

두두둥 솔저스

UI 디자인 기획서 초안



목차

개요

1-1 기획 의도

1-2 UI 컨셉

레이아웃

2-1 레이아웃

UI 디자인

3-1 공통UI

3-2 텍스트UI

3-3 아이콘UI

개요

1-1 기획의도

“두두둥 솔저스”는 모바일 세로 형식의 디펜스 게임으로, 기본적인 디펜스 장르에 타워를 설치 가능한 믹스 디펜스 게임이다.

또한 바이러스에 잠식된 새들과 인간들이 적으로 등장하게끔 설정될 예정이다.

이를 수채화를 메인으로 캐주얼한 이미지로 만듦으로써 괴리감과 잔혹함 등을 없애 가볍고 재미있게 즐길 수 있는 모바일 게임이 될 것이 목적이다.

1-2 UI 컨셉

해상도

비율은 9:16이며 해상도는 FHD(1080*1902), HD(720*1280), QHD(1440*2560)으로 세로 모바일 게임으로 진행 될 예정이다.

색상

전체적으로 파스텔 톤의 색상을 사용함으로써 유저들에게 차분함과 안정감을 느낄 수 있게 하여 게임에 집중을 도와줄 것이다.

또한 차가운 색의 파스텔 컬러들을 메인 색상으로 설정하여 컬러 특유의 진정시키는 느낌을 증가 및 차가운 색상이지만 밝고 따뜻한 느낌을 줄 수 있다.



파스텔 톤의 색상이 주는 효과

1. 시각적 편안함 - 강렬한 색상은 오랜 시간 동안 사용되면 시각적으로 지루해질 수 있지만 파스텔 톤은 장시간 플레이에도 사용자의 눈을 편안하게 유지하고 시각적으로 지루함을 줄여줄 수 있다.
2. 유니크한 분위기 - 파스텔 톤은 종종 독특하고 아름다운 분위기를 전달한다. 따라서 게임의 UI에 이러한 톤을 사용하면 게임이 더욱 기억에 남을 수 있다.
3. 부드러움과 친근함 - 파스텔 톤은 강렬한 색상보다 부드럽고 쾌적한 느낌을 준다. 이는 사용자가 게임 환경에서 더 편안하게 느끼도록 돕는다.
4. 친화력 강화 - 파스텔 톤은 보다 친근하고 친화력 있는 이미지를 전달할 수 있다. 이는 사용자가 게임에 대해 긍정적인 인상을 받게 하고, 사용자들 간의 소통과 상호작용을 촉진할 수 있다.
5. 연상되는 감정과 분위기 전달 - 파스텔 톤은 종종 평화로움, 낭만적인 감정, 그리고 꿈결 같은 분위기를 연상시킨다. 따라서 게임의 UI에 적절히 사용하여 사용자에게 이러한 감정과 분위기를 전달할 수 있다.

등의 효과를 통해 파스텔 톤의 색상 컬러는 게임 UI에 사용 될 때 사용자 경험을 향상시키고 게임의 분위기를 강화하는데 도움이 될 수 있기 때문에 파스텔 톤의 색상 컬러를 사용 할 예정이다.

파스텔 색상 코드

d4ddb3	e5eccc	f6fdd
cdddbb	ddeecc	eeffdd
c3ddb3	d4eccc	e5ffdd
bbddb3	cceccc	ddffdd
bbddc3	cceed4	ddffe5
bbddcc	cceedd	ddfee
bbddd4	cceee5	ddfff6
bbddddd	cceeee	ddffff
bbdd4dd	cce5ee	ddfeff
bbccdd	ccddee	ddeeff
bbcc3dd	ccd4ee	dde5ff
bbbbbdd	ccccce	dddfff
c3bbbdd	d4ccce	e5dfff
ccbbbdd	ddccce	eedfff
d4bbbdd	e5ccce	f6dfff
ddbddd	eeccce	ffdfff

폰트

두두둥 솔저스

두두둥 솔저스의 폰트는 이렇게 사용한다.

1. 메인으로는 'THE마리오miri'를 사용한다.
2. 제목 및 타이틀은 'Rix이누아리두리체'를 사용한다.
3. 다른 콘텐츠 항목은 메인 폰트를 제외하고 '어비
4. 슬기로운생활체'를 사용한다.

