

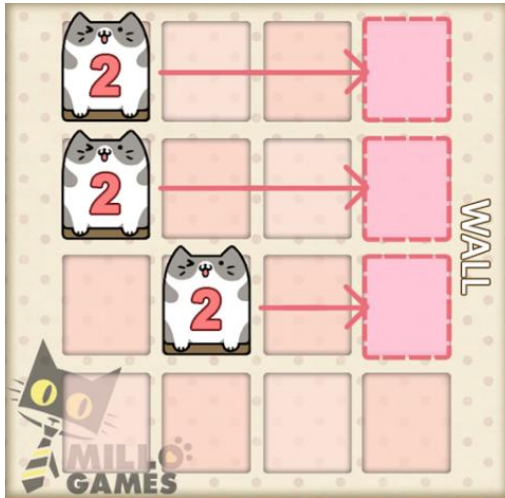
Project A

InGame

Alpha Version

TopSecret

ProjectA 기본 룰



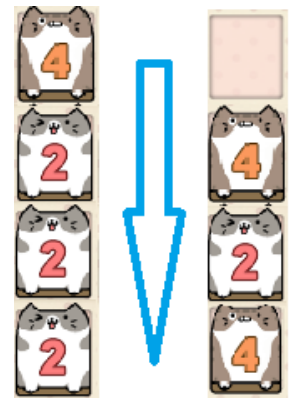
조건1.

액정 터치 후 이동 후 놓았을 때(Drag&Drop)
미는 방향으로 모든 객체가 이동한다
방향은 동서남북이며 이동 시 턴 종료
(미량의 움직임은 이동으로 치지 않도록 안전
범위 설정, 범위는 테스트 후 결정)



조건2.

미는 방향으로 같은 숫자가 있을 때
숫자가 더해지고
미는 방향으로 두 객체가 합쳐진 후
이동을 멈춘다



ProjectA 기본 룰



조건3.

턴 시작 시 빈 공간 중 한곳(Random)에 1 혹은 2의 숫자가 하나 생성된다.

15턴 이하 1생성 100%

15턴 초과 1생성 80% 2생성 20%

*기준 턴 수는 차후 변경가능.



조건4.

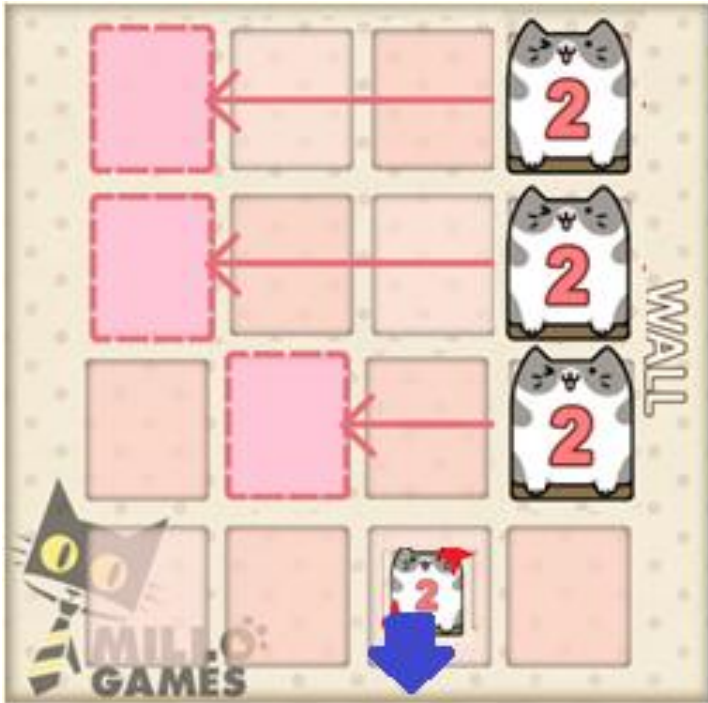
어느 방향으로도 밀어도

숫자를 합칠 수 없고

새로운 숫자를 소환할

공간이 없을 때 패배한다.

ProjectA 기본 룰



조건5.

