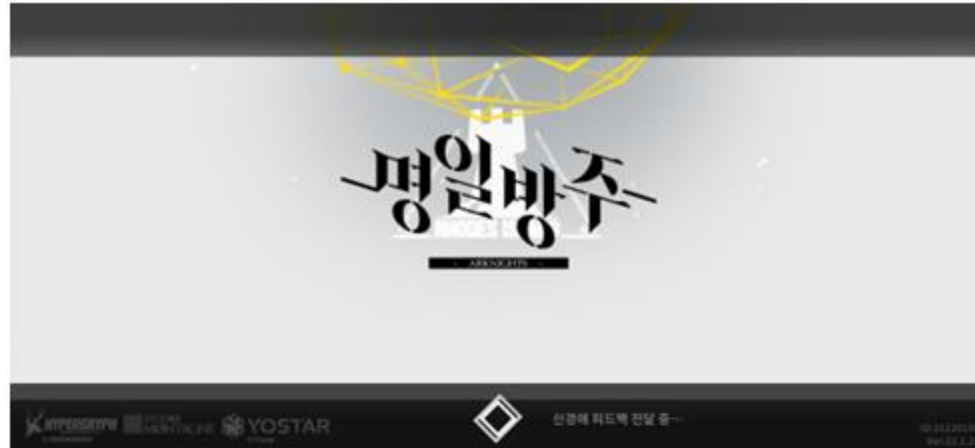




1. 게임 시작 화면

1) 게임 세계관 관련 설명 나레이션 및 아트 송출

2. 로딩 화면



1-1. 게임 시작 화면 - 로딩

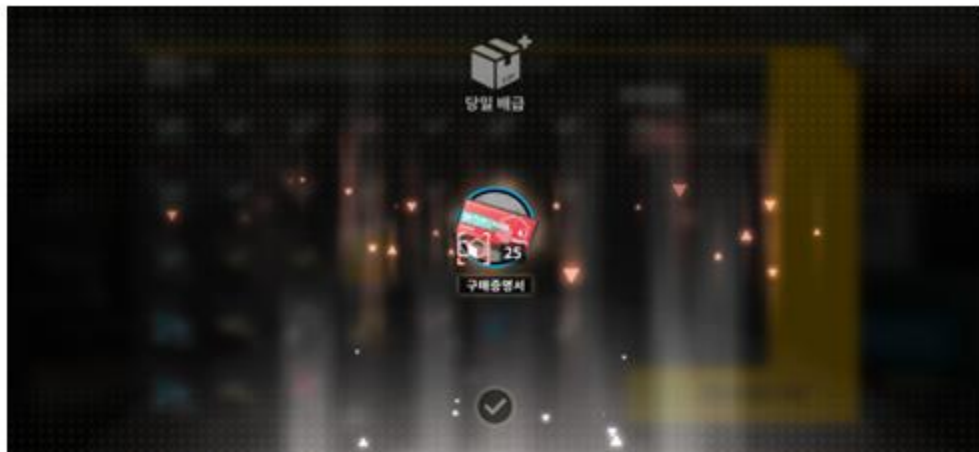
1-2. 게임 시작 화면

- 1) 연결 계정 확인
- 2) 공지 / 고객센터 관련 문의 창구 UI 구성



2-1. 로딩 화면





3. 출석 체크



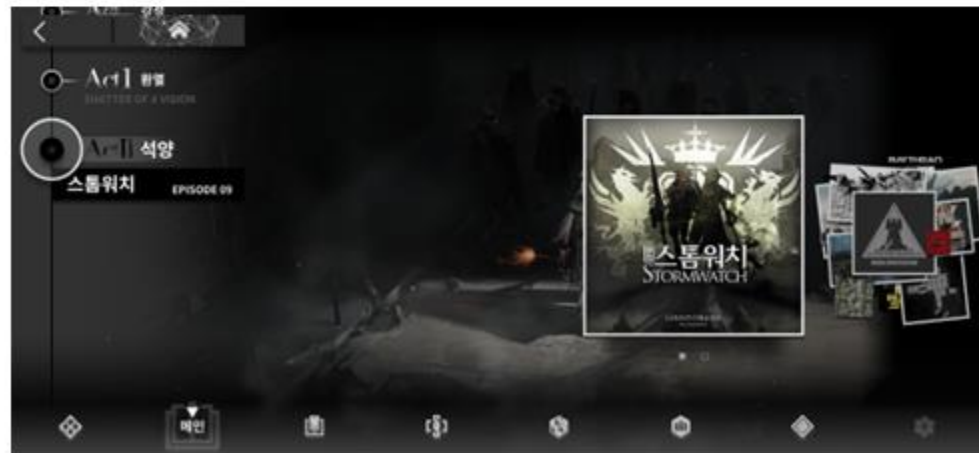
3-1. 출석 체크 - 보상 목록



5. 작전 - 메인 콘텐츠 구성

5-1. 작전 - 메인 스토리

4. 로비 화면



3. 출석 체크 UI 역기획

X

month	문구						다음 출석까지 남은 시간
							오늘의 보상

