

<■■■ 아쿠아리움>

UI 기획서



소속	아텐츠 기획
작성자	윤다희
작성일	2024-09-13
문서버전	V1.2.0

1 문서 히스토리

문서 버전	작업자	작성일	작업 내용
V1.0.0	윤다희	2024-09-13	기획의도, UI 개요
V1.1.0	윤다희	2024-09-14	IA 추가
V1.2.0	윤다희	2024-09-15	워크볼륨 추가
V1.3.0	윤다희	2024-09-16	IA, 버튼색깔 수정
V1.4.0	윤다희	2024-09-18	사이징 및 IA상세페이지
V1.5.0	윤다희	2024-09-21	피드백 바탕 수정

목차

1 문서 히스토리	2
2 게임 소개	4
2.1 게임 개요	4
2.2 기획의도	4
3 UI 개요	5
3.1 해상도	5
3.2 폰트	5
3.3 컬러	6
3.4 공통 컴포넌트	6
3.4.1 버튼(언리얼 엔진 기준)	6
3.4.2 그 외 UI	7
4 IA(수정)	7
5 워크볼륨	7
6 키맵(콘솔)	8
7 사이징 및 IA 상세페이지	11
7.1 메인화면 로딩	11
7.2 메인화면	12
7.3 캐릭터 선택	13
7.4 데이터 저장/불러오기	14
7.5 해상도 설정	15
7.6 소리 설정	16
7.7 확인 모달	18
7.8 HUD	19
7.9 상호작용 스크립트 & 선택지	20
7.10 인벤토리(일시정지 메뉴) - 캐릭터 선택창	21
7.11 인벤토리(일시정지 메뉴) - 인벤토리 창	22

2 게임 소개

2.1 게임 개요

■■ 아쿠아리움			
장르	공포 탈출 썬꾸르	시점	탐류
플랫폼	모바일, PC, 콘솔	조작방식	방향키, 상호작용키
그래픽	2D	게임목표	무의식을 탈출해라

2.2 기획의도

- 상징적인 색채 사용

해당 게임은 ‘자살예방 메시지 전달’을 목표로 한다. 해당 스토리를 컨셉에 녹여 전달할 수 있도록, 게임은 어둡고 음습한 분위기의 아쿠아리움에서 희망을 찾아 탈출하고자 하는 주인공의 이야기를 상징적인 색채를 통해 전달한다. 가령, 기억을 잃은 해나가 자신의 우울한 내면을 탐험할 때는 우울을 상징하는 파란색 공간을 이용하고, 해나가 행복했던 기억을 탐험할 때는 기쁨과 희망을 상징하는 노란색 공간을 이용한다. 이는 플레이어로 하여금 스토리를 해석하고 게임을 진행하는데도 도움을 줄 것이다.

- 공포, 탈출 장르의 재미 극대화

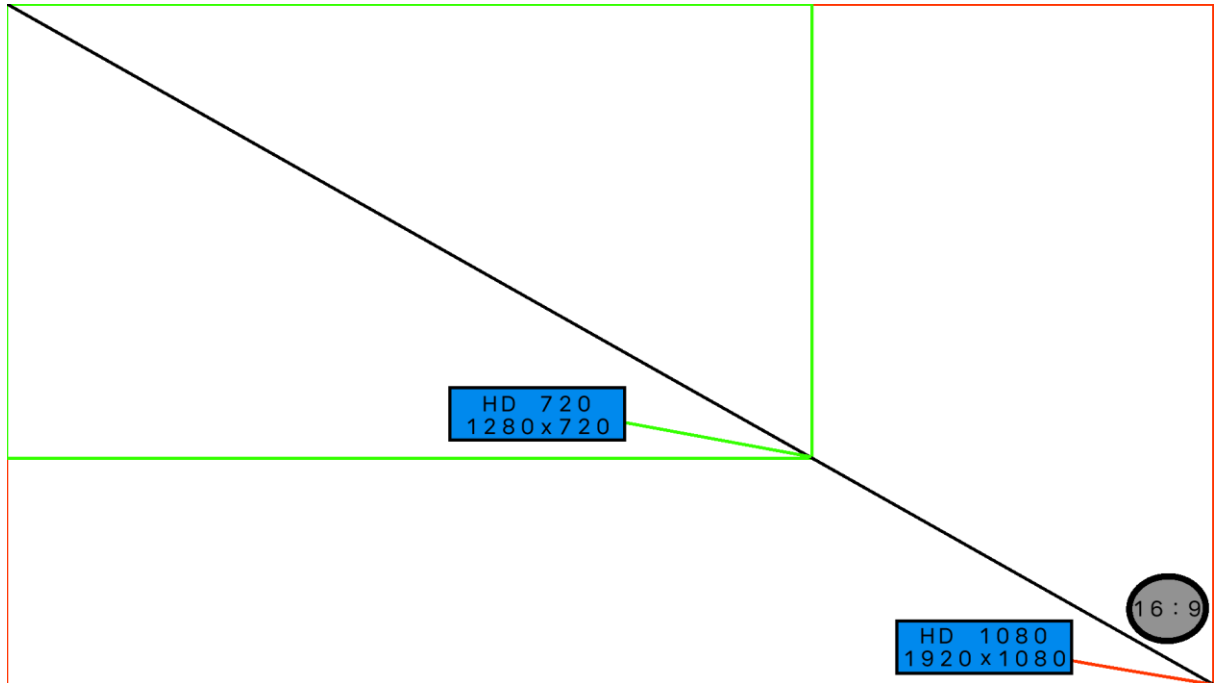
공포, 탈출 게임의 인트로에서, 주인공은 정신을 차려보니 영문도 모른 채 낯선 공간에 떨어져 있는 경우가 많다. 이러한 클리셰는 플레이어로 하여금 주인공의 과거와 사연, 그리고 주인공을 가둔 공간의 정체, 목적에 대한 궁금증을 가지게 만든다. 플레이어는 자연스럽게 ‘미스터리한 공간에서의 모험심, 탐구심’을 바탕으로 공간의 정체를 조사하고 탈출하고자 하는 목적을 가지게 된다. 여기에 공포적인 분위기가 추가되면서 플레이어는 긴장감을 즐기며 플레이를 이어나갈 수 있다.

