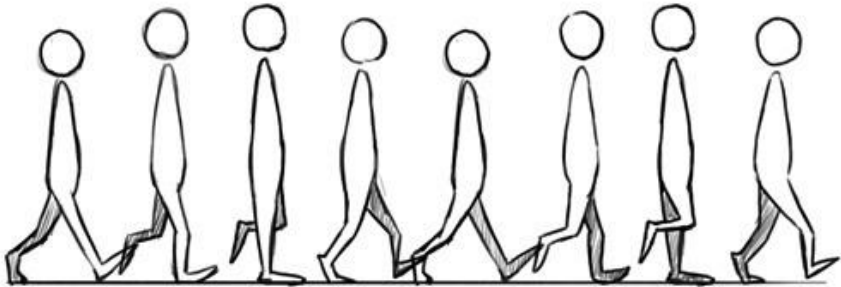


TEXT RPG

Console

Concept

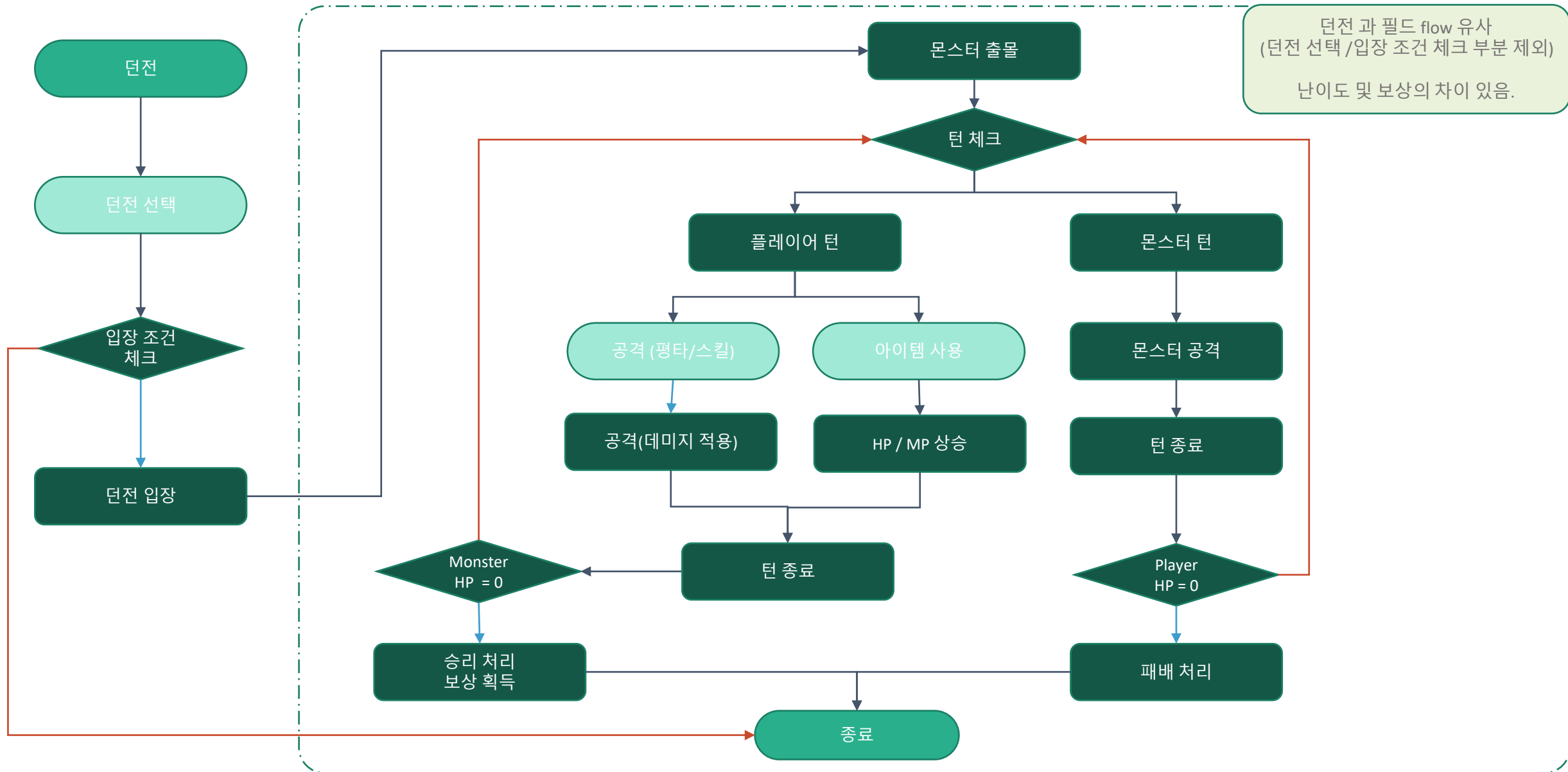
