

A dramatic scene of a castle on a cliff. A large, stone bridge arches over a deep chasm, leading to a castle perched on a high, rocky peak. A bright rainbow is visible in the sky, and the sun is shining brightly behind the castle, creating a lens flare effect. The overall atmosphere is one of wonder and discovery.

# FINDING GOD

UX /UI Design

**백종윤**

# 목차

---

## 1. 기획 의도

- 컬러

## 2. 커먼 컴포넌트

- 기본

- 드롭 다운 박스

- 버튼

- 팝업

## 3. UI

# 1. 기획의도

---

이 문서는 F.G의 UI 문서에 대한 설명과 디자인을 담은 문서이다.

UI의 색상은 기본적으로 흰색, 검은색, 회색을 사용하고 눈에 띄어야 하는 요소 (ex. 체력, 기력 표시, 팝업 창 표시 등)는 빨간색, 녹색, 파란색 등을 이용하여 표현한다.

모든 UI페이지의 좌우 여백은 동일하게 설정한다.

전투가 중요하기 때문에 인게임 화면에 배치되는 요소들을 최소화하여 플레이어의 시야를 많이 가리지 않도록 한다.

스킬의 남은 쿨타임 표시는 추후 추가될 예정이다.(버튼의 활성/비활성으로 보여줄지 남은 시간을 버튼에 표시할지 고민중이다.)

키보드의 경우 esc를 누르지 않고 바로가기 키를 사용하여 해당 메뉴에 진입 가능(ex, 가방, 스킬 등)  
컨트롤러의 경우 start버튼을 눌러 메뉴에 진입 후 이용가능

# 1. 기획의도-컬러

---

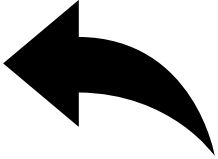


표, 문서 컬러

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| FBFFB9 | FBE3D6 | FDD692 | EC7357 |
|--------|--------|--------|--------|


텍스트, UI 컬러

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| FFFFFF | F2F2F2 | D9D9D9 | 000000 |
|--------|--------|--------|--------|




## 2. 커먼 컴포넌트-기본

|   |             |
|---|-------------|
|    | 뒤로가기        |
|    | 스크롤바<br>스크롤 |
|  | 슬라이더 컨트롤    |




## 2. 커먼 컴포넌트-기본

|   |            |
|---|------------|
|    | 토글 스위치(켜짐) |
|    | 토글 스위치(꺼짐) |
|  | 드롭 다운 박스   |

## 2. 커먼 컴포넌트-드롭 다운 박스

|   |   |
|---|---|
|    | 드롭 다운 박스 기본상태   |
|    | 드롭 다운 박스 열린 상태<br>항목들이 펼쳐지며 그 중 하나를 고르면<br>고른 항목이 적용되어 표시된다 |
|  | 드롭 다운 박스 항목 선택할 시   |

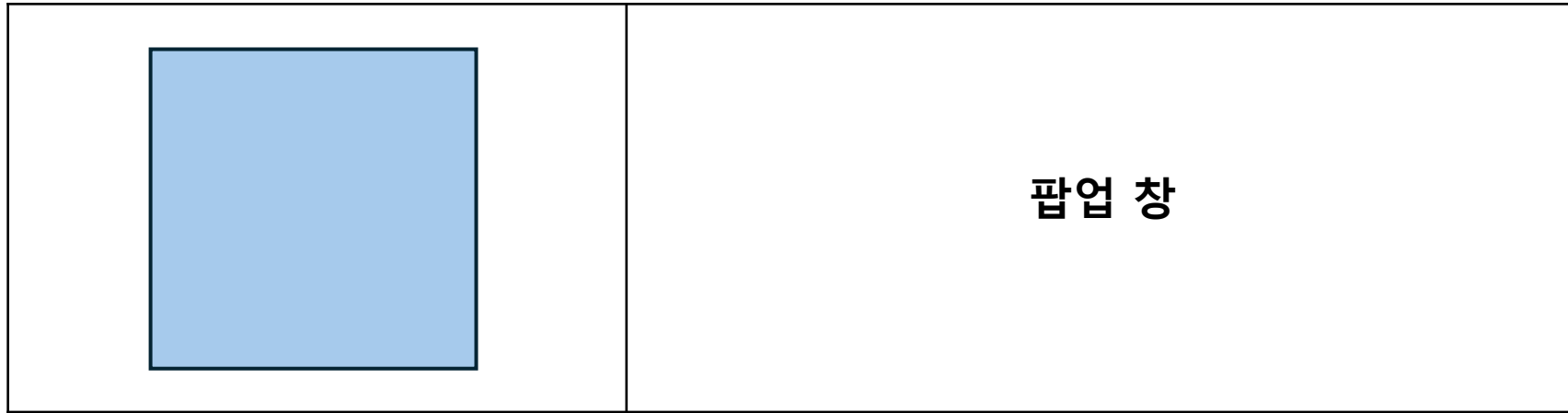
## 2. 커먼 컴포넌트-버튼

|   |             |
|---|-------------|
|    | 기본 버튼 형식    |
|    | 비활성화 상태의 버튼 |
|    | 선택된 버튼      |
|  | 마우스 오버레이 상태 |





## 2. 커먼 컴포넌트-팝업

---



# 커먼 컴포넌트-아이템 칸

---

|  |           |
|--|-----------|
|   | 기본 아이템 칸  |
|  | 선택된 아이템 칸 |

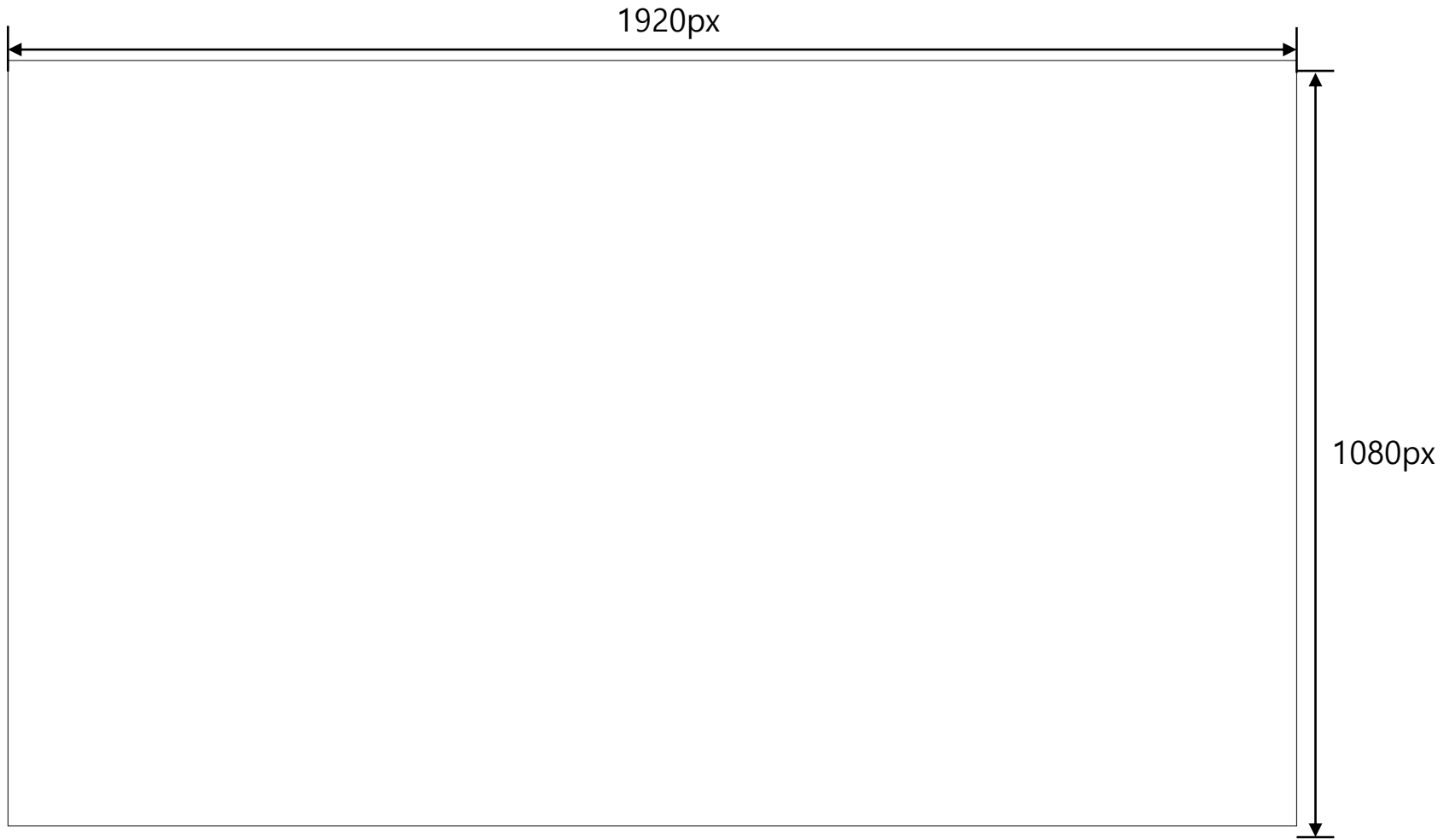
### 3. UI –

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |

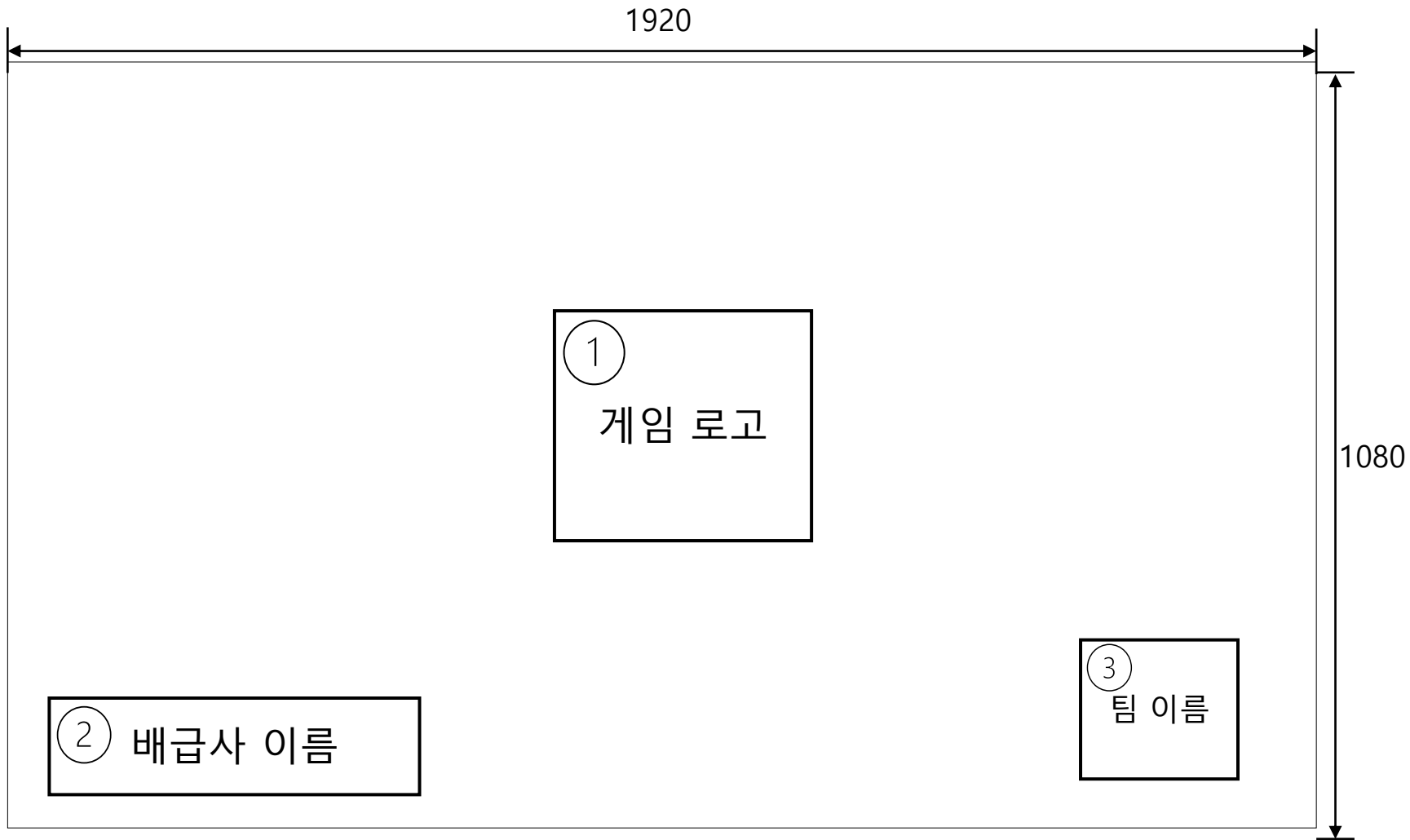
### 3. UI – 화면 기본 해상도

---



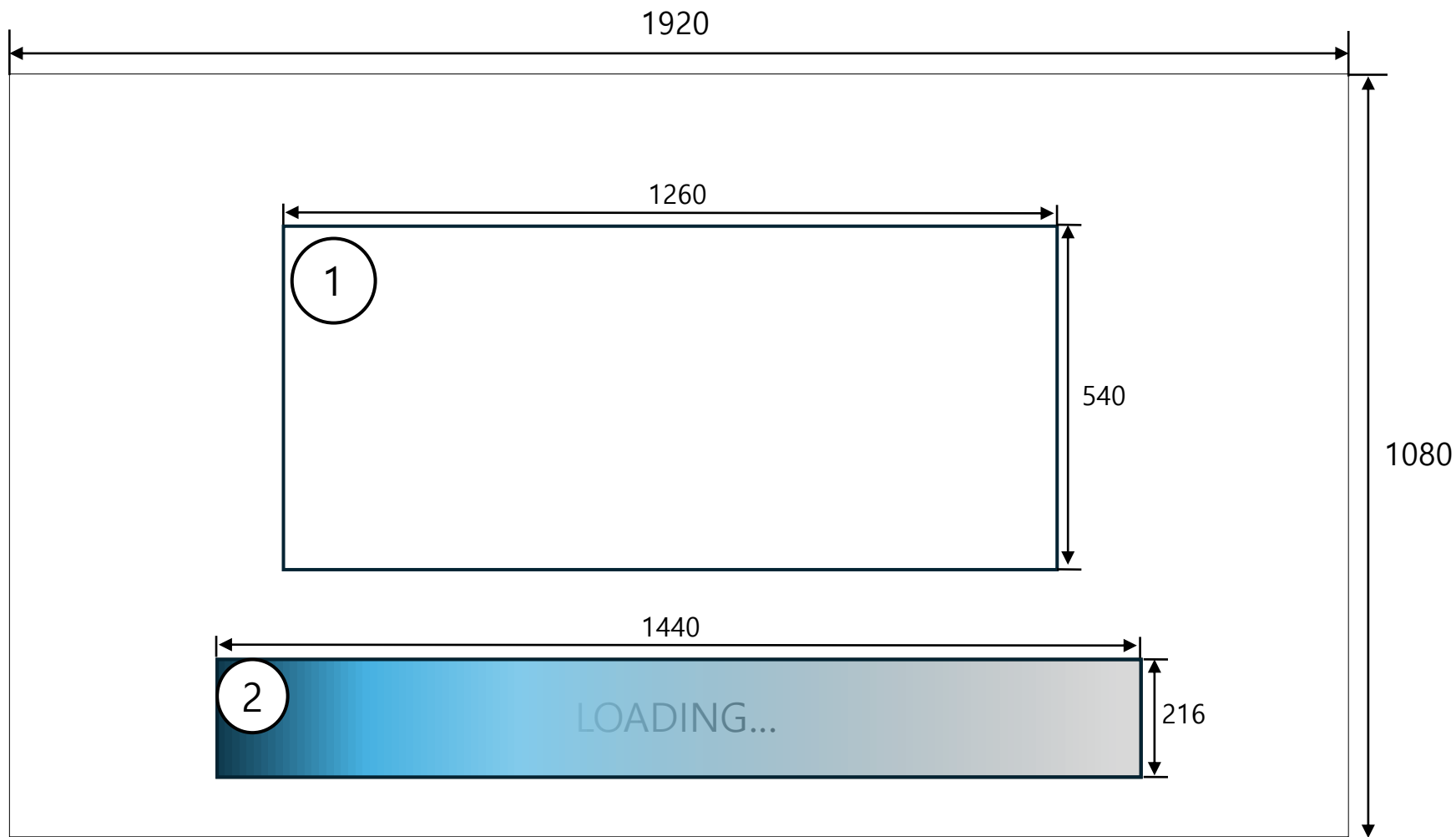
기본 해상도는 1920x1080 이다

### 3. UI – 게임실행



| 항목  | 내용              |
|-----|-----------------|
| 1   | UI 그래픽 리소스 1266 |
| 2   | UI 그래픽 리소스 1267 |
| 3   | UI 그래픽 리소스 1268 |
| 배경색 | #101121         |

