

Fate Less

press R to start

작성자 : 김세찬

개요

1. Fate Less은 Side view, 2D, 횡스크롤, 로그라이크 장르 게임이다.
2. 본 문서는 Fate Less는 적용된 UI를 설명하는 문서이다.
3. 모든 사이즈의 단위는 Pixel로 지정한다.
4. 마우스 조작 대신 좌클릭은 스페이스바를 마우스 커서의 움직임은 방향키로 대체한다.

기본 해상도





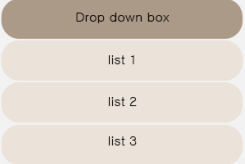



1920 x 1080

1. 화면 해상도의 기본은 1920x1080으로 정의한다.
2. 게임 내에 설정에서 해상도를 변경할 수 있다.

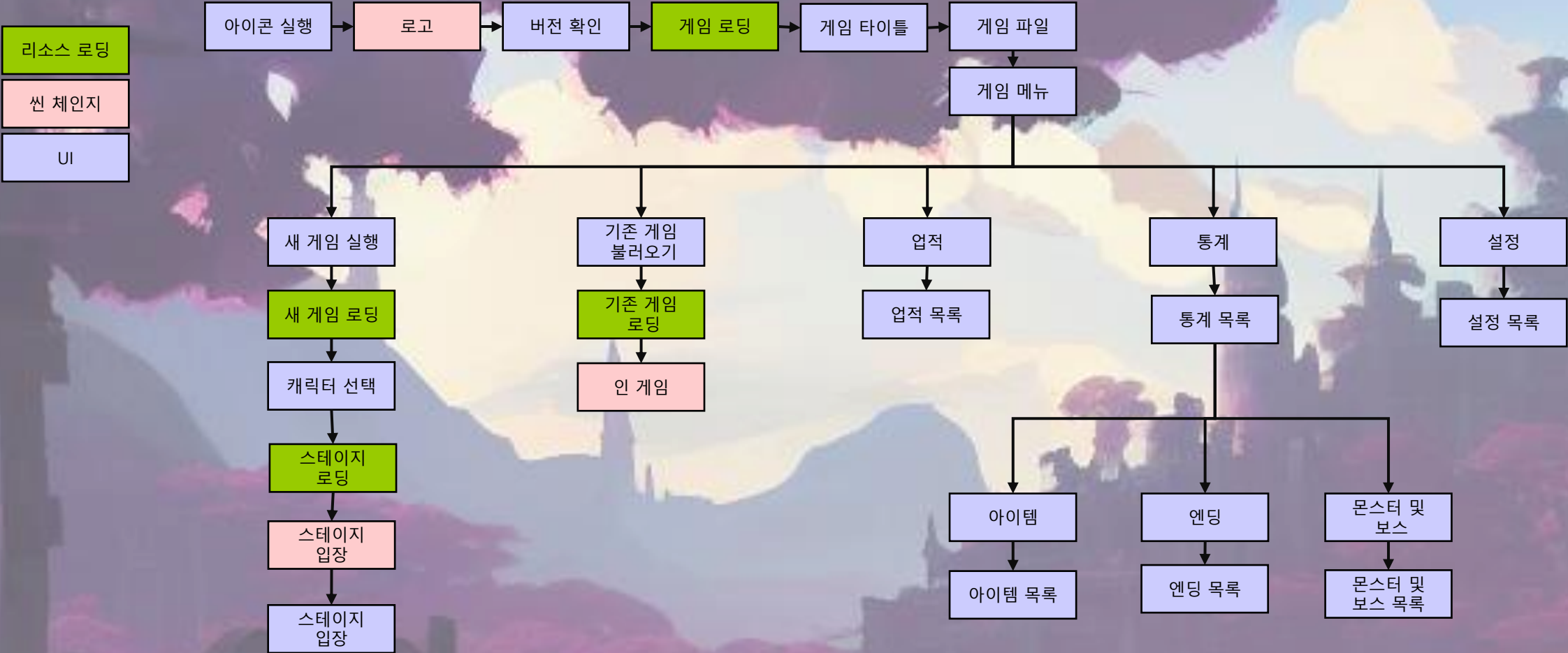
공통 요소

컴포넌트

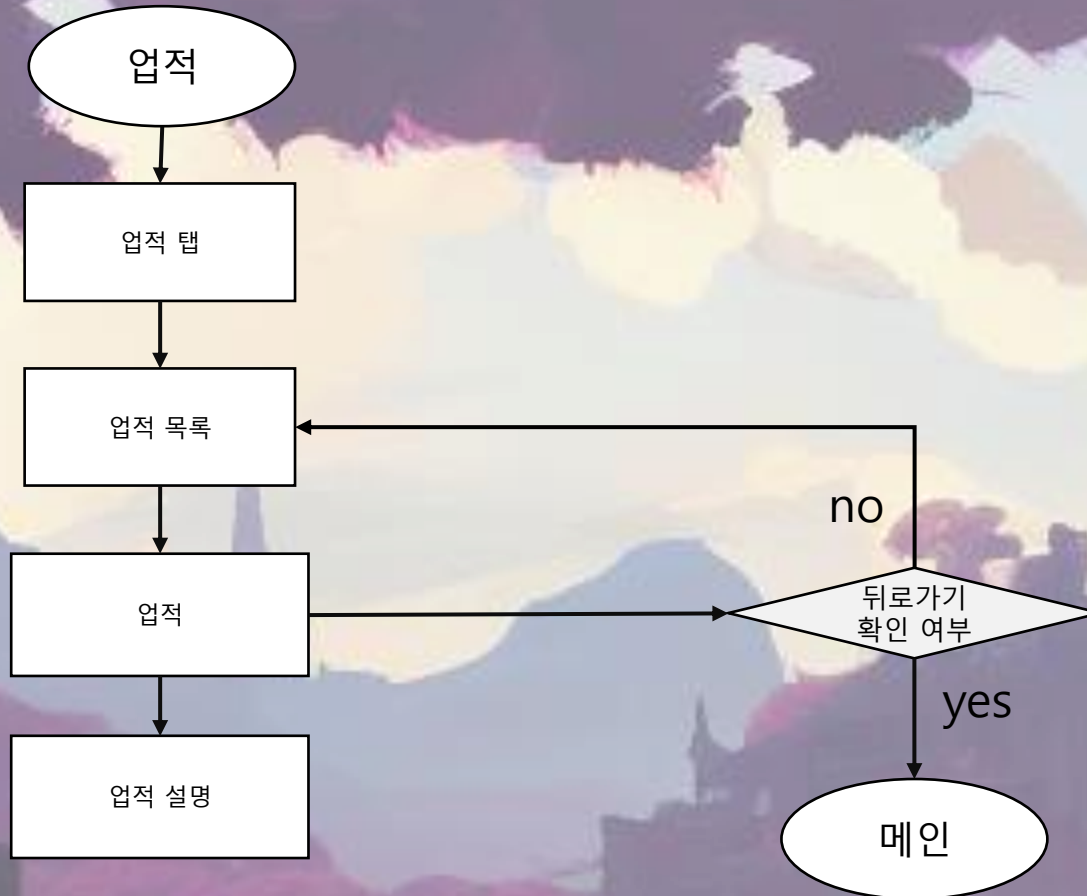
포인트	체크박스	슬라이더	스크롤 바	드랍 다운 박스	토글
					

- 1. 해당 컴포넌트는 게임 속 내에 같은 형식으로 적용된다.
- 2. 포인트는 현재 플레이어가 있는 지점을 나타낸다.