- 미지에 대한 호기심 자극

대부분의 게임에서 플레이어는 NPC를 조종할 수 없다. 하지만 해당 게임에서는 PC가 NPC와 상호작용할 때 NPC의 속마음을 보여주고 대화 선택지를 고르게 하는 신선한 플레이 경험을 선사할 것이다. 사람들은 대놓고 정보를 알려주는 것보다 암시적인 전달에 더욱 흥미를 느낀다. 이러한 대중들의 미지에 대한 호기심을 자극하기 위해서, PC가 자신의 이야기를 직접적으로 알게 되는 방법이 아닌, 이미 PC의 정보를 알고 있는 NPC가 알아듣기 어려운 방식으로 전달하게 하게 한다. 이는 플레이어로 하여금 인게임 내 스크립트를 꼼꼼하게 읽으며 자연스럽게 스토리에 몰입하도록 유도한다.

3 UI 개요

3.1 해상도



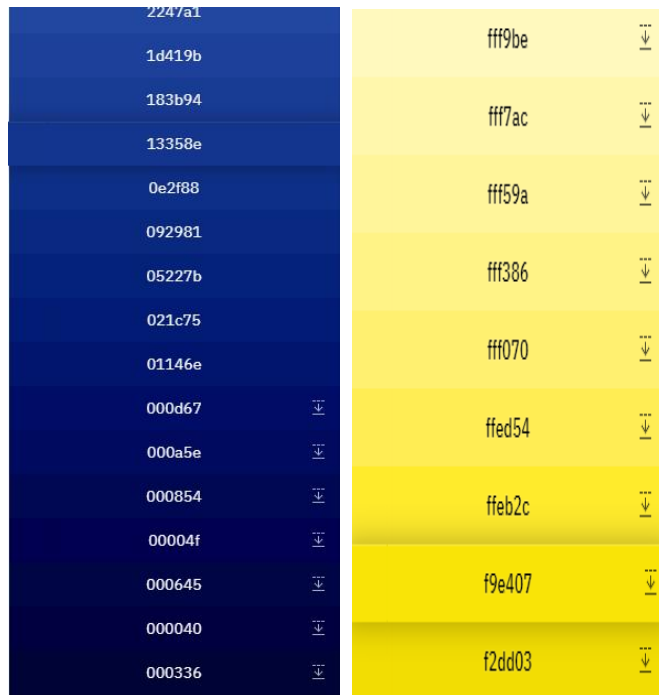
- 단위는 px기준으로 한다.
- 종횡비는 16:9로 한다.
- FHD (1920 * 1080) 해상도를 기본으로 한다.

3.2 폰트

■■■ 아쿠아리움

- 폰트명 : 돌기마요 고딕
- 가독성 있는 글씨체를 기본으로 한다. 너무 딱딱하지도 둥글지도 않은 느낌을 준다.

3.3 컬러



- 게임의 배경이 되는 아쿠아리움과 잘 어울리는 어두운 파랑. 우울을 나타내기도 한다.
- 우울을 상징하는 파랑의 보색으로, 기쁨과 활기, 희망을 상징하는 노란색을 골랐다. 어둠속의 빛처럼 눈에 띄도록 해서 플레이어의 상호작용을 유도한다.

3.4 공통 컴포넌트

3.4.1 버튼(언리얼 엔진 기준)

UI 이미지	이름	설명	색깔 코드	
			배경	글씨
	normal	활성화된 기본 상태	#83c5d9	#000000
	hover	마우스를 버튼 위에 올린 상태	#80adbb	#000000
	pressed	버튼 클릭 상태	#004781	#000000
	released	클릭 후 상태	#007e9a	#000000
	Disabled	비활성화 상태	#9c9c9c	#000000

-> 물이 반짝거리는 듯한 이미지를 사용한다.

3.4.2 그 외 UI

UI 이미지	이름	설명
	버튼	누르면 내재된 기능이 활성화되는 UI
	탭	화면과 화면 사이를 빠르게 이동할 수 있도록 돕는 UI
	드롭다운 메뉴	누르면 세부 항목들이 아래로 추가로 나타나며 그 중 하나의 항목을 선택가능한 UI
	슬라이더	정해진 범위 내에서 슬라이더를 이동해 값을 결정하는 UI
	프로그래스 바	로딩 진행 상황을 알려주는 UI
	스크롤 바	

4 IA(수정)

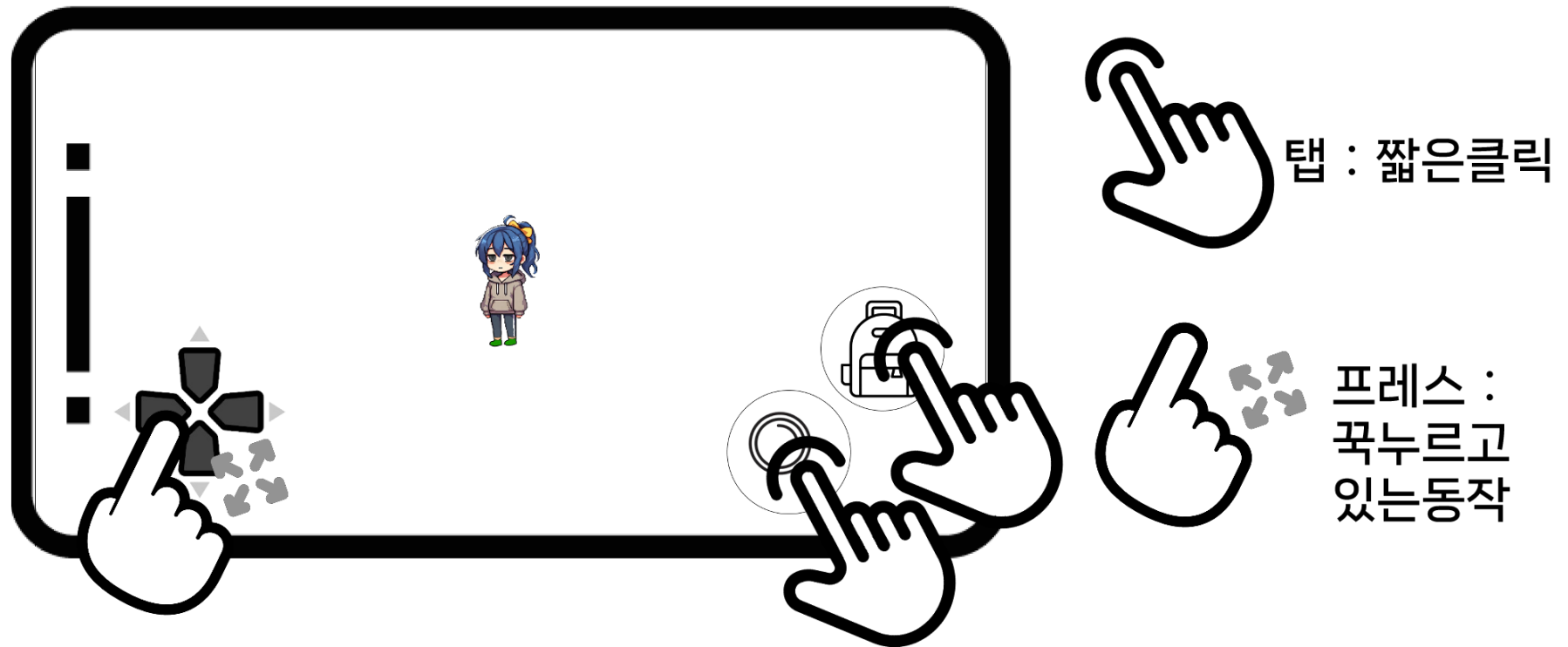
https://drive.google.com/file/d/1mbNhaavZOCj9yLNekvMvmN8IcnLST22J/view?usp=drive_link

