# 잭팟 UI 기획서

|  |  |
| --- | --- |
| Writer | 이윤희 |
| Date | 2018.03.12 |
| Verson | 1.0 |

# 히스토리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일자 | 버전 | 내용 | 작성자 |
| 2018.03.13 | 1.0 | 최초 작성 | 이윤희 |
| 2018.03.14 | 1.1 | 플레이 화면 UI 수정  수첩 UI 추가  일시정지 UI 추가  UI 플로우 추가 | 이윤희 |

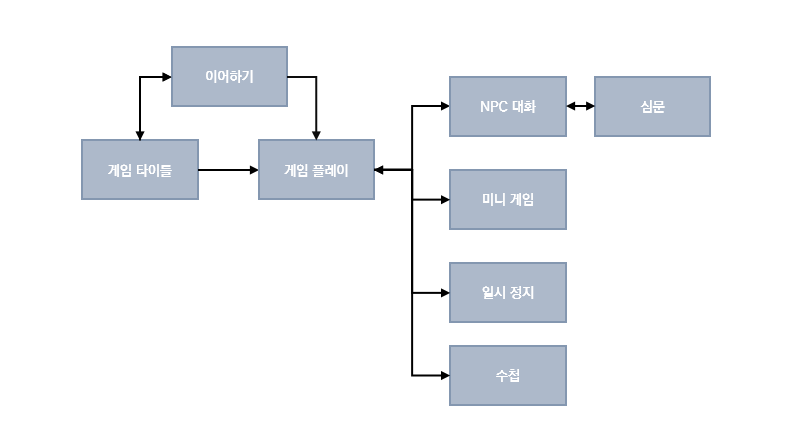
# 개요

## 문서 개요

이 문서는 게임 내에 쓰이는 UI 연출 및 배치에 대해 설명한다.

기본적인 UI 리소스의 이미지와 기능에 대해서 설명한다.

## UI 플로우



|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 기능 설명 |
| [게임 타이틀](#_타이틀) | 처음 게임을 실행 할 시 나오는 씬  새 게임 시작하기, 게임 이어하기 기능을 선택 할 수 있다. |
| [이어하기](#_세이브슬롯_팝업창) | 게임 타이틀 씬에서 이어하기 버튼을 누를 경우 나오는 팝업창  저장된 게임 데이터를 선택하여 불러올 수 있다. |
| [게임 플레이](#_게임_플레이) |  |
| [NPC 대화](#_NPC_대화_UI) |  |
| [심문](#_심문_UI) |  |
| [미니 게임](#_미니게임(이벤트)_UI) |  |
| [일시 정지](#_일시_정지) |  |
| [수첩](#_수첩_UI) |  |

# 타이틀 화면

## 타이틀

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 타이틀 화면 UI | | | |
|  | | | |
| 게임을 처음 실행할 시 나온다.  게임의 타이틀과 일러스트를 통해 전체적인 분위기를 전달한다. | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 타이틀 일러스트 | Image | 게임 배경 일러스트  사이즈 1920x1020 |
| 2 | 타이틀 아이콘 | Image | 게임 타이틀 이미지 |
| 3 | 새 게임 시작 | Button | 게임 플레이 여부를 묻는 텍스트 |
| 왼쪽 클릭시, 게임의 처음부터 시작한다. |
| 마우스를 통하여 조작할 수 있다. |
| 마우스 롤 오버시 | | | |
| 마우스 롤오버 시 버튼의 이미지가 전환된다. | | | |
| 4 | 이어하기 | Button | 게임의 이어하기를 묻는 텍스트 |
| 왼쪽 클릭시, 세이브슬롯을 출력한다. |
| 세이브슬롯 구성요소는 [3.2 세이브슬롯 팝업창](#_세이브슬롯_팝업창)을 참고한다. |
| 이어하기 롤 오버 | | | |
|  | | | |

