

메인 시스템 세부 기획서

이펙트, 효과음 등은 게임 분위기를 위해 추후 따로 작성예정(틀만 잡아 놓음)

자세한 ui 위치는 ui기획서 참조 바람.

폰트: KBIZ한마음명조 M

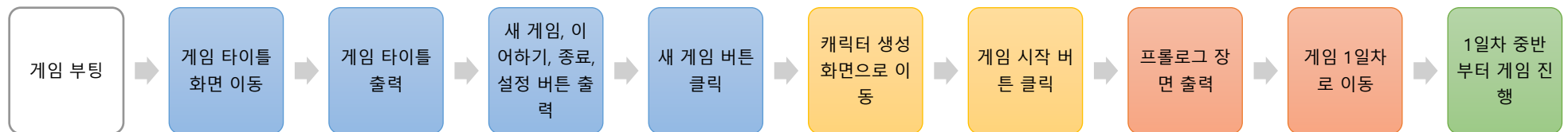
I. 게임 타이틀 화면

게임을 플레이할 때의 메인 시스템을 정리하였습니다.

1. 1회차/새 게임 시작

① 게임 진행

게임 진행의 큰 틀은 다음과 같습니다.



파란색 칸은 게임 타이틀 화면, 노란색 칸은 캐릭터 생성 화면, 주황색 칸은 프롤로그, 연두색 칸은 실질적인 게임 플레이 화면으로

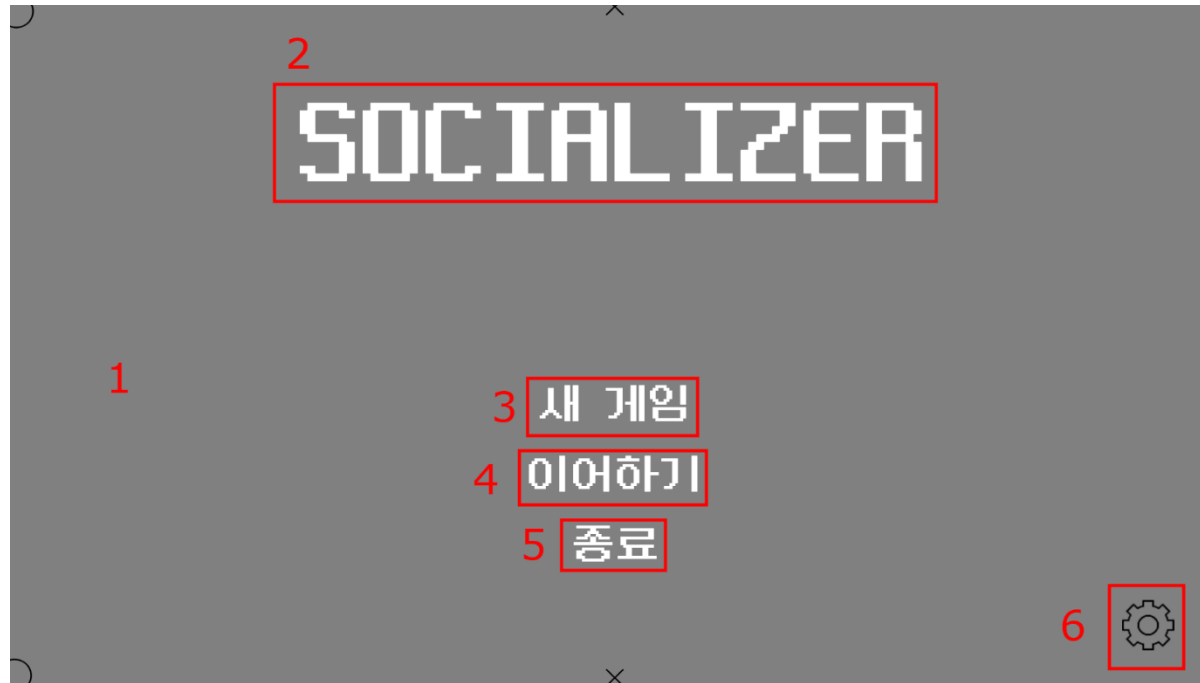
구분하였습니다.

● 각 진행 세부 설명 (각종 화면/버튼의 상세한 설명은 하단에 추가로 정리)

내역	설명
게임 부팅 → 게임 타이틀 화면 → 게임 타이틀 출력 → 각종 버튼 출력	배경화면, 사운드, 이펙트, 타이틀, 버튼 등은 별도의 조작없이 게임이 부팅되면 자동으로 진행됩니다.
게임 타이틀 화면 이동	타이틀 화면의 배경, 이펙트, 타이틀 화면 bgm이 출력됩니다.
게임 타이틀 출력	배경 이펙트가 끝나면 게임 타이틀이 이펙트와 함께 출력됩니다.
새 게임, 이어하기, 종료, 설정 버튼 출력	새 게임, 이어하기, 종료, 설정 등 타이틀 화면에 존재하는 버튼들을 출력합니다.
새 게임 버튼 클릭	새 게임 버튼 윈 클릭 시, 효과음 버튼음을 출력합니다.
캐릭터 생성 화면으로 이동	새 게임 버튼을 윈 클릭하면 캐릭터 생성 화면으로 화면이 전환됩니다.
게임 시작 버튼 클릭	게임 시작 버튼 윈 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 이름을 작성하지 않았을 경우 프롤로그 장면으로 넘어가지 않습니다.
프롤로그 장면 출력	게임의 프롤로그 장면을 출력합니다. 프롤로그에 대한 자세한 설명은 II. 게임 플레이 부분에서 따로 작성.
1일차로 이동	프롤로그 part 1 출력이 완료되면 자동으로 1일차로 이동합니다. 1일차는 집이 아니라, 로비에서 시작합니다. 1일차에 대한 자세한 설명은 II. 게임 플레이 부분에서 따로 작성.

② 화면 세부 설명

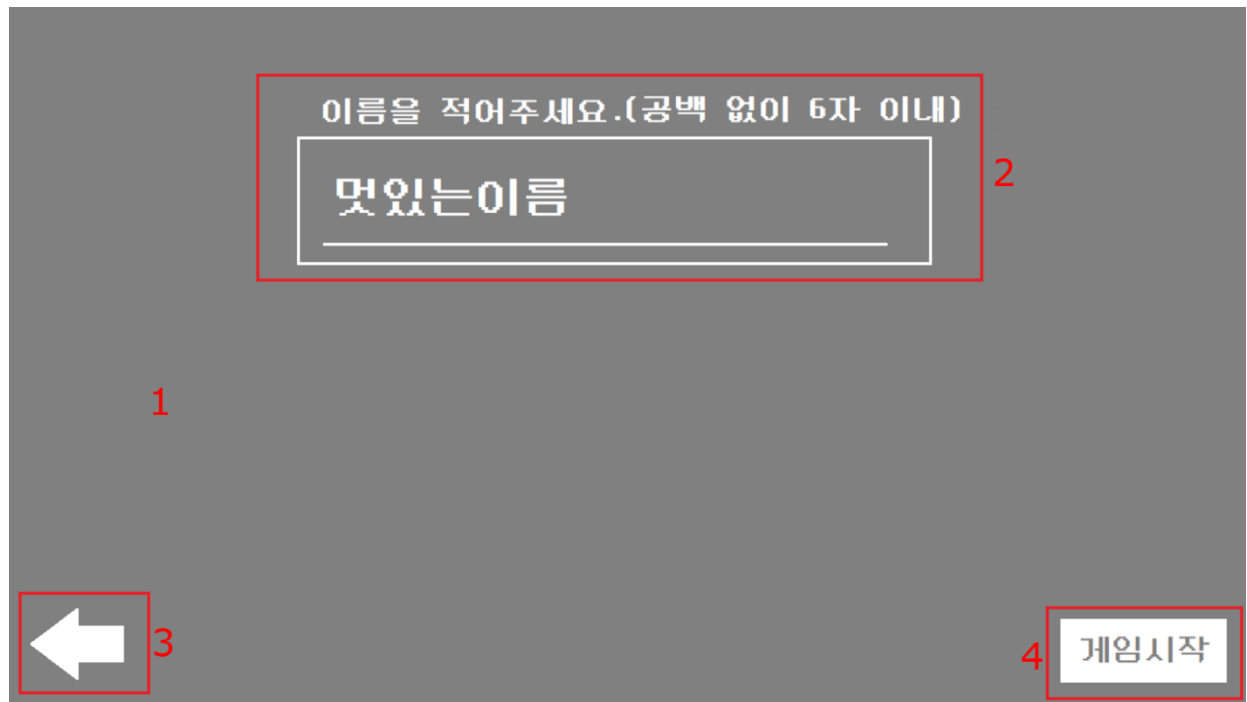
■ 타이틀 화면



번호	내역	설명
1	타이틀 화면 배경	타이틀 화면 배경 이미지, 이펙트, 타이틀 화면 bgm을 출력합니다.
2	게임 타이틀	배경 이미지 이펙트 효과가 끝나면 타이틀을 출력합니다.
3	새 게임 버튼	새 게임 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 원 클릭하면 캐릭터 생성 화면으로 이동합니다.
4	이어하기 버튼	이어하기 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 세이브 기록이 없는 첫 시작에는 원 클릭해도 소리만 출력할 뿐, 기능이 없는 버튼입니다.
5	종료 버튼	종료 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 원 클릭하면 게임이 종료됩니다.
6	게임 설정 버튼	설정 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다.

		<p>왼 클릭을 하면 설정창을 띄웁니다.</p> <p>게임 설정창에 대한 자세한 설명은 하단 기타 부분에서 따로 작성.</p>
--	--	--

■ 캐릭터 생성 화면



번호	내역	설명
1	타이틀 화면 배경	타이틀 화면 배경 이미지와 타이틀 화면 bgm을 출력합니다.
2	이름 칸	<p>플레이어의 이름을 키보드를 통해 입력 받는 텍스트 박스입니다.</p> <p>이름은 공백, 특수문자를 허용하지 않고, 6자를 초과해서 쓸 수 없습니다.</p>

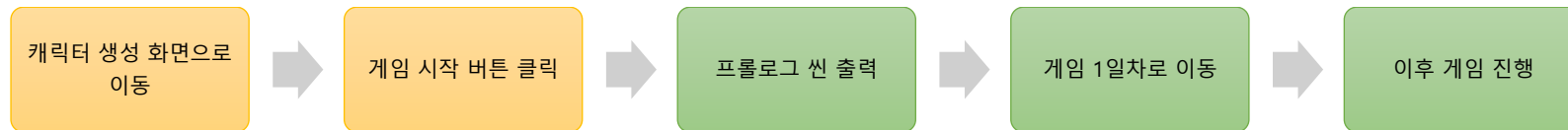
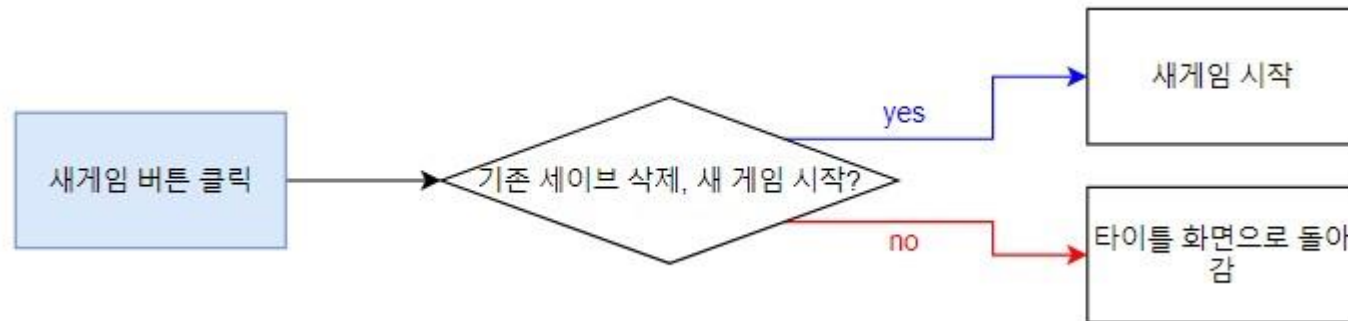
3	뒤로 가기 버튼	뒤로 가기 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 원 클릭하면 게임 타이틀 화면으로 이동합니다.
4	게임시작 버튼	게임시작 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다. 원 클릭했을 때플레이어의 이름이 적혀져 있으면 게임이 시작되고 프롤로그 씬으로 이동합니다. 이름이 공백일 경우) 클릭하면 이름을 입력하라는 알람이 뜹니다. 이름에 공백, 특수문자 포함된 경우) 공백과 특수문자를 빼라는 알람이 뜹니다. 알림에 대한 자세한 내용은 하단의 기타 부분 참조

2. 게임 재시작/n회차

① 게임 진행



여기까지는 1회차와 동일합니다.



↑ 기존 세이브를 삭제, 새 게임 시작을 선택한 경우, 이후 진행은 상단의 1회차/새 게임 시작과 같은 방식으로 진행됩니다



● 각 진행 세부 설명 (각종 화면/버튼의 상세한 설명은 하단에 추가로 정리)

내역	설명
새 게임 버튼 클릭	<p>기존 세이브 삭제, 새 게임을 시작할 것인지 물어보는 알림창을 띄웁니다.</p> <p>네) 저장된 세이브를 삭제하고 새 게임을 시작합니다</p> <p>아니요) 알림창을 지우고, 타이틀 화면으로 이동합니다. (게임 타이틀, 각종 버튼 다 출력된 상태)</p> <p>알림에 대한 설명은 하단 기타 부분 참조</p>

이어하기 버튼	저장된 세이브로 화면이 이동됩니다.
---------	---------------------

이외의 것은 상단 1회차/새 게임 시작에 작성된 것과 동일.

