

Prolog

목차

1. 개요-----	5
1-1 제목-----	5
1-2 장르-----	5
1-3 목적-----	5
1-4 특징-----	5
1-5 컨셉-----	5
1-6 의도-----	5
2. 설정 -----	6
2-1 시놉시스 -----	6
2-2 시간적 배경-----	6
2-3 공간적 배경-----	6
2-4 등장인물 -----	7
2-4-1 아델 -----	7
2-4-2 스승-----	7
2-4-3 기사 -----	7
2-5 스토리-----	8
3. 시스템 -----	9
3-1 게임 플레이 -----	9
3-1-1 정지 -----	9
3-1-2 이동 -----	9
3-1-3 점프 -----	9
3-1-4 마법 시전-----	9
3-1-5 게임오버 -----	9
3-2 맵 구성요소 -----	10
3-2-1 개요 -----	10

3-2-2 아델	10
3-2-3 흙 블록	10
3-2-4 바위 블록	10
3-2-5 젖은 흙 블록	11
3-2-6 증기	11
3-2-7 씨앗	11
3-2-8 나무	12
3-2-9 나뭇가지	12
3-2-10 물	12
3-2-11 발판	13
3-2-12 속성 코어	13
3-2-13 바위	13
3-2-14 마법의 바위	14
3-2-15 일지	14
3-2-16 기사	14
3-2-17 스승	15
3-2-18 신비한 바위	15
3-2-19 속성 버블	15
3-3 효과	16
3-3-1 변경	16
3-3-2 효과	17
3-3-3 생성	18
3-3-4 소멸	19
3-4 화면 구성	20
3-4-1 화면 구성 개요	20
3-4-2 시작 화면	20
3-4-3 메인 화면	21

3-4-4 옵션 화면	21
3-4-5 스테이지 선택 화면	22
3-4-6 게임 화면	22
3-5 예셋 모음	23
3-5-1 스테이지 구성요소	23
3-5-2 UI	25
4. 스테이지	26
4-1 레벨 시스템	26
4-2 레벨 1	26
4-3 레벨 2	26
4-4 레벨 3	26
4-5 레벨 4	27
4-6 레벨 5	27
4-7 레벨 6	27
4-8 레벨 7	28
4-9 레벨 8	28
4-10 레벨 9	28
4-11 레벨 10	29
4-12 레벨 11	29
4-13 레벨 12	29
4-14 레벨 13	30
4-15 레벨 14	30
4-17 레벨 16	31
4-18 레벨 17	31
4-19 레벨 18	31
4-20 레벨 19	32
4-21 레벨 20	33

1. 개요

1-1 제목

Prolog

Property(속성) + Log(기록)

3가지 속성의 마법으로 스승의 기록들을 찾는 게임

1-2 장르

어드벤처 퍼즐게임

1-3 목적

스승을 찾기 위해 퍼즐을 풀고 스승의 일지를 얻어가며 스토리를 풀어나가는 게임

1-4 특징

기존에 없던 새로운 퍼즐시스템

새로운 스테이지 클리어 시스템

스토리를 게임 내에서 자연스럽게 풀어나가게 만들

1-5 컨셉

3가지 속성의 마법을 사용하는 마법사가 자신의 마법들을 사용해서

퍼즐을 풀고 스테이지를 클리어 하며 성취감을 얻음

1-6 의도

"소중한사람을 위해서 많은 사람을 희생시켜도 되는가"를 생각하게 함

2. 설정

2-1 시놉시스

어릴 적부터 작은 섬에서 돌이서 살며 마법을 가르쳐 주던 스승이 사라졌습니다

주인공 "아델"은 섬 밖으로 스승을 찾아 나섭니다

2-2 시간적 배경

스승을 찾아 나선 아델이 대륙에 도착한 직후

아델이 20살이 되는 해

스승이 40살이 되는 해

대륙의 인간들이 전쟁을 멈춘 직후

2-3 공간적 배경

아델이 살아온 섬과 떨어진 거대한 대륙

주인공이 대륙에 도착한 장소부터 북동쪽의 거대한 바위까지



2-4 등장인물

2-4-1 아델



이름 : 아델
역할 : player
나이 : 20세
성별 : 남성

어릴 적부터 스승과 둘이 작은 섬에서 살아왔습니다
어느 날 잠에서 깨어나자 사라진 스승을 찾기 위해
대륙으로 떠납니다
스승인 미르의 일지를 따라 여정을 시작하게 되고
마지막에는 스승을 돕는 것과 사람들을 살리는 것
사이에서 고민하게 됩니다

2-4-2 스승(미르)



이름 : 미르
역할 : NPC
나이 : 40세
성별 : 남성

인간에게 실망하고 인간들에게서 벗어나는 과정에서
우연히 마법의 힘과 갓난아기를 얻게 됩니다
아기를 20세까지 키운 그는 다른 인간들도
자신이 교육하면 선한 인간이 될 것이라고 확신합니다
그는 현재 존재하는 성인들을 없애고 아이들로 새로운
문명을 이루기 위한 마력을 충전하기 위해 떠납니다

2-4-3 기사



이름 : 불명
역할 : NPC
나이 : 불명
성별 : 여성

도적이거나 사람들에게 해를 입히는 동물 등을
보수를 받고 해결해주는 대륙의 기사입니다
지나가던 길에 우연히 아델의 스승에게 공격당한
사람들을 보게 되고 미르의 계획을 알게 된 그녀는
그를 막기 위해 신비한 바위로 향합니다

2-5 스토리

아델의 스승인 미르는 대륙의 동쪽에 위치한 작은 대륙에서 태어납니다
그가 20살 때 마을은 도적의 공격을 받게 되고 그의 부모님은 사망하게 됩니다
부모님이 사망한 이후로 그는 마을사람들의 무시를 받게 되고
이를 참지 못한 그는 마을을 나옵니다
무작정 걸다가 신비한 힘이 느껴지는 바위를 발견하고
그곳에서 마법의 힘을 얻게 됩니다
마법의 힘을 얻은 그는 인간이 없는 장소에서
혼자 살기로 결심하게 되고 서남쪽의 무인도로 향합니다
무인도로 가는 길에 강의 하류에서 갓난아기를 발견하게 되고
아델이라는 이름을 지어 준 후 함께 섬으로 대려 가 마법을 가르치며 기릅니다
아이와 20년의 생활을 함께 보내고 자신이 보았던 악한 인간들과 다르게
선하게 자란 아이를 보며 주변 사람들이나 교육과 같은 환경에 따라
인간은 선해질 수 있다고 생각하게 됩니다
그는 어른인 인간들을 모두 없애는 것으로 문명을 초기화 시키고 아이들 만을 모아
자신이 교육시킴으로써 선한 인간만 존재하는 새로운 문명을 시작하려 합니다
하지만 어른들을 모두 소멸시키기엔 마력이 부족했기 때문에
처음 마법의 힘을 얻은 대륙의 바위로 향하게 됩니다
그는 제자이자 자신이 키운 인간인 아델이 섬에서 기다리기를 바라고
그를 두고 섬을 나섰지만 아델이 자신을 찾아 따라올 것이라는 것을 알았기에
일지를 남겨 대륙에서 길을 잃지 않고 자신을 찾아올 수 있게 하였습니다
미르의 생각대로 미르를 따라온 아델은 문명을 소멸시키려는 스승과
그를 막으려는 기사사이에서 아델은 누구를 도울지 선택하게 됩니다
-미르를 도울 시 기사를 포함한 어른들은 모두 사라지고 아이들을 섬으로 대려가
키우지만 아이들은 이기적으로 대륙으로 건너가 성장하고 이전문명에 동화됩니다
- 기사를 도울 시 스승이 기사에게 살해당하고 주인공은 대륙의 사람들과 살아가게 됩니다

3. 시스템

3-1 게임 플레이

3-1-1 정지

캐릭터의 픽셀은 32X32입니다

정지 시 캐릭터가 반복하며 움직입니다

1s 주기로 각 방향의 최고점/최저점에 도달합니다

위아래로 3픽셀이 남을 때까지 움직입니다

3-1-2 이동

A,D 혹은 방향키를 이용해 좌우로 이동합니다

이동 중에도 정지 상태와 같이 위아래로 움직입니다

3-1-3 점프

W 혹은 스페이스를 눌러 점프합니다

점프의 높이는 1블록의 높이(32픽셀)만큼입니다

점프 중 좌우 이동시 속도는 변하지 않습니다

점프 시 캐릭터의 그래픽은 상승과 하강으로 나뉘어집니다

점프 중 좌우 이동시 캐릭터의 그래픽이 이동 모션으로 변경됩니다

-점프로 1칸 떨어진 블록으로 이동 가능 (상승 및 하강속도 조정)

