

천상의 왕국

고대의 조선



천상의 왕국 : 고대의 조선

[핵심 키워드: CF 카피]

고대 한반도를 탐험하고 개척하는 방대한 오픈월드, 나만의 빌드(조합 및 성장)로 다양한 전투 및 퍼즐 요소.

그리고 나의 선택으로 달라지는 고조선의 운명.

[게임 개요(배경): 게임 인트로]

고대 한반도의 신화와 역사를 배경으로 한 **오픈월드 액션 RPG** 게임입니다. 이 게임은 플레이어가 단군 왕검, 고조선의 창립자이자 반신반인의 영웅으로서 역할을 맡아 다양한 모험과 도전을 경험하게 됩니다.

게임의 세계는 신과 인간, 자연이 어우러진 신화적인 환경을 탐험하는 데 중점을 두고 있으며, 플레이어의 선택이 스토리와 세계에 직접적인 영향을 미칩니다.

[재미 요소: 마케팅 초점]

- **오픈월드 탐험** : 플레이어는 거대한 오픈월드를 탐험하며 자유롭게 숨겨진 비밀과 장소를 탐험할 수 있음.
- **스토리 선택과 결과** : 게임 내에서 플레이어의 선택이 게임 세계와 스토리에 직접적으로 영향을 끼쳐 다양한 결말을 경험할 수 있음. (1회성이 아니라 다회 즐길수 있음)
- **캐릭터 커스텀 요소** : 캐릭터의 외형 뿐만 아니라 전투 스킬과 무기 등 캐릭터의 모든 요소를 플레이어가 원하는 방식으로 커스텀 할 수 있음. 개인 취향에 맞춰 커스텀하여 깊은 몰입감을 선사함.

[논리적 근거: 상업적 성공]

독특한 문화적 배경을 바탕으로 퀄리티 높은 오픈월드>깊은 몰입감을 제공하며 게이머들 사이에서 수요가 높음.

높은 자유도를 바탕으로 원하는 곳을 탐험하고 캐릭터를 커스텀 하는 재미를 제공, 자신만의 플레이 가능하며, 플레이어의 선택에 따라 결말이 다르게 때문에 소비자가 질리지 않고 장기적인 플레이를 할 수 있음.

> 예시 : 젤다의 전설

'천상의 왕국 : 고대의 조선' 의 프로그램을 이용해 다른 문명이나 국가를 시리즈 형식으로 출시할 수 있음.

[게임 제작 포커스: 문제점과 해결책]

- 퀘스트와 스토리가 잘 어우러지고 난이도가 진행상황과 균형을 이루어야 함, 난이도와 보상이 비례해야 함. 또한 주요 퀘스트와 함께 사이드 퀘스트를 통해 오픈 월드를 온전히 즐길 수 있게 해야 함
- 대규모 오픈월드로 작은 요소들까지 상호작용 가능하고 다양한 방식으로 문제를 해결할 수 있어야 함.
- 그래픽과 오디오 : 동양풍의 분위기를 잘 살리며, 몽환적이고 화려한 그래픽을 요구함. 지역별로 다른 테마와 그에 맞는 오디오가 필요. 효과음은 상호작용 하는 물체의 질감에 따라 세세하게 나뉨.

천상의 왕국 : 고대의 조선

[게임 개요(배경): 게임 인트로]

이 게임은 신화 시대의 한반도를 탐험하면서 신들의 영향력 아래에 있는 세계를 재건하는 이야기이다. 고대 신화와 전설이 현실에 어우러진 세계에서 단군왕검은 왕국을 건설한다. 이 세계는 인간, 신 그리고 자연이 깊은 관계를 가지고 있으며 단군의 선택이 세계의 운명을 좌우합니다. 신들의 축복과 저주, 자연의 기운을 이용하는 능력 등이 게임의 핵심 요소이다.