걸어서



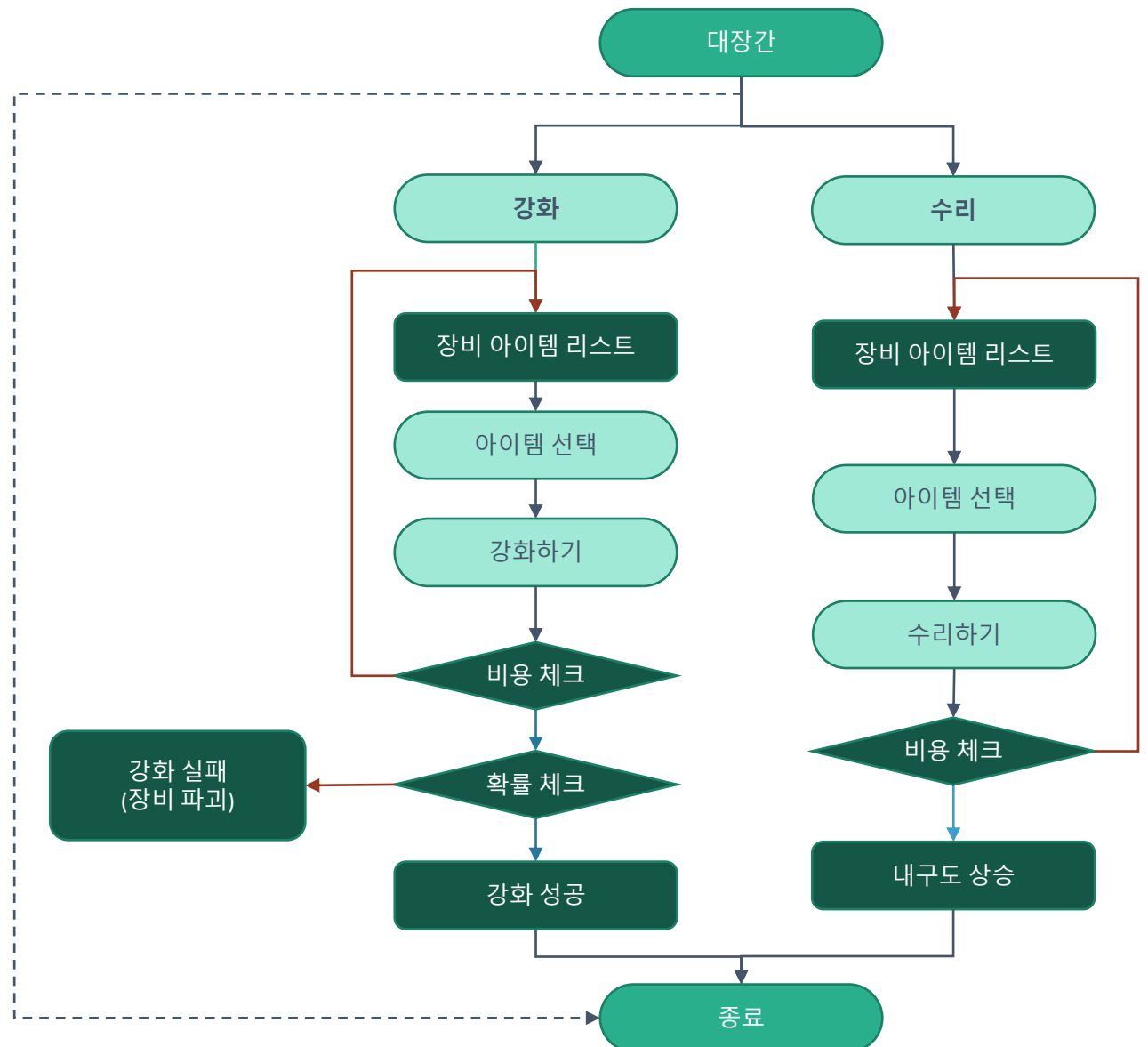
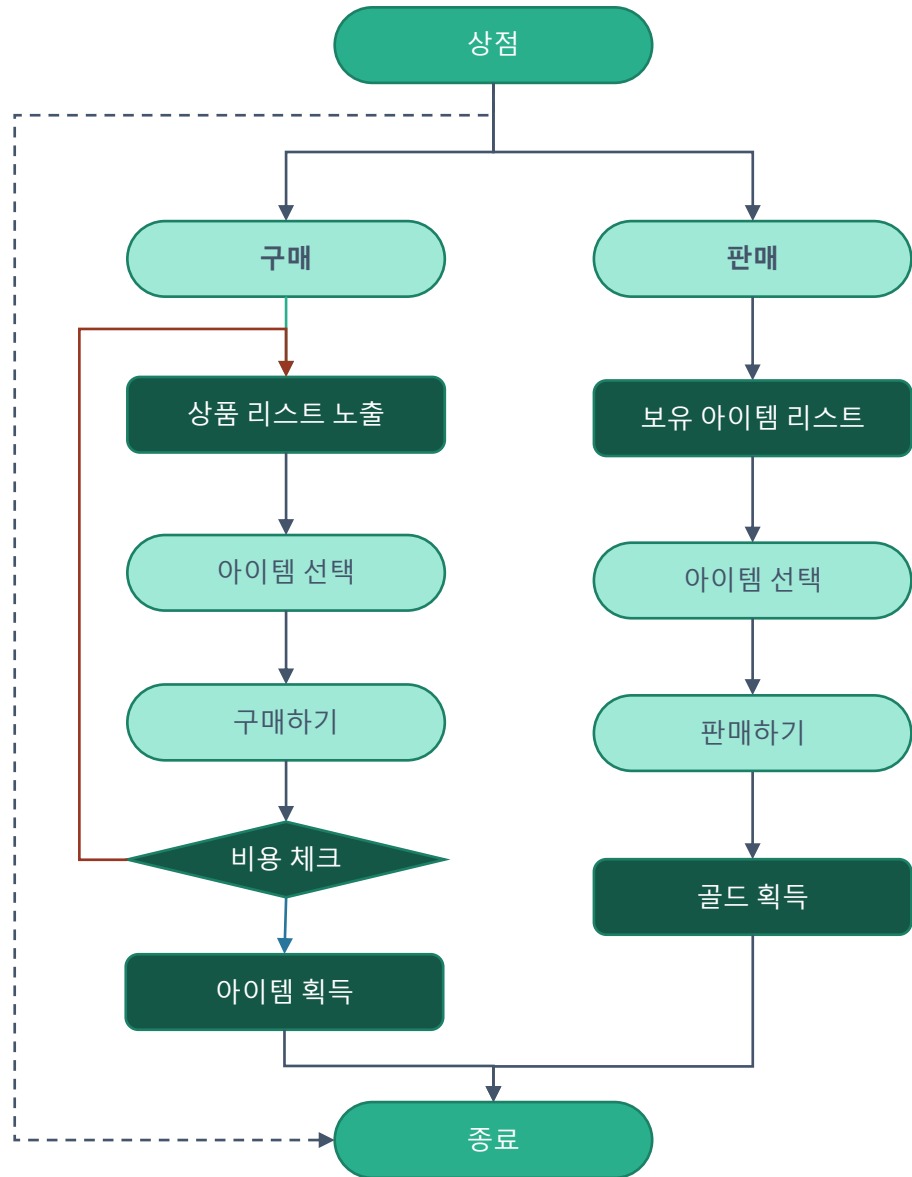
왕까지



