

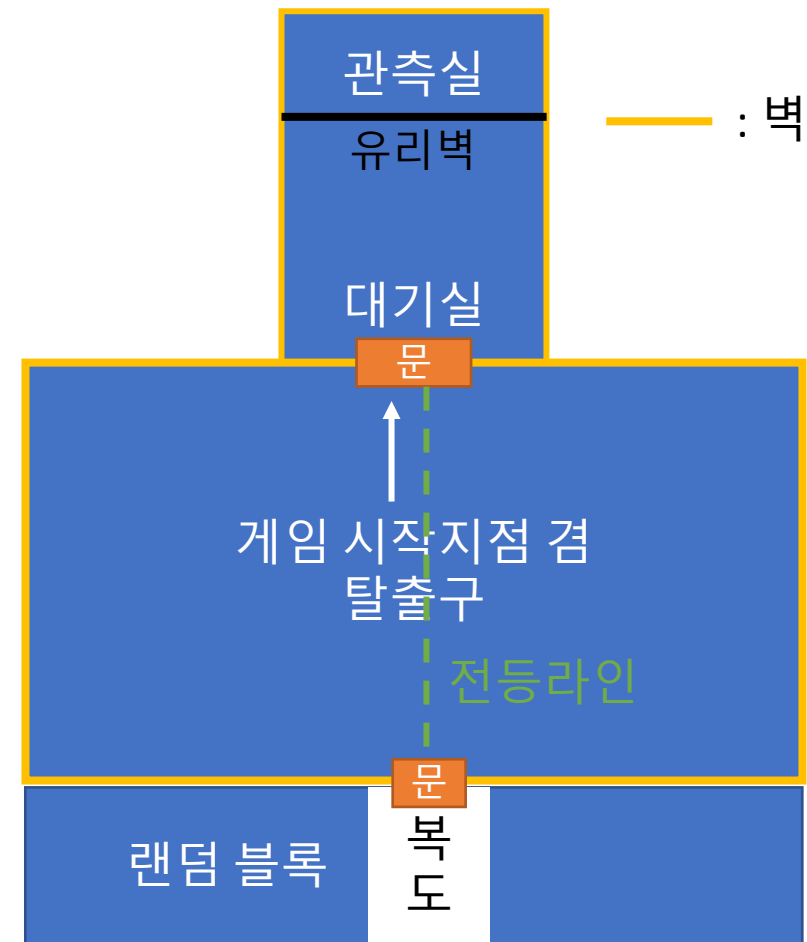
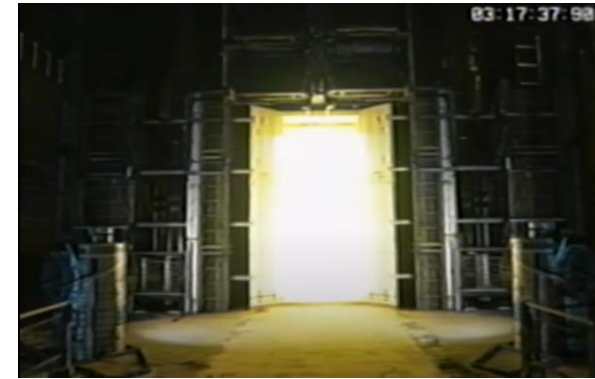
시작 지점 및 탈출구

