

오프닝 기획서

잠에서 깨어날 때까지
시간을 벌어줘!

Ver.1.1

HISTORY

날짜	버전	내용
2023.08.15	Ver.1.0	튜토리얼 작성
2023.08.16	Ver.1.1	오프닝 컷신 작성

오프닝 컷신 화면

화면 진입



필요 오브젝트



❖ 화면 진입

- 게임 시작 버튼 클릭 시 바로 오프닝 컷신 화면으로 전환

❖ 필요 오브젝트

- 화면에 맞는 컷신 이미지 (Opening_img)
- 화면에 맞는 텍스트 (Opening_TextBox_img)
- 배경라운드 이미지
- UI (스킵버튼)
- [오브젝트 위치 좌표값 시트 참고](#)

❖ 화면 전환

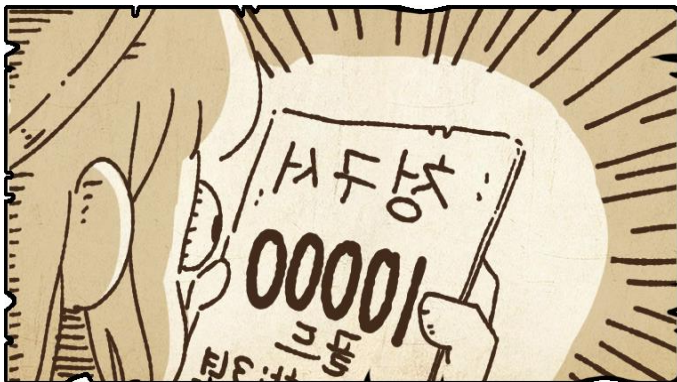
- 스킵 버튼 클릭 시 **튜토리얼 화면으로 바로 이동**
- 오프닝 컷신의 다음 스크립트 전환 조건은 모두 동일하며 충족했을 때 다음 화면으로 이동
- 다음 스크립트로 전환 조건: 스페이스 바 입력

