
ESCAPE ISLAND

작성자 : 유지호

이메일 : yujiho040315@gmail.com

구분 : 창작 기획서



Contents

Chapter 1

게임 소개

1. 메인 테마
2. 게임 개요
3. 기획 배경
4. 주요 특징
5. 스토리 요약
6. 조작 방식

Chapter 2

전체 게임 구성 및 컨텐츠 구성 요소

1. 게임 씬 구성도
2. UI
3. 맵
4. 캐릭터
5. 아이템

Chapter 3

주요 컨텐츠 소개

1. 재료 수집 미션
2. 투표 시스템
3. 납치자 방해 미션
4. 아이템 수집&채집 시스템
5. 킬 시스템
6. 승리 조건

Chapter 1

게임 소개

메인 테마

간단소개

“난파된 배를 고쳐서 탈출하세요!”

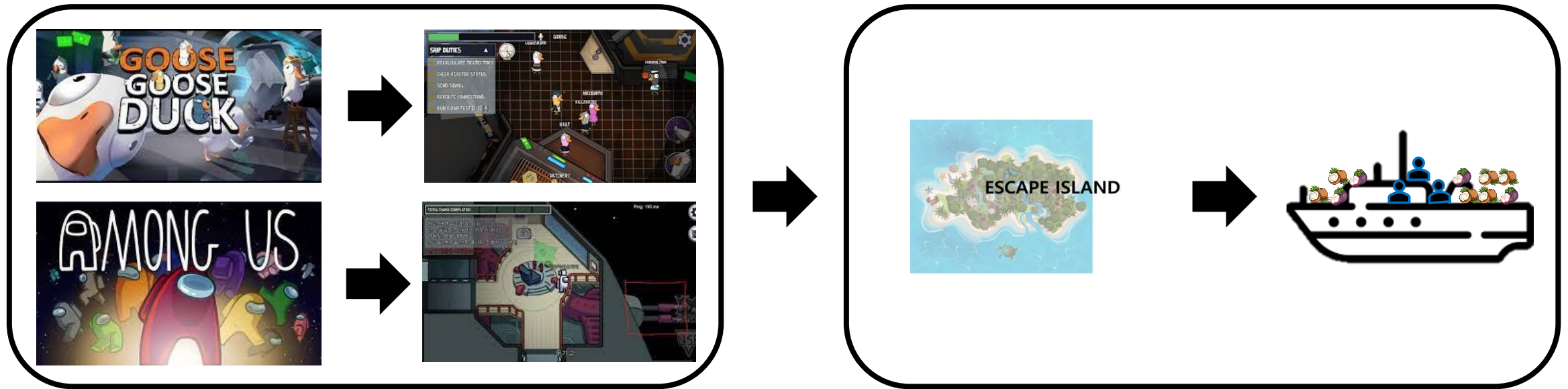


게임 개요

제목	ESCAPE ISLAND
플랫폼	모바일(Android)
장르	캐주얼, 전략, 추리 / 비대칭 PvP게임
소재	무인도 탈출 / 마피아 게임
엔진	유니티 (Unity) [2020.3.17f]
화면 비율	Full HD (1920 x 1080)
플레이 예상 시간	15분~20분
플레이 인원	4 ~ 10명

기획의도

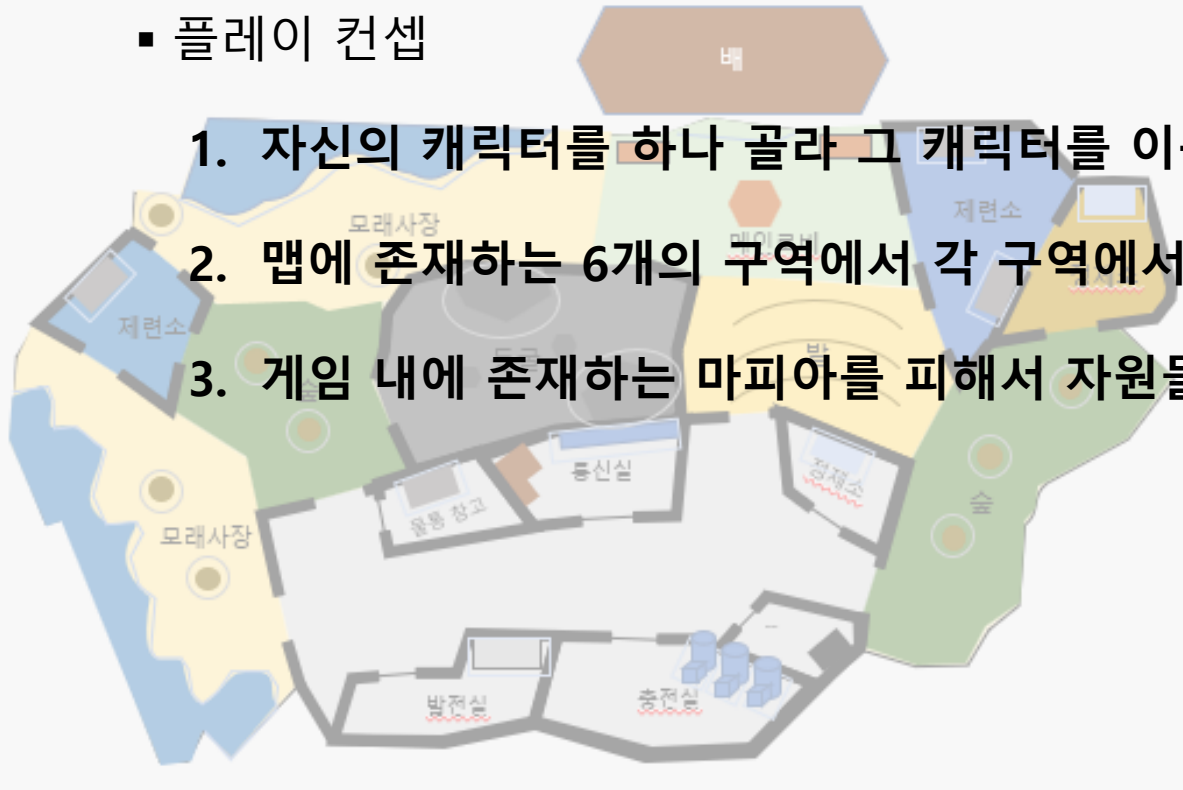
비슷한 게임들의 미션을 수집이라는 플레이 요소로 바꾸고
재료를 수집하는 과정을 그저 가져가기만 하는 것이 아닌 수집 과정을 미션으로 만들어
미션을 통해 얻는 보상으로 배를 고칠 수 있는 재료를 얻어 수집을 하는 시간을 지루하지 않도록 기획하고
납치자는 맵에서 사용 할 수 있는 방해미션과 킬 요소로 위와 같은 행동을 쉽게 완료 없도록 방해하며
정체를 들키지 않도록 하는 스킬을 줄 수 있도록 기획



주요 특징 (맵)

■ 플레이 컨셉

1. 자신의 캐릭터를 하나 골라 그 캐릭터를 이용하여 게임 플레이
2. 맵에 존재하는 6개의 구역에서 각 구역에서 나오는 자원들을 수집 하여 플레이
3. 게임 내에 존재하는 마피아를 피해서 자원들을 수집하고 마피아를 추리하며 플레이



주요특징 (비주얼 – 배경)

예시 자료

- 2D 캐주얼 원화



예시 자료) 슈퍼 애니멀 로얄 (SUPER ANIMAL ROYAL)

주요특징 (비주얼 - 캐릭터)



2D 캐주얼 원화의 캐주얼한 소년 / 소녀풍의
캐릭터들로 귀엽지만 특징을 살린
캐릭터들의 특징을 궁금하게 하여 유저들이
캐릭터들에게 관심을 가지고
플레이 할 수 있도록 유도

주요 특징 (맵)

1. 무인도 라는 공간적 한계

인게임에서 자유롭게 이동할 수 없도록 공간을 무인도로 정했고 게임의 목표가 배를 고쳐서 탈출하는 것이기 때문에 갇혀 있다는 느낌을 주기 위해 무인도로 공간을 결정했습니다.

2. 재료들의 배치

각 구역에 특징에 맞는 재료들을 배치하여 특정 구역에 가야만 특정 재료를 파밍 할 수 있고, 재료들의 총 모아야하는 개수를 생각하여 어떤 재료가 구하는데 시간이 오래 걸릴지 생각하여 구역들의 위치도 정하였습니다.

3. 제련소

이 게임에서 가장 특이한 구역은 다른 구역에서 모아온 재료들을 가공 시킬 수 있는 제련소입니다. 제련소는 다른 구역에서 얻은 재료들을 가공하여 결과물을 얻어 낼 수 있는 공간이고 플레이어들이 플레이 하면서 가장 많이 몰릴 수 있는 구역입니다.

스토리 요약

날이 화창하던 어느 날....
많은 사람들은 각자의 목표를 가지고 배에 오른다.
배에는 다양한 직업과 외형의 사람들이 타게 되었다.

배를 타고 멀리 항해하던 중 어느 날 날씨가 점점 안 좋아지고 비가 쏟아지게 된다.
파도가 쳐서 배를 강타하고, 배에 있던 사람들은 점점 강해지는 빗줄기에 긴장하게 된다.

불안하기는 했지만 결국 모두 잠에 든다.

그런데 그 때 배에서 이상한 소리가 들린다.

삐삐삐삐삐... 평!

모두 그 이후의 기억을 잃고 어떤 한 무인도에서 눈을 뜬다.

눈을 뜬 사람들은 부서진 배와 앞에 있는 표지판을 보게 된다.

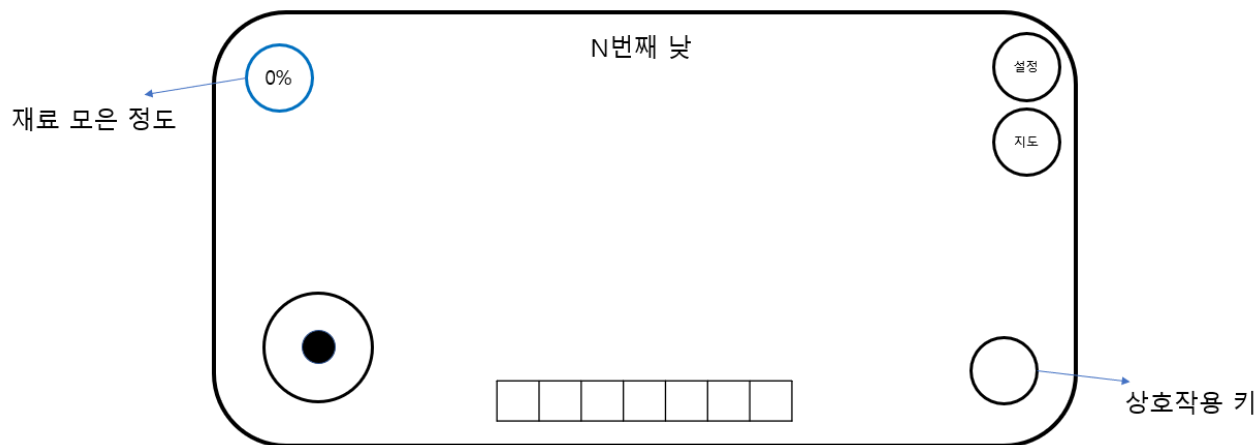
왜 아무도 내 섬에 오지 않은거야...?

