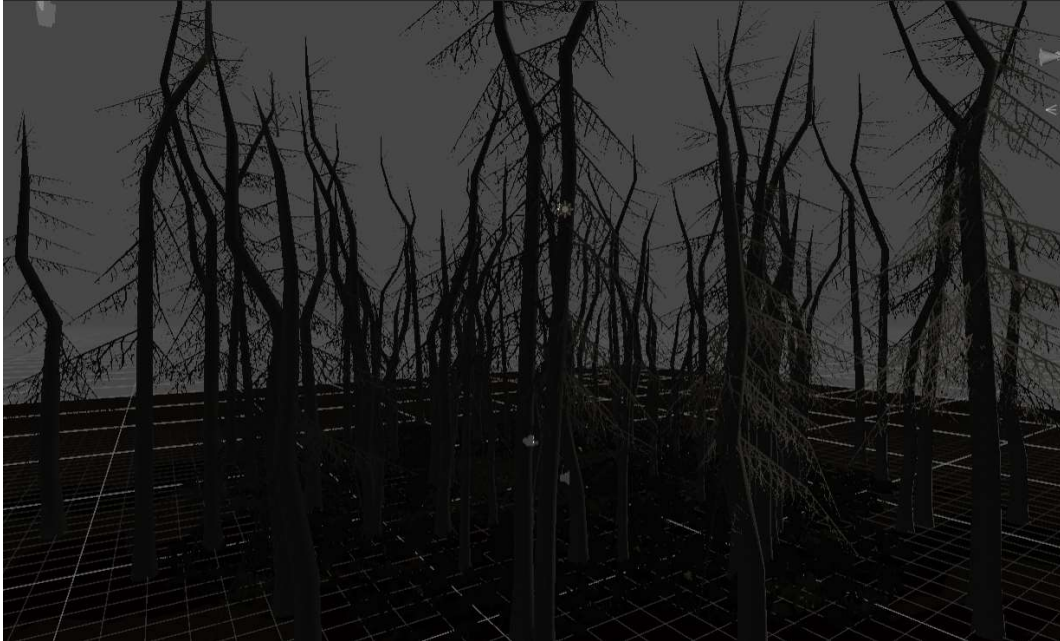


## [STAGE 11] THE UNKNOWN

1. 개요: 빛 한줄기 없는 미지의 세계. 어둠의 세계를 탈출하기 위해선 빛으로 밝혀야함.  
+플레이어가 움직일때 까마귀가 푸드득하면서 날아가는 효과.



-> 하늘 색깔은 회색 or 보라색. 달은 꼭 떠있었으면 좋겠음!

### 2. 활용할 Asset :

1)사진에서 보시는 Forest (배경)은 이미 다운받아져 있음. the nightmare stage구현때 사용한 slenderman asset을 참조바람.

2)돌 : <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/stone-651>

3)달 : [3d Modelo 3D de la Luna | CGTrader](#)

4)파란나비 : [Butterfly \(Animated\) | Characters | Unity Asset Store](#)

3. 필수 배치 소품: 조각,파편

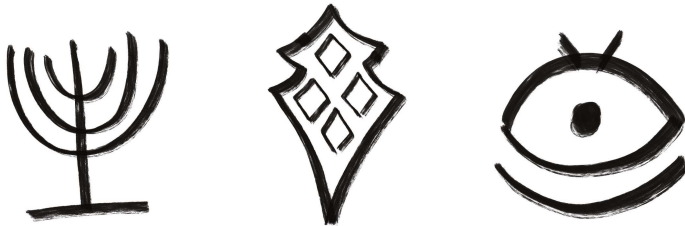
4. 문제 : 첫번째 STAGE 제외 최소 3개 ~ 최대 5개

-보물찾기

:스테이지 중앙에는 큰 암석이 존재. 그 암석에는 여러문양이 새겨져있음.

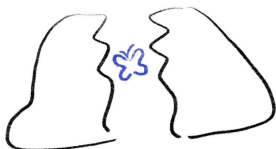


그리고 맵 곳곳(나무,파편 등)에는 암석에서 본 것 과 같은 문양이 새겨져있음.



문양을 찾아서 순서대로 클릭하게 되면 암석에 새겨져있던 문양이 차례로 없어짐.

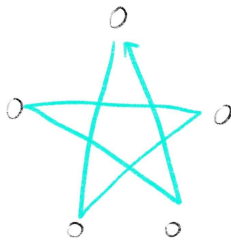
- 문양을 모두 찾아서 암석에 새겨진 문양을 모두 지우면, 암석이 짹 갈라지면서 파란 나비한마리가 펄럭거리며 등장. 나비는 지나다니면서 반짝거리는 빛의 꽃가루를 흘리고 다님. (particle system trail모듈 이용)



- 나비는 숲의 어디론가 이동하고 플레이어는 나비에 홀려 나비를 따라감. 나비를 따라 도착한 곳은 어느 암석 앞. 나비는 그 암석 위를 빙글빙글 맴돌. 플레이어가 암석을 들춰보면 바닥에 빛의 장치 작동법이 적혀져 있음.(그래픽필요)

-빛의 장치 작동법 :

1. 플레이어는 나비에게서 우선 빛의 꽃가루를 채집하여 반사조명장치에 넣는다. 그럼 원래는 빛을 쏠지 못했던 것이 그때부터 빛을 쏠 수 있는 장치로 바뀜.
2. 그리고 아래와 같은 별 모양으로 모든 조명의 빛의 각도를 제어한다.



\*활용할 조명 asset : [lamp 01 AM152 3D model | CGTrader](#)

+시간이된다면 숲 여기저기에 괴물들 풀어놓고 닿으면 gameover되도록 구현.

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

- 1)바위에 새겨진 문양을 차례로 모두 없앤다.
- 2)나비를 따라가 나비가 알려주는 암석을 들추고 빛의 장치 작동법을 확인한다.
- 3) 적혀진 방법대로 빛의 장치를 작동시키면 공간에 빛이 서서히 전파되고 검정색이던 사방이 하얀색으로 밝혀짐. 그리고 문(사실 약간 다른차원으로 이동하는 포탈 같은 느낌으로 하고싶은데 시간이 모자랄수도 있어서 보류..)이 나타남. 그 문을 클릭하면 다음 STAGE로 이동.

6.기본 브금

:[\(1\) 어두운 숲 asmr - YouTube](#) ->이런느낌

7.GAME OVER

:X

8.효과음

- 문양을 클릭해서 지웠을때 : 뽁.(뭔가 변화가 일어났다는걸 알려주는 신호)
- 바위가 갈라질때 : 쿠쿠쿵
- 빛의 장치 작동완료했을때 : 신비한 효과음
- 울빠미 울음소리, 새 푸드득 소리 ,

