

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	1차 발표	2025.04.09	-

CUBE ATLAS

오블리비온 큐브에서 코어를 파밍하고, 탈출 및 거래로 성장하며,
진영 전쟁을 통해 더욱 강해지는 오픈 월드 생존 PVPVE 게임

목차

1. 히스토리
2. 게임 컨셉
3. 게임 목표
4. 게임 장르
5. 게임 소개
6. 게임 사양

7. 타겟 유저
8. 파밍
9. PVPPVE
11. 탈출 방법
12. 텔레포트 이동
13. 셀링 포인트

14. 유사 게임 소개
15. 기획 컨셉
16. 후기
17. 코멘트
18. 참고문헌

히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	
2025.04.07	유영빈	1차 발표 작성 시작, 기획 컨셉 수정	
2025.04.07	유영빈	게임 흐름, 파밍, PVPVE, 탈출 방법, 텔레포트 이동 목차 추가	
2025.04.08	유영빈	게임 목표 수정	

게임 컨셉

정체 불명의 외계 물질 " 오블리비온 큐브 ".
큐브에는 다양한 코어가 존재하고,
해당 코어는 큐브에 각 방에 존재 한다.
플레이어들은 각 방을 탐색하며 자원과 무기를 확보해야 하지만,
다른 플레이어와 이상 현상이 이를 방해한다.
텔레포트 장치를 활용해 방을 넘나들며 파밍, PVP,
PVE를 통해 살아남고 탈출을 시도해야 한다.
과연 누가 더 많은 희귀 코어를 손에 넣고, 최후까지 생존할 것인가?

게임 목표

부가 목표



큐브에서 탈출

최종 목표



동일 진영 플레이어들과
협력하여 보스 몬스터 토벌

엔딩 목표



각 진영의 플레이어들이
영토를 확장하여 전략적으
로 세력을 다툼

게임 장르

- 1인칭 슈팅(FPS)
- 오픈 월드 생존
- PVPVE
- 루트 슈터

게임 소개

탐색 & 파밍

- 큐브형 방들을 탐색하며 희귀 자원과 무기를 파밍

탈출 & 보상

- 특정 조건을 만족하면 탈출 포인트가 활성화
- 실패하면 일부 또는 전부를 잃고 다시 도전

오픈 월드 전투 (PVPVE)

- 자원을 차지하기 위한 플레이어 간 충돌 발생
- 이상 현상(PVE)과 싸움

거래 & 성장

- 파밍한 코어를 이용해 무기 및 장비 업그레이드
- 폴리마켓에서 다른 플레이어들과 아이템 거래 가능

게임 사양

최소 사양

운영체제 : Windows 10 (64bit)
프로세서: Intel i5-9600K / Ryzen 5 3600
그래픽카드 : GTX 1080 Ti / RTX 2060
메모리 : 16GB RAM
저장공간 : 50GB SSD 필수
DirectX : DX 12

권장 사양

운영체제 : Windows 11 (64bit)
프로세서: Intel i7-12700K / Ryzen 7
5800X
그래픽카드 : RTX 3060 Ti / RTX 4070
메모리 : 32GB RAM
저장공간 : 100GB NVMe SSD 권장
DirectX : DX 12

타겟 유저

- ✓ FPS 및 생존 게임을 즐기는 유저
- ✓ Escape from Tarkov, Once Human같은 PVPVE를 즐기는 유저들
- ✓ 아이템 파밍과 경제 시스템(거래소, 경매 등)에 흥미 있는 플레이어
- ✓ 전략적인 이동 & 전투를 선호하는 게이머

게임 흐름

1. 플레이어는 오픈 월드
세계에서 게임을 시작한다.



게임 흐름

2. 플레이어는 원할 때 큐브에 진입이 가능하다.

1 ~ 3인 가능

게임 흐름



3. 적대적인 플레이어 또는 AI를 피하거나 제거하고, 아이템을 파밍한다.

게임 흐름



5. 진입이 불가능한 방이 생긴다.

배틀로얄 기반

게임 흐름



6. 각 방에 아이템을 파밍 한다.

특정 방에는 코어가 존재 한다.

게임 흐름

7. 탈출 방안을 찾아 탈출한다.

탈출에는 특정 조건을 달성해야 한다. (미지정)



파밍



플레이어가 큐브 내부에서
즉시 사용할 수 있는 아이템



파밍 즉시 플레이어에게 귀속됨,
죽어도 잃지 않음

PVPPVE



큐브 내부에 존재하는 적대적인 AI와 플레이어를 제거하거나 회피 가능

탈출 방법



큐브 내부에 기믹을 통해서 탈출이 가능

텔레포트 이동



포탈건을 사용하여 다른 방으로 이동 가능

텔레포트 이동



셀링 포인트

플리마켓 경제 시스템

- 플레이어들이 파밍한 아이템을 NFT & 인게임 경제 시스템으로 거래
- 고위험 지역일수록 높은 보상, 그러나 탈출 실패 시 아이템 손실

생존 & PVPVE 시스템

- Escape from Tarkov + Once Human + Portal 느낌의
독창적 전투 시스템

텔레포트 탐색 시스템

- 기존 FPS와 달리 "텔레포트 이동"을 활용한 전략적 플레이 가능
- 맵이 큐브형 방들로 이루어져 있어, 순간 이동을 활용한 전략적 파밍 & 전투

유사 게임 소개

Escape from Tarkov (EFT)

장르 : 하드코어 FPS + 생존 + 파밍 + PVPVE

특징 : 하드코어 PVPVE, 파밍 & 생존, 경제 시스템



유사 게임 소개

Portal 2

장르 : 퍼즐 FPS + 텔레포트 이동

특징 : 텔레포트 이동 퍼즐, 전략적 공간 활용



유사 게임 소개

Once Human

장르 : 오픈 월드 생존 게임

특징 : 포스트 아포칼립스 세계관, 진영 시스템



기획 컨셉

FPS 기반 생존 게임에서 PVPVE 전투와 플리마켓 거래를 통해 지속적으로 성장하며, 졸업작품으로 발전할 가능성을 고려한다.