어비 슬기로운생활체

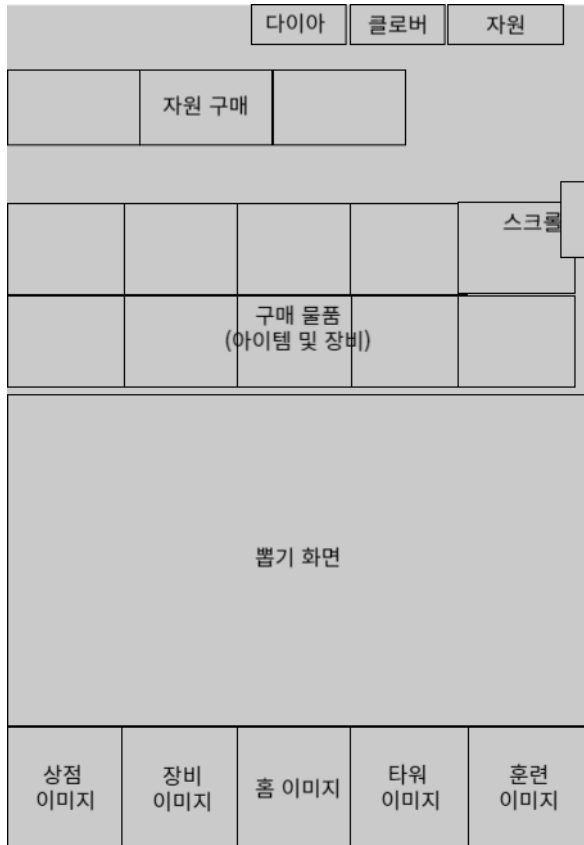
Rix이누아리두리체

THE마리오miri

이렇게 설정을 한 이유는 색상 테마에 맞는 폰트를 3가지 종류를 사용함으로써 게임 자체를 더 아기자기하게 하고, 수채화 물감을 쓴 느낌의 캐주얼한 분위기를 더욱 더 증감할 수 있게 하기 위함이다.

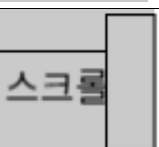
레이아웃

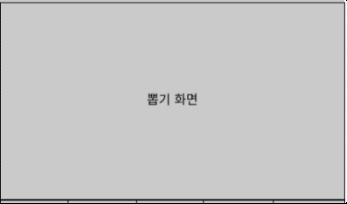
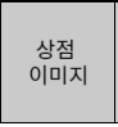
2-1 레이아웃



파일 네임 : Scr_Pb_Sc_Marketscreen_001

IDX 7000001 참조.

넘버	이미지	사이즈	설명
1		200x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 자원을 나타내는 텍스트
2		270x164	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 자원을 구매할 수 있는 버튼
3		72x194	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 드래그하여 화면을 이동할 수 있는 버튼
4		216x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 클릭 시 구매 가능한 버튼

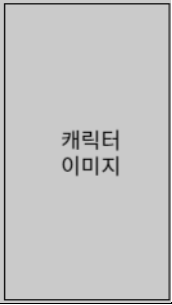
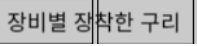
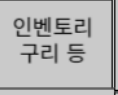

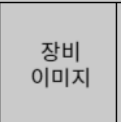
5		1080x640	<ul style="list-style-type: none"> 아이콘 UI 클릭 시 뽑기의 모달 화면이 열리는 버튼
6		216x216	<ul style="list-style-type: none"> 아이콘 UI 클릭 시 해당 카테고리로 이동 가능한 버튼

