

ISLAND ADVENTURE

UI 기획서



업데이트 기록	
최초 작성	2025.02.05
수정	2025.03.04
전체적 수정	2025.03.06

목차

1.게임 개요	1
1-1 게임 소개	2
1-2 기획 의도	3
2.폰트	4
3.컬러	5
4.씬플로우	6
5.조작키	7
5-1 PC	8
5-2 콘솔	10
6.공통 UI 컴포넌트	11
6-1 버튼	12
6-2 슬라이더	13
6-3 토글	14
6-4 UI 버튼 요소	15
7.와이어 프레임	16
7-1 타이틀(로고)	17
7-2 로비	18
7-3 인 게임	19
7-4 인 게임 플레이(예시 이미지)	20
7-5 캐릭터 창	21
7-6 캐릭터 창 UI	22
7-7 인벤토리	23
7-8 인벤토리 UI	24
7-9 탈것	25
7-10 로비로 나가기	26
7-11 메뉴	27
7-12 조작 설정	28
7-13 음향 설정	29
7-14 화면 설정	30

7-15 키 설정31

7-16 게임 플레이 설정.....32

7-17 메뉴 버튼 UI.....33

7-18 상호 작용34

1.게임 개요

1-1 게임 소개

“아일랜드 어드벤처”는 주인공(이든)이 전설로만 전해지는 세계의 끝에 있다는 섬 “엘디시아”에 도달하기 위해 수많은 섬을 탐험하면서 단서를 찾는 모험 어드벤처 게임입니다.

1-2 기획 의도

“아일랜드 어드벤처”는 액션 어드벤처 게임으로 대항해 시대를 모티브로 한 판타지 탐험을 중심으로 진행되는 게임입니다. 이에 따라 주요 아이콘의 디자인을 항해 지도 스타일과 목재, 나침반, 해양 장비 등의 디자인 요소를 활용하여 탐험의 느낌을 강조합니다. 게임 플레이는 탐험, 생존, 전투 등으로 구성되어 빠르게 정보를 파악할 수 있도록 직관적이면서도 몰입감을 해치지 않도록 최소한의 개입만을 유지하는 방식으로 설계할 것입니다. 또한 메뉴를 열 때 항해 일지를 펼치는 효과, 버튼을 클릭할 때 깃털 펜으로 기록하는 사운드, 인벤토리 아이템을 선택할 때 가죽 가방을 여닫는 느낌을 연출하여 몰입감을 드릴 것입니다.

2. 폰트

파이널 판타지 폰트

출처=<https://www.dafont.com/final-fantasy.font>

ISLAND ADVENTURE

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090														
U	V	W	X	Y	Z														

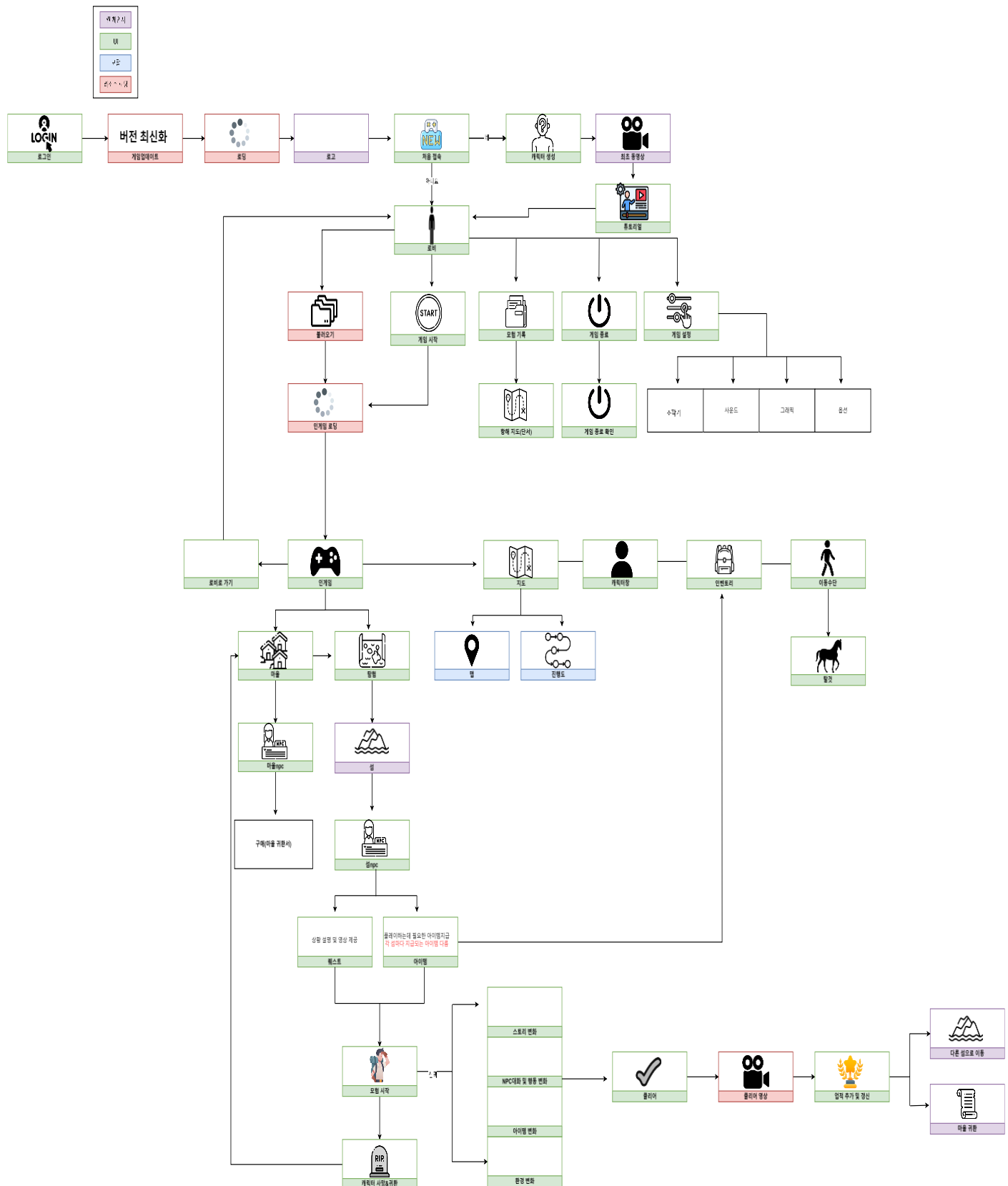
아일랜드 어드벤처 게임의 특성의 판타지적 느낌을 줄 수 있고 부담감이 없는 파이널 판타지 폰트를 사용하였습니다.

3.컬러

“아일랜드 어드벤처”는 항해와 모험의 느낌을 주기 위해서 프레임(외곽)의 색상은 빈티지 가죽 색(705438)과 다크 샌드(8B6A4F), 내부(배경)의 색상은 양피지 색(E3C59D)과 바랜 베이지(D4B08A)로 하여 항해 일지 또는 지도, 오래된 문서의 느낌을 주었고 UI의 강조 효과로 해양 블루(1E3A5F), 네이비(2C4A7A)의 색상을 선택하여 탐험과 항해의 분위기를 주었습니다.

