



고대의 별, 미네르바

학번		이름	
----	--	----	--

|핵심 키워드: CF 카피|

고대의 별, 그곳에서 모든 운명이 뒤바뀐다.

|게임 개요(배경): 게임 인트로|

우주에는 아직 발견되지 않은 많은 미지의 행성들과, 고대 문명을 흔적이 남아있고, 많은 행성들 중 몇몇 행성들은 불가사의한 에너지와 고대기술을 가지고 있다. 그들의 자원과 기술은 인류의 미래에 아주 중요한 열쇠를 쥐고 있다는 것을 알게 된 인류는 탐사대를 우주로 보내 탐험하게 된다. 행성 중 가장 강한 힘과 불가사의한 에너지가 많은 미네르바 행성을 발견하고, 우주 자원과 고대기술을 발굴하기 위해서 탐사를 떠난다.

|재미 요소: 마케팅 초점|

- 전략적 전투와 배신의 드라마 – 스토리 기반 선택 시스템과 관계 변화형 전개
- 우주 전쟁의 스릴 – 적으로부터 리얼타임 전투 요소 (긴장감 있는 플레이)
- 우주라는 배경과 어울리는 그래픽, 사운드를 사용해 영화 같은 몰입감

|논리적 근거: 상업적 성공|

- 감정 몰입형 콘텐츠는 스토리에 몰입하게 만들면 플레이타임이 늘어나고 팬덤 형성에 유리하다. 또한 넷플릭스와 같은 ott 시장의 발전으로 글로벌 트렌드와 맞다. (단순한 우주 SF가 아닌 감정 중심의 스토리텔링으로 많은 팬 유입 가능)
- 리얼타임 전투는 유저들에게 즉각적인 판단과 반응을 요구한다. 예로 fps 게임처럼 몰입도와 현장감을 높이며, 유저가 모든 순간 결정에 집중하게 만들어 재접속률이 높아진다. 또한 전투 중심 게임은 과금 유도 구조 설계가 용이하다
- 게임의 어울리는 그래픽과 사운드를 사용해 성공한 게임 중 GRIS(그리스)는 수채화풍의 비주얼과 감성적인 음악이 결합된 2D 게임이다. 이 게임은 대사 없이도 감정을 전달하는 연출과 비주얼과 음악이 주는 몰입감으로 100만 장 이상 판매와 많은 인디 게임 어워드를 수상한 이력이 있다. 이런 점을 보았을 때 감성적인 서사와 비주얼만으로도 유저들을 사로잡을 수 있다.

|게임 제작 포커스: 문제점과 해결책|

- 실시간 전투는 플레이어의 몰입도와 재미를 좌우하지만, 난이도가 높거나 밸런스가 무너지면 오히려 유저들의 이탈로 이어질 수 있다. 해결책으로는 튜토리얼과 전략을 익힐 때는 자동 기능을 제공하고 실력이 상승했을 때 수동 전투를 유도하는 방법이 있다.
- 우주 배경으로 한 몰입감 있는 연출은 많은 예산과 리소스를 요구한다. 해결책으로는 전체적으로 고퀄리티의 자원을 쓰기보다 우주 전투나 이벤트 등 핵심 순간에 리소스를 집중적으로 사용한다. 또는 AI의 발달로 사운드 레이어링 자동화 툴이나 우주 배경 기반 이미지 생성을 활용해 리소스 부담을 줄일 수 있다.

고대의 별, 미네르바

학번		이름	
----	--	----	--

[게임 개요(배경): 게임 인트로]

우주에는 아직 발견되지 않은 많은 미지의 행성들과, 고대 문명을 흔적이 남아있고, 많은 행성들 중 몇몇 행성들은 불가사의한 에너지와 고대기술을 가지고 있다. 그들의 자원과 기술은 인류의 미래에 아주 중요한 열쇠를 쥐고 있다는 것을 알게 된 인류는 탐사대를 우주로 보내 탐험하게 된다. 행성 중 가장 강한 힘과 불가사의한 에너지가 많은 미네르바 행성을 발견하고, 우주 자원과 고대기술을 발굴하기 위해서 탐사를 떠난다

[주요 캐릭터: 주인공, 친구, 적]

1. 루카스 : 탐사대 리더, 미네르바 행성의 고대 문명과 불가사의한 에너지 발굴을 주도 / 때론 감성적이지만 냉철한 판단력을 발휘한다.
2. 에반스 : 주인공의 절친한 동료이자, 우수한 엔지니어 및 탐사원 / 지적이고 논리적이다. 하지만 야망과 생존본능이 강해, 주인공을 배신한다.
3. 발리언 : 미네르바 행성의 강력한 에너지와 기술을 독점하려는 (보이드 브링어스)연합의 리더이자, 고대 문명 혈통의 마지막 후예이다. / 냉혹하며 카리스마 넘치고, 자신을 위해 무자비한 수단을 동원한다.

