

# 니케 건축 시스템 역기획서



김효진

hyo\_bbang@naver.com

010-2126-2138

## 목차

|          |                          |           |
|----------|--------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>건축 시스템 개요 및 기획 의도</b> | <b>2</b>  |
| 1.1      | 개요                       | 2         |
| 1.2      | 기획 의도                    | 2         |
| 1.3      | 건축의 흐름 요약                | 2         |
| <b>2</b> | <b>건축 시스템의 진입</b>        | <b>3</b>  |
| 2.1      | 건축 시스템 개방 조건             | 3         |
| 2.2      | 건축 진행 위치                 | 3         |
| 2.3      | 건축 시작 방법                 | 3         |
| <b>3</b> | <b>건축 시스템 세부 설명</b>      | <b>4</b>  |
| 3.1      | 전초기지의 건축 공간              | 4         |
| 3.2      | 건설 시작                    | 7         |
| 3.3      | 건설 진행                    | 12        |
| 3.4      | 건설 완료 대기                 | 16        |
| 3.5      | 건설 완료                    | 16        |
| <b>4</b> | <b>건물의 이동</b>            | <b>18</b> |
| 4.1      | 건물 이동 종류                 | 18        |
| 4.2      | 건물 이동 방법                 | 18        |
| 4.3      | 건물 이동 규칙                 | 19        |
| 4.4      | 건물 이동이 가능한 경우            | 19        |
| 4.5      | 건물 이동이 불가능한 경우           | 21        |
| <b>5</b> | <b>건축 시스템의 테이블 구조</b>    | <b>24</b> |
| 5.1      | 최초 건설지역 설정 테이블           | 24        |
| 5.2      | 건축물 설정 테이블               | 24        |
| 5.3      | 아이템 설정 테이블               | 25        |

# 1 건축 시스템 개요 및 기획 의도

## 1.1 개요

- 전초기지의 빈 공간에 원하는 건물을 건축할 수 있다.
- 일부 건물은 특정 조건을 만족해야 건축할 수 있다.
- 건축 완료한 건물은 특정 조건 하에 이동할 수 있다.

## 1.2 기획 의도

- 플레이어가 직접 시설들을 건설하고 배치하여 스토리에 맞춰 전초기지를 복구한다는 경험을 유도
- 스테이지 선택 화면에서 수집하는 "유실물"을 이용해 플레이어가 보유한 캐릭터들의 이야기를 한층 더 깊이 파고 들게 하여 캐릭터에 대한 애착을 증가시키며 BM 상승을 유도함

## 1.3 건축의 흐름 요약

- 막혀 있는 공간 → 건설 가능한 공간 → 건설 시작 → 건설 중 → 건설 완료 대기 → 건설 완료

| 번호 | 상태        | 설명  |
|----|-----------|---|
| 1  | 막혀 있는 공간  | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 건설을 진행할 수 없는 공간</li><li>➢ 해금 조건을 만족하면 개방됨</li></ul>                             |
| 2  | 건설 가능한 공간 | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 건설을 진행할 수 있는 공간</li><li>➢ 최초 개방 지역이거나 해금 조건을 만족하면 열림</li></ul>                  |
| 3  | 건설 시작     | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 개방된 공간에서 건설 가능한 건물을 선택하면 건설 시작 가능</li></ul>                                     |
| 4  | 건설 진행     | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 건설 진행엔 건설 시간이 흐름</li><li>➢ 건설을 취소하거나 주열을 사용해 즉시 완료를 진행할 수 있음</li></ul>          |
| 5  | 건설 완료 대기  | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 건설 시간을 전부 소모하면 건설 완료 대기 상태에 진입</li><li>➢ 해당 상태를 터치하면 완료 연출 후에 건설이 완료됨</li></ul> |
| 6  | 건설 완료     | <ul style="list-style-type: none"><li>➢ 건설 완료 시 해당 공간에 건물 이미지가 출력됨</li><li>➢ 이미 완성된 건물은 해체할 수 없으며 이동만 가능</li></ul>      |

