

미니게임2 그래픽 목록

목차

1. 전체적인 맵 관련 이미지

5-6 페이지

화면 2개를 세로로 둔 사이즈의
전체적인 배경 그림(16:18비율)

바닥

사다리

문 (활성화/비활성화)

발판 (크게 2종류로)

2. UI 이미지

7 페이지

모래시계UI (모래시계 틀 + 내용물)

모래시계UI (모래시계 깨지는 모습)

공격키, 방어키, 점프키 버튼 (+딜레이 버전)

3. 플레이어 이미지

8 페이지

물방울

유리막 (+깨지는 모션)

이동 모션, 공격 모션, 맞는 모션

4. 적 이미지

9 페이지

말탄환

주저 앉은 모습

날개 모션, 공격 모션, 맞는 모션

모래시계 아이템

+참고

비슷한 애들끼리 하나로 묶어 주시면 제가 unity내에서 잘라서 따로따로 사용할 수 있어요!

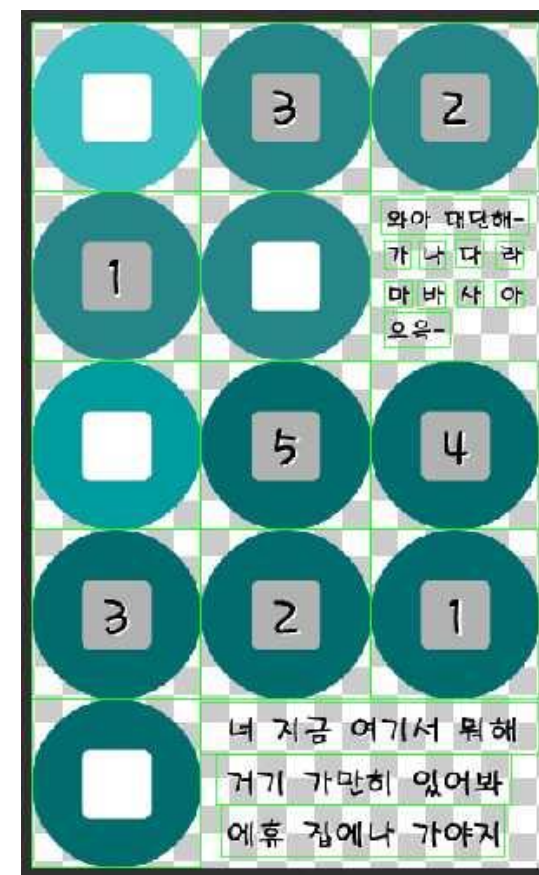
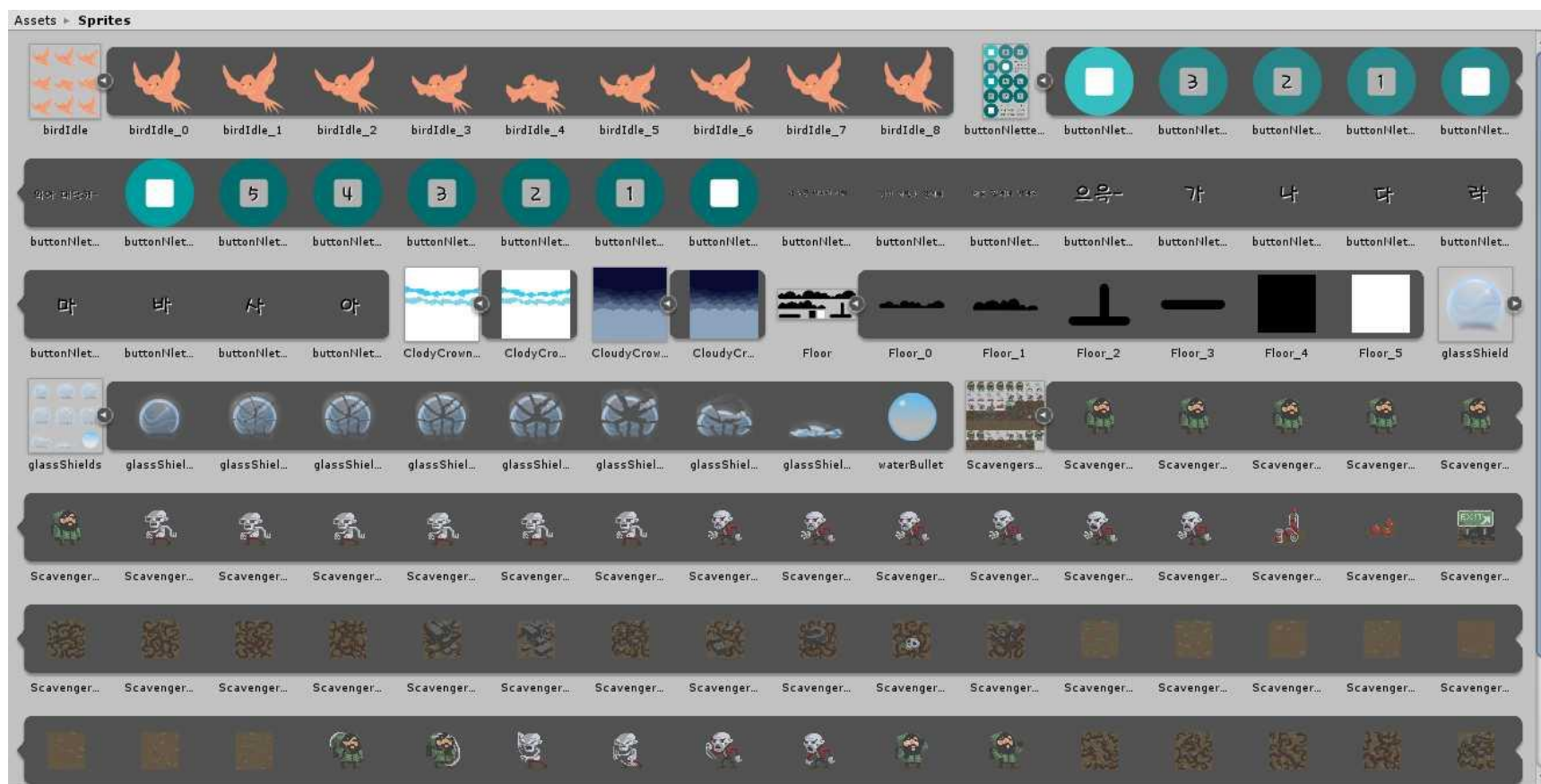
(ㅎ...혹시 묶어 하나로 주시면 관리가 조금 편해집니다...ㅇㅁㅇ)

