

기획서 D1 — 세부

전선을 깐다

세계관 / 내러티브 기획서

LAY THE LINE / D1 WORLD

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

세계 - 5P

1. 연표
2. 세계 구조
3. 기술 규칙

세력 - 8P

1. 세력 관계

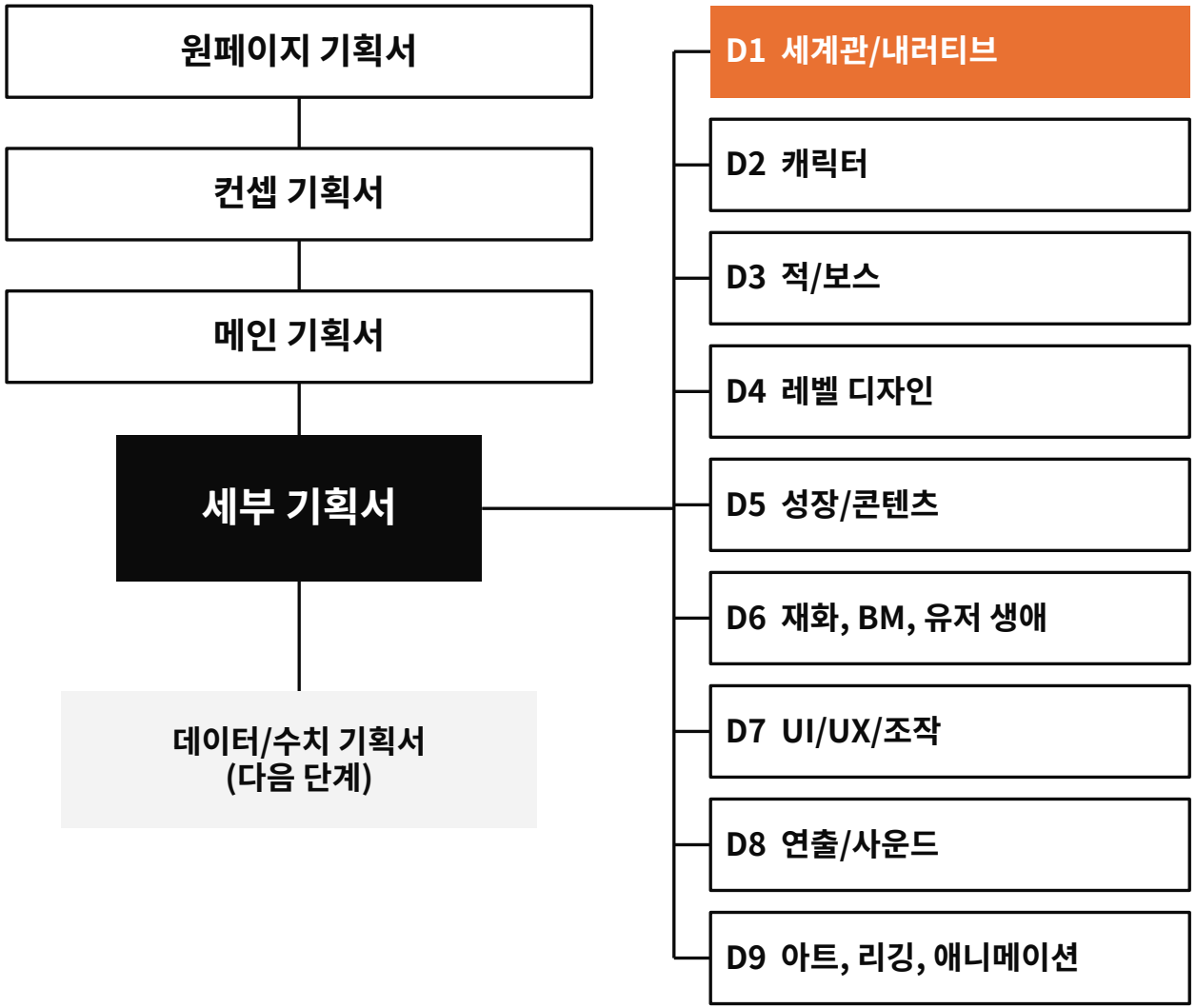
이야기 - 9P

1. 서사 원칙
2. 메인 스토리 구조
3. 개인 사이드 스토리
4. 관계 에피소드
5. 전달 수단

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	연표/세계 구조/기술 규칙, 세력, 스토리 구조 작성
2	2026-11-20	박도원	앙상블 서사 반영	서사 원칙(9P)/장별 주인공/관계 에피소드(12P) 추가, 유대 → 서사 진척
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