그 때서야 정신을 차린 사람들은 배를 고칠 재료를 찾아 떠나는데
찾던 도중 사람들이 하나 둘 씩 죽어 있는 것을 눈치채고 이 섬으로 납치해온 누군가를 찾게 된다.

이 섬에 모두를 가둔 범인은 누구인지 찾거나 배를 고칠 재료를 찾아 이 섬을 탈출해라...!



조작 방식

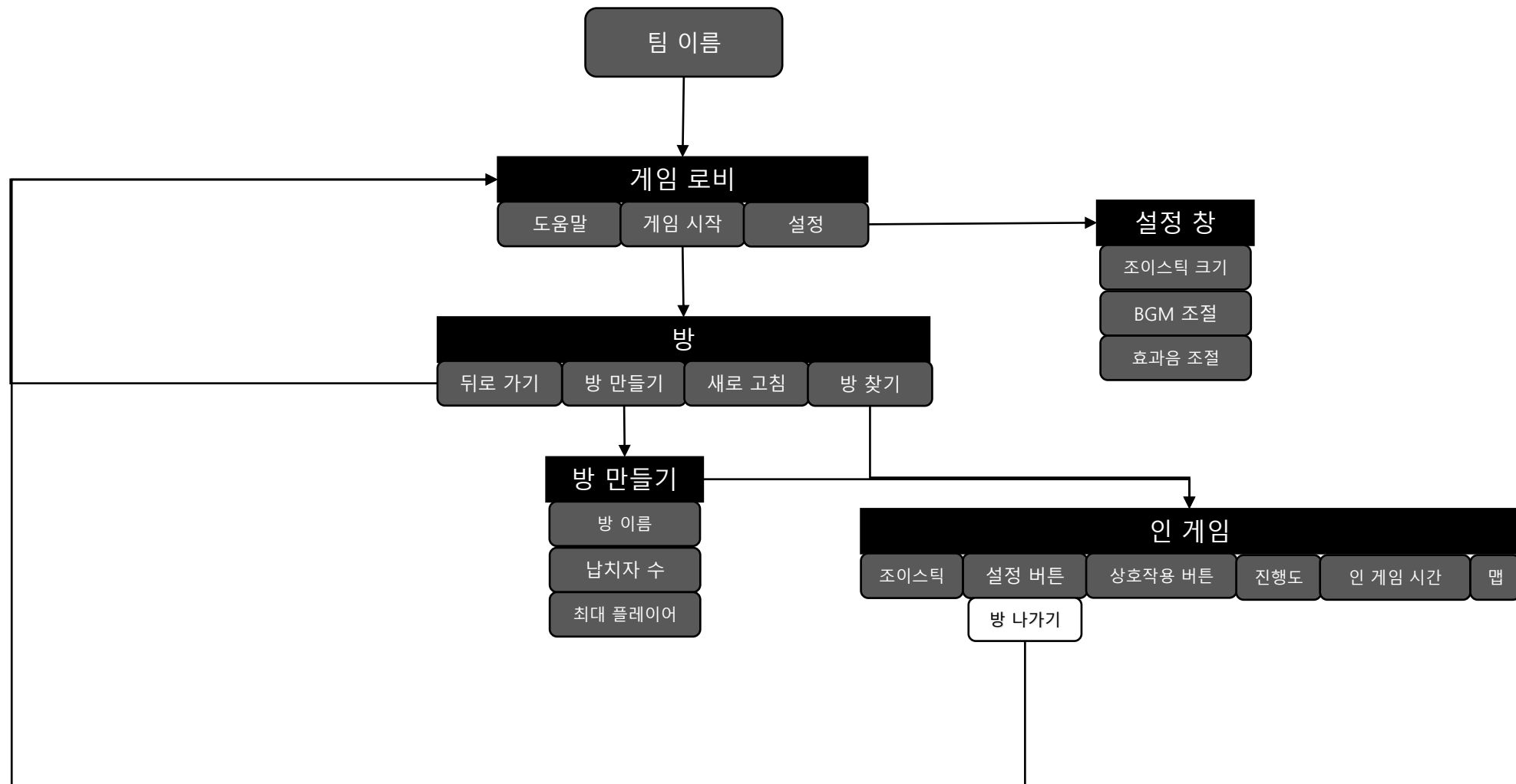


- 이동은 좌측 하단의 **조이스틱**을 사용하여 움직입니다.
- 모든 물체와의 상호작용은 우측 하단의 **상호작용키**를 사용합니다.
- 지도에서는 구역의 이름과 구역에 나오는 아이템을 확인할 수 있습니다.
- 설정창에서는 조이스틱의 크기 등 인게임에서 조절할 수 있는 시스템의 설정이 가능합니다.
- 재료를 모은 정도는 좌측 상단의 원형 그래프로 표시됩니다.
(100%까지 재료를 모으면 일반 시민팀의 승리)
- **인벤토리**에는 맵 곳곳에 있는 배를 고칠 재료를 넣을 수 있습니다.
(같은 종류의 아이템이더라도 개수만큼 칸을 차지함.)

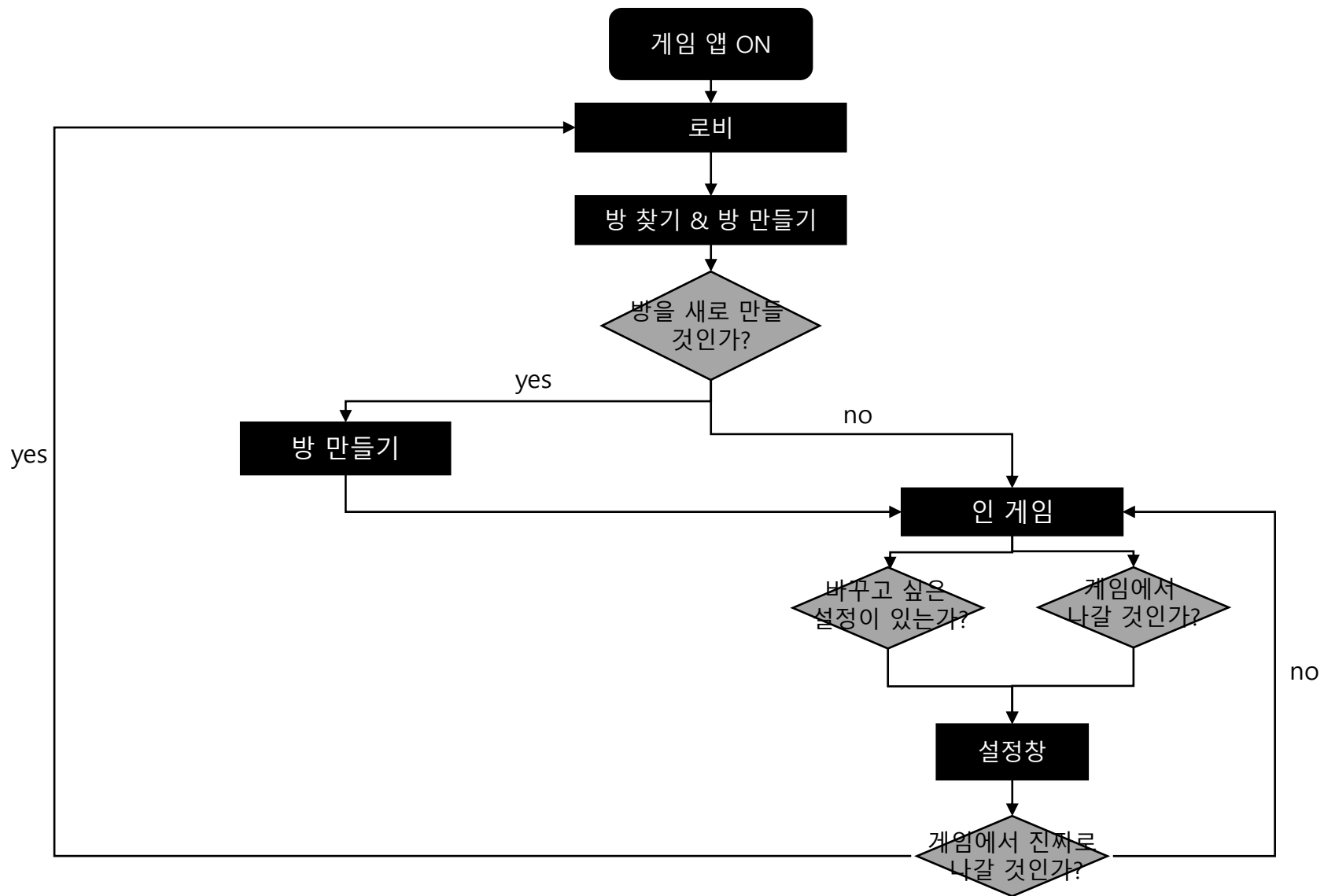
Chapter 2

전체 게임 구성 & 컨텐츠 구성 요소

게임 씬 구성도



게임 진행 (UI 기반)



