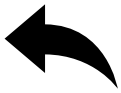


1



뒤로가기

2



스크롤 바

스크롤

3



슬라이더 컨트롤

4



토글(스위치 기능 있음)

5



라디오 버튼



6



버튼



선택된 버튼



비활성화 상태



마우스 오버레이

7

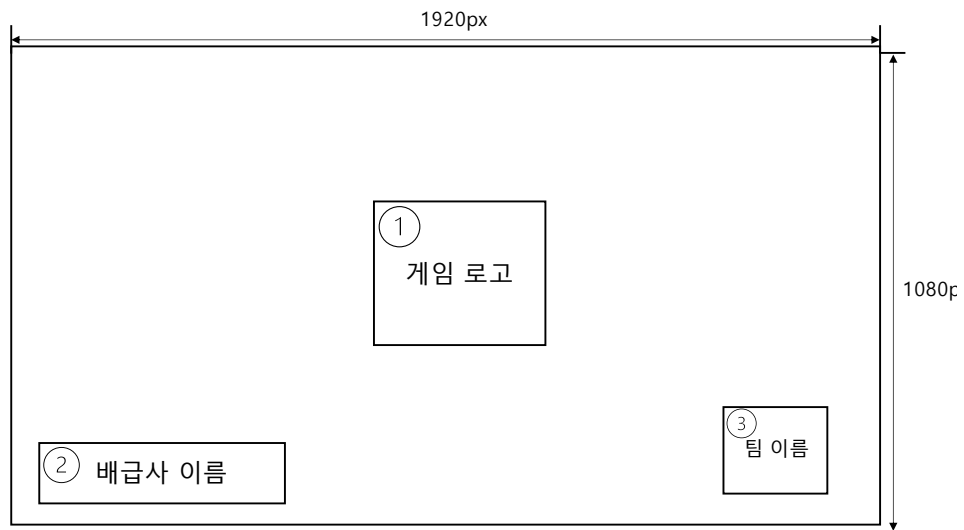


팝업

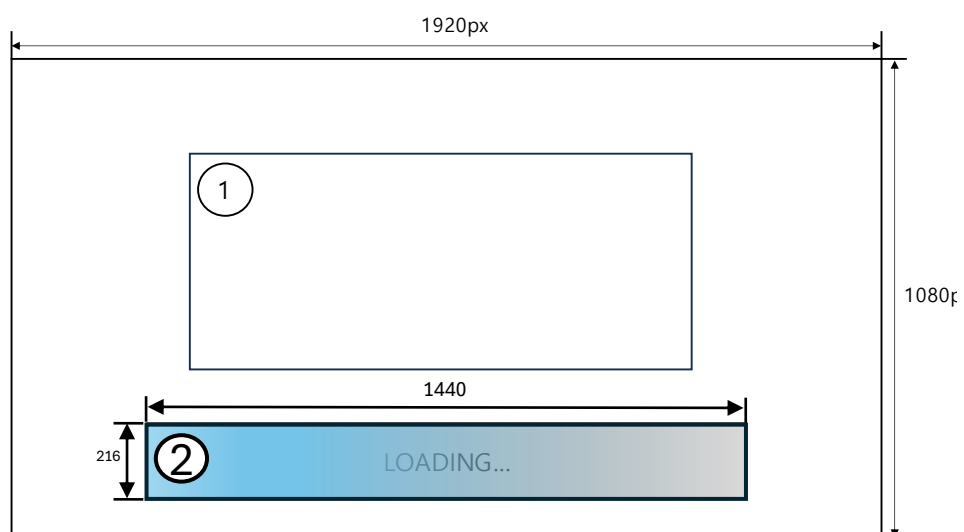
8



아이템 칸



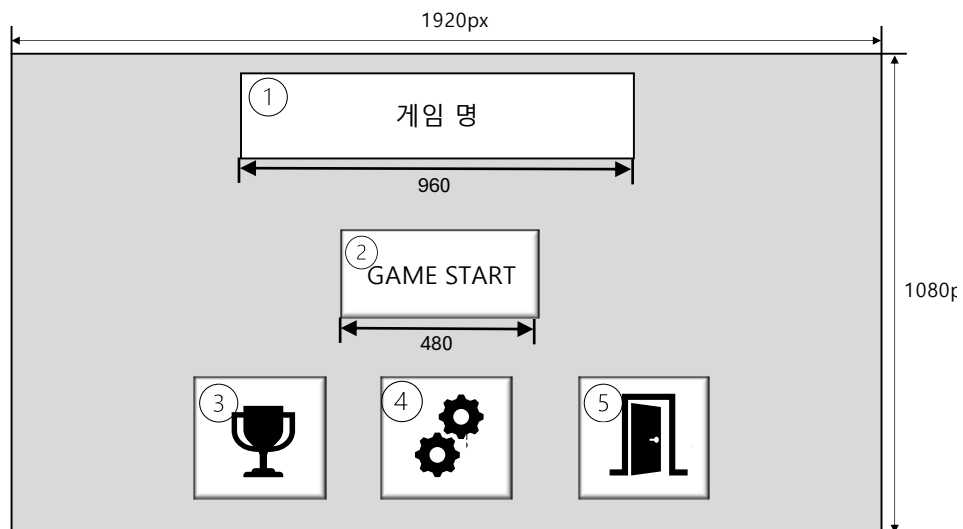
- 1: 게임 메인 로고: UI그래픽 리소스 (360x360)
- 2: 배급사 이름: UI그래픽 리소스 (640x216)
- 3: 팀(회사) 이름: UI그래픽 리소스 (360x216)



