# Project A

Beta version

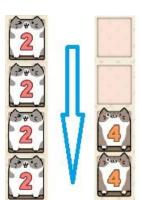
## ProjectA 7性量



조건1.

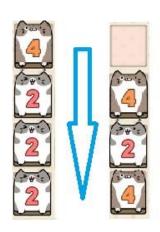
액정 터치 후 이동 후 놓았을 때(Drag&Drop) 미는 방향으로 모든 객체가 이동한다 방향은 동서남북이며 이동 시 턴 종료 (미량의 움직임은 이동으로 치지 않도록 안전 범위설정, 범위는 테스트 후 결정)





조건2.

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



## ProjectA 7性量



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.

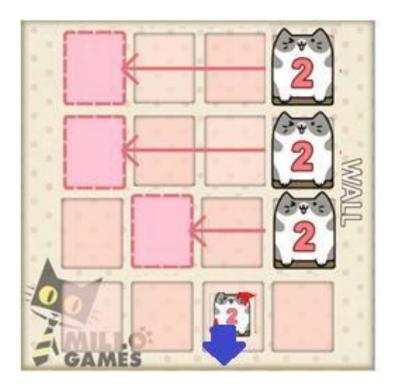


조건4.

어느 방향으로도 밀어도 숫자를 합칠 수 없고 새 로운 숫자를 소환할 공 간이 없을 때 패배하다.

TopSecret

### ProjectA 112量

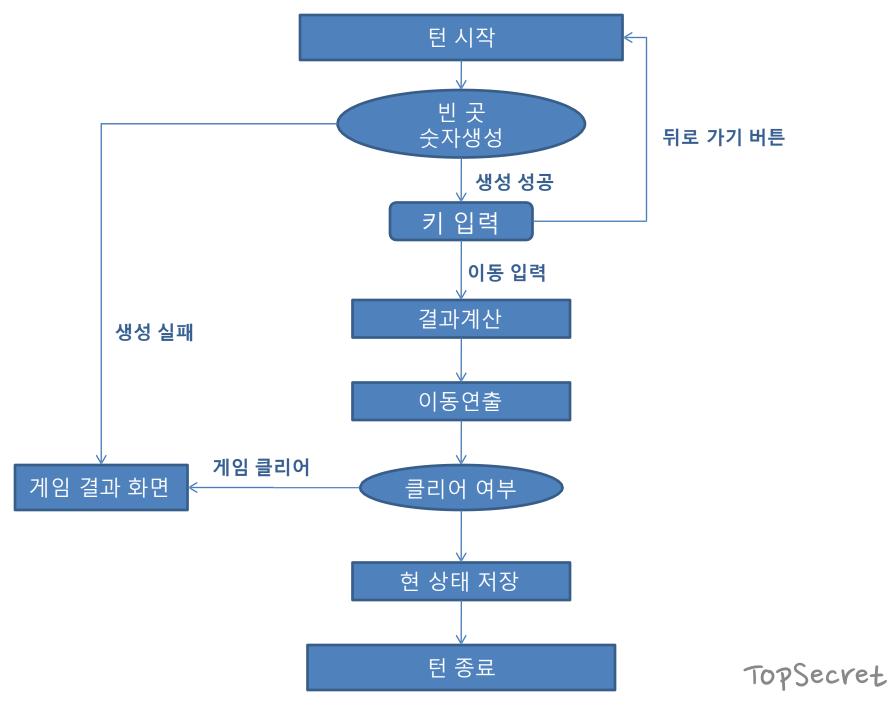


조건5. 한 턴당 한번 뒤로 가기가 가능하다. (턴 종료 직전 뒤로가기가 가능하 도록 세이브)

조건6.

마지막 짂화단계 달성 시 게임 **클리어** (현재 20단계 추후 변경 가능)

새 게임 시작 시 로고 노출 (FadeIn -> Fade Out 방식) 검은 화면이 마왕의 망토로 변하고 망토를 걷으면서 호수 위에 성이 나타난다. 성을 보는 카메라가 뒤로 빠지면서 말판 등장 말판 상단엔 호수와 호수 위에 비친 성이 보이는 디자인 (By 혜정)



### ProjectA ইাফ্টিনির

#### TopSecret



최종짂화캐릭터 IMG 현재 게임에서 가장 많이 짂화한 캐릭터의 이미지



뒤로가기 아이템 사용 버튼. 광고시청 시 숫자가 늘어나며

숫자가 0일때 누르면 "광고를 시청하면 뒤로가기 아이템을 얻을 수 있습니다 광고를 시청하시겠습니까?" 팝업 노출(ProjectA 및 참고) 확인 선택시 AD버튼과 같은효과.