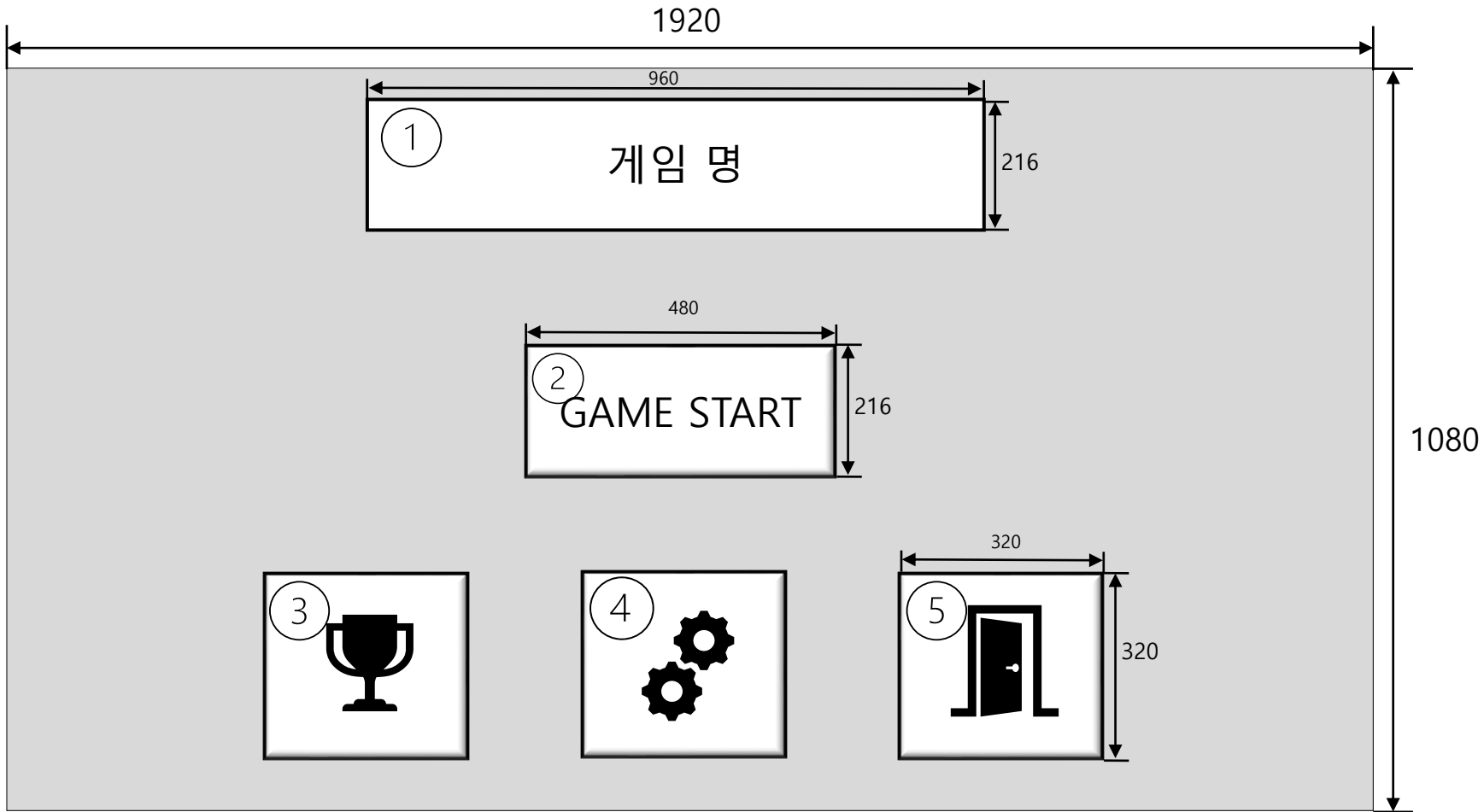
### 3. UI – 로딩 화면



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1269 |
| 2  | 프로그레스바          |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1270 |

1번 이미지와 프로그레스 바 사이  
간격 108  
프로그레스바와 바닥면 사이 간  
격 90

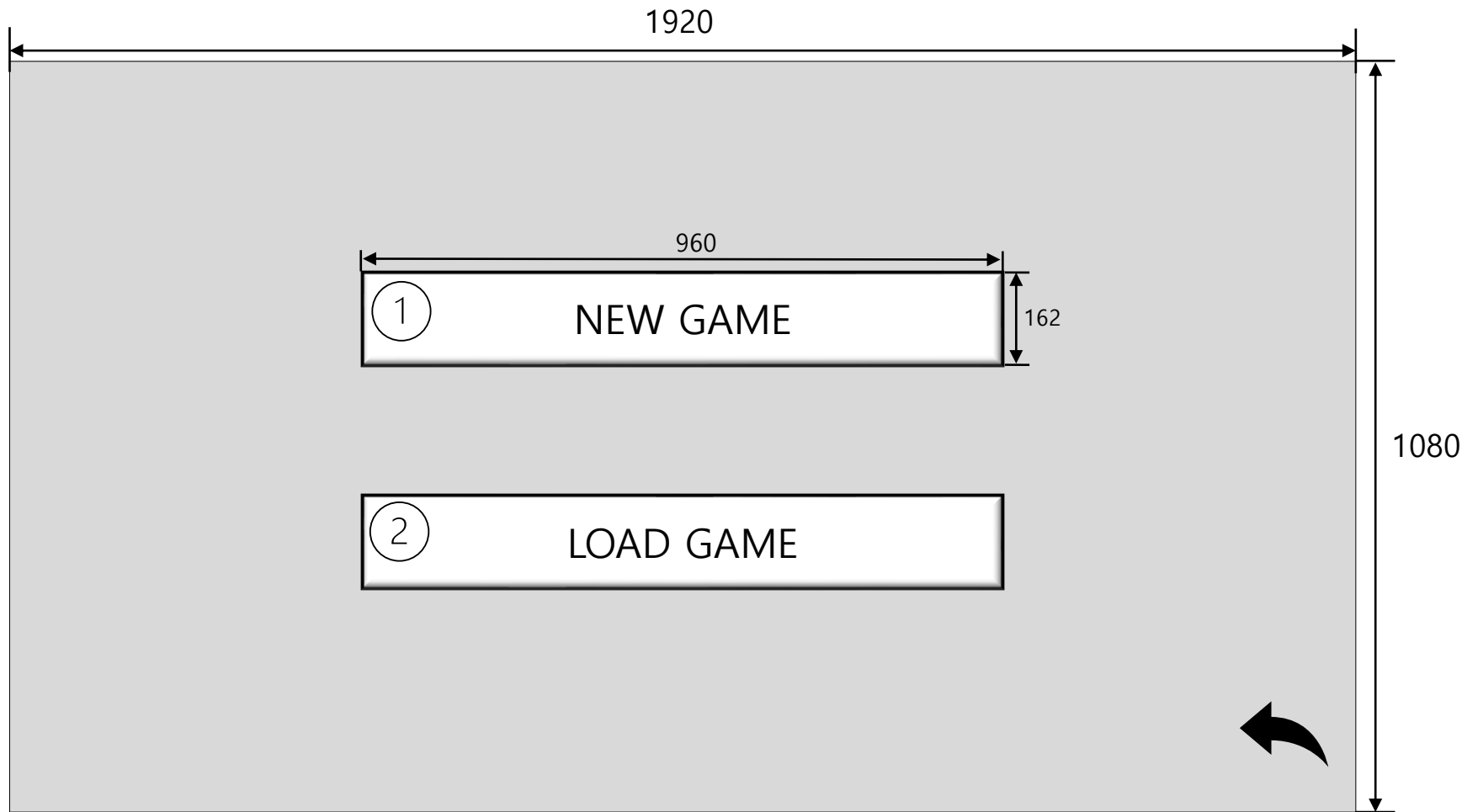
# 3. UI -메인화면



| 항목            | 내용              |
|---------------|-----------------|
| 1             | UI 그래픽 리소스 1271 |
| 2             | UI 그래픽 리소스 1001 |
| 3             | UI 그래픽 리소스 1002 |
| 4             | UI 그래픽 리소스 1003 |
| 5             | UI 그래픽 리소스 1004 |
| 메인화면 포함 이후 배경 | UI 그래픽 리소스 1272 |

버튼 간 상하 간격 94  
버튼 간 좌우 간격 96

### 3. UI – 게임 실행 클릭시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1005 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1006 |

버튼 간 상하 간격 216px



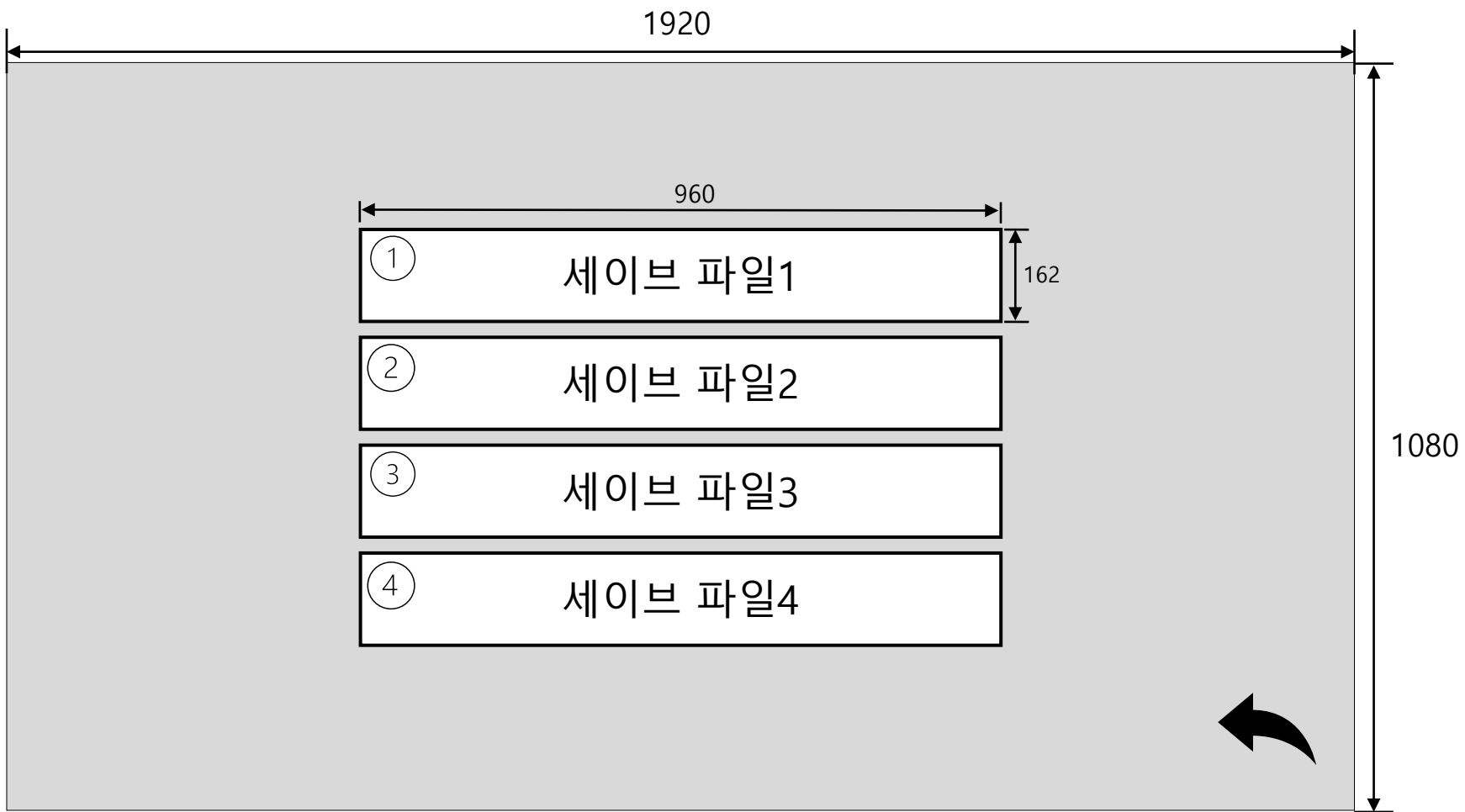
# 3. UI – NEW GAME 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1273 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1007 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1008 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1009 |

1,2 박스 간 상하 간격 108  
2,3,4 박스 간 상하 간격 66

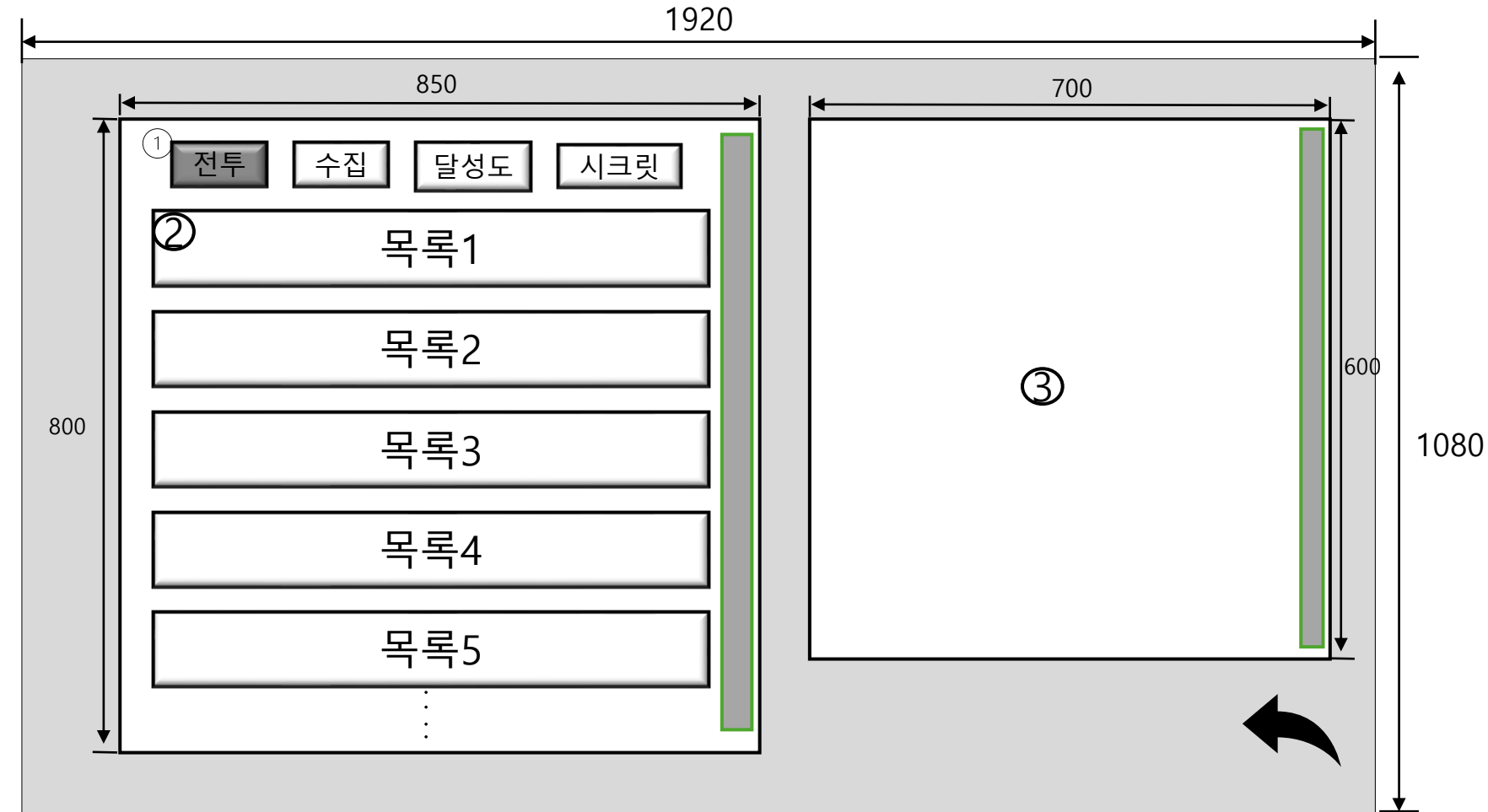
# 3. UI – LOAD GAME 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1010 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1011 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1012 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1013 |

박스 간 상하 간격 25

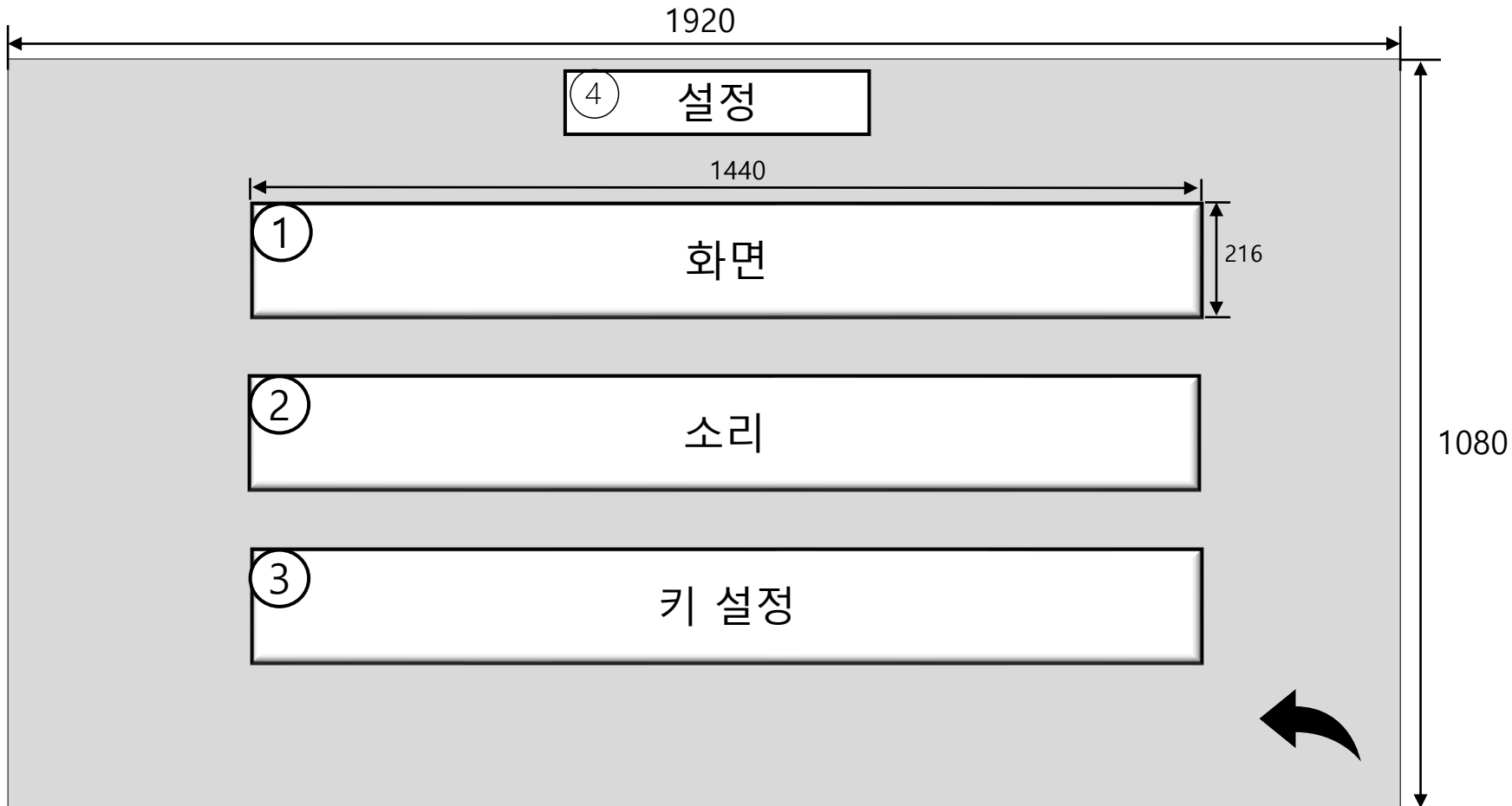
### 3. UI – 업적 클릭 시



| 항목 | 내용                   |
|----|----------------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1014~1017 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1018~1165 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1274      |

