

니케 건축 시스템 역기획서



김효진

kimhyojin0438@gmail.com

010-2126-2138

목차

1	건축 시스템 개요 및 기획 의도	2
1.1	개요	2
1.2	기획 의도	2
2	건축 시스템 소개	3
2.1	건축의 기본 규칙	3
2.2	건축의 진행 FLOW	4
3	건축의 진행 과정	5
3.1	건설할 위치 선택	5
3.2	건설할 건물 선택	9
3.3	건설 진행	14
3.4	건설 완료 대기	18
3.5	건설 완료	18
4	건물의 이동	20
4.1	건물 이동 종류	20
4.2	건물 이동 방법	20
4.3	건물 이동 규칙	21
4.4	위치 이동이 가능한 경우	21
4.5	위치 이동이 불가능한 경우	23

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 자신만의 전초기지를 만드는 기분을 느끼게끔 유도

2 건축 시스템 소개

2.1 건축의 기본 규칙

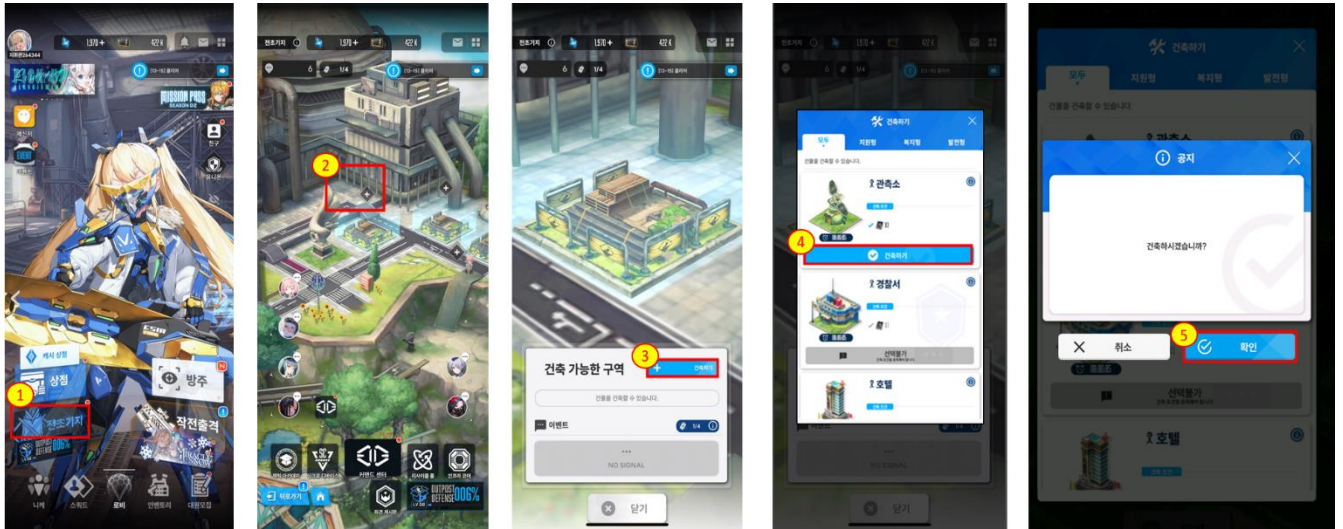
2.1.a 건축 콘텐츠 개방 조건

캠페인 챕터 2-1 클리어 후 "전초기지" 진입

2.1.b 건설 위치

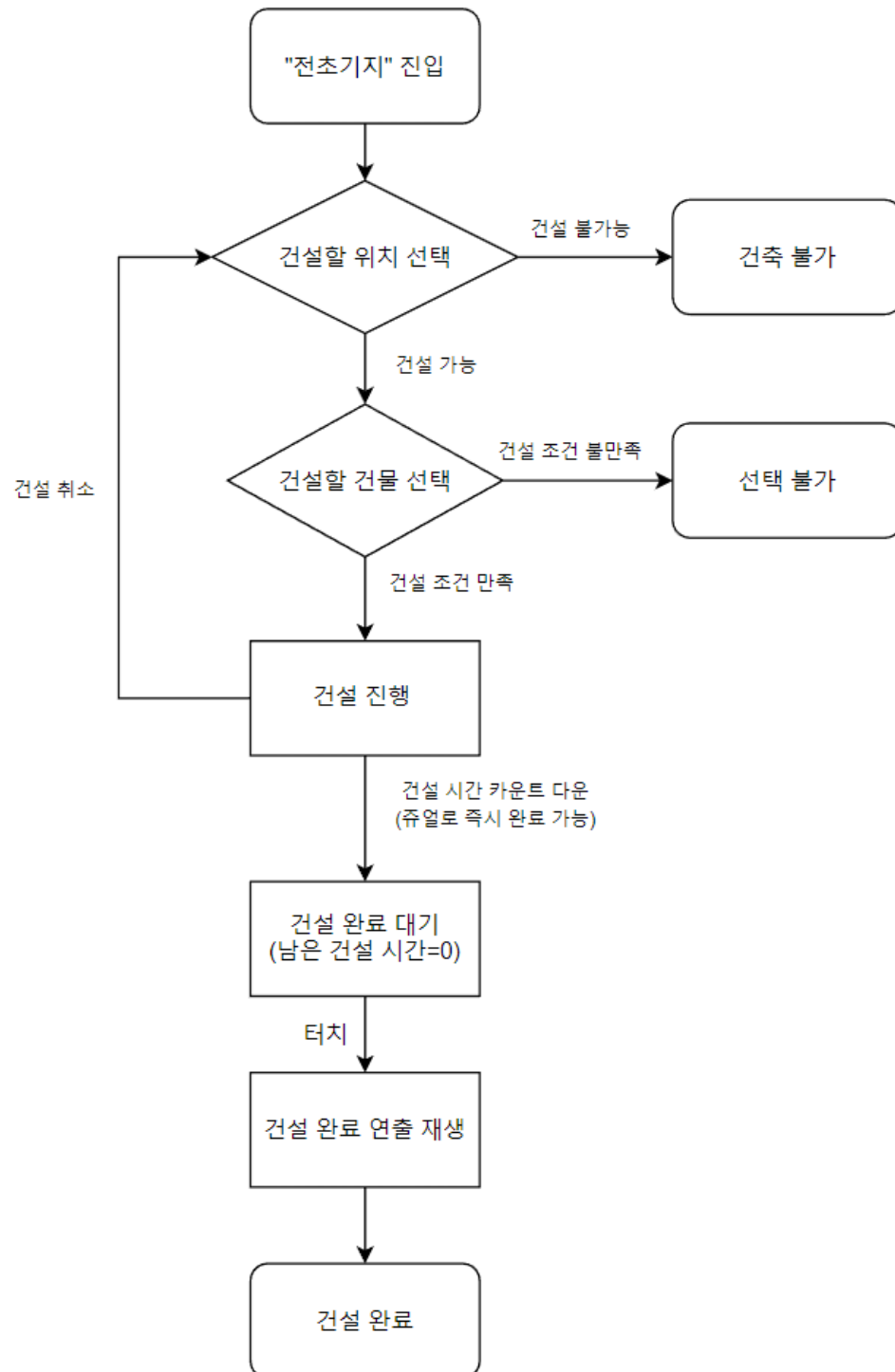
전초기지 내 건설 가능한 공간

2.1.c 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			

2.2 건축의 진행 FLOW


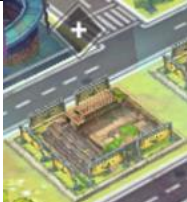


