

GIGDC2023 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

“터미너스: 좀비 생존자들”은 좀비 대재앙 후의 세계를 배경으로 한 턴제 생존 로그라이크 게임입니다. 좀비 바이러스의 창궐로부터 몇 주가 지나, 플레이어는 남아 있는 소수의 생존자 중 한 명이 되어 ‘종착역’이라는 안전지대로 가기 위해 굶주림과 가혹한 날씨, 그리고 좀비 무리에 대한 도전에 맞서야 합니다.



플레이어의 목표는 적대적이며 절차적으로 생성된 오픈 월드 환경을 여행하며 인류의 마지막 보루인 ‘종착역’을 찾아가는 것입니다. 이 여정은 수집할 수 있는 귀중한 아이템들과 회피하거나 싸워야 하는 좀비 무리가 가득한 장소들로 가득 차 있어 도전 욕구를 자극합니다.

“터미너스”에서는 같은 경험이 두 번 반복되지 않습니다. 각 생존 여정은 도시의 절차적 생성에 따라 달라지므로, 매번 새롭고 도전적인 경험을 선사합니다. 150개가 넘는 무작위로 생성된 장소들과 다양한 생존 시나리오들은 각각의 여정에서 독특한 전략을 요구합니다.

핵심 메커니즘인 턴 기반 시스템은 좀비를 피하기 위한 경로 계획, 자원 분배에 대한 중요한 결정, 좀비와의 전술적인 전투까지 모든 플레이에서 중요한 역할을 합니다. “터미너스: 좀비 생존자들”은 턴제 및 생존 장르에 대한 독특하고 신선한 접근을 통해 플레이어에게 흥미진진한 게임 경험을 제공합니다.

“터미너스: 좀비 생존자들”은 현재 스팀에 앞서 해보기로 출시되어 있으며, 정식 출시를 준비하고 있습니다.

2. 게임 특징

턴제와 생존 장르의 독특한 조합

“터미너스: 좀비 생존자들”은 턴 기반 메커니즘과 생존 게임 요소를 차별화된 방식으로 통합합니다. 한 턴은 게임 세계에서 한 시간을 나타내며, 플레이어는 전투와 탐험, 그리고 생존에 필요한 활동을 수행하기 위해 턴마다 제공되는 행동력(AP)을 신중하게 사용해야 합니다. 이러한 AP 시스템은 생존 게임에 전략적인 요소를 추가하며, 플레이어에게 다른 생존 게임에서는 경험할 수 없는 새로운 게임 플레이를 제공합니다.

절차적으로 생성된 다양한 세계

플레이어는 완전히 절차적으로 생성된 150개가 넘는 고유한 장소로 구성된 도시를 탐험하게 됩니다. 이러한 장소 각각은 플레이어의 전략을 결정하는 데 도움이 되는 다양한 특징, 장애물, 기회를 제공하며, 플레이마다 새로운 도전과 탐색 기회를 제공하여 매번 색다른 게임 경험을 즐길 수 있습니다.

깊이 있고 현실적인 생존 요소

“터미너스”는 단순한 전투를 넘어서는 깊이 있는 생존 경험을 제공합니다. 플레이어는 배고픔, 수면, 체온 관리는 물론 좀비의 지속적인 위협 속에서 사기를 유지하는 것도 중요합니다. 수색과 제작을 통해 도구와 생존 아이템을 직접 만들고, 농사, 요리 등과 같은 다양한 생존 기술을 활용해 어떻게 살아남을 것인지 판단하며 플레이할 수 있습니다.

다양한 생존자 캐릭터

“터미너스”에서는 독특한 능력과 스킬을 가진 15개의 생존자 직업과 직업을 강화할 수 있는 수십 가지의 특성을 제공하여 자신만의 캐릭터를 개발하는 데 방대한 선택의 기회를 제공합니다. 게임을 클리어할 때마다 새로운 직업과 특성이 해금되어 캐릭터 생성의 가능성을 넓히며, 플레이어가 자신만의 전략과 게임 스타일에 맞게 고유한 캐릭터를 만드는 데 도움을 줍니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

“터미너스”는 **한 턴이 게임 세계의 한 시간에** 해당하는 턴 기반 시스템에서 작동합니다. 각 턴은 플레이어 차례, 다른 생존자(NPC) 차례, 좀비 차례의 세 단계로 구성됩니다.

