



# 착호 - 창귀전설

UIUX 기획 문서

## 목차

목차 .....	2
문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	4
1. 기획의도.....	5
1.1 한 편의 영화를 보는 것 같은 몰입감을 주는 UIUX.....	5
1.2 몰입감을 해치지 않는 전투 UIUX.....	6
1.3 배경과 어울리는 색감의 UI.....	7
2. 개요 .....	8
2.1 단위.....	8
2.2 폰트 .....	8
2.3 색상 .....	8
2.4 해상도.....	9
2.5 실프로우.....	10
2.6 실제 엔진 구현 화면 .....	11
3. 공통 컴포넌트 .....	12
3.1 버튼.....	12
3.2 슬라이더.....	13

3.3	토글 스위치 .....	14
3.4	드롭 다운 박스 .....	15
4.	인게임 UI .....	16
4.1	타이틀 화면 (UMG 화면) .....	16
4.2	메인 메뉴 화면 .....	17
4.3	난이도 설정 화면 .....	18
4.4	옵션 화면 .....	19
4.5	옵션 세부 설정 화면.....	21
4.6	HUD .....	23
4.8	아이템 UI.....	24

문서 작성 일지 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024.04.21
UMG 작업 링크 추가, 사이징 목업 추가	2024.04.23

## 1. 기획의도

---

### 1.1 한 편의 영화를 보는 것 같은 몰입감을 주는 UI/UX

- 착호-창귀전설은 인터랙티브 무비 장르 게임으로, 플레이 하는 사용자가 게임에 몰입할 수 있도록 UI/UX를 기획했다.
- 유저의 몰입감을 해치지 않기 위해 UI의 위치를 화면 가장자리에 배치하는 한편, 조작 방식은 본 장르를 플레이 했던 유저에게 친숙한 방식을 선택했다.
- 아래 참조 이미지의 예시와 같이 착호-창귀전설은 기존 인터랙티브 무비 장르 게임의 HUD와 비슷한 방식을 선택했다.
- 이러한 UI/UX를 통해 게임을 플레이하는 유저가 본 게임에 적응하는 시간을 줄이고, 새로운 것을 배워야 한다는 피로감을 느끼지 않도록 하고자 한다.



[참조 1] *The Last of Us Part1* HUD

[목차로 이동하기](#)

## 1.2 몰입감을 해치지 않는 전투 UI/UX

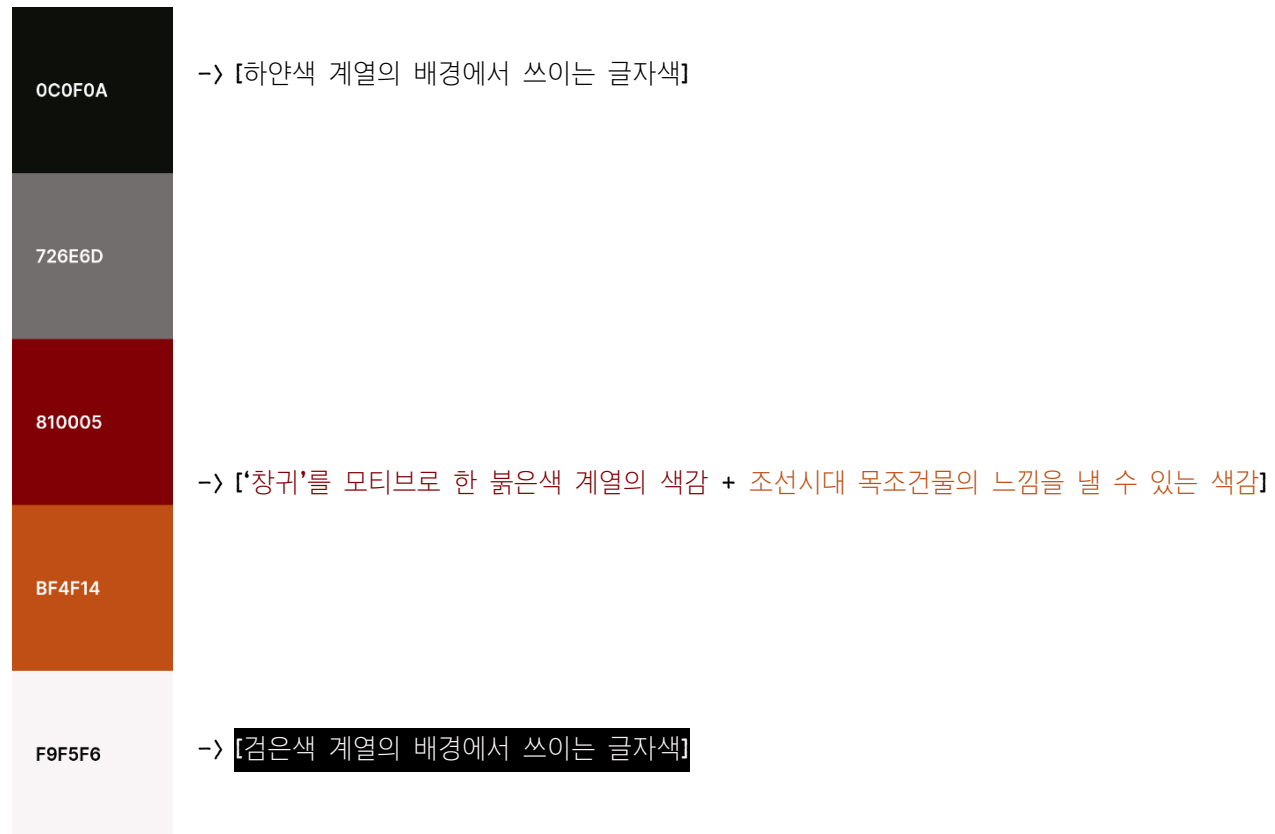
- 착호-창귀전설의 전투는 3D 백뷰 방식으로 진행된다.
- 스토리가 진행되는 공간과 전투가 진행되는 공간이 분리되지 않는 장르의 특성 상 전투가 스토리의 흐름을 방해하지 않도록 UI를 배치할 필요가 있다.
- 전투 UI가 화면 내에서 차지하는 비중을 최소화하여 유저의 몰입감을 해치지 않도록 하는 한편, 최소한의 정보를 제공하여 전투 피로감을 줄이도록 했다.
- 전체적인 전투 UI/UX는 기존의 게임 *The Last of US* 시리즈와 *고스트오브쓰시마*를 참고하여 디자인했다.



