

# [SUMMONER]

## GUI 디자인 기획서

---

버전	1.2
작성일	2024.09.20
소속	팀 [SUMMONER] 기획부
작성자	김민선

# 버전 관리

문서 버전 Document Version	작성자 Author	작성 내용 Description	작성 일자 Date
0.1	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>기획서 디폴트 작성 서식 제작</li><li>목차 작성 및 화면 리스트업</li></ul>	2024.08.27
0.2	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>S-01 ~ S-03 화면 이미지 제작</li><li>A-01 ~ A-04 화면 이미지 제작</li></ul>	2024.08.28
0.3	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>게임 시작 화면, 스테이지 선택 화면 섹션 세부 내용 작성</li><li>메뉴창, 설정창 섹션 세부 내용 작성</li><li>전투 화면 섹션 스테이지 클리어 여부 관련 세부 내용 작성</li><li>S-03 ~ S-05, M-01 ~ M-02 화면 이미지 제작</li></ul>	2024.08.30
0.4	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>전투 화면 섹션 세부 내용 작성</li></ul>	2024.08.31
1.0	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>공통 설계 사항 섹션 추가 및 내용 작성</li><li>애니메이션 효과 섹션 세부 내용 작성</li></ul>	2024.09.01
1.1	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>메뉴 화면의 '메인화면으로', '게임 종료' 버튼 상호작용 시 알림창 출력하도록 수정</li><li>메뉴 화면에서 띄워지는 알림창 팝업 추가</li><li>알림창 오버레이 설명 수정</li></ul>	2024.09.16
1.2	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>스테이지 클리어 여부 출력 알림창 수정</li></ul>	2024.09.20
1.3	김민선	<ul style="list-style-type: none"><li>프롤로그, 에필로그 스토리 출력 화면 추가</li></ul>	2024.09.22

# 목차

## 게임 시작 화면

### 게임 플레이

처음부터 플레이

이어서 플레이

## 스토리 출력 화면

### NPC 간 대화

출력 사항

스킵 활성화

## 스테이지 선택 화면

### 스테이지 선택

플레이 가능

플레이 불가능

### 설정창

비디오 설정

오디오 설정

스토리 스킵 버튼 설정

## 전투 화면

### 플레이어의 턴

소환 진행

재소환 진행

상대 공격 진행

### 적의 턴

상대 공격 진행

### 스테이지 클리어 여부 안내

스테이지 클리어

스테이지 실패

### 애니메이션 효과

버튼 클릭 상호작용

버튼 선택 불가

화면 전환

플레이트 등장 효과

공격 효과

# 화면 리스트

화면 종류	분류	화면 이름	화면 ID	화면 설명	비고 / 관련 화면 ID
게임 시작 화면	공통 화면	Start Screen	S-01	게임 시작 시 출력되는 화면	S-01
	알림창	Alert_firstplay	A-01	처음부터 플레이 시 출력되는 팝업 알림창	
		Alert_saveplay	A-02	이어서 플레이 시 출력되는 팝업 알림창	
스테이지 선택 화면	공통 화면	Stage Select Screen	S-02	스테이지 선택을 위해 출력되는 화면	
전투 화면	공통 화면	Fight Screen	S-03	전투 시스템 실행을 위해 출력되는 화면	S-03
	알림창	Alert_clear	A-03	스테이지 클리어 시 출력되는 팝업 알림창	
		Alert_fail	A-04	스테이지 실패 시 출력되는 팝업 알림창	
스토리 출력 화면	공통 화면	Story Screen	S-04	스토리 및 NPC 간의 대화를 출력하는 화면	
		Prologue	S-P	프롤로그 스토리를 출력하는 화면	
		Epilogue	S-E	에필로그 스토리를 출력하는 화면	
	알림창	Alert_skip	A-05	스토리 스킵 설정 시 출력되는 팝업 알림창	S-04
메뉴창		Menu	M-01	게임 메뉴창 화면	
		Alert_nosave	A-06	자동저장된 부분까지만 저장됨을 알리기 위해 출력되는 팝업 알림창	M-01
설정창		Setting	M-02	게임 설정창 화면	

# 공통 설계 사항

대구분	중구분	설계 내용	비고
화면 해상도 비율	Default 값	화면은 2560 * 1440 (pixel) 크기를 기본으로 개발	
	비율 조정	16:9 비율을 유지하며, 최소 비율을 1920 * 1080 (pixel) 크기로 설계	
텍스트 글꼴 및 크기	제목 텍스트	<ul style="list-style-type: none"><li>글꼴은 ‘던파 비트비트체 V2’체를 사용</li><li>크기 : 20</li></ul>	화면 배치에 따라 글씨 크기는 변경될 수 있음
	버튼 텍스트	<ul style="list-style-type: none"><li>글꼴 : ‘Silver’체 사용</li><li>크기 : 10</li></ul>	
	알림창 내용 텍스트	<ul style="list-style-type: none"><li>글꼴 : ‘Silver’체 사용</li><li>크기 : 10</li></ul>	
	대사 텍스트	<ul style="list-style-type: none"><li>글꼴 : ‘Silver’체 사용</li><li>크기 : 10</li></ul>	
이미지 버튼 ui 입체 효과		이미지 버튼 ui의 입체 효과는 shade를 통해 만들어내며, 상호작용과 관계없이 출력됨	
팝업창 위치		팝업창은 항상 화면의 정중앙에 위치하며, 이동시킬 수 없음	

화면 이름	Start Screen	화면 ID	S-01	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > 화면 출력						



