

0. 제출자: 남궁인아, 김민영

1. 게임 작품명: 포스트 아포칼립스

2. 게임 개요:



○ 제목 : 포스트 아포칼립스

○ 소재 : 기후 변화

○ 장르 : 건설 경영 시뮬레이션, 생존

○ 타겟 플랫폼 : PC 및 모바일

○ 타겟 사용자 : 10대 이상 전연령층

○ 시놉시스 요약

-주제 : 기후변화로 인한 인류 문명 붕괴 뒤의 생존

-기획의도 : 대중에게 기후변화와 이상기후의 위험성에 대한 경각심을 주기 위함

-줄거리 :

2052년, 모두가 예상했던 대로 세상은 멸망했다.

대다수의 인간은 안일한 사고방식을 바꾸지 않았고, 결국 이상기후는 지구를 집어삼켰다.

당신은 최후의 생존자들을 이끄는 리더이며, 이 몰락한 문명에서 생존해야만 한다.

-배경 : 현대(2052년) 대한민국, 경기도 내 위치한 가상의 도시

· 2030년대부터 지구 온난화가 급속도로 진행되었고, 지구의 평균 온도가 4도 상승한 상태이다. 해수면 상승과 극단적 기후 변화, 60% 이상 생물종의 멸종과 돌연변이 발생, 지속적인 가뭄, 사막화 가속화와 질병 등 재난이 찾아왔다. 인류 문명 또한 붕괴하였으며 지구에 남은 소수의 생존자들은 공동체를 형성하여 구축한 지하 셸터 안에서 살아가고 있다.

-등장인물 : 강아영(주인공)



28세 여성.

○ 플레이 방식 요약 : 자원을 활용하여 '셸터'를 확장시키고 생존한다.

-자원 수집 : 탐사 및 채광을 통해 목재, 철, 식량, 물 등의 자원을 수집한다.

-셸터 확장 : 목재, 철 등을 일정량 소모하여 여러 종류의 시설물을 건설하며 확장한다.

-생존 : 기본적으로 셸터에 거주하는 생존자의 수에 비례하여 날마다 일정량의 식량과 물이 소모된다. 이외에 확률적으로 생존에 위협을 주는 이벤트가 발생한다.

○ 게임의 최종 목표 : 자원 부족, 여러 이벤트 등을 해결하여 장시간 생존하는 것

○ 특징 :

-최근 심화되고 있는 지구 온난화, 기후변화의 심각성을 알릴 수 있는 기능적인 게임이다.

-인터페이스와 플레이 방식이 직관적이므로 게임을 자주 즐기지 않는 사람들도 쉽고 재미있게 플레이할 수 있다.

-스토리 요소를 통해 게임 운영 이외의 즐거움을 느낄 수 있다.

-멀티 엔딩 형식으로, 하나의 엔딩을 본 뒤 플레이어가 뚜렷한 목표를 가지고 게임에 지속적인 관심과 흥미를 가질 수 있다.

3. 게임아이디어 기획 배경 및 특징

○ 게임기획배경

- 올해 들어 꿀벌의 개체수가 대폭 감소하고, 시베리아와 그린란드 등지 툰드라 지역을 포함한 전세계에 이상고온이 발생하는 등 지구온난화로 인한 기후변화가 두드러지고 있다.

지구 평균 온도 상승이 1.5도를 넘어서면 지구 온난화 가속화가 발생하여 더 이상 되돌리기 힘들게 된다. 이미 지구의 온도는 산업 혁명 이전에 비해 1.1도 높아진 상태이며, 2040년에 온도 상승이 1.5도에 도달할 것으로 예측된다.

이러한 상황에서 지구 온난화의 심각성을 대중에게 알리고, 더 나아가 대중이 경각심을 갖고 이를 막기 위해 행동하게 하는 매체가 필수적이므로 '이상기후로 인한 인류 멸망 이후'를 시간적 배경, '우리가 살아 가는 현대 도시'를 공간적 배경으로 하며 '열악한 환경 속 생존'이 주 목적인 게임을 기획하였다.

○ 특징 :

-최근 심화되고 있는 지구 온난화, 기후변화의 심각성을 알릴 수 있는 기능적인 게임이다.

-인터페이스와 플레이 방식이 직관적이므로 게임을 자주 즐기지 않는 사람들도 쉽고 재미있게 플레이할 수 있다.

-스토리 요소를 통해 게임 운영 이외의 즐거움을 느낄 수 있다.

-멀티 엔딩 형식으로, 하나의 엔딩을 본 뒤 플레이어가 뚜렷한 목표를 가지고 게임에 지속적인 관심과 흥미를 가질 수 있다.

-자유도가 높으며 기후변화에 관한 스토리 요소 또한 존재하므로 다양한 유저층을 타겟으로 삼을 수 있다.

-귀여운 2D 그림체이므로 모든 연령대에 접근성이 높고, 세계관 및 설정, 스토리 전개가 디스토피아적임에도 불구하고 과하게 거부감이 들지 않는다.

○ 아이디어 : 우리 일상 속 소재에서 아이디어를 얻었다.

-사라진 봄, 가을과 대비되는 길어진 여름, 겨울

-> 게임 내 계절 시스템

-장마 직전에 발생하는 전국적인 가뭄, 물 부족

-> 여름 계절에 주기적으로 발생하는 이벤트

-폭설, 폭우 등

-> 여름 장마철, 겨울 계절에 주기적으로 발생하는 이벤트

-많은 동식물의 개체 수 감소 및 멸종

-> 식량 부족, 탐사시 돌연변이 개체 관측 가능

-세계적 이상 고온, 해수면의 상승

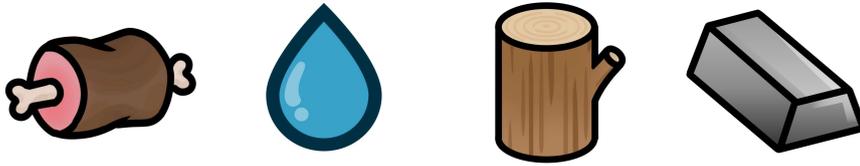
-> 게임 내 스토리적 요소에 반영

-우리나라에서 볼 수 없던 특이 생물(곤충 등)의 증식

-> 계절과 상관없이 확률적으로 발생하는 특수 이벤트에 반영

○ 그래픽

-단순한 2D 그래픽이 주이므로 모든 연령층에게 접근성이 높다.



게임 내 자원 아이콘

-사이드 뷰 형식이다.



사이드 뷰 형식인 <폴아웃 셸터>의 화면.



○ 차별화 요소

-플레이 방식 및 설정이 유사한 타 게임



- 〈60 Seconds!〉 : 생존 시뮬레이션, 2D 어드벤처, 포스트 아포칼립스(방사능)
물자를 챙겨 방공호로 대피한 뒤 물자를 관리하고 가족들에게 배급하며 생존하는 게임.
방공호 대피 이전은 3D, 이후는 2D 그래픽으로 텍스트 위주로 진행된다.
- 〈Frostpunk〉 : 건설 경영 시뮬레이션, 3D 그래픽, 포스트 아포칼립스(빙하기)
1880년대, 운석 충돌로 인해 빙하기가 찾아온 뒤 증기기관과 발전기를 중심으로
도시를 성장시키는 게임. 석탄 등의 자원을 이용하여 생존하는 것이 목표이다.
- 〈Fallout Shelter〉 : 건설 경영 시뮬레이션, 2D & 3D 그래픽, 포스트 아포칼립스(전쟁)
전쟁으로부터 살아남기 위해 만들어진 셸터, ‘볼트’를 관리 및 경영하는 게임.
전기와 식량 등의 자원을 이용하여 볼트를 육성하는 것이 목표이다.

-해당 게임들과 〈포스트 아포칼립스〉의 차이점:

- 〈포스트 아포칼립스〉는 높은 접근성을 토대로 기후변화의 심각성을 알리기 위한 게임이다.
- 플레이어블 캐릭터가 존재하고 ‘지도자’가 아닌 ‘리더’의 위치이며 플레이어 캐릭터도 생존자로서 셸터 내 여러 활동에 참여할 수 있다.
- 대부분의 생존 게임은 타 장르에 비해 난이도가 높고 설명이 불친절하여 게임의 시스템에 적응하기 까지 어느 정도 시간이 소요되는 편이나, 〈포스트 아포칼립스〉는 난이도를 연령대와 실력에 맞춰 대폭 조절 가능하며 세세한 설명 탭이 존재한다.
- 탐사는 텍스트 어드벤처 형식으로 진행되며, 탐사 지역과 플레이어의 선택, 탐사대의 능력에 따라 탐사에서 얻을 수 있는 자원과 그 양이 달라진다.
- 귀여운 2D 그래픽이 주이므로 모든 연령대에 접근성이 높고, 세계관 및 설정이 디스토피아적임에도 불구하고 과하게 거부감이 들지 않는다.

4. 게임배경(세계관)이나 시나리오

○ 시간적 배경 : 현대, 2052년~ / 인류 멸망 이후

○ 공간적 배경 : 대한민국, 경기도 내 위치한 가상의 도시

-근처에 산과 강이 위치하여 목재와 물 등의 자원이 그나마 풍부한 편에 속하며, 사람이 살던 아파트 단지나 주택가, 폐업한 백화점에는 의약품과 옷 등 여러 종류의 물자가 남아 있다. 생태 공원에는 알려지지 않은 종류의 돌연변이 생물이 서식하므로 타 지역에 비해 식량 부족의 위험도 덜한 편이다. 게임 내에서 밝혀지지 않으나, 2052년 기준 대한민국 내 생존자가 존재하는 유일한 지역이다.

○ 기후 위기는 돌이킬 수 없이 심각해져만 간다. **2030년대 말**에 들어서 지구 멸망설은 점차 기정사실화되어 갔으며, 각종 음모론 및 사건 사고가 끊이질 않아 충분한 자산을 가진 사람들의 대다수는 우주정거장으로 떠나게 된다.

지도부가 줄줄이 떠나는 대한민국과 타국의 상황은 별반 다르지 않았고, 지구 내에서는 점차 혼란이 가중되며 사회에 대한 불만과 불안이 크게 자라나기 시작한다.

'살아남기 위해서는 땅으로 가야 한다.' 지구에 남은 소수의 사람들은 이렇게 외친다. 지구를 포기할 수 없는 사람들과 지구를 떠나지 못하는 사람들, 지구에서 생존해야만 하는 사람들이 뭉쳐 단기간에 땅에 셸터를 지을 수 있는 방법을 연구하기 시작한다. 지식인들과 기술자들이 이를 연구하면 매일의 성과를 SNS에 공유하고, 각 나라의 정부에서 이를 통합해나가는 방식이었다.