앗 그래도 작업하시기에 따로따로 주시는 게 편하시면 묶는 건 제가 하면 되니까
편하신 방향으로 해주세요...!

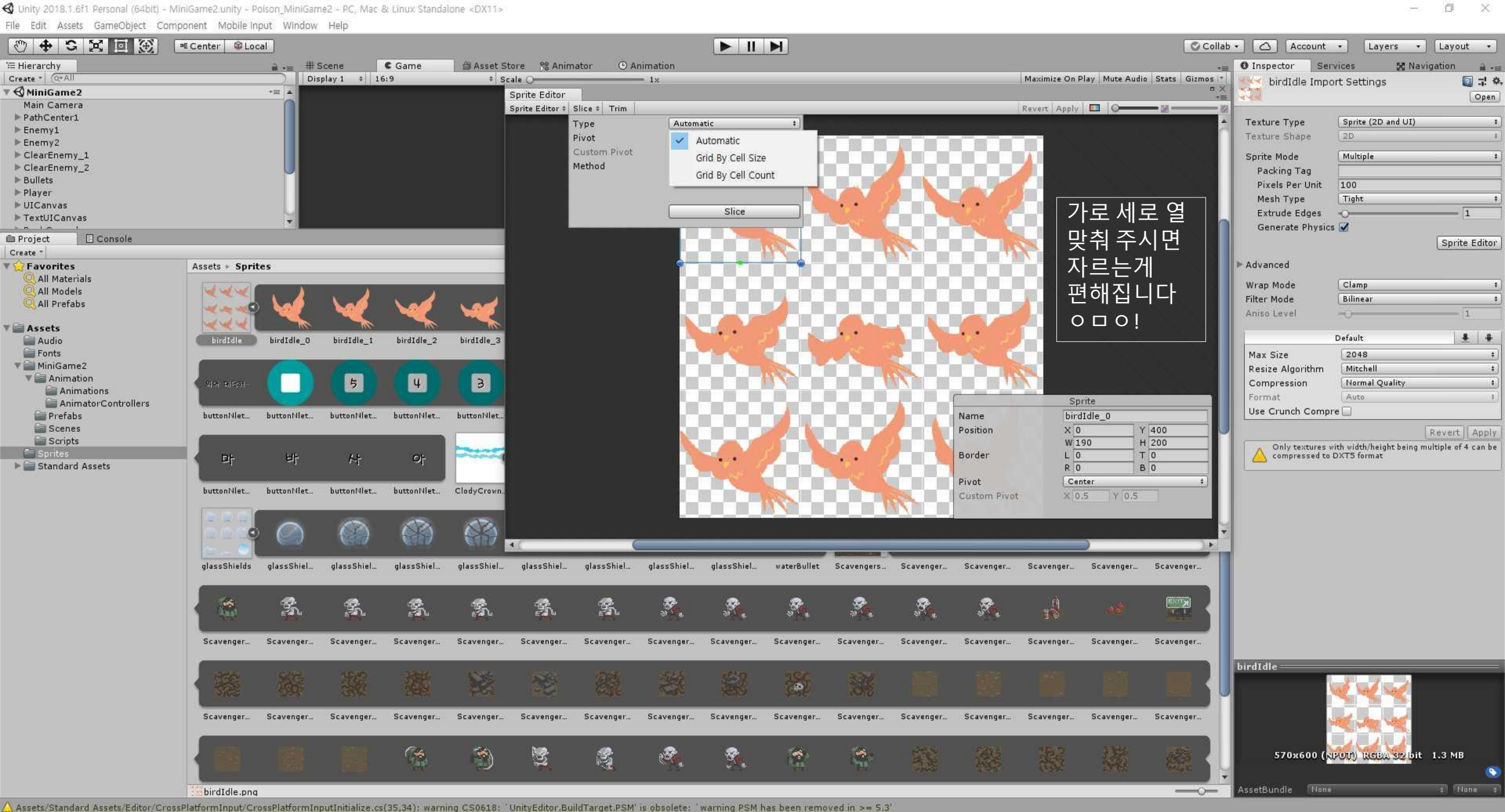
하나로 묶을 때는 전체가 가로 세로가 2의 n제곱 길이인 정사각형 형태가 좋다고 해요

