

FIRST LIGHT: TERRA

프로젝트 한 줄 소개

현실에서 수행한 작은 일상 행동과 사람 사이의 따뜻한 소통을 모아 항량한 행성을 복구하고, LUNA의 잊힌 기지를 거쳐 SOL의 빛을 되살리는 협동형 우주 탐사 게임.

1. 해결하려는 문제

오늘날 사람들은 온라인으로 언제든지 연결될 수 있지만, 낯선 사람에게 따뜻한 말을 건네거나 작은 도움을 주고받을 계기는 오히려 부족하다.

기존의 습관 관리 서비스는 개인의 연속 출석과 성취에 집중하고, 기존 SNS는 과시·비교·논쟁이 중심이 되기 쉽다. 작은 행동을 해도 그 결과가 체크 표시 하나로 끝나기 때문에 행동을 지속할 의미도 약하다.

FIRST LIGHT는 다음 문제를 해결하고자 한다.

- 일상을 개선하고 싶지만 무엇부터 해야 할지 모른다.
- 혼자서는 작은 행동을 시작하기 어렵다.
- 사람들과 연결되고 싶지만 먼저 대화를 시작하기 부담스럽다.
- 사소한 행동은 아무런 변화를 만들지 못한다고 느낀다.
- 온라인 공간에서 편안하고 따뜻한 공동체를 경험하기 어렵다.

해결 방식

사용자는 부담 없는 현실 미션을 수행하고, 그 결과를 게임 속 자원과 신호로 전환한다.

개인의 작은 행동은 다른 사람들의 행동과 합쳐져 행성의 시설, 자연환경, 탐사 항로를 변화시킨다. 사용자는 자신이 혼자 무언가를 관리하는 것이 아니라, 다른 사람들과 함께 하나의 세계를 만들어가고 있다는 결과를 직접 확인한다.

2. 핵심 메시지

혼자서는 작아 보이는 행동도, 함께 모이면 하나의 세계를 바꿀 수 있다.

AI는 인간을 대신해 세계를 구하는 존재가 아니다.

- 인간은 행동하고, 관계를 만들고, 목적을 결정한다.
- AI는 기록을 보존하고, 신호를 연결하고, 다음 항로를 계산한다.
- 인간과 AI가 협력할 때 더 멀리 탐사할 수 있다.

TERRA, LUNA, SOL은 GPT-5.6의 명칭을 세계관의 여정으로 재해석한 상징이다.

- **TERRA:** 현실에 발을 딛고 작은 행동을 시작하는 곳
- **LUNA:** 서로의 신호를 발견하고 연결하는 곳

- **SOL**: 인간과 AI가 함께 만든 빛을 더 먼 세계로 보내는 곳
-

3. 세계관

과거 인류는 수많은 사람과 연결되었지만, 그만큼 더 많은 소음과 갈등 속에 살아가게 되었다.

사람들은 서로의 목소리를 듣지 못했고, 도움을 요청하거나 먼저 말을 거는 일도 어려워졌다. 정보는 넘쳐났지만 사람 사이의 온기는 점점 사라졌다.

이 현상을 사람들은 **Noise**라고 불렀다.

인류와 AI는 인간의 기록과 따뜻한 신호를 보존하기 위해 달의 뒷면에 비밀 기지를 만들었다. 그러나 공동체가 흩어지고 사람들의 신호가 줄어들면서 기지는 잠들었고, 태양 주변의 거대한 탐사 네트워크인 **SOL SIGNAL**도 희미해졌다.

플레이어들은 황량해진 TERRA에서 다시 작은 행동을 시작한다.

그 행동들이 모여 마을과 통신소를 복구하고, 오래된 LUNA의 신호를 발견하게 된다.

4. 전체 여정

Chapter 1. TERRA — 작은 행동의 시작

TERRA는 플레이어가 처음 도착하는 둥근 행성이다.

처음에는 식물과 건물이 거의 없는 황량한 땅이지만, 사람들의 활동이 쌓이면 점차 생명이 돌아온다.

