

작업물은 수정할 수 있도록 png 파일 외에 psd 파일 따로 남겨서 저장해주세요.

Psd 파일은 병합하지 않은 상태로 남겨둬야합니다! 그래야 수정할 수 있어요. 인게임 대화창부터 작업해주세요.

1980\*1080 기준입니다.

기본 서체: KBIZ한마음명조 M

[2021.11.17] 증거 수집 창 추가. 11p 수정, 16~18p 증거 수집 창 관련 ui

## I. 게임 시작 화면(1920×1080)

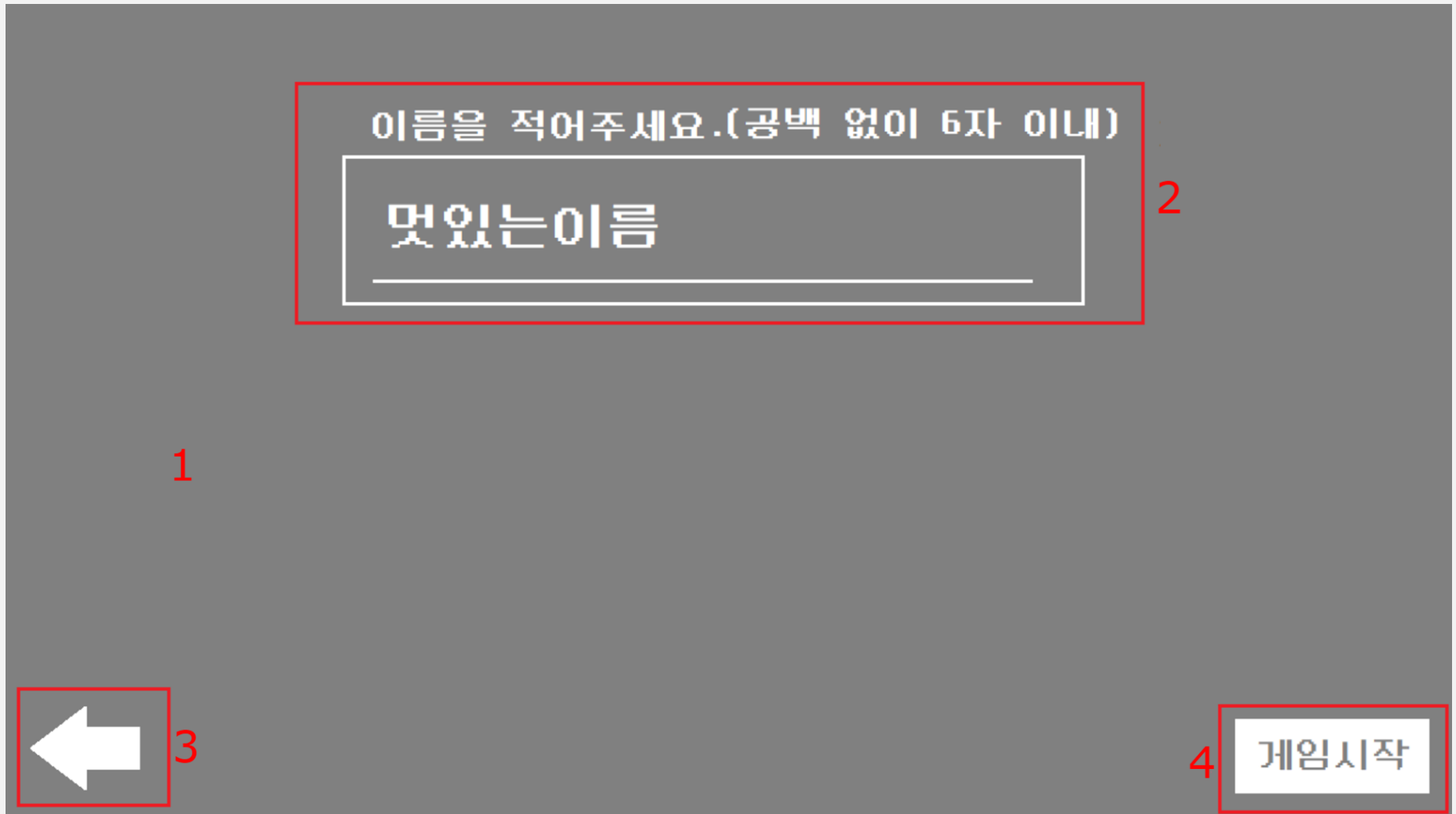
1. 게임 타이틀 화면 (타이틀 배경 완성 전까지 폰트 색 지정 안 된 것들은 #FFFFFF로 맞춰주세요.)



번호	내역	설명	세부사항, 좌표 x,y
1	게임 타이틀	게임의 타이틀 출력 기본 서체와 다른 서체 쓸 예정	200pt이상 / (가운데 정렬, 730)
2	게임 시작	클릭 시 게임을 시작	기본 서체 70pt / (가운데 정렬, 464)

3	이어하기	클릭 시 저장된 곳에서 게임 시작	기본 서체 70pt / (가운데 정렬, 352)
4	게임 종료	클릭 시 게임을 종료	기본 서체 70pt / (가운데 정렬, 240)
5	설정	클릭 시 설정 창 출력 설정 창 ui는 하단에 작성	80*80 / (1800, 120)
6	게임 배경 이미지	배경 이미지 출력	

