

2024.05.12

ASSEMBER

어셈버

UI DESIGN

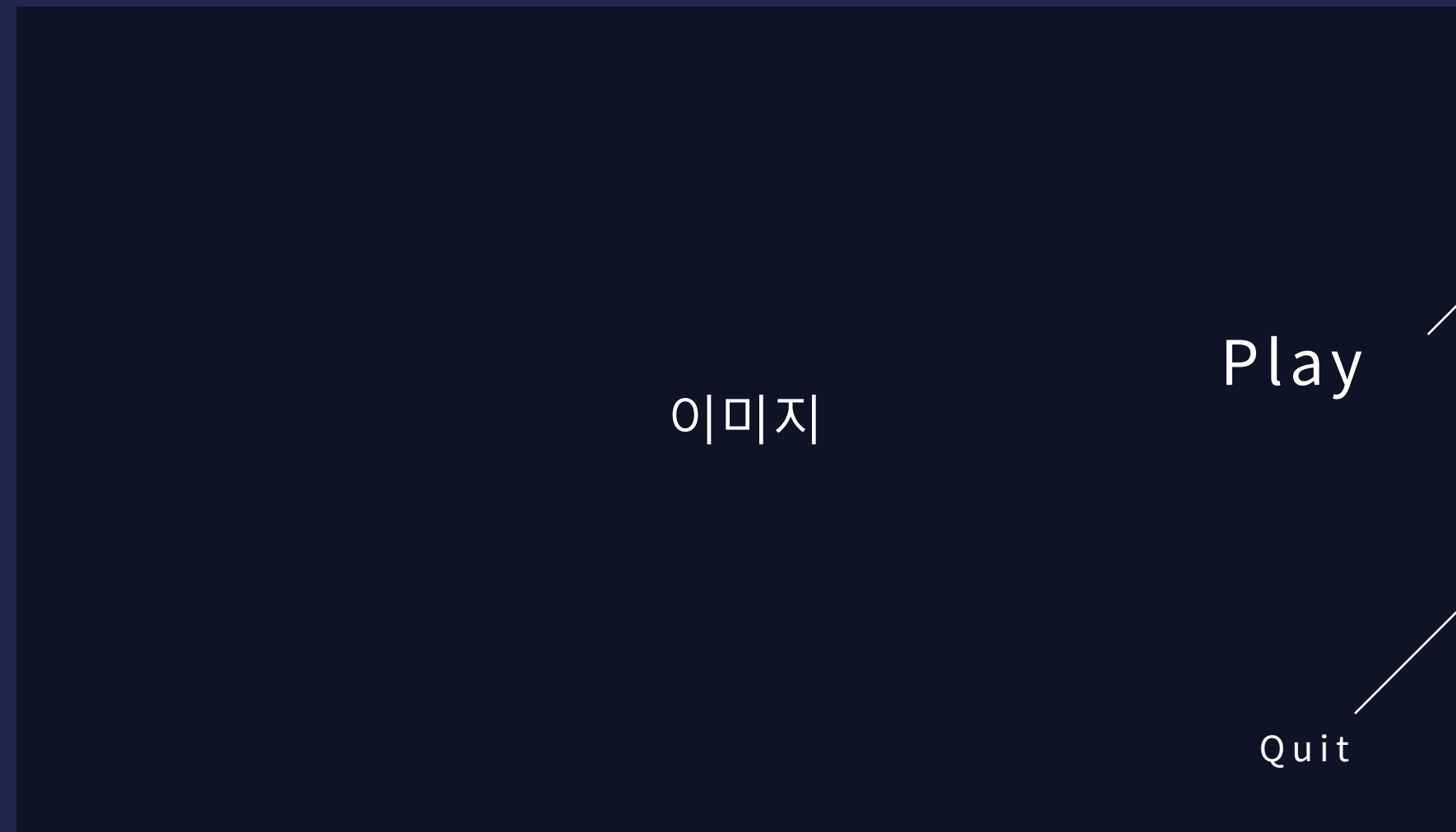
ASSEMBER: 국회 위원의 약자 ASSEMB를 변형하여 만든 어휘로,
게임 내에서 왕정과 결탁한 타락 종교를 부수는 '시민회'를 의미한다.



