



리디자인 기획서

윤해율

목차

서비스 제시

사용자 분석

프로토타입 소개

숙련도 및 경험 요소

이용 만족도 질문표



마비노기

URL : <http://mabinogi.nexon.com/>

주제 : 게임 웹 사이트

제작사 : (주)넥슨코리아

출시 : 2004년

장르 : MMORPG

등급 : 12세 이상

가격 : 부분 유료화

세계관 키워드 : 판타지, 모험, 연주, 고대, 북유럽

웹 페이지 스타일 : 캐주얼, 명랑, 밝음

(주)넥슨코리아



NEXON

국가 : 대한민국

설립 : 2005년

규모 : 대기업

업종 : 온라인 및 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급

대표 게임 : ‘바람의나라’, ‘카트라이더’, ‘메이플스토리’,
‘마비노기’, ‘던전앤파이터’, ‘서든어택’ 등

핵심 가치 : ‘열정과 패기’, ‘도전 정신’, ‘신선한 아이디어’,
‘사고의 유연함’, ‘꿈을 실현시킬 수 있는 논리’

사용자 분석

공통 특징

최소 20대 이상 ~ 30대 사용자



해당 게임은 출시가 17년 됨

주 사용자

게임을 실제로 하는 사용자



공지 및 이벤트, 아이템 출시, 랭킹, 가이드 등 확인 목적
커뮤니티 활동 목적
게임 클라이언트 및 멀티미디어 등 자료 다운로드 목적

부 사용자

게임을 하려고 하는 사용자
게임 분석이 목적인 경쟁사

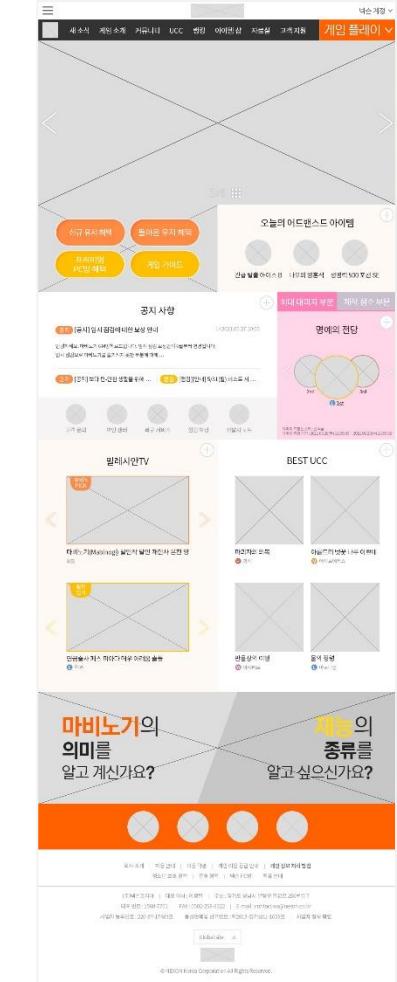


어떤 게임인지 확인 목적
어떻게 운영되는지 확인 목적

프로토타입



PC



T



M

프로토타입 소개 – 어떻게 바꾸었나?

전

중요한 섹션이 눈에 띄지 않음
가독성이 좋지 않음
PC 화면만 존재

후

눈에 띄어야 할 섹션은 강조하고, 필요 없는 섹션은 제거
전체적으로 여백을 많이 두어 제작
PC, 태블릿 PC, 모바일 반응형 화면으로 제작

프로토타입 소개 – 바꿔야 하는 이유?

사용자(유저, 고객)이 보고 이용해보고 싶어져야 함



사용자가 웹 페이지 사용 시 용이하게 이용할 수 있어야 하며 관심이 가야 함



기업의 궁극적인 목표인 이윤 창출 달성

나의 경험

- 많은 내용 및 다닥다닥 붙은 내용은 난잡하여 읽히지 않으며 사이트를 다시 방문하지 않게 됨
- 디자인이라 할지라도 메인 이미지와 겹쳐 있을 경우 보기 불편하며 (기업측에서도 겹치지 않게 이미지를 제작해야 하여 불편함)
- 눈에 띄어야 하는 섹션이 메인 페이지의 첫 화면에 없으면 확인이 어려워서 모르고 지나침
- 마우스 호버 시 반응이 없으면 확인이 어려워 불편함
- 사이트에 들어올 때 랜덤 이미지는 우선순위가 없는 것이어야만 함
- 필요한 메뉴가 숨어 있으면 굉장히 불편함
- 사이트의 메인에 게시될 수 있는 활동은 열심히 하게 됨
- 사이트가 사용자와 소통하는 느낌이 드는 사이트가 호감이 감

주의한 부분

- 버튼이나 내용에 여백을 두고 디자인하기
- 웬만하면 이미지에는 아무것도 겹치지 않기
- 고객 유치를 위해 눈에 띄어야 할 부분은 첫 화면에 배치하기
- 마우스 호버 시 차분하더라도 무조건 반응하게 하기
- 차별이 될 수 있다고 생각되는 이미지는 랜덤으로 나타내지 않기
- 자주 찾지 않는 메뉴를 제외하고 최대한 메뉴를 숨기지 않기
- 메인 화면에 활동 게시 관련 섹션을 눈에 띄게 배치하기
- 사용자와 소통하는 웹 사이트의 느낌을 내기

이용 만족도 질문표

| 이용 만족도 질문표 | 웹 사이트를 이용해 보고, 아래에 맞는 항목에 체크해 주세요. | | | | |
|---|------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------|
| | 매우 만족 | 만족 | 보통 | 불만족 | 매우 불만족 |
| 가독성이 좋았나요? | <input type="radio"/> | | | | |
| 필요한 메뉴가 숨겨져 있지 않고 확인이 쉬웠나요? | | <input type="radio"/> | | | |
| 눈에 띄는 부분과 그렇지 않은 곳이 느껴지나요? | | <input type="radio"/> | | | |
| 해당 웹 사이트가 사용자와 소통하는 느낌이 들었나요? | | <input type="radio"/> | | | |
| 해당 웹 사이트를 사용해 보고, 해당 서비스(마비노기)에 관심이 생겼나요? | | | <input type="radio"/> | | |
| 사이트를 줄이고 늘렸을 때, 불편함 없이 좋은가요? | | <input type="radio"/> | | | |
| 메뉴에 마우스를 올렸을 때, 잘 반응하나요? | <input type="radio"/> | | | | |
| 본인이 웹 사이트를 제작한다면, 참고하고 싶은 부분이 있나요? | | | | <input type="radio"/> | |
| 전체적인 점수를 기재해 주세요. | | <input type="radio"/> | | | |
| 수정했으면 좋을 것 같은 부분을 기재해 주세요. (선택) | 여백이 너무 많아 오히려 보기 가 불편하다. | | | | |
| 추가했으면 좋을 것 같은 항목을 기재해 주세요. (선택) | 딱히 없다. | | | | |

디자인 구성 요소 제작

사례 연구 보고서

①

(주)엔씨소프트
리니지2

사이트 소개 및 특징

기업 분석

사이트 맵

매체별 화면

구성 요소 분석

장·단점 분석

②

블리자드 엔터테인먼트
월드 오브 웍크래프트 클래식

사이트 소개 및 특징

기업 분석

사이트 맵

매체별 화면

구성 요소 분석

장·단점 분석

③

(주)펄어비스
검은사막

사이트 소개 및 특징

기업 분석

사이트 맵

매체별 화면

구성 요소 분석

장·단점 분석

(주)엔씨소프트
리니지2

리니지2



URL : <https://lineage2.plaync.com/>

제작사 : (주)엔씨소프트

출시 : 2003년

장르 : MMORPG 게임

등급 : 청소년 이용 불가

가격 : 부분 유료화

유저 : 최소 30대 이상

게임 세계관 키워드 : 전쟁, 혈맹, 집단 경쟁, 서구적, 옛풍, 역사, 판타지

웹 페이지 스타일 : 심플, 세련, 어두움

(주)엔씨소프트



국가 : 대한민국

설립 : 1997년

규모 : 중견기업

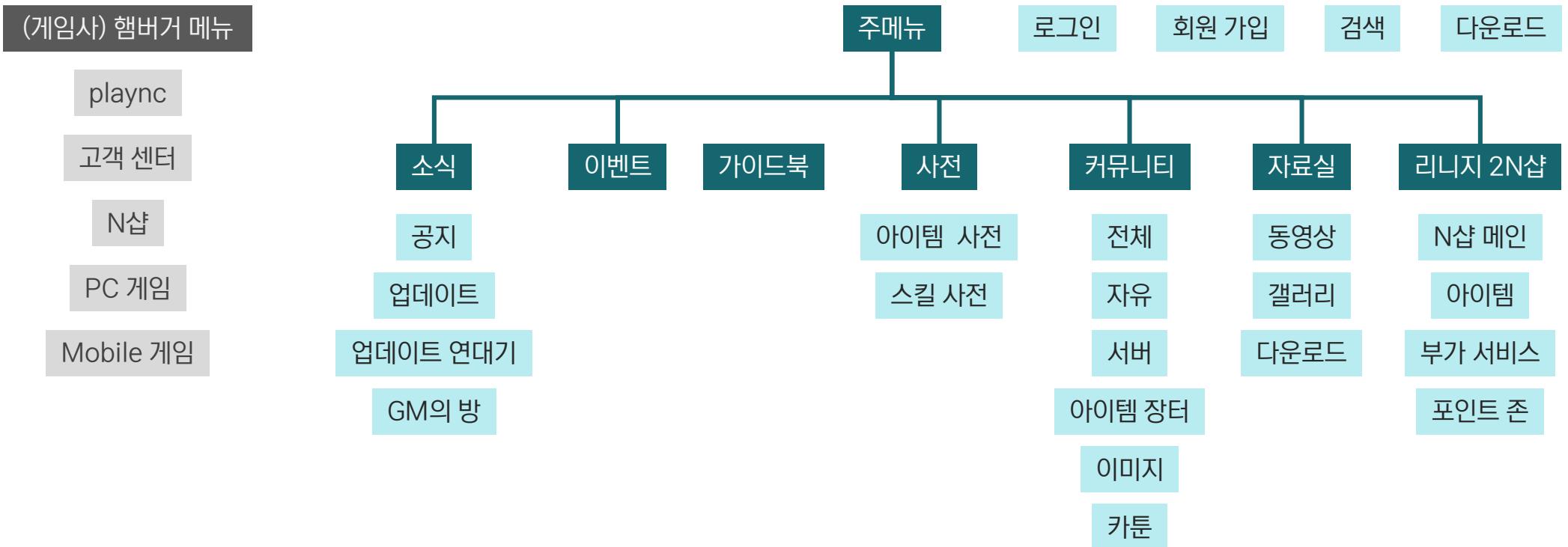
업종 : 온라인 및 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급

대표 게임 : ‘리니지’, ‘리니지2’, ‘아이온’, ‘블레이드앤소울’,
‘리니지M’, ‘리니지2M’, ‘프로야구 H2’