② 화면 세부 설명

■ 타이틀 화면



번호	내역	설명
1	타이틀 화면 배경	타이틀 화면 배경 이미지, 이펙트, 타이틀 화면 bgm을 출력합니다.
2	게임 타이틀	배경 이미지 이펙트 효과가 끝나면 타이틀을 출력합니다.
3	새 게임 버튼	기존 세이브 삭제, 새 게임을 시작할 것인지 물어보는 알림창을 띄웁니다.

		<p>알림에 대한 설명은 하단 기타 부분 참조</p> <p>새 게임 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다.</p> <p>원 클릭하면 캐릭터 생성 화면으로 이동합니다.</p>
4	이어하기 버튼	<p>이어하기 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다.</p> <p>원 클릭하면 저장된 세이브로 화면이 이동됩니다.</p>
5	종료 버튼	<p>종료 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다.</p> <p>원 클릭하면 게임이 종료됩니다.</p>
6	게임 설정 버튼	<p>설정 버튼 원 클릭 시, 효과음의 버튼음을 출력합니다.</p> <p>원 클릭을 하면 설정창을 띄웁니다.</p>

3, 4번을 제외한 나머지는 상단 1회차/새 게임 시작에 적인 내용과 동일합니다.

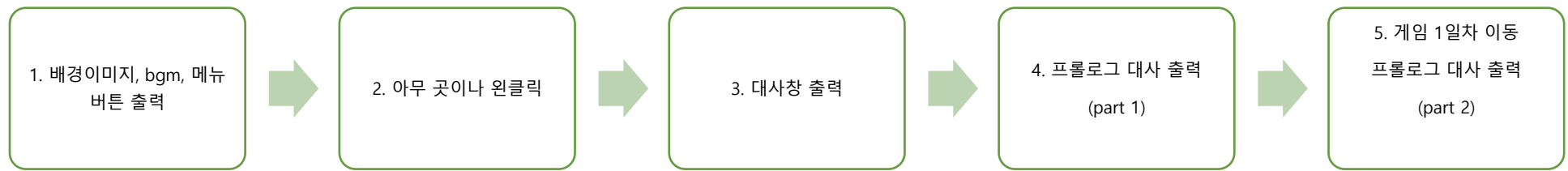
II. 게임 플레이

1. 프롤로그(1일차 일부 포함)

① 진행 방식

프롤로그는 part 1, part 2로 나눕니다.

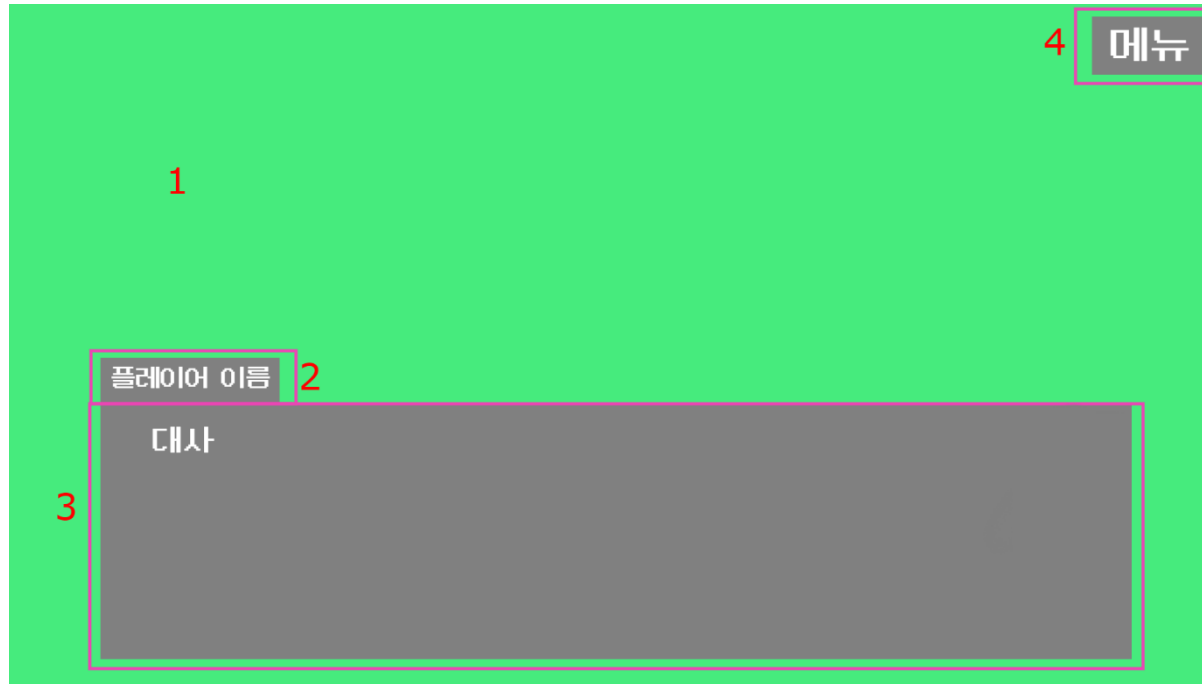
프롤로그 장면 ~ 게임 1일차 진행은 다음과 같습니다.



● 각 진행 세부 설명 (각종 화면/버튼의 상세한 설명은 하단에 추가로 정리)

내역	설명
배경 이미지, bgm, 메뉴 버튼 출력	별도의 조작없이 프롤로그 장면으로 넘어가면 자동으로 출력됩니다.
배경이미지, bgm, 메뉴 버튼 출력 → 아무 곳이나 원 클릭 → 대사창 출력	1 → 3으로 가려면 아무 곳이나 원 클릭 해야합니다.
프롤로그 대사 출력	프롤로그 대사를 출력합니다. 대사는 원 클릭/스페이스바를 통해 다음으로 넘길 수 있습니다.
게임 1일차	프롤로그 part 1을 다 보면 게임 1일차로 화면이 전환되고, part 2로 넘어갑니다. 1일차 초반부가 프롤로그인 관계로 집이 아닌, 로비에서 시작합니다.

② 화면 세부 설명



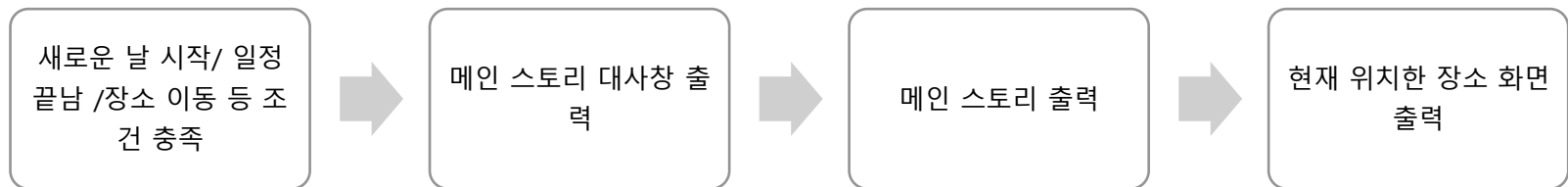
번호	내역	설명
1	배경 이미지	프롤로그 배경 이미지를 출력합니다.
2	플레이어 이름 칸 NPC 이름 칸	플레이어 독백) 캐릭터 생성 화면에서 입력 받은 플레이어 이름을 출력합니다. NPC 대사) NPC의 이름을 출력합니다.
3	대사 칸	대사와 함께 효과음 타이핑 소리를 출력합니다. 마우스 왼 클릭과 스페이스 바로 다음 대사로 넘어갈 수 있습니다.
4	메뉴 버튼	클릭 시, 효과음 버튼음을 출력합니다. 메뉴창을 현재 화면 위에 띄웁니다. 메뉴창에 대한 자세한 설명은 하단 기타 부분 참조.

2. 메인 스토리 진행

① 진행방식

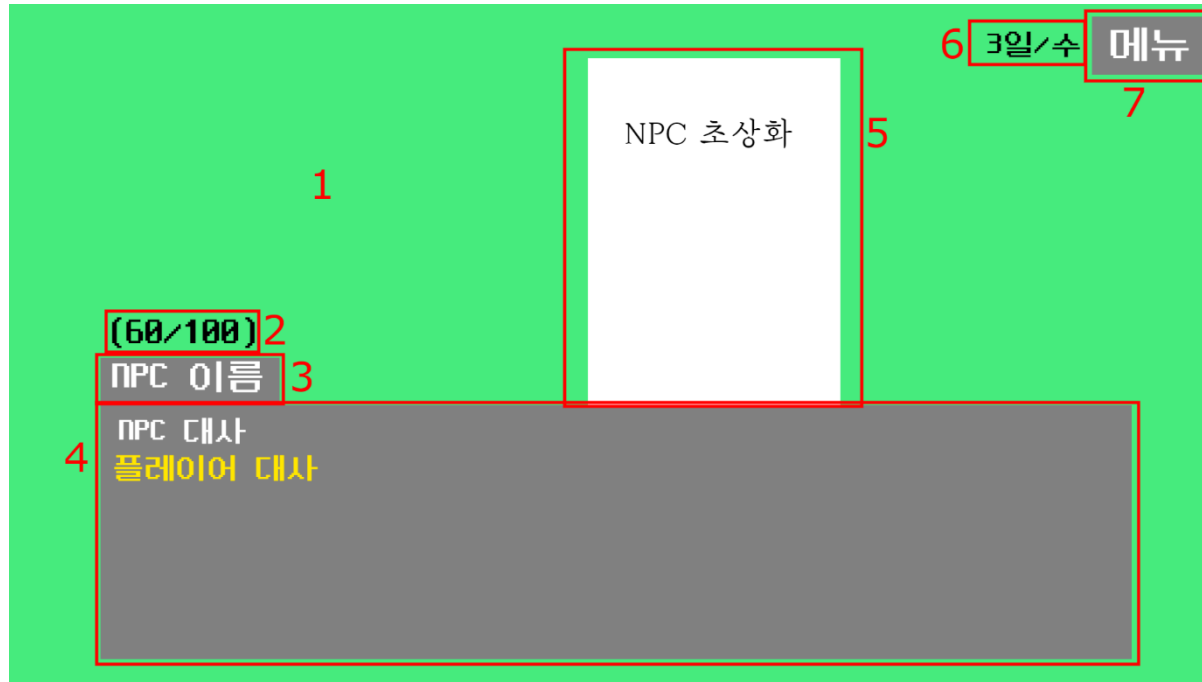
메인 스토리는 프롤로그, 메인 NPC 대화를 제외한 시나리오 부분을 말합니다.

메인 스토리가 진행되는 날짜, 장소 등은 시나리오에 작성할 예정입니다.



내역	설명
현재 위치한 장소 화면 출력	Ex) 로비에서 발생한 메인 스토리 - 로비 화면 출력 장소에 대한 자세한 설명은 장소 부분에서 따로 작성.

② 화면 세부 설명

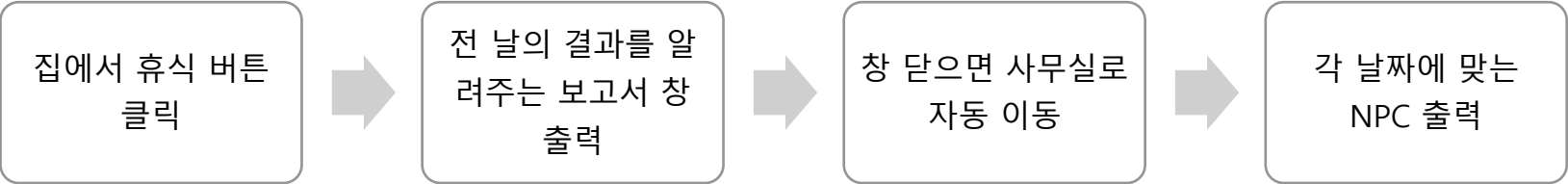


번호	내역	설명
1	배경 이미지	각 장소 배경 이미지를 출력합니다.
2	신뢰도	현재 대화하고 있는 NPC의 신뢰도를 출력합니다.
3	NPC 이름	현재 대화하고 있는 NPC의 이름을 출력합니다.
4	대사 칸	대사와 함께 효과음 타이핑 소리를 출력합니다. 마우스 왼 클릭과 스페이스 바로 다음 대사로 넘어갈 수 있습니다.
5	NPC 일러스트	현재 대화하고 있는 NPC의 일러스트를 출력합니다.
6	현재 날짜	현재 게임 날짜를 출력합니다.
7	메뉴 버튼	클릭 시, 효과음 버튼음을 출력합니다. 메뉴창을 현재 화면 위에 띄웁니다.

