



# 신원 시스템 기획

# 목차

---

1. 개요
2. 라이프 사이클 플로우
3. UI 구성
4. 신원서 플로우
5. 규칙과 보상



# 01

---

개요

스토리 화면



접객 화면



정산 화면



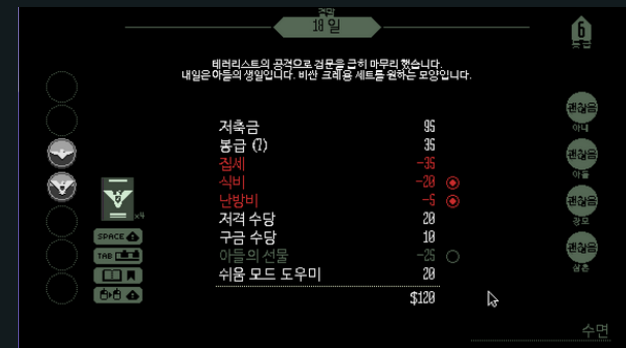
스토리 화면

- 플레이어의 선택이 어떤 영향을 주는지 간접적으로 전달.



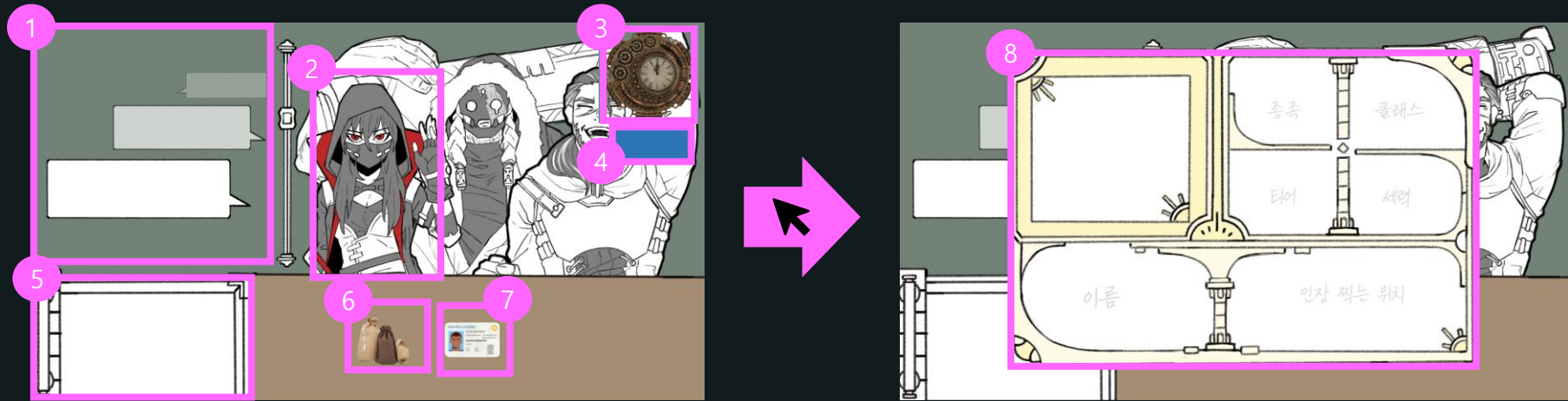
접객 화면

- 모험가의 요구(요리, 장비수리, 신원서)를 해결.

