



아쿠아리움



작성자 : 정민영

목차

1. 문서 작성일자.....	2
2. UI 디자인	3
2.1. 기획의도	3
2.2. 폰트	4
2.3. 컬러	4
3. UI 사이징	6
3.1. Title Menu.....	6
3.2. Gender Select.....	8
3.3. Naming.....	10
3.4. Load.....	12
3.5. Options.....	14
3.6. In Game HUD(Mobile)	16
3.7. Text Scripts.....	18
3.8. Inventory	20
3.9. Item Selected	22
3.10. Status.....	24
3.11. Go Title.....	26

1.문서 작성일자

업데이트 기록	
작성 내용	작성 날짜
최초 작성	2024.05.07
사이징 목업 추가	2024.05.09
기획의도 추가	2024.05.11

2.UI 디자인

2.1. 기획의도

썸꾸르 스타일 UI

해당 게임은 썸꾸르 스타일 어드벤처 호러 장르의 게임으로 텍스트로 장면을 묘사하는 것이 중요한 게임이다. 공간의 묘사보단 스토리의 전달이 중요한 썸꾸르 스타일의 게임에선 이벤트가 발생하였을 시 해당 상황을 텍스트로 묘사하는 것이 중요하기 때문에 스크립트 창의 비중이 크다.

장르와 어울리는 UI와 폰트

썸꾸르 스타일의 게임들은 대부분 도트 그래픽으로 이루어져 있다.

UI 인게임 그래픽과 유사하게 표현해 플레이어에게 몰입감을 주고자 한다.

이에 따라 폰트도 도트 그래픽 방식인 Neo 둥근모를 사용하여 게임과 어울리도록 하였다.

화면에 최대한 집중할 수 있는 UI

pc에 비해 해상도가 다양한 모바일에서, 화면의 가로길이 화면이 짧은 기기에서는 화면에 맞추면서, 화면이 긴 기기에서는 표시하지 않기로 하였다. 대신 블랙으로 처리된 공간에 HUD에 놓이는 방향키와 상호작용, 인벤토리 버튼 2개를 배치해 화면을 최대한 가리지 않고 플레이할 수 있도록 한다.

2.2. 폰트

인게임 폰트: Neo 둥근모 적용

<https://neodgm.dalgona.dev/>

NEO 둥근모

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

■■아쿠아리움 탈출

2.3. 컬러

■■아쿠아리움에서 사용하는 컬러다

UI 컬러를 아쿠아리움의 분위기와 동일한 블루 컨셉으로 잡았다.

아무도 없는 아쿠아리움에 홀로 떨어진 분위기를 최대한 플레이어가 느끼고 몰입할 수 있도록 UI에서도 외롭고 쓸쓸한 느낌을 주려는 의도로 컬러를 선정했다.

fff	fff
eef6ff	f8f9ff
def	e8eafe
coe5ff	d7dcfe
bdf	c6cdfc
aad4ff	b6befd
9cf	a5b0fd
88c3ff	94a1fd
7bf	8492fc
66b2ff	7384fc
5af	6275fc
44a1ff	5267fb
39f	4158fb
2290ff	3149fa
18f	203bfa
007fff	0f2cfa
07e	0522f3
006edd	0520e2
06c	051ed1
005dbb	041bc1
05a	0419b0
004c99	04179f
048	03148f
003b77	03127e
036	02106e
002a55	020d5d
024	020b4c
001933	01083c
012	01062b
000811	01041a
000	00010a

