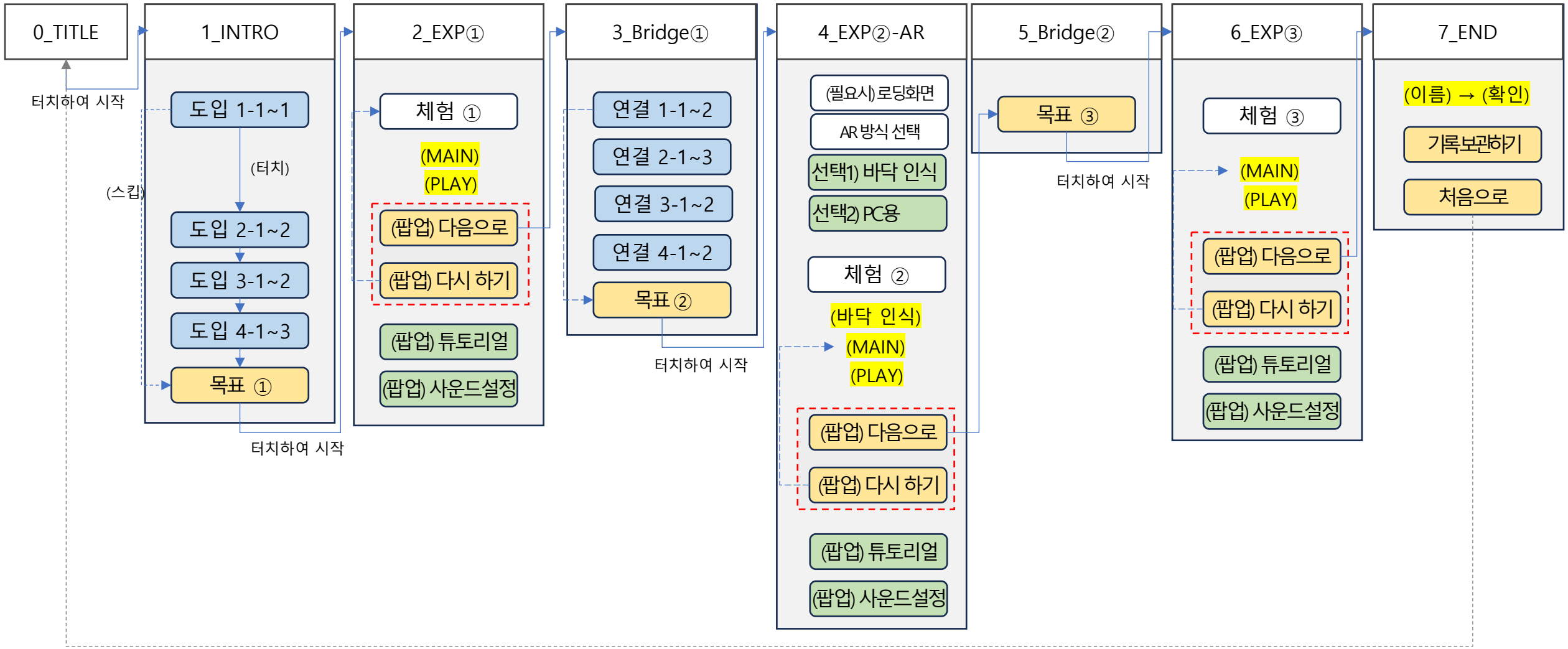
헤이그 특사

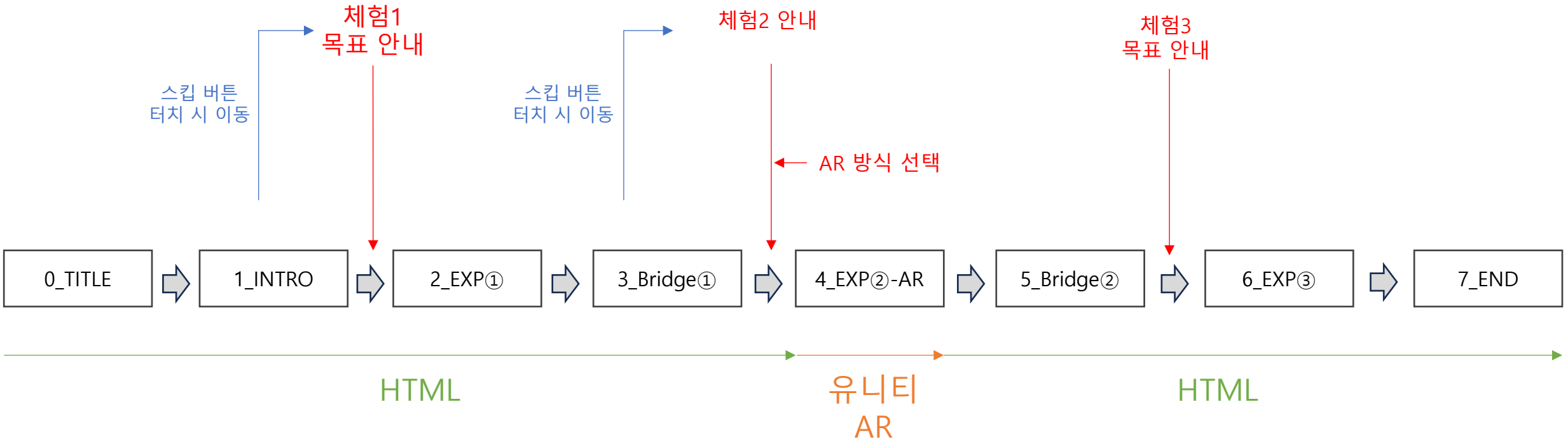
AR4. 한국의 호소

구성안

플로우차트


0_TITLE
터치하여 시작
1_INTRO
도입 1-1~1
(터치)
(스킵)
도입 2-1~2
도입 3-1~2
도입 4-1~3
목표 ①
터치하여 시작
2_EXP①
체험 ①
(MAIN)
(PLAY)
(팝업) 다음으로
(팝업) 다시 하기
(팝업) 튜토리얼
(팝업) 사운드설정
3_Bridge①
연결 1-1~2
연결 2-1~3
연결 3-1~2
연결 4-1~2
목표 ②
터치하여 시작
4_EXP②-AR
(필요시) 로딩화면
AR 방식 선택
선택1) 바닥 인식
선택2) PC용
체험 ②
(바닥 인식)
(MAIN)
(PLAY)
(팝업) 다음으로
(팝업) 다시 하기
(팝업) 튜토리얼
(팝업) 사운드설정
5_Bridge②
목표 ③
터치하여 시작
6_EXP③
체험 ③
(MAIN)
(PLAY)
(팝업) 다음으로
(팝업) 다시 하기
(팝업) 튜토리얼
(팝업) 사운드설정
7_END
(이름) → (확인)
기록보관하기
처음으로

플로우차트


체험1
목표 안내
스킵 버튼
터치 시 이동
체험2 안내
스킵 버튼
터치 시 이동
AR 방식 선택
체험3
목표 안내
0_TITLE
1_INTRO
2_EXP①
3_Bridge①
4_EXP②-AR
5_Bridge②
6_EXP③
7_END
HTML
유니티
AR
HTML

구성안 | **0_TITLE**

Image	Script
	1. 타이틀 이미지, [터치하여 시작하기] 버튼 등장 2. [터치하여 시작하기] 터치 → **[1_INTRO]** 화면으로 이동
Video	**Audio**
#. (타이틀) - 타이틀 배경 이미지 - 터치하여 시작하기 버튼 - 좌상단: 국가보훈부 로고	

구성안	1_INTRO	도입 1-1

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 등장 3. [책상 위 문서] 터치 유도 4. [책상 위 문서] 터치 → [도입 1-2] 이미지
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 어두운 회의장 안(중명전 내부. 을사늑약 체결 장소). 이 씬에선 책상 위에 문서만 집중되고 주변은 안 보임 - 상단 [스킵] 버튼 - 터치 유도 에셋 + 터치 유도 버튼	

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 1905년, 일본은 을사늑약으로 대한제국의 외교권을 빼앗았다. 4. [다음] 터치 → [도입 2-1] 이미지
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 회의장 안 밝아지면, 을사늑약이 체결되는 상황이 드러난다. 책상 위 문서는 을사늑양의 조약 문서였음. - 상단 [스킵] 버튼 - 하단 [다음] 버튼 	여N: (아나운서톤) 1905년, 일본은 을사늑약으로 대한제국의 외교권을 빼앗았다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [고종] 터치 유도 4. [고종] 터치 → [도입 2-2] 전환
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 텅 빈 덕수궁 중명전 집무실. 고종 황제가 창밖을 응시하며 깊은 수심에 잠겨 있습니다. - 상단 [스킵] 버튼 - 고종 터치 유도 에셋	

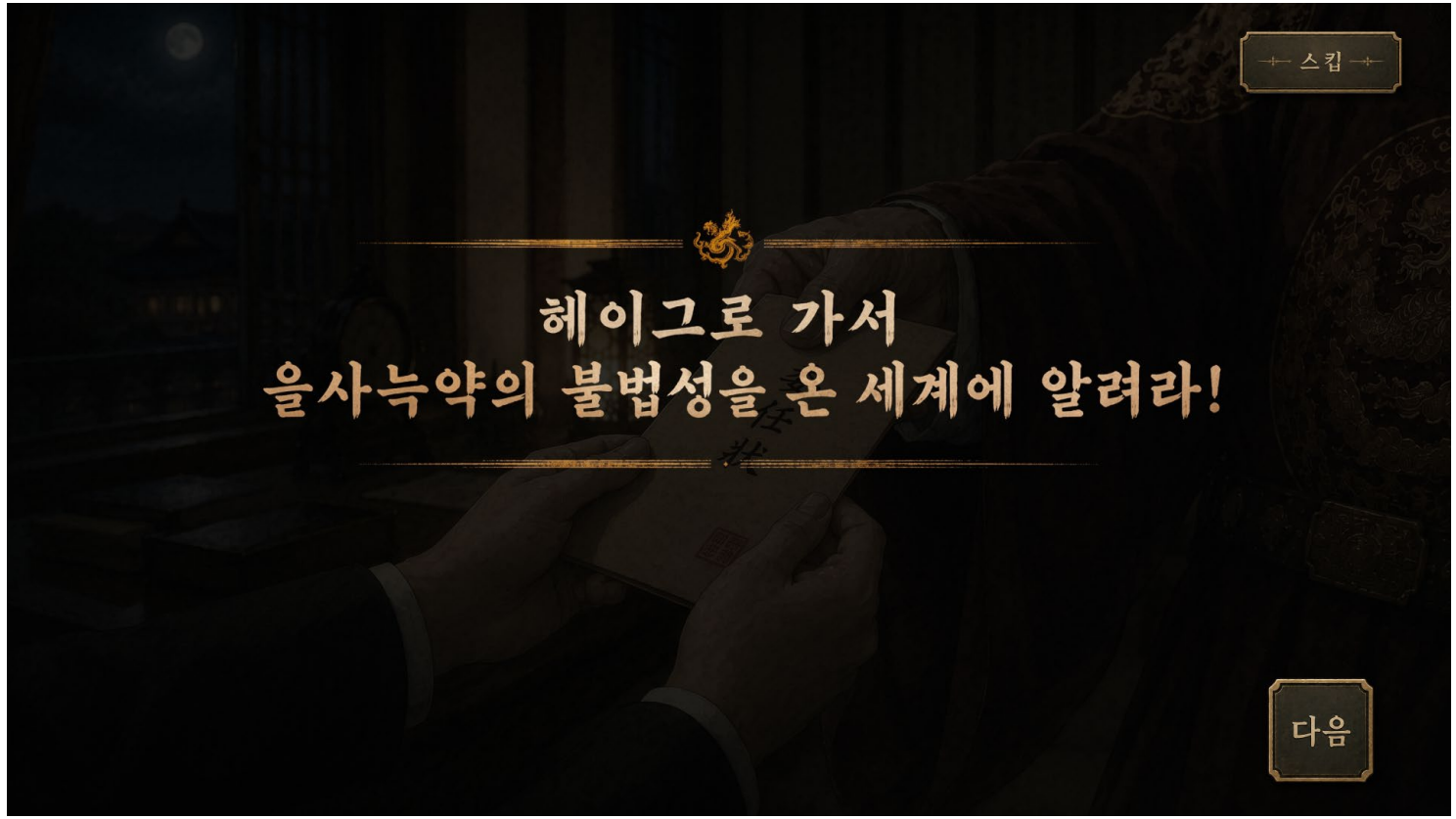
Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 고종 황제는 조약의 위법성을 알리려 외국에 친서를 보냈으나, 일본은 고종을 덕수궁에 가두고 삼엄하게 감시했다. 4. [다음] 터치 → [도입 3-1] 연결
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 텅 빈 덕수궁 중명전 집무실. 고종 황제가 창밖을 응시하며 깊은 수심에 잠겨 있습니다. - 상단 [스킵] 버튼 - 하단 [다음] 버튼	여N: (아나운서톤) 고종 황제는 조약의 위법성을 알리려 외국에 친서를 보냈으나, 일본은 고종을 덕수궁에 가두고 삼엄하게 감시했다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [편지] 터치 유도 4. [편지] 터치 → [도입 3-2] 전환
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 밤, 덕수궁 침실에서 홀로 편지를 읽고 있는 고종, 미간을 찌푸리며 심각한 표정. - 상단 [스킵] 버튼 - 편지에 터치 유도	

