Motel Escape

1688017 안성준

목차

+1. 게임소개
+2. 컨셉 & 대표 이미지
+3. 게임 구성
+4. 초기 계획
+5. 개선사항
+6. 인게임 화면

게임 소개

제목 : Shadow Motel

목표 : 방마다 열쇠가 랜덤하게 있다.
출구에 맞는 열쇠를 찾아 탈출하자.
살인마에게 잡히게되면 게임오버

장르 : 3D, 공포, 탈출, 게임

메인 컨셉

열쇠

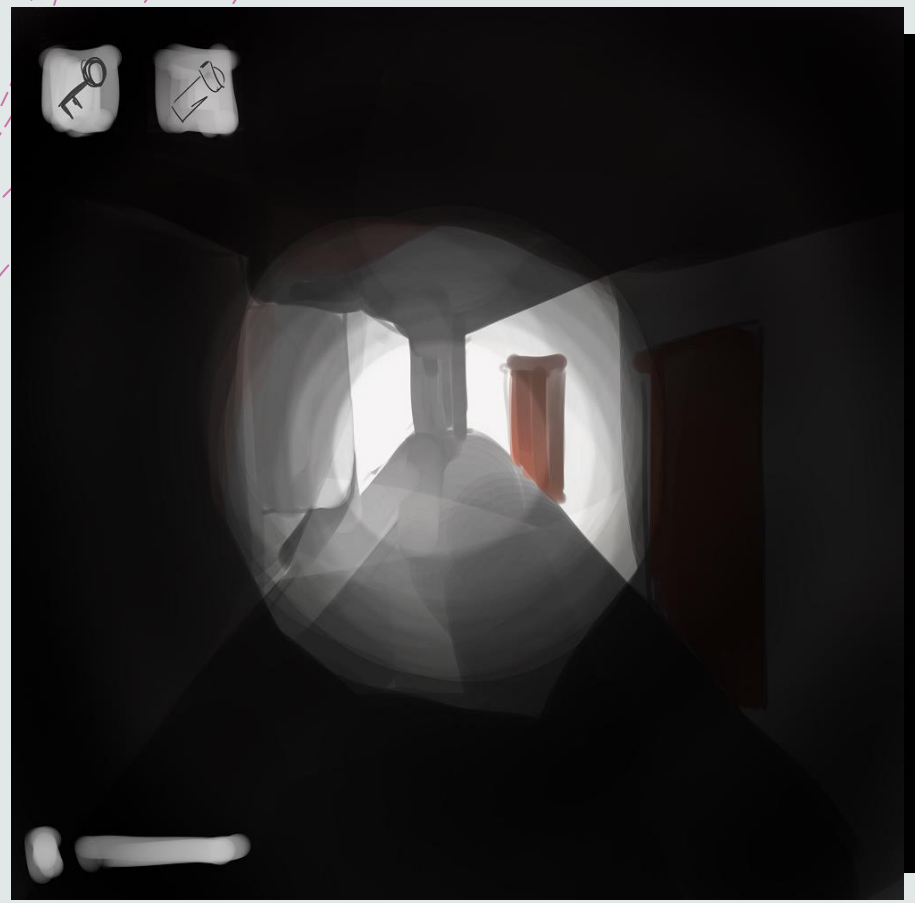
-방 서랍에 랜덤으로 열쇠가 생성된다.

