



Dead By Daylight

— 게임 분석서

정찬일

목차

01

Dead By Daylight

게임 개요 설명

02

게임 목표

살인마의 목표
생존자의 목표

03

게임 메카닉

살인마, 생존자, 블러드포인트, 맵

04

게임 흐름도

살인마와 생존자간의 흐름도
맵과 플레이어간의 흐름도

05

게임의 장단점

장점
단점

06

플레이 후기

살인마 관점
생존자 관점



01

Dead By Daylight

게임 개요 설명



게임 개요

1인의 살인마와 4인의 생존자가 진행하는 공포, 비대칭 생존 PvP게임
숨바꼭질 게임이지만 대부분 어두운 맵과 긴장감 넘치는 OST, 공포 및
고어요소가 많다.

성공 이유

비대칭 생존 게임으로서, 공포 게임으로서 가장 완성도가 높다.
단순한 숨바꼭질이 될 수 있지만 맵에 다양한 오브젝트가 있고 아이템과
팩, 애드온 등으로 전략적인 플레이도 가능하다는 점과 살인마 캐릭터의
디자인이 고어틱하고 고증이 잘 되어있다.



02

게임 목표

살인마의 목표
생존자의 목표

살인마

살인마는 이 게임의 주최자인 엔티티를 위해 생존자를 최대한 고통스럽게 죽이는 것이 목표

생존자

생존자는 살인마의 공격에서 최대한 피해 발전기를 5개 작동시켜 문을 열고 탈출하는 목표

03

게임 메카닉

살인마
생존자
블러드포인트
맵

살인마

1. 살인마는 1인치 시야를 갖고 있으며 시야 방향으로 빨간색 안광을 비춘다.
2. 살인마는 생존자가 달릴 경우 생기는 생존자의 흔적을 볼 수 있고 맵의 까마귀를 통해 생존자의 색적에 큰 도움을 얻는다.
3. 살인마는 너스(3.85ms)를 제외, 4.4ms 혹은 4.6ms의 기본 이동속도를 가지며 이는 생존자의 이동속도(4ms)보다 빠르다.
4. 살인마는 대신 행동속도가 느리며 판자를 부수거나 발전기를 손상시키거나 창틀을 넘는 속도가 생존자에 비해 1.33배 느리다.
5. 살인마의 공격 후 모션은 생존자가 피격되면 2.5~3초, 피격 실패하면 1초의 딜레이가 있다.
6. 살인마는 일반적으로 2회 타격해야 생존자를 행동 불가 상태로 만들 수 있으며 이 경우 생존자를 업어 갈고리에 걸 수 있게 된다.
7. 살인마는 특수 경우(ex. 웨이프 묘비 애드온)을 제외, 생존자를 즉결 처형하는 것은 불가능하나 죽음의 상징 공물을 사용하면 가능하다.
8. 살인마는 고유의 능력을 갖고 있으며 이 능력으로 운영형 살인마(ex. 레이스), 대인전 살인마(ex. 블라이트), 색적 살인마(ex. 닥터)로 구분된다



