

MOKOKO: 푸른 별

IP 확장 창작 기획서 UX/UI 문서

Read to → Button...



작성자 - 문진욱

최초 작성일 - 2024.01.18

START!

1. 개요

- 1-1. 기획 의도
- 1-2. 퍼스널 컬러
- 1-3. 공통 UI 요소

2. UI 상태 정의

- 2-1. 텍스트 입력 필드
- 2-2. 스크롤
- 2-3. 게이지 바
- 2-4. 슬라이더
- 2-5. 드롭 다운 버튼
- 2-6. 이전/다음 버튼
- 2-7. 사각 버튼
- 2-8. 감소/증가 버튼

3. 사이징 & 목업

- 3-1. 로고
- 3-2. 타이틀
- 3-3. 메인 화면
- 3-4. 새 게임 & 불러오기
- 3-5. 새 게임 - 난이도 선택
- 3-6. 저장 파일 삭제 - 선택
- 3-7. 저장 파일 삭제- 확인
- 3-8. 설정
 - 3-8-1. 게임
 - 3-8-2. 그래픽
 - 3-8-3. 오디오
 - 3-8-4. 조작
 - 3-8-5. 접근성
- 3-9. 일시정지
- 3-10. HUD
 - 3-10-1. 플레이어 HUD
 - 3-10-2. 보스HP&안내창

1. 개요

1-1. 기획 의도

- 전체적인 UI 제작은 어떠한 플랫폼에서도 **통용**되어 불편함 없이 사용될 수 있는 UI인가에 집중하여 제작한다.
 - ※ PC에서 또는 콘솔에서 조작할 때 동일한 UI에서 단순히 조작 버튼만 플랫폼에 맞게 변경하여 사용해도 불편함이 없어야 한다.
 - ※ 제작의 기준이 되는 조작 방식은 상대적으로 조작의 한계가 명확한 **콘솔을 기준**으로 하여 UI를 설계한다.
- 이 게임의 특징은 PC가 위치한 레벨에 따라 **HUD가 필요할 때에만 정보를 나타내** 불필요한 UI는 보이지 않게 하고 **정보가 과도해지지 않도록** 하여 게임에 몰입할 수 있도록 하는 것이다.
 - ※ 예를 들어 전투 지역에서는 HP, MP 같은 필수 HUD는 상시로 표시되지만, 재화 현황 같은 불필요한 HUD는 아이템을 획득할 때에만 보여주는 것이다.
 - ※ 필요할 때만 정보를 나타내주는 효과는 **Fade In/Fade Out 애니메이션 효과** 를 사용한다.
 - ※ HUD에 대한 레퍼런스 게임으로는 “Hades”를 참고하는 것이 좋다.
- 이 게임은 코스튬, 무기 강화, 무기 변경과 같은 **일부 콘텐츠** 에서 **AR(증강현실) 같은 UI 특징**을 통해 캐릭터의 외적인 변화에 몰입하여 게임의 재미를 높여준다.
 - ※ 이를 **“공간UI”¹**라고 부르기로 한다.
 - ※ 이 UI 방식을 사용해 캐릭터의 외형이 변화할 때 즉각적인 피드백을 받을 수 있도록 하면서 게임의 몰입도를 높여주는 역할도 함께 하고자 한다.
 - ※ 이에 대한 레퍼런스 게임은 “Tom Clancy’s The Division 2”를 참고하는 것이 좋다.
- 캐릭터도 녹색이고 배경도 자연 속에 있는 분위기인 점을 참고해 UI도 이러한 테마에 맞도록 제작해야 한다.
 - ※ 녹색, 연두색, 갈색, 고동색 처럼 네추럴한 색상을 예를 들 수 있다.
 - ※ 전체적으로 컨셉에 어울리도록 해야 하지만 **색감이 눈에 주는 피로도를 최소화**한다.
 - ※ 초목을 나타내는 색상이라 피로도는 낮으나, 만약을 위해 대비가 필요하다.
 - ※ 개인적인 예시로는 “CONTROL”이라는 게임처럼 원색에 의한 시각적 불편함이 없었으면 한다.
- **기본 해상도는 1920x1080(FHD)**를 사용한다.
- [UI의 씬 플로우](#)는 링크를 참고

1: [공간 UI 단어 사용에 대한 출처](#)(공간 UI 참고)

1. 개요

1-2. 퍼스널 컬러

- MOKOKO: 푸른 별에서 메인으로 사용되는 색상이며, 필요에 따라 다른 색상을 추가하고 사용할 수 있다.

#F8FCF3	#F8FBF4	#F7F9F5	#F7F8F6
#F2F9E8	#F2F7EA	#F1F4EC	#F0F2EE
#E8F5D5	#E7F1D9	#E6EDDD	#E6E9E1
#D9EFB9	#D8E8C0	#D8E8C0	#D5DACD
#C4E693	#C2DB9D	#C0D1A8	#BEC7B2
#ABDC65	#A8CD74	#A6BE83	#A3AF91
#90D133	#8CBD47	#88A95A	#85956E
#74C600	#6FAD19	#6B9431	#677B4A
#69B319	#659C16	#61862D	#5D7043
#61A500	#5D9014	#597B29	#56673E
#549000	#517E12	#4E6C24	#4B5A36
#457700	#42680F	#40591E	#3D4A2C
#355C00	#33500B	#314517	#2F3922
#264200	#233908	#233110	#222919
#192C00	#182605	#17210B	#161B10
#0F1A00	#0E1603	#0D1306	#0D100A

#F6FCFF	#F7FCFE	#F8FBFC	#F9FAFB
#EDF9FF	#EFF8FC	#F1F7FA	#F4F7F8
#E0F4FF	#E4F3FB	#E8F2F7	#EBF0F3
#CEEEFF	#D4ECF9	#DAEAF2	#E0E8EC
#B3E5FF	#BCE1F5	#C6DFEC	#CFDBE2
#90D9FF	#9ED4F1	#ACD0E3	#B9CBD5
#65CBFF	#78C4EB	#8BBED8	#9FB8C5
#33BAFF	#4CB1E5	#66A9CC	#7FA1B2
#00A0F3	#1E95D4	#3D8CB6	#5B8398
#0092E0	#1C89C4	#3881A8	#54788C
#0080C6	#1978AD	#317194	#4A6A7B
#006CA7	#156692	#2A5F7D	#3E5968
#00588A	#115378	#224E67	#344A56
#00456C	#0D415E	#1B3D51	#283943
#00324E	#0A2F44	#132C3A	#1D2930
#002235	#06202E	#0D1E27	#141C21

