

A detailed fantasy illustration serves as the background for the top half of the page. It depicts a character with long, flowing white hair and large, dark, feathered wings. The character is positioned centrally, looking directly at the viewer with a determined expression. From their chest, a brilliant, golden-yellow light erupts, radiating outwards in multiple sharp beams. The surrounding environment is dark and atmospheric, with soft, glowing particles and light rays filtering through, creating a magical and ethereal feel. The overall color palette is dominated by greys, blues, and the warm, intense yellows of the light.

Esteria

UI & UX 기획서

Team 더블 나인 식스(996)

작성자 : 김 명 섭

1. 예상 UI



〈이미지 : 비전투시 예상 UI〉



〈이미지 : 전투시 예상 UI〉

2. UI 세부 설명

2.1. 상단 UI



〈이미지 : 전투시 적의 정보와 스테미너를 표시해주는 UI〉

비전투시에는 보이지 않지만 전투시 플레이어의 조준점이 적을 향하게 되면 적의 속성, 레벨, 이름, 스테미너 게이지를 보여주는 UI를 가지고 있다. 전투시 조준하였던 적과 일정 거리 멀어지게 되면 해당 UI는 사라지게 된다.

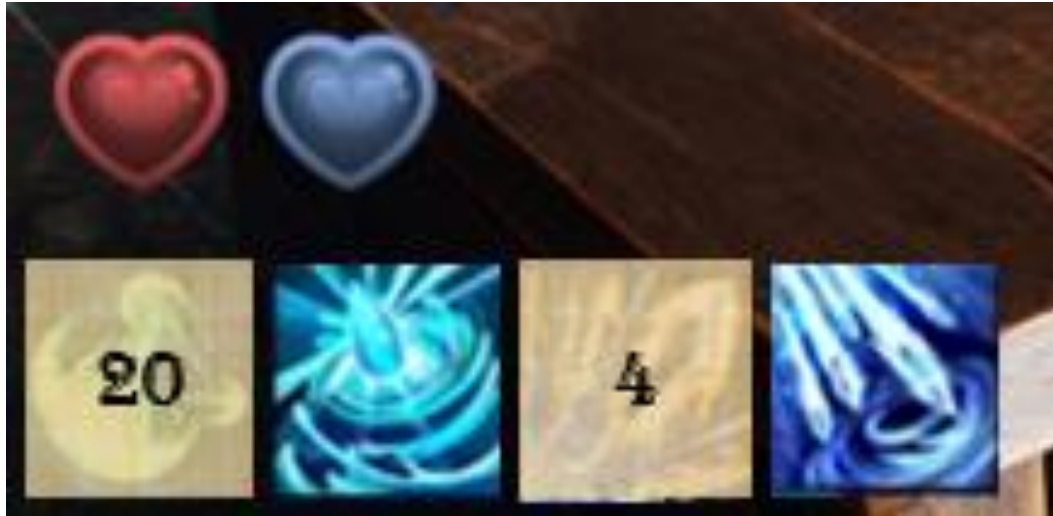
2.2. 중앙 UI



〈이미지 : 전투시 기본공격이나 스킬을 사용하는 곳을 알려주는 UI〉

기본공격을 하게 될 때 도움을 주기위한 조준선과, 범위형 스킬, 투척형 스킬 등의 예상 공격 범위를 유저에게 제공한다. 해당 스킬 버튼을 누르고 있는 동안에는 지속적으로 범위가 표시되며, 스킬 버튼을 놓으면 스킬이 발동되게 된다.

2.3. 좌측하단 UI



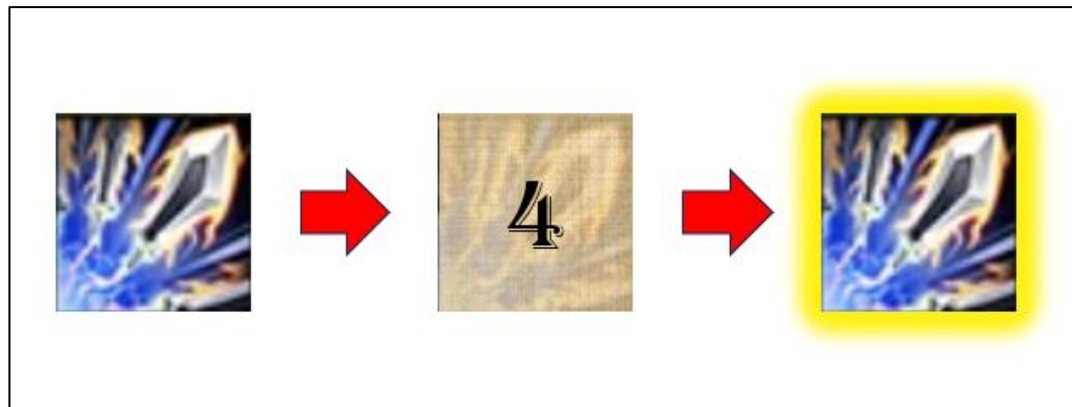
〈이미지 : 플레이어의 생명력과 마법력, 스킬 UI〉

빨간색 하트와 파란색 하트는 플레이어의 생명력과 마법력의 잔량을 확인할 수 있는 UI로, 온전한 하트 모양일때 100%이다. 생명력과 마법력이 일부 소진되게 되면 하트의 틀은 유지하지만 하트 안의 색상은 남은 생명력과 마법력의 퍼센트(Percentage)만큼 꽉인 상태의 UI를 표시하게 된다.