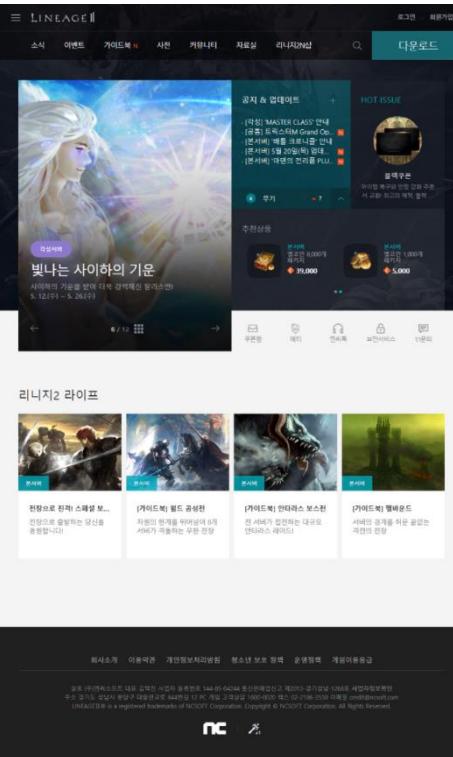
핵심 가치

1. INTEGRITY – 퀄리티를 향한 진정성
2. PASSION – 새로운 시도를 멈추지 않는 열정
3. NEVER ENDING CHALLENGE –
즐거운 세상을 만들기 위한 끊임없는 도전

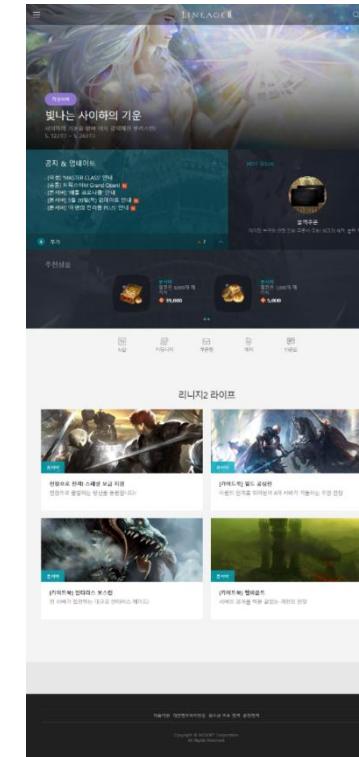
사이트 맵



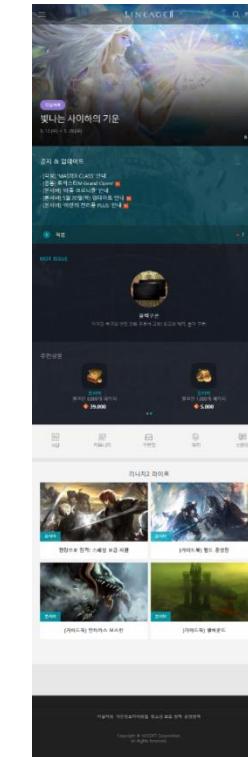
PC



Tablet PC



Mobile



960px~



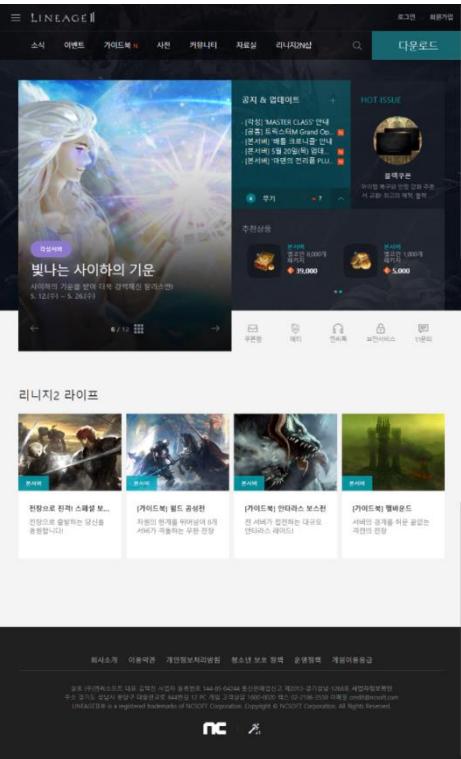
640px ~ 959px



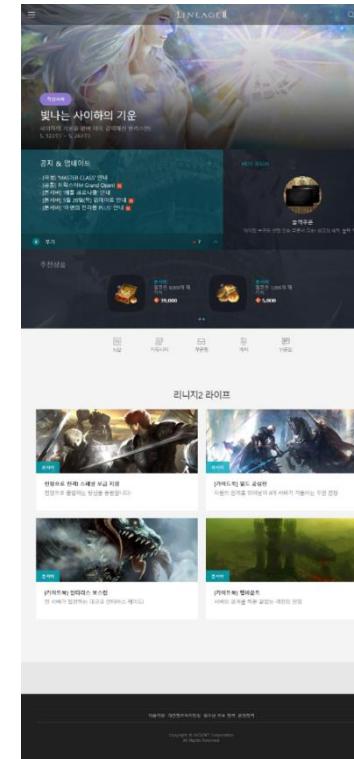
~ 636px

구성 요소 분석 – 매체성 요소

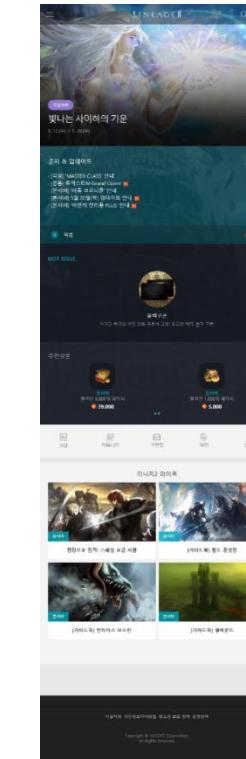
PC



Tablet PC



Mobile



매체성 요소

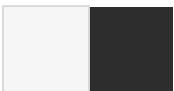
PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 반응형 구조로 매체성 좋음

사용성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|---------|---------------------------|---|
| (1) | 쉬운 사용성 | 누구나 쉽게 사용 가능 | 실제 게임 유저가 아닌 사용자도 찾기 쉬운 레이아웃으로 제작됨 |
| (2) | 유용성 | 대상에 따라 다른 유용성 | 실제 게임 유저에게는 어느 정도 유용하나 게임을 알아보려 온 신규 유입자 등에게는 그다지 유용한 내용이 없음 |
| (3) | 매력 | 큰 매력을 느낄 수 없음 | 사이트에 들어왔을 때 게임을 하고 싶게 하거나, 게임에 몰입하게 만드는 부분이 없음 |
| (4) | 접근성 | 접근성 좋음 | PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 반응형 웹 사이트 |
| (5) | 신뢰성 | 신뢰성 좋음 | 깔끔한 UI로 신뢰감이 가는 디자인 |
| (6) | 발견 가능성 | 전체적으로는 좋으나 일부 발견하기 어려움 | 메인 화면에 대부분 잘 보이게 노출되어 있으나 서브 메뉴 안에 숨겨져 있는 일부 메뉴가 있음 |
| (7) | 사이트의 가치 | 필요는 하나 큰 가치를 느낄 수 없음 | 공지 사항이나 아이템 사전 등을 확인하러 오는 정도이기에 그 이상의 필요성은 없음 |

심미성 요소

(A) 색



주조색

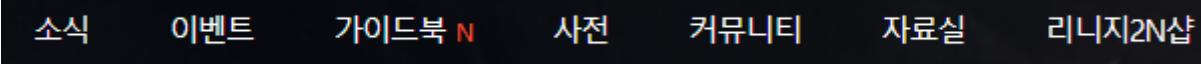


보조색



강조색

(B) 폰트



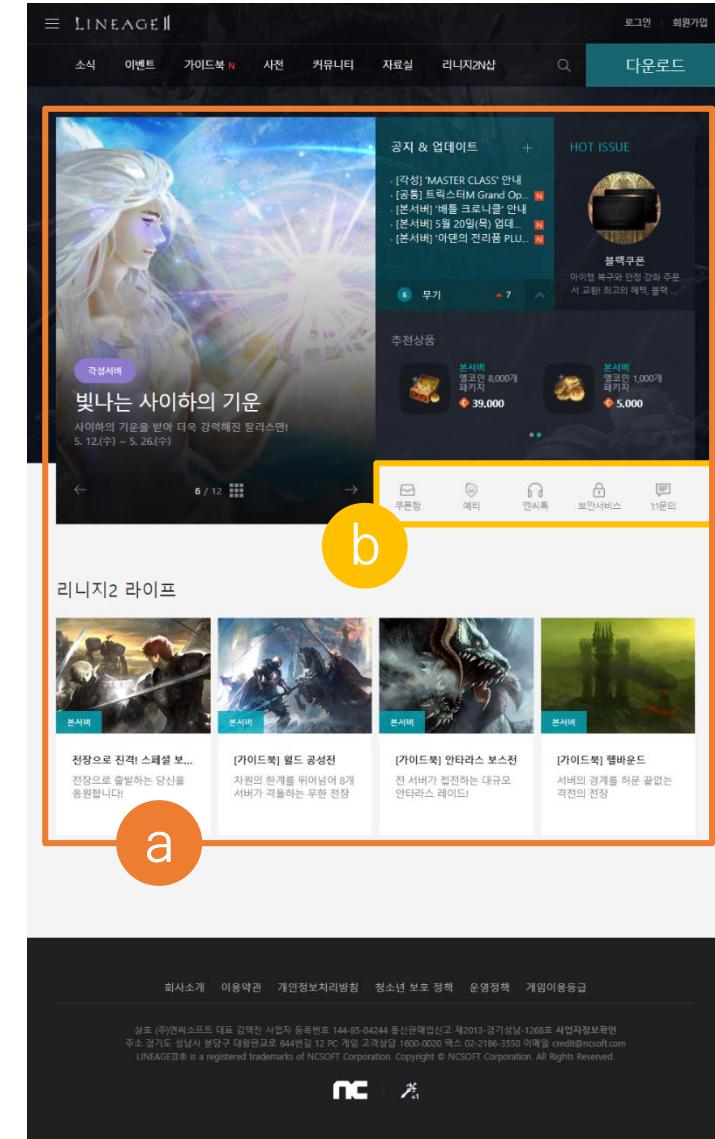
맑은 고딕

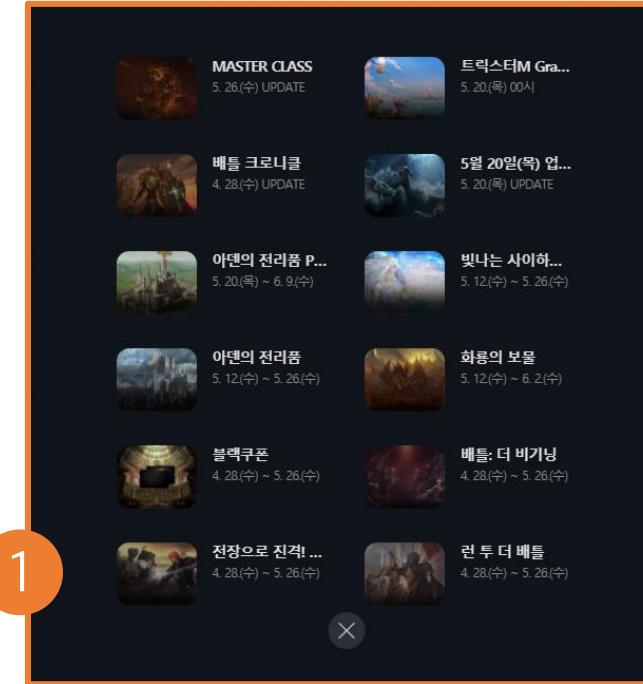
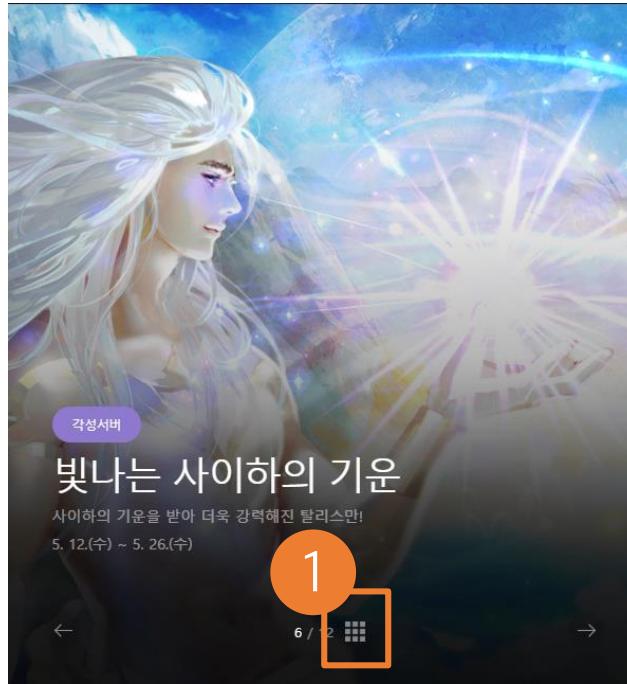
(C) 이미지 및 영상