		메뉴창에 대한 자세한 설명은 게임 설정 부분에서 따로 작성.
--	--	-----------------------------------

3. 일과

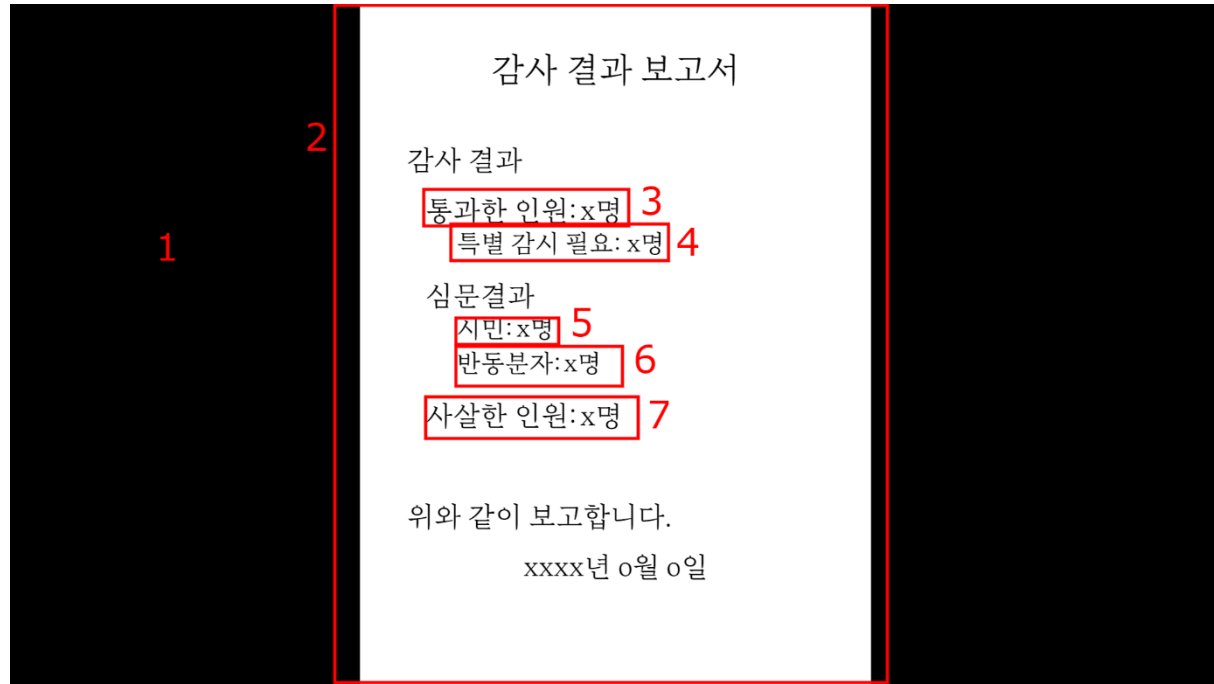
① 진행방식



내역	설명
집에서 휴식 버튼 클릭	집에서 할 수 있는 행동은 3가지입니다. (1. 대화, 2. 이동 3. 휴식) 휴식 버튼을 클릭하면 다음날로 넘어가고 게임이 저장됩니다.
보고서 창 출력	보고서 창에는 전 날의 게임 결과가 나옵니다. (2일부터 등장합니다.) 아무 곳이나 클릭 혹은 스페이스바를 누르면 창이 닫힙니다.

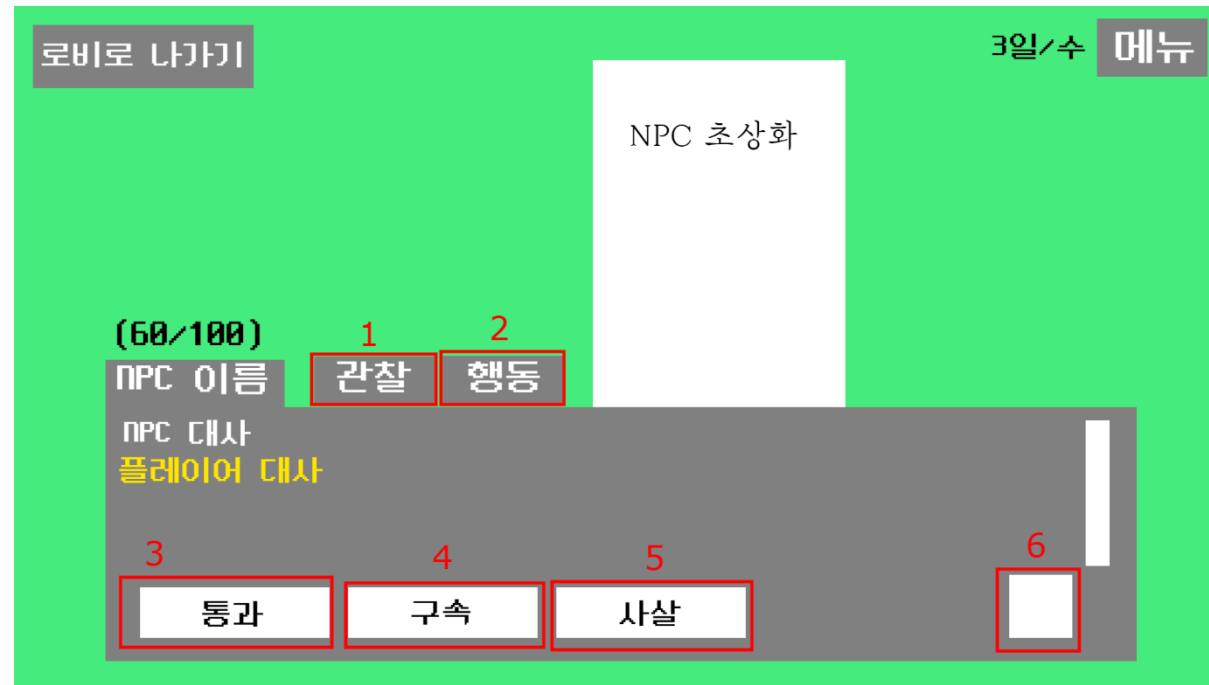
② 화면 세부 설명

■ 보고서



번호	내역	설명
1	배경 이미지	그냥 까만 화면
2	보고서 배경	보고서 배경 출력
3	통과한 인원	전 날 통과한 NPC 수 출력
4	특별 감시 필요	통과한 NPC 중 반동분자 수 출력
5	시민	심문한 NPC 중 시민 수 출력
6	반동분자	심문한 NPC 중 반동분자 수 출력
7	사살한 인원	사살한 인원 수 출력

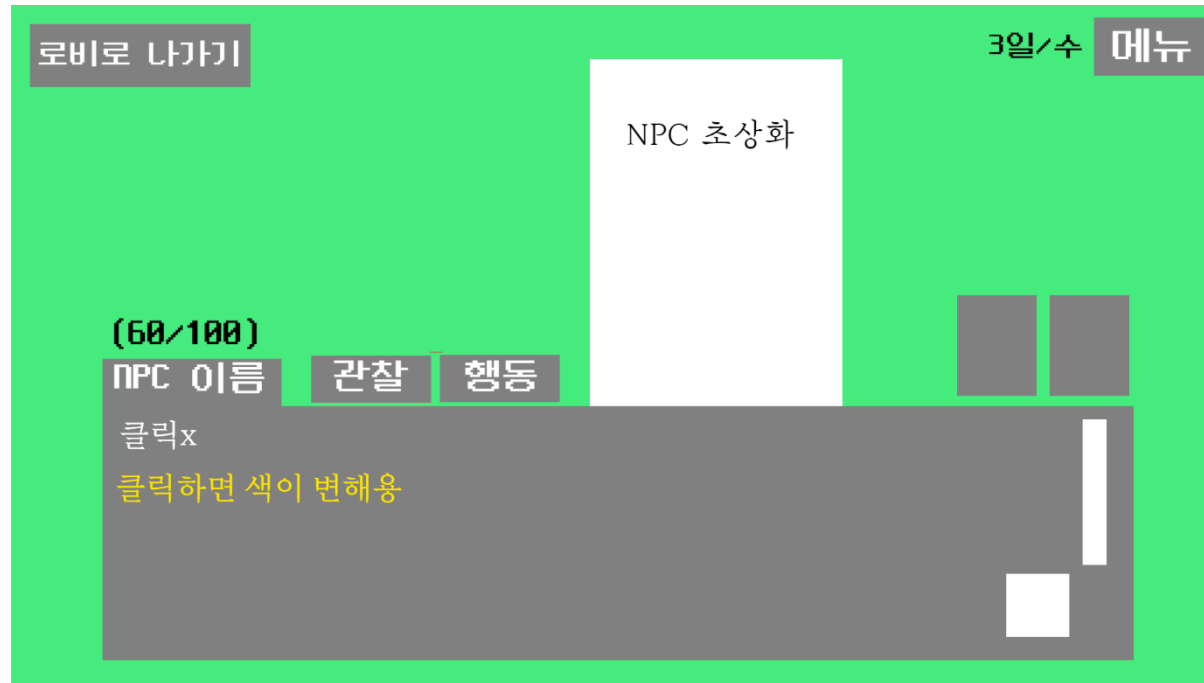
■ 심문



번호	내역	설명
1	관찰	클릭하면 커서가 돋보기 모양으로 변합니다. 의심스러운 대사를 클릭해 증거로 모을 수 있게 합니다. 증거 개수는 행동에 영향을 미칩니다.
2	행동	행동 버튼을 클릭하면 대화창 하단에 플레이어가 할 수 있는 행동버튼들이 출력됩니다.
3	통과	클릭하면 다음 NPC로 넘어갑니다. 남은 NPC가 없는 경우 일과를 마칩니다. 조건: 없음

4	구속	<p>클릭하면 다음 NPC로 넘어갑니다.</p> <p>남은 NPC가 없는 경우 일과를 마칩니다.</p> <p>조건: 증거 1개 이상</p> <p>조건을 충족하지 않고 클릭할 경우 할 수 없는 행동이라는 알림창이 뜹니다.</p>
5	사살	<p>클릭하면 다음 NPC로 넘어갑니다.</p> <p>남은 NPC가 없는 경우 일과를 마칩니다.</p> <p>조건: 증거 3개 이상</p> <p>조건을 충족하지 않고 클릭할 경우 할 수 없는 행동이라는 알림창이 뜹니다.</p>
6	남은 대사 카운트	NPC의 남은 대사 횟수가 출력됩니다.
	로비로 나가기	<p>일과를 마치기 전에 클릭할 경우, 나갈 수 없다는 알림창이 뜹니다.</p> <p>일과를 마친 후 클릭하면 로비로 이동합니다.</p>

■ 관찰(20210930추가)



폰트 컬러: #FFE600

4. 메인 NPC 대화

① 진행방식

메인 NPC와의 대화는 하루에 1번만 가능합니다.

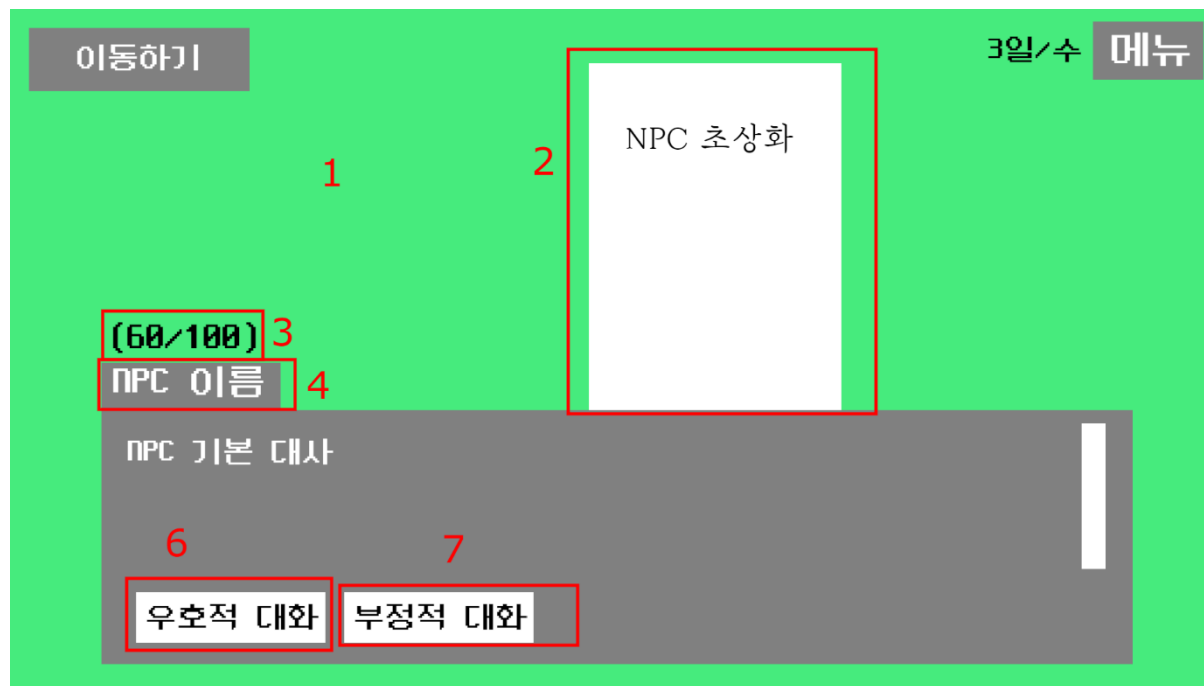
각 NPC가 위치한 장소로 이동



우호적/ 부정적 대화 버튼 클릭

내역	설명
각 NPC가 위치한 장소로 이동	메인 NPC는 다음과 같은 장소에 위치합니다. 집 - 아이 로비 - 힐다 사무실 - 딜런 AM - 프랜시스
우호적/부정적 대화	각 대화는 신뢰도에 영향을 미칩니다.

