

6. UI

6.1 HUD 시안

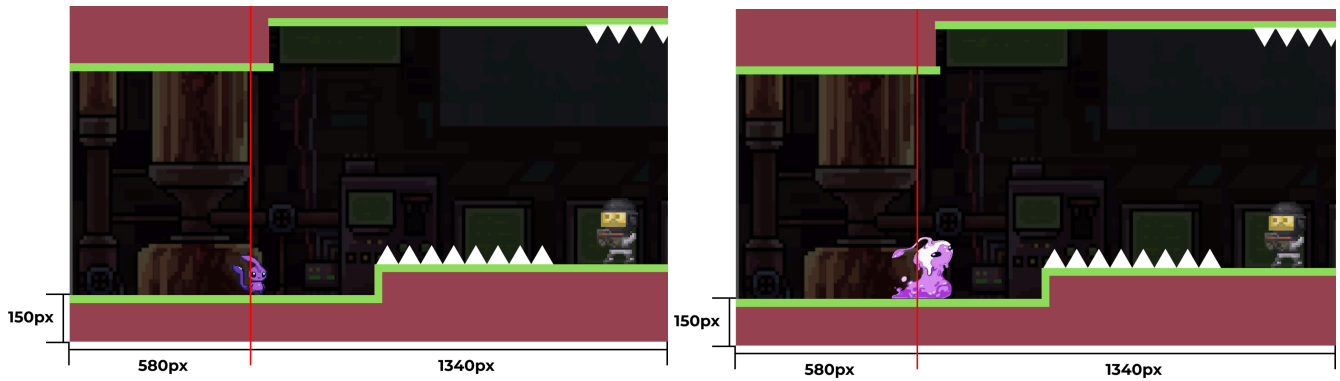


- 기획 의도:

캐리온의 UI 처럼 1920*1080에서 플레이어가 최대한 모든 지형지물과 몬스터 및 장애물을 파악해서 플레이할수 있게끔 UI 최소화. 조작법이 8개밖에 안되기 때문에 각각 조각도를 화면에 배치하는 것 보다 풀 스크린으로 플레이어가 활용할 수 있게끔 설계.

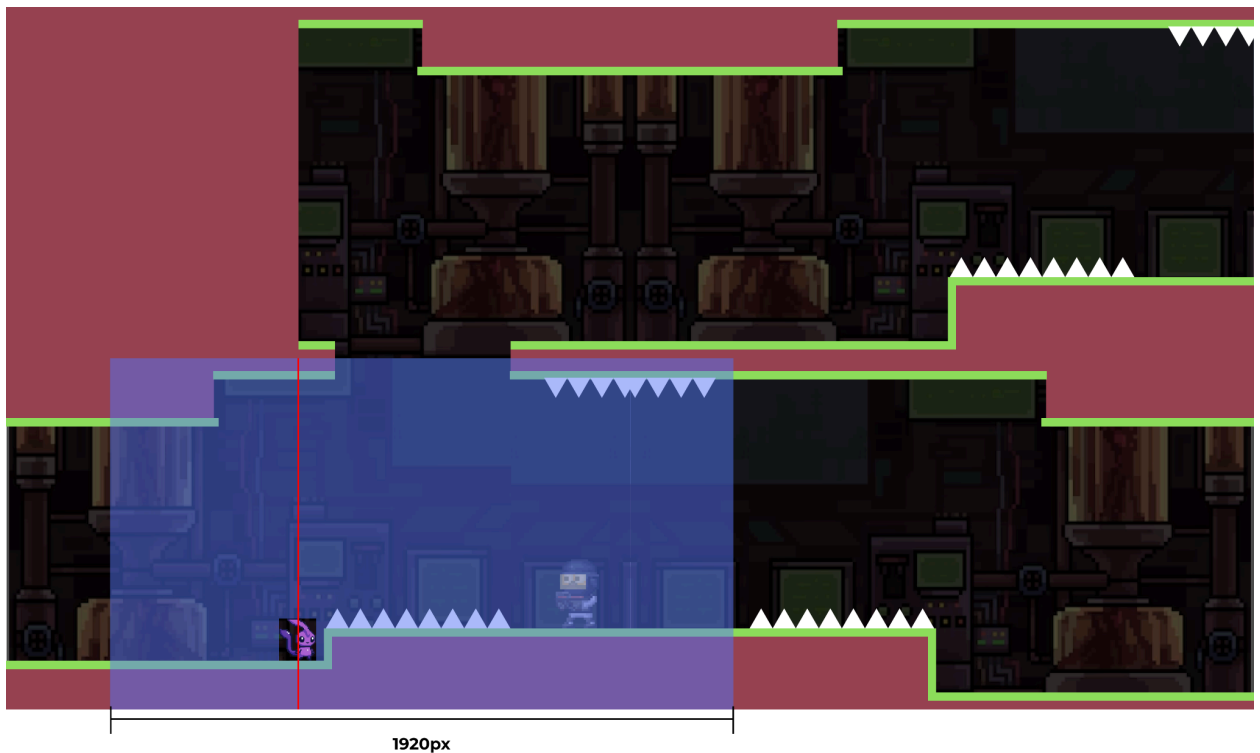
Reference: [YouTube Carrion - Exclusive First 25 Minutes of Monster Massacre Gameplay](#)

