

**Escape From  
Human**

TEAM  
DNA3

# 목차

1. 게임 소개
2. 역할 분배
3. 구현 목록
4. 피드백 사항
5. 향후 계획

# 1. 게임 소개

## 1) 게임 소개

플레이어(3인칭)가 각자의 진영에서 출발하여 재화 획득 구역으로 이동, 적(AI)의 방해를 피해 재화를 획득하고 다시 자신의 진영으로 가져와 점수를 획득

플레이어는 레벨에 배치된 방해 요소나 AI를 이용해 상대방을 방해하거나 약탈할 수 있으며, 최종적으로 가장 많은 재화를 모은 팀이 승리

## 2) 타겟층

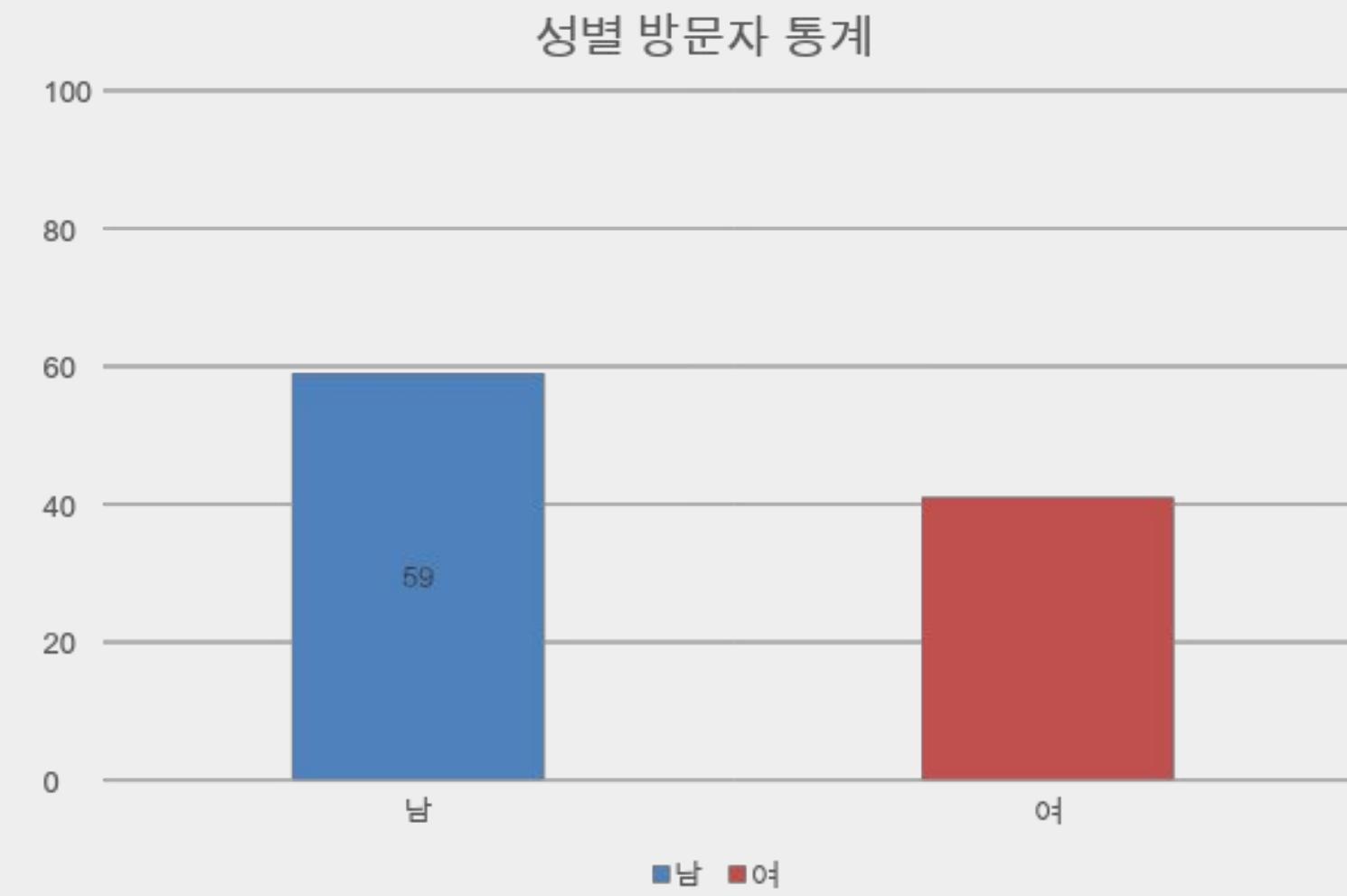
멀티 플레이를 통해 다른 유저와 경쟁하는 것을 즐기고, 아케이드 게임류를 좋아하는 유저 10대 학생 및 20대 연령 층을 타겟



