

에테르가드

멸망의 메아리

Aethelgard: Echoes of the Collapse

Game Scenario — Gemini 2.5 Flash 작성

2026.08.29 | SHIUM Platform

세계 최고의 AAA 게임 시나리오: 메마른 심장, 고동치는 전장

1. 게임 제목 및 태그라인

- 게임 제목: 에테르가드: 멸망의 메아리 (Aethelgard: Echoes of the Collapse)
- 태그라인: 문명이 무너진 대지 위, 당신의 심장이 새로운 역사를 쓴다. (On the shattered earth of fallen civilization, your heart writes a new history.)

2. 세계관

• 역사적 배경:

수천 년 전, 인류는 '대붕괴(The Great Collapse)'라 불리는 미증유의 재앙으로 문명의 정점을 잃었다. 고도로 발달했던 기술은 대부분 파괴되거나 봉인되었고, 살아남은 인류는 독성 대기와 오염된 땅 속에서 근근이 생존해야 했다. 수백 년의 암흑기를 거쳐, 일부 생존자들이 오염되지 않은 고대 도시의 잔해나 고지대 요새에 정착하며 새로운 공동체를 형성하기 시작했다. 이들은 '고대 유물(Ancient Relics)'이라 불리는 붕괴 이전의 기술 조각들을 발굴하고 재해석하여 간신히 기술 수준을 복구해나갔다. 그러나 물과 에너지원, 그리고 생존 가능한 토지의 희소성은 끊임없는 분쟁을 야기했다.

• 지리:

세계는 '에테르가드(Aethelgard)'라고 불리며, 대부분의 지역은 독성 안개와 방사능으로 오염된 '황무지(Wastelands)'로 뒤덮여 있다. 살아남은 인류는 몇몇 고립된 '오아시스 도시(Oasis Cities)'나 고대 문명의 거대한 지하 방공호 위에 세워진 '강철 요새(Ironclad Fortresses)'에 집중되어 있다. 이들 도시 사이를 연결하는 것은 낡은 고대 도로와 위험천만한 황무지 횡단로뿐이다. 특히 중요한 것은 지상에 남아있는 고대 '정화 시설(Purification Hubs)'과 지하 깊숙이 잠든 '에너지 코어(Energy Cores)'의 위치다.

• 세력 구도:

1. 흑요석 헤게모니 (The Obsidian Hegemony): 붕괴 이전의 군사 기술과 거대한 병력을 가장 많이 보존하고 있는 압제적인 제국. 철권 통치와 강력한 중앙집권으로 에테르가드의 대부분을 지배하려 한다. 그들의 통치는 질서를 가져왔지만, 동시에 자유와 희망을 억압한다. 수도는 고대 초거대 도시 위에 세워진 '크로노스(Kronos)'.
2. 자유 도시 연합 (The Free Cities Alliance): 헤게모니의 지배를 거부하고 독립적으로 살아남은 작은 도시 국가들의 느슨한 연합체. 기술력은 헤게모니에 미치지 못하지만, 생존력과 혁신 정신이 뛰어나다. 주인공의 세력이 속한 곳이다. '아이언 베인(Iron Vein)'이라는 지하 도시에 본거지를 두고 있다.
3. 황무지 방랑단 (Wasteland Nomads): 특정 세력에 속하지 않고 황무지를 떠도는 유목민 부족들. 고대 유물이나 희귀 자원을 발굴하며 생존하며, 때로는 용병으로, 때로는 무역상으로 활동한다. 헤게모니와 연합 양측 모두에게 경계의 대상이지만, 특정 상황에서는 중요한 협력자가 될 수 있다.
4. 수호자 집단 (The Keepers): 붕괴 이전의 지식과 기술을 보존하고 미래를 위한 안전한 사용을 추구하는 비밀스러운 학자 집단. 이들은 직접적인 무력 개입을 피하며, 중립적인 위치에서 유물에 대한 정보를 제공하거나 경고를 보낸다. 본거지는 '지식의 금고(Vault of Knowledge)'라 불리는 고대 아카이브 .

