

**리듬 일례분
화면 설계도 및
UX / XI 기획서**



| | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|------------|-------|--------|-----|---|---|
| 작성인 | 이재영 | 작성일 | 2025.07.01 | 페이지 명 | 인트로 화면 | 페이지 | 1 | Description |
| | | | | | | | | <p>1 ■ 게임 제목 • 그림자 효과와 빛나는 효과를 주어 강조</p> <p>2 ■ 안내 메시지 <input checked="" type="checkbox"/> 화면 전원을 도와주는 안내 메시지 노출 • 게임의 양모는 엔트와 함께 반짝이는 효과들 중 • 화면 클릭 시 화면이 전환된다는 메시지를 즐</p> |
| | | | | | | | | |

작성인

이재영

작성일

2025.07.01

페이지 명

인트로 > 포메이션 화면(메인 룸)으로 전환 (해설자 음성이 나오며 전환 됨)

페이지

2

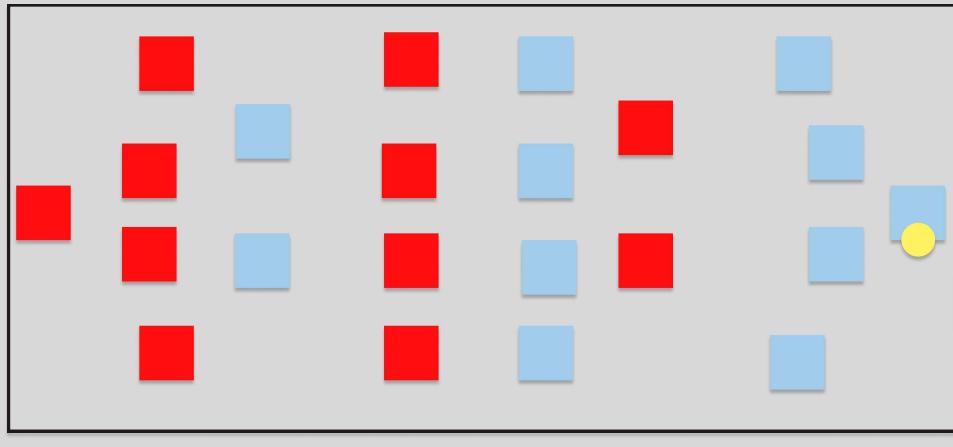
Description

- 1 ■ 메인 게임 전 화면 전환
▣ 해설자의 음성이 나오며 포메이션 화면으로 화면 전환
• 3초 이후 전환됨

1

관중이 가득한 경기장 화면이 나오면서 해설자 음성 나오는 연출

Description

2-1 레드팀 행동 횟수**2-2** 레드팀 리듬 게임 총 점수**2-3** 라운드 당 리듬 게임 횟수**1**
총 스코어 점수**3-1** 블루팀 행동 횟수**3-2** 블루팀 리듬 게임 총 점수**3-3** 라운드 당 리듬 게임 횟수

- 1**
- 총 스코어 점수
 - 숫 리듬게임 성공 시 1점이 오름
- 2**
- 레드팀 관련 점수
 - 2-1 패스 또는 슈팅을 한 총 횟수
 - 총 3라운드 동안의 리듬 게임을 한 횟수의 합계
 - 2-2 리듬 게임 총 점수
 - 총 3라운드 동안의 모든 리듬 게임 점수의 합계
 - 2-3 라운드 당 리듬 게임 횟수
 - 라운드 당 총 3번의 리듬 게임이 가능함
 - 초과 했을 경우 자동으로 상대방에서 소유권이 넘어감
- 3**
- 블루팀 관련 점수
 - 3-1 패스 또는 슈팅을 한 총 횟수
 - 총 3라운드 동안의 리듬 게임을 한 횟수의 합계
 - 3-2 리듬 게임 총 점수
 - 총 3라운드 동안의 모든 리듬 게임 점수의 합계
 - 3-3 라운드 당 리듬 게임 횟수
 - 라운드 당 총 3번의 리듬 게임이 가능함
 - 초과 했을 경우 자동으로 상대방에서 소유권이 넘어감

레드 팀 선수 표시

블루 팀 선수 표시

소유권 표시(축구공)

Description

| | |
|---|---|
| | ■ Normal Pass |
| 1 | <input type="checkbox"/> 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 상) <ul style="list-style-type: none">• 벌간색 선• 선 굵기 (짙은 선) |
| 2 | ■ Normal Pass <input checked="" type="checkbox"/> 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 중) <ul style="list-style-type: none">• 주황색 선• 선 굵기 (중간 선) |
| 3 | ■ Easy Pass <input type="checkbox"/> 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 중) <ul style="list-style-type: none">• 파랑색 선• 선 굵기 (얕은 선) |

