
2021 KWC 게임 아이디어 제안서

작성자 : 이아영



Korea WI-Content Contest



1. 게임 타이틀 < Alpha : 왕관을 삼킨 늑대 >

- Alpha(알파) 는 집단에서 가장 높은 계급과 서열을 가진 개체를 지칭하는 말이며, 1947년 바젤 대학교의 루돌프 스텐켈 교수(Rudolf Schenkel)가 늑대 행동 기반 연구를 하면서 처음 사용되었다. 본 게임에서의 알파는 게임의 주인공을 칭하는 말로, 늑대의 우두머리로 성장해 나가는 주인공을 나타낸다.

2. 게임개요

2.1 장르 : 3인칭 오픈월드 어드벤처

- 어드벤처 게임이란 미리 완성되어 있는 게임 시나리오를 따라 주인공의 모험을 그리는 게임의 형태이다. 주인공은 가상 세계 속에서 여러 사건과 퍼즐들을 만나게 되고 이를 해결하는 과정을 통해 최종 목표에 도달한다.

2.2 플랫폼 : 모바일 (안드로이드 / ios)

- 가볍게 접근이 가능하고 휴대가 용이한 모바일 플랫폼을 채택하였다. 언제 어디서든 원하는 만큼 즐길 수 있다는 점이 시간의 제약이 적은 이 게임과 알맞다 생각한다.

2.3 대상층

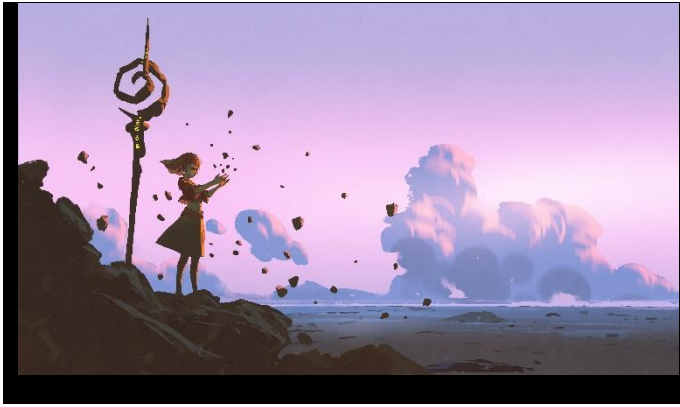
- 10~20대의 게임을 통해 힐링하고 싶어하는 사람들을 대상으로 하였다.

2.4 시놉시스

- 이 게임의 주인공은 늑대에게 길러진 모글리 현상의 소년으로, 어느 날 자신을 키워준 늑대왕이 사라지자 평소 인간인 주인공을 탐탁치 않아 했던 늑대무리의 2인자 늑대, 헬하운드에게 살해당할 위기에 처하게 된다. 다행히 평소 주인공을 잘 따르던 한 늑대의 도움으로 가까스로 도망친 주인공은, 자신의 나약함을 깨닫고 힘을 기르기 위해 모험을 떠나게 된다. 모험 중 만나게 되는 특별한 힘을 가진 늑대들과 계약을 맺고 동료가 되어 그들과 함께 헬하운드의 세력에 대항하는 것이 이 게임의 최종 목적지이다. 주인공은 모험을 통해 성장하고, 세계 곳곳에 흩뿌려져 있는 늑대왕의 유산인 왕관조각을 찾아 진실에 가까워지게 된다.

2.5 게임 소재

이미지	소재	설명
	<p>늑대</p>	<p>다양한 개성 있는 늑대들이 등장하며, 게임은 늑대들의 이야기를 담고 있다.</p>
	<p>왕관</p>	<p>모든 존재를 복종시킬 수 있는 절대적인 왕관의 힘이 이야기의 열쇠이다.</p>
	<p>모글리 현상</p>	<p>늑대에게 거둬진 주인공은 한 마리의 늑대로서 살아간다.</p>
	<p>판타지</p>	<p>특별한 힘을 가진 늑대들이 존재한다.</p>



모험

자연을 누비며 오픈월드를 탐험한다.

2.6 그래픽 컨셉

- Alpha는 몰입할 수 있는 환경과 부드러운 캐주얼 그래픽을 지향한다.

이 미 지		
설 명	<p>늑대의 그래픽</p>	<p>부드러운 카툰 렌더링 그래픽의 캐릭터</p>
출 처	<p>《늑대개 화이트팬》</p>	<p>《원신》 - miHoYo</p>
이 미 지		
설 명	<p>몽환적인 배경</p>	<p>늑대를 탑승 했을 때의 이미지</p>
출 처	<p>《Sky - 빛의 아이들》 - thatgamecompany</p>	<p>《어쌔신 크리드 발할라》 - 유비소프트 몬트리올</p>

3. 기획 의도 및 특징

3.1 게임의 목적

- 게임을 통해 현실에서의 스트레스에서 벗어나 신비로운 자연을 탐험하고 늑대와 교감하며 특별한 존재가 된 기분을 만끽할 수 있다.

3.2 특징

- 다양한 배경과 볼거리를 제공한다.
- 늑대의 능력을 활용하여 평소에는 갈 수 없던 곳을 갈 수 있다.
- 최소한의 UI를 통해 몰입에 방해가 되지 않으면서도, 편리성은 있도록 했다.
- 늑대와 다양한 상호작용이 가능하다.

3.3 타게임과의 차별성

3.3.1 《로스트 엠버》와의 비교



[이미지 출처 : 《로스트 엠버》 - 문아이 스튜디오]

- 《로스트 엠버》는 한 영혼과 한 마리의 늑대가 여러가지 동물에 빙의하여 고대 세상을 탐험하는 어드벤처 게임이다. 전투나 어려운 퍼즐 같은 요소 없이 스토리를 따라 세계의 비밀을 파헤치는 게임이며, 게임 내의 시간이 현실 시간과 같이 흐르거나 하지 않는다.



- 현재 기획한 《Alpha : 왕관을 삼킨 늑대》는 한 소년과 여러 늑대들이 함께하며, 늑대들마다 특수한 능력이 존재한다. 게임을 진행하면서 만나는 늑대들을 동료로 포섭한다는 특징과, 여행뿐만 아닌 사냥과 모션 기능이 있는 이유는 게임이 늑대와의 교감을 추구하고 있기 때문이다. 또한, 한정된 공간에서도 최대한 다양한 볼거리를 제공하기 위하여 시간이 자동으로 흐르고, 그에 따라 하늘이 변화해 같은 장소일지라도 시간에 따라 다른 하늘로 다양한 분위기를 연출할 수 있다. 큰 형태의 스토리와 엔딩이 존재하나, 이에 구매받지 않고 정해진 경로 없이 자유롭게 세계를 탐험하며 유저가 늑대와 가까워지고, 아름다운 배경에서 원하는 늑대와 함께 사진을 찍으며 즐겼으면 하는 바람을 게임에 담았다.

	경쟁 게임	기획 타이틀
제목	로스트 엠버	Alpha : 왕관을 삼킨 늑대
자유도	스토리를 따라 진행한다.	스토리를 따르지 않고 자유로운 이동 가능하다.
이동방식	각종 동물에 빙의해 이동한다.	걸어서, 또는 늑대를 타고 이동한다.
플랫폼	Windows, PS4, XBOX One, Switch	안드로이드, ios
추구	스토리를 중시한다.	늑대와의 여행과 교감을 중시한다.
시간	자동으로 시간이 흐르지 않는다.	시간이 흐른다.
목표	빛의 도시로 가는 것이 목표이다.	여러 늑대들을 동료로 만들어 힘을 키우는 것이 목표이다.
사냥	사냥 불가능	사냥 가능
늑대	한 마리의 늑대와 함께한다.	다양한 늑대들 중 선택하여 함께할 수 있다.
늑대의 기능	빙의	늑대에 따라 다르며, 이를 통해 기존에 갈 수 없었던 장소에 갈 수 있게 해준다.




