

UI 설계

2022-09-28

로그인 방식

1. 로그인 방식

1. 통제관
 1. 이메일과 패스워드를 입력하여 로그인
2. 훈련자
 1. 클라이언트 실행 시 **로그인 없이 로비로 진입하여 PC ID로 구분**

1. 계정 생성 방식(**미정**)

1. 툴 및 홈페이지에서 이름/소속/이메일/비밀번호를 입력하여 계정 생성
2. **통제관용** 계정을 생성가능

2. 프로그램 진입 방식

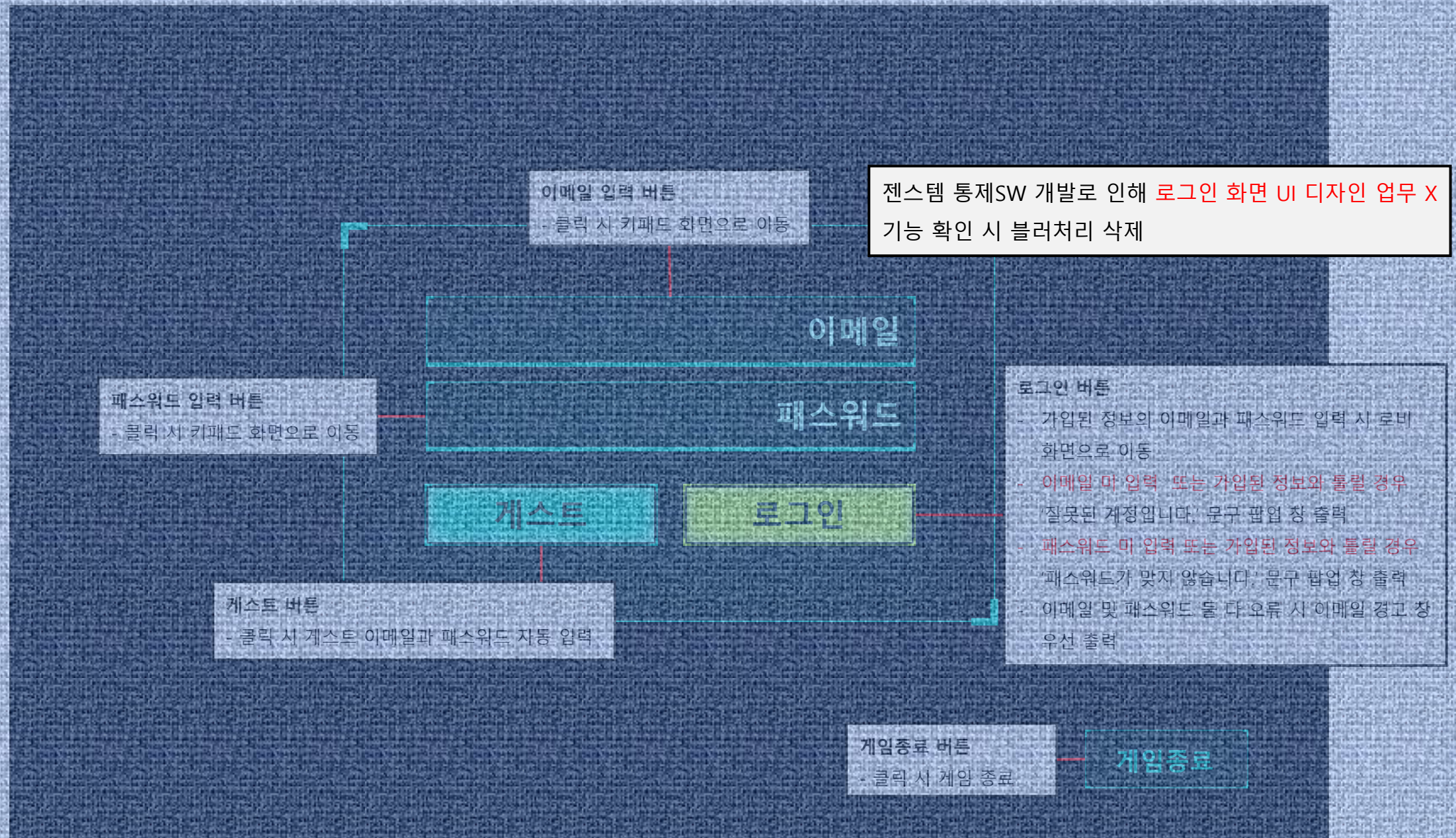
1. 프로그램 진입 전 PC, VR 중 하나를 선택하여 진입하는 방식

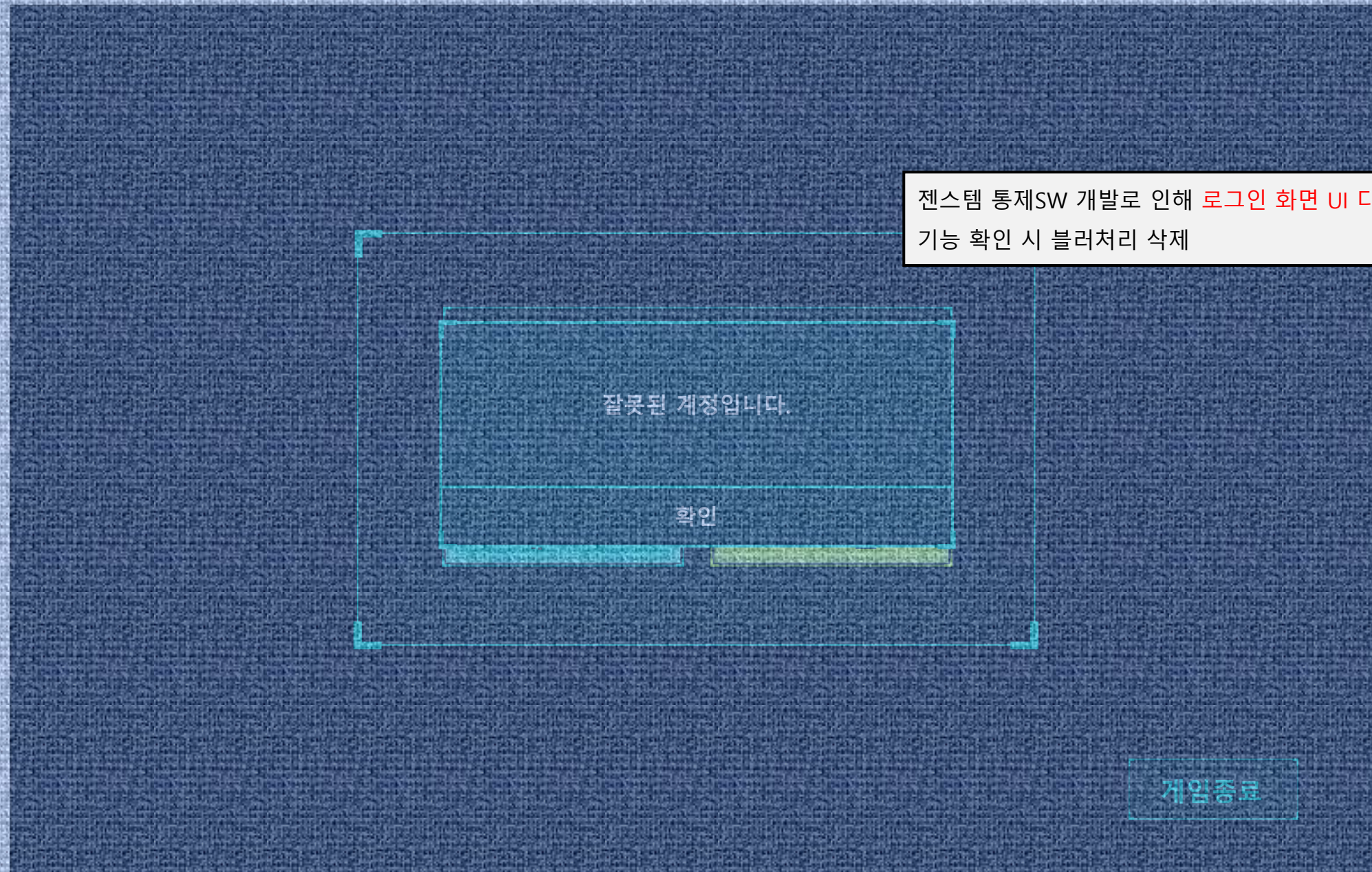
로그인 화면 구성 – 젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X

