

02

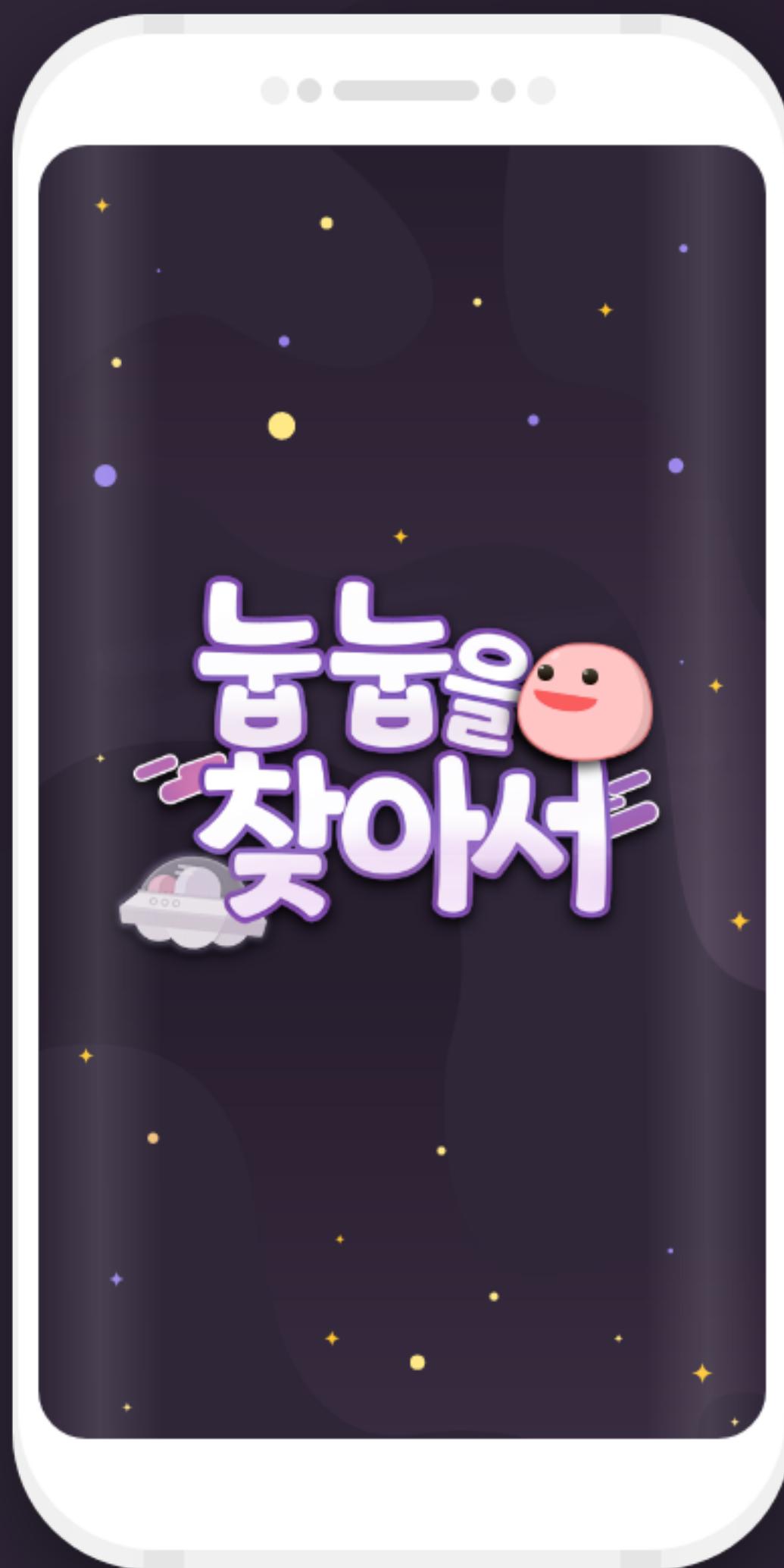
App Re-Design 눌눌을 찾아서 UX/UI

뉴작의 기록 갱신형 하이퍼 캐주얼(hyper casual) 모바일 게임

프로젝트 기간	2020.07 - 2020.08
참여 인원	개인 작업 (1인)
기여 역할	UX/UI 디자인 (기여도 100%)



