

UI 기획서

Ver.1.4

잠에서 깨어날 때까지
시간을 벌어줘!

김택근 / 정준형

HISTORY

날짜	버전	내용
2023.08.08	Ver.1.0	최초 작성 (흐름도 작성, 목업 제작)
2023.08.09	Ver.1.1	와이어프레임, 목업 설명 추가
2023.08.10	Ver.1.2	아트 스타일, UI 스타일, 색상 그래프 영역 추가
2023.08.10	Ver.1.3	클리어 화면 / 필요 요청으로 추가
2023.08.13	Ver1.4	메뉴창 구성 수정

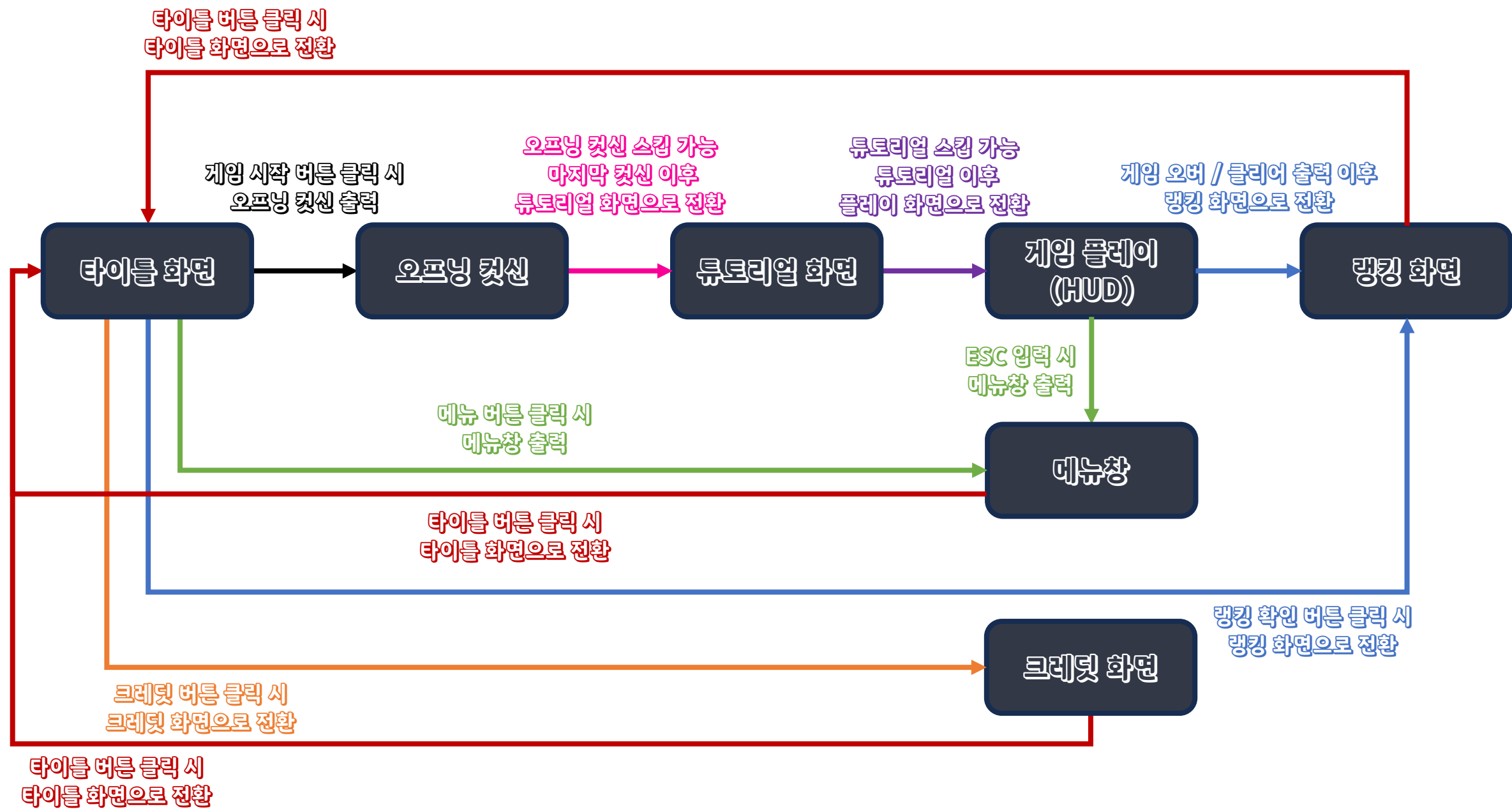
- UI 흐름도
- UI 와이어프레임

❖ UI 목업

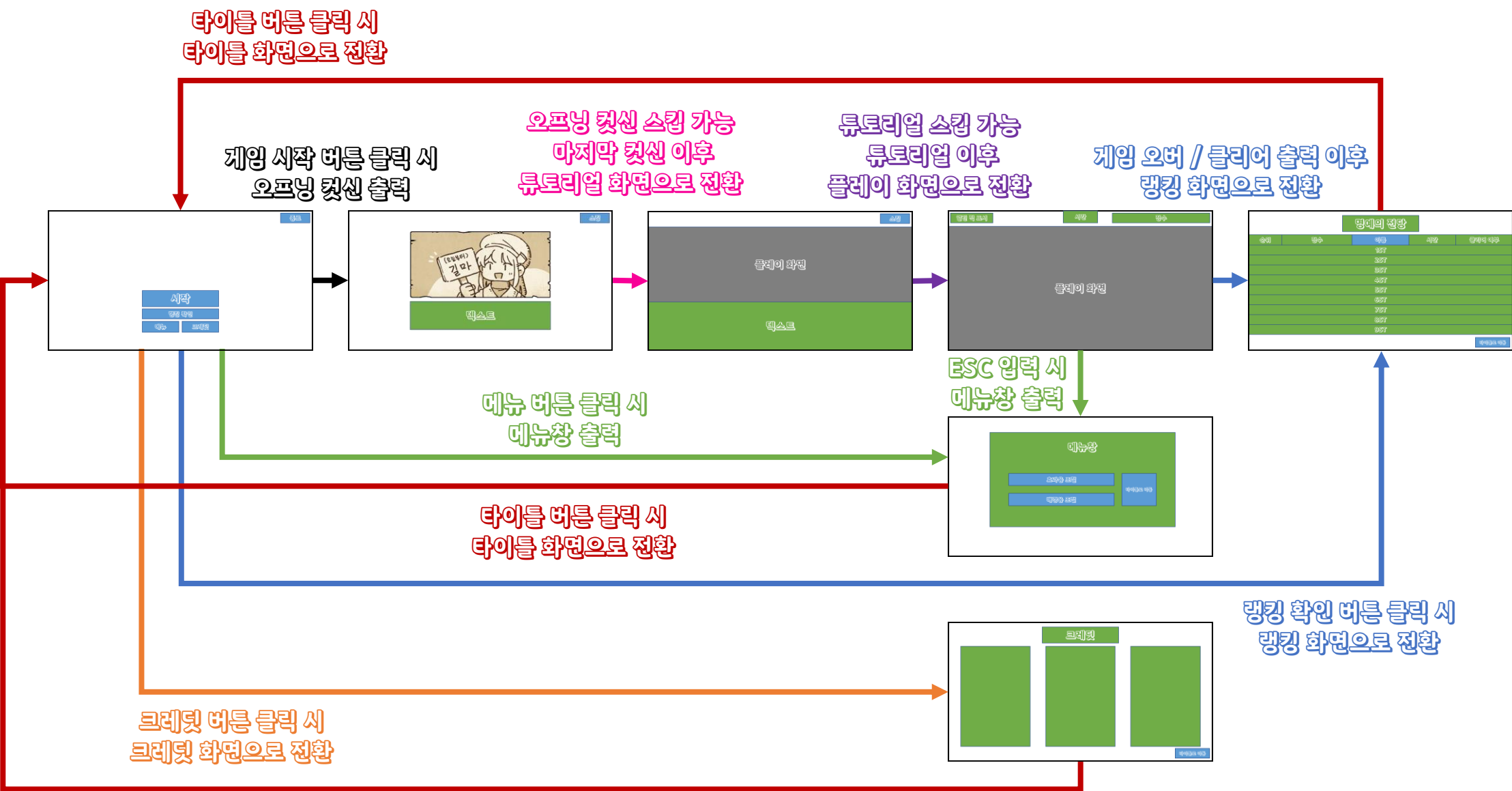
- 타이틀 화면
- 오프닝 컷신
- 튜토리얼 화면
- 게임 플레이(HUD)
- 게임 클리어
- 메뉴 창
- 크레딧 화면
- 랭킹 화면

- 아트 스타일
- UI 스타일 <키워드>
- 색상 그래프 영역

UI 흐름도



UI 와이어프레임



타이틀 버튼 클릭 시
타이틀 화면으로 전환

UI 목업 / 타이틀 화면



- : 버튼
- : 텍스트, 이미지 박스
- : 플레이 화면

❖ 기획 의도




- 타이틀 화면 중앙에 가장 중요한 시작 버튼을 가장 크게 배치
- 시작 버튼 아래에 중요도에 따라 크기 차이를 두어 배치
- 플레이어들이 익숙한 우측 상단에 종료 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 시작 버튼 : 556*126
- 랭킹 버튼 : 556*84
- 메뉴 버튼 : 266*84
- 크레딧 버튼 : 266*84
- 종료 버튼 : 215*77