레드팀 행동 횟수

레드팀 리듬 게임 총 점수

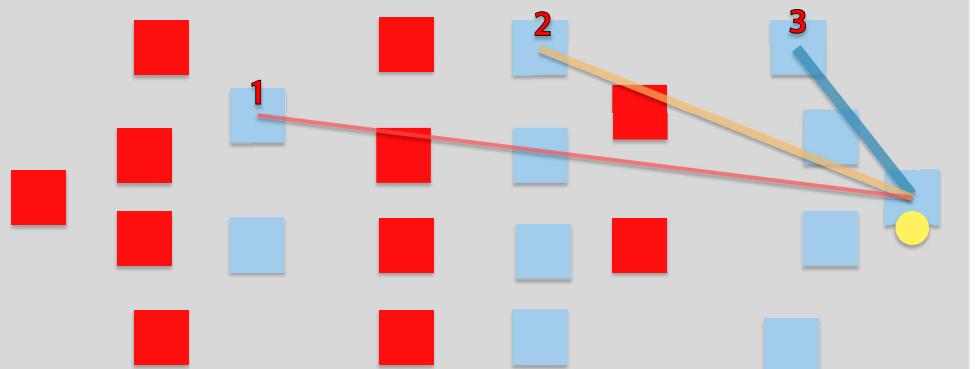
라운드 당 리듬 게임 횟수

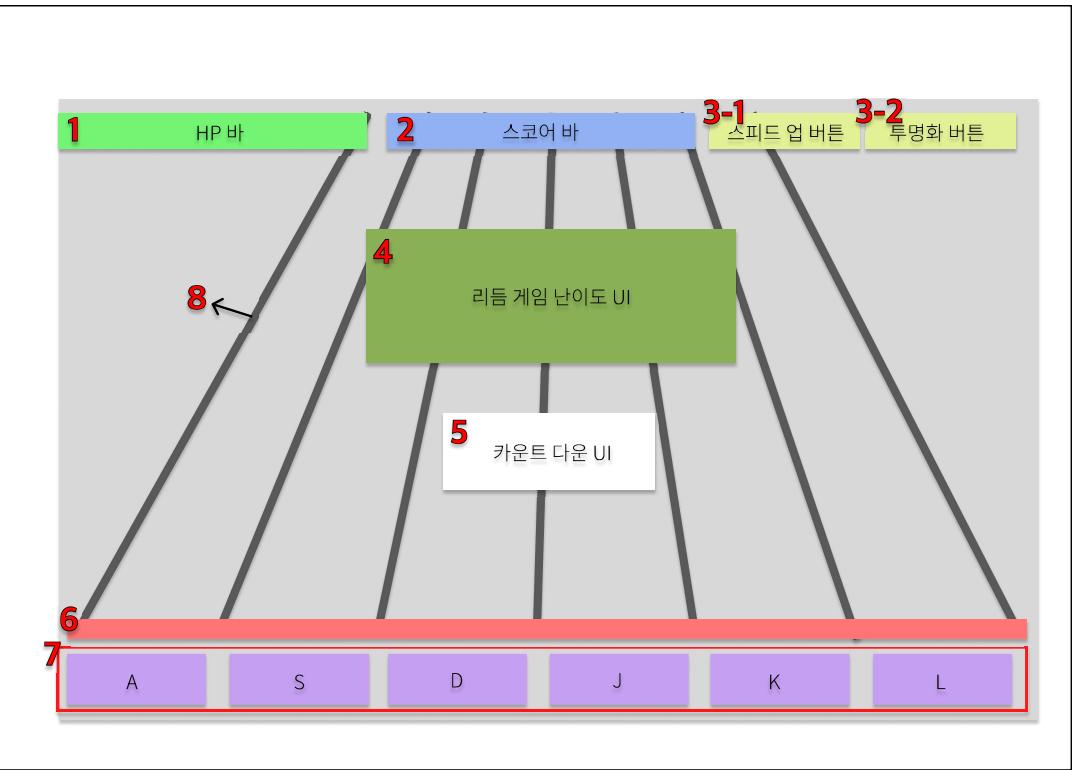
총 스코어 점수

블루팀 행동 횟수

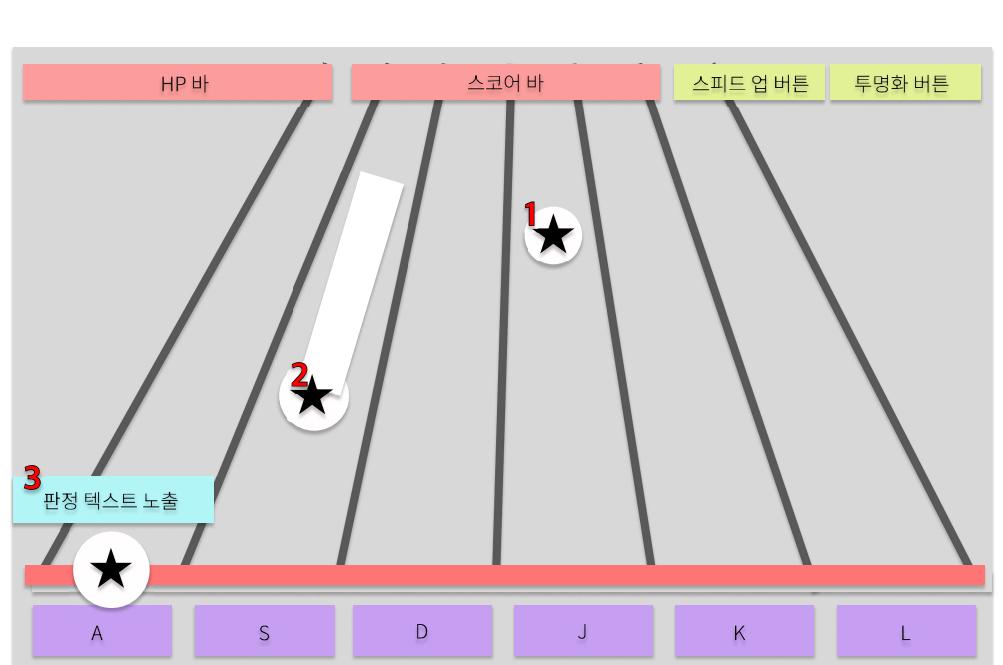
블루팀 리듬 게임 총 점수

라운드 당 리듬 게임 횟수





| Description | |
|-------------|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ■ HP 바 ▣ 리듬 게임 HP 바 <ul style="list-style-type: none"> • 체력 100으로 시작 ('빨간색으로 체워짐') • 체력이 30 이하로 떨어질 시 노랑색으로 바 색이 변함 |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 스코어 바 ▣ 리듬 게임 스코어바 <ul style="list-style-type: none"> • 리듬 게임 난이도의 따라 스코어비의 최대 점수가 상이함 • 투명한 배경으로 차지되고 노드를 맞출 수록 노란색 케이지가 오르며 70% 이상 성공 시 파랑색으로 변함 |
| 3-1 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 방해 버튼 1 ▣ 스피드 업 버튼 <ul style="list-style-type: none"> • 떨어지고 있는 노트의 속도가 1.5배 증가함 • 5초동안 유지 • 라운드 당 1번 사용 가능 |
| 3-2 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 방해 버튼 2 ▣ 투명화 버튼 <ul style="list-style-type: none"> • 떨어지고 있는 노트의 투명도가 0~1로 왔다갔다함 • 5초동안 유지 • 라운드 당 1번 사용 가능 |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 해당 리듬 게임 난이도 UI ▣ 리듬 게임 난이도 안내 <ul style="list-style-type: none"> • 이전 화면에서 선택한 난이도인 Easy, Normal, Hard 등 메뉴로 노출 • 3초 이후 자동으로 사라짐 |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 카운트 다운 UI ▣ 리듬 게임 전 준비 시간 <ul style="list-style-type: none"> • 3, 2, 