## 세이브슬롯 팝업창

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 세이브 슬롯 레이어 영역 구성 | | | | |
|  | | | | |
| 번호 | 이름 | | 세부 설명 | |
| 1 | 이미지 레이어 | | 인터페이스 배경 레이어 | |
| 2 | 버튼 레이어 | | 유저가 조작 가능한 버튼 레이어 | |
| 3 | 출력 레이어 | | 인터페이스 레이어 | |
| 세이브슬롯 팝업 | | | | |
|  | | | | |
| 게임 타이틀 화면에서 이어하기 버튼을 누를 경우 팝업창이 출력된다.  해당 내용을 클릭 할 경우 내용을 불러온다.  저장된 값이 없을 경우(빈 항목, 디폴트 값) 일 경우, 불러오지 않는다.  최대 세이브 가능 숫자는 **12**개이다.  내용 영역에 스크롤을 하여 항목 위치를 조절 할 수 있다.  해당 UI는 저장하기 (세이브) 기능이 있기에 만든 기능입니다. | | | | |
| 번호 | | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | | 이미지 레이어 | Image | 팝업 이미지 |
| 2 | | 타이틀 아이콘 | Image | 팝업 선택 버튼 이미지 |
| 3 | | 닫기 버튼 | Button | 팝업창을 닫는 버튼 |
| ESC 키를 누르거나, 해당 버튼을 클릭 할 경우 세이브슬롯 팝업이 닫힌다. |
| 4 | | 미리보기 이미지 | Image | 게임 저장 시의 게임 배경 이미지가 저장된다. |
| ESC 키를 누르거나, 해당 버튼을 클릭 할 경우 세이브슬롯 팝업이 닫힌다. |
| 5 | | 플레이 타임 | String | 6번의 속성을 설명하기 위해 존재하는 텍스트 |
| Playtime 이라 써져있다. |
| 6 | | 타임 기록 | String | 게임 플레이를 한 시간을 기준으로 기록한다. |
| 시간,분,초 순으로 기록하며 00:00:00 으로 한다. |
| 7 | | 수집 증거 | String | 7번 속성을 설명하기 위해 존재하는 텍스트 |
| 8 | | 찾은 증거량 | String | 획득한 증거량을 표시한다. |
| 0~99 숫자로 표기 가능하다. |
| 최대 세글자를 넘지 않는다. |

# 게임 플레이

## 플레이 UI

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 플레이 | | | | | | |
|  | | | | | | |
| 게임 플레이 시 메인화면 UI이다. | | | | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | | 세부 설명 | | |
| 1 | 게임 목표 | drawer | | 현재 게임의 목표 텍스트 모음이다. | | |
| 최대 5개 까지 기록된다. | | |
| 최상단에서 아래로 나열된다. 완수한 목표는 UI에서 사라진다. | | |
| 게임 목표 on off 비교 | | | | | | |
| Off 상태 (마우스를 올리지 않음) | | | | | On 상태 (마우스를 올림) | |
|  | | | | |  | |
| 2 | 수첩 버튼 | Button | | 클릭 할 경우 수첩팝업이 출력되는 버튼이다. | | |
| 플레이어가 확인하지 않은 단서가 있을 경우 UI 가 변경된다. | | |
| 수첩 버튼을 누를 시 UI는 [해당 항목](#_수첩_UI)에서 확인 가능하다. | | |
| 수첩 UI 비교 | | | | | | |
|  | | | | |  | |
| 기본 수첩 UI | | | | | 새로운 단서가 있을 때의 UI | |
| 3 | 상호작용 | Button | | 대화,조사 등 상호작용한 활동이 있을 경우 출력되는 UI | | |
| 플레이어가 오브젝트 1m 이내로 접근 할 시, 출력된다. | | |
| 오브젝트의 상태에 따라 표시 되는 UI의 상태가 다르다. | | |
| 상호작용 UI 비교 (레퍼런스) | | | | | | |
| 조사하지 않은 오브젝트 | | | 조사한 오브젝트 | | | 조건을 달성하지 않은 오브젝트 |
|  | | |  | | |  |