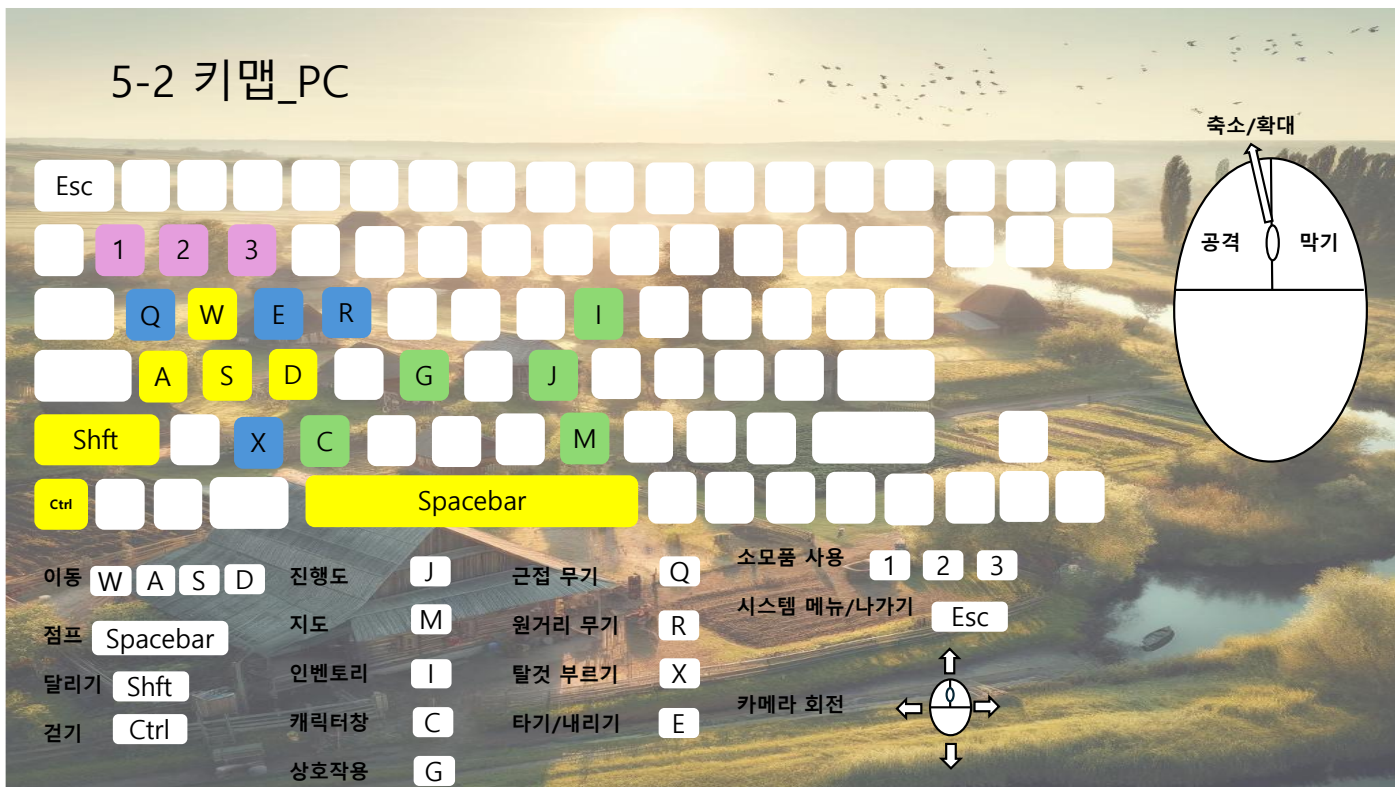
UI 요소	색상명	Hex 코드	색상
프레임(외곽)	빈티지 가죽 색	#705438	
프레임(외곽)	타크 샌드	#8B6A4F	
내부(배경)	양피지 색	#E3C59D	
내부(배경)	바랜 베이지	#D4B08A	
강조 효과	해양 블루	#1E3A5F	
강조 효과	네이비	#2C4A7A	

4. 신프로우



5.조작키

5-2 키맵_PC







5-2 키맵_콘솔







6.공통 UI 컴포넌트




6-1 버튼

항목	UI	내용
노멀		버튼이 활성화되어 있는 기본 상태 (AB5300)
호버		마우스 커서가 버튼 위에 올려져 있는 상태(955315)
눌림		마우스 커서로 버튼을 클릭한 상태 (813E00)
비활성화		버튼의 비활성화 상태 (클릭할 수 없음)

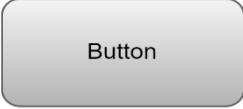





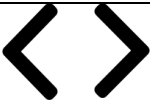




6-2 슬라이더

항목	UI	내용
노멀		슬라이더 버튼의 기본 상태
호버		마우스를 슬라이더 위에 올려져 있는 상태
눌림		슬라이더 버튼을 클릭한 상태
비활성화		버튼의 비활성화 상태

6-3 토글

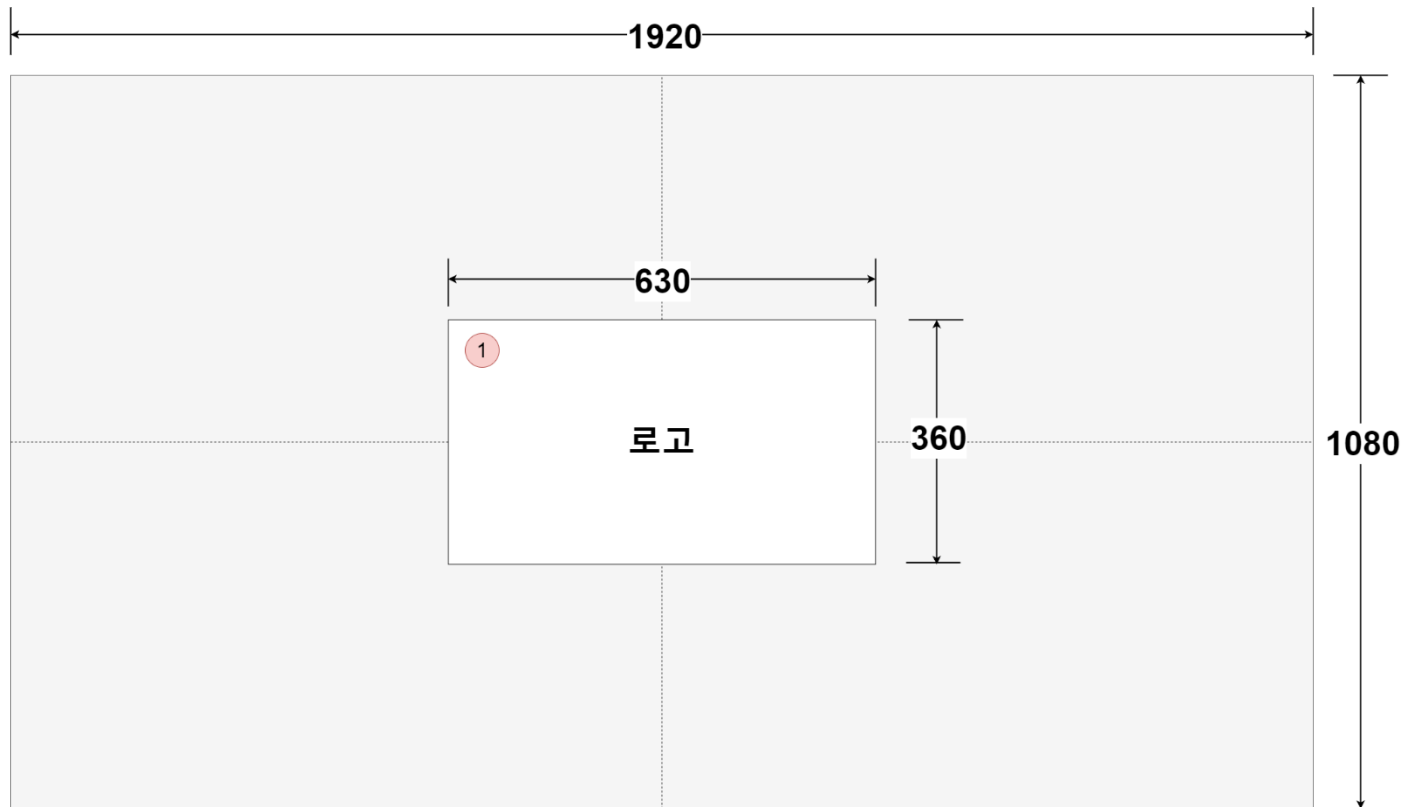
항목	UI	내용
ON		토글 버튼의 ON상태
OFF		토글 버튼의 OFF상태
비활성화		토글 버튼의 비활성화 상태

6-4 공통 UI 요소(UI 이미지는 예시로 넣은 것입니다.)