다양한 볼거리	다양한 맵	다양한 맵과, 같은 장소에서 다양한 연출이 가능하다.
기능	여행, 빙의	여행, 사냥, 모션 등




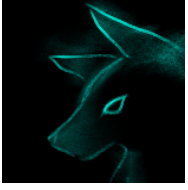


4. 세계관

- 아무것도 없는 땅에 많은 유물들이 떨어졌다. 유물이 떨어진 곳에는 산, 바다, 숲, 동물 등 세계가 만들어졌고, 땅에 떨어진 유물을 삼킨 동물은 특별한 힘을 얻게 되었다. 그 중 모든 것을 지배하는 힘을 가진 유물이, 왕관 이었다. 그리고 한 늑대가 왕관을 삼켜, 왕관의 힘을 얻게 되었지만, 왕관은 질투와 시기를 불러일으켰고, 결국 그 늑대를 큰 고통에 빠트렸다. 늑대는, 아무도 이 힘으로 인해 자신처럼 불행해지지 않기를 원했고, 왕관의 힘을 조각 내어 세계 곳곳에 숨겨두었다. 그 왕관조각을 모두 모은 자는, 늑대왕이 그랬던 것처럼, 왕관의 힘을 얻게 된다 전해진다.

5. 등장인물

- 이야기의 중심이 되는 등장인물들이다.

초상화	이름	내용
	알파 (플레이어)	늑대왕에게 거둬진 인간 소년이다. 늑대왕이 사라지고 평소 자신을 탐탁치 않아 하던 헬하운드가 무리를 차지 하자, 생명에 위협을 받고 회색늑대와 도망친다. 스스로의 나약함을 깨닫고 헬하운드에게서 살아남기 위해 힘과 세력을 키우는 여행을 떠난다. 후에 결국 모든 환경의 특별한 늑대들과 계약하며 늑대들의 새로운 왕으로서 성장한다.
	늑대왕	지혜롭고 강인한 통치자였던 우두머리 늑대이다. 모종의 사건으로 아내와 새끼를 잃고 아기였던 주인공 알파를 거둬들였다. 그러나 알파가 어느정도 자라자, 어느 날 사라졌다. 절대복종이라는 왕관의 힘을 가졌으며, 세계 곳곳에 왕관의 힘의 조각을 숨겨둔 것으로 보인다.
	헬하운드	늑대왕의 무리에서 2인자였던 늑대이다. 늑대왕이 사라지자 우두머리 자리를 차지하고 주인공을 죽이려 한다. 실상은 언제나 왕관의 힘을 탐내고 우두머리의 자리를 호시탐탐 노리고 있었으며, 늑대왕에게 싸워 이길 가능성이 보이지 않자 늑대왕의 아내와 자식을 죽인 장본인이다.

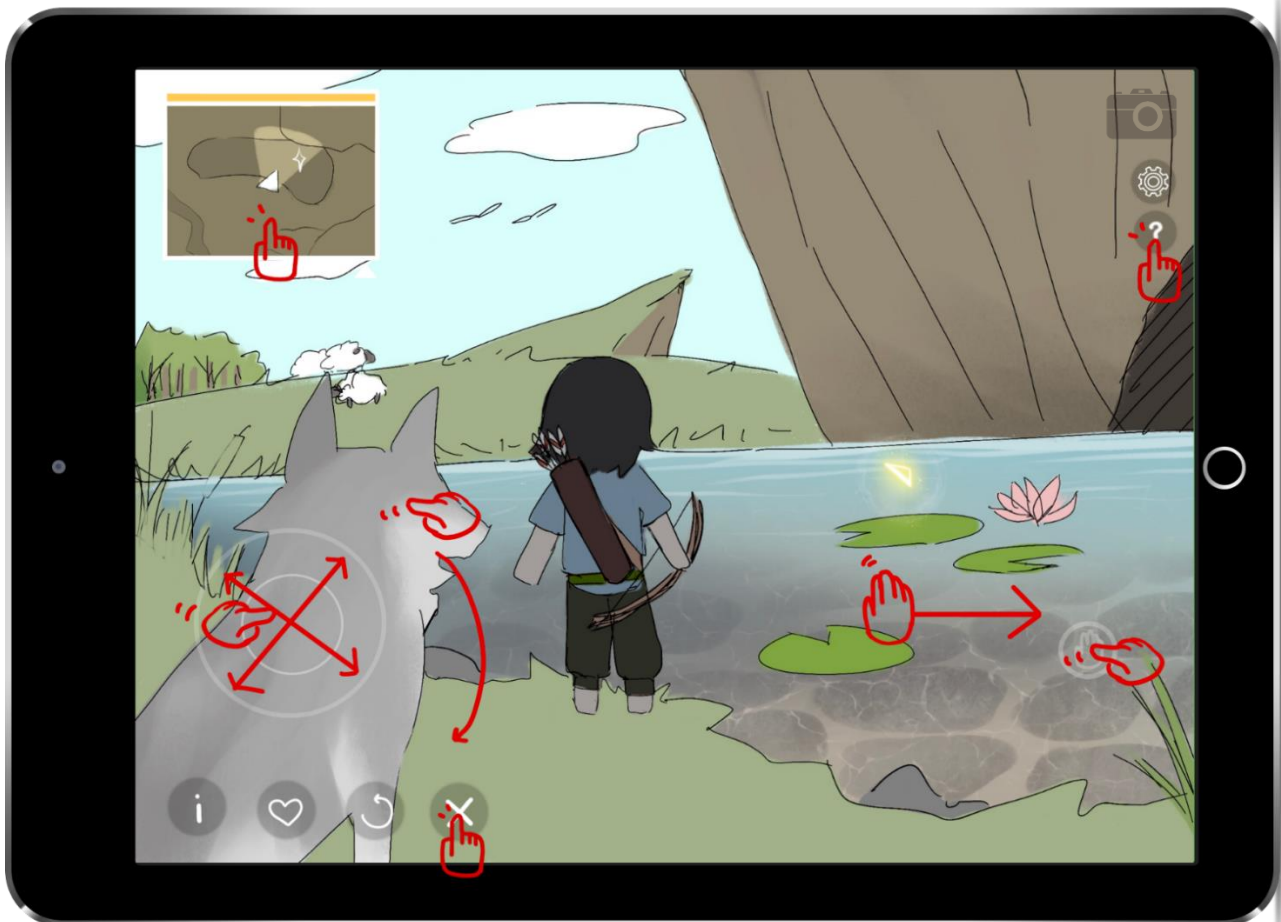
	회색늑대	<p>부모를 잃은 새끼 늑대였다. 주인공 알파에 의해 키워졌기에 그를 부모처럼 따른다. 회색늑대 또한 늑대왕 무리의 일원 이었으나 헬하운드 세력에 의해 주인공이 죽을 위험에 처하자, 주인공을 도와 도망쳤다.</p>
	빛의 조각	<p>주인공 알파의 몸 속에서 나타난 빛의 조각이다. 알파에게 대장늑대들의 존재를 알려주며, 알파가 나아가야 할 길을 알려주는 안내자 역할을 한다. 그 실체는 늑대왕이 알파에게 남겨놓은 '미련'이라는 이름의 왕관조각이다.</p>
	서리늑대	<p>특별한 힘을 지닌 대장 늑대들이다. 게임이 진행됨에 따라 알파와 만나고 계약하여 함께 세계를 모험하게 된다. 자세한 설명은 '게임시스템' 부문에 수록.</p>
	안개늑대	
	사막의 늑대	
	그림자 늑대	