오프닝 컷신 화면

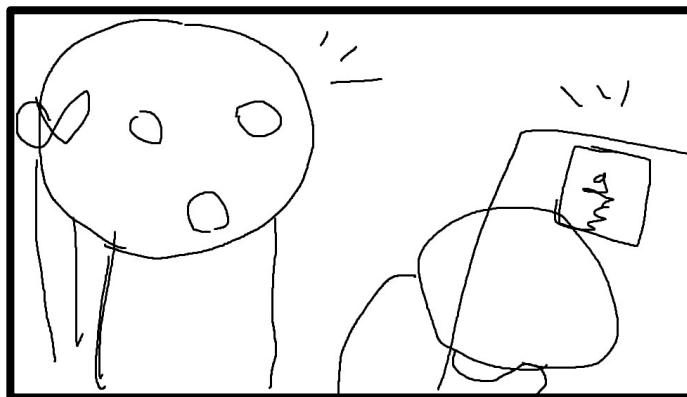
컷신 배경 화면 예시 : 나무 결이 보이는 책상



총 3컷으로 구성



1컷. 서포터가 자신의 능력치를 확인하고 놀라는 장면



2컷. 자고 있는 개 썬 딜러한테 파티 신청하는 장면



컷3. 파티를 맺고 서포터가 딜러를 끌고 나가는 장면

오프닝 컷신 화면



❖ 필요 이미지

- 모험가 등록증을 보고 서포터가 놀라는 이미지

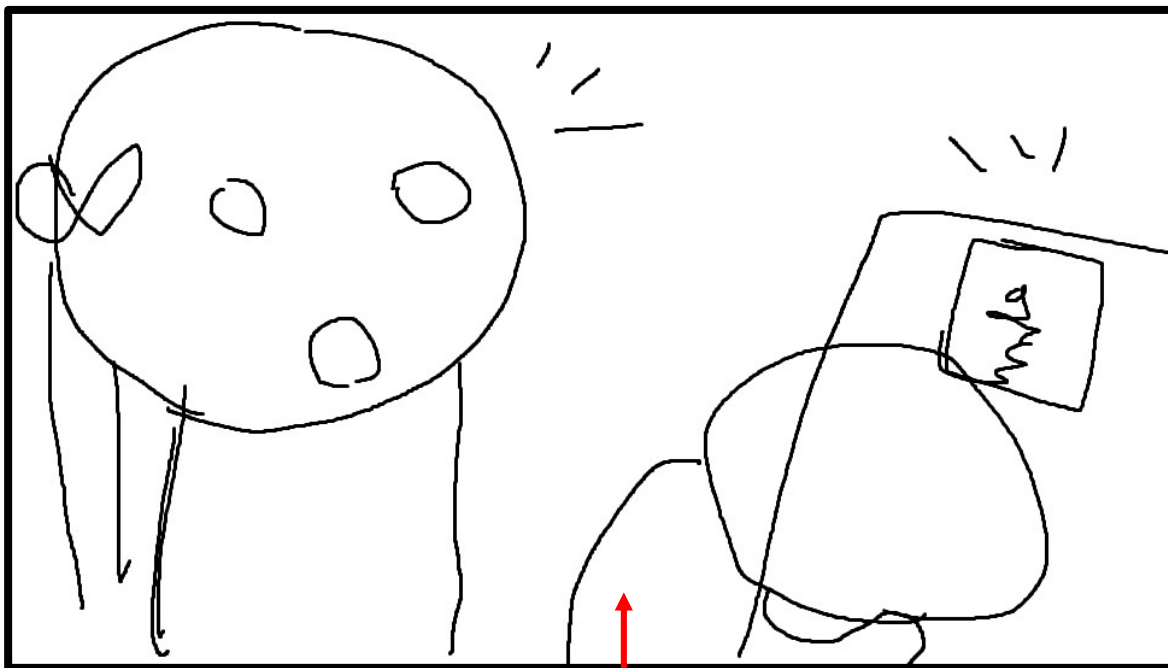
❖ 이미지 구도

- 길드 카운터 중앙에 모길시 캐릭터 배치
- 서포터 캐릭터 뒷모습으로 등장
- 손에 자신의 능력치가 적힌 모험가 등록증이 보임 (색인을 주어 공격력 0강조)

❖ 출력 스크립트

- 모험을 시작한 초보 모험가 레아는 길드에 찾아가 자신의 능력치를 확인했어요. 그런데 레아는 자신의 능력치를 보고 놀랄 수 밖에 없었어요. 바로 공격 능력이 전혀 없기 때문이었죠.
- 텍스트 박스 우측 하단에 [SPACE BAR] 출력

오프닝 컷신 화면



❖ 필요 이미지

- 서포터가 딜러의 모험가 등록증을 발견하는 이미지

❖ 이미지 구도

- 책상에 엎드려 자고 있는 딜러 캐릭터
- 자고 있는 딜러 옆에 딜러의 능력치가 적힌 모험가 등록증이 보임 (색인을 주어 공격력 999,999,999 강조)
- 뒤에서 바라보는 서포터 캐릭터

❖ 출력 스크립트

- 슬픈 마음을 뒤로하고 길드를 떠나려던 레아는 자고 있는 의문의 남자를 발견했어요.
책상에 있던 공격력999,999,999의 모험가 등록증이 레아의 눈길을 끌었어요.
게으름으로 모험가들에게 기피 당한 플레이어는 오늘도 길드에서 자고있었어요.
- 텍스트 박스 우측 하단에 [SPACE BAR] 출력

