

GIGDC2021 요약기획서

1. 게임 간단 소개

Before the Dawn : 생존 전략 RPG

북미/유럽 PC&콘솔 하드코어 게이머들이 선호하는 '좀비물'과 '중세 시대극' 기반의 독창적 테마를 만들고, '허기/부상/질병' 등의 위기에 대응하는 '생존 턴제 전략' 메커니즘에 '휴먼 시뮬레이션' 시스템을 접합해 새로운 장르의 게임 제작에 도전하는 프로젝트입니다.

- "중세 유럽, 흑사병으로 사망한 사람들이 좀비가 되어 살아난 세계"에서 여러 명의 생존자들을 지휘, '성지(The Sanctuary)'까지 사망하지 않고 도착하는 것이 목표
- 행동력(AP) 자원을 활용해 '전투, 이동, 탐색' 등의 다양한 선택지 중 최적의 행동을 전략적으로 결정하는 것이 핵심 메커니즘
- 매 턴마다 게임 시간이 흐르면서 '허기/피로/사기 저하' 등의 생존 위기가 점차 찾아오고, 이에 대처하기 위해 '식량' 등의 물자를 찾고 안전한 휴식 위치를 확보해야 함
- 캐릭터 간의 종교관 차이, 생존 상황에서의 기여도를 두고 다투는 아군끼리의 분쟁, 이기심 등 다양한 요소가 시뮬레이션되는 것이 주요 차별화 요소 (개발 중)

2. 게임 특징

○ **Survival Tactics : '턴제 전술' 시스템에 '잠입'과 '생존' 요소를 결합**

- Grid 및 행동력(AP) 기반의 전통적인 턴제 전술 시스템에, 다수의 좀비를 피해 몰래 물자를 수집해야 하는 '잠입' 개념과 허기/피로 관리 등의 '생존' 개념을 접합
- 대규모로 쏟아지는 좀비들 사이에서 살아남기 위해 가능한 모든 수를 쥐어짜내 고민해야 하는 높은 난이도의 전술적 도전을 제공

○ **Party Building : 다양한 특징을 지닌 캐릭터들의 조합과 성장을 고민**

- 플레이어는 '사냥꾼, 광대, 수사, 수녀' 등 서양 중세를 살아가던 평범한 생존자들을 지휘해야 하며, 이들이 지닌 강점과 약점을 파악하고 활용해야 함

- 수집한 무기와 도구 등을 각 캐릭터의 강/약점에 맞춰 사용해야 하며, 캐릭터의 성장에 따라 새롭게 획득하는 '특전'을 활용해 점점 높아지는 난이도에 대응해야 함 (성장 요소 개발 중)

○ **Medieval Apocalypse** : '중세 좀비 아포칼립스'란 독창적인 테마와, 이를 체감하게 해주는 게임 메카닉

- 검, 창, 활, 도끼 등의 냉병기 전투에 집중한 전투 시스템과, 시대적 고증 분위기에 맞는 각종 식생활 및 도구 등의 생존 환경 구축

- 종교, 신분 등 중세적 요소들이 게임 메커니즘 내에 녹아 들어, 캐릭터들의 가치관과 관계에 큰 영향을 끼침 (개발 중)

3.게임 플레이 방식



게임을 시작하면, 플레이어 캐릭터들은 '역귀'라 불리는 좀비들로 가득찬 마을에서 탈출해야 합니다.