[줄거리: 기승전결 플롯]

인류는 우주에 행성들 중 숨겨진 문명의 흔적과 불가사의한 에너지가 인류의 미래에 아주 중요한 열쇠를 쥐고 있다는 것을 알게 되고, 행성 중 가장 강력한 힘과 에너지가 풍부한 미네르바 행성에 유능한 엔지니어이자 절친한 동료인 에반스를 데리고 탐사를 떠난다. / 미네르바 탐사 중 고대 문명과 강력한 에너지의 힘이 상상 이상으로 거대하고, 그것을 소유하려는 욕망이 서서히 인물들을 뒤흔들기 시작한다. 에반스는 이런 힘이 인류를 구할 수도 있지만, 탐사대 내부의 제한된 시야와 결정력으로는 무용지물이 될 것이라고 판단하고 자신만의 방식으로 힘을 얻기 위한 계획을 세운다. / 강력한 에너지와 기술을 독점하려는 보이드 브링어스 연합의 발리언이 에반스에게 탐사대의 정보와 기술을 제공받는 대신 힘을 얻는 조건으로 서로 손을 잡게 된다. 루카스는 친구의 배신과 연합의 습격으로 고립된 상태로 미네르바 깊은 영역에 발을 들이게 된다. 그곳에서 루카스는 고대 문명의 마지막 기억을 마주하고, '힘'의 진짜 의미를 깨닫기 시작한다. / 루카스는 미네르바 행성의 에너지 핵심 지역에서 발리언과 에반스가 만든 거대한 고대 병기를 마주한다. 과거의 친구는 적이 되었고, 우주와 행성은 혼돈 직전에 놓여있다. 루카스는 감정에 휘둘리지 않고 냉철한 판단력으로 전투를 나서며, 에너지를 사용할 수 있는 힘은 사용하는 자가 아닌, 그 힘을 지혜롭게 통제할 자임을 알고 모든 힘을 봉인하여 우주의 균형을 지킨다.

[재미 요소: 마케팅 초점]

- 우주 고대 문명 & SF 비주얼 연출 / 배경에 맞는 사운드 – 미네르바의 불가사의한 분위기와 우주라는 분위기에 맞는 웅장한 사운드 -> 비주얼 중심 유저/ SF팬층 타겟
- 전략 + 실시간 전투와 퍼즐 요소 – 고대 병기 조작/해킹/조립 시스템 도입(에반스 중심 기술 시스템 -> 루카스 역이용 가능) / 고대 유적 탐사 중 퍼즐형 기믹, 보스와의 역학적 전투 -> 두뇌형/퍼즐+액션 유저 타겟

고대의 별, 미네르바

학번		이름	
----	--	----	--

|배경 스토리(요약): 세계관의 시작점|

수십만 년 전, 고대 문명 "아스트라"는 별의 힘을 이용하여 우주를 지배했다. 그러나 이 힘을 둘러싼 내부 분열과 외부 침략으로 인해 거대한 전쟁과 자연재해가 발생하여 아스트라는 멸망하였다. 일부 생존자들은 별의 힘을 봉인하고 지구로 귀환하였으나, 시간이 흐르며 이 사건은 전설로만 남게 되었다. 현대 인류는 우주 탐사 중 미지의 행성 미네르바에서 아스트라 문명의 흔적과 봉인된 별의 힘을 발견하면서 인류 역사와 연결된 숨겨진 진실을 마주하게 된다.

|연대기: 시간적 배경|

||발단기(도입)||

- 인류, 우주 탐사 중 미네르바 행성에서 아스트라 문명의 유적과 고대 에너지 발견한다.
- 탐사대 리더 루카스와 엔지니어 에반스가 중심이 되어 본격적인 유적 탐사 시작하지만, 알 수 없는 방해와 기술적 문제를 겪는다.

