

[SUMMONER]

GUI 디자인 기획서

버전	1.0
작성일	2024.09.01
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">기획서 디폴트 작성 서식 제작목차 작성 및 화면 리스트업	2024.08.27
0.2	김민선	<ul style="list-style-type: none">S-01 ~ S-03 화면 이미지 제작A-01 ~ A-04 화면 이미지 제작	2024.08.28
0.3	김민선	<ul style="list-style-type: none">게임 시작 화면, 스테이지 선택 화면 섹션 세부 내용 작성메뉴창, 설정창 섹션 세부 내용 작성전투 화면 섹션 스테이지 클리어 여부 관련 세부 내용 작성S-03 ~ S-05, M-01 ~ M-02 화면 이미지 제작	2024.08.30
0.4	김민선	<ul style="list-style-type: none">전투 화면 섹션 세부 내용 작성	2024.08.31
1.0	김민선	<ul style="list-style-type: none">공통 설계 사항 섹션 추가 및 내용 작성애니메이션 효과 섹션 세부 내용 작성1차 배포 진행	2024.09.01

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	
		Alert_playagain	A-05	스테이지 실패 후 처음부터 다시 스테이지를 출력할지 확인하는 팝업 알림창	
스토리 출력 화면	공통 화면	Story Screen	S-04	스토리 및 NPC 간의 대화를 출력하는 화면	S-04
	알림창	Alert_skip	A-06	스토리 스킵 설정 시 출력되는 팝업 알림창	
메뉴창		Menu	M-01	게임 메뉴창 화면	
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">글꼴은 ‘던파 비트비트체 V2’체를 사용크기 : 20	화면 배치에 따라 글씨 크기는 변경될 수 있음
	버튼 텍스트	<ul style="list-style-type: none">글꼴 : ‘Silver’체 사용크기 : 10	
	알림창 내용 텍스트	<ul style="list-style-type: none">글꼴 : ‘Silver’체 사용크기 : 10	
	대사 텍스트	<ul style="list-style-type: none">글꼴 : ‘Silver’체 사용크기 : 10	
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 세이프파일을 무시하고 처음부터 게임을 시작함
4	‘이어서’ 버튼 상호작용 시 세이프파일을 확인하고 마지막에 저장된 스테이지부터 게임을 시작함 세이프파일이 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 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
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 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
2	‘이어서’ 버튼 상호작용
3	‘이어서 시작’ 팝업 알림창 출력함 이때, 저장된 스테이지를 알림 문구로 출력함
4	‘YES’ 버튼 상호작용 시 세이프파일을 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	배경 이미지 <ul style="list-style-type: none">- 중세 시대 지도- 종이 질감	
2	스테이지 선택 버튼 <ul style="list-style-type: none">- 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		

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						

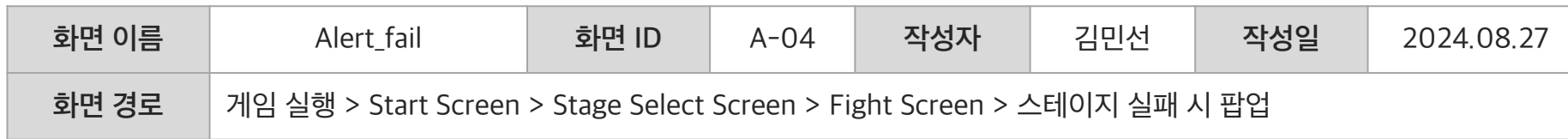


Description	
1	배경 이미지 <ul style="list-style-type: none"> - 위의 3/1은 풍경 배경 - 아래 3/2는 길 및 땅바닥
2	스테이지 명 텍스트 <ul style="list-style-type: none"> 스테이지 번호와 함께 스테이지 명 출력
3	아군 플레이트
4	적군 플레이트
5	‘소환’ 버튼 <ul style="list-style-type: none"> 상호작용 시 플레이트에 소환된 개체 출력
6	마나 개수 표시 ui
7	‘턴 종료’ 버튼 <ul style="list-style-type: none"> 상호작용 시 적의 턴으로 넘어가며 모든 버튼 상호작용 불가해짐
8	‘재소환’ 버튼 <ul style="list-style-type: none"> 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						