-점프로 1칸 위의 블록으로 이동 가능

3-1-4 마법 시전

주인공 캐릭터의 손은 항상 마우스 커서의 방향을 향합니다

마우스 휠 혹은 숫자패드 1~3번을 눌러서 마법을 변경할 수 있습니다

숫자패드 1 : 불의 마법 / 숫자패드 2 : 물의 마법 / 숫자패드 3 : 생명의 마법

마우스 휠 업 -> 불-물-생명 순으로 마법 변경

마우스 휠 다운 -> 생명-물-불 순으로 마법 변경

화면 왼쪽 상단에 UI에 마법 관련 정보가 표시됩니다

현재 장착하고 있는 마법의 종류에 따라 손의 색깔이 바뀝니다

마우스 왼쪽 버튼으로 마법을 시전 할 수 있습니다

버튼을 누를 때 - 손이 천천히 마우스 커서 반대방향으로 이동하며 투사체 발사를 준비

버튼에서 손을 땔 때 - 버튼을 누르기 전의 위치로 빠르게 돌아가며 투사체를 발사

투사체의 사거리는 무제한이며 발사하는 시점에 마법이 소비됩니다

3-1-5 게임오버

물에 빠지거나 레벨19에서 기사에게 잡힐 때 캐릭터가 사라지는 모션과 함께 게임 오버 처리됩니다

3-2 맵 구성요소

3-2-1 개요

레벨1부터 레벨20까지의 스테이지에 삽입되는 모든 구성요소입니다

게임에 삽입되는 이미지와 기획서에 표시되는 이미지로 나누어서 표기됩니다


각 구성요소에는 설명이 포함되어 있습니다

블록들은 파생되는 블록들이 표기되어 있습니다

기본적으로 블록들은 중력의 영향을 받지 않습니다

모든 블록은 32X32픽셀 크기입니다

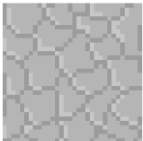
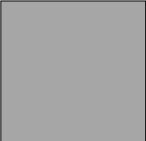
3-2-2 아델

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<p>-플레이어가 조작하게 되는 주인공 캐릭터입니다</p> <p>-기획서 표기 이미지의 위치는 게임 시작 시 아델의 위치를 뜻합니다</p>	

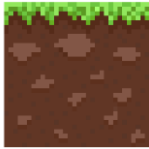


3-2-3 흙 블록

		
실제 이미지		기획서 표기 이미지
<p>-스테이지의 대부분을 구성하는 흙 블록입니다</p> <p>-흙 블록 위에 다른 흙 블록이 있다면 잔디가 없는 흙 블록 이미지를 사용합니다</p> <p>-흙 블록 위에 흙 블록이 없다면 잔디가 있는 흙 블록 이미지를 사용합니다</p> <p>물의 마법을 받았을 때 : 젖은 흙 블록으로 변화</p> <p>생명의 마법을 받았을 때 : 블록 위에 씨앗이 생깁니다 (잔디가 있는 흙에만 적용)</p>		


3-2-4 바위 블록

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<p>-스테이지를 구성하는 바위 블록입니다</p> <p>불의 마법을 받았을 때 : 주변에 있는 블록에 불의 마법을 시전</p> <p>생명의 마법을 받았을 때 : 블록 속에 씨앗 생성</p>	




3-2-5 젖은 흙 블록

 	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -흙이 물의 마법을 받아 변한 젖은 흙 블록입니다 -맵에 생성되는 젖은 흙 블록은 잔디가 없는 흙 블록입니다 -마법에 의해 생성된 젖은 흙 블록은 변하기전 흙에 따라 잔디의 유무가 결정됩니다 -중력의 영향을 받아 밑에 아무 블록도 없으면 아래로 떨어집니다 -아래에 블록과 나무, 나뭇가지, 바위 외에 다른 구성요소가 있다면 그 자리를 대신 차지합니다 -플레이어가 맞으면 게임오버 처리됩니다 	
불의 마법을 받았을 때 : 블록 위에 증기 생성	


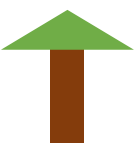
3-2-6 증기

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -젖은 흙에 불의 마법을 가할 때 생기는 증기입니다 -플레이어와 바위를 4블록의 높이(128픽셀)만큼 강제 점프하게 만듭니다 	
마법 영향 없음	



3-2-7 씨앗

 	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -흙/바위 블록에 생명의 힘을 가할 때 생기는 씨앗입니다 -흙 블록에는 왼쪽 이미지가 블록 위에 생기고 바위 블록은 오른쪽 이미지가 블록 안에 생깁니다 -마법을 씨앗에 직접 사용하지 않고 연결된 흙/바위 블록에 사용하여도 씨앗에 영향을 끼칩니다 -바위 블록에 생명의 힘을 가할 때 속성 코어가 있다면 속성코어 위에 씨앗 이미지가 올라갑니다 	
흙 블록의 씨앗이 물의 마법을 받았을 때 : 나무로 변화 바위 블록의 씨앗이 물의 마법을 받았을 때 : 연결된 모든 바위 블록을 파괴	

3-2-8 나무

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -흙 블록의 씨앗에 물의 마법을 가할 때 생성되거나 스테이지에 생성되는 나무입니다 -이미지가 세로로 기존블록의 높이보다 높지만 32픽셀 높이에 캐릭터가 올라갈 수 있는 투명한 발판이 있어 물리적으로 밟고 올라설 수 있습니다 -나무의 양 옆부분은 충돌을 적용하지 않게 만들어 캐릭터가 나무 사이로 지나갈 수 있습니다 -나무 밑에서 위로 점프해서 올라갈 수 있지만 나무 위에서 밑으로 내려올 수는 없습니다 -나무 이미지는 3개가 존재하며 랜덤으로 생성됩니다 -물의 마법을 받았을 때 생성되는 나무는 밑에 있는 나무보다 하위 레이어에 배치되어 줄기 아랫부분이 보이지 않게 됩니다(실제 이미지 중 오른쪽 이미지 참고) 	
불의 마법을 받았을 때 : 연결된 모든 나무를 하나당 3초에 걸쳐 순서대로 태워 모두 파괴	
물의 마법을 받았을 때 : 연결된 나무 중 가장 높은 나무 위에 나무 생성	
생명의 마법을 받았을 때 : 생명의 마법을 시전한 면에 나뭇가지 생성	



3-2-9 나뭇가지

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -나무에 생명의 마법을 가했을 때 생성되는 나뭇가지입니다 -나뭇가지 이미지는 3개가 존재하며 생성될 때 3개중 하나가 랜덤하게 생성됩니다 -나무와 같은 높이에 물리적으로 밟을 수 있는 투명한 발판이 생성됩니다 -나무와 같이 밑에서 올라설 수 있지만 위에서 밑으로 내려올 수는 없습니다 -나무의 이미지보다 하위 레이어에 배치되어 줄기 일부분이 가려 보이지 않을 수 있습니다 	
불의 마법을 받았을 때 : 연결된 모든 나무를 하나당 3초에 걸쳐 순서대로 태워 모두 파괴	
물의 마법을 받았을 때 : 연결된 나무 중 가장 높은 나무 위에 나무 생성	
생명의 마법을 받았을 때 : 생명의 마법을 시전한 면에 나뭇가지 생성	



3-2-10 물

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -맵에 생성되는 물입니다 -물에 빠지면 게임오버 처리됩니다 -물을 젖은 흙 블록으로 덮어 없앨 수 있습니다 	
마법 영향 없음	


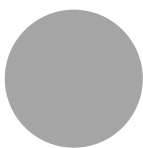
3-2-11 발판

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -아델, 잿은 흙 블록, 바위로 누를 수 있는 발판입니다 -연결된 속성 코어를 발동시킵니다 	
마법 영향 없음	



3-2-12 속성 코어

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -스테이지에 배치되어 있는 속성 코어입니다 -속성코어는 하나의 발판과 연결되어 있습니다 -발판이 눌러지면 연결된 속성코어의 위치에 있는 블록 등은 마법의 영향을 받게 됩니다 -영향을 받을 마법은 코어의 색에 따라 달라집니다 빨간색-불,초록색-생명,파란색-물) -한번 사용된 속성코어는 색이 하얗게 변하며 발판을 다시 눌러도 사용할 수 없습니다 -기획서에서는 연결된 발판이 하얀 화살표로 표시되지만 인게임에서는 표시되지 않습니다 	
마법 영향 없음	



3-2-13 바위

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -스테이지에 생성되는 바위입니다 -아델이 밀어서 움직일 수 있습니다 -아델이 위로 올라가 한번 더 점프 할 수 있습니다 -발판을 누를 수 있습니다 -마법의 힘을 시전하여 마법의 힘을 가진 마법의 바위로 변화시킬 수 있습니다 	
불의 마법을 받았을 때 : 마법의 바위-불로 10초간 변화 물의 마법을 받았을 때 : 마법의 바위-물로 10초간 변화 생명의 마법을 받았을 때 : 마법의 바위-생명으로 10초간 변화	