플레이어는 다음 활동을 할 수 있다.

- 현실 일상 미션 수행
- 다른 사람과 채팅
- 탐사 기록 공유
- 자원 포털 탐험
- 공동 건설에 자원 기부
- AI NPC 및 다른 탐사대의 흔적 발견
- 자신의 동료 생명체 성장
- 밤하늘에서 LUNA와 희미한 SOL 관측

TERRA에서 공동 통신소가 완성되면 달의 뒷면에서 정체불명의 신호가 수신된다.

Chapter 2. LUNA — 잊힌 신호

플레이어들은 TERRA에서 모은 자원과 신호를 이용해 LUNA 항로를 개방한다.

LUNA에서는 밝은 지구 쪽이 아닌, 통신 소음이 닿지 않는 어두운 뒷면을 탐험한다.

- 크레이터와 용암동굴 탐사
- 반복되는 복도와 이상 공간
- 오래된 인간 생활 흔적
- 손상된 기록 복원
- 잠겨 있는 비밀 기지 발견
- GPT 기반 기지 관리 AI와 조우

기지 문은 자원이나 전투력으로 열리지 않는다.

플레이어가 TERRA에서 남긴 다음 기록이 개방 조건이 된다.

- 먼저 건넌 인사
- 다른 사람에게 남긴 응원
- 도움을 요청하거나 제공한 기록
- 공동 건설에 기여한 자원
- 주변과 자신을 돌본 행동

기지가 열리면 관리 AI가 플레이어를 맞이한다.

저는 여러분의 신호를 보존할 수는 있었지만, 새로운 신호를 만들 수는 없었습니다.
TERRA에 다시 빛을 만든 것은 여러분입니다.

기지 내부에서 플레이어는 SOL SIGNAL의 존재와 태양계 밖으로 향하는 탐사 계획을 발견한다.

Chapter 3. SOL — 첫 번째 빛

플레이어가 되살리는 것은 실제 태양 자체가 아니다.

SOL 주위에는 과거 인류와 AI가 만든 거대한 통신·관측·탐사 네트워크인 **SOL SIGNAL**이 존재한다. 이 장치는 행성 사이의 신호를 연결하고 태양계 밖을 탐사하는 역할을 했지만, 현재는 거의 꺼진 상태다.

사용자는 자신의 행동과 관계로 만들어진 신호를 SOL로 전송한다.

SOL 주위에 플레이어만의 작은 빛이 생기고, 그 빛은 다시 TERRA로 돌아와 정착지를 밝힌다.

개인 엔딩: FIRST LIGHT

당신이 만든 첫 번째 빛이 SOL에 도달했습니다.

플레이어의 메인 스토리는 이 지점에서 완결된다.

그러나 SOL은 완전히 종료된 목표가 아니다. 수많은 플레이어의 빛이 모여 새로운 고리, 항로, 탐사 구역이 계속 추가 된다.

5. 핵심 게임 루프

1. 현재 상태와 가능한 시간을 선택한다.
 2. 현실 미션 또는 인게임 미션을 선택한다.
 3. 미션을 완료하고 짧은 기록을 남긴다.
 4. 자원과 부화·성장 에너지를 얻는다.
 5. TERRA를 탐험하거나 자원 포털에 입장한다.
 6. 획득한 자원을 공동 시설에 기부한다.
 7. 다른 사람의 기록을 보고 대화하거나 반응한다.
 8. 행성의 환경과 시설이 변화한다.
 9. 새로운 장소, 우주 정보, 스토리가 열린다.
 10. LUNA와 SOL을 향한 개인·공동 진행이 이어진다.
-

6. 현실 일상 미션

미션은 치료나 평가를 목적으로 하지 않는다. 사용자가 오늘 가능한 작은 행동을 부담 없이 선택하게 한다.