#F7FAF6	#F7F9F6	#F7F9F7	#F7F8F7
#ECF5EB	#EDF3EC	#EEF2ED	#EFF1EF
#DCEEDD	#E1ECDF	#E2E9E1	#E3E7E3
#CBE4C9	#CDE0CC	#D1DDD0	#D4DAD3
#B3D7B0	#B7D2B5	#BBCDBA	#BFC8BE
#96C792	#9BC098	#A1B99F	#A7B3A6
#75B570	#7CAC78	#83A381	#8B9B8A
#52A34C	#5C9857	#658D62	#6E826C
#2D8F26	#388233	#437440	#4F674D
#087B00	#156B0F	#235C1F	#304D2E
#076900	#125C0D	#1D4E1A	#294127
#065400	#0E490A	#183F15	#20341F
#054100	#0C3908	#123010	#192818
#043100	#092B06	#0E240C	#131E12
#032200	#061D04	#0A1908	#0E150D
#021600	#041303	#061005	#080D08




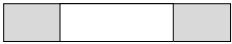


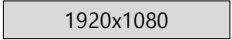

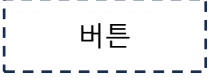

#FFF2CF	#F8FAF5	#F8FAF5	#FAF9F7
#FFF9E7	#F9F6ED	#F9F6ED	#F6F4F0
#FFF5D9	#FAF3DE	#F5F0E2	#F0EEE7
#FFE7BF	#F7EBC7	#EFE7CF	#E7E3D7
#FFE69D	#F2DFA9	#E6D9B5	#DAD4C2
#FFDC74	#EDD385	#DCCA97	#CBC2A8
#FFD047	#E8C45E	#D1B975	#BAAE8C
#FFC519	#E2B636	#C5A852	#A89A6F
#FFC000	#DFAF20	#BF9F40	#9F8F5F
#F3B600	#D4A61E	#B6973D	#98895B
#DBA300	#BF951B	#A48837	#897B52
#BA8B00	#A27F17	#8B732E	#746846
#956F00	#826512	#6F5C25	#5D5338
#705400	#624D0E	#54461C	#463F2A
#4F3B00	#45360A	#3B3114	#312C1D
#332600	#2C2206	#26200D	#201D13

#FFF2FA	#FEF2FA	#FDF2FB	#FDF2FC
#FFF7EF	#FDF7F1	#FBF7F3	#F9F7F5
#FFE7D8	#FAEBDD	#F5EBE2	#F0EBE6
#FFD7B2	#F5D7BB	#EBD7C5	#E2D8CF
#FFCE9F	#F3CEAB	#E7CEB7	#DBCFC3
#FFBD7E	#EFBD8E	#DEBD9E	#CEBEAE
#FFA147	#E8A15E	#D1A275	#BAA28C
#FF8A19	#E28A36	#C58A52	#A88B6F
#FF7E00	#DF7E20	#BF7F40	#9F7E5F
#E87100	#CA711D	#AD733A	#917357
#CC6400	#B2641A	#986433	#7F654C
#AB5300	#955315	#80542B	#6B5540
#813E00	#713F10	#603F20	#503F30
#5B2C00	#4F2C0B	#442D17	#392D22
#3B1D00	#331C07	#2C1D0F	#251D16
#231100	#1E1104	#1A1109	#16110D

1. 개요

1-3. 공통 UI 요소

- MOKOKO: 푸른 별에서 자주 사용하거나 공통된 UI 요소이다.

이름	이미지	설명
텍스트 박스		텍스트가 출력되는 박스
텍스트 입력 필드		어떠한 텍스트를 입력해야 하는지 설명하는 플레이스 홀더 기능이 있는 텍스트 입력 필드
이미지 박스		이미지가 출력되는 박스 / hover, 클릭 등의 이벤트 동작 발생 가능
스크롤 바/버튼		스크롤 버튼을 잡아주는 툴 / 스크롤 바 안에 있고 누르면 위, 아래로 움직일 수 버튼
게이지 바		HP, MP 등 수치에 따라 움직이며 범용적으로 사용될 수 있는 게이지 박스
슬라이더		버튼을 좌, 우로 밀고 당기며 값을 조절
드롭 다운		버튼을 누르면 세부 항목을 펼쳐 하나를 선택
이전/다음 버튼		왼쪽 삼각형 버튼을 눌러 이전, 오른쪽 삼각형 버튼을 눌러 다음 항목을 선택할 수 있도록 하는 버튼
사각 버튼		각종 트리거를 통해 hover, 툴팁 등의 이벤트를 발생시키는 사각형 버튼
감소/증가 버튼		특정한 요소를 감소시키거나 증가시킬 때 사용되는 버튼

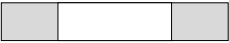


2. UI 상태 정의

- MOKOKO: 푸른 별에서 나타나는 버튼들의 상태에 대해 정의한다.

2-1. 텍스트 입력 필드

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		텍스트 입력 필드가 활성화 되어있는 상태	#AFABAB	#F2F2F2	#000000
대기		필드를 클릭하여 텍스트 입력 대기 상태	#AFABAB	#F2F2F2	#000000
입력		텍스트를 입력하여 플레이스 홀더가 사라지고 텍스트가 입력된 상태	#000000	#F2F2F2	#000000

2-2. 스크롤 ※ 테두리는 식별성을 위해 임시로 해둔 것이며, 실 적용에서는 테두리를 제거한다.


이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		스크롤 버튼의 일반적인 상태	-	#F2F2F2(바) #FFFFFF(버튼)	-
호버		스크롤 버튼에 호버한 상태	-	#F2F2F2(바) #FFFFFF(버튼)	-
클릭		스크롤 버튼을 클릭한 상태	-	#F2F2F2(바) #FFFFFF(버튼)	-

2. UI 상태 정의

2-3. 게이지 바

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		게이지 바의 기본적인 상태	-	#404040	-
충전		게이지 바가 충전된 상태	-	#404040(1) #필요에 따라 다름(2)	-

2-4. 슬라이더 ※ 슬라이더는 호버와 클릭 시 별도의 이벤트가 없다.