그러기를 어언 5년이 흘러 **2043년**, 아영이 19살이 되던 해, 전 지구에 셸터 설립 방법이 널리 퍼진다. TV, 라디오에서는 셸터를 단기간에 지을 수 있는 방법과 식량 조달 방법, 생존하는 데 유용한 지식들을 밤낮 가릴 것 없이 송출했다. 전 지구의 남아있는 수뇌부들은 마지막으로 지구의 모든 자원과 전력, 기술들을 한계까지 끌어올려 셸터의 공간이 될 튼튼한 방들을 대거 생산해낸다. 과학기술의 발전으로 녹이 슬지 않고 부식되지 않으며 땅의 압력, 열기에 의해 변형 되지 않는 방들이 만들어진다. 이 방들은 **'룸'**이라 불리며 **씨앗 종자 보관소에서 꺼낸 몇몇 종자들과 함께 전 지구에 보내진다.** 그러나 전 지역에 골고루 퍼진 것은 아니었기 때문에 우주정거장으로 갈 수 없는 인류들은 그곳을 찾아가야만 했다. 모든 룸이 보급된 후 수뇌부들과 장래가 유망한 지식인들, 기술자들 또한 지구를 탈출한다. 언젠가 다시 보자는 라디오에서 반복되어 들려오는 목소리만을 남겨둔 채, 지구에는 오로지 룸과 극소수의 생존자들만이 남게 된다.

지구에 남은 생존자들은 '룸'이라는 희망을 얻었으나, 그들에게는 암흑 또한 도래했다. **'수병'**이란 심각한 기후 변화를 맞이한 후 등장한 질병으로, 손 끝에서부터 두드러기가 발병하며 말미에는 얼굴까지 두드러기로 덮어버리고 죽을 때까지 환각 및 환청에 시달리게 하는 무시무시한 병이다. 수병의 감염 경로조차 모호하며 접촉만으로도 옮길 수 있는 피부 질환이었기 때문에 지구에 남은 인류들에게는 가장 큰 공포였다.

대개 생존자 무리들은 일행에게 수병이 발병하면 총으로 급소를 쏜다. 환자에게도, 다른 일행에게도 최선이며 신체 훼손은 가장 괴롭지 않은 방법이다.

경기도 셸터 건설 이후

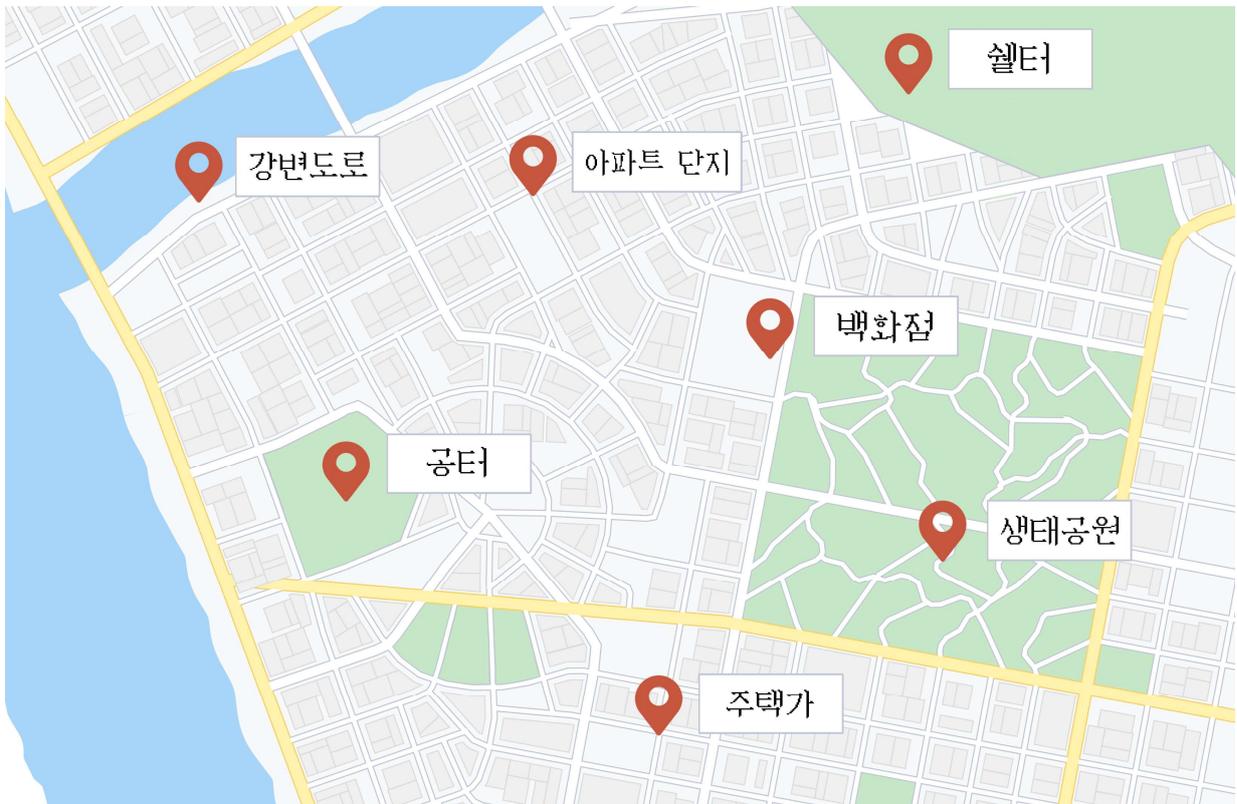
2045년 셸터 건설 성공 이후. 수병으로 인해 붉은 반점 및 붉은색에 트라우마를 겪는

생존자들이 많아 붉은색은 셸터 내에서 모두 다른 색으로 바뀌게 된다.

경기도 셸터의 40명의 생존자들은 끝까지 생존하기 위해 민주주의 방식을 채택하고 규칙을 만들기 시작한다. 발전소 담당, 연구소 담당, 식량 담당, 의료 담당, 탐사 담당 등 구역을 나누어 각자의 재능과 성격에 맞는 배치를 꾸려나간다. 또한 우주 정거장의 인류와의 소통 및 지구에 남은 생존자들에게 셸터의 존재를 알리기 위해 전파 신호를 지속적으로 보내기로 결정한다. 룬과 함께 보내진 씨앗 종자들은 그들의 식량이 되었으며, 군부대에서 얻은 총기들은 그들의 무기가 되었다.

셸터의 체계를 잡고 세부 공간을 나누는 데만 2년이 걸리게 된다. 그러서, 2047년. 아영의 나이 23살. 셸터의 규칙과 체계는 제자리를 갖추었고 남은 것은 이 규칙과 체계가 흐트러지지 않도록 하는 것 뿐. 일찍이 채택된 민주주의 방식에 의해 리더는 투표로 뽑기로 결정된다. 리더는 이 모든 인원을 총괄하며 생존자들의 정신적 지주가 될 만한 강한 인간이어야만 한다.

리더는 투표로 뽑히며, 정해진 임기는 2년이다. 그러나 다시 최다득표를 받아 리더에 뽑힌다면 장기 집권도 가능하다. 서로의 목숨과 직결된 일인 만큼 가장 신중한 행사 중 하나이며, 현재, 2052년, 경기도 셸터의 리더는 강아영이다.



게임 내 지도

5. 등장 캐릭터 설정

- 강아영 (주인공, 플레이어 캐릭터)



캐릭터 설정화

이름: 강아영

성별: 여성

나이: 28세

키/몸무게: 174cm, 64kg

생년월일: 2025년 12월 24일

출생지: 충청북도 유성시 (가상)

주요 성격 키워드: 진취적, 현실적, 침착함, 냉정함, 섬세함, 눈치 빠른, 친절, 사려깊음

캐릭터 주요 서사

유년기

2025년 12월 24일 출생. 부모님은 자영업으로 음식점을 함께 꾸려나가시던 분들이시다. 그러나 지속되는 팬데믹 사태와 점차 악화되는 기후 탓에 4살 무렵 부모님의 가게는 문을 닫게 된다. 이후 잡일 등을 전전하며 생계를 이어나간다.

아영은 정부의 지원으로 초등학교에 입학하게 된다.

청소년기

초등학교를 졸업하고 중학교에 입학할 나이가 된 아영이었지만 살아남기에 급급한 상황임을 깨닫게 되자 학교 진학은 의미가 없다 생각해 진학을 포기한다. 당시 사회의 분위기 또한 그러했다. 아영은 남은 인류가 땅에 쉼터를 지어 살아갈 것이라 예상하여, 스스로 여러 기술과 지식을 익히기 시작한다. 또한 전투 기술 등 생존에 필요한 지식들을 책으로부터 독학한다.

청년기

2044년. 대한민국의 경기도 다수시(가상), 부산에도 룬이 도착한다. 충청북도에 남아 있던 아영의 가족과 소수의 주민들은 함께 경기도로 출발한다. 당시 지구는 극단적인 기후 변화와 함께 급격한 환경 변화 및 강력한 바이러스, 돌연변이들의 출현으로 점차 생명들이 사그라들어가는 척박한 땅이었다. 군대에서 얻은 방독면 하나와 총기에 의지한 채 일행은 먼 여정을 떠난다.

일행을 가장 괴롭게 한 것은 '수병' 이었다.

수병 이외에도 돌연변이 생물 섭취로 인한 독 감염, 이상기후로 인한 사고사 등으로 다수가 사망한다.

32명으로 시작한 일행은 도착할 무렵 21명으로 줄어들게 된다. 아영의 부모님 또한 수병으로 사망한다.

이후 '룬'을 발견하고 다른 지역에서 온 생존자들과 힘을 합쳐 40명에 달하는 인원과 함께 쉼터 건설에 성공한다.

쉼터 건설 이후

아영은 수병의 기억 때문에 붉은 반점이나 붉은 점을 보게 되면 불안 증세가 극도에 달하는 트라우마를 겪고야 한다.

쉼터의 시스템이 체계적으로 잡히기 시작할 무렵, 쉼터의 생존자들은 민주주의 방식으로 투표

를 통해 셸터 내 생존자들의 안위와 그 밖의 세부적인 것들을 통제할 리더를 뽑기로 결정한다.

첫 번째 리더는 군인 출신의 49세 여성이었다. 이상적인 리더에 걸맞은 훌륭한 인물로, 2년간 셸터의 든든한 기둥이 되었다. 셸터 내 인원들을 늘 굶어살피는 따뜻한 리더였으나 바깥 탐사 도중 사망한다.

2049년. 두 번째 리더는 평범한 회사원이었던 54세 남성이었다. 그는 첫 번째 리더의 남편으로, 아내 덕분에 함께 신의를 사 리더에 당선되었다. 그러나 그는 식량의 분배 및 작업량 분리에서 생존자들을 차별하는 등 여러 문제를 낳았다. 또한 독재의 조짐을 보이는 등 혼란을 가중시켰으며 과도한 바깥 탐사 지시로 생존자 일부가 수병을 얻어 사망에 이르렀다. 거추장스럽게도 측근 몇을 내세워 셸터 내 생존자들은 반리더파와 리더파로 나뉘는 상태까지 맞이하고야 말았다.