나를 돌보는 미션

- 물 한 잔 마시기
- 책상 한 구역 정리하기
- 5분 동안 바깥 공기 쐬기
- 식사 챙기기
- 창문을 열고 하늘 바라보기

획득 자원: 생명 에너지, 건축 자재

사람과 연결되는 미션

- 지인에게 짧은 안부 보내기
- 이웃이나 직원에게 먼저 인사하기
- 다른 사용자의 기록에 응원 남기기
- 새로 온 탐사대원 환영하기
- 필요한 도움을 솔직하게 요청하기

획득 자원: 통신 신호, 연결 코어

주변을 돌보는 미션

- 사용하지 않는 물건 하나 정리하기
- 주변의 작은 쓰레기 치우기
- 동네의 불편한 요소 기록하기
- 공용 공간을 조금 정리하기

획득 자원: 목재, 철, 재활용 부품

탐사와 학습 미션

- 오늘의 달 모양 확인하기
- 우주 정보 카드 한 장 읽기
- 주변 자연이나 하늘 관찰하기
- 게임 속 관측 장치를 작동시키기

획득 자원: 관측 데이터, 탐사 에너지

미션을 완료하지 않아도 불이익은 없다. 연속 출석이 끊기거나 동료 생명체가 약해지지도 않는다.

7. 행성 필드

우주 화면

처음 접속하면 우주 공간에서 TERRA, LUNA, SOL을 볼 수 있다.

- TERRA는 처음부터 입장 가능
- LUNA는 잠겨 있지만 행성 표면에서 계속 관측 가능
- SOL은 약하고 불안정한 빛을 냄
- 태양계 밖은 아직 지도에 표시되지 않음

행성을 클릭하면 해당 필드로 이동한다.

TERRA 지상

플레이어는 마인크래프트풍의 단순한 캐릭터로 직접 걸어 다닌다.

필드는 작은 둥근 행성처럼 보이지만, 플레이 영역의 곡률은 매우 완만하게 만들어 실제 이동 중에는 거의 평지처럼 느껴지게 한다.

주요 장소:

- 중앙 광장
- 현실 미션 게시판
- 공동 통신소 건설 현장
- 자원 포털
- 정착 구역
- 전망대
- 채팅 전광판
- Noise Recycling Station으로 향하는 셔틀
- LUNA 신호가 발견되는 폐허

환경은 지나치게 단순한 로우폴리가 아니라, 부드러운 스타일라이즈드 SF로 표현한다.

- 풍성한 잎 덩어리를 가진 나무
- 은은하게 빛나는 우주식물
- 둥근 모서리의 건축물

- 바람에 흔들리는 풀과 식생
 - 부드러운 빛과 그림자
 - 밤에 드러나는 TERRA의 도시 불빛
-

8. 자원 탐사 포털

메인 행성 전체를 채집장으로 만들지 않고, 포털을 통해 짧은 탐사 공간에 입장한다.

탐사 지역 예시

숲의 균열

- 목재
- 씨앗
- 생명 에너지

운석 광산

- 철
- 운석 조각
- 에너지 결정

폐기된 데이터 구역

- 데이터 파편
- 통신 부품
- 오래된 기록

각 탐사는 1~3분 안에 끝나는 작은 공간으로 구성한다.

일상 미션을 수행하면 포털 탐사 보너스나 추가 입장 에너지를 얻을 수 있다.

9. 동료 생명체와 알

사용자가 첫 현실 미션을 완료하면 정체불명의 **신호 알**을 발견한다.

이후 현실 미션과 탐사 활동을 통해 부화 에너지를 얻고, 알에서 귀여운 신호 생명체가 태어난다.

성장 계열

TERRA형

자기 돌봄과 생활 미션으로 성장한다.

식물과 동물을 닮은 따뜻한 형태이며, 정착지와 자원 탐사를 돕는다.

LUNA형

대화, 응원, 도움과 같은 연결 미션으로 성장한다.

큰 귀나 안테나를 가지고 있으며, 다른 사람의 신호를 발견하거나 전달한다.

SOL형

우주 학습과 탐사 미션으로 성장한다.

