



그 열매는 나의 것: 종족의 명예를 위하여

|핵심 키워드: CF 카피|

엄마는 사실 인간이 아닌가요? 단군왕검의 궁금증에서 시작된 웅녀의 과거 비밀스토리가 드디어 펼쳐진다!

|게임 개요(배경): 게임 인트로|

웅녀의 아이인 단군왕검이 웅녀가 매년 겨울이 올때마다 잠만 자는 것을 보고 의문을 가지게 됩니다. 더 이상 과거를 숨길 수 없던 웅녀는 결국 아들에게 자신의 과거를 사실대로 말해주면서 본격적인 게임이 시작됩니다. 과거로 넘어간 플레이어는 곰의 시점에서 시작되며, 환웅과 호랑이가 등장합니다. 환웅은 곰과 호랑이에게 인간이 될 수 있는 기회를 주되, 그에 따른 조건을 줍니다. 곰이 여러 조건, 쑥과 마늘을 완벽히 소화하여 이기게 되며 여자의 몸으로 변신하게 됩니다. 그녀는 환웅과 결혼하기 위해 여자로 변신한 직후 자신 앞으로 날라온 편지내용을 확인하고 사람이 많은 시장 속으로 들어갑니다. 결국 많은 사람들 중 환웅을 발견하게 되고, 환웅과의 혼인을 통해 그녀는 단군왕검을 낳게 됩니다. 플레이어의 선택에 따라 굴에서의 경쟁 구도를 변화시키고, 게임의 다양한 스토리 라인을 탐색할 수 있게 합니다.

|재미 요소: 마케팅 초점|

- 다양한 선택
- 문화적 배경과 전설의 활용
- 예상 못한 돌발 미션

|논리적 근거: 상업적 성공|

- <단군의 땅>과 달리 <웅녀의 비밀>은 세부적인 스토리가 강점입니다. 단군의 땅은 다소 스토리가 부족했었습니다. 단군의 땅은 스토리가 중심이 아닌 땅을 파서 아이템을 얻거나 과일을 얻어 체력 회복이 되는 등등 플레이어 성장이 우선적이었습니다. 웅녀의 비밀은 이야기를 더욱 풍부하고 복잡하게 만들며, 플레이어에게 다양한 미션들과 재미를 제공합니다. 마지막 환웅과의 결혼 때 좀더 풍부한 사운드(웅녀의 심장소리)를 통해 웅녀의 긴장감과 설렘을 일으키고, 단군왕검을 낳음으로 평화를 얻습니다.

|게임 제작 포커스: 문제점과 해결책|

- **호랑이와의 경쟁** : 호랑이와 경쟁을 하여 이기는 쪽이 상대방에게 마늘과 쑥을 추가해 버립니다.
- **환웅의 명령** : 환웅이 자신도 마늘과 쑥을 먹고 싶지만 하늘에서는 구할 수 없었기에, 곰과 호랑이에게 맛있게 먹어보라고 명령합니다. 플레이어는 마늘과 쑥을 야무지게 먹기위해 동굴에서 씹 재료들을 구해와야 합니다.
- **환웅 몰래 동굴 나갔다 오기** : 곰과 호랑이는 백일 동안 햇빛을 보지 못하기 때문에 정신을 잃을 수 있습니다. 그러므로 정신이 이상해지기전 환웅 몰래 동굴 옆 땅굴을 파 몰래 햇빛을 보며 정신 회복을 해야 합니다.

그 열매는 나의 것: 종족의 명예를 위하여

[게임 개요(배경): 게임 인트로]

"단군의 유산"은 단군 신화를 바탕으로 한 액션 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 곰의 시점에서 게임이 시작됩니다. 이 게임은 곰과 호랑이의 굴에서부터 시작하여, 쑥과 마늘을 먹습니다. 환웅과의 혼인을 통해 단군왕검의 출생으로 게임이 마무리가 됩니다.

[줄거리: 기승전결 플롯]

이 게임은 굴에서 곰과 호랑이가 신 환웅의 신령스러운 쑥과 마늘을 먹는 모습에서 시작됩니다. 환웅은 그들에게 인간이 될 수 있는 기회를 주지만, 그것에 대한 조건을 부과합니다. 플레이어는 곰의 시점에서 게임을 진행하며, 호랑이와의 경쟁을 시작합니다. 결국 곰이 신령스러운 쑥과 마늘을 완벽히 소화하여 이기게 되면서 여자의 몸이 됩니다. 웅녀가 되어 혼인 하려는데 갈등을 겪게 됩니다. 웅녀가 환웅과 혼인을 하기 위해 여러 미니게임을 거쳐야 합니다. 환웅과의 혼인을 통해 그녀는 단군왕검을 낳게 됩니다. 이어서 곰의 변화와 환웅과의 만남, 그리고 단군왕검의 출생은 게임의 주요 내용을 이룹니다. 게임은 플레이어의 선택과 행동으로 먹어야 하는 쑥과 마늘양이 늘어날 수 있습니다(소요 게임시간 증가). 예를 들어, 플레이어가 곰의 선택을 통제하여 굴에서 호랑이가 승리하여 게임을 재시도 해야 할 수 있으며 호랑이와의 경쟁구도를 더욱 뜨겁게 만들 수 있습니다. 이러한 선택과 결과는 게임의 다양한 스토리 라인을 제공하며, 플레이어는 여러 번의 플레이를 통해 게임의 엔딩(단군왕검의 탄생)을 경험할 수 있습니다.

