

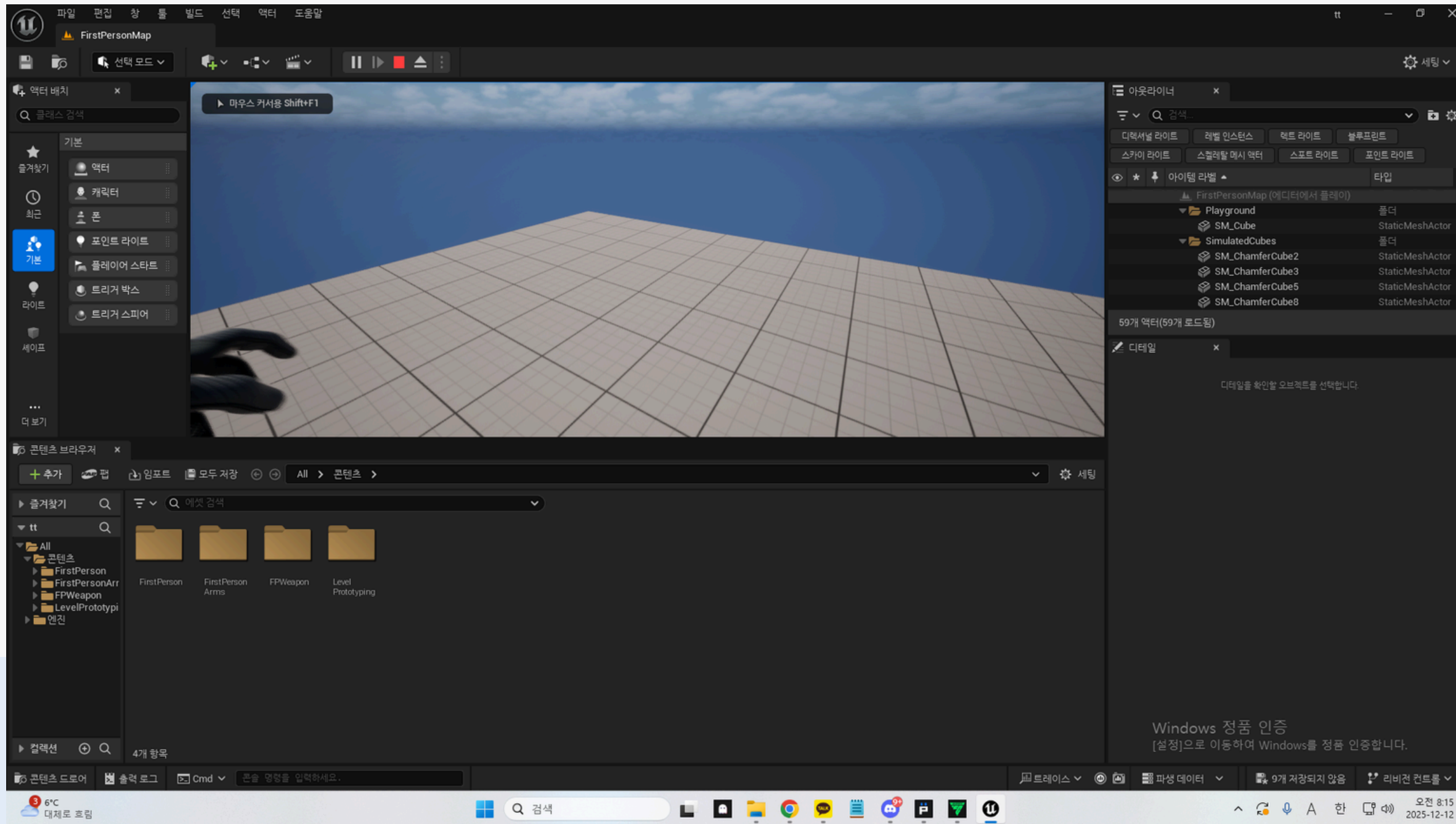
GAME PROGRAMMING

# DARK MAZE

## 미로 