

## 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	<a href="#">IA 작업 진행</a>
8	박천웅	2024-02-01	<a href="#">저장 및 불러오기 화면 개편</a>
9	박천웅	2024-02-02	<a href="#">기획 의도 편집</a>
10	박천웅	2024-02-04	<a href="#">타이틀 화면 및 로딩 화면 변경</a>
11	박천웅	2024-02-05	<a href="#">Memories 작업 및 Scenario 추가</a>
12	박천웅	2024-02-06	<a href="#">BGM&amp;OST 및 Credits 추가</a>
13	박천웅	2024-02-07	<a href="#">Dictionary 추가</a>
14	박천웅	2024-02-08	<a href="#">Setting 및 하위 3개 항목 작업</a>
15	박천웅	2024-02-09	<a href="#">Screen 및 KeySetting 작업</a>
16	박천웅	2024-02-10	<a href="#">Achievement 및 Quit 작업</a>
17	박천웅	2024-02-11	<a href="#">HUD 작업 진행</a>
18	박천웅	2024-02-13	<a href="#">HUD 작업 추가</a>
19	박천웅	2024-02-14	<a href="#">Security UI 추가</a>
20	박천웅	2024-04-20	UI px 단위 사이징 추가

# Index

Asling Vita UX / UI 기획 문서 ..... 1

문서 이력 ..... 2

Index ..... 3

1    기획 의도 ..... 5

    1.1    전체 의도 ..... 5

    1.2    플레이 ..... 5

    1.3    몰입도 ..... 6

    1.4    테마 ..... 7

    1.5    마치며 ..... 7

2    정의 ..... 8

    2.1    용어 정의 ..... 8

    2.2    단위 ..... 8

    2.3    폰트 ..... 8

    2.4    컬러 ..... 9

    2.5    해상도 ..... 10

3    씬 플로우 ..... 11

4    공통 컴포넌트 ..... 12

    4.1    버튼 효과 ..... 12

    4.2    기타 UI ..... 12

5    IA 상세 페이지 ..... 13

    5.1    로고 ..... 13

    5.2    타이틀 화면 ..... 14

    5.3    게임 로딩 및 업데이트 ..... 16

    5.4    Save & Load Slot ..... 18

    5.5    Memories ..... 20

        5.5.1    Scenario & CutScene ..... 22

        5.5.2    BGM & OST ..... 24

5.5.3	Credits.....	28
5.5.4	Dictionary.....	30
5.6	Setting.....	34
5.6.1	Volume .....	36
5.6.2	Scripts.....	38
5.6.3	Language.....	40
5.6.4	Screen .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
5.6.5	Key Setting.....	44
5.7	Achievement.....	48
5.8	Quit Game.....	51
5.9	HUD.....	53
5.9.1	LifePoint & TimePoint UI .....	54
5.9.2	Mini Map UI.....	56
5.9.3	Inventory UI.....	58
5.9.4	Skill UI.....	60
5.9.5	Security Level UI.....	62
(이하 작업 예정)		
5.10	Skill 사용시 연출	
5.10.1	Third eye	
5.10.2	Acceleration	
5.10.3	Deceleration	
5.10.4	Rewind	
5.10.5	Pause	
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 서브프라임 모기지 사태로 흔들리던 2010년대의 미국을 그리고 있다.

## 1.2 플레이

- 플레이 조작 방법은 기본적인 3인칭 3D 백뷰 게임들과 동일하게 작업하여 직관적인 이해가 가능하도록 한다.
- 기본적인 HUD<sup>1</sup>의 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 캐러셀<sup>2</sup>과 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.

<sup>1</sup> HUD : Head(s) Up Display의 약자로 본래 항공기, 자동차 등의 앞 유리창에 정보를 표시해주는 증강현실 장치를 뜻한다. 게임에서는 게임 진행 중 게임화면에 게임 정보를 시각화하여 띄어주는 것들을 총칭한다.

<sup>2</sup> 캐러셀 : 회전목마를 뜻하는 단어, 주로 웹에서 '한 영역에서 슬라이드 형태로 하나 이상의 이미지를 볼 수 있는 콘텐츠 또는 페이지' 라는 뜻으로 사용된다.

- 핵심적으로 자주 만나게 되는 주요 적성체인 회색인간<sup>3</sup>은 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 버터내는 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 사원증의 보안등급이 상승될 때 해당 사원증의 외각과 배경의 디자인을 변경시킨다.
- 해당 사원증은 저장 및 불러오기때 슬롯으로도 활용한다.

### 1.3 몰입도

- Asling Vita의 중심은 전달하고자 하는 이야기에 있다. 때문에 유저에게 느껴지는 몰입감이 깨어져서는 안된다.
- 주요 연출 장면은 인게임 영상을 영화와 같이 연출하여 삽입한다.
- 기본적인 대화 장면에서는 각각 대사를 치는 캐릭터를 조명하여 해당 대화의 흐름을 명확하게 한다.
- Diegetic UI<sup>4</sup> 방식을 차용하여 스마트 위치를 이용한 UI를 구성, 몰입감을 끌어 올린다.
- 저장 슬롯을 사원증과 같이 구성하며, 스토리 진행도에 따라 보안 등급을 나눠 사원증의 디자인에 차별성을 부여한다. 이를 통해 플레이어로 하여금 스토리 진행에 대한 성장 욕구와, 수집 욕구를 자극한다.
- 각 부서별 맵에는 지름길로 갈 수 있는 열쇠, 스토리 서사의 설정과 세계관을 알 수 있는 파편화된 정보 등을 배치하여 맵을 구석구석 살필 수 있는 여건을 마련한다.
- 각 부서별 맵에 배치된 퍼즐들을 풀어내면 해당 부서의 보스에 대한 힌트와 쓰러트릴 수 있는 키워드를 얻을 수

<sup>3</sup> 회색인간 : 소설 모모에 등장하는 악역, 인간의 시간을 훔쳐서 살아가는 기생형 군체에 가깝다. 본 게임에서는 시간을 훔친다는 개념만 차용하고 완전히 다른 서사를 부여할 예정이다.

<sup>4</sup> 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.

있도록 하여 서사적인 완결성을 이루도록 배치한다.

#### 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 한다. 때문에 기본적으로 무채색으로 UI를 구성한다
- 엔딩에 따른 메인 칼라의 변주를 준다. 크게 3가지로 나눠서 현상 유지, 명도의 감소, 햇빛을 연상할 법한 색상으로 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, 각각의 파트별로 테마적인 분위기에 차별성을 둔다.

#### 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

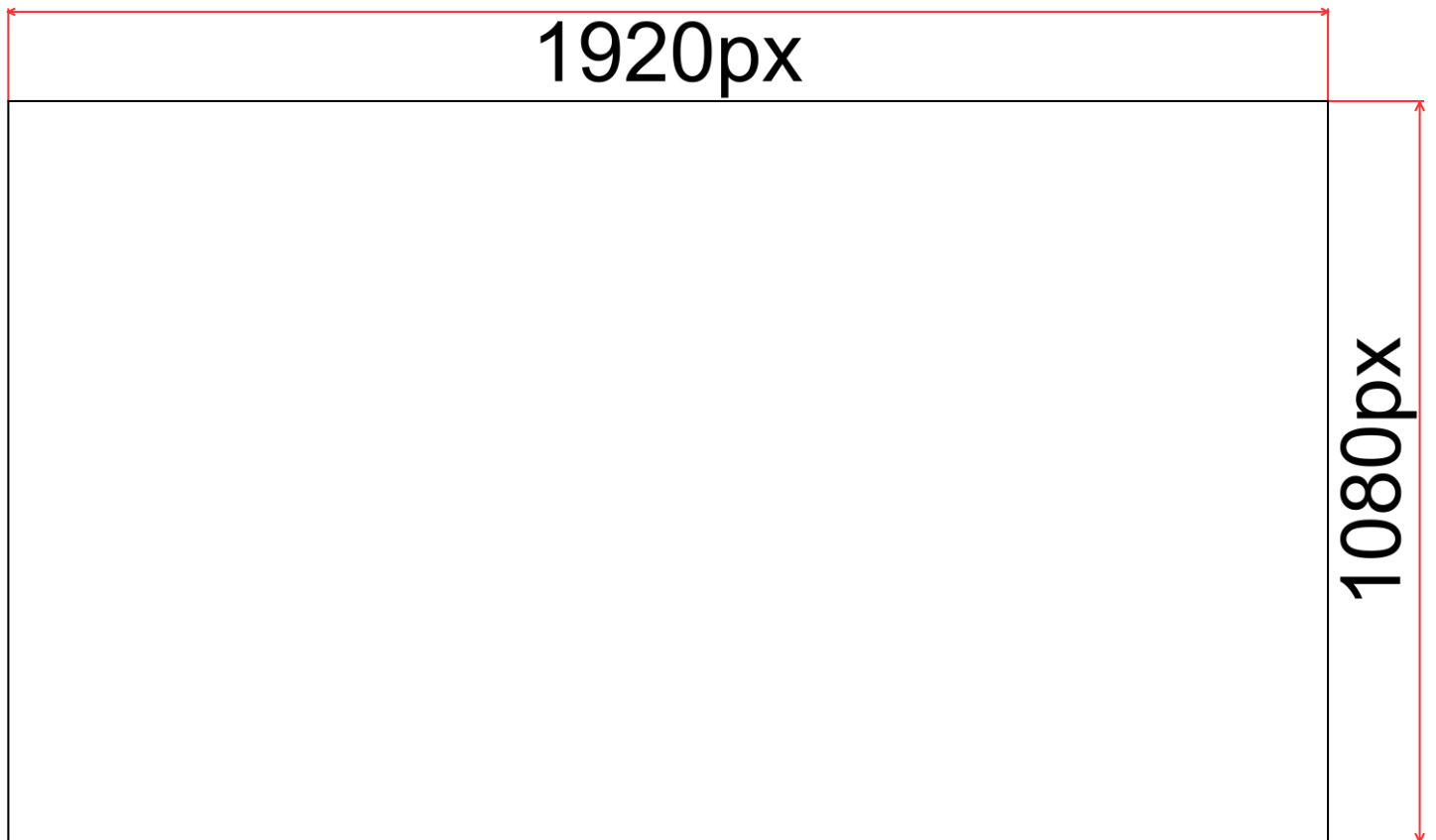
#FFE7BF	#F7EBC7	#EFE7CF	#E7E3D7
#FFE69D	#F2DFA9	#E6D9B5	#DAD4C2
#FFDC74	#EDD385	#DCCA97	#CBC2A8
#FFD047	#E8C45E	#D1B975	#BAAE8C
#FFC519	#E2B636	#C5A852	#A89A6F
#FFC000	#DFAF20	#BF9F40	#9F8F5F
#F3B600	#D4A61E	#B6973D	#98895B

- 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

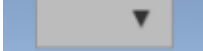
- <https://chpark-practice-site.netlify.app/pages/page02>

## 4 공통 컴포넌트

### 4.1 버튼 효과

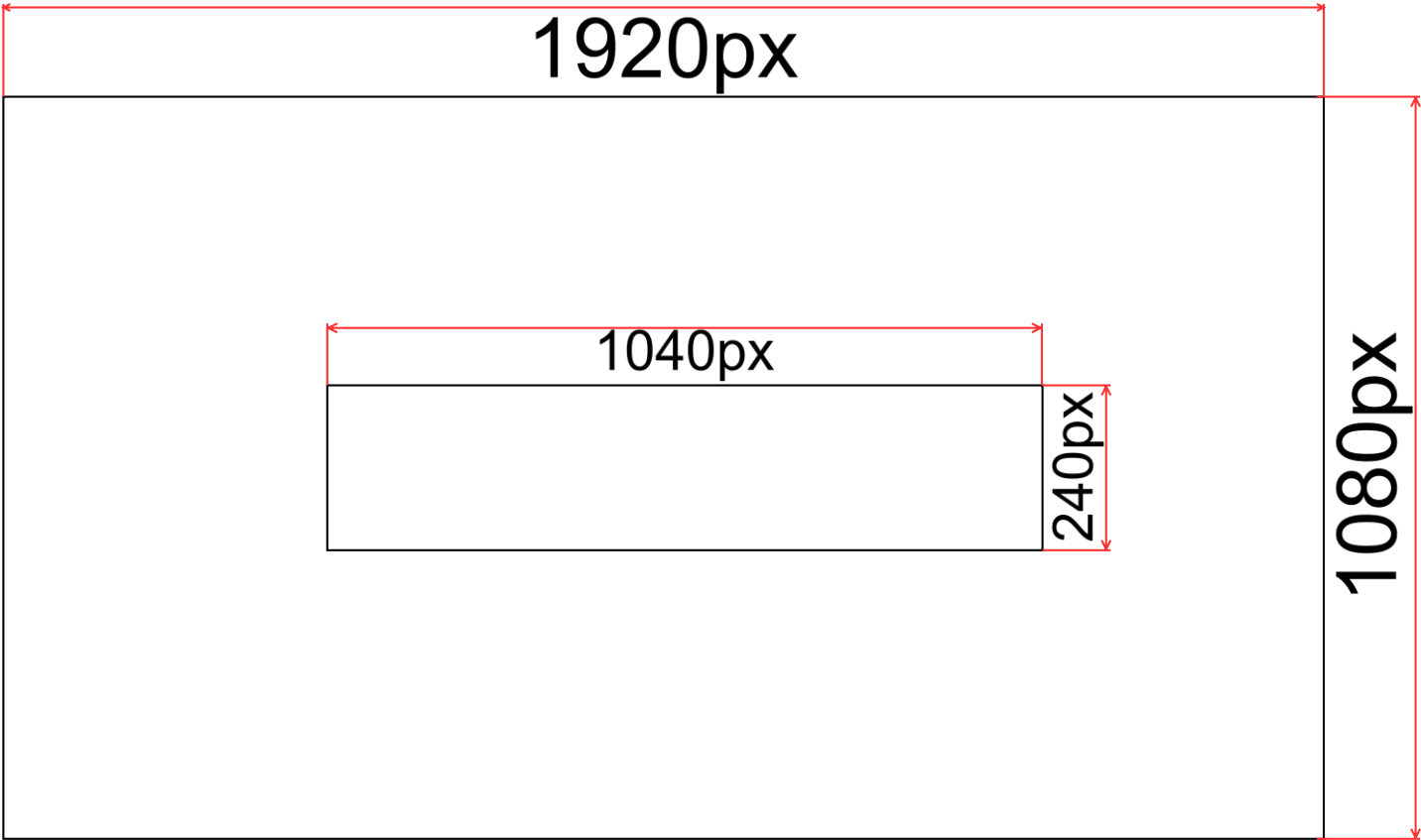
유니티 엔진	상태	효과
Nomal	디폴트 상태	
Hovered	마우스 오버 상태	
Pressed	버튼이 클릭되거나 누르는 동안의 상태	
Disabled	비활성화 상태	

### 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	

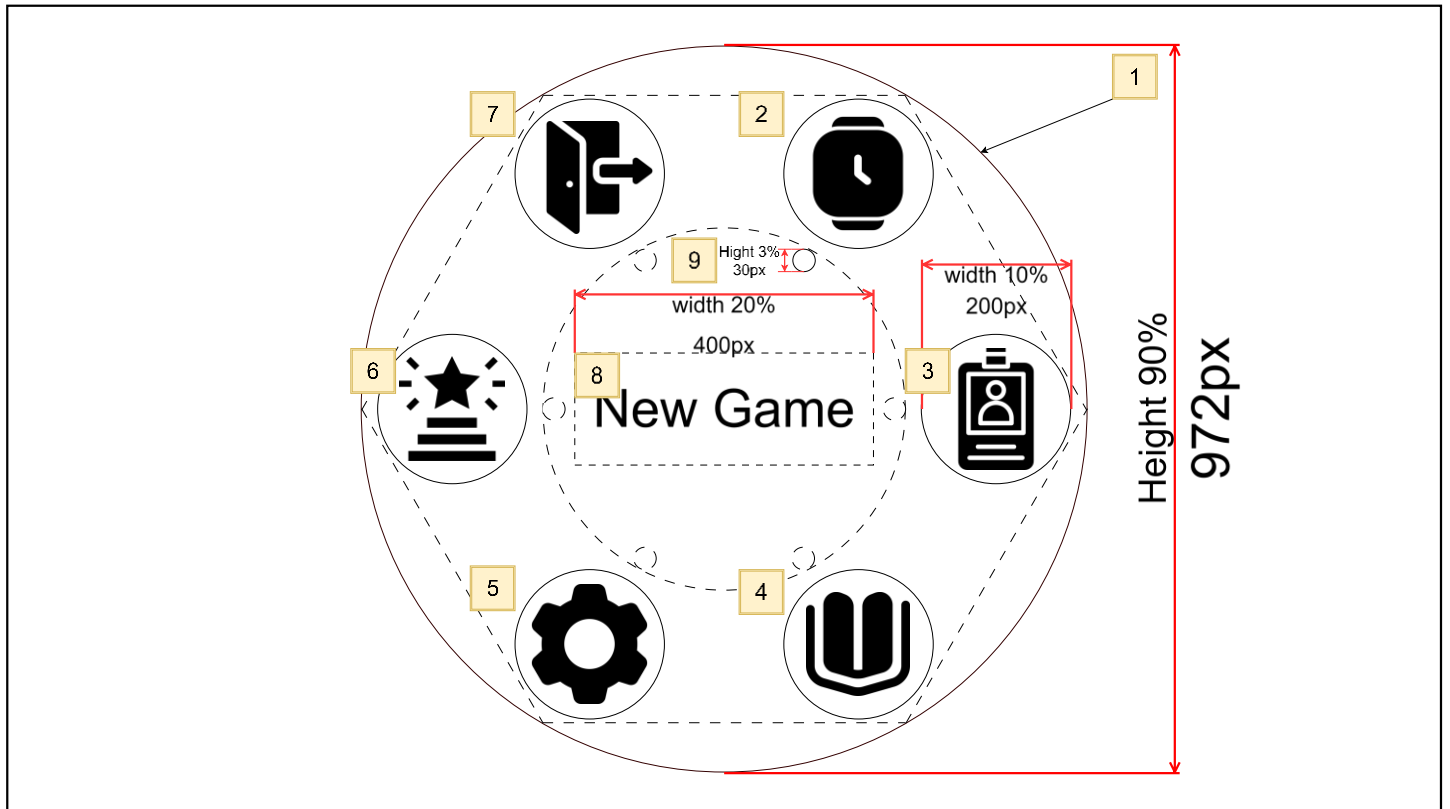
## 5 IA 상세 페이지

### 5.1 로고



Idx	Depth	UI 종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	OnClick	게임 제목을 이용한 로고 영역 클릭을 통하여 타이틀 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

## 5.2 타이틀 화면

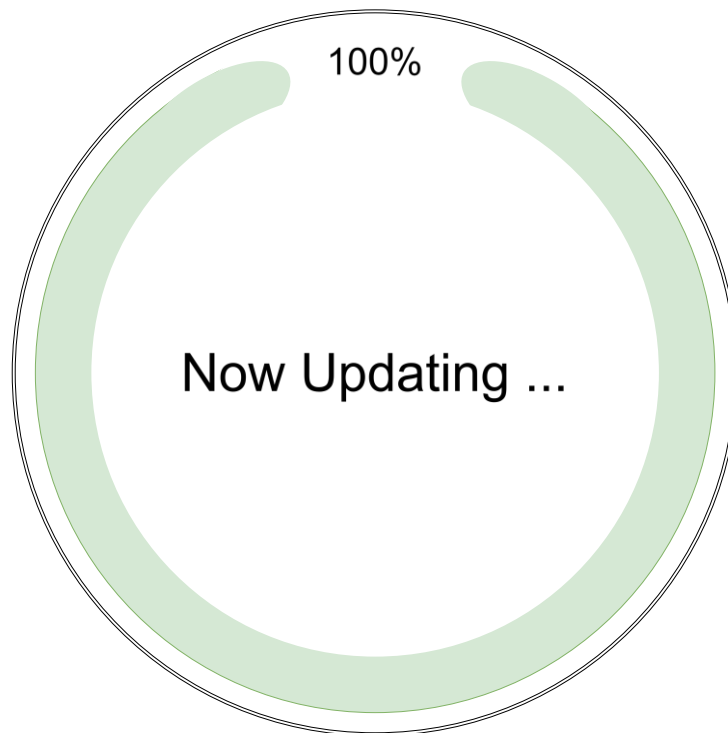
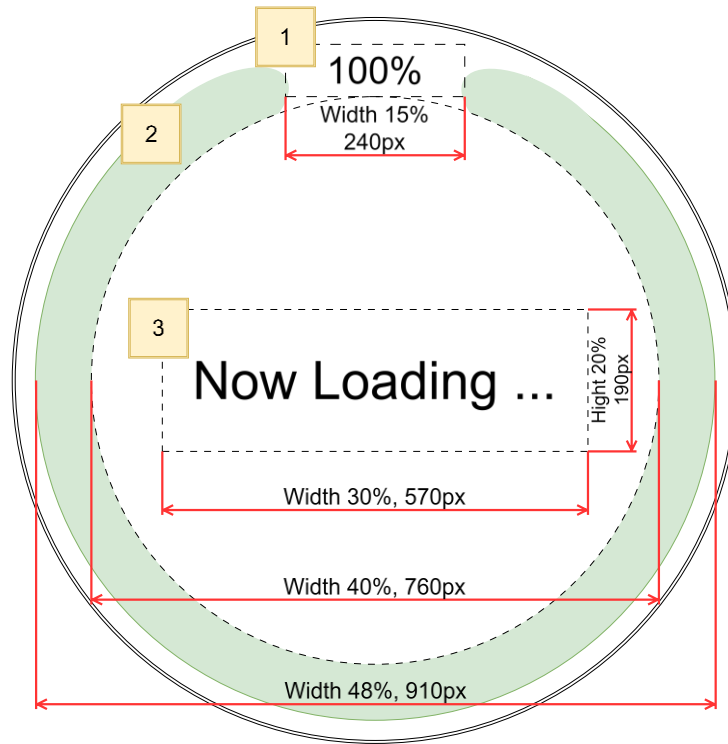


- 기본적으로 스마트 위치의 UI를 본따서 디자인
- 전체 원의 크기는 높이의 90%를 차지하도록 설정
- 원의 정 가운데에는 선택된 메뉴의 이름을 출력, 변경시 fade in/out 형태의 연출을 사용
- 각 메뉴는 시계방향으로 정육각형의 유사한 형태로 배치하여 각 간격을 통일감 있게 배치
- 메뉴는 직관적으로 메뉴의 이름과 매칭이 가능한 아이콘들을 배치
- 각 메뉴 원을 선택하게 된다면 메뉴 원과 전체 큰 원의 가운데를 연결하는 선상에 작은 원을 배치하여 해당 메뉴를 선택하고 있음을 표기
- 선택되지 않은 메뉴들은 블러처리하여 선택된 메뉴에 가시성을 도와줌

Idx	Depth	UI 종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	-	타이틀을 이루는 스마트 위치 화면	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	버튼	OnClick	게임을 처음부터 시작하는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	0	버튼	OnClick	저장된 파일 리스트를 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	0	버튼	OnClick	이미 한 번 본적 있는 시나리오, BGM&OST, 세계관 설정, Credits 등 포함된 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	0	버튼	OnClick	설정 값을 변경할 수 있는 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	0	버튼	OnClick	게임 플레이에서 얻은 업적을 보여주는 씬을 불러오는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	0	버튼	OnClick	게임을 종료하는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	0	버튼	OnClick	마우스 오버 상태이거나 컨트롤러에 의해서 아이콘들이 선택 대기 중 일 때 해당 아이콘들의 이벤트명을 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	0	이미지	-	스마트 위치의 선택된 앱을 알려 주는 작은 원. 메뉴에 따라서 다른 이름 출력 Fade in/ out 효과를 넣어 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조