## 2. 캐릭터 생성



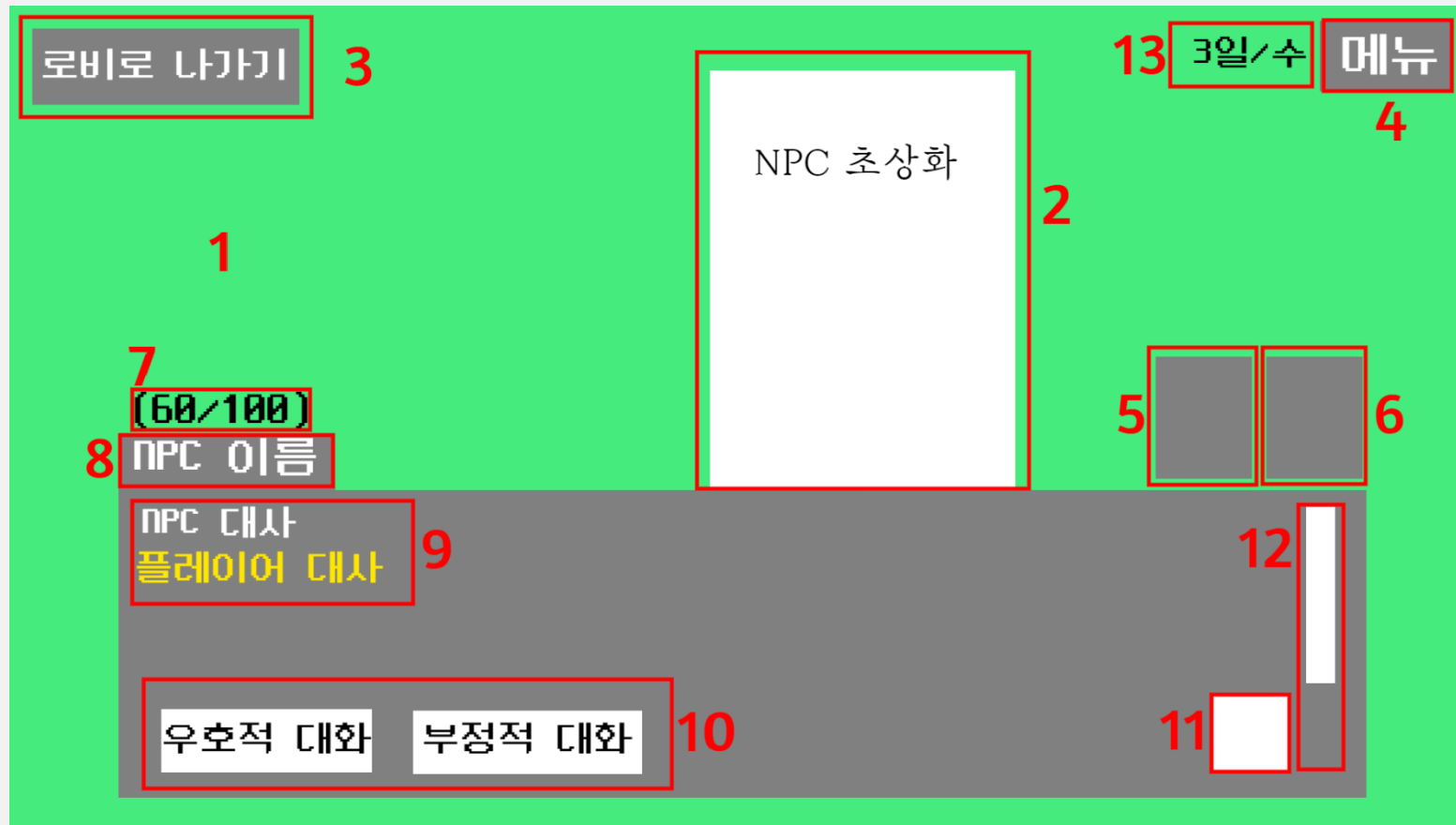
번호	내역	설명	세부사항
1	배경화면	배경 이미지 출력	
2	이름 칸	키보드를 통해 플레이어의 이름을 적는 텍스트 박스	985*200 / 기본 서체 80pt /(가운데 정렬, 680)

3	뒤로 가기	클릭 시 타이틀 화면으로 이동	150*115 / (30, 40) / #FFFFFF
4	게임 시작 버튼	클릭 시 게임 시작(프롤로그 화면으로 이동)	255*100 / 기본서체 #333333 60pt/ (1630, 40) / 박스 #FFFFFF
	이름 규칙	텍스트 박스 위에 써진 거	기본 서체 60pt/(가운데 정렬, 880)

## II. 게임 플레이

### 1. 메인 NPC 대화

#### ① 사무실 메인 NPC와 대화



번호	내역	설명	세부사항
1	게임 배경 이미지	게임 배경 이미지 출력 (사무실)	
2	NPC 이미지	대화중인 NPC 이미지 출력	(918,445)
3	로비로 이동 (#211f2f)	일과를 다 끝나면 생성 클릭 시 로비로 나감	기본 서체 / 박스: #211f2f / (30, 950), (380, 1050)
4	메뉴 (#211f2f)	클릭 시 메뉴 창 출력	기본 서체 / 박스: #211f2f / (1717,970), (1892,20)
7	NPC 신뢰도 (#211f2f)	대화중인 NPC의 신뢰도 출력	기본서체 / (#211f2f) / (160,530)
8	NPC 이름	대화중인 NPC의 이름	(145,445), (430,520)
9	대화 기록	나눈 대화 내용 기록	
10	대화 버튼 (#10415e)	클릭 시 버튼 안의 대화를 함	우호: (200,75), (500, 160) 부정: (530,75), (830,160)
11	남은 대화 카운트 (#10415e)	남은 대화 횟수	(1580,81), (1680, 180)
12	대화창 스크롤바 (#10415e)	스크롤바	(1700,81), (1738,423)
13	날짜	게임 내 날짜, 텍스트 박스	(1535,985), (1715,1040)
	전체 대화 창 (#211f2f)	대화창	(145,40), (1780, 445)

※ 좌측하단, 우측상단 좌표입니다.

## ② 그 외의 장소에 있는 메인 NPC와 대화

- 로비, 집, AM





번호	내역	설명	좌표
1	이동하기 버튼	클릭 시 이동 알림 창이 뜹니다. 앞에서 만든 로비로 나가기 버튼 수정해서 쓰시면 됩니다.	기본서체/박스:#211f2f /(30, 950), (380, 1050)

## 2. NPC 심문

- 첫 화면

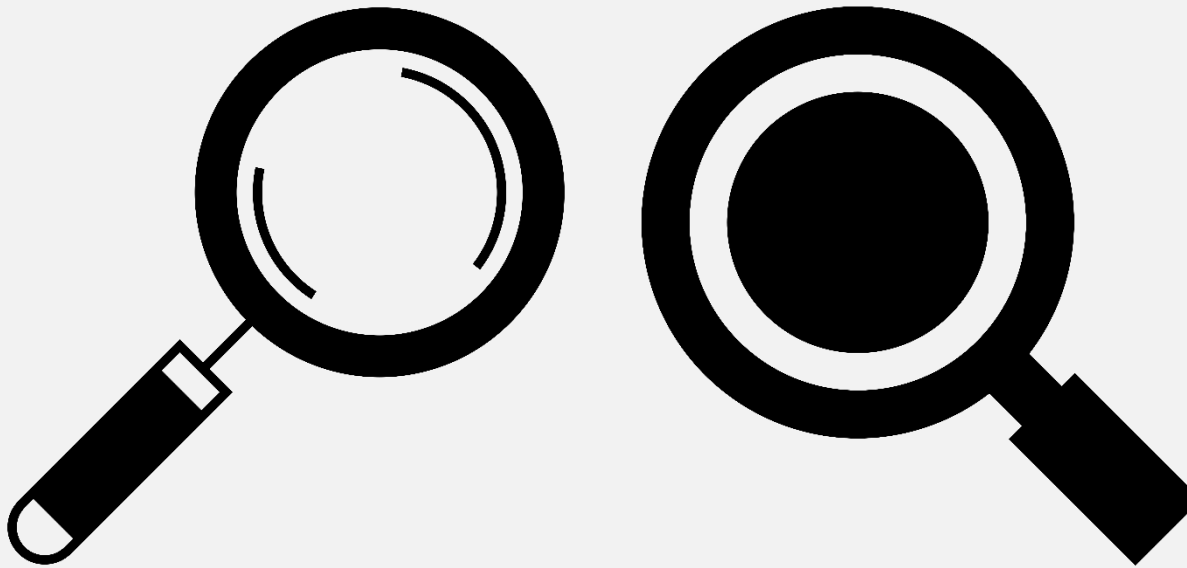


번호	내역	설명	세부사항
1	관찰 (#211f2f)	클릭 시 마우스 커서가 돋보기 모양으로 변함	기본서체 /(475,450), (665,525)