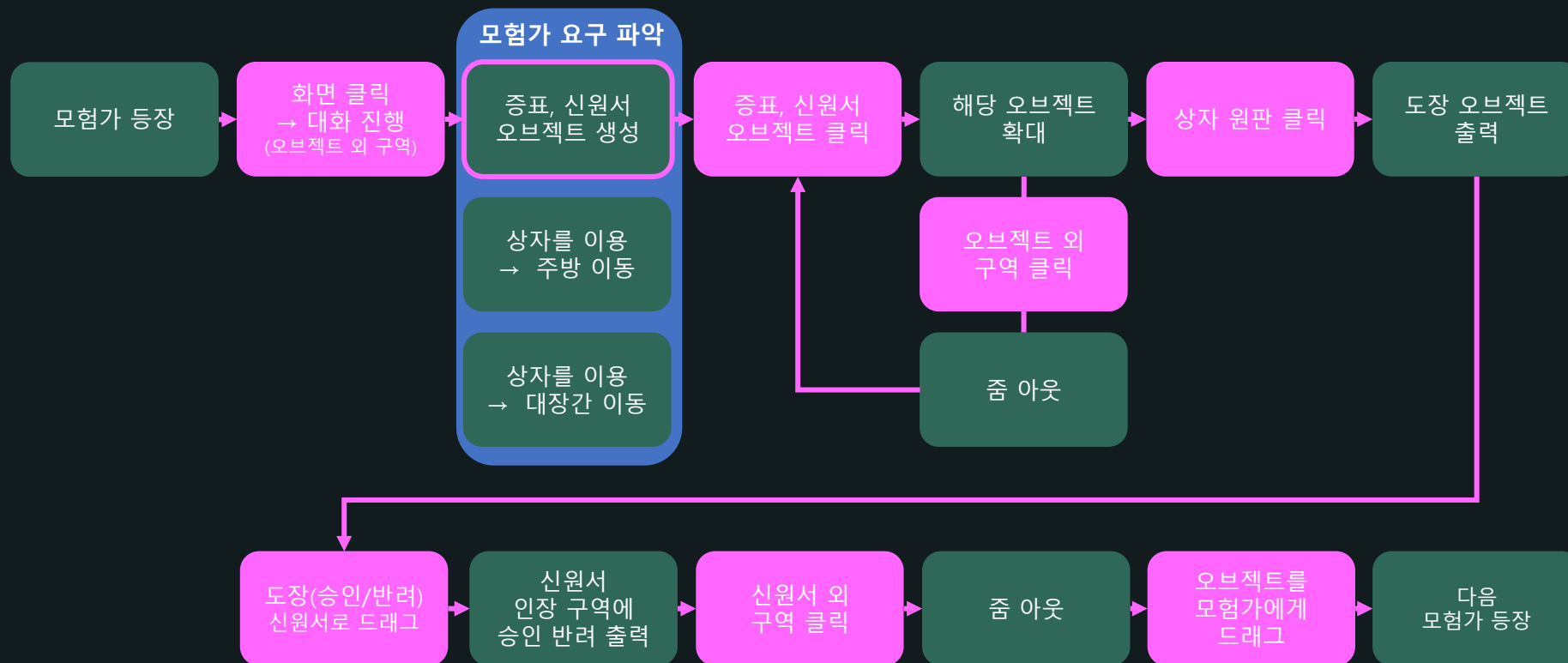
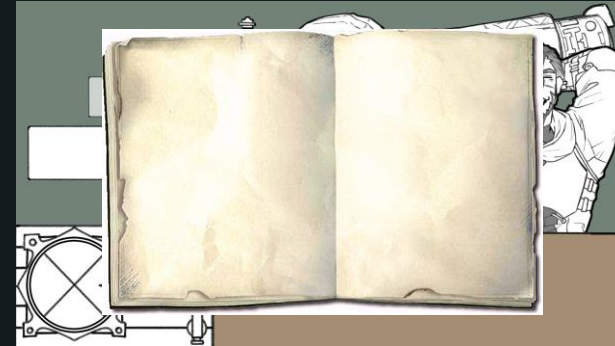
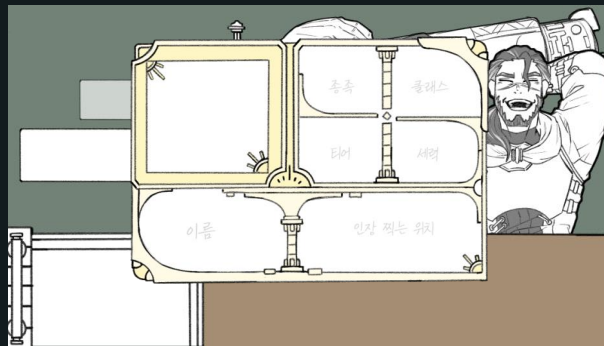
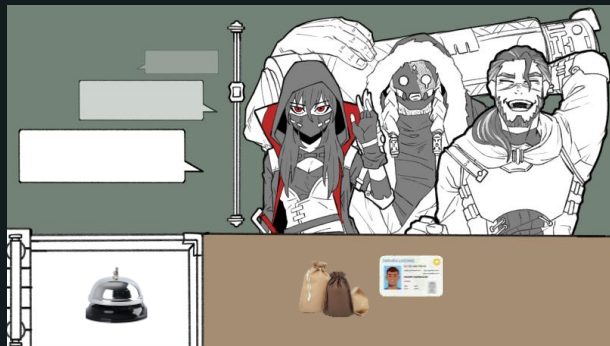


