

문서명	TheSeeker_UI_기획서	버전	V0.3
열람자	전체 팀원	최종작성일	2015.01.05

The Seeker

UI 기획서

작성자: 이정희

HP: 010-7182-4059

E-mail: koukiou14@gmail.com

• 목차

1. 화면구성 4

2. 회사/팀 로고화면 6

- 2.1. 화면구성
- 2.2. 프로세스

3. 타이틀화면 7

- 3.1. 화면구성
- 3.2. 타이틀화면 연출
- 3.3. 프로세스

4. 캐릭터선택화면 9

- 4.1. 화면구성
- 4.2. 프로세스

5. 스테이지선택화면 10

- 5.1. 화면구성

6. 인게임화면 11

- 6.1. 화면구성

7. 옵션팝업 12

- 7.1. 팝업구성

8. 성공/실패화면 13

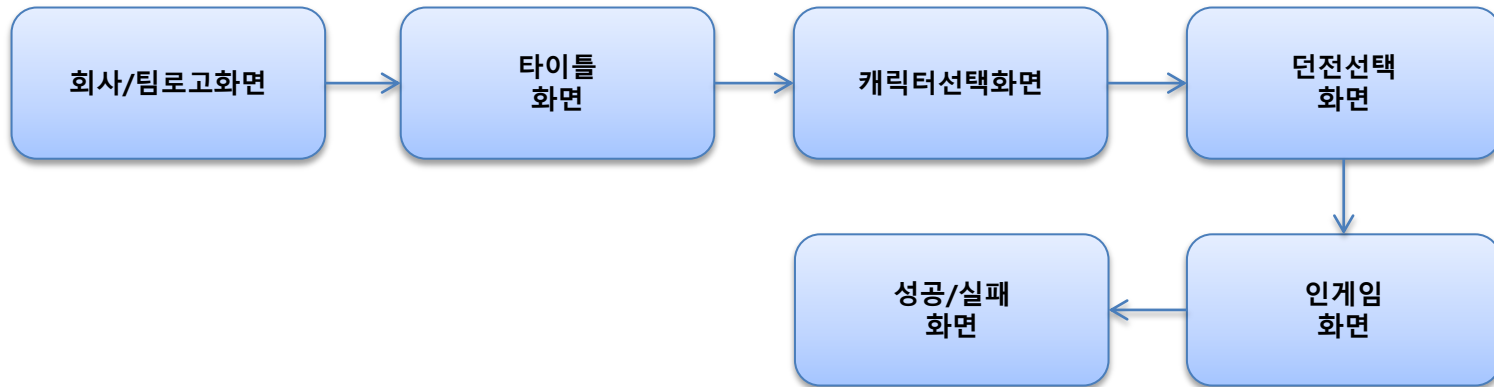
- 8.1. 출력조건
- 8.2. 성공화면구성
- 8.3. 실패화면구성

0. Revision History

Version	Date	Description
0.1	2015.01.05	- 최초 UI 기획 안 작성
0.2	2015.01.06	- [4.1. 화면구성 8, 9번], [8.1. 출력조건] 수정
0.3	2015.01.07	- [8.성공/실패화면구성] 수정

