

# 연출 & 이펙트 기획서

잠에서 깨어날 때까지  
시간을 벌어줘!

슬라이드쇼로 봐주세요!

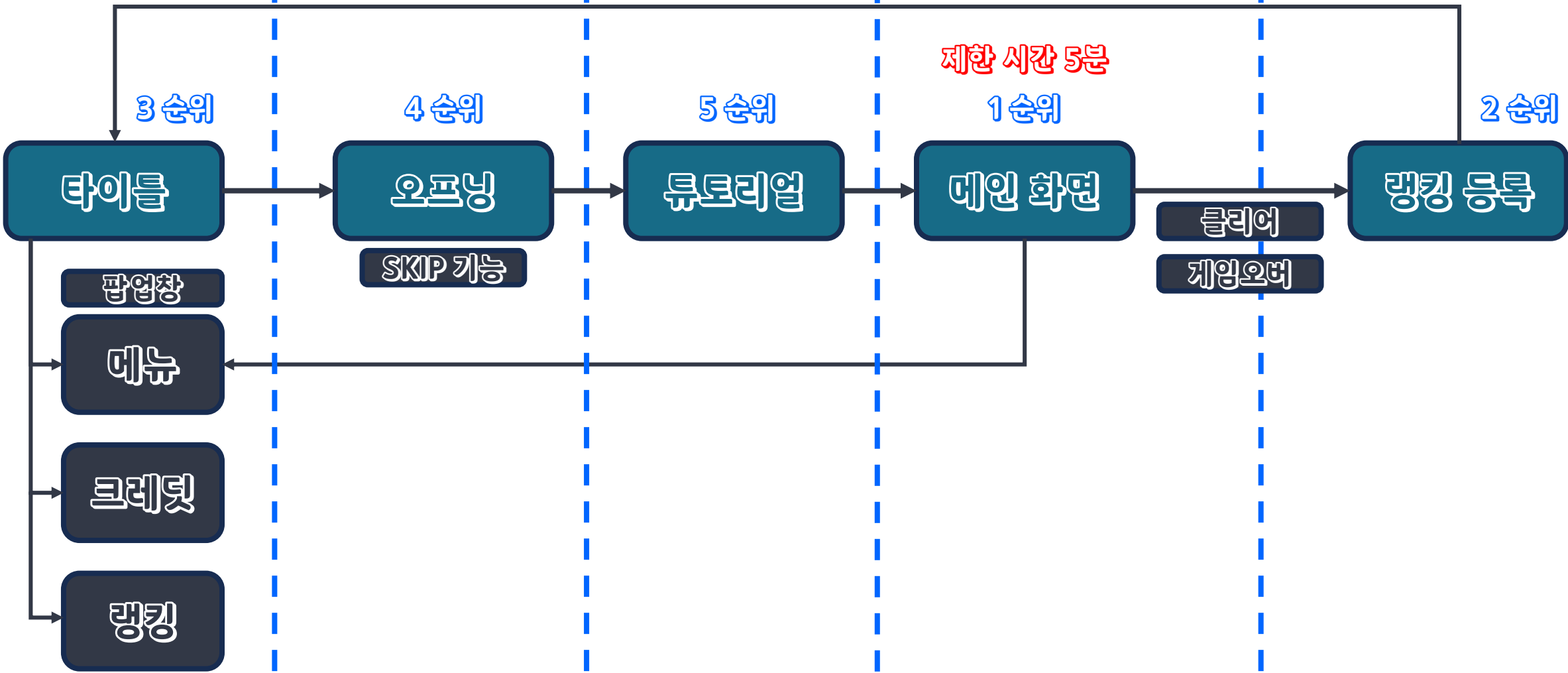
Ver.1.0

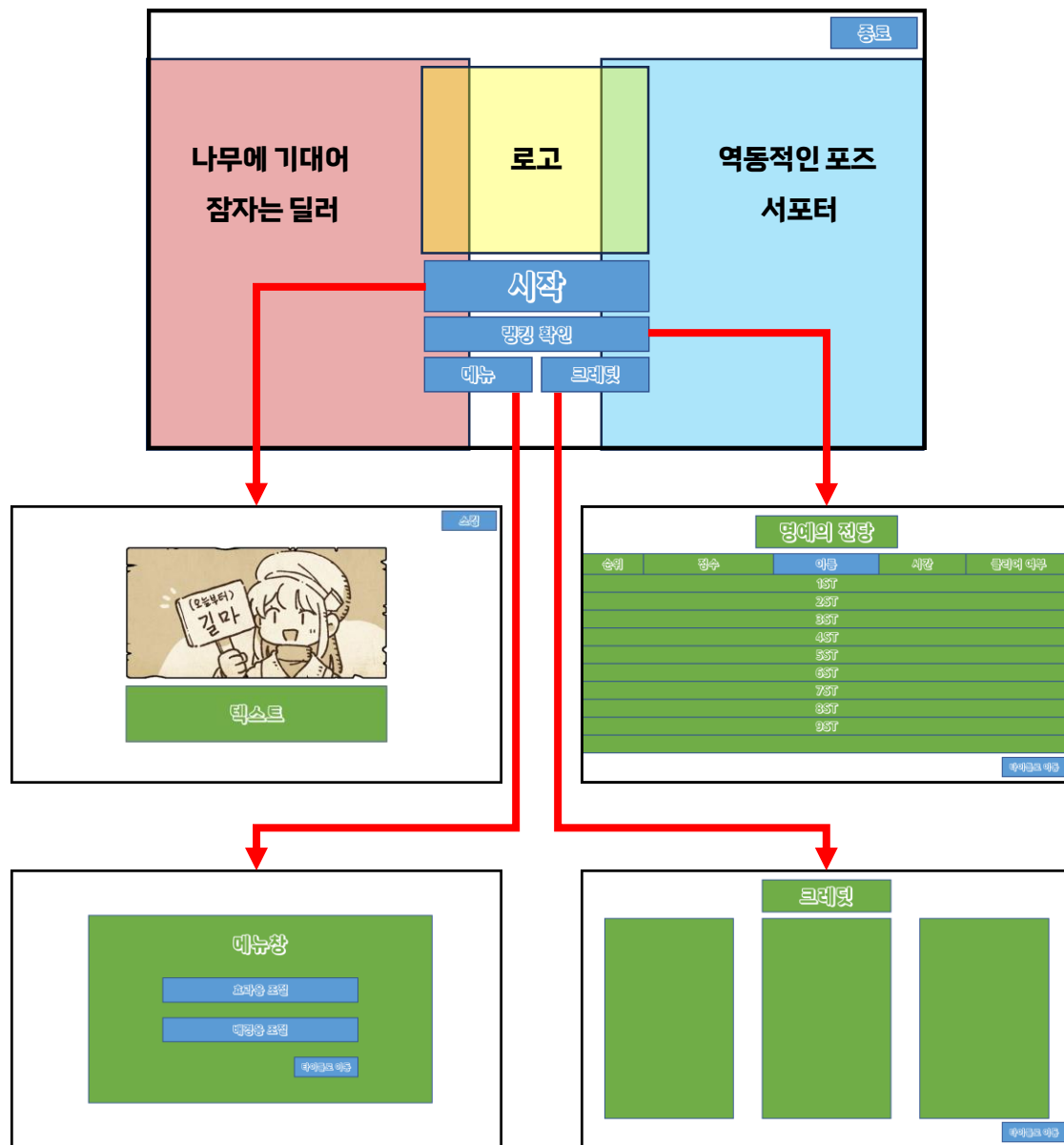
# HISTORY

날짜	버전	내용
2023.08.14	Ver.1.0	최초 작성 (서포터 홀딩, 몬스터 공격, 소멸, 피격)
2023.08.15	Ver.1.1	타이틀 화면, 태그 딜러 스킬, 실드, 사망/게임오버, 클리어, 랭킹

# 게임 흐름도

순위는 우선 작업 순서이며, 100% 구현하는 것이 목표입니다!





