

Man and Cannon

UI Design

목 차

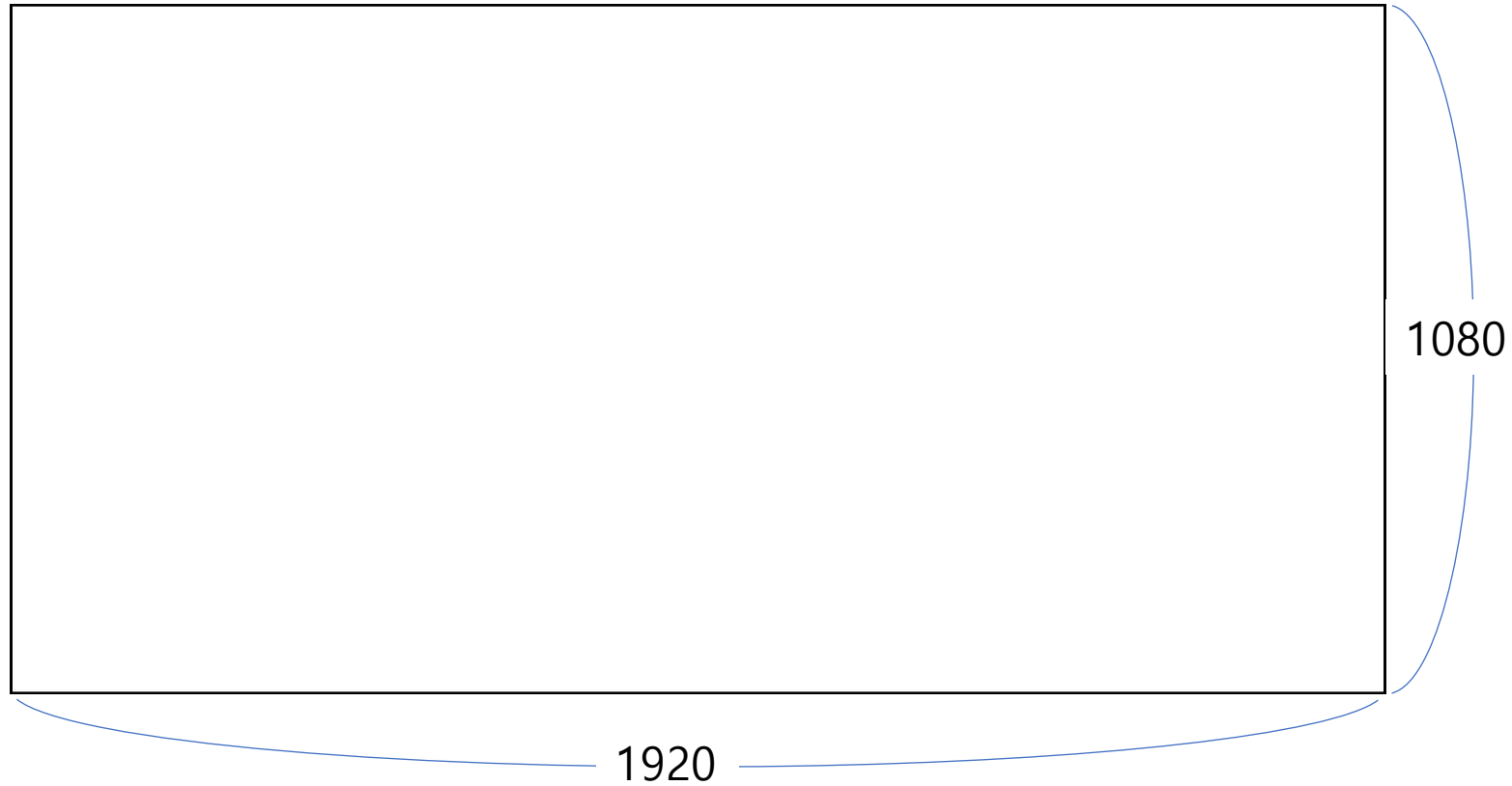
1. 개요 및 용어 정리
2. 정책
3. 스크린 플로우
4. 와이어프레임 및 IA
5. 화면 이미지 구상

1. 개요 및 용어 정리

- 본 문서는 게임에 등장하는 UI를 설명하는 문서이다.
- UI 는 플레이어에게 필요한 정보를 쉽게 제공하는 가독성을 중시한다.
- UI는 시각적으로 간결하게 보여야 한다.
- 디자인은 반투명한 창 디자인을 사용해 패널 느낌을 구현한다.
- 팝업 창은 화면 중앙에 출력한다.
- 주황색 화살표는 테이블에서 불러올 텍스트 인덱스를 가리킨다.
- 창 내부에서 상호작용 할 수 있는 UI를 '프레임' 이라고 정의한다.
- 정보를 단순히 보여주는 UI는 '디스플레이' 라고 정의한다.
- 이 문서에서 크기를 논할 때 쓰이는 단위는 '픽셀' 이다.

2. 정책


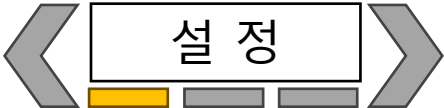

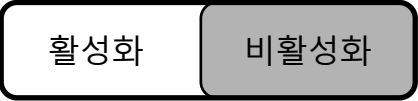
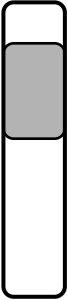

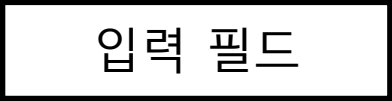

2-1. 기본 해상도



1. 화면해상도는 1920 X 1080을 기본으로 한다.
2. 게임의 해상도는 인 게임에서 변경 가능하다.

2. 정책

2-2. 컴포넌트

기본 버튼	닫기 버튼	카러셀	체크 박스	스피너
				
토글	스크롤 바	드랍 다운 박스	입력 필드	슬라이더
				

2. 정책

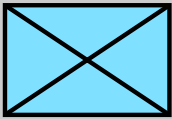





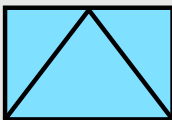
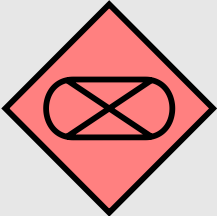
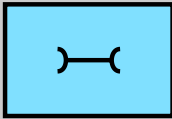
2-2. 컴포넌트(키보드 레이아웃 이미지)



1. 키 바인딩 설정 칸에서 불러올 키보드 레이아웃을 한 키 당 하나의 파일로 만든다.
2. 파일을 하나의 아틀라스 파일로 만들어 놓는다.

2. 정책

2-2. 컴포넌트(유닛 아이콘)

아 군 부 호		적 군 부 호	
소 총 수		워 커	
기 관 총 사 수		스 포 어	
유 탄 수		하 운 드	
대 전 차 분 대		엔 트	
군 수		라 이 트 하 우 스	

1. 아이콘 파일을 하나의 아틀라스 파일로 만들어 놓는다.
2. 적 유닛의 아이콘은 붉은색, 아군 유닛의 아이콘은 푸른색으로 정한다.
3. 기관총 사수와 유탄수의 부호는 청색 사각형 안에 기호를 넣는다.

2. 정책

2-3. 리소스

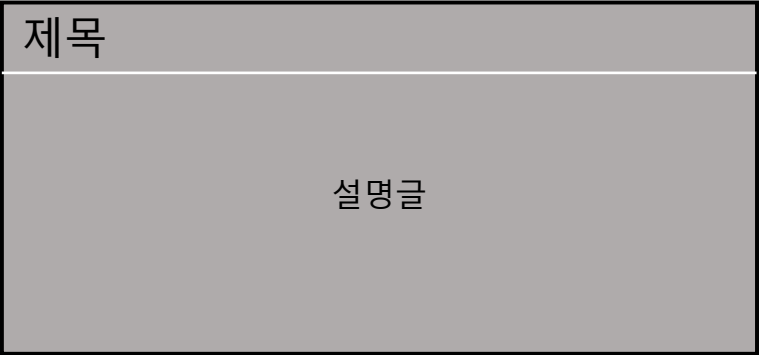
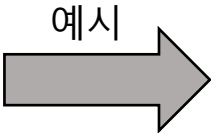
기본 버튼		
상태	예시 이미지	설명
활성화		클릭 할 수 있는 상태에서는 검은색으로 상자와 글이 표시된다.
마우스 오버		마우스를 올리면 테두리가 노란색으로 빛난다.
마우스홀드/클릭		마우스홀드/클릭 시 상자 안의 색상이 갈색으로 바뀌고 테두리가 노란색으로 빛난다.
선택됨		마우스홀드/클릭 상자에서 버튼 윤곽선을 노란색으로 변경한다.
비활성화		클릭 할 수 없을 때에는 회색과 검은색으로 표시된다.

2. 정책

2-4. 툴팁 디스플레이

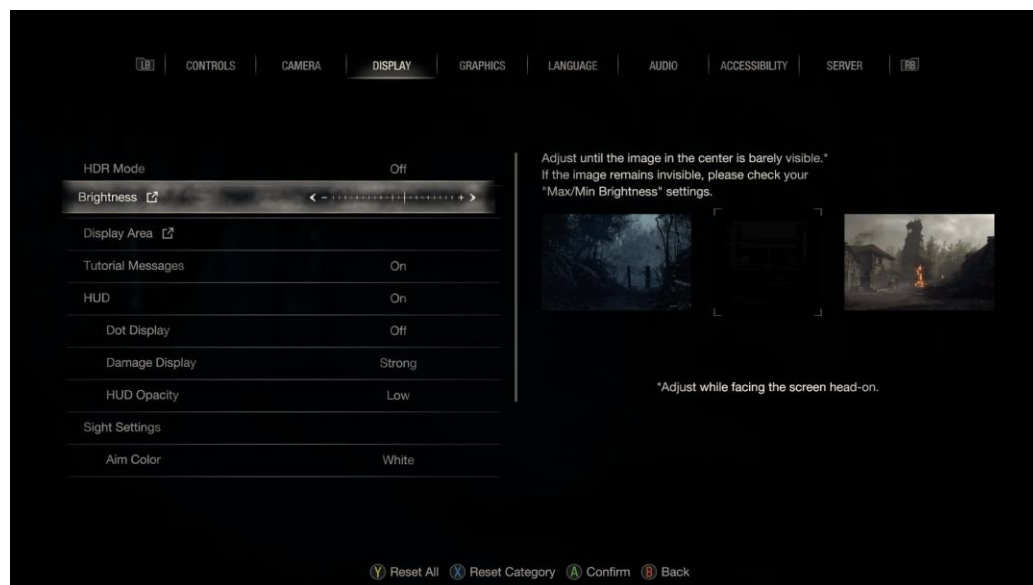
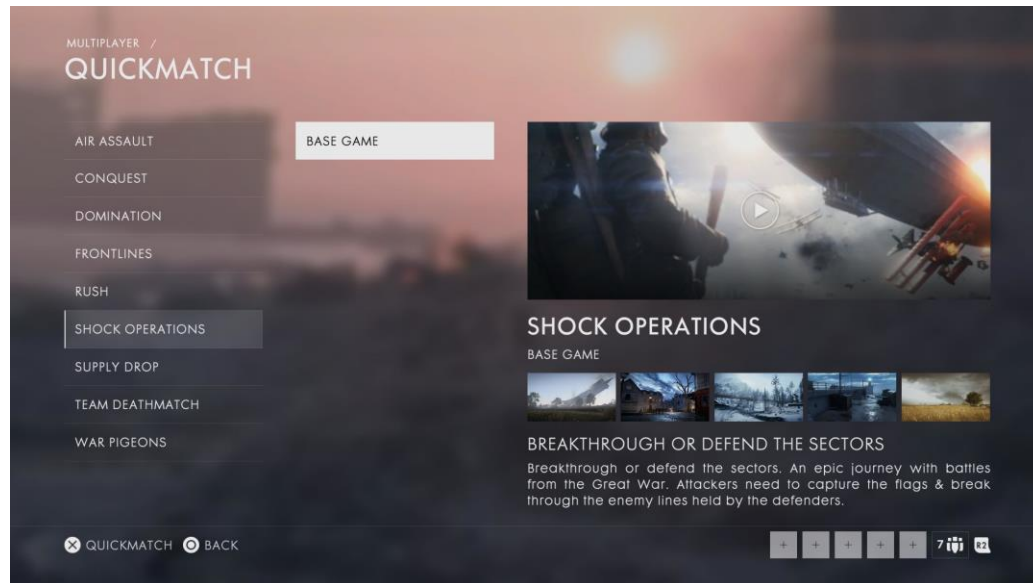
- 툴팁 디스플레이는 연구/훈련 트리 또는 아이템 아이콘에 마우스 오버 시 뜨는 디스플레이이다.
- 툴팁 디스플레이 박스는 불러오는 텍스트 데이터에 따라 사이즈가 변한다.

툴팁 디스플레이	
테두리	색상: #000000 굵기: 1.5pt
배경	색상: #AFABAB
폰트	제목: 16pt 설명글: 12pt



2. 정책

2-5. 비주얼 스타일 (참조 자료)



2. 정책

2-6. 로딩 아이콘

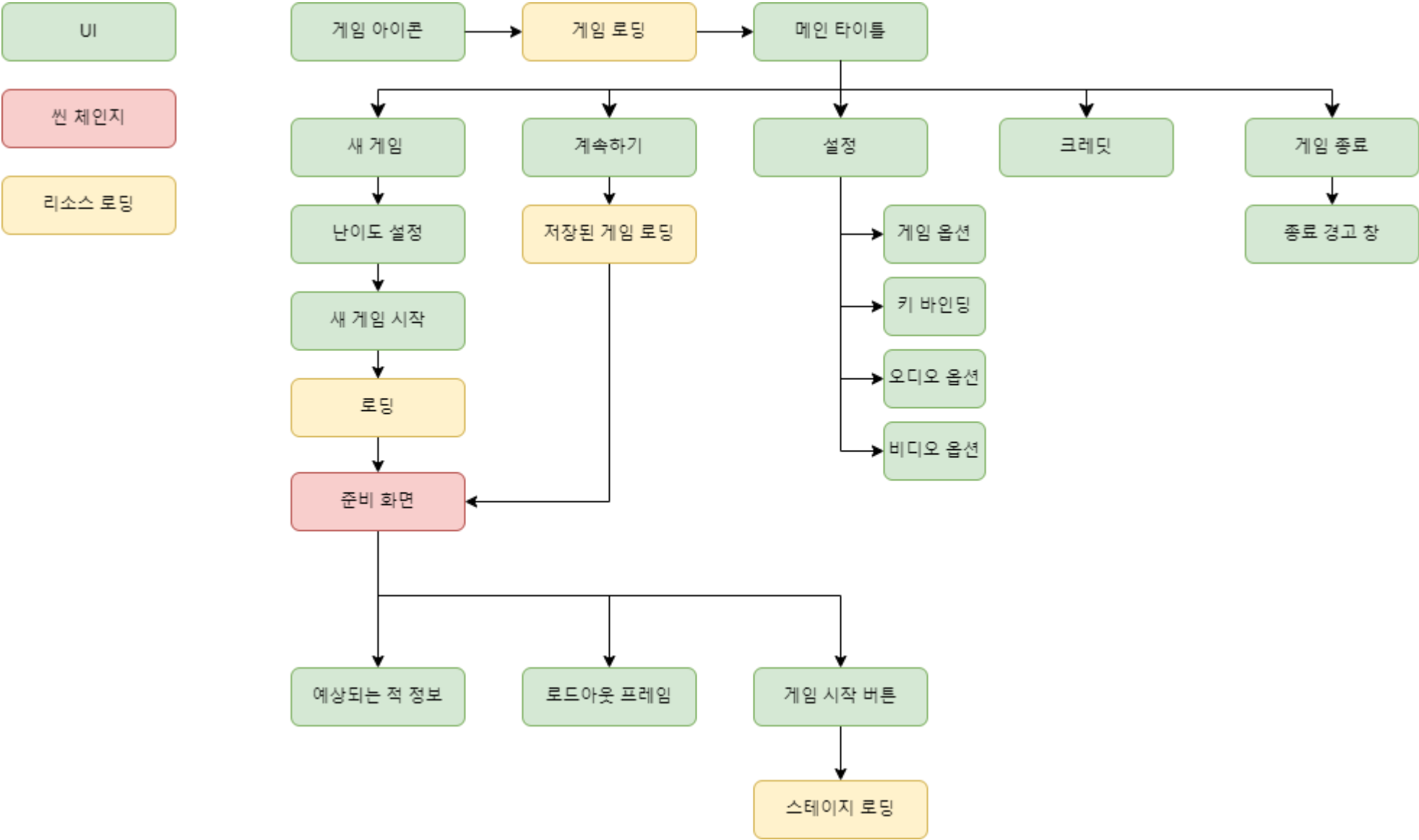


VT신관을 형상화

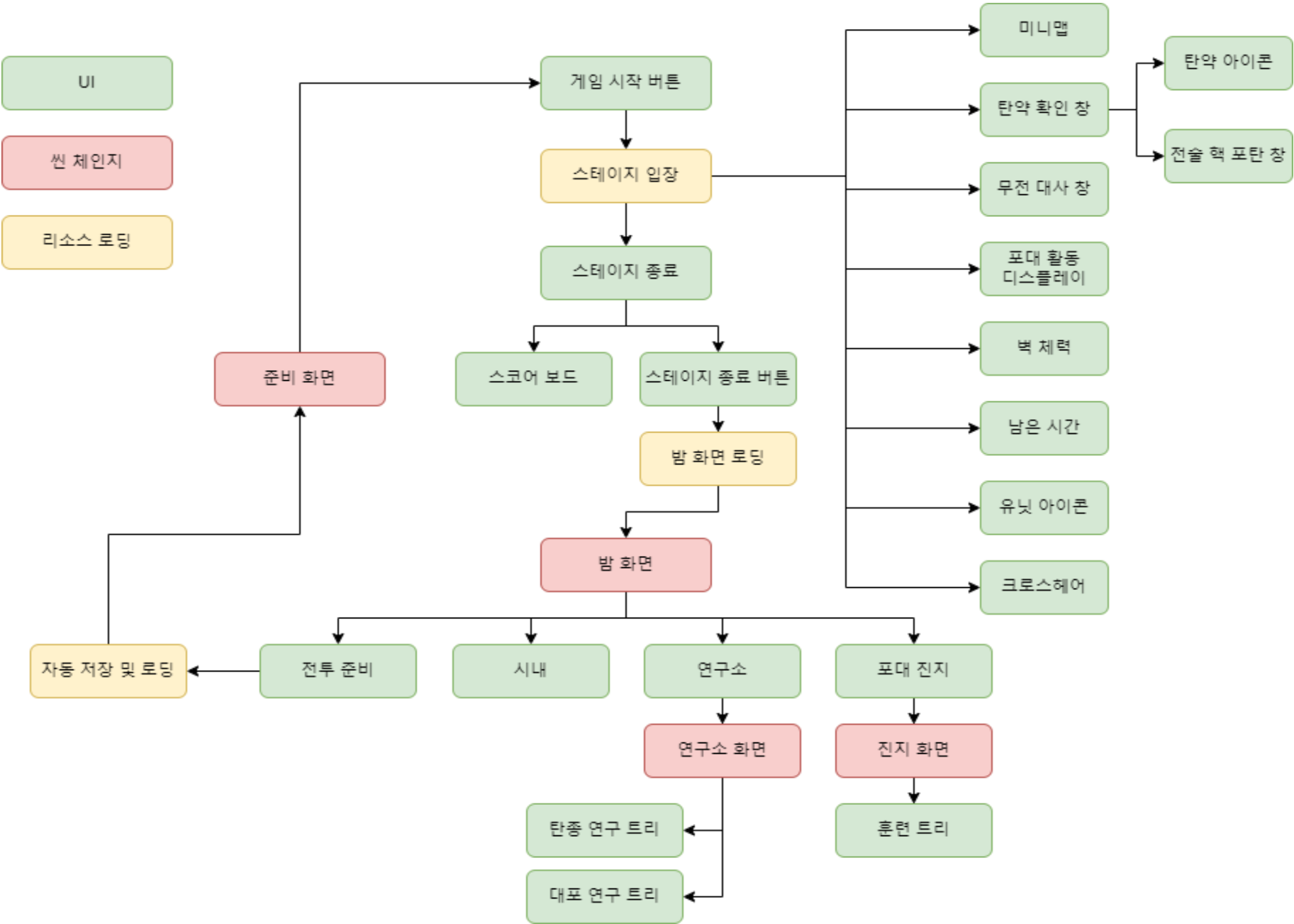
하단 부분의 타이머를 붙임
오른쪽으로 한 칸 씩 이동하는 모션 연출



3. 스크린 플로우



3. 스크린 플로우



4. 와이어프레임 및 IA

4-1. 타이틀 화면



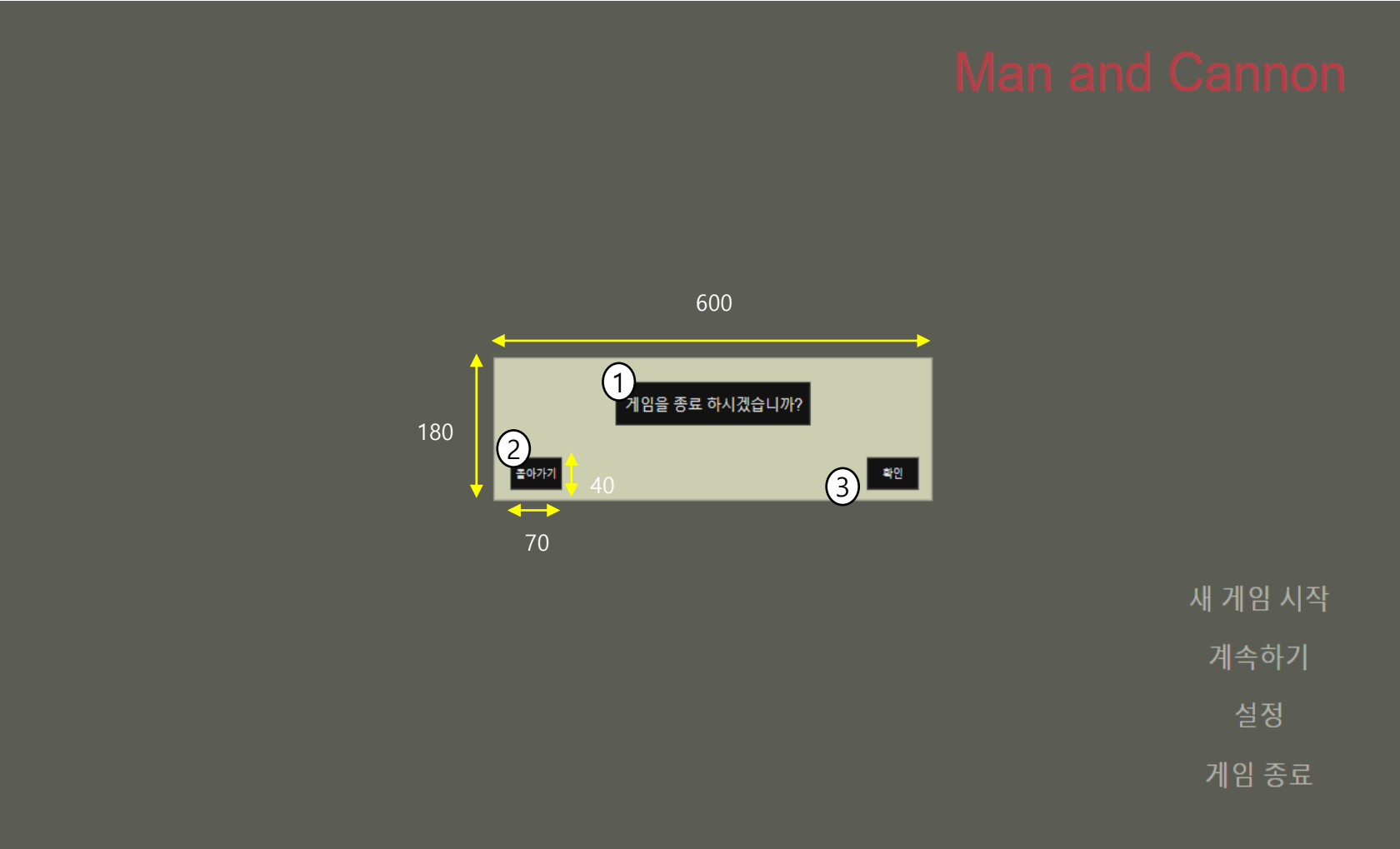
0 뎁스	1 뎁스
메인 화면	난이도 설정 화면
	설정 화면
	게임 종료 경고 프레임