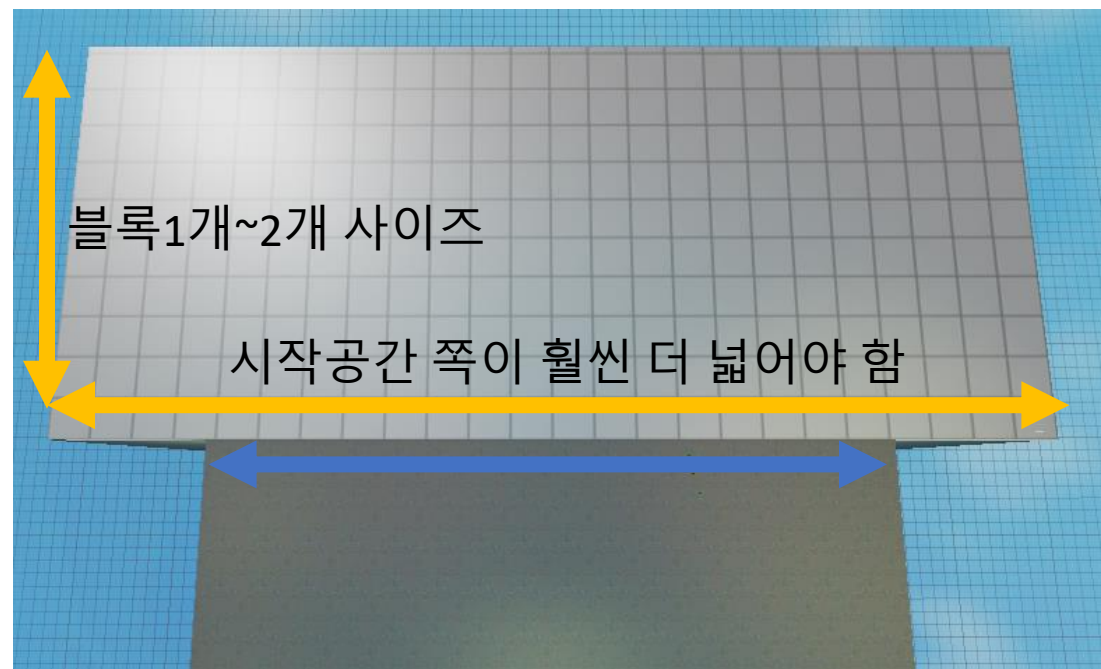
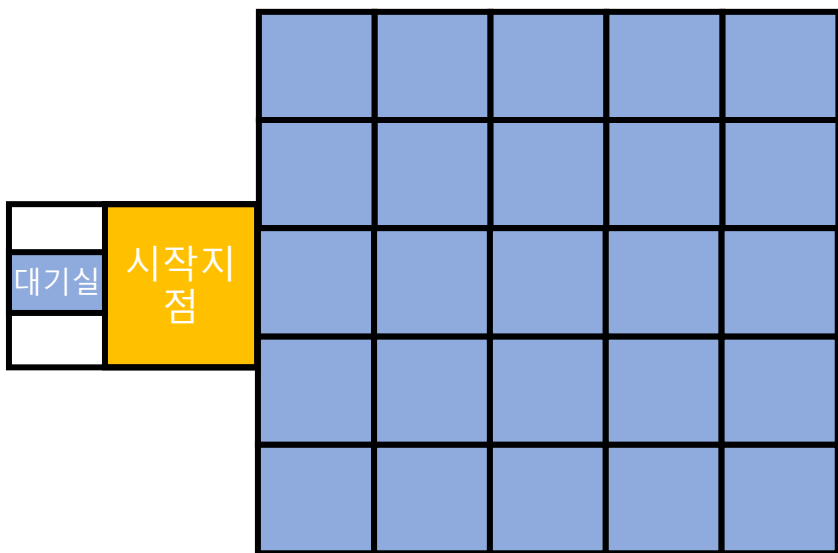
# 1. 시놉시스와 그에 따른 대기실과 탈출구

1. 컨셉: the backrooms의 컨셉을 가져옴([링크1](#), [링크2](#)).
2. 시놉시스: 일종의 이세계인 Backrooms 공간으로 가는 문을 열 수 있게 되어 backrooms 내부 공간을 연구, 교육시설로 활용하게 된다. 상당히 연구와 통제가 잘 되고 있어서 Backrooms에 살고 있는 몬스터도 포획하여 연구중인 상황이다. 플레이어들은 평소처럼 연구실에 출근하기 위해 문을 통과한다. 그러나 이들이 통과하자 전력이 고갈되어 문은 작동을 멈추었고 내부는 몬스터가 탈출하여 사람들을 죽이며 돌아다니고 있는 상황. 어쨌든 전력을 복구하여 문을 가동시키고 탈출해야 한다.
3. 대기실과 탈출구: 게임 시작 시 들어온 문을 통해 나와야 게임을 완료한다. 현실과 backrooms를 연결하는 문을 두고 현실 쪽은 대기실, 문 건너 쪽은 게임시작지점이자 탈출지점.