기획 컨셉

발표 차수	작성자	주요 내용	추가 / 수정 내용	비고
1차 발표	유영빈	기본 기획 컨셉 정리 - 게임의 핵심 목표 (파밍 + PVPVE + 탈출 + 진영) - 세계관 & 기본 설정 (텔레포트 이동)	초반 개념 구체화 - 핵심 시스템(탐색, 전투, 탈출) 설명 보완	
2차 발표	유영빈	게임 시스템 세부 기획 - 맵 구조(큐브형 방 탐색 방식) - 보스 전투 시스템 - PVPVE 전투 시스템	피드백 반영 및 개선 - 방의 다양성 추가 - 텔레포트 제한 조건	
3차 발표	유영빈	경제 & 성장 시스템 기획 - 희귀 코어 & 아이템 파밍 구조 - 플리마켓 거래 시스템 - 위험도 & 보상 균형	플레이 루프 개선 - PVE 요소 추가 검토 - 탈출 방식 다양화 아이템 NFT화	
4차 발표	유영빈	최종 정리 및 피드백 반영 - 전체 게임 흐름 정리 - UI/UX 및 게임 경험 개선	최종 수정 및 마무리 - 테스트 및 추가 조정 필요 요소 정리	

후기

AI가 엄청난 발전을 이룬 것 같다. 예전에 쓸 때는 분명 멍청한 것 같았는데, 이미지를 너무 잘 뽑아줘서 당황스러웠다. 게임의 스케일이 생각보다 커져서 감이 잡히지 않으려고 한다.

코멘트

머릿속에 있는 게임을 끄집어내서 작성하려고 하니
매우 어려웠다. 분명 상상은 되는데, 이것을 정리하는
게 생각보다 어려운 일인 것 같다.

참고 문헌

기획서의 큰 틀을 도움 받은.. : [링크1](#), [링크2](#), [링크3](#), [링크4](#)

이미지 도움을 받은 곳 : ARTSTATION, chat gpt

그냥 도움이 되는 곳 : chat gpt

블록체인 NFT : [링크1](#)

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	2차 발표	2025.05.06	-

CUBE ATLAS

오블리비온 큐브에서 코어를 파밍하고, 탈출 및 거래로 성장하며,
진영 전쟁을 통해 더욱 강해지는 오픈 월드 생존 PVPVE 게임

목차

- | | | | |
|----------|-----------|--------------|-----------|
| 1. 히스토리 | 7. 타겟 유저 | 14. 텔레포트 | 20. 기획 컨셉 |
| 2. 게임 컨셉 | 8. 맵 | 15. 탈출 방법 | 21. 후기 |
| 3. 게임 목표 | 9. 자기장 | 16. 적대 AI | 21. 코멘트 |
| 4. 게임 장르 | 11. 이동 수단 | 17. 코어 | 22. 참고 문헌 |
| 5. 게임 소개 | 12. 파밍 | 18. 셀링 포인트 | |
| 6. 게임 사양 | 13. PVPVE | 19. 유사 게임 소개 | |

히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	
2025.04.07	유영빈	1차 발표 작성 시작, 기획 컨셉 수정	
2025.04.07	유영빈	게임 흐름, 파밍, PVPVE, 탈출 방법, 텔레포트 이동 목차 추가	
2025.04.08	유영빈	게임 목표 수정	
2025.05.01	유영빈	2차 발표 작성 시작, 게임 맵 추가	
2025.05.04	유영빈	적대 AI 추가	
2025.05.06	유영빈	희귀 코어 추가	

게임 컨셉

정체 불명의 외계 물질 " 오블리비온 큐브 ".
큐브에는 다양한 코어가 존재하고,
해당 코어는 큐브에 각 방에 존재 한다.
플레이어들은 각 방을 탐색하며 자원과 무기를 확보해야 하지만,
다른 플레이어와 이상 현상이 이를 방해한다.
텔레포트 장치를 활용해 방을 넘나들며 파밍, PVP,
PVE를 통해 살아남고 탈출을 시도해야 한다.
과연 누가 더 많은 희귀 코어를 손에 넣고, 최후까지 생존할 것인가?

게임 목표

부가 목표



큐브에서 탈출

최종 목표



동일 진영 플레이어들과
협력하여 보스 몬스터 토벌

엔딩 목표



각 진영의 플레이어들이
영토를 확장하여 전략적으
로 세력을 다툼

게임 장르

- 1인칭 슈팅(FPS)
- 오픈 월드 생존
- PVPVE
- 루트 슈터

게임 소개

탐색 & 파밍

- 큐브형 방들을 탐색하며 희귀 자원과 무기를 파밍

탈출 & 보상

- 특정 조건을 만족하면 탈출 포인트가 활성화
- 실패하면 일부 또는 전부를 잃고 다시 도전

오픈 월드 전투 (PVPVE)

- 자원을 차지하기 위한 플레이어 간 충돌 발생
- 이상 현상(PVE)과 싸움

거래 & 성장

- 파밍한 코어를 이용해 무기 및 장비 업그레이드
- 플리마켓에서 다른 플레이어들과 아이템 거래 가능

게임 사양

최소 사양

운영체제 : Windows 10 (64bit)
프로세서: Intel i5-9600K / Ryzen 5 3600
그래픽카드 : GTX 1080 Ti / RTX 2060
메모리 : 16GB RAM
저장공간 : 50GB SSD 필수
DirectX : DX 12

권장 사양

운영체제 : Windows 11 (64bit)
프로세서: Intel i7-12700K / Ryzen 7
5800X
그래픽카드 : RTX 3060 Ti / RTX 4070
메모리 : 32GB RAM
저장공간 : 100GB NVMe SSD 권장
DirectX : DX 12

타겟 유저

- ✓ FPS 및 생존 게임을 즐기는 유저
- ✓ Escape from Tarkov, Once Human같은 PVPVE를 즐기는 유저들
- ✓ 아이템 파밍과 경제 시스템(거래소, 경매 등)에 흥미 있는 플레이어
- ✓ 전략적인 이동 & 전투를 선호하는 게이머

게임 흐름

1. 플레이어는 오픈 월드
세계에서 게임을 시작한다.



