

인게임 UI

2022-11-24

UI 화면 기준

1. 4K UHD(3840X2160) 해상도

1. 4K UHD 해상도를 기준으로 UI를 제작하여 PC 해상도에 맞게 축소
2. 인벤토리는 화면 사이즈의 3분의 1을 기준으로 하여 플레이어의 시야를 최대한 가리지 않도록 제작

해당 문서는 참고용 배치 문서입니다.
참고 부탁드립니다.

- 인벤토리는 훈련 중 시야에 가리지 않도록 배치
- 인벤토리가 일부 시야에 가려지는 경우를 대비하여 가능하다면 반투명으로 설정

임무

설정

← 메뉴

투척 무기

CLOSE

99
IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

장비

99
IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

탄 소지량

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

999

999

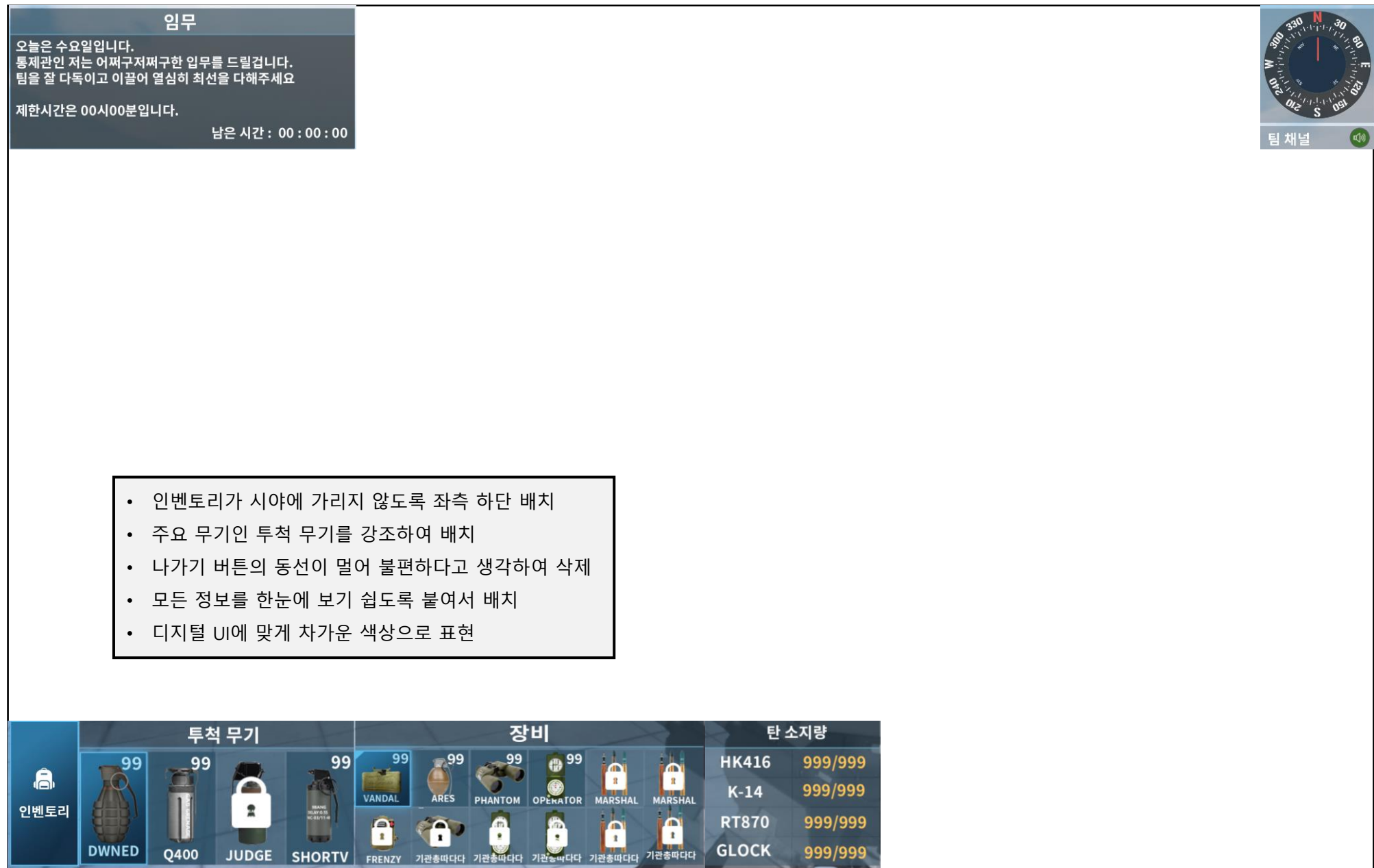
999

999

999

- 장비의 경우 최소 10개 버튼 이상 필요
- 투척 무기는 수류탄/연막탄/스턴탄/가스탄 4종 고정
- 장비와 투척무기는 클릭해야하는 버튼으로 붙어있어야함.

