

# UI 시스템 기획서

# 목차

- 메인화면
- 인트로
- 조작 설명
- 플레이 화면 구성
- 인벤토리
- 상호작용
- 대사
- 일시정지
- 축소
- 사망

# 메인화면



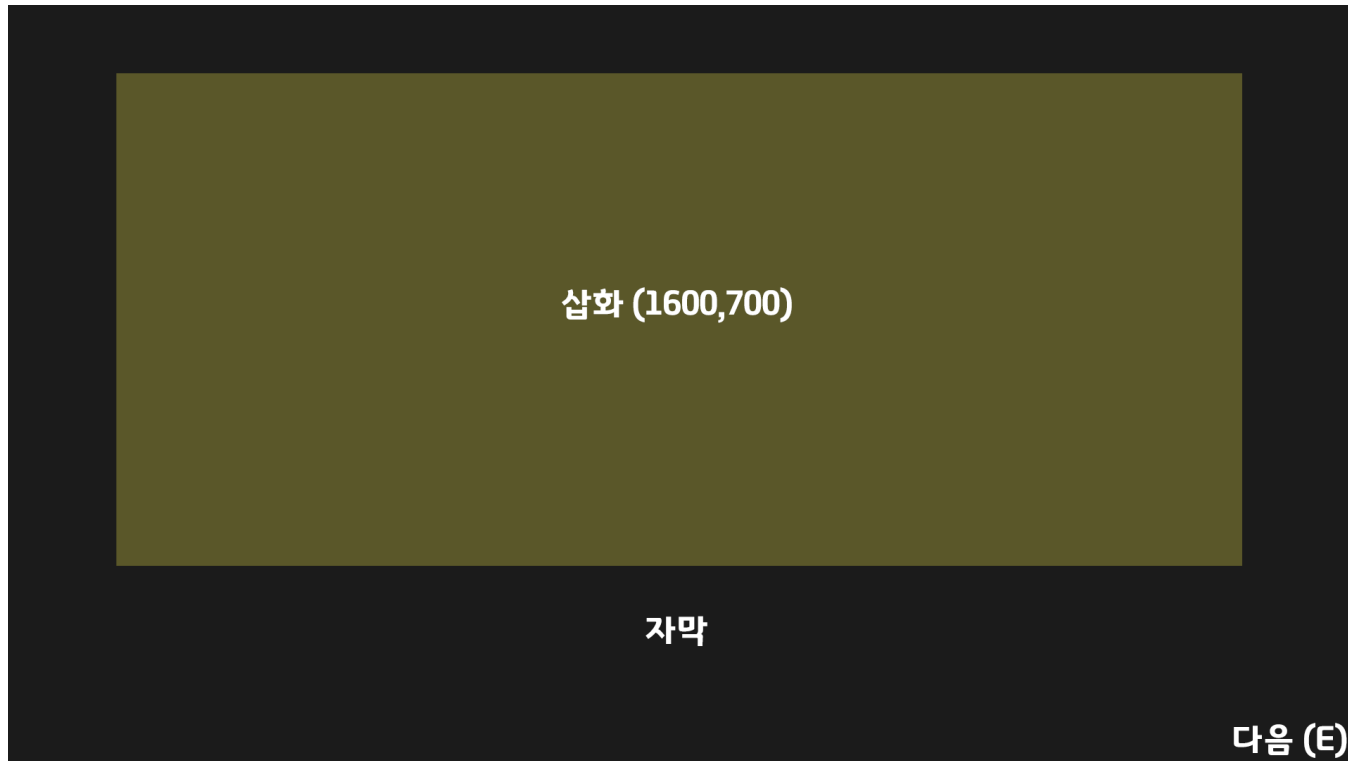
메인화면의 구성

게임시작

제작진

종료

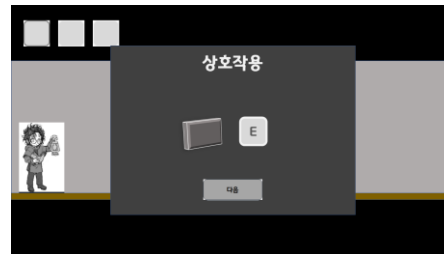
