

GAME DESIGN DOCUMENT

EVERIN

당신을 기억하는 마을

Episode 01 — 별빛 축제 전야

AI NPC와 자유롭게 대화하며 사건을 해결하는 추리 RPG입니다.

장르 AI NPC Interaction · Fantasy RPG · Side-scrolling

예상 플레이타임 10~15분

핵심 요소 AI Persona · NPC Memory · Relationship · Korean TTS · 2D Reaction

01 · OVERVIEW

프로젝트 개요

NPC와 자유롭게 대화하고, 탐험·협상·협박·조사 등 자신만의 방식으로 사건을 해결하는 AI NPC 중심의 횡스크롤 RPG. NPC가 플레이어의 대화뿐 아니라 **실제 행동까지 기억**합니다.

- 누구의 부탁을 들어줬는지 · 약속을 지켰는지
- 비밀을 다른 NPC에게 전달했는지 · 사건을 어떤 방식으로 해결했는지

해당 기록을 이후 대사·태도·관계·정보 공개·퀘스트 진행에 반영합니다.

핵심 플레이 루프 — 대화 → 부탁 → 해결 방식 선택 → 행동 → 기억 → 관계 변화 → 새로운 정보·퀘스트

02 · NAMING

프로젝트명 — EVERIN(에버린)

'오래도록, 계속'을 뜻하는 Ever의 이미지에 중세 판타지풍 어감을 더한 이름입니다. 플레이어와 NPC 사이에서 발생한 대화와 행동이 한 번의 이벤트로 끝나지 않고 기억으로 남아, 이후 관계와 사건으로 계속 이어지는 경험을 상징합니다.

03 · BACKGROUND

기획 배경

기존 RPG NPC의 한계 — 정해진 대사 반복 · 고정된 퀘스트 진행 · 플레이어의 과거 행동이 관계에 미치는 영향 제한적. 생성형 AI 적용 시 자유 대화는 가능하지만, 그것만으로는 '말을 많이 할 수 있는 NPC'에 머무를 가능성이 있습니다.

EVERIN의 시작 질문 — "NPC가 플레이어와 있었던 경험을 기억한다면?"

NPC별 개별 설정 부여: Persona · 가치관 · 목표 · 숨기고 있는 정보 · 다른 NPC와의 관계 · 플레이어에 대한 기억. 플레이어의 말과 실제 행동을 NPC의 기억으로 저장하고 이후 감정·행동·정보 공개·관계·퀘스트 진행 방식에 반영합니다.

핵심 목표 — AI로 NPC가 더 많은 말을 하게 만드는 것이 아니라, 플레이어와의 경험을 기억하며 달라지는 캐릭터를 구현하는 것입니다.

04 · CORE EXPERIENCE

핵심 플레이 경험

플레이어는 모험가가 되어 에버린을 탐색합니다. 마을 주민에게 접근하면 미리 준비된 선택지가 아닌 직접 채팅으로 대화할 수 있습니다. 대화를 통해 NPC의 고민·부탁·정보를 파악하고 필드에서 직접 해결합니다.

NPC와 대화 → 문제·부탁 파악 → 해결 방식 결정 → 탐색/전달/수집/전투/조사 → 결과 전달 → Memory 기록 → 신뢰·관계 변화 → 새로운 대화/비밀/퀘스트 개방

플레이어 선택의 주요 기록 대상 — 누구를 믿었는지 · 누구의 편을 들었는지 · 어떤 약속을 했는지 · 약속을 실제로 지켰는지 · 누구의 비밀을 다른 NPC에게 전달했는지 · 문제를 어떤 방식으로 해결했는지. 이전 선택의 결과를 이후 플레이에서 다시 경험합니다.

05 • EPISODE 01

별빛 축제 전야

오래된 마법과 상업이 공존하는 판타지 마을 에버린. 매년 마을 중심에서 별빛 축제가 열리고, 축제의 상징인 거대한 마력등이 점등됩니다. 그러나 축제 전날 밤, **마력등이 사라집니다**. 세 명의 메인 NPC 모두 사건과 밀접하게 관련되어 있으나, 처음부터 모든 사실이 공개되지는 않습니다.

