# **🎮 Project-Zer0 Hour — 개요 기획서**

# **(Draft v1.0)**

## **📘 프로젝트 개요**

**프로젝트명:** Zer0  
 **장르:** 사이버펑크 서바이벌 액션 / 시간경제 시뮬레이션  
 **플랫폼:** PC (Steam 초기 출시 목표)  
 **개발 형태:** 1인 개발 (단계별 프로토타이핑 중심)  
 **엔진:** Unity

## **🌍 세계관 개요**

인류는 자원 고갈과 인구 과잉으로 인해 기존의 화폐 시스템이 붕괴했다.

상류층은 ‘시간’을 가장 공정하고 통제 가능한 자원으로 선언하며,

모든 생존 행위를 시간 단위로 계산하는 **시간 경제 시스템(Time Economy System)** 을 도입했다.

이 제도는 겉으로는 질서와 효율을 가져왔지만, 실상은 하층민의 생명을 착취하는 새로운 형태의 통치 구조였다.

미래 사회, 정부는 ‘시간’을 새로운 화폐로 삼은 **시간 경제 시스템(Time Economy System)** 을 구축했다.

모든 시민은 “시간 통장”을 발급받고, 이동·치료·식사·전투 등 **모든 행동에 시간이 소비**된다.  
 시간이 곧 생명이며, 잔액이 0이 되는 순간 인간의 신체는 정지 상태(죽음)에 이른다.

상층부는 시간을 무한히 축적하며 불멸을 구가하지만, 하층민은 하루하루 시간을 벌어 생존한다.  
 이 시스템의 모순을 깨닫게 된 한 인물(플레이어)은, “살기 위한 일”이 아닌 **“시스템을 무너뜨리기 위한 생존”** 을 시작하게 된다.

## **💡 핵심 콘셉트**

| **키워드** | **설명** |
| --- | --- |
| ⏳ **시간=돈=생명** | 모든 플레이어 행동에 ‘시간 재화’가 소모됨 |
| 💀 **경제적 생존 압박** | 생존 그 자체가 경제 행위로 연결됨 |
| 💬 **도덕적 딜레마** | 타인을 도우면 내 시간이 줄어드는 구조 |
| 🧠 **사이버펑크 감성** | 기술과 인간성의 충돌, 시스템화된 사회 비판 |
| 🎮 **경험 설계** | ‘생존’보다 ‘존엄’을 주제로 한 감정적 체험 |

## **🎬 프롤로그 컷신 개요 — “TIME IS THE NEW BLOOD”**

**목적:** 플레이어가 시스템의 본질을 ‘감정적으로 이해’한 상태로 튜토리얼에 진입하도록 함.

**구성:**

1. **광고 홀:** 시간경제를 찬양하는 정부 선전 영상 노출.
2. **하층 구역:** 시민들의 생명이 초 단위로 사라지는 현실에서 하층민들이 죽어가는 화면.
3. **시간 관리국 내부:**
4. **시스템 시동:** HUD 활성화 → 튜토리얼 시작으로 자연 전환.

**톤앤무드:**

* 색감: 청회색 + 붉은 네온 / 음향: 신스웨이브 + 저주파 루프
* 감정 코드: 냉소, 피로, 통제된 자유

## **🏙 스테이지 1 — “CITY OF SECONDS”**

**세계관 진입 및 튜토리얼 스테이지**

| **구분** | **내용** |
| --- | --- |
| 🎯 목표 | 시스템에 적응하고 첫 미션(폭주 드론 제압)을 수행하며 생존 |
| ⏰ 제한 시간 | 15분 (게임 내 1일) |
| 💸 주요 시스템 | 모든 행동 시 ‘시간 재화’ 소모, 투자 및 수거로 획득 |
| ⚙️ 학습 포인트 | 구매, 회복, 전투, 귀환, 세금 부과 등 전체 루프 체험 |
| 📍 주요 지역 | 시간 관리소 / 골목 구역 / 폐공장지대 / 귀환 구역 |

**이벤트 흐름:**

1. 시스템 각인 — HUD 활성화 및 시간 통장 개설
2. 첫 업무 명령 — 정부 요원의 명령 하달
3. 상호작용 학습 — 상점, 회복, 이동
4. 전투 튜토리얼 — 폭주 드론 제압
5. 귀환 후 정산 — 세금으로 인해 손해 발생
6. 상층 광고 씬 전환 — “Time never sleeps.”

## **🎨 시각·음향 톤 가이드**

| **요소** | **방향** |
| --- | --- |
| 🎨 비주얼 | 네온과 안개, 금속 질감, 상하층 대비 극대화 |
| 🔊 사운드 | 신스 기반 저주파 리듬, HUD 틱틱 사운드로 압박감 조성 |
| 💬 대사 | 냉정하고 시스템화된 어투 (“모든 행동엔 비용이 든다.”) |

## **⚙️ 개발 구조 (1인 개발 대응형)**

1. **Phase 1:** 컷신 + 튜토리얼 시퀀스 구현 (핵심 UI, 시간 시스템 완성)
2. **Phase 2:** 스테이지 1 맵 구성 및 기본 AI 추가
3. **Phase 3:** 재화/세금/보험 등 시간경제 서브시스템 연결
4. **Phase 4:** 스토리 확장 및 스테이지 2~3 설계 (반체제 조직 등장)

## **🎯 목표 및 포지셔닝**

* 기존 사이버펑크 게임이 ‘기술’에 집중했다면, **TIME REBORN** 은 ‘경제적 생명’에 초점을 맞춘다.
* 플레이어는 시스템의 일부로서 생존하지만, 동시에 시스템을 부정해야 하는 존재로서 고민하게 된다.

“삶이 곧 지출이라면, 너는 얼마짜리 인간인가?”