



Blanket in the Nightmare

1712569 윤다현



제목&주제



악몽 속의 담요/Blanket in the Nightmare






2D픽셀/미로/아이템수집 게임

이 게임은 어둡고 음침한 꿈 속에서 주인공의 애착물건&담요를 찾고,
꿈 속에서 다시 잠을 자고, 꿈에서 깨어나는게 목표

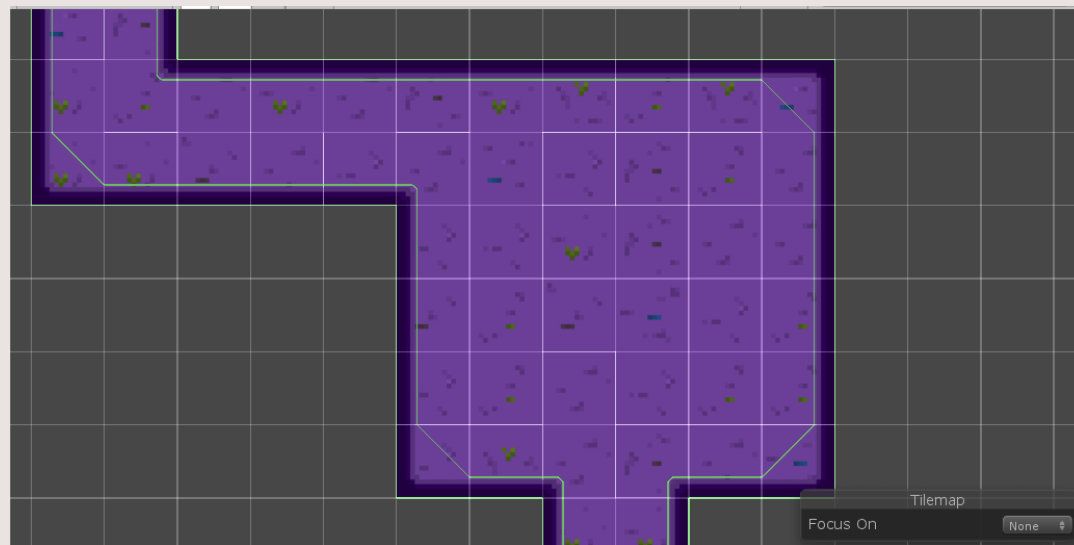
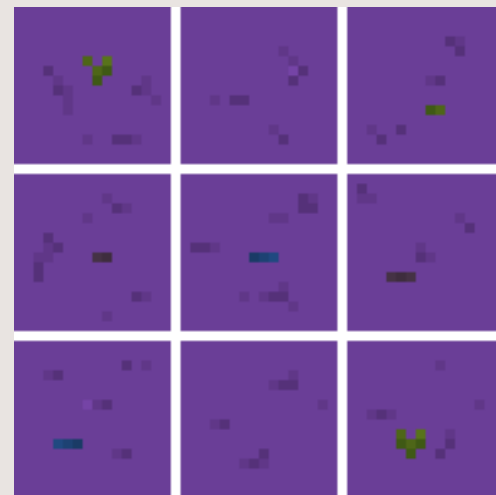
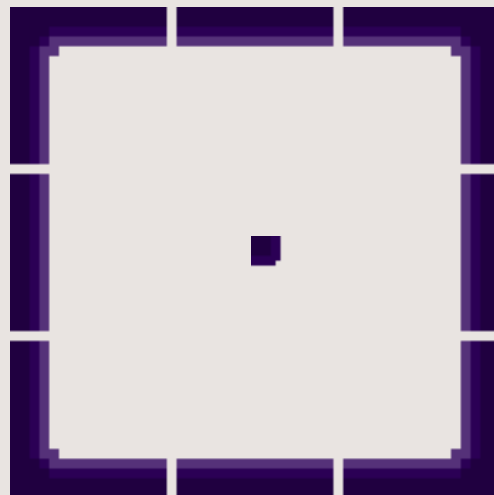
왜 담요인가?