1. 로그인 화면 구성

1. 이메일 입력
 1. VR의 경우 클릭 시 키패드 화면으로 이동
 2. 이메일 미 입력 또는 가입된 정보와 틀릴 경우 '잘못된 계정입니다.' 문구 팝업 창 출력
2. 비밀번호 입력
 1. VR의 경우 클릭 시 키패드 화면으로 이동
 2. 비밀번호 미 입력 또는 가입된 정보와 틀릴 경우 '패스워드가 맞지 않습니다.' 문구 팝업 창 출력
3. 로그인 버튼
4. 종료 버튼

젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X



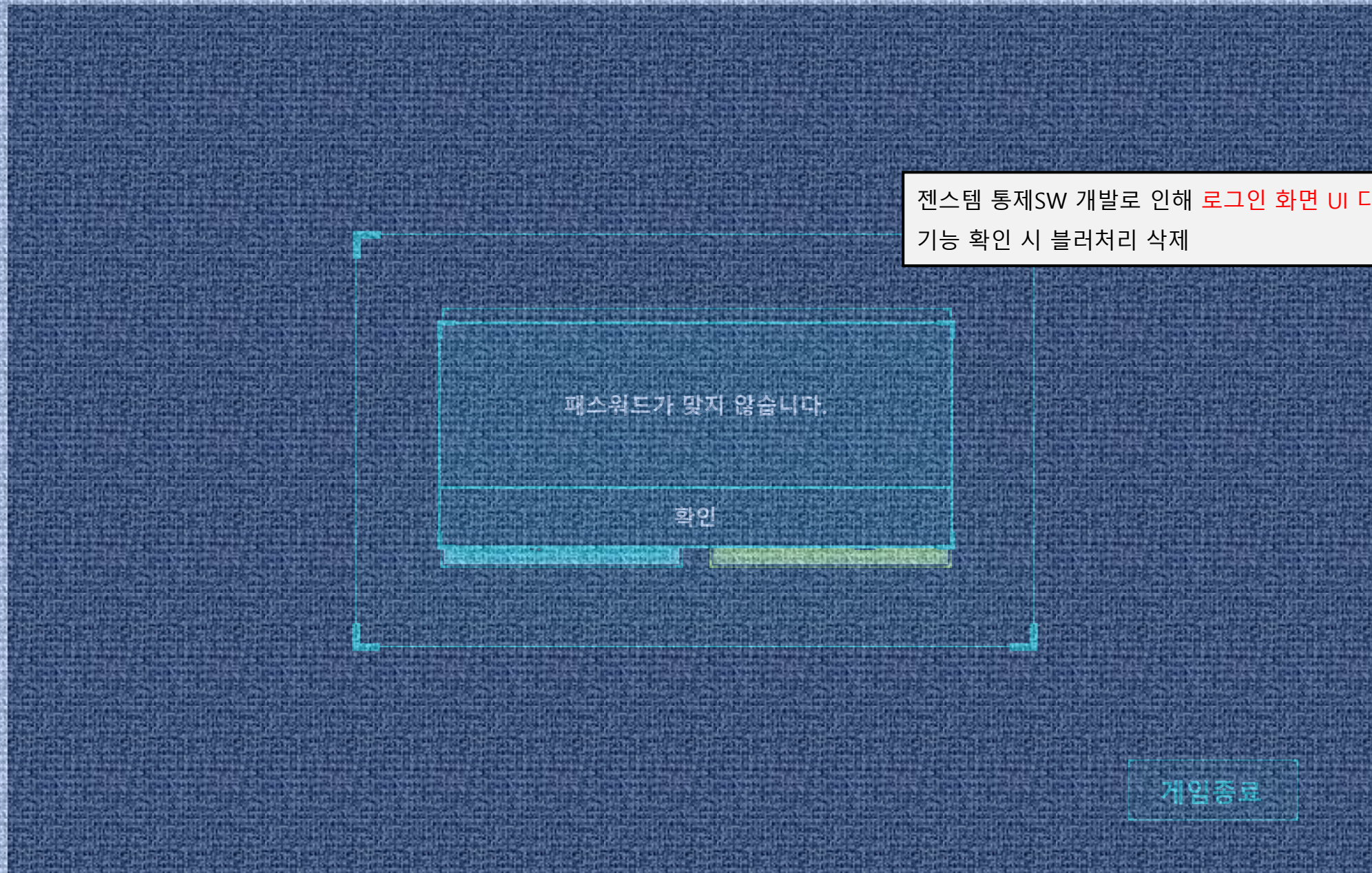


젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X
기능 확인 시 블러처리 삭제

잘못된 계정입니다.

확인

게임종료



젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X
기능 확인 시 블러처리 삭제

로비 기능

1. 로비 개요

1. 자신의 캐릭터를 자유롭게 움직일 수 있는 공간

2. 로비 특성

1. 싱글플레이
 1. 자신의 캐릭터만 존재하는 공간으로써 타 유저의 입장 불가
2. 1인칭 플레이
 1. 1인칭으로만 작동되며, 시점 이동 불가
3. 이동 및 행동
 1. 전, 후, 좌, 우 및 대각선 이동 가능
 2. 이동 외 행동(무기 및 장비 등) 일절 사용 불가
4. VR
 1. 로비에서의 VR은 **조이스틱 모드를 기본으로하며**, 생성된 방에 따라 **대기실에서 모드1과 모드2를 구분한다**

1. 로비 기능

1. 훈련자
 1. 설정 화면 진입 가능

로비 기능 – UI 출력 키

1. UI 화면 진입

1. PC

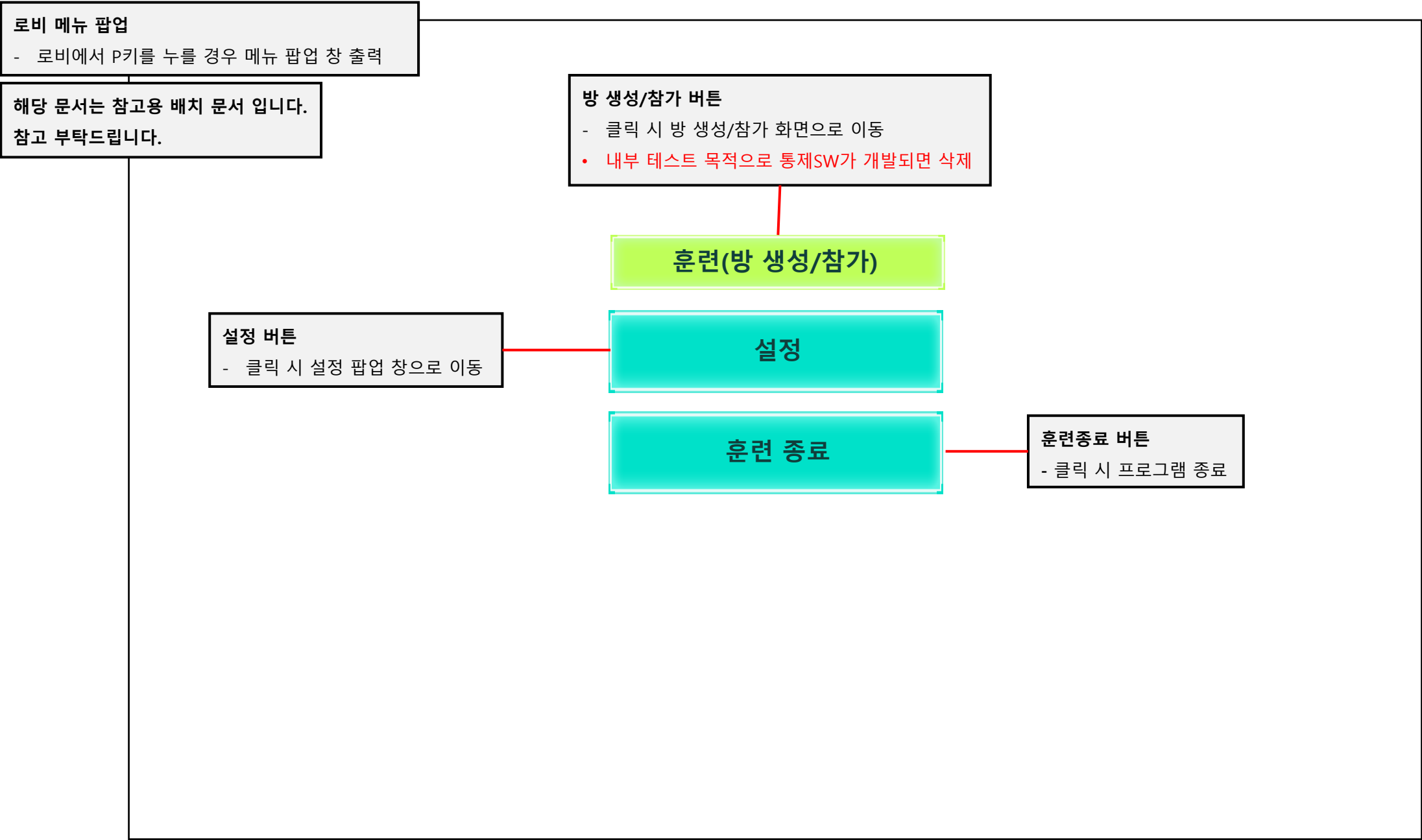
1. P키를 누를 시 로비 메뉴 팝업 창 출력
 1. P키 재입력 시 로비 메뉴 팝업 창 종료