[재미 요소: 마케팅 초점]

- **미니게임:** 곰과 호랑이가 신령스러운 쑥과 마늘을 먹는 과정에서 발생하는 미니게임을 제공합니다. 플레이어는 곰이나 호랑이의 움직임을 조작하여 장애물을 피하거나 특정 아이템을 수집합니다.
- **선택과 결과:** 플레이어의 선택에 따라 곰과 호랑이의 쑥과 마늘양이 달라집니다. 예를 들어, 곰이 먹어야 하는 쑥과 마늘양이 많아지면 곰은 호랑이와 같이 사람이 되지 못해 게임을 재시작을 해야 합니다.
- **스토리의 깊이:** 단순한 액션 어드벤처를 넘어서, 단군 신화의 깊은 의미와 각 캐릭터의 내면적인 갈등을 탐색합니다. 플레이어는 게임을 통해 단군의 유산과 그에 담긴 메시지를 발견하게 됩니다.
- **환웅의 호감사기:** 곰과 호랑이가 쑥과 마늘을 먹는 경쟁을 벌이고 있는 모습을 환웅은 매시간 위에서 지켜보고 있습니다. 미니게임 도중 환웅이 곰과 호랑이에게 쑥과 마늘을 맛있게 먹어보라 지시합니다. 환웅의 호감을 사기 위해 동굴에 피어난 상추를 뜯으며 호랑이보다 더 맛있게 씹을 써서 먹어야 합니다.

그 열매는 나의 것: 종족의 명예를 위하여

|배경 스토리(요약): 세계관의 시작점|

두 종족 사이에 있던 실버 레인지 산맥은 과거에서 내려온 전설이 있었습니다. 그 전설을 바로 동물이 사람으로 될 수 있다는 어느 누구도 보지 못했던 열매였습니다. 이 전설적인 실버 레인지 산맥 주위에도 여러 산맥과 비옥한 땅이 존재했는데, 푸른 하늘을 닮은 산 꼭대기와 푸른 구름을 닮은 바위 봉우리에서 유래된 세르레스티얼 피니클 산맥과 에메랄드 브이라 땅이 있었습니다. 그리고 그 옆에는 길고 날카로운 바위 봉우리로 이루어지고 끊임 없이 바람이 부는 것으로 유명했던 에어리얼 트래버스 레인지 산맥과 골든 스프링스 땅이 있었습니다. 그 주위로 전설열매를 찾고 싶어하는 동물들이 모여들었습니다. 시간이 지날수록 두 종류의 동물들만 남게 되었는데 바로 곰과 호랑이였습니다. 두 동물들은 원래 서로 같이 지내며 생활하였다. 하지만 시간이 지날수록 자기자신의 본능이 이끄는 산맥에서 생활하는 날이 늘어났고, 각각 산맥과 땅을 서로 가지며 세르레스티얼 피니클과 에메랄드 브리아땅은 곰종족이 서식하고 에어리얼 트래버스 레인지 산맥과 골든 스프리스 땅은 호랑이 종족이 지내게 되었습니다. 곰 종족은 우르두르 라는 종족이름을 짓게 되었고, 호랑이 종족은 페랄라로 짓게되었습니다. 서로 다른 위치에서 살게 된 두 종족은 날이 지날수록 실버 레인지 산맥에 있는 전설을 서로 자신의 종족의 명성을 얻기 위해 눈에 독기를 품고 찾게 됩니다.

|연대기: 시간적 배경|

||발단기(도입)||

- 기원전 10,000년대 : 지구는 대규모 지진과 화산 폭발의 연속으로 인해 열대 우림이 무너져 내리고 대륙들이 이동하며 새로운 대륙이 등장했습니다. 이 전환은 지구의 지형을 근본적으로 변화시켰고, 새로운 환경의 탄생을 예고했습니다. 땅의 신비한 힘과 에너지가 대지를 뒤흔들며, 더 나은 미래의 시작을 암시했습니다.
- 기원전 7,000년대 : 이 변화의 중심지에는 실버 레인지 산맥이 형성되었습니다. 그 주변에는 푸른 하늘을 닮은 산 꼭대기와 푸른 구름을 닮은 바위 봉우리가 솟아오르며, 신비한 아름다움으로 가득한 세르레스티얼 피니클 산맥과 에메랄드 브이라 땅이 탄생했습니다. 이곳은 자연의 신비와 아름다움이 공존하는 곳으로, 곰과 호랑이 종족이 함께 살며 자연과 어우러지며 생활했습니다. 세르레스티얼 피니클 산맥과 에메랄드 브이라 땅은 푸른 산과 푸른 바위로 이루어져 있어 마치 하늘에서 떨어진 듯한 아름다움을 자랑했습니다. 한편으로는 에어리얼 트래버스 레인지 산맥과 골든 스프링스 땅은 길고 날카로운 바위 봉우리와 황금빛 스프링스로 가득했습니다. 두 종족은 산맥의 아름다움을 탐험하며 자연과의 조화를 깨닫고, 그 과정에서 새로운 우정을 쌓았습니다. 곰과 호랑이 종족은 실버 레인지 산맥의 신비한 환경을 탐험하며 자신들의 문화와 역사를 발전시켜 나갔습니다. 이런 모험과 우정의 결합은 산맥에 새로운 희망을 심는 데 기여했고, 이는 실버 레인지 산맥의 미래를 밝게 만들었습니다.