- 화면 전환 시 Fade in / Fade out 효과 연출 (0.5초)
- [시작] 버튼 클릭 → 〈오프닝〉 화면으로 전환
- [랭킹 확인] 버튼 클릭 → 〈랭킹〉 화면으로 전환
- [메뉴] 버튼 클릭 → 〈메뉴창〉 출력
- [크레딧] 버튼 클릭 → 〈크레딧〉 화면으로 이동
- [종료] 버튼 클릭 → 〈게임 종료〉



몬스터 리소스

공격 성공

Mon\_hold\_img 예시

캐릭터 상단 출력을 통해  
캐릭터 위치를 명확히 하며  
몬스터 이미지가 전환되는 장면을 가림



## ◆ 이동 연출

- 서포터 이동 애니메이션 출력 (Sup\_move\_ani)
- 서포터 이동 사운드 출력 (Sound\_sup\_move)

## ◆ 공격 조건

- 이동을 통해 공격 성공 시 몬스터 홀딩
- 캐릭터가 상위 출력

## ◆ 연출

- 플레이어 이동 애니메이션 출력 (Sup\_move\_ani)
- 몬스터 이미지 교체 (Mon\_hold\_img)
  - 아무 효과 없이 바로 전환
- 서포터 공격 성공 사운드 출력 (Sound\_sup\_atk)
- 몬스터 홀딩 사운드 출력 (Sound\_mon\_hold)

## ◆ 이펙트

- 몬스터 이미지 색 조정 (파란색) + 하단 얼음 이펙트 이미지

# 태그 (딜러 스킬 사용)

슬라이드쇼를 넘기면 애니메이션이 재생됩니다.

컷신 예시

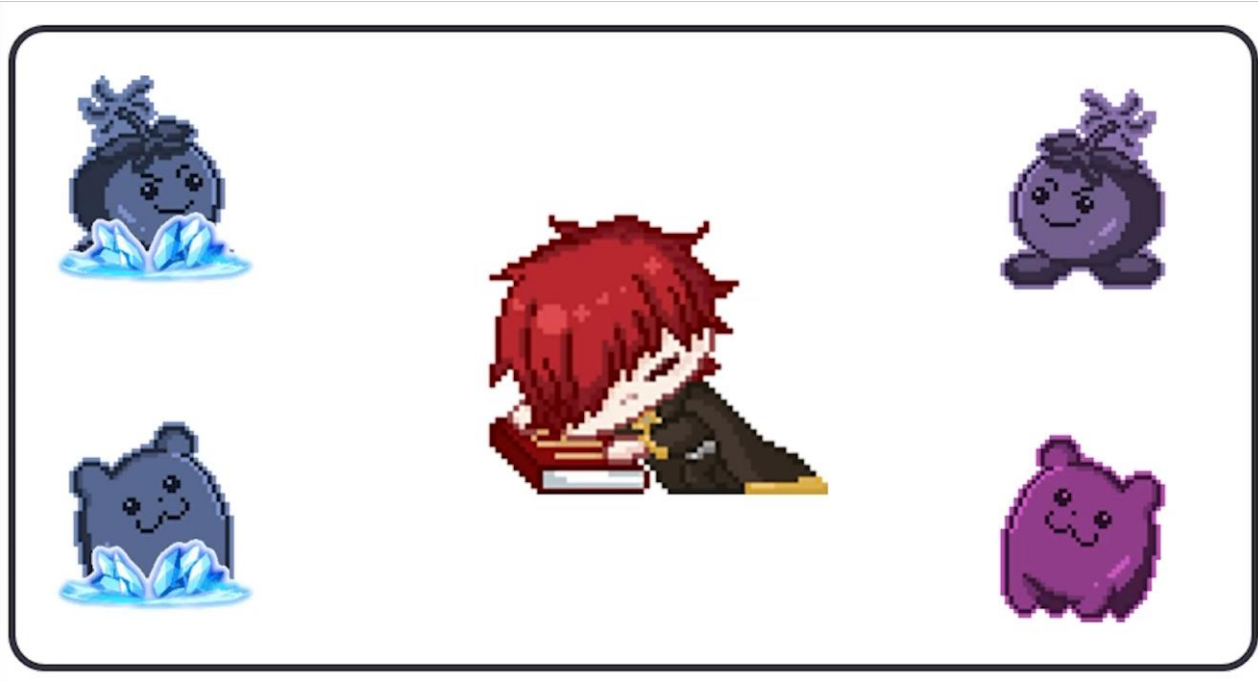


가로가 긴 6각형  
얼굴 확대샷  
비장한 표정

딜러 스킬 사용 애니메이션 예시



한 손에 책을 펼쳐 든 자세  
반대쪽 손 앞으로 뺨을 or 들어 올려 내림



## ◆ 조건

- 태그 스킬 사용 시 TAG 아이콘이 사라지며, 게임 진행 상황 중지 (몬스터, 가디언, 캐릭터 이동이 끝난 후 중지, 제한 시간은 계속 흐르는 상태)