2. VR, 실기동

1. 액션키패드에서 인벤토리/메뉴 버튼을 누를 경우 메뉴 UI 3D 오브젝트 출력
2. 총 2가지 안을 실제로 적용하여 좀 더 사용하기 용이한 쪽으로 사용 예정
 1. 1안 : UI를 총기 앞 배치하여 총구 방향을 따라다님
 2. 2안 : UI를 총기 스코프 앞에 붙여서 배치



컨트롤러 인벤토리/메뉴 버튼



훈련(방 생성/참가)

설정

훈련 종료

VR VERSION 1

- VR 진행 시 UI를 총기 앞 배치하여 총구 방향을 따라다님



VR VERSION 2

- VR 진행 시 UI를 총기 스코프 앞에 붙여서 배치
- 총 2가지 안을 실제로 적용하여 좀 더 사용하기 용이한 쪽으로 사용 예정입니다.

훈련(방 생성/참가)

설정

훈련 종료



방 생성 - 젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X

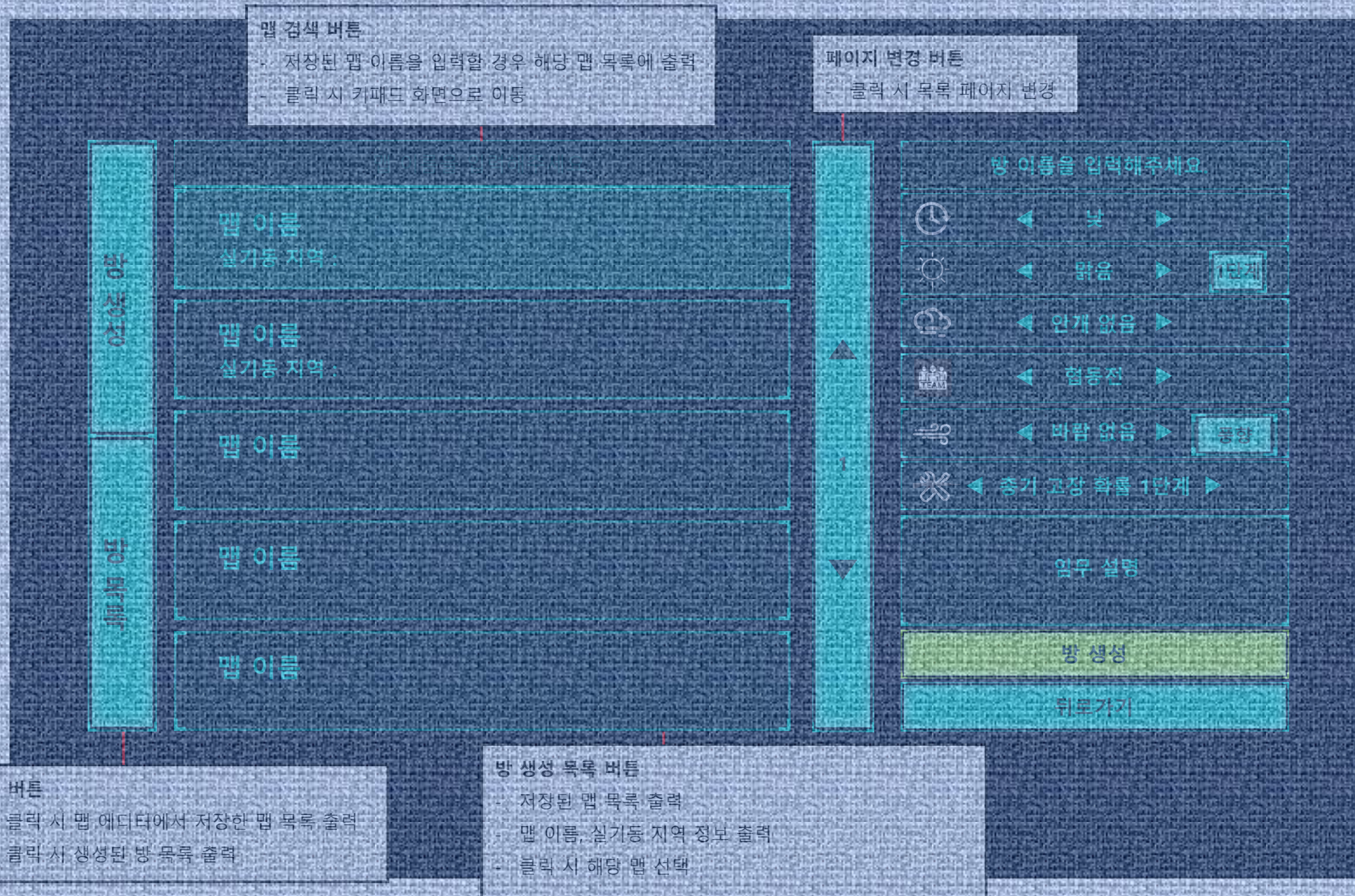
1. 방 생성 목록

1. 맵 에디터에서 저장한 맵 출력
 1. 맵 이름, 실기동 지역 정보 출력
2. 맵 이름을 입력하여 검색 가능

젠스텝 통제SW 개발로 인해 로그인 화면 UI 디자인 업무 X

2. 방 생성 기능

1. 통제관 방 생성 가능
2. 방 제목 설정 가능
3. 시간대 설정 가능
 1. 낮 / 밤(만월) / 밤(반월) / 밤(무월) 설정 가능
4. 날씨 단계 별 설정 가능
 1. 맑음 / 눈 / 비 설정 가능
 2. 날씨 별 최대 3단계 설정 가능
 - * 단, 맑음은 단계가 없음
5. 안개 설정 가능
 1. 없음/적음/보통/많음 설정 가능
6. 훈련 설정 가능
 1. 팀훈련/협동전/대항전 설정 가능
 - * 훈련 방식 페이지(5페이지) / 대기실 페이지 참고(10페이지)
7. 바람 설정 가능
 1. 없음/적음/보통/많음 설정 가능
 2. 풍향 설정 가능
 1. 8방향 설정 가능
8. 총기 고장 확률 설정 가능
 1. 최대 4단계 설정 가능



방 이름 입력 버튼

- 클릭 시 카페드 화면으로 이동
- 방 이름 입력 후 방 생성 시 해당 방 이름으로 생성
- 방 이름을 입력하지 않고 방 생성 시 '방 이름이 누락되었습니다.' 문구 팝업 창 출력

방 생성

방 목록

방 이름
실가동 지역 :

방 이름
실가동 지역 :

방 이름

방 이름

방 이름

방 이름이 누락되었습니다.

확인

방 이름을 입력해주세요.

