

이벤트던전 UI

SOULS LEGACY

본 게임에서 이벤트 던전 입장 : 야영지

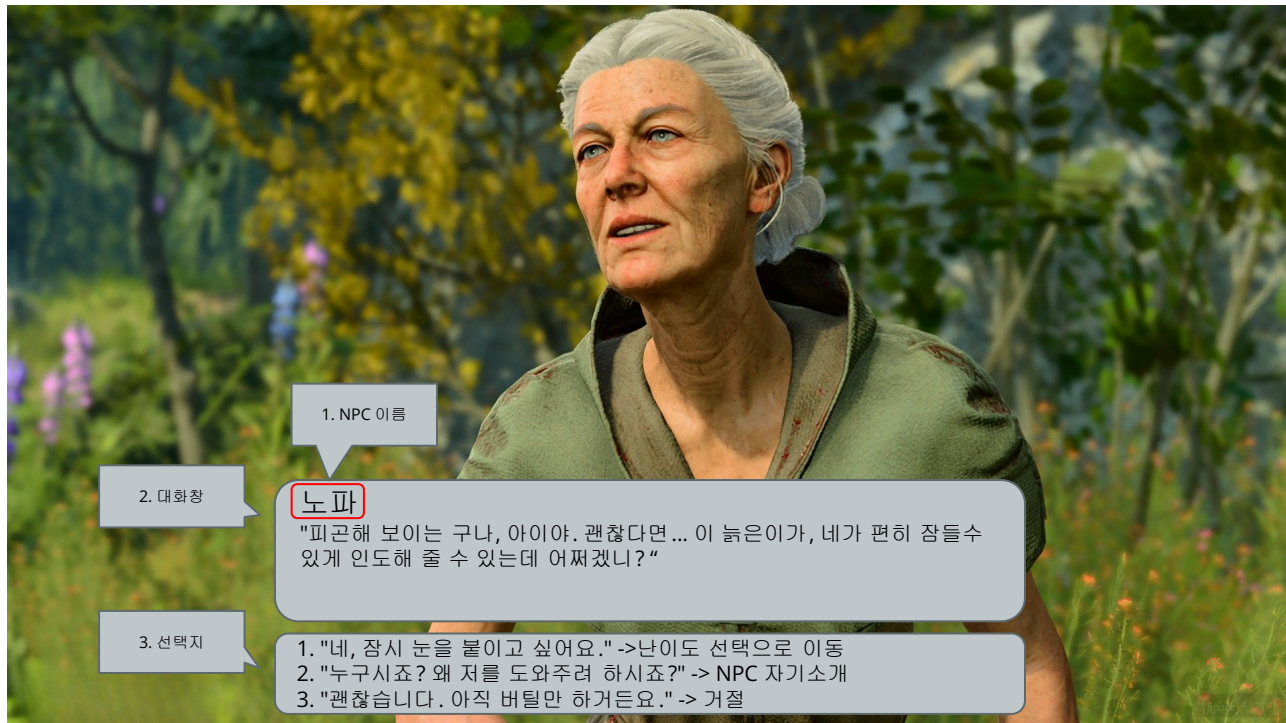


1. 플레이어 캐릭터 : 유저가 직접 조작하는 캐릭터로, 움직임을 통해 상호작용 가능한 오브젝트나 NPC 근처에 접근한 뒤, 상호작용 키를 눌러 다양한 행동을 수행

2. NPC 노파 : 상호작용 시 NPC 대화 창으로 이동하며 유저의 선택에 이벤트 던전으로 이동한다.

3. 장비 강화 및 플레이어 성장 : 획득한 성장 자원을 통해서 플레이어 캐릭터를 성장시킬 수 있는 미창으로 이동한다.