## 2 건축 시스템의 진입

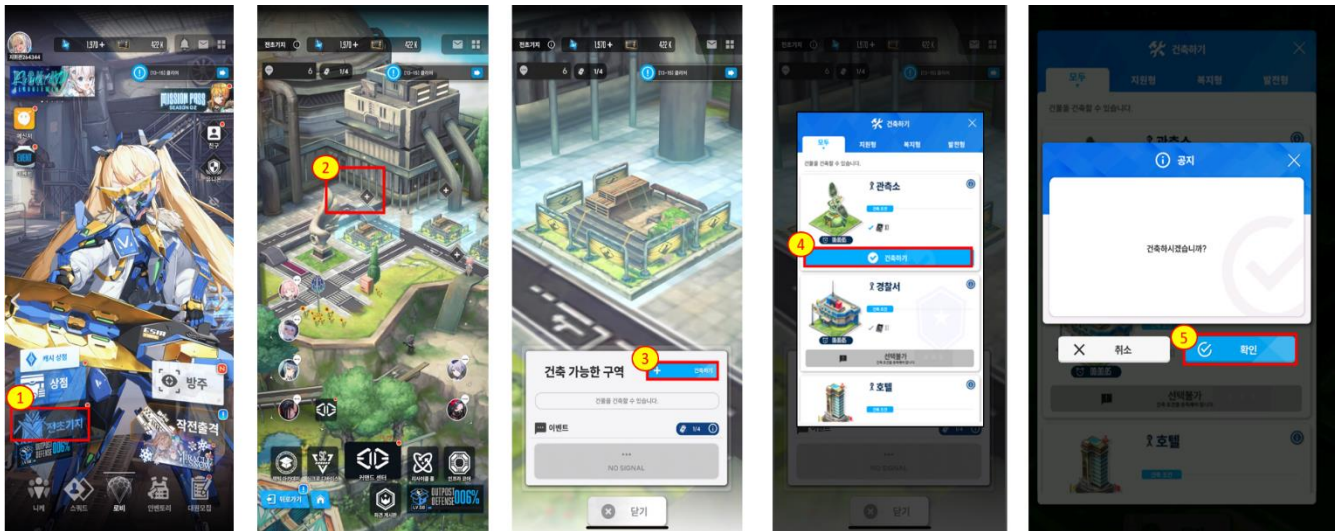
### 2.1 건축 시스템 개방 조건

- 캠페인 챕터 2-1 클리어 후 “전초기지” 진입

### 2.2 건축 진행 위치

- “전초기지” 내 건설을 진행할 수 있는 공간

### 2.3 건축 시작 방법



| 순서 | ① ▶ ② ▶ ③ ▶ ④ ▶ ⑤ |                             |  |  |  |
|----|-------------------|-----------------------------|--|--|--|
| 번호 | 이름                | 설명                          |  |  |  |
| 1  | “전초기지” 진입 버튼      | 메인 화면에서 전초기지로 진입하는 버튼       |  |  |  |
| 2  | 건축 가능한 지역         | 터치 시 건축 진행할 수 있는 UI 출력      |  |  |  |
| 3  | 건설하기 버튼           | 터치 시 건축을 진행하지 않은 목록 팝업 생성   |  |  |  |
| 4  | 건설 가능한 건물 선택 버튼   | 터치 시 해당 건물을 건축할 건지 진행 여부가 뜬 |  |  |  |
| 5  | 건축 진행 버튼          | 터치 시 건축 진행할 수 있음            |  |  |  |



## 3 건축 시스템 세부 설명

### 3.1 전초기지의 건축 공간

전체 이미지를 만들고 건설 위치를 정한다.


- 각각 건설 지역에 오브젝트를 설정하고 해당 오브젝트에 ID값을 부여한다
  - 해당 id 값은 "map"테이블의 ID 값과 동일하게 설정한다



#### 3.1.a 최초 건설지역 설정

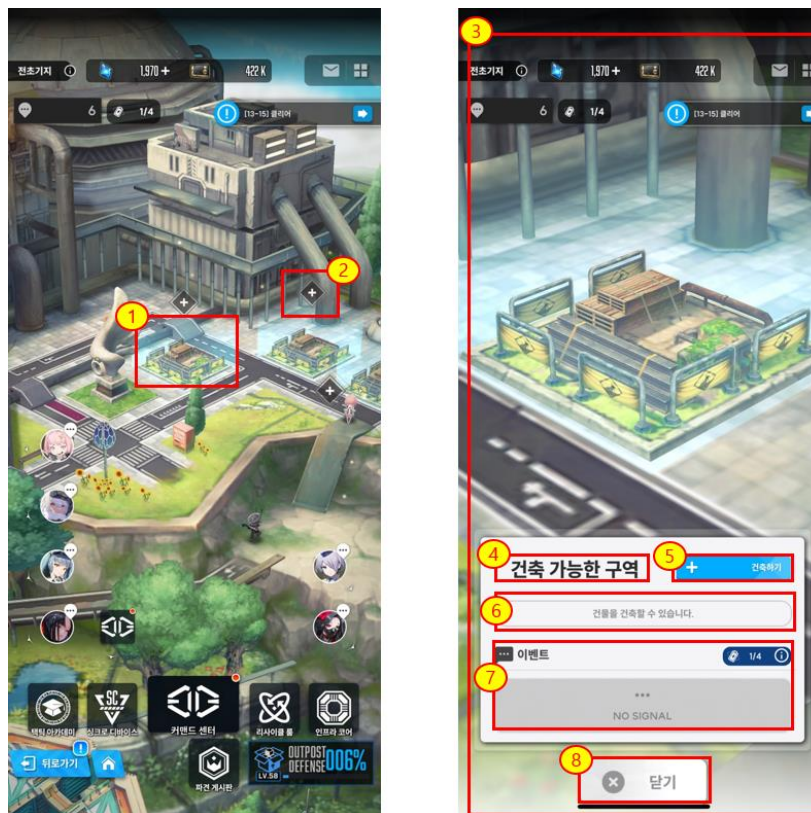
- 건설지역은 건설 가능한 지역과 불가능한 지역으로 나뉜다.
  - firstOpen = True: 건설이 가능한 지역
  - firstOpen = False: 건설이 불가능한 지역
- 건설이 불가능한 지역은 조건을 만족하면 건설 가능한 지역이 된다.
  - TacticGrade = 1: 택티카카데미 ClassA 달성
  - TacticGrade = 2: 택티카카데미 ClassB 달성
  - 이하 동일
- 플레이어의 플레이 진행도에 따라 콘텐츠가 확장되는 성장을 체감하게 해주기 위한 기능

### 3.1.b 최초 건설지역 외형

| 건설 진행도  | 상태     | 건물 이미지  | 정의  | 리소스                                    |
|---------|--------|---|---|--|
| 건설 진행 전 | 건설 불가능 |  | map table의 firstOpen = False<br>혹은 TacticGrade 조건 미달성 | Resource/<br>model/3D/<br>buildingCant |
|         | 건설 가능  |  | map table의 firstOpen = True<br>혹은 TacticGrade 조건 미달성  | Resource/<br>model/3D/<br>buildingCan  |