비 목업 / 오프닝 컷신



-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

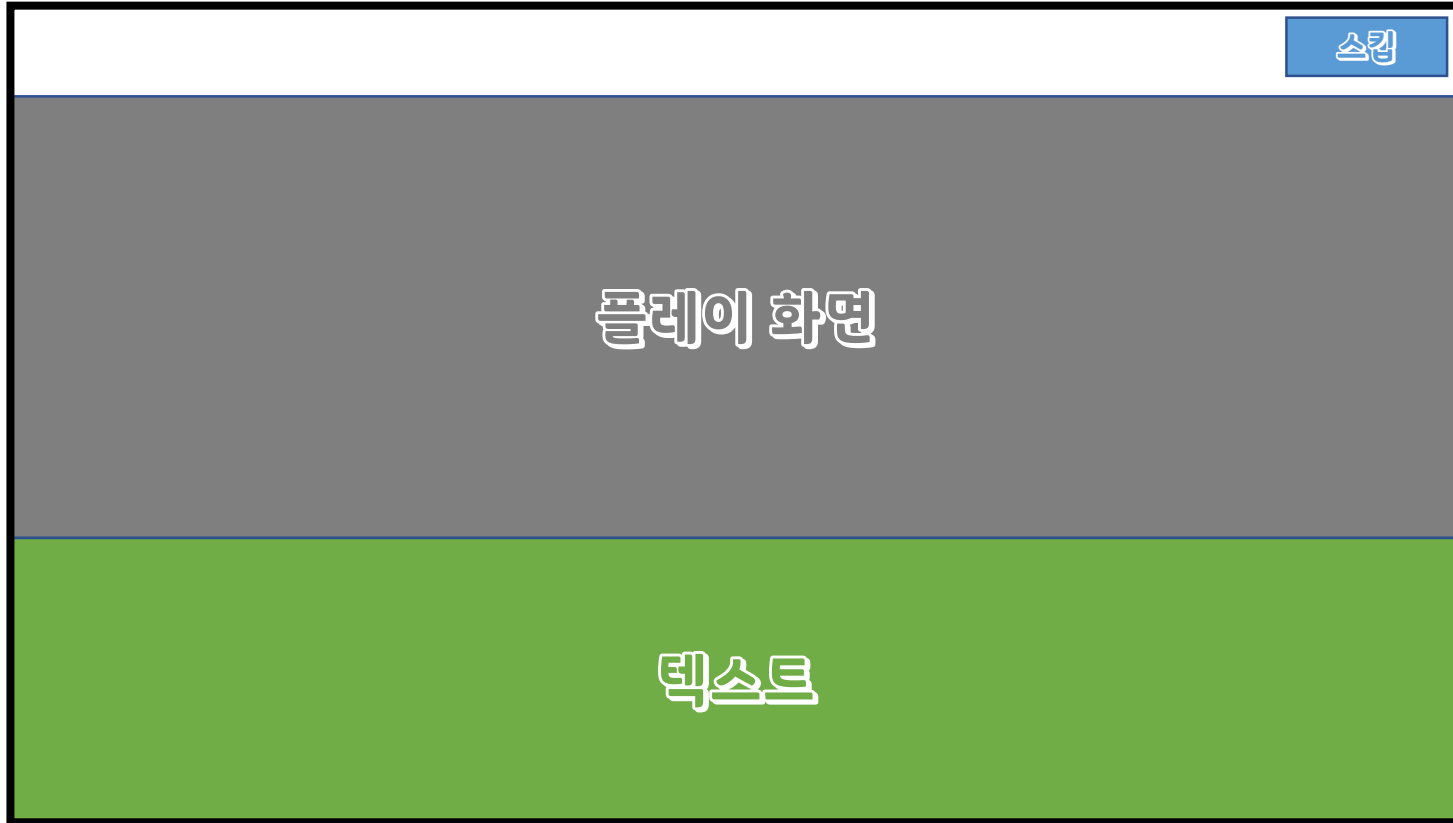
❖ 기획 의도




- 화면 중앙에 컷신 이미지 배치
- 컷신 이미지 하단에 컷신에 대한 설명 텍스트 배치
- 종료 버튼과 동일한 위치에 스킵 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 컷신 이미지 : 1020*515
- 컷신 텍스트 : 1020*220
- 스킵 버튼 : 215*77