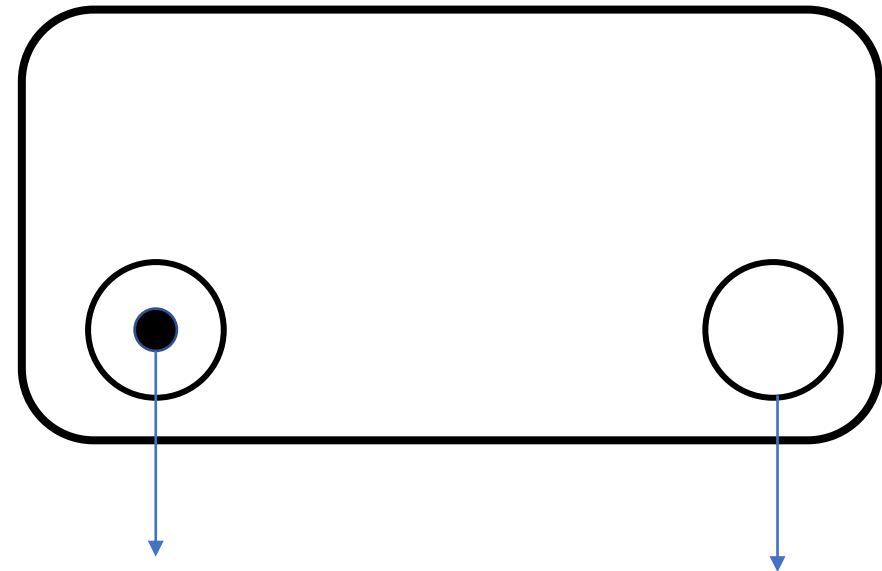
UI

1. 시작 UI



1. 모바일 조작법

- 조이스틱
 - 플레이어의 이동을 하는 역할
- 상호작용 버튼
 - 재료를 줍는 역할
 - 각종 물건들에 상호작용하는 역할

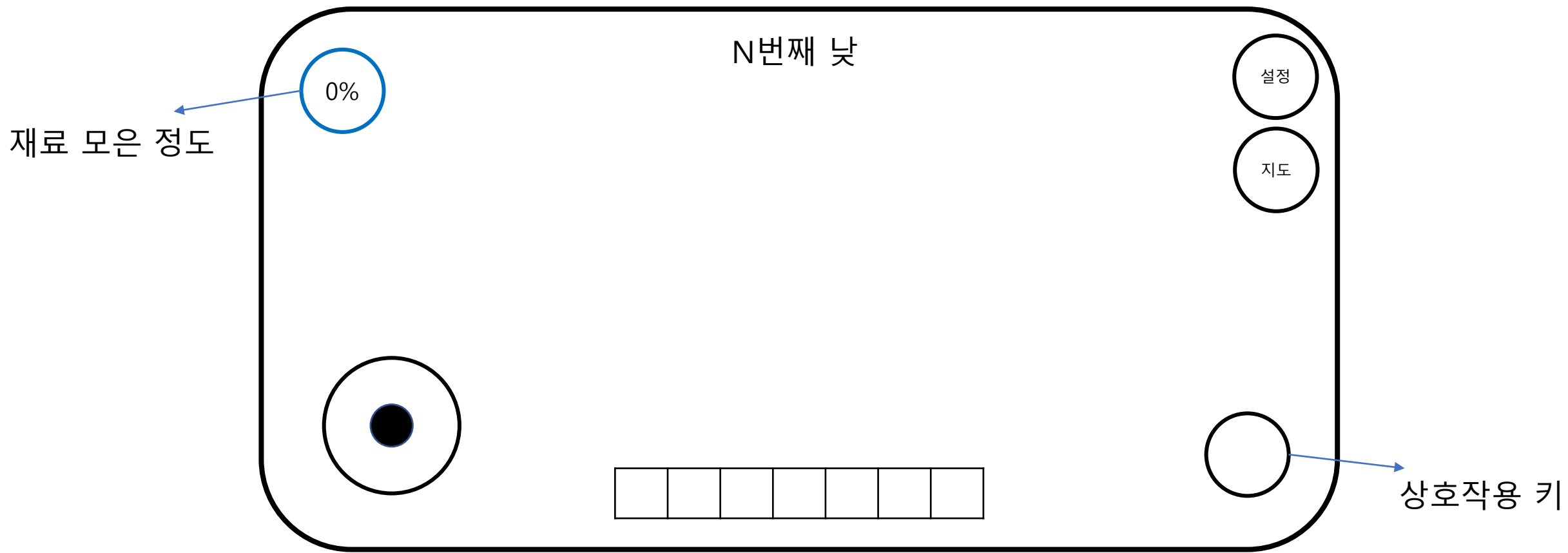


조이스틱

상호작용 버튼

UI

1. 일반 UI



1. 인벤토리

인벤토리는 7칸으로 이루어져 있다.

각 칸안에는 주운 재료들이 한칸씩 차지하고 같은 재료를 주워도 같은 칸에 겹치지 않습니다.

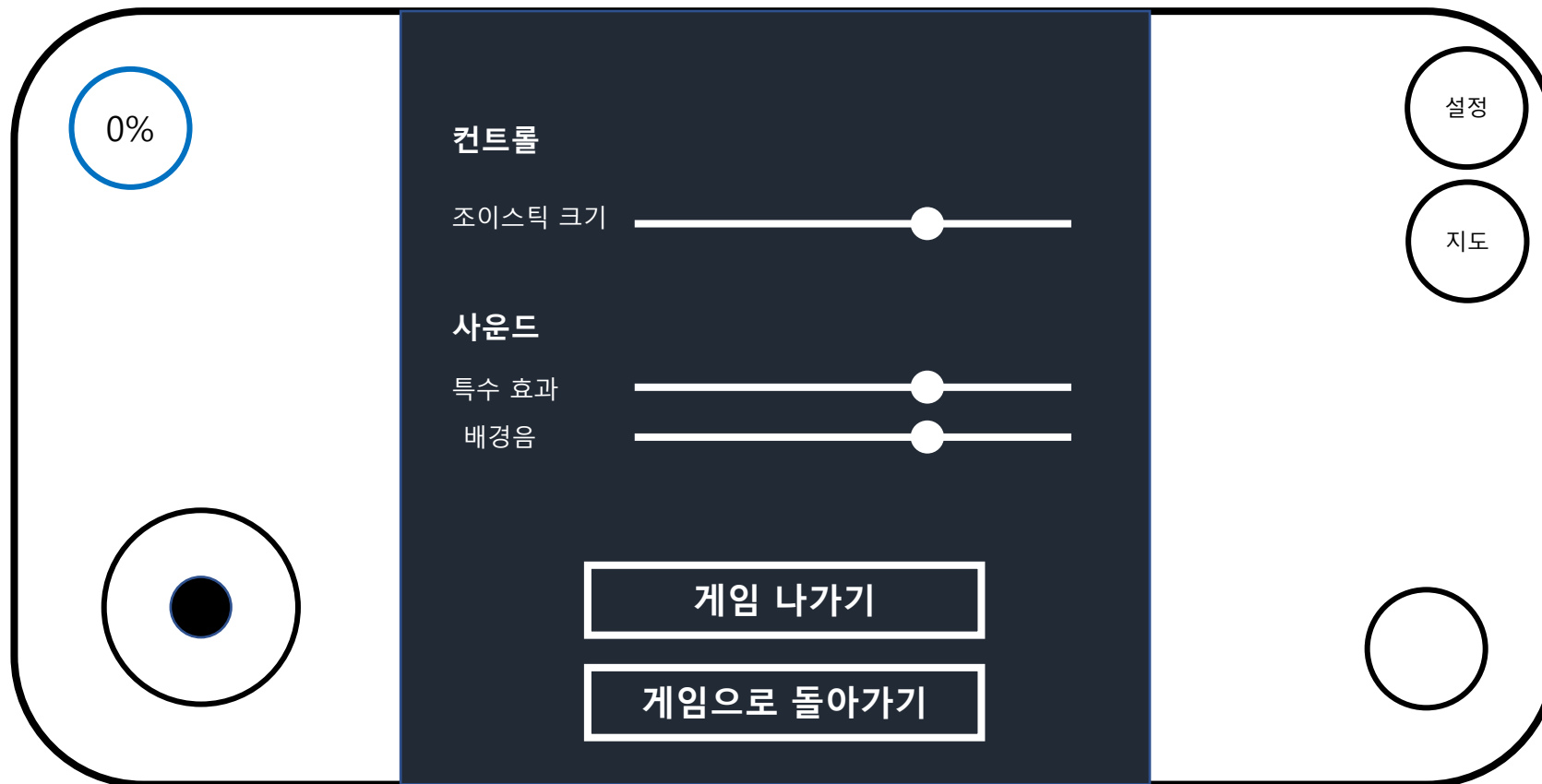
인벤토리를 비우기 위해서는 메인 로비로 가서 재료를 모으는 상자로 가야하고 그 상자 앞에 가서 상호작용 버튼을 누르면 상자 안에 드래그 하여 재료를 넣을 수 있습니다.