← 낮 →

← 맑음 →

← 안개 없음 →

← 협동전 →

← 바람 없음 →

← 총기 고장 확률 1단계 →

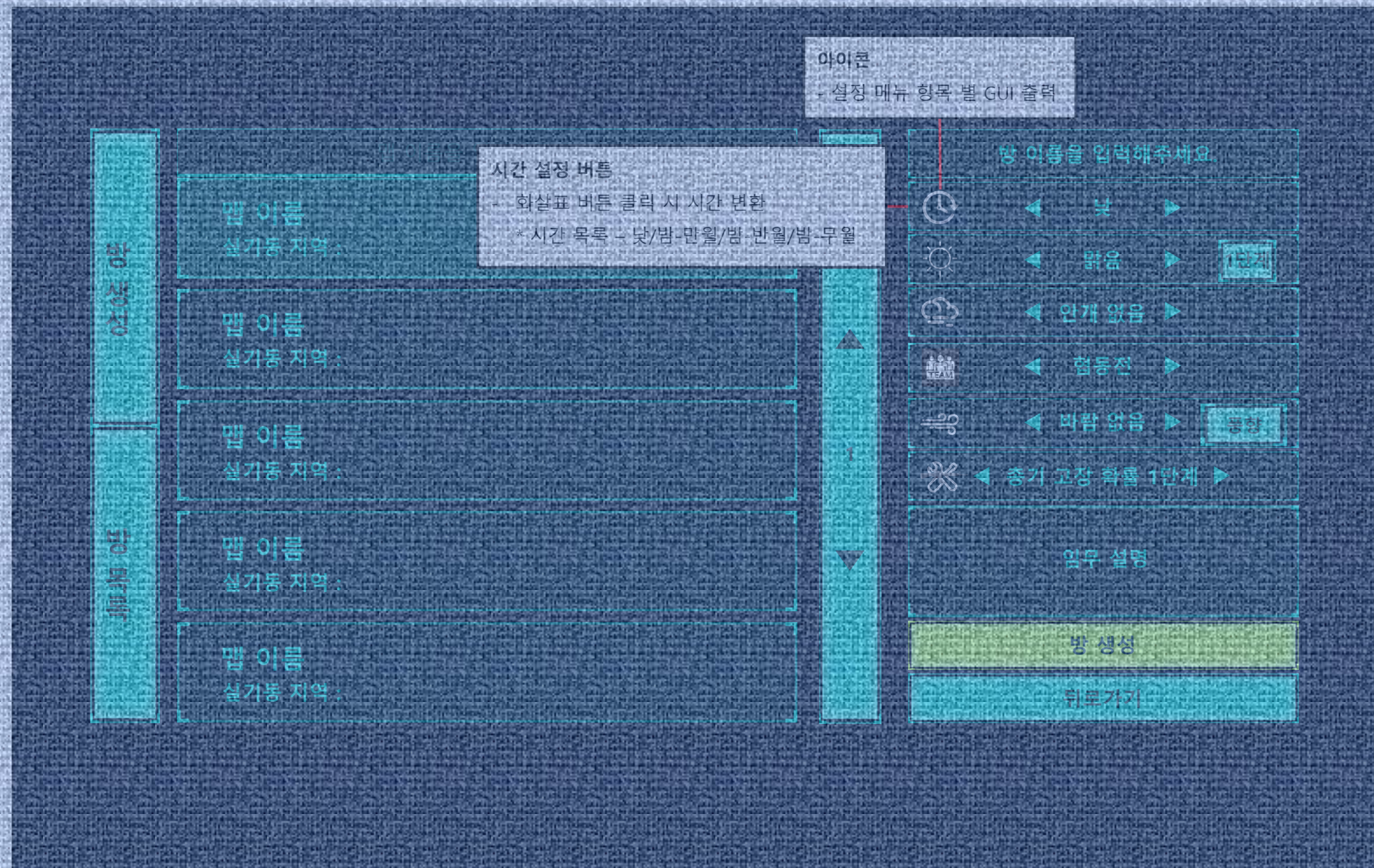
13시

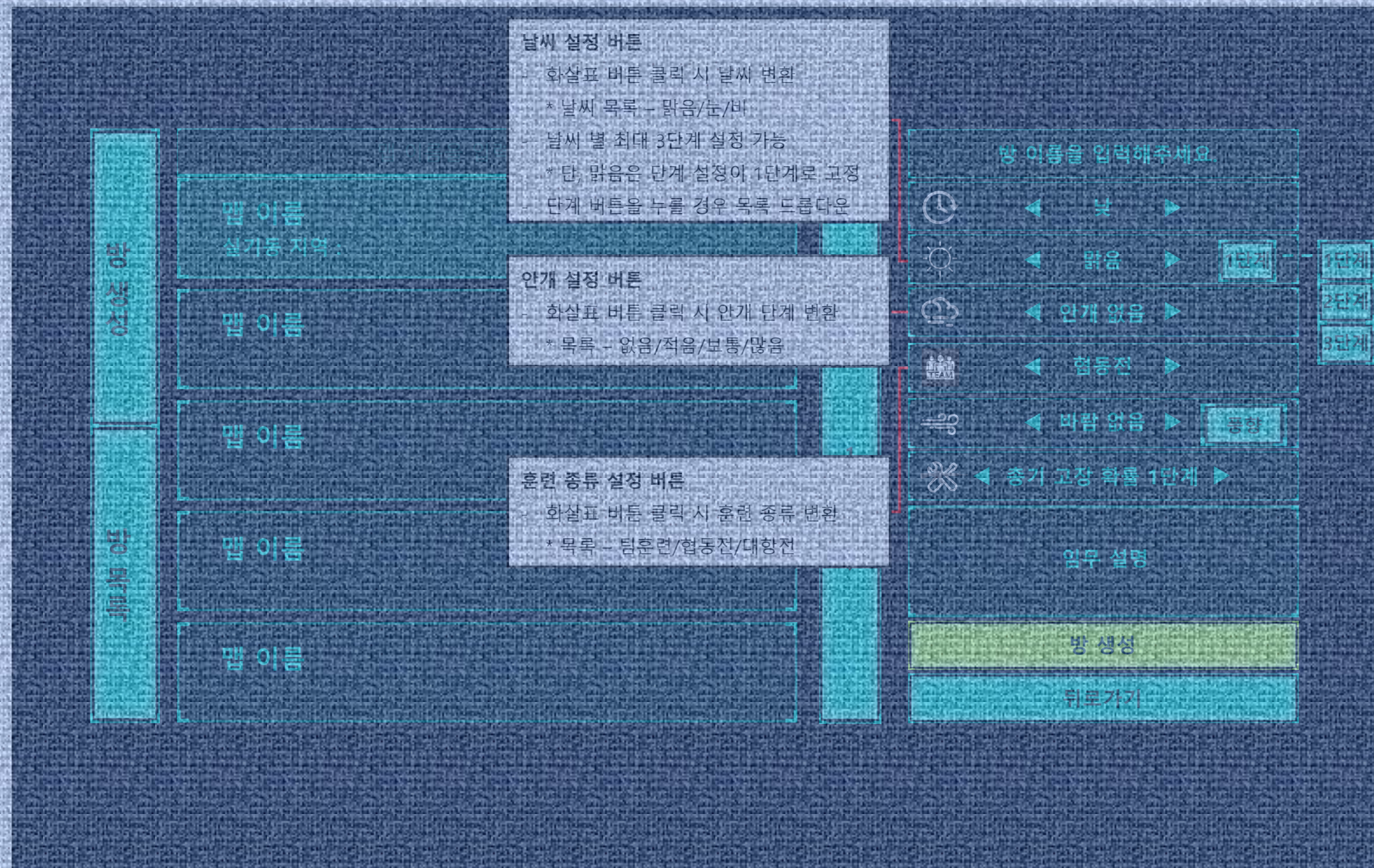
동행

임무 설정

방 생성

뒤로가기





방 생성

방 목록

방 이름
실가동 지역

방 이름을 입력해주세요.