2051년. 연이은 독재의 조짐을 더 이상 두고 볼 수만은 없던 아영이 직접 생존자들을 선동한다. 거추장한 측근들 또한 생존자이며 귀한 인력이었던 탓에 전투 기술로만 제압해 잠시 격리시키는 조치를 취한다. 단 하루만에 측근들을 제압함과 동시에 리더를 셸터 바깥으로 추방하는 선택을 내린다.

2051년, 겨울. 악으로 간주되던 리더를 내쫓은 후 치뤄진 선거에서 아영은 리더로 뽑히게 된다. 이로써 세 번째 리더가 탄생한다.

제압한 측근들은 두 번째 리더를 추방했다는 사실을 내세우며 약간의 공포를 심어두는 방식으로 작업에 복귀시킨다. 리더파들은 아직까지 숙제로 남은 상태이나, 그들은 잠잠하다. 한 차례 분열이 휩쓸고 간 셸터는 언제나 긴장감이 넘친다.

당신은, 강아영은, 이 척박하고 유일한 보금자리의 리더이다.

- 리더파

일원: 2052년 기준, 현 셉터 거주자 42명 중 약 14명으로 파악 중.

두 번째 리더였던 최석윤을 따르던 생존자들을 일컫는다.

그들 각자가 최석윤을 따르던 이유는 제각각이다. 그의 선동 방식에 혹했거나, 차별 대우의 득을 봤다거나, 혹은 단지 퇴출이 두려워 그를 따랐다. 각자의 속사정은 그들만이 알 것이다.

주요 인물은 김지성. 전투 기술이 좋고 충기를 전문적으로 다룰 줄 아는 전 육군 출신으로, 오른팔 역할을 해왔다.

체계가 정확히 잡힌 인력을 줄일 순 없기 때문에 최석윤의 방출에도 불구하고 리더파들은 처분하지 않고 셉터에 남게 되었다.

- 반리더파

일원: 리더파를 제외한 다수 포함.

대개 최석윤에게 적개심이 있었던 사람들을 일컫는다.

최석윤의 차별 대우에서 득을 본 자들도 있지만 그에 거부감을 느낀 사람들도 있다. 최석윤을 고요히 관찰하고 그를 내보낼 기회만을 잡으려 하던 강아영의 선두로 최석윤을 셉터에서 내쫓는 데 성공한다.

주요 인물은 강아영. 그의 주도로 바깥 탐사에서 술을 얻어 생존자들이 간만에 술에 취한 사이 김지성을 제압하고 최석윤을 방출했다.

사람의 속내란 알 수 없다. 사람의 마음이 아닌 어떠한 명확한 기준에 따른 분류는 아니기에 리더파와 반리더파를 정확히 갈라 나누는 것은 어렵다.

그들을 구분하는 것과 그들의 처분 및 용서는 당신의 몫이다.

6. 메인 화면 구성 및 인터페이스



메인 화면(타이틀 화면)



게임 플레이 화면 예시

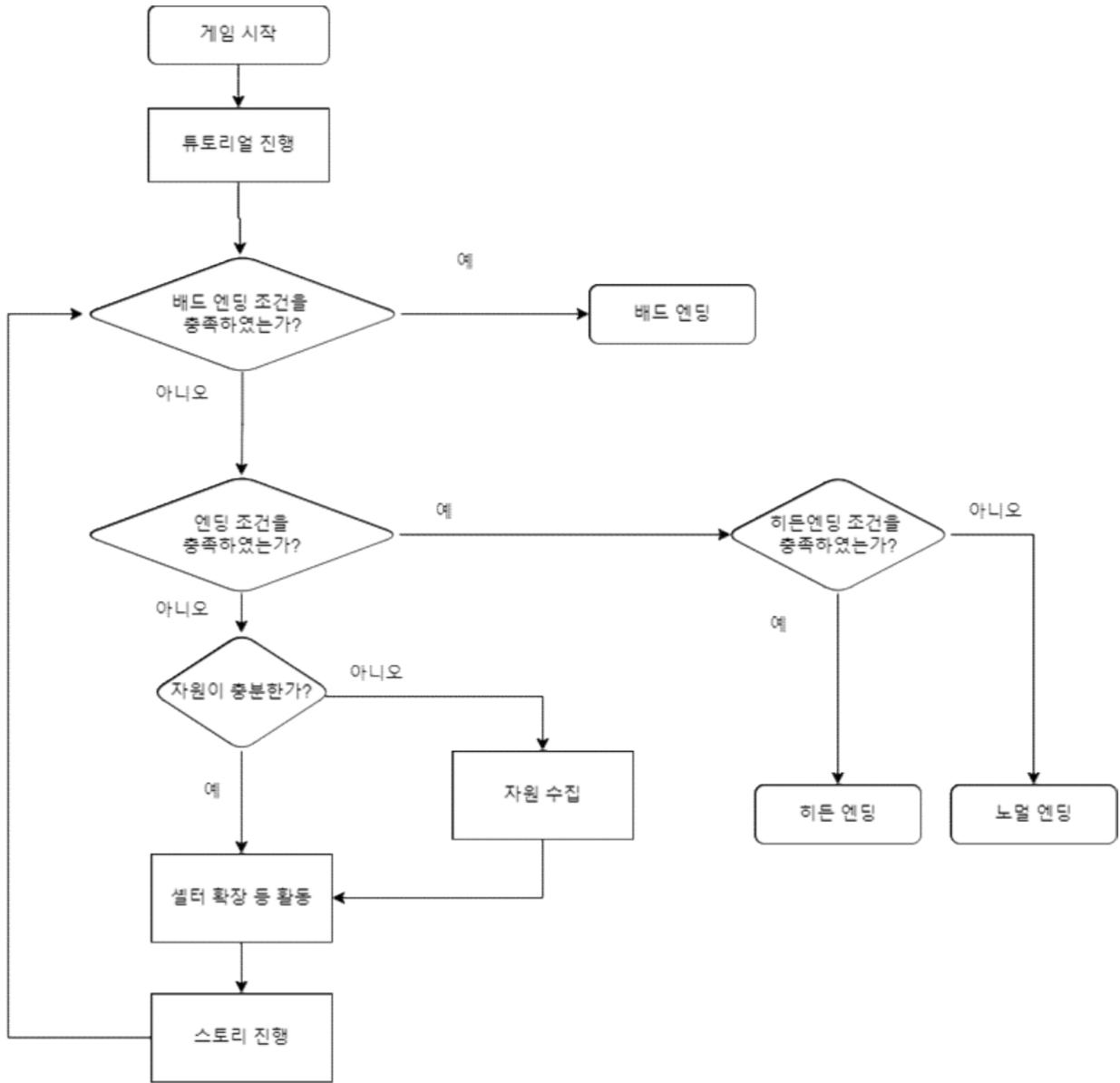


번호	설명
1	순서대로 식량, 물, 철, 목재의 수량을 표시한다.
2	시각과 날짜, 계절을 표시한다.
3	불만도 게이지를 표시한다.
4	건설 모드 선택 버튼
5	일시정지 및 설정 버튼

- 각 구역을 클릭하여 주인공 캐릭터를 해당 구역으로 이동시킬 수 있고, 이동 이후 구역 안의 주요 인물들과 대화할 수 있다.

7. 게임 시스템 설명

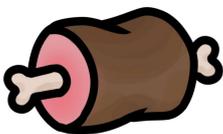
○ 게임 진행 순서도



○ 세부 사항

1) 자원

-식량



: 탐사를 통해 획득 가능하다. 탐사 이벤트 중 생태공원에서 돌연변이 동식물을 사냥하는 데 성공하였을 시 대량으로 획득하거나, 아파트 단지 또는 주택가에서 통조림 음식을 발견하였을 시 소량 획득할 수 있다. 게임 플레이 중반에 기술이 발전하여 온실을 건설하면 지속적으로 수급 가능하다.

게임 내 자원으로서 식량 1개는 생존자 한 사람이 하루 동안 섭취하기 충분한 양이다.

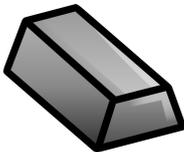
-물



: 탐사를 통해 획득 가능하다. 탐사 이벤트 중 강변도로에서 깨끗한 강물을 발견하였을 시 대량으로 획득하거나, 아파트 단지 또는 주택가에서 생수를 발견하였을 시 소량으로 획득 가능하다. 기술이 발전하여 식수 정화 기술을 연구하였을 시 빗물과 눈을 정화하여 식수로 사용 가능하고, 강변도로 탐사에서 얻을 확률이 높아진다.

게임 내 자원으로서 물 1개는 생존자 한 사람이 하루 동안 섭취하기 충분한 양이다.

-철



: 채광 시설에 생존자를 배치하였을 시 지속적으로 획득할 수 있으며 탐사를 통해서도 획득 가능하다. 탐사 이벤트 중 주로 공터와 백화점에서 노출된 철골 구조물을 발견 후 수집하였을 시 대량으로 획득 가능하며, 다른 장소에서도 소량 획득 가능하다.

게임 내 자원으로서 철은 쉼터 내 구역을 건설할 때, 기본적으로 건설 구역의 크기에 따라 한 칸당 30개씩 소비된다.

-목재



: 채집 시설에 생존자를 배치하였을 시 지속적으로 획득할 수 있으며 탐사를 통해서도 획득 가능하다. 탐사 이벤트 중 주로 공터와 백화점에서 목재 가구, 상자 더미를 발견 후 수집하였을 시 대량으로 획득

가능하며, 다른 장소에서도 소량 획득 가능하다.

게임 내 자원으로서 목재는 쉼터 내 구역을 건설할 때, 기본적으로 건설 구역의 크기에 따라 한 칸당 20개씩 소비된다.

2) 생존 관련

-게임의 최종 목표는 엔딩 전까지 생존하는 것이며, 생존 조건(식량, 물, 불만도)을 충족하지 못할 시 게임오버된다.

- 식량, 물 : 매일 아침 6:00에 생존자 수만큼의 식량과 물이 자동으로 소모되어 생존자들에게 배급된다. 식량 또는 물의 부족으로 배급이 3일 이상 이루어지지 않을 시 각각 기아와 탈수로 게임오버된다.
- 불만도 : 식량과 물이 부족한 상태가 장시간 지속되거나, 생존자들이 부정적 반응을 보일 의사 결정이 시행될 때 불만도가 상승한다. 불만도 게이지가 100%에 도달했을 시 주인공은 쉼터에서 방출되며 게임오버된다.