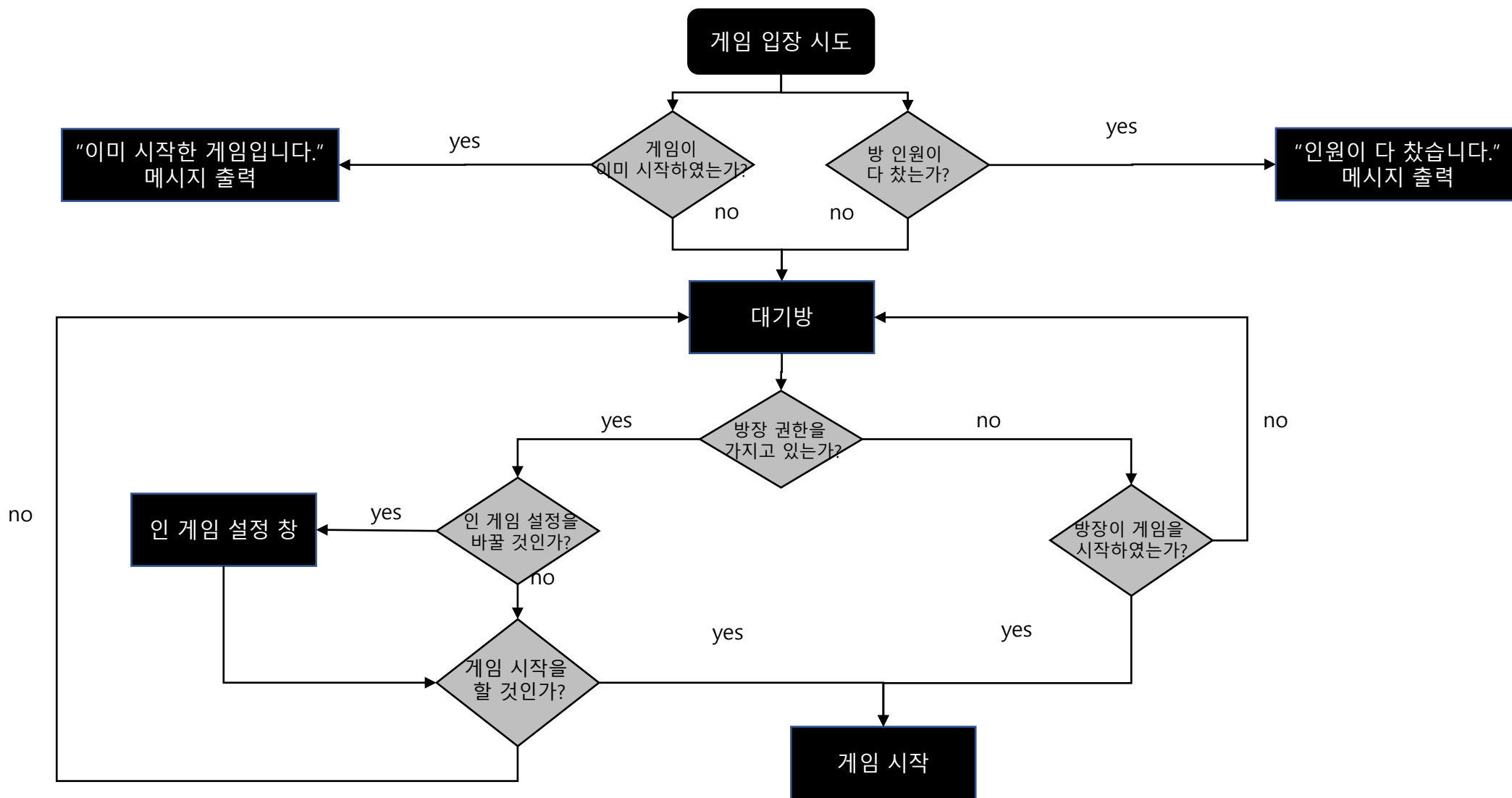
인벤토리

5. 인 게임 설정 창

설정 버튼을 눌렀을 때 적용



게임 입장 ~ 게임 시작



1. 방 선택 화면

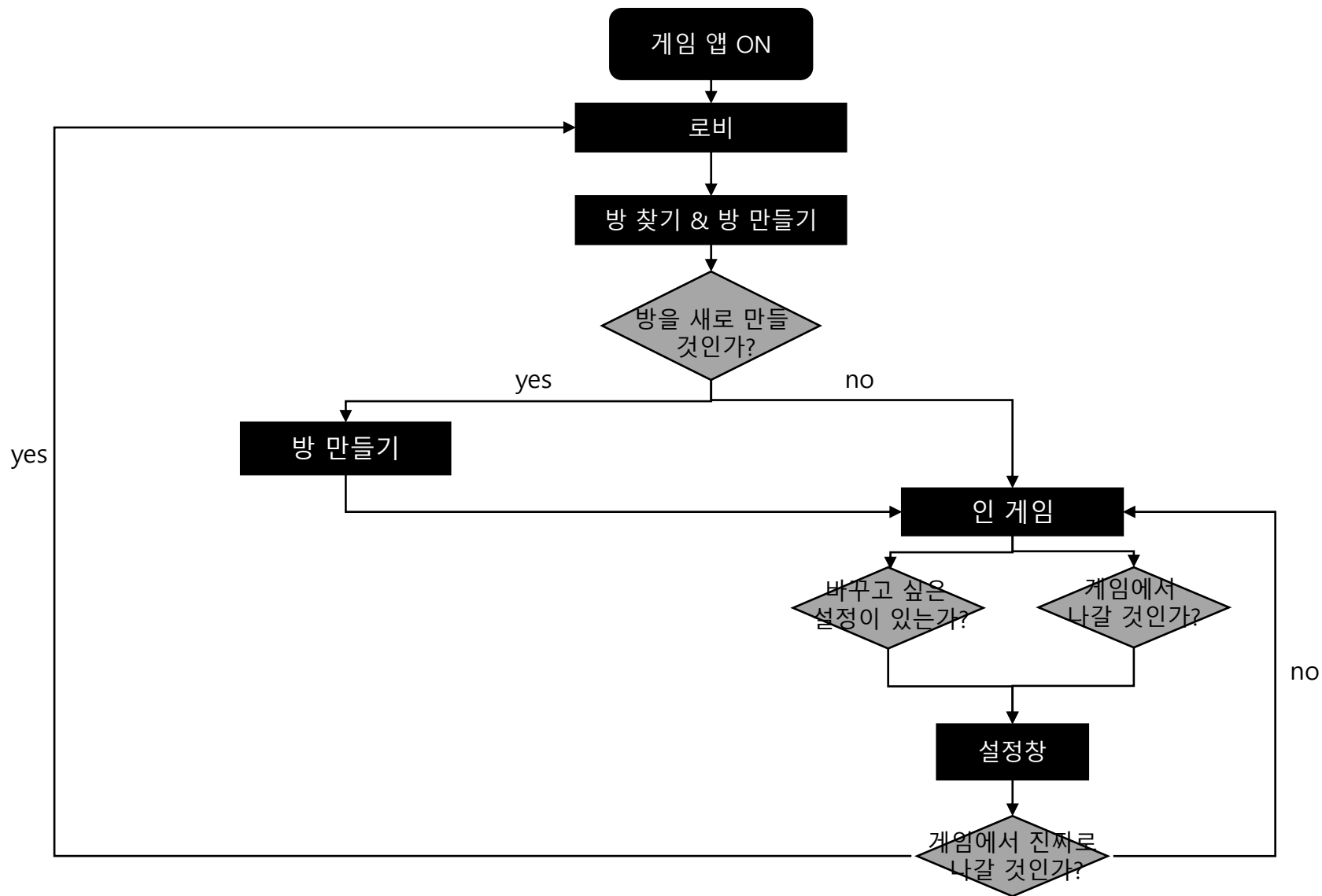


1. 방 만들기 눌렀을 때 UI

The UI mockup shows a room creation form with the following elements and annotations:

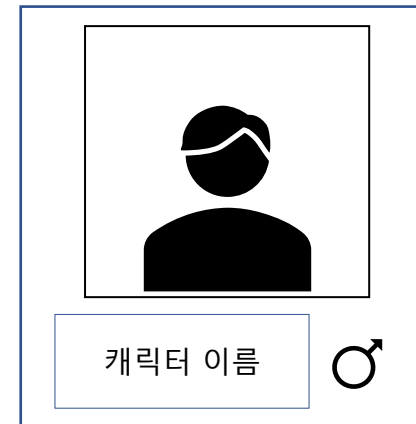
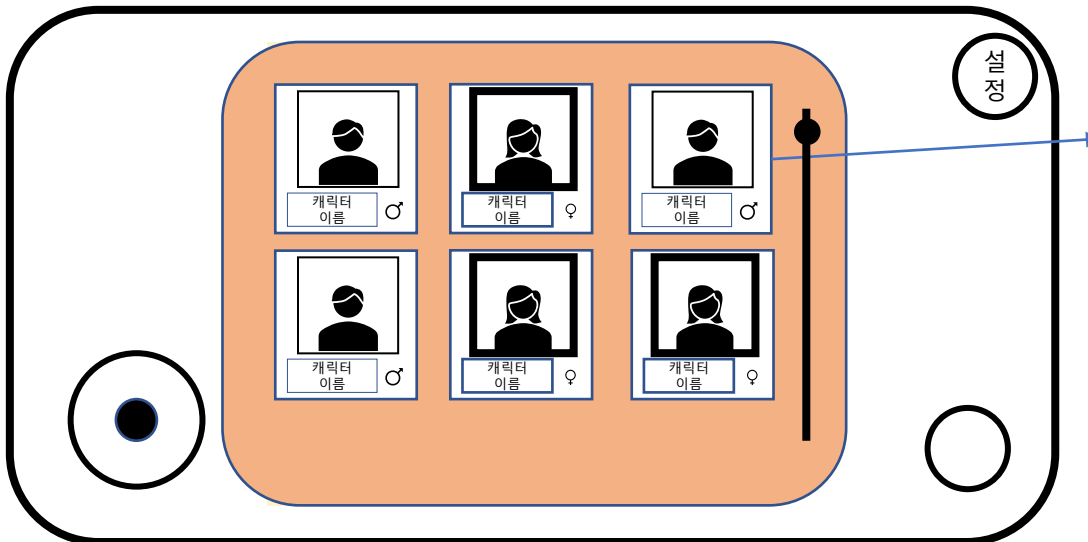
- 방 이름** (Room Name): A text input field with the placeholder text "(14글자 사이로 이름 지어)" (Name between 14 characters). An annotation "띄어 쓰기 포함" (Including spaces) points to this field.
- 채팅** (Chat): Two radio buttons labeled "있음" (Yes) and "없음" (No).
- 납치자 수** (Kidnapper Count): A slider control. The current value is 1, indicated by a dot on the slider line and the number "1" to the right. An annotation "1 ~ 3명" (1 ~ 3 people) points to this slider.
- 최대 플레이어** (Maximum Players): A slider control. The current value is 5, indicated by a dot on the slider line and the number "5" to the right. An annotation "4 ~ 10(or 12)명" (4 ~ 10(or 12) people) points to this slider.
- Buttons**: Two buttons at the bottom, "취소" (Cancel) and "방 만들기" (Create Room).

게임 진행 구성도 (로비 → 인 게임)



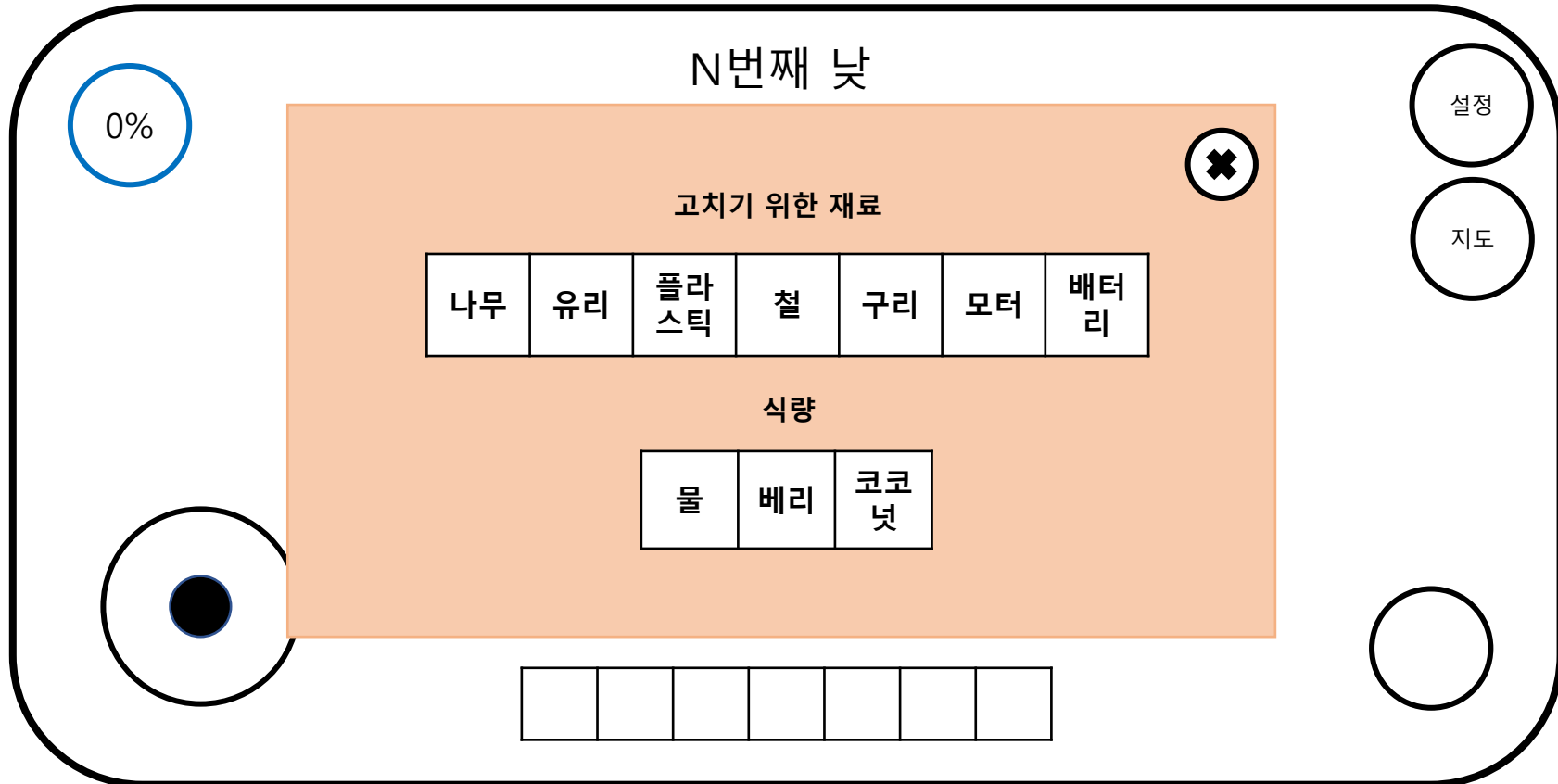
0. 캐릭터 선택 UI

- 가운데에 있는 그루터기 테이블에 화살표가 위아래로 떠있게 해 교체가 가능하다는 것을 알려줄 수 있게 한다.
- 플레이어들이 방에 들어와 게임이 시작하기 전까지 메인로비에서 기다릴 때 테이블이 가운데 위치함으로써 가장 많이 볼 수 있을 것 같다.
- 캐릭터가 더 많아질 경우 상하 스크롤이 가능하게 제작