### 3.1.c 건설 가능한 공간 터치 시 UI

- 건설 가능한 공간? Map table의 firstOpen값=T이거나 TacticGrade 칼럼 값을 만족해야함



| 번호 | 메뉴 이름     | 설명                                       |
|----|-----------|--|
| 1  | 건설 가능한 위치 | 건설 가능 가능하고 건설<br>터치 시 번호3~8을 포함한 UI 출력   |
| 2  | 건축 버튼     | 건설 가능한 위치가 플레이어 화면(카메라) 범위 안에 있을 시 해당 위치 |

|   |          |  |
|---|----------|--|
|   |          | 상단에 출력.<br>건설 가능한 위치가 화면 밖에 있다면 네비게이션 역할을 수행. 화면 밖 건물이 있는 위치에 따라 좌측/우측으로 이동.<br>네비게이션 역할 ON/OFF에 상관없이 터치 시 번호 3~8을 포함한 UI 출력 |
| 3 | 중앙 화면    | 화면 카메라가 번호1의 위치를 zoom in하여 보여줌<br>터치 시 "전초기지"로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환  |
| 4 | 위치 상태 이름 | text table 중 ID=50002 출력   |
| 5 | 팝업 생성 버튼 | text table 중 ID=50003 출력<br>터치 시 팝업 (목차3.2 UI 참조) 생성   |
| 6 | 설명 텍스트   | text table 중 ID=50005 출력   |
| 7 | 이벤트 정보   | 해당 건물에서 발생한 이벤트 정보 확인할 수 있음.<br>해당 내용은 이벤트 문서에서 다룸.  |
| 8 | 닫기 버튼    | text table 중 "ID"칼럼 값=50018 출력<br>터치 시 "전초기지"로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환  |

### 3.1.d 건설 불가능한 공간 터치 시 UI

- 건설 불가능한 공간? map table의 firstOpen 칼럼 값=F 혹은 TacticGrade 칼럼 값 불만족



| 번호 | 메뉴 이름           | 설명   |
|----|-----------------|--|
| 1  | 건설 불가능한 위치      | 건물 건설 및 해당 위치로 건물 이동 불가<br>터치 시 번호2의 팝업이 생성됨   |
| 2  | 건설 불가능 안내<br>팝업 | 번호1을 터치 시 화면 중앙에 팝업 출력<br>해당 팝업엔 text table 중 "ID"칼럼 값=50025 텍스트 입력<br>출력 후 1초 뒤 fade out 처리 |

## 3.2 건설 시작

- 건설을 시작하려면, 건설이 가능한 위치([3.1.b](#) 참조)에서 "건설 가능한 건물"을 선택해야 한다.
  - 플레이어가 건설 가능한 건물을 선택하려면 해당 건물의 [건축 조건]을 만족해야 한다.

### 3.2a 건축 조건

아래 두 가지 조건을 모두 만족해야 건물을 건설할 수 있다.

- 해당 건물의 설계도 아이템을 보유하고 있어야 한다.
  - 설계도 아이템: building table 중 need\_ItemID 칼럼 값 참조
- 특정 건물을 건설 해야 한다.
  - 특정 건물: building table 중 need\_buildingID 칼럼 값 참조

### 3.2b 건설해야 하는 건물 목록 팝업 UI

- 플레이어가 아직 건축하지 않은 건물을 보여주는 팝업
  - 건설 가능한 위치 터치 시 생성되는 팝업에서 진입한다





| 번호 | 메뉴 이름             | 설명  |
|----|-------------------|---|
| 1  | 팝업 명              | text table 중 "ID"칼럼 값=50003 출력  |
| 2  | 건물 목록<br>카테고리 버튼1 | <p>플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물을 목록에 전부 출력</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Text table 중 "ID"칼럼 값=50008 출력</li> <li>■ 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌</li> <li>■ 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값=50024를 중앙 배열로 출력</li> </ul>                                       |
| 3  | 건물 목록<br>카테고리 버튼2 | <p>플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type" 칼럼 값=1 건물을 출력</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Text table 중 "ID"칼럼 값=50009 출력</li> <li>■ 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌</li> <li>■ 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값 =50024를 중앙 배열로 출력</li> </ul> |
| 4  | 건물 목록<br>카테고리 버튼3 | <p>플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type" 칼럼 값=2 건물을 출력</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Text table 중 "ID"칼럼 값=50010 출력</li> <li>■ 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌</li> <li>■ 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값 =50024를 중앙 배열로 출력</li> </ul> |
| 5  | 건물 목록             | 플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type"칼  |

|    |                      |   |
|----|----------------------|---|
|    | 카테고리 버튼4             | <p>럼 값=3 건물을 출력</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Text table 중 "ID"칼럼 값=50011 출력</li> <li>■ 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌</li> <li>■ 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값=50024를 중앙 배열로 출력</li> </ul> |
| 6  | 팝업 안내문               | Text table 중 "ID"칼럼 값=50005를 출력   |
| 7  | 건물 모델링               | building table의 building_fin 칼럼을 불러옴  |
| 8  | 건물 이름                | building table의 buildName_TextID 칼럼을 불러옴  |
| 9  | 건축 조건<br>텍스트 박스      | Text table 중 "ID"칼럼 값=50005 출력  |
| 10 | 건축 조건 만족             | <p>building table의 "need_Item_value" 칼럼값을 불러옴</p> <p>&lt;color="0067A3"&gt;X "need_Item_value" &lt;/color&gt; 출력</p>  |
| 11 | 건축 조건 불만<br>족        | <p>building table의 "need_Item_value" 칼럼값을 불러옴</p> <p>&lt;color="808080"&gt;X "need_Item_value" &lt;/color&gt; 출력</p>  |
| 12 | 건축 진행 여부<br>팝업 생성 버튼 | <p>플레이어가 해당 건물의 건축 조건을 전부 만족했을 때 활성화</p> <p>Text table 중 "ID"칼럼 값=50005 출력</p> <p>터치 시 건물 진행 여부 팝업이 생성된다</p>  |
| 13 | 건축 진행 불가<br>텍스트 박스   | <p>플레이어가 해당 건물의 건축 조건을 하나라도 불만족했을 때</p> <p>Text table 중 "ID"칼럼 값=50012 출력</p> <p>50012 아래에 Text table 중 "ID"칼럼 값=50023 출력</p>   |
| 14 | 건물 정보 팝업<br>생성 버튼    | 터치 시 해당 건물 정보 팝업이 생성됨   |
| 15 | 팝업 닫기 버튼             | 터치 시 해당 팝업 종료   |
| 16 | 건축 시간<br>텍스트 박스      | <p>building table의 "build_time" 칼럼값을 불러옴</p> <p>00:00:00으로 표시(시:분:초)</p>  |

