

Asling Vita UX / UI 기획 문서



작성 일자 : 2024-01-15

작성자 : 박천웅

문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-01-15	목차 구성
2	박천웅	2024-01-26	기획의도 추가
3	박천웅	2024-01-27	기획의도 추가2
4	박천웅	2024-01-28	기획의도 편집
5	박천웅	2024-01-29	기획의도 수정 및 공통 컴포넌트 작업
6	박천웅	2024-01-30	기획의도 편집 및 IA 작업 시작
7	박천웅	2024-01-31	IA 작업 진행
8	박천웅	2024-02-01	저장 및 불러오기 화면 개편

Index

Asling Vita UX / UI 기획 문서 1

문서 이력 2

Index 3

1. 기획 의도 6

 1.1 전체 의도 6

 1.2 플레이 6

 1.3 몰입도 7

 1.4 테마 7

 1.5 마치며 8

2. 정의 9

 2.1 용어 정의 9

 2.2 단위 9

 2.3 폰트 9

 2.4 컬러 10

 2.5 해상도 11

3. 씬 플로우 12

4. 공통 컴포넌트 13

 4.1 버튼 효과 13

 4.2 기타 UI 13

5. IA 상세 페이지 14

 5.1 로고 14

 5.2 타이틀 화면 15

 5.3 게임 로딩 및 업데이트 17

 5.4 Save & Load Slot 18

(이하 작업 예정)

 5.4 Memories

 5.4.1 Script Rewind

- 5.4.2 CutScene Rewind
- 5.4.3 BGM/OST List
- 5.4.4 용어 설명
- 5.5 Setting
 - 5.5.1 Volum Control UI
 - 5.5.2 Screen Control UI
 - 5.5.3 Script Control UI
 - 5.5.4 Key Setting UI
 - 5.5.5 Language Select UI
- 5.6 Achievement
- 5.7 Quit Game 팝업 UI
- 5.8 기본 HUD
 - 5.8.1 Health 및 skill 자원 UI
 - 5.8.2 미니맵 UI
 - 5.8.3 스킬 슬롯 UI
 - 5.8.4 출입 권한 상태 UI
 - 5.8.5 오브젝트 상호작용 UI
 - 5.8.6 아이템 획득 팝업 UI
- 5.9 Skill 사용시 연출
 - 5.9.1 Third eye
 - 5.9.2 Acceleration
 - 5.9.3 Deceleration
 - 5.9.4 Rewind
 - 5.9.5 Pause
- 5.10 획득한 Item 확인
- 5.11 게임 중 Pause 팝업
- 5.12 Skill 해금 확인

5.13 Game Over

5.14 보스 연출

1. 기획 의도

1.1 전체 의도

- Asling Vita 가 추구하는 방향은 '행복이란 무엇인가?'에서 시작된 질문의 답을 탐구하는 과정이다.
- 시간을 관리하는 회사라는 아이디어는 독일 소설인 모모에서 영감을 얻어 기획했다. 다만 큰 틀에서 해당 목적을 궁극적으로 인류 전체의 행복의 추구로 전환하여 본래 전달하고자 하는 의미에 깊이를 두고 싶었다.
- 영감을 얻은 모모 책의 커버처럼 메인 색깔은 햇빛과 잿빛이다.
- 시대적 배경은 2010년대의 미국을 그리고 있다.

1.2 플레이

- 플레이 조작 방법은 기본적인 3인칭 사이드뷰 게임과 동일하게 작업하여 직관적인 이해가 가능하도록 한다.
- 기본적인 HUD의 구성을 최소화한다. 이에 필요한 아이템이 스마트워치다. 이 아이템은 튜토리얼에서 얻을 수 있으며, 해당 아이템 소지 전에는 HUD에 아무것도 표시하지 않는다.
- 스마트워치는 사용자의 상태(등급, 능력, 생명력, 코스트)와 미니맵, 인벤토리까지 모든 기믹을 화면 좌 하단에서 나타낸다.
- 실제 스마트워치에서 메뉴를 바꾸는 것처럼 캐러셀과 같이 드래그 하는 것으로 기능을 변경한다. 즉 한 화면에 위 정보들을 한 번에 얻기 어렵도록 한다.
- 메인 플레이는 잠입, 탐색, 보스전 구성으로 튜토리얼의 집과 회사로비, 영업부서, 연구부서, 재정부서, 사장실로 이뤄진 6개의 맵을 진행하게된다. 집은 살짝 낡아가는 미국의 전형적인 복층 구조의 집을 구상하며, 회사는 고도로 발전된 과학적인 분위기와 절제되어 통제받는 느낌을 받도록 구상한다.
- 영업부서, 연구부서, 재정부서는 회사 로비에서 접근이 가능하며, 해당 부서들을 어떤 순서로 공략할지는 플레이어의 선택이자 엔딩의 분기점으로 활용된다.
- 플레이어에게는 보안 등급이 주어지며, 이는 스마트 워치를 획득할 때 내부에 저장된 사원증에 의해서 회사에 접근이 가능하다는 연출을 한다.
- 핵심적으로 자주 만나게 되는 주요 적성체인 회색인간은 주변에 플레이어가 일정이상 다가오면 마치 성냥불에 불이 붙듯 잿빛에서 얼굴만 점차 붉어지면서 플레이어를 쫓아온다. 플레이어를 시야에서 놓치거나 일정 거리이상 멀어지면 다시 원상복귀되어 본래 가던 경로로 이동하지만, 회사내 경계 등급이 올라가며 이후 적성 개체들의 플레이어 발견 가능 거리가 점진적으로 늘어난다.
- 하지만 특정 시간 동안 계속 쫓아오게 하면 붉었던 얼굴이 하얗게 질리면서 먼지처럼 소멸하며 시간 결정을 루팅 할 수 있게 하며 회사내 경계등급 상승을 방지하게 할 수 있도록 조정한다.