# 1. 게임 소개

## 2025 메타버스 엑스포 방문자 통계

통계



# 1. 게임 소개

## 3) 진행 방식

총 3분동안 게임 진행

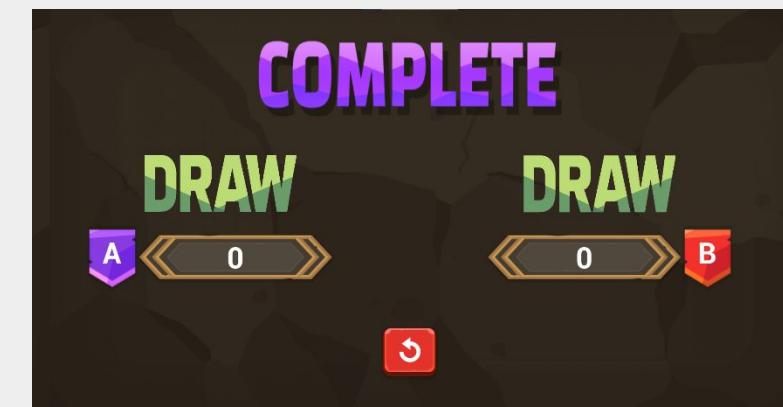
→ 재화 획득 후 자신의 진영에 저장하여 포인트 획득

→ 아웃 될 시 현재 소지중인 재화를 소실 (이미 진영에 저장하여 포인트에 반영된 것은 소실되지 않음)

