UI 및 인벤토리 기획서

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-09 | 주 상현 | 초안 작성 |
| 2018-04-10 | 주 상현 | 세부 기획 작성 |

1. 화면 구성 UI – 시작 화면



1.1. Socket

* 소켓은 저장 매체의 역할을 하며 기능적으로 2가지 기능을 가지고 있다.
  + 1. 새 게임 시작
* 새 게임 시작은 소켓에 저장 되어 있는 게임 데이터가 존재하지 않을 경우 발생한다.
  + 1. 불러오기
* 불러오기는 소켓에 저장 되어 있는 게임 데이터가 존재 할 경우 발생한다.
* 게임 데이터가 존재 할 경우 해당 게임 데이터를 이어서 진행한다.

1.2. Option

* 환경 설정 항목의 UI로 연결된다.

1.3. Exit

* 게임에서 빠져 나간다.

2. 화면 구성 UI – 메인 화면



2.1. HP 상태 바

2.1.1. HP 상태

* HP 상태는 최대 체력을 기준으로 상태바의 모든 부분이 붉게 표시된다.
* PC가 입은 데미지에 따라 HP의 현재 비율에 때라 붉은 표시는 줄어든다.

2.2. Skill 상태 바

* 스킬 상태바는 우측 상단에 위치 한다.
* 스킬 상태 바에 적용되어 있는 스킬 아이콘은 좌측에서부터 Q, W, E, R의 키보드에 대응된다.
* 키보드 기준 [Tab] 키를 누르면 스킬 상태 변경 뎁스로 진입한다.
* 키보드 기준 [T]키를 누르면 스킬 합성 뎁스로 진입한다.

3. 스킬 상태 변경 뎁스 UI

* 스킬 상태 변경 뎁스는 [스킬 상태 변경 뎁스]와 [스킬 합성 뎁스]로 나뉜다.

3.1. 스킬 상태 변경 뎁스



3.1.1. 스킬 환경 제어

* 현재 보유한 스킬의 목록은 아이콘의 형태로 정렬된다.
* 정렬의 기준은 습득시간 기준으로 정렬한다.
* 습득한 스킬의 개수는 최대 30개로 고정하며 슬롯에 장착된 스킬은 제외한다.

3.1.2. 스킬의 배치

* 플레이어의 커서가 위치하는 스킬의 아이콘이 하이라이트 되며 배치 할 슬롯의 핫키를 누르면 자동으로 스킬이 변경된다.
* 슬롯의 핫키는 키보드 기준 [Q], [W], [E]로 정의한다.

3.1.3. 스킬의 삭제

* 플레이어가 스킬을 삭제하고 싶을 경우에 사용하는 기능이다.
* 삭제할 스킬에 하이라이트를 선택하고 [S]키를 누르면 경고와 함께 스킬이 삭제된다.
* 경고 뎁스 단계에서는 플레이어의 실수를 방지하기 위해 No가 기본적으로 하이라이트 된다.

3.2. 스킬의 합성 뎁스

* 스킬의 합성 뎁스는 플레이어가 보유한 스킬을 선택적으로 합성하여 새로운 스킬을 추출하는 시스템이다.
* 스킬의 합성 뎁스에 진입하기 위해서는 키보드 기준 [T]키를 누르면 스킬 합성 뎁스로 진입한다.

3.2.1. 스킬의 합성 뎁스 UI



* 스킬의 합성에 관련된 기획은 스킬 합성 시스템.docx 문서를 참고한다.