3 건축의 진행 과정

3.1 건설할 위치 선택

3.1.a 건설 가능한 위치의 정의

전초기지엔 건설 가능/불가능 두 종류의 위치가 있다.

건설 진행도	상태	건물 이미지	정의	리소스
건설할 위치 선택	건설 불가능		<ul style="list-style-type: none"> building ID를 입력할 수 없음 map table의 firstOpen 칼럼 값=F 혹은 TacticGrade 칼럼 값 불만족 	Resource/ model/3D/ buildingCant
	건설 가능		<ul style="list-style-type: none"> 입력된 building ID가 없음 map table의 firstOpen 칼럼 값=T 혹은 TacticGrade 칼럼 값 만족 	Resource/ model/3D/ buildingCan

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

3.1.b 건설 가능한 위치의 규칙

최초 개방 여부에 따라 건설 가능/불가능 위치가 나뉜다.

최초 개방 여부는 map table의 firstOpen에서 제어한다.

건설 불가능한 위치도 향후 개방 조건에 따라 건설 기능을 활성화시킬 수 있다(반대의 경우는 X)

3.1.c 건설 가능한 위치 구조



<전초기지 전체 map 이미지>

파란색 박스는 개방 조건이 있는 건설 위치다. map table 중 firstOpen 칼럼 값=F인 건물이다.