• 핵심 갈등:

인류를 다시 통일하고 대붕괴의 비극을 막으려는 흑요석 헤게모니의 '절대적 질서'와, 자유와 자원을 지키려는 자유 도시 연합의 '희망적 저항' 사이의 대립. 이 대립의 심층에는 '오메가 코어(Omega Core)'라는 대붕괴를 야기했던 고대 기술의 재림에 대한 공포와, 그 힘을 통제하려는 헤게모니의 야망, 그리고 그 힘을 파괴하거나 더 나은 방식으로 사용하려는 주인공 세력의 의지가 얹혀 있다.

3. 주인공

- 이름: 카엘렌 (Kaelen)

- 나이: 28세

- 외형:

키는 178cm로 다부진 체격. 오랜 황무지 생활로 인해 햇볕에 그을린 피부와 단단한 근육을 가지고 있다. 짙은 갈색 머리는 항상 짧게 쳐져 실용적이며, 날카롭고 푸른 눈은 깊은 사색과 함께 강한 결의를 담고 있다. 얼굴에는 어린 시절 입은 것으로 보이는 오른쪽 눈썹 위의 흉터가 희미하게 남아있고, 목에는 닳고 닳은 고대 문양의 펜던트를 걸고 있다. 방어력과 기동성을 겸비한 낡은 강화 전투복을 주로 착용한다.

- 성격:

과묵하고 냉철한 현실주의자. 감정 표현에 서툴지만, 내면에는 동료와 약자를 향한 깊은 연민과 책임감을 품고 있다. 탁월한 전술적 판단력과 위기 대처 능력을 지녔으며, 어려운 상황에서도 침착함을 잃지 않는다. 설부른 희망보다는 철저한 계획과 실천을 중요시하지만, 불가능해 보이는 상황에서도 포기하지 않는 끈기가 있다. 리더로서의 자질이 뛰어나지만, 개인적인 아픔 때문에 스스로를 고립시키려는 경향이 있다.

- 배경:

어린 시절, 헤게모니의 '순응 작전'으로 인해 고향 마을이 폐허가 되고 가족을 모두 잃었다. 자신 또한 죽음의 문턱에서 기적적으로 살아남아 자유 도시 연합의 변방 거점 '강철 요새'로 피신했다. 그곳에서 폐허 속 고대 기술을 발굴하고 복원하는 '파편 수집가'이자 숙련된 공병으로 성장했다. 헤게모니에 대한 복수심보다는, 다시는 자신과 같은 비극이 일어나지 않도록 만들겠다는 강한 의지를 가지고 있다.

- 트라우마:

고향 마을이 헤게모니의 '정화(Purification)' 작전으로 잿더미가 될 때, 무력하게 가족의 죽음을 지켜봐야 했던 경험. 그 후유증으로 한동안 극심한 불면증과 악몽에 시달렸으며, 자신과 가까워지는 사람들을 잃을까 두려워하는 회피적인 성향을 가지게 되었다. 특히 대규모 폭발음이 무고한 시민들의 비명 소리를 들으면 어린 시절의 악몽이 되살아나 순간적으로 패닉에 빠지기도 한다.

- 성장 아크:

초반에는 오직 생존과 헤게모니에 대한 저항에만 집중하는 냉담한 리더였지만, 조력자들과의 교류와 다양한 세력과의 접촉을 통해 '힘'의 본질에 대해 다시 생각하게 된다. 단순히 헤게모니를 물리치는 것을 넘어, 분열된 인류를 통합하고 새로운 미래를 제시하는 '희망의 상징'으로 성장한다. 개인적인 복수심을 초월하여 더 큰 대의를 위해 자신을 희생할 줄 아는 진정한 지도자가 되어, 궁극적으로 헤게모니가 추구했던 질서와 자유 도시 연합이 추구했던 자유를 조화시키는 길을 모색한다.

4. 빌런

- 이름: 대공사 발레리우스 쏰 (Grand Imperator Valerius Thorne)

- 동기:

대붕괴 이후 혼돈의 시대를 직접 겪었으며, 인류가 스스로를 통제할 능력이 없다고 확신한다. 인류를 구원할 유일한 방법은 강력한 중앙집권과 절대적인 질서, 그리고 모든 위협을 사전에 제거하는 철권 통치뿐이라고 믿는다. 그는 자신의 행위가 인류를 위한 '고통스러운 구원'이라고 생각하며, 이를 위해 어떤 희생도 불한다. 개인적으로 대붕괴 때 가족을 잃은 트라우마가 있다.