항목	UI	내용
버튼		상호작용을 위한 버튼 (UI 의 따라 이미지가 달라짐)
수직 스크롤바		수직으로 올리거나 내려 항목을 보는 버튼
게이지 바		체력 및 로딩 등의 수치에 따라 변경되는 게이지 바
슬라이드 아웃 메뉴 버튼		버튼을 누르면 숨겨져 있던 UI 를 보여주는 버튼
슬라يدر		수치를 세부적으로 조정하는 버튼
로딩		게임이 로딩이 될 때 마다 출력되는 UI
화살표 버튼		미세 조정, 페이지 이동을 위한 버튼
텍스트 박스		텍스트가 출력되는 UI 박스
이미지 박스		이미지가 출력되는 UI 박스
토글 버튼		스위치를 좌우로 움직여 on/off 상태를 선택하는 버튼
체크박스		여러 개의 선택지 중 여러 개를 선택할 수 있는 버튼

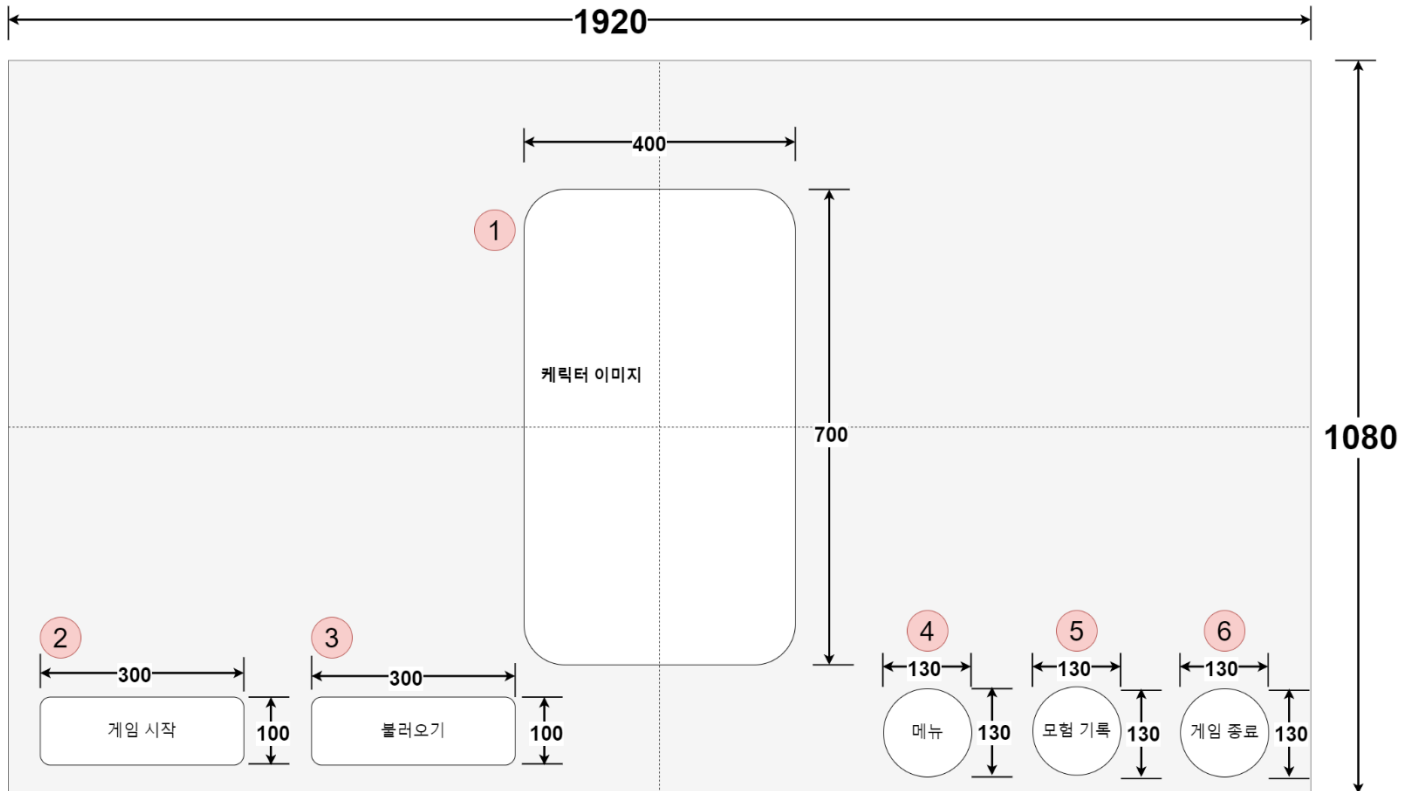
7.와이어 프레임

7-1 타이틀(로고)



번호	이름	UI	Depth	내용
①	로고	Image	0	

7-2 로비 HUD -1920 x1080(16:9)



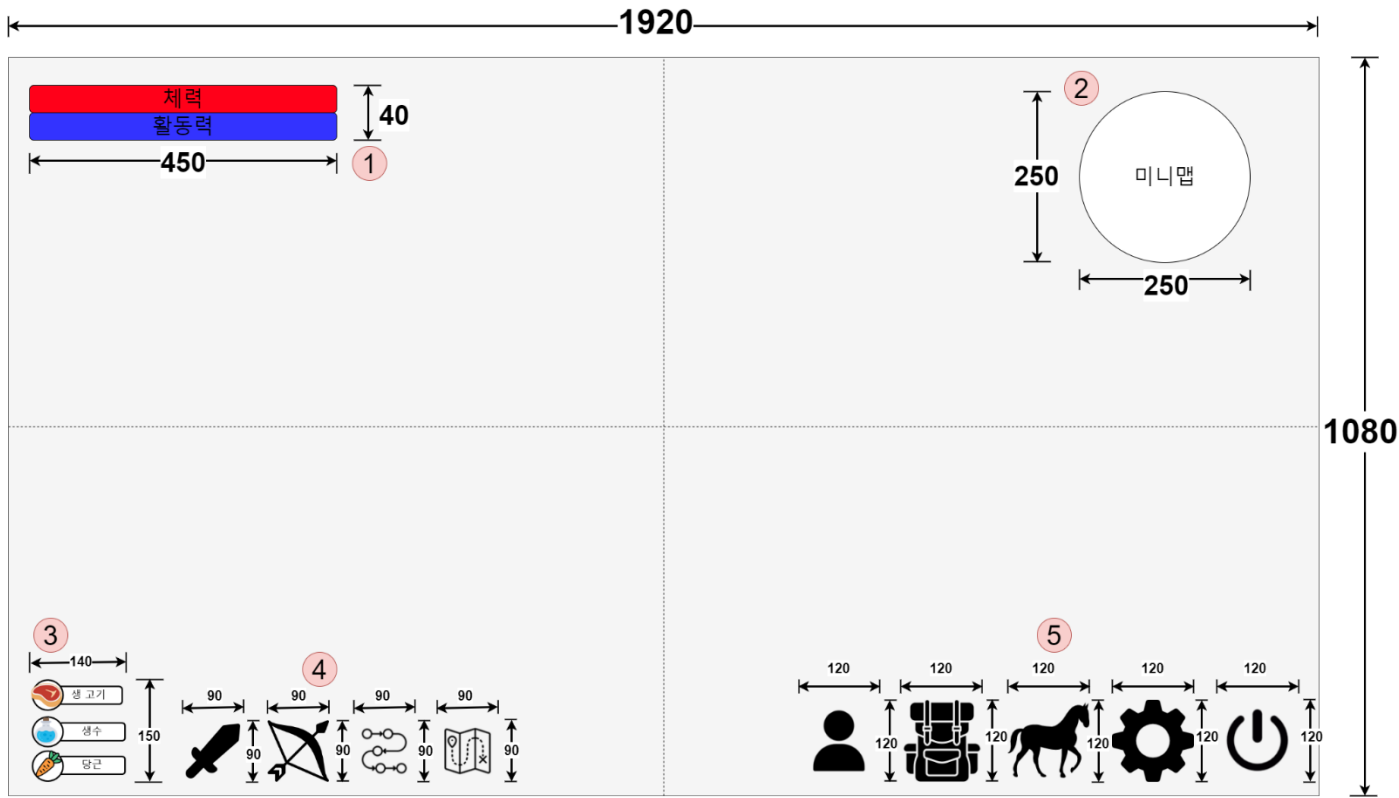
기본적으로 1920x1080(16:9)의 해상도를 제공하며 다른 해상도 HUD 안의 UI 크기는 1920x1080(16:9)와 같습니다.

