



---

주식회사 해긴

# ‘홈런 클래시’ UI 및 UX 분석

한세사이버보안고 한규언

# 목차

---

- ❖ 화면 플로우 설계 분석
- ❖ 주요 화면 UI 설계 분석
- ❖ 주요 화면 UX 피드백 및 제안
- ❖ 새로운 시스템 제안
- ❖ 기타 제안 사항



# 화면 플로우 설계 분석

전체적인 게임 화면의 플로우와 사용자 편의성, 접근성을 분석합니다.



## 계층에 따라 화면 종류가 바뀌는 UX 구조

팝업 등의 컴포넌트를 제외하고 바뀌는 화면 단위로 계층을 나누었을 때, 한 계층 안에서는 비슷한 종류의 화면만을 구성함으로써 유저의 UI 접근성을 높였다고 판단됩니다.

### 계층에 따른 화면 구성도

1계층 - 타이틀 화면

2계층 - 메뉴 화면 (홈 - 상점 - 카드 - 랭킹)이 바텀 네비게이터 형식으로 배열

3계층 - 모드 선택 화면 (1대1 - 배틀로얄 - 챌린지)이 사이드 스크롤 형식으로 배열  
(바텀 네비게이터를 통해 2계층으로 이동이 가능함)

4계층 - 플레이 준비 화면 (스테이지 선택 또는 캐릭터 선택)

5계층 - 플레이어 매칭 화면 (솔로 플레이 모드인 챌린지 모드의 화면이 없음)

로딩 화면

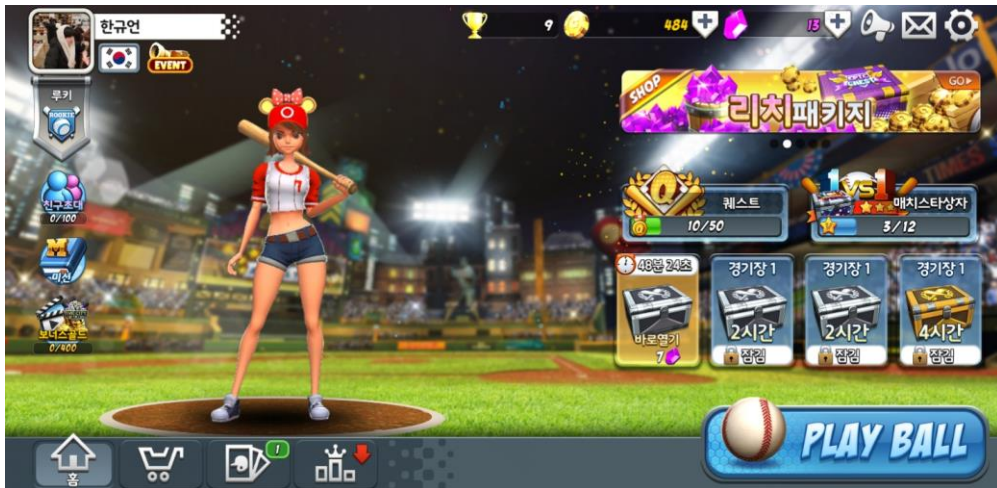
6계층 - 게임 플레이 화면

7계층 - 게임 결과 화면 (이후 2계층의 홈 화면으로 이동)



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 게임 메인 화면(홈 화면)

### 정보 영역

- 1 - 플레이어의 닉네임을 표시하고, 국적을 표시합니다.
- 2 - 플레이어가 가지고 있는 트로피, 골드, 보석의 개수를 표시합니다.

### 스와이프 영역

- 1 - 해당 영역을 좌, 우로 스와이프하면 현재 내 캐릭터의 3D 모델을 회전시킵니다.