게임 규칙(설치, 디펜스, 교대)이 세계 안에서 왜 그런지를 보장하는 설정과 이야기 구조

상위 목표

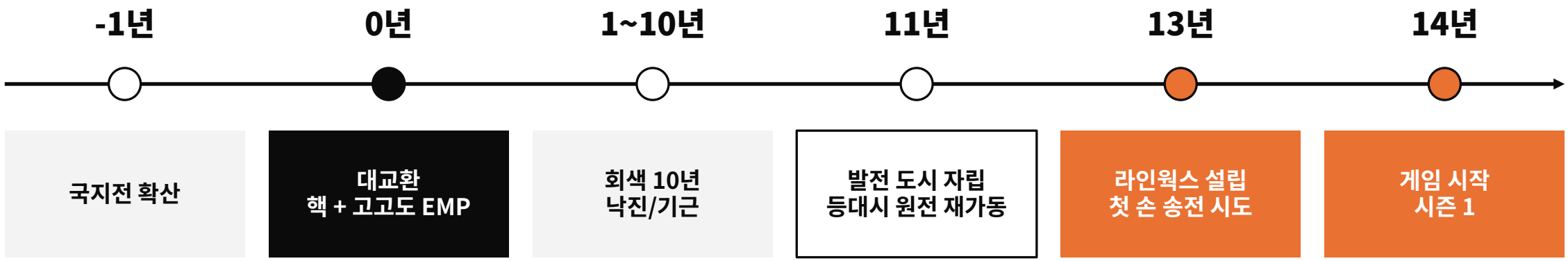
컨셉 : 아이디어 구조 / 감정 톤 규칙
메인 : M1~M4 규칙

하위 산출물

시나리오 대본 / 관계 에피소드 대본 / 2인 로비 대화 / 작전 무전 대사 / 지역명 데이터

세계 – 연표

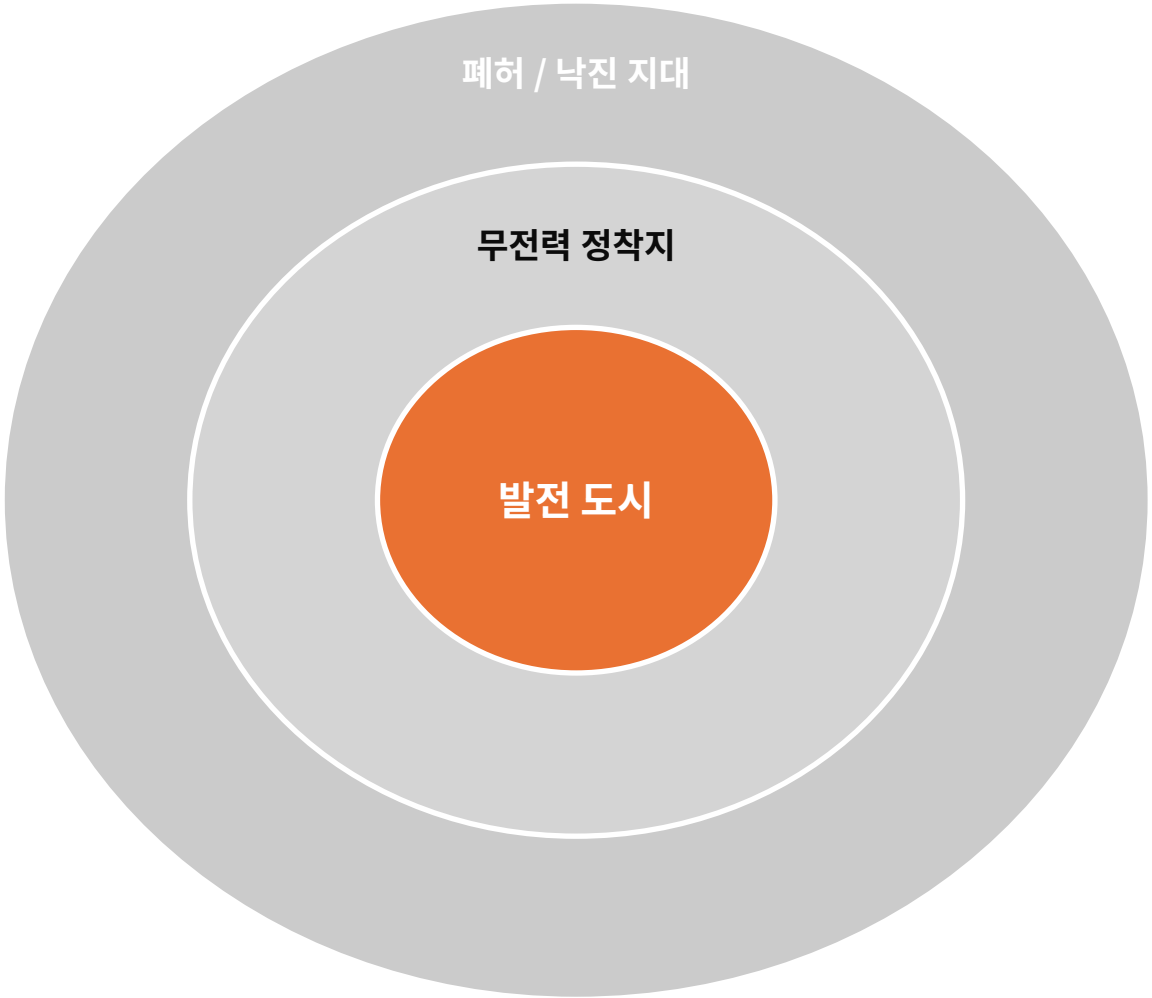
전후(戰後) 기년



연표에서 고정되는 게임 규칙

사실	규칙
EMP로 전선/회로가 모두 탔다	전력은 반드시 '새로 깐 선'으로만 이동 (M1)
회색 10년 동안 생태계가 변이	적 다수는 변이체 — 낙진 지대일수록 강함 (D3)
14년째, 아직 아무도 도시 간 송전에 성공 못 함	시즌 1 목표 = 첫 도시 간 송전

세계 – 세계 구조



발전 도시

출발점 / 거점

핵을 피한 원전/수력 도시. 전기는 있으나 밖으로 못 보냄

무전력 정착지

송전 목표 지점

병원, 학교, 농장 등 생존 거점. 전기 없이 버팀

폐허/낙진 지대

작전 무대 (레벨)