Index No.
210000
210001
210002
210003

- 게임 타이틀은 이미지 스프라이트로 적용
- 버튼 폰트 크기는 14

4. 와이어프레임 및 IA

4-2. 팝업 창

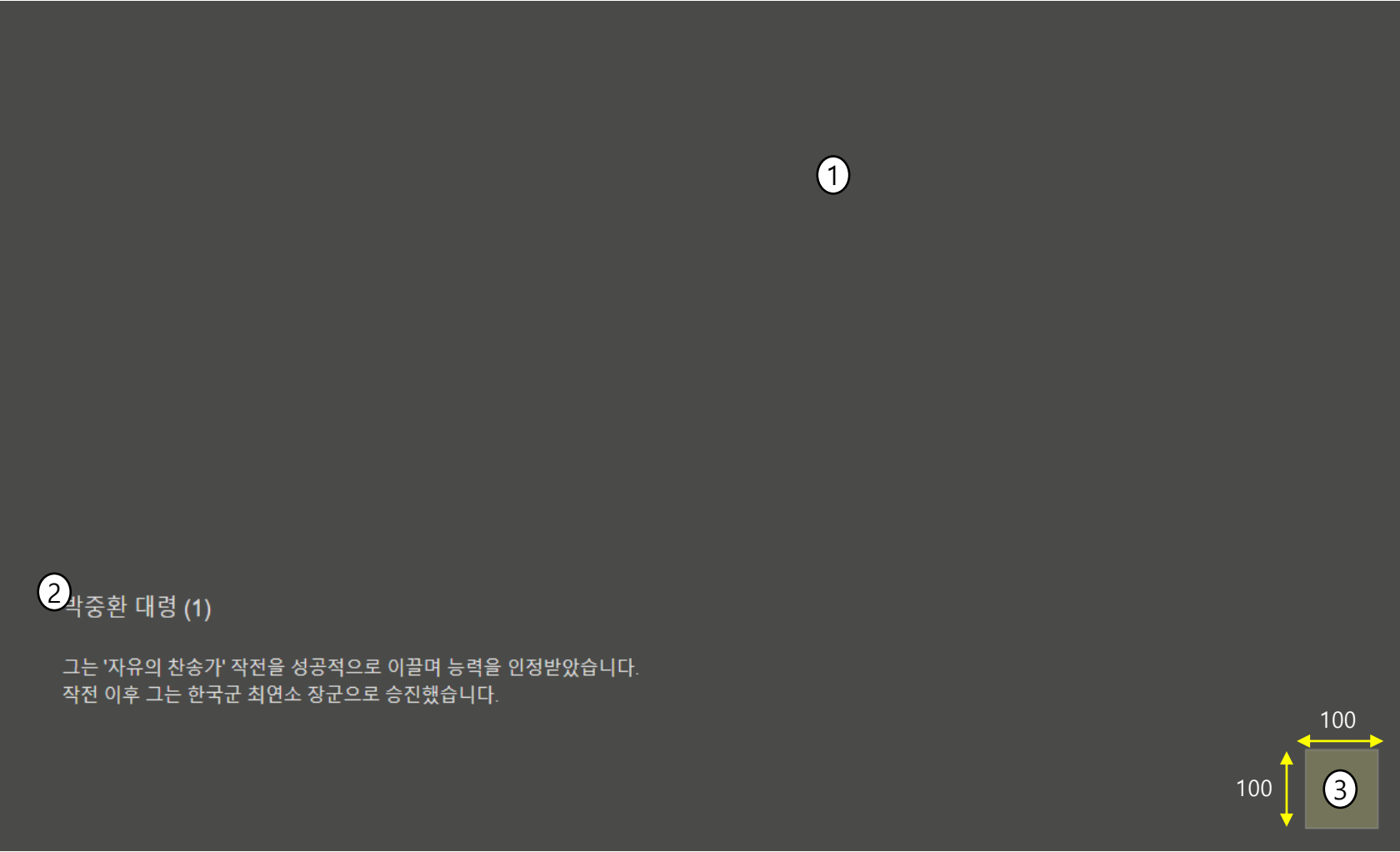


No.	설명	Index No.
1	경고 문구	210014
2	돌아가기 버튼	210007
3	확인 버튼	210008

- 경고 텍스트 크기는 20
- 버튼 텍스트 크기는 14

4. 와이어프레임 및 IA

4-1. 타이틀 화면



No.	설명	Index No.
1	로딩 이미지	
2	스토리 텍스트	220001 ~ 220200 무작위 호출
3	로딩 아이콘	-

- 로딩 스토리 제목 폰트 크기는 16
- 스토리 텍스트 폰트 크기는 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-3. 설정 화면



No.	설명	Index No.
1	설정 배너	210002
2	게임플레이 옵션 버튼	210009
3	키 바인딩 옵션 버튼	210010
4	비디오 옵션 버튼	210011
5	오디오 옵션 버튼	210012
6	옵션 배너	-
7	옵션에 맞는 컴포넌트	-
8	스크롤 바	-
9	고급 옵션	210068
10	옵션 설명	Text_UI_Setting_Desc_001 배치
11	돌아가기	210007
12	기본값으로 되돌리기	210013

- 설정 배너 및 배너 내 버튼 텍스트 크기는 16
- 설정 옵션 텍스트 크기는 12
- 설정 탭 마다 옵션 배너의 개수는 달라진다.
- 각 설정 탭 마다 들어가는 설정과 세부 옵션은 각 주무팀과 상의 후 변경될 수 있다.

4. 와이어프레임 및 IA

4-3. 설정 화면(게임플레이)

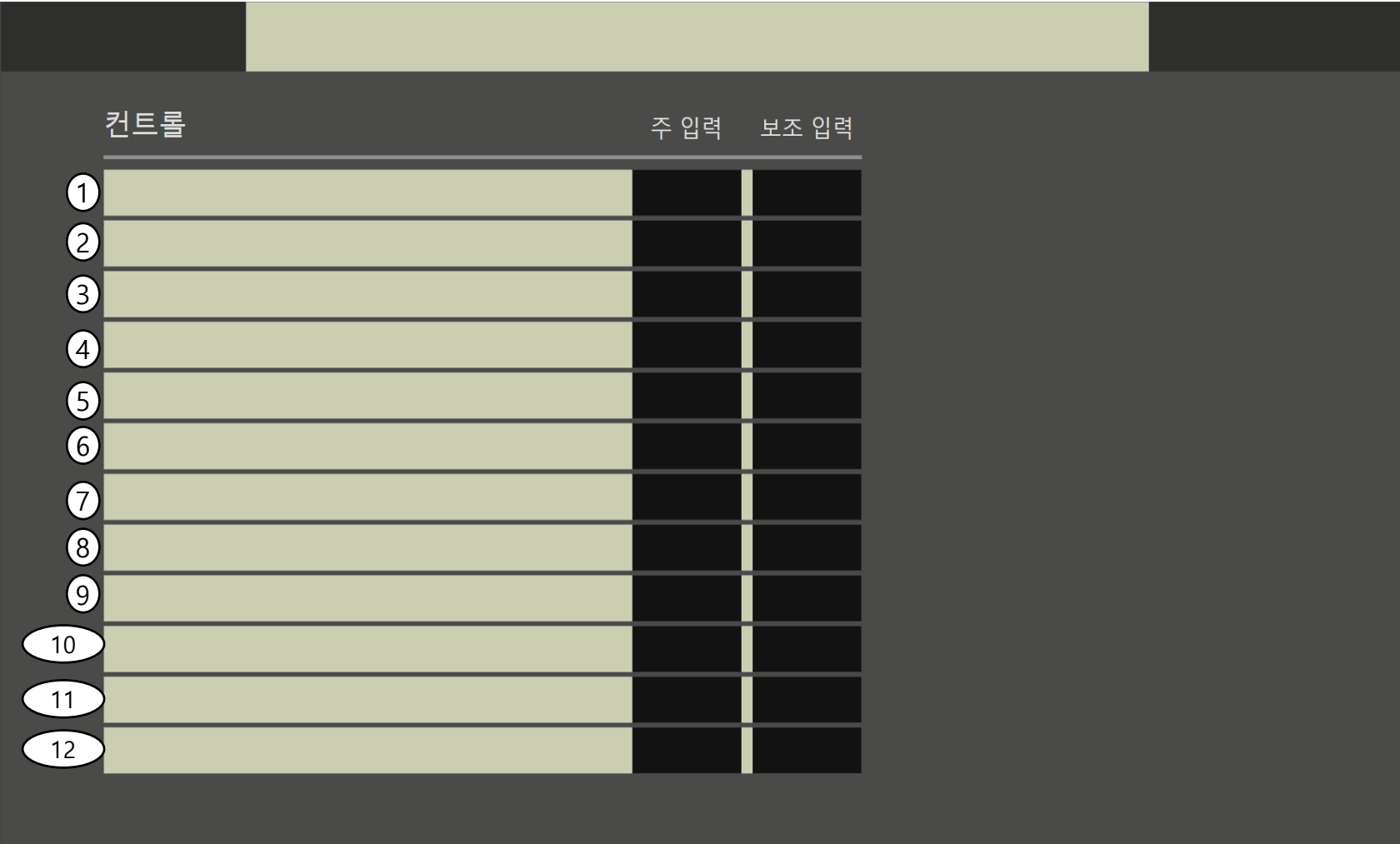


No.	설명	Index No.	컴포넌트
1	조준점 변경	210016	버튼
	210017, 210018 버튼 배치		
2	붉은색 테두리	210019	버튼
	210020, 210021 버튼 배치		
3	색약 모드	210023	카러셀
	210024 ~ 210026 배치		
4	자막	210027	버튼
	210028, 210029 버튼 배치		
5	하드웨어 RGB 동기화	210032	버튼
	210020, 210021 버튼 배치		

- 설정 배너 계속 이어짐.

4. 와이어프레임 및 IA

4-3. 설정 화면(키 바인딩)



• 주 입력, 보조 입력 칸에는 입력한 키의 아이콘을 호출하여 보여준다.

No.	설명	Index No.	주 입력
1	화면 확대	210036	휠 업
2	화면 축소	210037	휠 다운
3	화면 이동	210038	마우스 움직임
4	화면 맵 중앙 이동	210039	N/A
5	포항 맵	210040	F1
6	경주 맵	210041	F2
7	울산 맵	210042	F3
8	메뉴	210043	ESC
9	미니맵 확대	210044	+
10	미니맵 축소	210045	-
11	공격	210047	A
12	중지	210048	S
13	탄종 재고 창 열기	210049	Tab
14	고폭탄 선택	210051	1
15	DP-ICM 선택	210052	2
16	FASCAM 선택	210053	3
17	백린탄 선택	210054	4
18	고엽제 탄 선택	210055	5
19	조명탄 선택	210056	0
20	전술 핵 포탄 선택	210057	6
21	무전 대사 창 열기	210050	Caps Lock

4. 와이어프레임 및 IA

4-3. 설정 화면(비디오)



- 설정 배너 계속 이어짐.

No.	설명	Index No.	컴포넌트
1	화면 모드	210063	카러셀
	210064 ~ 210066 배치		
2	해상도	210058	카러셀
	210059 ~ 210062 배치		
3	밝기 조정	210067	슬라이더
4	수직동기화	210069	카러셀
	210020, 210070 ~ 210072 배치		
5	안티 앨리어싱	210073	카러셀
	210076, 210074 배치		
6	텍스처 스트리밍	210075	카러셀
	210076 ~ 210080 배치		
7	텍스처 필터링	210081	카러셀
	210076, 210082 ~ 210087 배치		
8	앰비언트 오쿨루전	210088	카러셀
	210076, 210089 ~ 210091 배치		
9	모델 디테일	210092	카러셀
	210089 ~ 210091 배치		
10	효과 디테일	210093	카러셀
	210089 ~ 210091 배치		

4. 와이어프레임 및 IA

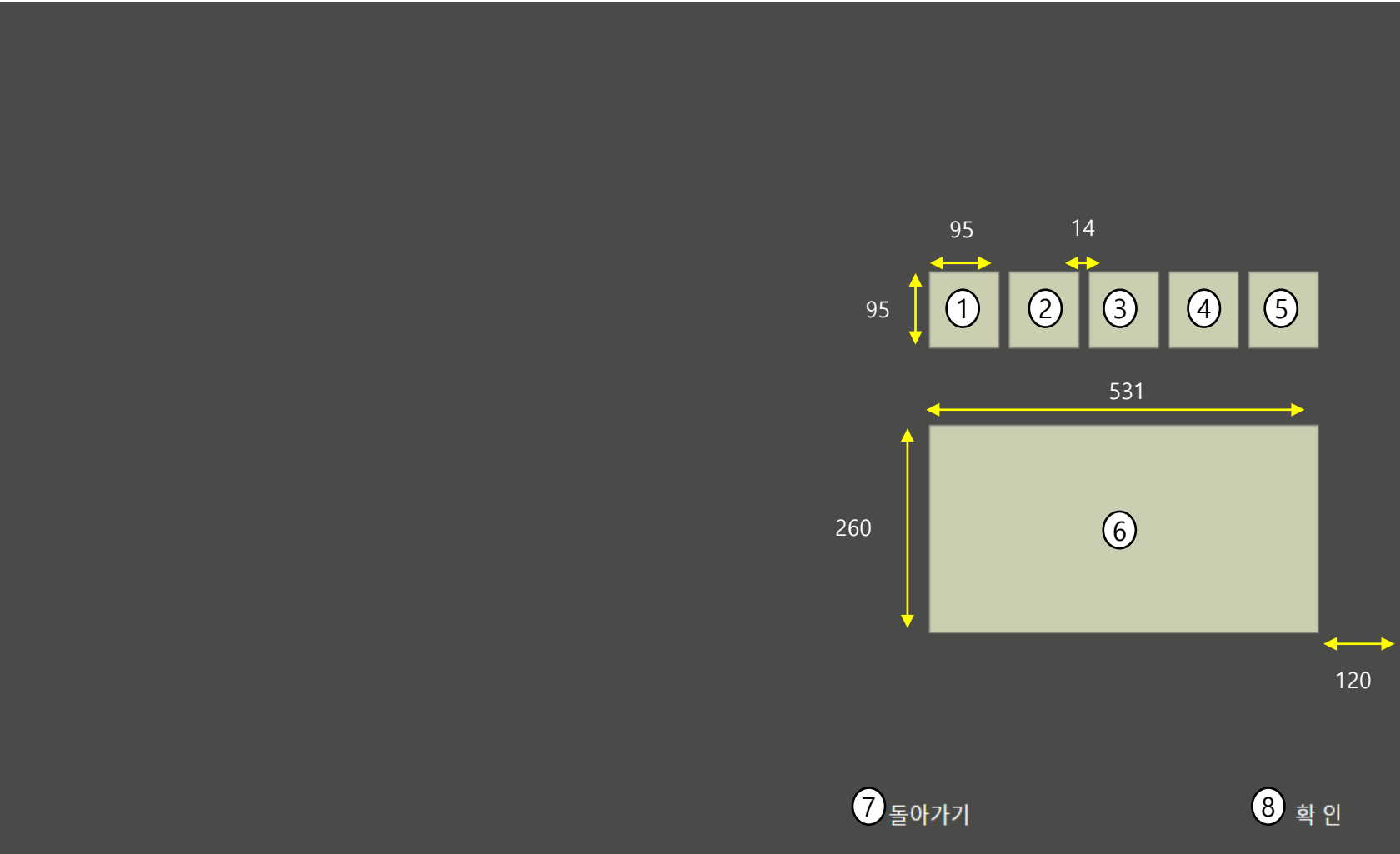
4-3. 설정 화면(오디오)



No.	설명	Index No.	컴포넌트
1	전체 볼륨	210094	슬라이더
2	배경 음악 볼륨	210100	
3	대사 볼륨	210101	
4	효과 볼륨	210102	
5	출력 장치	210095	카러셀
	컴퓨터 하드웨어 인식 후 텍스트로 표시		
6	출력 방법	210096	카러셀
	210017, 210097, 210098 배치		

4. 와이어프레임 및 IA

4-4. 난이도 설정 화면

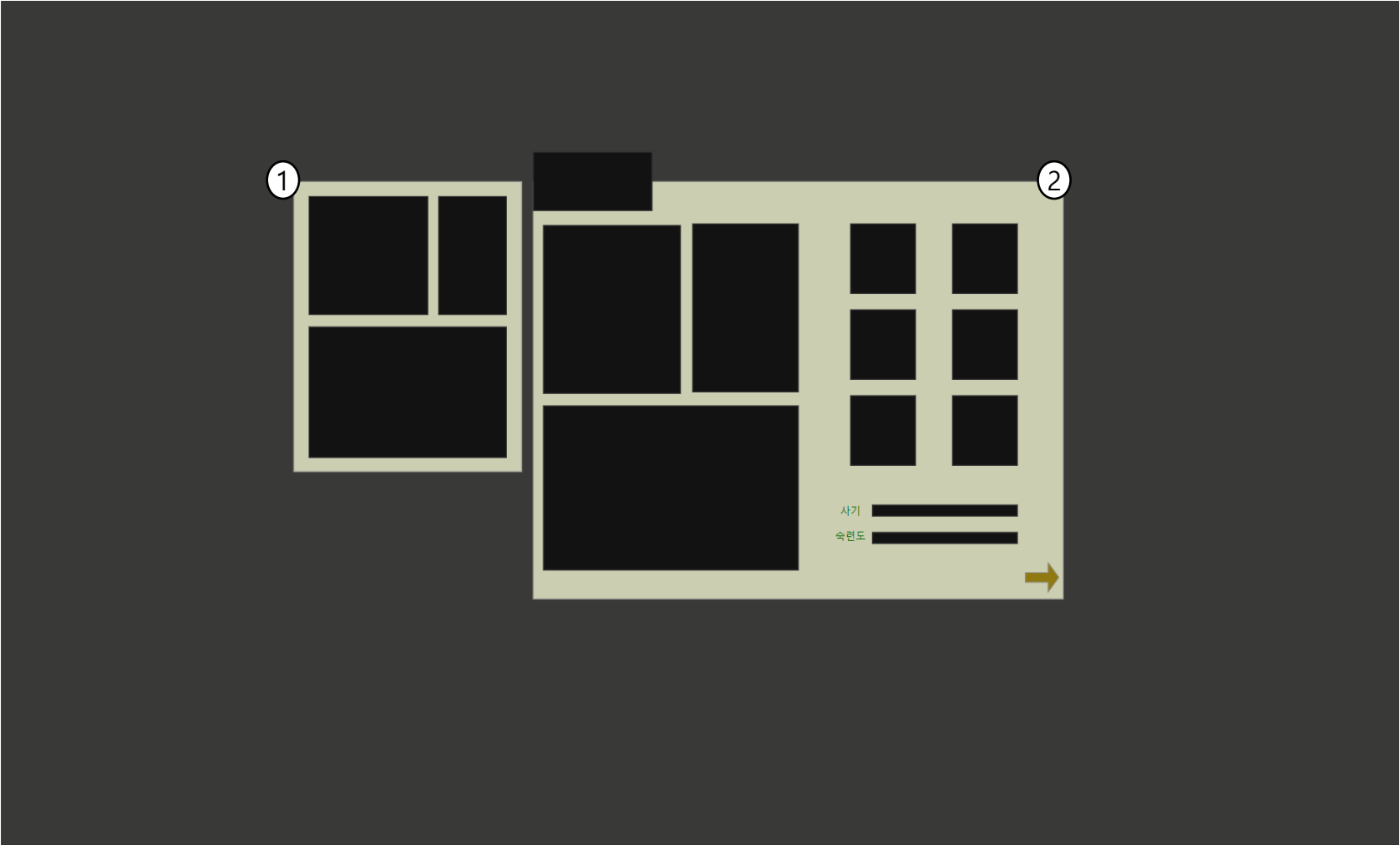


No.	설명	Index No.
1	매우 쉬움 아이콘	200000
2	쉬움 아이콘	200001
3	보통 아이콘	200002
4	어려움 아이콘	200003
5	매우 어려움 아이콘	200004
6	난이도 설명 필드	210183 ~ 210187
7	뒤로가기	210007
8	확인	210008

- 난이도 설명 텍스트 크기는 14
- 버튼 텍스트 크기는 10

4. 와이어프레임 및 IA

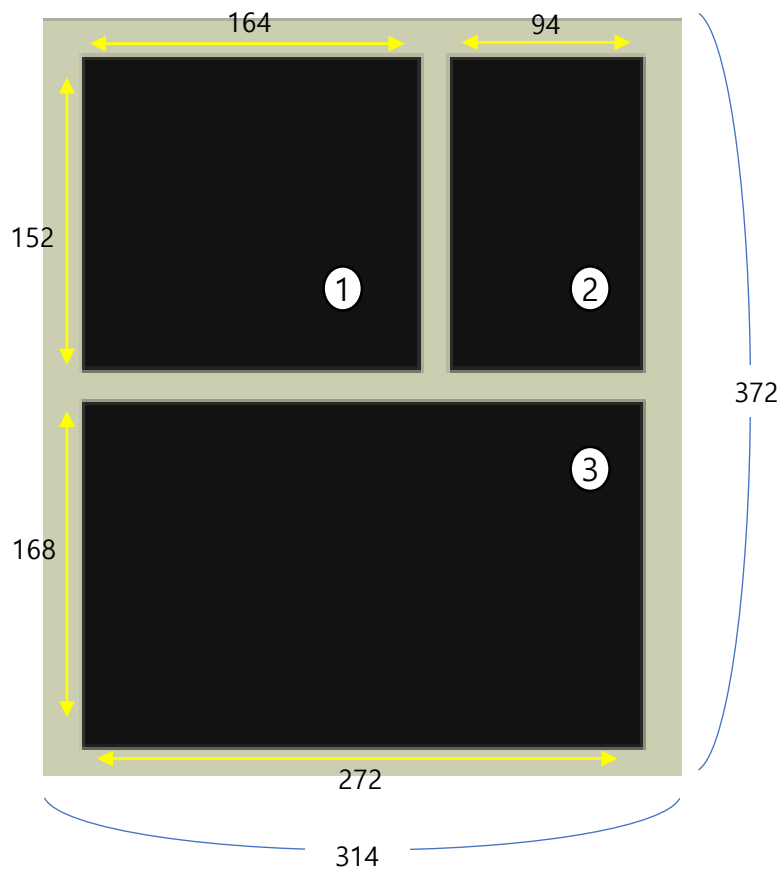
4-5. 난이도 설정 화면



1	적 정보 디스플레이
2	탄 준비 프레임

4. 와이어프레임 및 IA

4-5. 게임 준비 화면 (적 정보 디스플레이)



