

⚠ ⚠ ⚠ 스포일러 주의 ⚠ ⚠ ⚠

YOU' RE INVITED TO PAY FOR YOUR OWN GUILT



START

CONTINUE

EXIT

CUBE ESCAPE : DEATH GAME

Team members

Main Game Design : 김서연

Sub Game Design : 황주이, 김지연, 최한비, 이선의

Programming: 김서연, 황주이, 김지연, 최한비, 이선의

Art : 김서연

Introduction

이름 : CUBE ESCAPE

장르 : 미스터리 퍼즐 어드벤처

플랫폼 : PC

개발툴 : Unity Collaborate

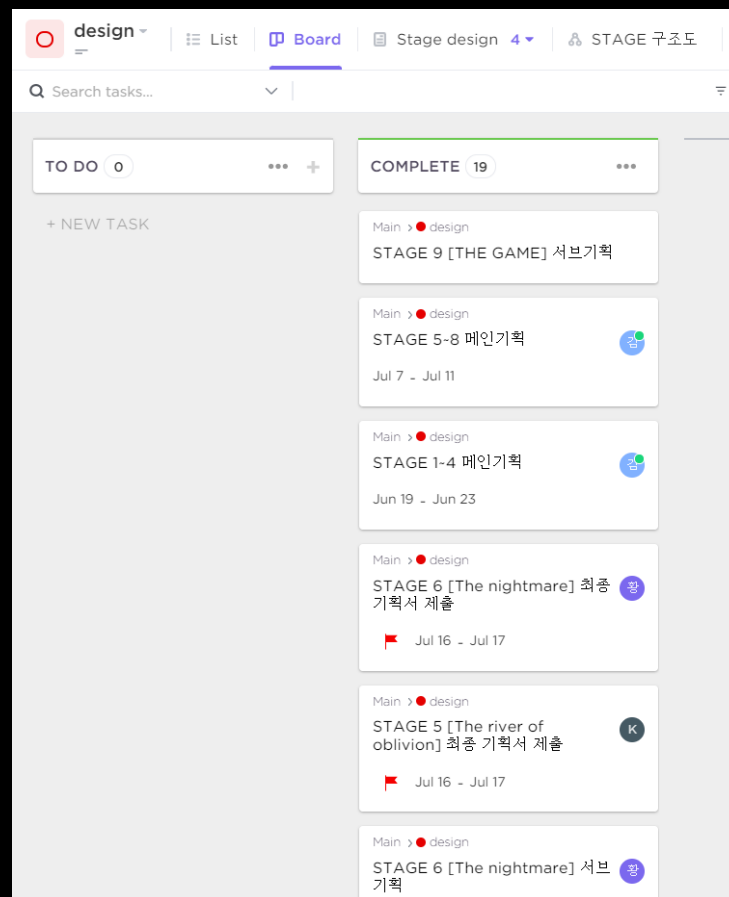
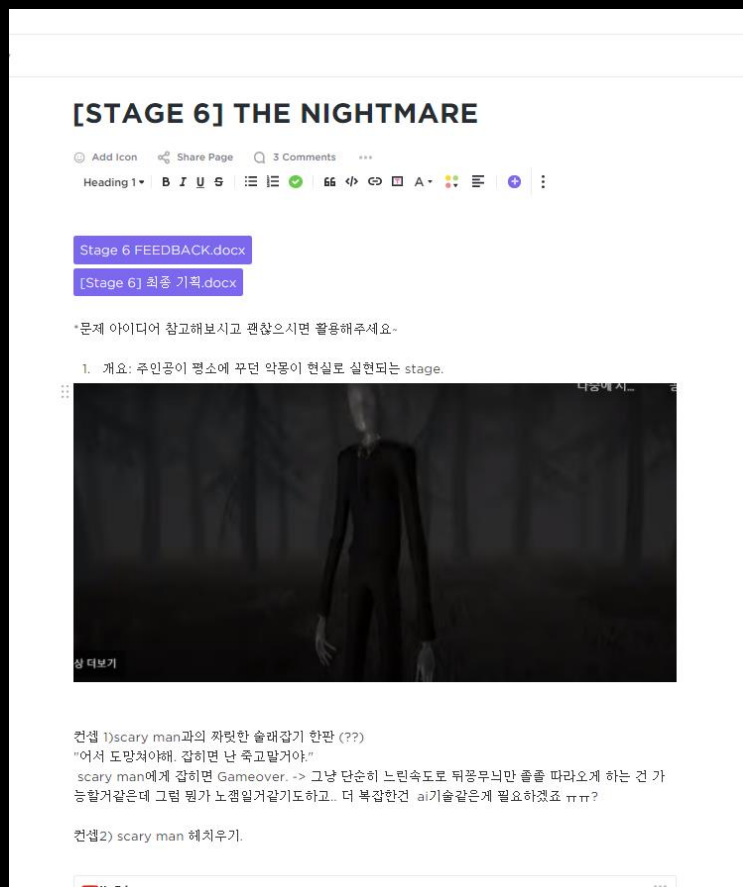
#방탈출 #오프라인 #싱글 플레이 #1인칭
#3X3=27개의 스테이지(각각 다른 컨셉)
#스토리



Project tool

With **click up**

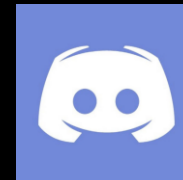
← 일정 수준이상 사용하고 나니까 돈 내라고 하던,,



- 자체 docs (구글문서) 활용 : 파일까지 업로드 가능.
- Task 할당 시스템 활용 : 기한 설정 및 체크가능.