5 워크블룸

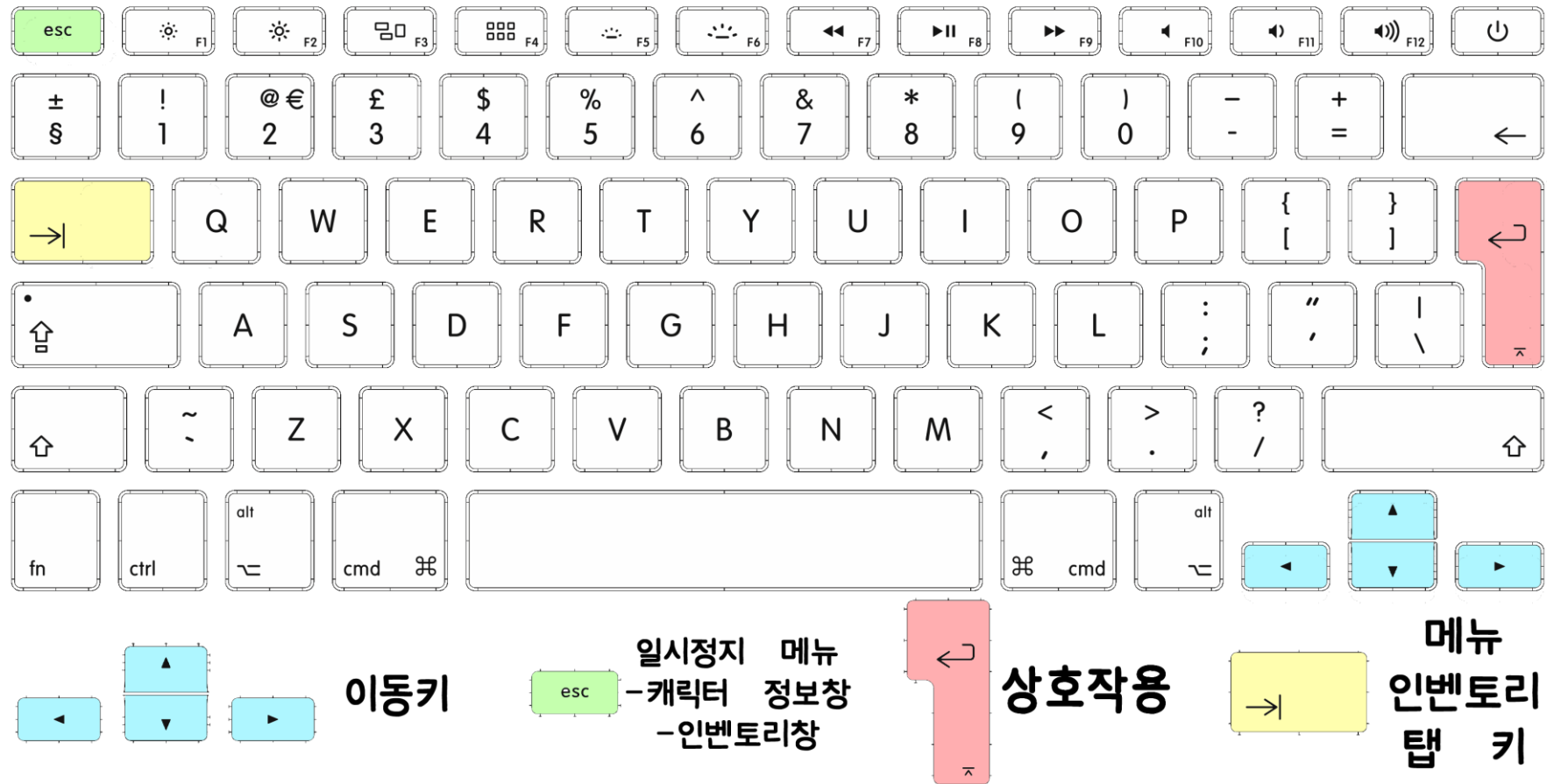
<https://www.notion.so/1a170fe82aab40fa9b7e41c93198f309?pvs=4>

6 키맵

6.1 모바일



6.2 PC



6.3 콘솔(레이저 블레이드)



A 방향키

B 인벤토리(일시정지메뉴)

C 좌, 우키(탭키)