-계절, 시간 시스템

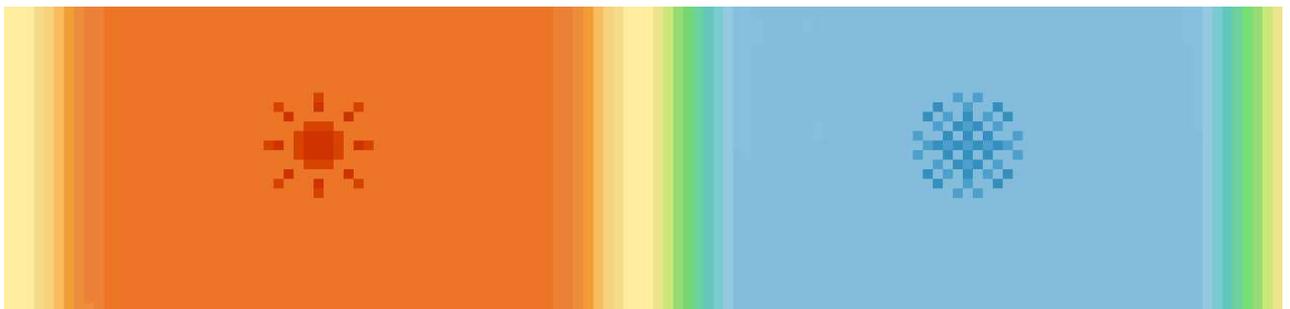
- 계절 : 여름과 겨울은 14일씩이며, 두 계절 사이 4일 간 기온이 급변하는 기간이 있다.

여름에는 기온이 최고 50°C까지 상승한다. 첫 9일 간은 가뭄으로 탐사 시 얻는 물의 양이 줄어들며, 이후 5일 간은 장마, 태풍, 이상 고온으로 특수 이벤트가 발생한다. 난이도 조절을 위해 첫 번째 여름에는 가뭄이 발생하지 않는다.

여름과 겨울 사이 기간에는 대규모 황사 이벤트가 발생할 가능성이 있다.

겨울에는 기온이 최저 -40°C까지 떨어진다. 폭설과 강풍, 한파로 특수 이벤트가 발생한다.

겨울과 여름 사이 기간에는 거대 우박 이벤트가 발생할 수 있다.



게임 내 계절 표시

- 시간 : 1배속 시 현실에서의 1초가 게임 내 1분과 같으며 3배속까지 가능하다. 생존자들은 기본적으로 오전 6시에 기상하여 오전 8시에 하루 일과를 시작하고, 오후 8시에 일을 마친 뒤 자유시간을 가지며 자정에 잠자리에 든다.

-생존자 배치 시스템 : 주거 구역과 휴식 구역을 제외한 각 구역에 생존자를 배치함으로써 해당 구역의 기능을 이용할 수 있다. 구역의 크기 기준으로, 한 칸당 최대 생존자 두 명이 배치 가능하다.

3) 셸터 확장

-건설 모드를 선택하여 셸터를 확장할 수 있다.

건설 구역은 주거 구역, 자원 수집 구역, 기술 구역, 휴식 구역으로 총 4종류로 분류된다.

-건설할 수 있는 구역은 최대 72개이다. (9*8)

-주거 구역 : 생존자의 활동에 있어 필수적인 구역이다. 주거 구역이 부족할 시 추가 생존자를 셸터에 받아들일 수 없다.

종류	크기	소모 자원
2인실	1X1	목재X20, 철X30
4인실	2X1	목재X30, 철X45
8인실	3X1	목재X60, 철X90

-자원 수집 구역 : 자원을 수집 및 관리하는 구역이다. 탐사대 본부 등이 포함된다.

- 탐사대 본부 : 탐사대를 조직하고 탐사를 진행할 수 있는 구역이다.
- 채광 구역 : 생존자 배치 시 철 자원을 지속적으로 획득할 수 있다.
- 채집 구역 : 생존자 배치 시 목재 자원을 지속적으로 획득할 수 있다.
- 식당 : 기술 연구를 통해 해금 가능하며 생존자 배치 시 탐사 등을 통해 얻은 식량 자원을 더 효율적으로 배급할 수 있다.
- 온실 : 기술 연구를 통해 해금 가능하며 식량 자원을 지속적으로 획득할 수 있다.

종류	크기	소모 자원
탐사대 본부	2X1	목재X40, 철X40
채광 구역	2X1	목재X30, 철X30
채집 구역	2X1	목재X20, 철X40
식당	3X1	목재X50, 철X60
온실	1X1	목재X60, 철X90

-기술 구역 : 연구, 의료 등 특정 기술을 필요로 하는 구역이다.

- 연구실 : 생존자 배치 시 기술 연구를 진행할 수 있다,
- 의무실 : 생존자 배치 시 지속적으로, 하루에 5%씩 불만도를 낮춘다.

종류	크기	소모 자원
연구실	2X1	목재X40, 철X50
의무실	1X1	목재X50, 철X60

-휴식 구역 : 게임 중반, 기술이 발전됨에 따라 해금되거나 탐사에서 설계도 발견 시 해금된다.

여가를 위한 공간이며 불만도 조절 등의 효과를 가진다.

건설 시 생존자들이 자유시간에 방문한다.

- 실내공원 : 하루에 3%씩 불만도를 낮춘다.
- 오락실 : 하루에 5%씩 불만도를 낮춘다.
- 체육관 : 탐사 결과로 얻는 자원의 양이 10% 상승한다.
- 수영장 : 하루에 5%씩 불만도를 낮춘다. 셸터 내에서 얻는 자원의 양이 10% 상승한다.

종류	크기	소모 자원
실내공원	2X1	목재X40, 철X30
오락실	1X1	목재X20, 철X50
체육관	2X1	목재X40, 철X50
수영장	2X1	목재X20, 철X100

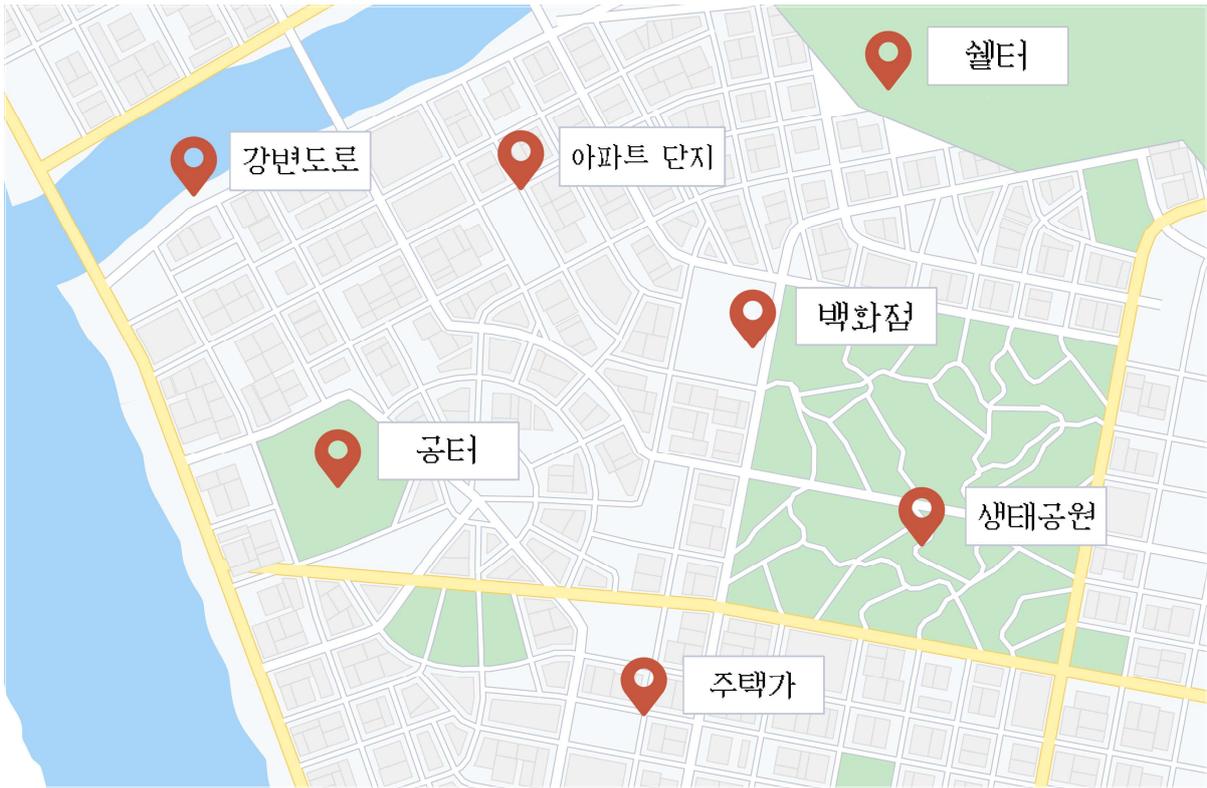
4) 탐사

-**텍스트 어드벤처** 형식으로 진행된다. 탐사를 진행할 때 플레이어는 셸터의 시점에서 관련 활동을 평상시와 같이 진행할 수 있으나, 탐사 이벤트 발생 시 이벤트 내용이 텍스트로 출력되며 게임 내 시간은 자동으로 일시정지된다. 플레이어는 이벤트 내용을 읽고 탐사 방향을 선택할 수 있으며, **플레이어의 선택에 따라 탐사 성공 여부나 획득 가능한 자원의 수량 및 종류가 결정된다.**

-탐사대 본부 한 구역 당 3~5인조의 탐사 조를 운용할 수 있으며, 각 조에 배치된 생존자의 수가 많아질 수록 탐사 성공 확률도 상승한다.

-탐사 가능 구역은 총 7군데이며, 각각 얻을 수 있는 자원의 종류와 양이 다르다.

-탐사 시 확률적으로 추가 생존자를 발견 후 셸터에 데려오거나, 휴식 공간의 설계도를 발견할 수 있다.



구역	소요 시간	주로 획득 가능한 자원
아파트 단지	1일	식량, 물
백화점	1일	철, 목재
강변도로	2일	식량, 물
공터	2일	철, 목재, 식량
생태공원	3일	식량, 목재
주택가	4일	식량, 물, 철, 목재

5) 이벤트

-계절을 조건으로 삼는 이벤트와 그렇지 않은 이벤트가 존재한다.

-여름 이벤트 : 가뭄, 장마, 태풍, 이상 고온

- 가뭄 : 탐사 시 얻는 물의 양이 극단적으로 감소한다.
- 장마 : 강수량이 상승하며 쉘터에 누수 등의 이벤트가 발생한다. 탐사 소요 시간이 증가한다.
- 태풍 : 일정 기간 동안 탐사가 불가능해진다.
- 이상 고온 : 쉘터 내 온도 관리에 실패할 시 불만도가 상승한다.

-겨울 이벤트 : 폭설, 강풍, 한파

- 폭설 : 강수량이 상승하며, 기술 발전 시 물 자원을 획득할 수 있다. 탐사 소요 시간이 증가한다.
- 강풍 : 일정 기간 동안 탐사가 불가능해지거나, 탐사 소요 시간이 증가한다.
- 한파 : 쉘터 내 온도 관리에 실패할 시 불만도가 상승한다.

