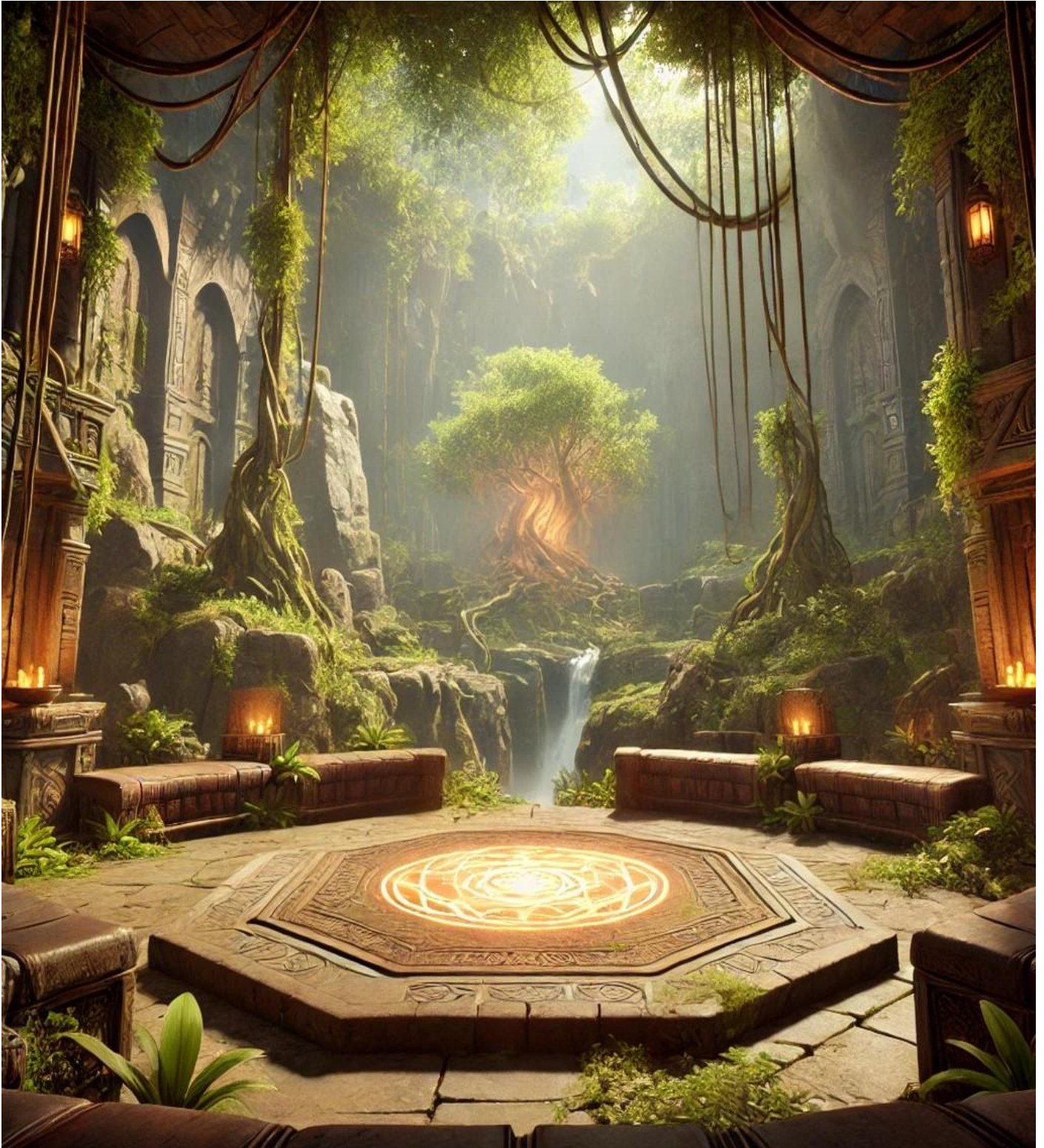


# ISLAND ADVENTURE

## UXUI 기획서



# 목차

1.개요	7-7 인벤토리
1-1 게임 소개	7-8 탈 것
1-2 기획 의도	7-9 로비로 나가기
2.폰트	7-10 메뉴
3.컬러	7-11 조작 설정
4.씬 플로우	7-12 음향
5.조작키	7-13 화면 설정
5-1 키보드	7-14 키 설정
5-2 마우스	7-15 게임 플레이 설정
5-3 콘솔 패드	7-15 상호작용
6 공통 UI 컴포넌트	
6-1 버튼 상태	
6-2UI 버튼 요소	
7.와이어 프레임	
7-1 타이틀(로고)	
7-2 로비	
7-3 로비 UI 크기	
7-4 인 게임	
7-5 인 게임 UI	
7-6 캐릭터 창(장비창)	

# 1.게임 개요

## 1-1 게임 소개

“아일랜드 어드벤처”는 전설로만 전해오는 섬 “엘디시아”를 찾기 위해 각각 컨셉과 테마, 스토리가 다른 섬에서 단서를 찾고 플레이어(이든)의 선택과 플레이 스타일에 따라 변화되는 어드벤처 액션 게임입니다.

## 1-2 기획 의도

- 테마

게임 플레이어가 모험을 하면서 도전과 발견의 재미를 느낄 수 있도록 다양한 테마와 컨셉, 퍼즐, 적과의 전투, 생존 요소 등을 경험하면서 플레이어가 자신의 실력을 발휘하고 도전을 극복하는 과정에서 성취감을 느낄 수 있도록 하였습니다.

- 게임 플레이

낯선 장소와 환경을 모험하면서 호기심과 발견의 즐거움을 느낄 수 있게 하며 숨겨진 장소, 비밀, 아이템 등을 발견할 수 있도록 설계하여 흥미를 유발하게 하고 플레이어가 주인공이 되어 이야기에 직접 참여하고 플레이어의 선택과 플레이 스타일에 따른 변화를 주어 여러 경험을 하게 만들겠습니다.

- 몰입도

스토리 전개나 게임의 세계가 플레이어의 선택에 따라 변화하도록 설계하여 몰입감을 주어 플레이어가 이야기의 일부가 되었다고 느끼게 하고 스토리에 맞는 음악과 사운드, 그래픽 효과를 주어 감정적으로 반응을 유도하며 분위기를 더욱 부각시킬 것입니다 그 외에도 플레이어의 행동에 따른 상호작용과 모션을 넣어 몰입감을 더욱 높여 줄 것입니다.

## 2. 폰트

파이널 판타지 폰트

출처=<https://www.dafont.com/final-fantasy.font>

ISLAND ADVENTURE

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090														
U	V	W	X	Y	Z														

아일랜드 어드벤처 게임의 특성의 판타지적 느낌을 줄 수 있고 부담감이 없는 파이널 판타지 폰트를 사용하였습니다.

### 3.컬러

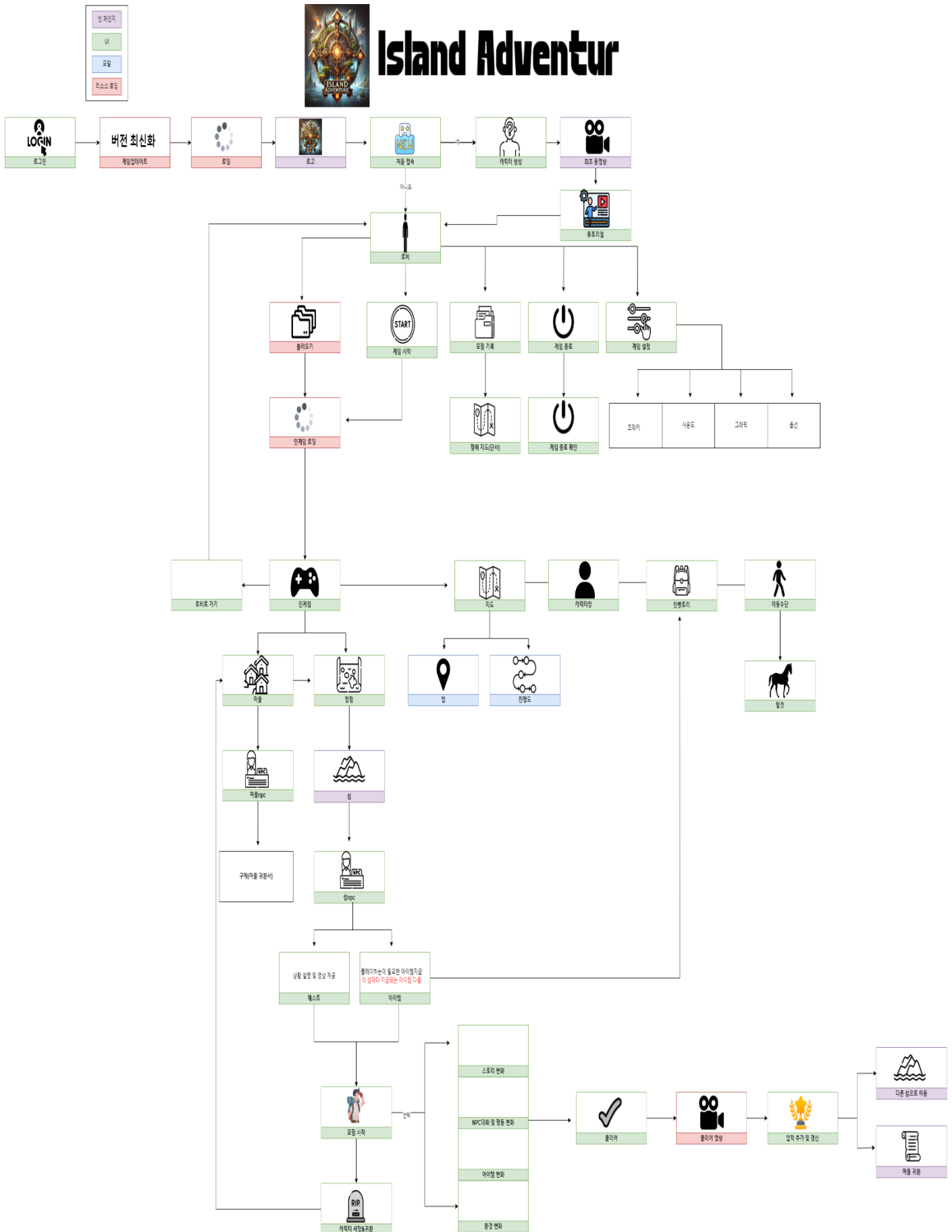
어드벤처 게임의 느낌이 날 수 있게 UI의 전체적인 색상을 자연에서 볼 수 있는 대표적인 색상인 갈색, 초록색, 파란색으로 구성하여 인 게임에서 UI를 봤을 때 거부감이 없게 하였습니다. (인 게임의 색과 명도, 채도 등을 다르게 하여 UI가 안보이지 않게 하지 않겠습니다.)

#AB5300	#955315	#80542B	#6B5540
#813E00	#713F10	#603F20	#503F30
#5B2C00	#4F2C0B	#442D17	#392D22
#3B1D00	#331C07	#2C1D0F	#251D16
#231100	#1E1104	#1A1109	#16110D

#065400	#0E490A	#183F15	#20341F
#054100	#0C3908	#123010	#192818
#043100	#092B06	#0E240C	#131E12
#032200	#061D04	#0A1908	#0E150D
#021600	#041303	#061005	#080D08

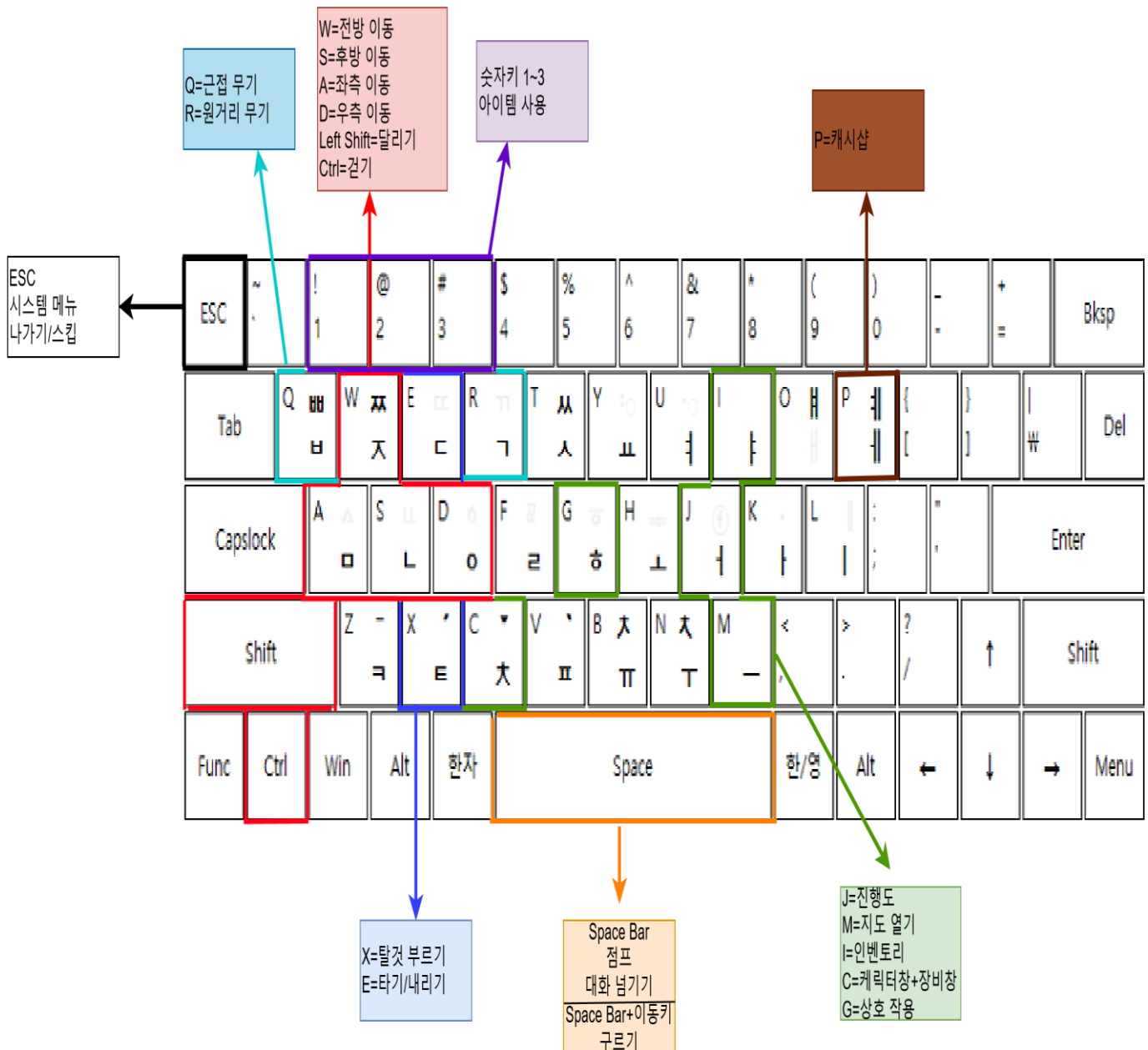
#0060FF	#2068DF	#4070BF
#0061FF	#1D5DC9	#3964AC
#0062FF	#184FAB	#315593
#0063FF	#133E89	#274475
#0064FF	#0F3067	#1D3358