- 기본적인 플레이 방식은 시간관리회사의 구석진 공간과 적성체들이 적은 공간들을 활용하며 보스가 있는 곳으로 들어가 보스전을 벌이는 느낌으로 진행되며, 해당 진행 중간 중간 퍼즐적 기믹요소를 넣어서 플레이 하도록 한다.
- 보스전은 보스가 대사와 함께 진행하는 특정 패턴들을 일정 시간 동안 버텨내는 형식으로 이뤄지며, 각 보스를 쓰러뜨릴 때 마다 해당 보스의 능력을 계승하여 사용할 수 있게된다. 또한 자신의 보안 등급이 올라가 새로운 부서로 이동할 때 회사내 경계등급 상승이 이뤄지지 않고, 3명의 보스를 잡게 된다면 최종 보스의 방으로 들어갈 보안 권한을 획득하게 된다.
- 능력을 무엇을 획득하냐에 따라서 직원증의 보안등급이 상승될 때 해당 직원증의 외각과 배경의 디자인을 변경시킨다.
- 해당 직원증은 저장 및 불러오기때 슬롯으로도 활용한다.

1.3 몰입도

- Asling Vita의 중심은 전달하고자 하는 이야기에 있다. 때문에 유저에게 느껴지는 몰입감이 깨어져서는 안된다.
- 주요 연출 장면은 시네마틱 영상으로 대체해서 영화와 같은 느낌을 갖도록 한다.
- 기본적인 대화 장면에서는 각각 대사를 치는 캐릭터를 조명하여 해당 대화의 흐름을 명확하게 한다.
- Diegetic UI¹ 방식을 차용하여 스마트 워치를 이용한 UI를 구성, 몰입감을 끌어 올린다.
- 저장 슬롯을 직원증과 같이 구성하며, 스토리 진행도에 따라 보안등급을 나눠 직원증의 디자인에 차별성을 부여한다.

1.4 테마

- 전체적으로 현대판 이상한 나라의 엘리스와 같은 느낌을 주는 것이 목표이다.
- 때문에 UI 디자인은 기본적으로 미래 과학 기술의 느낌을 나도록 디자인한다.
- 어린 아이의 시점으로 볼 때 어른들이 사는 세상에 대한 딱딱함, 인간미 없음, 바쁨, 절제됨 등 이질적인 곳에서 오는 공포심을 부각하고자 한다.
- 때문에 회사 곳곳의 기본적인 베이스는 회색과 메탈릭 계열의 텍스처를 이용해서 무감각하고 기계적인 인상을 주고자 한다.
- 게임 초반에 전달하고자 하는 의미는 결핍과 허무, 통제된 자유에서 오는 박탈된 개성을 나타내고자

¹ Diegetic UI : 게임 세계 속 일부로서 작용하는 인터페이스, 플레이어의 아바타인 게임 캐릭터가 인식하는 인터페이스. 게임 캐릭터가 실제로 조작할 수 있는 것처럼 들리며 반응하는 인터페이스. <몰입형 UI>로 해석된다.

한다. 때문에 기본적으로 무채색으로 UI를 구성한다

- 엔딩에 따른 메인 칼라의 변주를 준다. 크게 3가지로 나눠서 현상 유지, 명도의 감소, 주광색 계열로 변경한다. 각각 노멀 엔딩, 배드 엔딩, 트루 엔딩을 나타낸다.
- 모든 엔딩을 수집한다면 타이틀 메인 로고를 클릭 할 시 해당 메인 칼라의 변경을 할 수 있도록 한다.
- Asling Vita의 테마는 크게 3가지이다. 탐구, 희생, 통제로 구성한다.
- 각 테마를 어떤 순서를 통해서 통과하냐에 따라서 엔딩 분기를 나누어 다양한 답지를 플레이어에게 제공한다.
- 게임의 진행 파트는 크게 5가지로 분류된다. 튜토리얼, 중간 보스 3전, 최종 보스전으로 구성되며, 중간 보스를 클리어 할때마다 해당 중간보스가 갖고 있는 능력을 계승한다.
- 계승된 능력은 스마트 위치에 표시되며, 능력을 다 모을 경우 최종 보스가 존재하는 공간으로 이동 할 수 있도록 배치한다.

