스토리 기획하기

게임의 기초적인 스토리를 만들 예정(기후가 변하는 이유, 주인공이 목표로 하는 것, 기본적인 스토리)

**기후가 변하는 이유**

1. 알고 보니 마왕의 딸이라 연구하는 모든 것들이 이 세계를 병들게 함(선환쌤 아이디어)
2. 주인공은 500년에 한번 태어나는 전설 적인 마법사로 특히 원소마법에 너무 뛰어난 재능을 가지고 있음(그래서 본의 아니게 날씨에 영향을 끼침)
3. 집에는 위대한 정령이 살고 있고 그 정령이 주인공을 좋아함 -> 주인공이 어떤 마법을 연구하면 정령이 주인공이 연구한 마법에 맞게 날씨를 조종함

3-1. 정령에게 잘해준 마법사랑 주인공이 똑같이 생겨서 잘 해줬다

1. 주인공은 마법을 좋아하지만 마법을 배우면 배울수록 주변이 자신이 배운 마법에 영향을 끼치는 저주를 가지고 있음 그 저주를 풀기 위해 사람이 적은 지역으로 떠나 연구를 하면서 자신에게 저주를 건 녀석을 찾으러 다님

4-1. 또한 레시피가 주변에 떨어져 있는 이유도 저주를 중 일부로써 주변을 황 패화 시키기 위 해 있는 것

1. 부모님이 날씨를 조종하는 신으로 주인공은 반인 반신이다. 그러다 보니 마법을 쓸 수 있지만 날씨에 영향이 가는 것

**주인공이 목표로 하는 것**

위 기후가 변하는 이유 순서대로 했습니다.

1. 악한 마왕의 기운을 받아 자신이 이런 것이라고 생각 하여 자신의 아버지 즉 마왕을 죽이러(or 정화하러)간다.
2. 뛰어난 재능을 인정받아 아무도 갈 수 없던 미지의 구역을 탐사할 수 있게 해주고 그곳에서 여러 미지의 아이템을 획득(메이드 인 어비스 유사)
3. 정령이 집에 있는 이유는 전에 마법사가 본인이 아니라는 것을 알려주기 위해 전에 마법사의 자취를 따라 이동
4. 자신에게 걸린 저주를 풀고 싶어 여행을 했지만 갈려면 어쩔 수 없이 연구를 해야 했고 다른 사람을 데리고 가기에는 너무 위험한 여행이라 혼자가기로 결정
5. 주인공의 친구들은 주인공의 아버지가 신이라는 것을 믿지 않았고 신인 아버지를 찾으러 갔지만 신에게 가는 시련이 주인공을 막는다(그리스 로마 신화 [파에톤이야기](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%97%90%ED%86%A4))