

게임 기획서

Escape From Human



Team DNA3

목차

[개발 컨셉]

1. 개요
2. 플레이어
3. 사냥꾼

[게임 구성]

- 1.플레이 시나리오
- 2.아이템 구성
- 3.레벨 디자인

항목	설명
제목	Escape From Human
장르	멀티 협동 전략적 생존 게임
디바이스 / 플랫폼	PC / STEAM
게임 소개	플레이어가 적(AI) 몰래 목표 지점에 도달하는 게임 그 과정에서 플레이어들끼리 레벨에 배치된 방해 요소나, 이로운 효과들을 이용하여 목표 지점에 먼저 도착하거나 방해 요소를 사용하여 상대방을 적 AI에게 아웃시켜 최후의 1인이 되기 위해 경쟁하는 게임
재미 요소	<ul style="list-style-type: none">• 심리전 & 전략성: 상대를 속이고 AI를 유도하여 제거하거나 생존하는 재미• 협력과 배신 요소: 아군을 구할 수도, 일부러 유도해서 아웃시킬 수도 있음• 템포 조절과 긴장감: 시간이 지날수록 사냥꾼 강화로 인해 더 어려워지는 탈출• 다양한 동물 캐릭터와 능력: 외형, 움직임, 전략적 요소를 통한 다양성

2. 플레이어 (외형)



파티애니멀즈, 휴먼 폴 플랫 캐릭터처럼
Skeletal Mesh에 있는 본마다 Physics Asset을 적용해서
본 하나하나에 물리 시뮬레이션을 켜서 움직이게 하는 방식

- 3인칭 시점
- 동물 (소, 돼지, 닭, 양)
- 기본 이동
- 뛰기 (대쉬 키를 홀드하고 있으면 뛰는 방식, 스테미너 형식)

2. 플레이어 (스킬)



- 소리치기 (적 AI 유도하기)