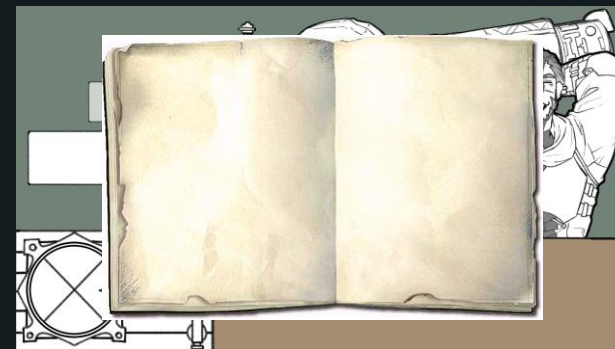
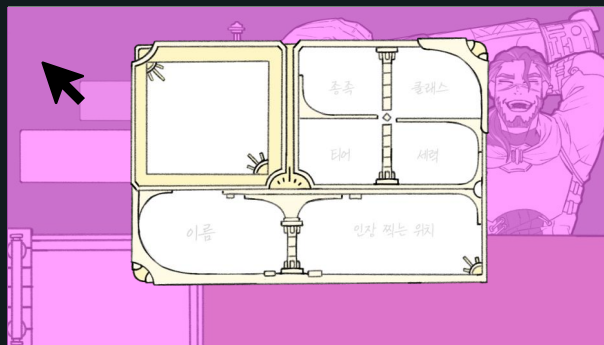
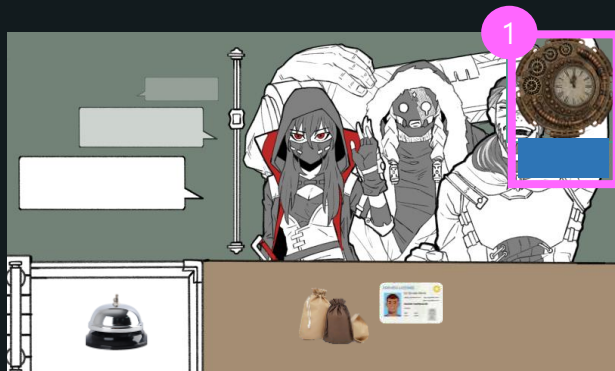
정산 화면

- 접객의 결과(패널티, 성공, 소비)가 표기되는 화면



번호	이름	설명	기능
1	대화창	모험가와의 대화를 출력(우측:모험가, 좌측:플레이어), 대화 내용 스크롤하여 열람.	스크롤) 대화가 위 아래로 이동.
2	모험가	등장과 동시에 (모험가의 요구가 신원서 일 때) 신원서, 증표 오브젝트(6,7) 생성.	-
3	시계 UI	남은 시간을 표기한다.	-
4	보유 골드 UI	보관하고 있는 골드량을 표기한다.	-
5	보관 상자	보관 상자 기획서 참조.	-
6	증표 오브젝트	모험가의 랭크 정보가 담긴 오브젝트.	클릭) 클로즈업.
7	신원서 오브젝트	모험가의 정보가 담긴 오브젝트 .	클릭) 클로즈업.
8	신원서	클로즈업된 신원서, 보관 상자 속 오브젝트(도장)을 이용하여 승인/반려 가능하다.	신원서 외 구역 클릭) 줌 아웃.





### 시계 UI

- 하루에 분배된 7분을 시계의 형태로 출력.

### 대화 출력

- 대화는 말풍선 하나당 N초로 자동 출력.  
-(한글자씩 진행되는 연출)

### 클릭

- 클로즈업된 오브젝트는 밖 구역 클릭하여 줌 아웃.
- 모든 오브젝트는 드래그하여 이동 가능.  
-(원래 자리로 복귀x)

### 저장 시스템

:저장되어야 하는 데이터 분류.

- 보유 골드.
- 일차.
- 각 세력 평판.
- 마지막까지 열람한 발라드의 일지 위치.
- 받은 패널티(감소한 골드)  
-(그 일차 정산화면까지 보관)