매주 목요일 전달사항 전달.

With DISCORD



이름	수정한 날짜	유형	크기
[stage12 제작피드백]	2021-08-15 오전 7:24	Microsoft Word ...	1,650KB
1주차 (게임 개요)	2021-07-05 오후 7:06	Microsoft PowerP...	4,872KB
16~18 해야할일 [자동 저장]	2021-08-18 오전 12:54	Microsoft PowerP...	1,858KB
16~18 해야할일	2021-08-16 오전 10:54	Microsoft PowerP...	1,714KB
EXE파일 디버깅	2021-08-18 오전 12:54	Microsoft PowerP...	60KB
stage9 제작피드백	2021-08-15 오전 6:27	Microsoft Word ...	3,687KB
stage10 제작 피드백	2021-08-15 오전 6:50	Microsoft Word ...	491KB
stage10 제작피드백	2021-08-15 오전 7:55	Microsoft Word ...	255KB
stage11 제작 피드백	2021-08-15 오전 6:50	Microsoft Word ...	493KB
큐브이ске이프_7주차 전달사항	2021-08-15 오후 8:48	Microsoft PowerP...	959KB
큐브이ске이프_3주차 전달사항	2021-07-18 오후 5:19	Microsoft Edge P...	943KB
큐브이ске이프_4주차반 전달사항	2021-07-29 오후 8:26	Microsoft Edge P...	779KB
큐브이ске이프_4주차반 전달사항	2021-07-29 오후 8:26	Microsoft PowerP...	758KB
큐브이ске이프_5~6주차 전달사항	2021-08-05 오후 9:22	Microsoft Edge P...	679KB
큐브이ске이프_5~6주차 전달사항	2021-08-09 오후 11:07	Microsoft PowerP...	1,365KB

Project Plan

2021년 6월



2021년 7월



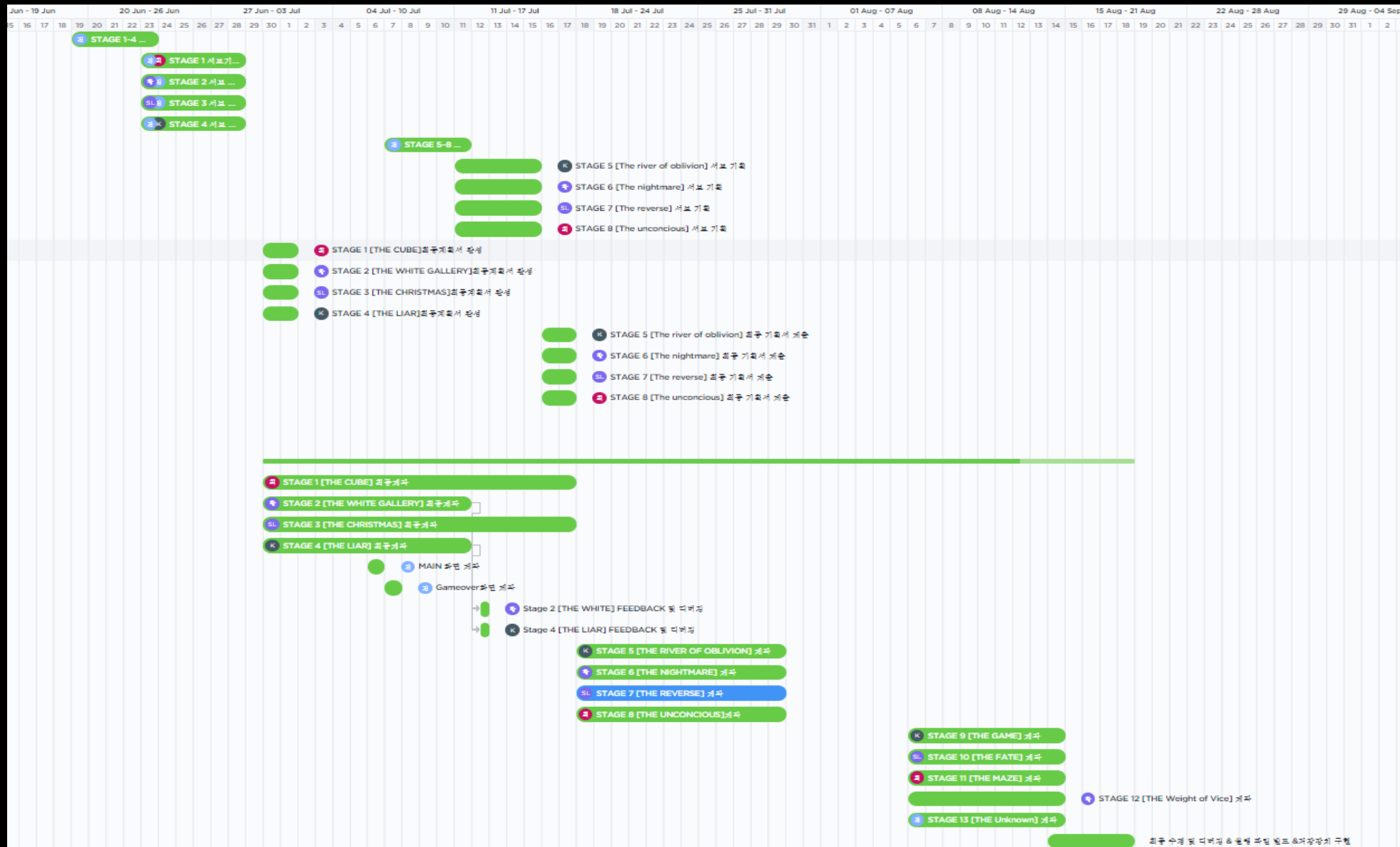
2021년 8월



음력 6월 2일, 초복



Project progress — Gant Chart



! ! ! 스포일러 주의 ! ! !