애착물건하면 라이너스의 담요,security blanket 표현이 있을 정도로
담요는 애착물건의 대명사

게임 방법

- 플레이어는 방향키로 조작이 가능하다. 
- 담요를 가지고 있다면 침대로 돌아가서 잠을 자고 꿈에서 깨어날 수 있다. 담요가 없으면 잠을 잘 수 없다. 
- 담요는 처음부터 맵에서 찾을 수 있는 것이 아니고, 상단바에 실루엣으로 나와 있는 아이템을 모두 모아야 등장한다. 
- 아이템은 움직이지 않는 아이템과 움직이는 아이템도 있다. 
- 상단바에 있는 아이템이 아닌 아이템들은 평소에 주인공이 싫어했던 물건들이다. 
부딪히면 생명력이 깎이고, 모두 깎이면 게임오버가 되어 처음부터 시작해야한다.

디자인

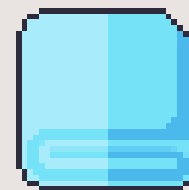
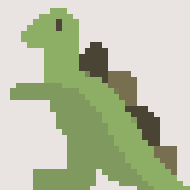
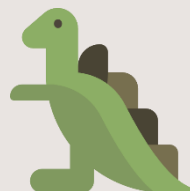




아이템

아이템 이미지는 FLATICON 사이트에서 가져와서 수정했으며,

상업적으로 이용하는 것이 아니라면 자유롭게 변형, 수정 가능



피코리



arrow



bed (1)



blocks



bicycle



car



cat



cheese



coffee-cup



dinosaur



doll



duck



egg



feeder



heart



horse-toy(2)



horse-toy



kid-and-baby



lollipop



pacifier



puzzle



robot (1)



robot (2) (1)



robot



roller-skate



ruusia doll



snack



soft-drink



stroller



teddy-bear



toy(1)



train



train_2



ufo

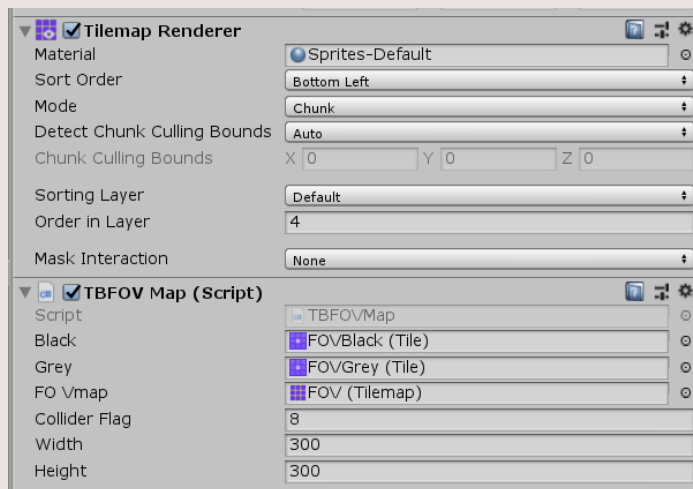
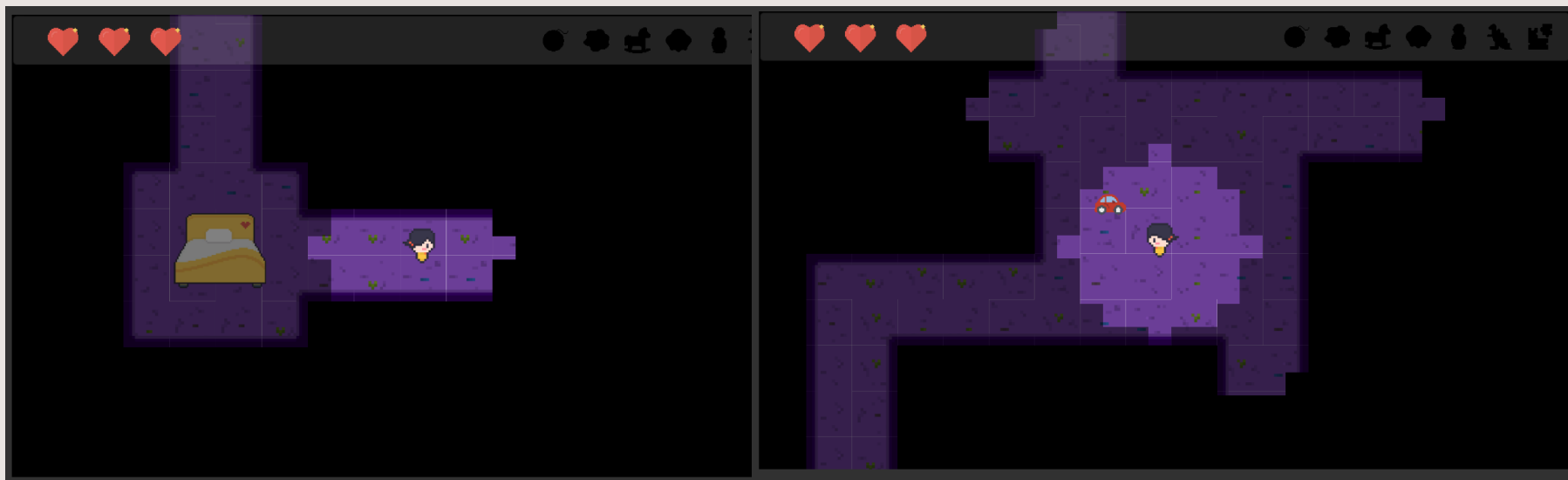