출석체크 완료 표시

- 1) 출석 기간 동안 첫 접속 시 자동 보상 수령
- 2) 날마다 출석 보상 다르게 & 누적 일수 늘어날수록 보상 강화
- 3) 인게임 재화, 경험치, 모집증, 증명서, 건설 재료, 스킬 강화 재료, 재화로 교환할 수 있는 물품을 번갈아 가며 지급
- 4) 받은 출석 보상은 체크 표시+채도 낮추어 확인 가능하도록 함

문구

당일
보상
팝업

V

4. 로비 화면 UI 역기획

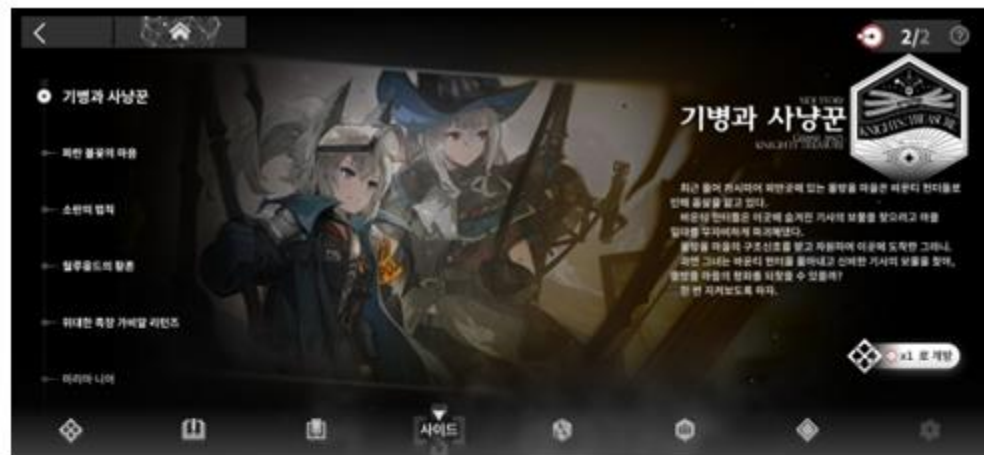
클릭 시 5-1 이하의 화면으로 이동



- 1) ID : 변경 불가능
- 2) 닉네임 / 메인 캐릭터 : 유저가 변경 가능
- 3) 레벨 / 캐릭터 대사 / 이벤트 배너 / 재화 / 이성치 / 스토리 및 이벤트 진행 상황 : 상황에 따라 자동 변경
- 4) 이외 : 다른 화면으로 넘어가는 버튼