해상도 1920x1080(16:9)을 넘어가는 화면은 검은색으로 설정합니다.

버튼을 하단에 배치하여 캐릭터 이미지가 잘 보일 수 있게 하고 게임 시작, 불러오기 버튼은 지도나 일지의 느낌을 주고 메뉴, 모험기록, 게임종료 버튼은 고대석의 모양으로 주어 모험을 하는 느낌을 주려고 합니다.

번호	이름	UI	Depth	내용
①	캐릭터 이미지	Image	0	
②	게임 시작	Button	0	
③	불러오기	Button	0	
④	메뉴	Button	0	
⑤	모험 기록	Button	0	
⑥	게임 종료	Button	0	

7-3 인 게임 HUD

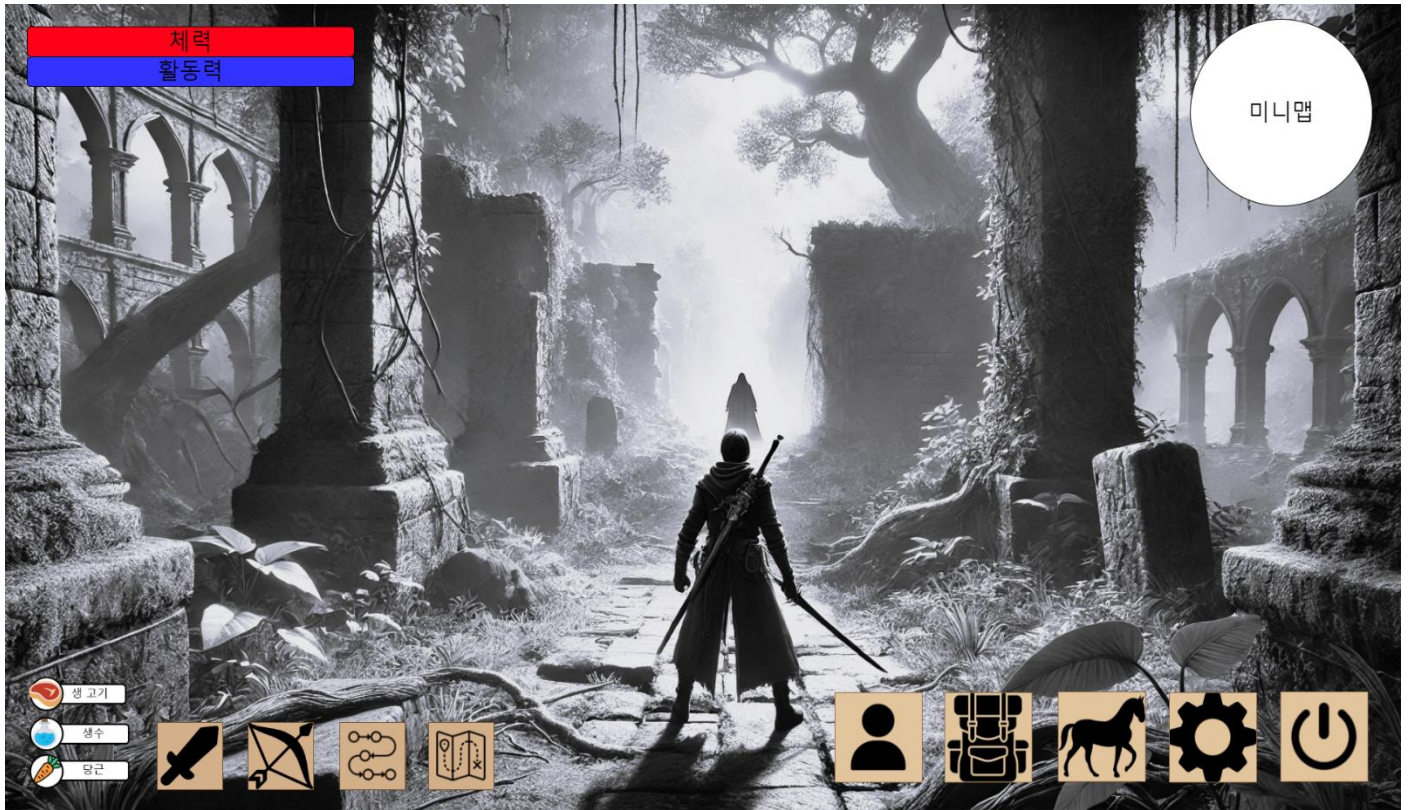


인 게임의 해상도는 기본적으로 1920x1080(16:9)를 제공하며 다른 해상도 HUD 의 UI 크기는 1920x1080(16:9)와 동일합니다.

해상도 1920x1080(16:9)을 넘어가는 화면은 검은색으로 설정합니다.

번호	이름	UI	Depth	내용
①	체력바	Progress Bar	0	
②	미니맵	Navigation	0	
③	핫바	Hotbar	0	
④	전투 슬롯	Slot	0	
⑤	시스템 메뉴	Button	0	

7-4 인 게임 플레이(예시 이미지)



인 게임에서 보여지는 UI의 크기와 위치입니다. 전체적인 UI의 디자인은 대항해시대와 탐험을 기반으로 한 판타지 어드벤처 게임의 분위기를 느낄 수 있는 디자인으로 합니다.

체력바: 긴 직선형 바 게이지로 하고 디자인은 붉은색과 푸른색 천(돛)의 디자인.