# 4.신프로우



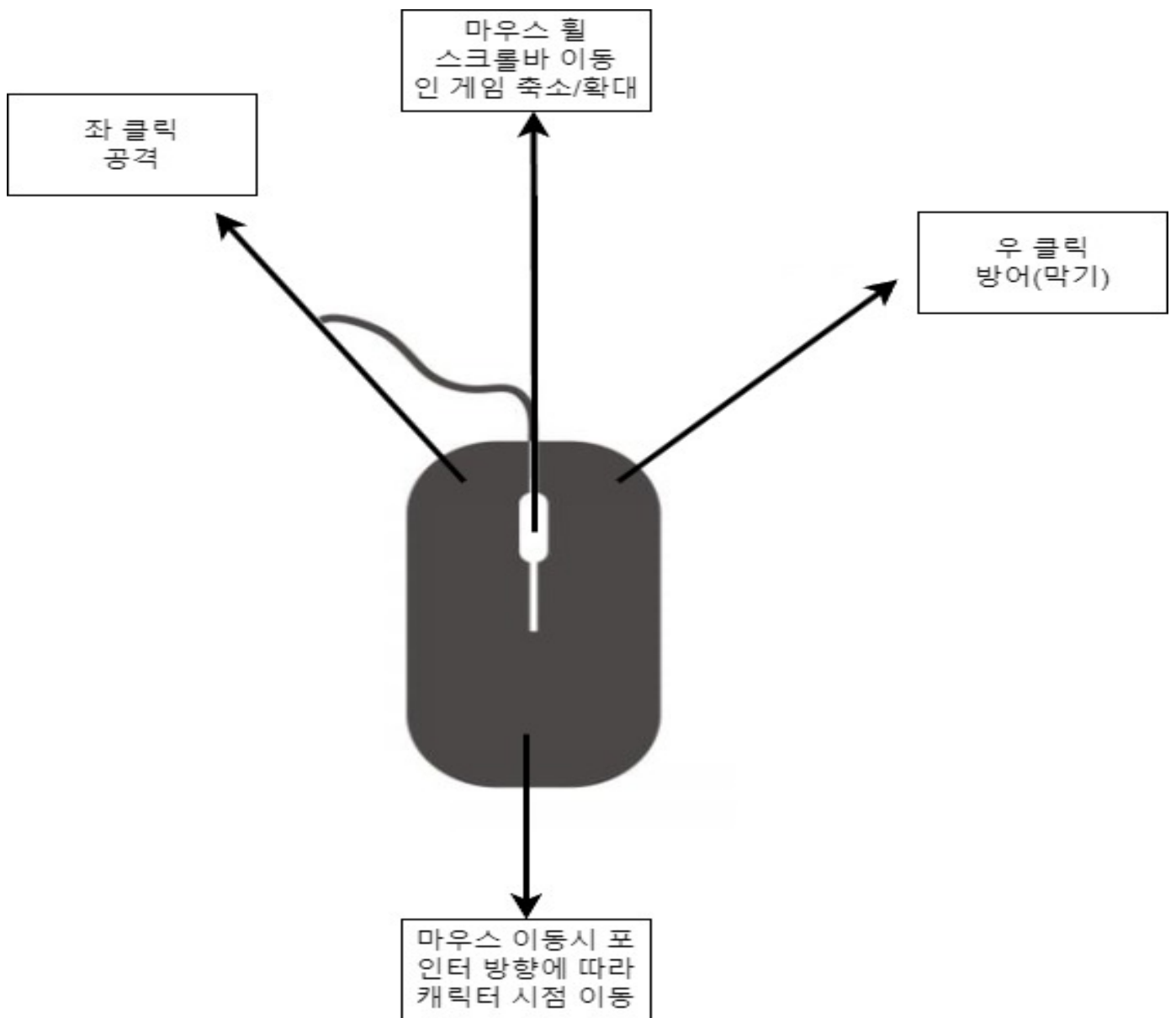
# 5.조작키

## 5-1 키보드



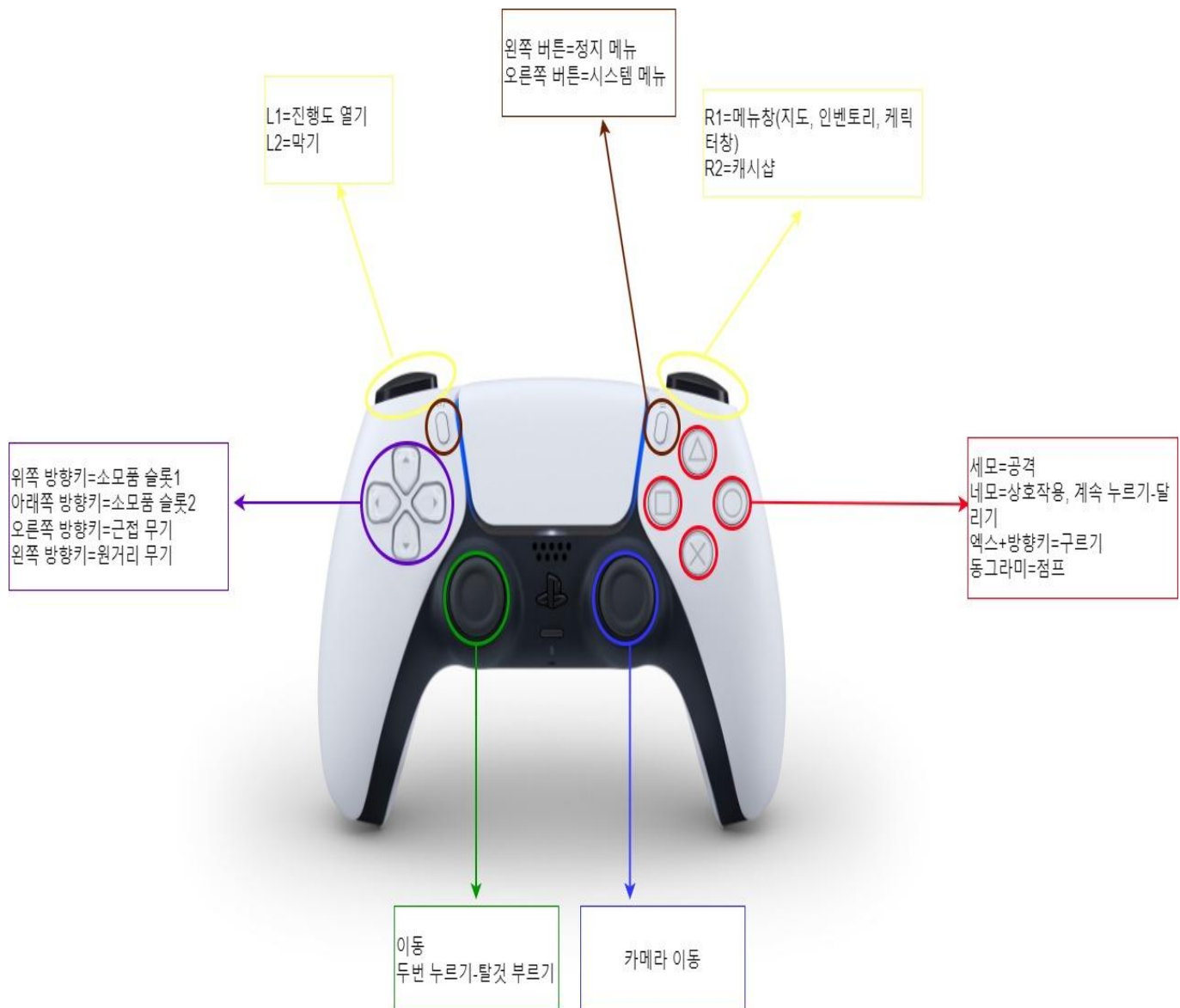


## 5-2 마우스





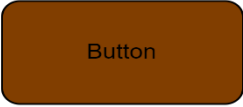



## 5-3 콘솔 패드

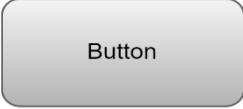


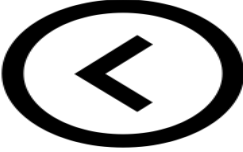


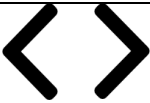




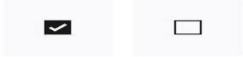


# 6.공통 UI 컴포넌트

## 6-1 버튼 상태

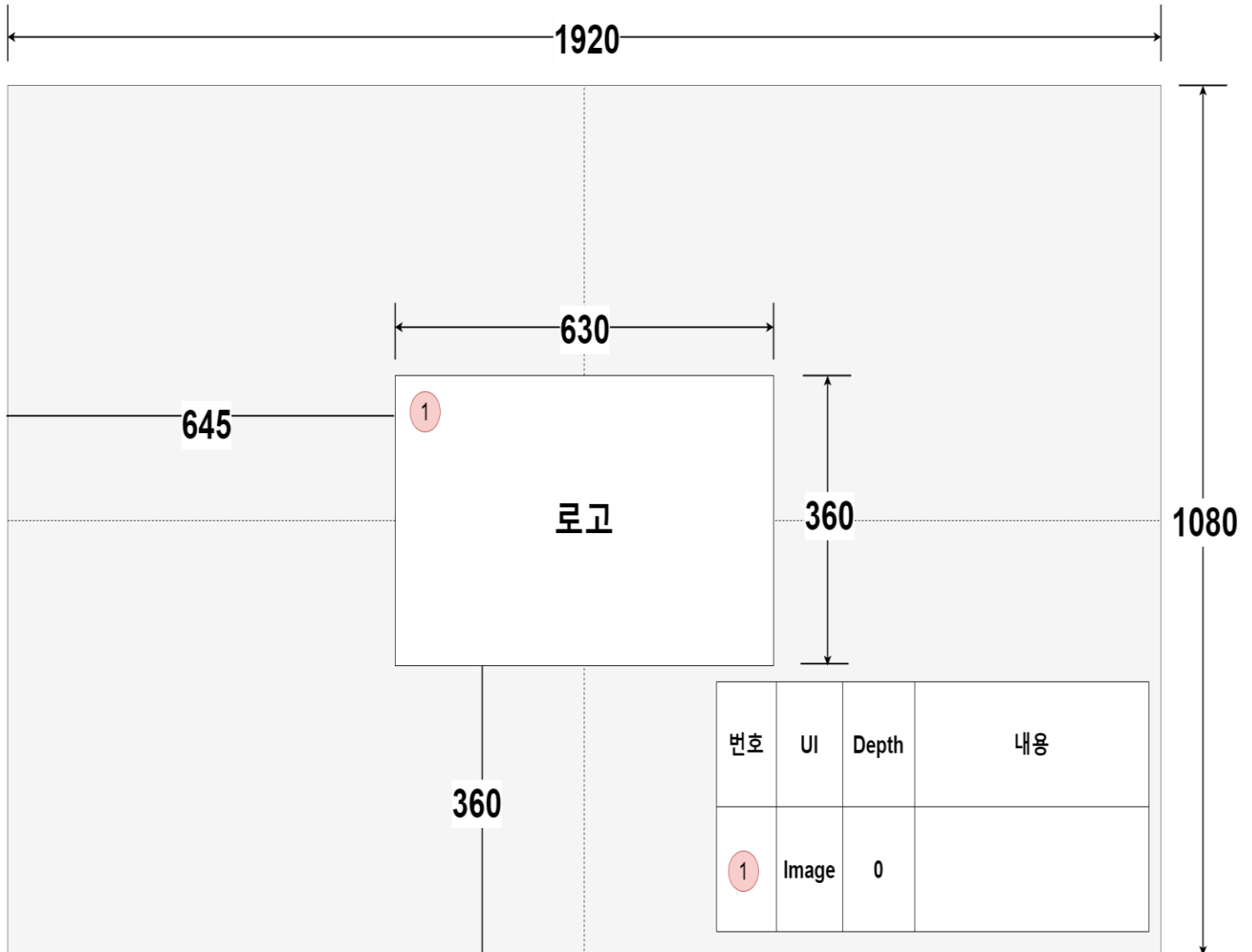
항목	UI	내용
노멀		버튼이 활성화되어 있는 기본 상태(AB5300)
호버		마우스 커서가 버튼 위에 올려져 있는 상태(955315)
눌림		마우스 커서로 버튼을 클릭한 상태(813E00)
비활성화		버튼이 비활성화 상태가 되어 있는 상태(클릭할 수 없음)