[참조 2] (왼쪽) *The Last of Us Part2* 전투 UI / (오른쪽) *고스트오브쓰시마* 전투 UI

### 1.3 배경과 어울리는 색감의 UI

- *착호-창귀전설*은 18세기 조선을 배경으로 착호갑사인 주인공이 나라를 위협하는 식인범을 퇴치하고 그 뒤에 숨은 비밀을 밝혀내는 이야기를 그린 게임이다.
- 따라서, *착호-창귀전설*에서 사용하는 UI는 조선시대 특유의 느낌을 부각할 수 있는 색감으로 구성하였다.



[목차로 이동하기](#)

## 2. 개요

---

### 2.1 단위

- 모든 UI 크기 치수 단위는 픽셀(px)을 사용한다.

### 2.2 폰트

- 착호 - 창귀전설의 UI에서는 아래 세 종류의 글꼴 중 하나를 적용한다.

조선100년체

조선가는고딕

조선굵은고딕

### 2.3 색상

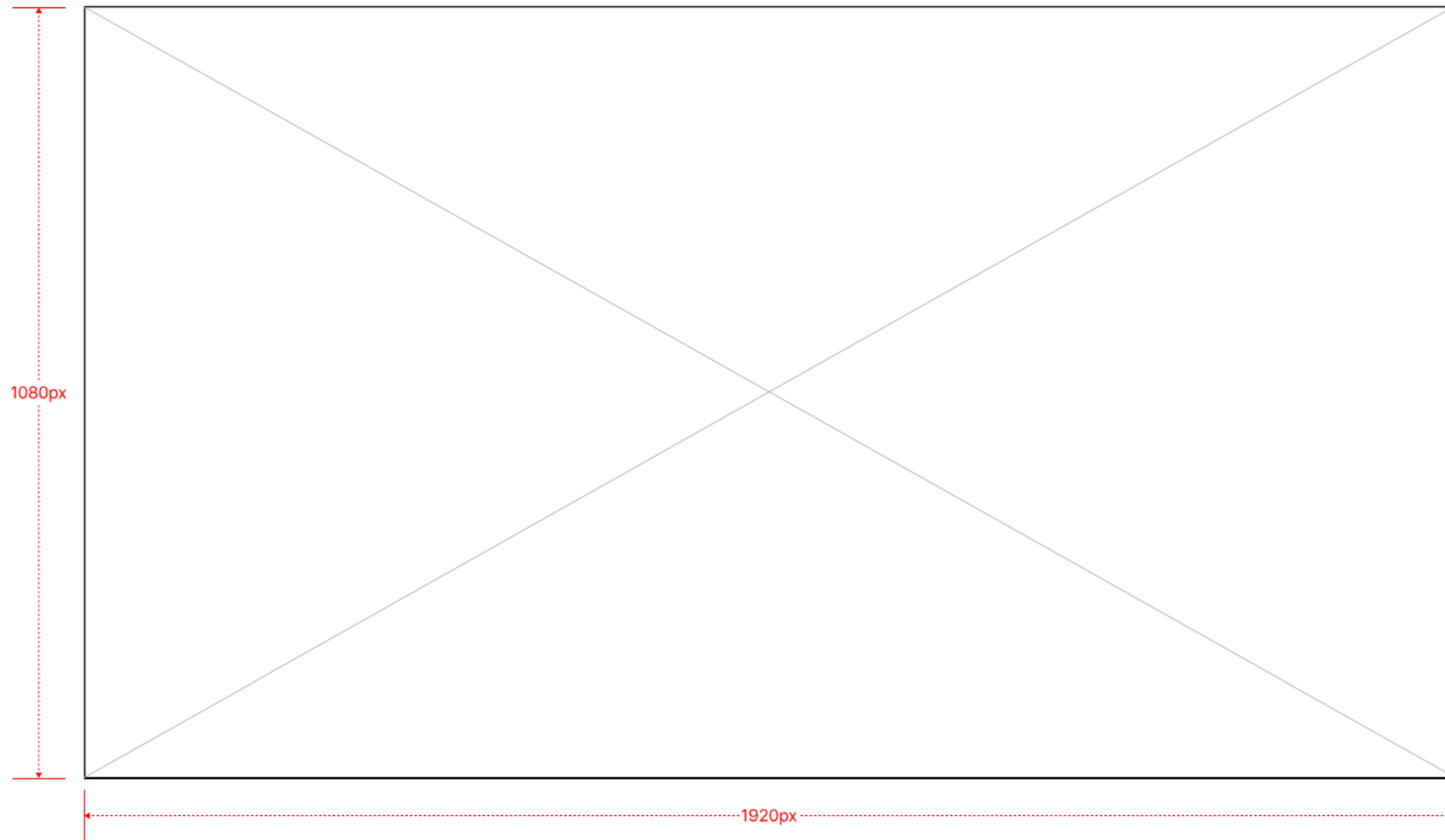


- 메인 색상 코드: #810005 / #BF4F14 / #F9F5F6 / #726E6D / #0C0F0A



## 2.4 해상도

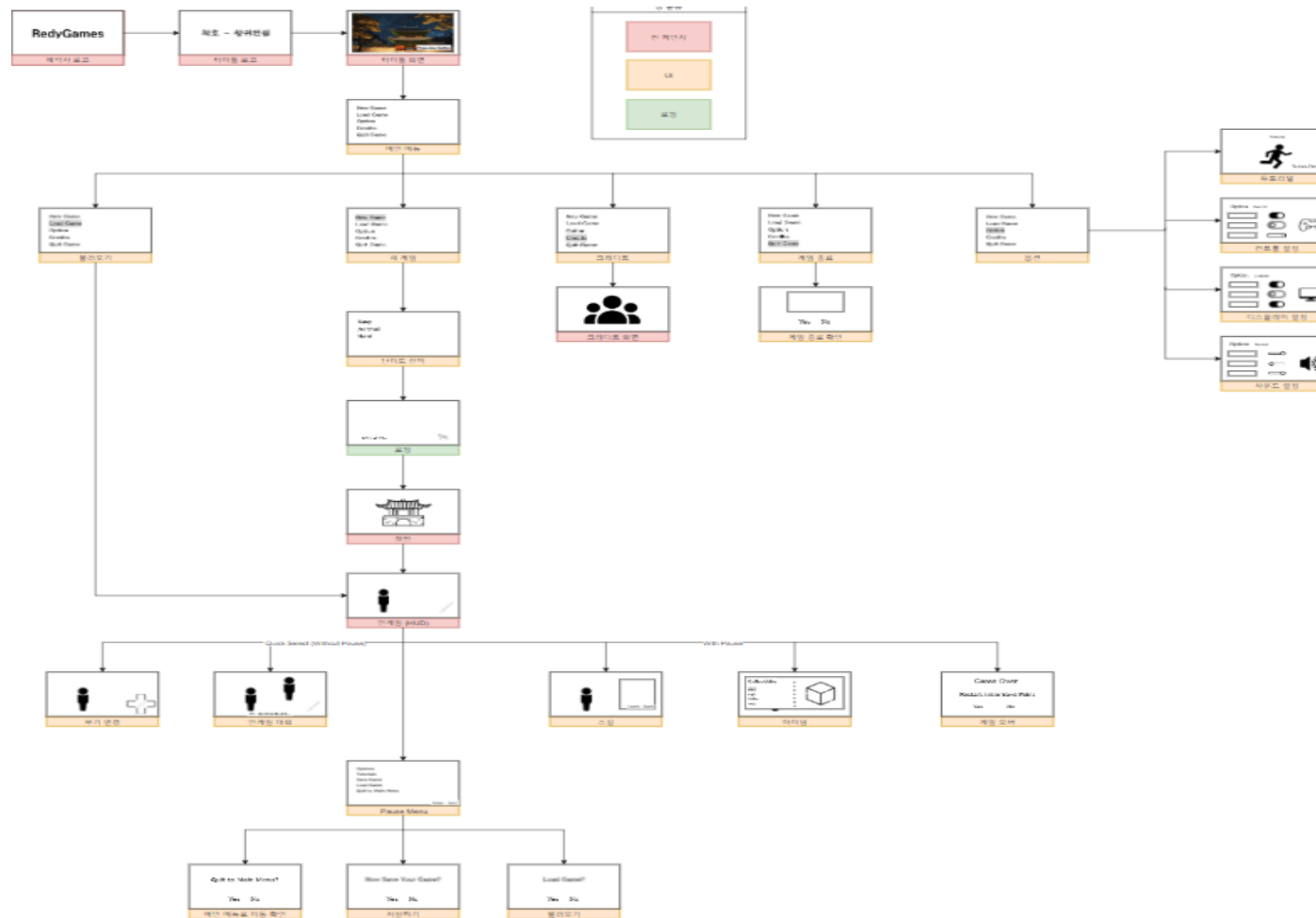
- 착호 - 창귀전설의 스크린 해상도는 **FHD 1920(W)\*1080(H)**로 지정한다.



[목차로 이동하기](#)

## 2.5 실패플로우

- 씬플로우의 고해상도 이미지는 [해당 링크](#)에서 지원한다.