🕒

◀ 낮 ▶

☀️

◀ 밝음 ▶

13시

방 이름
실가동 지역

임무 설명

X

연개 없음 ▶

협동전 ▶

바람 없음 ▶

고장 확률 1단계 ▶

동행

임무 설명

방 이름

방 이름

방 이름

방 이름

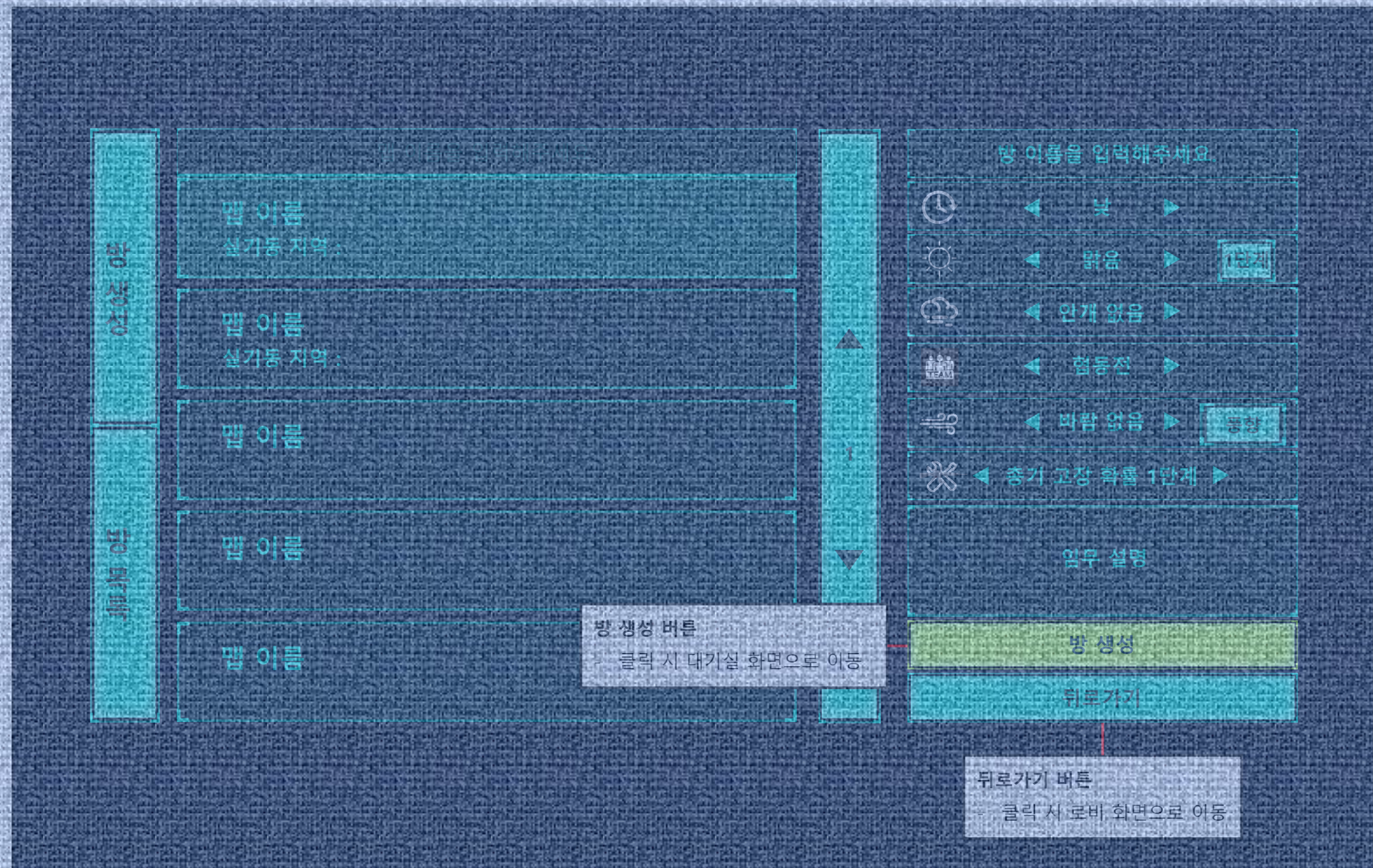
방 생성

뒤로가기

임무 설명 정보 버튼

· 맵 에디터에서 저장된 임무 설명 텍스트 출력

· 클릭 시 임무 설명 정보 팝업 창 출력



맵 이름

방 이름

실기동 지역

임무 설명

- 팀 별 13명씩 칸 수가 필요
- 인원 수 표시는 디자인에 불필요 할 시 빠져도 상관 없음
- 소속/임무는 드롭다운 형식으로 디자인 필요(슬라이드 33 확인)
- 접속기기 GUI가 필요 (PC모드, 조이스틱모드, 실기동모드)
- 자신의 위치를 알 수 있도록 표시 필요

맑음

안개 없음

바람 없음
풍향 : 북풍

총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

준비

뒤로가기

레드팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2		소속	임무
3		소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

블루팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2	VR 이름	소속	임무
3	이름	소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

0/6

통제관	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속

맵 이름

방 이름

실기동 지역

임무 설명

🕒 낮

☀️ 맑음

🌀 바람 없음
풍향 : 북풍

👥 협동전

☁️ 안개 없음

🔧 총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

- 통제관과 관전자는 훈련자와 별개이므로 따로 칸을 나누어 표시
- 통제관은 훈련을 통솔하는 개념이므로 중요한 직책임을 알 수 있도록 표시
- 통제관과 관전자는 임무를 따로 하지 않으므로 소속만 표시

레드팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2		소속	임무
3		소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

블루팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2	VR 이름	소속	임무
3	👤 이름	소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

0/6

통제관	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속

맵 이름

지역 이름

실기동 지역 :

🕒 낮

☀️ 맑음

🌀 바람 없음
풍향 : 북풍

 협동전

 안개 없음

 총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

준비

뒤로가기

- 맵 이름 : 통제관이 맵 에디터에서 저장한 파일 명
- 지역 이름 : 해당 맵의 지역 명
- 실기동 지역 : 실기동 훈련이 시행되는 지역 명
- 대기실 정보는 한 눈에 볼 수 있도록 한군데 모아서 표시
- 대기실 설정 정보에 대한 GUI가 필요

* 설정 정보에 따라 따로 GUI를 만들 필요 없이 설정 별 한가지의 GUI만 필요

블루팀

0/13

이름	소속	임무
이름	소속	임무
이름	소속	임무

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

0/6

통제관	 이름	소속	관전자	 이름	소속
관전자	 이름	소속	관전자	 이름	소속
관전자	 이름	소속	관전자	 이름	소속

맵 이름

지역 이름

실기동 지역 :

🕒 낮

👥 협동전

☀️ 맑음

☁️ 안개 없음

🌀 바람 없음
풍향 : 북풍

❄️ 총기 고장 확률
1단계

- 설정
- 인벤토리
- 준비
- 뒤로가기

레드팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2		소속	임무
3		소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

블루팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2	VR 이름	소속	임무
3	👤 이름	소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

- 다른 화면으로 넘어가는 버튼으로 버튼의 인지가 쉽도록 한군데 모아서 배치

0/6

통제관	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속
관전자	PC 이름	소속	관전자	PC 이름	소속



VR VERSION 1

- VR 진행 시 UI를 총기 앞 배치하여 총구 방향을 따라다님



VR VERSION 2

- VR 진행 시 UI를 총기 스코프 앞에 붙여서 배치
- 총 2가지 안을 실제로 적용하여 좀 더 사용하기 용이한 쪽으로 사용 예정입니다.



대기실 기능

1. 대기실 개요

- 멀티플레이가 가능하여 다수의 플레이어가 생성되는 공간

2. 대기실 특성

- 멀티플레이
 - 대기실에 입장한 모든 플레이어가 스폰
- 1인칭 플레이
 - 1인칭으로만 작동되며, 시점 이동 불가
- 이동 및 행동
 - 전, 후, 좌, 우 및 대각선 이동 가능
 - 이동 외 행동(무기 및 장비 등) 일절 사용 불가
 - 실기동(모드2)
 - 실기동은 실기동 구역에서만 이동 가능
- 플레이어간 충돌
 - 플레이어들은 서로 충돌하지 않음

3. 대기실 기능

- 훈련자
 - 인벤토리 진입 가능
 - 협동전의 경우 레드 팀과 블루 팀이 전부 한 팀으로 설정
 - 한 팀당 13명까지 입장 가능
 - 자신의 소속 및 임무 설정 가능
- 관전자
 - 훈련자를 관전자 자리로 옮길 시 관전자로 변경
 - PC에서만 관전 가능

대기실 기능 - UI 출력 키

1. UI 화면 진입

1. PC
 1. P키를 누를 시 대기실 기능 화면으로 이동
 1. P키 재입력 시 대기실 기능 화면 종료
2. VR, 실기동
 1. 액션키패드에서 인벤토리/메뉴 버튼을 누를 경우 대기실 UI 3D 오브젝트 출력
 2. 총 2가지 안을 실제로 적용하여 좀 더 사용하기 용이한 쪽으로 사용 예정
 1. 1안 : UI를 총기 앞 배치하여 총구 방향을 따라다님
 2. 2안 : UI를 총기 스코프 앞에 붙여서 배치



컨트롤러 인벤토리/메뉴 버튼

맵 이름

방 이름

실기동 지역

임무 설명

낮

협동전

맑음

안개 없음

바람 없음
풍향 : 북풍

총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

준비

뒤로가기

- 방 정보

 - 현재 입장한 방의 정보 텍스트 출력
 - 맵 이름/방 이름/실기동 지역/훈련 종류/임무 설명/시간/날씨/바람/풍향/안개/총기 고장 확률 정보 텍스트 출력
 - * GUI를 출력

실기동 지역

 - 방 생성 시 실기동 지역이 설정된 맵으로 생성 시 출력
 - 실기동 지역으로 설정된 방 입장 시 VR은 실기동 모드로 설정

- 설정 버튼

 - 클릭 시 설정 화면으로 이동
- 인벤토리 버튼

 - 클릭 시 인벤토리 화면으로 이동

블루팀

0/13

1		이름	소속	임무
2		이름	소속	임무
3		이름	소속	임무
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