빨간색 박스는 조건 없이 처음부터 개방되는 건설 위치다. map table 중 firstOpen 칼럼 값=T인 건물이다.

박스 안에 숫자는 map table 중 ID 칼럼 값을 의미한다.

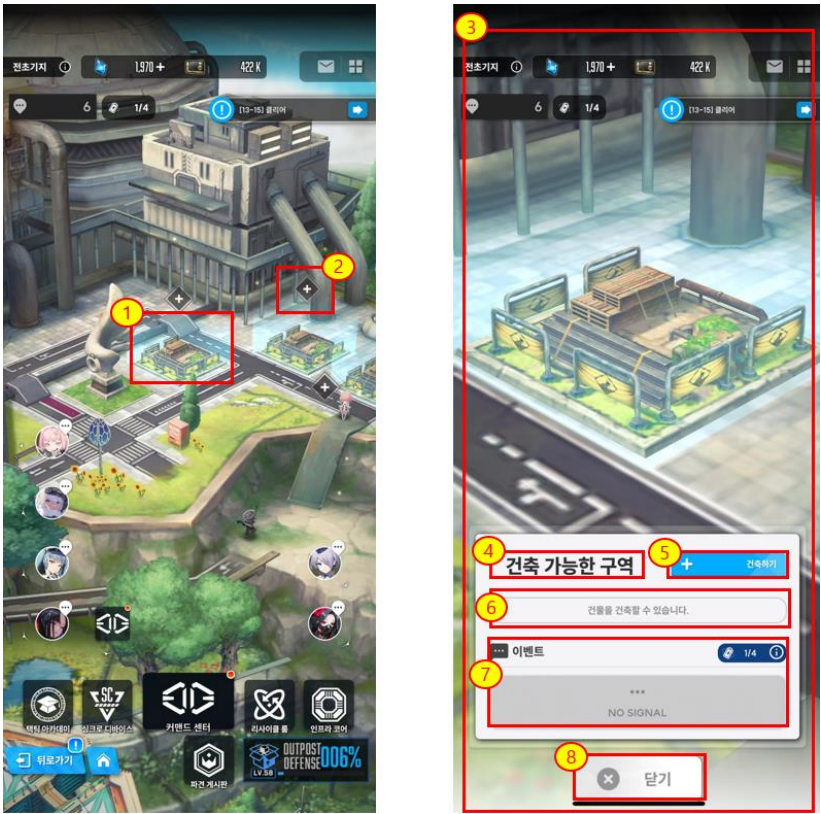
해당 정보는 map table에서 명시하고 관리한다.

map table 칼럼 소개		
칼럼 명	자료형	설명
ID	Int	Map table을 관리하는 인덱스
firstOpen	bool	최초 건설 가능 여부 TRUE=가능 FALSE=불가능
tacticGrade	Int	택틱 아카데미 등급, 해당 조건을 만족해야 건설 기능 활성화 1=ClassA

		2=ClassB 3=ClassC 4=ClassD 5=ClassE 6=ClassG
--	--	--

3.1.d 건설 가능한 위치 터치 시 UI

건설 가능한 위치? Map table의 firstOpen값=T이거나 TacticGrade 칼럼 값을 만족한 map ID



번호	메뉴 이름	설명
1	건설 가능한 위치	건설 가능 가능하고 건설 터치 시 번호3~8을 포함한 UI 출력
2	건축 버튼	건설 가능한 위치가 플레이어 화면(카메라) 범위 안에 있을 시 해당 위치 상단에 출력. 건설 가능한 위치가 화면 밖에 있다면 네비게이션 역할을 수행. 화면 밖 건 물이 있는 위치에 따라 좌측/우측으로 이동. 네비게이션 역할 ON/OFF에 상관없이 터치 시 번호 3~8을 포함한 UI 출력
3	중앙 화면	화면 카메라가 번호1의 위치를 zoom in하여 보여줌 터치 시 "전초기지"로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환

4	위치 상태 이름	text table 중 "ID"칼럼 값=50002 출력
5	팝업 생성 버튼	text table 중 "ID"칼럼 값=50003 출력 터치 시 팝업 (목차3.2 UI 참조) 생성
6	설명 텍스트	text table 중 "ID"칼럼 값=50005 출력
7	이벤트 정보	해당 건물에서 발생한 이벤트 정보 확인할 수 있음. 해당 내용은 이벤트 문서에서 다룸.
8	닫기 버튼	text table 중 "ID"칼럼 값=50018 출력 터치 시 "전초기지"로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환

3.1.e 건설 불가능한 위치 터치 시 UI

건설 불가능한 위치? 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 터치 시 번호2의 팝업이 생성됨
2	건설 불가능 안내 팝업	번호1을 터치 시 화면 중앙에 팝업 출력 해당 팝업엔 text table 중 "ID"칼럼 값=50025 텍스트 입력 출력 후 1초 뒤 fade out 처리

3.2 건설할 건물 선택

플레이어가 건설할 건물을 선택하려면 해당 건물의 [건축 조건]을 만족해야 한다.