UI 목업 / 튜토리얼 화면



-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

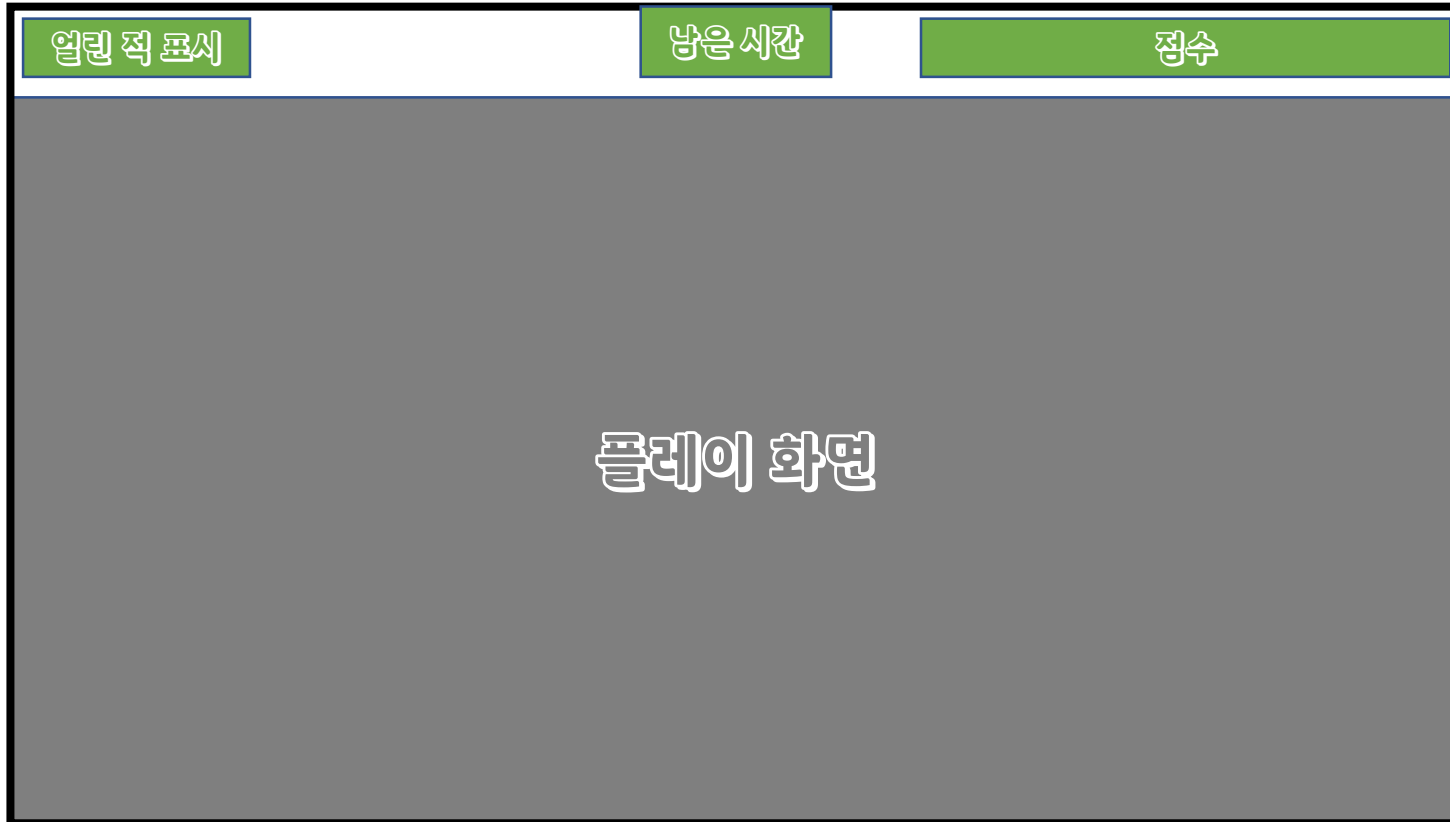
❖ 기획 의도




- 플레이 화면에서 플레이어가 조작하는 캐릭터를 가리지 않는 하단에 튜토리얼 박스 배치
- 컷신 화면의 스킵 버튼과 동일한 위치에 스킵 버튼배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 플레이 화면 : 1920*960
- 튜토리얼 박스: 1920*380
- 스킵 버튼 : 215*77

UI 목업 / 게임 플레이(HUD)



-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

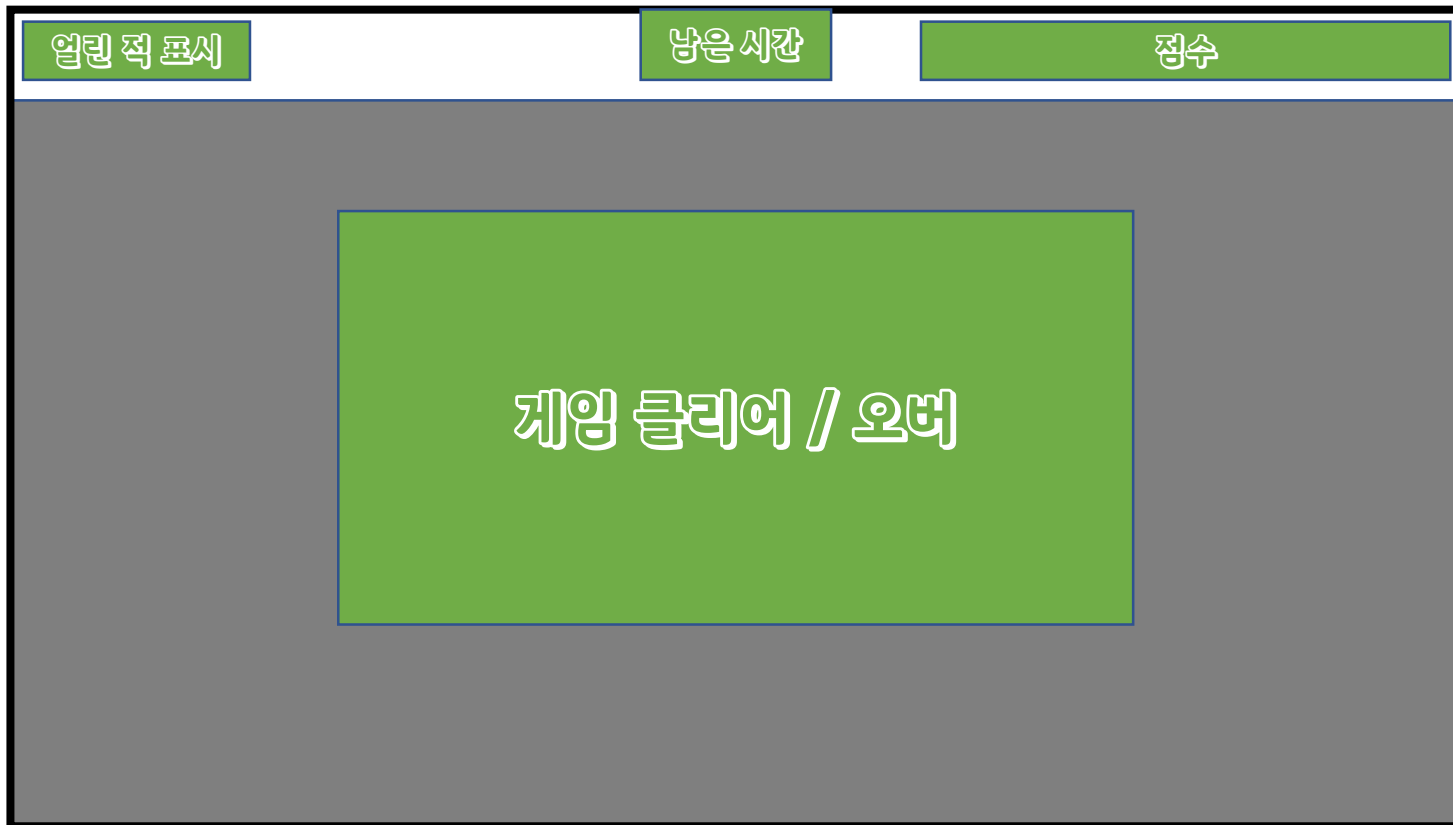
❖ 기획 의도




- 화면 중앙 상단에 남은 시간 배치
- 화면 우측 상단에 얼린 적의 숫자를 표시하는 박스배치 (최대 2자리)
- 화면 좌측 상단에 얻은 점수를 표시하는 박스 배치 (최대 12자리, 자릿수를 표시하지 않고 획득 점수만 출력)