5-2. 작전 - 특수 에피소드

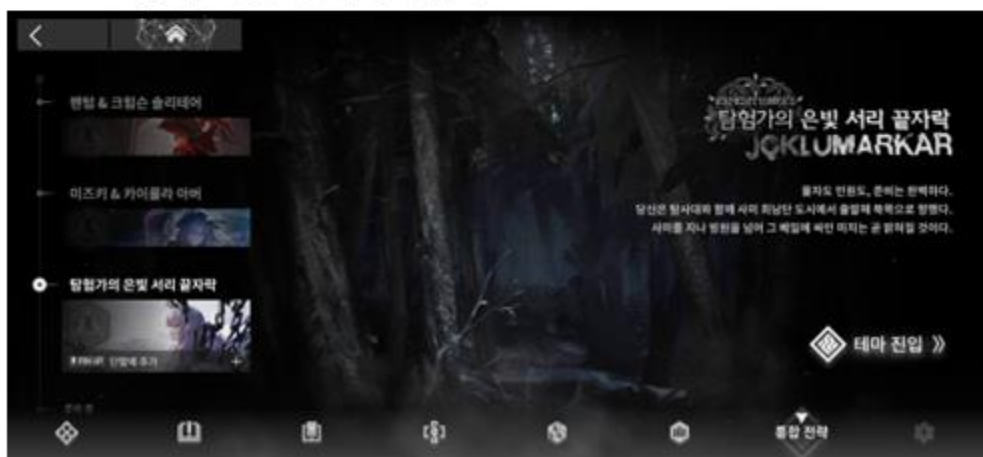
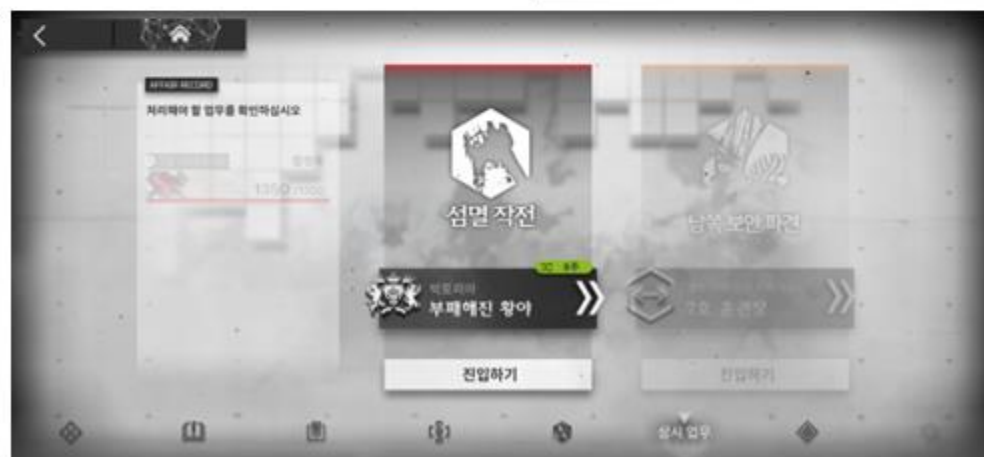


5-3. 작전 - 사이드 스토리

5-4. 작전 - 물자 비축 콘텐츠



5-5. 작전 - 섬멸전 콘텐츠



5-6. 작전 - 통합 전략 콘텐츠



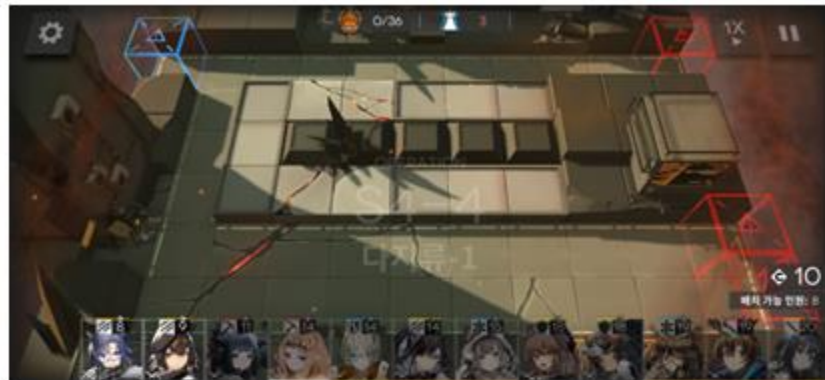
6. 메인 스토리 - 맵 및 진행 상황

- 1) 클리어해야 다음 스테이지 정보 개방
- 2) 하드모드 클리어 스테이지: 하얀 3면 큐브 / 완벽 클리어 스테이지: 파란 3면 큐브 / 이외: 1면이 검은 2면 파란 큐브로 표시