- 철학:

"혼돈은 만물의 파괴자이며, 질서만이 유일한 생존의 길이다. 때로는 폭력이 가장 강력한 구원자가 될 수 있다." 그는 '최대 다수의 최대 행복'을 넘어 '최대 다수의 최대 생존'을 위해 소수의 희생은 불가피하다고 본다.

- 주인공과의 관계:

카엘렌의 고향 마을을 파괴하라고 명령한 장본인. 헤게모니의 핵심이자, 카엘렌의 모든 고통의 원천. 표면적으로는 단순한 지배자와 피지배자의 관계이지만, 발레리우스는 카엘렌에게서 자신과 같은 '생존을 향한 강한 의지'를 발견하고 흥미를 느낀다. 그는 카엘렌을 자신의 후계자로 삼거나, 혹은 자신의 질서 체계에 편입시키려 시도하기도 한다. 발레리우스는 카엘렌의 이모부이며, 사실 카엘렌의 부모와 같은 이상을 꿈꾸었으나, 대붕괴 이후 인류의 본성에 대한 믿음을 잃고 타락했다는 과거를 공유한다.

- 반전 요소:

발레리우스 쏰은 단순한 폭군이 아니다. 그는 대붕괴를 일으킨 고대 궁극 병기 '오메가 코어(Omega Core)'가 깨어나고 있다는 정보를 입수했으며, 이를 통제하거나 파괴하기 위해 헤게모니를 설립하고 에테르가드를 장악하려 했던 것이다. 그의 모든 잔혹한 행위는 사실 오메가 코어의 재앙을 막기 위한 필사적인 노력의 일환이었다. 그는 자신이 인류에게 미움받는 것을 감수하면서까지 대의를 이루려 했으며, 심지어 오메가 코어의 힘을 자신에게 직접 주입하여 자폭할 계획까지 세우고 있었다. 그는 과거 카엘렌의 아버지와 함께 오메가 코어를 봉인했던 과학자 중 한 명이었으며, 카엘렌의 가족을 죽인 것은 사실 카엘렌의 아버지가 봉인 해

제를 막기 위해 오메가 코어의 힘을 폭주시키는 것을 막는 과정에서 발생한 비극적인 오해였다.

5. 조력자 캐릭터 3명

• 레아 '아이언핸드' 솔라라 (Rhea 'Ironhand' Solara)

- 역할: 숙련된 전술가이자 전투 지휘관. 헤게모니 특수부대 출신.
- 성격: 냉소적이고 거친 입담을 가졌지만, 내면에는 강한 정의감과 동료애를 품고 있다. 과거의 실수에 대한 자책감으로 자신을 몰아붙이는 경향이 있다. 카엘렌에게는 엄격하지만 따뜻한 멘토이자 친누나 같은 존재.
- 서브플롯: 과거 헤게모니 시절, 그녀의 잘못된 판단으로 인해 무고한 시민들이 희생된 적 있다. 그녀는 그 죄책감에 시달리며 헤게모니를 탈영했고, 이제는 자유 도시 연합에서 자신의 과거를 속죄하려 한다. 헤게모니 내부에 남아있는 옛 동료들(현재는 그녀를 추적하는 적)과의 재회와 갈등, 그리고 그들을 설득하거나 저지해야 하는 임무를 통해 자신의 트라우마를 극복하고 진정한 용서를 구한다. 그녀는 또한 카엘렌의 고향이 파괴될 당시 그 작전에 투입되었던 부대 소속이었으며, 당시의 진실을 은폐하기 위해 헤게모니 고위 간부가 그녀를 제거하려 한다.

• 닥터 아리스 쏰 (Dr. Aris Thorne)

- 역할: 고대 기술 전문가이자 천재 과학자. 유물 복원 및 유닛 업그레이드 담당.
- 성격: 숫기 없고 소심하지만, 고대 기술에 대한 집념과 지식은 타의 추종을 불허한다. 사물을 논리적으로 분석하며, 인간적인 감정보다는 과학적 진실을 더 중요시하는 경향이 있다. 발레리우스 쏰의 친동생.
- 서브플롯: 형인 발레리우스의 야망과 헤게모니의 잔혹함에 환멸을 느끼고 연구 자료를 들고 탈출했다. 그는 형이 왜 그런 길을 걷게 되었는지 이해하지 못하며 괴로워한다. 고대 기술을 평화적인 목적으로 사용하려 하지만, 형의 유산과 자신의 연구가 오용될 수 있다는 공포에 시달린다. 카엘렌과 함께 오메가 코어의 진실을 파헤치며, 형의 동기를 점차 이해하게 되고, 마지막에는 형과 대치하여 '오메가 코어'를 막기 위한 최종적인 해결책을 제시한다.

