미니게임2 그래픽 목록

목차

1. 전체적인 맵 관련 이미지

5-6 페이지

2. UI 이미지

7페이지

3. 플레이어 이미지 8 페이지

4. 적 이미지

9 페이지

학면 2개를 세로로 둔 사이즈의 전체적인 배경 그림(16:18비율)

바닥

사다리

문 (활성학/비활성학)

발판 (크게 2종류로)

모래시계(모래시계 틀 + 내용물)

모래시계(모래시계 깨지는 모습)

공격키, 방어키, 점프키 버튼 (+딜레이 버전)

물방울

유리막 (+깨지는 모션)

이동 모션, 공격 모션, 맞는 모션

말탄환

주저 앉은 모습

날개 모션, 공격 모션, 맞는 모션

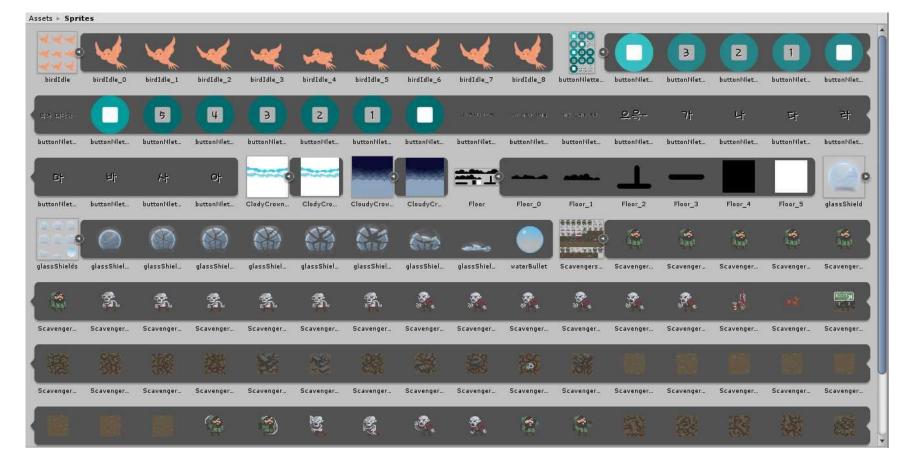
모래시계 아이템

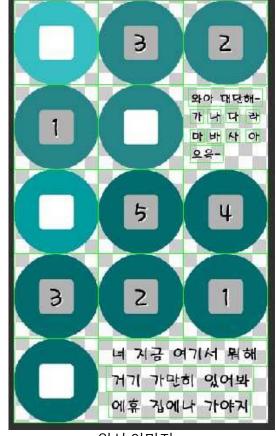
+참고

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 http://mmzzuu.tistory.com/29 (최적화관련)