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		슬라이더의 기본적인 상태	-	#BEF99D(1) #FFFFFF(2) #D9D9D9(버튼)	#000000
슬라이드		스크롤 버튼을 클릭하여 수치를 조절한 상태	-	#BEF99D(1) #FFFFFF(2) #D9D9D9(버튼)	#000000

2-5. 텍스트 박스

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		텍스트 박스의 기본 상태	#000000	-	-
선택		텍스트 박스를 선택한 상태 (선택 시 Effect는 여러 종류가 있고, 이는 그 중 하나의 예시이다.)	#77F462 (유동적 색상 사용)	-	#FFFFFF (텍스트 테두리)

2. UI 상태 정의

2-6. 드롭 다운 버튼

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		드롭 다운 박스의 기본 상태	#000000	#A6A6A6	#7B7B7B
호버		드롭 다운 박스를 누르기 위해 박스에 커서를 올린 상태	#000000	#F2F2F2	#7B7B7B
드롭 다운		드롭 다운 박스를 눌러 추가 항목 또는 하위 항목들이 펼쳐진 상태	#000000	#A6A6A6(옵션) #D9D9D9(옵션1,2)	#7B7B7B
호버/선택		드롭된 항목에 마우스를 올린 호버 상태 클릭할 때 테두리 이벤트가 발생하고 일반 상태로 되돌아간다.	#000000	#A6A6A6(옵션) #FFFFFF(옵션1) #D9D9D9(옵션2)	#7B7B7B

2-7. 이전/다음 버튼

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		이전/다음 삼각형 버튼의 기본 상태	-	#E7E6E6	#7B7B7B
호버		이전/다음 삼각형 버튼에 커서를 올린 상태	-	#FDFDFD(1) #E7E6E6(2)	#7B7B7B
클릭		이전/다음 삼각형 버튼을 클릭한 상태	-	#8E8E8E(1) #E7E6E6(2)	#7B7B7B

2. UI 상태 정의

2-8. 사각 버튼

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반		사각 버튼의 일반 상태	#000000	-	-
호버		사각 버튼에 커서를 올린 상태	#000000	#BEF99D(중앙-투명도 20%) #F0FEE8(양측-투명도 0%)	-
눌림		사각 버튼을 클릭한 상태	#000000	#50CA0C(중앙-투명도 20%) #E2FDD3(양측-투명도 0%)	-
비활성화		버튼 비활성화 상태가 되어 호버, 선택이 불가능하다. 즉, 이벤트가 발생하지 않는다.	#A6A6A6	-	-

2-9. 감소/증가 버튼

이름	이미지	설명	Hex Code		
			텍스트	배경	테두리
일반	 	감소/증가 버튼의 기본 상태	-	#BFBFBF	#000000
호버	 	감소/증가 버튼에 커서를 올린 상태	-	#FFFFFF	#000000
클릭	 	감소/증가 버튼을 클릭한 상태	-	#D9D9D9	#000000
비활성화	 	감소/증가 버튼이 비활성화 상태가 되어 호버, 선택이 불가능하다. 즉, 이벤트가 발생하지 않는다	-	#FFFFFF 투명도 50%	#000000

3. 사이징&목업

- Wireframe 작업을 통해 만들어진 Mock-Up 자료를 통해 게임에 사용되는 UI에 대해 상세히 알아본다.
- 모든 사이즈 단위는 **px(픽셀)**을 사용한다.
- 해상도는 **1920x1080** 을 기본 전제로 한다.
- 사용한 글꼴은 임시로 사용하였으며, 게임의 스타일에 맞게 변경될 수 있다.

3-1. Logo

- 개발사, 퍼블리셔 등의 로고를 삽입한다.



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	-	-	0	게임의 기본 해상도
2	이미지 박스	로고	0	PORTFOLIO GAEMS
				Image Table 1번 참고

3. 사이징&목업

3-2. 타이틀



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	타이틀	0	게임 타이틀
				Image Table 2번 참고
2	텍스트 박스	버튼	0	Fade In/Out을 반복하는 텍스트 박스
				String Table 100001번 참고

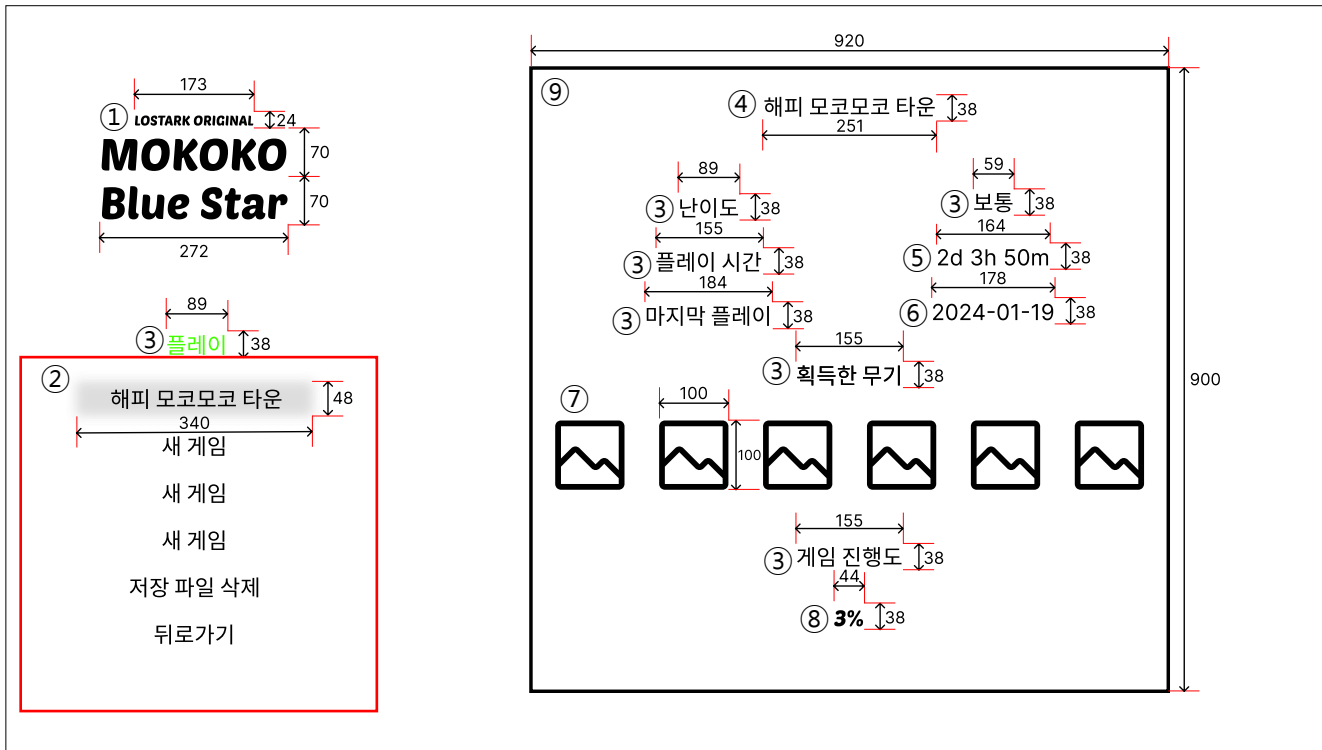
3. 사이징&목업

3-3. 메인 메뉴



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	타이틀	0	게임 타이틀
				Image Table 2번 참고
2	사각 버튼	버튼	0	클릭 가능한 사각 버튼
				String Table 100002~100005번 참고
3	텍스트 박스	-	0	게임 개발사
				String Table 100010번 참고
4	텍스트 박스	버전	0	게임 릴리즈 버전
				String Table 100011번 참고

