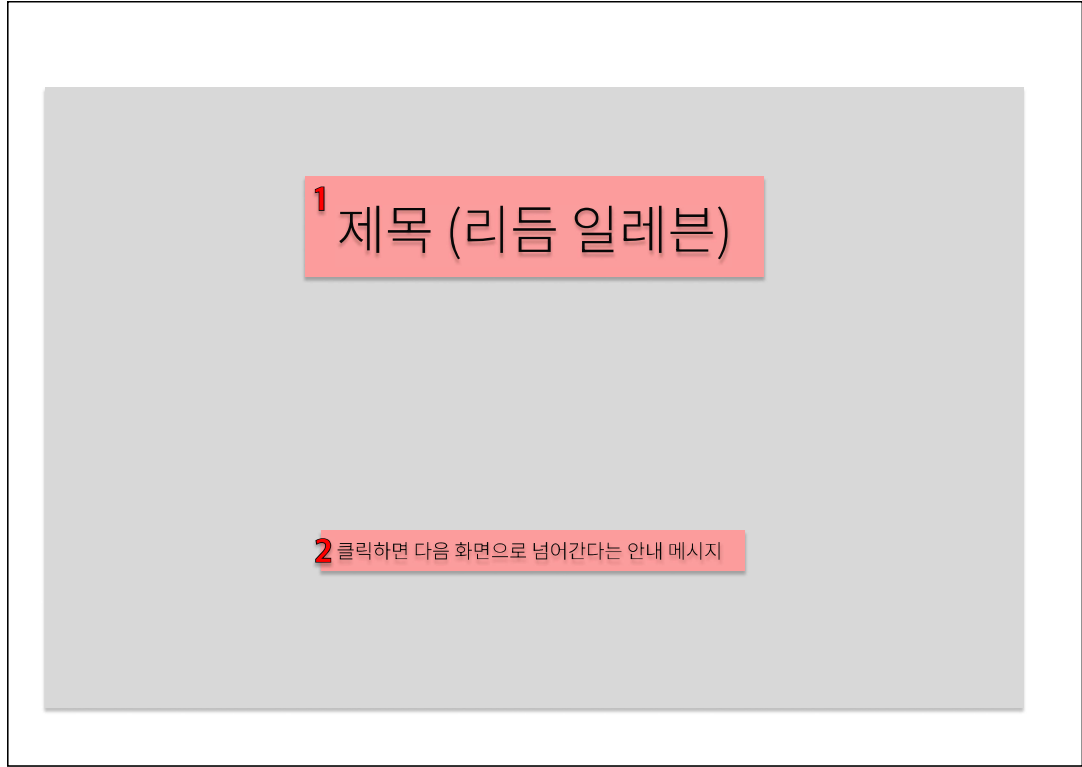


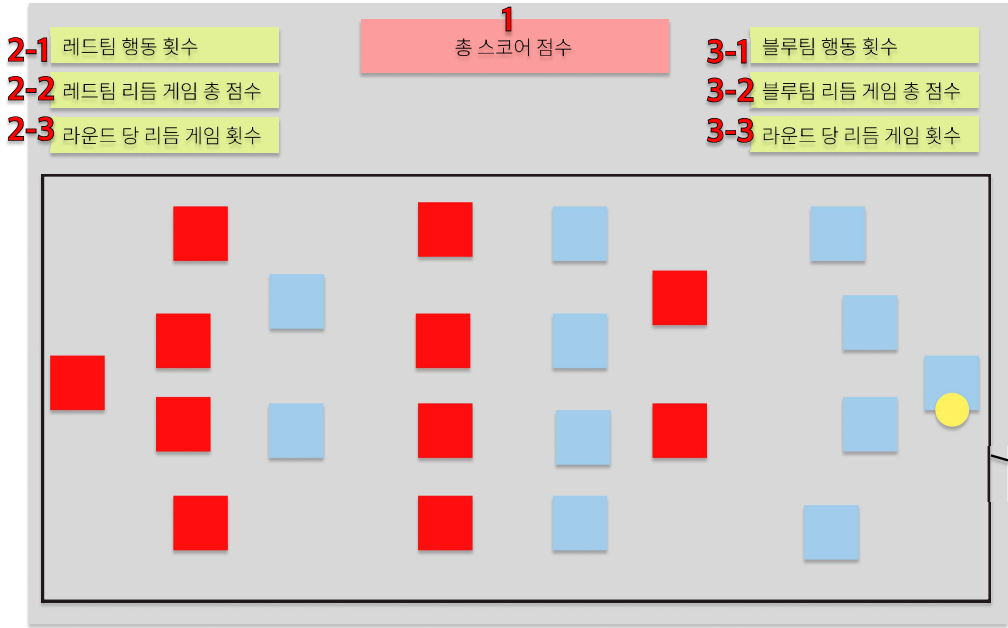
**리듬 일레븐
화면 설계도 및
UX / XI 기획서**



작성자	이재영	작성일	2025.07.01	페이지 명	인트로 화면	페이지	1
-----	-----	-----	------------	-------	--------	-----	---



Description	
1	■ 게임 제목 • 그림자 효과와 빛나는 효과를 주어 강조
2	■ 안내 메시지 □ 화면 전환을 도와주는 안내 메시지 노출 • 게임의 알맞는 멘트와 함께 반짝이는 효과를 줌 • 화면 클릭 시 화면이 전환된다는 메시지를 준

