

# UI 디자인 테스트

테스트용 문서

신 희수

[회사 이름] [회사 주소]

## 내용

기본 UI 요소 .....	2
캐릭터 시스템 .....	2
인벤토리 및 장비 .....	2
미션 및 퀘스트 .....	2
맵 및 위치 정보 .....	2
상점 및 거래 시스템 .....	2
대화 시스템 .....	2
플레이어 통계 및 성과 .....	2
옵션 및 설정 .....	3

## 기본 UI 요소

- 게임 화면 구성: 주 화면, 하위 메뉴, 상태 바 등의 구성
- 버튼 및 아이콘 설계: 시각적 일관성과 사용자 이해를 위한 디자인

## 캐릭터 시스템

- 캐릭터 생성: 튜토리얼을 통한 캐릭터 생성 프로세스 디자인
- 캐릭터 정보 창: 캐릭터 스탯, 장비, 기술 등의 정보 표시

## 인벤토리 및 장비

- 인벤토리 디자인: 아이템 목록, 필터링 및 정렬 기능 구현
- 장비창: 장비 장착, 해제, 강화 등의 기능 제공

## 미션 및 퀘스트

- 미션 목록 및 진행 상황 표시: 현재 진행 중인 미션 및 완료 상태 표시
- 퀘스트 트래커: 현재 진행 중인 퀘스트의 목표 및 진행 상황 추적

## 맵 및 위치 정보

- 전체 지도 및 미니맵: 플레이어의 위치 및 중요 장소 표시
- 위치 정보: 중요 NPC 위치, 잠긴 장소, 퀘스트 목표 위치 등 제공

## 상점 및 거래 시스템

- 상점 UI 디자인: 아이템 목록, 가격, 구매 및 판매 기능 제공
- 거래 기록 및 인벤토리 연동: 구매/판매 내역과 인벤토리 간의 연동성 강화

## 대화 시스템

- NPC 대화창: 대화 옵션, 선택지, 퀘스트 수락/거절 기능 제공
- 선택지 디자인: 플레이어 선택에 따라 시각적으로 구분되는 선택지 제공

## 플레이어 통계 및 성과

- 플레이어 스탯 및 성과창: 경험치, 레벨, 업적 등의 플레이어 진척 상황 표시
- 리더보드: 온라인 상에서 플레이어들 간의 랭킹 비교 및 경쟁 요소 제공

## 옵션 및 설정

- 게임 설정: 그래픽, 음향, 제어 설정 등 플레이어 선호에 맞는 설정 제공
- 저장 및 불러오기: 게임 진행 상태의 저장 및 불러오기 기능 제공

## 내용

기본 UI 요소 .....	2
캐릭터 시스템 .....	2
인벤토리 및 장비 .....	2
미션 및 퀘스트 .....	2
맵 및 위치 정보 .....	2
상점 및 거래 시스템 .....	2
대화 시스템 .....	2
플레이어 통계 및 성과 .....	2
옵션 및 설정 .....	3

- 플레이어 알림: 중요 이벤트 발생, 업적 달성 등의 알림 시스템 구현
- 사용자 피드백 수집: 플레이어의 의견 수렴을 위한 피드백 수집 및 처리 방안 구현