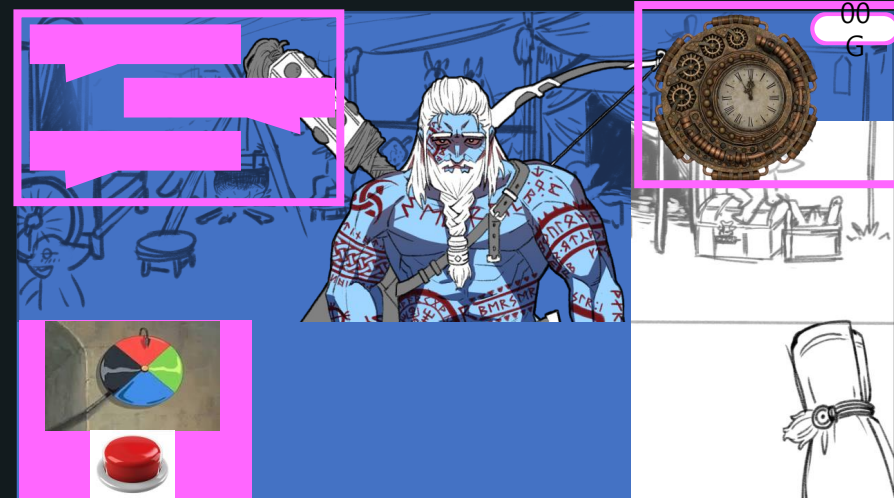




보관상자 기획서

팀 홍원



기획 의도

각 시스템으로 이동을 단순히 좌우 끝 부분을 클릭하는 것보다 게임의 핵심 재미인 체험에 초점을 맞춰 판타지 세계에서 사용할 법한 오브젝트를 이용하여 보다 다양하고 재미있는 방법으로 화면 전환.

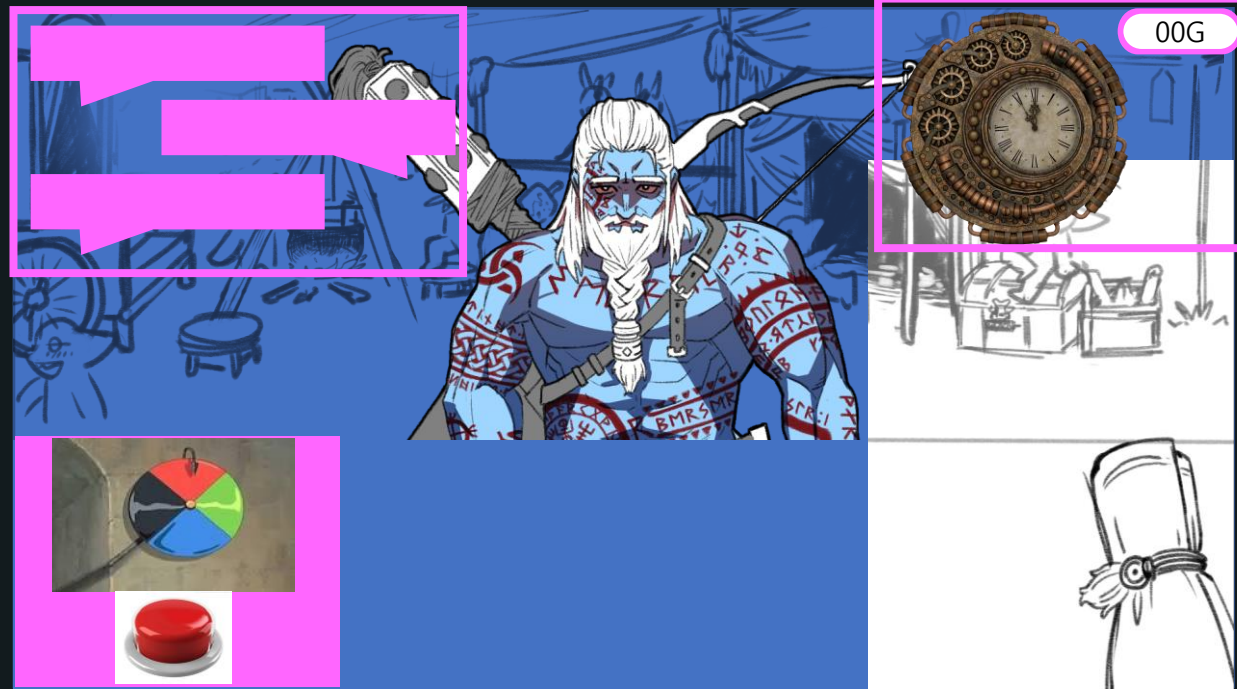
위 이유로 생긴 여러 오브젝트(망치, 콜벨, 발라드의 일지, 도장)등이 어질러져 있는 모습 대신 한곳에 수납할 공간이 필요하여 제작.