## 조수 도움 UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 플레이 | | | |
|  | | | |
| 대화를 통해 플레이어에게 힌트를 제공한다.  플레이어가 단서 획득에 진전이 없을 시 나오는 UI다.  플레이어가 마지막 단서를 획득한 지 10분이 지난 경우 출력된다.  타 이벤트 (NPC 대화,미니게임,일시정지) 에서 보낸 시간은 포함하지 않는다. | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 말풍선 이미지 | image | 말풍선 배경 이미지 |
| 2 | 대화 내용 | String | 말풍선 위에 위치할 조수의 대화 내용 |
| 최대 60글자를 벗어나지 않는다. |
| 3 | 조수 이미지 | Image | 조수의 두상 이미지 |

## NPC 대화 UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NPC 대화 | | | |
|  | | | |
| NPC와 대화 할 목록이 있을 시 노출되는 UI 이다. | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 대화 레이어 | Image | 대화 배경 레이어 |
| 2 | 대화 주제 | String | NPC 대화 주제 선택 |
| 마우스를 이용해 대화 주제를 선택 할 수 있다. |
| 마우스를 올릴 경우, 글자의 속성 값이 변화한다. |
| 마우스를 클릭 할 경우 NPC와 대화하게 된다. |
| 대화주제 선택 시 | | | |
|  | | | |
| 폰트 크기 사이즈가 1 증가하고, 색이 변화한다. | | | |
| 선택한 String 을 따라 3번 항목 아이콘이 이동한다. | | | |
| 3 | 대화 선택 | icon | 플레이어가 현재 선택한 대화를 보여주는 세모 모양 아이콘 |

## 심문 UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 심문 이벤트 UI | | | |
|  | | | 심문 이벤트 지문일시 노출되는 UI  *10초의 시간 제한이 존재한다.* |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 심문 선택 | Button | 심문 선택 UI  시간 제한 내에 F키를 누르면 심문 UI가 출력된다. |
| 2 | 심문 시간 제한 | Progress Bar | 심문 선택 UI의 노출 시간을 보여주는 UI  시계 방향으로 회전하며, 제한 시간동안 사운드를 출력한다. |
| 심문 대화 UI | | | |
|  | | | |
| 특정 대화에서 심문 선택 UI가 버튼이 활성화 되었을 때, 버튼을 눌러 진입 할 수 있는 UI. | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 시계 아이콘 | Icon | 시계 모양의 아이콘 |
| 2 | 시간 제한 | Progress Bar | 심문 대화의 제한 시간을 알려주는 UI |
| 시간이 감소 될 때 마다 중앙으로 프로그레스바가 줄어든다. |
| 3 | 대화 레이어 | Image | 대화 배경 레이어 |
| 4 | 대화 선택 | icon | 플레이어가 현재 선택한 대화를 보여주는 세모 모양 아이콘 |
| 5 | 대화 주제 | String | NPC 대화 주제 선택 |
| 마우스를 이용해 대화 주제를 선택 할 수 있다. |
| 마우스를 올릴 경우, 글자의 속성 값이 변화한다. |
| 마우스를 클릭 할 경우 NPC와 대화하게 된다. |
| *6* | *생명 표시* | *icon* | *플레이어의 생명을 표시하는 UI*  *심문이 실패할때마다 감소한다.* |

# 수첩 UI

## 수첩 레이어 구성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 수첩 레이어 구성 | | |
|  | | |
|  | | |
| 번호 | 이름 | 세부 설명 |
| 1 | 수첩 배경 이미지 | 수첩의 배경 이미지 |
| 2 | 버튼 영역 | 변하지 않는 버튼 영역 |
| 3 | 내용 영역 | 탭의 선택에 따라 변하는 영역 |

## 수첩 기본 구성

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 수첩 기본 구성 UI | | | |
|  | | | |
|  | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 인물 전환 버튼 | Button | 인물 항목으로 전환하는 버튼 |
| 2 | 증언 전환 버튼 | Button | 증언 항목으로 전환하는 버튼 |
| 3 | 증거 전환 버튼 | Button | 증거 항목으로 전환하는 버튼 |
| 4 | 지도 전환 버튼 | Button | 지도 항목으로 전환하는 버튼 |
| 5 | 기록 전환 버튼 | Button | 기록 항목으로 전환하는 버튼 |
| 6 | 수첩 취소 버튼 | Button | 수첩 UI를 취소하는 버튼 |