2	행동 (#211f2f)	클릭 시 플레이어가 취할 수 있는 행동 버튼 출력 [20211117] NPC 대사가 다 나오고 자동으로 행동이 나오게 변경되면서, 행동 버튼이 모은 증거 창을 띄우는 '증거 버튼'으로 변경되었습니다.	기본서체 / (680,450), (870,525)
---	-----------------	---	-----------------------------

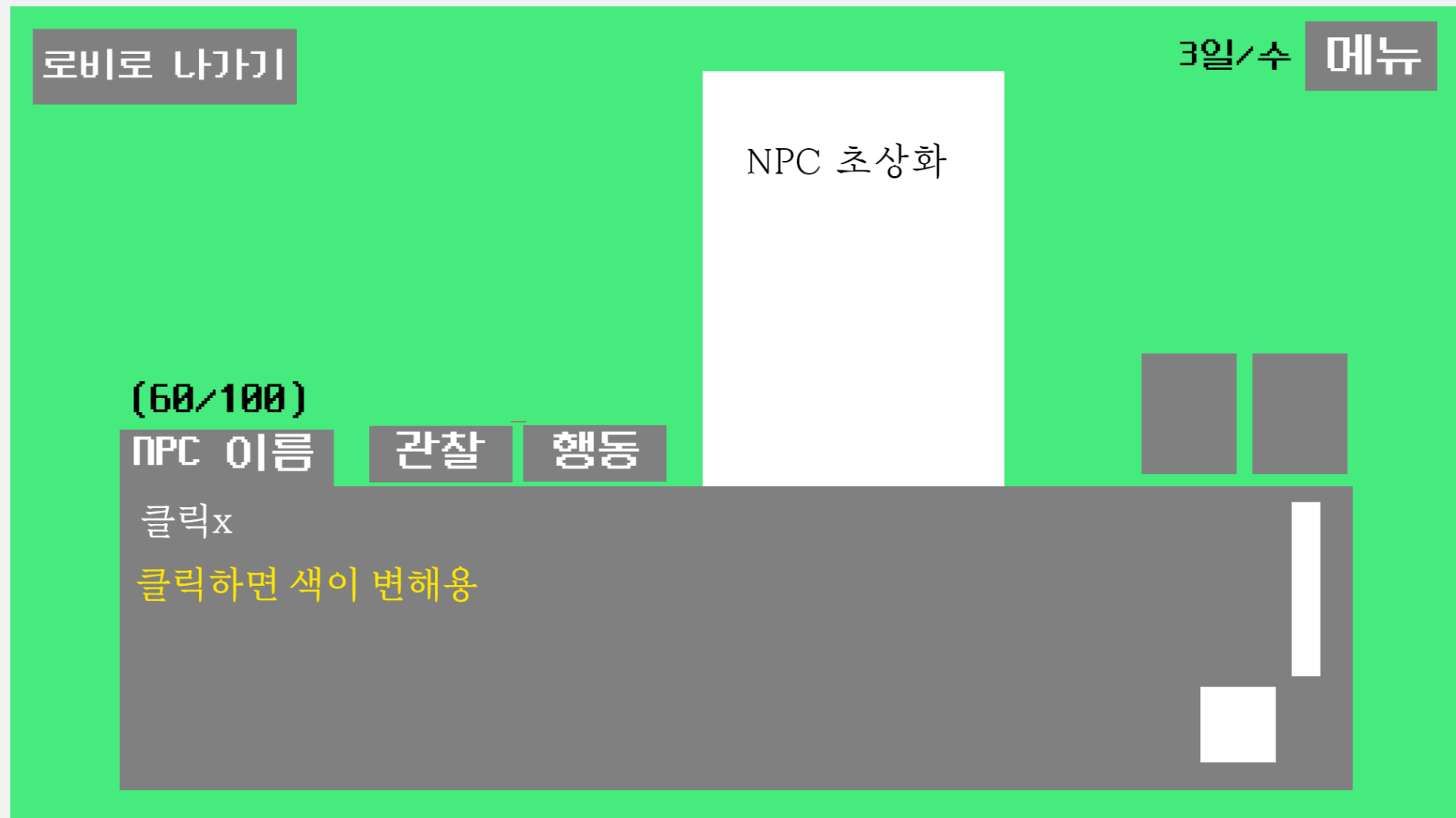
※ 좌측하단, 우측상단 좌표입니다.