메인 슬라이드 배너, 아이템, 리니지2 라이프 섹션에
게임 삽화 이미지가 삽입되어 있으며 영상은 없음

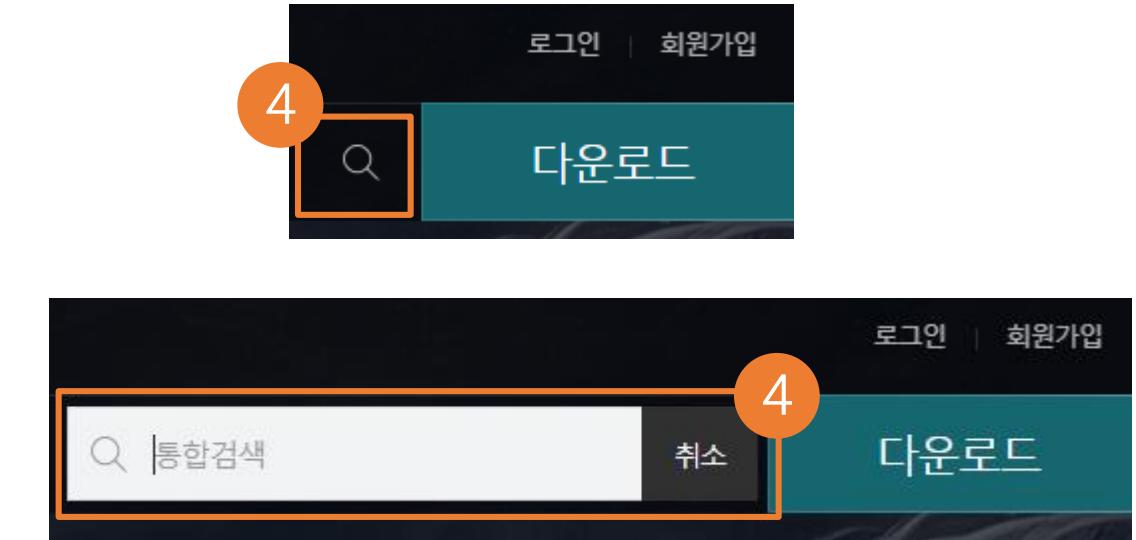
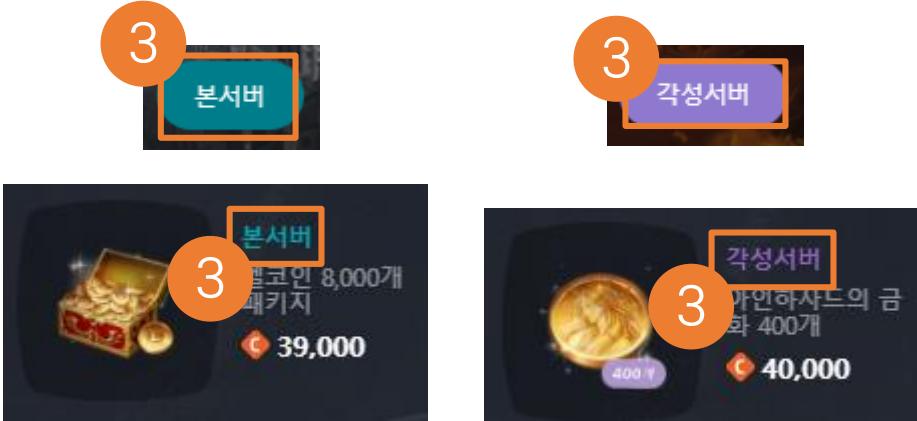
심미성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|----|--------------------|---|
| (1) | 균형 | 균형이 잘 잡혀 있음 | 콘텐츠 영역에 알맞게 잘 들어가 있으며 네 모 틀에 맞게 들어가 있는 디자인(a)으로 보기 편안함 |
| (2) | 대비 | 대비가 잘 되어 있음 | 어두운 계열의 배경 색상에 밝은 계열 글자 색상으로 가독성이 좋음 |
| (3) | 대칭 | 잘 맞는 편 | 포인트로 틀어놓은 부분(b)이 있으나 균형이나 대칭이 깨져 보이지 않음 |
| (4) | 강조 | 강조가 잘 되어 있음 | 중요한 부분, 포인트 아이콘이나 섹션끼리의 경계 등이 구성에 맞게 잘 강조되어 있어 강조하고자 하는 부분이 어딘지 눈에 띤다 |
| (5) | 리듬 | 흐름이 깨지지 않게 잘 되어 있음 | 배치 및 색상 포인트를 두어 심심하지 않으면서도 무언가를 볼 때 방해하는 구조는 없어 흐름이 깨지지 않고 읽기 쉬움 |



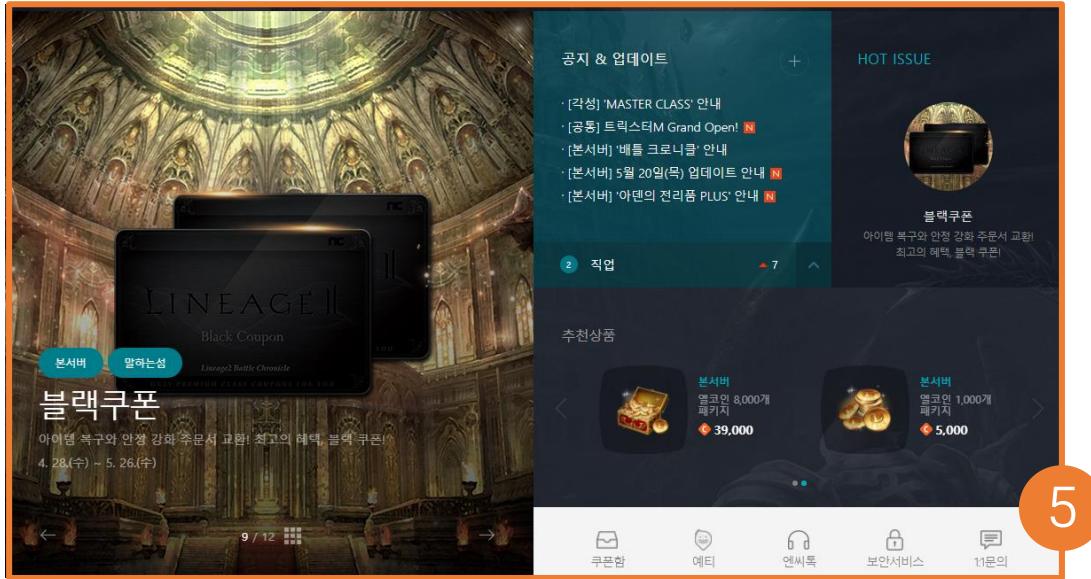


1. 메인 슬라이드 배너는 자동 슬라이드 되나, 한번에 보는 버튼도 있어 간편함
2. 메인 슬라이드의 자동 슬라이드 시간이 5초로 설정되어 있는데 해당 부분이 보기 가장 적당하다고 느껴짐

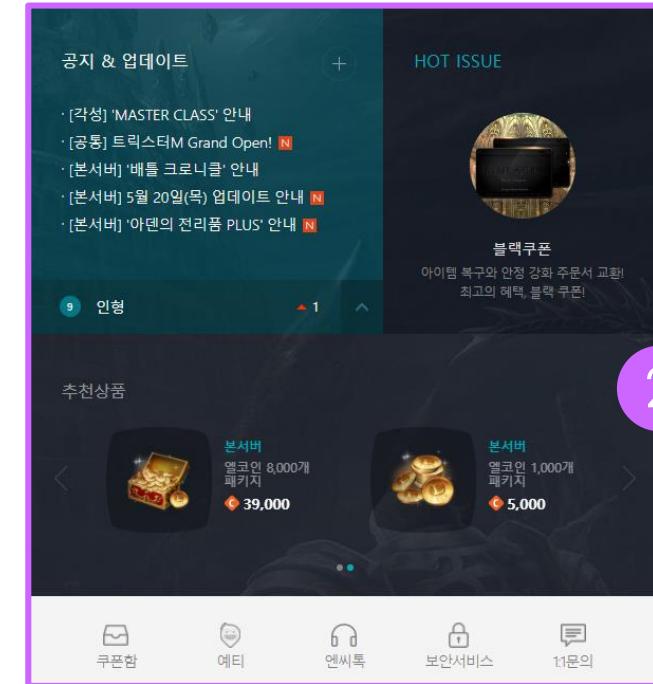
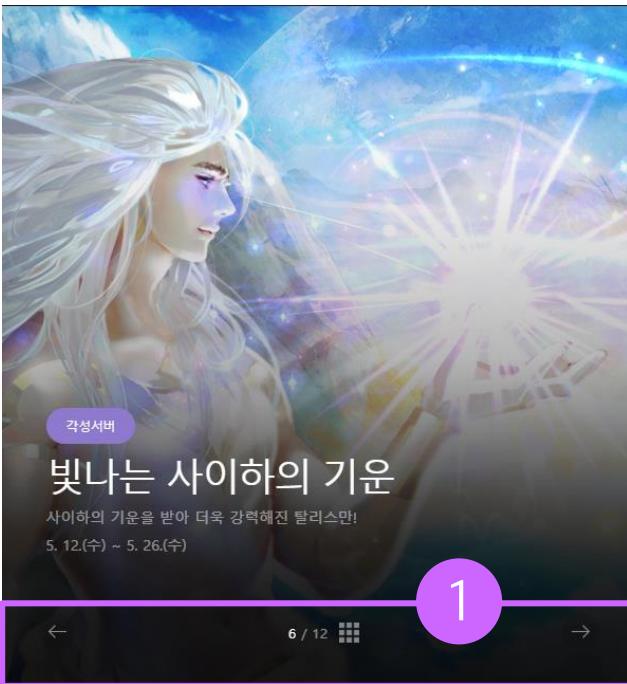


3. 여러 서버를 색으로 구분하여 한눈에 알아보기 쉬움
4. 검색 버튼이 잘 보이는 곳에 있으며 클릭 시 커지는 구조로 디자인에 방해가 되지 않으면서 사용이 편함