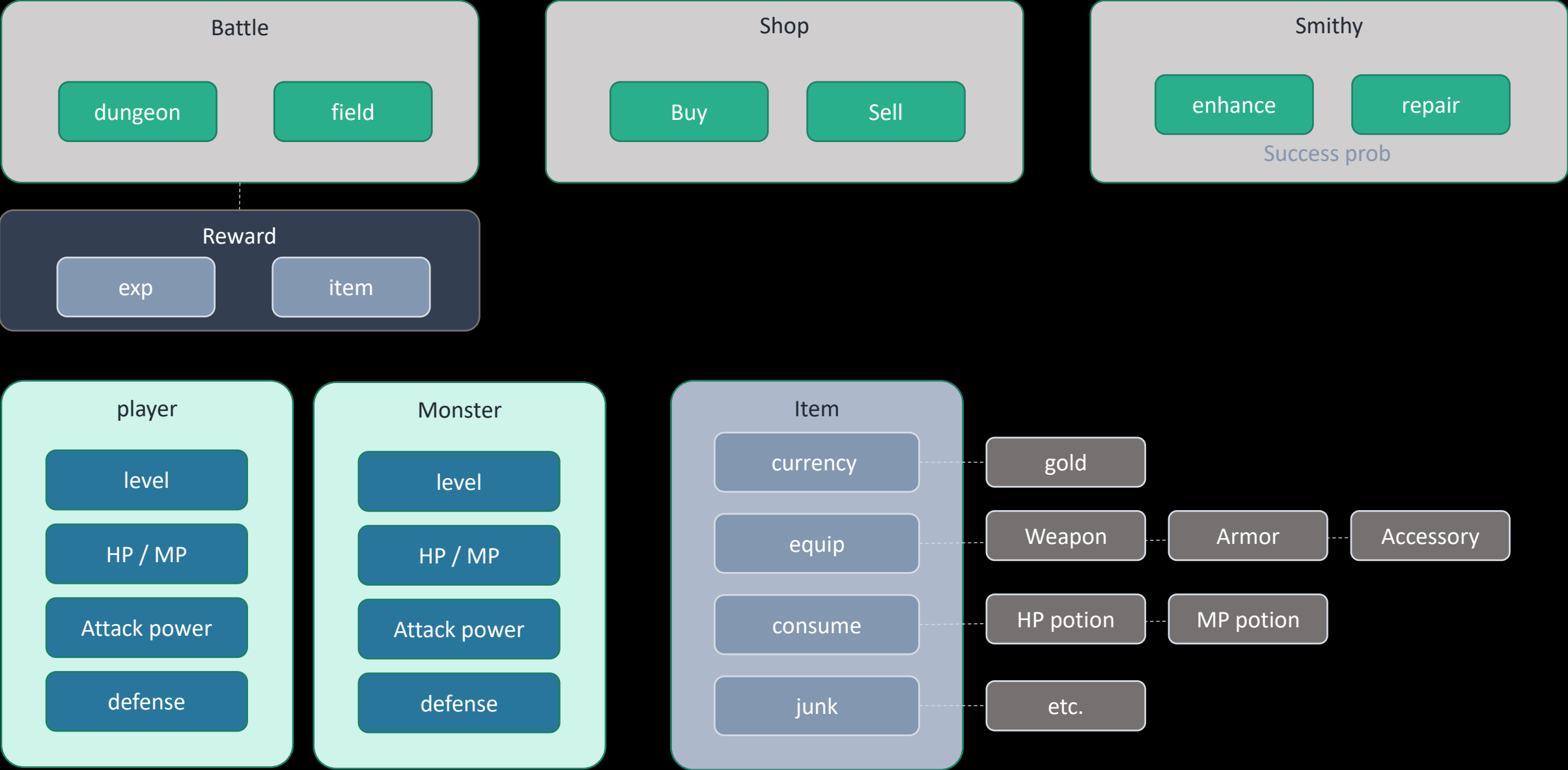
Flow



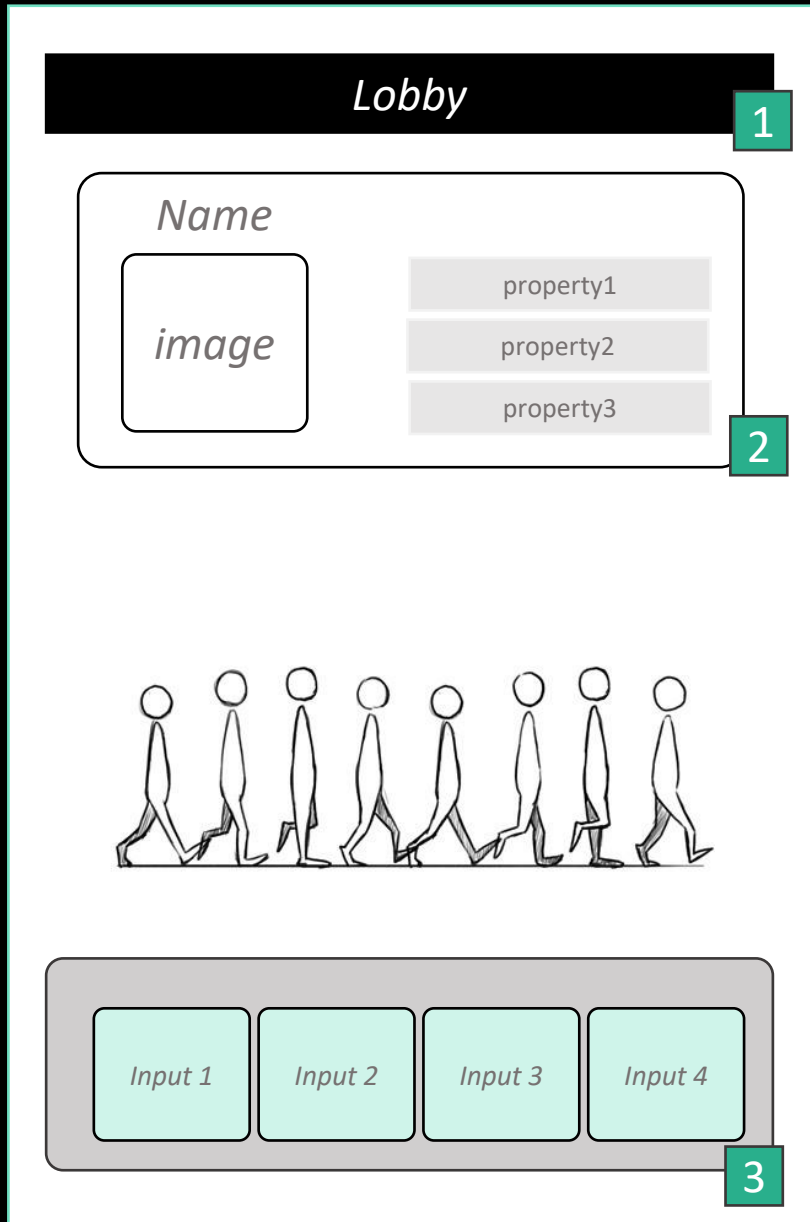
Flow



Components



Lobby Scene



no	Desc
1	Scene Title
2	플레이어 정보 - 이름(lv. 포함)/이미지/속성 (hp/공격력/방어력)
3	버튼 영역 - 상점/대장간/가방(인벤)/모험(필드/던전) - 상점 버튼 → 상점 scene 전환 - 대장간 버튼 → 대장간 scene 전환 - 가방 버튼 → 인벤토리 open - 모험 버튼 → 필드 / 던전 선택지 활성화