1. 화면구성

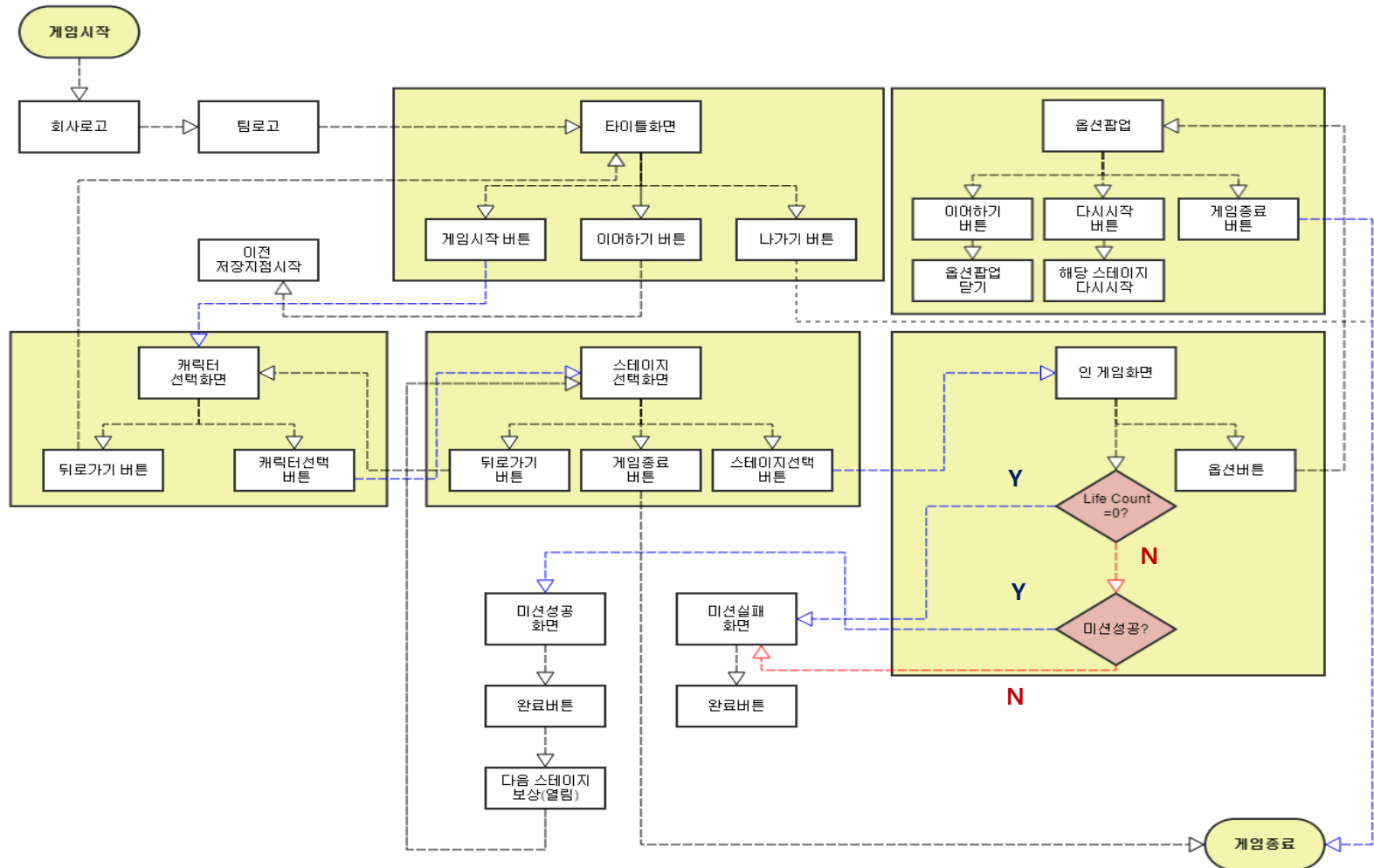
1.1. 화면구성



화면	설명
회사/팀로고화면	- 회사/팀로고를 보여주는 화면
타이틀화면	- 게임 타이틀과 시작을 진행하는 화면
캐릭터선택화면	- 캐릭터를 선택하는 화면
던전선택화면	- 던전을 선택하는 화면
인게임화면	- 게임을 플레이하는 화면
성공/실패화면	- 던전 클리어 성공과 실패를 보여주는 화면

1. 화면개요

1.2. 전체플로우



2. 회사/팀 로고화면

2.1. 화면구성



설명		
1	회사로고	- 2초 동안 중앙에 회사로고 이미지 출력 후 페이드인 효과로 팀 로고 화면으로 전환
2	팀로고	- 2초 동안 중앙에 이미지 출력 후 타이틀화면으로 이동 - 화면 시작 시 [Tskr_ef_001.ogg] 사운드 출력