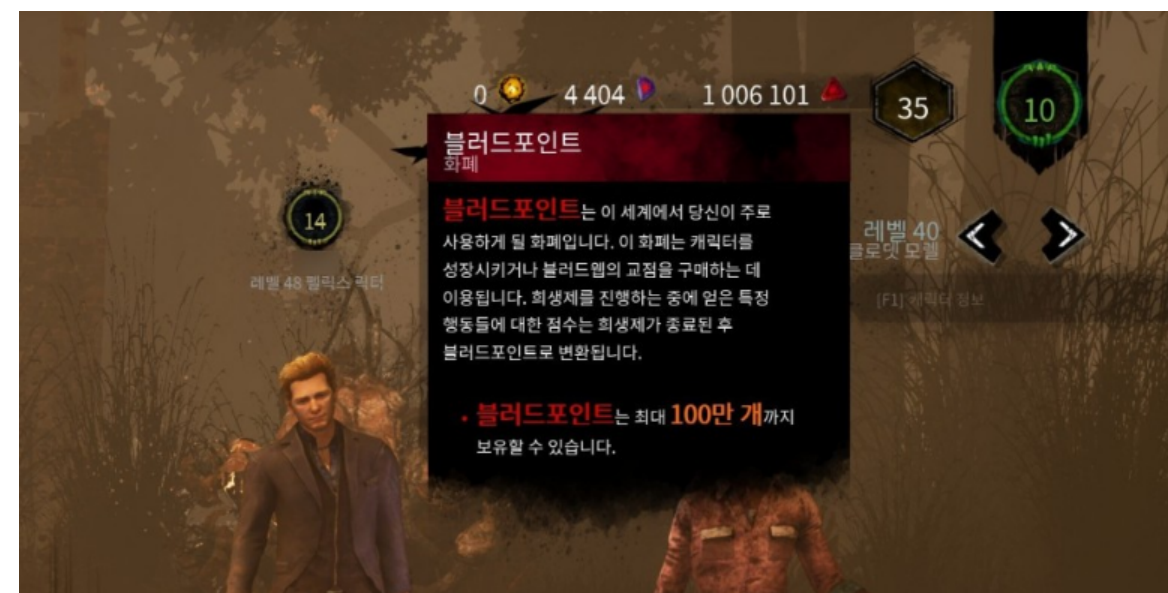
생존자

1. 생존자는 3인칭 시야를 갖고 있어 살인마에 비해 장애물이나 벽 뒤의 오브젝트 파악, 주변 정찰이 용이하다.
2. 생존자는 살인마에게 특수한 경우(ex. 결정적인 일격)를 제외하고 직접적인 피해를 줄 수 없고 최대한 도망가야한다.
3. 생존자는 24m 내에 살인마가 있을 경우 심장 박동 소리가 들리며 추격 중일 때 살인마 고유의 추격음이 들린다.
4. 생존자는 살인마에 비해 기본 이동 속도가 느리나 창틀이나 판자를 빠르게 넘어가며 판자를 넘어뜨려 살인마의 진로 방해가 가능하다.
5. 생존자는 캐비닛에 숨을 수 있으나 살인마에게 들킬 경우 한 번에 갈고리에 걸리게 된다.
6. 생존자는 서로 교류가 불가능하기에 개인 생존 위주의 플레이가 요구된다.
7. 생존자는 일반, 부상, 탈진, 행동 불가, 특수 행동 상태가 있다. 부상 상태는 배를 잡고 절뚝 거리는 모션, 신음 소리와 피를 흘리게 되며 구급 상자 아이템을 사용하거나 기술을 사용하거나 다른 생존자가 치료하기 전까지 유지된다. 탈진 상태는 일반적으로 달리기 기술을 사용한 뒤 생기며 가만히 서 있을 경우에만 상태가 회복된다. 행동 불가 상태는 살인마에게 치명적인 공격을 받아 바닥에 눕게 되며 이 경우 기어다니거나 90%까지 자가 치료하는 행위만 가능하다. 특수 행동 상태는 창틀이나 판자를 넘거나 발전기 수리, 다른 생존자 구출 및 회복 상태 등을 말한다.



블러드 포인트

1. 게임을 플레이하면서 얻는 포인트로 이것을 모아 블러드웹에서 아이템이나 기술을 얻어 사용할 수 있다.
2. 블러드 포인트는 살인마, 생존자 모두 4가지 항목이 존재하며 각 10,000점 최대 40,000점(공물, 애드온 등 제외)을 한 게임에서 얻을 수 있다.
3. 살인마의 경우 폭력적인 행위의 잔혹함, 살인마 고유 능력의 기만, 생존자를 쫓으며 얻는 사냥, 생존자를 제물로 바쳐 얻는 희생의 4가지 항목이 존재한다.
4. 생존자의 경우 탈출하기 위할 시 얻는 목표, 생존과 관련된 행동을 했을 때 얻는 생존, 생존자 간의 상호작용으로 얻는 이타심, 살인마 관련한 행위로 얻는 대담함의 4가지 항목이 존재한다.