2. 재료 넣을 때 UI

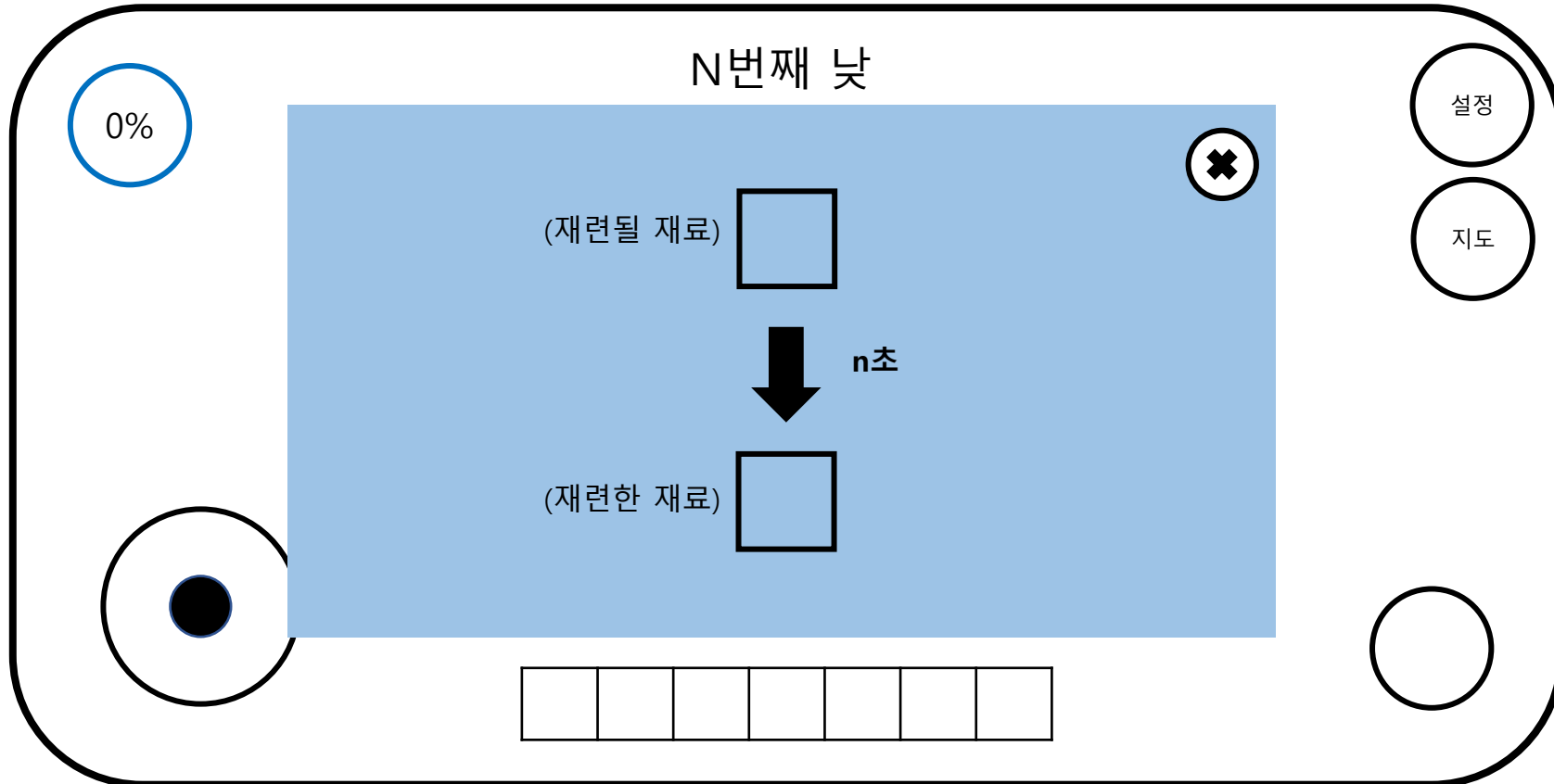
메인 로비에 가서 상호작용 버튼을 눌렀을 때 적용



- 캔버스 안에만 들어가면 각 재료에 맞는 칸으로 이동
- 칸마다 몇 개 모였는지 표시

3. 재런 할 때 UI

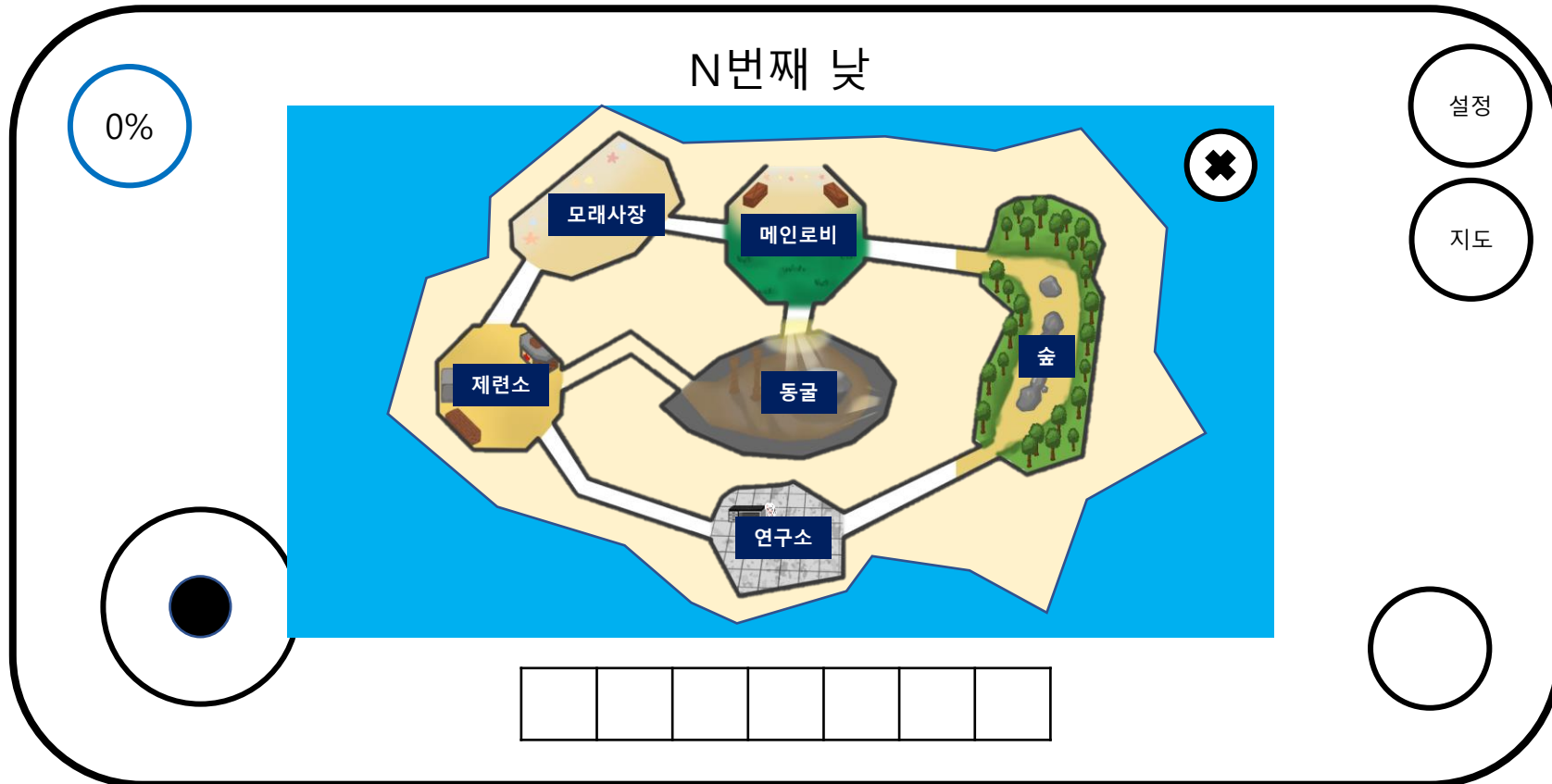
메인 로비에 가서 상호작용 버튼을 눌렀을 때 적용



재런될 재료에 드래그앤 드랍하고 가능 / 재런한 재료에서 드래그앤 드랍 가능
재런될 재료에 드래그앤 드랍 하기 전에 재런한 재료에 투명하게 결과물 미리 표시

4. 지도 UI

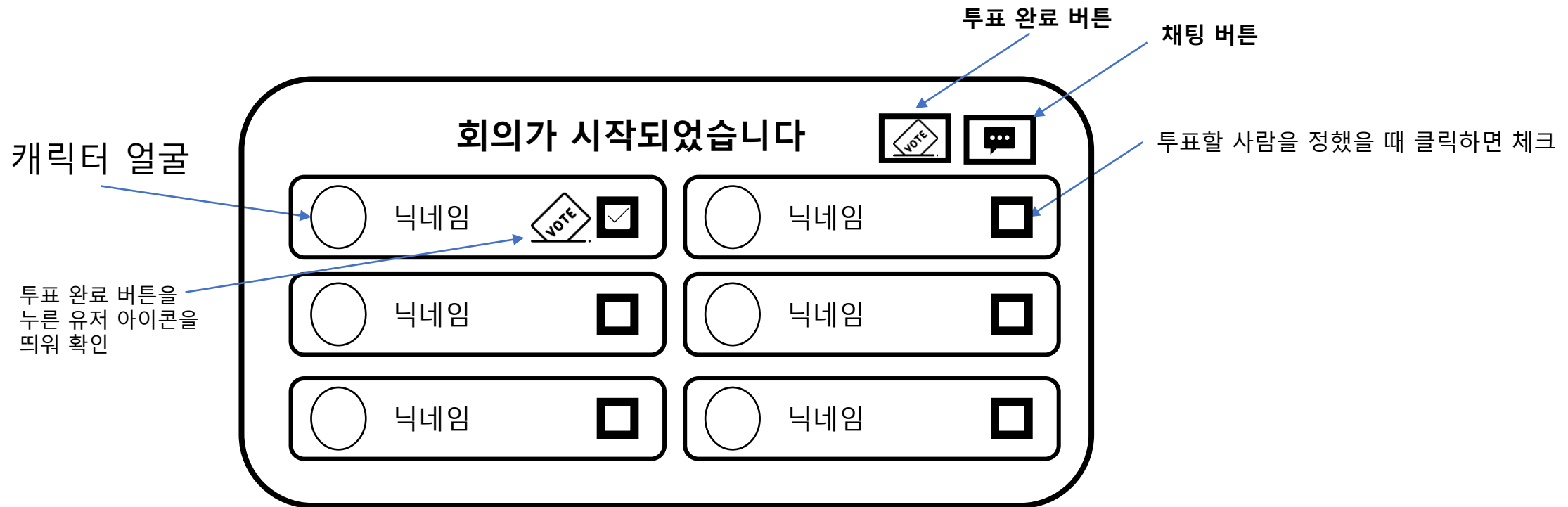
지도 버튼을 눌렀을 때 적용



- 구역 이름이 써 있는 버튼을 누르면 그 구역에 나오는 재료들을 아이콘으로 표시
- 간단한 구역에 대한 설명 (미정)