<Unity 그래픽 모습>

<http://mmzzuu.tistory.com/29> (최적화관련)



임시 이미지



전체 맵 모양

맵은 모래시계(?) 모양

화면 2개를 세로로 둔
사이즈의 전체적인 배
경 그림이 필요합니다.

문(진짜)

카메라

모래시계 양 표기
(일종의 체력)

터치로 이동 구분

터치로 이동 구분

공격횟수제한 위에 표시

방어제한횟수 옆에 표시

점프키

정지 상태면 자동 상승

공격키, 방어키

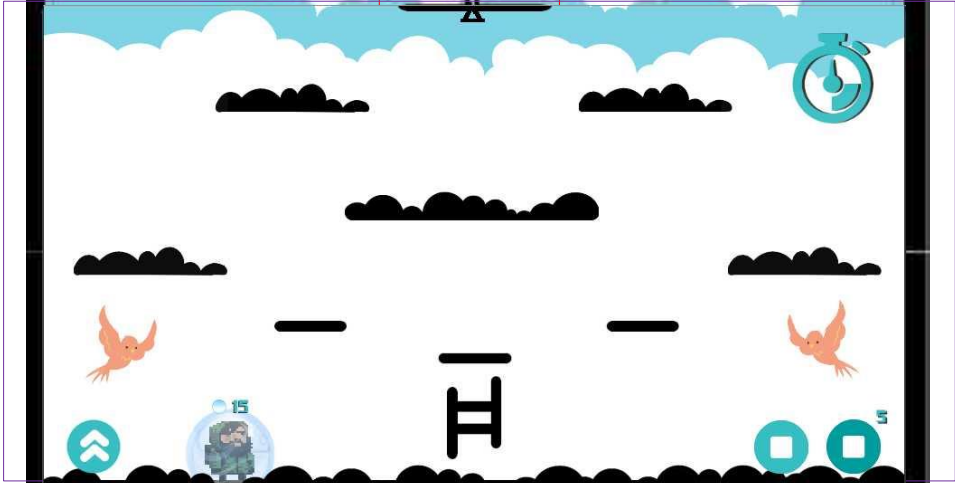
전체
맵 모양

바닥

문

사다리

발판(크게 2종류로)



발판(크게 2종류로)

나름(?) 모래시계 모양을 반영한 맵이라서 모래시계 부분의 발판/
아닌 발판으로 크게 2종류의 발판이 있었으면 해요! (개인적인 의
견 > 맵 중앙 발판에는 왼쪽 예시그림에서 보이듯이 자그마한 세
모 두개가 있으면 좋을 것 같아요. 모래시계 모양 느낌도 나고 게
임 화면 끝에서는 반쪽만 보여서 위/아래 쪽으로 맵이 더 펼쳐져
있다는 인상을 줄 수 있을 것 같아서요!)

문

비활성화 상태 하나

활성화 상태 하나

총 2가지의 이미지가 필요해요!