맵

1. 맵에는 발전기, 갈고리, 상자, 판자, 창틀, 지하실, 캐비닛, 까마귀, 토템, 출구, 비상구가 기본 오브젝트가 있다.
2. 특정 살인마가 있을 때 그 살인마에 맞는 오브젝트가 맵에 생성된다.(ex. 트래퍼의 덫, 피그의 직쏘 상자 등)
3. 맵은 대체로 작은 집 하나, 큰 집 하나가 존재하며 지하실은 그 중 랜덤한 위치에 생성된다.
4. 발전기는 맵에 7개 존재하며 생존자는 이 중 5개를 수리하는 것, 살인마는 수리 중인 발전기를 고장내는 것이 목표이다.
5. 갈고리를 랜덤하게 배치되며 개수는 엔티티 마음대로다. 살인마는 행동불가 상태의 생존자를 이 곳에 걸 수 있으며 일정 시간이 지날 때까지 구출되지 못한 생존자는 엔티티의 공물로서 죽게 된다.
6. 상자는 생존자만 이용가능하며 맵에 3개 생성된다. 상자는 생존자의 생존에 도움이 되는 아이템을 얻을 수 있다.
7. 판자는 생존자가 판자를 내려 살인마에게 기절 효과를 줄 수 있으며 이렇게 내려진 판자의 경우 살인마는 넘을 수 없고 판자를 부숴야한다.
8. 창틀은 생존자는 빠르게, 살인마는 느리게 넘을 수 있다. 만약 추격 상태의 생존자가 3회 이상 같은 창틀을 넘게되면 일정 시간 해당 창틀이 사용 불가능해진다.
9. 캐비닛은 생존자가 살인마의 눈을 피해 숨을 수 있는 장소이다. 하지만 살인마가 캐비닛을 열었을 때 생존자가 있다면 일반 상태임에 불구하고, 들쳐 업어 갈고리에 걸 수 있으므로 주의깊게 사용해야한다.

