

Lost Memoria

Team RedAngel

팀장 : 홍유진-기획 / 팀원 : 김은재-캐릭터 / 김규원-캐릭터 / 허대산 - 캐릭터 /
김규린 - 배경 / 최원기 - UI 및 애니메이션 / 김정찬 - 서브기획 및 오브젝트

01 게임 개요
1-1. 게임 구성 / 1-2. 기획의도 / 1-3. 재미요소 — 1p

02 스토리
2-1. 세계관 및 타임라인 — 2p

03 시스템
3-1. 메인 시스템 및 규칙 /
3-2. 플로우 차트 / 3-3. 조작 방식 — 3p

04 게임 플레이
4-1. 플레이 개요 / 4-2. 핵심 요소 /
4-3. 선택지 / 4-4. 연출 — 4p

05 레벨 디자인
5-1. 스테이지 / 5-2. 오브젝트 / 5-3. 보스전 — 5p

06 캐릭터
6-1. 등장인물 — 6p

07 리소스
7-1. 이펙트 /
7-2. 사운드 — 1p

08 UI
8-1. 컨셉 / 8-2. 플로우 차트 / 8-3. 구성 — 2p

01 게임 개요

-
- 
- 1-1. 게임 구성
 - 1-2. 기획 의도
 - 1-3. 재미 요소

1-1. 게임 구성

주요 요소		
정보	게임 제목	* Lost Memoria
	팀명 및 구성	* 팀명 : RedAngel * 팀장 : 홍유진 * 팀원 : 김규린, 김규원, 김정찬, 김은재, 최원기, 허대산
	게임 장르	* 2D 퍼즐
	플랫폼	* 모바일
게임 플레이 개요	목적	* 잃어버린 기억을 찾기 위해 다양한 지형지물을 극복해가며, 여러 사람과 만나 기억을 되찾아가는 스토리 위주 퍼즐게임
플레이 요소	조작	* 터치 & 스와이프 / 4방향 90도
	스토리	* 챕터를 클리어할 때마다 드러나는 사건의 전말
	퍼즐	* 오브를 비롯한 다양한 오브젝트와 상호작용
	보스전	* 횡스크롤 진행, 색다른 방식

퍼즐 시스템

- * 퍼즐만을 계속 플레이하다 보면 오는 피로감을 스토리 파트를 통해 다소 해소
- * 단순하고 직관적인 퍼즐 디자인 추구
- * 매니아층, 라이트층 둘다 즐길 수 있는 게임 추구

스토리 시스템

- * 선택지 시스템을 통해 몰입감 상승
- * 다양한 캐릭터를 통한 매력 어필
- * 스테이지를 클리어하기 위한 동기 부여

1-3. 재미 요소

우리 게임의 재미 요소란?

SYSTEM

1. 스토리와 어우러지는 퍼즐을 이용한 레벨 디자인



2. 오브 시스템을 이용한 독특한 게임 플레이



GRAPHIC

3. 스테이지를 넘어갈수록 앤리스를 모티브로 한 다양한 배경의 등장으로 인한
스토리 진행을 확실하게 보여주는 디자인



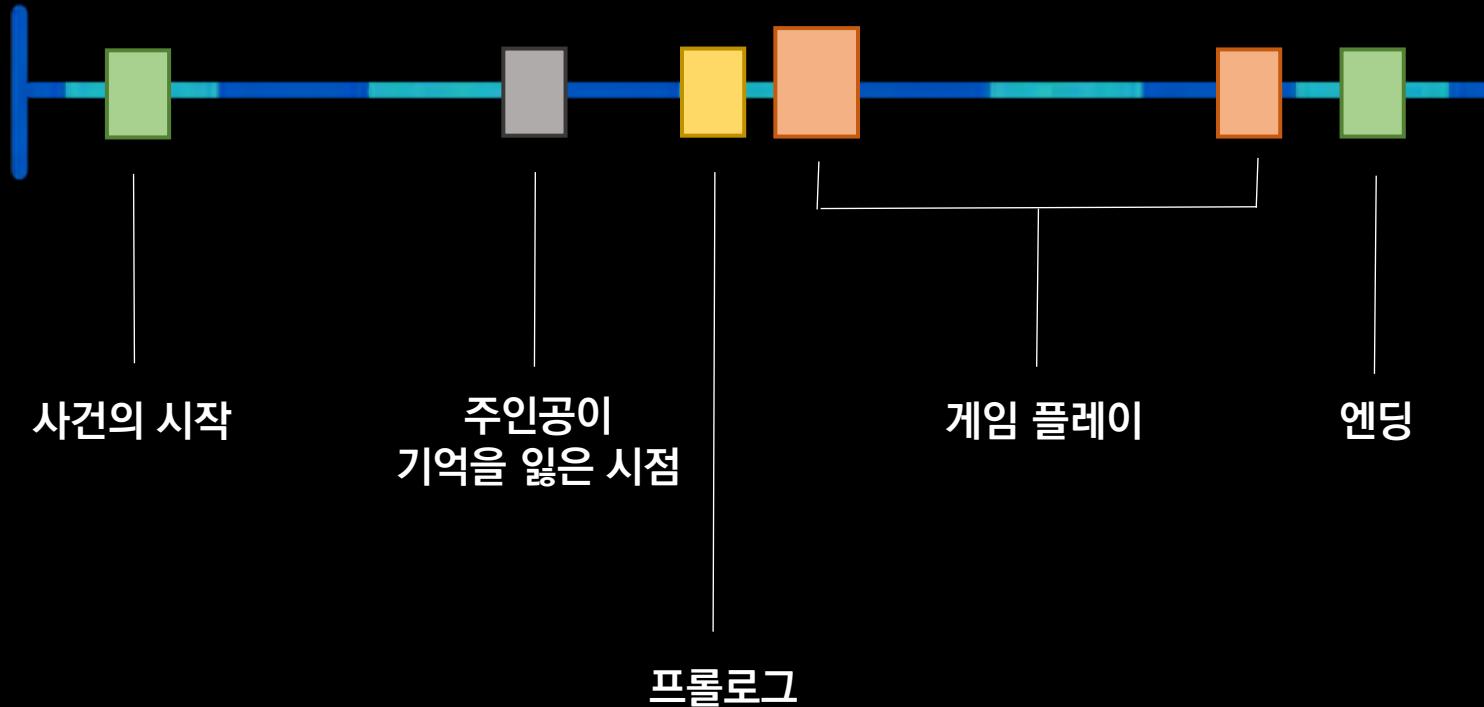
4. 자연적인 분위기와 마법적인 분위기의
공존을 통한 싱그러우면서도 신비로운 아트 컨셉



02 스토리

2-1. 세계관 및 타임라인

2-1. 세계관 및 타임라인



시놉시스 : 어떠한 이유로 인해 기억을 잊어버린 주인공. 기억을 찾기 위해 무작정 숲으로 떠난다. 숲속을 헤매다 자신의 기억이 담긴 정수를 찾게 되지만, 전부 누군가의 손에 들려있었다. 잊어버린 기억을 되찾기 위해, 온갖 위험한 구조를 넘어 만난 사람들을 설득해야 한다.

세계관 : 마법을 쓸 수 있는 사람과 아닌 사람이 선천적으로 나뉘며 마법을 못 쓰는 사람도 마법사의 기억이 담긴 정수나 도구를 이용하면 마법을 쓸 수 있다. 마력의 숲 가운데에는 신성한 나무가 있으며 모든 마법은 그 나무에서부터 나온다. 마력이 흘러넘치는 곳이므로 숲은 마법사가 아니면 오래 버틸 수 없고 위험 요소가 곳곳에 산재해 있다.

03 시스템

-
- 
- 3-1. 메인 시스템 및 규칙
 - 3-2. 조작 방식

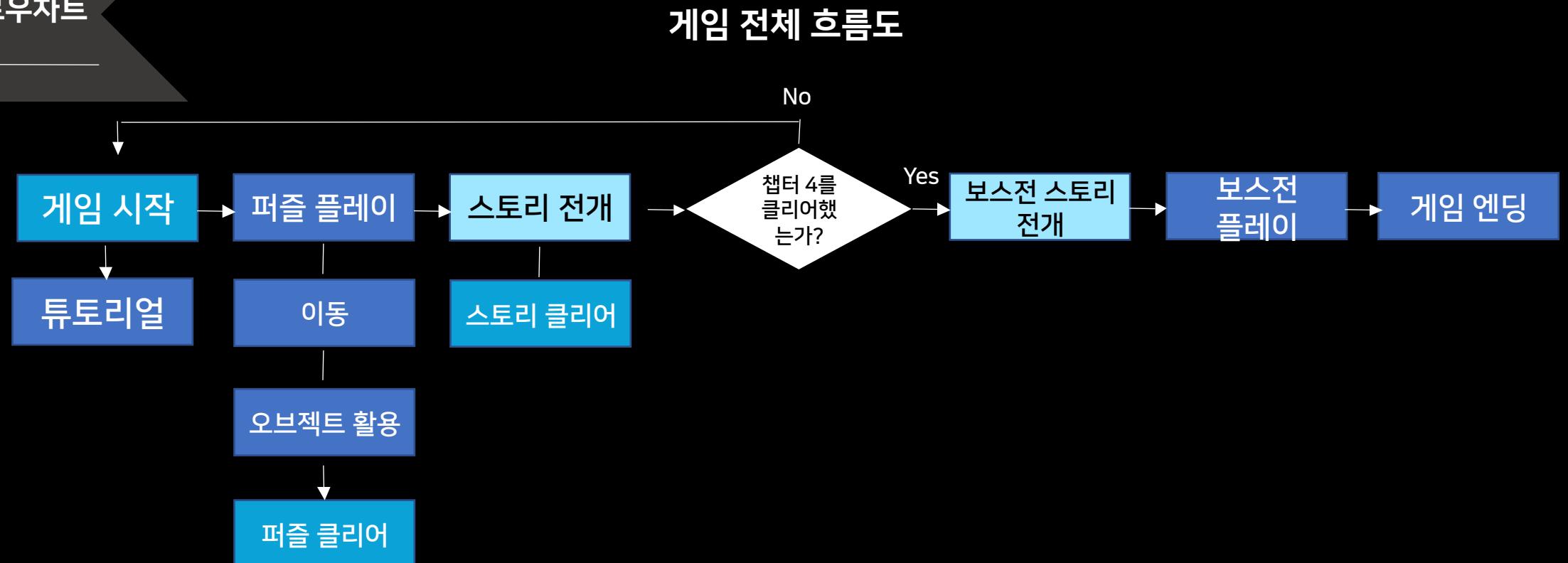
메인 시스템

분류	정보
퍼즐 시스템	인게임 박스밀기식 퍼즐 설명
스토리 시스템	스토리 진입과 진행 과정을 설명
조작 시스템	기본적인 조작 과정을 설명

주요 인게임 규칙

- 주인공은 플레이 화면 내에서 SD로 표현
- 인게임 내에서 목표인물에게 가기 위해 지형지물을 활용 필요
- 보스전의 경우 목표인물을 쓰러트리는 것으로 클리어 조건 변경
- 조작 1번에 타일 1칸 이동

3-2. 플로우차트



* **개요** : 퍼즐 스테이지를 클리어하고, 스토리를 감상한 뒤 다음 챕터로 넘어가는 게임

* **퍼즐** : 다양한 오브젝트와 상호작용하며 목표인물 앞까지 도달하면 클리어

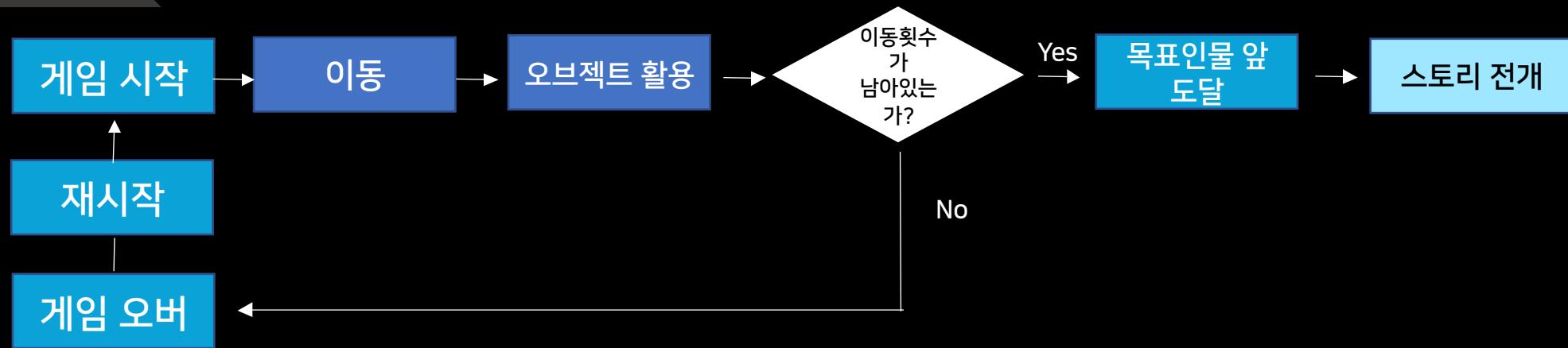
* **스토리** : 2개의 선택지 중 맞는 답을 골라 다음으로 넘어감

* **보스전** : 오브젝트를 이용해 보스에게 데미지를 입혀 클리어하고 모든 사건의 전말을 확인

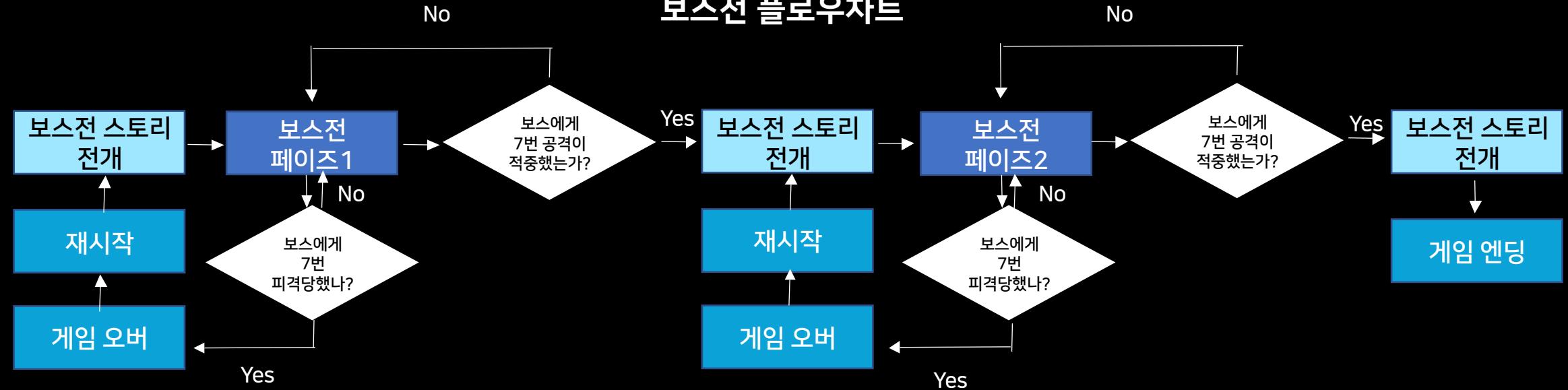
3-2. 플로우차트

스테이지 및 보스전

스테이지 플로우차트



보스전 플로우차트



3-2. 플로우 차트

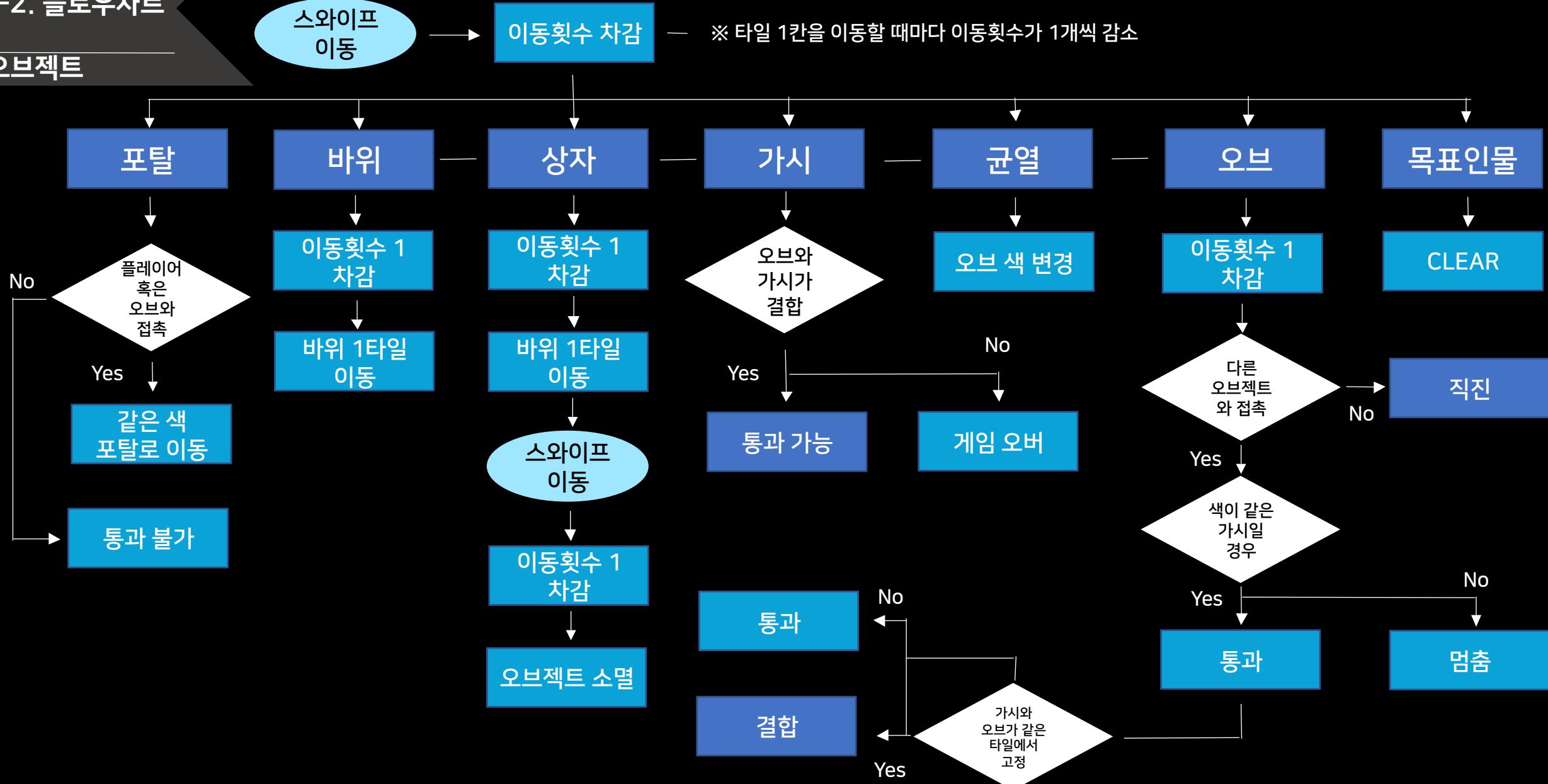
스테이지 설명

- * 개요 : 스테이지 시스템의 상세 구조를 설명
- * 목표 : 목표인물과 만나 기억의 정수를 되돌려받기
- * 플레이어 캐릭터는 기본적으로 이동, 밀기만 가능
- * 스테이지 승리조건 : 목표인물 타일 1칸 앞(상하좌우 모두 가능) 도달
[승리 시 : 바로 스토리 화면이 출력된다.]
[스토리 클리어 시 : 인게임 스테이지로 돌아와 목표인물이 주인공에게 정수를
돌려주는 애니메이션이 재생된 후 로딩 화면 > 다음 챕터로 이동]
- * 스테이지 패배조건 : 가시 밟기 OR 이동횟수 모두 소모
[패배 시 : 캐릭터의 사망 애니메이션이 출력된 후 로딩 화면 출력. 로딩이 끝난 후
사망한 단계의 스테이지가 처음 상태로 자동으로 재시작]
- * 보상 : 스토리 출력
- * 저장 : 챕터별로 저장
한 챕터의 스토리까지 클리어할 경우 자동저장