1.5 마치며

- 이 게임은 의도된 불편함으로 정보 과잉을 방지하고, 정말 무력한 소녀가 되어서 당면한 문제를 해결해 나아가는 과정을 추구한다.
- UI를 최소화 하고 UX를 고려하여 직관적으로 보일 수 있도록 구상했다.
- 이 게임이 전달하고자 하는 메시지를 보다 명확하게 몰입할 수 있도록 하는 것이 이 문서의 핵심이다.

2. 정의

2.1 용어 정의

- In Game 화면(HUD)를 Depth 0으로 정의한다.
- 모달 – 기존 UI 위에 새 레이아웃을 띄우고, 새 레이아웃에 가려지지 않는 여분의 자리는 반투명 처리하는 방식.

2.2 단위

- 픽셀 (Pixel)

2.3 폰트

- 한글 – 구글 Noto Sans Korean, 영문 – Noto Sans
- 로고 폰트 : TIMELINE (<https://www.dafont.com/timeline-2.font>) 참조



2.4 컬러

- 메인 컬러 1: #FFFFFF / #000000
 - 주요 배경 및 최종 보스를 상징하는 색
 - 통일성과 일관성, 통제된 개성을 상징

#FFFFFF	#FBFBFB	#F8F8F8	#F4F4F4
#EEEEEE	#E5E5E5	#DDDDDD	#D0D0D0
#C0C0C0	#ADADAD	#989898	#808080
#666666	#4B4B4B	#262626	#000000

- 메인 컬러 2 : #FFDC74, C5A852
 - 주인공을 상징하는 색
 - 희망, 따뜻함, 햇빛, 봄을 상징

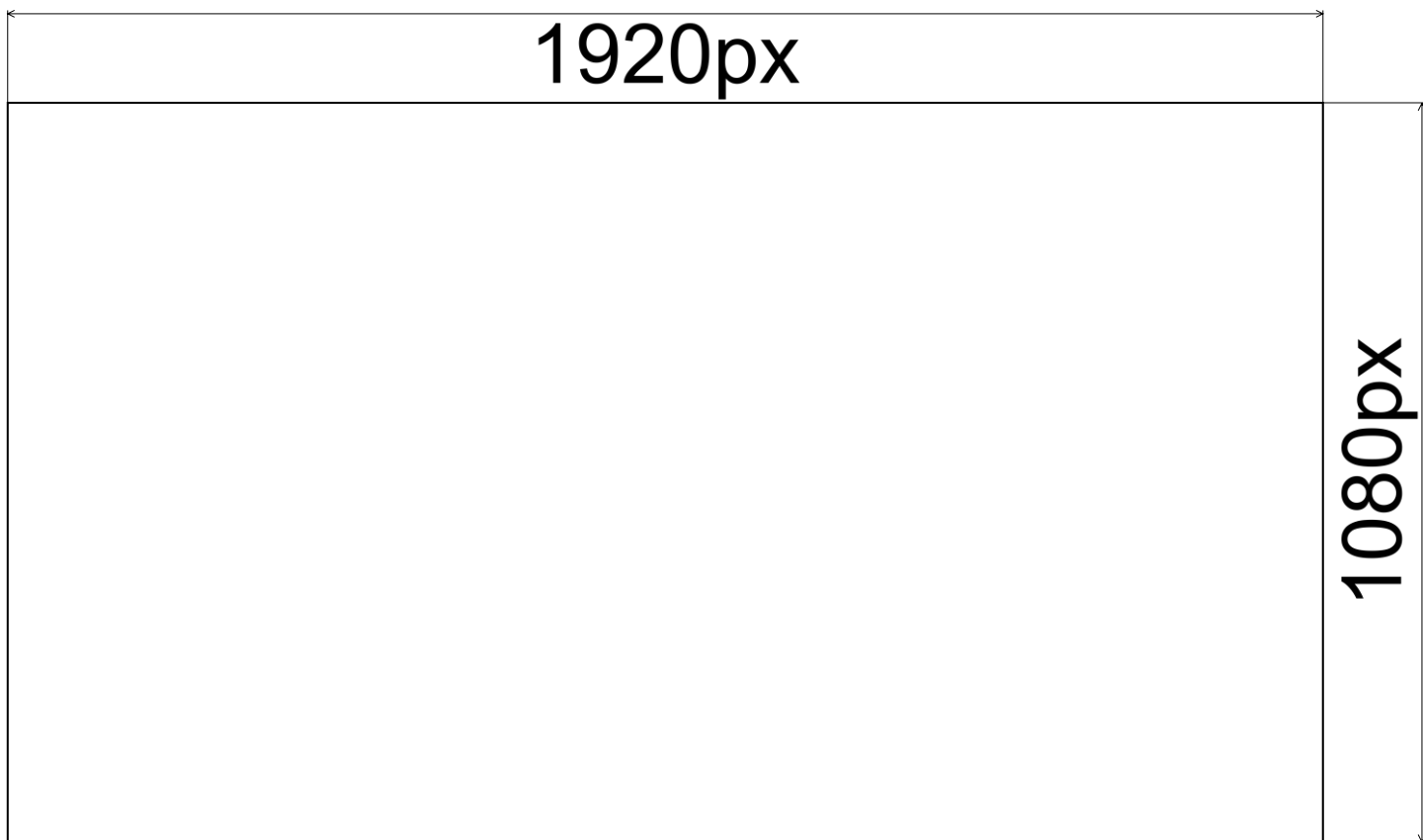
#FFE7BF	#F7EBC7	#EFE7CF	#E7E3D7
#FFE69D	#F2DFA9	#E6D9B5	#DAD4C2
#FFDC74	#EDD385	#DCCA97	#CBC2A8
#FFD047	#E8C45E	#D1B975	#BAAE8C
#FFC519	#E2B636	#C5A852	#A89A6F
#FFC000	#DFAF20	#BF9F40	#9F8F5F
#F3B600	#D4A61E	#B6973D	#98895B