TITLE



Color



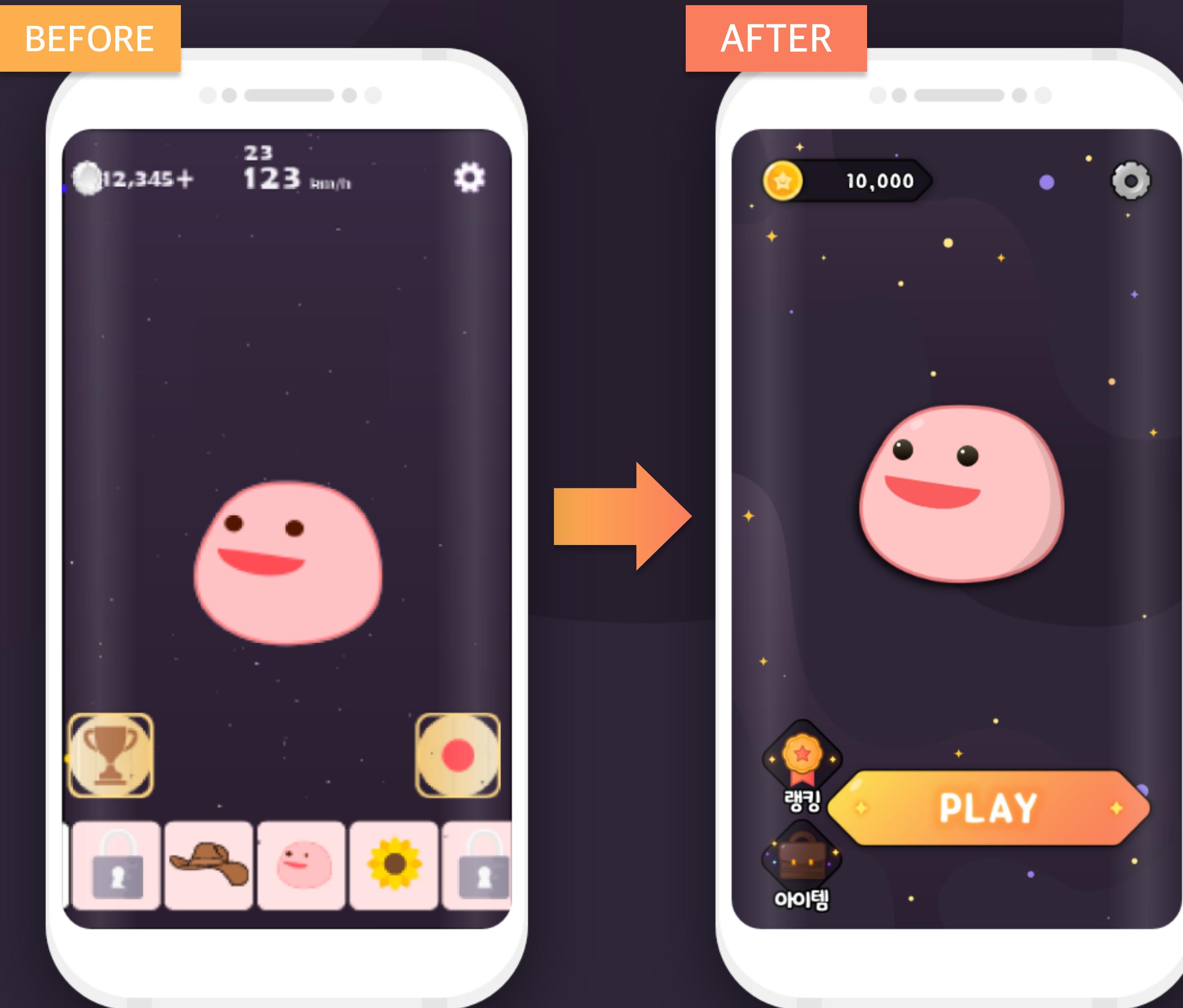
Typography

안동엄마까투리OTF **ぬぬ을 찾아서**

Background Image



MAIN



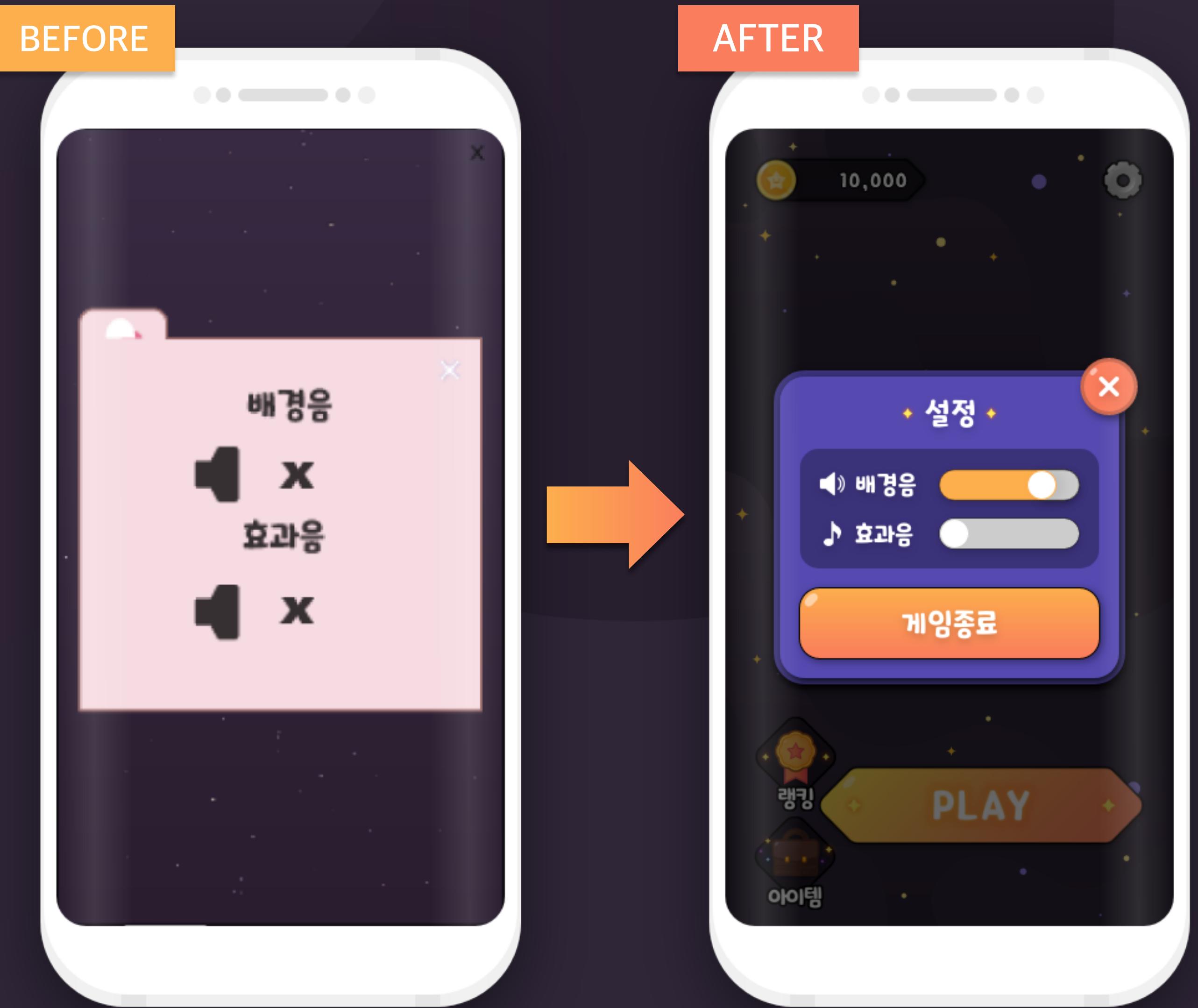
1. 상단

- 재화 아이콘, 박스 디자인 변경
- 최고 기록 정보 -> 랭킹 페이지로 숨김
- 설정 아이콘 디자인 변경

2. 하단

- 아이템 슬롯 -> 아이템 페이지로 숨김
- 플레이 버튼 디자인 변경 후, 중앙에 배치
- 랭킹, 아이템 아이콘 디자인 변경
(재화 박스, 플레이 버튼과 같은 마름모 꼴로 통일성)