## 2. 대기실 겸 탈출구 블록

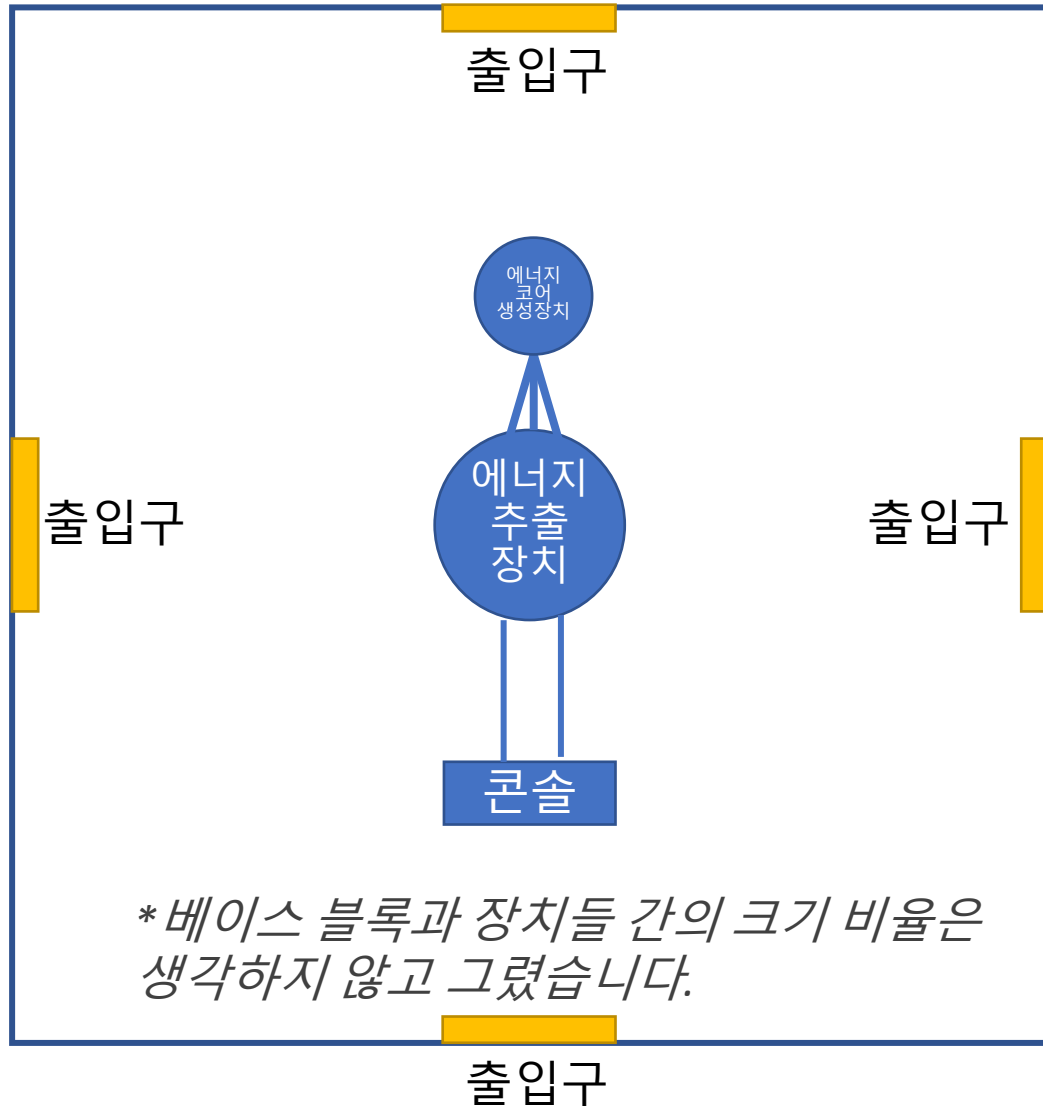
- 대기실 컨셉
  - 참고: [링크](#)
  - 벽에 커다란 문이 있는 실험실. 2층 높이의 천장.
  - 커다란 케이블이 문에 많이 연결되어 있다.
  - 문 반대쪽 2층에는 실험을 관찰하기 위한 유리벽이 있다.
- 시작지점 컨셉
  - 반대편에 있는 복도로 통하는 문 이외에 아무것도 없는 텅 빈 공간.
  - 문과 문을 따라서 천장에 전등이 달려있다.
  - 양쪽 문 앞에 많은 핏자국이 있다.





메인 실험실

# 1. 광장형 베이스 블록(메인 실험실)



## 1. 디자인 컨셉

1. 큰 장비들이 배치된 거대한 메인 실험실. 벽과 천장에 달린 대형 모니터, 대형 콘솔, 생물체 실험 장비 등등
2. 몬스터가 탈출한 곳이기 때문에 물건이 파괴되고, 어질러져있고, 핏자국이 많다.
3. 강당처럼 천장이 높음.
4. 상하좌우 4방향으로 큰 출입구가 있음.
5. 장치들 간에 굵은 케이블들이 구불구불 연결되어 있다.

# 1. 광장형 베이스 블록

## 2. 필수 오브젝트

### 1. 콘솔

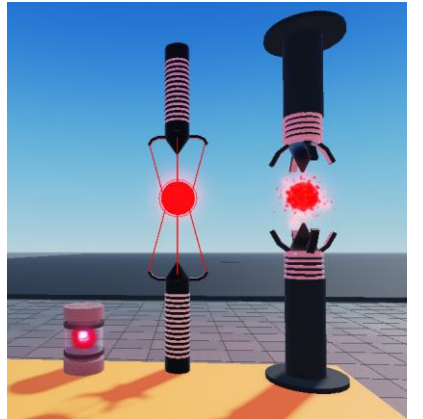
1. 3개의 서로 다른 열쇠를 꽂아야 작동시킬 수 있다.
2. 추출 장치를 작동시키는 커다란 버튼이 있다.

