

포켓몬스터\_정승훈

**https://www.pokemonkorea.co.kr/game**

**작성일자 : 2024/06/14**

# 개요

닌텐도 게임으로 크게 인기를 끌며, 애니메이션과 카드게임, 포켓몬 빵 등으로도 유명한 ip인 포켓몬스터이지만 공식 웹사이트는 그에 비해 단조롭고 수수한 느낌이 있기에 선정함.

# 목표

1. 컨셉방향과 페르소나를 작성해주세요(1차페르소나는 본인이됩니다) **컨셉방향 : 기존보다 포켓몬 연출에 어울리는 애니메이션 연출 및 각종 캐릭터들을**

**적절하게 활용하여 포켓몬을 좋아하는 사람들의 이목을 끌것이며**

포켓몬에 대해 잘 모르거나 웹사이트를 이용하는데 낯선 사람들에게도

한눈에 보기 편한 ui와 이용하기 쉬운 웹페이지 구조로 제작해볼것임.

1. **페르소나 : 어릴적부터 게임하는 것을 즐기던 승훈, 그는 어른이 되어 옛날 때 했던 포켓몬스터의 최신버전의 게임을 해보려고 한다.**
2. 벤치마킹업체 :

lifestylelab : <https://culture.lotteshopping.com/index.do>

tonework : <https://www.tonework.com/main>

des <https://des.obys.agency/>

chapeaux <https://studiochapeaux.com/>

1. 경쟁사 : 슈퍼마리오 런 <https://supermariorun.com/ko/>

젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드 <https://www.nintendo.co.kr/switch/aaaaa/>

별의 커비 디스커버리<https://www.nintendo.co.kr/switch/arzga/index.html>

스플래툰3 <https://www.nintendo.co.kr/switch/av5ja/index.html>

# 벤치마킹스타일

* 벤치마킹스타일1- tonework : <https://www.tonework.com/main> 히어로 부분(화면 내의 글자가 스크롤을 내릴 때 상단 바로 가면서 작아짐) 및 마우스 변경 부분
* 벤치마킹스타일2 -des <https://des.obys.agency/> 로딩창 부분 애니메이션 구현 및 다른 화면으로 넘어갈 때 애니메이션 발생

벤치마킹스타일3 lifestylelab : <https://culture.lotteshopping.com/index.do> 강좌 카테고리(왼쪽 부분은 고정되고 오른쪽부분은 스크롤대로 내려감)

* 벤치마킹스타일4 chapeaux <https://studiochapeaux.com/> we create resonating brands 부분 (스크롤 할 때마다 애니메이션이 부여됨)

벤치마킹스타일5 [Kodex (samsungfund.com)](https://www.samsungfund.com/etf/main.do) etf부분(각 요소들이 일정 위치에서 나타나면서 천천히 요소들이 돌아가는 연출

# 구현정보

## 기능구성

구현하고자 하는 기능이 있을시 작성하세요

메인 페이지에서 로딩창 발생시 둥근 모양의 로딩창이 돌아가면서 100%가 되면 몬스터볼로 변하고 그 몬스터볼이 열리면서 화면이 구현 -> 3차 프로젝트때 하기

화면이 열리자마자 히어로 창 내에서 fade in되면서 각종 포켓몬들이 등장하면서 반겨줌

히어로에서 각종 포켓몬 상품들을 소개하는 슬라이드가 자동으로 나옴(히어로 양쪽에는 좌우 버튼, 하단에는 슬라이드 바가 있고, 그 슬라이드 바를 움직일때마다 화면이 전환되면서 다른 상품이 뜸)(슬라이드 전환시마다 투명도 또는 흑백효과가 풀리게 되면서 주위에 작은 이펙트가 나오게 함)

히어로 아래로 내리게 될시에 히어로에 있는 포켓몬로고가 상단의 nav쪽으로 움직임

상품 소개 부분에서는 각 주제의 상품 카테고리(포켓몬 게임, 카드, 상품 등) 기준으로 스크롤을 내릴때마다 각종 대표 포켓몬(피카츄, 파이리, 꼬북이, 이상해씨)들이 페이드 인되면서 상품들을 소개하는 모습이 나타남(상품을 가두는 박스들은 각 포켓몬들의 색깔에 맞게 노란색, 빨간색, 파란색, 초록색으로 설정)(상품들은 기본설정으로 opacity0.6~0.8 상태에서 마우스를 올려둘시 크기가 확대되고 opacity가 1로 서서히 바뀜)(상품들은 각각 overflow hidden 상태에서 천천히 상품들이 돌아가는 연출이 보이게 함,특정 상품을 선택시 돌아가지 않게 함)

연혁소개 부분에서는 왼쪽 상자를 배치하고 해당 요소 기준으로 위에 흑백, 아래 흰색인 그라디언트로 되있다가 밑으로 내릴수록 위의 흑백부분이 붉은 색으로 변하게 됨 오른쪽에는 연도 및 설명을 넣게 되고, 부분마다 몬스터볼 형태의 요소가 화면의 50%가 될 때 볼이 열리면서 연도가 나오면서 포켓몬 대화창 형태로 설명을 넣음(왼쪽에는 각 세대에 어울리는 포켓몬 디자인 또는 캐릭터 디자인을 넣어보기)(연혁부분은 왼쪽의 요소는 해당 영역 내에서는 고정되게 하고, 오른쪽 부분은 스크롤을 내릴 때 fade in되면서 나타나게 함)(오른쪽 몬스터볼의 디자인은 초창기 디자인~최근 디자인 형태로 제작)

한 영역부분에서는 스크롤을 내리다가 마무리가 될때쯤에 작아지고, 그 영역을 포켓몬볼이 나오면서 영역을 삼킨 후, 그 상태로 스크롤하면서 몬스터볼이 흔들리고, 전체 창의 10%의 높이가 되었을 때 살짝 흑백처리를 한 후, 별들이 나타나는 애니메이션(게임상에 포켓몬을 잡은 연출과 비슷)이 나타나면서 연출이 마무리 됨

다른 창으로 이동할때는 로딩화면에 포켓몬 관련 그림을 100%크기로 집어넣은 뒤에, 로딩바가 포켓몬볼 형태(위에 빨간색, 아래 하얀색, 중간에 검은 줄무늬)로 움직이면서 로딩이 100%완료시 그 로딩바가 열리면서 다른 화면으로 이동하게 함 -> 이것도 3차 프로젝트때

장바구니 화면은 전체 화면은 포켓몬스터 센터처럼 꾸민 뒤에, 메인 화면 부분은 포켓몬 상점처럼 꾸밈(장바구니는 포켓몬 게임 상의 아이템처럼 꾸며서 그 양이 적으면(2개까지) 조금만 쌓이게, 양이 많으면(3개 이상) 많이 쌓인 모습으로 연출함)(장바구니 아래에는 실제로 담은 상품들을 보여주면서 뒤에 포켓몬 볼의 일러스트를 집어넣음)

메인페이지 최상단에 음악 버튼을 넣어서 노래를 듣고싶으면 해당 버튼을 눌러서 노래가 나오게 함(확정x)

전체페이지들에서 마우스를 포켓몬볼처럼 꾸미고, 클릭시 포켓몬볼이 열리는 효과를 보여줌

스크롤바를 피카츄 꼬리처럼 꾸밈

한 페이지에는 background-attachement로 배경화면의 효과를 줌(연혁쪽이나 장바구니 쪽에 넣으면 좋을거같음)