

CUBE ESCAPE :Death game

중간발표

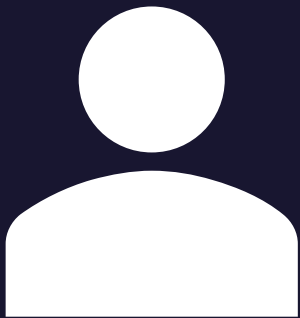
목차

1. 팀원소개 및 역할분담
2. 게임 개요 및 스토리
3. 기존 게임 기획과 달라진점
4. 프로젝트 진행 틀 소개 및 일정
5. 프로젝트 진척도
6. 기획 / 그래픽 / 코딩 (인게임)
7. 게임 플레이 영상
8. 앞으로의 계획

| 팀원소개 및 역할분담

메인기획 : 스토리라인 구상 / 게임의 전체적인 방향성잡기 / 각 스테이지 컨셉+가이드라인 제공
/ 스테이지 기획 피드백 / 문제 아이디어,소재 제공

서브기획: 메인기획 바탕으로 최종기획. 문제 구상 및 탈출 알고리즘 짜기. 컨셉스토리(가능하면)



김서연
PM
메인기획,메인그래픽,코딩



황주이
서브기획,코딩



최한비
서브기획,코딩



이선의
서브기획,코딩



김지연
서브기획,코딩

| 게임개요

이름: CUBE ESCAPE

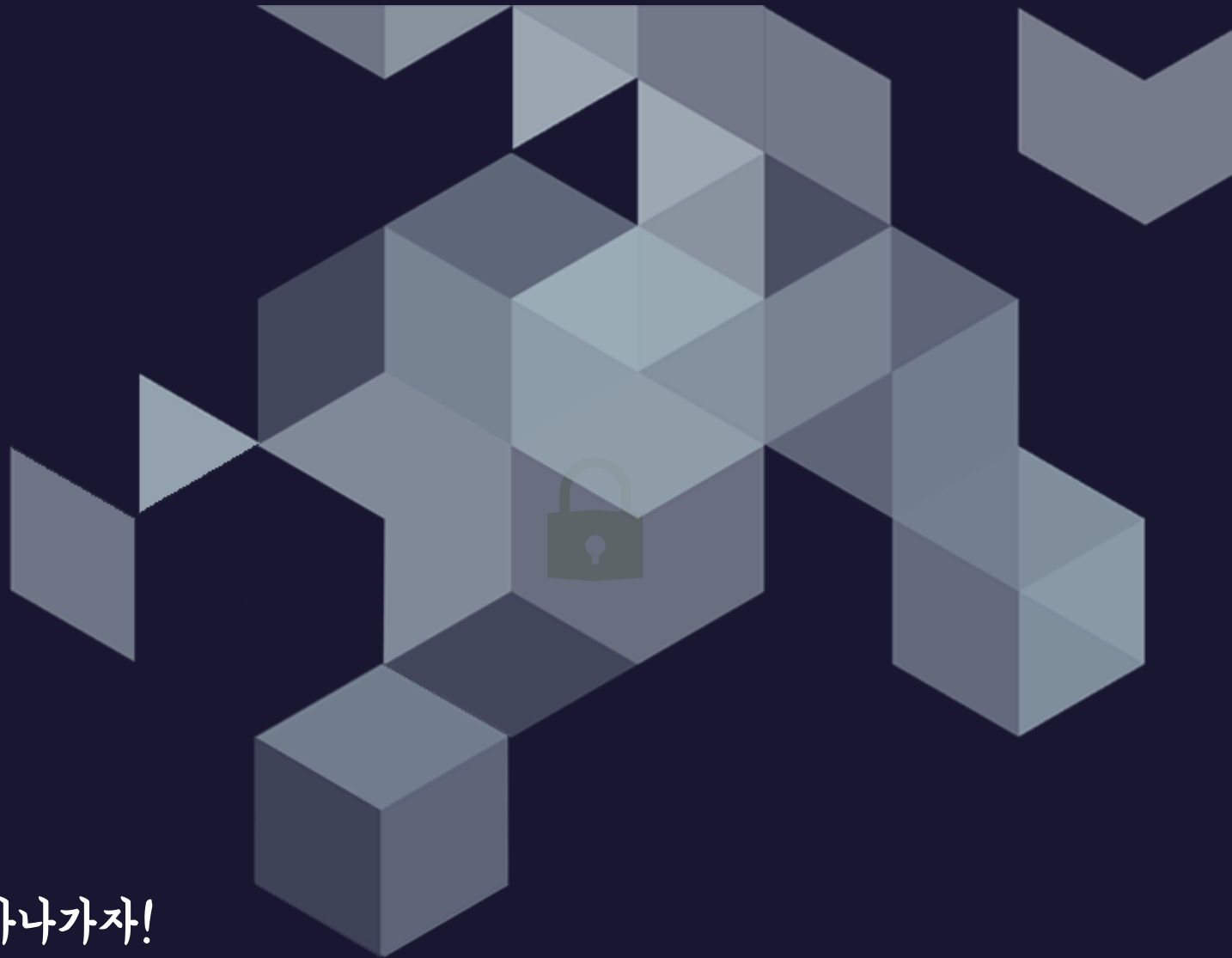
장르 : 미스터리 퍼즐 어드벤처

플랫폼 : PC

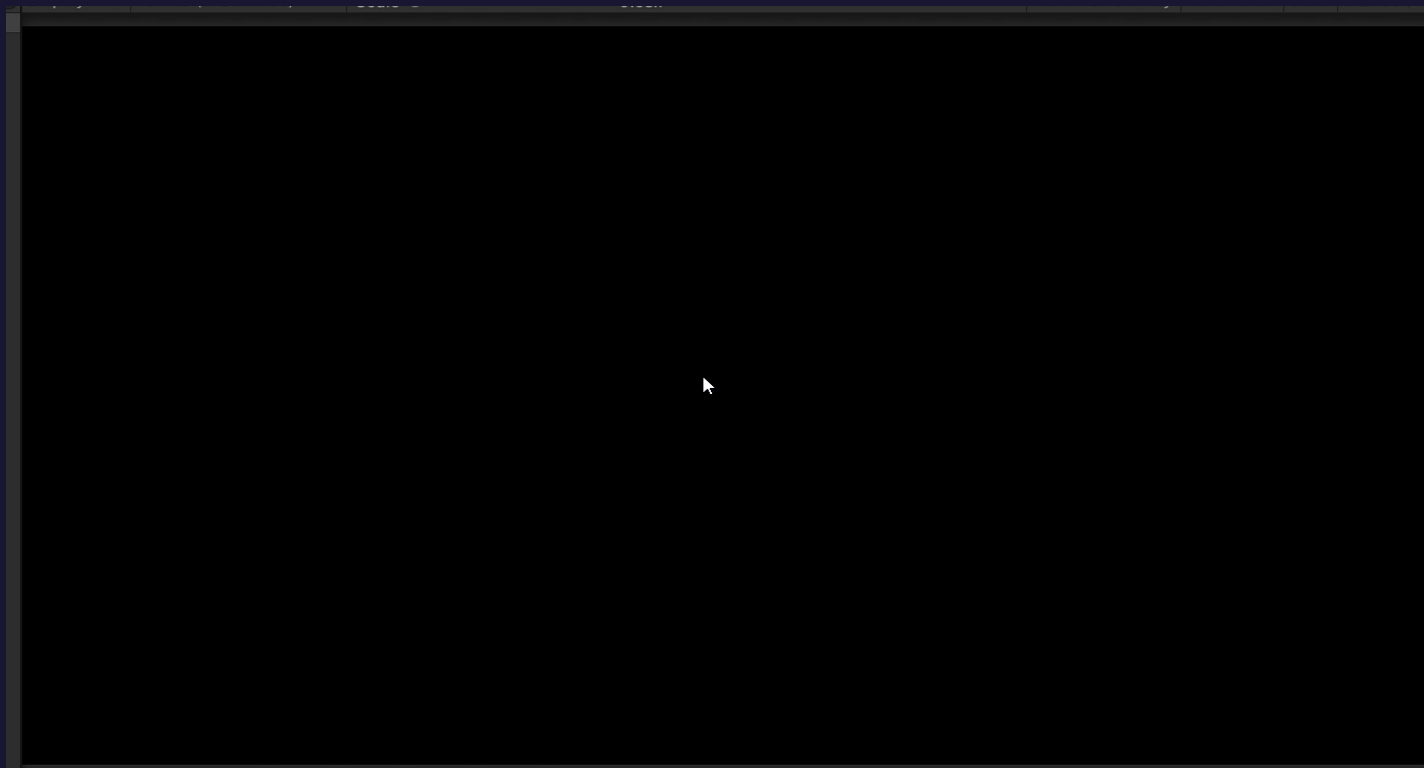
개발툴 : Unity Collaborate

#방탈출 #오프라인 #싱글 플레이 #1인칭
#3X3=27개의 스테이지(각각 다른 컨셉)

각 스테이지 별로 탈출 방법을 터득해서 살아나가자!



| 스토리 & 트레일러



정신을 차려보니 정체를 알 수 없는 큐브 공간속에 갇혀 있었다.
아무것도 기억이 나질 않는다.