- 관찰 버튼 클릭 후 커서 & 대사



렌즈 부분은 왼쪽처럼 손잡이 부분은 오른쪽처럼 각지게

대사 클릭 시



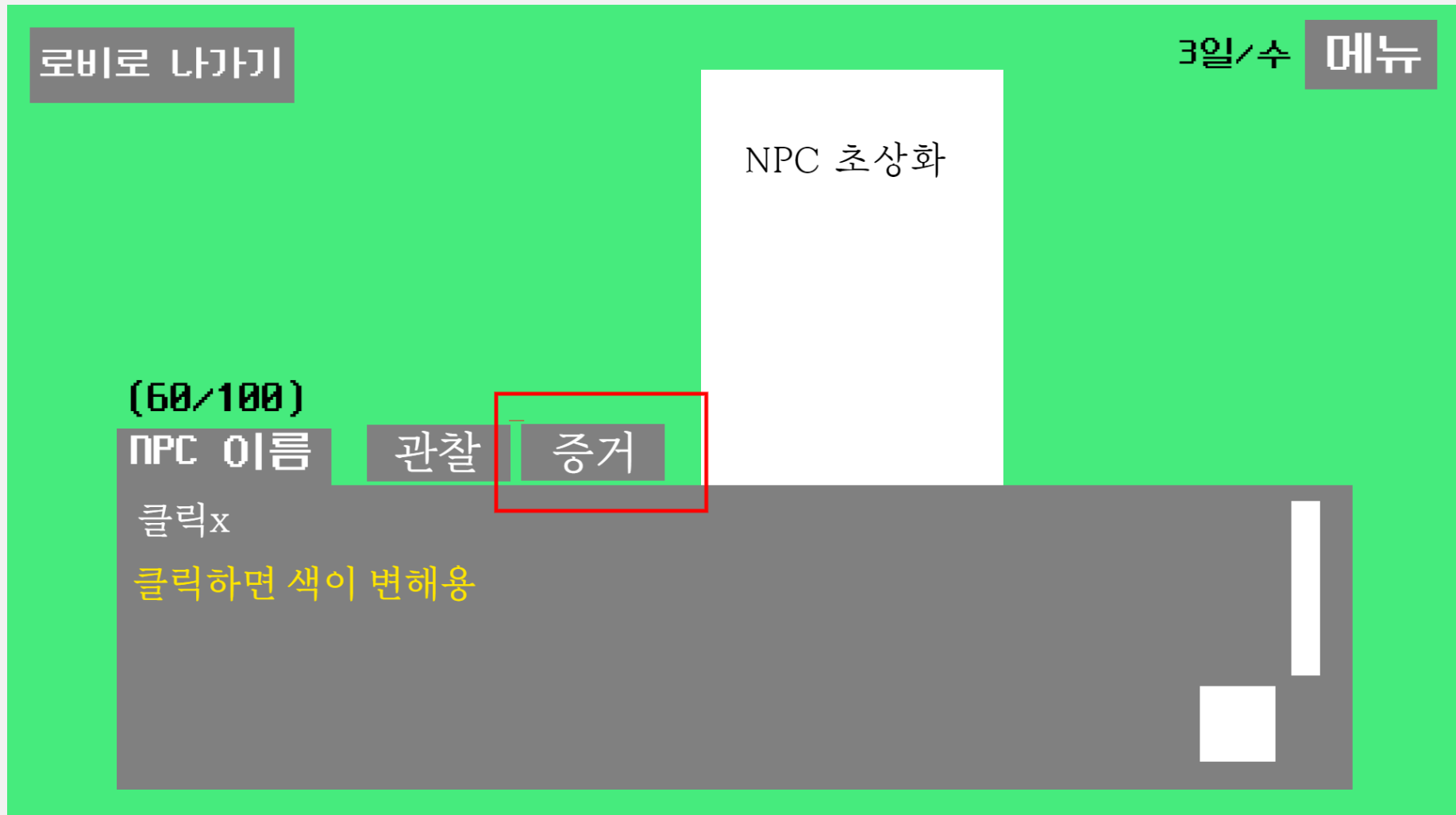
폰트 컬러: #FFE600

- 행동 버튼 누름



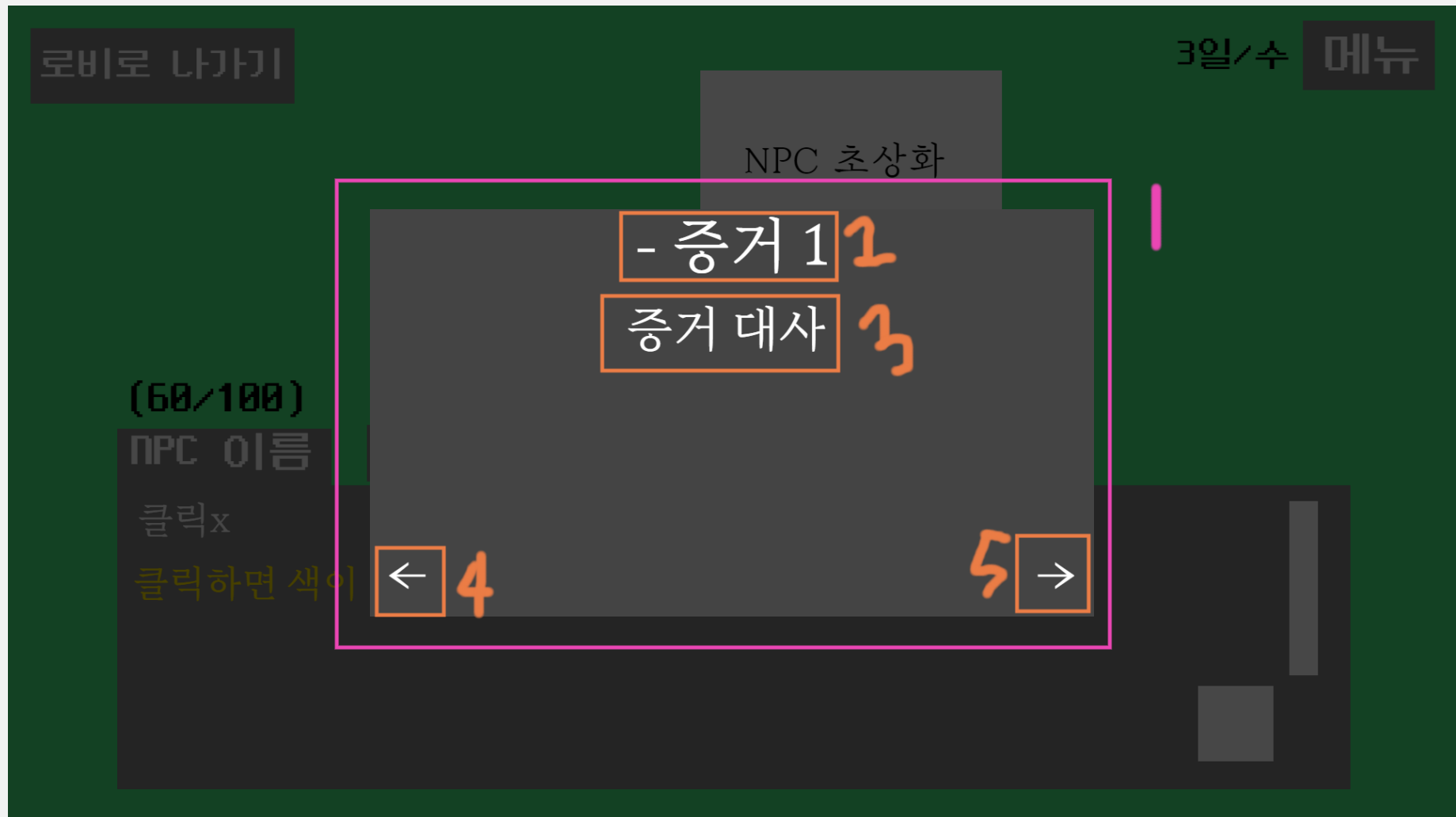
번호	내역	설명	세부사항
3	통과 (#211f2f)	클릭 시 NPC를 통과 앞서 만든 우호적 대화 버튼 수정해서 만들어주세요	(200,75), (500, 160)
4	구속 (#211f2f)	클릭 시 NPC 구속 앞서 만든 우호적 대화 버튼 수정해서 만들어주세요	(530,75), (830,160)
5	사살 (#211f2f)	클릭 시 NPC 사살 앞서 만든 우호적 대화 버튼 수정해서 만들어주세요	(860,75) ,(1160,160)