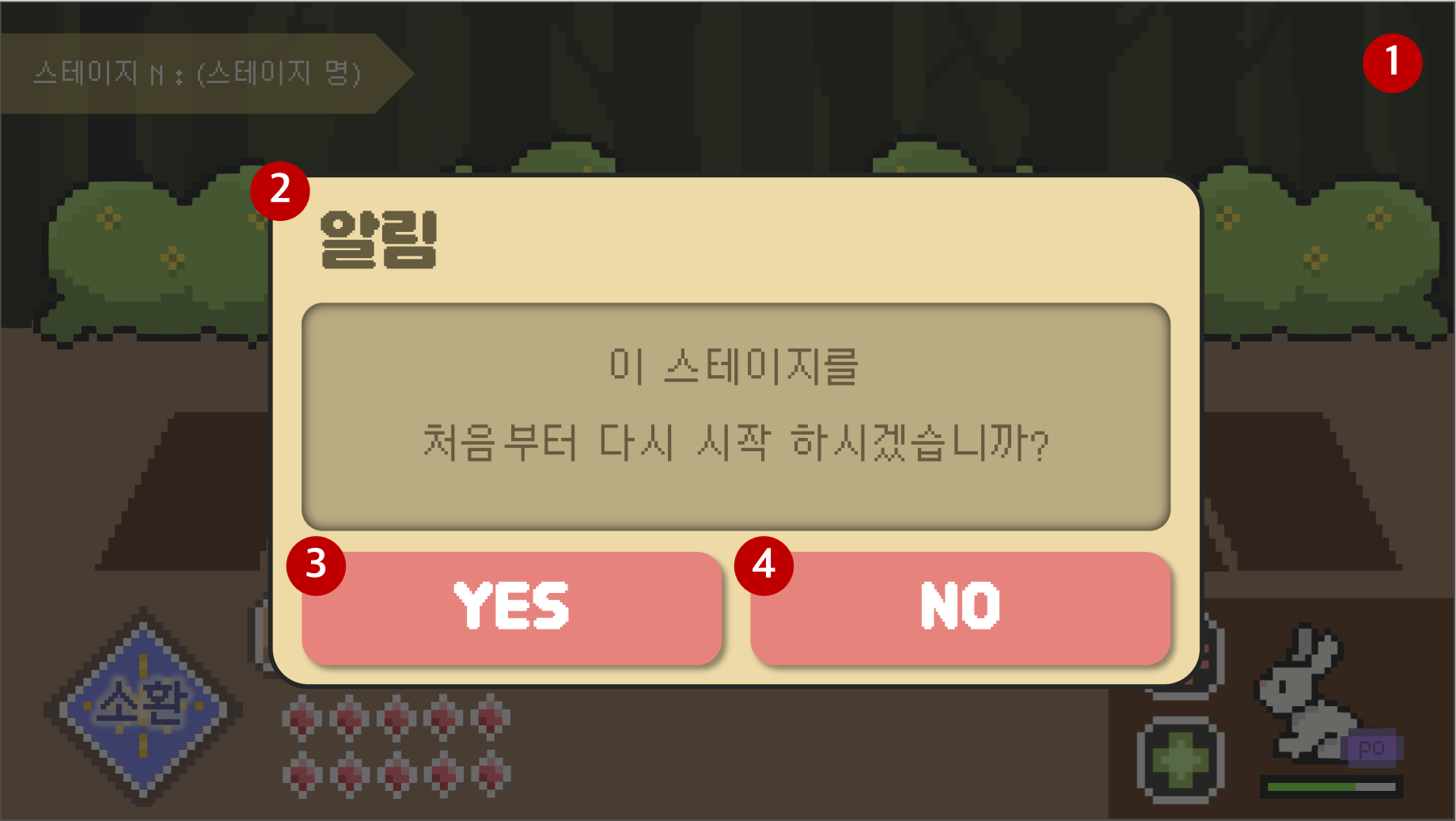


Description	
플레이트 설명	
1	아군 플레이트 <ul style="list-style-type: none"> - 플레이트 별로 번호가 매겨져 있음 - 1번부터 순서대로 소환수를 채워 출력
	플레이트 별 번호
	1-1 1번 플레이트 가장 먼저 채워지며, 순차공격시 가장 먼저 피격됨
	1-2 2번 플레이트 1번이 채워진 후 사용 가능하며, 1번 플레이트가 비었을 시 출력된 소환수는 1번 플레이트로 이동함
2	1-3 3번 플레이트 1번과 2번 플레이트가 모두 채워진 후 사용 가능하며, 앞의 플레이트가 비워지면 소환수를 빈 플레이트로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