D 상호작용키, 하키

E 인벤토리(일시정지메뉴), 확인키

F 상키

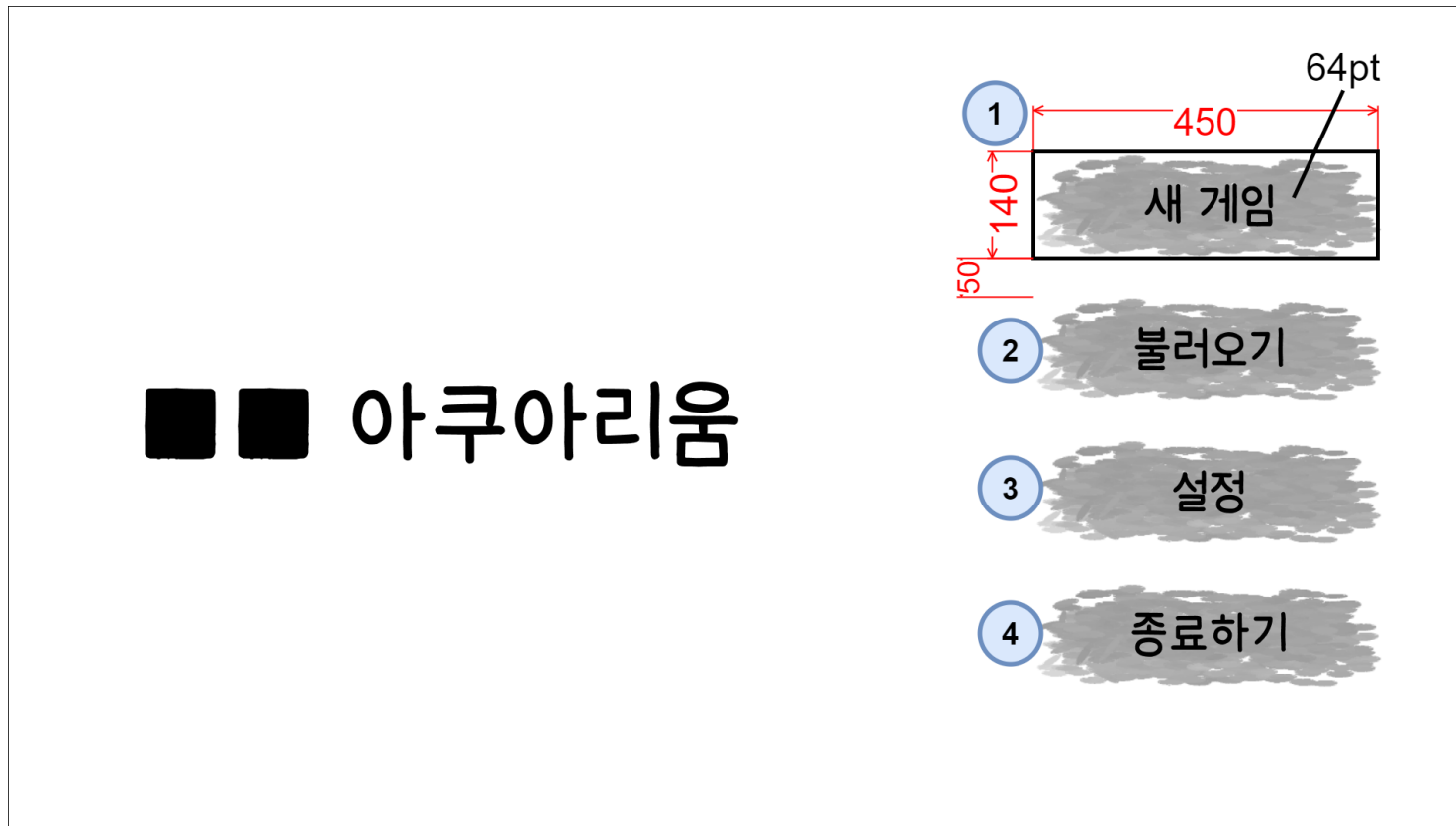
7 사이징 및 IA 상세페이지

7.1 메인화면 로딩



순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	0	타이틀	텍스트	-	UI Table Index 7001 참조
2	0	로딩 바	프로그래스 바	-	UI Table Index 7002 참조

7.2 메인화면



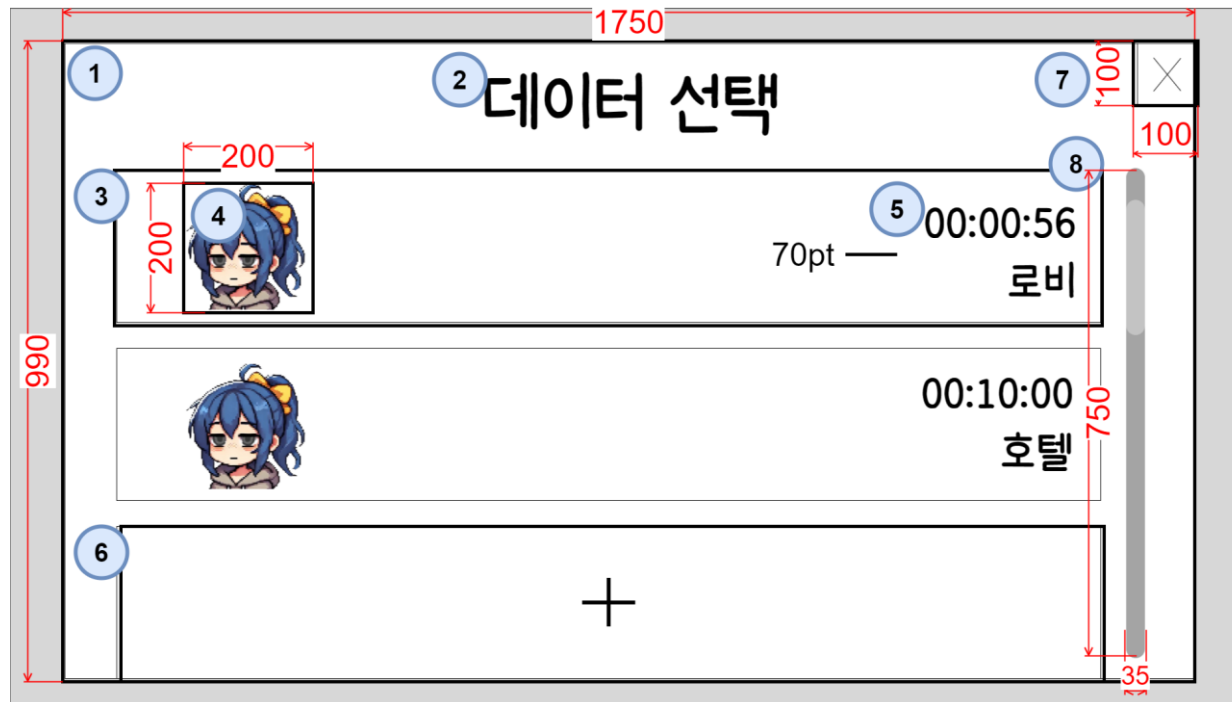
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	0-1	새 게임	버튼	OnClick	UI Table Index 7003 참조
2	0-1	불러오기	버튼	OnClick	UI Table Index 7004 참조
3	0-1	설정	버튼	OnClick	UI Table Index 7005 참조
4	0-1	종료하기	버튼	OnClick	UI Table Index 7006 참조