* 검은색 배경 사용

3. 타이틀화면

3.1. 화면구성

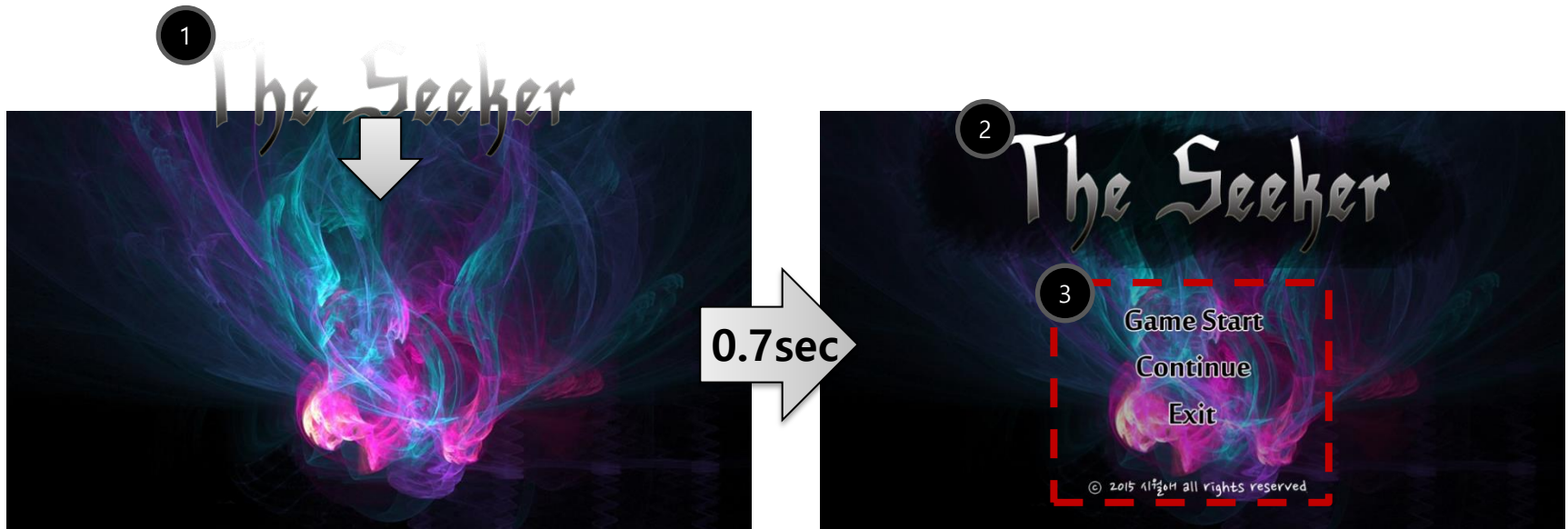


- 진입 1초후 [Skr_BGM_001.ogg] 사운드 출력

설명		
1	타이틀 화면배경	- 타이틀화면의 전체배경이미지 출력
2	타이틀	- 타이틀 이미지 중앙 상단에 출력
3	시작 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [skr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [skr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 [4.캐릭터선택화면]으로 이동
4	이어하기 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [skr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [skr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 이전 세이브 지점으로 이동 - 세이브 지점이 없으면 현재화면 유지
5	나가기 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [skr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [skr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 게임종료
6	저작권 표시	- 중앙 하단에 저작권 이미지 출력