주요 기능

1. 시야, 맵
2. UI 상단바
3. UI 텍스트와 말풍선
4. 아이템, 몬스터 랜덤 생성
5. 아이템, 몬스터와 생명 시스템

기타 플레이어 애니메이션, 이동,
페이드인아웃, 담요

시야, 맵

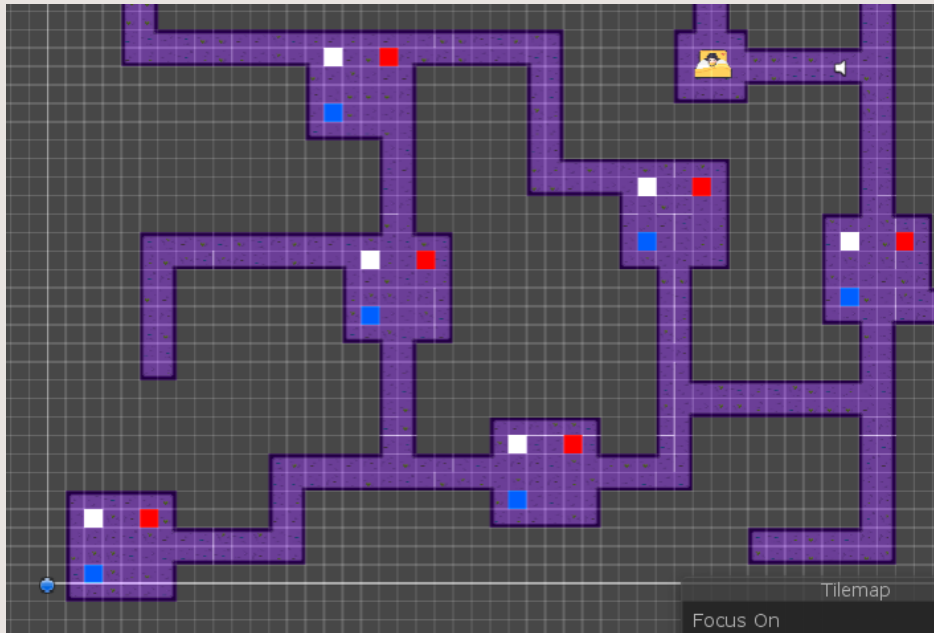


아이템, 몬스터 랜덤 생성

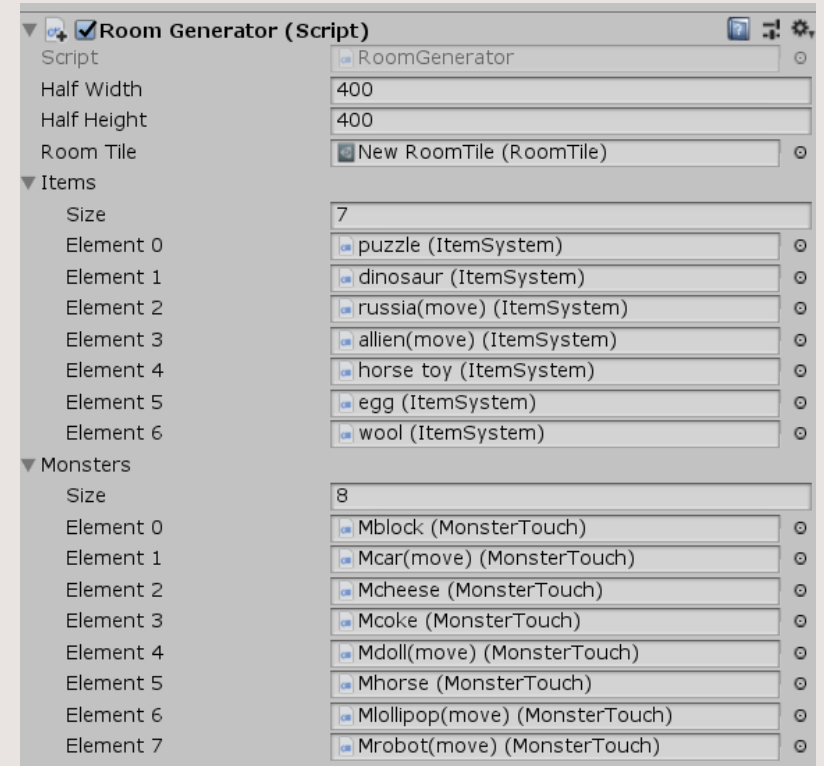


아이템, 몬스터 랜덤 생성