"여긴 어디.. 나는 누구..?"

이때 큐브의 지배인 C가 나타나 죽음의 탈출게임을 제안한다.

"이곳은 3X3 CUBE ,
각 방 안에는 기이한 트릭과 장치들이 널 괴롭힐거야.
무사히 탈출하길 바라지."

살아서 나가고 싶으면 정신 똑바로 차려야해.

| 기존 게임 기획과 달라진 점

1. 게임오버 기능추가

:DEATH GAME이라는 컨셉 구현 위함.



2. 더 구체적인 스토리라인 구상

[ep0. 큐브의 정체]

🕒 Add Icon 🗨 Share Page 🔍 Comments ⋮ 📁 Saved now

Heading 1 ▾ **B** *I* U S | ≡ ≡ ≡ **66** < > ⌂ A ▾ ⋮

[ep0. 큐브의 정체]

관리인 c는 죄를 짓는 사람들을 증오하고 미워하며 방탈출에 가둬놓는 것이다. 관리인 c는 인간은 본성 자체가 악한 것이라고 생각하고 아무리 용서의 기회를 주어도 그들은 절대 반성조차 하지 않으며 똑같은 행동을 반복할 것이라고 생각한다.

관리인 c가 인간을 싫어하는 이유인 즉슨, 관리인C는 인간으로 있을때 악한인간들한테 상처를 너무 많이 받았고 따라서 모든인간이 그런 악한 본성(일반화)을 가지고 있다고 생각한다. 그래서 그 증오의 감정을 토대로 아무런 죄없는 사람들까지 큐브 공간 안에 가두게 된 것임.

*게임에 서사(세계관)을 도입할 시 장점

: 몰입도 up,특정 메시지 전달 가능,
플레이어의 목표를 명확하게 알려주며,
게임이 진행될 시공간을 보다 풍성하게
만들어줌 등등 == 많음.

[ep1. 관리인 C의 기억]

🕒 Add Icon 🗨 Share Page 🔍 Comments ⋮ 📁 Saved now

Heading 1 ▾ **B** *I* U S | ≡ ≡ ≡ **66** < > ⌂ A ▾ ⋮

[ep1. 관리인 C의 기억]

:세상의 모든 순수함을 간직했어야할 어린시절에, 관리인 C는 세상의 모든 악을 깨우쳐버렸다. 그의 편이 되어줄사람은 아무도 없었고, 혼자서 모든 고통을 이겨내야했다.

-1)피물은 몽둥이 : 관리인c는 어린시절, 늦은밤 술을 마시고 돌아오는 아버지께 지속적으로 아동학대를 당함(어머니는 이혼해서 아버지 밑에서 자라옴) 이 영향으로 신체적으로는 몸통이 멍들고 머리에서 피가 나며, 정신적으로도 우울증, 편집증(남을 적대시함)을 앓음. 그는 모성애, 부성애 라는 감정을 느껴본적이 없을 뿐더러 기본적으로 '사랑'이라는 감정을 이해하는것이 서툼.

-2) 크레파스로 괴물이라고 적혀있는 사물함 (아마 사물함에셋위에 크레파스 그레픽을 덧대면 될듯) : 그의 상처투성이 몸 때문에 일반적인 그 나이 또래의 친구들은 그와 접촉하기를 꺼려하며, 어린이집/유치원에 가서도 친구들은 집단적으로 그를 왕따,소외시킨다. 어린이이라고해서 괴롭힘의 수준이 낮을것이라고 생각하면 큰 오산. 오히려 어린이이 친구들은 해도 되고 해서선 안되는 행동 or 도덕적으로 옳고그름에 대한 개념,정서가 잘 잡혀있지 않아 학교폭력보다 더한 수준의 괴롭힘을 주기도 함(ex. 물뿌리고 도망가기/ 손가락질하면서 웃기/ 괴물,고아 등 바로 앞에서 상처주는 말 하기) 이러한 경험이 반복되어 그는 그 어떤누구와도 이야기하려고 하지 않는 자기방어적 성격을 지니게되었다.

-3-1) 아버지의 영정사진,액자 : 아버지는 술만 안마시면 정상적인 사람과 다름바 없었음. 심지어는 살아계실적에 아버지 주위에는 아버지에게 선을 베풀고 친절하게 대해주는 좋은 사람들도 많았음. 어린 c는 이분들을 보고 '모든인간이 악한건 아니구나, 선한사람도 있구나.' 하는 일말의 희망을 지니고 있었음. 그러던 어느날, 아버지는 알코올성 치매를 앓으시다가 결국 급성 알코올 중독으로 사망함. 그런데 아버지의 장례식날, 그분들마저 앞에서는 아버지의 죽음을 슬퍼하는듯하나, 뒤에서는 집단적으로 아버지의 죽음을 비웃는 광경을 목격하게 됨.(인간의 양면성) 아버지의 죽음을 대놓고 비꼬고, 혀를 끌끌차고 차기도함. 그 때 c는 그 일말의 희망을 잃고 세상이 무너지는 느낌.+ 자기 스스로 이세상에 선한인간은 없다는 결론을 내림.

-3-2)목졸,커터칼,악물 (자살,자해시도) : 아버지의 죽음이후, 완전히 혼자가 되어버린 C.. 이런 악으로 가득한 세상을 버티며 살아가기보다는 차라리 이 세상에서 없어지는것이 더 나을거라고 생각한다. 그래서 자살시도를 지속적으로 하지만 차마 죽음이 두려워 죽지는 못한다.

이 사건들은 관리인 C가 겪은 악의 일부분에 불과할뿐.. 어른이되고나서는 더 큰 사회의 악비리 등을 접한다. 그가 보고 겪은 모든 것들이 합쳐져 관리인 c는 사회를 악으로 치부하고 인간들을 경멸하기 시작한다.

| 프로젝트 진행 툴 - Click Up

coding Add details

Board Script 모음 2 + View

Automate (0) Share

Search tasks...

Filter Group by: Status Subtasks Me Show

coding + NEW TASK SHOW CLOSED

TO DO 4 TASKS

	ASSIGNEE	DUE DATE	PRIORITY
✓ STAGE 5 [THE RIVER OF OBLIVION] 제작	K	Sat	High
✓ STAGE 6 [THE NIGHTMARE] 제작	SL	Sat	High
✓ STAGE 7 [THE REVERSE] 제작	SL	Sat	High
✓ STAGE 8 [THE UNCONCIOUS] 제작	SL	Sat	High

+ New task

graphic Add details

List Board Stage Graphic design 2 + View

Automate (0) Share

Search tasks...