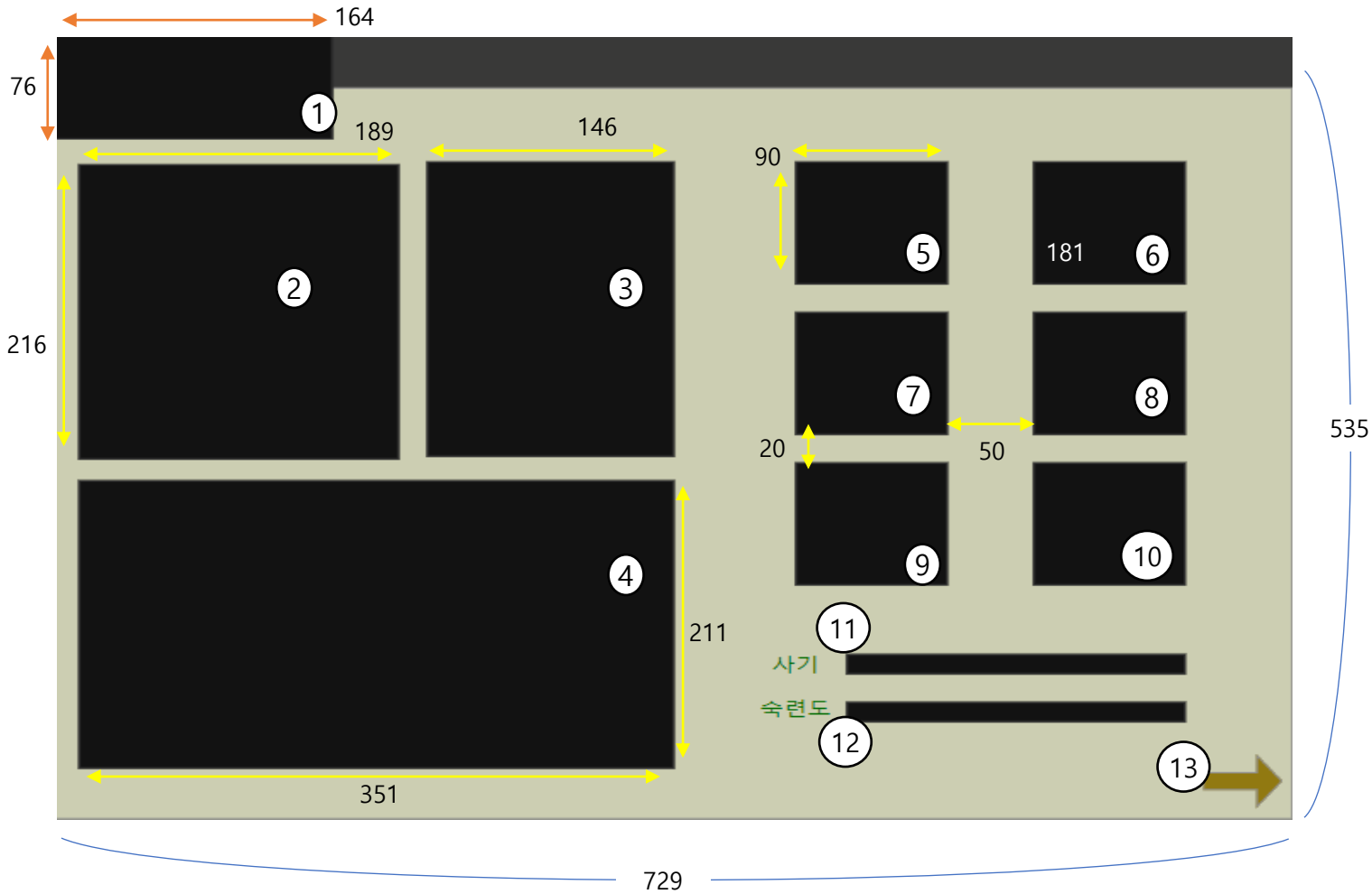
No.	설명	Index No.
1	적 유닛 모습	사진 및 동영상 데이터 참조
2	적 유닛 스탯	-
3	적 유닛 목록 및 등장 수	-

각 스테이지 별 등장 적 유닛은 스테이지 데이터 참조

• 전체 텍스트 크기 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-5. 게임 준비 화면 (탄 준비 프레임)

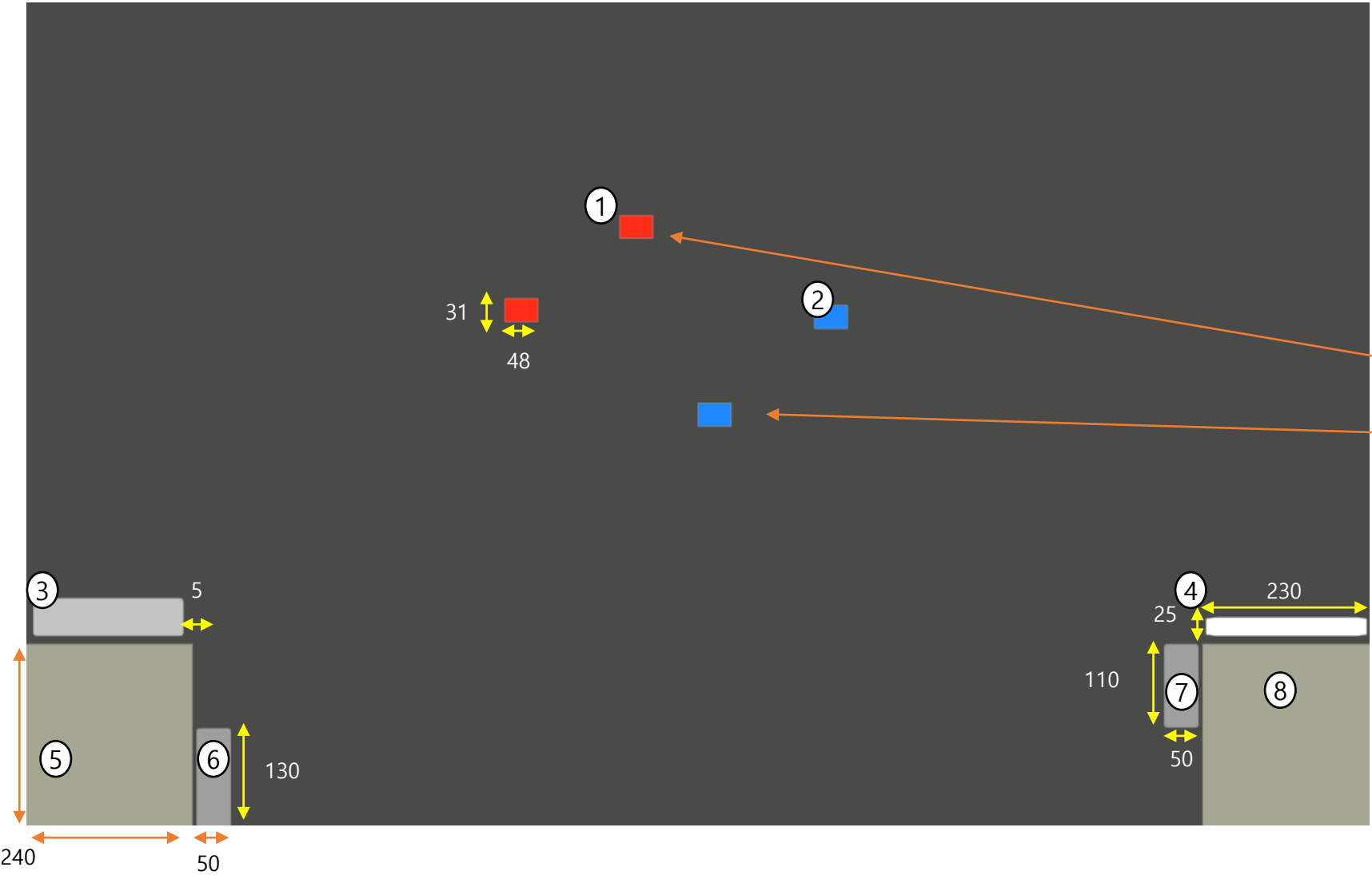


No.	설명	Index No.
1	DAY n 표시	210188 ~ 210300
2	선택한 탄종 이펙트 동영상	동영상 데이터 참조
3	선택한 탄종 스탯	
4	탄종 설명 텍스트	210174 ~ 210179
5	고폭탄 버튼	203000
6	DP-ICM 버튼	203001
7	FASCAM 버튼	203002
8	백린탄 버튼	203003
9	고엽제 살포 탄 버튼	203004
10	조명탄 버튼	203005
11	현재 포병 유닛 사기 수치 슬라이더	-
12	현재 포병 유닛 숙련도 수치 슬라이더	-
13	전투 시작 버튼	-

- DAY n 텍스트 크기 20
- 이외 텍스트 크기 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-6. 전투 스테이지

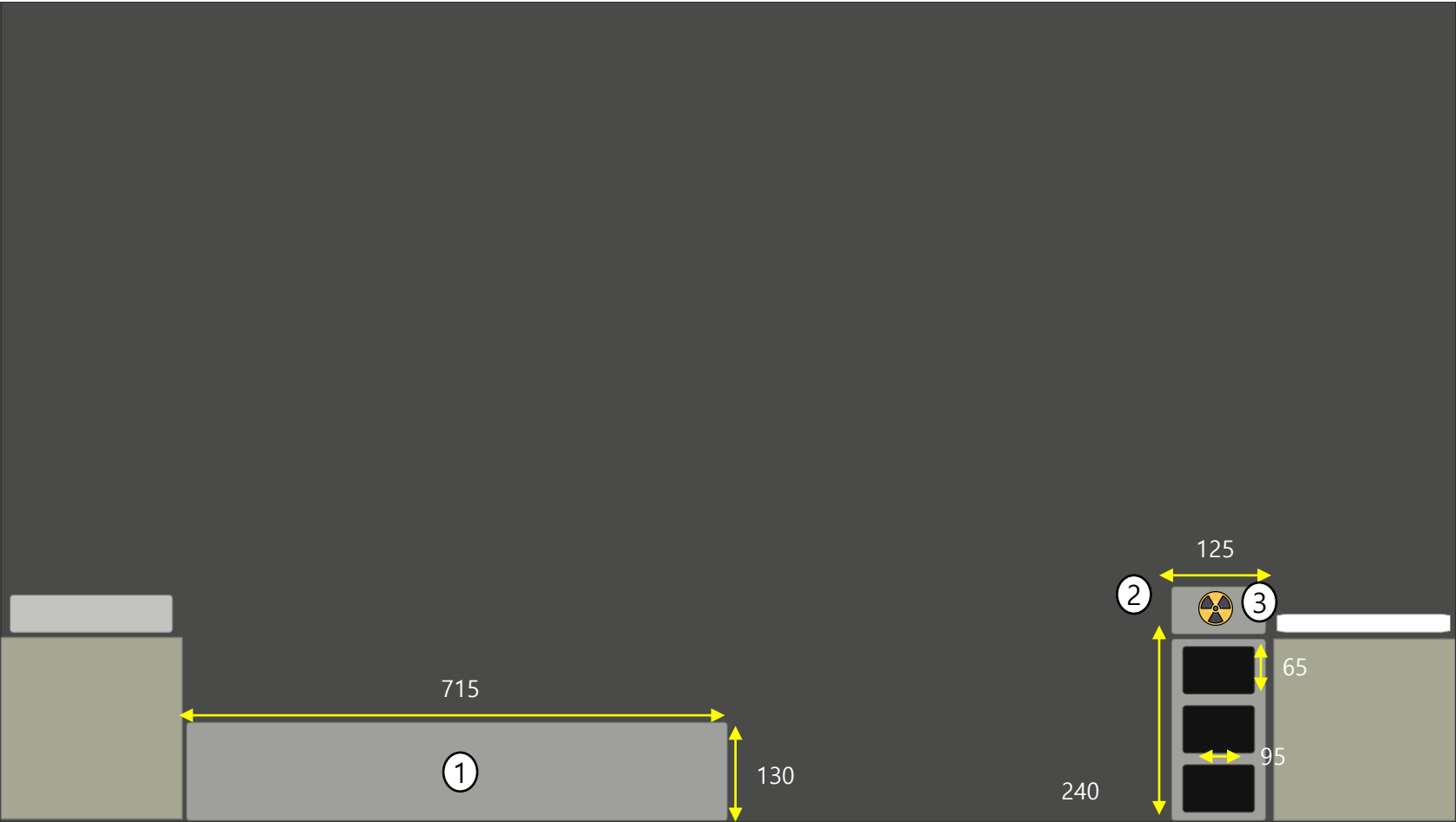


1	적 유닛 부대 기호
2	아군 유닛 부대 기호
3	남은 시간
4	벽 현재 체력 게이지
5	미니맵
6	무전 대사 프레임(단힘)
7	탄종 선택 프레임(단힘)
8	현재 포대 디스플레이

1	204005 ~ 204009 적 유닛에 맞는 기호
2	204000 ~ 204004 아군 유닛에 맞는 기호

4. 와이어프레임 및 IA

4-6. 전투 스테이지(UI 확장 시)



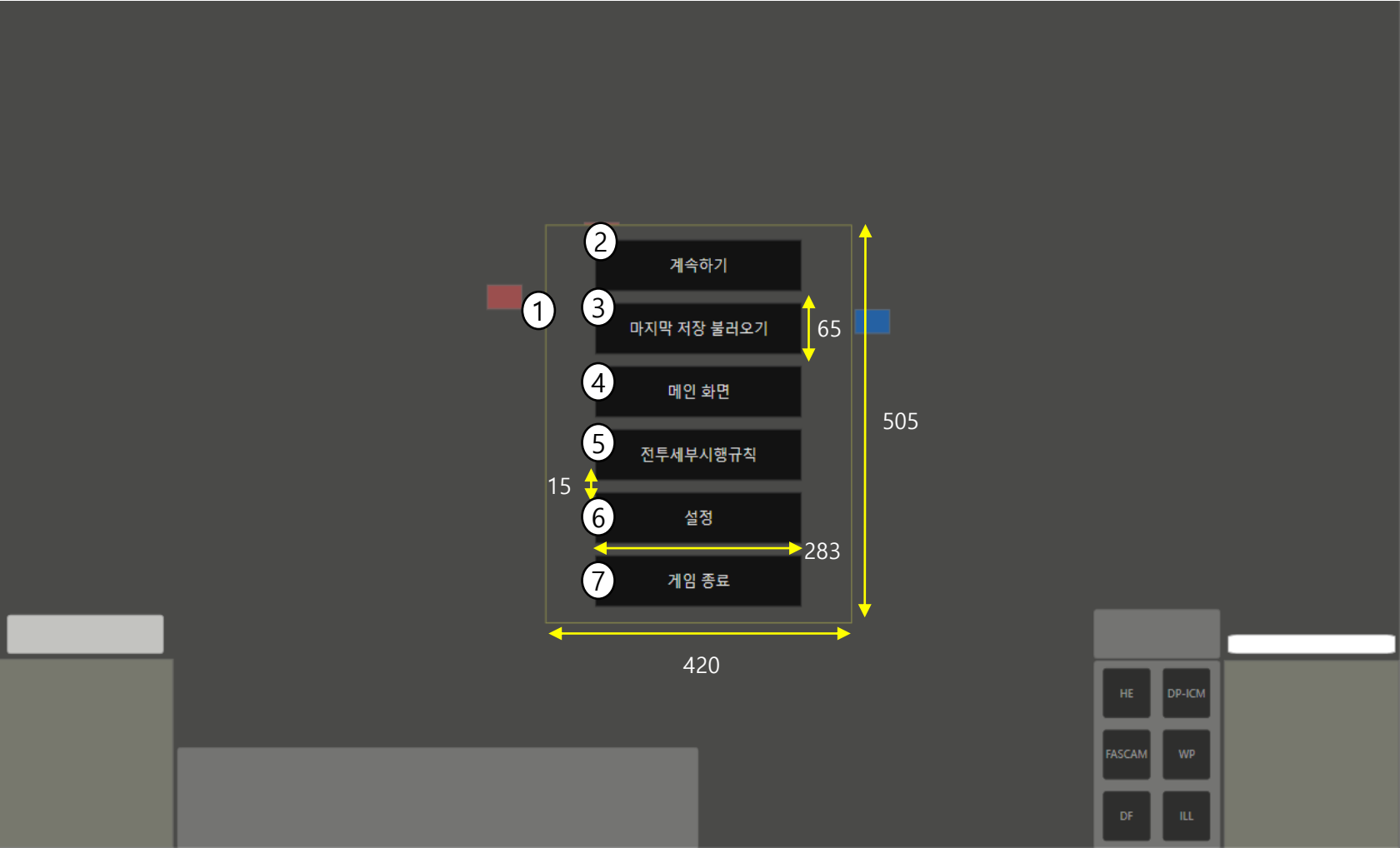
1	무전 대사 프레임(열림)
2	전술 핵 포탄 장전 버튼
3	탄종 선택 프레임(열림)
4	탄종 버튼

- 탄종 선택 프레임 내 버튼은 최대 3가지이다.
- 플레이어가 선택한 3가지 탄종을 데이터 인덱스 내림차순으로 배열한다.

- 무전 대사 디스플레이 내 텍스트 크기 10

4. 와이어프레임 및 IA

4-6. 전투 스테이지(메뉴 팝업)



0 뎁스	1 뎁스
마지막 저장 불러오기 버튼	스테이지 시작 전 화면 로드
메인 화면 버튼	메인 화면
전투세부시행규칙 버튼	정보 일람 화면
설정 버튼	설정 화면
게임 종료 버튼	게임 종료 경고 팝업

No.	설명	Index No.
1	메뉴 팝업	-
2	계속하기 버튼	210001
3	마지막 저장 불러오기 버튼	210004
4	메인 화면 버튼	210005
5	전투세부시행규칙 버튼	210006
6	설정 버튼	210002
7	게임 종료 버튼	210003

- 버튼 텍스트 크기는 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-6. 전투 스테이지(경고 팝업)

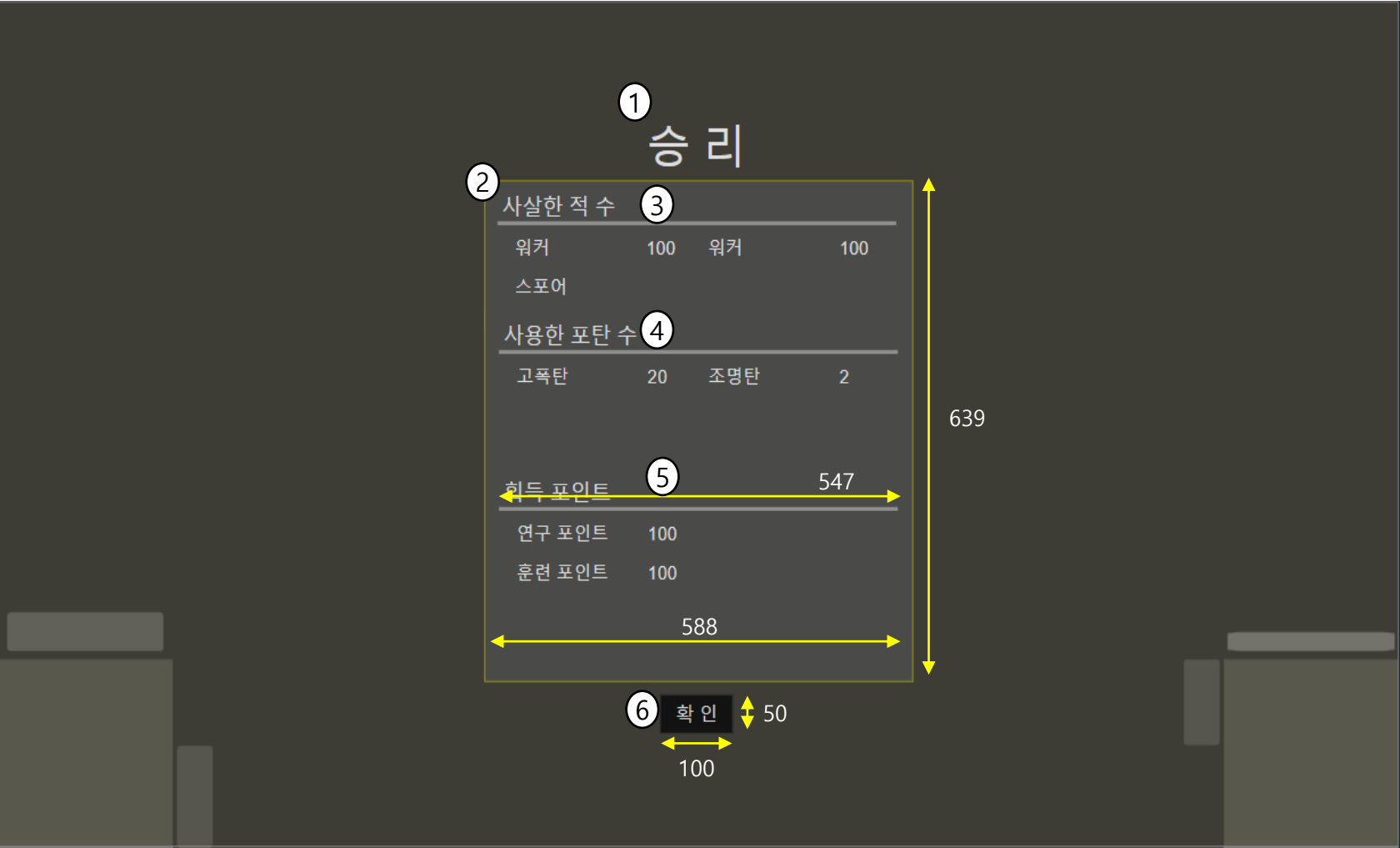


No.	설명	Index No.
1	경고 문구	210015
2	돌아가기 버튼	210007
3	확인 버튼	210008

- 경고 텍스트 크기는 20
- 버튼 텍스트 크기는 14

4. 와이어프레임 및 IA

4-6. 전투 스테이지(스테이지 종료)