[주요 캐릭터: 주인공, 친구, 적]

1. 단군 : 게임의 주인공이자 조선의 창시자. 신의 명을 받아 조선을 건국하기 위해 내려온 인물로 지혜롭고 용감하며 리더십있는 인물.
2. 환웅 : 단군의 아버지이자, 신계의 중요 인물. 강력한 마법과 전쟁의 기술을 가진 신으로 플레이어에게 조언을 하고 직접 도움을 주기도 함.
3. 야소 : 라이벌 부족의 우두머리로 카리스마있고 강력한 무술가이다. 자신의 부족의 번성을 위해 단군왕검과 경쟁하거나 협력하기도 함.

[줄거리: 기승전결 플롯]

게임은 단군 왕검이 신의 계시를 받고 환웅으로부터 조선을 건국할 임무를 부여받는 장면으로 시작됨.

단군은 여러 부족들을 만나며 각 부족의 문제를 해결해주고 그들의 신뢰와 지지를 얻어야 함. 여러 부족들의 우두머리와 외교적 논의를 하고 위험한 지역에서의 모험을 통해 조선의 영향력을 확장시킴.

게임의 중반에 주요 퀘스트들이 등장하며 플레이어(단군)는 부족간의 갈등과 대규모 전투에 직면하게 됨. 이때 플레이어의 전략과 전투능력을 시험받으며 승리를 쟁취해 부족들을 통합하는 등 중요한 결정들을 내려야 함.

최종적으로 플레이어는 고조선을 하나로 통합해 왕국을 재건한다. 그리고 단군 왕검이 모두의 지지를 받는 우두머리로 인정을 받고 평화와 번영의 시대를 여는 대축제로 마무리 됨.

[재미 요소: 마케팅 초점]

- 다양한 캐릭터와의 상호작용 : 플레이어의 선택에 따라 캐릭터들과 동맹을 맺거나 적대관계가 결정되고 이는 스토리의 전개에 영향을 끼침.
- 전략적 전투 : 턴제 기반의 전투로 적의 약점을 파악하고 적절한 무기와 마법을 사용하여 전략적으로 싸워야 함. 다양한 전투 스킬과 무기를 업그레이드 시스템을 통해 자신만의 전투 스타일을 개발 가능
- 몽환적인 동양풍의 배경 : 신들의 힘과 자연의 기운이 주는 몽환적인 분위기와 고대 한반도의 풍경이 주는 아름다운 환경을 느낄수 있음.

천상의 왕국 : 고대의 조선

|배경 스토리(요약): 세계관의 시작점|

태초에, 우주의 혼돈 속에서 첫 번째 빛이 태백산을 통해 세상에 비쳤다. 이 신비로운 빛은 자연의 힘을 담고 있었으며, 이곳은 신들의 에너지가 지상에 스며드는 교차점이 되었다. 태백산은 고대부터 모든 생명의 원천이자, 신성한 힘의 집결지로 여겨졌다. 신들은 이 땅에 풍요와 번영을 가져다주기 위해 환웅을 파견했다. 환웅은 태백산에서 하늘과 땅을 연결하는 중재자로서, 신의 가르침을 인간 세상에 전파하기 시작했다. 이러한 전파는 고조선이라 불리는 첫 번째 문명의 기반을 마련했으며, 인간과 자연, 그리고 신의 조화로운 공존을 이끌었다. 환웅의 내러움은 단순한 방문이 아닌, 새로운 시대의 시작을 의미했다. 그의 영향력 아래 고조선은 지혜와 법, 정의가 흐르는 사회로 거듭났으며, 이는 후대에도 큰 영향을 미쳤다. 이 신성한 장소와 시대는 고대의 조선이 문명의 빛을 발할 수 있는 토대를 제공했다.