Filter Group by: Status Subtasks Me Show

graphic + NEW TASK SHOW CLOSED

게임 제작에 필요한 그래픽

TO DO 6 TASKS

	ASSIGNEE	DUE DATE	PRIORITY
✓ CubeEscape 게임 아이콘 제작	SL	Jul 12	High
✓ 서브화면 UI 제작 1	SL	Jul 12	High
✓ [STAGE 5] THE RIVER OF OBLIVION 그래픽 2	SL	Jul 12	High
✓ 보물지도	SL	Jul 12	High
✓ 일기장	SL	Jul 12	High
✓ [STAGE 6] THE NIGHTMARE 그래픽	SL	Jul 12	High
✓ [STAGE 7] THE REVERSE 그래픽 1	SL	Jul 12	High
✓ 숫자 4개	SL	Jul 12	High
✓ [STAGE 8] THE UNCONCIOUS 그래픽 1	SL	Jul 12	High
✓ 유치원 왕따 관련 사진	SL	Jul 12	High

design Add details

List Board Stage design 4 + View

STAGE 구조도 + View

Automate (0) Share

Search tasks...

Filter Group by: Status Subtasks Me Show

design + NEW TASK

TO DO 0

COMPLETE 18

STAGE 6 [The nightmare] 최종 기획서 제출 4 days ago - 4 days ago

Main > design STAGE 5 [The river of oblivion] 최종 기획서 제출 4 days ago - 4 days ago

Main > design STAGE 6 [The nightmare] 서브 기획 Jul 12 - 6 days ago

Main > design STAGE 5 [The river of oblivion] 서브 기획 Jul 12 - 6 days ago

Main > design STAGE 8 [The unconcious] 서브 기획 Jul 12 - 6 days ago

Main > design STAGE 8 [The unconcious] 최종 기획서 제출 4 days ago - 4 days ago

Main > design STAGE 7 [The reverse] 서브 기획 Jul 12 - 6 days ago

N 2021년 6월

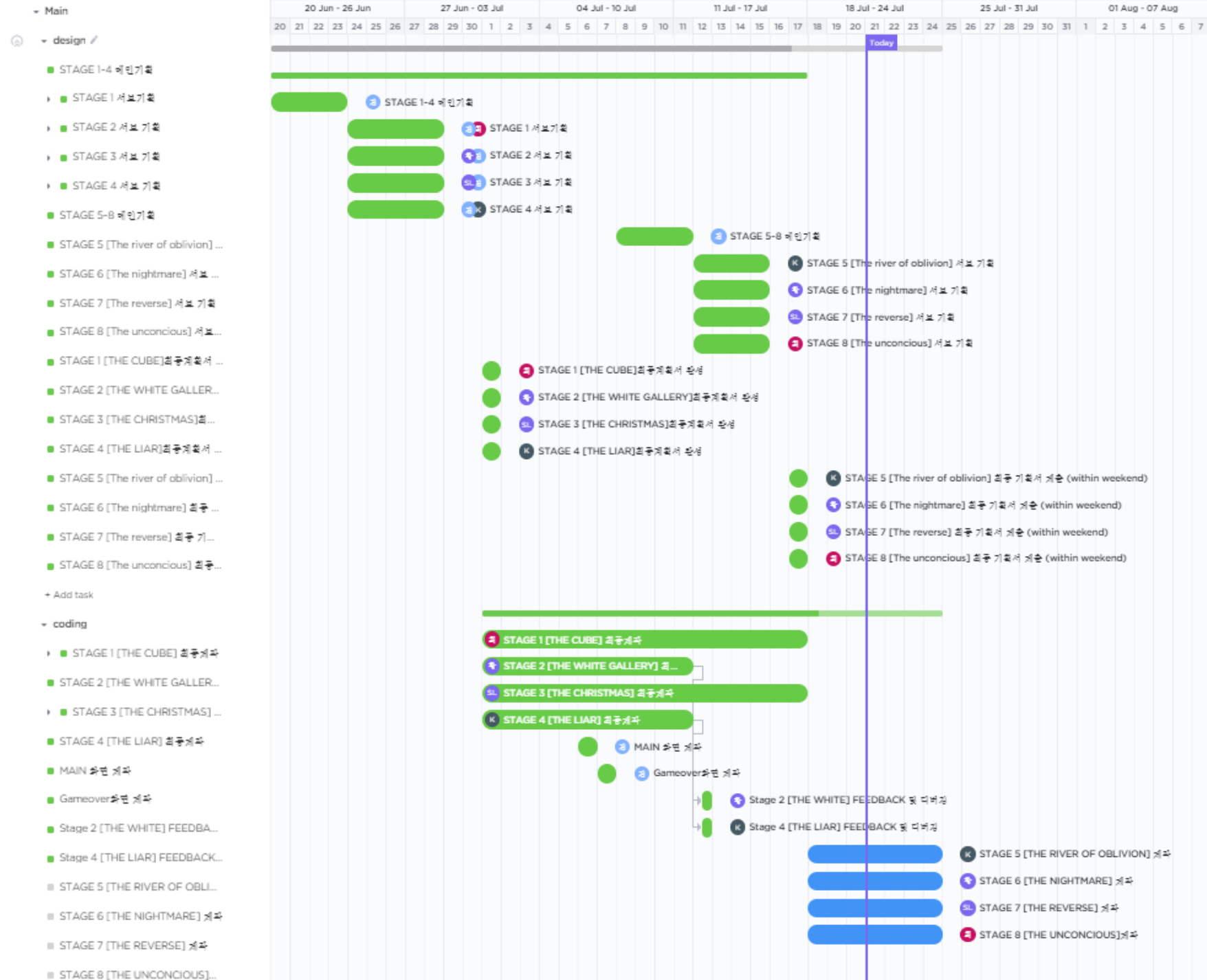


N 2021년 7월



음력 6월 2일, 초복

| 프로젝트 진척도 (간트차트)



| STAGE 완성 과정

CubeEscape

ListBoardCalendarChat전체적인 프로젝트 진행 방법Table+ ViewAutomate (0)

Start from scratch or inherit:Statuses and ViewsfromSelect location...

App

PAGES

전체적인 프로젝트 진행 방법

중간발표

공지사항

요구사항

▼ 목표

0주차 목표 (6.24 - 7.1)

1주차 목표 (7.1 -7.8)

추가기간 (7.9-7.11)

2주차 목표(7.12-7.17)

3주차 목표(7.18-7.24)

+ Add page

Add IconShare PageComments...

Heading 1B I U S

Cube escape 시작발표.pptx

<STAGE 완성 과정>

1. 메인 기획자가 방 이름과 대략적인 컨셉을 적은 Doc 를 design ->STAGE컨셉 에 작성한다. 어울리는 문제 idea(선택)가 떠오른다면 같이 작성해둔다. (글로 표현되지 않는 부분은 직접 말로 전달할 수도 !!)

2. 서브 기획자가 이를 바탕으로 Stage design Doc 의 나머지부분을 채워 완성한다. 메인기획자가 제시한 문제 idea가 존재한다면 활용해도 좋다. 이때, 그래픽 활용이 필요한 부분을 보조설명(사 진첨부하면 good)과 함께 반드시 명시한다. (빨간색 형광펜)

3. 서브기획자가 Room 의 design을 완료하면 메인기획자가 확인하고 피드백 &수정한다. [Room 구상 완료]

4. 그래픽 담당자가 design Doc (방컨셉)을 읽고 필요한 그래픽을 만든다.

5. 메인기획자의 피드백을 바탕으로 최종수정한 Stage design doc 를 보고 서브기획자가 unity로 게임제작을 진행한다.

※기획서를 기반으로 하돼, 더 넣고 싶은 효과나 기능이 있다면 추가하셔도 괜찮습니다! 😊

제작 도중 기획서에 이해가 가지 않는 부분이나 기술적으로 구현하기 어려운 부분이 있다면 메인기획자와 연락하여 해결한다.

6. 최종적으로 Unity로 구현된 완성된 STAGE 를 모두에게 simulate한다. (아마 줌으로? 주 1회)

PAGES

HOW TO CREATE STAGE

[STAGE 1] THE CUBE

[STAGE 2] THE WHITE

[STAGE 3] THE CHRISTMAS

[STAGE 4] THE LIAR

[STAGE 5] THE RIVER OF OBLIVION

[STAGE 6] THE NIGHTMARE

[STAGE 7] THE REVERSE

[STAGE 8] THE UNCONCIOUS

[STAGE 9] THE ENDLESS

[STAGE 10] THE FATE

[STAGE 11] THE UNKNOWN

[Stage 12] THE UNIVERS

[STAGE 13] THE MAZE

[STAGE 14] THE FLOWER

[STAGE 15] THE ILLNESS

[STAGE 16] THE SHADOW

[STAGE 17] THE CHAIN

[STAGE 18] THE EVIL

[FINAL STAGE] THE GAME

Untitled

+ Add page

HOW TO CREATE STAGE

Add Icon

Share Page

Comments

...