### 2. 에너지 추출 장치

1. 반투명 차폐막(유리벽)이 둘러진 원통형 장치
2. 콘솔에서 차폐막을 끄고 켤 수 있다. 차폐막을 끄면 벽이 없어지면서 추출 장치를 드나들 수 있지만 차폐막이 켜지면 지나다닐 수 없다.
3. 괴물이 알고리즘 상 무리 없이 지나갈 수 있도록 바닥에 턱이 있으면 안됨

### 3. 에너지코어 생성장치

1. 5조 노병 프로젝트에 레퍼런스 에셋들 옮겨 놓았습니다. 꼭 저런 디자인이 아니어도 상관없고 가운데 에너지가 모여있는 형태이고 캐릭터 손이 닿을 정도의 높이에 있으면 됩니다.
2. 몬스터에게 추출한 에너지로 구형의 에너지 코어를 생성하는 컨셉
3. 비어있는 에너지 컨테이너(배터리)를 가져오면 상호작용을 통해 컨테이너로 코어를 옮길 수 있다. 코어를 컨테이너에 담아서 들고 다녀야 하기 때문에 코어가 너무 크면 안됨



## 2. 게임 진행 과정

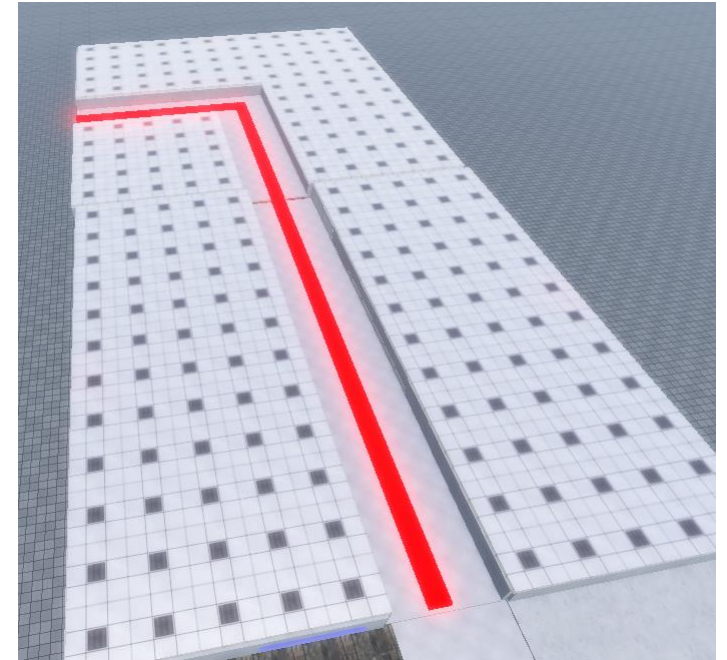
1. 콘솔을 작동시키기 위해 서로 다른 열쇠 3개를 획득해야 한다. 각각의 열쇠를 얻는 과정에서 서브 목표가 있을 수 있음.
2. 몬스터를 추출장치로 유인 후 장치를 작동시켜서 몬스터를 추출 장치에 가둔다.
3. 그러면 에너지코어 생성장치에 에너지코어가 생성됨.
4. 비어있는 에너지 컨테이너 아이템을 장착하고 에너지코어에 상호작용하면 에너지코어를 컨테이너로 옮길 수 있다.
5. 에너지코어가 담긴 컨테이너를 전력실에 가져가 장착시키면 탈출구의 전원이 들어와서 문이 열리고 탈출할 수 있다.



상황 통제 실

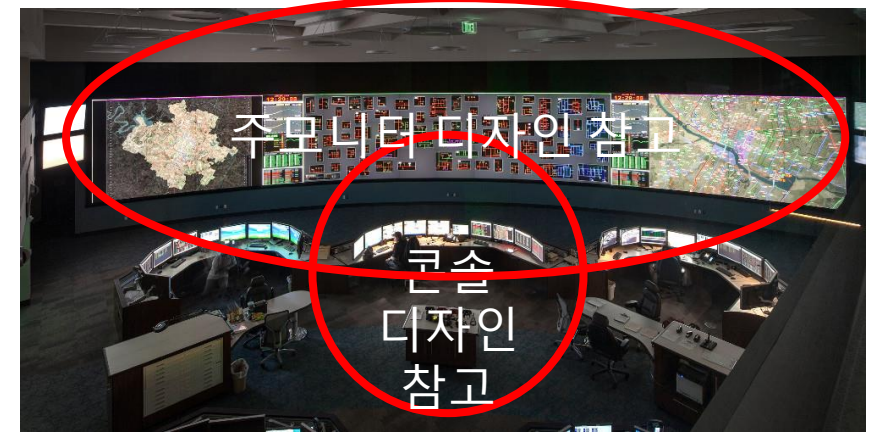
# 컨셉

- 명칭: 상황통제실
- CCTV와 창문으로 상황을 관찰하는 장소(*컨셉만. CCTV 보는 것은 미구현*)
- 상황실 답게 모니터가 정말 많음.
- 대피소도 겸하는 곳이라 각종 아이템을 진열하는 선반과 침대 등이 있음.
- 사방으로 창문이 있어서 맵 구조를 볼 수 있음.
- 다른 블록들 복도 천장을 따라 네온파트를 배치해서 상황실에서 한눈에 맵 구조가 눈에 들어오도록 한다.
- 키카드가 있어야만 1층에서 엘리베이터를 작동시켜서 올라올 수 있다.



