**상점 UI 및 세부 기획서**

**INDEX**

**1. 일반 상점**

**1-1. 정책**

**1-2. 기획 의도**

**1-3. 예외 상황**

**1-4. 일반 상점 플로우 차트**

**2. 비밀 상점**

**2-1. 정책**

**2-2. 기획 의도**

**2-3. 예외 상황**

**2-4. 비밀 상점 플로우 차트**

**3. 연출**

**3-1. 일반 상점 연출**

**3-2. 일반 상점 플로우 차트**

**3-3. 비밀 상점 연출**

**3-4. 비밀 상점 플로우 차트**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일자** | **버전** | **내용** | **작성자** |
| 2019-01-07 | V 0.1 | 문서 최초 작성 | 박용일 |
| 2019-01-09 | V 0.2 | 상점 정책 수정 | 박용일 |

**1. 일반 상점**

|  |
| --- |
| **일반 상점 UI** |
|  |

* 플레이어가 대치동으로 이동 시 상점 UI를 Input 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.
* 일반 상점 NPC는 여종업원으로 표시한다.

**1-1. 정책**

* 대치동에서 월드맵 우측에 표시되는 상점 UI를 Input 시 상점 화면이 출력된다.
* 소지한 금액이 판매하는 금액보다 적을 경우 회색으로 표시하고 어떠한 상호작용 또한 불가능하다. **(구매 불가능 표시)**
* 구매한 아이템은 인벤토리 이동 시켜준다.
* 소지 금액이 충분할 경우 아이템을 구매할 수 있다.
* 구매 하시겠습니까? 라는 팝업을 띄워 플레이어에게 다시 한번 확인할 기회를 준다.
* 대치동 일반 상점은 소모품만 판매한다.
* 플레이어가 아이템을 판매할 수 있다.

**1-2. 기획의도**

* 플레이어가 게임 플레이 중 필요한 물품을 구매하기 위해 가장 많이 들리는 곳으로 게임 진행을 원활하게 도와주는 물품들을 판매한다.
* 상점 물품들을 플레이어에게 한눈에 보여주기 위해 물품들은 리스트 형식으로 표현한다.
  + 플레이어가 해당 물품을 Input 시 상점 하단에 해당 물품에 대한 설명을 표시한다.

**1-3. 예외 상황**

* 플레이어가 가진 금액이 구매 아이템 가격보다 적을 경우 구매할 수 없다.
* 플레이어 인벤토리가 가득 차 있을 시 아이템은 구매할 수 없다.
* 소지한 금액이 부족한 상태에서 충분한 상태로 바뀐다면 해당 아이템은 상호작용이 가능한 상태로 변경한다.
* 소지한 금액이 충분한 상태에서 부족한 상태로 바뀐다면 해당 아이템은 상호작용이 불가능한 상태로 변경한다.

**1-4. 일반 상점 플로우 차트**

|  |
| --- |
| **일반 상점 플로우 차트** |
|  |

**2. 비밀 상점**

|  |
| --- |
| **비밀 상점 UI** |
|  |

* 4턴마다 한번씩 대치동에서 열린다.
* 각 물건당 판매 수량이 정해져 있어 수량 초과 시 해당 아이템은 품절 표시한다.
* 한번에 두 가지 물품만 구매할 수 있다.
* 비밀 상점 NPC는 남자 집사로 표시한다.

**2-1. 정책**

* 압구정동에서 월드맵 우측에 표시되는 상점 UI를 Input 시 상점 화면이 출력된다.
* 소지한 금액이 판매하는 금액보다 적을 경우 회색으로 표시하고 어떠한 상호작용 또한 불가능하다. **(구매 불가능 표시)**
* 구매한 아이템은 인벤토리 이동 시켜준다.
* 소지 금액이 충분할 경우 아이템을 구매할 수 있다.
* 구매 하시겠습니까? 라는 팝업을 띄워 플레이어에게 다시 한번 확인할 기회를 준다.
* 압구정동 비밀 상점은 장비품만 판매한다.
* 플레이어가 아이템을 판매할 수 있다.
* 비밀 상점 아이템은 두 가지 물품만 구매할 수 있다.
* 두 가지 물품을 구매할 경우 비밀 상점은 어떠한 상호작용도 할 수 없다.