이벤트 던전 입장 - NPC 대화



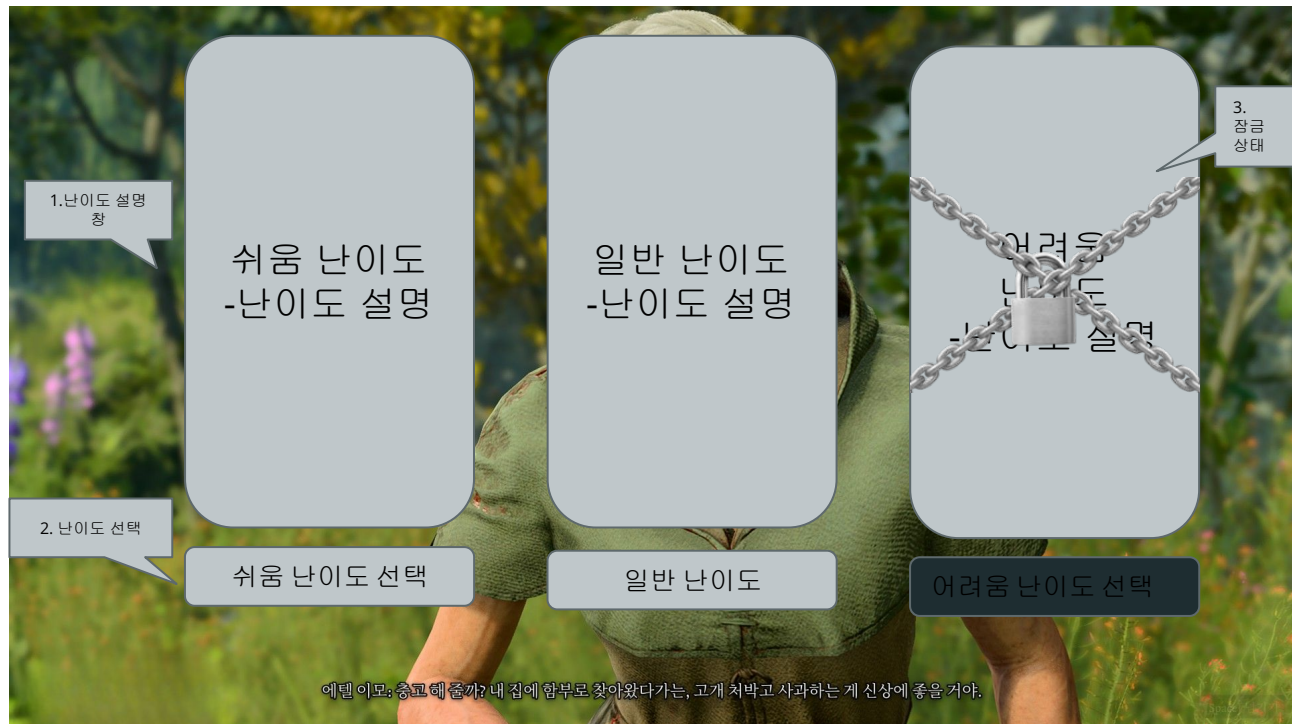
1. NPC 이름 : 대화하고 있는 NPC의 이름

2. NPC 대화창 : 플레이어 캐릭터가 NPC 근처에 접근해 상호작용 키를 누르면 표시되는 대화 UI.
전에 이벤트 던전에 입장했을 경우 전의 기록에서부터 시작할 지 묻는다.

3. 선택지 : 선택지에 따라서 이벤트 던전으로 이동하거나 NPC의 설명을 들을 수 있다.

다른 야영지로 이동해도 따라오는 노파의 대사

난이도 선택 - 난이도 선택

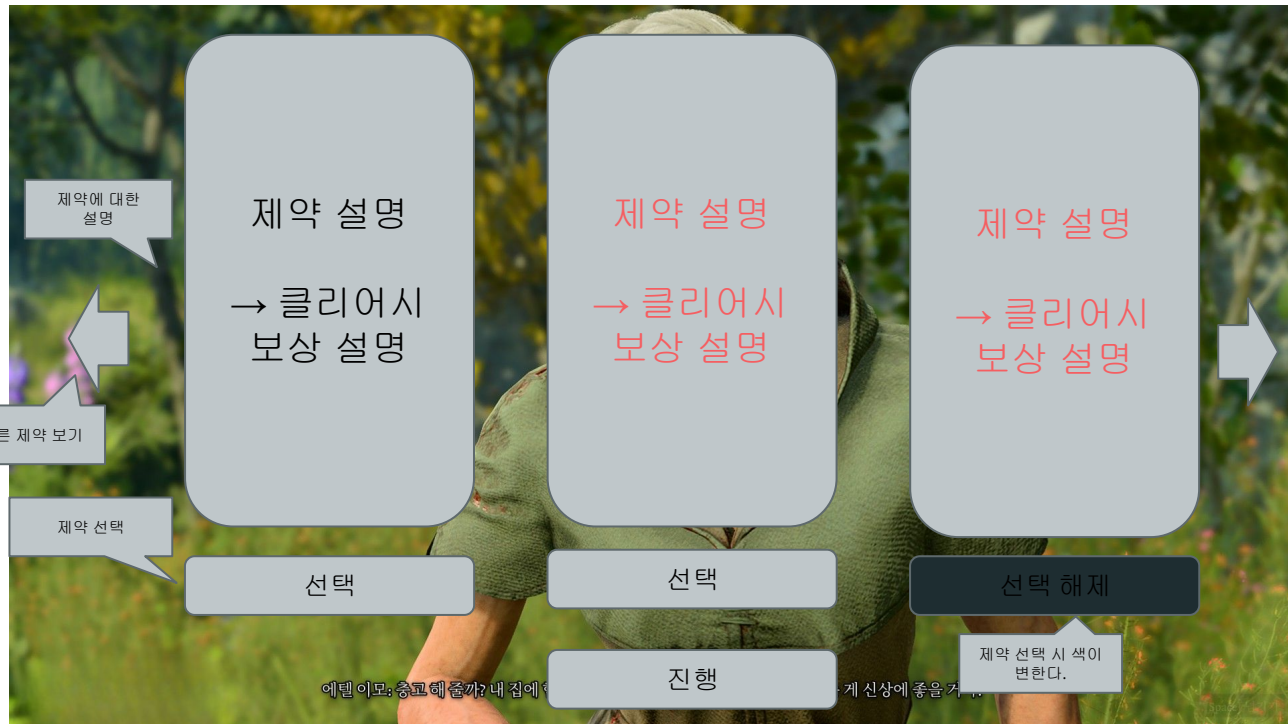


1. 난이도 설명창: 난이도에 따라 변하는 플레이어 능력치 보정치와 시각적 힌트에 대한 설명을 보여준다.