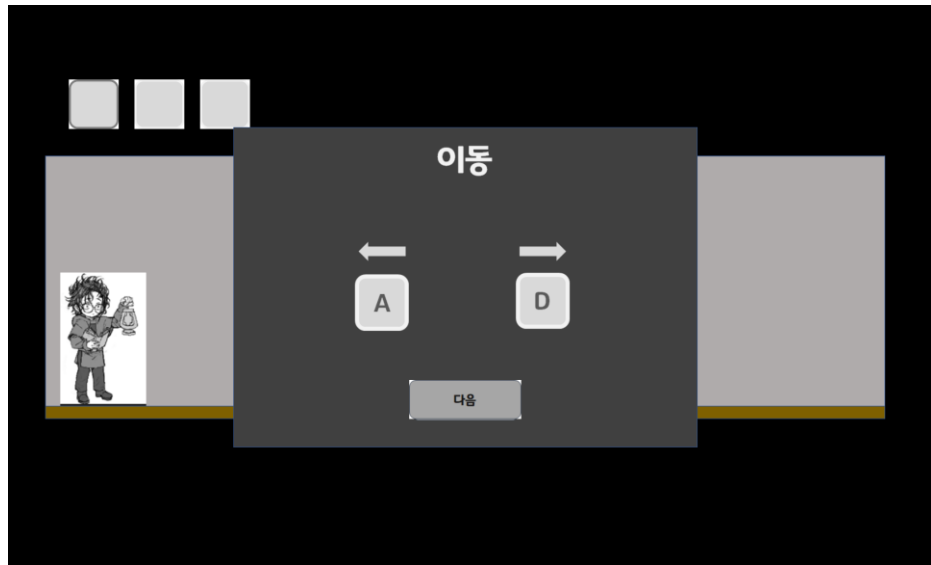
# 인트로



인트로 구성은 삽화와 자막  
오른쪽 아래에는 '다음' 배치

인트로 장면 구성은  
4장~7장으로 기획중

# 조작 설명



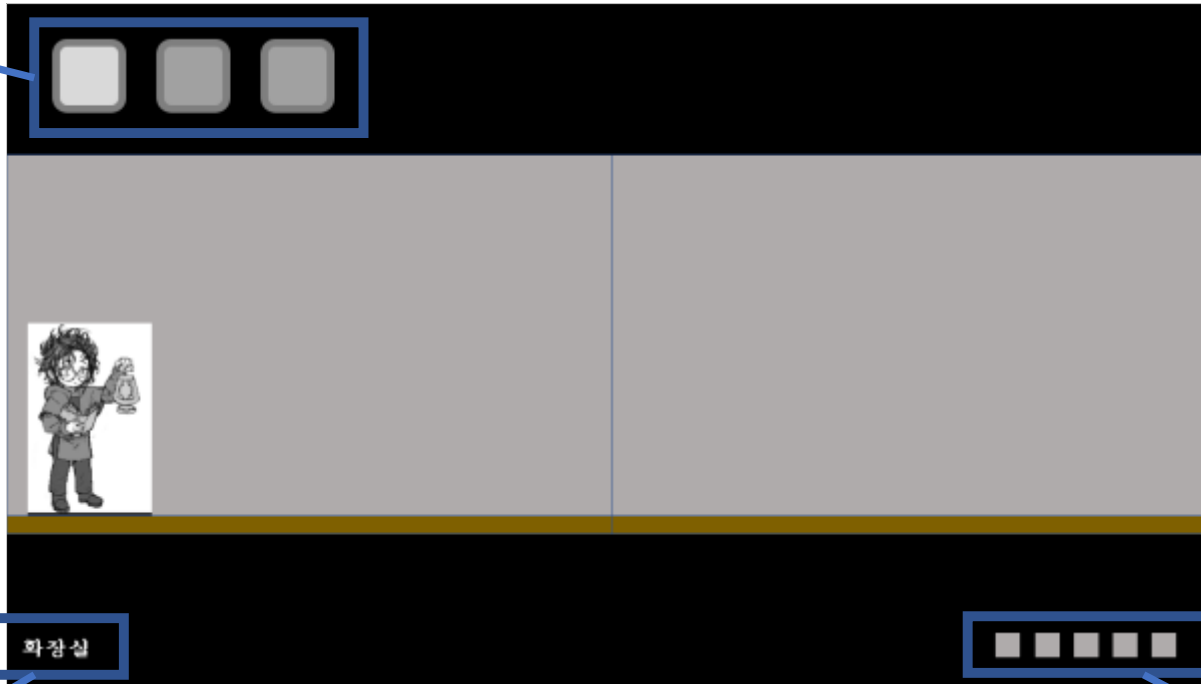
인트로가 끝나면 플레이 화면과  
조작법에 대한 설명이 나옵니다.  
(이동, 상호작용, 구조변경, 인벤토리)