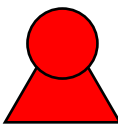
3-2-14 마법의 바위

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -바위에 마법을 가하여 마법의 힘을 얻은 바위입니다 -아델이 밀어서 움직일 수 있습니다 -바위에 닿은 블록 등은 마법의 바위가 가진 마법의 영향을 받게 됩니다 -10초가 지나면 다시 원래 바위로 돌아가게 됩니다 -10초,6초,3초가 남았을 때 그래픽이 바뀝니다 	
마법 영향 없음	



3-2-15 일지

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -스테이지에 생성되는 일지입니다 -스테이지당 3개의 일지가 있으며 모두 얻으면 해당 스테이지가 클리어 됩니다 -일지를 먹으면 일지 이미지가 표시됩니다 (4-1레벨 시스템 참고) 	
마법 영향 없음	

3-2-16 기사

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -레벨19와 레벨20에 생성되는 기사입니다 -컷씬과 함께 등장하며 플레이어를 추격합니다(레벨19참고) -아델과 닿으면 게임오버 처리됩니다 -아델과 같이 위아래로 반복하며 움직입니다 -플레이어가 스승을 돕기로 선택하면 사망하게 됩니다 	
마법 영향 없음	







3-2-17 스승

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -레벨20에 생성되는 스승입니다 -레벨20의 컷씬에서만 등장하게 됩니다 -플레이어가 기사를 돕기로 선택하면 사망하게 됩니다 	
마법 영향 없음	

3-2-18 신비한 바위

	
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -레벨20에 생성되는 신비한 바위입니다 -컷씬에서 스토리 진행용으로 사용됩니다 	
마법 영향 없음	

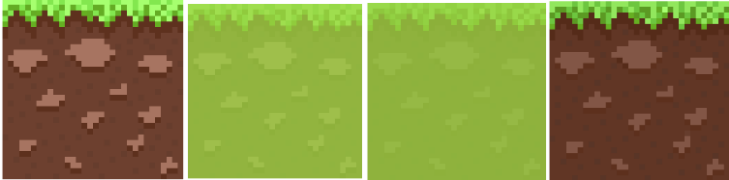
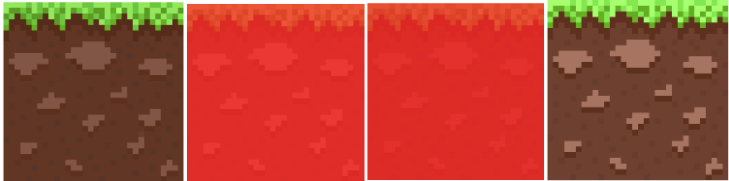


3-2-19 속성 버블

  	  
실제 이미지	기획서 표기 이미지
<ul style="list-style-type: none"> -마법의 힘을 담은 구슬입니다 -플레이어는 게임 시작 시 마법의 힘을 가지고 있지 않습니다 -이 버블을 획득하면 해당 버블의 속성에 해당하는 마법의 힘을 하나 얻습니다 	
마법 영향 없음	

3-3 효과

플레이어의 게임 진행에 따른 게임 구성요소의 변화를 나타냅니다
영향이 없는 구성요소나 단순 애니메이션만 가지고 있는 구성요소는 제외하였습니다
아래에 설명이 없는 구성요소는 플레이어의 마법이 관통합니다

3-3-1 변경

	
1 흙->젖은 흙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일반 상태의 흙 2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #c4FF38색상을 0.5초에 걸쳐 생성 3. 상위 레이어를 유지한 상태로 '흙 이미지'를 '젖은 흙 이미지'로 변경 4. 상위 레이어의 색상을 0.5초에 걸쳐 삭제 (잔디가 없는 흙도 동일)
	<p style="text-align: center;">흙이 물의 마법을 받으면 변화합니다</p> 
2 젖은 흙->흙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 젖은 흙 2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #FF2727색상을 0.5초에 걸쳐 생성 3. 상위 레이어를 유지한 상태로 '젖은 흙 이미지'를 '흙 이미지'로 변경 4. 상위 레이어의 색상을 0.5초에 걸쳐 삭제
	<p style="text-align: center;">젖은 흙이 불의 마법을 받으면 증기를 생성하며 흙으로 변화합니다</p> 
3 바위->마법의 바위	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일반 상태의 바위 2. 상위 레이어에 투명도 80%의 영향을 받은 마법 색상을 0.5에 걸쳐 생성 (불#FF2727 물#2775FF 생명#c4FF38) 3. 상위 레이어를 유지한 상태로 바위 이미지를 받은 속성의 바위 이미지로 변경 4. 상위 레이어의 색상을 0.5초에 걸쳐 삭제
	<p style="text-align: center;">바위가 마법을 받으면 영향을 받은 마법의 속성에 따라 다르게 변화합니다</p> 
3 마법의 바위->바위	<ol style="list-style-type: none"> 1. 바위가 마법의 힘을 얻은 지 1초에서 3초가 된 바위 2. 바위가 마법의 힘을 얻은 지 4초에서 7초가 된 바위 3. 바위가 마법의 힘을 얻은 지 8초에서부터 10가 되기 전의 바위 4. 마법의 바위가 된 지 10초가 되면 원래의 바위로 돌아온다 <p style="text-align: center;">마법의 바위는 시간이 지나면 마법의 힘을 잃습니다</p>

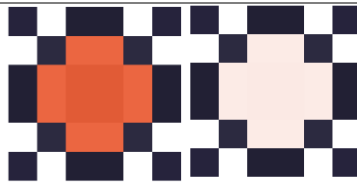
3-3-2 효과

1 압력이 가해진 발판



1. 일반 상태의 발판
2. 발판이 2픽셀 아래로 부드럽게 내려감
3. 압력을 가하는 요소가 사라지면 다시 부드럽게 올라옴

발판에 압력이 가해지면 아래로 내려갑니다



2 속성코어 방출

1. 특정 속성을 가진 속성코어
2. 상위 레이어에 #FFFFFF색상을 검은색을 제외한 속성코어 안쪽 부분에 90%의 투명도로 1초에 걸쳐 생성
(속성코어 방출의 처리는 상위 레이어가 완전히 생성된 후 처리)

압력 발판의 신호를 받은 속성코어는 특정 속성을 방출하며 그 기능이 사라집니다



3 불타는 바위 블록

1. 일반 상태의 바위 블록
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #FF2727색상을 0.5초에 걸쳐 생성
(상위 레이어의 생성이 완전히 처리되었을 때 주변에 불의 영향을 줌)
3. 상위 레이어가 0.5초에 걸쳐 소멸

불의 힘을 받으면 주변에 그 힘을 전달합니다

3-3-3 생성

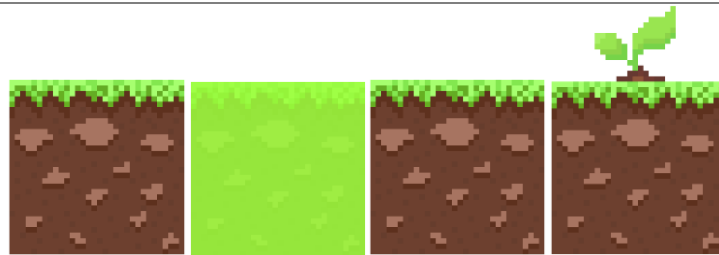
1 증기(미완)



1. 일반 젖은 흙 블록
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #FF2727색상을 0.5초에 걸쳐 생성
3. 상위 레이어를 유지한 상태로 '젖은 흙 이미지'를 '흙 이미지'로 변경
4. 상위 레이어가 0.5초에 걸쳐 사라짐
5. 증기 생성

젖은 흙이 불의 마법을 받으면 증기가 생성됩니다

2 씨앗



1. 일반 흙 블록
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #c4FF38색상을 1초에 걸쳐 생성
3. 상위 레이어가 1초에 걸쳐 사라짐
4. 씨앗 생성 애니메이션과 함께 씨앗이 생성

흙이 생명의 마법을 받으면 씨앗이 생성됩니다

3 나무



1. 일반 상태의 나무(혹은 씨앗)
 2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #2775FF색상을 0.5초에 걸쳐 나무위에 생성
 3. 상위 레이어가 1초에 걸쳐 사라짐
 4. 상위 레이어가 완전히 사라진 후 나무 생성
- (씨앗에도 동일하게 적용됩니다)

물의 마법을 받은 나무는 성장합니다

4 나뭇가지



1. 일반 상태의 나무
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #c4FF38색상을 나무 위에 생성
3. 상위 레이어가 1초에 걸쳐 사라짐
4. 상위 레이어가 완전히 사라진 후 나뭇가지 생성

생명의 마법을 받은 나무는 옆으로 자라납니다

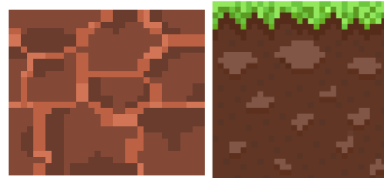
3-3-4 소멸

1 나무



1. 일반 상태의 나무
2. 상위 레이어에 투명도 0%로 #FF2727색상을 0.5초에 걸쳐 생성
3. 상위 레이어를 0.5초에 걸쳐 소멸
4. 상위 레이어에 "Fire Tree"애니메이션을 1초에 걸쳐 재생
5. 애니메이션의 종료와 함께 나무 소멸
(애니메이션이 끝나면 나무가 사라지고, 주변의 나무/나뭇가지도 소멸 시작)