## 로딩화면

모든 로딩화면은 이 화면으로 통일

- 1: 게임 캐릭터가 움직이는 이미지 삽입: UI그래픽 리소스
- 2: 프로그레스바 이용/ 위에 LOADING 문구: UI그래픽 리소스

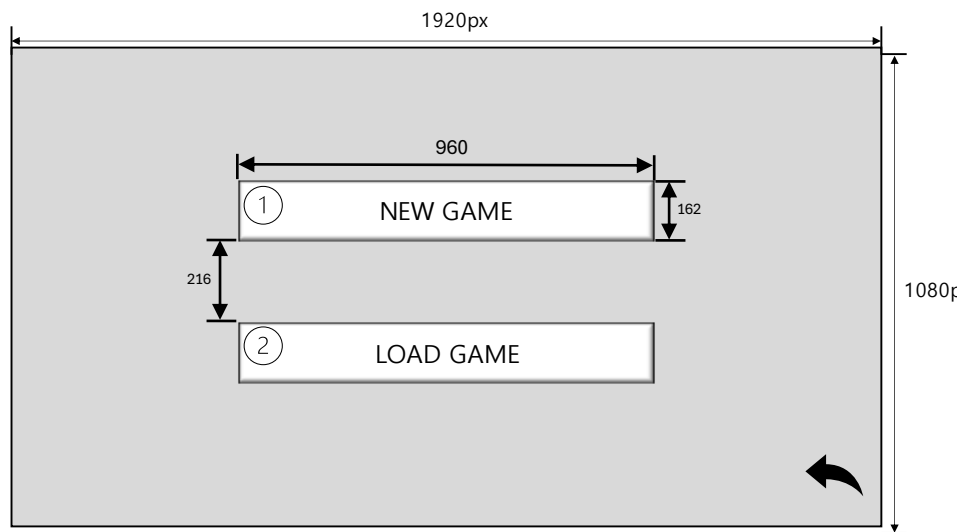


## 메인화면

배경화면에 UI그래픽 리소스 띄움

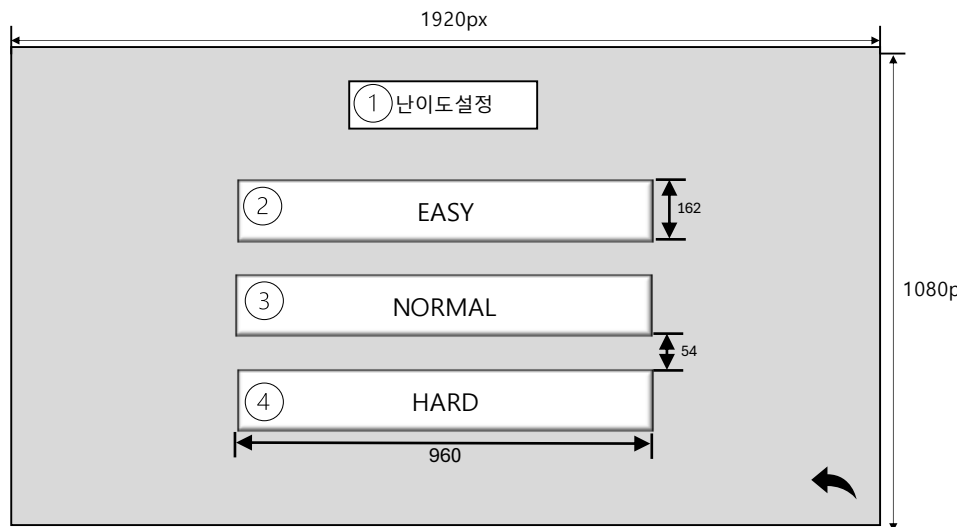
- 1: 게임이름: UI그래픽 리소스
  - 2: 게임시작 버튼 ( UI그래픽 리소스1001)-버튼 박스 투명도100%
  - 3: 업적: UI그래픽 리소스1002-버튼 박스 투명도100%
  - 4: 설정: UI그래픽 리소스1003-버튼 박스 투명도100%
  - 5: 게임종료: UI그래픽 리소스1004-버튼 박스 투명도100%
- 3,4,5: 이미지 버튼 형식

**이하배경: 메인화면에서 쓰이는것과 동일하게**



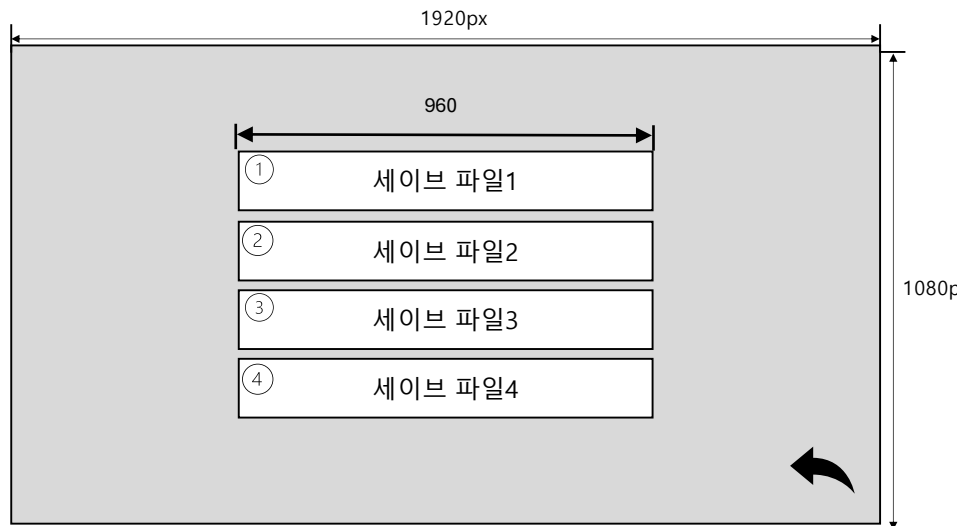
### GAME START 클릭시

- 1: NEW GAME 버튼(UI그래픽 리소스1005)
- 2: LOAD GAME 버튼(UI그래픽 리소스1006)



### NEW GAME 클릭시

- 1: UI그래픽 리소스
- 2,3,4: 난이도 지정 버튼(UI그래픽 리소스1007~1009)
- 2, 3, 4 클릭시 난이도 적용 후 인게임화면으로 이동



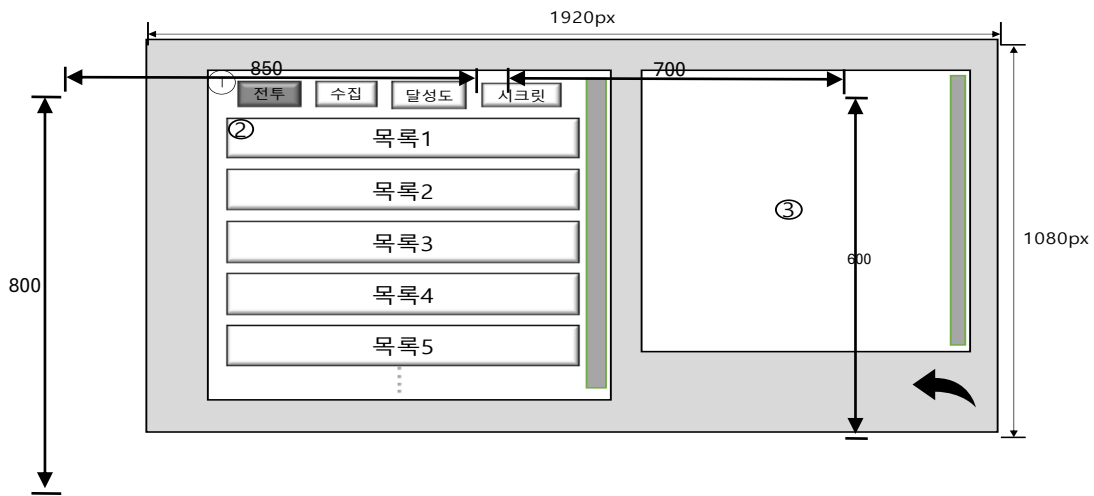
## LOAD GAME 클릭시

- 1,2,3,4 각각 저장되어있는 세이브 파일 표시(UI그래픽 리소스1010~1013)
- 세이브 파일 없는 슬롯은 empty 표시

- 1,2,3,4: 세이브 파일이 존재하는 박스는 마지막으로 스폰된 지역 이미지 삽입

- 세이브 파일 클릭 시 로딩화면으로 전환(마지막 저장 장소에 캐릭터 스폰)
- 세이브 파일 박스 간격=22px

업적



트로피 클릭시

배경: 메인화면에서 쓰이는것과 동일하게

1: 버튼을 제외한 배경: Image Background02

1: 전투~시크릿 버튼 : UI그래픽 리소스1014~1017

2: 목록 버튼 : Image Background04

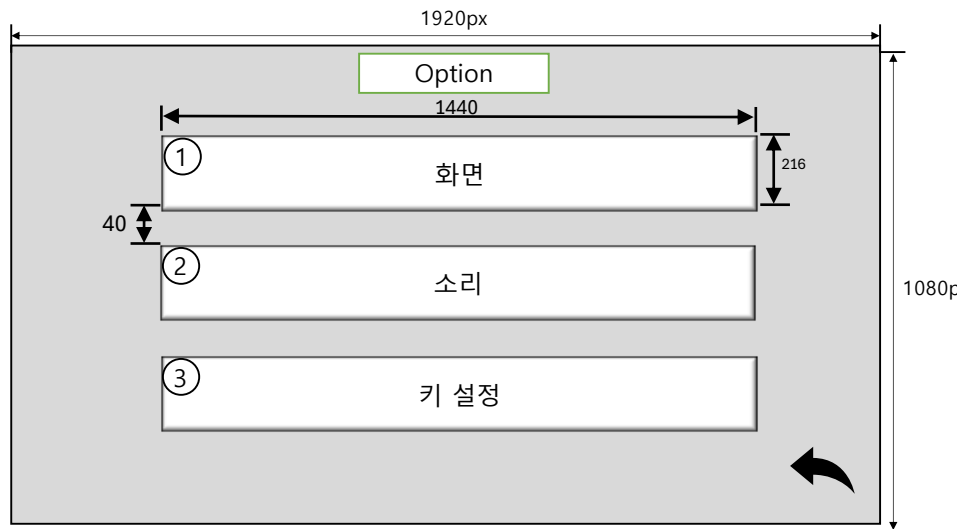
2: 목록: UI그래픽 리소스1018~1165(업적리소스)