플레이어 턴을 시작할 때 플레이어는 능력과 현재 상태에 따라 **“행동력(AP, Action Points)”**을 얻습니다. AP는 플레이어가 해당 턴에 가지고 있는 에너지 또는 시간을 나타내며 다양한 행동을 하는 데 사용할 수 있습니다.

플레이어는 매 턴마다 전투나 탐색, 생존에 필요한 행동을 자유롭게 할 수 있습니다. 대부분의 행동에는 AP가 소모됩니다. 예를 들어, 이동에는 거리에 비례하는 AP가, 탐색과 같은 작업에는 일정량의 AP가 필요합니다. 플레이어는 충분한 AP가 있는 한 계속해서 원하는 작업을 수행할 수 있습니다. 남아있는 AP는 다음 턴에 사용할 수 있도록 저장되지만, 최대치를 넘을 수는 없습니다.

플레이어가 턴을 종료하면 같은 시스템이 **NPC 및 좀비**에게 적용됩니다.

이 턴 기반 시스템은 플레이어가 생존, 탐험 및 전투에 대한 균형을 유지하면서 매 턴마다 AP를 분배하는 방법을 신중하게 고려해야 하므로 게임 플레이에 깊이 있는 전략적 요소를 더합니다.

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



그림 1. '터미너스'에서 모든 행동은 턴을 기반으로 진행된다. 플레이어의 턴 동안 자유롭게 계획을 세울 수 있다.



그림 2. 좀비와의 전투 화면. '터미너스'에는 다양한 특수 좀비들이 있고, 그에 따른 전략이 요구된다.

