

OverCooked : Entangled

2025 1학기 COSE457 실전SW프로젝트 기말발표

데이터과학과 박정우
데이터과학과 박상욱



Outline

Chapter 01 Review

Chapter 02 Interaction

Chapter 03 UI & Stage

Chapter 04 Result

Chapter 05 Limitation / Timeline



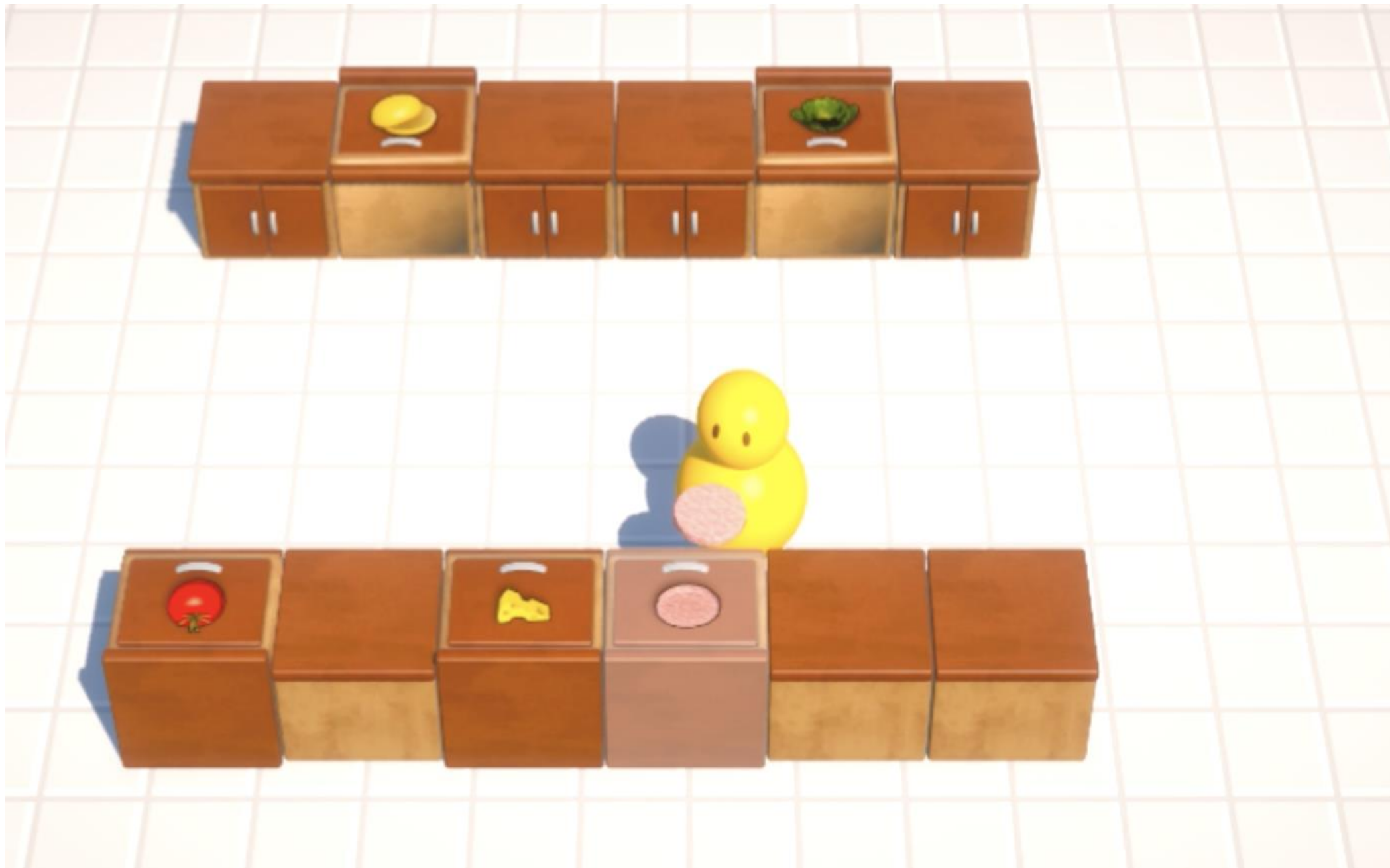
CHAPTER

01

Review

중간 발표 Review

Overcooked 2의 1인용 버전 모작 및 개선



Player 정의 및 이동 구현

사물, 식재료에 대한 오브젝트 정의

플레이어와 식재료 간 기본 인터렉션 구현

모든 3D Object에 대해

CodeMonkey Tutorial Asset 사용



CHAPTER

02

Interaction

Interaction 추가 구현



Tomato Interaction

Player가 기존에 사물을 들고 다니는 것을 넘어
사물을 자르거나 굽는 등의 Interaction 구현

사물과 Interaction이 바로 진행되는 것이 아닌
특정 횟수나 시간이 지나야만 모양이 변하도록 함

The background is a dark, desaturated photograph of a meeting. Several hands are visible, some holding pens and pointing at documents. The documents contain