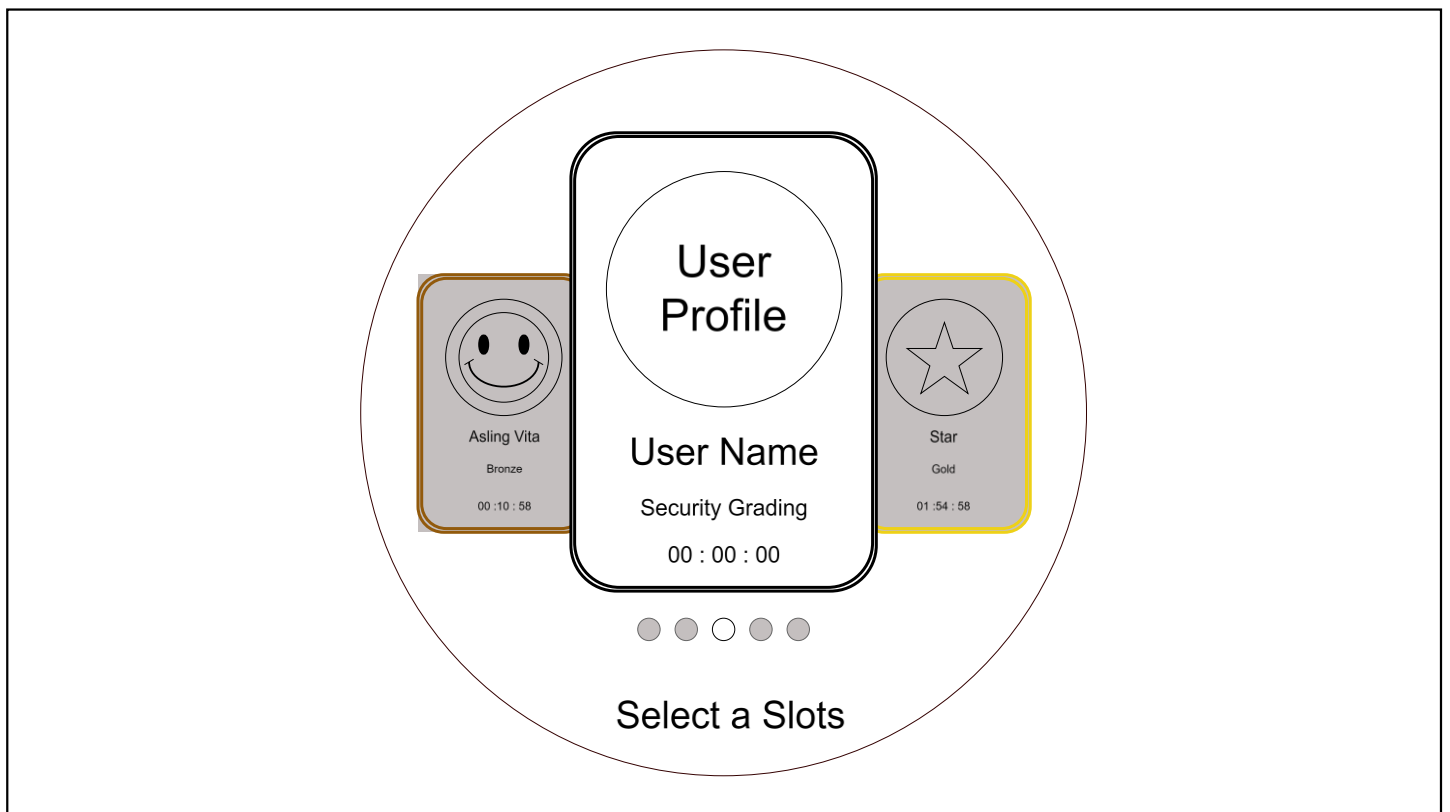
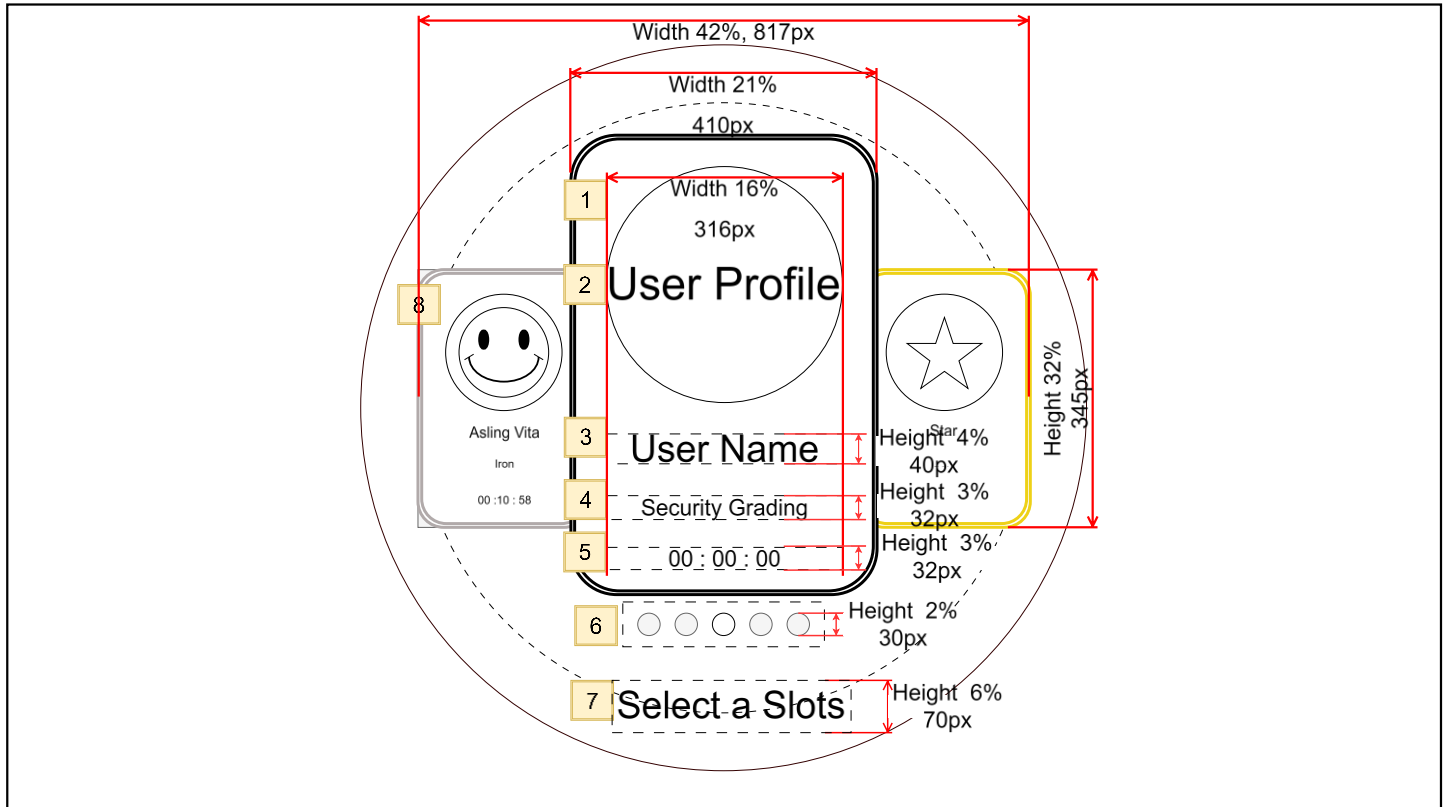
5.3 게임 로딩 및 업데이트



- 스마트 워치 외각을 시계방향으로 채우는 프로그레스 바를 생성
- 원의 최상단에는 퍼센테이지를 출력하여 진행도를 표기
- 한 가운데에는 상황에 따라서 'Now Loading...' 혹은 'Now Updating...' 등의 상황을 표기
- 해당 텍스트는 깜빡이는 연출을 하여 계속해서 진행중인지 멈춰있는 상황인지를 구분 할 수 있도록 함.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	텍스트	Slider	프로그레스 바의 진행률을 퍼센테이지로 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	슬라이더	Slider	프로그레스 바의 진행에 따른 애니메이션	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	0	텍스트	-	단순 로딩 일 때와 업데이트 일 때 텍스트 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

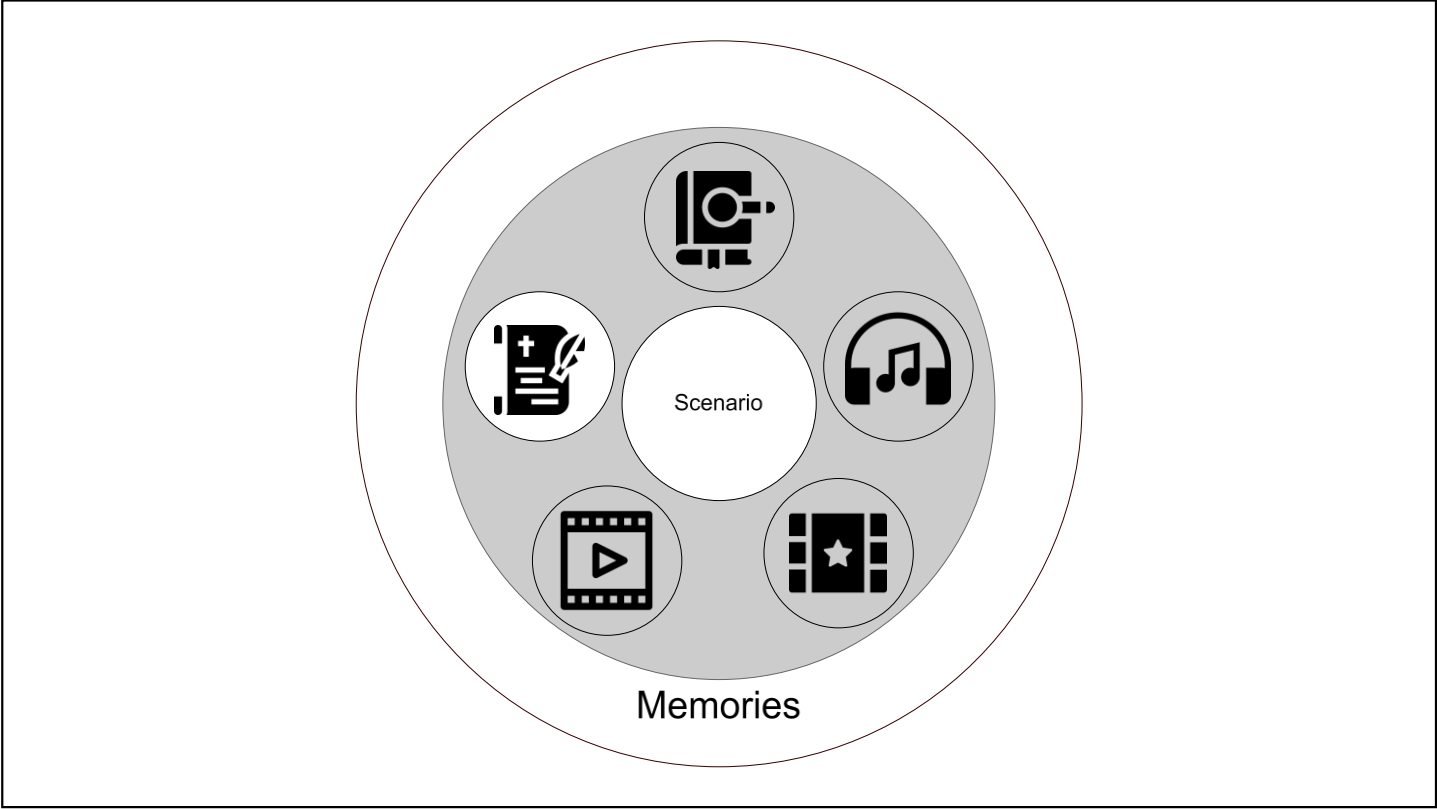
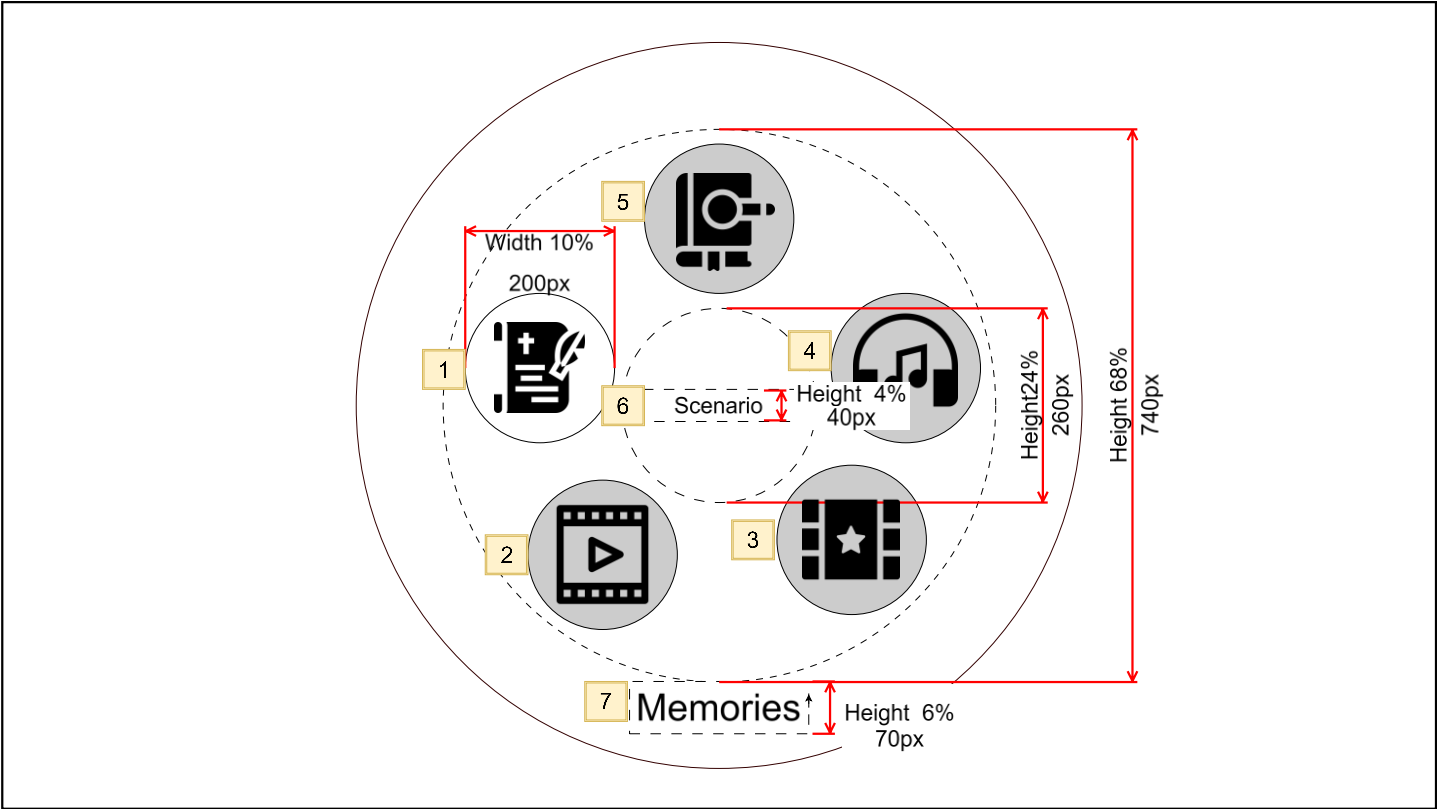
5.4 Save & Load Slot



- 캐러셀을 통해서 저장 슬롯(이하 사원증)을 선택하게 만들.
- 사원증의 최대치는 5개로 제한하며 배열은 순환형으로 만들어 한쪽 방향으로 계속 돌려도 끝없이 이어지게 배치함.
- 현재 저장슬롯이 전체 배열에서 어디에 위치하는지 하단에 작은 원을 배치하여 하이라이트를 줌.
- 사원증에는 유저 프로필, 닉네임, 보안등급, 플레이 시간을 표기
- 보안 등급에 따라서 사원증 외곽 디자인을 변경

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	캐러셀	Slider & button	캐러셀 UI의 카드 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	1	이미지	OnImageChaged	게임 내 제공하는 프로필 사진 중 택하여 변경 혹은 스토리 진행도에 따른 별개의 프로필 사진	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	1	텍스트	TextComponent	플레이어가 입력한 이름	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	1	텍스트	TextComponent	플레이어의 보안 등급 (아이언, 브론즈, 실버, 골드, 플레티넘으로 구성)	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	1	텍스트	Time.time	게임 플레이한 시간	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	1	캐러셀	Slider	선택된 카드의 배열 위치와 대응하여 하이라이트를 줌으로서 해당 카드의 위치를 알려줌	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	1	텍스트	TextComponent	현재 레이아웃의 이름	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	1	이미지	Slider	캐러셀 미리보기 이미지	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

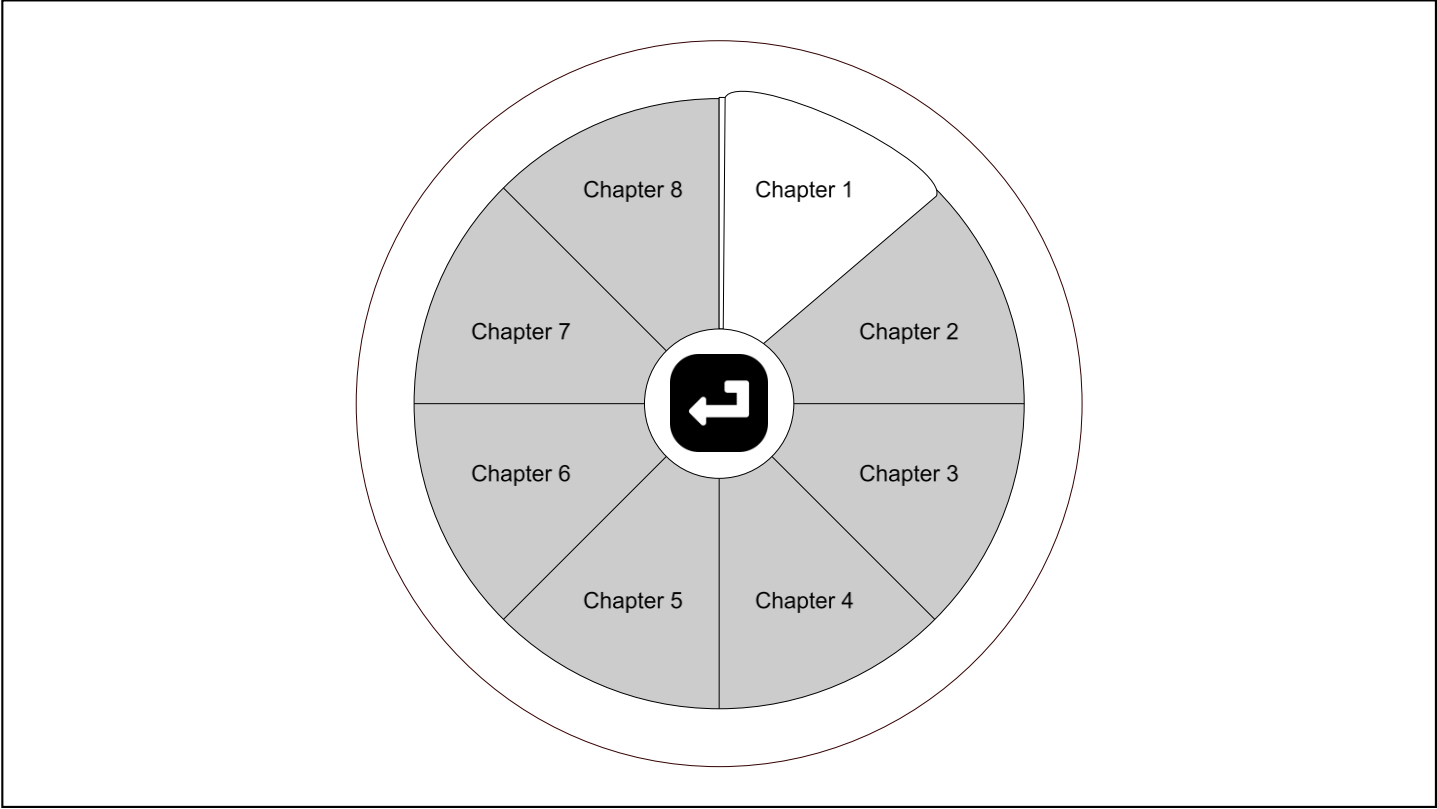
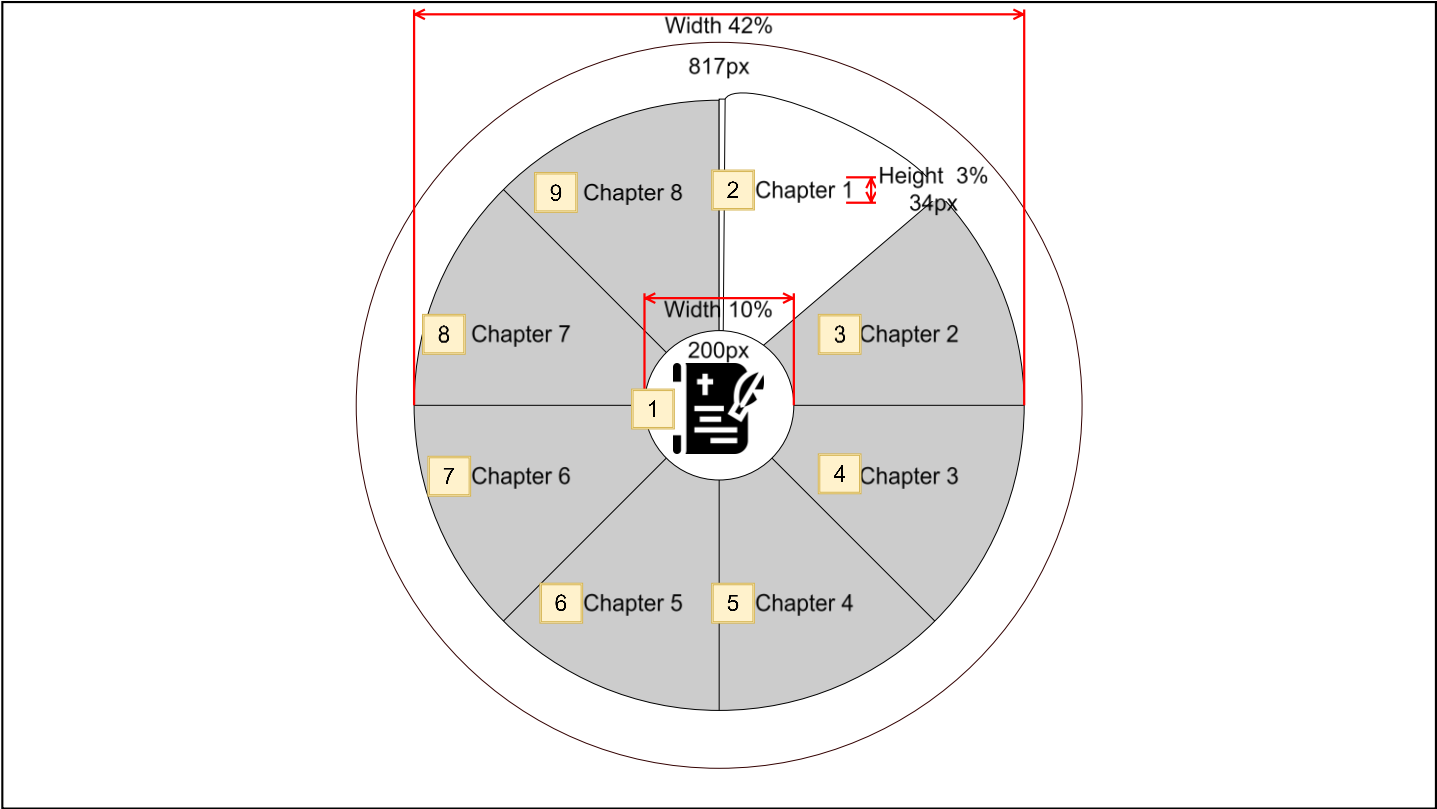
5.5 Memories



- Memories는 이미 플레이어한 기록을 확인하는 메뉴로 Scenario, CutScene, BGM/OST, Credits, Dictionary 로 구성하여 정 오각형 형태로 배치
- 전체적으로 옛날 다이얼형 유선 전화의 형태를 유추할 수 있도록 디자인
- 메뉴 선택시에도 다이얼을 돌리는 듯한 애니메이션을 출력하여 해당 메뉴만 하이라이트를 줌
- 한 가운데 메뉴 이름은 fade in / out 형태로 변경하여 연출

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	버튼	OnClick	Scripts 형 Scenario 다시보기 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	1	버튼	OnClick	CutScene 다시보기 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	1	버튼	OnClick	Credits 실행 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	1	버튼	OnClick	Bgm/OST 리스트 및 음악 재생 실행 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	1	버튼	OnClick	Dictionary 실행 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	1	텍스트	TextComponent	선택된 메뉴의 명칭을 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	1	텍스트	TextComponent	현재 레이아웃의 명칭을 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.5.1 Scenario & CutScene