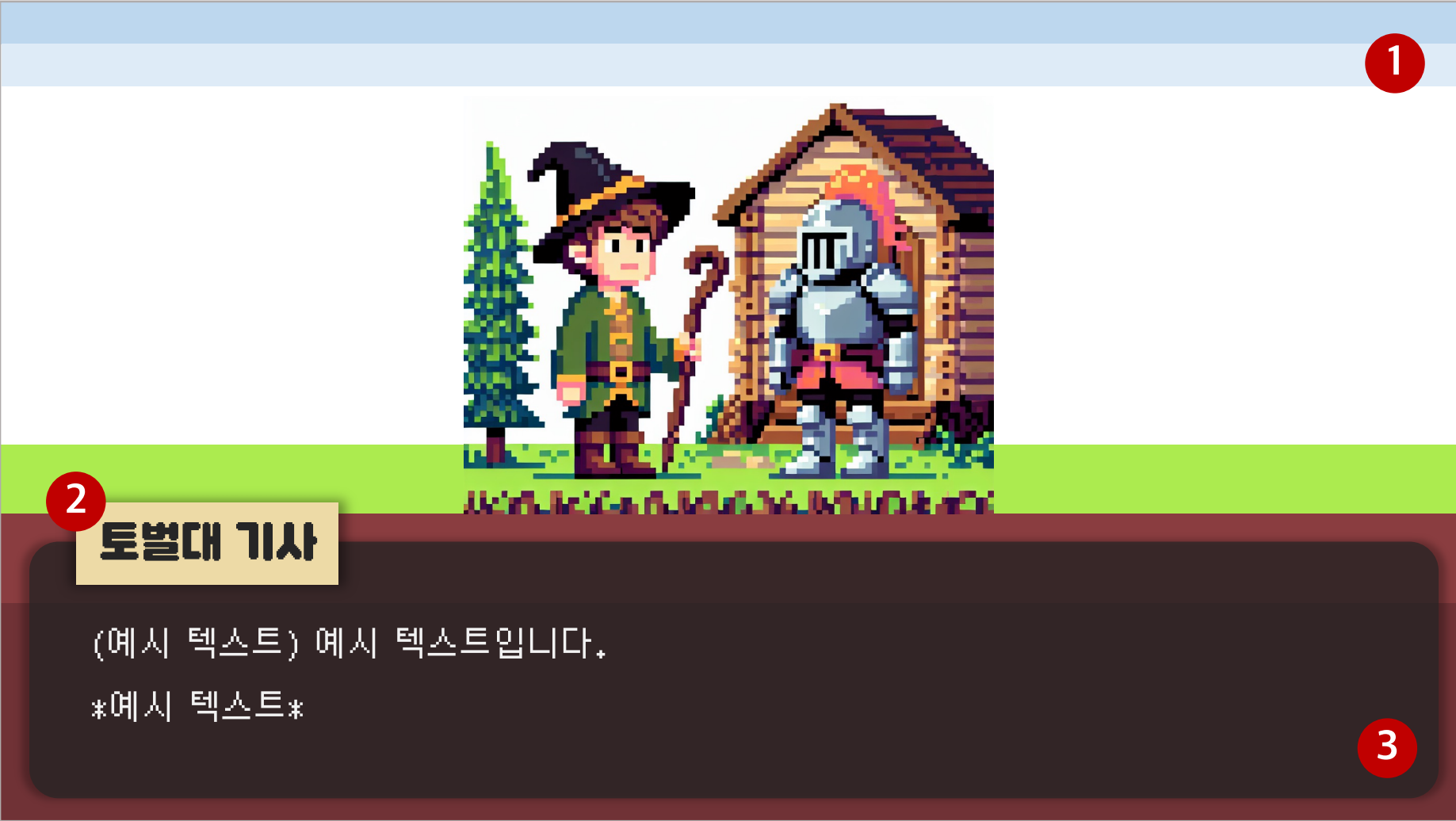
Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
2	스테이지 실패 문구 출력
Related Screen ID	
S-02, S-03	

화면 이름	Alert_playagain	화면 ID	A-05	작성자	김민선	작성일	2024.08.27
화면 경로	게임 실행 > Start Screen > Stage Select Screen > Fight Screen > 스테이지 실패 시 팝업 > 아무 상호작용						



