

A large, stylized atomic symbol is centered in the background. The symbol consists of a central circle with three radiating, fan-shaped lobes. The entire symbol is black. In the center of the symbol, there is a dark gray silhouette of a city skyline with several buildings of varying heights. The background is a solid, vibrant red.

ATOM PUNK CITY

최빈

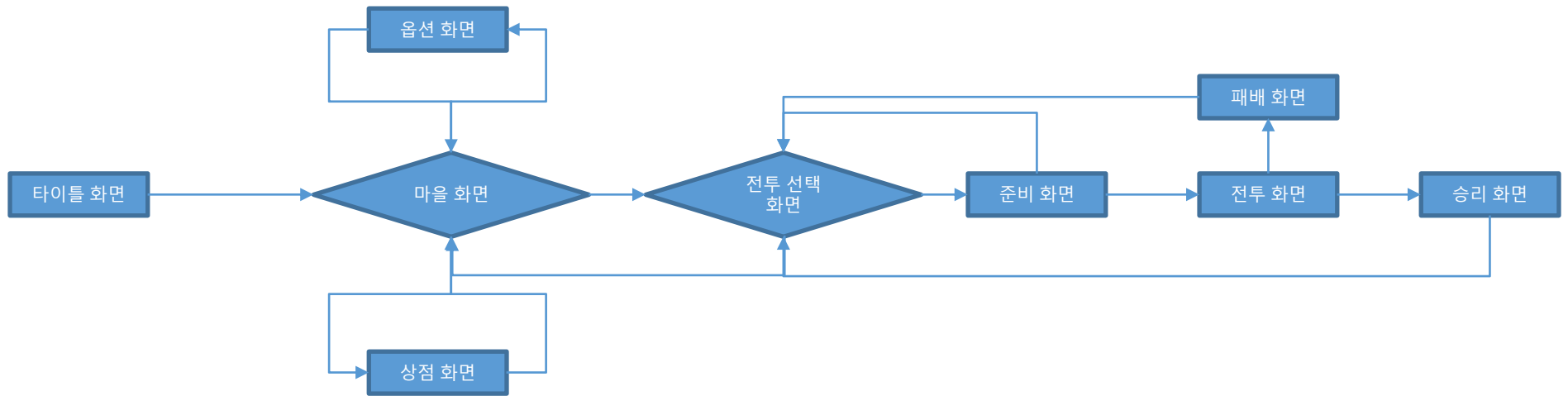
2020-10-19

게임 소개

**체르노빌 사건 이후 10년뒤 방사능으로 뒤덮여가는 러시아에서
도시를 경영하고 군대를 육성해 전투/약탈을 벌이는 게임**

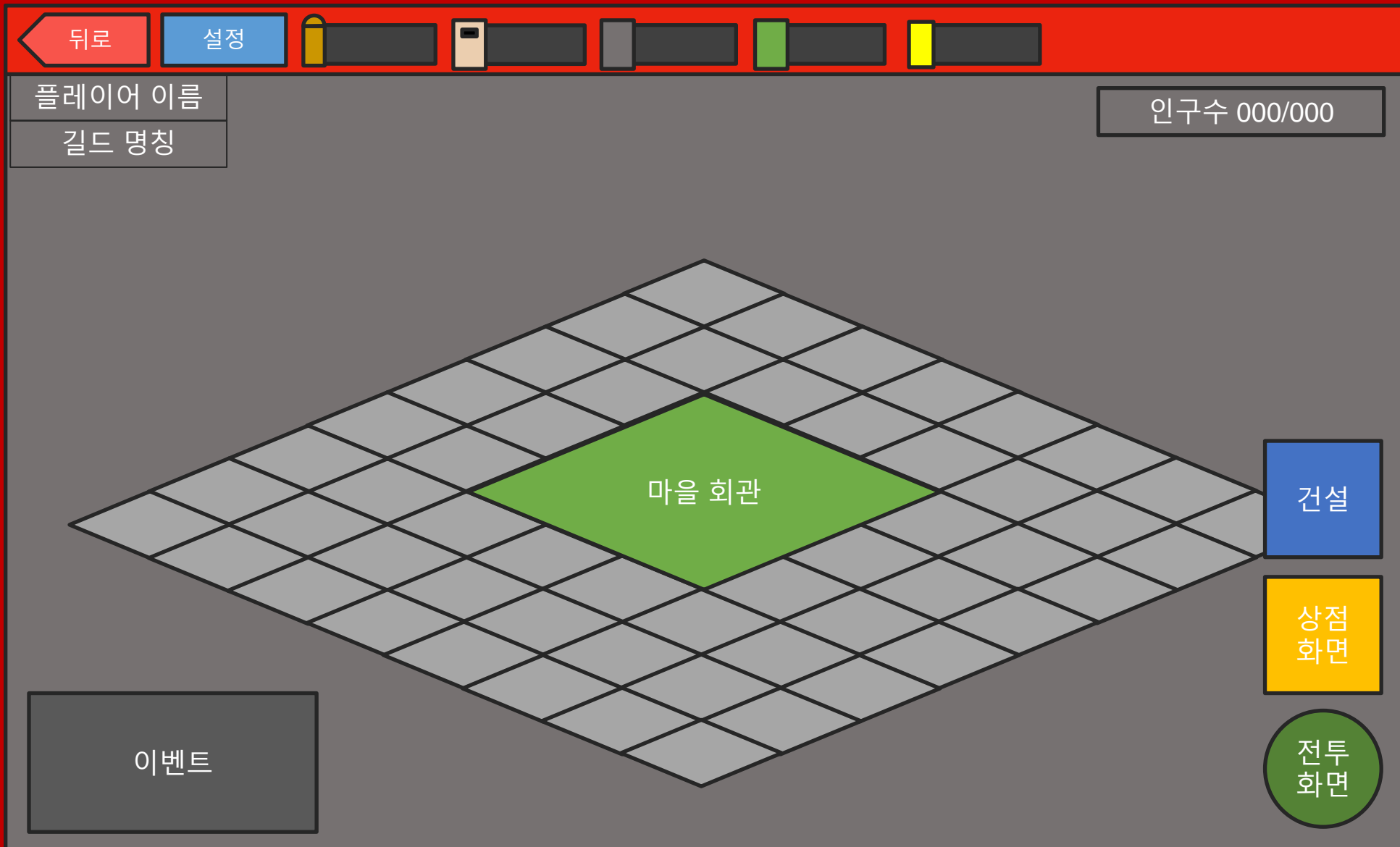
1. 기본 로직

기본 로직



2. UI 설명

UI 설명









UI 설명





Ui 설명



Ui 설명

뒤로

설정

전투 임무

약탈 작전

특수 작전

길드 검색

[illegible]