7.3 캐릭터 선택



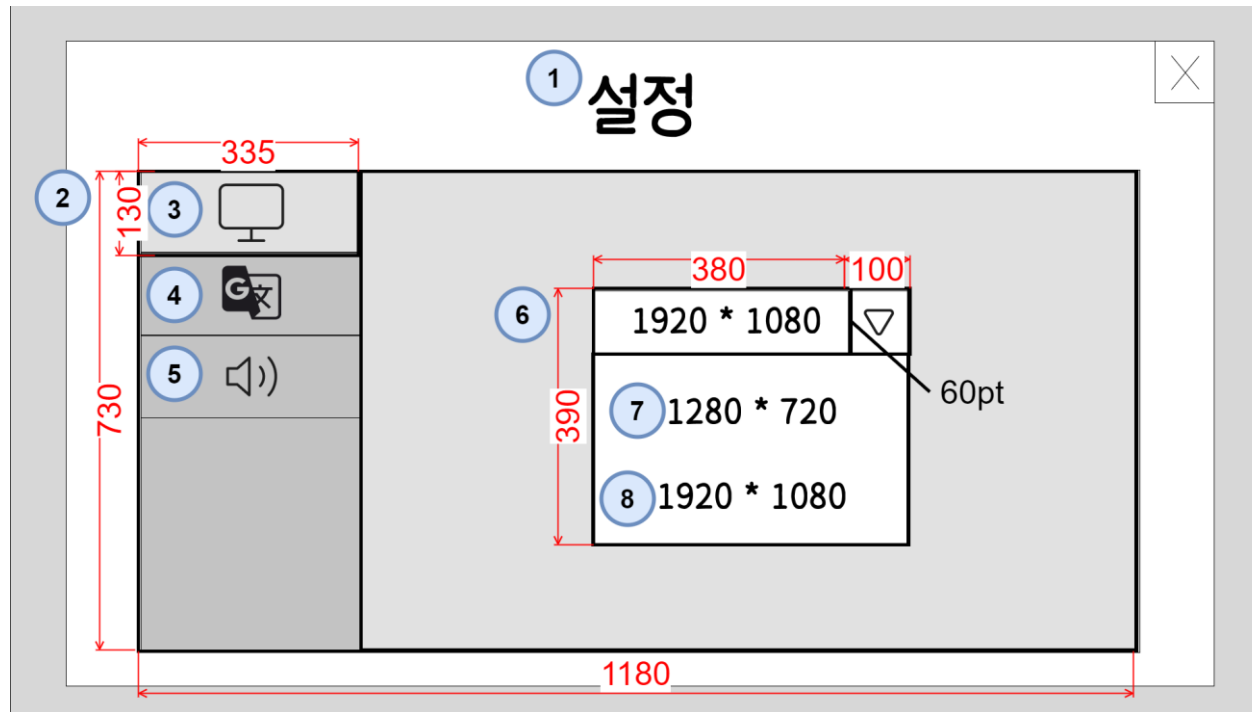
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1	캐릭터 선택	텍스트	-	UI Table Index 7007 참조
2	1-1	여캐	버튼	OnClick	UI Table Index 7008 참조
3	1-1	남캐	버튼	OnClick	UI Table Index 7009 참조

