

목차

1. 기획의도	2
1.1. 컨셉과 테마에 따른 기획의도	2
1.2. 주요 플레이에 따른 기획의도	2
1.3. 몰입도를 높이기 위한 기획의도	2

1. 기획의도

1.1. 컨셉과 테마에 따른 기획의도

- [세실리아: 하늘의 백합]은 3D액션 RPG로 11세기에서 13세기 중세 유럽을 모티브로 한 다크판타지 테마이다.
- 다크 판타지라는 테마에 알맞게, UI의 배경은 전체적으로 명도를 낮게 설정하여 어두운 분위기를 연출할 수 있는 색을 사용할 계획이다.



- 폰트는 판타지 느낌을 낼 수 있는 ‘빛의 계승자’ 체를 사용한다.

1.2. 주요 플레이에 따른 기획의도

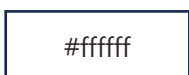
- [세실리아: 하늘의 백합]의 UI중 depth0에 해당하는 UI 기능은 플레이어가 단축키로 쉽게 접근할 수 있으나, 클릭을 통해서도 접근할 수 있도록 HUD에 아이콘과 함께 단축키를 표시해주도록 한다.



- 게임의 코어플레이는 전투와 탐사이기 때문에 이에 방해가 되지 않도록 아이콘의 크기는 작은 크기로 설정하고, 상단과 하단에 ‘버튼그룹’의 형태로 배치한다.
- 전투 중 플레이어가 확인하게 되는 스킬과 체력 등의 캐릭터 정보, 적의 체력과 같은 전투에 필요한 정보들은 빠르게 파악할 수 있게 중간에 배치한다.

1.3. 몰입도를 높이기 위한 기획의도

- [세실리아: 하늘의 백합]은 스토리를 진행함에 있어서 플레이어가 캐릭터들의 대화와 스크립트에 집중할 수 있도록 NPC들과 대화를 진행하며 스토리를 진행할 때 스크립트 창을 화면 중앙에 배치하고, 기존의 UI창을 숨긴다.
- 플레이어가 대화를 빠르게 파악할 수 있도록, 스크립트는 어두운 UI배경과 상반되는 다음 색깔을 사용한다.



- 전투에 몰입할 수 있도록 전투가 시작되면 전투에 필요한 UI를 제외하고는 숨김처리 되며, 전투가 끝나면 해당 UI들을 다시 보이게 한다.