방을 구분하는 타일

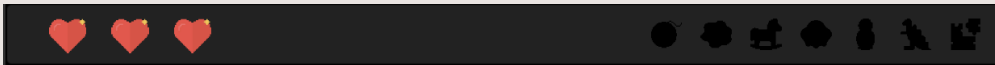


ROOM 타일 오브젝트의 Inspector

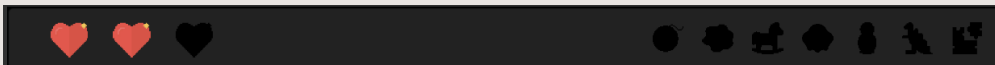


생성하고 싶은 아이템과 적을 이곳에 등록

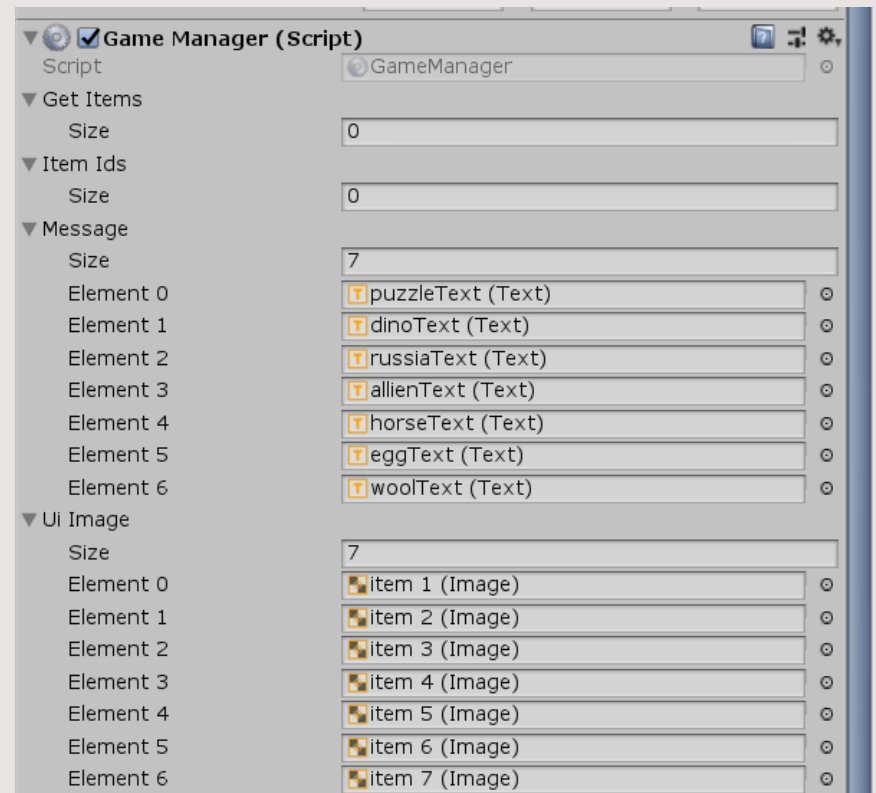
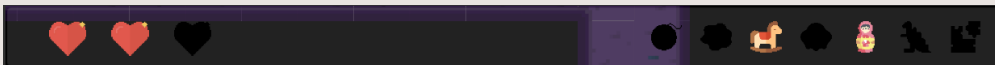
게임을 시작했을 때



