



# Escape

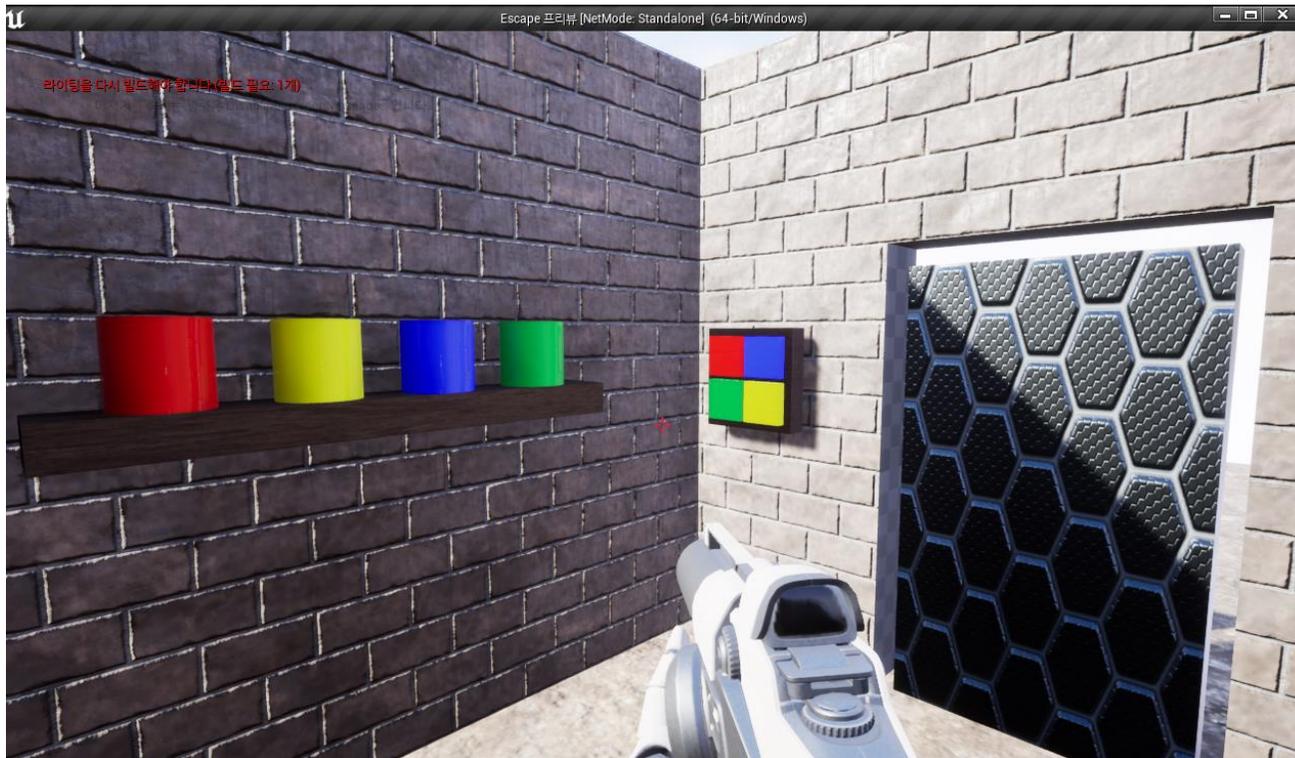


학번 : 20192841

이름 : 고준석

# Introduction

- Escape 는 언리얼 엔진 기반의 방탈출 게임이며, 처음엔 스팀에 출시할 생각으로 개발하였지만 처음 접해보는 게임 엔진 이여서 학습을 목표로 하여 개발을 하였습니다.



# Difference between Original and Final

- 처음 버전

- 이러한 퍼즐형 방탈출 게임을 만들고 싶었습니다.



- 개선사항 (또는 수정사항)

- 수정사항은 저만의 퍼즐을 만들어 사용자가 추리해 가며 방을 탈출 해 가는것을 목표로 만들고 있습니다.

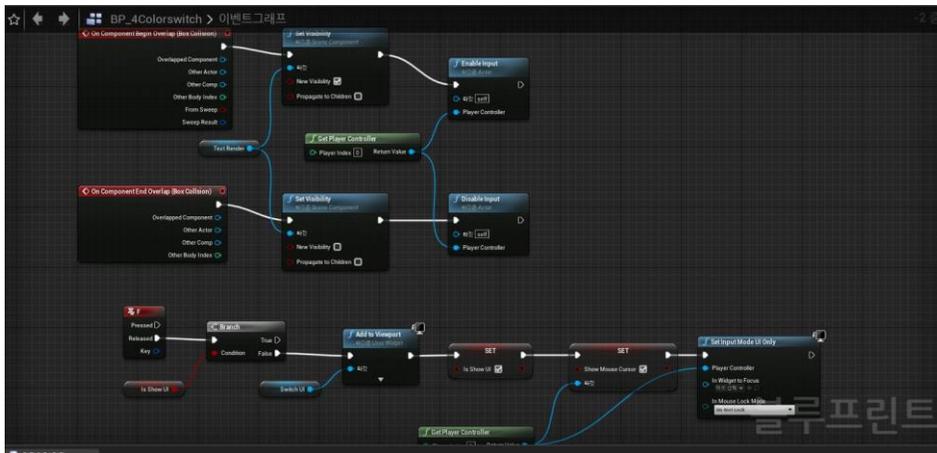
# How to and Will do

- 수정 보완 방법

- 블루 프린트란 언리얼 엔진만의 코딩 방법이 있는데 그것을 객체화 시켜 다른 신에도 쓸 수 있도록 만들었습니다.

- Future works

- 더 많은 퍼즐과 스테이지를 추가
- 스팀 출시 목표
- Ui개선
- 게임 퀄리티를 높여야 한다.



# References

- 참고문헌(또는 사이트)를 기술
  - <https://www.youtube.com/channel/UCtZYp2-9HeNzaxDbuyzT2yg>

# 참고하세요

- **평가항목**

- **과제수행개요** (개발한 내용을 명확하게 기술하고 잘 설명하였는가?)
- **창의성** (수행 내용은 창의적이며, 새로운 내용을 포함하고 있는가?)
- **적절성** (수업시간에 나온 내용을 충분히 활용하여 작성하였는가?)
- **완성도** (개발범위 내에서 기능구현이 충실하게 되어있는가?)
- **흥미성** (사용자 호감을 가질 수 있는 요소를 부여하였는가?)
- **즐거움** (게임이 재미있는가?)
- **보고서/발표** (보고서 내용을 충실하며 발표자세는 바른가?)