SETTING



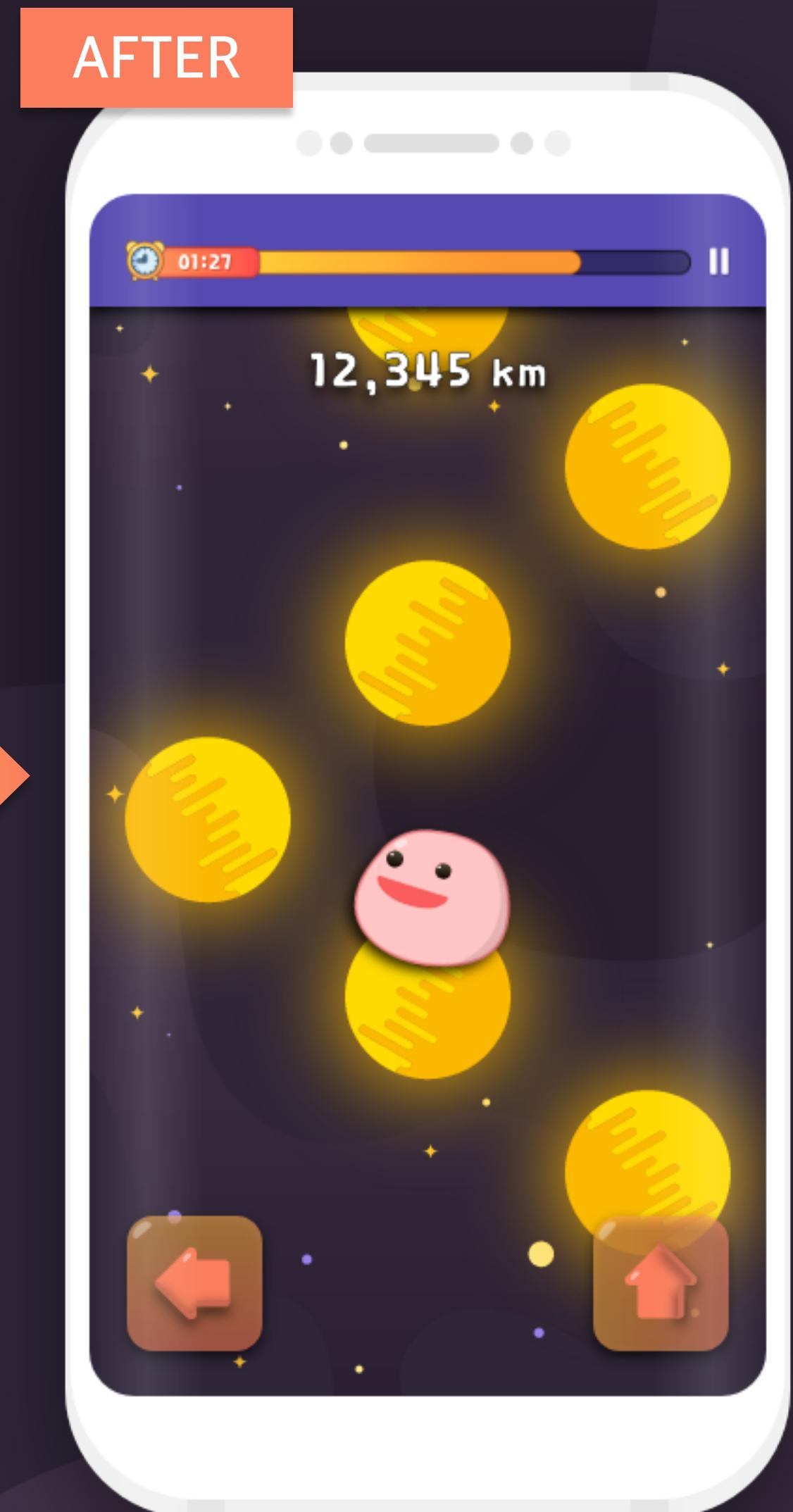
