

문서명	포켓몬 - 트레이너 시스템 문서	최초 작성일	2015년 08월 13일
문서용도	시스템 설명	최종 작성일	2015년 08월 17일
프로젝트	여름방학 포켓몬	작성자	나

2015년도 여름방학 포켓몬 프로젝트

[트레이너 시스템]

목차 | | | | | | | | | | | |

내용

1. 트레이너 시스템 정의

1-1. 정의

2. 시스템 흐름

2-1. 시스템 흐름도 예시

3. 예시 화면

3-1. 예시 화면

3-2. 각 요소 설명

3-2-1. 트레이너 이미지

3-2-2 트레이너 능력 트리

3-2-3 레벨

3-2-4 경험치

3-2-5 친밀도

3-2-6 관리 포켓몬

3-2-7 잠금창

3-2-8 스킬 버튼

3-2-9 관리 버튼

1. 트레이너 시스템

1-1 정의

유저가 트레이너 버튼을 눌러 다른 버튼(미션, 마을 등)을 누를 때까지 진행되는 트레이너 화면의 기능과 연출 효과 등을 포함한 모든 것을 말한다

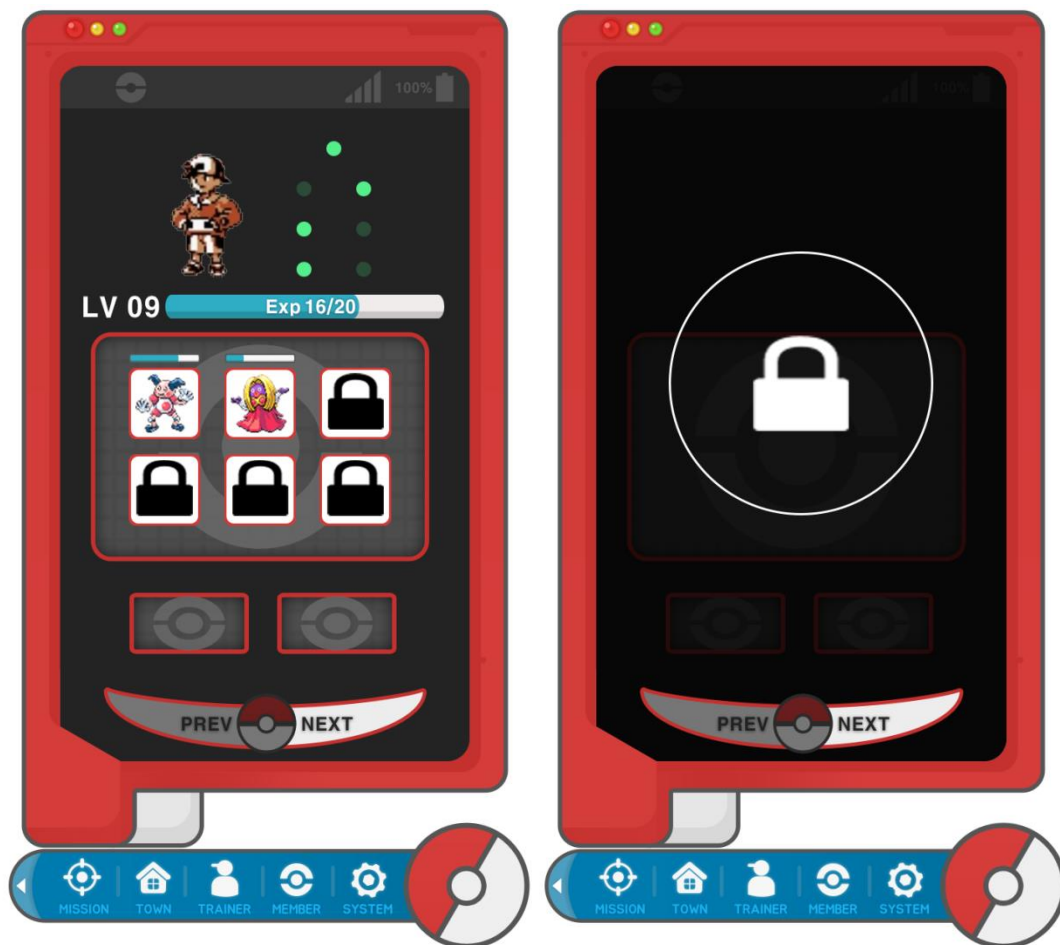


그림 1. 트레이너 화면의 예시 이미지

2. 시스템 흐름

2-1 시스템 흐름도 예시

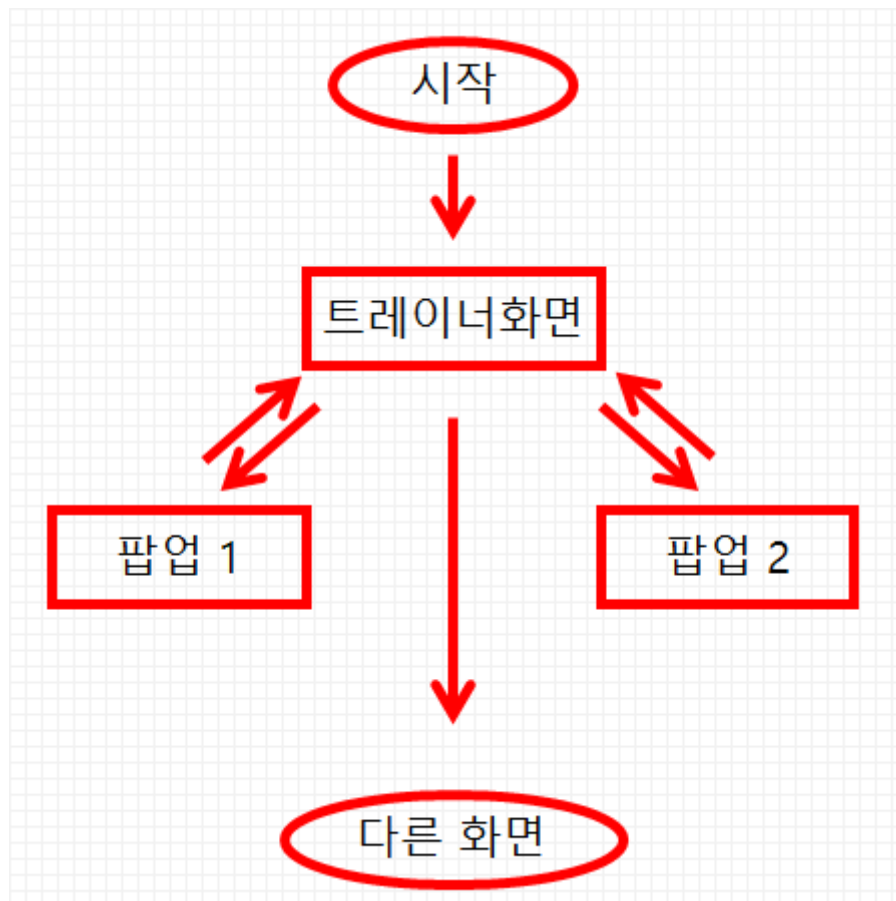


그림 2. 예상 순서도

이름	설명
시작	하단의 버튼 U 중에서 트레이너 버튼을 눌렀을 때
트레이너화면	버튼을 눌렀을 때 처음 표시되는 화면(그림 1)
팝업 1	트레이너화면에서 스킬 버튼을 눌렀을 때 뜨는 팝업창
팝업 2	트레이너화면에서 관리 버튼을 눌렀을 때 뜨는 팝업창
다른 화면	하단의 버튼 U 중에서 다른 버튼을 눌러 트레이너시스템이 종료될 때