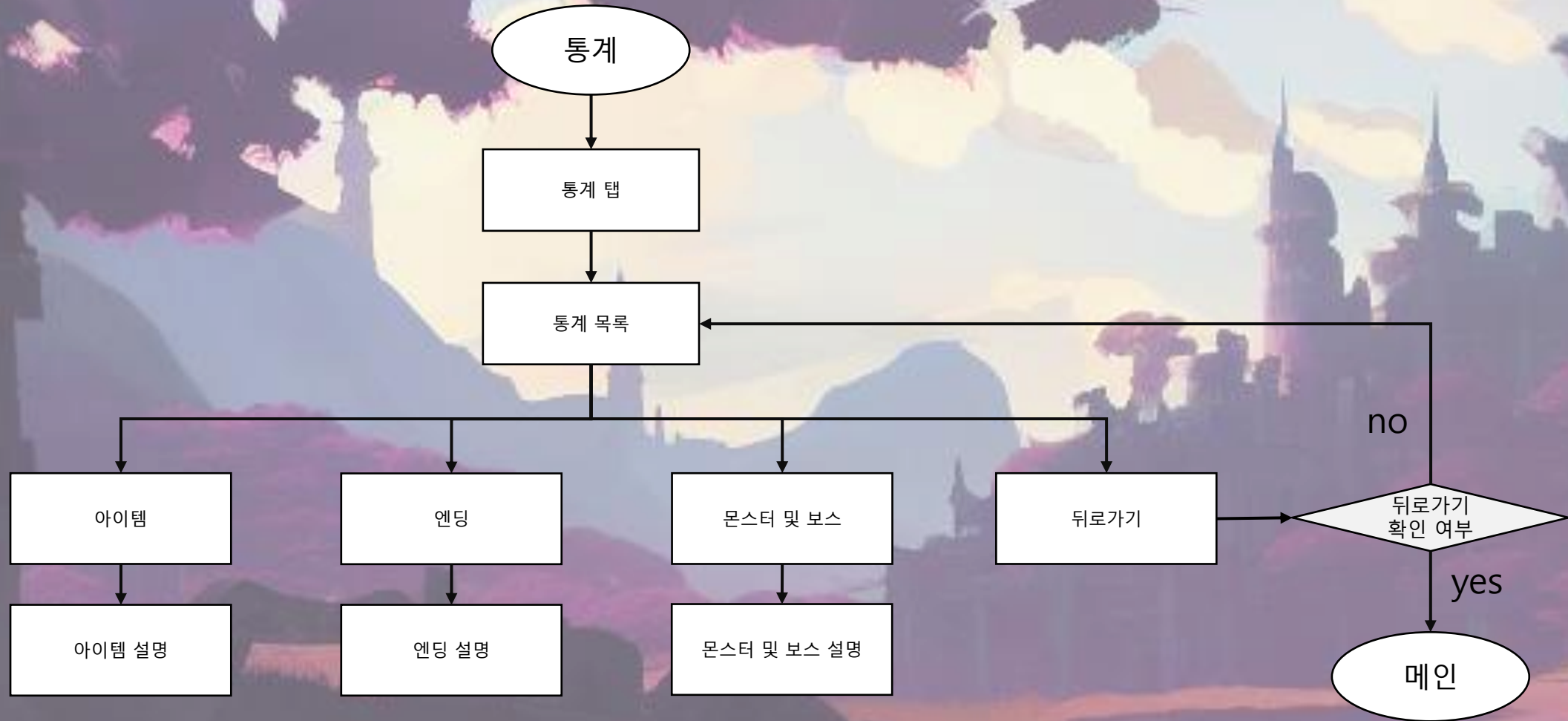
파일 실행



업적



통계



설정



스테이지



메인 화면



	분류	종류	String Index
1	Title	Text	310001
2	Play	Text Button	310002

- 1. 텍스트 글꼴은 Viner Hand ITC로 한다.
- 2. 키보드 R버튼을 누르면 다음 UI가 나온다.

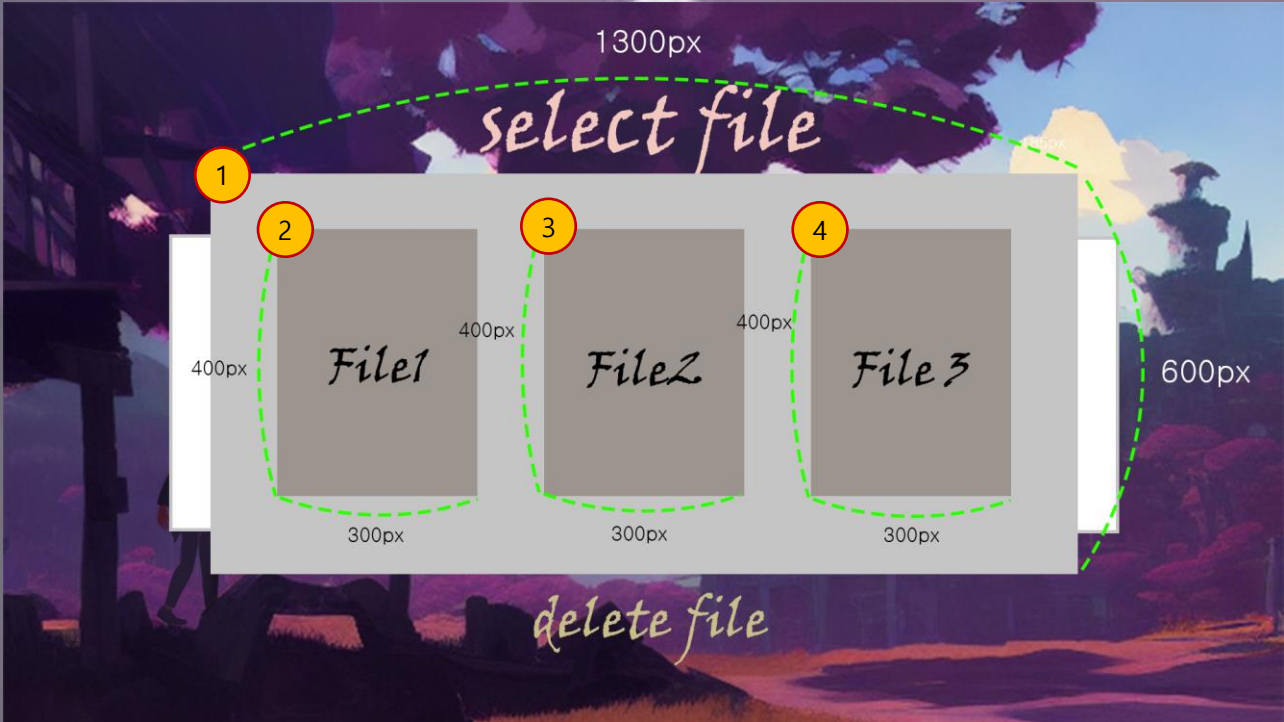
파일 선택



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Select File	Text	310003	x
2	File1	Text Image Button	310005	210002
3	File2	Text Image Button	310006	210002
4	File3	Text Image Button	310007	210002
5	Delete File	Text Button	310004	x

- 1. 2번에 포인터를 위치하고 스페이스바를 누를 시 다음 UI가 나온다.
- 2. 3번에 포인터를 위치하고 스페이스바를 누르면 지울 파일의 팝업이 등장한다.