3. 타이틀화면

3.2. 타이틀화면 연출

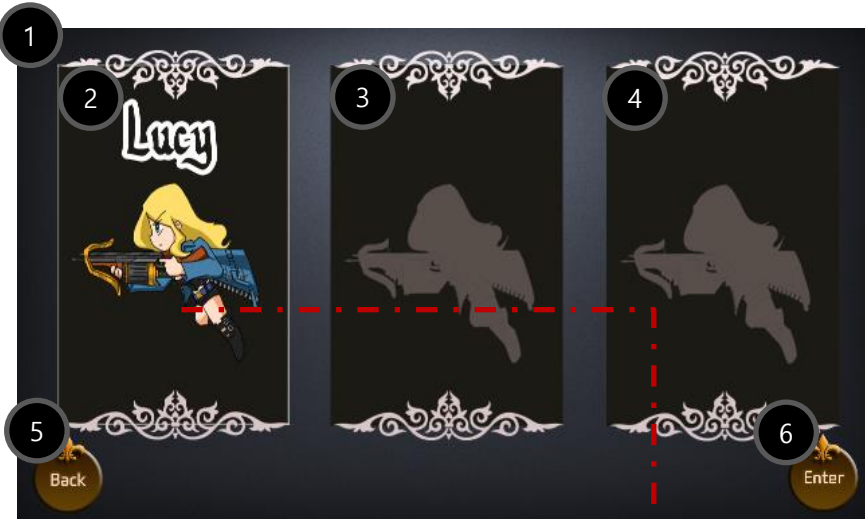


Description

1	<ul style="list-style-type: none">- 화면 진입 시 타이틀 문구의 위치이며 -Y축 방향 즉, (2)번의 고정된 위치로 0.7초 동안 이동한다.- 최초 좌표값 (640, 720)
2	<ul style="list-style-type: none">- 1초 후 타이틀 문구가 고정되는 위치, 고정과 동시에 [skr_ef_004.ogg] 사운드 출력- 이동 후 좌표값 (640, 620)
3	<ul style="list-style-type: none">- 타이틀 문구가 고정되면 기타 메뉴들도 같이 출력

4. 캐릭터선택화면

4.1. 화면구성



- 진입 시 [Skr_BGM_002.ogg] 사운드 출력



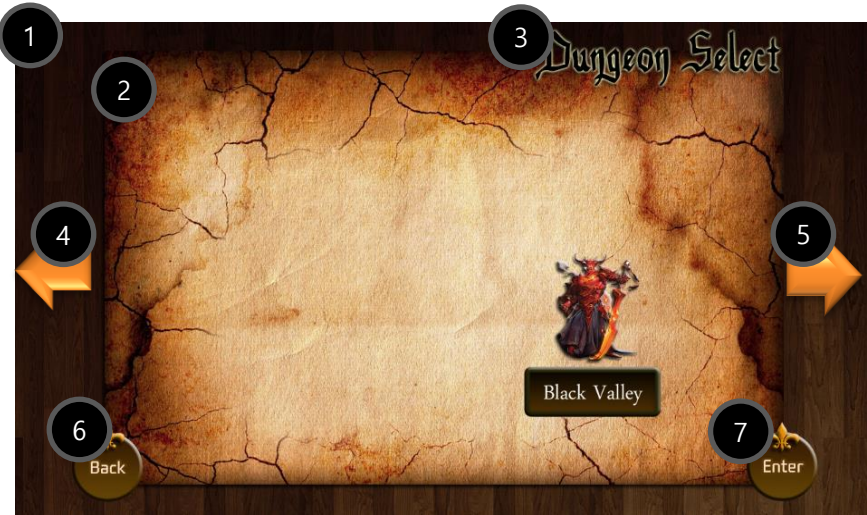
* 활성화 이미지 예시



설명		
1	캐릭터 선택화면 배경	- 캐릭터선택화면 배경 출력
2	캐릭터1 선택 이미지	- 캐릭터1 이미지 출력 - 클릭하면 [Tskr_vo_001.ogg] 사운드 출력하며 캐릭터1 활성화 이미지 교체
3	캐릭터2 선택 이미지	- 캐릭터2 이미지 출력 - 클릭하면 [Tskr_vo_002.ogg] 사운드 출력하며 캐릭터2 활성화 이미지 교체
4	캐릭터3 선택 이미지	- 캐릭터1 이미지 출력 - 클릭하면 [Tskr_vo_003.ogg] 사운드 출력하며 캐릭터2 활성화 이미지 교체
5	뒤로가기 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [Tskr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [Tskr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 [3.타이틀화면]으로 이동
6	입장 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [Tskr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 캐릭터를 선택하지 않은 상태에서 버튼 클릭 시 현재화면 유지 - 캐릭터 선택 후 버튼 클릭 시 [Tskr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 [5.던전선택화면]으로 이동