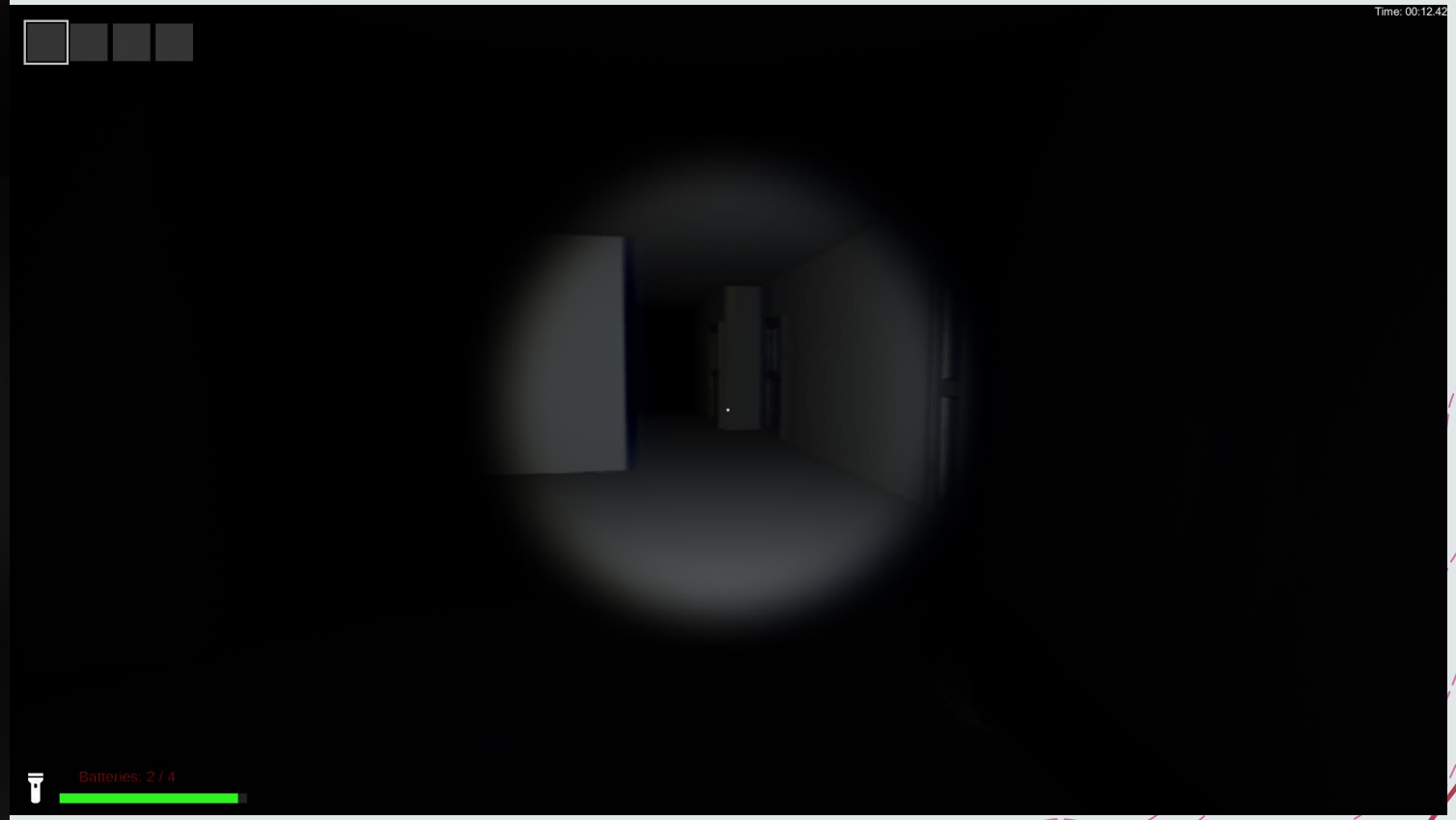
-열쇠는 방 번호가 적혀 있고 그 방 문에 다 사용하면 잠겨 있는 문을 열 수 있다

.