게임 흐름

2. 플레이어는 원할 때 큐브에 진입이 가능하다.

1 ~ 3인 가능

게임 흐름



3. 적대적인 플레이어 또는 AI를 피하거나 제거하고, 아이템을 파밍한다.

게임 흐름



5. 진입이 불가능한 방이 생긴다.

배틀로얄 기반

게임 흐름



6. 각 방에 아이템을 파밍 한다.

특정 방에는 코어가 존재 한다.

게임 흐름

7. 탈출 방안을 찾아 탈출한다.

탈출에는 특정 조건을 달성해야 한다.

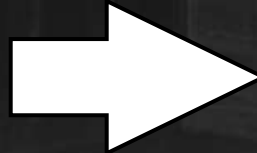


맵 (원스 휴먼)



Chalk Peak에서 시작해 각 주차가 넘어가며 맵이 확장됨
초기에 낮은 레벨 구간의 맵 -> 고 레벨 구간의 맵

맵 (원스 휴먼)



평지, 주요 파밍지 도로가 잘 되어 있음

맵 (원스 휴먼)



맵 (GTA5)



다양한 이동 수단과 자유로운 운전의 재미
자동차, 오토바이, 보트, 비행기, 헬리콥터 등

맵 (레드데드리덤션2)



말을 타고 이동

시네마틱 모드를 사용하여 풍경 구경 가능

맵



맵에 큐브를 생성하여
콘텐츠의 밀도를 큐브로 집중 시킴

맵 (큐브)



맵 (큐브)



자기장 (다크엔 다커)



자기장이 줄어들면서 내부에 남은 탈출구로만 탈출이 가능하다

자기장



각 섹터별 일정 시간이 지나고 난 뒤에 닫힌다.

이동 수단 (타르코프)



BTR이라는 장갑차가 주요 장소들을 소리를 내며 돌아다님

이동 수단 (타르코프)



장갑차를 타게 되면 외부에서 내부 공격 불가능
내부 유저들끼리 공격 불가능

이동 수단 (원스 휴먼)



파밍을 통해 이동 수단을 제작

이동 수단



파밍을 통해 최소한의 이동 수단 제작 가능

이동 수단



헬기와 같은 이동 수단을 호출하여 이동

[링크](#)

파밍



플레이어가 큐브 내부에서
즉시 사용할 수 있는 아이템



파밍 즉시 플레이어에게 귀속됨,
죽어도 잃지 않음

파밍 방식 (아크 레이더스)



파밍 방식 (타르코프)



PVPPVE



큐브 내부에 존재하는 적대적인 AI와 플레이어를 제거하거나 회피 가능

텔레포트 이동



포탈건을 사용하여 다른 방으로 이동 가능

텔레포트 이동



텔레포트 이동 (다크앤 다커)



텔레포트 포탈을 사용하여 다른 방으로 이동 가능

텔레포트 이동 (다크앤 다커)