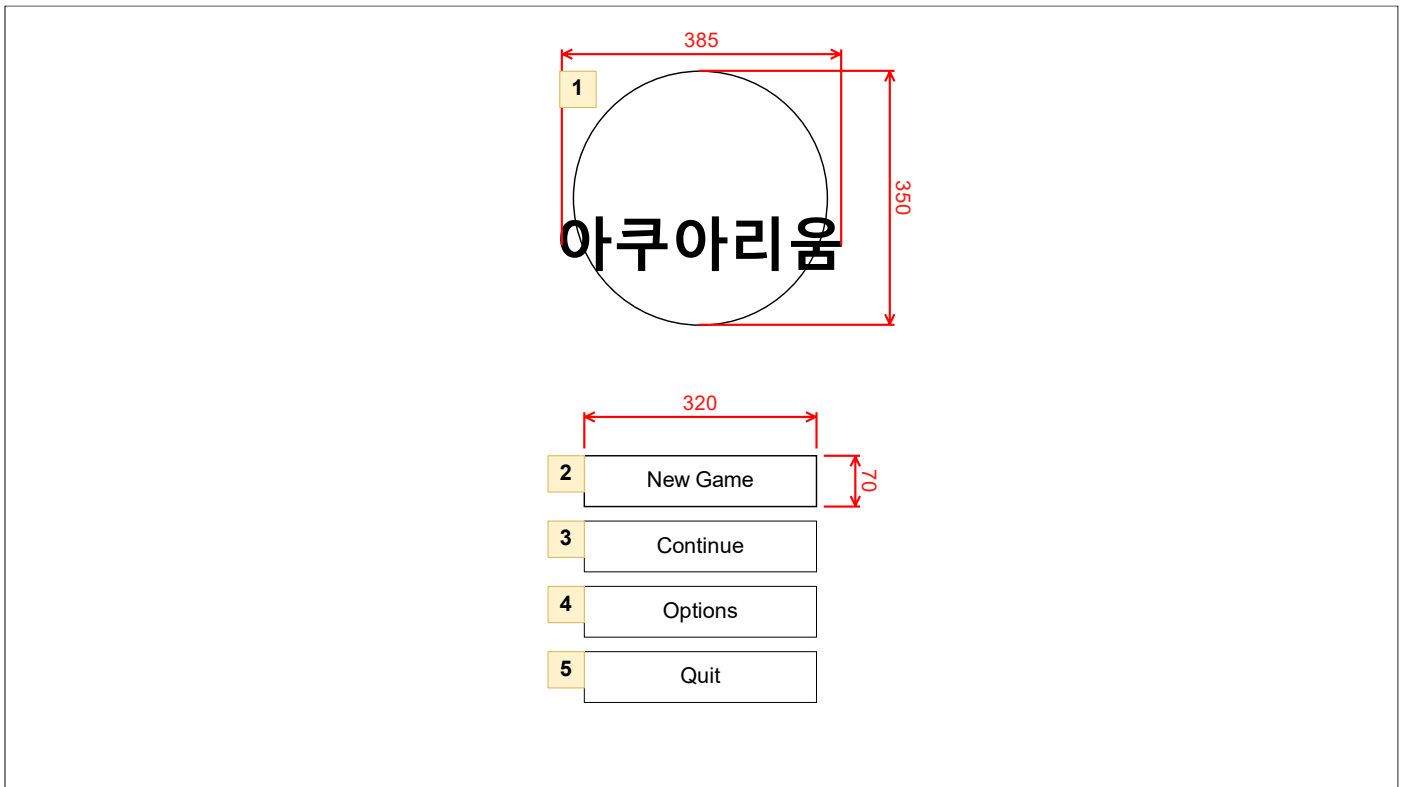
2.4. 해상도

1920*1080을 기본 해상도로 정의한다.

모바일의 경우 2340*1080 해상도로 지원한다(HUD)

3. UI 사이징

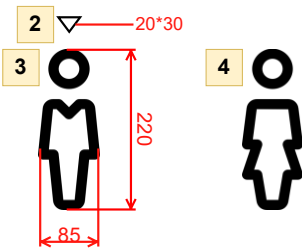
3.1. Title Menu



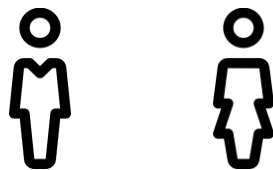
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	0	이미지	Canvas	게임 타이틀 이미지	-
2	0	버튼	OnClick	새 게임(캐릭터 성별 -> 이름 생성)	-
3	0	버튼	OnClick	불러오기 팝업으로 이동	-
4	0	버튼	OnClick	옵션 팝업으로 이동	-
5	0	버튼	OnClick	게임 종료	-

3.2. Gender Select

1 당신의 성별은?



당신의 성별은?



Text is not SVG - cannot display

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	플레이어 성별 질문	-
2	1	이미지	Canvas	플레이어가 선택한 성별을 가르키는 이미지	-
3	1	이미지	Canvas	남성 플레이어블 캐릭터 스프라이트 이미지	-
4	1	이미지	Canvas	여성 플레이어블 캐릭터 스프라이트 이미지	-

3.3. Naming

740

1 당신의 이름은?

2 류 헤 나

3

ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ
ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㆁ	ㄷ	ㅌ	ㅍ	ㅊ
ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅋ
ㄱ	ㄴ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	ㅊ

결정

4

100

370

10*10

당신의 이름은?

ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ
ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㆁ	ㄷ	ㅌ	ㅍ	ㅊ
ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅋ
ㄱ	ㄴ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	ㅊ

결정

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	2	텍스트	TextComponent	플레이어 이름 질문	-
2	2	텍스트	TextComponent	입력한 이름	-
3	2	이미지	TextComponent	알파벳 패널	-
4	2	이미지	TextComponent	플레이어가 선택한 알파벳 표시	-