## 목차로 이동하기

## 2.6 실제 엔진 구현 화면

- UI가 포함된 화면을 엔진에서 구현한 영상을 [다음 링크에서](#) 확인할 수 있다.



[목차로 이동하기](#)

### 3. 공통 컴포넌트





---

#### 3.1 버튼

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	배경	테두리
Normal		아무 동작이 활성화되어있지 않은 상태	#0C0F0A	-	-
Pressed		버튼을 눌렀을 때의 순간적인 상태	#0C0F0A	#726E6D	-
Hovered		마우스를 버튼 위에 갖다뒀을 때의 상태	#0C0F0A	#BFBFBF	-
Disabled		버튼 비활성화 상태	#726E6D		-

[목차로 이동하기](#)

### 3.2 슬라이더

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	바	버튼
Idle		슬라이더 버튼의 기본 상태	-	#0C0F0A	(테두리) #0C0F0A
Clicked		슬라이더 버튼을 클릭한 상태	-	#0C0F0A	(버튼) #726E6D (테두리) #0C0F0A
Hovered		마우스를 슬라이더 위에 갖다뒀을 때의 상태	-	#0C0F0A	(버튼) #BFBFBF (테두리) #0C0F0A
Disabled		버튼 비활성화 상태	-	#BFBFBF	#BFBFBF

