

---

Arcane Abyss

UI 기획서

---

이승훈

마지막 수정일: 2023.10.24

## 목차

0. 기획의도 .....	2
1. UI 씬 플로우 .....	3
2. UI 공통 요소 .....	4
3. 버튼 상태 정의.....	5
4. 사각 버튼 .....	6
5. 화살표 버튼.....	7

## 0. 기획 의도

1) UI의 전체적인 색상을 진한 회색과 검은 색 그리고 갈색을 기본 베이스로 사용해서 던전 탐험의 어두운 분위기와 스팀&아케인 핑크의 색감을 표현했다.

2) 기존 게임에 사용되는 UI를 참조하여 유저들이 UI에서 느끼는 거부감을 최소화하였지만 과거의 UI를 사용한 부분도 있어 게임만의 특이점을 두었다.

- 체력은 붉은색, 보호막은 하얀색 등으로 기존 다른 게임에서 사용되고 있는 색상을 사용했다.
- 기존 PVP게임에서 많이 사용되고 있는 사각형 미니맵을 사용했다.
- 여러 슬롯을 차지하는 아이템 시스템을 사용했다.

3) UI를 통해서 플레이어의 편의성과 다른 게임과의 차별점을 조절했다.

- 인벤토리와 장비 UI를 하나로 합쳐서 편의성을 주었다.
- 하나의 인벤토리안에 플레이어가 위치를 조정할 수 있도록 했다.(테트리스 쌓듯이)

## 1. UI 씬 플로우

(변경예정)

## 2. 정의

### 2.1. 용어 정의

- 팝업 - 기존 UI에 팝업으로 연출, 뒷배경을 투명한 회색 배경을 이용해 팝업 효과를 전달한다.
- 인게임 캐릭터 스폰(HUD)이 Depth 0의 기준이다.

### 2.2. 단위

- 픽셀 (Pixel)

### 2.3. 폰트

- 한글 및 영문 - 솔미 김대건 Light
- 로고 및 일부 제목 디자인 폰트 – 솔미 김대건 Medium

# Arcane Abyss

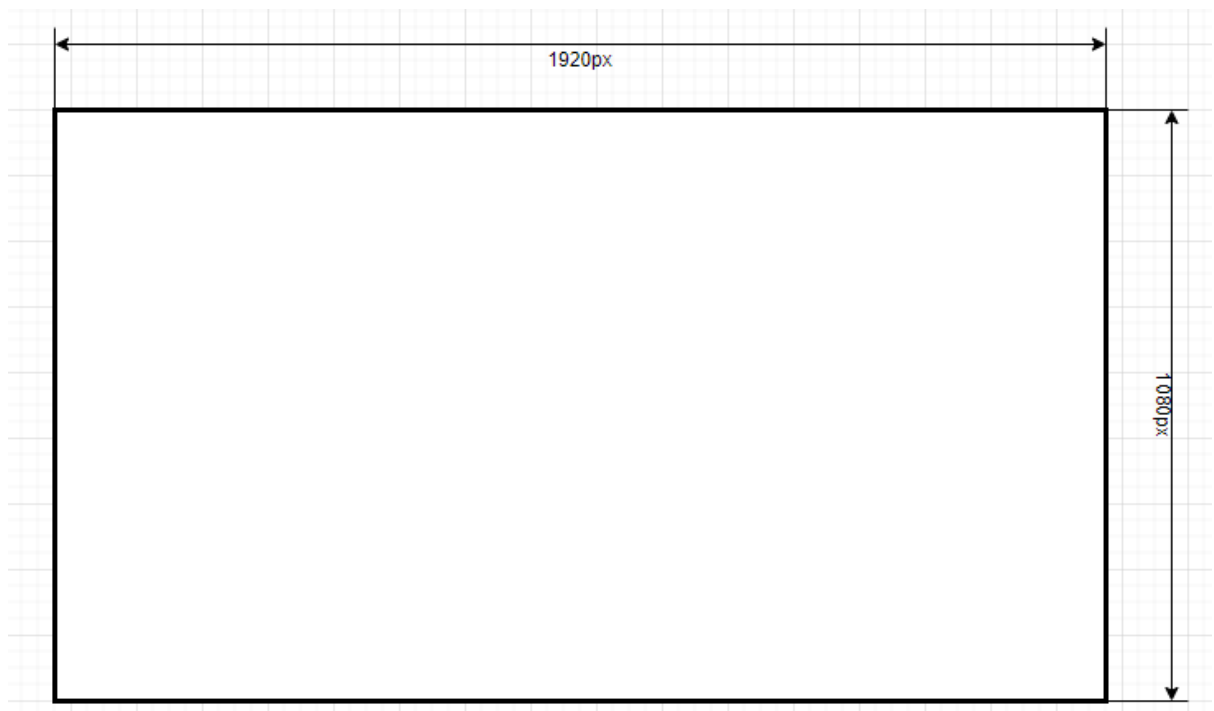
## 2.4. 컬러

- 메인 컬러 - #B6894F , #918264 , #FFFFFF , #000000
- 스팀&아케인 핑크 세계관에 맞는 청동색 컬러 사용

#C5A852	#A89A6F		
#BF9F40	#9F8F5F		
#B6973D	#98895B		
#A48837	#897B52		
#8B732E	#746846		
#6F5C25	#5D5338		
#54461C	#463F2A		
#3B3114	#312C1D		
#26200D	#201D13		
		#FFFFFF	#FBFBFB
		#F8F8F8	#F4F4F4
		#EEEEEE	#E5E5E5
		#DDDDDD	#D0D0D0
		#C0C0C0	#ADADAD
		#989898	#808080
		#666666	#4B4B4B
		#262626	#000000

## 2.4. 해상도

- FHD 1920 X 1080



## 3. 공통 컴포넌트

### 3.1. 버튼 효과

- 10.25일