1: 전투, 수집, 달성도, 시크릿 버튼: 150x40/ 버튼 간 간격 15  
2: 목록 버튼: 780x108/버튼 간 간격 18

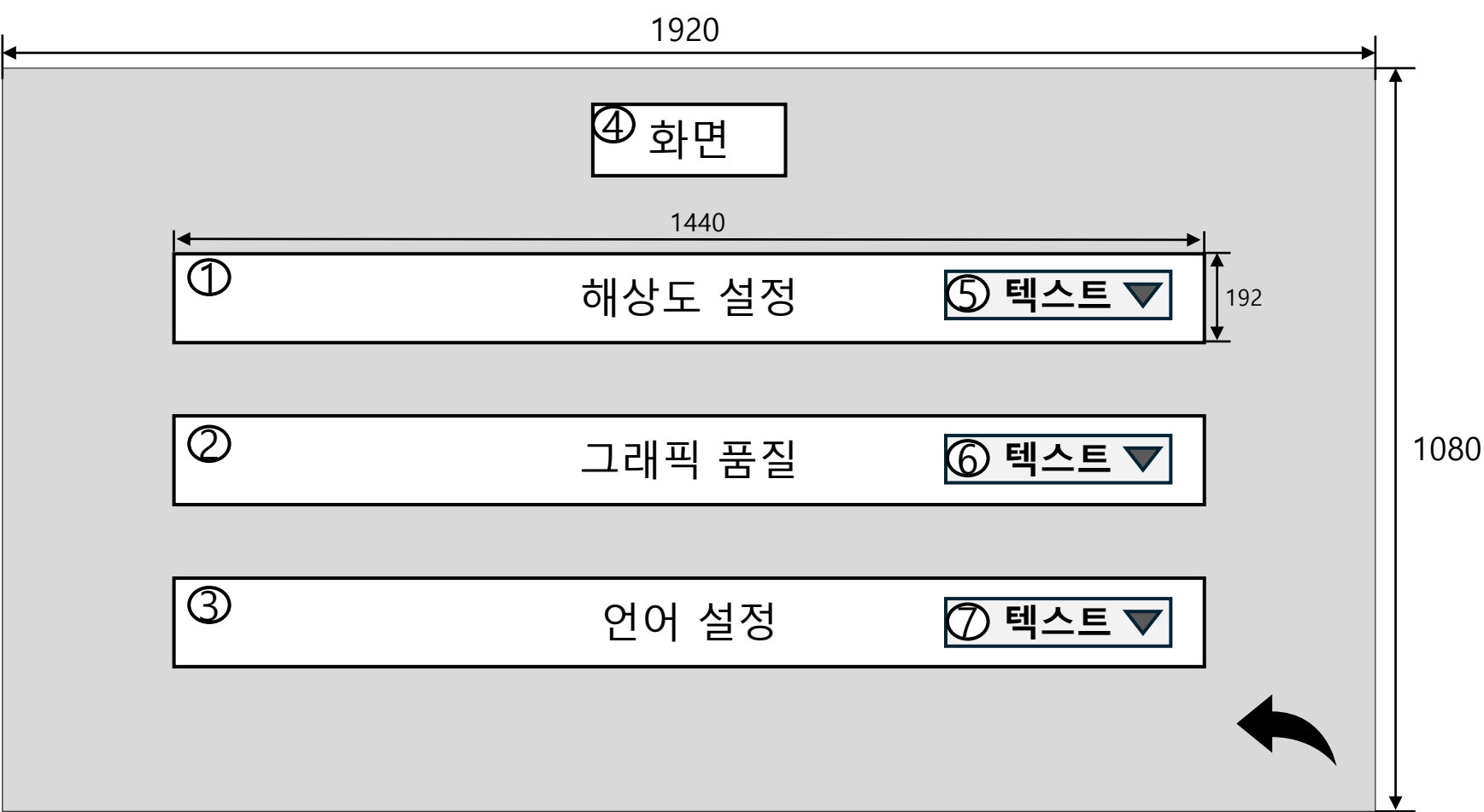
### 3. UI – 설정 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1166 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1167 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1168 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1275 |

1,2,3 박스 간 상하 간격 60  
4,1 박스 간 상하 간격 108

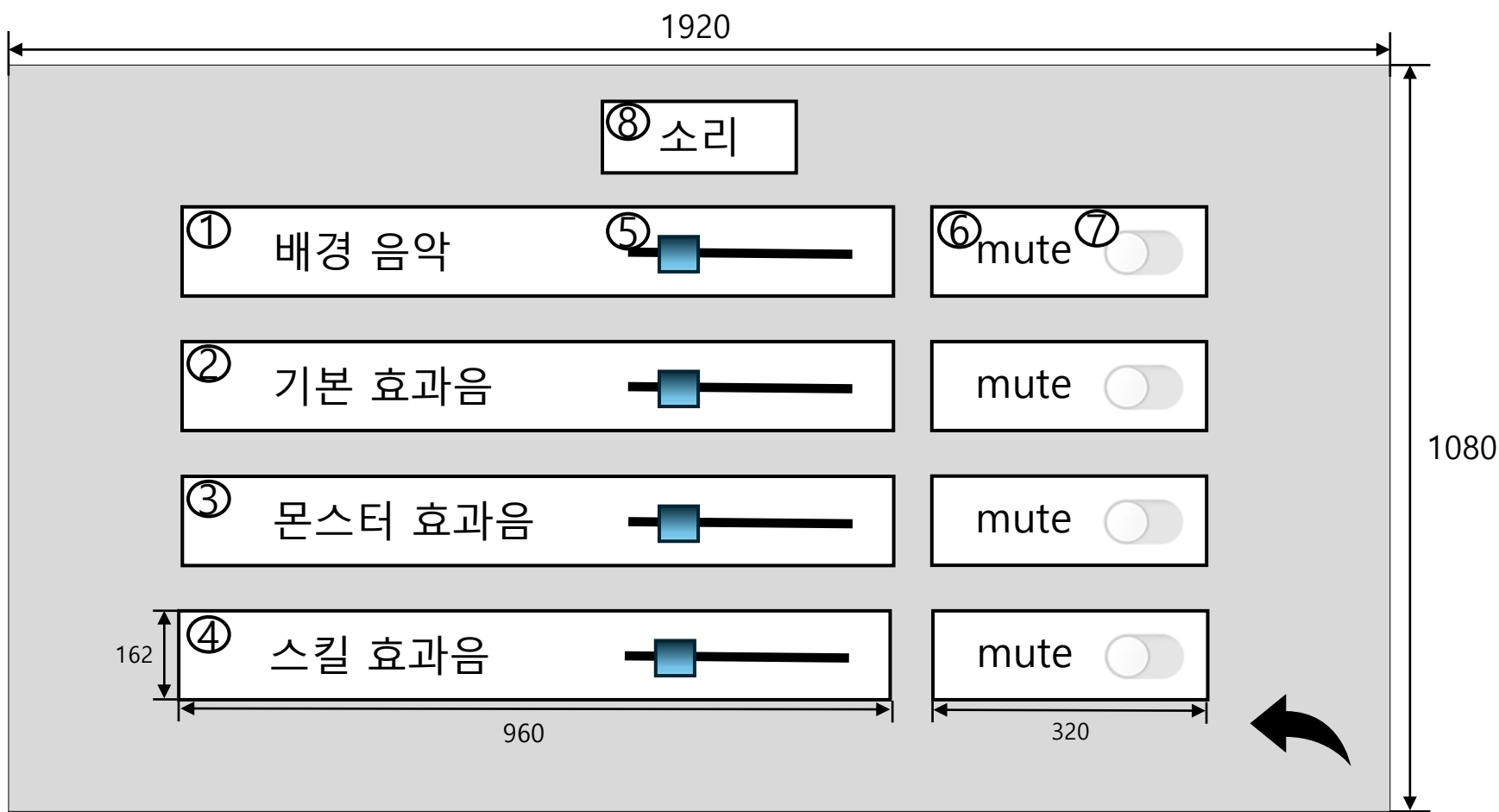
# 3. UI – 화면 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1169 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1170 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1171 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1276 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1172 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1173 |
| 7  | UI 그래픽 리소스 1174 |

4,1 번 박스 간 상하간격 108  
1,2,3 번 박스 간 상하간격 80

# 3. UI – 소리 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1175 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1176 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1177 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1178 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1179 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1180 |
| 7  | UI 그래픽 리소스 1181 |
| 8  | UI 그래픽 리소스 1182 |

8,1 박스 간 상하간격 60  
1,2,3,4 박스 간 상하간격 40  
1,6 박스 간 좌우간격 40

# 3. UI - 키 설정 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1183 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1184 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1277 |

1,3 박스 간 상하간격 108  
1,2 박스 간 상하간격 240  
1,2 번 박스 클릭 시 팝업 출력

# 3. UI - 키 설정 (키보드) 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1185 |

키보드 예시 이미지



### 3. UI – 키 설정(키보드)

| 행동          | 키          | 행동    | 키   |
|-------------|------------|-------|-----|
| 이동          | 화살표<br>방향키 | 무기스킬2 | W   |
| 공격          | Z          | 무기스킬3 | E   |
| 점프          | C          | 메뉴    | Esc |
| 구르기<br>(대쉬) | X          | 가방    | I   |
| 갈고리         | A          | 스킬    | K   |
| 무기스킬1       | Q          | 도감    | L   |

| 행동     | 키 | 행동     | 키          |
|--------|---|--------|------------|
| 장비     | P | 아이템 사용 | 숫자키<br>1~4 |
| 지도     | M | 지도 확장  | +          |
| 퀘스트    | J | 지도 축소  | -          |
| 상태(스탯) | U |        |            |
| 설정     | O |        |            |
| 상호작용   | F |        |            |

모든 행동에 대한 키는 플레이어가 지정 가능

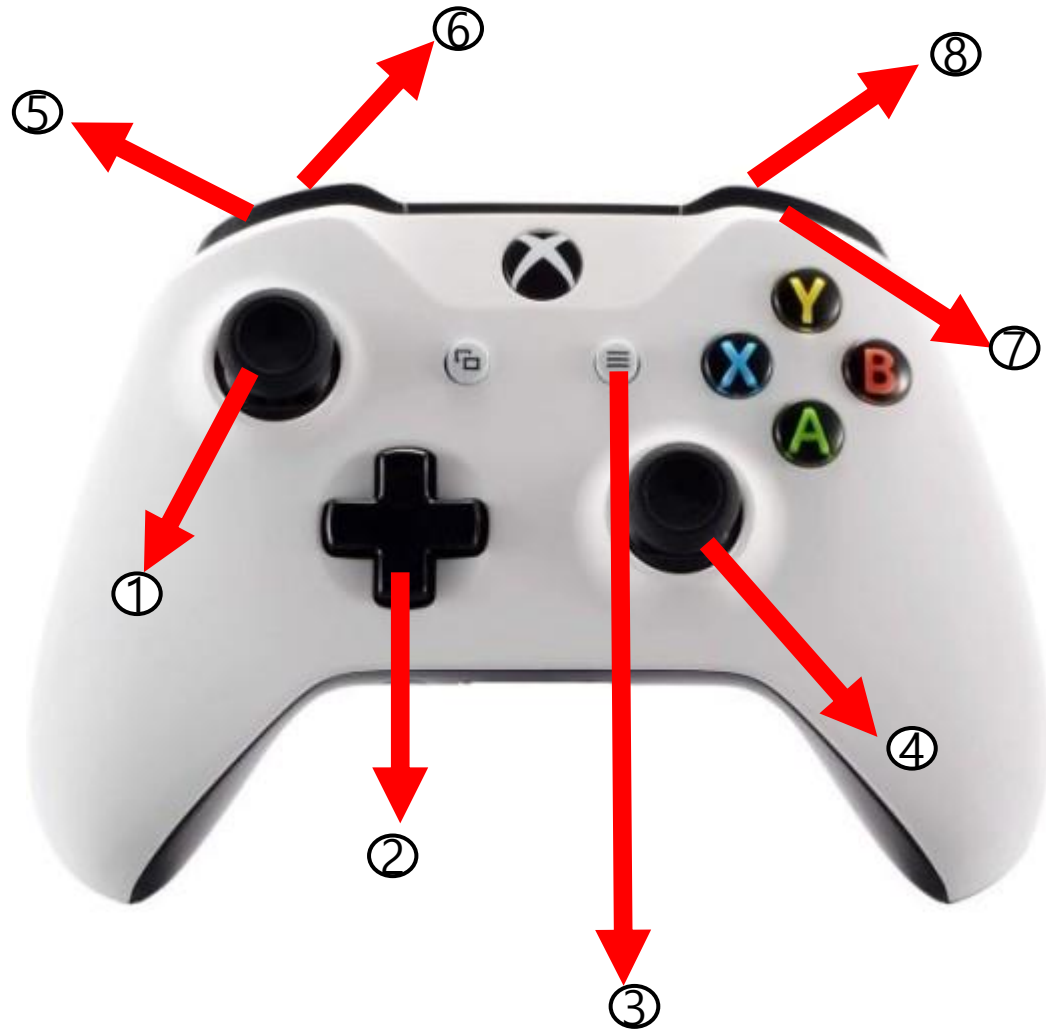
# 3. UI - 키 설정 (컨트롤러) 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1186 |

컨트롤러 예시 이미지

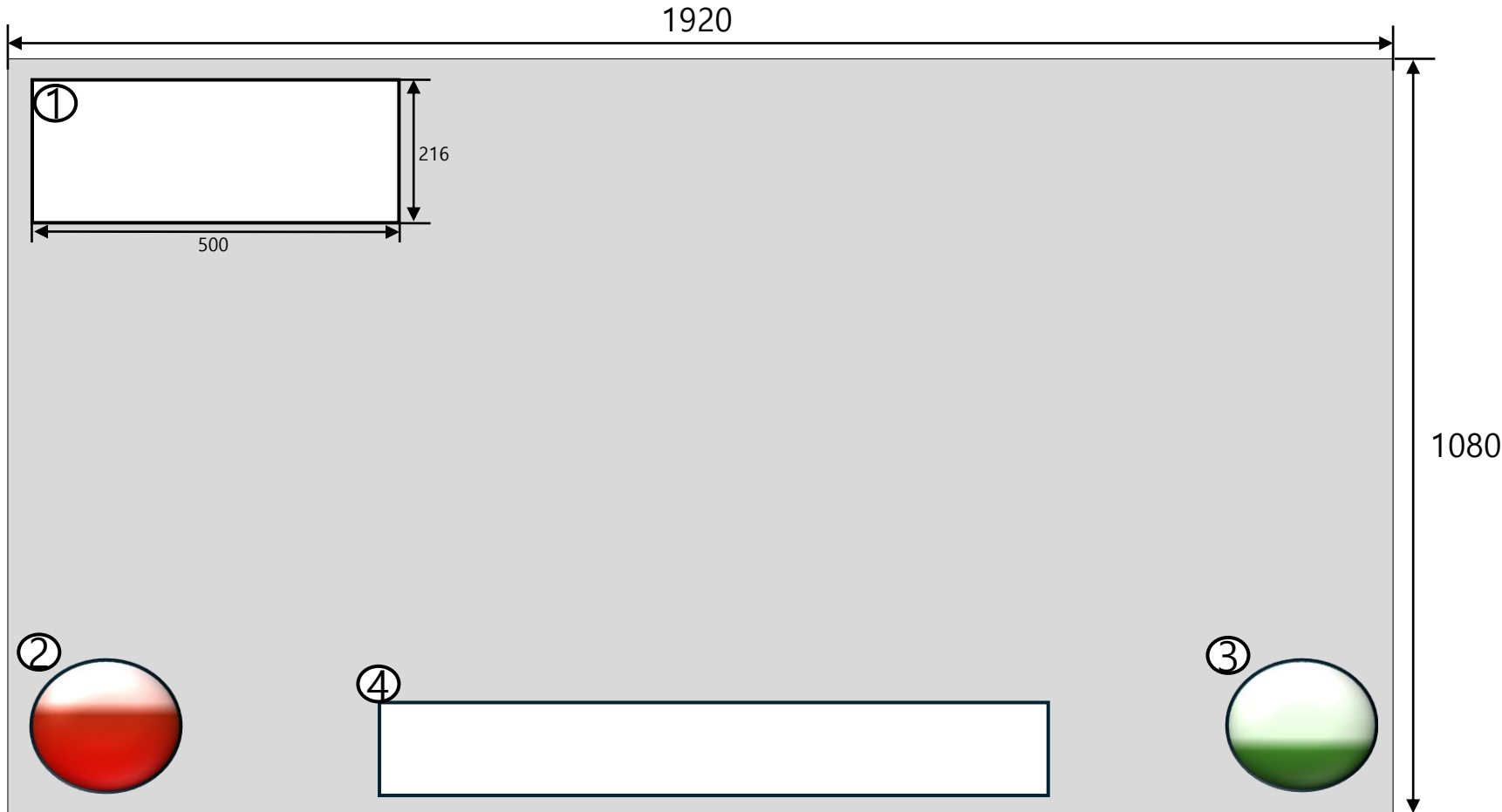
### 3. UI - 키 설정(컨트롤러)



| 행동          | 키 | 행동           | 키 |
|-------------|---|--------------|---|
| 이동          | ① | 무기스킬2        | ⑥ |
| 공격          | ⓧ | 무기스킬3        | ⑧ |
| 점프          | Ⓐ | 메뉴           | ③ |
| 구르기<br>(대쉬) | Ⓑ | 상호작용         | Ⓨ |
| 갈고리         | ⑦ | 아이템 사용       | ② |
| 무기스킬1       | ⑤ | 퀘스트,상태<br>설정 | ④ |