||전개기(갈등)||

- 기원전 6,000년대 : 전설 속의 열매가 실버 레인지 산맥에 있다는 소문이 퍼졌습니다. 세르레스티얼 피니클 산맥과 에메랄드 브이라 땅은 곰 종족이 차지하고, 에어리얼 트레이버스 레인지 산맥과 골든 스프링스 땅은 호랑이 종족이 차지하게 되었습니다.
- 기원전 3,800년대 : 실버 레인지 산맥에서는 자연의 선물과 공생을 통해 평화롭게 지내던 곰과 호랑이 종족 간의 갈등이 시작됩니다. 자원의 부족과 영토의 경쟁으로 인해 두 종족은 서로에게 적대적인 태도를 보이기 시작합니다. 처음에는 각각의 영역에서 살아가던 종족들이 서로의 영역으로 침입하면서 갈등이 가중되고, 그에 따른 충돌과 혼란이 불어옵니다. 이로 인해 종족들 간의 관계는 급격히 악화되며, 평화롭게 공존하던 시대는 점점 사라져가게 됩니다.

||절정기(위기, 대회전)||

- 기원전 1,000년대 : 실버 레인지 산맥의 위기는 절정에 달하게 됩니다. 전쟁은 더욱 치열해지고, 갈등은 끊임 없이 확대되어 각 산맥과 땅은 파괴의 길로 향하게 됩니다. 그러나 한편으로는 이러한 위기 속에서도 종족들은 실버 레인지 산맥의 전설을 찾기 위한 열매를 찾는 데에 대한 강한 열망을 품고 있습니다. 이 열망은 종족들의 용기와 희망을 일으키며, 새로운 방향으로 나아갈 수 있는 힘을 제공합니다.
- 기원전 900년대: 종족들이 자신들의 운명을 바꾸기 위해 대회전을 벌이게 됩니다. 이 대회전은 종족들 간의 전쟁과 협력의 최종 결정을 내리는 결정적인 시간이 됩니다. 각 산맥과 땅에서 모인 종족들은 전설의 열매를 찾기 위한 모험을 시작하며, 그 과정에서 서로의 용기와 협력을 시험받게 됩니다. 이 대회전은 종족들의 운명을 결정짓는 중대한 시간이며, 실버 레인지 산맥의 미래를 좌우합니다.

||해결기(탐험, 새출발)||

- 기원전 330년대 : 전쟁으로 인한 파국을 막기 위해 양쪽 종족이 모여 실버 레인지 산맥의 전설을 탐험하기로 합니다. 기원전 1000년대, 그들은 전설 속의 열매를 찾기 위한 대회전을 벌이며, 서로의 용기와 협력을 시험받게 됩니다.
- 기원전 50년대 : 전설의 열매를 찾기 위한 모험은 종족들의 용기와 결의를 시험하며, 실버 레인지 산맥의 미지의 세계를 탐험하는 데에 대한 새로운 도전을 열어줍니다. 그리고 이를 통해 곰과 호랑이 종족 간의 연대기는 새로운 출발을 맞이하게 되며, 산맥의 평화와 조화를 되찾을 수 있는 희망이 다시 한번 빛을 발하게 됩니다.
- 1500년대 : 곰과 호랑이 대표들이 한 동굴에 모여, 환웅의 신이 말하는 사람으로 될 수 있는 전설의 열매의 이야기를 듣습니다.

[월드맵(지도): 공간적 배경]



||지역적 특징: 자연 환경||

- 지형 : 세르레스티얼 피니클 산맥은 지각 변동과 화산 활동으로 인해 형성되었습니다. 수백만 년 전, 지각판이 충돌하면서 거대한 힘이 작용해 산맥이 솟아오르게 되었습니다. 화산 활동으로 인해 형성된 푸른 바위는 독특한 지질학적 특성을 가지며, 이로 인해 산맥이 하늘과 조화를 이루는 아름다운 경관을 갖게 되었습니다. 에어리얼 트래버스 레인지 산맥은 지각판의 충돌과 융기로 인해 형성되었습니다. 이 산맥은 지질학적으로 매우 활동적인 지역에 위치해 있어, 지각판의 움직임으로 인해 길고 날카로운 바위 봉우리가 형성되었습니다.