3.2.a 건축 조건

- a. 해당 건물의 설계도 보유 여부
- b. 특정 건물 건설 여부

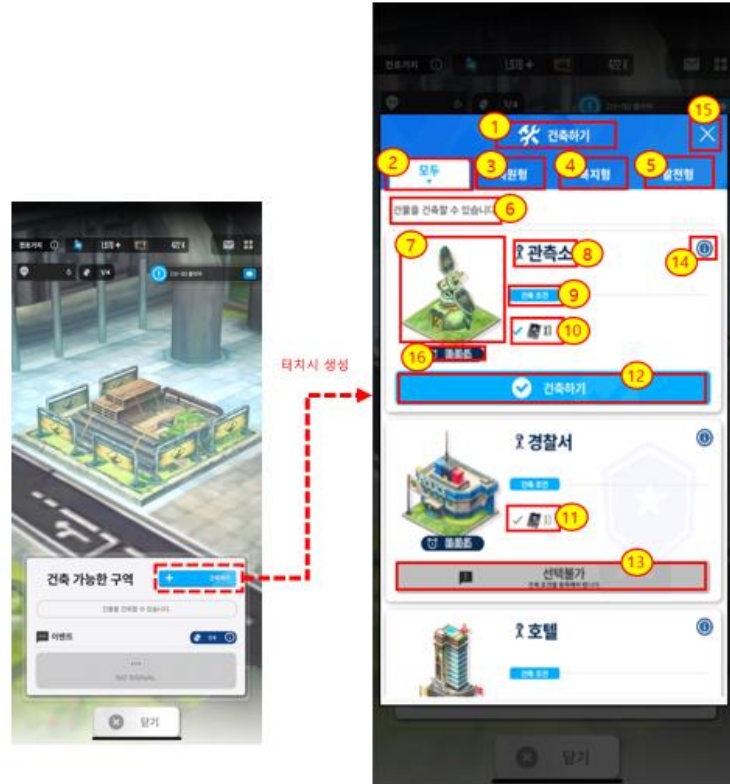
구체적인 건물들의 정보와 건축 조건은 building table에서 명시하고 제어한다.

building table 칼럼 소개		
칼럼 명	자료형	설명
ID	Int	building table 인덱스
buildingName	string	건물 한글 이름 기획자용 주석
buildingName_TextID	Int	실제 UI에 출력되는 텍스트 Text table의 ID를 기재
buildingType_ID	int	buildingType table ID를 기재한다 1=지원형 2=복지형 3=발전형
need_ItemID	Int	건설 시 필요한 아이템을 보유하고 있는지 판단한다 필요한 아이템의 Item table 중 ID 칼럼 값을 기재한다
need_buildingID	Int	해당 건물이 지어질 때 해금되는 건물 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. Item table ID=4026를 전부 소모했다면 ID=4027의 개수를 차감한다.
building_move	bool	건물 이동 가능 여부를 판단한다 T= 건물 이동 가능 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

3.2.b 건축하지 않은 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 카테고리 버튼1	플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물을 목록에 전부 출력 <ul style="list-style-type: none"> - Text table 중 "ID"칼럼 값=50008 출력 - 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌 - 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값=50024를 중앙 배열로 출력
3	건물 목록 카테고리 버튼2	플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type" 칼럼 값=1 건물을 출력 <ul style="list-style-type: none"> - Text table 중 "ID"칼럼 값=50009 출력 - 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌 - 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값 =50024를 중앙 배열로 출력
4	건물 목록 카테고리 버튼3	플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type" 칼럼 값=2 건물을 출력