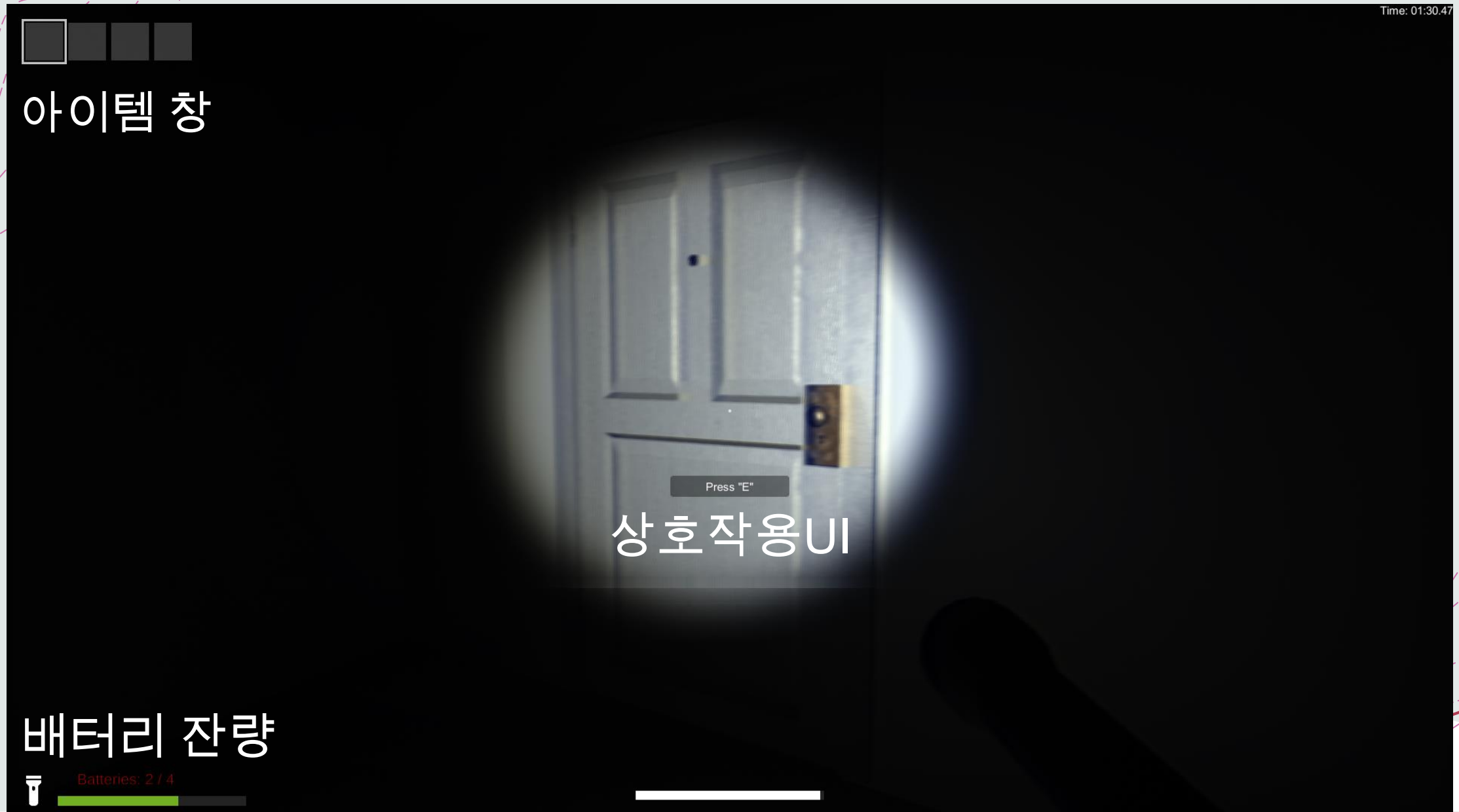
-계속 열쇠를 찾으며 돌아다니다 최종적으로 출구를 열 수 있는 열쇠를 찾으면 탈출할 수 있다.

