

YOU' RE INVITED TO PAY FOR YOUR OWN GUILT



START

CONTINUE

EXIT

CUBE ESCAPE : DEATH GAME

InDex

1. Team Members
2. Introduction
3. Prologue
4. Story
5. How to Play
6. Main Menu
7. Recommendation
8. Epilogue
9. Finally
10. Event

Introduction

이름 : CUBE ESCAPE

장르 : 미스터리 퍼즐 어드벤처

플랫폼 : PC

개발툴 : Unity Collaborate

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



Team members

Main Game Design : 김서연

Sub Game Design : 황주이, 김지연, 최한비, 이선의

Programming: 김서연, 황주이, 김지연, 최한비, 이선의

Art : 김서연

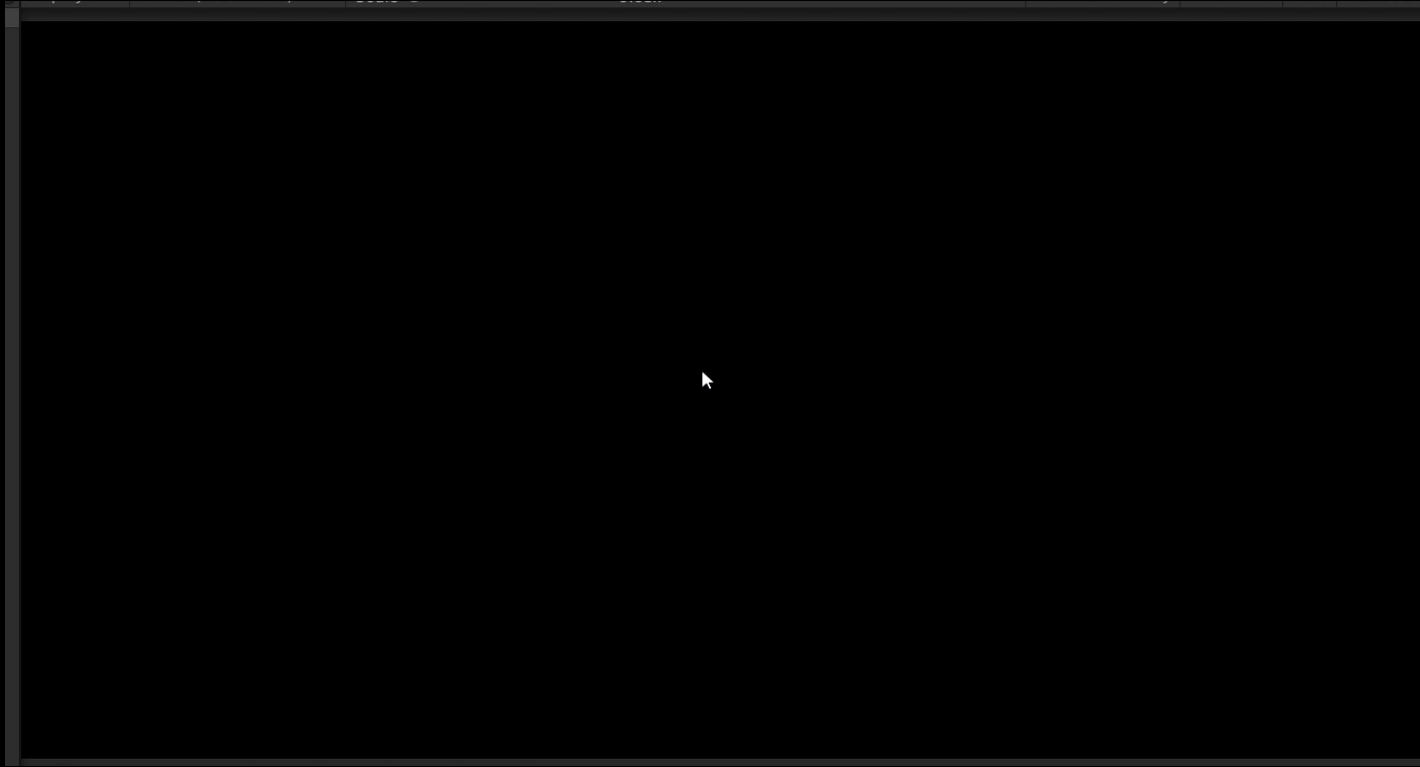
Prologue

‘악(惡)’

- 인간의 도덕적 기준에 어긋나 나쁜, 또는 그런 것.
- 도덕률이나 양심을 어기거나 남에게 피해를 주는 일.