한턴당 한번

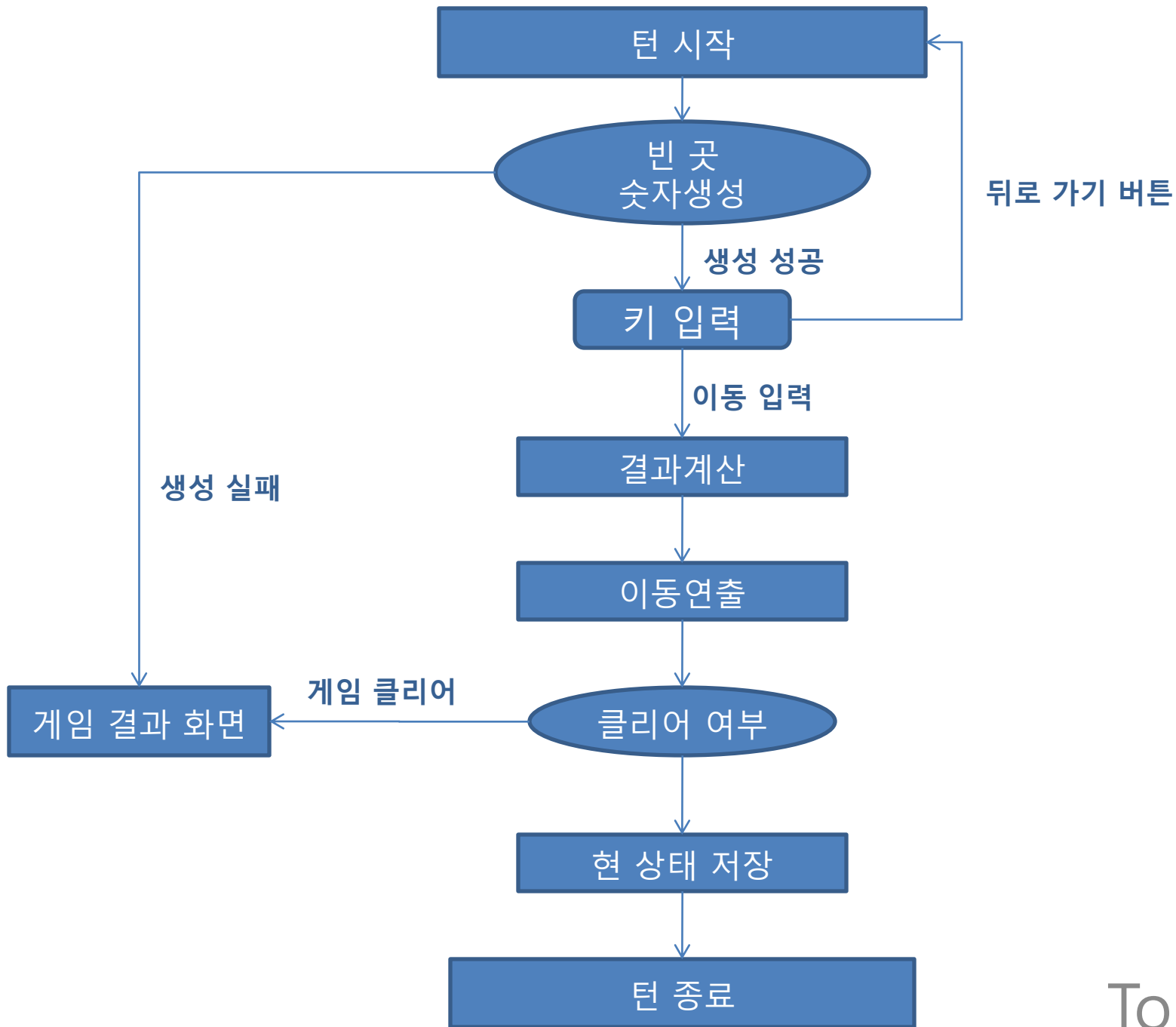
뒤로 가기가 가능하다.

(턴 종료 직전 뒤로가기가 가능하도록 세이브)

조건6.