3.4. Load

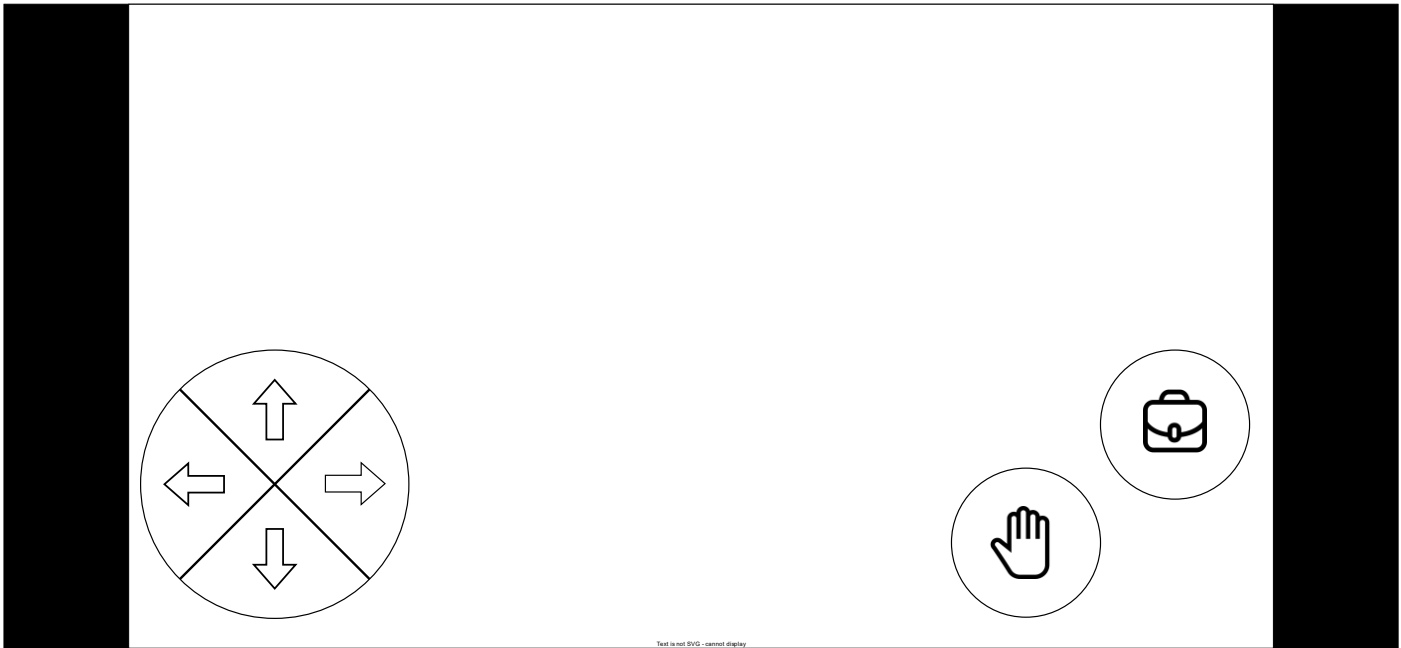
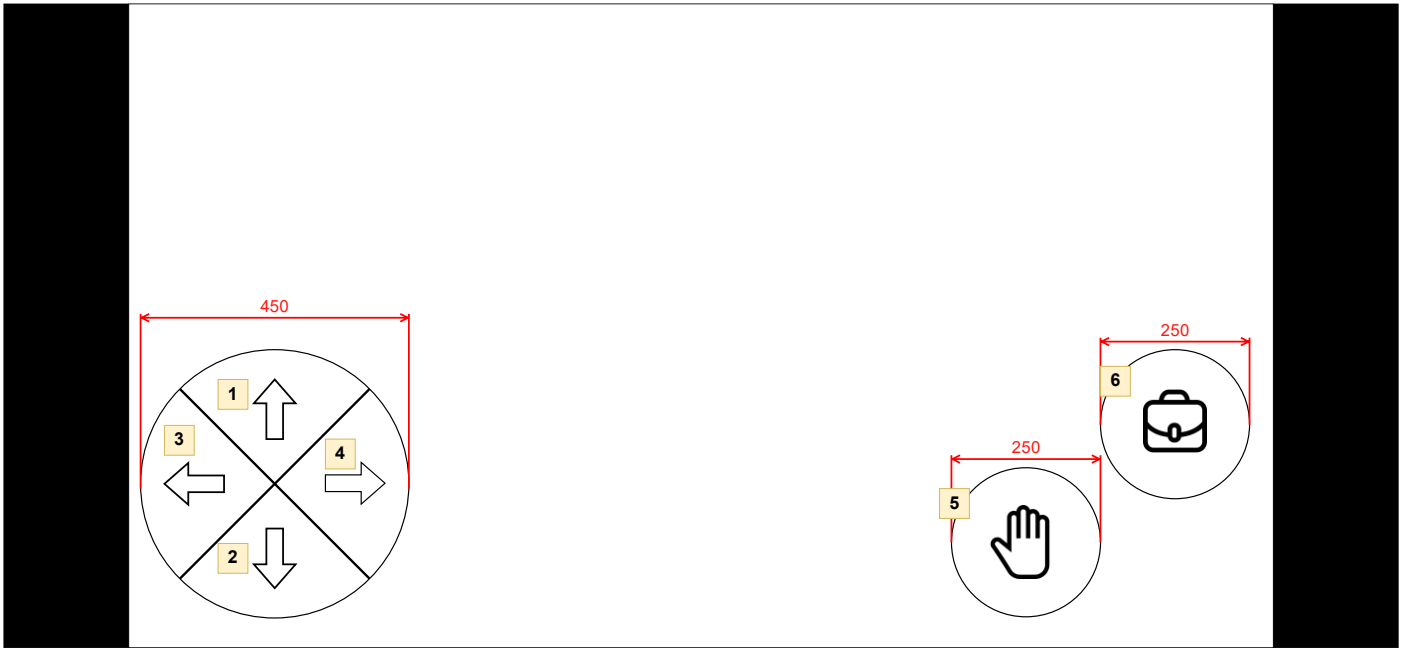


Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	캔버스	Canvas	저장 데이터 목록 캔버스	-
2	1	캔버스	Canvas	저장 데이터 구분	-
3	1	이미지	Canvas	마지막으로 저장한 시점의 인게임 화면	-
4	1	텍스트	TextComponent	플레이어의 위치	-
5	1	텍스트	TextComponent	해당 저장 데이터의 플레이타임	-
6	1	버튼	OnClick	불러오기 버튼	-



