



조퇴하겠습니다 (Get Out My Way Home 2)

UI 기획 문서

유경록 (저녁밤하늘 팀)

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 05. 24
내용 추가	2024. 05. 25
기획 의도 수정	2024. 05. 27

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 기획 의도	6
1.1 2D 도트 게임과 어울리는 UIUX.....	6
1.2 게임 플레이에 방해가 되지 않는 HUD.....	6
1.3 학교의 이미지와 어울리는 UI 디자인.....	7
2. 개요	8
2.1 단위	8
2.2 폰트	8
2.3 색상	8
2.4 해상도.....	9
2.5 씬플로우	10
3. 공통 컴포넌트	11
3.1 버튼	11
3.2 슬라이더	12
3.3 토글 버튼.....	13
3.4 드롭다운 박스	14

3.5 라디오 버튼	15
4. 인게임 UI.....	16
4.1 로딩 화면.....	16
4.2 타이틀 화면	17
4.3 모드 선택 화면	19
4.4 이어하기 화면	21
4.5 이어하기 확인 팝업.....	23
4.6 설정 화면.....	25
4.7 디스플레이 설정 화면	27
4.8 사운드 설정 화면	29
4.9 키 세팅 설정 화면	31
4.10 언어 설정 화면.....	33
4.11 게임 종료 팝업.....	35
4.12 컷 씬 UI.....	37
4.13 인 게임 HUD	39
4.14 게임 중 일시정지 화면	41
4.15 게임 오버 화면.....	43

5. UI 엔진 구현	44
-------------------	----

1. 기획 의도

1.1 2D 도트 게임과 어울리는 UIUX

- '조퇴하겠습니다'는 Unity 엔진으로 제작한 도트 감성의 2D 플랫폼 게임입니다.
- 게임의 UI는 2D 픽셀 그래픽으로 제작하여 도트 게임 특유의 감성을 부각합니다.
- 유저 친화적인 UX를 통해 유저가 쉽게 접근할 수 있도록 UI의 위치를 배치합니다.

1.2 게임 플레이에 방해가 되지 않는 HUD

- '조퇴하겠습니다'는 러닝 액션 장르로 실시간으로 다가오는 장애물을 피하기 위해 유저로 하여금 플레이에 집중을 요구합니다.
- 게임의 HUD는 유저의 집중에 방해가 되지 않도록 하는 한편, 유저의 UX를 고려하여 화면 가장자리에 배치합니다.
(HP: 화면 좌측 상단 / 플레이어 위치 게이지: 화면 중앙 상단 / 스코어: 화면 우측 상단)
- 아래 참조 1의 이미지와 같이 '조퇴하겠습니다'는 기존 러닝 액션 장르의 HUD와 비슷한 방식을 선택했습니다.

1.3 학교의 이미지와 어울리는 UI 디자인

- '조퇴하겠습니다'의 스테이지 1과 2는 고등학교를 배경으로 합니다. 레벨 컨셉과의 통일성을 위해 학교 느낌의 UI 디자인을 사용합니다.
- 참조 2의 그림과 같이 칠판 등 학교에서 흔히 볼 수 있는 사물을 UI의 컨셉으로 하여 제작합니다.



[참조 1] 윈드 러너 HUD



[참조 2] Monster Prom UI

2. 개요

2.1 단위

- 모든 UI 크기 치수 단위는 픽셀(px)을 사용한다.

2.2 폰트

- '조퇴하겠습니다'의 UI는 '메이플스토리체' 폰트를 사용한다.

