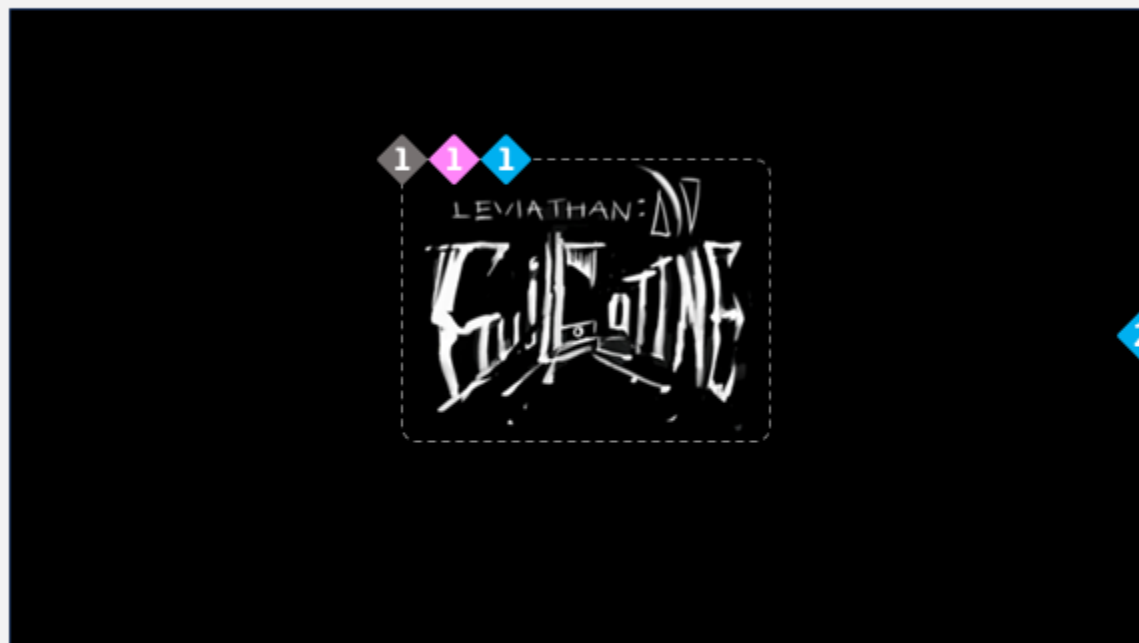


게임 로고 : 확정 (애는 들어가야함)

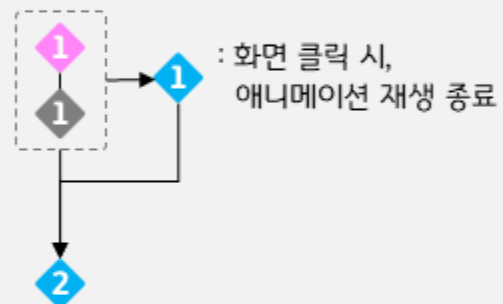
: 미확정 (넣을까말까)

▶ 로고 화면



▶ 플로우

실행 주체 ->
관련 리소스 ->



1 : 로고 이미지

1 : 로고 등장 애니메이션 (태완님이 이펙트로 작업하실 듯?)

1 : 클릭 시, 애니메이션 종료 - 애니메이션이 완료되었을 때의 로고가 바로 등장

2 : 씬 전환 (페이드 아웃)



이미지 리소스



애니메이션



이펙트



엔진

▶ 타이틀 화면



① : 배경 이미지

② : 길로틴 칼날, 아래 틀

③ : 해골 목 (좌,우)

④ : 매달린 카드 (좌)

⑤ : 매달린 카드 (우) + 줄

⑥ : 촛대, 촛불 이미지

① : 썬 전환 (페이드 인)

② : 썬 전환 (페이드 아웃)

