# 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

Asli	Asling Vita UX / UI 기획 문서				
Ind	ex		3		
1.	기획	의도	6		
2.	정의		8		
2.1 용어 정의			8		
2	.2 단	위	8		
2.3 폰트			8		
2.4 컬러			9		
2	.5 해	상도	10		
(이さ	하 작인	법 예정)			
1	기획	의도			
2	씬 플	를로우			
3	공통	컴포넌트			
	3.1	버튼 효과			
	3.2	버튼 종류			
	3.3	버튼 디자인			
4	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			

Index

- 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

Index

#### 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 몰 입감이 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 기막을 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)

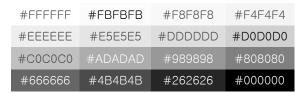
#### 2.3 폰트

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



#### 2.4 컬러

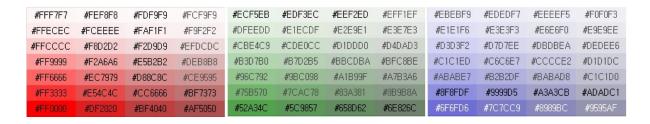
- 메인 컬러 1: #FFFFFF / #000000
  - 주요 배경 및 최종 보스를 상징하는 색
  - 통일성과 일관성, 통제된 개성을 상징



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

#FFEFBF	#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 : #FF666, #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



## 2.5 해상도

• FHD 1920 X 1080 px