• 실라스 '속삭이는 바람' 밴스 (Silas 'Whisperwind' Vance)

- 역할: 정보 수집가이자 외교관, 정찰 및 침투 전문가.
- 성격: 능글맞고 유머러스하며 뛰어난 언변을 지녔다. 어떤 상황에서도 여유를 잃지 않고 사람들의 신뢰를 얻는 데 탁월하다. 자신의 목적을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않지만, 근본적으로는 선한 마음을 가지고 있다. 헤게모니의 전직 정보국 요원.
- 서브플롯: 헤게모니 정보국 소속이었으나, 상부의 비인간적인 명령에 회의를 느끼고 잠적했다. 황무지 방랑단 사이에서 암약하며 정보를 수집하다가 카엘렌과 합류한다. 과거 자신과 깊은 관계였던 헤게모니 정보국 요원이자 약혼녀였던 '세라'를 다시 만나게 되고, 그녀를 설득하여 헤게모니의 핵심 정보를 빼내거나, 혹은 어쩔 수 없이 대치하게 되는 비극적인 선택에 직면한다. 이 과정에서 실라스는 자신의 정체성과 사랑, 그리고 대의 사이에서 갈등한다.

6. 핵심 게임 메카닉 5가지

• 자원 관리 및 정착지 건설 (Resource Management & Settlement Building):

- 주요 자원:
 - * 정제수 (Purified H2O): 인구 유지, 농업 생산, 경량 유닛 생산에 필수적인 가장 기본적인 자원. 정화 시설을 확보하여 생산.
 - * 고철 합금 (Salvaged Alloys): 건물 건설, 유닛 업그레이드, 중장비 유닛 생산에 필요한 핵심 건설 자원. 폐허에서 채굴하거나 적 기지에서 약탈.
 - * 고대 코어 (Ancient Cores): 매우 희귀한 자원. 강력한 기술 연구, 특수 유닛 생산, 영웅 스킬 활성화, 슈퍼 병기 구축에 사용되는 붕괴 이전의 에너지원. 고대 유적이거나 지하 깊은 곳에서만 발견.
- 시스템: 플레이어는 황무지에 '거점'을 건설하고 확장하며, 주변의 자원 노드를 확보하고 방어 시설을 구축해야 한다. 각 건물은 특정 자원을 생산하거나, 유닛을 훈련시키거나, 기술을 연구하는 데 사용된다. 자원 생산 효율은 주변 환경과 연구 단계에 따라 달라진다.

• 유닛 생산 및 커스터마이징 (Unit Production & Customization):

- 기본 유닛:
 - * 수색대 (Scavengers): 저렴하고 빠른 보병 유닛. 자원 채취, 정찰, 초반 교전에 유용.

- * 공병대 (Engineers): 건물 수리, 방어 시설 구축, 고대 유물 활성화 담당.
- * 강철 보병 (Ironclads): 중장갑 근접 보병. 헤게모니의 정예 병력에 대항할 수 있는 핵심 전력.
- * 장거리 사수 (Longshots): 원거리 지원 유닛. 고지대나 방어 진지에서 효과적.
- * 구난 전차/거신 (Salvaged Tanks/Walkers): 고철 합금과 고대 코어를 소모하는 강력한 기갑 유닛. 고대 기술을 복원하여 생산 가능.

- 영웅 유닛: 카엘렌, 레아, 실라스는 각각 고유의 스킬 트리과 장비를 가지고 있으며, 전투에 직접 참여하여 전세를 뒤집을 수 있다.

- 커스터마이징: 유닛은 '모듈 시스템'을 통해 무기, 방어구, 특수 장비를 교체하여 업그레이드할 수 있다. 예를 들어, 강철 보병은 방어력을 높이거나 공격력을 강화하는 모듈을 장착할 수 있으며, 구난 전차는 화염 방사기나 EMP 방출기 같은 특수 무기를 추가할 수 있다. 이는 다양한 전술적 선택지를 제공한다.