② 화면 세부 설명

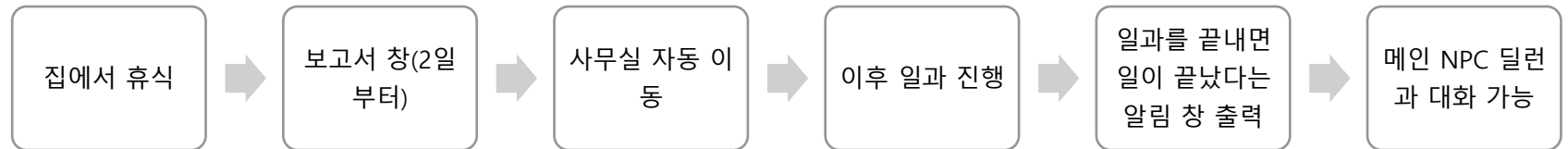


번호	내역	설명
1	배경 이미지	현재 위치한 장소의 배경 이미지를 출력합니다
2	NPC 일러스트	현재 대화하고 있는 NPC의 일러스트를 출력합니다.
3	신뢰도	현재 대화하고 있는 NPC의 신뢰도를 출력합니다.
4	NPC 이름	현재 대화하고 있는 NPC의 이름을 출력합니다.
6	우호적 대화 버튼	클릭하면 신뢰도가 상승하는 대화를 출력합니다.
7	부정적 대화 버튼	클릭하면 신뢰도가 하락하는 대화를 출력합니다.

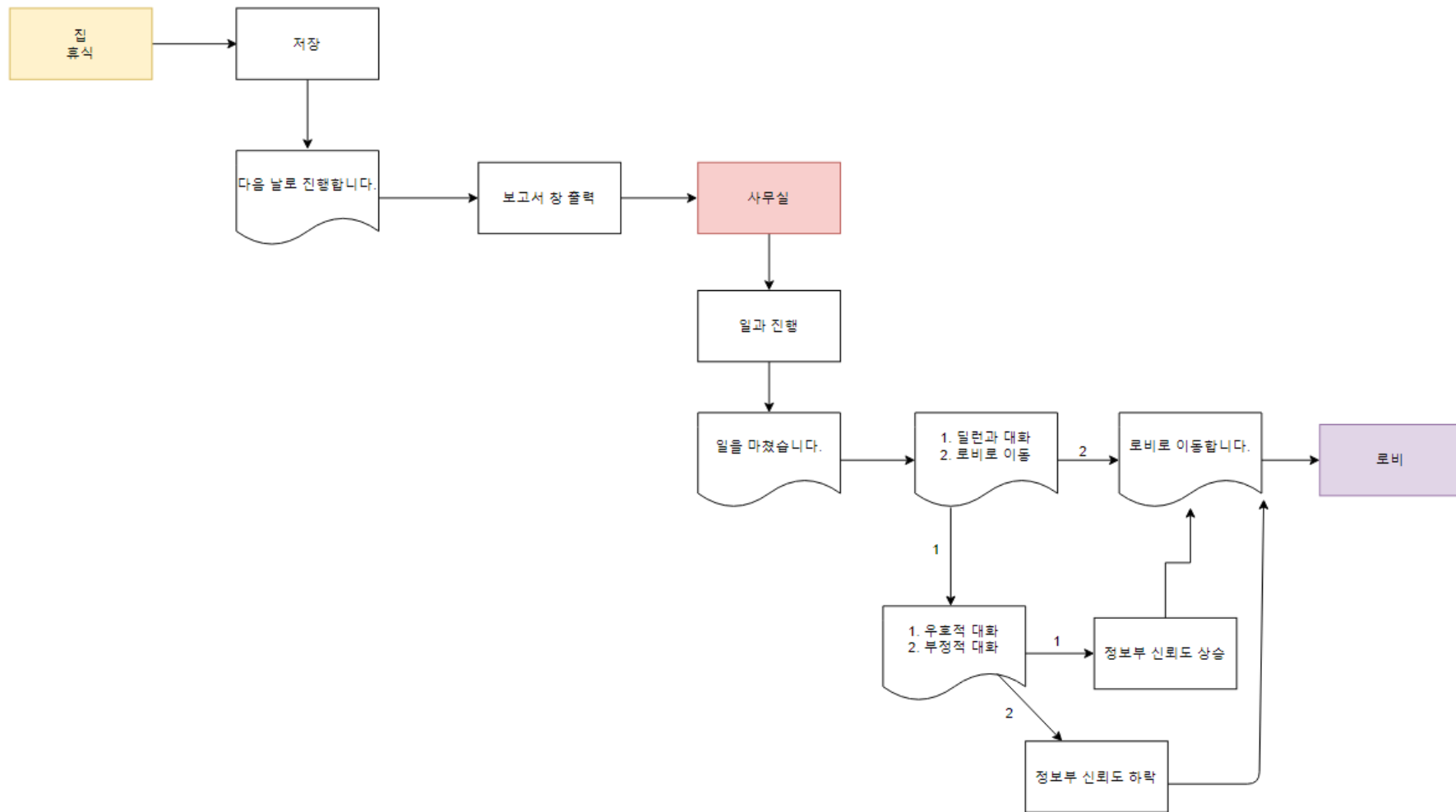
5. 장소

① 사무실

i. 사무실 진행

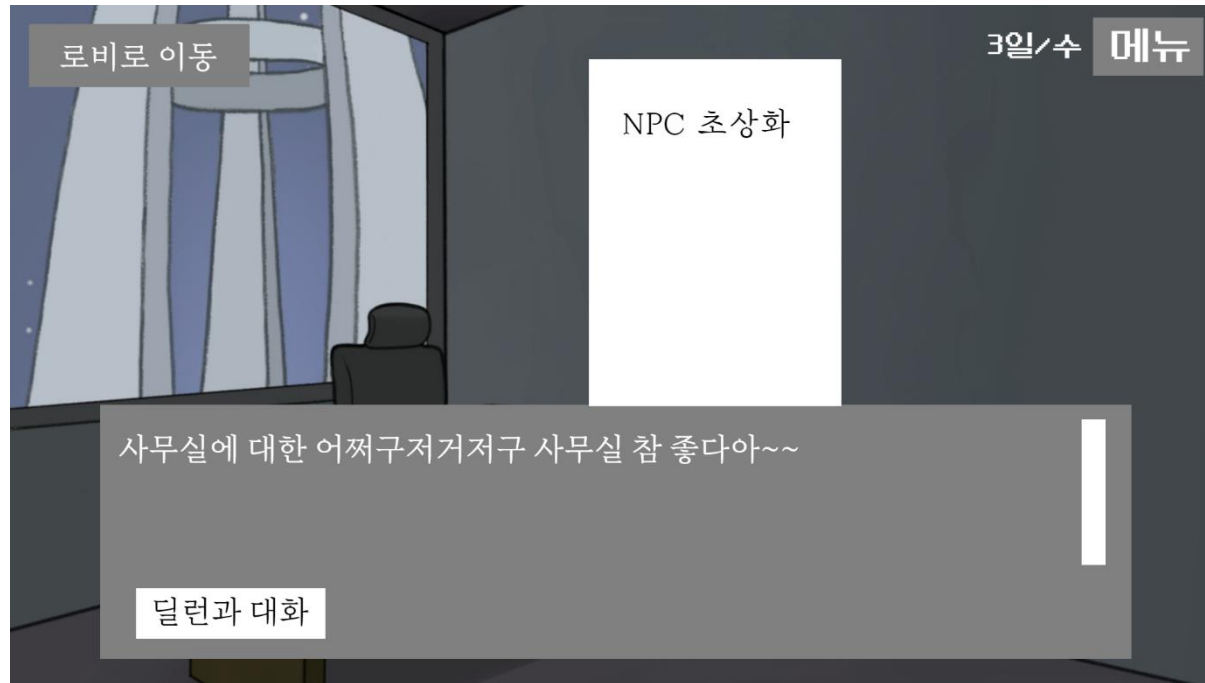


내역	설명
일이 끝났다는 알림 창 출력	일과를 마치면 일이 끝났다는 알림 창을 출력합니다. 알림 창은 클릭이나 스페이스바로 닫을 수 있습니다.
메인 NPC 딜런과 대화 가능	알림 창을 닫으면 일과 화면에서 메인 NPC 대화 화면으로 전환됩니다.



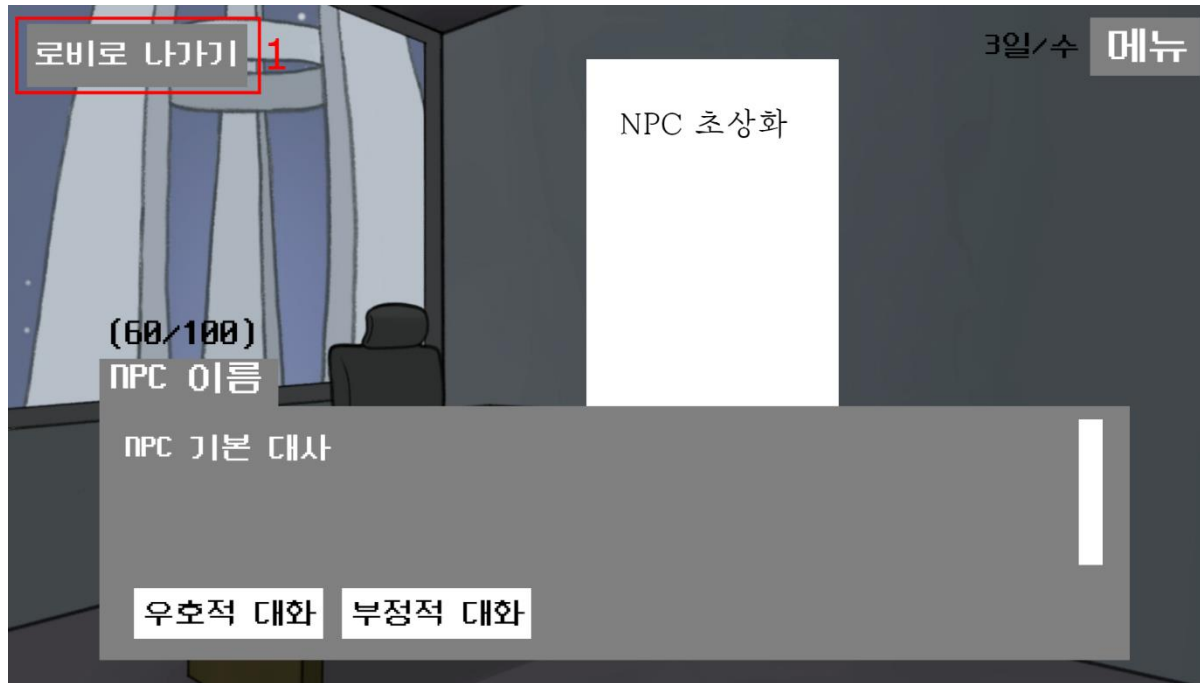
ii. 화면 세부 설명

■ 기본



내역	설명
딜런과 대화	클릭 시, 메인 NPC 대화 화면으로 넘어갑니다.

■ 메인 NPC(딜런) 대화

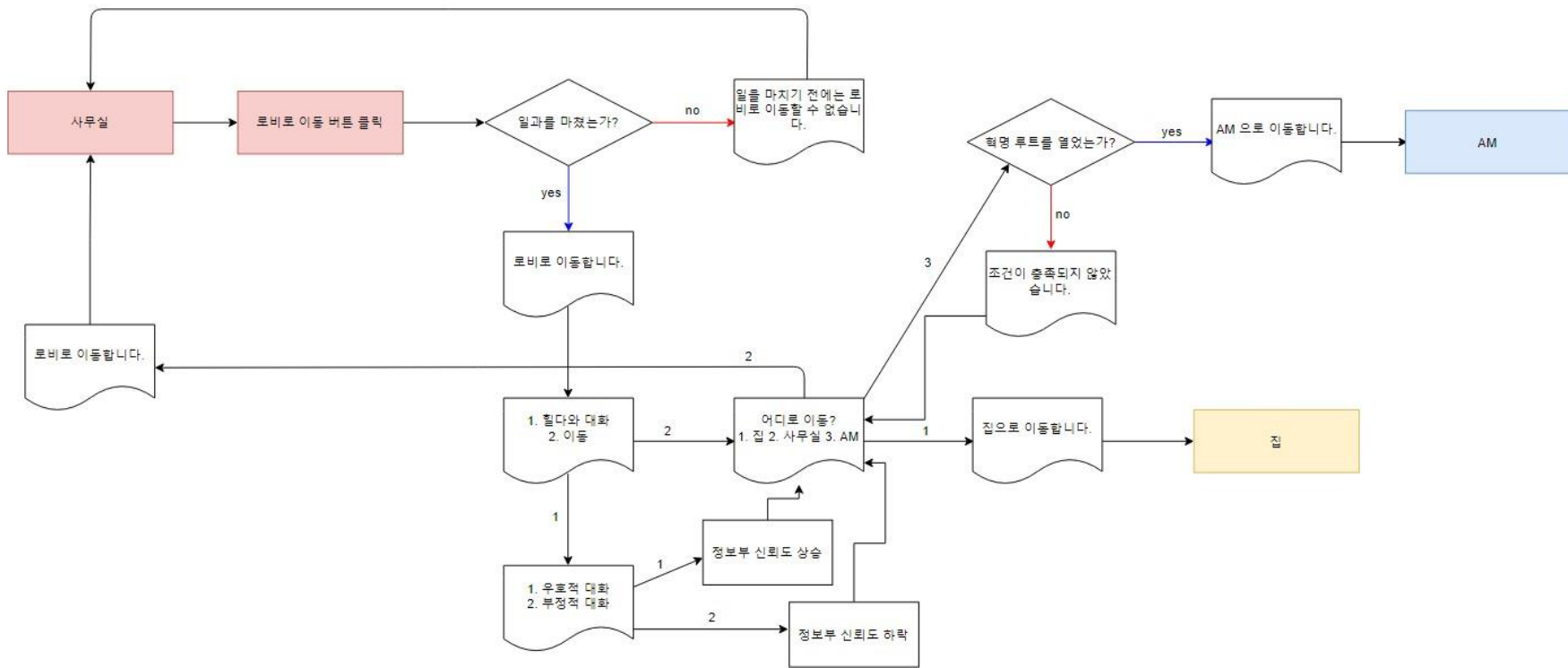


번호	내역	설명
1	로비로 나가기	클릭 시, 이동한다는 알림창이 뜹니다. 사무실에서 로비로 이동합니다.