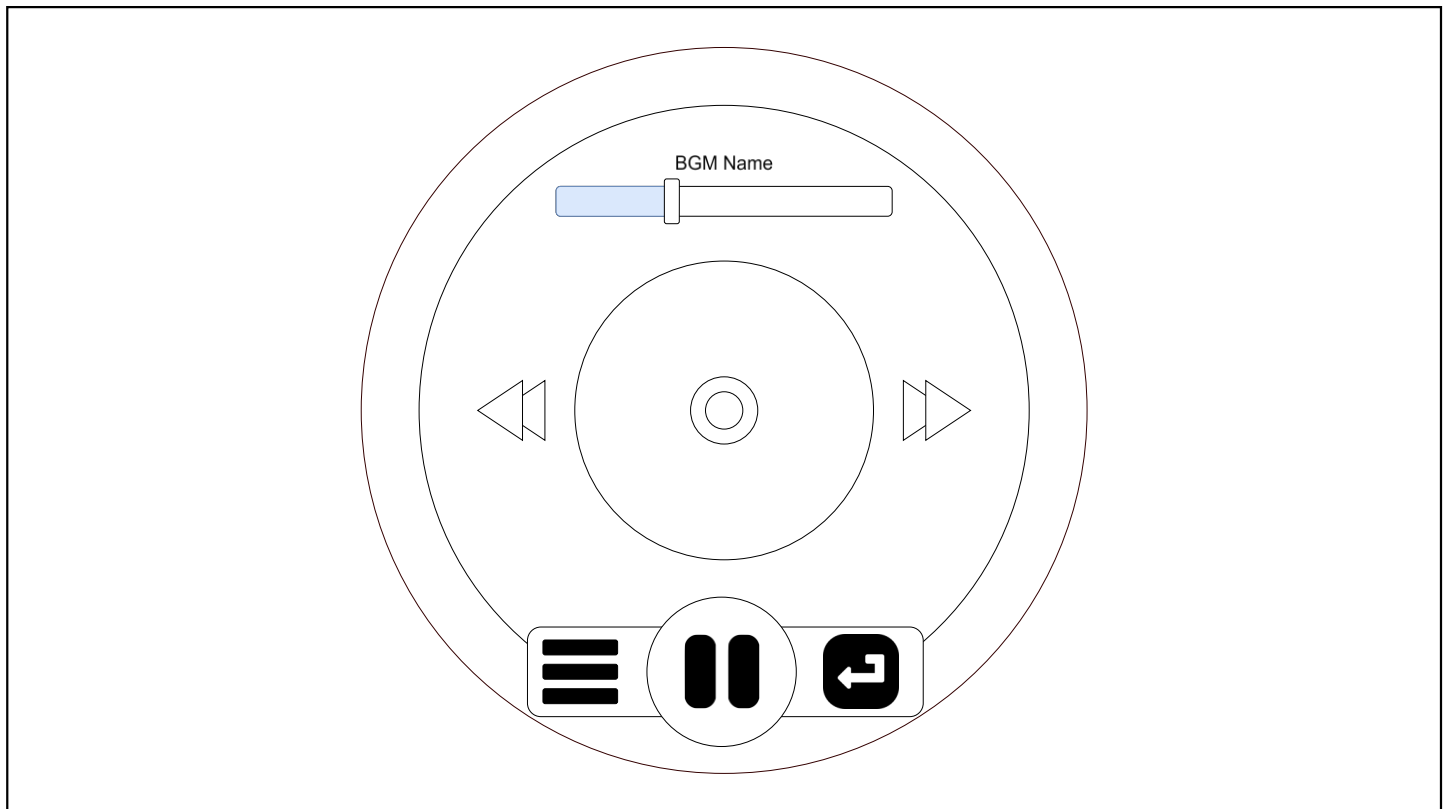
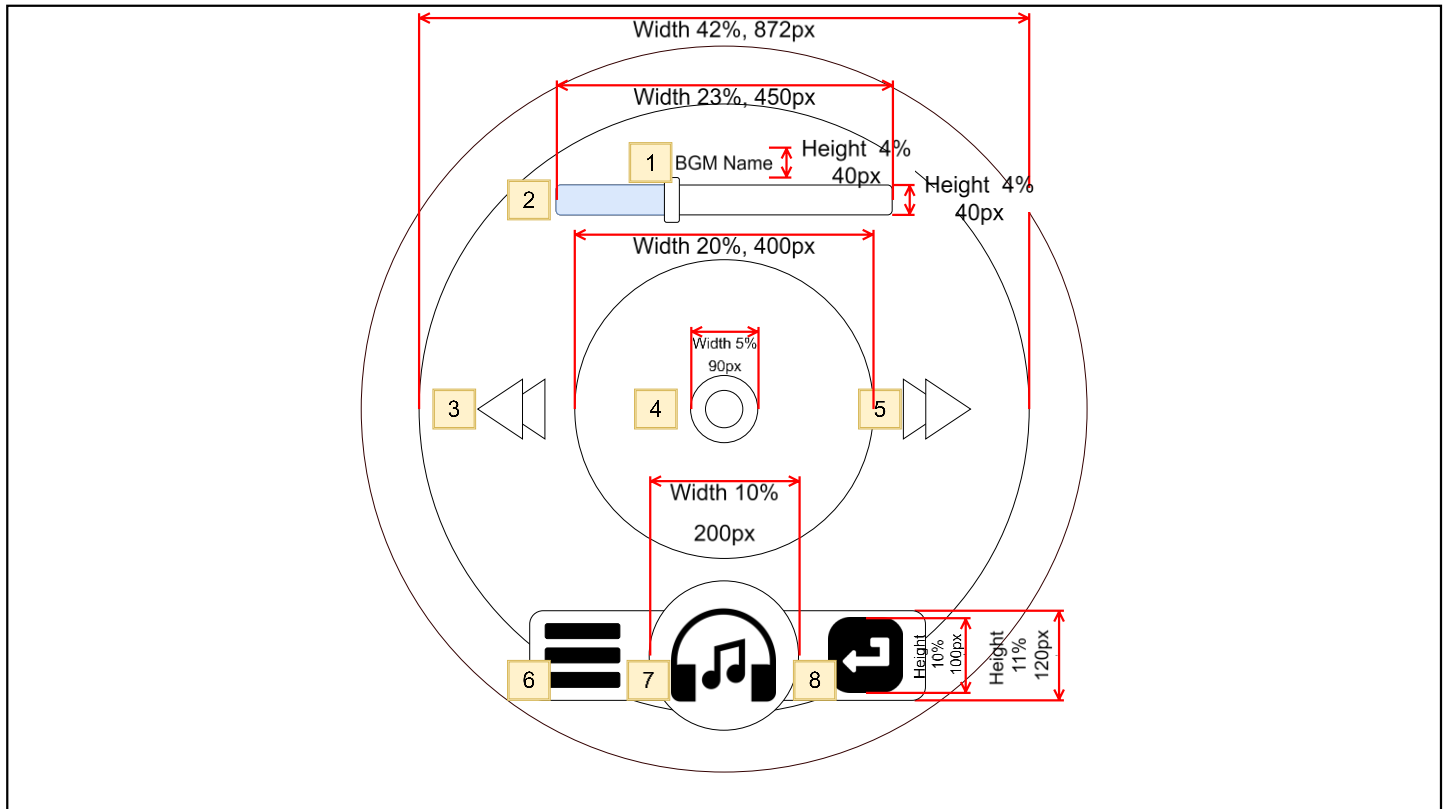


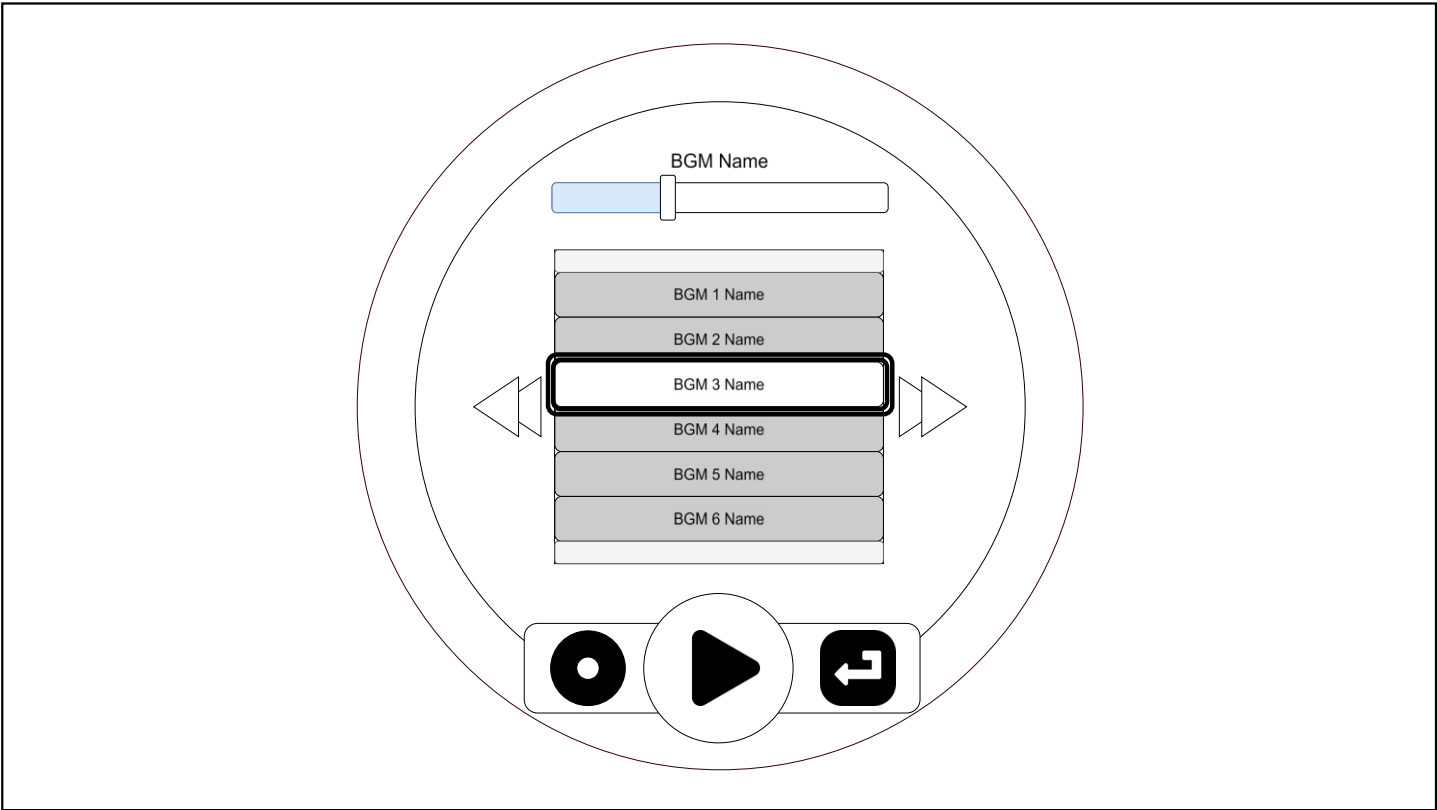
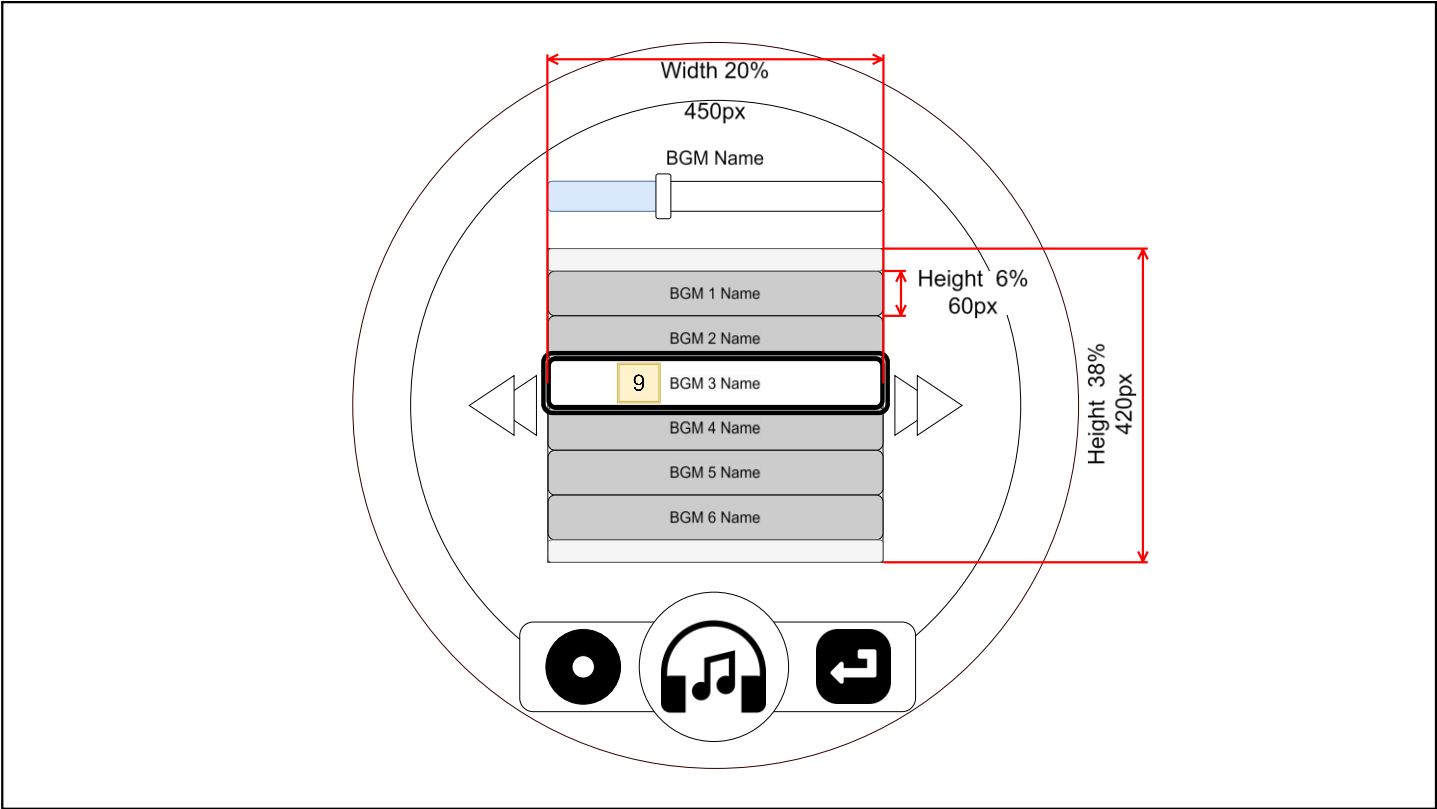


- 이전 화면에서 선택된 아이콘이 그대로 가운데로 이동하며 시계방향으로 한 조각씩 떠올린다.
- 마우스 호버나 컨트롤러에 의해 선택된 조각은 다른 조각들에 비해서 더 튀어나온 듯한 연출을 하여 하이라이트 효과를 준다.
- 가운데 아이콘에 Highlited상태가 되면 뒤로가기 아이콘으로 이미지를 변경, 버튼 클릭시 이전 화면으로 전환한다
- CutScene 또한 가운데 아이콘을 제외하면 완전히 동일하게 배치한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	2	버튼	OnClick	Highlited 상태일때 이미지 변경 선택시 이전 화면 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	2	버튼	OnClick	Chapter 1 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	2	버튼	OnClick	Chapter 2 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	2	버튼	OnClick	Chapter 3 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	2	버튼	OnClick	Chapter 4 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	2	버튼	OnClick	Chapter 5 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	2	버튼	OnClick	Chapter 6 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	2	버튼	OnClick	Chapter 7 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	2	버튼	OnClick	Chapter 8 Script 시나리오 게임 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

## 5.5.2 BGM & OST



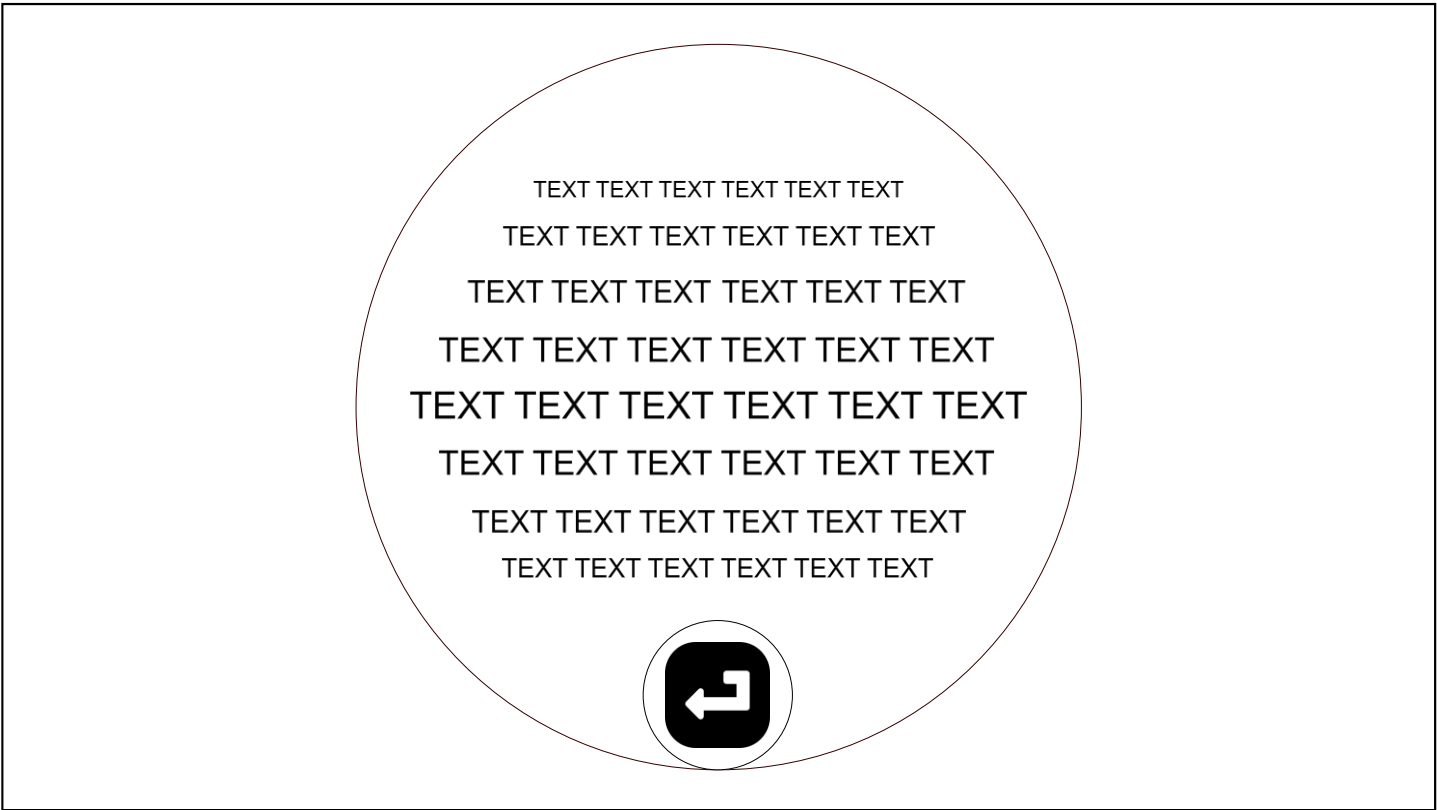
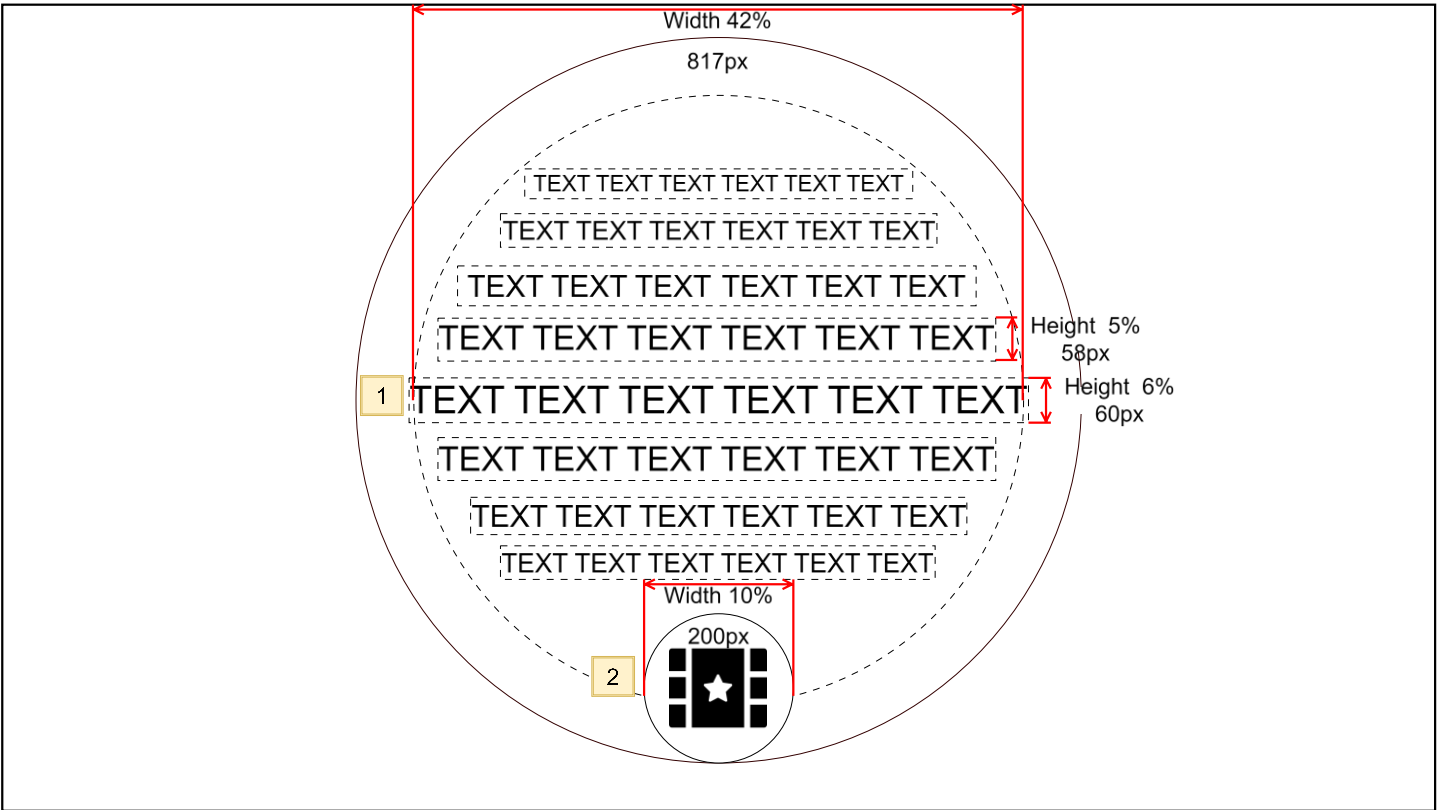


- Memories 단계에서 BGM&OST 메뉴를 클릭하면 들어올 수 있다.
- BGM&OST 메뉴를 클릭하면 해당 아이콘 창이 하단으로 내려오며 위 화면으로 Depth 를 변경한다.
- 기본적으로 원형 테두리 상단에는 현재 선택된 오디오 파일의 제목을 출력한다.
- 오디오 파일 제목 아래에는 해당 파일의 실행 정도를 시각화 한다.
- 중심에는 현재 선택된 오디오 파일을 CD 이미지로 표현하며, 좌우로 이전 혹은 다음 파일을 선택할 수 있도록 배치한다.
- 좌우의 버튼을 누른다면, 해당 방향으로 CD 이미지가 옮겨가며 다음 CD 를 반대 방향으로부터 불러오는 연출을 한다.
- 하단에 위치하게된 BGM&OST 아이콘은 음악이 선택되기 전까지 해당 아이콘을 유지한다. 한 번 음악이 선택되어 재생하게 된다면 그때는 일시정지 아이콘을, 다시 한 번 누르게 된다면 재생 버튼 아이콘을 표기한다.
- 재생 버튼의 좌측에는 리스트화 버튼, 우측에는 이전 화면으로 돌아가기 버튼을 각각 배치한다.
- 화면 중앙의 CD 를 클릭하게된다면 전체 오디오 파일 리스트를 Jukebox<sup>5</sup>나 하스스톤의 대전 매칭 UI 슬롯머신처럼 세로로 리스트화된 오디오 파일 목록을 배치한다. 이는 위 리스트화 버튼을 눌렀을때도 동일한 변화를 준다.
- 리스트화 상태에서는 해당 리스트의 가운데에 슬롯 하나의 너비와 높이보다 약간 더 큰 슬롯을 고정하여 해당 슬롯 안에 들어온 슬롯만 하이라이트를 준다.
- 슬롯의 선택은 위, 아래로 선택할 수 있도록 하며 실제 슬롯머신이 돌아가듯 연출한다.
- 해당 상태에서 리스트화 버튼은 CD 화 버튼으로 변경된다.
- 리스트에서 특정 오디오 파일을 선택하거나 CD 화 버튼을 누른다면 다시 CD 화 상태로 변경된다.