## 인물

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 인물 선택 UI | | | |
|  | | | |
|  | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 인물 미리보기 | Image | 인물의 미리보기 이미지 |
| 2 | 인물 이름 | String | 각 인물의 이름 |
| 3 | 인물 버튼 영역 | - | 해당 영역을 클릭 할 시, 오른쪽 인물 인적 사항이 변경된다  영역을 표시하기 위한 **예시 이미지.** |
| 인물 내용 UI | | | |
|  | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 4 | 선택 인물 이미지 | Image | 선택한 인물의 이미지 |
| 5 | 선택 인물 이름 | String | 선택한 인물의 이름 |
| 한글 기준 최대 20글자 |
| 6 | 선택 인물 나이 | String | 선택한 인물의 나이 |
| 한글 기준 최대 2글자 |
| 7 | 선택 인물 직업 | String | 선택한 인물의 직업 |
| 한글 기준 최대 20글자 |
| 8 | 선택 인물 키,무게 | String | 선택한 인물의 키와 몸무게 |
| 한글 기준 최대 20글자 |
| 9 | 인물 설명 | String | 선택한 인물의 전체적인 설명 |
| 한글 기준 최대 100글자 |

## 증언

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 증언 항목UI | | | |
|  | | | |
|  | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 증언 아이콘 | Image | 수첩의 배경 이미지 |
| 2 | 제목 텍스트 | String | 증언의 설명 텍스트 |
| 3 | 증언 일러스트 | Image | 증언 관련 일러스트 |
| 4 | 증언 텍스트 | String | 증언 관련 텍스트 |

## 증거

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 증거 UI | | | |
|  | | | |
|  | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 증거 아이콘 | Image | 수첩의 배경 이미지 |
| 2 | 증거 제목 텍스트 | button | 수첩 단락을 이동하는 버튼 |
| 3 | 스크롤 바 | ScrollBar | 단서 영역을 위아래로 이동 할 수 있는 스크롤  획득한 증거가 수첩 영역을 초과 할 경우 생성된다. |
| 4 | 증거 일러스트 | Image | 수첩 팝업을 닫을 수 있는 UI 버튼´  클릭하거나 esc를 누를 시 동작한다. |
| 5 | 증거 텍스트 | string | 증거에 관련된 내용 텍스트이다. |

## 지도

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 지도 UI | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 | |
| 1 | 지역 이동 버튼 | Button | 지도 이동 버튼 이미지 | |
| 지도 버튼 영역 롤오버 | | | | |
| 기본 상태 | | | | 롤 오버 상태 |
|  | | | |  |
| 2 | 지역 내용 | String | 지역 이동 텍스트  최대 12 글자 | |
| 3 | 지도 배경 이미지 | Image | 지도의 배경 이미지 | |