단순히 수납공간의 용도 외에도 고지서 출력 등 여러 기능을 추가.

UI

대화 유아이
좌측 상단에 (기존 타이머) 좌(주인공) 우(모험가)의 대화를 N초 간
격으로 출력
-[상하 스크롤] 스크롤을 통하여 이번 손님(모험가)와의 대화 히스토
리 열람 가능

통합 UI
우측 상단에 시계와 보유 골드를 보여주는 UI배치



마법 상자
상자 중앙 버튼을 누르면 상단 원판이 돌면서 순서대로 상자 안의 내
용물이 정해진다

-[버튼 클릭] 원판이 돌아 특정 색을 가리킨다. 이후 연기가 새어 나
오는 연출 후 상자가 열려 오브젝트를 출력한다.

상자 속 오브젝트 예시

- 벌금 고지서(틀렸을 경우 즉시 상자가 열리는 연출 후 고지서를 보여준다)
- 신원서에 찍을 도장
- 점원을 부르는 종



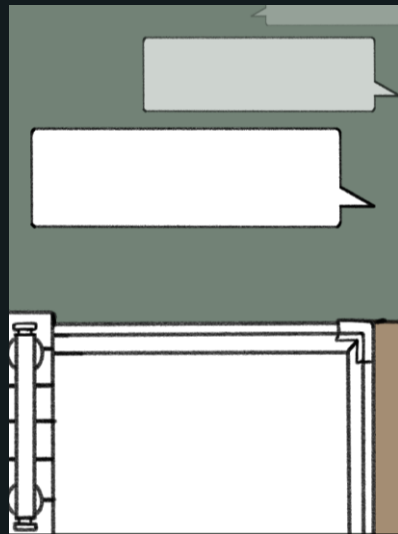
상자의 원판 구성요소

- 도장 케이스(신원서)
 - 쿨벨(요리)
 - 손망치(장비 수리)
 - 발라드의 일지(힌트집)
- 총 4개로 색 혹은 오브젝트에 맞는 이미지로 구성

