
UX / UI 디자인

투모로우

목차

1. [개요](#)
 2. [화면구성](#)
 3. [순서도](#)
 4. [런처](#)
 5. [상점](#)
-

개요

1. 개요

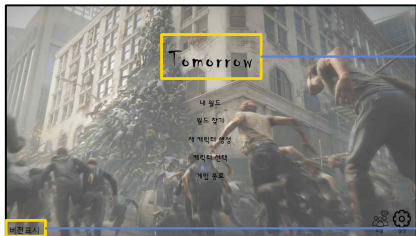
- 본 UX /UI 디자인 기획서는 게임 내 등장하는 UX / UI의 디자인과 기능을 제시하기 위한 문서이다.
- UI는 플레이어가 필요로 하는 것을 보기 쉽고 한눈에 파악할 수 있도록 직관성을 중시
- 게임 내 팝업 창은 화면 중앙 상단에 출력된다.



화면 구성

2. 화면 구성 메인(로비) 화면

이미지&텍스트



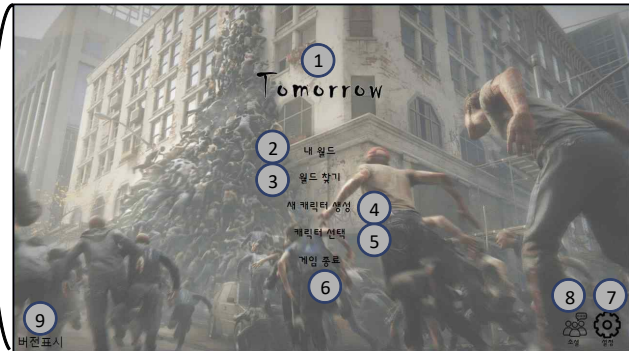
No	명칭	설명	비고
1	게임 로고 & 배경 화면 이미지	게임 로고와 이미지는 유저가 게임에 처음 접속하자마자 보는 시각물중 가장 큰 요소로 시각적 효과만으로 게임의 전반적인 분위기를 보여주는 요소이다.	-

No	명칭	설명	비고
9	버전 이름	현재 플레이 되고있는 나의 게임의 버전이 출력된다.	-



2. 화면 구성 메인(로비) 화면

1080



1920

No	명칭
1	게임 로고 & 배경화면 이미지
2	내 월드 버튼
3	월드 찾기 버튼
4	새 캐릭터 생성 버튼
5	캐릭터 선택 버튼
6	게임 종료 버튼
7	설정 버튼
8	소셜 버튼
9	버전 이름

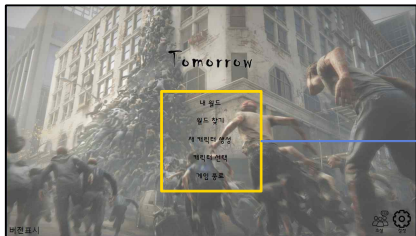
※ 로그인에 성공하여 게임에 처음 접속하게 되면 보게되는 화면 이다.



※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel

2. 화면 구성 메인(로비) 화면

주메뉴 버튼

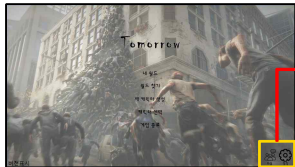


No	명칭	설명	비고
2	내 월드 버튼	내 월드(내 월드, 새 월드 생성)로 이동한다	-
3	월드 찾기 버튼	월드 찾기로 이동한다. (다른 유저의 월드로 이동하고 싶은 경우 해당 페이지에서 접속 가능)	-
4	새 캐릭터 생성 버튼	캐릭터 생성 화면으로 이동한다.	-
5	캐릭터 선택 버튼	캐릭터 화면으로 이동한다. (내 캐릭터들을 한번에 볼 수 있음)	-
6	게임 종료 버튼	게임을 종료한다.	-



2. 화면 구성 메인(로비) 화면

소셜&설정 버튼



No	명칭	설명	비고
7	설정 버튼	게임 내의 설정 화면으로 이동한다.	-
8	소셜 버튼	소셜 화면이 팝업으로 나타난다. (게임을 시작한 후 초대버튼이 활성화되며 초대를 할 수 있게됩니다.)	-