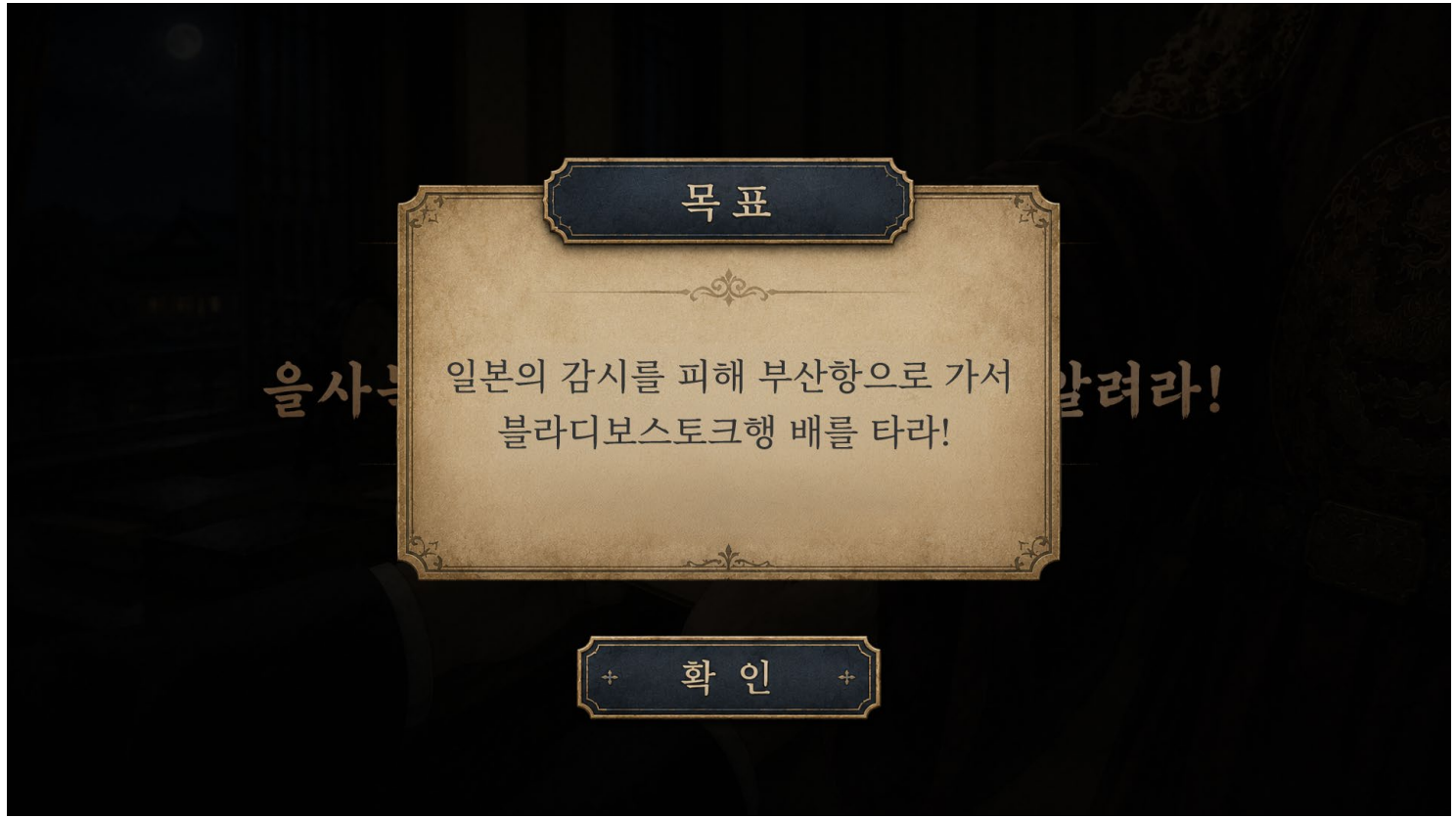
Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 그러던 1907년, 세계 각국 대표가 모이는 만국평화회가 네덜란드 헤이그에서 개최된다는 소식이 전해졌다. 4. [다음] 터치 → [도입 4-1] 연결
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 밤, 덕수궁 침실. 고종, 편지를 움켜쥐며 표정이 밝아지며 희망적인 표정으로 바뀐다. - 상단 [스킵] 버튼 - 하단 [다음] 버튼	여N: (아나운서톤) 그러던 1907년, 세계 각국 대표가 모이는 만국평화회가 네덜란드 헤이그에서 개최된다는 소식이 전해졌다. (e) 종이를 움켜쥐는 소리

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [위임장] 터치 유도 4. [위임장] 터치 → [도입 3-2] 디졸브로 전환
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 고종 황제가 위임장을 건네주는 손 클로즈업 - 클로즈업된 '황제의 백지 위임장' 에셋 + 터치 유도 효과	

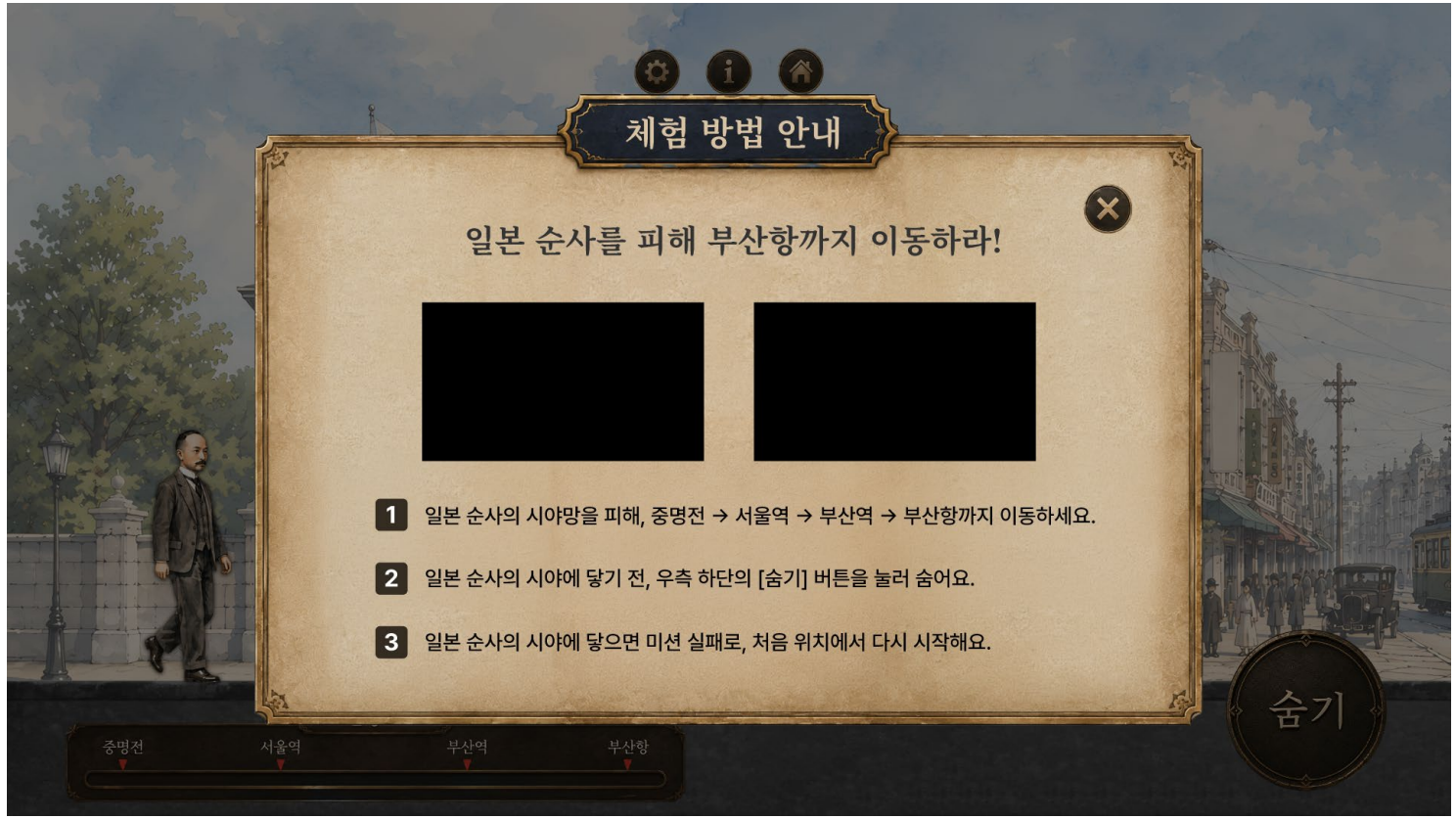
Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 고종 황제는 이준을 비밀리에 불러들여 백지 위임장을 건넸다. 4. [다음] 터치 → [도입 4-3] 연결
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 플레이어의 손이 화면 하단에서 나타나 뻗어 나가며 밀서를 꽉 움켜쥐는 모습	여N: (아나운서톤) 고종은 이준을 비밀리에 불러들여 백지 위임장을 건넸다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표 ①] 이동 2. 이미지 전환 3. 이어서 [자막] 연결 및 나레이션 재생 "헤이그로 가서 을사늑약의 불법성을 온 세계에 알려라!" 4. [다음] 터치 → [목표 ①] 이동
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 플레이어의 손이 화면 하단에서 나타나 뻗어 나가며 밀서를 꽉 움켜쥐는 모습	고종(V.O.): (권위있는 노신사의 목소리) "헤이그로 가서 을사늑약의 불법성을 온 세계에 알려라!"

구성안	1_INTRO	목표①

Image	Script
	1. 목표 하달 일본의 감시를 피해 부산항으로 가서 블라디보스토크행 배를 타라! 2. [확인] 터치 → [2_EXP①] 이동
Video	**Audio**
#. (목표 이미지) - 배경: 스토리 마지막 장면 딤드 처리 - 목표 메시지 팝업 - 확인 버튼	

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(Main)**

Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작

Video	Audio
#. (게임 이미지) - BG 이미지 - 특사 캐릭터 에셋 (정지/달려가는 모습 1~4컷) - 진행도 UI - 숨기 버튼 - 상단 설정/튜토리얼/홈 버튼	

횡스크롤 배경

※ 3개의 스테이지 형식으로, 구간을 넘어갈 때마다 블랙 디졸브로 배경 전환 시켜주세요.