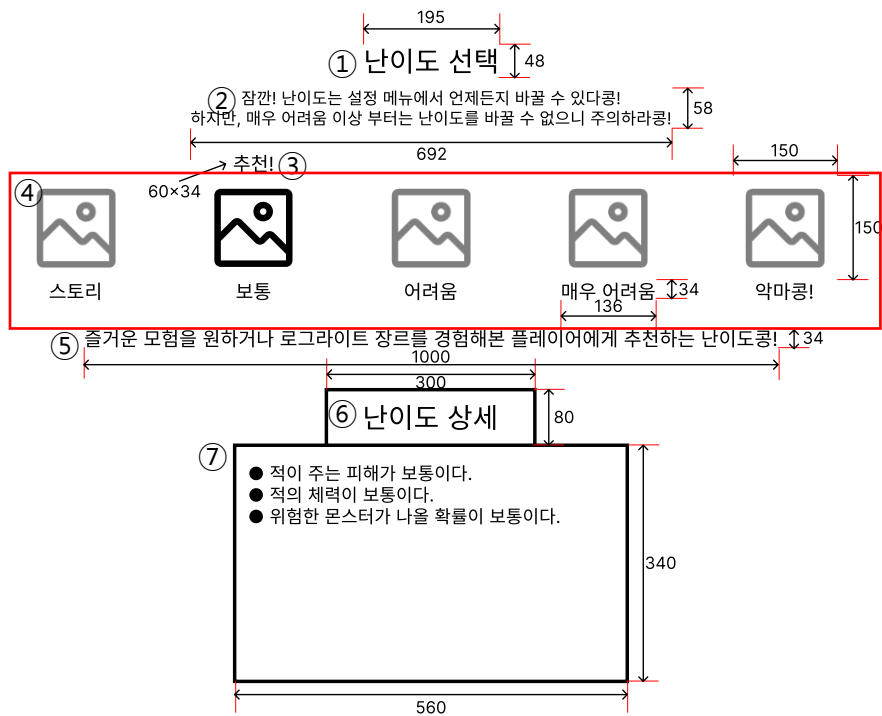
3-4. 새 게임 & 불러오기



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	타이틀	0	게임 타이틀
				Image Table 2번 참고
2	사각 버튼	버튼	0	클릭 가능한 사각 버튼
				String Table 100006~100008번 참고
3	텍스트 박스	현위치	0	플레이, 난이도, 플레이시간 등
				String Table 100002,100201~100205번 참고
4	텍스트 박스	파일명	0	저장 파일 이름
				플레이어 지정 저장 파일명
5	텍스트 박스	타이머	0	2d 3h 50m
				시스템 시간 기록
6	텍스트 박스	날짜	0	YYYY-MM-DD
				시스템 날짜 기록
7	이미지 박스	무기	0	무기 이미지
				Icon Tanbel 101~106번 참고
8	이미지 박스	진행률	0	"%" 는 이미지 파일 사용
				Icon 문서 Index 11번 참고
9	이미지 박스	툴팁	0	저장 파일 툴팁 배경 이미지 박스
				Image Table 3번 참고

3. 사이징&목업

3-5. 새 게임 – 난이도 선택

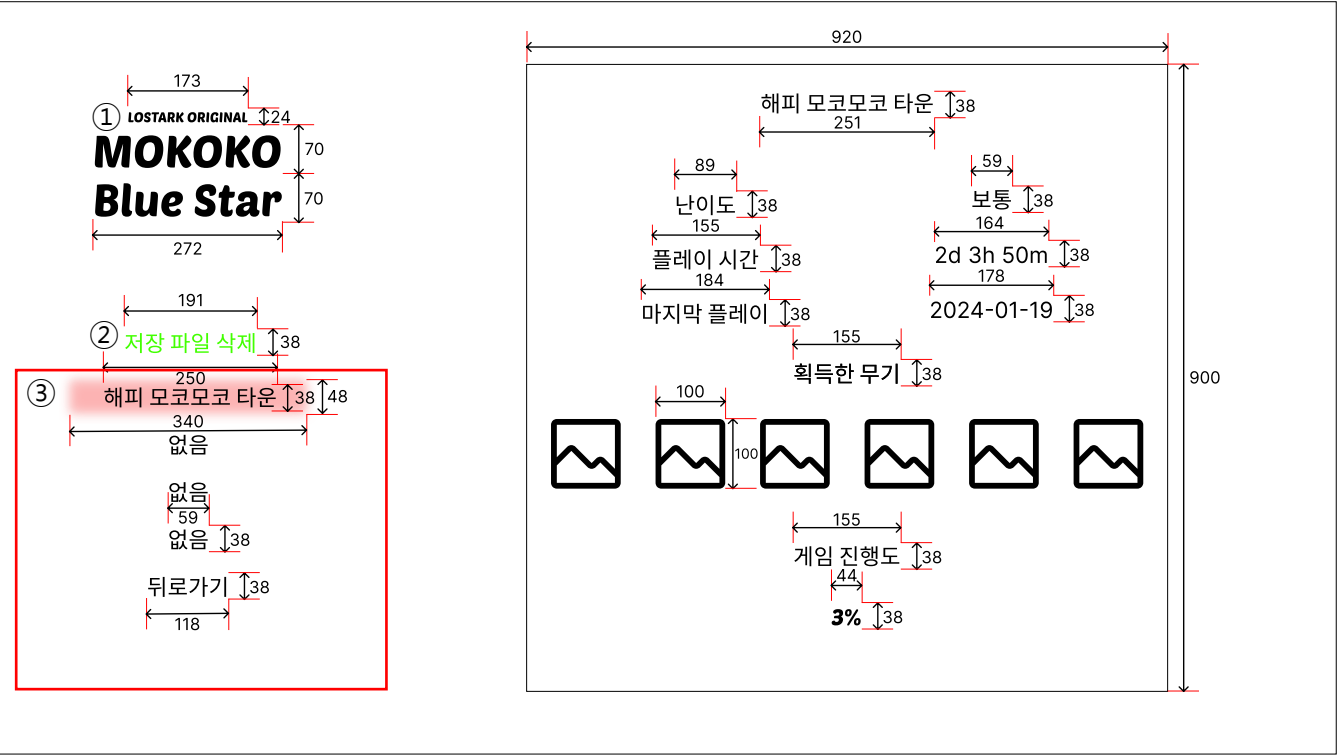


항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	텍스트 박스	제목	0	난이도 선택
				String Table 100101번 참고
2	텍스트 박스	설명	0	난이도 선택 설명
				Message Table 100001번 참고
3	텍스트 박스	주석	0	추천 난이도
				String Table 100102번 참고
4	이미지 박스	난이도	0	난이도를 표현하는 이미지/이벤트O
				Icon Table 21~25번 참고
5	텍스트 박스	설명	0	난이도 별 설명
				Message Table 100101~100105번 참고
6	이미지 박스	부제	0	난이도 상세 설명을 위한 이미지 박스
				Image Table 4번 참고
7	텍스트 박스	설명	0	난이도 상세 설명
				Message Table 100106~100115번 참고

