



# 시나리오

## 1. 배경 설정

### 1.1 세계관

- 이 세계는 사실 거대한 게임 속 세상이며, 그 안의 주민들은 플레이어에 의해 조종되는 캐릭터들이다.
- 세계를 관리하는 여신이 존재하며, 게임의 균형을 유지하는 역할을 한다.
- 현실 세계의 플레이어들은 이 게임 세계의 존재를 모르고 있다.

### 1.2 주요 설정

- 대대로 이어져 온 트럭 회사 가업
- 매달 초기화되는 회사 규모 (창고에서 다시 시작)
- 가문의 저주이자 의무로 여겨지는 회사 운영

## 2. 등장인물

### 2.1 주인공

- 트럭 회사 가문의 최신 후계자
- 반복되는 삶에 의문을 품고 변화를 추구하는 인물
- 플레이어에 의해 조종당했다는 사실을 알게 된 후 복수심에 불탄다

### 2.2 여신

- 게임 세계를 관리하는 존재
- 균형을 유지하려 노력하지만, 주인공의 요구에 타협점을 찾으려 한다

### 2.3 플레이어들 (적)

- 현실 세계에서 게임을 즐기던 사람들
- 주인공에 의해 게임 세계로 끌려오게 된다

## 3. 스토리 전개

### 3.1 프롤로그

- 주인공의 가문 역사와 트럭 회사 운영 방식 소개
- 주인공이 가업을 물려받는 장면

### 3.2 1막: 의문의 시작

- 주인공이 반복되는 삶에 의문을 품기 시작
- 일상적인 패턴을 벗어나는 행동을 하기 시작

### 3.3 2막: 진실의 발견

- 주인공의 행동으로 게임 세계에 이상 발생
- 여신의 등장과 진실 공개
- 주인공의 충격과 분노

### 3.4 3막: 복수의 시작

- 여신과의 협상 및 새로운 능력 획득
- 플레이어들을 게임 세계로 끌어들이는 능력 습득
- 복수 계획 수립 및 실행

### 3.5 에필로그

- 주인공의 복수로 인한 게임 세계의 변화
- 새로운 균형의 형성과 주인공의 미래

## 4. 주요 사건 및 전환점

1. 주인공이 가업을 물려받음
2. 일상적 패턴을 벗어나는 행동 시작
3. 게임 세계의 균형 붕괴
4. 여신의 등장과 진실 공개
5. 주인공이 새로운 능력을 얻음
6. 플레이어들을 게임 세계로 끌어들이기 시작

## 5. 테마 및 메시지

- 운명과 자유의지의 대립
- 반복되는 삶에 대한 의문과 변화의 필요성
- 복수와 용서, 그리고 그 선택의 결과
- 현실과 가상의 경계에 대한 고찰

## 6. 시나리오 확장 가능성

- 다양한 플레이어 캐릭터의 백스토리 추가
- 여신의 과거와 게임 세계 창조의 비밀
- 주인공 가문의 상세한 역사와 저주의 기원
- 게임 세계 밖 현실 세계의 모습과 영향