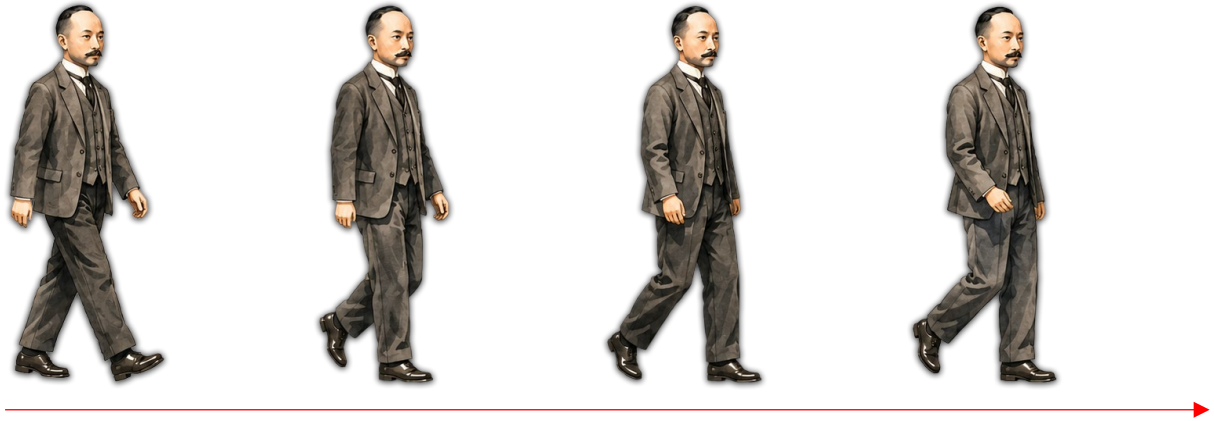
중명전
→ 서울역

서울역
→ 부산역

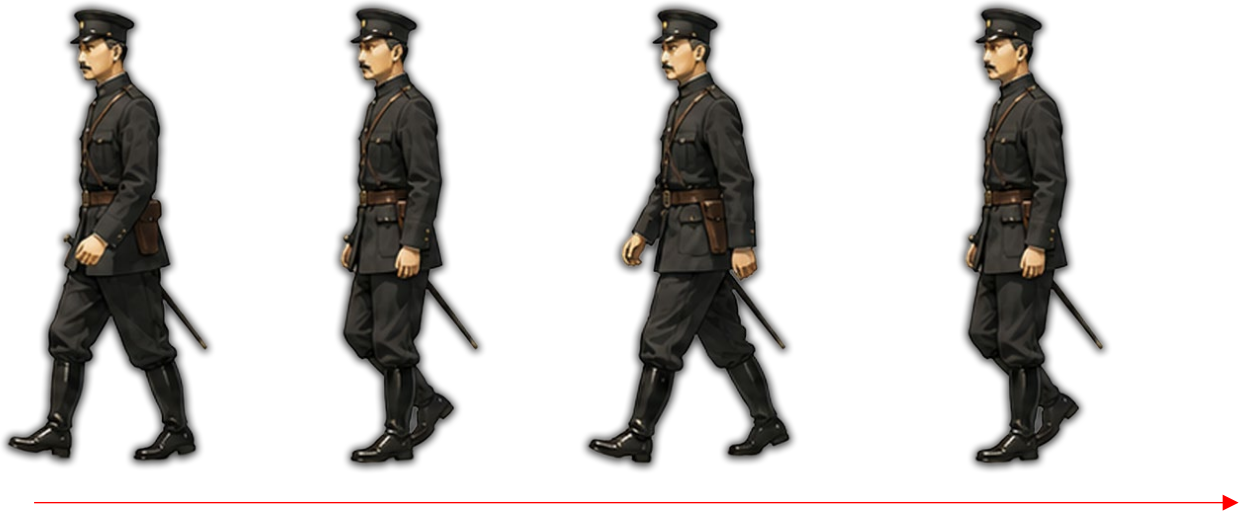
부산역
→ 부산항

캐릭터 스프라이트 ※ 캐릭터 프레임마다 0.1s씩 반복 시켜주세요

이준 프레임 순서



순사 프레임 순서



발각 시

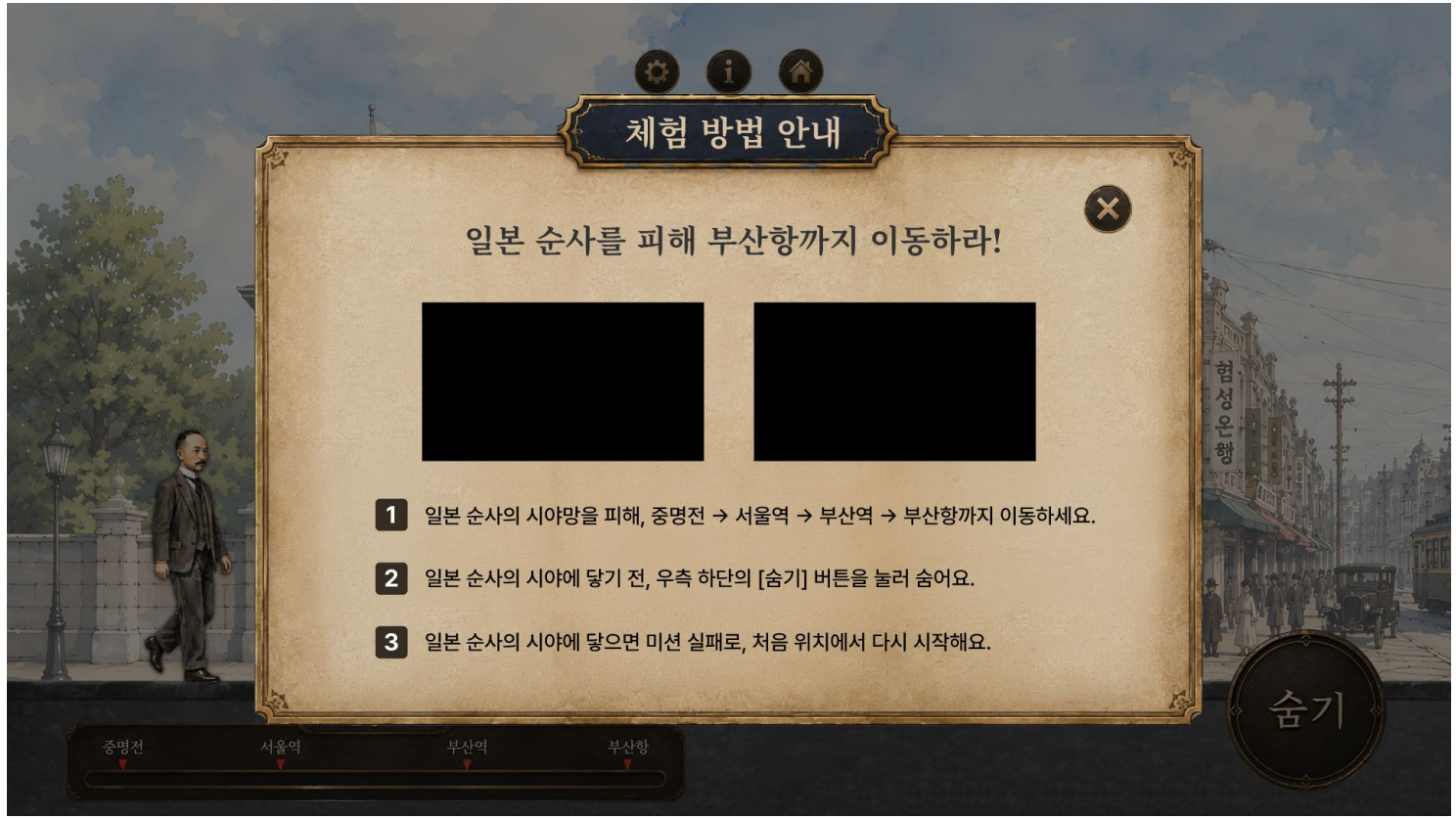
구성안	2_EXP①	체험 ①	(팝업) 사운드설정

Image	Script
	1. 게임 일시정지 + 배경 딤드 2. 배경음 설정 [ON/OFF] 3. 효과음 설정 [ON/OFF] 4. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동

Video	Audio
#. (게임 이미지) **일시정지 된 화면에서 딤드 처리** - [팝업] 설정 배경음 ON/OFF , 효과음 ON/OFF	

구성안	2_EXP①	체험 ①	(팝업) 튜토리얼

Image

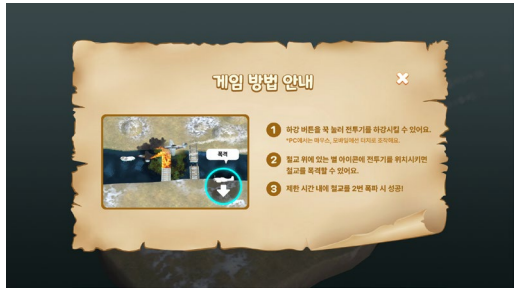


Script

1. 게임 일시정지 + 배경 딤드
2. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동

Video

#. (게임 이미지)
일시정지 된 화면에서 딤드 처리
- [팝업] 게임 방법 안내



Audio

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 1)**

Image

Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라!
5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작

6. 3→2→1 카운트 다운 후 [특사] 캐릭터 이동 시작
   > 이미지 스프라이트 반복 및 BG 이동(PAN)
   > BG는 레이어를 분리하여 원경과 근경의 이동 속도 다르게.
   > 근경 아이템은 (예> 나무, 전봇대) 필수.

7. 하단 진행도 UI는 시작지점 → 도착지점까지 이동거리에 따라 올라감.
8. 각 구간별 20초 내외(총 1분 정도로 설정)

	구간	타이밍	회피 아이템(숨기)
1	중명전 → 서울역(기차)	0-20초	전봇대
2	앞자리 → 뒷자리	21-40초	좌석 착석
3	부산역(기차) → 부산항(배)	41-1분	화물상자

※ [숨기] 버튼 홀드 시간까지 감안

ㅜㄴ

#. (게임 이미지)
- BG 이미지
- 특사 캐릭터 에셋 (정지/달려가는 모습 1~4컷)
- 진행도 UI
- 숨기 버튼
- 상단 설정/튜토리얼/홈 버튼

Audio

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 2)**

Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작 6. 3→2→1 카운트 다운 후 [특사] 캐릭터 이동 시작 7. 하단 진행도 UI는 시작지점 → 도착지점까지 이동거리에 따라 올라감. 8. 각 구간별 20초 내외(총 1분 정도로 설정) 9. 게임 진행 중 일본 순사가 진행도 기준 30%, 60%, 90%에서 총 3번 등장 (순사는 걸어가는 모습의 이미지 스프라이트 반복) 10. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 (이동 속도는 반대편으로 이동하는데 3초 걸리는 속도로)

Video	Audio
#. (게임 이미지) - 일본 순사 에셋 (걸어가는 모습 1~4컷) - 감지 범위 에셋	

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 3)**

Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작 6. 3→2→1 카운트 다운 후 [특사] 캐릭터 이동 시작 7. 하단 진행도 UI는 시작지점 → 도착지점까지 이동거리에 따라 올라감. 8. 각 구간별 20초 내외(총 1분 정도로 설정) 9. 게임 진행 중 일본 순사가 진행도 기준 30%, 60%, 90%에서 총 3번 등장 10. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 11. 플레이어는 [숨기] 버튼을 홀드하여 [회피 아이템]을 사용 예> 나무/전봇대: 뒤로 숨기 | 빈 자리: 앉기 | 화물상자 : 뒤집어쓰기 12. [특사]는 [숨기] 버튼을 누르는 동안 홀드 자세 유지 13. [숨기] 버튼을 터치함과 동시에 순사의 감시 영역에서 벗어남

Video	Audio
#. (게임 이미지) - [회피 아이템] 상자 등 에셋 - 특사 캐릭터 에셋 (숨거나 앉거나 웅크린 모습)	

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 4)**

Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작 6. 3→2→1 카운트 다운 후 [특사] 캐릭터 이동 시작 7. 하단 진행도 UI는 시작지점 → 도착지점까지 이동거리에 따라 올라감. 8. 각 구간별 20초 내외(총 1분 정도로 설정) 9. 게임 진행 중 일본 순사가 진행도 기준 30%, 60%, 90%에서 총 3번 등장 10. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 11. 플레이어는 [숨기] 버튼을 홀드하여 [회피 아이템]을 사용 12. [특사]는 [숨기] 버튼을 누르는 동안 홀드 자세 유지 13. [숨기] 버튼을 터치함과 동시에 순사의 감시 영역에서 벗어남 14. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 (이동 속도는 화면 밖에서 반대편으로 이동하는데 3초 걸리는 속도로)

Video	Audio
#. (게임 이미지)	

구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 4-1)**

Image	Script
	1. 순사의 감지 범위에 들어왔을 때 BG 이동 정지 및 특사 캐릭터 정지 2. 순사의 이미지가 감지했을 때 모습으로 변경 3. 순사 상단에 느낌표 말풍선 에셋 등장 4. 특사 상단에 "실패!" 5. 0.5초 후 자동으로 **[2_EXP①] 메인 화면**으로 이동.
Video	**Audio**
#. (게임 이미지) - 일본 순사 에셋(감지했을 때 모습) - 느낌표 말풍선 에셋 - 특사 머리 위, "실패" 에셋 	(e) 쿵! (위협적인 효과음)

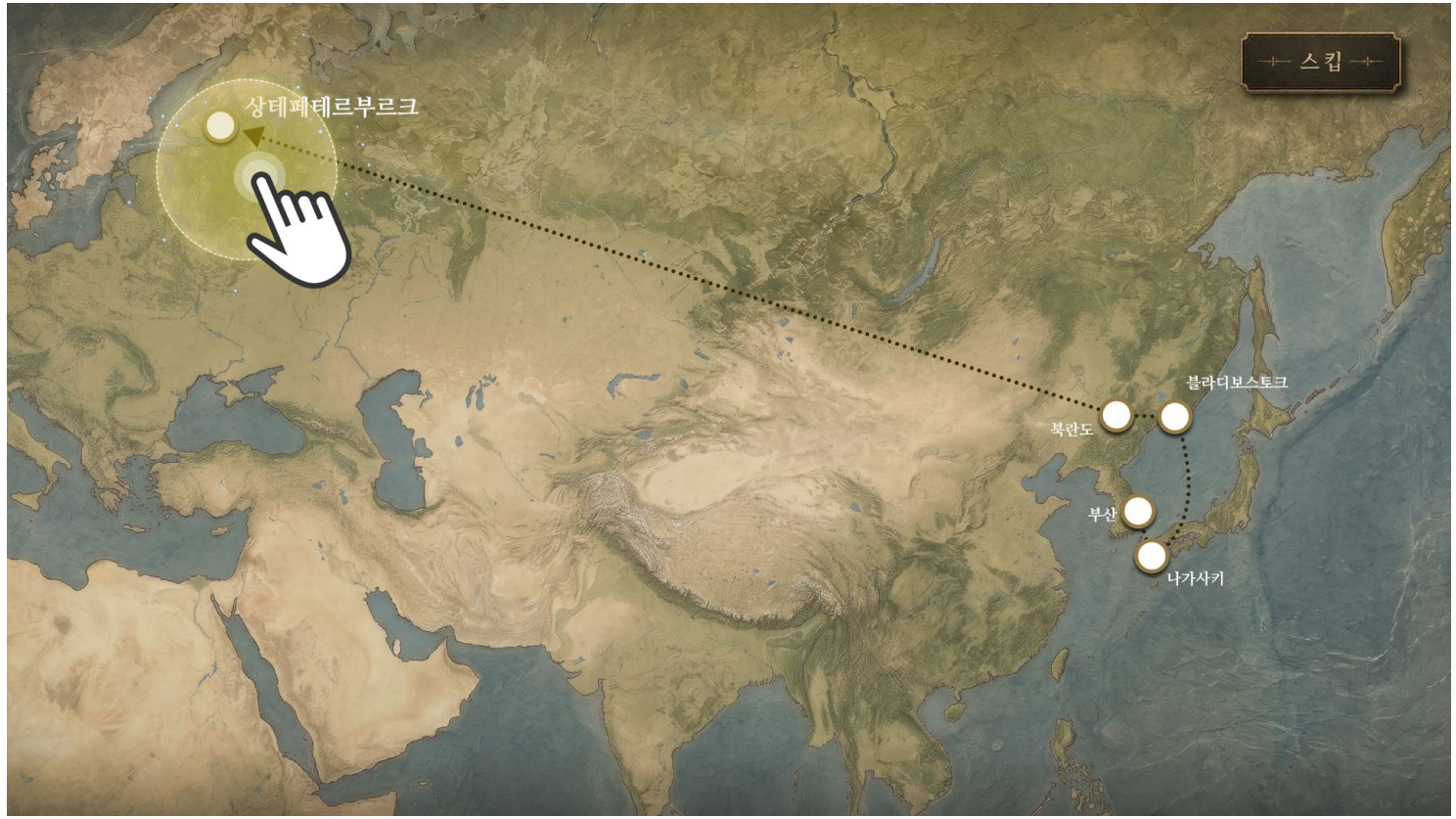
구성안	2_EXP①	체험 ①	**(PLAY - 5)**

Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 일본 순사를 피해 블라디보스토크행 배에 타라! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작 6. 3→2→1 카운트 다운 후 [특사] 캐릭터 이동 시작 7. 하단 진행도 UI는 시작지점 → 도착지점까지 이동거리에 따라 올라감. 8. 각 구간별 20초 내외(총 1분 정도로 설정) 9. 게임 진행 중 일본 순사가 진행도 기준 30%, 60%, 90%에서 총 3번 등장 10. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 11. 플레이어는 [숨기] 버튼을 홀드하여 [회피 아이템]을 사용 12. [특사]는 [숨기] 버튼을 누르는 동안 홀드 자세 유지 13. [숨기] 버튼을 터치함과 동시에 순사의 감시 영역에서 벗어남 14. 일본 순사는 화면 밖에서 생성되어 오른쪽 → 왼쪽으로 천천히 이동 15. 무사히 [배]에 도착 → **[체험 종료(팝업)]** 16. 일본 순사에 발각 → **[2_EXP①] 메인** 화면으로 이동