+ 딜러 무적 상태 적용

## ◆ 연출

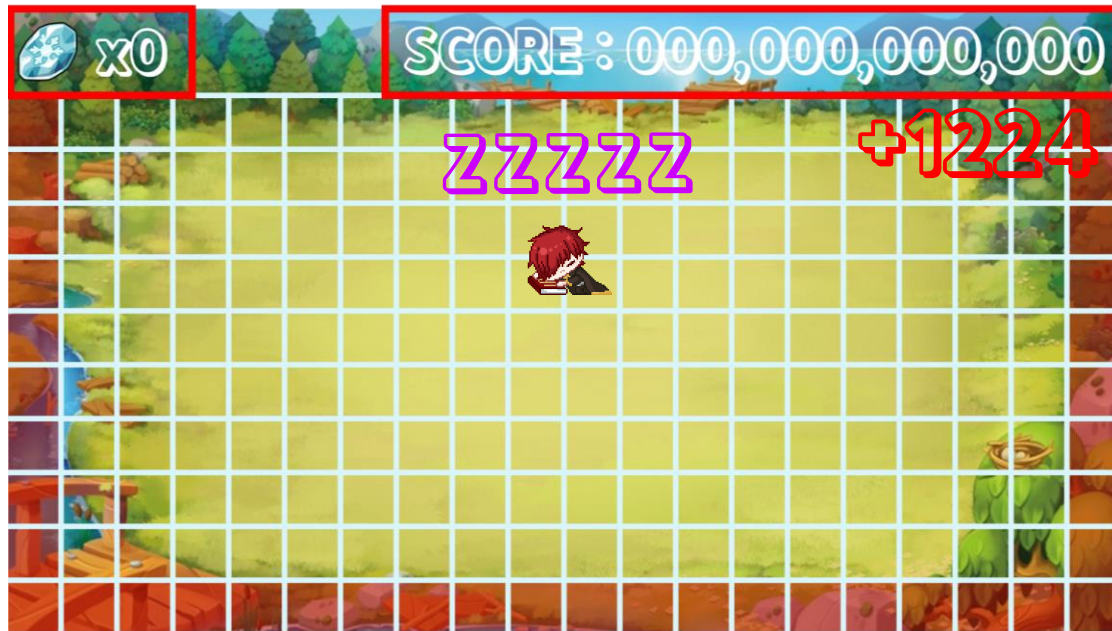
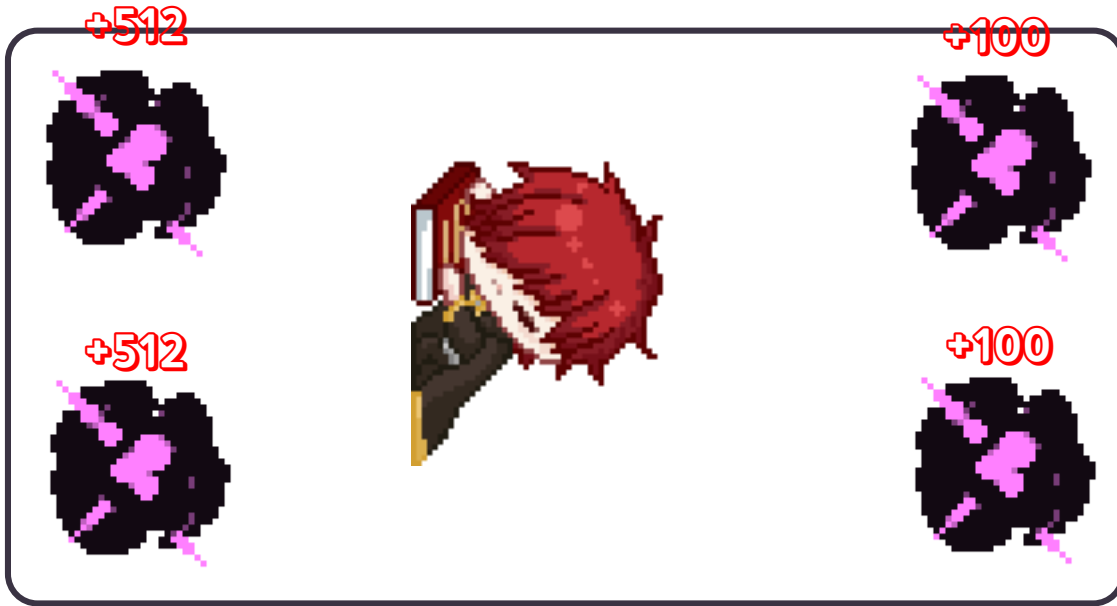
- 컷신 연출 출력 (Deal\_skill\_cutscene\_img)
- 사운드 출력 (Sound\_skill\_cutscene)
- 스킬 컷신 화면 밖에서 생성
- 스킬 컷신 좌에서 우로 0.1초 동안 화면 중앙으로 이동
- 스킬 컷신 0.5초간 정지
- 딜러 캐릭터 스킬 사용 애니메이션 출력 (Deal\_skill\_ani)
- 0.5초에 걸쳐 스킬 컷신 Fade Out 연출
- 스킬 이펙트 애니메이션 출력 (Deal\_skill\_left\_ani)
- 사운드 출력 (Sound\_deal\_left)
- 전체 화면 흰색 번쩍이는 효과 1회 (눈깜)
- 화면 흔들림 효과