2. 난이도 선택 창: 난이도를 선택하고 선택 이후에 스테이지로 진입한다.

3. 잠금 상태 : 어려움 난이도의 경우 본편 클리어 전에는 잠겨있어 선택할 수 없다.

난이도 선택 - 제약된 플레이 선택

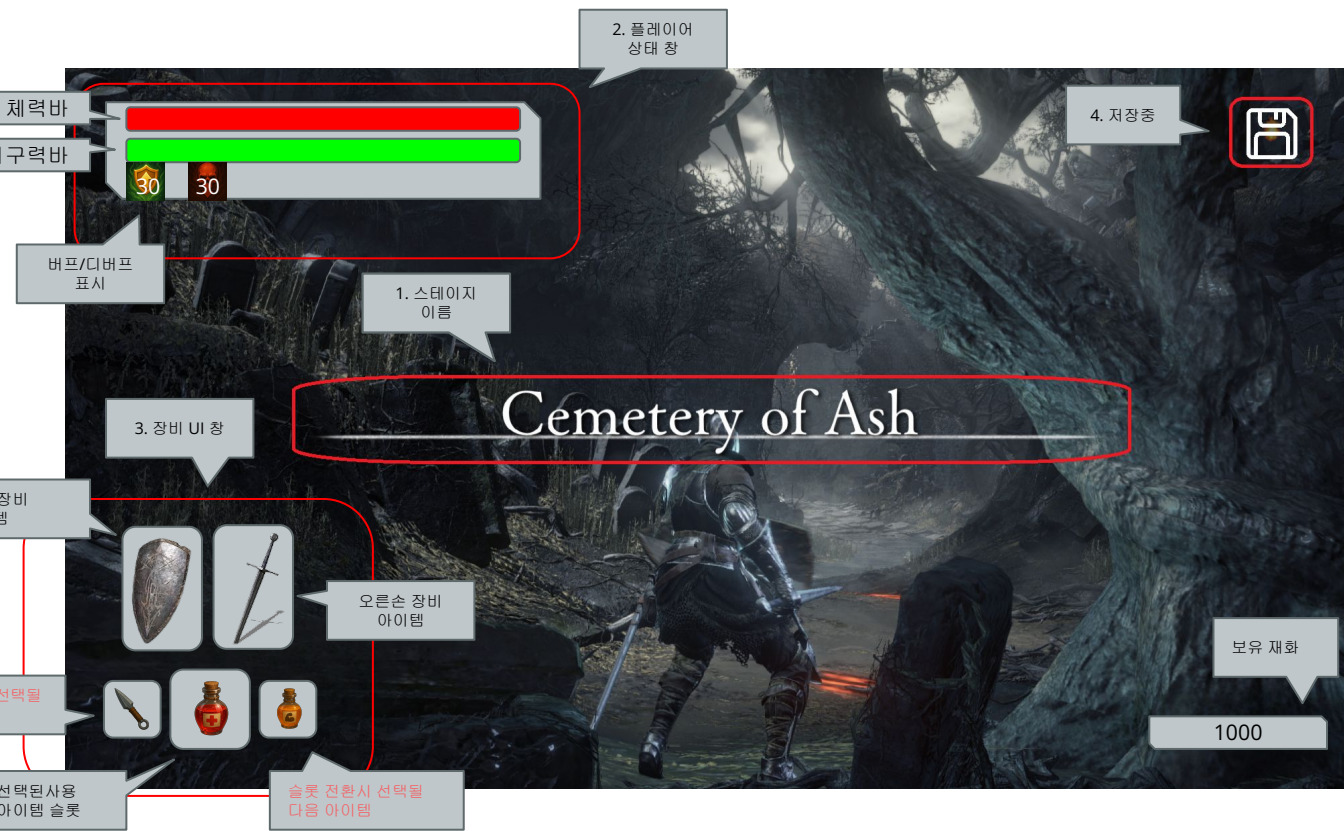


해당 창의 경우 어려움 난이도를 선택했을 때만 뜬다

제약 설명 : 플레이에 어떤 제약이 걸리는 지를 보여준다. 제약 플레이로 이벤트 던전을 클리어 시 제공할 보상들을 보여준다.

다른 제약 보기 : 슬라이드 형식으로 넘어가 다른 제약들을 보여준다.