텔레포트 포탈을 사용하여 다른 방으로 이동 가능

탈출 방법

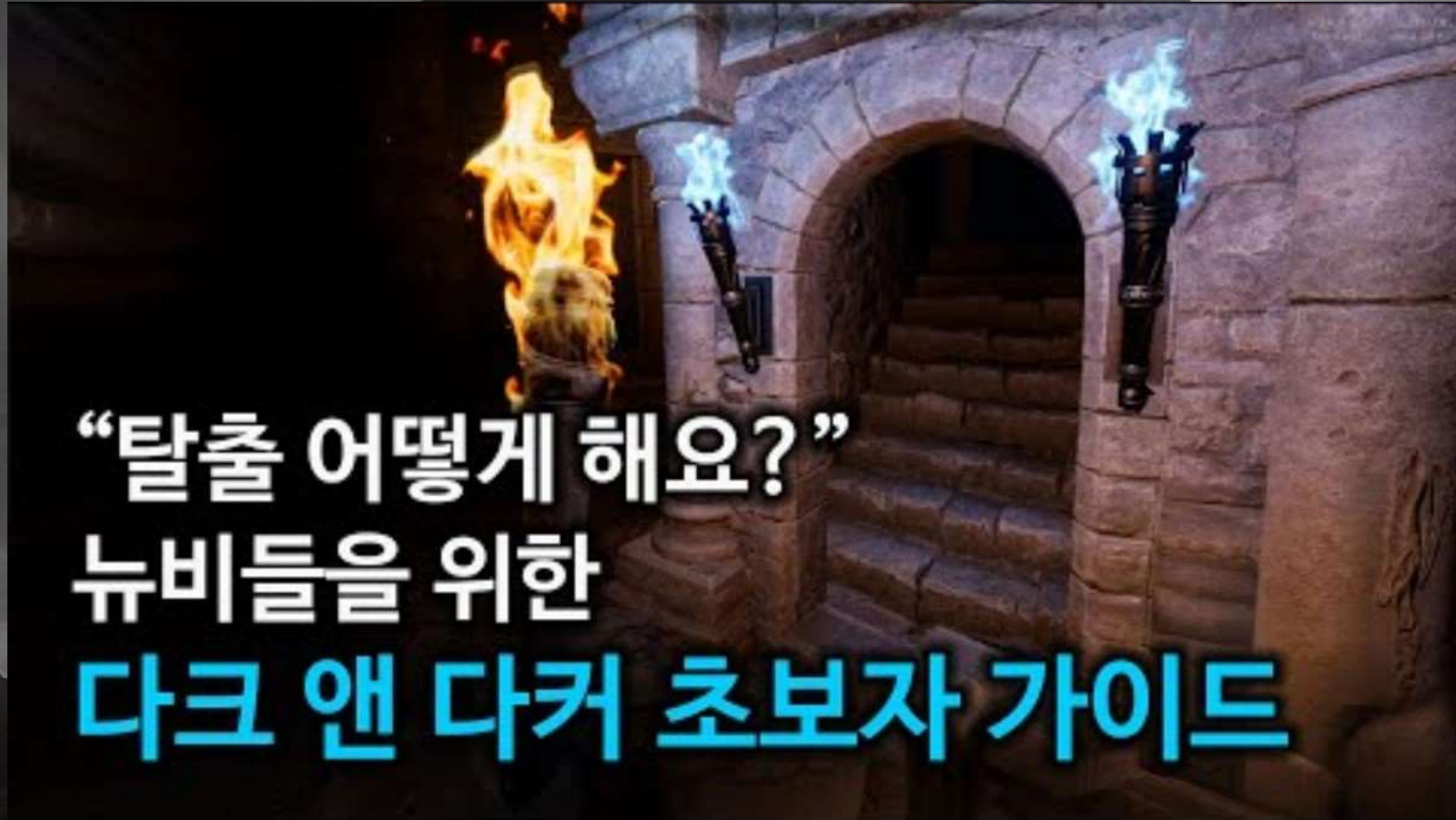


큐브 내부에 기믹을 통해서 탈출이 가능

탈출 방법(타르코프)



탈출 방법(다크앤 다커)



적대 AI



이름 : 오메가 드론 - 나이트스톤

유형 : 4족 보행 기계형 몬스터

크기 : 높이 약 5.5m / 지름 8m

체력 : 24,000 HP

방어력 : 중장갑 (일반 탄환 35% 저항 / 폭
발계, 전자계 무기에 약함)

시야 범위 : 120도 전방 센서 + 음파 감지
선제공격하지 않고, **코어**에 접근 시 공격함

적대 AI



이름 : ARC-Σ (아크 시그마)

유형 : 큐브 핵심 몬스터

체력 : 22,000 HP

방어력 : 40%

큐브 내부 방을 돌아다님 (선제 공격 X)

나이트 스톰과 아크 시그마를 공격한다면
모든 AI들이 적대됨

적대 AI



이름 : 칼리오넥스

유형 : 유기체 + 기계 융합형 전투 괴물

크기 : 높이 약 5.5m / 지름 4m

체력 : 12,000 HP

방어력 : 유기 외피 + 기계형 합성 갑피로 물리/에너지에 모두 강함

수는 적지만 모든 유저에 대해서 적대적 성향을 가짐

코어



이름 : 코발트 코어 (Cobalt Core)

효과 : 방어력 & 상태이상 저항 증가

🛡️ +3 방어력 (Defense)

❄️ +50% 동결 저항

극저온 냉각 장치를 응축시킨 코어. 오래된 방어형 메카의 심장부에서 추출됨.

코어



이름 : 마그마 코어 (Magma Core)

효과 : 공격력 & 주변 디버프 부여

✳ +4 공격력 (Attack)

🔥 기본 공격 시 15% 확률로 '연소(DoT)'
부여

전쟁용 코어. 폐쇄된 방 안에서 과열된 무기
를 식히지 못해 폭발한 메카의 심장 조각

코어



이름 : 바이오 코어 (Bio Core)