Description	
1	배경 이미지 - 중세 시대 배경 - 자연 풍경이거나 소환수와 함께 있는 주인공
2	게임 로고 디자인 - 제목 : SUMMONER - 디자인 자체 제작
3	‘처음부터’ 버튼 상호작용 시 세이브파일을 무시하고 처음부터 게임을 시작함
4	‘이어서’ 버튼 상호작용 시 세이브파일을 확인하고 마지막에 저장된 스테이지부터 게임을 시작함 세이브파일이 있는 경우에만 활성화됨
5	‘설정’ 버튼 상호작용 시 설정 팝업창을 출력함 (화면 M-02)
6	‘나가기’ 버튼 상호작용 시 게임을 종료함
Related Screen ID	
S-02, M-02	

화면 이름	Alert_firstplay	화면 ID	A-01	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > ‘처음부터’ 팝업						



Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움
2	‘처음부터’ 버튼 상호작용
3	‘처음부터 시작’ 팝업 알림창 출력
4	‘YES’ 버튼 상호작용 시 세이브파일을 삭제하고 처음부터 게임을 시작함
5	‘NO’ 버튼 상호작용 시 팝업 알림창 출력을 종료하고 원래 화면으로 되돌아감
Related Screen ID	
S-01	

화면 이름	Alert_saveplay	화면 ID	A-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > '이어서' 팝업						



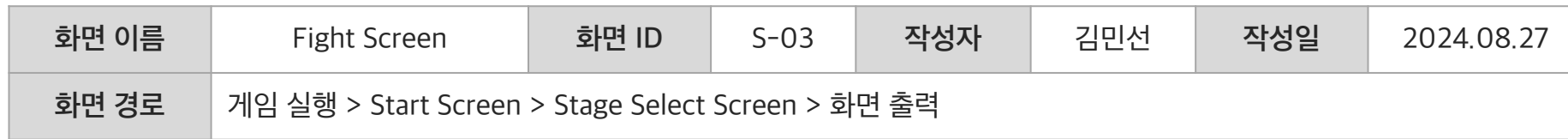
Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움
2	'이어서' 버튼 상호작용
3	'이어서 시작' 팝업 알림창 출력함 이때, 저장된 스테이지를 알림 문구로 출력함
4	'YES' 버튼 상호작용 시 세이브파일을 이어서 진행함
5	'NO' 버튼 상호작용 시 팝업 알림창 출력을 종료하고 원래 화면으로 되돌아감
Related Screen ID	
S-01	



화면 이름	Stage Select Screen	화면 ID	S-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > 화면 출력						



Description		
1	<b>배경 이미지</b> - 중세 시대 지도 - 종이 질감	
2	<b>스테이지 선택 버튼</b> - 상호작용이 가능한 경우 : 초록색 - 상호작용이 불가능한 경우 : 회색 - 상호작용하면 해당 스테이지로 이동함	
	버튼별 이동 스테이지	
	2-1	1스테이지
	2-2	2스테이지
	2-3	3스테이지
	2-4	4스테이지
	2-5	5스테이지
	2-6	6스테이지
	2-7	7스테이지
3	1~2스테이지 이미지 (평원 대표 이미지)	
4	3~4스테이지 이미지 (숲 대표 이미지)	
5	5~6스테이지 이미지 (오염지대 대표 이미지)	
6	7스테이지 이미지 (보스 이미지)	
Related Screen ID		
S-01, S-03, S-04, M-01		



Description	
1	<b>배경 이미지</b> - 위의 3/1은 풍경 배경 - 아래 3/2는 길 및 땅바닥
2	<b>스테이지 명 텍스트</b> 스테이지 번호와 함께 스테이지 명 출력
3	아군 플레이트
4	적군 플레이트
5	<b>‘소환’ 버튼</b> 상호작용 시 플레이트에 소환된 개체 출력
6	마나 개수 표시 ui
7	<b>‘턴 종료’ 버튼</b> 상호작용 시 적의 턴으로 넘어가며 모든 버튼 상호작용 불가해짐
8	<b>‘재소환’ 버튼</b> 상호작용 시 선택된 플레이트의 소환수 재소환 진행 후 개체 출력
9	현재 선택된 소환수 상태 표시 ui
Related Screen ID	
S-02, M-01	

화면 이름	Fight Screen	화면 ID	S-03	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > 화면 출력						



Description	
플레이트 설명	
1	<b>아군 플레이트</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이트 별로 번호가 매겨져 있음</li> <li>- 1번부터 순서대로 소환수를 채워 출력</li> </ul>
	플레이트 별 번호
	1-1 <b>1번 플레이트</b> 가장 먼저 채워지며, 순차공격시 가장 먼저 피격됨
	1-2 <b>2번 플레이트</b> 1번이 채워진 후 사용 가능하며, 1번 플레이트가 비었을 시 출력된 소환수는 1번 플레이트로 이동함
	1-3 <b>3번 플레이트</b> 1번과 2번 플레이트가 모두 채워진 후 사용 가능하며, 앞의 플레이트가 비워지면 소환수를 빈 플레이트로 이동시킴
2	<b>적 플레이트</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지마다 등장하는 적의 위치는 고정</li> <li>- 앞의 플레이트가 비어도 위치는 바뀌지 않음</li> </ul>
3	<b>플레이트 선택 전후 비교</b> 플레이트 선택 전에는 단색 이미지지만, 선택 후에는 테두리가 있는 투명 이미지로 변경됨
Related Screen ID	
S-02	

화면 이름	Fight Screen	화면 ID	S-03	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > 화면 출력						



Description	
마나 개수 표시 ui 설명	
1	<b>소환 및 재소환 시 마나 소모</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 소환은 한 번 당 1개씩 소모</li><li>- 재소환은 소환할수록 +1개씩 소모량 늘어남 1번째 : 1개 2번째 : 1+1=2개 3번째 : 2+1=3개 ...</li></ul>
2	<b>마나 개수 표시 방식</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 최대 마나 개수는 10개이며 붉은색 이미지</li><li>- 마나가 줄어드는 개수만큼 회색 이미지로 변경되며 변수 숫자 차감됨</li></ul>
Related Screen ID	
S-02	