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 플레이 화면 : 1920*960
- 얼린 적 표시 박스 : 300*77
- 남은 시간 박스 : 252*95
- 점수 박스 : 700*77

비 목업 / 게임 클리어



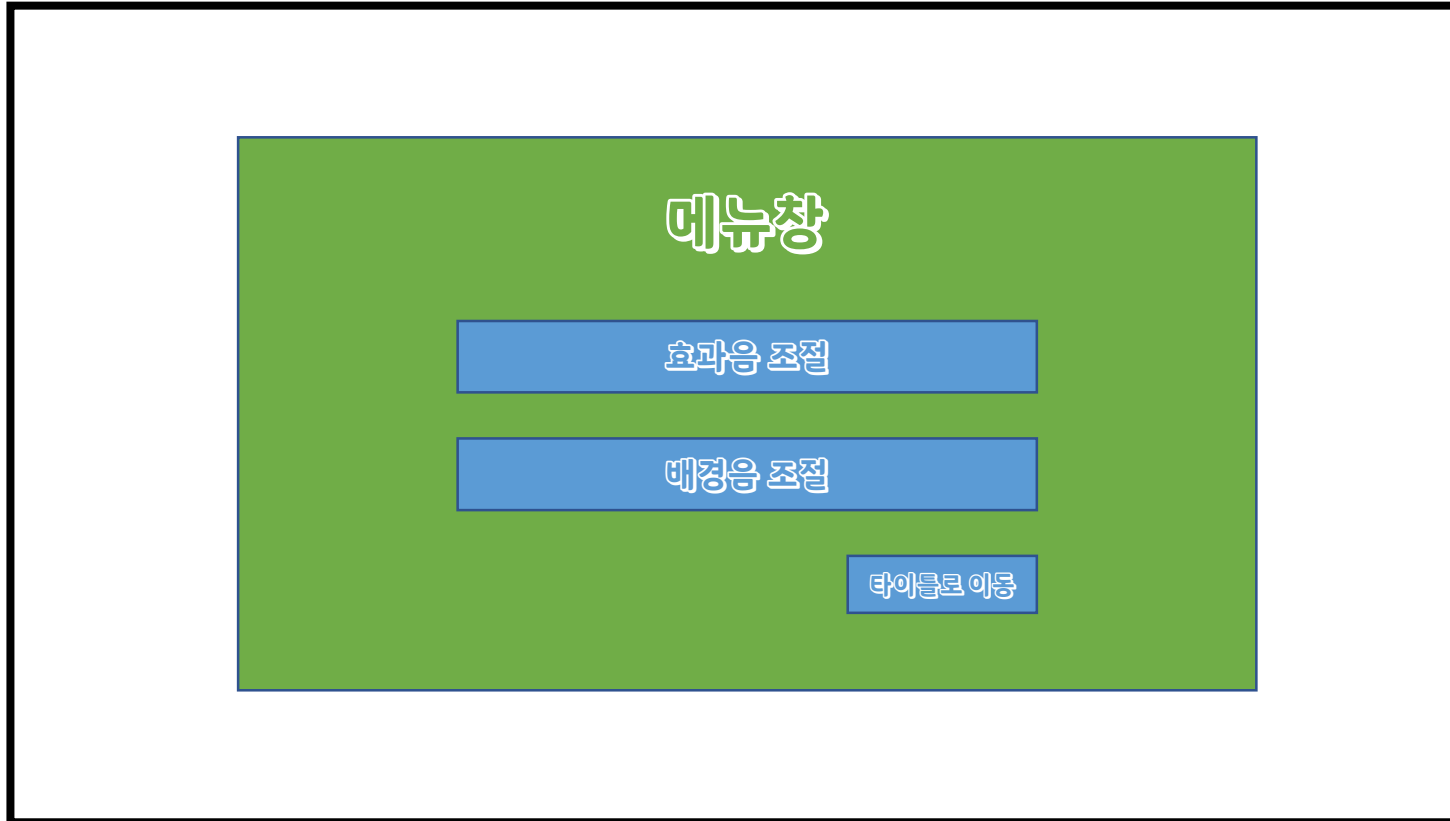
-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면




❖ 기획 의도

- 딜러 스킬 사용 후(상세 기획서 참고) 인 게임 화면에 불러 처리 후 게임 클리어 / 오버 여부에 따른 이미지 박스 출력
- 플레이어의 기록은 클리어 이후 이어지는 랭킹 화면에서 보여주기 때문에 추가로 전달 할 정보 없음

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 플레이 화면 : 1920*960
- 얼린 적 표시 박스 : 300*77
- 남은 시간 박스 : 252*95
- 점수 박스 : 700*77
- 게임 클리어 박스: 1050*550