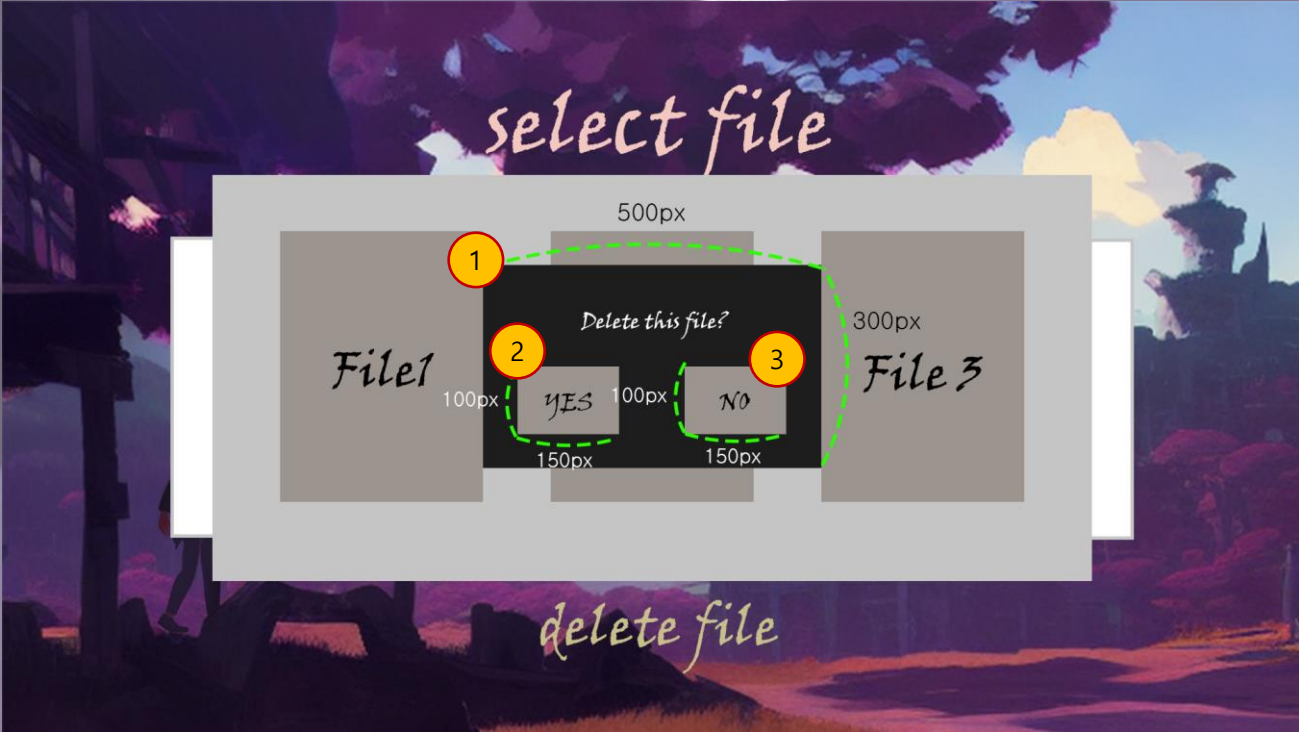
파일 삭제



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Delete File Field	Image Field	x	210003
2	File1	Text Image Button	310005	210002
3	File2	Text Image Button	310006	210002
4	File3	Text Image Button	310007	210002

- 1. 파일 선택 화면에서 delete file을 선택하면 파일을 고르는 팝업창이 뜬다.
- 2. Delete File의 바깥쪽 영역을 클릭 할 시 이 팝업은 사라진다.

파일 삭제 질문 UI



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Delete Ask Again Field	Image Field	310008	210004
2	Yes	Text Image Button	310009	210005
3	No	Text Image Button	310010	210005

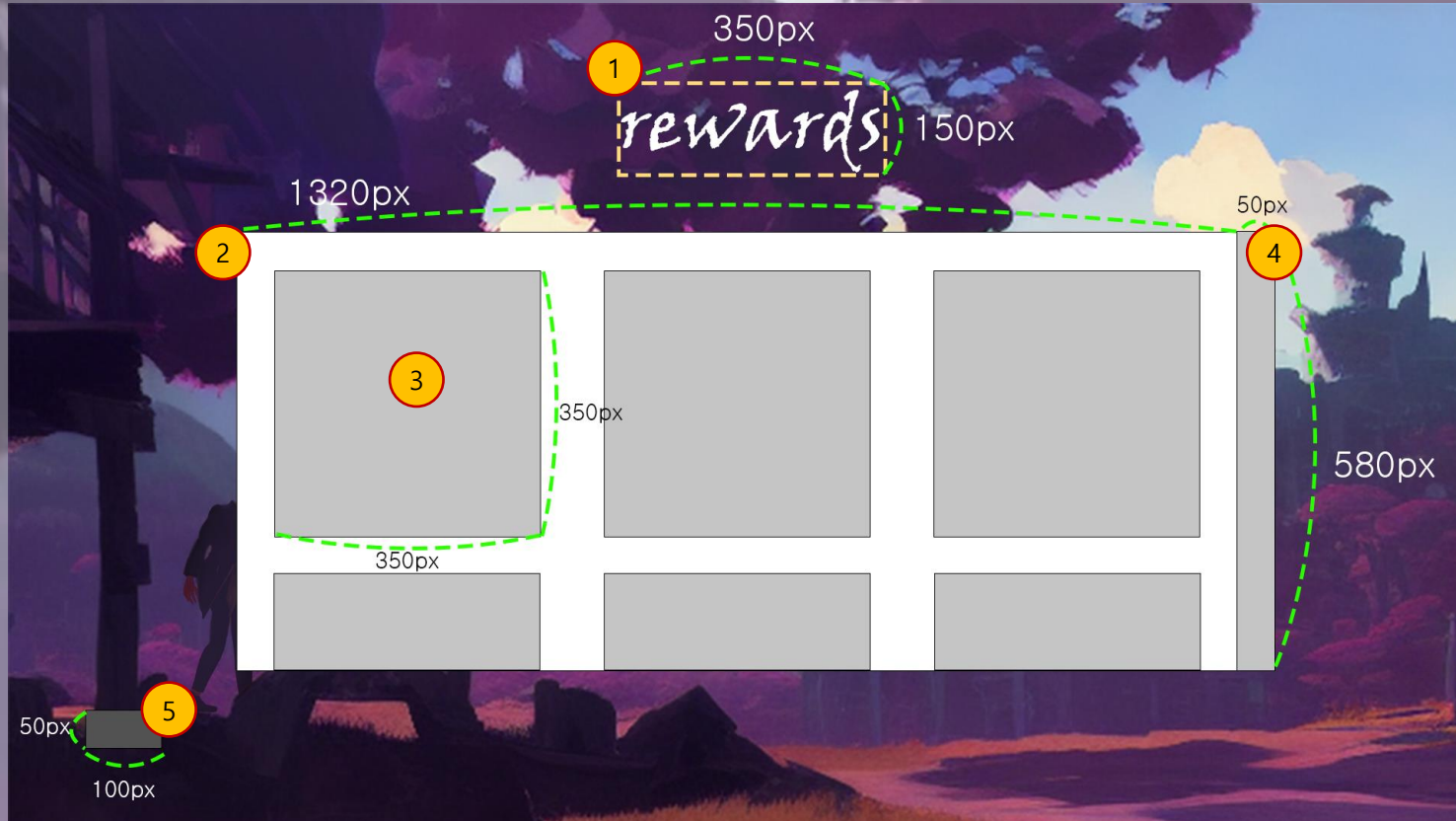
- 1. 선택한 파일을 지울건지 물어보는 팝업창이 뜨며 방향키로 예 아니오 버튼을 이동할 수 있다.
- 2. 질문 필드(1번)은 정중앙에 배치한다.