화면 이름	Fight Screen	화면 ID	S-03	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > 화면 출력						

Description	
1	소환수 이미지
2	<p>현재 소환수의 상태이상 여부 표시 이미지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상태이상의 종류에 따라 이미지 변경</li> <li>- 상태이상 종류</li> </ul> <p>중독 : 보라색 (po)  혼란 : 파란색 (cn)  저주 : 검은색 (cu)  화상 : 빨간색 (brn)  흡혈 : 분홍색 (bls)</p>
3	소환수의 체력 표시바
4	현재 소환수가 사용 가능한 일반 공격 아이콘
5	현재 소환수가 사용 가능한 특수 공격 아이콘
Related Screen ID	
S-02	

화면 이름	Alert_clear	화면 ID	A-03	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > Fight Screen > 스테이지 클리어 시 팝업						

Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
2	‘스테이지 클리어 여부’ 팝업 알림창 출력
3	스테이지 클리어 텍스트 출력
4	‘처음부터 다시하기’ 버튼 상호작용 시 현 스테이지를 처음부터 다시 시작
5	‘다음 스테이지로’ 버튼 상호작용 시 다음 스테이지로 바로 이동
Related Screen ID	
S-02, S-03	

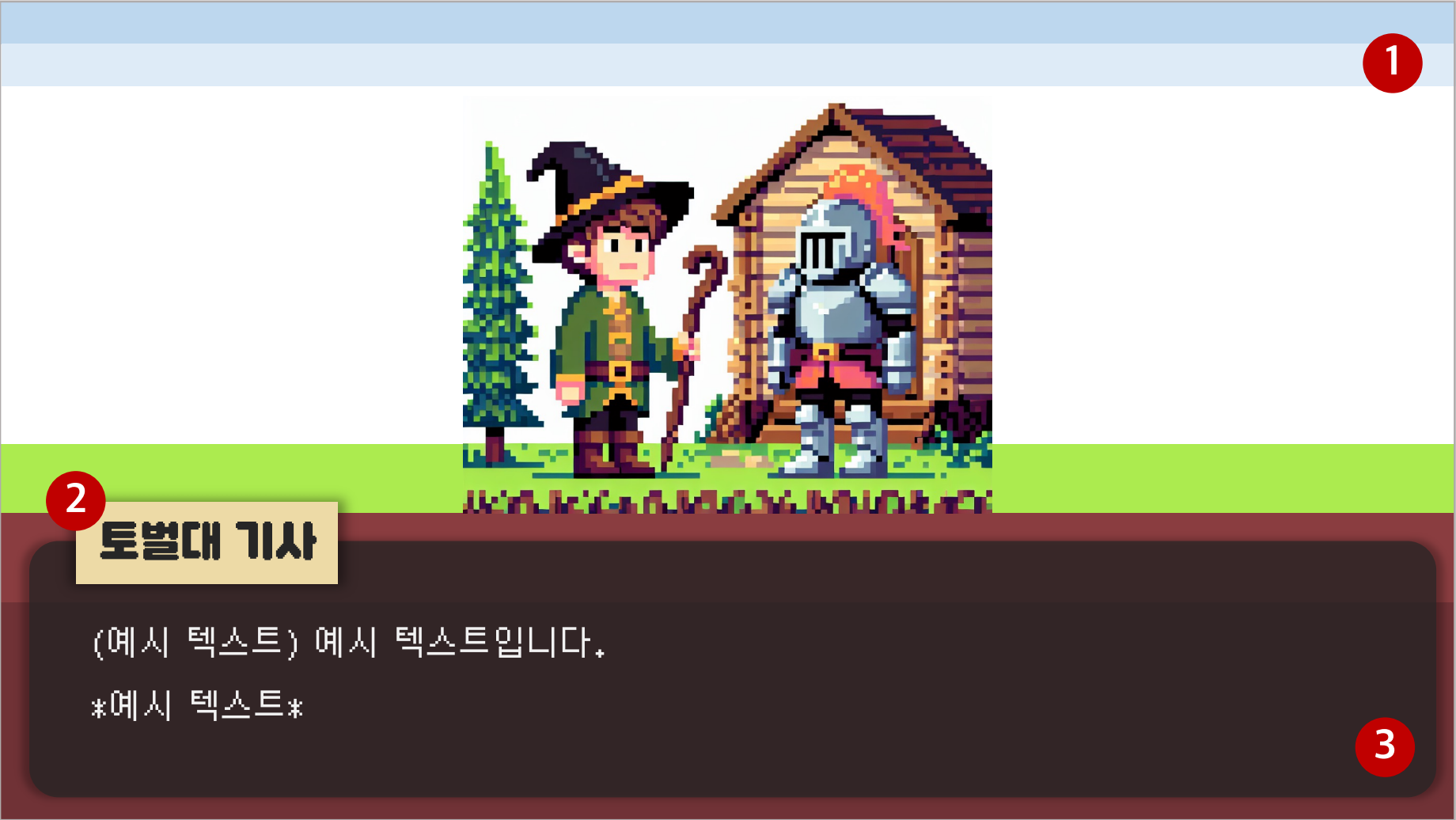
Related Screen ID





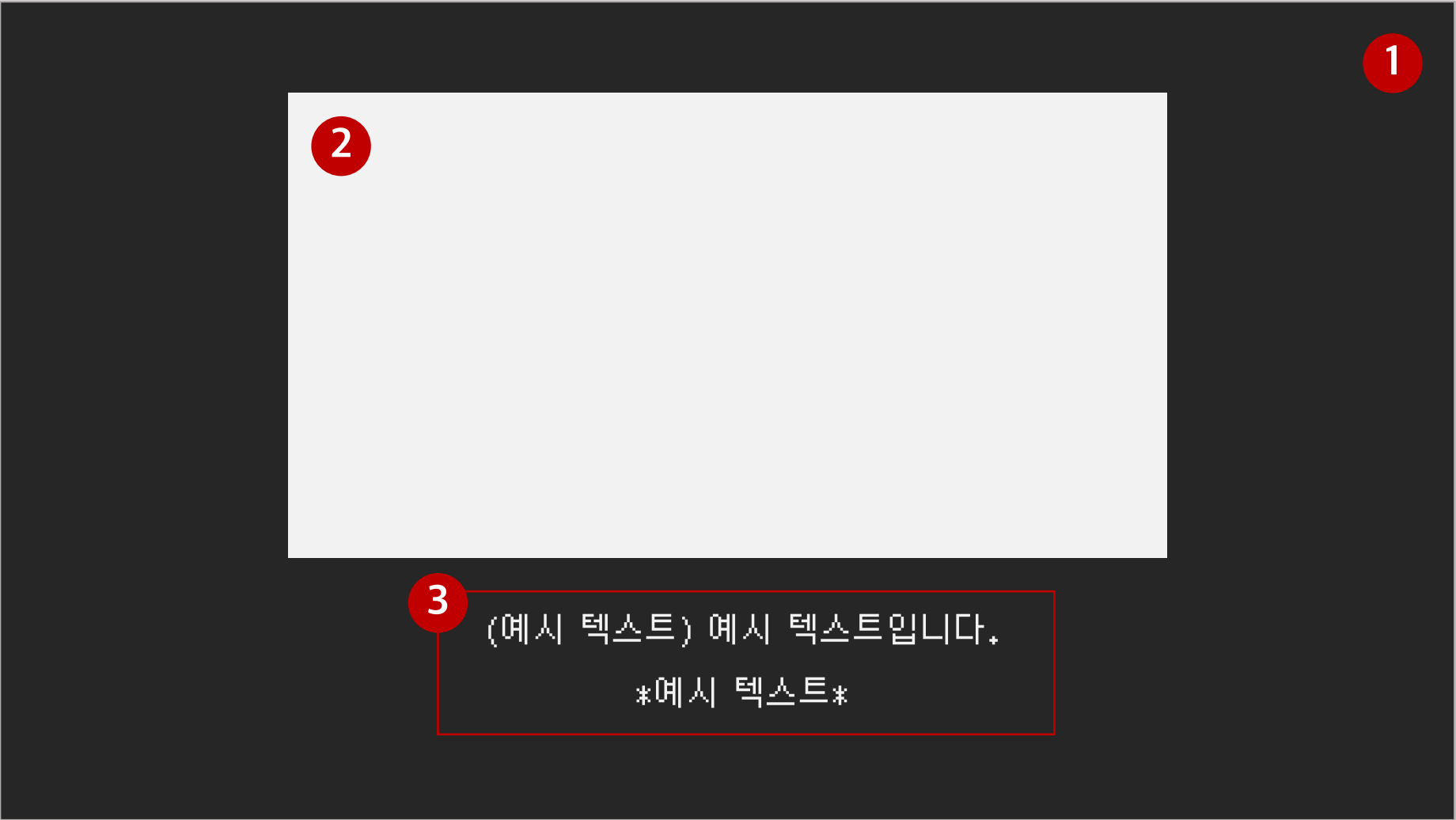


화면 이름	Story Screen	화면 ID	S-04	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > 화면 출력						



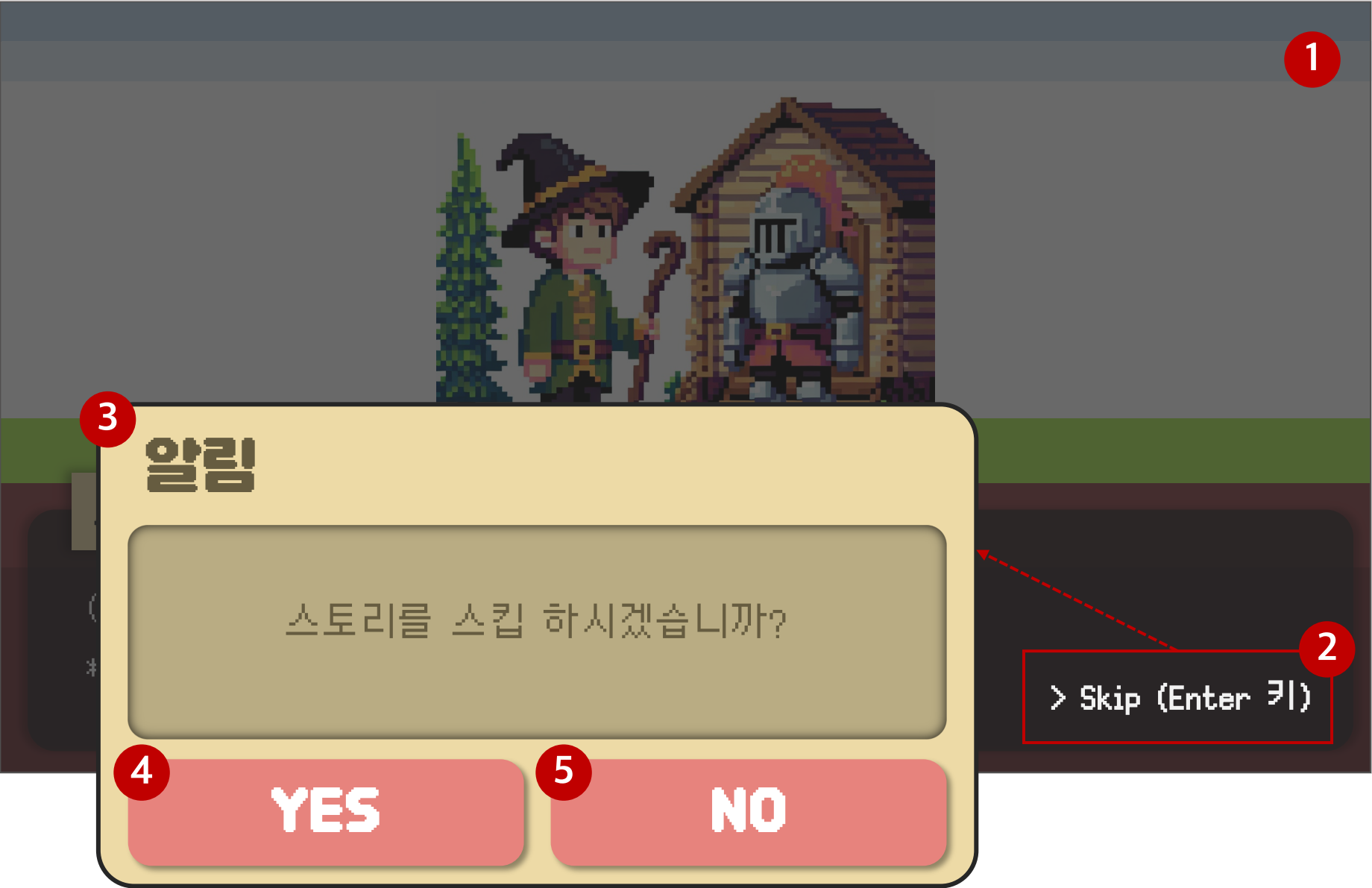
Description	
1	배경 및 화면 애니메이션 출력 - 스테이지의 스토리에 맞는 배경 및 npc의 움직임 구현 - npc는 한 화면에 최대 3명까지 등장 가능
2	네임태그 출력되는 대사의 대상 이름을 출력
3	대사 출력창 네임태그의 대상이 말하는 내용 출력
Related Screen ID	
S-02, S-04	