- 탄소지량의 경우 장비와 투척무기보다 중요도가 떨어져 따로 배치하여도 상관없음.



임무

오늘은 수요일입니다.
통제관인 저는 어찌구저찌구한 임무를 드릴겁니다.
팀을 잘 다독이고 이끌어 열심히 최선을 다해주세요

제한시간은 00시00분입니다.

남은 시간 : 00 : 00 : 00



팀 채널 

인벤토리 팝업 창

- PC에서 'I' Key 또는 VR에서 인벤토리 버튼을 클릭 시 인벤토리 팝업 창 출력

* 재클릭 시 창 닫힘

* 인벤토리 외 클릭 시 창 닫힘

- 인벤토리 창을 반투명으로 하여 인벤토리 뒤의 실루엣은 보이나 인벤토리가 잘 식별이 될 정도의 반투명이 필요

* 반투명이 필요하지 않다고 판단 될 경우 하지않아도 상관 없음.

인벤토리

99



DWNED

99



Q400

99



JUDGE

99



SHORTV

장비

99



VANDAL

99



ARES

99



PHANTOM

99



OPERATOR

99



MARSHAL

99



MARSHAL

99



FRENZY

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

탄 소지량

HK416

999/999

K-14

999/999

RT870

999/999

GLOCK

999/999



반투명 UI 예시
출처 - 아이온

임무

오늘은 수요일입니다.
통제관인 저는 어찌구저찌구한 임무를 드릴겁니다.
팀을 잘 다독이고 이끌어 열심히 최선을 다해주세요

제한시간은 00시00분입니다.

남은 시간

장비 버튼

- 소지 중인 장비를 클릭 시 인벤토리가 꺼지며 해당 장비로 전환

- 소지 중인 장비와 미소지 장비의 **구분이 되도록 색감의 차이가 필요**

* 미소지의 경우 장비 선택 불가 예시)

99

IMAGE

99

IMAGE

소지중

미소지

- 장비는 소모품과 특수 장비로 분류

* 소모품은 0~99 사이를 소지할 수 있으며, 0 개인 경우 미소지로 판단하고 개수를 표시

* 특수 장비는 개수를 표시하지 않고 소지 여부만 판단

300330
W
N
E
S
150120
90
60
30
0

팀 채널

인벤토리

투척 무기

99

DWNED

99

Q400

99

JUDGE

99

SHORTV

장비

99

VANDAL

99

ARES

99

PHANTOM

99

OPERATOR

99

MARSHAL

99

MARSHAL

99

FRENZY

99

기관총따다다

99

기관총따다다

99

기관총따다다

99

기관총따다다

99

기관총따다다

탄 소지량

HK416

999/999

K-14

999/999

RT870

999/999

GLOCK

999/999

임무

오늘은 수요일입니다.
통제관인 저는 어찌구저찌구한 임무를 드릴겁니다.
팀을 잘 다독이고 이끌어 열심히 최선을 다해주세요

제한시간은 00시00분입니다.

남은 시간 : 00 : 00 : 00

360°

300 330 30 60 120 150 210 240 270 300 330 360

팀 채널

탄 소지량 정보

- 현재 자신이 가진 탄의 개수를 종류 별로 출력

* 장전되어 있는 탄을 포함한다.

인벤토리

99

99

99

99

DWNED

Q400

JUDGE

SHORTV

장비

99

99

99

99

99

99

99

99

99

99

VANDAL

ARES

PHANTOM

OPERATOR

MARSHAL

MARSHAL

FRENZY

기관총따다다

기관총따다다

기관총따다다

기관총따다다

기관총따다다

탄 소지량

HK416

K-14

RT870

GLOCK

999/999

999/999

999/999

999/999

임무

오늘은 수요일입니다.
통제관인 저는 어쩌구저쩌구한 임무를 드릴겁니다.
팀을 잘 다독이고 이끌어 열심히 최선을 다해주세요

제한시간은 00시00분입니다.

남은 시간 : 00 : 00 : 00



연막탄 색상 선택 버튼

- 연막탄 버튼을 누를 경우 연막탄 색상 선택 버튼 출력
- 연막탄 색상 선택 버튼을 누를 경우 해당 색상의 연막탄이 들어짐

적

청



인벤토리

투척 무기

장비

탄 소지량

99
DWNED

99
Q400




99



SHORTTV

99
VANDAL

99 ARES	PA
	기

99
ANTOM OPE
출파다다 기관

99
ATOR
MARS
다
기관총

다다 기관총따

HK4
K-1
RT8
GLO

16	99
4	99
0	99
CK	99

9/999
9/999
9/999
9/999

HK416
K-14
RT870
GLOCK

999/
999/
999/
999/

999
999
999
999

임무

오늘은 수요일입니다.
통제관인 저는 어찌구저찌구한 임무를 드릴겁니다.
팀을 잘 다독이고 이끌어 열심히 최선을 다해주세요

제한시간은 00시00분입니다.