-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 화면 정중앙에 메뉴창 박스 배치
- 효과음, 배경음 조절 바 배치
- 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치
- 메뉴창을 닫는 버튼 대신 ESC버튼을 눌러 끌 수 있도록 설계

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 메뉴창 박스 : 1350*730
- 효과음 조절 바 : 770*95
- 배경음 조절 바 : 770*95
- 타이틀로 이동 버튼 : 215*77

비목업 / 랭킹 화면

명예의 전당				
순위	점수	이름	시간	클리어 여부
		1ST		
		2ST		
		3ST		
		4ST		
		5ST		
		6ST		
		7ST		
		8ST		
		9ST		
		플레이어 기록		
				타이틀로 이동

- : 버튼
- : 텍스트, 이미지 박스
- : 플레이 화면

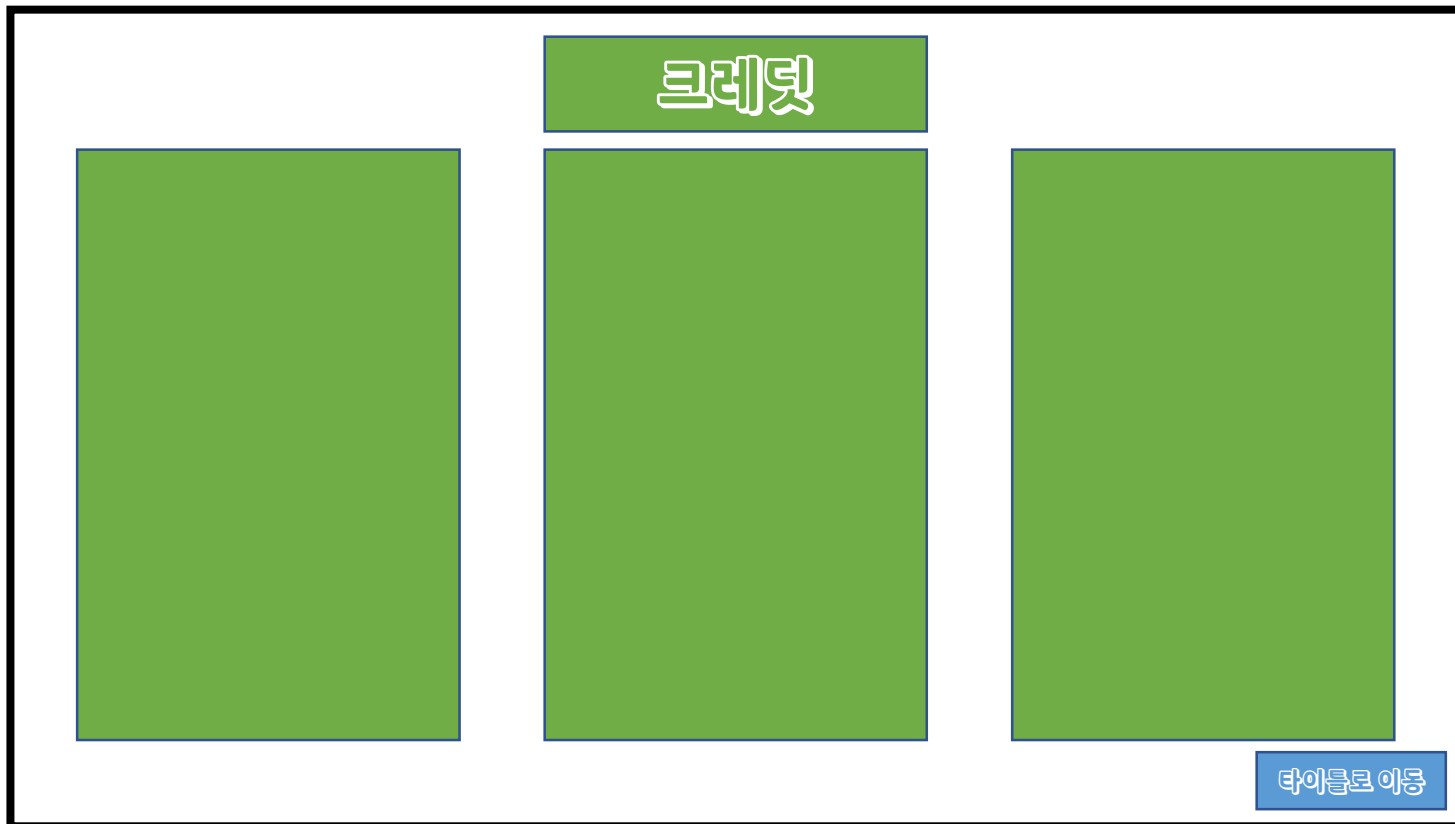
❖ 기획 의도




- 랭킹에서 알려줘야 할 정보를 각자 필요한 크기의 텍스트 박스 배치
- 이름은 입력이 가능해야 하기 때문에 버튼을 배치
- 첫 줄과 동일한 크기로 1~9등까지 배치
- 랭킹을 확인 후 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있도록 화면 하단에 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 명예의 전당 텍스트 박스 : 556*126
- 순위 텍스트 박스 : 240*70
- 점수 텍스트 박스 : 510*70
- 이름 텍스트 박스 : 415*70
- 시간 텍스트 박스 : 340*70
- 클리어 여부 텍스트 박스 : 415*70
- 타이틀로 이동 버튼 : 215*77

