**리볼트 데이 UI 세부 기획서**

**INDEX**

**1. 메인 메뉴**

**1-1. 설정 팝업**

**1-2. 계속하기 팝업**

**2. 월드맵**

**2-1. 한 줄 뉴스**

**2-2. 치안 도표**

**2-3. 월드맵 이슈 상황**

**2-4. 월드맵 내 설정 UI(저장/불러오기/타이틀로)**

**3. 조사**

**4. 대화**

**5. 추리**

**6. 상점**

**6-1. 비밀 상점**

**7. 인벤토리**

**7-1. 장비**

**7-1-1. 장비창 팝업**

**7-2. 소비**

**7-3. 명함 클립**

**7-3-1. 조력자 팝업**

**8. 캐릭터 시트**

**9. 플로우 챠트**

**10. 게임 오버**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일자** | **버전** | **내용** | **작성자** |
| 2018-12-20 | V 0.1 | 문서 최초 작성 | 박용일 |
| 2018-12-26 | V 0.2 | 인벤토리 및 캐릭터 시트 추가 | 박용일 |
| 2018-12-27 | V 0.3 | 캐릭터 시트 및 플로우 챠트 추가 | 박용일 |
| 2018-12-31 | V 0.4 | 계속하기 팝업 및 게임 오버 추가 | 박용일 |
| 2019-01-02 | V 0.5 | 월드맵 설정 내 저장, 불러오기, 타이틀로 UI 추가 | 박용일 |
| 2019-01-02 | V 0.5 | 월드맵 설정 UI 플로우 챠트 추가 | 박용일 |
| 2019-01-06 | V 0.6 | 기획서 최신화 | 박용일 |
| 2019-01-07 | V 0.7 | 기획서 최신화2 | 박용일 |
| 2019-01-07 | V 0.7 | 장비창 팝업, 조력자 팝업 추가 | 박용일 |
| 2019-01-08 | V 0.8 | 옵션에서 밝기 삭제 | 박용일 |
| 2019-01-09 | V 0.9 | 기획서 최신화/인벤토리 및 상점 정책 수정 | 박용일 |
| 2019-02-03 | V`1.0 | 메인 메뉴 UI 변경 | 제갈우진 |

**1. 메인 메뉴**

|  |
| --- |
| **메인 메뉴 UI 초안** |
|  |

* 게임에 첫 화면으로 플레이어들에게 강한 인상을 심어 줘야한다**. (타이틀 이미지)**
* 계속하기는 플레이어가 게임 도중에 저장을 했을 시 저장한 부분부터 게임을 실행시킨다.
* 설정 Input 시 설정 팝업이 출력된다. (1-1 에서 설명)

**1-1. 설정 팝업**

|  |
| --- |
| **설정 팝업 UI 초안** |
|  |

* 설정 팝업은 메인 메뉴 위에 팝업 되는 형식으로 구성되어 있다.
* 설정 팝업창은 반투명한 상태로 메인 메뉴가 희미하게 보인다.
* ~~밝기는 플레이어가 원하는 밝기로 조절할 수 있게 해준다.~~ **(밝기는 설정에서 삭제)**
* 효과음과 배경음 조절을 따로 두고 플레이어들에게 조금 더 듣고 싶은 사운드를 조절할 수 있게 해준다.
* 효과음과 배경음은 플레이어가 직접 조절할 수 있지만 효과음 자체를 off 시키고 싶다면 우측에 있는 음소거 버튼을 누르면 자동으로 볼륨은 o이 된다.

**1-2. 계속하기 팝업**

|  |
| --- |
| **계속하기 팝업 UI 초안** |
|  |

* 플레이어가 타이틀 화면에서 계속하기를 Input 시 화면 오른쪽에 UI가 출력된다.
* 저장 게임에는 플레이어가 저장한 날짜/시간/플레이어 위치 및 턴을 보여준다.
* 저장 게임을 Input 시 게임 불러오기 UI가 출력되고 예를 누를 시 저장된 게임으로 넘어간다.
* 아니오를 누를 시 게임 불러오기 UI가 닫힌다.