6.2 카메라



- 카메라는 언제나 1920*1080px을 보여주며, 크리처 (length: 114px) 가운데 기준(빨간선)으로가 바라보는 방향에서 1286px, 크리처 뒤로는 520px을 보여준다. 다른 크리처를 사용할 경우 마찬가지.
- 지면의 높이 최소값은 150px, 최대는 없다. 바닥에 특수 통로 (예. 하수구: index 121)가 보이기 위해서 지면의 높이 최소값을 150px로 설정

충돌 처리



- X축: 카메라가 타일 (1920*1080)마다 연결된 상태여서 크리처의 카메라가 화면의 끝에 달으면 (충돌 처리) 다음화면으로 넘어가는 방식.



- Y축: 크리처의 지면만 최소값이 150px이기에 천장에 달라 붙을 경우 카메라의 y축은 변화가 없지만, 위의 사진처럼 천장에 착지지점이 없을 경우 카메라의 천장과 크리처의 거리를 150px로 유지하며 카메라 조정.

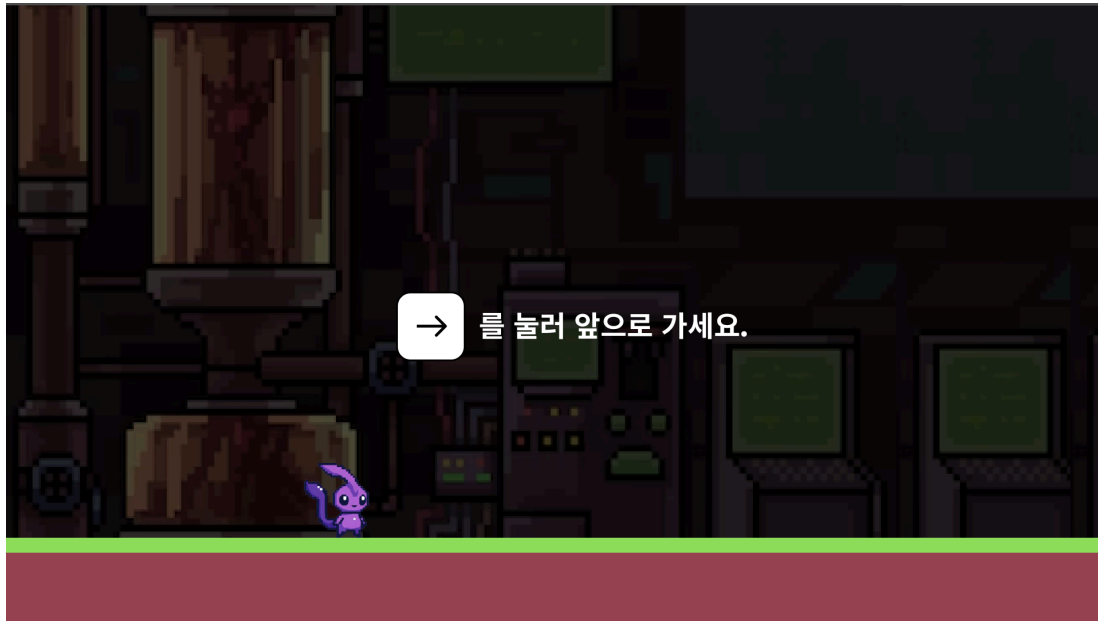


- 맵의 끝자락: 크리처가 기준으로 맵 끝에 도달해도 카메라 픽셀이 1920px에 맞게 유지.

흔들림 카메라 넣기?

6.3 튜토리얼 UI

초반에 자동으로 나오는 튜토리얼로 작동법을 유저에게 가르침. 다시 키맵을 보고 싶으면 ESC를 눌러 설정 UI에서 확인 가능 (6.5 설정 UI 참고).



6.4 변신 UI (lofi)



Ctrl 버튼을 눌렀을 경우, 위의 이미지처럼 HUD에서 표기하는 UI는 2가지로 구성.