숫자가 있을때는 이전 세이브 상태로 돌리고 다음턴이 오기까지 버튼 **비활성 화 처리.** (숫자는 비활성화되지 않는다)

메뉴버튼.

안드로이드의 경우 핸드폰의 취소 버튼을 눌렀을 때와 같은 효과를 발휘한다.

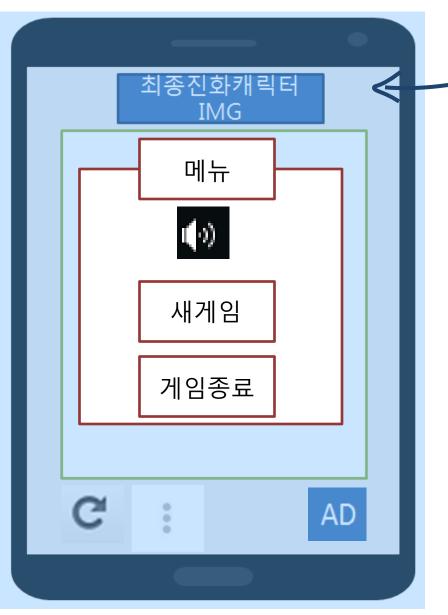
安徽章 때 补配은 다음데이지에..

AD

광고보기버튼.

확인버튼 입력시 광고 노출 후 정상 시청 확인시 뒤로가기 아이템을 준다.

# Project A गर्निया(लानियेण्य)



알파값 0.7f의 검은색 백판 물 론 BoxColide 들어감.





사운드 리소스 여건의 따라 추가 여부 결정

새게임

신규게임

게임종료

아이폰의 경우 게 임종료버튼 제거

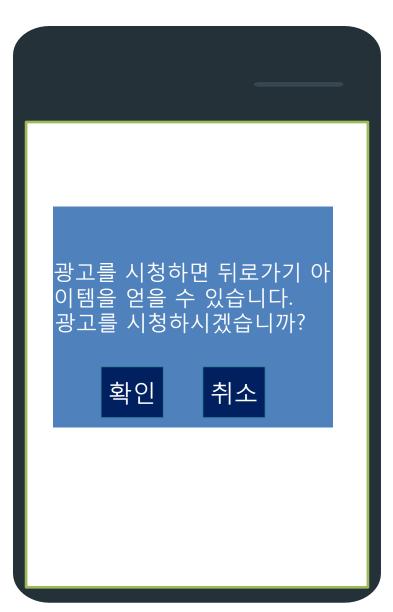
# Project A गर्निया(युगरेमच)





20까지의 캐릭터 단계 중 몇 단계 까지 왔는지 표시한다.

#### ProjectA 111



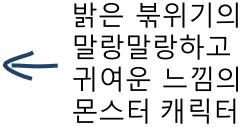
기본적으로 전면광고로 한다. 광고시청 후 결과값을 리턴받아 정 상적으로 시청완료 확인 시 뒤로가기 아이템을 지급한다.

뒤로가기 버튼은 다음턴이 오기까 지 비활성화 된다.

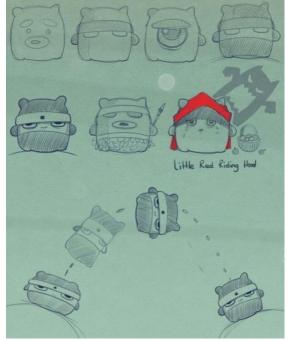


#### ProjectA Untole Long 701 Long

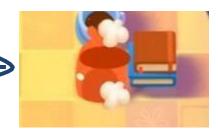




https://www.youtube.com/watch?v=1GFl3WMRiXI 푸딩몬스터 - 제페토



충돌시 찌부되는 효과 (스프라이트 애니 혹은 -> 스케일 조정효과)





요런 느낌으로 조 금씩 짂화하는 캐릭터

### ProjectA tateles = 723701 = 72



← 요런 느낌의 숲 속배경

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

단, 픽셀 간격은 일정하도록

밝은 붂위기의 숲