남은 시간 : 00 : 00 : 00



팀 채널 

팀 임무 팝업 창

- 맵 에디터에서 통제관이 설정한 임무 및 제한 시간이 출력

인벤토리

99



DWNED

99



Q400

99



JUDGE

99



SHORTV

장비

99



VANDAL

99



ARES

99



PHANTOM

99



OPERATOR

99



MARSHAL

99



MARSHAL

99



FRENZY

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

99



기관총따다다

탄 소지량

HK416

999/999

K-14

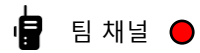
999/999

RT870

999/999

GLOCK

999/999

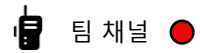


임무를 완료하였습니다.

임무 완료 팝업 창

- 시간 내 통제관이 임무 완료 버튼을 누를 시 임무 완료 토스트 팝업 창 출력





임무를 실패하였습니다.

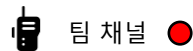
임무 실패 팝업 창

- 시간 내 통제관이 임무 완료 버튼을 누르지 않을 시 임무 실패 토스트 팝업 창 출력



인벤토리 팝업 창

- VR에서 인벤토리 버튼을 누를 시 총기 앞 인벤토리 3D 오브젝트 출력
- 시야를 많이 가리지 않도록 전체적인 3D 오브젝트 및 전체적인 UI를 줄여서 개발
- PC의 인게임 인벤토리를 3D 오브젝트로 구현하여 같은 기능을 사용



임무

설정

← 메뉴

투척 무기

CLOSE

99
IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

장비

99
IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

탄 소지량

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

999

999

999

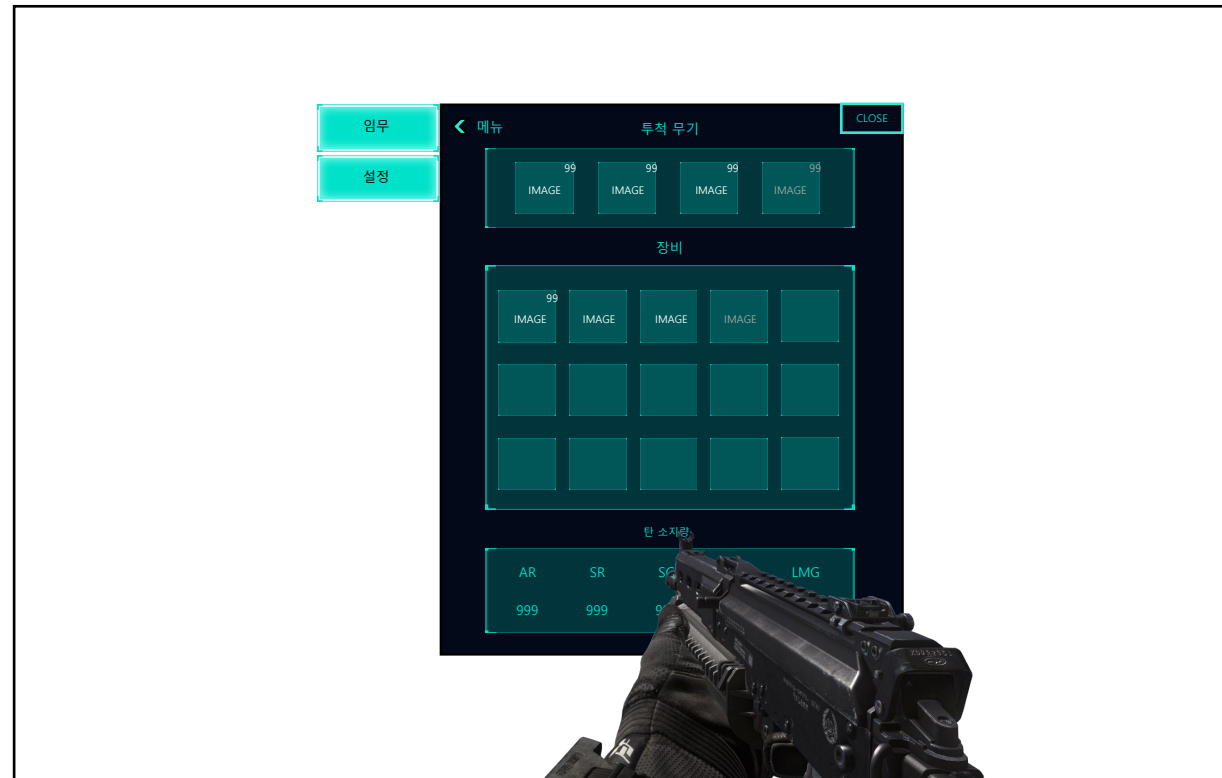
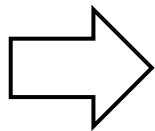
99