Story

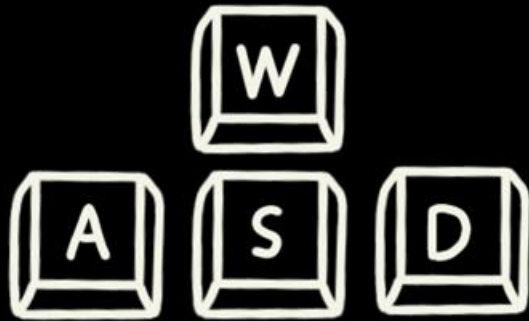


How to Play

Default Game Control



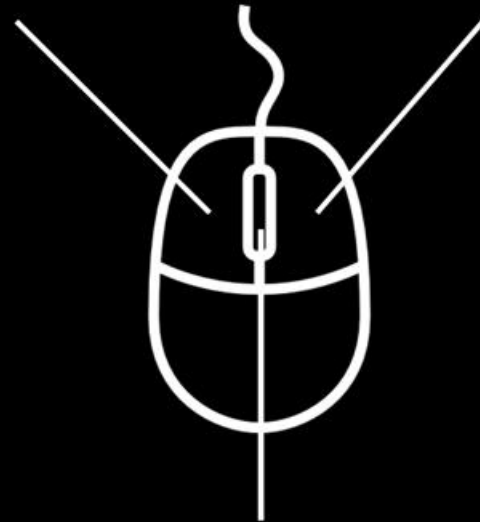
Pause



Movement

Item PickUp &
interaction

Item Drop &
Cancel



ZoomIn & ZoomOut

Main menu

ver.beta



조작법

YOU' RE INVITED TO PAY FOR YOUR OWN GUILT



START

새로 시작

CONTINUE

EXIT

이어서하기
(깨던 스테이지 다음부터 시작)

게임종료
입증

CUBE ESCAPE : DEATH GAME

©Copyright(c) 1996 Human Computers, Inc.

BETA

베타버전에만 있는 특별버튼 :
모든 stage에 접근 가능하도록함.

※ 다음스테이지로 이동할 때 저장장치가 동작.
START(NEW GAME) 버튼을 누르면 저장된 스테이지가 초기화됨.

CREDIT

크레딧

Beta btn



stage1

stage2

stage3

stage4

stage5

stage6

stage7

stage8

stage9

stage10

stage11

stage12

stage13

- 각 stage에 접근 가능하도록 함

- 원래는 STAGE1 부터 차근차근 깨야하나,
그럼 몇몇 STAGE밖에 플레이 못해보실 것 같아서
원하시는 STAGE 플레이해보시라고 만들어 뒀.

- 추후에 홈페이지에는 이 베타버튼 빼고 배포할 것!

Stage

Expected Play time : ?

Total Stage Num : 13

모든 STAGE 들은 CUBE ESCAPE 세계관이 녹아들어있음.

Recommendation

1. Someone who values the story.

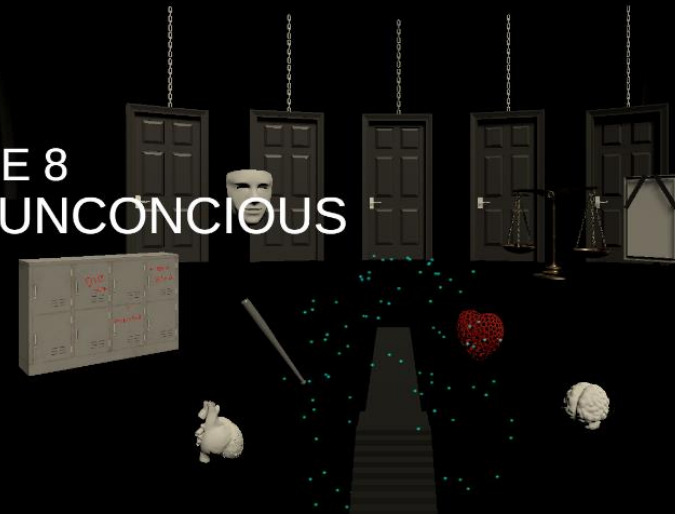
STAGE1



기본 BASIC ; STAGE1부터 플레이하셔야 큐브이스케이프 세계관을 이해하고,
추후 STAGE들을 더 재미있게 플레이해보실 수 있습니다~!