- * 목표 : 보스를 쓰러뜨리고 마지막 기억의 정수를 되찾는것
- * 플레이어 캐릭터는 보스에게 직접 공격 불가능
- * 보스가 들고있는 지팡이의 보석 색과 같은 오브를 맞추어야 공격 가능
(10초 주기로 보석 색 변경)
- * 보스의 피격 판정은 세로로 타일 3칸
- * 2.5초마다 오른쪽 타일이 1칸 나오고 왼쪽 타일이 1칸 사라짐
- * 시작시 먼저 스토리가 나오고 그 이후 보스전 시작
- * 스테이지 승리조건 : 보스에게 1페이즈와 2페이즈에 각각 7번씩 데미지를 입힌다.
[1페이즈 승리 시 : 스토리가 출력되며, 이후 페이즈 2로 넘어감]
[2페이즈 승리 시 : 스토리가 출력되며, 이후 엔딩으로 넘어감]
- * 스테이지 패배조건 : 보스에게 7번 데미지를 입는다.
[패배 시 : 사망 애니메이션이 출력되며 로딩 화면이 나오고 사망한 스테이지부터 재시작]
- * 보상 : 게임 엔딩
- * 저장 : 1페이즈 클리어 시 자동저장

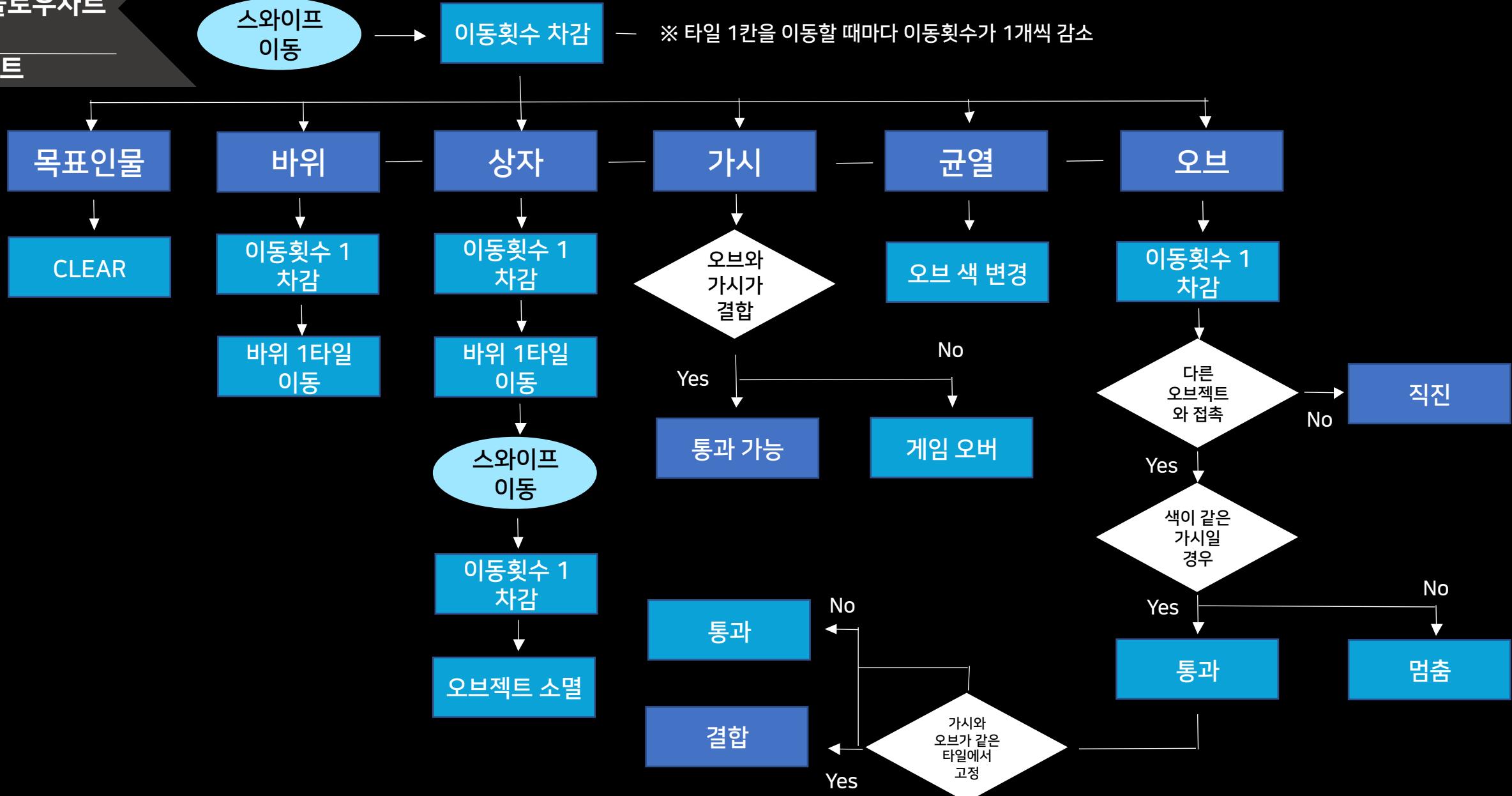
3-2. 플로우차트

오브젝트



3-2. 플로우차트

오브젝트



오브젝트 세부 규칙

* 바위

바위는 한 번에 한 개만 밀 수 있음

다른 오브젝트와 한꺼번에 밀 수 없음

오브젝트가 이동할 공간이 없을 경우(벽 등으로 막혀있을 경우) 밀었을 때

오브젝트는 제자리, 밀린 것으로 판정해 이동횟수 소모

* 상자

상자는 한 번에 여러 개 밀 수 있음(상자끼리만)

여러 개를 한번에 2번 밀었어도 캐릭터와 가장 가까운 1개씩만 부서짐. 더 부수고

싶다면 더 밀어야함 > 카운트는 가장 가까운 1개만 적용

>여러개를 한꺼번에 밀때 상자가 부서질 때는 1개 부서지는 걸로 끝나고 전체가

밀리지 않음

오브젝트가 이동할 공간이 없을 경우(벽 등으로 막혀있을 경우) 밀었을 때

오브젝트는 제자리, 밀린 것으로 판정해 이동횟수 소모

* 가시

오브가 결합되어 있지 않은 상태로 밟을 시 즉시

가시의 색은 무슨 일이 있어도 변하지 않음

밟아도 추가로 이동횟수를 소모하지 않음(타일 이동에 따른 이동횟수 감소는 존재)

* 균열

밟을 시 결합되어 있는 오브를 제외한 모든 오브의 색이 즉시 변경

다른 균열을 밟지 않는 이상 한번 바뀐 색은 돌아가지 않음

밟아도 추가로 이동횟수를 소모하지 않음(타일 이동에 따른 이동횟수 감소는 존재)

오브젝트 세부 규칙

오브젝트 설명

*** 오브**

다른 오브젝트에 닿을 때까지 민 방향으로 굴러가는데, 색이 다른 가시나 목표인물, 균열도 오브젝트 판정

여러개를 한꺼번에 밀 수 있지만 무조건 타일 1칸사이로 붙어 한번에 밀어야 함
>색이 같더라도 결합 상태가 아니라면 멀리서 밀어서 다른 오브와 부딪혔을 때
부딪힌 자리에서 멈춤(다른 오브젝트와 닿았을 때랑 동일판정)

오브 외의 다른 오브젝트와 한꺼번에 밀 수 없음
오브가 끝까지 굴러갈 때까지 주인공은 행동불가
오브가 가시와 결합되는데는 약 2초정도의 시간 필요
>받쳐줄 오브젝트가 없다면 결합할 시간이 부족해 오브가 가시를 지나쳐버림
색이 같은 가시와는 받쳐줄 오브젝트가 1칸너머에 있으면 동일 선상에 놓는
것으로 결합 가능
>결합시 가시 통과 가능. 단 통과 가능한건 플레이어 캐릭터와 다른 오브뿐임
(바위, 상자 통과 불가능)

*** 벽**

어떤 수를 써도 해제할 수 없음
바위나 상자와는 다르게 벽을 미려 시도해도 이동횟수가 깎이지 않고
모션도 발동하지 않음

*** 보물상자**

일반 상자와 조건은 동일하나 파괴시 인벤토리로 아이템을 획득할 수 있음
>상자 파괴 후 아이템 즉시획득

오브젝트 세부 규칙

* 문(삭제)

닫힘/열림 2가지 상태 존재

닫힌 상태에는 기본적으로 밀 수 없고 지나갈 수 없음(벽 판정과 동일)

닫힌 상태에서 상호작용을 해도 이동횟수가 깎이지는 않음(벽 판정과 동일)

1번째(아무것도 써 있지 않은 문) – 문의 색과 동일한 스위치 위에 박스 혹은 바위 혹은 플레이어를 올려놓으면 열려서 지나갈 수 있음(소멸 아님)

※스위치 위의 오브젝트(플레이어 포함)가 치워졌을 경우 문이 다시 닫혀서 지나갈 수 없음

※열린 상태의 문은 플레이어, 바위, 상자, 오브가 지나다닐 수 있음

2번째(숫자가 써 있는 문) – 가시와 결합된 오브가 문에 써진 숫자의 개수와 동일할 경우 열려서 지나갈 수 있음(소멸 아님)

색깔은 무관

※문에 써있는 숫자와 결합된 오브의 개수가 달라질 경우 문이 다시 닫혀서 지나갈 수 없음

※열린 상태의 문은 플레이어, 바위, 상자, 오브가 지나다닐 수 있음

* 스위치(삭제)

색깔 존재

밀리지 않음

스위치 위에 오브젝트 및 플레이어를 올려놓는 것으로

문 조작 가능(숫자가 써 있지 않은 문 한정)

※ 균열과 마찬가지로 오브는 스위치 위로 지나갈 수 없음

* 마법포탈

밀리지 않음

입구 / 출구 2가지 존재(고정적이지 않음, 기능의 차이는 없음)

입구에 플레이어 혹은 오브가 도달할 경우 출구로 나오게 됨
포탈 이용시에는 이동횟수가 감소하지 않음

바위, 상자 등은 포탈을 이용할 수 없음(포탈이 있는 칸으로 밀기 불가능)

입구 1개당 출구 1개로만 이어짐

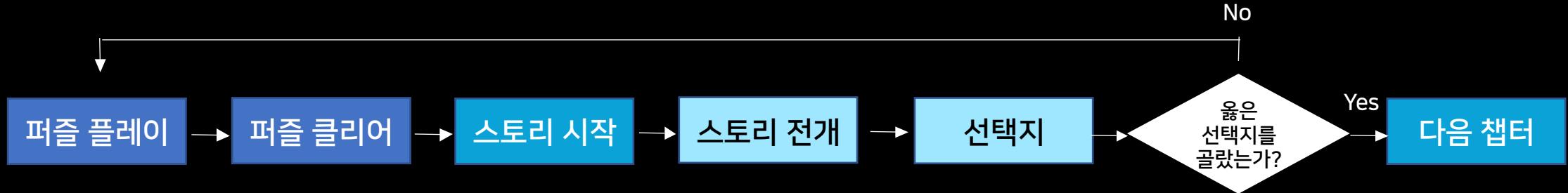
방금 나온 출구에 다시 들어가면 입구로 나오게 됨

색으로 입구에 들어갔을 때 어떤 출구로 나올지 판별 가능
(입구와 출구는 항상 같은 색임)

3-2. 플로우 차트

스토리

스토리 시스템 플로우차트



* 개요 : 스토리 파트에서는 인게임 화면이 대화창과 컷씬이 나오는 형태로 변경

* 목표 : 상대방을 설득해 기억의 정수를 되찾는 것

* 승리조건 : 올바른 선택지를 고를 경우

[SUCCESS 글씨가 화면에 뜨며 추가 대사가 나온다. 인게임 스테이지로 돌아가 클리어 모션이 나오고 로딩 화면이 출력된다. 이후 다음 챕터로 넘어간다.]

* 패배조건 : 잘못된 선택지를 고를 경우

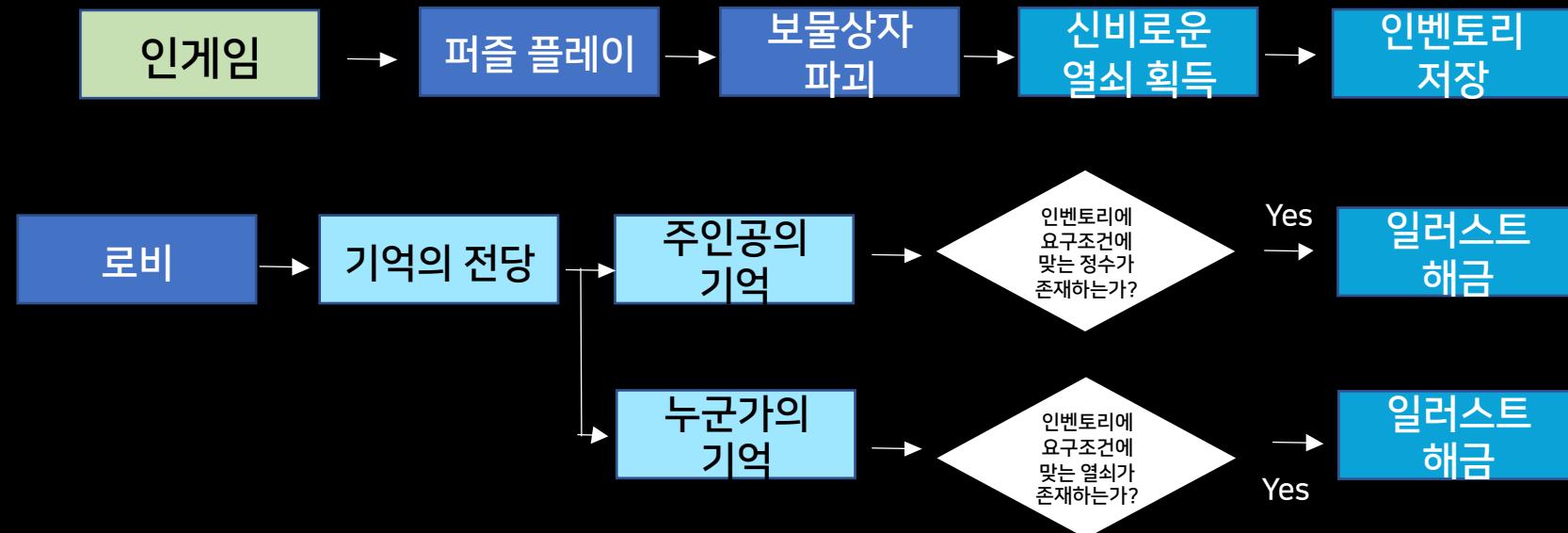
[FAIL 글씨가 화면에 뜨며 추가 대사가 나온다. 게임 오버 화면이 출력되며 터치시 자동으로 스테이지가 재시작된다.]

* 저장 : 스토리 승리 판정시 자동저장

3-2. 플로우 차트

일러스트 시스템

일러스트 시스템 플로우차트



* 개요 : 플레이 목적을 공고히 하기 위한 보상 추가

* 정수 : 스테이지 스토리를 클리어할 때마다 1개씩 추가, 각 정수는 색이 다르며(최대 5가지) 색에 따라 일러스트 1개씩을 해금 / 해금된 일러스트는 주인공의 과거

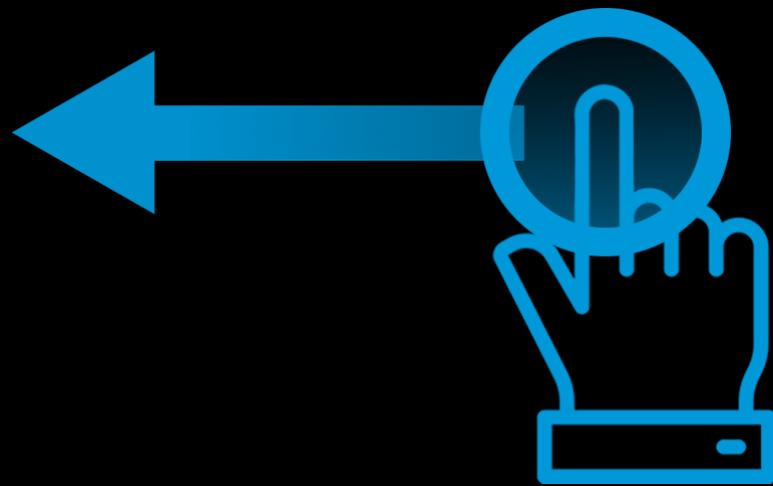
* 열쇠 : 인게임에서 보물상자를 파괴하고 클리어했을 경우(※ 파괴 조건은 일반 상자와 동일), 각 열쇠는 색이 다르며(최대 5가지) 색에 따라 일러스트 1개씩을 해금 / 해금된 일러스트는 각 스테이지의 목표인물들의 과거

* 인벤토리 : 최대 정수 5개, 열쇠 5개 보관

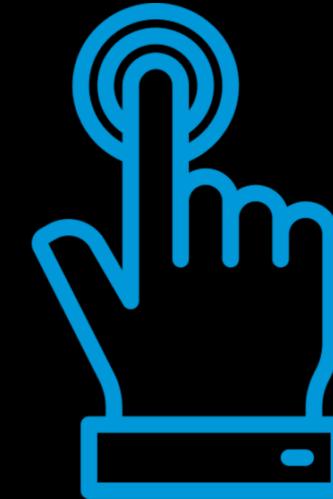
3-3. 조작 방식



Button



* 화면 스와이프시 스와이프한
방향대로 타일 1칸 이동



* UI는 모바일 기반 터치 조작

04 게임 플레이

-
- 
- 4-1. 플레이 개요
 - 4-2. 핵심 요소
 - 4-3. 선택지

4-1. 플레이 개요

게임 시작

새로하기
이어하기
나가기
중에 선택

챕터 선택

게임 시작 후
UI창에서 선택

퍼즐 플레이

퍼즐을 이용한
다양한 레벨 디자인

게임 클리어

목표대상
바로 앞까지 오면
성공!