999

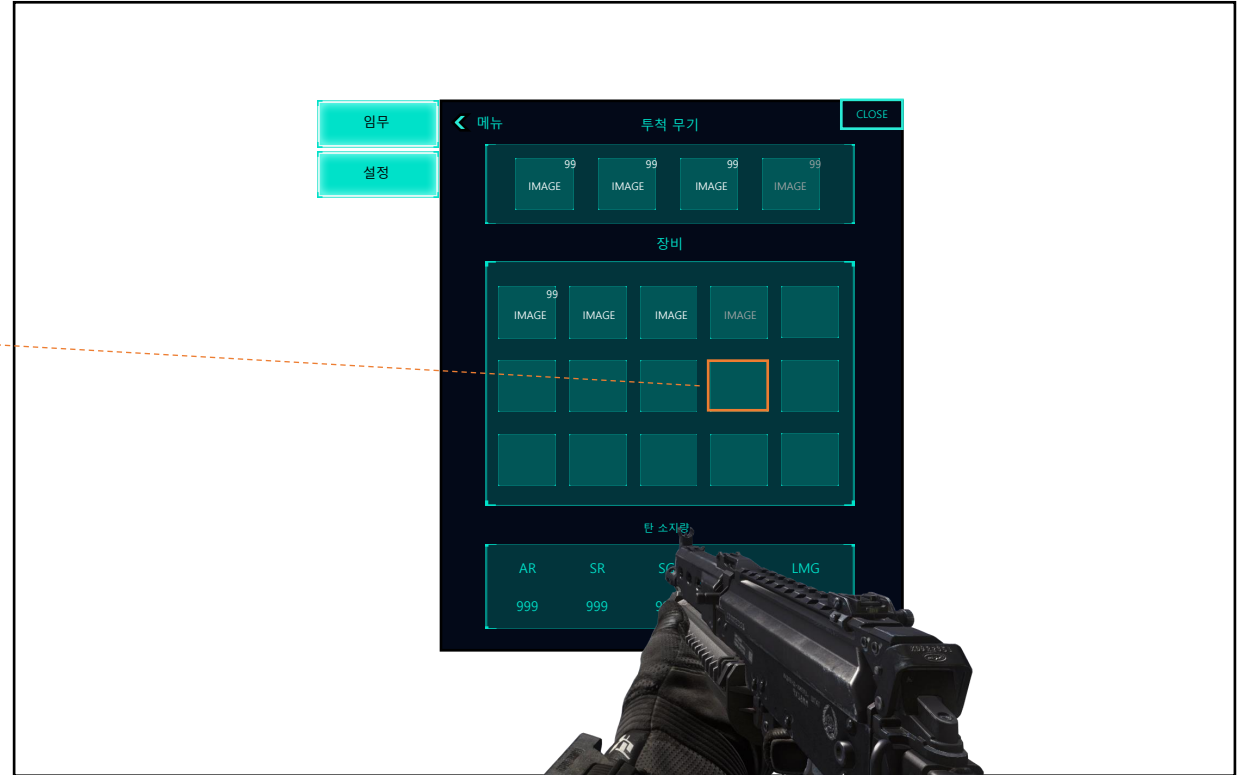




컨트롤러 인벤토리 버튼
아이템을 들지 않았을 때
인벤토리 버튼을 사용하면 인벤토리 팝업 창 출력



- 총기 앞으로 팝업 창 출력
- 팝업 창은 고정되지 않고 플레이어를 따라 움직인다.



- 팝업 창 출력 시 HMD 시선 위치에 따라 버튼에 테두리가 생기며, 확인 버튼 클릭 시 테두리가 생긴 버튼을 선택한다.



선택버튼

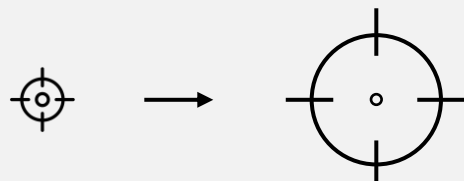


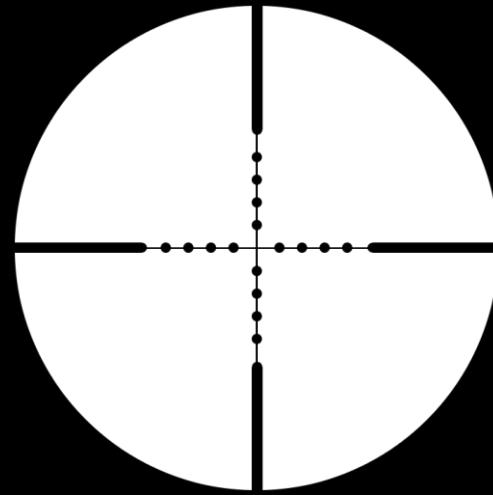




크로스 헤어

- 이동 시 조준점이 커지며 반동 범위 증가
 - * 달릴 시 조준점이 더욱 커짐
 - * 크로스헤어는 PC에서만 출력

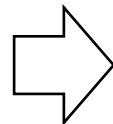
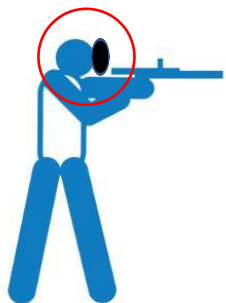