Lobby

Name



property1

property2

property3

inventory

Gold : 9,999,999

Slot 1

Slot 2

Slot 3

Index
1

Index
2

Index
3

Index
4

Index
5

Index
6

Index
7

Index
8

Index
9

Index
10

1

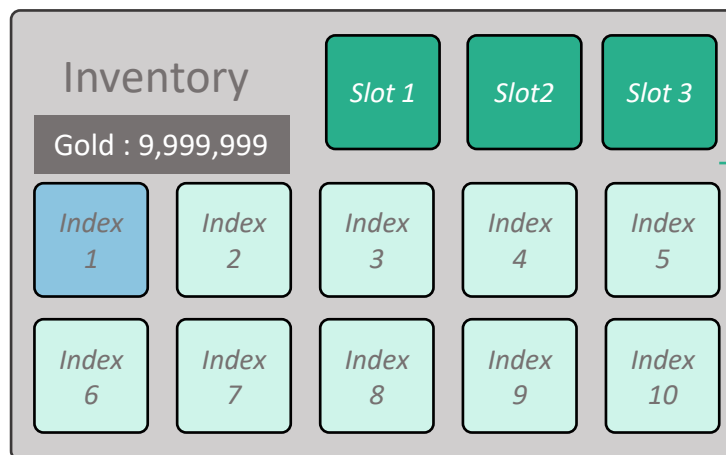
Input 1

Input 2

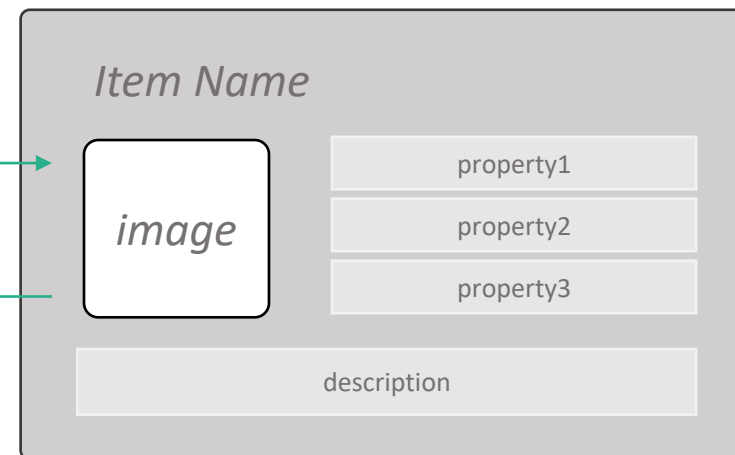
2

Inventory

no	Desc
1	인벤토리 영역 <ul style="list-style-type: none"> - 장착 슬롯 3 칸 (무기 / 방어구 / 장신구 1개씩 장착 가능) - 인벤 슬롯 10 칸 (장비 아이템 stack 불가 / 나머지 아이템 stack 최대 999 개 가능)
2	버튼 영역 <ul style="list-style-type: none"> - 선택 버튼 <ul style="list-style-type: none"> - 아이템 선택 시 아이템 정보 창 노출 <ul style="list-style-type: none"> - 정보창 인벤토리 영역 위치에 덮어서 노출. - 정보창에서 하단 기능 버튼 (아이템 type 에 따라 다른 동작.) <ul style="list-style-type: none"> - 장비 : 선택 → 정보 창 → 장착 (해제) / 닫기 - 소모품 : 선택 → 정보 창 → 사용 / 닫기 - 정크 : 선택 → 정보 창 → 버리기 / 닫기 - 닫기 버튼 - 인벤토리 CLOSE