[목차로 이동하기](#)

### 3.3 토글 스위치

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	바	버튼
ON		토글 버튼의 ON 상태	-	#0C0F0A	(테두리) #0C0F0A
OFF		토글 버튼의 OFF 상태	-	#BFBFBF	(테두리) #0C0F0A
Disabled		버튼 비활성화 상태	-	#BFBFBF	(버튼) #BFBFBF (테두리) #0C0F0A

[목차로 이동하기](#)

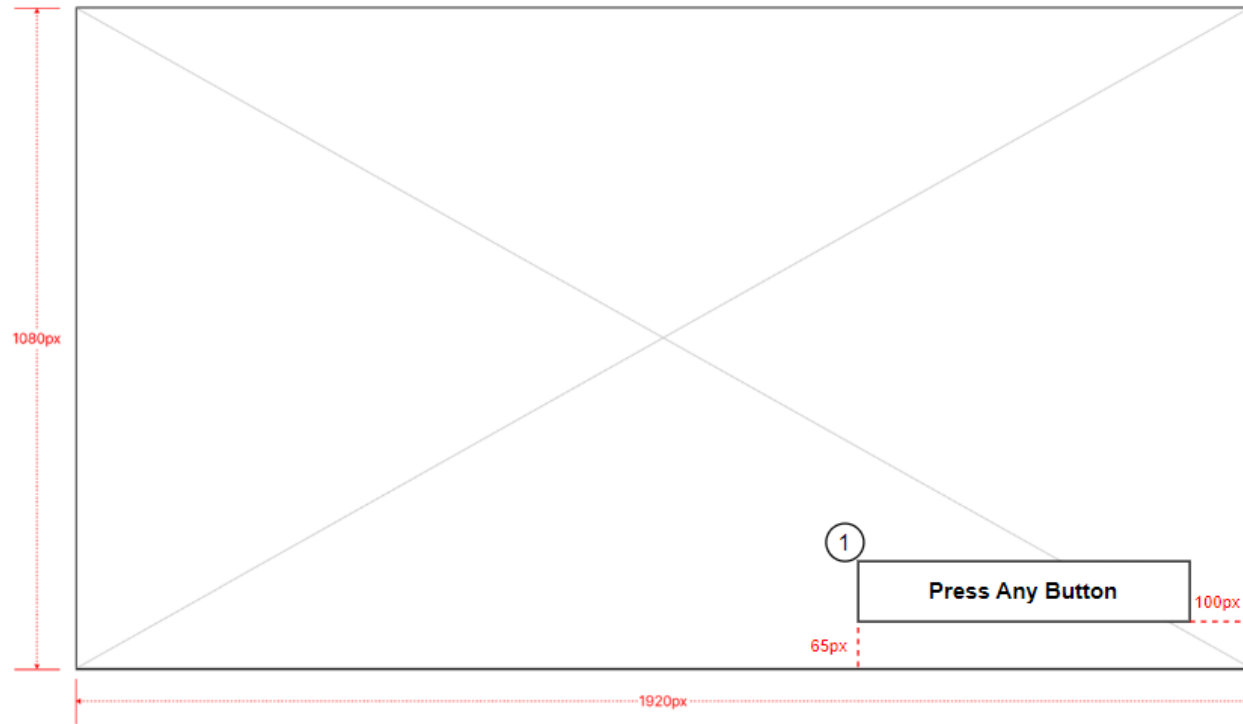
### 3.4 드롭 다운 박스

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	배경	테두리
Normal		드롭 다운 박스 기본 상태	#0C0F0A	-	-
Select Top Box		최상위 드롭 다운 박스를 클릭한 상태 (하위 항목이 펼쳐짐)	#0C0F0A	#BFBFBF	-
Select Under Menu		하위 항목 중 item 3을 클릭한 상태 (항목을 트리거로 한 이벤트 발생 후 드롭 다운 박스는 Normal 상태로 되돌아 감)	#0C0F0A	#BFBFBF	-

[목차로 이동하기](#)