UI 설명

뒤로

설정

아군 사기

4000

적군 사기

4000

야전기지												

유닛 생산

x6

유닛 이미지

00 : 00 : 00

유닛 이름

x6

유닛 이미지

00 : 00 : 00

유닛 이름

x6

유닛 이미지

00 : 00 : 00

유닛 이름

x6

유닛 이미지

00 : 00 : 00

유닛 이름

x6

유닛 이미지

00 : 00 : 00

유닛 이름

화력 지원

x6

지원 이미지

00 : 00 : 00

지원 이름

x6

지원 이미지

00 : 00 : 00

지원 이름

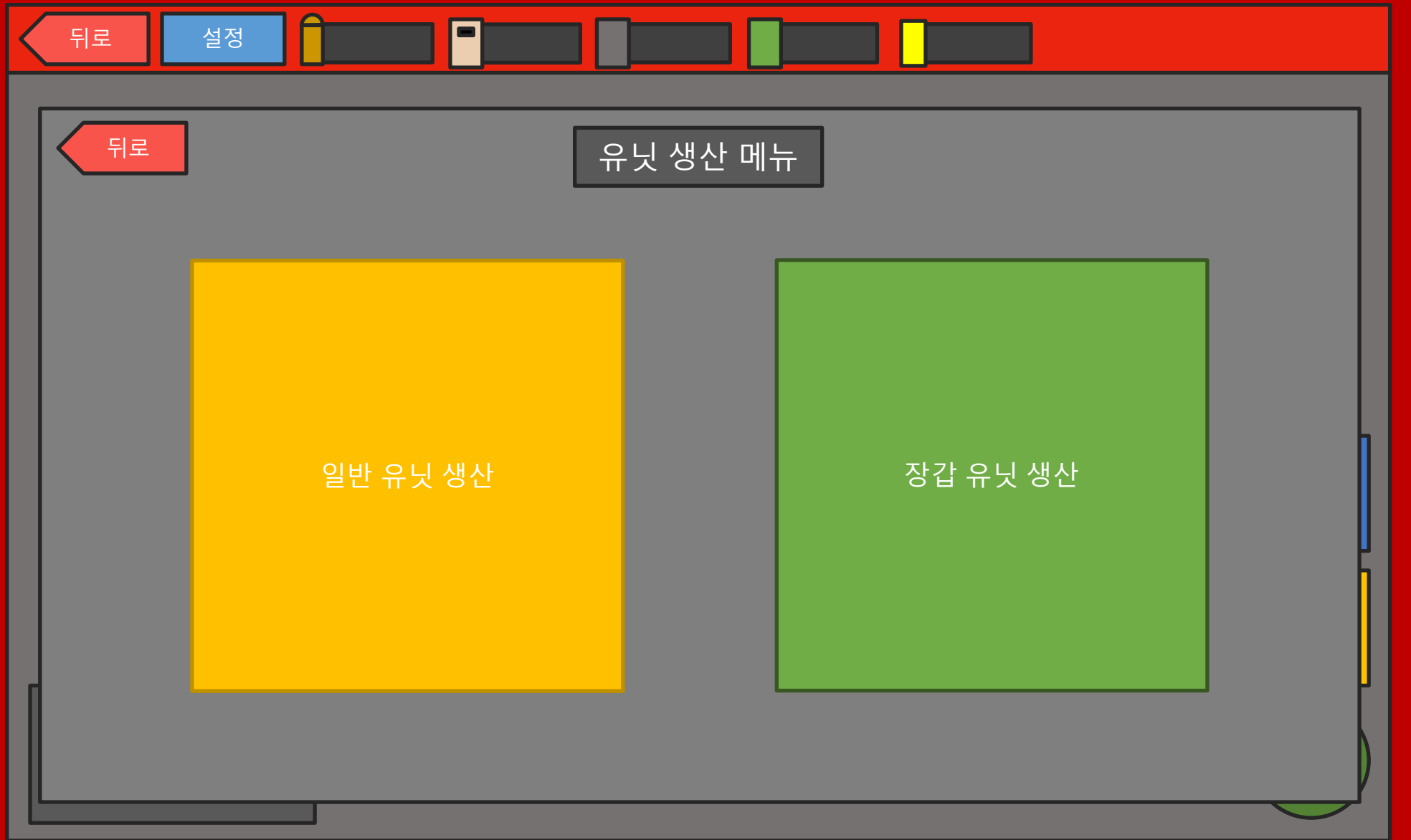
x6

지원 이미지

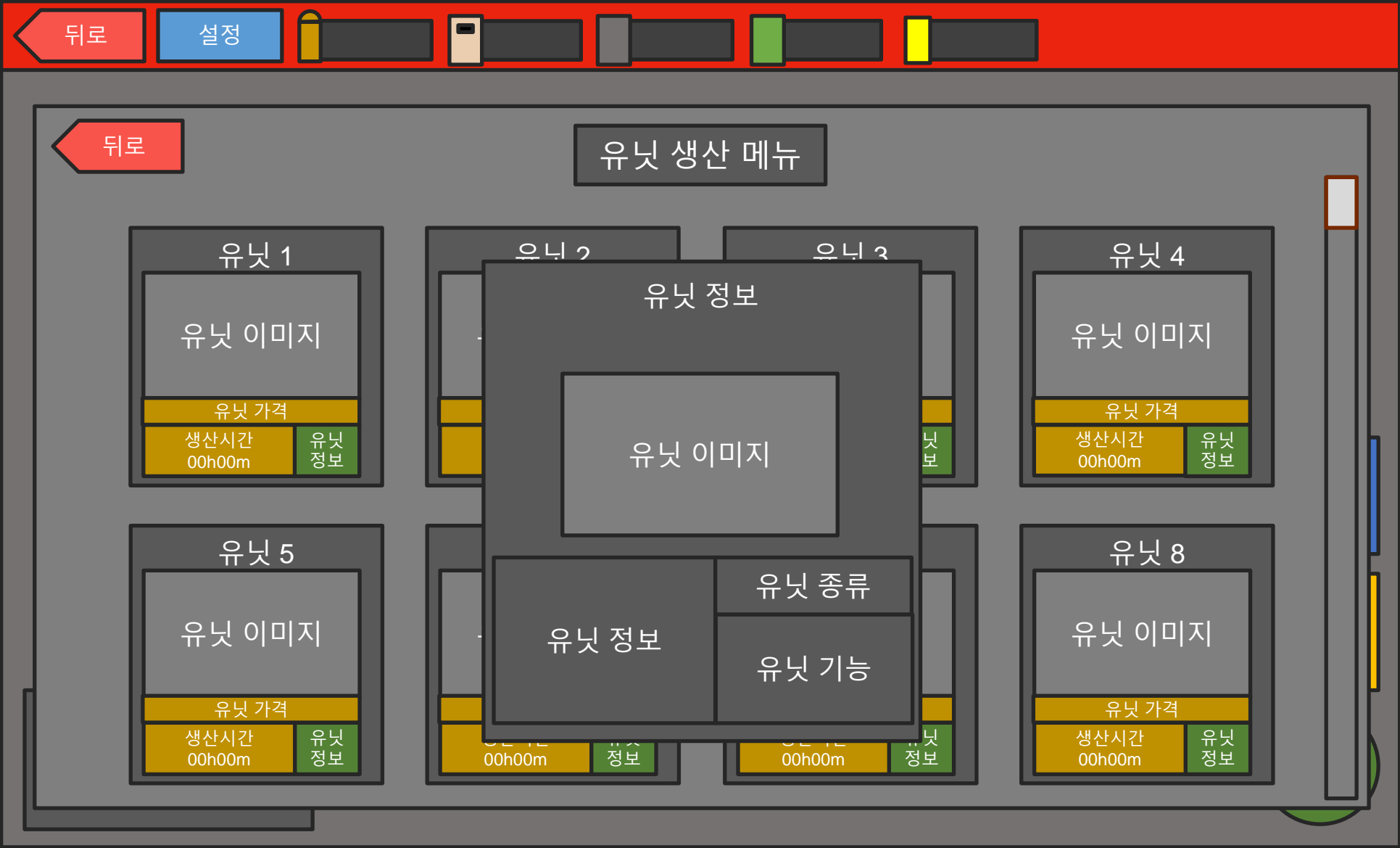
00 : 00 : 00

지원 이름

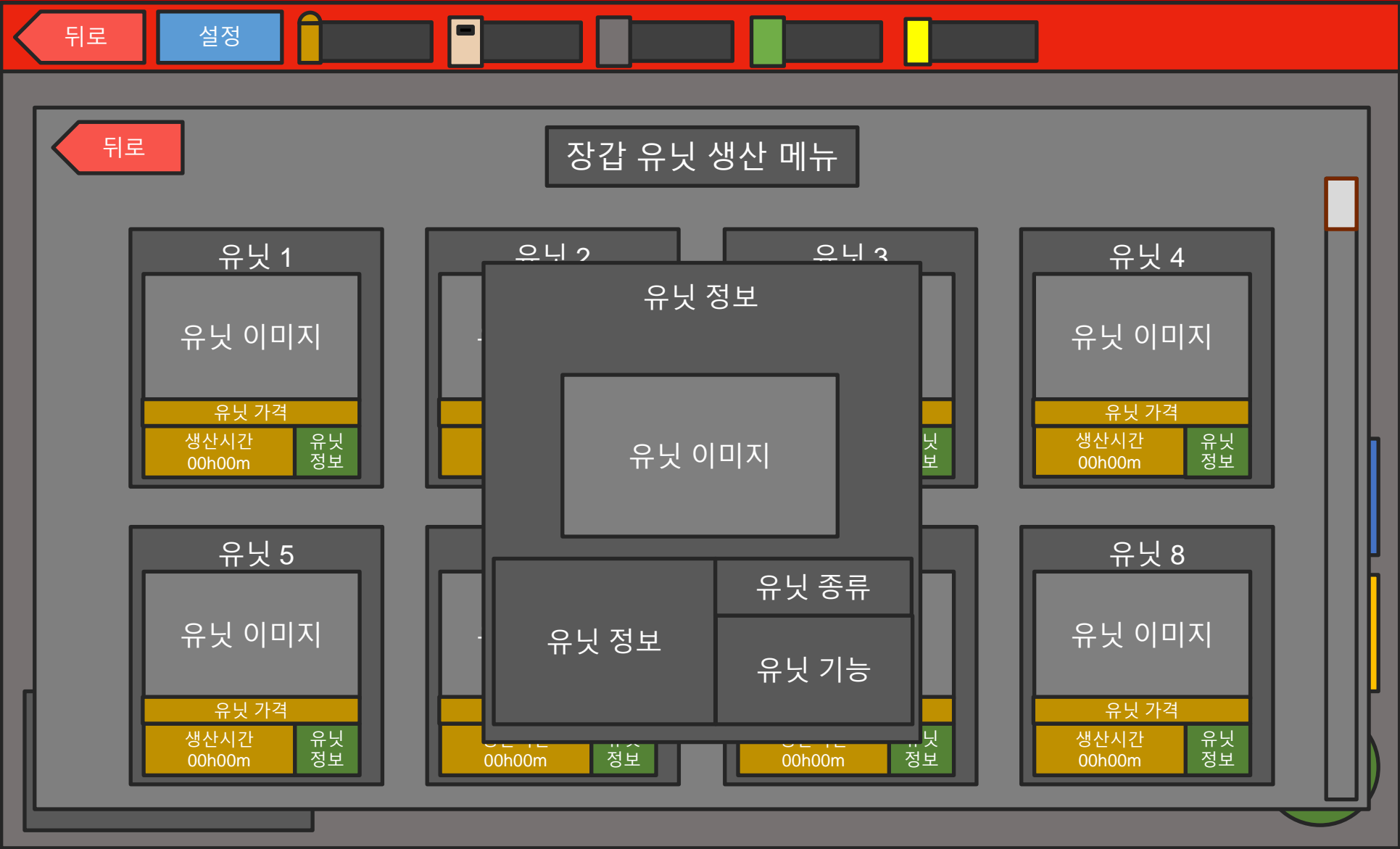
UI 설명











뒤로

설정

뒤로

화력 지원 생산 메뉴

지원 1

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 2

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 3

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 4

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 5

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 6

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

지원 7

지원 이미지

지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보

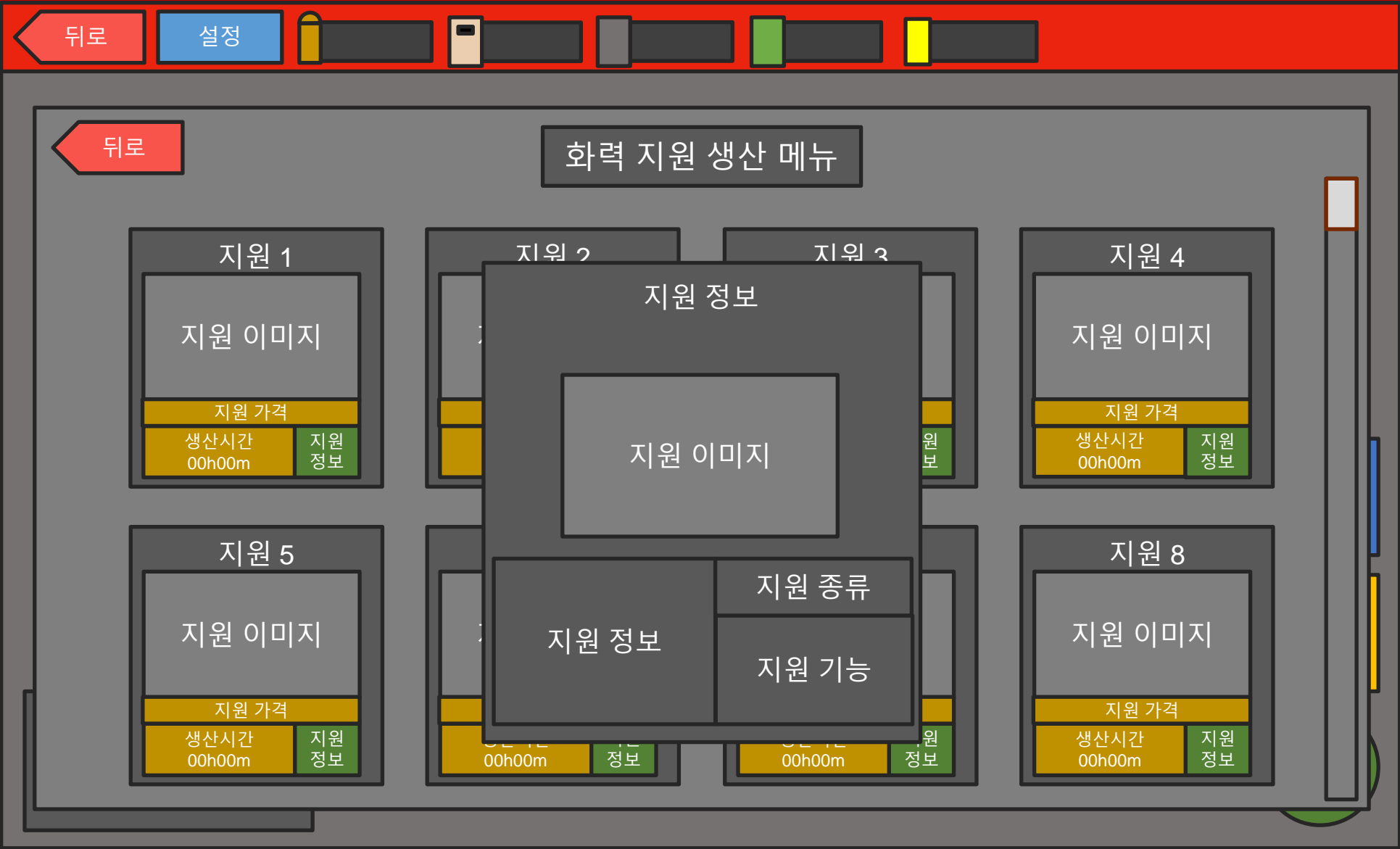
지원 8

지원 이미지

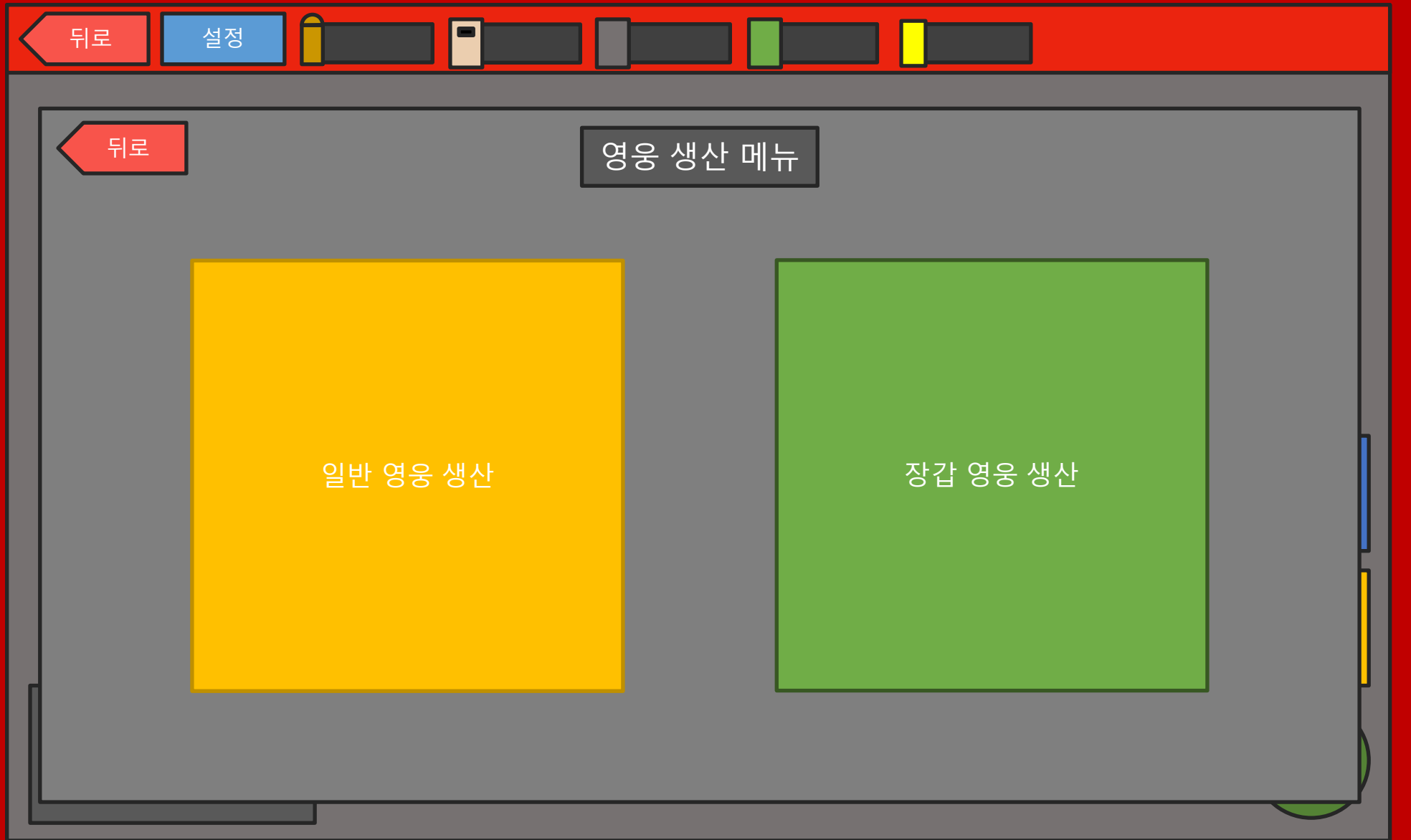
지원 가격

생산시간
00h00m

지원
정보



UI 설명



뒤로

설정

뒤로

일반영웅 생산 메뉴

탄약

0

0

0

식량

0

0

0

생산 기록

대량 생산

생산개시

콘크리트

0