번쩍임 효과 예시

## 태그 (딜러 스킬 사용)

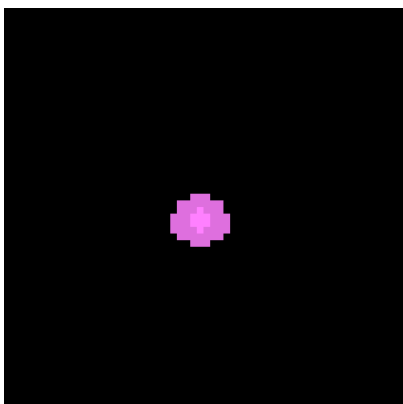
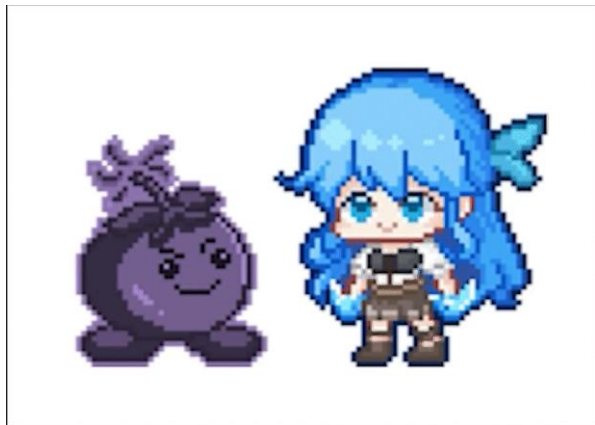
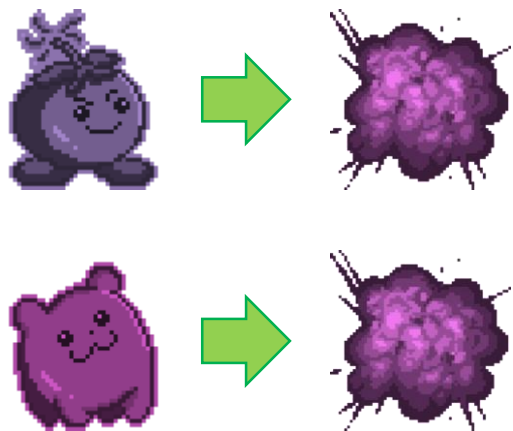
슬라이드쇼를 넘기면 애니메이션이 재생됩니다.



### ◆ 연출

- 몬스터 소멸 애니메이션 출력 (Mon\_death\_ani)
  - 동시에 몬스터 머리 위에 획득한 점수 출력  
(0.3초간 올라가고 0.7초 후 사라지는 효과)
  - 획득 점수 합계 점수 칸 아래 출력  
(0.3초간 올라가고 1.5초 후 사라지는 효과)
  - 폰트 크기 고려해 위치 추후 지정
  - 사운드 출력 (Sound\_score\_eft)
  - UI 점수 창에 점수 변화
  - 동시에 딜러 애니메이션 Idle로 전환 (Deal\_idle\_ani)
  - 동시에 Z 스택 초기화
- 
- (이후). 게임 진행 (몬스터 스폰, 가디언 이동, 플레이어 캐릭터 이동 가능)