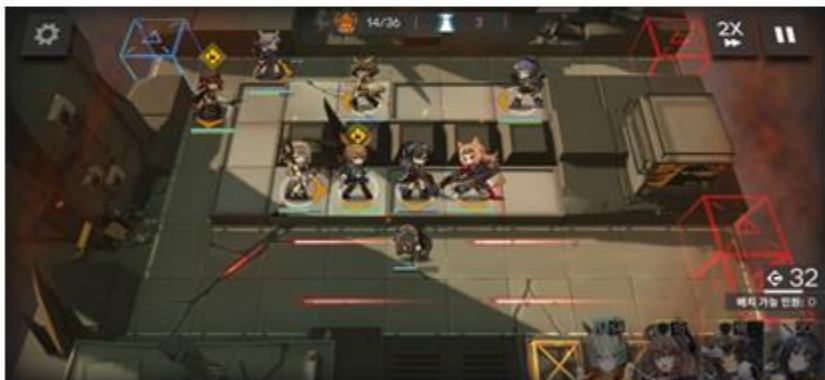
6-1. 메인 스토리 - 진입했을 때 로딩 화면

- 1) 아래쪽에 플레이 관련 팁 나레이션 송출



6-2. 메인 스토리 - 전투 시작

- 1) 일시정지 / 2배속 기능 구현
- 2) 여기서는 플레이 방식 설명 생략



6-3. 메인 스토리 - 전투 진행1

- 1) 적의 진행 방향 예고



6-4. 메인 스토리 - 전투 진행2

- 1) 피격/타격 이펙트 눈에 잘 띄도록 구성
- 2) 이펙트에 캐릭터가 전부 가려지지 않도록 주의



6-5. 메인 스토리 - 전투 종료(성공)

- 1) 첫 완벽 클리어 시 대리 지휘(자동 전투) 가능 관련 문구 나레이션 송출
- 2) 보상, 경험치 확인
- 3) 편성된 캐릭터 중 랜덤한 한 명의 대사 송출



6-6. 메인 스토리 - 클리어 이후 변화



6-9. 메인 스토리 - 전투 종료(실패)

- 1) 전투 실패 시 이성 반환 - 첫 시도는 모두, 그 이후는 작전 개시할 때 필요한 이성치-1



6-7. 메인 스토리 - 팀 편성

- 1) 총 12(+1)개의 유닛으로 구성
- 2) 동시에 4개의 팀까지 저장 가능 / 팀 이름 변경 가능
- 3) 무작위 유저의 지원 유닛을 1개 사용할 수 있음 - 단, 사용 시 완벽 클리어 불가
- 4) 빠른 편성 클릭 시 손쉽게 재배치 가능
- 5) 배치 순서와 무관하게 전투 시작 시 배치 코스트 순 정렬