Saved now

Heading 1 ▾

B

I

U

S

≡

≡

✓

66

</>

↻

📄

A ▾

🌈

≡

+

⋮

1. 개요: STAGE의 전체적인 분위기, 느낌 등을 적어주세요. 그림을 첨부해도 좋아요! 추후에 코더들이 이걸 바탕으로 STAGE를 꾸밀거라고 생각해주세요! 여기에 적히지 않은 부분들에 관해서는 코더들이 자유롭게 STAGE를 꾸며도 됩니다.

2. 활용할 Asset : Unity Asset store 에서 활용할 Asset을 찾아 이름을 적고 링크를 삽입해주세요.

3. 필수 배치 소품: 방을 탈출할 시에 꼭 활용해야하는 아이템 또는 방의 분위기를 살리기 위해 꼭 있었으면 좋겠으면 하는 소품

4. 문제 : 첫번째 STAGE 제외 최소 3개 - 최대 5개,

5.탈출 알고리즘 : 플레이어가 방에 입장해서 탈출하기까지의 과정을 순서대로 설명해주세요.

1)

2)

3)

6.기본 브금

:

7.GAME OVER

:Player가 언제 GAME OVER 되는지.

| 스테이지 기획 모토.

1. 진부하고 뻔한 것 보다는 창의적이고 참신한 것!

Player: 와 어떻게 이런 생각을 했지 ;ㄷㄷ;

라고 생각하게끔 만들 수 있도록 기획하는 것이 목표ㅇ_ㅇ

2. 현실 방탈출에서 구현할 수 없는 것들을
게임에서 자유롭게 구현하기.

3. 몰입도를 높이기 위해 컨셉을 최대한으로 잘 살릴 수 있도록 장치,문제 만들기

4. 고급 지식에 구애받지 않고,누구나 직관적으로 탈출방법을 터득할 수 있도록 기획!

| 기획 맛보기

[STAGE 2] THE WHITE

Add Icon
 Share Page
 8 Comments

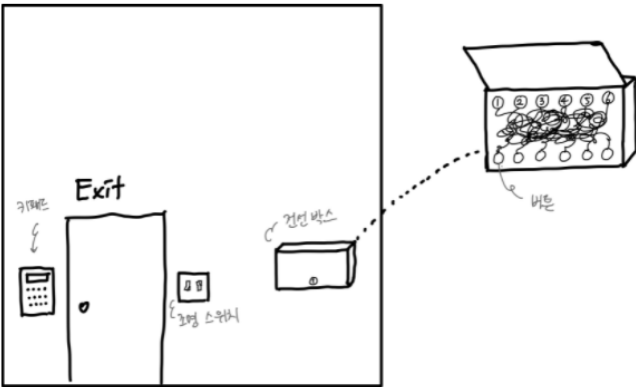
Heading 1
 B I U S
 List
 Bulleted
 Numbered
 Link
 Image
 A
 Color
 Text
 Bold
 Italic
 Underline
 Strikethrough
 Code
 Quote
 Table
 Table of Contents
 Full Screen
 Print
 Share
 More

큐브이스케이프_STAGE...1. 기획본.docx

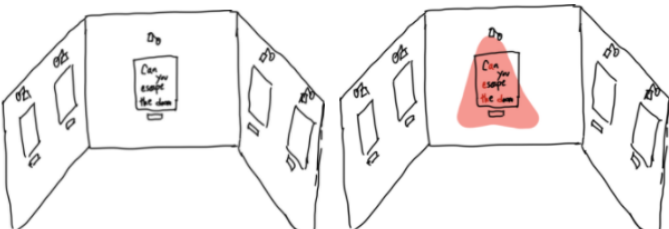
[STAGE 2 FEEDBACK].docx

1. 개요: 주변이 온통 하얀 GALLERY, 마치 영문도 모른채 이곳에 끌려온 '나'의 기본과 몹시 흡사하다. 밤인지 낮인지 구분할 수 있는 작은 창문조차 하나 없으며, 눈에 보이는 것은 경체를 알 수 없는 기괴한 그림의 액자 몇점(그래픽 필요)과 그리고 의미심장한 낙서 (Can you escape the doom?) 뿐이다.

- 그림은 총 5개 필요. **cube 그림과 그 외의 그림 4개<그래픽 필요>**
- 처음에 각 작품 위에 있는 조명은 켜지지 않음.
- cube 외의 다른 그림들을 사용해서 **열쇠<그래픽 필요>**를 얻음. 갤러리에 들어오면 바닥에 작품명이 쓰여진 판(?)이 떨어져 있음. 이것들을 주워 제목과 어울리는 그림과 매치 시키면 열쇠를 얻을 수 있음.
- 열쇠를 찾으면 출입문이 있는 벽쪽에 있는 잠긴 **전선함<그래픽 필요>**(-외부와 내부 모두 필요)을 열 수 있음.
- 전선함의 위쪽에는 1-6의 숫자가 쓰여있고, 아래쪽에는 6개의 버튼이 있음. 그 사이에는 복잡하게 얽힌 전선이 있음. 아래쪽 버튼과 연결된 숫자를 찾아 1-6 순서대로 누르면 성공. 이제 격외선 조명이 들어옴.



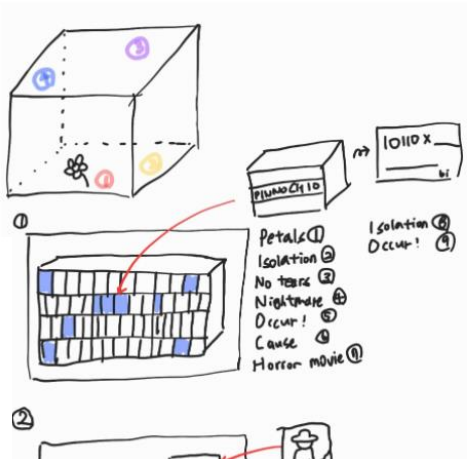
- 일반 조명일 때는 cube 그림의 모든 글자가 검정색이지만 격외선 조명을 켜면 특정 글자의 색이 붉은색으로 바뀜.<그래픽 필요>. 다른 그림들은 격외선 조명에도 아직 변화 없음.



Heading 1
B I U S
List
Bulleted
Numbered
Link
Image
A
Color
Text
Bold
Italic
Underline
Strikethrough
Code
Quote
Table
Table of Contents
Full Screen
Print
Share
More

전혀적으로 생각한 스토리는 피노키오 인형들은 거짓말을 아주 잘하고 그 점을 이용해서 피노키오 반 개를 제외한 나머지 피노키오들이 자신들을 만들어준 제로로 알아버지를 죽입니다. 그리고 그 방에 들어간 사람들은 다른 피노키오들의 새 주인이 되고 죽게 됩니다. 제로 플레어이 역시 방에 들어서면서 피노키오들의 주인이 되고 플레어이 역시 진실을 말하는 피노키오를 알아내지 못하면 죽게 됩니다.

그라피에 대한 설명을 잘못 하기가 많아서 그림을 보아주세요.



이때 플레어이에게도 중력을 적용시키지 않아도 괜찮을듯..?

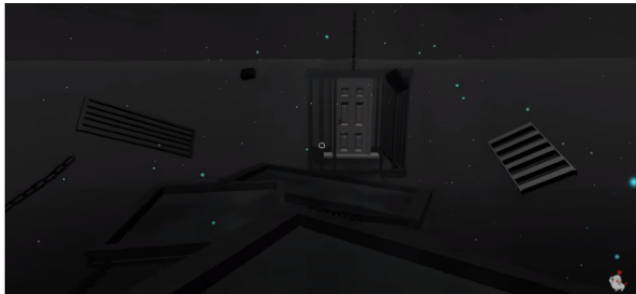
좀 더 무의식 공간이라는 느낌 짝! 그러나 단, 컨트롤 조정이 어렵고 화면이 360도로 돌아서 어지럽다고 느낄수도 있을듯.