소셜 버튼 팝업

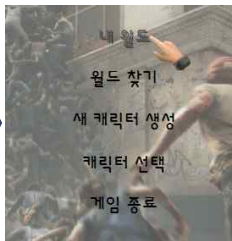
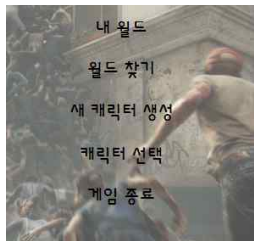
친구찾기

올라온 팝업은 소셜창을 제외한 아무곳이나 클릭하여 다시 내릴 수 있고 메시지 버튼을 통해 해당 유저와 메신저를 나눌 수 있습니다.
우상단에 위치한 플러스버튼을 통해 친구 찾기->친구 요청을 할 수 있습니다.

닉네임	레벨	상태	초대버튼
닉네임1	10Lv	Online	[초대]
닉네임2	20Lv	Offline	[초대]
닉네임3	10Lv	Online	[초대]
닉네임4	20Lv	Online	[초대]
닉네임5	50Lv	Offline	[초대]
닉네임6	40Lv	Offline	[초대]



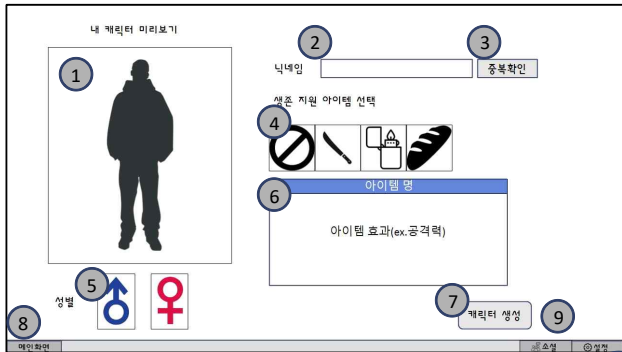
2. 화면 구성 메인(로비) 화면



메인 화면에 있는 버튼들에 마우스 커서를 오버하게 되면 버튼이 안쪽으로 들어가면서 어떤 버튼에 나의 마우스 커서가 올라가있는지 보여주는 효과가 나타난다.



2. 화면 구성 캐릭터 생성화면



No	명칭
1	캐릭터 모델링
2	닉네임 텍스트박스
3	닉네임 중복확인 버튼
4	아이템 선택 버튼
5	성별 선택 버튼
6	아이템 소개 텍스트박스
7	캐릭터 생성 버튼
8	메인화면 버튼
9	소셜 버튼
10	설정 버튼

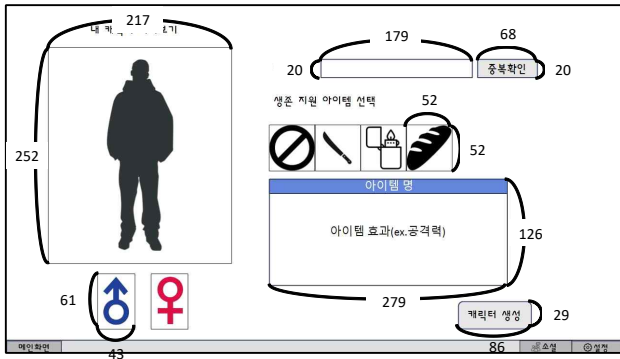
※ 캐릭터를 생성하는 화면이다.

10



2. 화면 구성

캐릭터 생성화면 사이징



※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel

2. 화면 구성 캐릭터 생성화면

The diagram illustrates the layout of a character creation screen. It features a central area with a silhouette of a character, a nickname input field with a confirmation button, a selection of support items, an item name input field, and a description of item effects. Arrows indicate the flow of information from these elements to a table on the right.