0/6

통제관		이름	소속	관전자		이름	소속
관전자		이름	소속	관전자		이름	소속
관전자		이름	소속	관전자		이름	소속

레드팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2			
3			
4			
5			
6			
7			

블루팀					
0/13					
1		이름	소속	임무	
2		이름	소속	임무	
3		이름	소속	임무	
4					
5					
6					
7					
<div>관전자</div>					
		이름	소속	임무	
		이름	소속	임무	
		이름	소속	임무	

준비/준비해제, 시작 버튼

- 게임 시작은 **통제관이 시작 가능**
- 입장한 모든 플레이어가 준비 상태일 경우 시작 가능
- 준비 중일 때 '준비 해제'로 출력
- 준비 시 색상 변환

준비 전

준비

준비 후

준비 해제

맵 이름

방 이름

실기동 지역

임무 설명

플레이어 목록 버튼

- 현재 대기실에 입장한 플레이어 출력

* 이름/소속/임무 정보 출력

* 접속기기 아이콘 출력 – PC/VR/실기동

* 현재 인원/최대 인원 정보 출력

- 최대 인원 레드 팀 13명, 블루 팀 13명, 통제관 1명, 관전자 5명으로 진행

* 대기실의 훈련 종류가 협동전 일 경우 레드팀, 블루팀 문구가 협동팀으로 바뀌며, 26명이 같은 팀으로 진행

인벤토리

준비

뒤로가기

레드팀

0/13

1	PC	이름	소속	임무
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

블루팀

0/13

1	PC	이름	소속	임무
2	VR	이름	소속	임무
3	실기동	이름	소속	임무
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

0/6

통제관	PC	이름	소속	관전자	PC	이름	소속
관전자	PC	이름	소속	관전자	PC	이름	소속
관전자	PC	이름	소속	관전자	PC	이름	소속

맵 이름

방 이름

실기동 지역

임

소속 및 임무 설정 버튼

- 클릭 시 소속 및 임무 목록 드롭 다운

- 소속 및 임무 선택 시 다른 플레이어와 통제관에게 자신의 소속 및 임무 텍스트 출력

🕒 낮

👥 협동전

☀️ 맑음

☁️ 안개 없음

🌬️ 바람 없음
풍향 : 북풍

🔧 총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

준비

뒤로가기

레드팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2		소속	임무
3		소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

0/6

통제관	PC 이름	소속	임무	관전자	PC 이름	소속	임무
관전자	PC 이름	소속	임무	관전자	PC 이름	소속	임무
관전자	PC 이름	소속	임무	관전자	PC 이름	소속	임무

블루팀

0/13

1	PC 이름	소속	임무
2	VR 이름	소속	임무
3	👤 이름	소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

맵 이름

방 이름

실기동 지역

임무 설명

🕒 낮

☀️ 맑음

🌬️ 바람 없음
풍향 : 북풍

👥 협동전

☁️ 안개 없음

🌀 총기 고장 확률
1단계

설정

인벤토리

뒤로가기 버튼

- 클릭 시 로비 화면으로 이동

뒤로가기

레드팀			
0/13			
1	PC 이름	소속	임무
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

블루팀			
0/13			
1	PC 이름	소속	임무
2	VR 이름	소속	임무
3	👤 이름	소속	임무
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

0/6






통제관	 이름	소속	관전자	 이름	소속
관전자	 이름	소속	관전자	 이름	소속
관전자	 이름	소속	관전자	 이름	소속

IMAGE
AK-47

주무기2

보조무기

- 총기와 배낭 버튼은 인벤토리의 메인 버튼으로 중요도가 높음
- 총기, 배낭 버튼과 인벤토리 칸은 붙여서 배치
- 편집 및 뒤로가기 버튼은 중요도가 낮아 다른식으로 배치하여도 상관 없음
- 미장착과 장착 중 두가지 UI가 필요
- 총기 종류에 비해 칸이 많으므로 칸을 줄여도 상관없음