### 3.2.c 건설 진행 여부 팝업 UI

■ 건설을 진행할지 취소할지 선택할 수 있는 팝업

- 건설해야 하는 목록 팝업에서 진입한다



| 번호 | 메뉴 이름       | 설명   |
|----|-------------|--|
| 1  | 건설 진행 여부 팝업 | 건설을 진행하고 취소할 수 있는 팝업                         |
| 2  | 팝업 명        | text table ID 칼럼 값=50014 출력                  |
| 3  | 팝업 닫기 버튼    | 해당 버튼 터치하면 해당 팝업 닫힘                          |
| 4  | 팝업 내용       | text table ID 칼럼 값=50015 출력                  |
| 5  | 팝업 취소 버튼    | text table ID 칼럼 값=50016 출력<br>터치 시 해당 팝업 닫힘 |
| 6  | 건축 진행 버튼    | text table ID 칼럼 값=50017 출력<br>터치 시 건축 진행    |

### 3.2.d 건물 설명 팝업 UI


- 해당 건물이 무슨 Type 인지, 어떤 건물인지 설명이 적혀 있는 팝업창
  - 건축하지 않은 건물 목록 팝업창에서 진입할 수 있다.



| 번호 | 메뉴 이름             | 설명   |
|----|-------------------|--|
| 1  | 건물 유형이 명시된 텍스트 박스 | Building table의 building_type 칼럼 출력                |
| 2  | 팝업 닫기 버튼          | 해당 버튼 터치하면 해당 팝업 닫힘                                |
| 3  | 건물 모델링            | Building table의 building_fin 칼럼 출력                 |
| 4  | 건물 명              | Building table의 buildName_textID 칼럼 출력             |
| 5  | 건물 설명             | Building table의 building_textID 칼럼 출력              |
| 6  | 확인 버튼             | 해당 버튼 터치하면 해당 팝업 닫힘<br>Text table ID 칼럼 값=50017 출력 |

### 3.3 건설 진행

- 건설이 진행되면 건설 시간이 카운트다운 되며, 남은 시간이 0이 됐을 때 진행이 끝난다.
  - 건물 마다의 건설 시간: building table의 “build\_time” 칼럼 참조
- 주얼 소모를 통해 해당 건설을 즉시 완료할 수 있으며 건설 도중 취소도 가능하다.
  - 즉시 완료: 상세 내용은 [3.3.a](#) 참조
  - 건설 취소: 상세 내용은 [3.3.b](#) 참조

| 진행도       | 상태   | 건물 이미지  | 설명  | 리소스   |
|-----------|------|---|---|---|
| 건설<br>진행중 | 진행 중 |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 건물이 한층 한층 올라가며 지어지는 연출 1초 재생</li> <li>◆ 주얼을 소모하여 즉시 완료 가능</li> <li>◆ 진행 중에 건설 취소 가능</li> </ul> | Resource/<br>model/3D/<br>buildingProceeding1 |

#### 3.3.a 건설 즉시 완료

- 남은 건축 시간만큼 주얼(item table ID 칼럼 값=4026, 4027)을 소모하여 즉시 완료할 수 있다.
  - 무료 주얼(item table ID 칼럼 값=4026)을 제일 먼저 차감하고, 무료 주얼 소진 시 유료 주얼(item table ID 칼럼 값=4027)을 사용하도록 한다.
- 남은 건축 시간이 10초 이하 시 10주얼을 고정으로 소모한다. 10초 이상 단축시킬 때 building table 중 build\_timequick 칼럼 값을 10초 단위마다 더해준다.

| 예시<br>(build_timequick 칼럼 값=10일 때) |           |
|------------------------------------|-----------|
| 남은 시간                              | 소모하는 주얼 값 |
| 5                                  | 10        |
| 10                                 | 10        |
| 15                                 | 10        |
| 20                                 | 20        |
| 29                                 | 20        |
| 30                                 | 30        |

- 즉시 완료 시, 건축 시간 카운트다운이 비활성화 된다
  - 건설 중 상태에서 건설 완료 대기 상태로 즉시 전환한다.



### 3.3.b 건설 취소

- 건축 시간 카운트다운이 활성화되고 있다면 건설 도중 진행을 취소할 수 있다.
- 취소 시 건설 진행 중에서 건설 가능 상태로 전환된다.

### 3.3.c 건설 진행 시 UI

- 건설 진행 정보를 확인하며 건설 취소, 즉시 완료를 할 수 있는 UI 화면이다.
- “전초기지”에서 건설 중 상태의 건물 리소스를 터치하면 진입