7.4 데이터 저장/불러오기



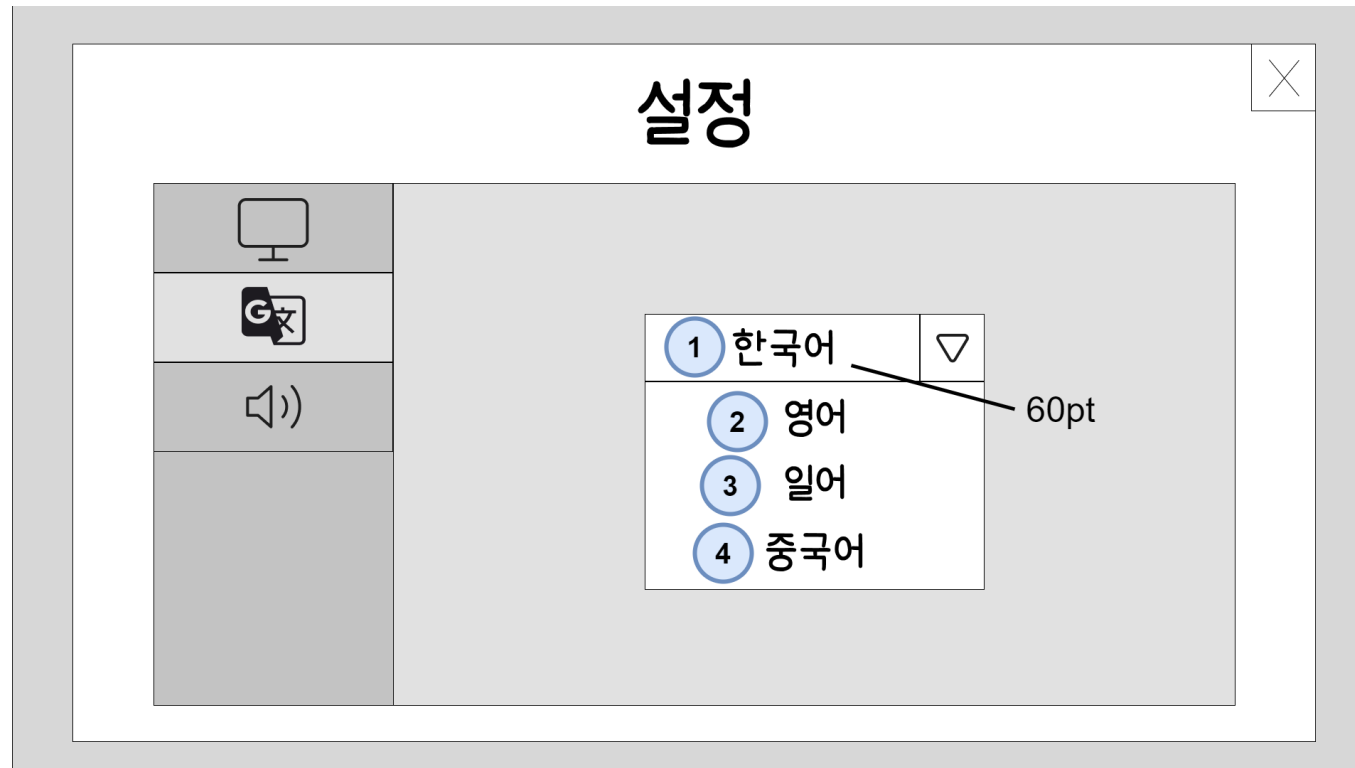
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1	팝업 창	팝업	-	UI Table Index 7010 참조
2	1	데이터 선택	텍스트	-	UI Table Index 7011 참조
3	1-1	데이터가 있는 슬롯	버튼	Onclick	UI Table Index 7012 참조
4	1-1	캐릭터	이미지	Onclick	UI Table Index 7013 참조
5	1-1	저장 정보	텍스트	Onclick	UI Table Index 7014 참조
6	1-1	데이터가 없는 슬롯	버튼	Onclick	UI Table Index 7015 참조
7	1-1	닫기 버튼	이미지	Onclick	UI Table Index 7016 참조
8	1-1	스크롤 바	스크롤 바	Release	UI Table Index 7017 참조

7.5 해상도 설정



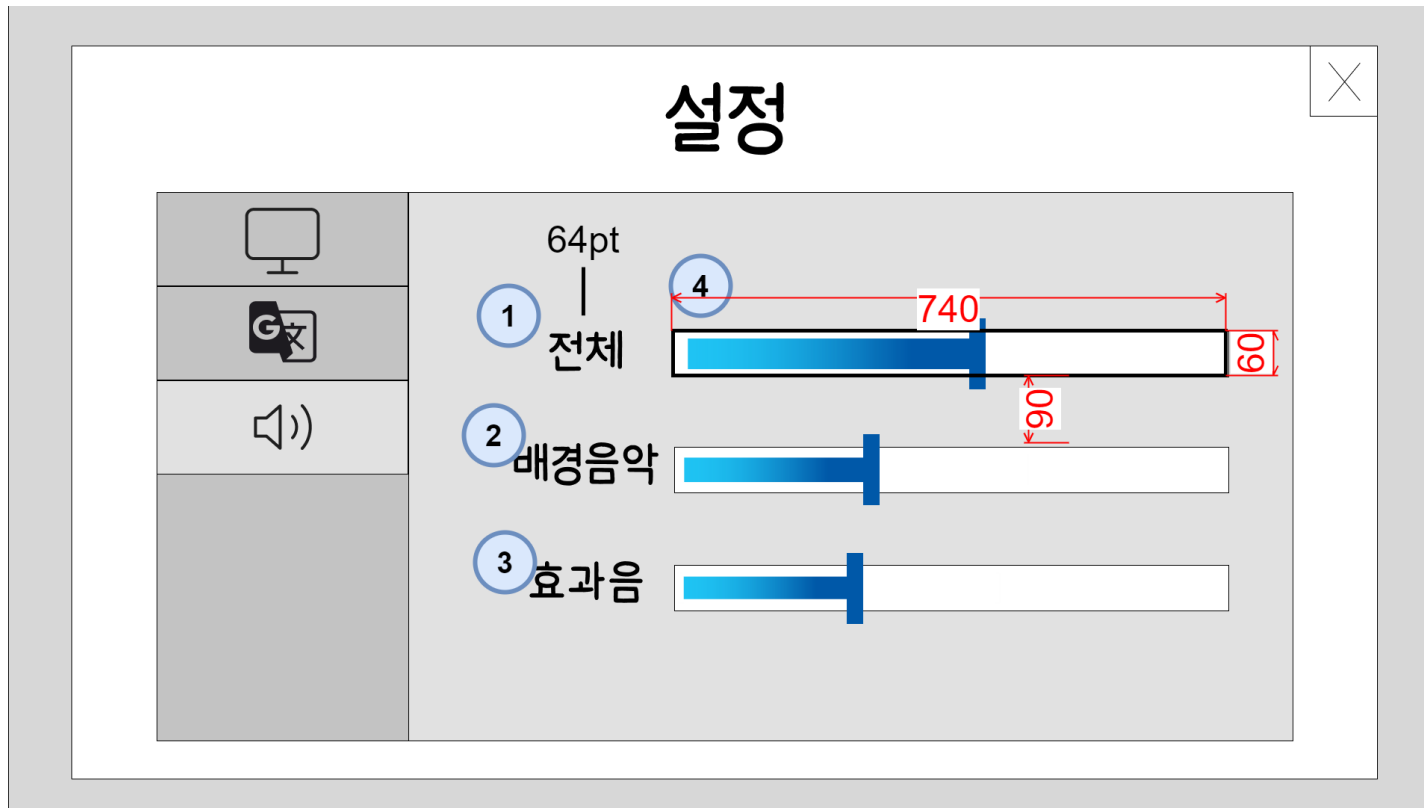
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1	설정	텍스트	-	UI Table Index 7018 참조
2	1	설정 영역	이미지	-	UI Table Index 7019 참조
3	1-1	해상도 탭	탭	OnClick	UI Table Index 7020 참조
4	1-1	언어 탭	탭	OnClick	UI Table Index 7021 참조
5	1-1	소리 탭	탭	OnClick	UI Table Index 7022 참조
6	1-1	해상도 선택	드롭박스	OnClick	UI Table Index 7023 참조
7	2	해상도 1280	텍스트	OnClick	UI Table Index 7024 참조
8	2	해상도 1920	텍스트	OnClick	UI Table Index 7025 참조