가나다라마바사아자차카타파하
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

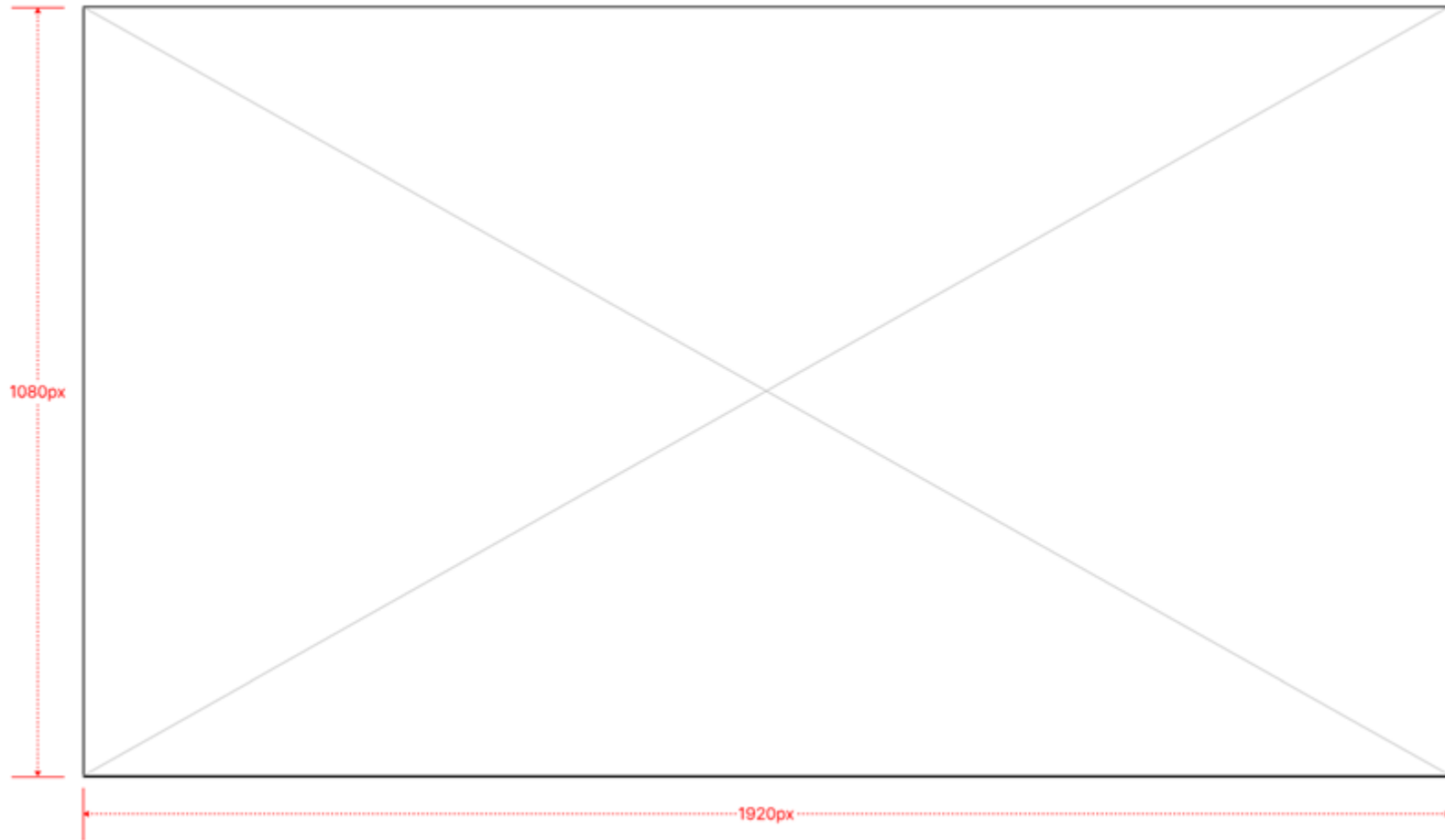
2.3 색상



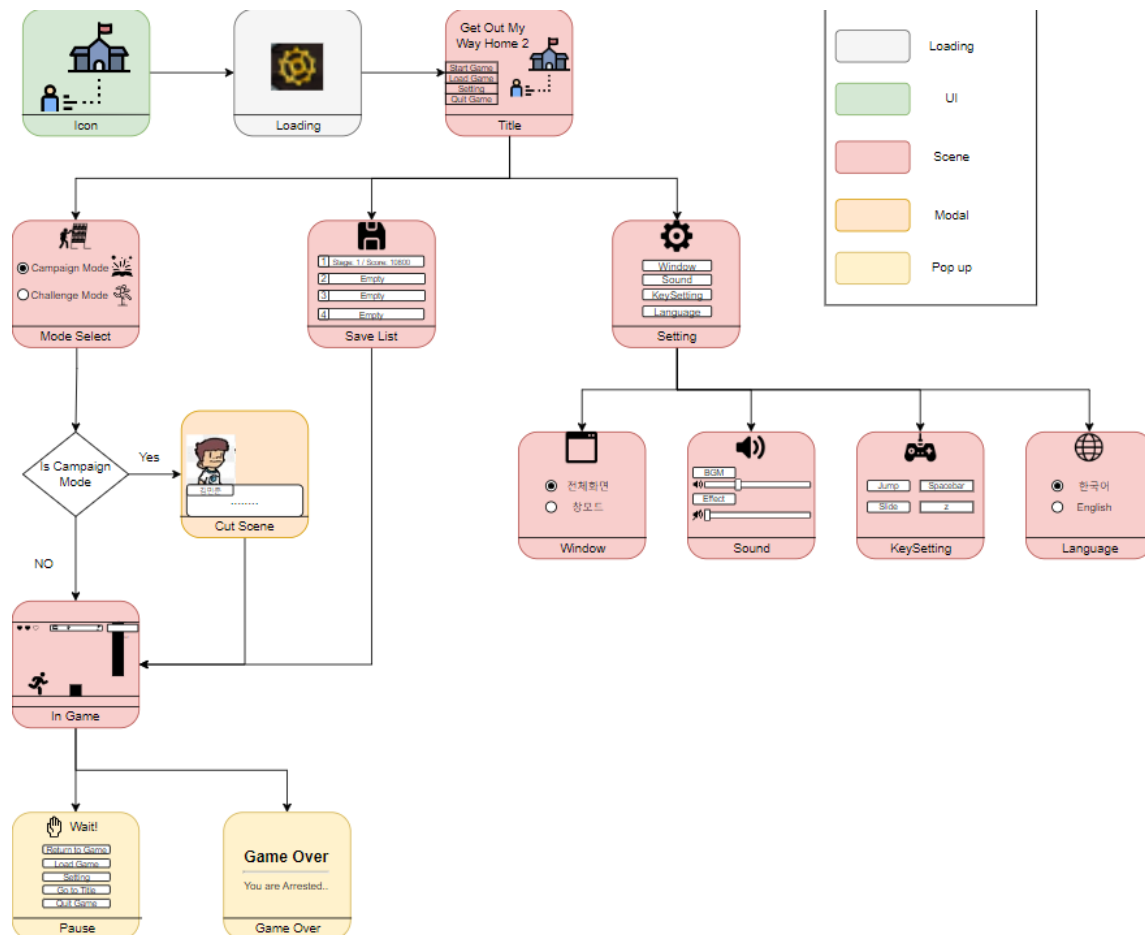
- 메인 색상 코드: #F38A6E, #C96D7F (저녁 노을 색) / #1D543F, #F9F5F6 (학교 칠판과 분필 색) / #726E6D

2.4 해상도

- '조퇴하겠습니다'의 기본 스크린 해상도는 FHD 1920(W) * 1080(H)로 지정한다.

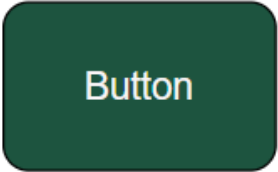
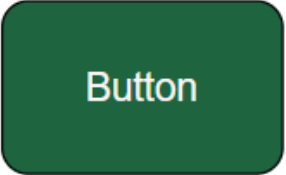
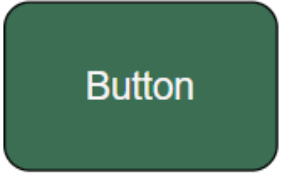
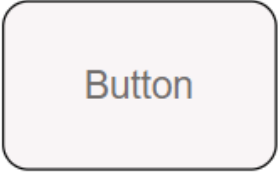


2.5 실행로우







3. 공통 컴포넌트

3.1 버튼

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	배경	테두리
Normal		아무 동작이 활성화되어있지 않은 상태	#F9F5F6	#1D543F	-
Pressed		버튼을 눌렀을 때의 순간적인 상태	#F9F5F6	#1D643F	-
Hovered		마우스를 버튼 위에 갖다뒀을 때의 상태	#F9F5F6	#3B6E53	-
Disabled		버튼 비활성화 상태	#726E6D	#F9F5F6	-

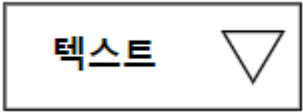
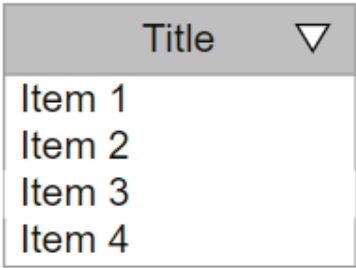
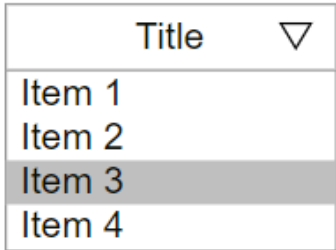
3.2 슬라이더

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	바	버튼
Idle		슬라이더 버튼의 기본 상태	-	#0C0F0A	(테두리) #0C0F0A
Clicked		슬라이더 버튼을 클릭한 상태	-	#0C0F0A	(버튼) #726E6D (테두리) #0C0F0A
Hovered		마우스를 슬라이더 위에 갖다 뒀을 때의 상태	-	#0C0F0A	(버튼) #BFBFBF (테두리) #0C0F0A
Disabled		버튼 비활성화 상태	-	#BFBFBF	#BFBFBF

3.3 토글 버튼

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	바	버튼
ON		토글 버튼의 ON 상태	-	#1D543F	(테두리) #0C0F0A
OFF		토글 버튼의 OFF 상태	-	#BFBFBF	(테두리) #0C0F0A
Disabled		버튼 비활성화 상태	-	#BFBFBF	(버튼) #BFBFBF (테두리) #0C0F0A

3.4 드롭다운 박스

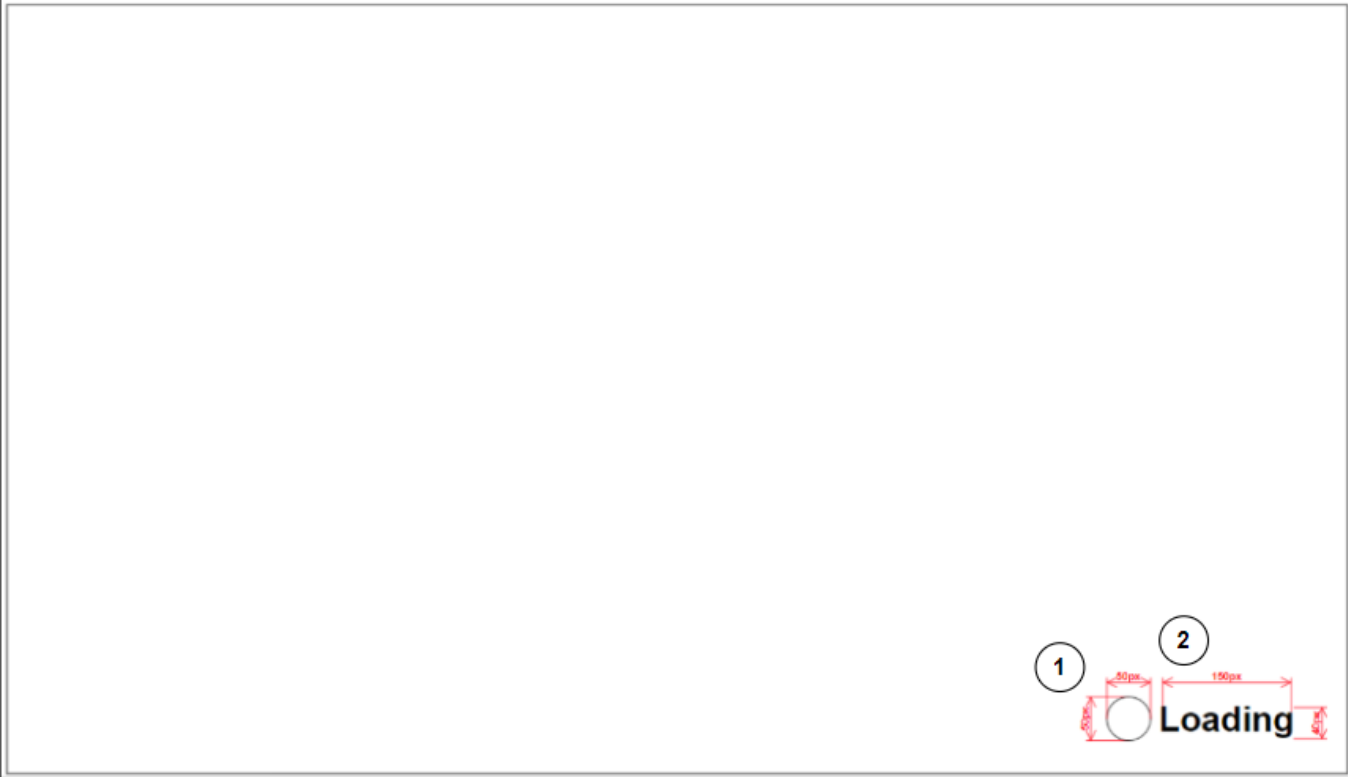
상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	배경	테두리
Normal		드롭 다운 박스 기본 상태	#0C0F0A	-	-
Select Top Box		최상위 드롭 다운 박스를 클릭한 상태 (하위 항목이 펼쳐 짐)	#0C0F0A	#BFBFBF	-
Select Under Menu		하위 항목 중 item 3 을 클릭한 상태 (항목을 트리거로 한 이벤트 발생 후 드롭 다운 박스는 Normal 상태로 되돌 아 감)	#0C0F0A	#BFBFBF	-

