베르쿠치 : 마지막 매사냥꾼

2019 글로벌 인디게임제작 경진대회

기획부문/대학부

팀명:사냥꾼조합

팀원:진연의 차민수 강선규

1. 개요

장르 : RPG

플랫폼 : PC

컨셉 :

- 스토리 : 동료 매 영물과 함께 떠나는 자유와 복수의 여정
- 인게임 : 생소하고도 멋진 중앙아시아풍의 삶과 싸움을 체험할 수 있는 RPG

타깃 : 만 15세 이상

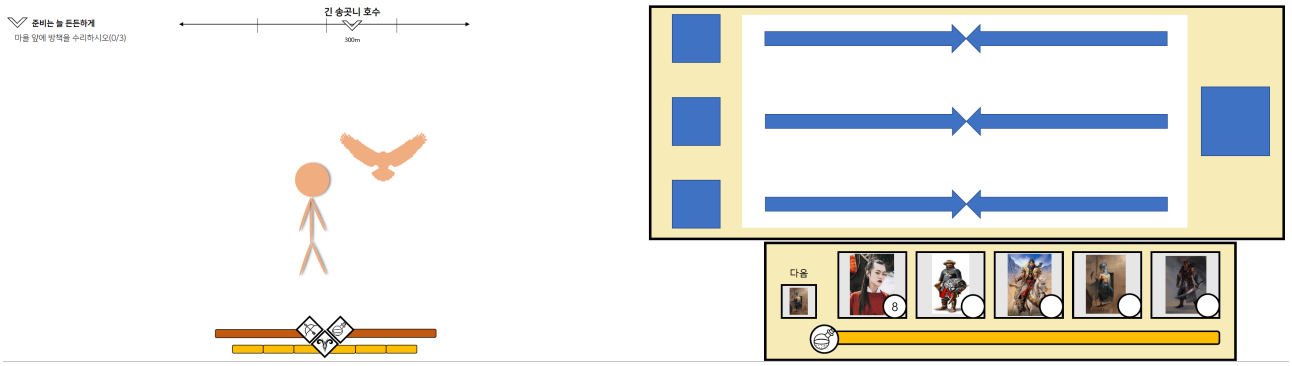
2. 기획의도

- 콘텐츠로서 소비된 적이 드문 중앙아시아풍 문화권에 대한 접근
- 매사냥꾼이자 주술사인 여성 캐릭터를 주인공 삼아 당시의 주술과 매의 시각에 대한 관심 환기
- 충격와 여운을 주는 2부제 구성

3. 주요 캐릭터

- 마지막 매사냥꾼 '비아즈' : 영물 매 '옌치크'의 주인이자 손꼽히는 재능의 주술사.
- 제국 지휘관 '엘치나' : 제국의 상징인 독수리를 부리는 여군인이자 주인공과 인생의 대척점에 서 있는 인물
- 아버지의 영물 매 '옌치크' : 비아즈의 아버지가 기르던 매이자 영물.

4. 플레이 방식



- 2회차 플레이가 진엔딩의 수행을 위해 필수적인, 2부식 구성 채용
- 1회차 플레이는 본래 주인공 '비아즈'의 입장에서 수행하는 전통적인 쿼터백 뷰 RPG
- 1회차 플레이의 마지막 장면인 '제국 지휘관 엘치나'와의 전투 승리 후, 승리 시네마틱 영상을 플레이한 후 그 이후를 보여주지 않고 바로 2회차에 돌입.
- 2회차 플레이는 제국 지휘관 엘치나의 입장에서 수행하는 '축선제 전략 시뮬레이션 게임'
    - 축선제 전략 시뮬레이션 : 본 게임에서 고안해낸 방식으로, 란체스터 제 1법칙을 게임의 메인 규칙으로 삼고, 유닛별 성능을 몇 종류로 분기시킨 다음, 3-4개의 축선에 병력을 분할 배치해 란체스터 법칙에 따라 잔존 병력을 계산하는 방식으로 진행. 상대의 병력이 80% 이상 소멸(궤멸판정)하거나, 단 하나의 축선이라도 상대 진영까지 아군이 진격한다면 승리하는 방식.
- 2회차 플레이 이후, 1회차 플레이의 승리 시네마틱 영상 이후 보여주지 않고 스킵되었던 두 인물 간의 긴밀하고도 애증 어린 관계와 이후 제국과 주인공 세력의 재협상이 추가 시네마틱 영상으로 공개. 진 엔딩.