

CUBE ESCAPE :Death game

2주차 전달사항

목차

1. 1주차 목표
2. 완성된 STAGE시현 및 동료들 FEEDBACK
3. 2주차 목표 설정 ,일정소개 및 역할분담.
4. 기획 피드백 & STAGE 5~8역할할당
5. About 코딩 (코딩방식통일,버튼클릭 문제 해결,유니티 콜라보활용시 주의점)
6. 폴더정리
7. GAMEOVER화면 아이디어추천
8. 메인화면 브금추천
9. 여러가지 결정사항
- 10.마지막으로 부탁할 점.

1주차목표 (7.1~7.8)

□ STAGE 1 ~4구현(코딩)

✓ STAGE 1~4 그래픽 제작.

✓ 시작화면 + 게임종료 화면 구현

BUT 기한 연장 +3일 (9,10,11)

일단 첫 스테이지 제작 마무리 하신분들 넘넘 수고하셨습니다 ! ㅠㅠ

경 ★ 축하! 까><!!

진짜 처음에 아무것도 모르고 시작해서 넘 걱정이 많았는데 그래도 무작정 하다보니까 (?) 뭐라도 완성이 되네요 ..!

너무 잘만들어서 빨리 중간발표날이 되었으면 하는 바람;;

빨리 벚들이 만든거 동네방네 자랑하고 싶어요;;;;;

나중에 에라에도 자랑할래요ㅜㅜ

그정도로 넘 맘에 든다는 소리예요! 역시 이화 class..

한비님은 영화한편 만들고 계시고..(7월 중 절찬 상영 예정)

STAGE3 도 벚들 서브기획하실동안 멋지게 완성해놓겠습니당...!!!!

(제가 진짜 넘 바빠서ㅠㅠ 늦어져서 죄송합니다)

2주차 목표(7.12~7.15, 총4일)

- STAGE 1~4 최종마무리 (디버깅,효과음추가, 부가기능추가 등등)
- STAGE 5~7 서브기획
- STAGE 5~7 그래픽 일부 제작.

역할분담 1

STAGE 4개만을 제작하돼, 지금처럼 제가 뒤쳐지는 STAGE 에 붙어서 작업을 돕고 전체 STAGE 에도 간접적으로 도움을 주는 방식

EX) 효과음찾기,그래픽제작,부가기능추가(사물과의 상호작용 대화),ASSET IMPORT 등
장:스태이지가 더 풍성해진다(퀄리티 UP), 작업속도를 균등하게 맞출 수 있다., 번거로운 작업을 최소화 할수있다.

단: 프로젝트 전체 진행속도가 떨어진다. , 같은 시간대에 동시에 작업하게 되면 충돌할수도?

역할분담 2

STAGE 5개를 제작하돼, 도움은 주기힘듦. 그래픽도 직접 제작해서 써야할수도...?

장: 프로젝트 전체 진행속도가 빨라진다,

단: 작업량에 따른 작업속도차이를 균등하게 맞추기 힘들어서 다음단계로 넘어가는 게 지연될수도 있다. (딜레이 발생), 스테이지 퀄리티가 DOWN될수도..

N 2021년 6월



N 2021년 7월



음력 6월 2일, 초복

기획 피드백

1.STAGE제작을 한번 해보니까, 문제수 OR 가이드라인이 얼마나 친절하냐에 따라서 난이도와 플레이 시간이 천차만별..

-> 장치2 문제1 로 통일하기!

*문제난이도

상:[stage4] 피노키오문제, [stage2] DEATH입력하기, [stage3]물건태우기

중상: [stage2] 바뀐 그림으로 출구비밀번호 유추

중: [stage2] 이름표 붙이기, [stage4] 고래문제

하:[stage1] 큐브갯수, [stage2] 전선헌연결, [stage1]큐브 다방면, [stage3]소녀비밀상자해제

사실 난이도는 다양하게 있어야 더 좋은거 같아서 딱히 제한을 두진 않음!
그러나, 난이도의 상승 원인이 문제가 어려워서가 아니라, 번거로워서 어려워진거라면 그것은 제가생각했을때 지양해야할 방향성..ππ

문제 풀때 귀찮고 번거롭기보다는 참신?하고 신박한 아이디어일수록 플레이어들이 흥미를 느낄 수 있을듯!