3.5 라디오 버튼

상태	아이콘	설명	Hex		
			텍스트	바깥쪽 원	안쪽 원
ON		라디오 버튼의 On 상태	-	(테두리) #0C0F0A	#1D543F
OFF		라디오 버튼의 OFF 상태	-	(테두리) #0C0F0A	-
Disabled		버튼 비활성화 상태	-	(테두리) #0C0F0A # 726E6D	(테두리) #0C0F0A # 726E6D

4. 인게임 UI

4.1 로딩 화면



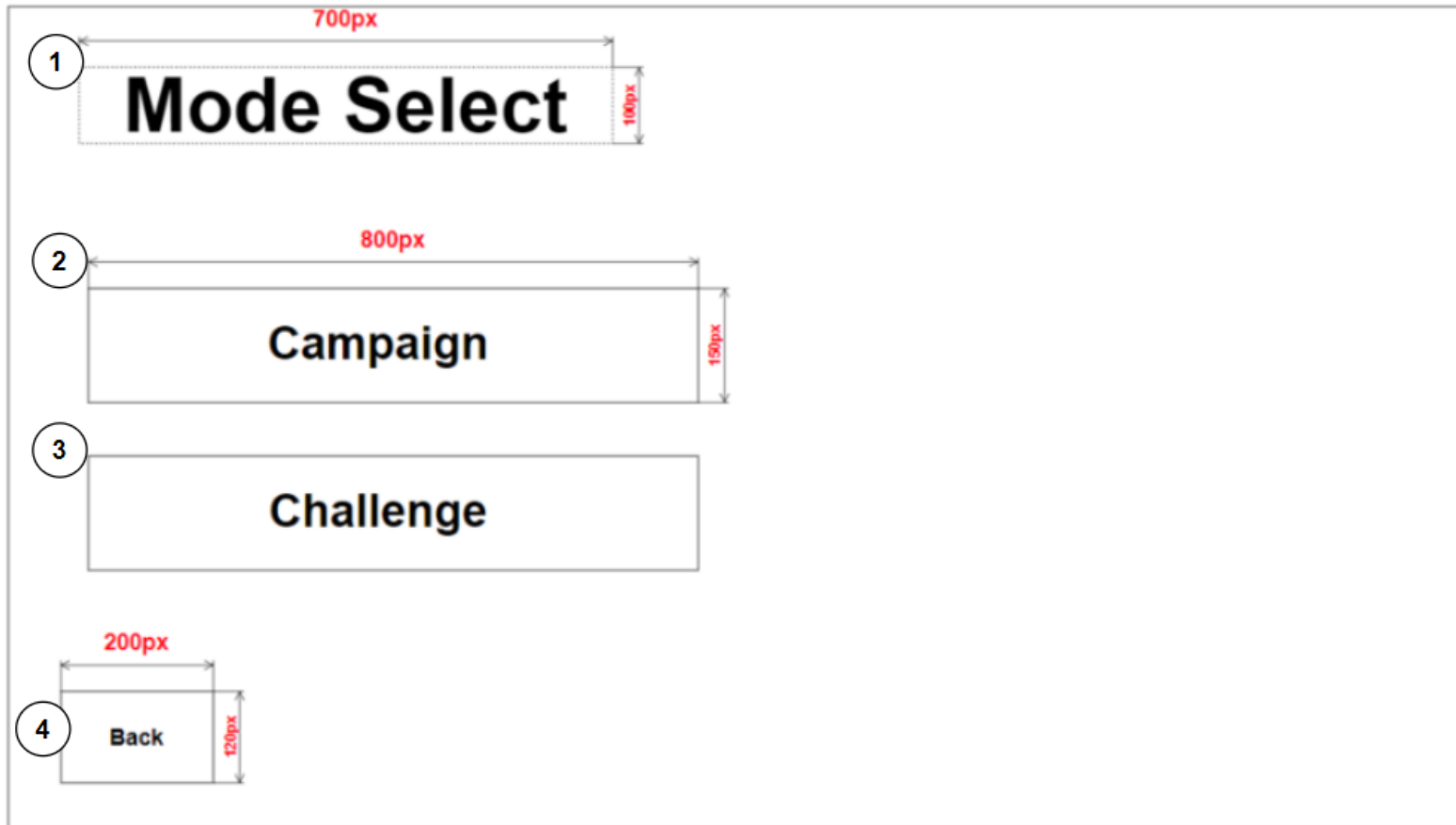
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 애니메이션	-
2	0	Text	로딩 텍스트	-

4.2 타이틀 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 타이틀	-
2	0	Button	새 게임 시작 버튼	-
3	0	Button	게임 이어하기 버튼	-
4	0	Button	설정 버튼	-
5	0	Button	게임 종료 버튼	-

4.3 모드 선택 화면



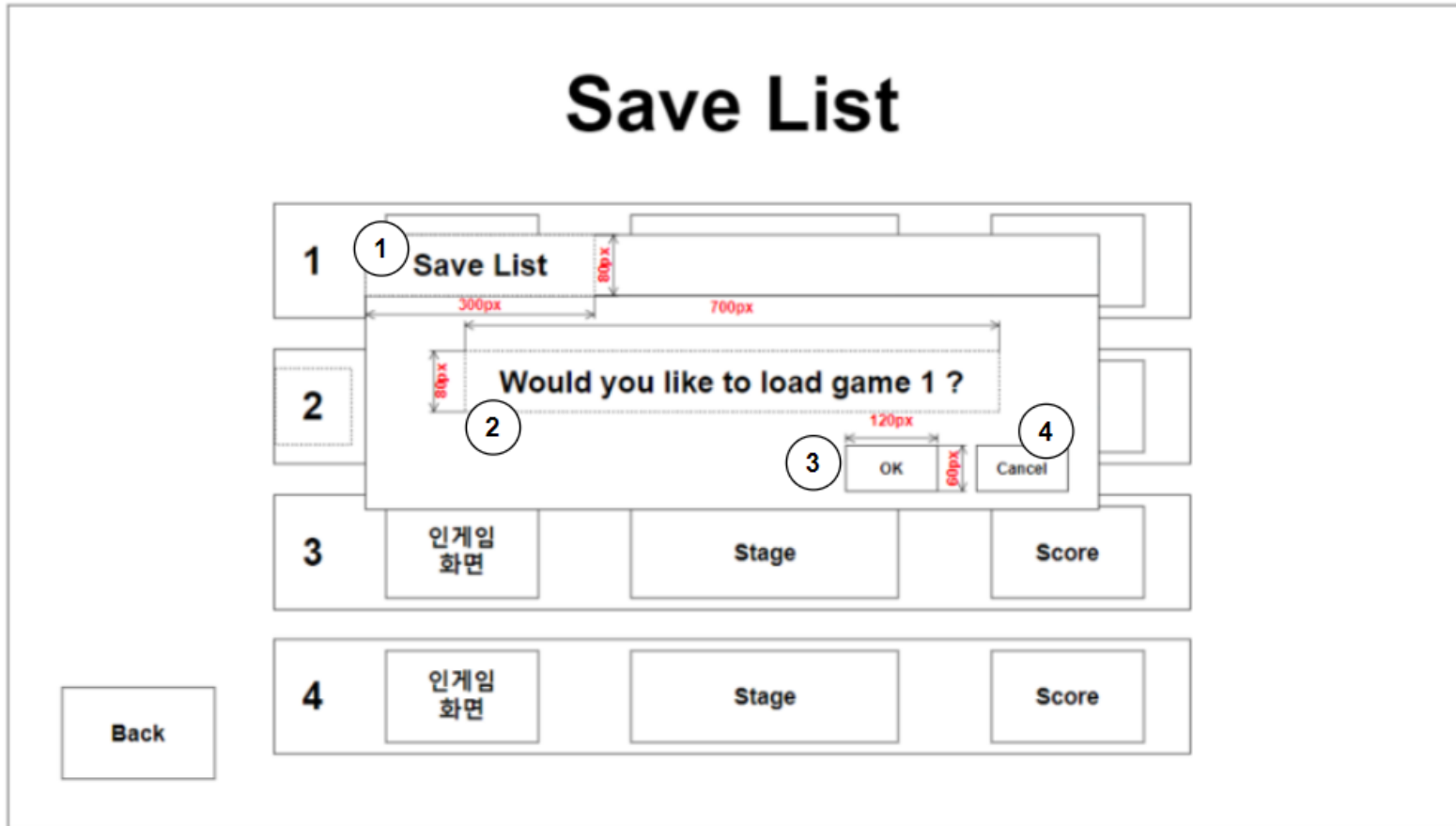
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	모드 선택 텍스트	-
2	1	Button	캠페인 모드 선택 버튼	-
3	1	Button	챌린지 모드 선택 버튼	-
4	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.4 이어하기 화면