Project Beta test 방탈출 게임 특성상 자세한걸 노출하게 되면 스포일러를 하게 되어서 저번 최종발표때
는 자세히 말씀드리기가 조심스러웠는데 이제는 배포 이후니까 구석구석까지 열심히 소개할거예요 ><,,

Project progress – design

STAGE 2 THE WHITE GALLERY

메인기획자의 초기 기획본.

[STAGE 2] THE WHITE

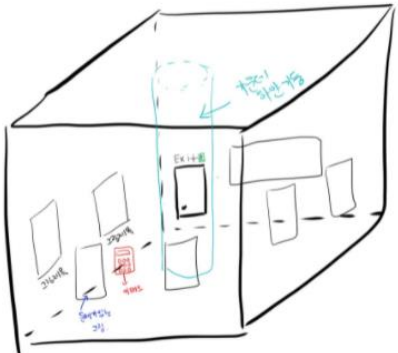
Add Icon Share Page 8 Comments

Heading 1 B I U S

큐브이스케이프_STAGE...o 기획본.docx

[STAGE 2 FEEDBACK].docx

1. 개요: 주변이 온통 하얀 GALLERY, 마치 영문도 모른채 이곳에 끌려온 '나'의 기분과 몸서리 찬다. 밤인지 낮인지 구분할 수 있는 작은 창문조차 하나 없으며, 눈에 보이는 것은 정체를 알 수 없는 기괴한 그림의 액자 몇점<그래픽필요>과 그리고 의미심장한 낙서 (Can you escape the doom?) 뿐이다.



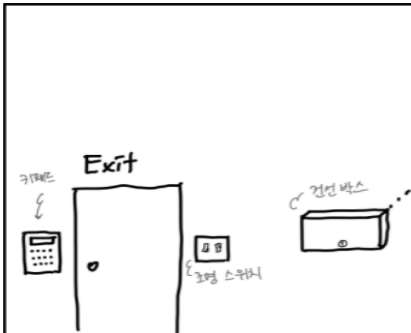
2. 활용할 Asset :

1) White texture

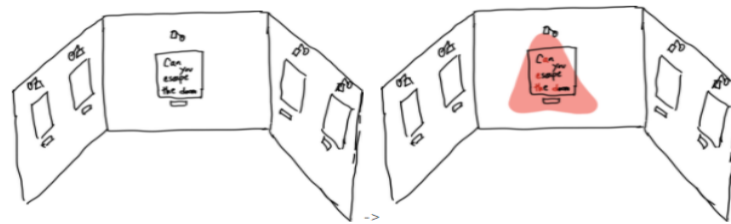
서브기획자의 최종 기획본.

이 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 적외선 조명이 들어옴.



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



[일반 조명] [UV조명]

-> 메인기획자가 stage의 전반적인 틀을 잡아서 전해주면
서브기획자들이 3~4일 동안 나머지 요소들 (게임배경,문제,BGM 등등)을 채우고 피드백.

Project progress — design 맛보기

STAGE 6 THE NIGHTMARE

Stage 6 The nightmare

어두운 방. 플레이어는 손전등을 들고있음.

Scary man은 주인공을 똑같이 따라하여 움직인다. 단, 처음 배치와 주인공과 반대로 되어있어 주인공이 앞으로가면 따라서 앞으로 P5쪽.

https://youtu.be/qXIPsNzjY_4 2:20 참고

<Scary man을 처리하라.>

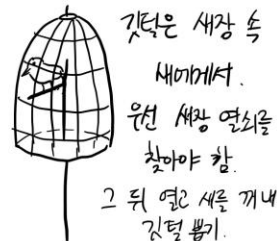
어떻게? 악몽을 건라한다는 느낌캐쳐.

방안에 놓인 재료들은 모아 느낌캐처를 만들어라

책상위에는 느낌캐쳐 도안이 있음.

방 안에서 재료를 찾아야 함.

느낌캐쳐의
가운데 부분이
눈알과 비슷하게 생겼
다.



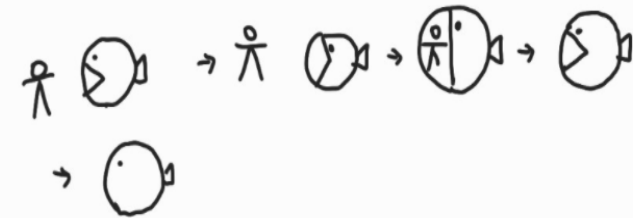
중요한 책상위(선)

놓여있음.

STAGE 4 LIAR

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

- 책 뒤에 있던 상자에 11011 * 라고 중앙에 쓰여 있고 구석에 작게 bi>decimal 혹은 bi라고 적혀 있음
- 칼을 이용해 그림을 찢으면 그림에 1011이라는 숫자가 있음
- 11011 은 십진수로 27, 1011은 십진수로 11, $27 \times 11 = 297$ 이 숫자를 그림 옆 비밀번호 입력기에 입력하여 그림 금고를 연다.
- 애니메이션을 이용해서 도형문제 풀고 열쇠 얻기
- 그림 금고 속 빔프로젝터를 작동시키고 찬장 위에 있는 흰색 블라인드를 내려서 애니메이션을 본다.
- 애니메이션은 컷 단위로 고래가 피노키오를 쫓고 먹는 영상. 입 모양이 달라짐.