|연대기: 시간적 배경|

||발단기(도입)||

- 기원전 2333년 : 천상에서 환웅이 태백산에 내려와 인간 세상에 천상의 지혜를 전파하기 시작합니다. 환웅은 인간들에게 법률, 농업, 의학을 가르치며 고조선의 기반을 마련합니다. 환웅의 아들 단군 왕검이 아사달에서 고조선을 창건합니다. 단군 왕검은 신성한 나무 '신단수' 아래에서 첫 제사를 올리며, 신과 인간의 조화를 상징하는 왕국을 세웁니다.
- 기원전 2320년대 : 단군 왕검은 신단수의 힘을 이용하여 국가의 번영을 이끍니다. 이 시기에 마법사 유화가 등장하여, 자연과 조화를 이루는 다양한 마법 기술을 개발하고, 이는 고조선의 기술 발전에 크게 기여합니다.

||전개기(갈등)||

- 기원전 2310년대 : 자원에 대한 경쟁이 심화되면서 부족 간의 긴장이 증가합니다. 각 부족은 자신의 영토를 확장하고자 하며, 이로 인한 갈등이 발생합니다.
- 기원전 2300년대 중반 : 고조선 내에서 독립을 원하는 부족이 등장합니다. 부족장 야소는 중앙 정부의 통제에 반발하며, 독립을 선언합니다. 야소는 강력한 전사들을 이끌고 중앙 정부에 도전장을 내민다.
- 기원전 2290년대 : 단군 왕검은 야소와의 갈등을 해결하기 위해 평화 협상을 시도합니다. 그러나 협상은 실패하고, 국가적 규모의 내전으로 이어집니다.

||절정기(위기, 대대전)||

- 기원전 2280년대 : 내전으로 인한 혼란을 틈타 북방의 유목민족이 고조선을 침공합니다. 단군 왕검은 긴급하게 국가 방어 체계를 강화하고, 신단수의 힘을 다시 한번 활용하여 적들을 막아냅니다.
- 기원전 2270년대 : 단군 왕검과 야소는 외부 위협에 맞서기 위해 휴전하고, 연합군을 구성합니다. 이들은 유목민족을 성공적으로 격퇴하고, 고조선의 안정을 회복합니다.

- 기원전 2260년대 : 외부 위협을 물리친 후, 단군 왕검은 야소와 화해하고, 국가의 재건과 강화에 주력합니다. 고조선은 문화적, 경제적 황금기를 맞이합니다.

||해결기(탐험, 새출발)||

- 기원전 2250년대 : 단군 왕검은 고조선을 더욱 확장하고, 문화적, 과학적 발전을 촉진합니다. 마법과 기술의 조화로 새로운 발명품과 발견이 이어지며, 고조선은 지역 내에서 문화적으로도 리더의 위치를 확립합니다.
- 기원전 2240년대 : 고조선은 국제적인 교류와 외교를 강화합니다. 다른 문명과의 평화적 교류를 통해 고조선의 문화와 기술이 더욱 성장합니다.
- 기원전 2230년대 : 고조선의 문화, 경제, 국가 안보가 안정적으로 유지됩니다. 단군 왕검은 평화와 번영의 시대를 구현하며, 이를 후세에 전달하기 위한 기록과 교육 체계를 강화합니다.