<sup>5</sup> JukeBox : [동전](#)을 넣으면 들어 있는 음악 중 하나를 틀어주는 기계

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	현재 재생 중 이거나 선택 대기 중인 상태의 오디오 파일 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	프로그래스 바	Slider	현재 실행 중인 파일의 진행 상태 실행 중인 파일이 없다면 디폴트 상태 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	버튼	OnClick	오디오 파일 리스트 중 이전 파일 실행 대기 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	2	버튼	OnClick	오디오 파일 리스트화 화면 불러오기	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	버튼	OnClick	오디오 파일 리스트 중 다음 파일 실행 대기 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	2	버튼	OnClick	1. 오디오 파일 리스트화 화면 불러오기 2. 리스트화 화면일때는 CD화 화면 불러오기	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	버튼	OnClick	1. BGM&OST 아이콘 출력 2. 클릭 이벤트 발생시, 현재 화면에 선택 대기중인 오디오 파일 실행 3. 파일이 실행 중일 때 클릭시 해당 파일 실행 일시 중지	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	2	버튼	OnClick	이전 화면(Memories) 되돌아가기	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	2	버튼	OnClick	리스트 중 해당 오디오 파일 선택 후 CD 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.5.3 Credits

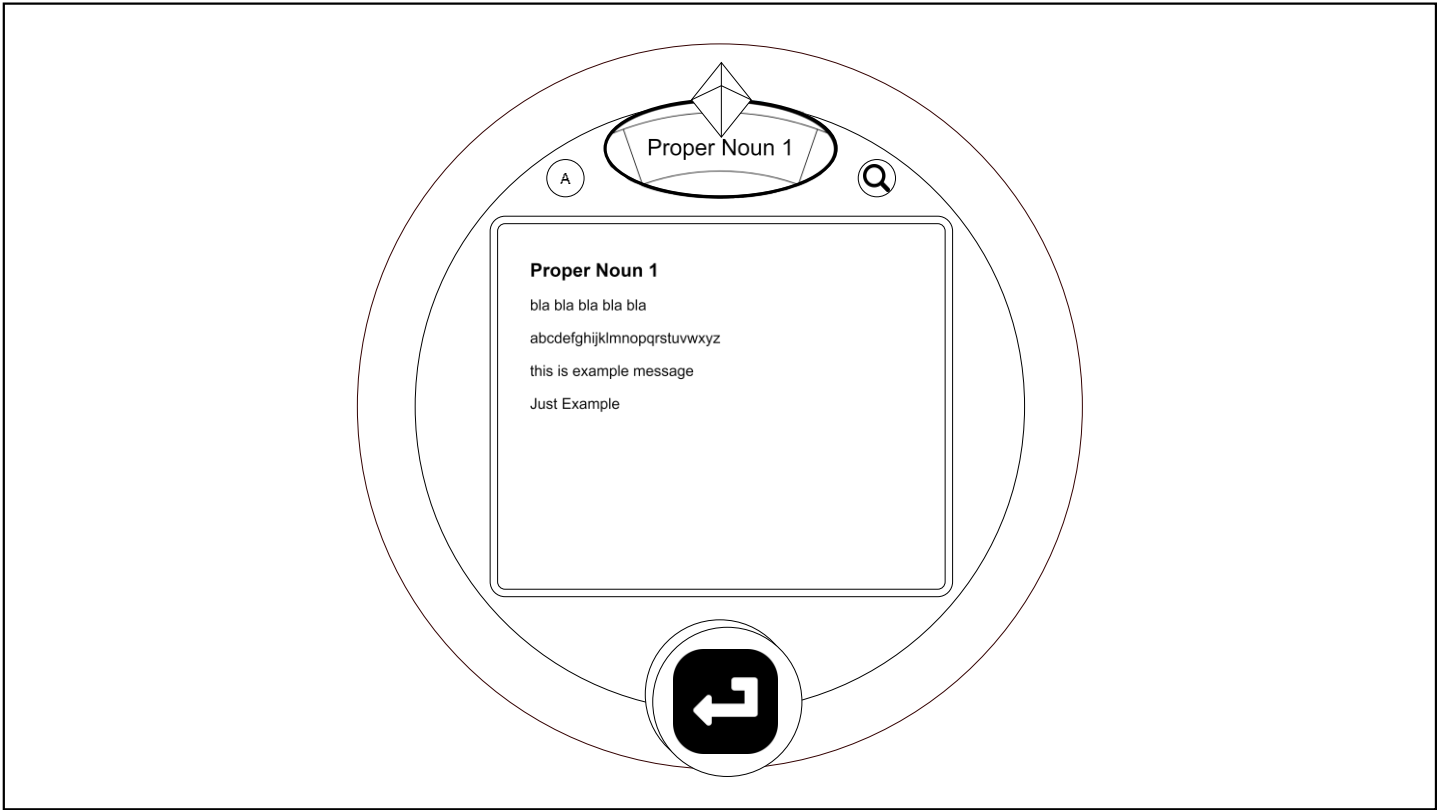
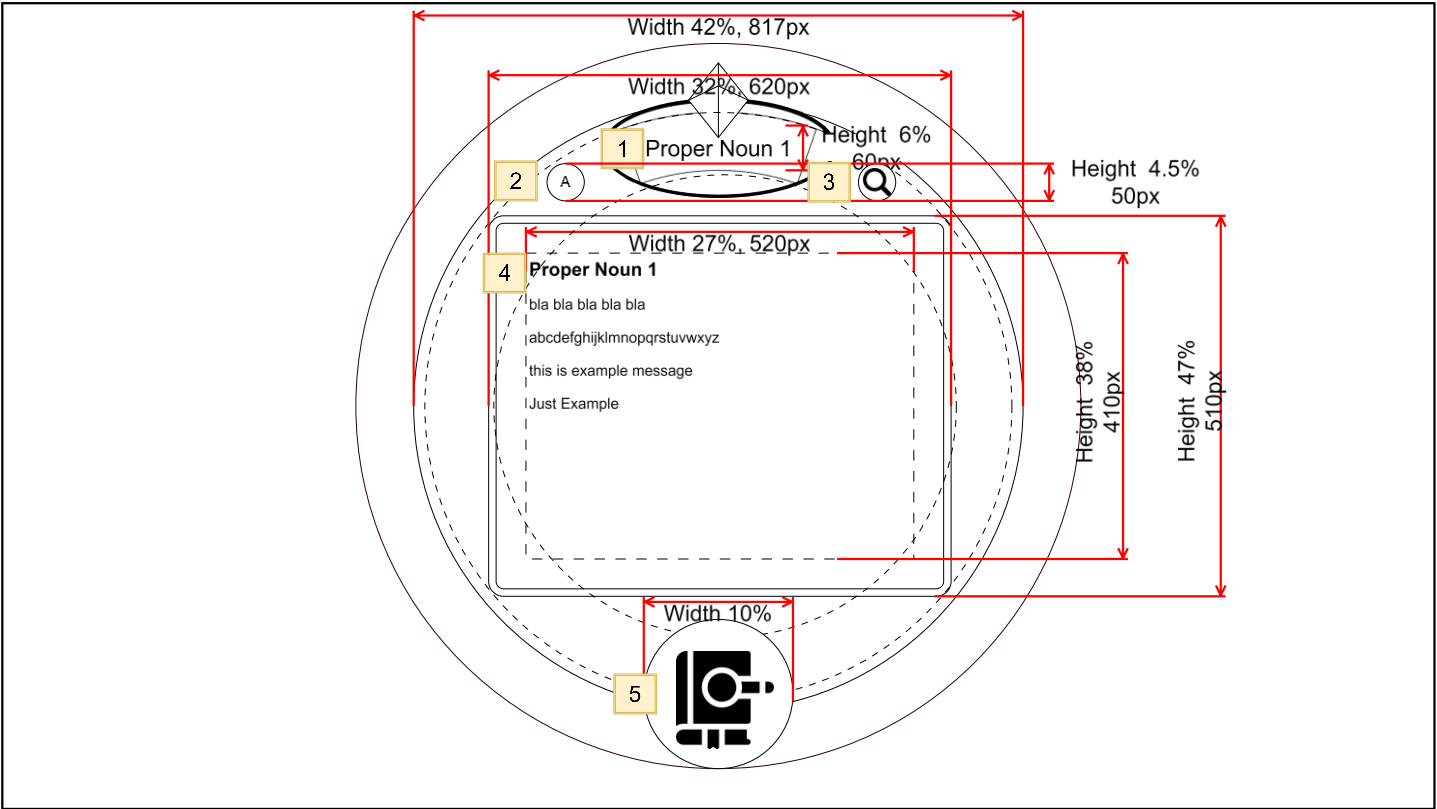


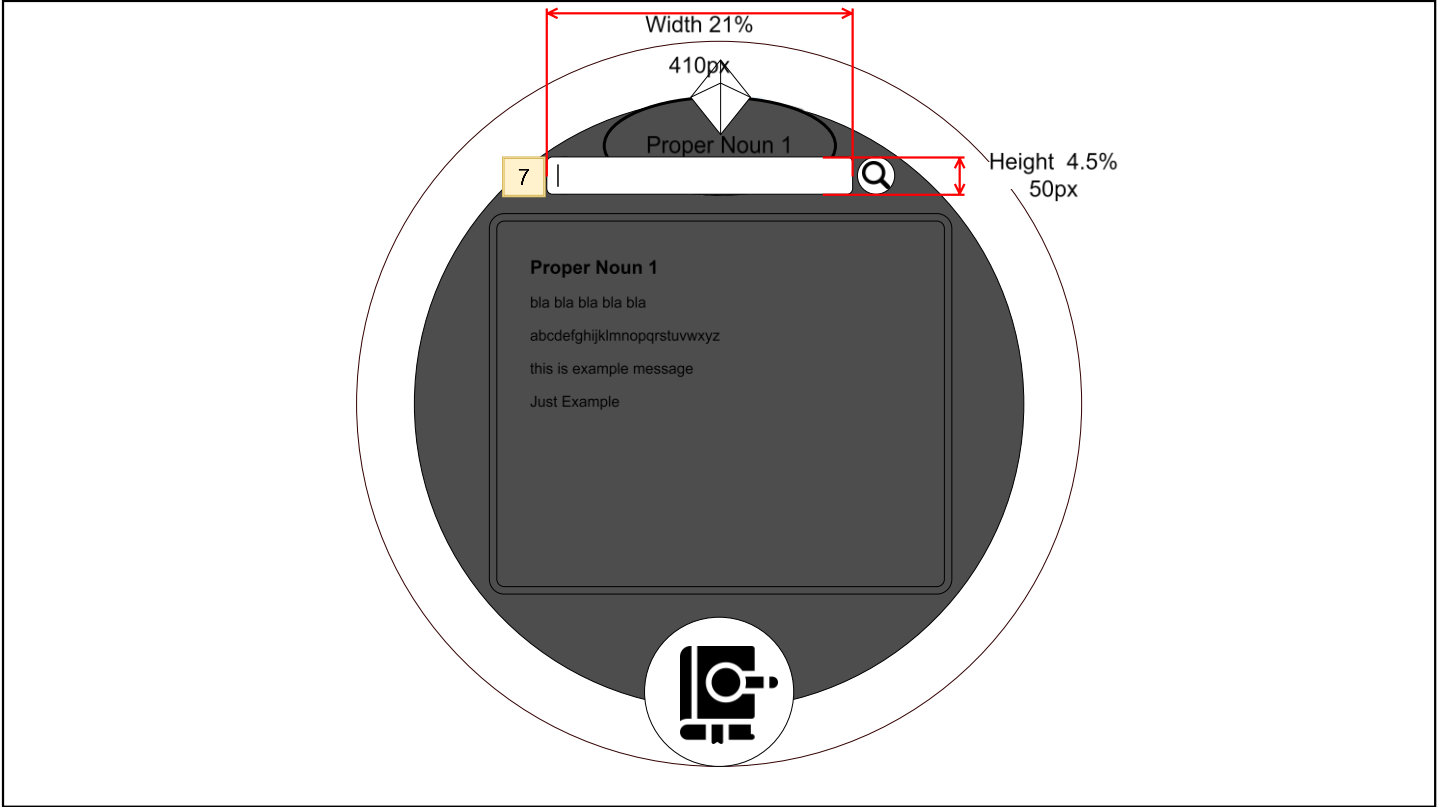
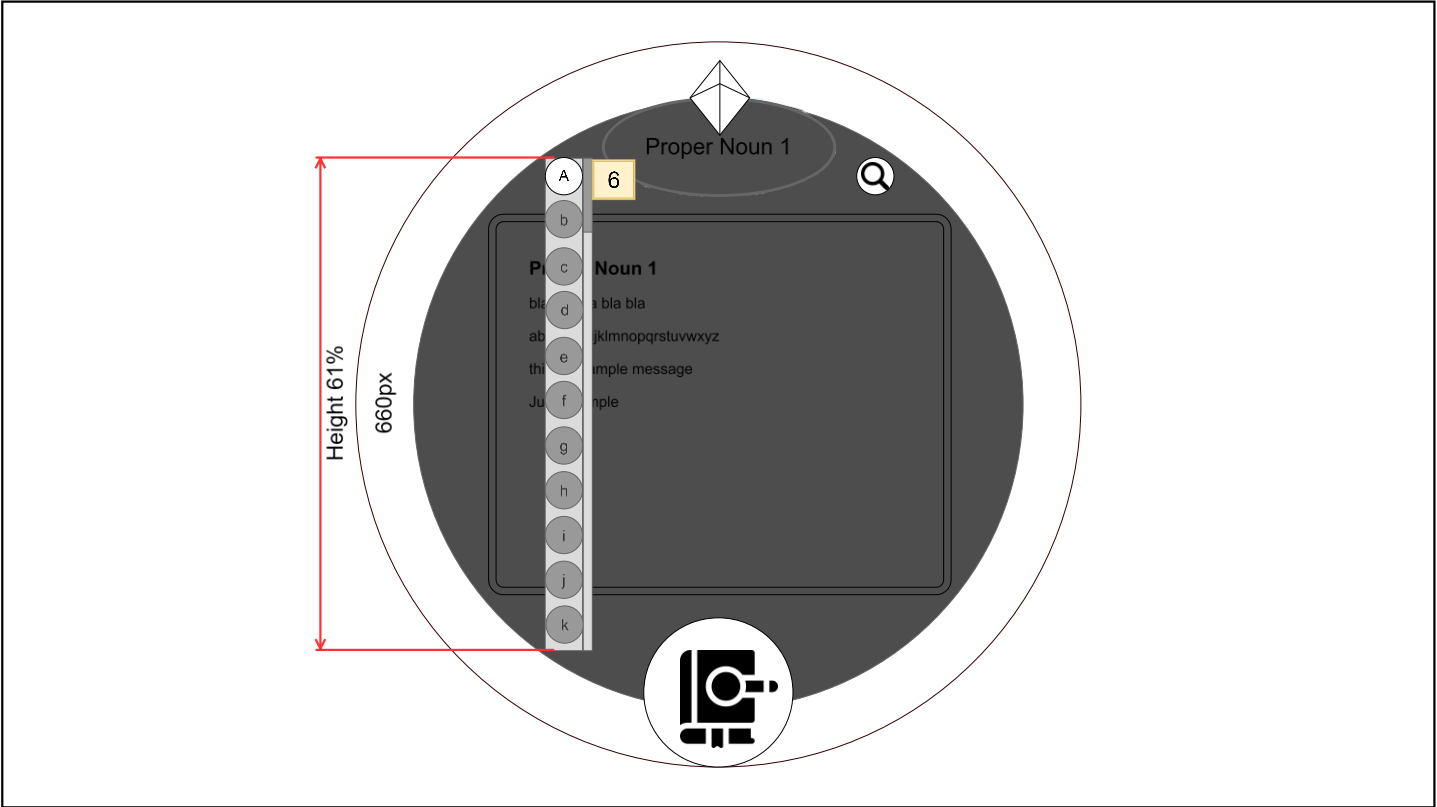
- 제작에 참여한 사람들의 목록을 문자열로 출력한다.
- Credits 의 아이콘은 하단으로 이동한다.
- 해당 아이콘이 Highlited 상태가 되면 이전 화면으로 돌아가기 아이콘으로 변경된다.
- 클릭시 이전 화면으로 전환한다.
- Credits 은 아래에서부터 천천히 출력하며 올라오는 속도는 고정이다.
- 폰트는 올라갈수록 점차 커지도록 연출한다.
- 한 가운데에 위치할 때 가장 높이의 약 6%정도의 폰트 사이즈로 출력한다.
- 이후로는 올라갈수록 점차 작아지도록 조절한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	Credits로 출력되는 문자열	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	버튼	OnClick	마우스 오버시 아이콘 변경 클릭시 이전 화면(Memories)으로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조



5.5.4 Dictionary

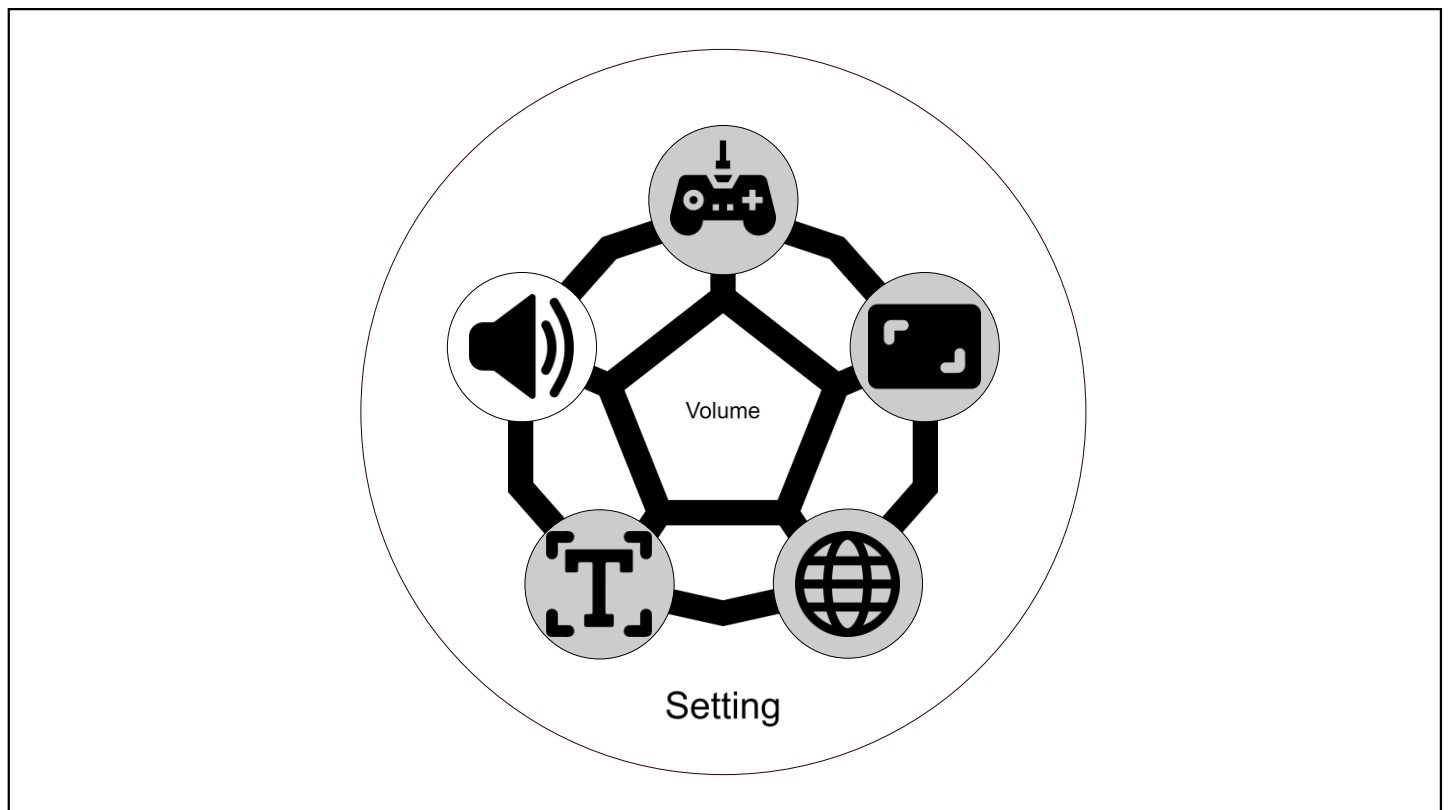
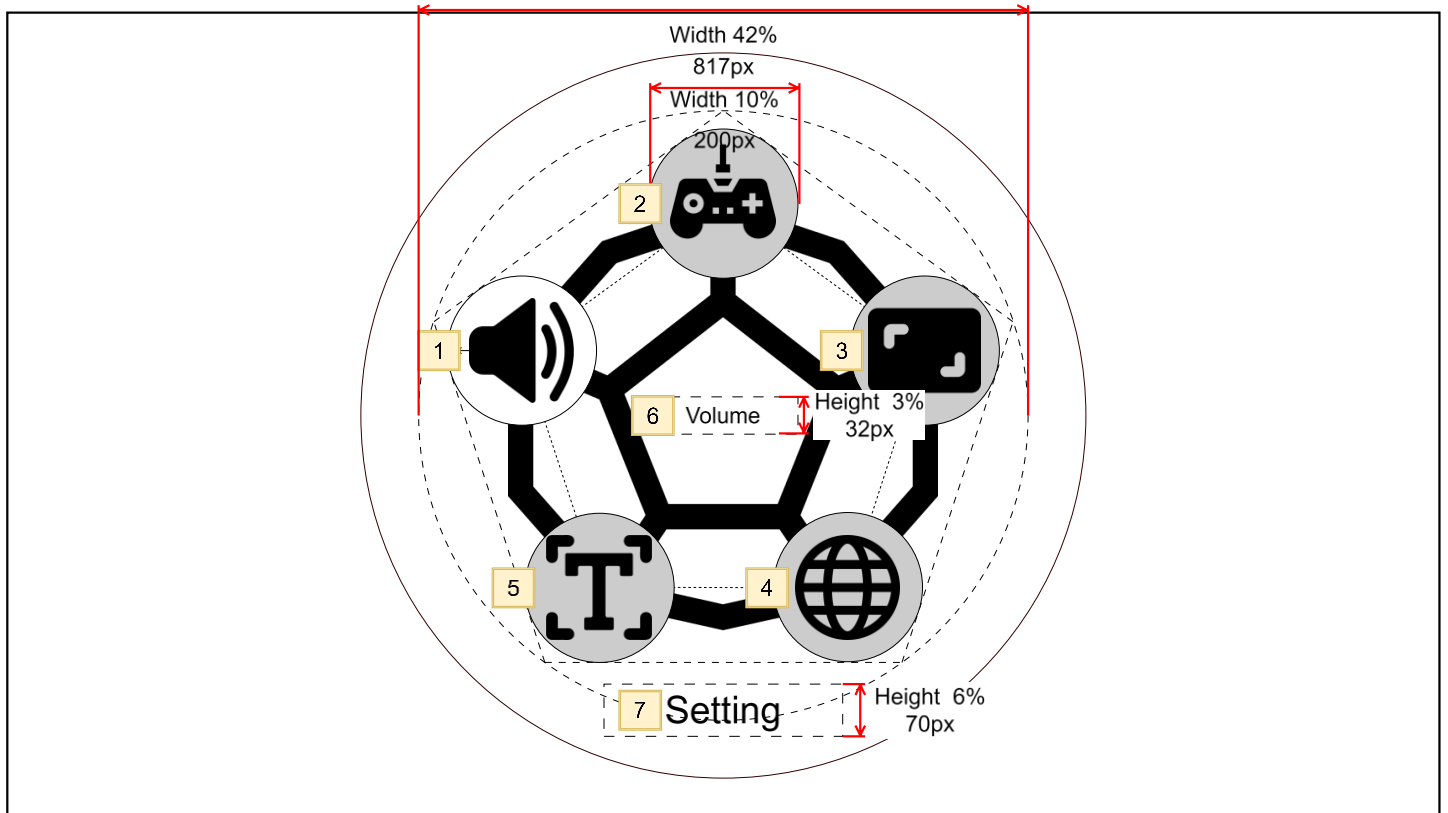




- Dictionary는 게임내에서 사용되는 고유한 단어들의 배경 설명 및 설정들을 확인할 수 있는 공간이다.
- 게임을 플레이 하면서 한 번도 들어보지 못하거나, 정보를 얻지 못한다면 '???'로 출력된다.
- Memories에서 Dictionary 메뉴 아이콘을 선택하면 해당 아이콘이 하단으로 내려가 위치한다.
- 해당 아이콘은 마우스 오버 상태나 Highlighted 상태일때 이전 화면 아이콘으로 바뀌며 이전 화면으로 돌아가는 버튼이 된다.
- 화면 상단에는 룰렛과도 같은 형태를 나타내며 좌우로 룰렛이 돌아가는 연출로 다음 단어로 넘어간다.
- 중간에 위치한 사각형에는 룰렛에서 지정한 단어의 설명문을 작성한다. 해당 설명문이 사각형 보다 클 경우 스크롤을 이용하여 나머지 내용을 볼 수 있도록 배치한다.
- 단어 이름의 좌우로 탐색 기능을 장착한다.
- 왼쪽에는 알파벳 혹은 한글 자음을 아코디언처럼 펼쳐 해당 글자로 시작하는 단어들의 첫번째 단어로 이동시킨다.
- 오른쪽에는 직접 입력을 받아서 해당 문자열이 사전에 등재되어있는 단어인지 검색하여 이동한다.
- 만일 사전에 등록되지 않은 단어가 검색된다면 탐색 기능을 종료하고 원래 상태로 복귀한다.
- 탐색 기능들을 사용할때는 해당 기능들과 이전 화면으로 돌아가기 버튼을 제외한 나머지를 블러 처리하며, 선택이 불가능하게 만든다. 해당 블러 처리된 공간이나 기타 여분의 공간을 선택할시 탐색 기능을 종료하고 원상태로 복귀한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	현재 선택된 단어 명시	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	아코디언	OnClick	알파벳 혹은 한글 자음으로 이뤄진 리스트 호출	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	버튼	OnClick	입력창 호출	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	텍스트	TextComponent	선택된 단어의 설명문 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	2	버튼	OnClick	이전 화면(Memories)으로 돌아가기 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	슬라이더	Slider, scrollRect	알파벳 혹은 한글 자음 리스트의 스크롤	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	입력창	inputPanel	직접 입력을 받아 사전에 등재된 단어인지 검색하는 창	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

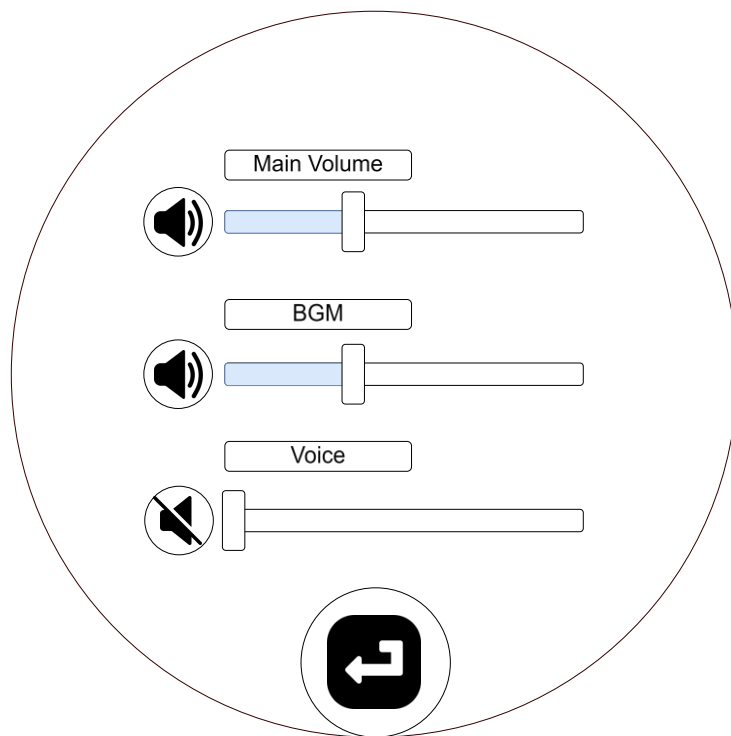
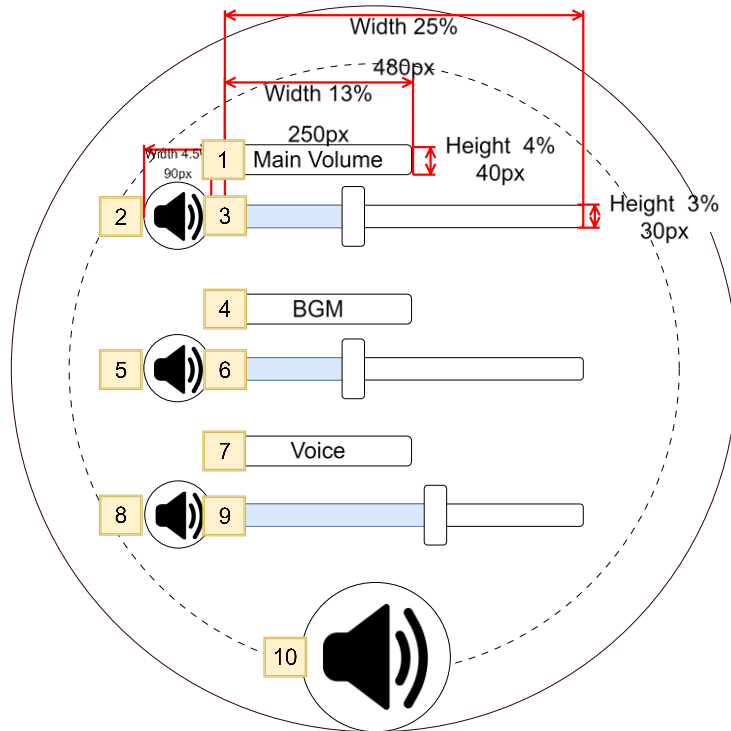
## 5.6 Setting