총기

배낭

전체

AR

SR

SG

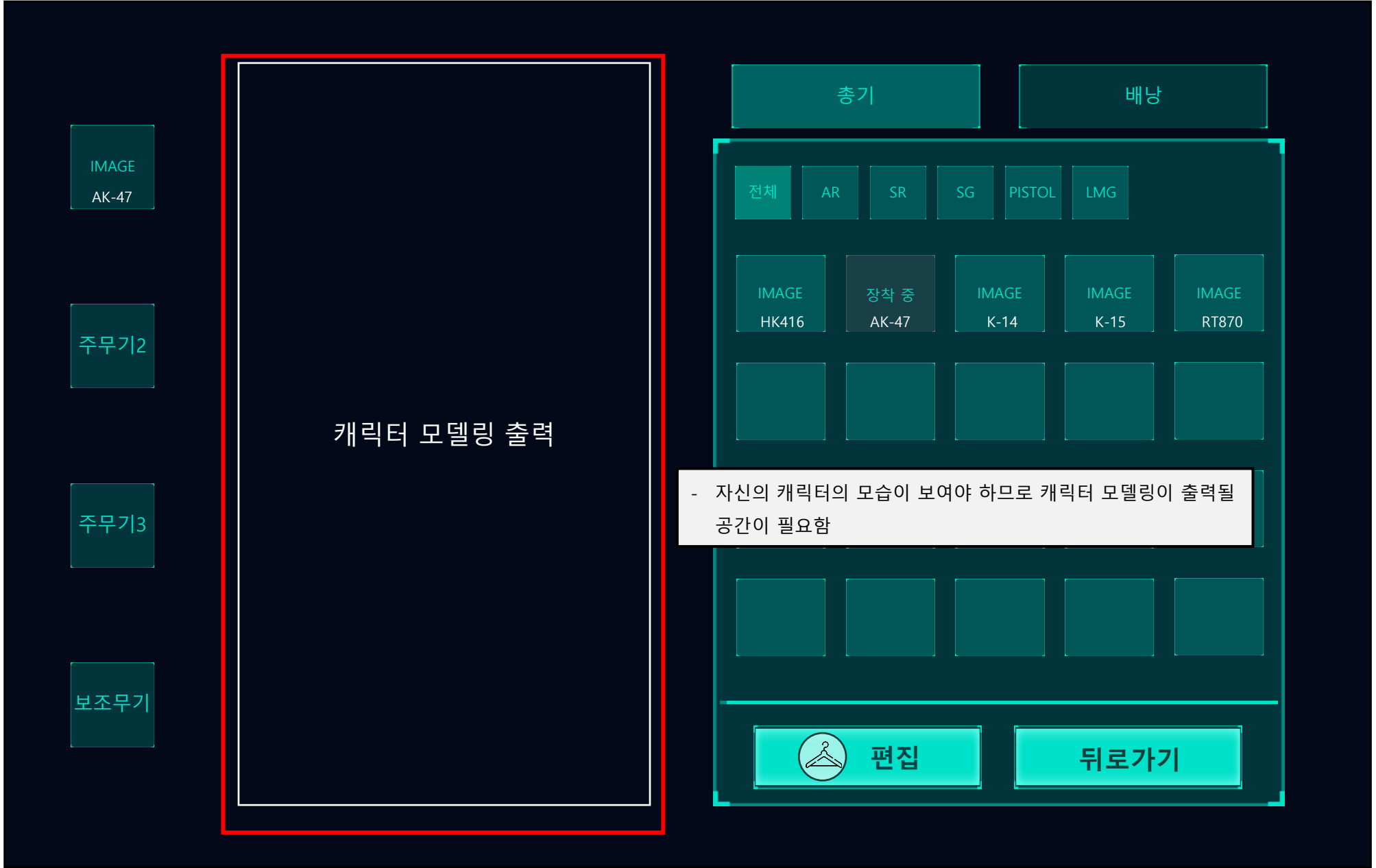
PISTOL

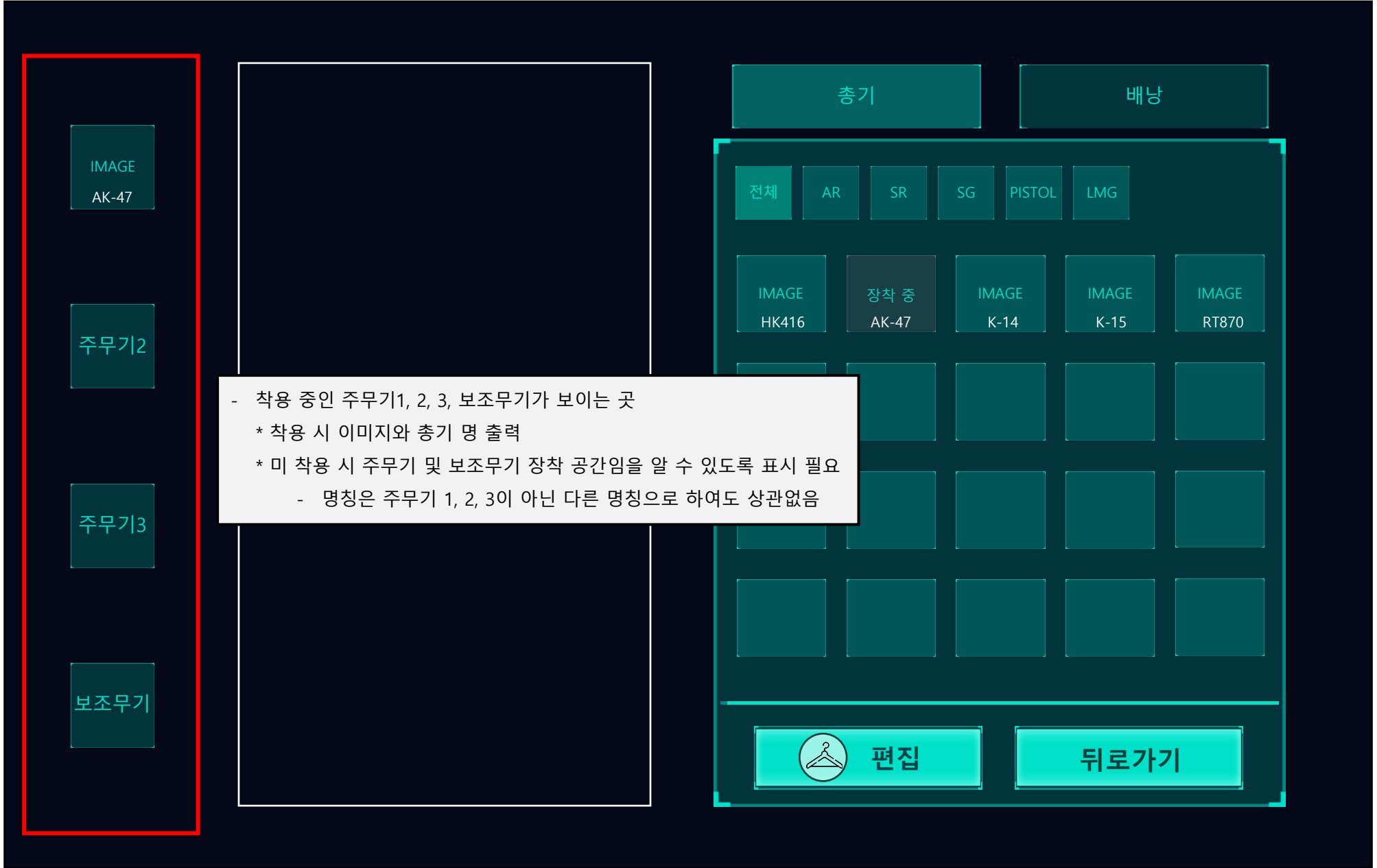
LMG

IMAGE HK416	장착 중 AK-47	IMAGE K-14	IMAGE K-15	IMAGE RT870

편집

뒤로가기





인벤토리 기능

1. 인벤토리 기능

1. 장비 장착 및 해제

1. 마우스 좌클릭을 통하여 장착 및 해제

1. 주무기

1. 인벤토리에서 주무기 클릭 시 빈 슬롯에 1번부터 순차적으로 즉시 장착

1. 슬롯이 전체 장착 중인 경우 미 반응(빈 슬롯이 있을 경우에만 장착)