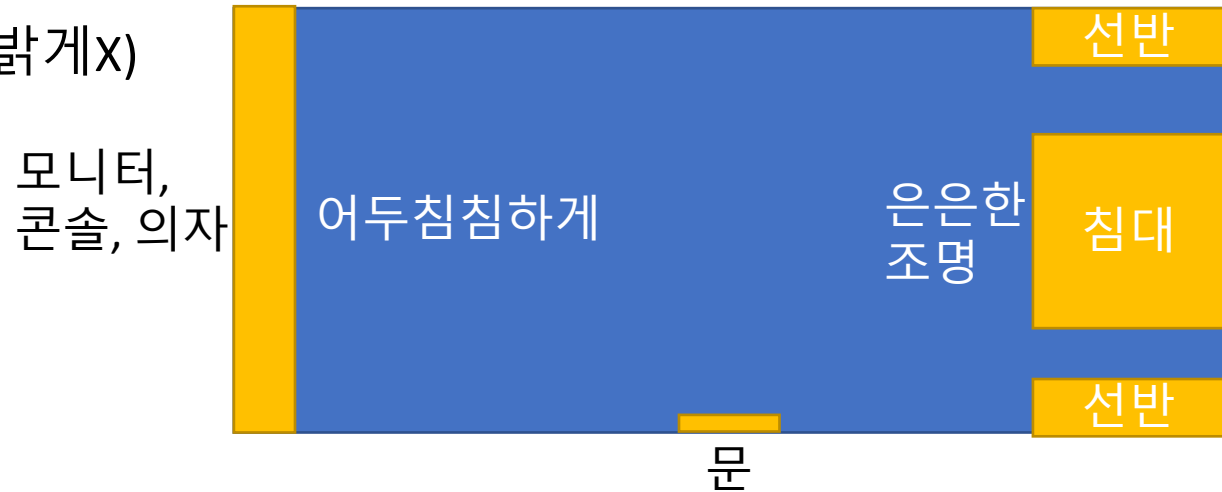
# 디자인

- 엘리베이터를 타고 올라갔을 때 2층 중앙에 오게끔 방 위치를 조정해야 한다.
- 모니터가 많이 달린 가로로 긴 콘솔이 엘리베이터 문 열면 바로 있음. 그 앞에는 대형 주 모니터가 있음.
- 각 방향마다 큰 창문이 두 개씩
- 창문 사이로 선반과 의료용 침대가 있음
  - 선반에 각종 아이템과 돈을 스폰할 예정
  - 의료용 침대에서는 죽은 플레이어를 살릴 수 있다.
- 그 외 천장, 벽 등 빈 공간에 대형모니터나 비상용품이 진열된 선반이 있으면 좋을 듯.



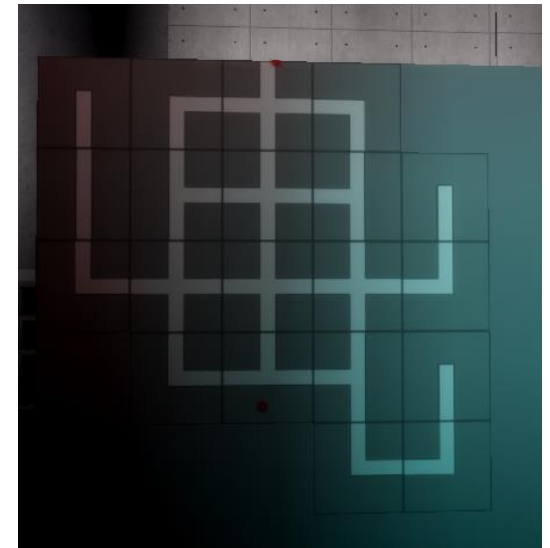
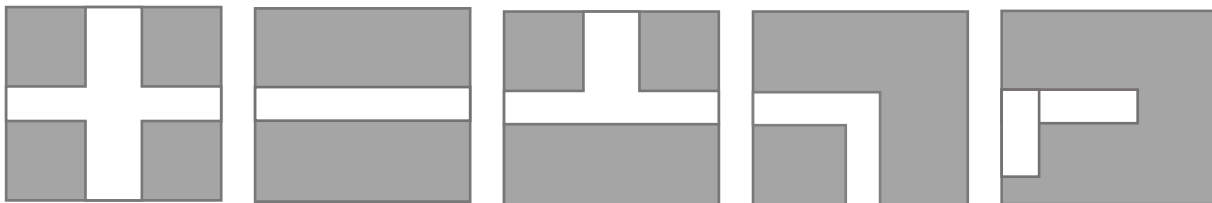
# 상통실 수정사항

- 1층으로 옮기기. 현재 엘베 방은 아쉽지만 제거하기.
- 120\*50 사이즈
- 문을 열고 들어가면 왼쪽과 오른쪽이 구분되게 배치, 디자인하기
- 왼쪽: 상황실. 어두침침한 분위기
- 오른쪽: 쉬는곳. 편안한 조명(너무 밝게X)