① : 촛불 이펙트

② : 카드 분리 이펙트

① : 길로틴 떨어짐

② : 해골 목 떨어짐

③ : 카드 선택 시 찢어지는 애니메이션

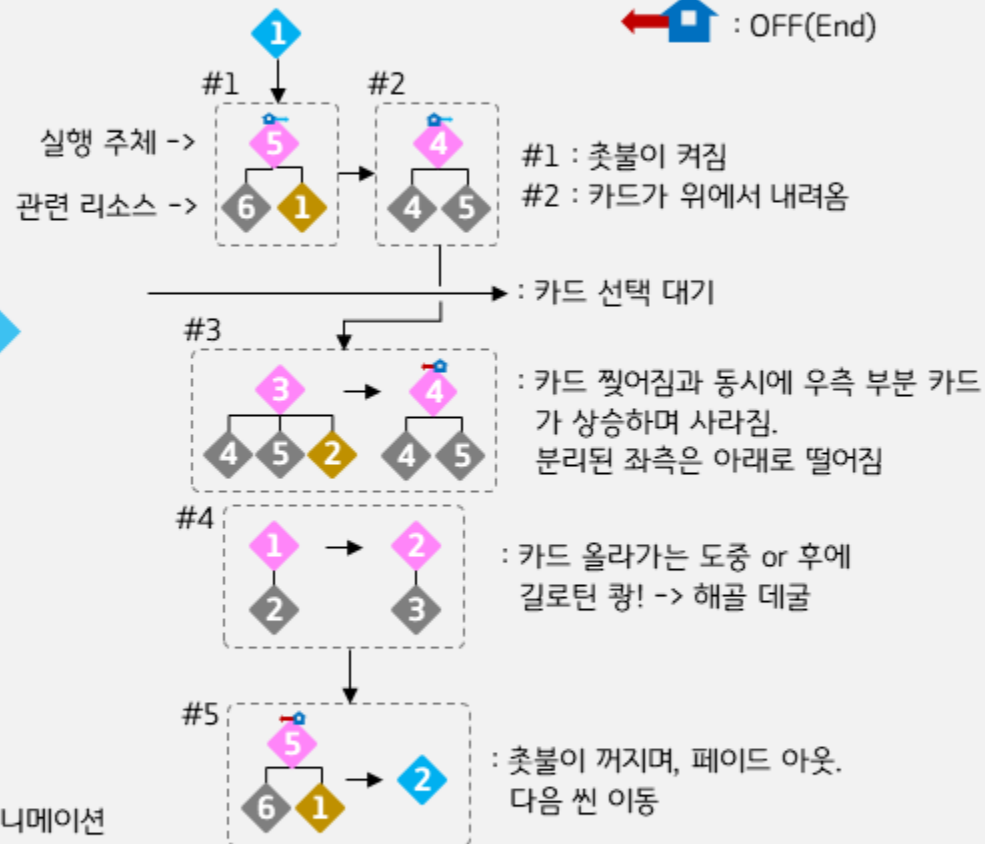
④ : 카드 하강(등장)/상승 애니메이션

⑤ : 촛불 애니메이션 (생성, 유지, 꺼짐)

▶ 플로우

ON(Start)

OFF(End)