3: 목록 클릭시 상세 설명: String Table Achievement Detail 0001~xxx

1: 전투, 수집, 달성도, 시크릿 버튼: 150x40/ 버튼 간 간격 15px

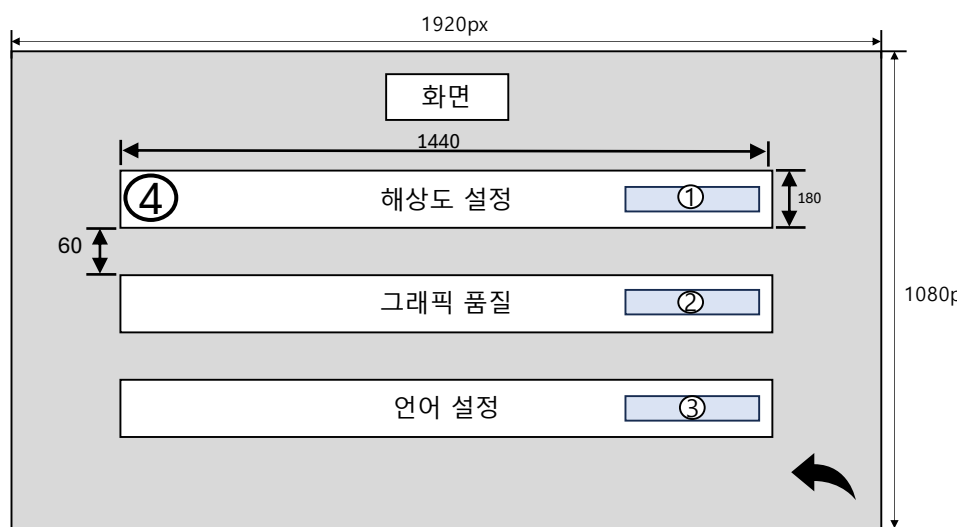
2: 목록 버튼: 780x108/ 버튼간 간격 18px

## 설정



## 톱니바퀴 클릭시

Option 박스: Image Main  
1,2,3: UI그래픽 리소스1166~1168





## 화면 클릭시

### 라디오 버튼 목록

1,2,3: UI그래픽 리소스1172~1174

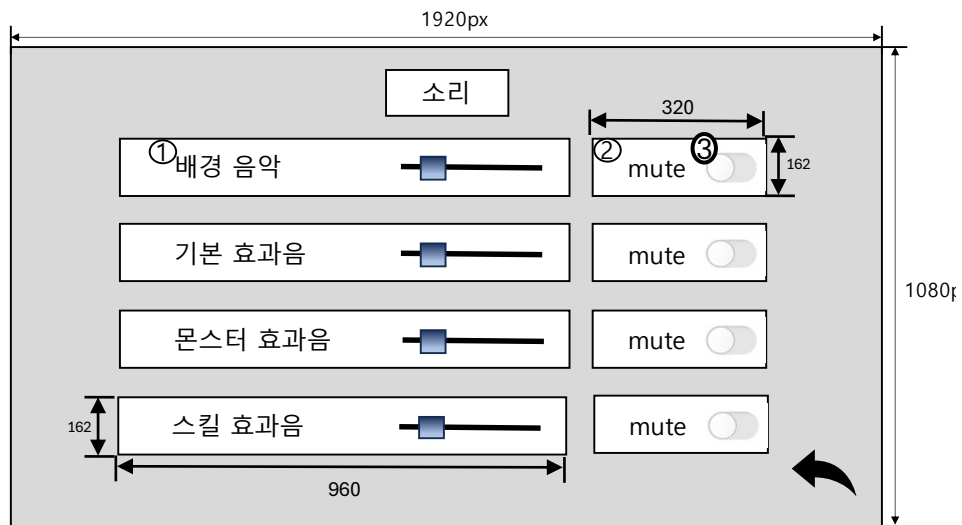
1: 1920x1080(기본), 1280x720, 1024x768, (3840x2160)

2: 상, 중, 하 로 구분 (각 품질에 대한 자세한 내용은 따로 기입)

3: 한국어, 영어 (여건이 되면 언어 추가)

4: UI그래픽 리소스1169~1171

화면' 박스: Image Main07



## 소리 클릭시

1: UI그래픽 리소스1175~1178

2: UI그래픽 리소스1179~1182

박스간 좌우 간격: 20px

박스간 상하 간격: 16px

3: UI그래픽 리소스1179-1~1182-1

소리' 박스: Image Main08



키 설정 클릭시  
 키 설정' 박스: Image Main09  
 1: UI그래픽 리소스1183  
 2: UI그래픽 리소스1184



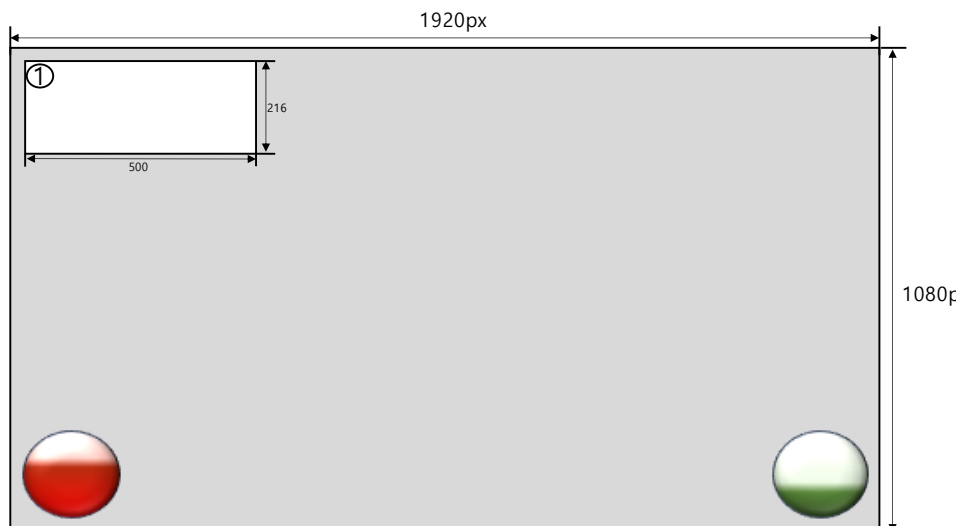
1번 클릭시  
 예시(UI그래픽 리소스1185)



2번 클릭시

예시(UI그래픽 리소스1186)

