

UI/UX WORK

Game UI/UX experience



Name: Rene An

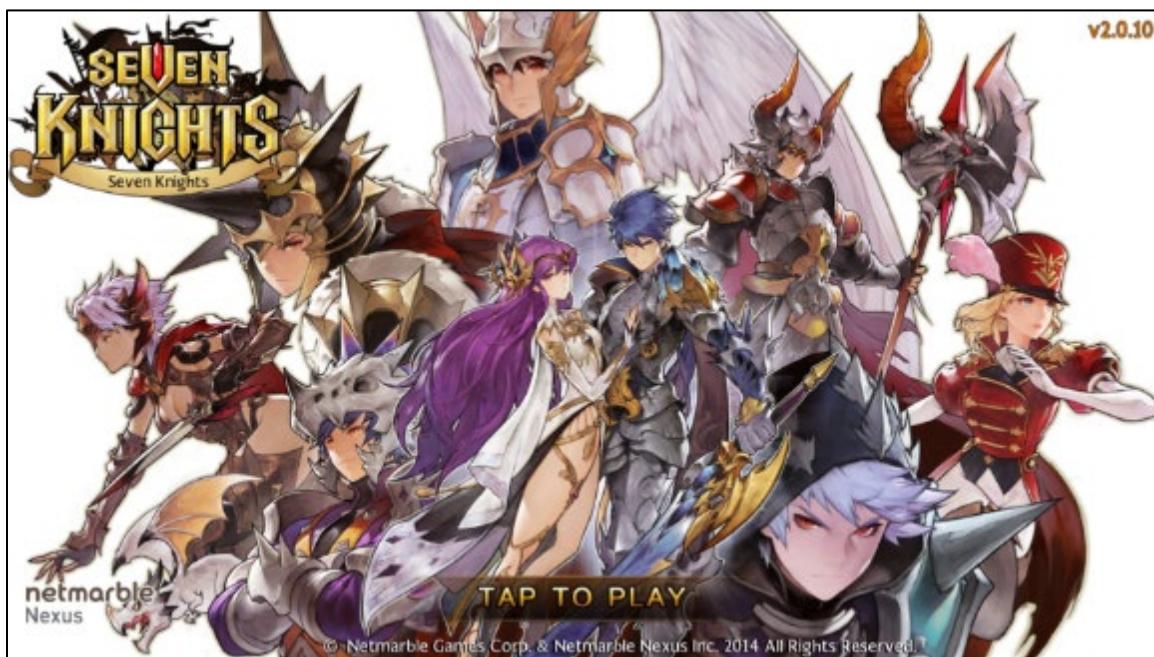
- ✉ Email: auj0827@gmail.com
- LinkedIn: linkedin.com/in/rene-an/
- Github: github.com/TheReneAn/Rene_An_Projects

TABLE OF CONTENTS

[1] SEVEN NIGHT _NETMARBLE	1
1. Status Effects	2
2. Tutorial.....	3
3. Inventory System	4
4. Title screen	5
5. Check – In Systems	5
[2] FRIENDS ADVENTURE _HANGLESOFT.....	6
1. System Design.....	7
[3] GAME PROJECT _MAKIT	8
1. Pandamic	9
2. RPG Game.....	10
3. Get To You	13

[1] SEVEN NIGHT _NETMARBLE

- Played an integral role as a game designer on the live operations of the esteemed mobile game 'Seven Knights,' contributing my best efforts to its ongoing success across more than 100 countries
- Implemented significant UI/UX enhancements, such as Abnormal Status and Event Notifications, to improve overall player engagement and satisfaction



1. STATUS EFFECTS

* Before



* After



2. TUTORIAL

* Screen shots



3. INVENTORY SYSTEM

- Users can easily manage many characters and items using the storage system

* Screen shots



4. TITLE SCREEN

- *The title screen changes monthly to reflect a new story*



5. CHECK – IN SYSTEMS



[2] FRIENDS ADVENTURE HANGLESOFT

- Contributed as an intern to the development of an RPG game project in collaboration with Kakao Company, employing Unity and C# as core technologies to ensure an immersive gaming experience meeting client requirements and industry standards
- Assumed responsibility for crafting an intuitive and aesthetically pleasing UI/UX that seamlessly blended functionality and visual appeal, enhancing user engagement and satisfaction