다음 버튼을 눌러 다음 설명을  
볼 수 있습니다.

마지막 설명 창에서 다음을 누르면  
창이 닫히고 플레이가 시작됩니다.

# 플레이 화면 구성

인벤토리



장소 이름

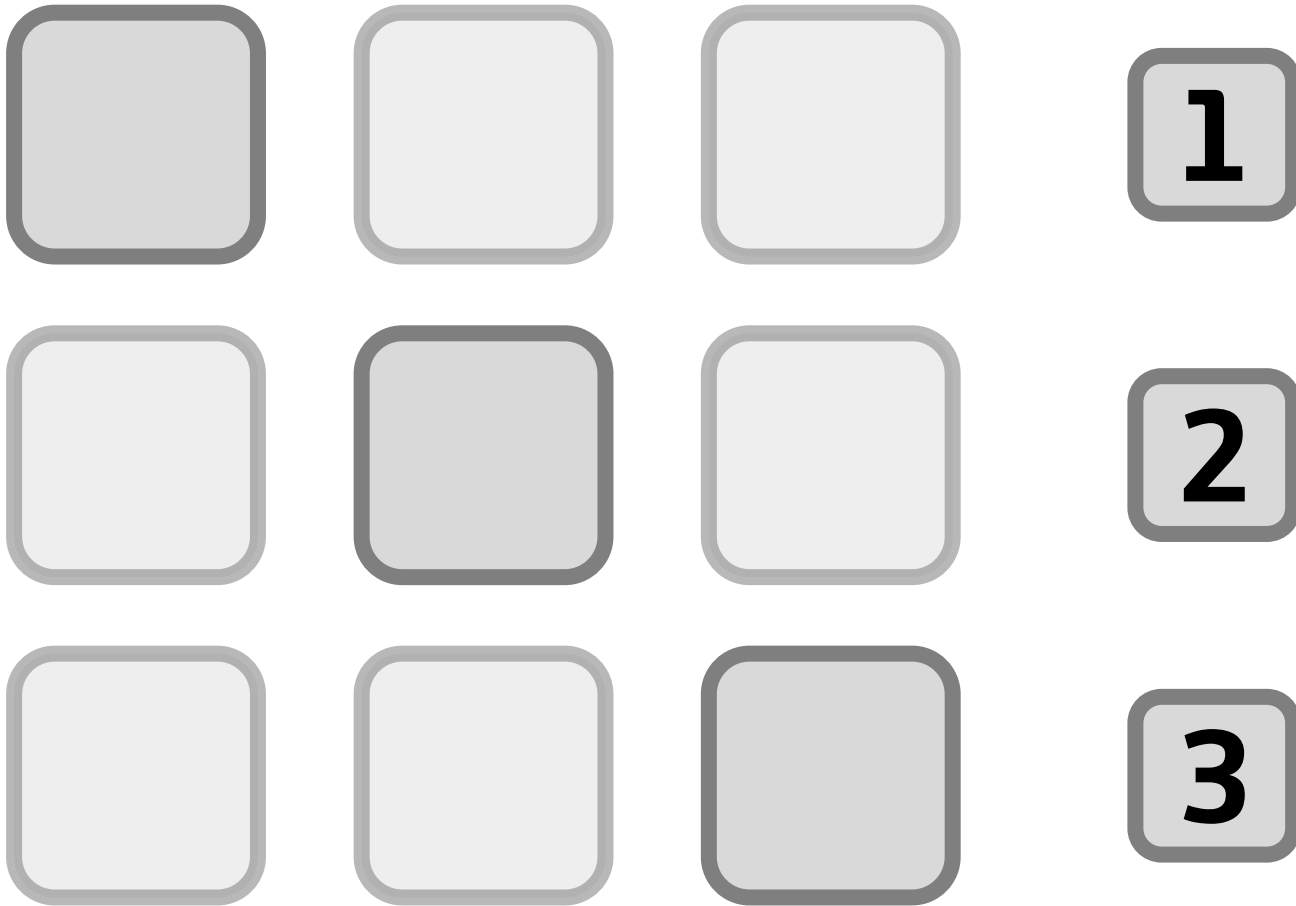
장소에 입장하면 5초간 표시되고  
서서히 사라집니다.