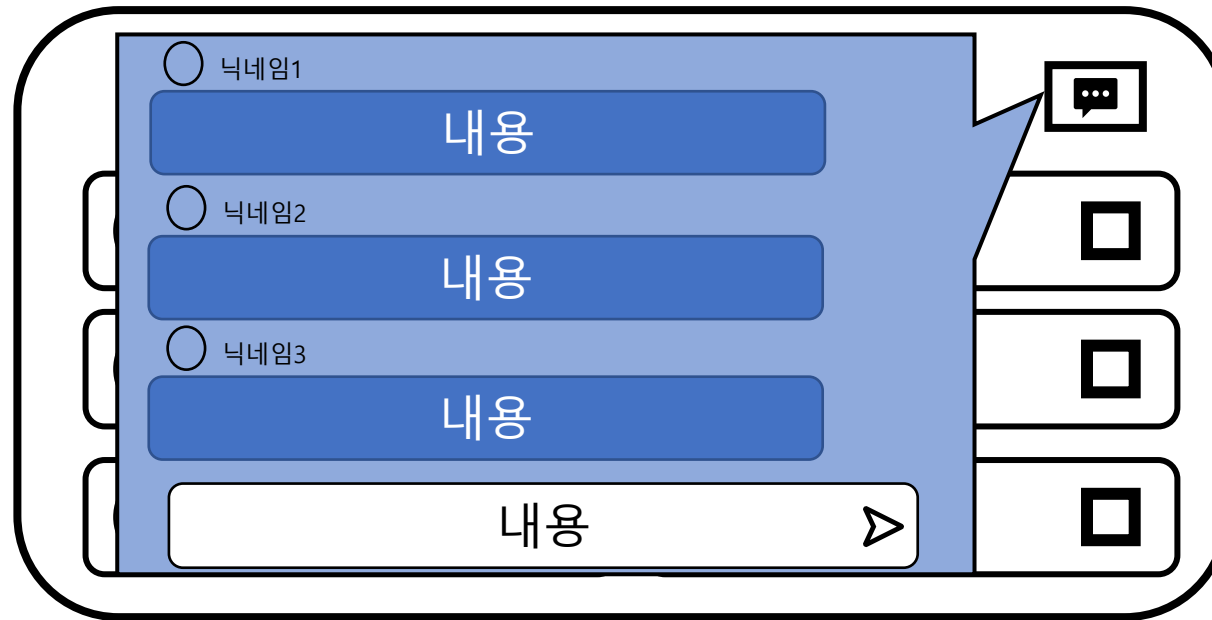
UI (회의 / 채팅)

유저 수가 많으면 상하 스크롤로 다른 유저 확인



UI (회의 / 채팅)

채팅 내용은 상하 스크롤로 위에 내용 확인 가능



UI (회의)

1



- 게임을 하던 중 플레이어가 시체 발견 버튼을 누른 경우 1번 화면으로 넘어간다. (좌우에서 검은 화면이 들어옴)
- 기본 플레이 화면에서 작동하던 모든 버튼들은 비활성화 상태

2



- 긴급 회의는 메인 로비에 있는 그루터기 테이블 근처에 갔을 때 상호작용 버튼이 긴급회의 소집 버튼으로 변환되며 그 버튼을 눌렀을 때 모든 유저의 화면이 2번 화면으로 변환된다.
- 긴급회의의 쿨타임은 1분이며, 시체 발견으로 회의를 해도 쿨타임이 다시 돌기 시작한다.

맵 컨셉



이전에 사람이 살아서 무언가를 개발하고 있던 흔적이 남아있는 섬..
사용한지 오래 되었기 때문에 사람들이 다 잊은 섬을 배경으로 한 맵

캐릭터들은 바다에서 항해하다가 배가 난파되어 이 섬에 들어온 컨셉으로 진행
배를 고쳐서 탈출하면 승리하는 규칙을 가지고 있는 맵

맵 설명



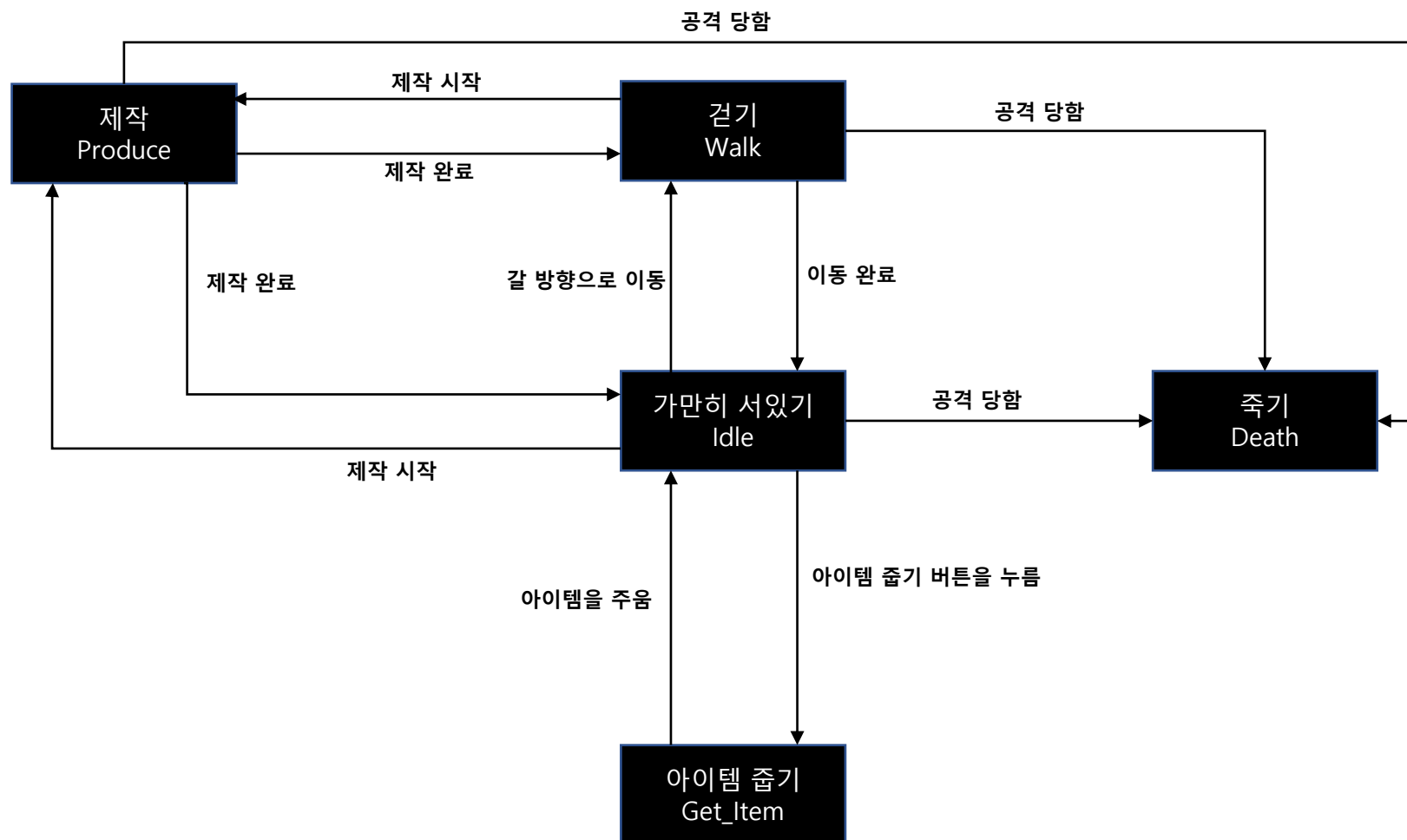
- 모래사장, 메인 로비, 숲, 제련소, 연구소, 동굴, 정제소로 7가지의 구역으로 나뉘어 있습니다.
- 각 구역에는 배치 되어 있는 재료들이 있습니다. (배를 고치는데 사용되는 재료, 탈출하여 항해하며 먹을 음식, 완전한 재료가 되기 전의 원석 등)
- 재료들이 배치 되어 있는 구역은 숲, 모래사장, 연구소, 동굴 총 4개의 구역입니다.
- 메인 로비는 배를 고치기 위한 재료를 모아 놓는 상자와 회의를 하기 위한 탁자가 있습니다
- 제련소는 원석을 가공 시켜 완전한 재료로 만드는 구역입니다.
- 정제소는 정제되지 않은 물을 정제시켜 먹을 수 있는 물로 바꾸는 구역입니다

캐릭터 구성

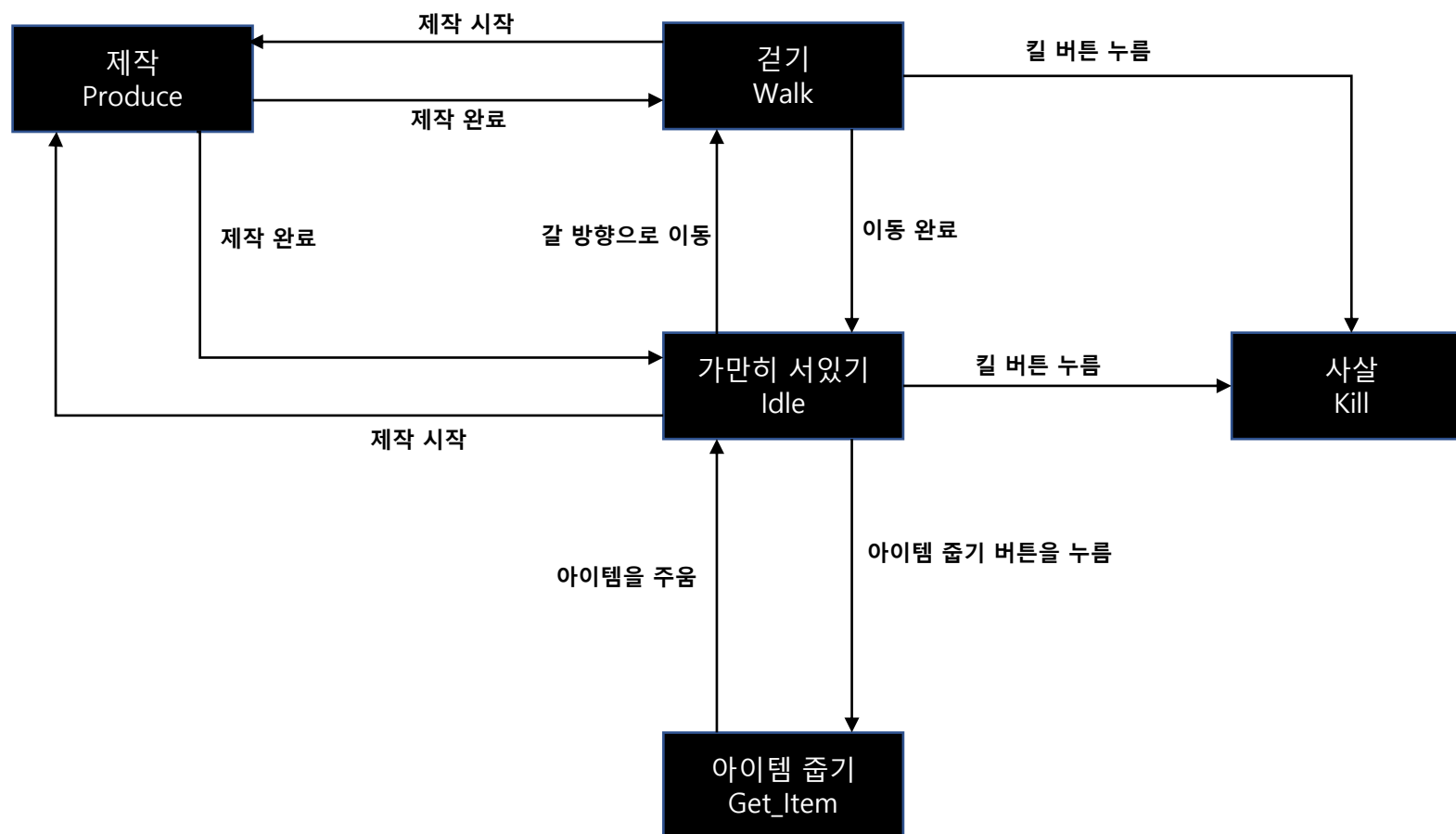
캐릭터는 직업을 설정한 후 직업에 맞는 외형으로
캐릭터 모두에게 차별점을 주어 개발할 예정