### 버튼

- 1 - 터치 시 프로필을 표시합니다.
- 2 - 터치 시 상점의 골드, 보석 구매 화면으로 이동합니다.
- 3 - 왼쪽부터 터치 시 공지사항, 우편함, 설정 팝업을 표시합니다.
- 4 - 터치 시 랭킹 화면으로 이동합니다.
- 5 - 터치 시 위부터 친구 초대, 미션, 광고 팝업을 표시합니다.
- 6 - 터치 시 상점의 패키지 화면으로 이동합니다. 좌 우로 스와이프하여 다른 패키지를 확인할 수 있습니다.
- 7 - 터치 시 퀘스트 팝업을 표시합니다.
- 8 - 충분한 별을 모았을 때 터치 시 매치스타상자 개봉 화면으로 이동합니다.
- 9 - 보상 상자를 개봉할 수 있는 버튼 4개입니다. 한 번에 한 상자만 개봉을 진행할 수 있습니다.  
개봉하지 않은 상자를 터치 시 팝업이 표시되고 개봉을 시작할 수 있으며,  
개봉중인 상자를 터치 시 팝업이 표시되고 광고 시청을 통한 속도 증가 및  
보석을 사용한 즉시 개봉이 가능합니다.  
개봉 완료된 상자를 터치 시 아이템 획득 화면으로 이동합니다.
- 10 - 터치 시 왼쪽부터 순서대로 홈, 상점, 카드, 랭킹 화면으로 이동합니다.
- 11 - 터치 시 모드 선택 화면으로 이동합니다.

## UI 레이어

버튼

스와이프 영역

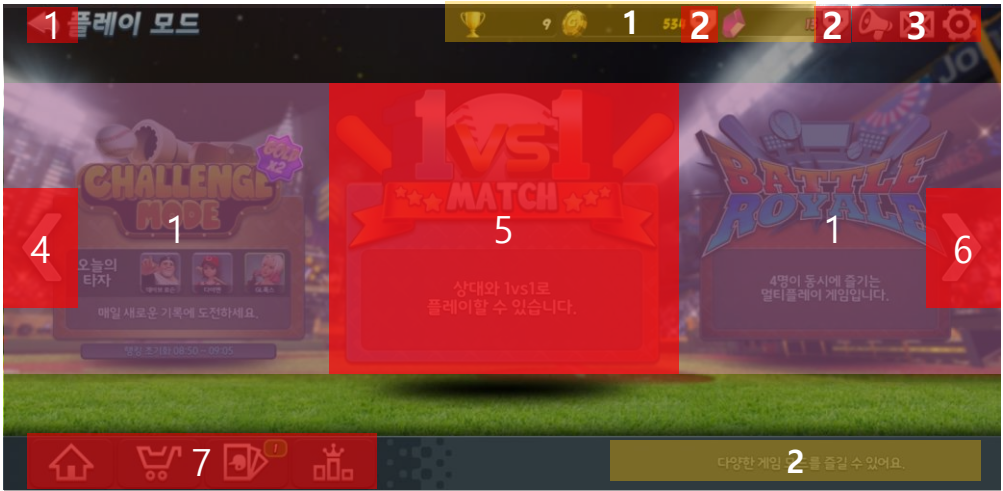
정보

배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다

# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 모드 선택 화면

### 정보 영역

- 1 - 플레이어가 가지고 있는 트로피, 골드, 보석의 개수를 표시합니다.
- 2 - "다양한 게임 화면을 즐길 수 있어요"라는 문구를 표시함으로써, 본 화면의 기능을 유저에게 설명합니다.

### 스와이프 & 터치 영역

- 1 - 왼쪽에서 오른쪽으로 스와이프시 4번, 오른쪽에서 왼쪽으로 스와이프 시 6번 버튼의 기능을 하며, 선택되지 않은(중앙에 위치하지 않은) 모드를 터치 시 해당 모드가 선택됩니다.

### 버튼

- 1 - 홈 화면으로 이동합니다.
- 2 - 터치 시 상점의 골드, 보석 구매 화면으로 이동합니다.
- 3 - 왼쪽부터 터치 시 공지사항, 우편함, 설정 팝업을 표시합니다.
- 4 - 현재 선택된(중앙에 위치한) 모드의 바로 왼쪽 모드를 선택합니다. 왼쪽 모드가 없을 경우 사라집니다.
- 5 - 선택된 모드를 표시하며, 터치 시 해당 모드 화면으로 이동합니다.
- 6 - 현재 선택된(중앙에 위치한) 모드의 바로 오른쪽 모드를 선택합니다. 오른쪽 모드가 없을 경우 사라집니다.
- 7 - 터치 시 왼쪽부터 순서대로 홈, 상점, 카드, 랭킹 화면으로 이동합니다.