**2-2. 기획의도**

* 4턴마다 한번씩 압구정동 상점에서 오픈 하기 때문에 플레이어에 이동 동선을 잠시 꼬아 놓을 수 있다.
* 4턴마다 열리는 상점인 만큼 기존 일반 상점보다 좀 더 좋은 아이템을 판매한다.
* 비밀 상점은 한번에 두 가지 물품만 구매할 수 있기 때문에 플레이어에 빠른 플레이를 조금이나마 저지한다.
* 플레이어에 게임 진행에 큰 도움을 주는 장비 아이템을 판매하여 플레이어가 4턴마다 한번씩 꼭 들리게 한다.
* 상점 물품들을 플레이어에게 한눈에 보여주기 위해 물품들은 리스트 형식으로 표현한다.
* 플레이어가 해당 물품을 Input 시 상점 하단에 해당 물품에 대한 설명을 표시한다.

**2-3. 예외 상황**

* 플레이어가 두 가지 물품을 구매하면 비밀 상점은 닫힌다.
* 다음 4턴후에 열리는 비밀 상점을 이용할 수 있다.
* 지역 봉쇄랑 상관없이 매 4턴마다 오픈한다.
* 두 가지 물품을 구매할 경우 다른 아이템은 구매할 수 없다.
* 구매 제한 수에 도달하면 소지한 금액이 충분하더라도 상호작용이 불가능한 상태로 바뀐다.  
  **(구매 제한 수 : 2개 0/2 으로 표시)**
* 플레이어가 가진 금액이 구매 아이템 가격보다 적을 경우 구매할 수 없다.
* 플레이어 인벤토리가 가득 차 있을 시 아이템은 구매할 수 없다.
* 소지한 금액이 부족한 상태에서 충분한 상태로 바뀐다면 해당 아이템은 상호작용이 가능한 상태로 변경한다.
* 소지한 금액이 충분한 상태에서 부족한 상태로 바뀐다면 해당 아이템은 상호작용이 불가능한 상태로 변경한다.

**2-4. 비밀 상점 플로우 차트**

|  |
| --- |
| **비밀 상점 플로우 차트** |
|  |

**3. 연출**

**3-1. 일반 상점 연출**

* **문을 여는 애니메이션을 출력한 후(0.8초) 일반 상점 배경(백화점 느낌)이 출력된다.**
* **여종업원이 “어서오세요!”(# 1)라는 텍스트를 출력한다. (플레이어가 아이템을 Input 하기 전까지 유지한다.)**
* **플레이어가 아이템을 Input 시 여종업원이 “요즘 많이 이용하는 상품이에요!”(# 2) 텍스트를 출력한다. (0.8초)**
* **“요즘 많이 이용하는 상품이에요!” 텍스트 출력 후(0.8초) “역시 보는 눈이 높으시네요!”(# 3) 텍스트를 출력한다. (0.8초)**
* **플레이어가 아이템을 구매하고 상점을 나갈 때 여종업원이 “다음에 또 와요!”(# 4) 라는 텍스트를 출력한다. (플레이어가 상점에서 나갈 때 까지 텍스트 출력)**

**3-2. 일반 상점 연출 플로우 차트**

|  |
| --- |
| **일반 상점 연출 플로우 차트** |
|  |

**3-2. 비밀 상점 연출**

* **전당포로 진입하는 애니메이션을 출력한 후(0.8초) 비밀 상점 배경(전당포)이 출력된다.**
* **남자 집사가 “무엇을 찾으러 왔는가?”(# 1-1) 텍스트를 출력한다. (플레이어가 아이템을 Input 하기 전까지 유지한다.)**
* **플레이어가 아이템을 Input 시 남자 집사가 “돈은 정확하게 챙겨 왔겠지?”(# 1-2) 텍스트를 출력한다.  
  (0.8초)**
* **“돈은 정확하게 챙겨 왔겠지?”(# 1-2) 텍스트를 출력한 후(0.8초) “나는 돈 없는 사람과는 거래 하지 않는다네.”(# 1-3) 텍스트를 출력한다. (0.8초)**
* **플레이어가 아이템을 구매하고 상점을 나갈 때 남자 집사가 “다음에는 돈을 더욱더 챙겨 오게.”  
  (# 1-4) 텍스트를 출력한다. (플레이어가 상점에서 나갈 때 까지 텍스트 출력)**

**3-3. 비밀 상점 연출 플로우 차트**

|  |
| --- |
| **비밀 상점 연출 플로우 차트** |
|  |