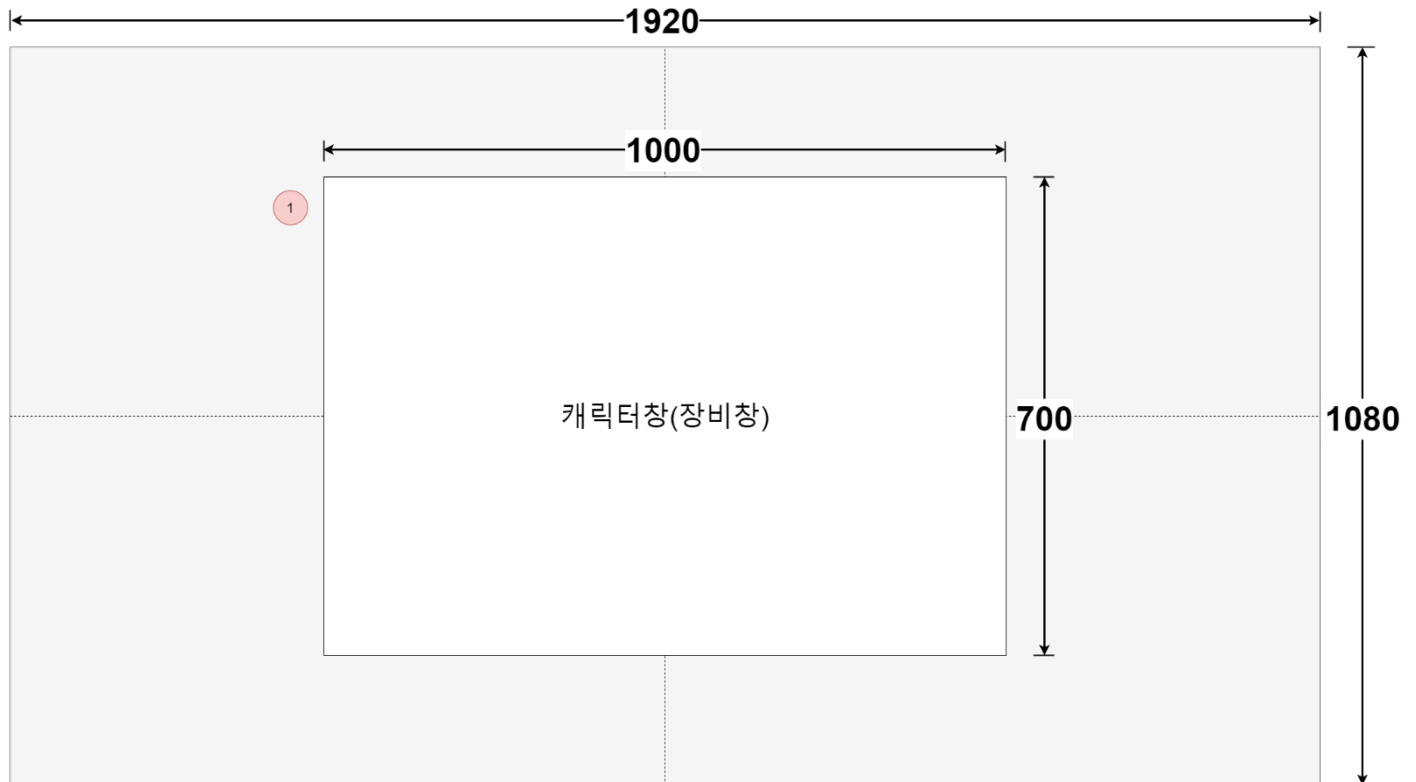
미니맵: 원형 나침반의 디자인.

핫바: 탐험가의 허리띠에 가죽 주머니나 병이 걸려있는 디자인.

전투 슬롯: 아이콘의 외형이 그려져 있는 나무판의 디자인.

시스템 메뉴: 고대 항해 지도 또는 해적 항해일지의 디자인.

7-5 캐릭터창



번호	이름	UI	Depth	내용
①	캐릭터창	Pannel	1	

캐릭터 창 전체 레이아웃은 양피지의 느낌을 주고 세로형 3 분할을 하여 각각 무기 슬롯, 장비 인벤토리, 장비 슬롯으로 구분한다.

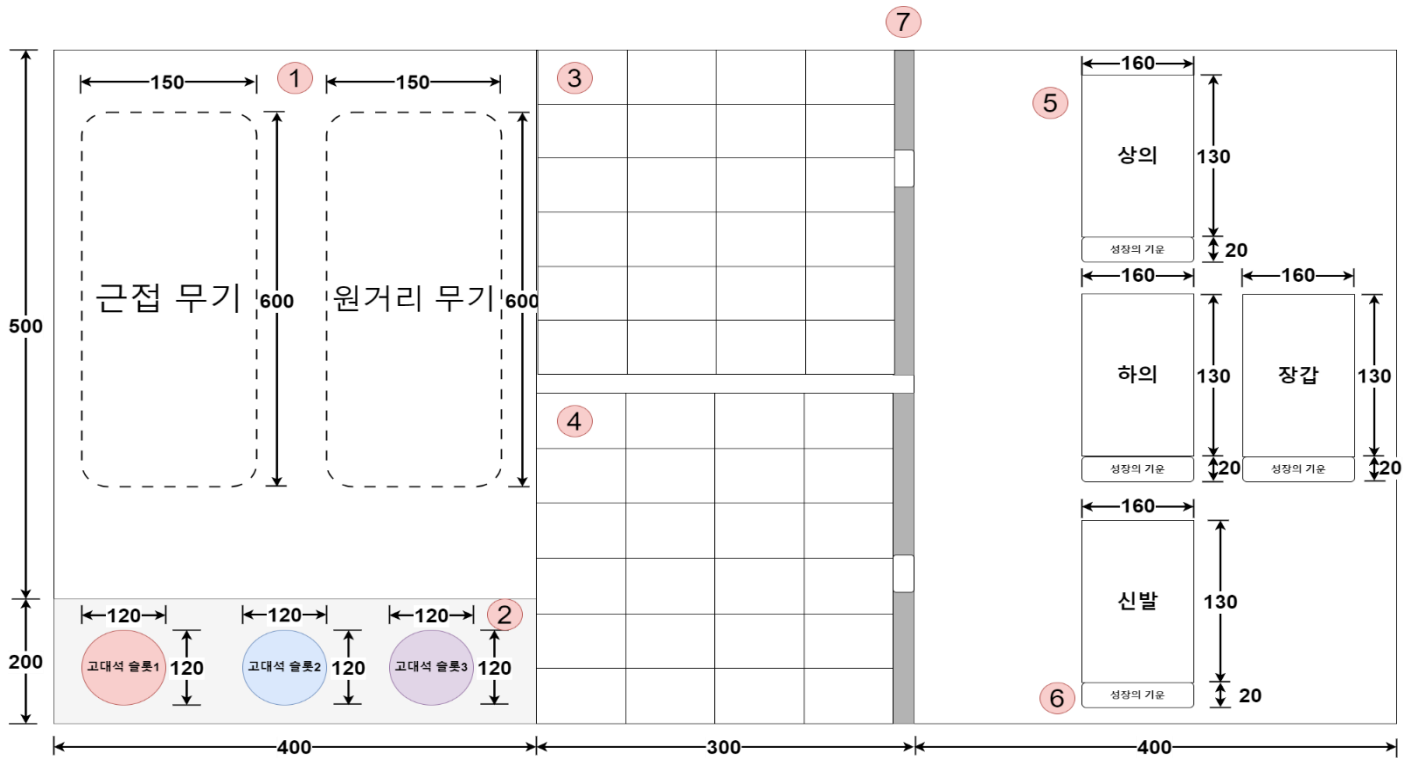
무기 슬롯: 나무로 된 벽에 걸린 무기 거치대 디자인.

고대석 슬롯: 나무로 된 책상의 작은 보석함 디자인.

인벤토리: 나무 상자의 색감과 질감의 디자인.

장비 슬롯: 사람의 신체 그림이 그려져 있는 양피지 디자인이며 신체의 위치에 장비 슬롯이 있다.