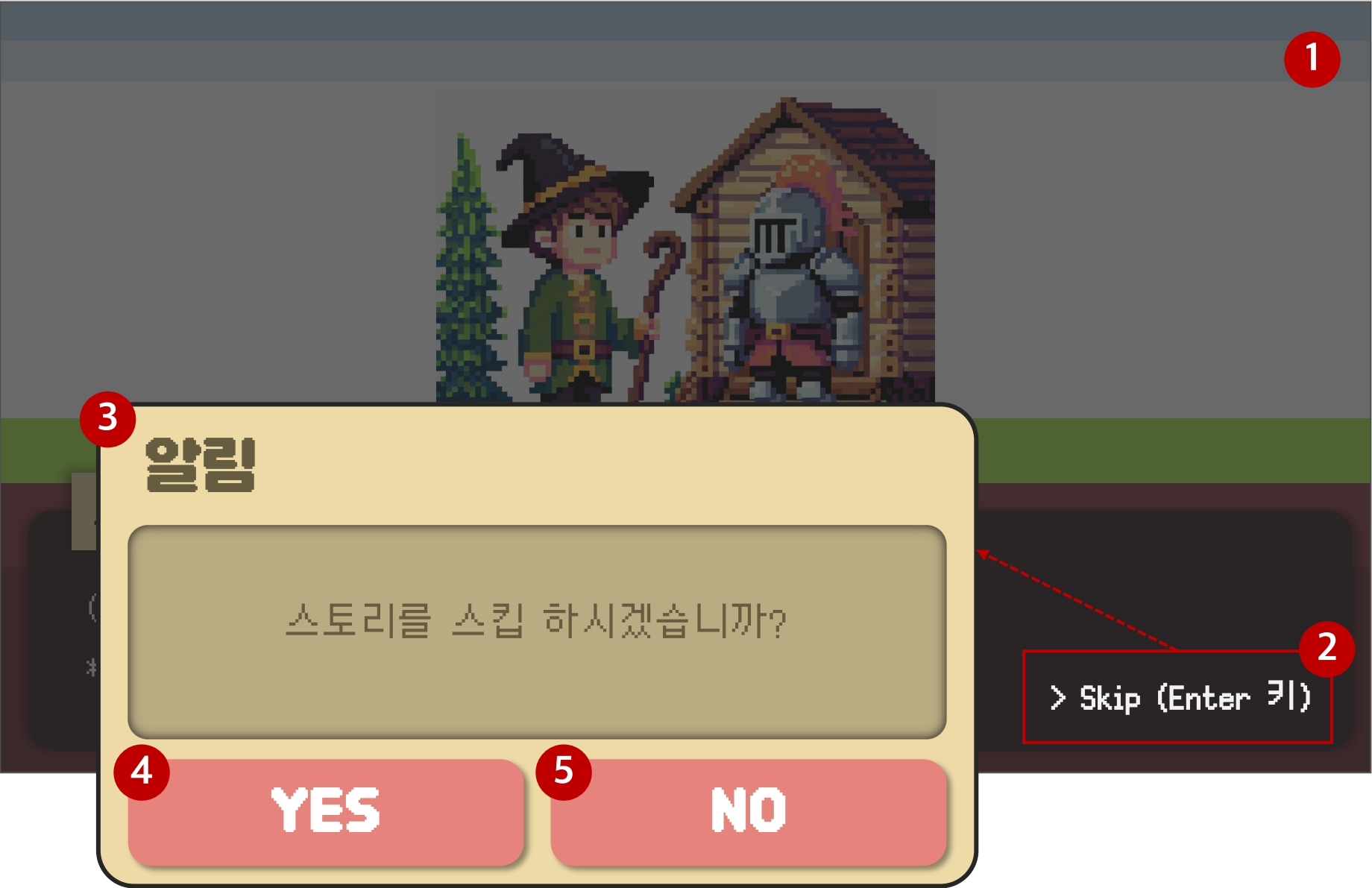
Description	
1	검정 오버레이 스크린 - 버튼 및 소환수 상호작용 불가 - 스크린에 한차례 레이어를 씌움 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
2	‘스테이지 다시 시작’ 팝업 알림창 출력
3	‘YES’ 버튼 상호작용 시 해당 스테이지 처음부터 다시 시작
4	‘NO’ 버튼 상호작용 시 스테이지 선택 화면으로 이동
Related Screen ID	
S-02, S-03	