* 환경 설정 누를 시 : #3만 실행 -> 환경설정 창 등장
-> 닫을 시, #2의 카드 내려옴

* 게임 종료 누를 시 : 후속 단계 실행 X, 페이드 아웃 되며 종료

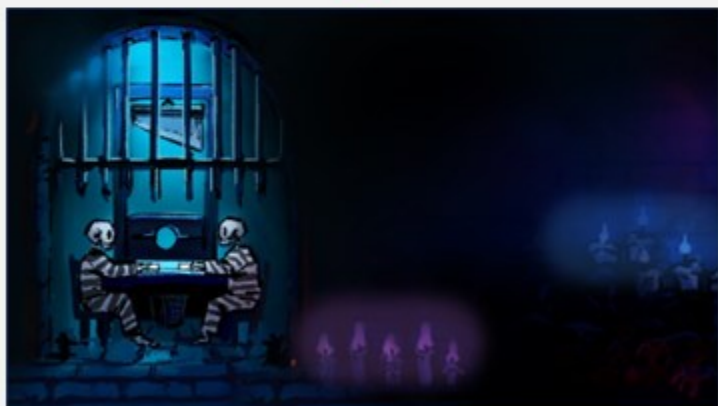
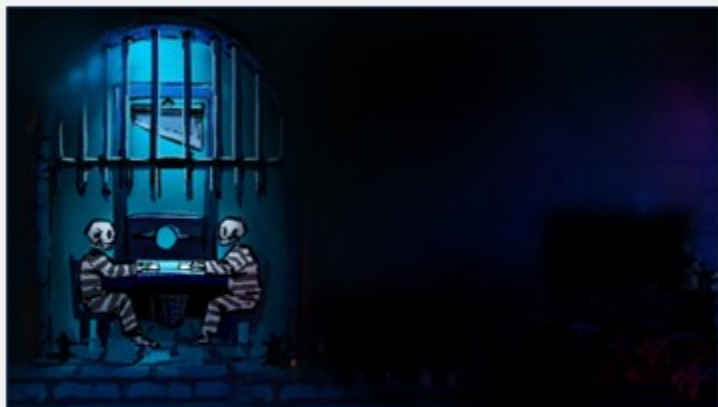
◆ 이미지 리소스

◆ 애니메이션

◆ 이펙트

◆ 엔진

▶ #1 : 촛불이 켜짐



: 불씨 살아나는 애니메이션, 불 애니메이션 + 촛불 광원이 커졌다가 작아지는 이펙트

▶ #2 : 카드가 위에서 내려옴



: 카드가 내려오는 애니메이션
(약간 흔들리거나 대롱 거리는 것도 나쁘지 않을 듯?)

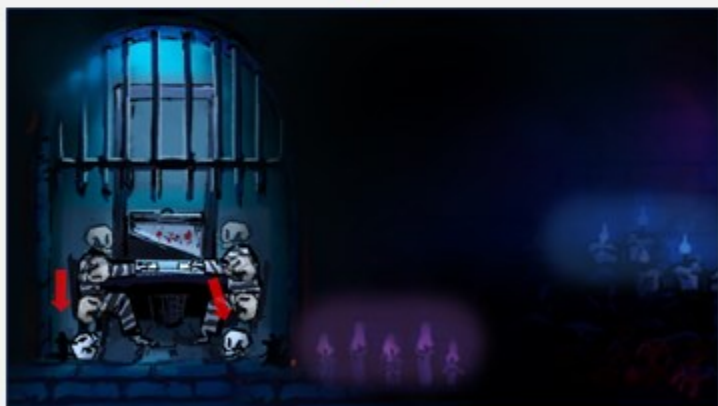
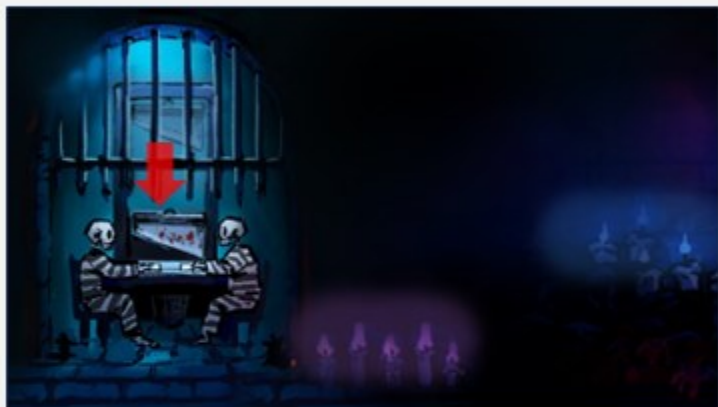
▶ #3-1: [게임 시작] 선택 시