0

0

루블

0

0

0

뒤로

설정

뒤로

장갑영웅 생산 메뉴

탄약

0000

식량

0000

생산 기록

대량 생산

생산개시

콘크리트

0000

루블

0000

UI 설명

1. 뒤로가기 버튼

* 터치시 이전 화면으로 돌아감

2. 설정 버튼

* 터치시 설정 화면으로 이동함

3. 탄약

* 플레이어가 보유중인 탄약의 총량을 출력함

- 탄약 출력 상한치는 9999999

- 플레이어의 탄약 보유치가 출력 상한치를 초과할

경우 출력되는 수치가 변경됨(예시 : 9.99k)

- 탄약 컬럼명은 Bullets

4. 식량

* 플레이어가 보유중인 식량의 총량을 출력함

- 식량 출력 상한치는 9999999

- 플레이어의 식량 보유치가 출력 상한치를 초과할

경우 출력되는 수치가 변경됨(예시 : 9.99k)

- 식량 컬럼명은 Food

5. 콘크리트

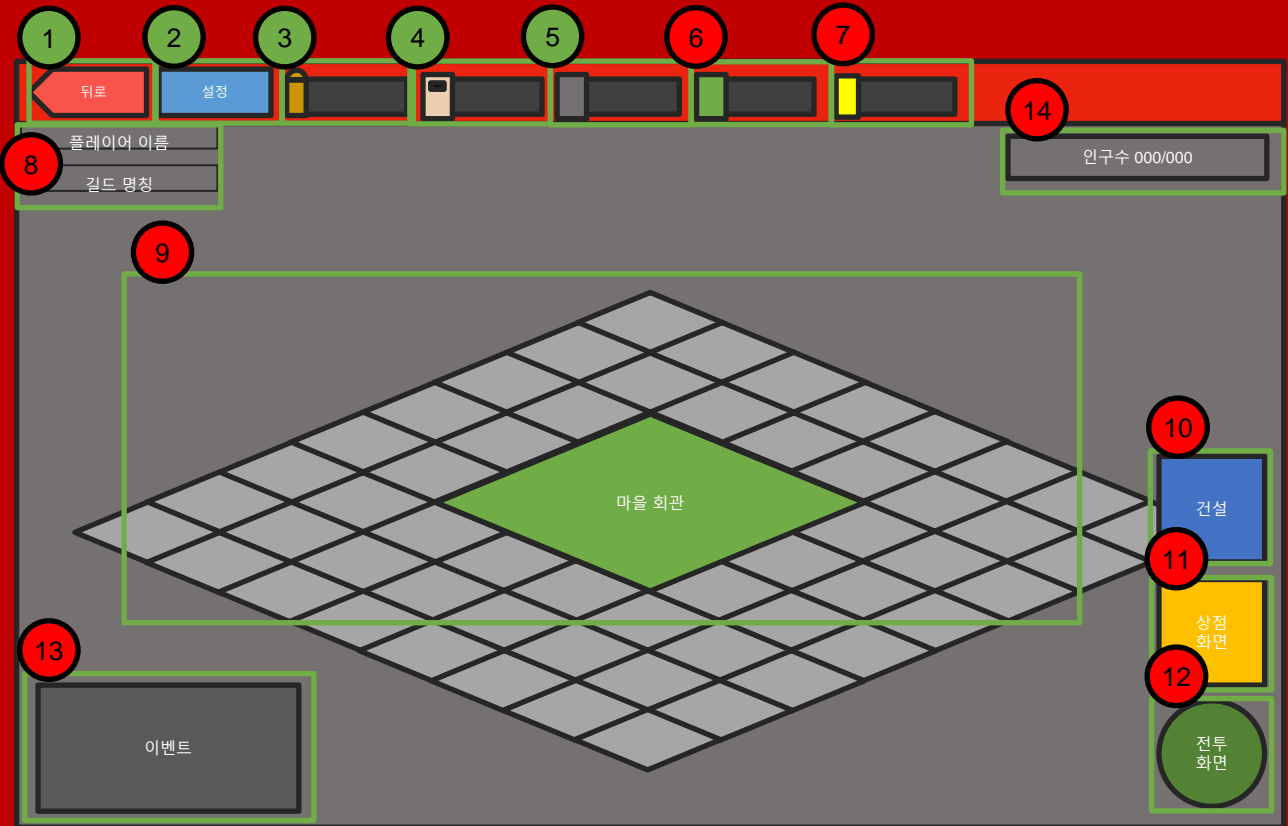
* 플레이어가 보유중인 콘크리트의 총량을 출력함

- 콘크리트 출력 상한치는 9999999

- 플레이어의 콘크리트 보유치가 출력 상한치를

초과할 경우 출력되는 수치가 변경됨(예시 : 9.99k)

- 콘크리트 컬럼명은 Concrete



UI 설명

6. 루블

- * 플레이어가 보유중인 루블의 총량을 출력함
- 루블 출력 상한치는 9999999
- 플레이어의 루블 보유치가 출력 상한치를 초과할 경우 출력되는 수치가 변경됨(예시 : 9.99k)
- 루블 컬럼명은 Rub

7. 금괴

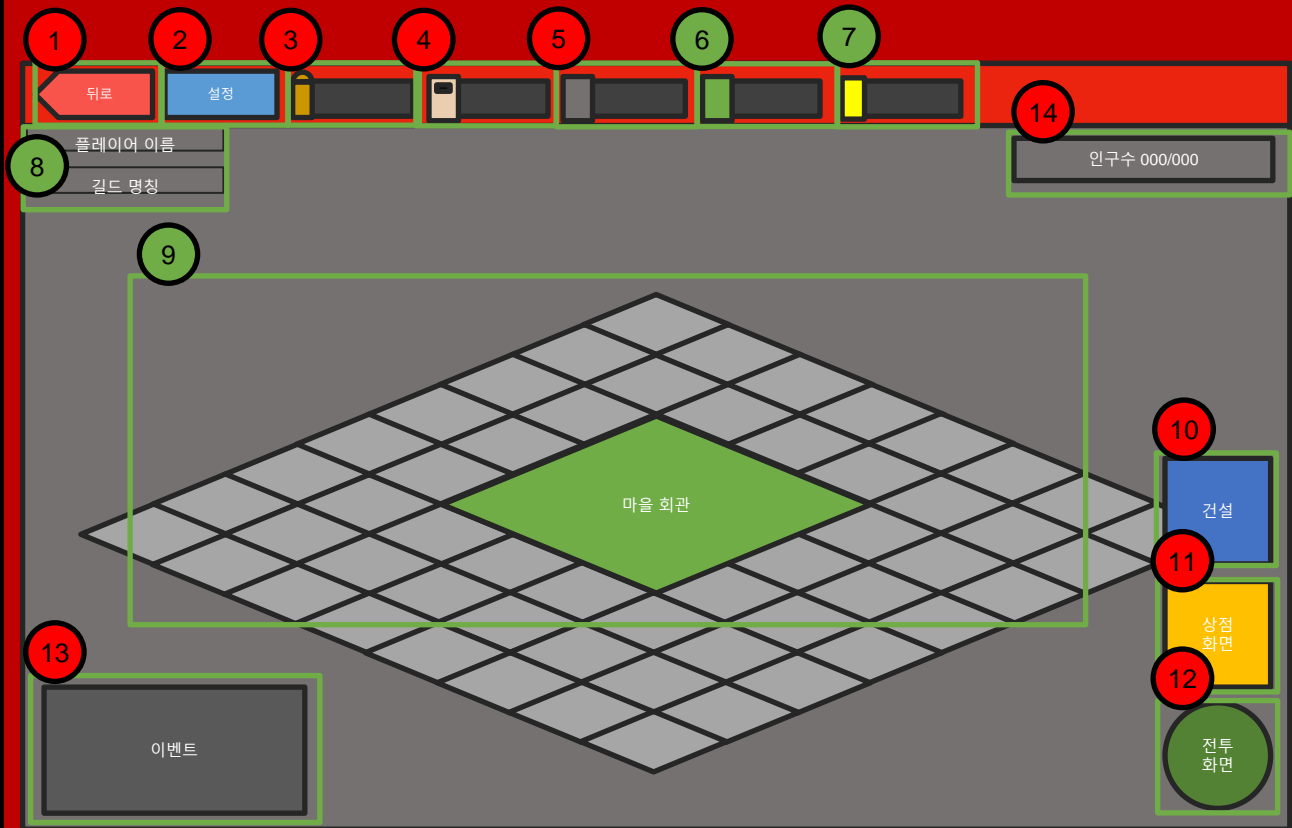
- * 플레이어가 보유중인 금괴의 총량을 출력함
- 금괴 출력 상한치는 9999999
- 플레이어의 금괴 보유치가 출력 상한치를 초과할 경우 출력되는 수치가 변경됨(예시 : 9.99k)
- 금괴 컬럼명은 Gold

8. 플레이어 이름,길드 명칭

- * 플레이어의 이름과 길드 명칭을 출력함
- 플레이어가 길드에 가입하지 않았을 경우 길드 명칭은 출력되지 않음

9. 마을

- * 플레이어의 마을을 출력함
- 마을의 건물을 터치하면 해당 건물의 정보를 보여주는 팝업을 출력함
- 마을의 기본 크기는 8x8타일로 시작함
- 비어있는 타일을 터치하면 건설을 할지 물어보는 팝업을 출력함