- 서랍에 있는 도형 입력기에 위 도형을 차례로 입력하면 열쇠를 얻고 그 열쇠를 통해 찬장의 자물쇠를 연다. 여는 순간 메시지가 나옴.

<피노키오는 당신을 죽일 것입니다. 진실을 말하는 단 하나의 피노키오에게 꽃을 주어 탈출하세요.>

Project progress — design 과 현실

STAGE 10 THE FATE

[STAGE 10] THE FATE

1. 개요 : 운명의 방. 이곳에는 트럼프카드, 주사위 등을 활용한 단순한 미니게임들을 할 수 있는 장치가 마련되어있음. 이 방에서 통과하기 위해서는 단순 '운'이 좋아야함.

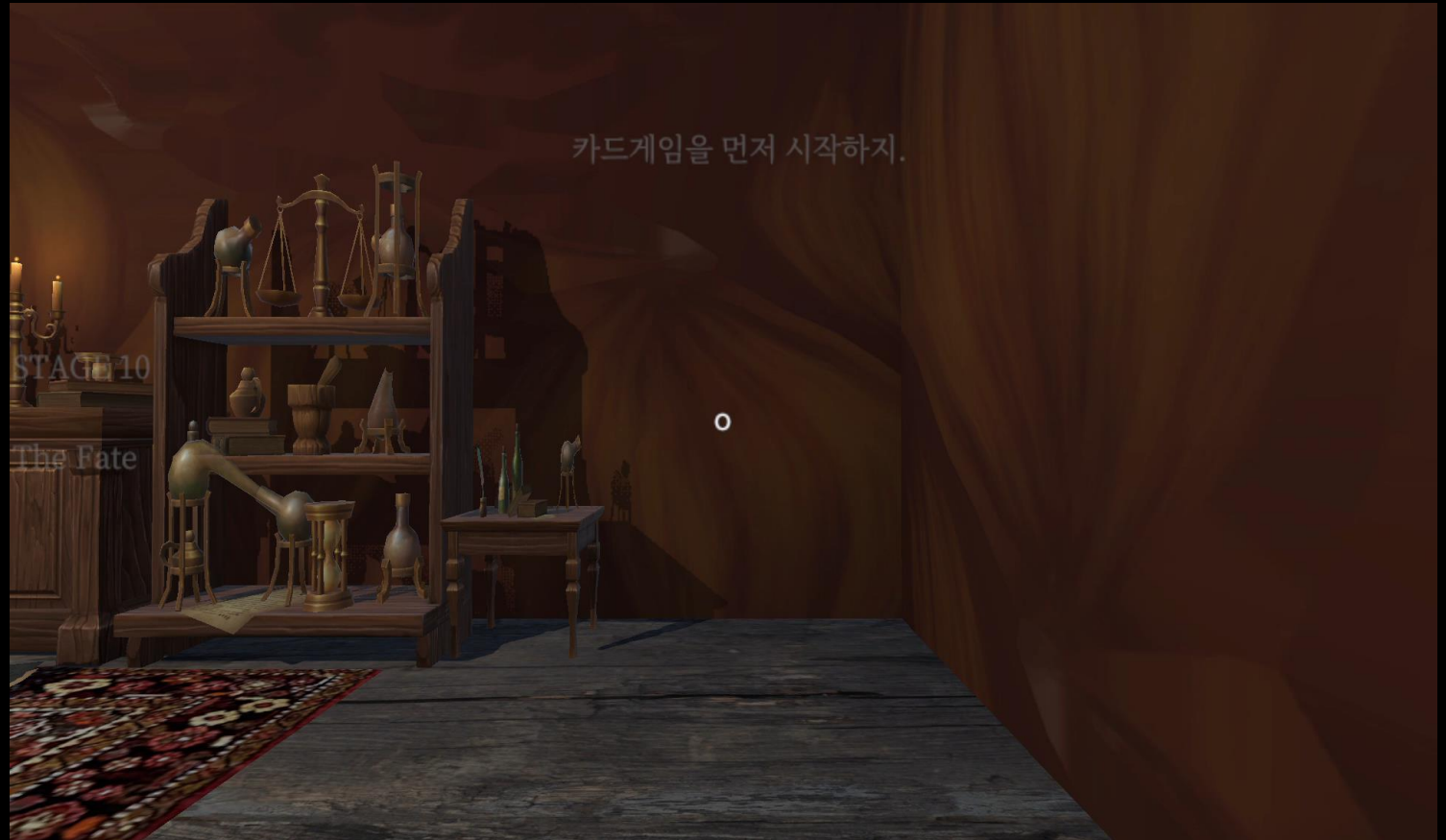
방에 들어가면 커다란 테이블과 의자 한 개가 있다. 타로 점집처럼 신비롭고 묘한 분위기가 난다. 벽은 어두운 보라색, 조명이 은은하다. 벽에 붙은 책장과 책상에는 이상한 제목의 책들만 가득하다. 트럼프 카드와 주사위를 이용해 게임을 두 번 한다. 통과하면 다음 스테이지로 이동할 수 있다.

