

GIGDC2023 요약기획서 (기획부문)

1. 게임 간단 소개



게임명	불이 나도 비가 와도		
장르	생존, 시뮬레이션, 어드벤처, 캐주얼, 교육		
타겟 연령층	청소년 ~ 성인		
플랫폼	모바일	개발엔진	유니티
시점	3인칭 3D 쿼터뷰	그래픽	복셀, 2D 일러스트
플레이 시간	1시간 ~ 2시간		

어느 날 당신에게 도착한 안전 재난 문자. 대피를 독촉하고 있지만...
꼭 나가야 하는 걸까요? 여기가 제일 안전하지 않을까요?
나가도 어디로 가라고요?

목표는 생존! 안전불감증 세상에 살고 있는 당신, 신속히 대피하세요!

불이 나도 비가 와도
살아남아야 한다!

2. 게임 특징

<불이 나도 비가 와도>는 '집중 호우로 인한 홍수', '건물 내 화재'라는 2가지 메인 챕터와 'CPR', 'SNS'라는 2가지 사이드 챕터로 구성되어 있습니다. 각 챕터의 스토리를 확인하고 안전한 대피에 도전해보세요. 잊지 마세요. 플레이어의 목숨은 당신에게 달려있습니다. 다양한 업적과 주변 인물들의 숨겨진 뒷이야기도 획득해보는 것은 어떨까요?

당신이라면 같은 상황에서 어떤 선택을 하겠습니까? 그 선택의 결과는 과연 최선일까요?

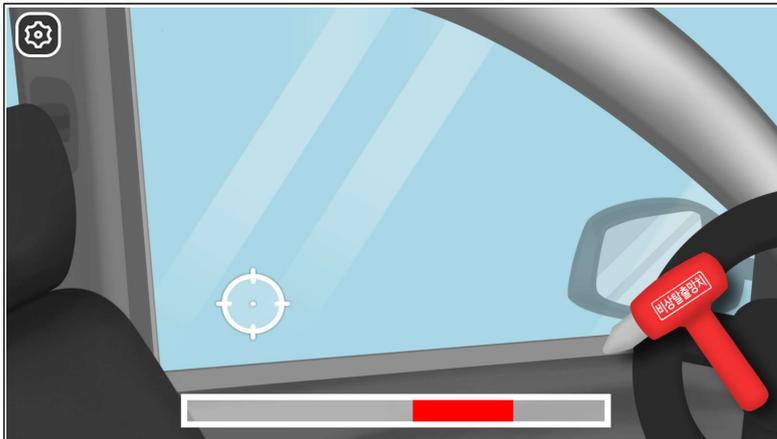
<불이 나도 비가 와도>는 재난 상황을 맞닥뜨린 주인공의 시점으로 모든 위험 요소를 넘어서 안전하게 대피하는 게임이다. 플레이어는 홍수와 화재가 발생했을 때 겪을 수 있는 다양한 상황을 시뮬레이션하게 된다. 이 과정에서 많은 위험 요소를 인지하고 선택과 판단을 통해 도출된 결과를 체감하여 안전 대피 방법에 대한 경험을 쌓아갈 수 있다. 또한 플레이어 선택에 따라 달라지는 결과, 주인공이 겪는 상황, 기분, 분위기 등을 시청각적으로 묘사하여 감성적으로 몰입할 수 있는 환경을 조성한다.

홍수, 화재, CPR 챕터는 조이스틱을 이용해 맵을 이동하는 이동 모드와 터치, 드래그 등 다양한 상호작용을 통해 안전 설비의 사용법을 익히는 미니게임 모드로 구성되어있다. 사이드 챕터는 메인 챕터인 홍수와 화재를 모두 한 번 이상 클리어했을 때부터 플레이할 수 있다.



이동 모드

쿼터뷰 시점의 3D 게임으로 플레이어가 마을, 건물 내에서 직접 움직이면서 다양한 상황을 겪고 대상과 상호작용할 수 있다.



미니게임 모드

이동 모드에서 특정 대상에 접근했을 때 진입한다. 터치, 드래그 등 다양한 상호작용을 통해 안전 설비의 구체적인 사용법을 익힐 수 있다.

1. 첫 번째 메인 챕터 - 집중호우로 인한 홍수

반지하의 여름은 습기와 전쟁입니다. 알아요, 알고 있지만... 예산 내로 들어오면서도 회사와 가까운 매물은 여기밖에 없었는걸요. 그러니 돈이 모이기 전까지 이 집에서 어떻게든 잘 지내야 합니다. 나름 넓게 빠진 방에 어제의 집에서 고른 가구를 배치하니 아주 만족스럽군요! 얼마 전 교체한 창틀은 어딘가 든든하기까지 합니다. 비가 쏟아지는 지금도요! 그런데 지금 이 흥건한 물은 어디서 들어온 거죠?