Video	Audio
#. (게임 이미지)	

구성안	2_EXP①	체험 ①	**체험 종료(팝업)**

Image	Script
	1. [다음으로] 클릭 → **[3_Bridge①]** 이동 2. [다시 하기] 클릭 → **[2_EXP②] 메인 화면** 이동
'Video	**Audio**
#. 게임 이미지 - [팝업 메시지] 탑승 완료 - [팝업(버튼)] 다음으로 - [팝업(퍼튼)] 다시 하기	(e) 뱃고동 소리(출항)

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 등장 3. [지도] 에셋에 터치 강조 표시 4. [지도] 터치 → [연결① 1-2] 이동

Video	Audio
#. (연출 이미지) **배경:** 한반도에서 시베리아를 횡단하여 유럽에 이르는 지도. 그 위에 주요 지점만 경로 표시. - [지도] 에셋 + 터치 유도 효과 - [스킵]	

Image

Script

1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동
2. 이미지 전환
3. [자막]
   블라디보스토크에 도착한 이준은 북간도에서 이상설을,
   러시아 수도 상트페테르부르크에서 외교관 이위종과 합류했다

4. [다음] 터치 → [연결① 2-1] 이동

Video

#. (연출 이미지)
배경: 한반도에서 시베리아를 횡단하여 유럽에 이르는 지도.
그 위 북간도에서 이상설과 이준이 만나는 모습, 상트페테르부르크에서 세 사람이 만나는 삽화가 더해진다.

- '굳게 닫힌 만국 평화 회의장 문' 에셋 + 터치 유도 효과

Audio

여N: (아나운서톤)
블라디보스토크에 도착한 이준은 북간도에서 이상설을,
러시아 수도 상트페테르부르크에서 외교관 이위종과 합류했다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 등장 3. [러시아 황실의 문] 에셋에 터치 강조 표시, 4. [러시아 황실의 문] 터치 → [연결 2-2] 이동
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 거대하고 굳게 닫힌 서양식 목재 문 앞. 세 명의 특사(이준, 이상설, 이위종)가 문을 두드리다 지친 듯, 어둡고 망연자실한 표정으로 서 있는 장면. - '러시아 황실의 문' 에셋 + 터치 유도 효과	

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. [연결① 2-1]에서 디졸브 되며 [연결① 2-2] 이미지 등장 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 세 특사는 러시아 황제를 만나려 했으나, 일본을 의식한 황제는 끝내 만나주지 않았다. 4. [다음] 터치 → [연결① 2-3] 자막 연결

Video	Audio
#. (연출 이미지) **배경:** 문을 터치하면 특사들이 문을 두드리던 손을 내리고 고개를 돌려 화면(플레이어)을 안타깝게 쳐다보는 모습으로 이미지가 변경. - 하단 [다음] 버튼	여N: (아나운서톤) 세 특사는 러시아 황제를 만나려 했으나, 일본을 의식한 황제는 끝내 만나주지 않았다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 등장 3. 이어서 [자막] 연결 및 나레이션 재생 다행히 이위종의 아버지 이범진의 도움으로, 세 특사는 헤이그로 향할 수 있었다. 4. [다음] 터치 → [연결① 3-1] 이동
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 문을 터치하면 특사들이 문을 두드리던 손을 내리고 고개를 돌려 화면(플레이어)을 안타깝게 쳐다보는 모습으로 이미지가 변경. - 하단 [다음] 버튼	여N: (아나운서톤) 다행히 이위종의 아버지 이범진의 도움으로, 세 특사는 헤이그로 향할 수 있었다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 1907년 6월 25일, 마침내 세 특사는 헤이그에 도착했다. 4. [다음] 터치 → [연결① 3-2] 자막 연결
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 헤이그역(헤이그 HS역)에 앞에 도착한 세 명의 특사	여N: (아나운서톤) 1907년 6월 25일, 마침내 세 특사는 헤이그에 도착했다.

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 전환 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 하지만, 일본이 손을 써둔 탓에, 회의장 안으로 들어갈 수 없었다. 4. [다음] 터치 → [연결① 4-1] 연결
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 굳게 닫힌 만국평화회의장 문, 그 앞에서 다시 좌절하는 헤이그 특사들.	여N: (아나운서톤) 하지만, 일본이 손을 써둔 탓에, 회의장 안으로 들어갈 수 없었다.

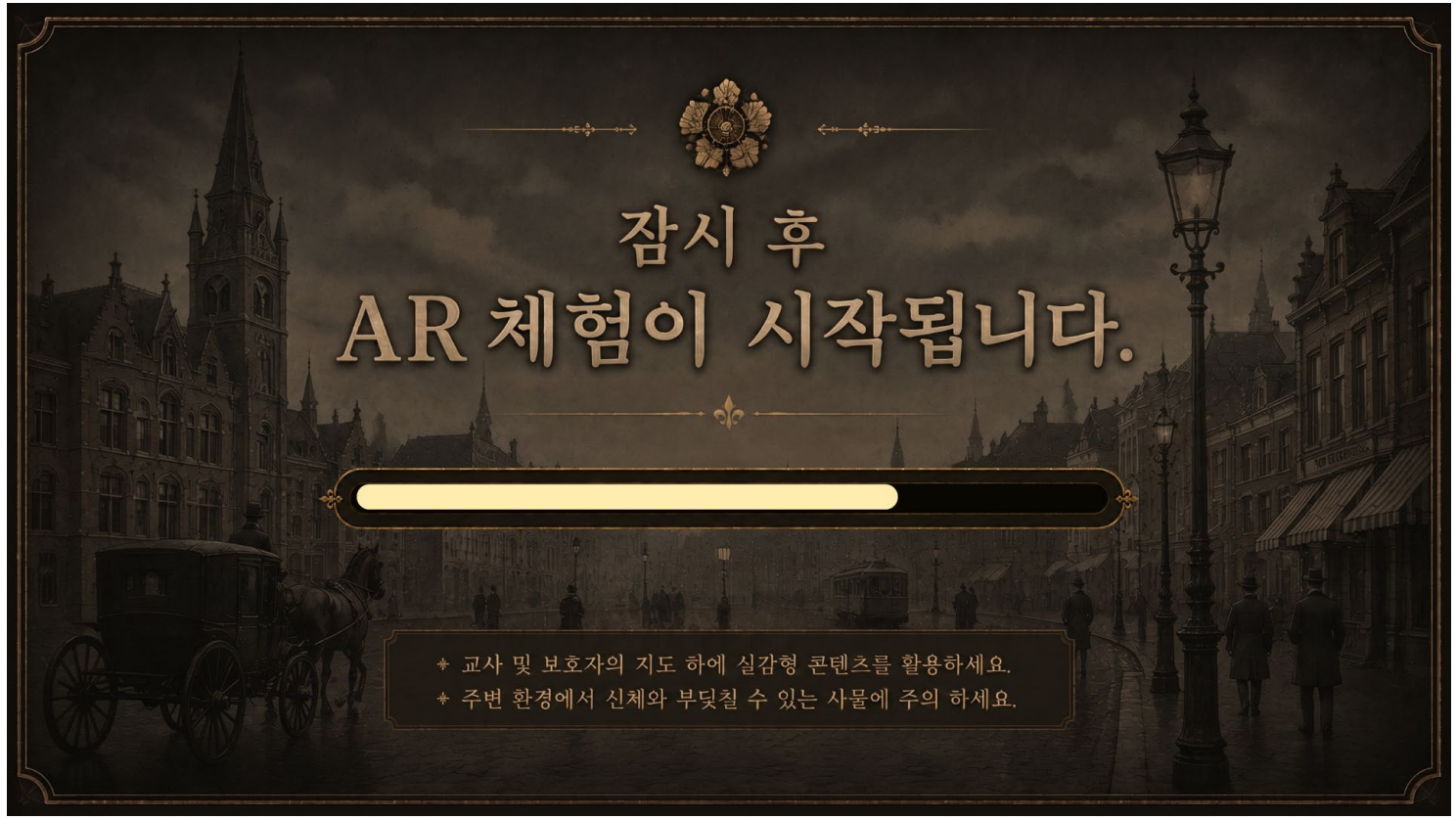
Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. 이미지 등장 3. 외국 기자들 무리에 터치 강조 효과 4. 외국 기자들 무리 터치 → [연결① 4-2] 이동

Video	Audio
#. (연출 이미지) **배경:** 광장 쪽을 바라보는 1인칭 구도. 화면 앞쪽에 이위종 특사가 고민에 빠진 채 서 있고, 멀리 뒷배경에는 수첩과 카메라를 든 외국 기자들이 지나다니는 모습. - 외국 기자들 무리에 터치 유도 효과	

Image	Script
	1. [스킵] 터치 → [목표②] 이동 2. [연결① 4-1]에서 디졸브되며 [연결① 4-2] 이미지 등장 3. [자막] 등장 및 나레이션 재생 "회의장에 들어갈 수 없다면, 회의장 밖에서 사람들을 설득합시다." 4. [다음] 터치 → [목표②] 이동
Video	**Audio**
#. (연출 이미지) **배경:** 특사가 몸을 틀며, 플레이어를 보고 다른 한 손으로는 뒤쪽의 기자 무리를 강하게 가리키는 역동적인 포즈로 변경.	이상설(V.O.): "회의장에 들어갈 수 없다면, 회의장 밖에서 사람들을 설득합시다!"

Image	Script
	1. 목표 하달 "우리 편이 되어줄 기자를 찾아 한국의 목소리를 전달하라!" 2. [확인] 터치 시 [AR 방식 선택]으로 화면 이동
Video	**Audio**
#. (목표 이미지) - 배경: 스토리 마지막 장면 딤드 처리 - 목표 안내 팝업 - 확인 버튼	

구성안	4_EXP②-AR	(필요시) 로딩화면

Image	Script
	(로딩이 필요할 경우) 1. 로딩 바, 완료 후 다음 페이지로 자동 이동

'Video	Audio
#. (로딩 화면) - [AR 안내 메시지] 잠시 후 AR 체험이 시작됩니다. - 로딩 바 게이지 (0 → 100%) - [AR 주의 메시지] * 교사 및 보호자의 지도 하에 실감형 콘텐츠를 활용하세요. * 주변 환경에서 신체와 부딪칠 수 있는 사물에 주의 하세요.	

구성안	4_EXP②-AR	AR 방식 선택

Image	Script
	1. [바닥 인식 하기] 터치 → **[바닥 인식]** → **[4_EXP② -AR] (모바일용)**이동 2. [인식 없이 하기] 터치 → **[4_EXP② -AR] (PC용)**이동
'Video	**Audio**
#. (선택창 이미지) - 배경: 스토리 마지막 장면 딤드 처리 - [팝업] AR 체험 방법 - [버튼(모바일기기)] 바닥 인식 하기 - [버튼(PC용)] 인식 없이 하기	