플레이어는 세 명의 NPC와 관계를 형성하며 사건을 조사하고 진상을 밝힙니다.

06 • CAST

주요 NPC

카일 경비 기사

과묵하고 원칙적인 경비 기사. 사건 당시 마력등 보관소 경비 담당. 감정을 말보다 행동으로 표현합니다.

판단 기준 · 말보다 실제 행동

경계→거리 유지 · 의심→검 손잡이에 손 · 적대→길 차단 · 신뢰→말없이 길을 비켜줌

리아 견습 마법사

감정을 숨기지 못하는 어리숙한 견습 마법사. 별빛 축제 준비 중 저지른 실수를 숨기고 있습니다.

판단 기준 · 공감과 친밀감

편안함→말이 많아짐 · 불안→시선 회피 · 신뢰→실수와 고민 공개 · 배신→짧은 대답

세라 잡화점 주인

이익을 추구하는 능청스럽고 여유로운 상인. 이익이 되는 일이라면 어떤 거래든지 받아들입니다.

판단 기준 · 정보와 이해관계

호의→먼저 거래 제안 · 흥미→의도 탐색 · 경계→미소 유지 · 회피 · 진심→직접적인 표현

07 • PERSONA MATRIX

NPC 페르소나 차별화

NPC	성격	판단 기준	감정 표현	관계 핵심
카일	과묵 · 원칙적	실제 행동	거리 · 자세 · 무기	신뢰 / 경계
리아	어리숙 · 솔직	공감 · 친밀감	표정 · 시선 · 몸짓	신뢰 / 불안
세라	능청 · 계산적	정보 · 이해관계	절제된 표정 · 말투	거래 / 이용

동일한 AI 모델을 사용하되, NPC별로 **판단 기준** · **말투** · **감정 표현** · **관계 변화 방식**을 별도로 설계했습니다.

08 • PLAYSTYLE

자유로운 사건 해결

고정된 선택지를 고르는 방식이 아닌, 상황에 따라 다양한 해결 방식을 사용합니다.

탐험

NPC와의 대화를 최소화하고 탐험·전투를 통해 직접 목표를 달성합니다.

장점 추리 없이도 엔딩 도달 · 직관적 진행 | **단점** 진상 파악 제한

협상

돈·아이템·정보·다른 부탁을 대가로 해결합니다.

장점 충돌 없이 해결 · 관계 활용 | **조건** 재화 · 정보 · 관계 · 자원

협박

상대의 약점·두려움·정보 우위를 이용해 해결합니다.

장점 빠른 해결 · 자원 최소화 | **위험** Trust 하락 · 관계 악화

조사

장소·물건·목격자·단서를 조사해 새로운 해결책을 발견합니다.

장점 정보 획득 · 진상 접근 | **단점** 추가 이동·탐색 필요

09 · MEMORY SYSTEM

Memory System

전체 대화 로그를 그대로 저장하지 않습니다. 이후 관계와 사건에 영향을 줄 만한 **중요 경험만** Memory로 저장합니다.

기억 대상 — 약속 · 도움 · 거짓말 · 비밀 · 배신 · 퀘스트 해결 · 중요한 정보 전달 · 적대 행동

예시 — 리아의 실수를 비밀로 하겠다고 약속 · 리아의 비밀을 세라에게 전달 · 카일의 경비대 표식 회수 · 협박을 통해 세라의 의뢰 해결
대화 시 현재 질문과 가장 관련성이 높은 Memory를 불러와 반응에 활용합니다.

10 · TRUST

신뢰도 시스템

단순 호감도 수치가 아닌, NPC가 플레이어의 행동을 해석하는 **기준값**입니다. 같은 행동도 이전 관계에 따라 다르게 해석됩니다.

낮은 신뢰의 무례한 발언 — "왜 그렇게 말씀하세요...?" / **높은 신뢰의 동일한 발언** — "오늘 무슨 안 좋은 일이라도 있었어요?"