감전, 차량 침수 등 다양한 이벤트와 마주합니다. 침수되는 집을 빠져나와 안전한 장소로 이동하세요!

2. 두 번째 메인 챕터 - 건물 내 화재

여름철 회사 건물에서 울리는 화재경보음은 지겨울 정도입니다. 이 낱아빠진 건물이 습기와 먼지를 핑계로 경종까지 오작동시키는 건 흔한 일이잖아요? 보세요, 화재경보가 울려도 팀원 중 누구도 일어나지 않습니다. 시끄러운 경종 소리가 허무하게 꺼지길 기다리면서 마우스만 움직일 뿐이죠. 대피 훈련은 형식적일 뿐인 거 알잖아요. 설마 불이 났겠어요? 근데 지금 빨리 벨을 안 끄고 뭐 하는 거죠?

정전, 유독가스 등 다양한 이벤트와 마주합니다. 제한 시간 안에 안전한 장소로 이동하세요.

잊지 마세요! 유독가스는 쉬지 않고 확산됩니다.

3. 첫 번째 사이드 챕터 - CPR (+ AED)

누군가 눈앞에서 쓰러지는 모습을 목격하는 건 흔한 일은 아닐 겁니다. 당신은 지금 갑작스레 의식을 잃은 환자와 마주쳤지만요! 혼란스러워할 시간도 부족합니다. 뭐부터 해야 하는 걸까요? 심폐소생술?

환자의 의식을 살피고 119에 신고하세요. 구급대원이 교대하기 전까지 CPR을 멈추지 마세요. 안내 음성예 따라 AED를 조작하고, 전기신호가 올 땐 플레이어가 또 다른 환자를 만들지 않도록 소리 치세요.

“모두 물러나!”

4. 두 번째 사이드 챕터 - SNS

SNS는 빠른 정보 전달이 가능하지만 그 정보가 모두 검증된 것은 아닙니다. 옳은 정보와 가짜 정보를 걸러 내며 누군가 잘못 알고 있던 '안전 정보'를 고쳐주세요. 옳은 정보는 리트윗, 틀린 정보는 신고하여 사람들이 가짜 정보에 선동당하지 않도록 도와주세요!

옳은 안전 정보와 가짜 정보를 일정 개수 이상 감별합니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

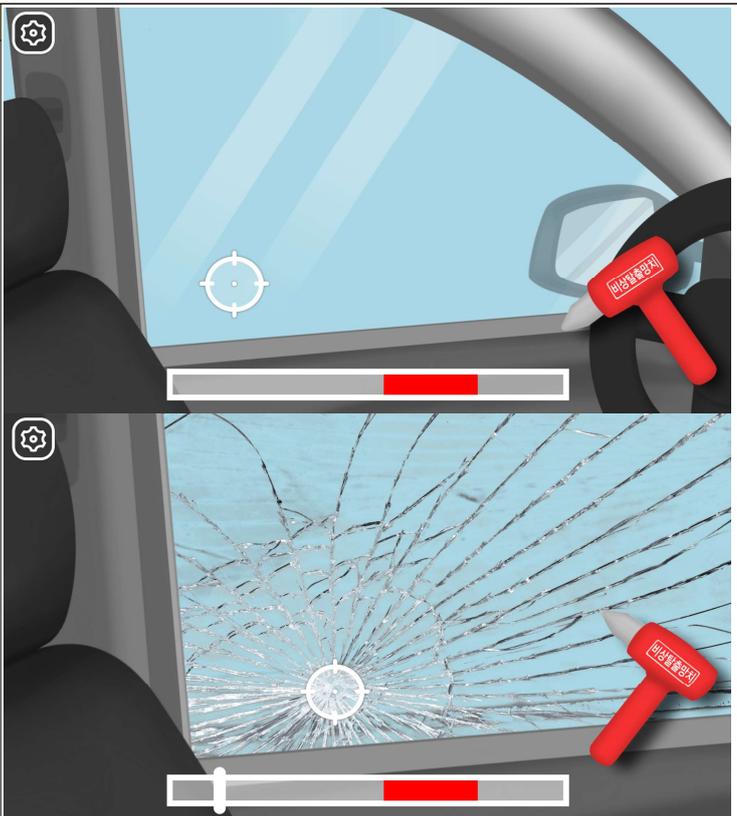
<게임 조작 및 진행방식>

- 조이스틱으로 플레이어를 움직인다.
- 맵을 돌아다니면서 다양한 오브젝트와 상호작용하고 이벤트를 겪을 수 있다.
- 행동 버튼(웅크리기, 손전등)을 눌러 플레이어의 자세를 변경하거나 시야를 밝힐 수 있다. 화재 발생 후 일정 시간 웅크리기를 유지하지 않으면 배드 엔딩(사망)에 진입한다.