화면 이름	Prologue / Epilogue	화면 ID	S-P / S-E	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > 화면 출력						



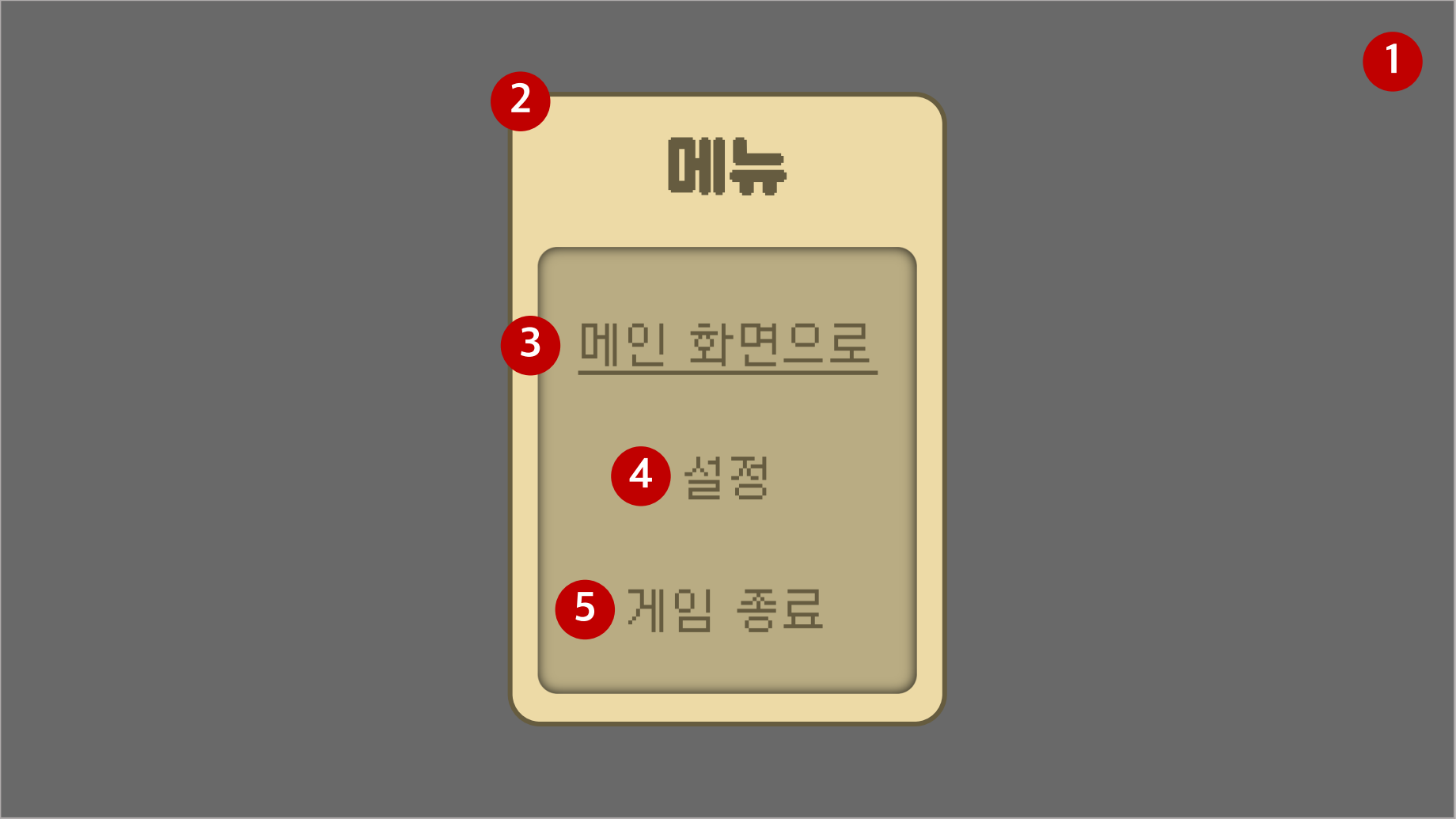
Description	
1	검은 단색 배경
2	스토리 이미지 출력되는 대사에 맞는 이미지를 출력 (자세한 내용은 프롤로그/에필로그 시나리오 스토리보드 참고)
3	스토리 대사 시나리오에 따라 대사를 출력
Related Screen ID	
S-02	