## 4. 인게임 UI

### 4.1 타이틀 화면 (UMG 화면)

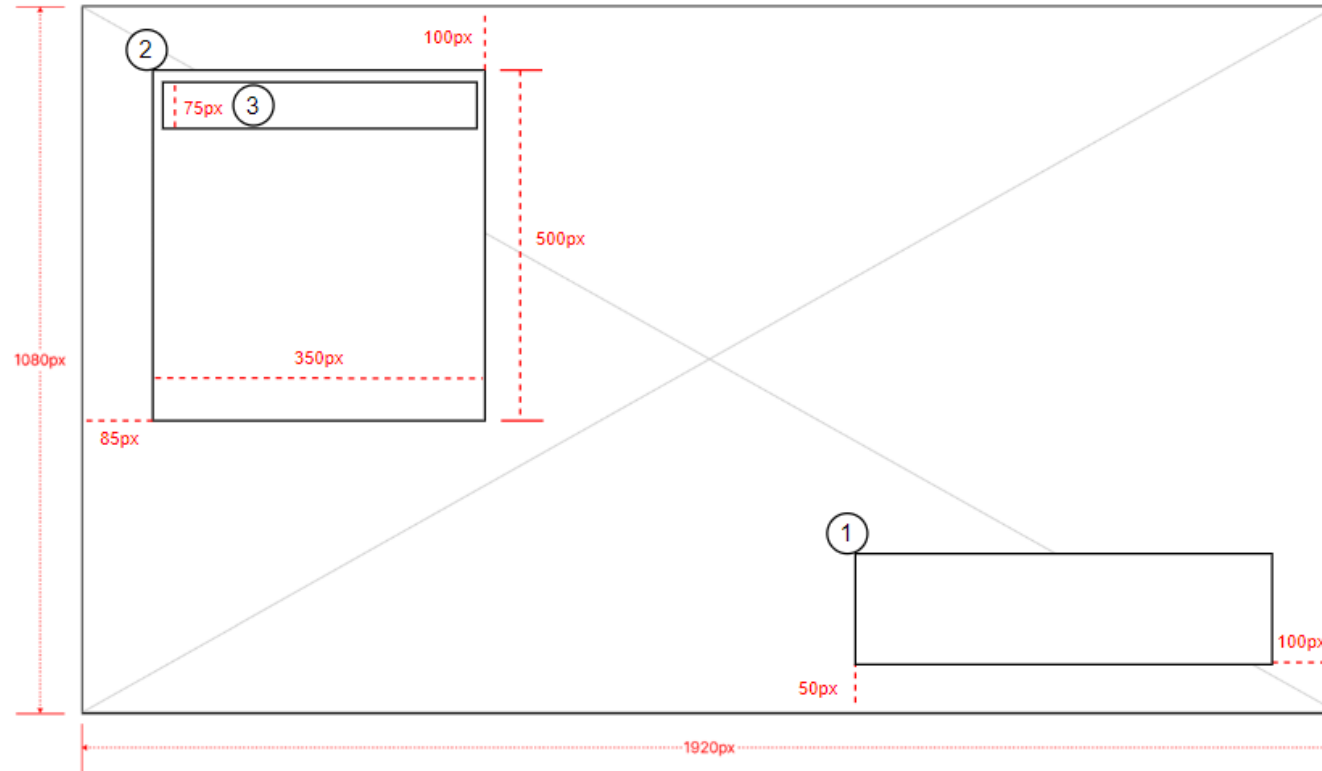


항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 메인 메뉴로 넘어가기 위한 트리거를 알려주는 이미지	애니메이션 효과 있음

[목차로 이동하기](#)



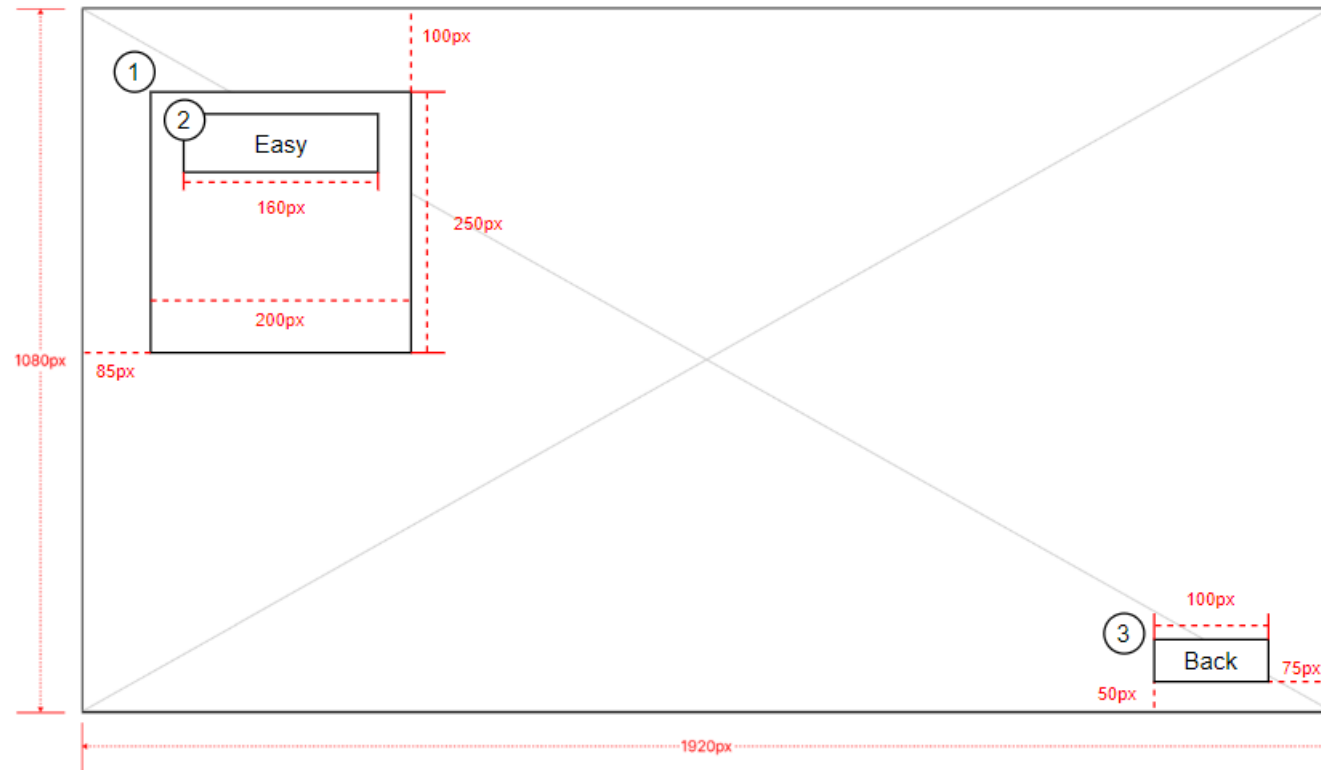
## 4.2 메인 메뉴 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 타이틀 로고	-
2	0	Vertical Box	다양한 기능의 버튼을 세로 방향으로 정렬한 박스	애니메이션 효과 있음
3	0	Button	상호 작용 버튼	-

[목차로 이동하기](#)