-기타 이벤트

- 식량 창고 붕괴 : 보유 식량 수가 감소한다.
- 물탱크 오염 : 보유 물 양이 감소한다.
- 수병 : 수병 발병자가 발생한다. 발병자를 치료 또는 추방한 후 보유 자원에 따라 소독 진행 여부를 결정할 수 있다. 발병자를 치료하지 못하고 셸터에서 방출할 시 소폭으로, 이후 소독을 진행하지 않을 시 대폭으로 불만도가 상승한다.
- 돌연변이 곤충 증식 : 이상 기후로 인해 생겨난 돌연변이 곤충이 셸터 내에 증식한다. 보유 식량 수가 감소하며, 방제하지 않을 시 불만도가 대폭 상승한다.

6) 연구

-연구실에서 기술 연구를 진행할 수 있다. 효율적으로 자원을 수집하는 기술이나 의료 관련 기술, 휴식 공간 설계도 등의 연구가 있으며, '테크 트리'의 형식을 따라 연구를 진행할수록 더 고차원적인 기술을 개발할 수 있다.

7) 호감도, 친밀도 관련

-주요 인물들과 대화를 통해 각 인물과의 호감도를 올릴 수 있다. 호감도가 오를수록 등장인물의 사정을 더 잘 파악할 수 있으며, 호감도 수치는 게임 내 표시되지 않는다. 하루에 한 번씩 대화하여 호감도를 5씩 올릴 수 있다. 호감도는 최대 150까지 올릴 수 있으며, 이외 게임 내 이벤트 발생 시 선택에 따라 호감도가 상승할 수도, 하락할 수도 있다.

-게임 시작 시점부터 높은 호감도(80 이상)를 가지는 인물로는 '우수연', '한세경', '지한길', '백성연'이 있으며, 낮은 호감도(0)를 가지는 인물로는 '반초선'이 있다. 이외 등장인물들은 보통의 호감도를 가지고 시작한다.

-자유시간 중 상호작용 (대화과 별개 시스템)

오후 8시 이후 4시간 동안의 자유시간 사이에 다른 캐릭터들과 상호작용이 가능하다. 대화를 통한 형식이며, 대화 중 선택하는 발언에 따라 호감도가 올라가거나 낮아진다.

상호작용 가능 횟수는 하루 3번으로 제한한다. 캐릭터 중복 선택 가능.

-친밀도 시스템

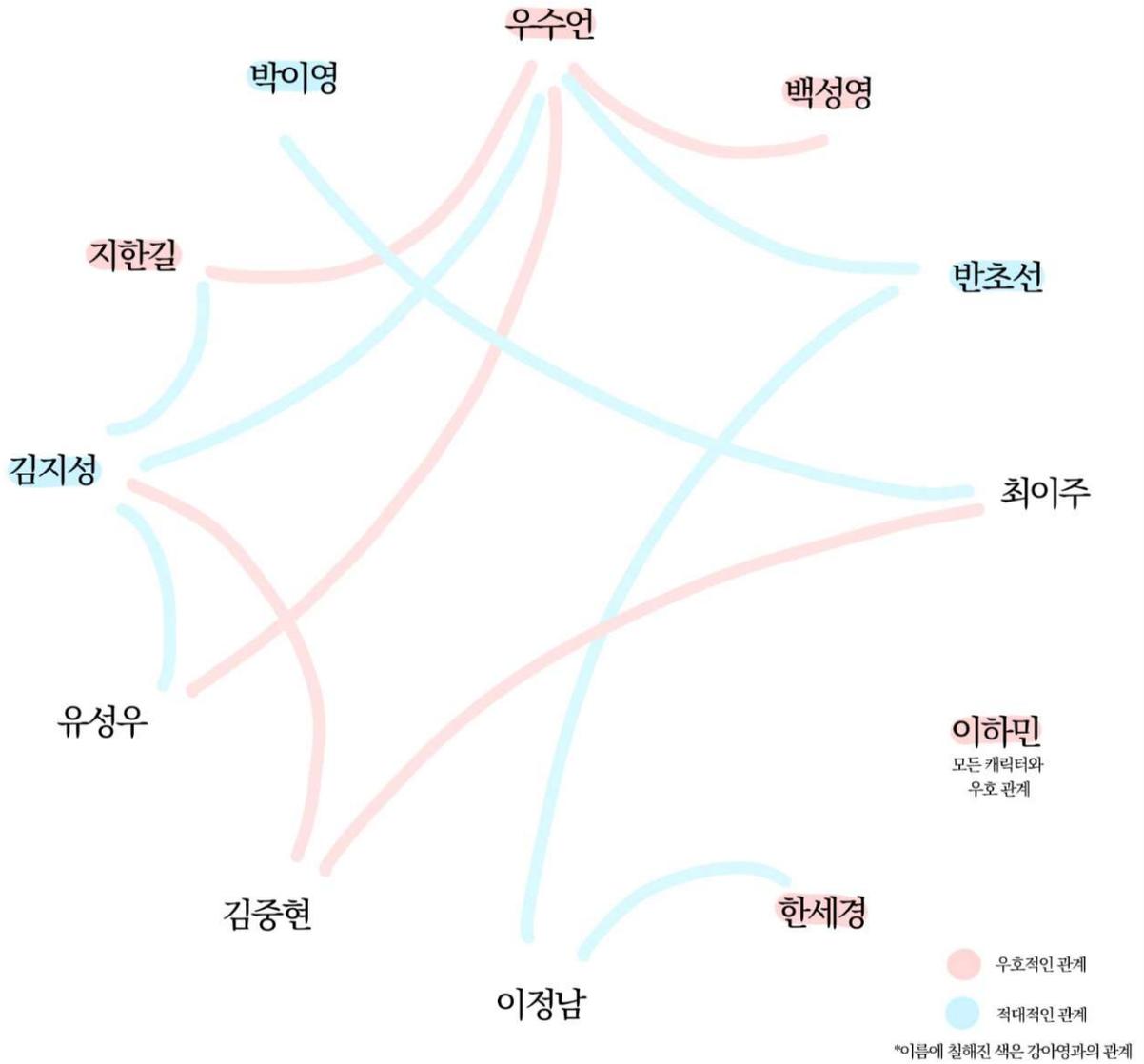
플레이어와 주요 캐릭터 사이의 관계가 아닌 주요 캐릭터 간 관계의 상태를 보여주는 척도.

호감도와 마찬가지로 인터페이스에 보이지는 않는다.

친밀도가 높은 캐릭터들(친밀도 60 이상)은 결속력과 단합력이 높고 불만도 상승을 조금 낮춰주는 효과를 지닌다.

친밀도가 0인 캐릭터들은 적대 관계이며 불만도 상승을 부추긴다.

주요 캐릭터 우호 관계도



캐릭터 우호관계도에서 우호적인 관계로 맺어진 캐릭터들은 기본적으로 친밀도 60이며 캐릭터별로 차이가 존재한다. 적대적인 관계로 맺어진 캐릭터들은 기본적으로 친밀도 10이며 캐릭터별로 차이가 존재한다.

오후 8시 이후 4시간의 자유시간 동안 캐릭터와의 상호작용에서 여러 캐릭터 사이의 대화를 들을 수 있다. 이때 친밀도에 따라서 대화 내용이 달라진다.

-게임 내 호감도 상승 및 인물들 사이 친밀도 서사 형성이 가능한 이벤트

· 하민과 놀아주기 (게임 전반)

: 셸터 내 가장 어린 아이인 하민과 놀아줄 수 있다. 하민과 대화 도중 랜덤하게 '같이 놀까?' 는 대화 선택지를 선택할 수 있게 되며, 아이와 함께 있는 모습에서 불만도가 조금 내려가고, 이정남과 한세경의 호감도를 올려준다. 또한 이정남과의 접촉이 잦아져 호감도를 비교적 빠르게 올릴 수 있는 방법을 제공한다.

· 박이영 - 유성우 - 이하민 사이의 친밀도 향상 (게임 전반)

: 딸이 있던 이영에게 하민은 눈에서 뿜 수 없는 아이이다. 성우는 아이들에게 관심이 많고, 이영의 사정을 알게 된 이후 그를 더 신경 쓰게 되었다. 하민은 유독 자신을 잘 챙겨주는 이영과 성우를 잘 따른다. 첫 대화에서부터 세 사람의 관계를 들을 수 있으며, 세 사람의 친밀도를 더욱 향상시킬 수 있다.

플레이어는 대화를 통해 '이영 아저씨한테 도와달라 해봐요.', '성우는 한가해보이던데 같이 놀아달라 하는 건 어때?' 등의 발언을 선택하여 세 사람의 만남을 촉발시킬 수 있다.

이를 통해 세 사람의 호감도를 높일 수 있고, 캐릭터 간 교류를 통해 서로 의지하며 살아가도록 돕는다.

-게임 내 호감도 상승 및 인물들 사이 친밀도 서사 형성이 가능한 이벤트(상시)

: 플레이어가 선택하여 발생시킬 수 있는 이벤트이다.

· 특정 캐릭터와 시간 보내기

'강아영'과 스토리 주요 인물의 대화가 가능하다. 텍스트 형식으로 진행되며 발언을 선택하는 선택지가 띄워진다. 호감도를 올릴 수 있는 효과적인 방법이지만 호감도가 30 이하인 캐릭터에 한하여 대화가 원활하게 진행되지 않을 수 있다.

· 특정 캐릭터 간의 대화 부추기기

주요 인물 두 사람, 혹은 세 사람의 대화를 부추길 수 있다. 주요 인물들 사이의 친밀도를 높이고 결속력을 다져 불만도 게이지 상승을 느리게 해주는 효과를 기대할 수 있다. 플레이어의 호감도 또한 높아진다. 그러나 캐릭터들이 서로 적대 관계일 시에는 30%의 확률로 불화가 발생하며 셸터 내 불만도 상승, 강아영의 호감도가 하락한다.

· 4시간의 티타임 (게임 전반)

오후 8시 하루 일과를 마치고 자정까지의 자유시간 중 특정 캐릭터와 함께 4시간을 보내는 것, 혹은 특정 캐릭터 간의 대화를 부추길 수 있다.

대화하지 않을 시 셸터 내부를 세세하게 점검하거나 일찍 잠에 드는 선택지가 있다.

- 백지장도 맞들면 낫다 (계절 이벤트, 기타 이벤트 중 하나가 발생하면 자유 시간에 선택 가능)

: 이벤트로 인해 셸터 내 문제가 발생하고 그를 해결하지 못했을 시 선택 가능한 항목이다. '누수, 이상 고온, 한파, 기타 이벤트'가 발생했을 시에만 등장하는 선택지이다.

자유시간에 플레이어, 강아영은 특정 인물 3명을 지목해 '수리 보내기'를 선택할 수 있다.