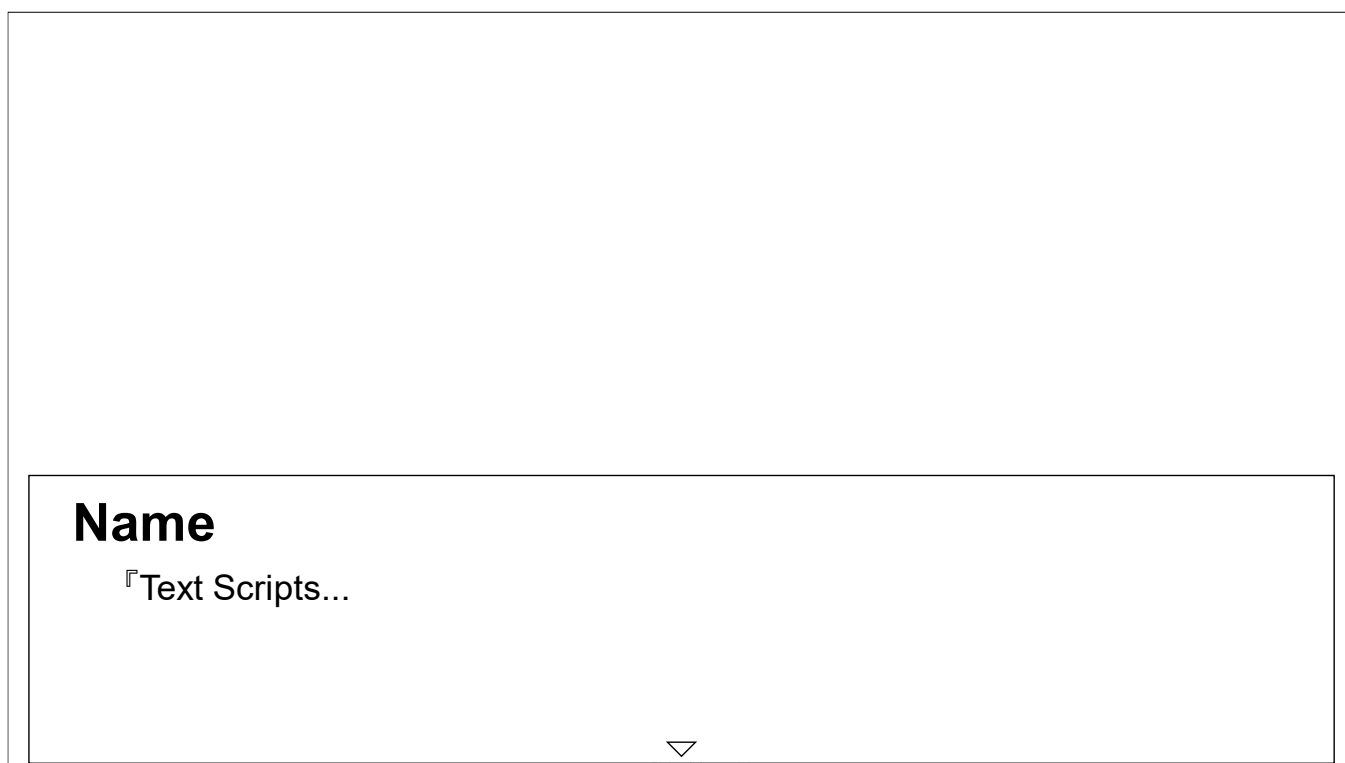
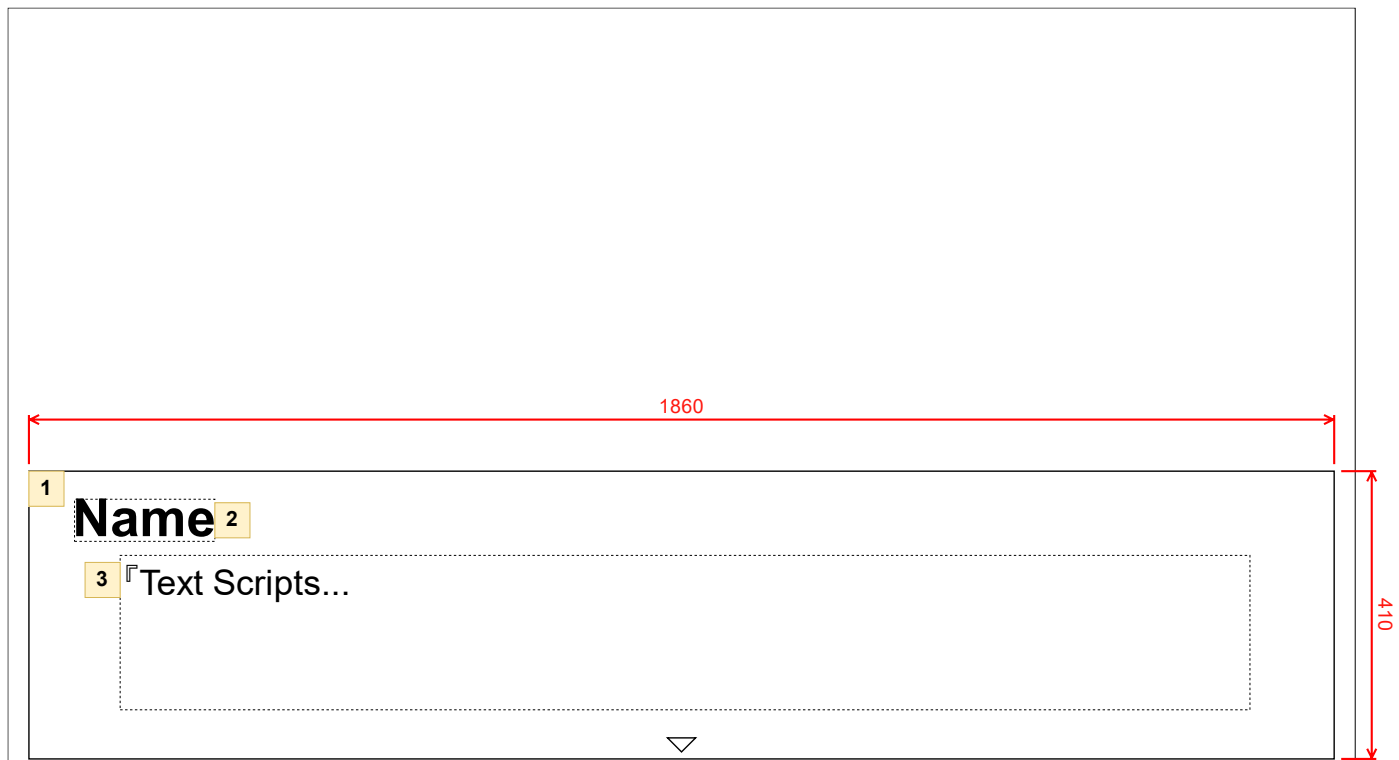
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	캔버스	Canvas	팝업 캔버스	-
2	1	텍스트	TextComponent	언어	-
3	1	텍스트	TextComponent	현재 적용 언어	-
4	1	텍스트	TextComponent	전체 음량	-
5	1	슬라이더	Slider	전체 음량 슬라이더	-
6	1	텍스트	TextComponent	현재 전체 음량	-
7	1	텍스트	TextComponent	배경음악	-
8	1	슬라이더	Slider	배경음악 슬라이더	-
9	1	텍스트	TextComponent	현재 배경음악 음량	-
10	1	텍스트	TextComponent	효과음	-
11	1	슬라이더	Slider	효과음 슬라이더	-
12	1	텍스트	TextComponent	현재 배경음악 음량	-