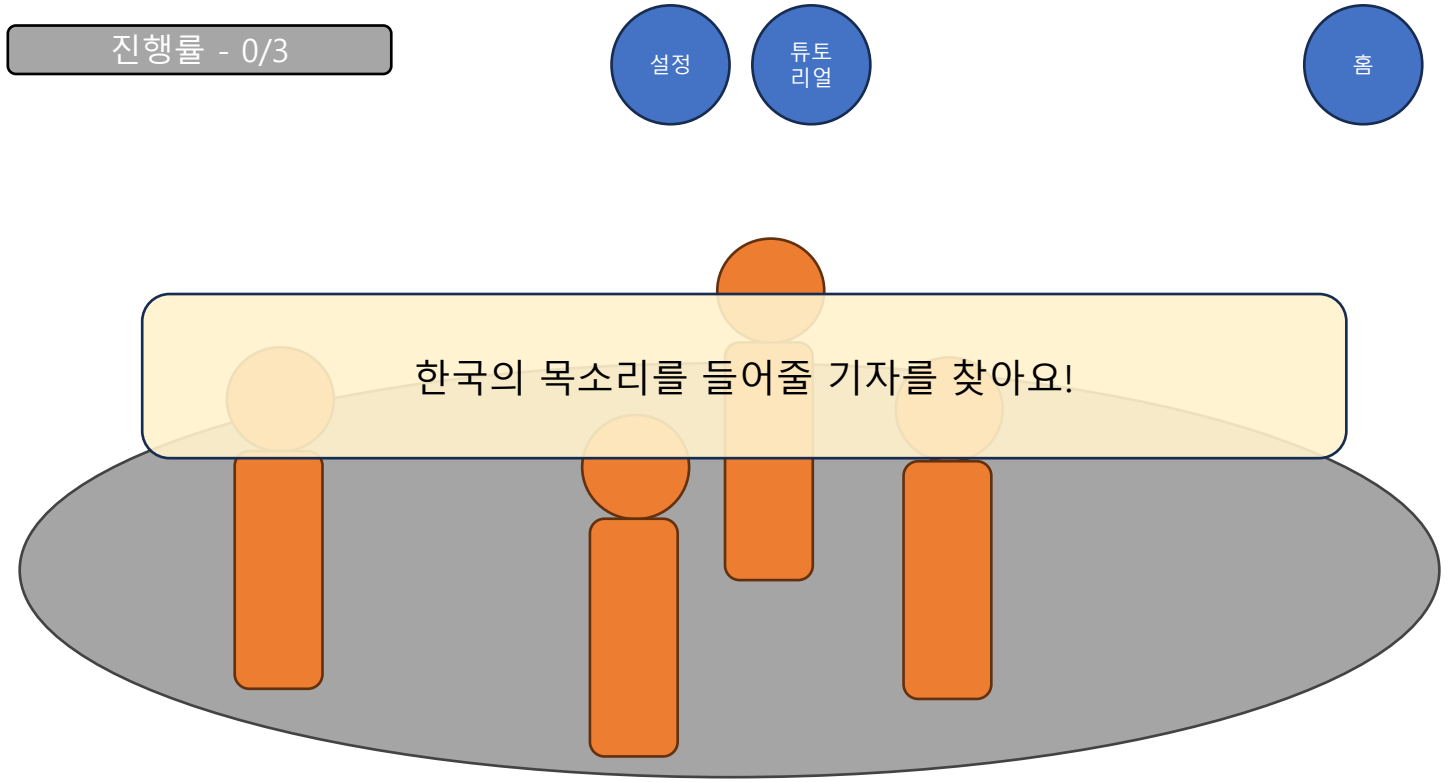
구성안	4_EXP②-AR	체험 ②

(바닥 인식)

Image	Script
	1. 기기 내 카메라 화면에서 바닥이 인식되면 화살표 등장 2. 화살표 등장과 함께 [바닥 고정] 버튼 터치 시 체험2 시작
'Video	**Audio**
#. (바닥 인식 이미지) - 배경: 기기 내 카메라 화면 - 바닥 인식 화살표 에셋 - 바닥 고정 버튼	

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②	**(Main)**

Image



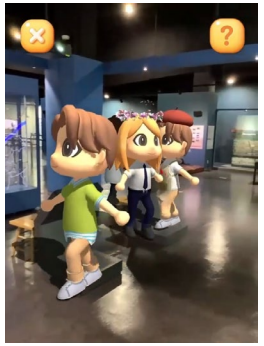
Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동

4. AR 바닥 인식 후 A장소와 NPC 등장 (하단 이미지와 비슷한 형식)
   ※ 게임 PLAY가 시작되면 NPC는 자유 분방하게 돌아다님

5. [메시지(팝업)]
   한국의 목소리를 들어줄 기자를 찾아요!

6. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작



Video

#. (게임 이미지)
- NPC 에셋 5명(총 9명)
- 바닥 + 배경 건물 요소 에셋 A세트(총 3세트) (* 배경 assets은 scale 0~100%로 텐션 있게 등장. 퇴장은 한번에 100%→0)
- 진행률 UI
- 상단 설정/튜토리얼/홈 버튼

Audio

AR 배경 어셋 요청 ※ NPC만 있으면, 허공에 떠 있는 것으로 인지됨. (가상의 바닥과 상대적인 배경 asset이 필요함)

A) 빈넨호프 왕궁의 기사홀

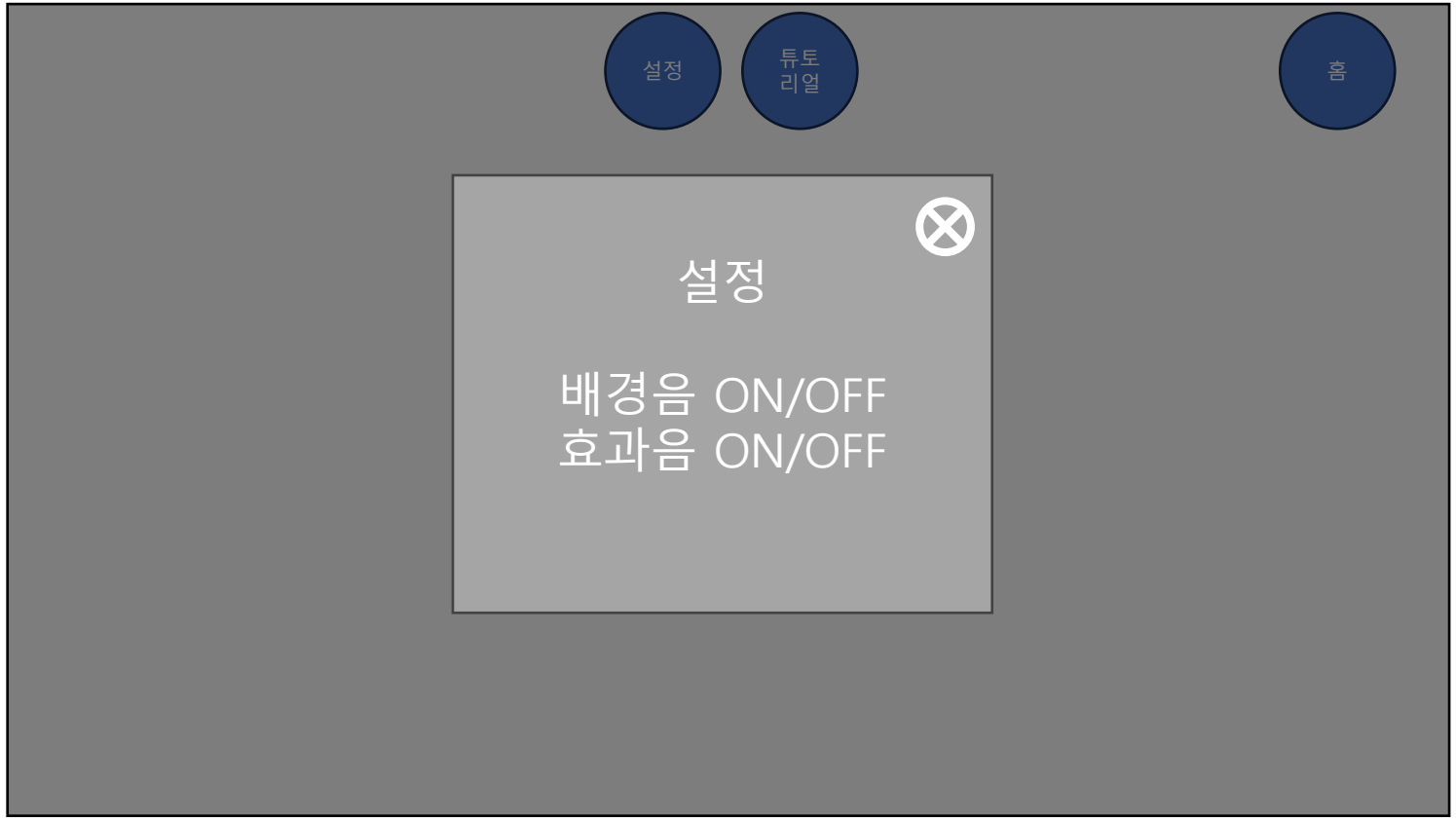
B) 융(Hotel De Jong) 호텔

C) 프린세스그라트

[장소별 - NPC 배치]

장소	NPC
빈넨호프 왕국의 기사홀	3_기자C | 5_가짜 외교관 | 7_왕국경비병 | 9_외교관
융 호텔 앞	2_기자B | 4_일본 경찰 | 5_가짜 외교관 | 8_일반인 여성
프린세스그라트 앞	1_기자A | 4_일본 경찰 | 5_가짜 외교관 | 8_일반인 여성 | 9_외교관

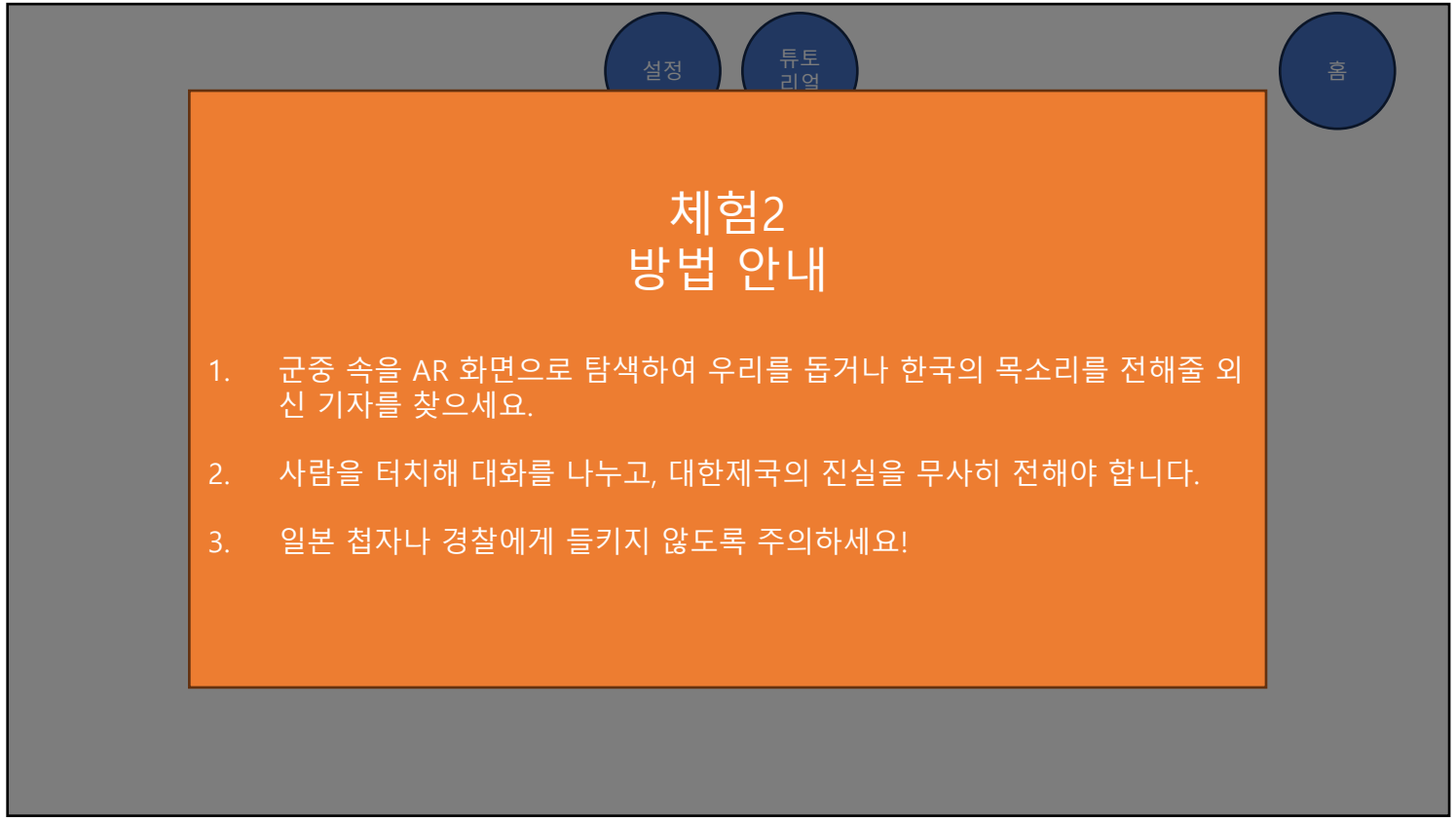
구성안	4_EXP②-AR	체험 ②	(팝업) 사운드설정

Image	Script
	1. 게임 일시정지 + 배경 딤드 2. 배경음 설정 [ON/OFF] 3. 효과음 설정 [ON/OFF] 4. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동