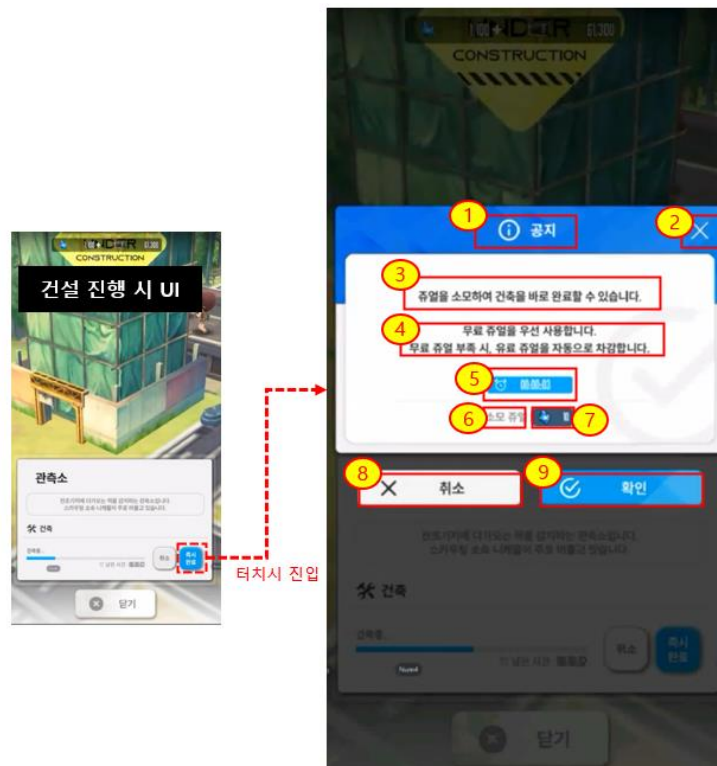


| 번호 | 메뉴 이름               | 설명  |
|----|---------------------|---|
| 1  | 중앙 화면               | 화면 카메라가 해당 모델링을 zoom in하여 보여줌<br>터치 시 “전초기지”로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전 카메라 화면으로 전환 |
| 2  | 해당 위치에<br>건설 중인 건물명 | Building table 중 buildName_TextID 칼럼 출력                                     |
| 3  | 건설 중인 건물<br>설명글     | Building table 중 building_TextID 칼럼 출력                                      |
| 4  | 일반 텍스트              | text table 중 ID 칼럼 값=50027 출력   |
| 5  | 일반 텍스트              | text table 중 ID 칼럼 값=50030 출력   |
| 6  | 남은 건축 시간            | 막대기형 게이지로 진행된 시간과 남은 시간을 구분함  |

|    |                   |   |
|----|-------------------|---|
|    | Progressive bar   | 0.1초마다 해당 게이지 진행도를 갱신함<br>1-(남은 시간/건설 시간) 만큼 color=#0067A3으로 표시<br>(남은 시간/건설 시간) 만큼 color=#080808로 표시   |
| 7  | 남은 건축 시간<br>숫자 표시 | text table 중 ID 칼럼 값=50031 출력<br>남은 건축 시간을 시:분:초 형식으로 표기(ex.00:00:10)<br>건축 시간은 Building table 중 build_time 칼럼 참조                               |
| 8  | 건축 진행 취소 버튼       | 터치 시 건축 진행 즉시 취소, 건설 가능한 위치 상태(참조: <a href="#">3.1 건설할 위치 선택</a> )로 전환<br>text table 중 ID 칼럼 값=50016 출력<br>"전초기지"로 이동, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환 |
| 9  | 즉시 완료 팝업<br>진입 버튼 | 터치 시 즉시 완료 진행 여부 팝업 출력<br>text table 중 ID 칼럼 값=50029 출력   |
| 10 | UI 닫기 버튼          | 터치 시 "전초기지"로 줌 아웃<br>해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환   |

### 3.3.d 즉시 완료 팝업 UI

- 플레이어가 즉시 완료에 필요한 주얼 값만큼 소지했을 때 출력되는 팝업

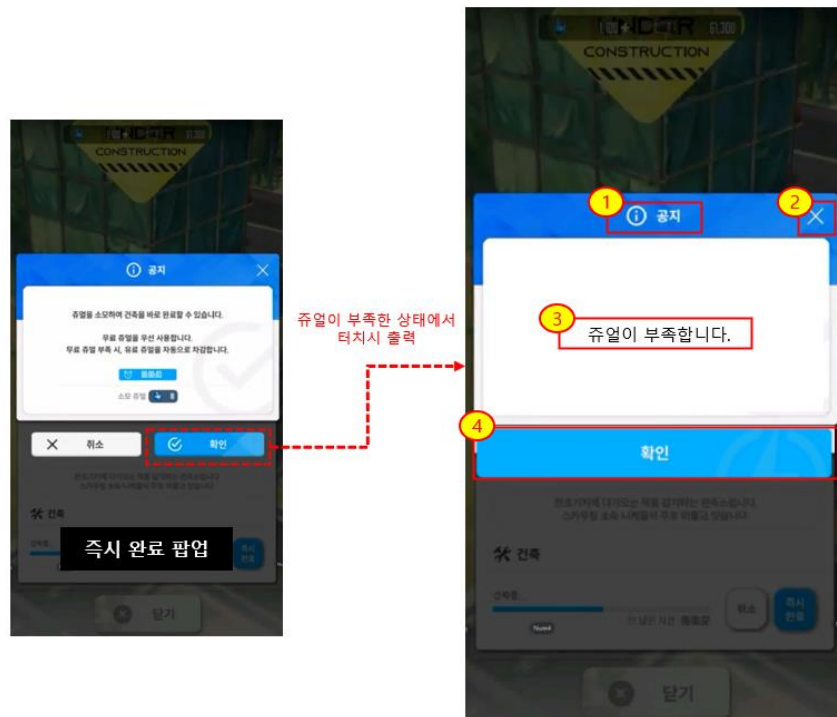


| 번호 | 메뉴 이름 | 설명                          |
|----|-------|-----------------------------|
| 1  | 팝업 명  | text table ID 칼럼 값=50014 출력 |

|   |             |   |
|---|-------------|---|
| 2 | 팝업 닫기 버튼    | 터치 시 해당 팝업 닫힘   |
| 3 | 팝업 안내 문1    | text table ID 칼럼 값=50028 출력   |
| 4 | 팝업 안내 문2    | text table ID 칼럼 값=50029 출력   |
| 5 | 차감 가능한 시간   | 플레이어가 즉시 완료 버튼을 클릭한 순간, 남은 건설 시간을 시:분:초 형식으로 출력한다. (ex. 00:00:05)                           |
| 6 | “소모 주얼” 텍스트 | text table ID 칼럼 값=50031 출력   |
| 7 | 소모되는 주얼 값   | 즉시 완료 진행 시 차감되는 주얼 값 출력<br>(해당 값은 <a href="#">3.3.a 건설 즉시 완료</a> 참조)                        |
| 8 | 취소 버튼       | text table ID 칼럼 값=50016 출력<br>터치 시 해당 팝업 닫힘  |
| 9 | 확인 버튼       | text table ID 칼럼 값=50017 출력<br>터치 시 필요한 주얼 즉시 차감 및 해당 팝업 닫힘<br>주얼 값 부족 시, 즉시 완료 진행 불가 팝업 출력 |