신뢰 완충 — 좋은 경험이 누적된 관계에서는 사소한 실수 한 번으로 관계가 크게 무너지지 않도록 설계했습니다. (낮은 신뢰 Trust -10 / 높은 신뢰 Trust +4) 단, 비밀 누설·약속 파기 등 **중요한 배신**은 높은 신뢰에서도 큰 관계 변화로 이어집니다.

11 · SECRET REVEAL

비밀 공개 구조

신뢰도 상승만으로 비밀을 자동 공개하지 않습니다.

핵심 정보 공개 조건 = 관계 조건 + 사건 조건 + 대화 조건

리아 예시 — 충분한 신뢰 형성 + 마력등 파손 흔적 발견 + 사건 당일 행동을 직접 질문 → 리아가 자신의 실수 공개

12 · AI NPC DATA

AI NPC 구조

NPC별 핵심 데이터를 다섯 가지로 구성합니다.

Persona	성격 · 가치관 · 말투 · 행동 방식
Goal	현재 NPC가 원하는 것
Secret	쉽게 공개하지 않는 사실
Relationship	플레이어 및 다른 NPC와의 관계
Memory	플레이어와 있었던 중요한 경험

13 • SYSTEM ROLES

시와 게임 시스템 역할 분리

생성형 AI가 게임 전체 상태를 임의로 결정하지 않도록 역할을 분리했습니다.

AI

캐릭터답게 반응

- 플레이어 자연어 발언 이해
- NPC 페르소나 기반 대사 생성
- 감정·행동 의도 제안
- 중요 Memory 후보 생성

GAME SYSTEM

세계의 일관성을 지킴

- NPC가 알고 있는 정보 관리
- 퀘스트 조건 검증
- 신뢰·관계 수치 적용
- Memory 저장·엔딩 조건 관리

14 • KNOWLEDGE GATE

NPC Knowledge Gate

NPC가 알지 못하는 사실을 AI가 임의로 생성하는 문제를 방지합니다. 현재 NPC가 알고 있으며 공개 가능한 정보만 모델에 제공합니다.

공개 가능 정보 예시(리아) — 사건 당일 창고에 들어간 적 있음 · 마력등 일부 파손 확인 · 자신이 작은 실수를 저질렀음

목적 — 스포일러 방지 · NPC별 지식 차이 유지 · 퀘스트 순서 유지 · AI Hallucination 감소

15 • EXPRESSION

NPC 변화 표현

NPC의 변화가 텍스트에만 머물지 않도록 다중 표현을 적용합니다.

대화	말투 · 질문 · 정보 공개 · 거짓말 · 대화 거부
행동	접근 · 거리 유지 · 길 차단 · 시선 회피 · 손짓
관계	신뢰 · 의심 · 불안 · 적대 · 이해관계
음성/2D	한국어 TTS · 표정 · 시선 · 고개 · 상체 · 팔 동작

2D 애니메이션은 핵심 시스템이 아닌, NPC의 현재 상태를 직관적으로 보여주는 보조 표현 수단입니다.

16 • 2D CHARACTER

2D 캐릭터 표현

고난도 Live2D 전체 리깅 대신, 큰 부위 중심의 **모듈형 파츠 구조**를 사용합니다.

Head/Face · Hair · Torso · Left Arm · Right Arm + Eyes · Eyebrows · Mouth + Character Item

표정과 행동을 별도 데이터로 관리(Emotion + Action): 리아 — Anxious + Looking Away · 세라 — Guarded + Arms Crossed · 카일 — Wary + Hand on Sword

공통 최소 애니메이션(호흡 · 눈 깜빡임 · Lip Sync · 미세한 움직임)으로 제작 범위를 제한하면서 생동감을 확보합니다.

17 · OPENING

플레이 시작 연출

플레이어 캐릭터는 고정된 여성 모험가입니다. 커스터마이징 대신 모험가 이름만 설정합니다. 이름 입력 완료 후 — "당신의 이름이 에버린에 기록되었습니다."