내 캐릭터 미리보기

닉네임 중복확인

생존 지원 아이템 선택

아이템 명

아이템 효과(ex.공격력)

캐릭터 생성

성별

♂ ♀

메인화면

이전

다음

No	명칭	설명	비고
1	캐릭터 모델링	자신이 선택한 성별에 따라 모델링 상태가 변한다. (성별에 따른 두가지 캐릭터 모델링 안에서 변경)	-
2	닉네임 텍스트 박스	유저가 자신이 사용할 닉네임을 기재하는 박스이다.	-
6	아이템 소개 텍스트박스	생존 지원 아이템 선택에서 아이템을 클릭하게 되면 상단에 아이템명과 하단에 아이템의 효과를 설명하는 텍스트가 나타난다	-






2. 화면 구성 캐릭터 생성화면

내 캐릭터 미리보기





닉네임 중복확인

정온 지원 아이템 선택

아이템 선택


아이템 효과(ex.공격력)

성별  

캐릭터 생성



No	명칭	설명	비고
3	닉네임 중복확인 버튼	유저가 입력한 닉네임이 다른 유저의 닉네임과 겹치지 않는지 검사한다. (검사 결과는 팝업으로 보이게된다.)	-
4	아이템 선택 버튼	아이템을 선택하게되면 (6)번의 아이템 소개 텍스트박스에 아이템의 이름과 설명이 나오게된다.	-
5	성별 선택 버튼	캐릭터의 성별을 선택한다. 선택 할 때 마다 (1)번의 미리보기 이미지의 내 캐릭터의 모습이 변하게 된다.	-

내 캐릭터 미리보기





닉네임 중복확인

정온 지원 아이템 선택

아이템 선택

아이템 효과(ex.공격력)

성별  

캐릭터 생성

사용가능한 닉네임입니다.
확인

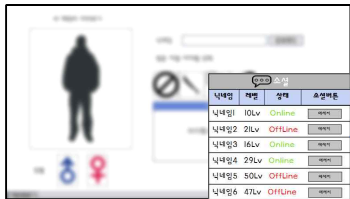
←중복검사 팝업



2. 화면 구성 캐릭터 생성화면



No	명칭	설명	비고
7	캐릭터 생성 버튼	중복 확인이 완료되고 성별과 아이템이 선택된 경우 활성화되며 캐릭터를 생성한다.	-
8	메인화면 버튼	메인화면으로 돌아간다.	-
9	소셜 버튼	소셜 화면이 팝업으로 나타난다. (게임을 시작한 후 초대버튼이 활성화되며 초대를 할 수 있게됩니다.)	-
10	설정 버튼	설정 화면으로 이동한다.	-



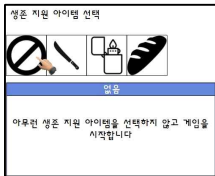
소셜 버튼 팝업

올라온 팝업은 소셜창을 제외한 아무곳이나 클릭하여 다시 내릴 수 있고 메세지 버튼을 통해 해당 유저와 메신저를 나눌 수 있습니다.



2. 화면 구성

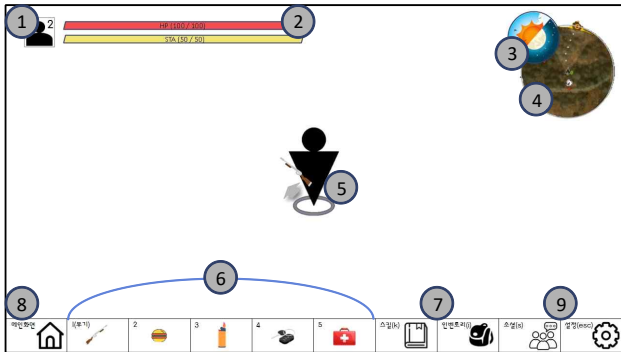
캐릭터 생성화면



캐릭터 생성화면에는 마우스 커서 오버 시 효과는 없습니다. 생존 지원 아이템 선택에서 아이템 아이콘을 클릭하게 되면 하단에 아이템명과 아이템 효과창에서 해당 정보를 보여줍니다.