인게임

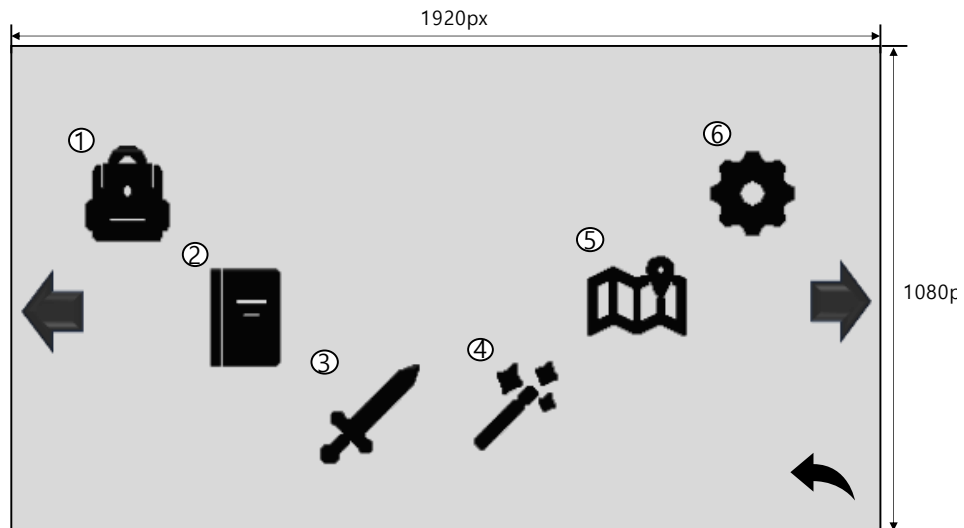


인게임 HUD 및 UI

배경은 인게임 필드 화면/ Image\_Field 0000

1: 미니맵 표시(UI그래픽 리소스1187)

esc 누르면 메뉴모음으로 이동



esc 누를 시

아이콘들은 입체적으로 돌아감

1: 가방(UI그래픽 리소스1188)

2: 도감(UI그래픽 리소스1189)

3: 장비(UI그래픽 리소스1190)

4: 스킬(UI그래픽 리소스1191)

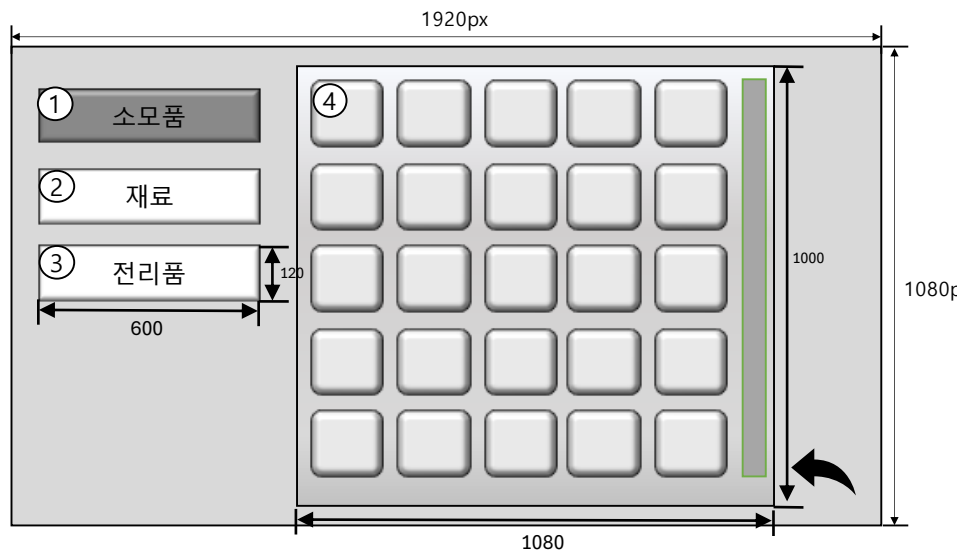
5: 지도(UI그래픽 리소스1192)

6: 설정(UI그래픽 리소스1193)

1~6는 예시이미지

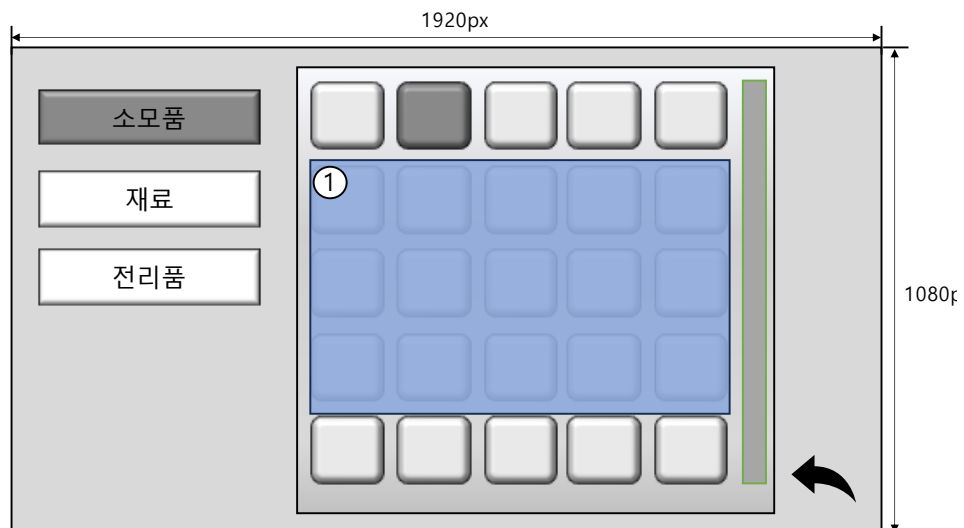
6번 클릭시 설정창 띄움

**1~5 클릭시 나오는 모든배경: Image Background05**



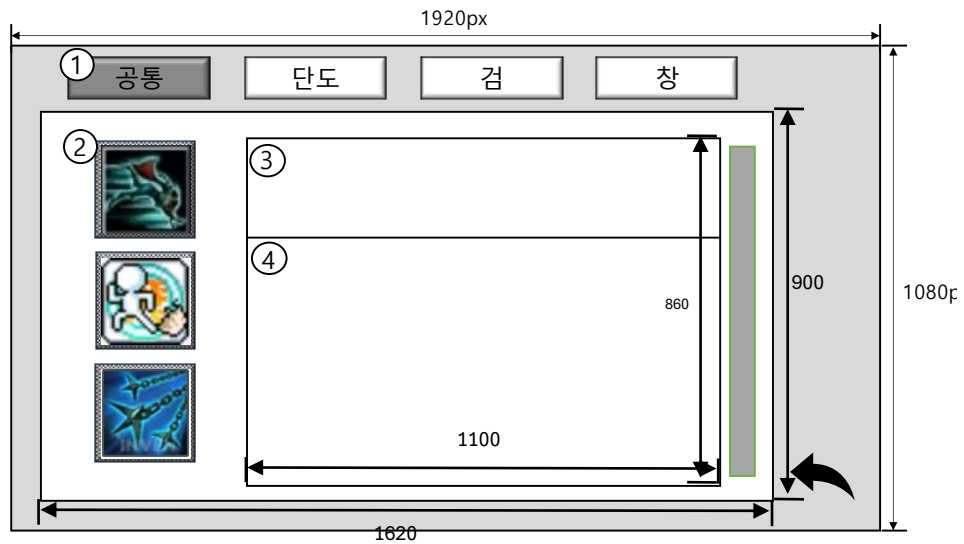
#### 가방 클릭시

- 1: UI그래픽 리소스1194
- 2: UI그래픽 리소스1195
- 3: UI그래픽 리소스1196
- 4: 인벤토리 내 아이템 (180x180), UI그래픽 리소스1197
- 4: 아이템 칸 사이 거리 :15px(상하좌우 동일) /여백20px



## 아이템 클릭시

1: 해당 아이템에 대한 설명 -(UI그래픽 리소스1198)