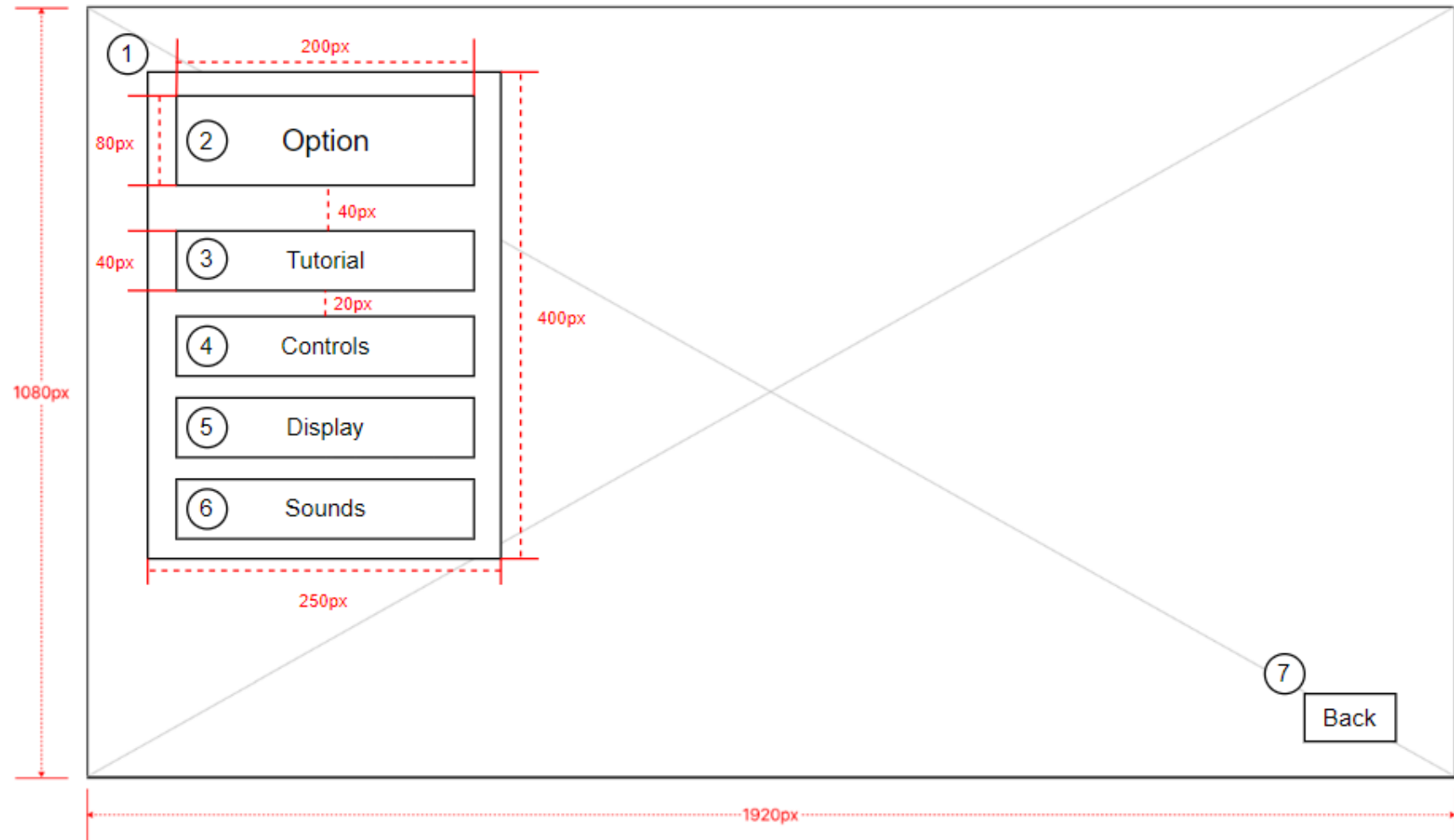
### 4.3 난이도 설정 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Vertical Box	난이도 선택 버튼을 세로 방향으로 정렬한 박스	-
2	0	Button	난이도 선택 버튼	-
3	0	Button	메인 메뉴로 돌아가는 버튼	-

[목차로 이동하기](#)