- Setting은 게임 내 설정 값을 조절하는 공간이다.
- 세포벽과 같은 느낌의 정오각형의 형태를 중심으로 5개의 메뉴를 배치한다.
- 중심에는 선택된 메뉴의 이름을 출력한다. 이름이 변경될때마다 Fade in/out을 활용한다.
- 메뉴들은 기본적으로 블러 처리 되어있다가 마우스 오버 혹은 Highlighted 상태일때 활성화된다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	버튼	OnClick	Volume 설정으로 들어가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	1	버튼	OnClick	Controller 설정으로 들어가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	1	버튼	OnClick	Window 해상도 설정으로 들어가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	1	버튼	OnClick	언어 선택 설정으로 들어가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	1	버튼	OnClick	Script의 폰트 사이즈, 출력 속도 설정으로 들어가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	텍스트	TextComponent	Highlighted 된 메뉴의 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	텍스트	TextComponent	현재 레이아웃의 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.6.1 Volume

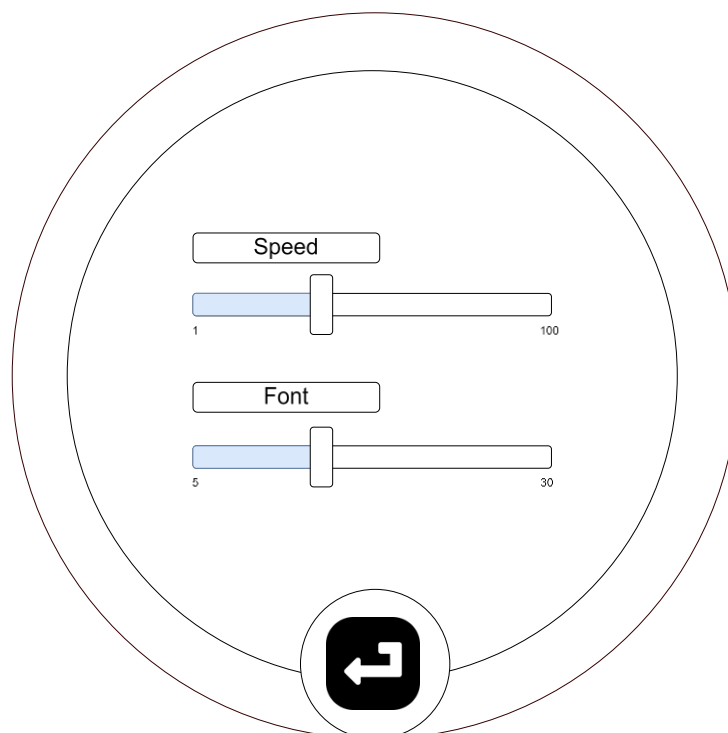
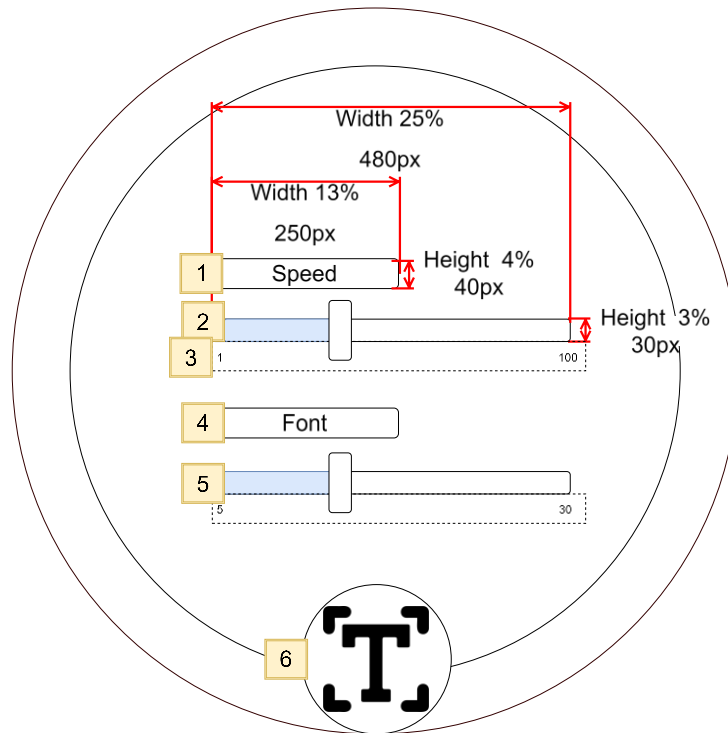




- Volume은 게임 내 음량을 조절하는 공간이다.
- 선택된 Volume 메뉴는 원형 하단으로 내려와 자리 잡는다. 이 버튼은 Highlighted 상태일때 이전 화면 버튼으로 이미지가 변경된다.
- 음량 조절은 직관적인 슬라이더 UI로 배치한다.
- 음량 조절의 종류는 Main, BGM, Voice 3개로 구분한다.
- Main은 전체 음량을 조절한다.
- BGM은 배경음을 Voice는 성우의 음성을 조절한다.
- 각 슬라이더 UI 좌측에는 버튼을 배치하여 Mute 기능의 on/off를 담당한다.
- 슬라이더가 제일 좌측으로 이동시 자동으로 Mute 기능이 on 된다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	Main Volume 문자열 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	버튼	OnClick	Main Volum에 Mute 기능 On/off 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	슬라이더	Slider	Main Volume을 조절하는 슬라이드 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	텍스트	TextComponent	BGM 문자열 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	버튼	OnClick	BGM에 Mute 기능 On/off 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	슬라이더	Slider	Main Volume을 조절하는 슬라이드 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	텍스트	TextComponent	Voice 문자열 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	-	버튼	OnClick	Voice에 Mute 기능 On/off 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	-	슬라이더	Slider	Main Volume을 조절하는 슬라이드 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
10	2	버튼	OnClick	이전 화면(Setting)으로 돌아가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

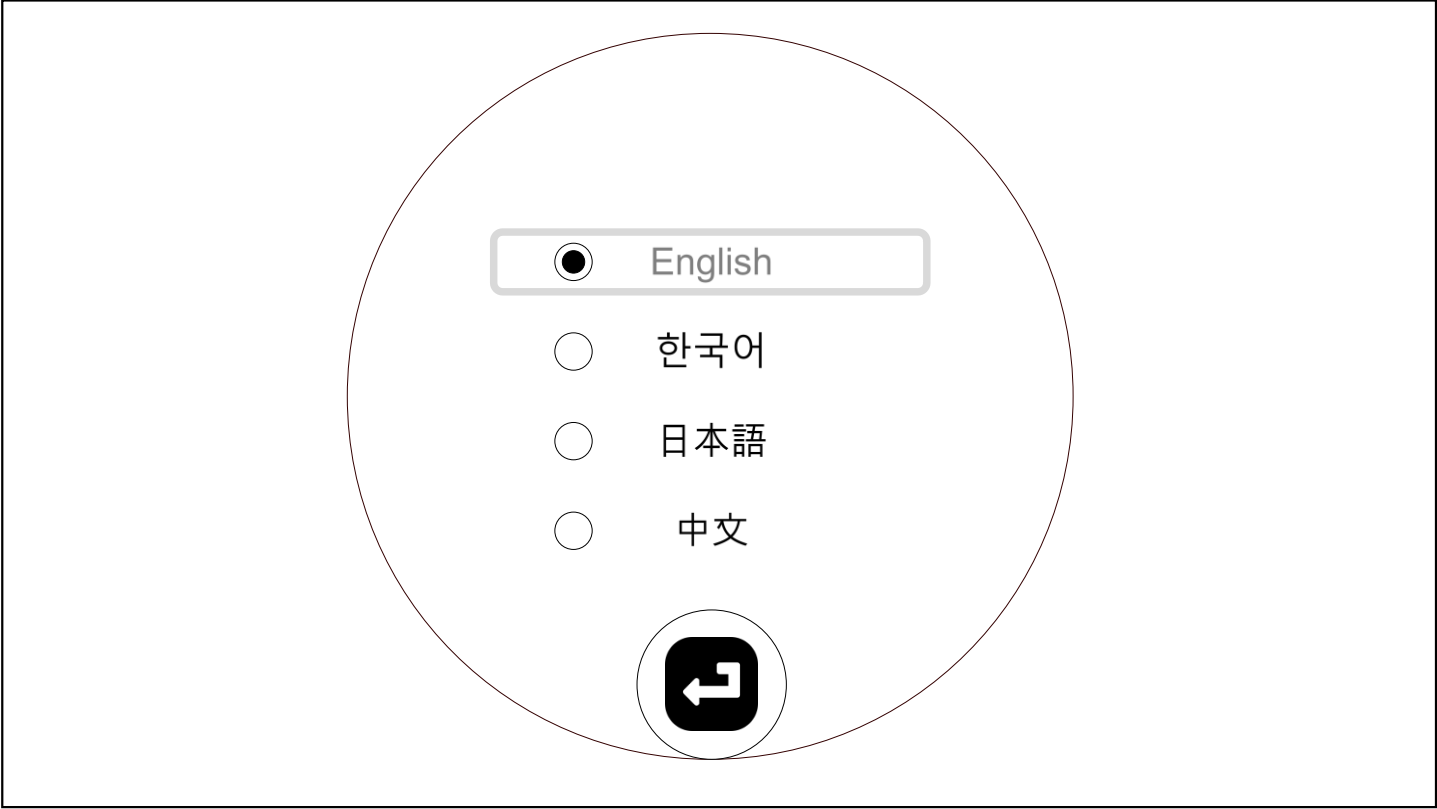
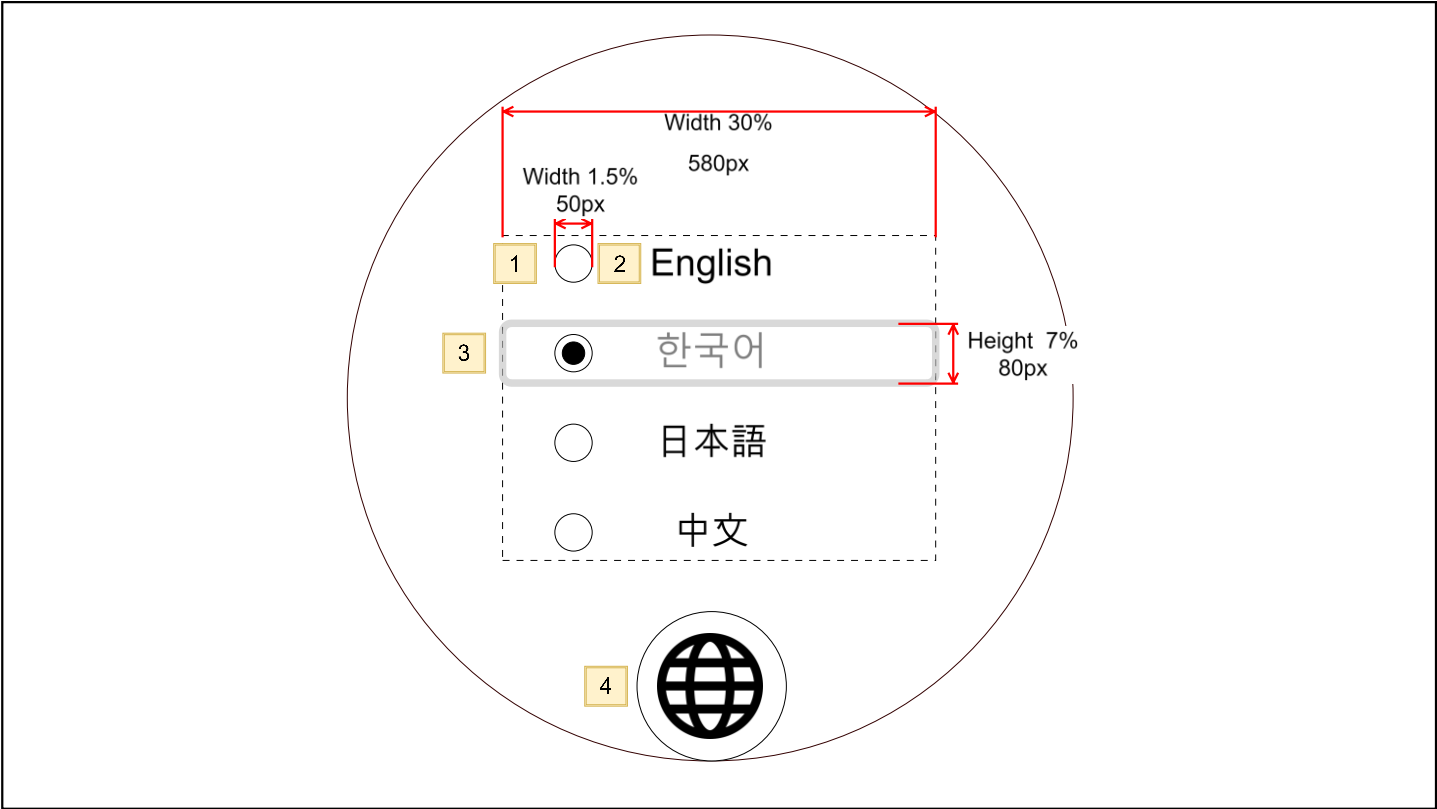
## 5.6.2 Scripts



- Scripts 는 Scenario 에 나오는 메시지의 출력 속도와 폰트 사이즈를 조정하는 공간이다.
- 기본적으로 Volume 의 조절 UI 와 동일하다.
- 메시지의 출력 속도와 폰트 사이즈는 0 이 없음으로 min / max 값을 시각화하여 슬라이드 바 하단에 명시한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	Script output Speed 조절 슬라이드바 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	슬라이더	Slider	Speed를 조절하는 슬라이드 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	텍스트	TextComponent	Min / Max 값 출력 박스	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	텍스트	TextComponent	Font Size 조절 슬라이드바 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	슬라이더	Slider	Size를 조절하는 슬라이드 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	2	버튼	OnClick	이전 화면(Setting)으로 돌아가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

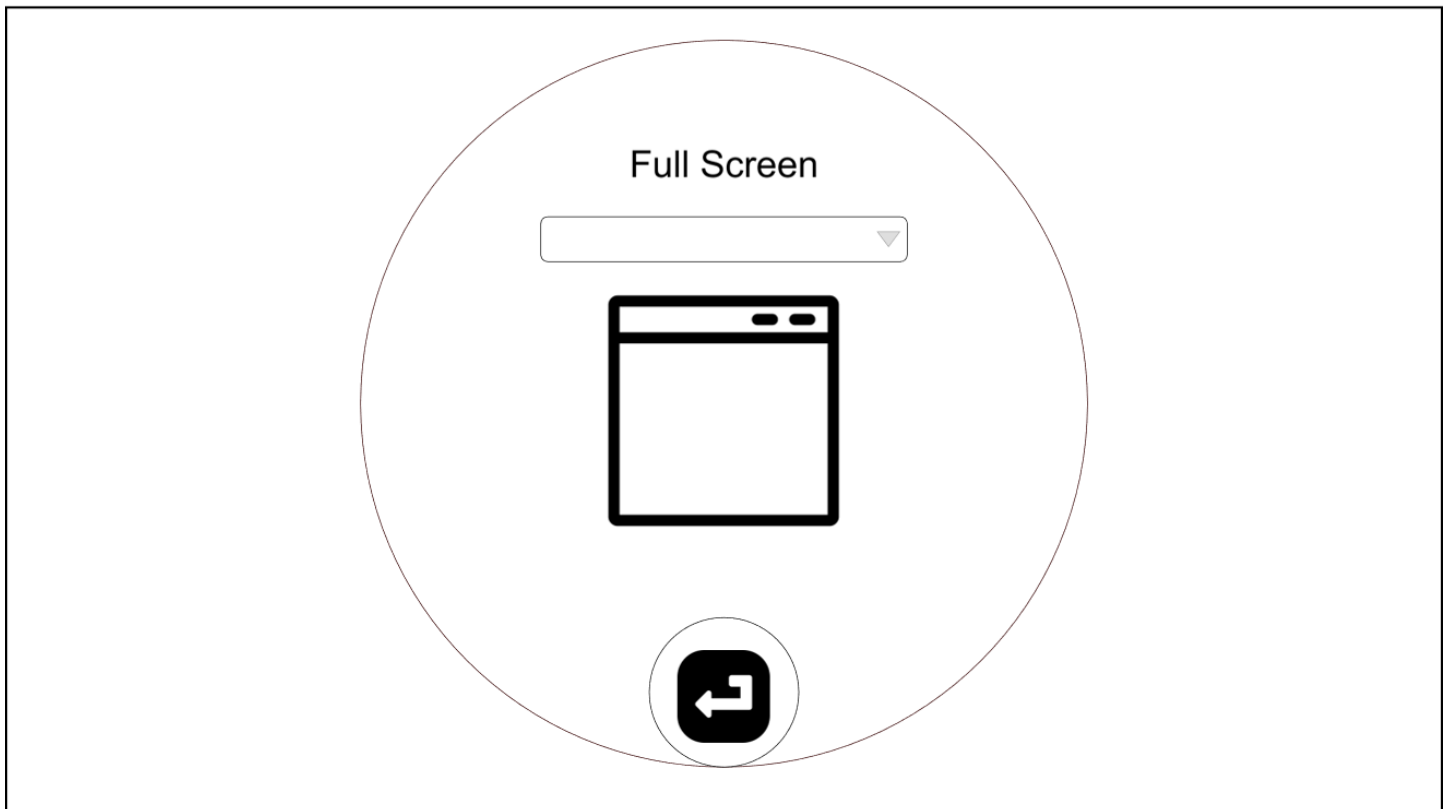
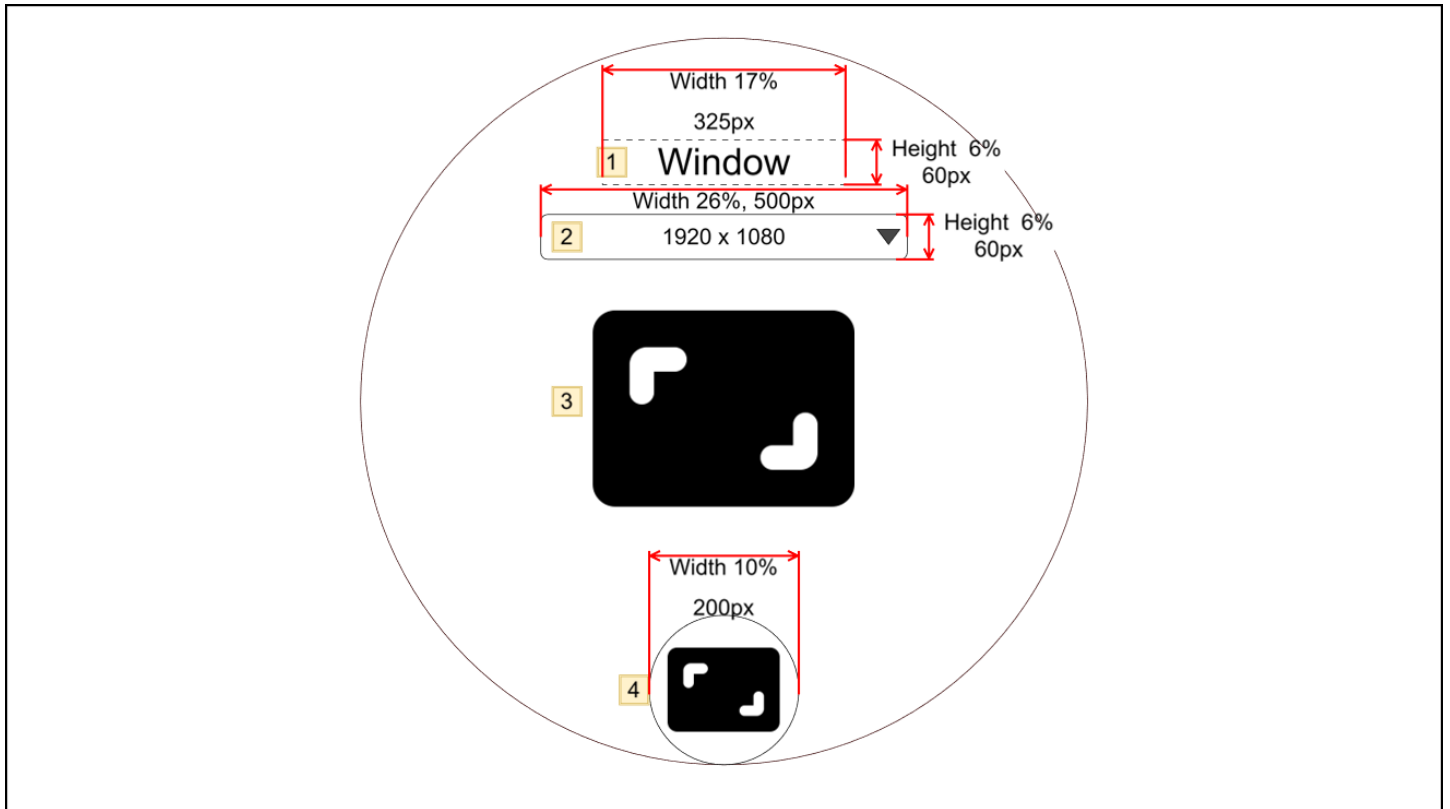
5.6.3 Language



- Language는 언어를 설정하는 공간이다.
- 기본적으로 자주 쓰이는 4가지 언어를 지원하고자 한다.
- 언어 선택시 선택된 언어 슬롯이 돌출되도록 연출한다.
- 언어 선택 박스는 라디오 버튼을 활용한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	라디오 버튼	OnClick	여러 종류 중 선택지 중 선택된 상태인지 아닌지를 구분	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	텍스트	TextComponent	특정 언어 종류 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	버튼	OnClick	선택된 상태를 나타내기 위한 박스 출현 On/Off 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	2	버튼	OnClick	이전 화면(Setting)으로 돌아가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