모은 그림 조각

게임을 진행하며 그림 조각을  
획득하면 채워집니다.



# 인벤토리

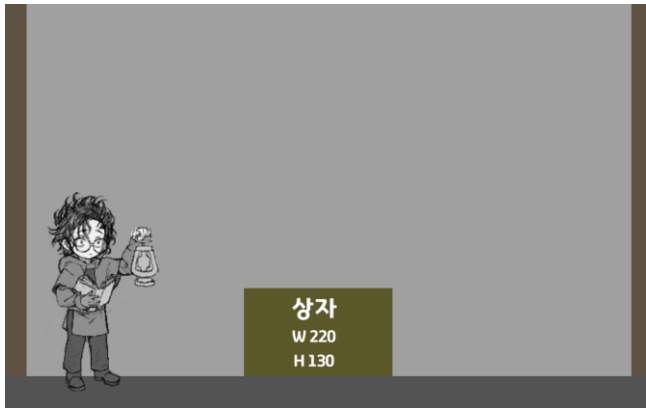


1-3까지 숫자키를 누르면  
해당 칸이 활성화됩니다.

칸을 활성화 시킨채로  
알맞은 오브젝트와 상호작용시  
해당하는 이벤트가 발생합니다.



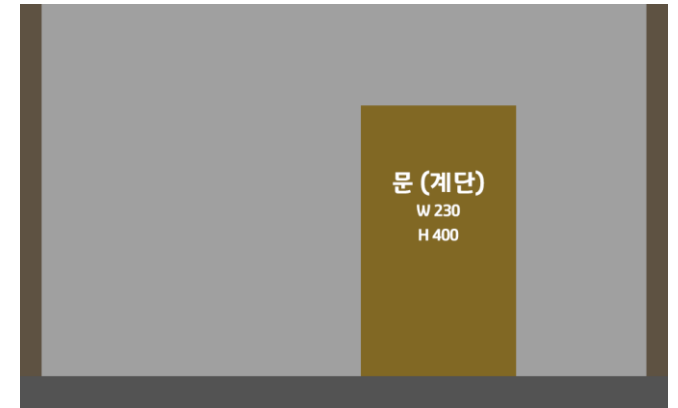
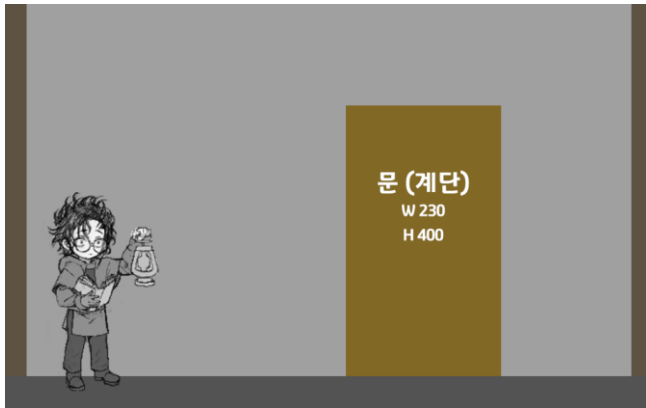
# 상호작용



상호작용이 가능한 오브젝트에 근접하면 느낌표가 발생합니다

느낌표가 발생한 상태에서 E키를 누르면 이벤트가 발생합니다.