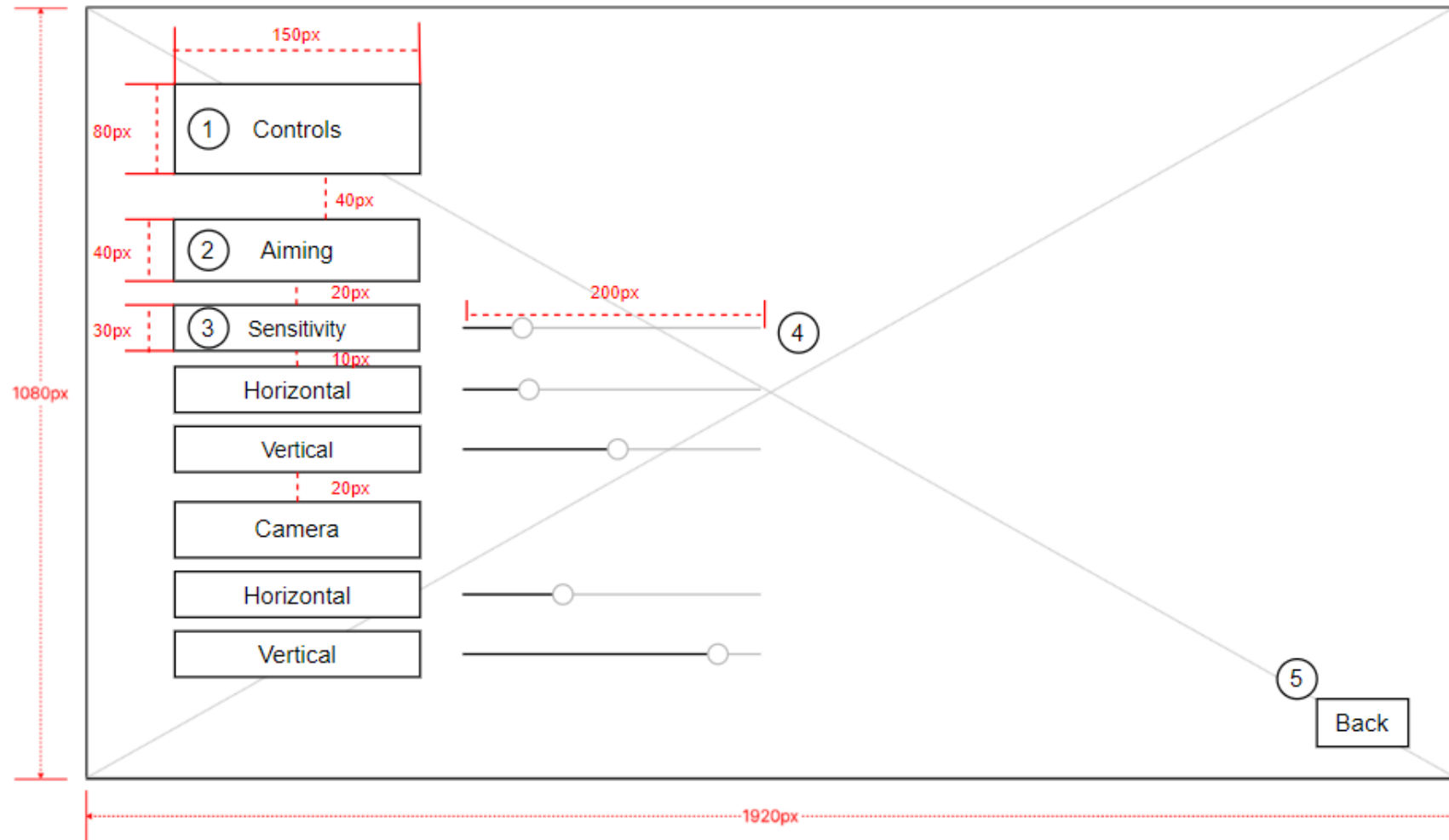
#### 4.4 옵션 화면



[목차로 이동하기](#)

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Vertical Box	옵션 선택 버튼을 세로 방향으로 정렬한 박스	4.3 과 위치 동일
2	0	Text	옵션 메뉴임을 알려주는 텍스트	-
3	0	Button	튜토리얼 화면으로 넘어가는 버튼	-
4	0	Button	컨트롤 설정 화면으로 넘어가는 버튼	-
5	0	Button	디스플레이 설정 화면으로 넘어가는 버튼	-
6	0	Button	사운드 설정 화면으로 넘어가는 버튼	-
7	0	Button	메인 메뉴로 돌아가는 버튼	4.3 과 위치 동일

#### 4.5 옵션 세부 설정 화면



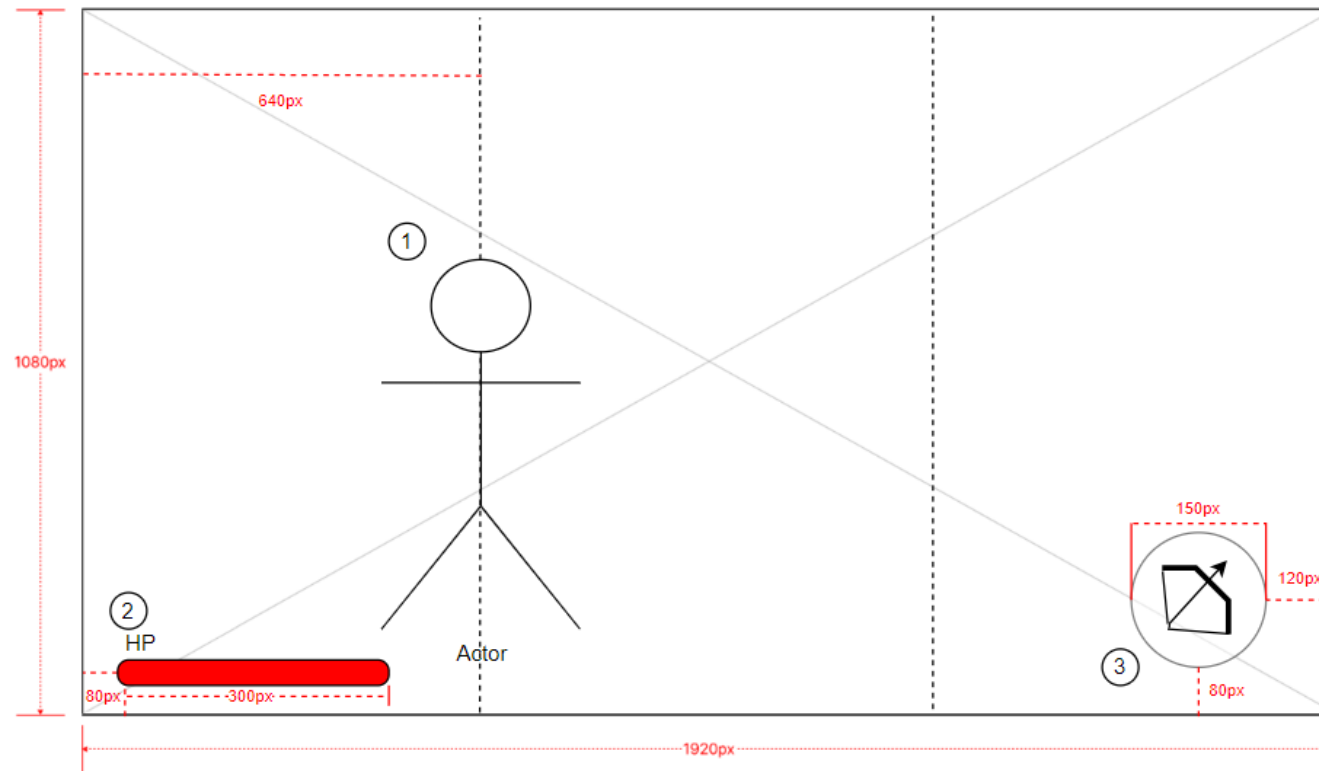
[목차로 이동하기](#)