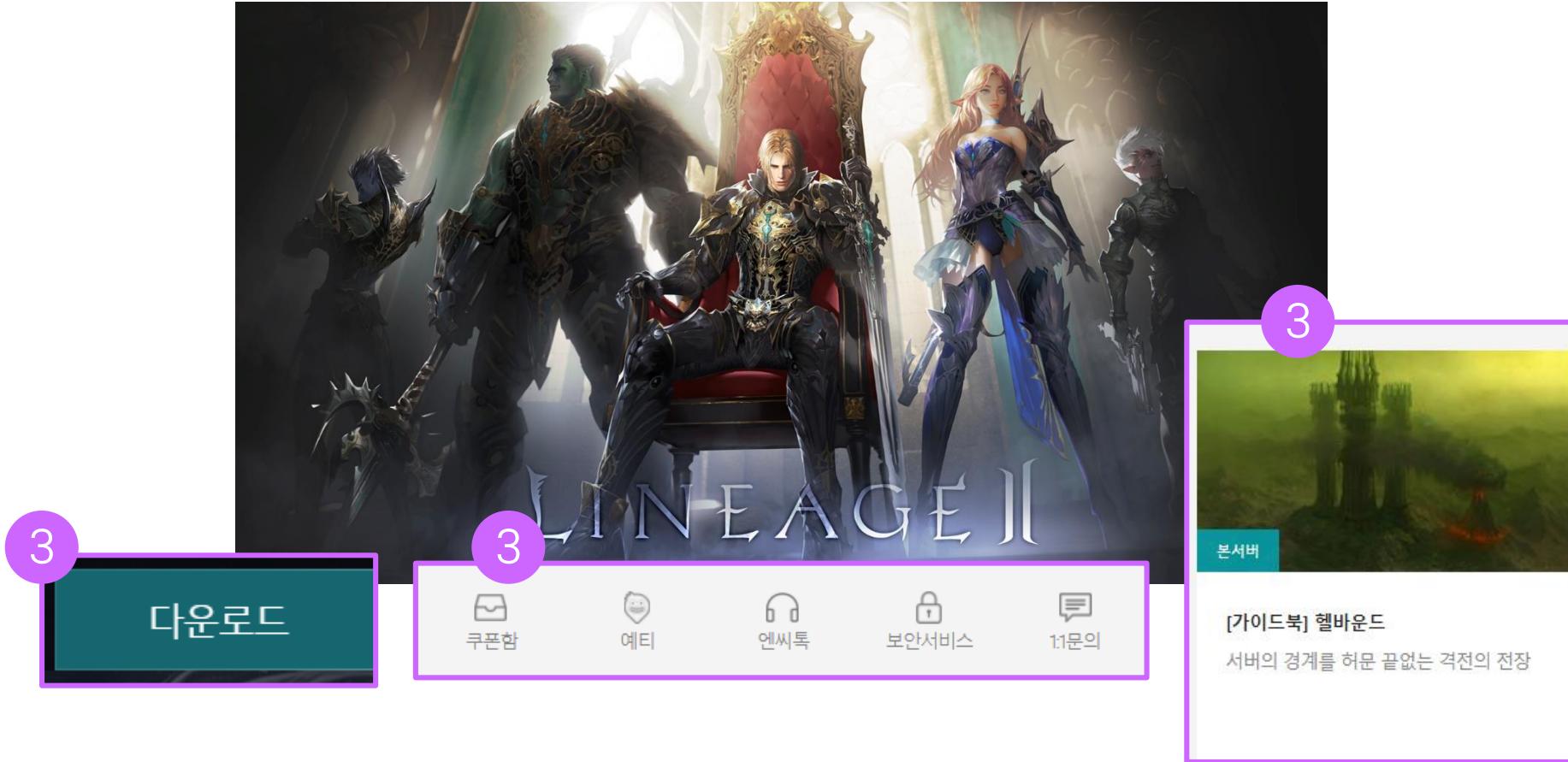
장점 분석



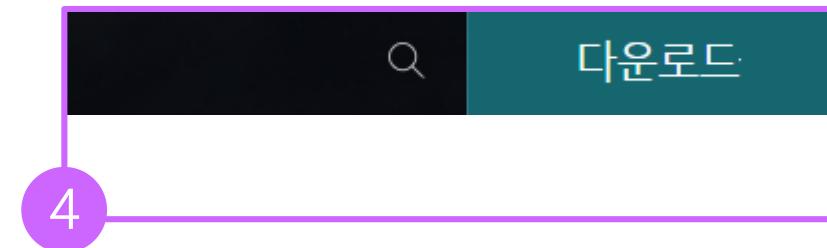
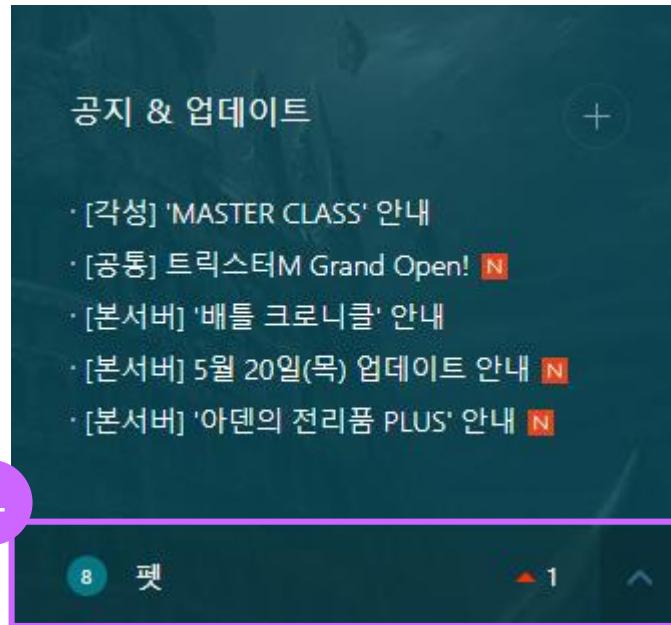
5. 완전한 대칭이 아닌 레이아웃 디자인으로 포인트를 주면서도 섹션끼리 구분이 잘 가게 되어 있음
6. 스크롤을 내릴 경우 네비게이션 바가 상단에 고정되며 어두운 콘텐츠가 많아 네비게이션 바 색이 밝게 변경됨



1. 메인 슬라이드 배너에 멈추는 버튼이 없어 사용자가 눈이 피로할 수 있음
- 해결 방안 : 자동 슬라이드 멈추는 기능 추가
2. 메인 화면에 신규 유저가 늘 수 있는 콘텐츠가 없어서 관심이 가지 않음
- 해결 방안 : 섹션의 내용을 바꾸거나 섹션을 추가하여 유입할 수 있게 바꿈



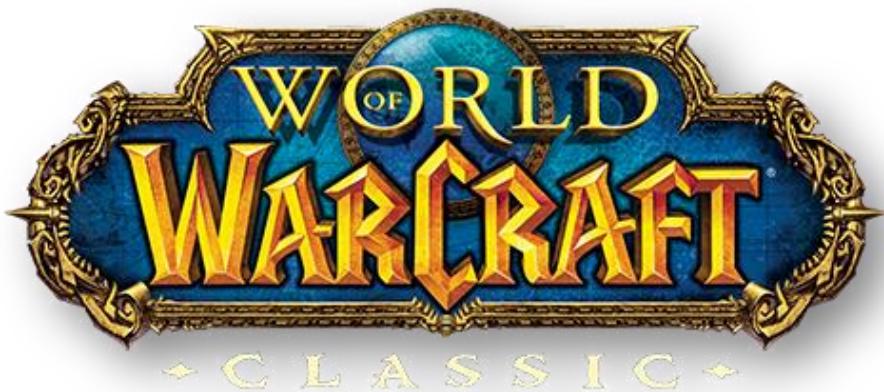
3. 게임의 스타일과 딱히 관련성 없어 보이는 디자인으로 어떤 게임인지 느껴지지 않음
- 해결 방안 : 아이콘이나 색 등을 더 게임성이 보이는 것으로 변경하면 좋을 것 같음



4. 검색 순위를 공지 & 업데이트 섹션에서 보여주고 있어 연관성이 없음
- 해결 방안 : 검색과 관련된 부분에서 보여주는 것이 좋을 것 같음

블리자드엔터테인먼트
월드 오브 웍크래프트 클래식

월드 오브 워크래프트 클래식



URL : <https://worldofwarcraft.com/ko-kr/>

제작사 : 블리자드 엔터테인먼트

출시 : 2019년

장르 : MMORPG

등급 : 15세 이상

가격 : 유료

유저 : 30대 이상

게임 세계관 키워드 : 고대, 전쟁, 역사, 신비로움, 모험, 판타지

웹 페이지 스타일 : 심플, 레트로, 몽환적

블리자드 엔터테인먼트



국가 : 미국 캘리포니아 어바인

설립 : 1991년

규모 : 대기업

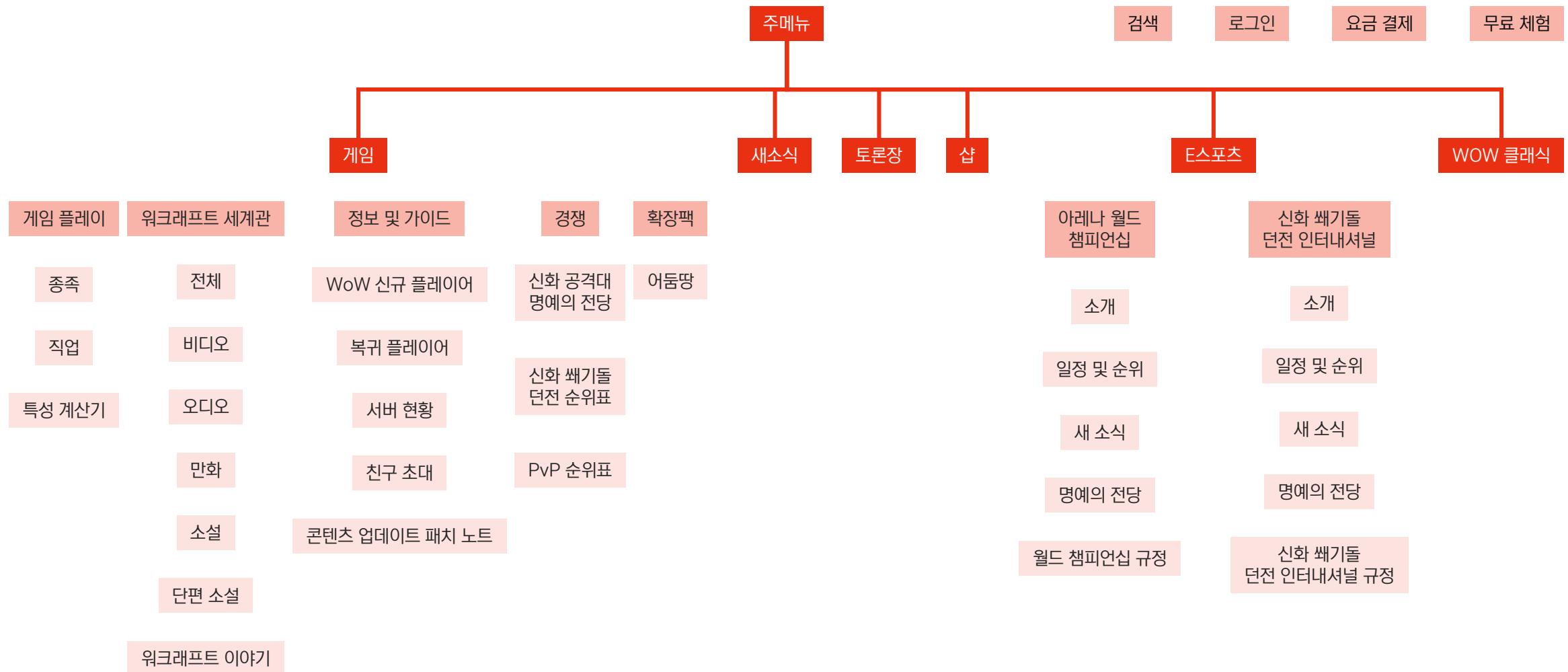
업종 : 게임 소프트웨어 개발업체

대표 게임 : ‘스타크래프트’와 ‘월드 오브 웍크래프트’,
‘디아블로’, ‘히어로 오브 더 스톰’, ‘오버워치’