- 서브 컬러 : #FF6666, #96C792, #8F8FDF
 - 각 주요 스테이지 상징 색
 - 기획재정부 : 붉은 계통의 통제된 국가관을 상징
 - 영업총괄부 : 시간 마저 얼어붙게 만드는 푸른색을 상징
 - 연구개발부 : 끝 없이 반복되는 컴퓨터 시뮬레이션의 녹색을 상징

#FFF7F7	#FEF8F8	#FDF9F9	#FCF9F9	#ECF5EB	#EDF3EC	#EEF2ED	#EFF1EF	#EBEBF9	#EDED7F	#EEEEF5	#F0F0F3
#FFECEC	#FCEEEE	#FAF1F1	#F9F2F2	#DFEEDD	#E1ECDF	#E2E9E1	#E3E7E3	#E1E1F6	#E3E3F3	#E6E6F0	#E9E9EE
#FFCCCC	#F8D2D2	#F2D9D9	#EFD0DC	#CBE4C9	#CDE0CC	#D1DDD0	#D4DAD3	#D3D3F2	#D7D7EE	#DBDBEA	#DEDEE6
#FF9999	#F2A6A6	#E5B2B2	#DEB8B8	#B3D7B0	#B7D2B5	#BBCDBA	#BFC8BE	#C1C1ED	#C6C6E7	#CCCCCE2	#D1D1DC
#FF6666	#EC7979	#D88C8C	#CE9595	#96C792	#9BC098	#A1B99F	#A7B3A6	#ABABE7	#B2B2DF	#BABAD8	#C1C1D0
#FF3333	#E54C4C	#CC6666	#BF7373	#75B570	#7CAC78	#83A381	#8B9B8A	#8F8FDF	#9999D5	#A3A3CB	#ADADC1
#FF0000	#DF2020	#BF4040	#AF5050	#52A34C	#5C9857	#658D62	#6E826C	#6F6FD6	#7C7CC9	#8989BC	#9595AF

2.5 해상도

- FHD 1920 X 1080 px



3. 씬 플로우

- <https://chpark-practice-site.netlify.app/pages/page02>



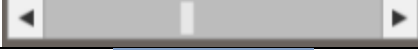


4. 공통 컴포넌트

4.1 버튼 효과

유니티 엔진	상태	효과
Nomal	디폴트 상태	
Highlighted	마우스 오버 상태	
Pressed	버튼이 클릭되거나 누르는 동안의 상태	
Selected	토글과 같은 선택 가능 버튼일 경우, 선택된 상태	
Disabled	비활성화 상태	