이벤트 던전 플레이 - 진입



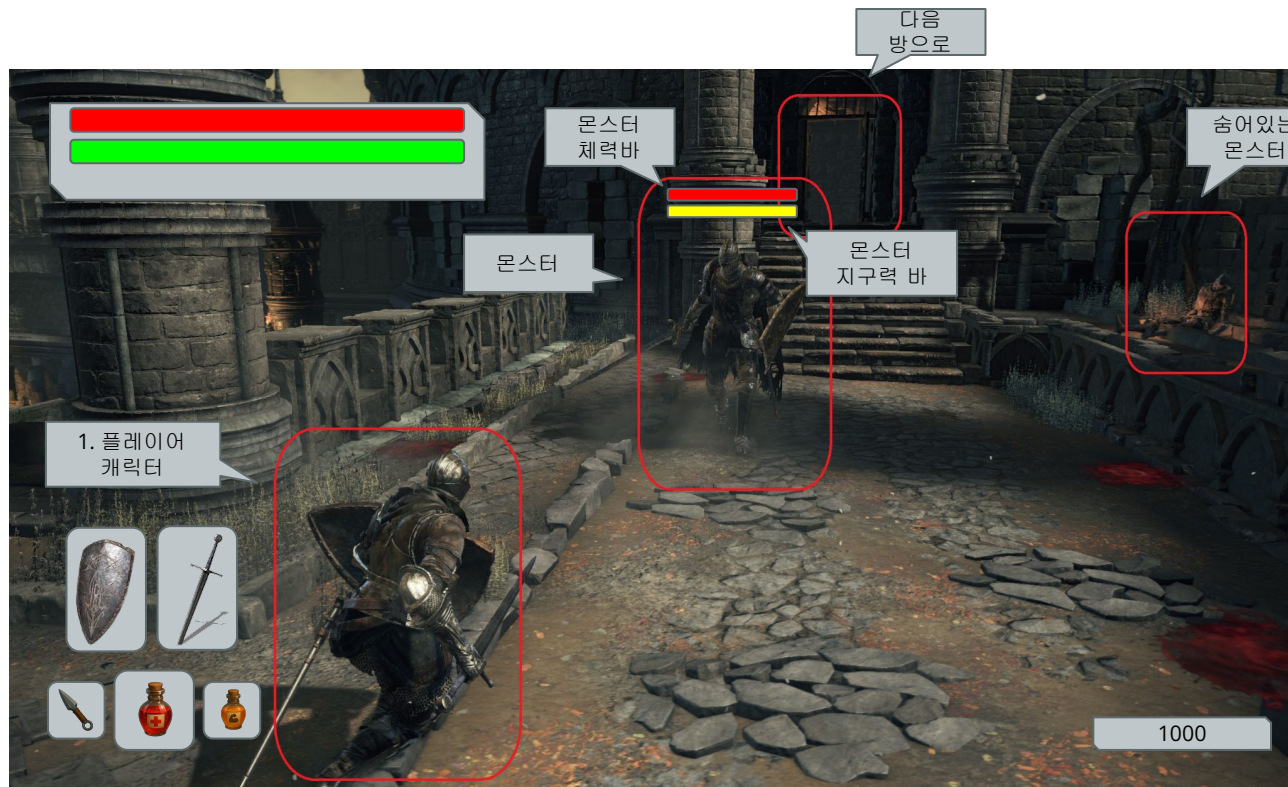
1. 스테이지 이름 : 유저가 현재 있는 스테이지의 이름을 표기한다. 처음 스테이지에 입장했을 때 한번만 출력한다.

2. 플레이어 상태 창 : 플레이어의 체력과 지구력 상태를 표시한다. 지구력바 아래에는 플레이어에게 걸린 버프와 디버프를 표시한다. 버프/디버프의 경우 지속 시간을 숫자로 표시한다

3. 장비 UI 창 : 플레이어가 장착하고 있는 아이템과 현재 선택되어있는 사용 아이템, 그 양 옆 아이템을 보여준다.

4. 저장 중 아이콘 : 게임이 저장 중인 상황일 경우 출력된다.