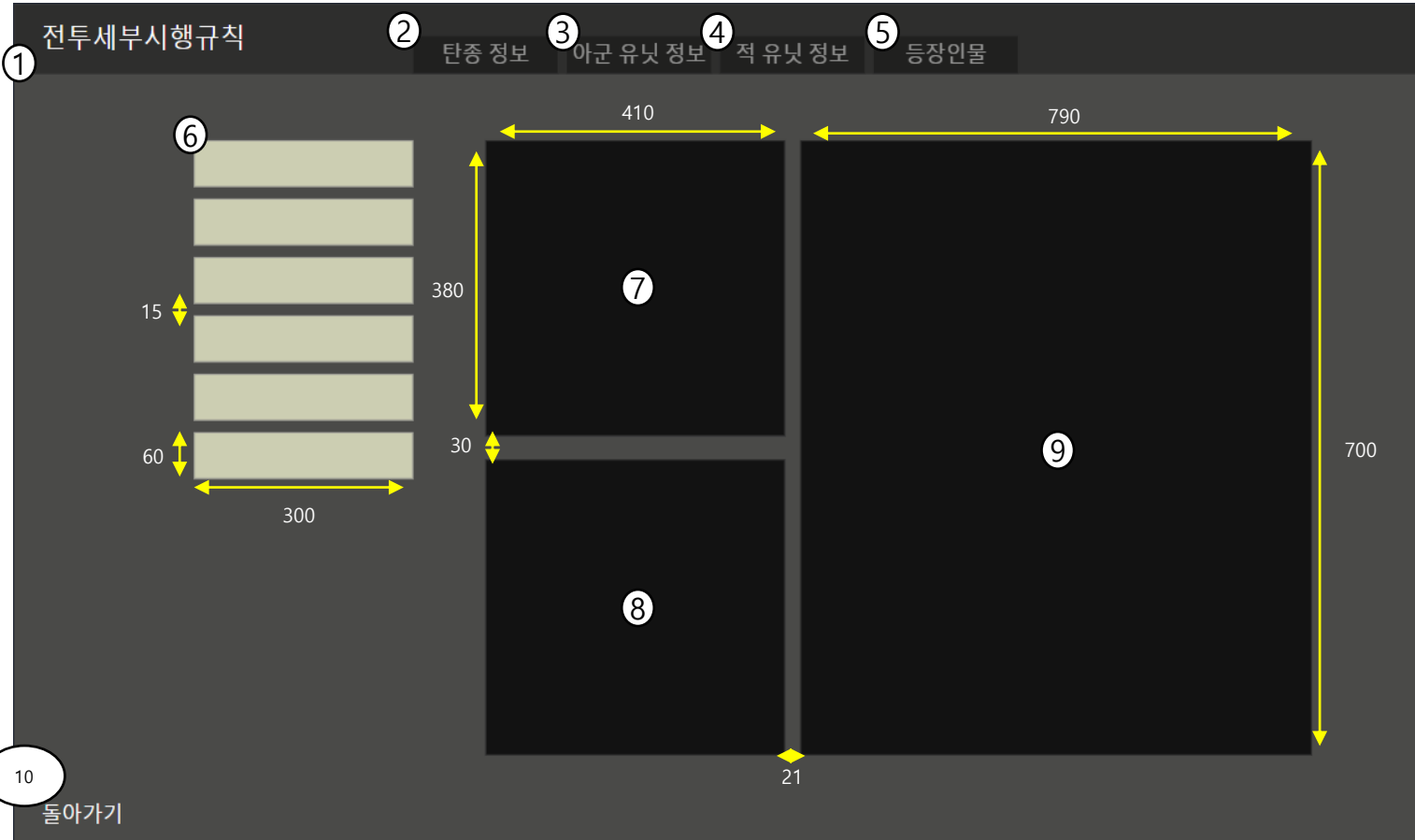


No.	설명	Index No.
1	승리 텍스트	210130
2	스코어보드 디스플레이	-
3	사살한 적 수	210131
4	사용한 포탄 수	210132
5	획득 포인트	210133
6	연구 포인트	210135
7	훈련 포인트	210136
8	확인 버튼	210008

- 승리 텍스트 크기는 25
- 소제목 텍스트 크기는 16
- 내용 텍스트 크기는 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(CODEX)



No.	설명	Index No.
1	전투세부시행규칙 배너	210005
2	탄종 정보 버튼	210103
3	아군 유닛 정보 버튼	210112
4	적 유닛 정보 버튼	210118
5	등장인물 버튼	210124
6	세부 항목 버튼	-
7	사진, 동영상 디스플레이	-
8	스탯 디스플레이	-
9	설명 텍스트 박스	Text_UI_Setting_Desc_001 배치
10	돌아가기 버튼	210007

- 코덱스 화면의 세부 항목 버튼은 각 항목에 관련된 세부 항목의 텍스트 인덱스를 내림차순으로 배열한다.
- 전투세부시행규칙 배너 텍스트 크기 16
- 배너 내 버튼 텍스트 크기 14
- 디스플레이 텍스트 크기 12

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면)

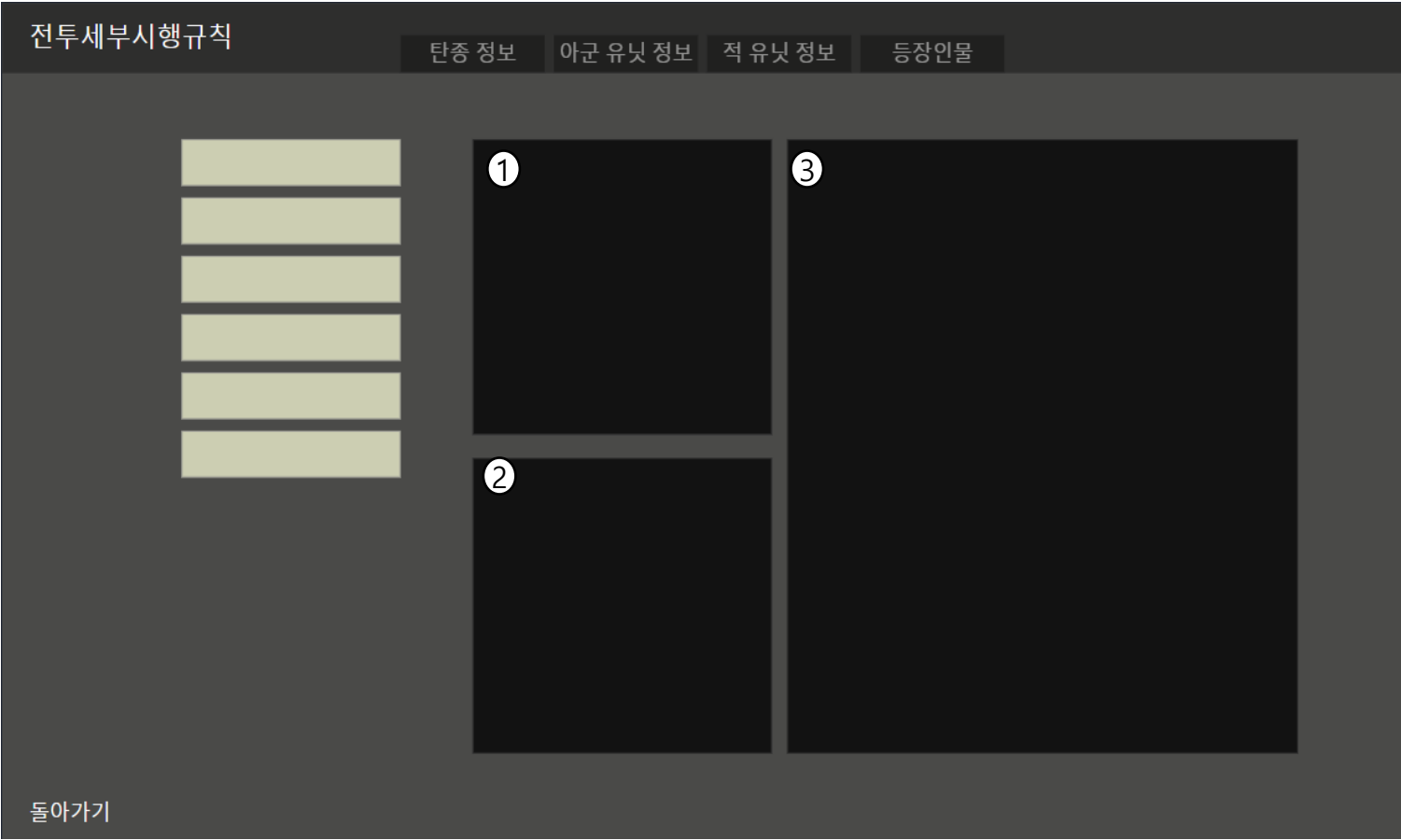


No.	설명	Index No.
1	고폭탄 버튼	210104
2	DP-ICM 버튼	210105
3	지뢰살포탄 버튼	210106
4	백린탄 버튼	210107
5	고엽제 살포 탄 버튼	210108
6	조명탄 버튼	210109
7	전술 핵 포탄 버튼	210110

- 탄종정보 화면의 세부항목 버튼은 총 7개이다.
- 각 항목 당 표시해야 할 사진, 동영상, 스탯 정보는 데이터 테이블 참조

4. 와이어프레임 및 IA

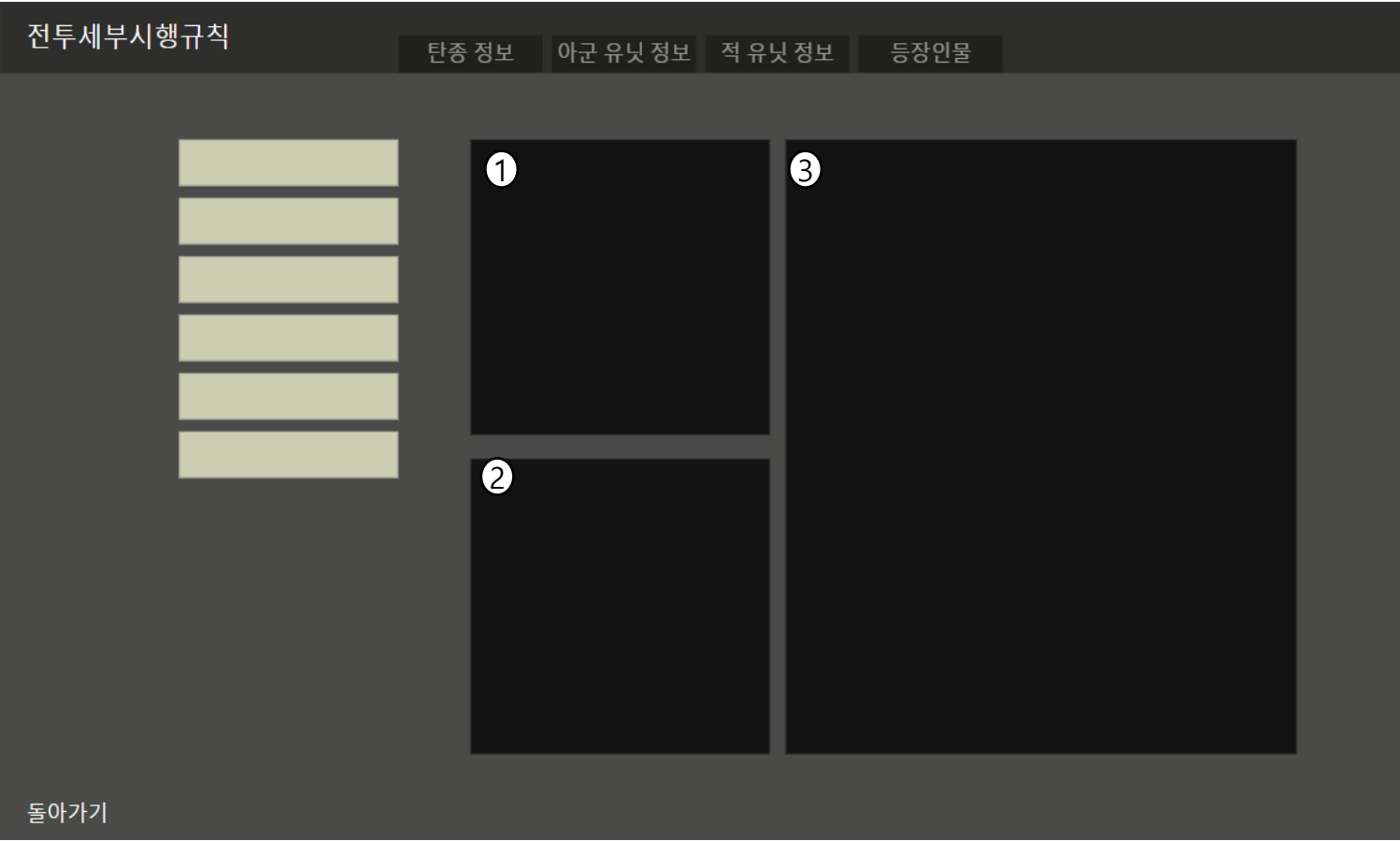
4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 - 고폭탄)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300001	-	-
2	-	210351	-
3	-	-	210178

4. 와이어프레임 및 IA

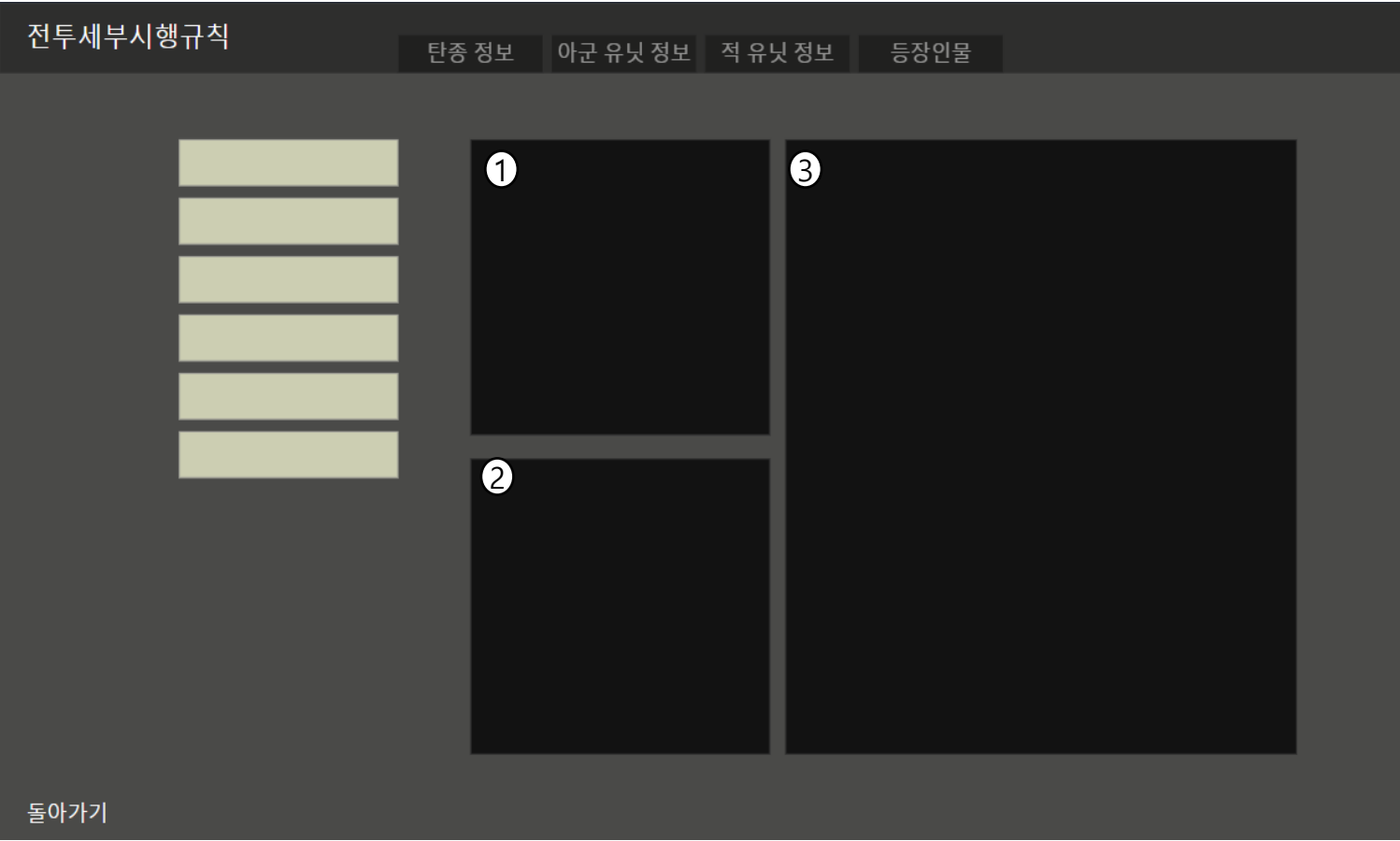
4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 – DP-ICM)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300002	-	-
2	-	210352	-
3	-	-	210179

4. 와이어프레임 및 IA

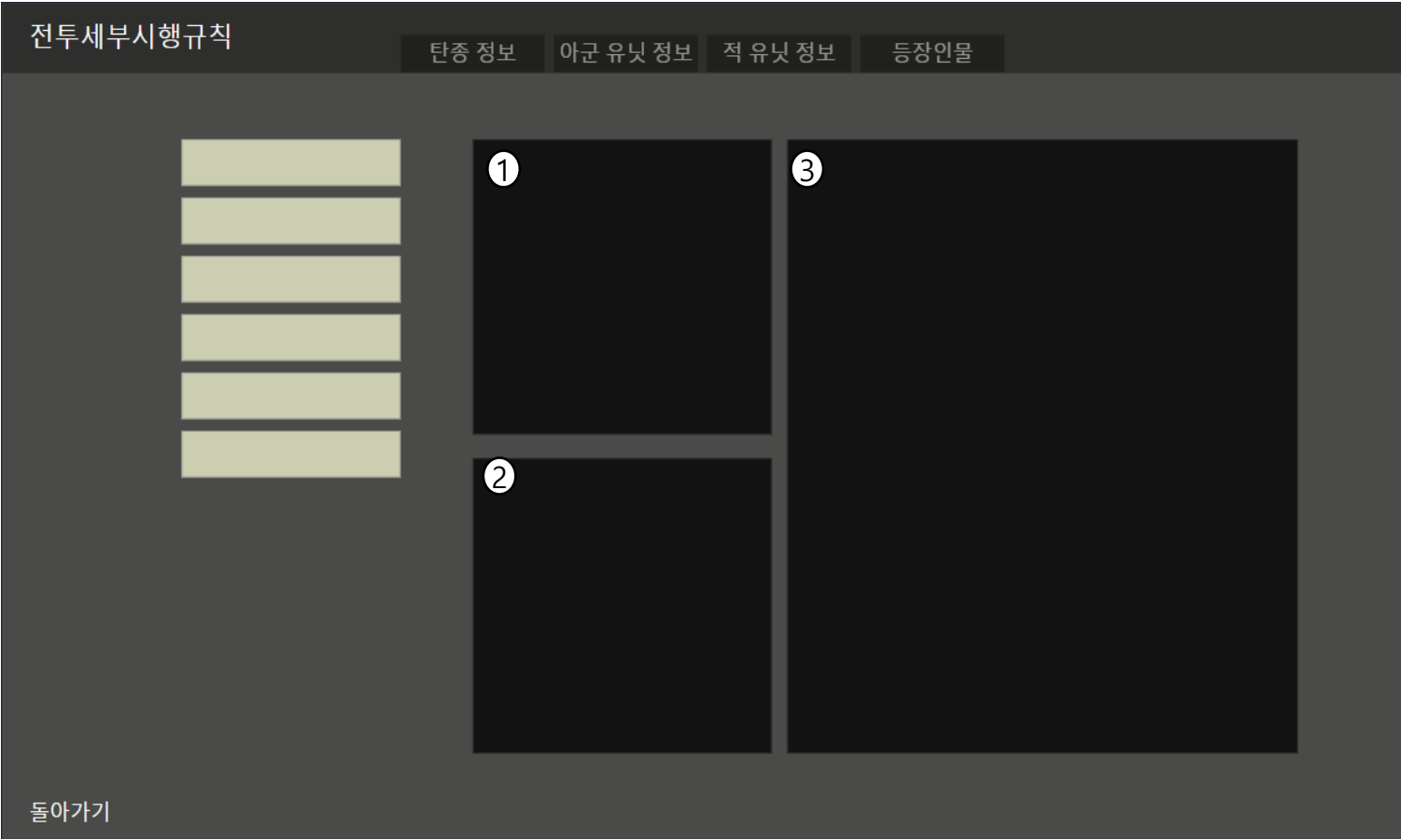
4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 - FASCAM)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300003	-	-
2	-	210353	-
3	-	-	210180

4. 와이어프레임 및 IA

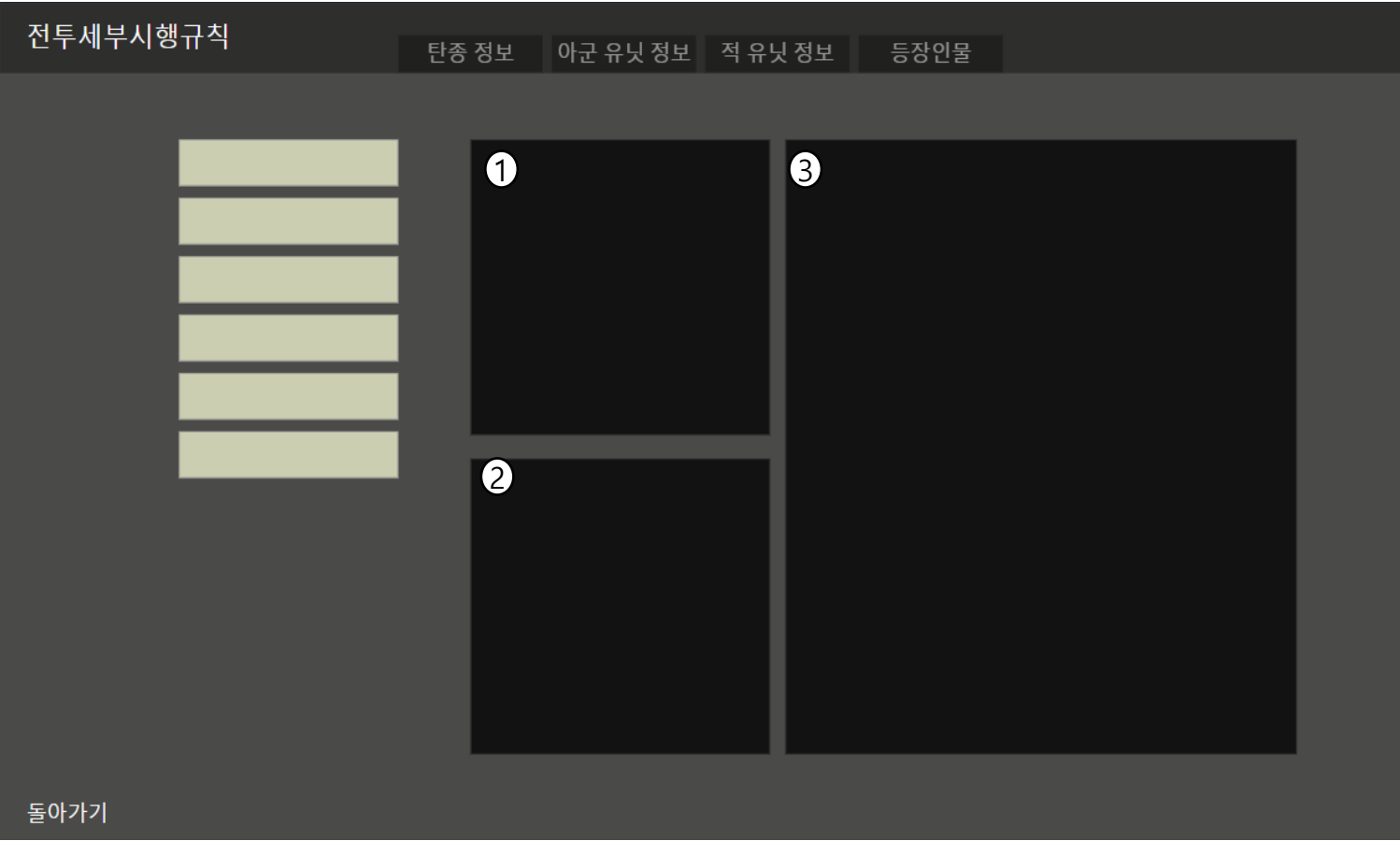
4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 - 백린탄)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300004	-	-
2	-	210354	-
3	-	-	210181

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 – 고엽제 탄)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300005	-	-
2	-	210355	-
3	-	-	210182