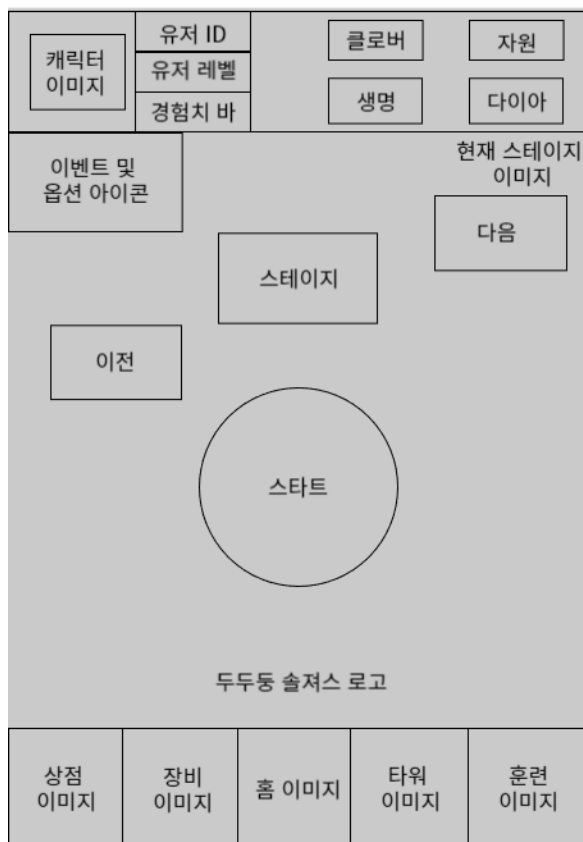


파일 네임 : Scr_Pb_Sc_Inventoryscreen_001

IDX 7000002 참조.

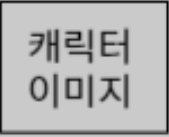
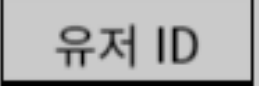

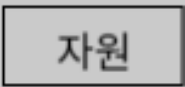
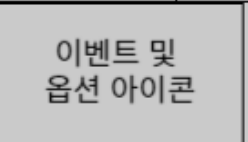
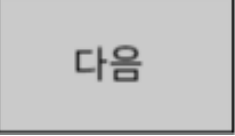

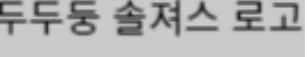
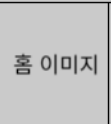
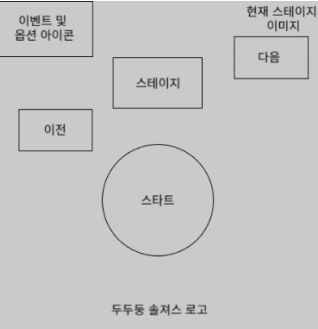
넘버	이미지	사이즈	설명
1		200x108	<ul style="list-style-type: none"> 텍스트 UI 자원을 나타내는 텍스트
2		254x188	<ul style="list-style-type: none"> 아이콘 UI 장착되어 있는 장비를 볼 수 있는 이미지

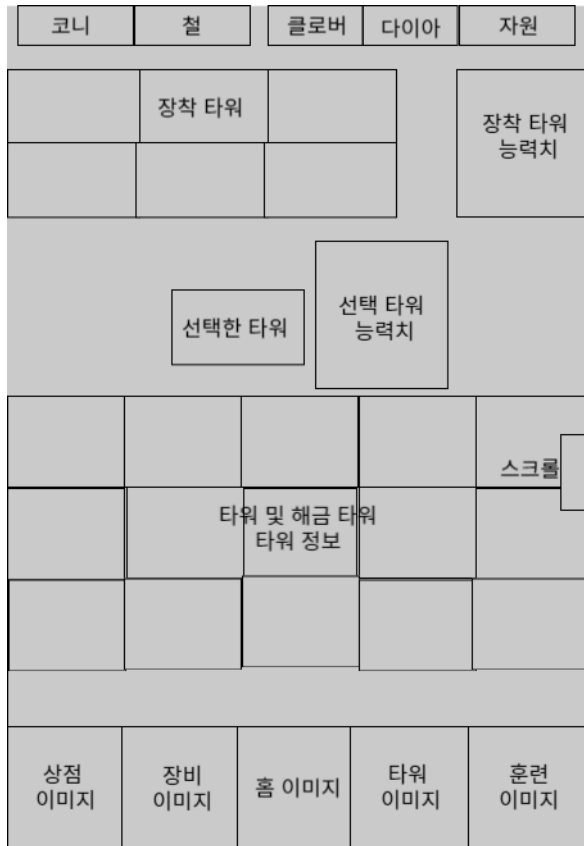
3		302x636	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 장비를 탈/착용한 캐릭터를 볼 수 있는 이미지
4		188x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 장착한 구리를 볼 수 있는 이미지
5		216x200	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 구리 장착 및 효과를 볼 수 있는 버튼
6		72x194	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 드래그하여 화면을 이동할 수 있는 버튼
7		216x216	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 클릭 시 해당 카테고리로 이동 가능한 버튼



Scr_Pb_Sc_Mainscreen_001


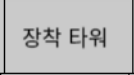
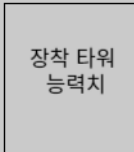
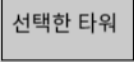

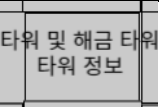
IDX 7000003 참조.