3. 예시 화면

3-1 예시 화면

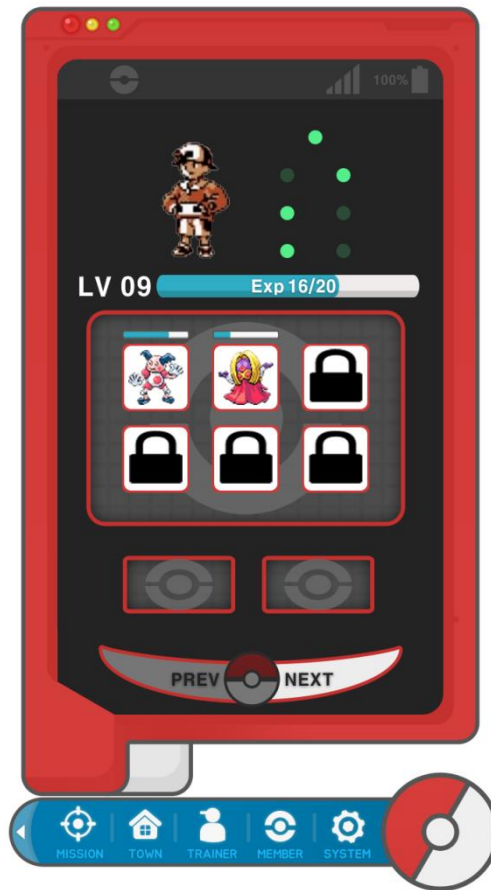
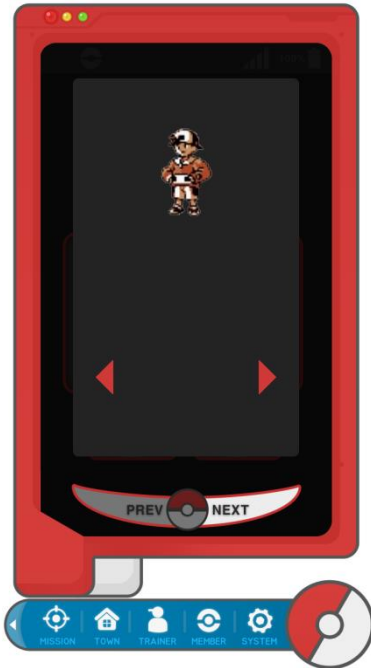


그림 1. 트레이너 화면의 예시 이미지

번호	설명	번호	설명
1	트레이너 이미지	6	관리 포켓몬
2	트레이너 능력 트리	7	잠금 창
3	레벨	8	스킬 버튼
4	경험치	9	팝업 버튼
5	친밀도	10	이전 및 다음 버튼

3-2 각 요소 설명

3-2-1 트레이너 이미지

트레이너 이미지	
설명	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사용자가 현재 화면에서 보고 있는 트레이너의 이미지 ■ 트레이너를 추가할 때(만들 때) 사용자가 정할 수 있다 ■ 트레이너 이미지 터치 시에는 트레이너의 상세 정보를 볼 수 있다(아래 표 참조)
예시 (트레이너 추가)	 <p>그림 3. 예상 이미지 정하는 화면 - 이런 식으로 처음 트레이너를 추가할 때 사용자가 선택할 수 있다</p>
연출 효과	터치 할 때, 기존에 사용되던 효과를 적용한다. (터치하면 조금 커지고 떼면 다시 작아지는)
예외 사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 처음 만들 때 정한 이미지는 다시 변경이 불가능하다 2. 한번 사용한 이미지는 그 트레이너를 삭제할 때까지 사용할 수 없다
의도	<ol style="list-style-type: none"> 1. 트레이너간 구별 요소가 필요 (이름이든, 이미지든) 2. 사용자가 직접 트레이너의 외형을 정함으로써 내꺼 키우고 있다는 경험이 들게끔 유도

트레이너 상세 정보 (확정 X, 회의 필요)

설명

- 유저가 현재 화면에서 보고 있는 트레이너의 자세한 정보
- 지금까지 트레이너가 수행한 일? 등을 볼 수 있다
- 팝업창으로 띄워진다

예시



그림 4. 예상 트레이너 상세 정보 화면


예시 화면 요소 설명

이름	트레이너의 이름
이미지	트레이너의 이미지
총 미션 나간 횟수	현재 트레이너가 지금까지 완료한 미션 횟수
총 미션 진행 시간	현재 트레이너가 지금까지 미션을 진행한 시간
총 잡아온 포켓몬	현재 트레이너가 지금까지 얻어온 포켓몬 개수
스킬	현재 트레이너가 가지고 있는 스킬

예외 사항

1. 팝업창 이외의 영역을 터치할 경우, 입력되지 않는다 (하단 버튼 제외)