UI 설명

10. 건설 버튼

* 터치시 건설 팝업창을 화면에 출력함

11. 상점화면 버튼

* 터치시 상점 화면을 출력함

12. 전투화면 버튼

* 터치시 전투 화면을 출력함

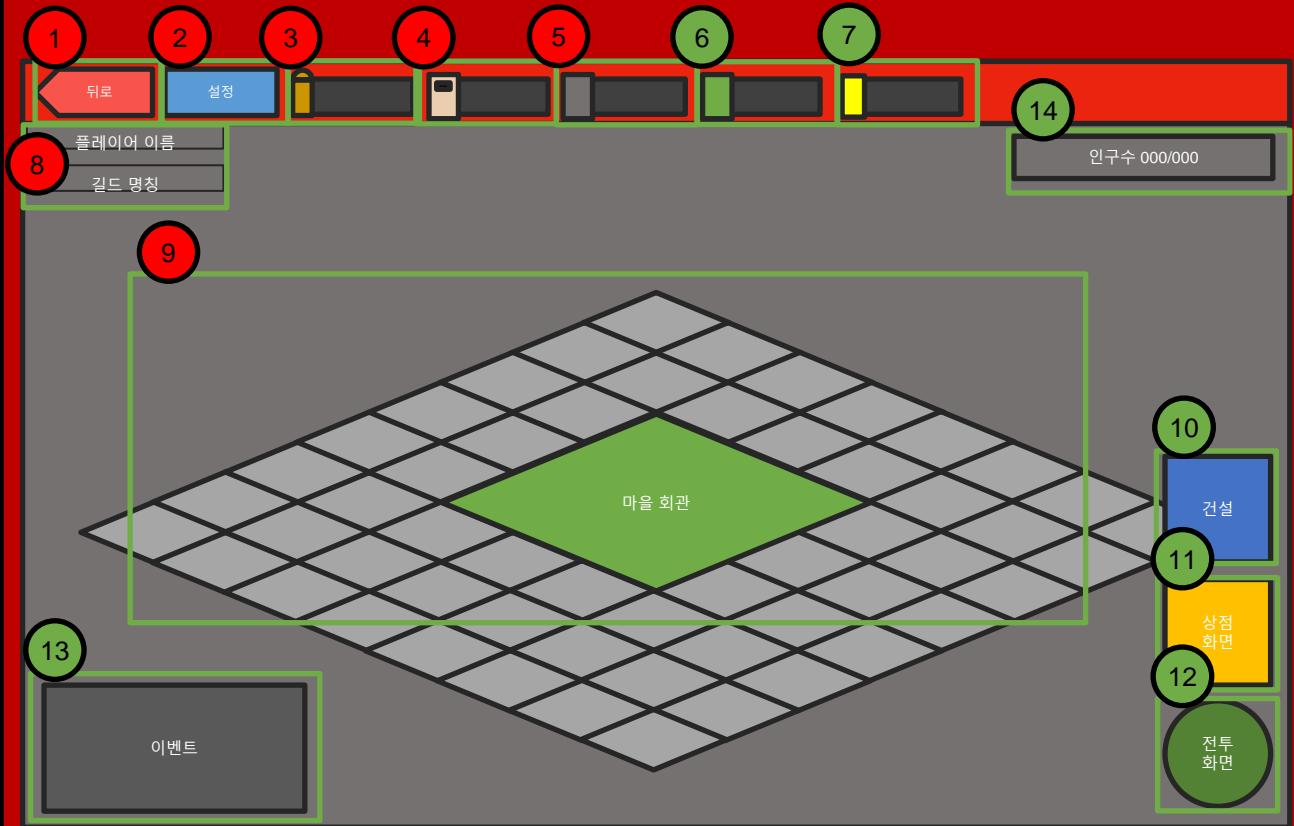
13. 이벤트 알림

* 게임에서 현재 진행중인 이벤트의 정보를 간략하게 출력함

- 터치시 출력중인 이벤트의 정보 팝업을 출력함
- 시간이 흐르거나 좌/우로 슬라이드시 다른 진행중인 이벤트가 출력됨

14. 인구수

- * 마을의 수용가능 최대 인구수/현재 인구수를 출력함
- 현재 인구수는 플레이어가 보유한 유닛의 총 합임
 - 수용가능 인구수는 마을에 건물을 지어서 수치 증가 가능



UI 설명

13. 건설 메뉴

* 마을에 건물을 건설하는 메뉴를 출력하는 팝업

14. 건물 버튼

* 마을에 건설할 건물을 출력하는 버튼

- 건물 이미지, 건물 가격, 건설시간, 건물 정보 버튼이 출력됨

- 건물 정보 버튼을 터치할 경우 해당 건물에 대한 자세한 정보를 알려주는 팝업이 출력됨

- 건물 정보 버튼을 제외한 건물 버튼을 터치할 경우 마을 화면으로 이동후 해당 건물을 건설하는 화면으로 전환됨

- 건물을 건설할 경우 해당 건물 버튼에 출력되는 건설 시간에 해당하는 시간이 소모됨

- 건물 가격에 해당하는 양의 자원이 없을 경우 자원이 모자르다는 팝업이 출력되고 건물을 건설할수 없음

15. 슬라이드 바

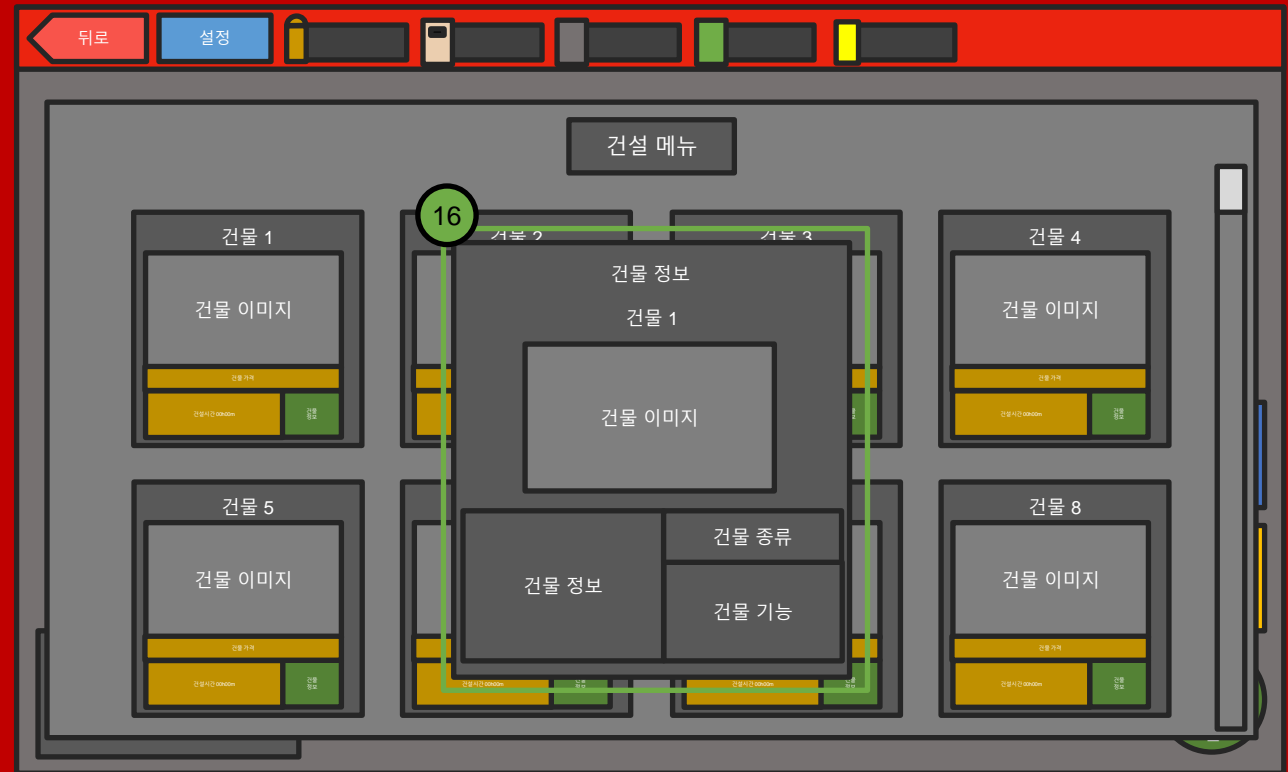
* 슬라이드바를 드래그할 경우 건설 메뉴의 건물 목록을 추가로 출력되게 해줌