맵

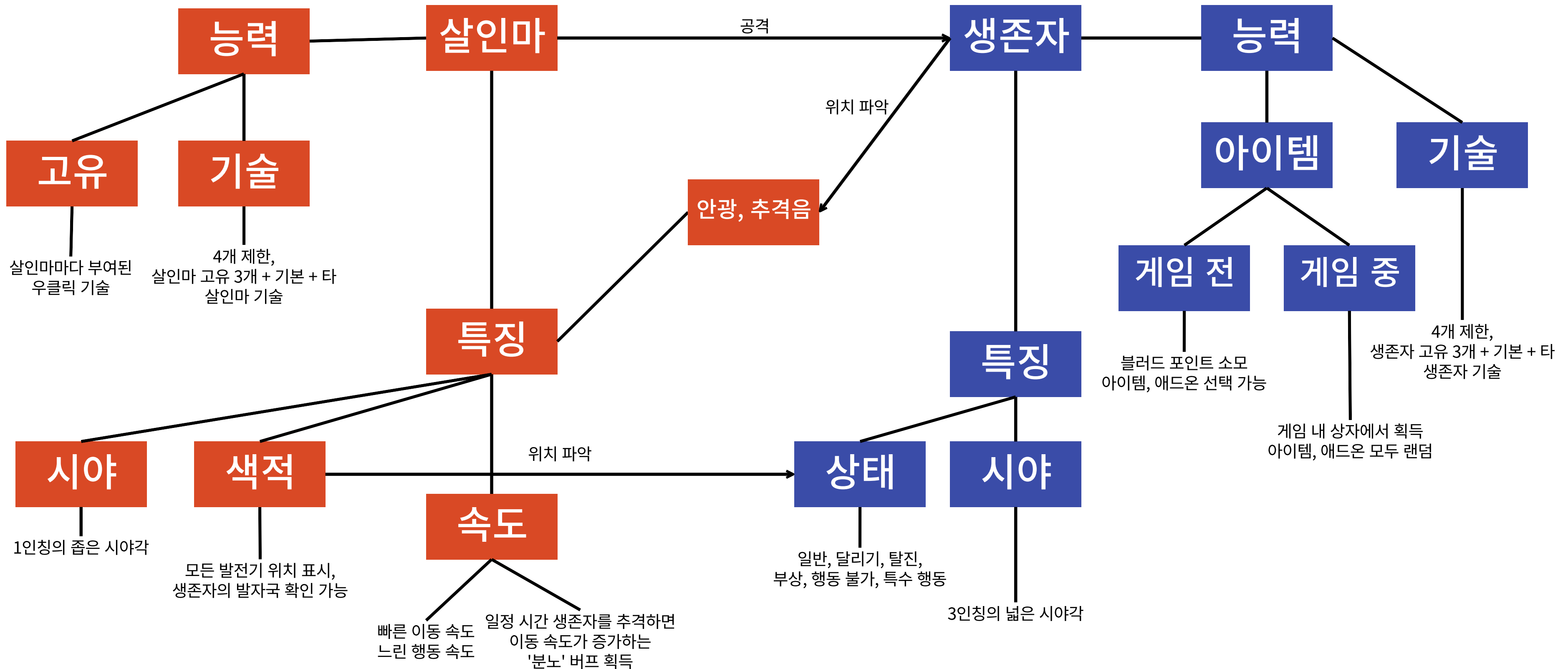
10. 일부 살인마는 자신의 무기를 캐비닛에서 재충전 할 수 있다.(헌트리스, 트릭스터)
11. 까마귀는 실외 실내 모두 존재하며 살인마나 생존자가 근처에 가면 소리를 내며 하늘로 날라간다. 이를 통해 살인마나 생존자 모두 상대의 위치를 어느 정도 짐작할 수 있다.
12. 또한 생존자가 어느 곳이든 움직이지 않고 오래 머물러 있다면 머리 위에 원형으로 돌며 소리를 낸다.
13. 토템은 맵에 5개 존재하며 생존자는 특수 행동을 통해 토템을 정화할 수 있다. 만약 살인마가 주술 기술을 채용했다면 불 타는 토템이 되며 이를 정화할 경우 해당 기술이 게임 끝까지 비활성화된다.
14. 출구는 발전기를 5개 수리하였을 경우 활성화 되며 일정 시간을 소요해 출구 문을 열 수 있다.
15. 비상구는 출구 외에 탈출할 수 있는 오브젝트이며 열쇠 아이템, 혹은 생존자가 오직 1명 남을 경우 활성화된다. 살인마는 비상구와 상호작용으로 비상구를 닫을 수 있다.
16. 출구를 열거나 살인마가 비상구를 닫을 경우 엔드게임이 발동되며 2분 내로 탈출하지 않으면 엔티티가 직접 모든 생존자를 죽인다.