Player: 와 어떻게 이런생각을 했지 ;ㄷㄷ;

라고 생각하게끔 만들 수 있는 문제가 제기준에서 좋은 문제들..!

2. 현실 방탈출에서 구현할 수 없는 것들을
게임에서 자유롭게 구현하자! 현실방탈출은
자물쇠보다 장치가 더 구현하기 힘들지만(+돈
도 ㅎㅎ) 유니티세상에서만큼은 자물쇠보다
장치가 구현하기 쉽다..!

3. STAGE 1~4는 조금 퍼즐/논리 등 문제를
풀어서 자물쇠,키패드 에 집착했다면, STAGE
5~8은 머리로 식힐점 .. 너무 머리쓰는 문제
말고 쉬운수준에서 해결할수 있는 정도로!

4. 장치,문제 들이 STAGE 컨셉과 너무 관련이 없으면 몰입도가 떨어질수도 있을것이라고 생각함.

따라서 컨셉을 최대한 잘살릴 수 있도록 해주세요!

->창작의 고통 시간이 길어질것 같다면,,, 언제든지 저에게 연락 바랍니다 ㅇ_ㅇ

소통의 중요성?

개인활동이라면 모르겠지만 프로젝트는 팀활동!!!
코더 <-> 기획자 와의 의사소통이 원활해야 더 좋은
결과물을 낼 수 있을 것이라고 생각합니다!

STAGE 5~9 소개 및 역할할당

[STAGE 5] THE RIVER OF OBLIVION

[STAGE 6] THE NIGHTMARE

[STAGE 7] THE REVERSE

[STAGE 8] THE UNCONCIOUS

그 프로젝트 페이지에서 메인기획 천천히 읽어보시고
오늘 (밤 12시) 이내로 개인톡 주시면 제가 제비뽑기를
하든 뭘 하든 해서 역할 나눠드릴게요!

코딩방식통일

코더 분들마다 코딩방식이 다른데 기본적인것들은 통일하면 좋을것같아서요!
아마 제가 공지하지 않아도 대부분 모든 분들이 잘 지켜주시고 있는것같아요ㅋㅋ

Ex) Private 변수사용, 영어파일명 사용, 클래스이름 대문자, 메소드첫글자는 소문
자이후단어시작은 대문자, rigidbody->isKinematic 체크, Anchor 활용 등..

*필수 스크립트

Interaction Controller -> 여러 사물과의 상호작용관리

StageGameManager -> 브금, 효과음 관리, 여러가지 게임 탈출 조건 관리!
(bool라입) + update함수를 통해 특정 조건 달성시 event 구현



GameManager

-> 빈 게임오브젝트에서 관리할수있도록

```
Unity 스크립트 | 참조 0개
public class InteractionController2 : MonoBehaviour
{
    [SerializeField]
    private Camera cam;

    RaycastHit hitInfo;

    [SerializeField]
    private int sizeofLazer;

    [SerializeField]
    private GameObject[] interactionUI;

    [SerializeField]
    private Transform arm;

    [SerializeField]
    private GameObject ElectricBoxUI;

    [SerializeField]
    private GameObject EnglishKeypadUI;

    [SerializeField]
    private GameObject[] PaintsUI;

    [SerializeField]
    private GameObject[] spotLights;

    [SerializeField]
    private Stage2GameManager gameManager;

    private int state;
    private bool is_electricbox_open = false;
}
```

앞서말했던 사항들과 더 자세한 통일형식(?)과
좀더 효율적인 코드 작성법에 관해서는
제가 다음 회의 시간(코딩전)에 다시 공지하는
절로 할게요!

버튼 클릭 문제 해결법?

1차제작때 Npc 대화창 구현했던 분들이 onTrigger함수를 통해 대화창 넘어가기를 구현하시려고하나, 무슨이유에선지 버튼클릭이 잘 되지 않던 문제
-> 저도 벽난로에 물건 태울때 yes or no 확인 작업픽우면서 경험.

Move player에 있는 **cursorlock**이 원인인걸로 밝혀짐.

*해결책

저는 이 방법 썼더니 해결되더라구용!

벗들도 마우스로 버튼 클릭하는거 활용하고 싶으시면, 아래코드 참고!

특정 ui를 띄웠을때 마우스를 활성화시키고 플레이어의 움직임을 멈추고, 닫았을때 마우스를 다시 비활성화 시키고 플레이어의 움직임을 다시 활성화하고 싶으실때 활용하기!