- 아이템 사용 및 투척, 버리기 기능



- 얼음

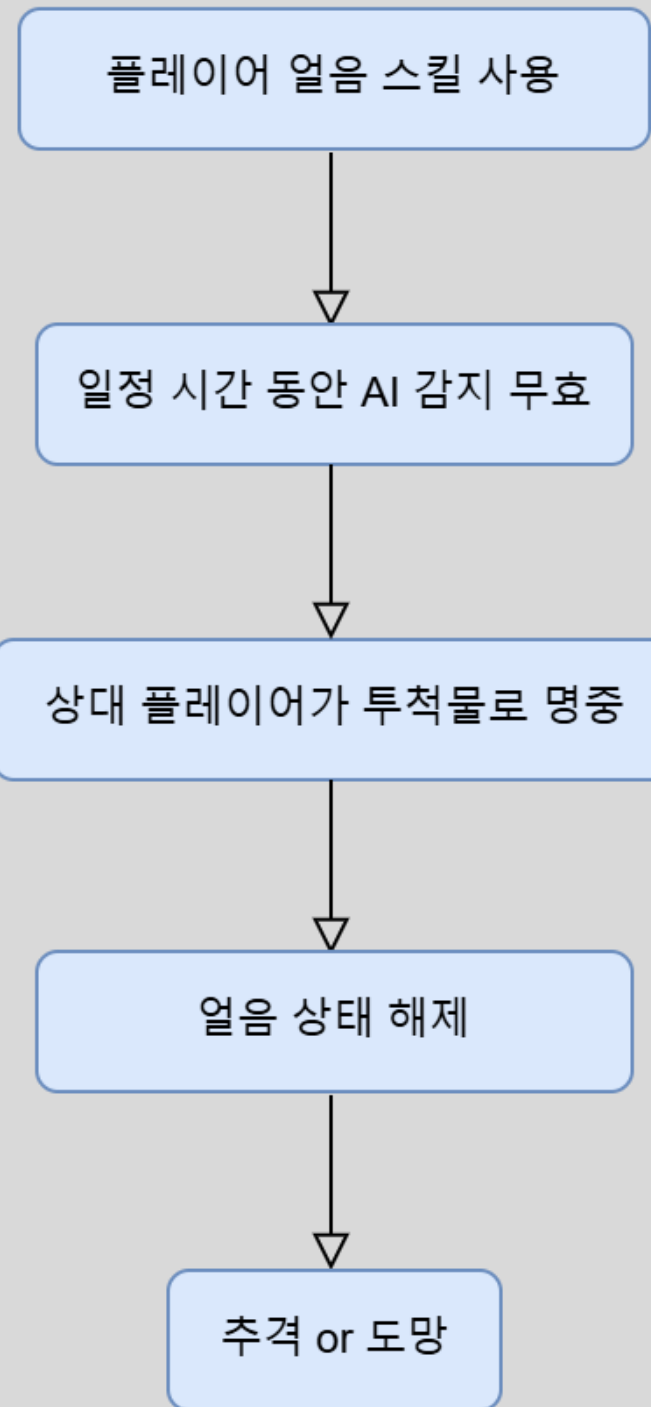
• 적 AI 시야 감지에 잠시동안 감지되지 않음

• 스테미너 형식

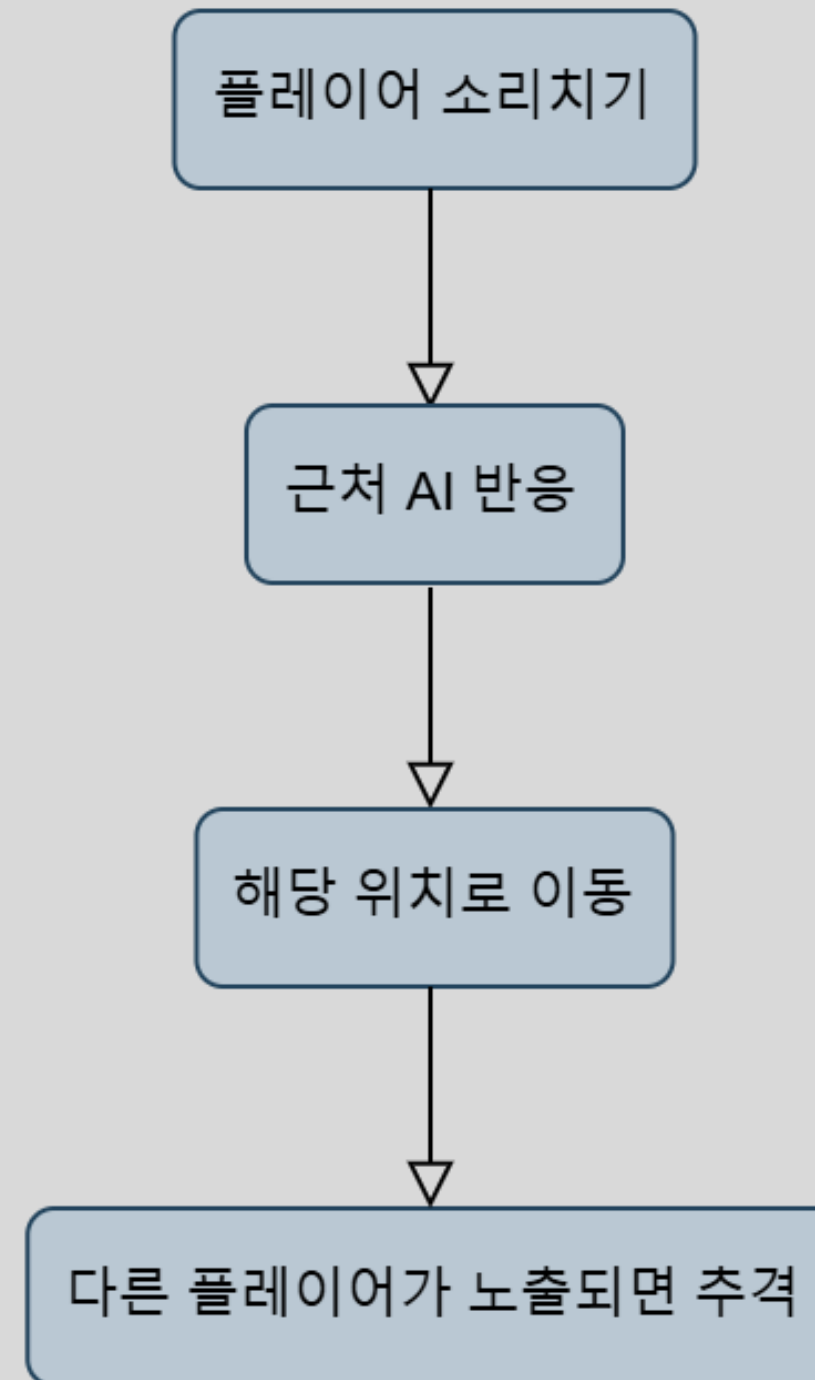
• 키 홀딩 시 얼음 상태 유지

2. 플레이어 (스킬 플로우)