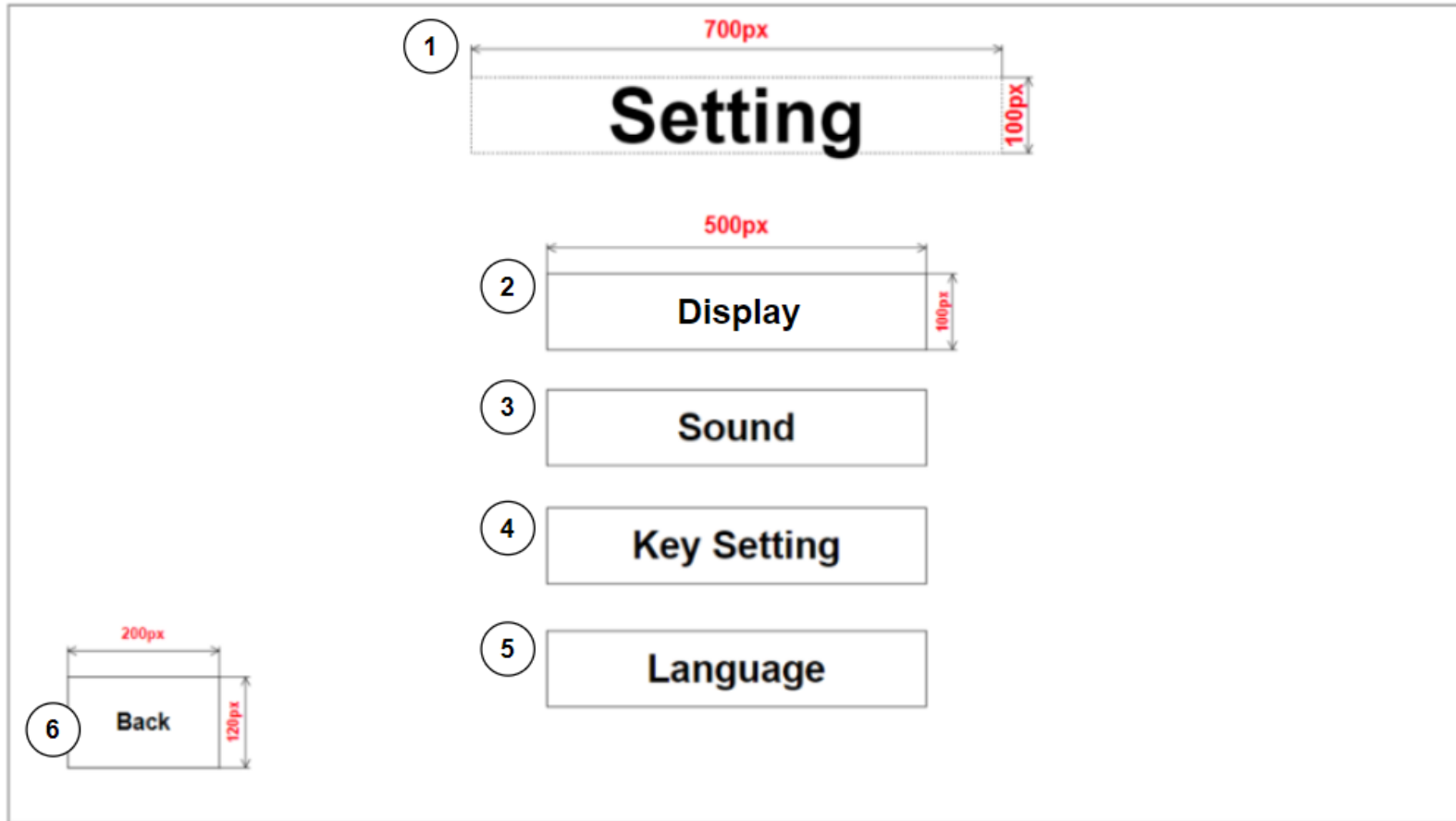
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	이어하기 텍스트	-
2	1	Button	저장 목록 선택 버튼	-
3	1	Image	저장 시점 스테이지 화면	-
4	1	Image	저장된 스테이지 번호	-
5	1	Image	저장 시점까지 누적된 점수	-
6	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.5 이어하기 확인 팝업



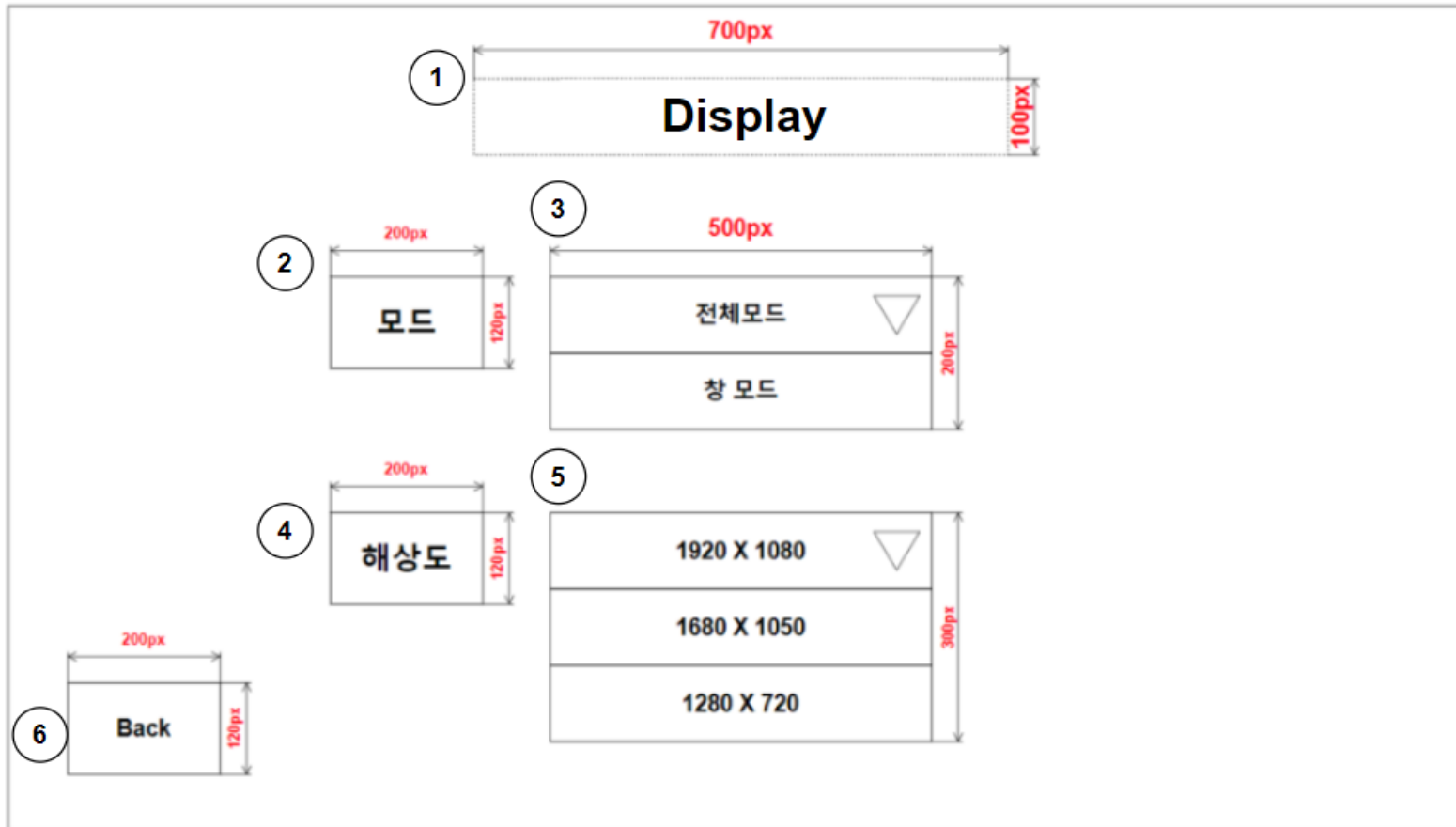
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Modal	세이브 선택 확인 모달	-
2	1	Text	세이브 선택 확인 텍스트	-
3	1	Button	확인 버튼	-
4	1	Button	취소 버튼	-