오프닝 컷신 화면



❖ 필요 이미지

- 서포터가 딜러의 망토를 잡고 질질 끌고 가는 이미지

❖ 이미지 구도

- 서포터가 딜러의 망토를 잡고 질질 끌고 가는 장면

❖ 출력 스크립트

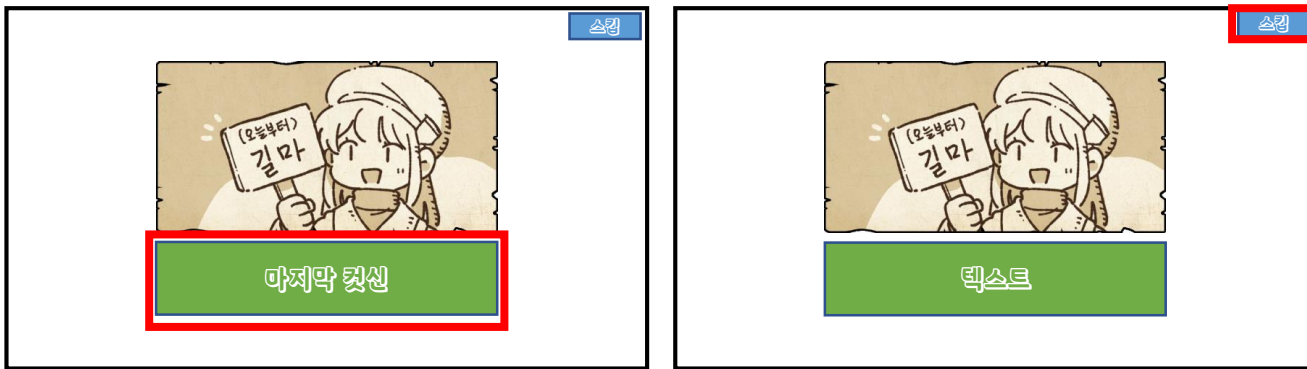
- 서로의 단점을 보완해줄 수 있다는 생각이 든 레아는 열심히 플레이를 설득했어요.

그렇게 의문의 남자와 함께 모험을 떠납니다!

- 텍스트 박스 우측 하단에 [SPACE BAR] 출력

튜토리얼 화면

화면 진입



필요 오브젝트



처음 화면에 생성X, 이후 진행 중 생성

❖ 화면 진입

- 오프닝 컷신 마지막 화면 출력 이후 다음 화면으로 전환하는 조건이 충족되면 튜토리얼 화면으로 전환 (문서 3Page 화면 전환 참고)
- 오프닝 컷신 스킵 시 바로 튜토리얼 화면으로 전환

❖ 필요 오브젝트

- 딜러 캐릭터*1 (Z스택 2개만 남아 있는 상태)
- 서포터 캐릭터*1
- 가디언*1
- 몬스터*2 (각 종류별로 하나 씩)
- UI (타이머X, 스킵버튼 추가)
- 오브젝트 위치 좌표값 시트에 작성 (현재 버전X 수정 필요)

❖ 화면 전환

- 스킵 버튼 클릭 시 메인 화면(인게임)으로 바로 이동
- 다음 스크립트 전환 조건이 충족했을 때 다음 화면으로 이동

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 서포터의 이동 방법

❖ 출력 스크립트

- 방향키를 통해 이동할 수 있습니다. 목표 지점까지 도달하세요.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 목표 지점에 서포터 캐릭터가 도달 시

❖ 필요 기능

- 목표 지점을 제외하고 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (딜러, 몬스터, 가디언은 오브젝트 뒤쪽에 출력, **서포터는 오브젝트 위쪽에 출력**)
- 몬스터, 가디언 **이동X**
- 서포터 캐릭터가 도착 지점에 도달하면 다음 스크립트 출력 전까지 **플레이어의 키 입력 제한**

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 몬스터, 서포터의 홀딩 방법

❖ 출력 스크립트

- 몬스터는 서포터나 딜러에게 폭발 피해를 줍니다. 몬스터가 폭발하기 전에 몬스터를 얼려보세요.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 몬스터 홀딩 시