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						



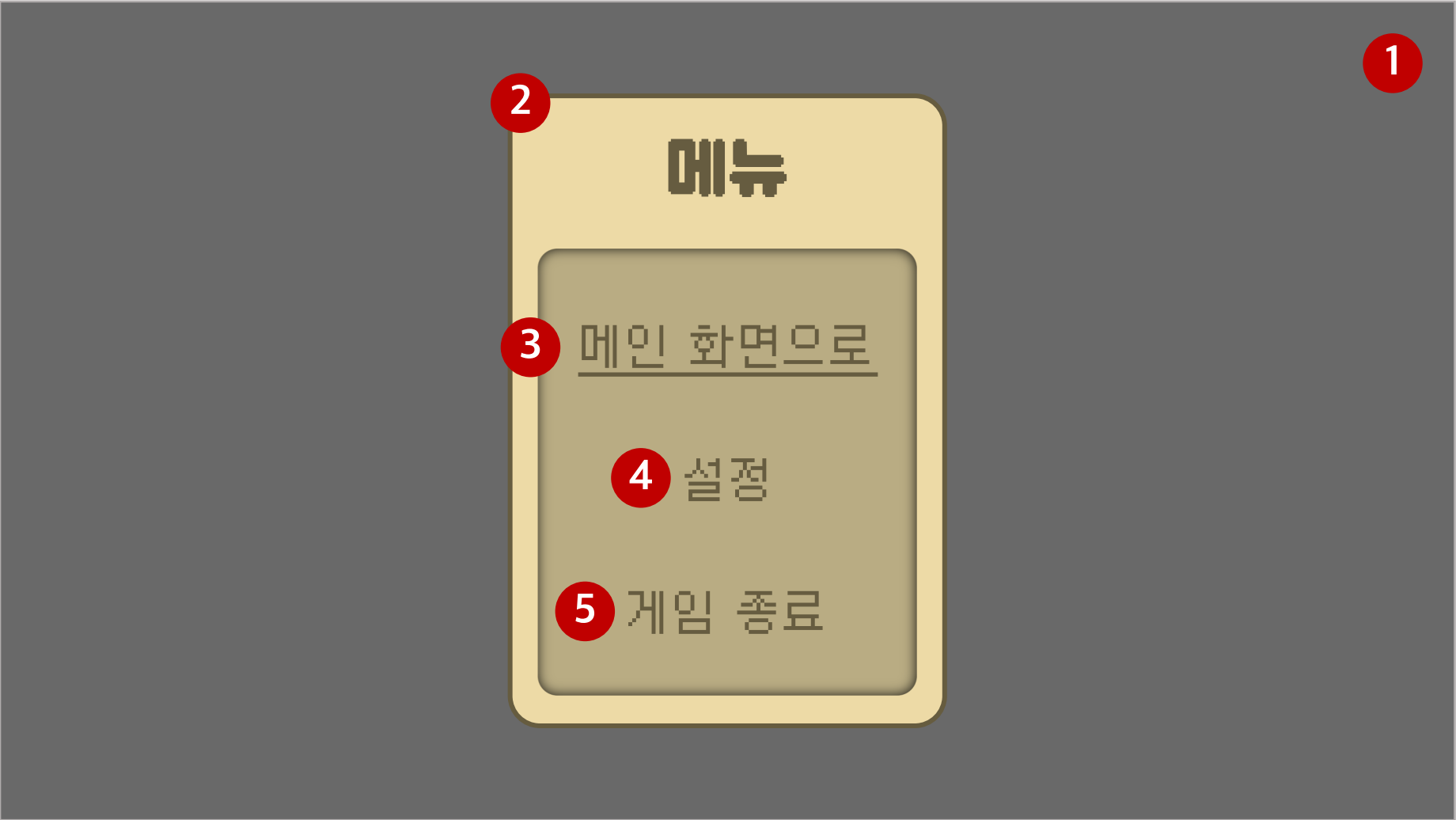
Description	
1	배경 및 화면 애니메이션 출력 - 스테이지의 스토리에 맞는 배경 및 npc의 움직임 구현 - npc는 한 화면에 최대 3명까지 등장 가능
2	네임태그 출력되는 대사의 대상 이름을 출력
3	대사 출력창 네임태그의 대상이 말하는 내용 출력
Related Screen ID	
S-02, S-04	