스토리 감상

선택지와 스토리가
나타나며 실패시
게임오버

챕터 종료

다음 챕터로!

4-2. 핵심 요소

* 챕터 – 총 5개, 한 챕터마다 1개의 스토리와 스테이지 존재

- 이미 클리어한 챕터도 설정을 통해 다시 클리어 가능
- 스토리 클리어 실패시 해당 단계의 스테이지 재시작 적용, 퍼즐 재클리어 필요
- 챕터 클리어 시 챕터 선택 화면의 실루엣이 사라져 일러스트 감상 가능

* 스테이지 – 총 6개, 메인 스테이지 4개와 서브 스테이지 2개 존재

- 이동횟수 : 1칸 움직일 때마다 1개씩 소모되며 0이 되면 게임오버
- 서브 스테이지 특수 기믹으로 2번 이상 같은 곳을 지날시 게임오버

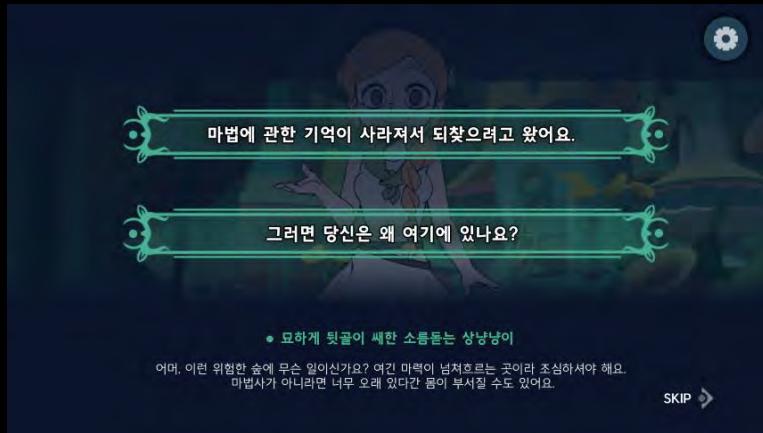
* 보스전 – 앞 스테이지와 달리 마지막 스테이지는 횡스크롤 형식

- 체력 : 보스전에서만 존재하며 모두 소모되면 게임오버

4-3. 선택지

* 개요-

- * 인게임에 목표인물 앞 도달시
자동으로 대화 시작
- * 선택지 주어짐



* 올바른 선택지 설정-

- 기억의 정수 획득
- 다음 챕터 이동
- 단서는 이전 챕터 스토리나 필드 아이템

* 잘못된 선택지 설정 -

- 게임오버 처리
- 해당 스테이시 재클리어 시 재선택 가능

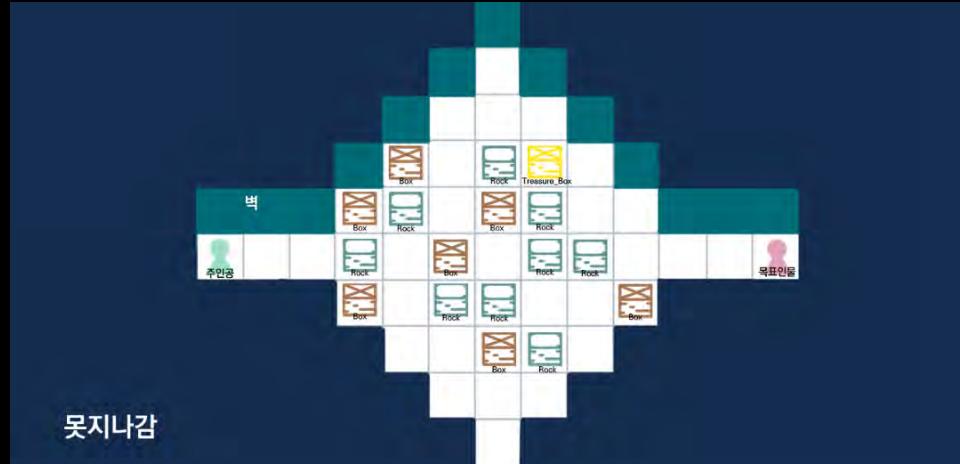
05 레벨 디자인

-
- 5-1. 스테이지
 - 5-2. 오브젝트
 - 5-3. 보스전

5-1. 스테이지

* 일반 스테이지

정해진 이동횟수(예시는 25번)
안에 목표인물 앞까지 도달하면
클리어



* 서브 스테이지 (미사용)

정해진 이동횟수를 채워
골인지점까지 도달하면
클리어

1번 지나간 곳을 2번 지날
수 없음

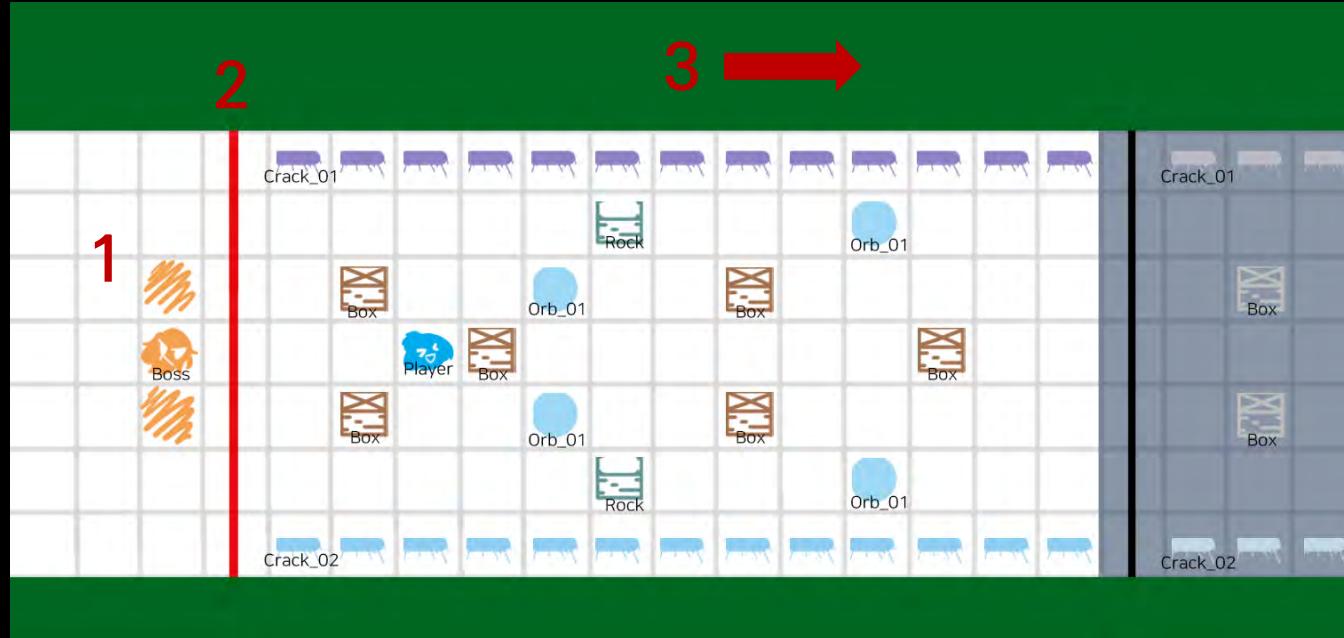


5-1. 스테이지

* 보스전 스테이지

보스에게 오브를 맞춰
7번 타격하면 클리어

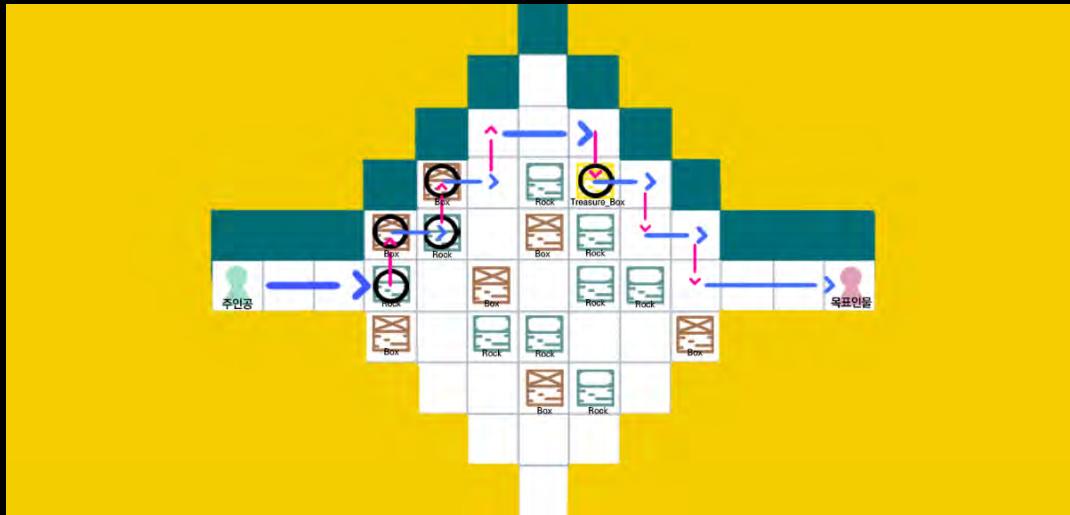
1번은 보스의 피격판정
2번은 레이저(지나갈 수
없음) 표시
3번은 진행 방향



5-1. 스테이지

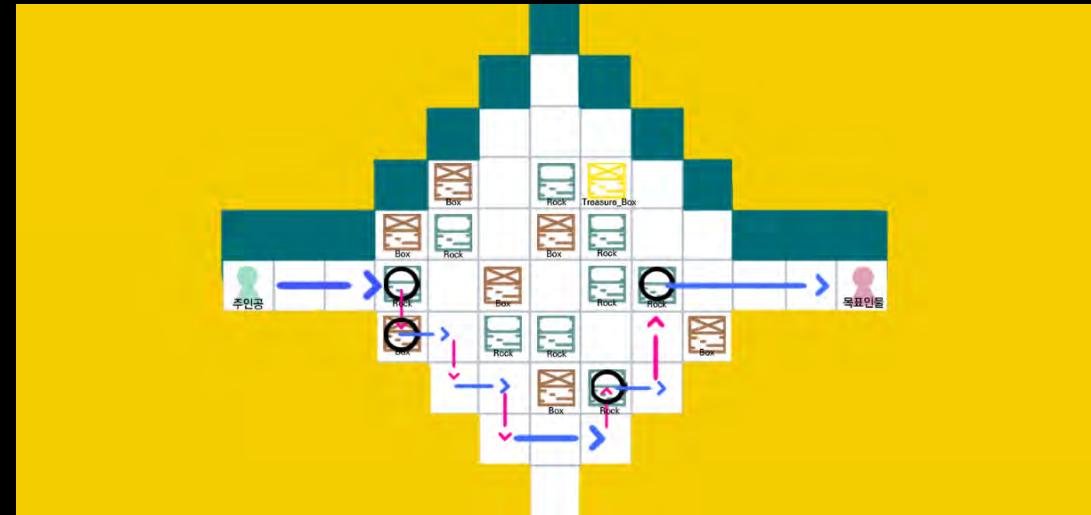
메인 스테이지

1번루트



* 1스테이지
정해진 이동횟수(25번)
안에 목표인물 앞까지 도달하면
클리어

2번루트

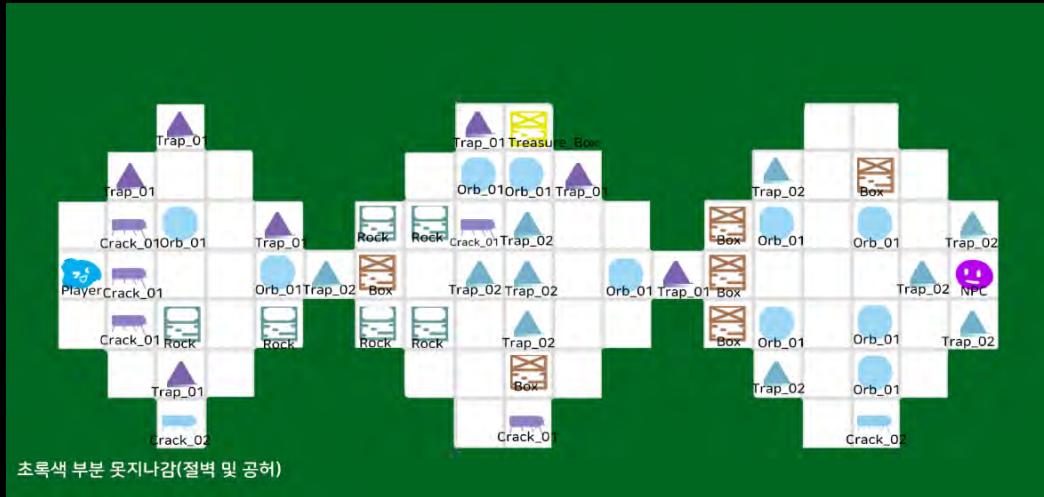


- * 모든 스테이지에는 기본적으로 2개의 루트가 존재함
- * 2개의 루트 모두 클리어 가능
- * 보물상자를 획득하는 루트가 더욱 클리어하기 어려움

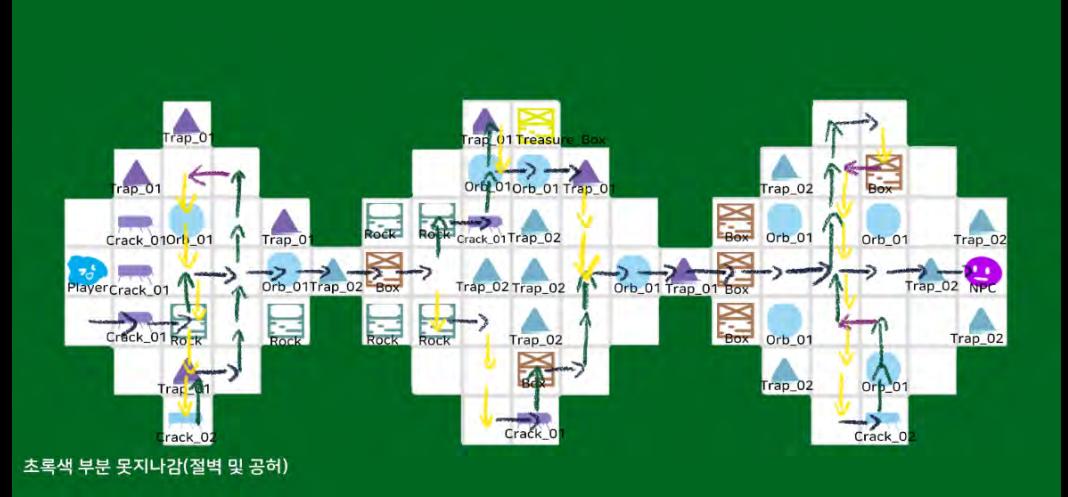
5-1. 스테이지

메인 스테이지

1번루트



2번루트



* 2스테이지

정해진 이동횟수(75번)