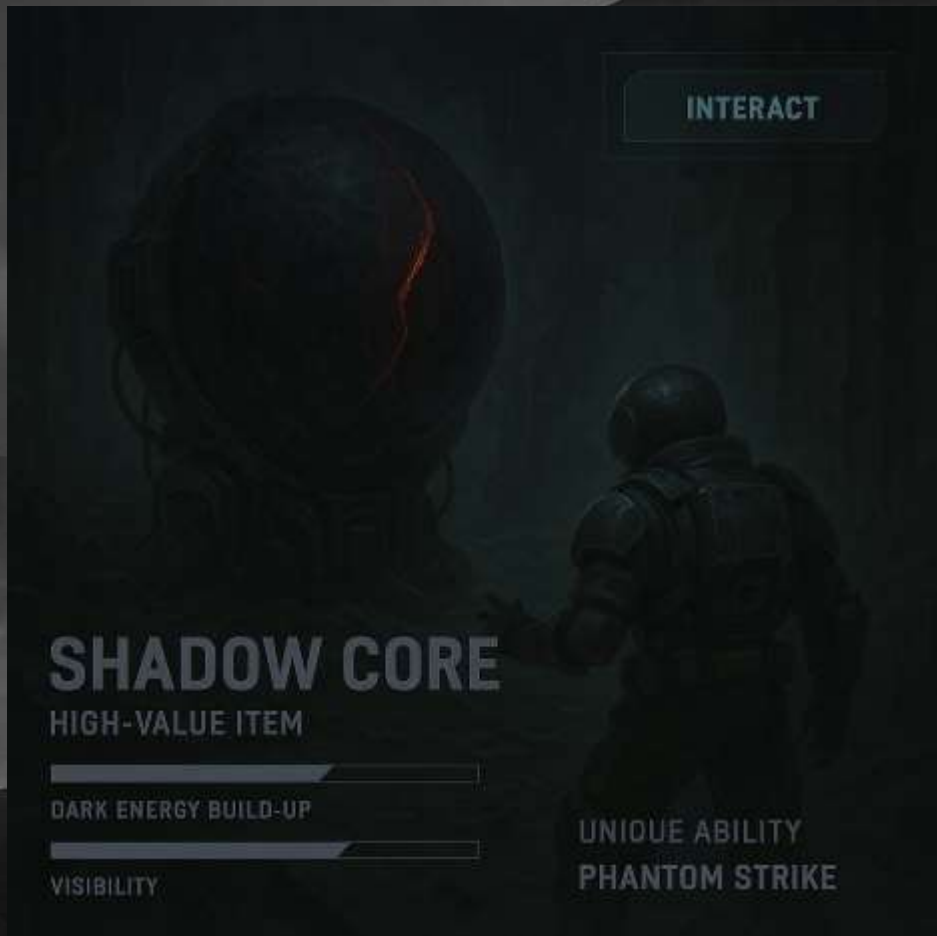
효과 : 체력 + 재생력 + 감염저항

❤️ +30 최대 체력

♻️ 초당 체력 재생 +1.5

유전자 개조 연구소에서 탈취된 코어.

코어



이름 : 새도우 코어 (Shadow Core)

효과 : 회피 + 은신 + 암살 특화

🕶️ +2 회피율 / +1 속도

🐾 공격 시 30% 확률로 회피율 증가

정보전/잠입 특화 로봇의 코어.

코어



이름 : 오리진 코어 (Origin Core)

효과 : 전체 능력 평균 상승

📈 전 능력치 +1 (공격/방어/속도/회피/체력)

고대 큐브 제어실에 숨겨진 코어. 인공지능 '이브(EVE)'와 연결된 시스템 핵심 일부.

셀링 포인트

프리마켓 경제 시스템

- 플레이어들이 파밍한 아이템을 NFT & 인게임 경제 시스템으로 거래
- 고위험 지역일수록 높은 보상, 그러나 탈출 실패 시 아이템 손실

생존 & PVPVE 시스템

- Escape from Tarkov + Once Human+ Portal 느낌의
독창적 전투 시스템

텔레포트 탐색 시스템

- 기존 FPS와 달리 "텔레포트 이동"을 활용한 전략적 플레이 가능
- 맵이 큐브형 방들로 이루어져 있어, 순간 이동을 활용한 전략적 파밍 & 전투

유사 게임 소개

Escape from Tarkov (EFT)

장르 : 하드코어 FPS + 생존 + 파밍 + PVPVE

특징 : 하드코어 PVPVE, 파밍 & 생존, 경제 시스템



유사 게임 소개

Portal 2

장르 : 퍼즐 FPS + 텔레포트 이동

특징 : 텔레포트 이동 퍼즐, 전략적 공간 활용



유사 게임 소개

Once Human

장르 : 오픈 월드 생존 게임

특징 : 포스트 아포칼립스 세계관, 진영 시스템



기획 컨셉



FPS 기반 생존 게임에서 PVPVE 전투와 플리마켓
거래를 통해 지속적으로 성장하며, 졸업작품으로 발전
할 가능성을 고려한다.

기획 컨셉

발표 차수	작성자	주요 내용	추가 / 수정 내용	비고
1차 발표	유영빈	기본 기획 컨셉 정리 - 게임의 핵심 목표 (파밍 + PVPVE + 탈출 + 진영) - 세계관 & 기본 설정 (텔레포트 이동)	초반 개념 구체화 - 핵심 시스템(탐색, 전투, 탈출) 설명 보완	
2차 발표	유영빈	게임 시스템 세부 기획 - 맵 구조(큐브형 방 탐색 방식) - 적대 AI 캐릭터 - 코어 - PVPVE 전투 시스템	피드백 반영 및 개선 - 방의 다양성 추가 - 텔레포트 제한 조건	
3차 발표	유영빈	경제 & 성장 시스템 기획 - 보스 추가 - 아이템 파밍 구조 - 플리마켓 거래 시스템	플레이 루프 개선 - PVE 요소 추가 검토 - 탈출 방식 다양화 아이템 NFT화	
4차 발표	유영빈	최종 정리 및 피드백 반영 - 전체 게임 흐름 정리 - UI/UX 및 게임 경험 개선	최종 수정 및 마무리 - 테스트 및 추가 조정 필요 요소 정리	

후기

왜 이렇게 할건 많고 시간은 부족한지.....

코멘트

전체적인 틀을 2차 발표가 되서야 잡힌거 같아서
생각에 있는걸 꺼내서 잡는데 너무 어려웠다.

참고 문헌

기획서의 큰 틀을 도움 받은.. : [링크1](#), [링크2](#), [링크3](#), [링크4](#)

이미지 도움을 받은 곳 : ARTSTATION, chat gpt

그냥 도움이 되는 곳 : chat gpt

블록체인 NFT : [링크1](#)

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	3차 발표	2025.06.04	-

Escape from Tarkov



목차

1. 히스토리
2. 루트 슈터 장르
3. 루트슈터 하위 계열
4. Escape from Tarkov 개요
5. Escape from Tarkov 진행 흐름
6. Escape from Tarkov 시스템
7. 핵심 메커니즘
8. 매우 불편한 게임
9. Escape from Tarkov & Arena Breakout

히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	
2025.04.07	유영빈	1차 발표 작성 시작, 기획 컨셉 수정	
2025.04.07	유영빈	게임 흐름, 파밍, PVPVE, 탈출 방법, 텔레포트 이동 목차 추가	
2025.04.08	유영빈	게임 목표 수정	
2025.05.01	유영빈	2차 발표 작성 시작, 게임 맵 추가	
2025.05.04	유영빈	적대 AI 추가	
2025.05.06	유영빈	희귀 코어 추가	
2025.05.24	유영빈	수정	

루트 장르

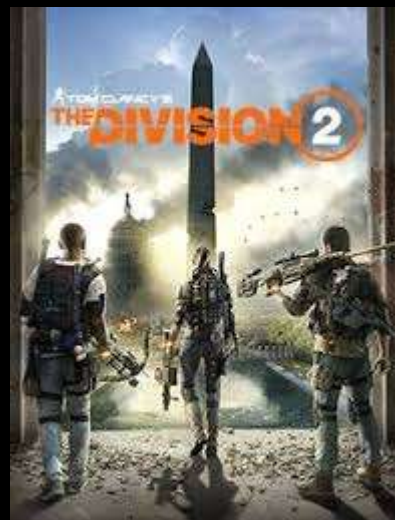
루트는 "전투와 파밍, 생존과 리스크"가 결합된 하이브리드 장르로, 전투를 통해 얻은 보상을 플레이어가 직접 수집하고 추출해야 진짜 자신의 것이 되는 게임 구조를 말한다.