|월드맵(지도): 공간적 배경|



||지역적 특징: 자연 환경||

- 지형: 거대한 대륙에 붙어있는 반도의 지형으로 동쪽은 대륙과 반도가 바다를 둘러싸고 있어 고요한 바다가 있고 이 해역의 심해에는 무엇이 있는지 알 수 없다. 반대로 서쪽의 폭풍의 바다는 이름과 같이 잔잔한 날이 없고 항상 폭풍과 높은 파도가 휘몰아친다. 거인의 언덕은 반도에서 가장 높고 험준한 산맥으로 대륙과 반도를 가르는 산이다. 대륙으로 가기 위한 유일한 육로이지만 개척이 힘들뿐만 아니라 접근 자체도 쉽지 않아서 이 지역은 사람의 손이 타지 않은 고대의, 자연의 모습을 간직하고 있다. 강이 반도의 곳곳에 흐르고 있어 땅이 비옥한 편이다.
- 기후: 봄, 여름, 가을, 겨울의 사계절이 존재한다. 일반적으로 남쪽에서 북쪽으로 가면서 춥고 건조해지며, 북쪽의 산악지형(거인의 언덕) 같은 경우 만년설이 있는 곳도 있다. 반도 전체로 봤을때는 남쪽 지역의 겨울에도 그리 춥지 않지만 북쪽의 겨울은 살인적인 추위를 가진다. 반대로 북쪽 지역의 여름은 시원하지만 남쪽의 여름은 찜통처럼 더운 날씨를 가진다. 다만 살인적인 추위와 찜통같은 날씨는 짧은 기간만 버티면 날씨가 조금 온화하게 바뀐다.
- 생태계:
해양 지역의 생태계
고요한 바다의 생태계는 대륙과 반도를 타고 해류가 흘러 많은 해양생물을 깊은 바다까지 나가지 않아도 쉽게 볼 수 있다. 다만 이러한 특성때문에 깊은 바다를 탐험하지 않았는데, 이 때문에 고요한 바다의 심해에 무엇이 있는지 아무도 모른다. 폭풍의 바다는 지속적인 폭풍과 거대한 파도가 일어 생물들이 많이 보인다.
내륙 지역의 생태계
대부분의 평지에는 사람이 들어서 살고 있다. 다만 산에는 사람이 거의 살지 않고 동-식물들이 사는데, 이 중에는 다양한 속성을 지닌 생물체들이 존재한다. 추가로 범림에는 범이의 종족인 백범족의 주거지이며, 흑림 같은 경우에는 위험한 생물들도 많이 존재한다. 거인의 언덕에는 전설적인 생명체들이 존재하는 경우도 있다.

||지역적 특징: 인간 사회||

- 건축: 옥좌의 도시는 고대의 건축물이 남아있는데 이 건축형태가 시대를 앞서간 효율적인 형태로 연구를 통해 반도의 다양한 민족들이 이러한 건축양식을 따라하고자 한다. 그리하여 건축물과 구조물의 재료는 대부분 돌과 나무이지만 건축양식은 각각의 부족이 옥좌의 도시의 건축양식으로부터 파생된 다양한 모습이다.
- 중요 거점(도시): 아사달같은 경우, '제사'를 지내기 아주 적합한 환경이다. 적당한 평야와 배산임수의 지형이 있어 평야에 화려한 제사장을 짓는다(처음부터 화려하진 않았다). 나무와 돌을 적절히 섞어 구조물을 짓는데 이는 해풍의 영향을 최소화 하고 내구성을 높이는 방식이기도 하다. 달의 신전같은 경우 산 위에 돌로 만든 고대의 건축물이 일부 남아있어 이를 그대로 계승해 사용한다. 이리시 같은 경우 자연환경을 고려해 바닥을 조금 높여 집을 짓는다. 이는 습한 남쪽의 자연환경을 고려한 것으로 바닥에서 습기가 올라와 나쁜 기운이 집에 들기 때문이라고 한다. 또한 이 지역도 돌과 나무를 적절히 섞어 구조물을 짓는다. 이리시의 수정동굴은 원래 좁고 복잡한 동굴이었지만 개척을 통해 접근성을 높여 효율적으로 수정을 생산하게 된다.

[종족명: 천몽족]



||종족 개요: 종족의 스토리텔링||

- 천몽족은 자연과 조화를 이루며 살아가는 신비로운 종족으로, 고대 조선의 신화와 전설 속에서 자연의 신들과 소통하는 능력을 지니고 있습니다. 이들은 숲, 산, 강 등 자연의 다양한 요소와 깊은 연관을 맺고 있으며, 자연의 힘을 빌려 평화를 유지하고 자연을 보호하는 역할을 합니다. 천몽족은 자연의 자원을 효율적으로 이용하여 농업과 수공예를 발전시키고, 자연의 힘을 이용한 약초와 마법 재료를 재배합니다.