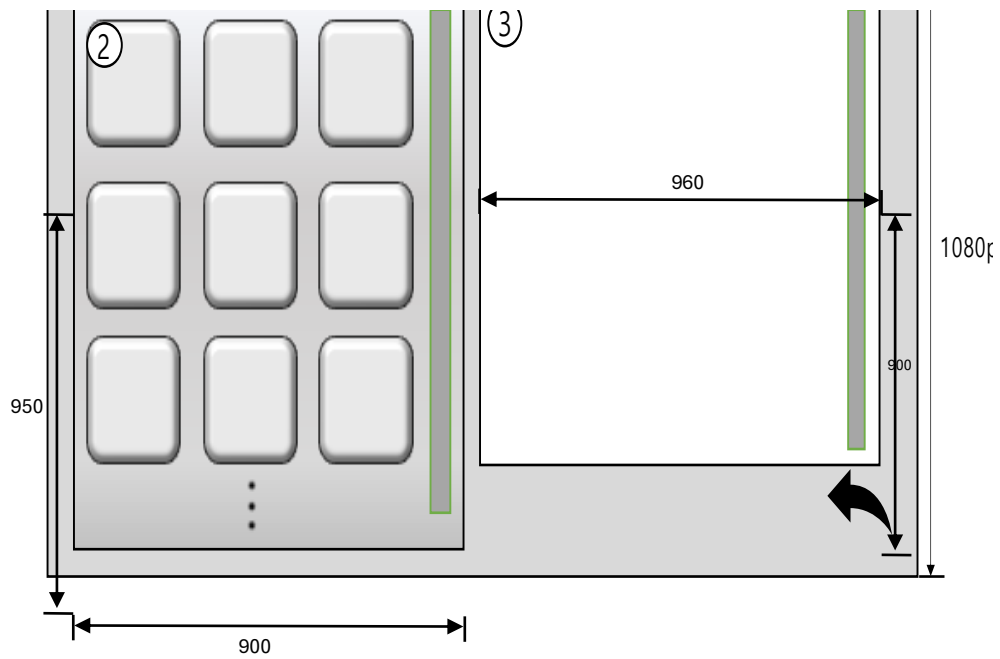


## 스킬 클릭시

- 1: 스킬 목록 버튼 (UI그래픽 리소스1199~1202)
- 2: 스킬 아이콘 (UI그래픽 리소스1203~1211)
- 3: 스킬 이름과 간단 설명 (UI그래픽 리소스1212)
- 4: 상세 효과 (UI그래픽 리소스1213)

- 1: 버튼 크기 (280x100)
- 2: 아이콘 크기 (220x220)
- 2: 스킬 아이콘은 예시 이미지





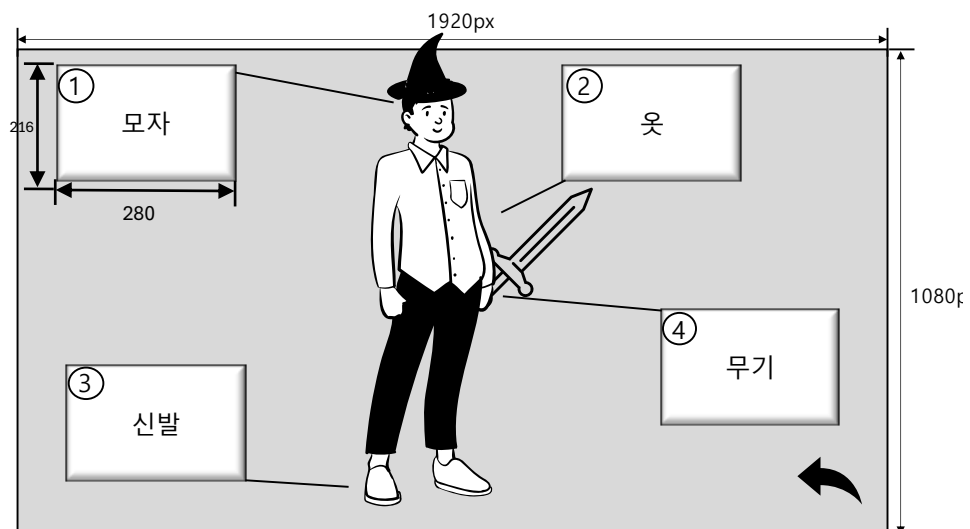
### 도감 클릭시

1: 도감 목록 버튼 (UI그래픽 리소스1214~1217)

2: UI그래픽 리소스1218

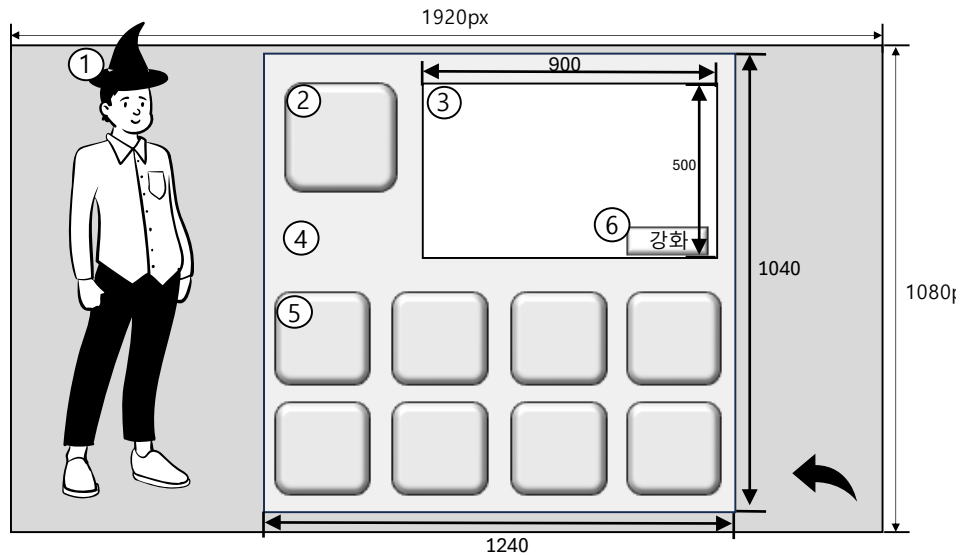
3: 상세 설명(UI그래픽 리소스1219)

1: 버튼 크기 (200x80)



## 장비 클릭시

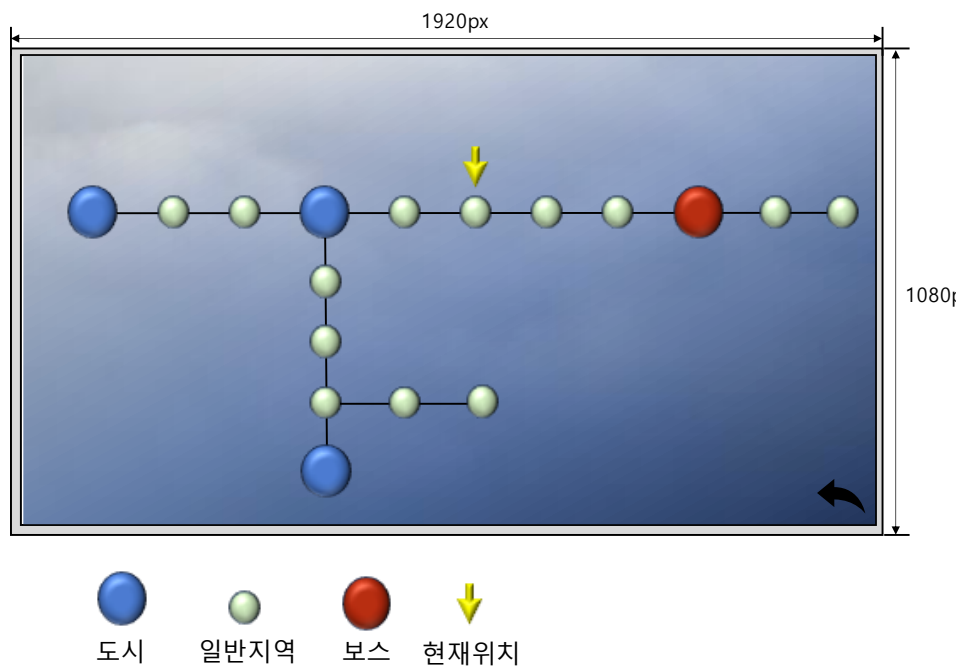
- 1: 착용중인 모자(UI그래픽 리소스1220)
- 2: 착용중인 옷(UI그래픽 리소스1221)
- 3: 착용중인 신발(UI그래픽 리소스1222)
- 4: 착용중인 무기(UI그래픽 리소스1223)



