[STAGE 7] 최종기획서

1. 개요

- 나를 제외한 모든 것이 거꾸로 되어 있는 방

- Player는 중력을 아래로 받으나 다른 사물들은 위로 받음

- MovePlayer Script에 점프 기능을 추가하여 점프맵 형식으로 진행된다.

- 컨셉: "발을 조금이라도 잘못 딛는 순간 넌 끝없는 나락속으로 떨어지고 말 걸?"

2. 활용할 Asset :

1) 레트로 카페 감성 asset

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/electronics/audio/pioneer-vintage-record-player>

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models?keywords=retro>

https://www.cgtrader.com/free-3d-models/interior/other/cafe-bar--6

2) 책장 <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/worn-bookshelf-8458>

3. 필수 배치 소품: 딱히 X. 그냥 거꾸로 공간이라는 특징을 잘 드러낼 수 있도록

거꾸로 돌렸을 때 차이가 크게 나타나는 사물을 많이 활용했으면 하는 바람!

4. 문제 및 탈출 알고리즘:

처음 시작 위치. 맵 사면 중 한 쪽에 위치한 문을 목표로 삼고 공간 사이사이를 점프해서 이동한다. 문으로 이동하는 과정에서 큐브(벽면에 붙일 것)에 적힌 여러 숫자를 차례로 목격한다. 문에 도달했을 때 탈출하기 위해 키패드에 비밀번호 4자리 입력. 정답은 1908. 문으로 이동하면서 8, 0, 9, 1 순으로 볼 수 있으며, 숫자는 모두 거꾸로 되어있다. 키패드에 비밀번호를 올바르게 입력하면 다음 stage로 이동할 수 있다.

5. 기본 BGM

Awful - josh pan

6. GAMEOVER: 바닥으로 떨어지게 될 경우. 점프해서 떨어지면 게임 오버

7. 개발 요소

1) Move Player에 jump키 추가

2) asset 배치, 점프맵 꾸미기, player object 추가

3) 숫자 구현(ui로 해결이 될 지, 그림을 그려서 object에 넣는 게 좋을 지 고민중입니다. 아마 후자가 방법이 될 것 같습니다)

4) 키패드 구현