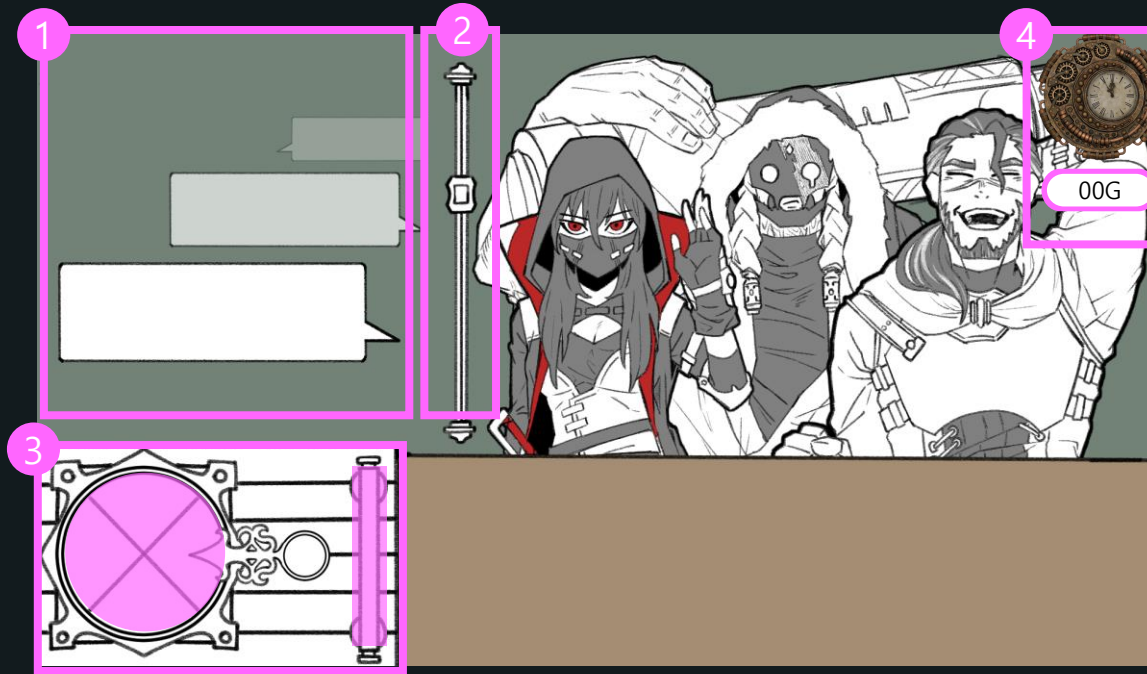


- 모든 오브젝트는 상자 밖으로 이동 가능
- 모든 오브젝트는 클릭하여 사용 가능
- 상자는 오브젝트가 다시 상자 안으로 돌아오지 않아도 닫힌다.
- 오브젝트가 돌아오지 않은 상태에서 원판에 동일한 오브젝트가 설정되어 상자가 열렸을 때 속이 비어 있는 상태로 상자가 열린다.