# 상통실 미니맵 모니터

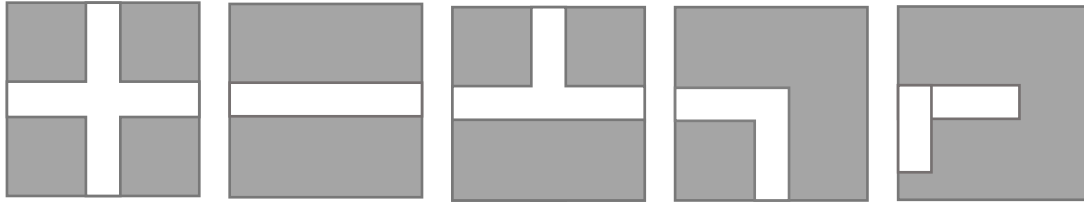
- 상통실 주 모니터에서 현재 생성된 복도 구조와 중요 아이템의 위치를 확인할 수 있다.
- 절차적 생성과 마찬가지로 타일 하나하나를 이어 붙여서 미니맵을 생성한다.
- 각각의 타일은 사전에 저장된 비트맵 이미지를 적절한 위치, 각도로 불러오는 방식.



현재 생성된 미니맵.  
그러나 모니터 화면처럼 보이지는 않는다.

# 타일, 모니터 컨셉

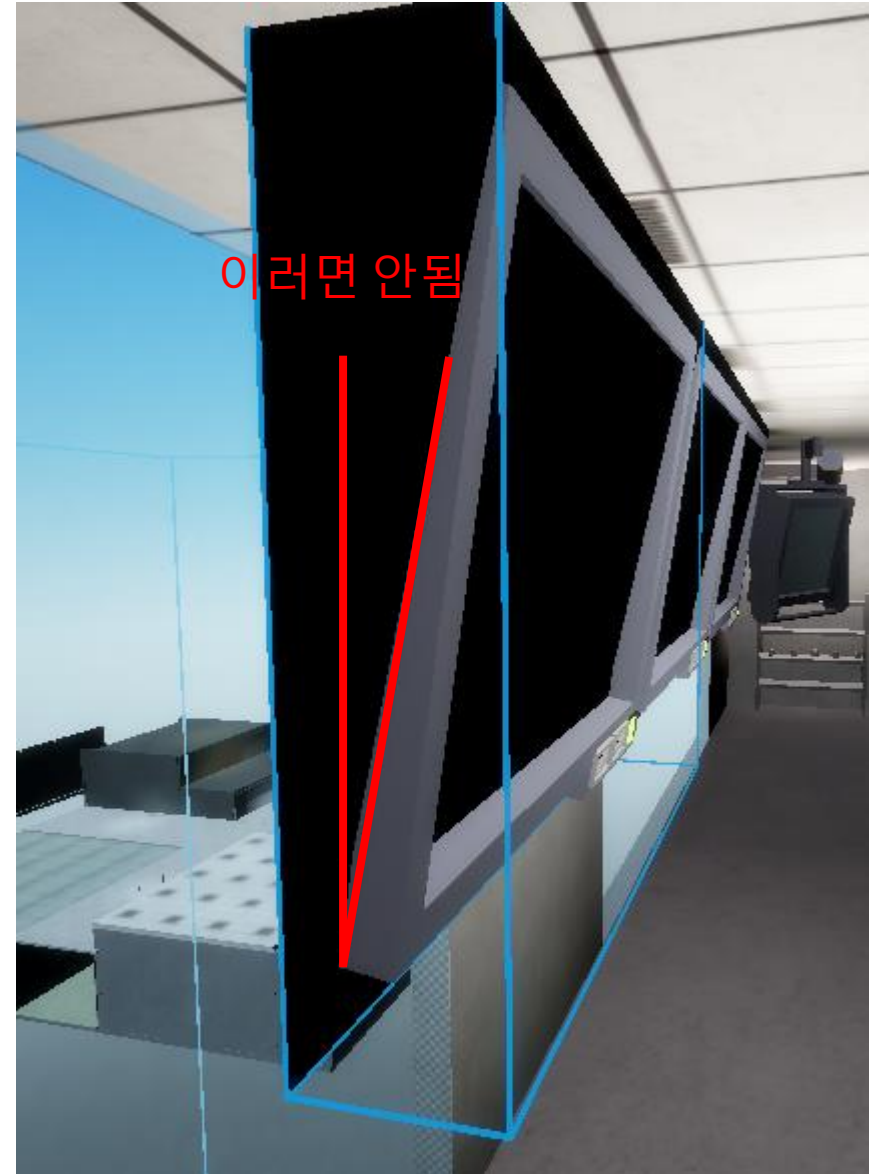
- 타일 하나하나를 게임과 어울리게, 디스플레이 화면과 어울리게 디자인해야함.
- 비트맵 200\*200 정사각형 사이즈



- 옆 사진의 모니터처럼 저화질, 누리끼리한 느낌으로.
- 필요하다면 모니터와 패널도 같이 수정하기.
- 미니맵을 보기엔 현재 모니터가 작아서 좀 키워야 할 듯



- SurfaceGUI를 써야해서 생기는 조건:
- 모니터를 옆면에서 봤을 때 패널이 똑바로 정면을 바라보아야한다.