2 물



1. 일반 물
2. 물 위에 젖은 흙 블록이 떨어져 물을 덮음
젖은 흙이 물을 덮으면 물이 소멸합니다



3 바위 블록

1. 씨앗이 심겨진 바위 블록
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 #2775FF색상을 0.5초에 걸쳐 생성
3. 상위 레이어가 0.5초에 걸쳐 소멸
4. 상위 레이어 소멸 직후 Broken Rock Block애니메이션을 1초에 걸쳐 재생
5. 재생이 끝남과 동시에 소멸
(연결 되어있는 바위 블록이 있다면 소멸과 동시에 4번 순서부터 소멸하기 시작합니다)
바위 블록에 씨앗이 심어진 상태에서 물의 마법을 받으면 연결된 모든 바위블록을 소멸시킵니다

4 속성 버블

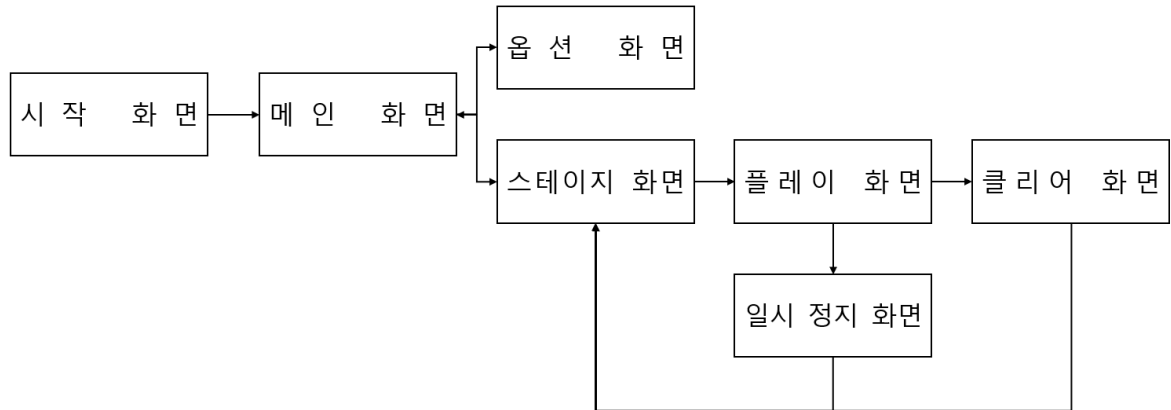


1. 일반 상태의 나무
2. 상위 레이어에 투명도 80%의 영향을 #FF2727색상을 2초에 걸쳐 생성
3. 상위 레이어가 1초에 걸쳐 사라짐
4. 상위 레이어가 완전히 사라진 후 나뭇가지 생성

불의 힘을 받으면 주변에 그 힘을 전달합니다

3-4 화면 구성

3-4-1 화면 구성 개요



3-4-2 시작 화면



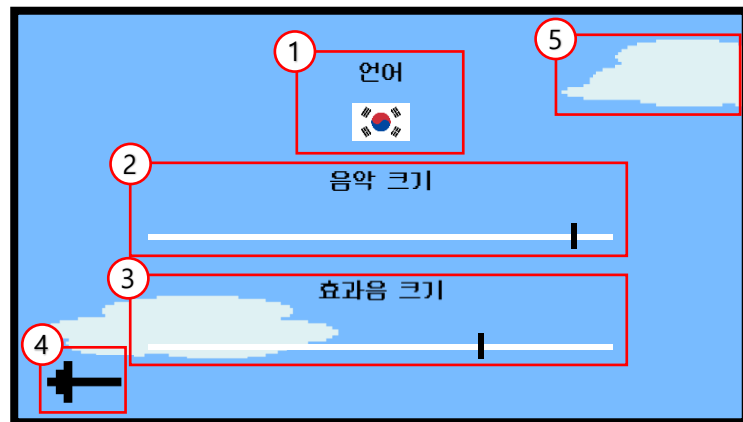
No.	구성	설명
1	게임 제목	천천히 올라옴과 동시에 페이드인으로 생성되는 제목 문구가 표시됩니다
2	아무 버튼	화면을 누르거나 아무 키나 입력하면 메인 화면으로 넘어갑니다
3	구름	백그라운드에 구름이 왼쪽으로 천천히 흘러갑니다

3-4-3 메인 화면



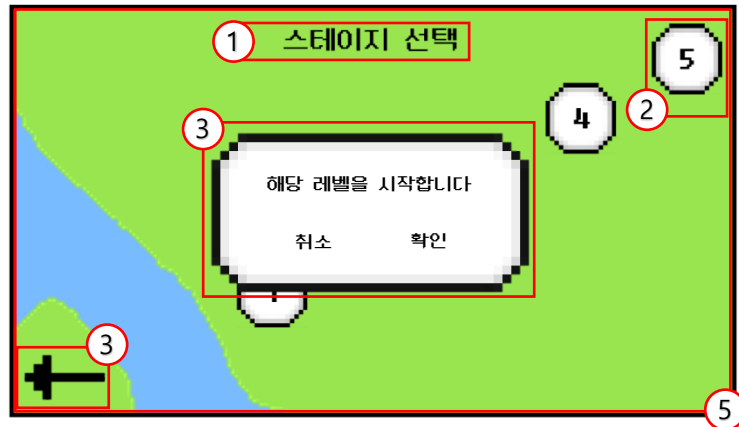
No.	구성	설명
1	게임 제목	메인 화면으로 넘어오며 위로 올라옵니다
2	게임 시작	화면이 페이드아웃/인 되며 스테이지 선택 화면으로 이동합니다
3	옵션	화면이 페이드아웃/인 되며 옵션 화면으로 이동합니다
4	나가기	게임을 종료합니다
5	구름	백그라운드에 구름이 왼쪽으로 천천히 흘러갑니다

3-4-4 옵션 화면



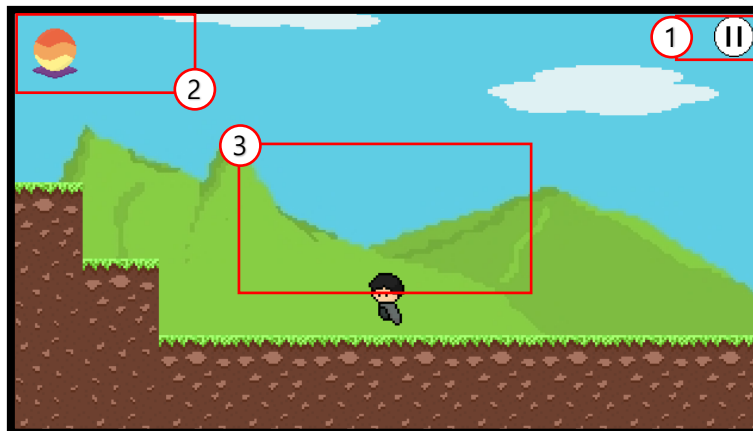
No.	구성	설명
1	언어 설정	국기 양 옆의 버튼을 눌러 영어와 한국어 중 하나를 선택합니다
2	음악 설정	검은색 바를 마우스로 드래그 하여 음악의 크기를 조절합니다
3	효과음 설정	검은색 바를 마우스로 드래그 하여 효과음의 크기를 조절합니다
4	뒤로가기	화면이 페이드 아웃/인 되며 메인 화면으로 이동합니다
5	구름	백그라운드에 구름이 왼쪽으로 천천히 흘러갑니다

3-4-5 스테이지 선택 화면



No.	구성	설명
1	스테이지	스테이지 선택 문구를 화면 상단에 표시합니다
2	레벨 선택	레벨1부터 레벨20까지의 레벨표시입니다 클릭하면 확인 창이 페이드 인 됩니다
3	확인 창	취소를 누르면 확인 창이 페이드 아웃 되며 확인을 누르면 레벨을 시작합니다
4	뒤로가기	화면이 페이드 아웃/인 되며 메인 화면으로 이동합니다
5	배경	마우스로 드래그 하여 맵을 자유롭게 이동합니다

3-4-6 게임 화면



No.	구성	설명
1	일시 정지	게임을 일시 정지시키고 일시정지 창을 띄웁니다 일시 정지에는 계속하기와 스테이지,메인화면으로 이동이 있습니다
2	마법 정보	현재 장착하고 있는 마법과 지닌 마법의 수와 종류를 표시합니다
3	게임 오버	화면이 페이드 아웃 되며 게임오버가 표시됩니다