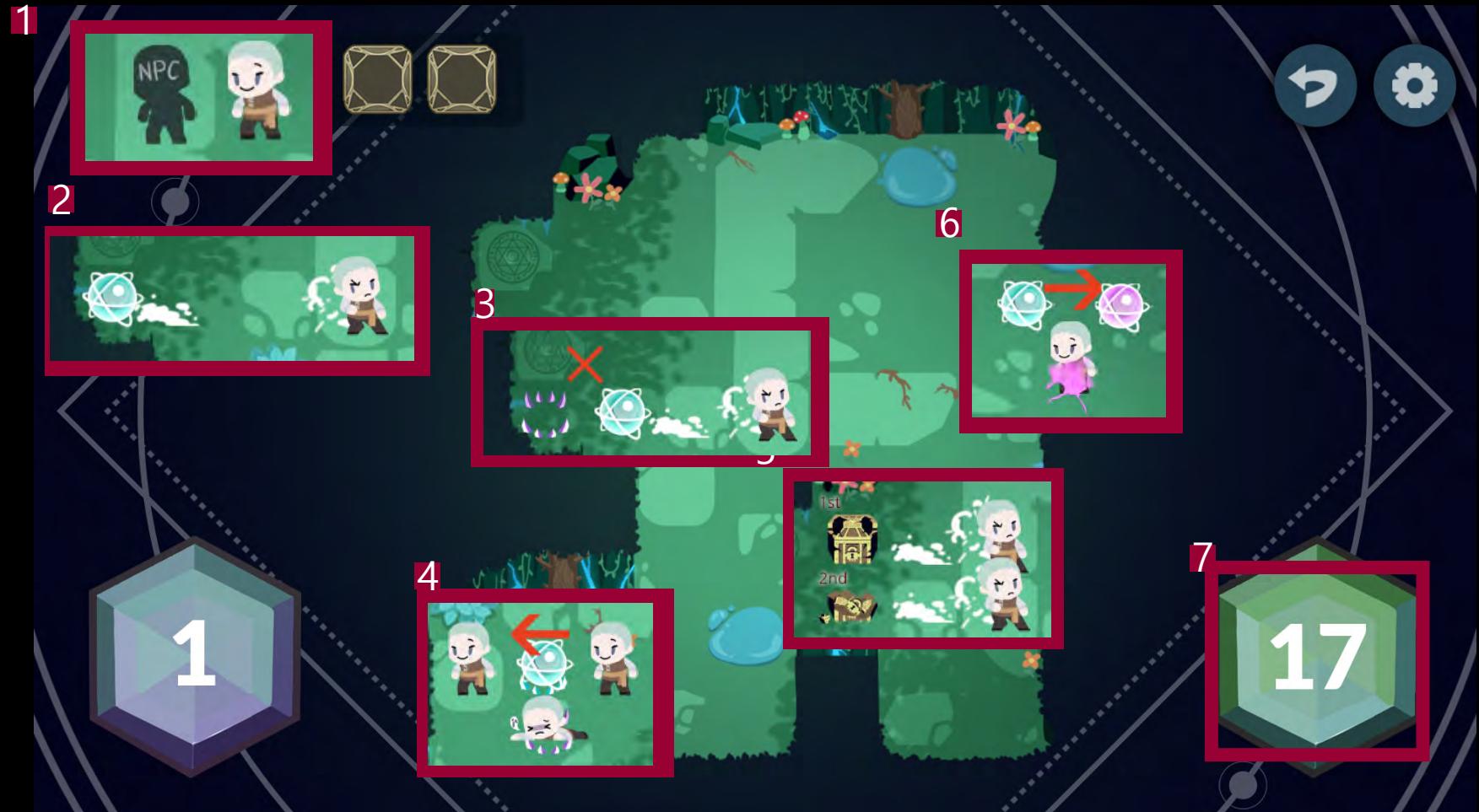
안에 목표인물 앞까지 도달하면 클리어

* 2개의 루트 정보

- 중간에 가운데 부분 상하 갈림길에서 어디를 선택하느냐에 따라 갈림

5-2. 오브젝트

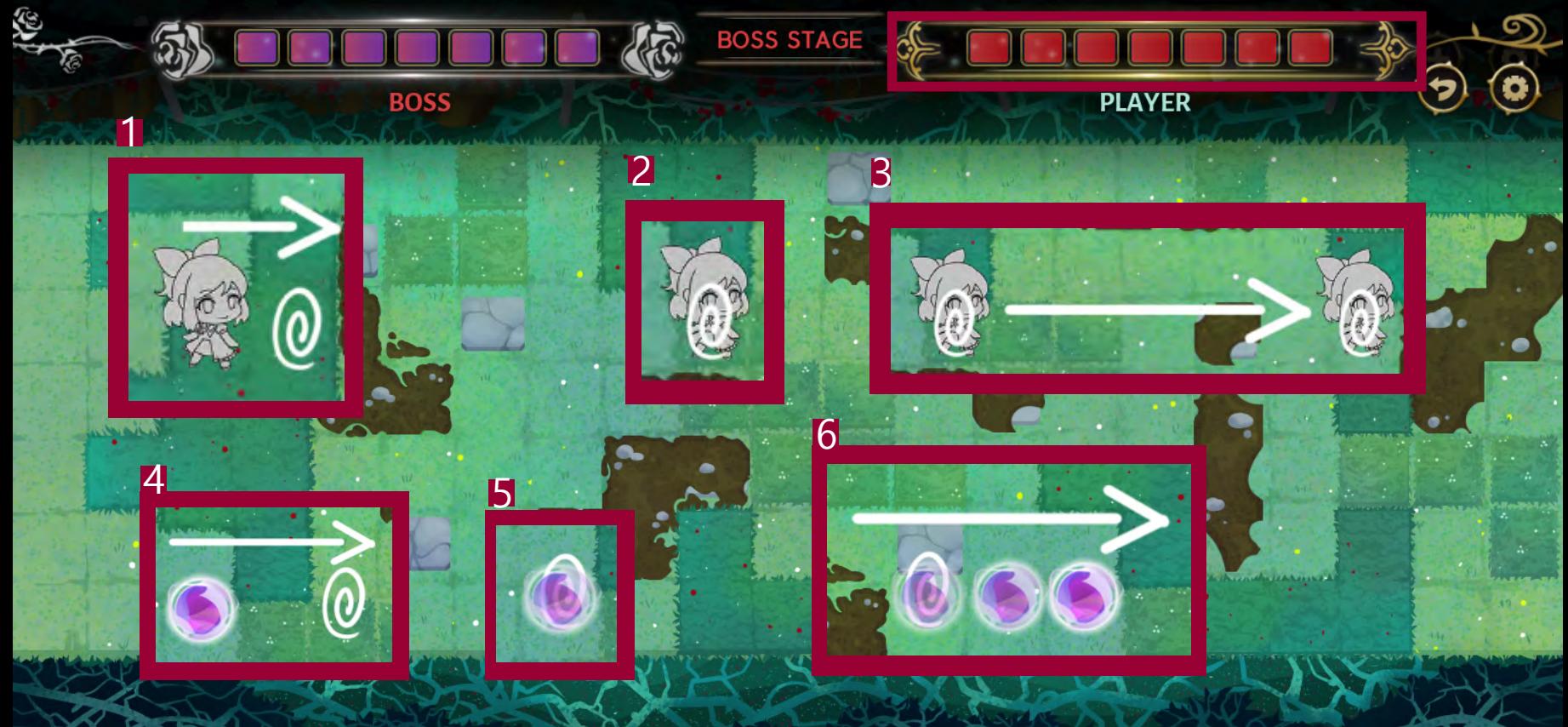
1. 주인공과 목표인물이 타일 1칸 앞에 있으면 클리어
2. 오브를 밀면 다른 오브젝트와 달기 전까진 직진
3. 같은 색이 아니면 가시와 오브는 결합 불가
4. 가시는 밟으면 즉사, 오브와 결합되어 있는 상태에서는 통과 가능
5. 상자를 1번 밀면 1칸 이동 2번 밀시 오브젝트 파괴
6. 균열 위에 있으면 균열 색으로 오브 색 변경
7. 이동횟수가 0이 되면 게임오버



5-2. 오브젝트

보스 스테이지

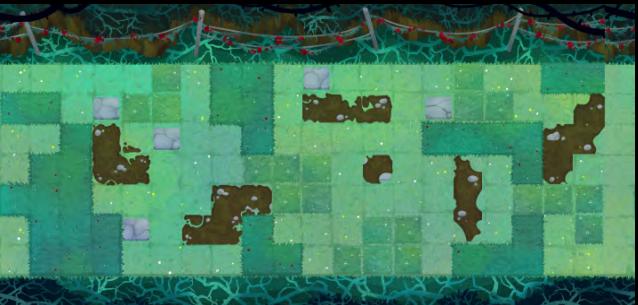
1. 플레이어가 포탈 오브젝트와 접촉하면 발동
(1번 상태에서 포탈이 있는 타일로 1칸 이동해야 발동)
2. 포탈에서 나왔을때는 포탈과 겹쳐져있는 타일로 나옴
3. 같은 색으로 되어있는 포탈로 나오게 됨
4. 오브도 포탈을 통해 이동가능(이동중에도 가능)
5. 포탈에서 나왔을때는 포탈과 겹쳐져있는 칸으로 나옴
6. 오브의 경우 포탈에 들어가기 전 이동중이었을 경우 이동방향과 상태가 취소되지 않고 유지됨



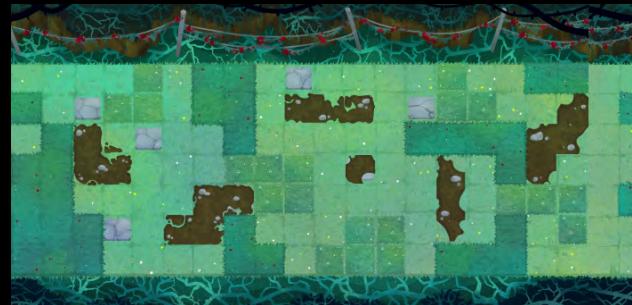
8-3. 구성

챕터선택 연출

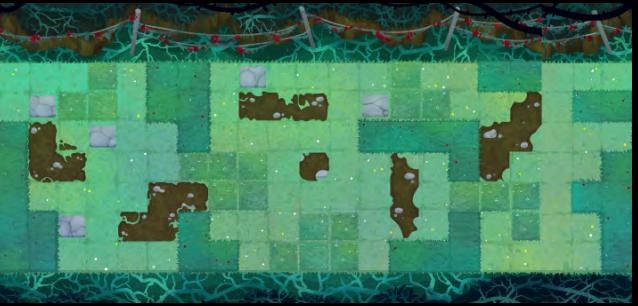
1



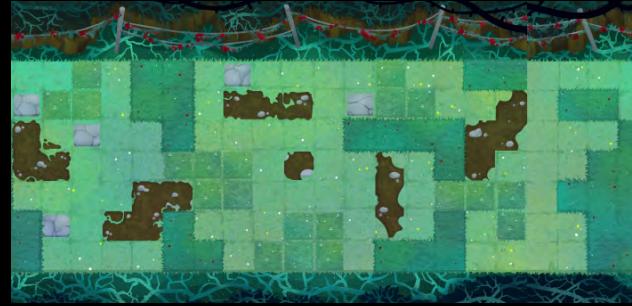
2



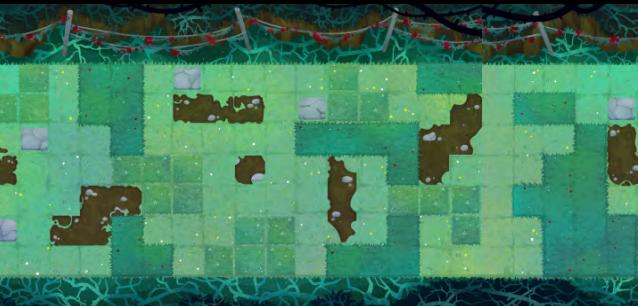
3



4



5



8초마다 세로타일 1칸씩 맵이
←왼쪽으로 스크롤
※ 맵 위에 올려진 오브젝트도
같이 스크롤

5-3. 보스전

페이지 1

* 1번에서 시작해서
7번까지 진행
7번 진행 후 다시 1번으로
돌아가 7번까지 진행

>반복



* 파란색 타일에 해당되는
영역이 공격범위

* 각 공격은 0.5초간 지속
공격판정 전 0.5초간 점멸

공격 후 4초간 다음 공격X

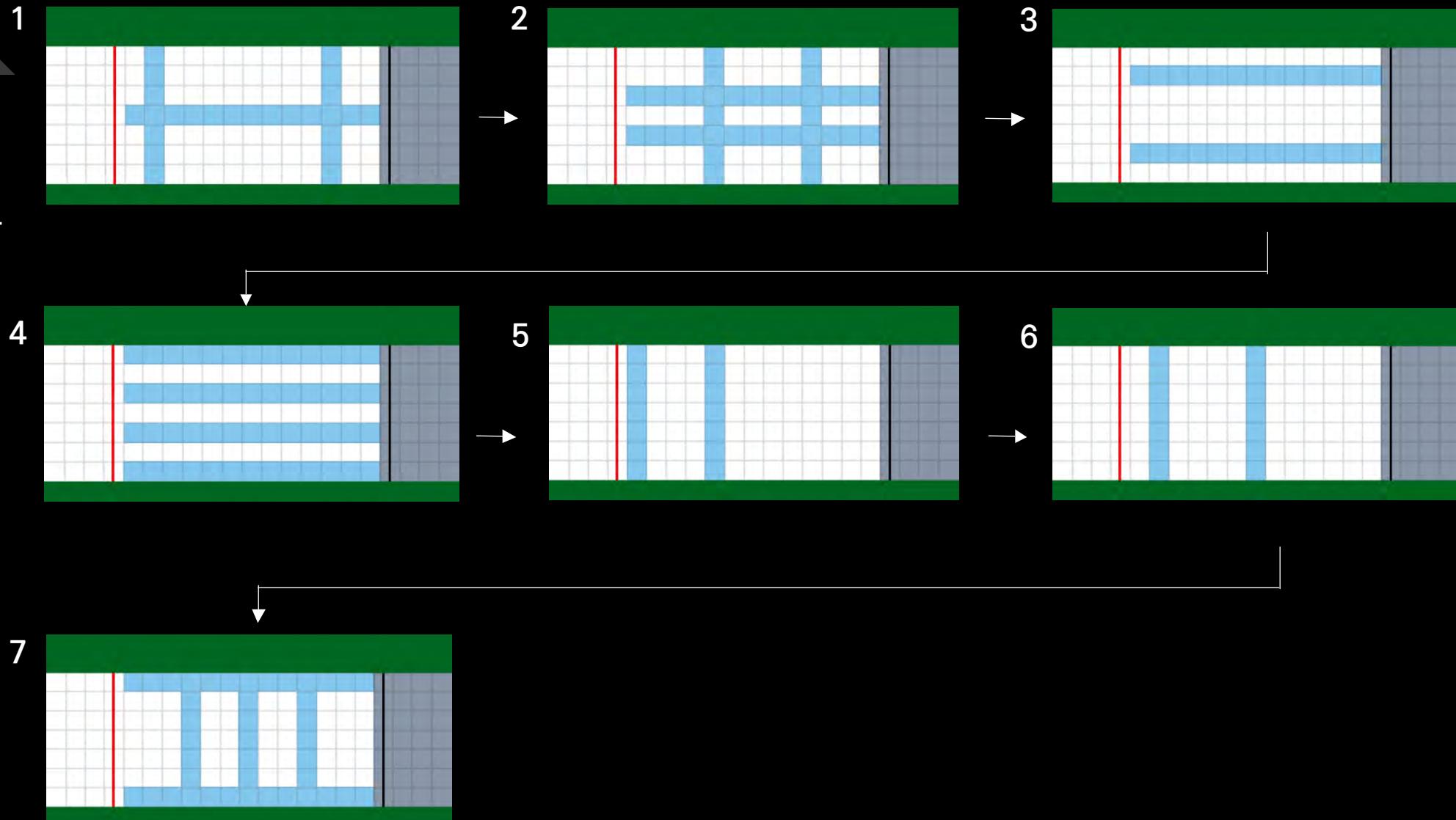


파랑 - 공격패턴
빨강 - 이동불가
초록 및 검정 및 회색 영역 - 이동불가

5-3. 보스전

페이즈 2

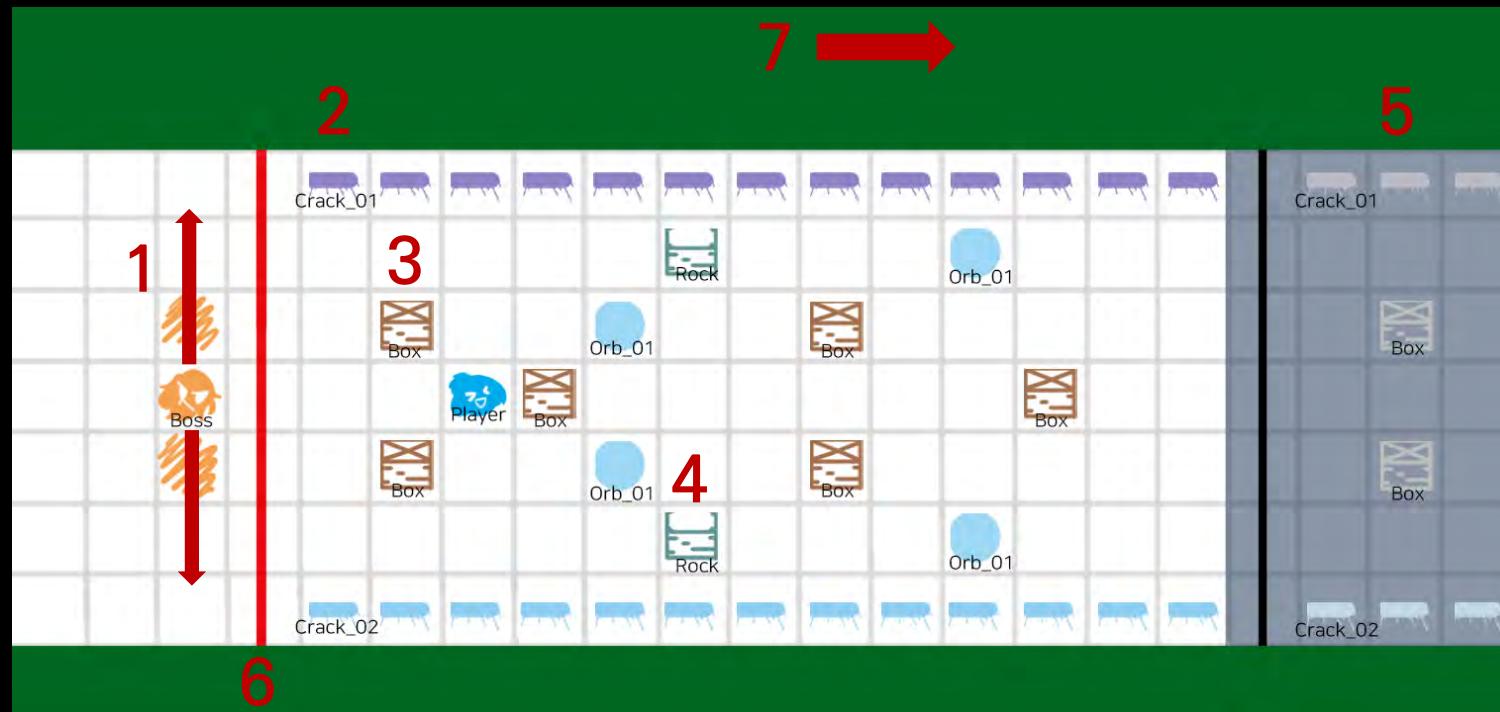
* 세로 공격 추가
1번에서 시작해서
7번까지 진행
7번 진행 후 다시 1번으로
돌아가 7번까지 진행
>반복



파랑 - 공격패턴
빨강 - 이동불가
초록 및 검정 및 회색 영역 - 이동불가

5-3. 보스전

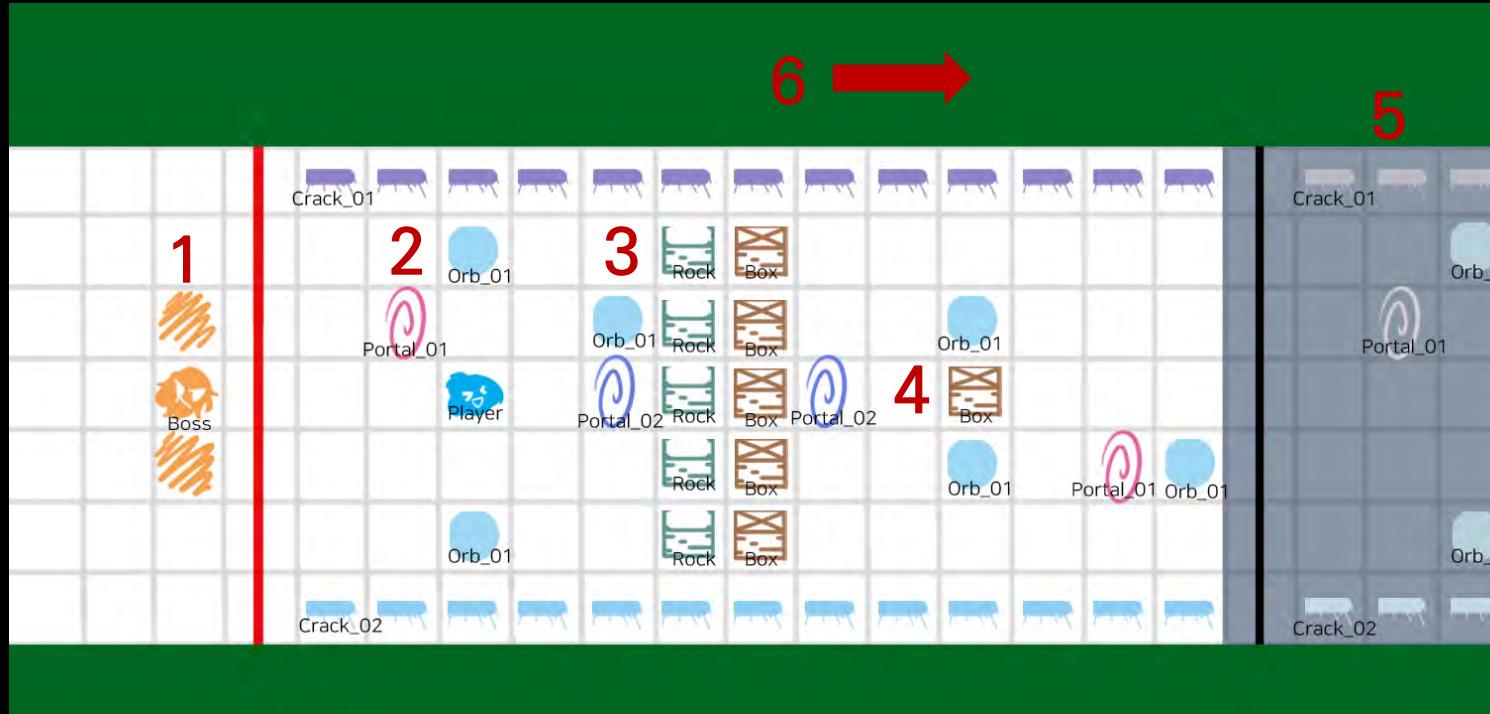
오브젝트 패턴-페이지 1



1. 보스의 판정범위(타일 3칸)
위아래로 8초마다 랜덤하게
1칸씩 이동
2. 균열은 무조건 세로 양
끝단에 존재
3. 박스를 이동시켜 보스
타격을 위한 범위 확보
4. 오브 이동을 위해 치워야함
5. 회색빛은 플레이어가
지나갈 수 없는 구간으로 다음
오브젝트 패턴을 예고
6. 닿으면 즉사하므로 붉은 선
왼쪽으로는 진입 불가
7. 진행 방향으로 스크롤.