수리 성공 확률이 존재한다. 수리 성공 시 상승했던 불만도의 절반이 줄어든다.

· 강아영을 포함한 3인

자유시간을 뺏겼기 때문에 2인의 불만도는 상승하나 다른 셉터 인원의 불만도는 변함이 없어 불만도가 조금 상승한다.

주요 인물 포함 시 함께 수리를 진행하며 호감도가 상승한다. (성공 확률: 35%)

주요 인물 미포함 시 주요 인물 포함 시보다 수리 성공 확률이 높아진다. (성공 확률: 50%)

· 강아영을 포함하지 않은 3인

위와 동일하나 불만도가 조금 더 상승한다. 그 사이 플레이어는 다른 일을 할 수 있다.

주요 인물 포함 시 캐릭터들 사이의 친밀도가 향상한다. (성공 확률: 35%)

주요 인물 미포함 시 주요 인물 포함 시보다 수리 성공 확률이 높아진다. (성공 확률: 55%)

8) 주요 스토리 라인

-엔딩 전까지 생존(셉터 확장 등의 활동)과 스토리는 별개로 진행된다.

- 게임 초반부는 캐릭터 간 서사와 친밀도, 호감도 쌓기에 집중된다. 게임의 주요 스토리 요소이자 엔딩 조건에 영향을 미치는 '리더파'의 움직임과 생존자 사이의 갈등은 중반부부터 나타난다.

- '포스트 아포칼립스'의 스토리에는 인물과 지속적인 상호작용이 있을 때 해금되는 요소들이 포함돼 있다. 지속적인 상호작용이 없더라도 노멀엔딩에 충분히 도달 가능하다. 히든엔딩은 캐릭터들의 매력과 캐릭터 사이의 서사에 집중한다면 쉽게 해금할 수 있다

-크고 작은 사건들로 인해 생존자들 사이 갈등이 생겨나고, 날카로워진 분위기를 틈타 전 리더파 생존자들이 다시 무력 분쟁을 일으켜 셉터 내 주도권을 잡고자 한다. 이를 진압하는 데 성공할 시 노멀 엔딩, 실패할 시 배드 엔딩, 히든 엔딩 조건 충족 시 히든 엔딩을 볼 수 있다. 노멀, 히든 엔딩을 본 이후에는 엔딩 이후에도 같은 저장 데이터에서 게임을 계속할 수 있으나, 배드 엔딩은 게임 오버와 같으므로 게임을 새로 시작하거나 해당 데이터의 한 시점을 골라 그 부분부터 다시 진행해야 한다.

-1. 강아영의 생일 (게임 초반)

: 12월 24일, 크리스마스 이브. 셉터를 이끌어주는 리더의 생일을 맞이한다.

2052년 겨울 13일이 되었을 때, 하루를 마무리하기 직전 '우수언과 지한길'의 생일 축하 노래가 들려온다.

하루를 마무리하기 직전. 케이크도, 초도 없이 생일 축하 노래만이 셉터를 가득 채우게 된다. 강아영은 침묵하다 모두에게 고맙다는 인사를 전한다. 큰 이벤트도, 별다른 특이점도 없지만 따뜻한 분위기로 하루가 마무리된다. 플레이어가 선택하는 요소는 없는 이벤트이며 불만도를 낮추고 모든 주요 캐릭터의 호감도를 높일 수 있다.

-2. 유성우와 김지성의 갈등 (게임 중반)

: 최석윤에 의해 셉터에 싹트고 만 분열의 씨앗의 산물. 유성우와 김지성의 갈등으로부터 시작된다.

유성우는 리더파에 대해 거부감이 심했고 특히 오른팔 노릇을 하던 김지성을 곱게 보지 못했다. 그로 인하여 탐사 도중 말싸움으로 번지는데, 김중현이 둘을 말려보지만 상황은 좋지 않게 변해간다. 통신으로 플

레이어는 상황을 전달받으며, 복귀 명령과 계속해서 탐사를 진행하라는 명령을 내릴 수 있다. 어느 쪽을 선택하든 심하게 번진 말싸움 때문에 탐사대는 명령에 불복하게 된다.

그 와중에 갑작스러운 이상 기후가 닥쳐와 탐사대와 연락이 끊긴다.

- * 플레이어는 직접 탐사, 탐사 보내기, 연락 기다리기 중 하나를 선택할 수 있다. 직접 탐사 선택 시 일정 기간 동안 셉터 내 활동을 진행할 수 없으며 탐사 보내기는 불만도를 쌓는다. 직접 탐사와 탐사 보내기 모두 두 명의 인원으로 이루어지며, 목표는 탐사대 구출이다. 상황 전개 과정은 텍스트로 보여진다. 어느 것을 선택하든 탐사대 전원 복귀는 성공한다.

복귀 이후 수병 이벤트가 발생한다. 감염자는 중현. 치료를 할지, 방아쇠를 당길지는 당신의 선택이다. 복귀 이후에도 성우와 지성의 갈등은 해결되지 않으며, 모두가 언급하기를 꺼리던 리더파의 처분 이야기가 대두된다. 플레이어는 반리더파들로부터 처분을 요구받게 되고 이 시점부터 플레이어의 선택이 엔딩에 큰 영향을 미친다.

-3. 강아영의 부재 (게임 중반)

유성우와 김지성의 갈등 발생, 통신이 끊겼던 탐사대의 복귀 이후 중현에게 수병이 발병하며 발생하는 사건. 셉터 입성 전, 친구와 가족의 연이은 수병으로 인한 죽음 이후 붉은 반점에 강한 트라우마가 남은 강아영은 중현의 수병을 목격한 후 행동 불능 상태에 빠지게 된다. (중현의 수병 치료 여부 선택 이후) 행동 불능 상태에 빠진 아영을 대신해 평판이 가장 좋은 우수언이 잠시 리더의 자리에 오른다.

- * 플레이어의 시점이 강아영의 소꿉친구인 '우수언'으로 이동한다. 우수언의 시점으로 생존자들의 대화를 듣는 것이 추가 되며, 기존 강아영 시점에서의 기능들 활용 역시 가능하다. 생존자들과의 대화에서 강아영 시점보다 더 많은 정보를 얻을 수 있으며, 셉터 내 리더파에 관한 갈등이 거세지고 있음을 플레이어는 간접적으로 알게 된다.

불만도가 30 이상인 상태에서 리더파들은 강아영의 리더 자격을 의심하며, 불만도는 오른다. 우수언의 시점에서 발언을 통해 불만도를 낮추는 것이 가능하다.

불만도가 30 이하인 상태에서는 이러한 여론이 적고 불만도가 오르지 않는다.

강아영은 사흘 이후 안정된 상태에 접어들어 리더직에 복귀한다.

-4. 식량 창고 붕괴+물탱크 오염 (게임 중후반)

: 위와 같은 이벤트는 확률에 따라 발생하는 특수 이벤트로도 존재하나, 이번의 사태는 리더파들이 강아영의 방출을 위해 고의로 벌인 사건이다. 식량과 물을 대거 소실하며 불만도가 크게 상승한다. 이에 관련한 주요 인물은 반초선과 박이영.

유성우와 김지성의 갈등 이후 리더파들의 처분 문제가 대두되자 방출의 두려움을 느낀 리더파들이 강아영의 이미지를 실추시키고 불만도를 높이기 위해 식량 창고를 붕괴하고 물탱크를 오염시킨다. 식량과 물은 일부 빼돌린다.

리더파였으나 죄책감을 느끼는 중인 김지성과 이정남은 제외하고 반초선과 박이영을 꼬드긴다. 초선과 이영은 죽음의 두려움을 느껴 그들에게 가세한다.

- * 플레이어는 수사를 결정할 수 있다. 수사 결정 시 '우수언, 백성연'과 함께 식량 창고와 물탱크를 조사할 수 있게 된다. 조사를 통해 식량을 보관해두는 팬트리의 다리가 사람에게 의해 끊긴 흔적을 발견하고, 물탱크 오염은 자연적으로 발생 가능한 오염이 아님을 알 수 있다.

플레이어가 조사를 통해 누군가가 꾸민 사건임을 알게 되면 이를 생존자들에게 알릴지 말지를 결정할 수 있다.

·'사실 알리기' 선택

생존자들은 자연스럽게 리더파 일당들을 의심한다. 갈등은 더욱 거세지며, 그들을 방출해야 한다는 목소리가 높아진다. 리더파 일당들이 빼돌린 식량과 물 일부를 되찾아 생존자들의 배고픔을 채울 수 있게 된다. 그 효과로 불만도는 낮아진다.

·'사실 숨기기' 선택

리더파와 타 생존자들 사이 갈등은 심화되지 않으나 빼돌린 식량과 물 일부는 되찾을 수 없게 된다. 따라서 불만도는 높아진 상태를 유지하게 된다.

이와 별개로 추가 조사가 가능하다. 이벤트 발생 조건은 리더파로 알려진 반초선의 호감도 60 이상. 반초선에게 사건을 일으킨 범인이 본인인지 단도직입적으로 물을 수 있으며, 그렇다는 대답을 들을 수 있고 박이영이 가담했다는 정보까지 얻을 수 있다.

반초선과 박이영의 가담 여부를 알 수 있는 조사이며, **박이영이 이전 리더파였다는 사실을 플레이어가 깨달도록 한다.**

-5. 특정 캐릭터와의 탐사 (게임 중후반)

: 김중현은 수병이 발병했고, 유성우와 김지성은 언제 다시 갈등을 빚을 지 모를 상황에서 탐사가 가능할지 상황이 모호해진다. 이때 플레이어는 기존 탐사대를 내보낼 수 없게 된다. 강아영은 본인이 직접 탐사를 나갈지, 다른 인원을 탐사에 보낼지 결정해야 한다.

* '직접 탐사와 탐사 보내기' 중 하나를 택할 수 있다. 탐사 보내기는 불만도를 증가시키며, 직접 탐사는 주요 인물 중 함께 나갈 인원을 한 명 고를 수 있게 된다. (김지성, 이하민, 발전 담당, 발전소 담당 제외)

'직접 탐사' 선택 시: 기존의 선택 방식으로 탐사가 가능하다. 도중에 돌연변이 생물을 만나 예정보다 복귀가 지연되며 어느 폐건물에 머무르게 된다.

캐릭터 간 대화는 화면이 암흑인 상태에서 선택 방식을 통해 진행된다. 좀 더 진중하고 깊은 대화를 나눌 수 있게 된다.

함께 탐사를 나온 캐릭터의 호감도를 올리는 것이 가능하다.

특히 '박이영'과의 직접 탐사에서 깊은 대화는 추가 조사를 통해 박이영이 이전 리더파임을 알게 되었을 때 가능하다. 플레이어가 이를 언급하면 박이영이 용서를 구하며 속사정을 밝히는 방식. 호감도를 올리는 데 크게 도움이 되며 히든 엔딩에 영향을 미치는 지대한 이벤트이다.