## 기록 (저장)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 기록 UI | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 게임 내의 데이터 저장 UI이다.  게임 내의 데이터를 불러오거나 저장 할 수 있다.  영역을 누를 시 데이터 조작 관련 버튼이 출력된다. | | | | | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 | | | | |
| 1 | 이미지 기록 | Image | 저장 당시의 게임 화면이 이미지로 출력되는곳 | | | | |
| 2 | 플레이 타임 | String | 2번의 속성을 설명하기 위해 존재하는 텍스트 | | | | |
| Playtime 이라 써져있다. | | | | |
| 3 | 타임 기록 | String | 게임 플레이를 한 시간을 기준으로 기록한다. | | | | |
| 시간,분,초 순으로 기록하며 00:00:00 으로 한다. | | | | |
| UI 영역 비교 | | | | | | | |
| 버튼 인식 영역 | | | | | 버튼을 누를 시 | | |
|  | | | | |  | | |
| 4 | 기록 불러오기 | Button | 해당 세이브 기록을 불러오는 버튼이다.  버튼을 누를 시 확인 팝업이 출력된다. | | | | |
| 기록 불러오기 확인 팝업 | | | | | | | |
|  | | | 1 | 팝업 이미지 | | Image | 팝업의 배경 이미지 |
| 2 | 팝업 텍스트 | | String | 팝업의 내용 텍스트  최대 36 글자 |
| 3 | 확인 버튼 | | String | 팝업 확인 버튼  버튼을 누를 시 해당 기록을 불러온다. |
| 4 | 닫기 버튼 | | String | 팝업 닫기 버튼  버튼을 누를 시 해당 팝업의 출력을 취소한다. |
| 5 | 기록 저장하기 | Button | 해당 세이브 기록에 저장하는 버튼이다.  버튼을 누를 시 확인 팝업이 출력된다. | | | | |
| 기록 저장하기 확인 팝업 | | | | | | | |
|  | | | 1 | 팝업 이미지 | | Image | 팝업의 배경 이미지 |
| 2 | 팝업 텍스트 | | String | 팝업의 내용 텍스트  최대 36 글자 |
| 3 | 확인 버튼 | | String | 팝업 확인 버튼  버튼을 누를 시 해당 항목에 저장한다.. |
| 4 | 닫기 버튼 | | String | 팝업 닫기 버튼  버튼을 누를 시 해당 팝업의 출력을 취소한다. |
| 기록 삭제하기 확인 팝업 | | | | | | | |
|  | | | 1 | 팝업 이미지 | | Image | 팝업의 배경 이미지 |
| 2 | 팝업 텍스트 | | String | 팝업의 내용 텍스트  최대 36 글자 |
| 3 | 확인 버튼 | | String | 팝업 확인 버튼  버튼을 누를 시 해당 항목에 저장한다.. |
| 4 | 닫기 버튼 | | String | 팝업 닫기 버튼  버튼을 누를 시 해당 팝업의 출력을 취소한다. |

# 미니게임(이벤트) UI

## 기초 UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 미니게임 기본 구성 UI | | | |
|  | | | |
| 현재 무슨 게임이 나올지 모르겠어서 간단한 도움말 위치만 잡았습니다. ^-ㅠ) 자세한 미니게임별 UI는 추후 미니게임 기획서와 함께 나올 것 같습니다. | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 |
| 1 | 도움말 | String | 미니게임에서 해야 될 행동을 나타내는 텍스트 |
| 최대 36글자 까지 입력 가능하다. |
| 2 | 미니 게임 스킵 | Button | 미니 게임에서 3번 이상 실패할 경우 출력 된다. |
| 미니 게임을 스킵 할 수 있는 버튼이다. |
| 버튼을 누를 시 미니 게임을 클리어 한 걸로 간주한다. |

# 일시 정지

## 일시 정지

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일시 정지 | | | | | | |
|  | | | | | | |
| 플레이 중 ESC를 누를 경우 출력되는 팝업  ESC 나 이어하기 버튼을 통해 플레이 화면으로 갈 수 있다. | | | | | | |
| 번호 | 이름 | 컴포넌트 | 세부 설명 | | | |
| 1 | 배경 이미지 | Image | 이어하기 배경 이미지 | | | |
| 2 | 이어하기 | String | 누를 시 게임 플레이 화면으로 돌아간다. | | | |
| 3 | 음량 조절 | Slider | 게임 내의 전체 음량을 조절한다.  조절 버튼이 왼쪽으로 갈수록 소리가 줄어든다.  조절 버튼이 오른쪽으로 갈수록 소리가 증가한다. | | | |
| 4 | 종료하기 | String | 게임 종료하기  버튼을 누를 경우 게임 종료 팝업이 생성된다. | | | |
| 게임 종료하기 확인 팝업 | | | | | | |
|  | | | 1 | 팝업 이미지 | Image | 팝업의 배경 이미지 |
| 2 | 팝업 텍스트 | String | 팝업의 내용 텍스트  최대 36 글자 |
| 3 | 확인 버튼 | String | 팝업 확인 버튼  버튼을 누를 시 게임 타이틀 화면으로 이동한다... |
| 4 | 닫기 버튼 | String | 팝업 닫기 버튼  버튼을 누를 시 해당 팝업의 출력을 취소한다. |