## 6-2 공통 UI 요소(UI 이미지는 예시로 넣은 것입니다.)

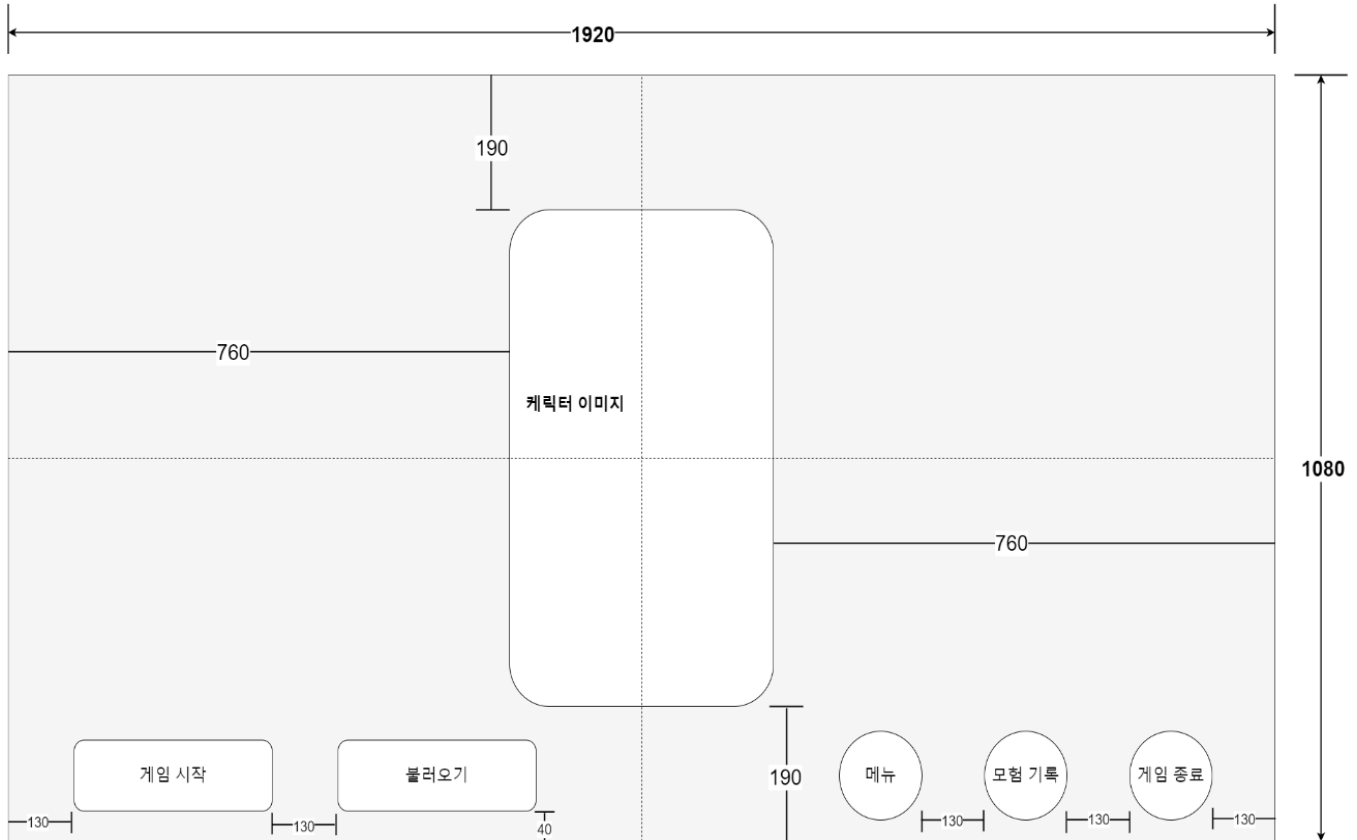
항목	UI	내용
버튼		상호작용을 위한 버튼 (UI 의 따라 이미지가 달라짐)
수직 스크롤바		수직으로 올리거나 내려 항목을 보는 버튼
게이지 바		체력 및 로딩 등의 수치에 따라 변경되는 게이지 바
슬라이드 아웃 메뉴 버튼		버튼을 누르면 숨겨져 있던 UI 를 보여주는 버튼
슬라인더		수치를 세부적으로 조정하는 버튼
로딩		게임이 로딩이 될 때 마다 출력되는 UI
화살표 버튼		미세 조정, 페이지 이동을 위한 버튼
텍스트 박스		텍스트가 출력되는 UI 박스
이미지 박스		이미지가 출력되는 UI 박스
동영상 박스		동영상이 출력되는 UI 박스
토글 버튼		스위치를 좌우로 움직여 on/off 상태를 선택하는 버튼
체크박스		여러 개의 선택지 중 여러 개를 선택할 수 있는 버튼

# 7.와이어 프레임

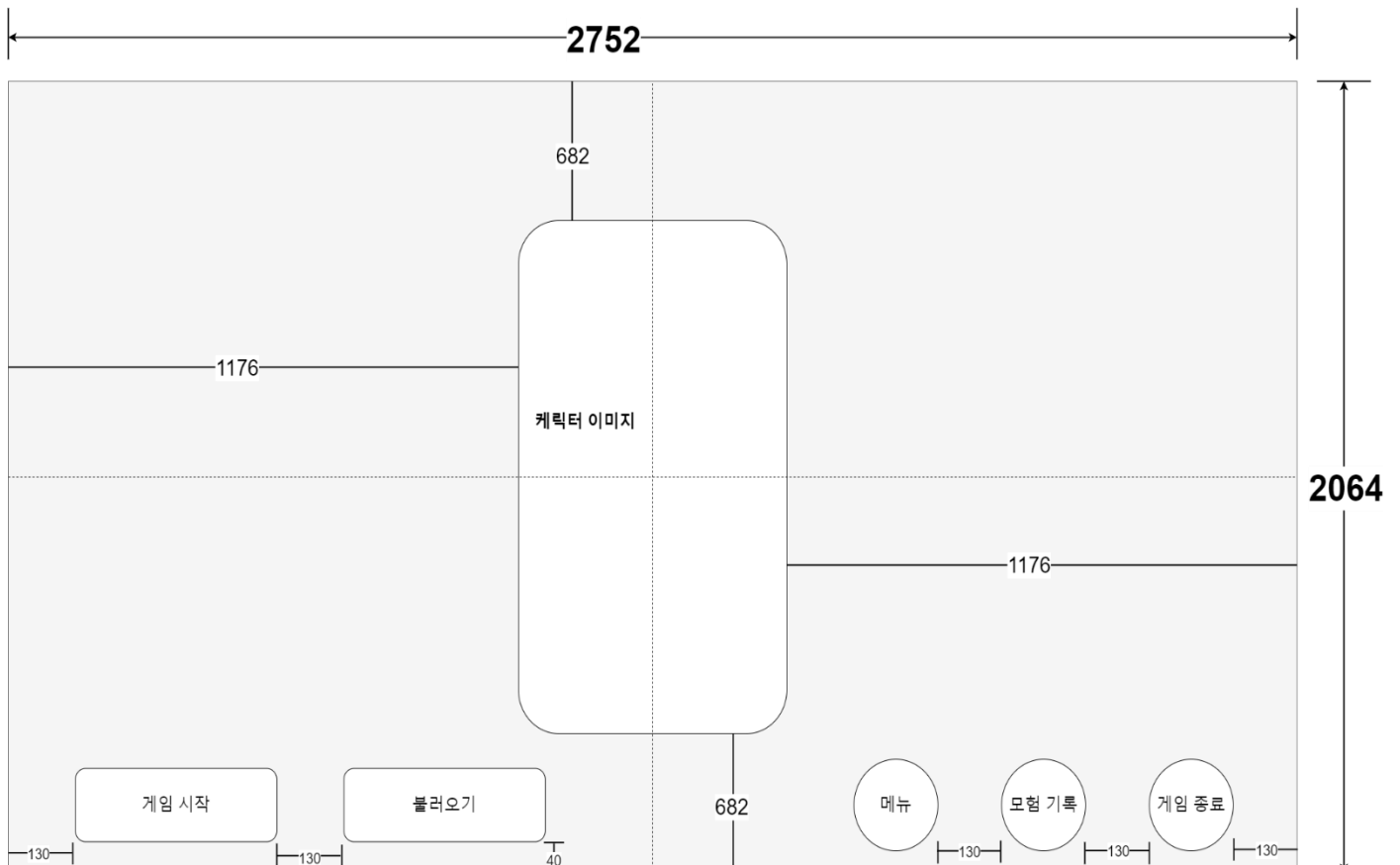
## 7-1 타이틀(로고)



## 7-2 로비 HUD 1920 x1080(16:9)



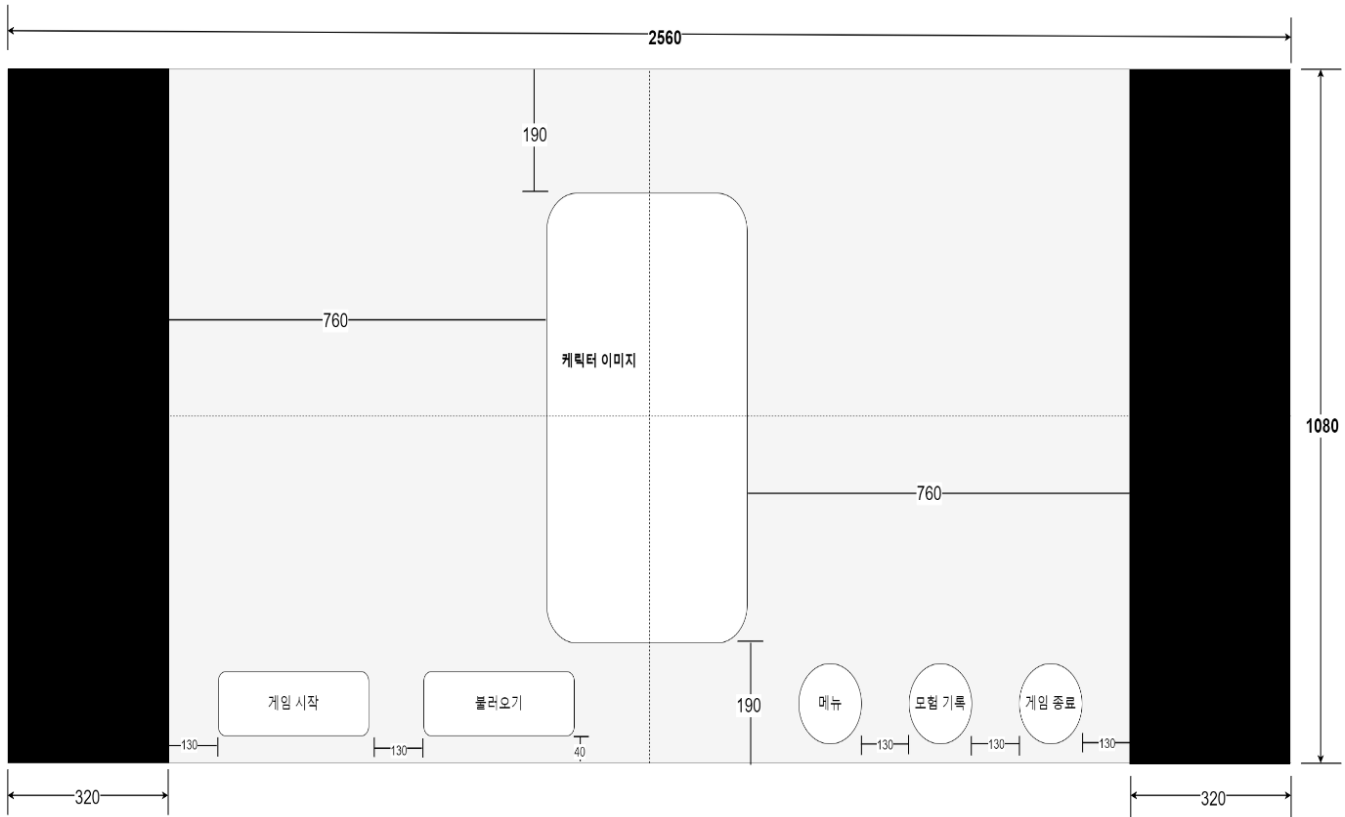
2752x2064(4:3) HUD 안의 UI 의 크기는 1920x1080 과 같습니다.



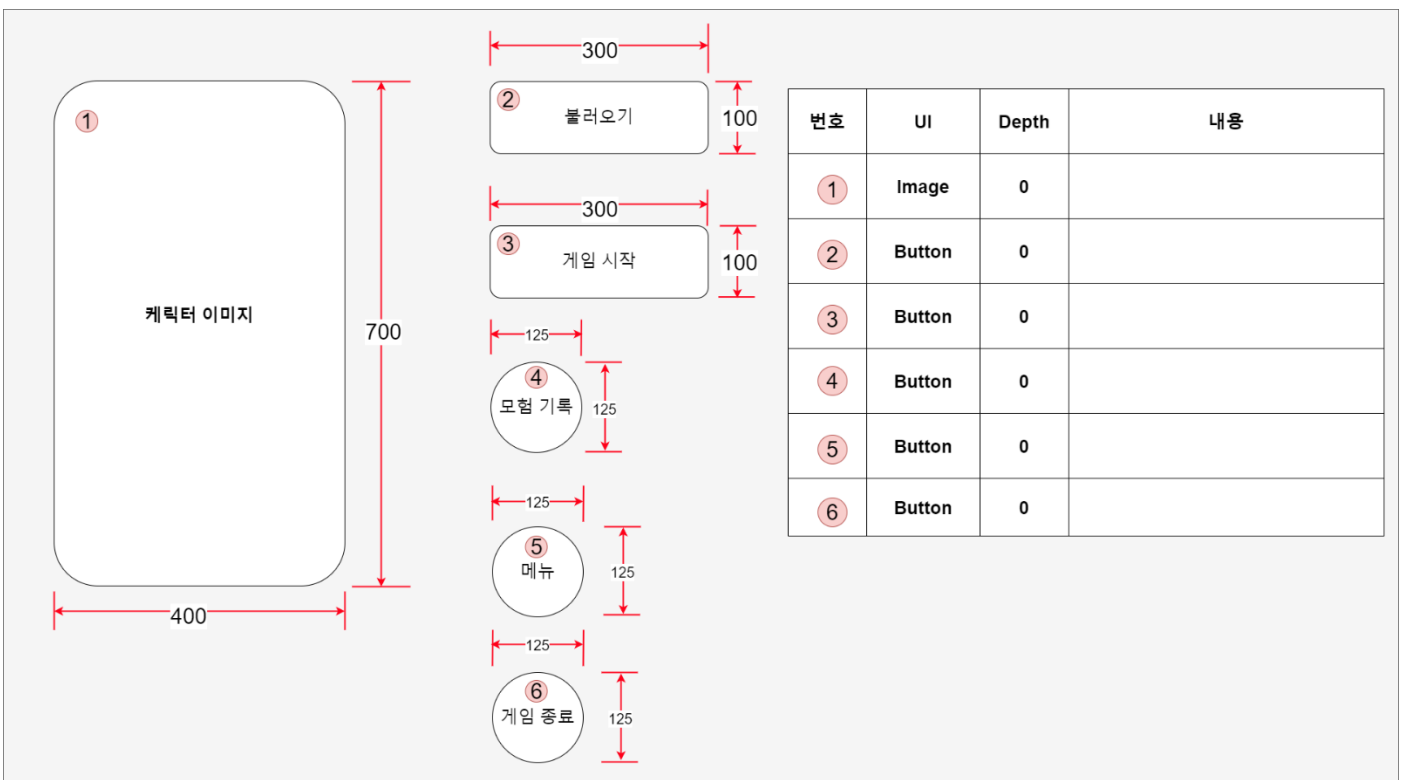
2560x1080(21:9)

해상도 1920x1080(16:9)을 넘어가는 화면은 검은색으로 설정합니다.