## UI 레이어

버튼

스와이프 & 터치 영역

정보

배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 스테이지 선택 화면

### 정보 영역

- 1 - 플레이어가 가지고 있는 트로피, 골드, 보석의 개수를 표시합니다.
- 2 - “각 경기장의 트로피를 모두 획득하여 특별한 보상을 받으세요”라는 문구를 표시함으로써, 본 모드의 목적을 유저에게 설명합니다.

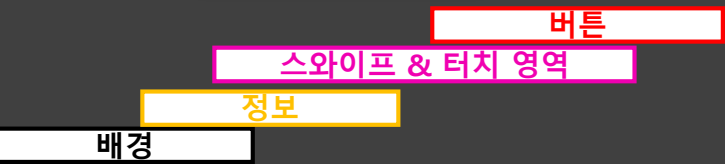
### 스와이프 & 터치 영역

- 1 - 왼쪽에서 오른쪽으로 스와이프시 4번, 오른쪽에서 왼쪽으로 스와이프 시 6번 버튼의 기능을 하며, 선택되지 않은(중앙에 위치하지 않은) 스테이지를 터치 시 해당 스테이지가 선택됩니다.

### 버튼

- 1 - 모드 선택 화면으로 이동합니다.
- 2 - 터치 시 상점의 골드, 보석 구매 화면으로 이동합니다.
- 3 - 왼쪽부터 터치 시 공지사항, 우편함, 설정 팝업을 표시합니다.
- 4 - 현재 선택된(중앙에 위치한) 스테이지의 바로 왼쪽 모드를 선택합니다.  
왼쪽 스테이지가 없을 경우 사라집니다.
- 5 - 선택된 스테이지를 표시하며, 터치 시 플레이어 매칭 화면으로 이동합니다.
- 6 - 현재 선택된(중앙에 위치한) 스테이지의 바로 오른쪽 스테이지를 선택합니다.  
오른쪽 스테이지가 없을 경우 사라집니다.
- 7 - 터치 시 왼쪽부터 순서대로 홈, 상점, 카드, 랭킹 화면으로 이동합니다.

## UI 레이어



만약 영역이 겹치게 되면, 왼쪽과 같이 레이어가 형성되어 아래의 터치 영역은 비활성화된다

# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 플레이어 매칭 화면

### 캐릭터 모델

- 1 - 내 캐릭터의 3D 모델이 표시됩니다.
- 2 - 상대 캐릭터의 3D 모델이 표시됩니다.

### 정보

- 1 - 현재 경기장의 로고를 표시합니다.
- 2 - 내 프로필 사진, 국적, 이름, 이번 판에 걸 골드, 트로피 개수를 표시합니다.
- 3 - 상대의 프로필 사진, 국적, 이름, 이번 판에 걸 골드, 트로피 개수를 표시합니다.
- 4 - 이번 판을 이기면 가져가게 되는 골드의 액수를 표시합니다.

### 알림 및 팁

- 1 - 나의 연승 정보를 표시합니다.
- 2 - 상대의 연승 정보를 표시합니다.
- 3 - 보상상자 슬롯이 가득 찼을 경우, 해당 알림을 표시합니다.
- 4 - 매칭 진행 상황이 표시됩니다.
- 5 - 게임을 위한 자잘한 팁 문구가 표시됩니다.