<얼음 스킬>



<소리치기 스킬>



• Base(공통) - 시야, 소리 기반 플레이어 추적

타입	A(마취총)	B(올가미)	C(근거리)
공격방식	원거리 마취	원거리 속박	접촉
사거리	중간	중간	없음
속도	보통	보통	빠름
추가 요소	피격시 플레이어, 이동속도 저하	속박 후 천천히 끌려감 아군 도움 가능	단순 추적

3. 사냥꾼

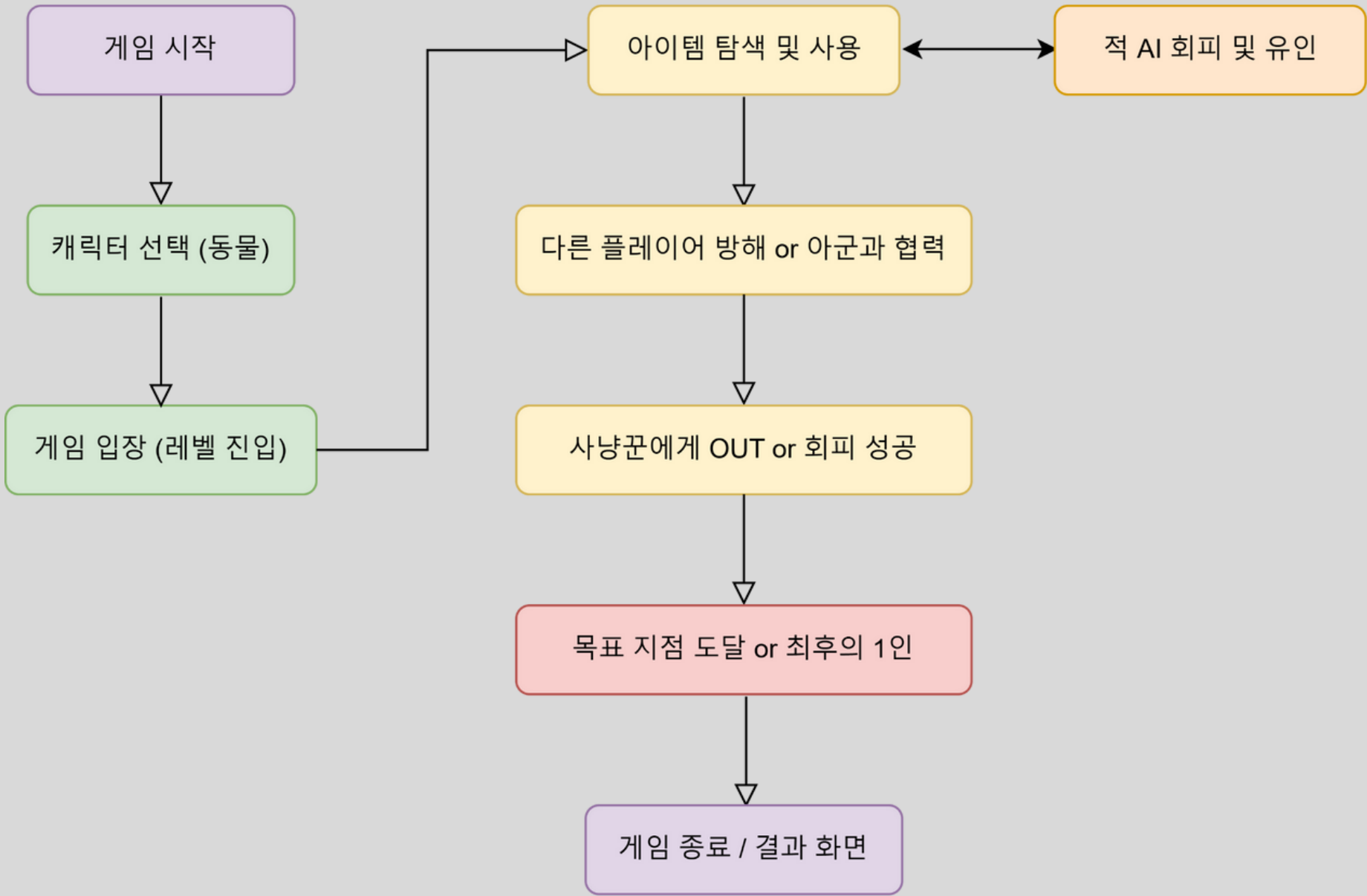


- Type A (원거리, 마취총)
사거리에 들어오면 플레이어에게 마취총을 쏘,
플레이어의 이동속도가 저하됨
이후 다가와서 플레이어를 잡아 아웃시킴
- Type B (원거리, 올가미)
사거리에 들어오면 플레이어에게 올가미를 던짐,
플레이어는 속박 당하고 천천히 끌려가게 된다.
이때 아군의 도움을 통해 벗어날 수 있다.
- Type C (근거리)
단순히 플레이어를 잡으러 오며, 위의 두 타입 보다
빠른 이동속도를 가지고 있음

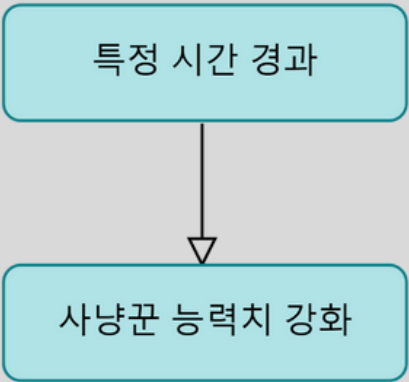
게임구성

1. 플레이 시나리오

<메인 플로우 차트>



<게임 템포 조절>



2. 아이템 구성

- Type A – 전투 관련
(플레이어가 조작을 통해 직접 사용가능)

- 닷

설치시 일정시간 뒤에 숨김, 상대 플레이어(아군 제외)가 와서 밟으면 해당 플레이어 속박, 아군이 구출가능

- 투척물(병, 벽돌 등)

적 AI 유도 및 플레이어가 얼음 상태일 때, 투척물을 맞춰 강제로 해제 가능

- 끈끈이(슬로우)