변이체/무법자가 장악한 옛 도심

세계 – 기술 규칙

있는 것

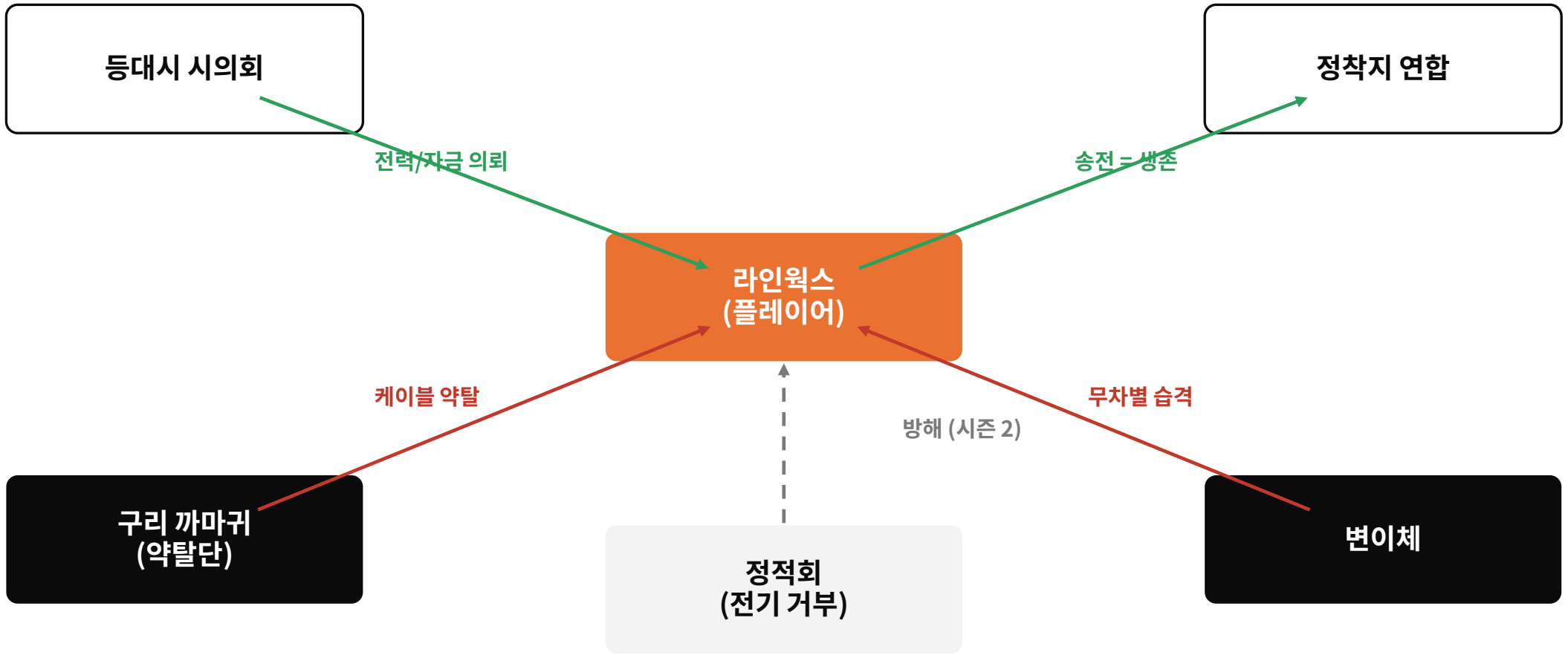
현대식 화기/공구	기계식이라 EMP 영향 적음
차폐 장비	군/부유층이 보관한 소수 — 드론/테슬라 코일
진공관 무전기	EMP에 강한 구형 부품 재활용
디젤 차량/중장비	점화 계통 교체 후 운용

없는 것

전력망/인터넷	전 지구적 소실 — 복구 중
위성/GPS	궤도 자산 소실 → 종이 지도
대량 생산 전자기기	공장 정지 — 부품은 발굴품
완전 자동화 로봇	→ 적/아군 모두 사람이 직접 싸움

캐릭터 무기 검수 기준 : ‘있는 것’ 목록 안에서만 설계 — 차폐 장비는 캐릭터 출신 설정으로 근거 부여 (D2)