비 목업 / 크레딧 화면



-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 화면 상단에 크레딧 텍스트 박스 배치
- 기획, 프로그래밍, 아트 3개의 팀원의 이름을 적을 수 있는 박스 배치
- 크레딧 확인 후 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있도록 화면 하단에 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 크레딧 텍스트 박스 : 500*126
- 팀원 박스 : 500*780
- 타이틀로 이동 버튼 : 215*77

아트 스타일



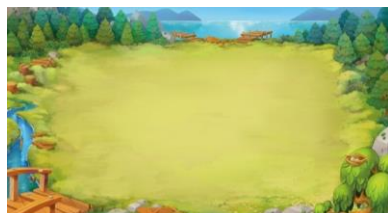
게임 분위기



캐주얼 픽셀 그래픽 SD 캐릭터 예시



카타르시스를 위한 색감 예시



배경 예시

❖ 게임 분위기

- 판타지 풍의 일본 애니메이션 느낌
- 가벼운 느낌
- 판타지 모험가 컨셉에 어울리는 분위기

❖ 아트 스타일

- 캐주얼 픽셀 그래픽
- SD 캐릭터

❖ 색감

- 얼음 / 불 캐릭터 속성 고려
- 카타르시스를 느낄 수 있는 시원한 색감 / 뜨거운 색감
동시 사용

❖ 배경

- 픽셀 그래픽