3-5 에셋 모음

3-5-1 스테이지 구성요소

번호	No.	파일 이름	파일 위치
2-아델	1	Idle	스테이지 구성요소/2-아델
	2	Run	스테이지 구성요소/2-아델
	3	Jump	
	4	Hand-Normal	스테이지 구성요소/2-아델
	5	Hand-Fire	스테이지 구성요소/2-아델
	6	Hand-Water	스테이지 구성요소/2-아델
	7	Hand-Nature	스테이지 구성요소/2-아델
	8	Fire Shoot	스테이지 구성요소/2-아델
	9	Water Shoot	스테이지 구성요소/2-아델
	10	Nature Shoot	스테이지 구성요소/2-아델
	11	Fire Hit	스테이지 구성요소/2-아델
	12	Water Hit	스테이지 구성요소/2-아델
	13	Nature Hit	스테이지 구성요소/2-아델
	14	Drowning	
	15	Caught by Knight	
3-잔디 블록	16	Grass Block	스테이지 구성요소/3-잔디 블록
	17	Dirt Block	스테이지 구성요소/3-잔디 블록
4-바위 블록	18	Rock Block	스테이지 구성요소/4-바위 블록
	19	Broken Rock Block	
5-젖은 흙 블록	20	Wet Grass Block	스테이지 구성요소/5-젖은 흙 블록
	21	Wet Dirt Block	스테이지 구성요소/5-젖은 흙 블록
6-증기	22	Steam	
7-씨앗	23	Grass Block Seed	스테이지 구성요소/7-씨앗
	24	Rock Block Seed	스테이지 구성요소/7-씨앗
8-나무	25	Tree1	스테이지 구성요소/8-나무
	26	Tree2	스테이지 구성요소/8-나무
	27	Tree3	스테이지 구성요소/8-나무
	28	Fire Tree	
9-나뭇가지	29	Branch1	스테이지 구성요소/9-나뭇가지
	30	Branch2	
	31	Branch3	
	32	Fire Branch	
10-물	33	Water	스테이지 구성요소/10-물
11-발판	34	Plate	스테이지 구성요소/11-발판

12-속성 코어	35	Fire Core	스테이지 구성요소/12-속성코어
	36	Water Core	스테이지 구성요소/12-속성코어
	37	Nature Core	스테이지 구성요소/12-속성코어
13-바위	38	Stone	스테이지 구성요소/13-바위
14-마법의 바위	39	Fire Stone	스테이지 구성요소/14-마법의 바위
	40	Water Stone	스테이지 구성요소/14-마법의 바위
	41	Nature Stone	스테이지 구성요소/14-마법의 바위
15-일지	42	Log	스테이지 구성요소/15-일지
16-기사	43	Knight Idle	스테이지 구성요소/16-기사
	44	Knight Run	
	45	Knight Attack	
	46	Knight Dead	
	47	Knight Sword	스테이지 구성요소/16-기사
17-스승	48	Master Idle	
	49	Master Attack	
	50	Master Dead	
18-신비한 바위	51	Magical Stone	스테이지 구성요소/18-신비한 바위
19-속성 버블	52	Fire Bubble	스테이지 구성요소/19-속성 버블
	53	Water Bubble	스테이지 구성요소/19-속성 버블
	54	Nature Bubble	스테이지 구성요소/19-속성 버블

3-5-2 UI

번호	No.	파일 이름	파일 위치
2-시작 화면	55	Background	UI/2-시작 화면
	56	Cloud	UI/2-시작 화면
	57	Title	UI/2-시작 화면
	58	Press Any Key	UI/2-시작 화면
3-메인 화면	59	Background	UI/3-메인 화면
	60	Cloud	UI/3-메인 화면
	61	Title	UI/3-메인 화면
	62	Start	UI/3-메인 화면
	63	Option	UI/3-메인 화면
	64	Exit	UI/3-메인 화면
4-옵션 화면	65	Language	UI/4-옵션 화면
	66	Korean	UI/4-옵션 화면
	67	English	UI/4-옵션 화면
	68	Music Control Log	UI/4-옵션 화면
	69	Sound Effect Control Log	UI/4-옵션 화면
	70	Sound Bar	UI/4-옵션 화면
	71	Sound Control Bar	UI/4-옵션 화면
	72	Backspace	UI/4-옵션 화면
	73	Cloud	UI/4-옵션 화면
5-스테이지 선택 화면	74	Level 1~20	UI/5-스테이지 선택 화면
	75	Stage Log	UI/5-스테이지 선택 화면
	76	Stage Select Window	UI/5-스테이지 선택 화면
	77	Cancel	UI/5-스테이지 선택 화면
	78	Confirm	UI/5-스테이지 선택 화면
	79	World Map	UI/5-스테이지 선택 화면
	80	Backspace	UI/5-스테이지 선택 화면
6-게임 화면	81	Pause	UI/6-게임 화면
	82	Magic information	UI/6-게임 화면
	83	Game over	UI/6-게임 화면
	84	Back Ground	UI/6-게임 화면

4. 스테이지

4-1 레벨 시스템

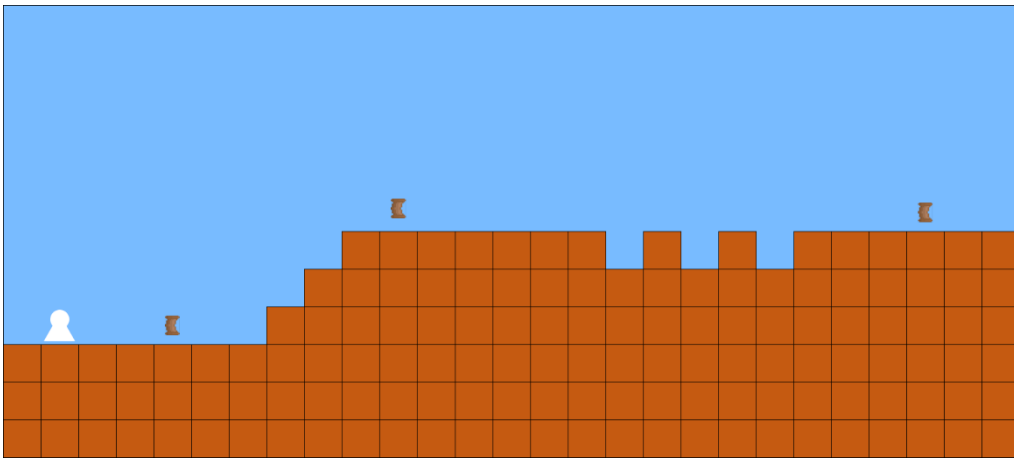
일지를 3개 모두 모으면 해당 레벨이 클리어 처리됩니다

일지를 획득하면 해당 일지에 해당하는 일지 이미지가 표시됩니다

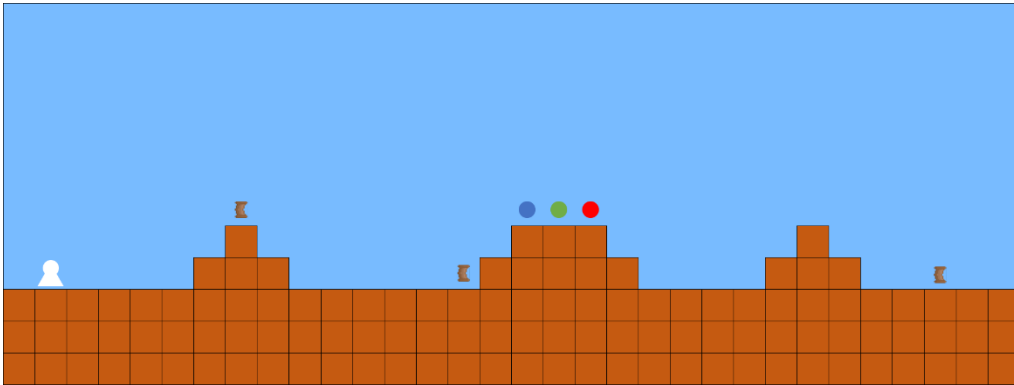
일지의 이미지는 아래에서 올라오며 등장하고 사라질 때에는 페이드 아웃 됩니다