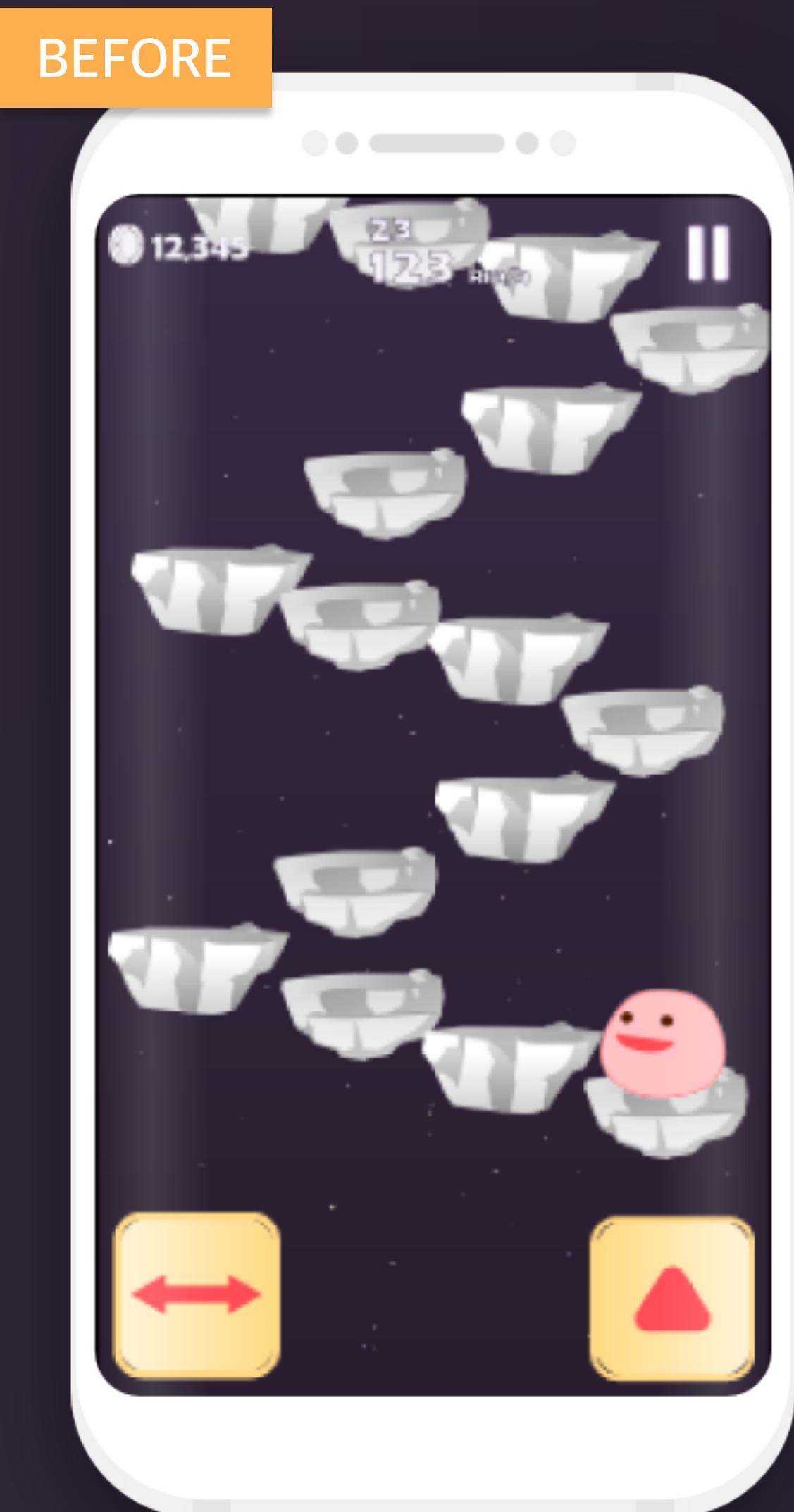
1. GUI 구조 및 기능 변경