"너의 운명을 한번 시험해보지 않겠어? 과연 신께서도 너의 생존을 바랄지말이야"

"죽음을 운명에 맡겨보는것도 나쁘지 않은 선택이지"



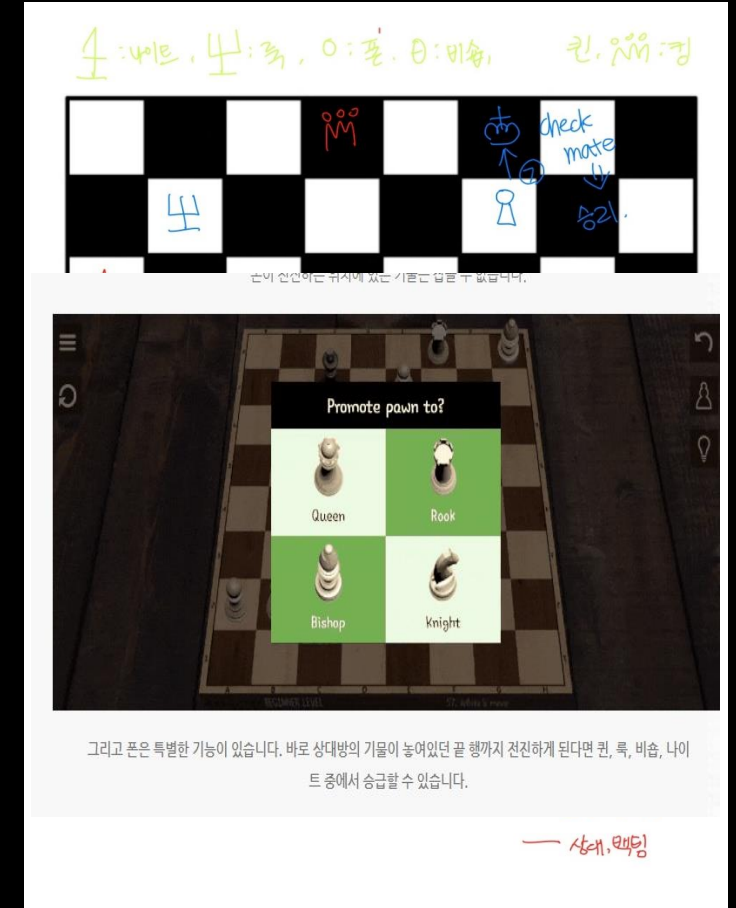
"우연이 아닌 선택이 운명을 결정한다."



Project progress — design 과 현실

STAGE 9 THE GAME

스테이지 디자인을 위해
체스공부도 열심히,,



체스 논리짜느라 머리 터지는 줄 ㅜㅜ

Project progress — design과 현실

STAGE 5 THE RIVER OF OBLIVION

[STAGE 5] THE RIVER OF OBLIVION

☺ Add Icon 🔄 Share Page 🔍 13 Comments ***

Heading 1 • **B** *I* U **S** |

[STAGE 5] 최종 기획.docx

1. 개요: 망각의 강. 죽은자들이 모든것을 잊고 처음으로 돌아갈때 건너게 된다는 강.

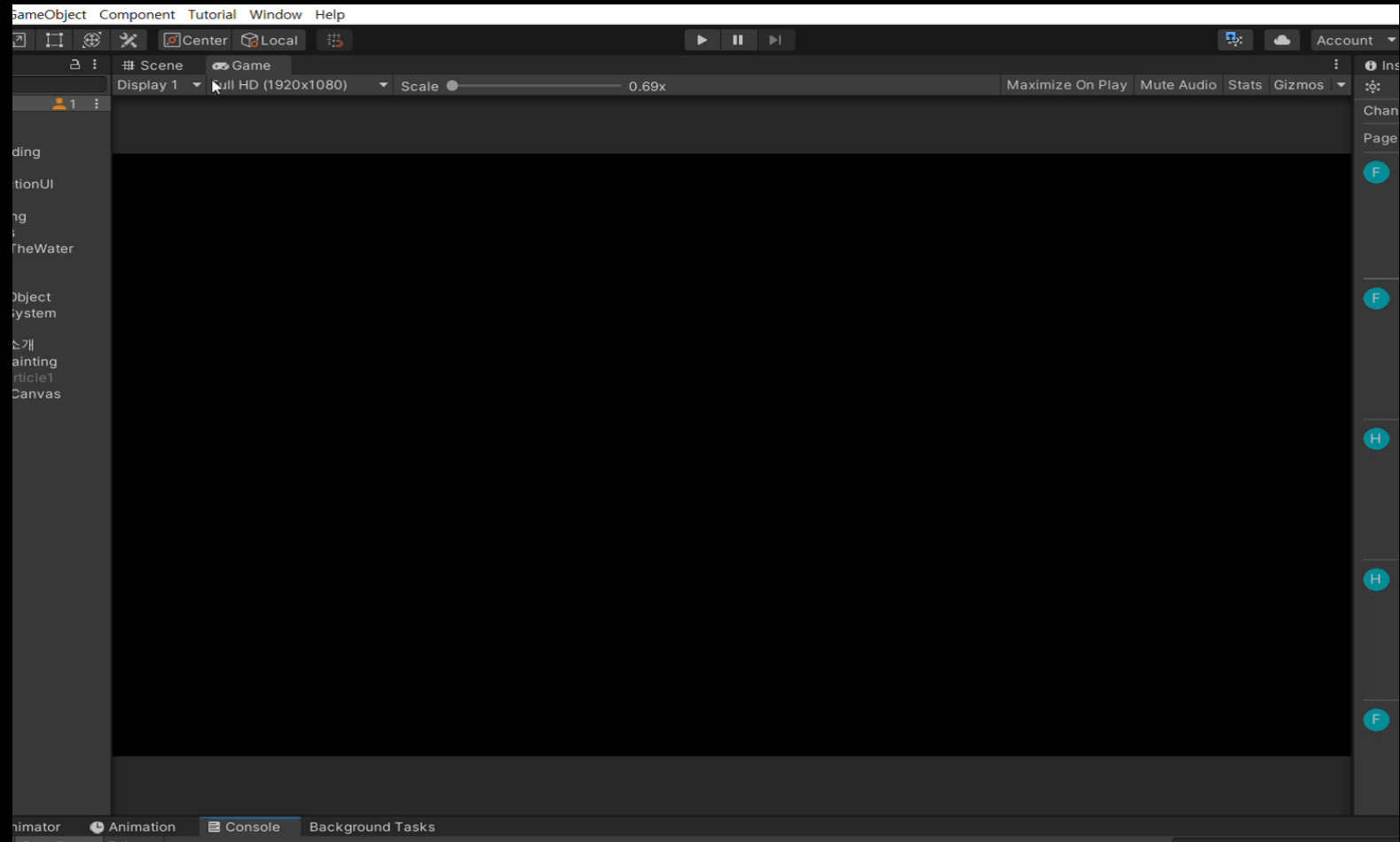
끝없이 펼쳐진 물과 자욱한 안개, 그리고 시든꽃과 나뭇배를 운항하는 늙은 뱃사공 한명(이분도 관리인C에게 잡혀 CUBE공간에서 탈출하지 못하고 있는 것 같다. 무엇인가 물어봐도 항상 묵묵부답이다.) 그리고 그는 나와같이 아무것도 기억을 하지 못한다.