HUD 안의 UI 의 크기는 1920x1080 과 같습니다.

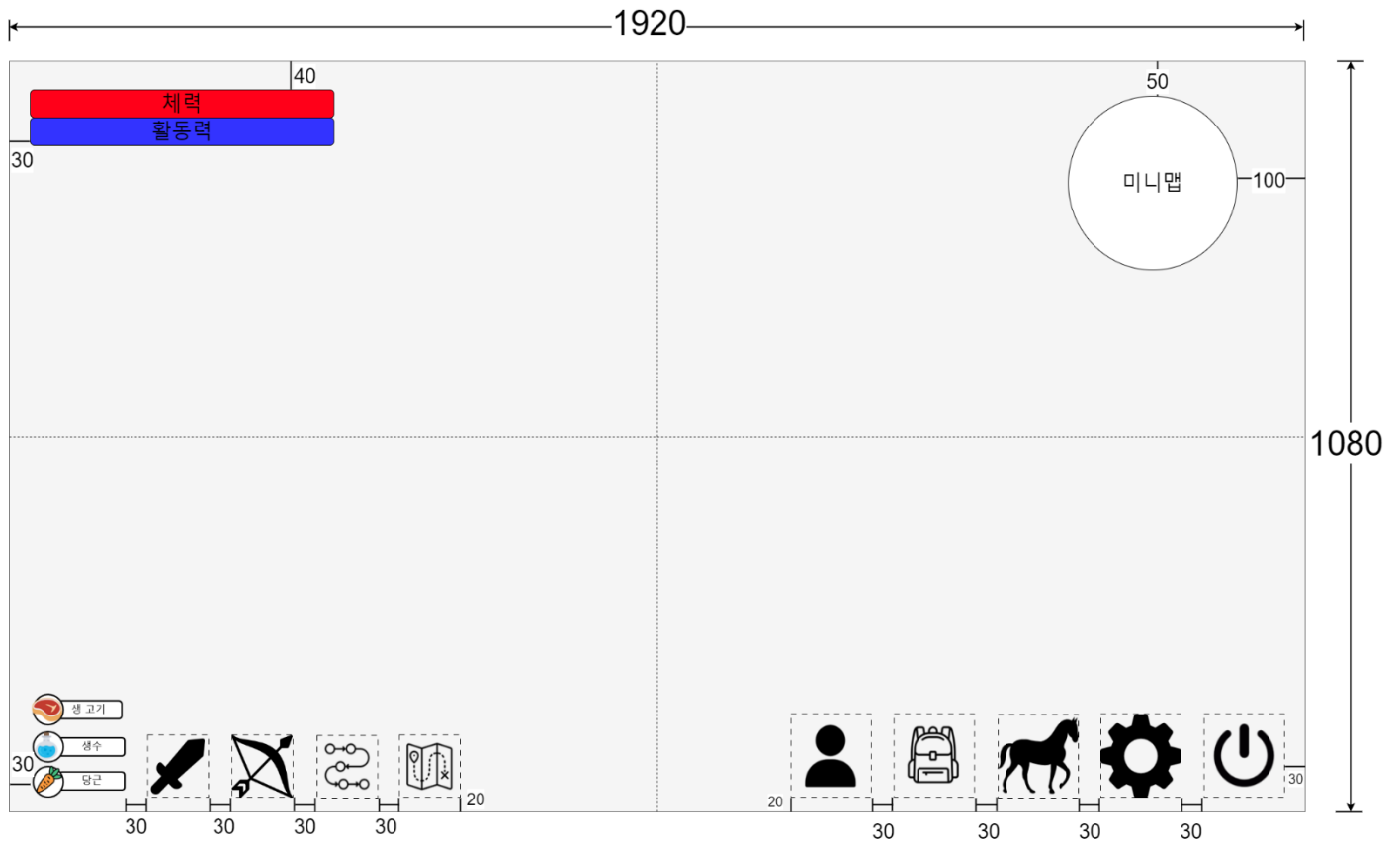


### 7-3 로비 UI

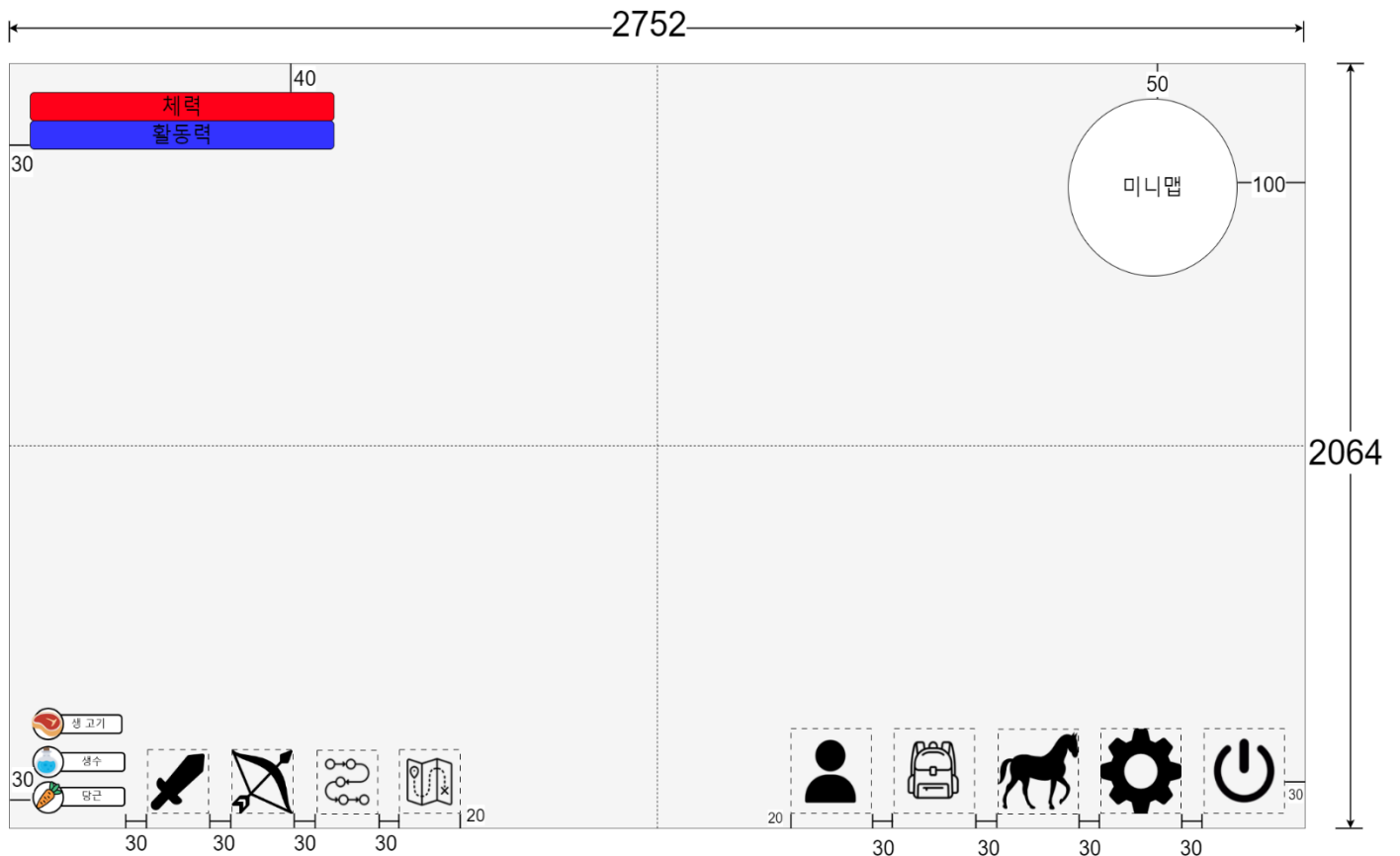


## 7-4 인 게임 HUD

1920x1080(16:9)



2752x2064(4:3) HUD 안의 UI 의 크기는 1920x1080 과 같습니다.

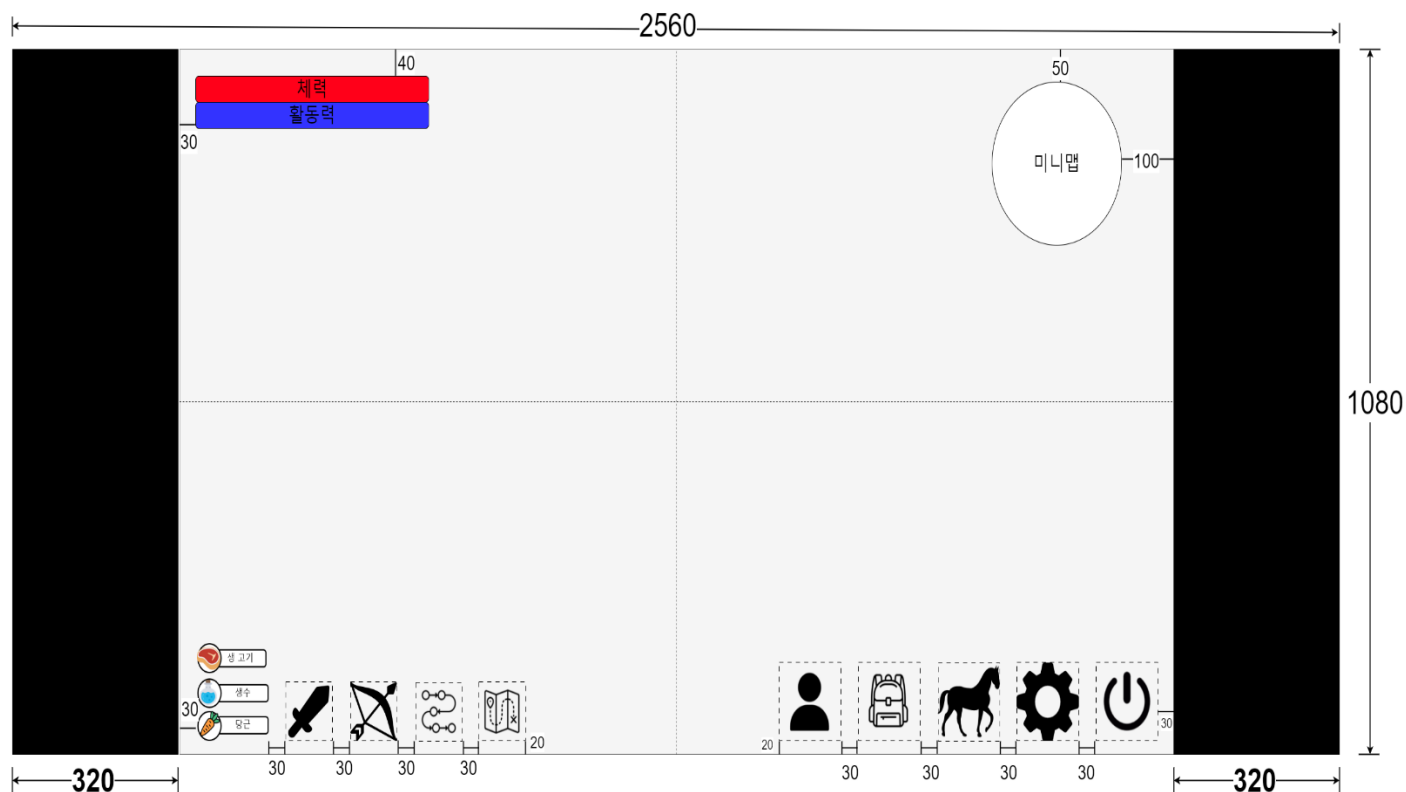




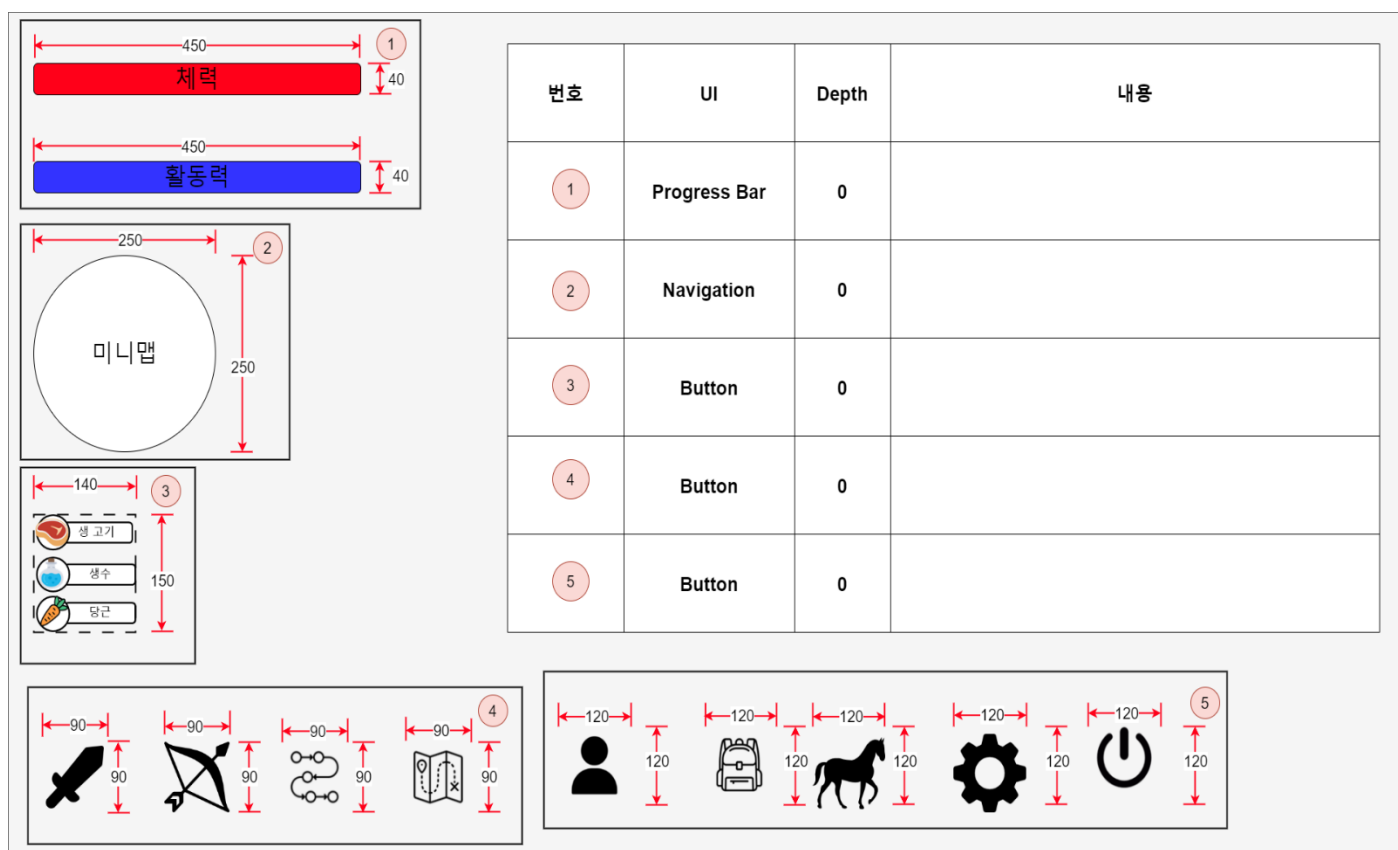
## 2560x1080(21:9)

해상도 1920x1080(16:9)을 넘어가는 화면은 검은색으로 설정합니다.