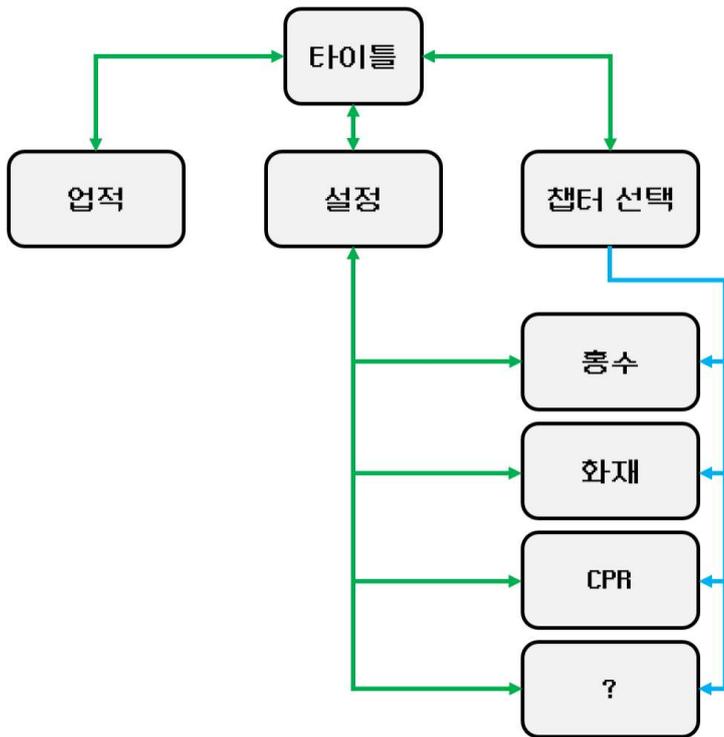


<미니게임 中 - 침수 차량 탈출>

- 다양한 미니게임 중 창문을 깨서 침수되는 차에서 탈출하는 장면이다.
- 목표: 제한 시간 안에 창문을 깨고 차에서 탈출한다.
- 조작 방법
 - 1) 창문을 터치하면 가격할 위치가 고정된다.
 - 2) 표시된 위치를 다시 꼭 누르면 하단의 파워 게이지가 움직인다.
 - 3) 손가락을 떼는 순간 도구를 휘두른다. 파워 게이지의 하얀 바가 빨간색 영역에 들어왔다면 창문에 큰 데미지가 발생한다.
- 가격하는 도구(창문 깨기 이벤트 직전 선택 가능), 가격한 위치, 파워 정확도 3가지 조건에 의해 창문에 금이 가는 속도가 달라진다.