3-2-2 트레이너 능력 트리

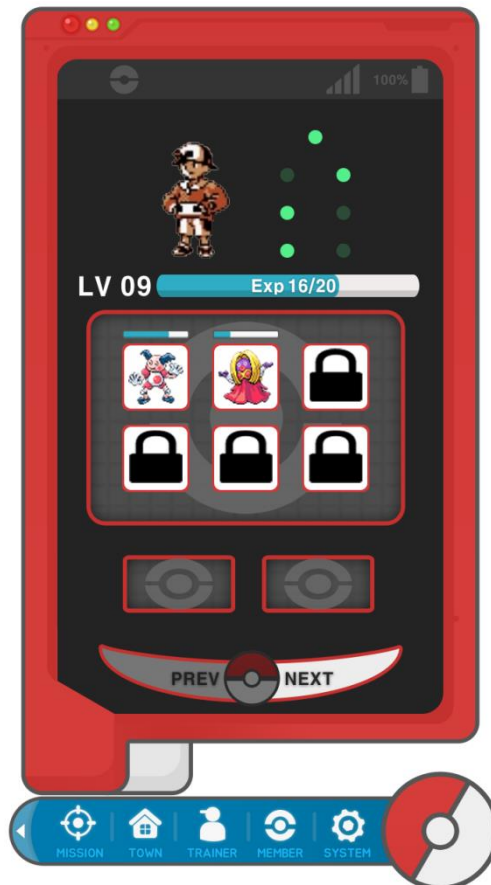
트레이너 능력 트리 (확정 X, 회의 필요)	
설명	<ul style="list-style-type: none"> ■ 트레이너 이미지 옆에 표시되는 작은 점들 ■ 트레이너가 스킬을 획득할때마다 특정 점이 밝아진다
예시	 <p>그림 5. 예시 이미지 - 어떤 레벨에 어떤 걸 선택했는지 점으로 간단하게 알 수 있도록 하는게 목표</p>
연출 효과	3-2-8 스킬 팝업창 참조
의도	1. 어떤 스킬을 획득했느냐에 따라 트레이너의 효율이 다르기 때문에 한눈에 알 수 있게 하는 요소가 필요

3-2-3 레벨

레벨 (확정 X, 회의 필요)	
설명	<ul style="list-style-type: none"> ■ 트레이너가 스킬을 찍기 위한 일종의 조건 ■ 레벨을 올리기 위한 조건은 3-2-4 경험치 참조 ■ 특정 레벨 달성 시에는 스킬을 획득 할 수 있다
예시 (유사 게임)	 <p>그림 6 예시 이미지 - 경험치를 쌓아 레벨을 올리고 스킬을 찍는다는 개념은 다른 RPG 와 비슷하다</p>
연출 효과	3-2-8 스킬 팝업창 참조
의도	1. 어떤 스킬을 획득했느냐에 따라 트레이너의 효율이 다르기 때문에 한눈에 알 수 있게 하는 요소가 필요

3-2-4 경험치

경험치는 트레이너가 레벨을 올리기 위한 조건이다. 미션을 진행하면 경험치가 1 씩 오르게 되고 각 레벨의 요구조건에 맞게 경험치를 모았을시에는 경험치를 0 으로 만들고 레벨을 1 올린다. 요구 경험치는 'EXP 현재 경험치 / 필요 경험치' 로 나타낸다.



3-2-5 친밀도

친밀도는 진화 가능한 포켓몬이 진화할 수 있는 조건이다. 진화가 가능한 포켓몬이 트레이너와 미션을 완료할 때마다 일정 수치가 쌓이게 되고 진화가 가능한 친밀도까지 쌓이게 되면 유저가 선택해 진화를 할 수 있다

3-2-6 관리 포켓몬

관리 포켓몬은 간단히 말해서 미션에 나갈 수 있는 포켓몬을 뜻한다. 유저가 미션에 보내는 것이 트레이너이기 때문에 트레이너가 관리하는 포켓몬만 미션에 나갈 수 있다. 한 트레이너의 관리 포켓몬은 최대 6 마리(확정 X, 회의 필요)이고 최소 1 마리이다

3-2-7 잠금 창

아직 트레이너의 레벨이 낮아 사용할 수 없는 포켓몬 관리창을 뜻한다. 트레이너가 일정 레벨이 될 때마다 1 개씩 사용가능해져 최대 5 개까지 잠금을 풀 수 있다.(처음 1 개는 기본으로 주어짐)

3-2-8 스킬 버튼

트레이너의 스킬을 선택할 수 있는 팝업을 띄우는 버튼이다.

3-2-9 관리 버튼

트레이너의 관리 포켓몬을 변경할 수 있는 팝업을 띄우는 버튼이다.

3-2-10 이전 / 다음 버튼

현재 가지고 있는 트레이너가 여러명일 경우, 넘길 수 있는 버튼이다.