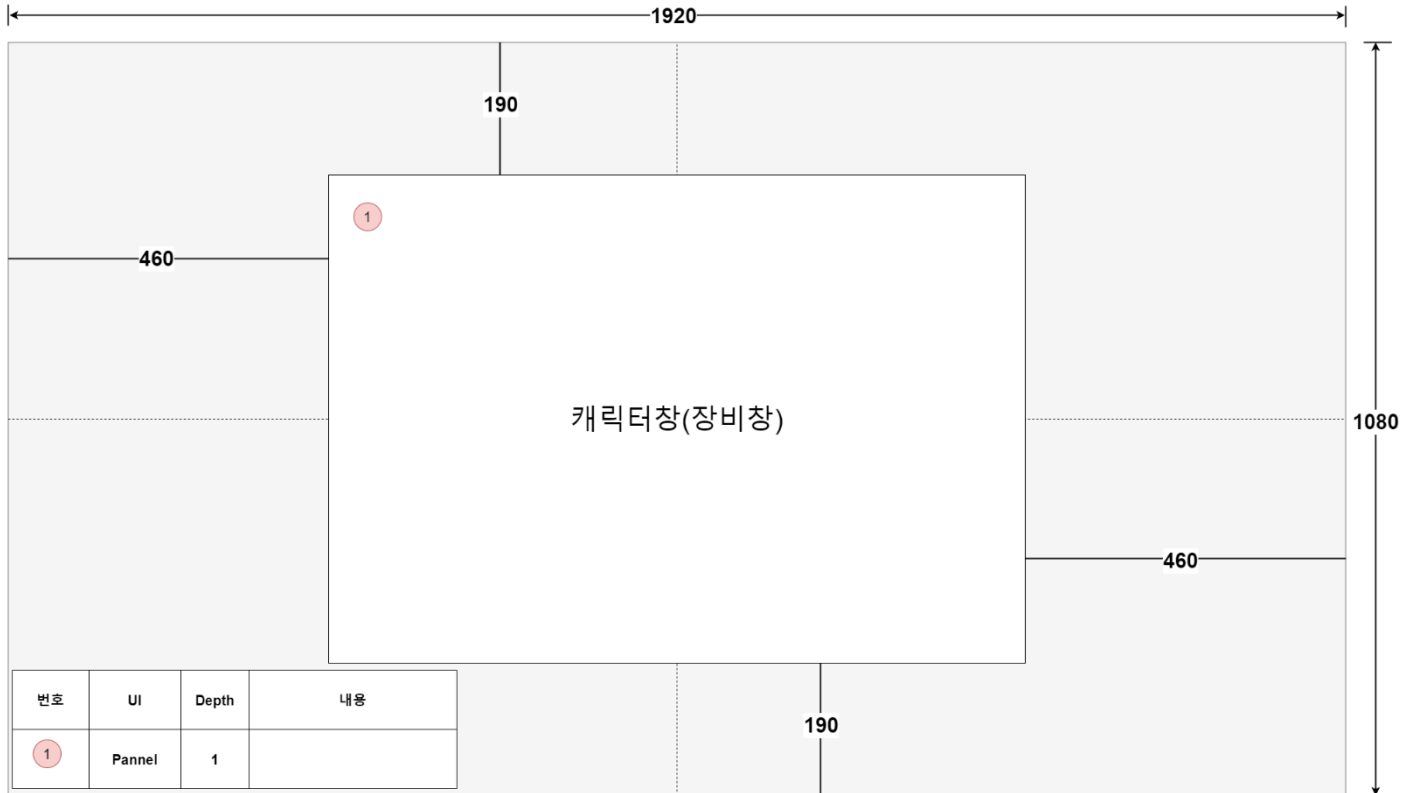
HUD 안의 UI 의 크기는 1920x1080 과 같습니다.



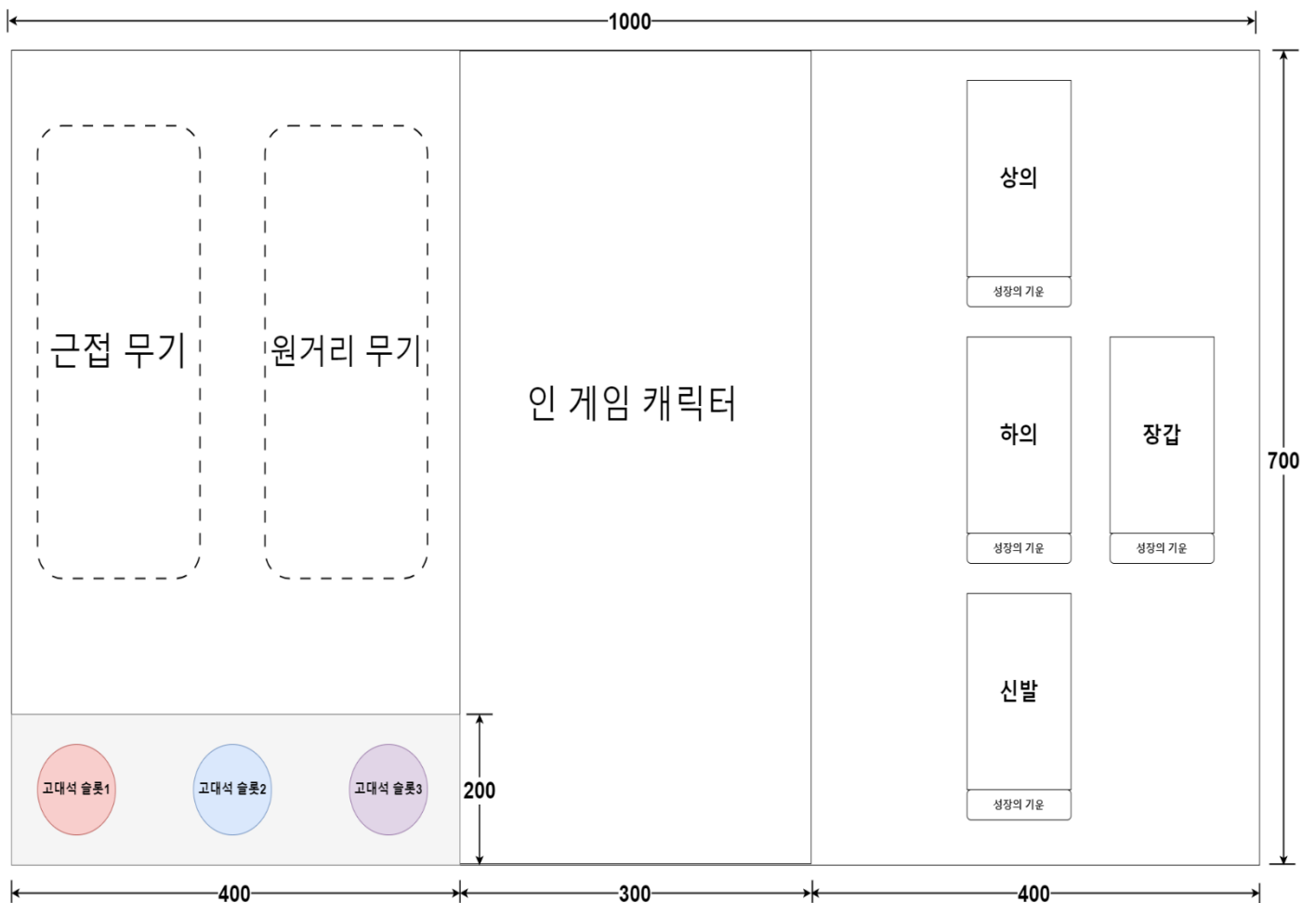
## 7-5 인 게임 UI 크기



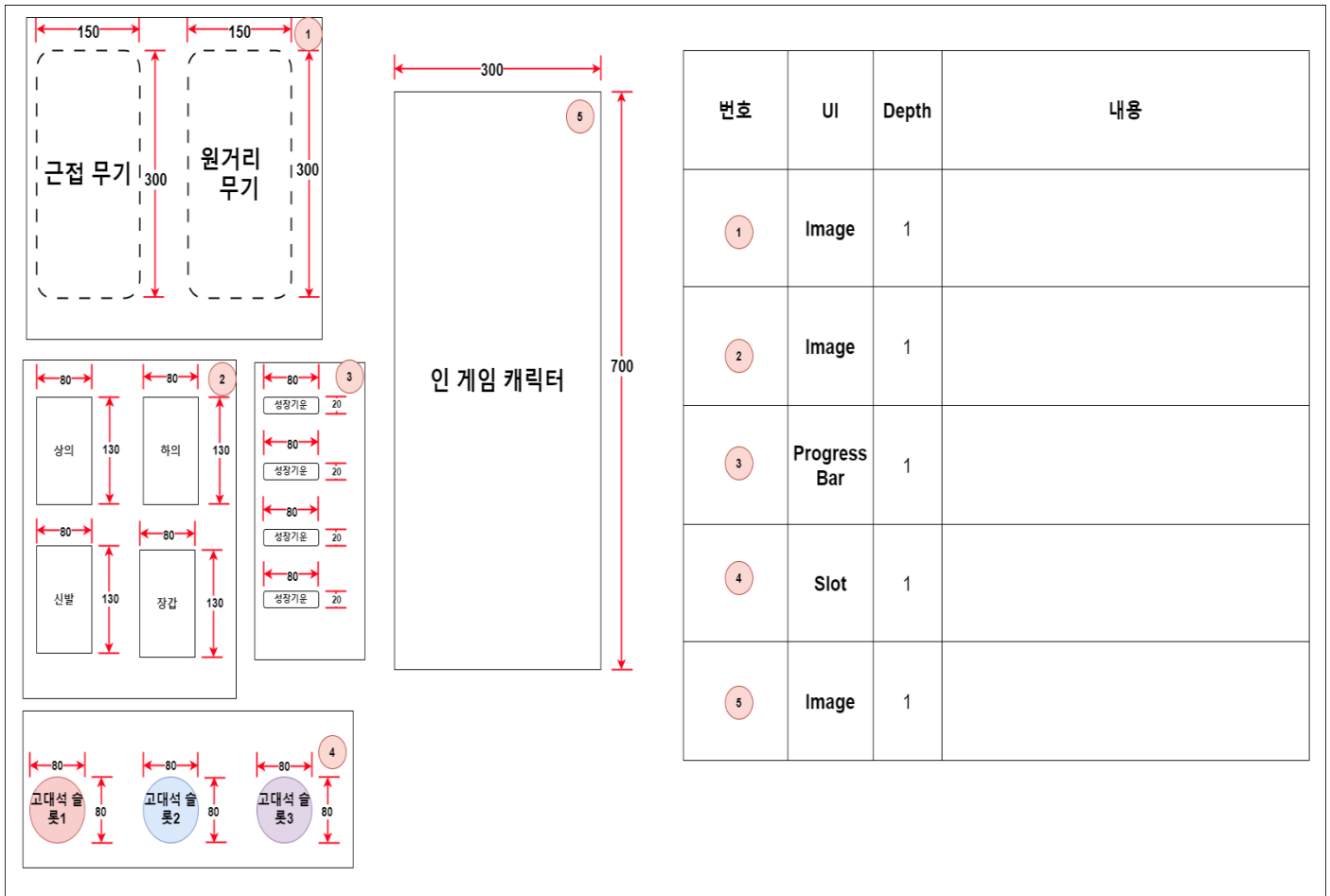
## 7-6 캐릭터창(장비창)