목차

1. 시작 (2p)
2. 캐릭터 선택 (5p)
3. 전투 (9p)

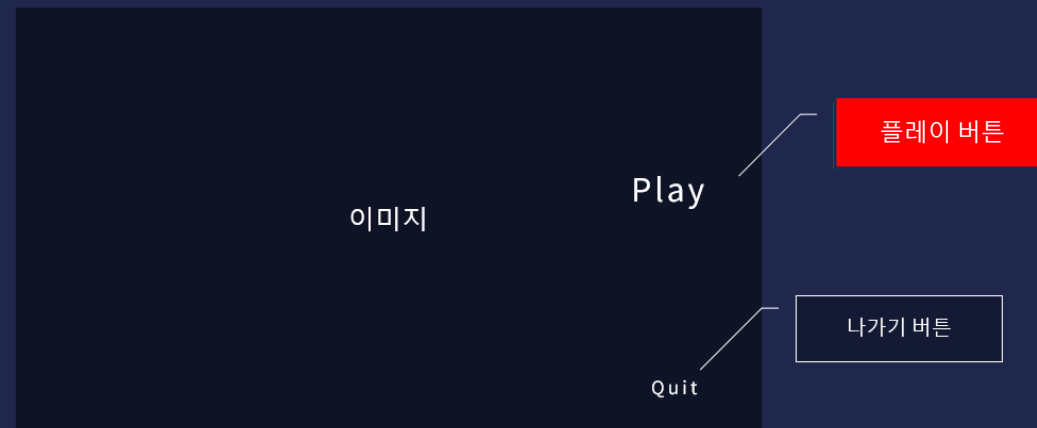
시작



플레이 버튼

나가기 버튼

플레이 버튼



(1) 정의:

A. 게임을 시작하기 위해 클릭하는 버튼.

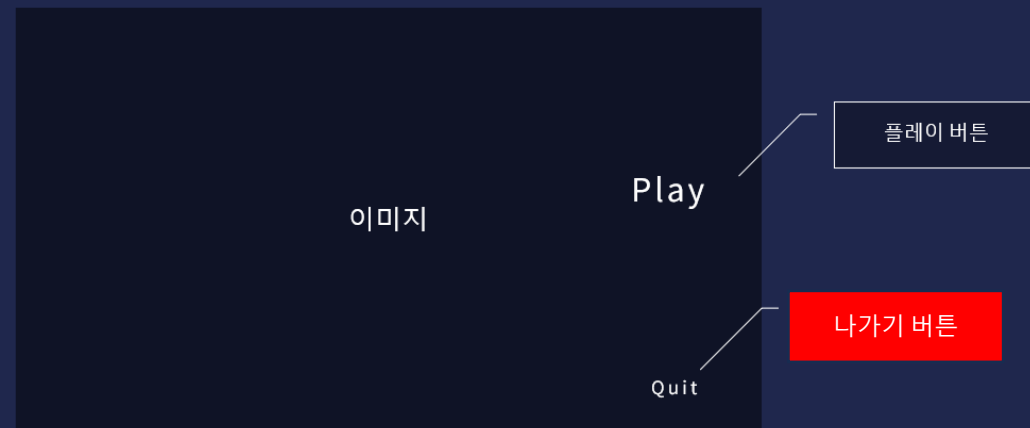
(2) 구성 요소:

A. 플레이 버튼

(3) 동작:

- A. 마우스를 올리면 흰색에서 노란색으로 바뀐다.
- B. 마우스를 떼면 다시 흰색으로 바뀐다.