빛, 플라스마, 별을 닮은 형태이며, 이상현상과 숨겨진 길을 감지한다.

Build Week 버전에서는 기본 몸체 하나에 얼굴, 귀, 색, 무늬가 달라지는 방식으로 범위를 제한한다.

10. 소통 시스템

채팅은 이 프로젝트의 부가 기능이 아니라 핵심 해결 방식이다.

플레이어는 TERRA 광장에서 자유롭게 대화할 수 있다.

- 전체 채팅
- 짧은 탐사 기록 공유
- 다른 사용자 기록에 반응
- 공동 건설 상황 대화
- 신규 사용자 환영
- 함께 미션 수행 제안

미션 완료 후에는 공개 여부를 선택해 탐사 기록 카드를 남길 수 있다.

예시:

탐사대원 M-17
임무: 먼저 인사하기
획득: 통신 신호 +3
기록: 생각보다 별일 아니었다.

다른 사용자는 기록에 따뜻한 반응을 남길 수 있다.

- 따뜻해요
- 나도 해볼게요
- 고마워요

11. Noise Recycling Station

악성 이용자를 단순 차단하는 대신, 세계관 속 콘텐츠로 표현한다.

TERRA 주변을 도는 작은 교정 위성으로, 사용자들은 이를 우주 감옥이라고 부른다.

명백한 욕설, 괴롭힘, 반복 스팸을 한 이용자는 다음 활동을 수행한다.

- 우주 쓰레기 분류
- 통신 노이즈 제거
- 발전기 작동
- 공동체 규칙 퀴즈
- 복귀 신호 작성

노역을 통해 얻은 자원은 공동체에 반환된다.

감옥은 방문해 볼 수 있고 전광판에서 작업 상황을 확인할 수 있다. 다만 실제 닉네임과 문제 메시지는 공개하지 않는다.

커뮤니티 투표는 유죄 여부를 결정하는 데 사용하지 않고, 복귀를 완료한 사용자를 다시 환영하는 의식에만 활용한다.

목표는 공개적인 조리돌림이 아니라, 우스꽝스럽고 가벼운 방식의 회복 과정이다.

12. 별자리 기록

현실 미션 하나를 완료할 때마다 개인 지도에 별 하나가 생긴다.

- 자기 돌봄 행동: TERRA 별
- 사람과의 연결: LUNA 별
- 탐사와 학습: SOL 별

개인 별자리

사용자가 어떤 행동을 해왔는지 시각적으로 기록한다.

관계 별자리

다른 사용자와 응원, 공동 미션, 공동 건설 등의 상호작용이 발생하면 별 사이에 선이 생긴다.

공동 별자리

시즌이 끝나면 모든 사용자의 주요 별자리가 TERRA-LUNA-SOL 우주 지도에 기록된다.

랭킹이나 팔로워 수보다, 어떤 행동과 관계를 남겼는지를 보여준다.

13. 우주 교육과 이상현상

교육 콘텐츠는 별도의 강의가 아니라 탐험 과정에서 발견한다.

과학적 사실을 기반으로 공간을 구성하고, 그 위에 상상력을 더한다.

LUNA의 용암동굴

- 달의 지형과 낮은 중력
- 미래 달 기지 가능성
- 어두운 반복 복도
- 오래된 인간 생활 흔적

태양폭풍 구역

- 태양풍과 우주기상
- 손상되는 통신 UI
- 자기장을 조절하는 퍼즐
- 방어 장치 복구

헬리오포즈

- 태양풍과 성간 공간이 만나는 태양계의 경계
- AI가 이해하기 쉬운 공간으로 번역한 거대한 복도나 바다
- 태양계 밖에서 도착한 미확인 신호

각 공간의 입구에서는 실제 과학 정보를 제공하고, 출구에서는 게임적 상상과 사실을 구분해준다.

14. 엔딩과 지속 운영

개인 엔딩

플레이어는 자신의 첫 번째 신호를 SOL에 전달하고 **FIRST LIGHT** 엔딩을 본다.