			
		3초 후	

1.	<ul style="list-style-type: none"> ● 변신 가능한 품들을 표기. 이때 변신하고 싶은 모드를 직관적으로 보이는 방향에 따라 ←/↑/→를 누르면 그 크리처로 변신. ● 이때 다시 Ctrl를 누르면 취소. ● 관련 아이템 (index 1001~1004)을 먹는 것으로 각 네모에 생성이 되고, 아직 얻지 못한 품이 있을 경우 그 품은 표기 안됨 ● 지정한 크리처로 변하고 다시 Ctrl 누를 경우 네모의 크리처 아이콘이 재배치.
2.	<ul style="list-style-type: none"> ● 변신 가능 횟수 바. 스테이지마다 주어지는 횟수가 다르며, 변신을 할 때마다 한 바가 줄어듬. ● 변신을 했을 경우 바가 줄어들고, 3초 지나면 바가 사라짐.

- 기획 의도: 각 크리처의 품을 키 4개로 지정해보는 생각도 했지만, 뇌 과부하를 더 줄이기 위해 키 **Ctrl**과 방향키, 이 두가지로만 지정하도록 결정. 무엇보다 게임 플레이어의 역동성과 플레이어가 각 상황에 빠르고 알맞게 대처를 하기 위해서 조금 더 컨트롤을 요구하는 **two-step control**로 결정.

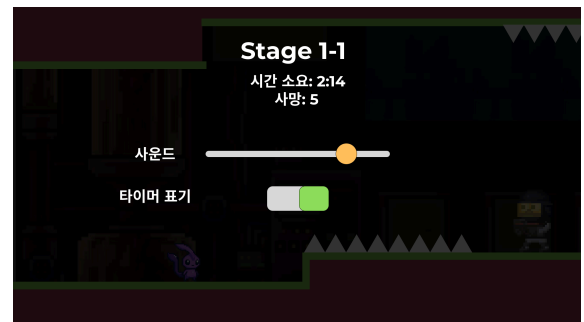
6.5 설정 UI (lofi)



ESC 버튼을 누를 경우 게임이 일시정지되며 카운트된 데스, 챕터 클리어 소요 시간, 및 변신 사용 횟수, 그리고 키맵을 보여주고 이때 마우스로 클릭하거나 ↑ 혹은 ↓와 엔터키로 상호작용:

- 돌아가기 : 게임으로 다시 돌아가기
- 설정 : 사운드 / 타이머 표기
- 나가기 : 게임 종료

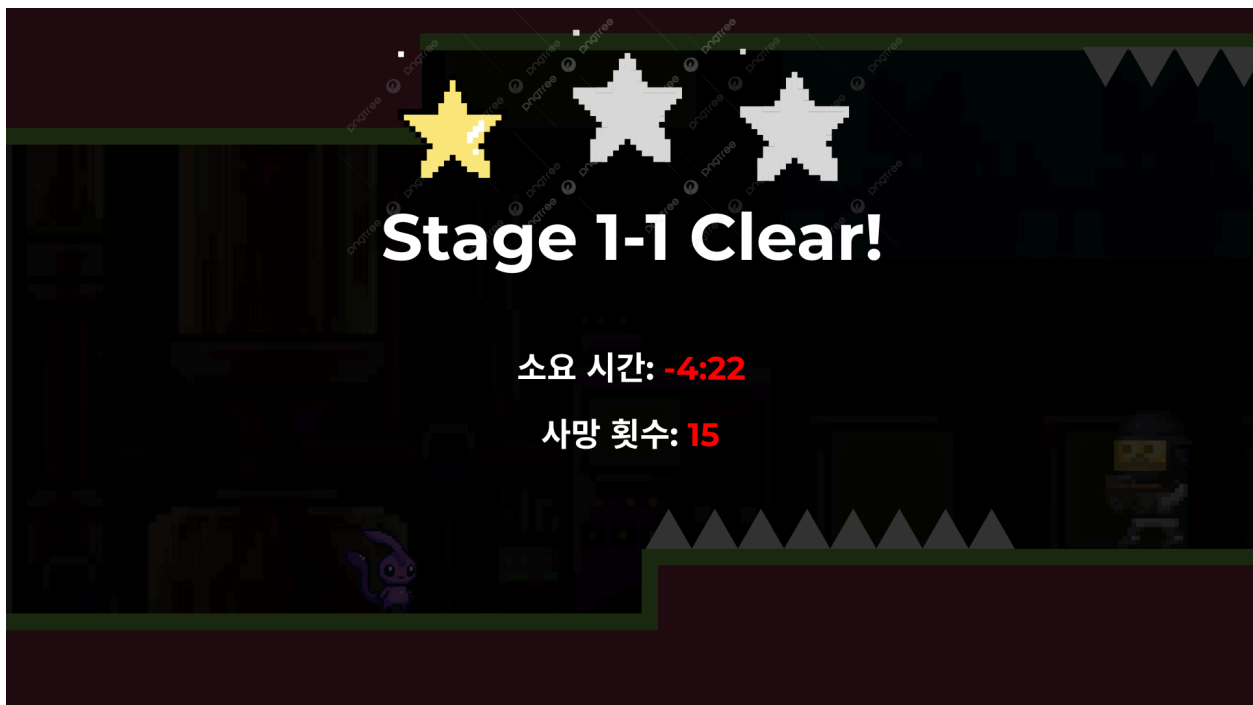
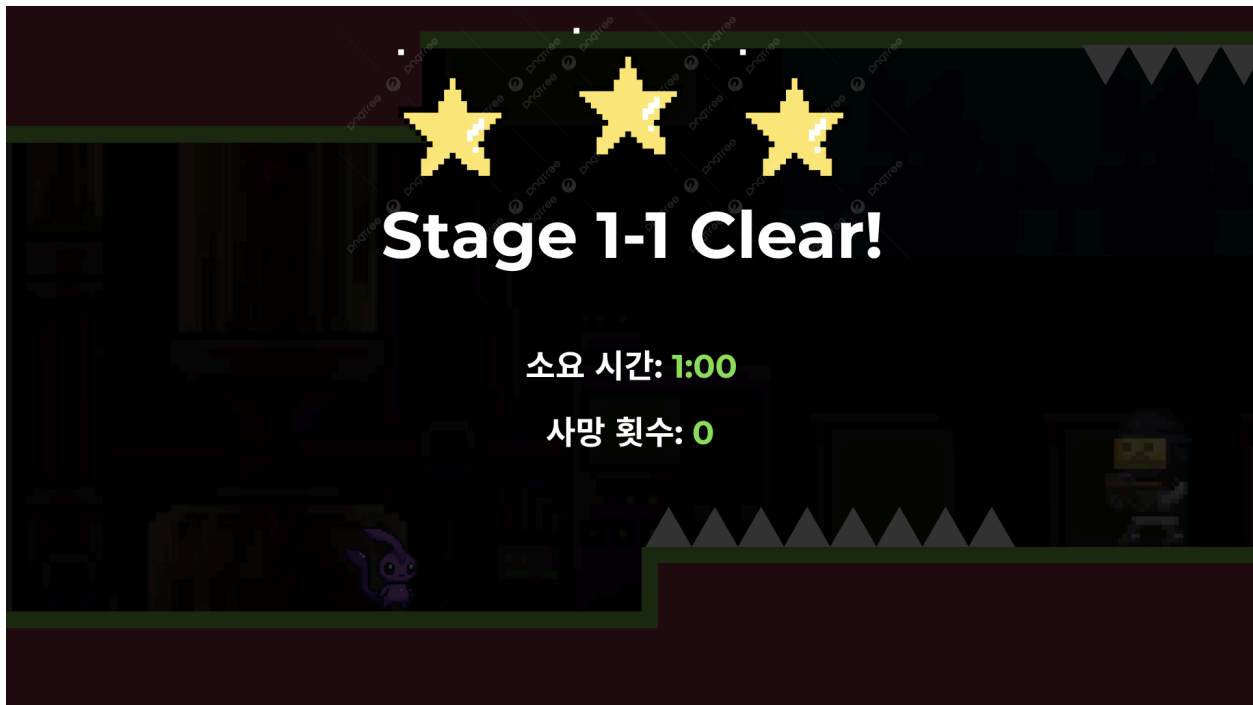
- 기획 의도:



플레이에 필요한 키는 6개 밖에 안되지만, 조작법을 잊더라도 바로 상기시킬 수 있도록 설정 UI에 배치. 또한, 키가 6개 밖에 안되기 덕분에 공간을 너무 차지하지 않은 상태에서 바로 표기 가능.

시간을 드러내지 않은 이유는 퍼즐 요소의 게임인데 타임어택류의 게임이 되는 것을 원치 않지만, 소요 시간은 옵션에서 ui 뜨게 할지말지 온오프를 설정할 수 있게 하여 시간을 보고자 하는 유저의 니즈를 제공.

6.6 결과 UI (lofi)



카운트 된 데스와 챕터 클리어 소요 시간 / 사망+리셋 횟수는 해당 챕터를 클리어했을 때 화면에 나타나는 결과창에서 따로 표기. 스테이지를 완전히 클리어 해야 해당 화면이 나옴.

(2.5 난이도 측정 방식 참고)