STAGE8

STAGE 8
THE UNCONCIOUS



관리인 C의 무의식의 세계.
도대체 그에게는 무슨일이 있었던 걸까.

Recommendation

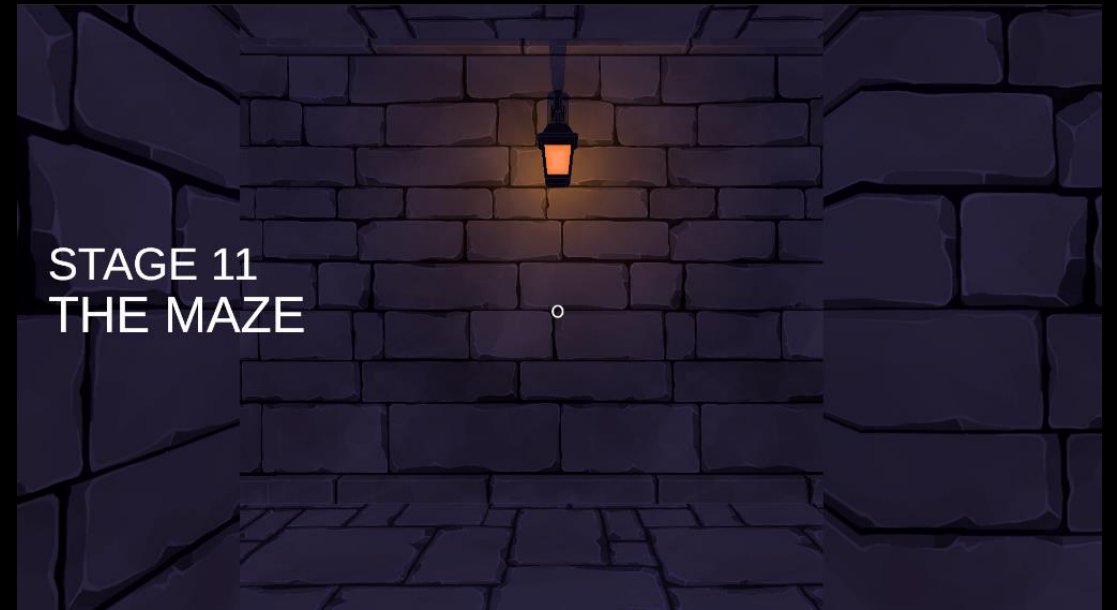
2. those who are confident in Control

STAGE 7 THE REVERSE



모든 것이 거꾸로인 공간
“발을 조금이라도 잘못디는 순간 넌 끝없는 나락속으로 떨어지고 말걸”

STAGE 11 THE MAZE



이번에 도착하고은 미궁? 근데 보통 미궁은 아닌것 같다.

“ 한발 한발 디을때마다 숨이 조여오는 걸 느껴봐 ”