→ 상대 진영의 재화를 약탈 할 수 있음, 상대 진영의 재화를 약탈 할 경우 상대방 점수 감소

→ 근거리 사냥꾼에게 피격될 시 바로 OUT, 원거리 사냥꾼에게는 총에 2회 피격 시 OUT, 트랙터와 충돌시 바로 OUT

→ 최종 점수를 통해 승패 결정



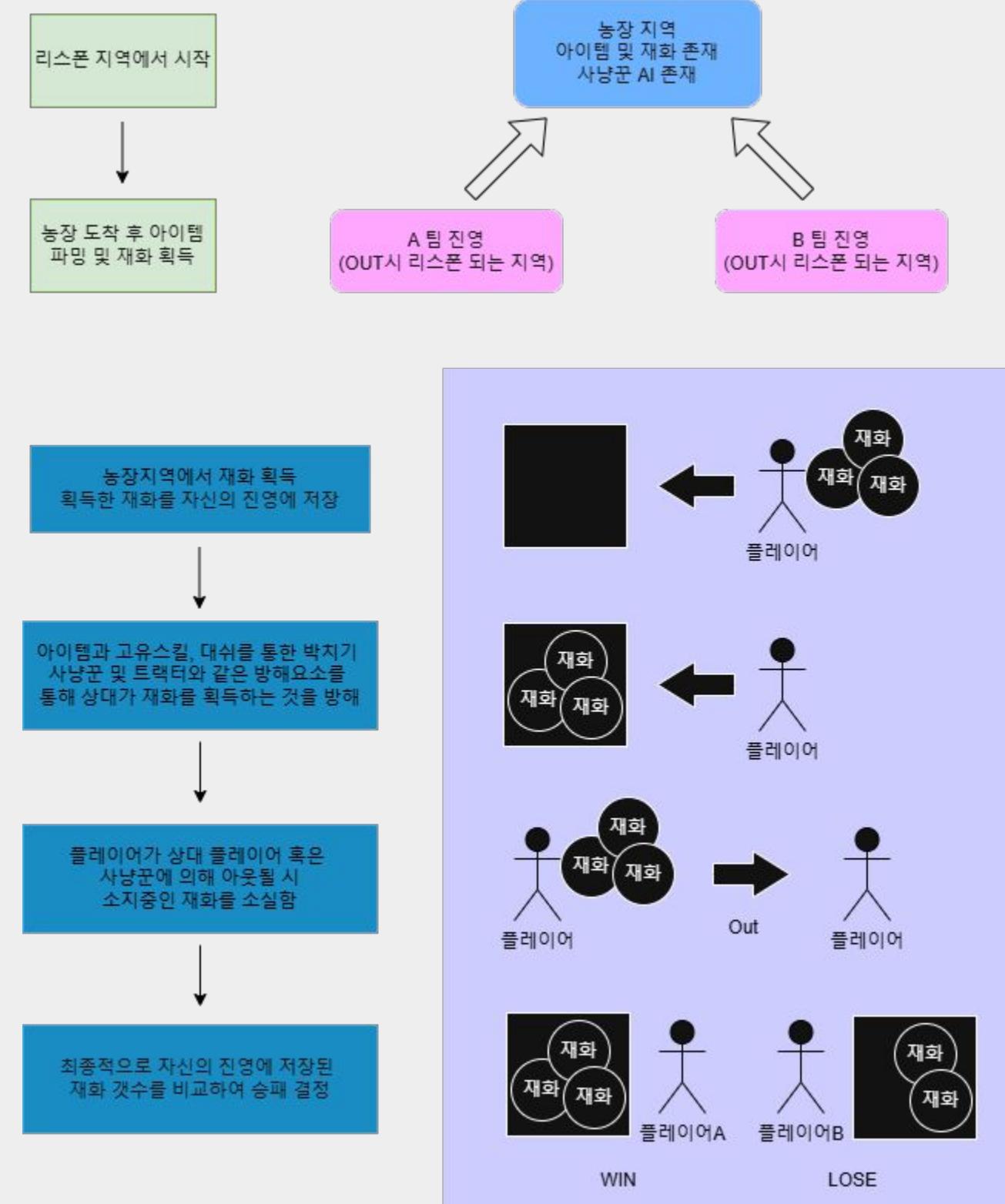
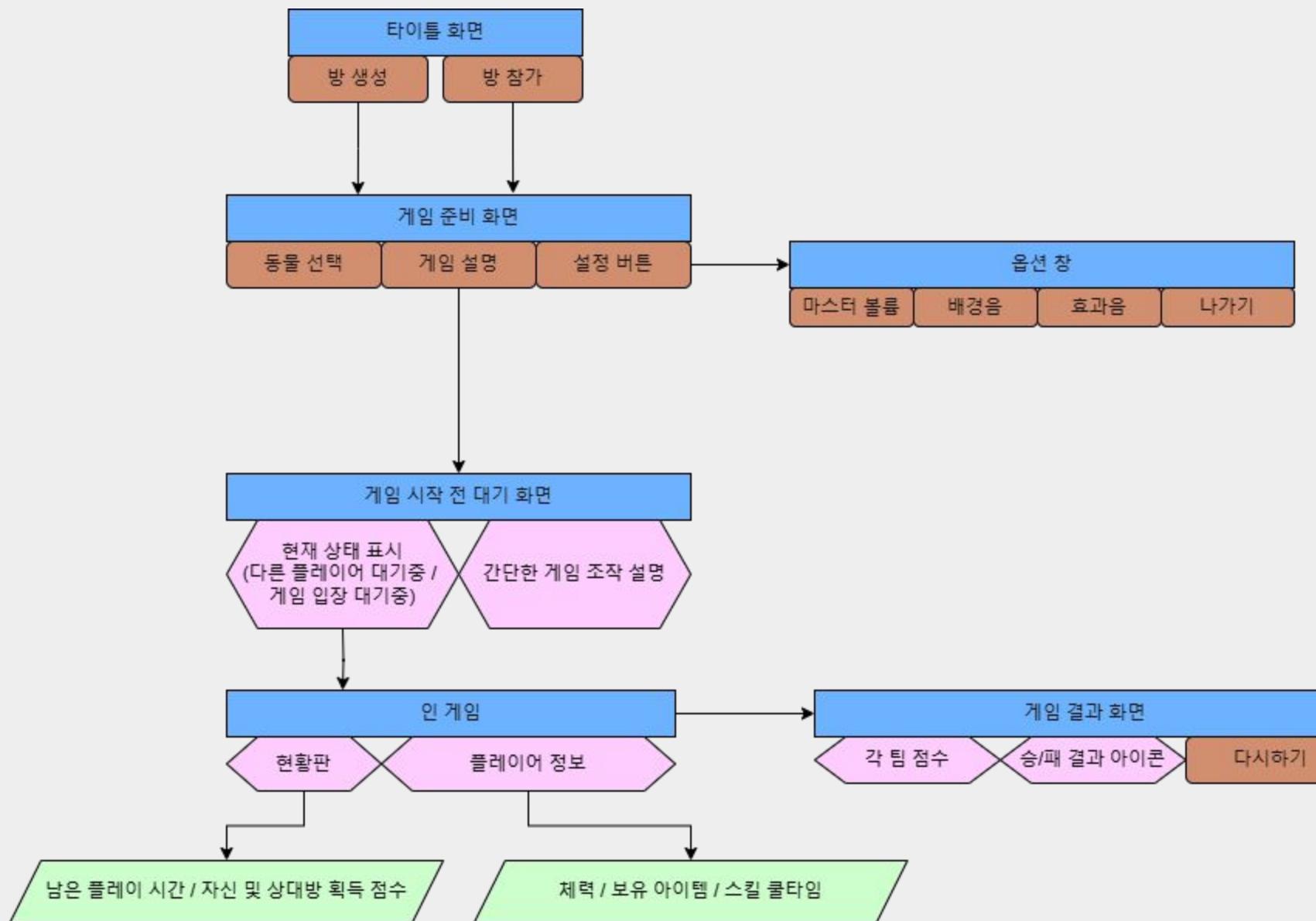
## 4) 재미 요소