3. 사이징&목업

3-6. 저장 파일 삭제 - 선택

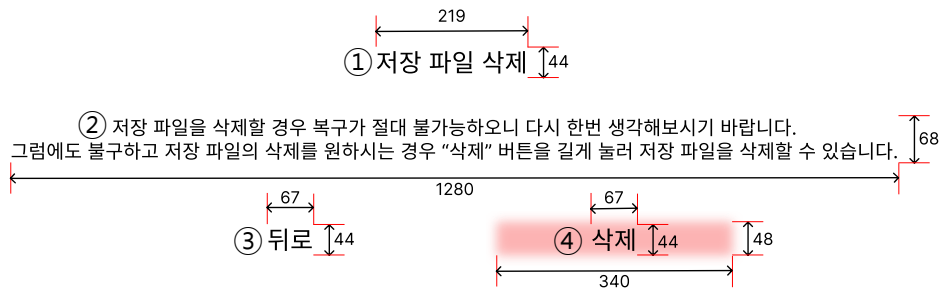
- 우측 툴팁 부분은 "3-4"와 내용이 동일하여 생략한다.



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	타이틀	0	게임 타이틀
				Image Table 2번 참고
2	텍스트 박스	현위치	0	저장 파일 삭제
				String Table 100007번 참고
3	사각 버튼	버튼	0	저장 파일 이름, 없음, 뒤로가기
				String Table 100008~100009번 참고

3. 사이징&목업

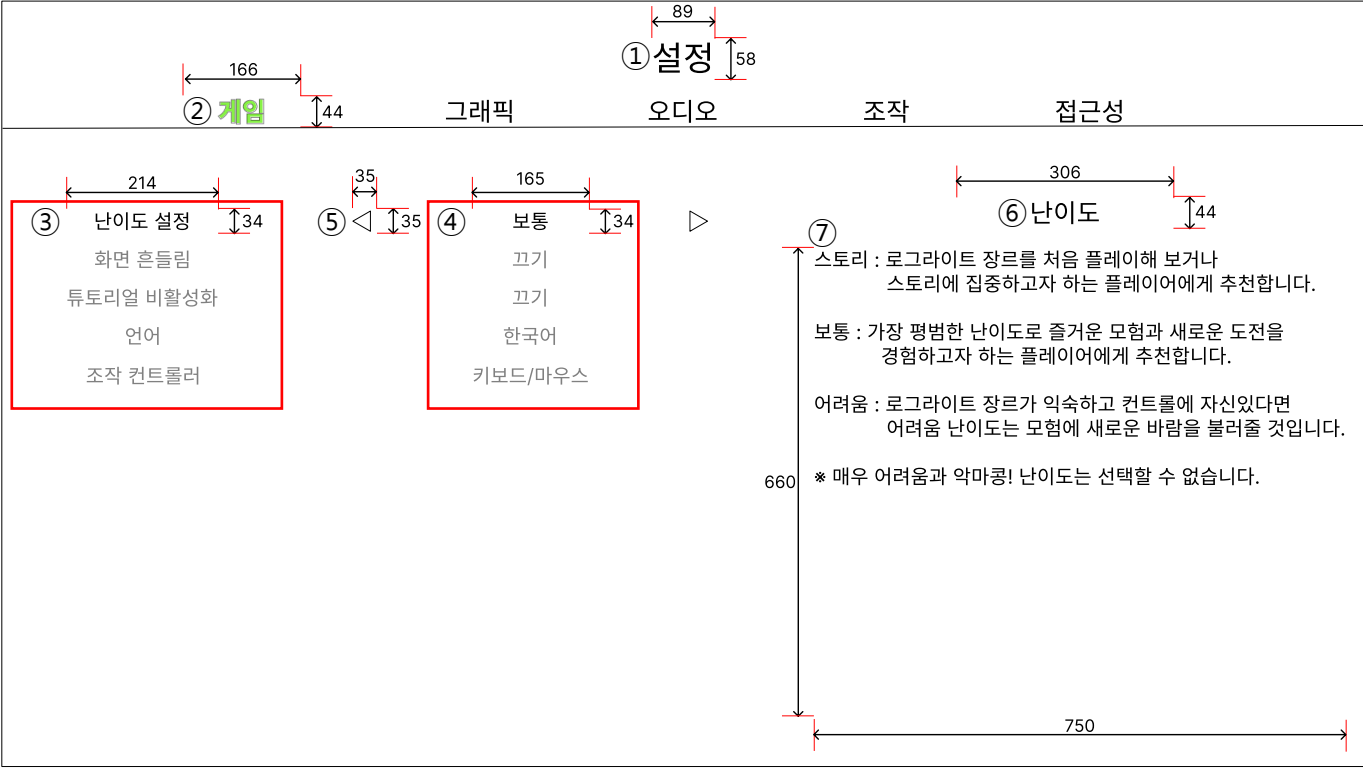
3-7. 저장 파일 삭제 - 확인



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	텍스트 박스	제목	1	저장 파일 삭제
				String Table 100007번 참고
2	텍스트 박스	설명	1	파일 삭제 주의 설명
				Message Table 100001번 참고
3	사각 버튼	버튼	1	뒤로
				String Table 100012번 참고
4	사각 버튼	버튼	1	삭제
				String Table 100013번 참고