5. 던전선택화면

5.1. 화면구성



* 최초진입 시 던전지도1 출력

- 진입 시 [Skr_BGM_003.ogg] 사운드 출력

설명		
1	스테이지 선택화면 배경	- 스테이지선택화면 배경 이미지 출력
2	던전지도	- 던전지도 이미지 출력
3	스테이지 선택화면 문구	- Text 'Dungeon Select' 출력
4	이전 던전 보기 버튼	- 버튼을 클릭하면 [Tskr_ef_005] 사운드 출력하며 이전 던전지도 출력 - 이전 던전지도가 없으면 현재화면 유지
5	다음 던전 보기 버튼	- 버튼을 클릭하면 [Tskr_ef_005] 사운드 출력하며 다음 던전지도 출력 - 이전 던전지도가 없으면 현재화면 유지
6	뒤로가기 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [Tskr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [Tskr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 [4.캐릭터선택화면]으로 이동
7	입장버튼 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 이미지로 교체되며, [Tskr_ef_003.ogg] 사운드 출력 - 클릭하면 [Tskr_ef_004.ogg] 사운드 출력하며 선택 던전으로 이동 - 던전을 선택하지 않았으면 현재화면 유지

5. 던전선택화면

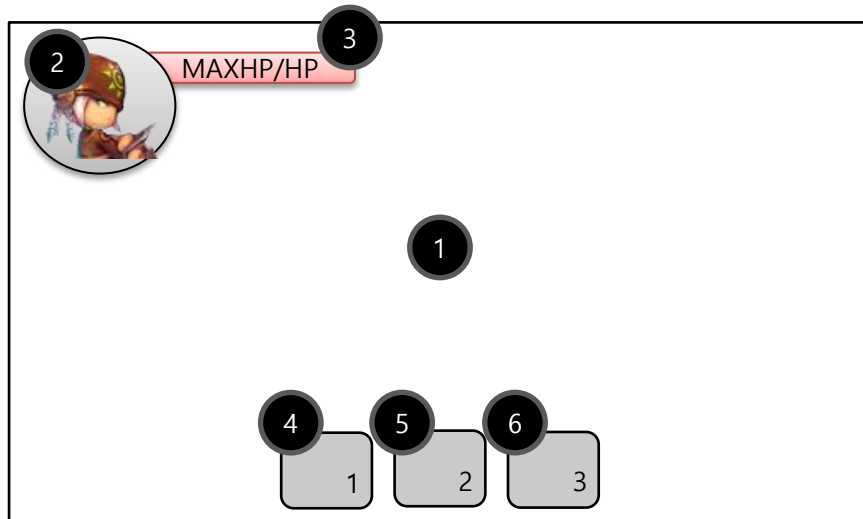
5.2. 던전선택 방법



설명		
1	던전 보스 이미지	<ul style="list-style-type: none"> - 초기 던전1만 오픈되어 있으며, 해당 던전을 클리어하면 다음 던전을 오픈한다. - 던전 오픈 시) 오픈되어 있는 던전을 클릭하면 보스 이미지가 활성화 되며, 해당 던전의 소개 팝업이 출력된다. - 던전 미오픈 시) 아무 행동도 일어나지 않는다.
2	던전 소개 팝업	<ul style="list-style-type: none"> - 선택한 던전의 스토리가 출력되는 팝업 * 참조) String_Table – Dungeon_Story