4.6 설정 화면



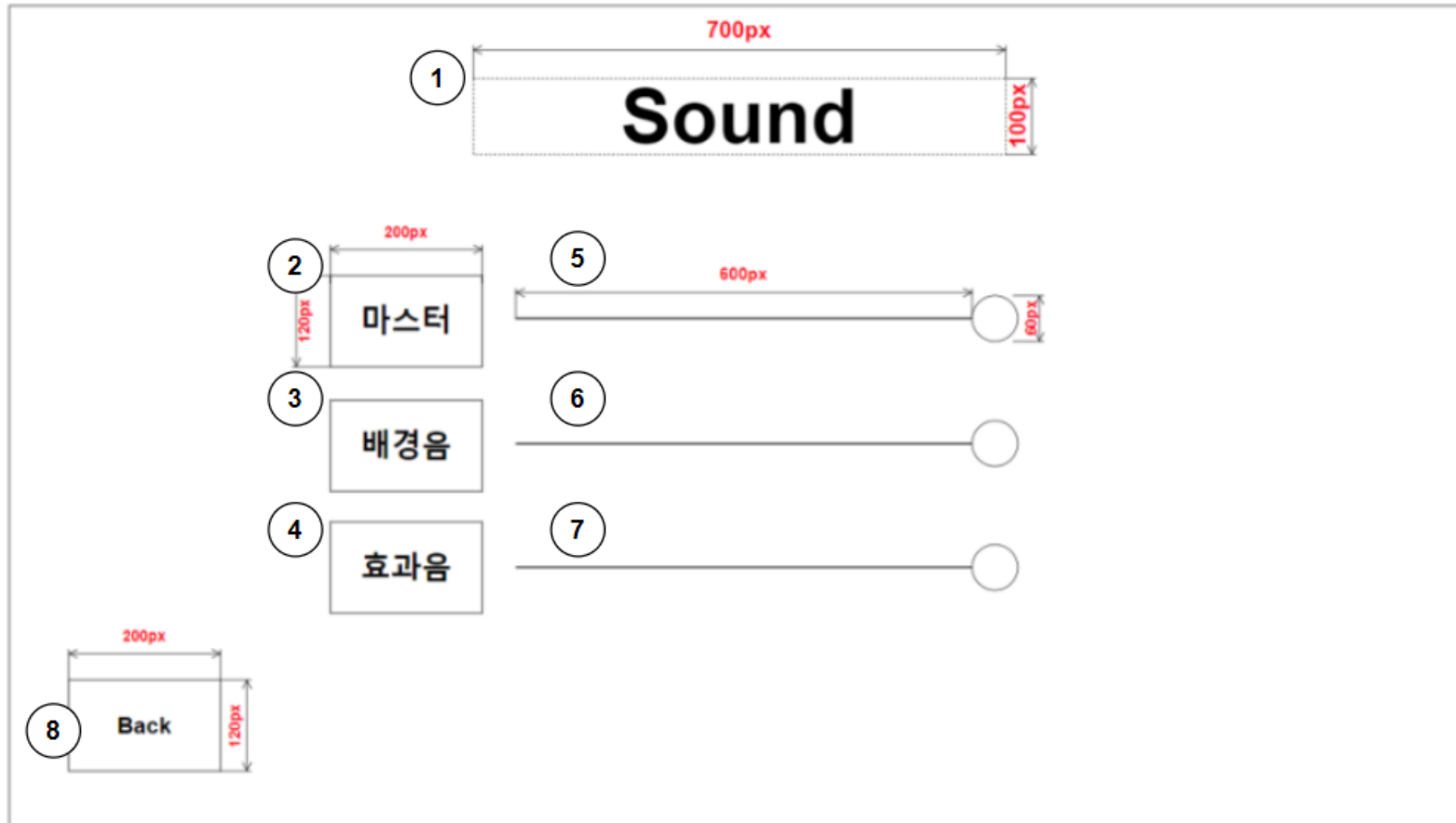
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	설정 창 텍스트	-
2	1	Button	Display 설정 창 이동 버튼	-
3	1	Button	사운드 설정 창 이동 버튼	-
4	1	Button	키 설정 창 이동 버튼	-
5	1	Button	언어 설정 창 이동 버튼	-
6	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.7 디스플레이 설정 화면



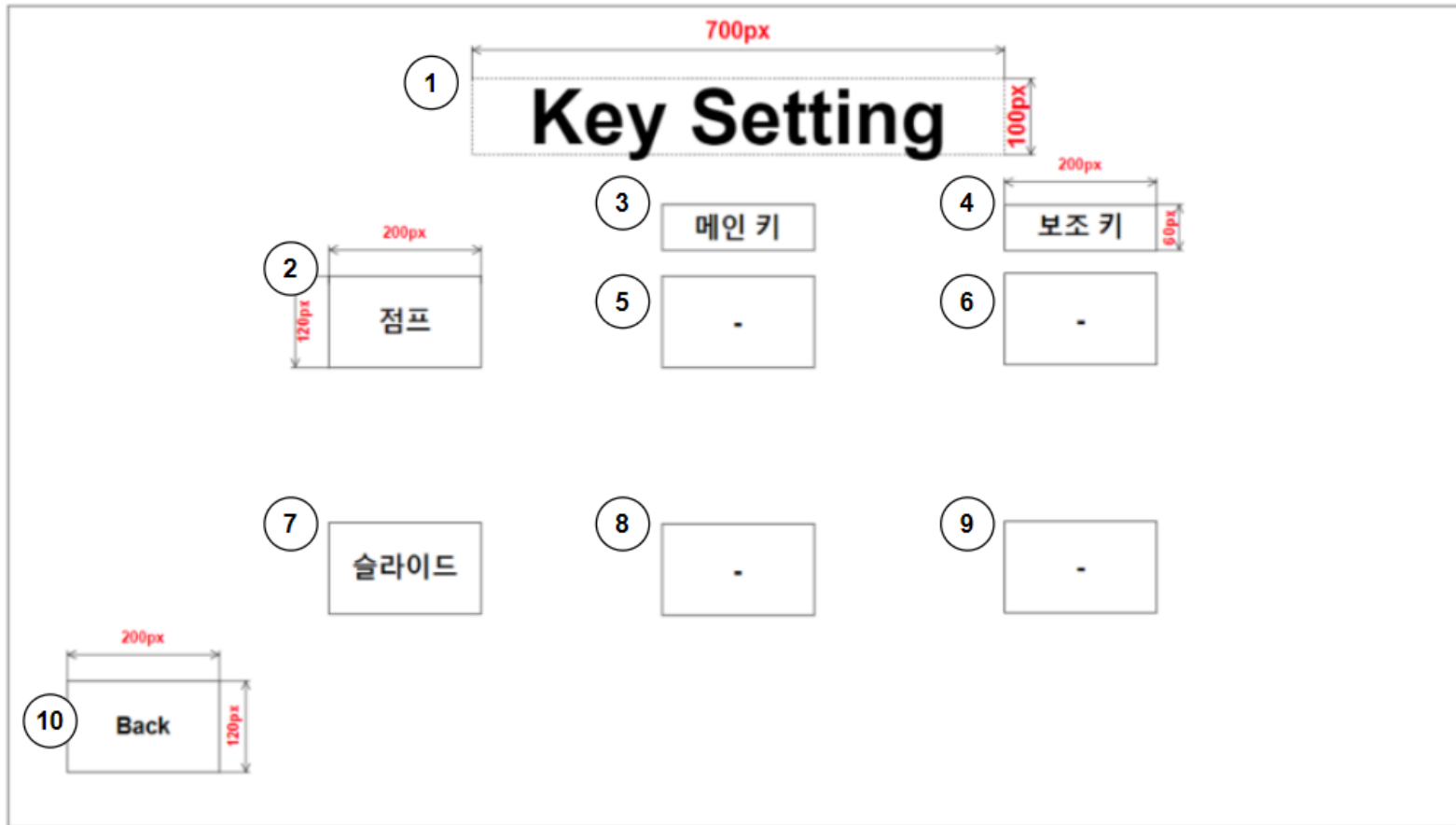
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	디스플레이 설정 텍스트	-
2	1	Text	디스플레이 모드 설정 텍스트	-
3	1	Dropdown Box	디스플레이 모드 선택 드롭박스	-
4	1	Text	해상도 설정 텍스트	-
5	1	Dropdown Box	해상도 선택 드롭박스	-
6	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.8 사운드 설정 화면