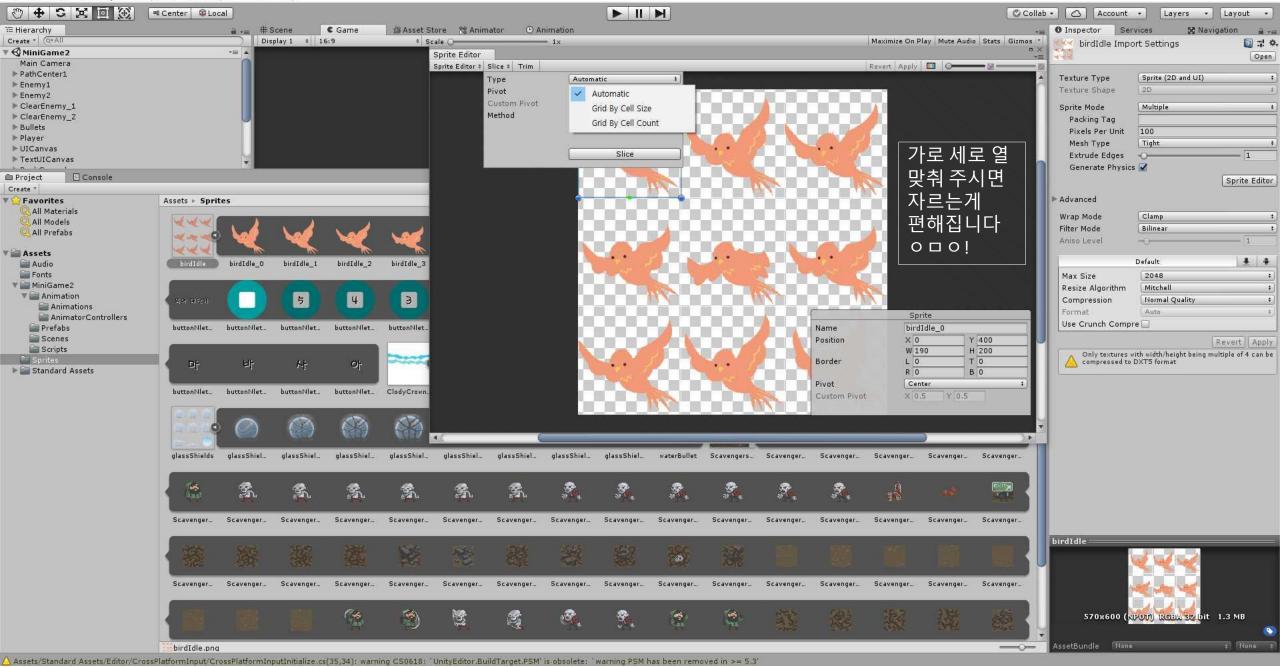
<Unity 그래픽 모습>

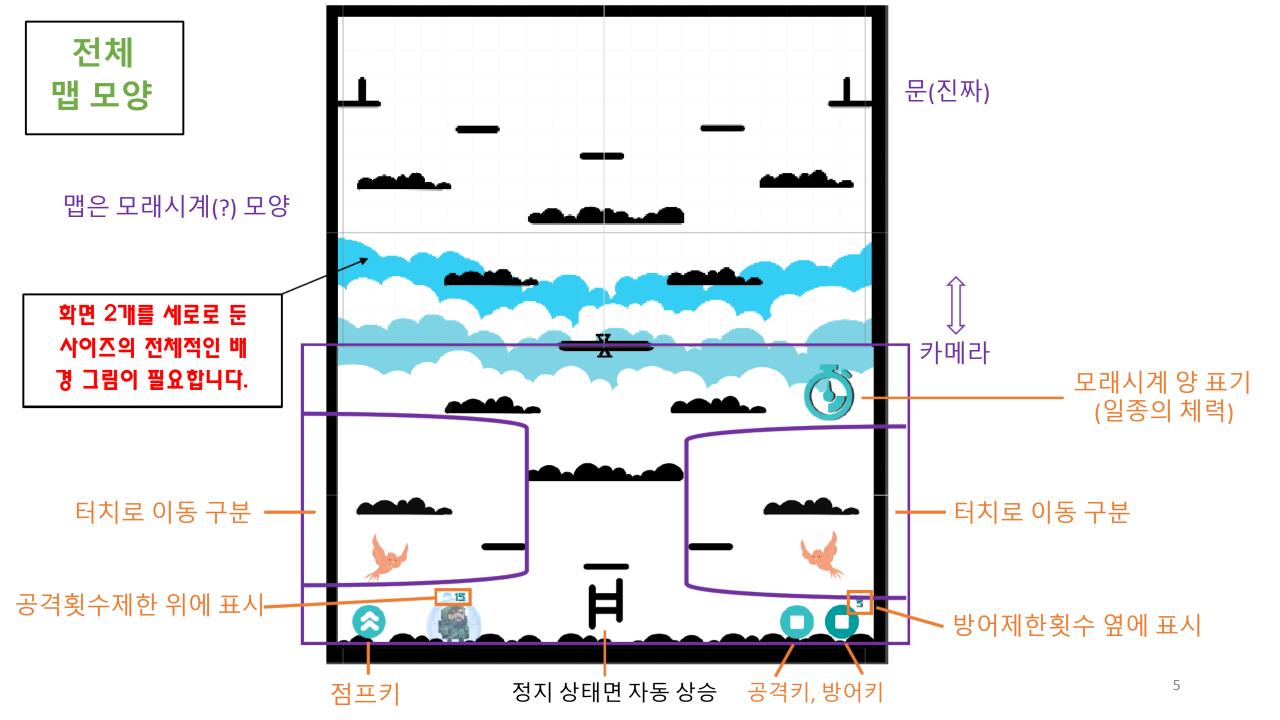


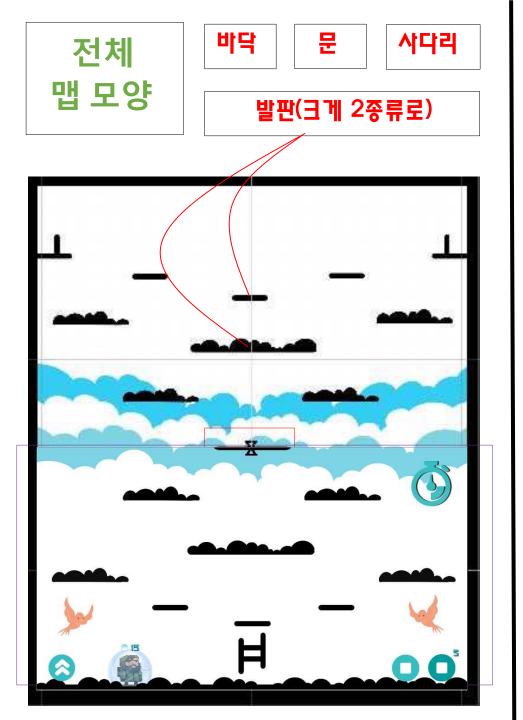


임시 이미지

✓ Unity 2018.1.6f1 Personal (64bit) - MiniGame2.unity - Poison_MiniGame2 - PC, Mac & Linux Standalone <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Mobile Input Window Help







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

│ <예시> 게임 구현 시 임시로 사용한 이미지들



UI

내용물을 기준으로

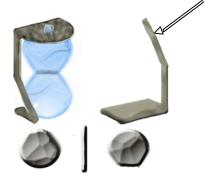
위 레이어 모래시계 틀 하나,

내용물 위아래로 하나씩,

모래 막대 (+깨지는 모습)

모래시계 양 표기 (일종의 체력) 2 3 와아 대단해-가나다라 아래 레이어 모래시계 틀 하나, 마바사아 공격키, 방어키 점프키

모래시계(모래시계 틀 + 내용물)









+ 모래시계(모래시계 깨지는 모습)

공격키, 방어키, 점프키 버튼 (+딜레이 버전)

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

5

2

너 지금 여기서 뭐해

거기 가만히 있어봐

에휴 집에나 가야지

플레이어 이미지

물방울

유리막 (+깨지는 모션)

이동 모션, 공격 모션, 맞는 모션





























참고

<예시> 게임 구현 시 임시로 사용한 이미지들