1. SYSTEM DESIGN

* UI/UX Design

7. 재미를 더하는 핵심 시스템

7.1 게임 화면 설명

7.1.1 전체 화면 및 시점



1) 게임 시점은 축면에서 본 시점(Side View) 방식이다. Side View 방식을 사용할 경우 보다 게임이 입체적으로 느껴지며, 캐릭터의 액션에 미션을 다양하게 표현할 수 있다. 퀄 스크립트 게임인 프렌즈 대모험과 잘 어울린다.

2) 카메라는 회전하지 않고 고정적이며, 카메라가 이동하는 기준은 플레이어가 컨트롤 할 수 있는 캐릭터를 중심에 두며 좌우로 움직이게 된다. 인간의 눈은 기본적으로 위아래보다는 좌우 이동에 적합하므로 눈이 편하다.

3) 위에 그림에 보이는 모은 GUI 및 캐릭터는 예시일 뿐이며, 주후 모든 의견을 수립하여 선택된 GUI와 캐릭터로 최종 수정하도록 한다.

7.1.2 상단 프레임

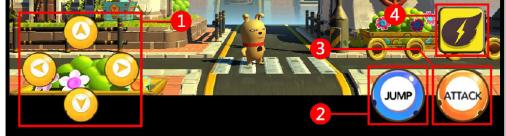


번호	항목	설명
1	캐릭터 생명	캐릭터의 게임 내 현재 생명을 나타내는 Bar이다. 적의 공격에 의해 감소한다. HP가 다 소모되면 사망한다. 게임 내 아이템으로 회복할 수 있다.
2	시간	한 스테이지당 3분이 주어진다. 3분이 지나면 게임 종료 및 실패. 게임 중 얻은 코인을 나타내는 Bar이다.
3	코인	자루 코인으로 아이템, 캐릭터 등을 구매할 수 있다.
4	일시 정지	게임을 하다가 일시 정지 버튼을 누르면 다음과 같은 항목이 나타난다. <ul style="list-style-type: none"> 1) 계속하기 <ul style="list-style-type: none"> - 일시 정지 버튼을 누르기 전 진행하던 게임으로 다시 돌아간다. 2) 게임 포기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 포기하여 스테이지 화면으로 돌아가게 된다. 게임을 시작했을 때 사용했던 하트는 반환되지 않는다. 3) 옵션 설정 <ul style="list-style-type: none"> - 로비 상단에 위치한 옵션 설정과 동일.

B. 무기 공격 클타입

무기 종류	설명
봉망치	봉타이이 없다.  < 프로도 봉망치 쥐두르기 >
뼈다귀	뼈다귀를 날리고 다시 프로도의 손에 뼈다귀가 생성되는 시간이 2초 정도 소요된다.

7.1.3 하단 프레임



번호	항목	설명
1	이동패드	캐릭터를 움직이는 데 필요한 패드이다.
2	Jump	한번 누르면 캐릭터가 점프한다.
3	Attack	캐릭터의 기본 공격 버튼.
4	Skill	플레이어 스킬 버튼.

7.3.1.2 스킬 공격

플레이어가 스킬을 쓸 수 있는 조건은 Skill Button의 게이지가 전부 찰을 경우다. Skill Button의 게이지는 몬스터를 공격할 경우 일정량 증가하게 된다. Full 충전되어 있으면 해당 Skill(일반공격 Skill, 무기공격 Skill)을 사용하게 된다.

Skill Button의 게이지가 부족한 상태	Skill Button의 게이지가 전부 찰 상태
	

7.2 조작법 및 설명

전체적으로 타 모바일 RPG 게임의 조작법과 크게 다르지 않다.