핵심 가치

1. Game PlayFirst
 - 최대한 많은 사람이 블리자드의 게임을 즐길 수 있도록 하는 것
2. Play Nice; Play Fair
 - 성실한 관계 유지에 노력
3. Think Globally
 - 문화적 다양성 존중
4. Commit to Quality
 - 블리자드 퀄리티
5. Embrace Your Inner Geek
 - 독특한 열정은 신나고 창조적인 문화의 원동력
6. Learn & Grow
 - 경험을 통해 성장하고 배움을 나눔
7. Lead Responsibly
 - 모범이 되기 위한 노력





PC



980px ~

Tablet PC



448px ~ 767px

Mobile



~ 447px

PC



Tablet PC



Mobile



매체성 요소

PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 반응형 구조로 매체성 좋음

사용성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|---------|----------------|---|
| (1) | 쉬운 사용성 | 그다지 좋지 않음 | 정신 없는 디자인으로 되어 있어 잘 읽어보지 않으면 찾게 됨 |
| (2) | 유용성 | 유저 입장에서 유용성 보통 | 현금 결제 및 정보를 얻으려 올 수 있으나 큰 도움을 주는 정보는 없음 |
| (3) | 매력 | 매력 보통 | 게임 스타일과 비슷하게 UI를 디자인했으나 게임이 더 어려워 보임 |
| (4) | 접근성 | 접근성 좋음 | PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 반응형 웹 사이트 |
| (5) | 신뢰성 | 신뢰성 보통 | 눈에 익은 흔한 스타일의 디자인이 아니라서 신뢰성이 안 가고, 현금 결제 유도 등의 홍보가 너무 강해서 신뢰도가 크게 느껴지지 않음 |
| (6) | 발견 가능성 | 발견 가능성 좋음 | 메뉴 및 버튼들은 눈에 띄게 있음 |
| (7) | 사이트의 가치 | 가치 있음 | 필요한 것과 자세한 설명 등이 포함되어 있음 |

심미성 요소

(A) 색



주조색



보조색



강조색

(B) 폰트



맑은 고딕

(C) 이미지 및 영상

메인 화면에 영상이 삽입되어 있으며
이후 모든 섹션에 게임 삽화 이미지가 삽입되어 있음

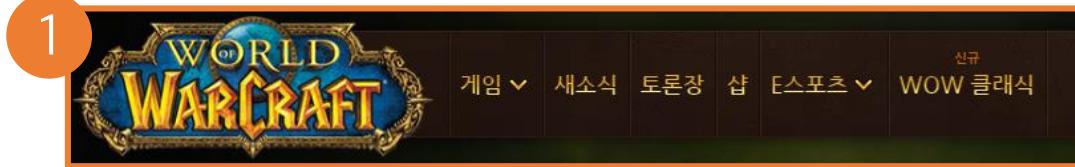
심미성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|----|---------------|--|
| (1) | 균형 | 잘 맞게 되어 있음 | 반듯하고 네모난 배치 |
| (2) | 대비 | 가독성 보통 | 대비를 주려고 했으나 영상이나 이미지의 채도와 밝기가 높은 부분이 있어(a) 가독성이 떨어질 때 있음 |
| (3) | 대칭 | 잘 정렬됨 | 대칭적으로 깔끔하게 정리됨 |
| (4) | 강조 | 너무 과함 | 전체적으로 채도가 높고 화려하여 다 강조하는 느낌이 드는 디자인으로 눈이 피로함 |
| (5) | 리듬 | 흐름이 그다지 좋지 않음 | 비슷한 콘텐츠(b) 및 배치가 꽉 찬 디자인으로 반복되어 시선이 분산됨 |



장점 분석

1



1



2



2



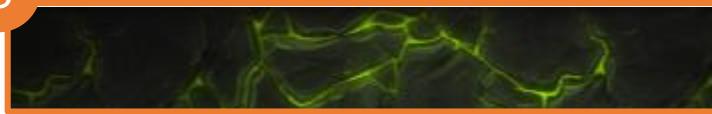
WOW 신규 플레이어

모험을 시작하세요!

여기서 아제로스로 떠나는 모험을 시작하고 WoW를 무료로 플레이해보세요!

1. 스크롤 내릴 경우 네비게이션 바가 상단에 고정됨
2. 강조하려는 배너의 디자인 디테일이 세심함

3



6개월 이용권 묶음 상품

행운의 기회

한정된 기간 동안 WoW 전용인 훌륭한 운수대통의 원 탈것을 손에 넣고 사악한 구슬 속의 임프에게 불타는 성전 클래식에서의 운세를 물어보세요! **3** 품 모두 6개월 이용권에 포함되어 있습니다.

3

4

로그인

요금 결제

무료 체험

최신 확장팩

어둠땅

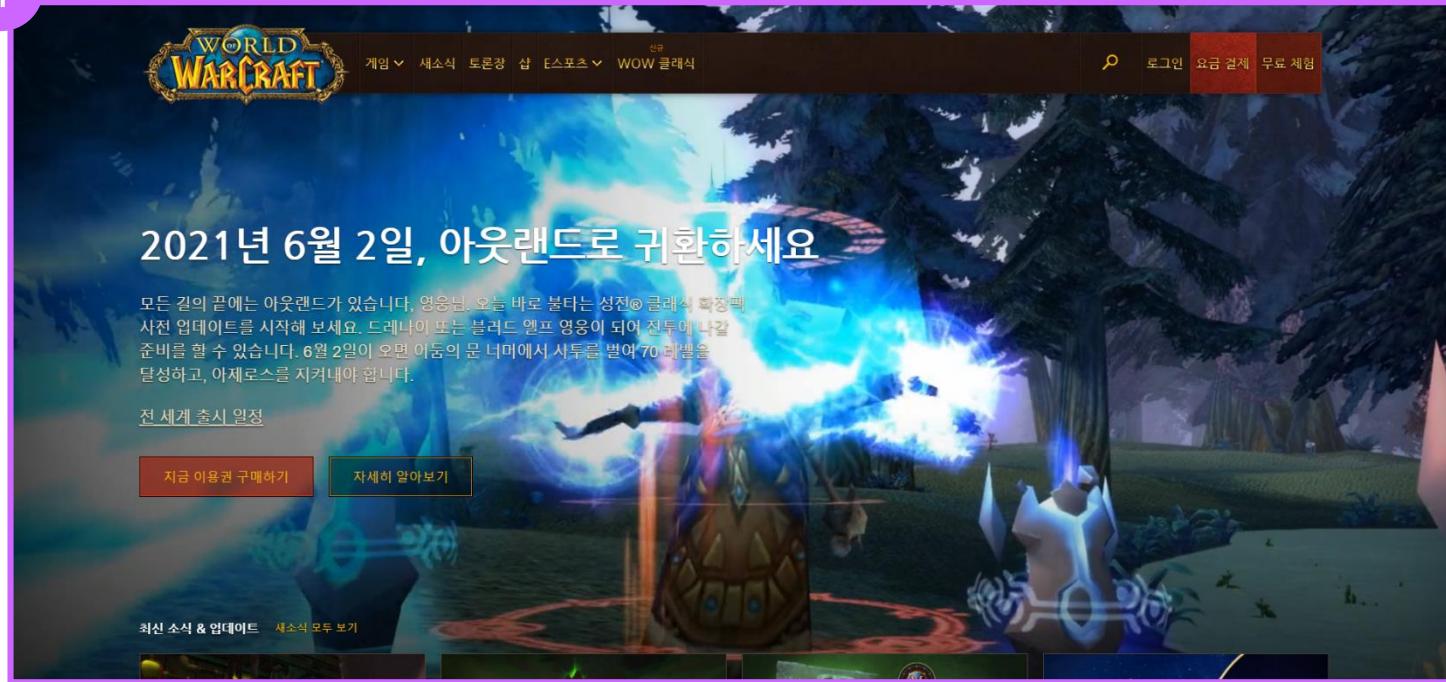
어둠땅 사이트를 확인하고 월드 오브 웍크래프트의 사후세계를 탐험해보세요!
새로운 기능과 게임플레이, 이야기 등 다양한 내용을 살펴보세요!

3

3. 인게임 스타일을 살린 디자인 및 표현 방법으로 웹 페이지를 제작하여 게임을 하고자 하는 사람에게 관심을 갖게 할 수 있고 몰입감이 좋음

4. 해당 게임은 구매하여 플레이하는 유료 게임이나, 무료 체험 기능을 홈페이지의 네비게이션 바에 추가하여 신규 유저 유입에 도움이 됨

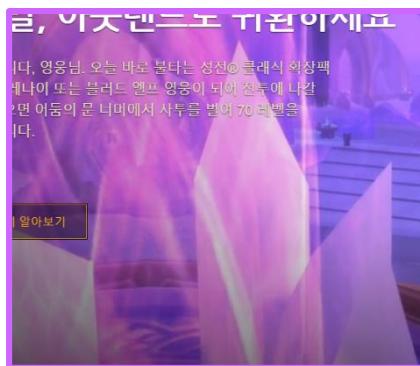
1



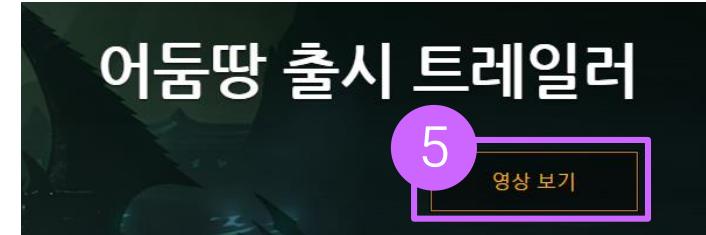
1. 메인 화면의 반 이상이 자동 재생되는 영상으로 들어가 있는데, 정신이 없고 멈추기 버튼이 없어 눈이 피로함
- 해결 방안 : 영상의 크기를 줄이거나 멈추기 버튼 제공



