**Game Narrative Review**

**Your name (one name, please)**: Dahye Chung

**Your school:** George Mason University

**Your email:** dchung28@gmu.edu

**Year you submitted this review:** August 2023

**Game Title:** Dead by Daylight  
**Platform:** Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch, and mobile platforms.  
**Genre:** Asymmetrical horror, Survival horror  
**Release Date:** June 14, 2016 (for Windows)  
**Developer:** Behaviour Interactive  
**Publisher:** Behaviour Interactive, Starbreeze Studios, 505 Games, Deep Silver  
**Game Writer/Creative Director/Narrative Designer:**

**Director(s)**

* Ashley Pannell
* Dave Richard
* Mathieu Coté

**Producer(s)**

* Stéfan Beauchamp-Daniel

**Programmer(s)**

* Fadi Beyrouti
* Jean-Philip Desjardins
* Rémi Veilleux

**Artist(s)**

* Filip Ivanovic
* Marc Salha

**Writer(s)**

Farah Daoud-Brixi

**Composer(s)**

Michel F. April

Reference: [Dead by Daylight - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_by_Daylight)

**Overview**

(The overview is a brief detail of the storyline of the game. This should be one to two paragraphs long, just enough to convey the flavor and core of the narrative.)

"Dead by Daylight" is an online asymmetric multiplayer survival horror hide and seek style game.

게임의 스토리는 '엔티티'라는 악마적인 힘을 중심으로 펼쳐집니다. 시공간의 제약 없이 어디에서나 존재할 수 있는 이 엔티티는 인간의 극한의 절망과 희망을 필요로 합니다. 따라서 엔티티는 인간들의 희망을 끊임없이 흡수할 수 있는 희생자를 창조하여 그들을 빨아들입니다. 생존자들은 악몽 같은 희생제 에서 탈출하기 위해 발전기를 수리해야 하며, 살인마는 엔티티의 영향을 받아 그들을 희생시킵니다. 게임은 절망, 생존, 그리고 폭력의 순환과 같은 주제를 탐구하며, 생존자나 살인마 모두 결국은 엔티티의 손아귀에서 완전히 벗어날 수 없습니다.

**Characters**

(Break out a list of the major characters/factions, and, if necessary, important minor ones.

Formatting should be as follows:

* **엔티티**: A nameless existence in between reality and imagination.
* 게임의 사건을 주도하는 악의적 힘입니다. 인간의 절망과 공포를 먹고 사는 엔티티는 생존자와 살인마를 끝없는 사냥과 생존의 순환에 빠뜨립니다. 엔티티는 냉정하고, 계산적이며, 끊임없이 더 많은 영혼을 원합니다.
* **생존자들**: 엔티티의 영역에 갇힌 사람들입니다. 일반적인 사람들이지만 생존을 위해 빠르게 적응해야 합니다. 각 생존자는 고유한 특성과 능력을 가지고 있지만, 탈출이라는 공통의 목표를 공유합니다.
* **생존자 1,2**
* **살인마들**: 엔티티에 의해 부패하여 생존자를 사냥하고 희생시키는 사람들입니다. 그들은 종종 공포와 폭력의 상징으로, 각각 고유한 능력과 무기를 가지고 있습니다. 그들은 엔티티에 속박되어 있어 그의 명령을 따라야 합니다.
* **살인마 1,2**

**Breakdown**

(The synopsis is a summary and critique of the game’s story and characters, giving

general impressions, and overall analysis thereof. This is the place to go in-depth on

what the story is, how it functions, what elements work, what ones don’t, and so on. This is the meat of the report. Students should try to identify, if possible, narrative structures and turning points, and explicate the interaction between narrative & gameplay. (시놉시스는 게임의 스토리와 캐릭터에 대한 요약과 비평입니다

일반적인 인상, 그리고 그것의 전반적인 분석. 이것은 깊이 있는 곳입니다

스토리가 무엇인지, 어떻게 작동하는지, 어떤 요소가 작동하는지, 어떤 요소가 작동하지 않는지 등이 보고서의 핵심입니다. 학생들은 가능하면 서사 구조와 전환점을 확인하고, 서사와 게임 플레이 간의 상호 작용을 설명하도록 노력해야 합니다.

인게임 플레이 시작화면 시네마틱 소개

**Strongest Element**

(List the single best thing about the storyline or characterization, and support the

argument. This could be a narrative twist, the construction of the narrative, a particular character’s realization, or the script for a cut scene. One paragraph is all it should take.) (스토리 또는 특성화에 대한 가장 좋은 점을 나열하고 지원합니다.)

논쟁. 이것은 서사의 반전일 수도 있고, 서사의 구성일 수도 있고, 특정 인물의 깨달음일 수도 있고, 컷 장면의 대본일 수도 있습니다. 한 문단이면 충분합니다.)

**Unsuccessful Element**

(Not every element of a game is successful. Please identify one element of the game – a character, a plotline, a narrative element, etc. – that you feel did not have the intended effect. Analyze why it didn’t provide the expected result, and what might have been done to improve it. This is not a place to bash or nitpick, but rather an opportunity to examine critically and with an eye toward understanding.) (게임의 모든 요소가 성공적인 것은 아닙니다. 게임의 한 요소인 캐릭터, 줄거리, 서사적 요소 등이 의도한 효과를 발휘하지 못했다고 생각되는 요소를 식별하십시오. 예상된 결과를 제공하지 못한 이유와 이를 개선하기 위해 무엇을 수행했을 수 있는지 분석하십시오. 이는 비난하거나 트집을 잡는 자리라기보다는 비판적이고 이해하려는 눈으로 살펴볼 수 있는 기회입니다.)

부족한 요소는 직접적인 스토리텔링의 부재입니다. 게임의 로어는 풍부하지만 대부분 텍스트 기반의 캐릭터 바이오와 가끔의 업데이트에 국한되어 있어, 플레이어가 이러한 내러티브의 깊이를 쉽게 놓칠 수 있습니

**Highlight**

(This is where you pinpoint the absolute best moment in the game narrative, the signature moment or encounter that really stands out for you. A good example would be the mandatory sacrifice of the Companion Cube in ***Portal*,** or the self-sacrifice of Floyd the Robot in ***Planetfall***.) (이것이 게임 이야기에서 절대적인 최고의 순간, 당신에게 정말로 눈에 띄는 시그니처 순간 또는 만남을 정확히 집어내는 곳입니다. 포털의 컴패니언 큐브의 의무적인 희생 또는 플래닛폴의 로봇 플로이드의 자기 희생이 좋은 예가 될 것입니다.)

**Critical Reception**

(Look at 2-3 reviews of the title in reputable sources and summarize the critical reception to the written elements of the game. Please do not confuse voice acting with writing; this should be a place to look at the critical response to story, character, dialogue, and other

related elements. Reviews cited should include the source, the name of the reviewer, and the overall game score.)

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 웹사이트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**Lessons**

(What can be learned about game writing, characterization, story, narrative design, or other related elements from this game? What lessons – positive or negative – can be extracted and then applied to future game development? List as many as needed. Each lesson should be supported by examples from within the game.)

* Lesson 1
* Lesson 2
* Lesson 3
* Etc.

**Summation**

(1 paragraph summing up the reasons this game was deserving of analysis, and any final assessment you have of the writing-related elements that may not be quantifiable.)