1, START 텍스트 노출 |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 리듬 히트 라인 ▣ 노트가 인식되는 곳 <ul style="list-style-type: none"> • 라인 범위의 따라 점수가 결정됨 (Perfect, Good, Miss) |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 리듬 키패드. ▣ A,S,D,J,K,L 리듬 키패드 <ul style="list-style-type: none"> • 각기 다른 색의 키패드 |
| 8 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 리듬 레인 ▣ 리듬 레인 표시 <ul style="list-style-type: none"> • 키패드를 누를 시 레인 색이 키패드 색과 동일하게 바뀜 |

Description**■ 노트****▣ 일반 노트**

- 축구공 모양 노트
- 리듬 게임 난이도 별로 노트 속도, 생성되는 노트 수가 상이함
- Perfect : 300점, Good : 100점

■ 노트**▣ 긴 노트**

- 축구공 모양 노트
- 리듬 게임 난이도 별로 노트 속도, 생성되는 노트 수가 상이함
- Perfect : 300점, Good : 100점
- 키퍼드롭을 유지하고 있어야 점수로 인식됨

■ 노트 판정 텍스트**▣ 히트 라인에 노트가 인식될 때 노출되는 텍스트**

- 떨어지고 있는 노트의 속도가 1.5배 증가함

Description**■ 애니메이션**

- 리듬 게임 결과에 맞는 애니메이션 노출

- 패스 성공, 패스 실패, 솟 성공, 솟 실패 각각 상황에 맞는 애니메이션이 랜덤으로 노출됨
- 역동적으로 보일 수 있게 흔들리는 효과를 줌

■ 리듬 게임 결과

- 리듬 게임 결과 텍스트가 노출

- 패스 성공, 패스 실패, 솟 성공, 솟 실패 메시지가 리듬 게임 결과에 맞게끔 노출됨
- 텍스트에 효과를 주어 강조

1 리듬 게임 결과의 따른 애니메이션 노출

2 리듬 게임 결과 메시지 UI

Description**■ 결과 화면** 전체 게임 결과 화면

- 총 스코어, 팀별 총 액션 수, 팀별 리듬 게임 총 점수 노출
- 어떤 점수를 통해 승패가 결정되었는지 메시지 노출
- 승패에 영향을 준 점수는 별도 처리

8

1 게임 결과 화면

골 스코어 텍스트

레드팀

블루팀

레드팀 총 액션 수

블루팀 총 액션 수

레드팀 리듬 게임 총 점수

블루팀 리듬 게임 총 점수

어떤 점수를 통해 승패가 결정 되었는지 메시지 노출