3.6. In Game HUD(Mobile)



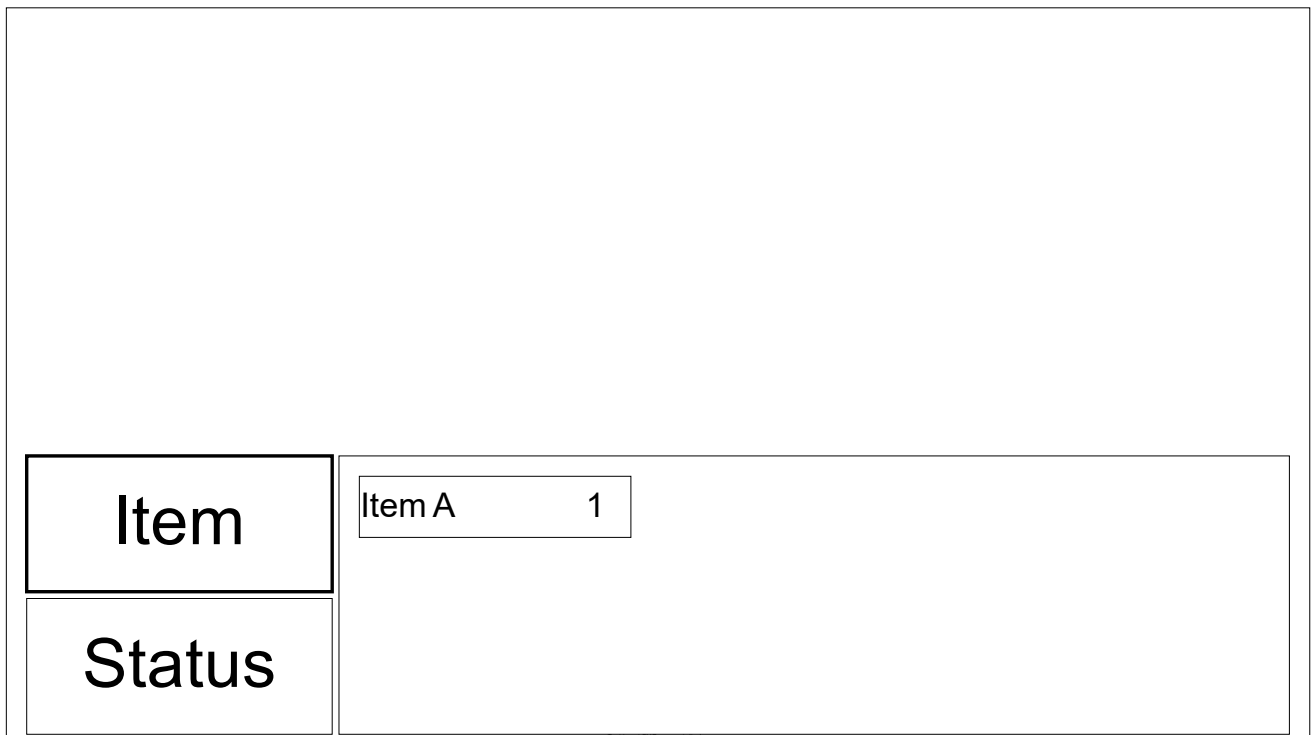
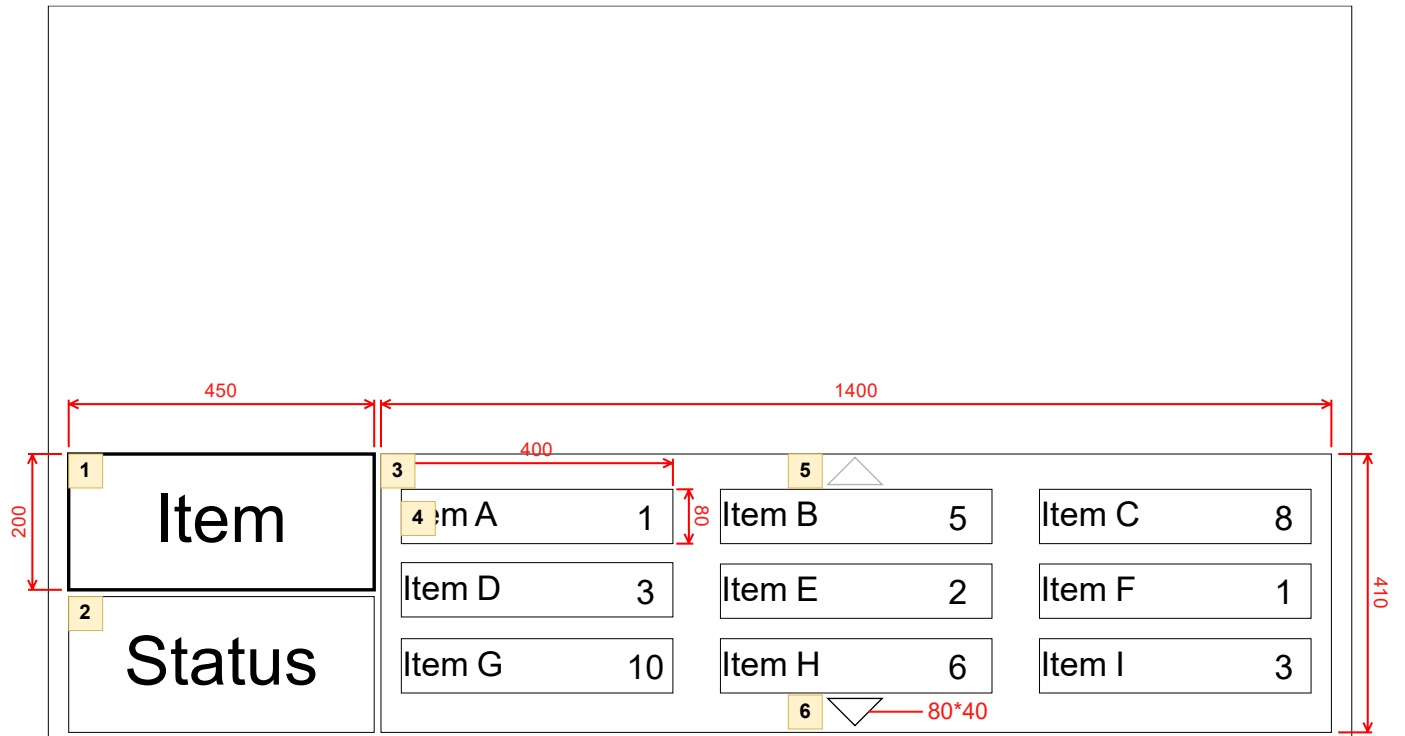
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	0	버튼	OnClick	상단 이동 버튼	-
2	0	버튼	OnClick	하단 이동 버튼	-
3	0	버튼	OnClick	좌측 이동 버튼	-
4	0	버튼	OnClick	우측 이동 버튼	-
5	0	버튼	OnClick	상호 작용 버튼	-
6	0	버튼	OnClick	인벤토리 버튼	-