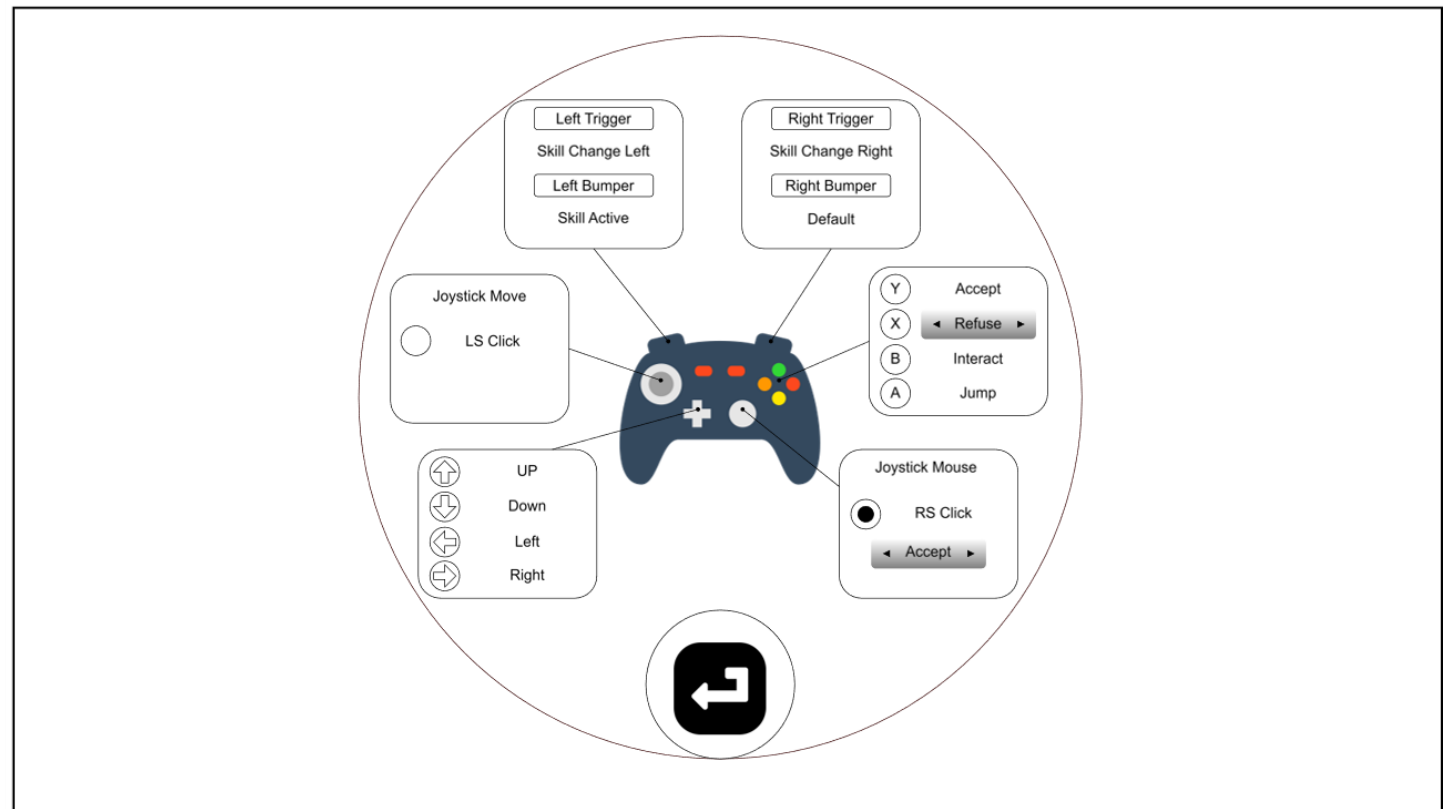
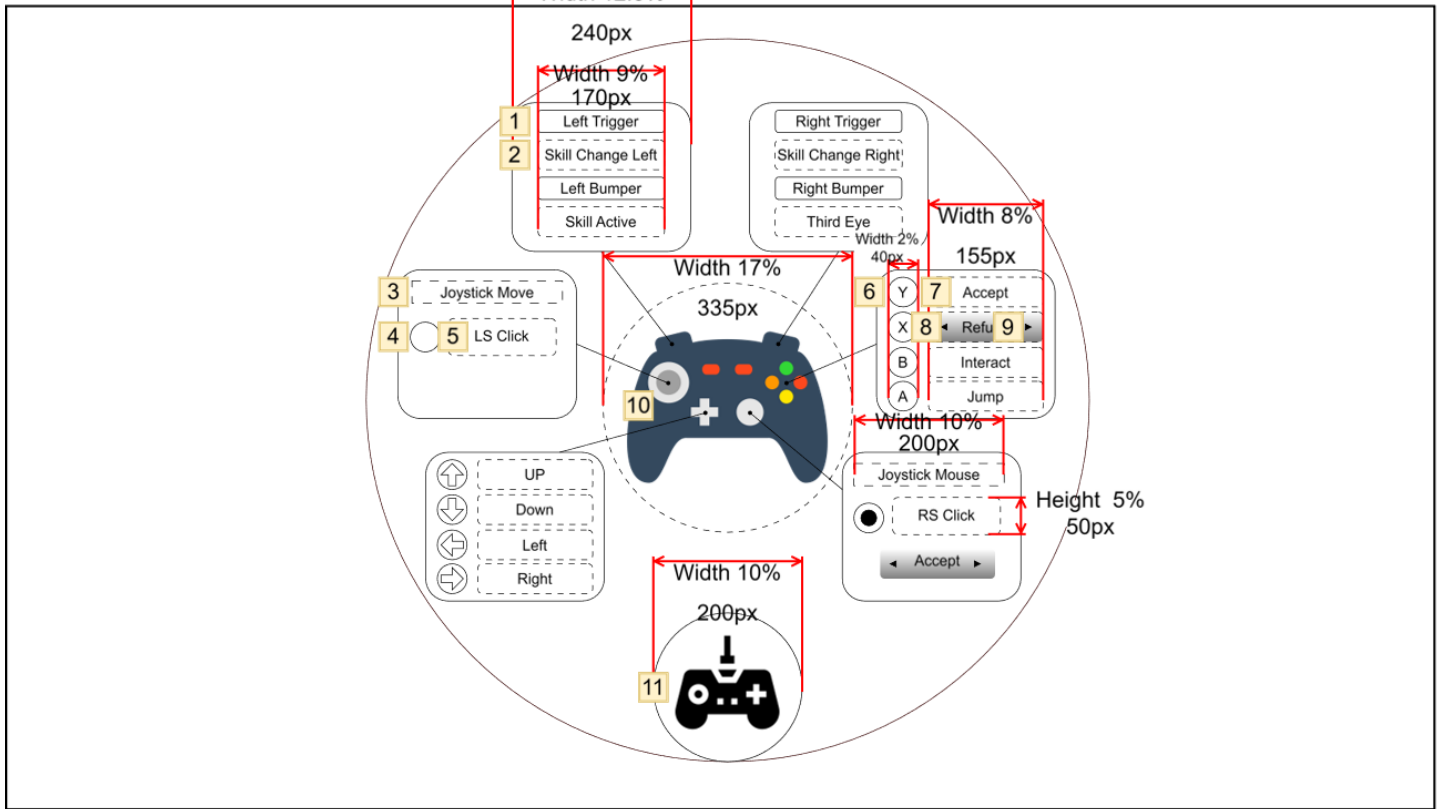
#### 5.6.4 Screen



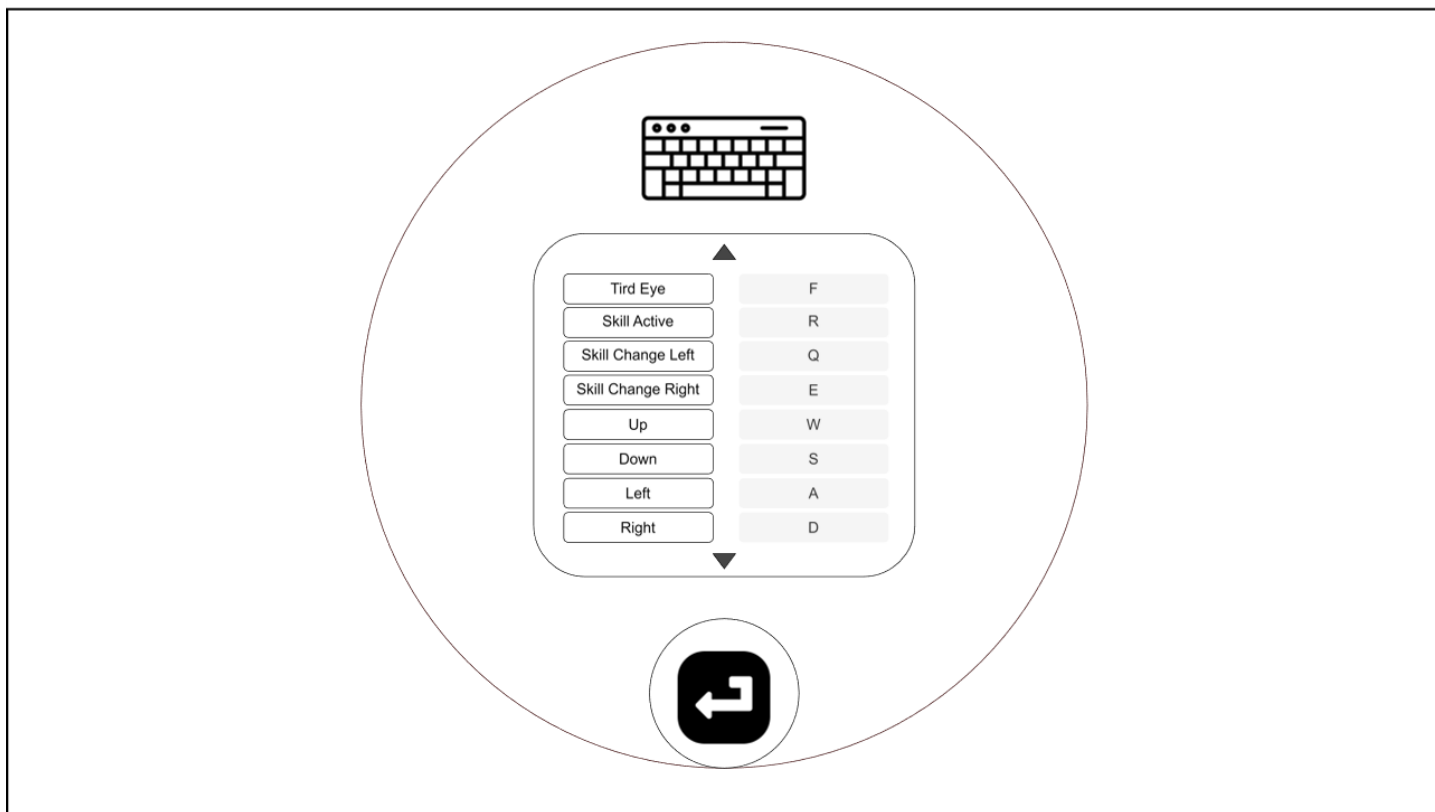
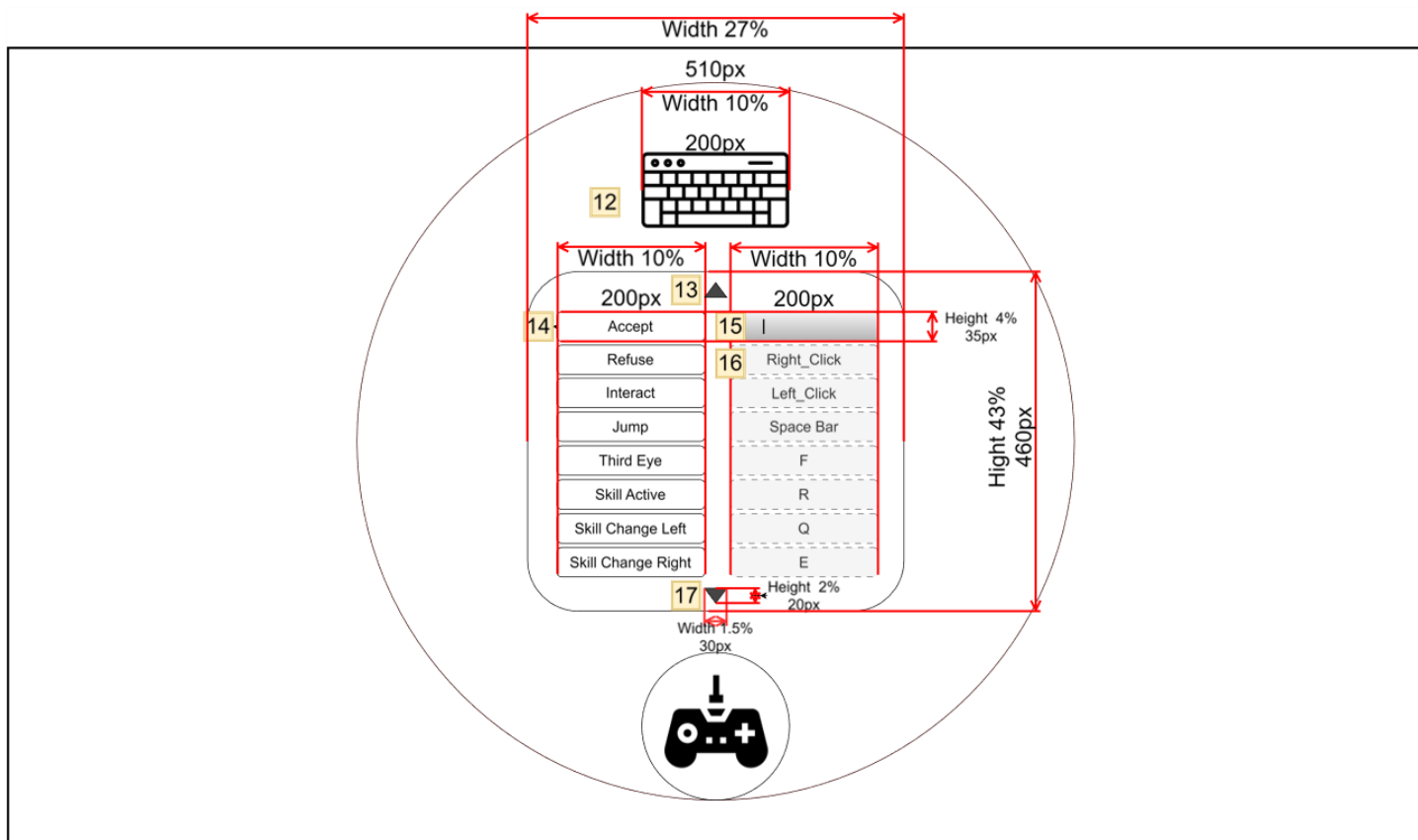
- Screen은 게임화면 해상도를 설정하는 공간이다.
- 크게 전체화면과 창 모드로 구분한다.
- 창 모드의 상태에서는 드롭바를 이용하여 해상도를 설정할 수 있도록 조절한다.
- 전체화면에서는 해상도 조절 드롭바를 비활성화하여 설정할 수 없도록 한다.
- 창 모드나 전체화면에서 정 중앙에 위치한 아이콘을 선택하면 각자의 상태를 변화시킬 수 있다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	현재 창 모드 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	드롭바	OnClick	해상도 리스트를 하단에 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	2	버튼	OnClick	화면 모드 전환 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	2	버튼	OnClick	이전 화면(Setting)으로 돌아가는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.6.5 Key Setting



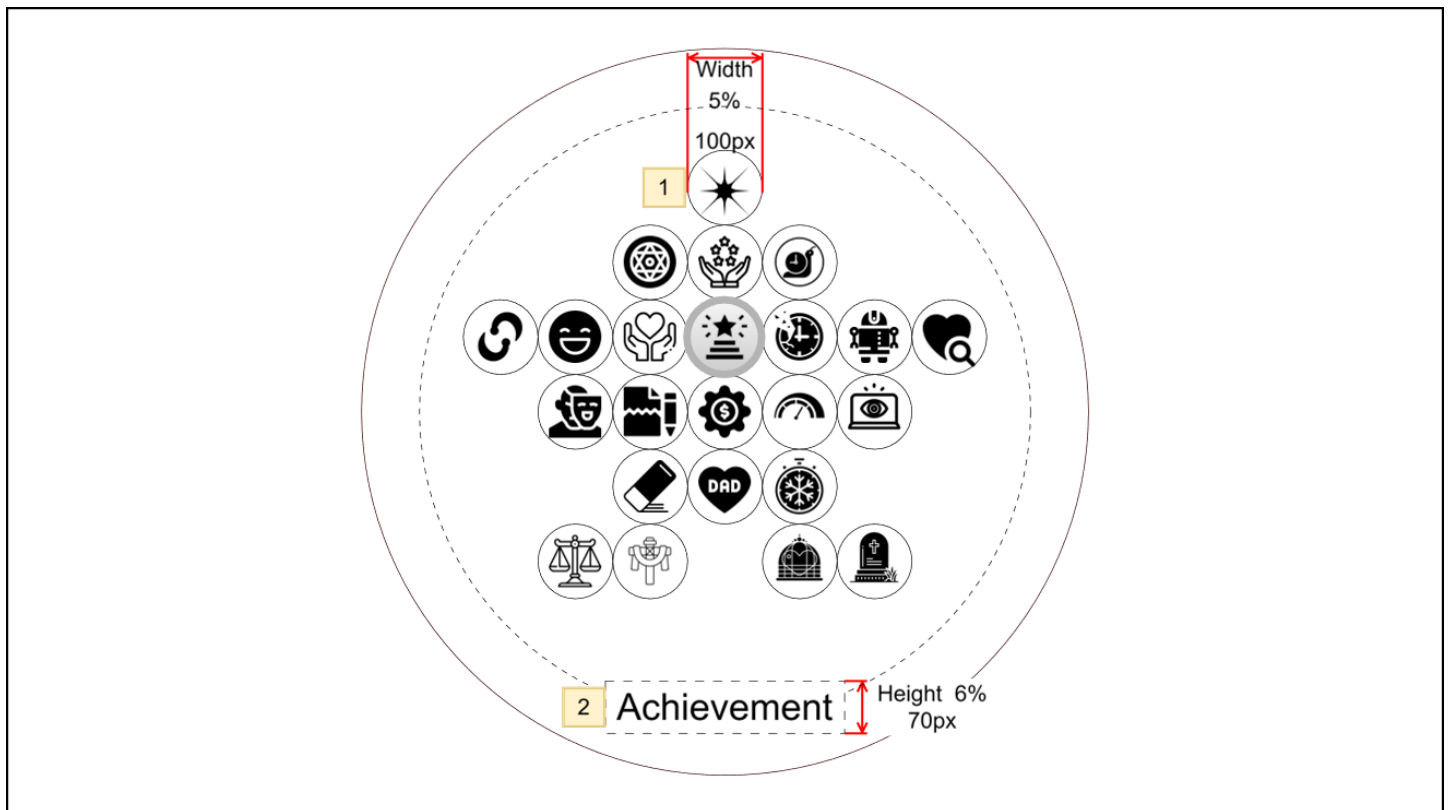


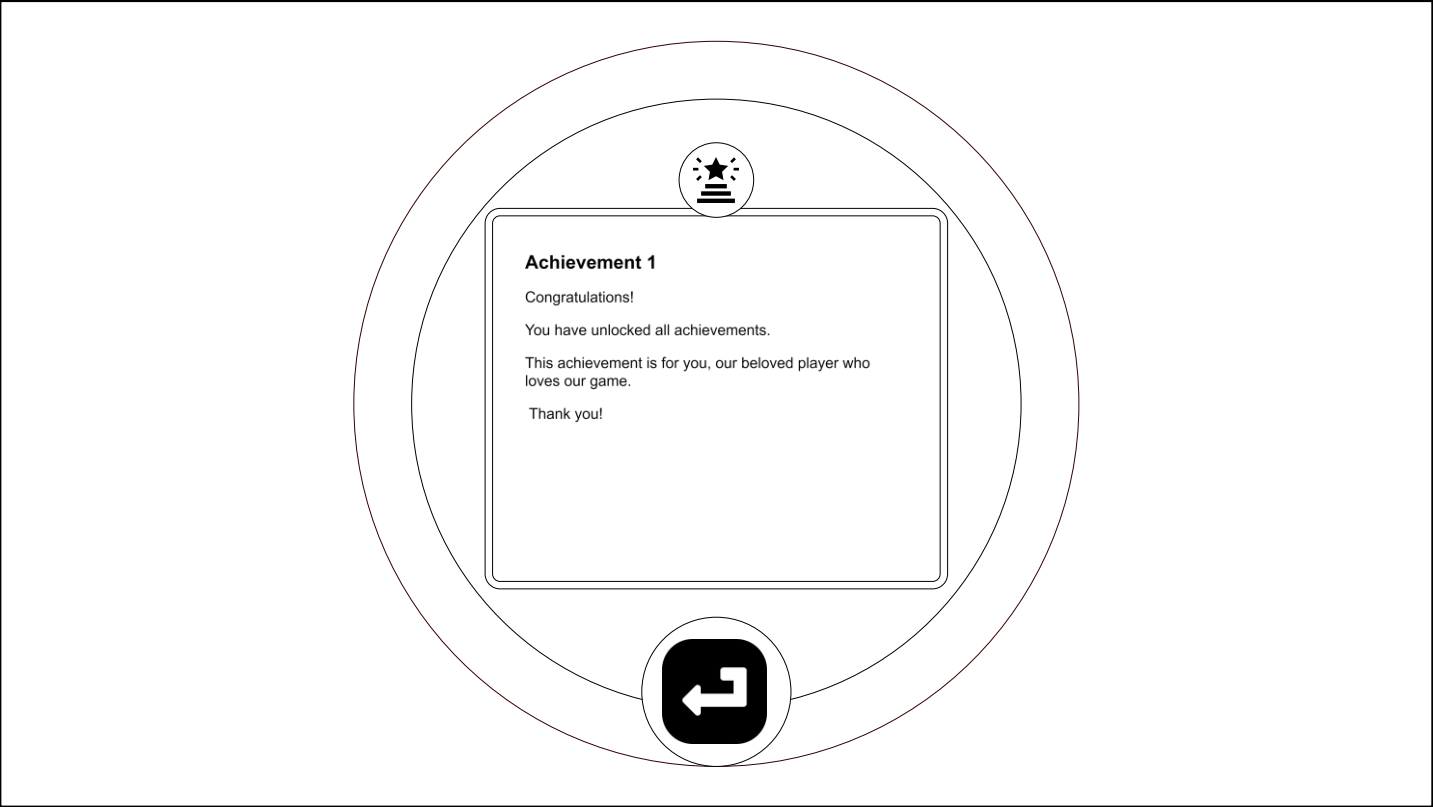
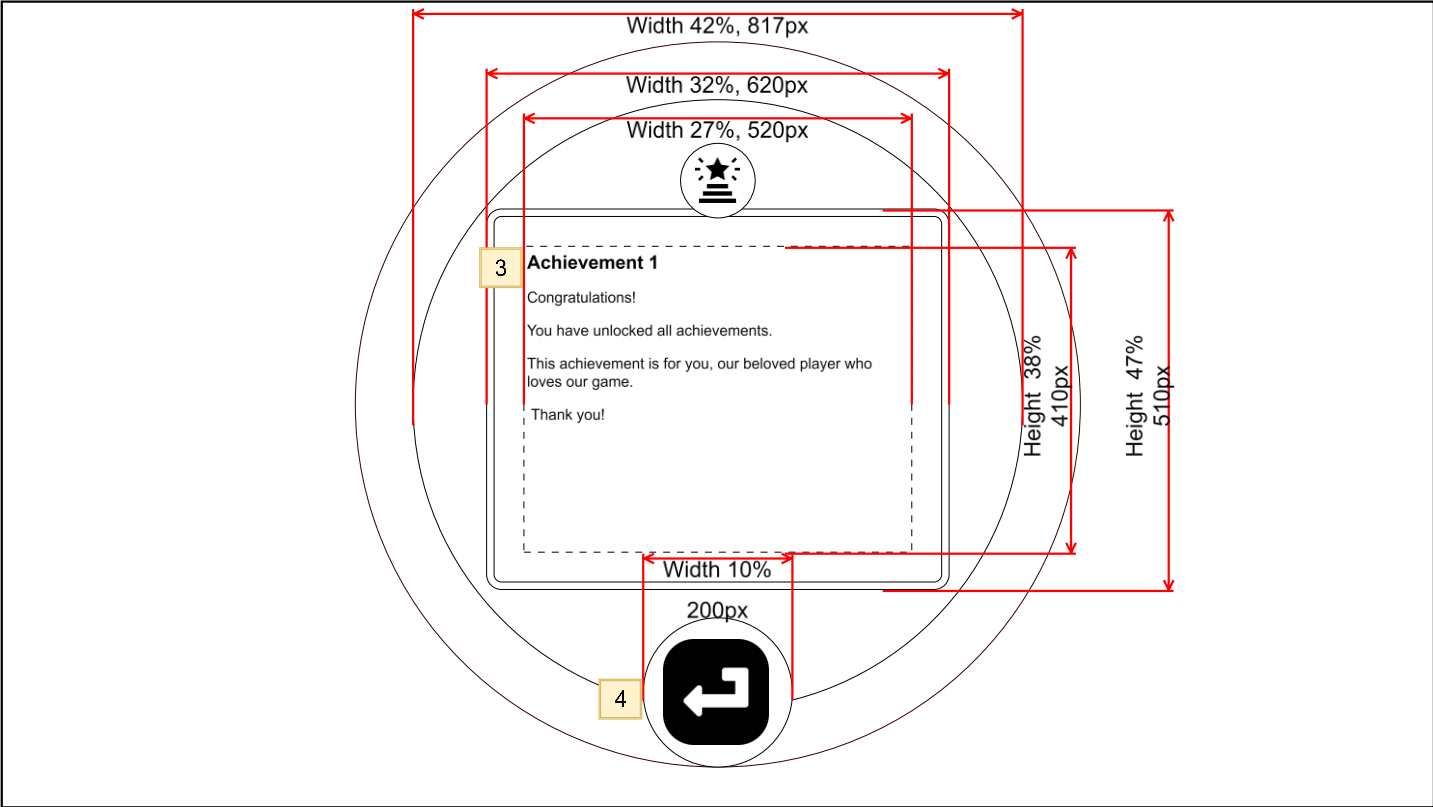