게임 시작 전 화면



	분류	종류	String Index	Image Index
1	New Game	Text Image Button	310012	210006
2	Load Game	Text Image Button	310013	210007
3	Rewards	Text Image Button	310014	210008
4	Status	Text Image Button	310015	210009
5	Settings	Text Image Button	310016	210010
6	Go back	Image Button	310011	210011

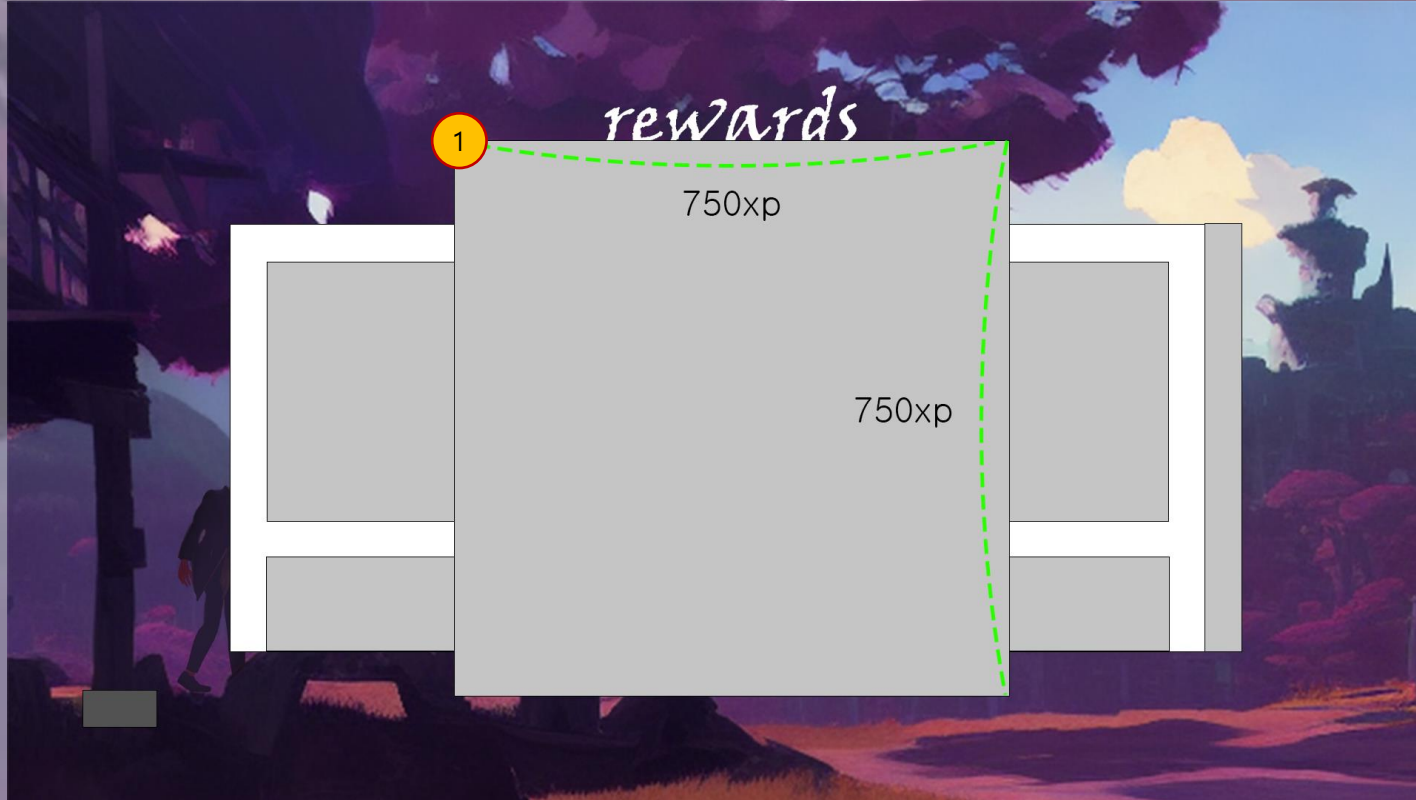
업적 선택



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Rewards Title	Text	310017	x
2	Rewards Field	Image	x	210012
3	Rewards	Image Button	x	
4	Scroll	Component	x	x
5	Go Back	Image Button	310011	210011

- 업적 필드의 칸이 세부 필드의 범위를 벗어났을 경우 벗어난 만큼 자른다.
- 스크롤로 내릴 시 잘려진 이미지가 스크롤 만큼 복구된다.