화면 이름	Alert_skip	화면 ID	A-06	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > Story Screen > 스토리 스킵 활성화 시						



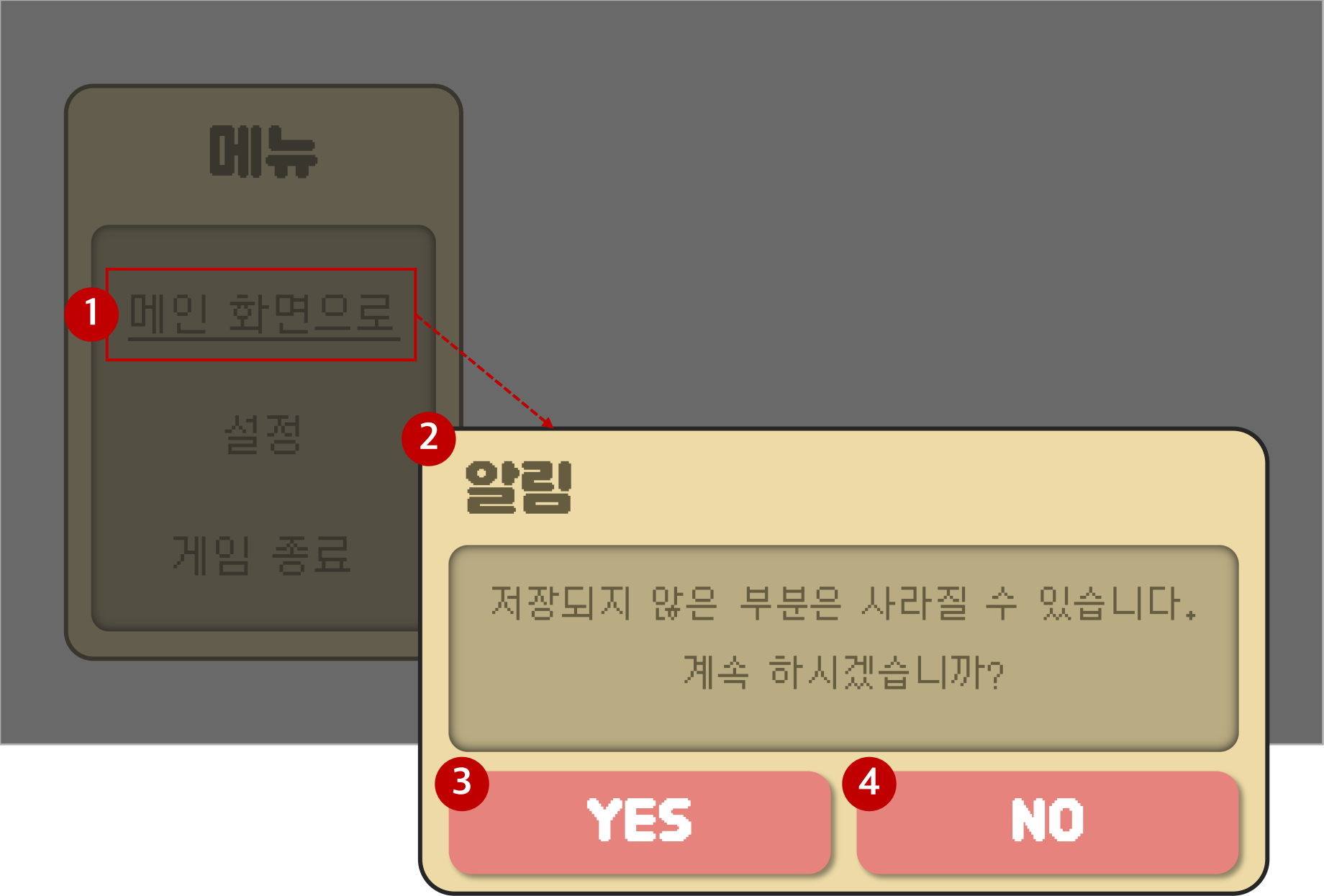
Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움
2	Skip 버튼 - 스토리 스킵 기능 활성화된 경우 출력 - 마우스로만 조작 설정 활성화인 경우 스킵 버튼 상호작용 or Enter - 마우스로만 조작 설정 비활성화인 경우 스킵 버튼 상호작용
3	스토리 스킵 팝업 알림창 출력
4	'YES' 버튼 상호작용 시 스토리 출력 종료 후 스테이지의 전투 화면 출력
5	'NO' 버튼 상호작용 시 팝업 알림창 및 오버레이 스크린 출력 종료
Related Screen ID	
S-02, S-P, S-E, S-04	

화면 이름	Menu	화면 ID	M-01	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Stage Select Screen / Fight Screen / Story Screen > ‘esc’ 키 팝업						