“아무리 배를 타고 움직여봐도 결국 제자리야.”

-> 이걸 유니티로 어떻게 구현할지 문제.. 배를 타는건 그냥 플레이어를 배에 상속시키던지 해서 같이 움직일수 있도록? 하면 될거같은데, 제자리로 오게되는건.. 음 플레이어가 배를 타고 특정경계이상으로 넘어가면 썬 자체가 처음부터 다시시작하도록? 설계해도 괜찮을듯!

플레이어는 배를 타고 아무리 이동해도 결국 처음으로 도착하게 된다는것을 인지.

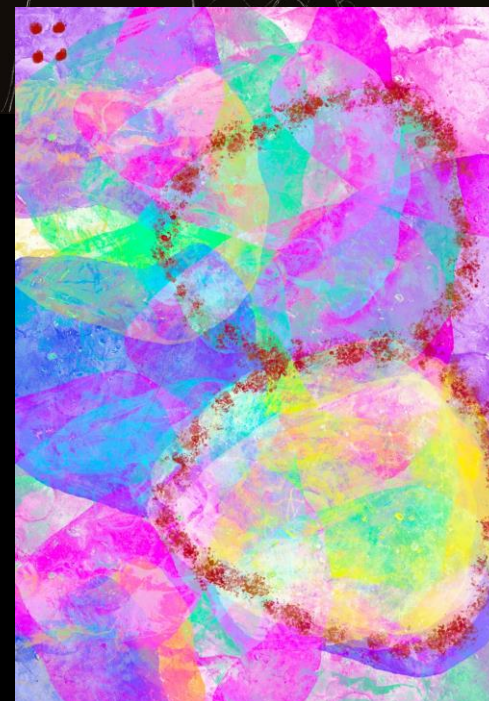
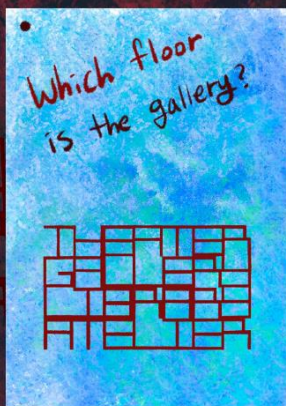
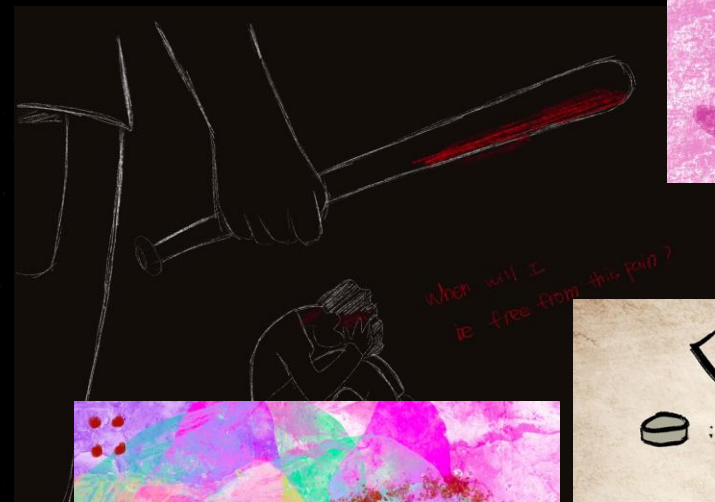
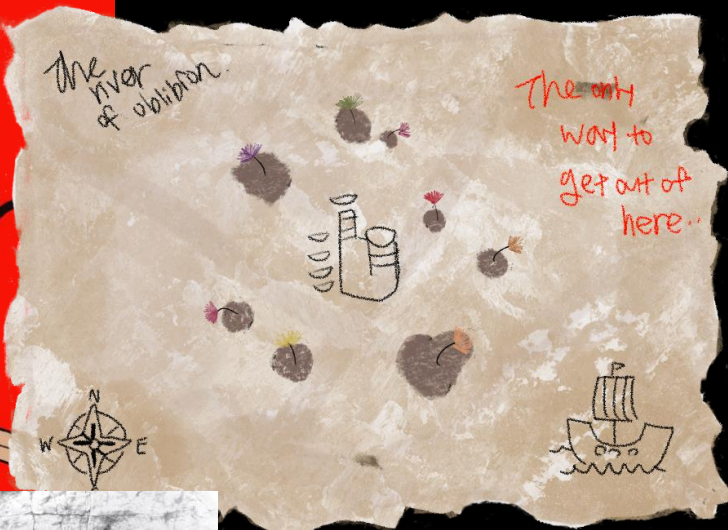
그리고 그냥 물속에 킁떡해져서 잡수. 그럼 스테이지 clear -> 약간 그 코난 극장판중에 베이커가의 망령인가? 에서 코난이 와인통깨부셔서 그안에 익사(?)하게 되면 그 스테이지를 clear하게 되는데 갑자기 그게 생각나서..