- 증거 창 [2021.11.17 프로그래머 피드백 후 추가]



기존의 행동 버튼이 증거 버튼으로 변경. 클릭 시 증거 창 띄움. 디자인, 위치 동일: (#211f2f) 기본서체 / (680,450), (870,525)





번호	내역	설명	세부사항
1	증거 수집 창	증거 수집 창, 알림창과 사이즈/컬러 동일, 창 외의 공간 클릭 시 닫힘.	알림창 부분 참조

2	증거 번호 출력	관찰로 얻은 증거 번호 출력 (제일 처음 누른 거 1)	기본서체, 80pt, (가운데 정렬, 810)
3	대사 출력	관찰로 클릭한 대사 출력	기본 서체, 65pt, (가운데 정렬, 690)
4	이전 증거 버튼	클릭 시, 이전 증거로 넘어감 (ex. 1->3, 2->1) 모은 증거가 1개일 경우 안 뜸	100*100, (480, 370)
5	다음 증거 버튼	클릭 시, 다음 증거로 넘어감(ex. 1->2, 3->1) 모은 증거가 1개일 경우 안 뜸	100*100, (1340, 710)

### 3. 보고서

# 감사 결과 보고서

## 감사 결과

통과한 인원: x명 3

특별 감시 필요: x명 4

## 심문결과

시민: x명 5

반동분자: x명 6

사살한 인원: x명 7

위와 같이 보고합니다.

xxxx년 o월 o일

번호	내역	설명	세부사항
1	뒷 배경	사무실 배경 출력	어둡게
2	보고서 배경	보고서 배경 출력	종이 재질 / 810*1080 / 가운데 정렬

3	통과한 인원	전 날 통과한 인원 출력	기본 서체 #000000 40pt / (650,750)
4	특별 감시	전 날 통과한 NPC 중 반동분자 수 출력	기본 서체 #000000 40pt / (700, 700)
5	시민	전 날 심문한 NPC 중 시민 수 출력	기본 서체 #000000 40pt / (650,535)
6	반동분자	전 날 심문한 NPC 중 반동분자 수 출력	기본 서체 #000000 40pt /(650,485)
7	사살한 인원	전날 사살한 NPC 수 출력	기본 서체 #000000 45pt / (620,395)
	제목	보고서 제목	기본 서체 #000000 55pt / (가운데 정렬, 1010)
	숫자 없는 보고서 내용들	감사 결과, 심문 결과, 보고합니다, 날짜	기본 서체 #000000 45pt / 각각 (620, 800) / (620,585) / (620,235) / (가운데 정렬, 155)

#### 4. 장소

- 집

이동하기

3일/수 메뉴

NPC 초상화

1

장소설명 중얼중얼궁시렁

2

아이와 대화

3

휴식

번호	내역	설명	세부사항
1	대화창	기존 대화창 이름 칸 떼서 사용	어둡게
2	아이와 대화	클릭 시, 대화 화면으로 전환	버튼 색: #10415e / 360*80 / (200,75)

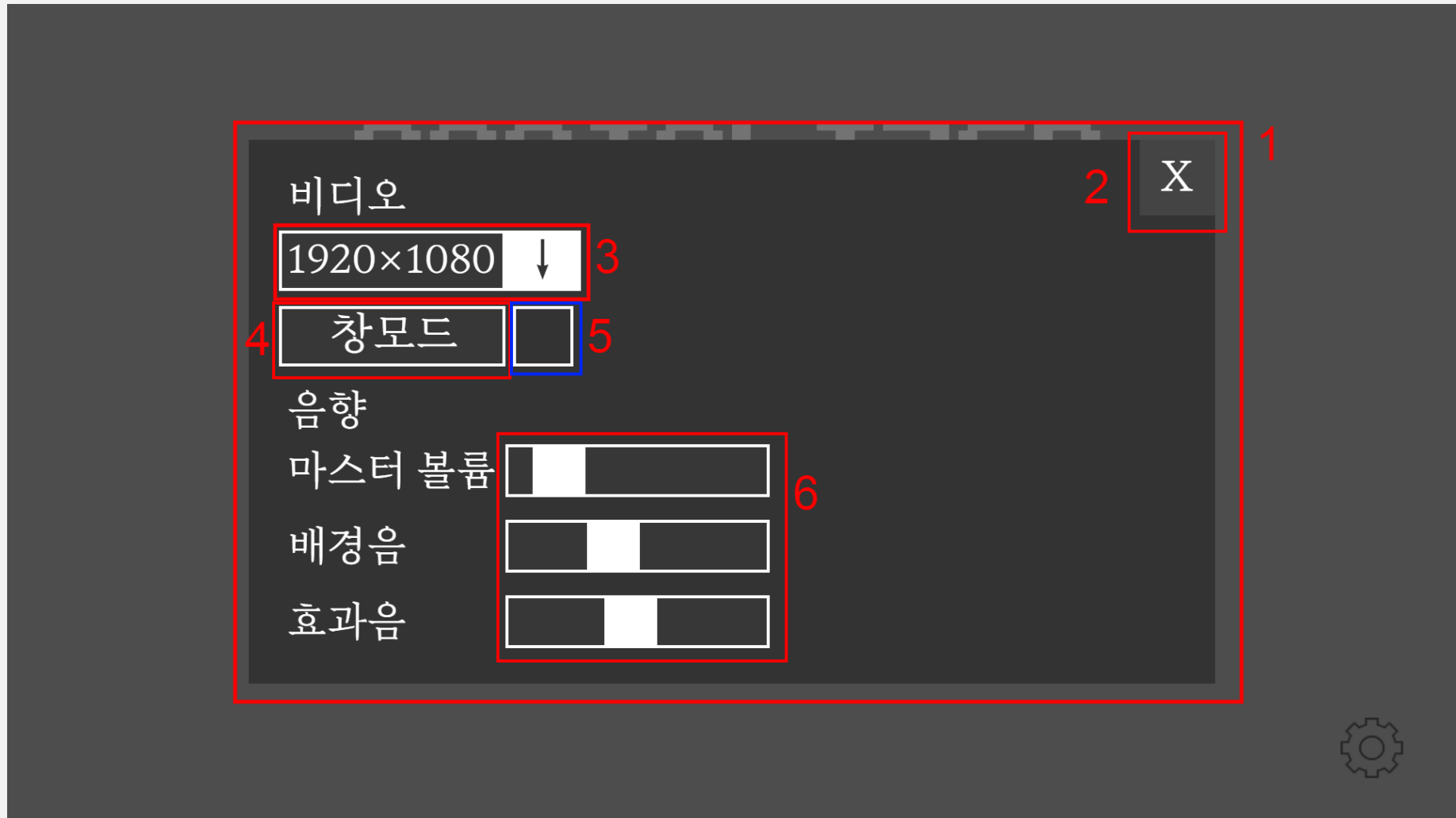
3	휴식	클릭 시, 다음날로 넘어가면서 자동저장	박스: #10415e / 360*80 / (590,75)
---	----	-----------------------	---------------------------------