6. 메인화면 및 UI

6.1 메인화면



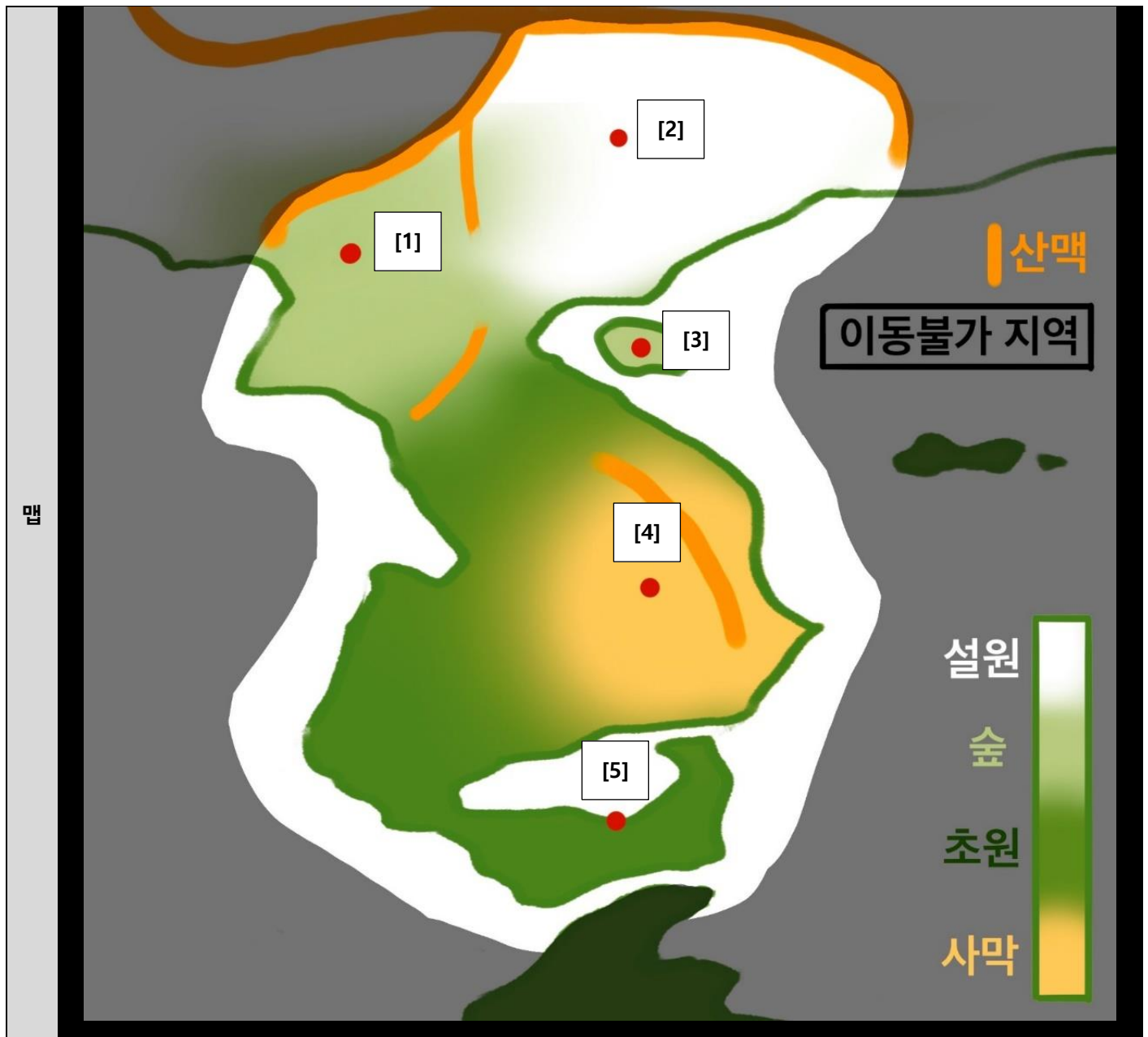
6.2 UI








7. 게임 시스템

7.1 맵

- 게임의 무대가 되는 땅은 다양한 환경이 존재하며, 크게 설원, 숲, 초원, 사막으로 나눌 수 있다. 게임 내에는 넓은 바다를 건널 수 있는 방법이 없어 다른 지역으로의 이동이 불가능하며, 북쪽은 높은 산맥으로, 남쪽의 땅은 높은 절벽으로 자연스럽게 통행이 제한된다. 환경에 따라 자연과 생태 또한 다르기 때문에 풍부한 볼거리를 제공해준다. 각 번호의 위치는 특별한 늑대를 만날 수 있는 장소로, [1]안식의 굴에서는 게임의 시작을 함께하는 회색늑대를 얻을 수 있다.