탈출 게임

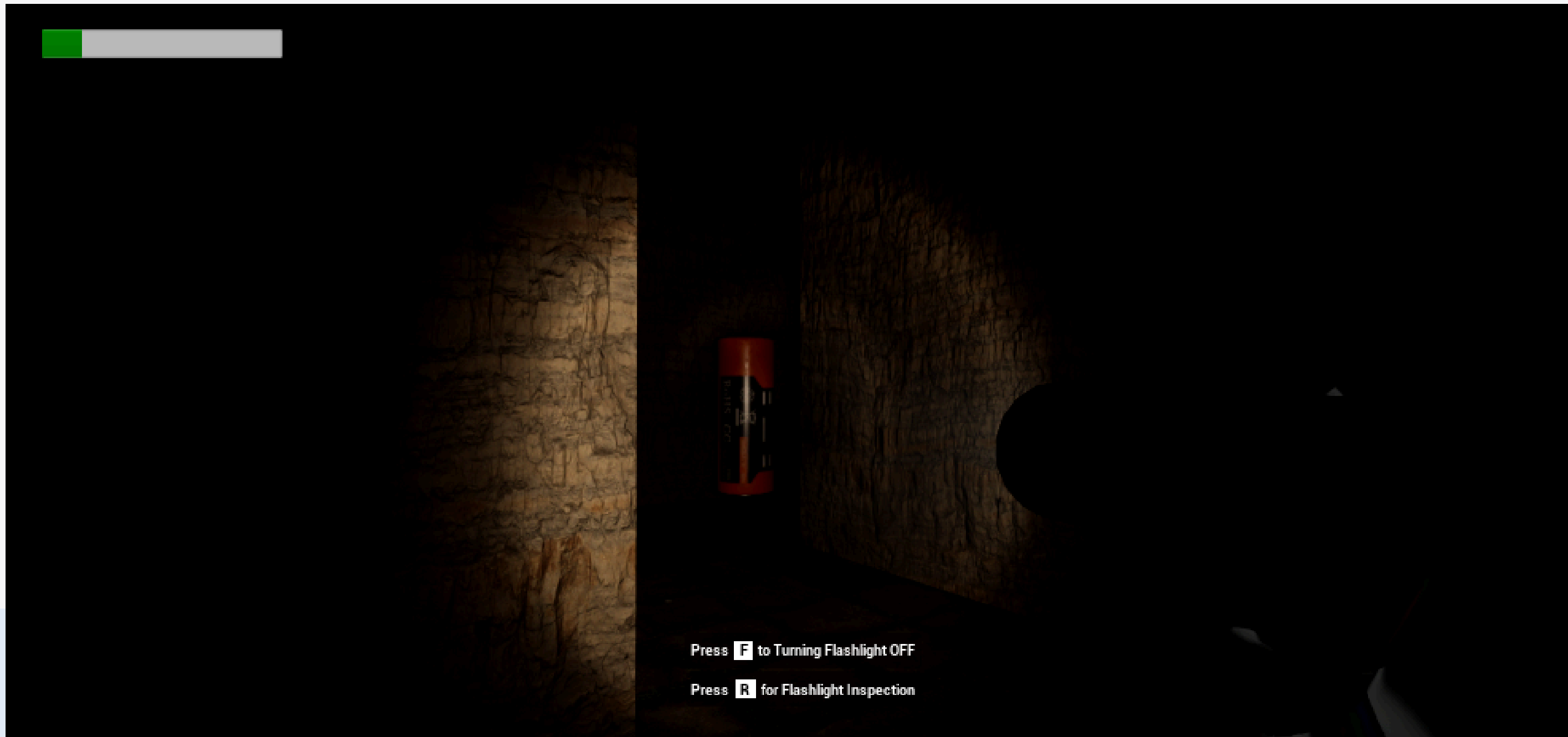
2021752038 조현창

# 원본 게임