2. 화면 구성 인게임 화면

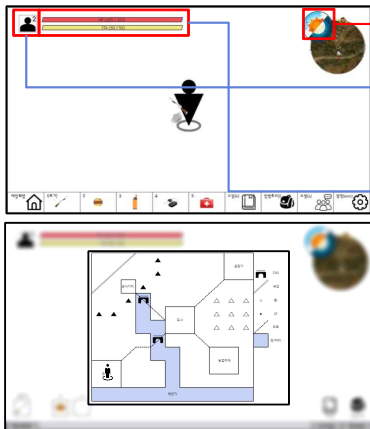


No	명칭
1	캐릭터 프로필 이미지 & 레벨
2	체력 & 스테이너 바
3	밤낮 시계 이미지
4	미니맵 버튼
5	캐릭터 모델링
6	아이템 퀵슬롯 버튼
7	스킬 & 인벤토리 버튼
8	메인화면 버튼
9	소셜 & 설정 버튼

※ 게임 시작 시 기본적으로 보이는 화면이다.



2. 화면 구성 인게임 화면

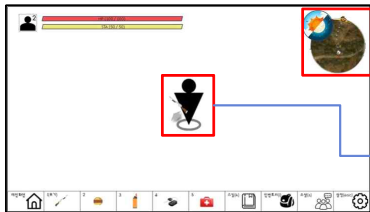


No	명칭	설명	비고
1	캐릭터 프로필 이미지 & 레벨	자신의 캐릭터의 직업별 프로필 이미지를 보여준다. 프로필 우측 상단에 나의 레벨이 표시 된다.	-
2	체력 & 스테미너 바	나의 최대 체력과 최대 스테미너를 보여주며 현재 체력과 스테미너 상황이 보여지게 된다. (체력과 스테미너가 소모되거나 다시 회복되는것이 여기에 표시된다.)	-
3	밤/낮 시계 이미지	시간의 흐름에 따라 시계가 점점 돌아가며 플레이어가 시간을 알 수 있게 해준다.	-

미니맵 버튼 클릭시



2. 화면 구성 인게임 화면

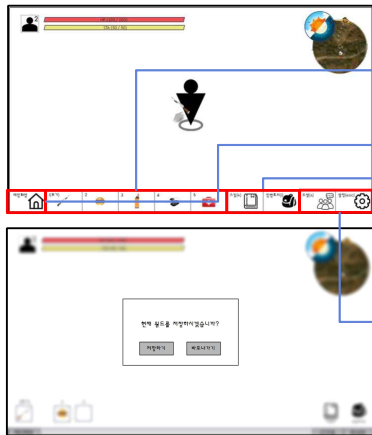


No	명칭	설명	비고
4	미니맵 버튼	평상시에는 나의 근처 맵을 작게 보여 주며 클릭 시 맵이 확장되어 더 많은 정보를 확인 할 수 있다.	-

5	캐릭터 모델링	내가 착용한 무기 또는 장비에 따라 보여지는 캐릭터의 모습이 달라지게된다. wasd를 이용하여 상하좌우로 이동한다.	-
---	---------	--	---



2. 화면 구성 인게임 화면

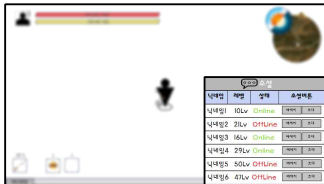
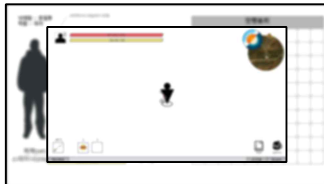
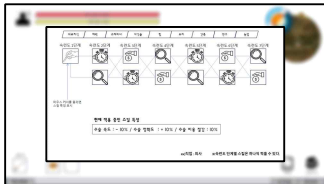


No	명칭	설명	비고
6	아이템 버튼	내 캐릭터가 현재 장착중인 무기와 아이템들을 이미지로 보여주며 단축키를 통해 캐릭터의 손에 들 수 있다.	-
7	메인화면 버튼	로비화면으로 나가게 되며 나가기 전 저장 할 것인지 물어보는 팝업 창이 나오게 되고 어떤 버튼을 눌러도 로비로 나가게 된다. (저장 클릭 시 저장화면을 거쳐 로비로 나가게 됨.)	-
8	스킬 & 인벤토리 버튼	스킬버튼을 클릭하여 스킬트리와 현재 착용중인 스킬을 확인 할 수 있다. 인벤토리버튼을 클릭하여 내 인벤토리와 캐릭터의 장비 착용상태를 확인 할 수 있다.	예시 18p 참고
9	소셜 & 설정 버튼	소셜 버튼을 클릭하면 팝업창이 올라오게 되며 다른 유저와 메시지를 주고받거나 내 계정으로 초대 할 수 있다. 설정 버튼을 클릭하여 설정페이지로 이동할 수 있다.	예시 18p 참고