이후 강아영과 동반자 1인은 돌연변이 생명체를 피해 복귀에 성공한다.

* 이 과정에서 플레이어는 강아영의 시선으로 보는 '기후 위기가 닥친 지구'의 모습을 텍스트를 통해 읽게 된다. 이로써 지구의 처참한 모습을 생생하게 전달한다.

-6. 안테나 고장 (게임 후반)

: 셸터의 존재를 알리기 위해 지속적으로 보내던 전파 신호가 낙뢰에 의해 파괴된다.

빠르게 안테나를 수습해 수리해야하는 상황에서 강아영은 결정을 내려야 한다. 위험하지만 안테나를 수습할 것인가, 혹은 안테나를 포기할 것인가?

* '직접 수거, 수거 지시하기, 포기하기' 셋 중 하나를 택할 수 있다. 어느 것을 선택하든 '지한길'과 '유성우'가 수거를 자처하나 '포기하기'를 선택하면 불만도가 증가한다.

'지한길'과 '유성우'는 전파 신호를 계속해서 보낸다면 언젠가 우주 정거장에서 자신들을 데리러 오리라는 믿음이 있었다. 그리하여 위험한 안테나 수거를 자처한다.

* 플레이어는 '허락과 반대' 중 하나를 택해야 한다.

· 허락 선택

안테나 수거에 성공한다. 그러나 이상 기후에 의한 강풍으로 날아온 물건들 때문에 두 캐릭터 모두 심각한 부상을 입게 된다.

지속적으로 전파 신호를 보내는 것이 가능해진다.

큰 부상을 입은 지한길과 유성우의 치료는 '백성연'이 자진해 맡는다.

치료에서 플레이어가 선택하는 요소는 없으나 의무실이 건설된 상태일 시 불만도가 소폭 낮아진다.

· 반대 선택

지한길과 유성우의 호감도가 하락한다. 모두는 안전하다.

안테나를 잃게 되며 더 이상 전파 신호를 보내는 것은 불가능해진다.

-7. 반란 (게임 극후반)

: 주요 리더파 인물들과의 호감도 및 호감도 관련 이벤트 진행과 상관없이, 스토리 진행상 엔딩 조건을 만족하면 발생하는 이벤트이다. 10명 남짓의 리더파 및 불만을 가진 생존자들이 무력을 행사하며 아영을 리더직에서 몰아낸 뒤 셸터에서 방출하려 시도한다.

리더파들은 먼저 아영을 무력화시킨 후 그들 만행의 정당성을 타 생존자들에게 알림으로써 주도권을 잡으려 계획하며, 이것의 실행은 총 세 단계로 나뉜다.

- 강아영과 긍정적 관계에 있는 생존자들을 강변도로 지역으로 탐사 보낸다.
- 강아영을 무력화시킨다.
- 그들의 무력 행사 및 셸터 점거에 대한 정당성을 타 생존자들에게 설득한다.

이때 그간의 선택 및 불만도가 직·간접적 영향을 끼친다.

- '식량 창고 붕괴 및 물탱크 오염'이벤트에서 조사를 진행하지 않았거나, 조사 후 알아낸 사실을 숨기기로 선택했을 시
- '특정 캐릭터와의 탐사'이벤트에서 '탐사 보내기'를 선택했을 시

- ‘안테나 고장’ 이벤트에서 ‘포기하기’를 선택했을 시
- 세 조건에 해당하지 않으나 불만도가 30% 이상, 70% 미만일 시

위의 조건들 중 하나라도 해당하면 반란이 진행되며 반란 진압을 시도할 수 있다.

- 불만도가 70% 이상일 시 주요 인물 몇몇을 제외한 대부분의 생존자가 반란에 가담해 기타 사항과 관계없이 반란 진압에 실패한다.
- 불만도가 30% 미만이며 위의 세 조건에 모두 포함되지 않을 시 리더파에 반감을 가졌던 몇몇 생존자들이 아영에게 반란 계획을 알리며 **반란 진압에 성공한다.**

위의 두 조건 중 하나에 해당할 시, ‘반란 진압’ 이벤트가 진행되지 않는다.

-8. 돌연변이 곤충 대거 증식 (게임 극후반)

: ‘반란’ 이후 ‘반란 진압’ 이벤트 진행 조건 도달 시 발생한다.

생포된 아영에게 ‘우수언’으로부터 통신을 통해 제안이 온다. 우수언은 리더파의 감시를 느슨하게 하기 위해 ‘돌연변이 곤충’을 증식하게 하는 것이 어떻겠느냐는 물음을 던진다. 증식 이후 곤충들을 퇴치할 약품은 더 지급되지만 플레이어가 보유하고 있던 약품량에 따라 퇴치 여부가 갈린다. 곤충 증식률은 랜덤이다.

플레이어에게는 두 가지 선택지가 있다.

- 돌연변이 곤충 증식 계획 찬성
불만도가 크게 상승한다. 리더파들의 신경이 다른 곳으로 쏠리게 된다.
‘무력 진압하기’ 성공이 힘들어진다.
‘구출하기’와 ‘생존자들 성공하기’ 성공 확률이 높아진다.

리더파의 반란 진압 성공 후 곤충 박멸에도 성공한다면 불만도가 크게 줄어든다.

- 돌연변이 곤충 증식 계획 반대
아무것도 바뀌지 않는다. 기존의 반란 진압 이벤트 성공 확률이 유지된다.

-9. 반란 진압 (게임 극후반)

: 반란이 일어난 이후, 생포된 아영은 리더파들의 감시가 느슨해진 때를 틈타 숨기고 있던 통신 장치를 이용해 바깥의(혹은 셸터 내의) 친구들과 반란을 진압하려 시도한다.

총 세 가지의 선택지가 존재하며, 각각의 성공 조건이 다르다.

- 무력 진압하기 : 불만도가 40% 미만일 시 반란 진압에 성공한다. 반대의 경우 실패한다.
- 구출하기 : 결과를 확률에 맡긴다. 20% 확률로 친구들이 돌아와 아영을 구출하며, 아영이 직접 생존

자들에게 리더파의 만행을 밝혀 반란 진압에 성공한다. 80% 확률로 시간 문제로 진압에 실패한다.

· **생존자들 설득하기** : 결과를 확률에 맡긴다는 점은 같으나 모든 자원을 일정량 소모하여 반란 진압 성공 확률을 높인다. 40% 확률로 친구들이 돌아와 아영을 구출하며, 아영이 직접 생존자들에게 리더파의 만행을 밝혀 반란 진압에 성공한다. 60% 확률로 시간 문제로 진압에 실패한다.

반란 진압 성공 시 **‘마지막 선택’**이벤트가 출력된다. 실패 시 **배드 엔딩**으로 이어진다.

-10. 마지막 선택 (게임 극후반)

: 반란 진압 성공 시 발생하는 이벤트이다. 기본적으로 선택지는 **‘리더파 방출’**하나 뿐이나, **히든 엔딩 조건 만족 시 ‘리더파 설득’**선택지가 추가된다.

· **‘리더파 방출’**: 리더파를 셸터에서 방출한다. **노멀 엔딩**으로 이어진다.

· **‘리더파 설득’**: 리더파를 설득하여, 셸터에 남아 다함께 살아간다. **히든 엔딩**으로 이어진다.

9) 특정 조건 충족 시 발생하는 이벤트

- **반초선, 최이주 사이의 친밀도 향상 (최이주와 대화를 열 번 이상 했을 때 발생)**

: 드러나진 않았지만 비슷한 사건을 겪은 두 사람 사이의 친밀도를 높인다.

최이주와 대화를 열 번 이상 하게 되면 최이주의 고민을 들을 수 있게 된다. 나이가 비슷하고 대학 전공도 비슷한 반초선과 대화를 하고 싶은데, 어떻게 말을 거는 것이 좋을까 하는 고민이다. 플레이어는 **‘농담 걸기, 함께 밥 먹기, 먼저 인사하기’** 셋 중 하나를 선택해 조언을 해줄 수 있다. 어느 것을 선택하든 최이주와 반초선의 친밀도는 높아지며, 최이주와의 호감도는 오른다.

비슷한 과거와 관심사를 가진 둘의 사이는 좋아지고, 최석윤의 방출 이후 우울해하던 반초선의 상태가 나아지는 긍정적인 효과가 생긴다. 강아영과 반초선의 대화가 원활해지며 반초선의 호감도를 쉽게 올릴 수 있게 된다.

- **이정남, 한세경 부부의 갈등 해결 돕기 (이정남, 한세경의 호감도가 50 이상이 되면 발생)**

: 틀어질 대로 틀어져 버린 부부 사이를 풀어지게 플레이어가 도울 수 있게 된다.

둘의 호감도를 50 이상 올리면 대화 선택지로 **‘하루 휴가 주기’**가 추가된다.

부부가 하루 휴가를 받으면 하민과 함께 하루 동안 쉴 수 있게 된다. 가족끼리 시간을 보내며 딱딱하게 굳어져 있던 부부의 사이를 조금이나마 풀 수 있도록 돕는다.

- **리더파 주요 인물(김지성, 이정남, 반초선, 박이영)의 고민 들어주기**

: **히든엔딩** 조건이다. 리더파 주요 인물들과 지속적인 상호작용 및 적절한 발언 선택으로 호감도가 80이 넘으면 그들의 고민을 들어줄 수 있게 된다.

대상 캐릭터들의 충분한 호감도를 얻게 되면 각 캐릭터들이 고민을 들어줄 수 있는지 물음을 엔딩을 맞이하기까지 단 한 번 던진다. 플레이어는 '들어주기'와 '거절하기'중 하나를 선택할 수 있다. 4명의 고민을 들어주는 데 성공하면 **히든 엔딩 조건이 충족**되며, 셉터 내 전체적으로 불만도 게이지가 차츰 낮아진다.

- '우수언'과의 대화 (호감도가 60 이하로 내려갔을 때 발생)

현실적이고 냉정한 아영과 달리 수언은 활발하고 긍정적이다. 비슷하면서도 완전히 다른 두 사람은 세상에 둘도 없는 친구이자 서로를 가장 신뢰하는 사이이다.

이 이벤트는 게임 초반부터 높은 호감도 수치를 가진 수언의 호감도가 60 이하로 내려가면 발생하는 이벤트로, 수언은 아영에게 불만을 표출한다.

*플레이어는 대화를 이끌어가는 발언을 선택할 수 있으나 어느 것을 선택해도 비슷한 전개로 흘러간다.

대화 내용은 텍스트로 전달된다.

수언은 아영을 누구보다도 걱정하고 있고, 강한 신뢰가 있어 불만이라 한들 모두 아영에 대한 걱정 뿐이다. 게임의 상황에 따라 수언과의 대화 내용은 달라진다.

