**리볼트 데이 UI 세부 기획서**

**INDEX**

**1. 메인 메뉴**

**1-1. 설정 팝업**

**2. 월드맵**

**2-1. 월드맵 이슈 상황**

**3. 조사**

**4. 대화**

**5. 추리**

**6. 상점**

**6-1. 비밀 상점**

**7. 인벤토리**

**7-1. 장비**

**7-2. 소비**

**7-3. 명합 클립**

**8. 캐릭터 시트**

**9. 플로우 챠트**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |

**1. 메인 메뉴**

|  |
| --- |
| **메인 메뉴 UI 초안** |
|  |

* 게임에 첫 화면으로 플레이어들에게 강한 인상을 심어줘야한다**. (타이틀 이미지)**
* 계속하기는 플레이어가 게임 도중에 저장을 했을 시 저장한 부분부터 게임을 실행 시킨다.
* 회상은 플레이어가 클리어한 부분들을 보여준다?
* 설정 Input 시 설정 팝업이 출력된다. (1-1 에서 설명)

**1-1. 설정 팝업**

|  |
| --- |
| **설정 팝업 UI 초안** |
|  |

* 설정 팝업은 메인 메뉴 위에 팝업되는 형식으로 구성되어 있다.
* 설정 팝업창은 반투명한 상태로 메인 메뉴가 희마하게 보인다.
* 밝기는 플레이어가 원하는 밝기로 조절할 수 있게 해준다.
* 효과음과 배경음 조절을 따로두고 플레이어들에게 조금 더 듣고싶은 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.
* ~~세이브 기능은 아직 정확한 구현 형식을 정하지 못해 추후 작성할 예정이다.~~

**2. 월드맵**

|  |
| --- |
| **월드맵 UI 초안** |
|  |

* 월드맵은 실질적으로 플레이거 모든 플레이를 진행하는 곳으로 매우 중요한 곳이라 세밀한 부분까지 신경써야 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.
* 방해요소(AI)와 조우 시 조사, 인물과 대화 버튼을 Input 시 해당 AI와 격투 및 대화를 할 수 있다.

**2-1. 월드맵 이슈 상황**

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

* 1번으로 표시된 아이콘은 긴급 이슈 발생을 표시해주는 아이콘이다.
* 고난이도 이슈로 발생하기 때문에 매턴마다 랜덤 확률로 발생한다.
* 긴급 이슈를 해당 턴에 해결하지 못할경우 턴 종료 시 치안 수치가 감소한다.
* 치안 수치가 최소값에 도달할 경우 해당 지역은 봉쇄(4번) 당한다.
* 2번으로 표시된 아이콘은 치안 수치를 표시해주는 아이콘이다.
* 치안 수치가 낮아질 때마다 해당 지역에는 폴리스 라인이 추가된다.
* 폴리스 라인이 5개가 되면 해당 지역은 봉쇄(4번) 당한다.
* 3번으로 표시된 그림은 플레이어를 도와줄 수 있는 조력자(AI)다.
* 해당 AI에게 대화를 시도할 경우 긴급 이슈, 봉쇄(4번)를 확률적으로 해소 해준다.
* 4번으로 표시된 아이콘은 봉쇄를 표시해주는 아이콘이다.
* 정해진 치안 수치를 해결 못할 경우 해당 지역은 봉쇄 당했다는 걸 시각적으로 알려주기 위해 해당 지역에 봉쇄 아이콘을 표시 해준다.
* 봉쇄 당한 지역은 봉쇄 해체 미션을 제외한 나머지 기능들은 모두 소멸된다.(메인 퀘스트 포함)
* **5곳이 봉쇄 지역**으로 변할 경우 플레이어는 게임에서 패배한다.(게임 오버)
* 5번으로 표시된 아이콘은 메인 퀘스트를 표시해주는 아이콘이다.
* 단서를 모을 경우 메인 퀘스트가 해금된다.
* 메인 퀘스트는 플레이어에 가이드 라인 역할을 담당한다.
* 6번으로 표시된 그림은 플레이어를 방해하는 방해꾼(AI)다.
* 방해꾼은 여러명으로 구성되어있고 방해꾼 마다 방해하는 형식이 다르게 설정되어 플레이어를 혼란에 빠트릴 수 있다.
* 방해꾼은 조사를 통해 처치 가능하다.

**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.
* ~~만약 플레이어가 방해꾼에게 패배할 경우는 아직 제대로 정해진 기획이 나오지 않아 추후에 작성.~~
* ~~전투 방식도 정확한 기획이 아니라 정해진다면 추후에 작성~~

**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.

**7. 인벤토리**

**7-1. 장비**

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

* 플레이어가 사용할 수 있는 장비들은 모두 반투명 상태로 표시한다.
* 플레이어가 해당 장비를 습득하면 반투명 상태에서 온전한 상태로 표시한다.
* 해당 장비에 개수를 표시하기 위해 장비 우측 하단에 장비 개수를 표시한다.**(Ex. 테이저 건 x1)**
* 플레이어가 장비를 한 번 Input하면 해당 장비에 대한 정보가 우측 빈칸에 출력된다.
* 플레이어가 장비를 두 번 Input 하면 장비 착용 팝업이 뜬 후 예를 Input 시 해당 장비를 착용한다. **(장비 착용은 8. 캐릭터 시트 목록에서 상세 설명)**
* ~~제일 하단에 있는 장비를 습득하면 상단으로 옮겨 표시해줄 수 있는지는 아직 정확하게 정하지 않아 추후 작성 예정~~

**7-2. 소비**

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

* 플레이어가 사용할 수 있는 모든 소비 아이템들은 모두 반투명 상태로 표시한다.
* 플레이어가 해당 소비 아이템을 습득하면 반투명 상태에서 온전한 상태로 표시한다.
* 해당 소비 아이템에 개수를 표시하기 위해 소비 아이템 우측 하단에 개수를 표시한다.
* 플레이어가 소비 아이템을 한 번 Input 하면 해당 소비 아이템에 대한 정보가 우측 빈칸에 출력된다.
* 플레이어가 소비 아이템을 두 번 Input 하면 해당 소비 아이템 사용 팝업이 뜬 후 예를 Input 시 소비 아이템이 사용된다.

**7-3. 명합 클립**

|  |
| --- |
| **명합 클립 UI 초안** |
|  |

* 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.
* 플레이어가 조력자를 두 번 Input 시 조력자 선택 팝업이 뜬 후 예를 누를 시 조력자가 교체된다.

**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.
* 캐릭터 시트에서 장착 아이템을 착용하거나 해체할 수 있다.

**9. 플로우 챠트**

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