**인벤토리 세부 기획**

**INDEX**

**1. 캐릭터 정보창 UI**

**2. 장비창 UI**

**3. 소비창 UI**

**4. 명함 클립 UI**

**5. 인벤토리 정책**

**5-1. 인벤토리 기획의도**

**5-2. 인벤토리 예외 상황**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일자** | **버전** | **내용** | **작성자** |
| 2019-01-07 | V 0.1 | 문서 최초 작성 | 박용일 |

**1. 캐릭터 정보창 UI**

|  |
| --- |
| **캐릭터 정보창 UI** |
|  |

* 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.

**2. 장비창 UI**

|  |
| --- |
| **장비창 UI** |
|  |

* 각 인벤토리는 흰색 배경으로 배치한다.
* 플레이어가 월드맵에서 캐릭터 정보창을 Input 시
* 플레이어가 아이템 획득 시 왼쪽에서 오른쪽으로 배열한다.
* 같은 아이템 획득 시 장비칸 우측 하단에 x1~x3식으로 개수를 표시한다. **(최대 개수 10)**
* 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.

**3. 소비창 UI**

|  |
| --- |
| **소비창 UI** |
|  |

* 각 인벤토리는 흰색 배경으로 배치한다.
* 플레이어가 소비 아이템 획득 시 왼쪽에서 오른쪽으로 배열한다.
* 같은 소비 아이템 획득 시 장비칸 우측 하단에 x1~x3식으로 개수를 표시한다. **(최대 개수 10개)**
* 같은 ID 값의 소비 아이템은 5개가 넘을 경우 더 이상 인벤토리에 추가할 수 없다.
* 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.

**4. 명함 클립 UI**

|  |
| --- |
| **명함 클립 UI** |
|  |

* 명함 클립에 존재하는 조력자들은 모두 실루엣으로 표시한다.
* 플레이어가 조력자를 고용하거나 얻을 시 실루엣이 명확한 그림으로 바뀌어 표시된다.
* 플레이어가 조력자를 한 번 Input 시 해당 조력자에 대한 정보를 확인할 수 있다.

**5. 인벤토리 정책**

* 명함 클립을 제외한 장비. 소비 같은 ID 값의 아이템은 10개 까지만 소지할 수 있다.
* 명함 클립을 제외한 장비, 소비 아이템 인벤토리는 왼쪽에서 오른쪽 순으로 정렬한다.
* 빈칸이 생길 경우 자동으로 왼쪽으로 정렬된다.
* 명함 클립은 조력자를 얻을 경우 실루엣에서 실제 이미지로 변경된다.
* 명함 클립은 ID 값 순서대로 왼쪽에서 오른쪽으로 정렬 해둔다.
* 소비 아이템에 경우 사용 시 사용 개수만큼 줄어든다.
* 소비 아이템이 0이 될 경우 소비창 인벤토리에서 사라진다.
* 장비/소비 아이템은 획득 시 획득 수만큼 증가한다**. (10개 까지만 가능 x10)**
* 최대 아이템 소지 수를 넘을 경우 획득 아이템은 인벤토리에 추가되지 않고 파괴된다.
* 인벤토리가 최대로 차 있을 경우 획득 아이템을 획득할 수 없고 파괴된다.
* 조력자는 한번 사용하면 일정 기간 동안 사용할 수 없다.
* 사용한 조력자는 캐릭터 정보창에 조력자 칸에서 장착이 해제된다.
* 조력자를 사용한 턴에는 다른 조력자를 사용할 수 없다.

**5-2. 인벤토리 기획의도**

* + 장비, 소비는 10개 이상 소지할 수 없다.
  + 플레이어가 자신이 소유하고 있는 아이템을 볼 수 있도록 만들어준다.
  + 장비, 소비, 명함 클립으로 구분하여 플레이어가 구분을 쉽게 하도록 해준다.
  + 인벤토리에 소유한 아이템을 Input 시 우측에 해당 아이템에 대한 상세 설명을 보여준다.
  + 명함 클립 칸은 실루엣 형식으로 표현해 플레이어에 호기심을 자아낸다.
  1. **인벤토리 예외 상황**
  + 플레이어는 10개 이상에 아이템을 소유할 수 없다. **(장비, 소비)**
  + 같은 카테고리(격투, 추리, 행동력) 아이템은 한턴에 하나만 사용할 수 있다.  
    **(※ Ex. 택시 티켓이 2개 있더라도 한턴에 하나만 사용이 가능하다.)**
  + 장비, 소비 인벤토리는 줄이 다를 시 좌상단으로 정렬한다.

|  |
| --- |
| **예시 이미지** |
|  |

* 장착한 아이템은 판매 불가능하다.