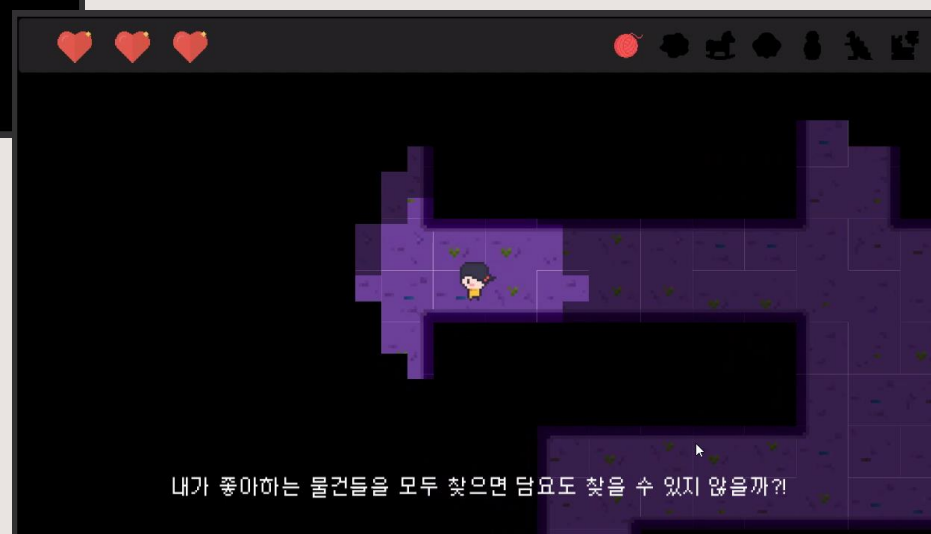
수집해야 할 아이템이 아닌 적과 부딪혔을 때



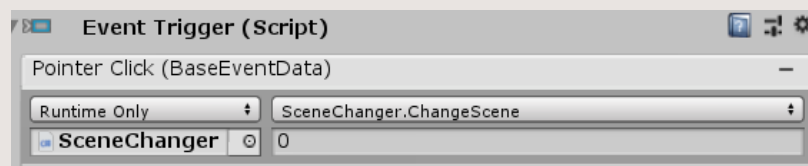
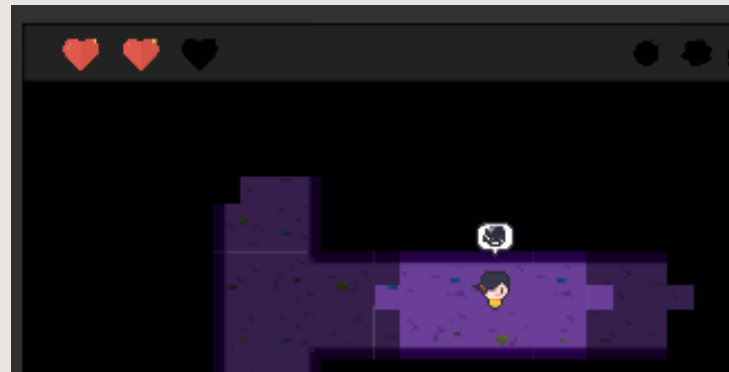
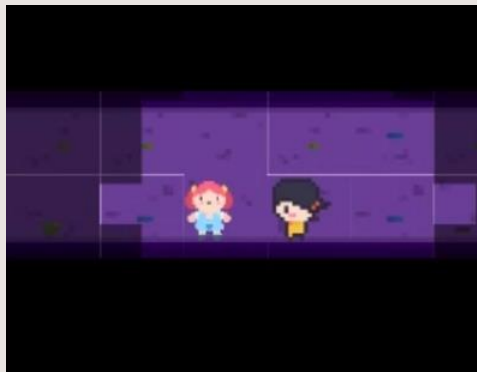