||전개기(갈등)||

- 에반스는 유적에서 발견된 기록과 별의 힘의 잠재력에 매료되어 더 많은 정보를 얻기 위해 비밀리에 발리언과 협력한다.
- 루카스는 탐사대 내 의문의 사건과 사고가 에반스와 연관된 것임을 의심하고 조사하기 시작한다.

||절정기(위기, 대회전)||

- 발리언이 별의 힘을 손에 넣기 위해 탐사대를 공격하며 기지가 파괴되고 루카스는 유적 내부에 고립된다.
- 루카스는 고립된 상태에서 유적 깊은 곳에서 진짜 아스트라의 계승자였던 자신의 조상에 대한 기록과 마주하여 자신의 운명을 깨닫게 된다.

||해결기(탐험, 새출발)||

- 루카스는 별의 힘과 공명하여 봉인을 다시 활성화시키고 발리언과의 최후 결전에서 승리하지만, 이 과정에서 별의 힘 일부가 봉인되지 않은 채 인류에게 노출된다.
- 별의 힘이 세상에 드러나며 인류 사회는 급격한 변화와 혼란에 휩싸이고, 루카스는 별의 힘을 통제하기 위한 새로운 탐험과 여정을 시작하게 된다.

|월드맵(지도): 공간적 배경|

지도



||지역적 특징: 자연 환경||

지형: 부드러운 구름과 넓게 펼쳐진 초원지대

곳곳에 맑은 호수와 작은 습지가 분포

기후: 연평균 강수량 700~900mm, 여름 온난·습윤·짧은 소나기, 겨울 서늘·눈·서리

생태계: 초식 동물: 듀라 힐스톤 사슴, 스펙트라 텐클 토끼

||지역적 특징: 인간 사회||

건축:

목재와 석회석을 쌓아 올린 저층 건물, 커다란 곡물 창고와 물레방아

중요 거점(도시):

엘레리온(Elerion): 평원 한가운데 자리 잡은 농업 도시, 수로망과 풍차 시스템으로 '평원의 창고'라 불림

|종족명: 아스트리안(Astran)|

종족 사진



||종족 개요: 종족의 스토리텔링||

고대 문명 '아스트라(Astra)'의 후예로, 수십만 년 전 우주를 지배하던 별의 힘을 계승
멸망 후 일부가 지구로 귀환했으나 전설로만 전해지다가, 현대 인류의 미네르바 탐사로 부활

||정치 체제||

계급 구조:

군주(Archon): 황제를 정점으로 한 절대군주제, 각 지역 총독(Governor)을 임명

귀족(Nobility): 세습 영주가 토지와 농노를 소유

기사(Chivalry): 군사적 특권 계급, 귀족 영주에 충성 맹세

평민(Commoners): 자유민·농민·도시 노동자로 구분

게임 세계관 설정서 – 목원대 게임SW공학과

하층민(Underclass): 부채노예·길거리 거주자

신분제(가문):

제국 6대 가문: 실렌 가문, 제블린 가문 등 주요 성씨가 토지·무역 권한 독점

상업 길드: 은행길드·상인길드·공예길드별로 반(班) 단위 조직

비공식 가문: 산적·밀수 조직 등 그림자 가문 존재

||경제 체제||

생산 구조:

농업(실렌 대초원): 수로·풍차 기반 집약 농업

어업·해상 무역(제블린 해안): 길드 기반 어획권, 정박료 징수

채굴·공업(보르덴 산맥): 광산 채굴 후 제련, 수공업 조합 운영

사막 교역(아크리아 사막): 오아시스 거점 간 캐러밴 무역

시장 모습:

정기 시장(Fair): 월 2회 열리는 대도시 장터, 귀족·상인단 해외 상인 초청

길드 공인 시장: 길드 회원만 거래 가능한 폐쇄형 경매

상설 시장: 도시간 통행로에 설치된 이동식 상점 칸막이

||사회 체제||

생활 환경:

도시 외곽: 조밀한 흙·목재 가옥, 공동 우물과 공중 목욕탕

도시 중심: 석조 건축·아스트라 문양 장식, 포장도로·가로등 설치

농촌 지역: 흙집·천막 혼합, 공동 곡물 저장고

문화:

별빛 축제(Starfall Festival): 연 1회 별뿔별이 떨어질 때 열리는 대규모 연회

유물 경매: 고대 스타포지 유물을 놓고 귀족과 길드 간 경쟁

구술 전통(Bardic Lore): 음유시인의 서사시와 연금술적 노래

종교:

아스트라 교단(The Astra Cult): 천체 신앙과 선조 숭배 결합

게임 세계관 설정서 – 목원대 게임SW공학과

별의 수호자(Celestial Wardens): 성직자 계급, 점성술·치유 의식 집행

이교 의식: 사막 지역 부족들이 치명적 자연 정령을 숭배

과학 및 기술

||과학 및 기술||

과학:

천문학·점성술: 별자리 관측으로 계절·정치 예측

연금술(Alchemical Studies): 수정 촉매를 사용한 치유제·강화약 개발

지질학·광물학: 광석 분포 연구로 신광맥 채굴 최적화

기술:

에너지 코어(Core Engines): 스타포지 유물 기반 동력 장치

광학 위장막(Field Cloak): 빛 굴절 장치로 소규모 은신

망원 통신장치(Aetheric Transceiver): 대륙 간 실시간 문자·음성 교신

||공격 및 방어||

공격:

기병대(Celestial Cavalry): 망토형 글라이더로 급강하 돌격

장거리 에너지 포(Star Cannon): 강화 수정탄 발사

유물 투척(Artifact Throw): 스타포지 원반 무기

방어:

성벽형 방어막(Aegis Barrier): 고대 룬을 새긴 수정 방벽

요새화 도시: 해안·산악 거점에 이중 성곽과 망루

개인 보호막(Personal Shield): 단거리 방어 에너지장

||스킬 및 아이템||

스킬(마법):

별빛 강타(Luminar Strike): 단일 대상에 집중 빛 에너지 발사

치유 광선(Healing Ray): 아군 회복 및 상태 이상 해제

차원의 파동(Dimensional Wave): 주변 적 밀어내기 및 기절

게임 세계관 설정서 – 목원대 게임SW공학과

아이템:

스타포지 검(Astra Blade): 별 에너지로 절단력 강화

생명석(Lifegem): 힐링 비약 대체, 일정 시간 자동 회복

망원의 결정(Orb of Farsight): 지형·적 위치 투시

고대의 별, 미네르바

학번		이름	
----	--	----	--

|7개 행동 영역의 등장 인물 7인|

||주요 인물||

1. 주인공: 루카스
 - 미네르바 행성을 탐사하는 인류 탐사대 리더. 감성적이면서도 냉철한 판단력을 지녀, 고대의 별 아스트라의 비밀을 밝혀내려 한다.
2. 적: 발리언
 - 보이드 브링어스 연합의 리더이자 아스트라 문명의 마지막 혈통. 미네르바의 별의 힘을 독점하려 하며, 냉혹한 수단을 주저하지 않는다.
3. 가짜 주인공: 에반스
 - 루카스의 절친한 동료이자 우수한 엔지니어. 탐사 중 별의 힘에 매료되어 비밀리에 발리언과 결탁하고, 결국 탐사대를 배신한다.

||중간 인물||

4. 공주(왕): 아스트라 대제
 - 수십만 년 전 아스트라 문명의 마지막 황제. 유적 내 홀로그램 기록으로 등장하여 루카스에게 별의 힘의 진정한 의미와 역사적 진실을 전해준다.

||주변 인물||

5. 조력자: 사린
 - 탐사대의 네비게이터이자 생존 전문가. 유적 깊숙이 진입할 때 생존 기술과 정보를 제공하며 루카스를 돕는 역할을 한다.
6. 증여자: 릴리아
 - 고대 아스트라 문헌을 연구하는 학자. 루카스에게 오래된 성문자(문) 해독 기술과 작은 별 조각을 건내주어 탐사 준비를 돕는 역할을 한다.
7. 파견자: 에크메스
 - 보이드 브링어스 연합이 보낸 첩자. 루카스에게 발리언의 계획을 암시하는 경고 신호를 보내, 곧 닥칠 위험을 예고한다.

|영웅의 여정 12단계: 출발-일상 세계|

1. 일상 세계

- 루카스는 안전한 우주 기지에서 탐사대를 지휘하며 일상을 보냄. 미네르바 행성 탐사 전, 동료들과 함께 현황을 점검하고 훈련을 거듭한다.

2. 모험에의 소명

- 미네르바 유적 탐사 중 갑작스러운 에너지 반응을 감지하고, 고대 아스트라 문명의 비밀을 밝혀내야 함을 자각한다. 유적 내부에 숨겨진 별의 힘이 호기심을 자극한다.