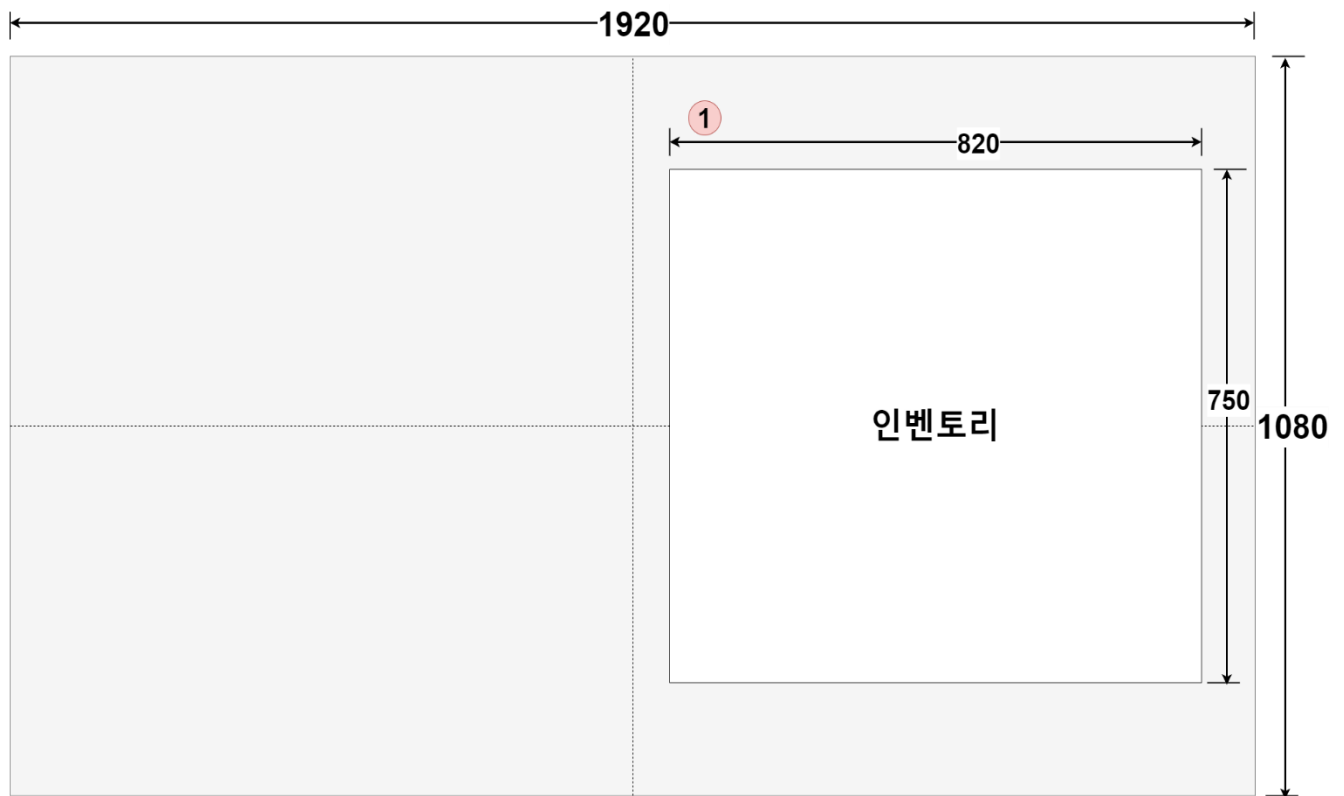
7-6 캐릭터창 UI



번호	이름	UI	Depth	내용
①	무기 슬롯	Slot	1	
②	고대석 슬롯	Slot	1	
③	장비 인벤토리	Inventory	1	
④	기운 인벤토리	Inventory	1	
⑤	장비	Slot	1	
⑥	성장의 기운	Progress Bar	1	
⑦	장비 스크롤바	Scroll Bar	1	

1. 근접 무기와 원거리 무기를 장착할 수 있는 무기 슬롯.
2. 특별한 능력을 주는 고대석을 장착할 수 있는 슬롯이며 같은 색의 고대석 1 개만 장착 가능.
3. 근접 무기와 원거리 무기, 고대석, 장비가 보관되는 인벤토리.
4. 장비를 성장시킬 수 있는 성장의 기운이 보관되는 인벤토리.
5. 장비를 장착하는 슬롯이며 장착된 장비의 외형을 보여줌.
6. 각 장비의 능력치 및 성능을 성장시키는 시스템으로 바의 형태로 보여줌.

7-7 인벤토리



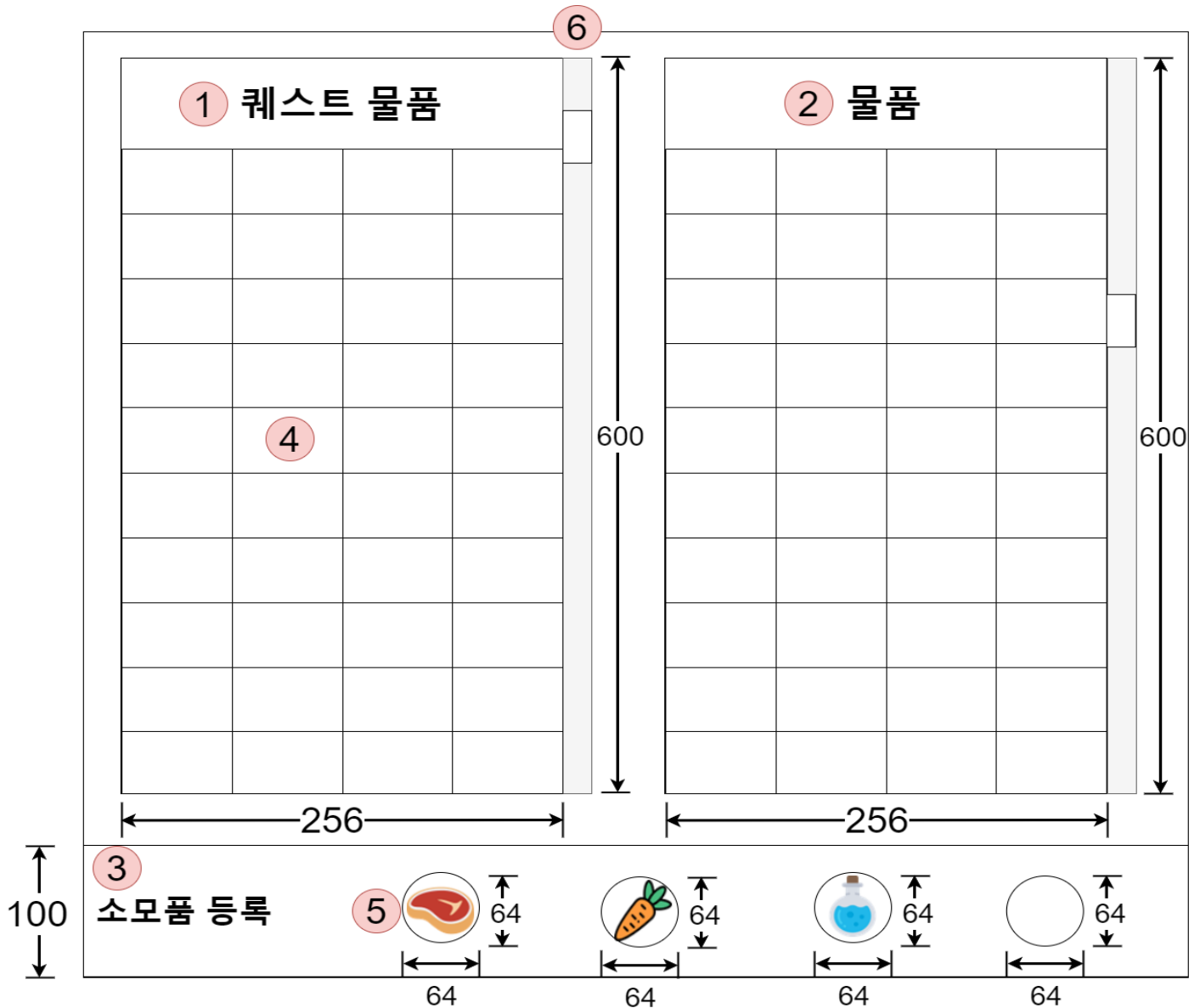
번호	이름	UI	Depth	내용
①	인벤토리	Inventory	1	

인벤토리의 전체적으로 가죽으로 된 가방의 디자인으로 한다.

인벤토리 슬롯: 가죽의 질감과 색감이 날 수 있는 디자인.

소모품 전용 슬롯: 가죽으로 된 벨트 디자인.