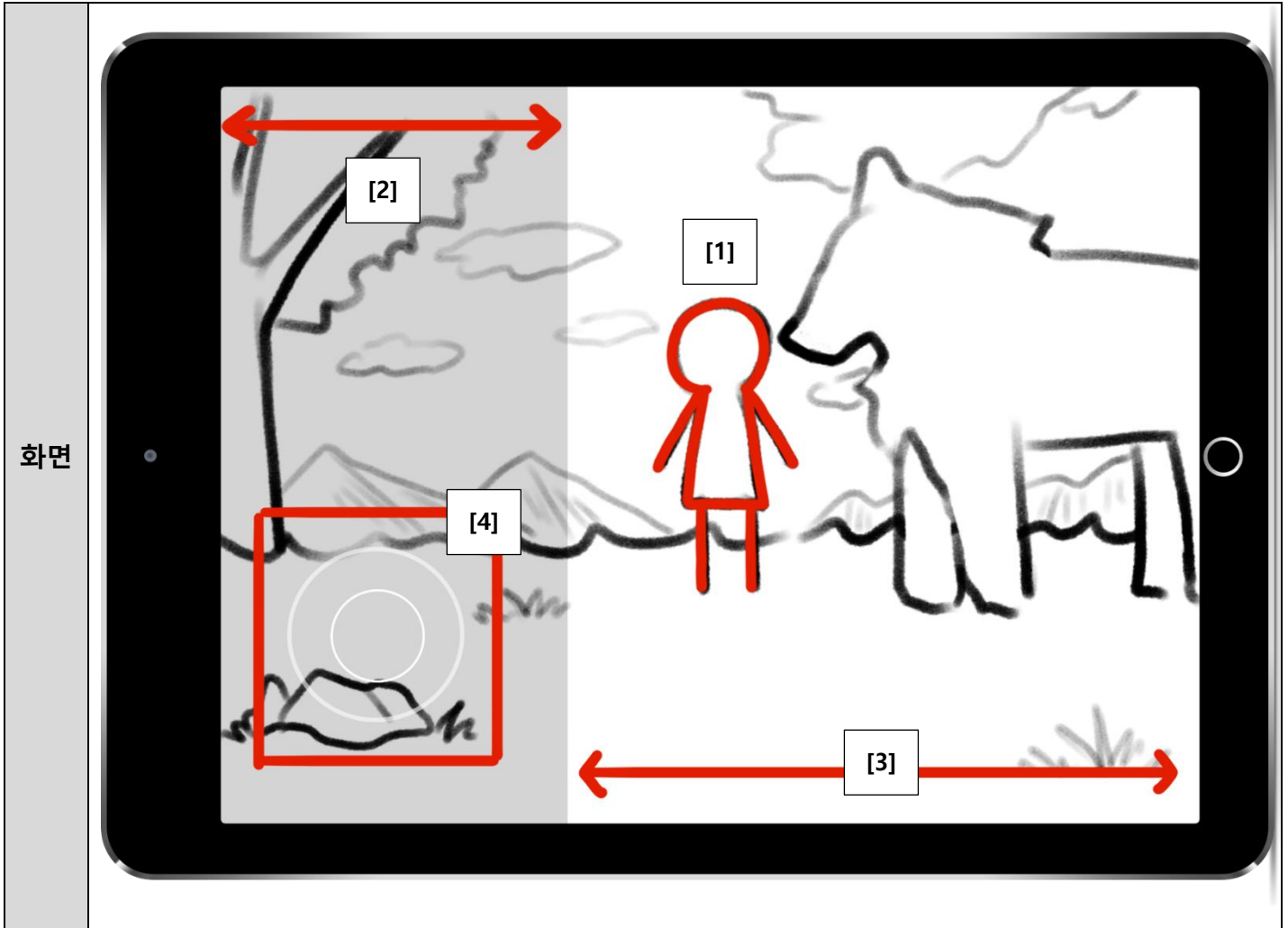


번호	이미지	이름	내용
[1]		안식의 굴	주인공이 헬하운드로부터 도망쳐온 장소로, 게임이 시작되는 곳이다.
[2]	제단 형태 	오로라 제단	서리늑대가 서식하는 곳이며, 얼음으로 된 제단 위에는 오로라가 뜬다.
[3]		안개섬	안개늑대가 서식하는 곳으로, 섬 전체에 안개가 자욱한 숲이 있다. 섬으로 가기 위해서는 설원늑대의 도움이 필요하다. 시간과 하늘의 영향을 받지 않는다
[4]		밤의 신전	사막의 늑대가 서식하는 곳이며, 지하에 똑같이 생긴 숨겨진 공간이 있다.
[5]		암흑동굴	그림자늑대가 서식하는 곳이며, 한줌의 빛조차 없어 앞이 보이지 않는다. 랜턴이나 안개 늑대의 도움을 필요로 한다.

7.2 조작

7.2.1 캐릭터 조작

- 게임은 3D의 배경과 캐릭터로 이루어져 있어 조이스틱과 화면 드래그를 통해 자유롭게 화면을 회전시키고 캐릭터를 이동시킬 수 있다.



번호	이름	내용
[1]	캐릭터	조작 할 캐릭터
[2]	활성 여부	해당 영역 터치 시 해당 위치에 [4]컨트롤러를 활성화 시키고, 손이 떨어지면 비활성화 시킨다.
[3]	조작 영역	손가락으로 밀어 캐릭터를 기준으로 화면을 회전시키거나 두 손가락으로 확대,축소 시킨다.
[4]	컨트롤러	캐릭터를 조작할 수 있는 컨트롤러

7.2.2 늑대 타기

- 늑대를 불러낸 상태에서 화면의 조작 영역을 더블 터치하면 함께하고 있는 늑대의 등 위에 오른다. 내릴 때 또한 똑같이 더블 터치를 통해 내린다.

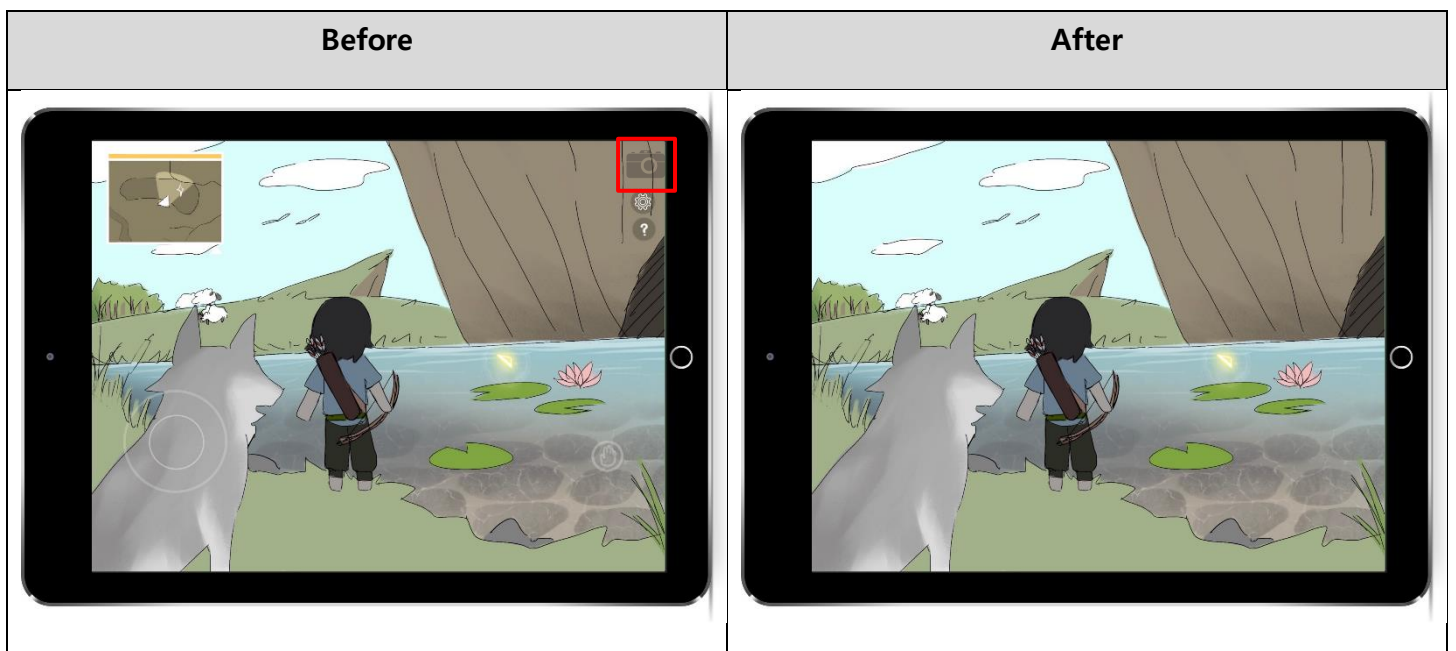
7.2.3 장애물 오르기

- 기본적으로 캐릭터는 점프가 불가능하다. 단, 캐릭터가 늑대에 탑승 중일 시에는 일정 높이까지 자동으로 점프가 가능하다. 이는 높은 곳에서 낮은 곳으로 내려갈 때 또한 동일하며, 늑대에 탑승 상태로 뛰어내리는 것에는 높이 제한이 없다.