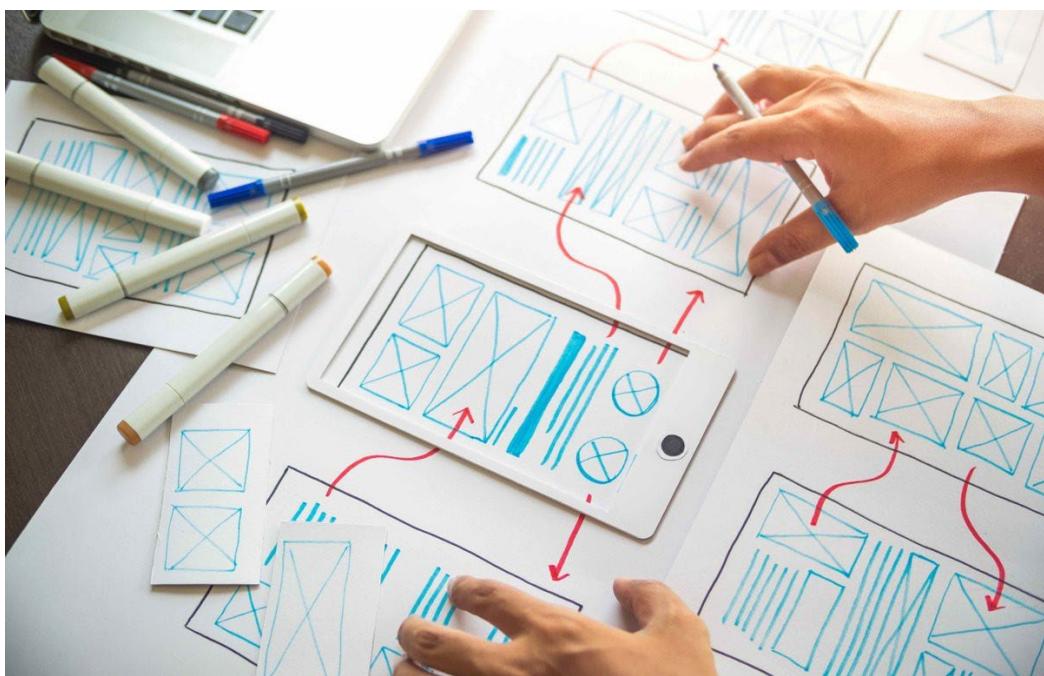
왼쪽 업지손가락으로 패드를 터치하여 캐릭터의 이동방향을 컨트롤을 할 수 있게 하였으며, 오른쪽 업지손가락으로 스킬 및 공격 버튼을 터치하여 공격 방식을 컨트롤을 할 수 있게 하였다.

종류	이미지	위치	설명
이동패드		좌측하단	평상시에는 버튼을 눌러도 플레이어가 아무 동작도 하지 않는다. 특별한 상황(사다리 및 상하이동 오브젝트)에서만 사용되는 방향키이다.
			좌우로 움직일 수 있는 방향키. 기본적으로 달리기 상태로 이동한다.

[3] GAME PROJECT

MAKIT

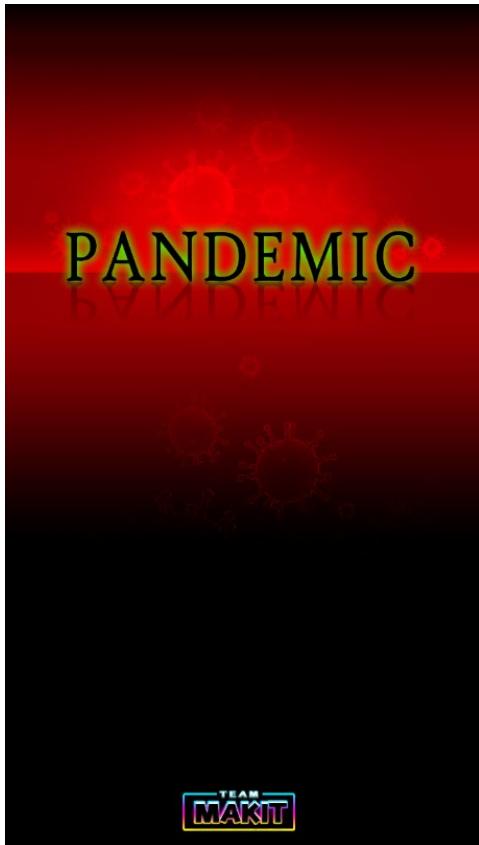
- I became part of a group called "Makit," formed by individuals driven by the pure intention of honing our craft
- Mobile games by "Makit" for portfolio