- 천몽족의 마을은 숲과 산, 강으로 둘러싸여 있으며, 이들은 자연을 존중하고 보호하는 생활 방식을 고수합니다. 자연의 아름다움을 기리는 문화와 자연의 신들에게 감사와 경의를 표하는 종교 의식을 중시합니다. 천몽족은 자연의 힘을 연구하고 활용하여 농업과 의료 기술을 발전시키며, 바람, 물, 불, 땅 등의 자연 요소를 활용한 마법 공격과 방어를 구사합니다. 이들은 자연에서 얻은 재료로 다양한 도구와 마법 아이템을 제작하며, 자연과 조화를 이루는 삶을 살아갑니다.

||정치 체제||

- 계급 구조: 자연의 힘을 다루는 능력과 지혜에 따라 계급이 나뉩니다. 최고 지도자는 자연의 신들과 가장 깊은 소통을 할 수 있는 자로, 족장으로 불립니다. 족장의 가족과 친척들이 고위 계층을 이루며, 중간 계층은 자연의 힘을 연구하고 사용하는 학자와 상인들로 구성됩니다. 하위 계층은 농업과 수공예를 담당하는 노동자들입니다.

||경제 체제||

- 생산 구조: 천몽족의 경제는 자연과 조화를 이루며 발전합니다. 이들은 자연의 자원을 효율적으로 이용하여 농업과 수공예를 발전시킵니다. 또한, 자연의 힘을 이용한 약초와 마법 재료를 재배하고, 이를 통해 다양한 상품을 생산합니다.
- 시장 모습: 천몽족의 시장은 자연과 어우러진 풍경을 자아냅니다. 상인들은 각종 약초, 마법 재료, 수공예품 등을 거래하며, 자연의 힘을 활용한 독특한 상품들도 찾아볼 수 있습니다.

||사회 체제||

- 생활 환경: 천몽족의 마을은 숲, 산, 강 등 자연의 다양한 요소들로 둘러싸여 있습니다. 이들은 자연과 조화를 이루며 살아가며, 자연을 존중하고 보호하는 생활 방식을 고수합니다.
- 문화: 천몽족은 자연의 아름다움을 기리는 문화를 가지고 있습니다. 이들은 자연의 힘을 표현하는 음악, 미술, 춤 등을 창조하며, 매년 자연의 축제를 열어 자연의 신들에게 감사와 경의를 표합니다.
- 종교: 천몽족의 종교는 하늘의 신들을 숭배합니다. 주요 제사장은 마을 중앙의 높은 언덕 위에 위치하며, 하늘의 사제들이 신의 메시지를 전달하고 신성한 의식을 주관합니다. 이들은 하늘의 신들과 소통하며, 하늘의 힘을 빌려 신성한 의식(제사)을 치릅니다.

||과학 및 기술||

- 과학: 천몽족의 과학은 주로 자연의 힘과 관련된 연구에 집중됩니다. 이들은 자연의 힘을 연구하여 이를 활용한 농업과 의료 기술을 발전시키며, 자연과 조화를 이루는 방법을 탐구합니다. 자연의 순환과 생태계를 이해하고 이를 유지하는 데 중점을 둡니다. 자연의 힘을 연구하며 스킬의 성능도 향상시킵니다.
- 기술: 천몽족의 기술은 자연의 힘을 활용한 형태입니다. 이들은 자연에서 얻은 재료로 다양한 도구와 장비를 제작하며, 자연의 에너지를 이용한 기술을 발전시킵니다. 바람, 물, 불, 땅 등의 자연 요소를 활용한 마법 도구와 건축 기술이 주를 이룹니다.

||공격 및 방어||

- 공격: 각 속성을 조합하여 적을 공격하는데 사용됩니다. 예를 들어, 물과 불의 결합은 증기를 생성하여 적을

끓여내거나, 물과 어둠의 결합은 어둠의 물질을 이용하여 적을 혼란에 빠뜨리는 데 사용됩니다. 이러한 전투 방식은 다양한 상황에 맞추어 적에게 피해를 입히거나, 적의 움직임을 제한하는 데 사용됩니다.