• 전술 전투 시스템 (Tactical Combat System):

- 실시간 전략 (RTS) 기반: 닛을 직접 지휘하여 전투를 수행한다.

- 전술 일시정지 (Tactical Pause): 언제든지 시간을 멈추고 명령을 내릴 수 있어, 복잡한 전황에서도 세밀한 컨트롤이 가능하다.

- 엄폐 및 지형 활용: 유닛은 엄폐물 뒤에 숨어 피해를 줄이거나, 고지대를 점령하여 시야와 사거리 우위를 확보할 수 있다. 독성 연못이나 불안정한 지반 같은 환경 요소는 유닛의 이동과 전투에 영향을 미친다.

- 사기 시스템 (Morale System): 유닛은 큰 피해를 입거나 아군이 대량으로 전사할 경우 사기가 저하되어 전투 효율이 떨어지거나 도망칠 수 있다. 영웅 유닛의 존재는 주변 유닛의 사기를 유지하는 데 도움을 준다.

- 파괴 가능한 환경: 특정 건물이나 지형지물은 파괴될 수 있으며, 이는 전장의 상황을 역동적으로 변화시킨다. 예를 들어, 다리를 파괴하여 적의 진격을 늦추거나, 벽을 부수 새로운 돌파구를 만들 수 있다.

• 외교 및 영향력 시스템 (Diplomacy & Influence System):

- 세력 평판: 자유 도시 연합, 황무지 방랑단, 수호자 집단 등 각 세력과의 관계는 '평판' 수치로 관리된다. 미션 완료, 무역, 특정 대화 선택지 등을 통해 평판을 올리거나 내릴 수 있다.

- 외교 선택: 높은 평판은 무역 협상, 동맹 체결, 정보 공유, 심지어는 해당 세력의 고위 유닛이나 기술을 사용하는 기회를 제공한다. 반대로 낮은 평판은 적대감이나 무역 단절로 이어진다.

- 스파이 활동 (Silas의 특징): 실라스는 적대 세력에 침투하여 정보(자원 위치, 병력 배치, 기술 설계도 등)를 빼내거나, 사보타주(건물 파괴, 유닛 혼란)를 일으킬 수 있다. 성공 여부는 실라스의 스킬 레벨과 평판에 따라 달라진다.

- 지역 장악력: 지도상 특정 지역을 점령하고 유지함으로써 주변 중립 세력에 대한 영향력을 확장할 수 있다. 이는 추가 자원이나 전략적 이점을 제공한다.

• 연대기 시스템 (Chronicle System - 특수 시스템):

- 선택과 결과: 게임 내 주요 결정(대화 선택, 미션 목표 달성 방식, 특정 세력과의 관계)은 '연대기 조각(Chronicle Fragments)'이라는 시스템에 기록된다.

- 역사 해석: 이 조각들은 단순한 선택지를 넘어, 세계관의 역사와 숨겨진 진실을 밝히는 중요한 단서가 된다. 특정 연대기 조각들을 모으면 고대 기술의 새로운 설계도를 해금하거나, 특정 세력의 숨겨진 임무를 수행할 수 있게 된다.

- 내러티브 분기: 플레이어의 선택에 따라 연대기 조각이 다르게 수집되며, 이는 스토리의 세부적인 전개뿐만 아니라 궁극적으로 엔딩에 큰 영향을 미친다. 예를 들어, 특정 세력을 강제로 병합할지, 외교로 설득할지 등의 선택이 연대기 조각을 형성하고, 최종적으로 카엘렌의 리더십 스타일을 정의한다.

- 회고록: 게임 메뉴에서 '연대기'를 통해 지금까지 플레이어가 걸어온 길을 텍스트와 이미지로 다시 볼 수 있으며, 이는 플레이어의 몰입감을 높이고 선택의 의미를 되새기게 한다.

7. 챕터별 상세 시나리오 (5챕터)

챕터 1: 무너진 도시의 메아리 (Echoes of a Fallen City)

• 배경 설명:

자유 도시 연합의 변방 거점, '아이언 베인'의 생존자들은 헤게모니의 끊임없는 위협 속에서 고대 폐허를 뒤져 생존의 실마리를 찾고 있다