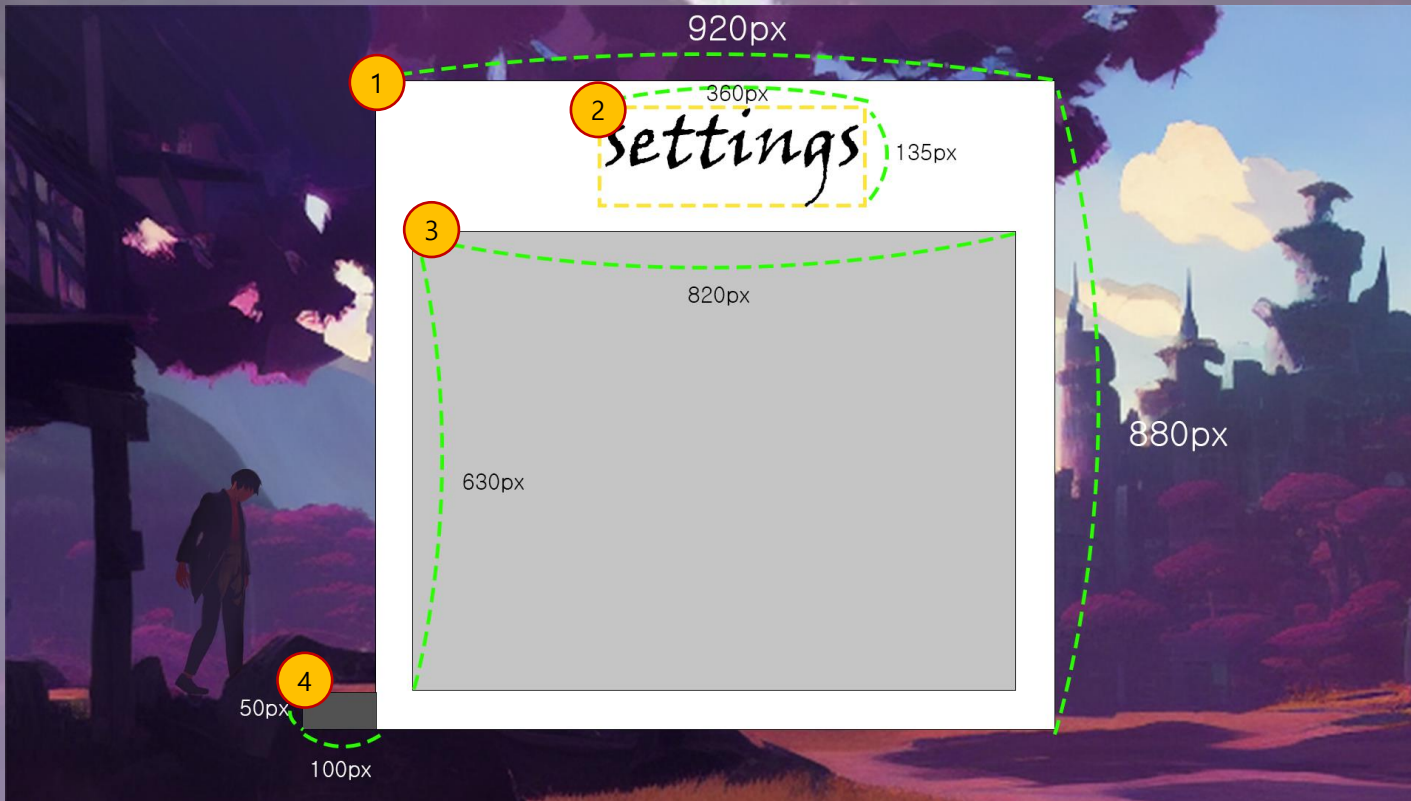
업적 선택 팝업



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Rewards Popup	Text Image	x	211000~

1. 업적 팝업 필드가 아닌 필드를 클릭하면 팝업이 사라진다.

설정 탭



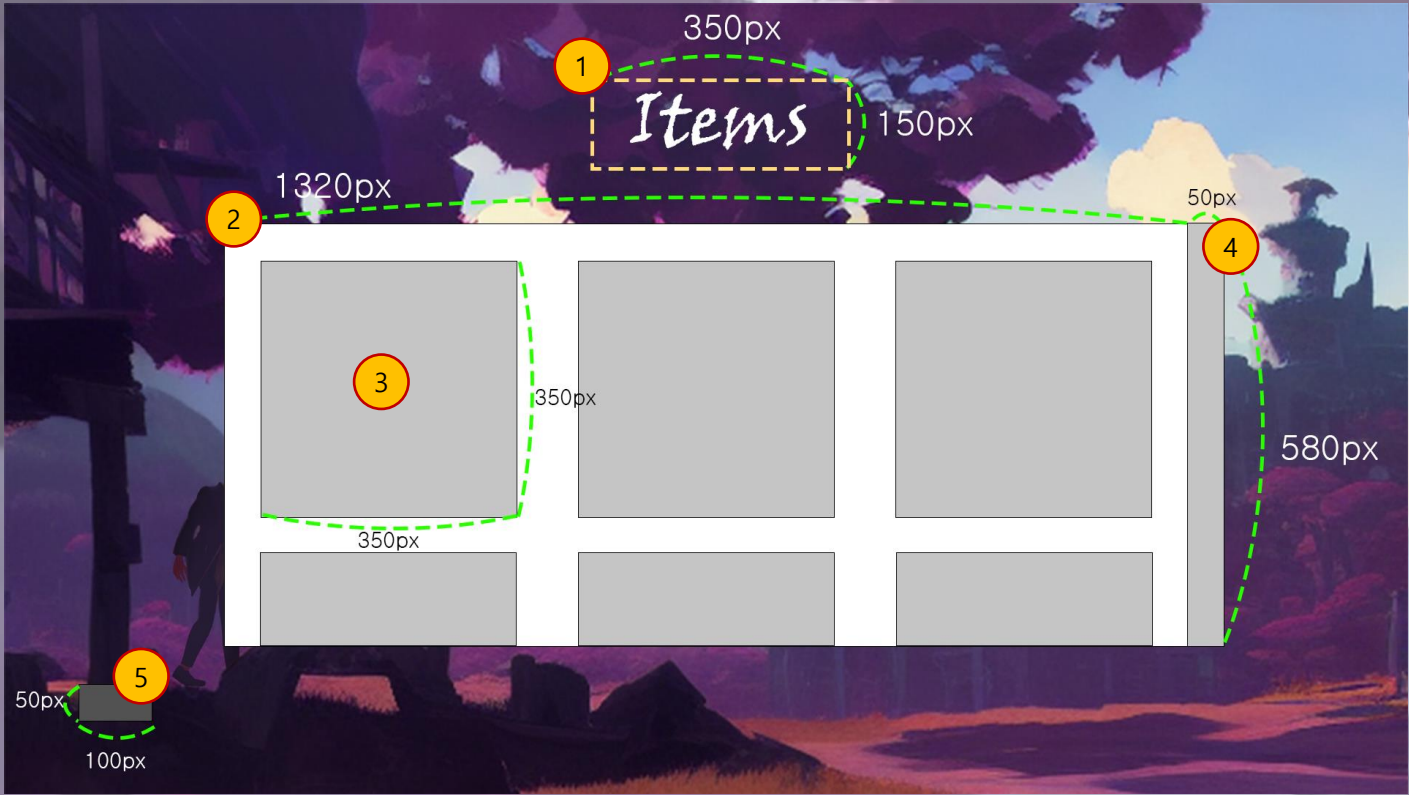
	분류	종류	String Index	Image Index
1	Settings Field	Image	x	210013
2	Settings Title	Text	310019	x
3	Setting Description	Text Image Button	x	x
4	Go Back	Image Button	310011	210011