**2. 월드맵**

|  |
| --- |
| **월드맵 UI 초안** |
|  |

* 월드맵은 실질적으로 플레이어가 모든 플레이를 진행하는 곳으로 매우 중요한 곳이라 세밀한 부분까지 신경 써야 한다.
* 위에서 바라보는 느낌을 살리기 위해 탑뷰 시점 형식으로 배경, 각 지역들에 디자인이 필요하다.
* 이슈가 발생한 지역에서 조사 버튼을 Input 시 해당 이슈에 접근할 수 있다.
* 방해 요소(AI)와 조우 시 조사 버튼을 Input 시 해당 AI와 격투 및 대화를 할 수 있다.
* 빨간 점선으로 표시한 부분은 특정 조건이 만족할 때만 출현한다.  
  **※ 상점 – 대치동으로 이동했을 시에 UI 출현**

**2-1. 한 줄 뉴스**

|  |
| --- |
| **한 줄 뉴스 UI** |
|  |

* 월드맵 상단에 한 줄 뉴스를 출력해준다.
* 글자 색에 따라 중요도가 구분 된다. **(초록색 – 잡답, 노란색 – 긴급 뉴스, 빨간색 – 속보)**

**2-2. 치안도표**

|  |
| --- |
| **치안도표 UI** |
|  |

* 현재 월드맵에 치안 수치들을 한눈에 볼 수 있게 해준다.

**2-3. 월드맵 이슈 상황**

|  |
| --- |
| **월드맵 이슈 상황 표시 UI** |
|  |

**2-4. 월드맵 내 설정 UI(저장/불러오기/타이틀로)**

|  |
| --- |
| **월드맵 내 설정 UI 초안** |
|  |

* 플레이어가 월드맵에서 우측 상단 톱니바퀴를 Input 시 열리는 팝업이다.
* 타이틀에서 사용하는 설정 UI와 동일하지만 저장하기/불러오기/타이틀로 아이콘이 추가된다.  
  **(월드맵 내 설정 팝업을 오픈 시)**
* 저장하기 아이콘 Input 시 플레이어가 현재 진행중인 게임을 저장한다.
* 불러오기 아이콘 Input 시 플레이어가 저장해둔 게임들을 보여주는 팝업이 출력된다.
* 타이틀로 아이콘 Input 시 타이틀 이동 팝업이 출력된 후 플레이어가 예를 누르면 타이틀 화면으로 이동한다.
* 저장된 게임 위치에 현재 게임을 저장할 시 경고 팝업이 출력된 후 플레이어가 예를 누르면 현재 게임을 저장한다.
* 월드맵 내 설정 팝업에서도 배경음, 효과음을 플레이어가 설정할 수 있다.

**3. 조사**

|  |
| --- |
| **조사 UI 초안** |
|  |

* 방해꾼 AI 및 이슈 발생 지역에서 조사 버튼을 InpUt 시 해당하는 UI가 출력된다.
* 조사 방식은 방해꾼과 전투를 벌이는 방식이다. 가위 바위 보 형식으로 진행되며 플레이어가 방해꾼을 가위 바위 보로 이겼을 시 공격할 수 있는 4가지 선택지가 출력된다.
* 플레이어가 방해꾼을 이겼을 경우 보상 UI가 팝업되며 보상 UI에는 돈, 아이템, 단서, 치안이 들어가 있다.

**4. 대화**

|  |
| --- |
| **대화 UI 초안** |
|  |

* ~~조력자 AI가 있는 지역에서 인물과 대화 버튼 Input 시 해당 AI와 대화를 할 수 있다.~~
* ~~우측 상단에 있는 Skip 버튼 Input 시 Skip UI 가 팝업되며 플레이어가 Skip 여부를 선택할 수 있다.~~
* ~~우측 하단에 있는 Log 버튼 Input 시 해당 대화의 모든 내용을 한번에 볼 수 있게 대화창이 늘어난다.~~

**5. 추리**

|  |
| --- |
| **추리 UI 초안** |
|  |

* 방해꾼 AI를 조사하던 중 추리가 발생하면 플레이어는 추리로 넘어가 추리를 할 수 있다.
* 추리 방식은 여러 가지 증거들이 흩어져있고 플레이어가 해당 증거들을 Input 시 증거들은 긍정적 피드백과 부정적 피드백으로 나뉘어 플레이어가 선택할 수 있게 해준다.
* 플레이어가 선택한 증거 3가지 중 2개가 오답 1개가 정답일 경우 실패 팝업 UI를 출력해주고 증거 채택 가능수와 최대 채택 수도 3가지에서 2가지로 줄인다.
* 플레이어가 모든 증거를 찾아 정답을 맞출 경우 성공 팝업 UI를 출력해주고 방향성을 제시한 후 보상 UI가 출력된다.
* 보상은 조사와 같은 형식으로 주어진다.
* ~~추리 또한 정확하게 정해진 틀이 없기 때문에 정확한 방향성이 나오면 추후 다시 작성.~~

**6. 상점**

|  |
| --- |
| **상점 UI 초안** |
|  |

* 플레이어가 대치동으로 이동 시 상점 화면으로 넘어간다.
* 상점 화면은 포켓몬스터 상점 형식과 유사하다.
* 우측에는 아이템 리스트가 존재하고 좌측은 상점 배경화면과 상점 종업원 이미지가 있다.
* 하단에는 플레이어가 선택한 아이템에 이미지와 정보가 출력된다.

