

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

Index

Asling Vita UX / UI 기획 문서	1
Index	3
1. 기획 의도	6
2. 정의	8
2.1 용어 정의	8
2.2 단위	8
2.3 폰트	8
2.4 컬러	9
2.5 해상도	10
(이하 작업 예정)	
1 기획 의도	
2 썸 플로우	
3 공통 컴포넌트	
3.1 버튼 효과	
3.2 버튼 종류	
3.3 버튼 디자인	
4 IA 상세 페이지	
4.1 로고	
4.2 게임 로딩	
4.3 업데이트 팝업	
4.4 최초 플레이	
4.5 인게임 로딩	
4.6 Title / Main menu	
4.7 Save Slot List	

4.8 Memories

4.8.1 Script Rewind

4.8.2 CutScene Rewind

4.8.3 BGM/OST List

4.8.4 용어 설명

4.9 Setting

4.9.1 Volum Control UI

4.9.2 Screen Control UI

4.9.3 Script Control UI

4.9.4 Key Setting UI

4.9.5 Language Select UI

4.10 Achievement

4.11 Quit Game 팝업 UI

4.12 기본 HUD

4.12.1 Health 및 skill 자원 UI

4.12.2 미니맵 UI

4.12.3 스킬 슬롯 UI

4.12.4 출입 권한 상태 UI

4.12.5 오브젝트 상호작용 UI

4.12.6 아이템 획득 팝업 UI

4.13 Skill 사용시 연출

4.13.1 Third eye

4.13.2 Acceleration

4.13.3 Deceleration

4.13.4 Rewind

4.13.5 Pause

4.14 획득한 Item 확인

4.15 게임 중 Pause 팝업

4.16 Skill 해금 확인

4.17 Game Over

4.18 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.
- 시대적 배경은 2010년대의 미국을 그리고 있다.
- 주인공은 9살의 여자아이로 설정하여 아이의 시점에서 바라보는 어른들의 세상을 그려보고자 한다.

1.2 플레이 입각 기획의도

- 전체적으로 현대판 이상한 나라의 엘리스와 같은 느낌을 주는 것이 목표이다.
- 때문에 UI 디자인은 기본적으로 미래 과학 기술의 느낌을 나도록 디자인한다.
- 기본적으로 이상한 나라에 해당되는 시간관리회사를 탐험하는 형태의 모험이야기가 펼쳐질 것이다.

1.3 몰입도 입각 기획의도

- Asling Vita의 중심은 전달하고자 하는 이야기에 있다. 때문에 유저에게 느껴지는 몰입감이 깨어져서는 안된다.
- 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.
- 이를 통해 플레이어로 하여금 실제로 스마트워치에 의존하여 모험을 하는 몰입감을 부여해준다.

1.4 테마에 입각 기획의도

- 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, 주광색 계열로 변경이다. 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.

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
#FFCEEC	#FCEEEE	#FAF1F1	#F9F2F2	#DFEEDD	#E1ECDF	#E2E9E1	#E3E7E3	#E1E1F6	#E3E3F3	#E6E6F0	#E9E9EE
#FFCCCC	#F8D2D2	#F2D9D9	#EFD CDC	#CBE4C9	#CDE0CC	#D1DDD0	#D4DAD3	#D3D3F2	#D7D7EE	#DBDBEA	#DEDEEE
#FF9999	#F2A6A6	#E5B2B2	#DEB8B8	#B3D7B0	#B7D2B5	#BBCDBA	#BFC8BE	#C1C1ED	#C6C6E7	#CCCCCE	#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