		<ul style="list-style-type: none"> - Text table 중 "ID"칼럼 값=50010 출력 - 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌 - 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값 =50024를 중앙 배열로 출력
5	건물 목록 카테고리 버튼4	<p>플레이어가 아직 건축을 진행하지 않은 건물 중 Building table의 "building_type"칼럼 값=3 건물을 출력</p> <ul style="list-style-type: none"> - Text table 중 "ID"칼럼 값=50011 출력 - 건축 조건을 모두 만족한 건물을 최우선으로 보여줌 - 모든 건물이 다 지어져 노출할 건물이 없을 시, text table ID값=50024를 중앙 배열로 출력
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 텍스트 박스	Text table 중 "ID"칼럼 값=50005 출력
10	건축 조건 만족	<p>building table의 "need_Item_value" 칼럼값을 불러옴</p> <p><color="0067A3">X "need_Item_value" </color> 출력</p>
11	건축 조건 불만족	<p>building table의 "need_Item_value" 칼럼값을 불러옴</p> <p><color="808080">X "need_Item_value" </color> 출력</p>
12	건축 진행 여부 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 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 생성 버튼	터치 시 해당 건물 정보 팝업이 생성됨
15	팝업 닫기 버튼	터치 시 해당 팝업 종료
16	건축 시간 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. 건설을 진행하지 않은 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 터치 시 해당 팝업 닫힘
6	건축 진행 버튼	text table ID 칼럼 값=50017 출력 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 Text table ID 칼럼 값=50017 출력

3.3 건설 진행

건설이 진행되면 건설 시간이 카운트다운 되며, 남은 시간이 0이 됐을 때 진행이 끝난다.

쥬얼 소모를 통해 해당 시간을 단축시킬 수 있으며 건설 도중 취소도 가능하다.

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

3.3.a 건설 즉시 완료

남은 건축 시간만큼 쥬얼(item table ID 칼럼 값=4026, 4027)을 소모하여 즉시 완료할 수 있다. 무료 쥬얼(item table ID 칼럼 값=4026)을 제일 먼저 차감하고, 무료 쥬얼 소진 시 유료 쥬얼(item table ID 칼럼 값=4027)을 사용하도록 한다.

남은 시간 10초 이하 시 10쥬얼을 고정으로 소모한다. 10초 이상 단축시킬 때 building table 중 build_timequick 칼럼 값을 10초 단위마다 더해준다.

예시 (build_timequick 칼럼 값=10일 때)	
남은 시간	소모하는 쥬얼 값
5	10
10	10
15	10
20	20
29	20
30	30