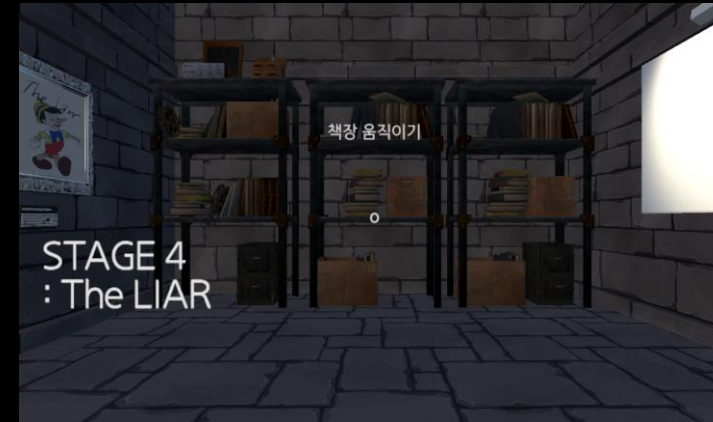
Recommendation

3. Those who are logical, sensible, quick-witted

STAGE 2 THE WHITE GARRELY



STAGE 4 THE LIAR



피노키오들은 자신들을 만들어준 제페토 할아버지를 죽입니다.
그리고 그 방에 들어간 사람들은 다들 피노키오들의 새 주인이 되고 아무도 살아남지 못했습니다.
피노키오들은 거짓말을 아주 잘하고 플 레이어는 그 거짓말을 분별해야합니다.
“진실을 찾지 못하는자에게는 오직 죽음뿐 ”

STAGE 12 THE WEIGHT OF VICE



가톨릭의 7가지 대죄와 그 죄의 무게
“너가 지은 죄의 무게를 알라 .
뉘우치지 못한자 이곳에서 영영 갇힐지이다.”

어딘가 스산한 흰색 갤러리..
어떻게 나가야하는걸까 ?

Recommendation

4. those who values the scenery



STAGE 5 THE RIVER OF Oblivion

망각의 강. 죽은자들이 모든 것을 잊고 처음으로 돌아갈때 건너게 된다는 강.
끝없이 펼쳐진 물과 자욱한 안개.

“아무리 배를 타고 움직여봐도 결국 제자리야.”

Recommendation

5. Someone who wants to feel fear.



내가 끄는 악몽이 현실로 실현되었다?

“내가 만들어놓은 함정들을 이리저리 잘도 빠져나오는군.

이번에는 네 머리속에서 가져와 봤어. 어쩌면 네가 가장 두려워하는 것?

이번에도 한번 탈출해 보라고.”



비하줄기 없는 미지의세계
“한발 한발 딛을때마다 숨이 조여오는 공포를 느껴봐 ”

Recommendation

b. Someone who wants to feel novelty.



“나는 인생에서 최악의 패를 가지고 시작했어.
너도 한번 내가 겪은 고통을 느껴봐 ”



겉으로만 따뜻하고 단란한 크리스마스를 보이고 있는 것 같던 어떤 한 집안의 거실.
그곳에 숨겨진 엄청난 비밀?
과연 이곳에서는 무슨일이 일어났었던 걸까.

