

## 목차

1. 개요 .....	4
2. UI 컨셉 .....	4
3. 기획의도 .....	5
3.1. 게임의 몰입도를 높이는 UI .....	5
3.2. 접근성을 높이는 UI .....	5
4. 공통컴포넌트 .....	6
4.1. 버튼 UI .....	6
4.1. 네비게이션 버튼 .....	6
4.2. 액션 버튼 .....	6
4.3. 토글 버튼 .....	6
4.4. 애로우 버튼 .....	6
4.2. 프로그레스 바 .....	7
4.2.1 기본 프로그레스 바 .....	7
4.2.2 특수 프로그레스 바 .....	7
4.3. 스크롤 바 .....	7
4.4. 슬라이더 .....	7
4.5. 체크박스 .....	8
5. 와이어프레임 .....	9

5.1. 스플래시 .....	9
5.2. 타이틀 .....	9
5.3. 메인메뉴 .....	9
5.3.1. New Game .....	9
5.3.2. Load Game .....	9
5.3.3. Credits.....	9
5.3.4. Options.....	9
5.3.5. Quit Game.....	9
5.4. 로딩 .....	9
5.5. 메인 HUD .....	9
5.6. NPC 와 대화 .....	9
5.6.1. 운송 NPC.....	9
5.6.2. 상점 NPC.....	9
5.7. 캐릭터 .....	9
5.7.1. 레벨 .....	9
5.8. 장비 .....	9
5.8.1. 업그레이드.....	9
5.9. 스킬 .....	9
5.9.1. 업그레이드.....	10
5.10. 저널.....	10

5.11. 진행중인 퀘스트.....	10
5.12. 인벤토리.....	10
5.13. 맵 .....	10
5.14. GameOver.....	10

## 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 디자인했다.

-아이콘 자체를 밝은 색으로 디자인하거나, 버튼이 활성화되었을 때 테두리가 빛나도록 하는 방식으로 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 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

### 4.1. 버튼UI

#### 4.1. 네비게이션 버튼

-인벤토리, 캐릭터 정보 등 다른 오버레이 화면으로 이동하거나 모달창을 띄우는 UI.

NO	상태	Image	설명
1	Normal		네비게이션 버튼의 기본 상태
2	Hover		네비게이션 버튼의 호버 상태. 마우스 커서를 버튼 위에 올리면 표시된다.
3	Clicked		네비게이션 버튼의 클릭 상태.
4	Selected		버튼 클릭 후 선택되어 있는 상태. 해당 UI창이 어떤 UI창인지 표시하기 위한 목적으로 사용된다.

#### 4.2. 액션 버튼

-스킬 사용, 아이템 사용 등. 게임의 플레이와 관련된 버튼으로 사용대기시간이 존재한다.

NO	상태	Image	설명
1	Activated		액션버튼이 활성화된 상태. 스킬 사용이 가능하다
2	Cooldown		액션버튼이 사용대기시간으로 인해 비활성화된 상태. 스킬 사용이 불가능 하다.
3	Inactivated		액션버튼이 사용자원 부족, 레벨의 조건 등의 이유로 비활성화된 상태. 스킬 사용이 불가능 하다.

#### 4.3. 토글 버튼

-on/off 기능을 사용할 수 있는 UI.

#### 4.4. 애로우 버튼

-화살표 모양의 버튼으로, 페이지를 넘길 때 사용하는 UI.

## 4.2. 프로그레스 바

### 4.2.1 기본 프로그레스 바

-로딩이나, 적의 체력, 마나 등의 요소를 표시하기 위해 사용하는 기본적인 UI.

NO	상태	Icon	설명
1	Normal		네비게이션 버튼의 기본 상태
2	Hover		네비게이션 버튼의 호버 상태
3	Clicked		네비게이션 버튼의 클릭 상태

### 4.2.2 특수 프로그레스 바

-바의 %에 따라 색깔이 달라지는 UI. 주로 플레이어의 체력을 표시하는데 사용하며, 현재 상황을 좀 더 직관적으로 인지시키기 위한 UI다.

NO	상태	Icon	설명
1	Normal		네비게이션 버튼의 기본 상태
2	Hover		네비게이션 버튼의 호버 상태
3	Clicked		네비게이션 버튼의 클릭 상태

## 4.3. 스크롤 바

-상하로 페이지를 이동시키는 UI

### 4.4. 슬라이더

-좌우로 움직이며, 값을 설정할 때 사용하는 UI.

#### 4.5. 체크박스

-플레이어가 원하는 설정을 체크할 수 있도록 하는 UI.



## 5. 와이어프레임

### 5.1. 스플래시

### 5.2. 타이틀

### 5.3. 메인메뉴

#### 5.3.1. New Game

#### 5.3.2. Load Game

#### 5.3.3. Credits

#### 5.3.4. Options

#### 5.3.5. Quit Game

### 5.4. 로딩

### 5.5. 메인 HUD

### 5.6. NPC와 대화

#### 5.6.1. 운송 NPC

#### 5.6.2. 상점 NPC

### 5.7. 캐릭터

#### 5.7.1. 레벨

### 5.8. 장비

#### 5.8.1. 업그레이드

### 5.9. 스킬

#### 5.9.1. 업그레이드

#### 5.10. 저널

#### 5.11. 진행중인 퀘스트

#### 5.12. 인벤토리

#### 5.13. 맵

#### 5.14. GameOver