- 이동 방식을 고려한 타일 맵

비스타일<키워드>



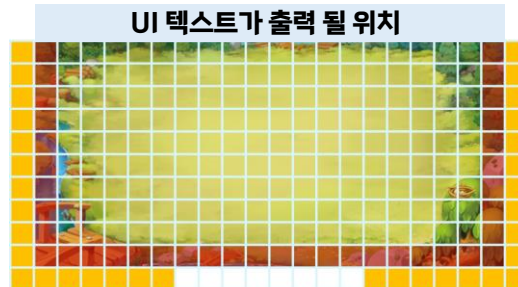
캐주얼 섀화 스타일의 UI 예시



대비되는 색감 예시



컷신 연출 예시



텍스트 위치 및 색상 예시

❖ UI 스타일

- 캐주얼 섀화
- 간단하고 명암이 적은 스타일

❖ 분위기

- 얼음 / 불 캐릭터 속성 고려
- 대비되는 색상인 시원한 색감의 파란색, 흰색 계열의 색과 뜨거운 색감의 빨간색, 검은색 계열의 색 사용

❖ 컷신

- 캐릭터 얼굴 확대샷 일러스트
- 등장효과 연출을 통해 임팩트 부여

❖ UI 텍스트 스타일

- 화면 상단 하늘 배경에 출력 되었을 때 잘 보이도록 설정

❖ 폰트

- 캐주얼 픽셀 그래픽에 어울리는 레트로 폰트

ABCDEF 가나다라마바사
Neo둥근모

ABCDEF 가나다라마바사
픽셀로보로보체

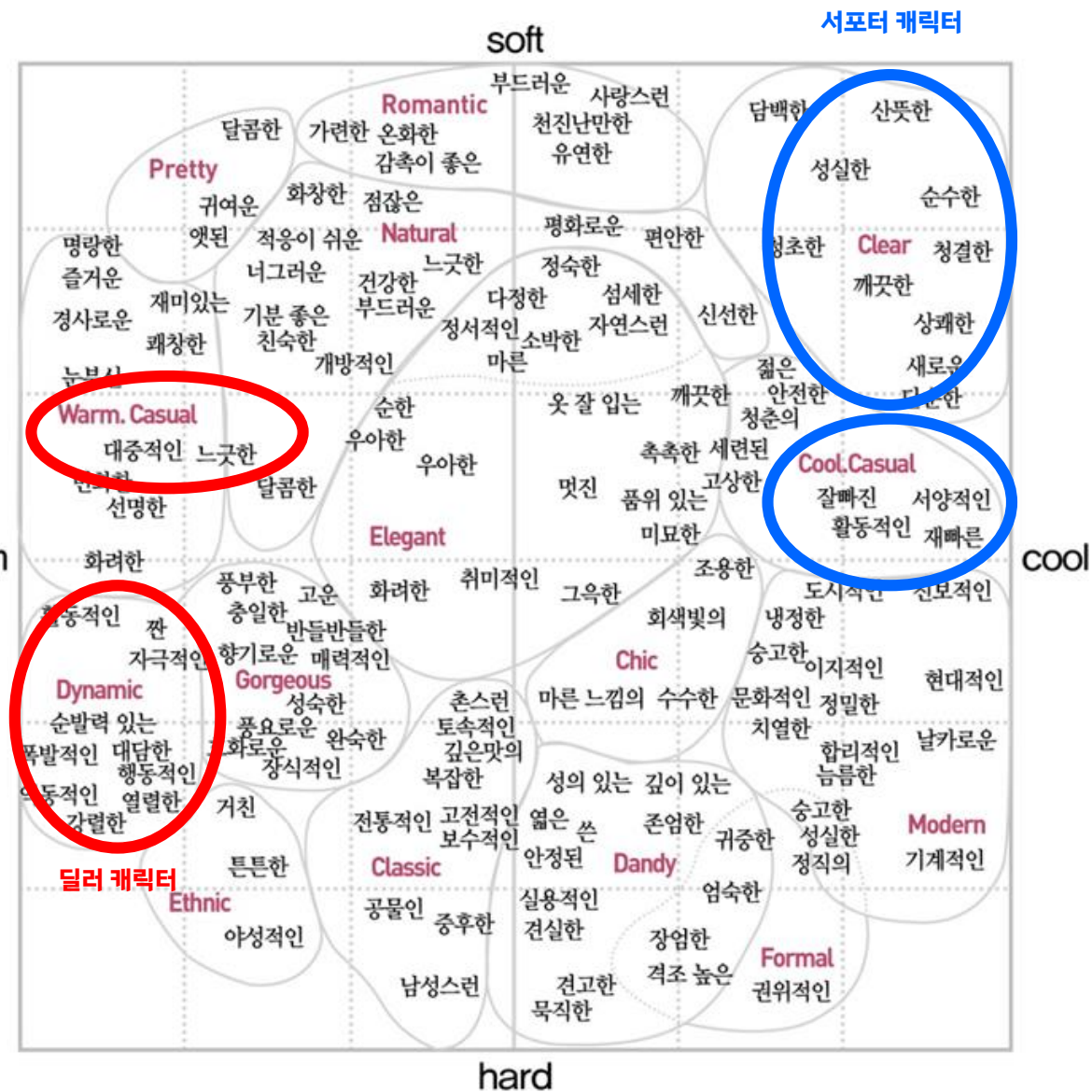
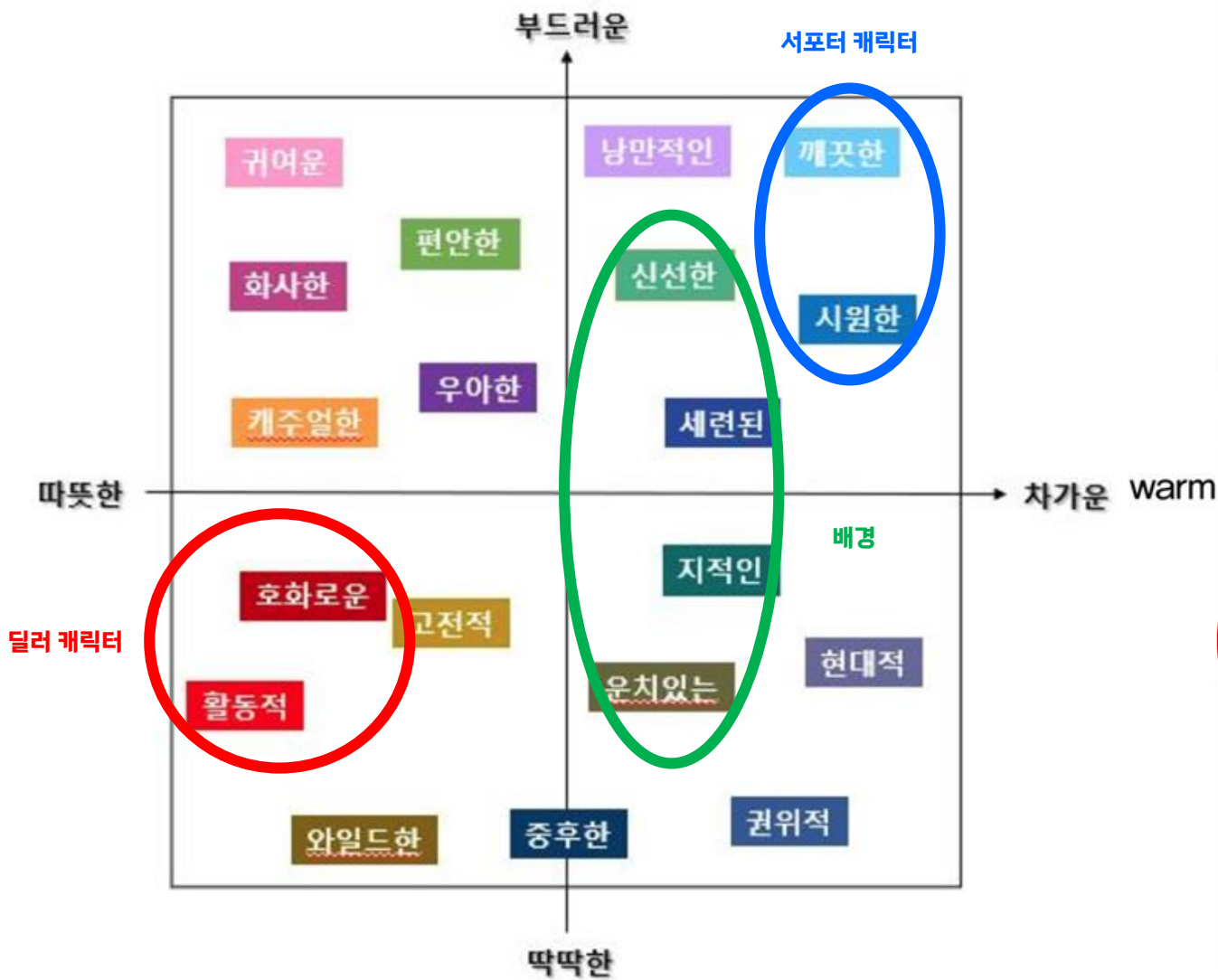
ABCDEF 가나다라마바사
PF스타더스트

PF스타더스트

ABCDEF 가나다라마바사
칼무리 9

캐주얼 픽셀 폰트 예시

색상 그래프 영역



색상 그래프 영역