3.3.b 건설 취소

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

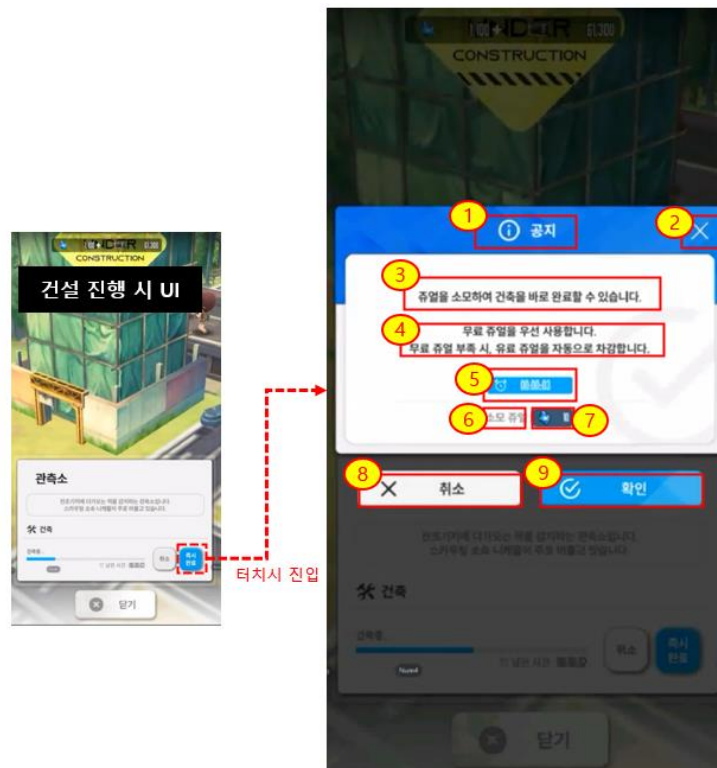
“전초기지”에서 건설 중 상태의 건물 리소스를 터치하면 진입



번호	메뉴 이름	설명
1	중앙 화면	화면 카메라가 해당 모델링을 zoom in하여 보여줌 터치 시 “전초기지”로 줌 아웃, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환
2	해당 위치에 건설 중인 건물명	Building table 중 buildName_TextID 칼럼 출력
3	건설 중인 건물 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 Progressive bar	막대기형 게이지로 진행된 시간과 남은 시간을 구분함 0.1초마다 해당 게이지 진행도를 갱신함 1-(남은 시간/건설 시간) 만큼 color=#0067A3으로 표시 (남은 시간/건설 시간) 만큼 color=#080808로 표시
7	남은 건축 시간 숫자 표시	text table 중 ID 칼럼 값=50031 출력 남은 건축 시간을 시:분:초 형식으로 표기(ex.00:00:10) 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: 3.1 건설할 위치 선택)로 전환 text table 중 ID 칼럼 값=50016 출력 "전초기지"로 이동, 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환
9	즉시 완료 팝업 진입 버튼	터치 시 즉시 완료 진행 여부 팝업 출력 text table 중 ID 칼럼 값=50029 출력
10	UI 닫기 버튼	터치 시 "전초기지"로 줌 아웃 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환

3.3.d 즉시 완료 팝업 UI

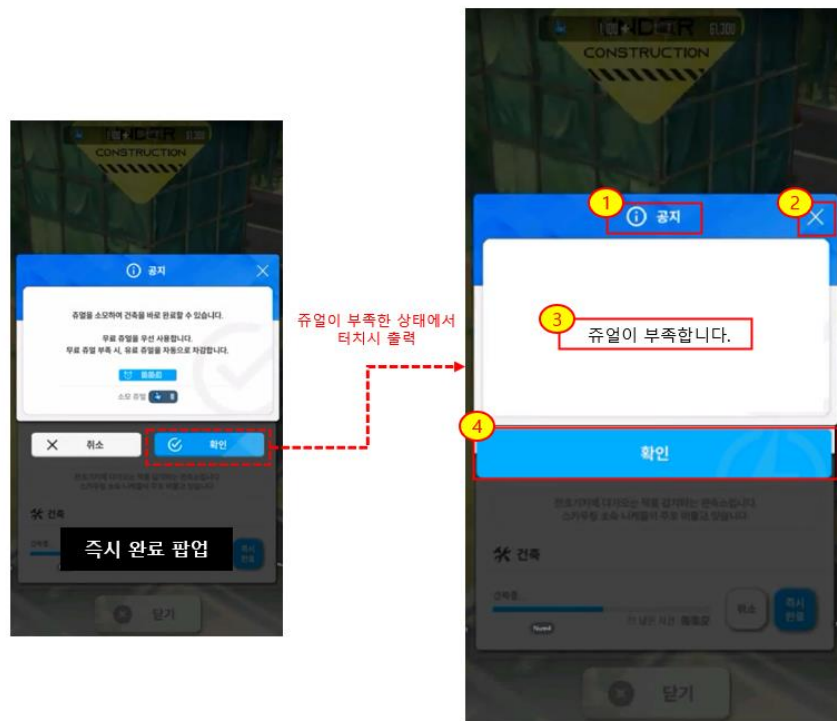


번호	메뉴 이름	설명
1	팝업 명	text table ID 칼럼 값=50014 출력
2	팝업 닫기 버튼	터치 시 해당 팝업 닫힘
3	팝업 안내 문1	text table ID 칼럼 값=50028 출력
4	팝업 안내 문2	text table ID 칼럼 값=50029 출력
5	차감 가능한 시간	플레이어가 즉시 완료 버튼을 클릭한 순간, 남은 건설 시간을 시:분:초 형식으로 출력한다. (ex. 00:00:05)
6	"소모 주얼" 텍스트	text table ID 칼럼 값=50031 출력
7	소모되는 주얼 값	즉시 완료 진행 시 차감되는 주얼 값 출력

		(해당 값은 3.3.a 건설 즉시 완료 참조)
8	취소 버튼	text table ID 칼럼 값=50016 출력 터치 시 해당 팝업 닫힘
9	확인 버튼	text table ID 칼럼 값=50017 출력 터치 시 필요한 주열 즉시 차감 및 해당 팝업 닫힘 주열 값 부족 시, 즉시 완료 진행 불가 팝업 출력

