

# DREAM LAB

김주리

[https://github.com/zlxlwnfl/DREAM-LAB\\_Unity](https://github.com/zlxlwnfl/DREAM-LAB_Unity)

## CONTENTS

# 1

### 게임 개요

# 2

### 말은 부분

-컨텐츠 구현

# 3

### 어려웠던 점 / 해결방 법

-애니메이션

## 게임 개요

- 게임제작 연합동아리 'GameMakers' 팀 프로젝트
- Unity 2D 호러 러닝 게임 'DREAM LAB'
- <제작자>
  - 기획 : 김주리, 김찬양, 박정은
  - 디자인 : 김찬양, 박정은
  - 프로그래밍 : 김주리
- <기술스택>
  - 운영체제 : 윈도우 10
  - 프로그래밍 언어 : C#
  - 게임엔진 : 유니티
  - 오픈소스 : Fungus(유니티 대화창 구현)
  - 디자인 툴 : 포토샵
- 오프닝 / 스테이지 1 / 엔딩

## 컨텐츠 구현-대화창



■ 대화창 시스템 : FUNGUS 에셋 이용

## 컨텐츠 구현-러닝/목숨/시간



- 입력키에 따른 점프/슬라이드/일시정지 구현
- 점프/슬라이드 시 애니메이션 동작
- 장애물 생성 시 Random 함수 사용

- 시간 표현
- Time.deltaTime 이용

- 하트 이미지로 목숨 구현
- HP가 하나씩 깎일 때마다 heart 이미지도 왼쪽부터 순서대로 SetActive(false) 시킴



## 어려웠던 점 / 해결방 법

- 유니티 애니메이션 조작 미숙으로 인한 애니메이션 구현 오류
- 애니메이션과 애니메이터에 대한 공부
- 애니메이터 변수를 조작하며 수치조절
- 애니메이션 구현 완료

Thank  
You