UI

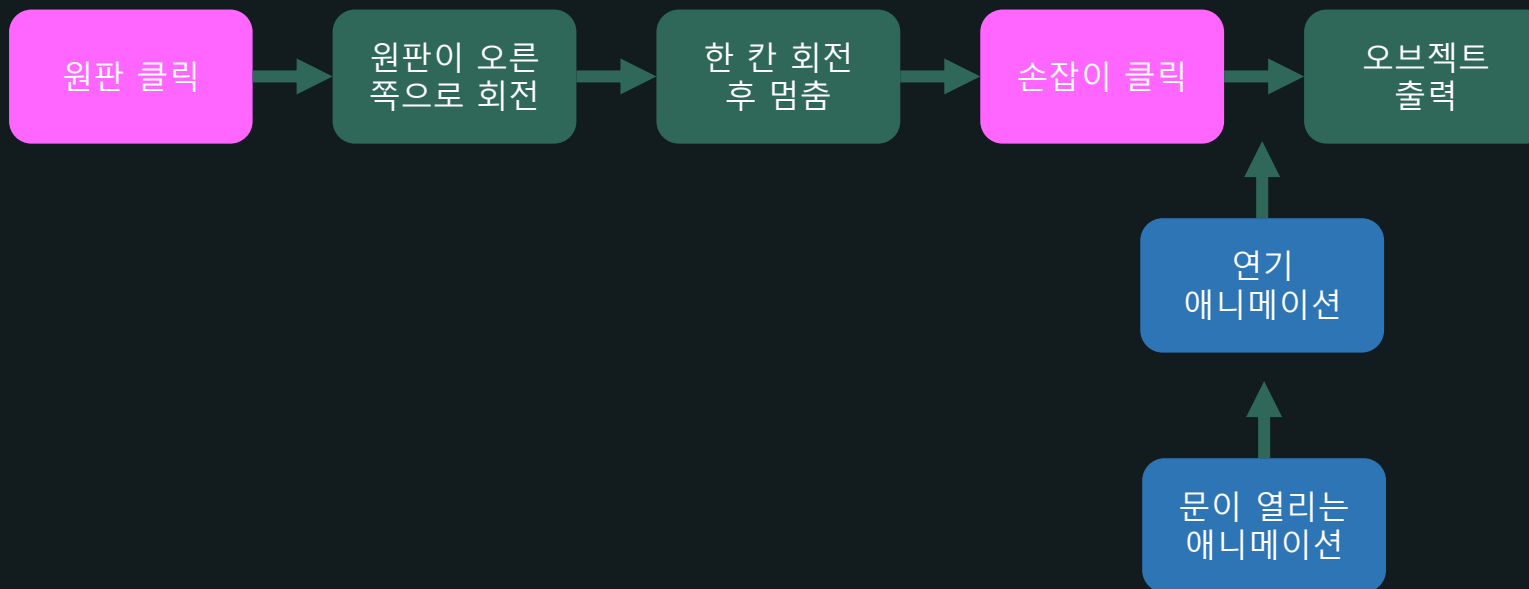


열린 상자 예시

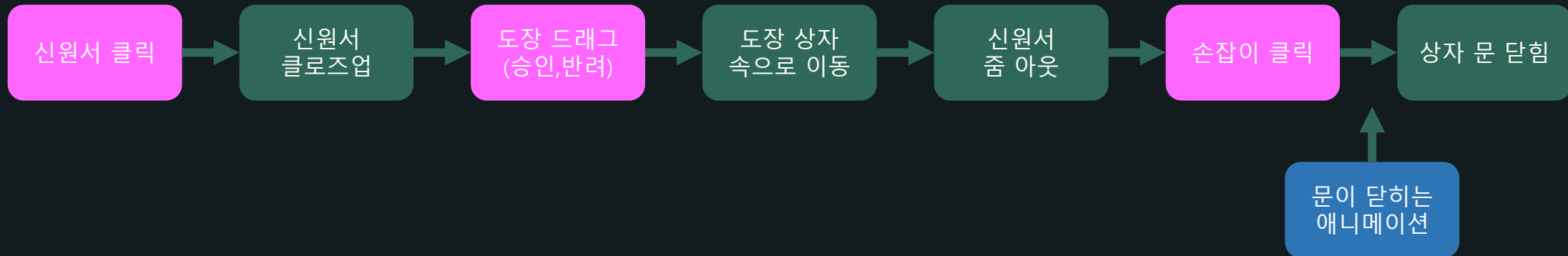
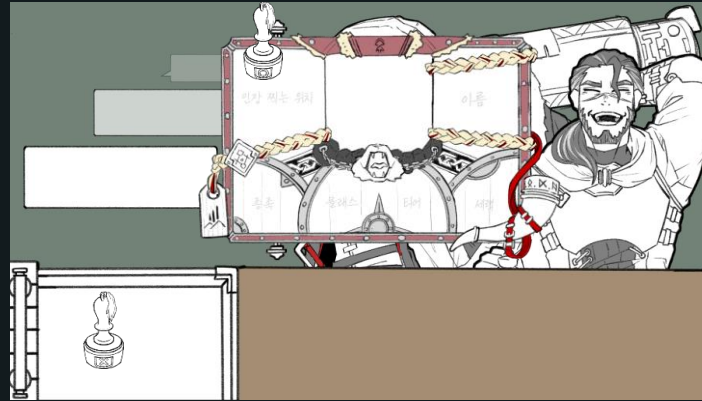


번호	이름	설명	기능
1	채팅 UI	플레이어와 모험가의 대화가 나오는 UI. 말풍선의 방향에 따라 화자 추측 가능.	1초 간격으로 스크립트를 출력한다.(대화 DB 참조)
2	채팅 스크롤	대화 내역을 확인할 수 있는 스크롤바.	-마우스를 꺾 누른 채로 상하 방향으로 이동) 과거 대화 내용을 출력한다.
3	보관 상자	각각 다른 색으로 염색된 원판을 클릭하여 매 색마다 다른 오브젝트 출력(도장 케이스, 쿨벨, 손망치, 발라드의 일지)	-클릭) 원판 클릭 시 원판이 오른쪽으로 회전 후 연기가 새어 나오는 애니메이션 출력 -클릭) 손잡이 클릭 시 문 열림
4	시계&골드 UI	남은 일과 시간과 보유중인 골드를 출력한다	-