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Text	어떤 종류의 옵션을 설정하고 있는지 알려주는 텍스트	-
2	0	Text	옵션의 카테고리	-
3	0	Text	카테고리 내 세부 설정	-
4	0	Slider	카테고리의 설정 정도를 조절하는 컴포넌트	-
5	0	Button	옵션 메뉴 화면으로 돌아가기	-

- 여러 세부 옵션 설정 화면 중 현재 엔진으로 구현된 **컨트롤 설정 화면**의 **UI**를 세부 옵션 설정 화면의 대표 이미지로 설정

[목차로 이동하기](#)

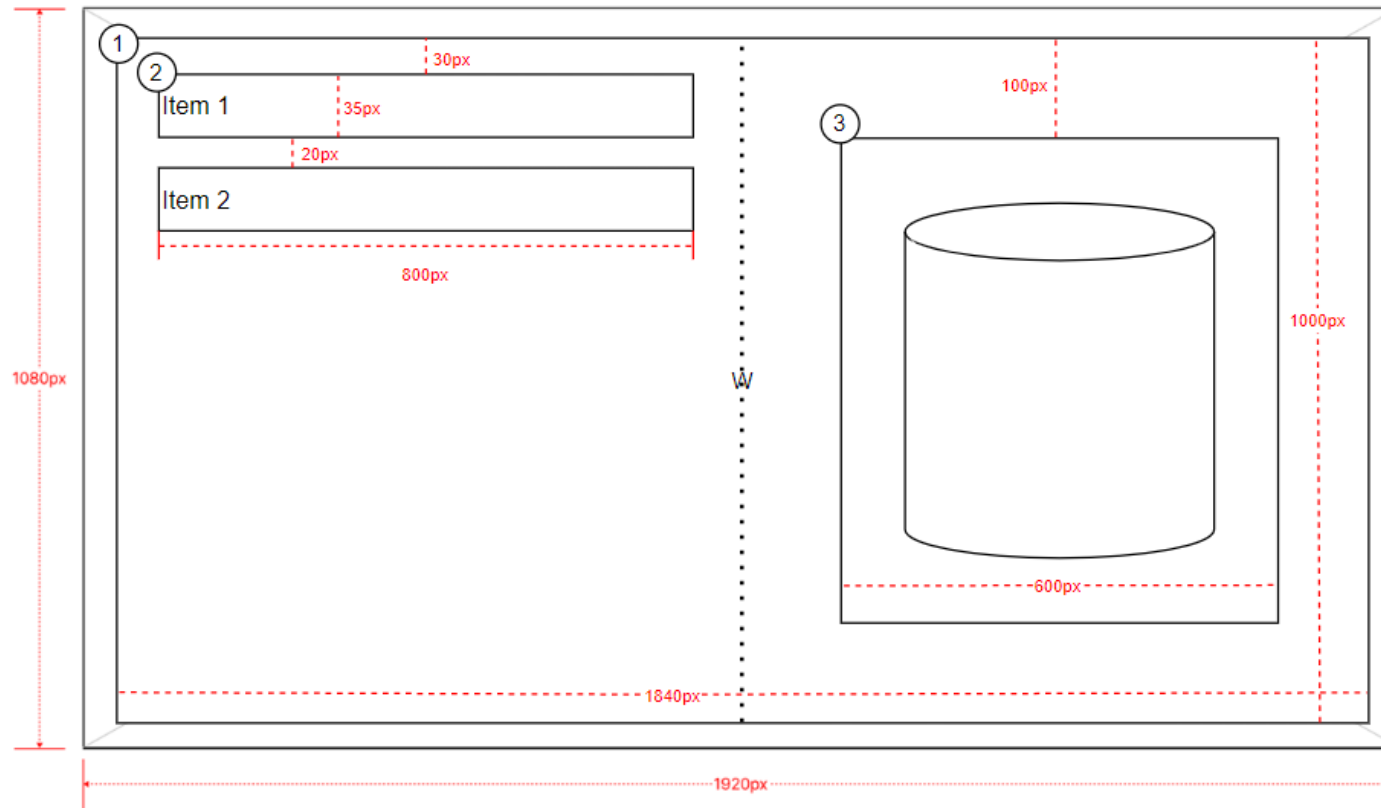
## 4.6 HUD



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Playable Character	플레이어 캐릭터	-
2	0	Progress Bar	플레이어의 체력 게이지	전투 중에만 표시
3	0	Image	사용 중인 무기 아이콘	전투 중에만 표시

[목차로 이동하기](#)

## 4.8 아이템 UI



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Pop Up	아이템 UI를 띄우기 위한 팝업	-
2	1	Button	아이템 선택 버튼	-
3	1	Image	선택한 아이템의 상세 이미지	항목 2 클릭 시 화면에 표시

[목차로 이동하기](#)