의료실



# 1. 의료실

## 1. 디자인 컨셉

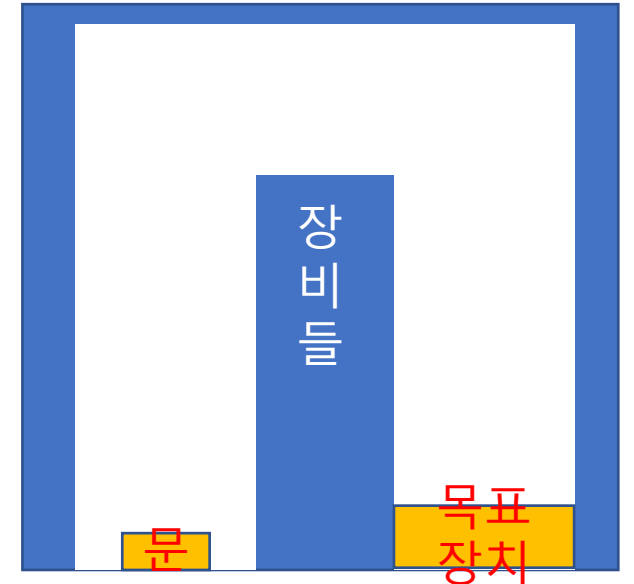
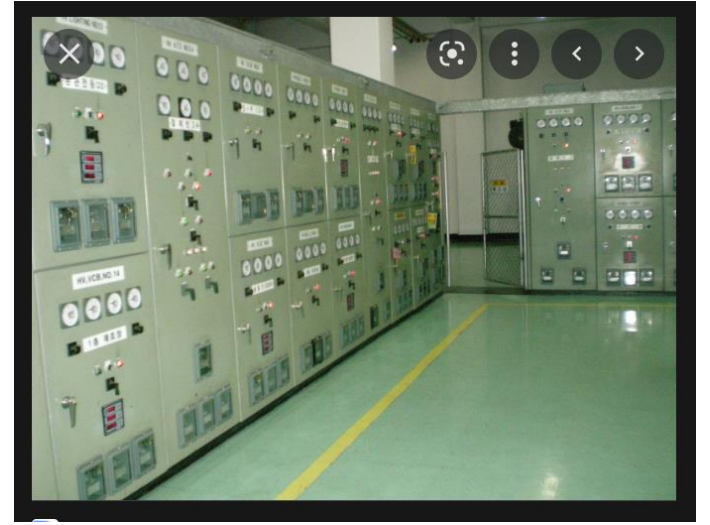
- 평범한 보건실이 아니라 첨단의료시설 느낌. 참고 예셋: 6887038325
- 몬스터는 출입할 수 없는 곳으로, 유저들이 안전함을 느끼고 도피처처럼 피할 수 있는 공간.
- 문: 키카드가 있어야 출입할 수 있고 파괴 불가능한 튼튼한 문.
- 크기: 50\*50
- 다른 방들과 달리 방 전체가 밝도록 조명이 항상 켜져 있다(유저들이 안도감이 들도록)
- 의료용 침대와 의약품 등 각종 의료기기들이 진열되어 있다.
- 한쪽에는 탕비실처럼 냉장고, 싱크대, 선반 등이 간단하게 구비되어 있다.
- 의료용 침대
  - 플레이어를 부활시킬 수 있는 침대
  - 시인성을 위해 옆 사진처럼 머리 쪽에 크게 십자표시가 되어있다.
  - 침대 앞에 구비된 모니터링기기에서 플레이어를 부활시킬 수 있다.
  - 모니터링 기기는 부활 비용이나 조건을 표시할 수 있는 디스플레이가 있어야 한다.



전기실

# 전기실 디자인 컨셉

- 각 방에 공급되는 전기를 관리하는 방.
- 크기: 50\*50 정도?
- 노병 5조에 참고할 만한 모델들을 가져다 놓았습니다.
- 전력 이상시 멀리까지 울리는 사이렌이 있다.
- 많은 설비들이 뽁뽁하게 벽을 이루고 서있다.
- 꼭 ㄷ자가 아니어도 가는 길이 굽어져 있고, 목표가 바로 보이지 않는 형태면 됨



# 목표 장치 - 전기실 전력 공급 장치

- 퓨즈를 꽂을 수 있는 공간이 3개 있다.
- 한 개는 정상 퓨즈가 삽입되어 있지만 나머지 두 자리는 고장나서 새 퓨즈로 교체해야 한다.
- 퓨즈 삽입 공간 옆에는 레버가 있다.
- 모두 정상 퓨즈가 삽입된 경우 레버를 당겨 각 방에 전력을 공급할 수 있다.