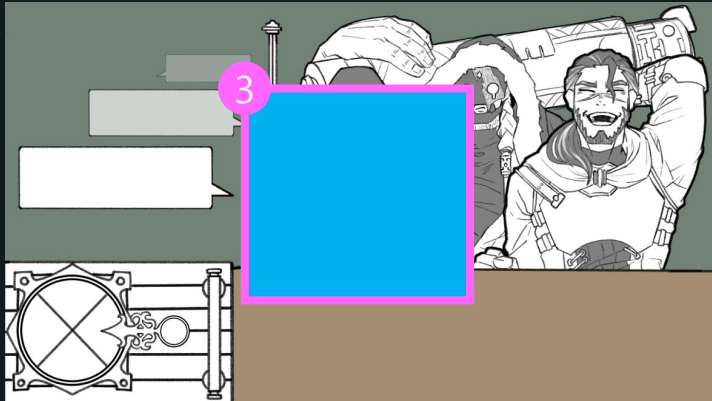
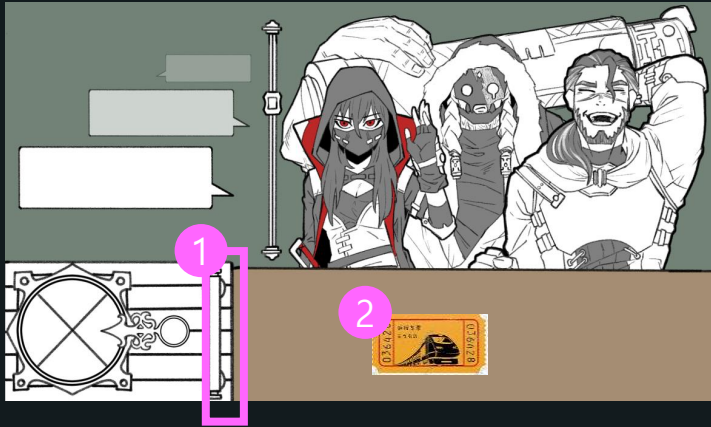
보관상자 작동 플로우



보관상자 작동 예시 (검문 프로세스)