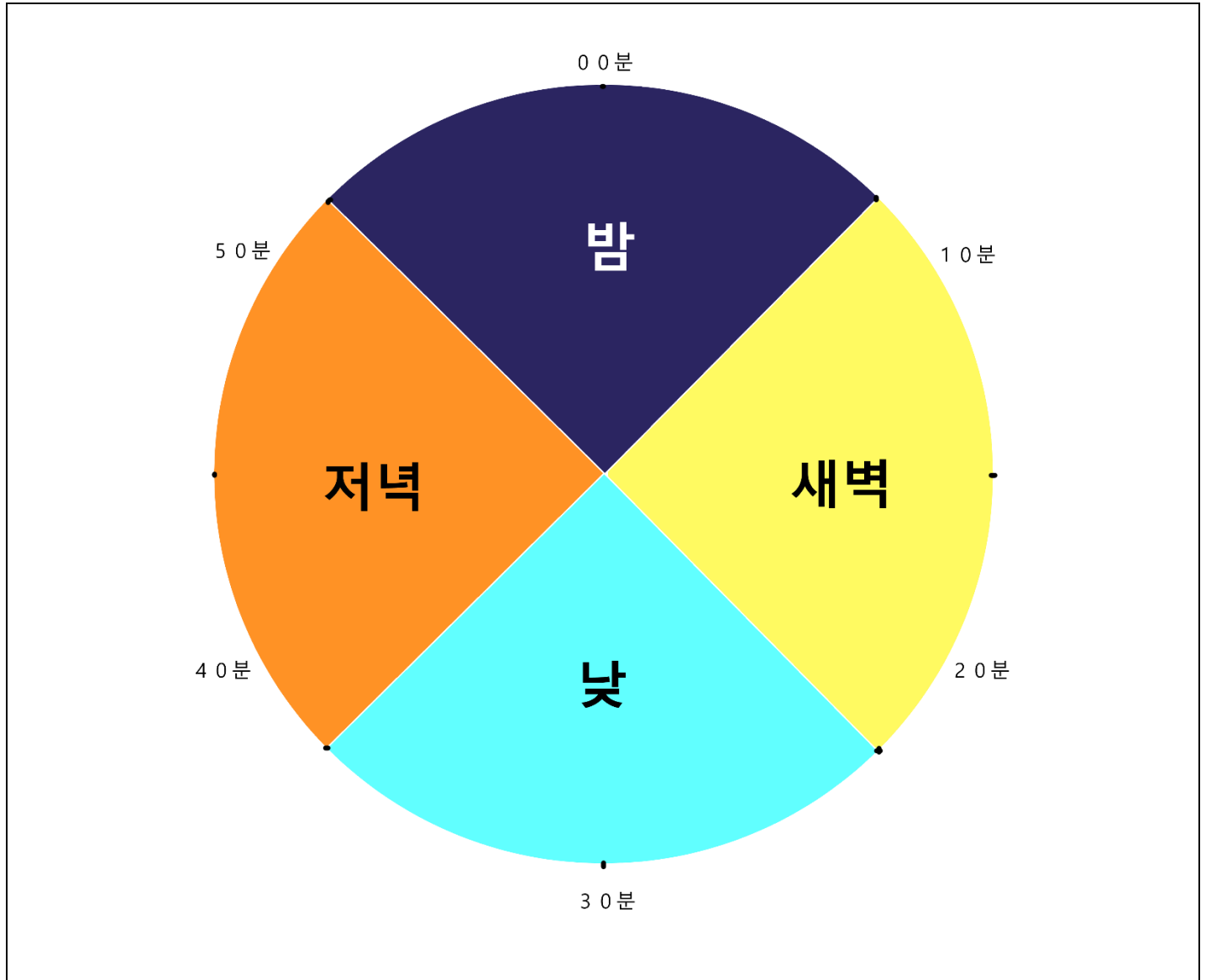
7.2.4 카메라


- 카메라 아이콘은 화면의 아무 곳이나 건들이면 나타나고 일정시간 아무 곳도 건들이지 않으면 사라진다. 터치하면 모든 UI가 꺼진 상태로 스크린샷을 찍어 해당 기기의 갤러리에 [ALPHA_ScreenShot] 폴더를 생성하고, 그곳에 저장한다.


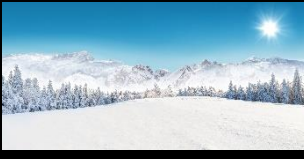



7.3 시간과 하늘

- 현실의 시간(분)의 영향을 받아 게임 내 배경의 하늘 또한 변화한다. 예를 들어 현실의 시간 12시 10분에 게임을 실행 중이라면, 배경의 하늘은 새벽 상태가 되어 보인다. 이를 통해 같은 배경에서도 다양한 분위기를 느낄 수 있으며, 게임내 하늘이 너무 빠르게 변화하지 않으면서도 1시간 안에 4가지의 하늘을 모두 관찰할 수 있다.

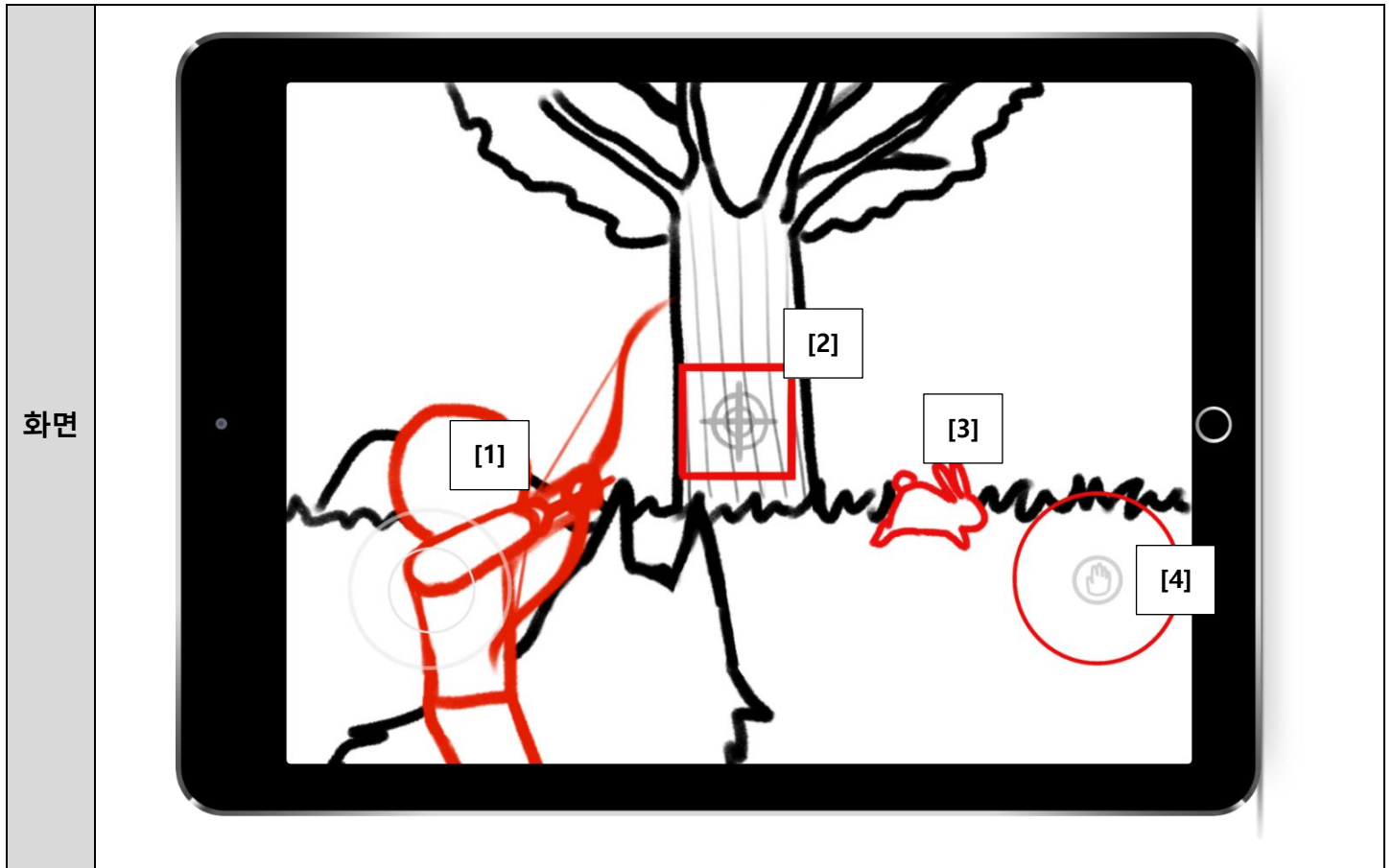


구분	이미지	현실 시간 (분)	내용
밤		52~0 7	달과 은하수가 뜬다. 설원에서는 오로라가 뜬다.

새벽		07-22	일출과 여명, 해와 달을 동시에 볼 수 있다.
낮		22~37	푸른 하늘과 짙은 태양을 볼 수 있다.
저녁		37~52	노을과 황혼, 해와 달을 동시에 볼 수 있다.

7.4 사냥

- 게임 내에서 일부 동물들을 활을 통해 사냥할 수 있다. 단, 플레이어에게 먼저 공격을 가하거나 반격하는 동물은 없으며, 사냥에 성공하기 위해서는 동물이 도망치기 전에 죽여야 한다. 행동 버튼을 2초 이상 누르고 있을 시 사냥모드가 되며, 이때는 화면 회전이 불가능하고, 캐릭터의 이동속도가 느려진다. 행동버튼을 드래그하여 조종함으로써 조준방향, 즉 캐릭터가 바라보는 방향을 조종할 수 있으며, 이는 이동방향에 영향을 끼치지 않는다. 활시위 게이지는 기기 진동의 강도로 구별이 가능하며, 플레이어가 원할 시 설정에서 진동을 끄는 것이 가능하다.