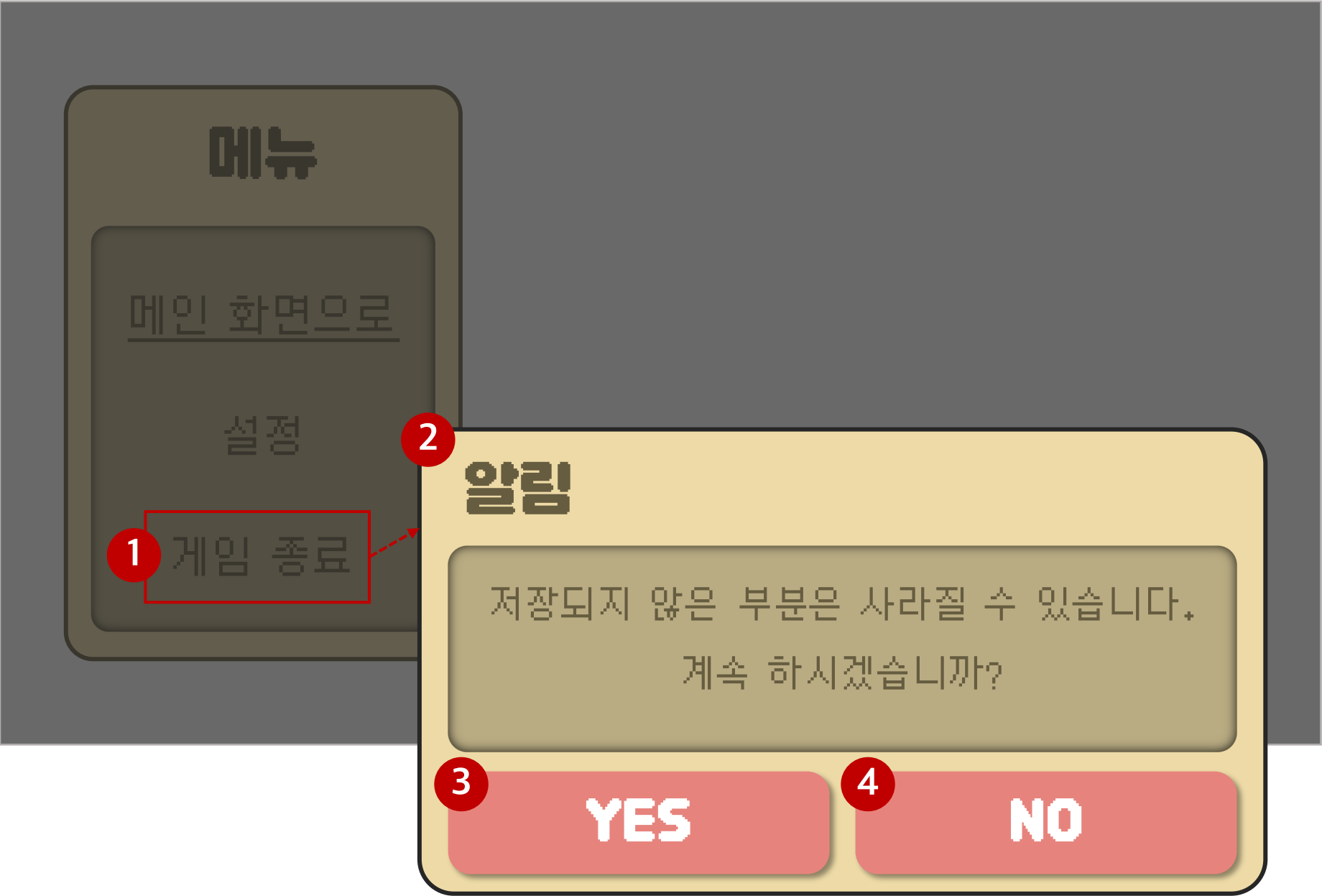
Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움
2	‘메뉴’ 팝업창
3	‘메인 화면으로’ 버튼 상호작용 시 자동 저장된 부분까지만 저장됨을 알리는 알림창 출력 위에 커서 올릴 시 밀줄 생김
4	‘설정’ 버튼 상호작용 시 설정 팝업창 출력 위에 커서 올릴 시 밀줄 생김
5	‘게임 종료’ 버튼 상호작용 시 자동 저장된 부분까지만 저장됨을 알리는 알림창 출력 위에 커서 올릴 시 밀줄 생김
Related Screen ID	
S-02, S-03, S-04	

화면 이름	Alert_nosave	화면 ID	A-07	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Stage Select Screen / Fight Screen / Story Screen > ‘esc’ 키 팝업 > ‘메인 화면으로’ 버튼 상호작용						



Description	
1	‘메인 화면으로’ 텍스트 버튼 상호작용
2	저장되지 않은 부분이 사라질 수 있음을 알리는 알림창 출력
3	‘YES’ 버튼 상호작용 시 게임 시작 화면으로 이동
4	‘NO’ 버튼 상호작용 시 팝업 알림창 출력 종료
Related Screen ID	
S-02, S-03, S-04	

화면 이름	Alert_nosave	화면 ID	A-07	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Stage Select Screen / Fight Screen / Story Screen > ‘esc’ 키 팝업 > ‘게임 종료’ 버튼 상호작용						



Description	
1	‘게임 종료’ 텍스트 버튼 상호작용
2	저장되지 않은 부분이 사라질 수 있음을 알리는 알림창 출력
3	‘YES’ 버튼 상호작용 시 게임 시작 화면으로 이동
4	‘NO’ 버튼 상호작용 시 팝업 알림창 출력 종료
Related Screen ID	
S-02, S-03, S-04	

화면 이름	Setting	화면 ID	M-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > (메뉴 선택 >) '설정' 팝업						



Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움
2	'설정' 팝업창
3	'비디오 설정' 버튼 - 상호작용 시 비디오 설정 화면 출력 - 해상도와 화면 설정 가능
4	'오디오 설정' 버튼 - 상호작용 시 오디오 설정 화면 출력 - 마스터 볼륨과 배경음, 효과음 조절 가능
5	'게임 플레이 설정' 버튼 - 상호작용 시 게임 플레이 설정 화면 출력 - 스토리 스킵 기능 활성화 여부 설정 가능
6	창 종료 버튼
Related Screen ID	
S-01, S-02, S-03, S-04	