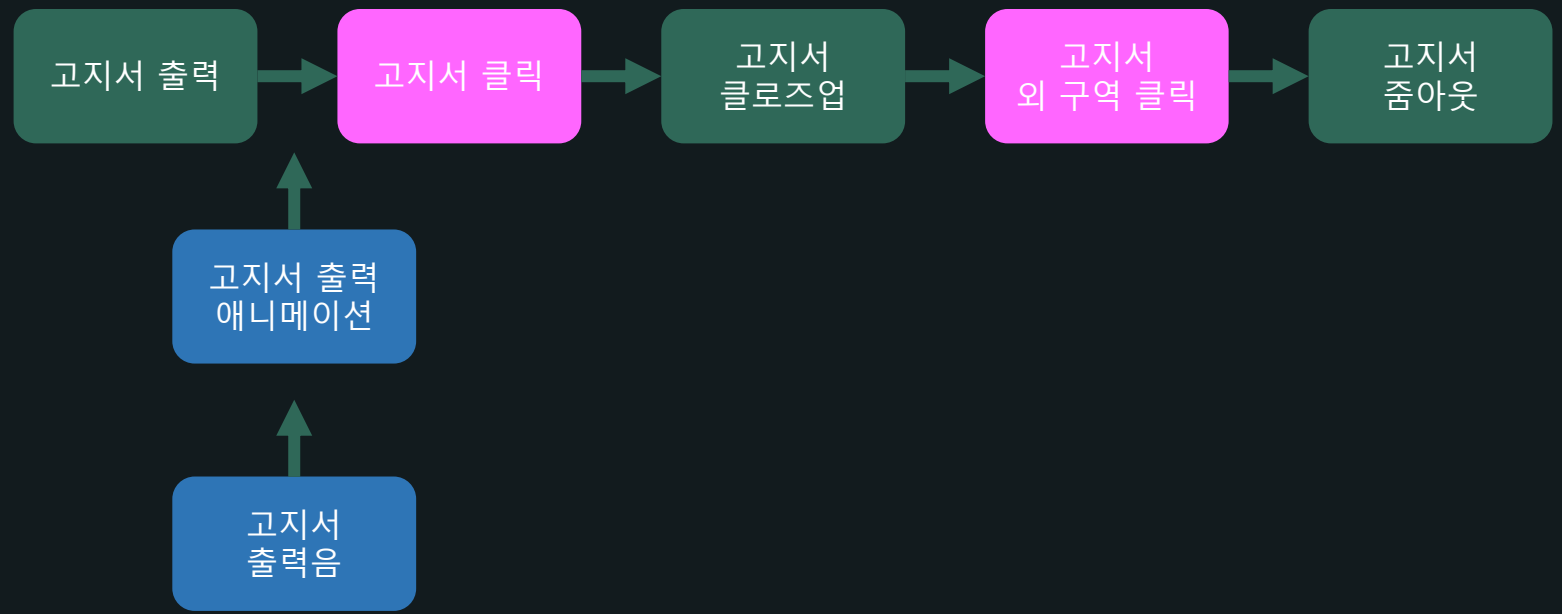
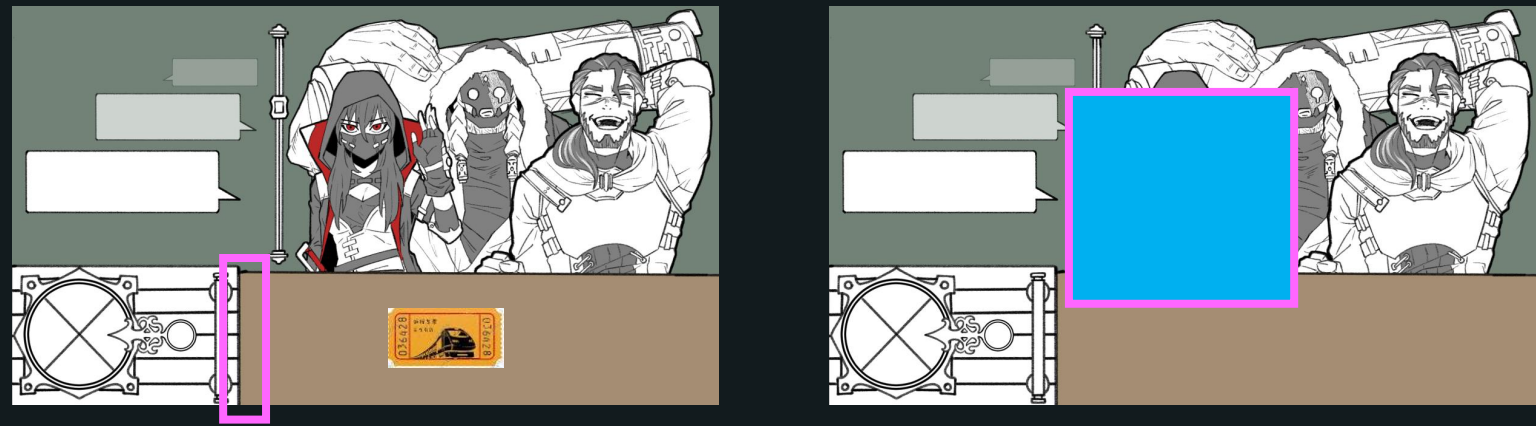
보관상자 작동 예시 (패널티 고지서)



번호	이름	설명	기능
1	고지서 출력기	플레이어가 실수를 했을 때 고지서가 출력된다	-조건/자동) 고지서를 1초에 걸쳐 출력한다.
2	고지서	오브젝트 버전의 고지서	-고지서 클릭) 고지서가 클로즈업된다.
3	클로즈업 고지서	고지서 오브젝트를 클릭하면 확대된다	-고지서 밖 부분 클릭) 고지서를 줌아웃 한다

※ 고지서는 책상에 남아 해당 일과동안 오브젝트 형태로 존재

보관상자 작동 예시 (패널티 고지서)



UI

필요 리소스

번호	이름	설명	참조
1	통합 UI	시계와 보유 골드를 보여주는 UI	3p. 4번 문항
2	연기 연출	상자를 열 때 연기가 새어 나오는 애니메이션	4p. 파란색(연출) 네모
3	문 열리는 연출	보관 상자의 문이 열리는 애니메이션	4p. 파란색(연출) 네모
4	고지서 출력기	보관 상자 상단을 약간 변형하여 고지서가 출력되는 기기를 만든다.	6p. 1번 문항
5	고지서 출력 연출	고지서가 출력되는 연출	7p. 파란색(연출) 네모