Recommendation

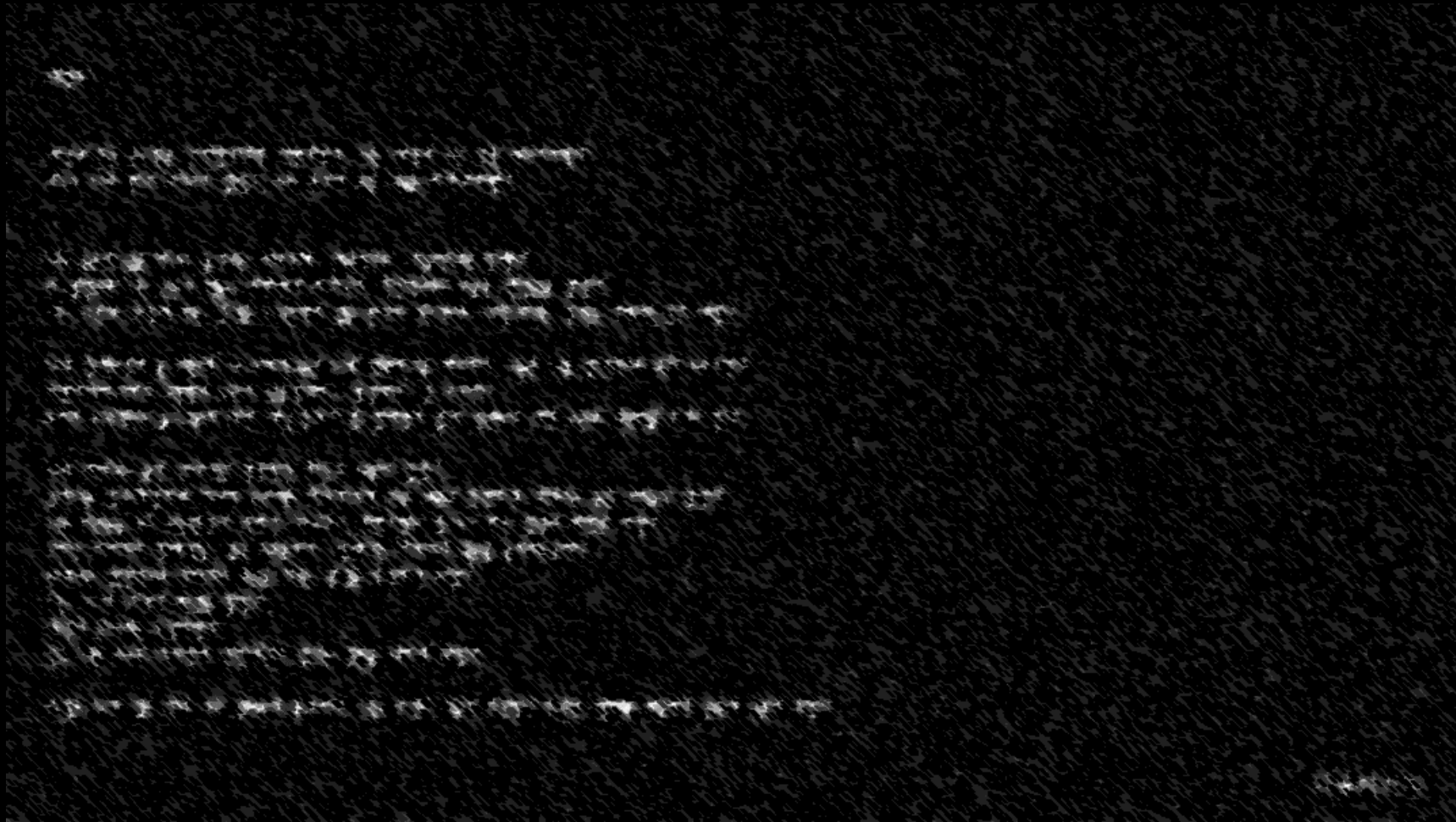
7. Those who want to test Luck



“ 죽음을 운명에 맡겨보는 것도 나쁘지 않은 선택이지.
이곳에서 너의 운명을 시험해보지 않을까? ”

epilogue

: stage13(마지막스테이지) 을 클리어한 이후에 나옴. 게임 해석 및 엔딩.



Finally

김지연: King 처음 들어왔을 때부터 방탈출게임을 만드는 것이 목표였지만 코딩도 잘 못하고 능력도 없는 제가 게임을 만든다는 게 자신이 없어서 도전하는 것이 많이 어려웠어요...그래도 해보자! 하고 시작한 프로젝트였는데 역시나 능력치가 부족해서 그런지 잘 만들지는 못했지만 TT TT 팀원분들의 도움을 받아서 너무 재미있게 만들었어요! 코딩의 코자도 모르고 배운 거 써먹을 줄도 모르는 사람이었는데 게임을 만들었다니 제가 너무 자랑스럽고 이번 방학을 알차게 보내는 거 같아서 너무 행복해요 ㅎㅎ 팀원분들 진짜 진짜 대단하시고 존경하고, 감사드리고 수고하셨다고 말씀드리고 싶어요♡

최한비: 3d 게임 제작도 처음이고 공포, 스릴러라는 장르와도 친하지 않아서 프로젝트 초반에는 걱정이 엄청 많았습니다 TT TT 하지만 좋은 팀원분들 덕분에 많은 도움을 받아 상상했던 것 이상의 퀄리티를 가진 게임을 완성할 수 있었던 것 같아요!! 특히 기획이나 전반적인 제작에 있어 정말 다방면으로 고생하신 서연님께 감사하다고 말씀드리고 싶습니다! 방학동안 프로젝트 하면서 팀원분들 한번도 못본 게 정말 아쉽네요 TT TT 나중에라도 다 같이 만날 기회가 있으면 좋겠어요...! 모두 정말 수고하셨습니다~~

Finally

이선의: 프로젝트 진행하면서 스테이지 세 개를 세부기획하고 코딩하였는데 어떻게 유니티로 기능을 구현하는지를 많이 배웁니다. 또 PM님께서 잘 소통해주시고 다른 팀원들도 어떻게 코딩하시는지 보면서 씬 하나를 구성하는 방법을 터득하였습니다. 힘들고 밤 새 적도 많지만 배우는 것도 많고 게임 주제도 흥미로워서 재미있었습니다 감사합니다

황주아: 3D 게임을 만들어 보는 건 처음이었는데 역시 고려할 것도 많고 쉽지 않은 작업이었던 것 같습니다. 그래도 어려웠던 만큼 많이 성장한 것 같다는 느낌이 들어요!