다툼 이벤트 후 호감도가 상승했다가 다시 60 이하로 내려갔을 때에도 재발생한다.

· 불만도 50 이상

현재 생존자들의 신뢰도가 하락해 걱정이며, 부디 신중한 결정을 내려달라고 말한다.

· 불만도 50 미만

언제나 과도하게 일하는 것 같아 걱정이며, 그 탓인지 셉터 내 상황도 좋지 않은 듯 하니 제 몸을 챙기고 무리하지 말아달라는 부탁을 전한다.

· '김중현'의 수병 발병 목격 후 플레이어 시점이 '강아영'으로 옮겨온 후

생존자들이 대개 수병에 트라우마가 있는 건 공공연한 사실이지만, 리더인 아영이 나약한 모습을 보여서는 안 된다면서 타이른다.

· 안테나 고장 이후

중요한 결정을 내려야할 때마다 어떤 고뇌를 겪는지 알고 있지만, 이 이상으로 생존자들의 마음을 자극해 아영에게 피해가 가는 일은 만들지 말아달라고 당부받는다.

· '반란' 사건 발생 이후

생존자들의 안전을 최우선 하는 아영으로서 힘든 결정을 하는 것은 알지만, 후회가 없을 선택을 하라며 불안정한 태도로 부탁한다.

캐릭터 간 관계를 보여주기 위한 이벤트로, 수언의 신뢰도는 하락하지 않으며 어떤 일이 발생하더라도 곁에서 조언해주며 남을 것임을 보여준다.

10) 엔딩 조건 : 배드, 노멀, 히든의 총 3개 엔딩에 대한 조건이 존재한다.

-엔딩 조건 : 노멀, 히든 엔딩을 보기 위해 만족해야 하는 조건이다.

· 우주전파송수신장치 : 연구실에서 연구 가능한 기술 중 최종적으로 해금 가능한 기술이다. 이 장치를 만들어 보유하는 것이 엔딩 조건 중 하나이다. 엔딩 조건 중 유일하게 달성 시기를 플레이어가 자유롭게 컨트롤할 수 있는 조건이므로, 이를 활용하여 플레이어는 원하는 시기에 엔딩을 볼 수 있다.

· 셸터의 번영 : 탐사를 통한 추가 생존자 발견 후 그들을 셸터 내로 받아들여 셸터 내 생존자 수가 80명에 도달하는 것이 엔딩 조건 중 하나이다.

· 플레이 시간 : 2053년 겨울(두 번째 겨울)부터 엔딩을 볼 수 있다.

-배드엔딩(=게임 오버) 조건 : 엔딩 조건을 만족하지 못했어도 배드 엔딩을 볼 수 있다.

· 식량, 물 : 매일 아침 6:00에 식량과 물이 자동으로 소모되어 생존자들에게 보급된다. 식량 또는 물의 부족으로 보급이 3일 이상 이루어지지 않을 시 기아, 탈수로 게임 오버된다.

· 불만도 : 식량과 물이 부족한 상태가 장시간 지속되거나, 생존자들이 부정적 반응을 보일 의사 결정이 시행될 때 불만도가 상승한다. 불만도 게이지가 100%에 도달했을 시 주인공은 셸터에서 방출되며 게임오버된다.

· ‘반란’이벤트에서 리더파의 반란을 막는 데 실패한다.

-노멀엔딩 조건 : 아래 조건과 엔딩 조건을 동시에 만족하여야 노멀 엔딩을 볼 수 있다.

· ‘반란’이벤트에서 리더파의 반란을 막는 데 성공 후 그들을 방출한다.

-히든엔딩 조건 : 리더파를 방출하지 않고 엔딩 조건 및 히든엔딩 조건을 동시에 만족하여야 히든엔딩을 볼 수 있다.

· 관계 개선 : 리더파 주요 인물 4명의 고민을 들어주는 데 성공한다.

11) 엔딩 : 배드, 노멀, 히든의 총 3개 엔딩이 존재한다.

-배드 엔딩

게임 오버와 같다. 강아영은 리더 자리에서 퇴출된 뒤 셸터에서도 방출당한다.

-노멀 엔딩

강아영이 리더 자리에 계속 남아 있으며, 투표를 통해 리더파는 셸터에서 방출당한다. 리더파 또한 생존자들 사이에서 여러 임무를 수행하며 공동체의 일원으로 살아갔던 이들이기에 방출 이후에도 여전히 셸터 내에 불편한 분위기가 감돈다. 아영의 결정에 찬성하는 이들이 대다수였으나, 방출은 과도했다며 아영의 결정에 반감을 가진 이들도 몇몇 존재했기에 아영은 침체된 분위기 속에서 남은 임기를 이어간다.

이후 플레이어는 같은 저장 파일에서 게임을 계속할 수 있으며 주요 인물들과 대화 시 특수 대사를 볼 수 있다.

-히든 엔딩

강아영이 리더 자리에 계속 남아 있으나, 리더파는 셸터에서 방출당하지 않고 아영의 리더직 수행에 동의하며 잔류한다. 셸터는 다시 화목했던 4년 전의 분위기를 되찾으며 생존을 이어간다. 기술 개발 이후 설치한 우주전파송수신장치에서 우주 정거장의 신호가 수신되는 장면을 끝으로 엔딩 시퀀스가 종료된다.

이후 플레이어는 같은 저장 파일에서 게임을 계속할 수 있으며 주요 인물들, 특히 리더파 인물들과 대화 시 특수 대사를 볼 수 있다.

8. 게임 스토리 보드 (진행 화면)



기본 화면이다. 셸터의 실시간 상황과 자원 보유량, 불만도 게이지, 날짜와 시간 등을 알 수 있다.



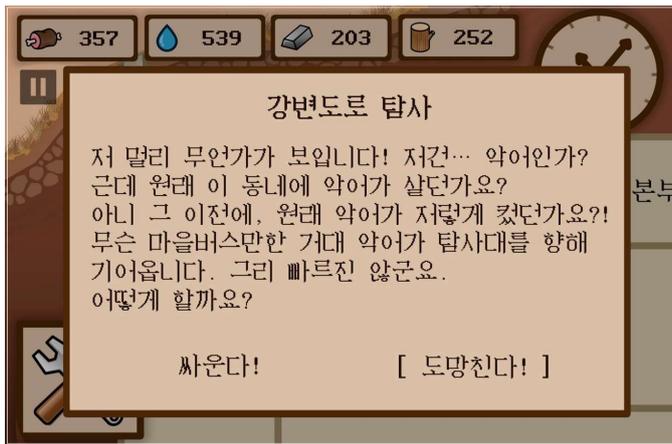
건설 모드 선택 시 화면이다. 아래의 4가지 탭에서 건설하고자 하는 구역을 선택한 뒤 룸의 종류를 골라 드래그 앤 드롭 형식으로 배치한다.



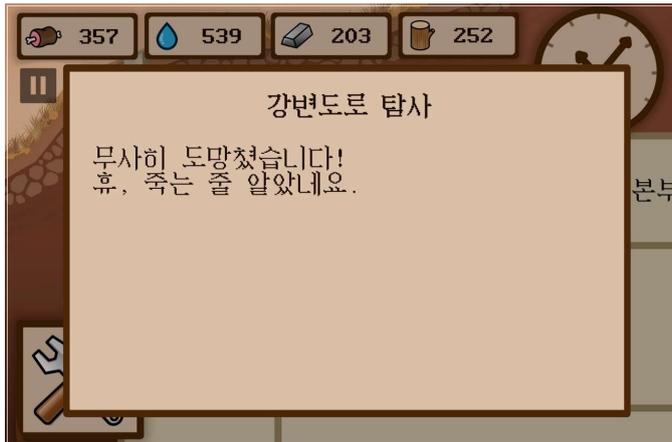
드래그한 공간에 구역 배치가 가능할 때의 화면이다.



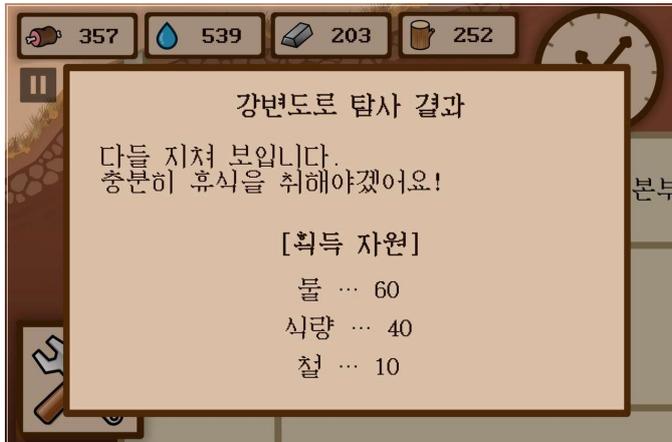
드래그한 공간에 구역 배치가 불가능할 때의 화면이다.



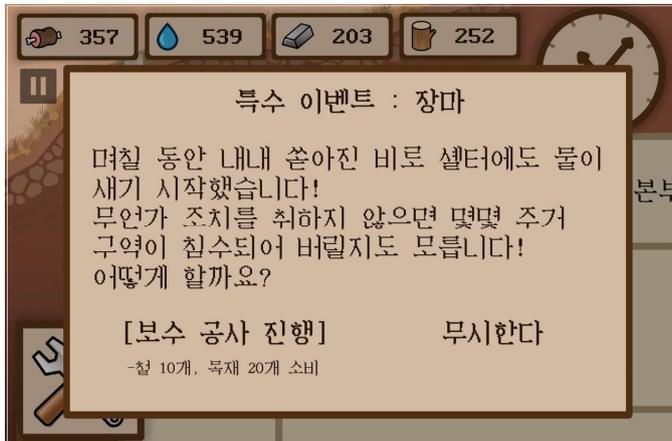
탐사 이벤트 발생 시 화면이다.



탐사 이벤트 발생 후 선택 결과 화면이다.



탐사 성공 시 결과 화면이다.

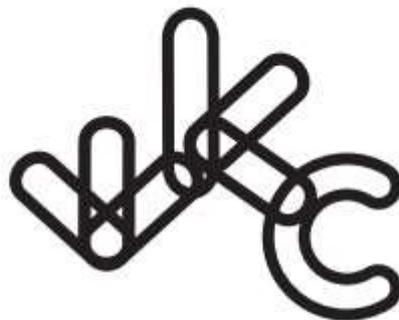


계절 이벤트 (여름-장마) 발생 시 화면이다.

9. 기타

○ 사용 이미지

- 〈60 Seconds!〉, 〈Frostpunk〉, 〈Fallout Shelter〉의 공식 일러스트 및 메인 배너 이미지 (사이즈 가공).
- ‘City Map Generator’지도 생성 프로그램 사용 (이후 가공) (<https://maps.probabletrain.com/#/>)
- 이외 이미지는 저작권 무료 이미지를 이용하여 자체 제작함.



Korea WI-Content Contest