5-3. 보스전

오브젝트 패턴-페이지 2



1. 페이즈1과 동일
2. 공격과 이동을 위한 포탈
3. 이동과 공격을 방해하는 바위/상자
4. 오브 이동을 방해하는 상자
5. 페이즈1과 동일
6. 페이즈1과 동일

6-1. 등장인물

6-1. 등장인물

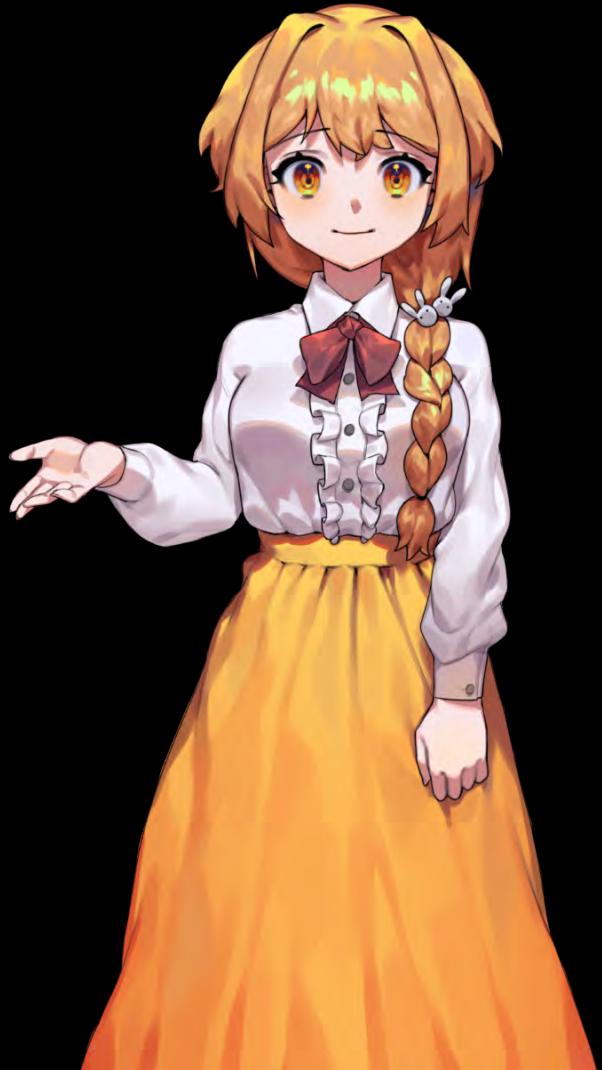
주인공



분류	설명
명칭	* 주인공
유형	* 플레이어블 캐릭터
설명	* 우연히 떨어진 책을 통해 자신이 기억을 잊었던 사실을 알게 되어 되찾기 위해 모험을 떠난다.
컨셉	* 마법사라고 생각하기 힘들법한, 착실하고 평범해보이는 인상
특징	* 편한 옷에 허리에는 천을 두르고 있다.
사이즈	* SD 1.5~2등신 / LD 5등신
애니메이션	설명
Normal	* 양팔에 힘을 꽉 쥐고 흔들며 무릎을 굽혔다가 펴는 동작을 반복한다.
Push	* 이펙트와 함께 등으로 오브젝트를 밀어낸다.
Move	* 이펙트와 함께 무릎을 살짝 굽혔다 펴며 옆 타일로 이동한다.
Hit	* 캐릭터가 깜빡거리며 고통스러워하는 표정을 짓는다.
Death	* 몸이 점차 푸르게 변하다가 흩어진다.
Clear	* 캐릭터 머리 위에 얹은 정수가 나타나며 주인공에게 흡수된다.

6-1. 등장인물

목표인물



분류	설명
명칭	* 상냥한 사람
유형	* 스테이지 목표인물
설명	* 우연히 정수를 줍고 주인에게 돌려주기 위해 기다리고 있던 선량한 사람.
컨셉	* 게임 세계관을 설명해 줄 만한 선량해 보이는 인상의 인물
특징	* 스카프를 매고 심플한 드레스를 입고 있다.
사이즈	* SD 1.5~2등신 / LD 5등신
애니메이션	설명
Normal	* 손을 입에 대고 허리를 살랑살랑 흔들고 있다.
Clear	* 정수를 주인공에게 전달한다.

6-1. 등장인물

목표인물



분류	설명
명칭	* 간간한 사람
유형	* 스테이지 목표인물
설명	* 정수를 우연히 줍고 연구 목적으로 사용하려고 하는 사람.
컨셉	* 까다롭고 학구열이 높은 마법학자
특징	* 단안경과 노출이 적은 복장을 하고 있다.
사이즈	* SD 1.5~2등신 / LD 5등신
애니메이션	설명
Normal	* 허리를 앞으로 까닥까닥하며 움직이고 있다.
Clear	* 정수를 주인공에게 전달한다.

6-1. 등장인물

보스



분류	설명
명칭	* 보스
유형	* 보스 캐릭터
설명	* 모든 사건의 원인이 된 사람.
컨셉	* 앤되어 보이는 소악마적 스타일
특징	* 풍성한 산발머리를 지니고 스카프를 매고 있다.
사이즈	* SD 1.5~2등신 / LD 5등신
애니메이션	설명
Normal	* 마법의 힘으로 인해 공중에 낮게 떠 있다.
Attack	* 지팡이를 높게 들어올리고 마법을 부린다.
Hit	* 괴로워하는 표정을 짓는다.
Death	* 털썩 주저앉아서 엉엉 운다.

07 리소스



-
- 7-1. 이펙트
 - 7-2. 사운드

7-1. 이펙트

등장인물

참고 이미지	설명			
	이름	Player_Move		
	사용처	플레이어 이동시	재생위치	주인공 스프라이트 주변
	설명	플레이어를 감싸고 지나가는 돌진하는 듯한 이펙트가 나타난다.		

참고 이미지	설명			
	이름	Player_Push		
	사용처	상호작용 가능한 오브젝트를 밀때	재생위치	주인공 스프라이트 주변
	설명	강하게 때리는 듯한 이펙트가 발생한다.		

참고 이미지	설명			
	이름	Player_Hit		
	사용처	보스전에서 레이저에 피격시	재생위치	주인공 스프라이트 주변
	설명	플레이어 스프라이트가 깜빡거리며 점멸한다.		

7-1. 이펙트

등장인물

참고 이미지	설명			
	이름	Player_Gameover		
	사용처	플레이어 사망시	재생위치	주인공 스프라이트 주변
	설명	캐릭터 머리 위로 번개가 치며 플레이어가 무릎을 꿇으면 산화되는 이펙트가 나온다.		

참고 이미지	설명			
	이름	Player_Clear		
	사용처	스테이지 클리어시	재생위치	주인공 스프라이트 주변
	설명	목표인물에게 넘겨받은 정수가 플레이어에게 흡수되는 이펙트가 나온다.		

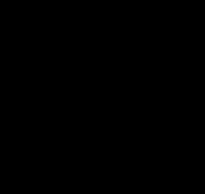
참고 이미지	설명			
	이름	Character_Clear		
	사용처	스테이지 클리어시	재생위치	해당 스테이지 목표인물 스프라이트
	설명	마법의 힘이 담긴 정수를 건넨다.		

7-1. 이펙트

등장인물

참고 이미지	설명		
	이름	Boss_Hit	
	사용처	보스가 피격당했을 시	재생위치 보스 스프라이트
	설명	깜빡거리며 보스 스프라이트가 점멸한다.	

참고 이미지	설명		
	이름	Boss_ColorChange	
	사용처	보스 피격판정 변경	재생위치 보스 스프라이트 지팡이 부분
	설명	보스의 지팡이 부분이 밝게 빛난다.	

참고 이미지	설명		
	이름	BossStage_Attack	
	사용처	보스전 공격판정	재생위치 지정된 타일 위치
	설명	보스가 공격할때 발동된다.	

7-1. 이펙트

스테이지 및 오브젝트

참고 이미지	설명			
	이름	BossStage_Laser		
	사용처	스테이지 장애물	재생위치	
	설명	일정한 패턴에 따라 매 주기마다 맵을 연결하는 긴 레이저 이펙트가 재생된다.		

참고 이미지	설명			
	이름	Dust		
	사용처	바위 오브젝트 이동시	재생위치	
	설명	이동한 방향으로 연기가 잠깐 나타난다.		

참고 이미지	설명			
	이름	Dust		
	사용처	상자 오브젝트 이동시	재생위치	
	설명	Rock_Move랑 동일		

7-1. 이펙트

오브젝트

참고 이미지	설명		
	이름	Explosive	
	사용처	상자 파괴시	재생위치
	설명	상자가 빛으로 산화한 후 흩어진다.	

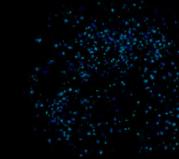
참고 이미지	설명		
	이름	Orb_Move	
	사용처	오브 이동시	재생위치
	설명	오브를 빛이 얇게 감싸며 굴러간다.	

참고 이미지	설명		
	이름	Orb_Unite	
	사용처	오브가 가시와 결합할시	재생위치
	설명	오브가 잠시 빛난다.	

7-1. 이펙트

오브젝트

참고 이미지	설명			
	이름	Crack_Change		
	사용처	균열을 플레이어가 밟을시	재생위치	
	설명	균열이 잠깐 빛난다. ※레퍼런스 이미지 반대로		

참고 이미지	설명			
	이름	Door_Open		
	사용처	조건을 만족해 문이 열릴시	재생위치	
	설명	자잘한 빛들이 잠시 쏟아져나온다.		

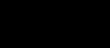
참고 이미지	설명			
	이름	Door_Close		
	사용처	조건을 불충족해 문이 닫힐시	재생위치	
	설명	자잘한 빛들이 잠시 쏟아져나온다. ※Open의 역재생		

7-1. 이펙트

오브젝트

참고 이미지	설명		
	이름	Portal_Normal	
	사용처	포탈 기본상태	재생위치 마법포탈 스프라이트
	설명	포탈내부에서 빛이 반짝거린다.	

참고 이미지	설명		
 CGJOY 캐릭터 CGJOY 캐릭터	이름	Portal_Activate	
	사용처	포탈을 작동시켰을시	재생위치 마법포탈 스프라이트
	설명	포탈에서 밝은 빛줄기가 뿜어져나오다 사라진다. ※레퍼런스 이미지에서 원형의 포탈부분이 아닌 빛줄기 부분만 참조해주세요 ※레퍼런스 이미지는 비스듬한 측면이나 작업시에는 정방향으로 작업해주세요	

참고 이미지	설명		
	이름	추후추가	
	사용처	필요할시추가	재생위치
	설명		

7-2. 사운드

메인 BGM

설명			
이름	Lobby_Music		
사용처	로비에서 재생된다.	재생위치	로비
설명	신비롭고 잔잔한 느낌의 BGM.		

설명			
이름	Stage_Music		
사용처	인게임 스테이지에서 재생된다.	재생위치	스테이지
설명	경쾌한 느낌의 BGM.		

설명			
이름	Boss_Music		
사용처	보스 스테이지에서 재생된다.	재생위치	보스 스테이지
설명	긴박하고 빠른 느낌의 BGM.		

7-2. 사운드

플레이어 효과음

설명			
이름	Move_01		
사용처	플레이어 이동시	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	슈욱 하고 바람을 가르며 움직이는 소리가 짧게 난다.		

설명			
이름	Push_01		
사용처	오브젝트를 밀때	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	팍 하고 둔탁하게 밀치는 소리가 짧게 난다.		

설명			
이름	Die_01		
사용처	플레이어 사망시	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	플레이어가 괴로워하는 소리가 잠깐 재생된다.		

7-2. 사운드

오브젝트 효과음

설명			
이름	Orb_01		
사용처	오브 결합시	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	띠링하는 소리가 짧게 나서 결합이 되었다는 사실을 알게 해준다.		

설명			
이름	Crack_01		
사용처	균열	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	신비로운 소리가 들리면서 이펙트가 잠시 재생된다.		

설명			
이름	Box_01		
사용처	상자	재생위치	조건 달성시 스테이지
설명	상자 부서지는 소리가 재생된다.		

7-2. 사운드

UI 효과음

설명			
이름	Touch_01		
사용처	플레이어가 UI를 터치했을 시	재생위치	UI창
설명	귀여운 효과음이 잠시 재생된다.		

설명			
이름	Chapter_01		
사용처	챕터를 선택해서 진입했을 때	재생위치	UI창
설명	신비로운 사운드가 들린다.		

설명			
이름	Portal_01		
사용처	포탈을 작동시켰을 시	재생위치	포탈 스프라이트
설명	신비로운 사운드가 들린다.		

7-2. 사운드

UI 효과음

설명			
이름	Portal_01		
사용처	포탈을 작동시켰을 시	재생위치	포탈 스프라이트
설명	신비로운 사운드가 들린다.		

설명			
이름			
사용처		재생위치	
설명			

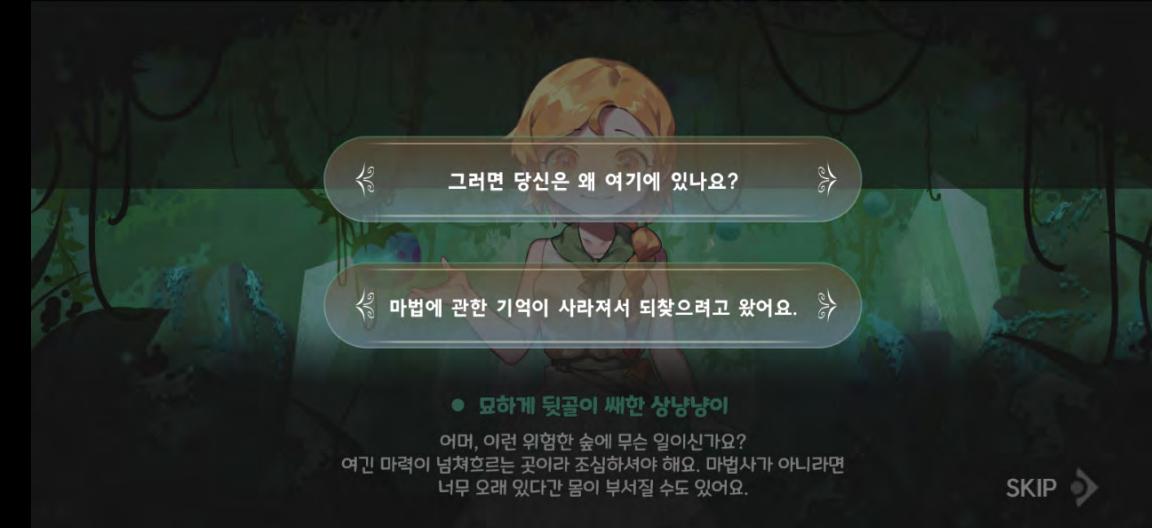


-
- 8-1. 컨셉
 - 8-2. 플로우 차트
 - 8-3. 구성

8-1. 컨셉



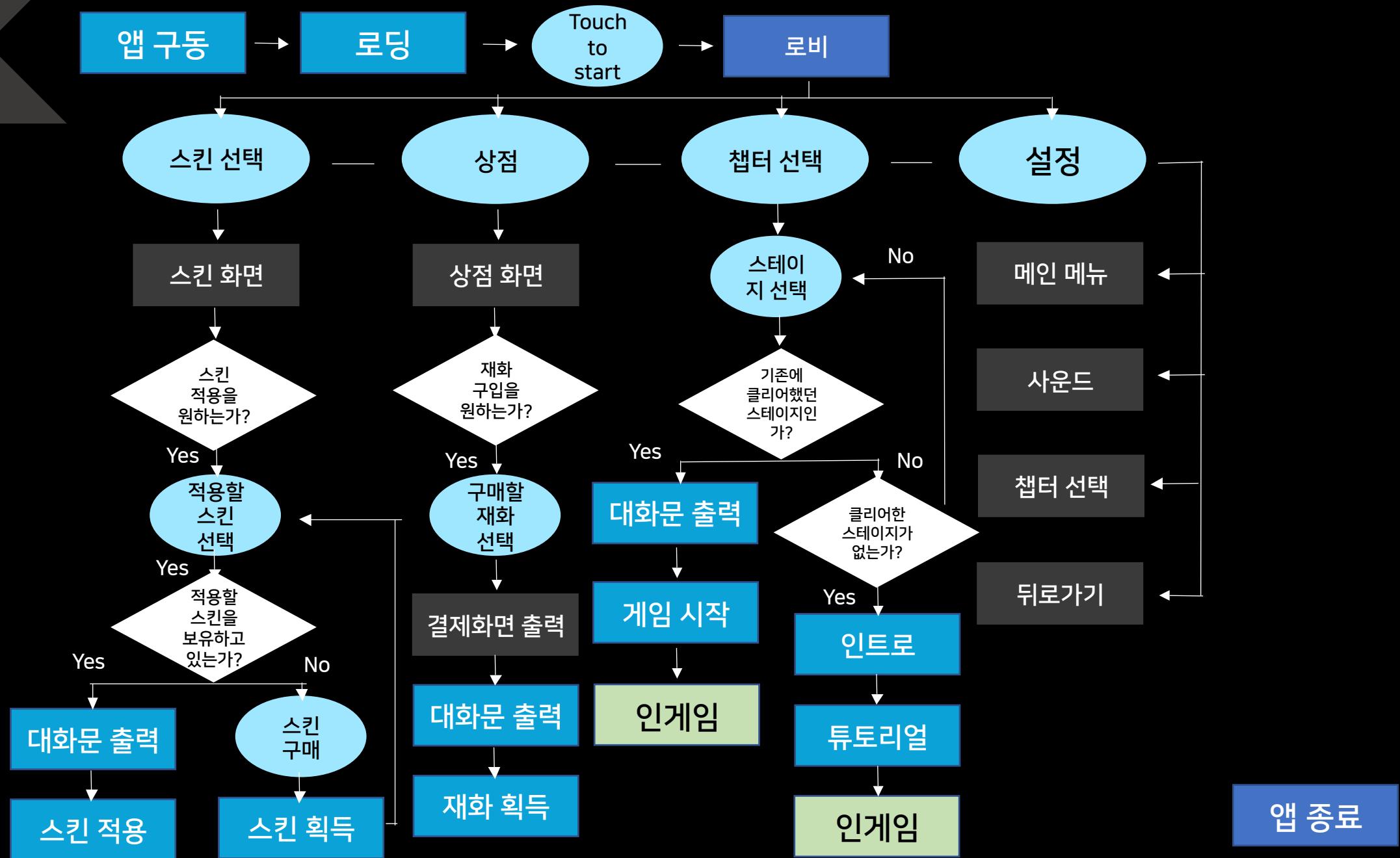
- * 자연적이지만 신비로운 분위기
- * 인게임이 돋보이도록 심플한 컨셉
- * 캐릭터에 어울리는 배경