7.6 언어 설정



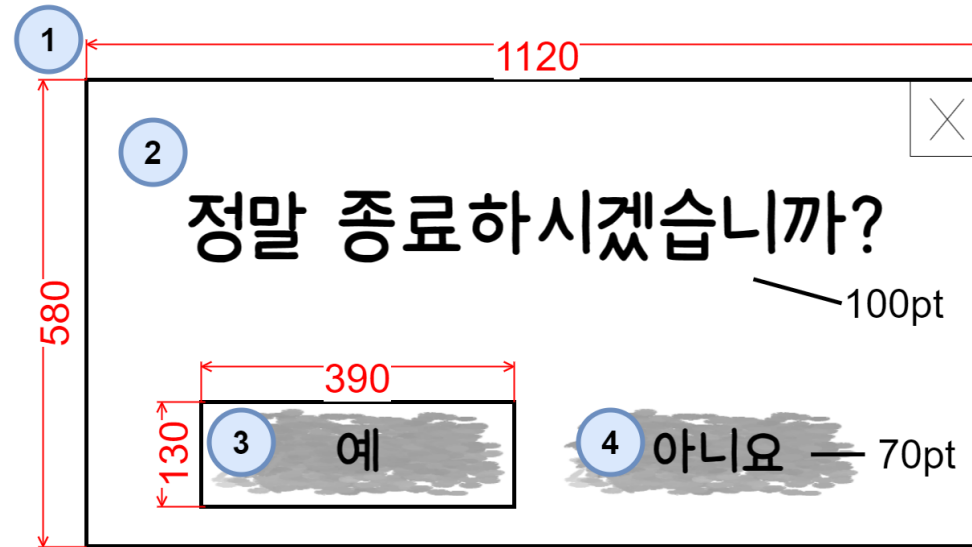
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1-1	한국어	텍스트	Onclick	UI Table Index 7026 참조
2	1-1	영어	텍스트	Onclick	UI Table Index 7027 참조
3	1-1	일어	텍스트	Onclick	UI Table Index 7028 참조
4	1-1	중국어	텍스트	Onclick	UI Table Index 7029 참조

7.7 소리 설정



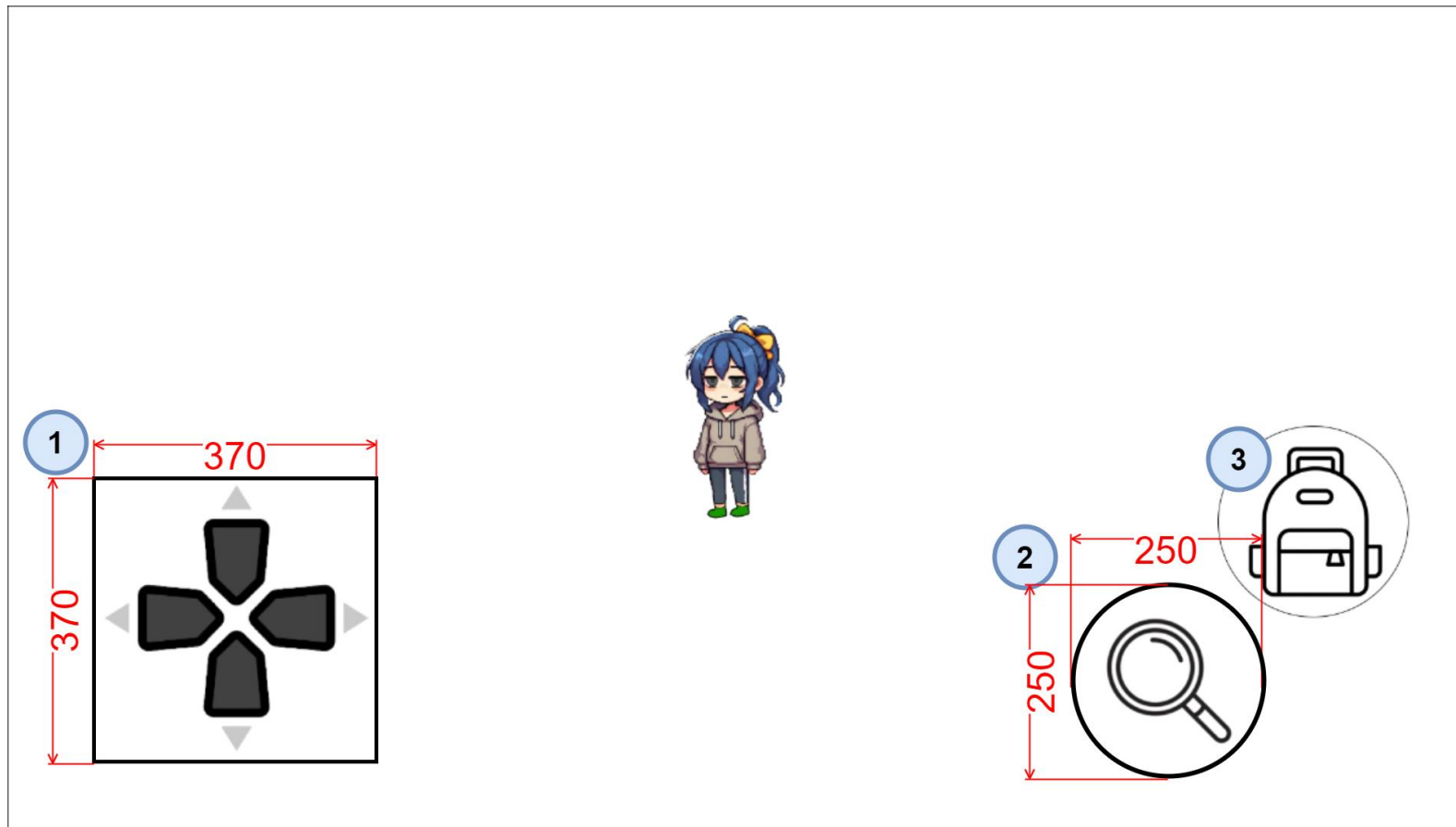
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1	전체	텍스트	-	UI Table Index 7030 참조
2	1	배경음악	텍스트	-	UI Table Index 7031 참조
3	1	효과음	텍스트	-	UI Table Index 7032 참조
4	1-1	소리조절 바	슬라이더	Release	UI Table Index 7033 참조