<플로우 차트>

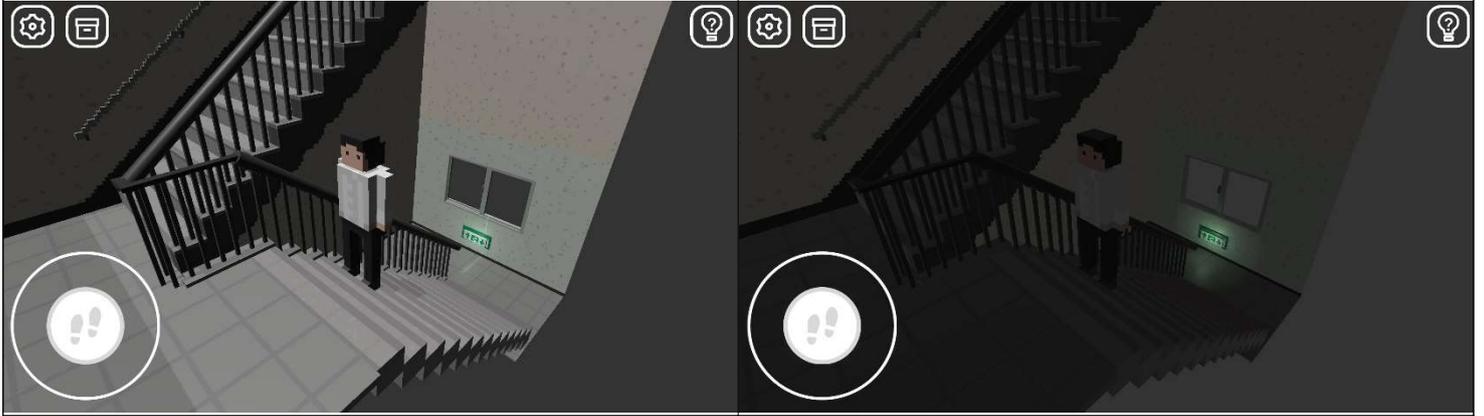


초록색 화살표: 양방향 화면이동 가능
 파란색 화살표: 단방향 화면이동 가능

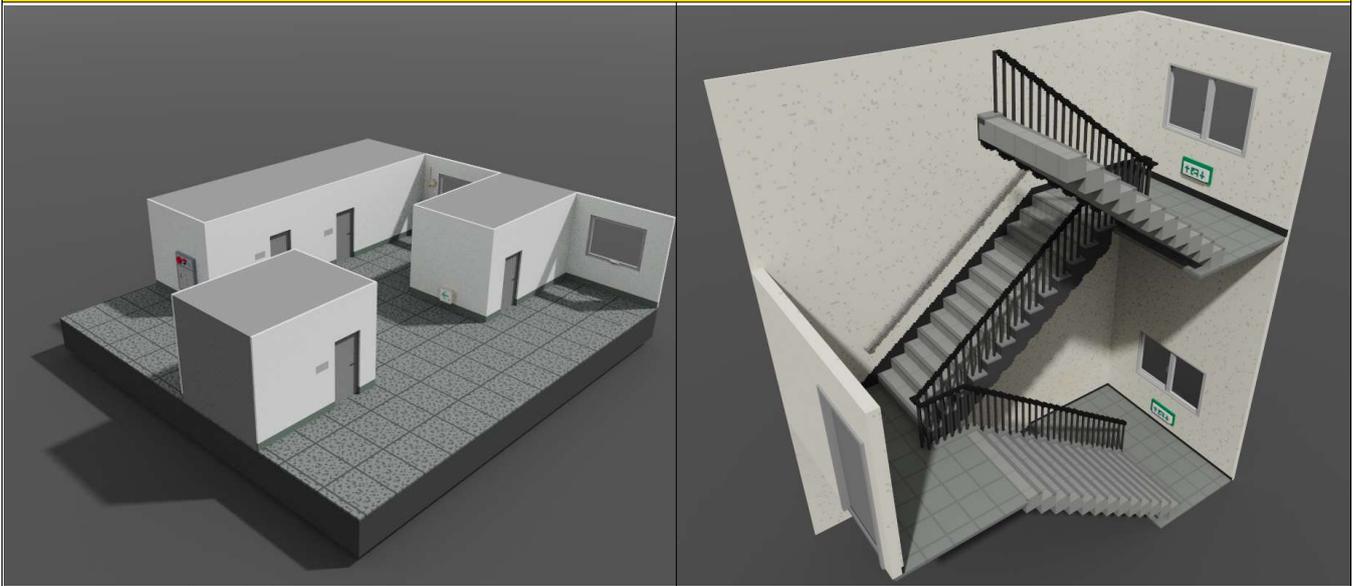
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



<화재에 의한 정전 전후로 달라지는 플레이어의 시야>



<화재 챕터 中 복도와 계단맵>



5. 팀원 역할 간단 기술

공동 역할 - 게임의 기획, 디자인, 프로그래밍

팀장, 그래픽 디자인 리더 - 함채영

프로그래밍 리더 - 양세영

시나리오/스토리 리더 - 서규민

사운드 디자인 리더 - 이정인

※ 분야별 책임자를 정하되(취합 및 최종 검토자 역할), 모두 함께 기획, 디자인, 프로그래밍 작업에 참여한다.

6. 기타 추가 사항

#1. 향후 업데이트 예정

- 새로운 맵 (플레이어 집, 호우 발생 지역, CPR 길거리)
- 새로운 미니게임 (소화기, AED 등 다양한 안전 설비 및 안전 물품)
- 전화 & 안전문자 수신에 가능한 '스마트폰' 기능 추가
- 구체적인 상황 묘사를 위한 캐릭터의 상호작용, 대사와 선택지 스크립트
- CPR챕터 中 AED의 위치를 검색하고 사용하는 방법

#2 출처 및 사용 툴

- 사용 폰트: 페이스북 글꼴 - 비씨카드(주) 제작 | 프리텐다드 - 길형진 (orioncactus) 제작
- 캐릭터, 오브젝트, 건물 구조도 등을 MagicaVoxel을 사용해 3D 모델링했다.
- 일러스트레이션 작업에 프로 크리에이티브, 기타 인터페이스는 Figma를 사용해 작업했다.