개인의 빛과 별자리는 영구적으로 남는다.

엔딩 이후

플레이어는 신입 탐사대원에서 정식 탐사대원으로 역할이 바뀐다.

- 신규 사용자 환영
- 새로운 지역 개척
- 공동 프로젝트 참여
- 우주 이상현상 조사
- 태양계 밖 탐사 준비
- 동료 생명체 성장
- 개인 별자리 확장

공동 시즌 엔딩

모든 플레이어의 신호가 모이면 SOL SIGNAL이 점등되고 태양계 내부의 탐사망이 복구된다.

그 순간 태양계 바깥에서 미확인 신호가 도착한다.

태양계 내부 항로 복구를 완료했습니다.
하지만 SOL의 빛이 닿지 않는 곳에서 새로운 신호가 도착했습니다.

지도 바깥에 이름 없는 점 하나가 켜진다.

ORIGIN: UNKNOWN
DISTANCE: UNRESOLVED
SIGNAL TYPE: NOT HUMAN · NOT AI

SOL을 밝히는 것은 결말이면서 다음 시대의 출발점이다.

이후에는 외계행성, 다른 항성계, 새로운 AI 생명체와 탐사 기지로 확장할 수 있다.

이미 밝힌 SOL이 다시 어두워지지는 않는다. 이후 현실 미션으로 얻은 에너지는 빛을 유지하는 비용이 아니라, 빛을 더 먼 곳에 보내는 탐사 추진력으로 사용된다.

15. GPT-5.6과 AI 시대의 의미

이 프로젝트는 AI가 사람의 일상과 관계를 대신해주는 이야기가 아니다.

AI가 발전할수록 인간은:

- 더 많은 우주 데이터를 분석하고
- 더 먼 항로를 계산하고
- 이전에는 접근하지 못했던 공간을 탐사할 수 있다.

그러나 AI가 스스로 만들어낼 수 없는 것이 있다.

- 누군가에게 먼저 건네는 인사
- 다른 사람을 향한 응원
- 공동체를 위한 작은 행동
- 어떤 세계를 만들어갈지 결정하는 목적

게임의 최종 의미는 다음과 같다.

AI의 발전은 인간을 우주에서 밀어내는 것이 아니라, 인간이 더 멀리 탐사하도록 돕는다.
그러나 그 항로를 여는 에너지는 여전히 사람들의 행동과 관계에서 나온다.

16. Build Week 구현 범위

실제 구현할 수직 슬라이스

1. 우주에서 TERRA·LUNA·약한 SOL 확인
2. TERRA 행성 입장
3. 3인칭 캐릭터 이동과 소규모 탐사

4. 미리 제작한 현실 미션 10~12개
5. 미션 완료와 로컬 진행 저장
6. 신호 알 획득과 간단한 성장
7. 자원 포털 한 곳
8. 공동 통신소 자원 기여
9. Supabase 기반 채팅과 탐사 기록 공유
10. 우주 감옥의 짧은 방문 공간
11. LUNA 비밀기지로 이어지는 미니 탐사
12. GPT 기지 AI와 대화
13. SOL에 첫 빛을 전달하는 개인 엔딩
14. 개인 별자리 생성
15. 태양계 밖 미확인 신호로 끝나는 장면

이번 버전에서 제외

- 자유로운 블록 설치와 파괴
- 완전한 샌드박스 건축
- 실시간 플레이어 위치 동기화
- 자원 거래소
- 개인 메시지
- 복잡한 제작 트리
- 다수의 행성 오픈월드
- 여러 종류의 펫 모델
- 완전한 시즌 운영
- 실제 SOL 필드
- 무한 생성 백룸
- 자유로운 우주 비행

17. 기술 구성

클라이언트

- Three.js 기반 3D 필드
- 3인칭 캐릭터 이동
- 곡률이 완만한 행성 지형
- 로우폴리보다 디테일이 높은 스타일라이즈드 에셋
- 자원 포털 및 장면 전환
- 개인 미션과 진행 상태 저장