공격, 점프, 상호작용, 구르기, 갈고리, 무기스킬 키는 플레  
이어가 지정 가능

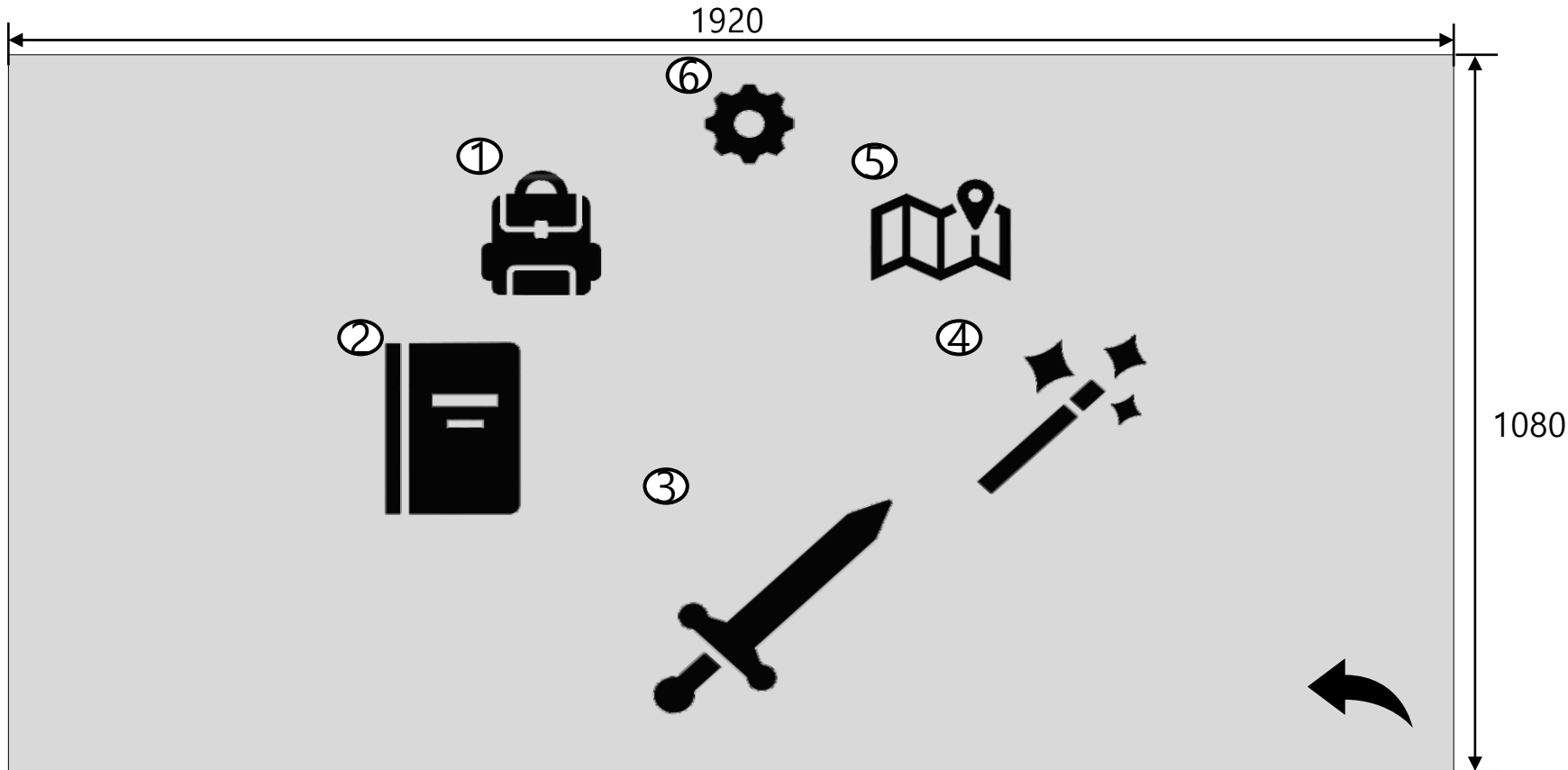
### 3. UI – 인 게임 메인 HUD



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1187 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1278 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1279 |

배경은 인게임 필드 화면  
ESC(시작) 누르면 메뉴 모음으로 이동  
4번 박스는 플레이어가 지닌 효과, 패시브 등을 표시할 예정(확정아님)  
액티브 스킬 관련 요소(남은 시간, 활성화/비활성 상태 등)도 4번에 추가될 예정

### 3. UI - 메뉴모음



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1188 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1189 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1190 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1191 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1192 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1193 |

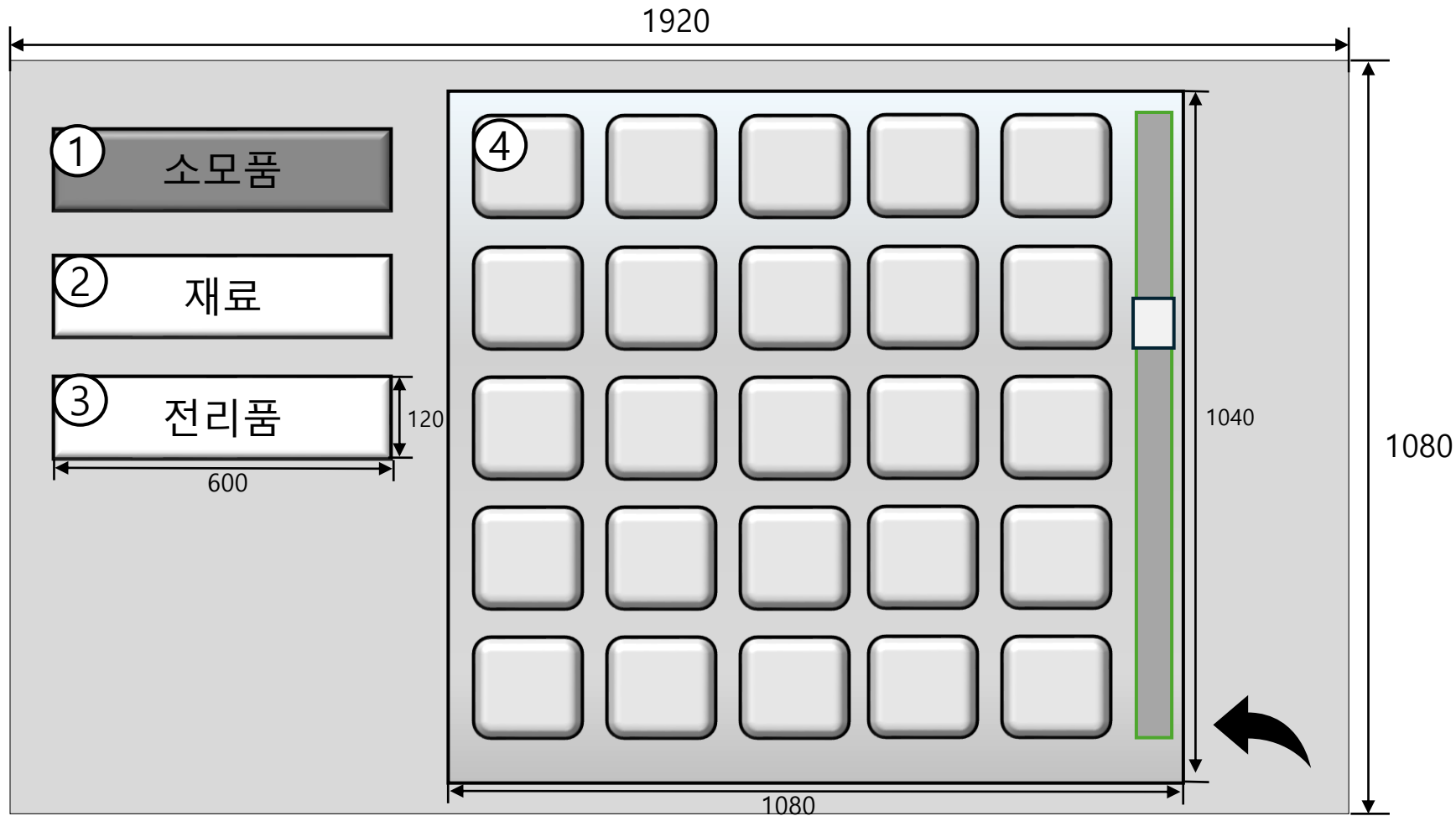
메뉴는 캐러셀 형식(carousel)

### 3. UI - 메뉴모음 예시(캐러셀 형식)



레퍼런스 이미지 - 원신

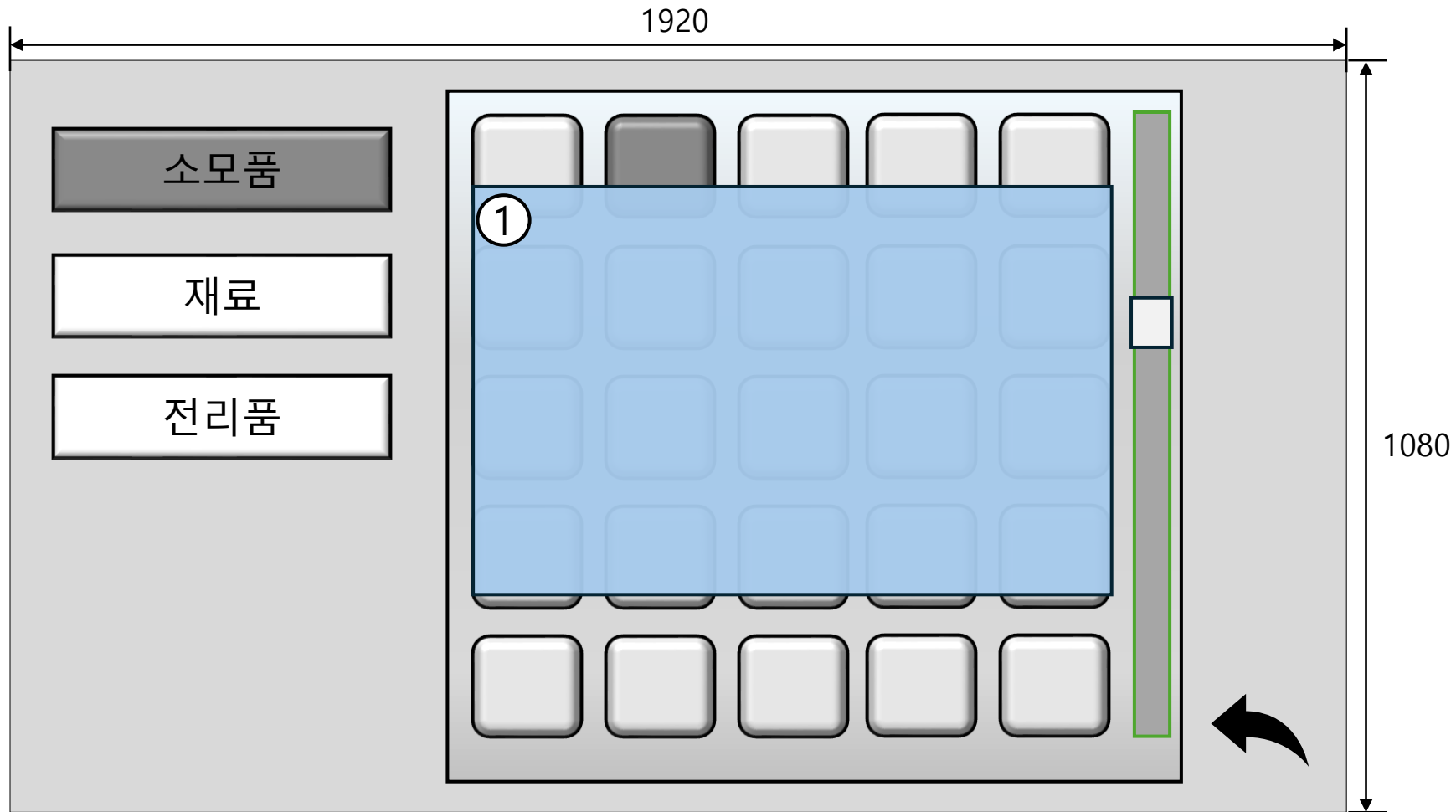
### 3. UI – 가방 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1194 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1195 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1196 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1197 |

4번 박스 규격 180x180  
4번 박스들 사이 상하, 좌우 간격 15

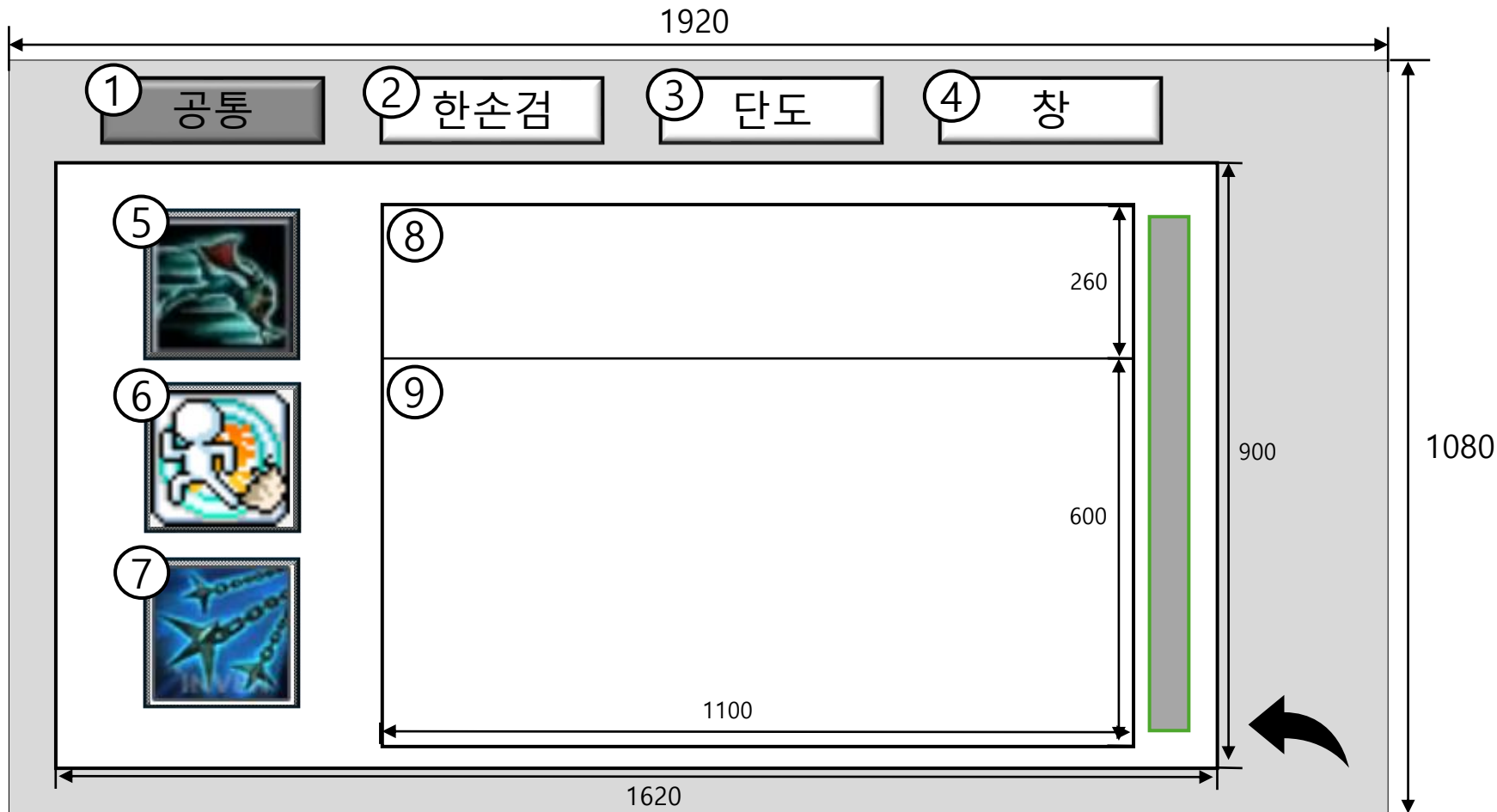
### 3. UI – 아이템 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1198 |



# 3. UI - 스킬 클릭 시

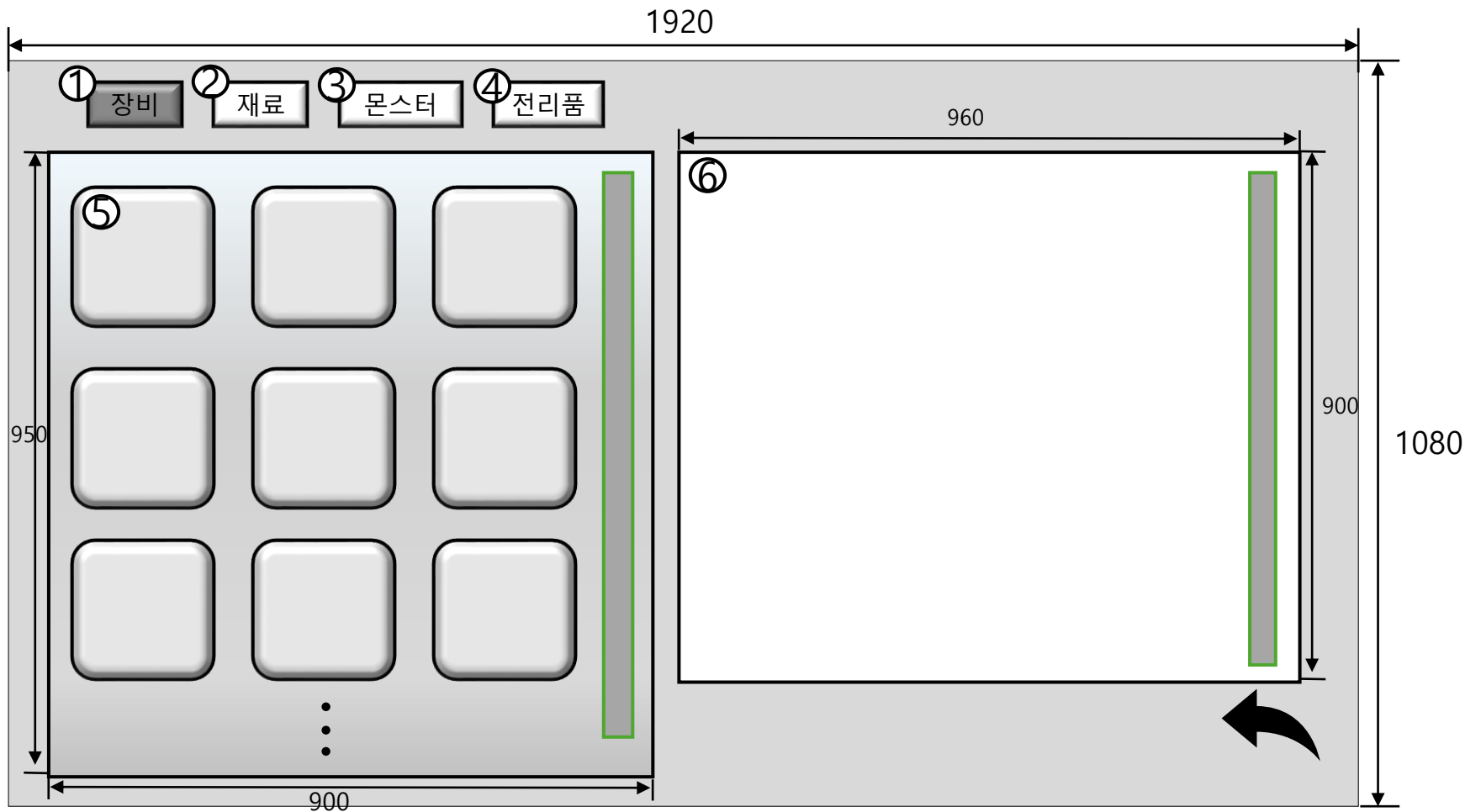


스킬 아이콘 레퍼런스 - 메이플스토리, 리그오브  
레전드

| 항목    | 내용   |
|-------|--|
| 1     | UI 그래픽 리소스 1199                            |
| 2     | UI 그래픽 리소스 1200                            |
| 3     | UI 그래픽 리소스 1201                            |
| 4     | UI 그래픽 리소스 1202                            |
| 5,6,7 | UI 그래픽 리소스 1203~1211, UI 그래픽 리소스 1263~1265 |
| 8     | UI 그래픽 리소스 1212                            |
| 9     | UI 그래픽 리소스 1213                            |