노병5조에 모델을 가져다 놓았습니다. 이것 쓰셔도 되고 다른걸 가져다 쓰셔도 됩니다. 같은 기능만 하면됩니다.

연구실 변경사항

# 변경 의도

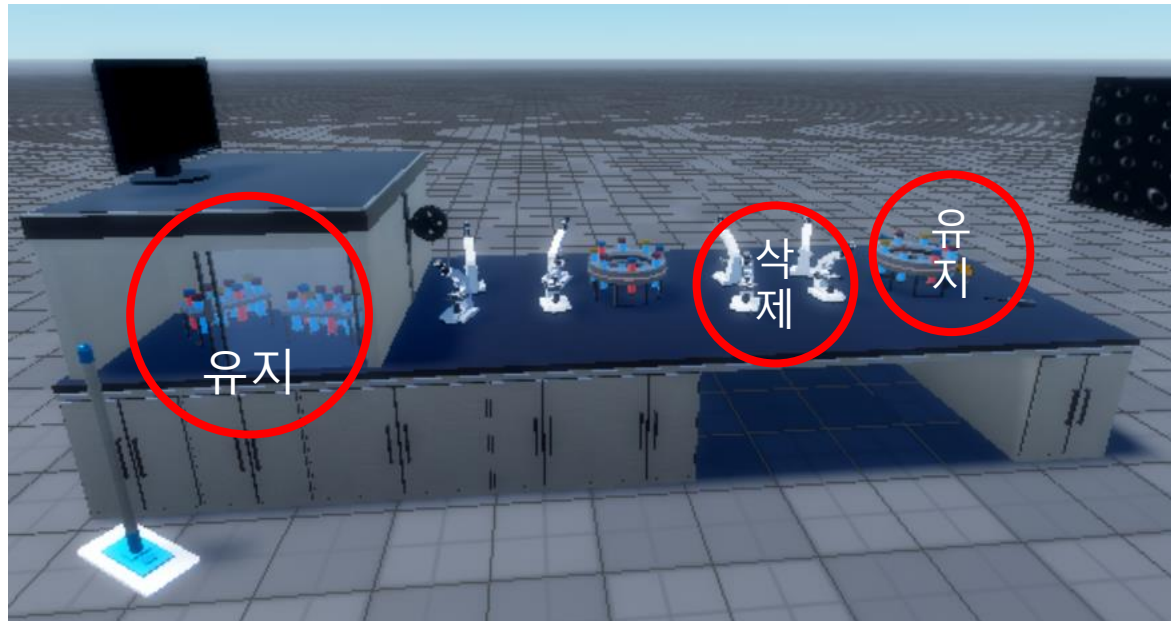
- 플레이어가 퓨즈를 제작하는 과정에서 실험 도구를 사용하게 하려함.
- 퓨즈 혼합과 퓨즈 합성, 그 외 연구실을 구분하여 플레이어가 여러 연구실을 돌아다녀야 하게 만든다.

# 연구실 구분

- 분석 연구실
  - 기존의 현미경이 배치된 연구실. 수정 필요 x
  - 퓨즈 혼합, 합성은 할 수 없으나 필요 아이템 획득 가능
  - 대상: 블록2 연구실
- 화학 실험실
  - 퓨즈 혼합을 할 수 있는 실험실. 컨셉에 맞게 수정 필요
  - 대상: 블록 6 연구실
- 통합 연구실
  - 분석 연구실과 화학 실험실이 통합된 대형 연구실
  - 퓨즈 합성기가 설치되어 있다.
  - 대상 : 블록3 연구실

# 연구실 -> 화학 실험실 변경 사항

- 현미경을 소수만 남기고 삭제
- 플라스크, 유리병, 튜브 등의 화학 실험도구를 테이블에 진열
- 상호작용 가능한 실험용 테이블을 따로 추가로 배치 (뒷장 참고)





# 실험용 테이블

- 퓨즈 제작 과정에서 사용할, 상호작용 가능한 실험용 테이블이 따로 있어야 한다.
- 실험실의 다른 테이블과 달리 상호작용이 가능하기 때문에 눈에 띄어야 함.
- 테이블 가운데 플라스크 스탠드가 있으며, 스탠드에 플라스크가 장착되어 있다.
- 스탠드와 플라스크가 아니라 좀 더 근사한 도구여도 좋음. 여러 물질들을 혼합하는 도구. 유리로 되어있어 내용물의 변화를 관찰할 수 있어야 함.
- 참고용으로 제작해둔 것은 노병 5조에 가져다 두었습니다.
- 테이블 사용 방법: 퓨즈 합성에 필요한 물질들을 주사기나 유리병에 담아와서 플라스크에 섞어 넣는다.



플라스크와 스탠드



다른 테이블과 구분되고 눈에 잘  
띄도록 테두리를 Neon으로  
설정해 놓음. 다른 방법도 ㄱ