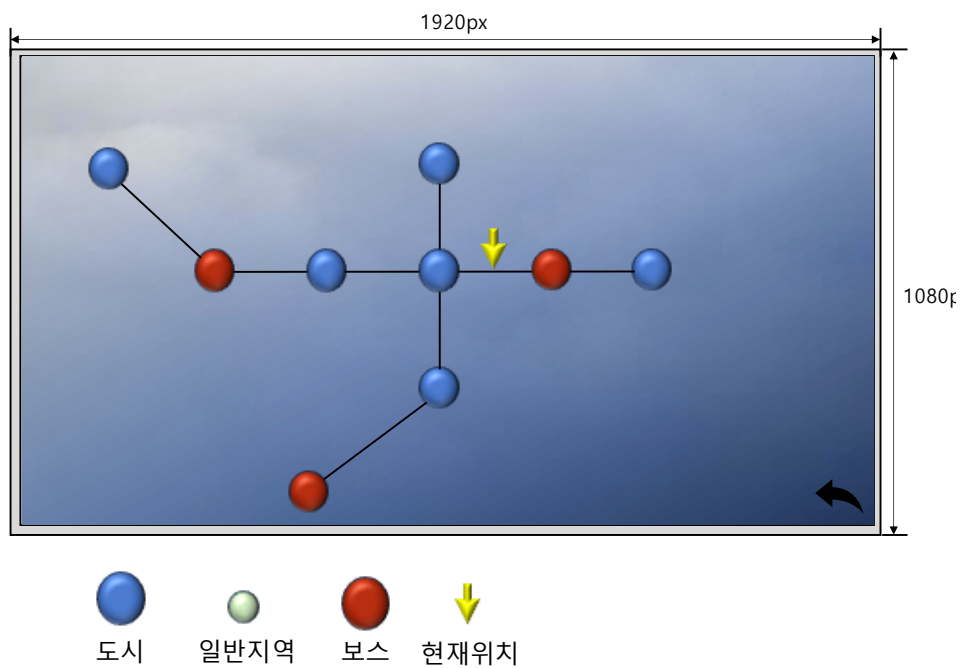
## 착용중인 장비 클릭시

- 1: 선택한 장비의 착용 모습을 보여준다
- 2: 선택한 장비의 이미지(UI그래픽 리소스1224)
- 3: 선택한 장비의 상세 설명(UI그래픽 리소스1225)
- 4: 장비 선택 창 배경 (Image Background 06)
- 5: 가지고 있는 장비 목록-이미지 (아래로 스크롤 가능),UI그래픽 리소스1226
- 6: 장비 강화 버튼 (UI그래픽 리소스1227)
  - 2: 이미지 박스 크기 (280x280)
  - 5: 이미지 박스 크기 (240x240)





지도 클릭시(예시 이미지)  
 스크롤 다운시 전체맵으로 확장  
 안가본 지역은 맵에 활성화 되지 않음(짙은 안개 표시)  
 방문한 마을은 더블 클릭시 텔레포트 가능



스크롤 다운 시(전체맵)\_예시이미지

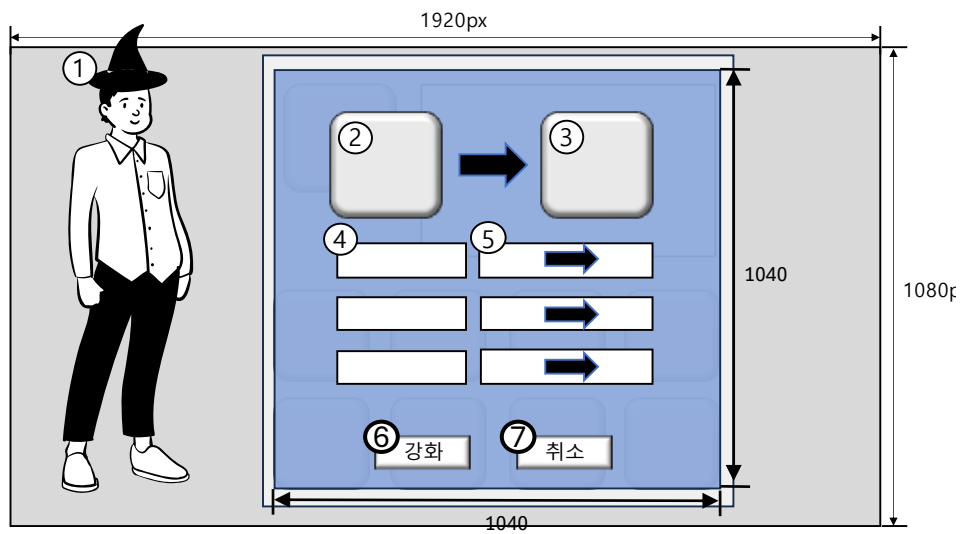
전체 맵 상태에서는 일반지역 표시 안함

안가본 지역은 맵에 활성화 되지 않음(짙은 안개 표시)



텔레포트 선택시

UI그래픽 리소스1228  
팝업창 크기 (600x360)



### 강화하기 클릭시

- 1: 강화되는 장비의 착용 모습
- 2: 강화 전 장비 이미지(UI그래픽 리소스1229)
- 3: 강화 후 장비 이미지(UI그래픽 리소스1230)
- 4: 옵션 (UI그래픽 리소스1231)
- 5: 바뀌는 수치 기입(UI그래픽 리소스1232)