<ui킬때>

```
Cursor.lockState = CursorLockMode.None;  
//커서잠금해제
```

```
Player.GetComponent<MovePlayer>().enabled  
= false; //카메라움직이기 비활성화.
```

```
cam.GetComponent<MoveCamera>().enabled =  
false; //플레이어 움직이기 비활성화.
```

<ui끝때>

```
Cursor.lockState =  
CursorLockMode.Locked; //커서잠금.
```

```
Player.GetComponent<MovePlayer>().enable  
d = true; //카메라움직이기 활성화.
```

```
cam.GetComponent<MoveCamera>().enabled =  
true; //플레이어 움직이기 활성화.
```

유니티 콜라보 활용시 주의점

1.같은 경로에 중복된 이름으로 중복 파일 업로드 절대

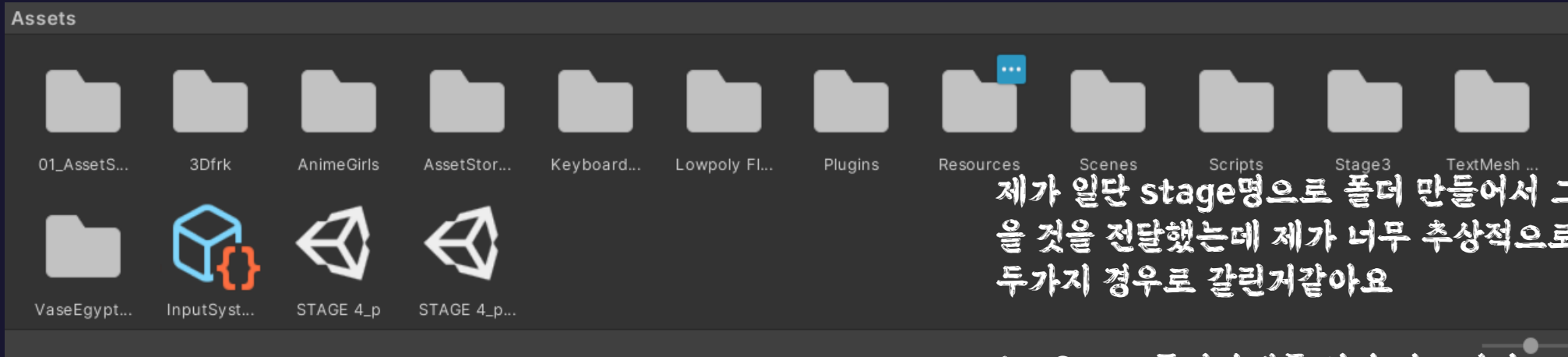
nonono ->same key오류

2.어떤 파일이던 meta파일과 함께 쌍으로 업로드

->그외의 주의할사항들은 지금 제가 카톡방에도 업로드하고,
프로젝트 페이지 >coding 에도 업로드해놓을터이니,,
시간날때 한번씩 읽어주세요!

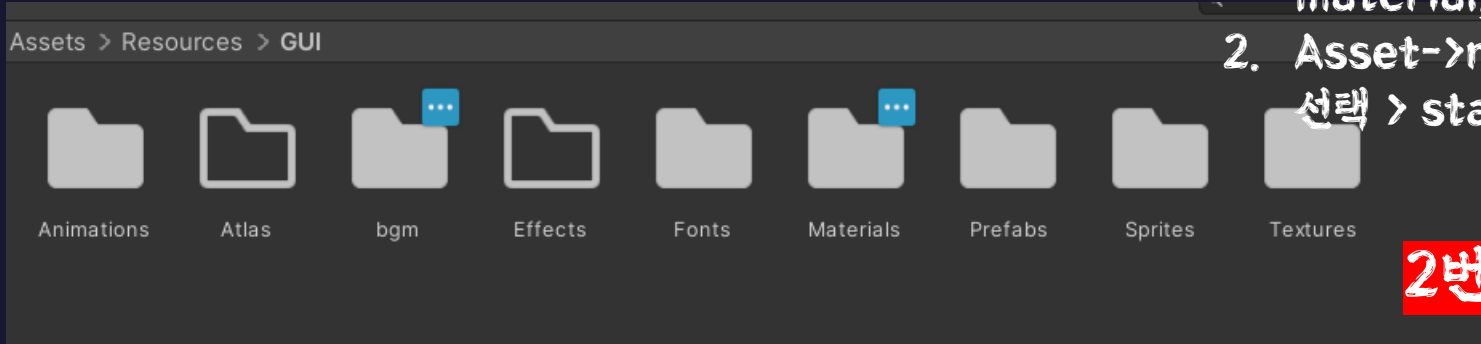
이 부분들만 잘 지키면 콜라보가 오작동할일 전혀 xx!