: [게임 시작] 선택 시, 선택 카드가 분리되며 나머지 카드들은 위로 올라감. (안보이는 곳까지)

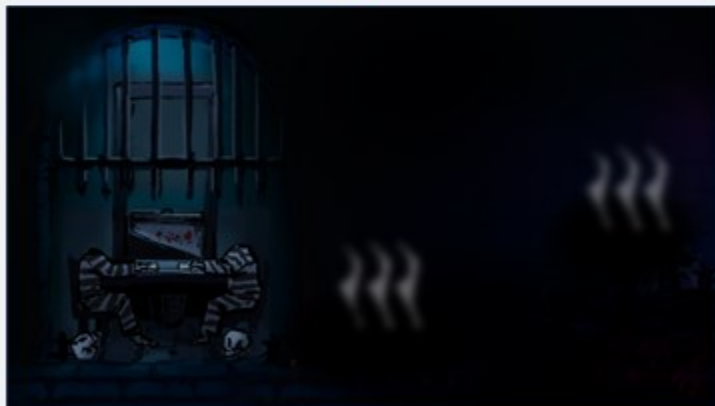
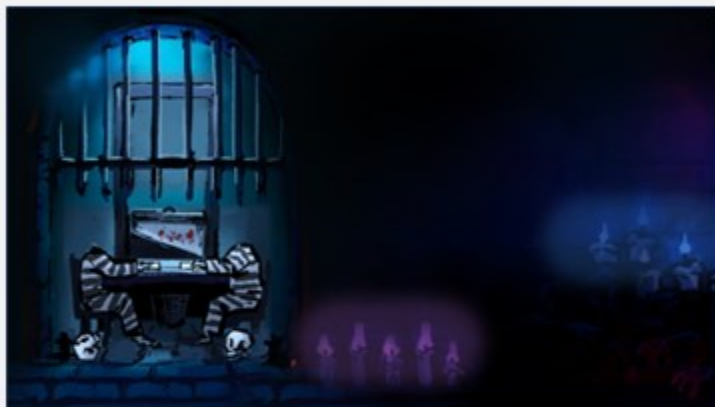
※ 환경 설정, 게임 종료 선택 시는 3-2, 3-3으로 후술

▶ #4 : 길로틴, 해골 머리 떨어짐



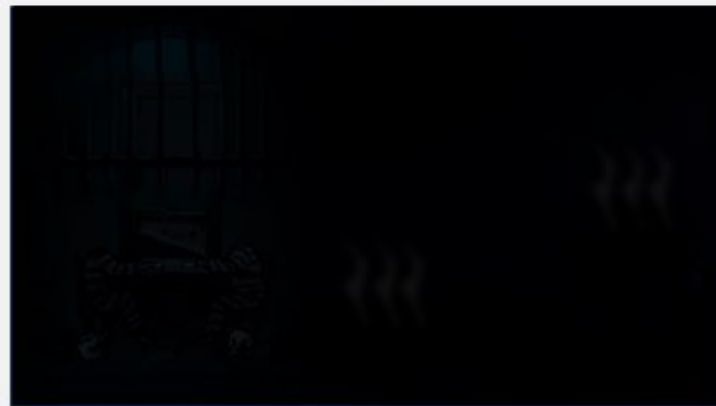
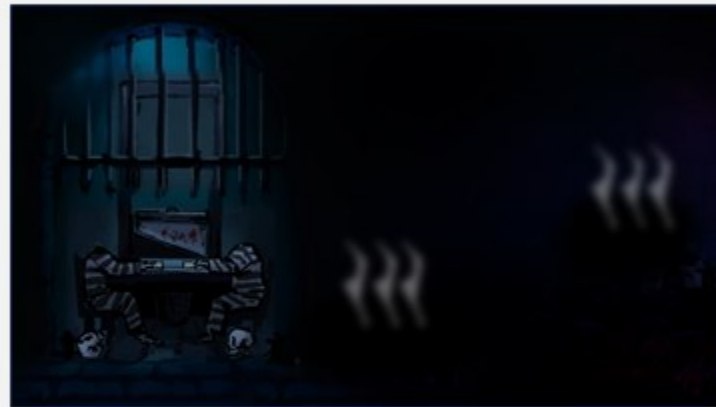
: 길로틴이 떨어진 후, 해골 머리도 떨어져 구름.

