

## 목차

1. 개요 .....	2
2. UI 컨셉 .....	2
3. 기획의도 .....	3
3.1. 게임의 몰입도를 높이는 UI .....	3
4. 공통컴포넌트 .....	4
5. 와이어프레임 .....	4

## 1. 개요

-[세실리아: 하늘의 백합]은 3D 액션 RPG로 11세기에서 13세기 중세 유럽을 모티브로 한 다크판타지 테마이다.

-해당 문서는 게임 UI의 와이어 프레임과 컴포넌트 등을 설명하여, UI의 구현과 디자인에 대해 설명하는 문서이다.

## 2. UI컨셉



레퍼런스 이미지

-게임테마 특성상 배경이 전체적으로 어둡기 때문에, UI요소들은 '빛나는' 이라는 키워드에 맞춰서 디자인한다.

-중세시대라는 배경과 알맞게 횃불과 같은 물건을 모티브로 한다.

### 3. 기획의도

#### 3.1. 게임의 몰입도를 높이는 UI



레퍼런스 이미지

-[세실리아: 하늘의 백합]은 레벨에서 발생하는 **‘전투와 탐사’**가 코어플레이이다.

-따라서 플레이어가 세계관과 플레이에 몰입할 수 있도록, 나인그리드에서 정중앙을 많이 활용할 수 있도록 구역을 나눈다.

-UI요소들은 작게 표시하거나 분류에 따라 같은 행에 배치하여 플레이에 방해가 되지 않는 정돈된 UI를 디자인한다.

#### 3.2 접근성을 높이는 UI

-해당 게임에서는 플레이어의 UI조작 접근 방식은 **‘클릭과 키매핑’**이다.

-키매핑은 단축키를 통해 플레이어가 UI에 빠르게 접근하는 것을 목적으로 한다. 주로 인게임의 메인 HUD depth0 단계에 사용하여 UI 진입의 첫 단계에 접근성을 효율적으로 한다.

-클릭은 마우스 커서를 통해 UI에 접근하는 방법으로, 직관성을 중시하는 것을 목적으로 한다. 인게임의 메인 HUD를 비롯한 모든 depth에서 사용될 예정이다.

#### **4. 공통컴포넌트**

#### **5. 와이어프레임**