Project progress - graphic

: 그래픽의 그 자도 모르던 정말 많은 그림을 그려내어...헤헬

혼자서 모든 그래픽 담당하게 됐어서 엄청 부담이었는데 중간중간에 팀원분들이 자체적으로 그래픽 제작해주셔서 넘 감사했습니다 ㅠ ㅠ



Project progress - coding

RAYCAST



* 필수 스크립트

Interaction Controller : 사물과의 상호작용

Stage Manager : 스테이지 깨는 데 필요한 조건

그 외는 스테이지별로 천차만별 ...!

+ Unity Collaborate에 적응하는데 시간이 꽤 걸렸었던 ㄸㄸ

+ 저장장치 구현은 PlayerPrefs 이용!

```
참조 1개
void CheckObject()
{
    int x = Screen.width / 2;
    int y = Screen.height / 2;
    Ray ray = cam.ScreenPointToRay(new Vector3(x, y));

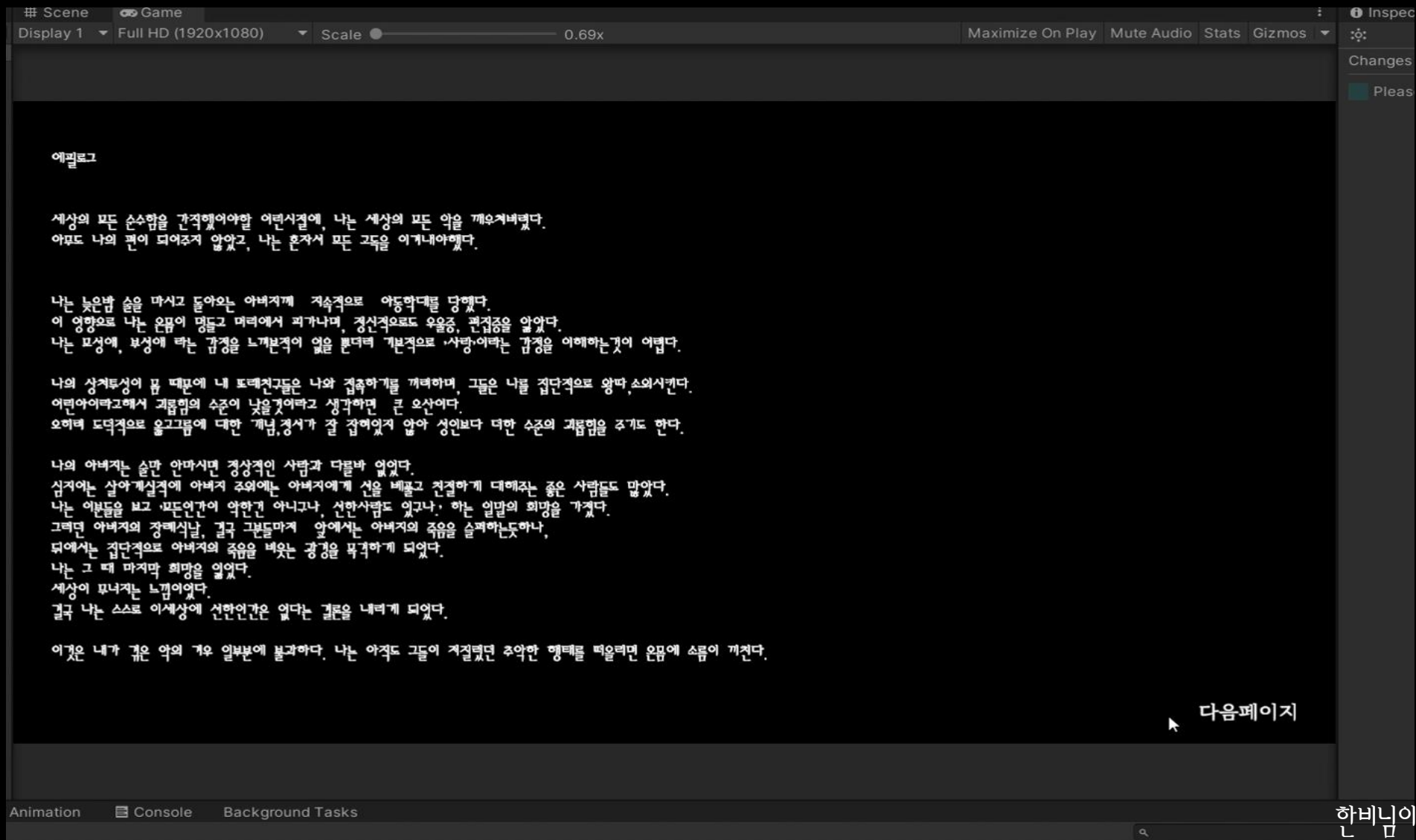
    if (Physics.Raycast(ray, out hitInfo, sizeof(Lazer) && hitInfo.transform.CompareTag("interaction")))
    {
        Contact();
        //Debug.Log(hitInfo.transform.name);
    }
    else
    {
        notContact();
    }
}

참조 1개
void Contact()
{
    showEvent();
}

참조 1개
void notContact()
{
    for (int i = 0; i < interactionUI.Length; i++)
    {
        interactionUI[i].GetComponent<Text>().text = "";
    }
}
```

```
Stage1Gamemanager.cs  SceneManagement.cs  InteractionController2.cs  DiceCheckZoneScript.cs
Assembly-CSharp
QuestTriggerKey = true;
}
}
//
var system = FindObjectOfType<DialogManager>();
if (system.sentenceNum == 1) //첫 대사 출력 후 카메라 두리번 두리번
{
    dialogBtn.SetActive(false); //대화 패널 off
    //카메라 두리번 두리번
    if (rotateTime >= 5.5f && rotateTime <= 7f) //오른쪽으로 1.5초동안 회전
    {
        dialog1Camera.transform.RotateAround(player1.transform.position, Vector3.up, 20f * Time.deltaTime);
        rotateTime -= Time.deltaTime;
    }
    else if (rotateTime >= 5f && rotateTime < 5.5f) //0.5초동안 그 자리 그대로 유지
    {
        rotateTime -= Time.deltaTime;
    }
    else if (rotateTime >= 2f && rotateTime < 5f) //왼쪽으로 3초동안 회전
    {
        dialog1Camera.transform.RotateAround(player1.transform.position, Vector3.up, -20f * Time.deltaTime);
        rotateTime -= Time.deltaTime;
    }
    else if (rotateTime >= 1.5f && rotateTime < 2f) //0.5초동안 그 자리 그대로 유지
    {
        rotateTime -= Time.deltaTime;
    }
    else if (rotateTime >= 0 && rotateTime < 1.5f) //오른쪽으로 1.5초동안 회전
    {
        dialog1Camera.transform.RotateAround(player1.transform.position, Vector3.up, 20f * Time.deltaTime);
        rotateTime -= Time.deltaTime;
    }
    else
    {
    }
}
```