3. 소명의 거부

- 루카스는 동료들의 안전과 미지의 위험을 우려해 더 깊은 탐사를 주저한다. 그러나 아스트라 문명의 진실을 알고자 하는 열망이 더 강해져 망설임을 극복한다.

4. 스승(mentor)과의 만남

- 유적 깊숙이 들어간 루카스는 고대 아스트라 대제의 홀로그램 기록을 발견한다. 이를 통해 별의 힘과 아스트라 역사의 교훈을 전수받으며 정신적 각성을 경험한다.

5. 첫 관문 통과

- 암호화된 문과 함정으로 가득 찬 첫 번째 유적 관문을 릴리아가 제공한 해독 지침과 사린의 도움으로 통과하며, 진짜 시련이 시작되는 내부로 진입한다.

|영웅의 여정 12단계: 입문-특별 세계|

6. 시험, 조력자, 적

- 루카스는 더 깊이 유적에 진입하는 과정에서 에반스의 배신을 목격하고, 발리언의 습격에 맞닥뜨린다. 위기 상황에서 사린이 구원해 주고, 에크메스의 경고 신호를 기억하며 위험에서 벗어난다.

7. 동굴 깊이 접근

- 유적 최심부인 '든진'으로 향하며, 여러 함정과 환상을 극복한다. 릴리아가 건네준 별 조각이 어두운 미로에서 길잡이 역할을 한다.

8. 시련(ordeal)

- 발리언과 에반스가 결탁해 가동시킨 거대한 고대 병기를 마주하고, 치열한 생사의 기로에 놓인다. 루카스는 자신의 한계를 시험당하며 감정적·육체적 고통을 겪는다.

9. 보상

- 병기를 무력화하고 아스트라 대제 홀로그램의 최종 메시지를 수용하여 '별의 힘'을 지혜롭게 통제할 수 있는 영적 깨달음을 얻는다. 이로써 진정한 힘의 의미와 책임을 자각한다.

|영웅의 여정 12단계: 귀환-일상 세계|

10. 돌아가는 길

- 봉인된 힘의 균형을 복원하기 위해 미네르바 유적을 빠져나가려 하나, 유적 붕괴와 노출된 별의 힘으로 인해 혼란이 이미 시작된 상태임을 알게 된다

11. 부활(resurrection)

- 발리언과의 최후 결전에서 치명상을 입고 죽음 직전까지 몰리나, 홀로그램 방식으로 전달된 아스트라 대제의 응원을 떠올리며 기적적으로 부활. 새로운 책임감을 안고 일어난다.