6. 인게임화면

6.1. 화면구성



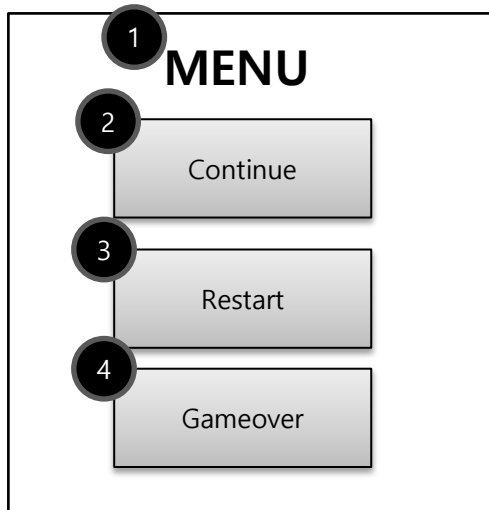
* ESC를 누르면 현재 상태를 멈추고 [7.옵션팝업]을 화면 중앙에 출력함

설명		
1	플레이 화면	- 플레이화면
2	캐릭터 상반 이미지	- 플레이어가 선택한 캐릭터의 상반 이미지 출력
3	체력 게이지	- 캐릭터의 체력게이지를 나타내는 바 - 총 체력/현재체력 표시 - *참조 [Character_Table - Max_Hp]
4	스킬1 슬롯	- 캐릭터의 스킬1 이미지 출력 - 캐릭터가 스킬을 사용하면 비활성화 되어 사용이 불가하다가, 일정시간 후 활성화 되어 사용이 가능하다.
5	스킬2 슬롯	- 캐릭터의 스킬2 이미지 출력 - 캐릭터가 스킬을 사용하면 비활성화 되어 사용이 불가하다가, 일정시간 후 활성화 되어 사용이 가능하다.
6	스킬3 슬롯	- 캐릭터의 스킬3 이미지 출- 캐릭터가 스킬을 사용하면 비활성화 되어 사용이 불가하다가, 일정시간 후 활성화 되어 사용이 가능하다.

- 스킬 재사용 대기시간 *참조 [Skill_Table - Wating_Time]