-> 플레어이는 기존의 스크립트를 그대로 적용하고 사물은 위아래로 조금씩 왔다갔다 움직이거나 고정

"우리의 의식은 항상 어떤 무엇을 향해 관계를 맺고 있기때문에 대상 역시 의식을 매개로 하지 않고서는 대상으로 다룰 수 없다." -에드문트 후설-

"무의식을 의식화하지 않는다면 무의식이 삶의 방향을 결정하게 된다. 우리는 그런 것을 두고, 바로 '운명'이라고 부른다."

-> 명언은 뇌, 심장 등의 오브젝트를 클릭했을때 화면에 하얀 글씨로 3초정도 출력하는 것으로 함



원초아리비도,초자아를 어떻게 활용하면 좋을까하다가... 이것들을 상징하는 각각의 사물을 공간속에 등등 띄워놓고 클릭했을때 이게무엇인지 UI로 설명을 띄워주면 좋을거같다는 생각을 했어요! 그리고 각 요소의 크기에 비례해서 관리인 c의 무의식 상태를 엿볼수있도록하는거죠!

ex)원초아리비도에 비해 초자아가 엄청큼 -> 도덕적으로 이상향을 추구하는 경향성이 매우 강함(세상의 모든 '악한 것'을 없애고 싶은 관리인 c의 무의식 반영)

| 스테이지 배경 맛보기

<기억 망각의 강 : 레테>

-게임 배경

관리인 c는 죄를 짓는 사람들을 증오하고 미워하며 방탈출에 가둬놓는 것이다. 관리인 c는 인간은 본성 자체가 악한 것이라고 생각하고 아무리 용서의 기회를 주어도 그들은 절대 반성조차 하지 않으며 똑같은 행동을 반복한다.

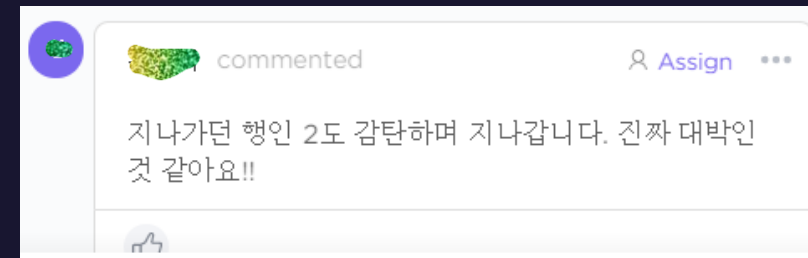
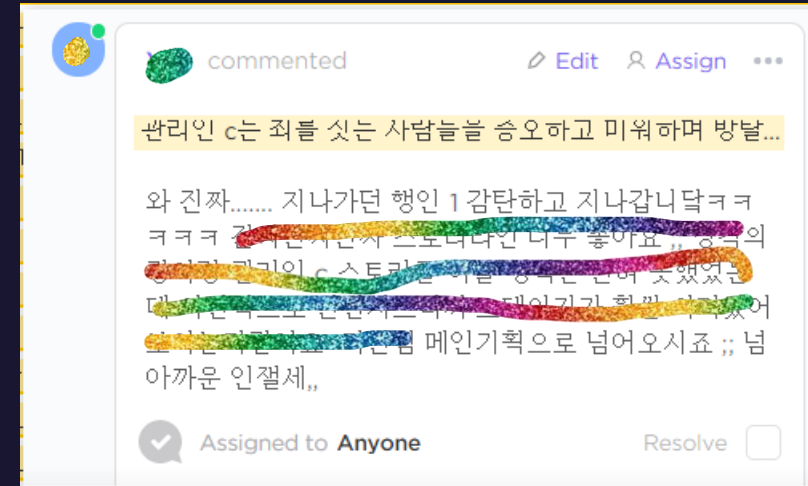
그리스로마신화에서 레테의 강은 기억 망각의 강으로 신에게 주는 속죄의 기회를 위한 강이다. 죄를 지으며 그 벌로 육체에 갇히게 되는데 인간, 개, 돼지 등등이 되어 세상에 살아가게 되는 것은 벌을 받게 되는 것이며 속죄의 기회를 얻는 것이다. 하지만 여기서 속죄를 하려면 자신이 지은 죄에 대해서 잊지 않는 것이 제대로 속죄를 할 수 있는 것이 아닌가 생각할 수 있지만 이생을 속죄만 하고 살아가기에는 너무 불행한 삶이 될 수 있어서 기억을 망각함으로써 전생에 대한 속죄를 하며 행복하게 이생을 살아가라는 신의 뜻이다.

관리인 c는 이런 레테의 강의 기억 망각과 다시 이생을 살게 되는 여러 죄를 짓는 인간들에 증오심을 가지고 있고 그들이 기억을 잃고 다시 이생을 살게 된다고 해도 그들의 악하고 천한 본성은 없어지지 않고 그들은 속죄는커녕 다시 더러운 죄를 짓게 될 것이라고 생각한다. 그래서 관리인 c는 죄인들을 기억 망각의 강에 가두고 끝도 없이 강을 건너게 하며 자신이 다른 사람들에게 저질렀던 추악한 죄를 레테의 강에서의 공포와 추악함을 통해 영원히 느끼기를 바라고 플레이어를 가둔다.

플레이어는 큐브에 들어오기 앞서 기억을 잃었고 스테이지 5의 레테의 강에 갇혀 평생을 이 강만 건너며 고통을 느껴야 한다. 그 강에는 수많은 죄를 지은 인간의 혼과 플레이어들이 고통을 주었던 인간들이 플레이어에게 고통을 준다. 여기서 수많은 죄를 지은 인간의 혼은 같은 공간에서 벌을 받고 있는 혼의 모습이 아닌 차원의 뒤틀림(?)으로 보이는 다른 스테이지에서 고통을 받고 있는 혼이다.(강에서 보이는 다른 혼들의 고통스러운 모습은 앞으로 플레이어가 겪게 될 모습인 것. 그들은 강 속에 있고 후에 스테이지가 강에 빠짐으로써 끝이 난다는 것은 즉 강에 빠짐으로써 다른 스테이지로 간다는 건데 다른 죄인들 역시 강에 빠져 다른 스테이지로 가서 고통을 받는 모습을 그런 식으로 보여주는 것이다.)

기획천재 김모양,, 창의력 폭발 ...