- * 눈에 잘 띠는 선택지
- * 배경과 어울리게 UI 모양 디자인
- * 터치하기 편하게 제작

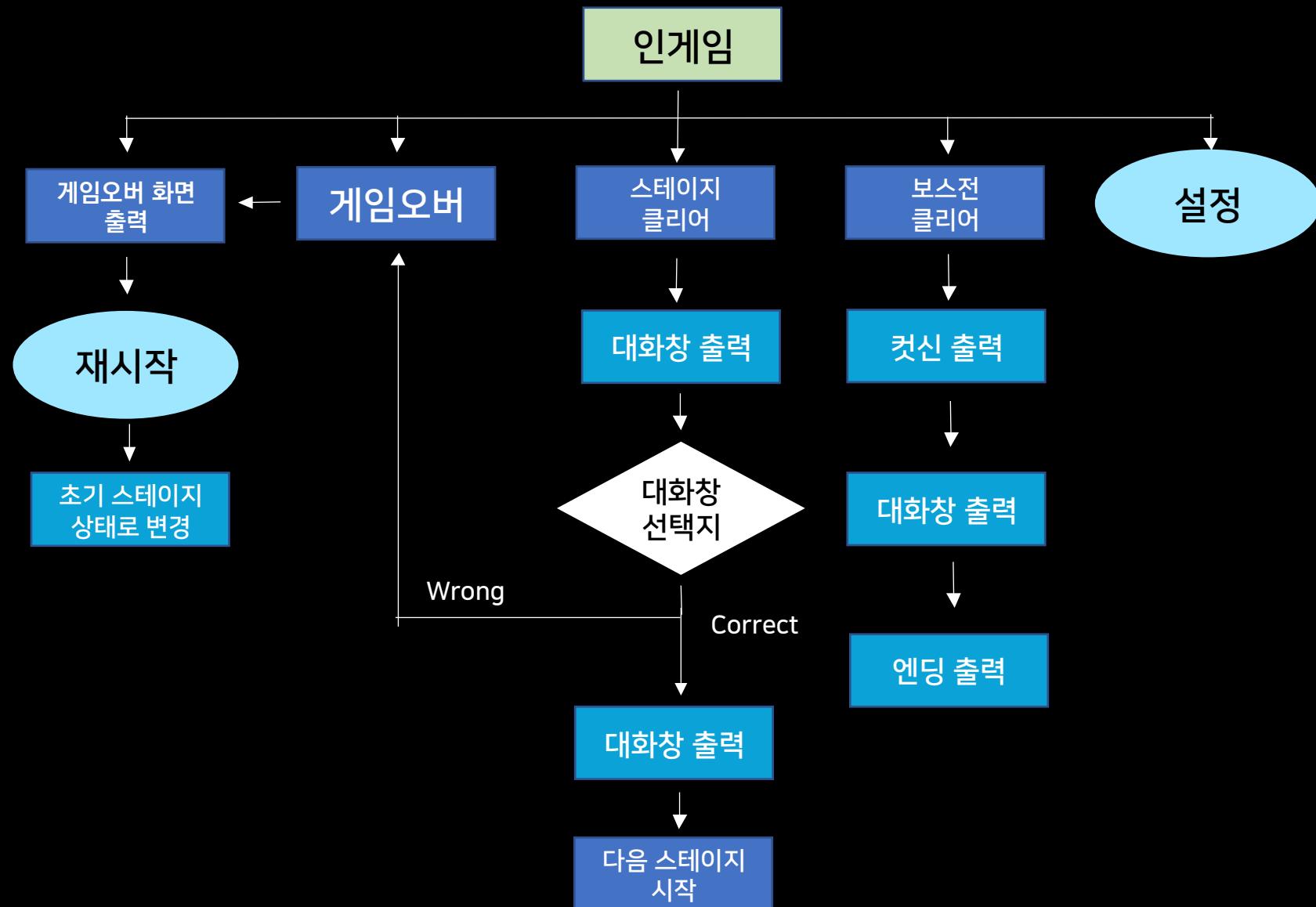
8-2. 플로우 차트

메인 화면



8-2. 플로우 차트

인게임



상태

자동실행

팝업창

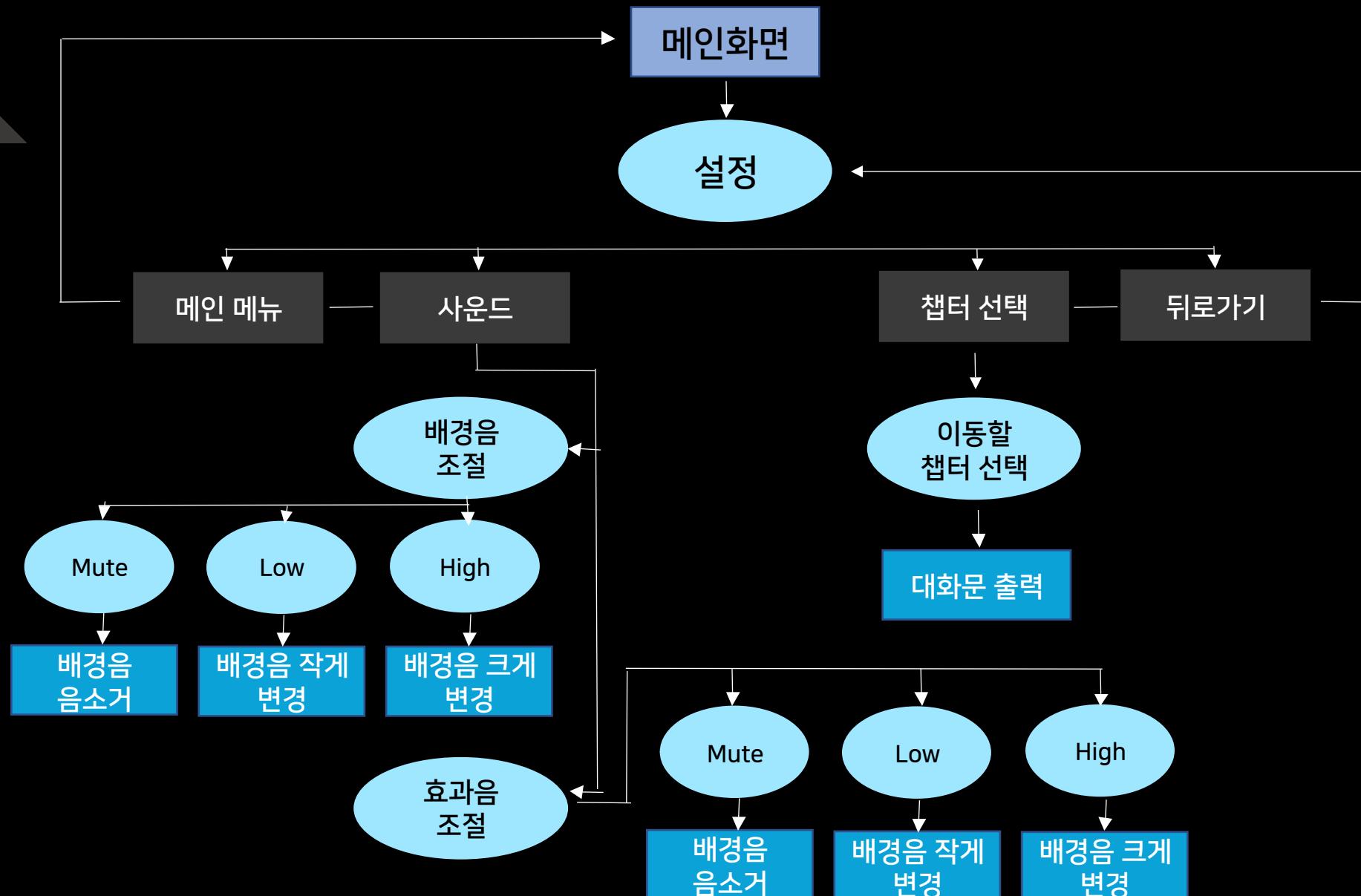
터치 버튼

선택지

앱 종료

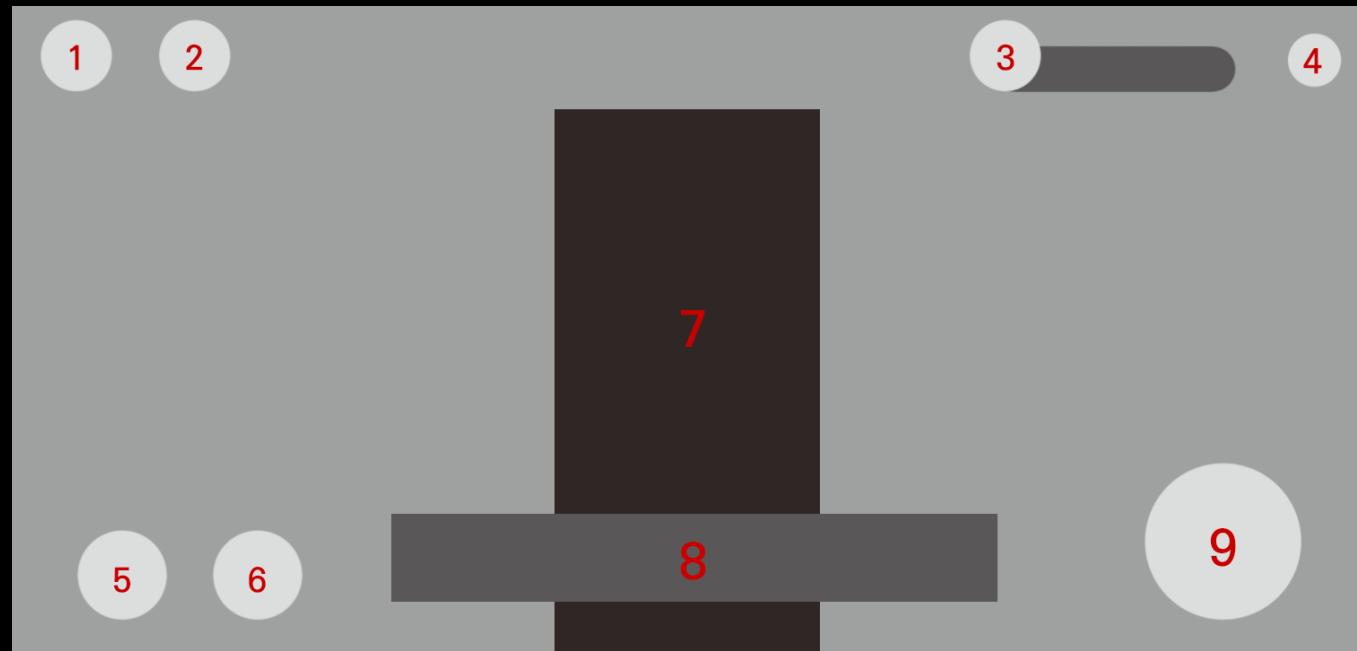
8-2. 플로우 차트

팝업창



8-3. 구성

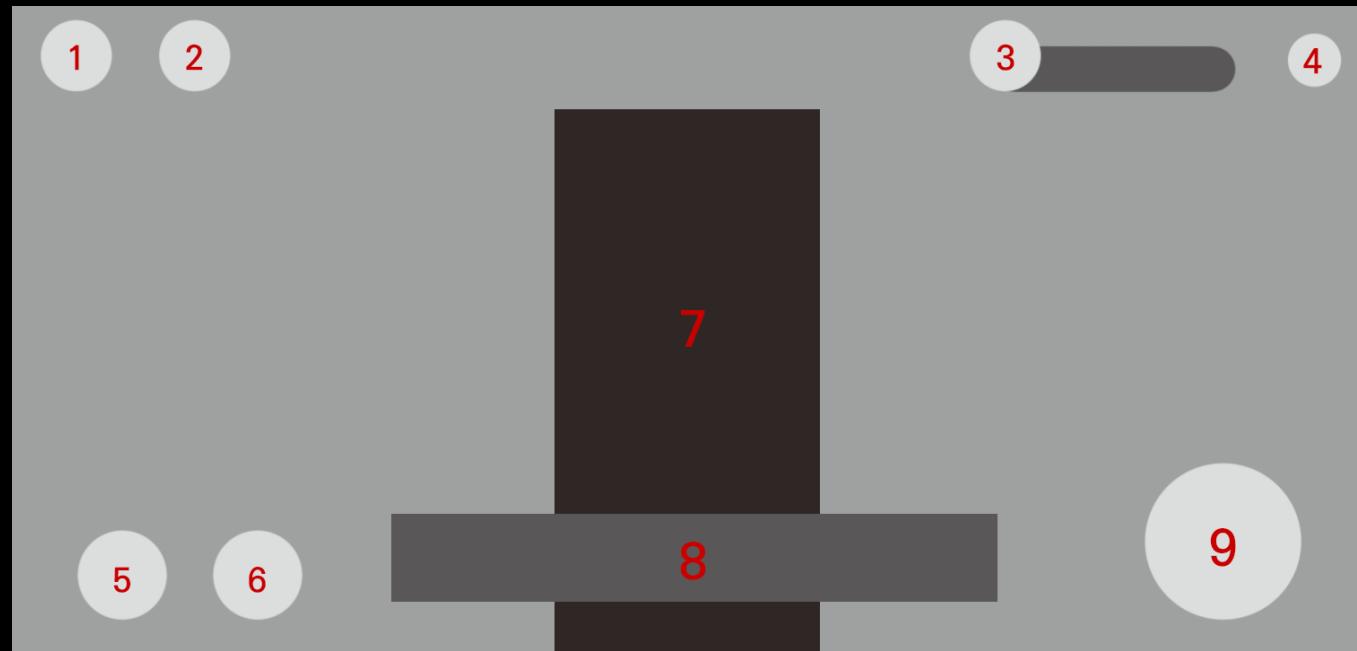
로비



번호	이름	설명
1	상점	상점 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘
2	인벤토리	현재 모은 정수와 열쇠의 현황을 알 수 있는 인벤토리에 진입할 수 있는 아이콘
3	다이아	상점에서 사용가능한 다이아의 형태와 보유량을 나타냄
4	설정	설정 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘
5	수집	인벤토리에 모은 아이템을 통해 일러스트를 해금할 수 있는 UI창에 진입할 수 있는 아이콘

8-3. 구성

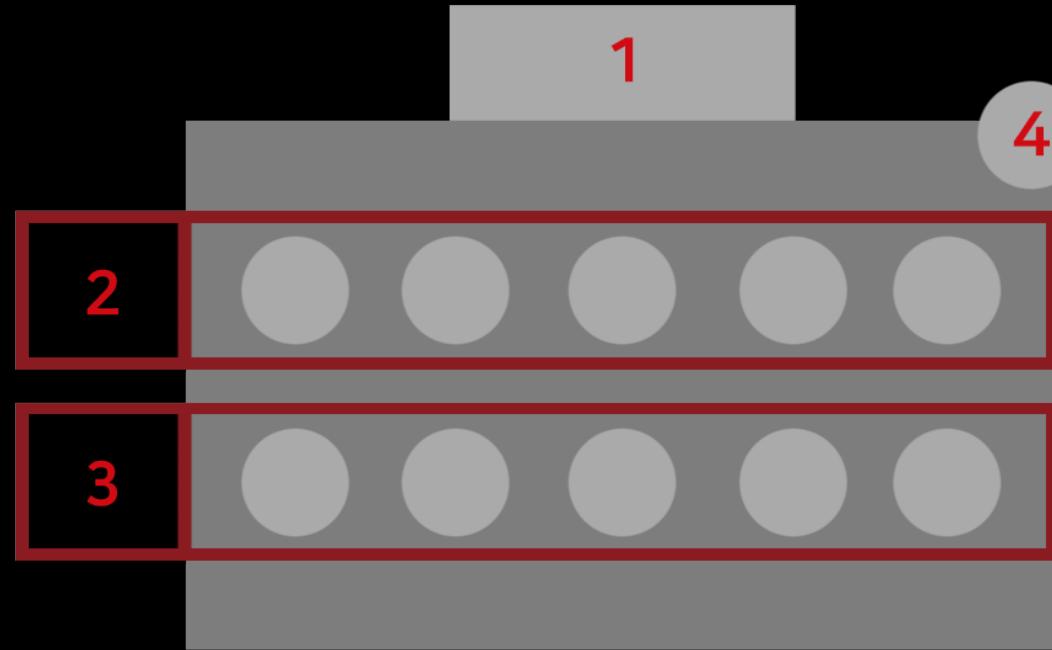
로비



번호	이름	설명
6	스킨	상점에서 구입한 스킨을 착용할 수 있는 스킨창에 진입할 수 있는 아이콘
7	주인공 캐릭터	주인공의 모습을 보여줌
8	대화창	랜덤하게 주인공의 대사를 내뱉는 대화창
9	게임 시작	챕터 선택 UI창으로 진입할 수 있는 아이콘

8-3. 구성

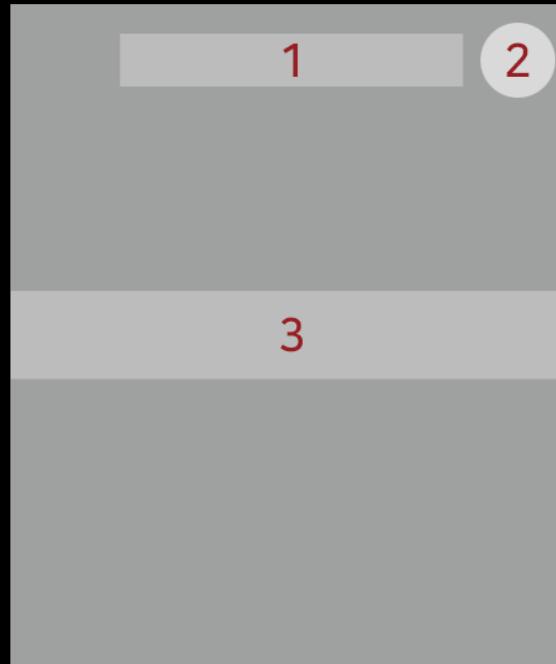
인벤토리



번호	이름	설명
1	인벤토리	인벤토리 창이 열려있다는 것을 표기
2	기억의 정수	현재 모은 기억의 정수 수량을 표기
3	신비로운 열쇠	현재 모은 신비로운 열쇠 수량을 표기
4	나가기	터치하면 인벤토리 아이콘을 누르기 전 상태로 되돌아갈 수 있는 아이콘