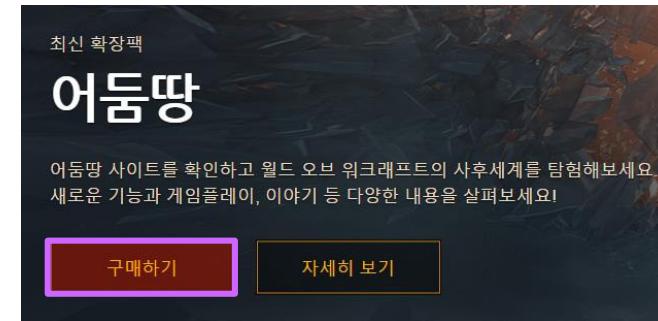
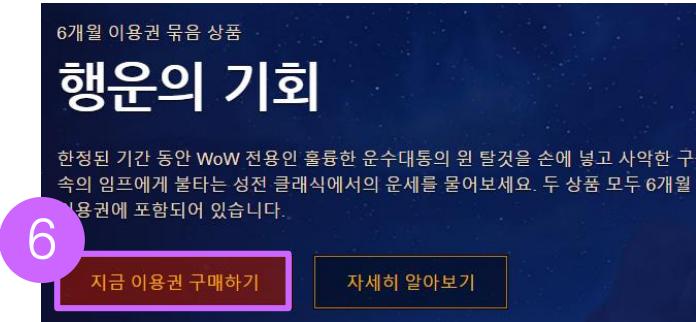
2. 메인 화면의 영상 위에 최신 소식 & 업데이트 섹션이 있는데, 영상을 가림
 - 해결 방안 : 영상과 해당 섹션을 다른 구조로 변경하거나 해당 섹션을 영상과 분리하여 디자인할 것
3. 대규모 이벤트(패치, 출시 등)에 대한 내용이 하단에 고정되어 있는데 지울 수 없어 불편함
 - 해결 방안 : 지우는 버튼과 다시 보지 않기 버튼 생성



4. 전체적으로 채도와 대비가 너무 높은 이미지만을 사용하여 눈이 피로함
- 해결 방안 : 색감을 변경하거나 색이 강한 이미지를 줄임

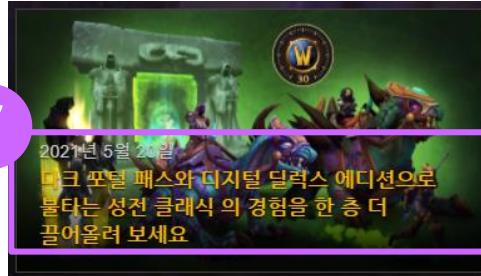


5. 버튼을 눌러야 이동하는 배너와 배너를 눌러야 이동하는 배너가 있어 헷갈림
- 해결 방안 : 한 가지로 통일하거나 더 직관적인 디자인으로 변경



6. 구매하기에 관련된 섹션이 메인 화면에 너무 많이 있어 반복되어 읽기 싫어지고 상술적인 느낌이 듬
- 해결 방안 : 구매와 관련된 것은 한 섹션에 더 심플하고 작게 정리하여 안내

7



7. 배경 이미지와 그 위 글자의 대비가 좋지 않아 가독성이 떨어짐
- 해결 방안 : 이미지를 어둡게 하거나 글자 아래만 더 어둡게 처리 등

(주)펄어비스
검은사막



검은사막

URL : <https://www.kr.playblackdesert.com>

제작사 : (주)펄어비스

출시 : 2015년

장르 : MMORPG

등급 : 청소년 이용 불가

가격 : 부분 유료화

유저 : 20~30대

세계관 키워드 : 전쟁, 역사, 판타지, 모험, 고대

웹 페이지 스타일 : 세련, 심플, 고딕

(주)펄어비스

PEARL AYSS

국가 : 대한민국

설립 : 2010년

규모 : 중견기업

업종 : 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업

대표 게임 : ‘섀도우 아레나’, ‘검은사막’, ‘검은사막 모바일’,
‘붉은사막’, ‘플랜8’

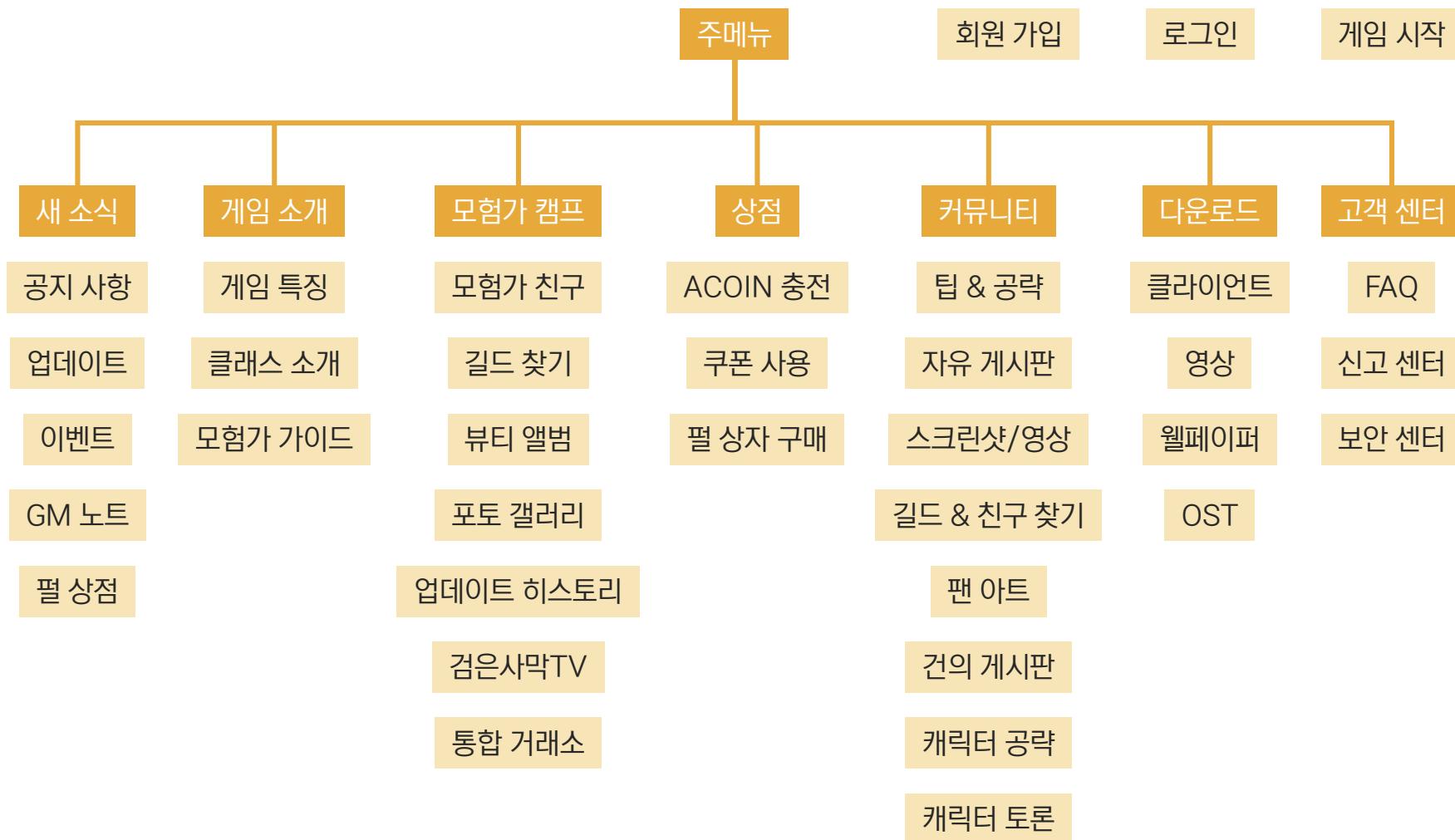
핵심 가치

1. 집요 - 우리는 게임에 대해서라면 누구보다 집요합니다
2. 야성 - 우리는 더 나은 방법이라면 스스로의 생각조차 언제든지 부수로 뒤집을 수 있습니다
3. 신뢰 - 우리는 함께라면 더 큰 창조를 이룰 수 있다고 믿습니다

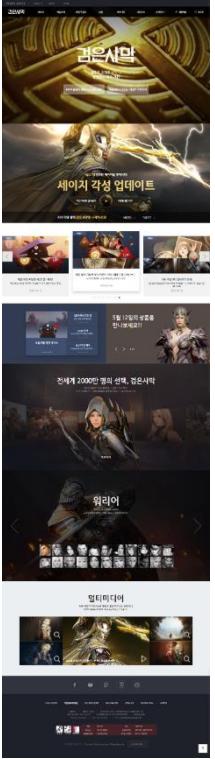
사이트 맵



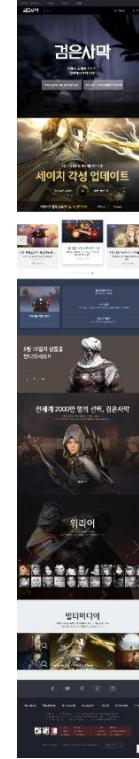
사이트 맵



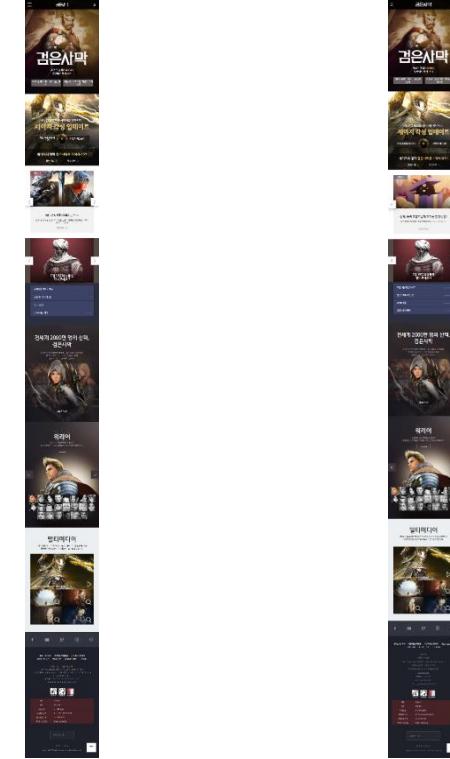
PC



Tablet PC



Mobile



1558px

1025px ~ 1557px

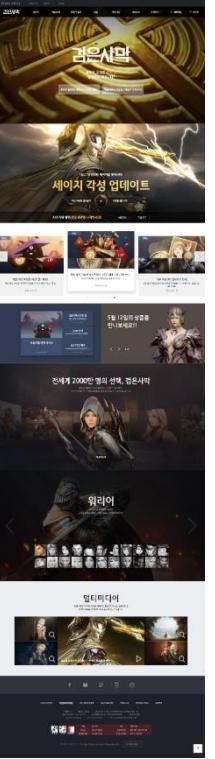
768px ~ 1024px

481~ 767px

~ 480px

구성 요소 분석 – 매체성 요소

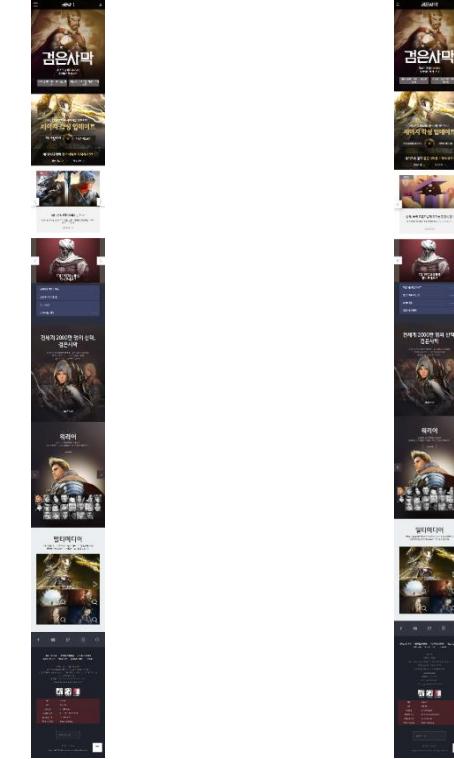
PC



Tablet PC



Mobile



매체성 요소

PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 이상을 포함한 반응형 구조로 매체성 좋음

사용성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|---------|----------|---|
| (1) | 쉬운 사용성 | 쉽게 사용 가능 | 전체적으로 깔끔한 디자인과 배치, 반응으로 실제 게임 유저가 아니어도 이용하기 간편 |
| (2) | 유용성 | 유용함 | 필요한 메뉴가 모두 있음 |
| (3) | 매력 | 매력적임 | 깔끔하면서도 고해상도의 게임 삽화를 배너의 이미지로 활용하여 재밌어 보이고 관심이 감 |
| (4) | 접근성 | 접근성 좋음 | PC, Tablet PC, Mobile 세 가지 반응형 웹사이트 |
| (5) | 신뢰성 | 신뢰감이 둠 | 단정한 레이아웃으로 믿음직한 느낌을 줌 |
| (6) | 발견 가능성 | 발견 쉬움 | 필요한 메뉴를 보기 쉽게 되어 있음 |
| (7) | 사이트의 가치 | 가치 있음 | 게임을 알아보러 온 사용자, 게임을 다운로드 받거나 게시글, 커뮤니티 등을 하러 온 실제 게임 유저 모두에게 필요한 기능이 있음 |