3.3.e 즉시 완료 진행 불가 팝업 UI

플레이어가 즉시 완료에 필요한 주열 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 완료 대기	완료 대기 중		<ul style="list-style-type: none"> ◆ 건설 시간 끝날 때 ◆ 건물 하단 주변에 은은하게 빛나는 이펙트가 생김 ◆ 터치 시 건축 완료 연출 재생 	건물: Resource/ model/3D/ buildingProceeding2 이펙트: Resource/ effect/ buildingProceeding2
	연출 재생		<ul style="list-style-type: none"> ◆ 자동으로 건설물이 내려갔다 다시 올라오는 연출 1초간 재생 	Resource/ sprite/ 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 완료	건설 완료		<ul style="list-style-type: none"> ◆ 연출이 끝나면 건물 출현 	건물마다 상이함 Building 테이블 "building_fin" 칼럼 값 참조

3.5.a 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 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. 해당 내용은 이벤트 문서에서 다룸.
6	UI 닫기 버튼	터치 시 "전초기지"로 줌 아웃 해당 UI 진입 직전의 카메라 화면으로 전환

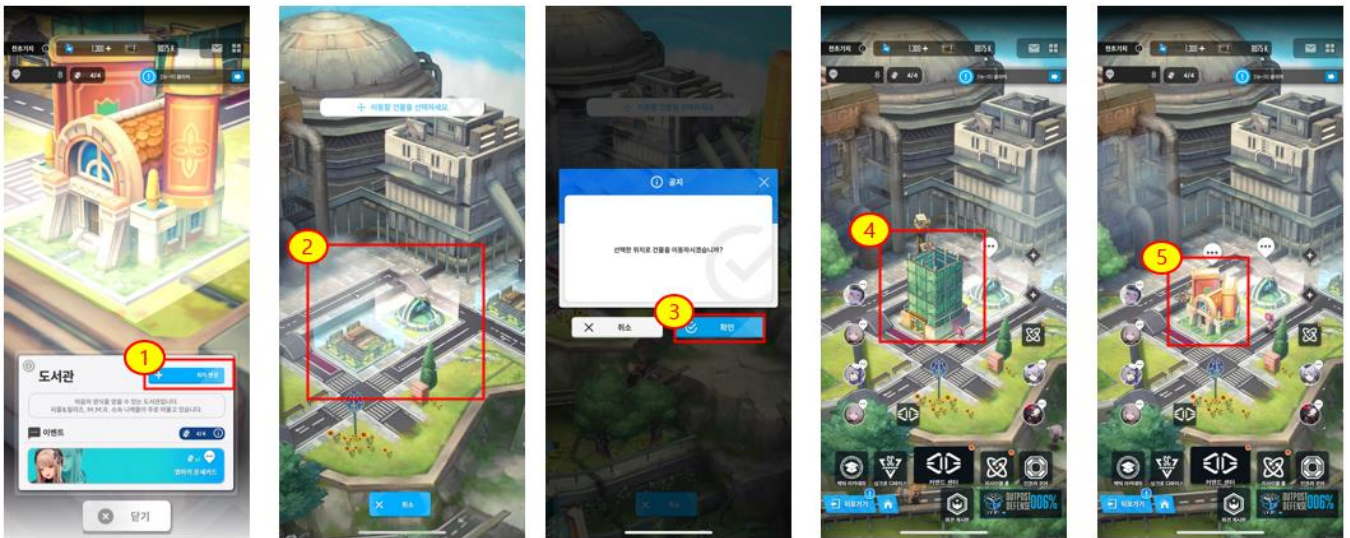
4 건물의 이동

4.1 건물 이동 종류

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

4.2 건물 이동 방법

전초기지 내 이동할 건물 터치 ▶ 이동할 위치 혹은 건물 선택 ▶ 이동 진행 ▶ 이동 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 건축 완료 연출과 같음(Resource/sprite/buildingEffect_fin)			
5	이동 완료	이동을 진행한 위치에 건물 이미지 출력 building table 중 building_fin 칼럼 값 출력			