넘버	이미지	사이즈	설명
1		216x216	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 간소화된 캐릭터를 볼 수 있는 이미지
2		324x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 유저의 아이디를 볼 수 있는 텍스트
3		324x72	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 유저의 경험치를 볼 수 있는 이미지
4		190x96	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 유저의 자원량을 볼 수 있는 텍스트
5		108x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 옵션 및 이벤트 등을 확인 할 수 있는 이미지
6		284x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 현재 스테이지를 확인 할 수 있는 텍스트
7		238x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 클릭 시 이전/다음 스테이지를 확인 할 수 있는 텍스트
8		302x302	<ul style="list-style-type: none"> ● 버튼 UI ● 클릭 시 스테이지를 들어갈 수 있는 버튼
9		324x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 게임 로고를 보여주는 텍스트
10		216x216	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 클릭 시 해당 카테고리로 이동 가능한 버튼
11		1080x1488	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 해당 스테이지의 배경을 보여주는 화면 이미지



Scr_Pb_Sc_Towerscreen_001

IDX 7000004 참조.

넘버	이미지	사이즈	설명
1		200x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 자원을 나타내는 텍스트
2		250x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 장착중인 타워를 볼 수 있는 이미지
3		238x376	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 장착중인 타워를 선택했을 때 능력치를 볼 수 있는 텍스트
4		254x188	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 장착하지 않은 타워를 선택했을 때 볼 수 있는 이미지
5		72x194	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 드래그하여 화면을 이동할 수 있는 버튼
6		360x213	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 장착중이지 않은 타워를 볼 수 있는 이미지

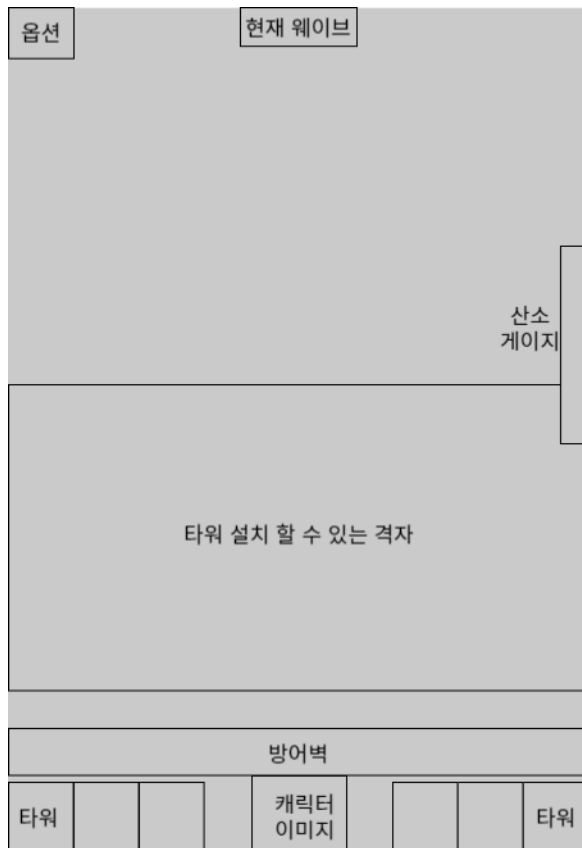
7	타워 이미지	216x216	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 클릭 시 해당 카테고리로 이동 가능한 버튼
---	-----------	---------	---

코니	철	클로버	다이아	자원
훈련				
스킬				
광산				
방어벽				
사격장				
상점 이미지	장비 이미지	홈 이미지	타워 이미지	훈련 이미지

Scr_Pb_Sc_Trainingscreen_001

IDX 7000005 참조.


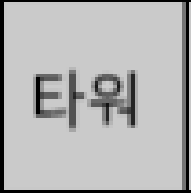
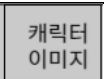
넘버	이미지	사이즈	설명
1	코니	200x108	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 자원을 나타내는 텍스트
2	훈련	1080x310	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 훈련 탭에 있다는 것을 알려주는 텍스트
3	훈련 이미지	216x216	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 클릭 시 해당 카테고리로 이동 가능한 버튼



Scr_Pb_Sc_Stagescreen_001

IDX 7000020 참조.