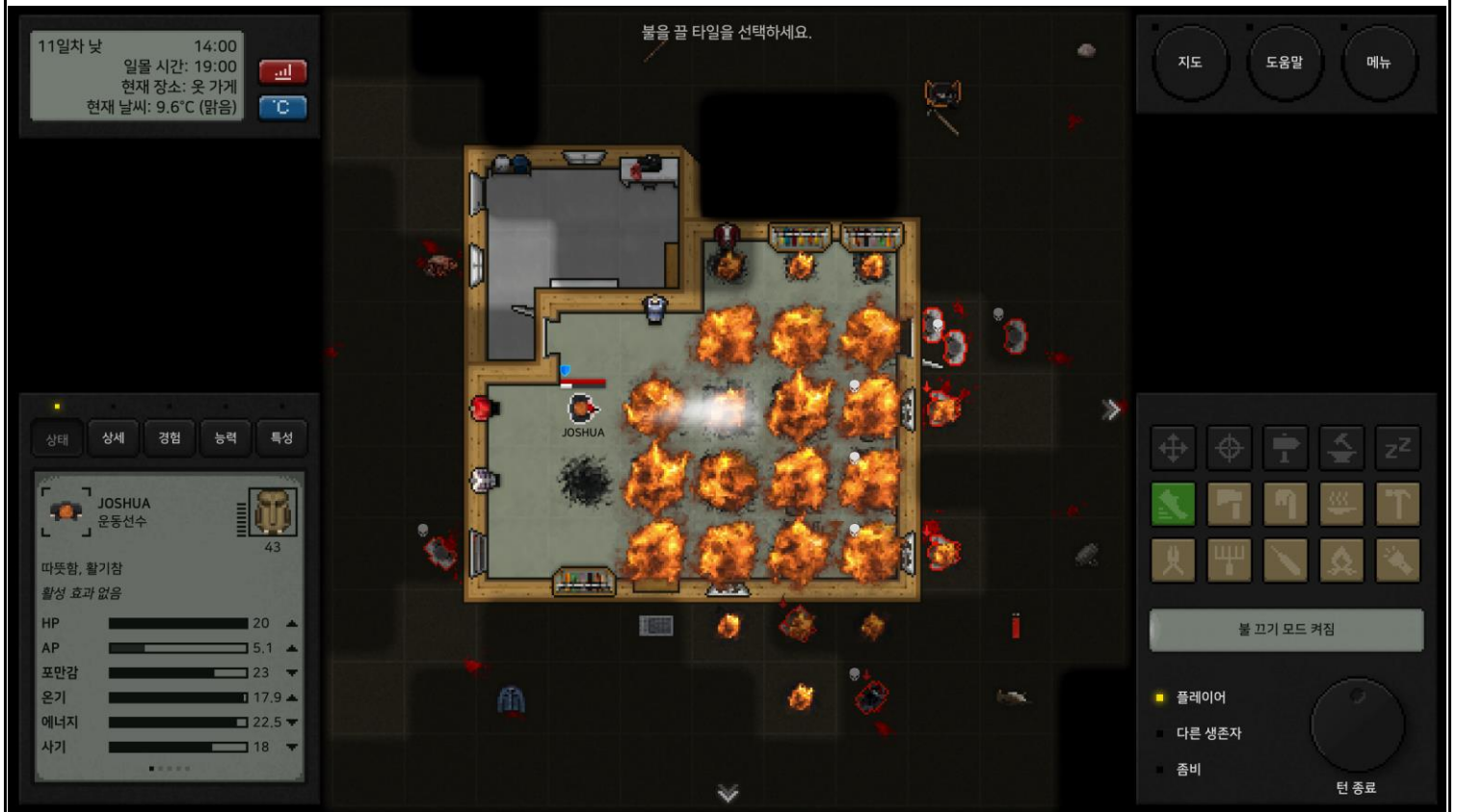


그림 3. 옷 가게, 슈퍼마켓, 철물점 등의 150여 개의 장소가 매 게임 절차적으로 새롭게 생성된다.

