

## 브로큰 프린세스 UI 디자인

목차-1

시작 화면-2

캐릭터 선택창-2

캐릭터 세부 정보-3

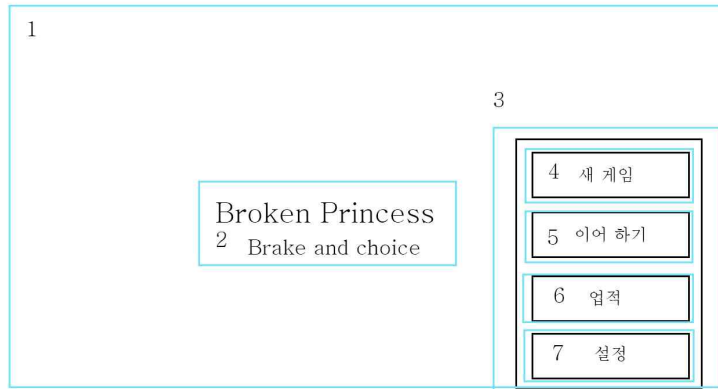
스토리 UI-3

전투 UI 4

전투 종료후 선택지 UI 4~5

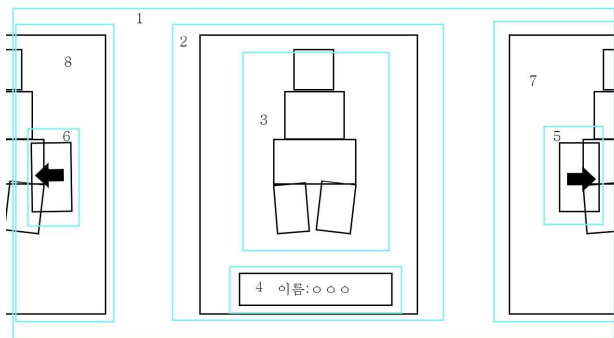
(추후 추가)

## 게임 시작 UI



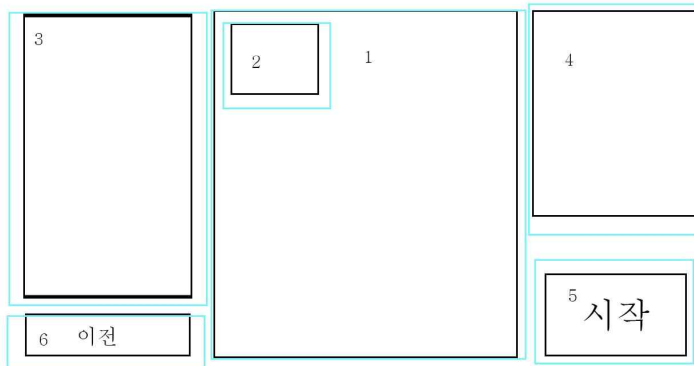
- 1.백그라운드 이미지
2. 타이틀 명
3. 게임 구성 틀
4. 새게임: 새로운 게임을 할건가.
5. 이어하기: 이전에 저장한 캐릭터 불러오기
6. 업적:업적과 세부 플레이어 플레잉 정보
7. 설정:환경 설정

## 캐릭터 선택 UI(새 게임시)



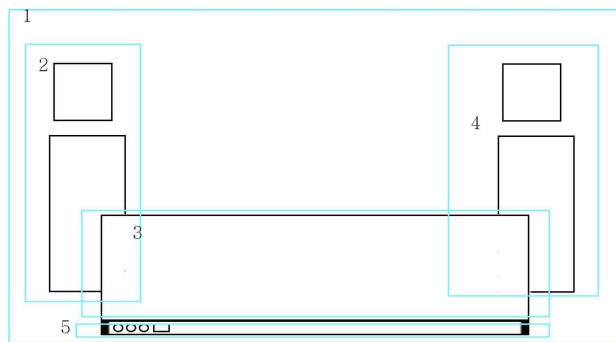
1. 백그라운드 이미지 소스
2. 캐릭터 분리 프레임
3. 캐릭터 스텐딩 일러스트+ 클릭시 세부 정보
4. 캐릭터 이름
5. 오른쪽 캐릭터로(방향키 우 누를시에도 가능)
6. 왼쪽 캐릭터로(방향키 좌 누를시 가능)
- 7,8:다른 캐릭터 스텐딩 일러스트.