● 나머지

내역	설명	세부사항
○○과 대화	클릭 시, 메인 NPC 대화 화면으로 전환	상단 아이와 대화 버튼과 디자인 같음 힐다와 대화 / 딜런과 대화/ 프랜시스와 대화

### III. 기타 게임 알림

#### 1. 게임 설정 창

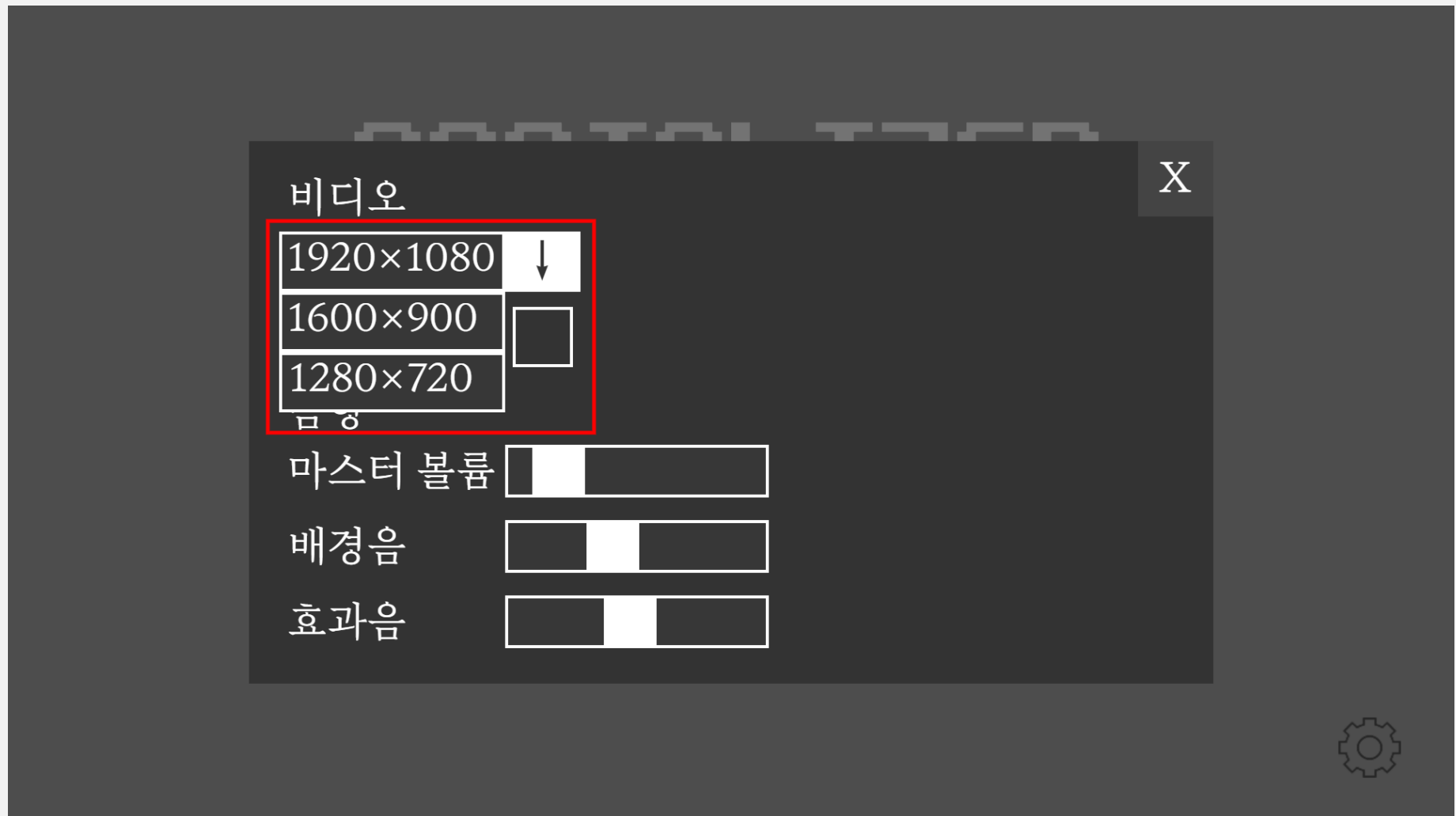


번호	내역	설명	세부 정보, 좌표
1	설정창 배경	설정창 배경 출력	1280*720/#333333/(320,180)
2	닫기 버튼	클릭 시, 창 닫음	100*100/#444444/(1500,800)