심미성 요소

(A) 색



주조색

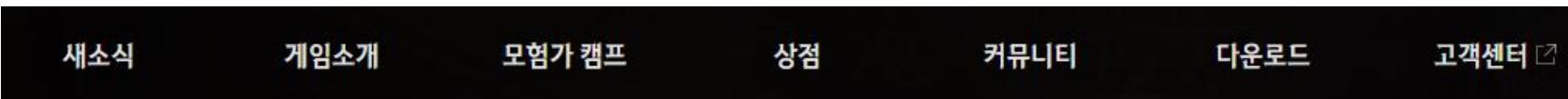


보조색



강조색

(B) 폰트



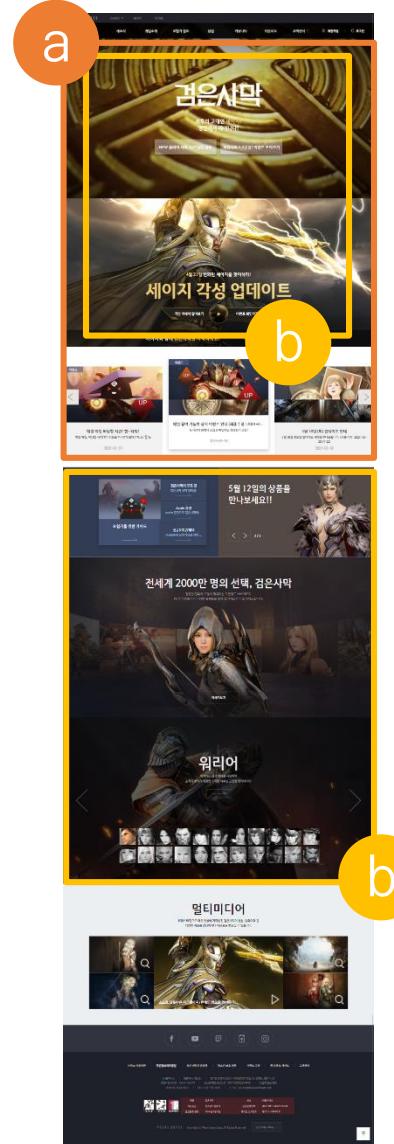
전용 폰트

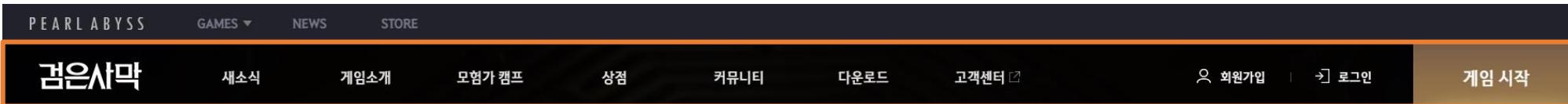
(C) 이미지 및 영상

메인 화면에 영상이 삽입되어 있으며
이후 모든 섹션에 게임 삽화 이미지가 삽입되어 있음

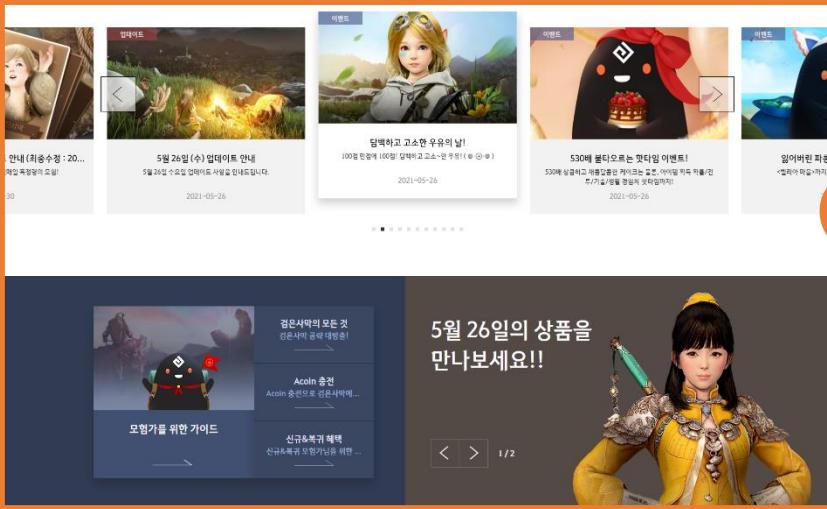
심미성 요소

| No. | 요소 | 결과 | 이유 |
|-----|----|-------|--|
| (1) | 균형 | 좋음 | 정렬이 차분하고 보기 좋음 |
| (2) | 대비 | 좋음 | 가독성이 떨어지지 않음 |
| (3) | 대칭 | 좋음 | 대칭적으로 좋은 디자인 |
| (4) | 강조 | 약간 과함 | 강약이 없고 강이 많은 느낌(a) |
| (5) | 리듬 | 보통 | 내려가면서 읽히는 흐름은 좋으나 섹션 내용이 반복되는 느낌(b)이 있어서 아쉬움 |





1. 스크롤 내릴 경우 네비게이션 바가 상단에 고정되어 편하며 고정이 됨에도 불구하고 고정되는 네비게이션 바의 배경색이 반투명하여 페이지가 더 크고 시원해 보임



2



2. 전체적으로 모두 대칭적인 레이아웃으로 편안한 느낌을 줌

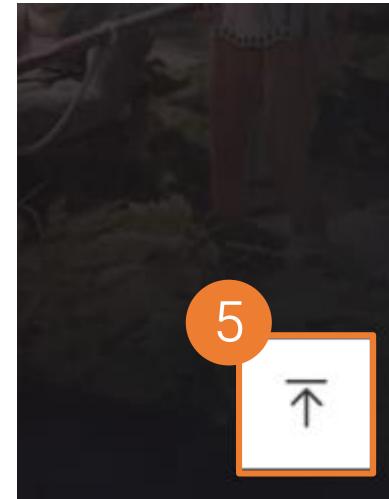
3

| 새소식 | 게임소개 | 모험가 캠프 | 상점 | 커뮤니티 | 다운로드 | 고객센터 ▾ |
|------|---------|-----------|----------|------------|-------|--------|
| 공지사항 | 게임특징 | 모험가 친구 | ACOIN 충전 | 팁&공략 | 클라이언트 | FAQ ▾ |
| 업데이트 | 클래스 소개 | 길드 찾기 | 쿠폰사용 | 자유게시판 | 영상 | 신고센터 ▾ |
| 이벤트 | 모험가 가이드 | 뷰티앨범 | 펄 상자 구매 | 스크린샷/영상 | 월페이퍼 | 보안센터 |
| GM노트 | | 포토갤러리 | | 길드 & 친구 찾기 | OST | |
| 펄 상점 | | 업데이트 히스토리 | | 팬 아트 | | |
| | | 검은사막TV ▾ | | 건의게시판 | | |
| | | 통합거래소 ▾ | | 캐릭터 공략 | | |
| | | | | 캐릭터 토론 | | |

3. 메인 메뉴에 마우스 올릴 경우 서브 메뉴가 한번에 나타나며
 서브 메뉴에 마우스 올릴 경우 해당되는 메인 메뉴도 표시해주어 메뉴를 찾는 데 용이함

장점 분석

4



모험가 캠프

모험가 친구

길드 찾기

뷰티앨범

포토갤러리

업데이트 트리

검은사막TV

통합거래소

고객센터

FAQ

신고센터

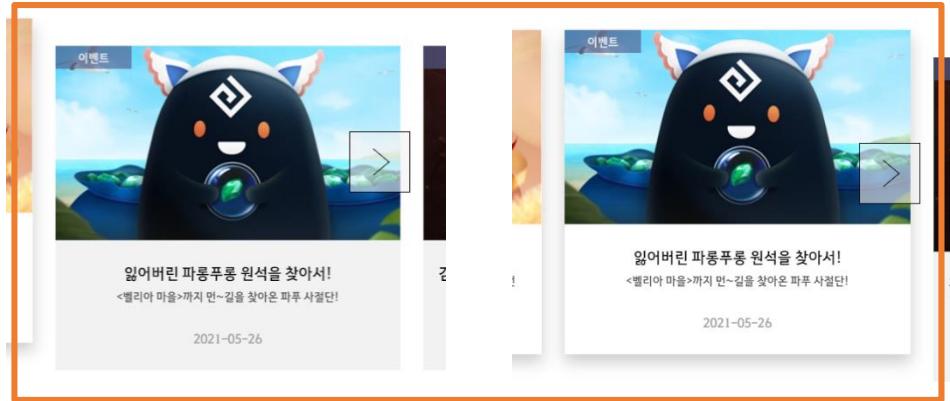
보안센터



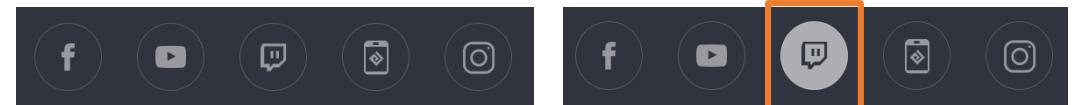
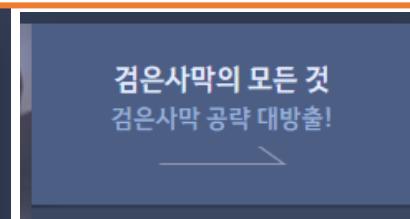
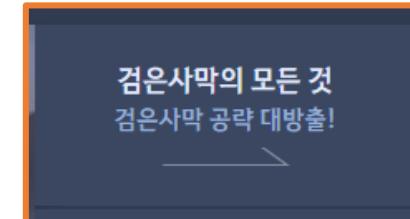
4. 흔히 이용하는 나눔고딕, 맑은 고딕이 아닌 전용 서체를 이용한 포인트를 주어 페이지가 더 돋보이고 기억에 남을 수 있음

5. (타 게임 홈페이지에서는 흔하지 않은) 탑 버튼이 존재하여 편리함

6. 새 창으로 열리는 경우 표시해주어 유저에게 편의를 줌



7

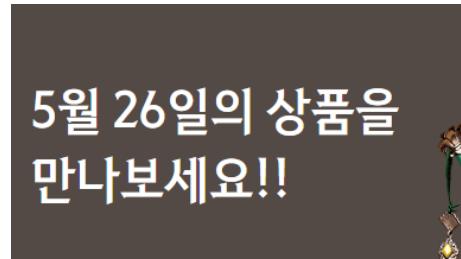


7. 마우스를 올릴 때 반응이 트렌디 한 느낌을 줌 (부드럽고 심플하면서도 눈에 띄는 반응)

The screenshot displays the Pearl Abyss website with several key features highlighted:

- Header:** PEARL ABYSS, GAMES ▾, NEWS, STORE.
- Event Section:** A button labeled "이벤트" (Events) is shown.
- Game Promotions:** A large banner on the right side says "5월 26일의 상품을 만나보세요!!" (Meet the products on May 26th!). Below it are links for "회원가입" (Registration), "로그인" (Login), and "게임 시작" (Start Game).
- Game Content:** A central box contains:
 - "검은사막의 모든 것" (All about Black Desert) with a link to "검은사막 공략 대방출!" (Black Desert Strategy Release!).
 - "Acoin 충전" (Acoin Top-up) with a link to "Acoin 충전으로 검은사막에..." (Play Black Desert with Acoin top-up).
 - "모험가를 위한 가이드" (Guide for Adventurers) with a link to "신규&복귀 혜택" (Newbie & Returnee Benefits).
 - "신규&복귀 혜택" (Newbie & Returnee Benefits) with a link to "신규&복귀 모험가님을 위한..." (For new and returning adventurers...).
- Social Media:** A footer section shows social media icons for Facebook, YouTube, KakaoTalk, Kakao, and Instagram.
- Call-to-Action:** A large orange box at the bottom right says "최후의 고대인 세이지! 영면에서 깨어나다!" (The last ancient sage! Awaken from sleep!).