2. 화면 구성 인게임 화면

예시

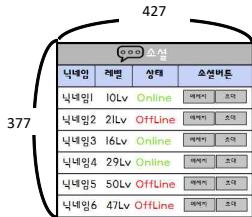
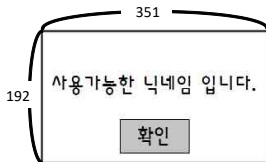
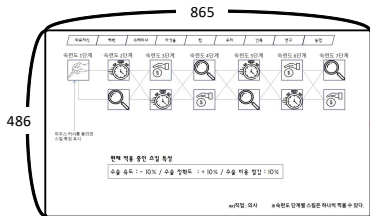


모든 팝업 창은 팝업 창을 제외한 공간을 클릭 시 내려가게 된다.

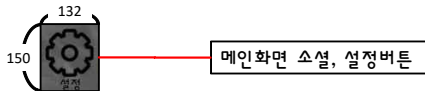


2. 화면 구성 팝업창 사이징

※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel



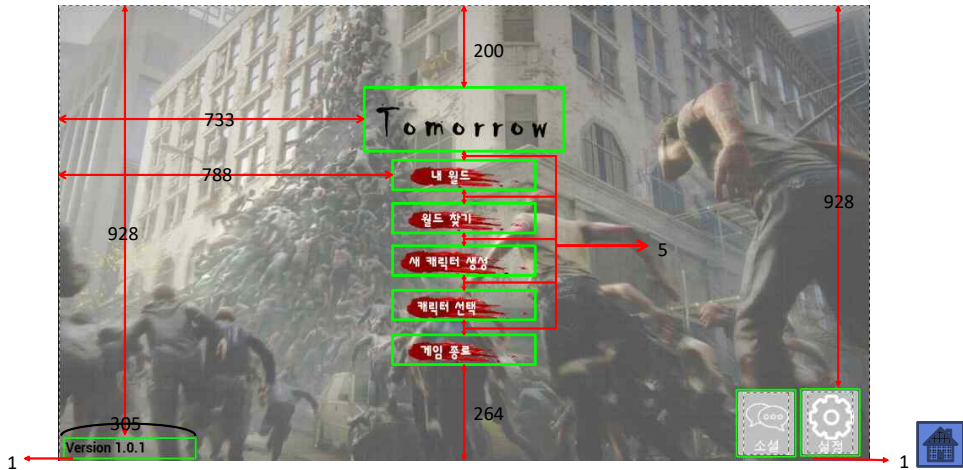
2. 화면 구성 버튼 사이징



메인화면



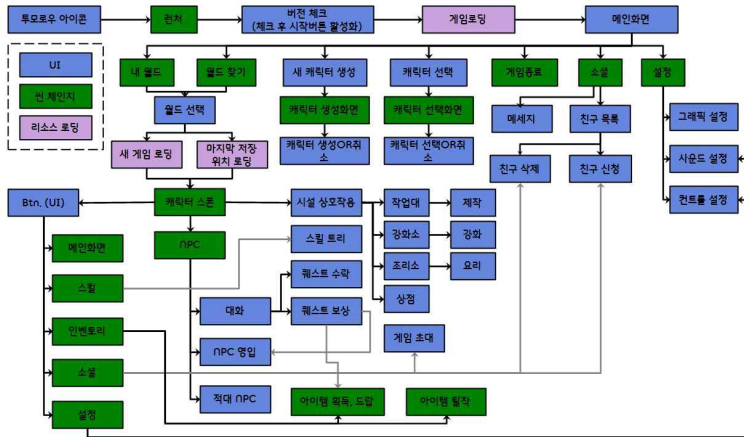
2. 화면 구성 메인 화면 사이징



※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel

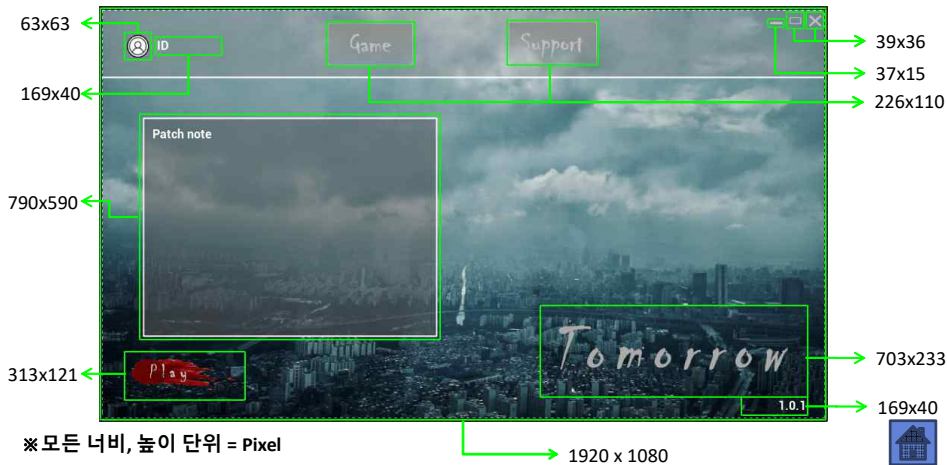