4. 와이어프레임 및 IA

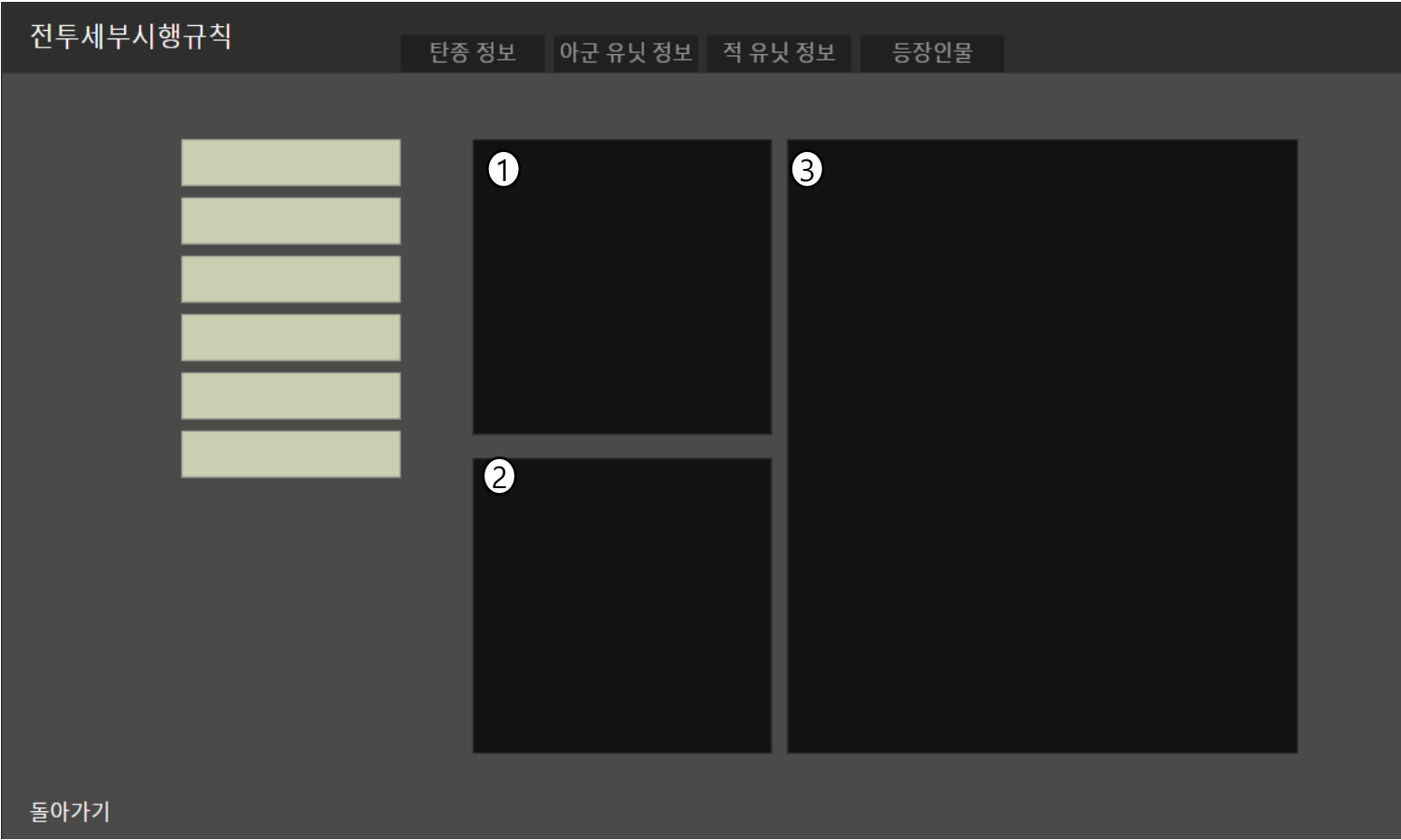
4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 - 조명탄)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300006	-	-
2	-	210356	-
3	-	-	210183

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(탄종정보 화면 – 핵 포탄)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300007	-	-
2	-	210357	-
3	-	-	210184

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면)

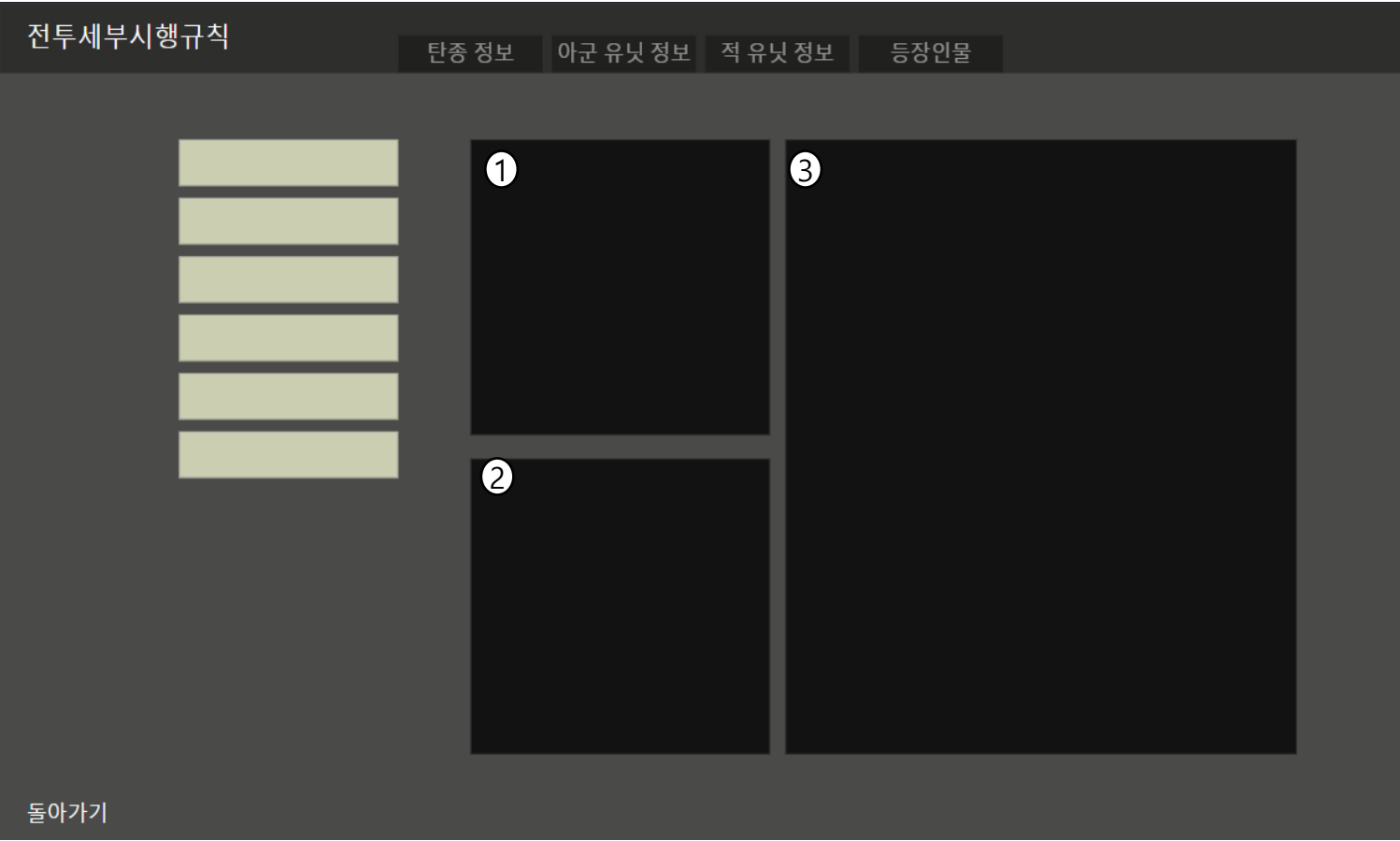


No.	설명	Index No.
1	소총수 버튼	210113
2	기관총 분대 버튼	210114
3	유탄수 버튼	210115
4	대전차 분대 버튼	210116
5	보급 버튼	210117

- 아군 유닛 정보 화면의 세부항목 버튼은 총 5개이다.
- 각 항목 당 표시해야 할 사진, 동영상, 스탯 정보는 데이터 테이블 참조
- 게임 업데이트에 따라 추가될 수 있다.

4. 와이어프레임 및 IA

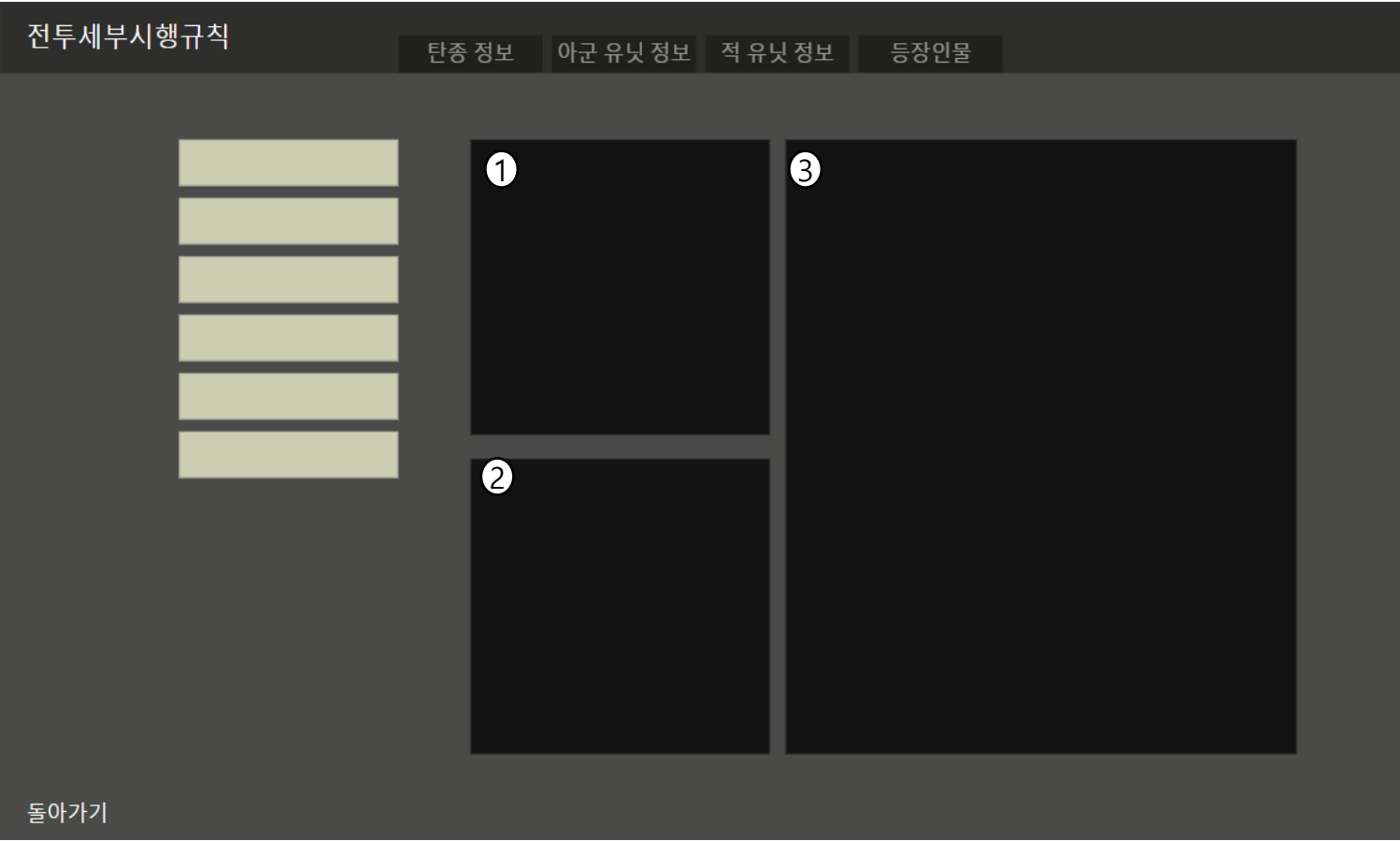
4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면 – 소총수)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300008	-	-
2	-	210358	-
3	-	-	210341

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면 – 기관총 분대)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300009	-	-
2	-	210359	-
3	-	-	210342

4. 와이어프레임 및 IA

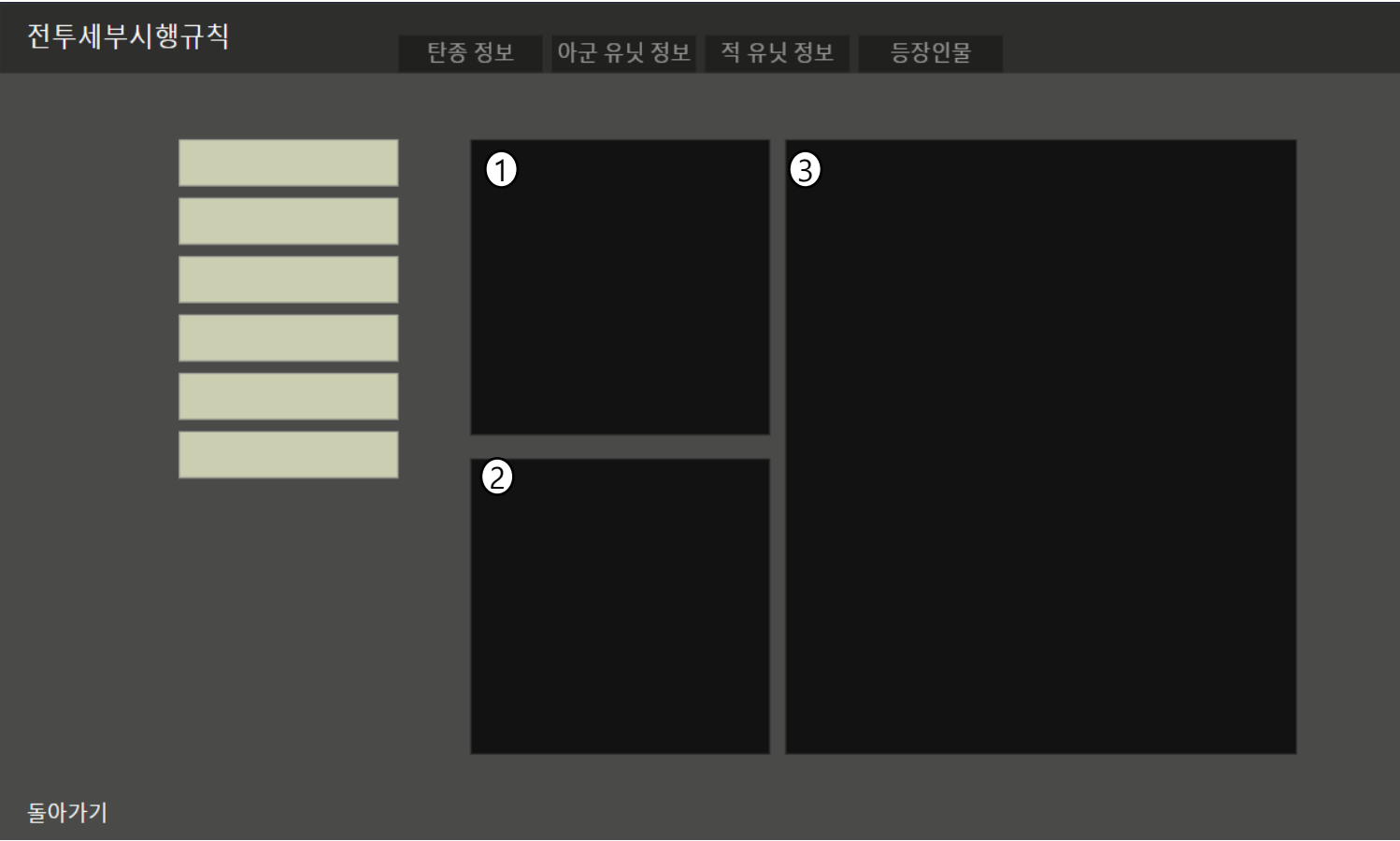
4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면 – 유탄수)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300010	-	-
2	-	210360	-
3	-	-	210343

4. 와이어프레임 및 IA

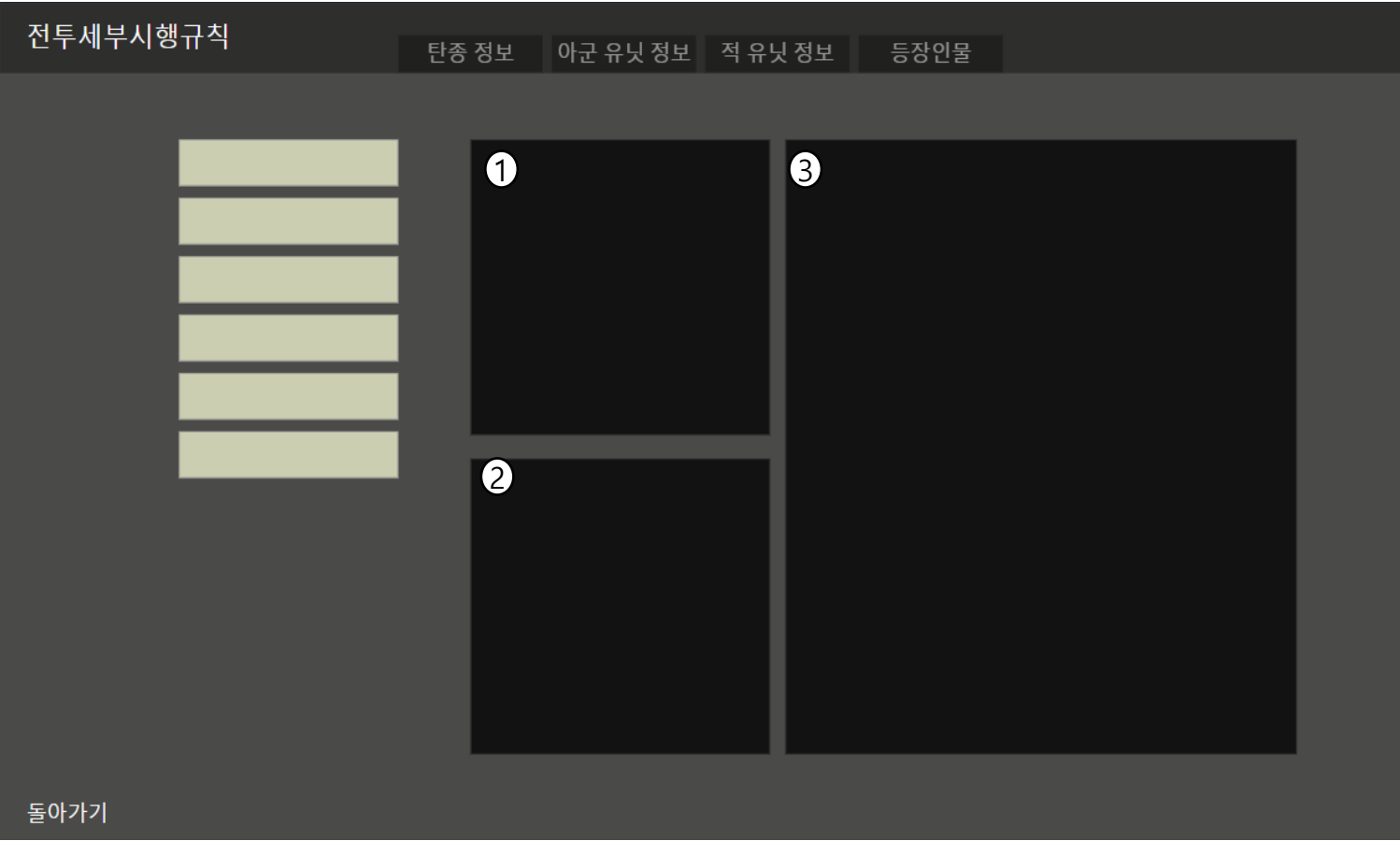
4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면 – 대전차 분대)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300011	-	-
2	-	210361	-
3	-	-	210344

4. 와이어프레임 및 IA

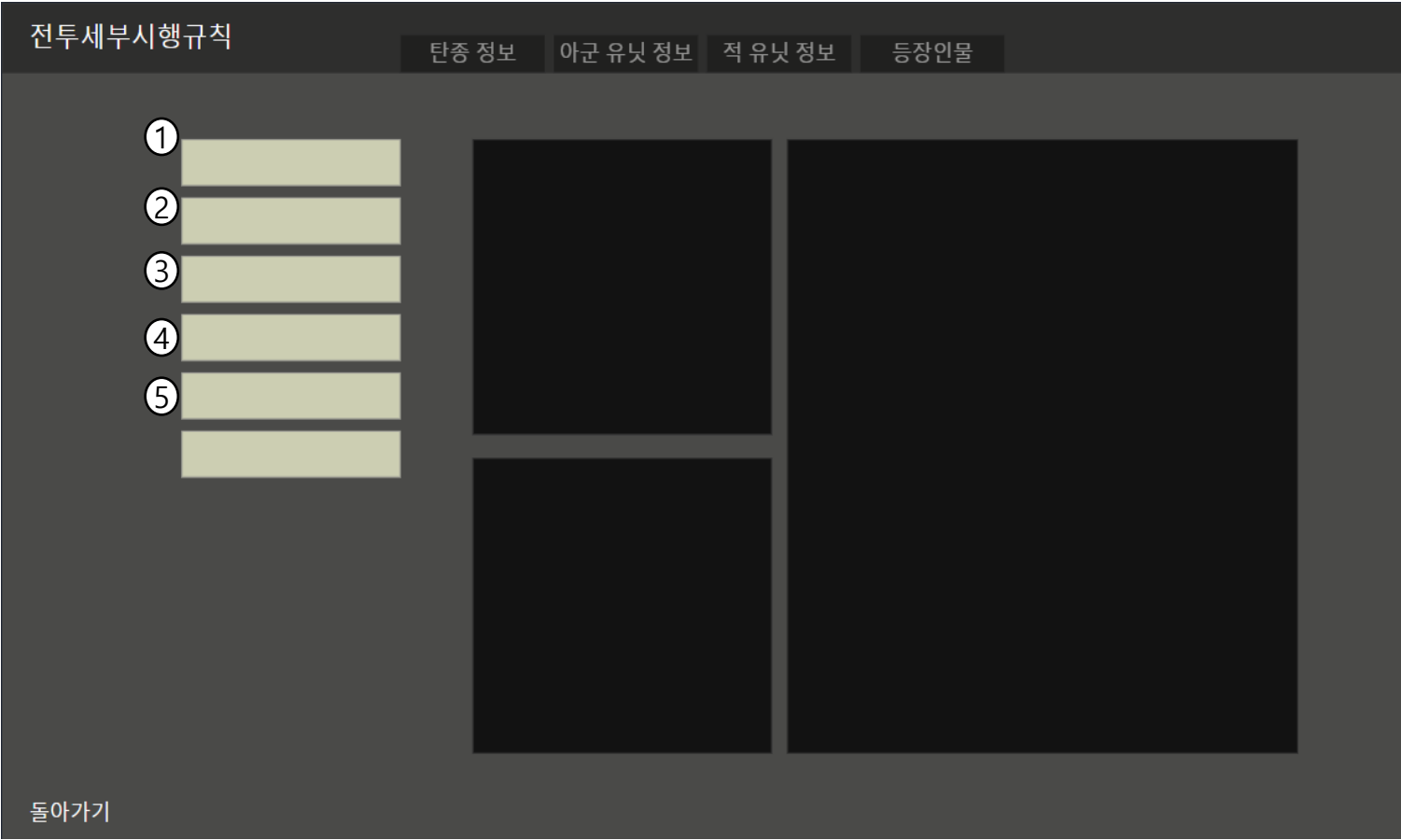
4-7. 전투세부시행규칙(아군 유닛 정보 화면 – 군수)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300012	-	-
2	-	210362	-
3	-	-	210345

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면)