8. ‘검은사막’이라는 게임 이름의 주제를 잘 살린 색감을 사용하여 게임의 몰입도가 높아짐



필상점

【필상점】5월 26일(수) 필상점 패키지 및 신규 상품 소개

검은사막 | 2021-05-26 09:00

안녕하세요, [검은사막](#) 서비스팀입니다.

5월 26일(수) [필상점 패키지 상품 및 신규 상품](#) 안내드립니다.

매주 새롭게 선보이는 다양한 패키지 상품 및 할인 상품을 만나보세요.
상세한 사항은 검은사막에 접속하신 후 필상점(단축키 : F3)에서 확인하실 수 있습니다.

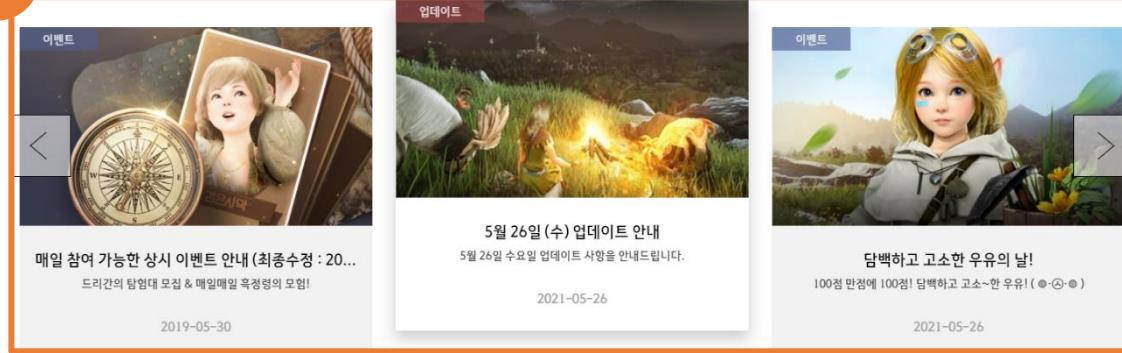
9

목차

1. 신규 상품 안내
2. 패키지 상품 안내
3. 할인 상품 안내
4. 마일리지 상품 안내
5. 은화 상품 안내
6. 출시 예정 의상 안내

9. 인게임 상품에 관한 배너를 눌러도 구매 페이지가 아닌 안내(소개) 페이지로 이동하여 상술적인 느낌을 주지 않아 신뢰도가 올라감

10



11

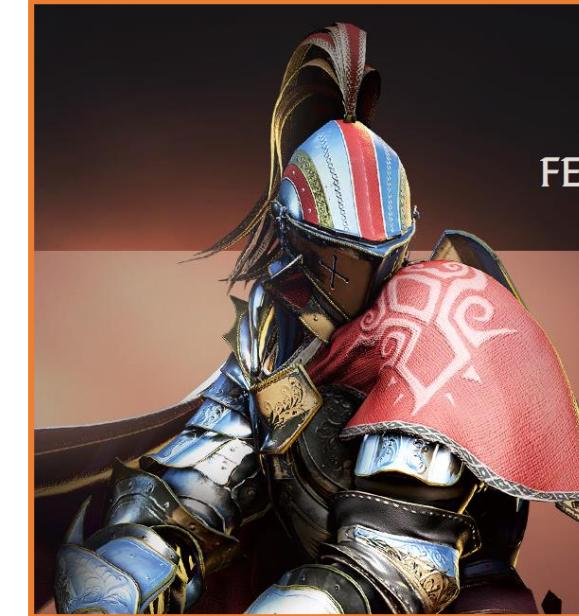


10. 이벤트와 업데이트를 같은 섹션에 올려 심플하면서도 구분에 있어 헷갈리지 않게 포인트 색상으로 구분되어 있음

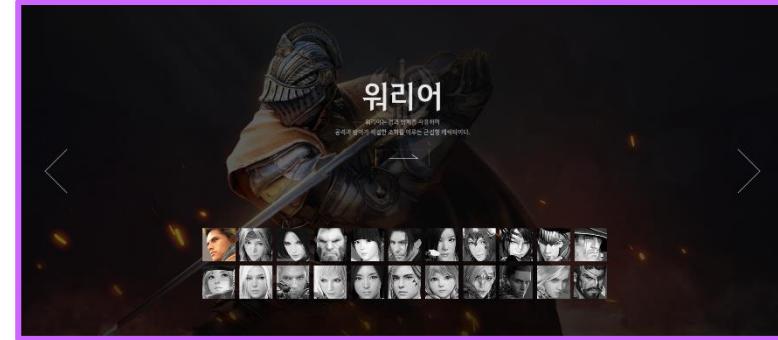
11. 메인 페이지에 게임 소개에 대한 섹션이 있어 처음 게임을 접하고자 하는 유저들이 어떤 게임인지(세계관, 플레이 방식, 콘텐츠 등)를 알기 좋고 관심이 가게끔 함



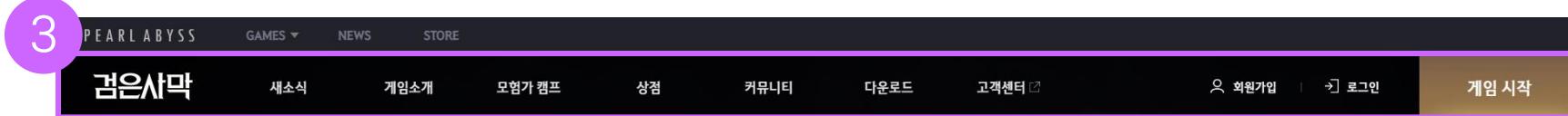
12



12. 전체적으로 배너나 설명 등에 캐릭터 일러스트 삽화를 삽입할 때
배경을 단색을 사용하거나 인물만 돋보이게끔 디자인하여 정신없는 느낌이 들지 않고 더 눈이 감

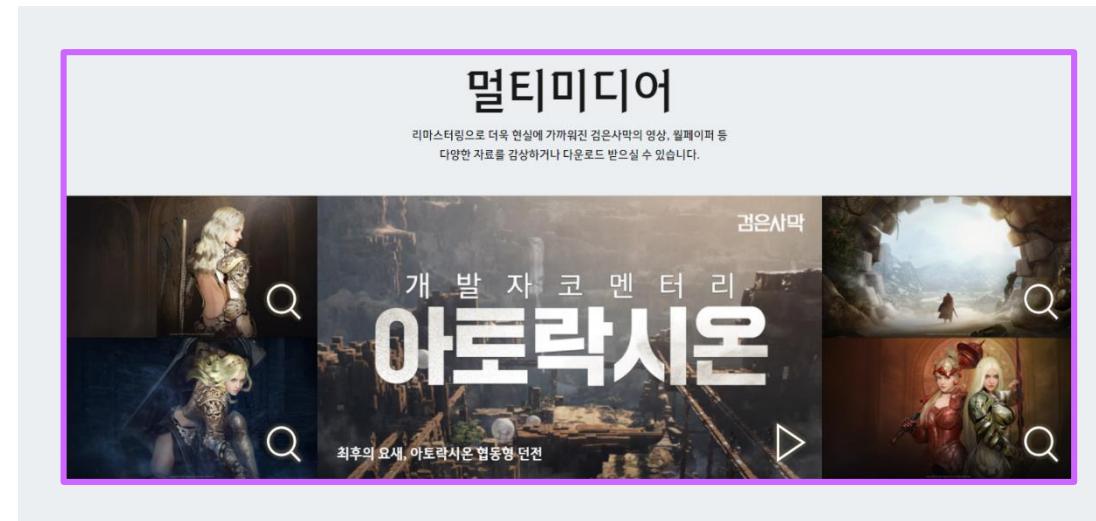
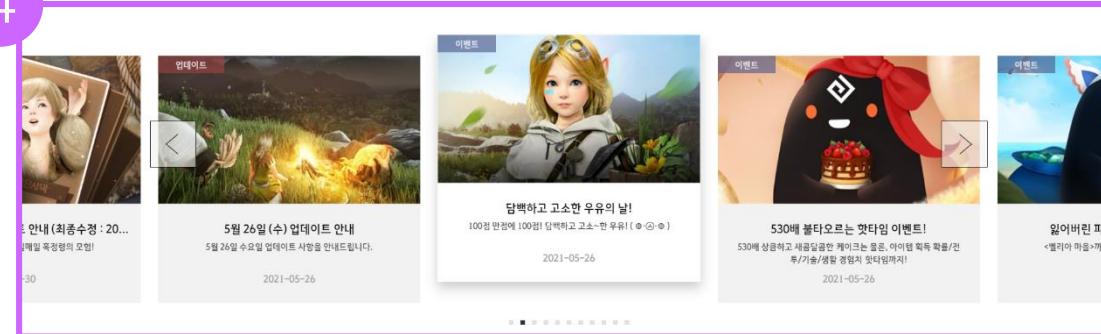


1. 메인 화면에 노출되는 섹션들이 전체적으로 다 강조하는 느낌이 들어서 특정 섹션이 강조되지 않고 시선이 분산됨
- 해결 방안 : 안내하는 정도의 섹션은 배경색(하얀색)과의 대비를 조금 낮춤



2. 메인 화면에서 영상이 자동으로 재생되나 멈추는 버튼이 없음
- 해결 방안 : 멈추기 버튼 추가
3. 메뉴 검색 버튼이 없어 혹시 찾고자 하는 메뉴를 못 찾았을 때 방도가 없음
- 해결 방안 : 네비게이션 바에 검색 버튼 추가

4



4. 이벤트 & 공지 사항 섹션과 멀티 미디어 섹션에 더 보기 버튼이 없어 목록을 보고 싶을 경우 메인 메뉴 바를 통해서 이동해야 함
- 해결 방안 : 더 보기 버튼 추가



감사합니다.