나 : ???...난 메인기획자로서 자질이 없어



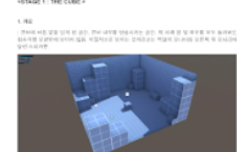
1 STAGE 최종기획서 & STAGE 구조도

내 드라이브 > CUBE ESCAPE_STAGE 최종 기획서 ▾

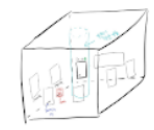
파일

이름 ↑

이제부터는 기획서
1. STAGE 1 기획서
2. STAGE 2 기획서
3. STAGE 3 기획서
4. STAGE 4 기획서
5. STAGE 5 기획서
6. STAGE 6 기획서
7. STAGE 7 기획서
8. STAGE 8 기획서
9. STAGE 9 기획서
10. STAGE 10 기획서
11. STAGE 11 기획서
12. STAGE 12 기획서
13. STAGE 13 기획서
14. STAGE 14 기획서
15. STAGE 15 기획서
16. STAGE 16 기획서
17. STAGE 17 기획서
18. STAGE 18 기획서
19. STAGE 19 기획서
20. STAGE 20 기획서
21. STAGE 21 기획서
22. STAGE 22 기획서
23. STAGE 23 기획서
24. STAGE 24 기획서
25. STAGE 25 기획서
26. STAGE 26 기획서
27. STAGE 27 기획서
28. STAGE 28 기획서
29. STAGE 29 기획서
30. STAGE 30 기획서
31. STAGE 31 기획서
32. STAGE 32 기획서
33. STAGE 33 기획서
34. STAGE 34 기획서
35. STAGE 35 기획서
36. STAGE 36 기획서
37. STAGE 37 기획서
38. STAGE 38 기획서
39. STAGE 39 기획서
40. STAGE 40 기획서
41. STAGE 41 기획서
42. STAGE 42 기획서
43. STAGE 43 기획서
44. STAGE 44 기획서
45. STAGE 45 기획서
46. STAGE 46 기획서
47. STAGE 47 기획서
48. STAGE 48 기획서
49. STAGE 49 기획서
50. STAGE 50 기획서
51. STAGE 51 기획서
52. STAGE 52 기획서
53. STAGE 53 기획서
54. STAGE 54 기획서
55. STAGE 55 기획서
56. STAGE 56 기획서
57. STAGE 57 기획서
58. STAGE 58 기획서
59. STAGE 59 기획서
60. STAGE 60 기획서
61. STAGE 61 기획서
62. STAGE 62 기획서
63. STAGE 63 기획서
64. STAGE 64 기획서
65. STAGE 65 기획서
66. STAGE 66 기획서
67. STAGE 67 기획서
68. STAGE 68 기획서
69. STAGE 69 기획서
70. STAGE 70 기획서
71. STAGE 71 기획서
72. STAGE 72 기획서
73. STAGE 73 기획서
74. STAGE 74 기획서
75. STAGE 75 기획서
76. STAGE 76 기획서
77. STAGE 77 기획서
78. STAGE 78 기획서
79. STAGE 79 기획서
80. STAGE 80 기획서
81. STAGE 81 기획서
82. STAGE 82 기획서
83. STAGE 83 기획서
84. STAGE 84 기획서
85. STAGE 85 기획서
86. STAGE 86 기획서
87. STAGE 87 기획서
88. STAGE 88 기획서
89. STAGE 89 기획서
90. STAGE 90 기획서
91. STAGE 91 기획서
92. STAGE 92 기획서
93. STAGE 93 기획서
94. STAGE 94 기획서
95. STAGE 95 기획서
96. STAGE 96 기획서
97. STAGE 97 기획서
98. STAGE 98 기획서
99. STAGE 99 기획서
100. STAGE 100 기획서



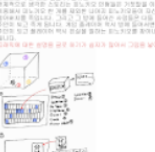
[STAGE 1] 최종 기획서.docx



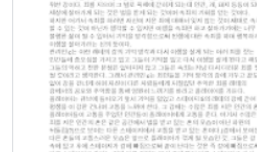
[STAGE 2] 최종 기획서



[STAGE 3] 최종 기획서.docx



[STAGE 4]최종 기획서.docx



[STAGE 5] 최종 기획서.docx



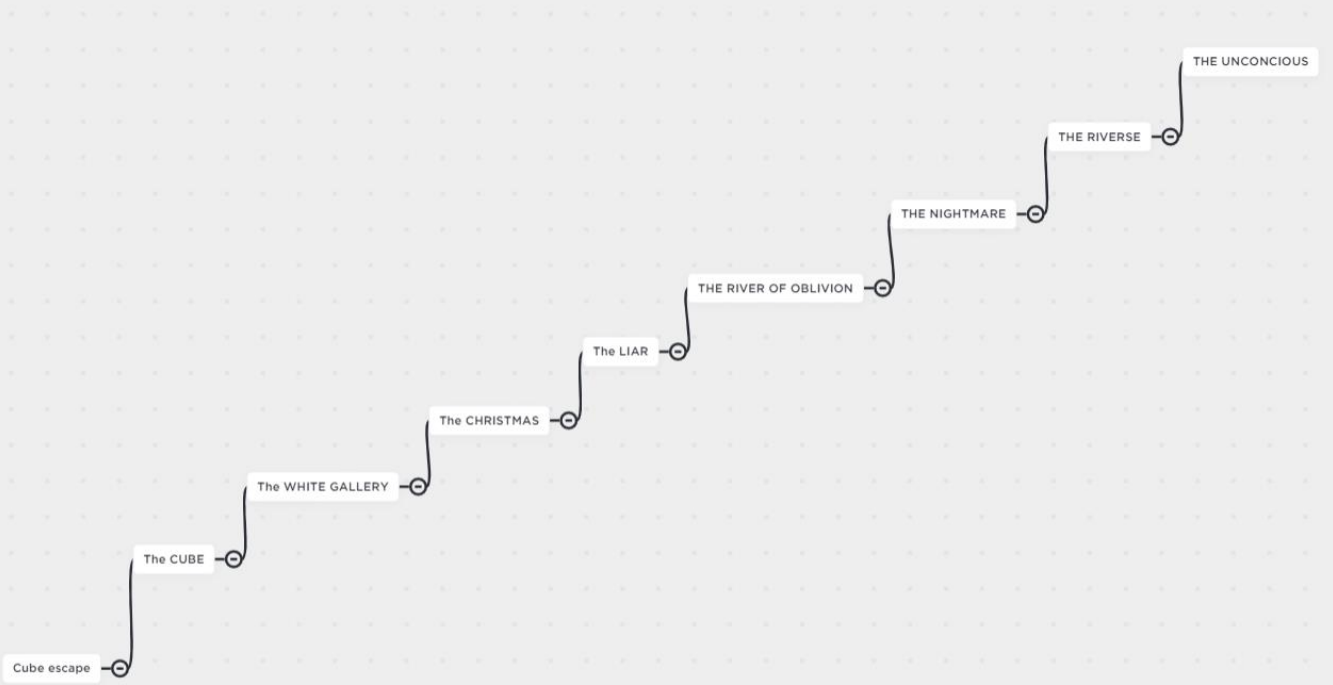
[Stage 6] 최종 기획 (1).docx



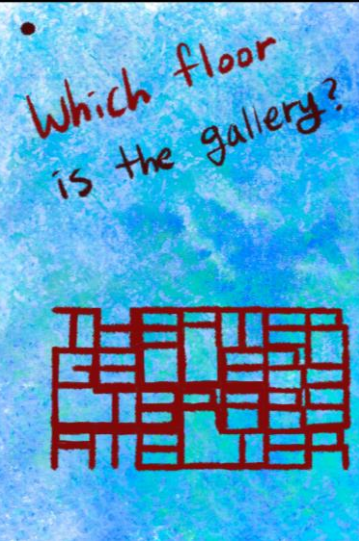
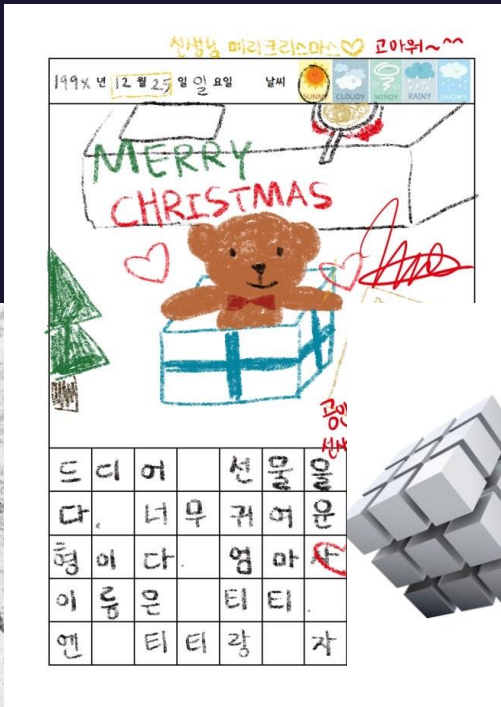
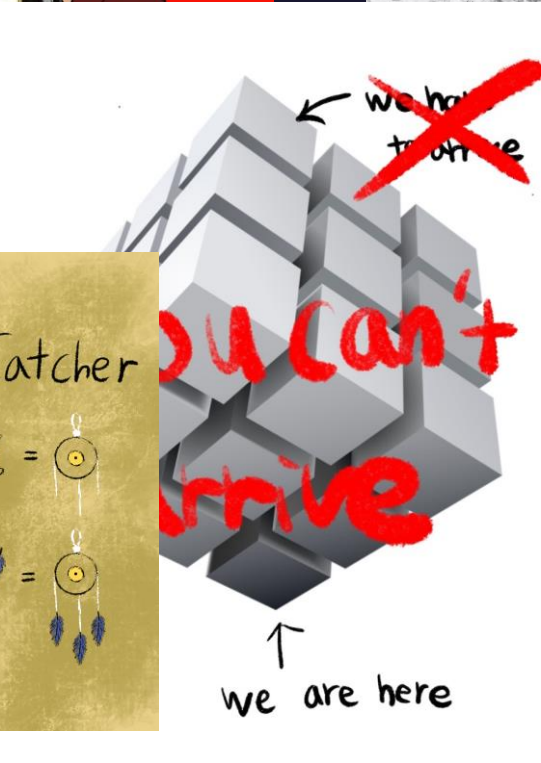
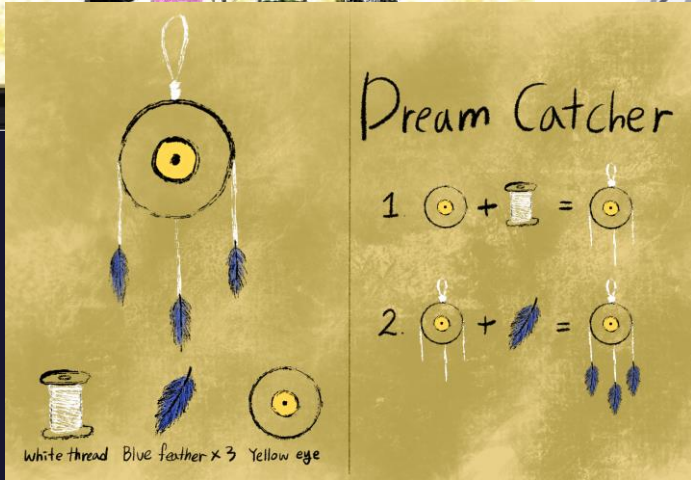
[STAGE 7] 최종 기획서.docx