## 캐릭터 정보 UI



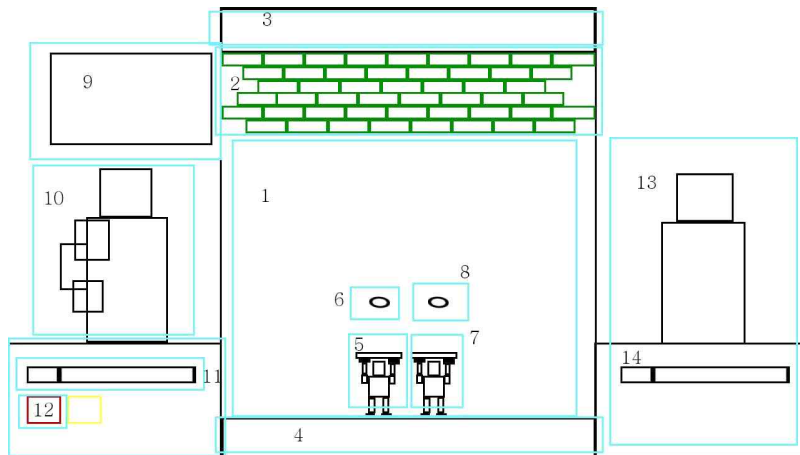
1. 캐릭터 스탠딩 일러
2. 도트 플레잉 아바타
3. 캐릭터 간단한 스토리
4. 캐릭터 고유 능력(스킬) 확인
5. 게임 시작
6. 이전 캐릭터 화면으로.

## 게임 스토리 UI



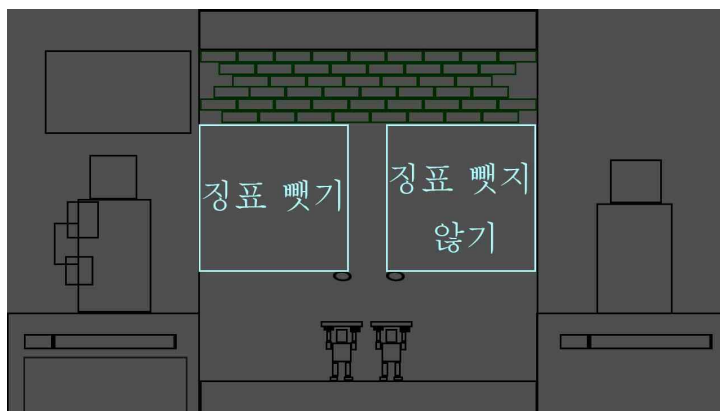
- 1.백그라운드 이미지(숲->논밭->왕도->여관(천장 부서짐)->왕도 먹자골목->투기장 낮->성안.)
- 2.내가 선택한 캐릭터 CG
- 3.대사& 상황 스크립트 출력
- 4.상대 캐릭터 CG
- 5.일시 정지/2배속/속도 원래대로/로그 순으로 아이콘 배치

## 전투 UI



1. 스테이지, 백그라운드 소스 스토리에 맞게 활용, 칸 안에는 횡스크롤 기반의 중력법칙 적용.
2. 벽돌 볼을 맞추면 벽돌 색이 캐릭터 색깔로 변하게 되며 바뀐 벽돌을 상대에게 맞추면 데미지 주는 형식.
3. 벽돌이 5칸 미만일시 한칸씩 위에서 내려오는식, 배치는 랜덤으로.
4. 캐릭터들이 서있을수 있는 바닥&일부 캐릭터 능력 적용점.
- 5,7 캐릭터들 마주쳐도 부딪히지 않고 통과함.
- 6,8 플레이어들의 공, 벽돌에 닿을시 그 색으로 물들이며 떨어뜨림. 벽과 벽돌에 부딪힌 만큼 콤보가 화면 중앙에 불투명하게 표기. 공과 공이 부딪힐시 속도 n배
9. 캐릭터 대사 스크립트 출력
- 10,13 캐릭터 CG 벽돌 타격에 따라 표정 변화.
- 11,14:HP 표기
- 12, 고유 능력 쿨타임.

## 상대 HP 1%시 출력되는 선택지 UI



징표 뺏기: 상대의 징표를 뺏는다. 자신의 고유능력 기막이 2회차 4회차 마다 강해진다.

징표 뺏지 않기:상대가 동료로 영입되어 그 상대 캐릭터의 고유능력을 사용할수 있다.