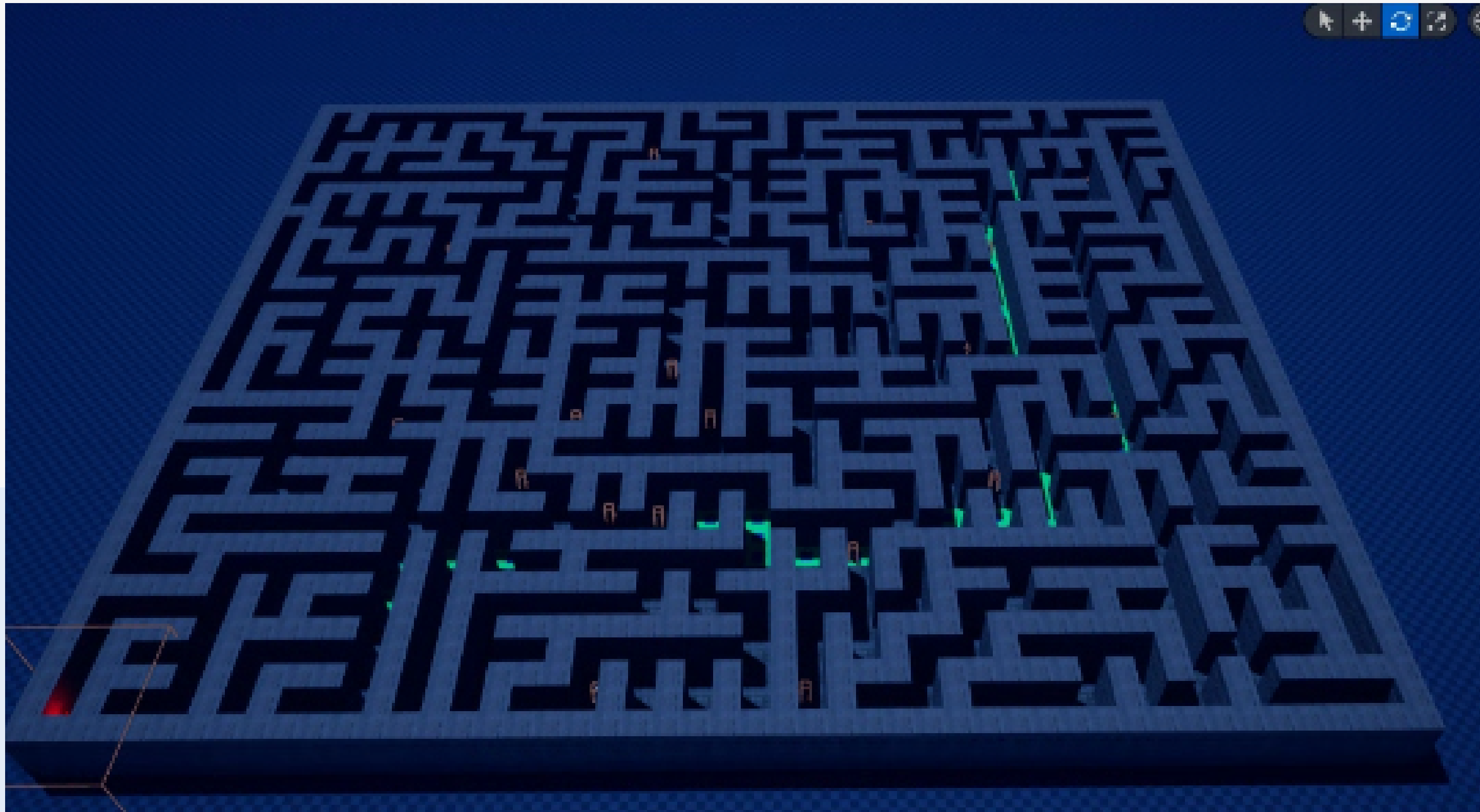
단순히 1인칭 캐릭터가 목표 지점을 향해 걸어서 도착하는 게임이었습니다.