다. 끊임없는 지각 운동이 이곳의 험준한 지형을 만들어냈습니다. 에메랄드 브이라 땅은 오래된 호수와 강이 퇴적 작용을 통해 평탄한 초원을 형성한 결과입니다. 수천 년에 걸친 강물의 침식과 퇴적 작용으로 인해 넓고 평탄한 지형이 형성되었습니다. 언덕과 연못은 이러한 과정에서 자연스럽게 생겨났습니다. 골든 스프링스 땅은 지열 활동으로 인해 형성된 온천과 황금빛 스프링스로 유명합니다. 지각 아래에 있는 마그마의 열기가 지표면 가까이 올라와 온천과 지열 활동을 촉발시키며 이로 인해 독특한 황금빛 모래와 돌이 형성되었습니다.

- 기후 : 세르레스티얼 피니클 산맥의 기후는 고도가 높기 때문에 기온이 낮고 바람이 강하게 불어옵니다. 지형적으로 높은 산들이 바람을 차단하지 못하고, 그로 인해 강한 바람이 지속적으로 불게 됩니다. 이 지역은 주변 대양의 기류와 만나는 지점에 위치해 있어, 기온이 온화하지만 고도에 따라 변화가 심합니다. 에어리얼 트래버스 레인지 산맥은 높은 고도와 험준한 지형 때문에 기후가 매우 가혹합니다. 산맥의 지형이 바람을 가두고 증폭시키는 효과를 가져와 강한 바람이 지속적으로 불게 됩니다. 이러한 이유로 날씨가 변덕스럽고, 낮과 밤의 기온 차이가 큼니다. 에메랄드 브이라 땅은 주변 산맥들이 기후를 안정시키고, 온화한 기후가 지속되며, 계절에 따른 기온 변화가 비교적 완만합니다. 골든 스프링스 땅은 지열 활동의 영향으로 항상 따뜻한 기온이 감돌며, 온화한 기후가 지속됩니다.
- 생태계 : 세르레스티얼 피니클 산맥의 생태계는 고산 환경에 적응한 식물들이 자라며 이곳의 계곡과 협곡에서는 청정한 물이 흐르고 다양한 생물이 서식할 수 있는 환경이 마련되었습니다. 에어리얼 트래버스 레인지 산맥은 바위 틈새에서는 극한 환경에서도 자라는 식물들이 발견됩니다. 강한 바람을 타고 이동하여 험난한 환경 속에서도 생명을 이어가는 생물들이 많습니다. 에메랄드 브이라 땅은 다양한 초지 식물과 꽃들이 자랍니다. 골든 스프링스 땅은 온천과 주변 습지에는 다양한 수생 식물과 동물이 서식하며, 특히 온천에서 자라는 독특한 미생물과 조류가 있습니다.

||지역적 특징: 인간 사회||

- 건축 : 세르레스티얼 피니클 산맥의 건축 특징은 자연과 조화를 이루는 동굴 형태가 주를 이룹니다. 이곳의 주민들은 산의 자연적인 틈새와 동굴을 활용하여 주거지를 만들었습니다. 동굴 내부는 외부의 차가운 기온을 막아주고, 강한 바람으로부터 보호해주는 역할을 합니다. 에어리얼 트래버스 레인지 산맥은 높은 기동성과 은신 능력을 바탕으로 바위와 절벽 사이에 집을 짓습니다. 건축물은 주로 바위틈과 절벽에 숨겨져 있어 외부로부터의 보호와 사냥을 위한 은신처 역할을 합니다.
- 중요 거점(도시) : 세르레스티얼 피니클 산맥의 중요 거점 도시는 아주르 할로우 입니다. 아주르 할로우는 세르레스티얼 피니클 산맥의 높은 봉우리 사이에 자리 잡은 도시로, 자연 동굴과 바위를 활용한 독특한 건축양식이 돋보입니다. 도시의 구조는 자연 환경과 조화를 이루며, 우르두르 종족은 푸른 바위와 동굴을 중심으로 생활합니다. 그 주위 주요 건축물로는 대표적으로 스카이 캐번이 있습니다. 이것은 아주르 할로우를 지켜주는 구역으로 푸른 바위 동굴이 연결된 형태입니다. 각 동굴은 천연 채광 시스템을 갖추고 있어 밝고 아늑하며, 바람을 막아주는 구조로 설계되었습니다. 에어리얼 트래버스 레인지 산맥의 중요 거점 도시는 윈드클로우 시타델 입니다. 윈드클로우 시타델은 에어리얼 트래버스 레인지 산맥의 절벽과 바위 틈새에 자리 잡은 도시로, 호랑이 종족 페탈라의 은신처와 전투력을 반영한 건축양식이 특징입니다. 도시의 구조는 바위틈과 절벽을 활용해 전략적으로 설계되었습니다. 그 주위 주요 건축물로는 새도우 덴이 있습니다. 이 구조물의 특징으로는 바위 틈새에 숨겨진 형태입니다. 각 거처는 비밀 통로와 연결되어 있습니다.

|종족명: 우르두르|



||종족 개요: 종족의 스토리텔링||

- 우르두르는 자연과의 조화를 무엇보다 중요시 여깁니다. 세르레스티얼 피니클 산맥의 푸른 바위와 고산 식물들, 에메랄드 브이라 땅의 비옥한 초원과 풍부한 물은 우르두르에게 완벽한 서식지를 제공했습니다. 그들

은 이곳에서 자원을 낭비하지 않고, 자연을 존중하며 살아왔습니다. 나무와 바위로 만든 집들은 자연의 일부처럼 보이며, 동굴은 그들의 주요 거주지로 사용되었습니다.