넘버	이미지	사이즈	설명
1		236x118	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 UI ● 현재 웨이브를 알려주는 텍스트
2		118x118	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 게임 설정 및 종료를 할 수 있는 옵션을 열 수 있는 아이콘
3		118x334	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 현재 산소 게이지를 볼 수 있는 이미지
4		708x384	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 타워를 설치 및 설치된 타워를 볼 수 있는 이미지

5		720x118	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 방어벽 및 체력을 볼 수 있는 이미지
6		76.8x76.8	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 터치 후 격자에 드래그하여 타워를 설치 할 수 있는 이미지
7		130x130	<ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 UI ● 캐릭터를 볼 수 있는 이미지

UI 디자인

3-1 공통 UI / 3-2 텍스트 UI

규격=pixel 단위

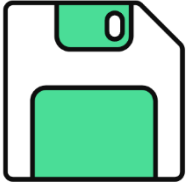



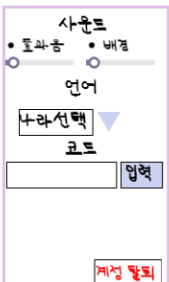
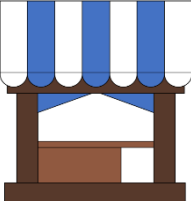
넘버	이미지	규격 (가로x세로)	의도 및 설명
1		432x864	<p>T_Pb_M_lvup_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 모달 ● 클릭 시 레벨 업 시도
2		432x864	<p>T_Pb_M_buy_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 모달 ● 클릭 시 구매 시도
3		432x864	<p>T_Pb_M_upgrade_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 모달 ● 클릭 시 강화 시도
4		188x80	<p>T_Pb_Tr_Ef_resource_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 소유 자원 변동 시 텍스트 변경
5		720x360	<p>T_Pb_B_getresource_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 자원 획득
6		270x270	<p>IC_Pb_Tr_reset_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 쿨 타임 초기화
7		720x360	<p>T_Pb_Tr_success_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 트리거 이미지

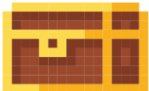





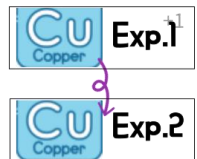

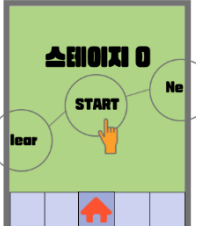
			<ul style="list-style-type: none"> ● 트리거 UI ● 강화 및 쿨 타임 초기화 했을 시 나오는 텍스트
8	아직 받을 수 없습니다.	188x488	<p>T_Pb_Ef_dontget_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 이펙트 ● 쿨 타임이 아직 안됐을 경우 나오는 이펙트
9	자원이 부족하여 시도 할 수 없습니다.	188x488	<p>T_Pb_Ef_dontresource_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 이펙트 ● 쿨 타임이 아직 안됐을 경우 나오는 이펙트

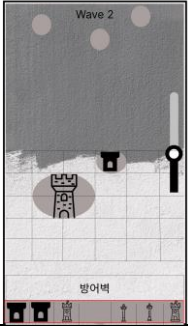

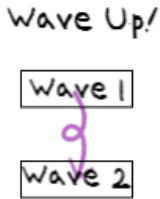

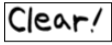
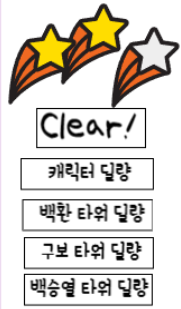
UI 디자인

3-3 아이콘 UI








규격=pixel 단위

넘버	이미지	규격 (가로x세로)	의도 및 설명
1		256x256 핸드폰 사이즈 에 맞춤	<p>IC_Pr_gamestart_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 런처 실행 후 로딩화면으로 이동
2		1080x1920	<p>Scr_Pr_CC_loading_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 변환 이미지 런처 로딩 후 메인화면으로 이동
3		1080x1920	<p>Scr_Pr_Sc_main_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 이미지 이미지 메인 화면 하단의 탭을 통하여 페이지 이동 가능
4		188x188	<p>IC_Pr_B_option_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 옵션 항목이 열림
5		800x1800	<p>Im_Pr_M_option_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 이미지 모달 옵션 항목에서 설정 가능
6		216x216	<p>IC_Pr_B_market_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 상점 항목으로 이동