나가기 버튼



(1) 정의:

A. 게임을 종료하기 위해 클릭하는 버튼.

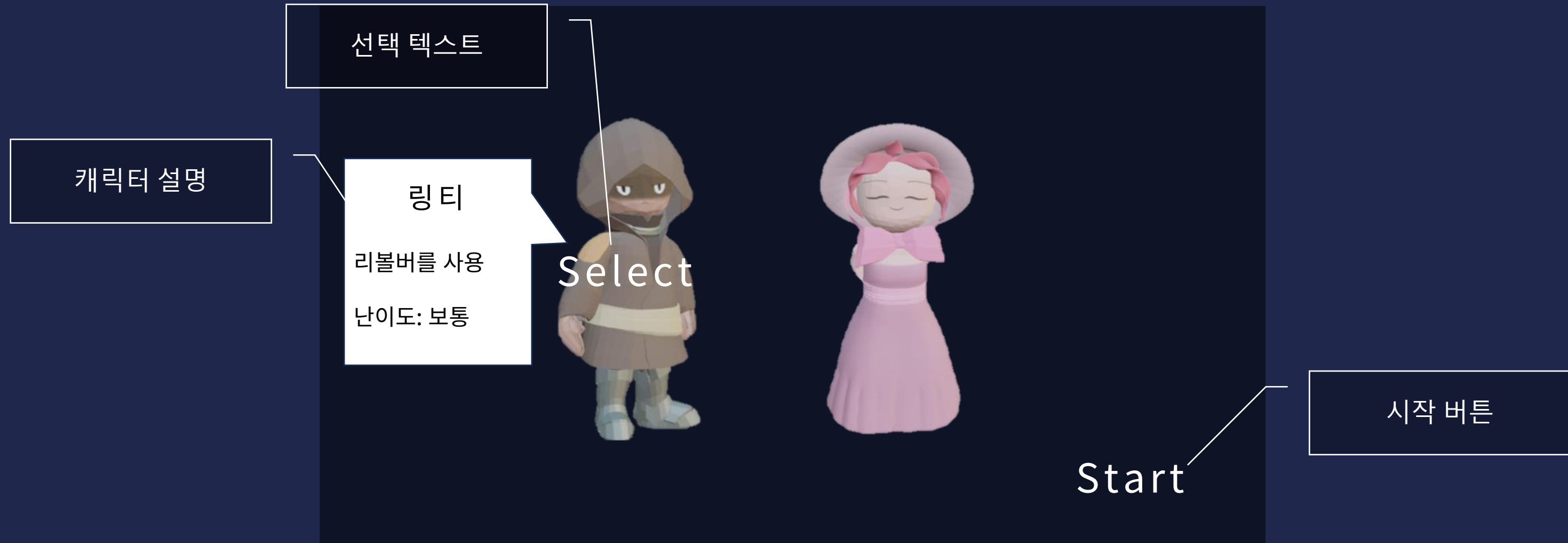
(2) 구성 요소:

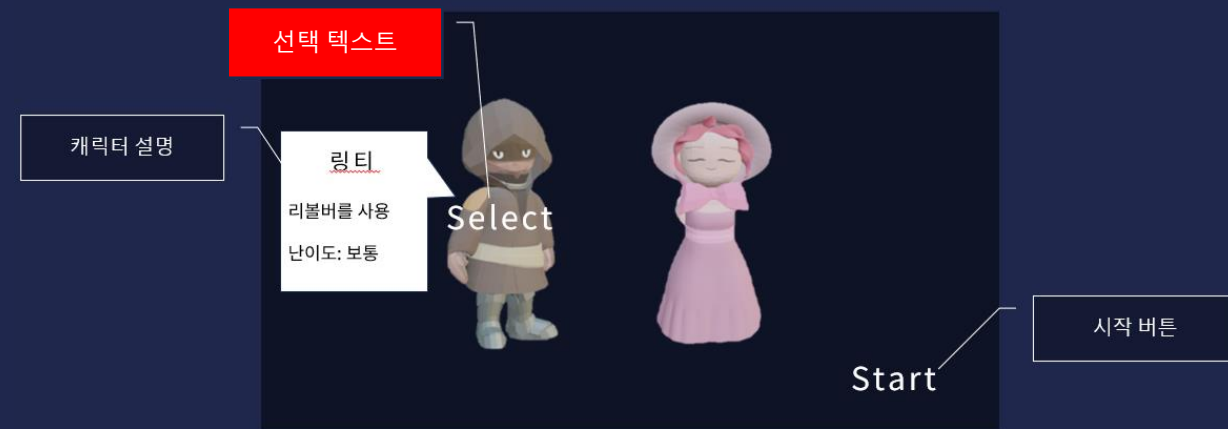
A. 나가기 버튼

(3) 동작:

- A. 마우스를 올리면 흰색에서 노란색으로 바뀐다.
- B. 마우스를 떼면 다시 흰색으로 바뀐다.