이벤트 던전 플레이 - 전투



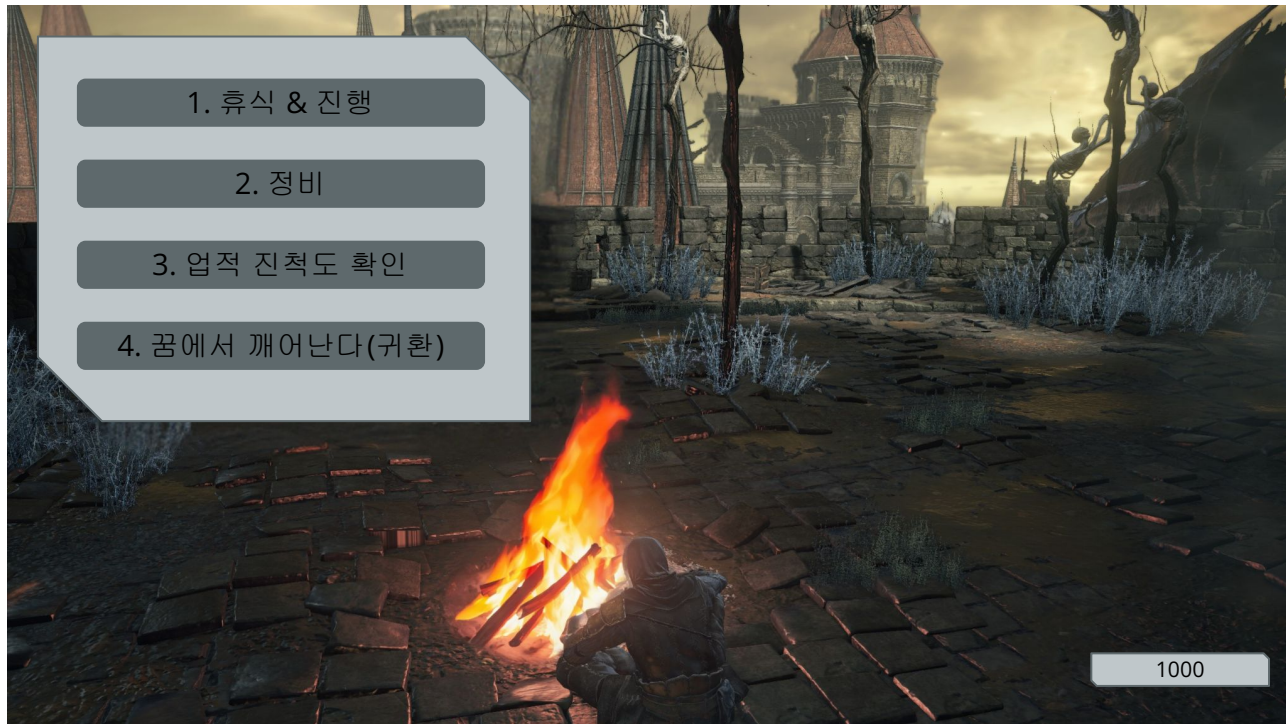
1. 플레이어 캐릭터 : 플레이어가 조종하는 주인공 캐릭터로, 기본 상태에서는 화면 정중앙에 위치한다. 적에게 락온 시 카메라가 적 중심으로 전환되며, 좌우 이동 시 캐릭터가 화면 측면으로 이동해 적의 행동을 더 잘 파악할 수 있도록 한다.

2. 몬스터 : 각 스테이지 방에서 등장하는 전투 대상이며, 게임 진행을 위한 주요 목표이다. 몬스터 상단에는 체력과 지구력바가 함께 표시된다.

3. 숨어있는 요소 : 스테이지에 있는 여러 요소들로, 죽은 척 하는 적이나 보상 상자 등이 존재한다.

4. 다음 스테이지로 : 모든 몬스터를 잡을 경우 문이 열리며 다음 스테이지로 이동할 수 있다.

이벤트 던전 플레이 - 휴식지점



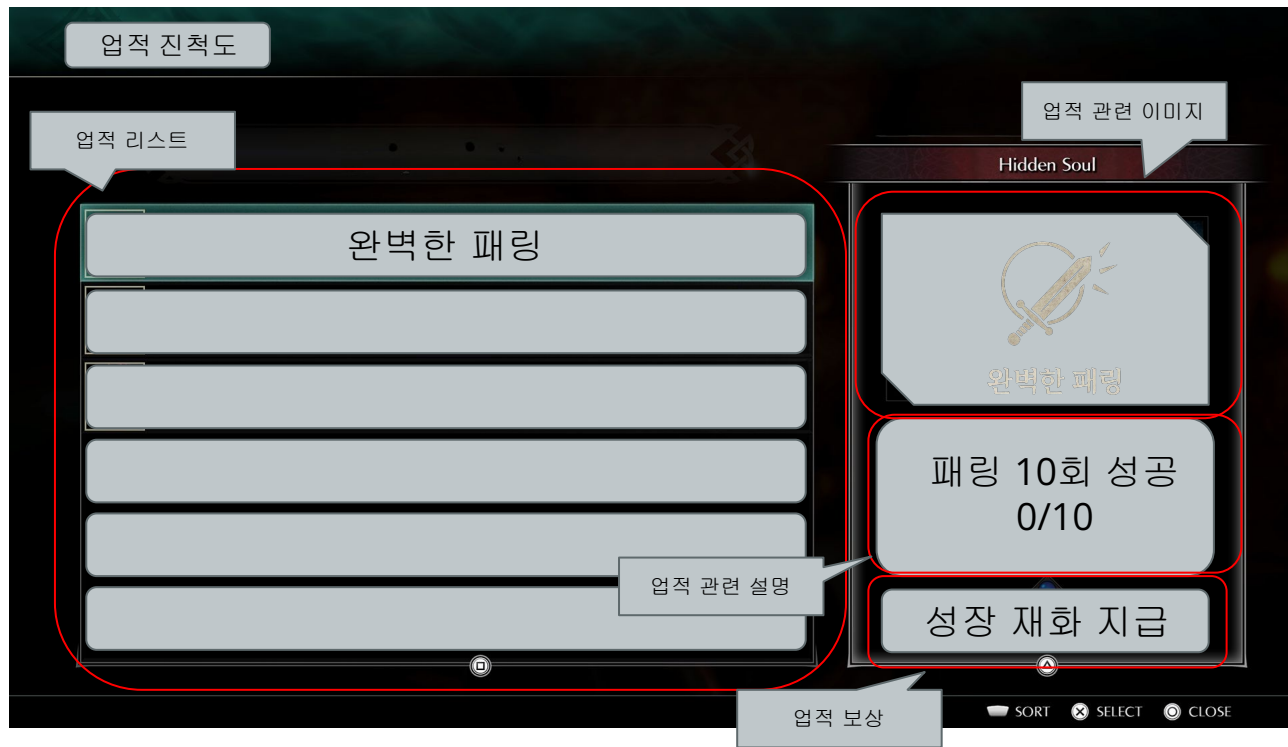
1. 휴식 & 진행 : 플레이어의 체력을 회복하고, 회복 아이템 및 소비 아이템을 충전한 뒤, 진행 상황을 자동 저장하고 다음 방으로 이동한다.