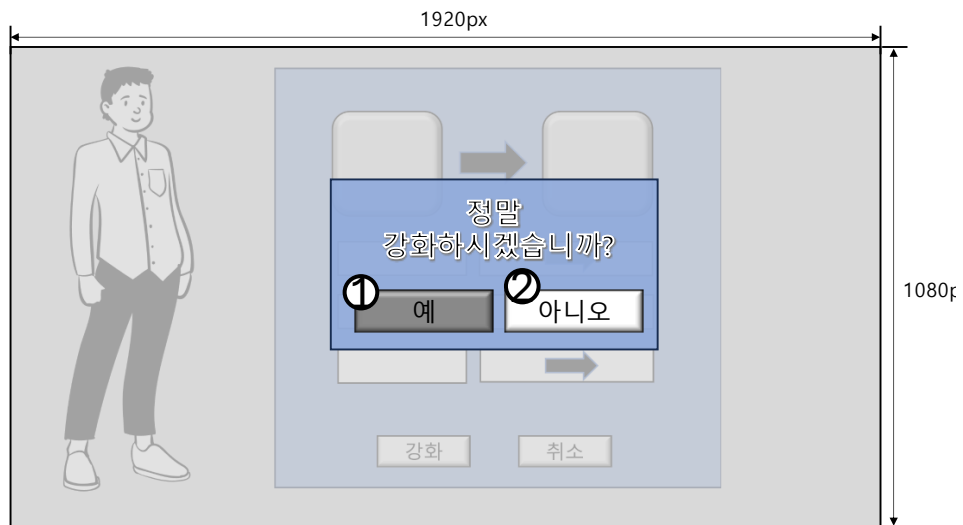
2,3: 300x300

4: 400x120

5: 460x120

6: UI그래픽 리소스1233

7: UI그래픽 리소스1234



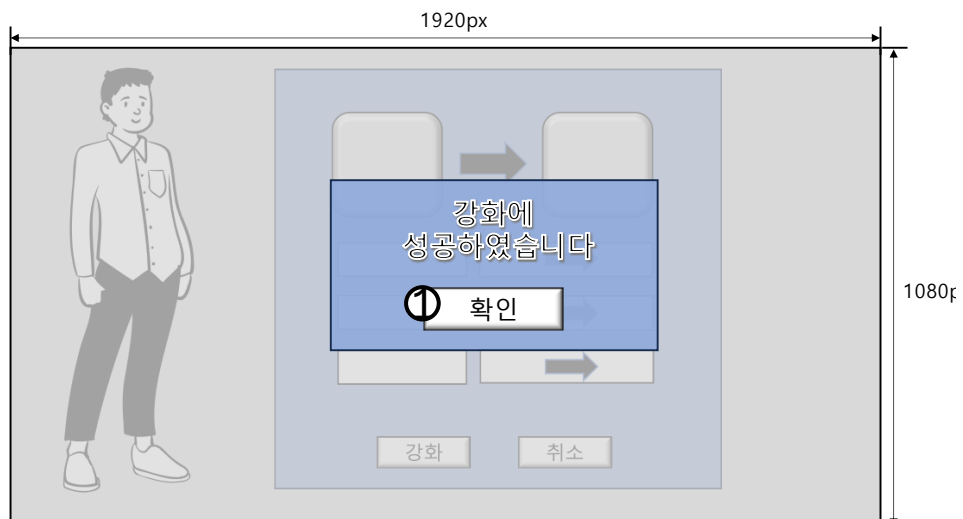
### 강화 클릭시

팝업: UI그래픽 리소스1235

팝업창 크기: 640x380

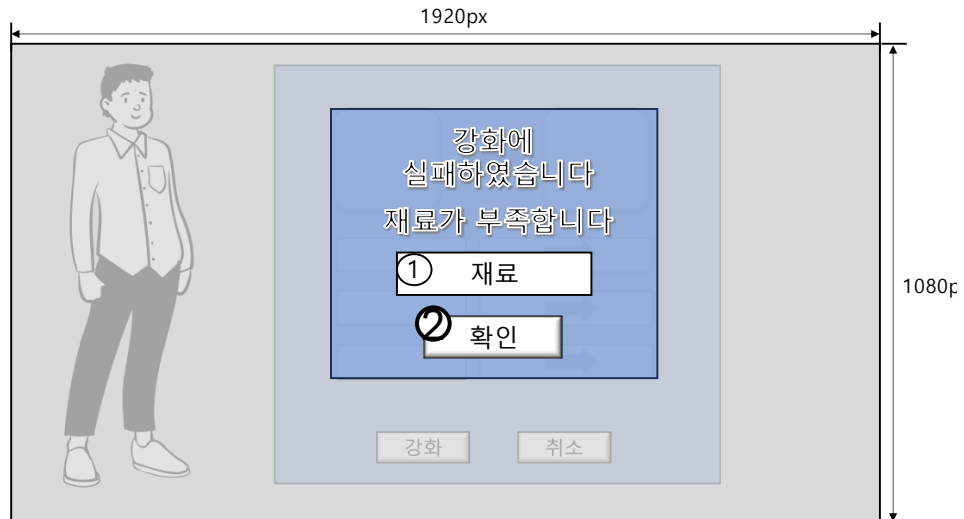
1: UI그래픽 리소스1235-1

2: UI그래픽 리소스1235-2



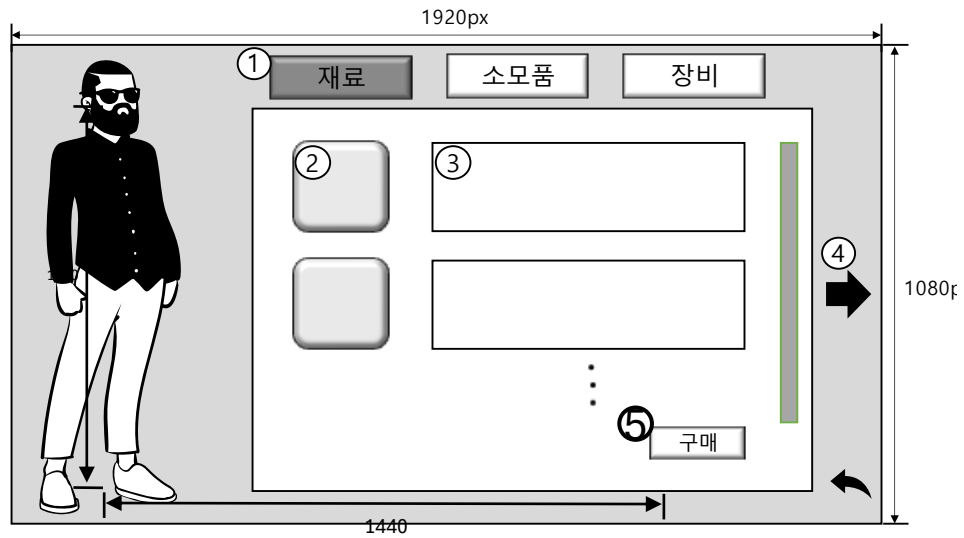
예 누를시 (성공)

팝업: UI그래픽 리소스1236  
강화 성공시 재료 소진  
팝업창 크기: 640x380  
1: UI그래픽 리소스1236-1



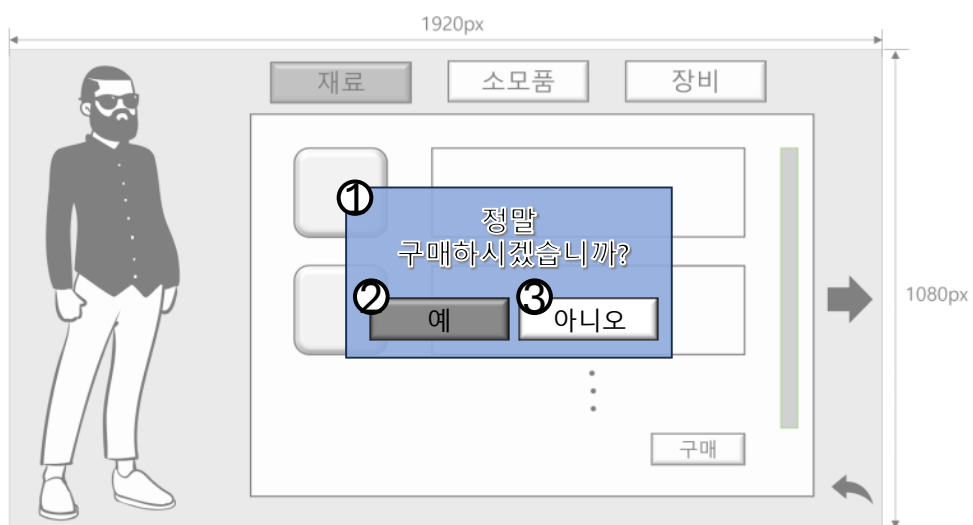
예 누를시 (실패)

팝업: UI그래픽 리소스1237  
1: 부족한 재료 (UI그래픽 리소스1238)  
팝업창 크기: 640x560  
2: UI그래픽 리소스1237-1