캐릭터 선택





선택 텍스트

(1) 정의:

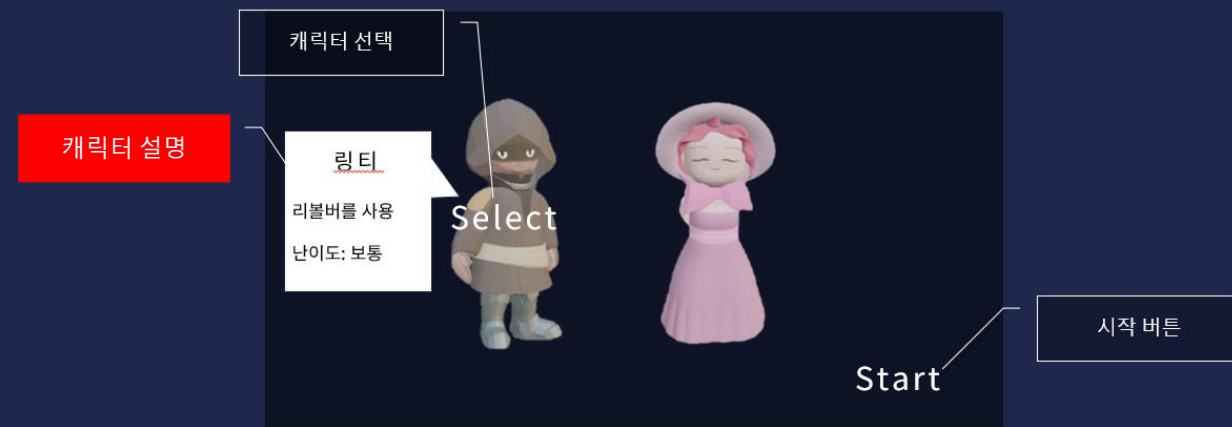
A. 선택한 캐릭터를 표시해주는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 선택 텍스트

(3) 동작:

A. 보스의 이름은 고정되어 표시된다.



캐릭터 설명

(1) 정의:

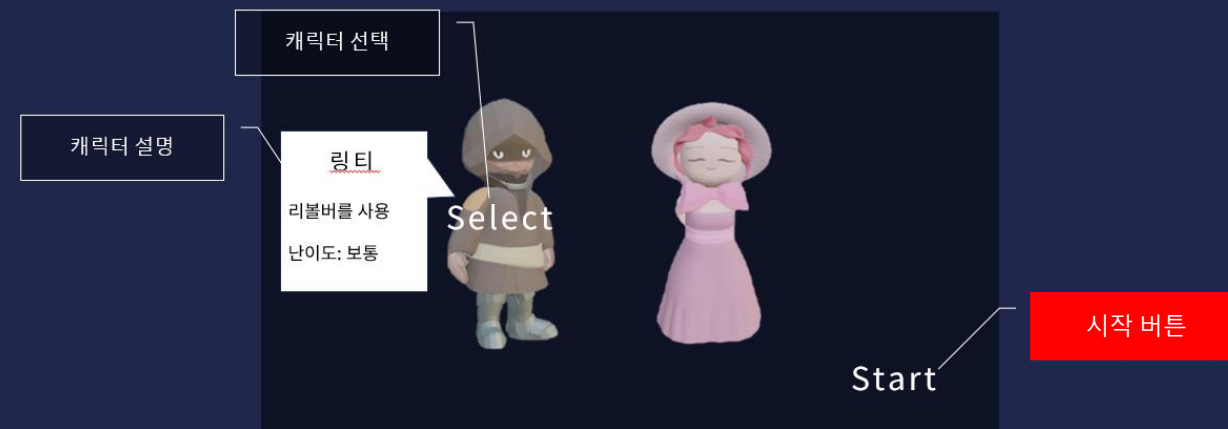
A. 선택한 캐릭터에 대한 설명을 나타내는 요소.