7		188x216	<p>IC_Pr_Tr_buy_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 아이템 구매
8		900x800	<p>Im_Pr_Tr_gacha_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 이미지 버튼 클릭 시 아이템 뽑기
9		1000x1900	<p>Scr_Pr_M_gacha_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 이미지 모달 아이템 개별 확인 후 상점으로 되돌아감
10		500x500	<p>IC_Pr_Ef_getitem_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 이펙트 아이템 획득 효과 연출
11		216x216	<p>IC_Pr_B_inventory_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 인벤토리 항목으로 이동
12		314x162	<p>IC_Pr_B_equip_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 장비 장착
13		314x216	<p>IC_Pr_Tr_upgrade_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 텍스트 이미지 트리거 UI 장비 업그레이드 시 텍스트 변경
14		216x162	<p>IC_Pr_B_guri_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 장비 효과 및 장착 등을 볼 수 있음
15		직경 302	<p>IC_Pr_B_start_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이콘 이미지 버튼 클릭 시 전투 화면으로 씬 변경

16		1080x1920	<p>Scr_Pr_CC_stage_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 화면 이미지 ● 화면 UI ● 전투 HUD에 들어온 이후에 스테이지가 끝난 후 또는 유저의 선택으로 전투 종료 가능
17		타워마다 칸 수가 정해져 있음	<p>IC_Pr_Tr_tower_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 트리거 UI ● 전투 화면 하단에 있는 타워를 드래그하여 격자에 가져다 놓음으로써 타워 설치 가능
18		118x244	<p>T_Pr_Tr_waveup_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 해당 웨이브를 다 막았을 경우 다음 웨이브로 이동
19		1080x1920	<p>Im_Pr_Ef_boss_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 화면 이미지 ● 모달 ● 보스 웨이브에 들어갔을 시 화면에 잠깐 뜸 현상
20		1080x1920	<p>Im_Pr_M_clear_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 스테이지를 정상적으로 클리어 했을 시 생성
21		1080x1920	<p>Scr_Pr_Sc_clear_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 화면 이미지 ● 씬 변경 ● 스테이지 클리어 화면 넘어가며 Result 화면 생성

22		1080x1920	<p>Im_Pr_M_fail_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 스테이지를 클리어하지 못하였을 경우 생성
23		216x216	<p>IC_Pr_B_tower_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 타워 항목으로 이동
24		1080x480	<p>Scr_Pr_Tr_towerunlock_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 화면 이미지 ● 트리거 UI ● 타워 해금 및 정보 열람 가능
25		240x240	<p>IC_Pr_Tr_upgrade_002.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 트리거 UI ● 타워 업그레이드 시 텍스트 변경
26		360x240	<p>Im_Pr_Tr_unlock_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 트리거 UI ● 타워 해금 시 잠금 해제
27		1080x480	<p>IC_Pr_Tr_tower_002.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 화면 이미지 ● 트리거 UI ● 사용 가능한 타워를 장착 및 해제, 변경 가능
28		216x216	<p>IC_Pr_B_training_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 훈련 항목으로 이동
29		1080x372	<p>IC_Pr_B_skill_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 스킬 항목으로 이동

30		720x360	<p>IC_Pr_Tr_skill_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 스킬 업그레이드 시 텍스트 변경
31		1080x370	<p>IC_Pr_B_mine_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 광산 항목으로 이동
32		720x360	<p>IC_Pr_Tr_mine_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 광산 업그레이드 시 텍스트 변경
33		1080x370	<p>IC_Pr_B_wall_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 방어벽 항목으로 이동
34		720x360	<p>IC_Pr_Tr_wall_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 방어벽 업그레이드 시 텍스트 변경
35		1080x370	<p>IC_Pr_B_shooting_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 아이콘 이미지 ● 버튼 ● 클릭 시 사격장 항목으로 이동
36		720x360	<p>IC_Pr_Tr_shooting_001.png</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 이미지 ● 트리거 UI ● 사격장 업그레이드 시 텍스트 변경