조준 UI

- 저장 총기를 장착했을 때 마우스 우클릭 시 조준
- 조준 시 조준 UI를 띄워 조준 부분 외 검은색 배경 처리
- 밀닷 적용

* 720 x 720 사이즈로 제작



저격 모의 총기가 HMD와
일정거리 이상 가까워지면 조준경 출력

HMD 시점 조준경이 출력되었을 때 화면

VR 저격 모의 총기 조준

- 저격 모의 총기를 HMD에 일정거리 이상 가까이 붙이면
조준경 3D UI가 총기에 붙어 출력
- 저격 모의 총기가 주시하는 방향을 5~25배율 확대 가능



무전 사용 정보

- 현재 채널 명 표시
 - * 채널 종류 : 팀/통제관/관측수 채널
- 무전 사용 시 사용 중임을 알 수 있도록 무전 사용 중에만 UI 출력
- 화면 색상이 바뀌어도 잘 보이도록 제작이 필요





나침반

- 나침반 장비 소지 시 나침반 UI 상시 출력
- 침은 고정되며, 나침반의 배경이 회전



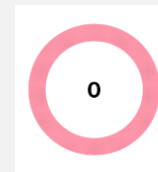


프로그래스 바의 형식은 상관없으나 해당 장비가 사용중임을 알 수 있도록 디자인 필요

응급 처치 사용 정보

- 응급 처치 장비 사용 중 프로그래스 바 출력

EX)



- 응급 처치 중 앓기, 일어서기를 제외한 행동 진행 시 응급 처치 취소
- 자가치료
 - * 자가치료 텍스트 출력, 소요시간 30초
- 타인 치료
 - * 0000(치료 대상 닉네임) 치료 텍스트 출력, 소요시간 10초



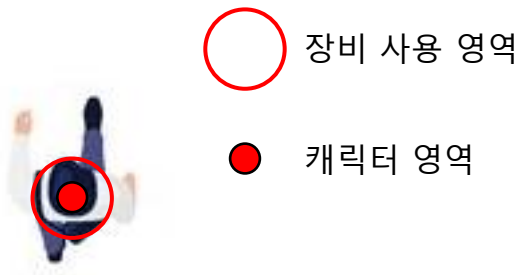
자가치료



프로그램 바 적용 장비 사용 방식

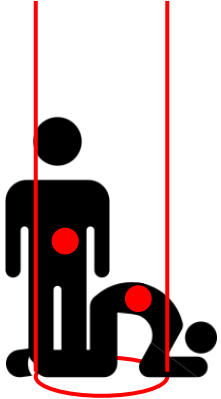
1. 프로그램 바 적용 장비 사용 방식

- 1. 장비 개인 사용(설치형 폭탄, 멀티툴, 크레모어, 응급 처치 도구 자가치료)
 - 1. 캐릭터 영역을 두어 장비 사용 중 **캐릭터 영역이 장비 사용 영역 밖으로 벗어날 시** 장비 사용 취소
 - 2. 장비 사용 중 무기 변경 시 장비 사용이 취소되며 무기 변경
- 2. 응급 처치 도구 타인치료
 - 1. 장비 사용 중 치료하는 사람 및 치료 받는 사람 **둘 중 한명이라도 캐릭터 영역이 장비 사용 영역 밖으로 벗어날 시** 장비 사용 취소
 - 2. 장비 사용 중 무기 변경 시 장비 사용이 취소되며 무기 변경



장비 개인 사용

캐릭터 영역이 장비 사용 영역 밖으로 벗어날 시 장비 사용 취소



타인치료

둘 중 한명이라도
캐릭터 영역이 장비 사용 영역 밖으로 벗어날 시 장비 사용 취소

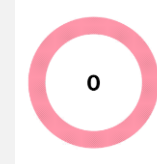


프로그램 바의 형식은 상관없으나 해당 장비가 사용중임을 알 수 있도록 디자인 필요

설치형 폭탄 사용 정보

- 설치 시간이 소요되는 장비 사용 중 프로그램 바 출력
* 아이템 기획서 참고

EX)



- 사용중인 장비 프로그램에 아이콘 출력





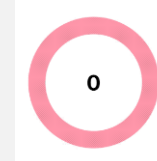
프로그램 바의 형식은 상관없으나 해당 장비가 사용중임을 알 수 있도록 디자인 필요

멀티툴 사용 정보

- 설치 시간이 소요되는 장비 사용 중 프로그램 바 출력

* 아이템 기획서 참고

EX)



