

이름 없는 동굴

Cave with No Name

게임 엔진 : Unity

게임 배경 : Unity Tutorial Project
2D Roguelike Game

2015182025 오현호 (유니티 클라이언트)

2016180034 이시영 (유니티 클라이언트)

2015180004 김성은 (UI 디자인)

Game UI

<텍스트 UI>

- 게임 플레이에 힌트를 줄 만한 주인공의 독백 왼쪽 하단 배치
 - 간접적으로 게임 플레이 조언
- 중간중간 랜덤하게 주인공 머리 위에 혼잣말을 띄움
 - 주인공에 대한 몰입감 증가

<게이지 UI>

1. 주인공의 체력 게이지
 - 주인공의 얼굴과 하트 모양을 통해 주인공의 체력임을 표시
2. 파괴 가능 구조물 체력 게이지
 - 구조물 타격 시 구조물 옆에 작은 체력 게이지를 띄움
 - 몇 대 더 때려야 파괴가 되는지 판단 가능
3. 손전등 배터리 게이지
 - 손전등 모양 안에 게이지 바를 넣어 손전등의 배터리가 얼마나 남았는지 보이게 함 (주인공 주변 밝기 UI와 이어짐)





<경로 UI>

주인공의 상하좌우를 지형보다 밝게 함

- 상하좌우로만 이동할 수 있음을 표시
- 상황에 따라 깜박이는 색을 넣어 특징 있는 타일임을 표시

1. 진행 방향이 파괴 가능한 구조물인 경우

- **주황색**으로 표시
- 타일 옆에 작은 돌이 부서지는 애니메이션을 넣어 부술 수 있음을 표시

2. 진행 방향이 파괴 불가능한 구조물인 경우

- **빨간색**으로 표시

3. 진행 방향에 음식, 배터리인 경우

- **초록색**으로 표시
- 타일 옆에 작은 먹은 애니메이션을 넣어 먹을 수 있음을 표시

<주인공 주변 밝기 UI>

맵을 어둡게 하고 주인공 주변과 주인공이 바라보는 방향에만 밝기를 추가

1. 주인공 주변 밝기는 주인공 기준 원 모양으로 빛 표시

2. 바라보는 방향의 밝기는 손전등으로 비쬘 때의 빛 모양과 흡사

- 손전등을 들고 있는 듯한 경험 전달

3. 손전등 배터리 게이지가 낮을수록 주변 밝기 감소, 손전등 빛 범위 감소

- 몬스터 위치가 잘 보이지 않아 게임 플레이 난이도 증가

4. 실제 어두운 동굴 안에서 생존하는 듯한 긴장감, 공포감 전달