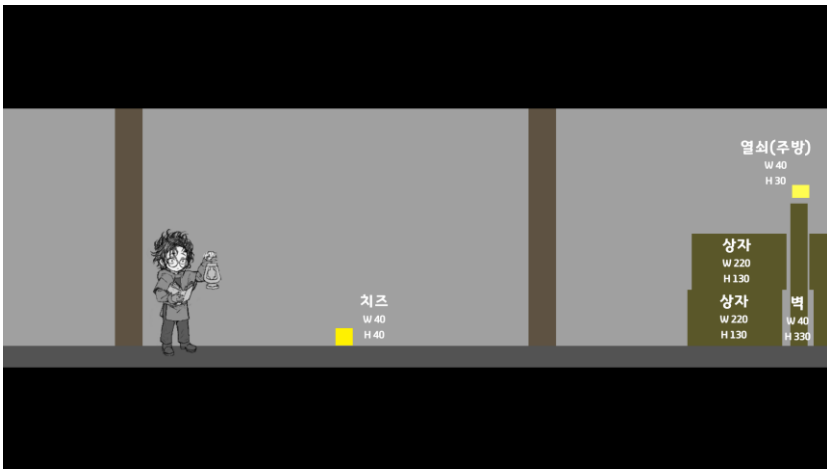
# 상호작용



상호작용이 가능한 오브젝트에 근접하면 느낌표가 발생합니다

느낌표가 발생한 상태에서 E키를 누르면 이벤트가 발생합니다.

# 대사



대사 이벤트가 발생하는 오브젝트에 근접하여 상호작용 키를 누르면  
캐릭터 머리 위에 작은 말풍선과 자막이 출력됩니다.

# 대사



인벤토리에서 알맞은 아이템을 고른 채 오브젝트와 상호작용 키를 누르면

다른 대사와 이벤트가 발생합니다.

# 일시정지

## PAUSE

게임 플레이 중  
ESC키를 누르면  
게임이 멈추고  
PAUSE 창이 뜹니다.