화면 이름	Setting	화면 ID	M-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > (메뉴 선택 >) '설정' 팝업 > 'Video' 선택						



Description	
1	'비디오 설정' 버튼 상호작용
2	해상도 설정 텍스트
3	해상도 설정 라디오 박스 <ul style="list-style-type: none"><li>- 16:9 비율 유지</li><li>- 조건 1 : 1920 * 1080</li><li>조건 2 : 2560 * 1440</li><li>조건 3 : 3840 * 2160</li></ul>
4	화면 설정 텍스트
5	화면 설정 라디오 박스 <ul style="list-style-type: none"><li>- 전체 화면 및 창모드 설정</li><li>- 조건 1 : 전체 화면</li><li>조건 2 : 전체 창모드</li><li>조건 3 : 창모드</li></ul>
Related Screen ID	
S-01, S-02, S-03, S-04	



화면 이름	Setting	화면 ID	M-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > (메뉴 선택 >) '설정' 팝업 > 'Audio' 선택						



Description	
1	'오디오 설정' 버튼 상호작용
2	마스터 볼륨 설정 텍스트
3	마스터 볼륨 설정 슬라이더 0부터 100까지 설정 가능
4	배경음 볼륨 설정 텍스트
5	배경음 볼륨 설정 슬라이더 0부터 100까지 설정 가능
6	효과음 볼륨 설정 텍스트
7	효과음 볼륨 설정 슬라이더 0부터 100까지 설정 가능
Related Screen ID	
S-01, S-02, S-03, S-04	

화면 이름	Setting	화면 ID	M-02	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > (메뉴 선택 >) '설정' 팝업 > 'Game Play' 선택						

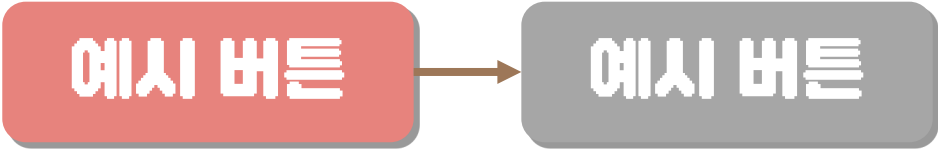


Description	
1	'게임 플레이 설정' 버튼 상호작용
2	스토리 스킵 기능 설정 텍스트
3	스토리 스킵 기능 체크 박스 활성화 시 스토리 스킵 기능 활성화 및 대화창 스킵 가능 텍스트 출력
4	마우스로만 조작 가능 설정 텍스트
5	마우스로만 조작 가능 설정 체크 박스 활성화 시 마우스로만 조작 가능해지며, 키보드 사용 불가능해짐
6	키 설정 안내 텍스트 - 키보드 사용 시 활성화된 키의 기능 안내 - 조작키 종류 ←, → (화살표) : 플레이트 이동 Z : 소환 X : 재소환 C : 일반 공격 U : 특수 공격
Related Screen ID	
S-01, S-02, S-03, S-04	

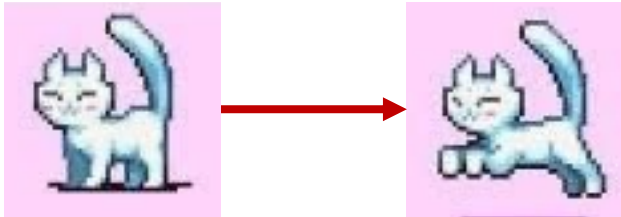






# 애니메이션 효과

효과 적용 ui		효과 설명	비고
텍스트 버튼	버튼에 커서 올릴 시	<div>원래 텍스트 색보다 진하게 변경 양 옆에 '&gt;', '&lt;' 모양의 화살표 표시 출력</div> <div>예시 버튼 → &gt; 예시 버튼 &lt;</div>	
	클릭 시	<div>텍스트 색이 회색으로 변경 양 옆에 '&gt;', '&lt;' 모양의 화살표 표시 출력</div> <div>예시 버튼 → &gt; 예시 버튼 &lt;</div>	
	비활성화	<div>원래 텍스트 색보다 연하게 변경</div> <div>예시 버튼 → 예시 버튼</div>	

# 애니메이션 효과

효과 적용 ui		효과 설명	비고
이미지 버튼	버튼에 커서 올릴 시	변경되지 않음 	
	클릭 시	원래 이미지 색보다 진하게 변경 	
	비활성화	회색으로 변경 	

# 애니메이션 효과

효과 적용 ui		효과 설명				비고		
소환수 default 움직임		위아래로 1픽셀씩 이동 (에셋 idle)				에셋마다 다른 추후 적용하지 않을 가능성 높음		
소환수 공격 애니메이션	공격 시 개체 ui	위아래로 뛰는 모션 or 옆으로 이동하는 모션 						
	특수 공격 애니메이션	고양이		여우		늑대		일반 공격은 애니메이션 없음
		토끼		뱀		독수리		
소환수 피격 애니메이션		피격 시 살짝 뒤로 이동 → 검은색으로 변경 → 정상 이미지로 변경 → 제자리로 돌아옴 (포켓몬 도트 피격 모션과 비슷)						

# 애니메이션 효과

효과 적용 ui		효과 설명	비고
적 몸 default 움직임		위아래로 1픽셀씩 이동 (에셋 idle)	에셋마다 다름 추후 적용하지 않을 가능성 높음
적 몸 공격 애니메이션	공격 시 개체 ui	위아래로 뛰는 모션 or 에셋의 공격 모션	보스 몸의 경우 공격의 종류에 따라서 모션이 달라짐 (에셋 사용 시 설정)
적 피격 애니메이션		피격 시 살짝 뒤로 이동 → 검은색으로 변경 → 정상 이미지로 변경 → 제자리로 돌아옴 (포켓몬 도트 피격 모션과 비슷)	