게임 UI

플레이어가 탐색하고 정보를 찾고 목표를 달성하는데 도움이 되는 구성 요소가 있는 인터페이스

게임 UI는 플레이어가 게임스토리와 상호작용하고 게임 공간으로 침입할 수 있도록 하는 시각적 구성 요소 시스템이다.

Diegetic interface :   
게임 내에 직접 랜더링되는 인터페이스  
HUD에 표시되는게 아니라 게임세계 안에 직접 오브젝트로 삽입되는 인터페이스



Non-Diegetic interface :   
게임세계 외부에 랜더링되는 인터페이스, 플레이어에게만 보임, HUD에 표시되는 정보

메타 UI :   
표현은 게임 세계에 존재할 수 있지만 반드시 플레이어를 위해 공간적, 정보적으로 시각화 되는 것이 아닌 몰입감과 대락적인 정보를 전달하기 위한 표현의 일부  
ex) 화면에 튀기는 피, 체력이 낮아지면 빨갛게 물드는 화면

UI 기본이론

UI란 사용자가 제품을 사용할 때, 마주하는 디자인, 레이아웃, 기술적인 부분 등을 말한다.

디자인의 구성 요소인 폰트, 컬러, 줄 간격 등 상세한 요소가 포함된다.

기술적인 부분은 반응성, 입출력 단계, 애니메이션 효과 등 여러 부분을 포함한다.

UI는 다양한 사용자가 사용할 수 있도록 보편성을 지녀야하며, 불편함이 없어야 한다.

좋은 UI는 대부분의 사용자가 높은 만족도를 지녀야하며, 어쩔 수 없이 발생하는 주관적인 불만족을 최소화시켜야 한다.

UX 란?

사용자가 어떤 제품, 시스템, 서비스 등을 직접적 혹은 간접적으로 이용하면서 느끼는 반응과 행동 등의 경험을 총체적으로 설계하는 것

정형화된 틀이 있는 UI와는 다르게 사용자의 경험을 중점적으로 돌아가기 때문에(이용자의 성향을 세대와 계층에 따라서 계속해서 변화함) 틀이 없고 객관적인 데이터와 통계를 바탕으로 접근하면 좋음

상차림을 예시로 든다면…

UI : 접시의 형태, 나이프와 포크의 디자인, 음식의 색감 등을 의미한다, 시각적인 부분  
UX : 식기와 접시의 배치, 음식에 곁들이는 소스와 양념의 추가, 접시에 담기는 음식의 크기 등, 체험적인 부분

SIMPLE IS BEST  
미니멀리즘, 핵심기능만을 남기기

VUI : 음성으로 컨트롤하는 인터페이스

Omnichannel UX : 다양한 기기와 채널에서도 하나의 서비스를 이용하는 것처럼 느낄 수 있도록 하는 것

UI 디자인 단계

1. 제품조사
2. 주요 자용자 그룹을 식별하고 대표 페르소나를 만들 것. 해당 페르소나의 일상을 그리고 어떻게 제품을 사용하게 되는지에 대한 시나리오를 짜보기
3. 정보 아키텍쳐 정의, 어떤 정보나 데이터에 접근하기 위해 필요한 depth를 구상
4. 와이어프레임 제작, 백지 ppt같은거 대략적인 배치와 구성에 필요한 구조
5. 프로토타입 제작
6. 제품 테스트 / UX디자이너는 테스트를 통해 사용자가 어떤 경험을 하는지