몬스터와 비슷한 보라색 계열의 폭발



폭발 예시



## ◆ 조건

- 몬스터가 캐릭터가 있는 칸으로 들어오는 경우 → 공격 후 소멸

## ◆ 연출

- 2종류의 몬스터 소멸 시 같은 애니메이션 출력 (Mon\_death\_ani)
- 사운드 출력 (Sound\_mon\_death)





가디언 공격 애니메이션 예시



가디언 공격 이펙트 애니메이션 예시



## ◆ 조건

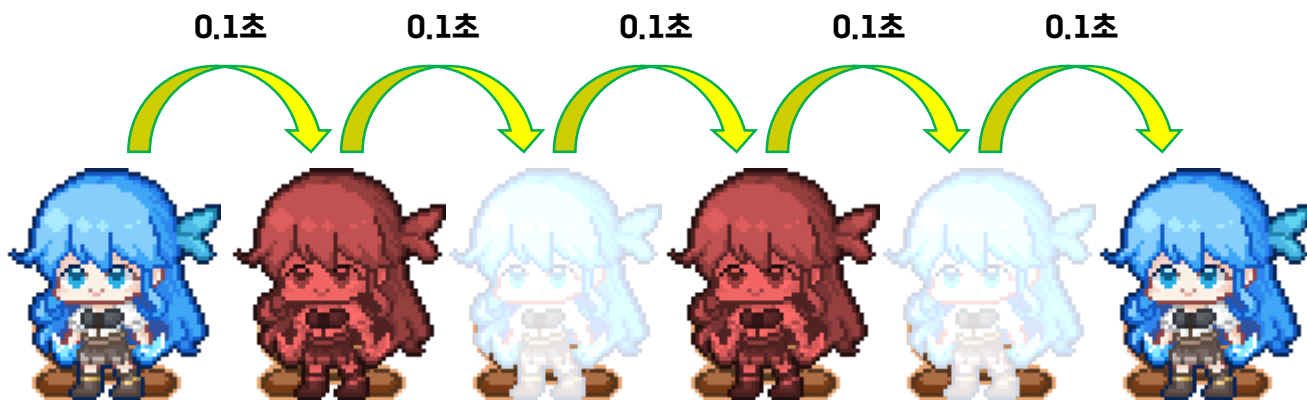
- 가디언이 공격 가능한 상태에서 몬스터가 공격 범위 내로 들어오는 경우

## ◆ 연출

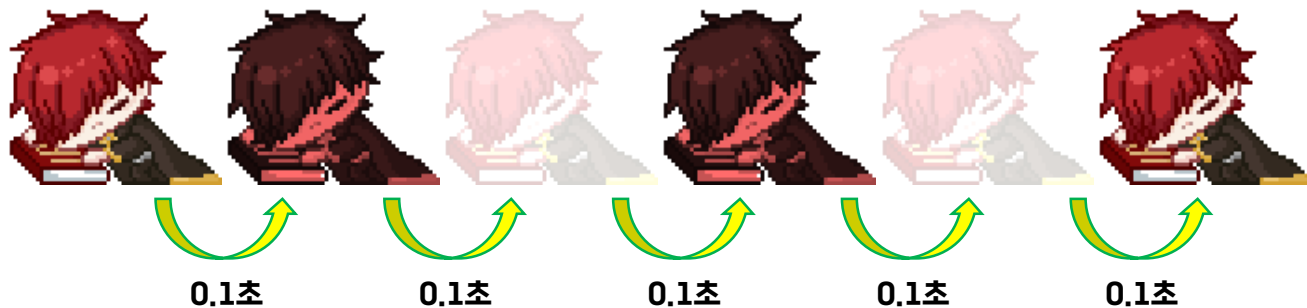
- 가디언 공격 애니메이션 출력 (Gdn\_atk\_ani)
- 가디언 공격 시전 사운드 출력 (Sound\_Gdn\_atk)
- 가디언 공격 이펙트 출력 (Gdn\_atk\_eff)
- 가디언 공격 적중 사운드 출력 (Sound\_Gdn\_atk\_eff)
- 이후 → 해당 몬스터 사망 처리

# 피격

슬라이드쇼를 넘기면 애니메이션이 재생됩니다.