## 계속하기

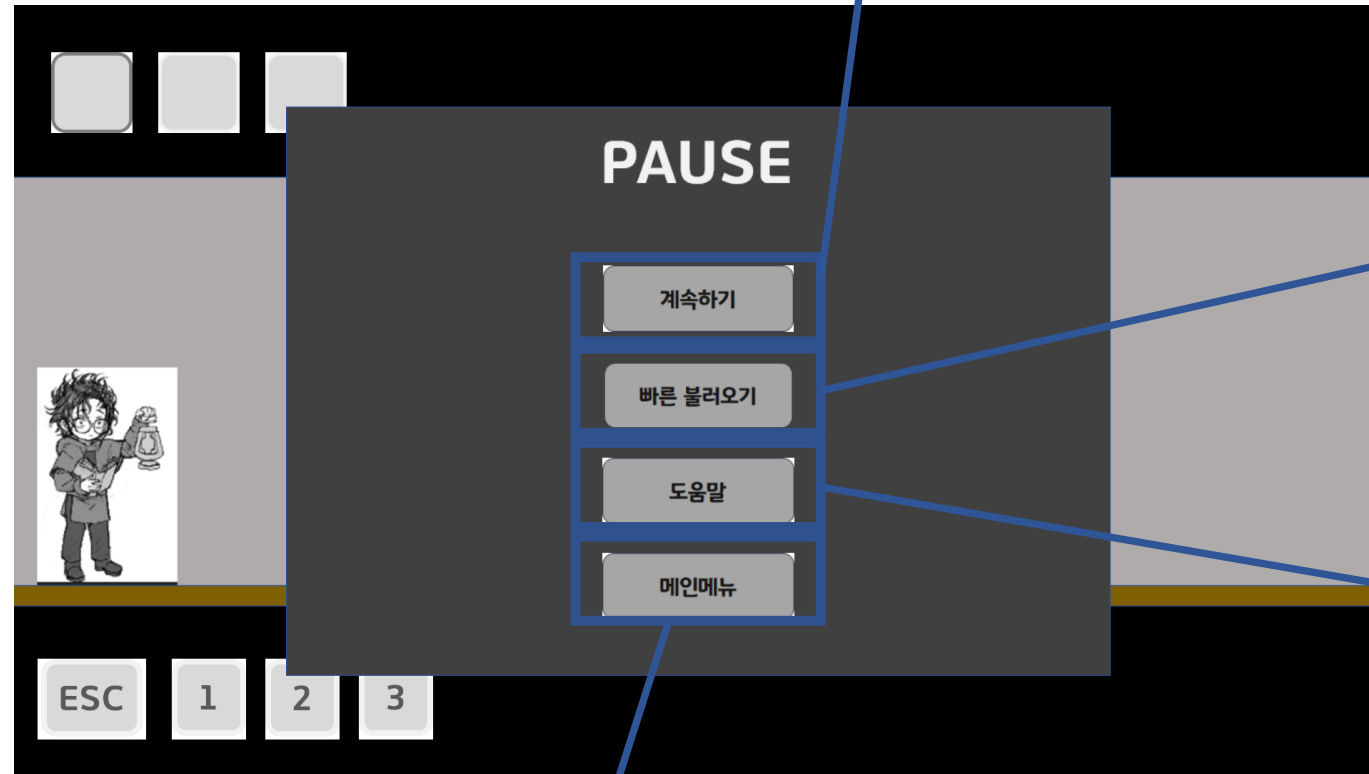
창을 닫고 플레이를 재개합니다

## 빠른 불러오기

마지막 저장 지점부터  
플레이를 재개합니다.

## 도움말

조작 설명 창을  
띄웁니다.



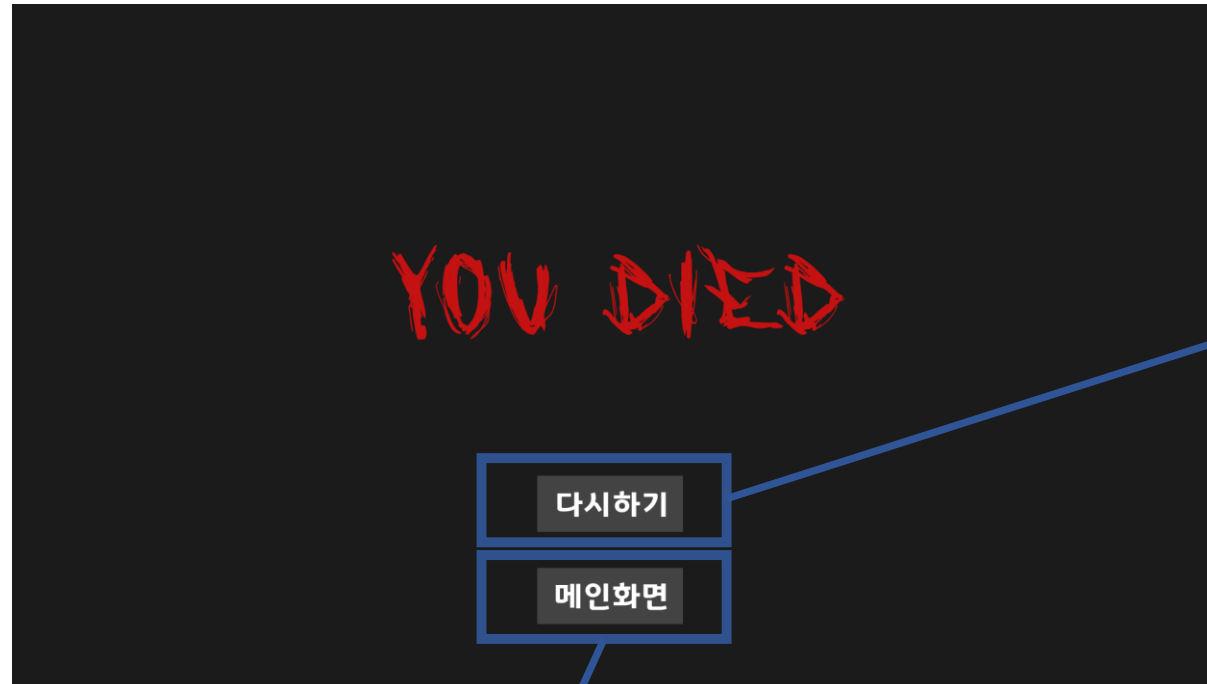
## 메인메뉴

메인메뉴 화면으로 돌아갑니다.