- 사용중인 장비 프로그램에 아이콘 출력





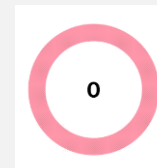
프로그램 바의 형식은 상관없으나 해당 장비가 사용중임을 알 수 있도록 디자인 필요

크레모어 사용 정보

- 설치 시간이 소요되는 장비 사용 중 프로그램 바 출력

* 아이템 기획서 참고

EX)



- 사용중인 장비 프로그램에 아이콘 출력

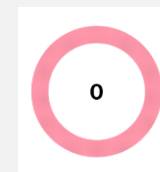




프로그램 바의 형식은 상관없으나 해당 장비가 사용중임을 알 수 있도록 디자인 필요

설치형 폭탄 사용 정보

- 설치 시간이 소요되는 장비 사용 중 프로그램 바 출력 EX)

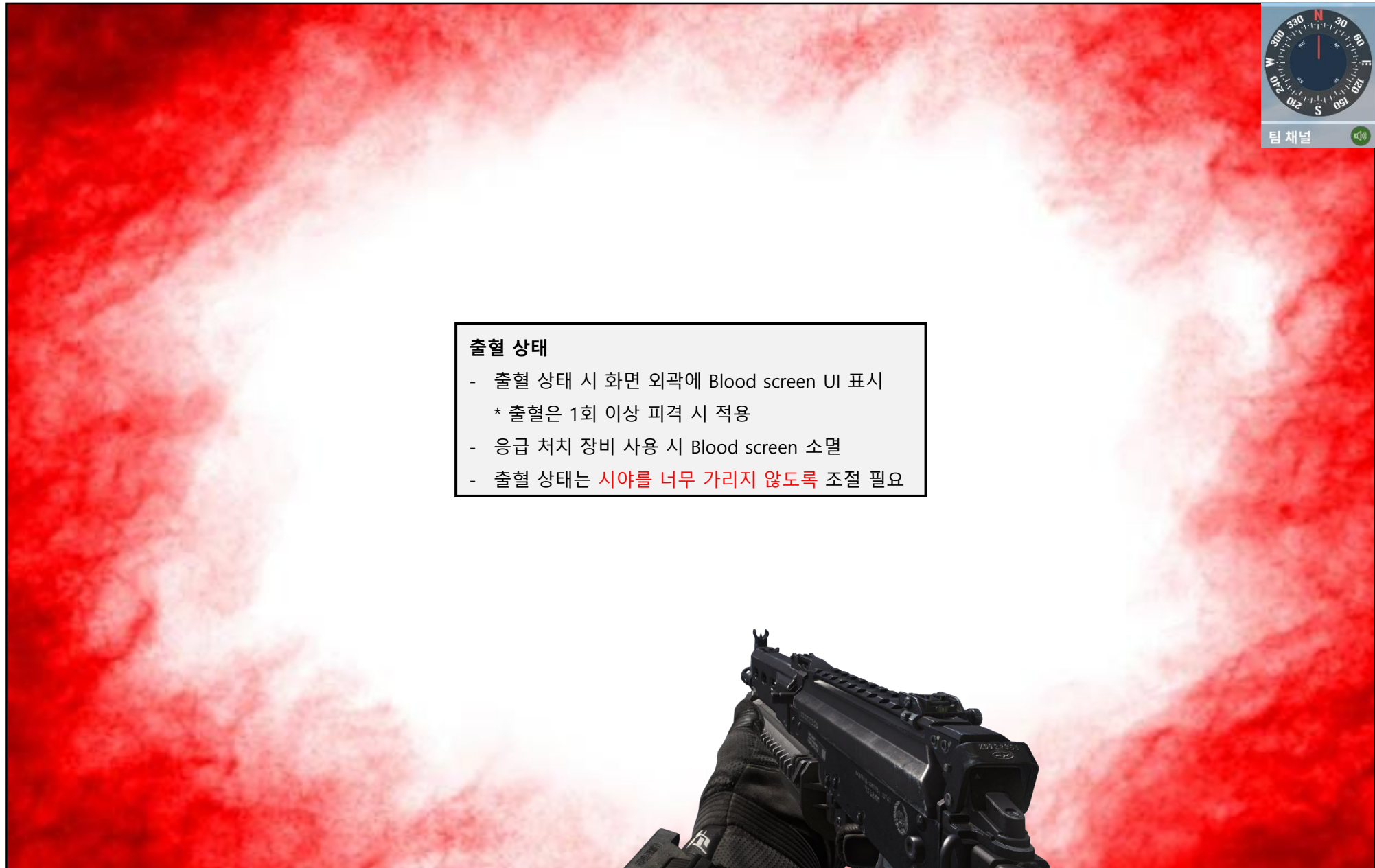


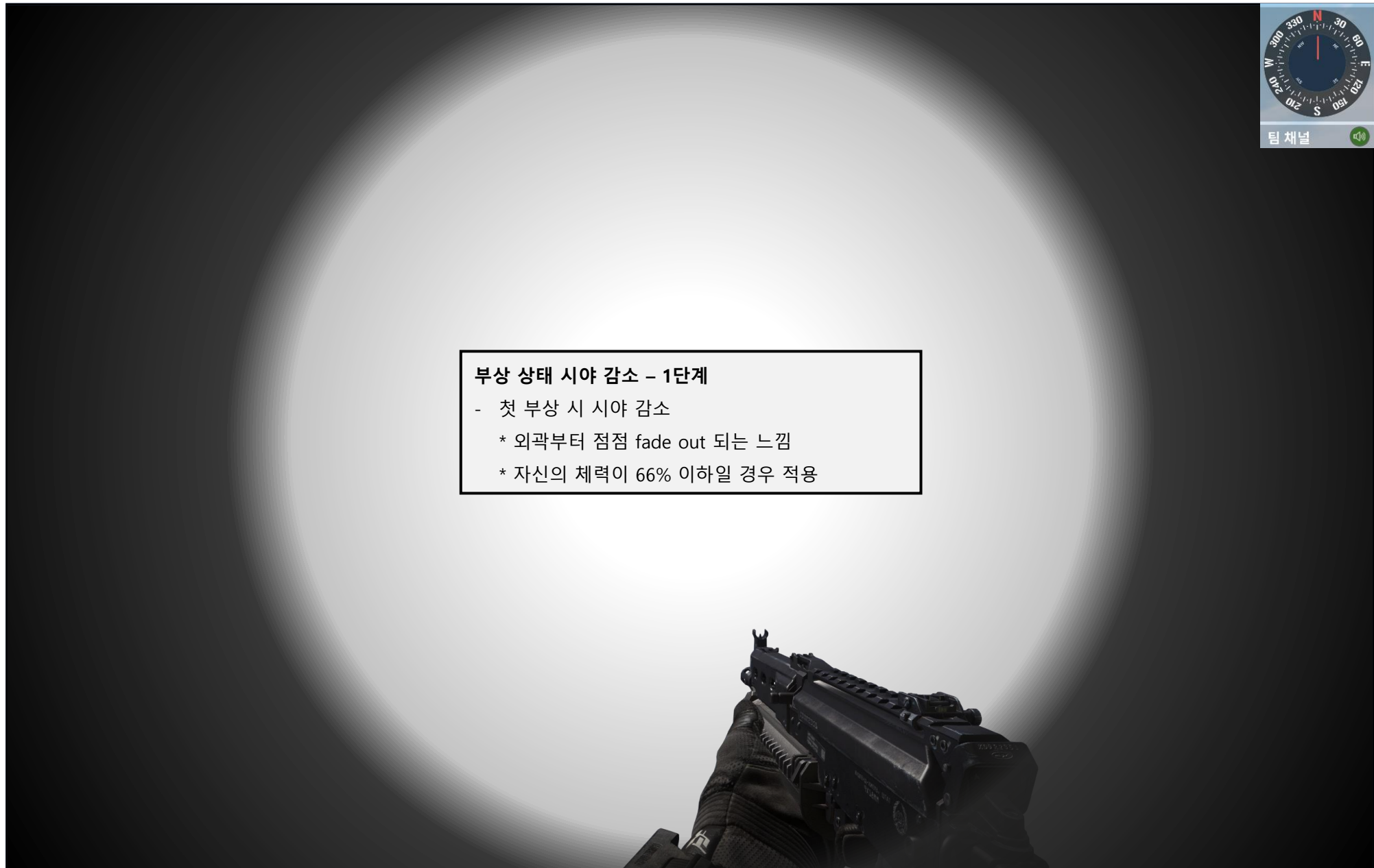
- 사용중인 장비 프로그램에 아이콘 출력
- 응급 처치 장비 사용 시 자가 치료 또는 타인 치료 시 상대방의 닉네임 출력