16. 건물 정보

* 건물 버튼에 출력되는 건물 정보 버튼을 터치할 경우
해당 건물의 정보를 출력함

- 건물의 이미지, 건물의 정보, 건물의 종류, 건물의
기능을 출력함



17. 전투 목록

* 전투 콘텐츠의 목록들을 출력함

- 전투 콘텐츠를 터치할 경우 해당 콘텐츠 정보를 화면에 출력함

- 플레이할 전투 콘텐츠를 선택한 경우 해당 콘텐츠가 녹색으로 표시됨

18. 전투 구역 목록

* 전투 임무 콘텐츠의 스테이지인 전투구역 목록들을 출력함

- 플레이할 전투구역을 선택한 경우 해당 전투구역은 녹색으로 표시됨

19. 슬라이드 바

* 슬라이드바를 드래그할 경우 전투 메뉴의 스테이지 목록을 추가로 출력되게 해줌



UI 설명

20. 뒤로가기 버튼

* 터치시 해당 팝업을 닫음

21. 스테이지 명칭

* 선택한 스테이지의 명칭을 출력함

22. 스테이지 데이터

* 스테이지의 유닛 권장 레벨과 스테이지 시행 횟수를 출력함

- 권장 레벨은 스테이지에 사용할 유닛들의 권장 레벨을 출력함

- 시행수는 선택한 스테이지를 클리어한 횟수를 출력함

23. 스테이지 보상 목록

* 스테이지에서 획득할수 있는 보상들의 목록을 출력함

- 보상종류,아이템,자원,유닛

24. 게임 팁

* 간단한 게임 팁을 출력함

25. 배치가능 유닛 목록

* 터치시 현재 플레이어가 보관중인 유닛들의 목록 화면으로 이동



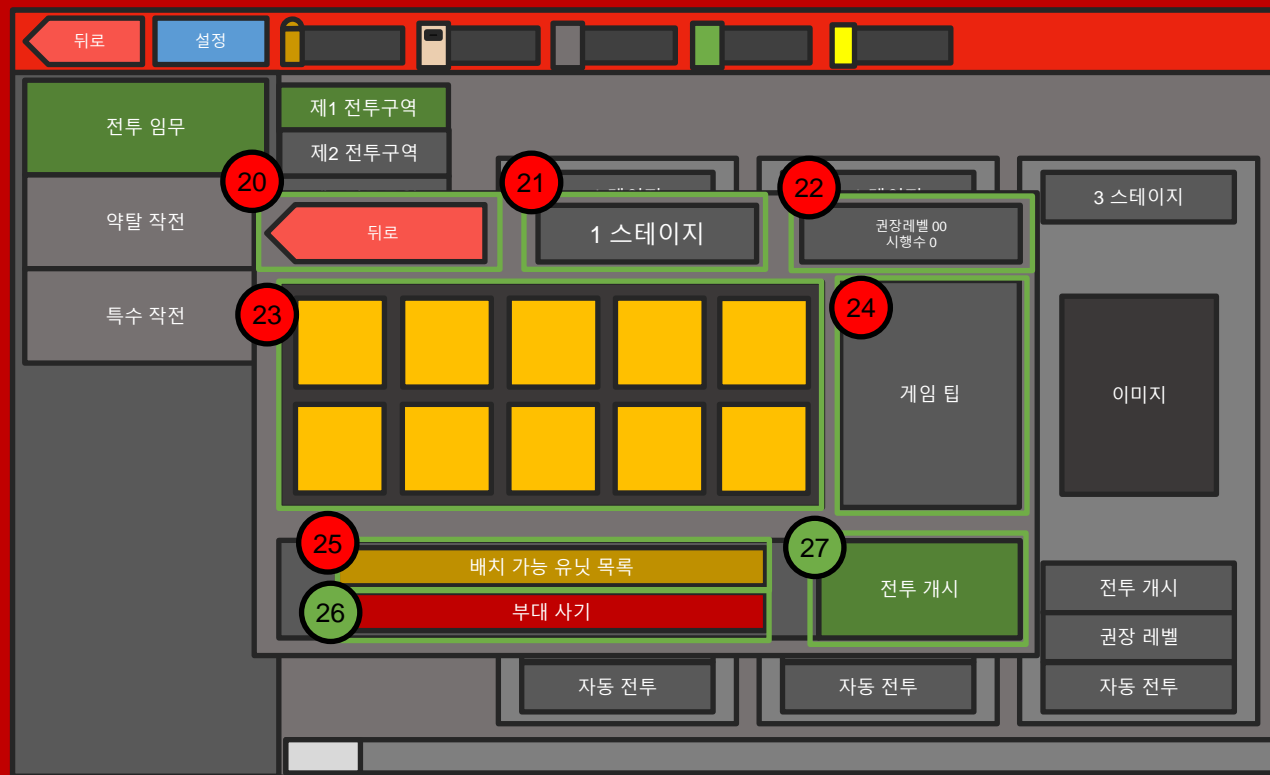
UI 설명

26. 부대 사기

- * 플레이어의 부대의 사기 수치를 출력함
- 사기 수치는 마을 회관을 업그레이드 해서 증가 가능

27. 전투 개시 버튼

- * 터치시 해당 스테이지를 플레이하는 화면으로 이동함



28. 자동전투 부대 설정

- * 자동전투를 실행할 부대를 설정하는 팝업창
- 부대 설정 버튼은 터치시 자동전투에 사용할 부대의 유닛들을 추가하는 화면으로 이동함
- 최소 필요 전투력과 최소 필요 사기도 출력됨
- 부대 전투력은 유닛을 부대에 추가 시키면 해당 유닛의 전투력 만큼 증가함
- 최소 필요 전투력보다 부대의 전투력이 낮으면 자동전투가 불가능함
- 최소 필요 사기보다 플레이어 마을의 사기 수치가 낮으면 자동전투가 불가능함

29. 작전 보상 목록

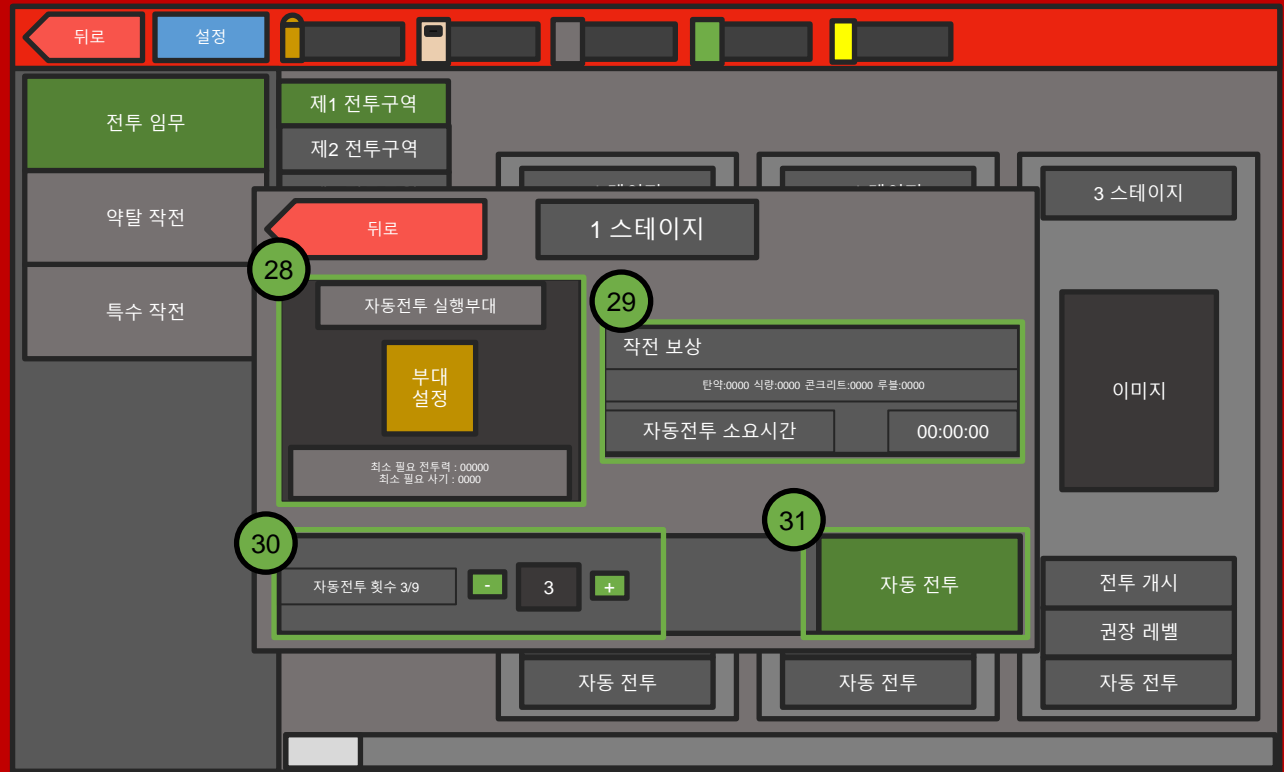
- * 자동전투 수행시의 보상목록을 출력함
- 자동전투 수행시 보상은 자원들로 이뤄짐
- 해당 스테이지의 자동전투에 소요되는 시간도 출력됨

30. 자동 전투 횟수

- * 자동전투의 수행 횟수와 수행가능 횟수를 출력함
- 자동전투의 최대 수행 횟수는 9회로 고정됨
- +버튼으로 수행할 자동전투 횟수를 늘릴수 있고 -버튼으로 수행할 자동전투의 횟수를 줄일수 있음

31. 자동 전투 버튼

- * 터치시 자동전투가 가능한 경우 자동전투를 실시함
- 자동전투가 불가능한 상태일 경우 활성화 되지 않음



Ui 설명

32. 약탈 점수

- * 플레이어의 약탈 점수를 출력함
- 플레이어 순위 확인 버튼을 터치할 경우 순위표에서 플레이어의 순위를 출력한다.

33. 약탈 콘텐츠 설명

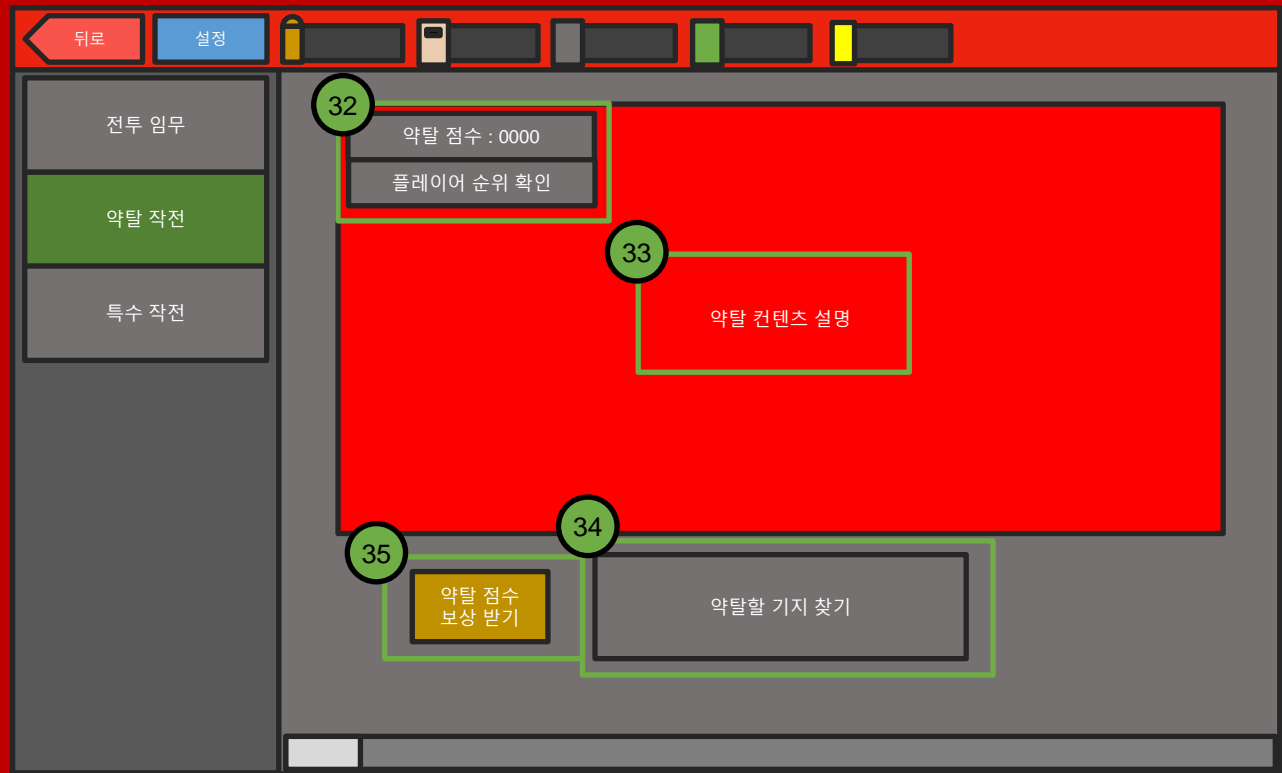
- * 약탈 콘텐츠를 플레이 하는 방법을 설명한다

34. 약탈할 기지 찾기

- * 터치시 약탈할 다른 플레이어를 검색한다

35. 약탈 점수 보상 받기

- * 터치시 약탈 점수에 따른 보상을 받는다
- 약탈점수의 컬럼명은 pillage_score



UI 설명

36. 길드 검색

- * 게임의 길드를 이름으로 검색함
- 만일 검색한 이름과 일치하는 길드가 없을 경우 해당 길드를 찾을수 없습니다 라고 출력됨

37. 길드 순위

- * 길드들의 순위를 출력하고 순위에 따라 정렬함

38. 길드 이름

- * 길드들의 이름을 출력하고 순위에 따라 정렬함

39. 길드 선전포고 버튼

- * 터치시 해당 길드에 플레이어 길드가 선전 포고를 함
- 길드장이 아니라면 해당 버튼은 활성화 되지 않음

40. 길드 선전포고 버튼

- * 슬라이드바를 드래그할 경우 길드 검색 메뉴의 길드 목록을 추가로 출력되게 해줌



41. 길드 무소속 알림판

- * 플레이어가 길드에 소속되지 않았을때 이를 알림
- 플레이어가 길드에 가입하면 출력되지 않음

42. 길드 도움말 버튼

- * 길드를 검색수 가입해 보세요! 라는 단어가 출력됨
- 터치시 길드 검색방법,가입방법,해택을 설명하는 팝업이 출력됨



UI 설명

43. 아군 사기 수치

* 플레이어의 사기 수치를 출력함

- 사기의 데이터 테이블 컬럼명은 moral
- 플레이어의 사기 수치는 마을 회관의 업그레이드 레벨에 따라 결정됨
- 사기 수치가 0이 되면 플레이어가 패배함