8-3. 구성

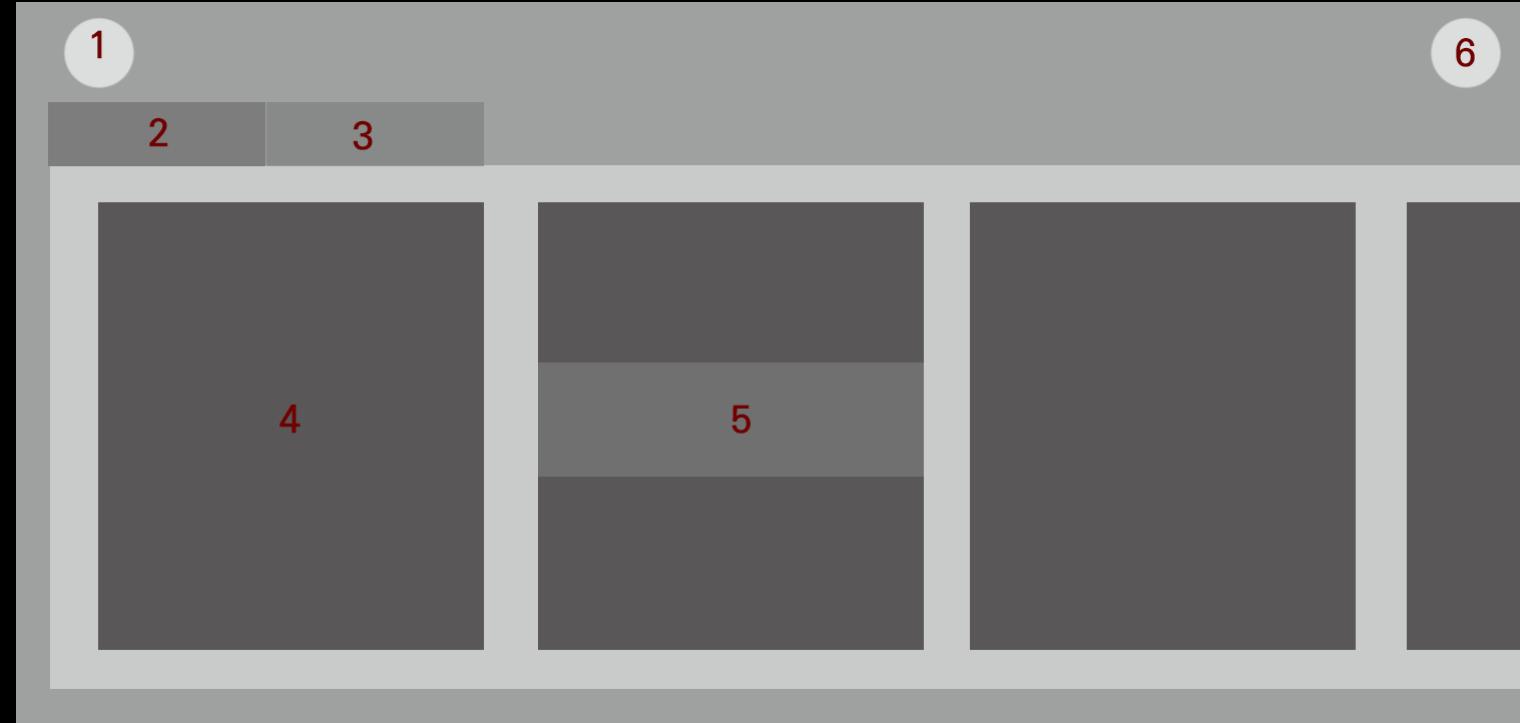
설정



번호	이름	설명
1	메인 세팅	현재 어떤 UI에 들어와 있는지 표기
2	뒤로가기	설정 아이콘을 누르기 전으로 돌아감
3	메인 로비	터치하면 메인 로비화면으로 돌아간다.

8-3. 구성

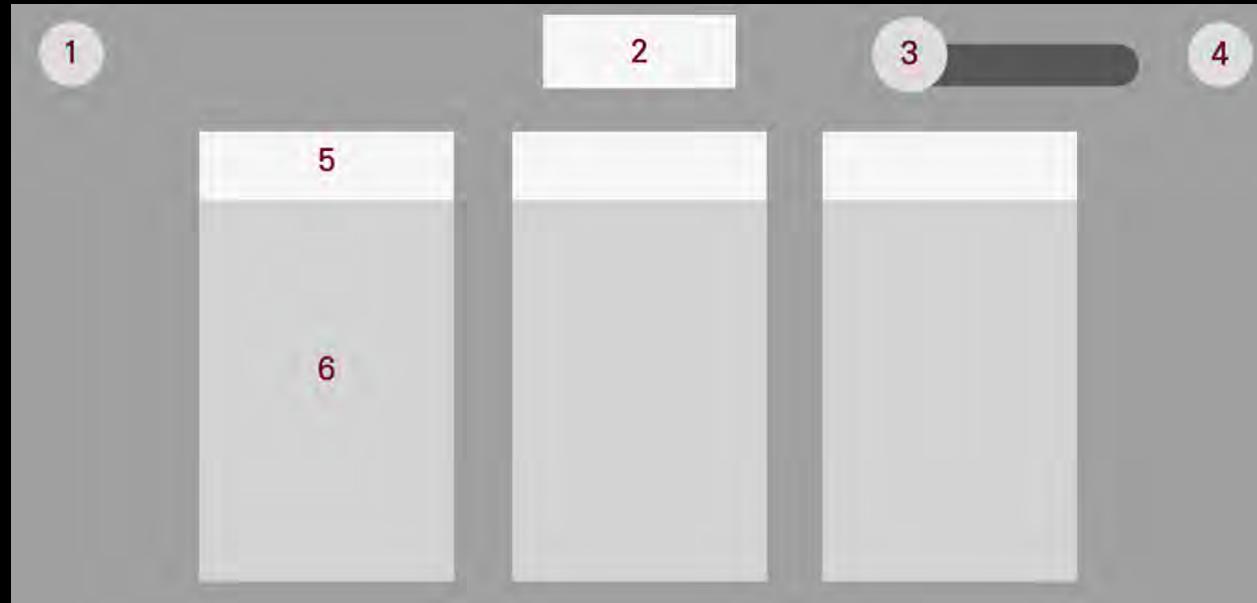
일러스트



번호	이름	설명
1	뒤로가기	누르면 로비로 되돌아간다.
2	주인공의 기억	누르면 주인공의 과거가 담긴 일러스트 모음 페이지로 바뀐다.
3	누군가의 기억	누르면 스테이지 목표인물들의 과거가 담긴 일러스트 모음 페이지로 바뀐다.
4	일러스트	일러스트를 볼 수 있으며 터치시 팝업 풀 스크린으로 일러스트가 띄워진다.
5	일러스트 잠금	해금조건을 채우기 전까지 일러스트를 볼 수 없게 막는다. ※ 조건 - 주인공의 기억은 기억의 정수, 누군가의 기억은 신비로운 열쇠의 개수
6	설정	설정 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘

8-3. 구성

챕터 선택



번호	이름	설명
1	뒤로가기	로비로 돌아갈 수 있는 아이콘
2	챕터 선택 표지판	현재 UI 상태를 알려주는 역할
3	다이아	상점에서 사용 가능한 다이아의 형태와 보유량을 나타냄
4	설정	설정 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘
5	챕터 정보	진입할 수 있는 챕터의 순서를 알려줌
6	일러스트	챕터의 핵심인물 일러스트

8-3. 구성

챕터선택 연출

1



2



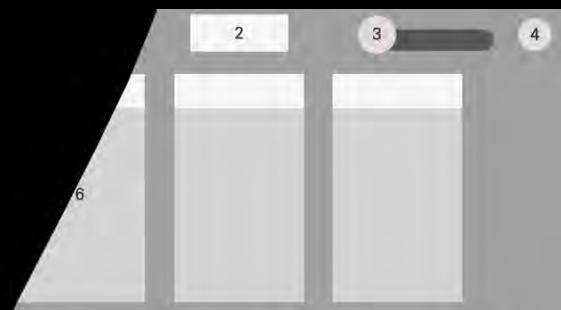
3



4



5

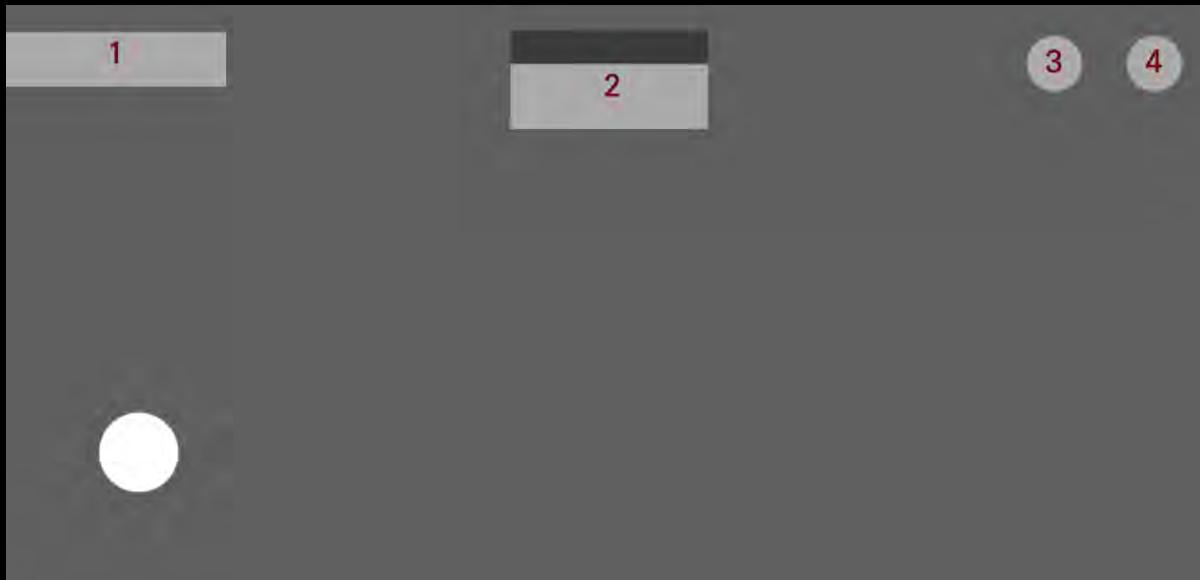


로비에서 게임 시작 버튼을 눌러 챕터선택 창으로 들어왔을 때, 화면기준 왼쪽부터 로비 화면을 검은 장막이 드리워지면서 완전히 덮었다가 다시 장막이 걷히면서 챕터 선택 화면이 드러난다.

※스테이지에서 스토리 파트로 넘어갈 때, 챕터 클리어 및 게임오버 시
연출은 페이드 인-페이드 아웃으로 대체합니다.

8-3. 구성

인게임



번호	이름	설명
1	스테이지	상점 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘
2	이동횟수	현재 남은 이동횟수를 표기해 주는 UI
3	재시작	게임을 초기 배치 상태로 되돌릴 수 있는 아이콘 (※메인 로비로 돌아가는것 아님)
4	설정	설정 팝업창에 진입할 수 있는 아이콘

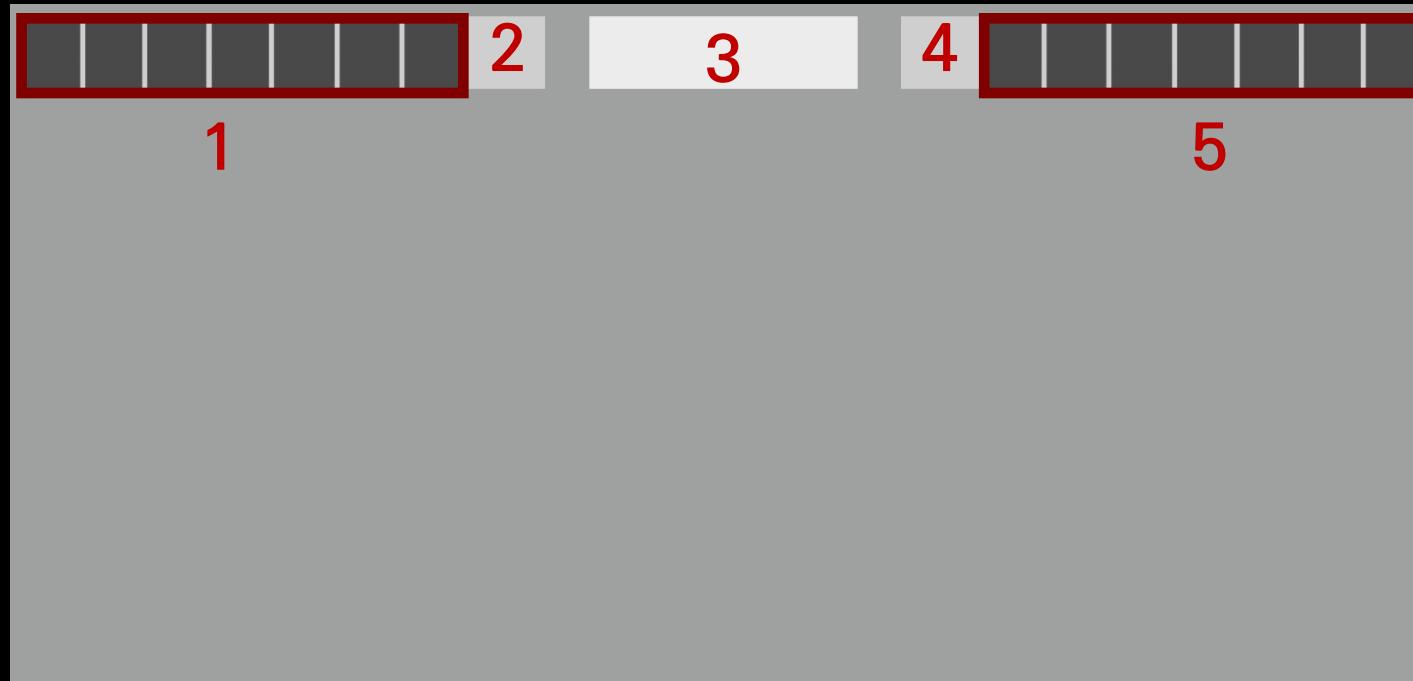
8-3. 구성



하얀색 2라고 써진 원을 플레이어로 가정할 경우
플레이어 중심으로 검은 장막이 원형으로 서서히 걷힌다.
전부 걷히면 스테이지 시작

8-3. 구성

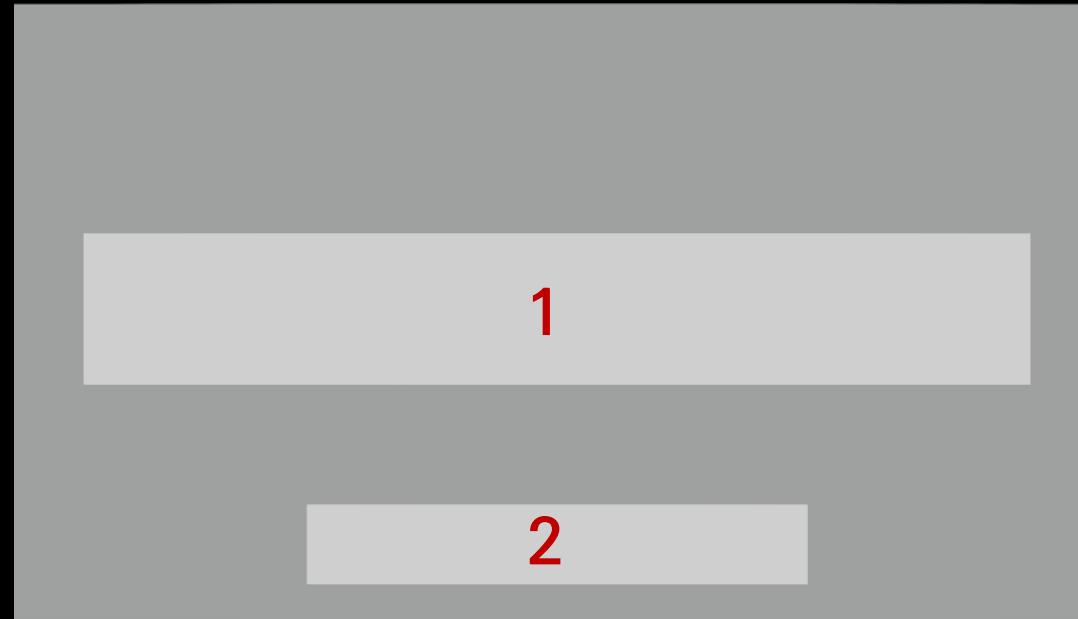
보스전



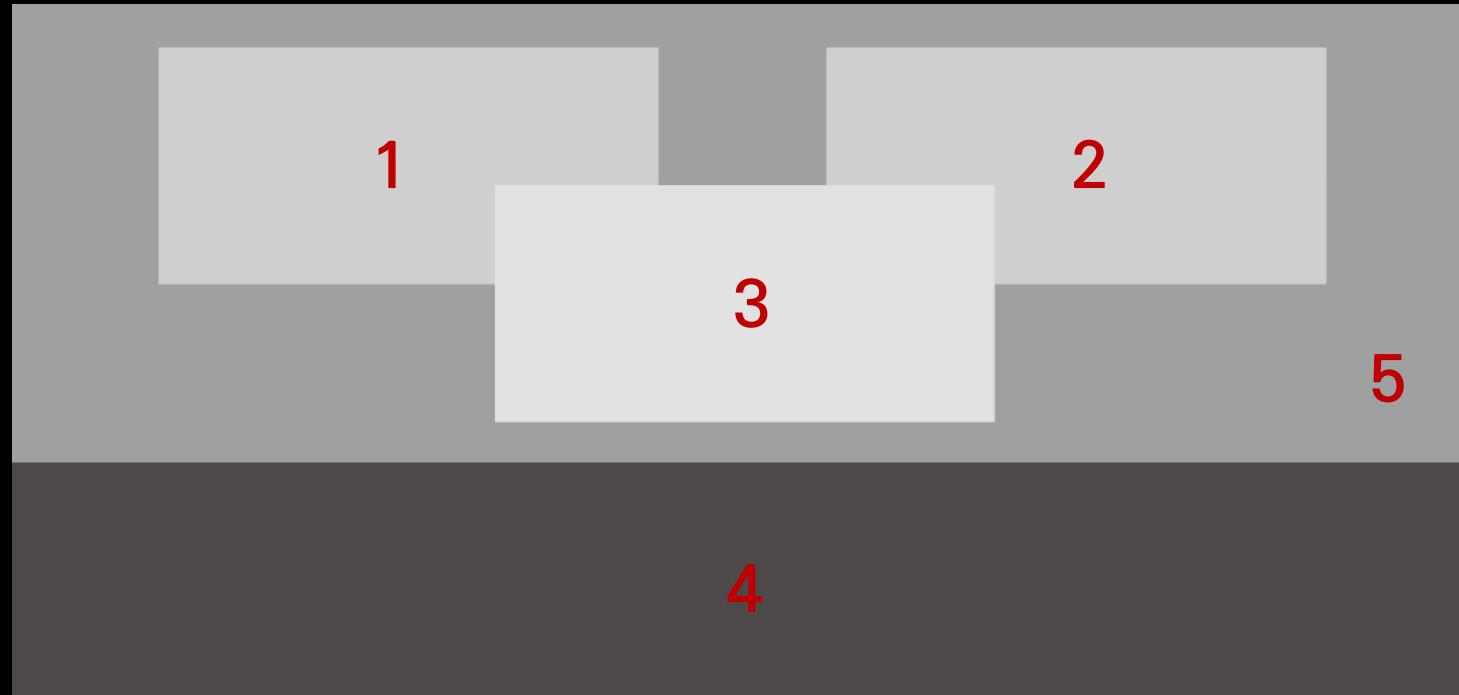
번호	이름	설명
1	보스 체력바	보스의 현재 체력을 표시한다. 보스가 피격당할시 한 칸씩 감소하며, 최대 7칸 존재한다.
2	보스 이름 표기	체력바가 누구의 상태를 나타내고 있는지 표시한다.
3	보스전 표기	현재 보스전 중임을 표시한다.
4	주인공 이름 표기	체력바가 누구의 상태를 나타내고 있는지 표시한다.
5	주인공 체력바	주인공의 현재 체력을 표시한다. 주인공이 피격당할시 한 칸씩 감소하며, 최대 7칸 존재한다.