▶ #5 : 촛불이 꺼짐



: 촛불이 꺼지면서, 전체적으로 어두워짐.
(촛불이 꺼지는 애니메이션 마지막에, 연기 나오면
좋을 듯?)

▶ #5 : 페이드 아웃



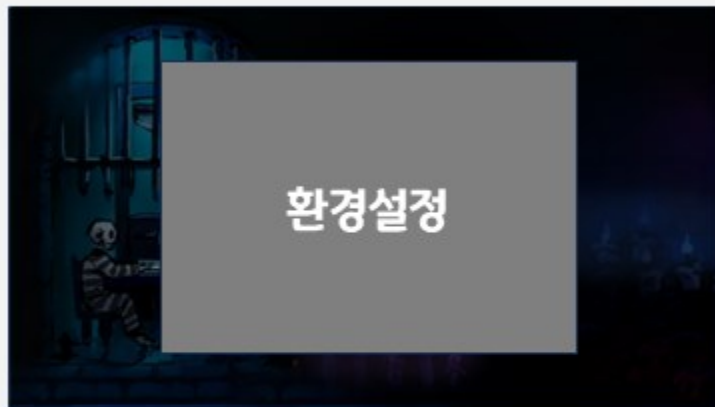
: #4와 함께 페이드 아웃 -> 다음 씬 (플레이 화면)으로

▶ #3-2: [환경 설정] 선택 시



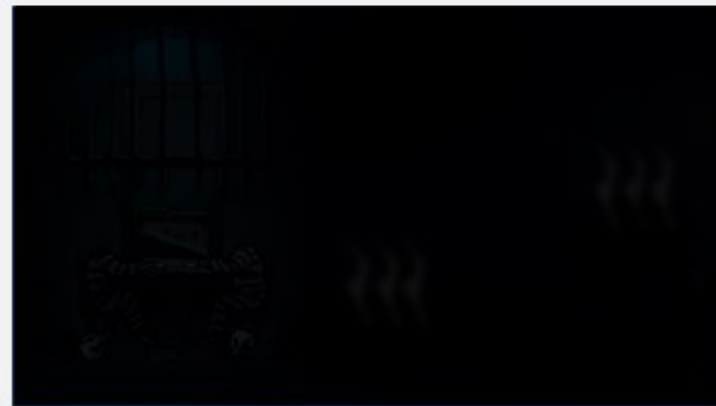
: [환경 설정] 선택 시, 선택 카드가 분리되며 나머지 카드들은 위로 올라감. (안보이는 곳까지)