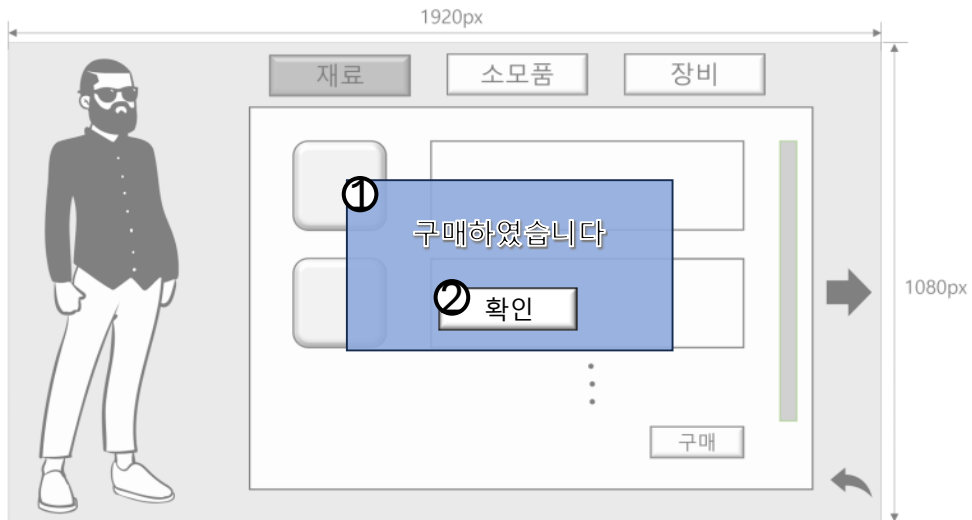
### 상인 클릭시

- 1: 상점 목록 버튼 (UI그래픽 리소스1239~1241)
- 2: 품목 이미지(UI그래픽 리소스1242)
- 3: 품목에 대한 상세 설명 (UI그래픽 리소스1243)
- 4: 클릭시 판매창으로 전환(UI그래픽 리소스1244)
- 5: 구매 버튼(UI그래픽 리소스1245)



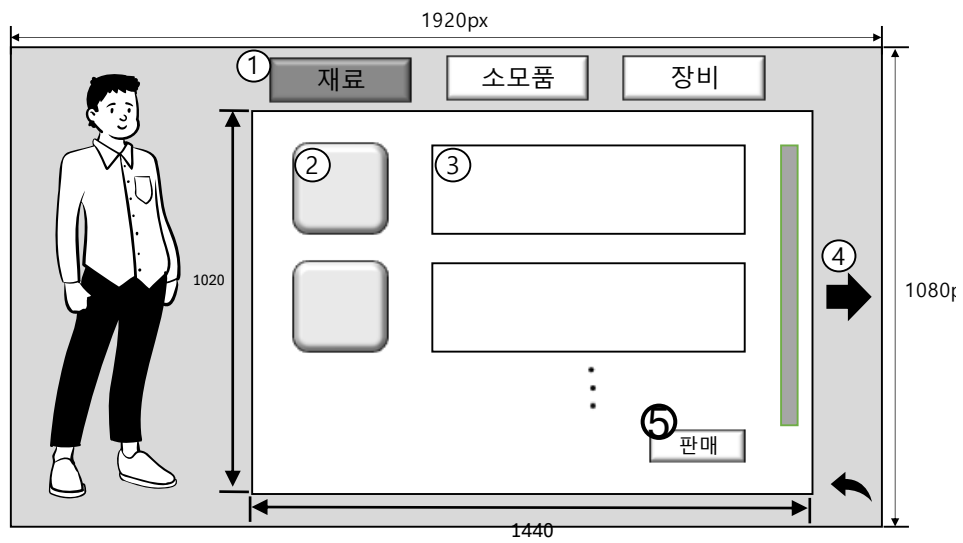
### 구매 클릭시

아니오 클릭시 팝업 꺼짐  
 팝업창 크기: 640x380  
 1: UI그래픽 리소스1246  
 2: UI그래픽 리소스1247  
 3: UI그래픽 리소스1248



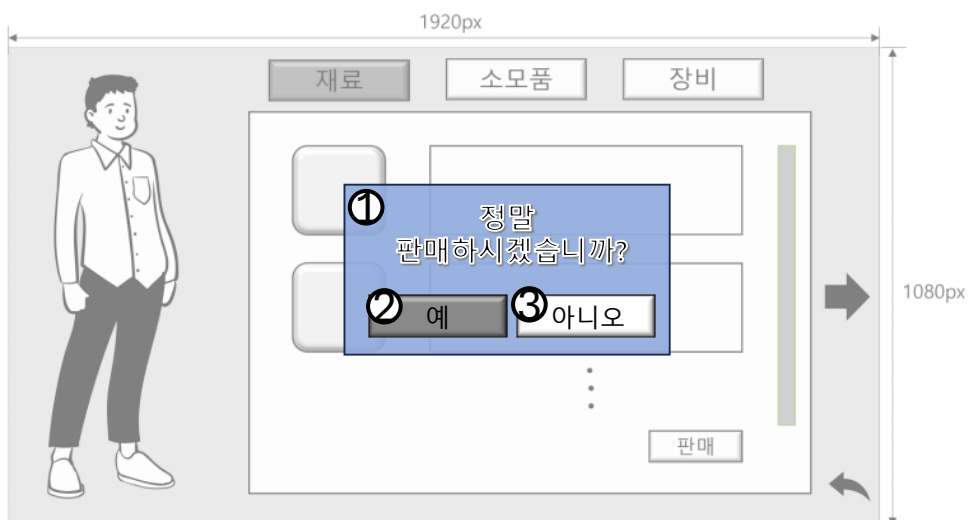
예 클릭시

팝업창 크기: 640x380  
 1: UI그래픽 리소스1249  
 2: UI그래픽 리소스1250



### 판매 전환시

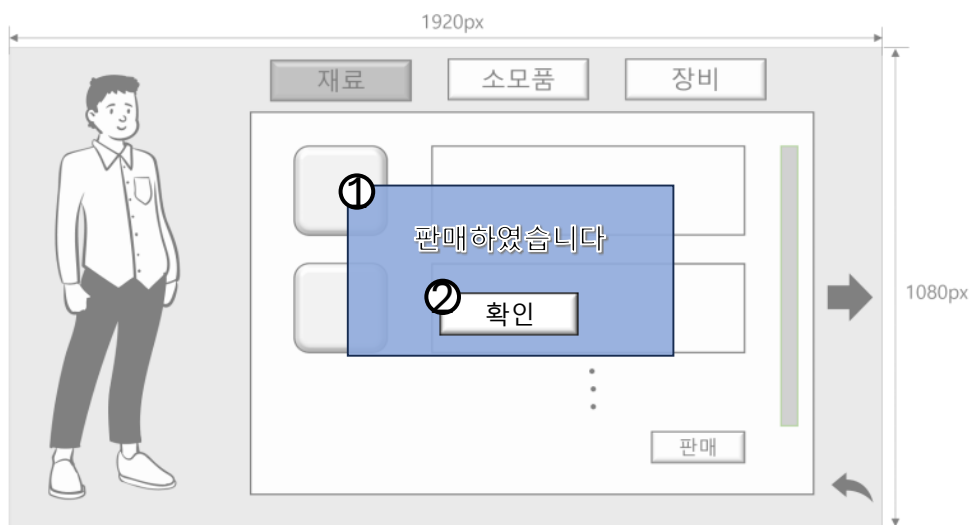
- 1: 상점 목록 버튼 (UI그래픽 리소스1251~1253)
- 2: 품목 이미지(UI그래픽 리소스1254)
- 3: 품목에 대한 상세 설명 (UI그래픽 리소스1255)
- 4: 클릭시 구매창으로 전환(UI그래픽 리소스1256)
- 5: 판매 버튼(UI그래픽 리소스1257)





## 판매 클릭시

- 아니오 클릭시 팝업 꺼짐
- 팝업창 크기: 640x380
- 1: UI그래픽 리소스1258
  - 2: UI그래픽 리소스1259
  - 3: UI그래픽 리소스1260



## 예 클릭시

- 1: UI그래픽 리소스1261
- 2: UI그래픽 리소스1262





0x

0x



0x

0x







ⓧ

ⓧ









0x

0x



0X

0X





px

px





0X

0X