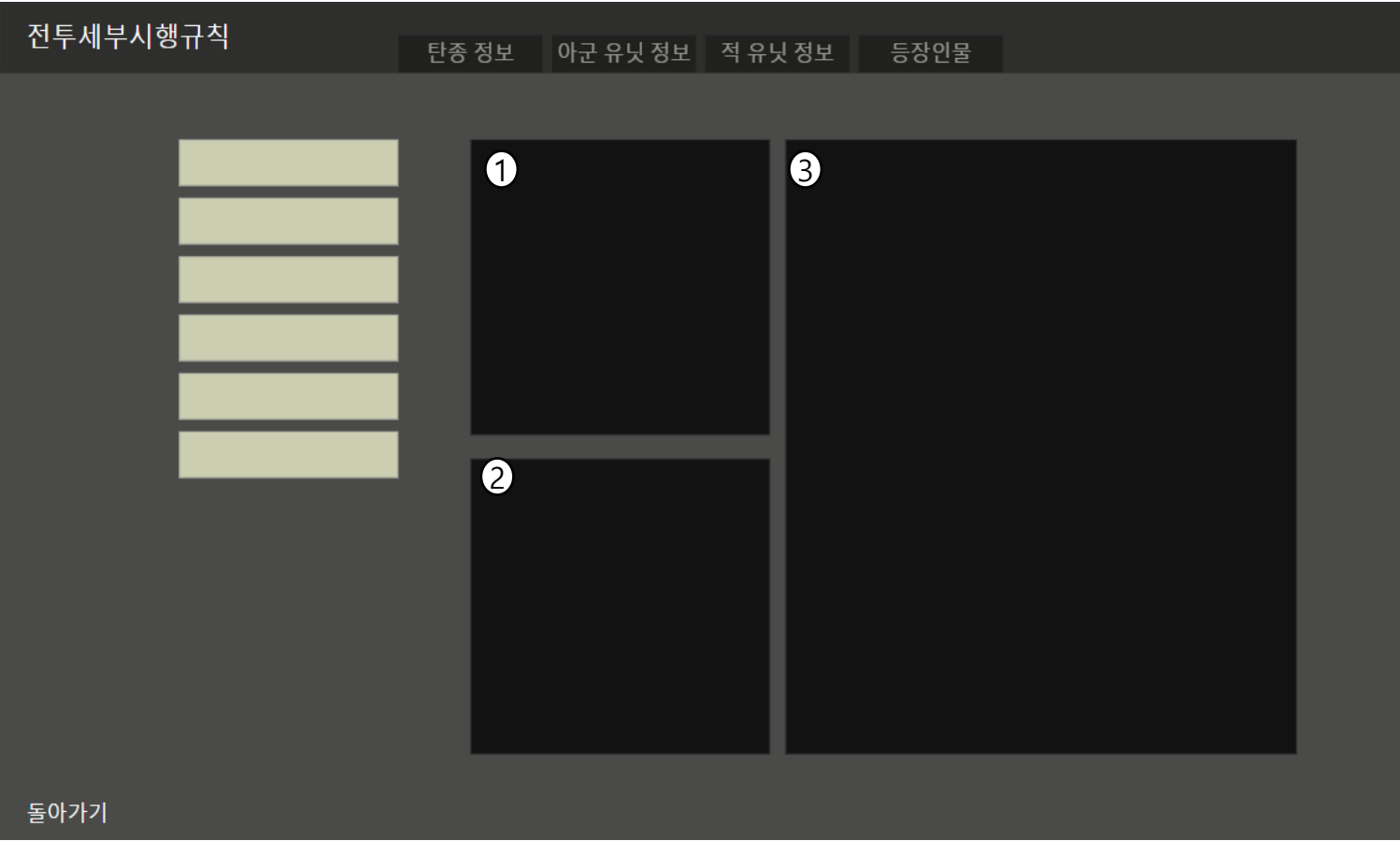


No.	설명	Index No.
1	워커 버튼	210119
2	스포어 버튼	210120
3	하운드 버튼	210121
4	엔트 버튼	210122
5	라이트하우스 버튼	210123

- 적군 유닛 정보 화면의 세부항목 버튼은 총 5개이다.
- 각 항목 당 표시해야 할 사진, 동영상, 스탯 정보는 데이터 테이블 참조
- 게임 업데이트에 따라 추가될 수 있다.

4. 와이어프레임 및 IA

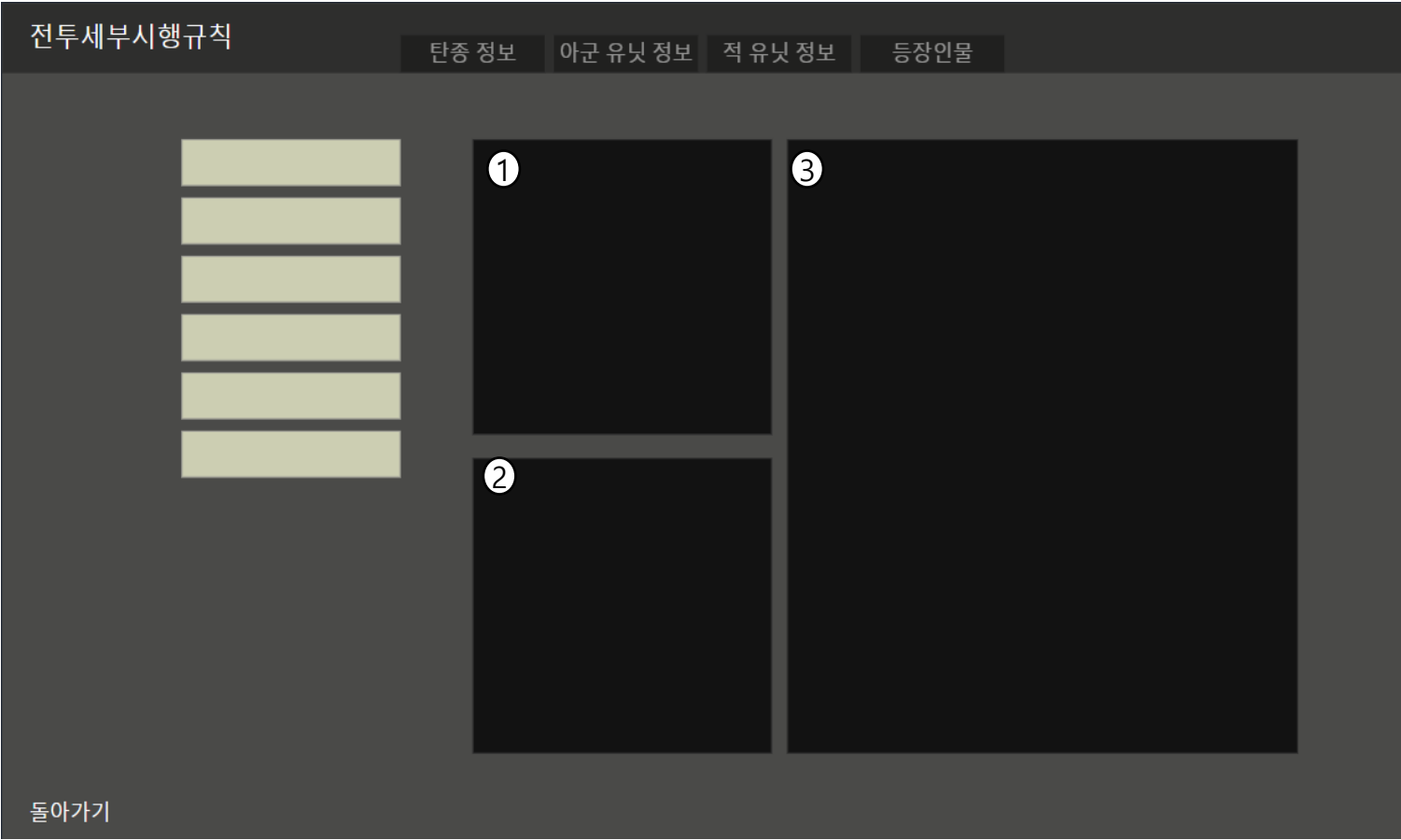
4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면 – 워커)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300013	-	-
2	-	210363	-
3	-	-	210346

4. 와이어프레임 및 IA

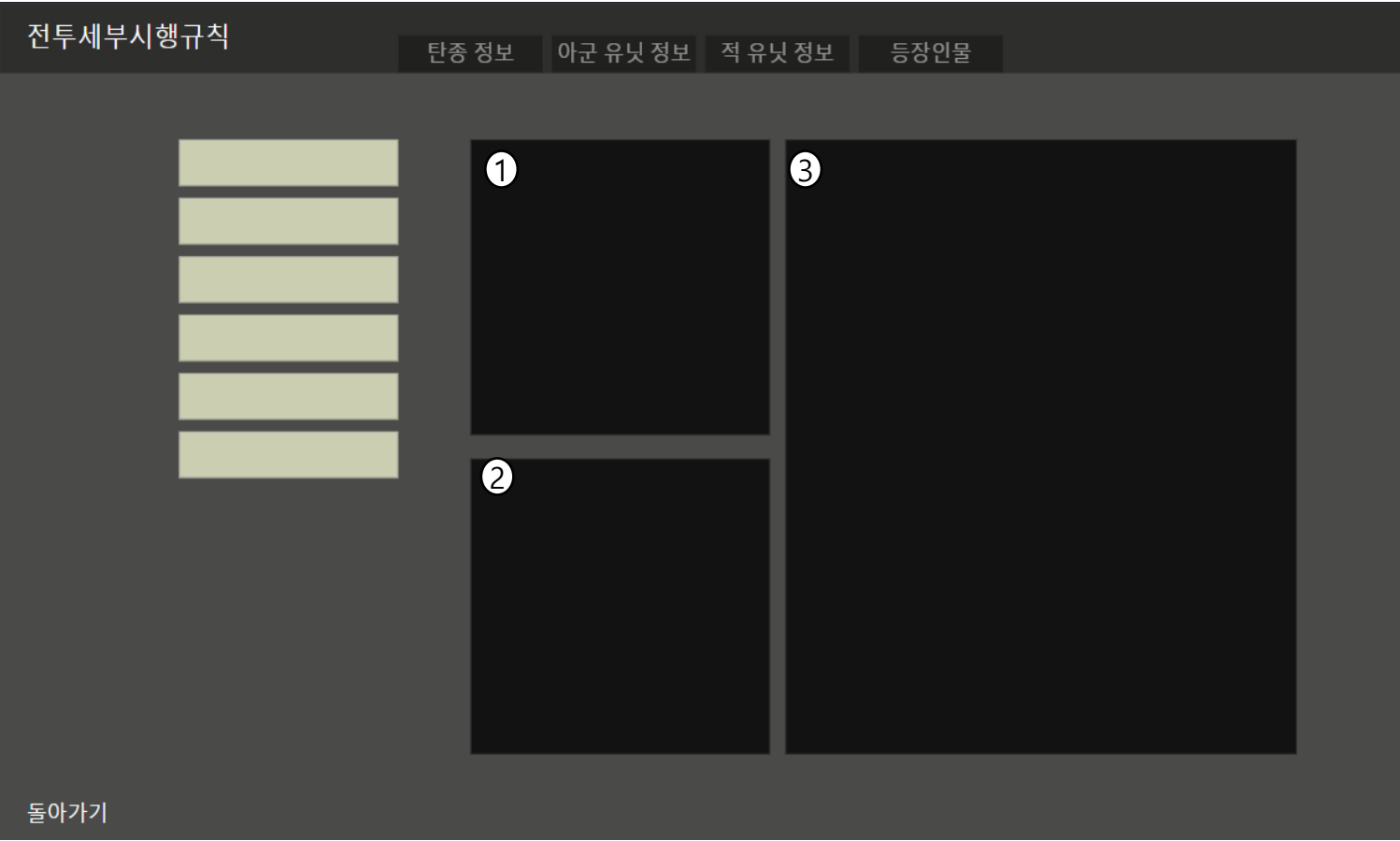
4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면 – 스포어)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300014	-	-
2	-	210364	-
3	-	-	210347

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면 – 하운드)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300015	-	-
2	-	210365	-
3	-	-	210348

4. 와이어프레임 및 IA

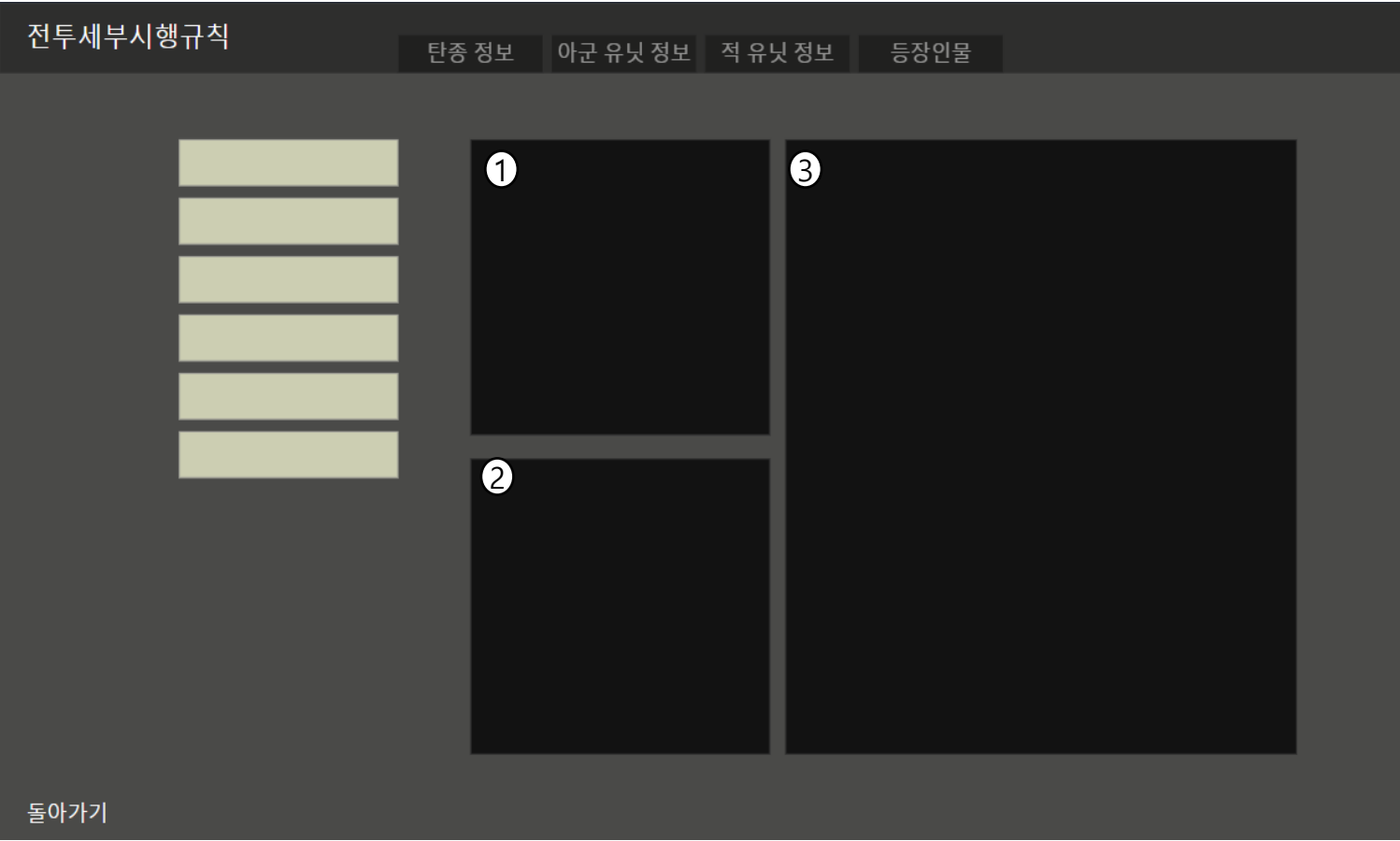
4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면 – 엔트)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300016	-	-
2	-	210366	-
3	-	-	210349

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(적군 유닛 정보 화면 – 라이트하우스)



No.	Video Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	300017	-	-
2	-	210367	-
3	-	-	210350

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면)

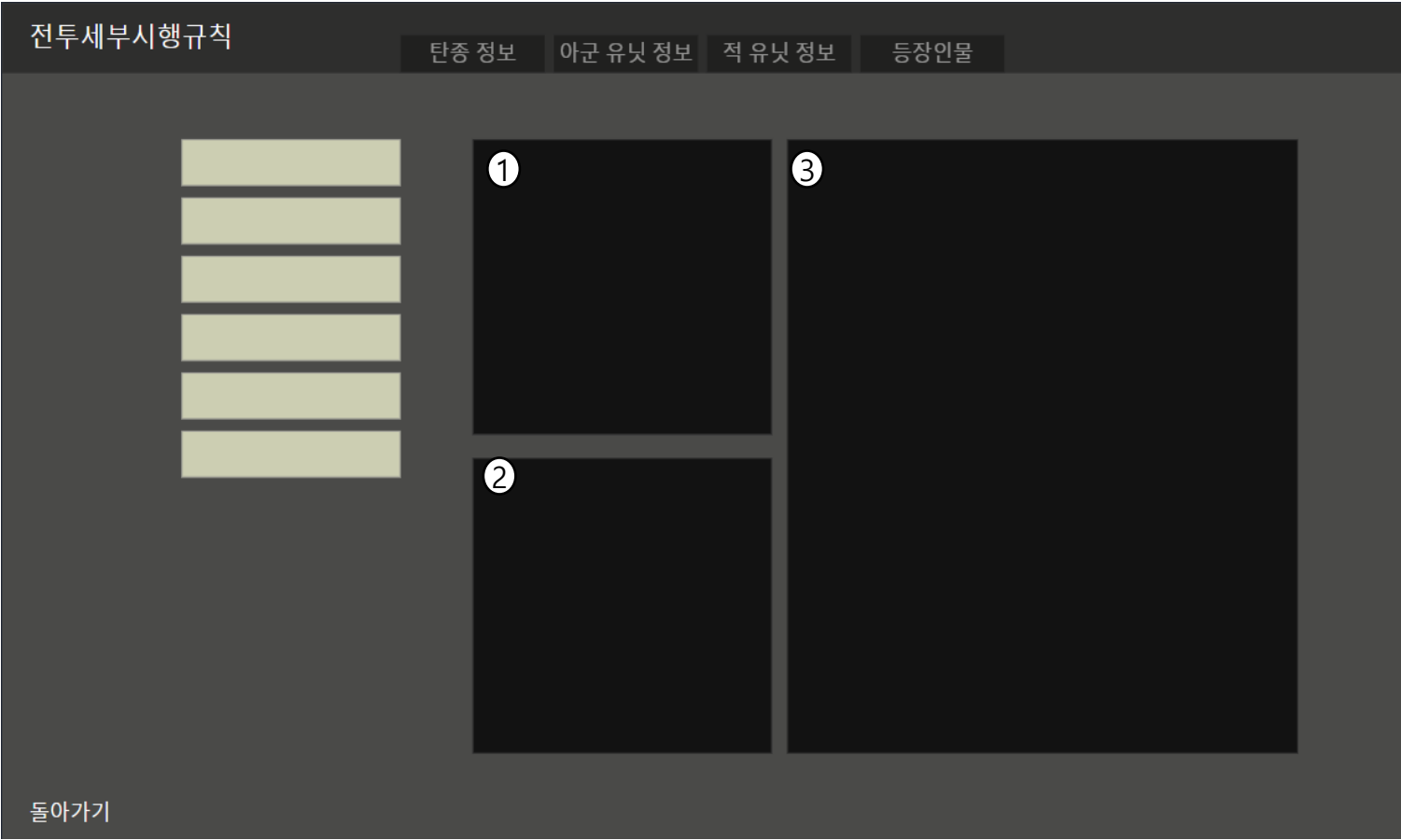


No.	설명	Index No.
1	박중환 버튼	210125
2	최진철 버튼	210126
3	이구명 버튼	210127
4	Keith 버튼	210128
5	이수진 버튼	210129

- 등장인물 화면의 세부항목 버튼은 총 5개이다.
- 각 항목 당 표시해야 할 사진, 동영상, 스탯 정보는 데이터 테이블 참조
- 게임 업데이트에 따라 추가될 수 있다.