# 사망

## 사망

적에게 죽임을  
당하거나 밟을 밟아  
사망하면 플레이가  
중단되며 뜨는 창



## 다시하기

마지막 저장 지점부터  
플레이를 재개합니다.

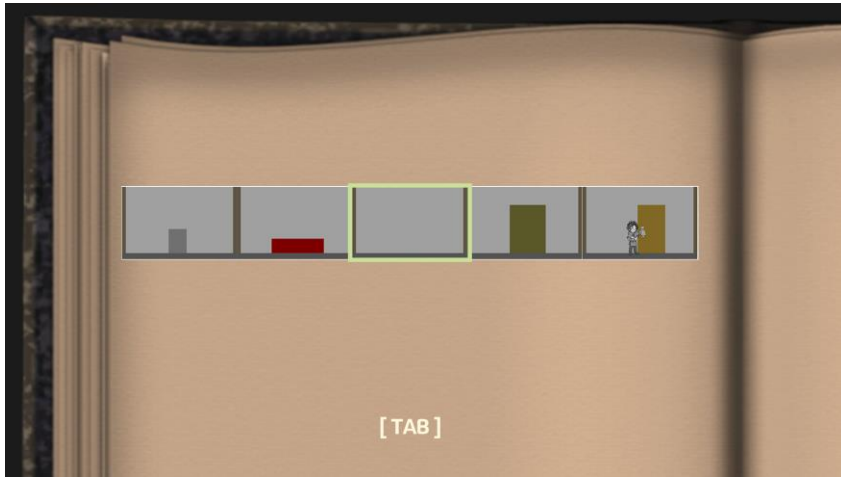
## 메인메뉴

메인메뉴 화면으로 돌아갑니다.

# 축소

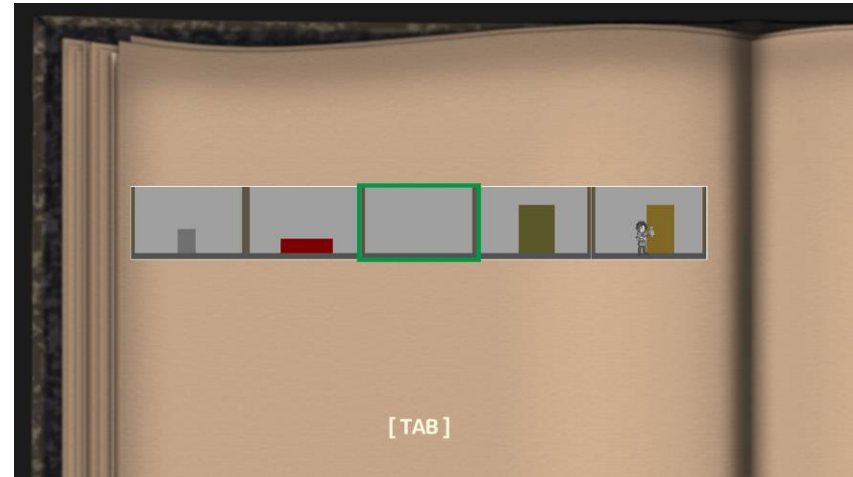
## 축소

TAB 키를 누르면 스테이지가 축소되며 구조를 변경할 수 있습니다.



## 칸 고르기

칸 둘레에 연한 테두리가  
생기면서 다른 블록들을  
고를 수 있습니다.



## 칸 선택

원하는 칸에서 상호작용키(E)를  
눌러 칸 둘레의 테두리가 진해지며  
배치를 바꿀 수 있습니다.