7-8 인벤토리 UI

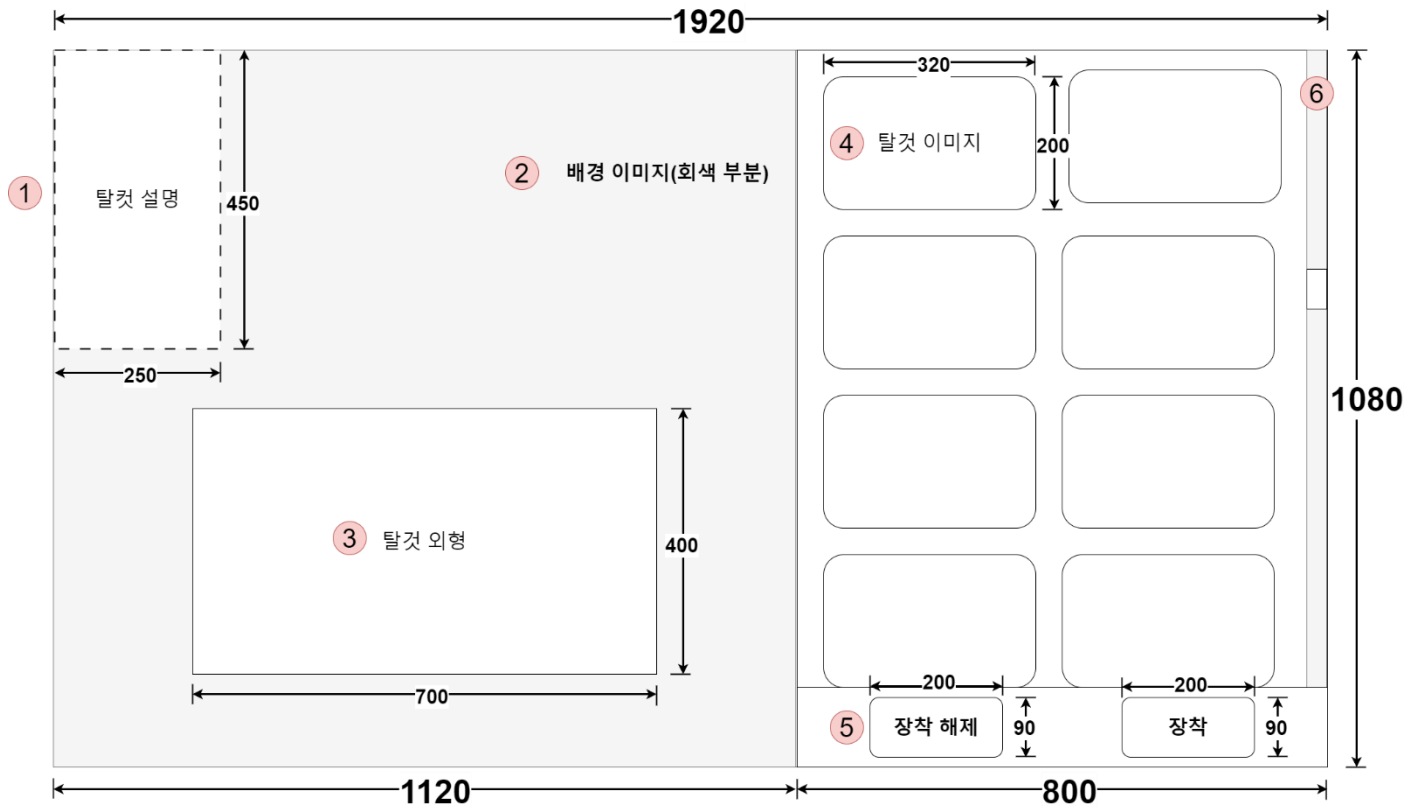


번호	이름	UI	Depth	내용
①	퀘스트 품목	Text	1	
②	물품	Text	1	
③	소모품 등록	Text	1	
④	인벤토리 슬롯	Slot	1	
⑤	소모품 전용 슬롯	Slot	1	
⑥	인벤토리 스크롤바	Scroll Bar	1	

인벤토리 슬롯의 크기: 64x64px

인벤토리 텍스트 크기: 20xp

7-9 탈것



번호	이름	UI	Depth	내용
①	탈것 설명	Text	1	
②	배경 이미지	Image	1	
③	탈것 외형	Image	1	
④	탈것 이미지	Image	1	
⑤	장착/해제 버튼	Button	1	
⑥	탈것 스크롤바	Scroll Bar	1	

탈 것 설명 텍스트 크기: 20px

탈것 설명: 낡은 종이의 디자인.

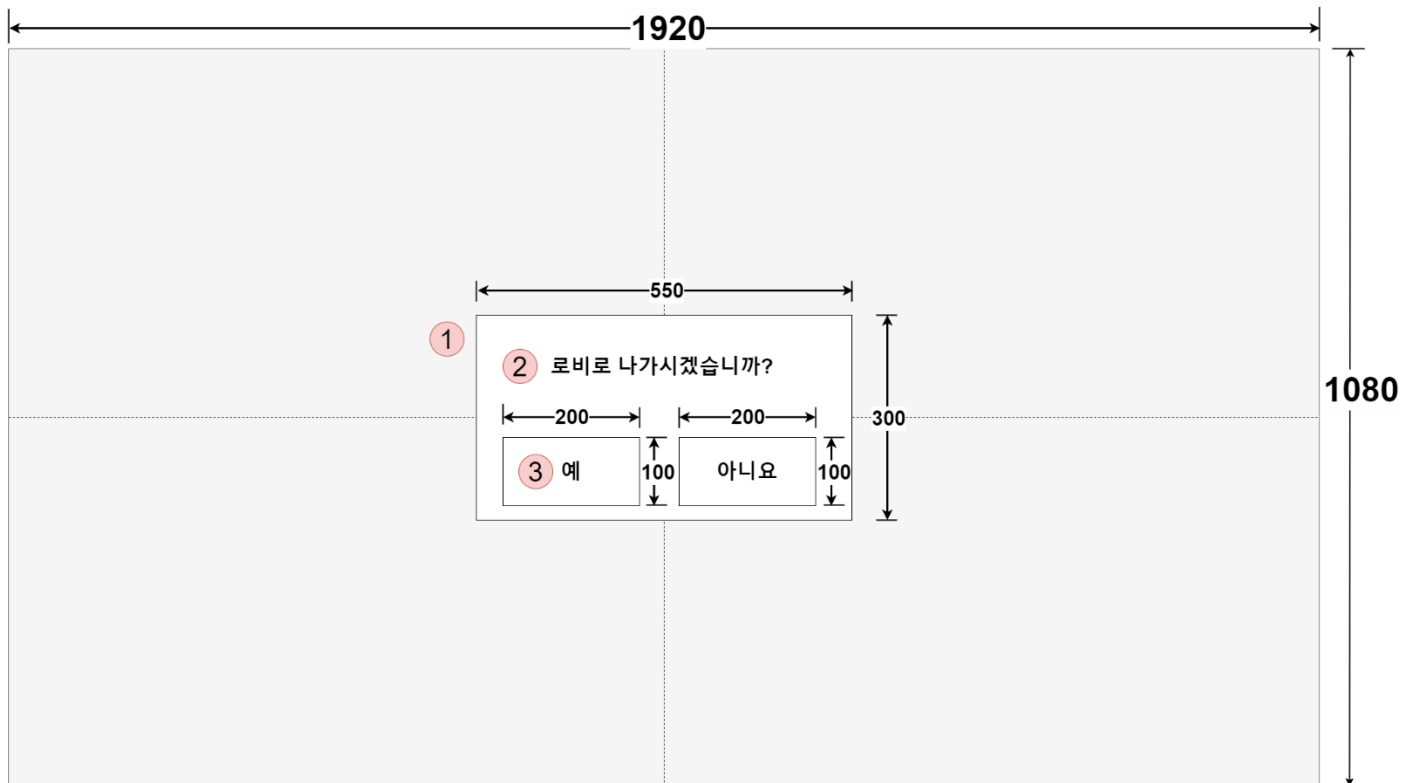
배경 이미지: 탈것의 분위기에 맞는 배경 이미지를 보여준다. (초원, 산맥, 숲 등...)