폴더정리시급!!!!!!

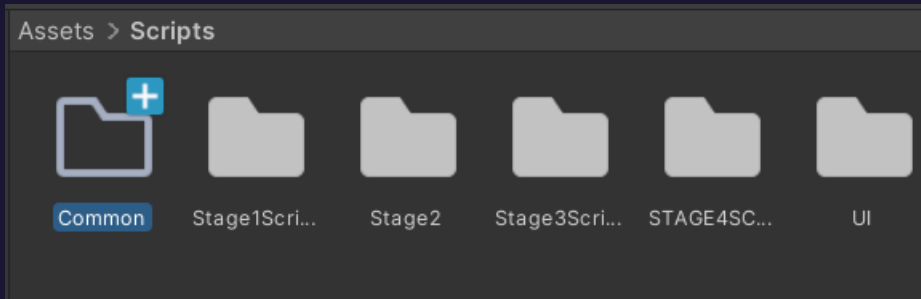


제가 일단 stage명으로 폴더 만들어서 그안에 작업해놓을 것을 전달했는데 제가 너무 추상적으로 말해서ㅠㅠ 두가지 경우로 갈린거같아요

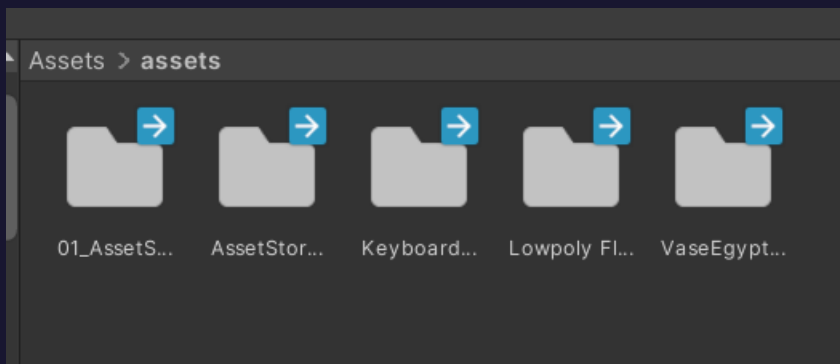
1. Stage폴더자체를 하나 만드셔서 그 안에 모든 material,bgm,sprite 등등관리
2. Asset->resources>gui > 저장할 asset의 종류 선택 > stage별로 폴더를 만들어서 관리



2번 방식으로 통일 부탁드립니다!

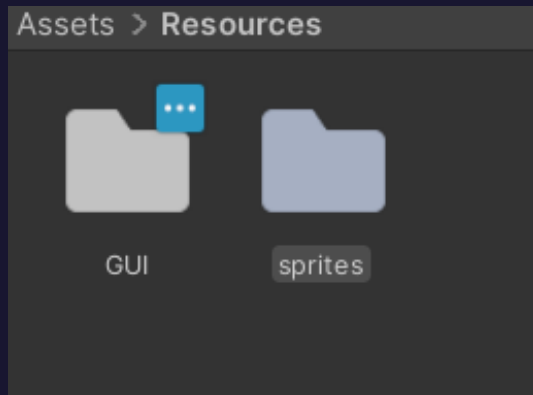


그리고 공용으로 쓰이는 script
(interactioncontroller, movecamera, moveplayer, 텍스트 페이
드인/아웃) 은 **common 폴더**에 관리하도록 하겠습니다!
여기 들어가있는 script는 모두가 사용하는 script이니 수정을 하지
말아주시고 특히 interaction Controller양식은 끝에 스테이지 명
붙여서 복사해서 사용해주세요~