**6-1. 비밀 상점**

|  |
| --- |
| **비밀 상점 UI 초안** |
|  |

* 4턴마다 한번씩 대치동에서 열린다.
* 각 물건당 판매 수량이 정해져 있어 수량 초과 시 해당 아이템은 품절 표시한다.
* 한번에 두 가지 물품만 구매할 수 있다.
* 자세한 내용은 상점 세부 기획 참조

**7. 인벤토리**

**7-1. 장비**

|  |
| --- |
| **인벤토리 장비 UI 초안** |
|  |

* 각 인벤토리는 흰색 배경으로 배치한다.
* 플레이어가 아이템 획득 시 왼쪽에서 오른쪽으로 배열한다.
* 플레이어가 해당 아이템을 한번 Input 시 우측에 아이템 정보를 표시한다.
* 플레이어가 해당 아이템을 두번 Input 시 아이템 장착 팝업을 띄워준다.
* 플레이어가 아이템 장착 팝업에서 예를 누를 시 해당 아이템은 장착된다.
* 장착된 아이템은 인벤토리에서 사라지지 않는다.

**7-1-1. 장비창 팝업**

|  |
| --- |
| **장비창 팝업 UI** |
|  |

* 장비창이 가득 찰 경우 표시되는 팝업창이다.
* 우측 상단에 x를 누르기 전에는 백그라운드에 UI들과 상호작용을 할 수 없다.

**7-2. 소비**

|  |
| --- |
| **인벤토리 소비 UI 초안** |
|  |

* 각 인벤토리는 흰색 배경으로 배치한다.
* 플레이어가 소비 아이템 획득 시 왼쪽에서 오른쪽으로 배열한다.
* 플레이어가 해당 소비 아이템을 한번 Input 시 우측에 소비 아이템 정보를 표시한다.
* 플레이어가 해당 소비 아이템을 두번 Input 시 소비 아이템 사용 팝업을 띄워준다.
* 플레이어가 소비 아이템 사용 팝업에서 예를 누를 시 해당 소비 아이템은 사용된다.
* 소비 아이템을 사용하면 사용한 개수만큼 인벤토리에서 차감 시킨다.

**7-3. 명합 클립**

|  |
| --- |
| **명합 클립 UI 초안** |
|  |

* 긴급/봉쇄 해체 이슈에서 명함을 획득하면 처음에는 실루엣으로 뜬다.
* 플레이어가 조력자를 고용하면 실루엣이 명확한 그림으로 바뀌어 표시된다.
* 플레이어가 조력자를 한 번 Input 시 해당 조력자에 대한 정보를 확인할 수 있다.
* 고용한 이후 한번 더 Input하면 사용 UI가 출력된다. 여기서 예를 터치하면 1턴동안 버프가 적용된다.

**7-3-1. 명함 클립 팝업**

|  |
| --- |
| **명함 클립 팝업 UI** |
|  |

* 조력자를 이미 사용한 경우 다른 조력자를 사용할 수 없다는 팝업을 띄운다.
* 조력자에 쿨타임을 알려주는 팝업을 띄운다.

**8. 캐릭터 시트**

|  |
| --- |
| **캐릭터 시트 UI 초안** |
|  |

* 플레이어 캐릭터 정보를 볼 수 있는 정보창으로 명함 형식으로 표현한다.
* 플레이어가 장착한 격투 아이템, 추리 아이템, 조력자를 확인할 수 있다.
* 플레이어가 격투, 추리, 조력자 창을 Input 시 팝업으로 인벤토리가 출력된다.
* 캐릭터 시트에서 장착 아이템을 보여준다.
* 능력치 밑부분은 플레이어가 보유한 돈과 단서 토큰을 표시해준다. (좌측 – 돈 우측 – 단서 토큰)

**9. 플로우 챠트**

|  |
| --- |
| **격투, 대화, 추리 플로우 챠트** |
|  |

* **인물 대화는 삭제되었습니다.**

|  |
| --- |
| **월드맵 설정 UI 플로우 챠트** |
|  |

**10. 게임 오버**

|  |
| --- |
| **게임 오버 UI 초안** |
|  |

* 플레이어가 게임 플레이 중 사망 시 나오는 게임 오버 UI
* 플레이어가 불러오기 Input 시 저장 게임 팝업이 출력된다.
* 플레이어가 메인 메뉴 Input 시 메인 메뉴로 돌아간다.