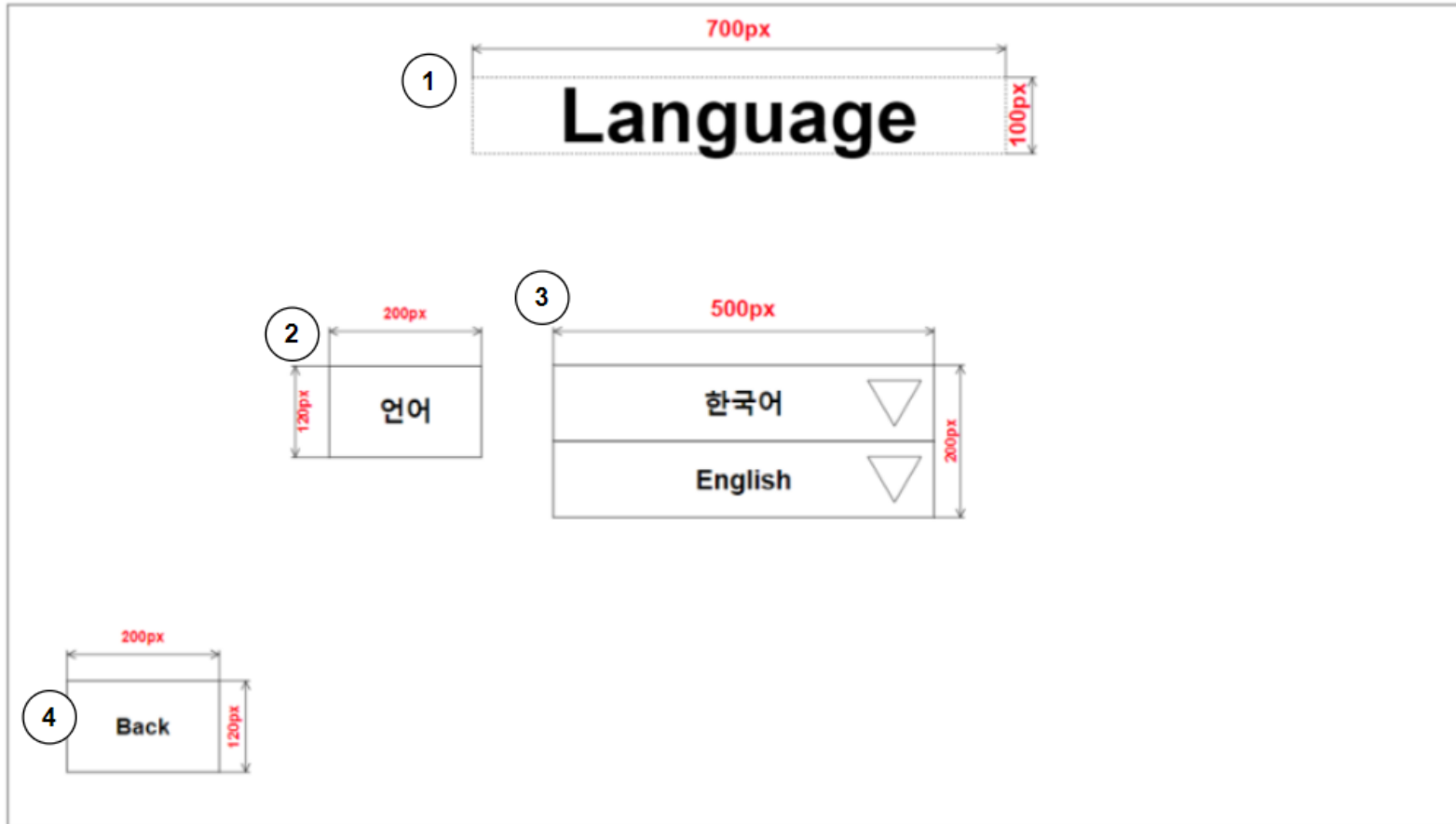
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	사운드 설정 텍스트	-
2	1	Text	마스터 사운드 설정 텍스트	-
3	1	Text	배경 사운드 선택 텍스트	-
4	1	Text	효과음 사운드 선택 텍스트	-
5	1	Silder	마스터 사운드 설정 슬라이더	-
6	1	Silder	마스터 사운드 설정 슬라이더	-
7	1	Silder	마스터 사운드 설정 슬라이더	-
8	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.9 키 세팅 설정 화면



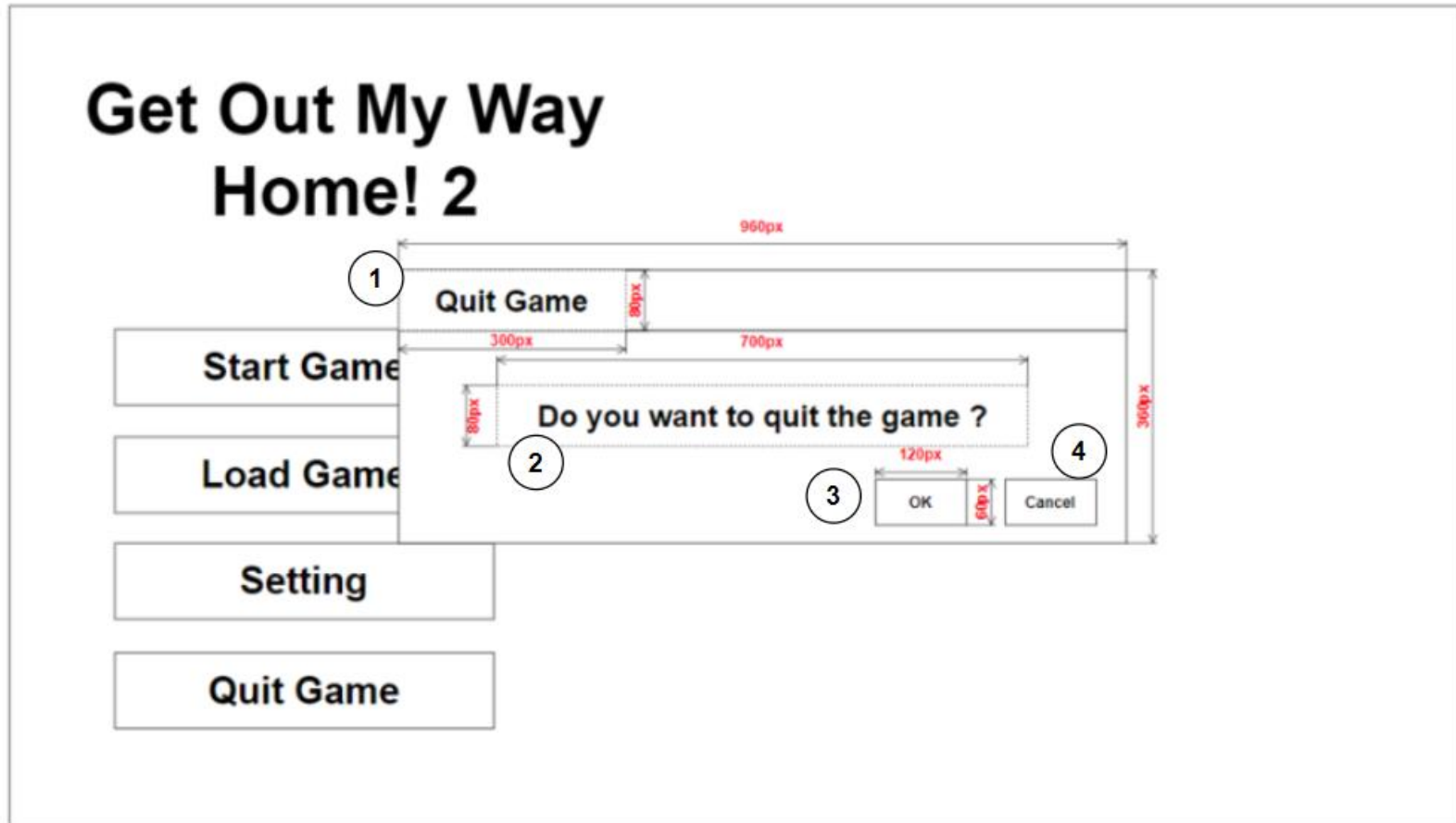
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	키 설정 텍스트	-
2	1	Text	점프 키 설정 텍스트	-
3	1	Text	메인 키 설정 텍스트	-
4	1	Text	보조 키 설정 텍스트	-
5	1	Button	점프 메인 키 설정 버튼	클릭 후 버튼 입력 시 해당 버튼 표시
6	1	Button	점프 보조 키 설정 버튼	클릭 후 버튼 입력 시 해당 버튼 표시
7	1	Text	슬라이드 키 설정 텍스트	-
8	1	Button	슬라이드 메인 키 설정 버튼	클릭 후 버튼 입력 시 해당 버튼 표시
9	1	Button	슬라이드 보조 키 설정 버튼	클릭 후 버튼 입력 시 해당 버튼 표시
10	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.10 언어 설정 화면