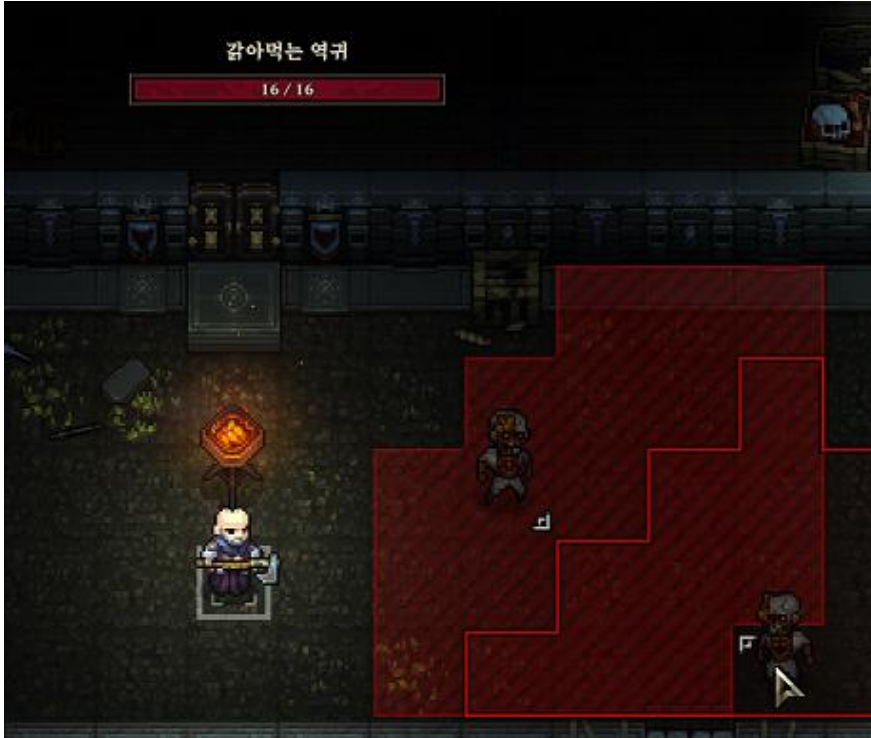
게임 세계는 체스와 같은 격자(Grid) 기반으로 구성되어 있으며, 1칸을 이동할 때마다 행동력(AP)이 소모됩니다.

다.

모든 캐릭터가 행동력을 소진하면 턴(Turn)이 넘어가면서 게임 시간 '1시간'이 지나가고, 이렇게 시간이 흐르면

모든 캐릭터의 '포만감', '활력' 등의 생존 수치가 감소합니다.

주요 목표(마을 탈출)를 달성하려면 '임무'를 수행해야 하며, 이 임무를 수행하기 위해 필요한 물자와 무기 획득, 생존 수치를 관리하기 위한 '식량' 등의 물자 탐색을 위해 필연적으로 역귀와 전투가 벌어지게 됩니다.



