

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
 - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내
 - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개



Media Frost Presents.

타이틀	Radio In Peace		
장르	생존, 힐링	플랫폼	PC (Steam)
시점	탑 뷰	그래픽	3D Low poly
주제	멀어진 거리에 상처를 안고 살아가는 우리들의 모습과 그것을 위로해주는 공감의 소중함.		
내용	좀비 사태로 황폐화된 세상에서 친구를 찾기 위해 라디오 방송을 하던 DJ가 스스로와 다른 이들의 상처를 회복하게 되는 여정.		
타겟	기존의 힐링 게임 장르에 흥미를 잃은 2030 PC게이머		

01. Radio In Peace, 그 시작.

< 황폐해진 세상에, 마지막 남은 라디오 DJ >

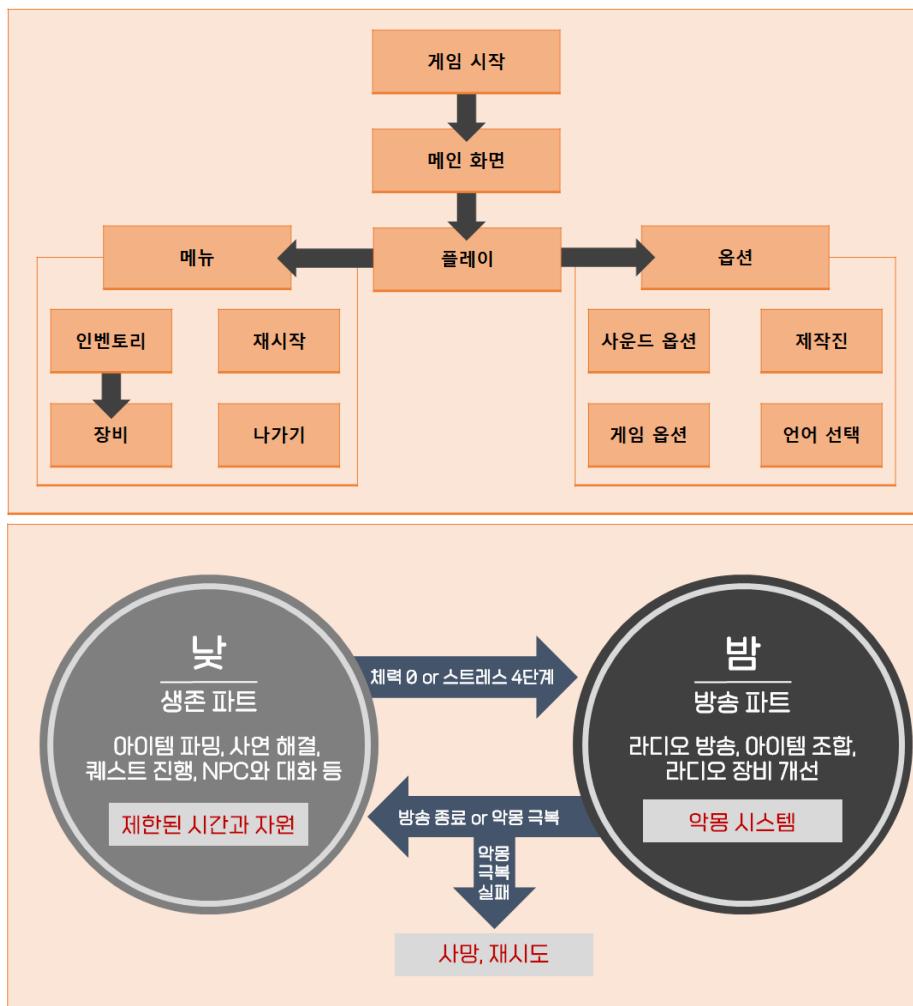
좀비 주파수 변이. 어디선가 흘러나온 특수한 주파수로 인해 대부분의 인간이 본래의 모습을 잃어버린 황폐한 세상. 그 세상에서는 소수만이 살아남을 수 있었고, 그들은 서로를 경계하며 거리를 두기 시작했습니다. 마을마다 들어올 수 있는 사람의 수를 제한하고, 그마저도 좀비들에 의해 서서히 줄어들어 갔던 나날들. 주인공인 필리스틴은 큰 다툼으로 인해 헤어진 친구를 찾기 위해, 친구가 사용하던 장비로 라디오 방송을 시작하게 되는데...