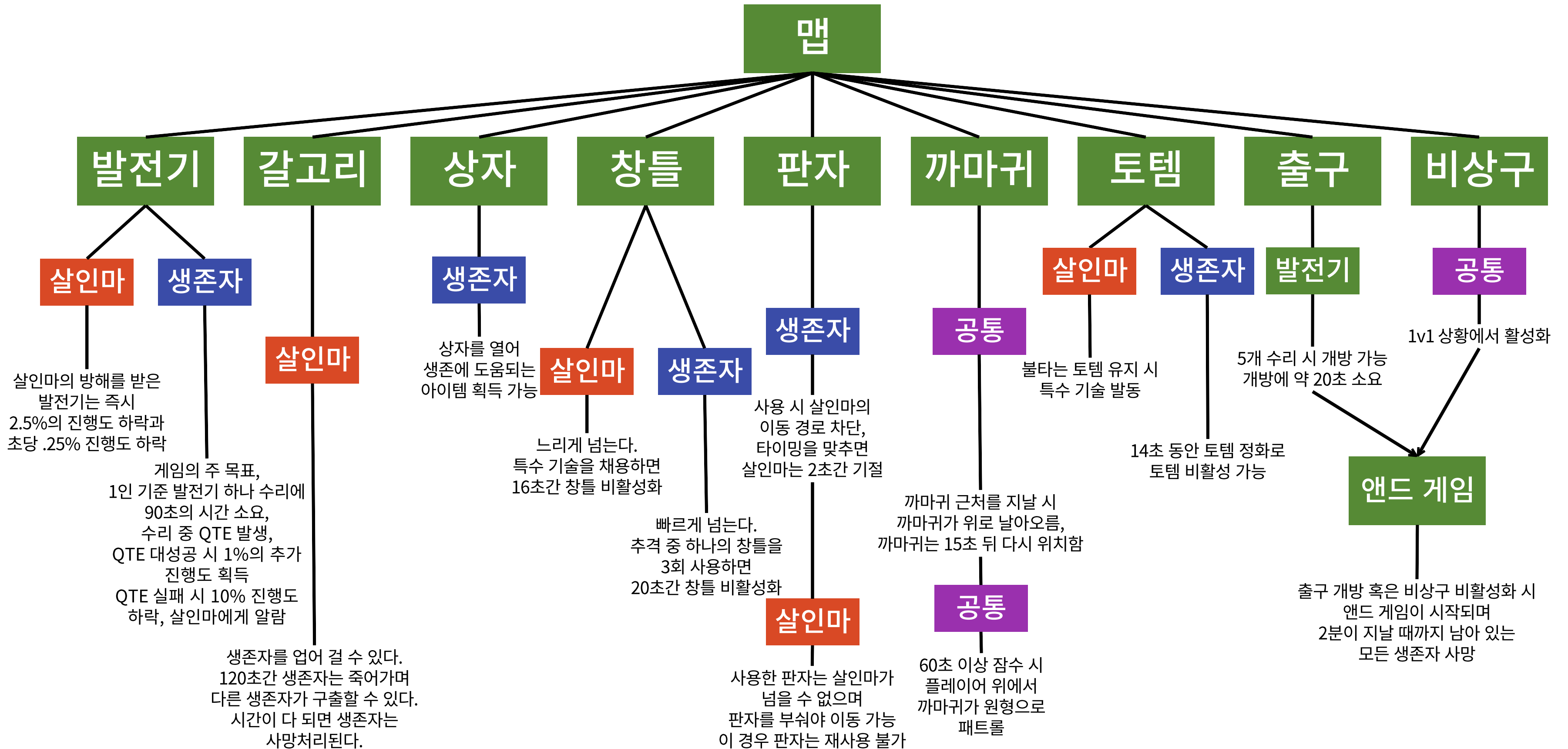


04

게임 흐름도

살인마와 생존자 간의 흐름도
맵과 플레이어 간의 흐름도







05

게임의 장단점

장점
단점

장점

1. 최고로 몰입되는 공포게임, 플레이 타임이 오래된 편이지만 아직도 깜짝 놀란다.
2. 고어틱하고 개성있는 살인마 디자인(스피릿, 블라이트)