### 3.3.e 즉시 완료 진행 불가 팝업 UI

- 플레이어가 즉시 완료에 필요한 주얼 값만큼 소지하고 있지 않을 시 출력되는 팝업



| 번호 | 메뉴 이름    | 설명                          |
|----|----------|-----------------------------|
| 1  | 팝업 명     | text table ID 칼럼 값=50014 출력 |
| 2  | 팝업 닫기 버튼 | 터치 시 해당 팝업 닫힘               |

|   |         |                             |
|---|---------|-----------------------------|
| 3 | 팝업 안내 문 | text table ID 칼럼 값=50030 출력 |
| 4 | 확인 버튼   | 터치 시 해당 팝업 닫힘               |


### 3.4 건설 완료 대기

- 남은 건설 시간=0이 되면, 건설 완료 대기 상태가 된다.
- 해당 리소스 터치 시 완료 연출이 1초 재생된다.
- 완료 연출은 Resource/sprite/buildingEffect\_fin으로 통일한다.

| 진행도            | 상태      | 건물 이미지   | 설명   | 리소스   |
|----------------|---------|--|--|---|
| 건설<br>완료<br>대기 | 완료 대기 중 |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 건설 시간 끝날 때</li> <li>♦ 건물 하단 주변에 은은하게 빛나는 이펙트가 생김</li> <li>♦ 터치 시 건축 완료 연출 재생</li> </ul> | 건물: Resource/<br>model/3D/<br>buildingProceeding2<br>이펙트: Resource/<br>effect/<br>buildingProceeding2 |
|                | 연출 재생   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 자동으로 건설물이 내려갔다 다시 올라오는 연출 1초간 재생</li> </ul>   | Resource/<br>sprite/<br>buildingEffect_fin  |

### 3.5 건설 완료

- 완료 연출 재생이 끝나면 건설 모델링이 출현한다.
- 건설 모델링은 각 건물마다 상이하며 building table의 "building\_fin" 칼럼 값을 참조한다.

| 진행도      | 상태    | 건물 이미지  | 설명  | 리소스   |
|----------|-------|---|---|---|
| 건설<br>완료 | 건설 완료 |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 연출이 끝나면 건물 출현</li> </ul> | 건물마다 상이함<br>Building 테이블<br>"building_fin" 칼럼<br>값 참조 |

#### 3.5a 건설 완료된 건물 터치 시 UI

- 건설 완료된 건물의 정보를 확인할 수 있는 UI



터치시 진입



| 번호 | 메뉴 이름       | 설명  |
|----|-------------|---|
| 1  | 중앙 화면       | 화면 카메라가 해당 건물 모델링을 zoom in하여 보여줌<br>터치 시 "전초기지"로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환 |
| 2  | 건물 명        | Building table의 buildName_textID 칼럼 출력  |
| 3  | 위치 변경 진입 버튼 | 클릭 시 건물 이동 UI(목차4 참고) 출력  |
| 4  | 건물 설명글      | building table의 building_textID 칼럼 출력   |
| 5  | 이벤트 정보      | 돌발 이벤트 발생 시 해당 건물의 이벤트 정보 확인할 수 있음.<br>해당 내용은 이벤트 문서에서 다룸.                      |
| 6  | UI 닫기 버튼    | 터치 시 "전초기지"로 줌 아웃<br>해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환                                   |



## 4 건물의 이동

### 4.1 건물 이동 종류

- 빈 공간으로 "위치 이동"
- 건물과 건물의 자리를 바꾸는 "위치 치환"

### 4.2 건물 이동 방법

①이동할 건물 터치



②이동할 위치 선택



③이동 진행



④건설 연출 재생



⑤이동 완료



| 순서 | ① ▶ ② ▶ ③ ▶ ④ ▶ ⑤ |  |  |  |  |
|----|-------------------|--|--|--|--|
| 번호 | 이름                | 설명   |  |  |  |
| 1  | 위치 변경 버튼          | 이동할 건물을 터치 후 해당 버튼을 클릭하면 건물을 이동할 수 있음  |  |  |  |
| 2  | 이동할 위치 선택         | 이동하고 싶은 위치 선택  |  |  |  |
| 3  | 이동 진행 버튼          | 확인 버튼을 누르면 이동 진행   |  |  |  |
| 4  | 건설 연출 출력          | 별다른 완료 대기 상태 없이 바로 연출 1초간 출력<br>건축 완료 연출과 같음(Resource/sprite/buildingEffect_fin) |  |  |  |
| 5  | 이동 완료             | 이동을 진행한 위치에 건물 이미지 출력<br>building table 중 building_fin 칼럼 값 출력                   |  |  |  |