번호	이름	내용
[1]	캐릭터	사냥모드에 들어서면 장전 애니메이션을 실행한다. 사냥모드 중에는 캐릭터 이동이 가능하나, 이동속도가 느려지며, 화면 회전이 불가능하다. 녹대를 탄 상태에서도 사냥이 가능하다.
[2]	조준점	화살이 날아가는 목표점이다.
[3]	사냥가능 동물	사냥가능 동물은 자신의 시야 내에 사냥모드인 캐릭터가 포착되거나, 캐릭터가 자신과 일정 거리 이상 가까워지거나, 자신의 일정 거리 내에 화살이 꽂히면 도망친다.
[4]	행동 버튼	2초 이상 누르고 있으면 사냥모드에 들어서며, 누르고 있을 수록 활시위 게이지가 상승한다. 게이지에 따라 발사 거리와 데미지가 상승하며, 붉은 원 내의 영역을 조종하여 조준 방향(캐릭터가 바라보는 방향)을 바꿀 수 있다. 사냥모드 중에는 진동이 발생하며, 활시위 게이지에 따라 기기의 진동이 점점 강해진다. 게이지가 최대치에 도달하면 화살이 날라갈 때 바람 이펙트가 발생한다. 버튼에서 손을 떼면 [2]조준점으로 화살이 날아간다.

7.5 안내자 : 빛의 조각

7.5.1 나침반

- 미니맵을 통해 목적지를 설정하면 캐릭터가 서 있는 바닥면에 노란색의 나침반이 표시된다. 나침반은 목적지의 방향을 알려주며, 미니맵에는 대장 녹대들의 서식지가 나와있다.

7.5.2 자문

- 게임 중 무엇을 해야 할지 모를 때 빛의 조각에게 물어볼 수 있다. 이때 빛의 조각은 다음 스토리로 진행하기 위한 힌트를 준다.

7.6 채집 가능 동식물

- 늑대에게 선물할 동식물을 채집할 수 있다.

물고기를 제외한 동물을 채집하기 위해서는 먼저 '사냥'을 해야 한다.

구분	이름	식용 여부	서식지
동물	토끼	○	숲, 초원, 설원
	양	○	초원
	멧돼지	○	숲
	사슴	○	숲, 초원, 설원
	물고기	○	숲, 초원, 사막, 설원
	새	○	숲, 초원, 사막, 설원
식물	꽃	X	숲, 초원
	사과	○	숲, 초원
	베리	○	숲
	야광버섯	○	설원
	대추야자	○	사막

7.7 아이템 들기

- 필드에 떨어져 있는 채집가능 동식물의 근처로 가면 행동 버튼이 빛나는데, 이때 '행동 버튼'을 누를 시, 캐릭터가 해당 아이템을 손에 든다. 아이템은 한번에 한 개씩만 들을 수 있으며, 손에 아이템이 들린 상태로 다른 아이템을 들으려 하면 나중에 들으려 한 아이템으로 교체된다. 들고 있는 아이템은 다시 행동 버튼을 누르면 바닥에 놓아지고, 들고 있는 상태에서 선물하기를 하면 늑대에게 선물할 수 있다. 선물한 이후에는 해당 늑대와 친밀도가 상승한다.


7.8 왕관 조각

- 12개의 조각이 세계 곳곳에 퍼져 있으며, 하나는 주인공이 가지고 시작하는 빛의 조각까지 총 13개의 조각이 모여 왕관을 이룬다. 왕관 조각은 스토리의 엔딩에 큰 영향을 끼치며, 주로 어두운 동굴 안, 절벽 아래, 작은 섬, 호수의 한 가운데 등 눈이 잘 닿지 않는 곳에 숨겨져 있다. 캐릭터가 왕관 조각의 근처에 있으면 시야에 없더라도 미니맵에 조각의 위치가 표시된다.



7.9 대장늑대


- 탈 수 있는, 지역의 대장 늑대들을 가리킨다. 단, 처음부터 함께하는 회색늑대는 지역의 대장늑대가 아니나, 대장늑대와 같이 취급한다. 대장늑대들은 특별한 힘을 가지고 있으며, 함께 할 때 그 힘이 발휘한다. 힘의 영향을 받은 활 또한 대장늑대의 힘에 따라 변화한다.


외형	
이름	회색 늑대
설명	덩치가 큰 회색 늑대이다. 주인공과의 친밀도 레벨이 처음부터 4이다.
능력	-

외형	
이름	서리 늑대
설명	설원의 오로라 제단에 살고 있는 늑대.
능력	몸 주변에 한기를 내뿜는다. 서리 늑대를 타면 물위가 얼어 지나갈 수 있다.-

활의 변화	외형	-
	이펙트	-

활의 변화	외형	화려한 눈꽃 문양 이 새겨진 짚은 나무 활로 변하고, 얼음 화살 이 발사된다.
	이펙트	활시위를 장전 중 일 때 냉기가 모여 활을 얼리고, 발사될 때 깨지며 얼음 결정이 흩날린다.

외형		
이름	안개 늑대	
설명	안개섬에 살고 있는 늑대이다. 몸이 기체로 이루어져 있으며, 항상 주변에 빛나는 나비들이 떠다닌다. 어두운 곳에서 빛나 밤을 밝힐 수 있다.	
이펙트	앞이 보이지 않을 정도로 어두운 곳에서 빛의 나비들을 많이 불러들여 어둠을 밝혀준다. 암흑동굴에서 또한 함께하면 앞이 밝아진다.	
활의 변화	외형	나비 장식이 달린 푸른 활로 바뀐다.
	이펙트	화살이 날아가는 모습이 유성 같아지며, 활시위 게이지가 최대일 때의 화살에는 작은 나비들이 따라붙는다.

외형		
이름	사막의 늑대	
설명	밤의 신전에 있는 사막의 늑대이다. 걸을 때면 발 아래에서 빛나는 황금빛 모래알이 흩날린다. 다른 대장 늑대들에 비해 덩치가 가장 작은 편이나, 주인공이 뒤에 타기에는 문제가 없다. 모래를 자유자재로 다룰 수 있다.	
능력	일부 땅을 일시적으로 조금 들어올려 높은 곳으로 가는 길을 만들 수 있다.	
활의 변화	외형	백금으로 된 활로 바뀐다.
	이펙트	화살이 나갈 때면 활 주변이 금빛으로 반짝이며, 활시위 게이지가 최대일 때 화살에 맞은 곳이 일시적으로 금으로 변한다. 그때 화살에 맞은 동물은 잠깐의 스톤에 걸린다.

외형		
이름	그림자 늑대	
설명	암흑동굴에 살고 있는 그림자 늑대이다. 형체가 불명확하며, 몸 주변에 검은 그림자가 일렁인다.	
능력	속도가 다른 늑대들에 비해 1.2배 빠르다. 움직일 때 마다 뒤에 검은 잔상이 남는다.	
활의 변화	외형	검고 거친 광물로 만든 활이 된다.
	이펙트	화살의 그림자가 함께 나가 화살이 대상에 2번 쏠린다.

7.10 시련

- 대장늑대를 동료로 만들기 위해서는 그들의 작은 부탁을 들어주는 성의를 보여야 한다. 시련은 대장늑대와 만났을 때의 대화를 통해 받을 수 있으며, 사막의 늑대의 경우 별다른 시련을 요구하지 않는 대신, 사막의 늑대와 만나기 위해서는 왕관조각을 6개 이상 모아야 한다.