## UI 레이어

알림 및 팁

정보

캐릭터 모델

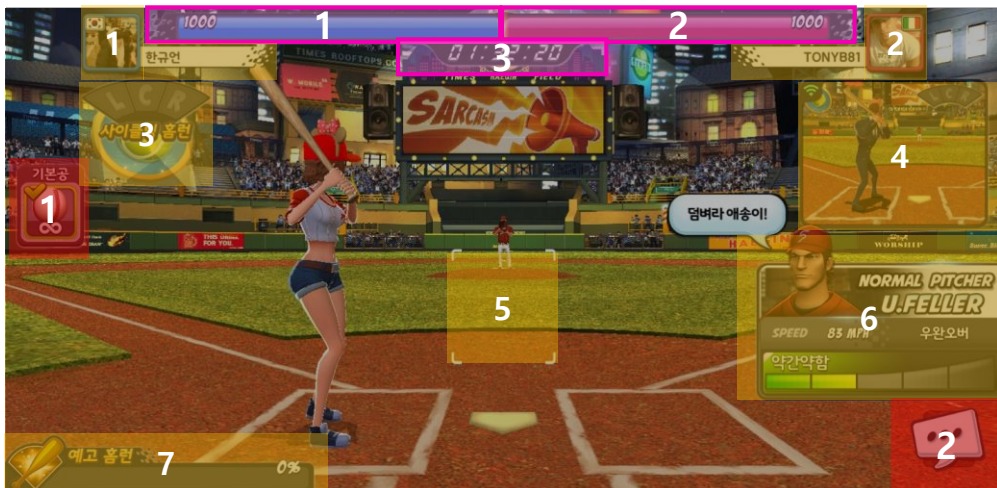
배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 인 게임 화면 - 초기 화면

### 정보

- 1 - 나의 프로필 사진, 국적, 닉네임이 표시됩니다.
- 2 - 상대의 프로필 사진, 국적, 닉네임이 표시됩니다.
- 3 - 사이클링 홈런 미터기입니다. 좌익 홈런을 날렸을 경우 L에, 중견 홈런을 날렸을 경우 C에, 우익 홈런을 날렸을 경우 R에 불이 켜지며, L,C,R에 전부 불이 켜지면 사이클링 홈런으로 300점을 부여합니다.
- 4 - 상대방의 플레이 화면을 표시합니다.
- 5 - 스트라이크 존을 표시합니다.
- 6 - 상대방 투수의 투구 스타일, 투구하는 팔, 평균 구속, 레벨, 이름, 강도가 표시됩니다.
- 7 - 예고 홈런이 발생되기 위한 수치를 나타내는 게이지입니다. 100% 달성 시 다음 구에 예고 홈런이 발동합니다.

### 변동이 일어나는 UI

- 1 - 나의 점수이며, 매 구마다 (나의 점수)-(상대의 점수)를 더한 값으로 변합니다. 0이 될 시 패배합니다.
- 2 - 상대의 점수이며, 매 구마다 (상대의 점수) - (나의 점수)를 더한 값으로 변합니다. 0이 될 시 승리합니다.
- 3 - 점수 판정승까지 남은 시간을 표시합니다.

### 버튼

- 1 - 투수가 던지는 공을 바꿀 수 있습니다.
- 2 - 이모티콘 팝업을 표시합니다.

## UI 레이어

버튼

변동이 일어나는 UI

정보

배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 인 게임 화면 - 투구 시작

### 정보

1 - 현재 몇 연속으로 홈런을 기록하고 있는지 표시합니다.

상대방 투수 정보 UI가 사라집니다.

이 외 인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

### 변동이 일어나는 UI

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

### 버튼

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

### 마커

1 - 현재 플레이어가 조작하고 있는 컨택 포인트를 표시합니다.

2 - 현재 플레이어가 터치하고 있는 영역입니다.

3 - 투수가 투구를 마치고 나면, 공의 최종 도착 지점을 표시합니다.

## UI 레이어

마커

버튼

변동이 일어나는 UI

정보

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다

# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 인 게임 화면 - 스윙 결과

### 정보

- 1 - 플레이어의 타격 타이밍에 따라 MISS, GOOD, GREAT, PERFECT, CRITICAL 중 하나를 표시합니다.
- 2 - 헛스윙 또는 루킹 시 구종과 구속을 표시합니다.
- 3 - 타격 타이밍을 표시합니다.

상대방 투수 정보 UI가 사라집니다.

이 외 인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

### 변동이 일어나는 UI

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

### 버튼

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

## UI 레이어

버튼

변동이 일어나는 UI

정보

배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 인 게임 화면 - 최종 판정

정보

- 1 - 타구의 비거리를 표시합니다.
- 2 - 타격 타이밍을 표시합니다.
- 3 - 최종 낙구 판정이 표시됩니다. 안타일 시 HIT, 담장을 넘겼을 시 HOMERUN이 표시되며, 점수가 표시됩니다.
- 4 - 점수 판정 결과를 표시합니다.