- Key Setting은 게임 내 Key를 설정하는 공간이다.
- 이 게임은 컨트롤러와 키보드&마우스를 모두 지원한다.
- 입력된 디바이스의 종류에 따라서 설정 창이 디폴트로 선택된다.
- 컨트롤러 모양의 아이콘 메뉴는 하단으로 이동되며, Highlighted 상태시 이전 화면(Setting)으로 돌아가는 버튼이 되어 되돌아가기 아이콘을 출력한다.
- 컨트롤러 키 세팅(키 매핑)시 중앙에 컨트롤러 모형을 띄우며 종류에 따른 변경 위치를 박스화 하여 6개의 창을 띄운다.
- 해당 화면에서 중앙의 컨트롤러 모형을 클릭한다면 키보드&마우스 세팅 화면으로 전환한다.
- 각 위치의 키는 키 자신의 이름과 해당 이름과 매칭된 상호작용 이름칸을 갖는다.
- 컨트롤러의 키 세팅 화면에서는 각 키의 상호작용 이름이 Select 상태일때 캐러셀과 같은 형상을 띈다.
- 해당 캐러셀의 양 옆에 화살표가 나오며, 해당 화살표를 이용하여 해당 키와 매칭되는 상호작용을 변경할 수 있다.
- 조이스틱 클릭의 경우 활성화와 비활성화 상태를 라디오 버튼을 이용하여 조정할 수 있다.
- 조이스틱 클릭의 활성화가 된다면 해당 박스 하단에 기존 다른 박스의 상호작용 캐러셀이 동일하게 등장하여 대응되는 상호작용을 조정할 수 있다.
- 키보드&마우스 키 세팅 화면에서는 상단에 키보드 형태의 아이콘을 띄운다. 이 아이콘을 누른다면 컨트롤러 화면으로 전환된다.
- 중앙에 둥근 사각형 영역을 출력하고, 각 상호작용의 이름칸을 좌측에 나열한다.
- 해당 리스트의 위 아래에는 삼각형 형태의 버튼을 배치하여, 미처 표시되지 못한 리스트를 위 아래로 이동하여 보여 줄 수 있도록 한다.
- 상호작용 이름칸 우측에는 해당 기능과 매칭되는 키를 세팅할 수 있다.
- Select 상태에서는 입력창으로 해당 슬롯이 활성화 되면서 입력된 키를 좌측 상호작용과 매칭한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	키 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	버튼	OnClick	상호작용 리스트 캐러셀 활성화	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	텍스트	TextComponent	Joystick 주요 기능 이름	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	라디오 버튼	OnClick	활성화 / 비활성화 명시	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	텍스트	TextComponent	활성화시킬 키 이름	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	이미지	OnClick	XYAB키 이미지(XO□△도 가능)	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	버튼	OnClick	상호작용 리스트 캐러셀 활성화	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	-	버튼	OnClick	좌측에 위치한 상호작용으로 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	-	버튼	OnClick	우측에 위치한 상호작용으로 변경	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
10	2	버튼	OnClick	키보드 세팅 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
11	2	버튼	OnClick	이전 화면(Setting)으로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
12	2	버튼	OnClick	컨트롤러 세팅 화면으로 전환	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
13	-	버튼	OnClick	키 페어 리스트 메뉴 전체 하단으로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
14	-	텍스트	TextComponent	상호작용 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
15	-	입력창	InputPanel	좌측의 상호작용을 일으킬 키 입력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
16	-	버튼	OnClick	상호작용과 매칭된 키 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
17	-	버튼	OnClick	키 페어 리스트 메뉴 전체 상단으로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

## 5.7 Achievement

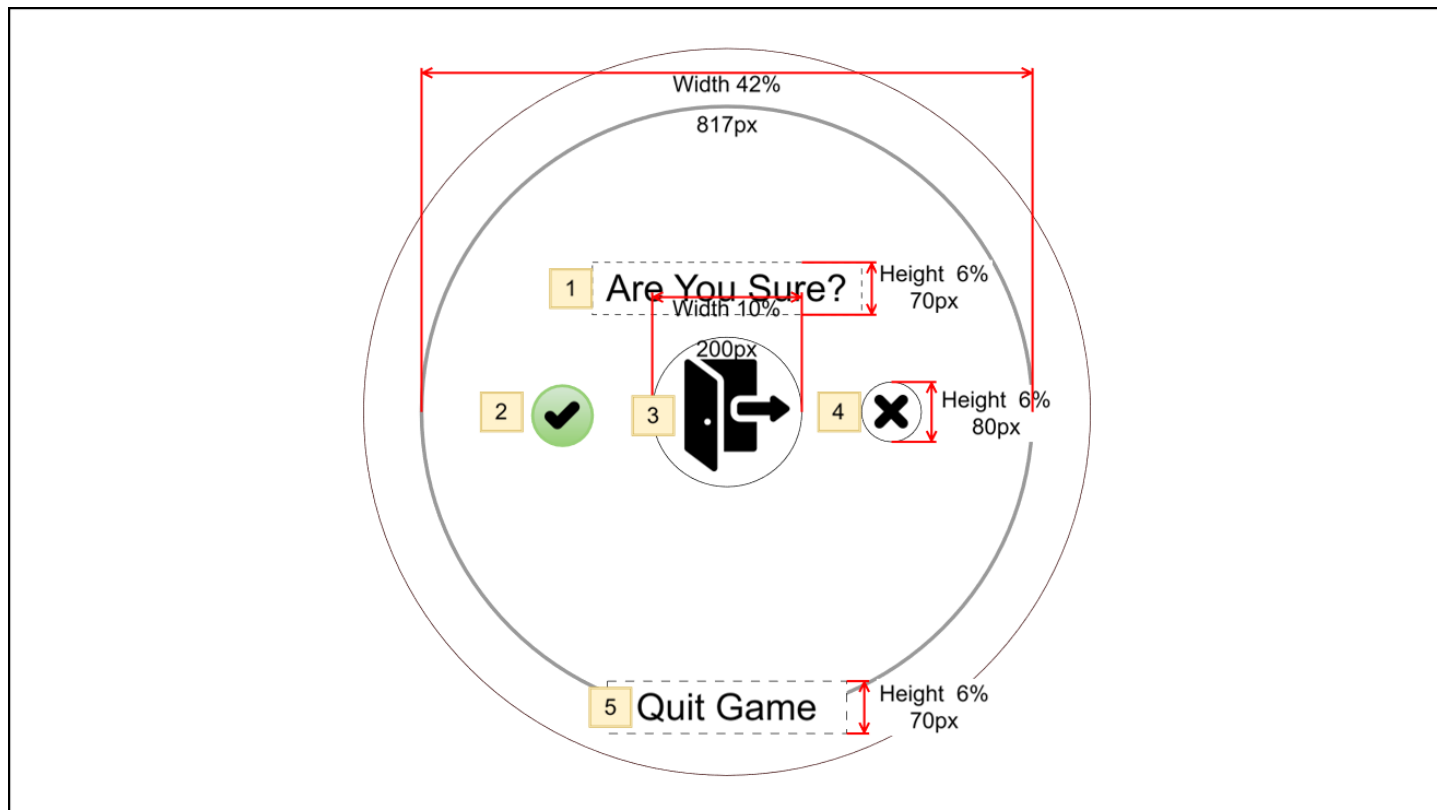




- Achievement는 게임에 설정한 업적들을 달성했을 때 해당 업적들을 확인할 수 있는 공간이다.
- 기본적으로 모든 업적들은 해금되기 이전 '?' 상태로 아이콘이 고정된다.
- '?' 상태의 업적은 선택할시 해당 업적의 설명화면으로 전환하며, 해당 업적을 획득하기 위한 힌트가 제공된다.
- 해금된 상태에서는 해당 업적에 대한 간단한 설명으로 대체된다.
- 업적들은 별 모양으로 뭉쳐서 배치한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	버튼	Onclick	보고자 하는 업적 설명 화면으로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	텍스트	TextComponent	현재 레이아웃 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	텍스트	TextComponent	선택된 업적의 설명, 해금 이전에는 획득 힌트 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	2	버튼	Onclick	이전 화면(Achievement)로 이동	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.8 Quit Game



- Quit Game은 게임을 종료하기 위한 공간이다.
- Quit 아이콘은 중앙으로 이동하여 버튼화 한다.
- 중앙 아이콘 좌우로 승인과 거절 아이콘을 작게 배치한다.
- 승인이 Selected 상태가 된다면 중앙 아이콘이 게임 종료 버튼이 된다.
- 거부가 Selected 상태가 된다면 중앙 아이콘이 이전 화면(Title) 버튼이 된다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	텍스트	TextComponent	Are You Sure? 문자열 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	1	버튼	OnClick	승인 상태 Select 활성화 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	1	버튼	OnClick	승인 상태 혹은 거부 상태일 때 게임 종료나 이전 화면 이동 기능 활성화	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	1	버튼	OnClick	거부 상태 Select 활성화 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	텍스트	TextComponent	현재 레이아웃 이름 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조



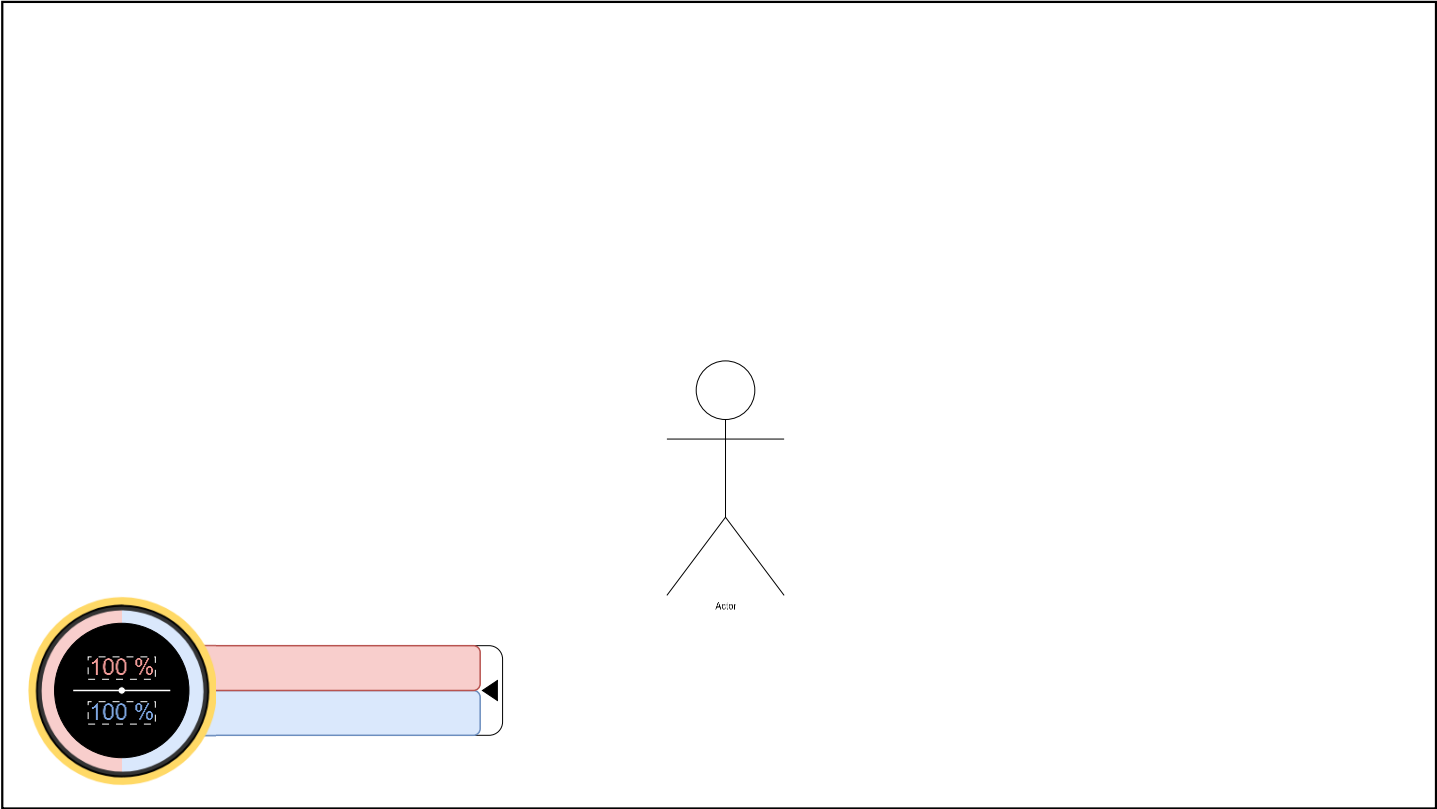
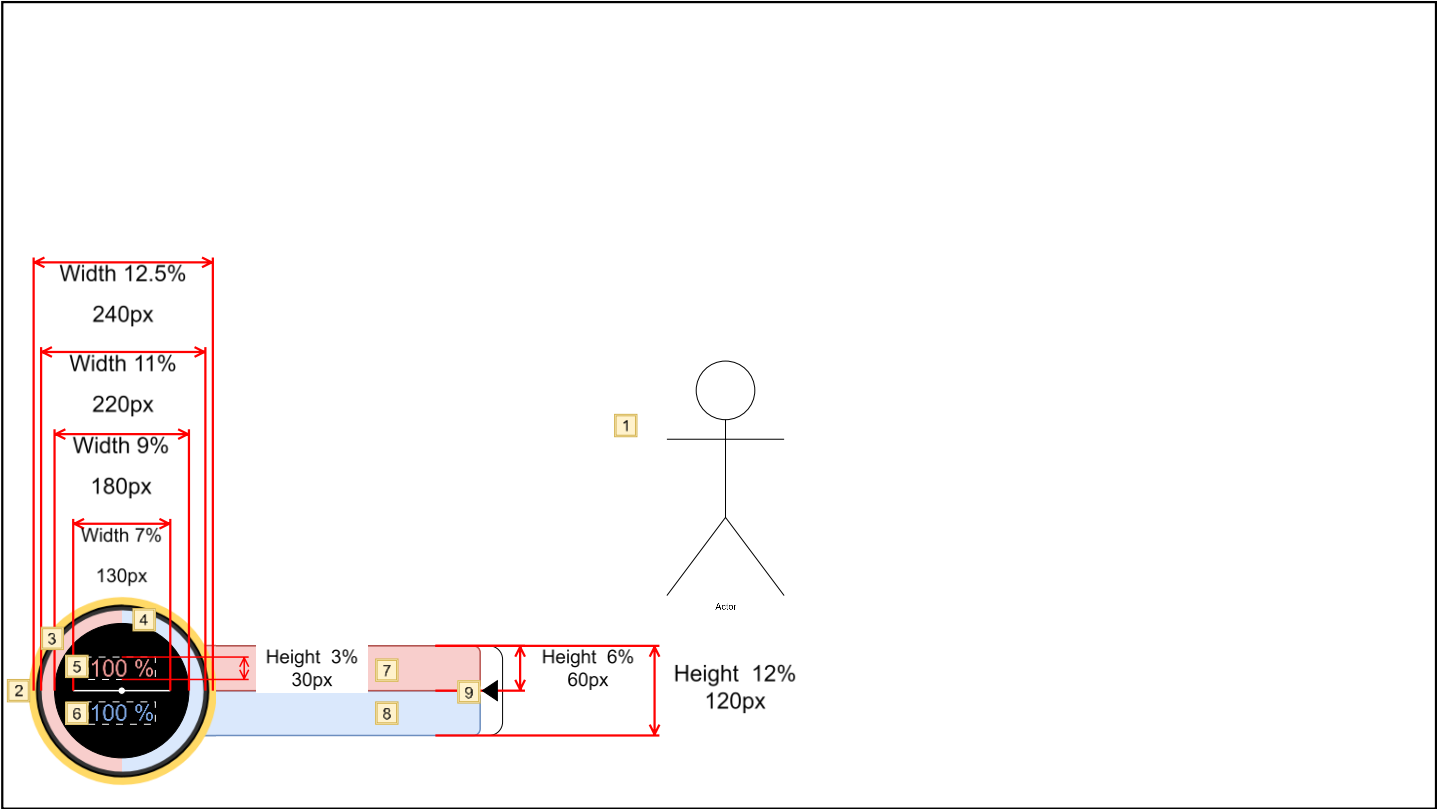
## 5.9 HUD

- HUD<sup>6</sup>화면은 게임을 플레이 할 때 보게되는 인게임 화면에 띄어지는 기본적인 UI다.
- 이 화면은 프로로그에서 스마트 위치를 획득하기 이전에는 나타나지 않는다.
- 스마트 위치로 확인 가능한 메뉴는 크게 4가지로 이뤄지며 각각의 기능은 한 번에 볼 수 없다.
- 기본적으로 Third Eye(가제) 기능의 코스트 이자, 접촉시 일시적인 방어막을 형성하는데 사용되는 자연회복 가능한 코스트 LifePoint 와 특정 아이템이 없다면 회복되지 않으며 여타 다른 스킬 들을 사용하는데 소모 되는 코스트 TimePoint를 표시하는 상태 표시 기능
- Mini map을 화면 우상단에 띄어주며 현재 위치와 대략적인 목적지, 현재 바라보고 있는 방향을 알려주는 네비게이션 기능
- 소비성 아이템들을 보관하고 사용할 수 있는 Inventory 기능
- Skill을 획득할 때마다 활성화되며 사용할 Skill을 변경할 수 있는 Skill 기능
- 이상 4가지 기능이 각각의 UI로 전환하며 사용할 수 있다.

---

<sup>6</sup> HUD : Head(s) Up Display의 약자, 게임에서 현재 플레이어 본인이나 게임 상황에 대한 정보를 알리는데 사용되는 UI를 통칭한다.

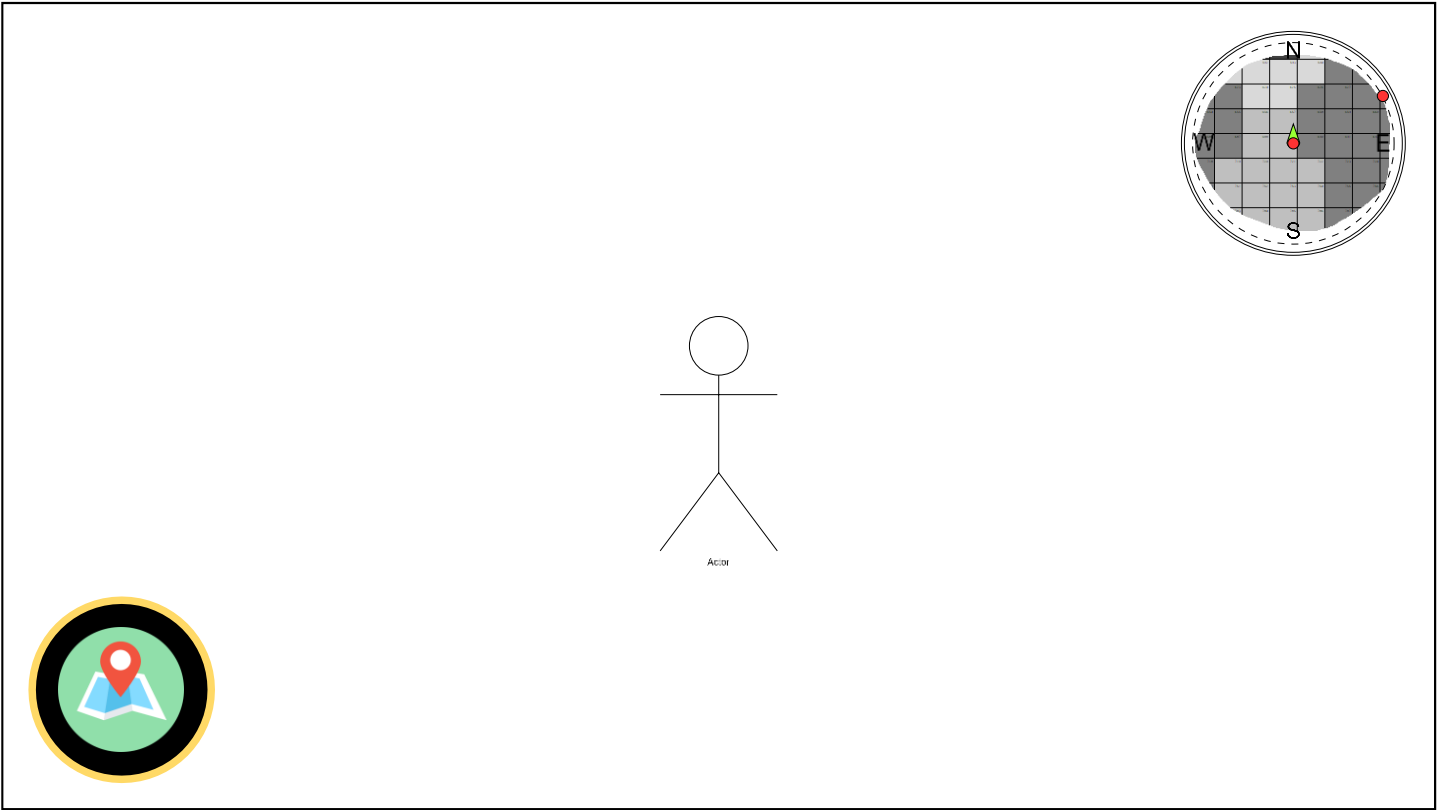
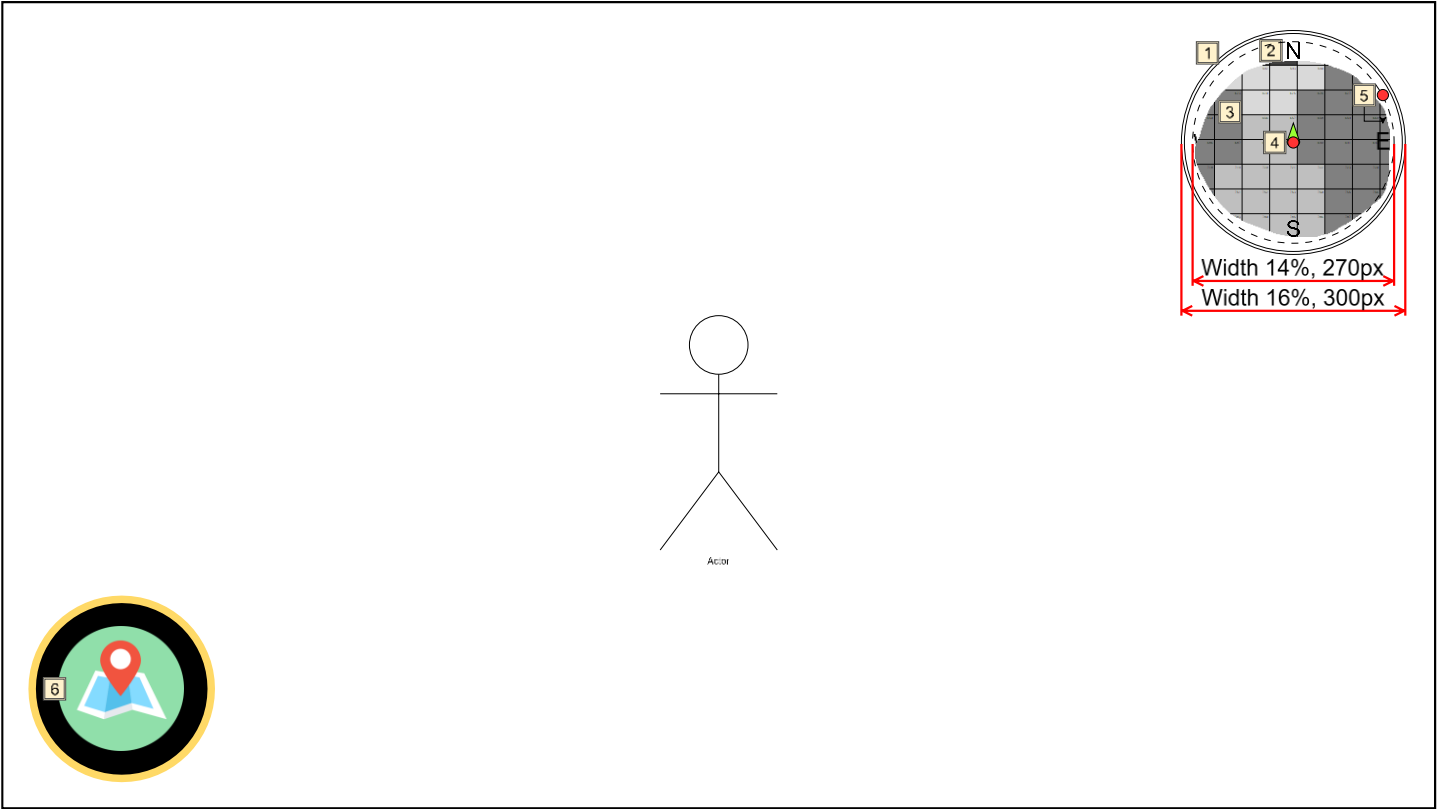
5.9.1 LifePoint & TimePoint UI



- 스마트 워치를 획득한다면 좌하단에 스마트 워치 형태를 한 검은 구체를 배치한다.
- 스마트 워치의 외각은 보안등급에 따라서 다른 색과 디자인으로 변경한다.
- 생명력 및 스킬 코스트(이하 TP(Time Point))를 볼 수 있는 화면에서는 반원형 그래프를 각각 좌 우측에 배치하며 중앙에는 상, 하단으로 전체 퍼센트를 출력한다.
- 이때 스마트 워치의 우측에 아코디언을 넣어 생명력과 TP의 총량에 비례한 너비로 한층 직관적으로 보이는 게이지 바를 배치한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	플레이어	Player	게임 내에서 조작하게 되는 캐릭터	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	이미지	X	스마트 워치 형태의 UI	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	슬라이드 바	Slider	생명력을 나타내는 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	슬라이드 바	Slider	TP(Time Point)를 나타내는 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	텍스트	TextComponent	생명력의 현재 퍼센트를 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	텍스트	TextComponent	TP의 현재 퍼센트를 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
7	-	슬라이드 바	Slider	생명력을 나타내는 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
8	-	슬라이드 바	Slider	TP를 나타내는 바	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
9	0	아코디언	OnClick	보조 생명력 및 TP 바를 접었다 펴는 UI	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