이번에 만든 게임이 방 탈출 게임인 만큼 각 스테이지의 탈출 방식 아이디어가 중요했는데 매 스테이지 기획을 할 때마다 다른 사람들의 아이디어를 보는 것도 아주 재미있었습니다.

어쨌든 그렇게 다들 창의력이 좋으신지 ...!

이번 프로젝트를 하며 정말 배움을 싹 얻어 달려왔는데 저희 팀원들 모두 정말 고생 많으셨다고 말씀드리고 싶습니다 😊

Finally

김서연 : 제가 살면서 첫 프로젝트를 게임제작으로 하게 되었는데 살면서 뭔가를 이렇게 열심히 해보적이 있었던가 하는 생각이 들 정도로 두달 동안 밤낮 구분없이 열심히 작업했던 거 같습니다. 두달 동안 하루도 빠짐없이 마음줄이며 ‘완성할 수 있을까’ 라는 걱정을 했는데 이렇게 게임파일로 빌드된 것을 보니 정말 감격스럽네요. ㅎㅎ PC 게임을 완성하기에 노베이스에서 출발해서 고작 두달이라는 시간동안 이만큼의 성과를 일구어낸 저희 팀원들이 정말 자랑스롭습니다. 저희 팀원분들 정말 너무 수고 많으셨고 부족한 저를 정말 PM으로서 믿고 따라주셔서 정말 감사합니다!!

이번 프로젝트로 얻어가는 게 정말 많은 것 같다고 느낍니다.

우선은 제가 저희학교 면접볼때 무엇을 하고싶냐던 면접관의 질문에 king이라는 동아리 들어가서 게임만들어보고싶다! 라고 대답했었는데, 이게 정말 현실이 되니까 마음이 모그모그 해지네요.. 저의 게임을 제작해보게다는 저의 버킷리스트를 하나 달성해서 너무 기쁩니다.

그리고 특히 방탈출게임제작은 프로그래밍자체가 어려운 알고리즘 문제 푸는 거랑 다름바가 없어서 두달전과 지금 제 자신을 보면 엄청 성장한 기분이 드는 것 같아요. 처음엔 가벼운 장치하나 구현하는데도 하루이틀이 걸리곤 했었는데 말이죠.. 아마 이번엔 저희 팀원분들이 모두 마찬가지로일거라는 생각이 드네요!

마지막으로 PM자리에 있으면서 그 어떤 활동으로도 얻을 수 없는 값진 능력들을 얻어갑니다. 이번 프로젝트 활동을 통해 리더로서의 책임감과, 팀원과의 의사소통능력, 위기상황대처능력 등 많은 것들을 배워가는 것 같습니다.

바로 어제까지도 갑자기 생각지도 못한 상황이 발생해서 팀원분들 맘고생이 심하셨을텐데 늦은 밤 새벽까지 같이 문제해결해주시느라 수고 많으셨습니다 ㄸ ㄸ .. 이제 저희 프로젝트는 거의 끝나지만 저희의 연(?)은 끝나지 않았으니 앞으로도 종종 연락하면서 지내면 너무 좋을 것 같아요!><

Special Event

: stage 2를 클리어하시고 마지막 탈출 비밀번호를 보내주신 선착순 한분께
스타벅스 아메리카노 기프트콘을 증정하도록 하겠습니다~! (기한 오늘)

- 탈출 방법을 모르겠다! 아래 스테이지 제작자분께 여쭙보세요!

김서연: 모든 스테이지

김지연: 4, 5, 9

황주아: 2, 6, 12

최한비: 1, 8, 11

이선의: 3, 7, 10