various charts, including bar graphs and pie charts. A dark mug of coffee sits on the table. The overall atmosphere is professional and collaborative.

CHAPTER

03

UI & Stage

Recipe 구현

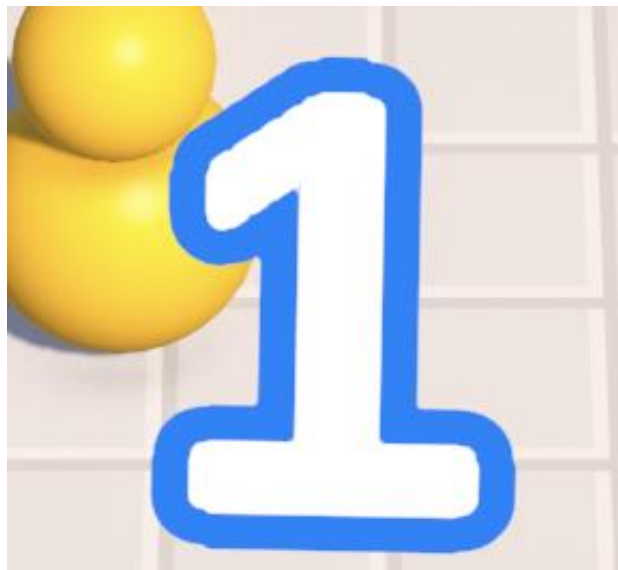


- 플레이어가 만들어야 하는 레시피를 미리 지정(샐러드나 버거 등)하고 이를 랜덤하게 나오도록 설계

Score System & 카운트 UI 구현



Recipe 1개 성공 시



시작 전 카운트다운 UI

- 앞선 레시피를 플레이어가 성공적으로 만들면 게임 오버 이후 하단의 스코어에 반영되도록 함
- 게임 시작 전에 카운트다운을 진행하는 UI를 삽입

기타 게임과 관련된 UI 구현



게임 시작 시 UI

- 게임 시작 전 UI 추가
- 튜토리얼에 대한 UI 추가



튜토리얼 UI



CHAPTER

04

Result

The background is a dark, grayscale image of a meeting table. Several hands are visible, some holding pens and pointing at documents. There are papers with charts and graphs, and a cup of coffee. The overall tone is professional and collaborative.