2. 장착 중인 슬롯 클릭 시 장착을 해제

3. 슬롯 개수 : 3

2. 보조무기

1. 인벤토리에서 보조무기 클릭 시 즉시 장착

2. 장착 중인 슬롯 클릭 시 장착을 해제

3. 슬롯 개수 : 1

2. 배낭 기능

1. 인벤토리에서 장비 및 투척 무기 클릭 시 배낭 등록

1. 소모품의 경우 최대 99까지 등록 가능

2. 배낭에서 장비 및 투척 무기 클릭 시 등록 해제

3. 장비 및 투척 무기 등록 시 인게임에서 확인 가능

3. 캐릭터 변경 기능

1. 성별 변경

2. 복장 변경

1. 스킨이 바뀌는 형식처럼 캐릭터 위의 옷 전체가 바뀌는 느낌

IMAGE
AK-47

주무기2

주무기3

보조무기

아이템 목록 버튼

- 총기 탭 클릭 시 총기 목록 출력
- 배낭 탭 클릭 시 배낭 화면으로 이동

세부 목록 버튼

- 클릭 시 해당 계열에 속하는 아이템 목록 출력

* 총기 목록

전체

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

- PISTOL은 보조무기 계열

캐릭터 모델링 출력

총기

배낭

전체

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

IMAGE
HK416

장착 중
AK-47

IMAGE
K-14

IMAGE
K-15

IMAGE
RT870

👔

편집

뒤로가기

IMAGE
AK-47

주무기2

주무기3

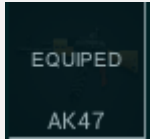
보조무기

총기 목록 버튼

- 장착할 수 있는 총기의 이미지 및 총기 명 출력
- 장착 중인 총기일 경우 '장착 중' 텍스트 출력
- * 현재 사용 중인 이미지



미 장착



장착 중

- 클릭 시 즉시 장착

정렬 기준

- * 테이블 번호 순으로 정렬

총기

배낭

전체

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

IMAGE
HK416

장착 중
AK-47

IMAGE
K-14

IMAGE
K-15

IMAGE
RT870

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

IMAGE

 편집

뒤로가기

IMAGE
AK-47

주무기2

주무기3

보조무기

장착 총기 버튼

- 장착 중인 총기의 이미지 출력

- 클릭 시 장착한 총기 장착 해제

* 주무기의 경우 빈 슬롯에 순차적으로 장착

* 현재 사용 중인 이미지

미 장착

장착 중

- 미 장착 시 슬롯 명 구분이 되도록 표시 필요

개닉더 모델링 줄덕

총기

배낭

전체

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

IMAGE

HK416

장착 중

AK-47

IMAGE

K-14

IMAGE

K-15

IMAGE

RT870

👔

편집

뒤로가기

뒤로가기 버튼

- 클릭 시 대기실 화면으로 0

주무기1

주무기2

주무기3

보조무기

캐릭터 모델링 출력

캐릭터 편집 버튼

- 클릭 시 캐릭터 편집 탭으로 이동

총기

배낭

전체

AR

SR

SG

PISTOL

LMG

IMAGE
HK416

장착 중
AK-47

IMAGE
K-14

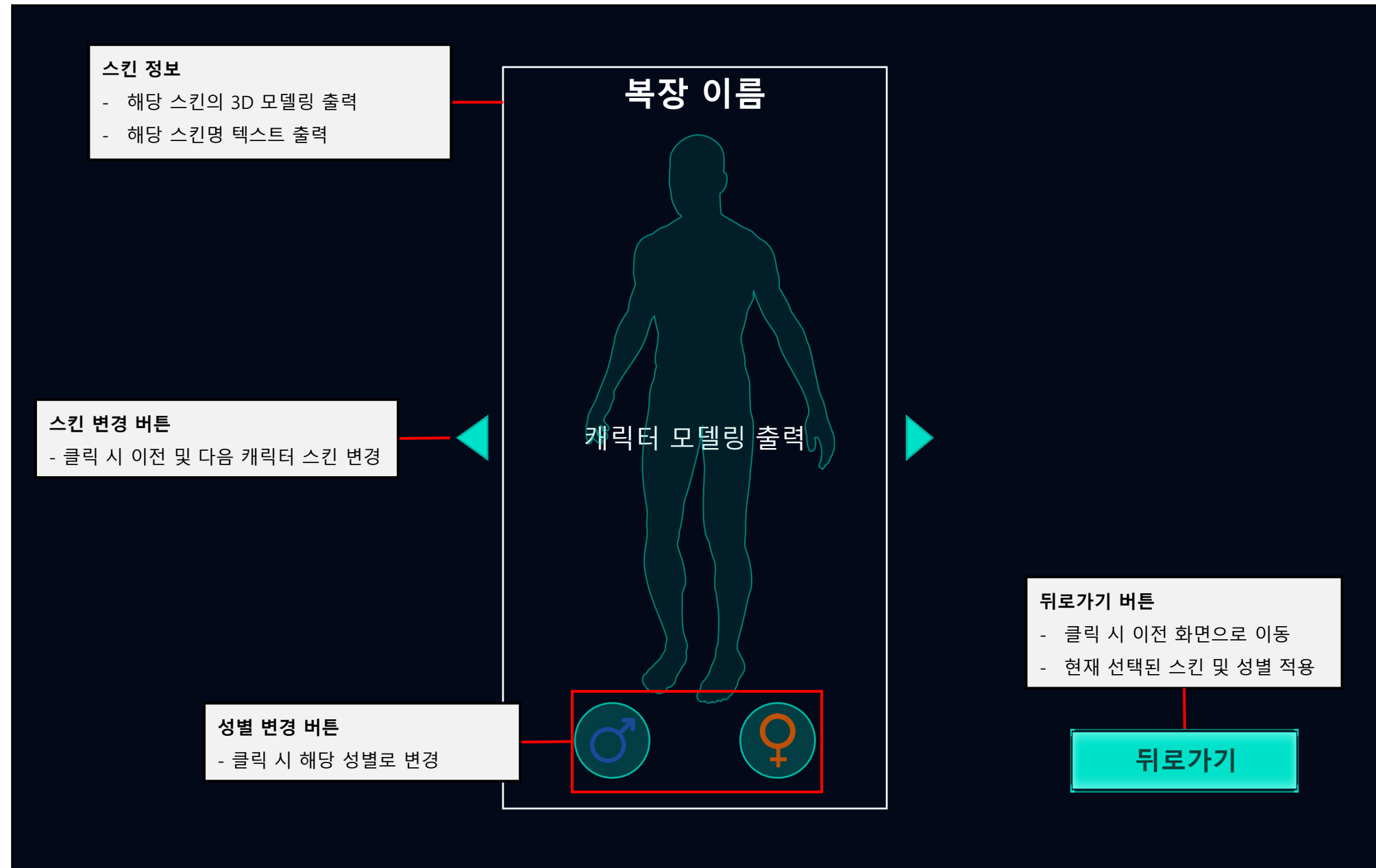
IMAGE
K-15

IMAGE
RT870

캐릭터

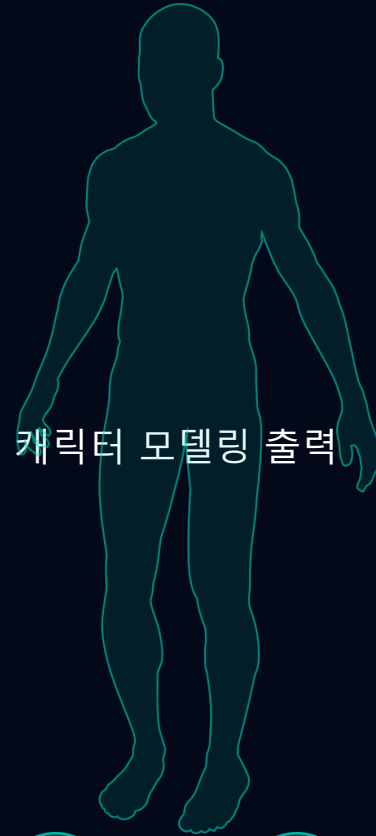
편집

뒤로가기



해당 문서는 참고용 배치 문서입니다.
참고 부탁드립니다.

복장 이름

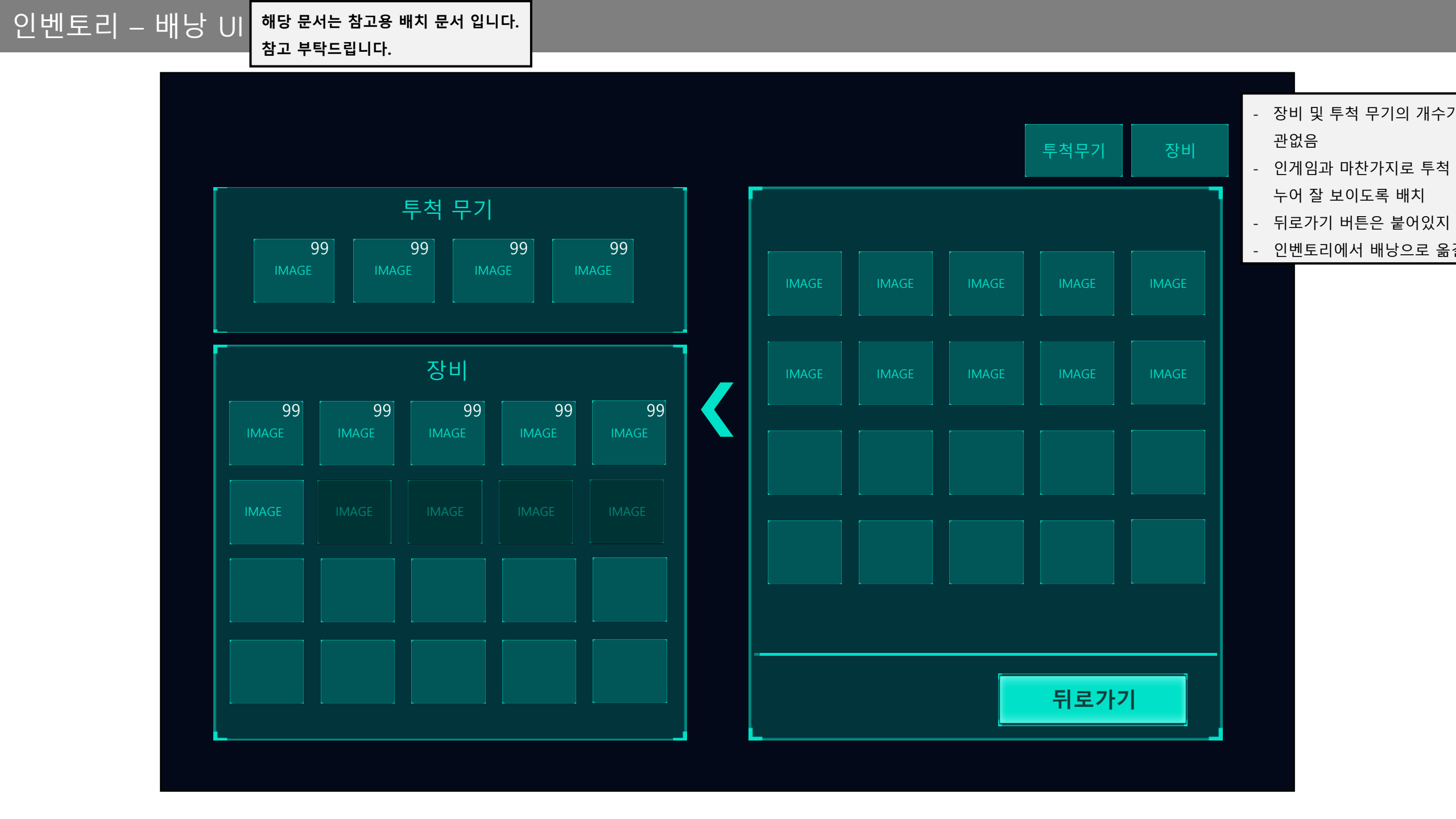


캐릭터 모델링 출력




- 뒤로가기는 다른곳에 배치하여도 상관없으나 인벤토리와 맥락이 맞도록 배치
- 캐릭터 편집 내 기능이 적고 공간이 많이 남으므로 너무 작지 않도록 UI를 배치

뒤로가기





해 아이템을 넣는 창
 임 인벤토리에서 확인 가능
 의 아이템 등록 가능
 시하지 않고 1개만 등록 가
 활성화, 가지지 않았을 때



아이템 버튼

- 클릭 시 배낭의 해당 장비 및 투척무기 개수 증가
- **정렬 기준**
* 테이블 번호 순으로 정렬

- 아이템 버튼**

 - 클릭 시 배낭의 해당 장비 및 투척무기 개수 증가
 - **정렬 기준**
* 테이블 번호 순으로 정렬

투척무기

장비

99

IMAGE

99
IMAGE

99

IMAGE

99

IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

99
IMAGE

99

IMAGE

99
IMAGE

뒤로가기