심리전 & 전략성 : 상대를 속이고 AI를 유도하여 제거하거나 직접 아이템을 사용한 공격을 통해 상대방을 제거하는 재미

다양한 동물 캐릭터와 해당 캐릭터들의 고유 특성 및 스킬 등 다양성

# 1. 게임 소개

## 게임 플레이 흐름도



# 1. 게임 소개

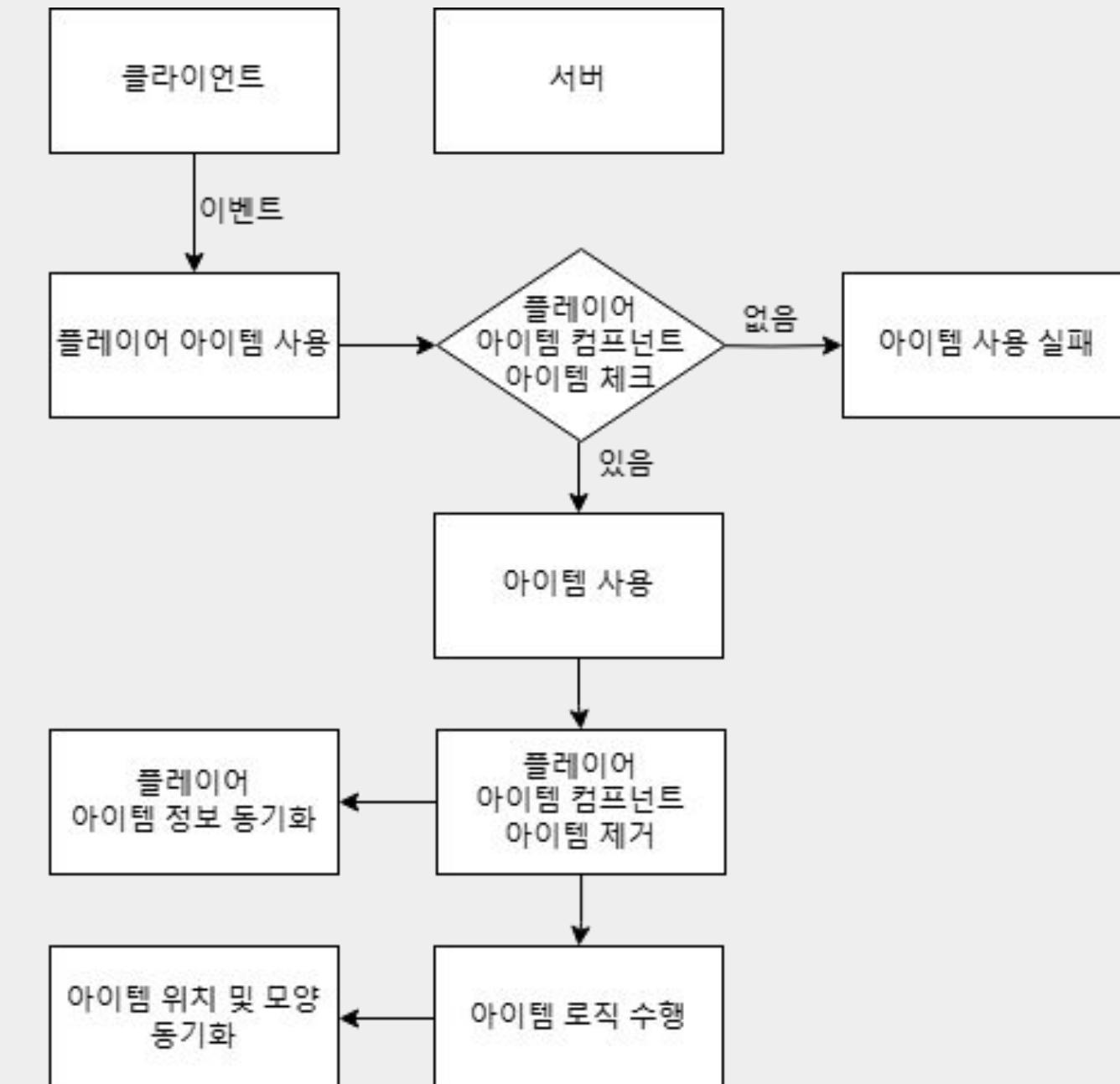
## 네트워크 구조

서버 권한 중심의 네트워크 구조

결정은 서버가 최종 판단하며,

클라이언트는 요청만 보내므로써

치트 방지 및 판정에 대한 일관성 유지

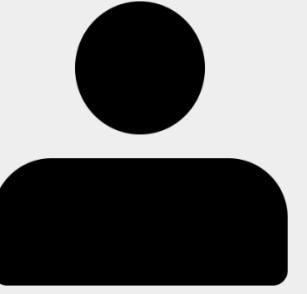


## 2. 역할 분배



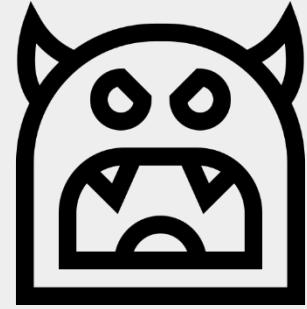
김재완

- 아이템
- UI
- 게임 시스템



이준우

- 플레이어
- 레벨 디자인



홍혜승

- 적 AI, 방해요소
- 튜토리얼 맵

## 2. 역할 분배

### 개발 일정

Milestone	2025년 5월				2025년 6월			
	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차
기획	게임 기획	기획 수정						
프로토 타입		로직 / 네트워크						
알파				UI / 레벨 및 컨셉 맞추기				
베타						최종 점검	엑스포 참여	이슈 수정

### 3. 구현 목록 - 캐릭터



닭

고유 스킬 : 쫓지 마닭!

울음소리로 상대방을 반대 방향으로 이동시킨다.



양

고유 스킬 : 잠깐, 안 보이양!

양털을 이용하여 상대방의 시야를 가린다.



소

고유 스킬 : 가로막소~

자신의 위치에 방해물을 소환하여 길을 막는다.