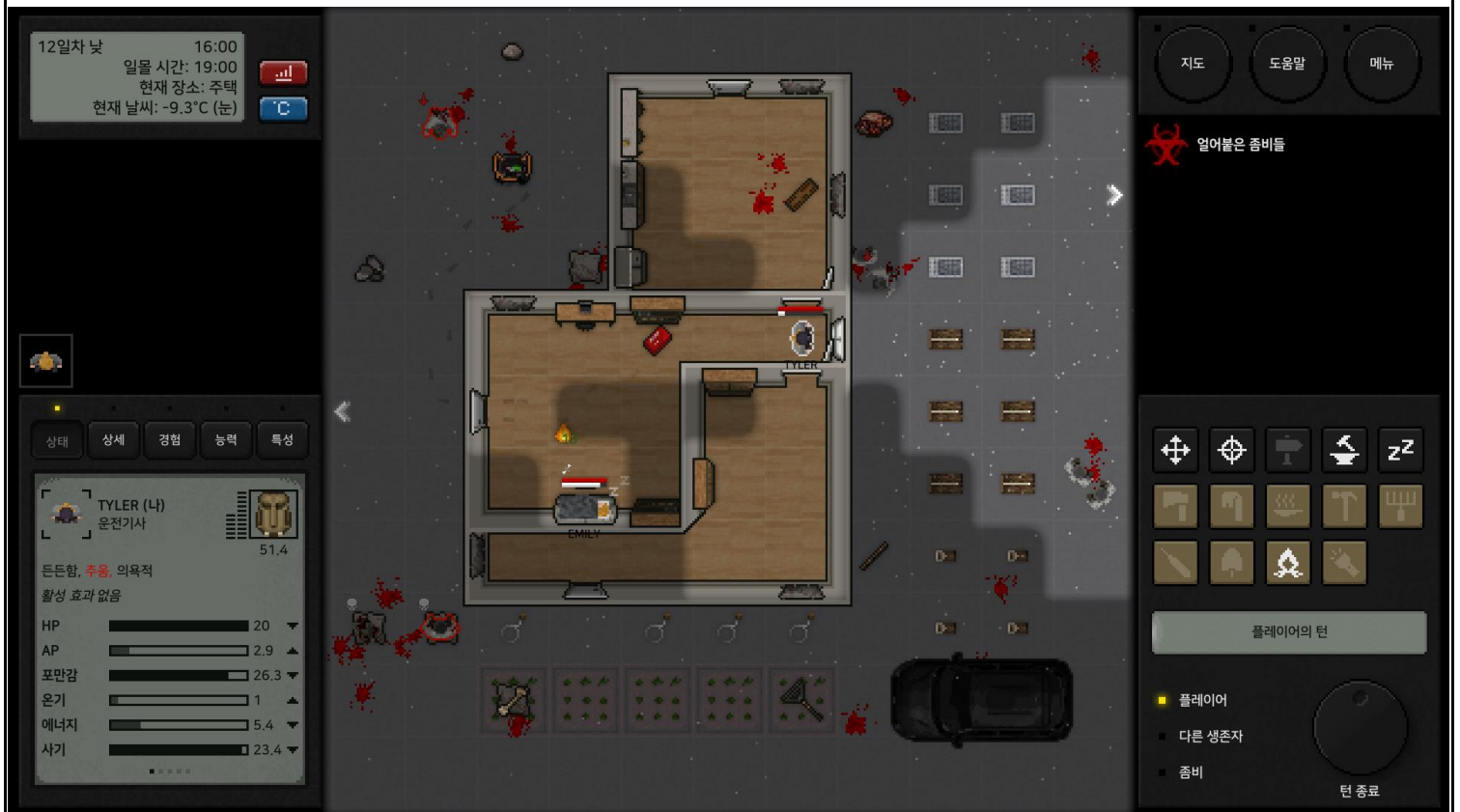


그림 4. NPC를 동료로 영입하여 여러 캐릭터를 조작하여 플레이를 할 수 있다.
중착역에 가지 않고, 오픈 월드에서 농사와 사냥 등 다양한 생존 콘텐츠를 즐길 수도 있다.

5. 팀원 역할 기술

1인 개발자로서 저는 게임 기획, 프로그래밍, 아트, 사운드 디자인까지 게임 제작의 모든 측면을 담당하고 있습니다. 저는 학업 훈련과 실무 경험을 포함하는 독특한 배경을 보유하고 있습니다.

저는 2013년 KAIST 산업디자인과를 졸업하고, 동 대학에서 2019년 박사 학위를 받았습니다. 이러한 배경 덕분에 사용자 친화적인 게임 인터페이스를 만들 수 있었습니다. 이는 복잡한 시스템을 제공하는 게임에서 직관적이고 쉬운 상호 작용을 설계하는 데 매우 중요했습니다.

또한, 장학금 관리 스타트업의 창립 멤버로 6개월 동안 일했습니다. 이 기간에 저는 웹 개발을 위한 파이썬(Python) 프로그래밍을 연마했으며 이는 게임을 개발하는 데 큰 도움이 되었습니다. "터미너스"는 파이썬과 파이게임(Pygame)으로 개발되고 있습니다.

학문적 훈련, 실무 경험, 프로그래밍 기술은 1인 인디 게임 개발자로서의 독특한 개성을 형성했습니다. 그 과정에서 습득한 기술과 지식을 통해 "터미너스"를 성공적으로 설계, 개발 및 관리할 수 있었습니다.

주요 경력

- 2013년 카이스트 산업디자인학과 졸업
- 2019년 카이스트 산업디자인학과 박사 학위 취득
논문명: 프로세믹스 기반 모바일 메신저 디자인 (*Proxemics-based mobile messenger design*)
- SCIE 논문 2편: Ten-minute silence: a new notification UX of mobile instant messenger (2019), Too close and crowded: understanding stress on mobile instant messengers based on proxemics (2018)
- 특허 등록 6건: 모바일 인스턴트 메신저에서의 noti피케이션 처리 방법 및 장치 (2019), 장학정보관리장치 및 그 방법 (2017), 접이식 차량 및 그 제어 방법 (2012) 등