44. 적군 사기 수치

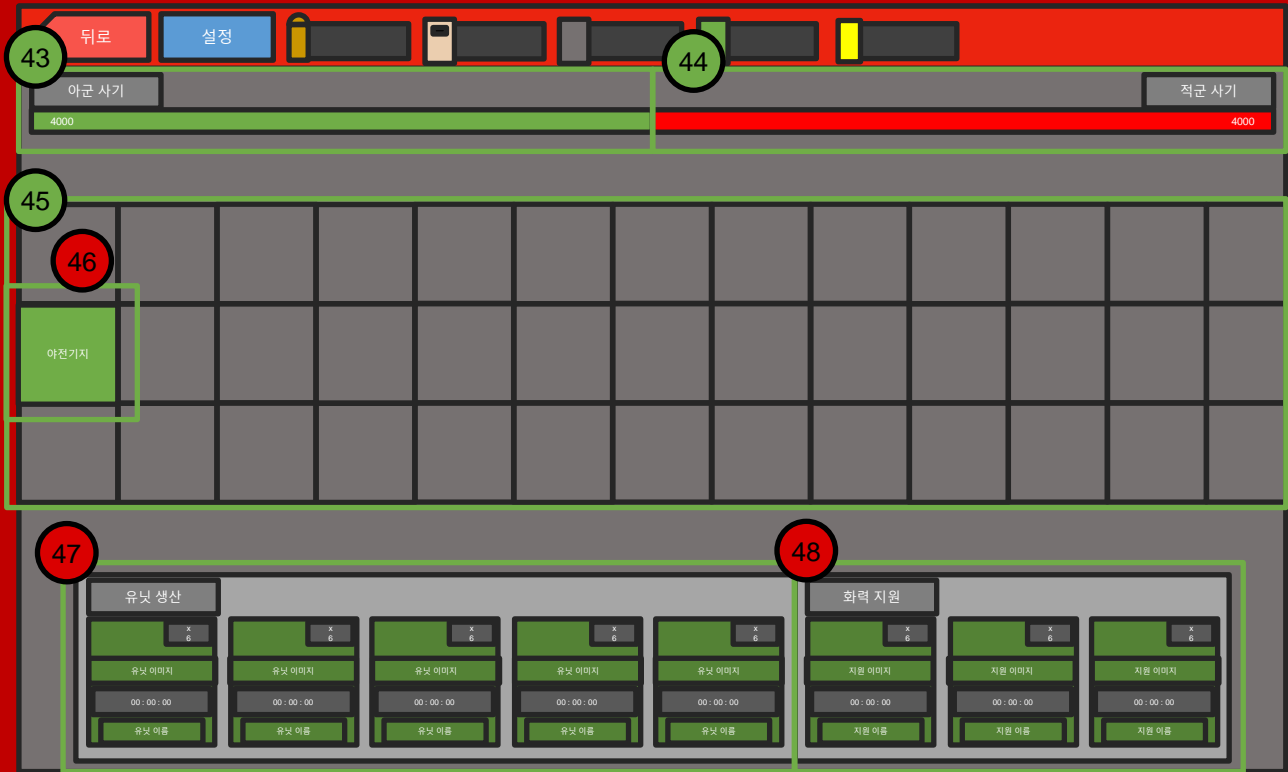
* 적군의 사기 수치를 출력함

- 적군의 사기 수치는 난이도에 따라 달라짐
- 스테이지 난이도가 쉬우면 사기 수치가 낮아 지지만 난이도가 어려워지면 사기 수치가 높아짐
- 적군의 사기 수치가 0이 되면 플레이어가 승리함

45. 타일

* 전투 화면을 구성하는 타일

- 유닛의 크기는 1 타일을 차지한다
- 전투 화면의 크기는 스테이지에 따라 달라진다
- 유닛은 기본적으로 타일에 배치된다
- 화력 지원의 사용도 대부분은 타일 위에 사용한다
- 보병 유닛은 최대 종류의 유닛을 타일에 중복배치가 가능하다
- 장갑유닛은 종류와 상관없이 1개의 유닛만 1 타일에 배치가 가능하다



46. 야전기지

* 야전 기지를 출력함

- 야전기지의 컬럼명은 FOB
- 야전 기지는 맵의 좌,우 지점 맨 끝에 위치함
- 야전기지는 가운데 지점의 타일 1칸을 차지함
- 플레이어의 야전기지와 적의 야전기지로 나뉘어짐
- 야전기지가 파괴된 쪽이 패배함
- 야전기지가 파괴되지 않아도 사기가 0이 되면

패배함

47. 유닛 생산

* 플레이어의 유닛을 생산하고 배치하는 탭

- 유닛의 컬럼명은 unit
- 유닛 아이콘을 터치하면 해당 유닛을 생산후

배치할수 있음

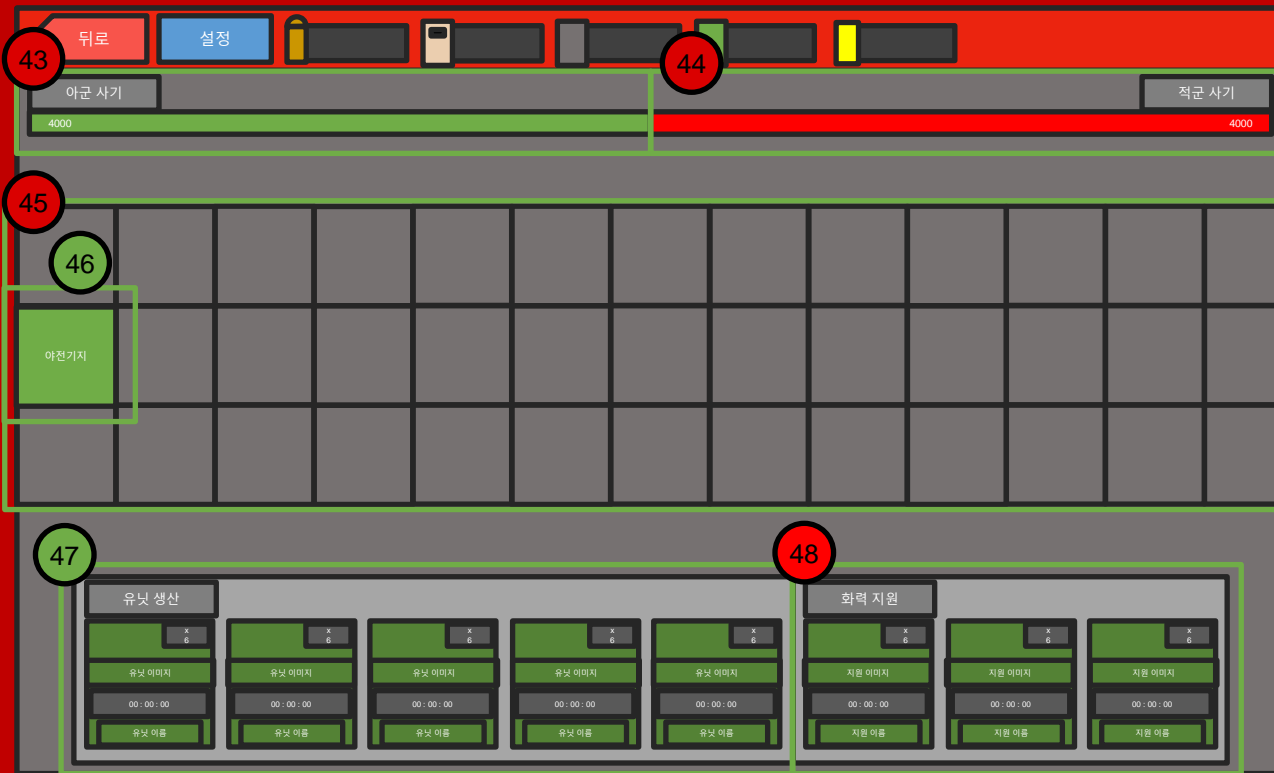
- 아이콘 구성은 유닛 이미지,유닛 보유 수량,유닛 생산 시간,유닛 배치 비용으로 구성됨

- 유닛 생산시 배치 비용을 소모한 뒤 생산시간이 소모됨

- 생산이 끝난 유닛은 화면의 타일을 터치하면 해당 타일에 배치할수 있음

- 만일 타일에 중복 배치가 불가능한 유닛이 있거나 배치를 불가능 하게 만드는 장애물이 있다면 배치가 불가능함

- 유닛 보유 수량이 0이 되면 해당 유닛은 배치가 불가능 해짐



48. 화력지원

** 플레이어의 화력을 준비하고 배치하는 탭

- 화력 지원의 컬럼명은 fire_support

- 화력지원 아이콘을 터치하면 해당 화력 지원을 준비후 배치할수 있음

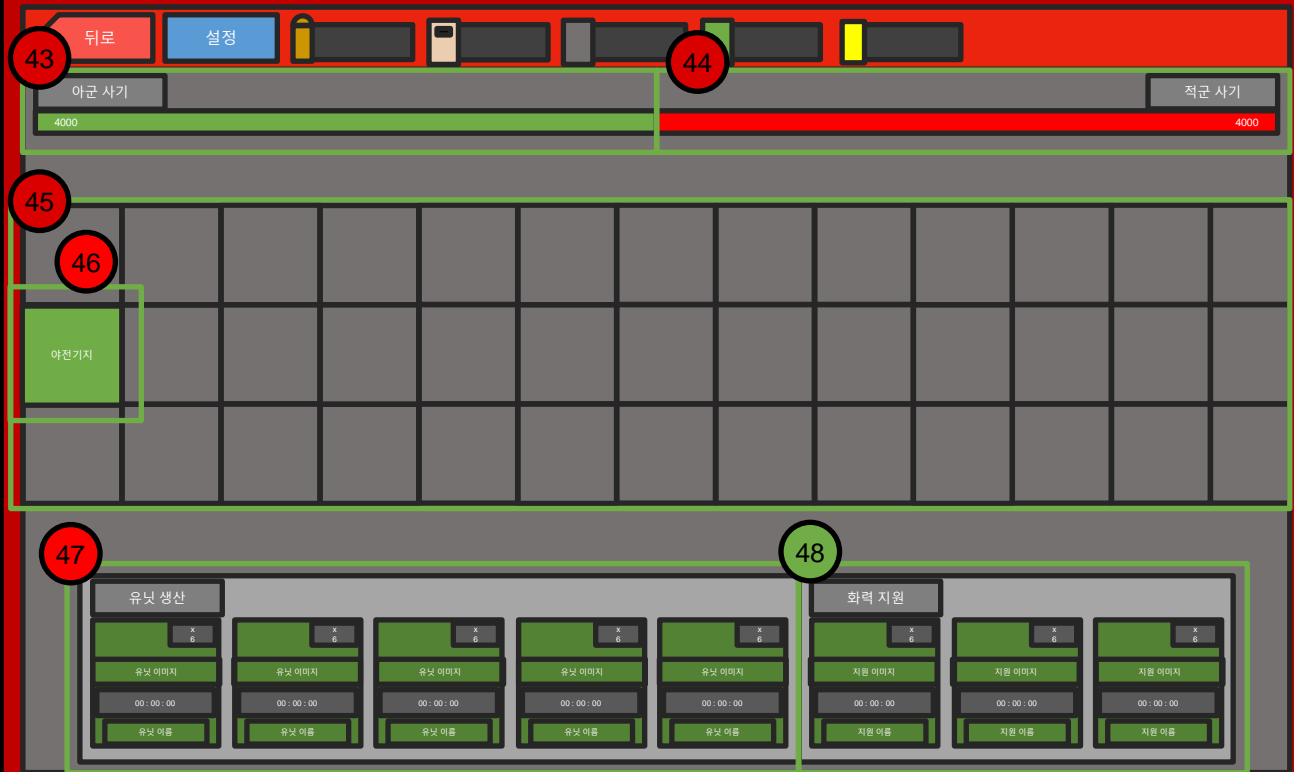
- 아이콘 구성은 화력 지원 이미지, 화력 지원 보유 수량, 화력 지원 생산 시간, 화력 지원 배치 비용으로 구성됨