상대 플레이어에게 투척하여 맞게 되면 해당 플레이어의 이동속도 저하, 이후 적 AI를 해당 플레이어에게 유도 하는 식으로 상대방을 아웃 시키는데 사용

- Type B – 버프 아이템 (자동으로 사용, 이로운 효과 제공)

- 헤이스트

플레이어 이동속도 일정시간 증가

- 투명화

일정시간 동안 상대 플레이어 (아군 제외), 적에게 탐지되지 않는다.

- 투시

레벨에 배치 상대, 아군, 숨겨진 닷 위치, 사냥꾼들(AI) 위치가 보이게 됨

게임구성

3. 레벨 디자인

• 게임 템포 디자인

시간	게임 변화 요소
0~3분	기본 사냥꾼 상태, 아이템 탐색 중심
3~6분	사냥꾼 시야 & 속도 +10%, 적 AI 수동 추격 강화
6~9분	사거리 + 추적 범위 확대, 슬로우 덫 등 효과 강화
9~10분	“긴급 사냥 모드“ 발동, 플레이어 위치 거의 감지, 강한 압박
10분	게임 종료 + 판정 우선순위에 따라 승패 결정

3. 레벨 디자인

- 한 판당 10분 설계
 - 일정 시간이 지나면 적 AI의 능력치 강화를 통해서 경기 템포 조절
- 이동속도, 시야, 소리 추격 범위가 공통적으로 증가
 - A, B 타입의 경우 사거리 증가
 - Type A, B, C 적 개수는 동일 그러나 배치는 랜덤
- 아이템 - 레벨 내에 랜덤 스폰
 - 아이템 개수와 배치된 적의 개수는 기능 구현 이후 테스트 단계에서 결정
- UI
 - 스테미너 게이지(얼음, 달리기)
 - 미니맵
(투시 아이템 사용 시 적 AI, 다른 플레이어, 닷 위치표시)
 - 현재 아이템 슬롯