## 테마



#공포 #미로 #플랫폼 #타임어택

평지 맵을 미로로 구성해서 제작 업그레이드





목표에 도달 했을 때  
만들어둔 성공 스테이지 레벨로  
이동 하게 만들어 성공 시 아웃트로 추가

# GameOver

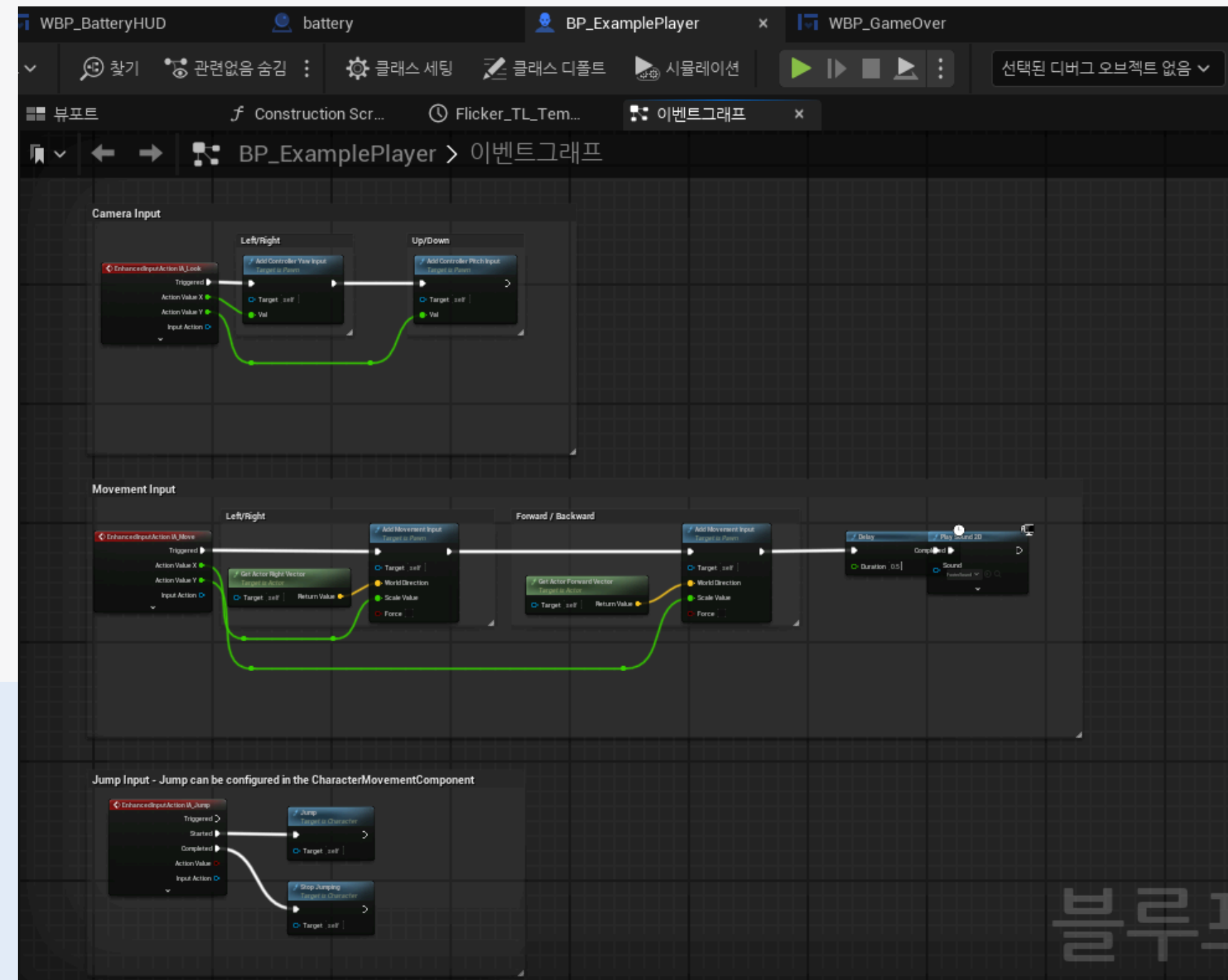
목표에 도달하기 전에 손전등의 배터리가  
0이 되었을 때 나오는 실패 아웃트로 추가