## 4.3 건물 이동 규칙

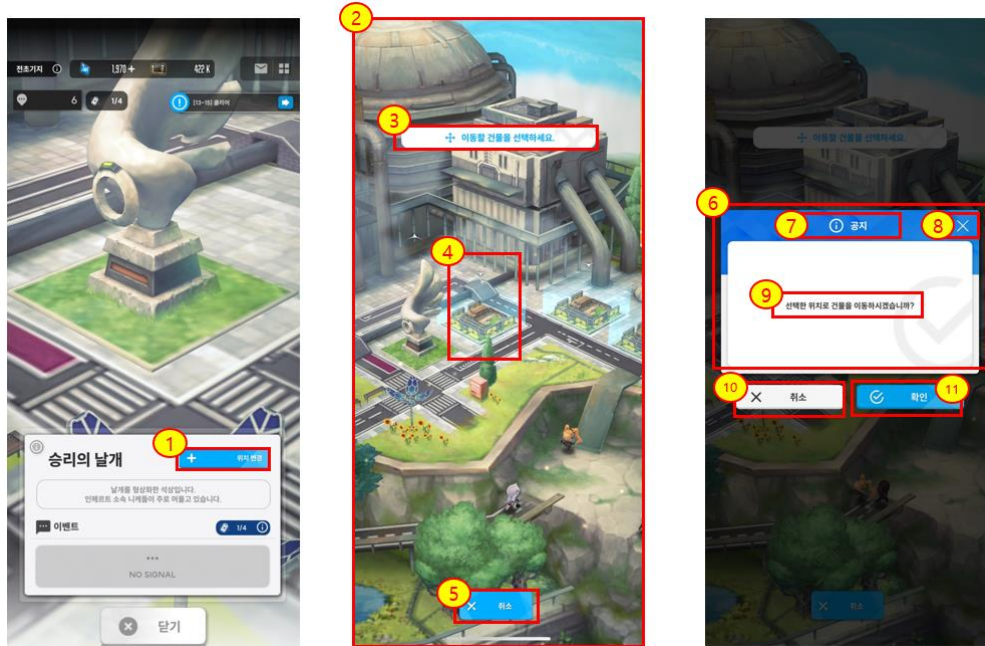
- 아래 조건을 만족해야 건물의 위치이동/위치변경을 진행할 수 있다.

| 조건 대상    | 이동 가능한 조건 내용   |
|----------|--|
| 1.이동할 건물 | a. 이동할 건물이 building table 중 building_move 칼럼 값=T 여야 함  |
| 2.이동할 위치 | b. 이동할 위치는 건설 가능한 상태여야함 (3.1.a 건설 가능한 위치의 정의 참조)   |
|          | c-1. 건설 가능한 위치에 건물(building ID)이 없을 시<br>→이동 가능  |
|          | c-2. 건설 가능한 위치에 건물(building ID)이 있을 시<br>→만약 건물이 있다면 해당 건물의 building_move 칼럼 값=T 및<br>이동할 건물과 이동할 위치에 있는 건물이 다르면 이동 가능 |

## 4.4 건물 이동이 가능한 경우

### 4.4a 빈 공간으로 위치 이동 시 UI

- 이동할 건물 building table중 building\_move 값= T & 이동할 위치가 건축 가능한 상태(해당 상태는 [3.1.a 건설 가능한 위치의 정의](#) 참고)



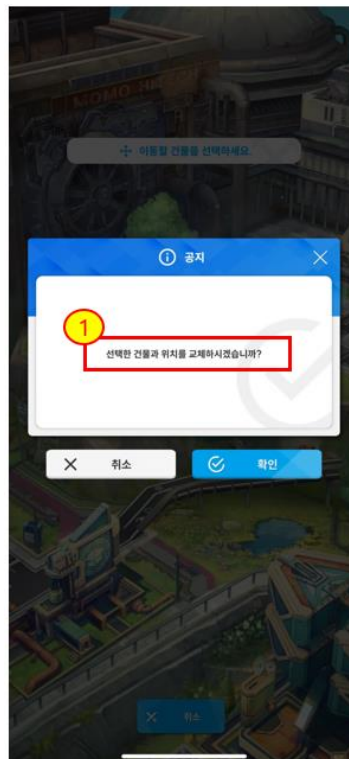
| 번호 | 메뉴 이름       | 설명                                    |
|----|-------------|---------------------------------------|
| 1  | 위치 이동 진입 버튼 | 터치 시 위치 이동 UI 진입                      |
| 2  | 위치 이동 메인 화면 | 위치 이동할 건물을 선택하는 화면<br>전초기지용 UI OFF 처리 |

|    |           |  |
|----|-----------|--|
| 3  | 안내 팝업     | 상단에 뜨는 팝업창<br>text table ID 칼럼 값=50019를 출력               |
| 4  | 이동할 위치 선택 | 터치 시 번호6~11을 포함한 팝업 창 생성                                 |
| 5  | 위치 변경 나가기 | 터치 시 다시 이 전 UI로 돌아감                                      |
| 6  | 팝업 창      | 위치 이동 여부 확인용 팝업창   |
| 7  | 팝업 명      | text table ID 칼럼 값=50014 출력                              |
| 8  | 팝업 닫기 버튼  | 터치 시 해당 팝업이 닫힘   |
| 9  | 팝업 내용     | text table ID 칼럼 값=50021 출력                              |
| 10 | 이동 취소 버튼  | text table ID 칼럼 값=50016 출력                              |
| 11 | 이동 진행 버튼  | text table ID 칼럼 값=50017 출력<br>터치 시 번호 4에서 선택한 위치로 건물 이동 |

#### 4.4b 이동 가능한 건물이 있는 곳으로 위치 치환 시 UI

- 이동할 건물 building\_move 칼럼 값= T & 이동할 위치에 있는 건물 building\_move 칼럼 값=T

(해당 칼럼은 building table에서 참조, [4.3.a 빈 공간으로 위치 이동 시 UI](#)랑 번호1~5 순서 및 UI는 같음)



| 번호 | 메뉴 이름 | 설명                          |
|----|-------|-----------------------------|
| 1  | 팝업 내용 | text table ID 칼럼 값=50023 출력 |

## 4.5 건물 이동이 불가능한 경우

### 4.5.a 동일한 위치 선택 시 UI

- 이동할 건물 building\_move 칼럼 값= T & 이동할 위치에 있는 building ID = 이동할 건물 building ID 일 시 (해당 칼럼은 building table에서 참조)



| 번호 | 메뉴 이름 | 설명   |
|----|-------|--|
| 1  | 팝업 내용 | text table ID 칼럼 값=50023 출력<br>해당 팝업 1초 후 fade out |