스킬 아이콘은 예시 이미지  
UI 그래픽 리소스 1203~1211, UI 그래픽 리소스 1263~1265는 스킬 리소스  
1~4번 박스 280x110/좌우간격 60  
5~7번 박스 220x220/상하간격50

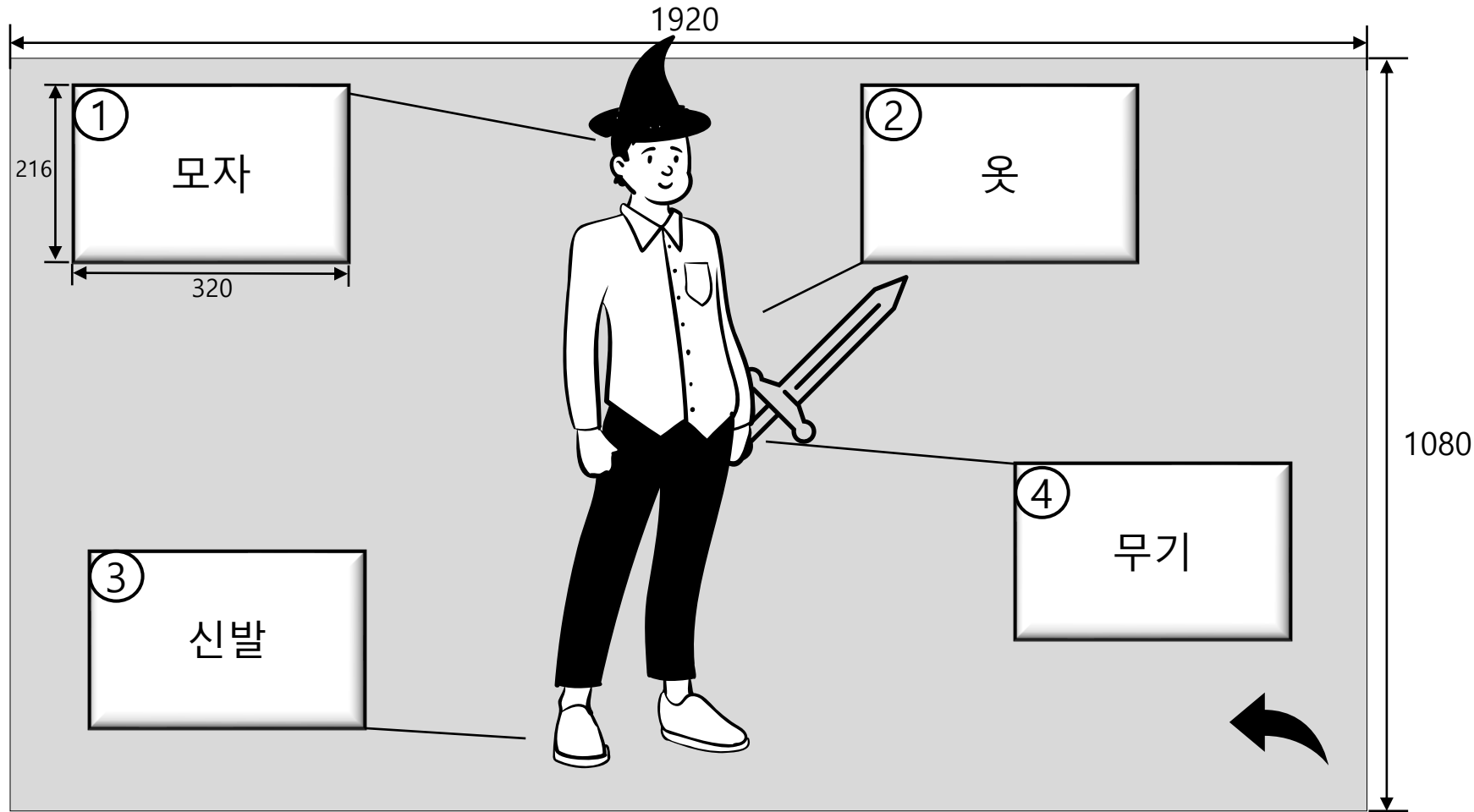
### 3. UI - 도감 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1214 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1215 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1216 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1217 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1218 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1219 |

1,2,3,4 버튼 크기 200x80  
 버튼 간 좌우간격 20  
 2번 아이템 칸 크기 240x240 /박스  
 간 상하, 좌우간격 60

### 3. UI – 장비 클릭 시

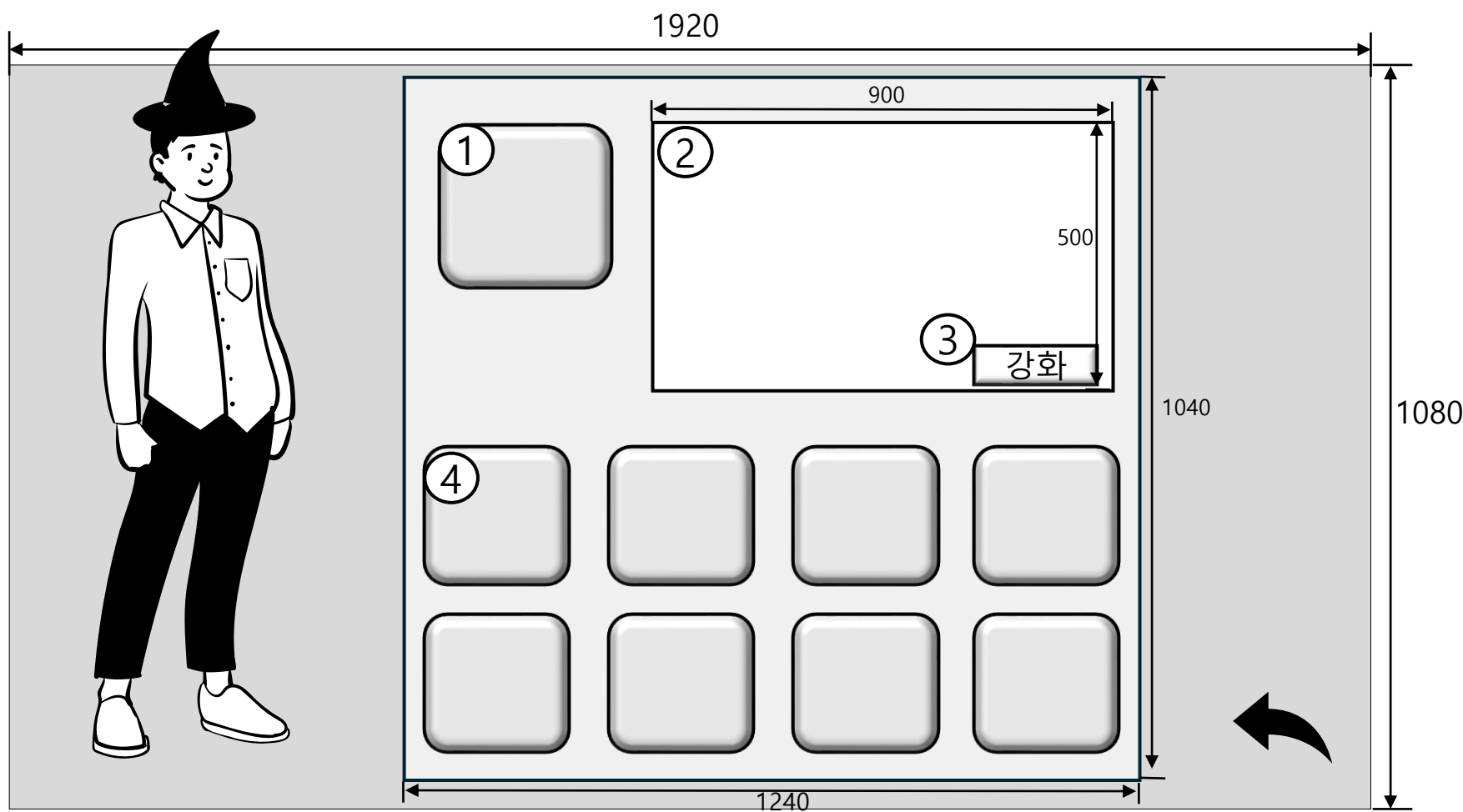


캐릭터, 장비 이미지는 예시

| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1220 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1221 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1222 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1223 |

착용 중인 장비 클릭 시 화면 전환

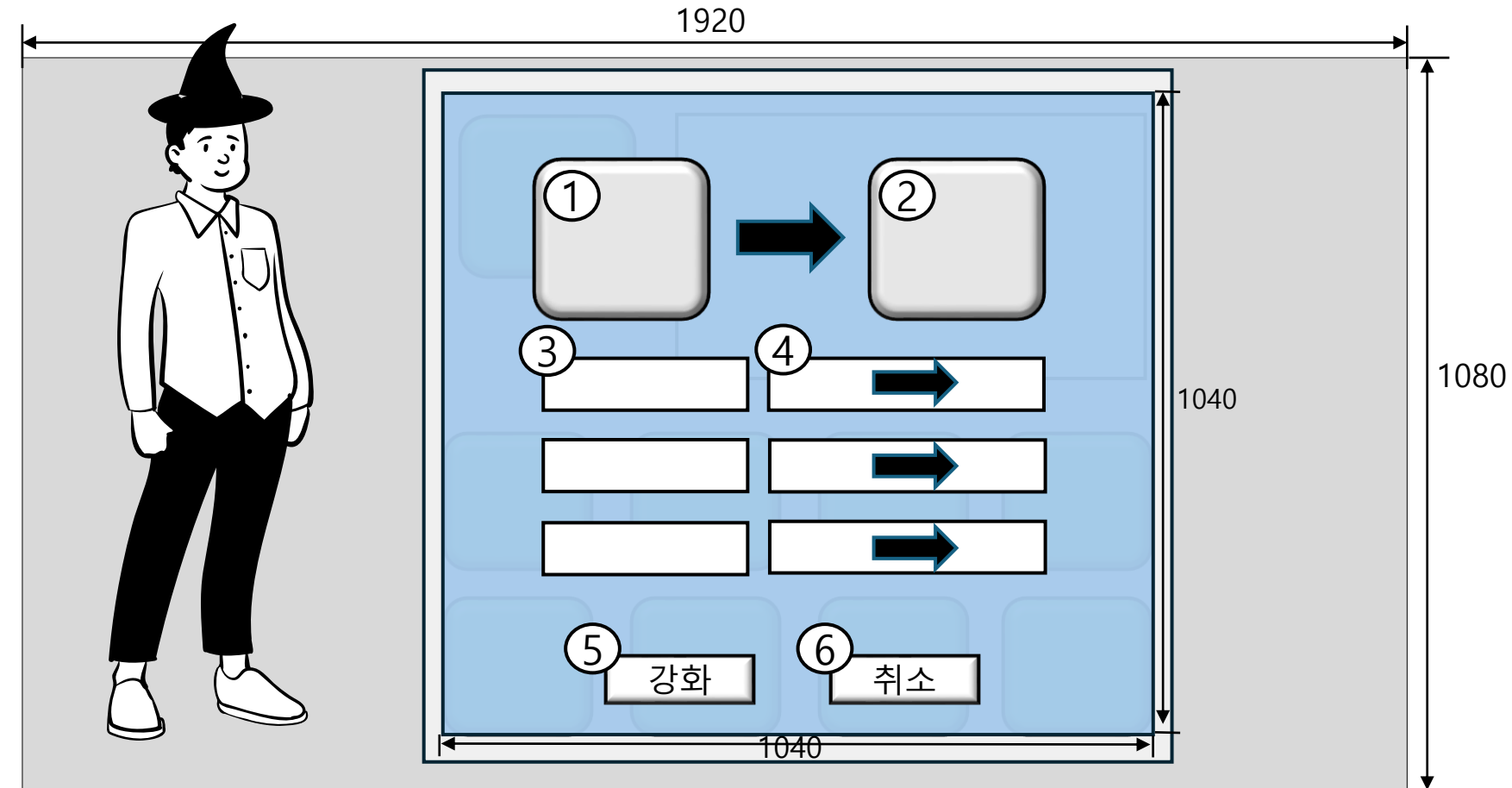
# 3. UI – 착용중인 장비 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1224 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1225 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1227 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1226 |

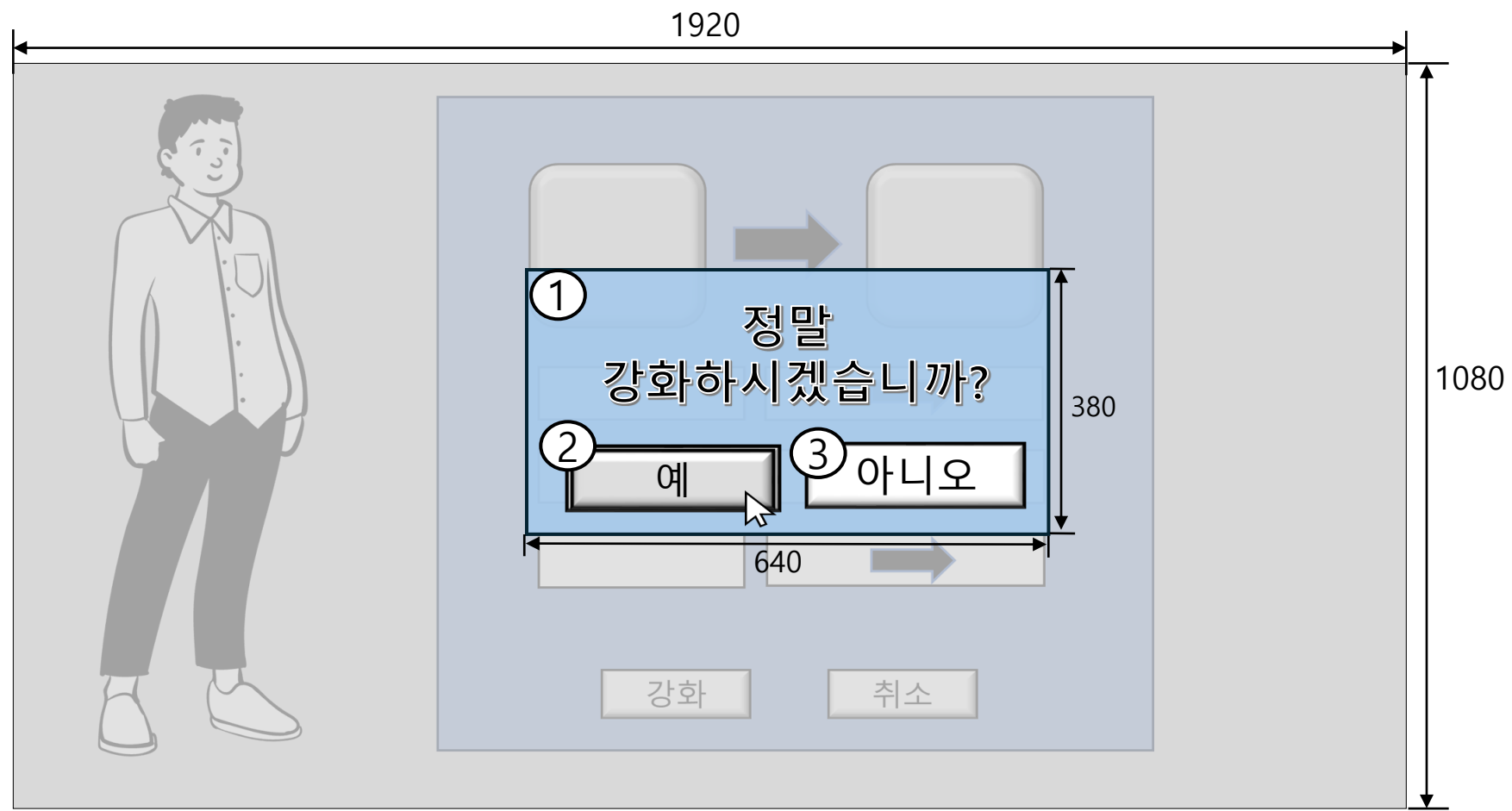
2번 박스 크기 280x280  
4번 박스 크기 240x240  
착용중인 장비는 왼쪽 캐릭터에 표시