거리 점수, 타격 판정 점수, 콤보 점수, 사이클링 홈런, 예고 홈런 순으로 표시합니다.

낙구 완료 시 타격 타이밍 UI가 사라집니다.

이 외 인 게임 화면 - 스윙 결과와 같습니다.

변동이 일어나는 UI

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

버튼

인 게임 화면 - 초기 화면과 같습니다.

## UI 레이어

버튼

변동이 일어나는 UI

정보

배경

만약 영역이 겹치게 되면,  
왼쪽과 같이 레이어가  
형성되어 아래의 터치  
영역은 비활성화된다



# 주요 화면 UI 설계 분석

주요 화면들과 1대1 매치 모드 인게임 화면의 UI를 분석합니다.



## 게임 결과 화면

### 캐릭터 모델

- 1 - 경기 결과에 따라 내 캐릭터의 승리, 또는 패배 모션을 취합니다.
- 2 - 경기 결과에 따라 상대방 캐릭터의 승리, 또는 패배 모션을 취합니다.

### 정보

- 1 - 나의 프로필 사진, 국적, 닉네임을 표시하고, 이번 게임에서의 골드, 트로피 변화량을 표시합니다.
- 2 - 게임을 진행한 경기장의 로고를 표시합니다.
- 3 - 상대방의 프로필 사진, 국적, 닉네임을 표시하고, 이번 게임에서의 골드, 트로피 변화량을 표시합니다.
- 4 - 이번 게임에 걸려있던 골드를 표시하며, 승리자에게 골드를 주는 애니메이션을 표시합니다.

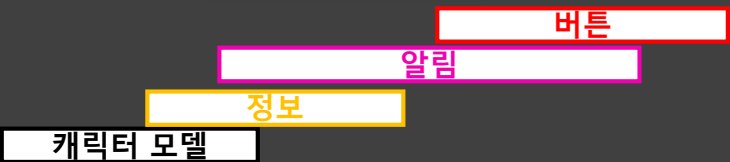
### 알림

- 1 - 상대방이 재시합을 요청 시 표시합니다.
- 2 - 보상상자 슬롯이 가득 찼을 경우, 해당 알림을 표시합니다.
- 3 - 승리자와 해당 플레이어의 성적을 별로 표시합니다.

### 버튼

- 1 - 터치 시 홈 화면으로 이동합니다.
- 2 - 터치 시 선택한 이모티콘을 출력합니다.
- 3 - 터치 시 상대방의 이모티콘을 차단합니다.
- 4 - 터치 시 재시합을 요청합니다.

## UI 레이어



만약 영역이 겹치게 되면, 왼쪽과 같이 레이어가 형성되어 아래의 터치 영역은 비활성화된다

# 주요 화면 UX 피드백 및 제안

주요 화면 구성에 있어 불편한 점을 피드백하고, 솔루션을 제안합니다.



## 행동 낭비를 유도하는 화면 동선

화면 플로우를 전체적으로 보았을 때, 홈 화면에 상당한 비중이 치우쳐져 있다는 것을 알 수 있습니다. 또한 모드를 불문하고 게임이 끝나고 나면 1대1 매치 모드의 재도전이 받아들여졌을 경우를 제외하고 무조건 홈 화면으로 가는 경로로 설계되어 있기 때문에, 게임을 계속해서 즐기려는 유저들은 계층 2개를 더 거치는 불편함을 겪어야 하는 구조로 이루어져 있습니다. 이런 사소한 동선 낭비는 게임을 계속하려는 유저에게 있어 유저 이탈로 작용할 가능성이 있으므로, 게임 결과 화면에서 '한 번 더 하기' 버튼을 만들어 주는 것이 유저의 지속적인 플레이를 이끌어낼 수 있는 솔루션이라고 판단됩니다.

## 해당 문제점이 발견되는 화면

모드를 불문한 게임 결과 화면

# 주요 화면 UX 피드백 및 제안

주요 화면 구성에 있어 불편한 점을 피드백하고, 솔루션을 제안합니다.