2. 정비 : 이벤트 던전에서 획득한 자원을 활용하여 캐릭터를 성장시키거나, 장비를 교체하는 등 빌드 조정 작업을 수행할 수 있다.

3. 업적 진척도 확인 : 던전 플레이 중 누적된 전투 기록이나 조건 달성 여부를 기반으로 보상을 제공하는 업적 창을 확인할 수 있다.

4. 꿈에서 깨어난다 (귀환) : 재화 소모 없이 본편으로 귀환할 수 있으며, 다시 이벤트 던전에 진입할 경우 귀환했던 위치에서 이어서 진행된다.

이벤트 던전 플레이 - 업적 진척도



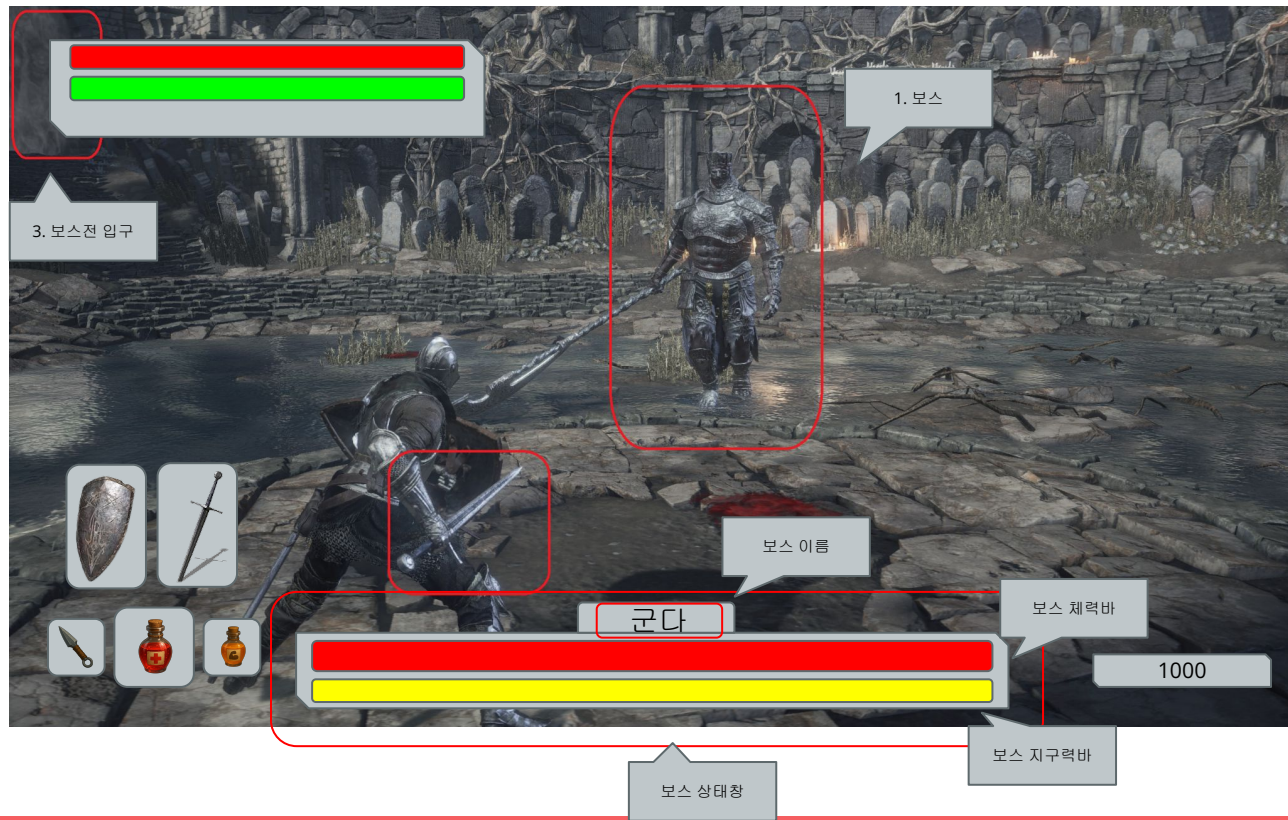
1. 업적 리스트 : 플레이어가 달성 가능한 업적들을 한눈에 확인할 수 있는 목록 형태이다.