Video	Audio
#. 게임 이미지 **일시정지 된 화면에서 딤드 처리** - [팝업] 설정 배경음 ON/OFF , 효과음 ON/OFF	

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②	(팝업) 튜토리얼

Image

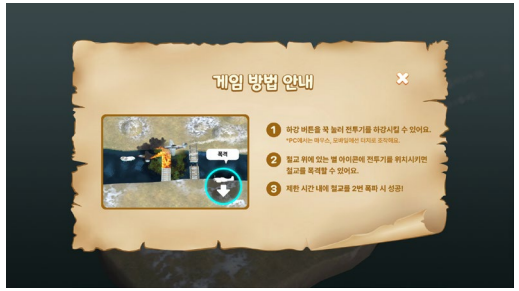


Script

1. 게임 일시정지 + 배경 딤드
2. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동

Video

#. 게임 이미지
일시정지 된 화면에서 딤드 처리
- [팝업] 게임 방법 안내

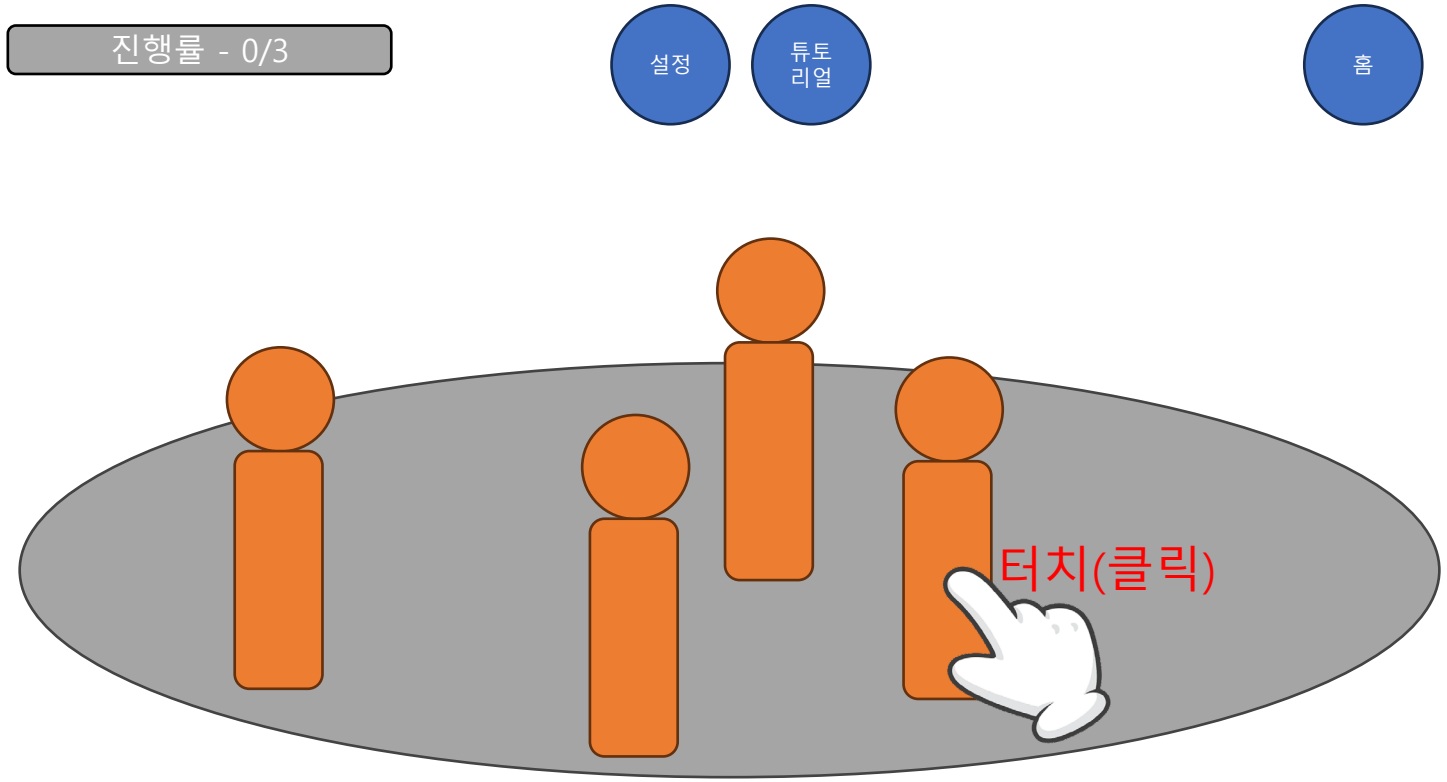


Audio

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②

(Play) - 1_1

Image



Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. AR 바닥 인식 후 A장소와 NPC 등장 (하단 이미지와 비슷한 형식)
   ※ 게임 PLAY가 시작되면 NPC는 자유 분방하게 돌아다님
5. [메시지(팝업)] 한국의 목소리를 들어줄 기자를 찾아요!
6. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작

7. 각 NPC는 터치하여 대화 가능
8. 터치 시 NPC가 플레이어(카메라)를 향해 몸을 틀어 바라봄

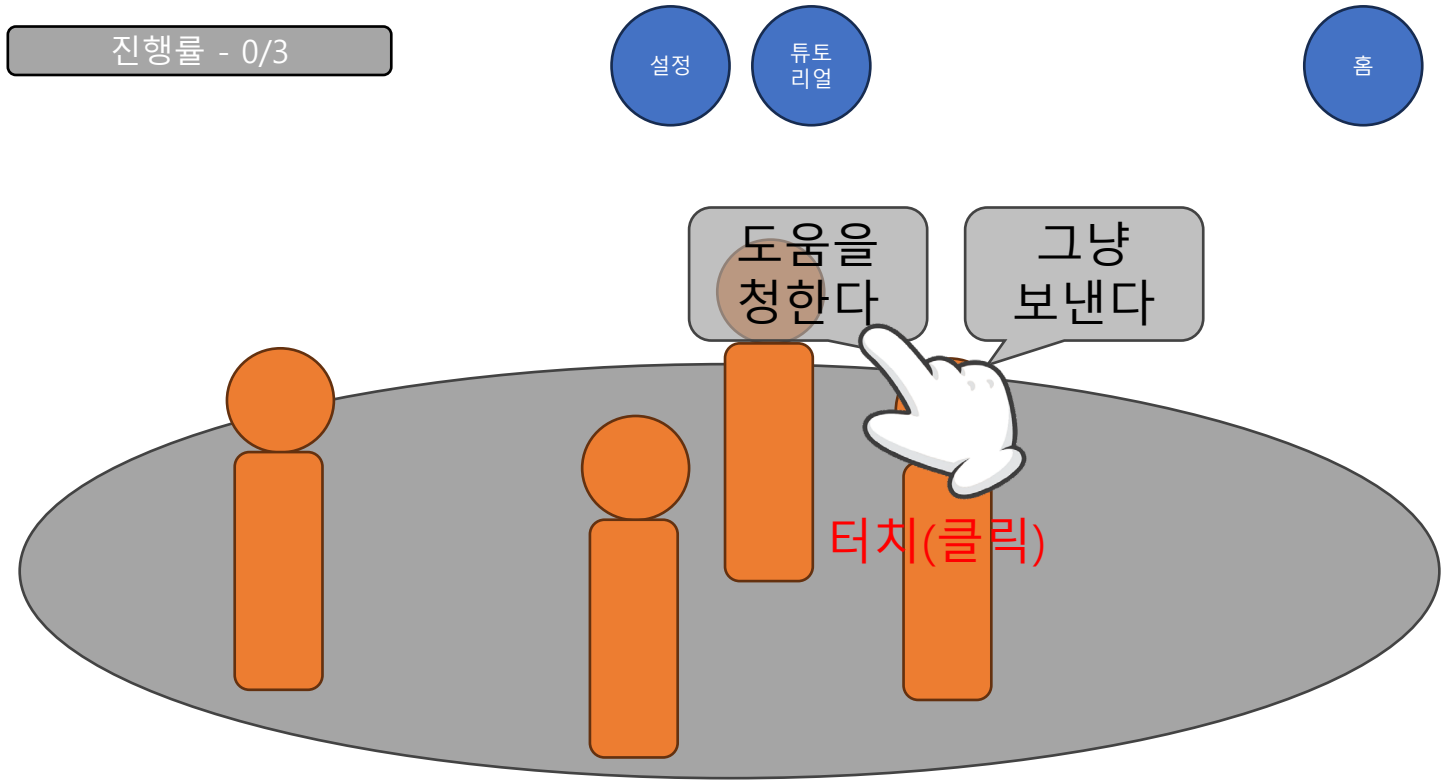
Video

#. (게임 이미지)

Audio

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②	**(Play) - 1_2**

Image



Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. AR 바닥 인식 후 A장소와 NPC 등장 (하단 이미지와 비슷한 형식)
   ※ 게임 PLAY가 시작되면 NPC는 자유 분방하게 돌아다님
5. [메시지(팝업)] 한국의 목소리를 들어줄 기자를 찾아요!
6. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작
7. 각 NPC는 터치하여 대화 가능
8. 터치 시 NPC가 플레이어(카메라)를 향해 몸을 틀어 바라봄

9. AR로 버튼이 뜬다. (* 클릭 전 '선택 상태(마우스 오버)' 표시 필요함)
10. [도움을 청한다] 터치 → **(Play) - 2 (*팝업)**

Video

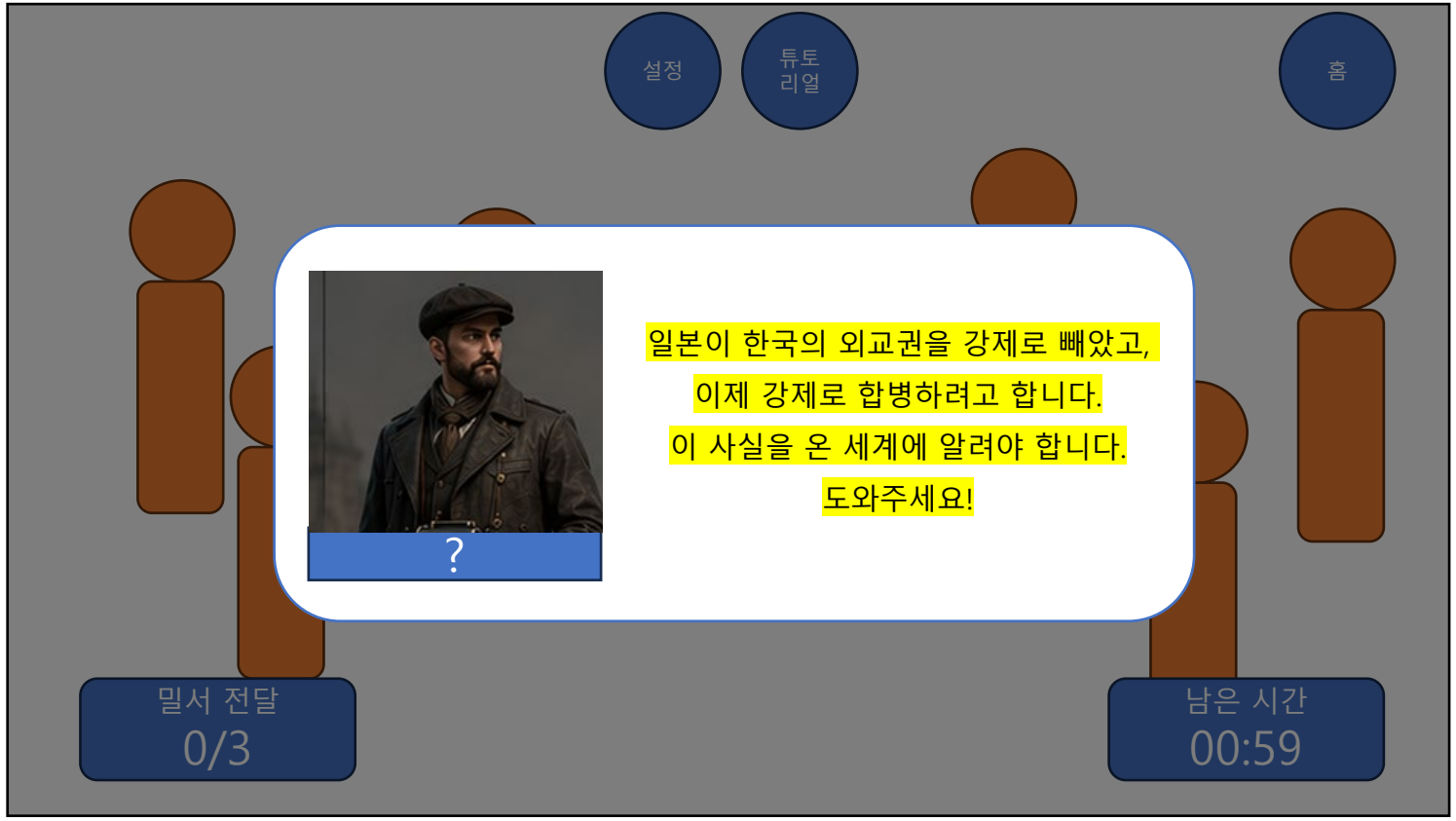
#. (게임 이미지)

Audio

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②

(Play) - 2-2

Image



Script

 # 인물 터치 시

1. 게임 화면 일시정지 + 배경 딤드 + 대화창,이름표 UI + 인물 사진 등장
2. 이름표 UI 텍스트가 물음표로 출력
3. 대화창 UI에 공통 메시지 출력

Video

#. (게임 팝업 이미지)

- 대화창 UI
- 이름표 UI (물음표)
- 인물 사진 에셋
- '도움을 청한다' 버튼 (* Next)
- '그냥 보낸다' 버튼(* Cancel)

Audio

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②

(Play) - 2-1

Image

Script

 # 인물 터치 시

1. 게임 화면 일시정지 + 배경 딤드 + 대화창,이름표 UI + 인물 사진 등장

2. 이름표 UI 텍스트가 물음표에서 각 인물 정보로 전환
3. 대화창 UI 내에는 각 인물별 메시지와 결과 출력 (48p 참조)

Video

#. (게임 팝업 이미지)

- 대화창 UI
- 이름표 UI (물음표)
- 인물 사진 에셋
- '도움을 청한다' 버튼 (* Next)
- '그냥 보낸다' 버튼(* Cancel)

Audio

NPC 별 메시지와 반응

[A장소] 빈넨호프 왕국의 기사홀

NPC	구분	(팝업) 답변 멘트	(Action - 자동으로 진행)
3_기자C	**우호 인물**	안타깝네요. 우리 언론사에서 다루기는 어렵지만, 융 호텔 앞에 가면 이 일을 다뤄줄 기자가 있을 겁니다.	다음 장소로 이동 (※ 50p 참조)
5_가짜 외교관	**적대 인물**	대한제국은 거짓말쟁이라는 소문이 외교가에 파다합니다. 당신이 여기에 있다는 사실을 일본 외교관에게 알리겠습니다.	[4_EXP②-AR (Main)] 이동. (* 처음으로)
7_왕국경비병	**일반 군중**	내 임무는 이 회의장 안팎을 지키는 것뿐이요. 저기 **커다란 카메라를 든 사내**가 기삿거리를 찾고 있으니 가보시요.	다시 게임 진행
9_외교관	**일반 군중**	사연은 이해합니다만 제가 도울 수는 없겠네요. 광장 어딘가에 기자가 있을테니 다시 찾아보세요.	다시 게임 진행