< 인벤토리 >

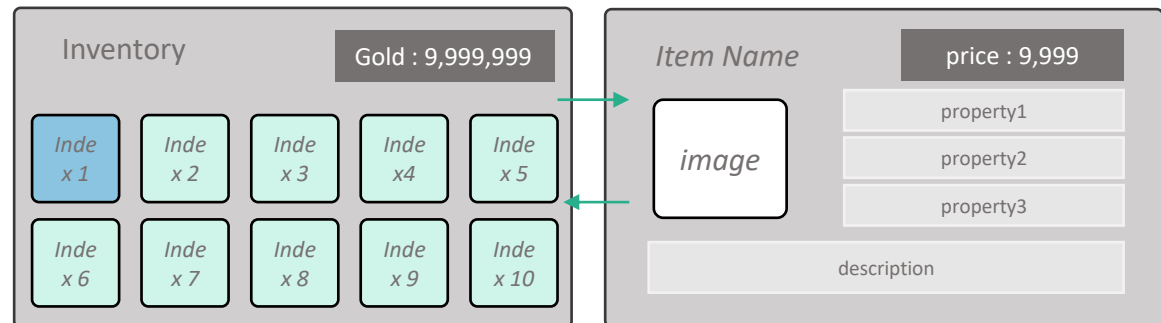


< 아이템 정보 창 >

Shop Scene

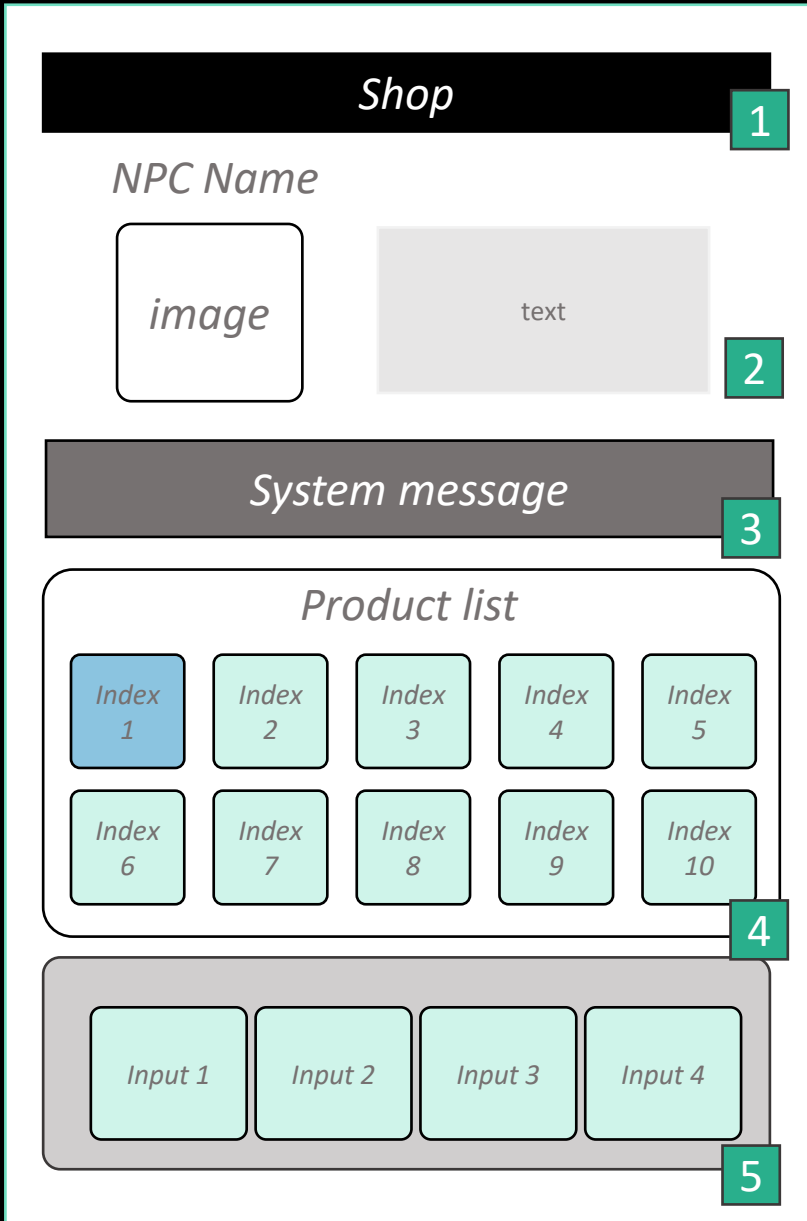
- 아이템 구매
 - 판매 상품 HP / MP 포션 아이템
 - 골드 소모하여 아이템 획득
- 아이템 판매
 - 보유한 아이템 판매, 골드 획득

no	Desc
1	Scene Title
2	NPC 영역 이름/이미지/ 대사 창
3	시스템 메시지 Ex: HP포션을 구매하였습니다.
4	상품 리스트 정보 / 보유 아이템 리스트 (장착 아이템 제외) → 아이템 선택 시 아이템 정보창 출력 (이름/이미지/속성/설명...)
5	버튼 영역 <ul style="list-style-type: none"> - Default :아이템 구매 / 아이템 판매 / 상점 나가기 - 아이템 구매 선택 시→ 4번 영역 : 상품 리스트 노출 / 버튼 토글 : 구매 / 닫기 - 아이템 판매 선택 시→ 4번 영역 : 인벤토리 노출 / 버튼 토글 : 판매 / 닫기