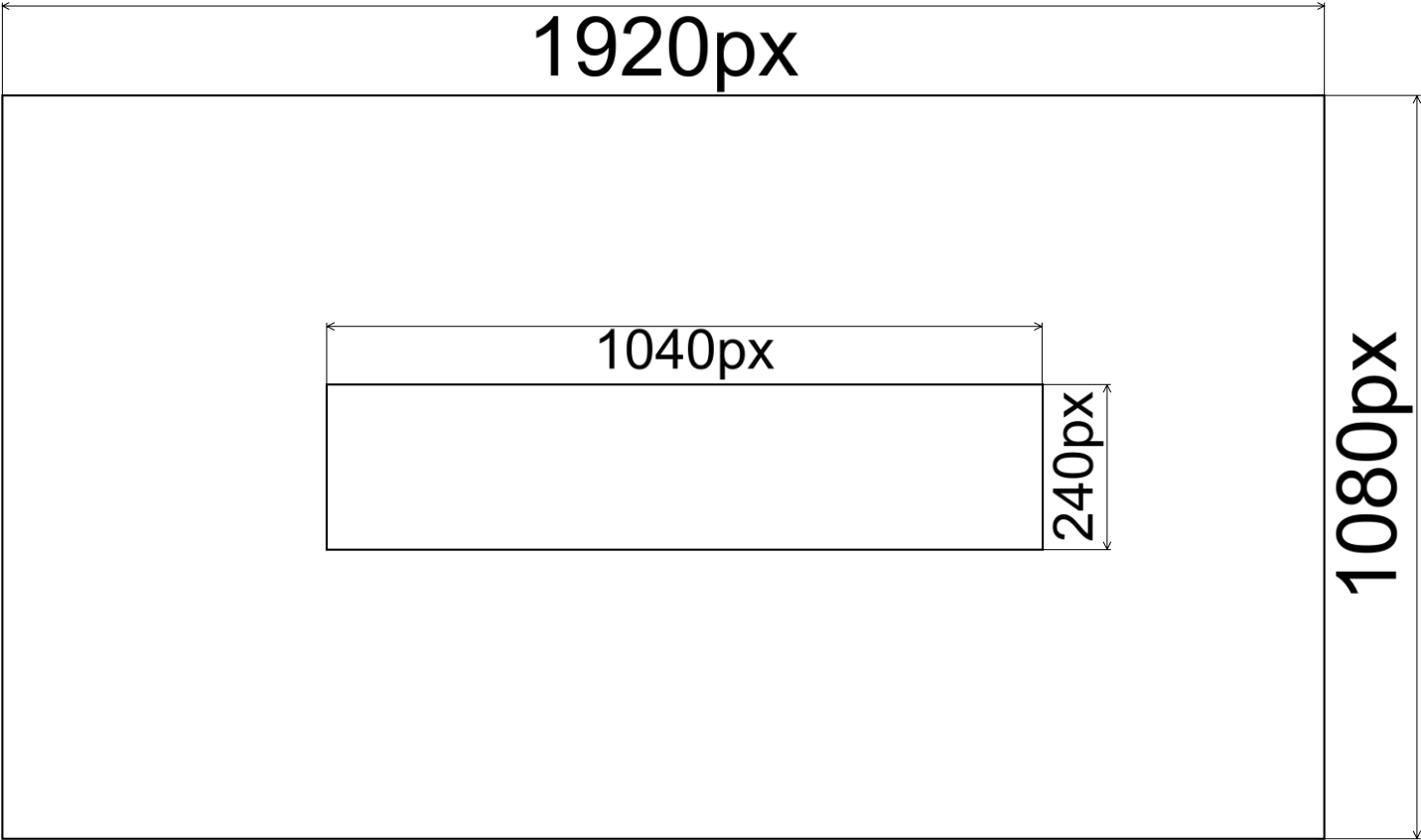
엔리얼 엔진	상태	효과
Nomal	디폴트 상태	
Hovered	마우스 호버 상태	
Pressed	버튼이 클릭되거나 누르는 동안의 상태	
Disabled	비활성화 상태	

4.2 기타 UI

UI 이름	설명	이미지
토스트	정해진 시간동안 지속 후 자동 파괴	
프로그레스 바	0~100% 프로그레스를 보여줌	
스크롤 바	좌 우 이동을 위한 UI	
드롭 다운	특정 그룹리스트 내 세부 값을 선택하는 UI	
슬라이더	수치 조절을 위한 UI	
아코디언	내용을 펼쳤다 접을 수 있는 버튼	

