**시나리오 게임 연출 (시나리오에 따라 변화)**

* 모든 연출은 특정 경우를 제외하고는 모두 플레이어의 움직임을 제한한 상태로 진행된다. (장면 정지가 아닌, 키 입력 제한)
* 필요한 경우 화면전환과 함께 동영상이 재생되는 장면을 추가한다.
* (??) 카메라의 개수에 따른 연출 차이
* 연출을 마친 카메라는 다시 플레이어에게 돌아가 고정상태로 전환된다.

**→ 게임 시작 시(오프닝)**

* 검은 화면에서 BGM과 함께 천천히 화면이 전환된다.
* 화면 전환과 함께 플레이어의 추억 동영상을 재생한다.
* 카메라가 배경과 플레이어를 순차적으로 비추고, 길의 흔적을 보여준다.

**→ 각 계절이 시작 및 전환되는 구역 진입 시**

* 스크립트 창에 해당 계절의 3가지 악장 중 1개가 랜덤으로 출력된다.
* 구역에 따른 BGM으로 전환된다.

**→ 색 오브를 획득 시**

* 효과음과 함께 카메라가 전환되어 플레이어가 지나온 구역을 비춰준다.
* 획득한 오브의 색을 가진 오브젝트들이 이펙트와 함께 변화하는 모습을 보여준다.
* 화면 전환과 함께 플레이어의 추억 동영상을 재생한다.
* 새로운 길의 흔적이 등장하는 것을 보여준다.

**→ 색 오브를 획득 후 특정 위치에 도달했을 시**

* 효과음과 함께 카메라가 특정 구역을 비춰준다.
* 희미한 형체가 다음 구역으로 넘어가는 것을 보여준다.

**→ 게임 진행 중 지정된 특정 지점에 도달할 시**

* 플레이어의 움직임이 제한되지 않는 상태로, 지정된 스크립트가 출력된다.

**→ 게임 진행 중 퍼즐 구역에 진입할 시**

* 카메라가 해결해야 하는 작동 물체와 퍼즐 구역을 순차적으로 보여준다. (스위치/문 등)

**→ 모든 오브를 획득 했을 시(엔딩)**

* 플레이어의 움직임을 제한한다. 장면 정지 x (키 입력 제한)
* 카메라가 모든 색을 되찾은 상태의 지나온 길들을 비춰준다.
* 화면 전환과 함께 플레이어의 추억 동영상을 재생한다.