세력 – 세력 관계



협력 적대 후속 시즌

구리 까마귀 = 이미 깐 케이블(구리)을 노리는 이유가 있는 적 → 메인 M1 '단선'의 세계관 근거

이야기 – 서사 원칙 — 정해진 주인공 없음

이야기 단위 3층

메인 스토리

장마다 주인공 1 + 상대역 1 교대

관계 에피소드

에이전트 2인 — 캐릭터 ↔ 캐릭터

개인 사이드 스토리

에이전트 1인 — 캐릭터 ↔ 자기 서사

플레이어 = 화면 밖에서 편성하고 지켜보는 사람

작성 규칙

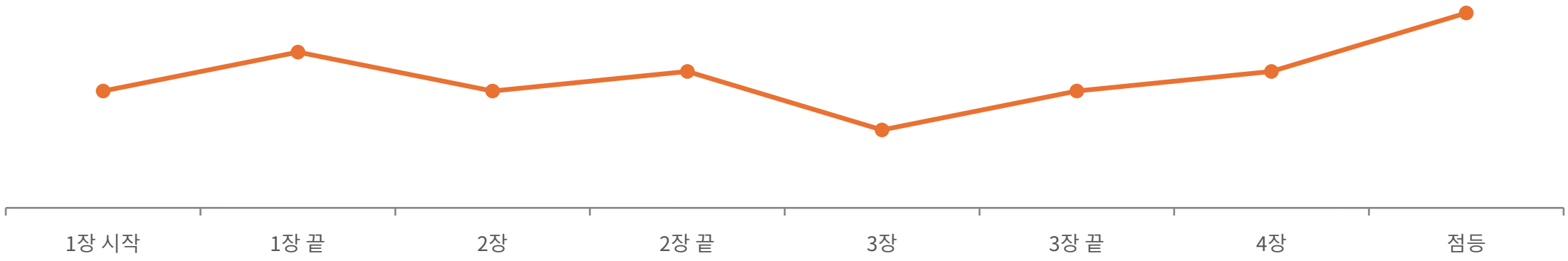
원칙	이렇게 쓴다	금지
고정 주인공 없음	장, 작전, 이벤트마다 중심 인물이 바뀜	플레이어 아바타 / 이름 입력
플레이어는 화면 밖	대화는 에이전트끼리 / NPC와	'지휘관님' 등 플레이어를 부르는 대사
관계는 캐릭터 사이	친구 / 라이벌 / 언니 동생 / 동료	플레이어 대상 호감 / 연애 이벤트
서사는 캐릭터의 것	출전 동기가 이야기의 축	플레이어 때문에 동기가 바뀌는 전개

레퍼런스 : 케이온 / 유루유리(일상 앙상블) / 이터널 리턴(캐릭터마다 자기 서사)

이야기 – 메인 스토리 구조 (시즌 1)

1장 물류 단지	2장 지하철 3호선	3장 낙진 평원	4장 구리 까마귀 영역
첫 송전 — 등대시 외곽 병원	지하로 도심을 관통	붕괴 고속도로를 건너	해안 정착지 '소금항' 송전
주인공 세라 / 상대역 이브	**주인공 버니 / 상대역 한결**	**주인공 노아 / 상대역 마레**	**주인공 라일라 / 상대역 카티야**
보스 / 레킹 크레인	**보스 / 군체 어미**	**보스 / 방전 거인**	**보스 / 구리 남작 열차**

감정 곡선



장마다 주인공이 바뀌어 런칭 8인 모두 한 번씩 중심에 섬 (주인공/상대역 = D2 전용 페어) / 가장 낮은 3장도 '고생' 수준 — 바닥은 사이드에만

이야기 – 개인 사이드 스토리 (캐릭터 ↔ 자기 서사)