### -캐릭터창 UI



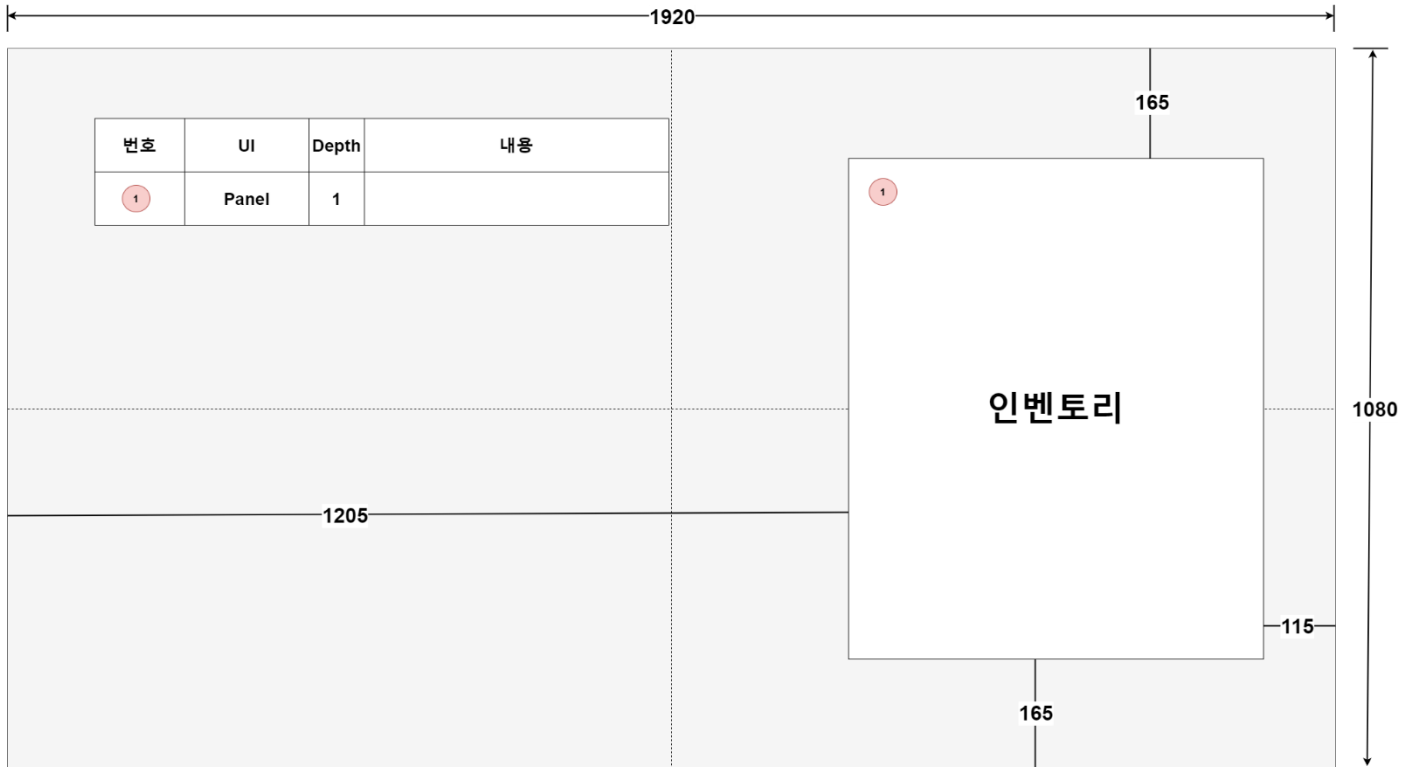
## -캐릭터창 UI 크기



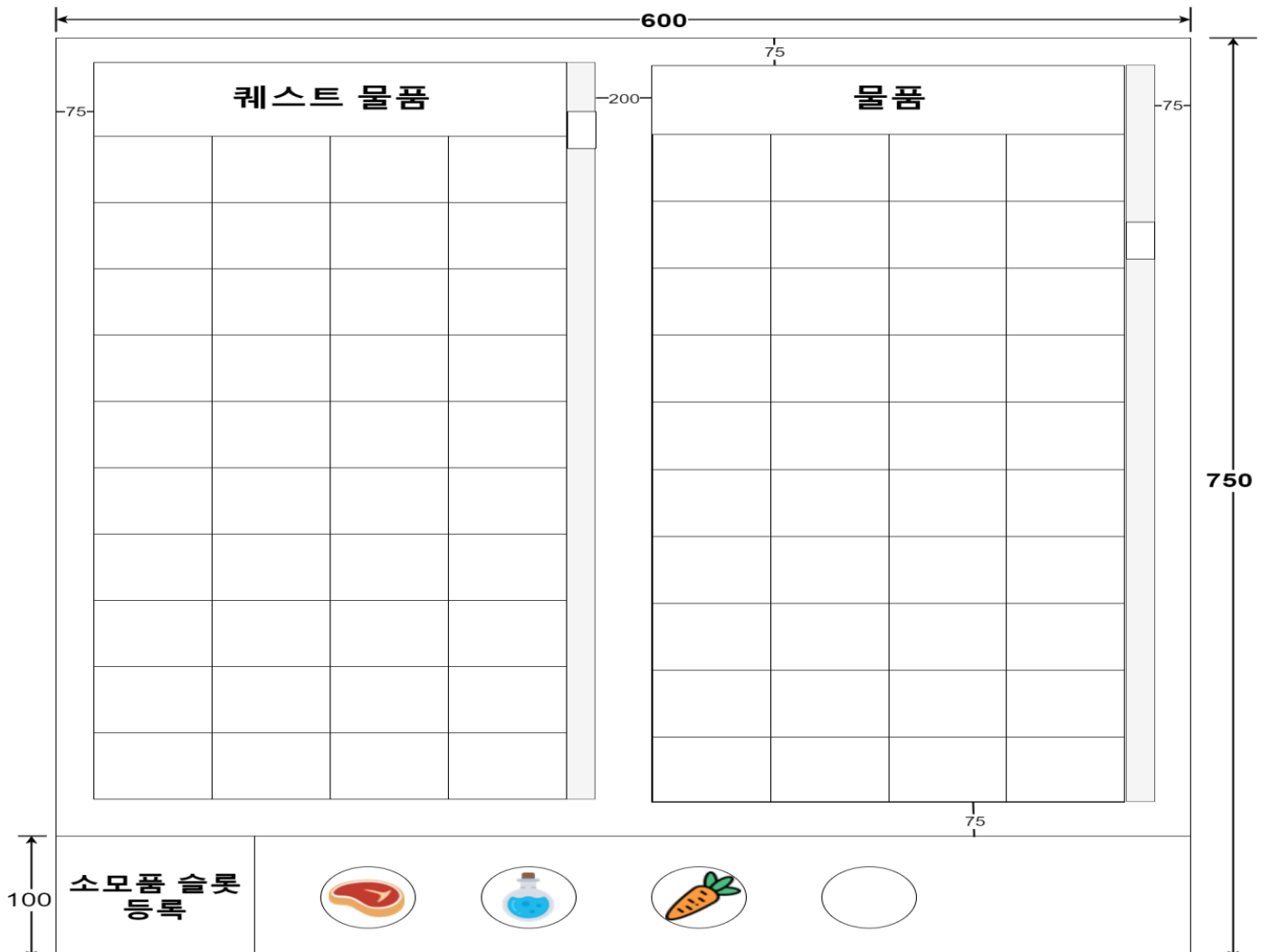
## 설명

- ① 인벤토리에 있는 근접 무기와 원거리 무기를 장착하여(장착했을 때 무기의 외형만 보인다.) 무기 슬롯에서 근접 무기와 원거리 무기를 교체하면서 사용한다. (인 게임 UI 참고)
- ② 장비 슬롯
- ③ 장비의 성장 시스템으로 성장의 기운을 사용하면 장비 하단에 있는 Progress Bar 로 확인할 수 있다.
- ④ 무기에 부여할 수 있는 특수한 슬롯으로 같은 색의 고대석 1 개씩만 장착 가능.
- ⑤ 인 게임 캐릭터를 불러온다.