- 우르두르는 평화로운 종족이지만, 필요할 때는 강력한 전사로 변할 수 있습니다. 그들은 강인한 체력과 용맹함을 가지고 있으며, 자연을 지키기 위해 싸울 준비가 되어 있습니다. 특히, 실버 레인지 산맥을 탐험하며 전설의 열매를 찾기 위해 많은 도전에 맞서야 했습니다. 이 과정에서 그들은 자신들의 용맹함과 지혜를 발휘하여, 자연과의 조화를 유지하면서도 모험을 이어갔습니다.

||정치 체제||

- 계급 구조: 우르두르는 얼마나 마늘을 많이 먹을 수 있느냐에 따라 계급구조가 나뉘었습니다. 일꾼-수호자-헌자-대장으로 나뉘었습니다. 수호자부터는 일꾼처럼 마늘을 더 이상 캐는 것 이 아니라 대장으로 갈수 있는 진급식에 참여할 수 있습니다. 진급을 하기위해선 마늘을 빨리 먹어야하며, 수호자부터 마늘을 먹을 수 있습니다.
- 신분제(가문): 대족장가문 – 원로 가문 – 전사가문 – 장인가문 – 농부가문이 있습니다. 서로 각자의 특징이 있으므로 서로 존중하며 균등하게 생활합니다.

||경제 체제||

- 생산 구조: 우르두르의 주요 생산 구조는 농업입니다. 농업을 통해 주로 곡물, 채소, 과일 등을 생산합니다. 에메랄드 브이라 땅의 비옥한 토양과 온화한 기후는 농작물 재배에 최적의 환경을 제공합니다.
- 시장 모습: 우르두르 종족은 교환 시스템을 운용합니다. 우르두르는 화폐를 사용하지 않고 물물교환을 통해 경제 활동을 합니다. 각 가문은 자신들이 생산한 물품을 다른 가문과 교환하여 필요한 물건을 얻습니다. 교환장소는 정기적으로 열리는 장터가 있으며, 여기서 모든 가문이 모여 물품을 교환합니다. 장터는 주로 세르레스티얼 피니클 산맥의 계곡이나 에메랄드 브이라 땅의 넓은 평지에 마련됩니다.

||사회 체제||

- 생활 환경: 우르두르는 종족은 주로 동굴에 거주하며, 자연 속에서 자연의 소재를 활용하여 집을 짓습니다. 이들의 주거 형태는 자연과 조화를 이루며, 지역의 기후와 지형에 적합하게 설계됩니다. 자연과의 조화를 중시하며, 자연 환경을 보존하고 존중합니다. 이들은 산림을 소중히 여기고, 산악 지대와 평야를 적절히 활용하여 농업과 사냥을 하며 생활합니다.
- 문화: 우르두르 종족은 자신들만의 언어와 예술을 가지고 있습니다. 그들의 언어는 자연의 소리와 동물의 울음소리를 모방한 것으로, 감각적이고 우아한 소리로 구성되어 있습니다. 또한, 그들은 동굴 벽화와 나무 조각상 등의 예술을 통해 자연과의 조화를 표현합니다.
- 종교: 우르두르 종족은 주로 자연을 숭배하는 종교를 믿습니다. 그들은 자연의 신비로움과 위대함을 경외하며, 강, 나무, 산 등의 자연 현상을 신성시합니다. 이들은 자연과의 조화를 통해 영적인 평화와 안정을 찾으며, 자연의 신을 통해 지혜와 힘을 구합니다.
- ||과학 및 기술||
- 과학: 우르두르 종족은 자연을 관찰하고 그 패턴을 이해함으로써 과학적 지식을 얻습니다. 별, 달, 해 등의 천체 운동을 주시하며, 식물, 동물의 행동과 변화를 연구합니다. 식물을 주로 관찰함으로써 이들은 자연의

식물들을 연구하여 치료에 이용하며, 자연 주의적인 치료법을 개발합니다. 약초를 사용하여 다양한 질병을 치료하고, 상처를 치료하는 방법을 연구합니다.