1화 일상
서사 진척 Lv3 / 밝은 현재

→

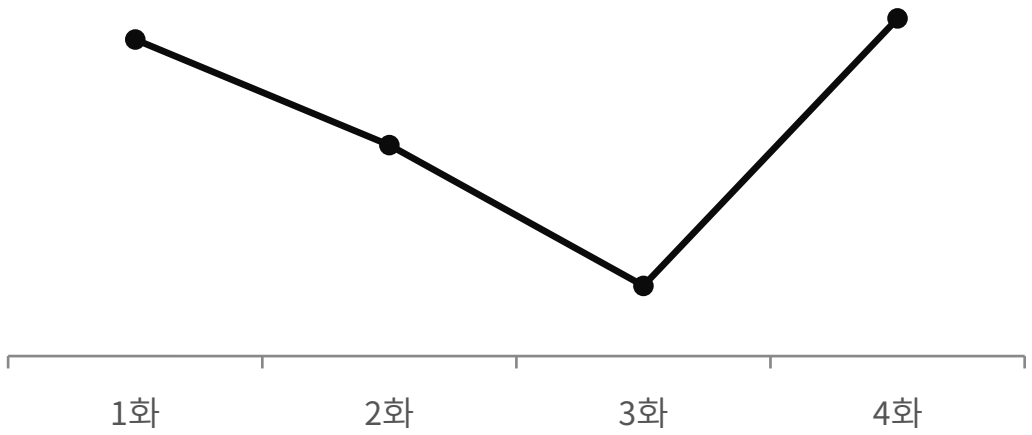
2화 균열
서사 진척 Lv6 / 과거의 흔적

→

3화 과거
서사 진척 Lv8 / 트라우마 직면

→

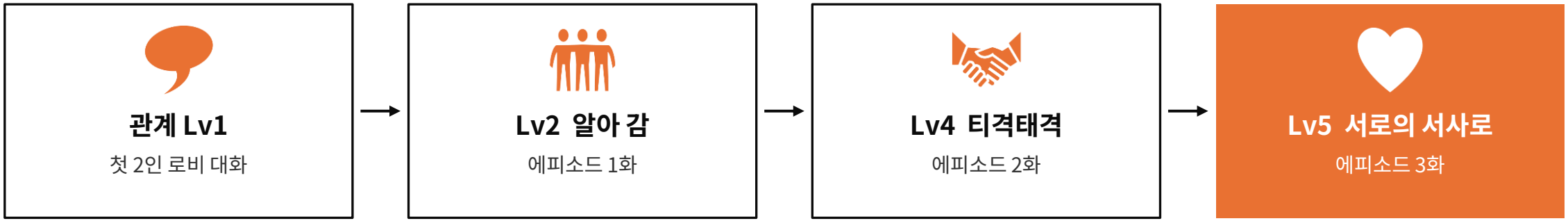
4화 극복
서사 진척 Lv10 / 현재로 귀환



규칙

항목	규칙
허용	PTSD, 상실, 죄책감 직접 묘사
금지	1화/4화 및 메인/로비로 어두운 톤 유입
곁에 있는 사람	3화의 직면/위로는 다른 에이전트가 맡음
마무리	반드시 '지금의 밝은 나'로 끝냄
보상	4화 완료 → 전용 2인 로비 대화 / 무전 대사

이야기 – 관계 에피소드 (캐릭터 ↔ 캐릭터)



분량 / 해금

분류	대상	분량	해금
관계 에피소드	전용 페어 4쌍	3화 × 4 = 12화	관계 Lv 2 / 4 / 5
2인 로비 대화	8인 조합 28쌍 전부	3종 × 28 = 84	관계 Lv 1 / 3 / 5
이벤트 스토리	버전별 주인공 2~3인	6주 1편	기간 한정 → 이후 상시 열람

관계 Lv은 같은 페어 출전 / 숙소 같은 방 / 함께 파견으로 오름 (D5) — 플레이어 대상 호감도는 없음

3화 = 서로의 서사에 개입

예) 노아 + 마레
약탈단 시절 마레의 기억이 노아 언니 '노을'의 단서가 됨

톤 : 늘 밝게 — 갈등은 '티격태격'까지, 무거운 과거는 개인 사이드로만

이야기 – 전달 수단

작전 무전
인게임 바크 / 교대/점등 순간

로비 일상
에이전트 2인 상황극 / 관계 반영

컷신
챕터 시작/끝 / 점등 연출

비주얼 노벨
메인/사이드 스토리 본문

월드맵 기록
점등한 지역의 주민 쪽지

수단별 톤 허용 범위