통계 탭



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Status Title	Text	x	210013
2	Status Item	Text Image Button	310019	210030
3	Status Endings	Text Image Button	310020	210031
4	Status Boss	Text Image Button	310021	210032
5	Go Back	Image Button	310011	210011

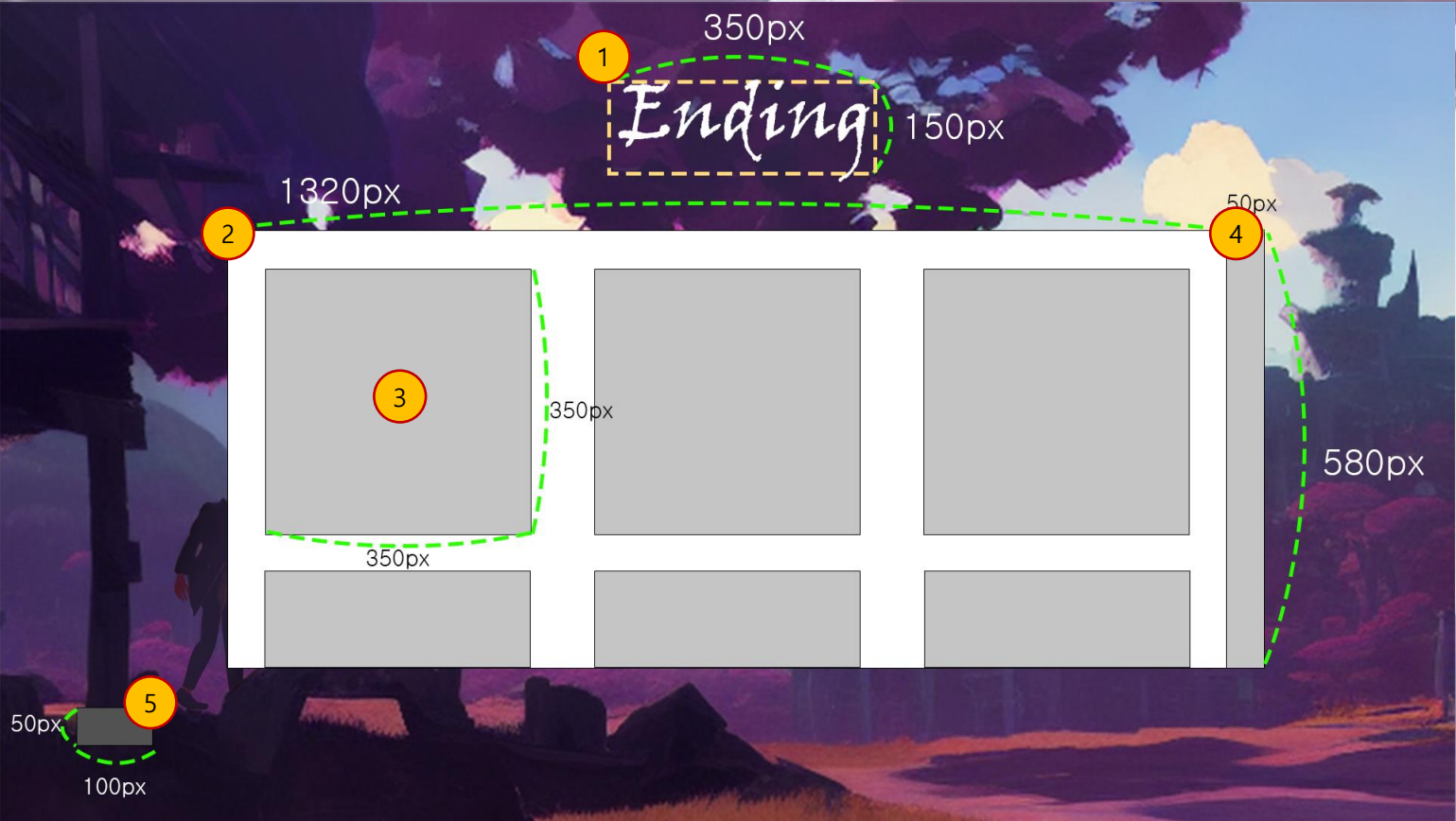
통계 아이템



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Status Items Title	Text	310020	x
2	Status Items Field	Image	x	210014
3	Items	Image	x	212000~
4	Scroll	Component	x	x
5	Go Back	Image Button	310011	210011

- 아이템 필드의 칸이 세부 필드의 범위를 벗어났을 경우 벗어난 만큼 자른다.
- 스크롤로 내릴 시 잘려진 이미지가 스크롤 만큼 복구된다.