## 구분이 모호한 버튼 디자인

화면 UI를 하나하나 살펴보면, 팝업 창을 닫기 위한 X 버튼과 게임 결과 창을 나가기 위한 X 버튼, 그리고 챌린지 모드에서 나가기 위한 버튼의 디자인이 매우 흡사한 것을 확인할 수 있습니다. 이러한 버튼의 구분이 모호한 디자인은 플레이어로 하여금 의아함을 자아냅니다. 다음 슬라이드에서 설명할 '부족한 UI의 일관성'과 더불어, 기능이 유사한 UI들은 한 레이아웃으로 통일시키는 것이 좋을 것이라고 판단합니다.

## 해당 문제점이 발견되는 화면

팝업 창이 표시되는 화면 전부, 1대1 매치 결과 화면, 배틀 로얄 결과 화면, 챌린지 모드 준비 화면



# 주요 화면 UX 피드백 및 제안

주요 화면 구성에 있어 불편한 점을 피드백하고, 솔루션을 제안합니다.



## 부족한 UI의 일관성

게임 결과 화면에서 1대1 매치와 배틀로얄은 X 버튼을 통한 나가기 방식을 채택했지만, 챌린지 모드의 경우에는 나가기 버튼이 따로 존재합니다.

모드 별 기본 화면에서도 마찬가지로, 1대1 매치와 배틀로얄은 뒤로가기 버튼을 통한 이전 화면 이동 방식을 채택했으나, 챌린지 모드는 X 버튼을 채택했습니다.

게임 결과 화면은 챌린지 모드의 나가기 버튼으로,  
모드 별 기본 화면에서는 뒤로가기 버튼으로 UI를 통일시키는 것이 좋을 것이라 판단합니다.

## 해당 문제점이 발견되는 화면

모드 별 게임 결과 화면, 모드 별 기본 화면

# 주요 화면 UX 피드백 및 제안

주요 화면 구성에 있어 불편한 점을 피드백하고, 솔루션을 제안합니다.



## 모호한 UI 표시

모드 선택 화면과 1대1 매치, 배틀로얄의 스테이지 선택 화면은 확실히 다른 기능을 가지고 있는 다른 계층의 화면임에도 불구하고, 화면 좌측 상단의 화면 이름 표시는 유지됩니다. 게임을 즐긴 시간이 적은 유저들은 자신이 어떤 모드를 선택했는지 까먹는 경향도 있기 때문에 스테이지 선택 화면에서는 선택한 모드를 표시해주는 것이 좋다고 판단합니다.

또한, 뒤로가기 버튼과 화면 이름 표시가 같이 있어 뒤로가기 버튼의 기능을 다르게 해석할 수도 있다는 생각이 듭니다. **홈 화면을 가기 위한 버튼은 좌측 하단에 위치하고 있으므로 삭제**하고, **스테이지 선택 화면에서 모드 선택 화면으로 가기 위한 버튼은 플레이어가 가장 많이 사용하는 오른손 엄지가 닿기 편한 우측 하단에 배치**하는 것이 좋다고 판단합니다.

## 해당 문제점이 발견되는 화면

모드 선택 화면, 1대1 매치, 배틀로얄의 스테이지 선택 화면



# UI 개선안 예시

주요 화면 UX 피드백 및 제안에서 언급된 화면 일부를 재구성합니다.



## 게임 결과 화면

1대1 매치와 배틀로얄 모드의 게임 결과 화면에서 사용자가 빠르게 다음 게임을 진행할 수 있도록, 그리고 쉽게 찾아낼 수 있도록 눈에 잘 띄는 주황색의 다시하기 버튼을 추가했고, 모호했던 X 버튼을 삭제하고 챌린지 모드의 파란색 나가기 버튼을 배치했습니다.