< 인벤토리 >

< 아이템 정보 창 >



Smithy Scene

Smithy

NPC Name

image

text

System message

Item Name

image

property1

property2

property3

cost : 999

Input 1

Input 2

Input 3

Input 4

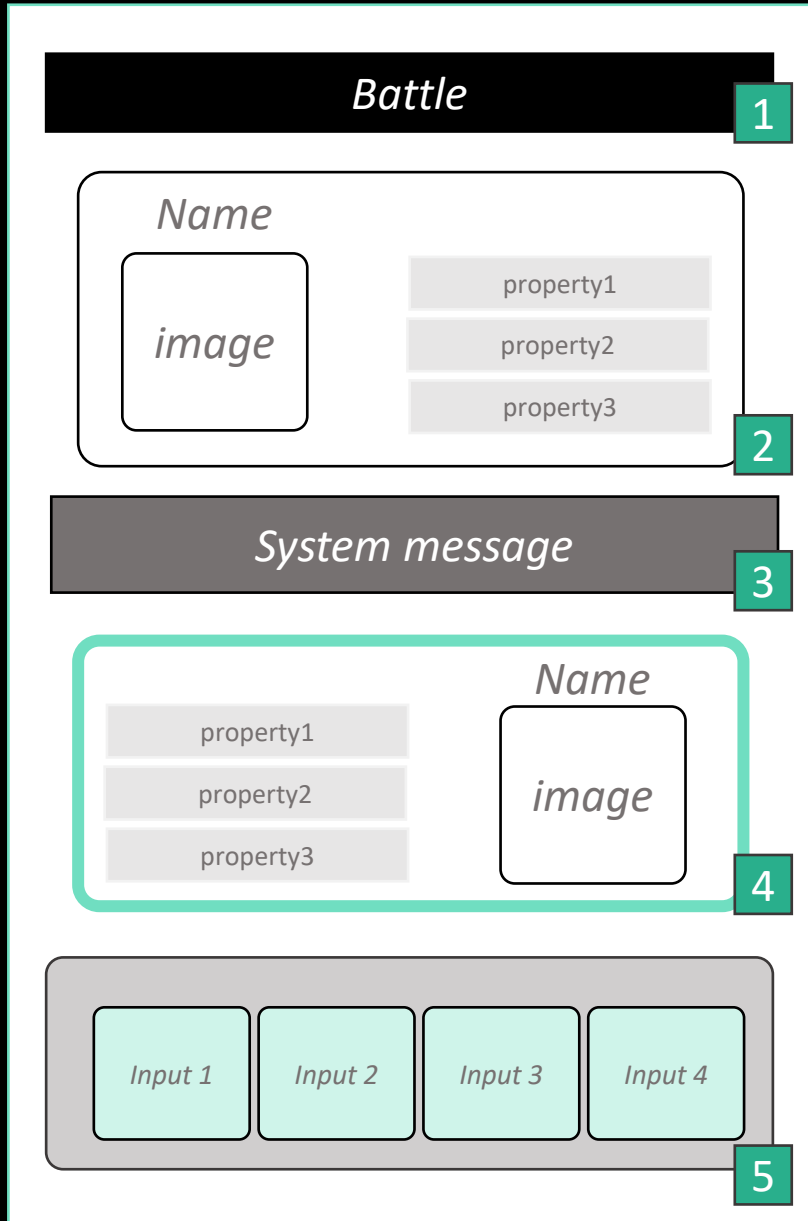
- 대장간 : 아이템 강화 / 수리 가능
- 아이템 강화
 - 골드 소모하여 장비 강화.
 - 강화 성공 확률 존재
 - 강화 성공 시 장비 stat 증가
 - 강화 실패 시 일정확률로 장비 부서짐.
- 아이템 수리
 - 골드 소모하여 장비 수리.
 - 장비는 내구도가 있고, 내구도 0 일 때 부서짐
 - 수리를 통해 내구도 회복가능.

no	Desc
1	Scene Title
2	NPC 영역 이름/이미지/ 대사 창
3	시스템 메시지 Ex: 강화에 성공하였습니다.
4	선택 장비 (강화/수리 대상) 정보 - 이름/이미지/속성 → 강화 / 수리 진행 후, 결과 즉시 적용 표시.
5	비용 표시 - 선택된 장비에 따라 강화/수리 비용 노출
6	버튼 영역 <ul style="list-style-type: none"> - Default : 강화하기 / 수리하기 / 나가기 <ul style="list-style-type: none"> - 강화 하기 → 인벤토리 노출 → 강화할 장비 아이템 선택 → 버튼 : 강화 / 닫기 - 수리 하기 → 인벤토리 노출 →수리할 장비 아이템 선택 → 버튼 : 수리 / 닫기