3. 사이징&목업

3-8. 설정 3-8-1. 게임



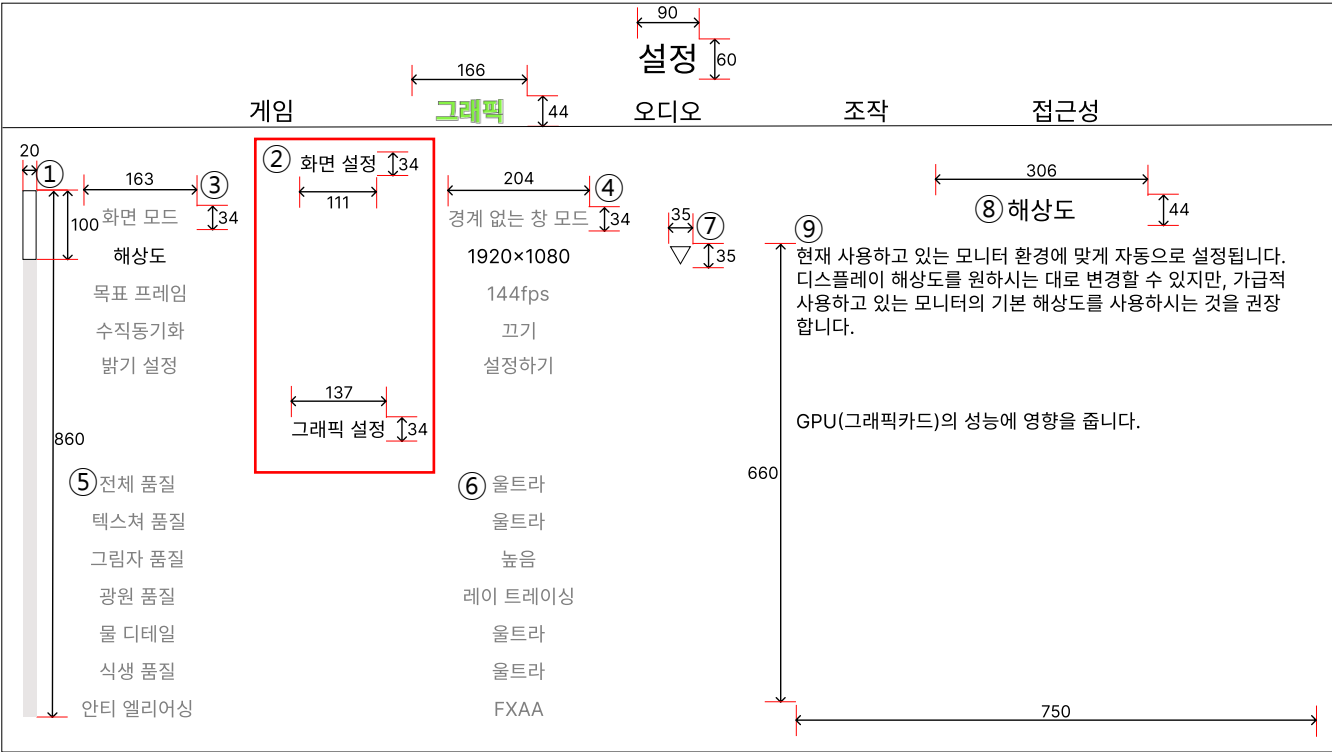
항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	텍스트 박스	제목	2	설정
				String Table 100003번 참고
2	텍스트 박스	탭	2	각종 설정 탭
				String Table 200001~200005번 참고
3	텍스트 박스	항목	2	게임 탭에서 수정할 수 있는 항목
				String Table 200101~200106번 참고
4	텍스트 박스	옵션	2	수정 항목 별 각종 옵션 리스트
				String Table 200006~200007번 200107~200116번 참고
5	이전/다음 버튼	버튼	2	이전/다음 항목으로 이동하는 버튼
				Icon Table 8~9번 참고
6	텍스트 박스	부제	2	세부 설정에 대한 설명 제목
				String Table 100201번 참고
7	텍스트 박스	설명	2	설정 옵션에 대한 설명
				Message Table 100201~100209번 참고

3. 사이징&목업

3-8. 설정

3-8-2. 그래픽

- 상단의 각 탭들은 “설정” 부분에서 공통되므로 이후 생략한다.



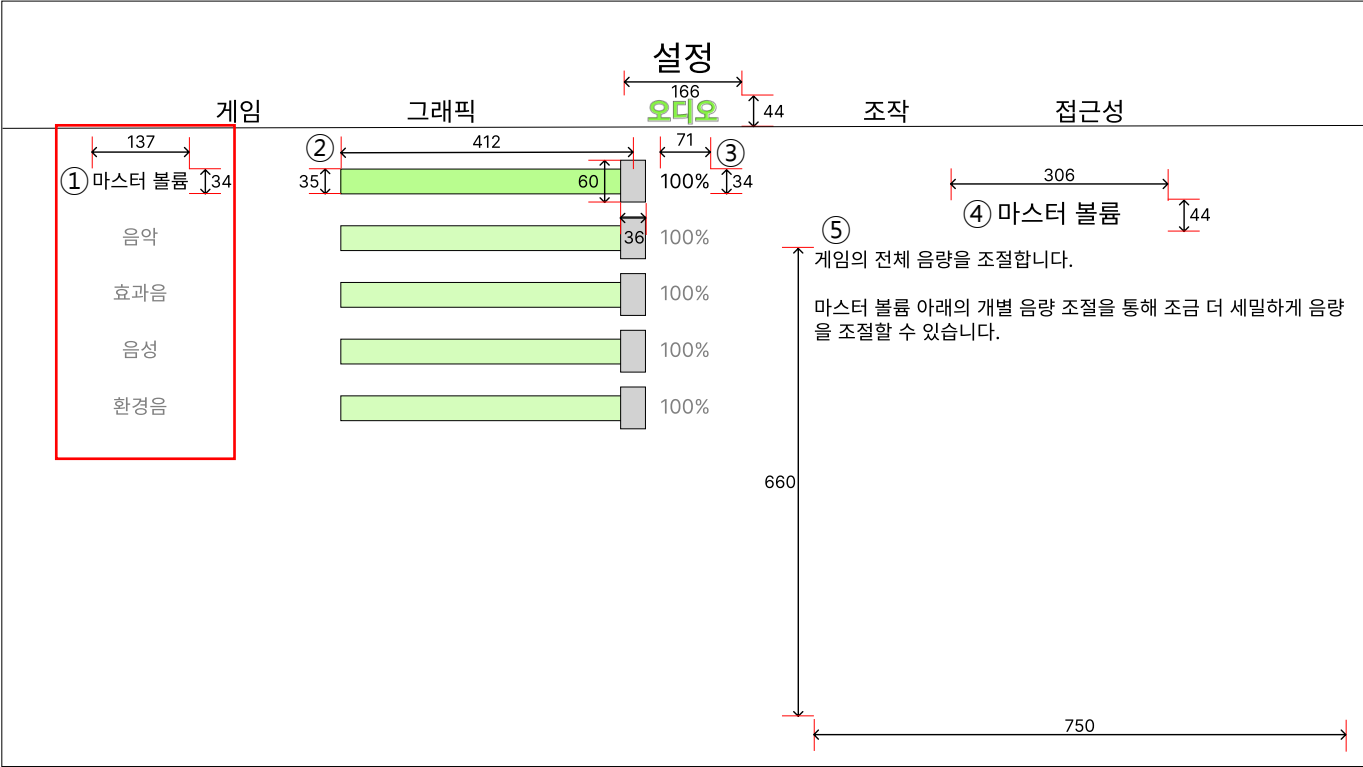
항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	스크롤 바	스크롤	2	스크롤 바/버튼
				Icon Table 11번 참고
2	텍스트 박스	분류	2	화면 설정, 그래픽 설정
				String Table 200201, 200207번 참고
3	텍스트 박스	항목	2	그래픽 탭에서 수정할 수 있는 항목
				String Table 200202~200206번 참고
4	텍스트 박스	옵션	2	수정 항목 별 각종 옵션 리스트
				String Table 200006~200007번 200215~200218번 참고
5	텍스트 박스	항목	2	그래픽 탭에서 수정할 수 있는 항목
				String Table 200208~200214번 참고
6	텍스트 박스	옵션	2	수정 항목 별 각종 옵션 리스트
				String Table 200219~200227번 참고
7	드롭 다운 박스	드롭 다운	2	버튼을 눌러 설정 리스트 확장
				Icon Table 10번 참고
8	텍스트 박스	부제	2	세부 설정에 대한 설명 제목
				항목 3, 5에서 사용한 Table과 동일
9	텍스트 박스	설명	2	설정 옵션에 대한 설명
				Message Table 100301~100313번 참고