- 기술: 이들은 식물과 열매를 통해 간단한 통신 기술을 개발하여 공동체 간의 소통을 강화합니다. 나무 조각품이나 화재 신호를 이용하여 정보를 전달하며, 긴급한 상황에서도 빠르게 소통할 수 있습니다.

||공격 및 방어||

- 공격: 우르두르 종족은 주로 사냥과 전투를 통해 음식과 자원을 확보합니다. 이들은 단순한 활과 화살, 창, 돌 등을 사용하여 사냥을 하며, 자연의 위협과 야생 동물과의 전투에서 경험을 쌓습니다.
- 방어: 우르두르 종족은 자연의 지형을 이용하여 방어 거점을 구축합니다. 이들은 돌과 나무로 강화된 숲 속의 요새를 건설하여 적의 공격을 막습니다. 높은 나무와 돌 벽은 적의 침입을 어렵게 만듭니다.
- ||스킬 및 아이템||
- 스킬(마법): 자연 소환술 : 우르두르 종족은 "신록의 손길"이라 불리는 자연 소환술을 사용합니다. 이 마법은 숲의 정령이나 동물들을 소환하여 전투에 도움을 주며, 주변의 자연 요소를 이용하여 강력한 힘을 발휘합니다.
 - 치유 마법 : 우르두르 종족은 "신성한 회복"이라 불리는 치유 마법을 사용합니다. 이 마법은 자연의 식물을 이용하여 상처와 병을 치유하며, 숲 속에서 발견되는 특별한 약초들을 활용하여 치유의 힘을 강화합니다.
 - 자연의 분노 : 이들은 "대자연의 격노"라 불리는 자연의 분노를 일으켜 적을 공격하는 마법을 사용합니다. 이 마법은 주변의 나무나 바위들을 조종하여 적에게 향하게 하거나, 번개와같은 자연의 힘을 호출하여 강력한 공격을 발동합니다.
- 아이템: 자연의 보호막 : 우르두르 종족은 "생명의 수호갑"이라 불리는 자연의 보호막을 사용합니다. 이 갑옷은 자연의 소재를 이용하여 만들어졌으며, 숲의 정령들의 수호를 받아 적의 공격으로부터 보호를 받습니다.
 - 숲의 지팡이 : "신비한 숲의 지팡이"를 사용하여 자연의 힘을 끌어내어 마법을 발동합니다. 이 지팡이는 숲 속에서 특별한 나무로 만들어지며, 마력을 집중시켜 강력한 마법을 사용할 수 있습니다.
 - 약초 주머니 : 우르두르 종족은 "신속한 치유의 손길"이 담긴 약초 주머니를 사용합니다. 이 주머니에는 숲에서 발견되는 다양한 약초들이 담겨 있으며, 상처와 병을 치유하는 데 사용됩니다.
 - 자연의 보석 : 우르두르 종족은 "숲의 보호석"이라 불리는 자연의 보석들을 수집하여 사용합니다. 이들은 보석에 자신들의 마력을 담아 마법의 힘을 강화하거나, 보호의 효과를 얻습니다.

그 열매는 나의 것: 종족의 명예를 위하여

|7개 행동 영역의 등장 인물 7인|

||주요 인물||

1. 주인공: 백호

- 우르두르 종족의 젊은 전사로, 용맹함과 지혜를 겸비한 인물. 실버 레인지 산맥의 전설적인 열매를 찾아 종족의 운명을 바꾸고자 한다.
- 뛰어난 사냥 기술과 무술 실력을 지녔으며, 자연과 깊은 교감을 통해 주변 환경을 이용한 전략을 세운다.

2. 적: 호련

- 페랄라 종족의 지도자로, 강력하고 무자비한 성격. 실버 레인지 산맥의 열매를 차지하여 페랄라 종족의 절대적 권력을 확립하려 한다.
- 탁월한 전투 능력과 카리스마로 많은 추종자를 이끌고 있으며, 냉혹한 결단력으로 적을 압도한다.

3. 가짜 주인공: 금량

- 우르두르 종족의 다른 전사로, 처음에는 백호와 함께 열매를 찾으려 하지만, 나중에는 자신의 욕망에 의해 배신을 하게 된다.
- 외모가 출중하고, 초기에는 믿음직한 동료로 보이지만 점차 자신의 야망을 드러낸다.

||중간 인물||

4. 여왕: 선화

- 우르두르 종족의 현 여왕으로, 지혜롭고 공정한 통치를 하고 있다.
- 백호에게 열매를 찾는 임무를 맡기며 그를 신뢰한다. 강력한 마법 능력을 지녔으며, 종족의 평화를 위해 헌신하는 모습으로 존경 받는다.

||주변 인물||

5. 조력자: 석문

- 산의 현자로, 자연과 교감하며 깊은 지식을 지닌 인물. 백호에게 여러 가지 지혜와 마법을 가르쳐 준다.
- 자연의 비밀을 아는 현명한 자로, 초목과 동물들과 소통할 수 있는 능력을 지녔다. 그의 조언과 마법은 백호의 여정에 큰 도움이 된다.

6. 증여자: **초아**

- 숲의 정령으로, 자연의 힘을 다루는 능력을 지닌다. 백호에게 특별한 마법 아이템을 증여하며 그의 여정을 돕는다.
- 초아는 자연의 정수로부터 힘을 얻어, 치유와 보호의 마법을 사용한다. 그녀의 존재는 자연의 신비로움을 상징하며, 백호에게 필요한 순간에 나타난다.