45.b 건설 불가능한 위치 선택 시 UI

- 이동할 건물 building table 중 building\_move 값= T & 이동할 위치의 건설 해금 조건을 만족하지 못했을 경우(해금 조건은 [3.2.a 건축 조건](#) 참고)



| 번호 | 메뉴 이름 | 설명   |
|----|-------|--|
| 1  | 팝업 내용 | text table ID 칼럼 값=50032 출력<br>해당 팝업 1초 후 fade out |



45.c 이동 불가능한 건물 선택 시 UI

- 이동할 건물 building\_move 칼럼 값= T & 이동할 위치에 있는 건물의 building\_move 칼럼 값= F일 경우  
(해당 칼럼은 building table에서 참조)



| 번호 | 메뉴 이름 | 설명   |
|----|-------|--|
| 1  | 팝업 내용 | text table ID 칼럼 값=50033 출력<br>해당 팝업 1초 후 fade out |

## 5 건축 시스템의 테이블 구조

### 5.1 최초 건설지역 설정 테이블

#### 5.1.a Map table

- 최초 건설 지역 가능한지 여부와 해금 조건에 대한 테이블
- 자세한 내용은 첨부한 엑셀표 참조

| map table 컬럼 소개 |      |   |
|-----------------|------|---|
| 컬럼 명            | 자료형  | 설명  |
| ID              | Int  | map table을 관리하는 인덱스   |
| firstOpen       | bool | 최초 건설 가능 여부<br>TRUE=가능<br>FALSE=불가능   |
| TacticGrade     | Int  | 택틱 아카데미 등급, 해당 조건을 만족해야 건설 기능 활성화<br>1=ClassA<br>2=ClassB<br>3=ClassC<br>4=ClassD<br>5=ClassE<br>6=ClassG |

### 5.2 건축물 설정 테이블

#### 5.2.a Building table

- 건축 명, 건축 조건, 건축 시간 등을 관리하는 테이블
- 자세한 내용은 첨부한 엑셀표 참조

| building table 컬럼 소개 |        |                                       |
|----------------------|--------|---------------------------------------|
| 컬럼 명                 | 자료형    | 설명                                    |
| ID                   | Int    | building table 인덱스                    |
| buildingName         | string | 건물 한글 이름<br>기획자용 주석                   |
| buildingName_TextID  | Int    | 실제 UI에 출력되는 텍스트<br>Text table의 ID를 기재 |

|                 |        |  |
|-----------------|--------|--|
| buildingType_ID | int    | buildingType table ID를 기재한다<br>1=지원형<br>2=복지형<br>3=발전형   |
| need_ItemID     | Int    | 해당 건물 건설 조건 중 하나, 해당 아이템을 보유해야한다.<br>필요한 아이템의 Item table 중 ID 칼럼 값을 기재한다   |
| need_buildingID | Int    | 해당 건물 건설 조건 중 하나, 해당 건물이 건설 되어야한다.<br>building table에서 해금되는 건물 ID 번호를 기재한다   |
| build_Time      | Int    | 건설 완료 시간을 기재한다 (단위s)   |
| build_timeQuick | Int    | 건설 시간 10초를 단축시킬 때 item table ID=4026,4027의 필요한 개수를 작성한다. 10초 이하는 10개로 고정한다.<br>Item table ID=4026를 전부 소모했다면 ID=4027의 개수를 차감한다. |
| building_move   | bool   | 건물 이동 가능 여부를 판단한다<br>T= 건물 이동 가능<br>F= 건물 이동 불가  |
| building_textID | Int    | 건물 설명 부분에 출력할 text table ID를 불러온다  |
| building_fin    | string | 해당 건설이 완료되면 출력되는 리소스 명을 기입한다   |

## 5.3 아이템 설정 테이블

### 5.3.a Item table

- 건축 조건, 즉시 완료에 소요되는 아이템들이 있는 테이블
- 자세한 내용은 첨부한 엑셀표 참조

| building table 칼럼 소개 |        |  |
|----------------------|--------|--|
| 칼럼 명                 | 자료형    | 설명   |
| ID                   | Int    | building table 인덱스                                     |
| buildingName         | string | 건물 한글 이름<br>기획자용 주석                                    |
| buildingName_TextID  | Int    | 실제 UI에 출력되는 텍스트<br>Text table의 ID를 기재                  |
| buildingType_ID      | int    | buildingType table ID를 기재한다<br>1=지원형<br>2=복지형<br>3=발전형 |

|                 |        |  |
|-----------------|--------|--|
| need_ItemID     | Int    | 해당 건물 건설 조건 중 하나, 해당 아이템을 보유해야한다.<br>필요한 아이템의 Item table 중 ID 칼럼 값을 기재한다   |
| need_buildingID | Int    | 해당 건물 건설 조건 중 하나, 해당 건물이 건설 되어야한다.<br>building table에서 해금되는 건물 ID 번호를 기재한다   |
| build_Time      | Int    | 건설 완료 시간을 기재한다 (단위s)   |
| build_timeQuick | Int    | 건설 시간 10초를 단축시킬 때 item table ID=4026,4027의 필요한 개수를 작성한다. 10초 이하는 10개로 고정한다.<br>Item table ID=4026를 전부 소모했다면 ID=4027의 개수를 차감한다. |
| building_move   | bool   | 건물 이동 가능 여부를 판단한다<br>T= 건물 이동 가능<br>F= 건물 이동 불가  |
| building_textID | Int    | 건물 설명 부분에 출력할 text table ID를 불러온다  |
| building_fin    | string | 해당 건설이 완료 되면 출력되는 리소스 명을 기입한다  |