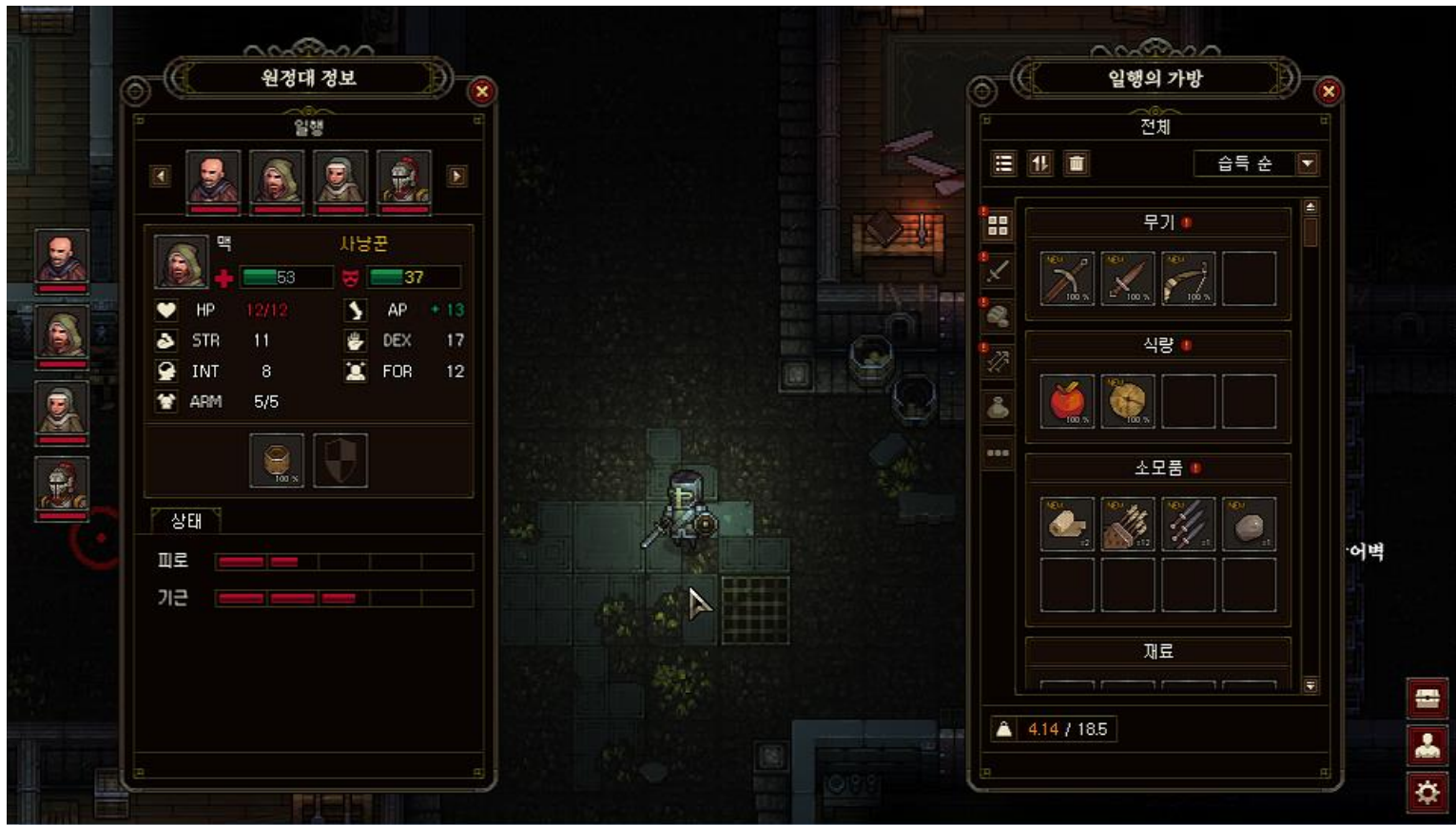
모든 역귀에게는 '보는 방향 (화살표)'과 '시야 (빛금친 부분)'의 개념이 있으며, 아군 캐릭터가 적 시야 내에 진입 시 적들이 아군을 '인식'해 해당 캐릭터에게 접근합니다.

플레이어는 현재 수집한 물자와 캐릭터의 능력, 맵 오브젝트의 배치 상황 등을 파악하고, 그에 따라 역귀를 피해 몰래 필요한 물자만 수집하고 빠질 것인지 과감히 접근해 전투를 벌일 것인지 등의 결정을 내려야 합니다.



각각의 무기는 특징이 명확히 구분되며, 전투를 돕는 보조 소모품 (투척용 단검, 화염병, 설치형 방어벽 등)도 다양하게 준비되어 있어 보다 전술적인 플레이를 돕습니다.

게임 시간이 지날수록 등장하는 역귀의 수는 점점 많아지며, 반대로 캐릭터들은 배고픔, 피로 등의 디버프를 받기 때문에, 역귀를 피해 다니면서 시간을 오래 끌면 오히려 탈출에 실패하고 사망할 확률이 그만큼 상승합니다.



캐릭터들이 지니고 있는 힘/민첩/지능 등의 능력치, '무게'를 감안한 물자 수집 등의 요소를 활용해, 최대한 많은 캐릭터를 살린 상태로 탈출에 성공하면 체험 버전이 종료됩니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)





5. 기타 추가 사항

- 2020.10 부산인디커넥트페스티벌(BIC) 출품, 일반 부문 총 90종 중 페이지 방문자 수 3위 / 다운로드 유저 평점 2위 기록 (다운로드 수 50건 이상 작품 기준)
- 2020.11 북미/유럽 핵심 커뮤니티 Reddit에 아트웍 포스팅, 좋아요(LIKE) 수 5,400개로 해당 채널 월간 3위의 호응을 얻음 : 50만장 이상 판매로 추정 매출 70억 이상의 성과를 거둔 유사 장르 작품 '스톤샤드(Stoneshard)'의 초기 공개 시보다 더 높은 수치
- 2021.07 플레이엑스포(PlayX4) 전시 : 전체 심사작 중 1위 (PlayX4 운영진 공식 전달사항)