기능은 상단의 메인 NPC 대화 참조

② 로비

i. 로비 진행



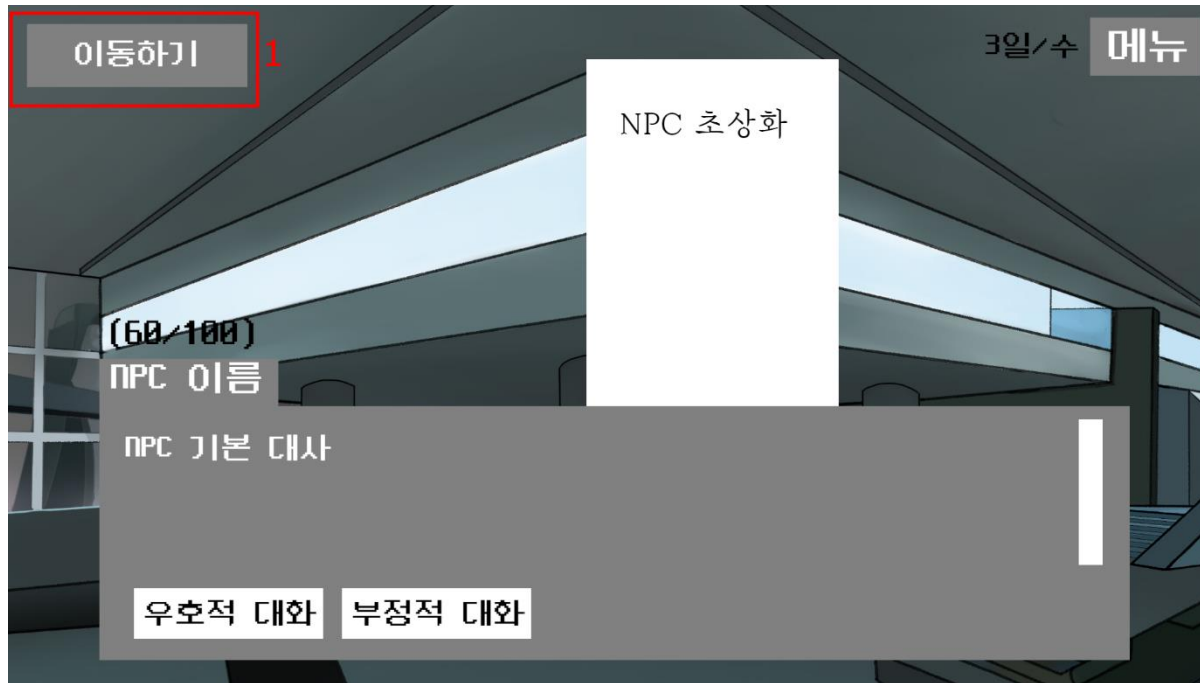
ii. 화면 세부 설명

■ 기본



내역	설명
힐다와 대화	클릭 시, 메인 NPC 대화 화면으로 넘어갑니다.

■ 메인 NPC(힐다) 대화

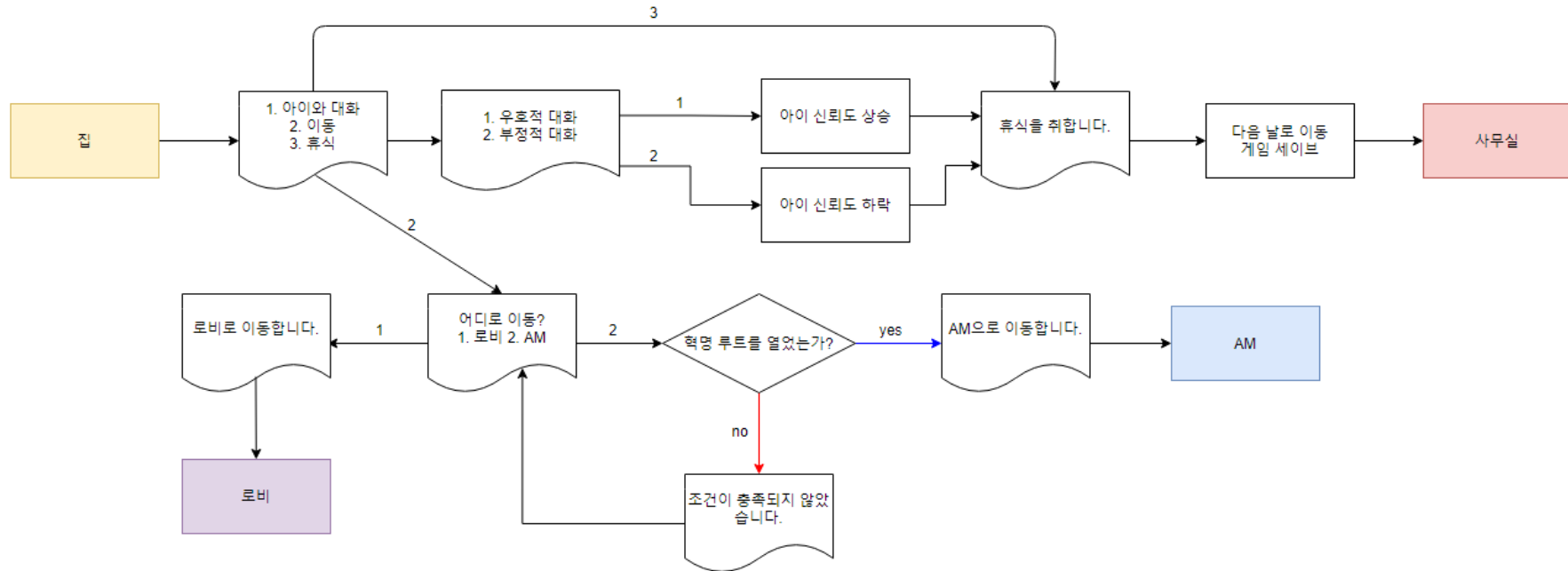


번호	내역	설명
1	이동하기	<p>클릭하면 이동 창이 뜹니다.</p> <p>로비에서 이동할 수 있는 장소는 다음과 같습니다.</p> <p>1. 집 2. 사무실 3. AM</p> <p>장소 클릭 시, 이동한다는 알림창이 뜹니다.</p> <p>이동 창에 대한 내용은 하단 기타 부분 참조</p>

기능은 상단의 메인 NPC 대화 참조

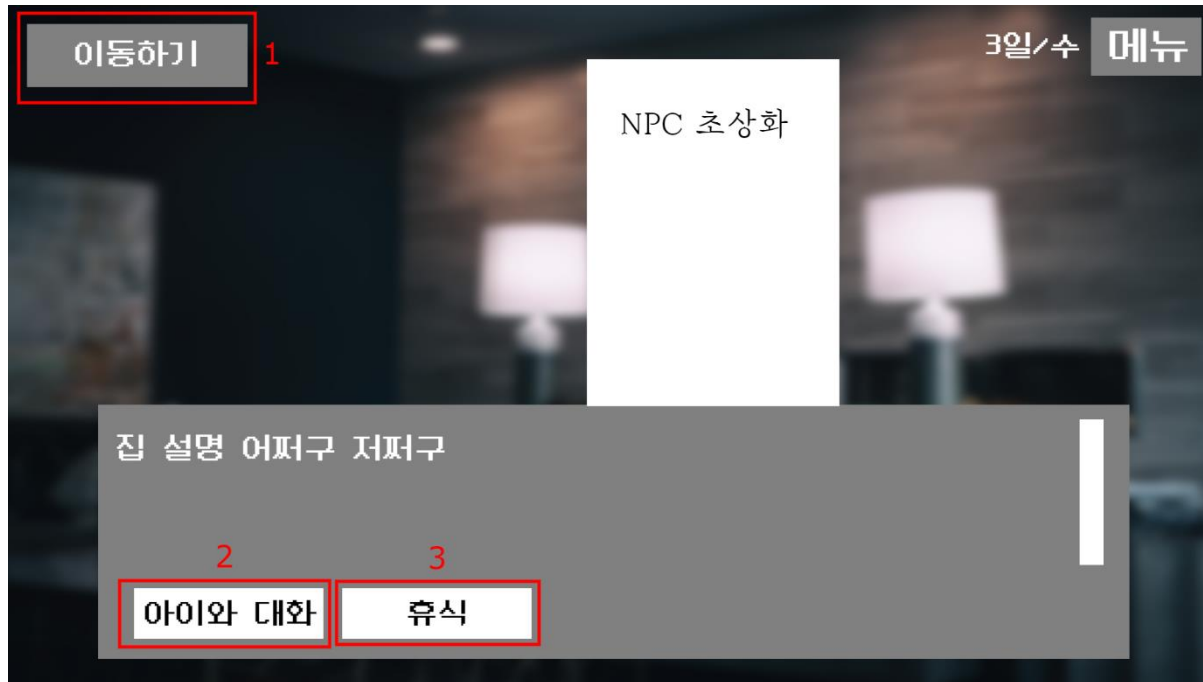
③ 집

i. 집 진행



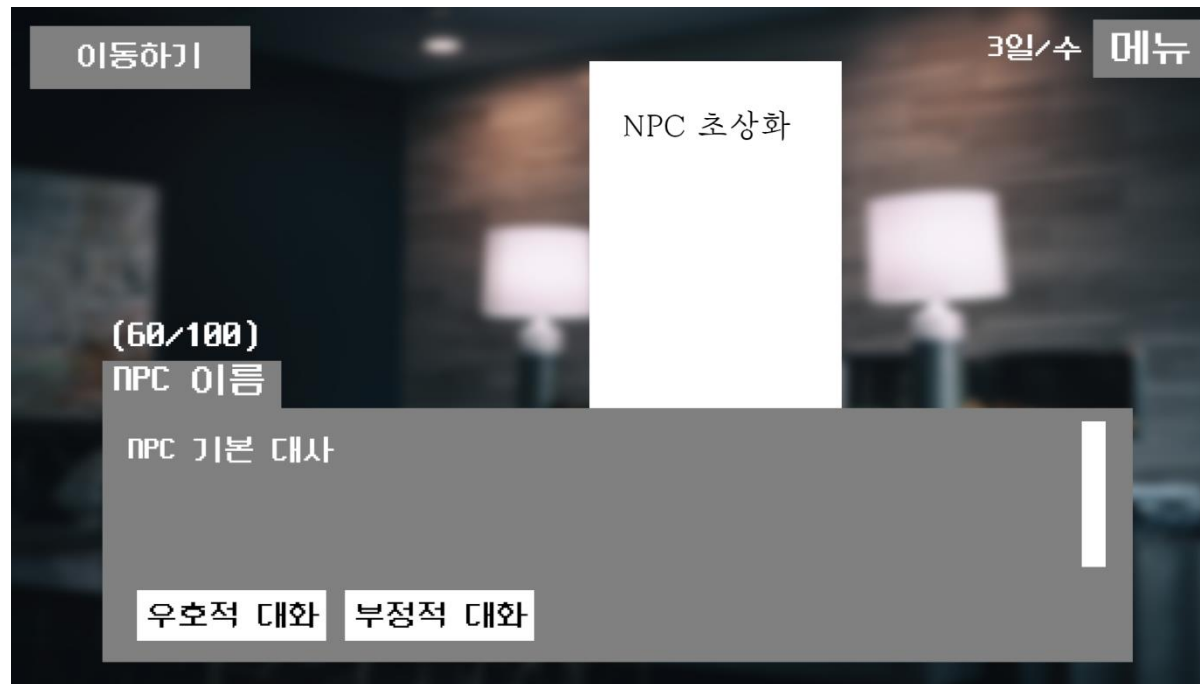
ii. 화면 세부 설명

■ 기본



번호	내역	설명
1	이동하기 버튼	클릭하면 이동창이 뜹니다. 집에서 이동할 수 있는 장소는 다음과 같습니다. 1. 로비 2. AM (조건 충족 시)
2	아이와 대화	클릭하면 메인 NPC 대화 화면으로 넘어갑니다.
3	휴식	클릭하면 다음날로 넘어가고, 게임이 세이브 됩니다. (집 -> 사무실)