화면 이름	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 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
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-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 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
2	‘메뉴’ 팝업창
3	‘메인 화면으로’ 버튼 상호작용 시 게임 시작 화면으로 전환 위에 커서 올릴 시 밑줄 생김
4	‘설정’ 버튼 상호작용 시 설정 팝업창 출력 위에 커서 올릴 시 밑줄 생김
5	‘게임 종료’ 버튼 상호작용 시 게임 종료 위에 커서 올릴 시 밑줄 생김
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 - 아무 키 + 마우스 클릭에 넘기기 가능
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">- 16:9 비율 유지- 조건 1 : 1920 * 1080조건 2 : 2560 * 1440조건 3 : 3840 * 2160
4	화면 설정 텍스트
5	화면 설정 라디오 박스 <ul style="list-style-type: none">- 전체 화면 및 창모드 설정- 조건 1 : 전체 화면조건 2 : 전체 창모드조건 3 : 창모드
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						


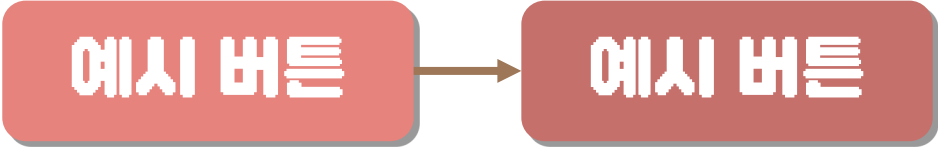
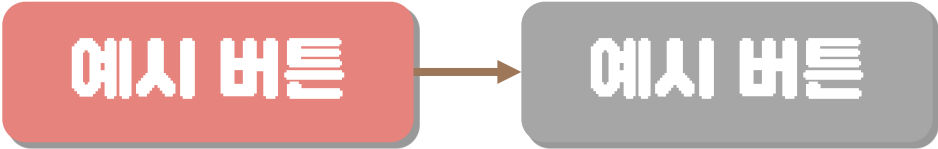


Description	
1	'게임 플레이 설정' 버튼 상호작용
2	스토리 스킵 기능 설정 텍스트
3	스토리 스킵 기능 체크 박스 활성화 시 스토리 스킵 기능 활성화 및 대화창 스킵 가능 텍스트 출력
4	마우스로만 조작 가능 설정 텍스트
5	마우스로만 조작 가능 설정 체크 박스 활성화 시 마우스로만 조작 가능해지며, 키보드 사용 불가능해짐
6	키 설정 안내 텍스트 - 키보드 사용 시 활성화된 키의 기능 안내 - 조작키 종류 ←, → (화살표) : 플레이트 이동 Z : 소환 X : 재소환 C : 일반 공격 U : 특수 공격
Related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

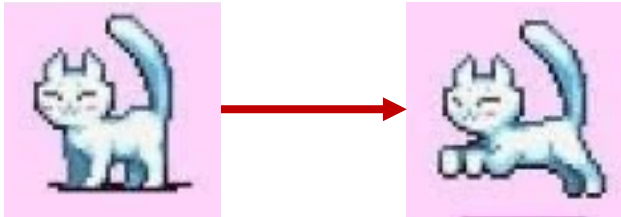






애니메이션 효과

효과 적용 ui		효과 설명	비고
텍스트 버튼	버튼에 커서 올릴 시	<div>원래 텍스트 색보다 진하게 변경 양 옆에 '>', '<' 모양의 화살표 표시 출력</div> <div>예시 버튼 → > 예시 버튼 <</div>	
	클릭 시	<div>텍스트 색이 회색으로 변경 양 옆에 '>', '<' 모양의 화살표 표시 출력</div> <div>예시 버튼 → > 예시 버튼 <</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 다름 추후 적용하지 않을 가능성 높음	
소환수 공격 애니메이션	공격 시 개체 ui	위아래로 뛰는 모션 or 옆으로 이동하는 모션 				
	특수 공격 애니메이션	고양이		여우		일반 공격은 애니메이션 없음
		토끼		뱀		
				늑대		
소환수 피격 애니메이션		피격 시 살짝 뒤로 이동 → 검은색으로 변경 → 정상 이미지로 변경 → 제자리로 돌아옴 (포켓몬 도트 피격 모션과 비슷)				
				독수리		

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)	