게임 설명 (일반 캐릭터 FSM)



게임 설명 (납치자 캐릭터 FSM)

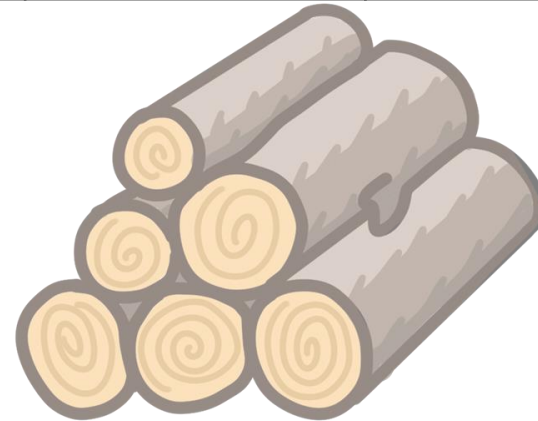
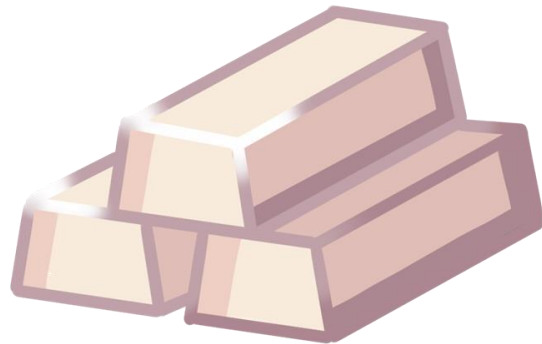


아이템

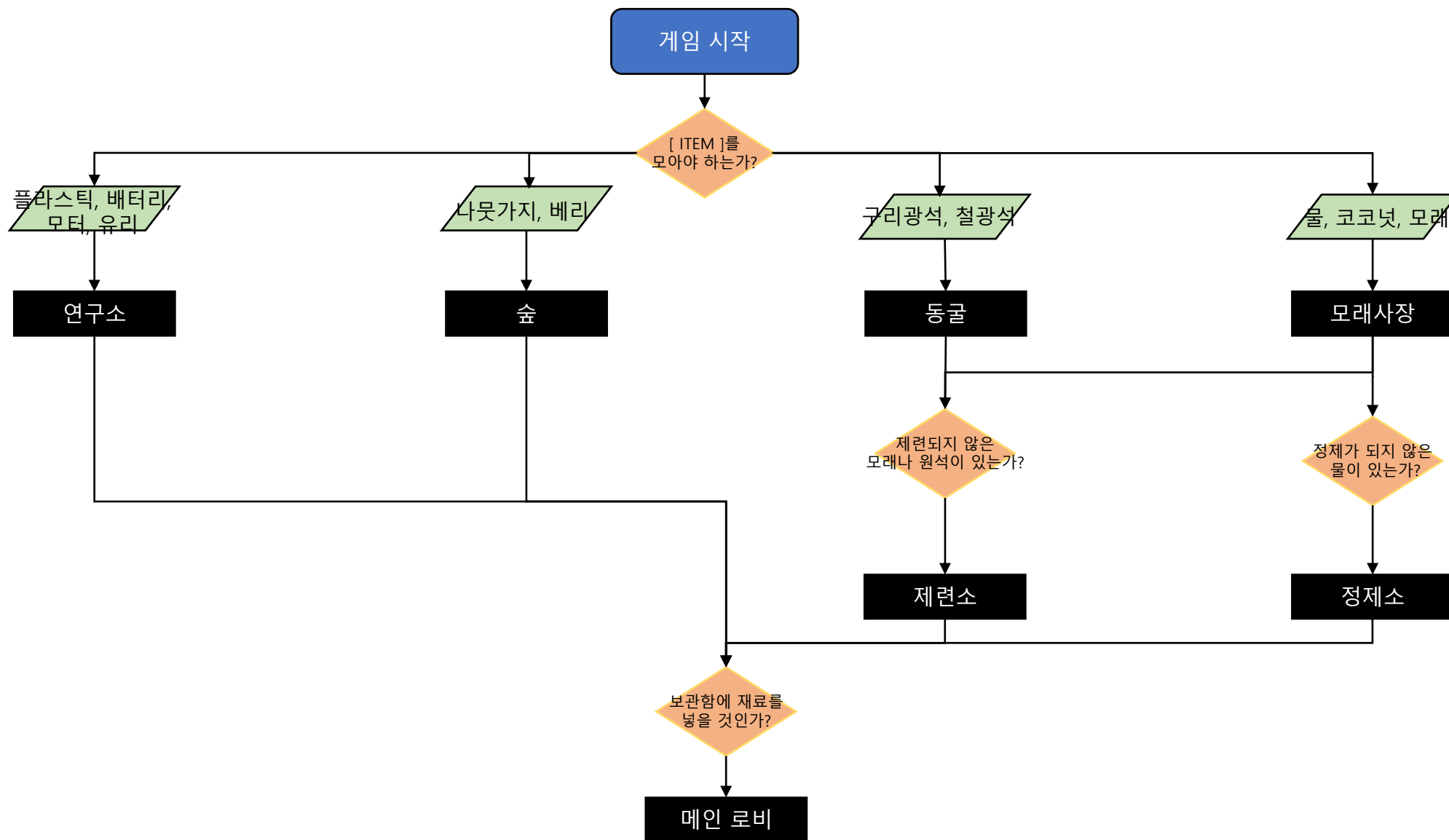
1) 아이템 생성 위치



	메인 로비	연구소	동굴	제련소	모래사장	숲
1	배	플라스틱	구리광석	철광석 -> 철	모래	나무
2		배터리	철광석	모래 -> 유리	나무	베리
3		모터	석탄	구리광석 -> 구리	물	
4		유리			코코넛	



게임 진행 구성도 (재료 모으기)



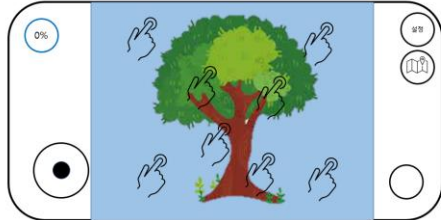
Chapter 3

주요 콘텐츠 소개

컨텐츠

1) 재료 수집 미션

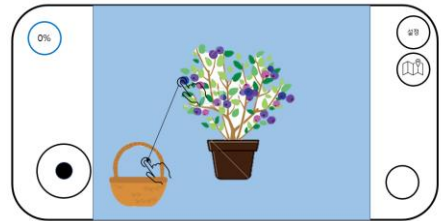
야자수



채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

야자수를 채집하기 위해서는 패널을 연타해야 합니다.
25번 타자를 하면 야자수가 1~2개 떨어집니다.
1개와 2개의 확률은 같음.

베리



채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

베리를 채집하기 위해서는 드래그를 해야 합니다.
베리는 한 배구니로 잡으면 베리가 1~2개 생깁니다.
개수 확률은 같습니다.

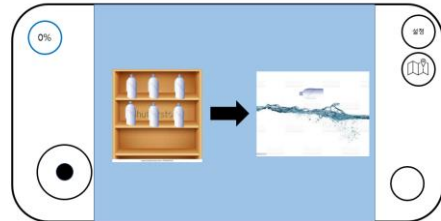
광석



채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

주변에 광맥이름 그림으면 함.
광맥이름 벽을 터치하면 들어 깨지며 속이 보이고 그 안에 광맥이 있어 원석이 모두 보이면 채집할 수 있다.

물



채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

물은 물병을 물병 창고에서 열어 도랑사발에 있는 물에 가서 상조각용하여 얻을 수 있다.

물병에 물을 담으려면 물병을 물 위에서 꼭 누르고 있으면 물이가고 물병이 다 차면 다시 위로 올라간다.

배터리

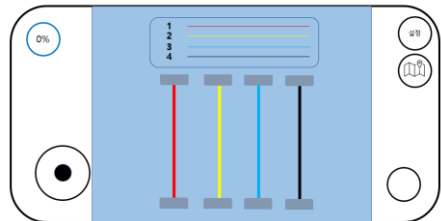


채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

배터리를 수집하는 방법은 배터리 창고에서 1번 배터리를 가지고 와 배터리를 충전실에서 충전할 한다.

1번 배터리를 하나 넣으면 다시 빼지 못하고 배터리를 충전이 완료하면 뱌 수 있다.
충전하는데 걸리는 시간 : 7초

엔진

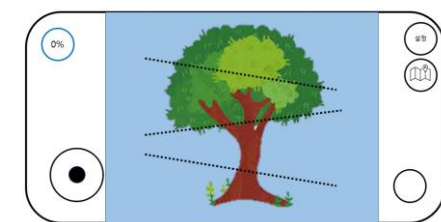


채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

엔진은 위에 써 있는 순서대로 물을 넣으면 엔진을 작동시키고 엔진이 수집된다.

패널에서 물기 원하는 색의 물을 터치하면 금금

나무



채집 패널 조건
패널이 커지면 움직이지 못하고 채집을 제외한 곳을 누르면 패널이 꺼집니다.
다른 버튼들은 비활성화 됨.

나무를 채집하는 방법은 나무를 자르는 것입니다.

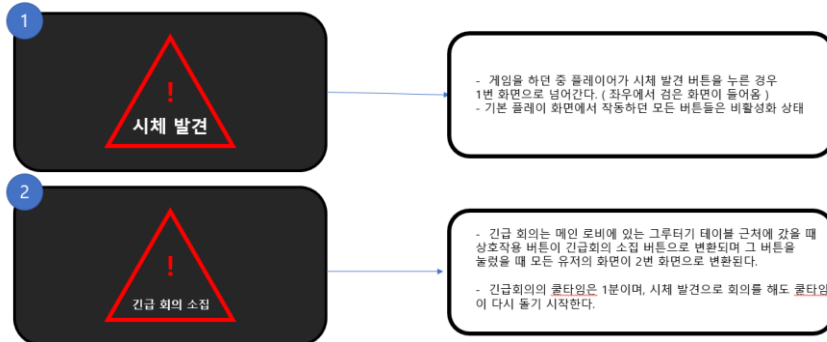
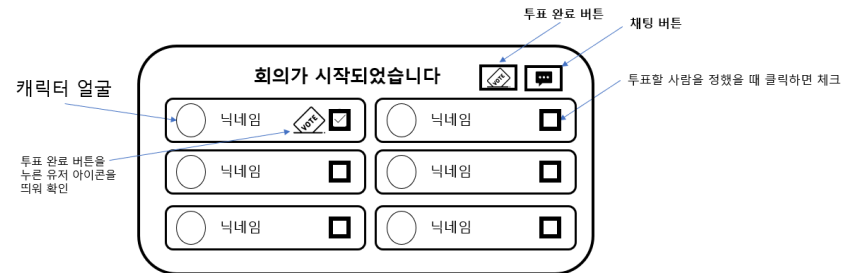
나무를 정해진 선에 맞춰 3번 눌러야만 하면 나무가 1~3개까 수집됩니다.