로컬 저장

- 미션 완료 여부
- 개인 자원
- 발견한 장소
- 동료 생명체 진행
- 개인 스토리
- 우주 정보
- 그래픽 설정

Supabase

- 익명 사용자 계정
- 채팅 메시지
- 공개 탐사 기록
- 공동 건설 자원
- 시설 완성 단계
- 신고와 감옥 상태
- 공동 별자리 및 시즌 기록

실시간으로 동기화하는 것은 채팅, 공동 건설 게이지, 주요 이벤트에 한정한다. 다른 플레이어의 위치와 애니메이션은 동기화하지 않는다.

GPT-5.6 활용

GPT-5.6은 Codex를 통한 프로젝트 구현과 설계에 사용한다.

- 3D 캐릭터 컨트롤러
- 행성 중력과 카메라
- Supabase 데이터 구조
- 미션 및 스토리 JSON 제작
- 이상현상 공간 구현
- 성능 최적화
- 안전한 채팅 및 신고 흐름
- 테스트와 오류 수정

런타임 AI 호출 없이도 미리 제작한 AI NPC 대화와 미션을 사용할 수 있다.

18. 검증 방법

Build Week에서는 장기적인 외로움 개선을 주장하지 않는다.

다음 가설을 검증한다.

평범한 할 일 목록보다, 현실 행동이 공동 우주에 반영되는 경험이 사용자의 행동 시작과 다른 사람과의 상호작용을 더 쉽게 만드는가?

테스트 항목:

- 추천 미션을 실제로 시작했는가
- 미션을 완료했는가
- 일반 체크리스트보다 의미 있게 느껴졌는가
- 다른 사용자의 기록을 확인했는가
- 응원이나 채팅을 한 번 이상 사용했는가
- 행성 변화를 본 뒤 다시 참여하고 싶은가
- 어떤 기능이 부담스럽거나 이해하기 어려웠는가

테스트 결과를 바탕으로 미션 난도, 소통 방식, 보상 구조를 개선한다.

19. 3분 데모 흐름

0:00-0:20

우주 공간에 황량한 TERRA, 잠긴 LUNA, 희미한 SOL이 보인다.

0:20-0:45

플레이어가 TERRA에 입장하고 현실 미션을 선택한다.

0:45-1:05

미션을 완료해 신호 알과 자원을 얻고 탐사 기록을 공유한다.

1:05-1:25

다른 사용자에게 응원을 받고 공동 통신소에 자원을 기부한다.

1:25-1:40

통신소가 완성되고 행성에 불빛과 식물이 생긴다.

1:40-2:05

LUNA의 신호가 수신되고 짧은 달 탐사와 비밀기지 발견 장면이 이어진다.

2:05-2:30

기지 AI가 인간의 신호를 기다렸다고 말하며 SOL SIGNAL을 공개한다.

2:30-2:50

플레이어의 별자리와 신호가 SOL에 도달하고 첫 번째 빛이 켜진다.

2:50-3:00

태양계 바깥에서 미확인 신호가 들어온다.

TERRA에서 시작된 작은 행동은
LUNA에서 서로의 신호가 되었고,
SOL에서 하나의 빛이 되었다.
이제 그 빛은 태양계 밖을 향한다.

최종 정의

FIRST LIGHT: TERRA는 현실의 작은 행동을 단순한 체크리스트로 소비하지 않고, 사람과 사람 사이의 연결과 공동 우주 개척의 일부로 전환하는 소셜 탐사 게임이다.

사용자는 TERRA를 가꾸고, LUNA에서 잊힌 인간의 신호를 발견하며, SOL에서 인간과 AI가 함께 더 넓은 우주로 나아갈 수 있다는 가능성을 확인한다.

게임 속 우주는 인간의 마음을 비유하는 공간이면서, AI 시대에 인간이 어디까지 나아갈 수 있는지를 보여주는 탐사 무대다.