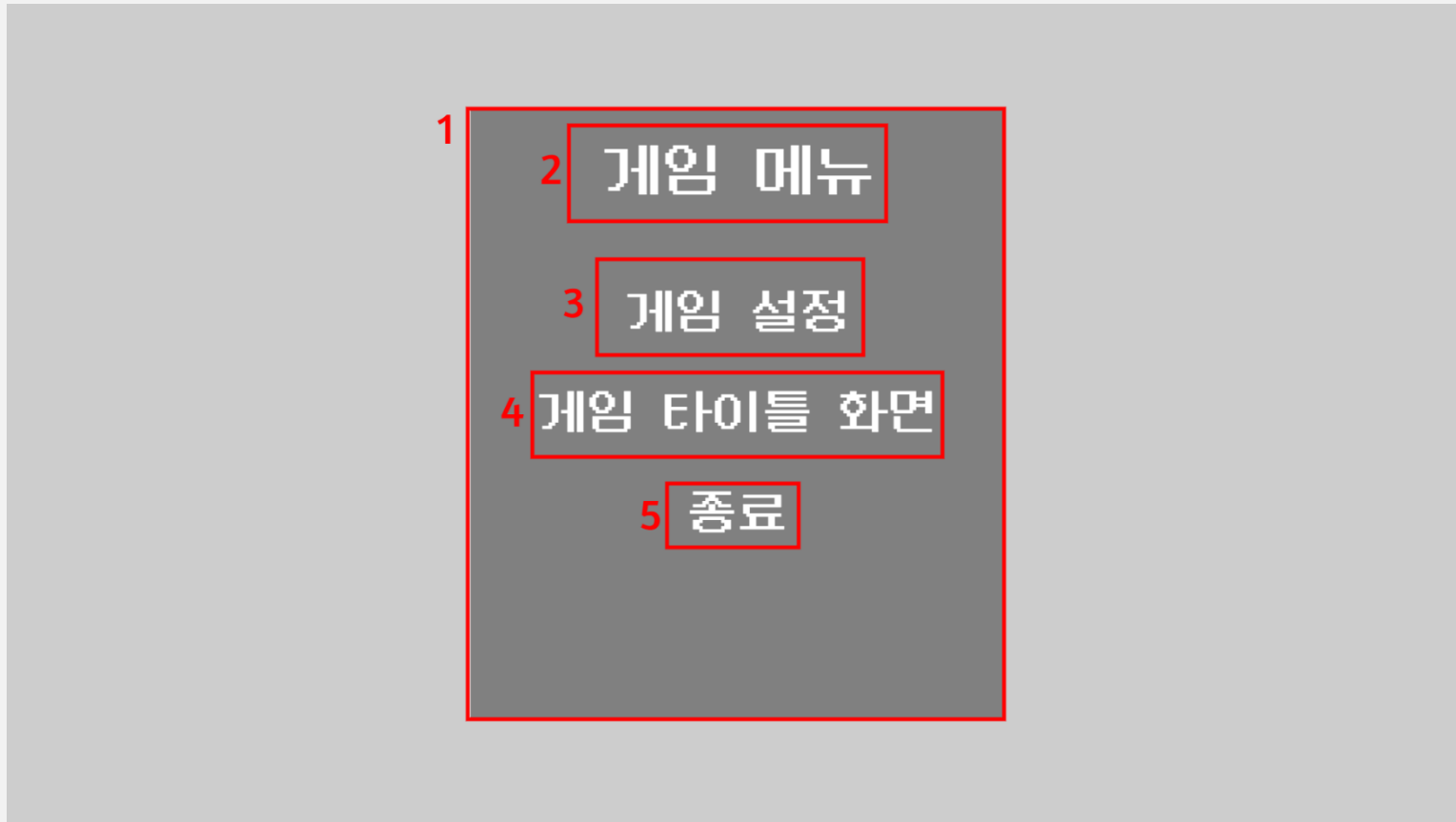
3	해상도 설정	클릭 시, 변경할 수 있는 해상도 나옴	400*80/테두리 색: #DDDDDD/(360,700)
4	창모드	텍스트 박스	300*80/테두리 색: #DDDDDD/((360,600)
5	체크 박스	클릭 시, 칸 메워지고 창모드	80*80/테두리 색: #DDDDDD/(680,600)
6	음향 설정	스크롤바 마스터 볼륨 -bgm+ 이펙트 배경음-bgm 효과음-이펙트	테두리, 스크롤바 색: #DDDDDD 스크롤바: 70*70 마스터 볼륨(360,430): 350*70/(660,430) 배경음(360,330): 350*70/(660,330) 효과음(360,230): 350*70/(660,230)
	비디오/음향	텍스트	기본서체 #DDDDDD 55pt 비디오: (360,785) 음향: (360,515)

■ 해상도 변경 클릭





## 2. 게임 메뉴



번호	내역	설명	좌표
1	메뉴창	게임 메뉴창 배경	700*800/#333333 /(610, 140), (1310,940)
2	게임 메뉴	[게임 메뉴] 텍스트 출력	기본 서체 #DDDDDD 85pt/(가운데 정렬, 810)
3	게임 설정 버튼	클릭 시 설정창 출력	기본 서체 #DDDDDD 70pt/(가운데 정렬,632)
4	게임 타이틀 화면 버튼	클릭 시 타이틀 화면으로 이동	기본 서체 #DDDDDD 70pt/(가운데 정렬,502)
5	종료 버튼	클릭 시 게임 종료	기본 서체 #DDDDDD 70pt/(가운데 정렬,372)

### 3. 각종 알림창 (메인 시스템 기획서 기타 알림 부분 필독 부탁드립니다.)

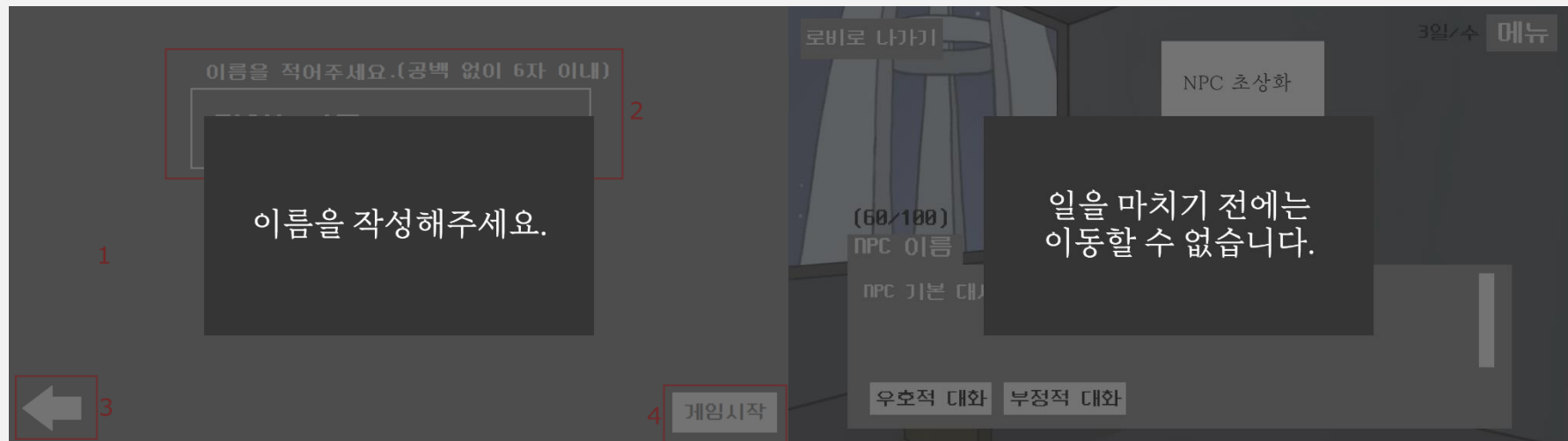
알림창: 960\*540 /#353535 / (480,270) / 대화창보다 불투명하게

