**큐브 이스케이프 STAGE1 최종 수정기획본**

**수정 내용(최한비)**

\* 대화 내용을 일부 수정하였습니다. (내용을 변경했다기보다는 흐름이 자연스럽게 일부 표현을 수정하였습니다.)

\* 문제와 탈출 알고리즘을 수정 및 정리하였습니다.

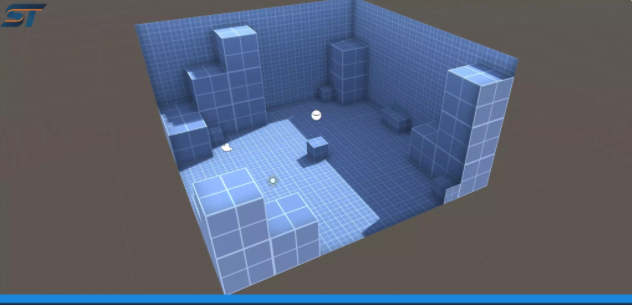
\* 필요한 상호작용들을 정리해 두었습니다.

\* 추가 코멘트는 회색으로 적어 두었습니다.

**<STAGE 1 : THE CUBE >**

**1. 개요**

: 큐브에 처음 발을 딛게 된 공간. 큐브 내부를 연상시키는 공간. 위 아래 양 옆 좌우를 모두 둘러봐도 정사각형 모양밖에 보이지 않음. 이질적으로 보이는 것이라고는 벽걸이 모니터와 오른쪽 위 모서리에 달린 스피커뿐.



**2. 활용할 Asset**

스테이지: [SpeedTutor - Tutorial Scene - FREE | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/speedtutor-tutorial-scene-free-159460)

[Door Free Pack Aferar | 3D Interior | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/door-free-pack-aferar-148411)

모니터: [TV / arm mount | 3D | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/tv-arm-mount-73139)

키패드: [Keypad | 2D GUI | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/keypad-62942) (2D긴한데, 어짜피 벽에 딱 붙어있을거라 굳이 3D일 필욘 없을거같아요!)

자물쇠: [Padlock PBR Pack | 3D Props | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/padlock-pbr-pack-74605) (이 asset이 유료긴한데 그렇게 안비싸서 제가 한번 지원 받을 수 있는지 여쭤보고 결과알려드릴께요!)

+) 상자, 종이 쪽지, 열쇠, 스피커 에셋이 추가적으로 필요할 것 같습니다. 나중에 찾으면 기획서에 추가하도록 하겠습니다.

**3. 필수 배치 소품**

: 벽걸이 모니터(관리인 C가 출현할 예정), 스피커(관리인 C가 말할 예정), 큐브가 그려진 종이쪽지, 문 맞은편 벽에 키패드, 세자리 비밀번호를 입력해야 하는 자물쇠로 잠겨 있는 상자, 숫자 모양으로 배치된 큐브

**4. 문제**

* **큐브를 특정 각도에서 숫자로 보이게 배치**하여 그 **숫자 4개를 큰 순서대로 벽면의** **키패드에 입력**하면 **벽 움직이는 장치 작동 + 천장에서 상자 위로 종이 쪽지가 떨어짐** (관리인C와의 대화에서 힌트 주기 - 큐브를 주시할 것, 큰 숫자부터 입력)
* **종이쪽지**(그래픽 필요->제작완료) 뒷면에 적혀 있는 "how many rooms in this cube?"를 바탕으로 **세 자리 비밀번호**를 입력할 수 있는 상자에 **027**을 입력하면 상자가 열리고 그 안에 있는 **열쇠를 획득**함. 열쇠를 이용해 문을 열고 스테이지 탈출

**5. 대화**

※첫번째 방은 다른 방과 다르게 특별히 주인공의 독백과 관리인 c와의 상호작용이 일어납니다.

플레이어는 P, 관리인은 C로 표기했습니다. 마음속 생각은 ( ) 안에 넣었습니다.

[Script 1 : 관리인c와 모니터에서 하는 대화]

\*눈을 감았다 서서히 뜨는 장면 연출

P "윽… 여긴 어디지?"

\*두리번 거리는 효과 연출

P (아무것도 기억이 나지 않는다. 나는 누구지?)

P (머리가 지끈거린다)

"지지직… 지직..."

\*지직거리던 큐브에 검은 정장을 입은 어떤 남자의 형상이 나타남.

C "나의 세계에 온 것을 환영해. "

P "....?!??!"

C "이곳은 3X3 CUBE, 나는 이곳의 관리인 C지. "

(3X3을 빨간색으로 강조할 것. 왜냐면 3X3='27'이라는 숫자가 추후에 방을 탈출하는 비밀번호와 연결됨. )

P "누…누구냐?"

P "왜 이런 짓을 하는거지?"

C "글쎄? 인간이 싫어서?"

P "왜 그렇게 인간을 증오하는건데? "

C "인간은 타자의 욕망을 욕망하지. 형언할 수 없을 정도로 이기적이고, 오만하고, 소름끼치는 존재야. "

P "하지만… 너도 같은 인간이잖아."

C "하하, 난 인간이 아니야. 신이지. "

P "말도 안되는 소리를… 이까짓거, 금방 탈출해서 원래 세상으로 돌아가겠어."

C "탈출할 수 있다고 생각하는 건가?"

P "그럼, 당연하지. 여기서 죽을 순 없잖아.”

P “…희망을 갖는 수밖에."

C "니체는 말했지, 희망은 모든 악 중에서도 가장 나쁜 것이라고."

P "...?"