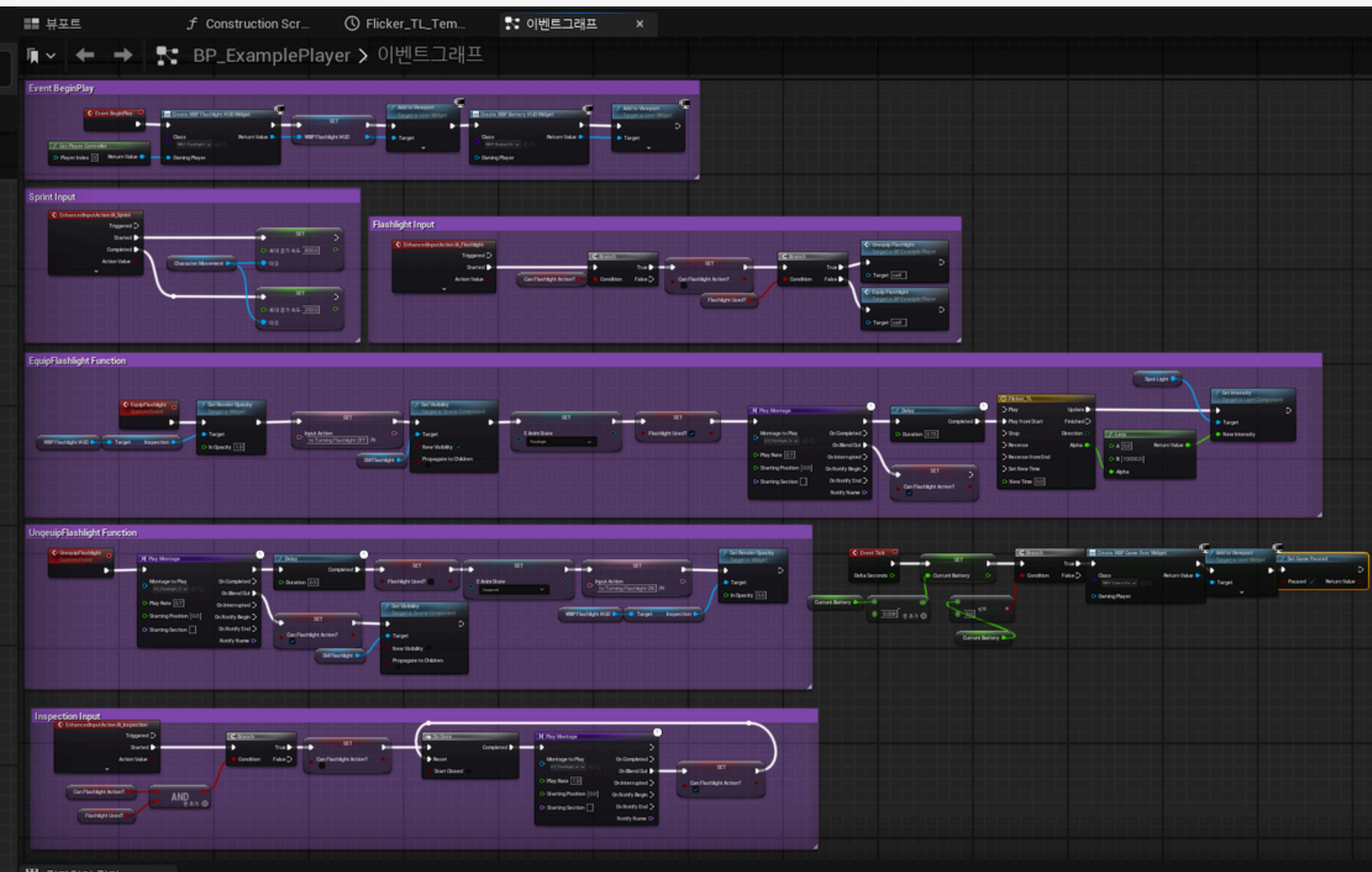
- 왼쪽 위에 실시간으로 줄어드는 손전등 배터리 잔량 HUD
- 배터리를 충전 할 수 있는 건전지 아이템을 맵 곳곳에 배치
- 손전등을 켜다 켜다 할 수 있으며 해당 행동시 맞는 애니메이션 추가
- 손전등 빛에만 의존 할 수 있는 라이팅 효과 추가