8-3. 구성

게임오버



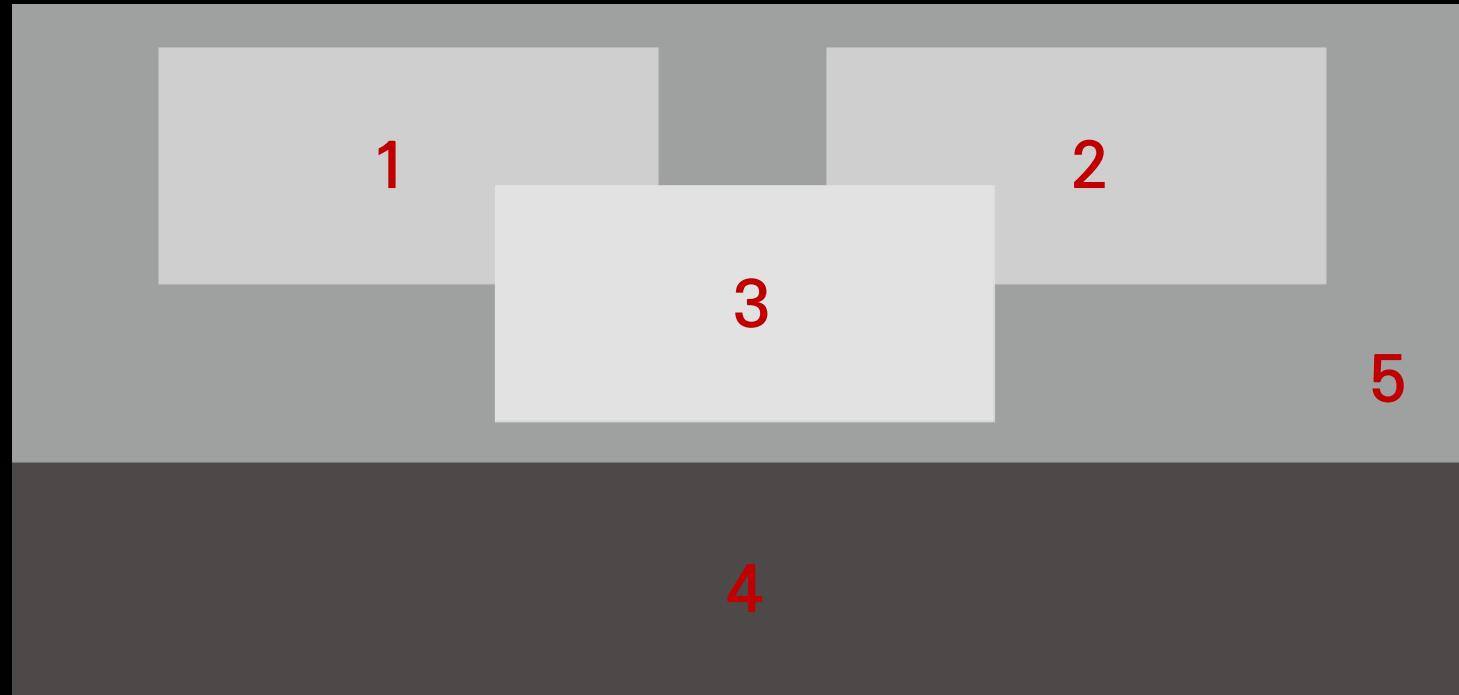
번호	이름	설명
1	게임 오버 메시지	게임 오버 상태를 표시해주는 메시지를 출력
2	재시작	인게임으로 되돌아갈 수 있게 해주는 버튼



번호	이름	설명
1	첫번째 컷신	다이얼로그 내용을 설명하는 컷신을 보여준다.
2	두번째 컷신	두번째 컷신을 보여준다. 두번째 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그가 출력되면 띄워진다.
3	세번째 컷신	세번째 컷신을 보여준다. 세번째 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그가 출력되면 띄워진다.
4	다이얼로그 출력창	각 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그를 출력한다.
5	뒷배경	컷신이 더 잘 보이도록 뒷받침해주며 별다른 기능은 없다.

8-3. 구성

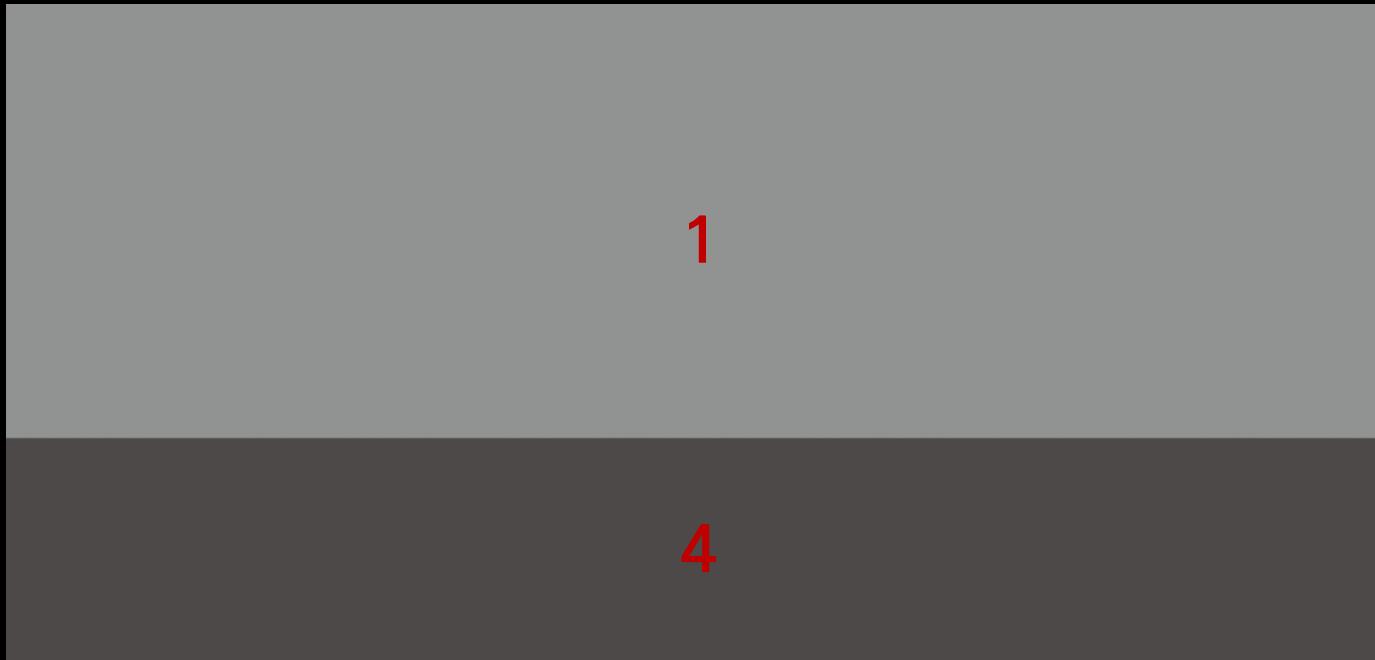
엔딩



번호	이름	설명
1	첫번째 컷신	다이얼로그 내용을 설명하는 컷신을 보여준다.
2	두번째 컷신	두번째 컷신을 보여준다. 두번째 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그가 출력되면 띄워진다.
3	세번째 컷신	세번째 컷신을 보여준다. 세번째 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그가 출력되면 띄워진다.
4	다이얼로그 출력창	각 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그를 출력한다.
5	뒷배경	컷신이 더 잘 보이도록 뒷받침해주며 별다른 기능은 없다.

8-3. 구성

엔딩2



번호	이름	설명
1	첫번째 컷신	다이얼로그 내용을 설명하는 컷신을 보여준다.
4	다이얼로그 출력창	각 컷신 내용에 해당하는 다이얼로그를 출력한다.

작업물

타이틀

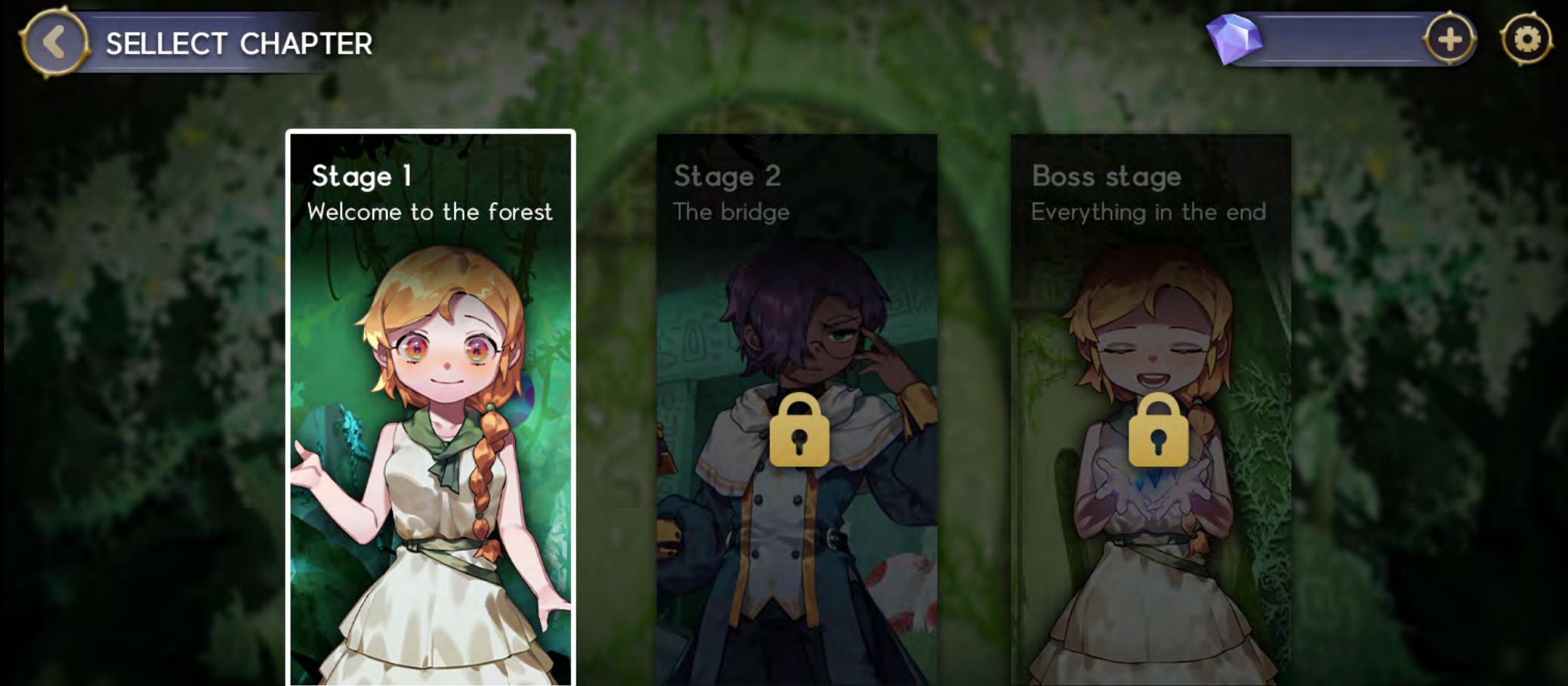
LOST MEMORIA

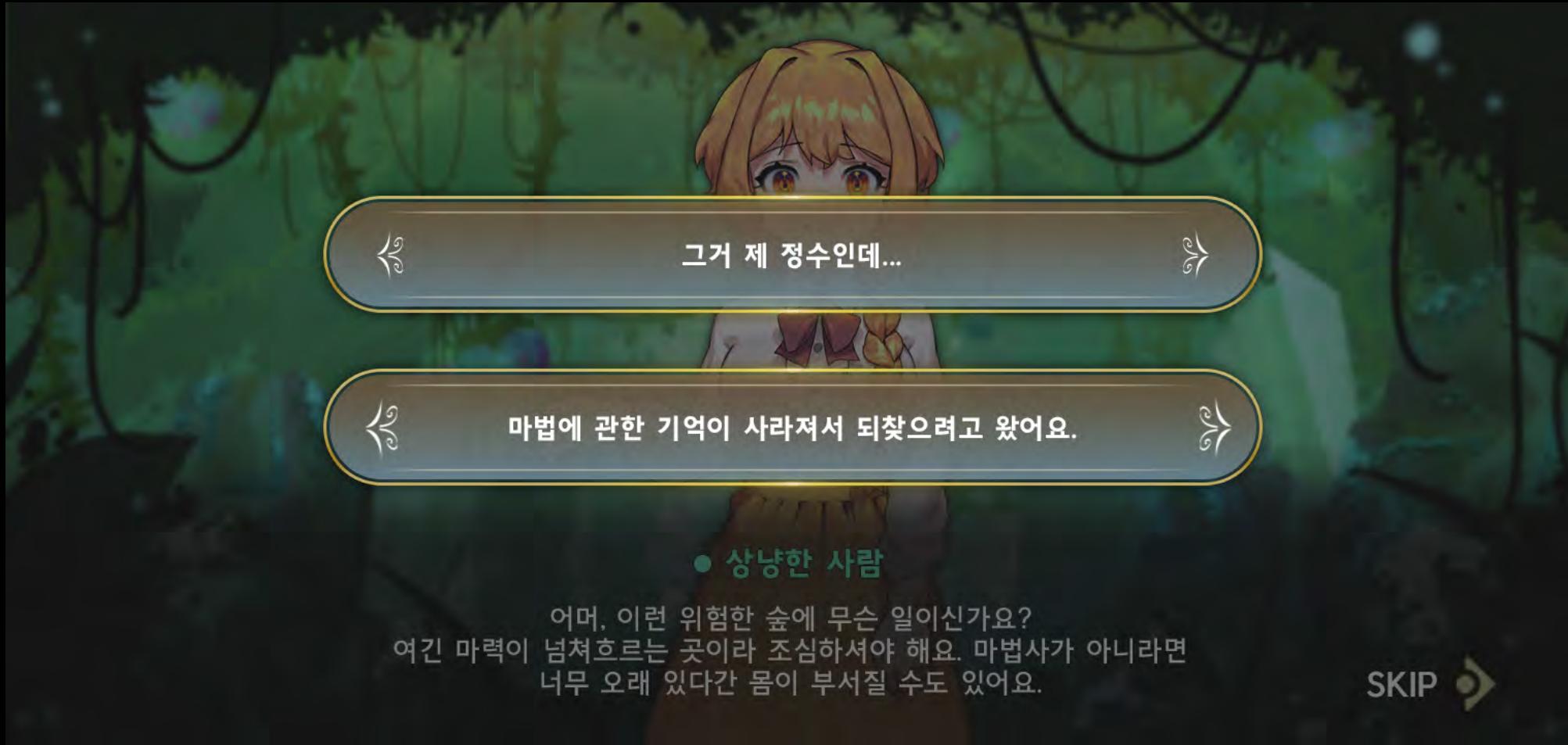
화면터치 시 시작

작업물

로비







작업물

인게임 UI



작업물

컷신



팀원



홍유진 – 기획
김은재 – 캐릭터 시트 및 라인
김규원 – UI
김정찬 – 서브기획, 오브젝트
허대산 – 캐릭터 디자인
최원기 – UI, 애니메이션
김규린 – 배경

필요 애니메이션 목록

객체	대상	애니메이션
캐릭터	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 대화창 애니메이션(가능하면)
	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 인게임 SD 대기 애니메이션
	주인공	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 • 밀기 • 피격 • 게임오버 • 클리어
	보스	<ul style="list-style-type: none"> • 공격 • 추격 • 피격 • (보스)사망 • 승리
UI	스테이지	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 스테이지 이동 애니메이션
	배경	<ul style="list-style-type: none"> • 배경 오브젝트 애니메이션 • 배경 이동 애니메이션
상호작용 오브젝트	바위	<ul style="list-style-type: none"> • 이동
	상자	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 • 파괴
	균열	<ul style="list-style-type: none"> • 상호작용
	오브	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 • 결합

SD 애니메이션 참고
<https://twitter.com/i/status/1353716770142629889>

※최종 기획서에는 들어가지 않음,
작업지시용

필요 이펙트 목록

객체	대상	애니메이션
캐릭터	목표인물	<ul style="list-style-type: none">클리어
	주인공	<ul style="list-style-type: none">이동밀기피격게임오버클리어
	보스	<ul style="list-style-type: none">지팡이 변환레이저피격클리어
상호작용 오브젝트	바위	<ul style="list-style-type: none">이동
	상자	<ul style="list-style-type: none">이동파괴
	균열	<ul style="list-style-type: none">상호작용

SD 애니메이션 참고

<https://twitter.com/i/status/1353716770142629889>

※최종 기획서에는 들어가지 않음,
작업지시용

애니메이션 지시서

주인공 breath - 좌측 하단 링크
사진 캐릭터 모션



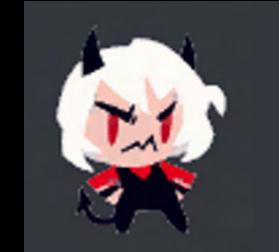
주인공 move -



상냥한 사람 Idle - 좌측 하단
링크
사진 캐릭터 모션



깐깐한 사람 Idle - gif참조



수수한 사람 - 좌측 하단 링크
사진 캐릭터 모션



SD 애니메이션 참고

<https://twitter.com/i/status/1353716770142629889>

※최종 기획서에는 들어가지 않음,
작업지시용

※gif파일이 재생되지 않을 경우
카톡으로 파일 보내드릴게요

보스 Idle - gif참조(약 초반 1~2초 정도)
보스 Attack - gif참조