7. 파견자: **운조**

- 우르두르 종족의 신뢰받는 사신으로, 백호의 여정을 공식적으로 지시하고, 필요한 자원과 지원(식물)을 제공한다. 냉철하고 전략적인 사고를 지녔으며, 종족 내에서 중요한 결정을 내리는 역할을 맡고 있다.
- 그의 임무는 백호에게 중요한 정보와 자원을 제공하는 것이다.

|영웅의 여정 12단계: 출발-일상 세계|

1. 일상 세계

- 백호는 우르두르 종족의 젊은 전사로, 세르레스티얼 피니클 산맥의 숲 속에서 평화롭게 살아간다. 일상은 사냥과 부족을 보호하는 일로 채워져 있다. 그는 여왕 선화의 신임을 받으며, 동료들과 함께 자연의 수호자로서 역할을 다하고 있다.
- 우르두르 종족의 생활은 자연과 깊은 조화를 이루며, 백호는 어릴 적부터 이 조화를 유지하는 법을 배워왔다. 그의 가족은 대대로 전사였고, 백호는 그 전통을 이어받아 우르두르 종족의 자람으로 성장했다.

2. 여왕의 부름

- 우르두르 종족의 신성한 예언이 실버 레인지 산맥에 전설적인 열매가 다시 나타날 것을 예고한다. 여왕 선화는 백호에게 열매를 찾아와 종족의 운명을 바꾸는 임무를 맡긴다.
- 백호는 처음에는 망설이지만, 자신의 운명을 받아들이기로 결심한다. 전설적인 열매는 종족의 번영과 보호를 위한 중요한 열쇠로 여겨지며, 백호는 이 임무를 수행함으로써 종족의 영웅이 될 기회를 얻게 된다.

3. 백호의 두려움

- 백호는 처음에는 위험과 불확실성 때문에 임무를 망설인다. 그는 가족과 동료들을 떠나야 한다는 사실이 마음에 걸리며, 위험한 여정을 떠나는 것이 두렵다. 하지만 선화 여왕과 조력자 석문의 격려와 조언으로 용기를 얻는다.
- 선화 여왕은 백호에게 그의 잠재력을 일깨우며, 석문은 자연의 힘을 통해 백호의 두려움을 극복하도록 돕는다. 그의 동료 전사 금랑도 처음에는 그를 격려하지만, 점차 그와 경쟁하게 된다.

4. 스승(mentor)과의 만남

- 백호는 여정을 떠나기 전, 그의 스승인 산의 현자 석문을 만나 조언을 구한다. 석문은 백호에게 자연의 비밀과 마법을 가르쳐주며, 그의 두려움을 극복하도록 돕는다. 석문은 백호에게 여정을 위한 중요한 지혜와 능력을 전수하며, 그가 임무를 성공적으로 수행할 수 있도록 준비시킨다.
- 석문은 또한 백호에게 신비한 숲의 지팡이를 건네주며, 이는 백호가 마법을 사용할 때 그의 능력을 증폭시켜 줄 중요한 아이템이다. 석문의 가르침과 지팡이는 백호가 여정을 떠나는 데 큰 힘이 된다.

5. 첫 관문 통과

- 백호는 드디어 여정을 시작하며 첫 번째 관문을 통과하게 된다. 그는 세르레스티얼 피니클 산맥의 험준한 고개를 넘어야 한다. 이 과정에서 백호는 석문에게 배운 기술과 지혜를 사용하여 자연의 도전에 맞선다.
- 그는 자신의 두려움을 극복하고, 새로운 능력을 발휘하여 산맥의 위협을 극복한다. 이 관문을 통과하면서 백호는 자신의 내면의 힘과 용기를 깨닫게 된다. 그의 여정은 이제 막 시작되었으며, 그는 앞으로 더 많은 도전과 시련을 마주하게 될 것이다

|영웅의 여정 12단계: 입문-특별 세계|

6. 시험, 조력자, 적

- 백호는 실버 레인지 산맥 깊숙한 곳으로 향하며 여러 가지 시험과 도전에 직면한다. 첫 번째 시험은 산맥의 거대한 협곡을 건너야 하는 것이다. 협곡은 바람이 거세게 불어오고, 깊은 계곡이 그 아래 펼쳐져 있어 매우 위험하다. 백호는 석문에게 배운 기술과 지혜를 사용해 협곡을 무사히 건넌다.
- 백호는 협곡을 건너는 동안, 산 속 깊은 숲에서 숲의 정령들을 만난다. 숲의 정령들은 백호에게 자연의 힘을 빌려 여정을 돕기로 한다. 그들은 백호에게 신비로운 꽃 "루나리 불룸"을 건네주며, 이 꽃은 백호가 마법을 사용할 때 그의 힘을 증폭시켜 준다.
- 백호는 산맥의 고지대에서 페랄라 종족의 정찰대와 첫 대면을 한다. 이들은 호련의 명령을 받고 백호의 여정을 방해하기 위해 파견된 적들이다. 백호는 정찰대와 치열한 전투를 벌이며, 자신의 전투 기술과 마법을 총동원하여 적을 물리친다. 이 전투를 통해 백호는 페랄라 종족의 위협을 실감하며, 앞으로의 여정이 더욱 험난할 것임을 깨닫게 된다.

