

# 평범과는 다른 공포 EPACSE

- ◆ 흔히있는 공포게임과는 다른 색다른 게임을 만들어 보고싶어 제작
- ◆ 컴퓨터게임이아닌 VR의 이점을 살리고싶어 제작(시야)
- ◆ 귀신을 피해 목표를 이루는 것이아닌 귀신을 보며 탈출하는 게임
- ◆ 기존 공포게임과 반대된다는 의미로 ESCAPE(탈출하다)를 뒤집은 EPACSE
- ◆ 무궁화꽃이피었습니다와 유사

## 플레이방식

- ◆ 일정 거리에 들어오면 귀신이 쫓아온다.
- ◆ 귀신을 쳐다보면 움직이지않는다.
- ◆ 귀신은 빛을 받으면 움직이지않는다.
- ◆ 귀신에게 잡히지않고 목적지까지 도달하면 클리어

# EPACSE(2018 G-STAR출품)

- ▶ 장르 : 공포게임
- ▶ 플랫폼 : PC(VR)
- ▶ 필요 장비 : Vive
- ▶ 연령층 : 15세이상
- ▶ 제작툴 : Unity3D
- ▶ 언어 : C#
- ▶ 프로젝트 인원 : 2명
- ▶ 담당 분야 : 게임기획,게임개발  
UI,카메라,특수효과,오브젝트와상호작용



- ▶ 스마일게이트(STOVE VR)와 게임 라이선스 계약 체결

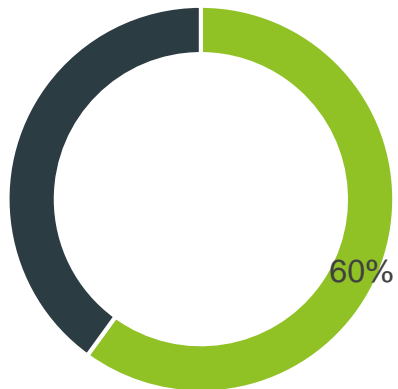
# 게임플레이

- ▶ Enemy가 플레이어의 뒤를 잡으면 GAME OVER
- ▶ Enemy는 빛을 받으면 움직임이 멈춘다.
- ▶ 폐공장 안에 있는 불빛을 켜 Enemy를 피하며 카드키를 찾아 공장을 탈출해 집으로 들어가면 GAME CLEAR

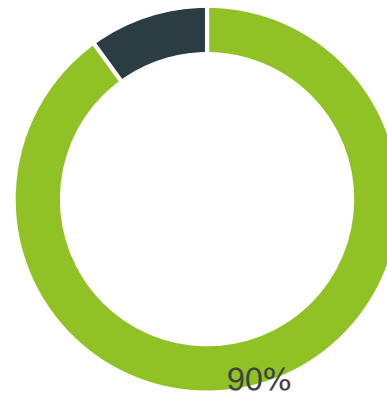
# 프로젝트 개발

- ▶ 개발기간 : 2018.08~2018.11(3달)
- ▶ 담당부분 : 기획,개발

개발참여도 - 2인



기획참여도 - 2인



# 중요소스(enemy움직이기)

```
public void FindTarget()
{
    Collider[] targets = Physics.OverlapSphere(transform.position, ViewDistance, 1 << 9);
    for (int i = 0; i < targets.Length; i++)
    {
        enemy = targets[i].transform;

        Vector3 left = cam.WorldToViewportPoint(enemy.position + enemy.right * 2f);
        Vector3 right = cam.WorldToViewportPoint(enemy.position + enemy.right * -2f);
        Vector3 up = cam.WorldToViewportPoint(enemy.position + enemy.up * 2f);
        Vector3 down = cam.WorldToViewportPoint(enemy.position + enemy.up * -2f);

        UnityEngine.AI.NavMeshAgent e = enemy.GetComponent<UnityEngine.AI.NavMeshAgent>();

        // not see
        if ((CanMove(left) && CanMove(right) && CanMove(up)) && CanMove(down))
        {
            // enemy speed
            if (Vector3.Distance(enemy.position, transform.position) < 3f)
            {
                e.speed = 0f;
                DeadCheck = true;
                Dead = true;
            }
            else e.speed = 1.5f;
            // enemy sound
            if (SoundPlay(enemy.position))
            {
                SoundManager.instance.EffectSoundPlay(1);
            }
        }
    }
}
```

```
private bool CanMove(Vector3 pos)
{
    if (pos.z <= 0f)
        return true;

    if (pos.x < 0f || pos.x > 1f)
        return true;

    if (pos.y < 0f || pos.y > 1f)
        return true;

    if (pos.x < 0f && pos.x > 1f && pos.y < 0f && pos.y > 1f)
        return true;

    return false;
}
```

## 중요소스(enemy순간이동)

```
public void FindVisibleTargets()
{

    RaycastHit RayHit;
    if (Physics.Raycast(this.transform.position + new Vector3(0, 0.5f, 0), (this.transform.forward * 5f) * -1f, out RayHit))
    {

        if (RayHit.collider.GetComponent<enemy>())
        {
            int r = Random.Range(0, point.Length);
            RayHit.collider.transform.position = point[r].transform.position;
            int e = Random.Range(0, point.Length);
            RayHit.collider.transform.position = point[e].transform.position;
        }
    }
}
```

# 중요소스(enemy 멈추기)

```
void OnTriggerEnter(Collider col)
{
    if (col.name == "Stopenemy")
    {
        GetComponent<Animator>().SetBool("MoveStop", true);
        GetComponent<Animator>().SetBool("Stop", true);
        LayerMask mask = LayerMask.NameToLayer("Default");
        this.gameObject.layer = mask;
        GetComponent<enemy>().enabled = false;

        GetComponent<AudioSource>().enabled = false;
        GetComponent<NavMeshAgent>().enabled = false;

        EnemySpwan.Intance.number++;
    }
    if (col.name == "StopenemyB")
    {
        GetComponent<Animator>().SetBool("MoveStop", true);
        GetComponent<Animator>().SetBool("Stop", true);
        LayerMask mask = LayerMask.NameToLayer("Default");
        this.gameObject.layer = mask;
        GetComponent<enemy>().enabled = false;

        GetComponent<AudioSource>().enabled = false;
        GetComponent<NavMeshAgent>().enabled = false;

        EnemySpwan.Intance.numberB++;
    }
}
```

영상과 코드들은 드라이브에  
적혀있습니다.

[https://drive.google.com/drive/folders/1Qmg6ZL3X6c22B-GdtT1pdAsVmjhpadow?  
usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Qmg6ZL3X6c22B-GdtT1pdAsVmjhpadow?usp=sharing)