수집해야 할 아이템을 얻었을 때



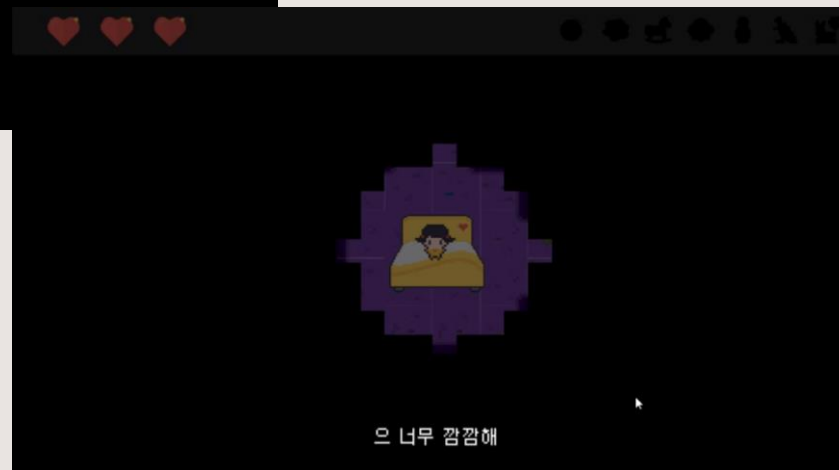
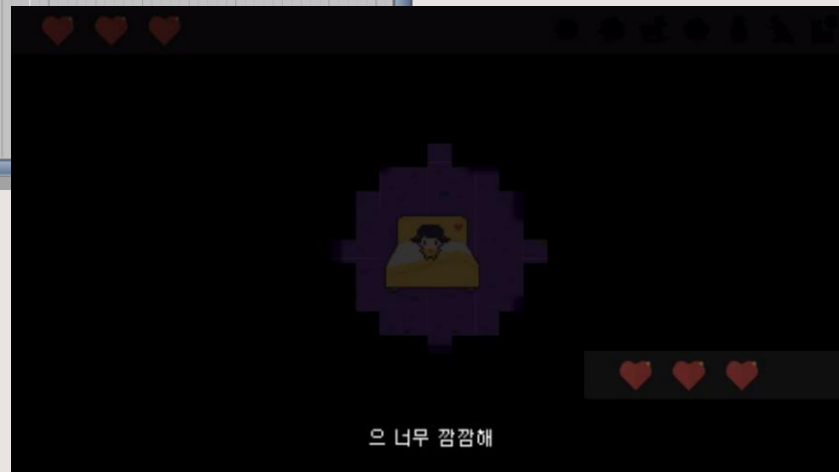
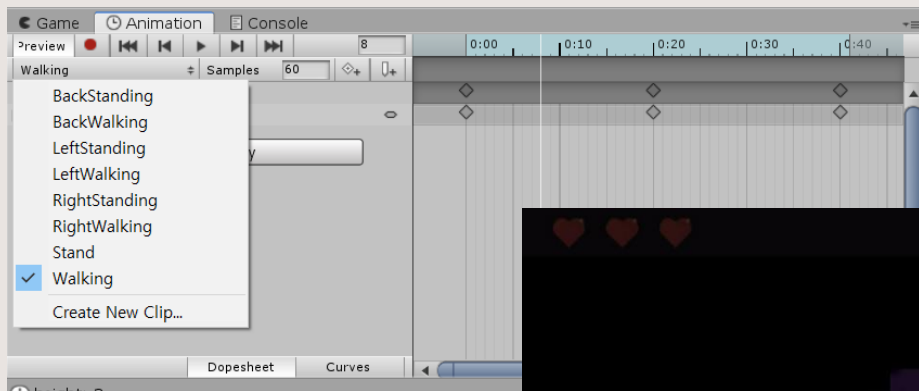
UI 아이콘은 Game Manager에서 수정, 제어