# 핵심로직

## PLAYER 움직임 관련 블루프린트



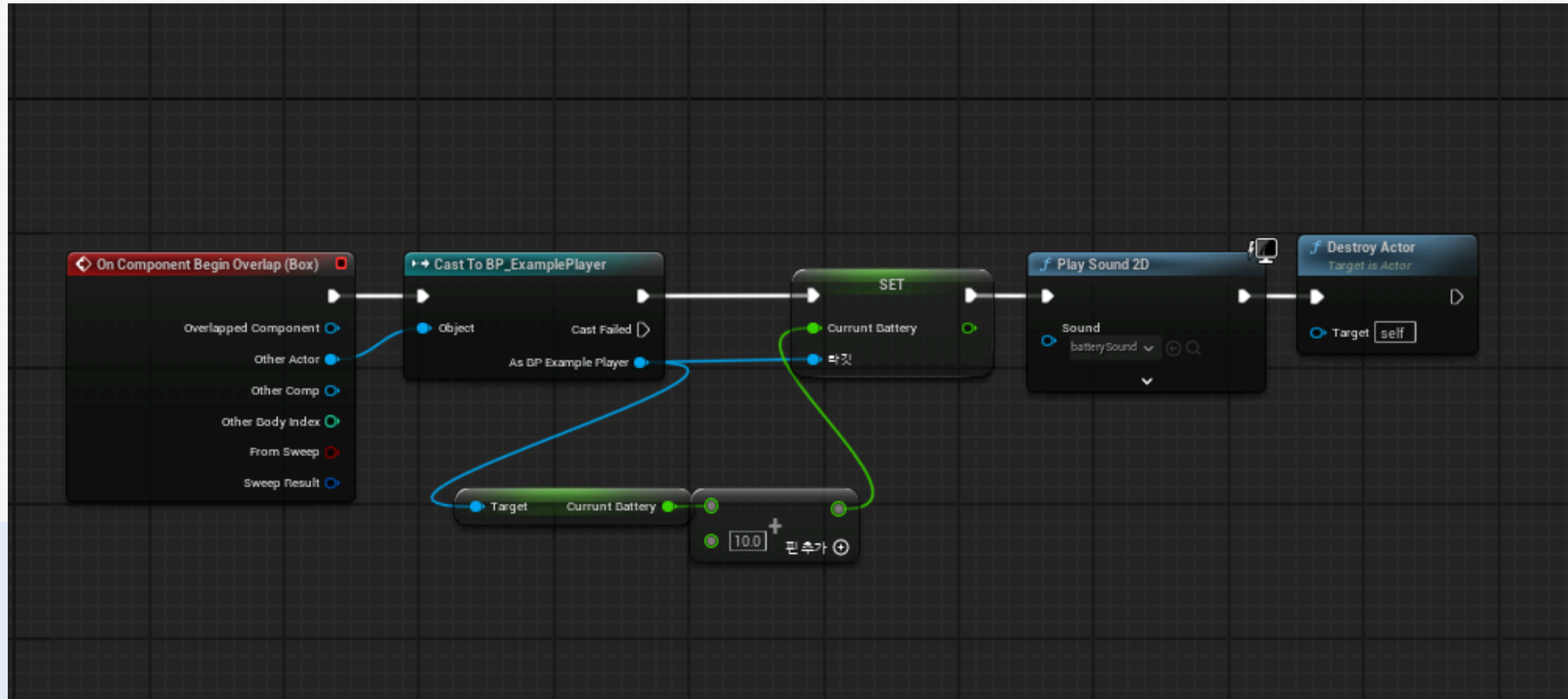
## PLAYER 애니메이션, 상호작용 관련 블루프린트





# 핵심로직

아이템(배터리) 블루프린트





# 업그레이드 요소

## 추가요소

- 플레이어 및 오브젝트 모델링 업그레이드
  - 손전등 on/off기능과 애니메이션 추가
  - 평지였던 맵 구성을 미로로 재구성
  - 사용자 몰입감을 위한 텍스처 적용
  - 공포감 조성을 위한 lighting 설정 적용
  - 게임 오버 아웃트로 추가
  - 게임 성공 스테이지 레벨 추가
- 
- 움직임에 따른 발걸음 효과음 추가
  - 공포감 조성을 위한 bgm 추가
  - 아이템 수집 효과음 추가
- 
- 긴장감과 불안함을 주기 위한 배터리 요소 추가
  - 배터리(아이템) 수집에 따른 실시간 배터리 잔량 증가 구현
  - 시간에 따른 배터리 실시간 잔량 감소 구현
  - 사용자가 배터리 잔량을 실시간으로 확인할 수 있게 HUD(UI) 추가
- 
- 패키징을 통한 exe파일 생성

점수: 8점

업그레이드 요소도 많았고 버그없이 문제없이 실행을 완료하였으나  
미흡한 느낌이고 사용자 편의성 부분에서 부족함을 느꼈습니다



# 감사합니다

레퍼런스: <https://gemini.google.com/>