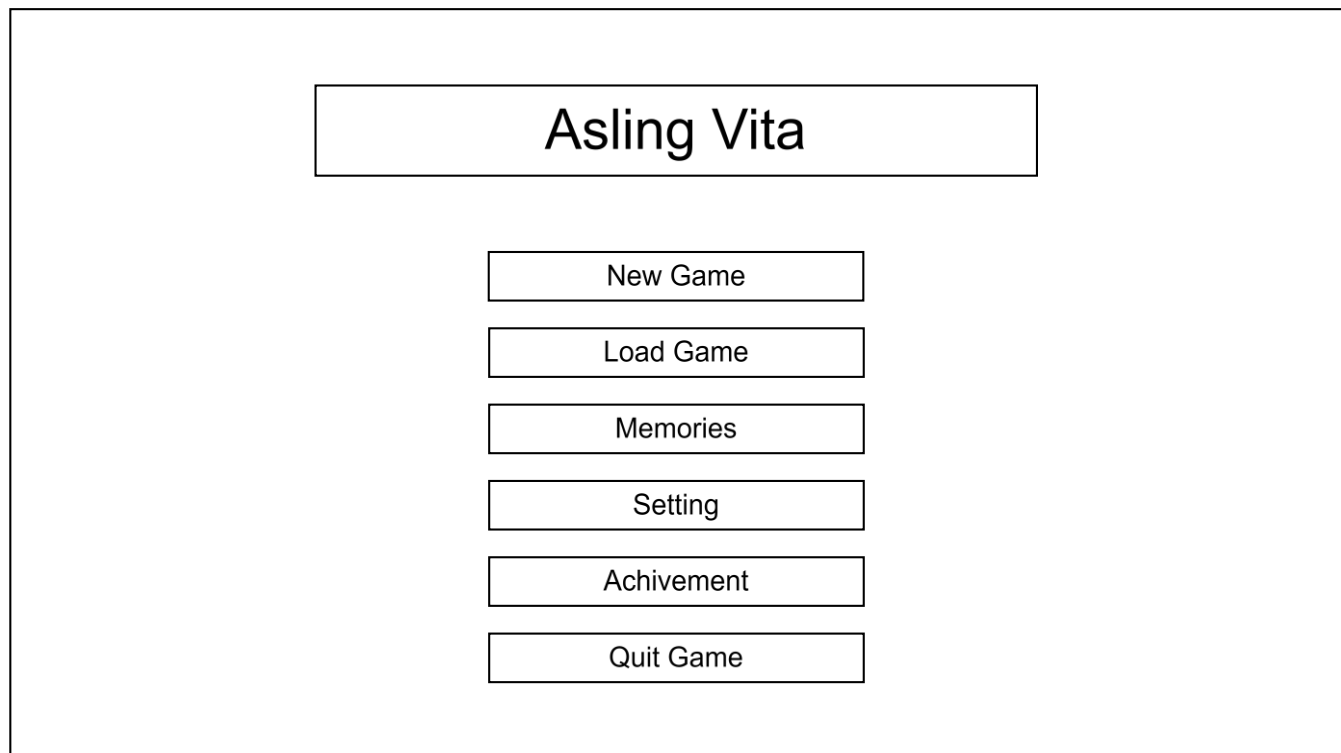
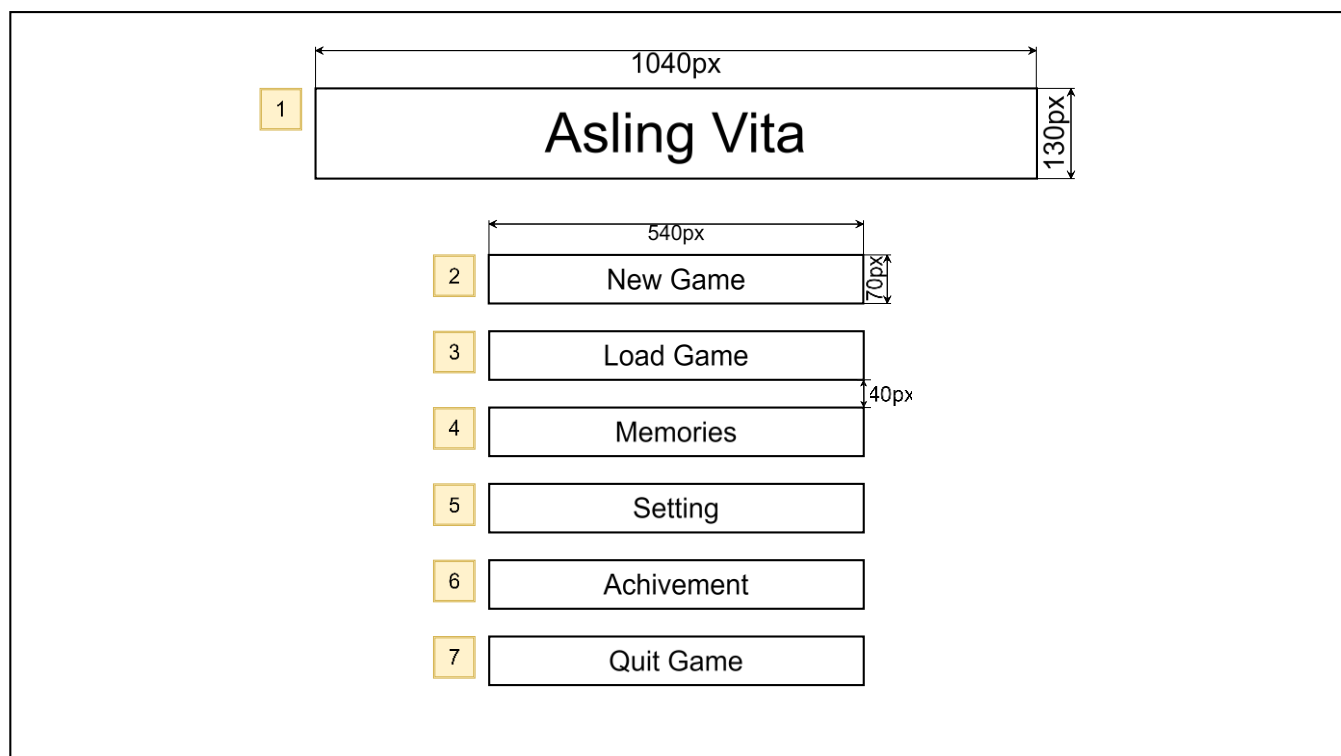
5. IA 상세 페이지