### 3. UI – 강화 클릭 시



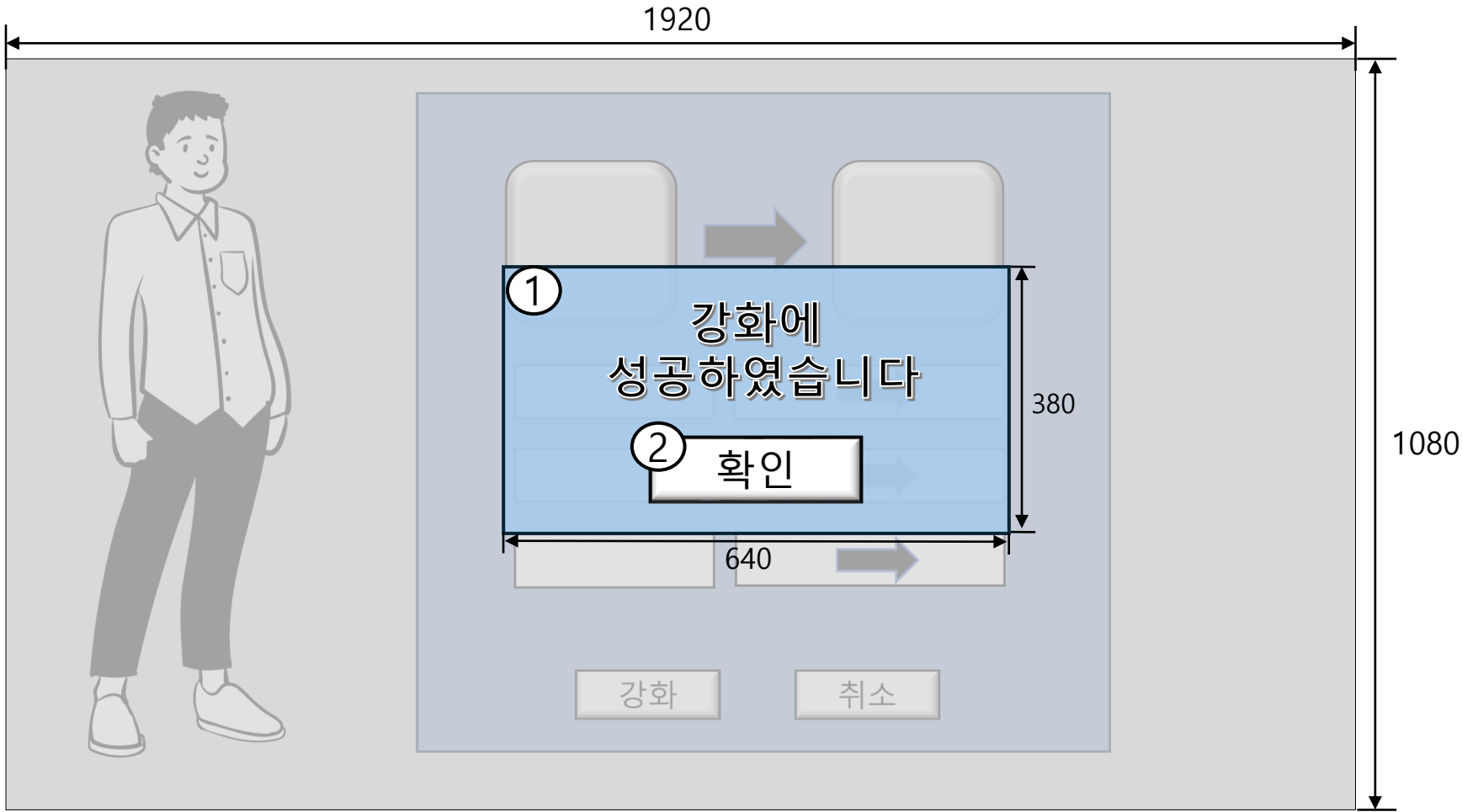
| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1229 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1230 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1231 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1232 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1233 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1234 |

# 3. UI – 강화(의 강화) 클릭 시



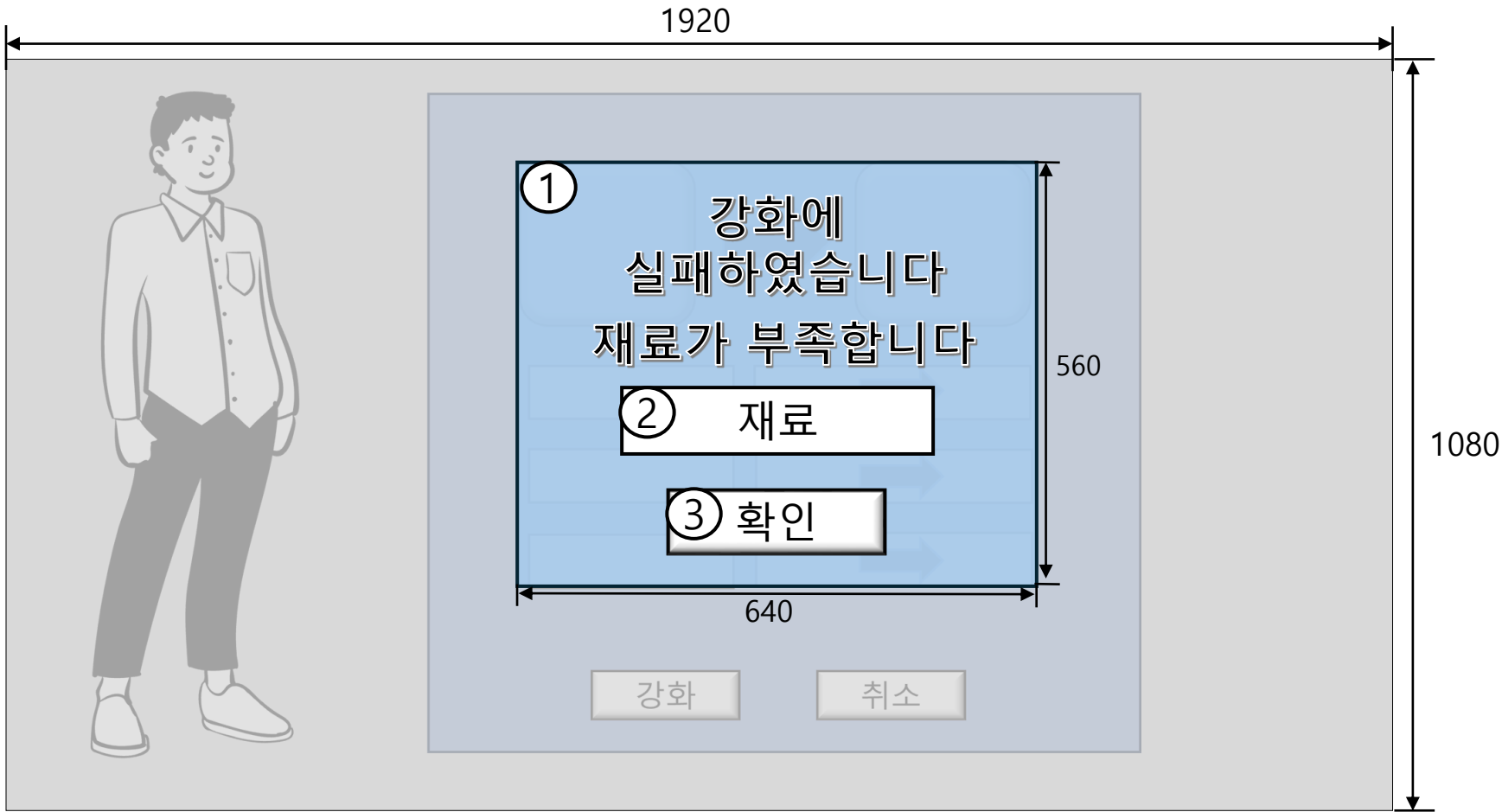
| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1235 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1247 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1248 |

### 3. UI - 예 누를시 (성공)



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1236 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1250 |

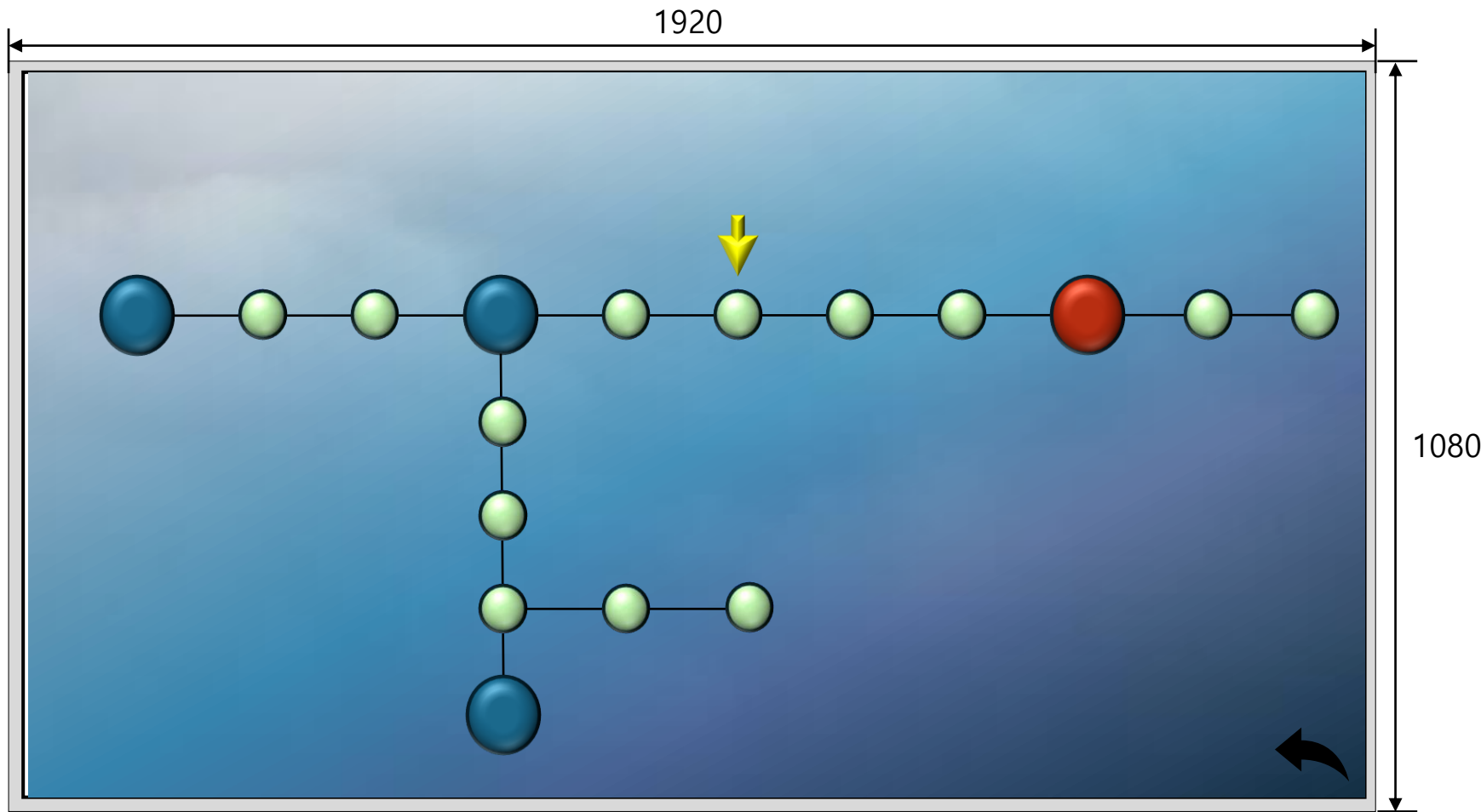
# 3. UI - 예 누를시 (실패)



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1237 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1238 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1250 |



### 3. UI - 지도 클릭 시

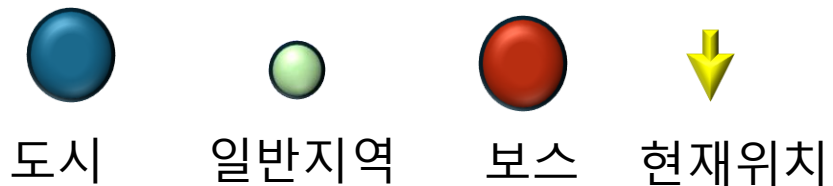


방문하지 않은 곳은 표시가 되지 않고 안개에 쌓여있도록 표시.

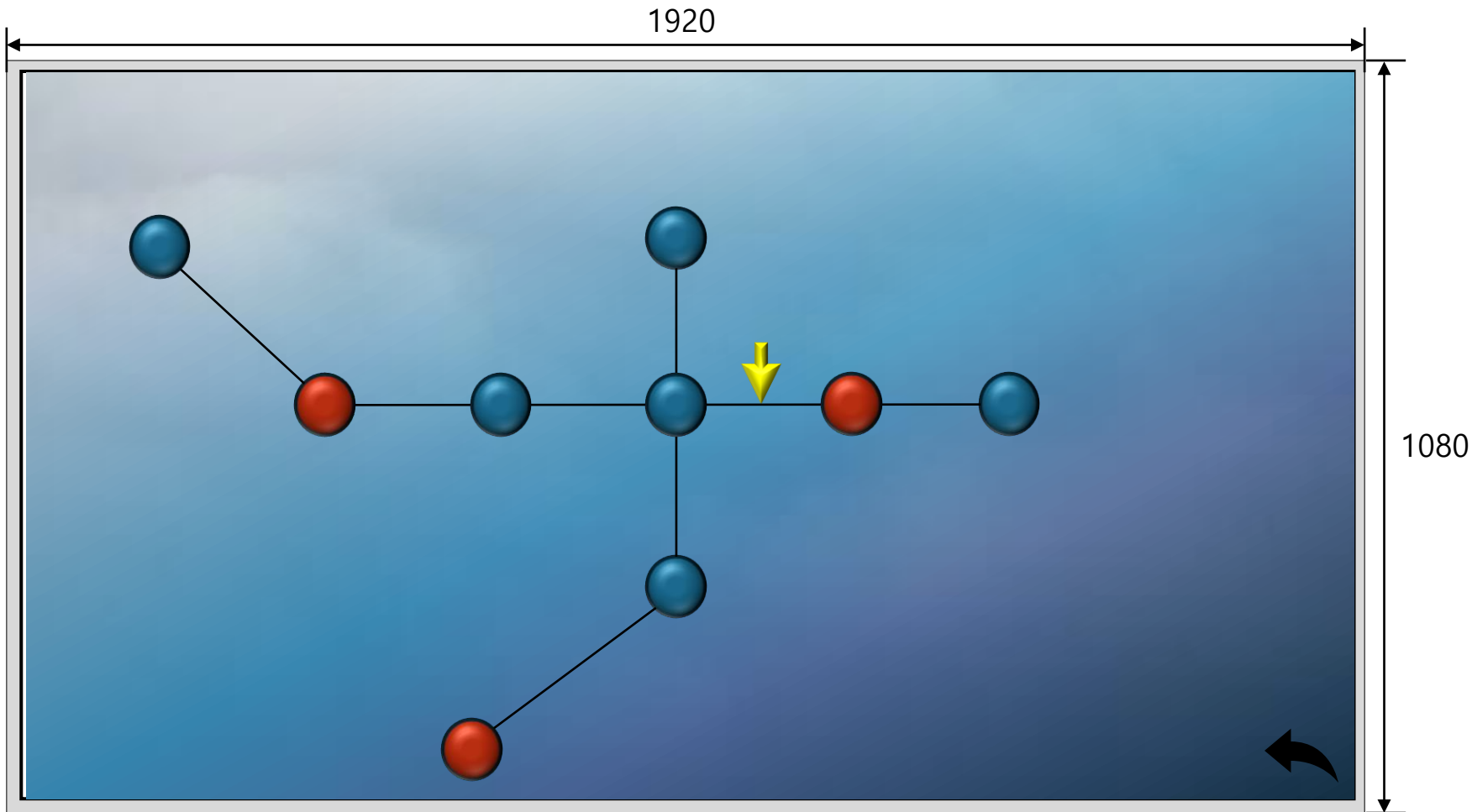
전체 지도~미니맵까지 순차적으로 확장, 축소 가능

컨트롤러: 왼쪽 조이스틱을 이용  
키보드: 키 입력 (기본 키 세팅: 축소:- 확장:+)

방문했던 도시는 텔레포트가 가능하다.(스토리 중 테베에서 획득)



### 3. UI - 지도 축소시 -전체 맵(예시)



전체 맵은 도시, 보스 그리고 현재 위치만 포괄적으로 보여준다.  
일반지역에 관한 내용은 표시되지 않는다



도시



일반지역

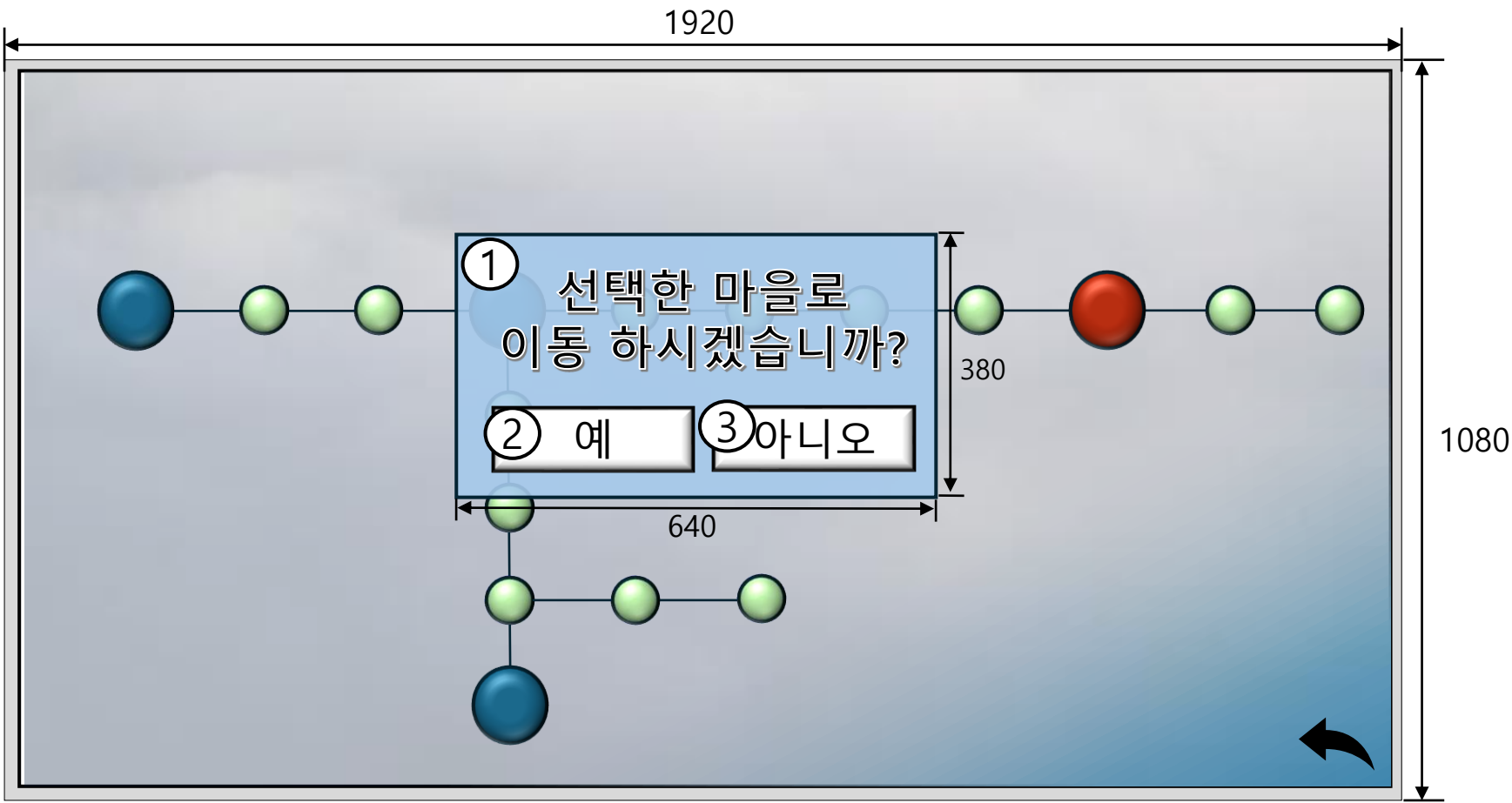


보스



현재위치

# 3. UI – 텔레포트 이용 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1228 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1247 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1248 |