C " 그것은 인간의 고통을 연장시키기 때문이라나."

P "..."

C "말이 길어졌군."

C "네가 고통스러워하는 모습을 오래 봤으면 하는 마음에서 도움이 될 만한 조언 하나 하지. “

C “사물의 한 면 만을 관측하는 사람은 그 본질을 깨달을 수 없어. 모든 사물을 다방면으로 주시하도록. 또한 이 세상은 ‘큰 것’ 들이 지배하고 있어. 큰 것이 작은 것보다 먼저 오는 것이 자연의 순리지. “ (빨간색 강조)

(\*플레이어가 이것을 보고 큐브를 살펴볼 생각을 바로 할 수 있을지 살짝 걱정됩니다. 우선 에셋을 배치해보며 스테이지를 설계해보고 파악이 어렵다는 느낌이 들면 큐브를 주시하라는 식으로 대사를 수정하면 좋을 것 같습니다.)

C "마지막으로, 난 이곳 어딘가에서 네가 괴로워하는 모습을 쭉 지켜볼거다. 살아서 다시 만나자고." (효과음 웃음소리)

[Script 2 : 벽이 수축하는 와중에 관리인c가 스피커에서 말해주는 추가 대화]

C 덜컥. (벽이 움직이기 시작) "아 참, 내가 말하는 걸 깜박했군. 큐브의 각 STAGE는 널 절벽 끝까지 몰고가는 트릭과 함정으로 가득할 거야. 자칫하면 죽을 수도 있으니 조심하라고-“

C “안타깝게도 이번 STAGE는 그렇게 호락호락하진 않은 것 같네. 이제부터 점점 좁아지는 공간속에서 이 공간을 탈출하면 돼. "

P "그게 무슨 소리야? 좁아진다니?"

C "직접 경험해보면 알게 되겠지."

P "...만일 탈출하지 못하면?"

C "만일 제한시간 내에 탈출하지 못한다? 그땐 나도 어떻게 될지 모르겠군. 크하하하.”

C ”혹시 걸어가다가 실수로 벌레를 밟아 죽여본 적이 있나? 그때 벌레의 심정이 어땠는지 상상이나 해본적이 있을지 모르겠네.”

P "..."

C "아마 넌 무시무시한 고통을 경험하며 형체도 남기지 않고 찌부러지겠지."

C "부디 이번 STAGE에서는 살아남길 바라. 그래야 내가 준비한 나머지 만찬들을 즐기고 갈 수 있지 않겠어?"

P (이런 곳에서 죽고 싶지 않아…)

C “더 이상 이러고 있을 시간이 없을텐데? 서두르라고-”

**6. 탈출 알고리즘**

1) 주인공의 독백 후, TV모니터에 나오는 관리인 c와 상호작용한다. [script 1]

(강제로 진행됨. 특정 버튼을 누르면 대화를 스킵할 수 있음 – 대화 시작 초반에 화면에 작게 안내를 하거나 몰입을 방해할 수도 있으니 로딩창에서 안내를 하거나 하면 좋을듯.)

2) 관리인 c의 힌트 (사물을 다방면으로 주시할 것 +큰 것이 먼저오는 게 순리)를 이용해 벽면의 키패드에 숫자 4자리를 입력.

\*플레이어가 모니터와 상호작용할 때 "관리인이 사물을 다방면으로 주시하라고 했었지?", “큰 것이 먼저오는 게 순리라고도 했던 거 같아.” 등의 회고 멘트 화면 하단에 출력.

3)키패드에 숫자 4자리를 입력하면 수축하는 장치가 작동하기 시작함과 동시에 [script2]실행. **큐브 꼭대기에서 쪽지가 내려와** ~~or 수축하는 벽에~~ **문제(“how many rooms in this cube?”)를 확인**할 수 있음.

3) 이를 바탕으로 상자에 027을 입력한다.

4) 상자가 열리고 열쇠를 얻은 후 그것을 이용해 문에 사용하면 CLEAR(다음 스테이지로 이동)

**+) 상호작용**

모니터: 큐브 문제 관련 회고 멘트 출력

키패드: 큐브 문제 답 입력, 정답 시 벽 수축 및 스크립트 2 출력

상자위의 쪽지: 쪽지 내용(문제, 쪽지 그래픽) 확인

잠긴 상자(의 자물쇠): 쪽지 문제 답 입력, 정답 시 상자가 열리고 열쇠 획득

문: 열쇠를 획득한 경우 문이 열리고 다음 스테이지로 이동

(그 시점에서 풀어야 하는 문제와 관련된 오브젝트만 상호작용을 활성화하도록 하는 것이 좋을지 모든 오브젝트가 어떤 시점에서든 상호작용 가능하도록 하는게 좋을 지 고민할 필요 있음 – 아마 후자가 좋을텐데 구현하면서 수정하기로)

(열쇠를 획득한 경우 아이템 창에 표시할 것인지 고민할 필요 있음. 이 스테이지에서는 아이템 창이 필수적이지 않지만 어차피 다른 스테이지에서 아이템창을 구현할 것이기 때문에 이 스테이지에도 추가해도 무방할 것 같음. 스테이지 1에서는 열쇠만 아이템창에 추가되면 될 듯)

**7. 기본 브금**

: <https://www.youtube.com/watch?v=tkw6m7EHm0M&t=3586s>

**8. GAME OVER** : 플레이어가 벽이 수축하는 동안 주어진 공간을 탈출하지 못했을 시.

(제한시간은 구현하면서 정하기 – 나중에 실제로 플레이 해보면서 밸런스 조정하기)