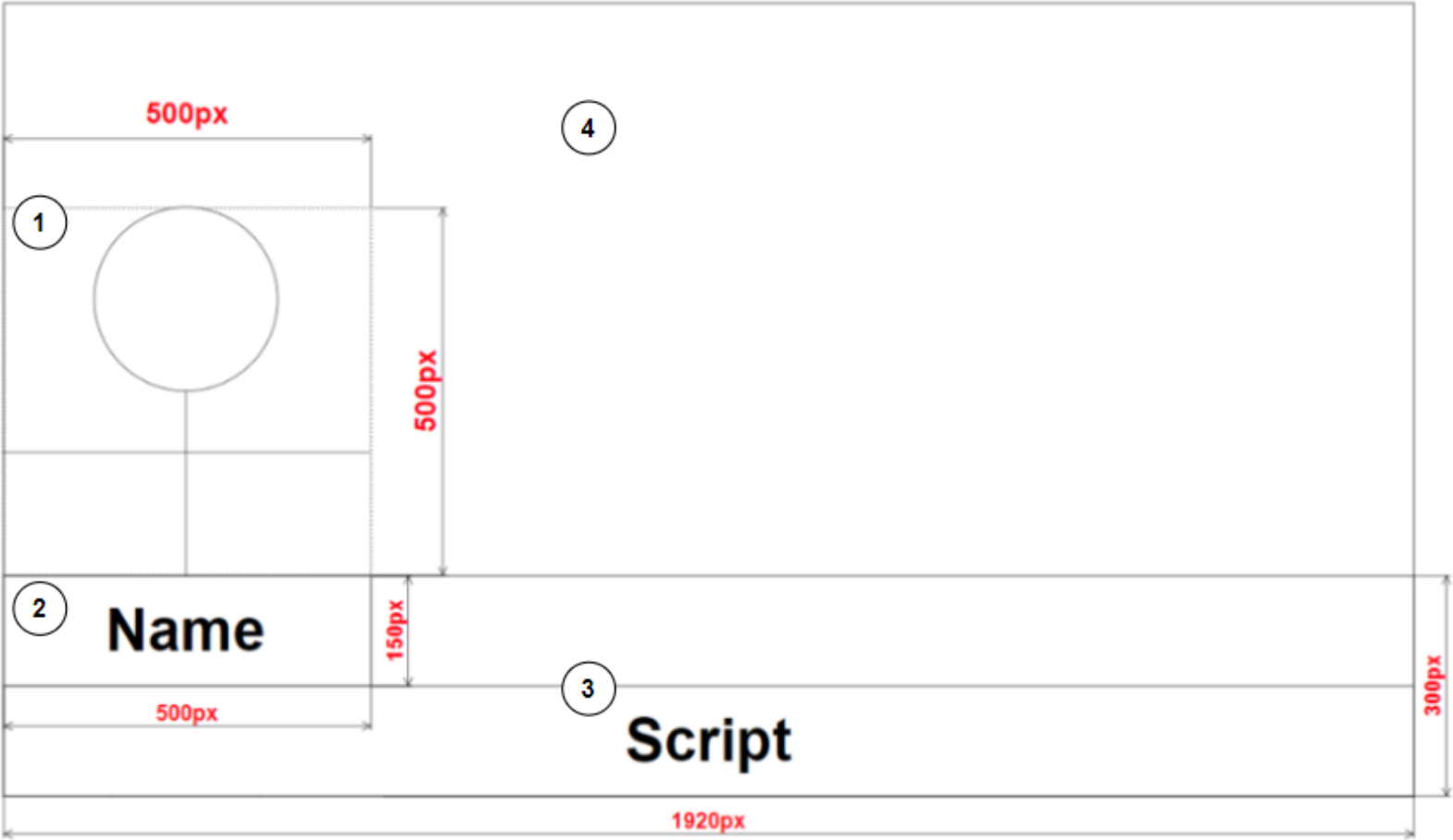
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Text	언어 선택 메인 텍스트	-
2	1	Text	언어 선택 텍스트	-
3	1	Dropdown Box	언어 선택 드롭다운 버튼	-
4	1	Button	이전 화면으로 가는 버튼	-

4.11 게임 종료 팝업



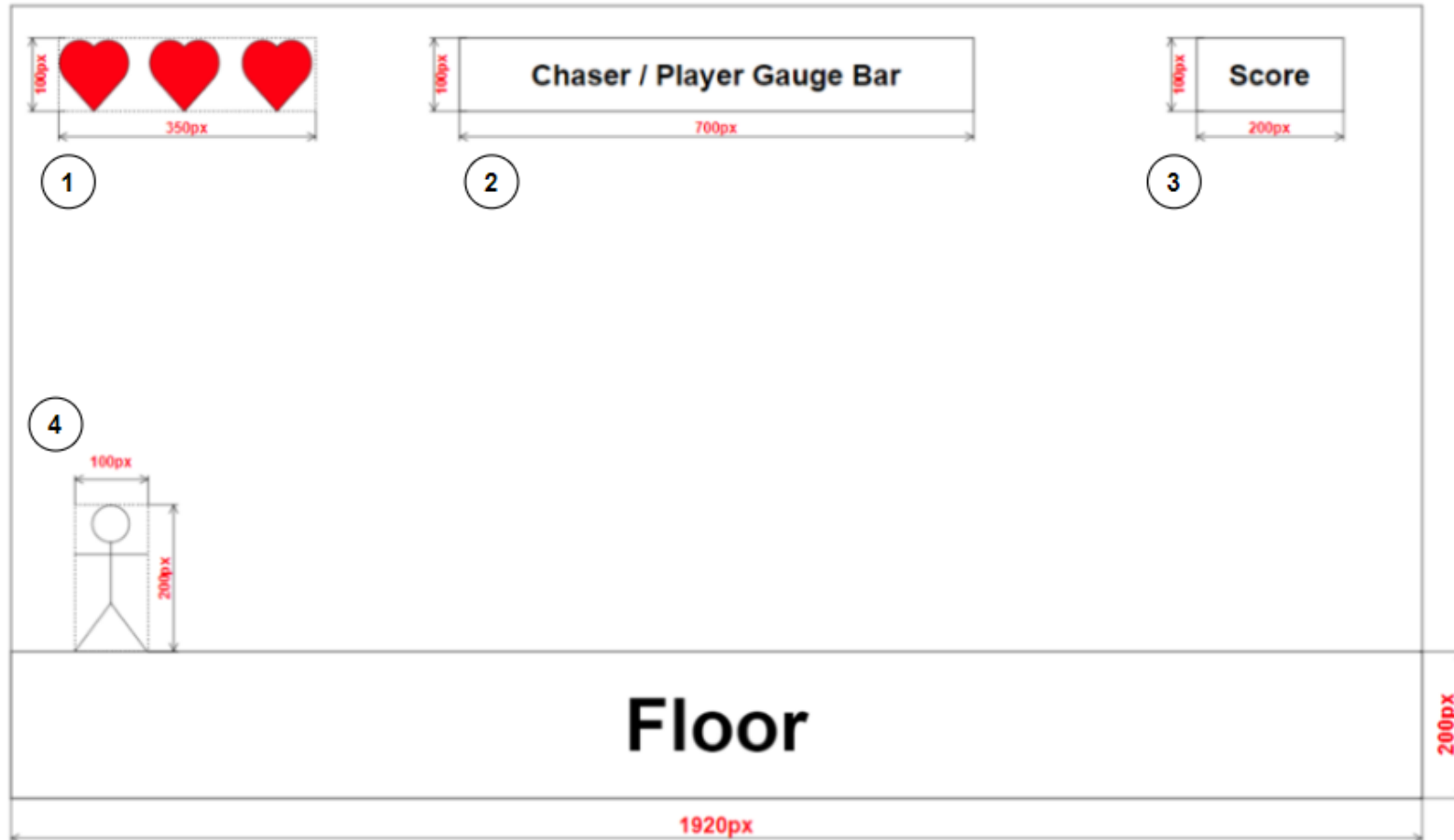
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Modal	게임 종료 확인 모달	-
2	0	Text	게임 종료 확인 텍스트	-
3	0	Button	확인 버튼	-
4	0	Button	취소 버튼	-