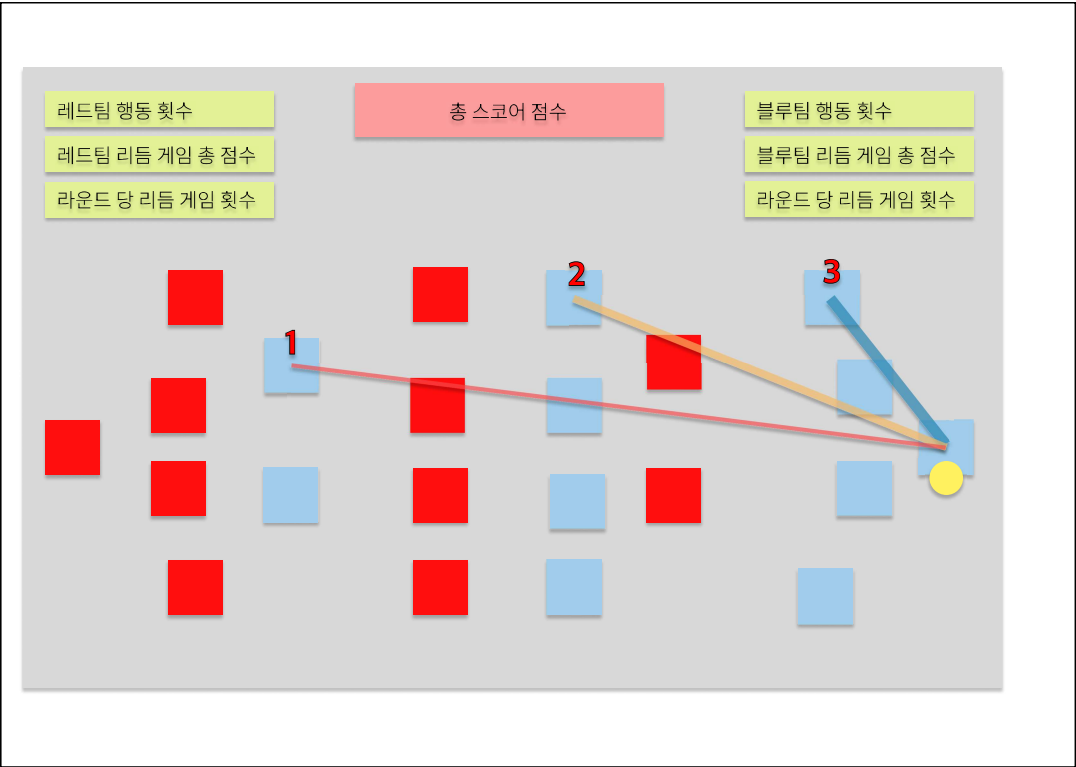


Description	
1	<p>■ 총 스코어 점수</p> <p>□ 속 리듬게임 성공 시 1점이 오름</p>
2	<p>■ 레드팀 관련 점수</p> <p>□ 2-1 패스 또는 슈팅을 한 총 횟수</p> <ul style="list-style-type: none"> 총 3라운드 동안의 리듬 게임을 한 횟수의 합계 <p>□ 2-2 리듬 게임 총 점수</p> <ul style="list-style-type: none"> 총 3라운드 동안의 모든 리듬 게임 점수의 합계 <p>□ 2-3 라운드 당 리듬 게임 횟수</p> <ul style="list-style-type: none"> 라운드 당 총 3번의 리듬 게임이 가능함 초과했을 경우 자동으로 상대방에서 소유권이 넘어감