- 화력 지원 생산시 준비 비용을 소모한 뒤 생산시간이 소모됨

- 준비가 끝난 화력 지원은 화면의 타일을 터치하면 해당 타일에 배치할수 있음

- 만일 타일에 특정 장애물을 배치하는 지원이라면 해당 타일에 다른 장애물이 있을경우 해당 장애물을 파괴하기 전에는 배치가 불가능해짐

- 화력 지원 보유 수량이 0이 되면 해당 화력 지원은 배치가 불가능 해짐



Ui 설명

49. 뒤로가기 버튼

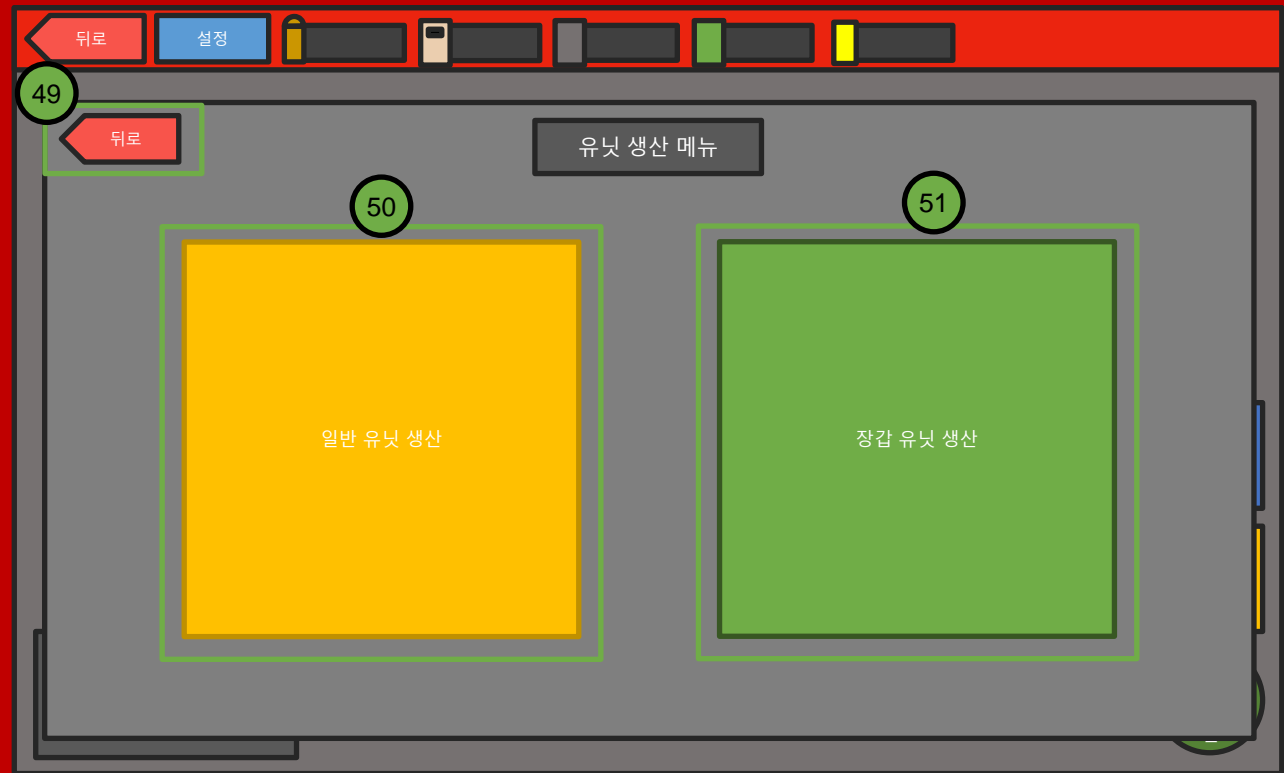
* 터치시 해당 팝업을 닫음

50. 일반 유닛 생산

* 터치시 일반유닛 생산 팝업으로 이동

51. 장갑 유닛 생산

* 터치시 장갑유닛 생산 팝업으로 이동



52. 유닛 생산 버튼

* 생산할 유닛을 출력하는 버튼

- 유닛 이미지, 유닛 가격, 생산 시간, 유닛 정보 버튼이 출력됨
- 유닛 정보 버튼을 터치할 경우 해당 유닛에 대한 자세한 정보를 알려주는 팝업이 출력됨
- 유닛 정보 버튼을 제외한 유닛 버튼을 터치할 경우 해당 유닛의 가격만큼의 자원을 지불한 다음 유닛을 생산하기 시작함
- 유닛을 생산할 경우 해당 유닛 버튼에 출력되는 생산 시간에 해당하는 시간이 소모된 이후 유닛이 생산됨
- 유닛 가격에 해당하는 양의 자원이 없을 경우 자원이 모자르다는 팝업이 출력되고 유닛을 생산할수 없음

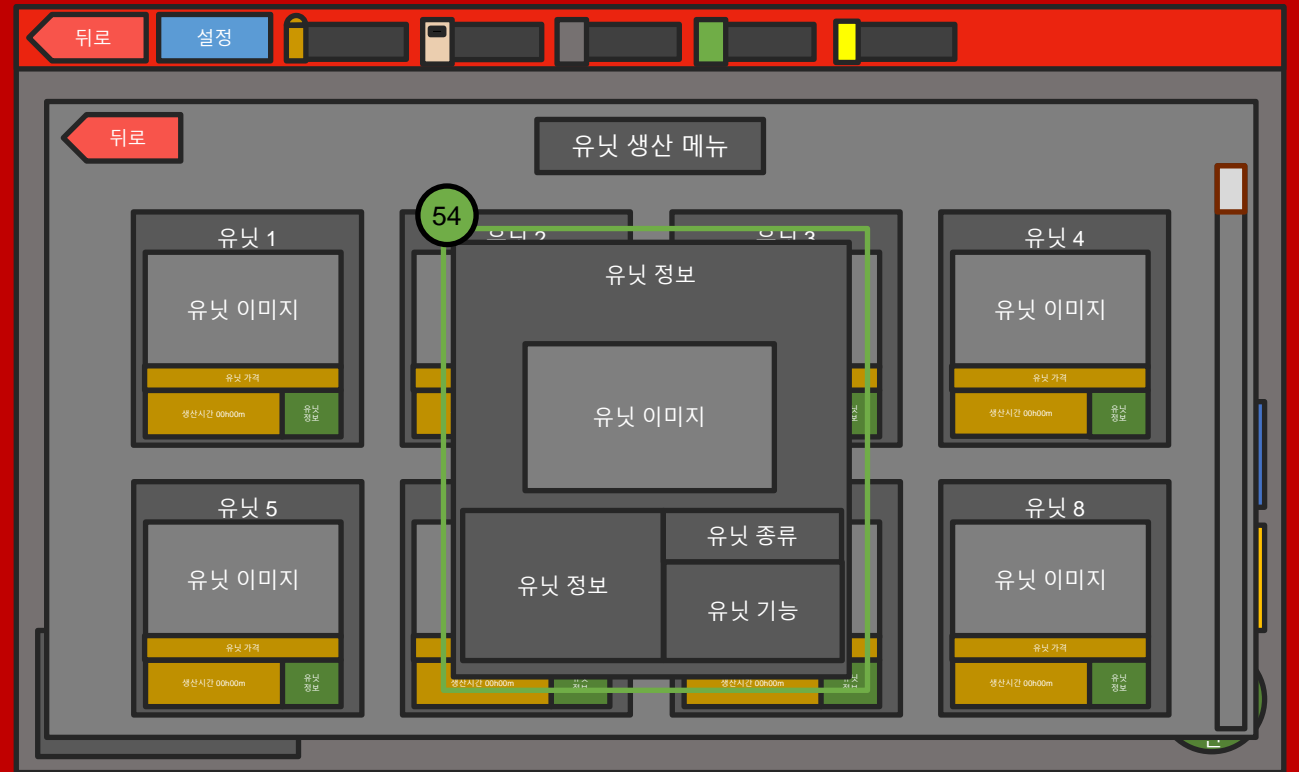
53. 슬라이드 바

* 슬라이드바를 드래그할 경우 유닛 생산 메뉴의 유닛 목록을 추가로 출력되게 해줌



54. 유닛 정보

- * 유닛 버튼에 출력되는 유닛 정보 버튼을 터치할 경우 해당 유닛의 정보를 출력함
- 유닛의 이미지, 유닛의 정보, 유닛의 종류, 유닛의 기능을 출력함



55. 장갑 유닛 생산 버튼

* 생산할 장갑 유닛을 출력하는 버튼

- 장갑 유닛 이미지, 장갑 유닛 가격, 생산 시간, 장갑 유닛 정보 버튼이 출력됨
- 장갑 유닛 정보 버튼을 터치할 경우 해당 장갑 유닛에 대한 자세한 정보를 알려주는 팝업이 출력됨
- 장갑 유닛 정보 버튼을 제외한 유닛 버튼을 터치할 경우 해당 장갑 유닛의 가격만큼의 자원을 지불한 다음 장갑 유닛을 생산하기 시작함
- 장갑 유닛을 생산할 경우 해당 장갑 유닛 버튼에 출력되는 생산 시간에 해당하는 시간이 소모된 이후 장갑 유닛이 생산됨
- 장갑 유닛 가격에 해당하는 양의 자원이 없을 경우 자원이 모자르다는 팝업이 출력되고 장갑 유닛을 생산할수 없음

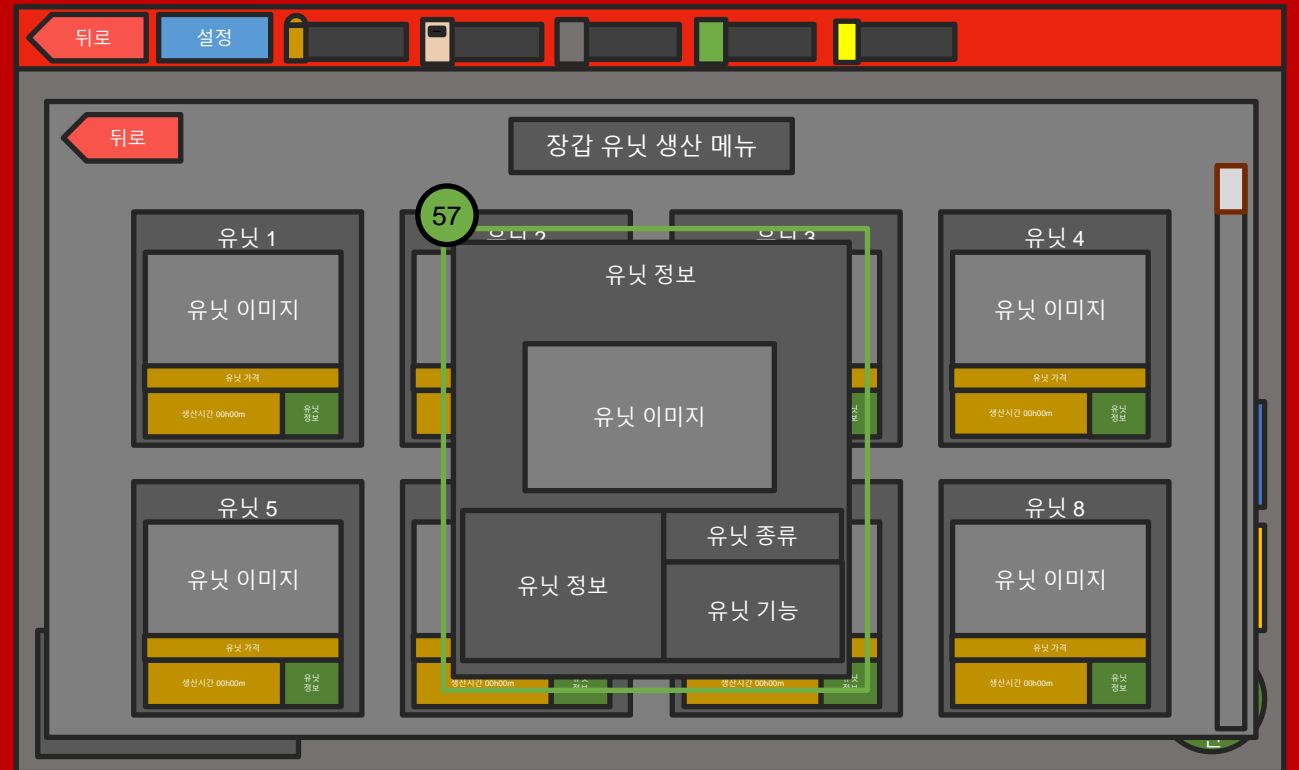
56. 슬라이드 바

* 슬라이드바를 드래그할 경우 유닛 생산 메뉴의 유닛 목록을 추가로 출력되게 해줌



57. 장갑 유닛 정보

- * 장갑 유닛 버튼에 출력되는 장갑 유닛 정보 버튼을 터치할 경우 해당 유닛의 정보를 출력함
- 장갑 유닛의 이미지,장갑 유닛의 정보,장갑 유닛의 종류,장갑 유닛의 기능을 출력함