[STAGE 8] 최종 기획서.docx

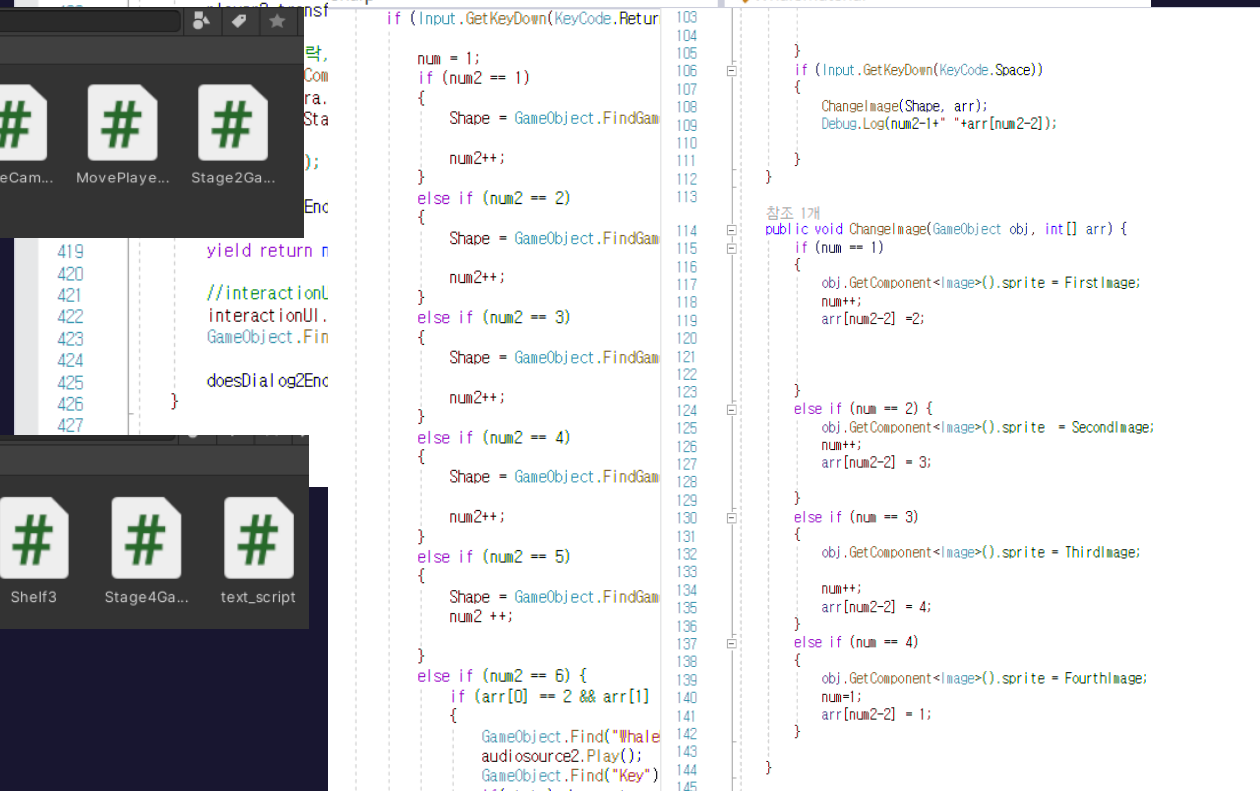
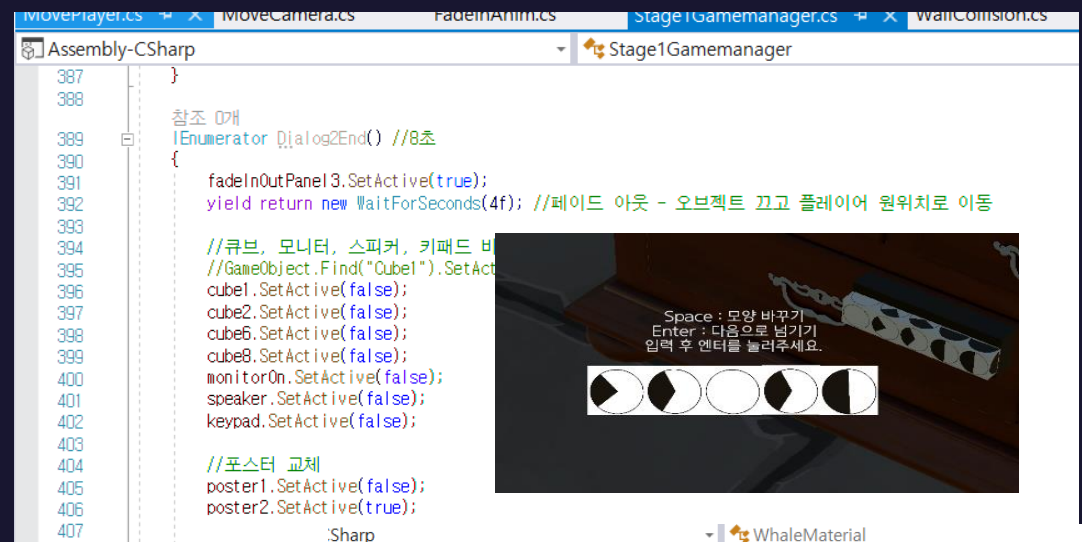
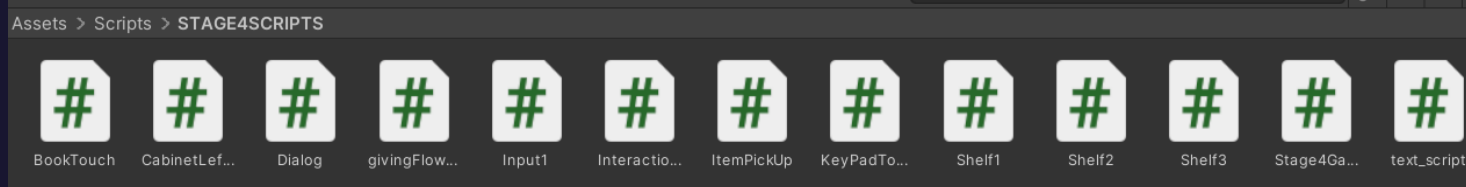
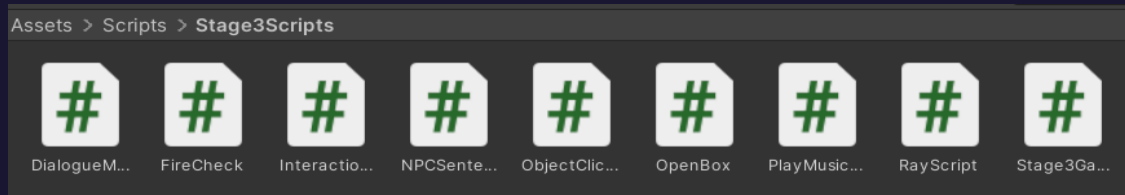
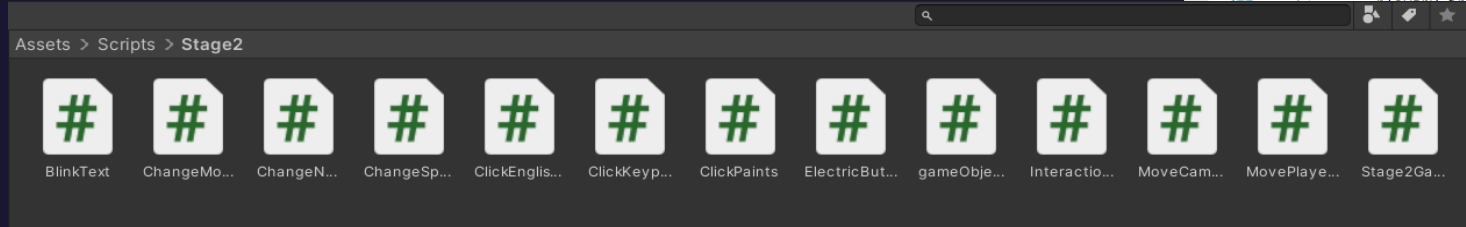
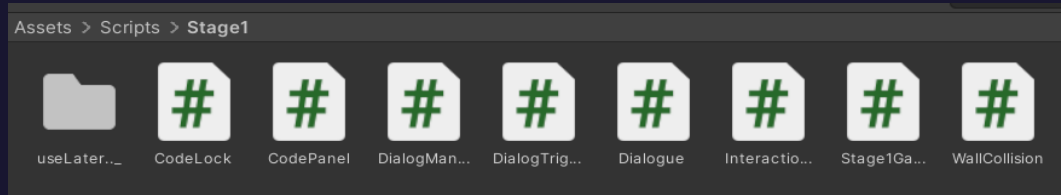