이전 레벨을 클리어 하지 않았다면 스테이지 선택 화면에서 다음 레벨이 보이지 않습니다

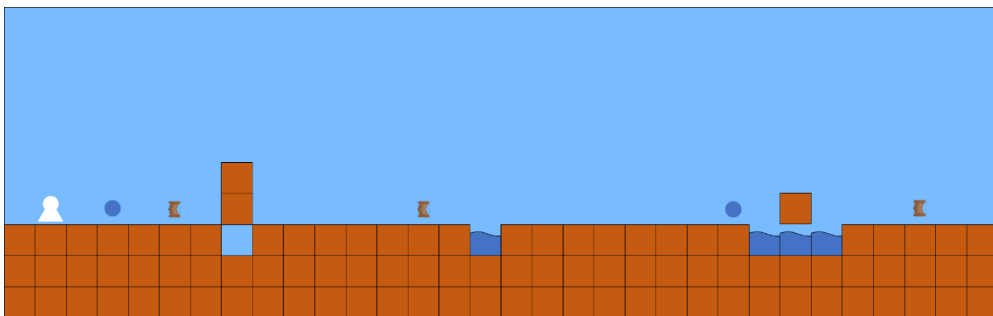
4-2 레벨 1



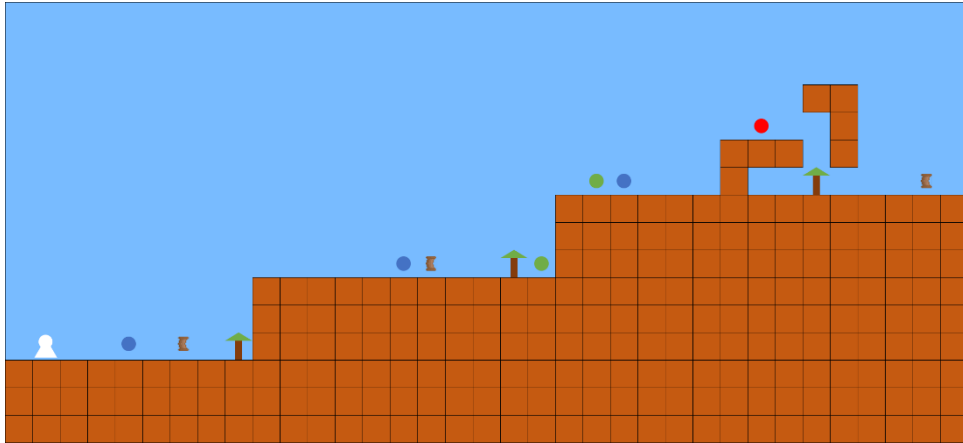
4-3 레벨 2



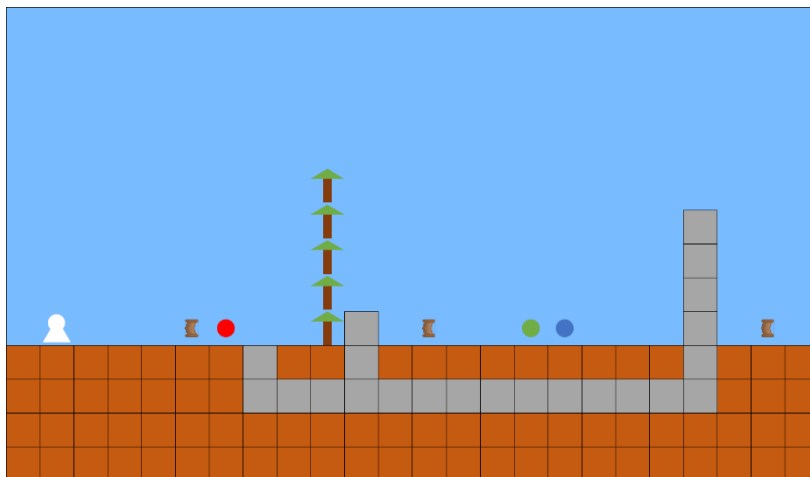
4-4 레벨 3



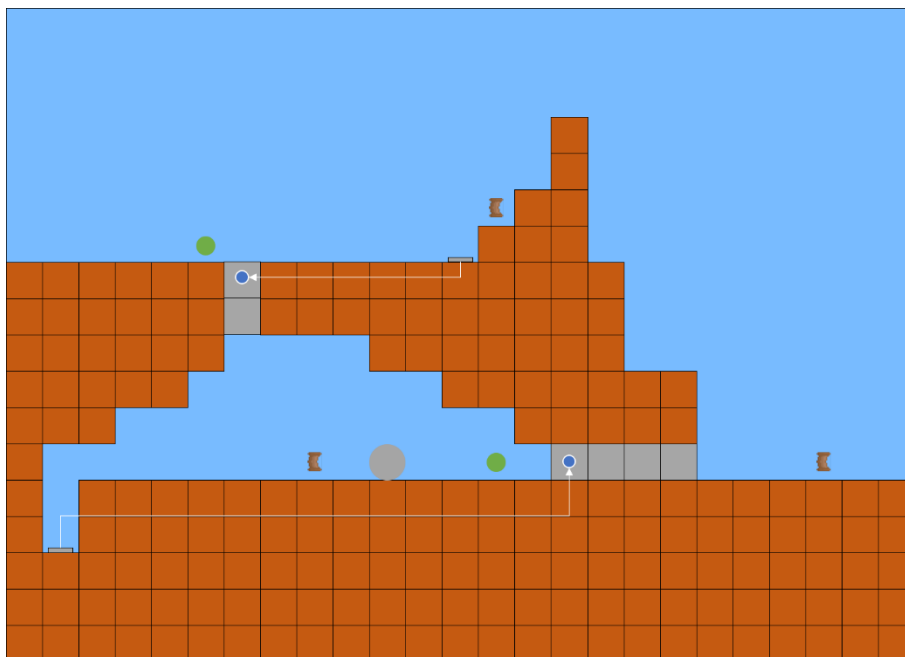
4-5 레벨 4



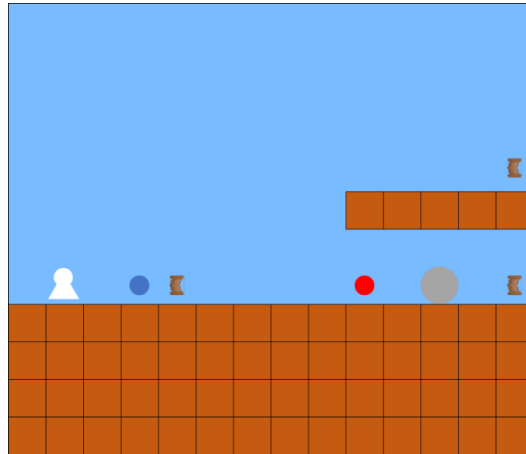
4-6 레벨 5



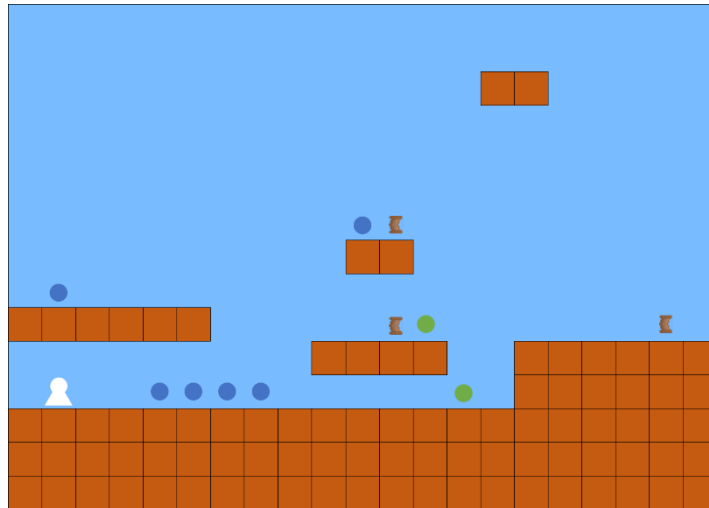
4-7 레벨 6



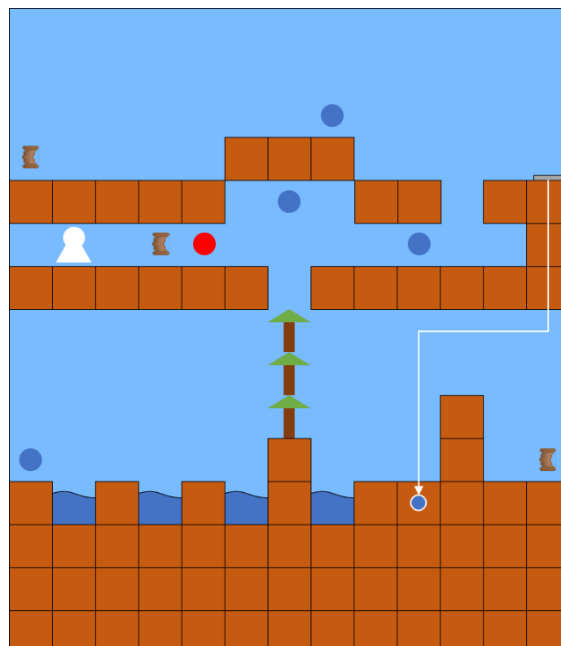
4-8 레벨 7



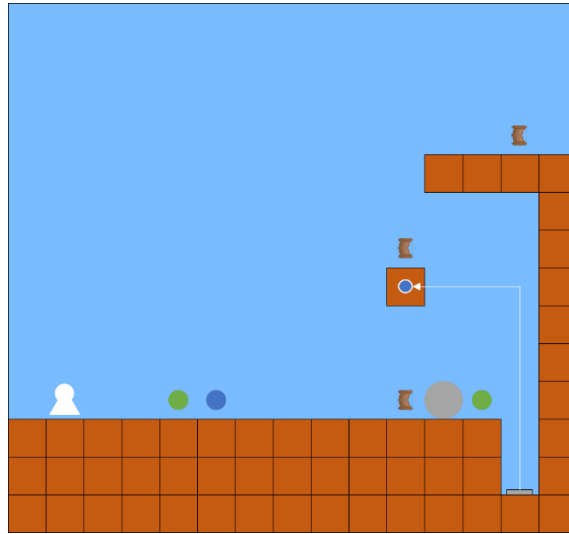
4-9 레벨 8



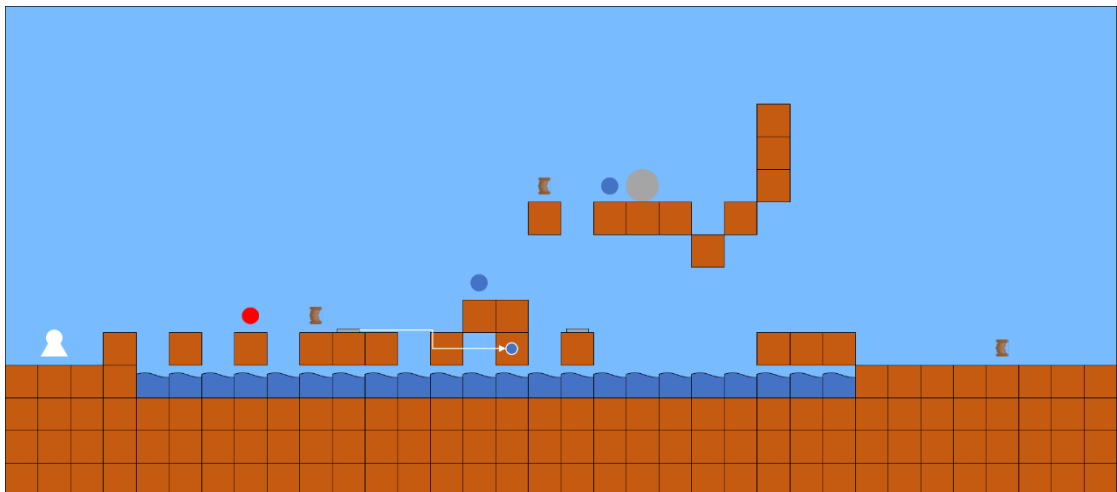