1. PANDAMIC

- Collaborated with the 'Makit' team to develop the Clicker mobile game "Pandemic" for the Google Play Store
- Created critical game features, including UI/UX, shop systems, currency management, and sound integration, utilizing Unity and C#
- Led and guided all aspects of game design, ensuring comprehensive planning and documentation for the complete game system
- Github
github.com/TheReneAn/Rene_An_Projects/tree/master/Unity%20Projects/Pandemic

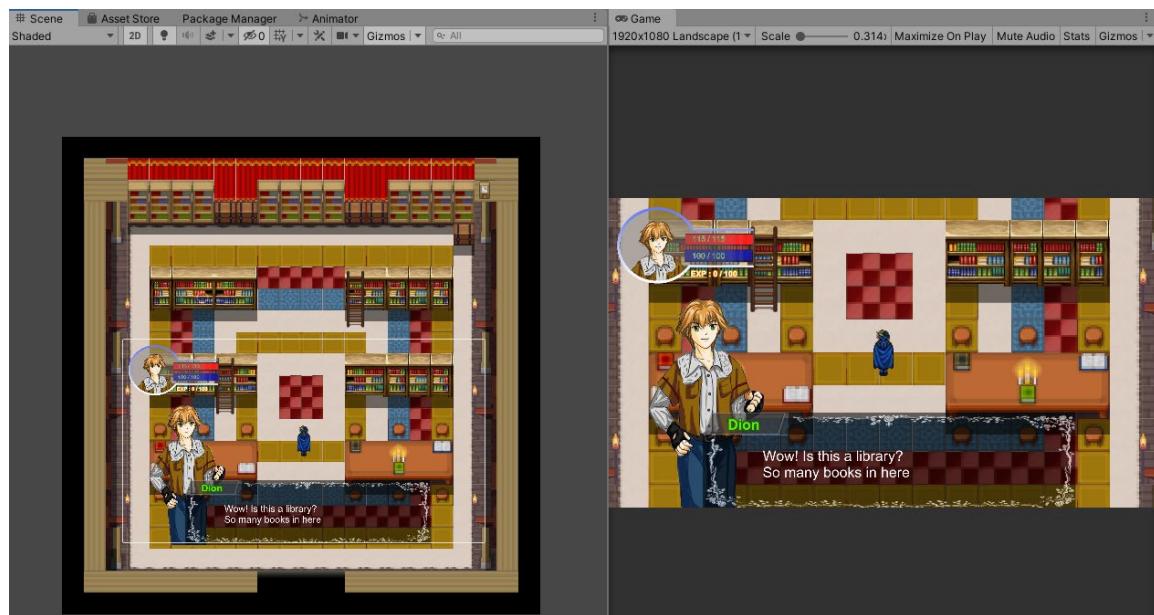
* Game screen shots



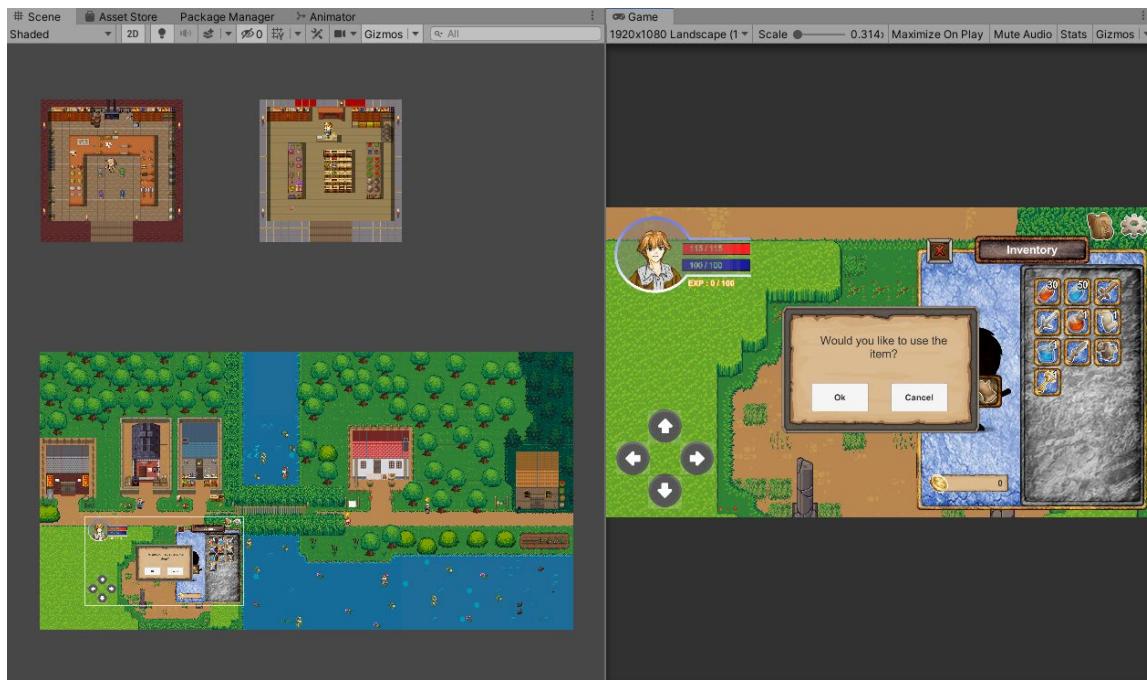
2. RPG GAME

- Our team developed an RPG mobile game inspired by the "Red Riding Hood" fairy tale
- The storyline follows a young boy from a magical world who inadvertently gets trapped inside a mysterious book after opening it in his school's library. Upon awakening, he finds himself in an unfamiliar place and learns that he must aid a girl wearing a red hat in returning to the real world. Despite his self-doubt as a novice wizard, he embarks on this journey. "But I'm not confident...! I'm just a beginner wizard!"
- Within the project, I held responsibility for the UI/UX design, item management, inventory system, map creation, and in-game store implementation.
- Github
github.com/TheReneAn/Makit_RPG_Project/tree/master/Assets/Scripts