에버린. 별빛 축제를 하루 앞둔 작은 마을. 이곳의 사람들은 당신이 건넌 말을 기억한다. 그리고 때로는, 말보다 당신이 한 행동을 더 오래 기억한다.

게임 시작 과정 자체를 통해 Memory 시스템의 핵심 개념트를 소개합니다.

18 · ENDINGS

Episode 01 엔딩

플레이어가 어떤 정보를 획득했고 누구와 관계를 맺었는지에 따라 서로 다른 결말에 도달합니다.

ENDING A

에일린 · 금이 간 축제

길드 데스크에 금이 간 마력등 반환. 진상을 충분히 파악하지 못한 채 축제 진행.

결과 — 금이 간 마력등으로 열린 불완전한 축제

ENDING B

리아 · 돌아온 마력등

리아에게 마력등 전달. 원인을 파악한 뒤 마력등 완전 복구.

결과 — 온전한 별빛 아래 열린 완벽한 축제

ENDING C

카일 · 깨진 별빛

집행관 도른의 개입을 밝혀내고 카일에게 증거 전달, 도른 체포.

결과 — 진실은 밝혀졌지만 마력등은 복구하지 못한 축제

ENDING D

세라 · 거래된 마력등

별빛 결정을 세라에게 판매. 세라는 상품 확보, 플레이어는 대가 획득.

결과 — 축제가 사라진 빈 광장

19 · MVP SCOPE

MVP 범위

지역

에버린 마을 · 마을 외곽 숲 · 하수도 · 숨겨진 보관고

NPC

카일 / 경비 기사 · 리아 / 견습 마법사 · 세라 / 잡화점 주인

AI

NPC Persona · Relevant Memory Retrieval · Relationship Modifier · Intent/Emotion 판단 · Knowledge Gate

연출

히스크롤 탐색 · 자연어 대화 · 대화 자막 · 한국어 TTS · 최소 2D 캐릭터 반응

메인 콘텐츠 — 별빛 결정 실종 사건 · NPC별 서브 퀘스트 · 아이템 전달/수집/조사 · 간단한 전투 · 자연어 기반 협상/협박 · NPC Memory · Relationship · 복수 엔딩 | 예상 플레이타임 10~15분

20 · DIFFERENTIATION

프로젝트 핵심 차별점

01 자유 대화

고정 선택지가 아닌 자연어 기반 NPC 대화

03 관계에 따른 해석 변화

같은 발언·행동도 신뢰 관계에 따라 다른 반응

05 자유로운 해결 방식

탐험·전투·협상·협박·조사 등 상황별 접근

02 행동까지 기억

대화뿐 아니라 퀘스트 해결 방식까지 기억

04 서로 다른 Persona

카일·리아·세라가 다른 가치관으로 판단

06 AI와 게임 규칙 분리

AI는 반응 생성, 시스템은 세계 일관성 관리

21 · VALIDATION

MVP 핵심 검증 목표

"NPC가 자유롭게 말한다"가 아니라 "NPC가 플레이어와의 경험을 기억하고 달라진다"는 경험 검증

✓ 동일 NPC가 과거 행동에 따라 다른 반응을 보이는가

✓ NPC별 Persona 차이가 실제 대화에서 체감되는가

✓ 해결 방식이 Memory와 엔딩에 반영되는가

✓ 동일한 행동을 관계 상태에 따라 다르게 해석하는가

✓ 자연어 대화가 실제 사건 진행과 연결되는가

✓ AI가 게임 시스템의 설정과 충돌하지 않는가

22 · CORE MESSAGE

핵심 메시지

EVERIN은 생성형 AI를 대사 생성에만 사용하는 것이 아니라, NPC의 페르소나·기억·관계와 실제 RPG 플레이를 연결한 프로젝트입니다. 플레이어가 어떤 말을 했는지뿐 아니라 어떤 행동을 했고, 어떻게 문제를 해결했는지까지 NPC의 기억으로 남도록 설계했습니다.

'자유롭게 대화할 수 있는 NPC'를 넘어, 플레이어와의 경험이 쌓이면서 관계가 달라지는 게임 캐릭터를 구현하는 것을 목표로 했습니다.