연출 색 변화



표정 변화 예시

## ◆ 캐릭터 피격 조건

- 몬스터가 캐릭터가 있는 칸으로 들어오는 경우
- 딜러 서포터 동일한 효과 적용

## ◆ 연출

- 피격 애니메이션 실행 (Sup\_hit\_ani)
- 깜빡이는 연출 0.5초간 진행 (색깔 당 0.1초)
- 사운드 출력 (Sound\_sup\_hit) (Sound\_deal\_hit)
- 딜러와 서포터 피격 음성 사운드가 다를 예정입니다.

## ◆ 가디언 피격 조건

- 딜러가 스킬을 사용했을 때 가디언 실드가 없는 경우

## ◆ 연출

- 피격 애니메이션 실행 (Gdn\_hit\_ani)
- 깜빡이는 연출 0.5초간 진행 (색깔 당 0.1초)
- 사운드 출력 (Sound\_Gdn\_hit)

## 실드 사용 이펙트 애니메이션 예시



퍼지는 효과가 어색하다면  
이런 연출도 좋을 것 같습니다.

## 실드 적용 이펙트 이미지 예시

반투명 한 이펙트 (예시 그림은 투명도 50% 적용)



서포터 실드 예시



가디언 방어 예시

### ◆ 서포터 실드

- 정지 상태에서 실드 키 입력 시

### ◆ 연출

- 캐릭터 애니메이션 실행 (Sup\_sld\_ani)
- 실드 사용 이펙트 애니메이션 출력 (Sup\_sld\_eft)
- 실드 적용 이펙트 이미지 출력 (Sup\_sld\_img)
- 반투명한 실드 이미지가 상단에 출력
- 사운드 출력 (Sound\_sup\_sld\_use)
- 실드 적용 시 사운드 출력 (Sound\_sld\_eft)

### ◆ 가디언 방어

- 30초 마다 사용

### ◆ 연출

- 별도의 애니메이션 없이 30초 마다 가디언 위치에 생성
- 가디언 실드 이미지 (Gdn\_sld\_img)
- 사운드 출력 (Sound\_sld\_eft)