4.3 건물 이동 규칙

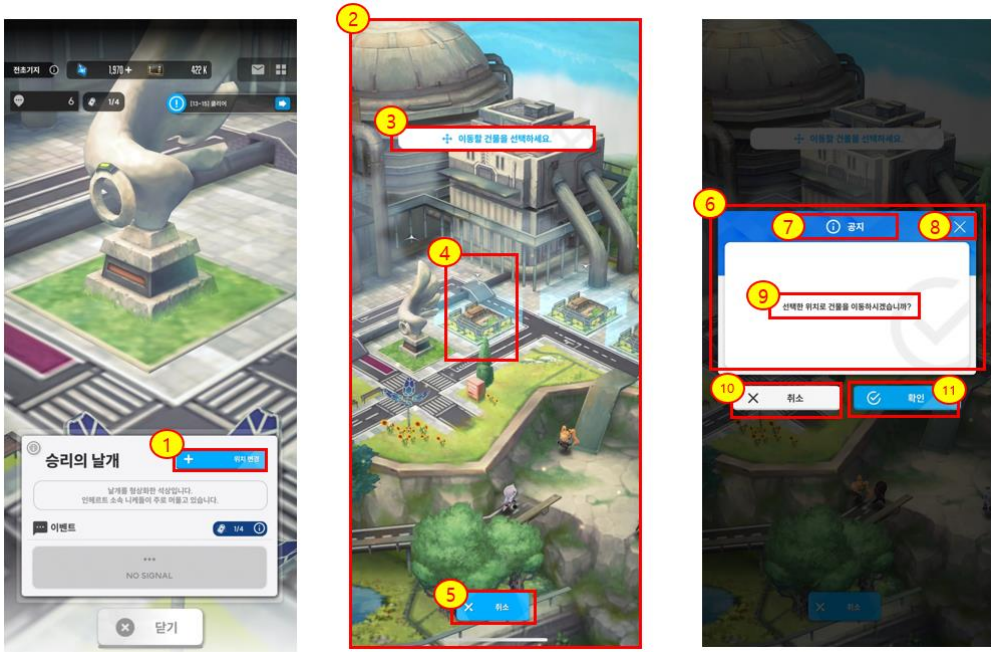
아래 조건을 모두 만족해야 건물의 위치이동/위치치환을 진행할 수 있다.

조건 대상	이동 가능한 조건 내용
1.이동할 건물	이동할 건물이 building table 중 move 칼럼 값=T 여야 함
2.이동할 위치	이동할 위치는 건설 가능한 위치여야함 (건설 가능한 위치는 3.1 건설할 위치 선택 참조)
	건설 가능한 위치에 건물이 없을 시 →이동 가능 건설 가능한 위치에 건물이 있을 시 →만약 건물이 있다면 building table중 move 칼럼 값=T 및 선택한 위치에 있는 건물 ID가 다르면 이동 가능, 그 반대면 이동 불가

4.4 건물 이동이 가능한 경우

4.4.a 빈 공간으로 위치 이동 시 UI

이동할 건물 building table중 move 값= T & 이동할 위치에 map ID가 입력 안 된 경우



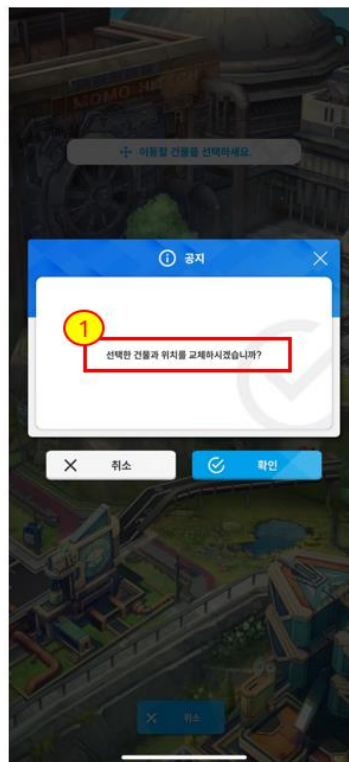
번호	메뉴 이름	설명
1	위치 변경 진입 버튼	터치 시 위치 변경 UI 진입
2	위치 변경 메인 화면	위치 변경할 건물을 선택하는 화면

		전초기지용 UI OFF 처리
3	안내 팝업	상단에 뜨는 팝업창 text table ID 칼럼 값=50019를 출력
4	이동할 위치 선택	터치 시 번호6~11을 포함한 팝업창 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 터치 시 번호 4에서 선택한 위치로 건물 이동

4.4.b 이동 가능한 건물이 있는 곳으로 위치 치환 시 UI

이동할 건물 building table중 move 값= T & 이동할 위치에 있는 building의 building table중 move 값=T

(4.3.a랑 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 table move 값= T & 이동할 위치의 building ID가 이동할 건물 building ID랑 같을 경우



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

4.5.b 건설 불가한 위치 선택 시 UI

이동할 건물 building table 중 move 값= T & 이동할 위치의 건설 해금 조건을 만족하지 못했을 경우



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

4.5.c 이동 불가능한 건물 선택 시 UI

이동할 건물 building table move값= T & 이동할 위치에 있는 건물의 building table move값= F일 경우



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