
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&아케인핑크의 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.

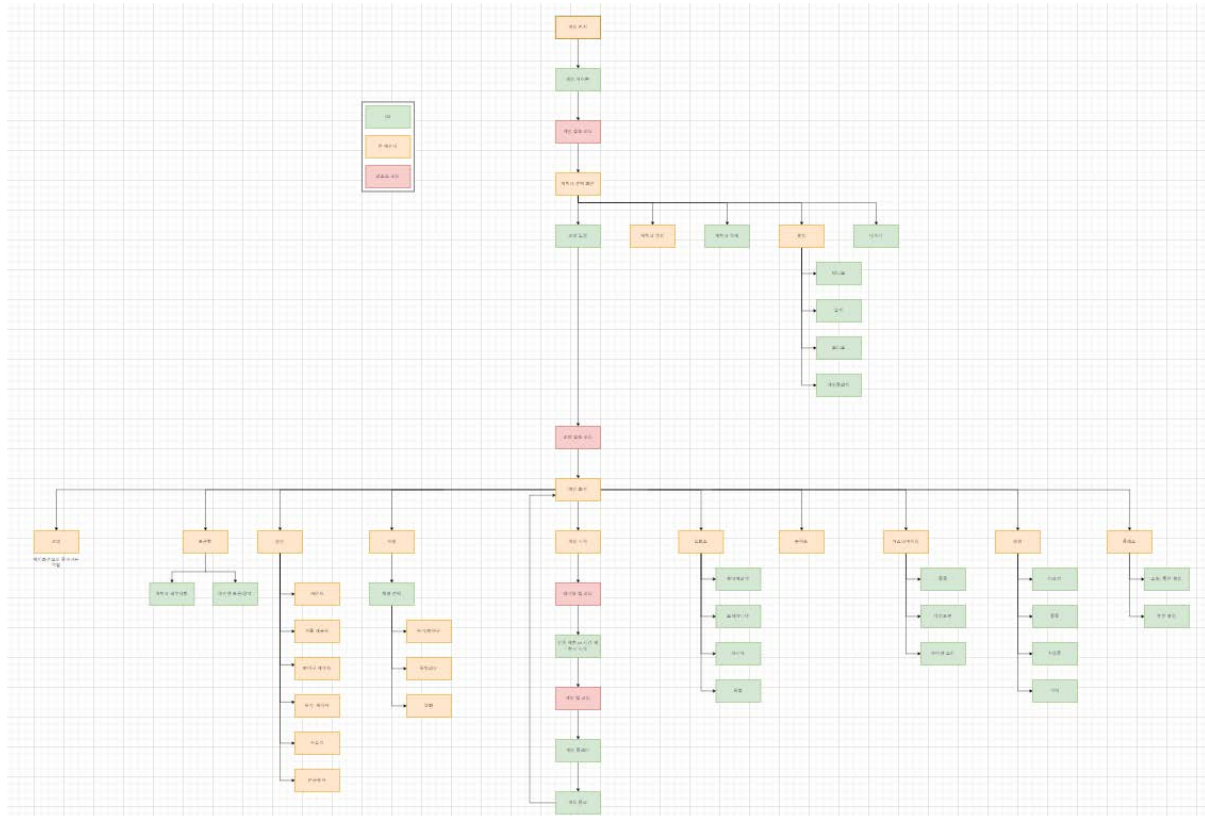
- 여러 슬롯을 차지하는 아이템 시스템을 사용했다.

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)