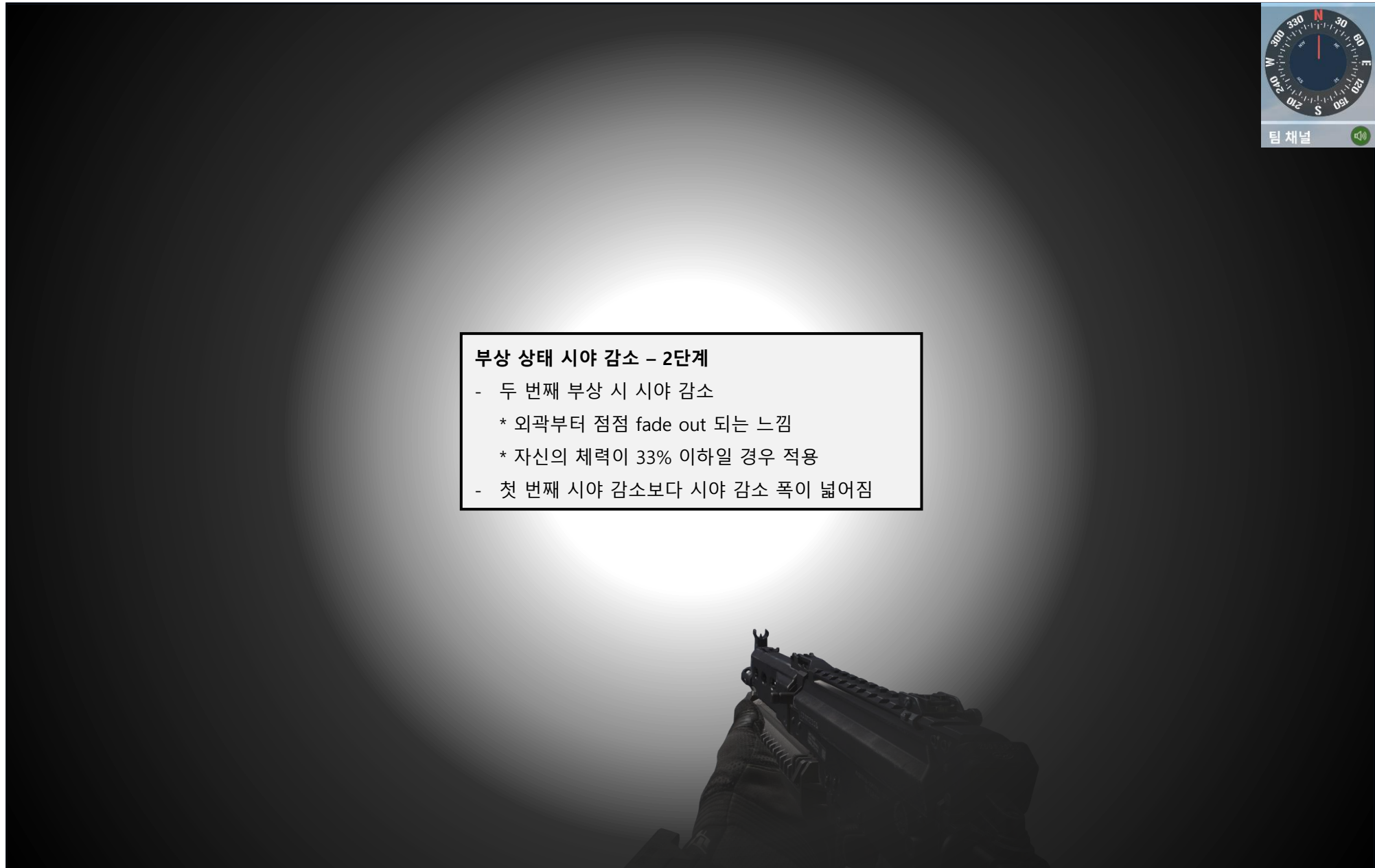


자가 치료 / 타인 치료(상대 닉네임)









인솔을 완료하였습니다.

인솔 완료 팝업 창

- 통제관이 설정한 인솔 도착 지점까지 요인을 인솔할 시 인솔 완료 토스트 팝업 창 출력





경고 표시

- 실기동 훈련 중 몸이 벽을 통과할 시 경고 아이콘 출력
- 아이콘과 함께 화면 바깥쪽 붉은 UI가 점멸하며 표시
- * HMD에서 출력이 힘들 시 경고 아이콘만 출력





게임 종료 팝업 창

- 방장이 게임 종료 시 플레이어 화면에 게임 종료 팝업 창 출력

훈련이 종료됩니다.



메뉴 <

플레이어

나가기

99 : 59 : 59

2022/06/22 18:49:29
BBBBBBBBBBBBBB

메뉴

- 클릭 시 메뉴 목록 우측으로 드롭다운
* 드롭다운 시 화살표 방향 전환
클릭 전

메뉴 >

클릭 후

메뉴 <

- 목록 클릭 시 색상 변경
클릭 전

플레이어

클릭 후

플레이어

이름



클릭 시 팝업 창 출력
재클릭 시 팝업 창 닫힘
목록 출력
출력
해당 플레이어 선택
변경
출력

메뉴 <

플레이어

나가기

99 : 59 : 59

2022/06/22 18:49:29
BBBBBBBBBBBBBB

플레이어

ALL RED BLUE

이름

이름

이름

이름

이름

이름

이름

이름

1인칭

3인칭

프리뷰

팀 필터 버튼

페이지 스크롤 버튼

시점 변경 버튼

클릭 시 해당 팀 플레이어만 목록에 출력

클릭 시 해당 방향으로 페이지 스크롤

플레이어가 선택된 상태에서 1인칭 버튼 클릭 시 해당 플레이어 1인칭 시점 공유
플레이어가 선택된 상태에서 3인칭 버튼 클릭 시 해당 플레이어 3인칭 시점 공유
프리뷰 버튼 클릭 시 프리뷰 시점으로 관전