탈것 외형: 인 게임에서 보여지는 3D 그래픽과 애니메이션을 보여준다.

탈것 이미지: 낡은 종이에 이미지가 그려져 있는 디자인.

장착/해제 버튼: 나무로 된 울타리 디자인.

7-10 로비로 나가기



번호	이름	UI	Depth	내용
①	로비 나가기 창	Panel	1	
②	로비로 나가시겠습니까?	Text	1	
③	예/아니요	Button	1	

로비로 나가시겠습니까? 텍스트 크기: 20px

로비 나가기 창이 띄어져 있으면 뒤 배경은 Blur 처리한다.

7-11 메뉴



번호	이름	UI	Depth	내용
①	조작 설정	Button	1	
②	음향	Button	1	
③	화면 설정	Button	1	
④	키 지정	Button	1	
⑤	게임 플레이	Button	1	
⑥	뒤로 가기	Button	1	

7-12 조작 설정

조작 설정	마우스 감도(메뉴)	1	
	마우스X축 감도(게임)	1	
음향	마우스Y축 감도(게임)	1	
화면 설정	카메라X축 반전(마우스)	끄기	
	카메라Y축 반전(마우스)	끄기	
키 지정	카메라X축 반전(컨트롤러)	끄기	
	카메라Y축 반전(컨트롤러)	끄기	
게임 플레이	오른쪽 스틱감도 - 카메라	0.6	
뒤로가기	오른쪽 스틱 감도 - 표준	1	
	진동	켜기	

7-13 음향 설정

조작 설정	주 볼륨	100	
	배경음악 볼륨	70	
음향	효과음 볼륨	100	
	음성 볼륨	100	
화면 설정			
키 지정			
게임 플레이			
뒤로가기			










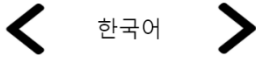
7-14 화면 설정

조작 설정	HUD투명도	켜기	
	HUD크기	큼	
음향	미니맵 표시	켜기	
	미니맵 회전	켜기	
화면 설정	계단 현상 제거	켜기	
	빛번짐 효과	켜기	
키 지정	선명한 화면	켜기	
	수직 동기화	켜기	
게임 플레이	해상도	1920x1080	
	뒤로가기	디스플레이 모드	

7-15 키 설정

조작 설정	이동-위쪽 방향키	W
	이동-아랫쪽 방향키	S
음향	이동-왼쪽 방향키	A
	이동-오른쪽 방향키	D
화면 설정	전력질주	왼쪽 Shift 키
	걷기	왼쪽 Ctrl 키
키 지정	점프	Space 키
	근접 무기 교체	Q
게임 플레이	원거리 무기 교체	R
	상호작용	G
뒤로가기	진행도	J

7-16 게임 플레이 설정

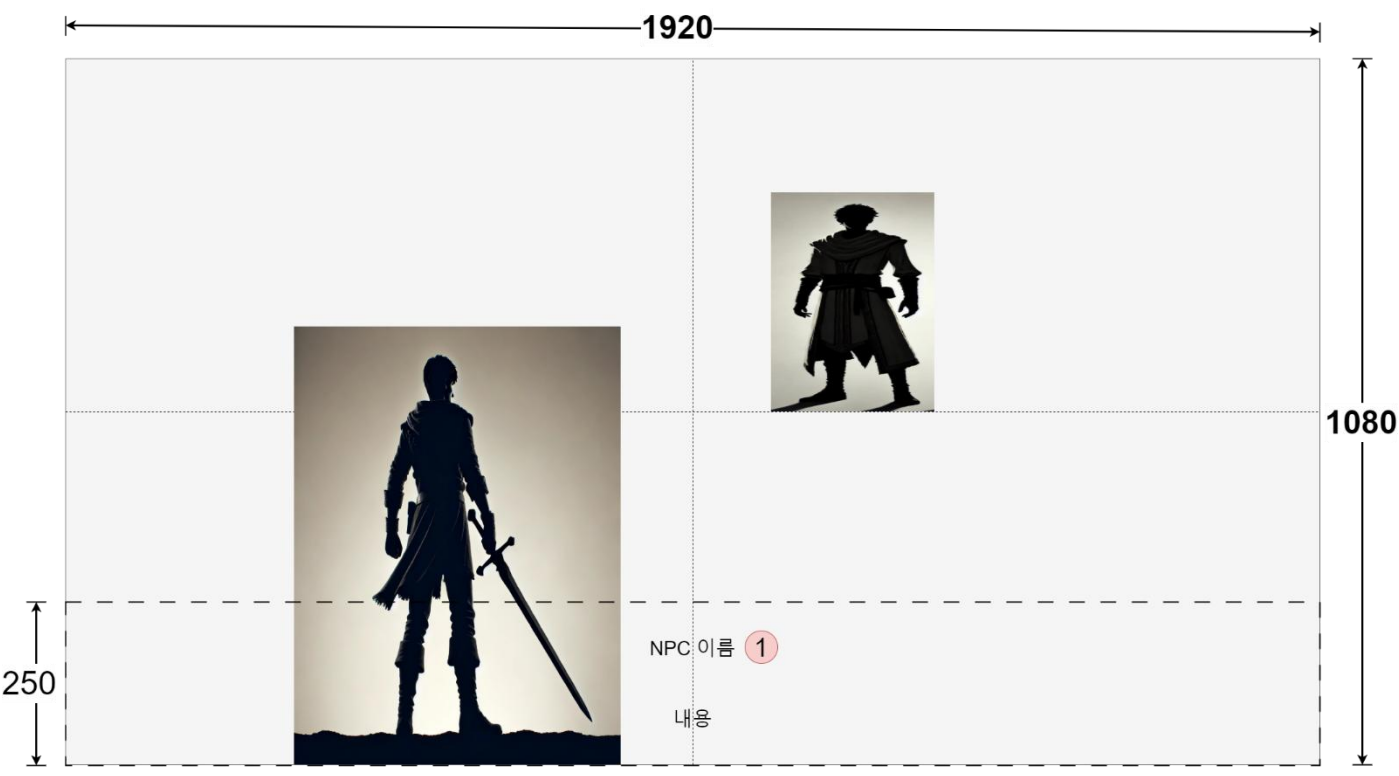
조작 설정	튜토리얼 안내 메시지	끄기	
	수동으로 검 뽑기/집어넣기	끄기	
음향	자동으로 카메라 중앙에 놓기	끄기	
	자동 저장(분)	5	
화면 설정	레벨에 따른 적 난이도 조정	끄기	
	자막	끄기	
키 지정	연출 자동 스킵	켜기	
	데미지 폰트 크기	크게	
뒤로가기	상태이상 표시	중간	
	언어 옵션		

7-17 메뉴 버튼 UI

				580	160	630	4
조작 설정	튜토리얼 안내 메시지	끄기	1				
	수동으로 검 뽑기/집어넣기	끄기					
음향	자동으로 카메라 중앙에 놓기	끄기					
	자동 저장(분)	5	2				
화면 설정	레벨에 따른 적 난이도 조정	끄기					
	자막	끄기					
키 지정	연출 자동 스킵	켜기					
	데미지 폰트 크기	크게					
게임 플레이	상태이상 표시	중간					
	언어 옵션		3				

번호	이름	UI	Depth	내용
①	토글 버튼	Toggle	1	
②	슬라인더	Slinder	1	
③	화살표 버튼	Arrow Button	1	
④	메뉴 스크롤바	Scroll Bar	1	

7-18 상호 작용



- 3 인칭 카메라 구도의 상호작용 인 게임 구도
- 인 게임에서 보여지는 상호 작용 구도는 플레이 상황에 맞는 카메라 구도에 따라 변화한다. (1 인칭, 3 인칭, 클로즈업 등...)

번호	이름	UI	Depth	내용
①	대화 창	Text Box	1	