3	<p>■ 블루팀 관련 점수</p> <p>□ 3-1 패스 또는 슈팅을 한 총 횟수</p> <ul style="list-style-type: none"> 총 3라운드 동안의 리듬 게임을 한 횟수의 합계 <p>□ 3-2 리듬 게임 총 점수</p> <ul style="list-style-type: none"> 총 3라운드 동안의 모든 리듬 게임 점수의 합계 <p>□ 3-3 라운드 당 리듬 게임 횟수</p> <ul style="list-style-type: none"> 라운드 당 총 3번의 리듬 게임이 가능함 초과했을 경우 자동으로 상대방에서 소유권이 넘어감

레드 팀 선수 표시

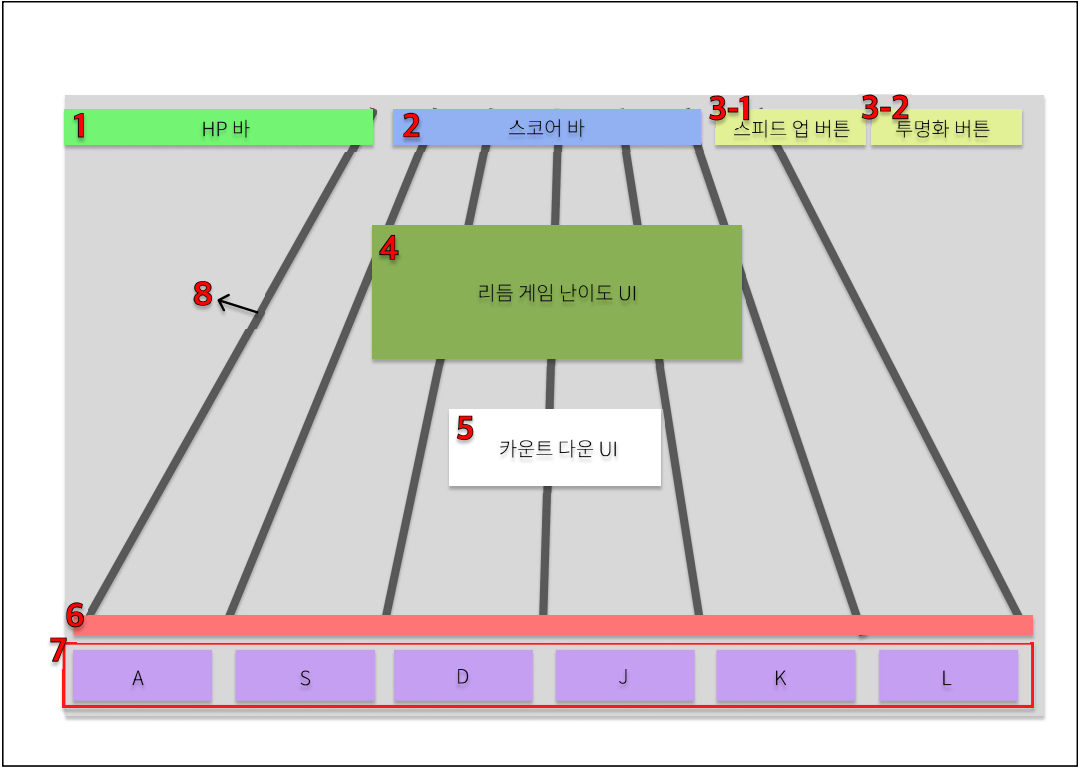
블루 팀 선수 표시

소유권 표시(축구공)