[B장소] 융 호텔 앞

NPC	구분	(팝업) 답변 멘트	(Action - 자동으로 진행)
2_기자B	**우호 인물**	명백한 국제법 위반이네요. 다만, 저는 이곳을 곧 떠나야 하니 프란세스그라트 앞에 있는 기자클럽에 도움을 청하세요.	다음 장소로 이동 (※ 50p 참조)
4_일본 경찰	**적대 인물**	감히 대 일본제국의 외교 활동을 방해하다니! 너를 조선으로 강제 송환시키겠다!	[4_EXP②-AR (Main)] 이동. (* 처음으로)
6_일본 첩자(유학생)	**적대 인물**	걸려들었군! 조선의 특사단이 왔다는 소문을 듣고 벼르고 있었다. 너를 당장 일본 경찰에게 넘길 테니 꼼짝 말고 있어라!	[4_EXP②-AR (Main)] 이동. (* 처음으로)
8_일반인 여성	**일반 군중**	그런 사연이... 저는 도울 수 없지만, 저 **흰색 모자를 쓴 신사**분이라면 여러분을 도울 수 있을 거예요.	다시 게임 진행

NPC 별 메시지와 반응

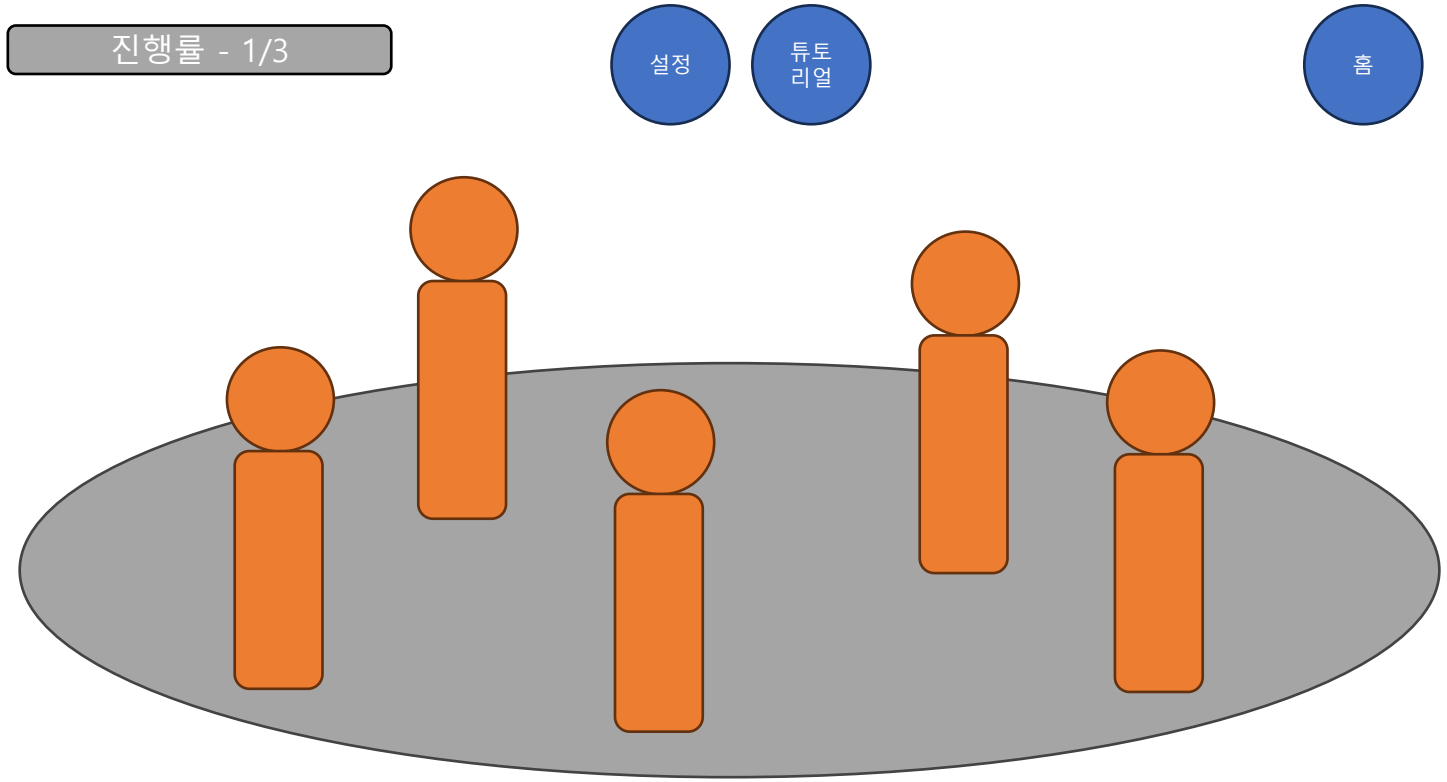
[C장소] 프린세스그라트 앞

NPC8_일반인	구분	(팝업) 답변 멘트	(Action - 자동으로 진행)
1_기자A	**우호 인물**	참으로 안타까운 일입니다. 기사 작성을 위해 좀 더 자세한 얘기를 들려주세요.	[4_EXP②-AR (게임종료)] 이동
4_일본 경찰	**적대 인물**	감히 대 일본제국의 외교 활동을 방해하다니! 너를 조선으로 강제 송환시키겠다!	[4_EXP②-AR (Main)] 이동. (* 처음으로)
5_가짜 외교관	**적대 인물**	대한제국은 거짓말쟁이라는 소문이 외교가에 파다합니다. 당신이 여기에 있다는 사실을 일본 외교관에게 알리겠습니다.	[4_EXP②-AR (Main)] 이동. (* 처음으로)
8_일반인 여성	**일반 군중**	그런 사연이... 저는 도울 수 없지만, 저 **멜빵 차림의 남자**이 여러분을 도울 수 있을 거예요.	다시 게임 진행
9_외교관	**일반 군중**	개인적으로 안타깝게 생각합니다만 제가 직접 돕긴 어렵습니다. 이곳은 기자클럽 앞이니 어딘가에 당신을 도울 기자가 있을 거예요.	다시 게임 진행

구성안	4_EXP②-AR	체험 ②

(Play) - 3

Image



Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. AR 바닥 인식 후 A장소와 NPC 등장 (하단 이미지와 비슷한 형식)
   ※ 게임 PLAY가 시작되면 NPC는 자유 분방하게 돌아다님
5. [메시지(팝업)] 한국의 목소리를 들어줄 기자를 찾아요!
6. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작
7. 각 NPC는 터치하여 대화 가능
8. 터치 시 NPC가 플레이어(카메라)를 향해 몸을 틀어 바라봄

[장소 A, B에서 우호인물 선택 결과에 따라] (* 리셋)

1. 진행률 1포인트 증가 (A: 0/3 → B: 1/3 → C: 2/3)
2. 이전 장소의 상징 건물이 사라지고, 다음 장소의 상징 건물 등장.
3. 이전 장소의 인물들 사라지고, 새로운 배치로 인물들 등장

Video

#. (게임 이미지)

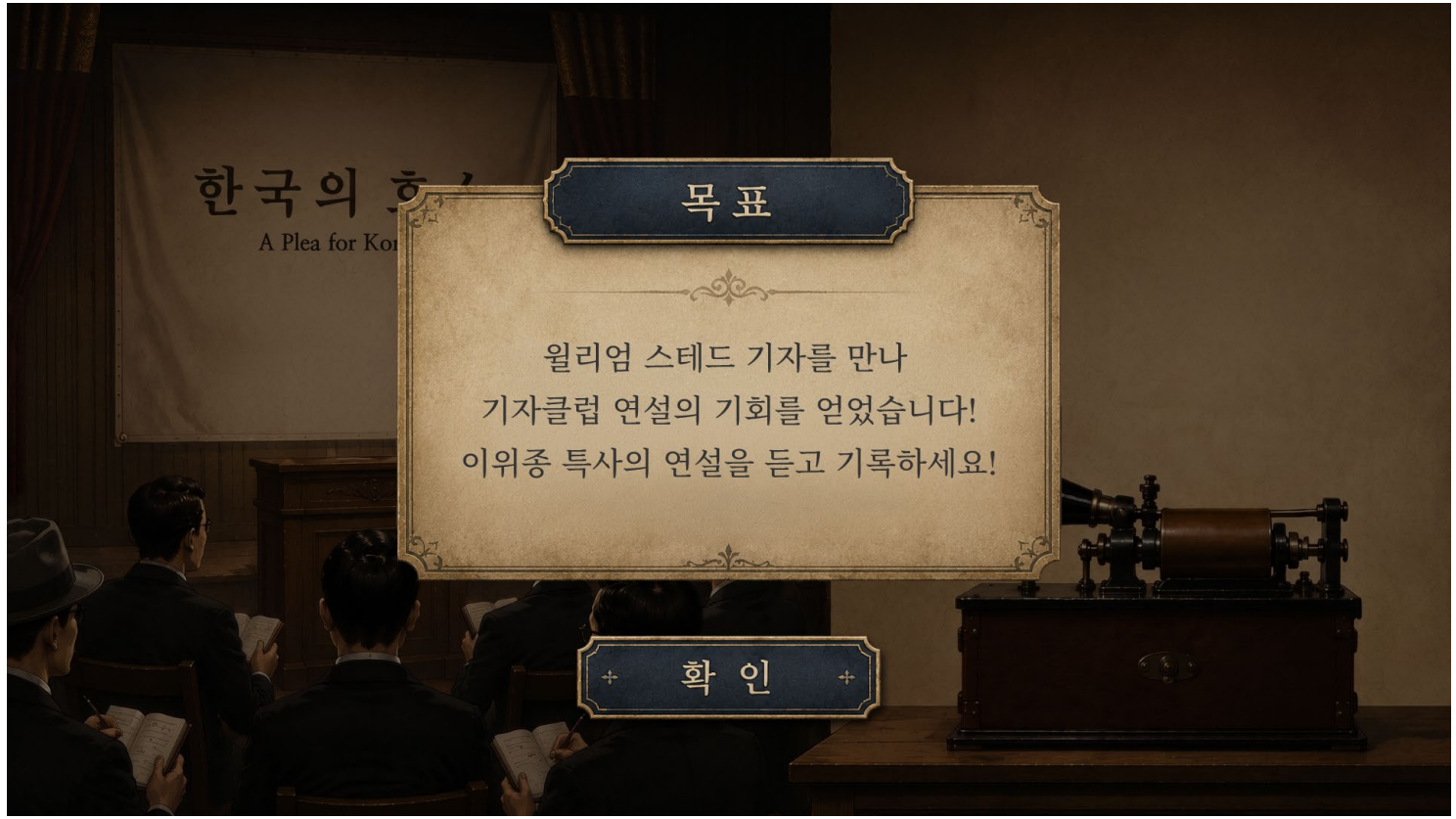
- NPC 에셋 등장
- 바닥 + 배경 건물 요소 에셋 등장
- 진행률 UI
- 상단 설정/튜토리얼/홈 버튼

Audio

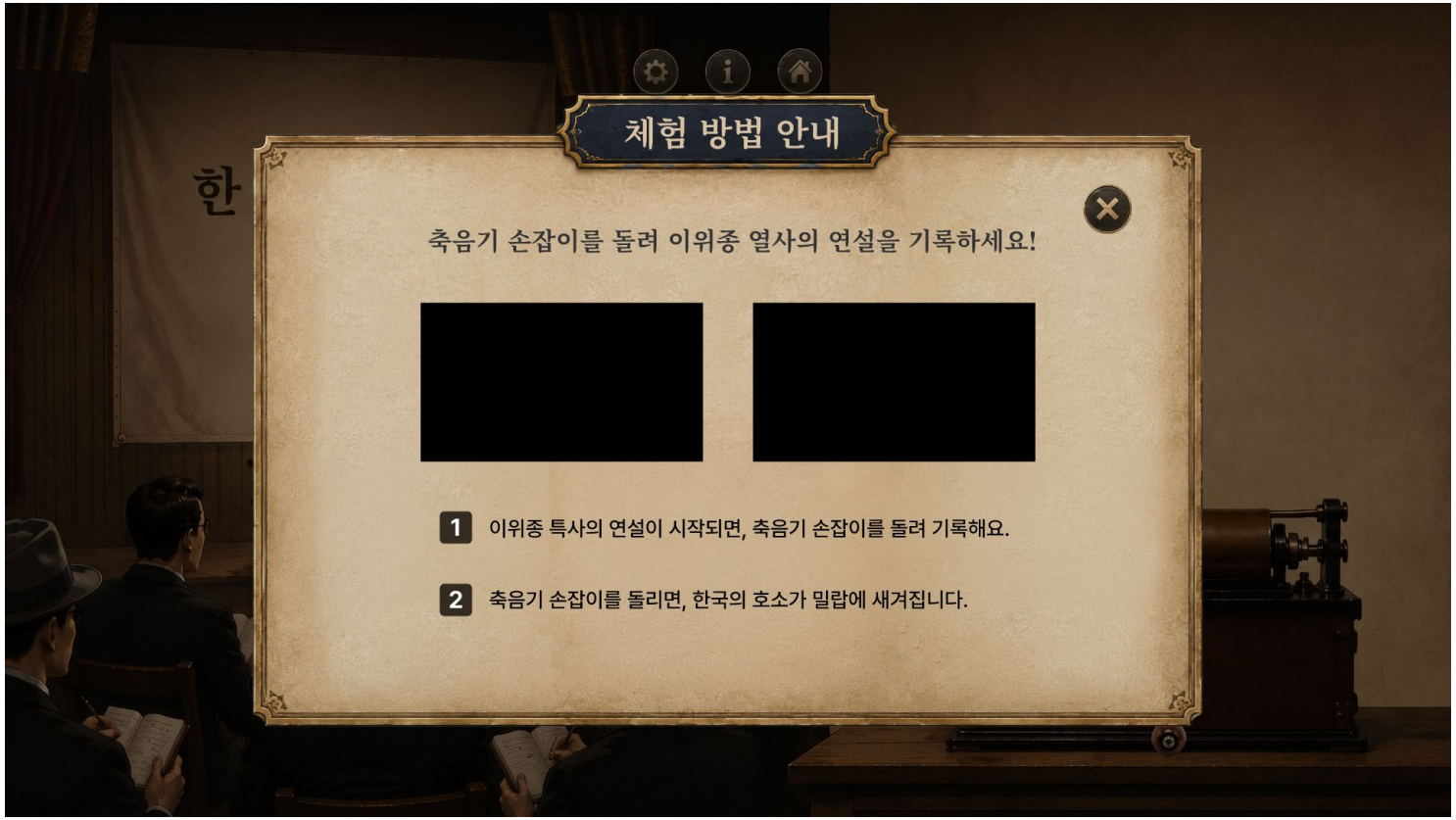
구성안	4_EXP②-AR	체험 ②	체험 종료(팝업)