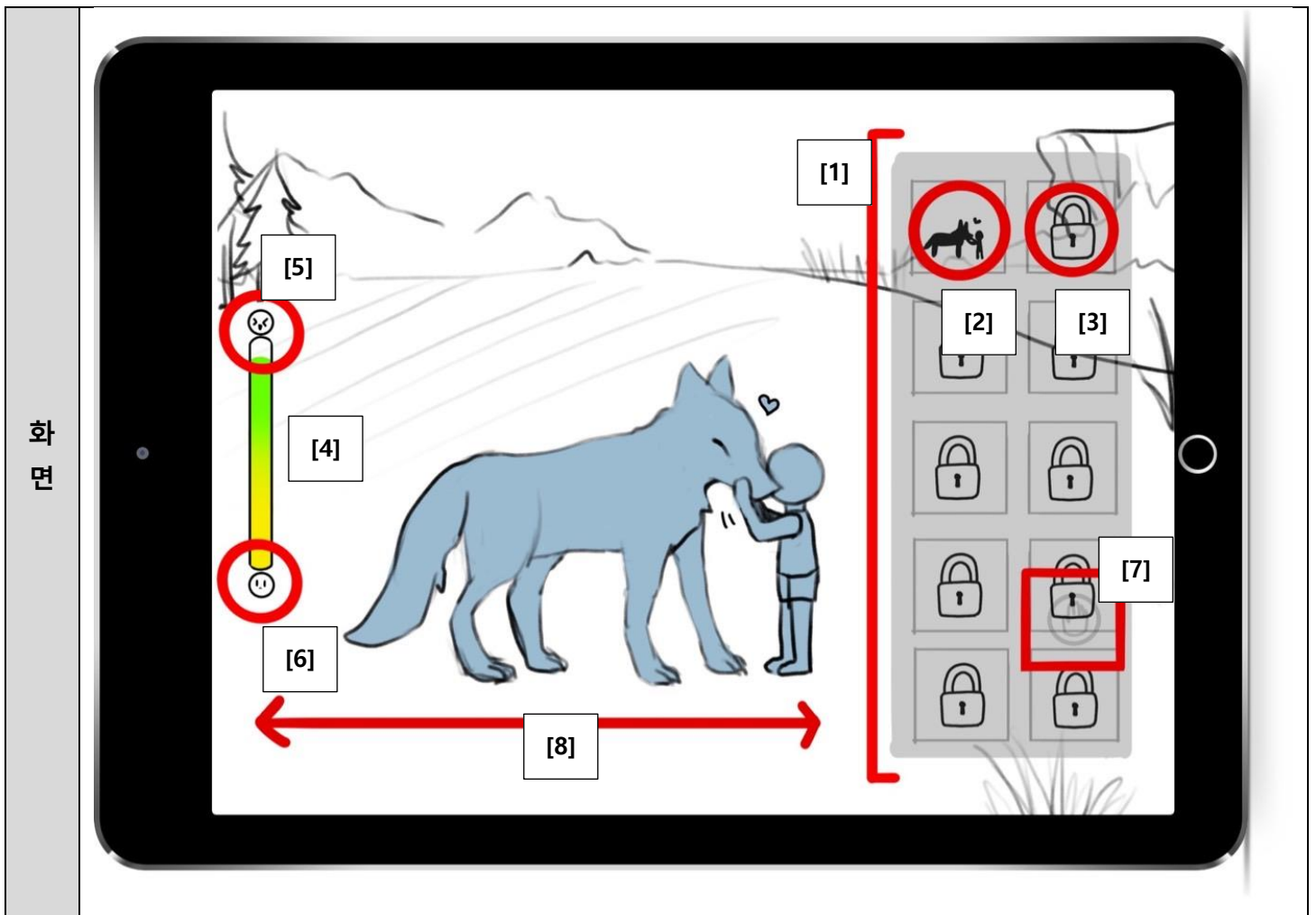
구분	시련내용	완수조건
서리 늑대	서리 늑대에게 동료가 되어 함께 가야할 이유 증명하라.	숲과 초원에 서식하는 꽃 선물하기.
안개 늑대	안개 늑대를 도와 방황하는 영혼들을 나비로 만들어 날려 보내라.	안개 섬 내에서 헤매고 있는 4마리의 영혼들 찾기.
사막의 늑대	-	-
그림자 늑대	그림자 늑대와 놀아주어라.	어둠속에서 다른 늑대의 도움 없이 홀로 작은 랜턴만으로 그림자 늑대 찾기.

7.11 교감

- 늑대와 교감하면 이동속도가 빨라지거나 다양한 상호작용(모션)을 할 수 있게 되는 등, 모험에 도움이 된다.

7.11.1 모션

- 늑대를 부르고 쓰다듬기/함께 눕기 등의 모션을 취하면 해당 늑대의 기분 게이지가 오른다. 기분 게이지는 시간이 흐름에 따라 조금씩 떨어지며, 차분 상태가 최솟값이다. 기분 게이지가 최댓값에 닿으면, 들뜬 상태가 되어 일정시간 이동속도가 빨라진다. 들뜬 상태가 끝나면 기분은 차분 상태가 된다. 같은 모션을 단시간 내에 반복하면 해당 모션을 취하더라도 일정시간 동안 기분 게이지가 오르지 않는다.



번호	이름	내용
[1]	모션 창	창 밖의 아무 부분을 터치하거나 모션을 실행하면 창이 사라진다
[2]	모션 아이콘	해당 모션을 실행한다. 실행한 모션은 이동하거나 다른 행동을 실행 할 때까지 특정 구간이 계속 반복된다. 단, 예외인 모션도 존재하며, 화면의 확대, 축소, 회전, 카메라 등의 행동은 모션에 영향을 주지 않는다. 모션을 실행 중에 캐릭터를 이동시키면 모션이 캔슬된다. 한 모션을 실행 중에 다른 모션을 선택하면, 실행 중이던 행동을 캔슬하

		고 선택한 모션을 실행한다.
[3]	잠긴 모션	잠겨 있는 모션은 해당 늑대와의 친밀도에 따라 해금된다.
[4]	기분 게이지 창	기분 게이지가 증감할 때 보여지고, 게이지가 증감한 이후에는 숨겨진다. 숨겨진 상태에서도 게이지는 시간이 흐름에 따라 지속적으로 감소한다.
[5]	최대치	기분 게이지가 최대치에 닿으면 해당 늑대와의 친밀도가 증가하며, 들뜬 상태가 된다. 들뜬 상태는 일정시간 지속되며, 들뜬 상태인 동안에는 이동속도와 점프력이 증가한다. 들뜬 상태가 끝나면 차분 상태가 된다.
[6]	최소치	기분 게이지의 기본 상태이며, 차분 상태이다.
[7]	행동 버튼	[1]모션 창이 열려 있을 때는 작동하지 않는다.
[8]	조작 영역2	해당 영역을 밀어 화면을 회전시키거나 두 손가락으로 확대, 축소가 가능하다. [1]모션 창이 열려 있을 때만 작동된다.