❖ 필요 기능

- 몬스터가 있는 지점을 제외하고 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (딜러, 가디언은 오브젝트 뒤쪽에 출력 / 서포터, 몬스터는 오브젝트 위쪽에 출력)
- 몬스터, 가디언 이동X
- 서포터 캐릭터가 몬스터 홀딩에 성공하면 다음 스크립트 출력 전까지 플레이어의 키 입력 제한

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 가디언

❖ 출력 스크립트

- 1. 가디언은 마을을 지키는 존재입니다.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 스크립트 출력 8초 후 OR 스페이스 바 입력
- 2. 얼어 있는 몬스터를 처치하지만 점수를 획득할 수 없습니다.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 가디언이 홀딩 되어 있는 몬스터 처치 시

❖ 필요 기능

- 몬스터가 있는 지점을 제외하고 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (딜러, 서포터는 오브젝트 뒤쪽에 출력 / **가디언, 몬스터는 오브젝트 위쪽에 출력**)
- 서포터 위에 얼어 있는 몬스터 출력
- 가디언이 홀딩 되어 있는 몬스터 처치 전까지 **플레이어의 키 입력 제한**

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 딜러 스킬 조건

❖ 출력 스크립트

- 몬스터를 얼려 딜러의 스킬을 활성화 할 수 있습니다.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 딜러 스킬 활성화 시

❖ 필요 기능

- 정해진 위치에 **몬스터 1개 생성** (오브젝트 위치 좌표값 시트에 작성)
- 몬스터가 있는 지점을 제외하고 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (가디언은 오브젝트 뒤쪽에 출력 / **딜러, 서포터, 몬스터는 오브젝트 위쪽에 출력**)
- 몬스터, 가디언 **이동X**
- 딜러 스킬이 활성화 되면 다음 스크립트 출력 전까지 **플레이어의 키 입력 제한**

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 가디언 쉴드, 서포터 쉴드

❖ 출력 스크립트

- 1. 딜러 스킬을 사용하기 전 가디언을 보호하세요.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 스크립트 출력 15초 후 OR 스페이스 바 입력
- 2. 가디언은 일정 시간마다 쉴드를 사용하지만 서포터 또한 CTRL 키를 눌러 쉴드를 줄 수 있습니다.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 가디언에게 쉴드 사용 시

❖ 필요 기능

- 가디언이 있는 지점 + 가디언 주변 한 칸(3*3)을 제외하고 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (딜러, 몬스터는 오브젝트 뒤쪽에 출력 / 서포터, 가디언은 오브젝트 위쪽에 출력)
- 가디언 이동X
- 서포터 쉴드 콜타임X
- 가디언에게 쉴드 적용 시 다음 스크립트 출력 전까지 플레이어의 키 입력 제한

튜토리얼 화면



❖ 유저에게 전달해야 하는 정보

- 딜러 스킬

❖ 출력 스크립트

- 1. 딜러의 스킬을 사용하면 몬스터를 처치하고 점수를 획득합니다. 얼어 있는 몬스터가 많아질수록 더욱 큰 점수를 획득할 수 있습니다.
- 다음 스크립트로 전환 조건: 스크립트 출력 20초 후 OR 스페이스 바 입력
- 2. 가디언의 쉴드가 사라지기 전에 SHIFT키를 눌러 딜러의 스킬을 사용해 보세요.

❖ 필요 기능

- 투명도가 있는 오브젝트로 그리드 범위 내부를 덮는 효과 (서포터, 가디언은 오브젝트 뒤쪽에 출력 / **딜러, 몬스터는 오브젝트 위쪽에 출력**)
- 가디언 쉴드 딜러에게 **피격 당하기 전까지 적용**
- 가디언 **이동X**
- 딜러 스킬 사용으로 인한 점수 획득 이후 페이드 인, 아웃 효과와 함께 **메인화면 (인게임)으로 이동**