7. 옵션팝업

7.1. 팝업구성



* [6.인게임화면] 중앙에 출력

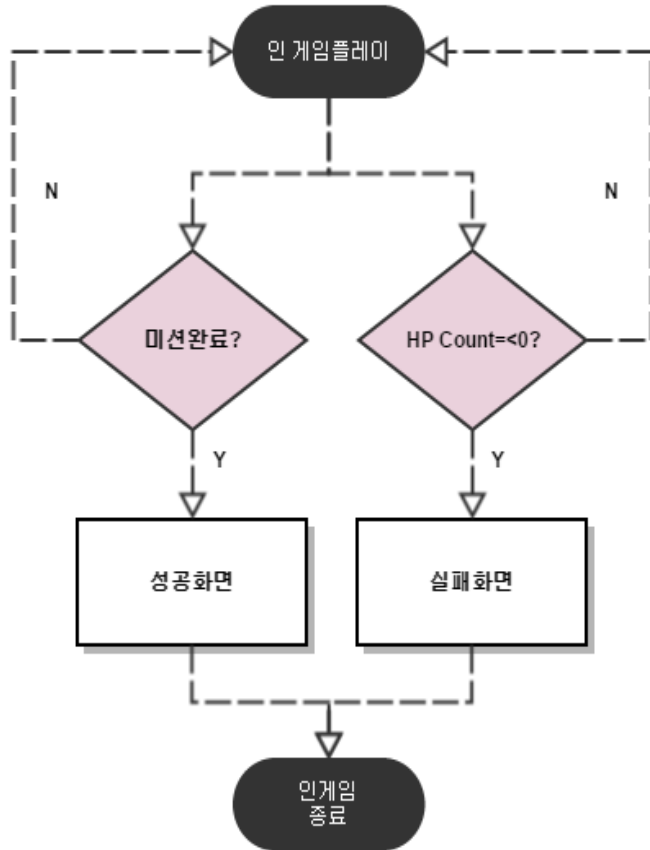


- 게임종료 메시지 팝업 -

설명		
1	메뉴	- Text 'MENU' 출력
2	이어하기 버튼	- 클릭하면 옵션팝업을 닫고 [6.인게임화면] 재생
3	재 시작 버튼	- 클릭하면 현재 단전을 처음부터 재 시작 함
4	게임 끝내기 버튼	- 클릭하면 [게임종료 메시지 팝업]을 출력함, 이때 옵션팝업은 그대로 있음
5	게임종료 메시지	- Text 'Quit the game?' 출력
6	게임종료 버튼	- 클릭하면 플레이어의 현재 상태를 저장하고 게임을 종료함
7	취소 버튼	- 게임종료 메시지 팝업 창을 닫음

8. 성공/실패화면

8.1. 출력조건



조건	설명
성공조건	- 캐릭터 HP # 0 이거나 미션을 완료하면 성공화면으로 이동
실패조건	- 캐릭터 HP = <0 이거나 미션을 완료하지 못하면 실패화면으로 이동

8. 성공/실패화면

8.2. 성공화면구성



- 진입 시 [Skr_BGM_005.ogg] 사운드 출력

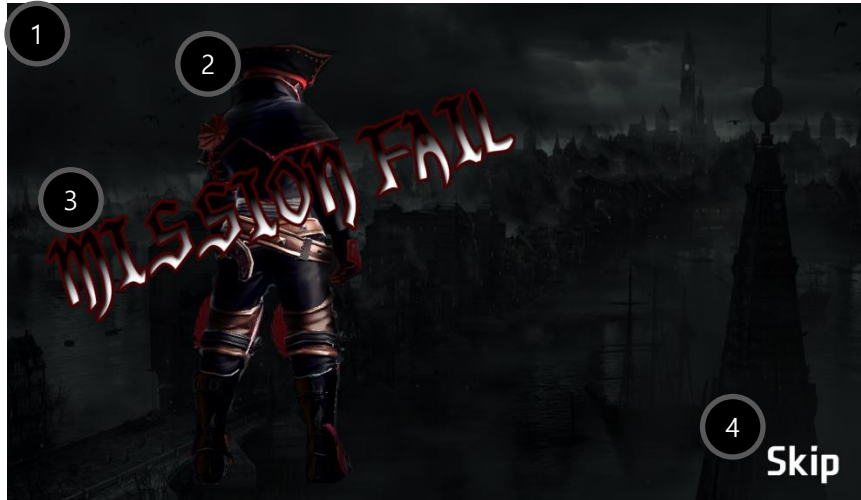


*현재 캐릭터의 경험치를 ⑧보상 경험치와 합하여 현재레벨을 표시

설명		
1	성공화면 배경	- 실패화면 전체배경 이미지 출력
2	캐릭터 앞모습	- 캐릭터 앞모습 이미지 출력
3	미션 성공	- 미션성공 이미지 출력
4	보상 문구	- Text 'Compensation' 출력
5	레벨 문구	- Text 'LEVEL:' 출력
6	레벨 표시	- 이전레벨 -> 현재레벨 출력 (* 레벨 참조 Level_Table - EXP)
7	경험치 문구	- Text 'EXP' 출력
8	던전보상 경험치	- 현재 플레이한 던전의 보상 경험치 출력 (*참조 Dromm_Data - EXP)
9	완료 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 됨 - 버튼을 클릭하면 [6.1 스테이지선택화면]으로 이동

8. 성공/실패화면

8.4. 실패화면구성



- 진입 시 [Skr_BGM_006.ogg] 사운드 출력

설명		
1	실패화면 배경	- 실패화면 전체배경 이미지 출력
2	캐릭터 뒷모습	- 캐릭터 뒷모습 이미지 출력
3	미션 실패	- 미션실패 문구 이미지 출력
4	완료 버튼	- 마우스 오버 시 버튼이 활성화 됨 - 버튼을 클릭하면 [5.1 스테이지선택화면]으로 이동