제목: 큐브

장르: 퍼즐게임

컨셉: 큐브(3x3x3)에 갇힌 플레이어가 문제를 풀거나 탈출조건을 만족시킬 때마다 큐브 방하나를 빠져나가는 방탈출 형식 게임( 영화 ‘큐브’ 와 방탈출 게임 등을 섞어서)

시스템: 총 27(3x3x3)개의 방

시간(타이머) : 일정시간이 지나면 큐브가 랜덤 셔플,

플레이어 조작, 인벤토리, UI 구현, 전투

각 방마다 서로 다른 문제와 약간의 변형(일단 기본방을 프리펩으로 하고 조금씩 수정)

구현 순서: 각 파트별 대략 2~3일

1. 기본방 프리펩 만들기 (1일 소요)

// 7/8 : 큐브가 돌아가면서 스태틱으로 하면 안된다는걸 깨달음 전부 실시간으로

그리고 빛의 영향을 안받는 unit material 사용

1. 캐릭터 조작 등 구현

// 7/9 : 카메라와 캐릭터 조작까지함

// 7/13 : 큐브 내부 이동 성공

1. 중요) 문제 인터페이스 구현(메시지, 확장할 수 있을 만한거, solve question 함수)

// 7/11 : 문제창 제작

1. 전체 맵 구조 설정

// 종료

1. 시간 시스템 적용 + 작은 큐브와 큰 큐브 연동(마지막 탈출 문제와 동일)

// 7/14 : 종료

1. UI(전체적인 것과 장비 장착 전 안내 메세지) + 각 문제 생성(3~4)
2. 최종 탈출 (게임의 시작과 종료 인터페이스 구현)