기본 서체 #DDDDDD

#### ■ 버튼 x

960\*540 /#353535 /(480,270) / 기본 서체 #DDDDDD 80pt

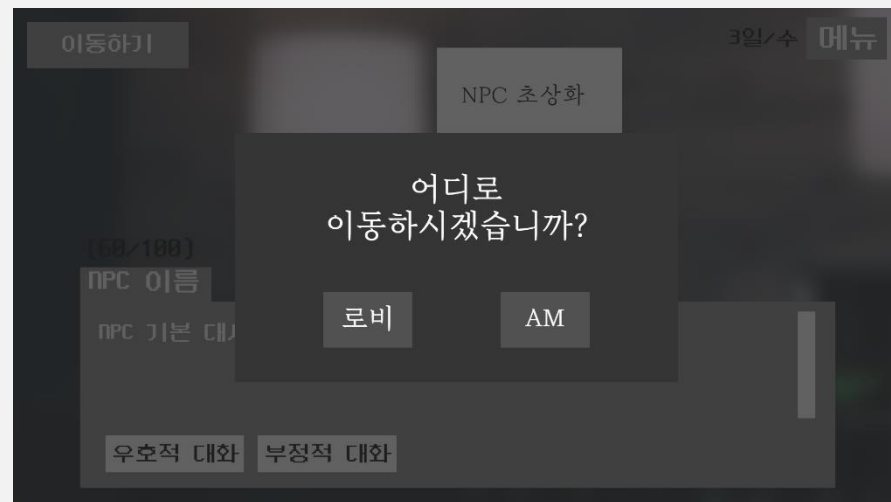
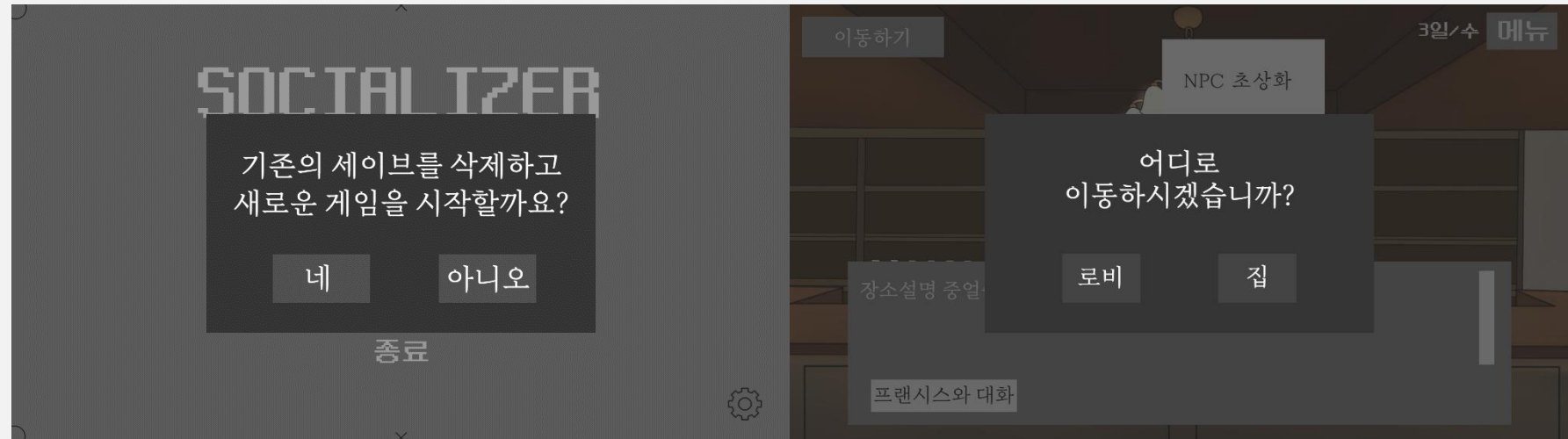
이름 입력 제대로 안 된 경우, 일 안 마치고 로비로 나가기 버튼 눌렀을 경우, 각종 이동할 때, 조건 충족 안 됨 알림 등등



#### ■ 버튼 2개

960\*540 /#353535 /(480,270) / 기본 서체 #DDDDDD 70pt

새 게임 알림, 집•AM 이동하기

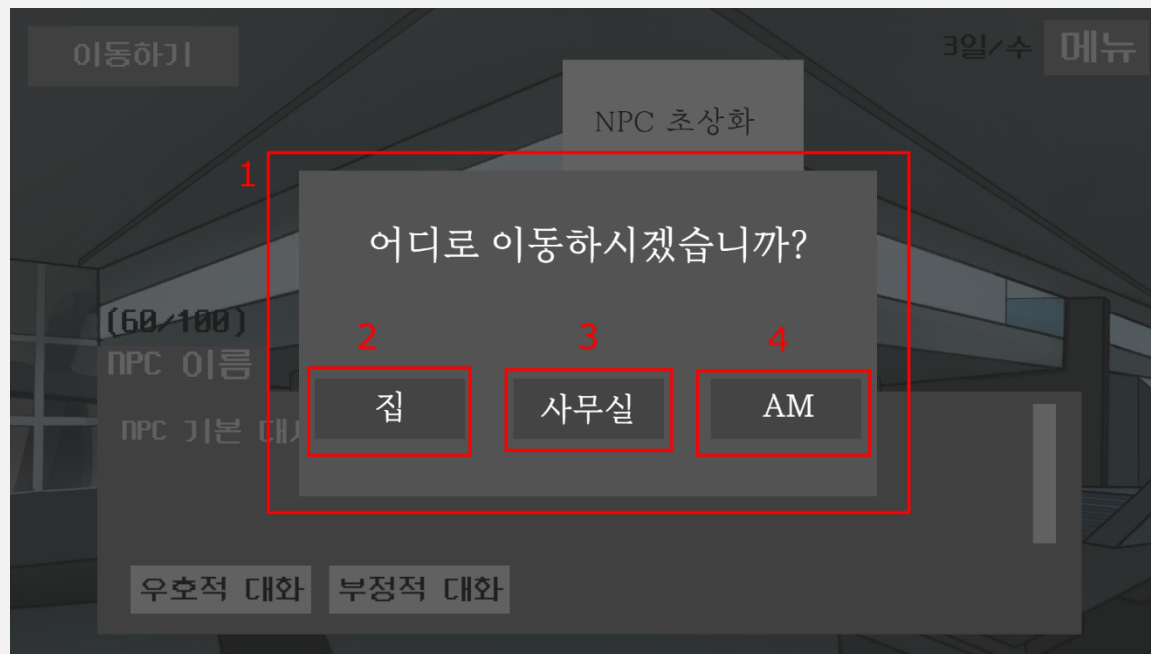


내역	설명	세부 정보, 좌표
각종 버튼	네, 아니오, 로비, 집, AM	기본 서체 #DDDDDD 60pt 버튼 크기: 192*120 버튼 색: #10415e 왼쪽 버튼: (672,345) 오른쪽 버튼: (1056,345)

## ■ 버튼 3개

960\*540 /#353535 /(480,270) / 기본 서체 #DDDDDD 70pt

로비에서 이동



내역	설명	세부 정보, 좌표
각종 버튼	클릭 시, 이동 집, AM 버튼 그대로 이용 사무실 버튼 추가(양식 동일)	기본 서체 #DDDDDD 60pt 버튼 크기: 192*120 버튼 색: #10415e 왼쪽 버튼: (572,345) 가운데 버튼: (864,345) 오른쪽 버튼: (1156,345)