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

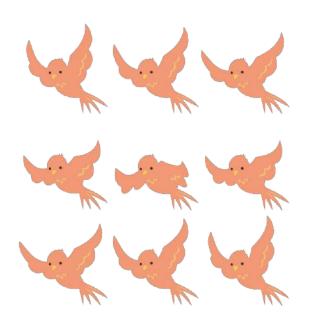
왼쪽 예시 그림같은 느낌이면 될 것 같아요! 음... 근데 저거 무료 이미지 다운받아서 제가 임의로 포토샵한 거라 게임 배경과 이질적이지 않으면 왼쪽 임시 이미지 그대로 사용해도 괜찮을 것 같아요(?) 그래픽님의 판단에 맡기겠습니다 ㅇㅁㅇ...!

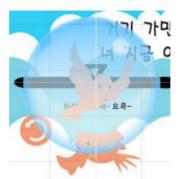
적 이미지 말탄환

주저 앉은 모습

날개 모션, 공격 모션, 맞는 모션

모래시계 아이템





참고

<예시>

게임 구현 시 임시로 사용한 이미지들 너 지금 여기서 뭐해 거기 가만히 있어봐 에휴 집에나 가야지 모션

날개 모션/공격 모션: 좌우 반전해도 되는 캐릭터 디자인이면 한쪽 방향에 해당하는 이미지만 그려 주시면 될 것 같아요! 왼쪽 예시 그림처럼 그려 주셔서 9개 다 사용하면 공격 모션이고, 처음 끝 2개씩만 사용하면 이동 모션이게 만들면 될 것 같아요 (애니메이션 처리는 제가 할게요 ㅇㅁㅇ!)

맞는 모션 : 깜박깜박하는 이미지면 될 것 같아요(?)

주저 앉은 모습

모래시계 아이템

체력이 0이 돼서 클리어 되면 모래시계 뒤집게 아이템과 주저 앉은 모습이 나타나게 할 건데, 이 상황에 맞게 주저 앉은 모습과 모래시계 뒤집는 아이템 그림이 필요해요!

말탄환

(옆집 애는 장학금을 타왔다는데... / 살은 안빼니? / 방청소를 하다니 시험기간이 긴 하구나 / 취직은 당연히 대기업이지? / 대학생활은 즐겨야지) 다섯 가지의 말 로 이루어진 공격. 한줄로 표현하기 너무 길면 예시처럼 둥그런 모양도 괜찮고 두 줄도 괜찮음. 그래픽님의 판단에 맡깁니다. () :모래시계를 뒤집는 아이템. 이런느낌 > 끝! (그래픽님 화이팅...)