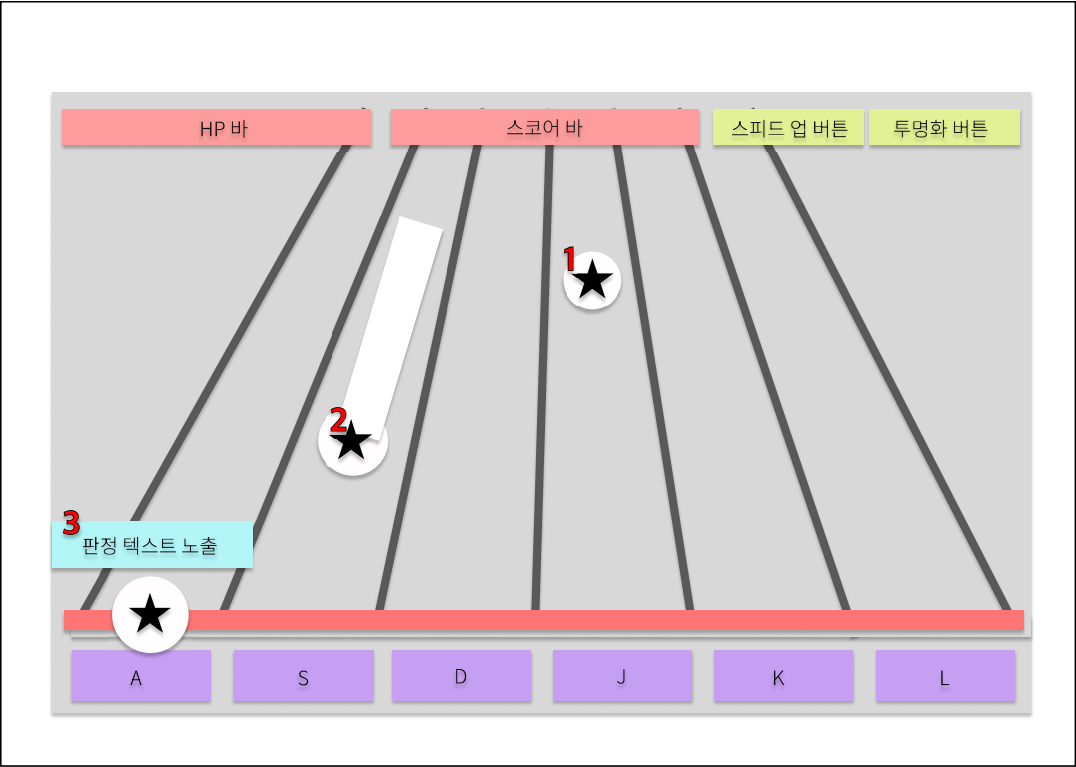


Description	
1	<div>■ Normal Pass</div> <div>▣ 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 상)</div> <ul style="list-style-type: none">• 빨간색 선• 선 굵기 (얇은 선)
2	<div>■ Normal Pass</div> <div>▣ 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 중)</div> <ul style="list-style-type: none">• 주황색 선• 선 굵기 (중간 선)
3	<div>■ Easy Pass</div> <div>▣ 패스 거리의 따른 난이도 선택 (난이도 중)</div> <ul style="list-style-type: none">• 파란색 선• 선 굵기 (얇은 선)

작성자	이재영	작성일	2025.07.01	페이지명	리듬 게임 준비 화면	페이지	5
-----	-----	-----	------------	------	-------------	-----	---