7. 동굴 깊이 접근

- 백호는 신성한 동굴을 찾아내고, 그 깊숙한 곳으로 접근하기 시작한다. 동굴 내부는 어둡고 미로처럼 복잡하며, 곳곳에 함정이 도사리고 있다. 백호는 석문과 정령들에게 배운 지혜와 능력을 사용해 함정을 피하고, 어둠 속에서 길을 찾아낸다. 동굴 깊은 곳으로 갈수록 백호는 자신의 두려움과 맞서야 한다. 그는 동굴의 어둠 속에서 자신의 내면과 마주하며, 진정한 용기를 발견한다.

8. 시련(ordeal)

- 동굴 깊숙한 곳에서 백호와 가짜 주인공 금량은 신성한 열매를 지키는 고대의 수호자와 맞서야 한다. 수호자는 강력한 마법과 능력을 지닌 존재로, 백호와 금량의 모든 힘을 시험한다. 전투 중, 금량은 용맹하게 싸우지만, 수호자의 강력한 공격을 받아 치명상을 입는다. 금량은 백호에게 마지막 힘을 모아 신성한 열매를 지켜줄 것을 부탁하며, 눈을 감는다. 금량의 죽음은 백호에게 큰 충격과 슬픔을 안겨주지만, 그는 친구의 희생을 헛되이 하지 않기 위해 더욱 결연하게 싸운다. 백호는 자신의 능력과 지혜를 총동원하여 수호자와 싸우고, 그의 시련을 이겨낸다. 이 과정에서 백호는 자신의 한계를 넘어서는 힘을 발견하고, 진정한 전사로 거듭난다.

9. 보상

- 백호는 수호자를 물리치고 드디어 전설의 열매를 손에 넣는다. 열매는 강력한 힘을 지니고 있으며, 이를 통해 우르두르 종족은 새로운 번영과 힘을 얻게 될 것이다. 백호는 열매를 얻은 것뿐만 아니라, 여정을 통해 자신이 더욱 강해지고 지혜로워졌음을 깨닫는다. 그는 자신의 능력과 용기를 확인하고, 종족의 미래를 위한 중요한 임무를 완수하게 된다. 열매는 백호에게 큰 보상이지만, 그의 여정에서 얻은 경험과 지혜는 더 크다.

|영웅의 여정 12단계: 귀환-일상 세계|

10. 돌아가는 길

- 백호는 신성한 열매를 손에 넣고 우르두르 종족에게 돌아가는 길을 떠난다. 여정을 통해 지친 몸과 마음이 지만, 그의 결단력은 더욱 굳건해졌다. 백호는 실버 레인지 산맥을 다시 넘으며, 돌아가는 길이 험난하고 위험이 도사리고 있음을 실감한다. 그는 숲의 정령들이 가르쳐준 비밀의 길을 따라가며, 자연의 힘을 빌려 길을 찾는다.

11. 부활(resurrection)

- 백호는 귀환 중 산맥의 신성한 동굴을 지나며, 금량의 죽음이 있었던 장소에 도착한다. 그는 금량의 희생을 기리며, 신성한 열매의 한 조각을 꺼내어 금량의 몸에 사용하기로 결심한다. 백호는 열매의 치유력을 믿고, 신비로운 마법을 사용하여 금량을 부활시키려 한다. 숲의 정령들도 이 과정에 도움을 준다. 열매의 힘과 백호의 진심이 결합하여 금량은 서서히 눈을 뜬다. 금량의 부활은 백호에게 큰 기쁨과 희망을 안겨준다. 두 친구는 다시 재회하며, 서로의 용기와 우정을 확인한다. 금량은 백호의 여정에서 얻은 모든 경험과 지혜를 들으며, 함께 종족의 미래를 위해 돌아갈 준비를 한다.

12. 영약(elixir) 가지고 귀환

- 백호와 금량은 우르두르 종족의 마을에 도착한다. 백호는 여왕 선화에게 신성한 열매를 바치며, 그의 여정에서 겪은 모든 이야기를 나눈다. 열매는 우르두르 종족에게 새로운 힘과 번영을 가져다줄 영약으로 여겨진다. 백호의 귀환은 종족에게 큰 기쁨과 희망을 안겨준다. 여왕 선화는 백호의 용기와 헌신을 높이 평가하며, 그를 종족의 영웅으로 칭송한다. 금량의 부활은 종족에게 또 다른 기적과 같은 희망을 선사한다. 백호는 열매의 힘을 통해 종족의 번영을 이끌며, 자연과의 조화를 더욱 깊게 한다. 그의 여정에서 얻은 지혜와 능력은 종족의 미래를 밝히는 중요한 자산이 된다. 백호와 금량은 종족의 지도자로서 새로운 역할을 맡게 되며, 그들의 이야기는 후세에게 영감을 주는 전설로 남는다.