대표이미지





게임구성 UI



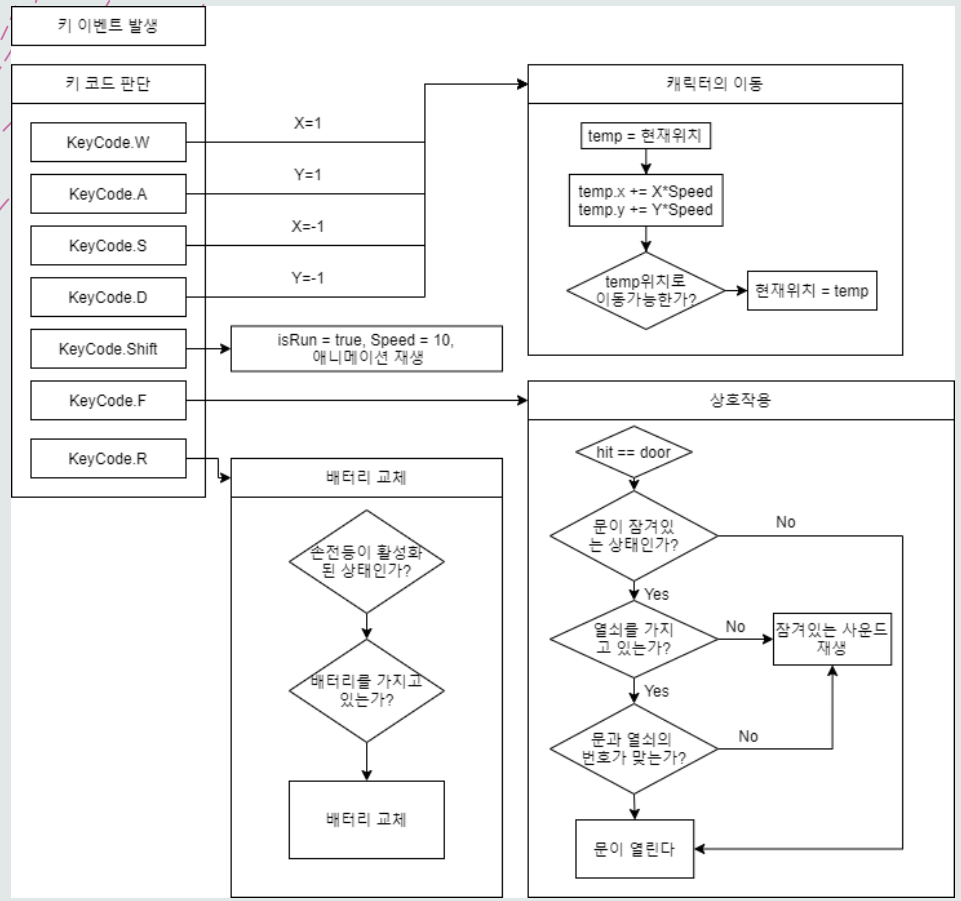
아이템 창

배터리 잔량

게임구성 조작법

+ 이동 : WASD
+ 상호작용 : E
+ 플래시라이트 ON/OFF : F
+ 플래시라이트 배터리 교체 : R
+ 인벤토리간 이동 : 1,2,3,4
+ 아이템 폐기 : Q
+ 천천히 움직이기 : Ctrl

초기 계획



+ 처음 구상했을 당시 상호작용 키를 마우스클릭으로 했었지만
+ 마우스가 하는 역할은 단지 시야만을 컨트롤하고 나머지 컨트롤을 키보드로 하게 만들어서
+ 플레이어가 좀더 쉽게 익힐 수 있게 만들었다.

초기 계획

+1. 살인마가 근처에 있으면 특정 이벤트를 만든다.

+2. 살인마가 플레이어를 잡으면 컷씬이 나온다

+3. 플레이어는 불을 켜기위해 차단기를 찾는다.

+4. 차단기를 올린 상태에서 탈출이 가능하다.

개선 사항

+ 1. 스토리를 자연스럽게 연결하기 위해서 이벤트를 좀더 넣어야한다.
+ 2. 플레이어가 죽게되면 처음부터 이벤트를 다시 봐야하므로 지루할수 있다. 저장 또는 스킵기능을 만들어야함
+ 3. 플레이시간이 길어질 경우 배터리가 다 다는 일이 생긴다.
+ 방에서 배터리를 획득할수 있게 해야함
+ 4. 아이템 획득음을 넣어서 아이템을 획득했는지 바로 알수 만들어야 함

인게임 화면

Time: 02:33.11

Time: 03:53.23
Batteries: 2 / 4

Time: 01:54.16
Press "E"

Time: 04:22.91
Pickup Key
Batteries: 2 / 4