루트 슈터 장르 하위 계열 분류

하드코어 탈출 루트 슈터



파밍형 루트슈터



루트 슈터 장르 하위 계열 분류

오픈월드 생존형 루트슈터



로그라이크 루트슈터



Escape from Tarkov 개요



개발사 : Battlestate Games

플랫폼 : PC (런처 독점)

출시 : 2017년 베타테스트

- 정식 출시 예정: 2025년 내 (1.0 버전)

장르 : 하드코어 PVPVE 루트슈터

특징 :

- 극사실적 총기 및 데미지
- 탈출이 목표인 세션 기반 오픈월드 전투
- 사망 시 모든 루팅 아이템 손실
- 복잡한 탄약, 파츠, 장비 시스템
- 심리적 긴장감을 기반으로 한 리얼리즘 경험

세계관 : 러시아 가상 도시 '타르코프'에서 민간군사기업들 간의 분쟁

Escape from Tarkov 진행 흐름



1. 레이드에 필요한 아이템을 상인에게 구매한다.

Escape from Tarkov 진행 흐름



2. 창고에서 레이드에 필요한 무장을 장비한다.

Escape from Tarkov 진행 흐름



3. 원하는 맵을 선택하여 레이드를 시작한다.

Escape from Tarkov 진행 흐름



4. 루팅 & 탐색 & 교전 & 퀘스트

Escape from Tarkov 진행 흐름



5. 탈출 성공 시 전리품 확보 / 실패 시 전리품 전부 손실

Escape from Tarkov 진행 흐름



6. 은신처(기지) 업그레이드, 무기 세팅, 상점/거래소 활용

Escape from Tarkov 시스템

총기 커스터마이징 시스템



수십 개의 부품을 조합해 성능/반동 등 조절

Escape from Tarkov 시스템

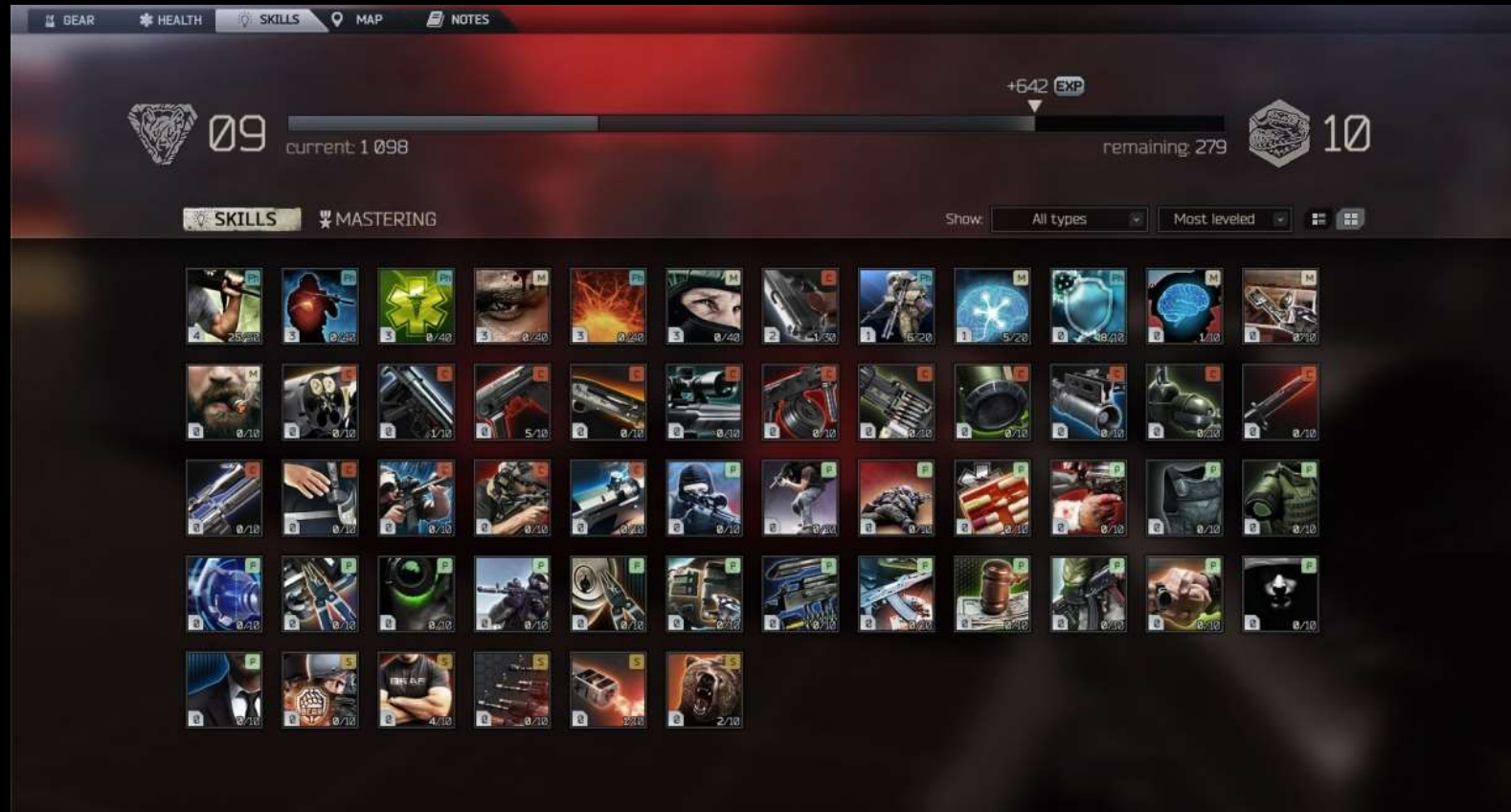
은신처 시스템



파밍해온 아이템으로 은신처에서 사용이 가능함

Escape from Tarkov 시스템

스킬 시스템



사용 기반 성장 (달리기, 총기, 응급처치 등)