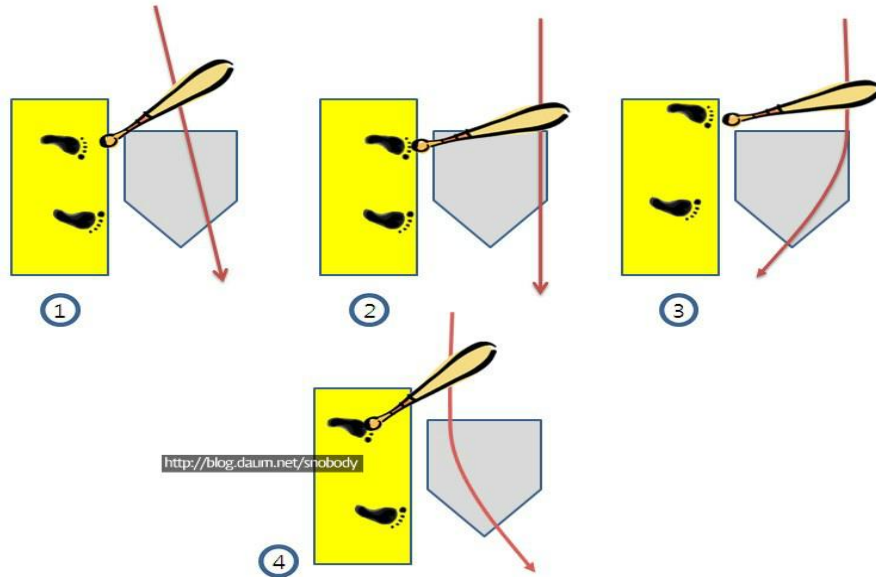
## 추가하면 좋을 것 같은 콘텐츠

리듬 게임의 유저층들은 자신이 기록한 판정별 횟수와 콤보 등을 보는 것에서 재미를 느끼기도 합니다. 판정별 횟수와 콤보, 자신이 기록한 홀런 개수 등을 결과 화면에서 보여준다면, 더 좋은 유저들의 호응을 얻어낼 수 있다고 생각합니다.



# 새로운 시스템 제안

야구 경기 경험자의 입장에서, 새로운 조작 시스템을 제안합니다.



🧐 타석에 서기전 기본 요령.

- 1> 상대팀 투수의 구질이나 버릇을 파악한다. (직구의 스피드, 직구와 변화구의 볼 배합, 구질의 정확도.)
- 2> 각각의 투수들은 성격이나 체격조건이 다르다. 상대 투수를 공략할 수 있는 유리한 타석 위치를 생각한다.  
(변화구 투수는 타석의 앞쪽에, 정통파 빠른 속구의 투수에게는 타석의 뒷쪽에 위치한다.)
- 3> 자신이 평상시 스윙 했던 배트보다, 무거운 배트나 링을 끼우고 무게운동을 하며 연습스윙을 하며 타이밍을!
- 4> 아웃카운트, 주자의 위치, 상대팀 수비의 위치를 정확히 알고 타석에 서는것이 중요하다.  
아웃카운트 주자의 위치 수비수의 위치에 따라서 타격의 마음가짐과 작전을 달리 생각 하여야 한다.
- 5> 상대할 투수의 리듬을 맞추는 연습을 하여야 한다. 투수에게는 각각의 리듬과 습관이 있다.  
즉 배팅 할 타이밍을 타석에 들어가기전 대기타석에서 충분한 연습을 하여야 한다.