〈이미지 : 생명력과 마법력이 소진될 경우 UI〉

스킬을 사용할 수 있는 상태에서는 온전한 스킬 이미지를 표시하지만, 스킬을 사용한 후부터 다시 스킬을 사용할 수 있을 때까지 스킬을 사용할 수 있을 때까지 어두운 배경이 스킬 아이콘을 덮고 다시 사용할 수 있는 남은 시간을 알려주게 된다. 또한 스킬을 다시 사용할 수 있는 시간이 되면 온전한 스킬 이미지로 돌아오게 되고, 아이콘 주변에 작은 섬광을 주어 스킬 사용이 가능하다는 것을 유저에게 인식시킨다.



〈이미지 : 스킬 사용시 쿨타임 정보 UI〉

2.4. 우측하단 UI



〈이미지 : 미니맵, 착용중인 속성반지, 회피 동작 UI〉

미니맵은 캐릭터 중심으로 맵이 지속적으로 변경되게 된다. 또한 맵에는 NPC, 보스급 몬스터, 웨이포인트, 상점등의 필수적인 정보가 포함되어 있다. 미니맵 오른쪽 위에는 작은 원안에 시간에 대한 정보를 나타낼 UI가 있다.

반지모양 원은 현재 자신이 착용하고 있는 속성 반지에 대한 정보를 나타내고 있으며, 속성장비에 교체시 5초동안 다른 속성장비로 교체하지 못하는 특징이 있다.

바람모양 원 아이콘은 플레이어가 적의 공격을 회피하거나, 이동하기 위한 이동기 스킬에 대한 정보로, 사용시 7초의 쿨타임을 가지고 있는 특징이 있다.

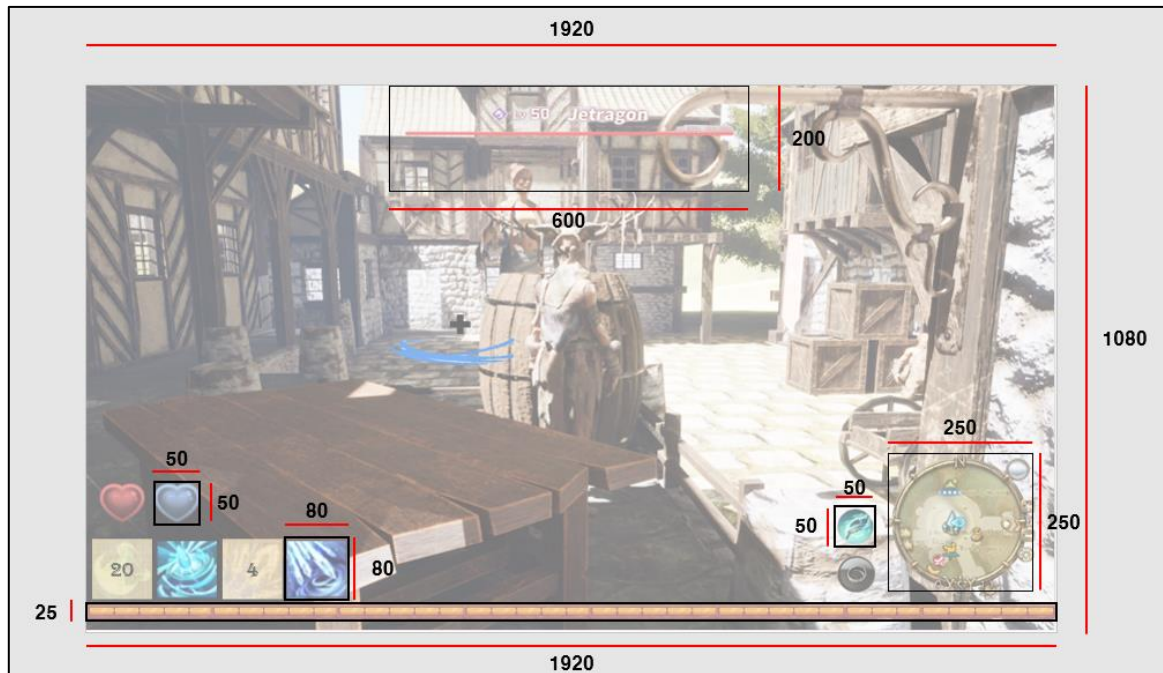
2.5. 하단 UI



〈이미지 : 어둠잠식 게이지〉

게임플레이를 하다 보면 어둠 속성을 습득하게 되는데, 이 어둠 속성은 게이지에 누적되게 되고 일정 수치만큼의 게이지를 채우게 되면, 플레이어 내면의 어둠에 잠식된 플레이어와 전투를 통하여 어둠 속성 숙련도를 추가로 더 쌓을 수 있다.

3. UI 크기 설정



〈이미지 : UI 예상 크기 설정〉

4. 조작법