Escape from Tarkov 시스템

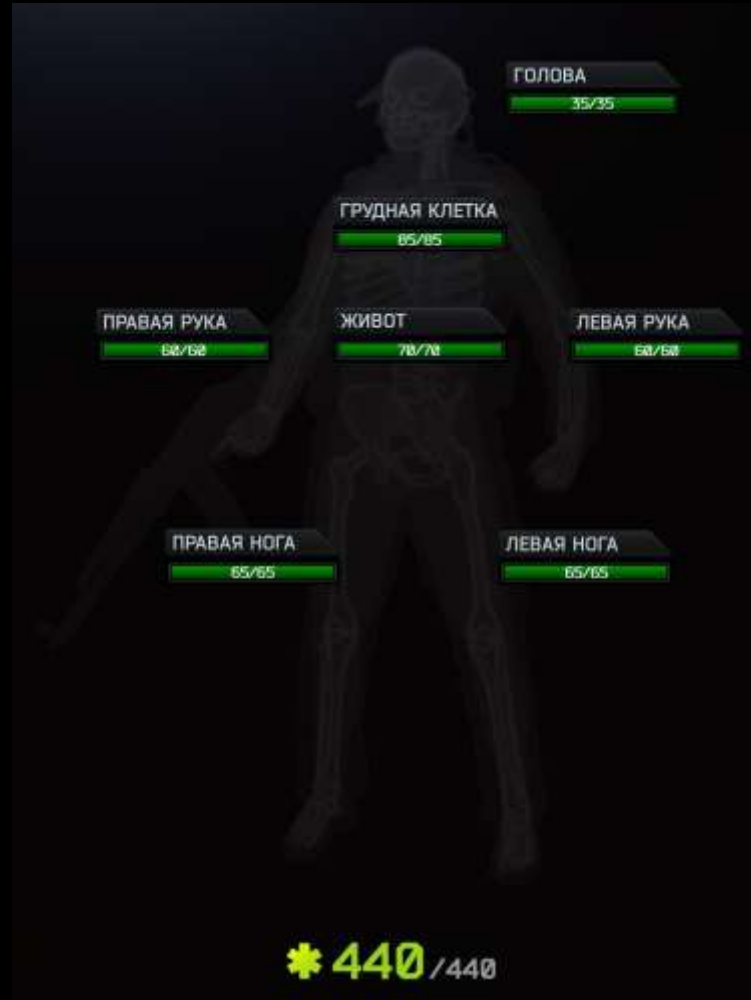
플리마켓 시스템



유저 간 거래, 시세 변동, 자유 경제

Escape from Tarkov 시스템

체력 시스템



체력, 출혈, 골절, 탈수
등 다양한 상태 이상

Escape from Tarkov

핵심 메커니즘

1. 극한의 리스크-보상 구조

플레이어는 매 세션에서 생존을 위해 전리품을 수집하고 탈출해야 하며, 사망 시 모든 장비를 잃게 됩니다. 이러한 설계는 플레이어에게 강한 긴장감과 성취감을 제공합니다.

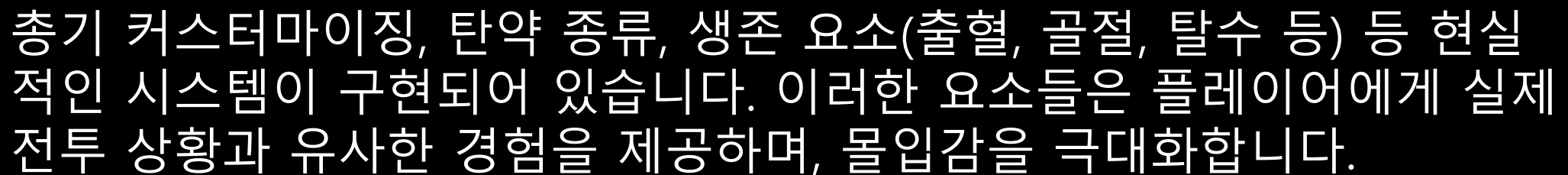
Escape from Tarkov

핵심 메커니즘

2. 플레이어 주도 학습과 정보 탐색

게임 내 정보 제공이 제한적이기 때문에, 플레이어는 외부 자료를 활용하여 맵 구조, 탈출 지점, 아이템 가치 등을 학습해야 합니다. 이러한 구조는 플레이어의 탐험 욕구를 자극하고, 커뮤니티 기반의 정보 공유를 활성화합니다.

3. 현실적인 시스템과 몰입감



Escape from Tarkov

핵심 메커니즘

4. 플레이어 선택의 다양성과 전략성

플레이어는 각 세션에서 다양한 전략을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 무장을 최소화하고 은밀하게 탈출을 시도하거나, 강력한 장비를 갖추고 적극적으로 전투에 참여할 수 있습니다. 이러한 선택은 플레이어의 스타일에 따라 다양한 게임 경험을 제공합니다.