아이템, 몬스터와 생명 시스템

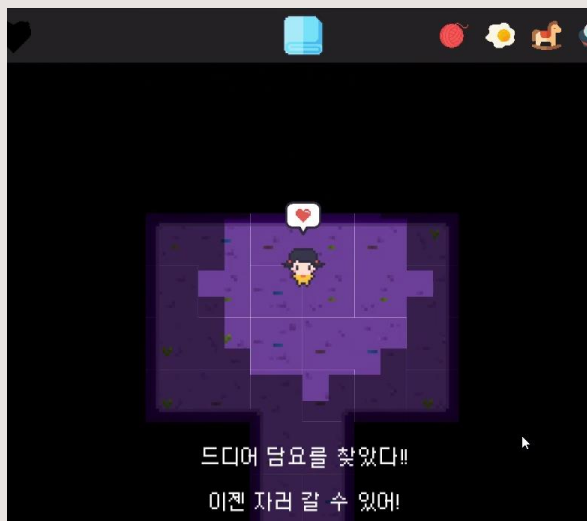
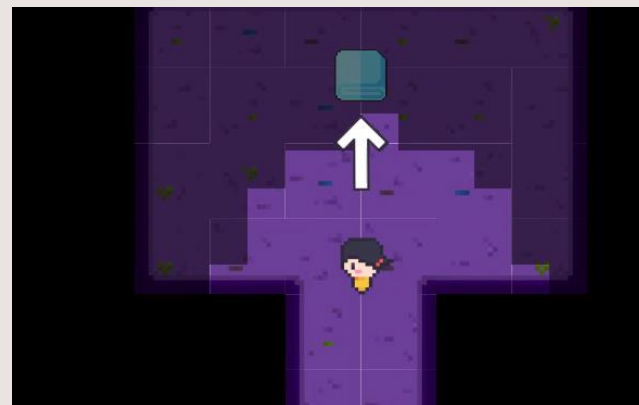


애니메이션, FadeInOut

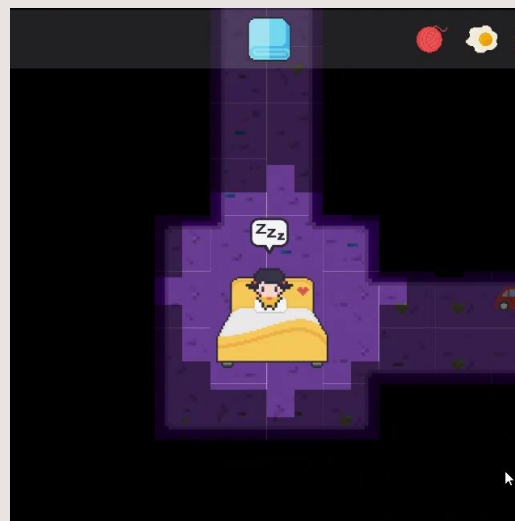




이젠 담요를 찾을 수 있지 않을까?



드디어 담요를 찾았다!!
이젠 자리 갈 수 있어!





감사합니다