4-10 레벨 9



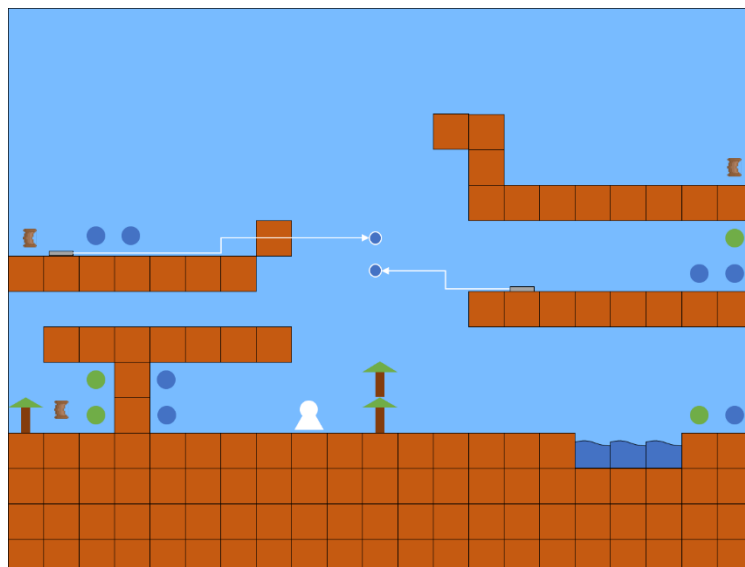
4-11 레벨 10



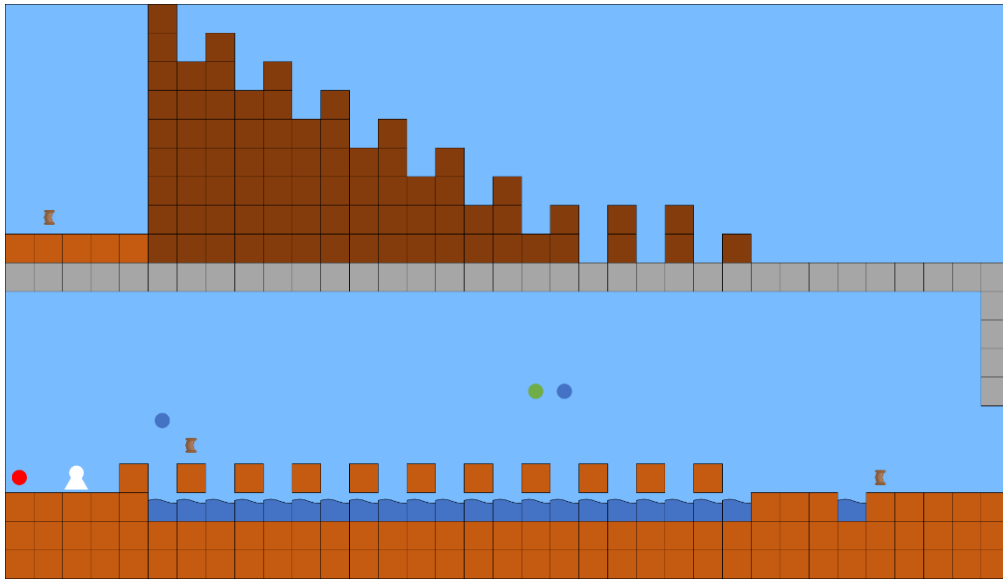
4-12 레벨 11



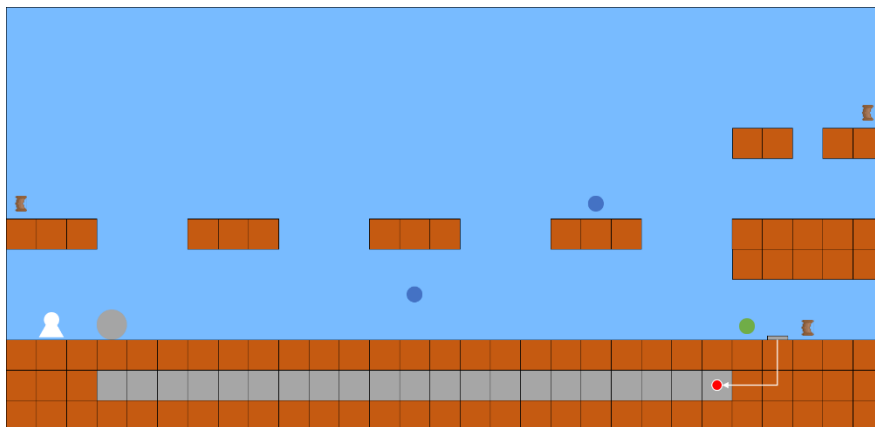
4-13 레벨 12



4-14 레벨 13



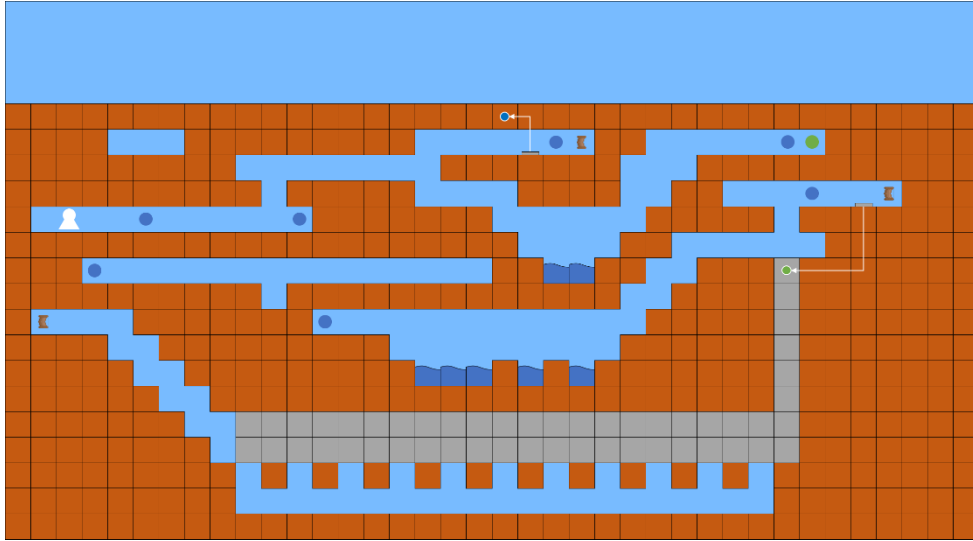
4-15 레벨 14



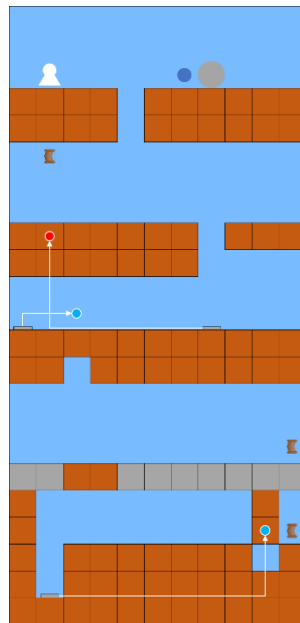
4-16 레벨 15



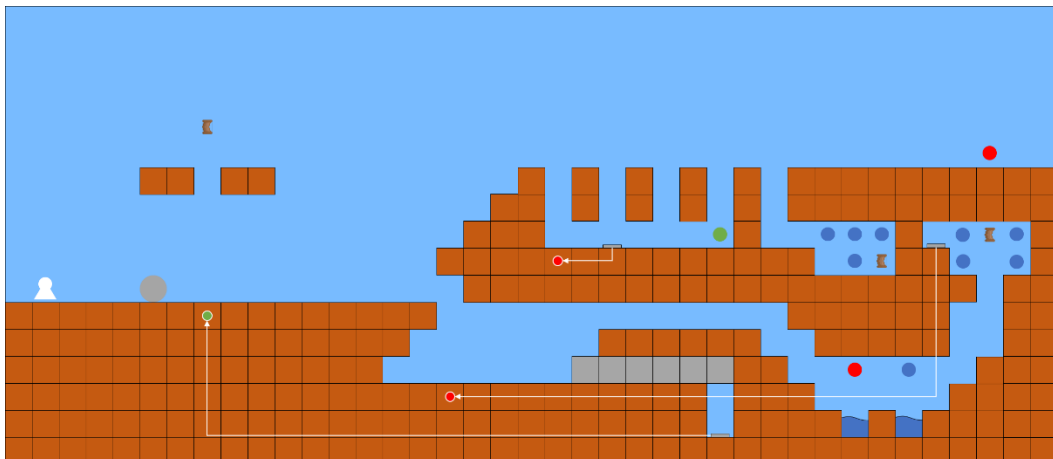
4-17 레벨 16



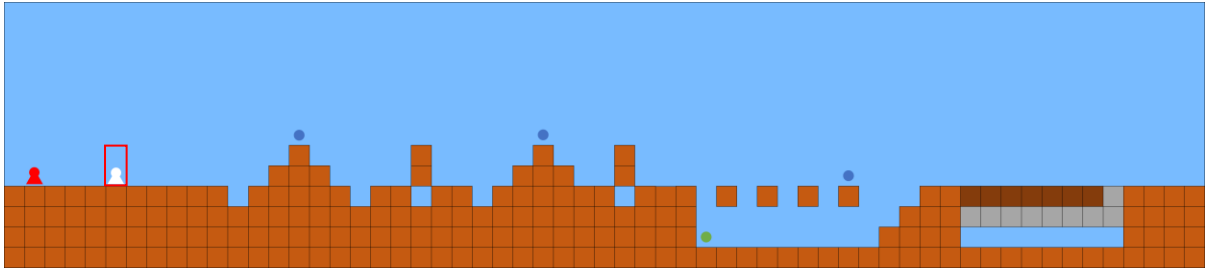
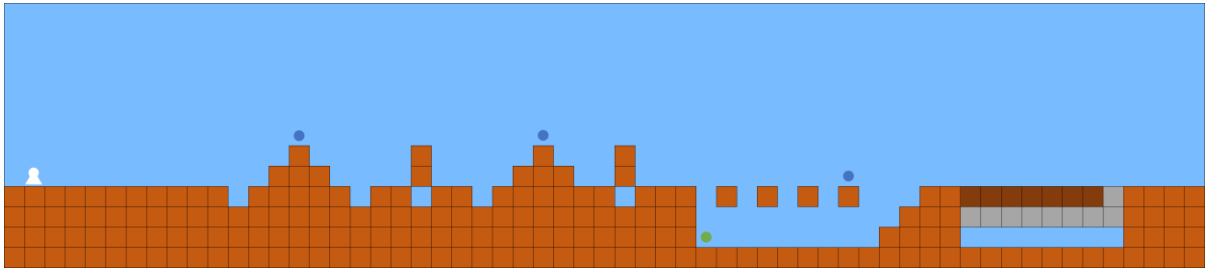
4-18 레벨 17



4-19 레벨 18



4-20 레벨 19



컷 씬 1

조건 : 아델이 지도에 표시된 장소까지 이동