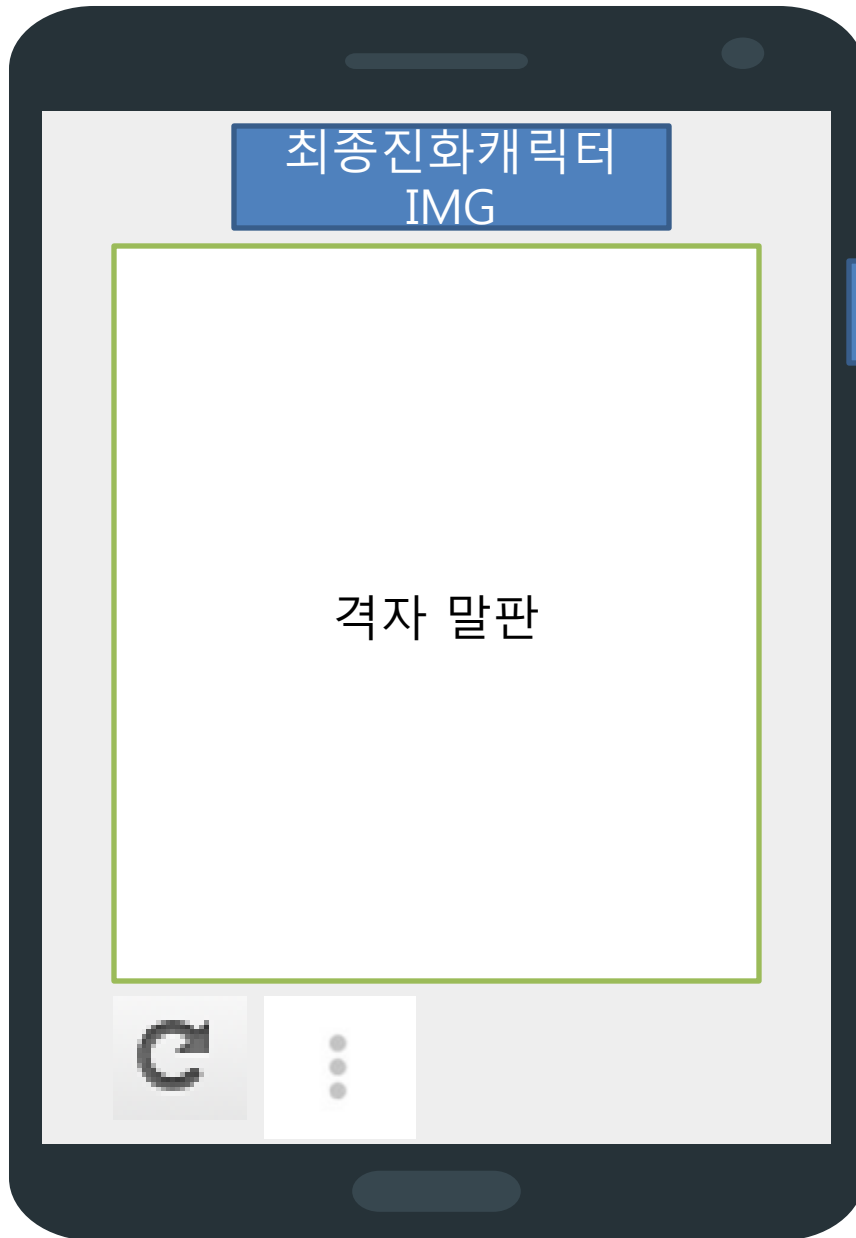
마지막 진화단계 달성 시 게임 **클리어**

(현재 20단계 추후 변경 가능)



TopSecret

ProjectA 화면구성



최종진화캐릭터
IMG

격자 말판

최종진화캐릭터
IMG

현재 게임에서 가장 많
이 진화한 캐릭터의 이
미지



이전 세이브 상황으로 돌린다.
한번 사용후 다음턴이 오기전
까지 **비활성화 처리.**



메뉴버튼.
안드로이드의 경우 핸드폰의 취소
버튼을 눌렀을 때와 같은 효과를
발휘한다.

눌렀을 때 화면은 다음페이지에..

Project A 기능정리

최종진화캐릭터
IMG

메뉴



새게임

게임종료

알파값 0.7f의
검은색 백판
물론 BoxColide
들어감.