- 방어: 천몽족은 속성을 결합하여 방어를 강화합니다. 땅과 바람의 결합은 바람을 이용하여 방어막을 생성하고, 땅을 이용하여 적의 이동을 제한합니다. 치유와 빛의 결합은 상처를 치료하고 아군을 보호하는 보호막을 생성합니다. 이러한 방어 전략은 아군을 보호하고 적의 공격을 막는 데 사용됩니다.

||스킬 및 아이템||

- 스킬(마법): 스킬은 각각의 속성에 따라 분류되며 속성에는 물, 불, 대지, 바람, 치유, 독, ... 등이 있습니다. 스킬을 사용하기 위해서는 '기운'이 필요하고, 기운은 최대치가 정해져있습니다. 스킬을 사용해 '직접' 공격이 어렵지만 각각의 다른 속성의 사람이 모여 공격을 하거나 기술과 결합해 공격이 가능합니다. 예를 들어 물 속성의 전투원과 불 속성의 전투원이 스킬을 결합해 뜨거운 증기를 만들어 뿜어낼 수 있습니다.
- 아이템: 고대의 벽돌(대지 속성 강화), 수몰된 사원의 목걸이(물 속성 강화), 수정(기운 최대치 증가)

천상의 왕국 : 고대의 조선

[7개 행동 영역의 등장 인물 7인]

||주요 인물||

1. 주인공 : 단군 왕검
 - 주인공, 천몽족의 지도자이자 제사장
 - 지혜롭고 신성한 힘을 지닌 인물. 하늘의 신과 교감하며 제사를 지내고 부족을 이끍니다.
2. 적 : 야소
 - 이웃 부족의 족장
 - 강력하고 야심찬 인물. 천몽족과 정치적 갈등과 침략 시도를 함.
3. 가짜 주인공 : 태백
 - 천몽족의 전사, 단군 왕검의 충실한 부관
 - 용맹하고 충성심이 강함. 흔치않게 다양한 속성의 마법을 사용할 수 있음.

||중간 인물||

4. 공주 : 유화
 - 단군 왕검의 어머니, 신성한 능력을 지닌 여성
 - 치유와 예언의 능력을 지닌 부족의 보호자.

||주변 인물||

5. 조력자 : 환웅
 - 단군 왕검의 아버지, 천상의 신의 아들
 - 천계에서 인간 세상으로 내려와 문명을 전파. 강력한 마법과 통찰력을 지님.
6. 증여자 : 범이
 - 지혜로운 힘을 받은 종족의 외면을 받은 자, 단군 왕검의 조연자
 - 백성을 돕기 위해 환웅에 의해 아사달에 보내짐. 반인반호이지만, 인간의 말을 할 수 있고 지혜로움.
7. 파견자 : 천신
 - 천몽족이 숭배하는 신
 - 하늘과 자연의 질서를 다스리는 신. 단군 왕검에게 축복과 시련을 줌.

|영웅의 여정 12단계: 출발-일상 세계|

1. 일상 세계

- 단군 왕검은 아사달에서 천몽족을 이끄는 지도자이자 제사장입니다. 그는 매일 제사를 지내고 부족을 이끌며, 하늘의 신과 소통하며 백성들에게 지혜를 나누고 있습니다. 천몽족은 평화롭게 생활하지만, 외부의 위협에 항상 대비하고 있습니다.

2. 모험가의 소명

- 단군 왕검은 어느 날 하늘의 신으로부터 계시를 받습니다. 하늘의 신은 그에게 곧 다가올 재앙과 야소 부족의 위협에 대비하라고 경고합니다. 또한, 단군 왕검이 천몽족을 지키기 위해 신성한 유물을 찾아야 한다는 소명을 받습니다.

