소울 나이트 – UI 분석

개요

1. 게임 소개 ( 기초 기획서를 기준으로 게임을 설명)

UI 구조

1. 전체 UI 설명
   1. 플레이 흐름을 기준으로 게임내 UI요소 설명
   2. 이 게임만의 특이한 UI
2. UI 기획 의도 분석
   1. 위 설명한 UI를 기준으로 특색 있는 것에 왜 다음과 같이 만들었는지 파악

참고 사항

1. 좋은 UI
   1. 활용할 좋은 UI
2. 개선 사항

과거 경험의 기대 효과

* 다른 게임이지만 사용자가 익숙하게 적응해 사용할 수 있도록 배치된 UI 구성

손실 회피 효과

* 얻는 것의 가치 보다 잃는 것의 가치를 크게 평가

컴퓨터 화면과 인쇄물

* 종이와 달리 컴퓨터 화면, 스마트폰 화면은 상대적으로 계속 바라봤을 때 피로도가 더 큼
* 빠른 속도로 깜빡이며 계속해서 움직이는 화면을 사용자가 바라보게 됨

신중하게 선택하기

* 우리는 선택 가능한 요소가 많을 수록 좋다고 하지만 현실은 아님
* 선택 가능한 다양한 요소는 관심을 끌지만 과하면 오히려 부담을 느낌

4개의 법칙

* 정보를 덩어리로 뭉쳐 효과적으로 사용자에게 전달하는 방식