3. 사이징&목업

3-8. 설정

3-8-3. 오디오

- 이전에 다루었던 동일한 일부 항목에 대해서는 생략한다.



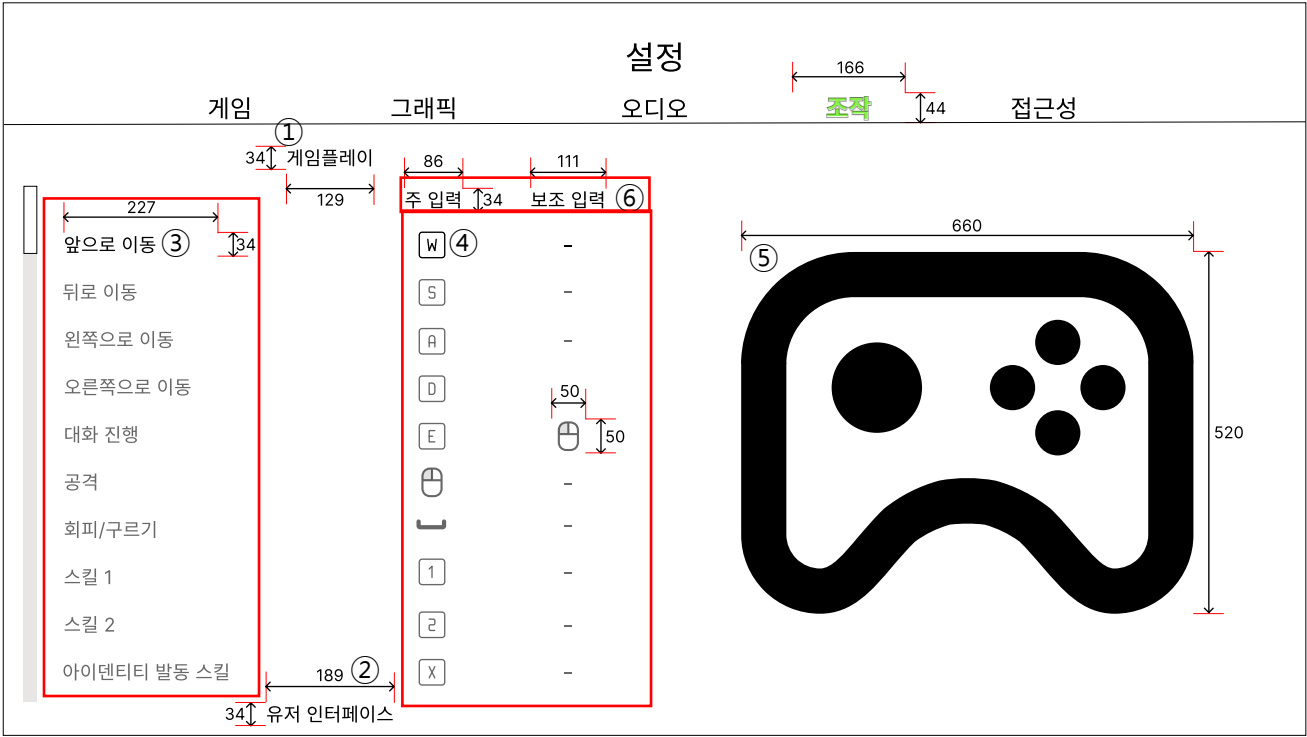
항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	텍스트 박스	항목	2	오디오 설정 항목
				String Table 200301~200305번 참고
2	슬라이더	조절	2	음량 조절
				Image Table 3~4번 참고
3	텍스트 박스	수치 표현	2	음량 수치 표현
				String Table 200008번 참고
4	텍스트 박스	부제	2	선택한 설정 항목
				String Table 200301~200305번 참고
5	텍스트 박스	설명	2	항목에 대한 설명
				Message Table 200401~200406번 참고

3. 사이징&목업

3-8. 설정

3-8-4. 조작

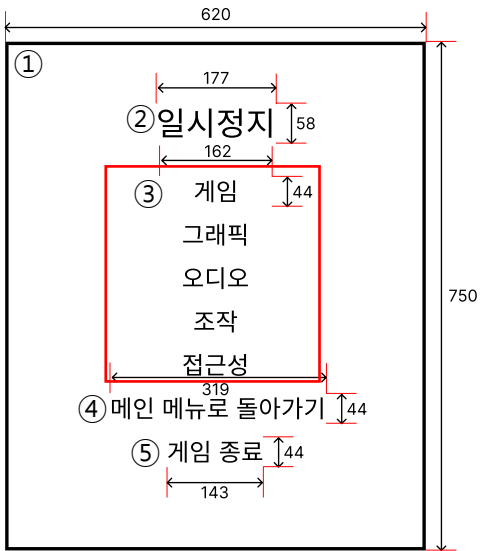
- 이전에 다루었던 동일한 일부 항목에 대해서는 생략한다.