58. 화력 지원 생산 버튼

* 생산할 화력 지원을 출력하는 버튼

- 화력 지원 이미지, 화력 지원 가격, 생산 시간, 화력 지원 정보 버튼이 출력됨
- 지원 정보 버튼을 터치할 경우 해당 화력 지원에 대한 자세한 정보를 알려주는 팝업이 출력됨
- 지원 정보 버튼을 제외한 지원 버튼을 터치할 경우 해당 화력 지원의 가격만큼의 자원을 지불한 다음 화력 지원을 생산하기 시작함
- 화력 지원을 생산할 경우 해당 화력 지원 버튼에 출력되는 생산 시간에 해당하는 시간이 소모된 이후 화력 지원이 생산됨
- 화력 지원 가격에 해당하는 양의 자원이 없을 경우 자원이 모자르다는 팝업이 출력되고 화력 지원을 생산할수 없음

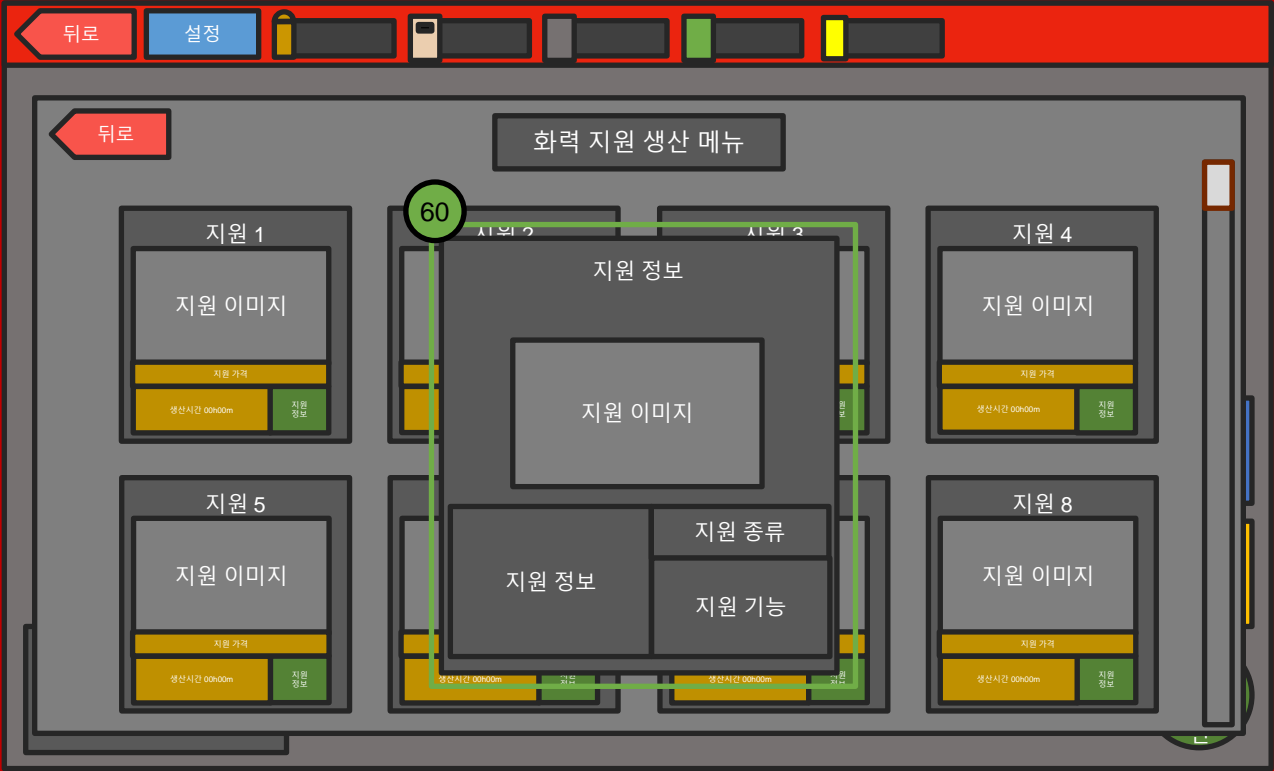
59. 슬라이드 바

* 슬라이드바를 드래그할 경우 유닛 생산 메뉴의 유닛 목록을 추가로 출력되게 해줌



60. 화력 지원 정보

- * 화력 지원 버튼에 출력되는 화력 지원 정보 버튼을 터치할 경우 해당 지원의 정보를 출력함
- 화력 지원의 이미지, 화력 지원의 정보, 화력 지원의 종류, 화력 지원의 기능을 출력함



Ui 설명

61. 뒤로가기 버튼

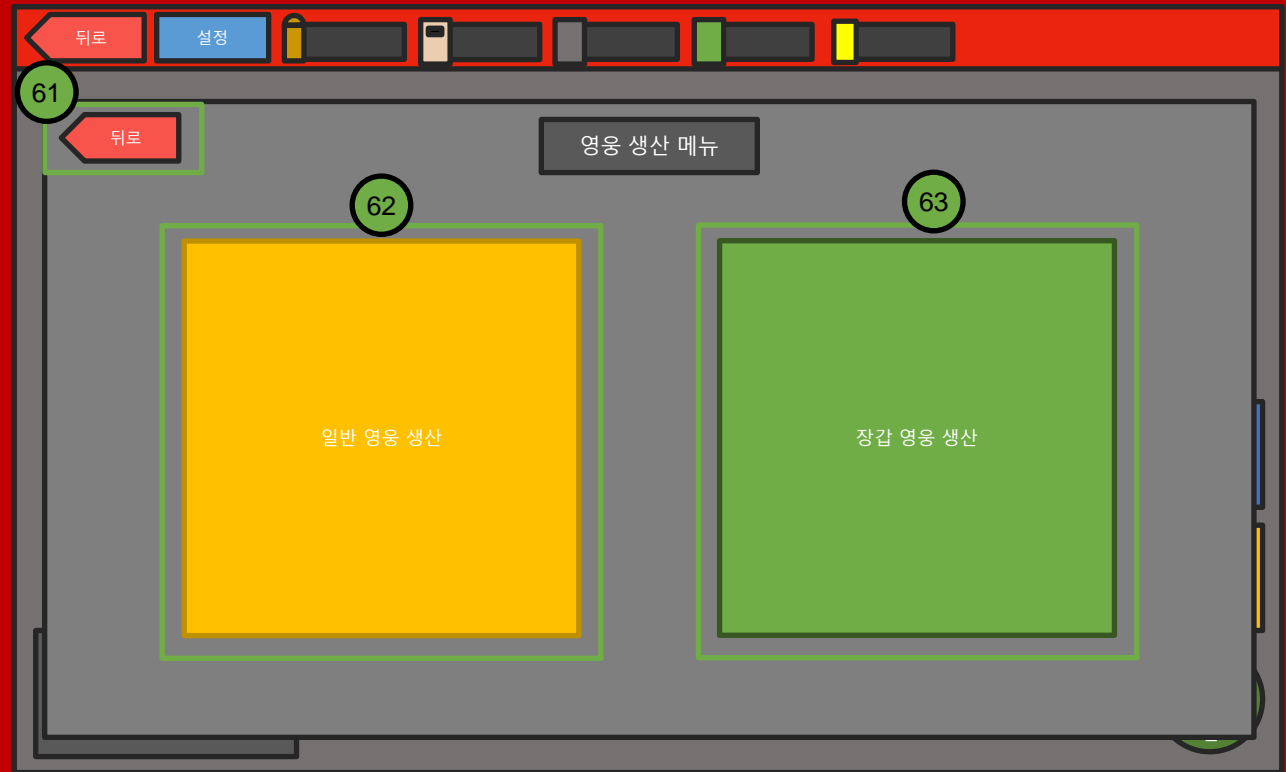
* 터치시 해당 팝업을 닫음

62. 일반 영웅 생산

* 터치시 일반영웅 생산 팝업으로 이동

63. 장갑 영웅 생산

* 터치시 장갑영웅 생산 팝업으로 이동



UI 설명

64. 뒤로가기 버튼

* 터치시 해당 팝업을 닫음

65. 일반 영웅 생산 자원 설정

* 일반영웅을 생산하는데 사용할 자원들을 설정하는 화면

- 자원의 종류는 탄약,식량,콘크리트,루블로 구성됨
- 각 자원들의 최대수치는 999
- 화살표가 그려진 버튼을 터치해 사용할 자원을 줄이거나 늘릴수 있음
- 영웅유닛은 1번만 생산

66. 생산 기록

* 다른 플레이어들의 생산 기록을 확인할수 있는 팝업을 출력함

67. 대량 생산

* 플레이어의 생산 자원 설정에 맞춰 영웅을 대량으로 생산할지 결정하는 팝업을 출력함

68. 생산 개시 버튼

* 터치시 생산 자원 설정에 맞춰 영웅을 생산하기 시작함

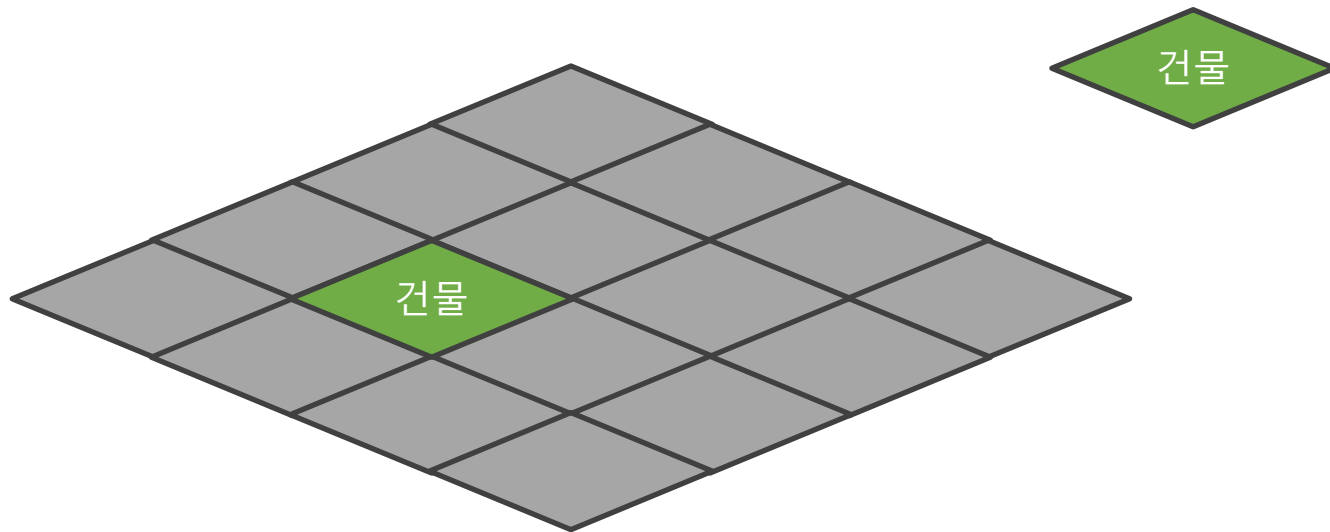
- 플레이어가 설정한 자원 설정에 맞춰 자원이 소모됨
- 영웅이 생산되기 시작하면 영웅 생산 팝업으로 이동함

이동함

- 자원목록이 0이면 버튼을 터치해도 생산이 불가능함



3. 마을 건설



마을 건설은 타일 식으로 건설되며 기본 건물의 크기는 1타일의 크기를 가지고 있습니다

아이템 소개

권총	기관단총	자동소총	저격소총	기관총	중화기	소음무기
나강 리볼버	파파샤	AK-47	모신나강	RP-46	RGM-40	그로자
토카레프	PPS-43	AKM	SVT-40	RPK	LPO-50	TKB-506
TK	슈코르피온	AK-74	SKS	RPK-74	GM-94	PSS
PSM	키파리스	AK-74M	드라구노프	RPK-74M	RG-6	석궁
마카로프	AKS-74U	AEK-971	SVDS	RPD	RPG-7	SR-3
PMM	9A-91	AK-103	V-94	PK	RPO	As-Val
스테츠킨	PP-19비존	Ots-14	OSV-96	PKM	RPG-29	빈토레즈