4. 와이어프레임 및 IA

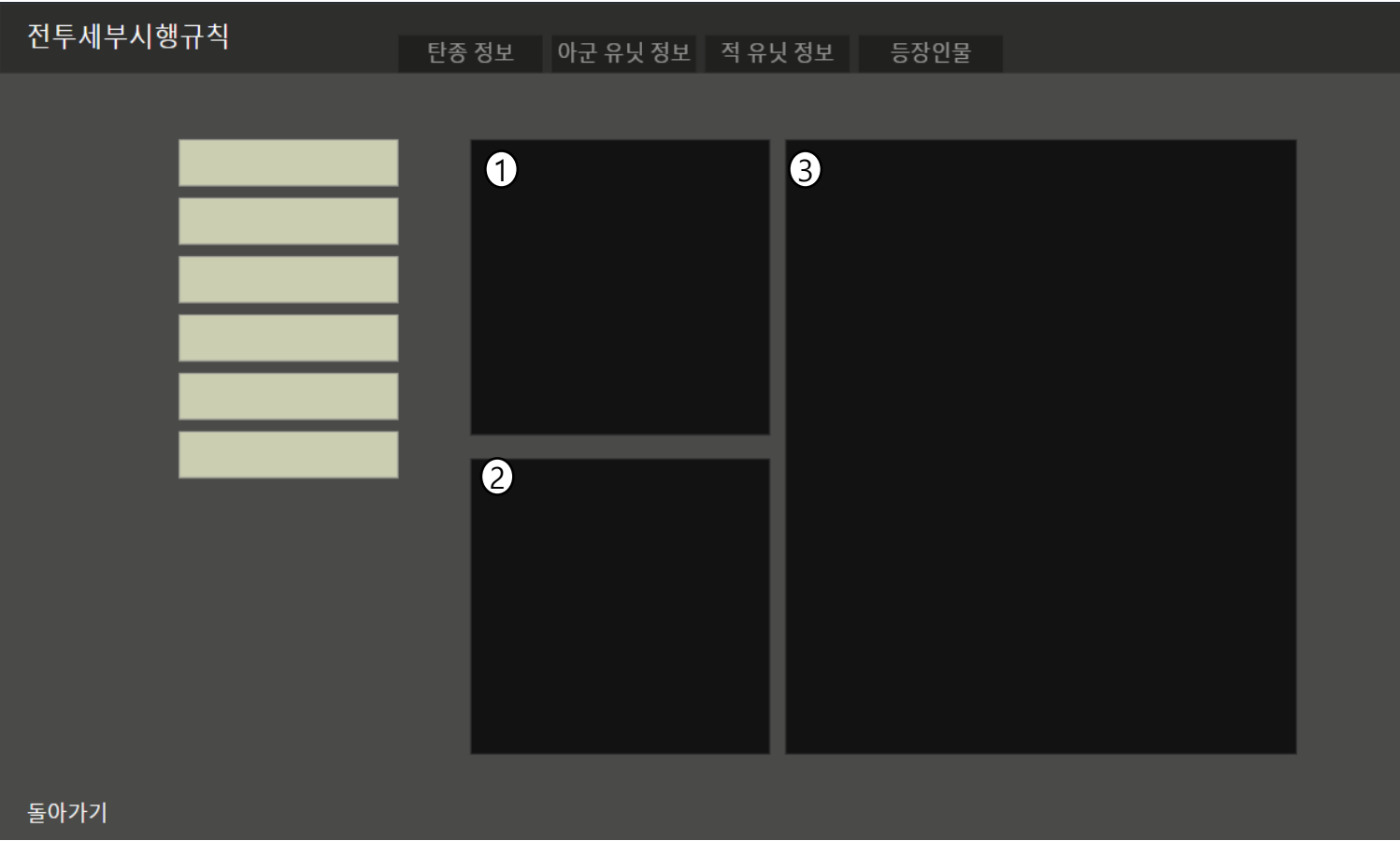
4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면 - 박중환)



No.	Picture Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	204010	-	-
2	-	210311	-
3	-	-	210312

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면 - 최진철)



No.	Picture Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	204011	-	-
2	-	210313	-
3	-	-	210314

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면 - 이구멍)



No.	Picture Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	204012	-	-
2	-	210315	-
3	-	-	210316

4. 와이어프레임 및 IA

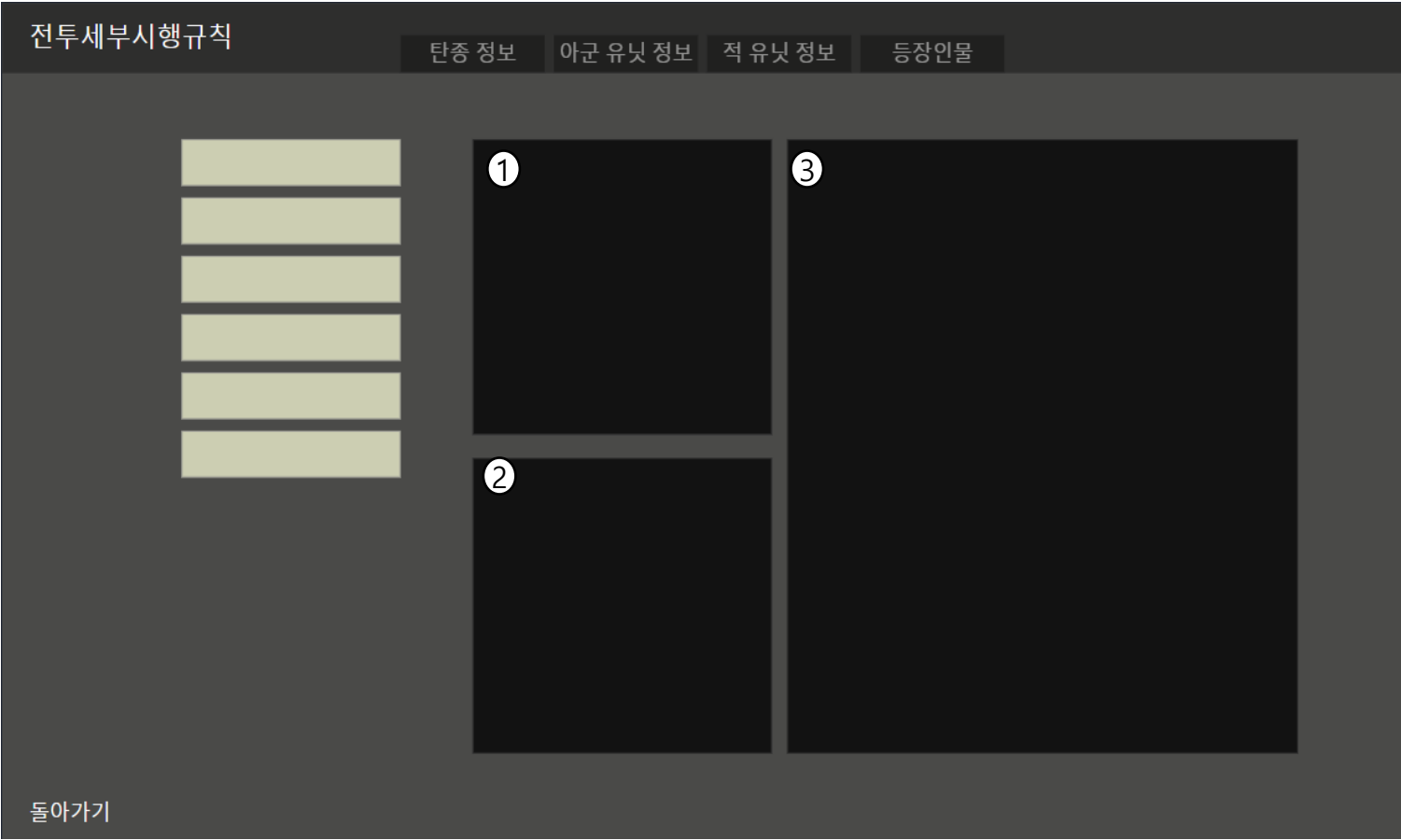
4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면 – Keith McTaylor)



No.	Picture Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	204013	-	-
2	-	210317	-
3	-	-	210318

4. 와이어프레임 및 IA

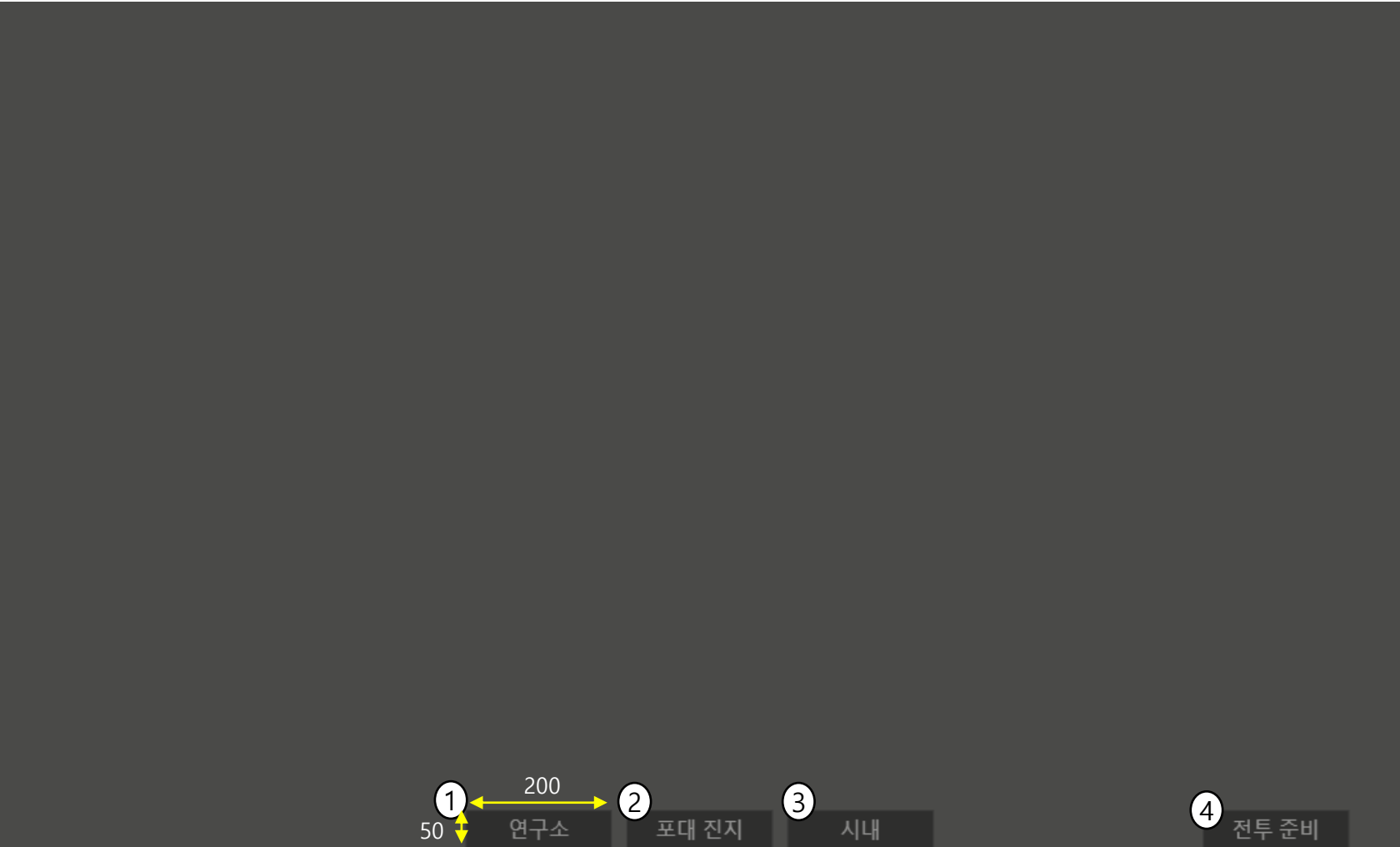
4-7. 전투세부시행규칙(등장인물 화면 - 이수진)



No.	Picture Index No.	Text Index No.	Text Index No.
1	204014	-	-
2	-	210319	-
3	-	-	210320

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 밤 및 시내



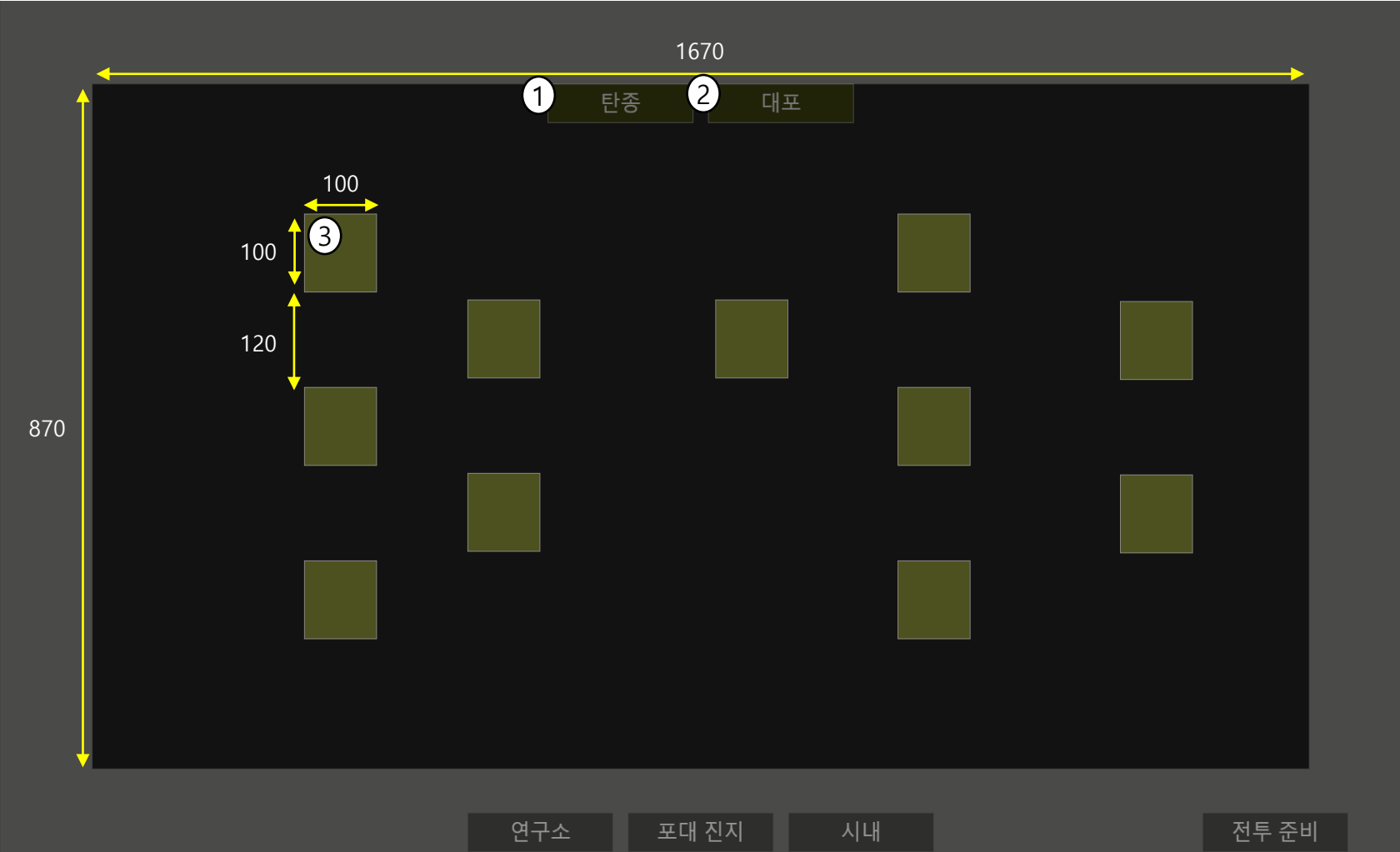
0 뎁스	1 뎁스
연구소 버튼	연구 테크 트리 프레임
포대 진지 버튼	훈련 테크 트리 프레임
시내 버튼	-
전투 준비 버튼	스테이지 준비 화면

No.	설명	Index No.
1	연구소 버튼	210137
2	포대 진지 버튼	210166
3	시내 버튼	210174
4	전투 준비 버튼	210175

- 버튼 텍스트 크기 14

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 연구소(탄종 테크 트리)

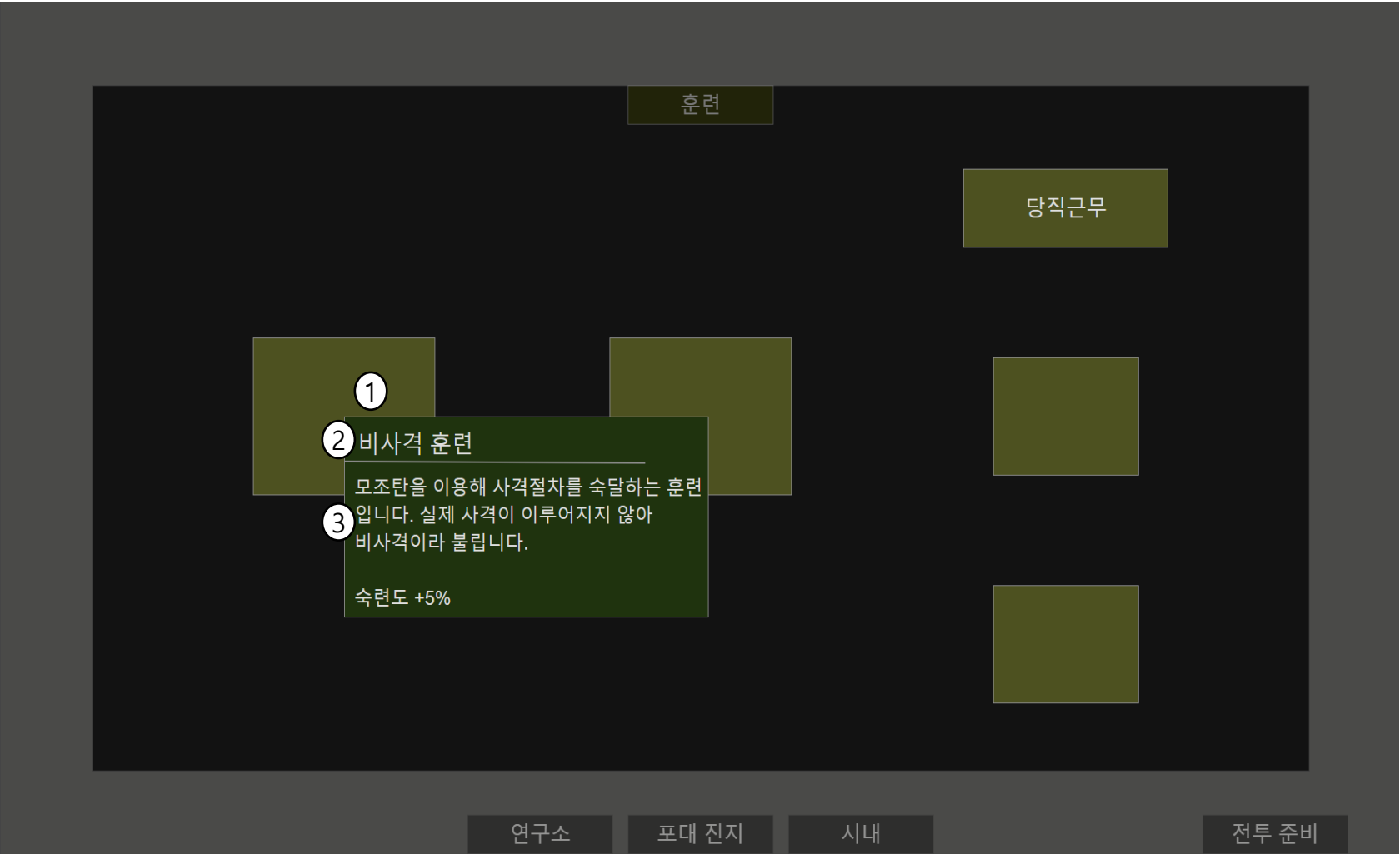


No.	설명	Index No.
1	탄종 연구 트리 버튼	210138
2	대포 연구 트리 버튼	210151
3	탄종 연구 아이콘 버튼	-

- 연구 트리 버튼 텍스트 크기는 14

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 연구 테크 트리 툴팁 설명

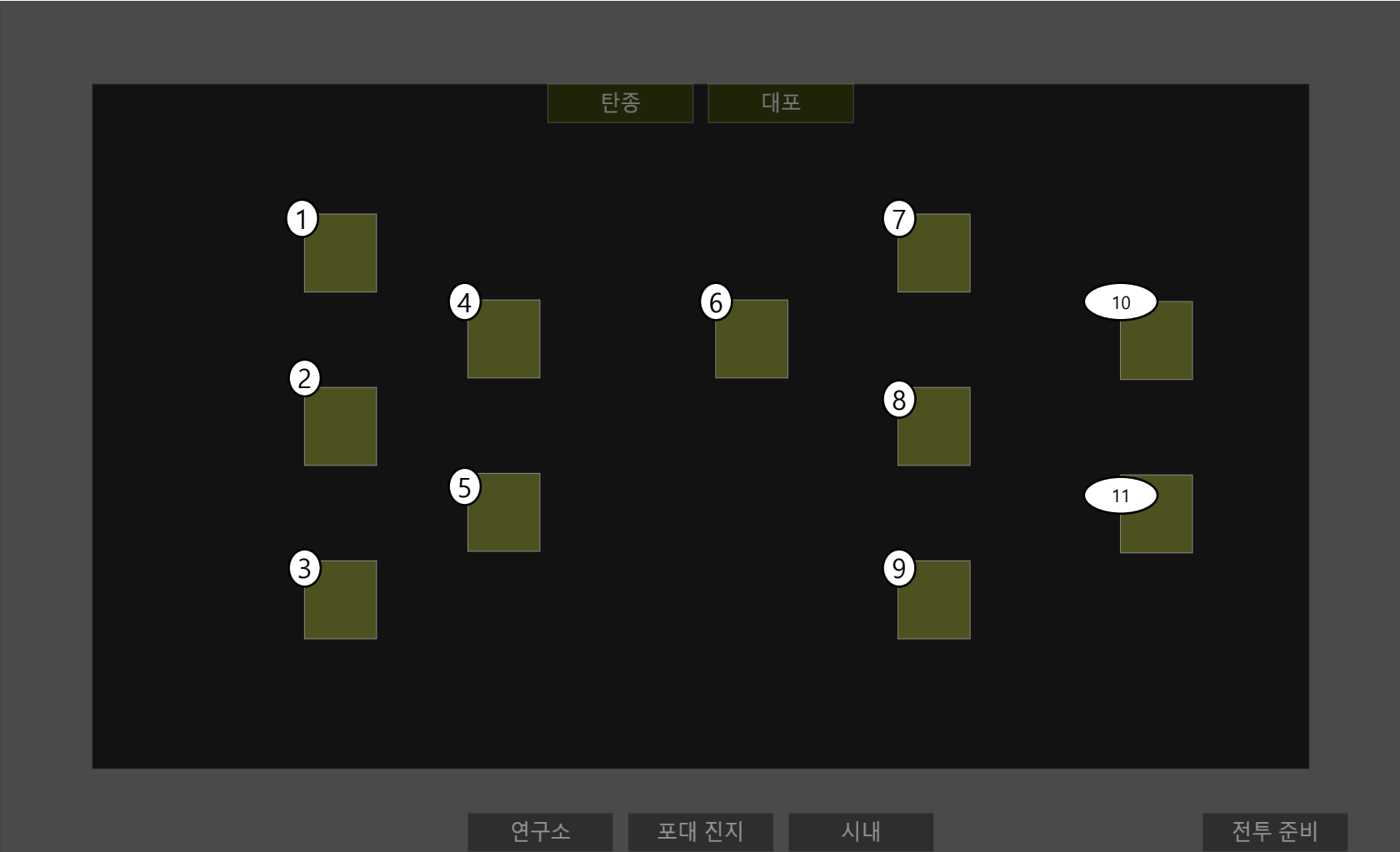


1	툴팁 디스플레이
2	연구/훈련 이름
3	설명 텍스트

- 툴팁 디스플레이는 아이콘에 마우스 오버 시 등장
- 디스플레이 내 제목 텍스트 크기 12
- 디스플레이 내 설명글 텍스트 크기는 10
- 텍스트에서 할당된 텍스트를 제목, 설명글 1, 2를 툴팁으로 보여준다.