## ◆ 조건

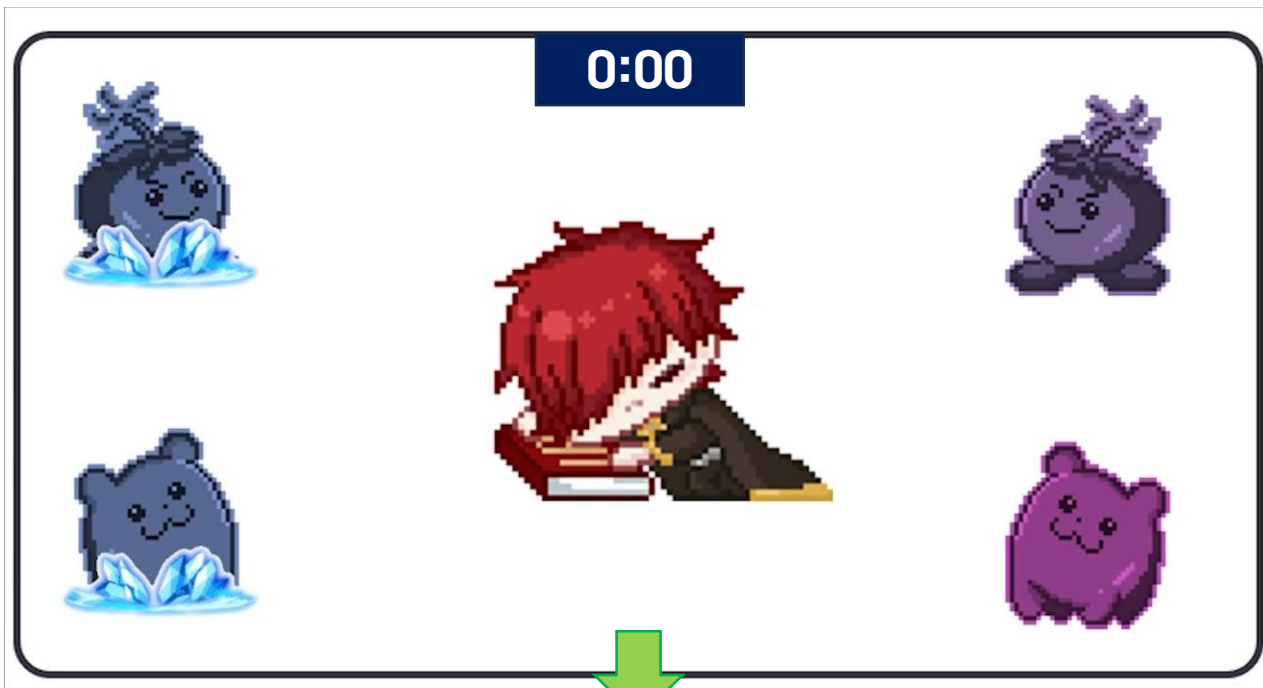
- 체력 = 0인 경우

## ◆ 연출

- 캐릭터 애니메이션 리소스 교체 (Sup\_death\_ani)
- 캐릭터 애니메이션 리소스 교체 (Deal\_death\_ani)
- 애니메이션 리소스 교체 (Gdn\_death\_ani)
- 사망 효과음 넣을 지 미정

## ◆ 게임 오버 연출

- 서포터 or 딜러 or 가디언의 [체력=0]인 경우
- 게임 진행 상황 중지 (Game Over)
- 게임 오버 창 출력
- 게임 오버 효과음 출력 (Sound\_game\_over)



### ◆ 클리어 연출

- 제한 시간 [5분]이 경과한 경우
  - 게임 진행 상황 중지 (Clear)
  - 가디언 보호막 적용 (무적 상태)
  - Z 스택과 상관 없이 강제로 딜러 스킬 사용 (태그 연출과 동일)
  - 최종 점수 반영
- 
- 클리어 창 출력
  - 클리어 효과음 출력 (Sound\_clear)

명예의 전당				
순위	점수	이름	시간	클리어 여부
1 <sup>st</sup>	999,999,999,999	AAAAAAA	5'00	CLEAR
2 <sup>nd</sup>	999,999,999,999	ENGLISH!	5'00	CLEAR
3 <sup>rd</sup>	999,999,999,999		3'33	GAME OVER
4 <sup>th</sup>	999,999,999,999	공백가능	분'초	
5 <sup>th</sup>	999,999,999,999			
6 <sup>th</sup>	999,999,999,999			
7 <sup>th</sup>	999,999,999,999			
8 <sup>th</sup>	999,999,999,999			
9 <sup>th</sup>	999,999,999,999			
-	123,456,789,000	-	3'33	GAME OVER

- ◆ 게임 종료 시 (랭킹 갱신하지 못한 경우)
  - 랭킹 화면으로 전환
  - 랭킹화면 배경은 오프닝 배경 재활용
  - 최 하단 칸에 점수, 시간, 클리어 여부 출력
  - 기록 완료 후 Fade Out 연출로 타이틀 화면으로 전환 (2초간 느리게 진행)

## 랭킹 갱신

**슬라이드쇼를 넘기면 애니메이션이 재생됩니다.**

명예의 전당				
순위	점수	이름	시간	클리어 여부
1st	999,999,999,999	AAAAA	5'00	CLEAR
2nd	999,999,999,999	랭킹 진입!		CLEAR
3rd	999,999,999,999			ME OVER
4th	999,999,999,999			
5th	999,999,999,999			
6th	999,999,999,999			
7th	999,999,999,999			
8th	999,999,999,999			
9th	999,999,999,999			



명예의 전당				
순위	점수	이름	시간	클리어 여부
1st	999,999,999,999	AAAAA	5'00	CLEAR
2nd	999,999,999,999	ENGLISH!	5'00	CLEAR
3rd	999,999,999,999	-	3'33	GAME OVER
4th	999,999,999,999	공백가능	분'초	
5th	999,999,999,999			
6th	999,999,999,999			
7th	999,999,999,999			
8th	999,999,999,999			
9th	999,999,999,999			
-	-	-	-	-

- ◆ **랭킹 진입 시**
  - **랭킹 화면으로 전환**
  - **랭킹화면 배경은 오프닝 배경 재활용**
  - **랭킹 진입 효과음 출력 (Sound\_rank\_in)**
  - **랭킹 진입 팝업 연출 3초 출력 후 사라짐**
  - **갱신될 등수의 폰트 색 (노랑색으로 출력)**
  - **갱신될 등수의 이름 칸에 [\_] 커서가 깜빡이는 연출 진행**
  - **기록 완료 후 Fade Out 연출로 타이틀 화면으로 전환 (2초간 느리게 진행)**