도시



일반지역

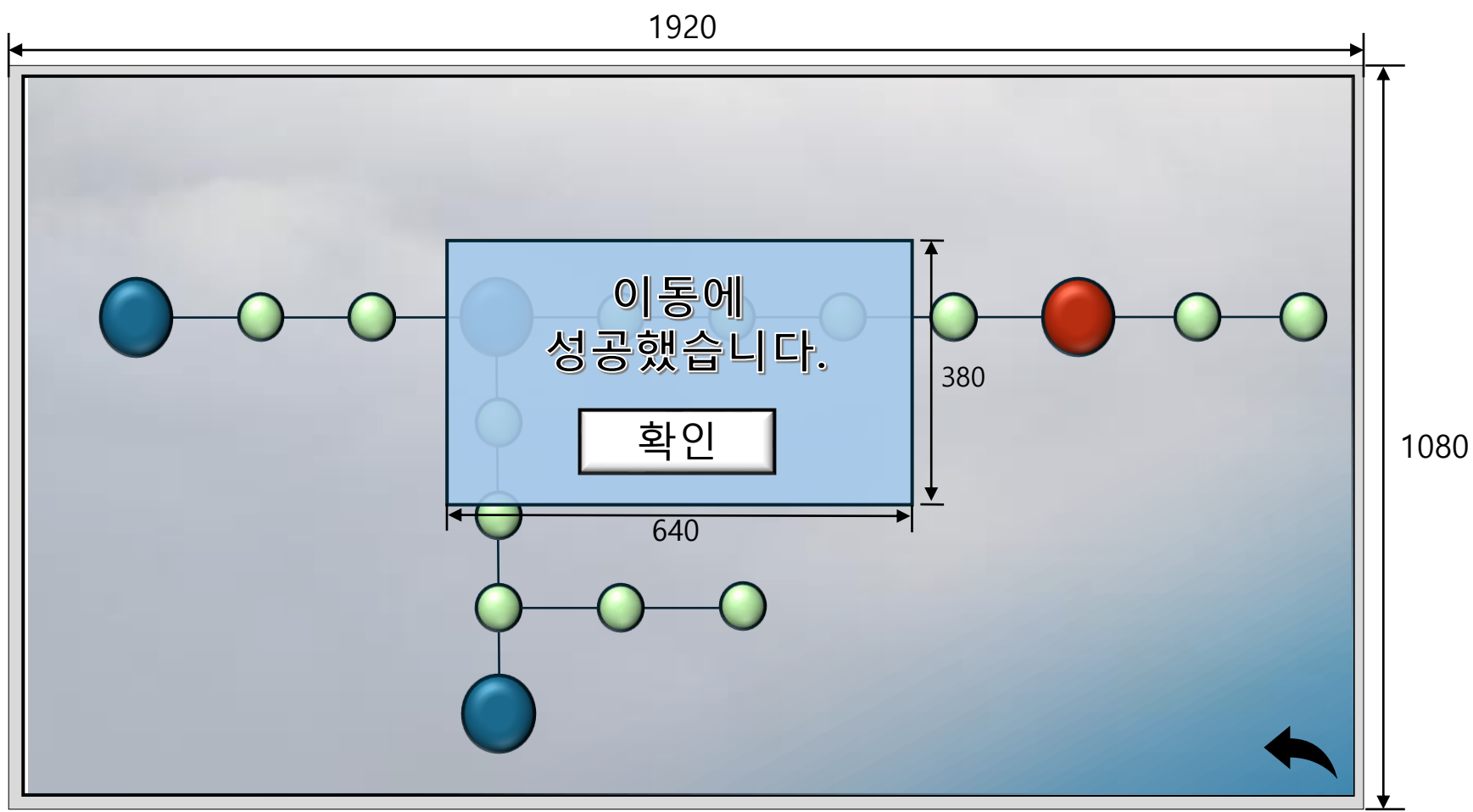


보스



현재위치

# 3. UI - 텔레포트 이동 성공



| 항목 | 내용 |
|----|----|
| 1  |    |
| 2  |    |
| 3  |    |

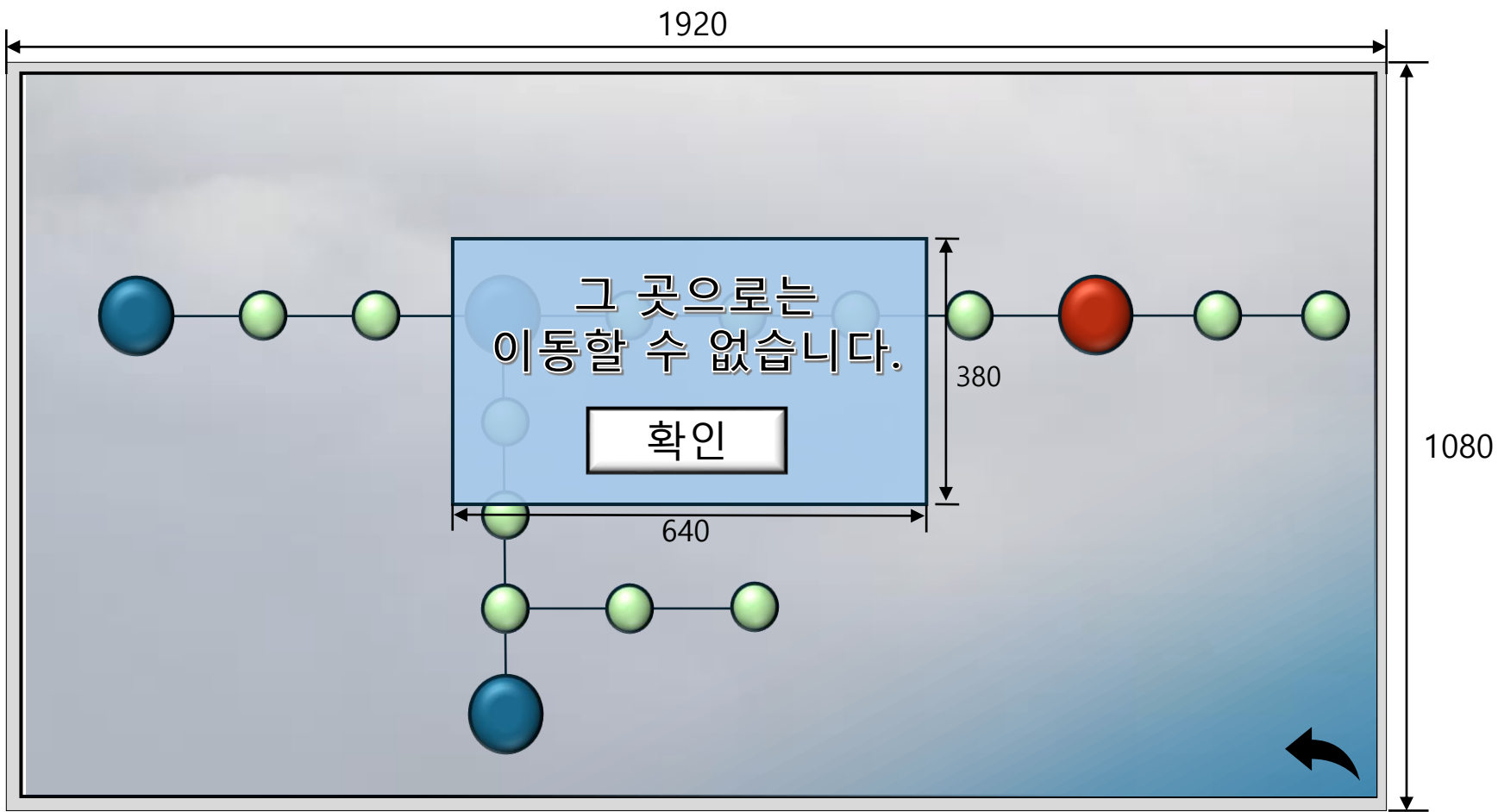
  
도시

  
일반지  
역

  
보스

  
현재위  
치

# 3. UI – 텔레포트 이동 실패(1)



| 항목 | 내용 |
|----|----|
| 1  |    |
| 2  |    |
| 3  |    |

이동하려는 지역이 텔레포트가 불가능한 지역인 경우 뜨는 메시지

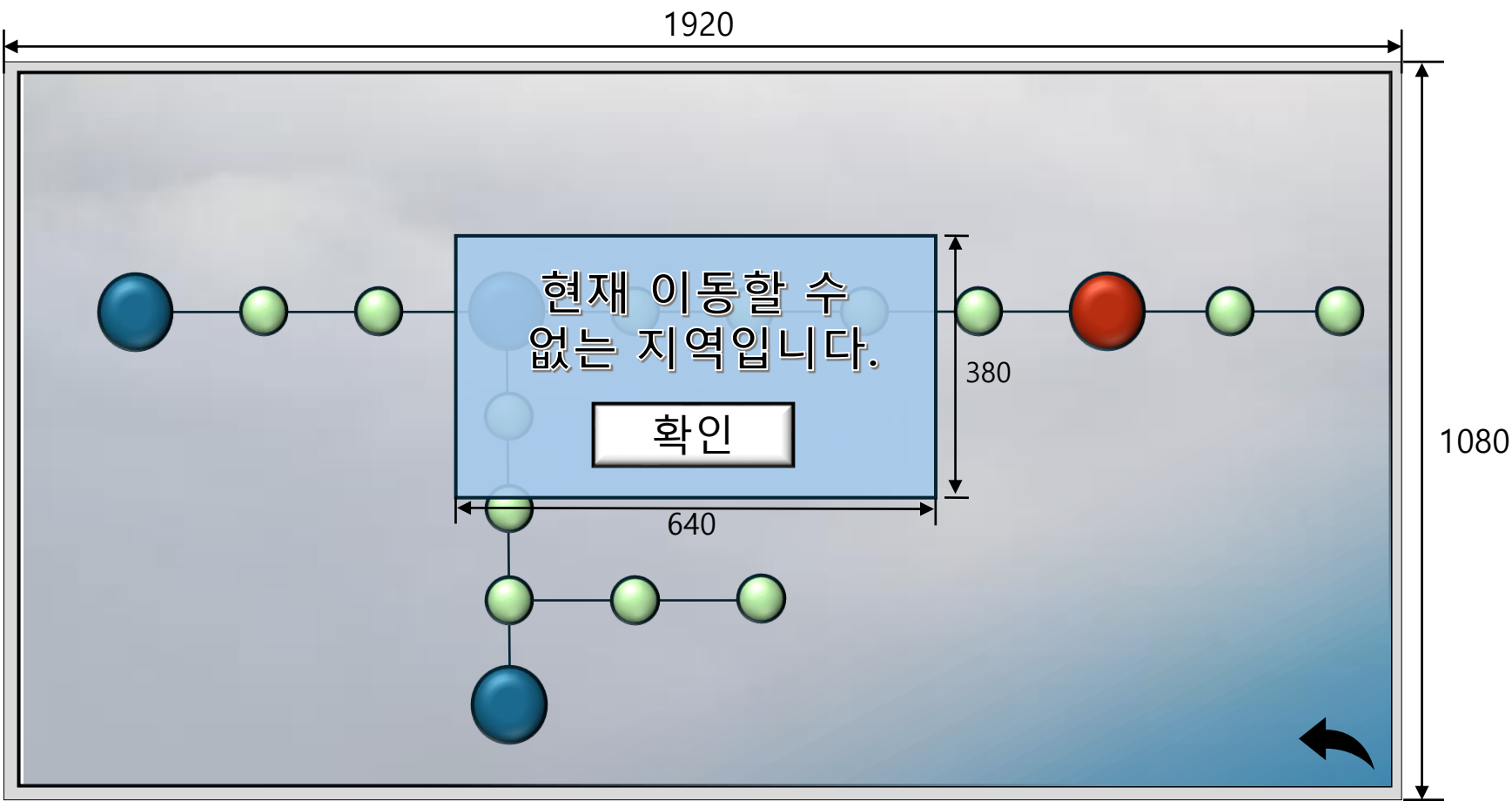
  
도시

  
일반지  
역

  
보스

  
현재위  
치

# 3. UI – 텔레포트 이동 실패(2)



| 항목 | 내용 |
|----|----|
| 1  |    |
| 2  |    |
| 3  |    |

현재 이동이 불가능한 지역에 위치한 경우에 뜨는 메시지



도시



일반지역



보스



현재위치

### 3. UI - 퀘스트

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |

### 3. UI – 상태(스탯)

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |

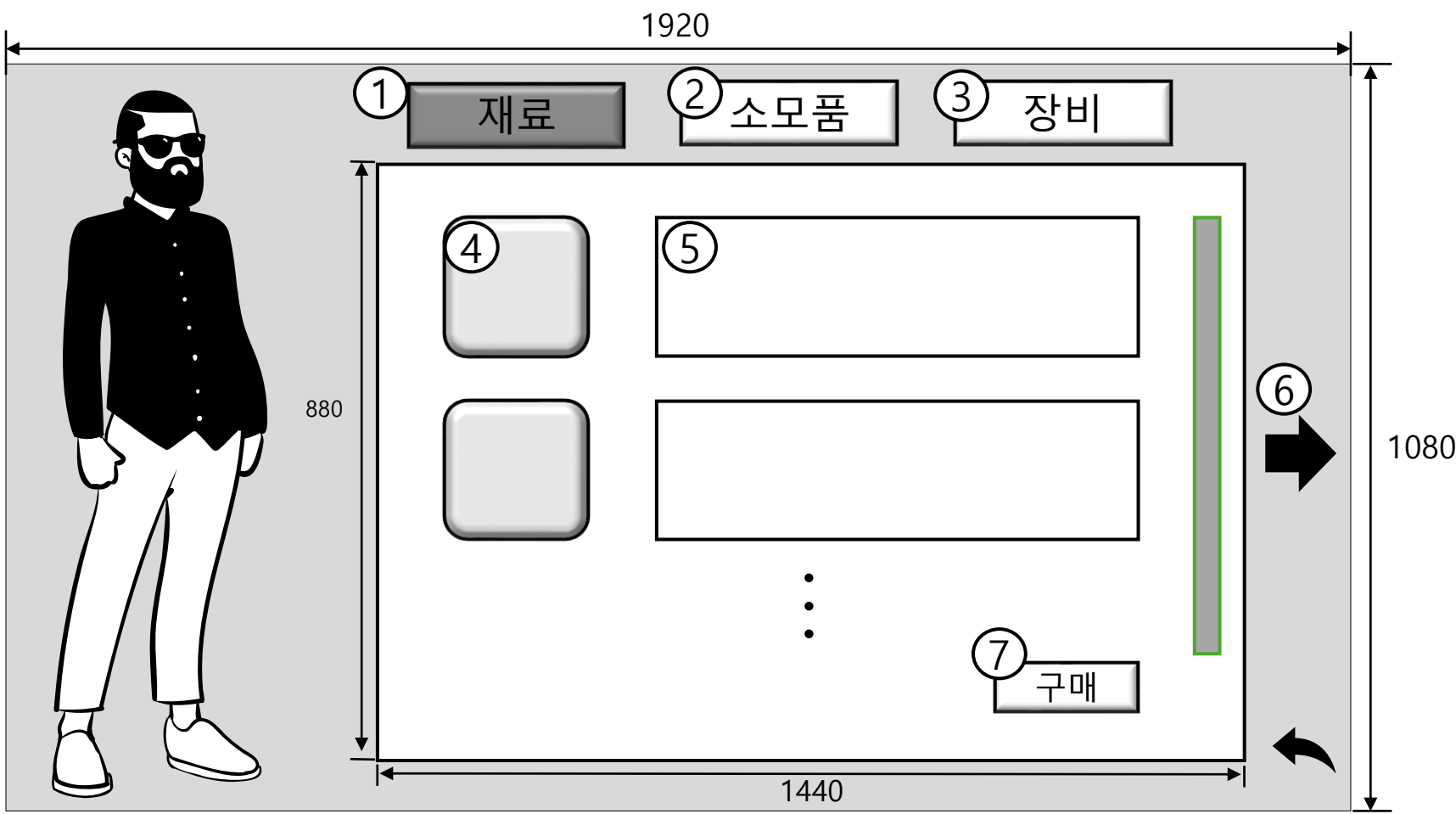


### 3. UI –

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |

# 3. UI – NPC(상인)

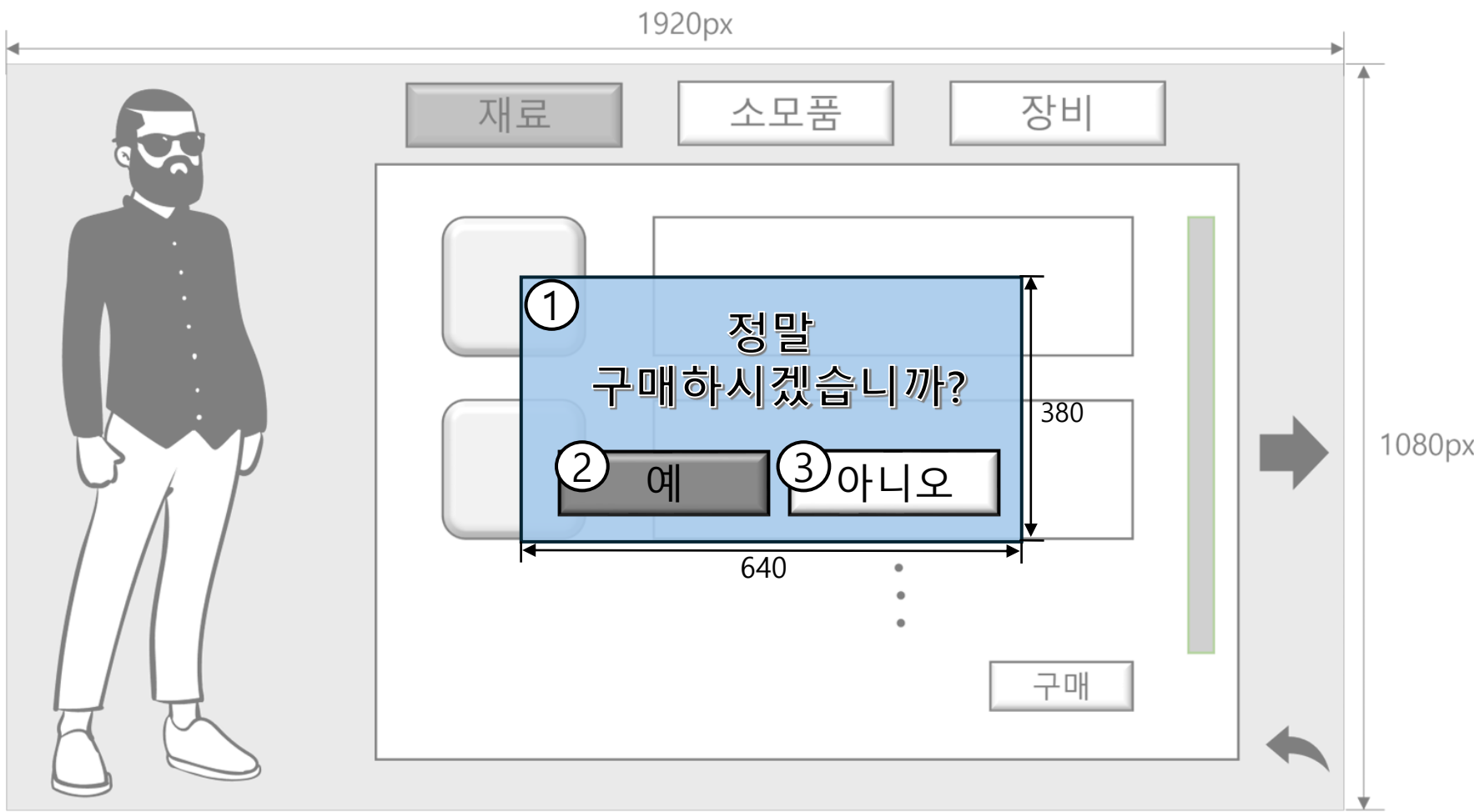


상인 이미지는 예시

| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1239 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1240 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1241 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1242 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1243 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1244 |
| 7  | UI 그래픽 리소스 1245 |