6. 기타 추가 사항

"터미너스: 좀비 생존자들" 주요 성과

- 2019년 "터미너스: 좀비 생존자들" 개발 시작
- 2021년 3월 1일 스팀 앞서 해보기 출시
- 2022년 인디크래프트 TOP 50 선정
- 15,000장 판매
- 스팀 96% 긍정적 평가

최근 주요 업데이트 이력

- **[2022년 6월 2일] 총기 업데이트**
총포사 장소, 13종의 총기 부품과 총기 업그레이드 시스템 추가 등
- **[2022년 9월 26일] 특수 좀비 업데이트**
70종의 신규 좀비 아트와 특수 좀비 추가 등
- **[2023년 2월 6일] 화재와 제작 업데이트**
화재, 동물 뗏 시스템 추가, 50개 이상의 제작 레시피 추가, 신규 직업 기술자 추가 등
- **[2023년 6월 2일] 연료와 신앙 업데이트**
신규 장소(주유소, 옷 가게, 교회), 발전기, 신규 직업 목사 추가 등

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

“터미너스”의 핵심인 절차적 도시 생성은 쉽지 않은 도전이었습니다. 반복해서 플레이해도 새롭고, 흥미로운 경험을 제공하기 위해 완전히 절차적으로 생성되는 세계를 만들기로 했지만, 도시 전체를 절차적으로 생성하는 것은 많은 노력이 필요했습니다. 특히, 가장 도전적이었던 부분은 다양한 장소에 벽, 창문, 문, 가구, 차고, 자동차 등의 요소를 무작위로 생성하면서도 조화롭게 배치하는 '장소 생성 알고리즘'의 개발이었습니다.

다양한 장소들을 어색하지 않게 표현하면서 장소별로 고유한 느낌을 제공하는 알고리즘을 개발하는 것은 복잡한 기술을 요구했고, 수많은 테스트를 해야 했습니다. 하지만, 이 결과로 각각의 장소를 예측할 수 없기 때문에 터미너스가 높은 리플레이성을 가질 수 있게 되었습니다. 이것은 터미너스 게임의 초기 단계에서 기반이 되어준 알고리즘이고, 현재까지도 터미너스의 고유한 특성을 결정하는 핵심 요소입니다.

또한, 플레이어 커뮤니티의 열정과 응원도 잊을 수 없습니다. 터미너스는 스팀에 앞서 해보기 출시 후 10번 이상의 대규모 업데이트를 거치면서 크게 발전했습니다. 초기에는 많은 부족함이 있었지만, 플레이어들의 열정적인 지원과 피드백 덕분에 계속해서 개선할 수 있었습니다. 플레이어분들이 자발적으로 일본어, 스페인어 번역을 제공하고, 글로벌 디스코드 커뮤니티를 만들었습니다. 이러한 지원은 터미너스가 해외 게임 커뮤니티에서도 주목받게 하는 데 큰 역할을 했습니다.

플레이어분들의 긍정적인 반응은 이 프로젝트에 투자한 시간과 노력이 보람을 느끼게 해주었고, 게임의 가능성을 알아보고 지원해주신 것은 무척이나 감사한 일이었습니다. 이러한 지원과 사랑에 부응하기 위해, 정식 출시 이후에도 지속적인 업데이트를 통해 최고의 게임 경험을 제공하기 위해 노력할 것입니다.

모든 게임 > 앞서 해보기 게임 > 터미너스: 좀비 생존자들

터미너스: 좀비 생존자들

커뮤니티 허브



터미너스: 좀비 생존자들은 좀비 아포칼립스를 배경으로 하는 턴제 생존 로그라이크 게임입니다. 좀비 사태가 발생하고 당신은 생존자들이 모여있는 종착역까지 무사히 도착해야 합니다. 배고픔과 추위 그리고 좀비

이 게임에 대한 사용자 평가 425개 중 96%가 긍정적입니다.

최근 평가:	매우 긍정적 (31)
모든 평가:	매우 긍정적 (425)
출시일:	2021년 3월 1일
개발자:	신인건
배급사:	Ingeon Games

이 제품의 인기 태그:

[앞서 해보기](#) [생존](#) [로그라이크](#) [턴제 전략](#) [좀비](#) +