5.1 로고



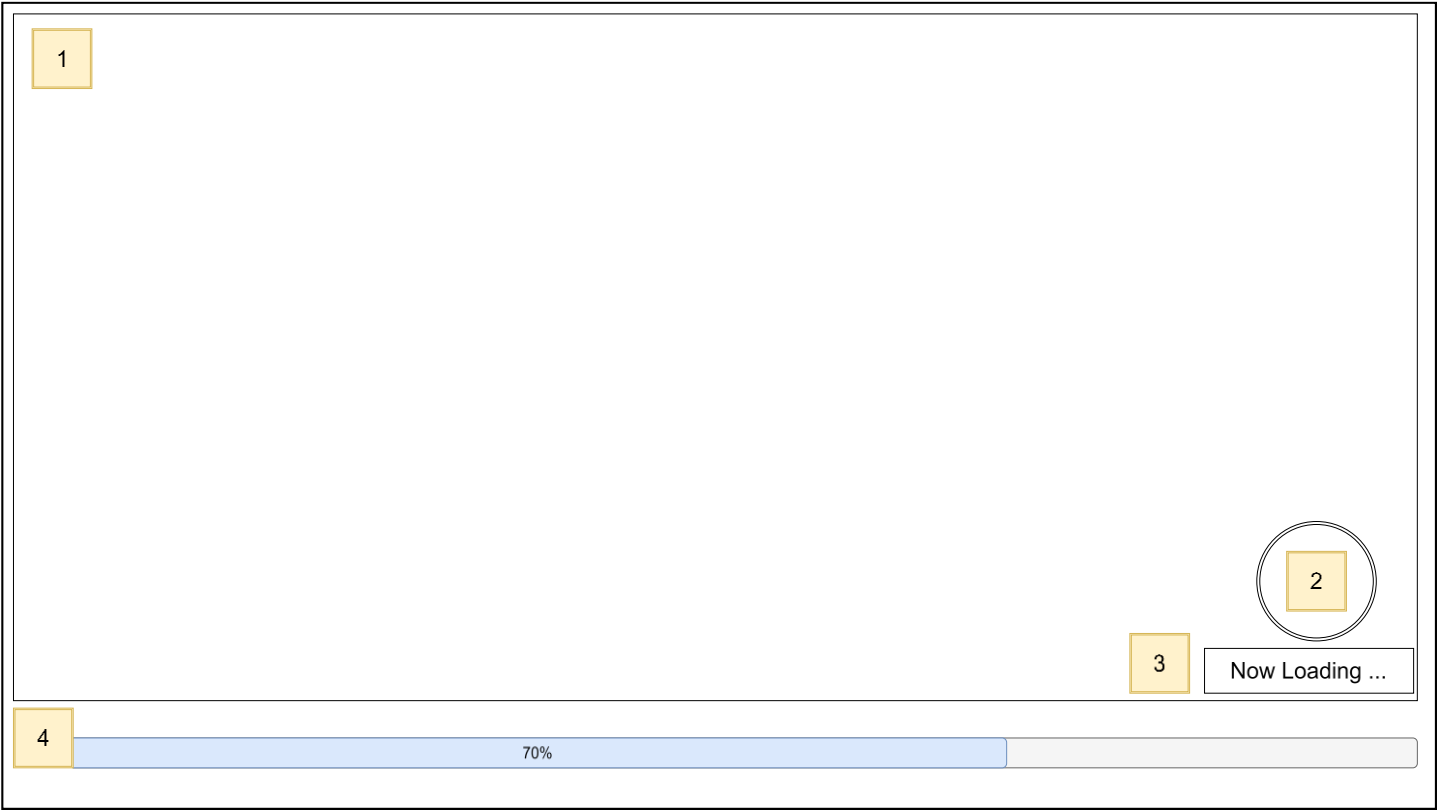
Idx	Depth	UI 종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	OnImageChanged	게임 제목을 이용한 로고 영역	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.2 타이틀 화면