2. 게임 특징

01. 시나리오 개요

라디오, 그리고 사람들	악몽, 그리고 알약	사소한, 그리고 소중한
<ul style="list-style-type: none"> • 밤마다 이루어지는 라디오 방송은, 남은 사람들에게 잊어버렸던 활기를 되찾아주는 동시에 잃어버린 친구의 흔적을 찾을 수 있는 중요한 수단입니다. 가끔, 방송을 들은 누군가가 마을 어딘가에 답장을 남기기도 합니다. • 반응을 남긴 사람이나 맵에 배치되어 있는 물건의 사연을 해결해주고, 그것을 라디오에 내보내는 것으로 그것을 들은 또 다른 인연과 만나게 됩니다. • 라디오 자체가 내보내는 주파수가 약하기 때문에, 더 멀리까지 주인공의 목소리를 퍼뜨려 친구에게 닿기 위해서는 끊임 없이 라디오의 성능을 개선시켜야 합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 상처 많은 주인공, 필리스틴은 어느 땐가부터 스트레스를 많이 받으면 하던 행동을 방해 받을 정도로 심각한 악몽을 꾸게 되었습니다. 악몽에서는 그녀에게 있었던 과거의 일과, 가지고 있던 트라우마들이 나오곤 합니다. • 필리스틴은 만나고 있는 유일한 사람인 떠돌이 상인과 그 이야기에 대해 상담을 받았고, 도움이 되는 약을 받아 복용하고 있습니다. • 그 알약은 잠시 동안 허기를 잊어버리게 해준다거나, 그녀가 괴로워하는 악몽에서 깨어나게 해줍니다. 그것은 일시적으로 주인공의 상태를 호전시켜주는 것이지만, 결과적으로 그녀에게 들이킬 수 없는 스트레스를 남기게 될 것입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 'Radio In Peace'에서는 플레이어들에게 사소한 선택들을 안겨줍니다. • 만나는 새로운 인물들이 가진 상처를 공감해주고 위로해줄 수 있지만, 반대로 그들의 아픔을 무시하고 필요한 것만 갈취할 수 있습니다. • 플레이어가 악몽 스테이지를 클리어하기 너무 힘들다면, 맵 어딘가의 알약을 먹어 해당 스테이지를 피할 수도 있습니다. • 하지만 주의하세요, 때로는 누군가의 상처를 돌아봐 주어야 자신 또한 위로 받을 수 있고, 트라우마를 피한다고 그것을 모두 극복할 수 있는 것은 아닙니다.



02. 워크플로우 & 게임 순환



게임을 플레이하게 되면 낮과 밤에 다른 기능과 행동들을 할 수 있습니다. 낮에는 생존 파트로, 주로 아이템을 파밍하거나 사연을 해결하고, 퀘스트를 진행하며 NPC와 대화합니다. 이후 밤이 찾아오면 방송 파트로 넘어가는데, 라디오 방송과 아이템 조합, 그리고 특정한 분기마다 악몽을 꾸게 됩니다.

3.게임 플레이 방식

01. 조작 방식

		
캐릭터 조작	메뉴	마우스 조작
W,A,S,D : 캐릭터 이동 E : 상호작용 F : 회피 구르기 C : 낮은 포복 R : (원거리 무기) 재장전 Shift : 달리기 Space : 점프	ESC : 일시정지 & 메뉴 1~5번 키 : 아이템 빠른 사용 Tab : 지역 지도 확인 Q : 퀘스트 창 I : 인벤토리	좌 클릭 : 선택 / 대화 창 진행 (근접무기) 좌 클릭 : 공격 (원거리무기) 좌 클릭 : 무기 발사 (원거리무기) 우 클릭 : 무기 조준
조작 방식		

02. 낮과 밤

'Radio In Peace' 에서 플레이어는 낮과 밤. 두 가지 환경으로 나뉘어서 행동하게 됩니다. 낮에는 본격적인 생존 파트로, 아이템들을 파밍하거나 퀘스트를 해결하며 NPC들과의 인연을 만들어나갈 수 있습니다. 낮이 모두 지나 밤이 된다면, 낮 동안 얻은 아이템들을 정리하거나 조합한 아이템으로 라디오를 업그레이드 시키고 방송을 진행합니다.