(2) 구성 요소:

- A. 캐릭터명
- B. 사용 무기
- C. 난이도

(3) 동작:

- A. 캐릭터를 선택하면 해당 캐릭터 옆에 생성된다.
- B. 다른 캐릭터를 선택하면 이전에 있던 캐릭터 설명은 삭제되고 새로운 캐릭터 설명이 생성된다.



시작 버튼

(1) 정의:

A. 클릭하면 게임을 시작할 수 있는 버튼.

(2) 구성 요소:

A. 시작버튼

(3) 동작:

- A. 마우스를 올리면 흰색에서 노란색으로 바뀐다.
- B. 마우스를 떼면 다시 흰색으로 바뀐다.

전투





보스명

(1) 정의:

A. 보스 캐릭터의 이름을 시각적으로 표시하는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 보스의 이름

(3) 동작:

A. 보스의 이름은 고정되어 표시된다.



보스 체력 바

(1) 정의:

A. 보스 캐릭터의 체력을 시각적으로 표시하는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 보스의 체력 게이지

(3) 동작:

A. 보스의 체력이 감소하면 체력 게이지가 줄어든다.



미니맵

(1) 정의:

- A. 게임 세계의 전체적인 모습을 작은 화면에 나타내 플레이어에게 방향 및 위치 정보를 제공하는 요소.

(2) 구성 요소:

- A. 지형
- B. 플레이어의 위치
- C. 아군의 위치
- D. 적의 위치

(3) 동작:

- A. 플레이어/아군/적의 이동에 따라 실시간으로 업데이트된다.



아군 상태창

(1) 정의:

A. 아군의 상태를 표시하는 요소.

(2) 구성 요소:

- A. 이름
- B. 체력 바

(3) 동작:

A. 아군의 체력이 감소/증가할 때 마다 실시간으로 업데이트된다.

조준점

(1) 정의:

A. 플레이어가 총기를 조준할 때 정확한 목표물을 표시하는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 조준점





탄환 보유량

(1) 정의:

A. 플레이어가 현재 보유하고 있는 탄환의 수와 최대 장전 수를 나타내는 요소.

(2) 구성 요소:

- A. 총알 아이콘
- B. 현재 보유한 탄환 수
- C. 최대 장전 수

(3) 동작:

A. 플레이어가 발사할 때마다 감소하며, R 키를 눌러 재장전하면 보유한 탄환 수가 최대로 증가한다.



플레이어 총기

(1) 정의:

A. 플레이어가 사용하는 무기를 나타내는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 플레이어 총기

(3) 동작:

A. 플레이어가 총을 발사하거나 장전할 때마다 동작한다.



플레이어 체력 바

(1) 정의:

A. 플레이어의 체력을 시각적으로 표시하는 요소.

(2) 구성 요소:

A. 체력 게이지

(3) 동작:

A. 플레이어가 피해를 입거나 회복할 때마다 업데이트된다.



스킬 아이콘

(1) 정의:

A. 스킬을 사용할 수 있는 상태인지 알려주는 아이콘.

(2) 구성 요소:

A. 스킬 아이콘

(3) 동작:

- A. 스킬 사용 후 쿨타임이 돌지 않았다면 회색으로 나타난다.
- B. 쿨타임이 돌아 사용 가능한 상태라면 흰색으로 변한다.



구르기 아이콘

(1) 정의:

A. 구르기를 할 수 있는 상태인지 알려주는 아이콘.

(2) 구성 요소:

A. 구르기 아이콘

(3) 동작:

- A. 구르기 후 쿨타임이 돌지 않았다면 회색으로 나타난다.
- B. 쿨타임이 돌아 사용 가능한 상태라면 흰색으로 변한다.