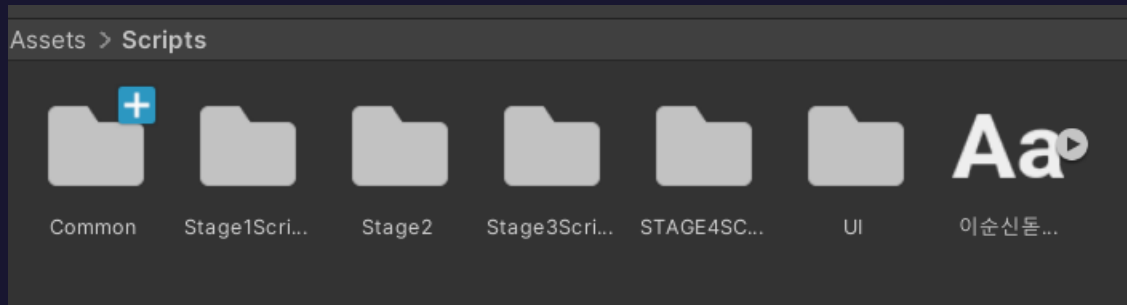


그리고 assetstore에서 새로 다운받아오신
패키지 asset들 (규모큰거) 은
Assets>assets 파일에 업로드 부탁드립니다!

폴더 정리 요망..



Sprites폴더 두개 (???)



Script폴더에 글씨체ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
이거 아마 제가 잘못 업로드해놓은거 같은데
제 컴퓨터에서 삭제를해도, 이게 삭제한건 publish가 안되서
클라우드에 계속 남아있나봐요!
(여러명에서 유니티 콜라보 쓰는 개발자 분들도
파일 삭제할때 한명이 화면공유키시고 응기종기 모여서
다같이 삭제작업 진행한다고 하시네여ㅋㅋ)

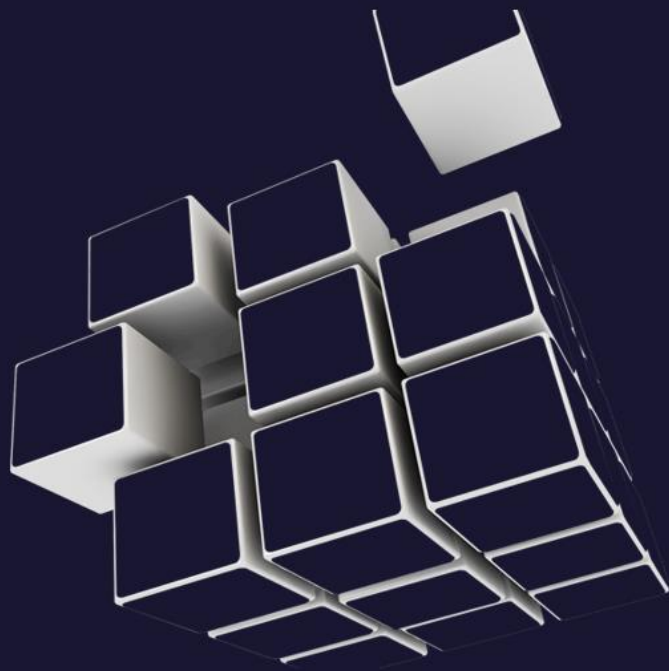
GAME OVER화면 아이디어

: GAME OVER 화면이 아무 애니메이션도 없고 그냥 썬만 툭 튀어나오니까 TOO MUCH 맘에 안들..
처음이랑 끝에 화면 페이드 인 + 아웃을 넣을까도 생각했는데 혹시 더 좋은 아이디어가 있을까봐 !

뭔가 피 튀기는 그림이 단계적으로 차례차례 추가되고 마지막에 GAMEOVER ! 하고 띄우는것도 괜찮을 것 같음.
혹시 좋은 아이디어 있으면 언제든지 말씀해주세요:~)!



메인화면 브금 추천



CUBE ESCAPE :Death game

큐브라는 공간의 분위기를 대표할수있는 BGM 필요..
STAGE1 도입부 BGM과 비슷한 느낌이었으면 함.
KEYWORD : 음산,미지,미스터리
좋은 브금 제보를 기다립니다..

마지막으로 ..

벗들 바쁘신 와중에도 최선을 다해서 참여해주셔서 너무 감사드립니다
니다 ㅠ_ㅠ

혹시 프로젝트가 박세서 일상생활에 지장갈까봐 넘 걱정되네요

.....

혹시 그렇다면 , 제가 최대한으로 도움드리고 싶어서 ㅠㅠ

부락할일 있으면 언제나 부담갖지말고 편하게 연락주세요 !!!!
(이렇게 말해도 벗들은 혼자 해내신다는것이 학계의 정설 (?))