2. 업적 관련 이미지 : 각 업적에 고유의 상징 이미지 또는 아이콘을 보여준다,

3. 업적 관련 설명 : 업적의 달성 조건을 보여주고 진행 상황도 보여준다.

4. 업적 보상 : 업적 달성 시 제공되는 보상을 알려준다.

이벤트 던전 플레이 - 보스전

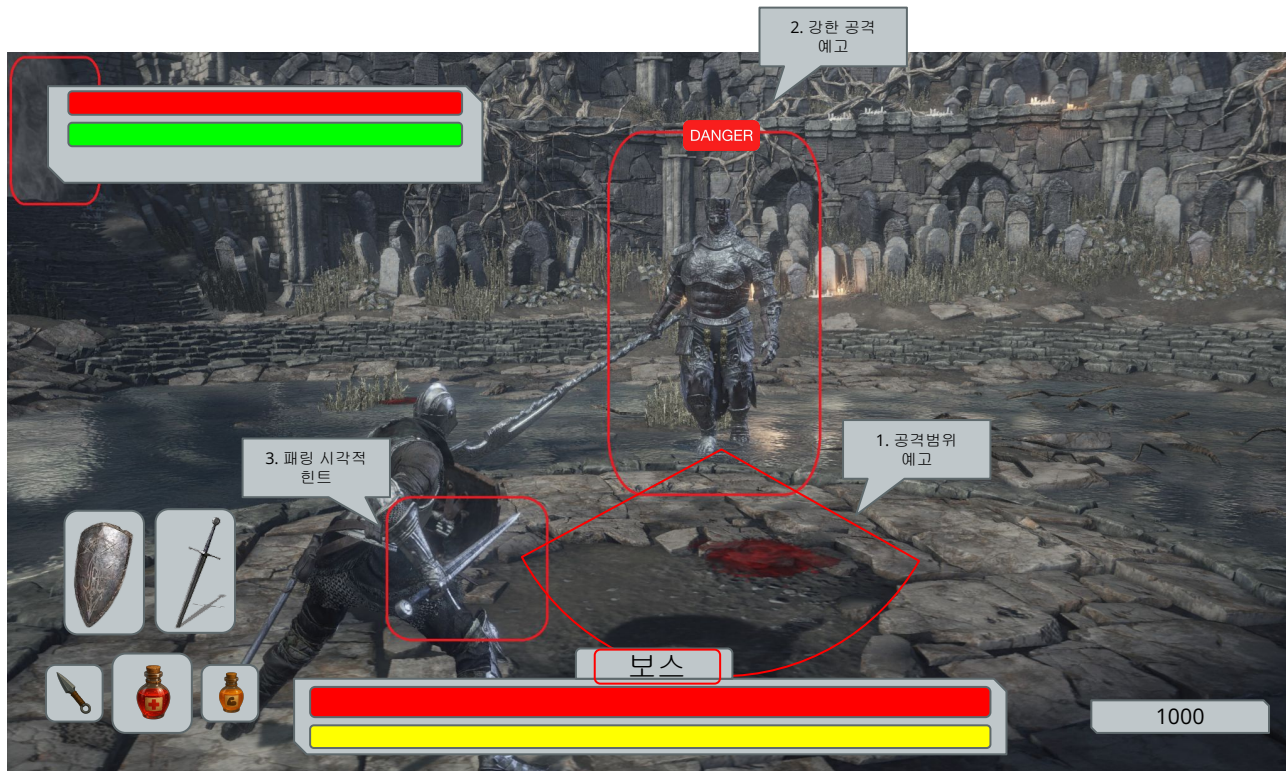


1. 보스 : 각 스테이지의 최종 방에서 등장하는 고유 패턴과 강력한 능력을 지닌 적으로, 스테이지 클리어를 위해 반드시 처치해야 하는 핵심 전투 대상이다. 보스는 일반 몬스터와 구별되는 개별 이름, 전용 전투 **BGM**, 고유 입장 연출을 갖는다.

2. 보스 상태창 : 보스와의 전투 시 화면 상단 중앙에 표시되는 전용 **UI**로, 체력, 지구력 상태를 표시한다.