Image	Script
	※ 3개의 장소를 거쳐 기자A를 만난 경우 1. 체험 종료 (팝업) 등장 2. [다시 하기] 터치 → [(필요시) 로딩화면] 이동 3. [다음으로] 터치 → [5_Bridge②] 이동

Video	Audio
#. (게임 이미지) **마지막 화면에서 딤드 처리** - 프린세스그라트 앞 에셋 - [팝업 메시지] 요청 성공! - [팝업(버튼)] 다음으로 - [팝업(퍼튼)] 다시 하기	

Image	Script
	1. 목표 하달 "윌리엄 스테드 기자를 만나 기자클럽 연설의 기회를 얻었습니다! 이위종 특사의 연설을 듣고 기록하세요! 2. [확인] 터치 → [6_EXP③] 이동
Video	**Audio**
#. (목표 이미지) - 배경: 고풍스러운 에디슨 축음기가 탁상위에 놓여있는 장면 + 딤드 처리 - 목표 안내 팝업 - 확인 버튼	

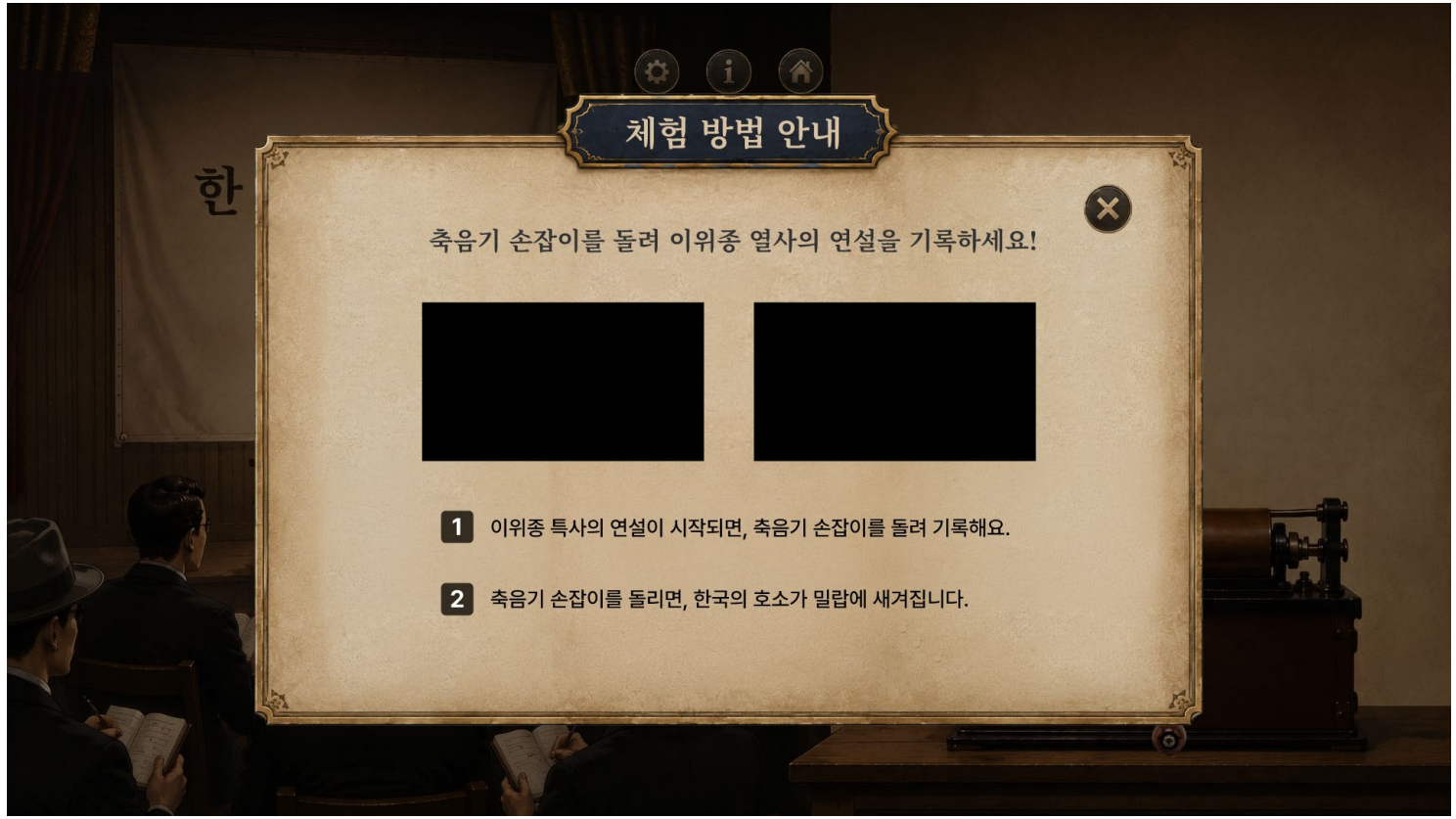
구성안	6_EXP③	체험③	**(Main)**

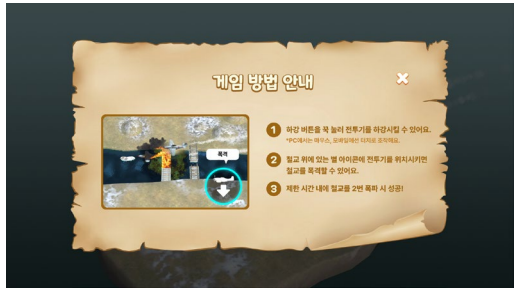
Image	Script
	1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장 2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장 3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동 4. [메시지(팝업)] 축음기 손잡이를 돌려 이위종 열사의 연설을 기록하세요! 5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작
Video	**Audio**
#. (게임 이미지) - 오르골 에셋 - 상단 설정/튜토리얼/홈 버튼	

구성안	6_EXP③	체험③	(팝업) 사운드설정

Image	Script
	1. 게임 일시정지 + 배경 딤드 2. 배경음 설정 [ON/OFF] 3. 효과음 설정 [ON/OFF] 4. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동
Video	**Audio**
#. (게임 이미지) **일시정지 된 화면에서 딤드 처리** - [팝업] 설정 배경음 ON/OFF , 효과음 ON/OFF	

구성안	6_EXP③	체험③	(팝업) 튜토리얼

Image	Script
	1. 게임 일시정지 + 배경 딤드 2. [X(닫기)] → 딤드 사라지고, 게임 화면(Play)로 이동

Video	Audio
#. (게임 이미지) **일시정지 된 화면에서 딤드 처리** - [팝업] 게임 방법 안내 	

구성안	6_EXP③	체험③	**(Play -1)**

Image

Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. [메시지(팝업)] 축음기 손잡이를 돌려 이위종 열사의 연설을 기록하세요!
5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작

6. 체험이 시작되면, 이위중 열사와 군중의 모습이 등장.
7. [팝업 메시지]
   손잡이를 돌려 연설을 기록해 주세요!

8. 손잡이를 돌리면 연설이 시작된다.
   (유저는 연설에 맞춰 손잡이를 돌린다고 생각하나,*
   실제 구동은 손잡이를 돌리면 연설 음성이 나오는 방식임.)

Video

#. (게임 이미지)
- 오르골 태엽 에셋
- 회전 유도 에셋
- 팝업 안내 문구 에셋

Audio

구성안	6_EXP③	체험③

(Play -2)

Image

Script

1. [설정] 터치 → **[설정(팝업)]** 등장
2. [튜토리얼] 터치 → **[튜토리얼(팝업)]** 등장
3. [홈] 터치 → **[0_TITLE]** 이동
4. [메시지(팝업)] 축음기 손잡이를 돌려 이위종 열사의 연설을 기록하세요!
5. 화면 아무 곳이나 터치하면, [PLAY] 시작
6. 체험이 시작되면, 이위중 열사와 군중의 모습이 등장.
7. [팝업 메시지] 손잡이를 돌려 연설을 기록해 주세요!
8. 손잡이를 돌리면 연설이 시작된다.

9. 하단에 연설 멘트에 맞춰 이위종 말자막 등장
10. 이위종은 연설문 문장 단위로 자세 변경

11. (연설이 끝나면) 진행도 100% → [체험 종료] 이동

Video

#. (게임 이미지)
- 진행도 UI
- 말풍선 에셋
- 이위종 에셋
  (한 손에 연설문을 들고, 다른 한 손은 바르게 내린 상태 / 들고 있던 연설문을 살짝 내리고, 한 손을 왼쪽 가슴에 얹거나 주먹을 꽉 쥐고 가슴 앞으로 끌어당기는 자세 / 기자들을 향해 한 손을 앞으로 뻗으며 손바닥을 보여주는 자세 / 오른손을 하늘을 향해 힘차게 뻗은 자세)

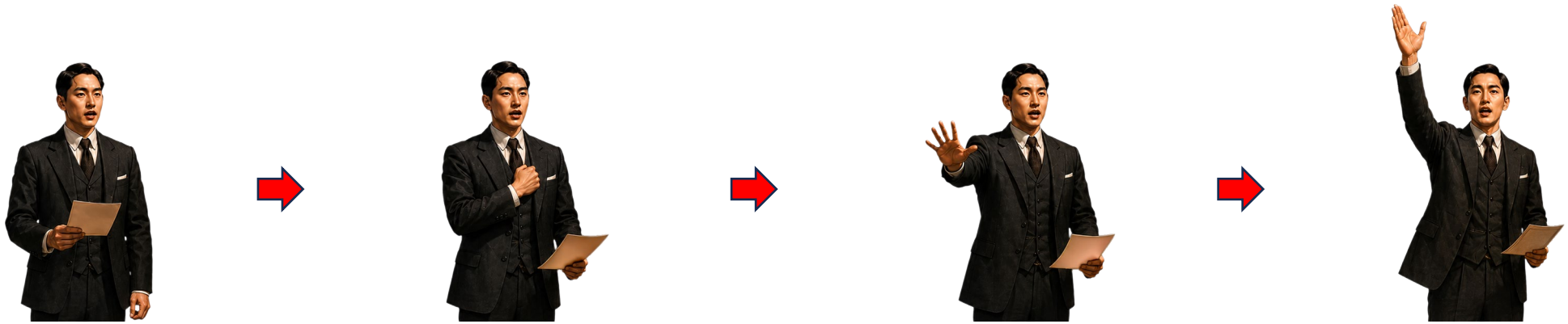
Audio

이위종 (V.O.)
: (연설문. 58p)

연설문 전문 일부

- (...) 한국 국민들은 독립과 자유라는 공동 목표에 대하여 정신적으로 결합되어 있으며,
- 이 목적을 위하여 한국 국민은 죽음을 무릅쓰고 일본인의 잔인하고 비인도적이며 이기적인 침략에 대항하고 있습니다.
- 여하한 행동을 해서라도 일본인과 싸우려고 결심한 2천만의 한국 국민을 대량 학살한다는 것은 일본인에게 있어서 그다지 쉬운 일이 아니라는 것은 사실입니다.
- 일본은 한국의 독립에 대한 엄숙한 공약을 배반하였습니다.

연설문에 따른 자세 변화



구성안	6_EXP③	체험③	체험 종료(팝업)

Image	Script
	1. 체험 종료 (팝업) 등장 2. [다시 하기] 터치 → [6_EXP③] (MAIN) 이동 3. [다음으로] 터치 → [7_END] 이동

Video	Audio
#. (게임 이미지) **마지막 화면에서 딤드 처리** - [팝업 메시지] 기록 성공! - [팝업(버튼)] 다음으로 - [팝업(퍼튼)] 다시 하기	

구성안 | 7_END

Image	Script
	1. 체험 종료 후 메달 이미지와 함께 텍스트 등장 '당신의 결단력 있는 용기가 크리스마스의 기적을 만들었습니다. 이름을 이 훈장과 함께 영원히 기억하겠습니다.' 메달에는 이름을 입력하는 칸이 있음 2. [이름 작성] 란에 키보드로 이름 입력 3. [증서 받기] → [기록+이름] 부분이 이미지 파일로 다운로드 4. [처음으로] → **[0_TITLE] 이동**
Video	**Audio**
#. (게임 이미지) - 밀랍 원통 + 이름표 이미지 에셋 - [이름 작성] UI - [버튼] 증서 받기 - [버튼] 처음으로	