그래픽



| 코딩

3d 게임 너어... 쉽지 않다.



| 제작완료



STAGE 1 [THE CUBE]



STAGE 2 [THE WHITE GALLERY]



STAGE 3 [THE CHRISTMAS]

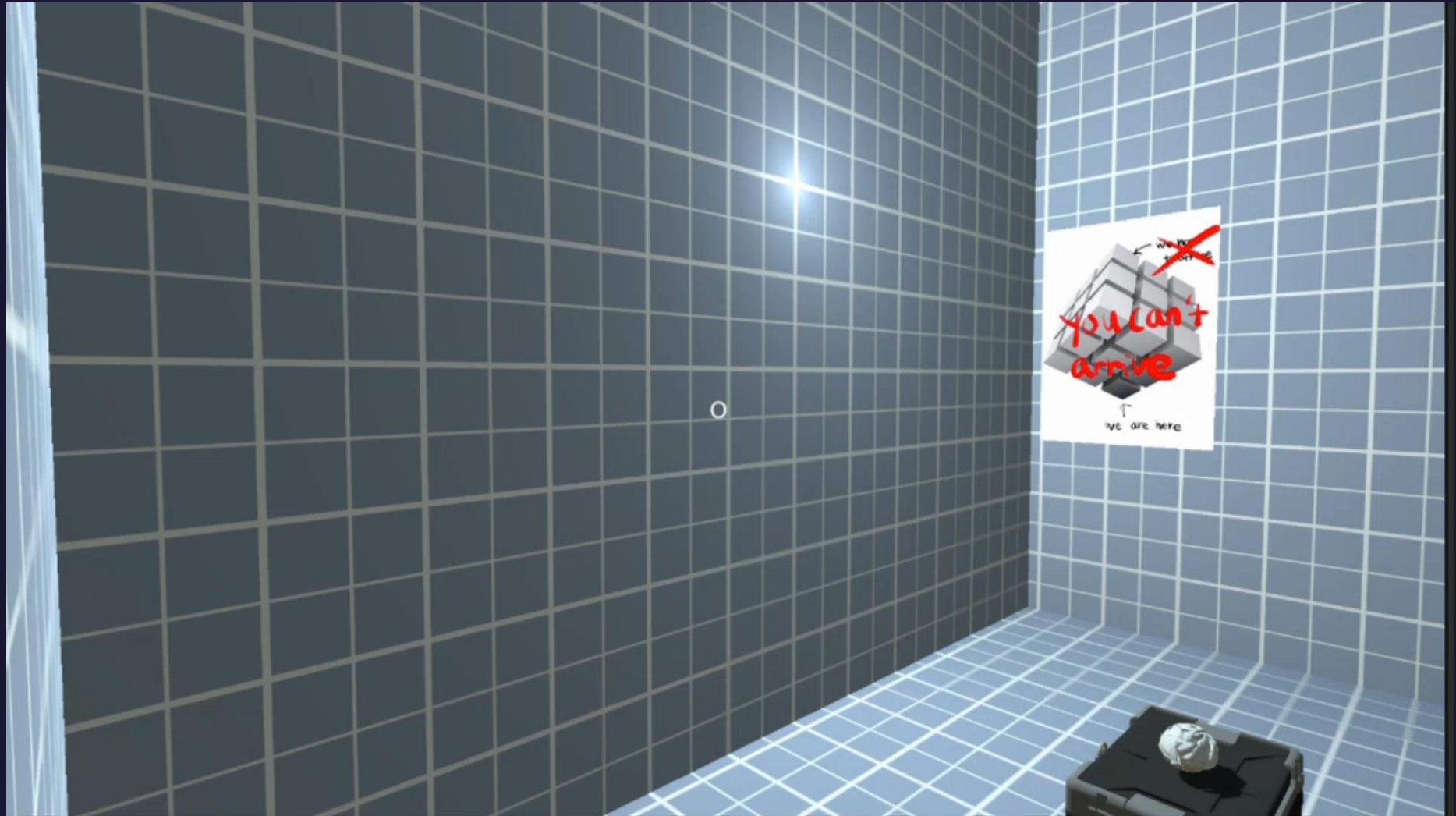


STAGE 4 [THE LIAR]



안녕 난 피노키오
내 코 멋지지?

| 게임 플레이 영상



| 제작중

앞선 스테이지보다 훨씬 더 신박하고 재밌는 STAGE들 대기중!. 관리인 C의 슬픈 과거사까지!



STAGE 5 [THE RIVER OF OBLIVION]



STAGE 6 [THE NIGHTMARE]



STAGE 7 [THE REVERSE]

STAGE 8 [THE UNCONSCIOUS]

| 앞으로의 계획



-27개의 STAGE를 다 완성하기는 넘 무리같아서..
아마 STAGE 13까지 CUT하고 남은시간엔
기존 스테이지들 오류 없이 동작하도록 디버깅 작업후에
SEASON1 같은 개념으로 마무리하게 되지 않을까 싶어요..
반응이 좋으면 겨울방학때 STAGE 14~27 마무리
+ 최종 결말까지 이어서 제작하기 ..?! ><

-최종 발표때까지 남은 5개의 스테이지 흥미롭게 구상하기
(inspired from escape room2..)

-그리고 스림출시 ...? (꿈개!!) ㅋㅋ
어렵다면 깃허브 or 사이트 하나 만들어서 배포 예정!

들어주셔서 감사합니당 ♡