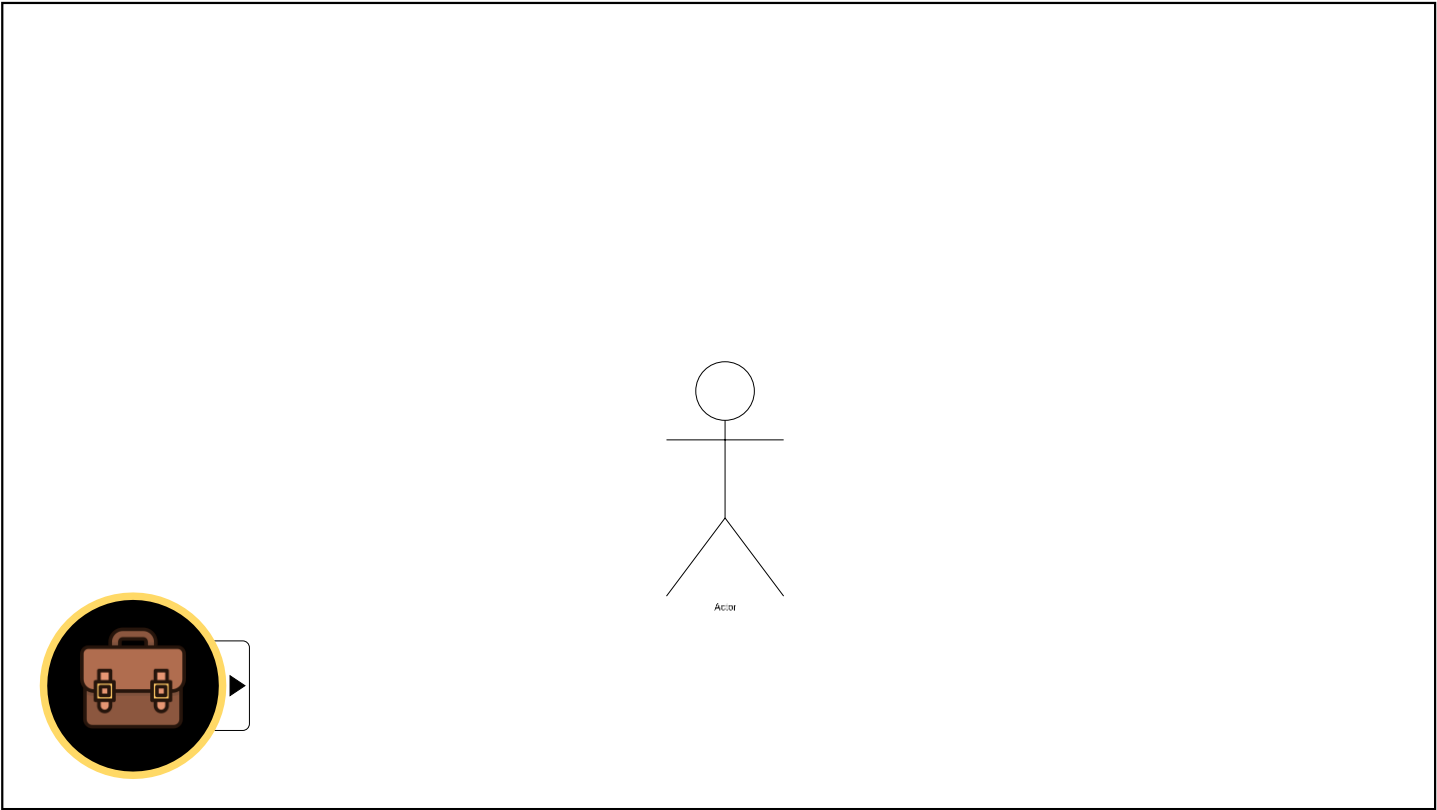
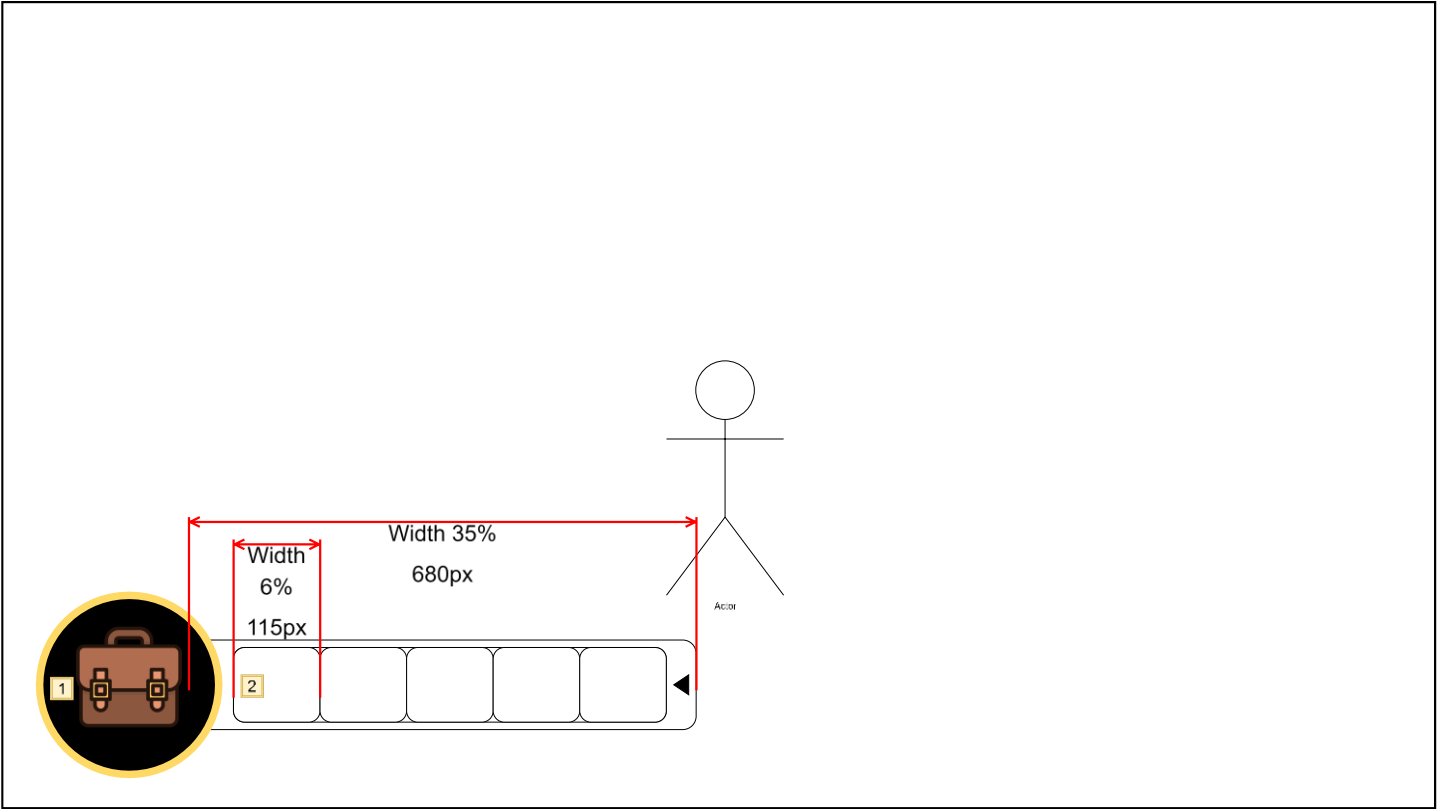
5.9.2 Mini Map UI



- 네비게이션 기능에서는 스마트 위치에 지도를 상징하는 아이콘을 배치한다.
- 이때 우 상단에 미니맵을 출현시키며, 미니맵 외각 안쪽에 N,E,W,S를 각 방위에 위치시켜 플레이어가 바라보는 방향에 따라서 이동하도록 배치한다.
- 미니맵의 중앙에는 점을 위치시켜 플레이어의 현재 위치를 나타내며, 플레이어가 바라보는 방향을 상징하는 삼각형을 붙인다.
- 목표 탐색 기능을 활성화 하면, 해당 목표의 대략적인 위치가 방위 선상에 표시된다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	미니 맵	Canvas	지도를 출력하기 위한 바탕	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	텍스트	TextComponent	각 방위를 나타내는 문자를 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	이미지	X	플레이어가 위치한 근방의 지도 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	이미지	X	플레이어의 좌표 및 바라보는 방향을 나타내는 아이콘	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	이미지	X	설정된 목표가 있는 위치를 보여 주는 아이콘	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	0	버튼	OnClick	목표 설정을 활성화 하는 버튼	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

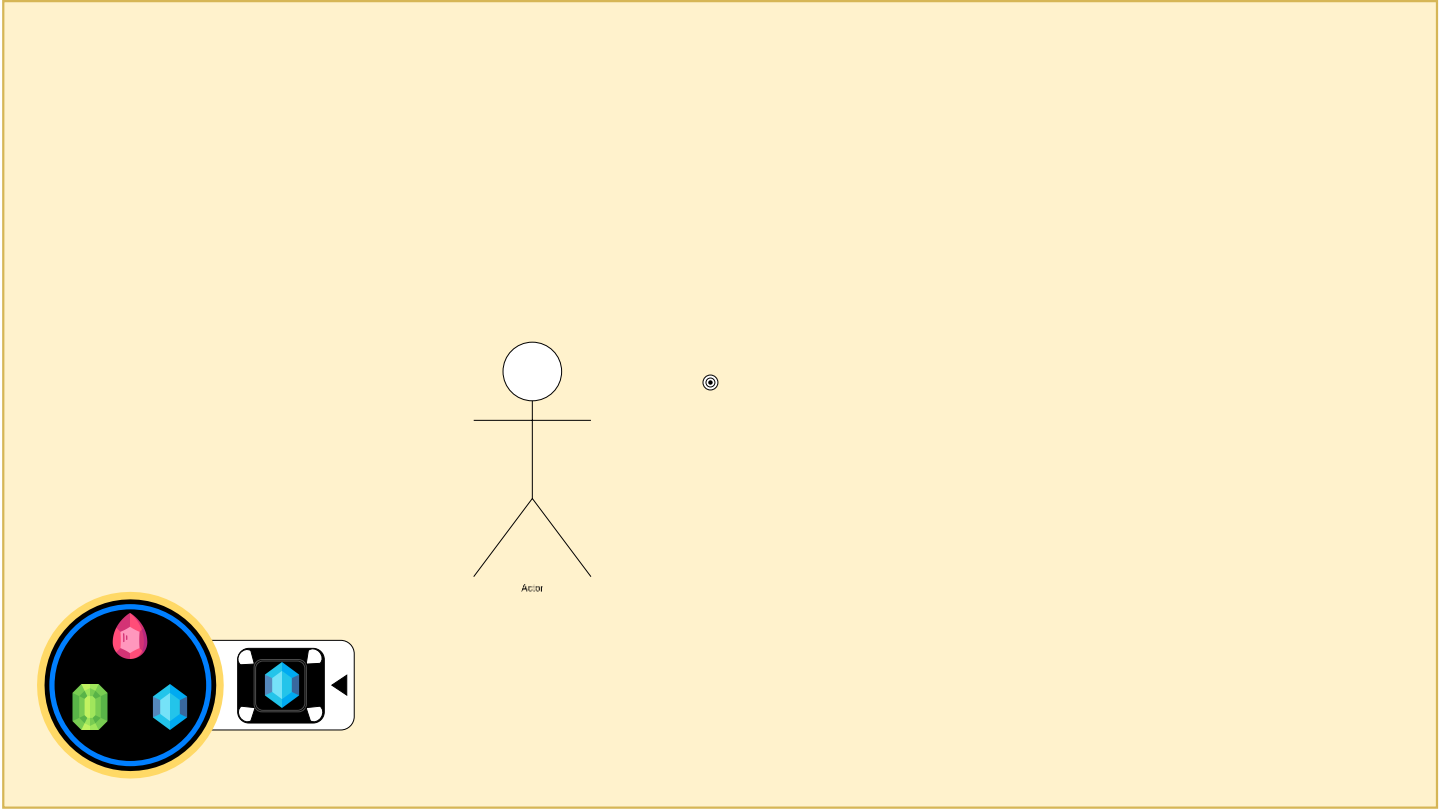
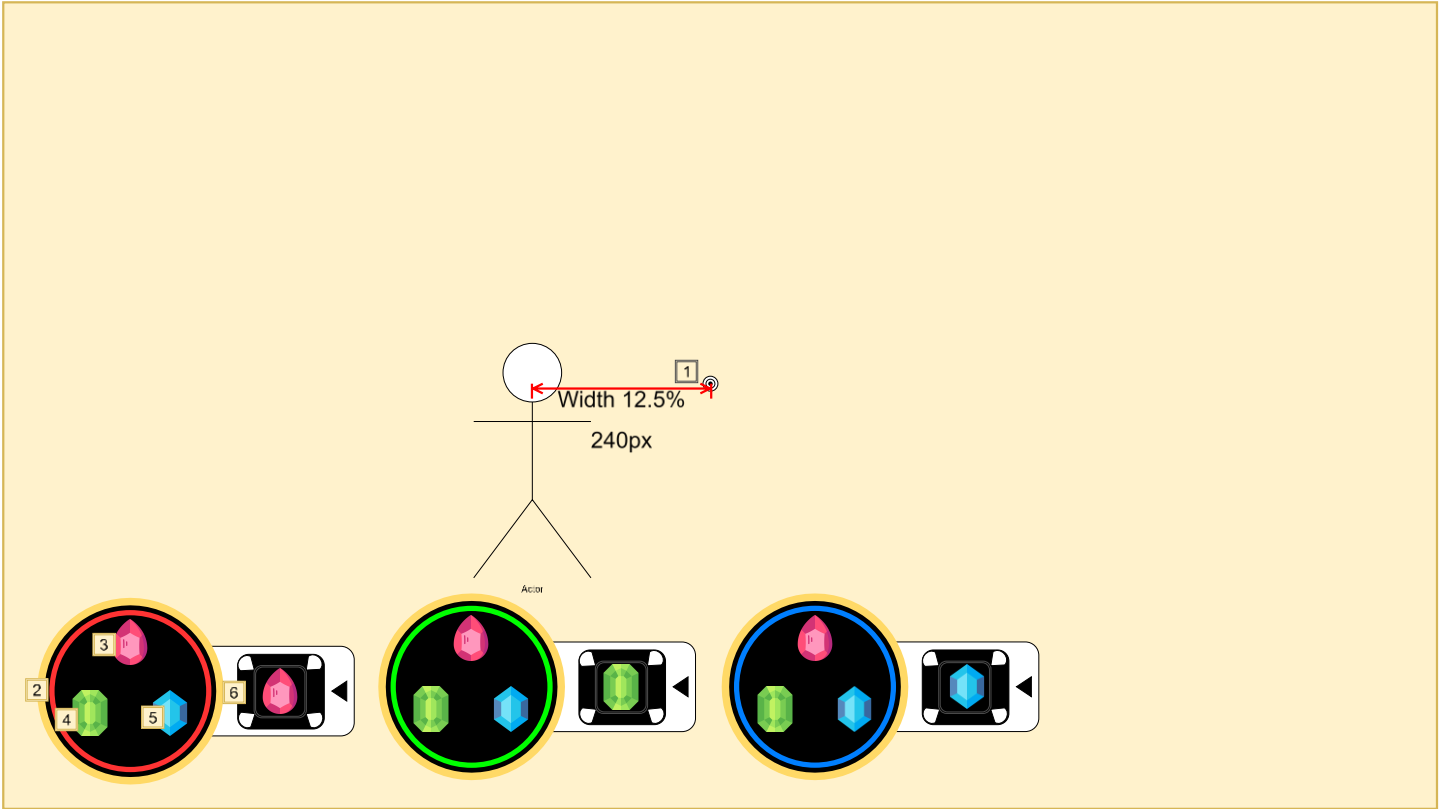
5.9.3 Inventory UI



- 인벤토리 기능에서는 스마트 워치에 가방을 상징하는 아이콘을 배치한다.
- 이때 우측에 아코디언을 배치하여 아이템 슬롯을 보고 닫을 수 있도록 만든다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	이미지	X	인벤토리 아이콘	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	0	버튼	OnClick	소비 아이템 슬롯	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.9.4 Skill UI

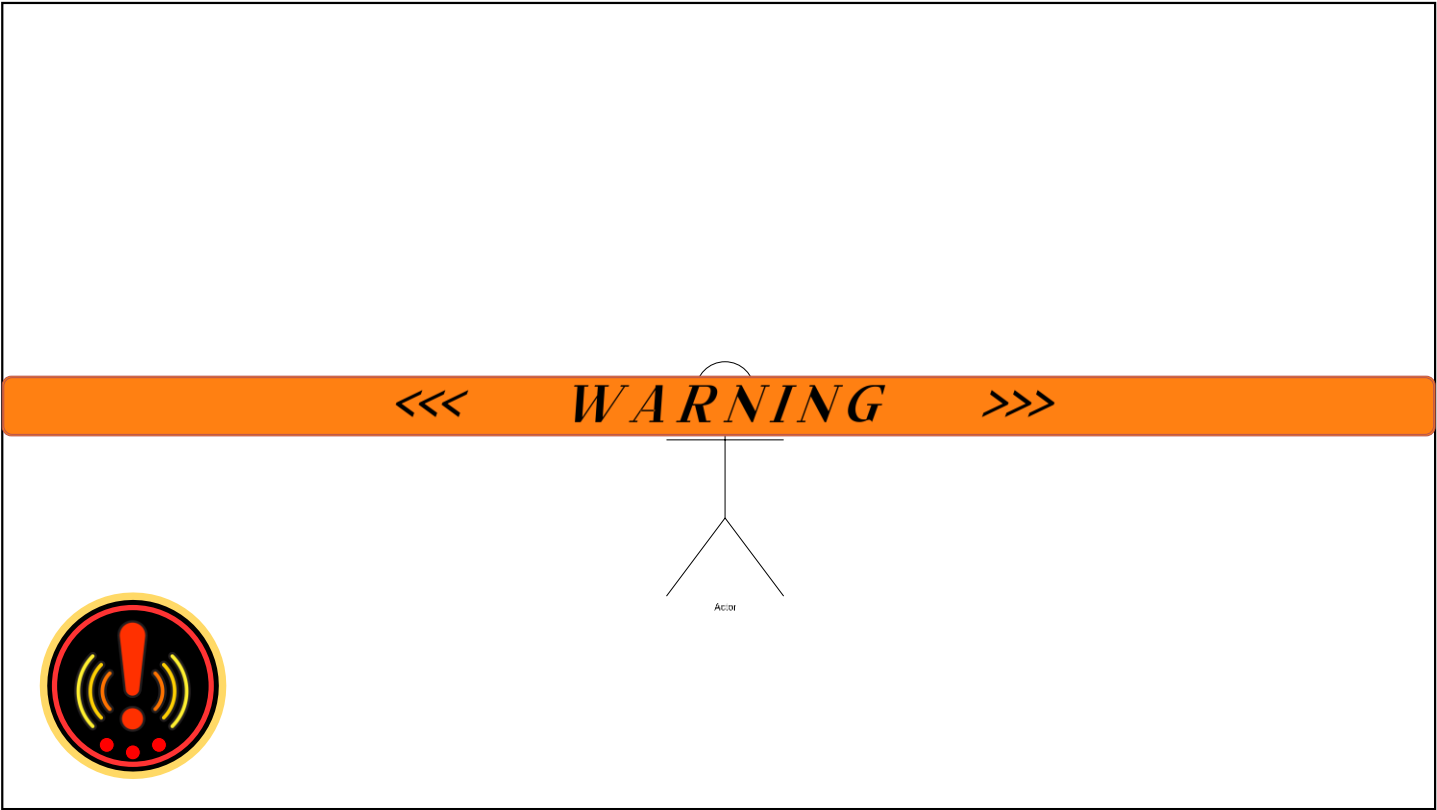
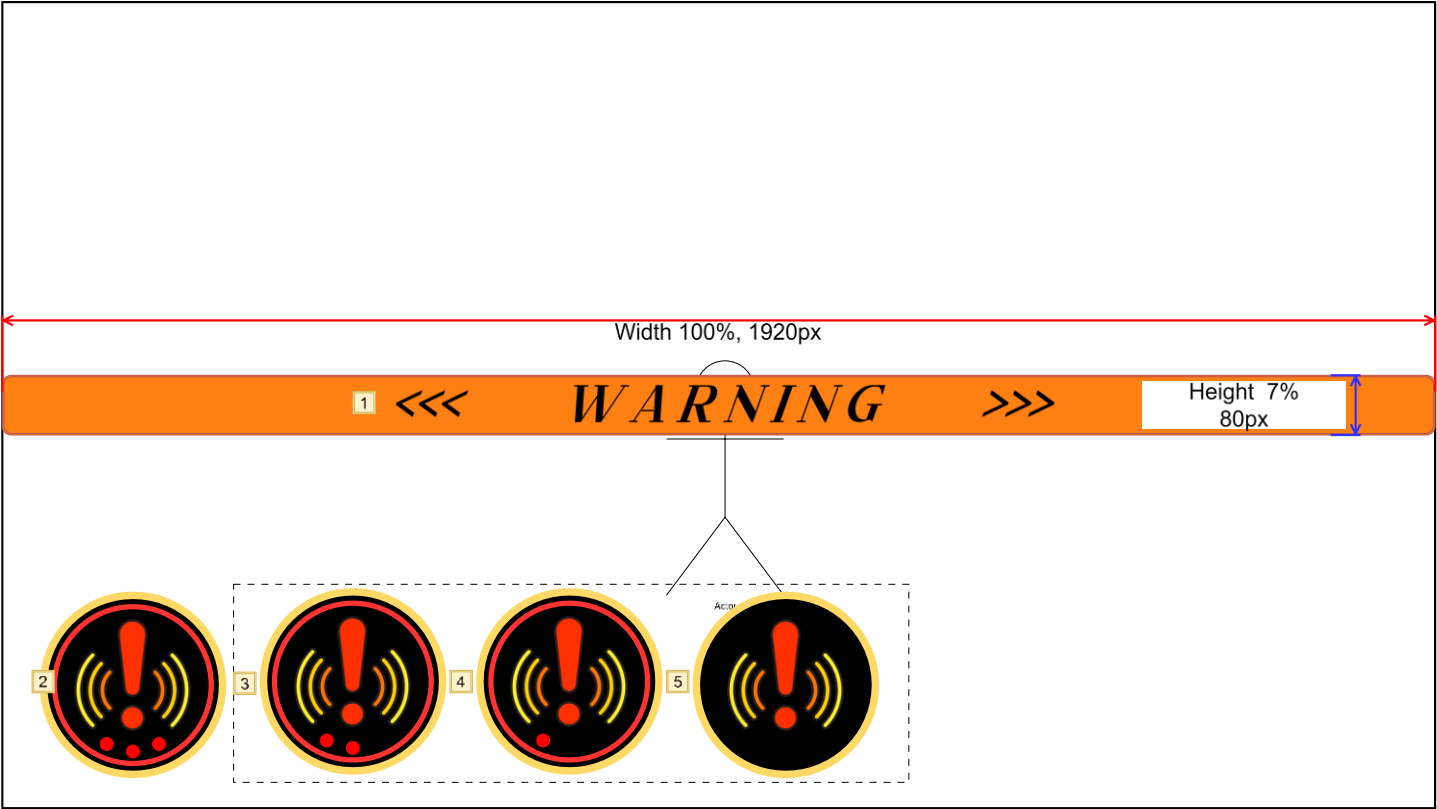




- 스킬 기능에서는 스마트 워치에 삼각형으로 배치된 보석들을 위치시킨다.
- 해당 보석은 처음에는 회색빛으로 배치하며, 각 보석과 대응되는 스킬을 획득할 때 온전한 색을 얻는다.
- 보석을 손에 넣을 때마다 보안등급이 상승하며 스마트 워치의 외각 디자인을 변경한다.
- 스킬 기능에서도 우측에 아코디언을 넣어 사용하고자 하는 스킬의 종류를 바꿀 수 있는 슬롯을 확장시킨다.
- 해당 슬롯에는 보석을 확대하여 배치하고, 캐러셀 효과를 통해서 능력을 교환할 수 있도록 한다.
- 보석들의 외곽으로 현재 장착한 스킬을 상징하는 색을 지닌 원을 띄움으로 아코디언이 닫혀있을때도 현재 적용되고 있는 스킬이 무엇인지 직관적으로 알 수 있도록 한다.
- Third Eye 상태에 들어가면 게임내 시간을 느리게 흘러가도록 조정하며 전체 화면에 특정 색을 입힌다.
- 이 상태일 때 스마트 워치는 자동적으로 스킬 기능 화면으로 변경된다. 위 예시화면에서는 미니맵을 보여주기 위하여 부득이 하게 해당 상태에서도 미니맵을 볼 수 있도록 활성화했을뿐 본래 가능한 화면은 아니다.
- 이 상태에서는 화면 중앙에 조준선을 그리며 FPS 화면과 유사하게 플레이어 캐릭터를 조준선 좌측에 오도록 배치한다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	이미지	X	스킬 사용 대상이되는 오브젝트를 호버링 하기 위한 조준선	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	이미지	X	현재 적용된 능력의 색을 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	이미지	X	통제의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	이미지	X	탐구의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	이미지	X	정지의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
6	-	이미지	X	보석 장착 슬롯	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조

5.9.5 Security Level UI



- Security Level은 경계등급의 상태를 알려주는 UI다.
- 회색인간에게 적발된 상태에서 해당 회색인간이 살아있다면 경계 등급이 상승한다. 이때는 일정 시간 동안 재 적발되지 않으면 자연 하락할 수 있다. 이때의 상승은 현 단계에서 한 단계가 최대이며 추가 적발되어도 중첩하여 상승하지 않는다.
- 각 부서의 장들이 쓰러지면 경계등급이 상승한다. 이는 누적되어 최대 3단계까지 상승할 수 있다.
- 단계 상승시 중앙에 경고 표시줄을 주며, 상승 단계에 따라서 화면 전체를 붉게 점멸하는 횟수를 결정한다. 예로 0단계에서 1단계 상승시 점멸 1회, 2단계에서 3단계 상승시 점멸 3회가 있다.
- 해당 경고는 부서의 장이 쓰러졌을경우 로비로 돌아올 때 동일하게 실행된다.
- 스마트 워치에는 느낌표 아이콘과 함께 단계상승상태를 알 수 있는 붉은 점을 하단에 찍어준다. 해당 점의 개수가 현 경계 등급 상태이다.

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	-	이미지	Trigger	경계등급 상승시 나타나는 표시줄	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
2	-	이미지	X	현재 적용된 능력의 색을 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
3	-	이미지	X	통제의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
4	-	이미지	X	탐구의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조
5	-	이미지	X	정지의 능력 보석 아이콘 출력	UI 데이터테이블(UI.xlsx) 참조