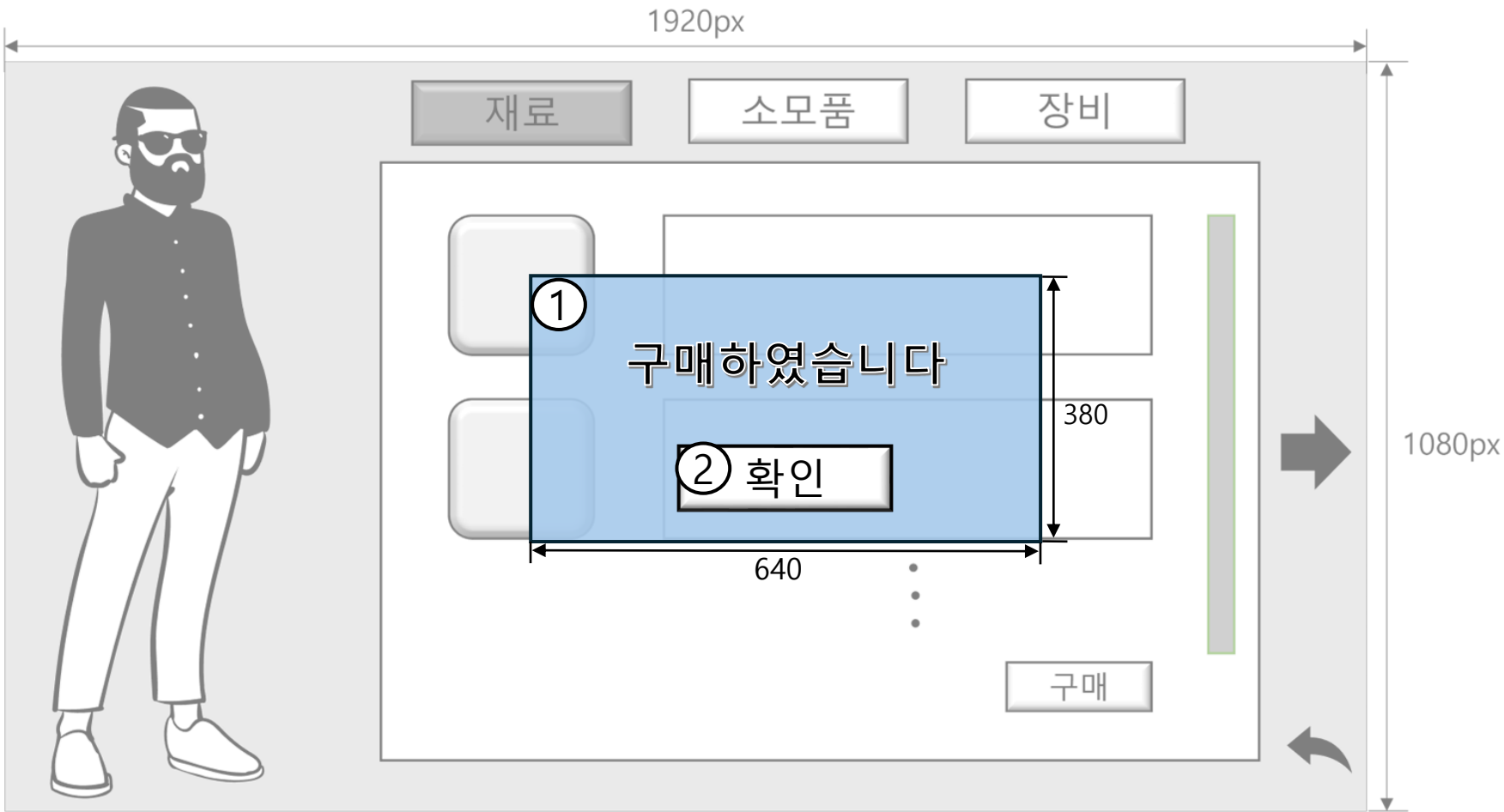
- 1,2,3번 박스 크기: 300x100/박스 간 좌우간격 40
- 4번 아이템 칸 크기: 240x240/박스 간 상하 간격 60
- 5번 박스 크기: 600x240
- 4,5번 박스 사이간격 80

# 3. UI - 구매 버튼 클릭 시



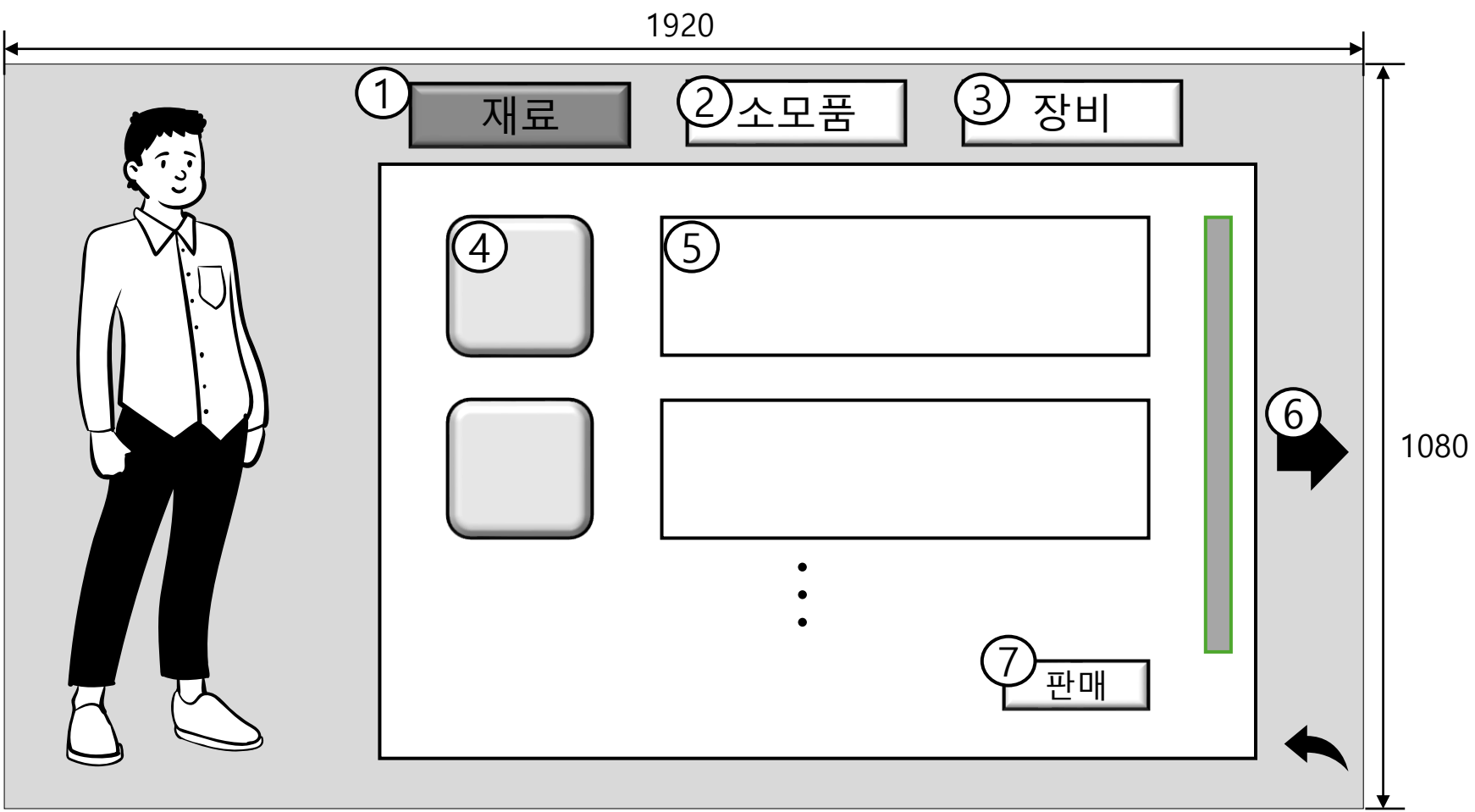
| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1246 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1247 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1248 |

# 3. UI - 구매 성공 시



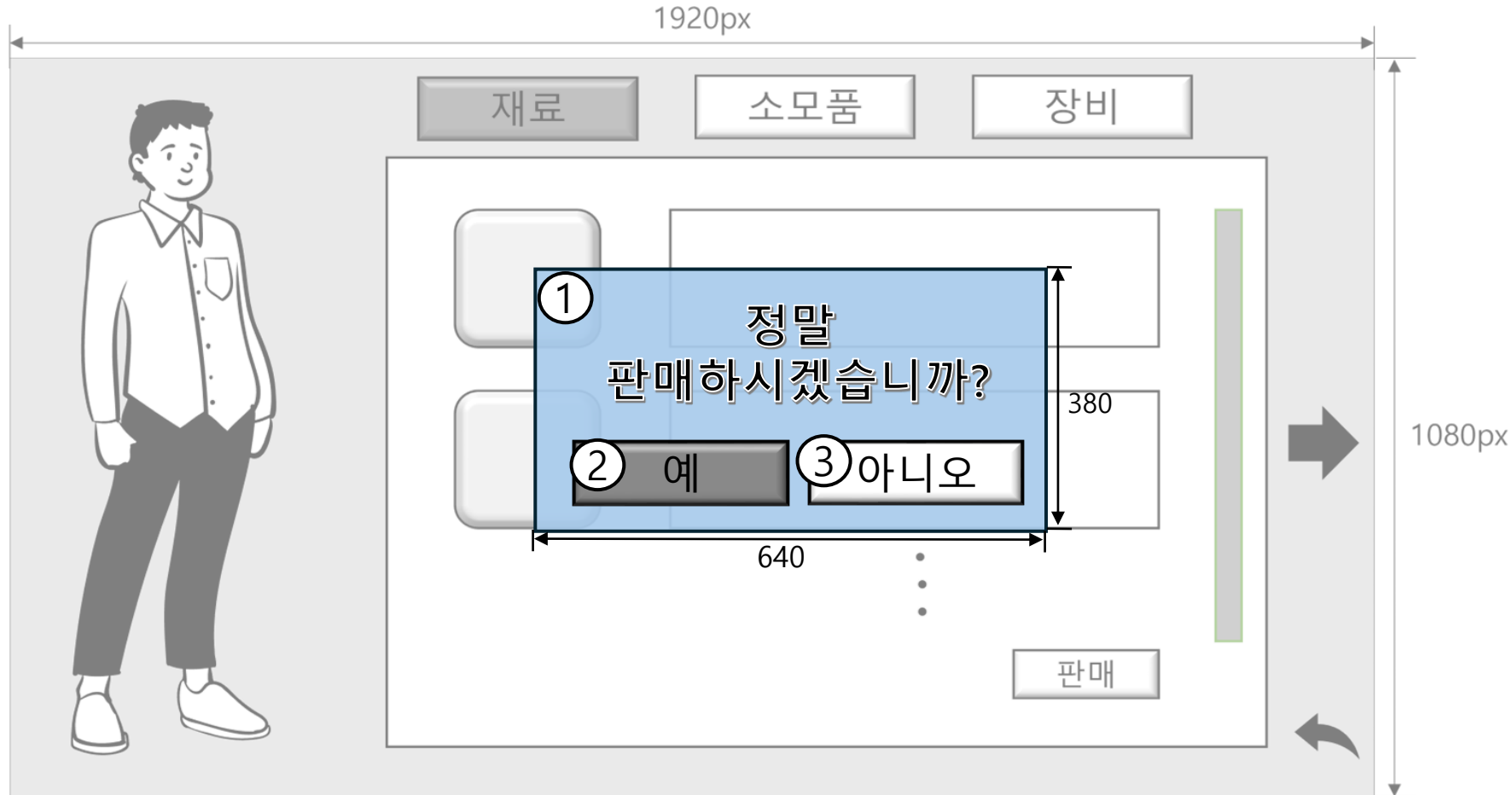
| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1249 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1250 |

# 3. UI – 판매 (상인)



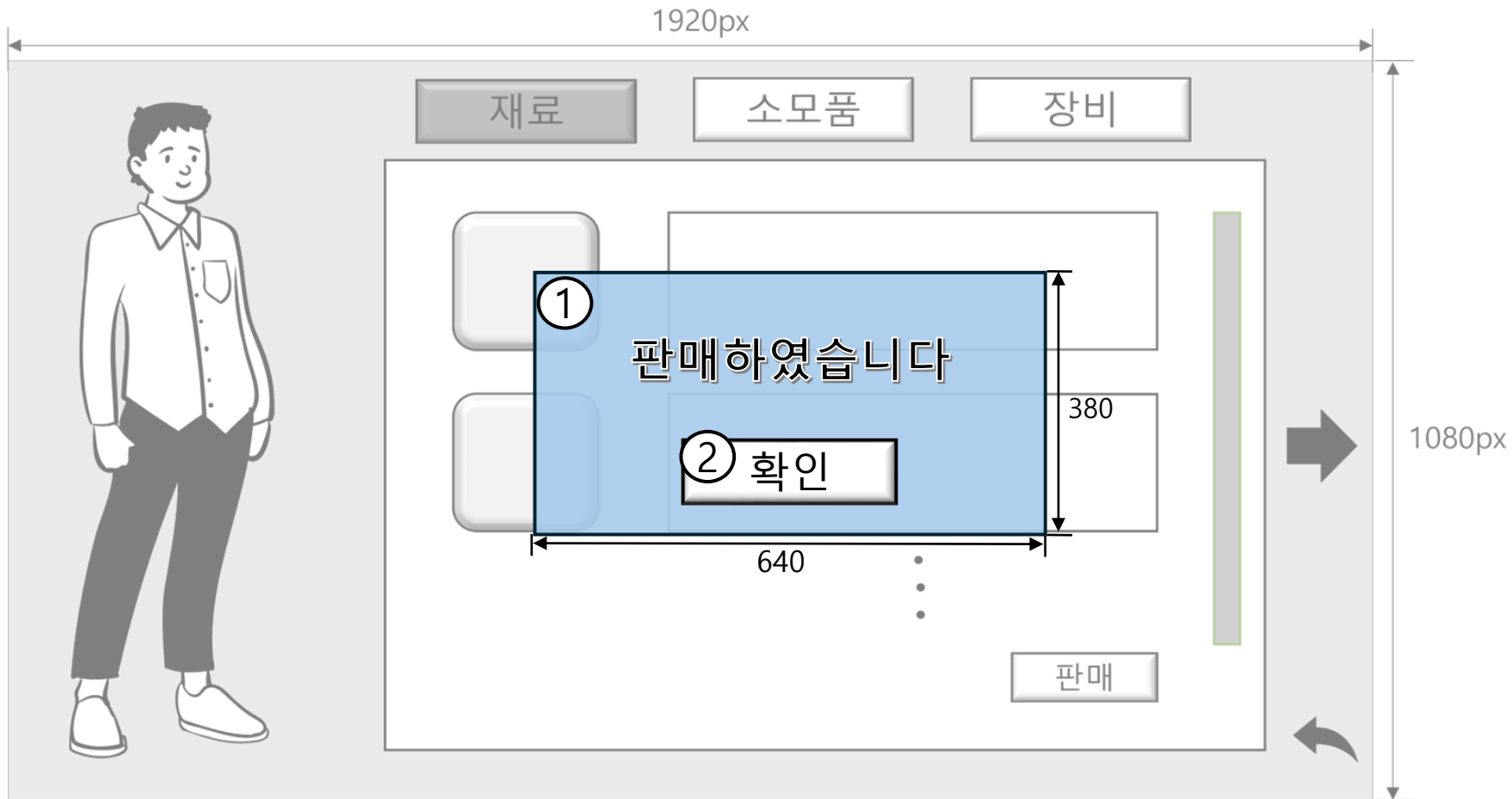
| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1251 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1252 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1253 |
| 4  | UI 그래픽 리소스 1254 |
| 5  | UI 그래픽 리소스 1255 |
| 6  | UI 그래픽 리소스 1256 |
| 7  | UI 그래픽 리소스 1257 |

### 3. UI – 판매 버튼 클릭 시



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1258 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1247 |
| 3  | UI 그래픽 리소스 1248 |

### 3. UI – 판매 (예 클릭 시)



| 항목 | 내용              |
|----|-----------------|
| 1  | UI 그래픽 리소스 1261 |
| 2  | UI 그래픽 리소스 1250 |

### 3. UI – NPC (인챈트)

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |



### 3. UI – NPC (도감 보상)

---

| 항목 | 내용 |
|----|----|
|    |    |
|    |    |
|    |    |