▶ #3-2: 환경설정 창



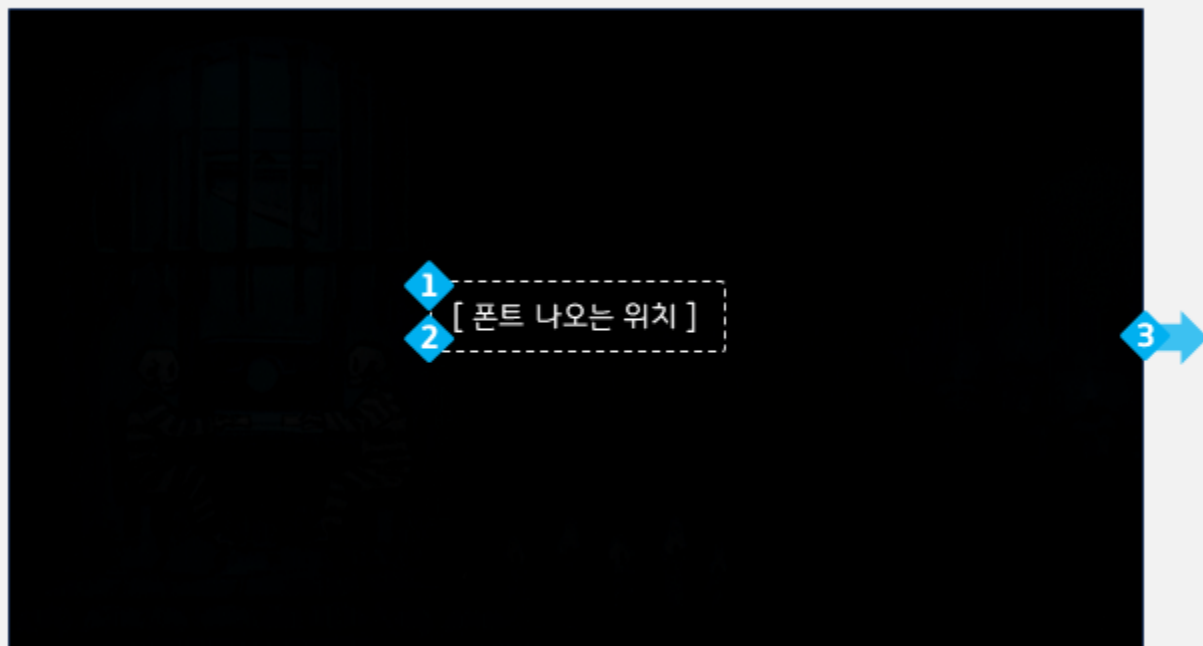
: 환경설정 창을 닫을 시, 다시 카드가 내려옴
게임시작에서 나오는 길로턴,해골머리 연출이 안나옴.

▶ #3-3: [게임 종료] 선택 시



: 연출없이 페이드 아웃 -> 게임 종료

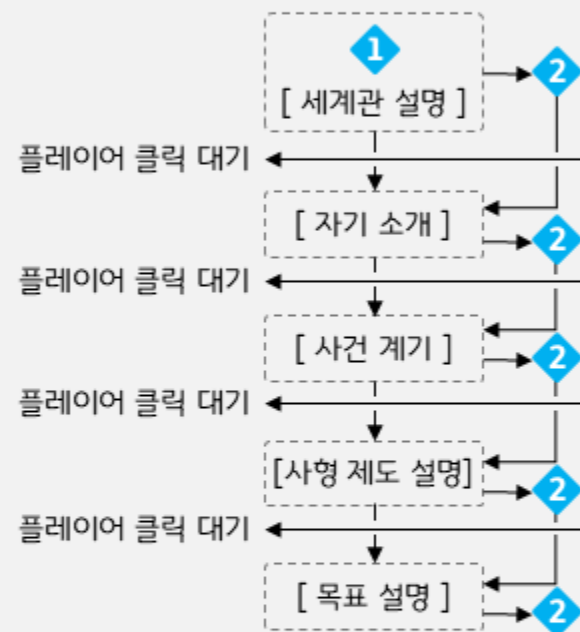
▶ 인트로 화면



해당 폰트 위치에서 나레이션or독백 형식으로
[세계관 설명] - [주인공 자기소개] - [사건(누명) 계기] - [사형 제도 설명] - [목표 설명]
순으로 배경과 컨셉을 이야기함.

- 1 : 단계별 내용이 출력됨 (타이핑 효과 형태의 연출)
- 2 : 클릭 시, 타이핑 효과 연출 스킵 (문장이 바로 완성됨)
- 3 : 씬 전환 (페이드 아웃)

▶ 플로우



※타이핑 효과 예시

안녕하세요! 타이핑 효과 입니다.



이미지 리소스



애니메이션



이펙트



엔진