### 3. 구현 목록 - 아이템



**돌**

상대 플레이어 적중 시 스텐 및 HP 1 감소, 상대 플레이어가 얼음 상태일 때, 투척물을 맞춰 강제로 해제 가능



**덫**

설치 시 일정시간 뒤에 숨겨지고, 상대 플레이어가 와서 밟으면 해당 플레이어 속박



**투명 물약**

일정 시간 동안 투명화 되며 상대 플레이어와 사냥꾼에게 발각되지 않음



**헤이스트 물약**

일정 시간 동안 이동속도 증가

### 3. 구현 목록 - 사냥꾼



#### 사냥꾼 A (근접 타입)

시야에 플레이어가 감지되면 추격, 이후 공격 범위안에 들어올 때 근접 공격  
시전, 피격시 플레이어 OUT



#### 사냥꾼 B (원거리 타입)

사거리 안에 플레이어가 들어올 때 사격, 플레이어가 총에 맞을 시 첫 번째는 슬로우,  
두번째는 OUT

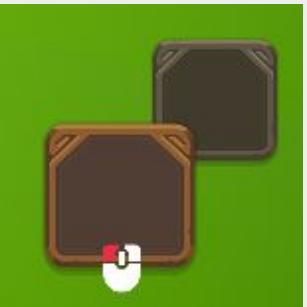
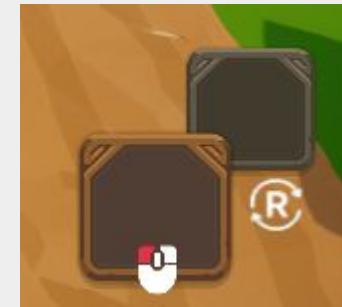
## 4. 피드백 사항

### 1. 게임 조작

기존 마우스 좌클릭으로 아이템을 획득하고, R키를 통해 교체하는 방식이 생각보다 복잡함

#### 개선 내용

아이템 자동 획득으로 교체 및 아이템 사용순서를 고정(먼저 획득한 아이템을 먼저 사용)으로 하여,  
교체 키 제거

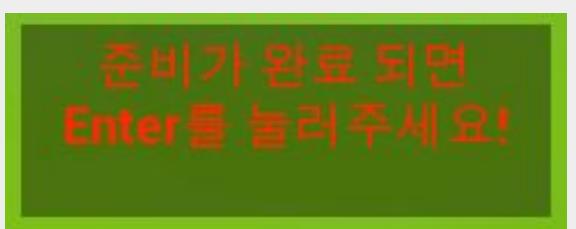


### 2. 대기 화면

플레이어마다 로비 맵에서 게임 룰을 이해하는 시간의 차이가 있어, 기존 두 명의 플레이어가 캐릭터  
선택 후 40초 뒤 자동으로 게임 시작하는 방식 수정 필요

#### 개선 내용

준비완료 키(Enter)를 만들어 2명 모두 준비완료 키를 입력하게 되면 10초 뒤 게임이 시작하도록 변경  
튜토리얼 맵 제작을 통해 조금 더 쉽게 게임을 이해할 수 있도록 변경



## 4. 피드백 사항

### 3. 피격 상태

캐릭터가 피격 상태일 때 유저에게 보여지는 피격 상태에 대한 피드백이 약함

#### 개선 내용

피격 시 플레이어 캐릭터의 메쉬를 붉은 색으로 변경 깜빡거리게 하므로서 피격 상태에 대한 피드백 강화



## 4. 밸런스 조절

동물 캐릭터별 고유 스킬 밸런스 조절 필요, 시연 도중 개발 및 패치 시간이 오래 걸림

#### 개선 내용

게임 스킬 데이터를 JSON 파일을 이용하여 외부에서 수정 가능하도록 변경

↳ SkillCooldowns\_닭.json  
↳ SkillCooldowns\_소.json  
↳ SkillCooldowns\_양.json

## 5. 버그 수정

- 1) 대쉬를 사용해 상대 플레이어에게 박치기 할 때 이미 충돌 박스가 겹친 상태라면 박치기 이벤트가 발생하지 않는 현상 ([수정 완료](#))
- 2) 자신의 집에서 점수를 강탈 당할 때 방해하면 점수가 원래 위치로 가지 않는 현상
- 3) 클라이언트 접속 중 서버에서 캐릭터가 선택하면 뒤에 들어온 클라이언트에서 서버 캐릭터가 안보이는 현상

## 5. 향후 계획

1. 코드 리펙토링
2. 커스터마이징 및 액세서리 기능 추가
3. 빌드 버전 추가
4. 스팀 출시
5. 모바일화