모든 개수의 확률은 동일합니다.

각각의 재료를 수집하는 방법을
미션으로 처리해서
재료들을 얻을 때도 미션을 하며
즐거움을 느낄 수 있도록 함.

컨텐츠

2) 납치자 투표 & 추리(채팅)

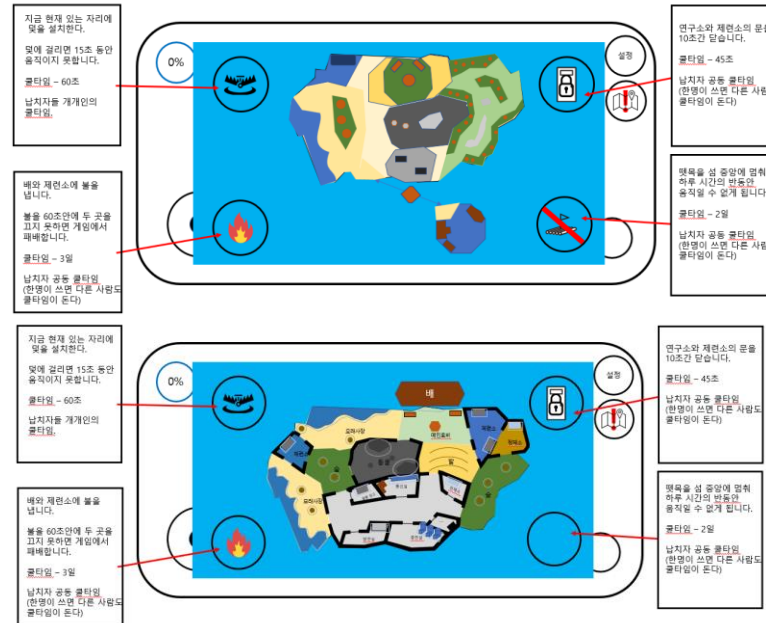


채팅 내용은 상하 스크롤로 위에 내용 확인 가능

납치자를 함께 추리하여
투표를 통해 납치자를
찾아낼 수 있습니다.

컨텐츠

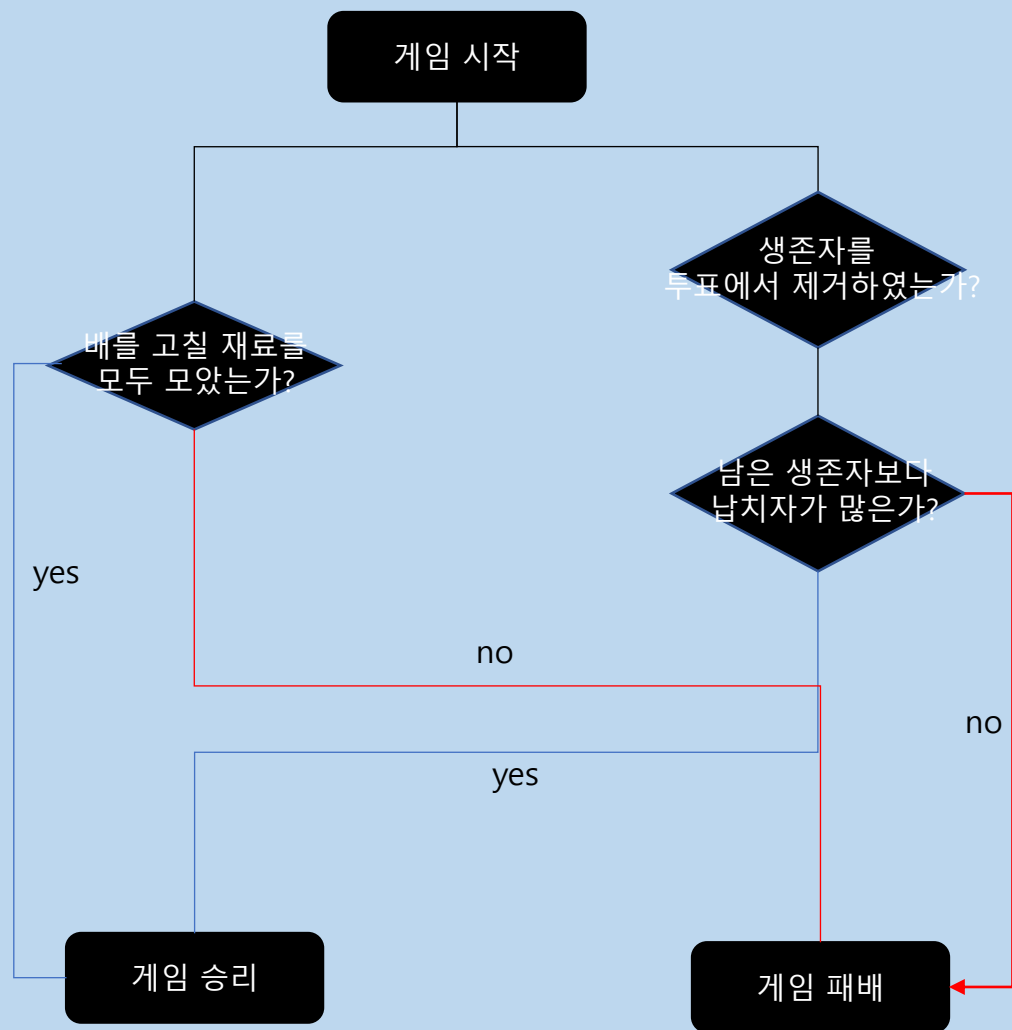
3) 납치자 방해미션



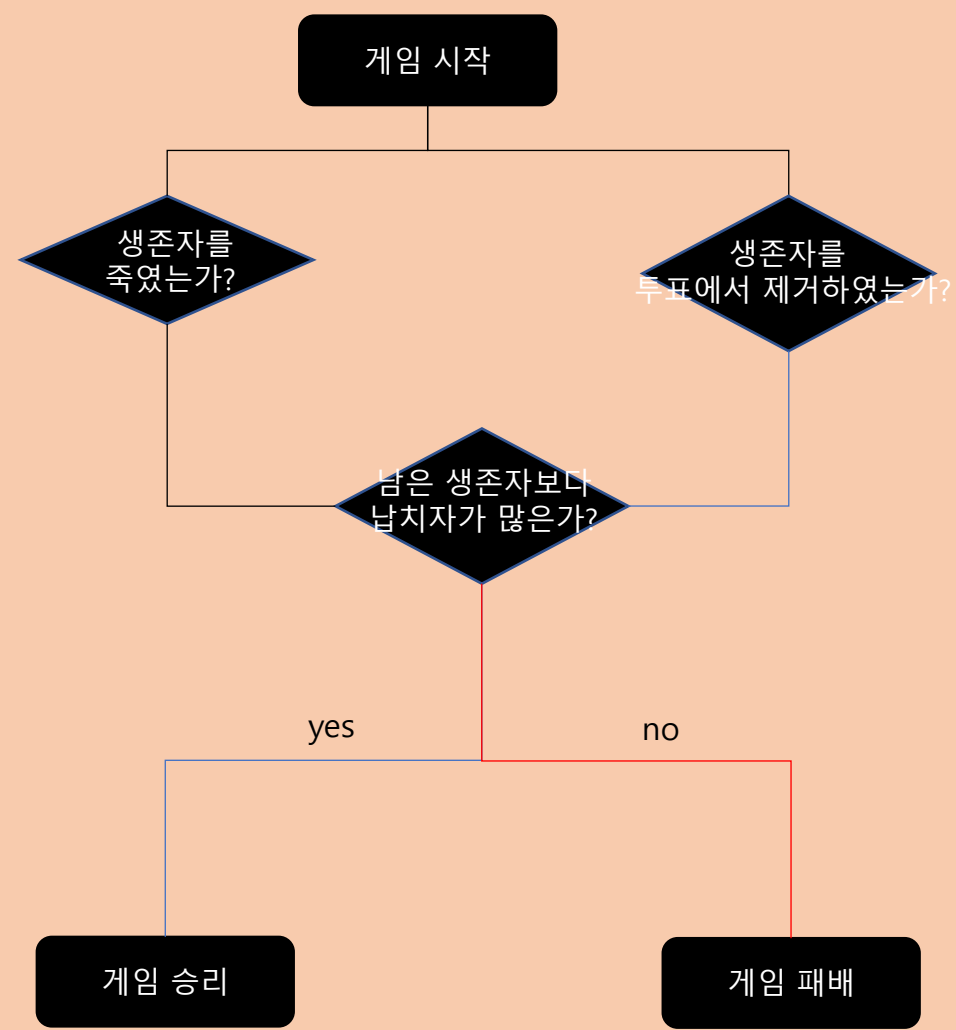
일반 시민이 쉽게
미션을 처리할 수 없도록 방해하는
미션을 가집시다.

승리 조건

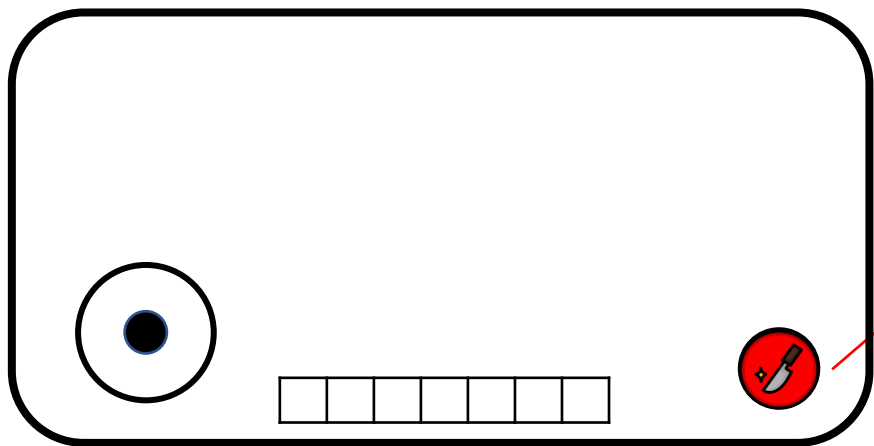
생존자



납치자



게임 설명 (킬)



납치자가 플레이를 하던 중 일반 플레이어의 주변에 가면 Kill 버튼으로 변환됩니다.

킬은 밤이 되었을 때 쿨타임이 돌기 시작하고 쿨타임이 한번 돌 때마다 킬 스택이 하나 쌓입니다.
쿨타임은 20초를 기본으로 설정한다. (밤이 60초로 설정 되었을 때)

킬은 낮, 밤 상관 없이 할 수 있다.
킬을 할 때는 밤에 쌓인 스택을 두개 사용하여 킬이 가능하다.

킬 스택이 부족할 경우에는 화면 중앙에 빨간색으로 "킬 스택이 부족합니다." 라는 메시지 표시