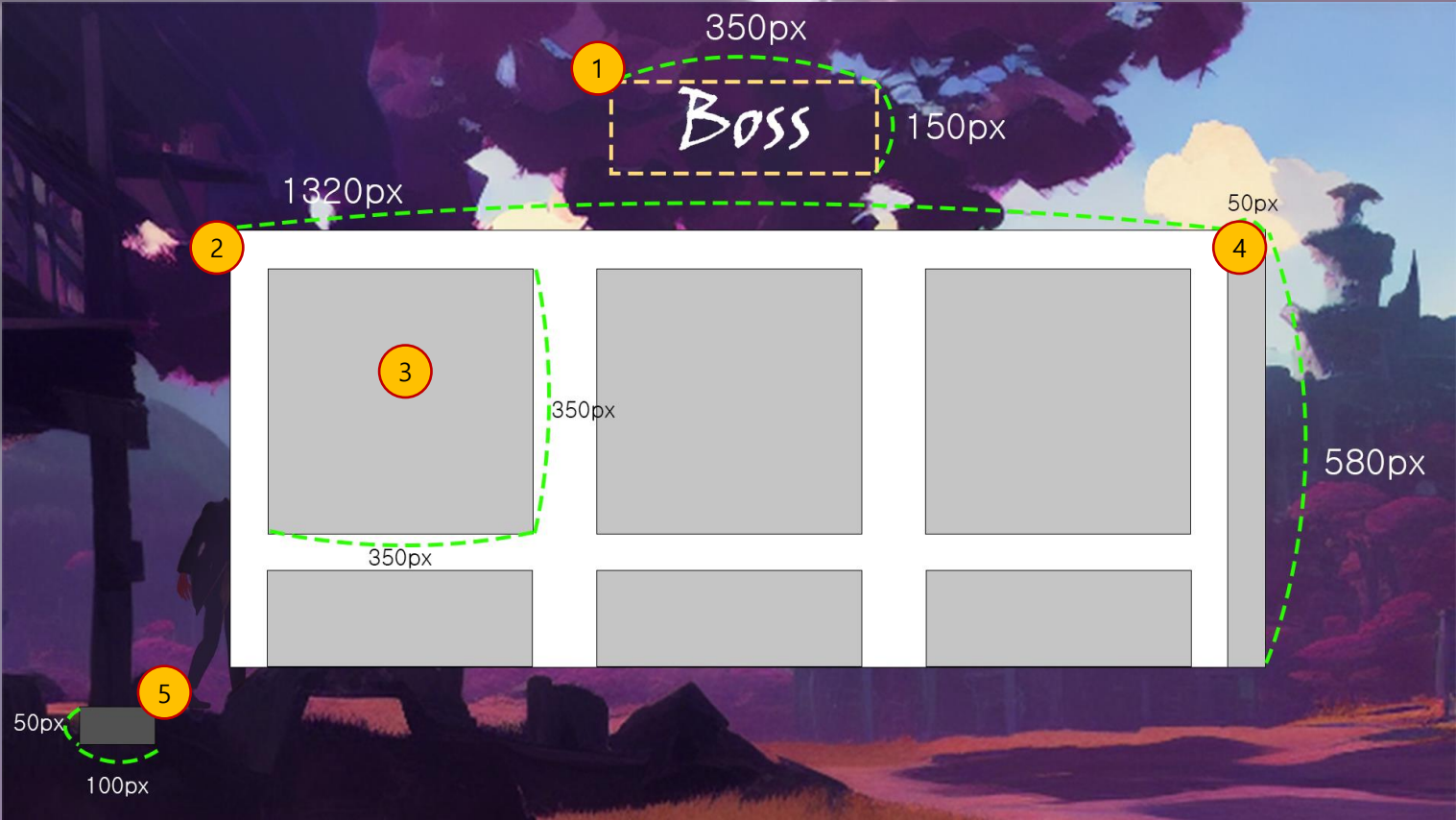
통계 엔딩



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Status Ending Title	Text	310021	x
2	Status Ending Field	Image	x	210014
3	Endings	Image Button	x	213000~
4	Scroll	Component	x	x
5	Go Back	Image Button	310011	210011

- 1. 엔딩 필드의 칸이 세부 필드의 범위를 벗어났을 경우 벗어난 만큼 자른다.
- 2. 스크롤로 내릴 시 잘려진 이미지가 스크롤 만큼 복구된다.

통계 보스



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Status Boss Title	Text	310022	x
2	Status Boss Field	Image	x	210014
3	Boss	Image Button	x	214000~
4	Scroll	Component	x	x
5	GoBack	Image Button	310011	210011

- 1. 보스 필드의 칸이 세부 필드의 범위를 벗어났을 경우 벗어난 만큼 자른다.
- 2. 스크롤로 내릴 시 잘려진 이미지가 스크롤 만큼 복구된다.

인 게임



	분류	종류	String Index	Image Index
1	In Game Player Interface	Image	310017	210016
2	Player Icon	Image	x	210017
3	Player Status Point	Image Button	x	210018
4	HP	Component	x	x
5	Items Field	Image	x	210022
6	Items	Image	x	110000~

인 게임

특수 컴포넌트 : 슬라이더



1. 흰색 필드는 총 체력을 나타낸다.
2. 빨간 필드는 현재 플레이어의 체력을 퍼센티지만큼 크기로 표현한다.
3. 빨간 필드의 슬라이더를 사용한다.
4. 빨간 필드의 체력이 100%에서 줄어들면 오른쪽에서 왼쪽으로 줄어든다.