Ending



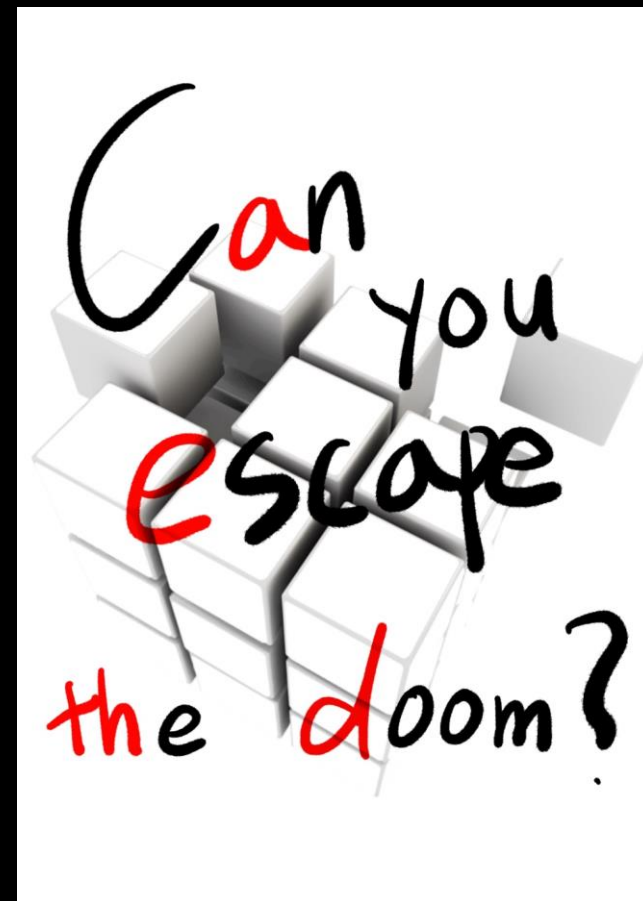
하비니이 일일이 작성해주
시 저서스러운 크레디

Project review

STAGE 1 큰것이 먼저오는게 순리라고 했더니 큰수부터 입력하는게 아니라,
진짜로 큐브크기가 큰것부터 입력하더라는 ㅎㅎ



STAGE 2 DEATH 찍어서 맞추기 ~!



In future

1. 버그 고치기
2. 게임 배포할 웹페이지 제작
3. 인스타그램 / 페이스북 홍보
4. 아마 공식배포는 이번 겨울방학 쯤?
5. Season 2?