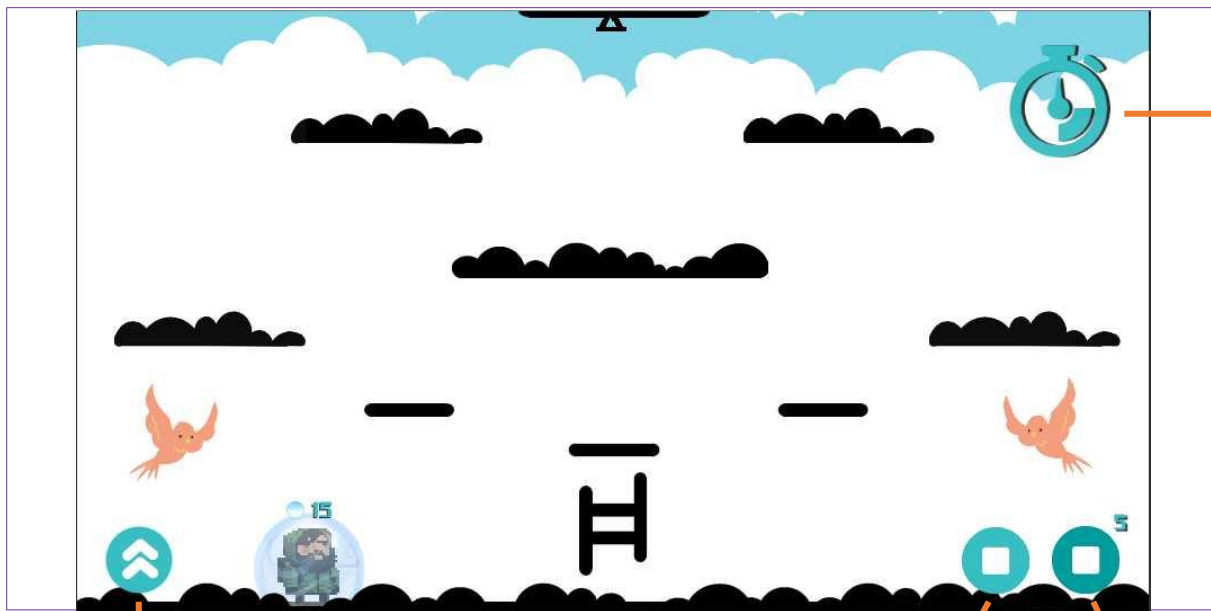
참고

<여|人|>

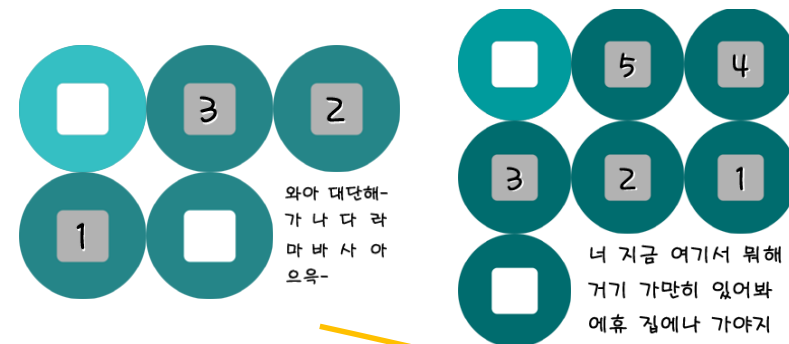
게임 구현 시 임시로 사용한 이미지들



UI



모래시계 양 표기
(일종의 체력)



내용물을 기준으로
위 레이어 모래시계 틀 하나,
아래 레이어 모래시계 틀 하나,
내용물 위아래로 하나씩,
모래 막대 (+깨지는 모습)

점프키

공격키, 방어키

모래시계UI (모래시계 틀 + 내용물)



+ 모래시계UI (모래시계 깨지는 모습)

공격키, 방어키, 점프키 버튼 (+딜레이 버전)

공격/방어 딜레이가 존재하기 때문에 위쪽 예시그림처럼
딜레이 상태의 버튼도 같이 그려주세요!

플레이어 이미지

물방울

유리막 (+깨지는 모션)

이동 모션, 공격 모션, 맞는 모션



<예시>

게임 구현 시 임시로
사용한 이미지들

참고

모션

이동 모션 : 좌우 반전해도 되는 캐릭터 디자인이면 오른쪽 방향으로만 이동하는 모습 그려 주시면 될 것 같아요!

공격 모션 : 왼쪽 예시 그림처럼 그냥 공격을 했구나 정도로만 선으로 짧게(이미지 2개 정도로만...?) 표현해주시면 좋을 것 같아요

맞는 모션 : 이것도 공격 모션처럼 짧게 있으면 좋을 것 같아요!

유리막

왼쪽 예시 그림같은 느낌이면 될 것 같아요!

음... 근데 저거 무료 이미지 다운받아서 제가 임의로 포토샵한 거라 게임 배경과 이질적이지 않으면 왼쪽 임시 이미지 그대로 사용해도 괜찮을 것 같아요(?) 그래픽님의 판단에 맡기겠습니다 ㅇㅁㅇ...!

끝! (그래픽 님 화이팅...)