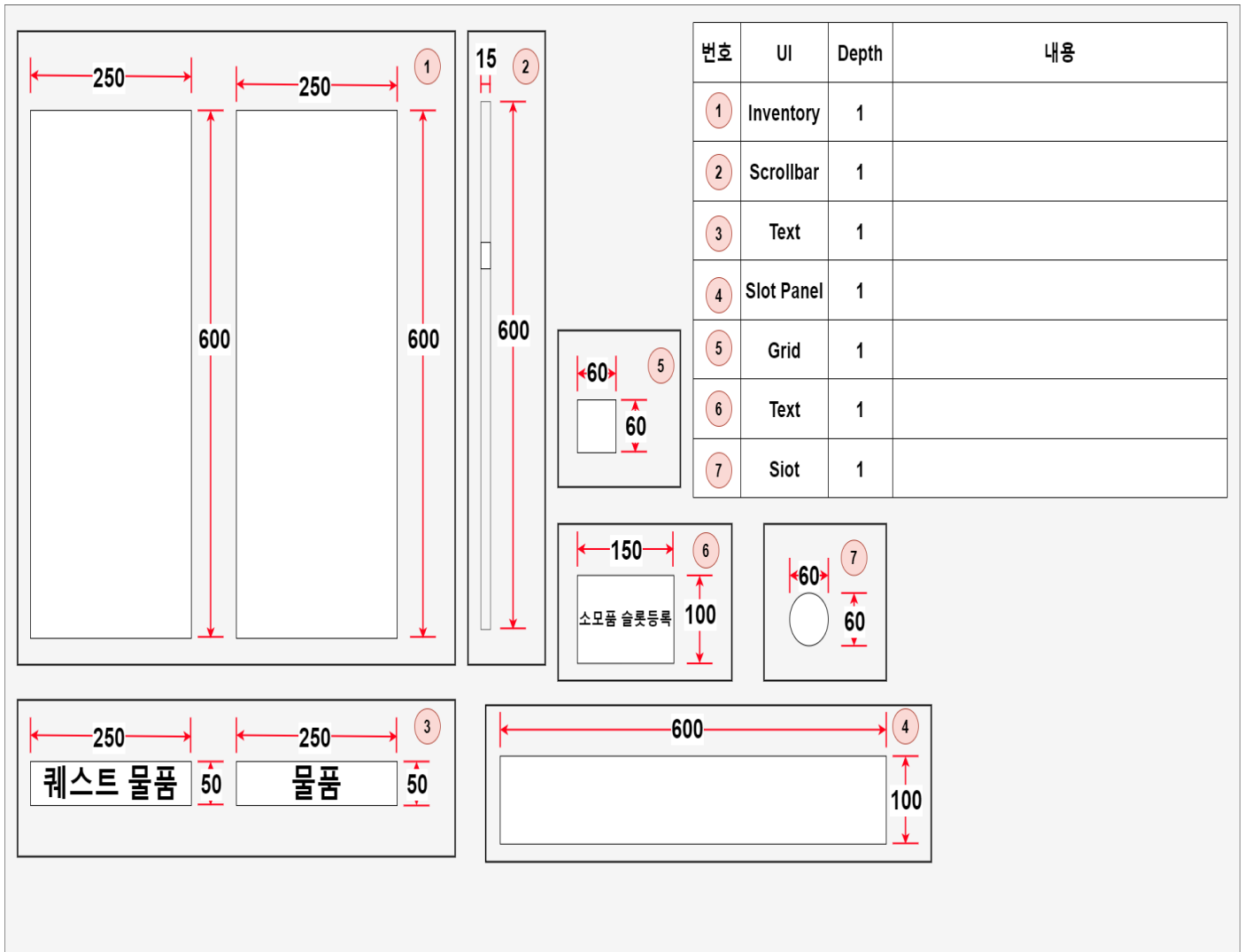
## 7-7 인벤토리



## -인벤토리 UI



## -인벤토리 UI 크기

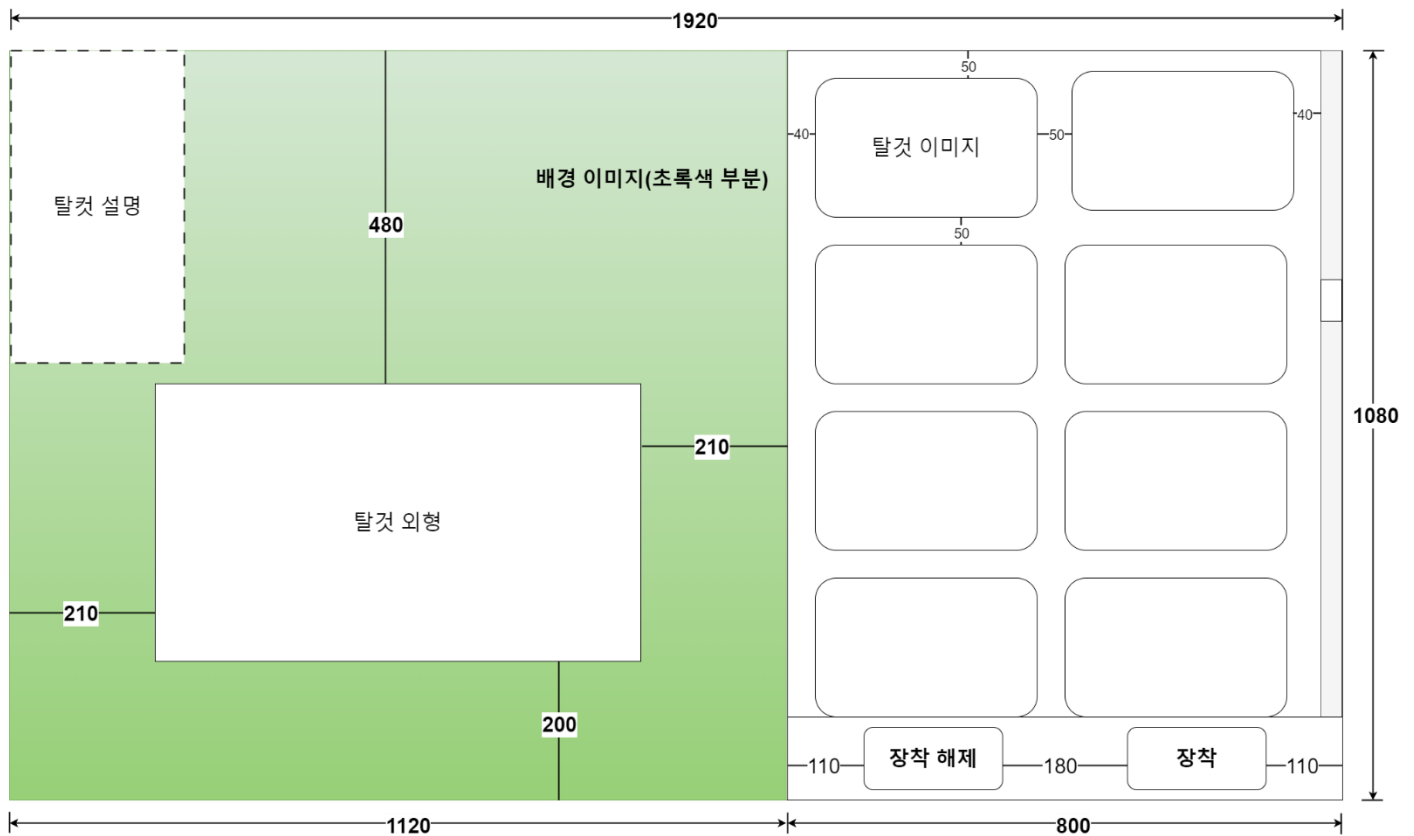


\*퀘스트 물품=30font

\*물품=30font

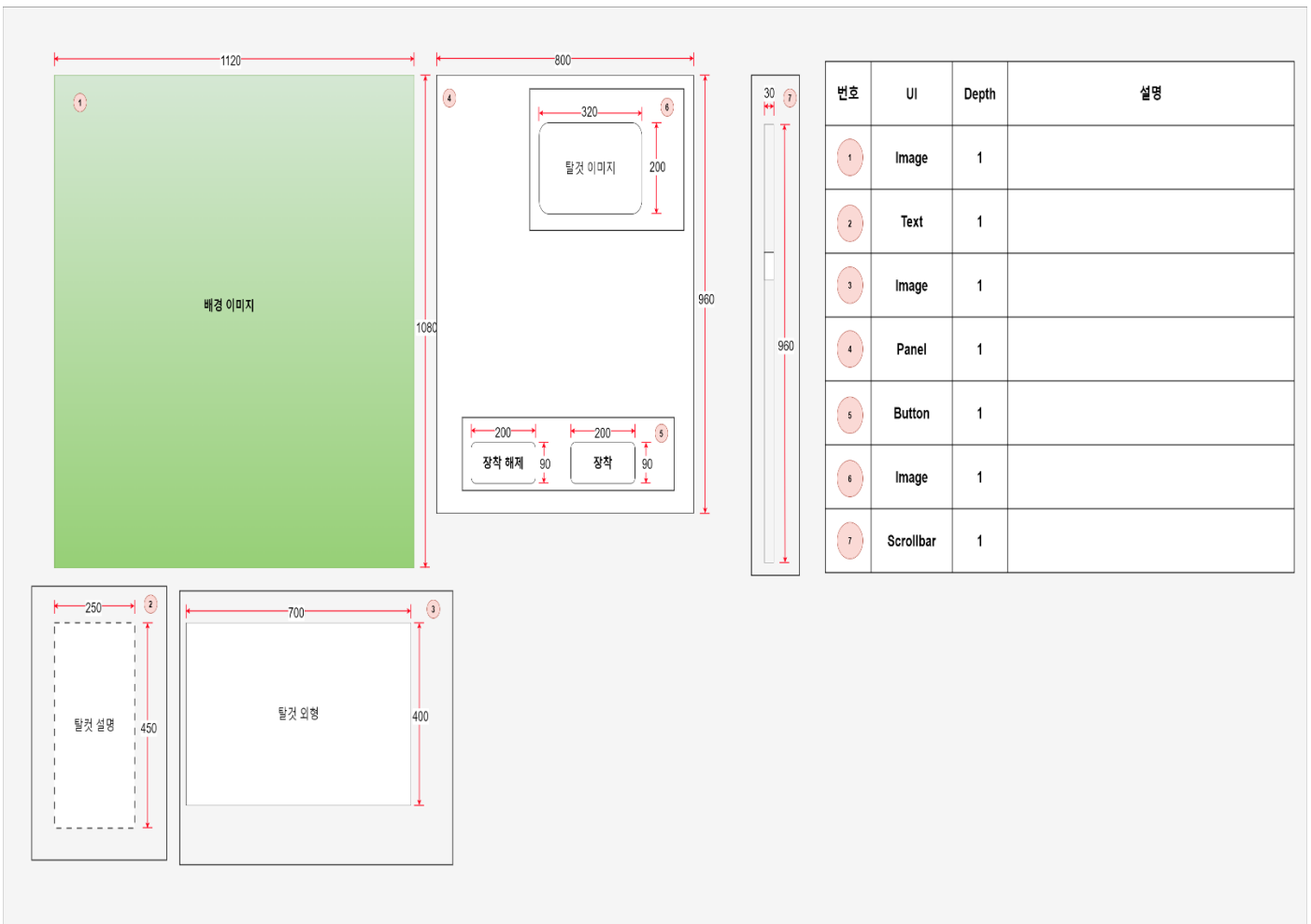
\*소모품 슬롯등록=15font

## 7-8 탈것

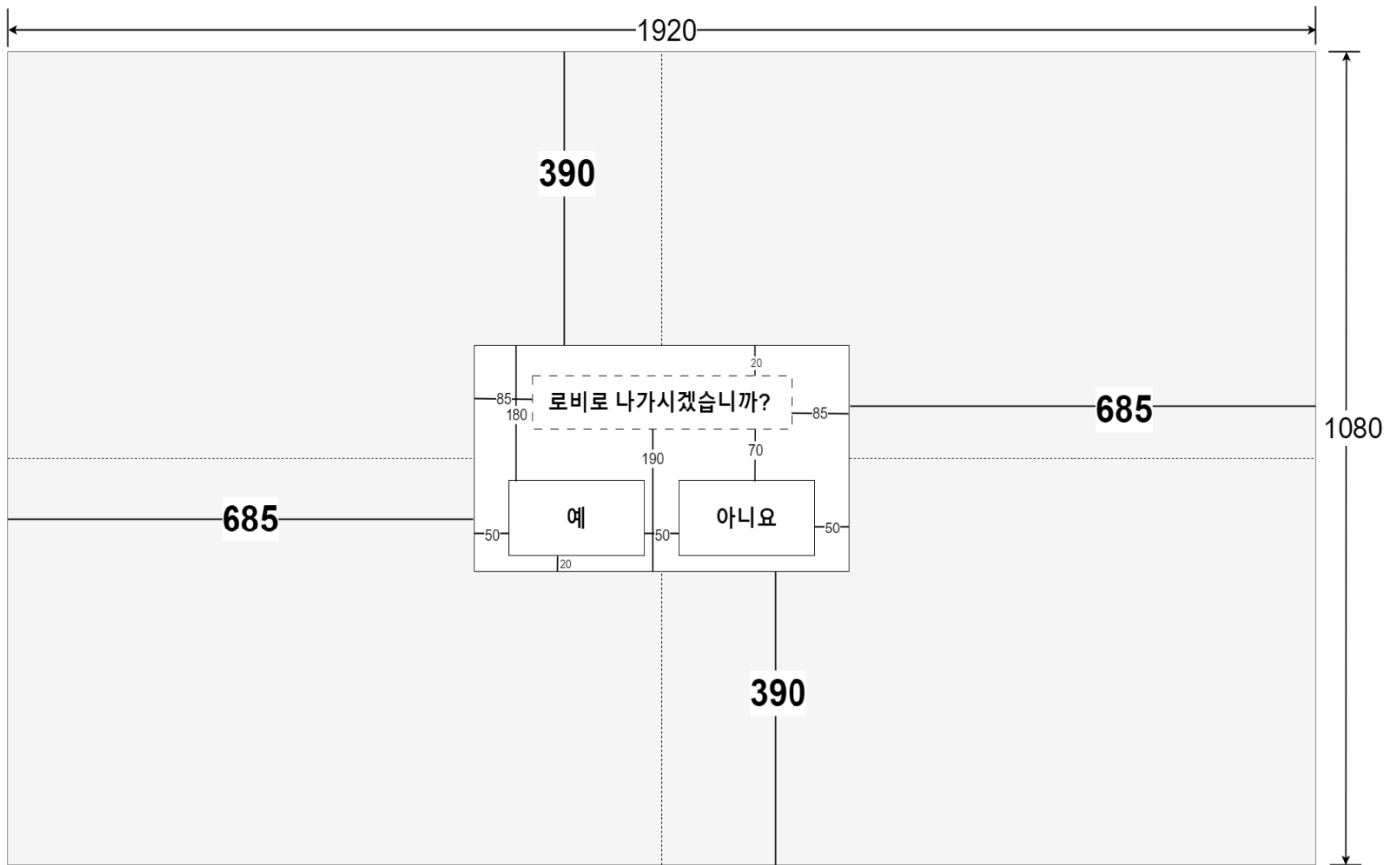


탈 것 설명=15font

-탈것 UI 크기



## 7-9 로비로 나가기

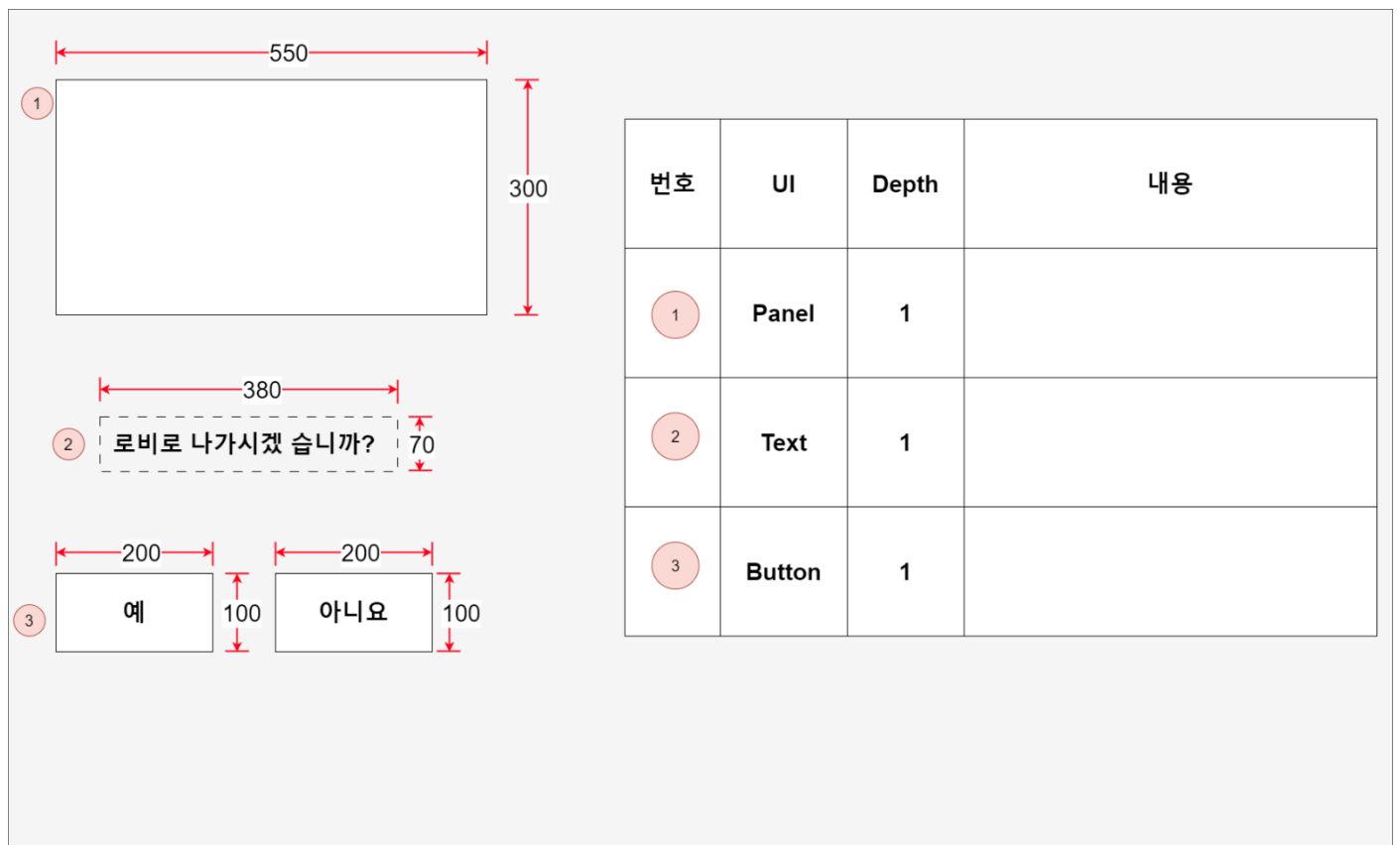


1.로비로 나가시겠습니까?=30font

21 예,아니요=30font

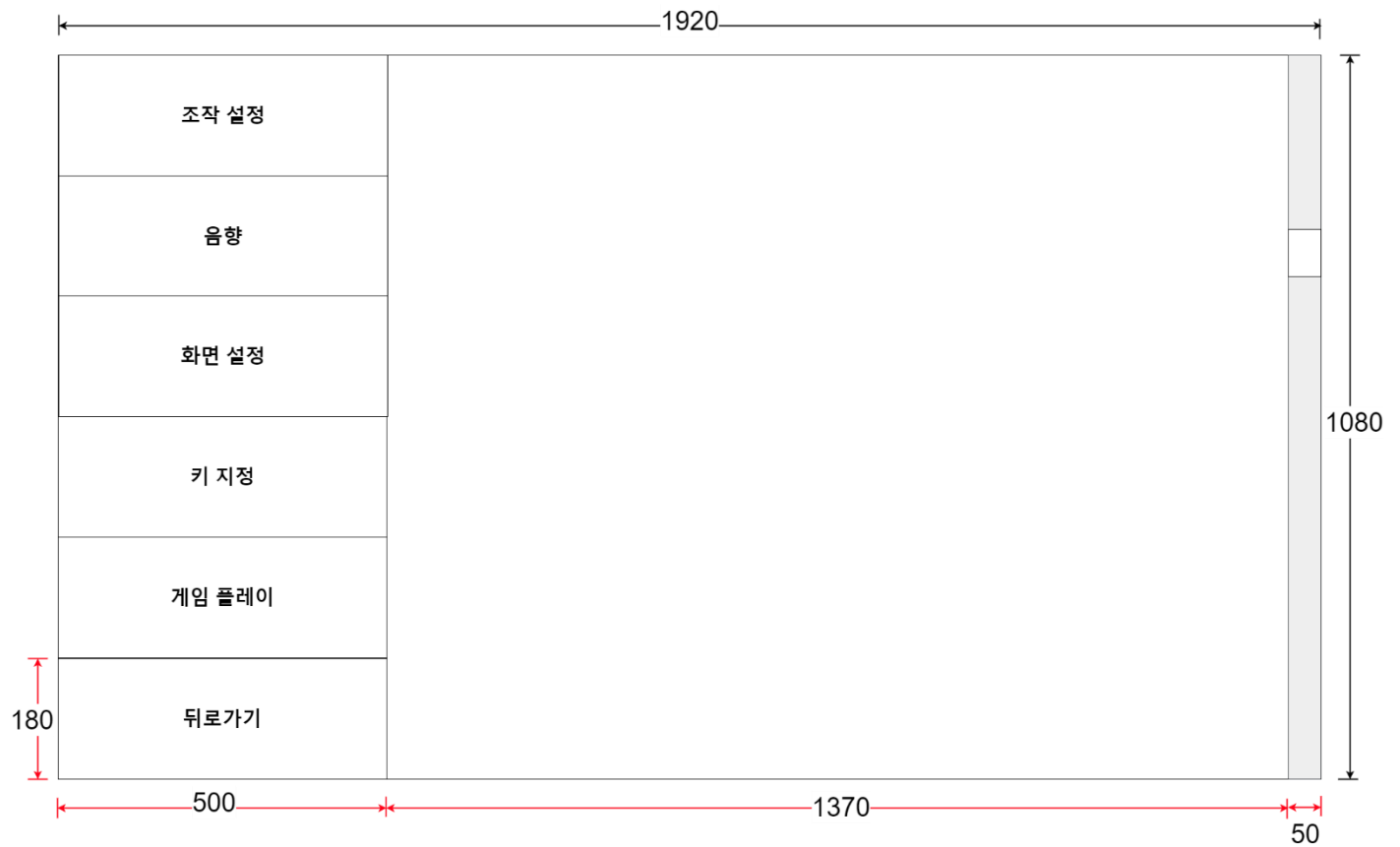
3.뒤에 배경은 블러 처리한다.