03. 메인 메커니즘, 사연과 악몽

사연(episode) 메커니즘은 좀비 사태 이후 세상의 단편적인 모습을 담은, 일종의 스토리적인 수집품입니다.

		
맵을 돌아다니다 보면, 사연이 숨겨져 있을 것 같은 오브젝트들이 배치되어 있다.		

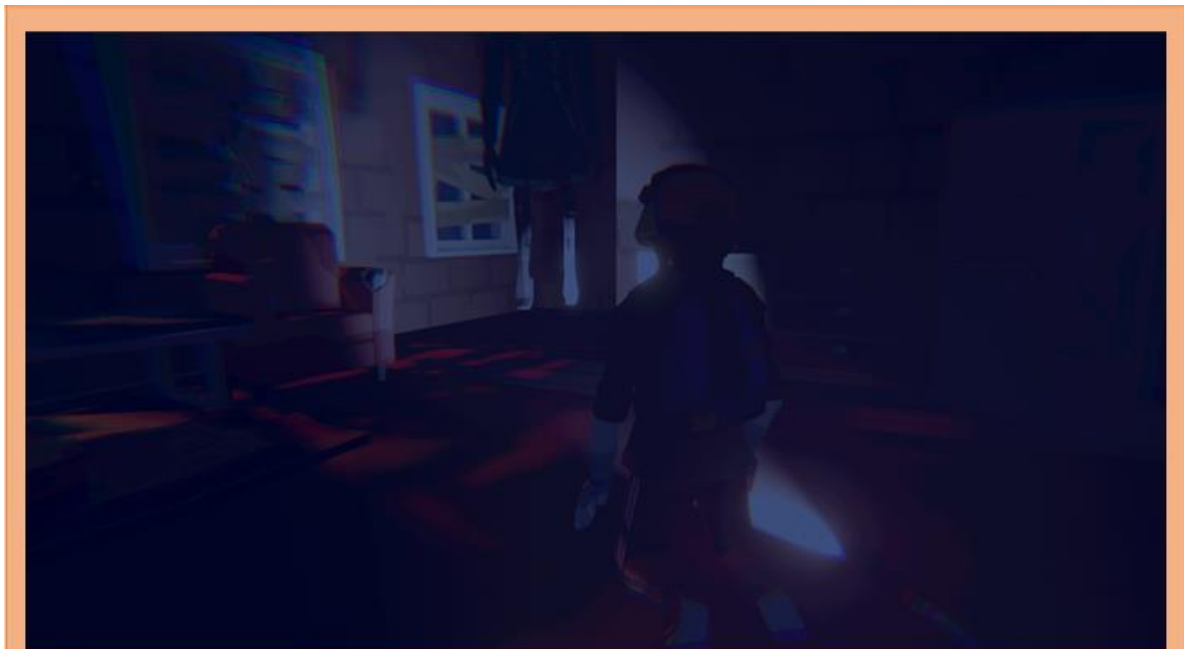
거대한 커피 장식이 인상깊은 카페, 나무에 목을 매단 시체, 카페 앞 의자의 쓸쓸한 시체 등, 주인공이 맵을

탐험하면서 오브젝트들에 '상호작용'하여 인상깊은 장면들을 '라디오의 사연'으로 수집할 수 있습니다. 수집한 사연들은 밤에 라디오 방송을 진행하며 이야기 할 수 있게 되며, 방송을 모두 마친 다음날 낮에 그 사연과 관련된 NPC에게서 연락이 오는 등, 새로운 사연이 연계되거나 보상을 획득할 수 있습니다.



가진 사연을 해결하다 보면, 새로운 사연이나 인연이 생긴다.

악몽(Nightmare) 메커니즘은, 주인공이 부딪치는 벽들입니다. 과거에 있었던 일이 꿈에서 형상화되어 플레이어의 앞 길을 막아서지만, 그 동시에 주인공이 가지고 있던 과거나 트라우마를 보여주기도 하는 역할을 하기도 합니다. 플레이어는 알약으로 악몽에서 벗어나거나, 악몽이 가진 기믹을 해결하여 빠져나올 수 있습니다..



친구의 안위가 걱정되는 주인공에게 나타난 악몽

친구의 행방이 묘연해져 있는 주인공에게, 친구가 죽었을지도 모른다는 불안감이 불러온 악몽.

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



주인공의 방



교회



병원



섬



공장



번화가



주택가



5. 기타 추가 사항