3.7. Text Scripts



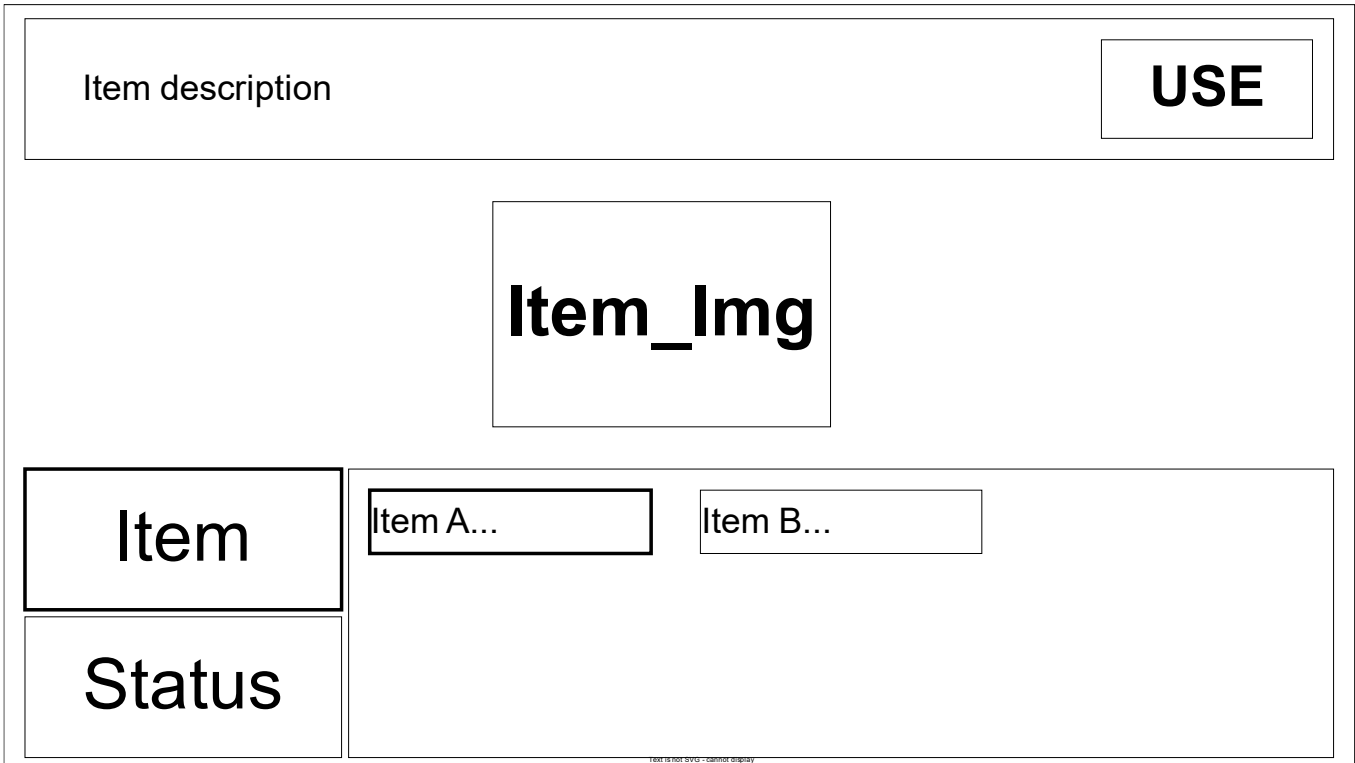
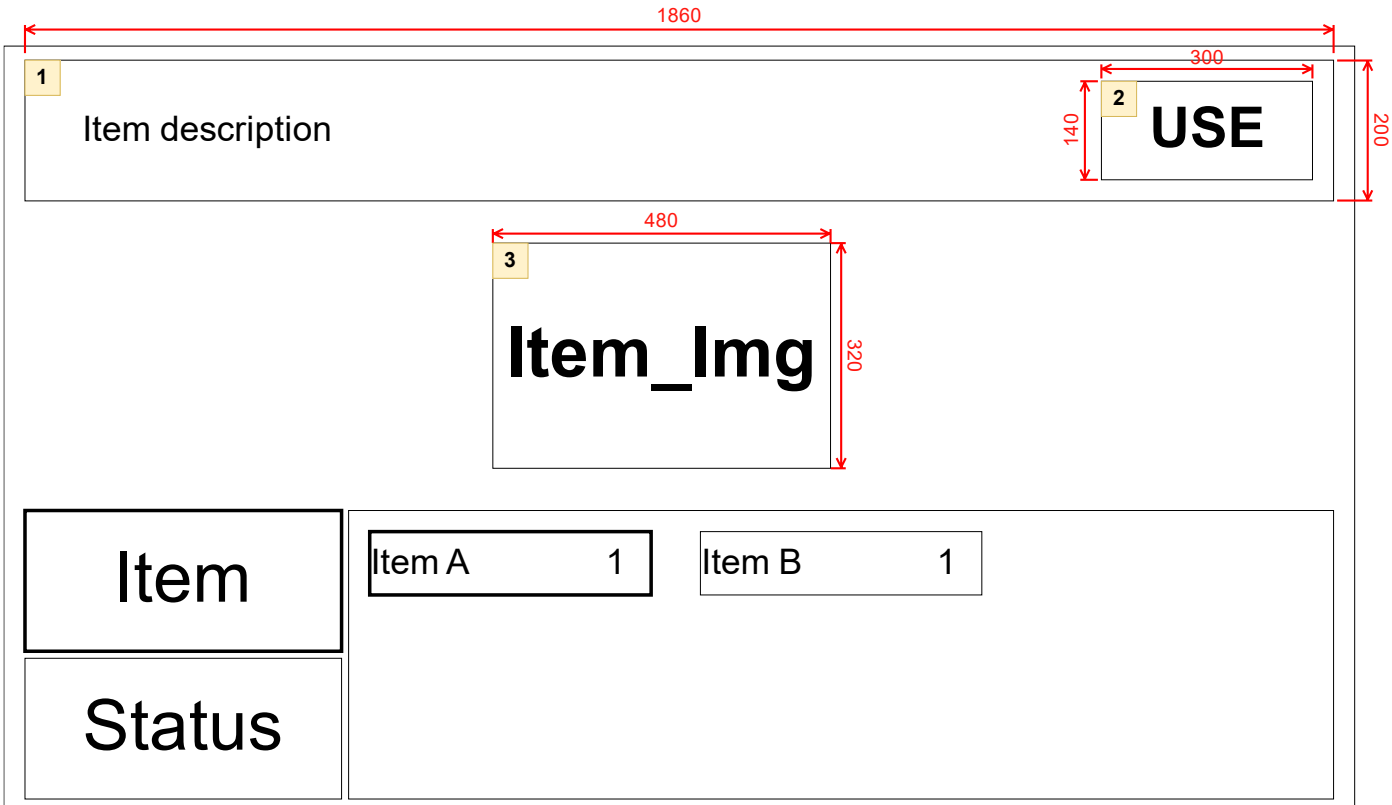
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	캔버스	Canvas	텍스트 스크립트 창	-
2	1	텍스트	TextComponent	화자	-
3	1	텍스트	TextComponent	텍스트 스크립트	-