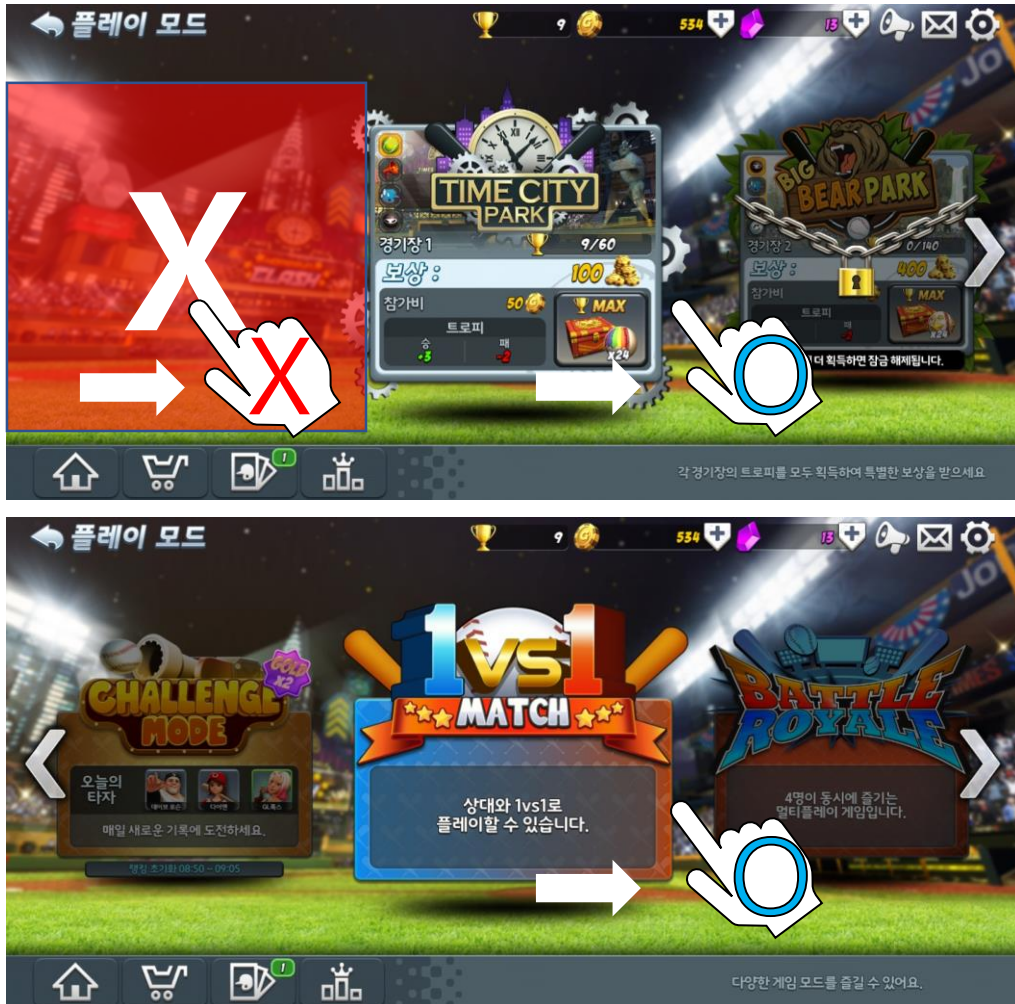
## 게임 결과 화면

홈런 클래식에서 대박을 위한 최고의 방법은 사이클링 홈런과 예고 홈런을 날리는 것입니다. 이를 위해서는 타구의 방향을 조절하는 능력이 필요한데, 실제 야구에서는 이러한 방향을 내딛는 발의 위치, 또는 타석에 서는 위치 등으로 조절합니다.

하지만 홈런 클래식에는 그러한 기능이 없기 때문에, 방향을 쉽게 조절하기 위해서는 상대방의 투구가 당겨치거나, 밀어치기 좋은 위치로 날아와야 하는 운적인 요소가 작용합니다. 플레이어의 실력이 향상됨에 따라 사이클링 홈런과 예고 홈런을 보다 쉽게 노릴 수 있도록, 또한 다양한 경우의 수로 플레이어를 즐겁게 할 수 있도록 **스탠스 조절 또는 타석에 서는 위치 조절 등의 기능**이 있다면 좋을 것이라 판단합니다.

# 기타 제안 사항

게임을 직접 플레이하며 부족하다고 느꼈던 점을 이야기합니다.



## 스와이프에 대해

사이드 스크롤 메뉴라는 UI 구조는 스와이프에 최적화되어야 할 구조입니다. 그러나 홈런 클래시 메뉴에서의 스와이프 감도는 가볍게 스와이프하기에는 낮다고 판단했습니다. 조금 더 높이는 것이 좋을 것이라 생각합니다. 또한 스크롤 메뉴가 왼쪽 끝, 오른쪽 끝에 위치하고 있을 때, 빈 공간에서는 스와이프가 인식되지 않는 문제는 꼭 해결되어야 할 문제라고 생각합니다.



---

주식회사 해긴

# ‘홈런 클래시’ UI 및 UX 분석

감사합니다