* Scenario scene



* Village



* Weapon & Item store

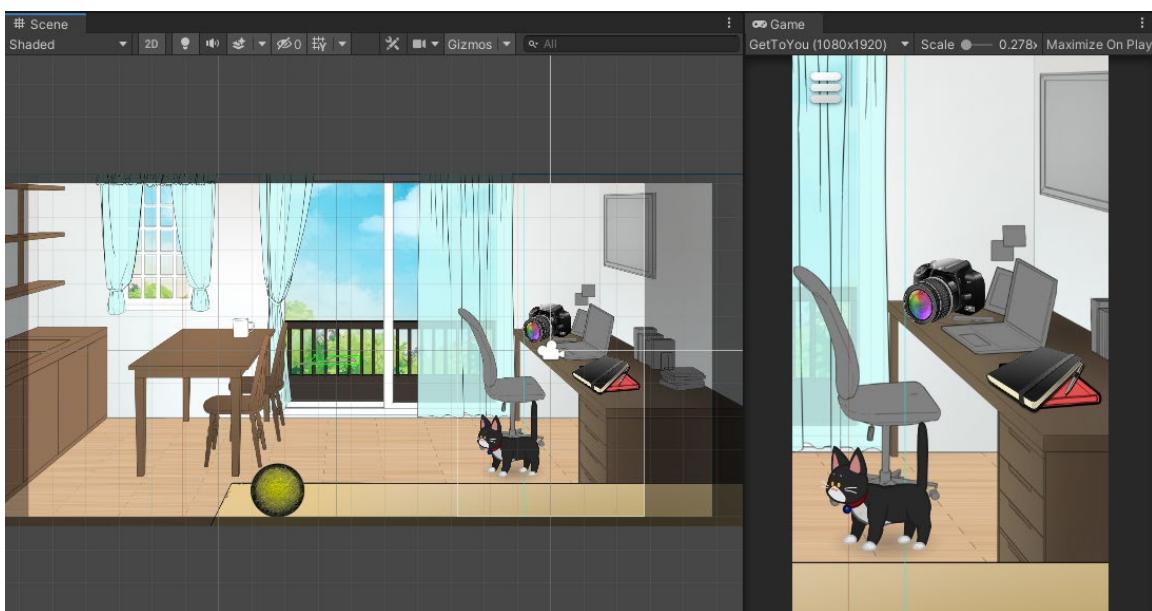




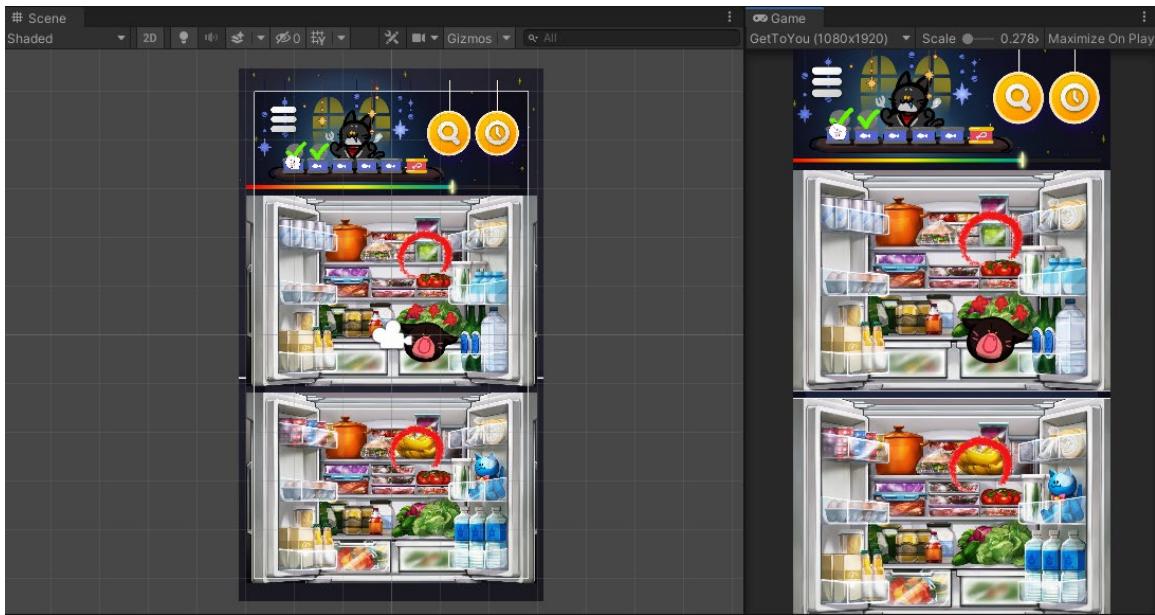
3. GET TO YOU

- Presently working on the development of the "Get To You" spot-the-difference mobile game for the Google Play Store
- Diligently endeavoring to offer players an exceptional gaming experience through a captivating storyline and a diverse selection of entertaining mini-games

* Room



* Main Game



* Scenario