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 연구소(탄종 테크 트리 - 세부)

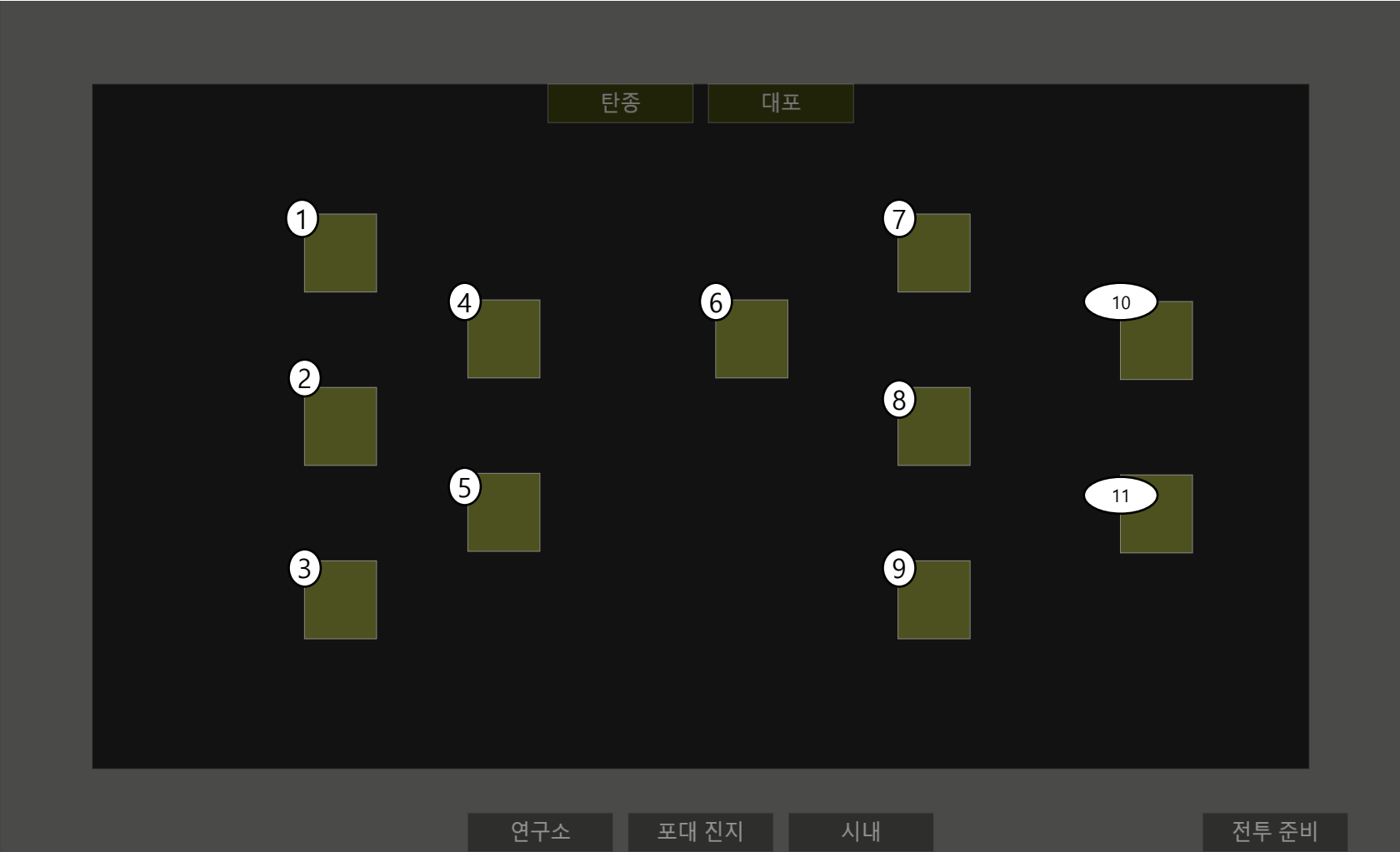


No.	설명	Icon Index No.
1	고폭탄 버튼	201000
2	FASCAM 버튼	201001
3	DP-ICM 버튼	201002
4	자탄 연구 버튼	201003
5	자탄 소형화 버튼	201004
6	화학제 연구 버튼	201005
7	살포 기술 기초 버튼	201006
8	백린탄 버튼	201007
9	고엽제 살포 탄 버튼	201008
10	탄 낙하 기술 기초 버튼	201009
11	조명탄 버튼	201010

- 연구 트리 버튼 텍스트 크기는 14
- 툴팁 텍스트는 툴팁 텍스트 데이터 참조

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 연구소(탄종 테크 트리 - 툴팁)

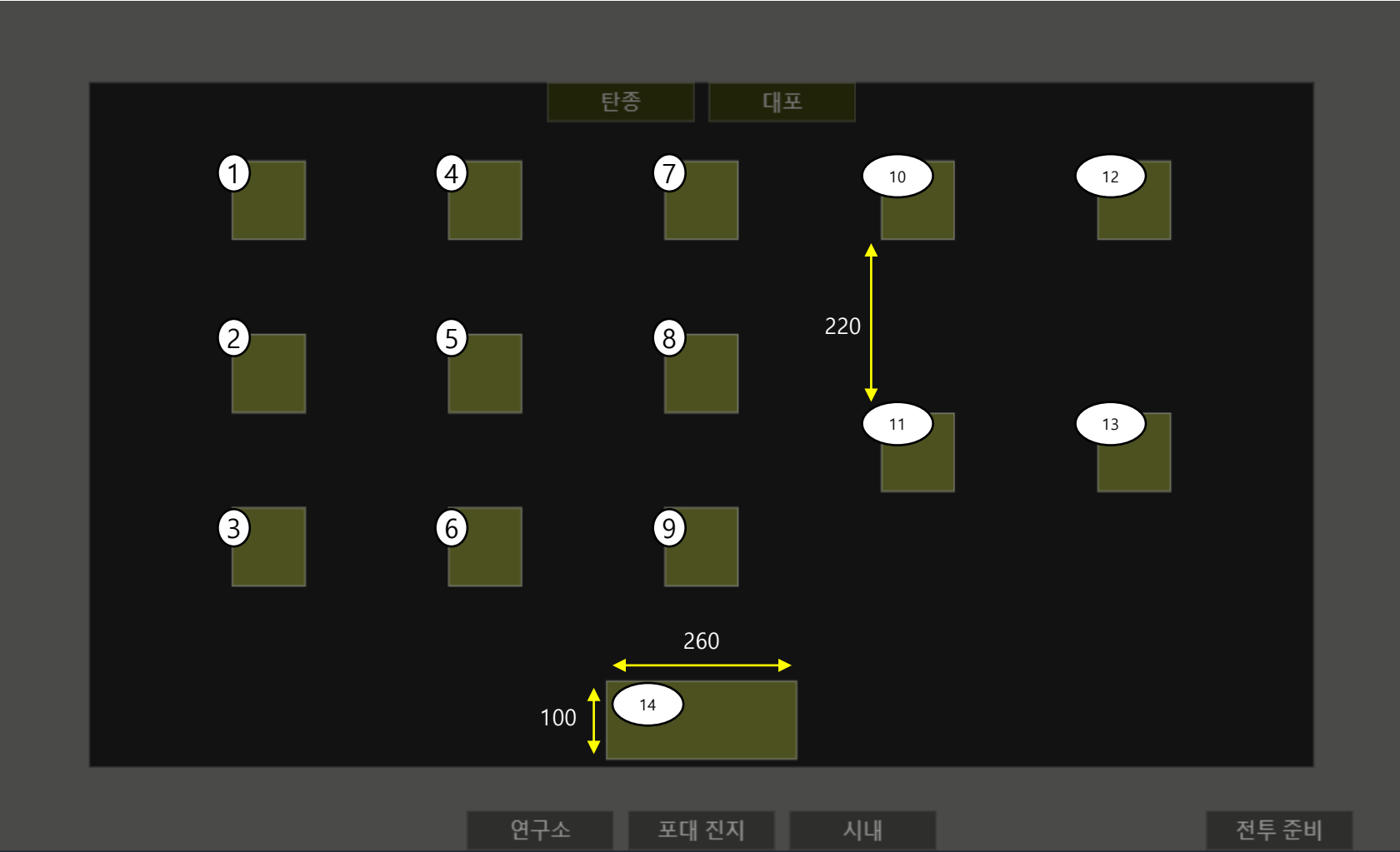


No.	Tooltip Index No.	Video Index No.
1	210139	300001
2	210147	300002
3	210144	300003
4	210141	-
5	210146	-
6	210142	-
7	210140	-
8	210145	300004
9	210148	300005
10	210143	-
11	210149	300006

- 연구 트리 버튼 텍스트 크기는 14
- 툴팁 텍스트는 툴팁 텍스트 데이터 참조

4. 와이어프레임 및 IA

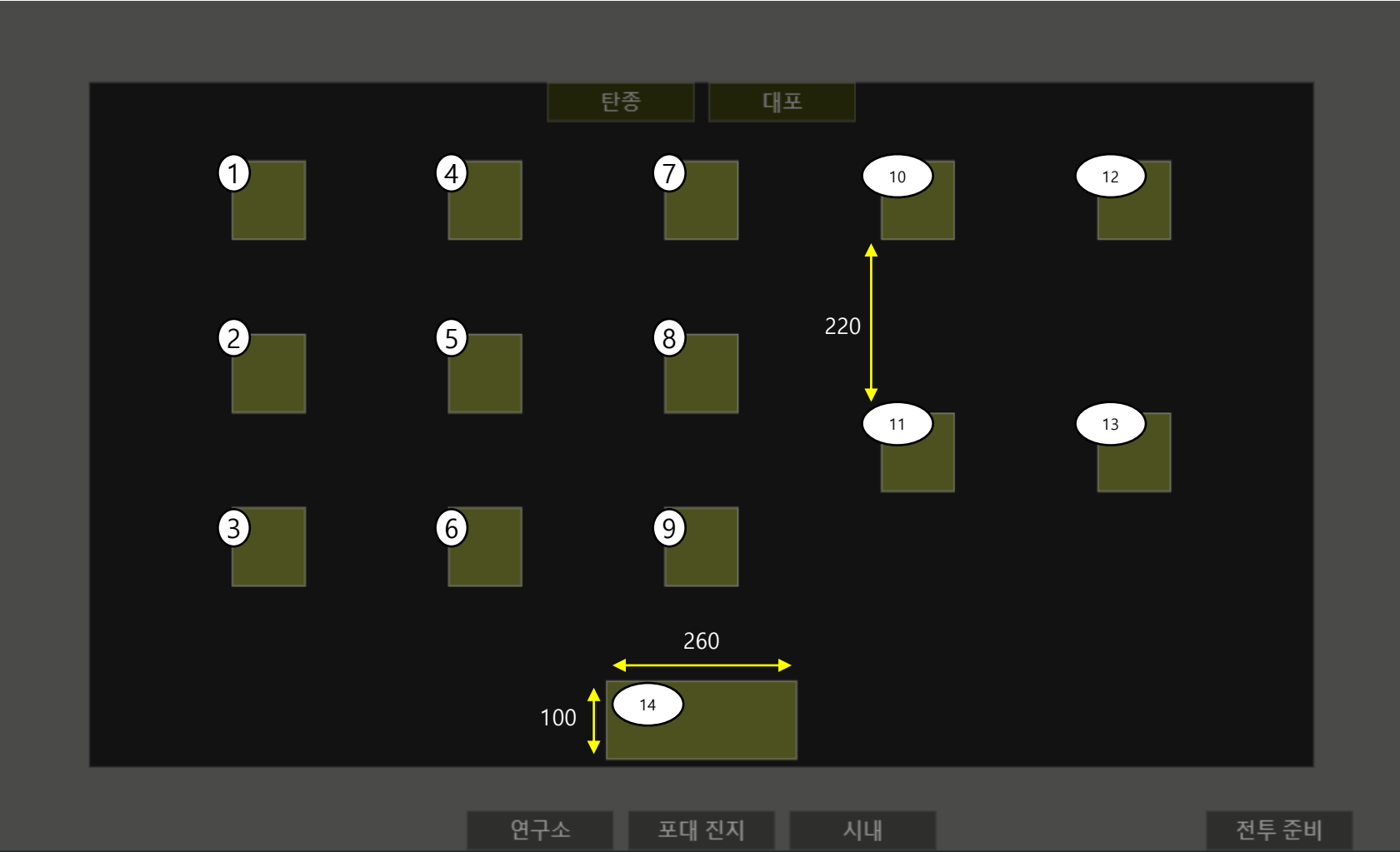
4-7. 연구소(대포 테크 트리 - 세부)



No.	설명	Icon Index No.
1	기본 가신	201011
2	가신 경량화	201012
3	가신 궤도화	201013
4	기본 포신	201014
5	포신 추가 강선	201015
6	배연기 장착	201016
7	기본 계산 컴퓨터	201017
8	계산 프로그램 업데이트	201018
9	기상 정보 자동 수신	201019
10	기본 무전	201020
11	관측 정보 무선 수신	201021
12	기본 4문	201022
13	추가 대포 제작	201023
14	K9 자주포	201024

4. 와이어프레임 및 IA

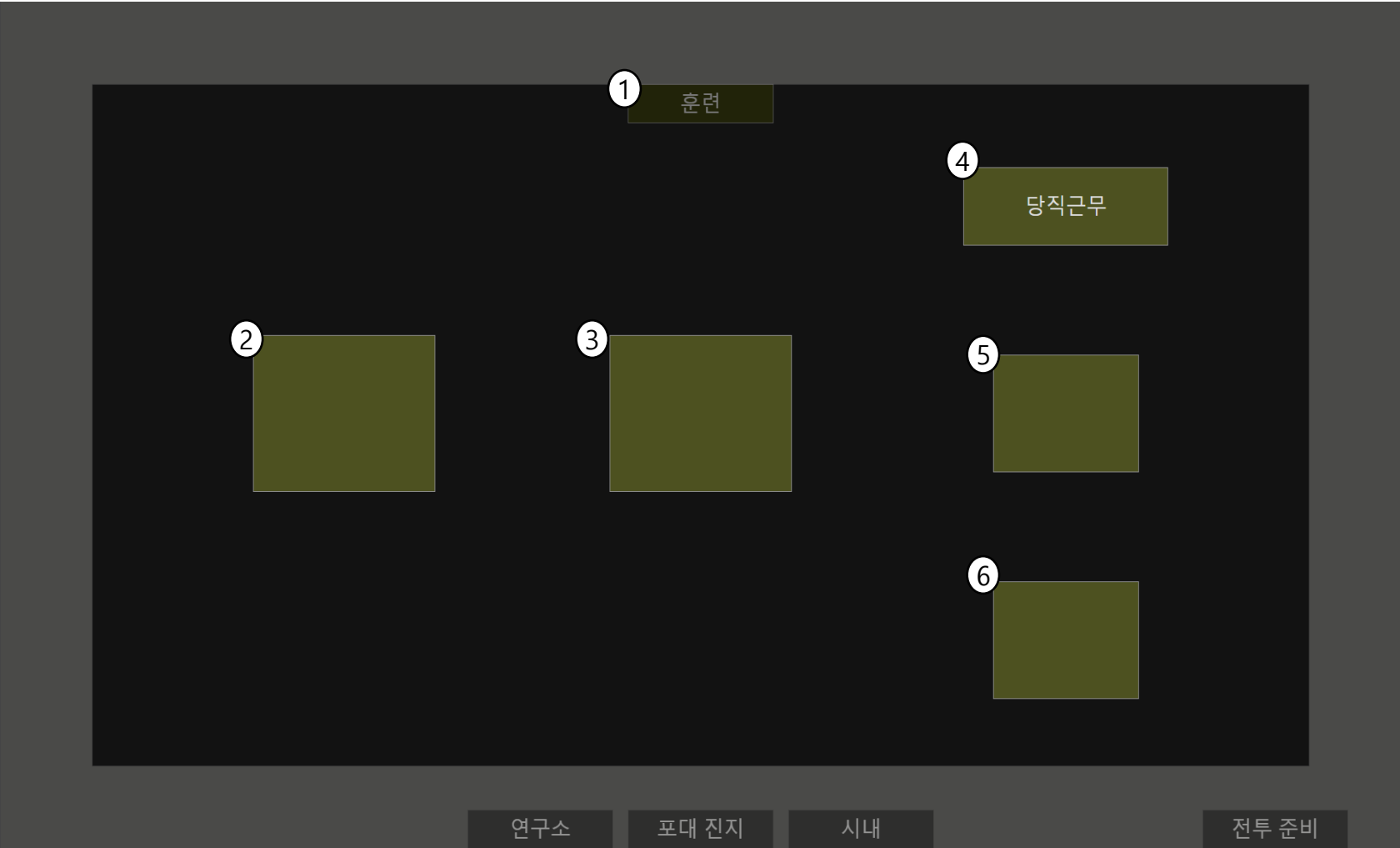
4-7. 연구소(대포 테크 트리 - 툴팁)



No.	Tooltip Index No.	Video Index No.
1	210152	-
2	210157	
3	210162	
4	210153	
5	210158	
6	210163	
7	210154	
8	210159	
9	210164	
10	210155	
11	210160	
12	210156	
13	210161	
14	210165	300018

4. 와이어프레임 및 IA

4-7. 포대 진지(훈련 - 세부)



No.	설명	Index No.
1	훈련 버튼	210168
2	비사격 훈련 버튼	202000
3	재방열 훈련 버튼	202001
4	당직근무 배너	210169
5	즉각 대기 포 발령	202002
6	포대 비상 대기	202003

- 훈련 배너 텍스트 크기 14

4. 와이어프레임 및 IA

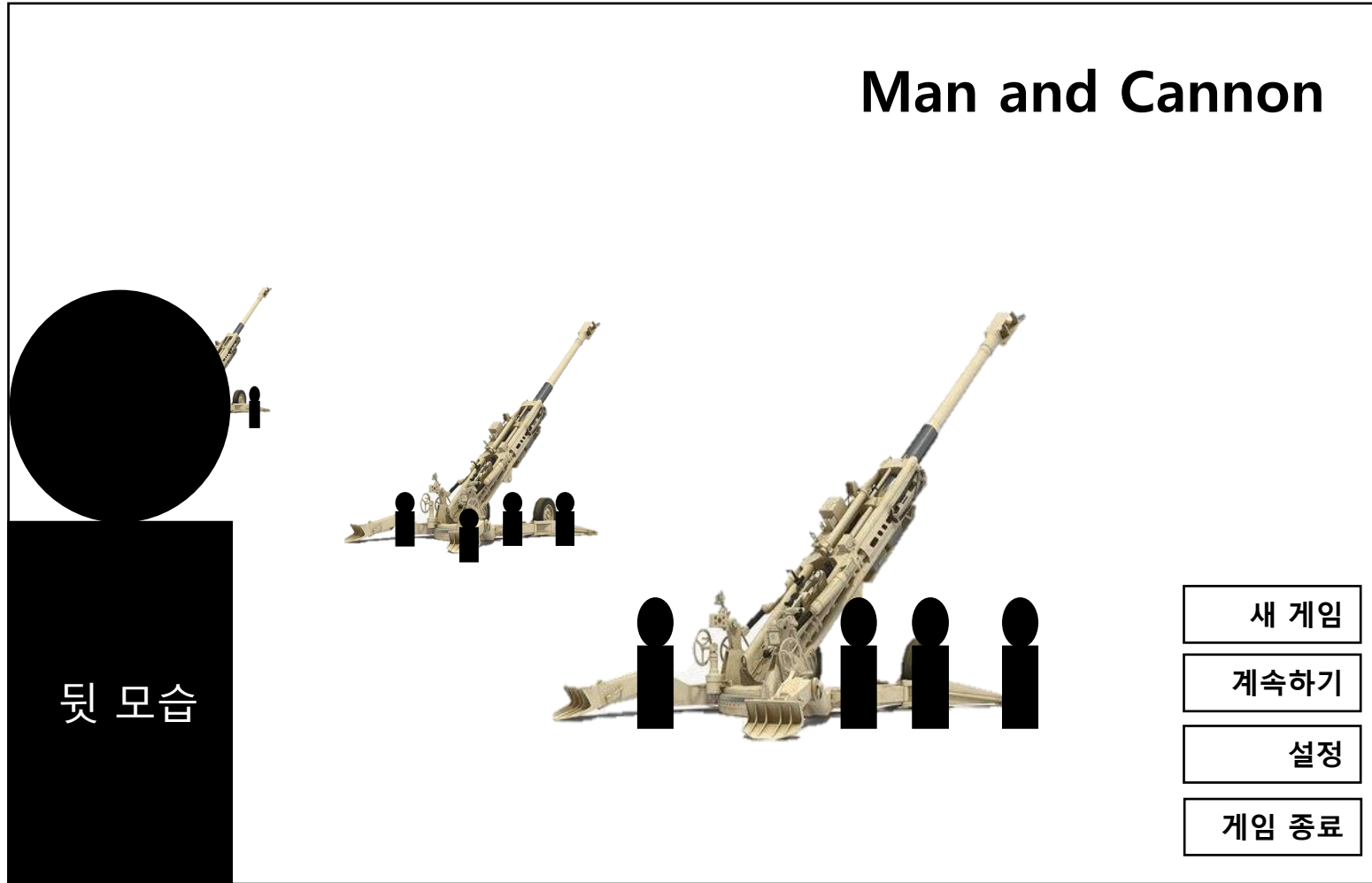
4-7. 포대 진지(훈련 - 툴팁)



No.	Tooltip Index No.	Video Index No.
1	-	-
2	210170	300019
3	210171	300020
4	-	-
5	210172	-
6	210173	-

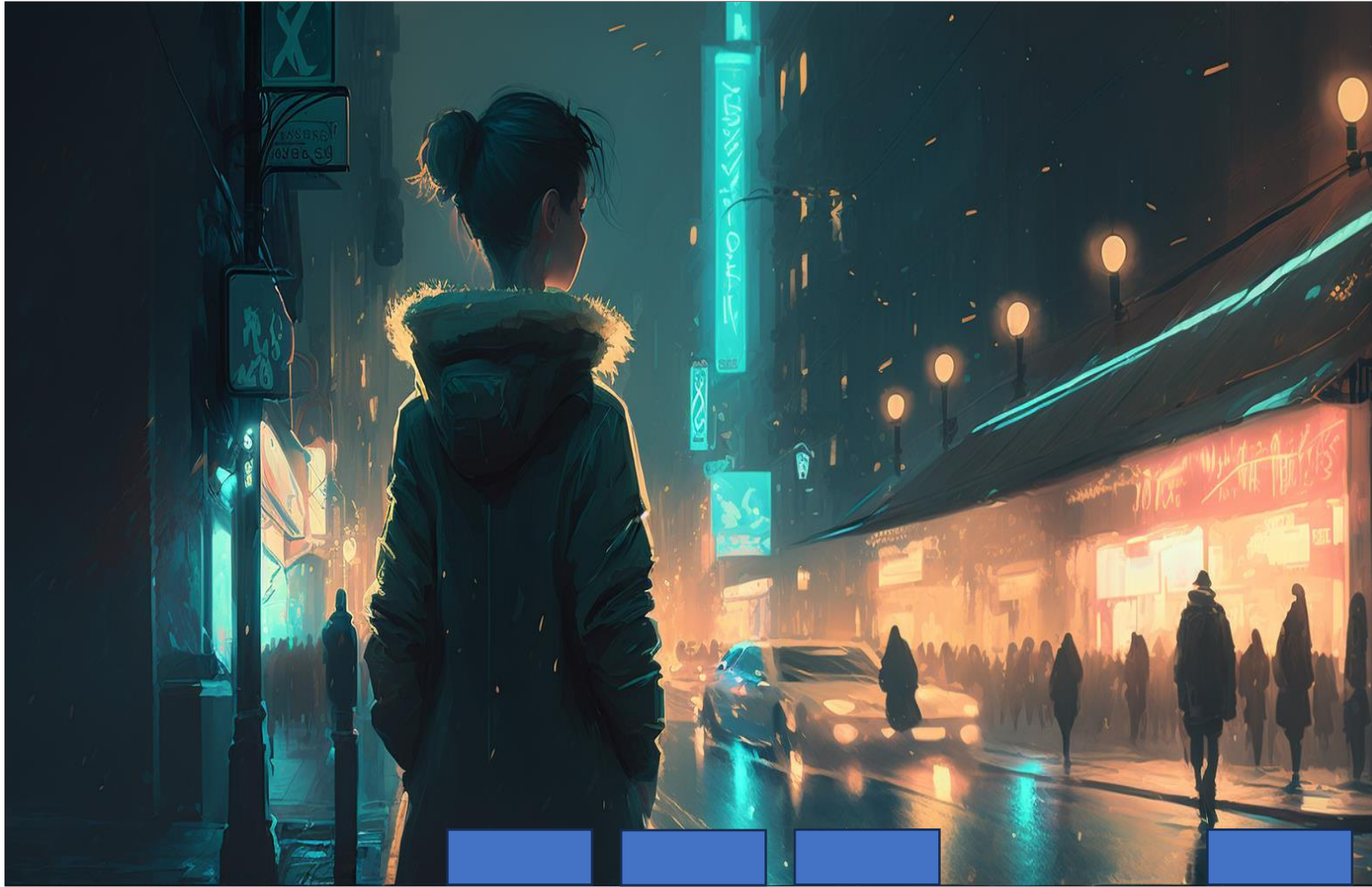
5. 화면 이미지 구상

5-1. 메인 화면



5. 화면 이미지 구상

5-2. 밤



- 화면 중앙에 주인공이 위치해 있다.
- 앞으로는 길게 뻗은 경주시의 거리가 있다.
- 카메라가 주인공의 뒷모습을 보여준다.
- 대기 화면 연출(Attract Mode)로 거리를 오가는 사람들, 주인공을 알아보고 경례하는 군인들이나 가까이 다가와서 악수, 하이파이브 하는 생존자들을 그린다.
- 또 하나의 연출로 그 어떤 버튼도 누르지 않고 10분 이상 대기 시 주인공이 카메라를 바라보는 연출을 보여준다.

끝