단점


1. 밸런싱 문제(생존자v살인마, 너스블v뚜벅이살인마, 다인규)
2. 무개성의 생존자

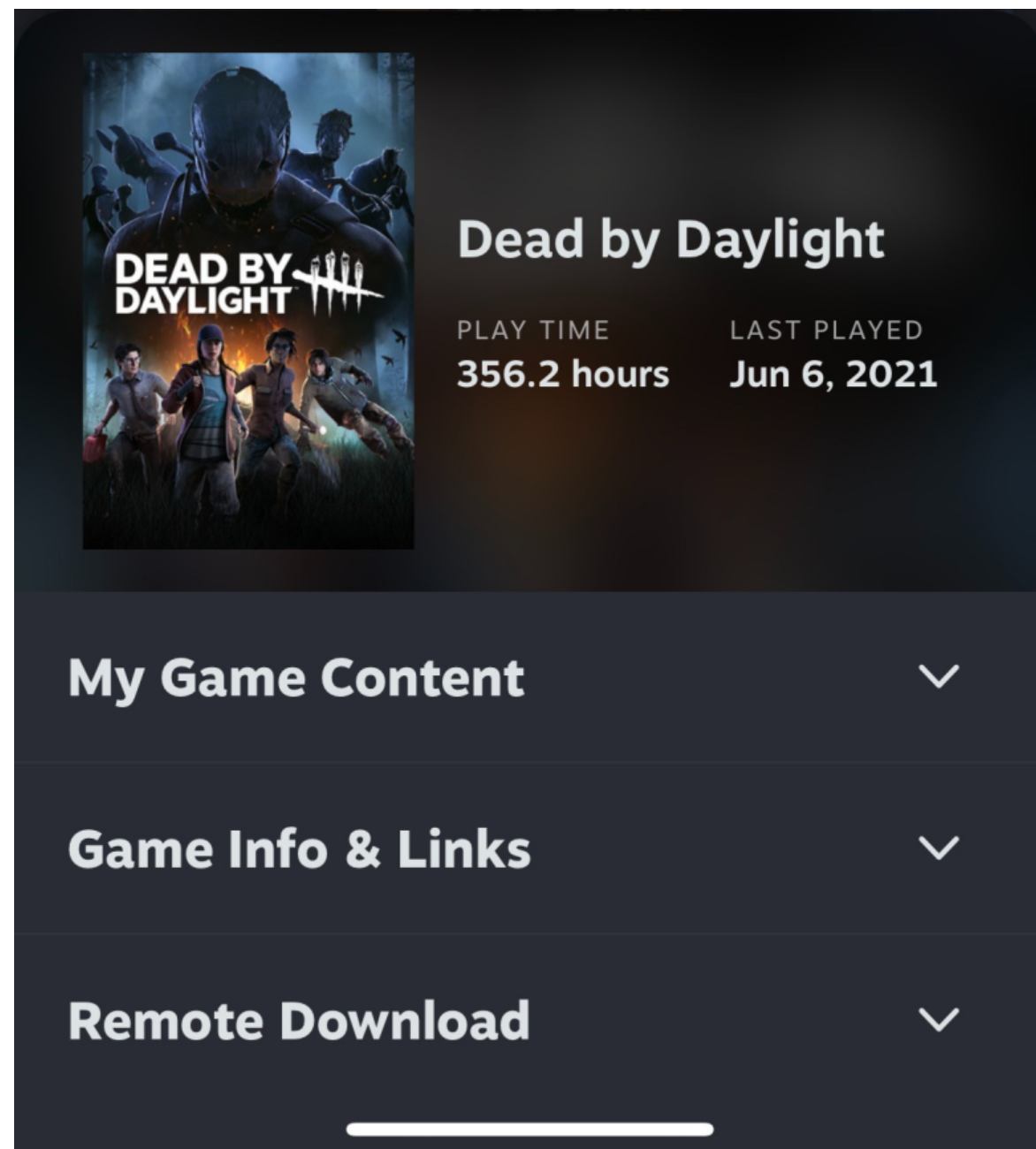


06

플레이 후기

살인마 관점
생존자 관점



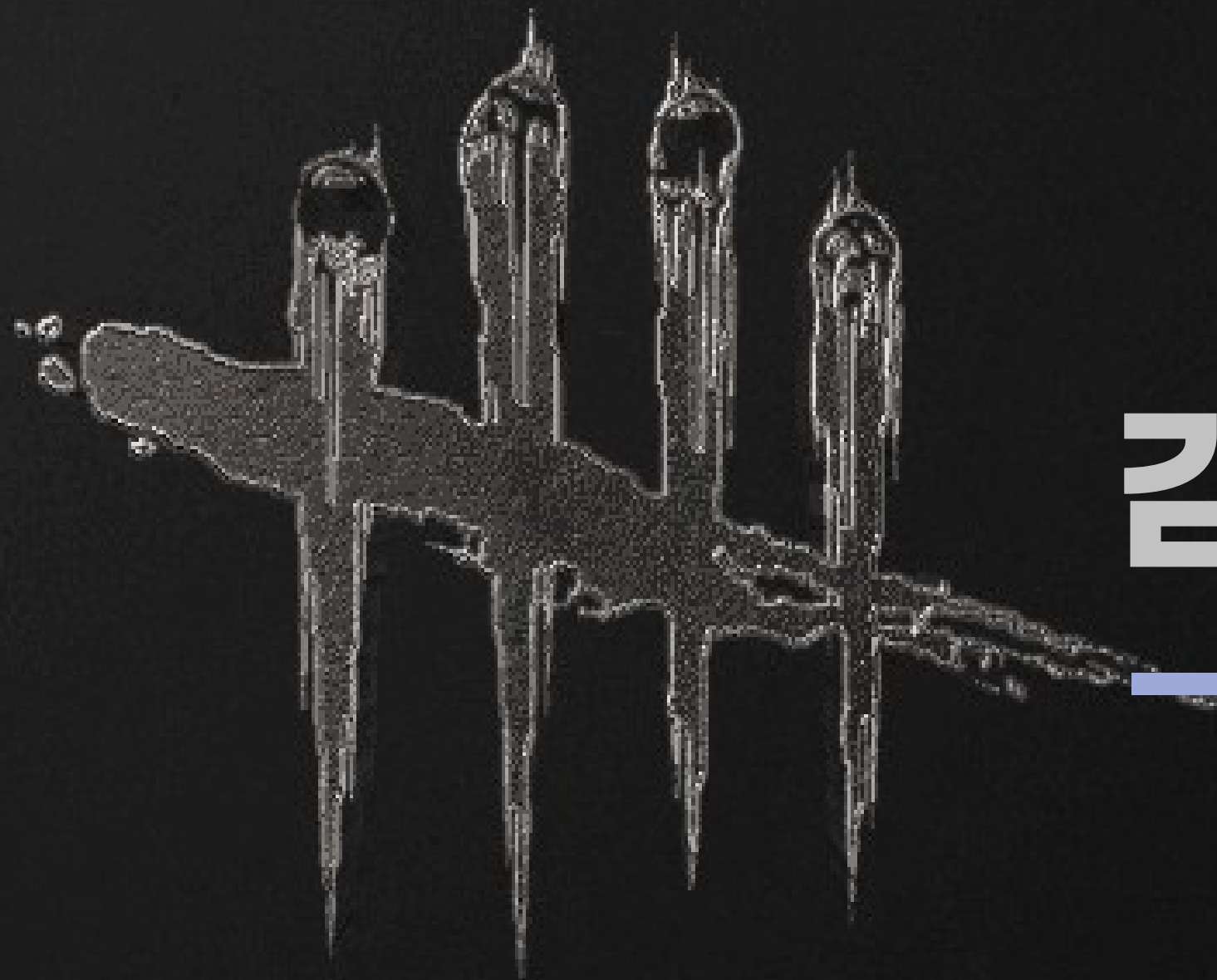


살인마 관점

4인의 생존자를 즐겁게 하기 위한 도구가 된 기분이다.
생존자에 비해 목표 달성을 위한 스트레스가 심하며 이동기가 뛰어난
너스, 스피릿, 블라이트 외의 살인마 외의 살인마는 더욱 심하다.
전략적인 요소를 즐기는 게이머라면 잘 할 수 있을 것 같다.

생존자 관점

가볍게 즐기기 위해 최적이다.
순수하게 공포, 술래잡기 게임으로 이 게임을 즐기려면 반드시 생존자만
해야할 정도로 쉽고, 재미있다. 다만 생존자 고유 능력이 없기 때문에
시간이 지나면 무개성에서 비롯한 흥미 저하가 생긴다.



감사합니다

—— 게임 분석

게임 기획 지원자 정찬일