Battle Scene

- 전투 방식 :
 - 1:1 턴 제 (플레이어 선공)
 - 턴 구분 표시
- 전투 조작 :
 - 플레이어 턴에 하단 버튼 (input) 중 하나를 선택해서 공격 또는 아이템 사용.
 - 공격 : 일반 공격 / 스킬 공격
 - 아이템 사용 : 힐 포션 / 마나 포션
 - 턴 입력 시간 제한없음
- 전투 종료 :
 - 플레이어 또는 몬스터 hp = 0 이 되면 종료
- 데미지 계산
 - 공격력 - 방어력 = 데미지
 - 치명타 확률은 랜덤 값 비교 후 데미지 N배 적용

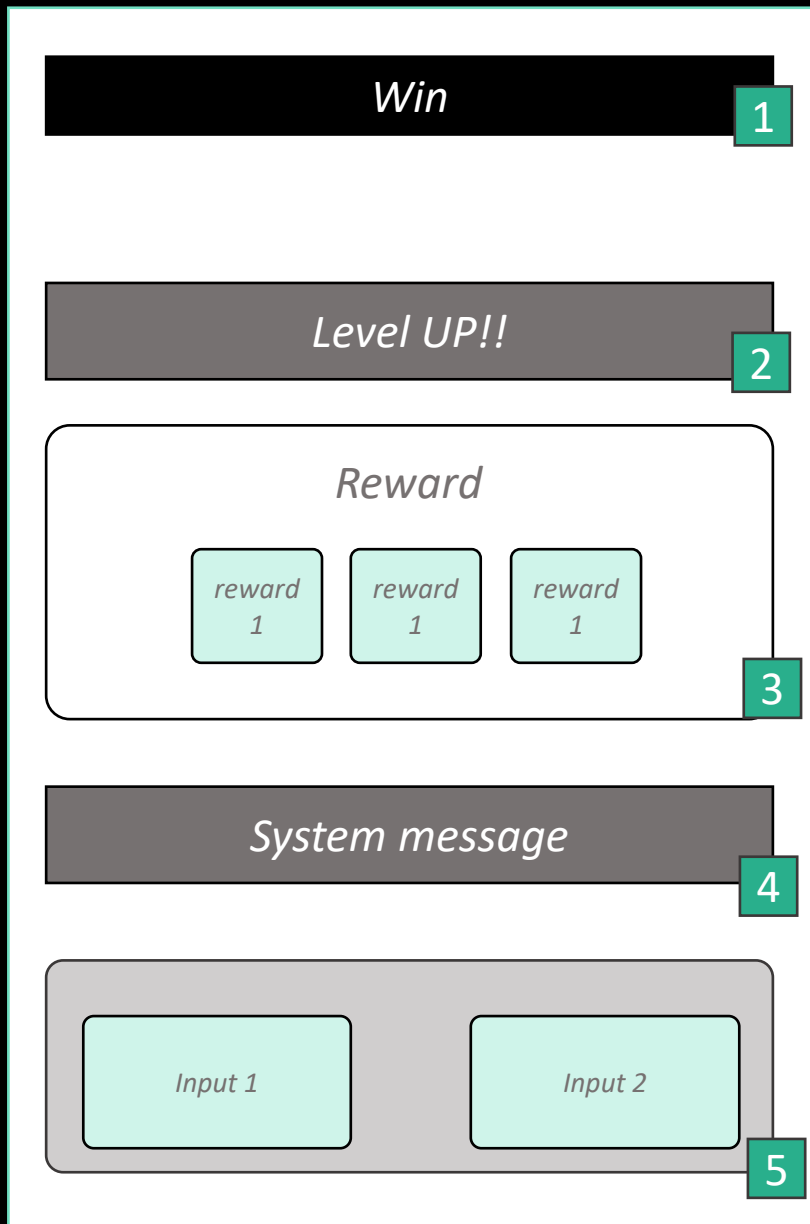
no	Desc
1	Scene Title
2	몬스터 정보 - 이름(lv. 포함)/이미지/ 속성 (hp/공격력/방어력)
3	전투 시스템 메시지 출력 Ex: 슬라임이 공격을 했습니다.
4	플레이어 정보 - 이름(lv. 포함)/이미지/ 속성 (hp/공격력/방어력)
5	버튼 영역 - 전투 조작 버튼 (공격 선택 / 아이템 선택)



Result Scene

- 전투 결과 출력

- 플레이어 승리
 - 보상 획득 처리
 - 획득 EXP / Item 출력.
 - 획득 Exp 에 따라 level up 노출
 - 장비 내구도 소폭 하락
- 몬스터 승리
 - 플레이어 사망 처리
 - EXP 차감
 - 장비 내구도 대폭 하락



no	Desc	
1	Title - 승리 / 패배 표시	
2	레벨 업 출력 - 결과창 노출전, 획득 경험치 반영 노출 판단.	
3	보상 영역 - 획득 아이템 / EXP 노출	패배 시 - 차감 EXP 표시
4	결과 시스템 메시지 출력 Ex: 장비 내구도가 하락 하였습니다.	
5	버튼 영역 - 계속 하기 / 로비로 가기	패배 시 - 로비로 가기 버튼만 노출