6-8. 메인 스토리 - 지원 유닛



6-10. 메인 스토리 - 적 정보

- 1) 플레이하기 이전에는 ??? 으로 표시
- 2) 직접 접한 이후 본 정보란에서 확인 가능



6-11. 메인 스토리 - 맵 정보

- 1) 간단한 맵 구성은 첫 시도 이전부터 확인 가능

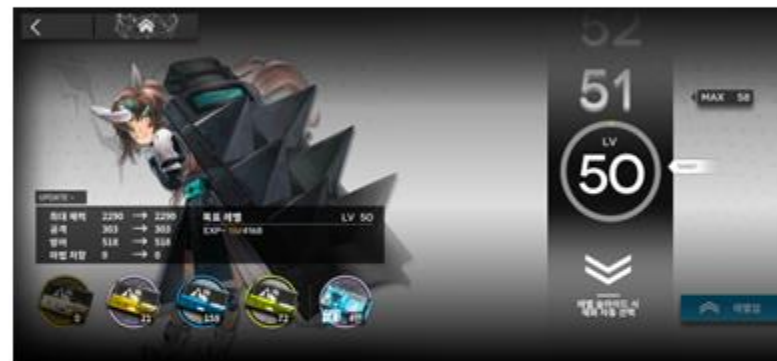


7. 캐릭터(오퍼레이터) 관리 화면

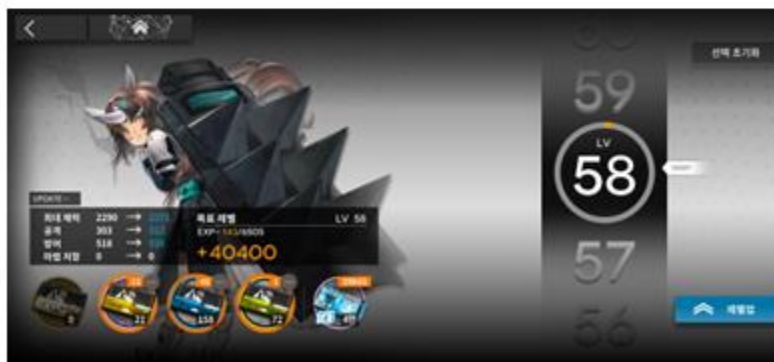
- 1) 정렬 기준 변경 가능
- 2) 포지션 별로 확인 가능



8. 캐릭터 관리 개별 화면



8-1. 캐릭터 관리 개별 화면 - 이하 레벨업 과정 및 변화



8-2. 캐릭터 관리 개별 화면 - 정예화



8-3. 캐릭터 관리 개별 화면 - 잠재능력 강화

- 1) 중복으로 뽑았을 때 나오는 증표 or 기타 재화로 구매 가능한 증표로 강화 가능
- 2) 최대 5회 강화 가능



8-4. 캐릭터 관리 개별 화면 - 세부능력 확인

- 1) 병가드 / 가드 / 디펜더 / 스나이퍼 / 캐스터 / 메딕 / 서포터 / 스페셜리스트로 포지션 구성
- 1-1) 포지션 별로 특화 능력치 및 스킬 / 재능 분류됨
- 2) 정예화 이후 새로운 재능을 얻는 캐릭터 존재



8-5. 캐릭터 관리 개별 화면 - 스킬 강화

- 1) 플레이 시 사용할 스킬은 하나만 선택 가능



8-6. 캐릭터 관리 개별 화면 - 개별 성우, 스토리

- 1) 레벨이 오를 수록 강화에 필요한 재화 증가
- 2) 일정 레벨 이상이어야 스킬 강화 가능



8-7. 캐릭터 관리 개별 화면 - 개별 성우, 스토리



8-7. 캐릭터 관리 개별 화면 - 의상 변경

1) 의상은 대부분 오리지늄(유료 재화, 첫 클리어 보상)으로 구매 가능



8-8. 캐릭터 관리 개별 화면 - 선호 오퍼레이터 등록



8-9. 캐릭터 관리 개별 화면 - 다른 예시

캐릭터 능력치 데이터 테이블

: 총 캐릭터가 200명이 넘기 때문에 현재 작성자가 보유 중인 캐릭터 10명만 선정 & 현 레벨은 2024.05.19 기준으로 작성

오퍼레이터	희귀도	포지션	현 레벨	신뢰도	신뢰도에 따른 버프	잠재능력
라 플루마	5성	가드	1차 정예화 Lv. 70	151%	공격 +75	
아르케토	6성	스나이퍼	1차 정예화 Lv. 60	107%	공격 +90	
아미야	5성	캐스터	1차 정예화 Lv. 60	133%	체력 +200 / 공격 +70	3 : 최대 HP +200 / 배치 코스트 -1 / 공격력 +30
사일런스	5성	메딕	1차 정예화 Lv. 60	80%	공격 +60	
버블	4성	디펜더	1차 정예화 Lv. 60	96%	방어 +72	1 : 배치 코스트 -1
쿠오라	4성	디펜더	1차 정예화 Lv. 60	47%	방어 +34	1 : 배치 코스트 -1
플룸	3성	뱅가드	1차 정예화 Lv. 55	96%	공격 +48	4 : 배치 코스트 -1 / 재배치 시간 -4초 / 공격력 +21 / 재배치 시간 -6초
프로바이조	5성	서포터	1차 정예화 Lv. 45	82%	공격 +53	1 : 배치 코스트 -1
쇼	4성	스페셜리스트	1차 정예화 Lv. 31	23%	체력 +44 / 공격 +8	2 : 배치 코스트 -1 / 재배치 시간 -4초
칸타빌레	5성	뱅가드	Lv. 50	0%		

오퍼레이터	최대 체력	공격	방어	마법 저항	재배치	배치 코스트	저지 가능 수	공격 속도
라 플루마	1867	627	384	0 느림		20	2	다소 느림
아르케토	1281	484	135	0 느림		14	1	빠름
아미야	1563	596	106	15 느림		19	1	다소 느림
사일런스	1400	429	110	0 느림		19	1	느림
버블	2391	314	542	0 느림		18	3	중간
쿠오라	2173	310	537	0 느림		18	3	중간
플룸	1226	514	279	0 중간		9	1	빠름
프로바이조	959	439	78	15 느림		14	1	느림
쇼	1292	419	266	0 느림		18	2	중간
칸타빌레	1225	348	157	0 중간		8	1	빠름