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

치료 시스템

- 각 부위 별 치료
- 치료 시간이 매우 오래 걸림
- 회복 아이템 종류도 다양하고, 상황별 판단이 매우 중요

Item	Use Time (s)	Restores HP (max Hp per use)	Removes this Effect				
			Heavy Blood	Light Blood	Pain	Corrosion	Fracture
	5	175	✓ (max 120 dura)	✓ (max 40 dura)		✓ (max 30 dura)	✓
	3	85	✓ (max 70 dura)	✓ (max 20 dura)			
	3	70		✓ (max 10 dura)			
	3	50		✓ (max 10 dura)			
	2	50					
	2,2			✓			
	3,5		✓				
	16	Fixes blacked limbs not head or thorax					
	20	Fixes blacked limbs not head or thorax					✓
	3,5						✓
	7				✓ (1000 ms)	✓	
	5				✓ (2000 ms)	✓	
	6				✓ (3000 ms)		
	5				✓ (1500 ms)		
	3				✓ (1000 ms)		



Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

전체적으로 느린 게임 속도



Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

게임 세션에 들어가기
위한 준비 과정

- 1. 창고 정리 → 2. 총기 모딩 → 3. 방어구 무장
- 4. 총기에 맞는 탄약, 탄창 무장 → 5. 퀘스트 확인 → 6. 맵 선택
- 8. 세션 진입 (시즌 초 : 15분~30분, 시즌 말 : 3분 ~ 10분)
- 9. 게임 플레이

대략 10~20분 준비를 통한 게임 플레이

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

**어느 파밍게임의
현실적인 시스템**



다시 말해

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

그 외

1. 튜토리얼 없음
2. UI 매우 적음 (피아식별 불가능)
3. 서버 열악함
4. 정보 제공 없음
5. 유저를 불편하게 만드는 패치
6. 맵 제공 X (독도법 요구)
7. 인벤토리 정리가 매우 불편
8. 조작 체계가 복잡함 (조작 학습 필요)
9. 초보자 퀘스트도 난해함
10. AI 난이도 과도함 (SCAV 보스 등)
11. 피아식별 불가로 팀킬 빈번
12. 가격

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

이 불편함이 왜 의도된 것인가?

플레이어가 시행 착오를 통해서 학습하고, 현실 전장처럼
깨달아 가는 경험을 중시하면서, 정보를 얻어가는 과정을
하나의 콘텐츠로 설계

실제 전장을 게임 플레이로 만들기 위해서 물자 관리 자체
가 플레이 일부이고, 매우 느린 게임 플레이와 모션을
구현함으로써 매우 높은 긴장감을 유지

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

이 불편함이 왜 의도된 것인가?

이러한 의도된 불편함은 -> 플레이어 시간 투자 유도

시간 투자가 클수록 리스크가 매우 커짐 (시간을 투자하기 때문에)
준비한 시간이 많을수록 **한 번의 죽음**이 더 **뼈아픔**
이것이 **죽음 = 심리적 손실** 이라는 감정을 유발

Escape from Tarkov

매우 불편한 게임

높은 리스크가 높은 몰입도와 보상감으로 이어짐

죽으면 다시 무장 해야 된다는 압박감으로 인해 긴장감이 극대화됨
-> 교전 시, 긴장감 극대화

이로 인해 탈출 성공 시, 순수한 성취감이 아니라 안도감+보람이 느껴짐
이로 인해 더 깊은 보상을 느낄 수 있음

Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

항목	Escape from Tarkov (EFT)	Arena Breakout: infinite (AB)
플랫폼	PC 기반	모바일 -> PC
설계 철학	하드코어 현실성	UX 중심 간결화
타겟 유저	하드코어 FPS 유저	미드~하드코어 FPS 유저
맵 구조	자유 루트 + 고난도 탐색	짧은 미션형 집중 구조
경제 메타	유저 주도 시장 (Flea Market)	유저 주도 시장 (Flea Market)
전투 스타일	느리고 전략적인 교전	빠르고 직관적인 전투

Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

요소	Escape from Tarkov (EFT)	Arena Breakout: infinite (AB)
시스템 복잡성	매우 높음 (총기/치료/파츠/스킬 등)	단순화 (빠른 장착, 회복도 직관적)
사전 준비 시간	10~30분 이상	1~5분 내 진입
정보 학습 난이도	외부맵/탄약/상인까지 숙지 필요	UI와 튜토리얼로 대부분 해결 가능
피아식별	없음 → 판단 필요	팀원 표시 등으로 스트레스 없음
리스크 체감	한 판 죽으면 큰 손해	죽어도 부담 낮음 (보험/보정 많음)

Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



타르코프에서 불편함만 싹 뺀 게임 | 아레나 브레이크 아웃

조회수 7.9만회 · 1년 전



레지나Rezina ✓

아레나 브레이크 아웃 PC 버전은 현재 베타 테스트 중이며 추후 스팀에서도 출시 될 예정 입니다 #타르코프 #아레나브레이크아웃 ...

4K

Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

아브아는 시스템적으로 편하지만, 플레이 타임이 짧아 몰입이 적고,
긴장감이 매우 낮음, 타르코프에 비해 만족감과 성취감이 크지 않음

왜?

편의성은 높지만 시간이 그만큼 덜 투자되었기 때문에
리스크가 낮아 그에 대한 보상이 낮음

Escape from Tarkov

타르코프가 어떻게 장르의 대표가 되었는가?

1. 의도된 불편함으로 설계된 몰입
2. 리스크 - 보상 구조의 완성도
3. 학습을 통한 자기 성장 설계
4. 게임적 허용 따위는 절대 사용하지 않는 철학

참고 문헌

<https://www.youtube.com/shorts/MvPGbjpqyq8>

<https://namu.wiki/w/Escape%20from%20Tarkov>

<https://namu.wiki/w/Arena%20Breakout>

<https://www.escapefromtarkov.com/>