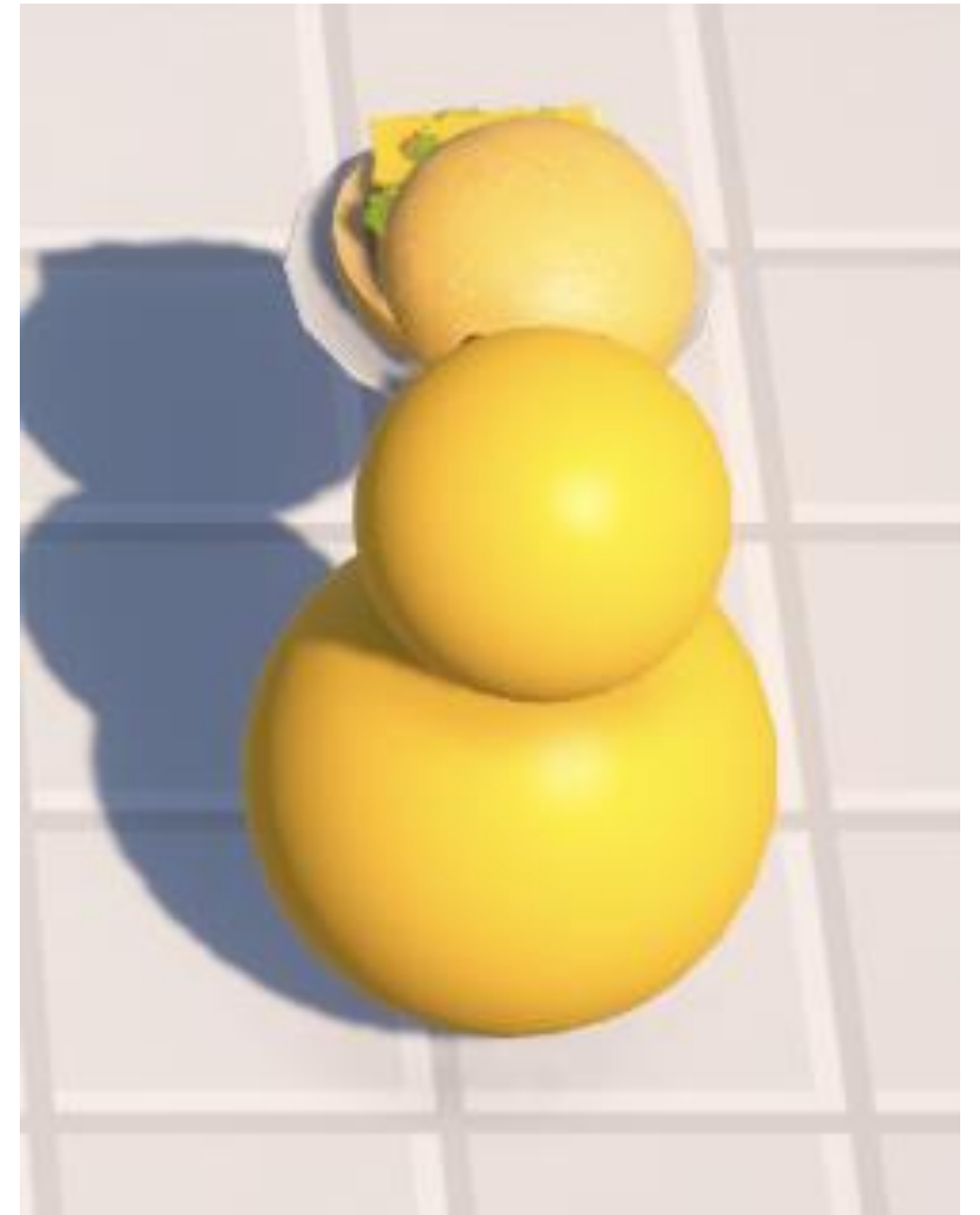
CHAPTER

05

Limitation & Timeline

LIMITATION

- 제작 과정에서 초기에 목표로 설정했던 Multi-Scene은 구현에 실패
- 게임 내 Interaction 일부가 미흡하게 작동함



빈 접시 집으면 완성된 버거가 나옴

Our Team Timeline

4/1 ~ 4/8

프로젝트 세팅 & 탐색

- Unity Editor 기본 구조 이해
- 3D Asset 탐색
- 레퍼런스 튜토리얼 탐색

4/9 ~ 4/16

플레이어 이동

- 플레이어 오브젝트 정의
- 플레이어 조작 및 rotation 구현
- 플레이어 기본 애니메이션 설정

4/28 ~ 5/3

사물, 식재료 오브젝트 & prefab

- 사물 (탁자, 창고) 오브젝트 정의
- 식재료 오브젝트 정의

5/4 ~ 5/14

interaction 관련

- Collision detection 및 충돌 시 이동 보정 구현
- Box Selection 로직 및 애니메이션 구현
- Player - 사물 - 식재료 기본 인터랙션 구현

- 장르 : 2.5D view 1인용 타이쿤
- 엔진 : Unity 3D
- 플랫폼 : PC 게임

5/15 ~ 5/25

사물, 식재료 오브젝트
추가 구현 및 인터렉션

- Trash Counter (쓰레기통) 정의 및 인터렉션
- Cutting Counter 정의 및 인터렉션
- Stove Counter 정의 및 인터렉션
- Cutting Counter 정의 및 인터렉션
- Plate Counter 정의 및 인터렉션

5/26 ~ 6/8

레시피, 점수 체계,
스테이지 구성

- 레시피 확인 및 스코어링 시스템 구현
- 레시피 UI
- Game Start / Game Over

6/9 ~ 6/15

UI 설계

- 메인 화면 / 메뉴 / 각종 버튼 및 화면 이동 구현
- 기타 게임 내 UI 설계