내용 : 화면이 한번 페이드 아웃 되고 다시 페이드 인 되며 기사가 나타난다

기사 머리 위에 순서대로 대사 출력

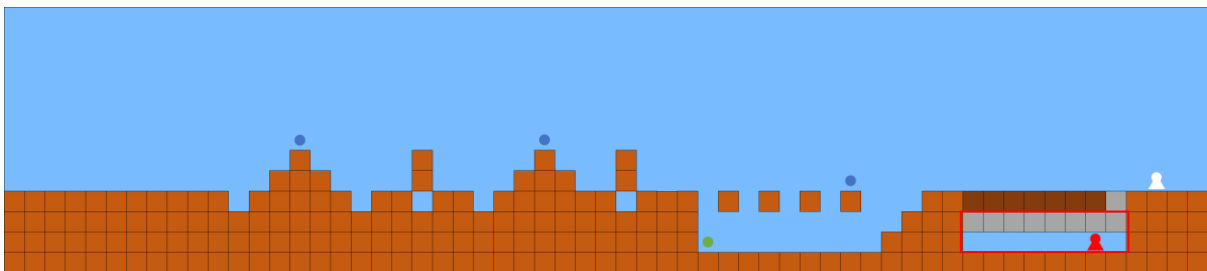
-!!

-그 마법사인가?

-네가 사람들을 해치고 다니는 이상 나는 널 막을 수밖에 없겠구나

이후 기사가 플레이어를 따라옴

이때 플레이어가 잡히면 게임 오버



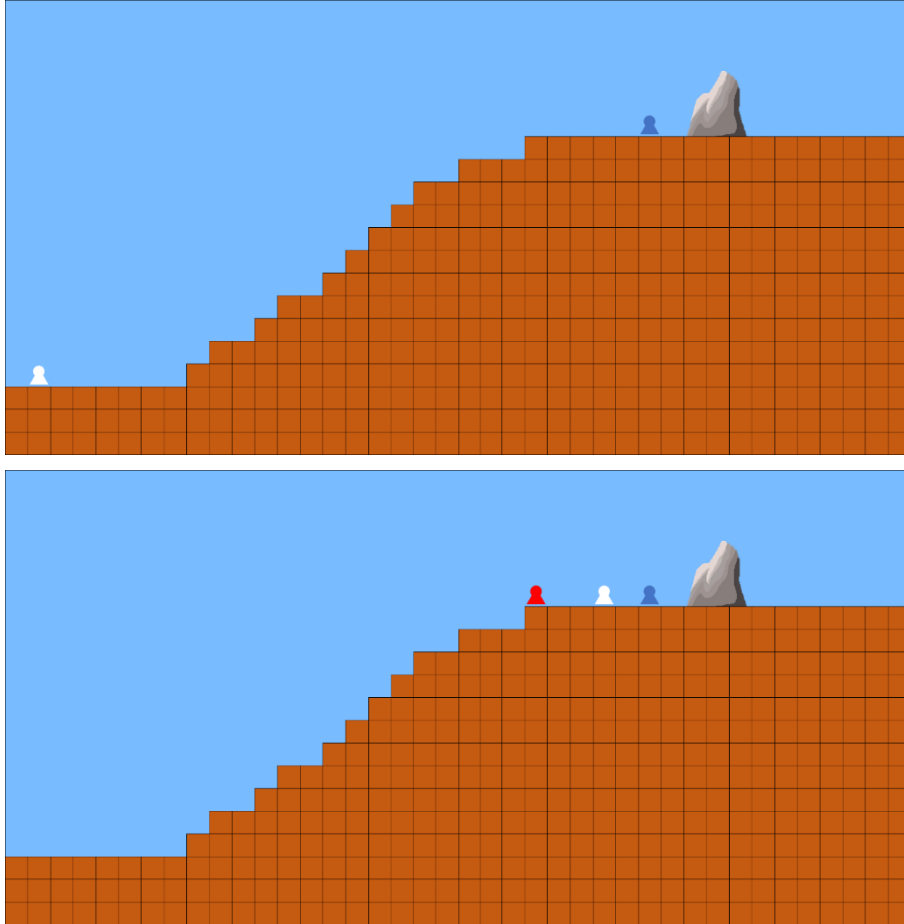
컷 씬 2

조건 : 플레이어가 마법을 사용해 기사를 표시된 위치로 이동

내용 : 화면이 한번 페이드 아웃 되고 다시 페이드 인 되며 기사와 아델이 확대

아델이 한번 뒤를 돌아보고 앞으로 이동하며 레벨 클리어 처리

4-21 레벨 20



컷 씬 1

조건 : 표시된 위치에 아델이 도달 했을 때

내용 : 아델이 앞으로 3칸 이동 후 스승 머리 위에 대사 출력

-제자여, 결국 이곳에서 만나게 되었구나

-자, 새로운 시대의 시작.

-그 순간을 직접 보여주마

+ 추후 추가