Description	
1	<p>■ HP 바</p> <p>□ 리듬 게임 HP 바</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제력 100으로 시작 (별간색으로 채워짐) • 제력이 30 이하로 떨어질 시 노랑색으로 바 색이 변함
2	<p>■ 스코어 바</p> <p>□ 리듬 게임 스코어바</p> <ul style="list-style-type: none"> • 리듬 게임 난이도의 따라 스코어바의 최대 점수가 상이함 • 투명한 바로 시작되고 노트를 맞출 수록 노랑색 게이지가 오르며 70% 이상 성공 시 파랑색으로 변함
3-1	<p>■ 방해 버튼 1</p> <p>□ 스피드 업 버튼</p> <ul style="list-style-type: none"> • 떨어지고 있는 노트의 속도가 1.5배 증가함 • 5초동안 유지 • 라운드 당 1번 사용 가능
3-2	<p>■ 방해 버튼 2</p> <p>□ 투명화 버튼</p> <ul style="list-style-type: none"> • 떨어지고 있는 노트의 투명도가 0~1로 왔다 갔다함 • 5초동안 유지 • 라운드 당 1번 사용 가능
4	<p>■ 해당 리듬 게임 난이도 UI</p> <p>□ 리듬 게임 난이도 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이전 화면에서 선택한 난이도인 Easy, Normal, Hard 등 텍스트 노출 • 3초 이후 자동으로 사라짐
5	<p>■ 카운트 다운 UI</p> <p>□ 리듬 게임 전 준비 시간</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3, 2, 1, START 텍스트 노출
6	<p>■ 리듬 히트 라인</p> <p>□ 노트가 인젝되는 곳</p> <ul style="list-style-type: none"> • 라인 범위의 따라 점수가 결정됨 (Perfect, Good, Miss)
7	<p>■ 리듬 키패드</p> <p>□ A,S,D,J,K,L 리듬 키패드</p> <ul style="list-style-type: none"> • 각기 다른 색의 키패드
8	<p>■ 리듬 레인</p> <p>□ 리듬 레인 표시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 키패드를 누을 시 레인 색이 키패드 색과 동일하게 바뀜



Description	
1	<div> <div>■ 노트</div> <div>□ 일반 노트</div> <ul style="list-style-type: none"> • 축구공 모양 노트 • 리듬 게임 난이도 별로 노트 속도, 생성 되는 노트 수가 상이함 • Perfect : 300점, Good : 100점 </div>
2	<div> <div>■ 노트</div> <div>□ 긴 노트</div> <ul style="list-style-type: none"> • 축구공 모양 노트 • 리듬 게임 난이도 별로 노트 속도, 생성 되는 노트 수가 상이함 • Perfect : 300점, Good : 100점 • 키퍼드를 유지하고 있어야 점수로 인식됨 </div>
3	<div> <div>■ 노트 판정 텍스트</div> <div>□ 히트 라인에 노트가 인식될 때 노출되는 텍스트</div> <ul style="list-style-type: none"> • 멀어지고 있는 노트의 속도가 1.5배 증가함 </div>

작성자	이재영	작성일	2025.07.01	페이지명	리듬 일레븐 최종 결과 화면	페이지	7
-----	-----	-----	------------	------	-----------------	-----	---



Description	
1	<div>■ 애니메이션</div> <div>□ 리듬 게임 결과에 맞는 애니메이션 노출</div> <ul style="list-style-type: none">• 패스 성공, 패스 실패, 숏 성공, 숏 실패 각각 상황에 맞는 애니메이션이 랜덤으로 노출됨• 역동적으로 보일 수 있게 흔들리는 효과를 줌
2	<div>■ 리듬 게임 결과</div> <div>□ 리듬 게임 결과 텍스트가 노출</div> <ul style="list-style-type: none">• 패스 성공, 패스 실패, 숏 성공, 숏 실패 메시지가 리듬 게임 결과에 맞게 노출됨• 텍스트에 효과를 주어 강조

작성자	이재영	작성일	2025.07.01	페이지명	게임 스코어 합산 결과 화면	페이지	8
-----	-----	-----	------------	------	-----------------	-----	---

Description	
■ 결과 화면	
□ 전체 게임 결과 화면	
8	<ul style="list-style-type: none">• 총 스코어, 팀별 총 액션 수, 팀별 리듬 게임 총 점수 노출• 어떤 점수를 통해 승패가 결정되었는지 메시지 노출• 승패에 영향을 준 점수는 볼드 처리

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