사운드 리소스 여건의 따라
추가 여부 결정

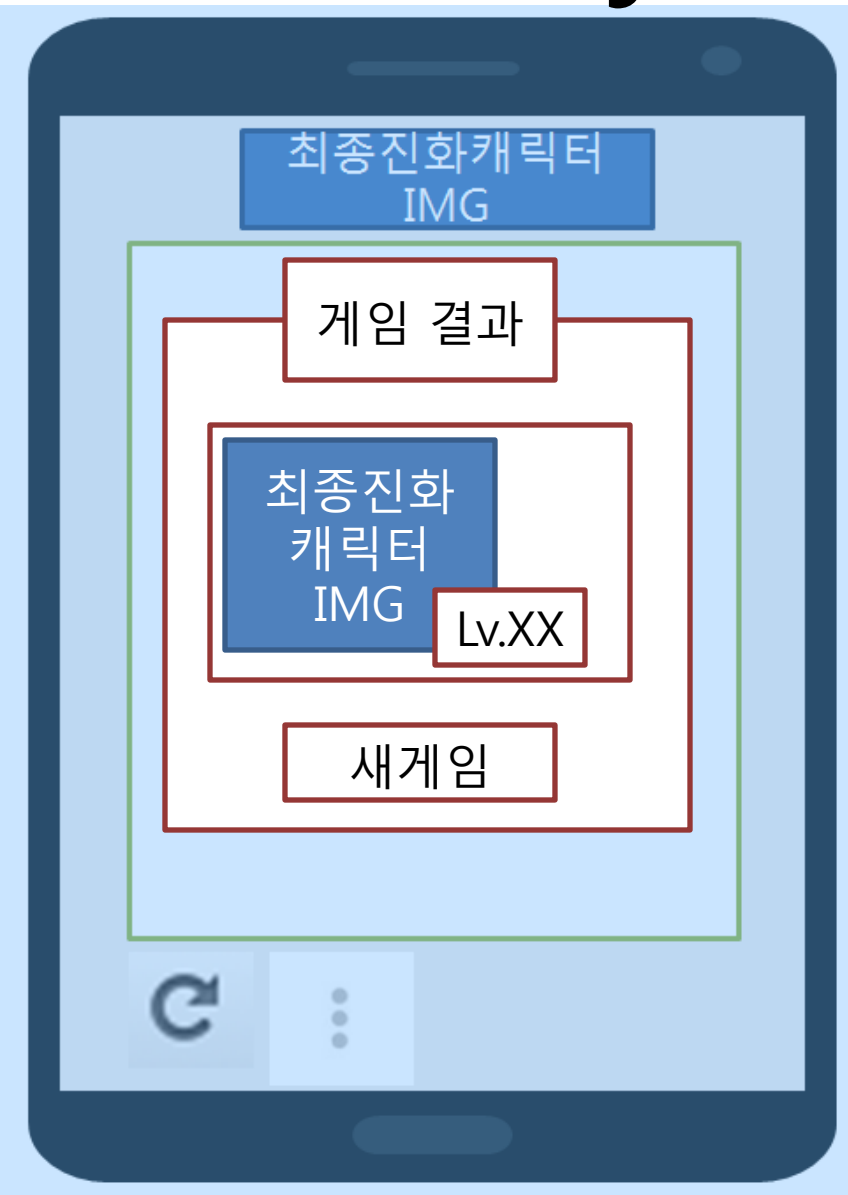
새게임

신규게임

게임종료

아이폰의 경우
게임종료버튼 제거

Project A 기능정리



Lv.XX

20까지의 캐릭터 단계 중
몇 단계 까지 왔는지 표시한다.

ProjectA 디자인의 느낌적인 느낌



← 밝은 분위기의
말랑말랑하고
귀여운 느낌의
몬스터 캐릭터

<https://www.youtube.com/watch?v=1GFI3WMRiXI>

푸딩몬스터 - 제페토



충돌시 찌부드는 효과
(스프라이트 애니 혹은
스케일 조정효과)



요런 느낌으로
조금씩 진화하는 캐릭터

ProjectA 디자인의 느낌적인 느낌



← 요런 느낌의 숲 속배경

말판 외곽은
굳이 딱딱 선 그을 필요 없이 돌들을 늘어
놓거나 울퉁불퉁한 잔디등으로 표현.

단, 픽셀 간격은 일정하도록

밝은 분위기의 숲