4.12 컷 씬 UI



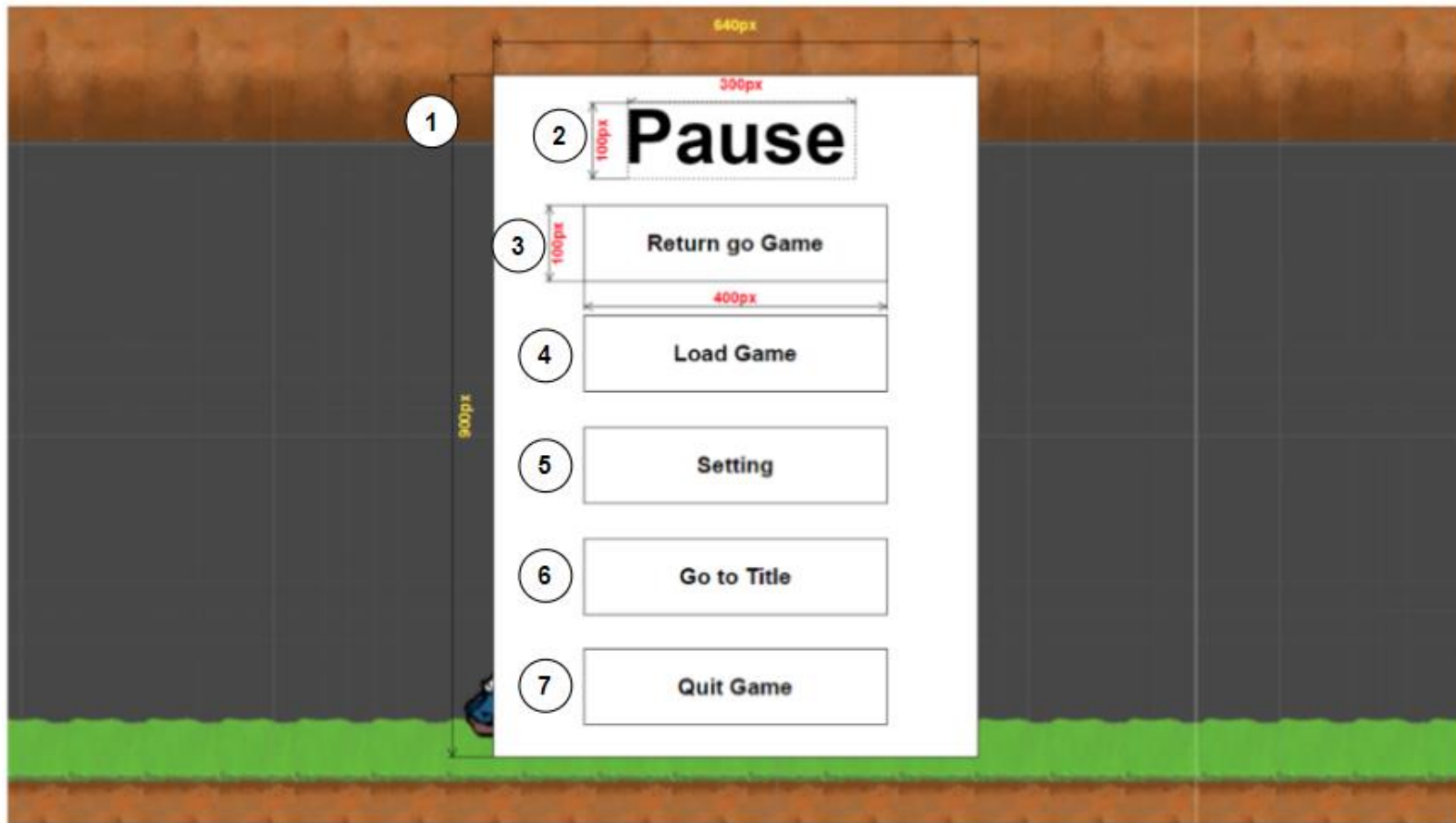
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	대화 중인 캐릭터 이미지	-
2	0	Text	대화 중인 캐릭터 이름	-
3	0	Text	캐릭터의 대사	-
4	0	Image	대화 진행중인 장소의 배경 이미지	-

4.13 인 게임 HUD



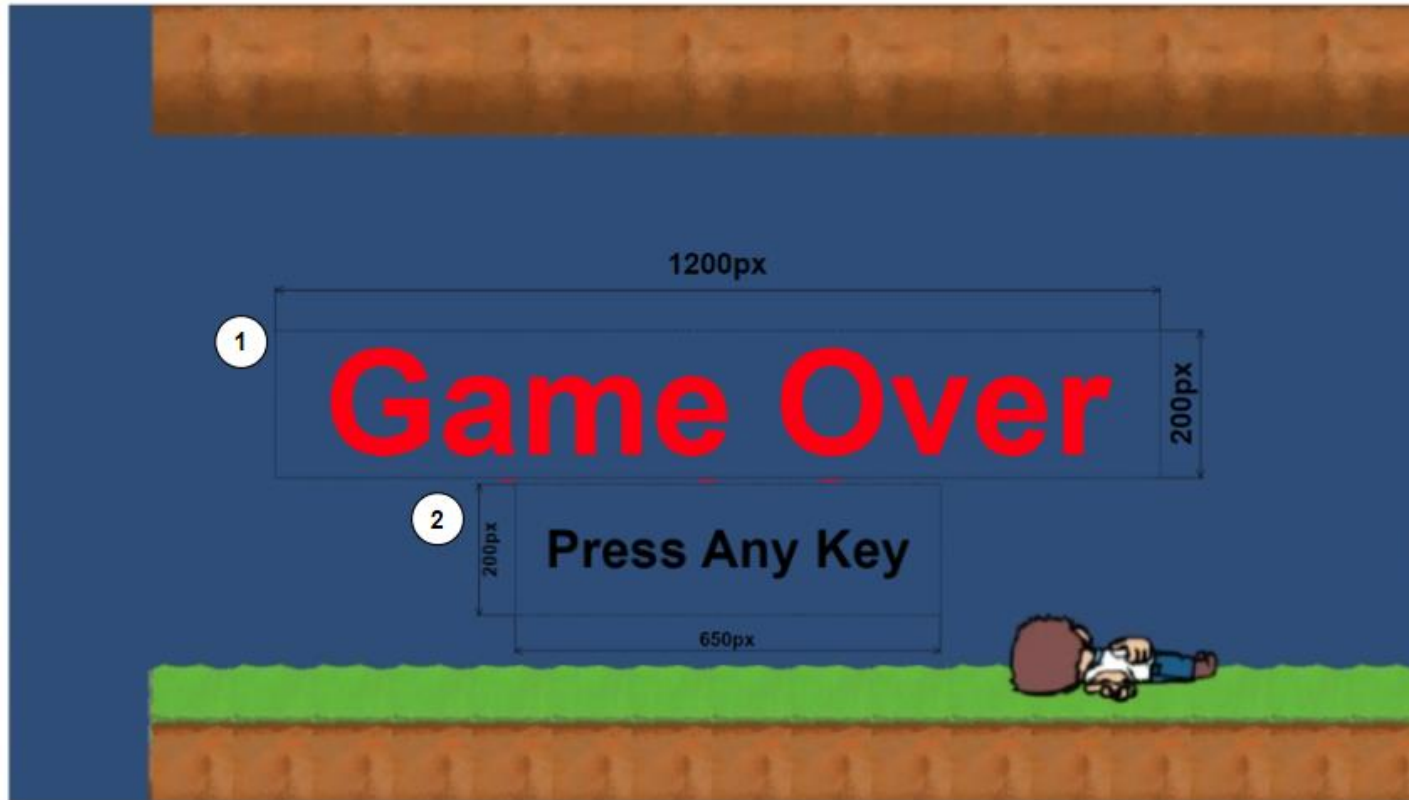
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	플레이어 캐릭터의 체력	충돌 시 하트 1 개 회색으로 변화
2	0	Gauge	시작 지점과 도착 지점, 플레이어 위치와 추적자의 위치 표시	플레이어 아이콘과 추적자 아이콘은 위치에 따라 이동
3	0	Text	누적 스코어	-
4	0	Image	플레이어 캐릭터	-

4.14 게임 중 일시정지 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Modal	일시정지 모달	-
2	1	Text	일시정지 텍스트	-
3	1	Button	게임으로 돌아가기 버튼	-
4	1	Button	불러오기 화면으로 이동 버튼	-
5	1	Button	설정 화면으로 이동 버튼	-
6	1	Button	타이틀 화면으로 이동 버튼	-
7	1	Button	게임 종료 버튼	-

4.15 게임 오버 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 오버 이미지	-
2	0	Image	화면 전환을 위한 텍스트	-

5. UI 엔진 구현

- 인 게임 화면 전까지의 UI 배치를 [다음 링크](#)를 통해 확인할 수 있습니다.