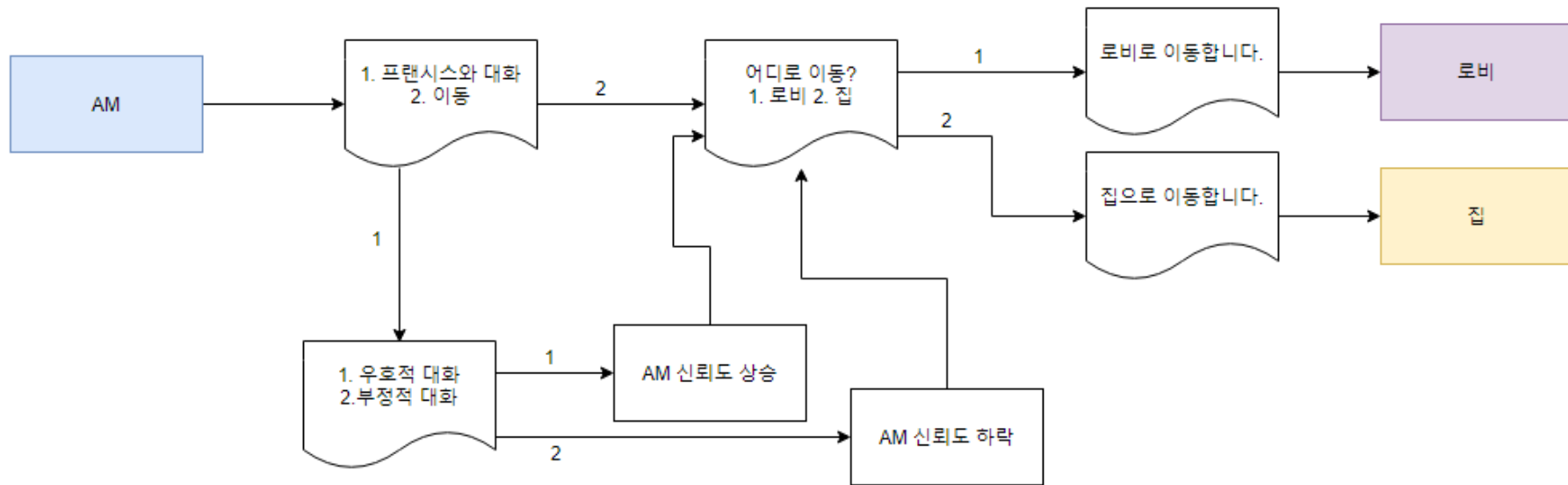
■ 메인 NPC(헤더) 대화



기능은 상단 메인 NPC 대화 참조

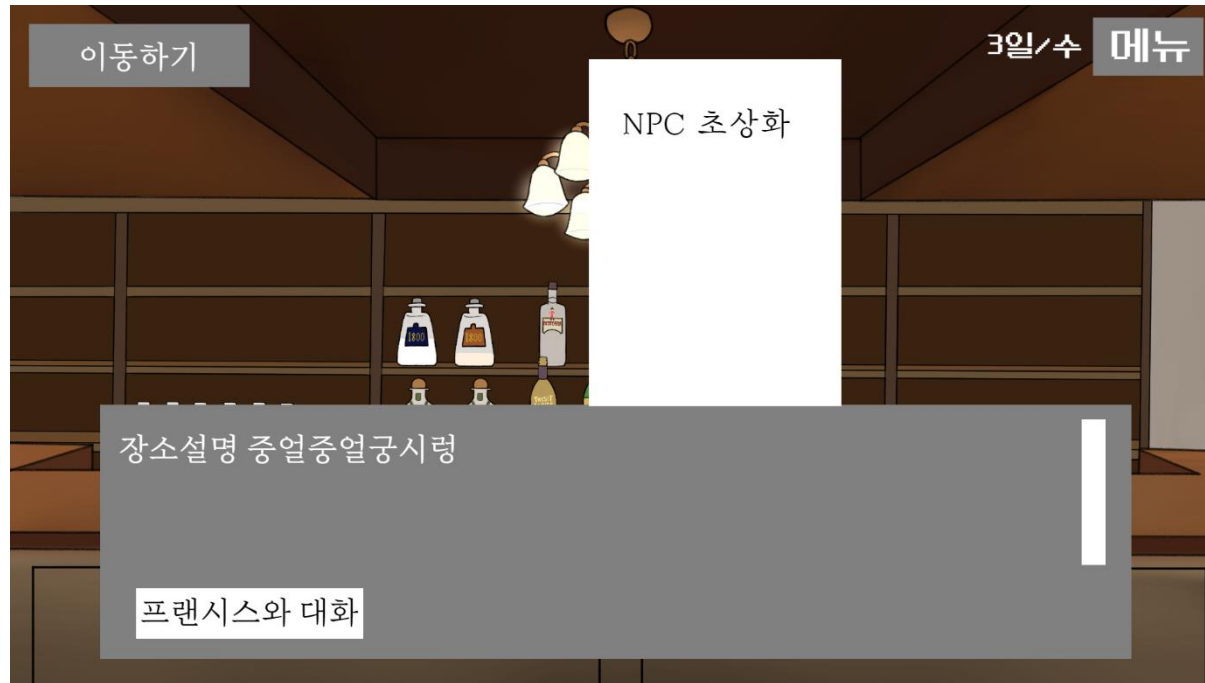
④ AM

i. AM 진행



ii. 화면 세부 설명

■ 기본



내역	설명
프랜시스와 대화	클릭 시, 메인 NPC 대화 화면으로 넘어갑니다.

■ 메인 NPC(프랜시스) 대화



번호	내역	설명
1	이동하기 버튼	<p>클릭하면 이동창이 뜹니다.</p> <p>집에서 이동할 수 있는 장소는 다음과 같습니다.</p> <p>1. 로비 2. 집</p>

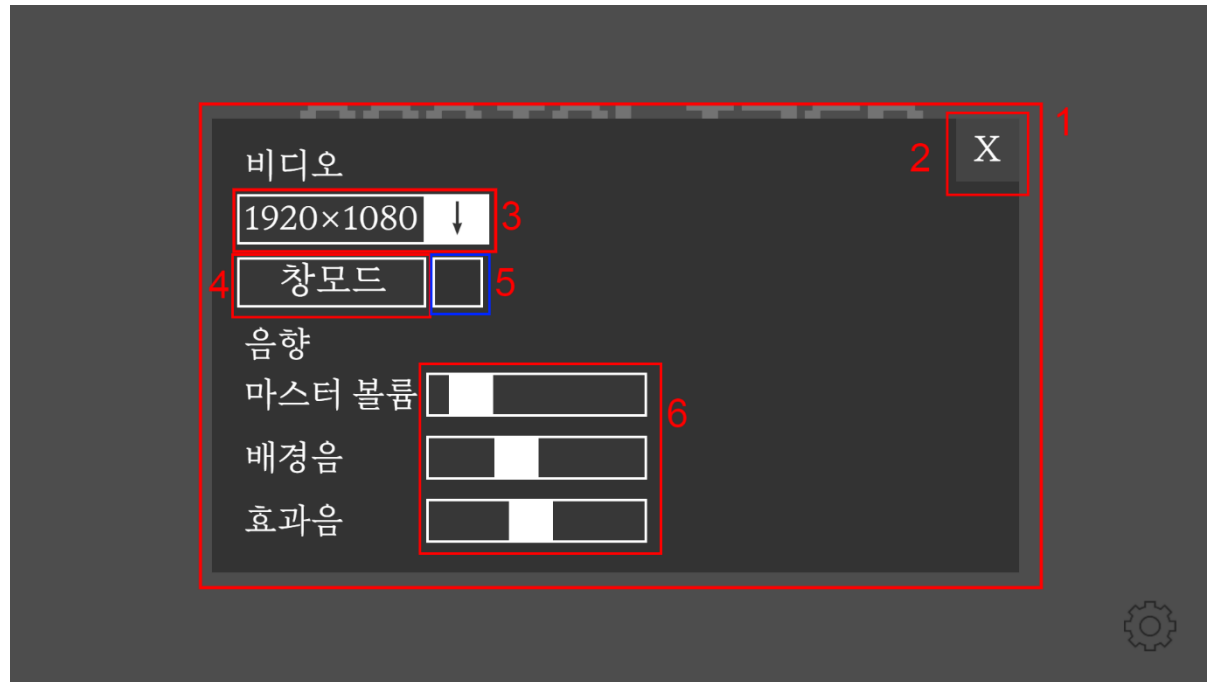
기능은 상단 메인 NPC 대화 참조

III. 기타

게임 설정 창, 각종 알림 창, 정리하였습니다.

1. 게임 설정창 (1280*720 / #333333)

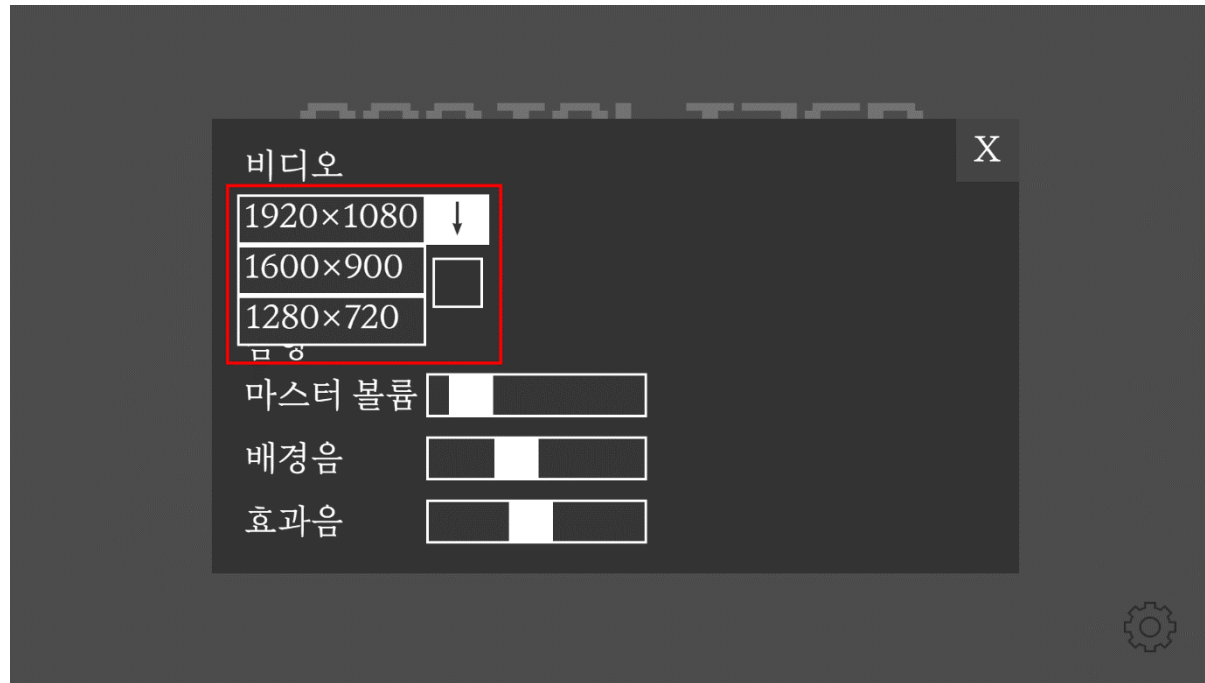
■ 화면 세부 설명



번호	내역	설명
1	설정 창 배경	설정 창 배경 이미지 출력
2	닫기 버튼	클릭 시 설정창이 닫아집니다.
3	해상도 설정	↓ 버튼 클릭 시 바꿀 수 있는 해상도가 뜹니다. 하단에 추가 설명
4	창모드 텍스트 박스	창모드 텍스트 박스

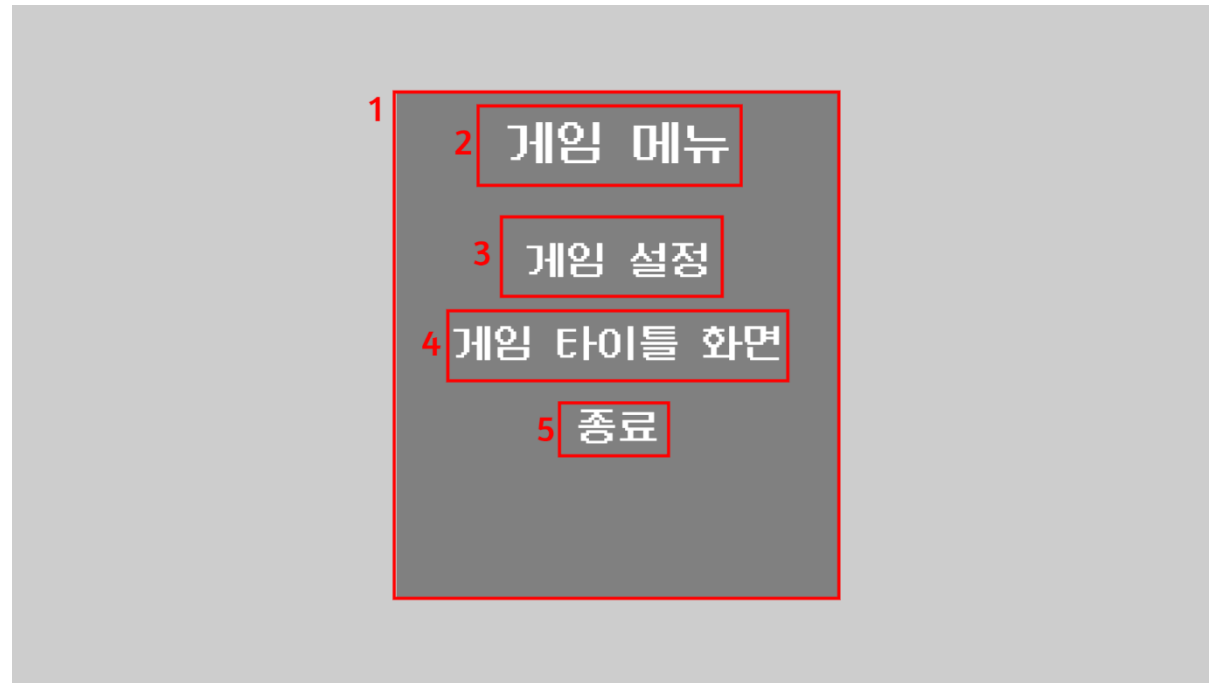
5	체크박스	클릭 시 전체화면에서 창모드가 됩니다.
6	스크롤 바	드래그 해서 음향을 조절할 수 있습니다. 왼쪽 소리 小, 오른쪽 소리 大

■ 게임 해상도 설정



내역	설명
해상도 박스	↓버튼 클릭 시 바꿀 수 있는 해상도가 그림과 같이 뜹니다. 버튼 클릭 시 클릭한 해상도로 변경됩니다.