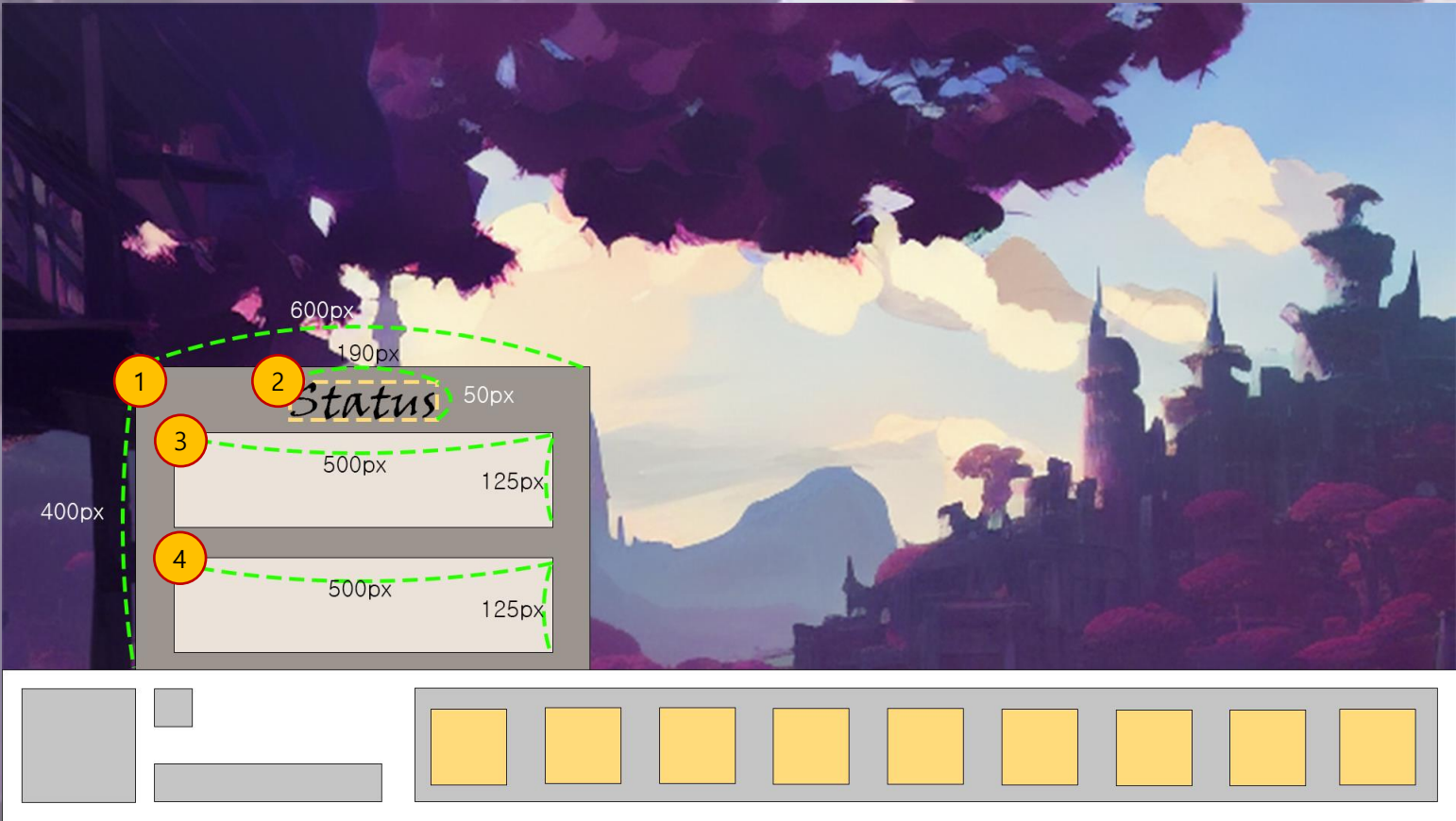


체력이 꽉 차 있을 때



죽기 직전의 상태

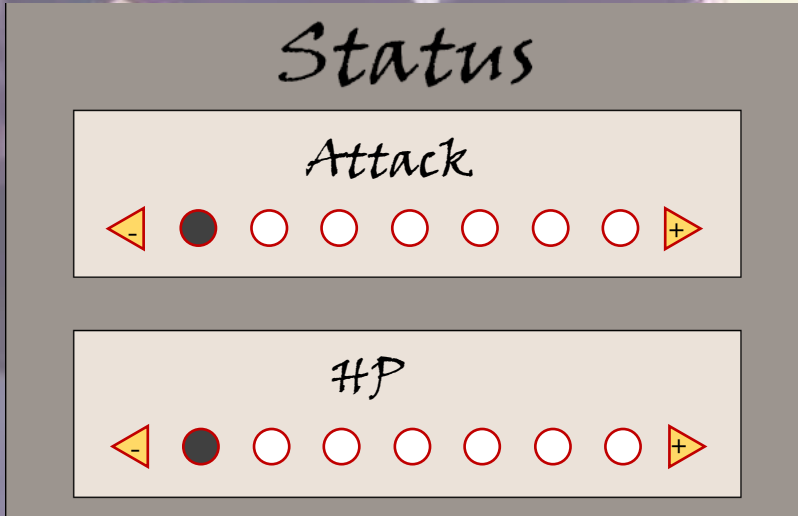
스테이터스 창



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Status Point Field	Image	x	210019
2	Status Title	Image	310023	x
3	Attack Field	Image Component	x	210020
4	HP Field	Image Component	x	210021

스테이터스 창

특수 컴포넌트 : 카운트 버튼



1. 검은색으로 채워진 원은 현재 본인의 공격/체력의 레벨을 나타낸다.
2. 검은색 원은 왼쪽이 시작이며, 포인트를 사용할 때 마다 오른쪽으로 올라간다.
3. 해당 스텟 필드에서 방향키 좌우를 눌러서 포인트를 사용할 수 있다.



스텟 포인트를 한 번도 사용하지 않은 상태

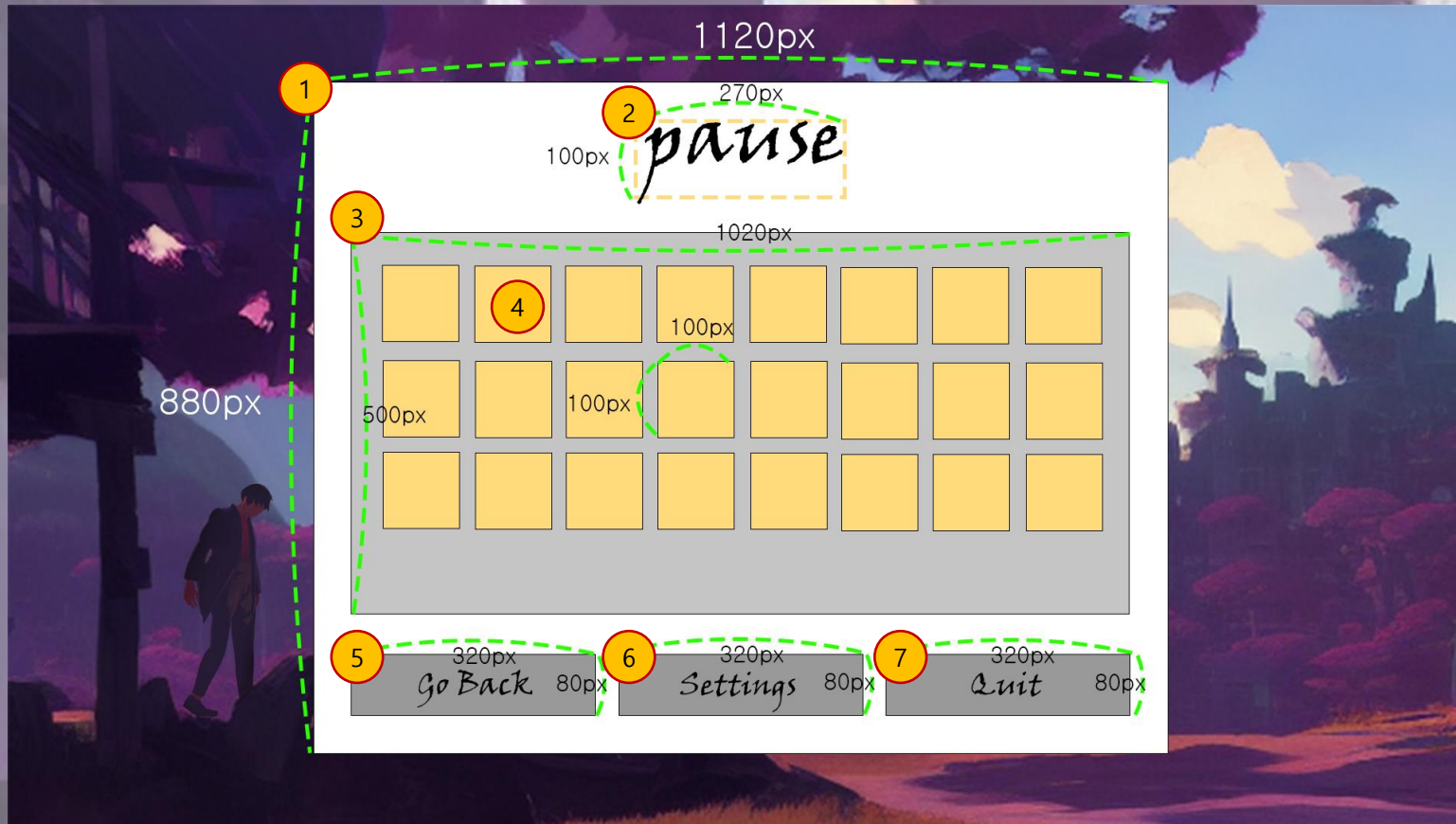


스텟 포인트를 3레벨까지 사용한 상태



스텟 포인트로 최대 레벨까지 올린 상태

일시 정지 상태



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Pause Field	Image	x	210023
2	Pause Title	Text	310024	x
3	Pause Item Field	Image	x	210014
4	Pause Item	Image	x	110000~
5	Go Back	Text Image Button	310011	210011
6	Settings	Text Image Button	310016	210010
7	Quit	Text Image Button	310026	210025

게임 오버



	분류	종류	String Index	Image Index
1	Game Over Field	Image	x	210026
2	Game Over Description	Text Image	310025	210027
3	Game Over Go Main	Text Image Button	310027	210028
4	Game Over Play Again	Text Image Button	310028	210029