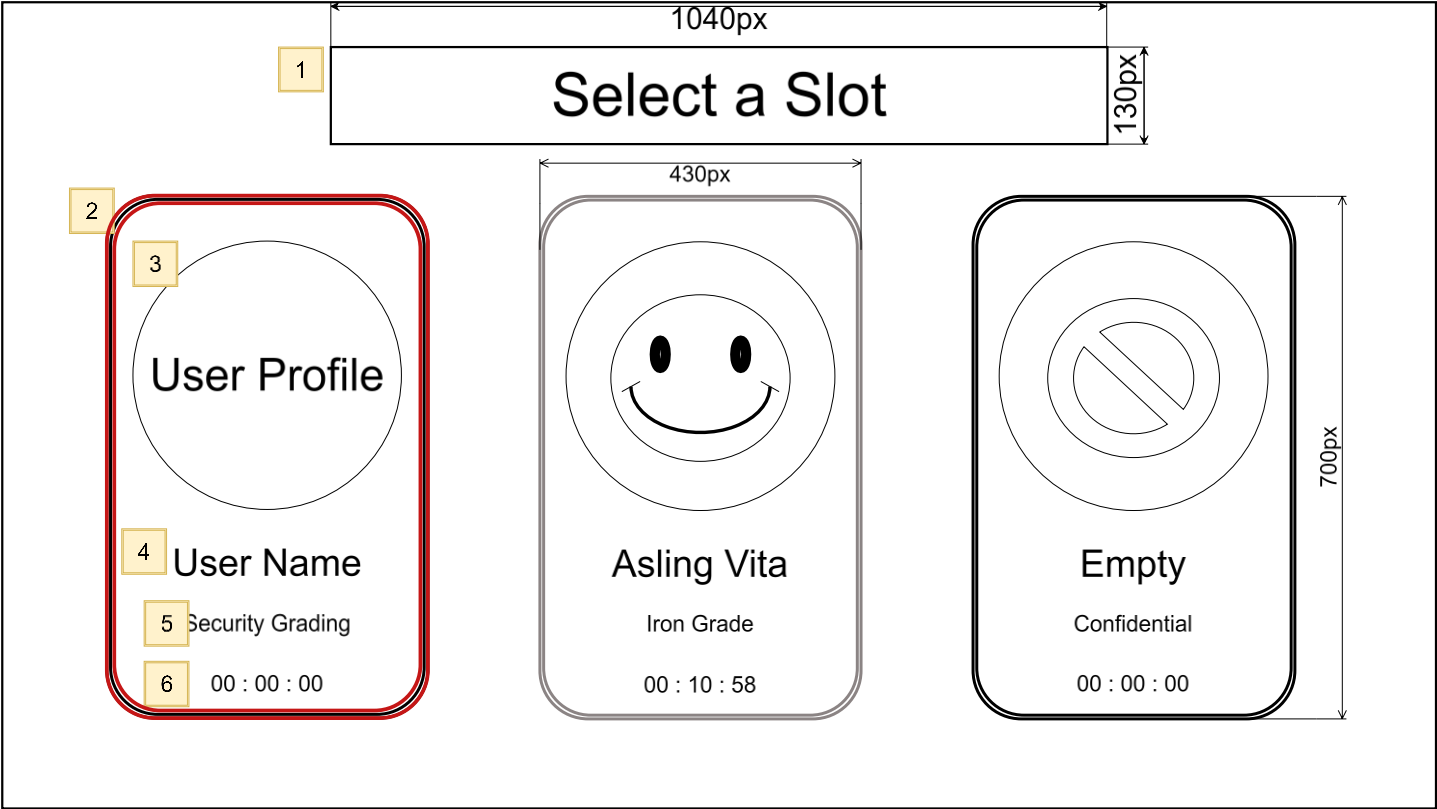
Idx	Depth	UI 종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	OnImageChanged	게임 제목을 이용한 로고 영역	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	텍스트	OnClick	게임을 처음부터 시작하는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	0	텍스트	OnClick	저장된 파일 리스트를 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	0	텍스트	OnClick	이미 한 번 본적 있는 시나리오, BGM&OST, 세계관 설정, Credits 등 포함된 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	0	텍스트	OnClick	설정 값을 변경할 수 있는 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	0	텍스트	OnClick	게임 플레이에서 얻은 업적을 보여주는 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	0	텍스트	OnClick	게임을 종료하는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.3 게임 로딩 및 업데이트



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	OnImageChanged	게임 로딩 및 업데이트 화면	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	텍스트	Sprite[] Image Update	시계가 움직이는 애니메이션	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	0	텍스트	TextComponent	단순 로딩 일 때와 업데이트 일 때 텍스트 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	0	텍스트	Slider	로딩 및 업데이트 진행상황을 표현하는 프로그레스 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.4 Save & Load Slot



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	텍스트	TextComponent	저장 및 불러오기 씬 제목	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	칼라	SetColor (Renderer 클래스)	5번 Security Grading 에 따른 외 각색 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	0	이미지	OnImageChanged	게임 내 제공하는 프로필 사진 중 택하여 변경 혹은 스토리 진행도에 따른 별개의 프로필 사진	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	0	텍스트	TextComponent	플레이어가 입력한 이름	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	0	텍스트	TextComponent	플레이어의 보안 등급 (아이언, 브론즈, 실버, 골드, 플레티넘으로 구성)	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	0	텍스트	Time.time	게임 플레이한 시간	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조