3. 보스전 입구 : 각 스테이지의 마지막 방에는 보스와의 전투를 위한 전용 입구가 배치되어 있으며, 접근 시 해당 위치를 임시 부활지점으로 설정한다. 보스전 입장시 보스를 잡기 전까진 입구가 막힌다.

이벤트 던전 플레이 - 시각적 힌트



1. 공격범위 예고 장판 : 보스가 광역기 또는 특정 강공격을 시전할 때, 지면에 붉은색 혹은 주황색 장판이 깔리며 공격 범위를 예고한다.

2. 강한 공격 예고 : 막을 수 없는 공격은 붉은 색, 막을 수 있으나 강력한 공격은 노란 색으로 보스의 상단에 표시한다.

3. 패링 타이밍 힌트 : 특정 공격에 대해 패링이 가능한 경우, 패링 타이밍에 무기가 잠시 빛난다.

이벤트 던전 플레이 - 죽음

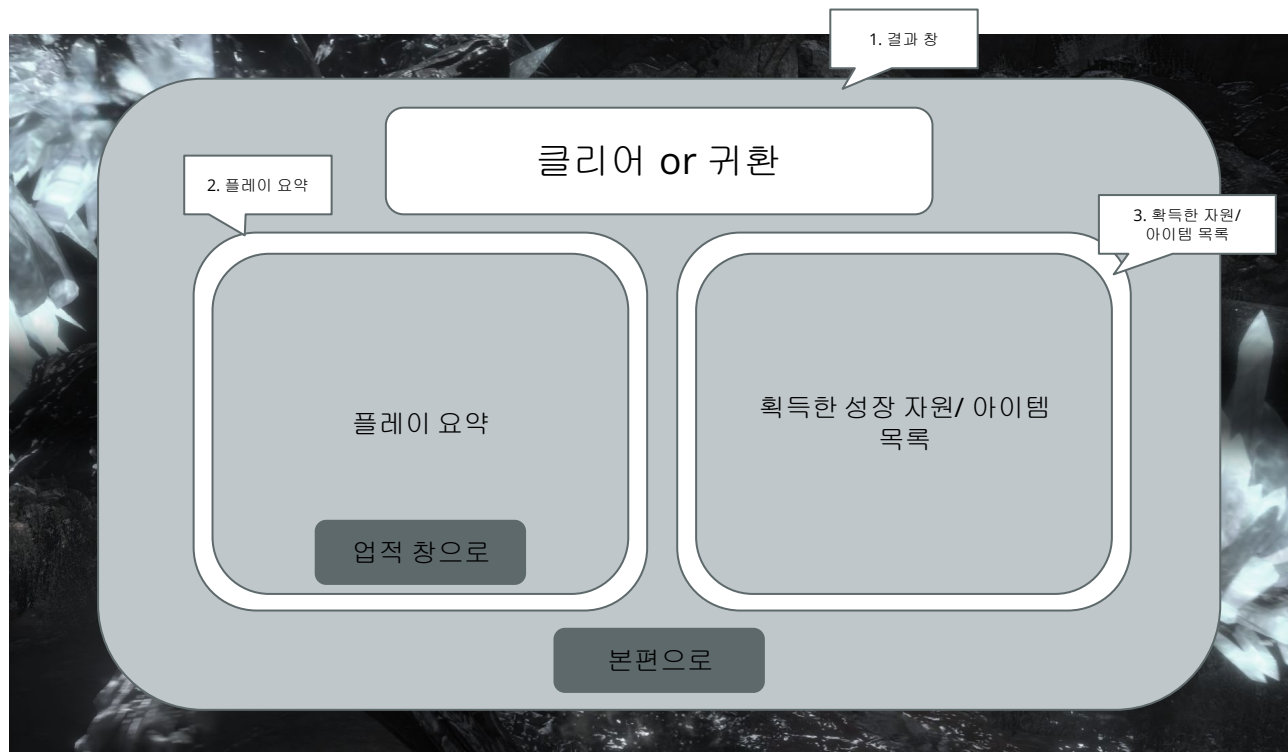


1. 사망 시 등장 문구 : 플레이어가 죽을 경우 화면을 흑백으로 변경하고 YOU DIED 문구를 띄운다.

2. 재도전 : 임시 부활지점, 휴식지점에서 다시 도전한다.

3. 포기 : 진행을 멈추고 결과창으로 이동한다.

이벤트 던전 플레이 - 결과창



1. 결과 창 : 스테이지를 클리어했는지 귀환했는지를 보여준다.

2. 플레이 요약 : 클리어한 스테이지 수, 잡은 몬스터 수, 걸린 시간 등을 보여준다. 하단 바에는 업적 진척도 창으로 이동할 수 있는 버튼이 있다.

3. 획득한 성장 자원/아이템 목록 : 플레이하며 획득한 성장 자원 / 아이템들의 목록을 보여준다.