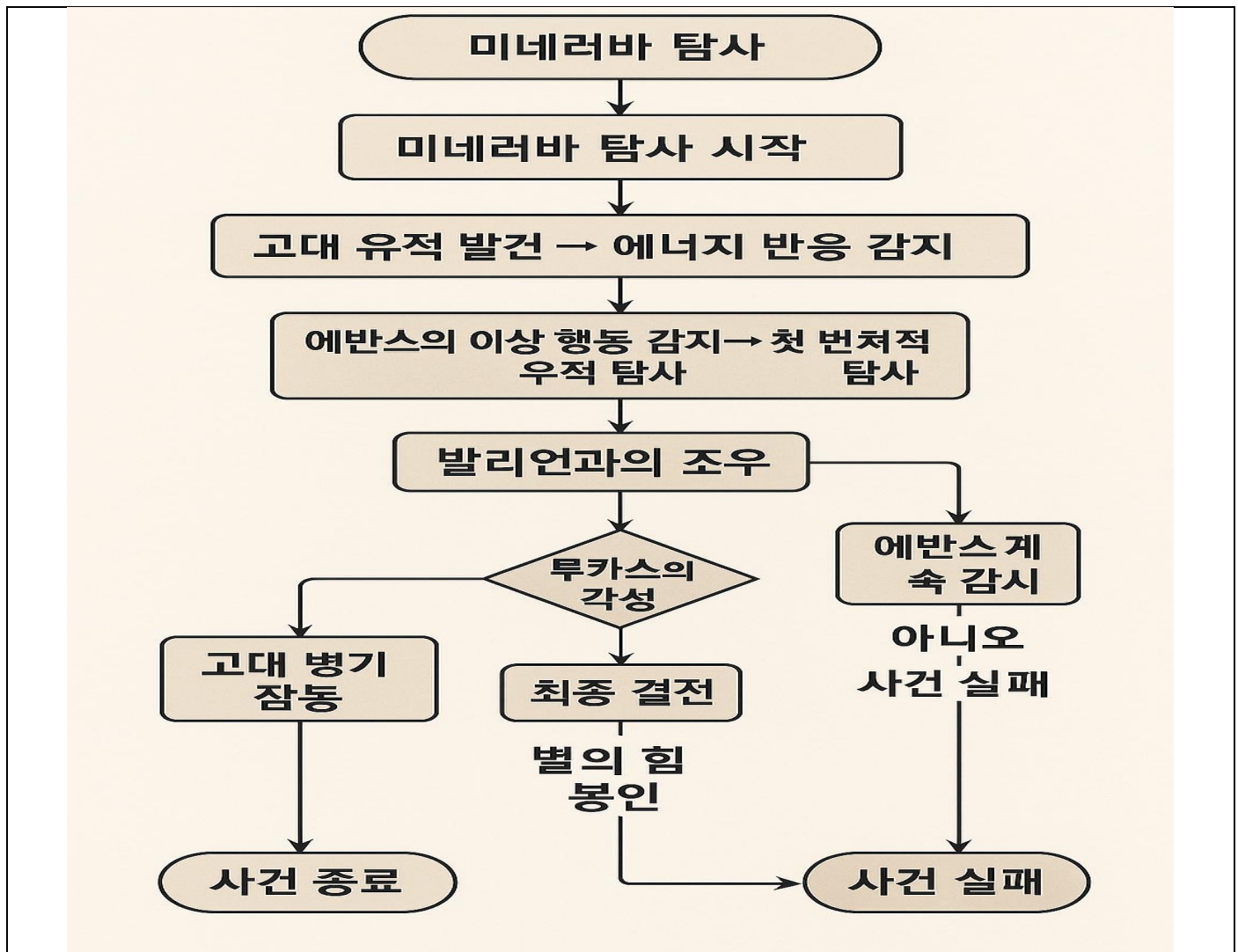
12. 영약(elixir) 가지고 귀환

- 루카스는 자신이 지닌 '별의 힘'을 인류에게 가져가야 할 의무를 깨닫고, 유적에서 회수한 아스트라의 지식과 별 조각을 들고 우주 기지로 귀환한다. 이를 통해 인류에 새로운 희망의 단초를 제공한다.

고대의 별, 미네르바

학번		이름	
----	--	----	--

[사건명: 별의 진실, 무너진 믿음]



||게임 시스템||

1. 선택형 서사 시스템 #1

- 플레이어의 선택에 따라 인물 간 관계, 배신/신뢰, 결말이 달라짐
- 루카스, 에반스, 발리언 간의 삼자관계를 중심으로 전개...

2. 퍼즐-전투 융합 시스템 #2

- 유적 내부는 퍼즐 + 전투 병행 방식
- 룬 해독, 기계 조작, 해킹, 고대 병기 제어 등 다층적 기믹 제공

||사건 리스트||

번호	인물 #1 경로: →← ↓	인물 #2 경로(메인 경로): ▶◀▼	인물 #3 경로: ⇒⇐⇓
1	유적 탐사 개시	유적 내부의 에너지 반응 탐지	유적 정보 획득
	→	▶	⇒
2	동료들과 퍼즐 해독	루카스와 깊은 내부로 진입	발리언과 접촉 시작
	↓	▼	⇓
3	에반스의 이상 행동 탐지	에반스의 계획 알아챈	에너지 코어 위치 추적
	←	◀	⇐
4	에반스-발리언 결탁 확인	고대 병기와 전투	고대 병기 작동 유도
	↓	▼	⇓

||사건 번호 #1||

종류	내용
(지문 , 서사, 대사)	
지문	미네르바의 유적 안, 고대 장치의 섬광이 동굴 전체를 비추고 있다. 긴장이 서서히 조여온다.
서사	유적 내부에서 예상보다 더 강한 에너지 반응이 탐지되고, 동료 에반스는 혼자 다른 길로 사라진다. 루카스는 불길한 예감을 느끼며 그를 뒤쫓는다.
대사	루카스 : "에반스, 지금 무슨 짓을 하고 있는 거야!!" 에반스 : " 너는 아직도 모르겠어? 이 힘을 우리 것이 되게 해야해.. 인류를 위해서라도"