3.8. Inventory



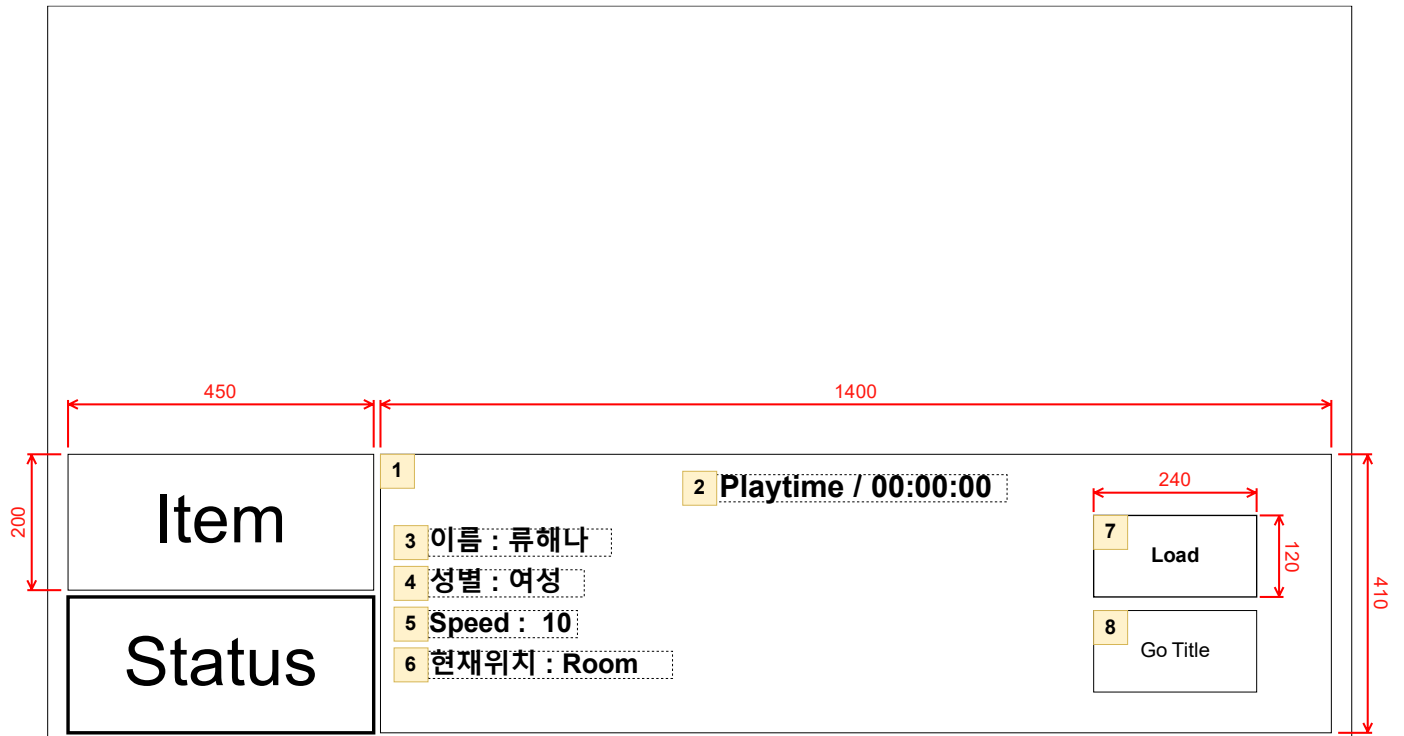
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	버튼	OnClick	인벤토리 버튼	-
2	1	버튼	OnClick	상태 버튼	-
3	1	캔버스	Carousel	현재 갖고 있는 아이템 목록 캐러셀	-
4	1	버튼	OnClick	현재 소지한 아이템과 개수	-
5	1	버튼	OnClick	캐러셀 상단 이동 버튼	-
6	1	버튼	OnClick	캐러셀 하단 이동 버튼	-

3.9. Item Selected



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	2	캔버스	Canvas	아이템 설명 창	-
2	2	버튼	OnClick	아이템 사용 버튼	-
3	2	이미지	Canvas	선택한 아이템 이미지	-

3.10. Status



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	1	캔버스	Canvas	상태 창	-
2	1	텍스트	TextComponent	누적 플레이 타임	-
3	1	텍스트	TextComponent	플레이어의 이름	-
4	1	텍스트	TextComponent	플레이어의 성별	-
5	1	텍스트	TextComponent	현재 이동속도	-
6	1	텍스트	TextComponent	플레이어의 현재 위치	-
7	1	버튼	OnClick	저장 데이터 불러오기 버튼	-
8	1	버튼	OnClick	타이틀 화면 돌아가기 버튼	-

3.11. Go Title

1

Go Title?

2

Yes

3

No

400

200

Item

Status

Playtime / 00:00:00

이름 : 류해나

성별 : 여성

Speed : 10

현재위치 : Room

Load

Go Title

Go Title?

Yes

No

Item

Status

Playtime / 00:00:00

이름 : 류해나

성별 : 여성

Speed : 10

현재위치 : Room

Load

Go Title

Text is not SVG - cannot display

[TOP](#)

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	참조 데이터
1	2	캔버스	Canvas	타이틀 화면 이동 선택 창	-
2	2	버튼	OnClick	수락 버튼	-
3	2	버튼	Canvas	거절 버튼	-