7.8 확인 모달



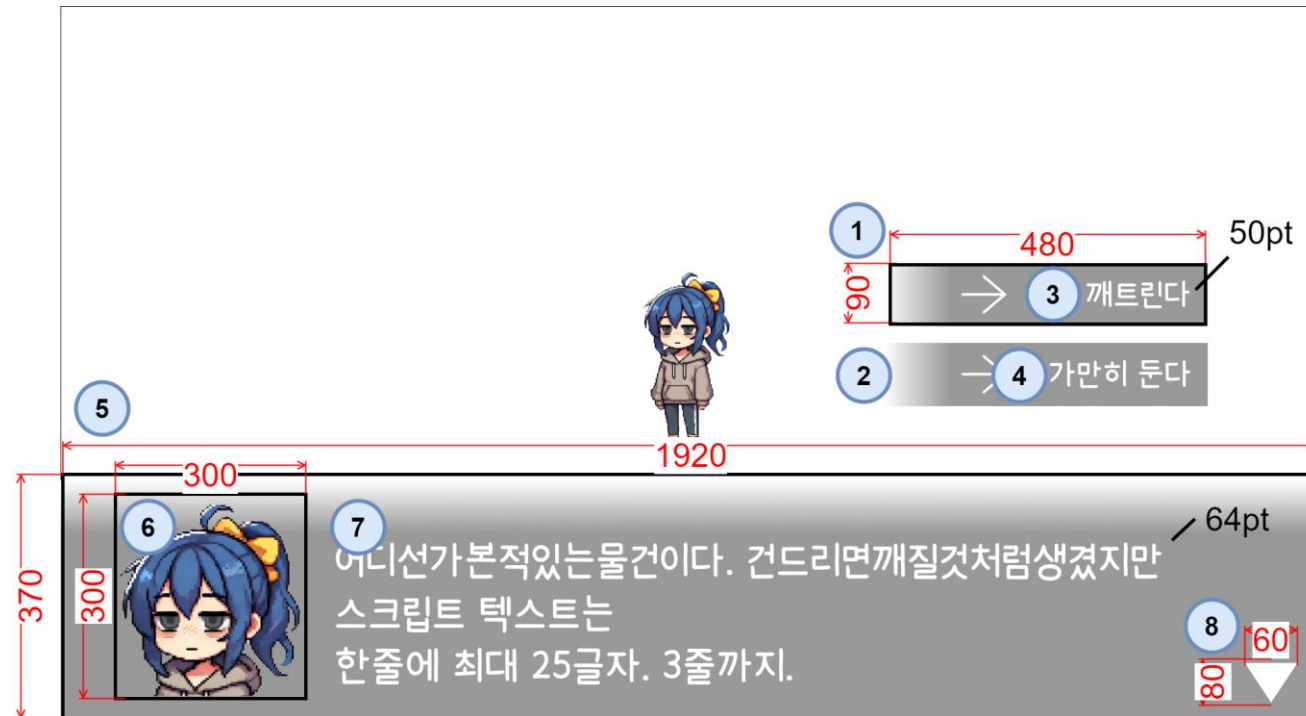
순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1	확인모달	모달	-	UI Table Index 7034 참조
2	1	확인문구	텍스트	-	UI Table Index 7035 참조
3	1-1	예버튼	버튼	OnClick	UI Table Index 7036 참조
4	1-1	아니요버튼	버튼	OnClick	UI Table Index 7037 참조

7.9 HUD



순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	0-1	방향키	버튼	Press	UI Table Index 7038 참조
2	0-1	상호작용	버튼	OnClick	UI Table Index 7039 참조
3	0-1	인벤토리	버튼	OnClick	UI Table Index 7040 참조

7.10 상호작용 스크립트 & 선택지



순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1-1	선택지 1	버튼	OnClick	UI Table Index 7041 참조
2	1-1	선택지 2	버튼	OnClick	UI Table Index 7042 참조
3	1-1	선택지 1 텍스트	버튼	OnClick	UI Table Index 7043 참조
4	1-1	선택지 2 텍스트	버튼	OnClick	UI Table Index 7044 참조
5	1	스크립트 창	모달	-	UI Table Index 7045 참조
6	1	캐릭터	이미지	-	UI Table Index 7046 참조
7	1	스크립트	텍스트	-	UI Table Index 7047 참조
8	1-1	다음으로	버튼	OnClick	UI Table Index 7048 참조

7.11 인벤토리(일시정지 메뉴) - 캐릭터 상태창



순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1-1	퀵메인	버튼	Onclick	UI Table Index 7049 참조
2	1-1	퀵설정	버튼	Onclick	UI Table Index 7050 참조
3	1-1	퀵종료	버튼	Onclick	UI Table Index 7051 참조
4	1-1	상태창 탭	탭	Onclick	UI Table Index 7052 참조
5	1-1	아이템 탭	탭	Onclick	UI Table Index 7053 참조
6	1	캐릭터	이미지	-	UI Table Index 7054 참조
7	1	데이터 정보	텍스트	-	UI Table Index 7014 참조
8	1-1	저장버튼	버튼	Onclick	UI Table Index 7055 참조
9	1-1	불러오기버튼	버튼	Onclick	UI Table Index 7056 참조

7.12 인벤토리(일시정지 메뉴) - 인벤토리 창



순번	Depth	이름	UI	호출이벤트	내용
1	1-1	아이템 슬롯	버튼	OnClick	UI Table Index 7057 참조
2	1-1	스크롤 바	스크롤 바	Release	UI Table Index 7058 참조
3	2	아이템 설명 모달	모달	-	UI Table Index 7059 참조
4	2	설명 텍스트	텍스트	-	UI Table Index 7060 참조
5	2	아이템 장착버튼	버튼	OnClick	UI Table Index 7061 참조