2. 게임 메뉴



번호	내역	설명
1	메뉴 배경	메뉴 배경 이미지 출력
2	게임 메뉴 텍스트	텍스트 출력
3	게임 설정 버튼	클릭 시, 게임 설정 창 띄움
4	게임 타이틀 화면 버튼	클릭 시, 게임 타이틀 화면으로 이동
5	종료 버튼	클릭 시, 게임 종료

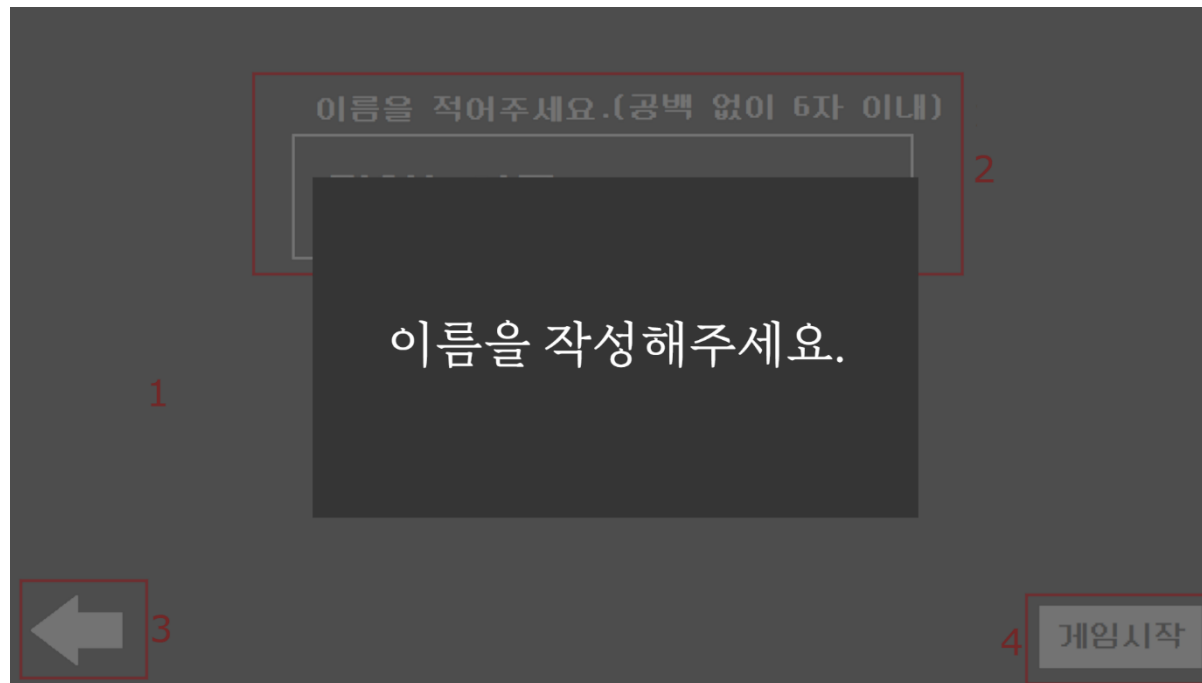
3. 알림 창 (960*540 / #353535)

알림 창의 양식은 동일합니다.

① 이름 알림

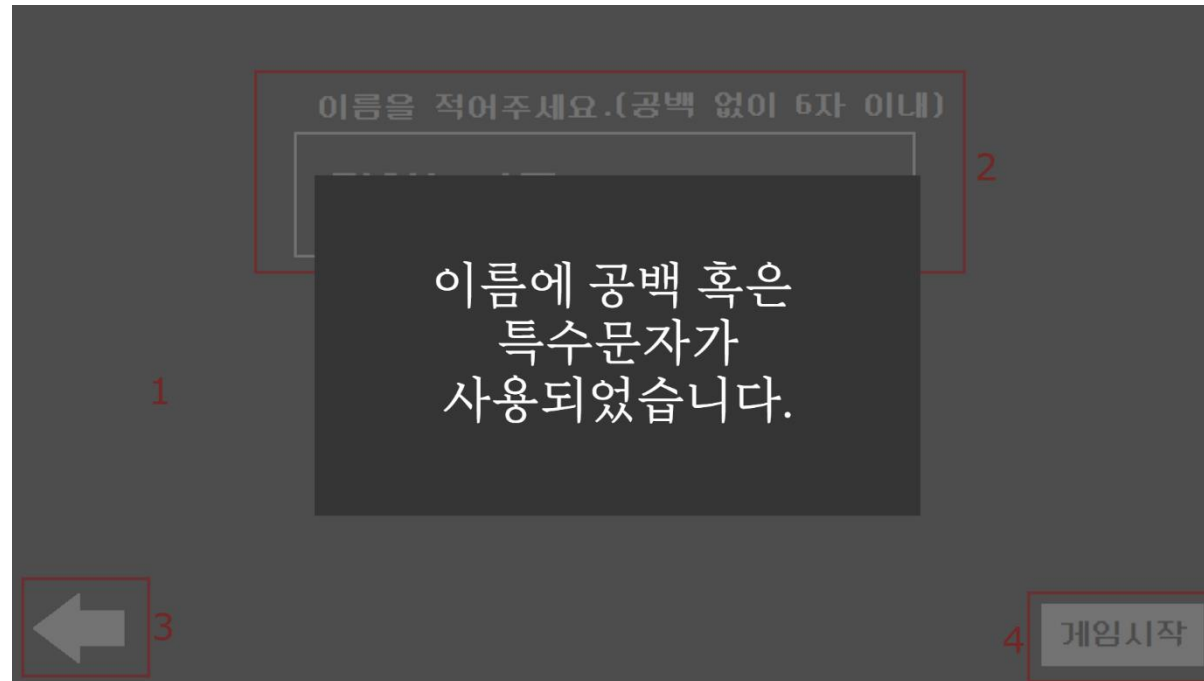
캐릭터 생성화면에서 뜨는 알람입니다.

■ 이름이 공백(암 것도 안 씀)



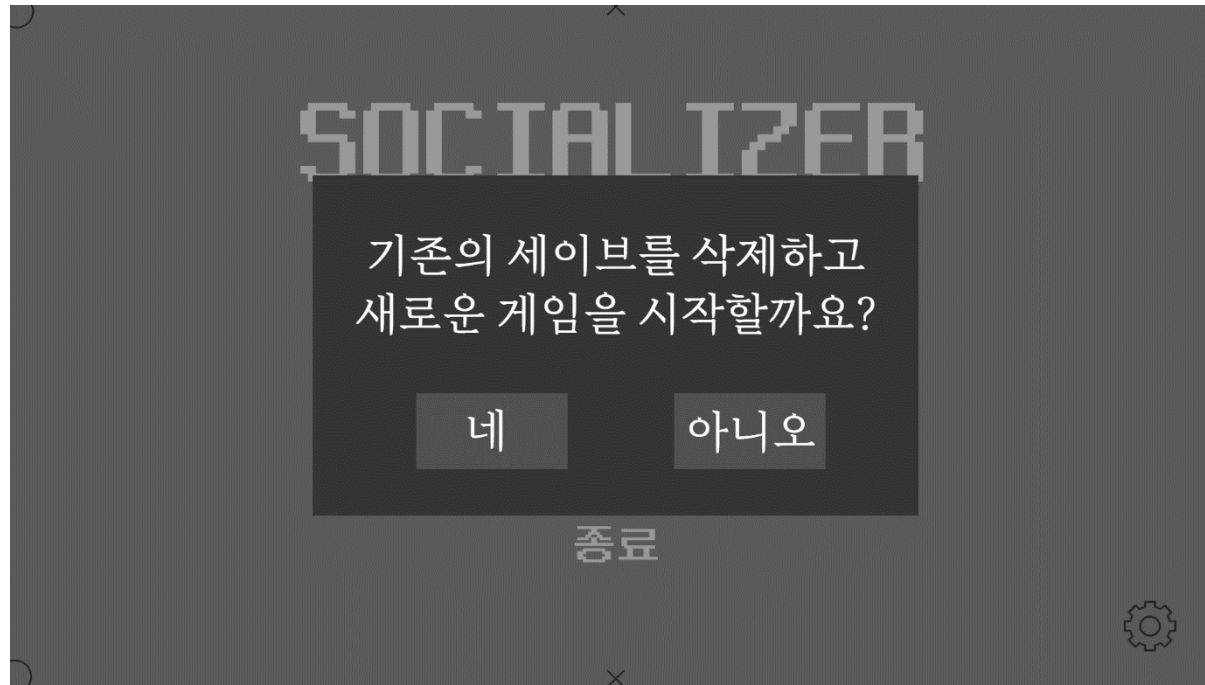
아무 곳이나 클릭하면 창이 닫힙니다.

■ 이름에 공백 or 특수문자 사용



아무 곳이나 클릭하면 창이 닫힙니다.

② 새 게임 알림



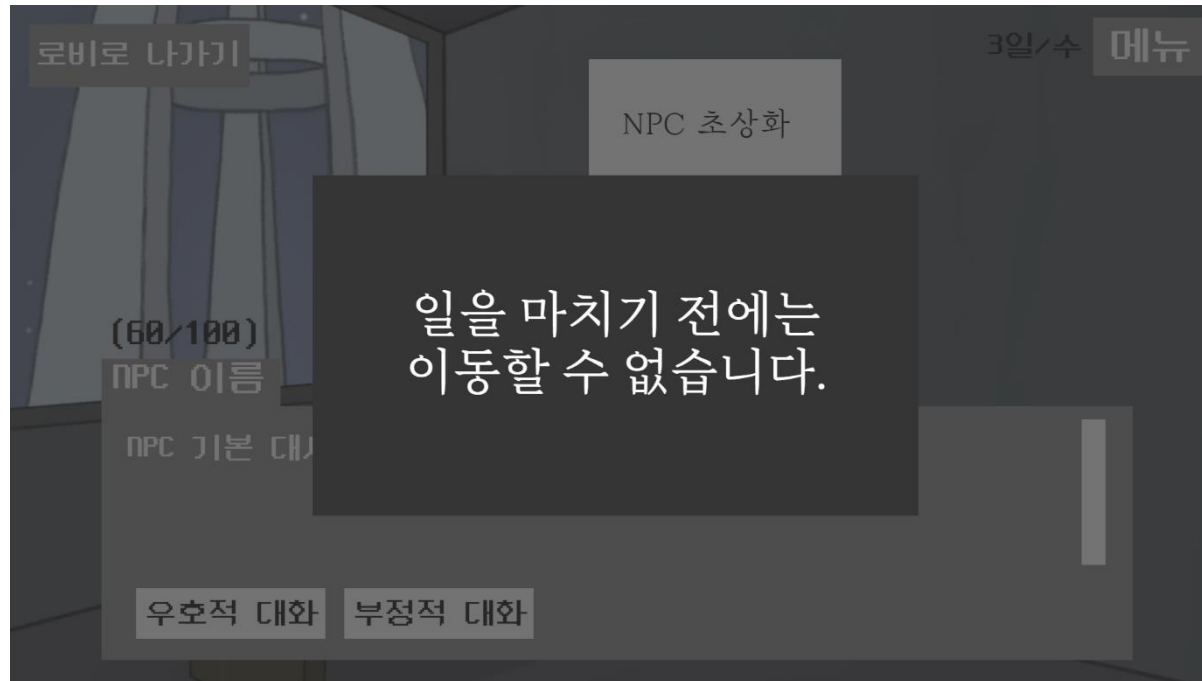
내역	설명
네 버튼	마우스 왼 클릭 시, 효과음 버튼음 출력 캐릭터 생성 화면으로 이동
아니오 버튼	마우스 왼 클릭 시, 효과음 버튼음 출력 타이틀 화면으로 이동.

③ 이동

이동 시 'oo으로 이동합니다.' 알림이 뜹니다. 양식 동일하므로 (사무실 -> 로비) 부분 참조

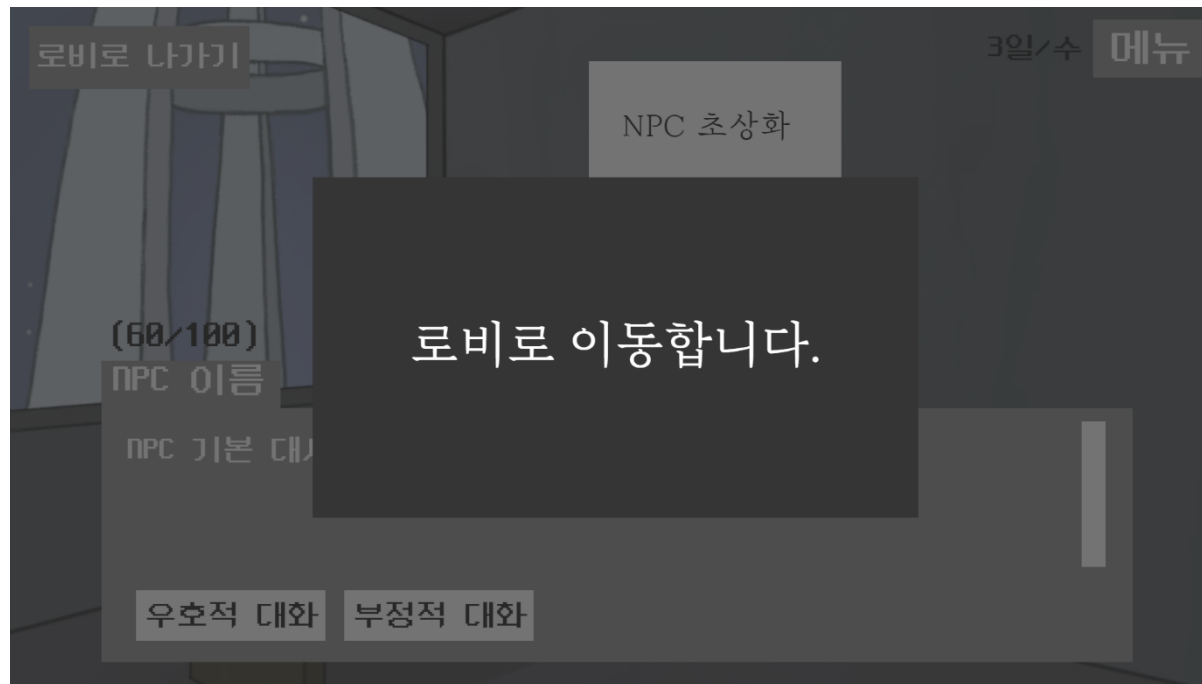
i. 사무실 -> 로비

■ 일 안 끝냄



아무 곳이나 클릭하면 창이 닫힙니다.