-로비로 나가기 UI 크기



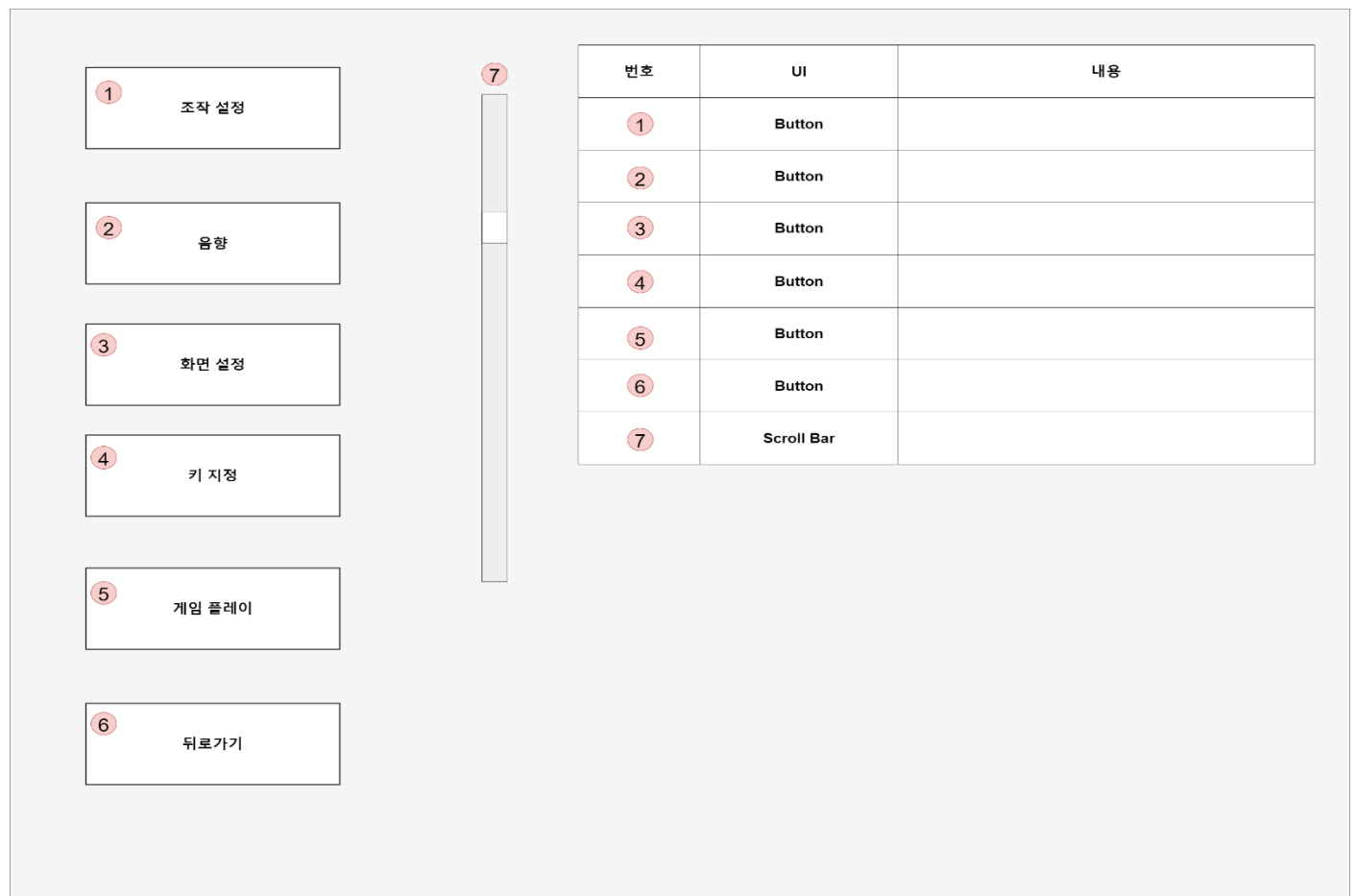


## 7-10 메뉴





메뉴의 모든 폰트는 30font 로 고정한다.





### -메뉴 UI



## 7-11 조작 설정

조작 설정	마우스 감도(메뉴)	1	
	마우스X축 감도(게임)	1	
음향	마우스Y축 감도(게임)	1	
	카메라X축 반전(마우스)	끄기	
화면 설정	카메라Y축 반전(마우스)	끄기	
	카메라X축 반전(컨트롤러)	끄기	
키 지정	카메라Y축 반전(컨트롤러)	끄기	
	오른쪽 스틱감도 - 카메라	0.6	
게임 플레이	오른쪽 스틱 감도 - 표준	1	
	진동	켜기	

## 7-12 음향 설정

조작 설정	주 볼륨	100	
	배경음악 볼륨	70	
음향	효과음 볼륨	100	
	음성 볼륨	100	
화면 설정			
키 지정			
게임 플레이			
뒤로가기			

## 7-13 화면 설정

조작 설정	HUD투명도	켜기	
	HUD크기	큼	
음향	미니맵 표시	켜기	
	미니맵 회전	켜기	
화면 설정	계단 현상 제거	켜기	
	빛번짐 효과	켜기	
키 지정	선명한 화면	켜기	
	수직 동기화	켜기	
게임 플레이	해상도	1920x1080	
	뒤로가기	디스플레이 모드	

## 7-14 키 설정

조작 설정	이동-위쪽 방향키	W
	이동-아랫쪽 방향키	S
음향	이동-왼쪽 방향키	A
	이동-오른쪽 방향키	D
화면 설정	전력질주	왼쪽 Shift 키
	걷기	왼쪽 Ctrl 키
키 지정	점프	Space 키
	근접 무기 교체	Q
게임 플레이	원거리 무기 교체	R
	상호작용	G
뒤로가기	진행도	J

# 7-15 게임 플레이 설정

조작 설정	튜토리얼 안내 메시지	켜기	<div><div></div></div>
	수동으로 검 뽑기/집어넣기	켜기	<div><div></div></div>
음향	자동으로 카메라 중앙에 놓기	켜기	<div><div></div></div>
	자동 저장(분)	5	<div><div></div></div>
화면 설정	레벨에 따른 적 난이도 조정	켜기	<div><div></div></div>
	자막	켜기	<div><div></div></div>
키 지정	연출 자동 스킵	끄기	<div><div></div></div>
	데미지 폰트 크기	크게	<div><div></div></div>
게임 플레이	상태이상 표시	중간	<div><div></div></div>
	언어 옵션		<div><div>&lt;</div><div>한국어</div><div>&gt;</div></div>

## -메뉴 버튼 UI 크기

1

500

30

60

2

220

30

110

3

90

90

90

90

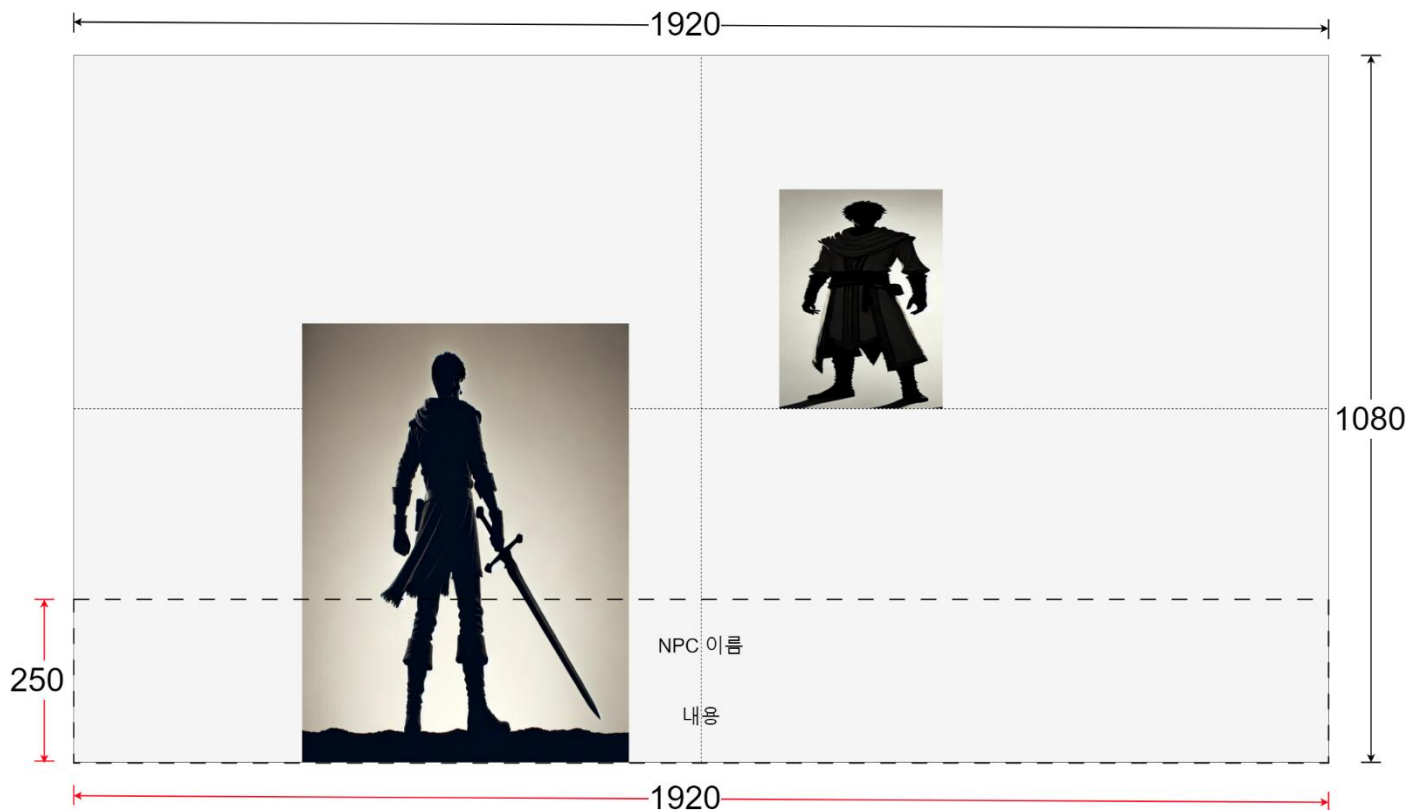
4

50

1080

번호	UI	Depth	내용
1	Slinder	1	
2	Toggle	1	
3	Arrow Button	1	
4	Scroll Bar	1	

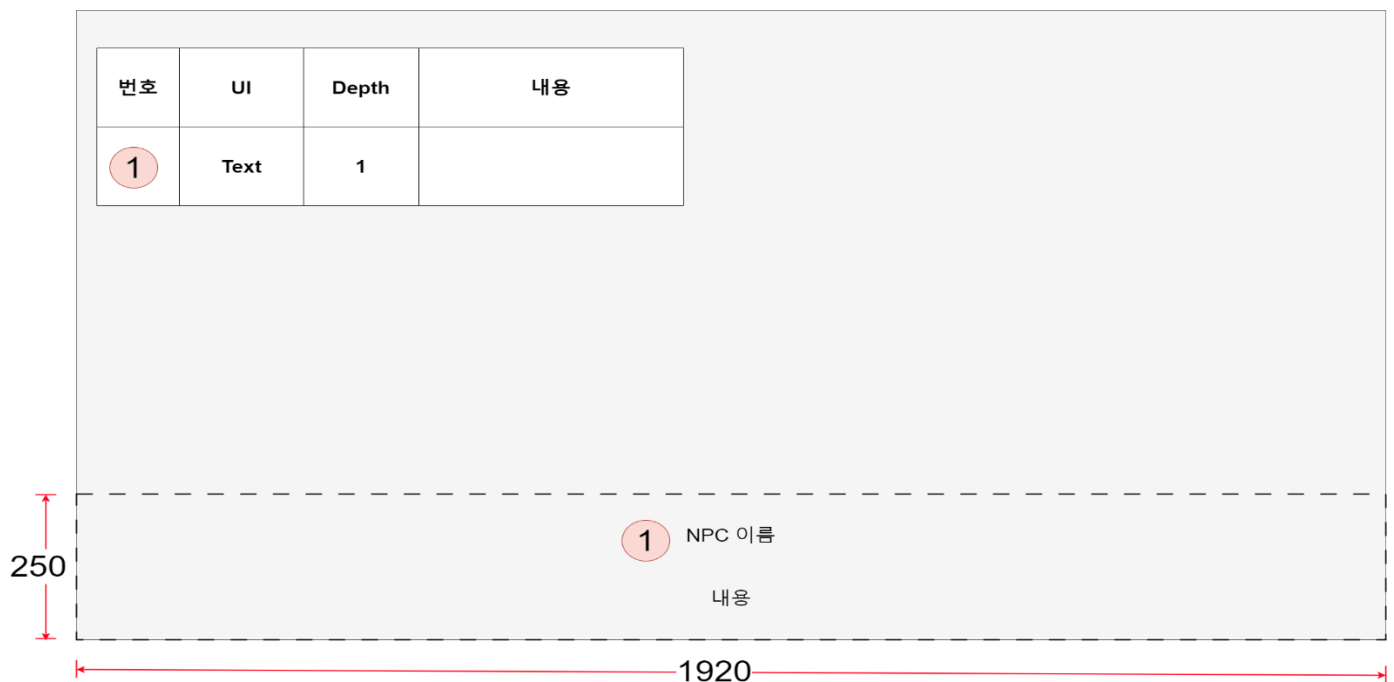
## 7-16 상호 작용



-3 인칭 카메라 구도의 상호작용 인 게임 구도

-인 게임에서 보여지는 상호 작용 구도는 플레이 상황에 맞는 카메라 구도에 따라 변화한다.(1 인칭, 3 인칭, 클로즈업 등..)

-상호 작용 UI



대화가 들어가는 텍스트 박스는 투명하게 하여 인 게임에서의 몰입감이 깨지지 않게 하며 상단에는 NPC의 이름을 넣고 그 아래에는 대화 텍스트를 표시한다. 텍스트는 30font로 한다.