순서도

3. 순서도



런처

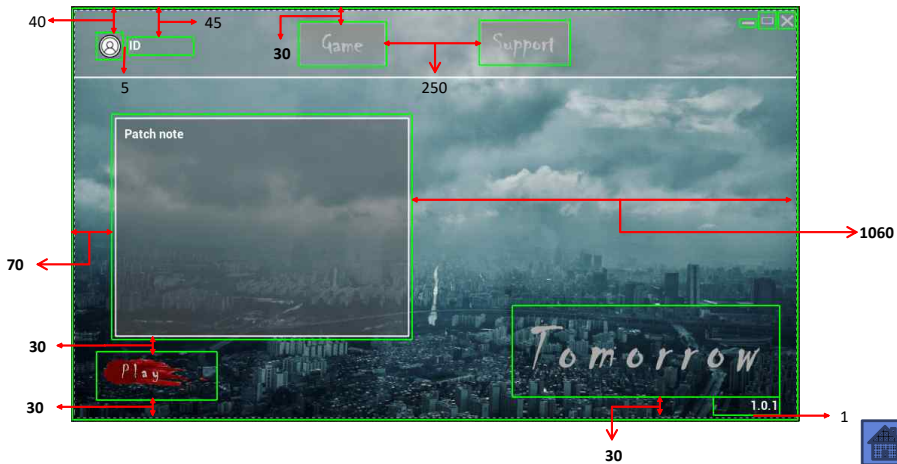
4. 런처



※ 화면 표시 크기 = 1280x720(축소)

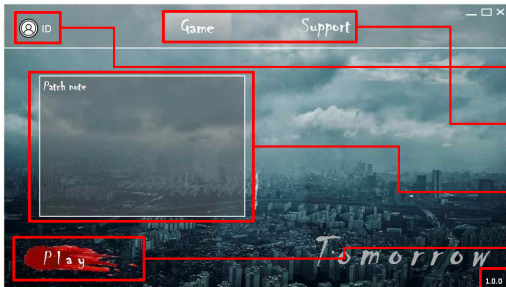
※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel

4. 런처



※ 모든 너비, 높이 단위 = Pixel

4. 런처



No	명칭	설명	비고
1	회원정보	로그인하고 런처를 실행한 회원의 정보를 표시합니다	-
2	게임, 서포트 화면 전환	게임이 선택되어있는 경우 왼쪽에 보이는 화면이 보이게되고 플레이할 수 있습니다. 서포트를 선택할 시 고객센터(문의)로 이 동합니다.	-
3	패치노트	가장 최근 실시된 패치의 내용을 정리하 여 보여주며 클릭 시 홈페이지로 이동하 여 자세한 내용을 확인 할 수 있습니다.	-
4	플레이버튼	버튼 클릭을 통해 게임을 시작합니다.	-
5	버전	현재 적용되고 있는 버전을 보여줍니다.	-



상점

5. 상점