3. 소명의 거부

- 단군 왕검은 부족과 가족을 지키기 위해 모험을 떠나는 것을 주저합니다. 그의 어머니 유화는 병상에 있으며, 부족은 그의 지도와 보호가 필요합니다. 그는 모험을 떠나면 부족이 혼란에 빠질까 두려워합니다. 그러나 마음속 깊은 곳에서 그는 하늘의 신의 소명을 무시할 수 없다는 것을 느낍니다.

4. 스승(mentor)과의 만남

- 단군 왕검은 아버지 환웅과 어머니 유화의 도움을 받기 위해 그들의 신성한 지혜를 구합니다. 환웅은 천계에서 내려온 신으로서 강력한 마법과 통찰력을 가지고 있습니다. 또한, 범이와 태백의 조언을 얻으며, 그들의 지혜와 용기를 통해 모험에 나설 결심을 굳히게 됩니다.

5. 첫 관문 통과

- 단군 왕검은 야소의 부족과 첫 대면을 하게 됩니다. 양측의 긴장이 고조되며, 작은 충돌이 발생합니다. 이 충돌은 양측의 진정한 힘을 시험하는 기회가 됩니다. 단군 왕검은 이 과정에서 자신의 지도력과 전투 능력을 시험받으며, 부족을 보호하기 위해 싸우게 됩니다.

|영웅의 여정 12단계: 입문-특별 세계|

6. 시험, 조력자, 적

- 천몽족은 야소의 부족과의 전쟁을 준비하며, 다양한 시험과 도전에 직면합니다. 조력자들은 단군 왕검을 도우며, 적들과의 전투에서 협력합니다. 이 과정에서 단군 왕검은 자신의 능력을 극대화하며, 새로운 동맹과 적을 만납니다.

7. 동굴 깊이 접근

- 단군 왕검은 야소의 부족의 비밀 기지를 발견하고, 이를 조사하기 위해 위험한 탐험을 시작합니다. 이 기지는 야소의 비밀 계획과 강력한 무기가 숨겨져 있는 곳으로, 단군 왕검은 이곳에서 중요한 정보를 얻습니다.

8. 시련(ordeal)

- 단군 왕검은 야소와의 결정적인 대결을 앞두고 큰 시련에 직면합니다. 이는 그의 능력과 결단력을 시험하는 중요한 순간입니다. 단군 왕검은 이 시련을 통해 자신의 한계를 넘어서야 하며, 부족의 미래를 결정짓는 중요한 결정을 내려야 합니다.

9. 보상

- 시련을 극복한 단군 왕검은 하늘의 신으로부터 특별한 보상을 받습니다. 이는 그의 능력을 강화하고, 부족을 위한 중요한 자원이 됩니다. 이 보상은 단군 왕검이 야소의 부족과의 전쟁에서 승리할 수 있는 결정적인 역할을 하게 됩니다.

|영웅의 여정 12단계: 귀환-일상 세계|

10. 돌아가는 길

- 단군 왕검은 천몽족으로 돌아가 야소와의 마지막 결전을 준비합니다. 이 과정에서 부족의 단결과 협력이 중요합니다. 단군 왕검은 부족원들을 결집시키고, 그들의 용기와 결의를 다지게 합니다.

11. 부활(resurrection)

- 마지막 전투에서 단군 왕검은 죽음의 위기에서 부활하여 더욱 강력한 힘을 얻게 됩니다. 하늘의 신의 축복을 받아 그의 신성한 능력은 더욱 강력해지며, 야소와의 최후 결전에서 승리하게 됩니다.

12. 영약(elixir) 가지고 귀환

- 단군 왕검은 승리 후 하늘의 신으로부터 받은 영약을 가지고 천몽족으로 돌아갑니다. 이는 부족의 번영과 평화를 가져다줍니다. 천몽족은 단군 왕검의 지도 아래 새로운 시대를 맞이하며, 평화와 번영을 누리게 됩니다.