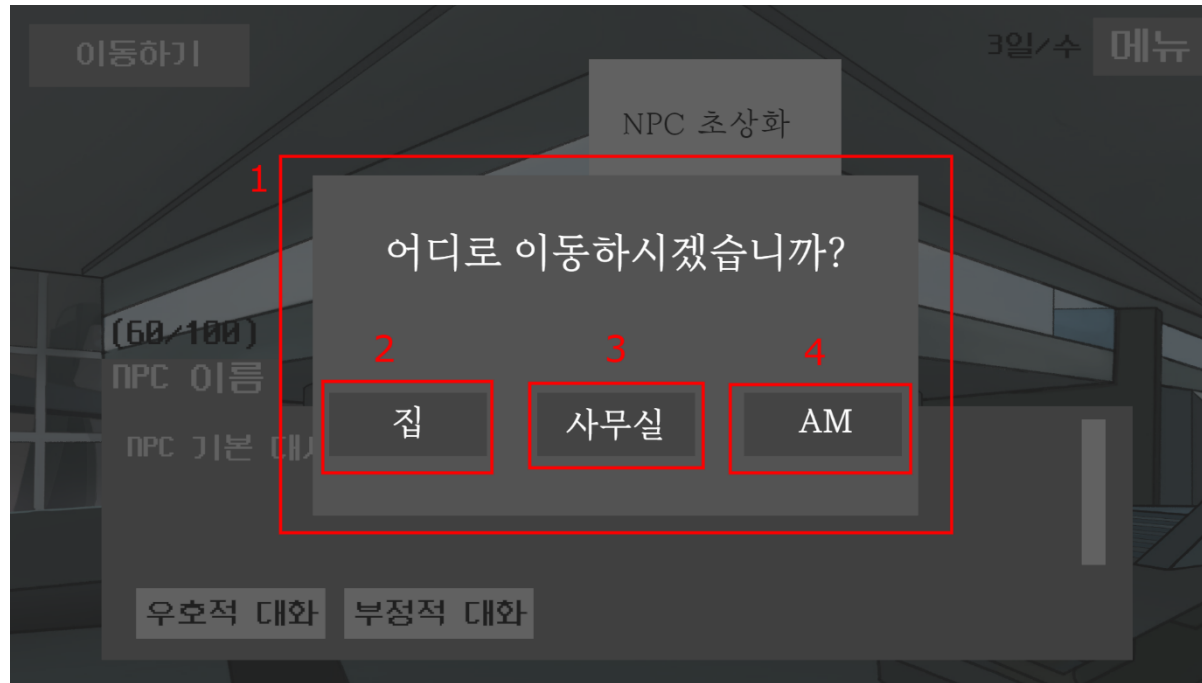
■ 일 끝냄



아무 곳이나 클릭하면 창이 닫힙니다.

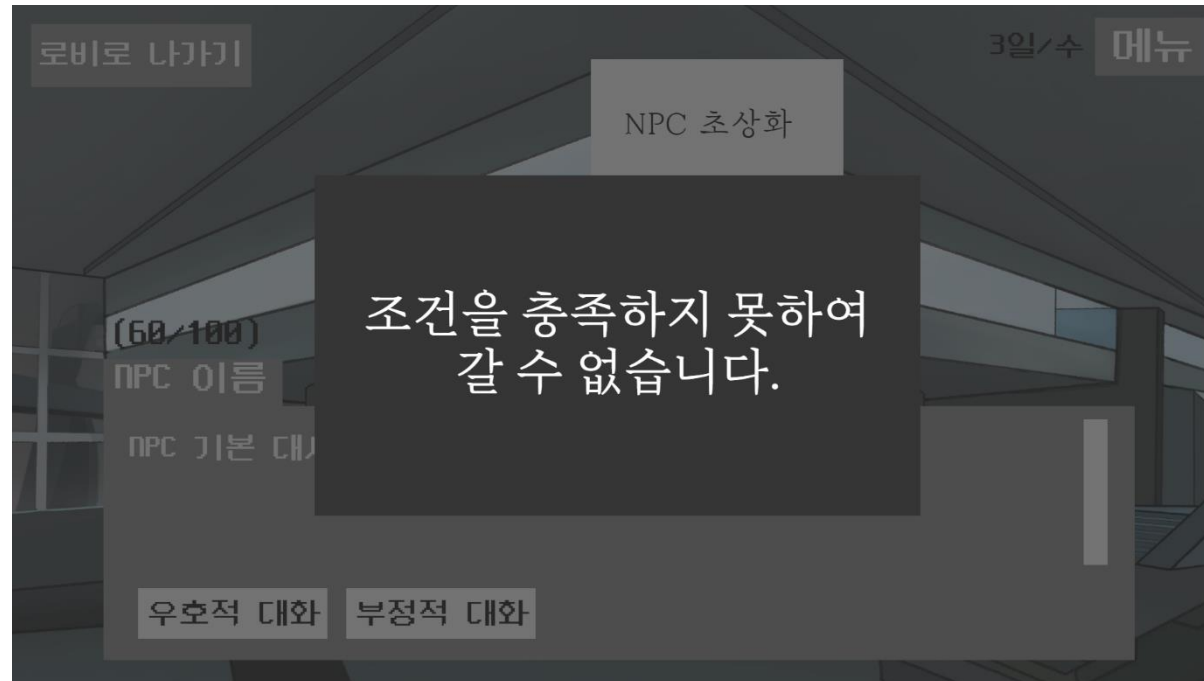
ii. 로비

■ 이동하기



번호	내역	설명
1	알림 창	알림창 배경
2	집 버튼	클릭 시, 집으로 이동합니다. '집으로 이동합니다.' 알림이 뜹니다.
3	사무실 버튼	클릭 시, 사무실로 이동합니다. '사무실로 이동합니다.' 알림이 뜹니다.
4	AM 버튼	클릭 시, AM으로 이동합니다. 'AM으로 이동합니다.' 알림이 뜹니다. 조건을 충족하지 않으면 갈 수 없다는 알림이 뜹니다.
		버튼 외의 곳을 클릭하면 창이 닫힙니다.

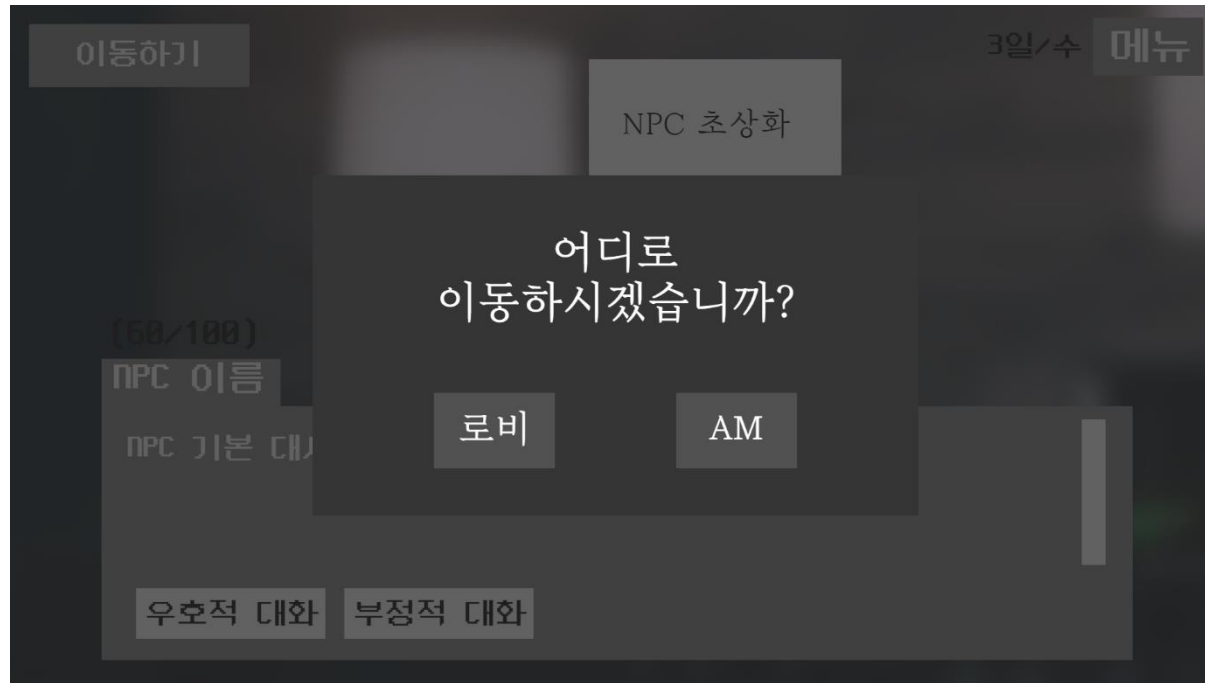
■ AM 조건 충족x



아무 곳이나 클릭하면 창이 닫힙니다.

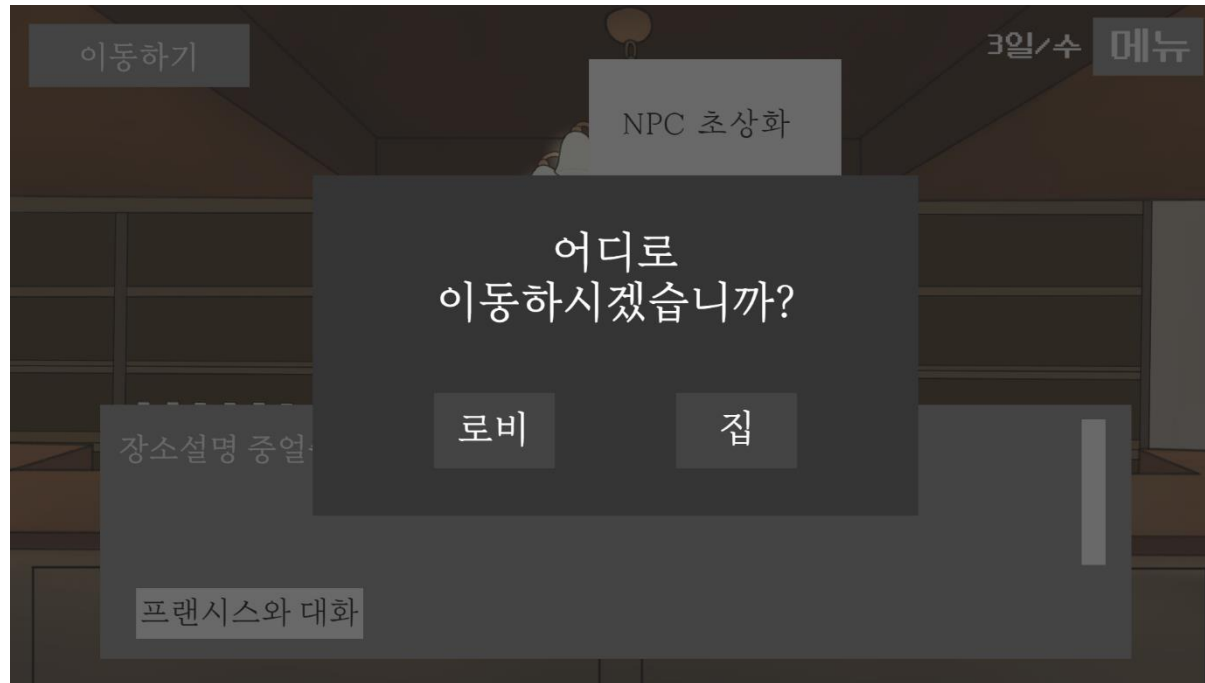
iii. 집

■ 이동하기



내역	설명
로비 버튼	클릭 시, 로비로 이동합니다. '로비로 이동합니다.' 알림이 뜹니다.
AM 버튼	클릭 시, AM으로 이동합니다. 'AM으로 이동합니다.' 알림이 뜹니다. 조건을 충족하지 않으면 갈 수 없다는 알림이 뜹니다. (상단 AM 조건 충족x 참조)

iv. AM



내역	설명
로비 버튼	클릭 시, 로비로 이동합니다. '로비로 이동합니다.' 알림이 뜹니다.
집 버튼	클릭 시, 집으로 이동합니다. '집으로 이동합니다.' 알림이 뜹니다.

④ 기타 알림

각종 이벤트 알림. 시나리오 작성하면서 추후 작성 예정