< 모션 아이콘 표 >

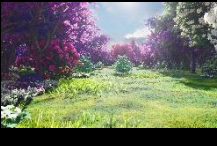





해금 레벨	아이콘	이름	설명	비고
친밀도 Lv. 2		쓰다듬기	부드러운 털을 마구 쓰다듬는다.	-
친밀도 Lv. 3		앉기	함께 앉아 평온한 자연을 감상한다.	-
친밀도 Lv. 3		낮잠 자기	밤에 자도 괜찮다.	-

친밀도 Lv. 5		이마 맞대기	이마를 맞대고 서로를 동화시킨다.	-
친밀도 Lv. 6		하울링	함께 하울링하며 서로의 존재를 재확인한다.	선택 시 1회만 시행한다.
친밀도 Lv. 7		최고의 애정표현	진지하게 하는 사랑 표현이다.	-

7.12 장소

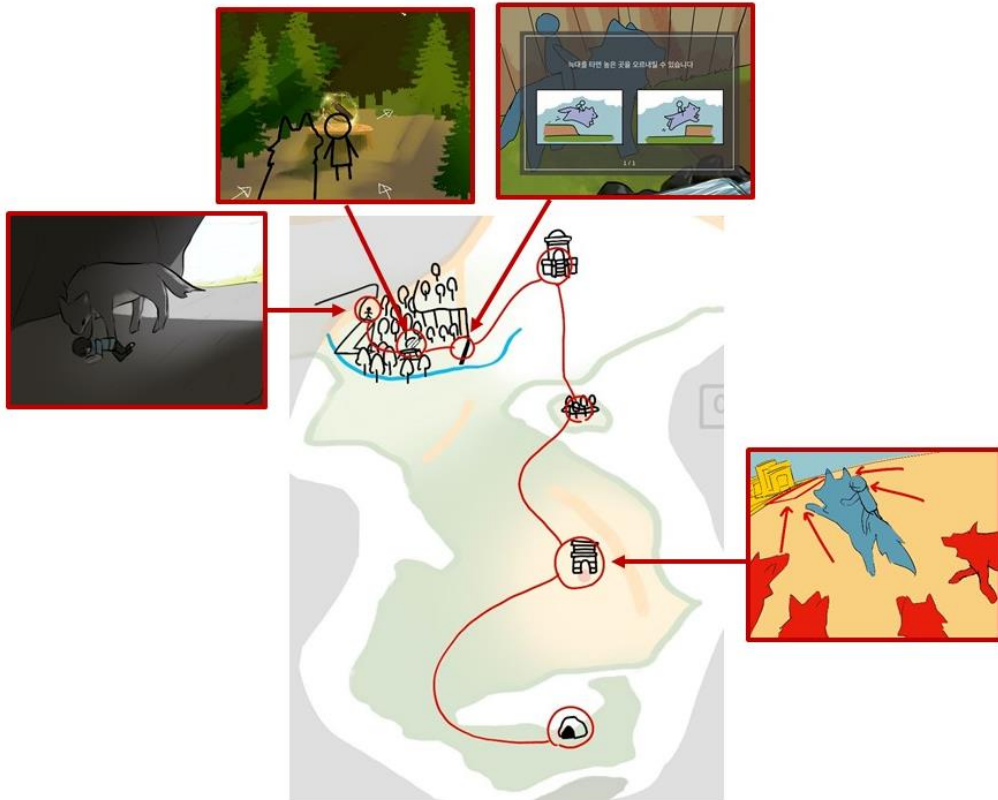
- 다양한 장소들이 각 환경에 위치되어 있다. 이들을 여러 식물들이 밀집되어 있는 군락, 물웅덩이가 있는 호수, 천장이 있는 동굴로 분류한다.

분류	이미지	이름	위치 환경	설명
군락		해바라기 들판	초원	수많은 해바라기가 한쪽 방향을 바라보고 있다.
		선인장 길	사막	크고 작은 선인장들이 옹기종기 모여 있다.
		메밀꽃 들판	초원	하얀 메밀꽃이 빛에 반짝인다.
		민들레 길	초원	민들레 길을 밟으면 민들레 홀씨가 흩날린다.



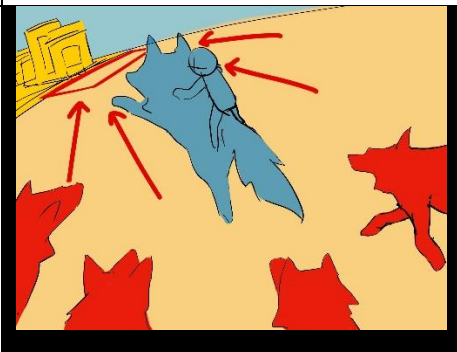
		갈대밭	초원	갈대가 바람에 파도친다.
		요정의 정원	숲	요정들이 가꿔 둔 정원이며, 다양한 동식물들이 살고 있다.
		벚꽃 길	숲	길을 따라 벚꽃나무들이 줄지어 심어져 있다. 아래에는 벚꽃 잎이 흩날린다.
호수		연의 호수	초원	연꽃이 핀 호수이다.
		거울 호수	초원	바닥에 발목까지의 높이의 물이 차 있다. 물에는 하늘이 반사되어 보인다.
		폭포	숲	여러 개의 작은 폭포가 있는 호수이다.
		오아시스	사막	대추야자나무로 둘러싸여 있다.
동굴		용암동굴	숲	화산활동으로 만들어진 동굴이다. 용암 같아 보이는 발광액체가 군데군데 보이지만 안전하니 괜찮다.
		수정동굴	설원	빛나는 푸른 빛의 수정들이 자라나는 동굴이다.

8. 게임 진행 흐름

- 게임의 시작과 끝의 기본적인 흐름을 나타낸다. 처음에는 늑대조작과 활 조작, 늑대의 활용성 등에 대한 간단한 튜토리얼을 마친 후 대장늑대들을 순차적으로 동료로 만들어 엔딩을 본다.



번호	설명	
1		<p>게임을 최초로 실행한다.</p>
2	<p>프롤로그 애니메이션을 실행한다.</p>	
3		<p>안식의 굴에서 회색늑대가 깨우며 시작. 유저가 조작하여 안을 돌아다니다 굴을 나선다.</p>

4	스토리진행.
5	유저가 조작하여 동굴 아래로 내려온다.
6	스토리 진행. 몸에서 빛의 조각이 나와 안내자 역할을 한다. 대장 늑대들의 존재에 대해 알려주며, 위치를 맵에 표시한다.
7	화면으로 늑대 조작에 대한 설명창이 뜬다.
8	유저가 길을 따라 앞으로 이동한다.
9	백백한 숲과 그 한가운데에 있는 활과 화살의 유물이 나타난다.
10	 유물을 획득하면 활 조작방법에 대한 설명창이 뜬다.
11	유저가 자유롭게 조작하며 앞으로 진행한다.
12	 어느 순간 필수적으로 지나가야 할 길에 살짝 높은 턱이 나오며 화면에는 늑대를 타면 턱을 오르내릴 수 있다는 설명창이 뜬다. 유저는 늑대를 타고 턱을 내려간다.
13	유저는 맵을 돌아다니거나 대장늑대가 있는 곳을 찾아간다.
14	맵을 돌아다니다 보면 필드에 있는 왕관조각을 획득할 수 있다.
15	사막의 늑대를 제외한 대장늑대의 서식지를 찾아가면, 대화를 나누고 시련을 받는다. 시련을 완수하면 해당 대장늑대와 동료가 된다.
16	(13~15)를 반복한다.
17	 왕관조각을 6개 이상 모은 상태로, 사막의 늑대의 서식지에 도착하면, 헬하운드와 그의 무리와 마주쳐 유저가 현재 함께하고 있는 늑대를(만약 없다면 자동으로 회색늑대를 불러내어) 탄 상태로 쫓아오는 헬하운드 무리를 따돌려야 한다. 이 동안에는 늑대에서 내릴 수 없으며, 만약 중간에 잡히면 (17)부터 다시 시작한다.

18	밤의 신전의 앞까지 도망치면 바닥의 모래에 빨려 들어가며 기다리고 있던 사막의 늑대와 대화하고 동료가 된다.
19	모든 대장 늑대들을 동료로 만들면, 빛의 조각(안내자)가 안식의 굴로 돌아가자 한다.
20	유저가 조작하여 안식의 굴에 다다르면, 왕관 조각의 개수에 따라 엔딩이 결정된다.

게임소재 이미지 (일러스트) / 맵 - 세부 이미지 (사진) / 시간과 하늘 - 하늘 이미지 (사진) / 장소 이미지 (사진, 일러스트) ▶ 출처 : 어도비 스톡 (<https://stock.adobe.com/kr/>)

별도 출처 표기 외는 자작 이미지