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	텍스트 박스	분류	2	게임플레이
				String Table 200401번 참고
2	텍스트 박스	분류	2	유저 인터페이스
				String Table 200413번 참고
3	텍스트 박스	항목	2	조작 변경 항목
				String Table 200404~200414번, 200416~200418번 참고
4	이미지 박스	키 바인딩	2	키 바인딩 시 출력되는 이미지
				Non: Icon Table 100번 참고 PS: Icon Table 101~117번 참고 XBOX: Icon Table 121~137번 참고 PC: Icon Table 201~314번 참고
5	이미지 박스	직관성	2	플랫폼 별 컨트롤러 이미지
				Image Table 5번 참고
6	텍스트 박스	입력 구분	2	주 입력, 보조 입력
				String Table 200402~200403번

3. 사이징&목업

3-9. 일시정지



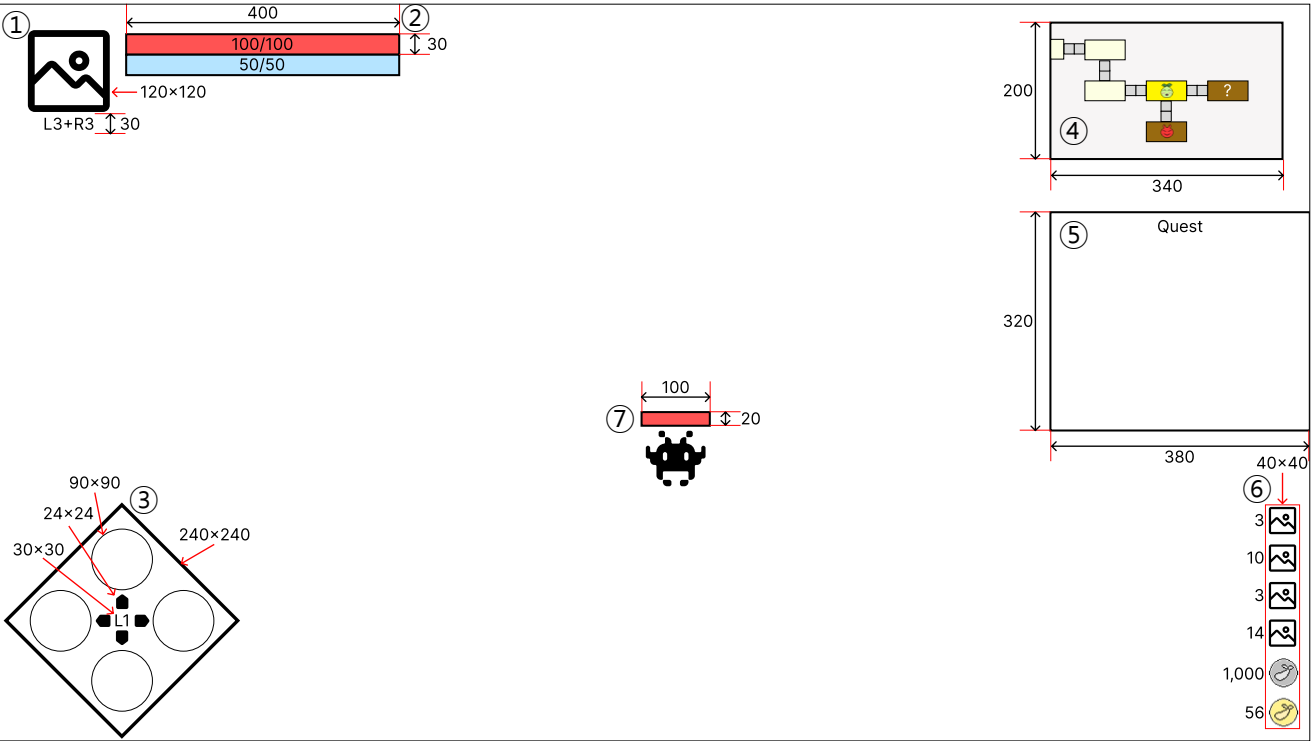
항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	배경	1	일시정지 배경 이미지 박스
				Image Table 6번 참고
2	텍스트 박스	텍스트	1	일시정지
				String Table 200414번 참고
3	사각 버튼	버튼	1	게임플레이, 그래픽, 오디오, 조작, 접근성
				String Table 200001~200005번 참고
4	사각 버튼	버튼	1	메인 메뉴로 돌아가기
				String Table 100109번 참고
5	사각 버튼	버튼	1	게임 종료
				String Table 100005번 참고

3. 사이징&목업

3-10. HUD

3-10-1. 플레이어 HUD

- 우측 하단의 재화 HUD는 던전에서 Fade In/Fade Out 효과를 가진다.
- 마을에서는 재화, 퀘스트 HUD 외에는 전부 Fade In/Fade Out 효과를 가지거나 나타나지 않는다.



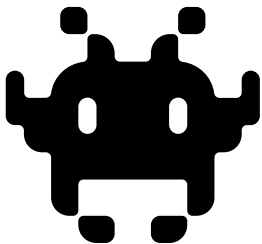
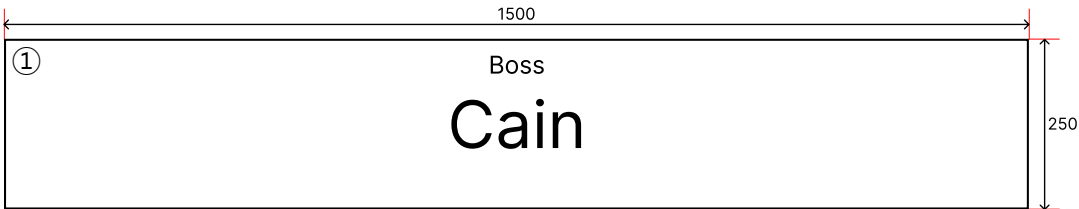
항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	HUD	0	아이덴티티 게이지 이미지 박스
				Image Table 10001번 참고
2	게이지 바	HUD	0	HP, MP 게이지 바
				Image Table 10002~10003번 참고
3	슬롯 (스킬,아이템)	HUD/버튼	0	슬롯, 버튼 이미지 박스
				슬롯: Image Table 10004번 참고 버튼 이미지: Icon Table 10001~10004번 참고
4	이미지 박스	HUD	0	미니맵 이미지 박스
				Image Table 10005번 참고
5	이미지 박스	HUD	0	퀘스트 창 이미지 박스
				Image Table 10006번 참고
6	이미지 박스	HUD	0	아이템 이미지 박스
				Icon Table 20001~20013번 참고
7	게이지 바	HUD	0	몬스터 HP 게이지 바
				Image Table 10007번 참고

3. 사이징&목업

3-10. HUD

3-10-2. 보스HP & 안내창

- 우측 하단의 재화 HUD는 던전에서 Fade In/Fade Out 효과를 가진다.
- 마을에서는 재화 HUD 외에는 전부 Fade In/Fade Out 효과를 가진다.



항목	UI 구분	용도	Depth	내용
1	이미지 박스	HUD	0	각종 안내를 위한 안내창(Notification)
				Image Table 20001번 참고
2	게이지 바	HUD	0	보스 HP 게이지 바
				Image Table 10008번 참고