- 음소거 버튼 -> 음량 조절할 수 있는 게이지 바 형태
- 게임종료 버튼 추가 제작

2. 디자인 변경

- 연분홍 -> 우주 컨셉에 맞춰 지정한 메인색으로 변경
- 버튼 전체적으로 젤리같은 입체적 느낌으로 디자인
- 별 모양의 이미지 제작 후, 상단 페이지 명 강조

GAME PLAY

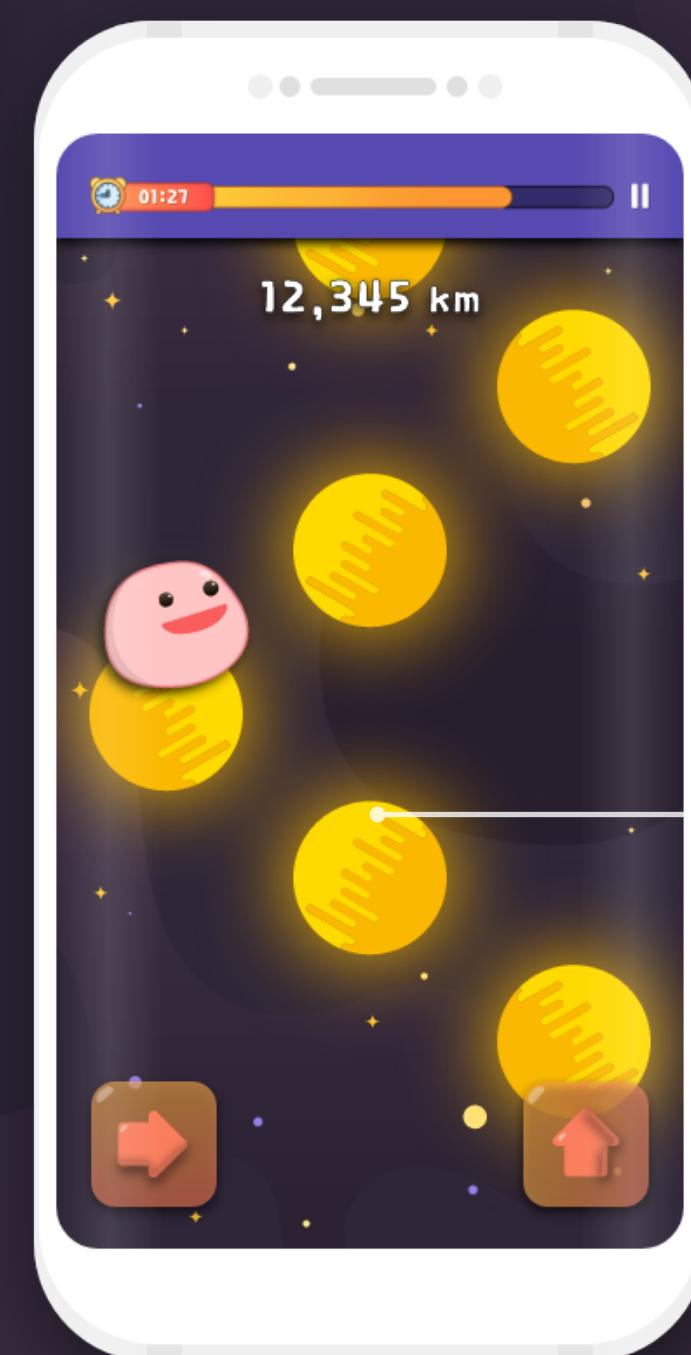


1. 상단

- 제한 시간을 알려주는 게이지 바 추가
- 재화 획득 정보 -> 결과 페이지로 숨김
- 정보 중요도 1순위인 현재 높이를 중앙에 크게 배치
- 행성 발판 디자인 변경 (높이 올라갈수록 색상 변경)

3. 하단

- 버튼 디자인 전체 컨셉과 통일감 있게 변경
- 좌우 이동 버튼(화살표)을 각각 따로 제작
(캐릭터가 바라보는 방향에 따라 다르게 적용되도록)



행성



GAME STOP



1. GUI 구조 및 기능 변경

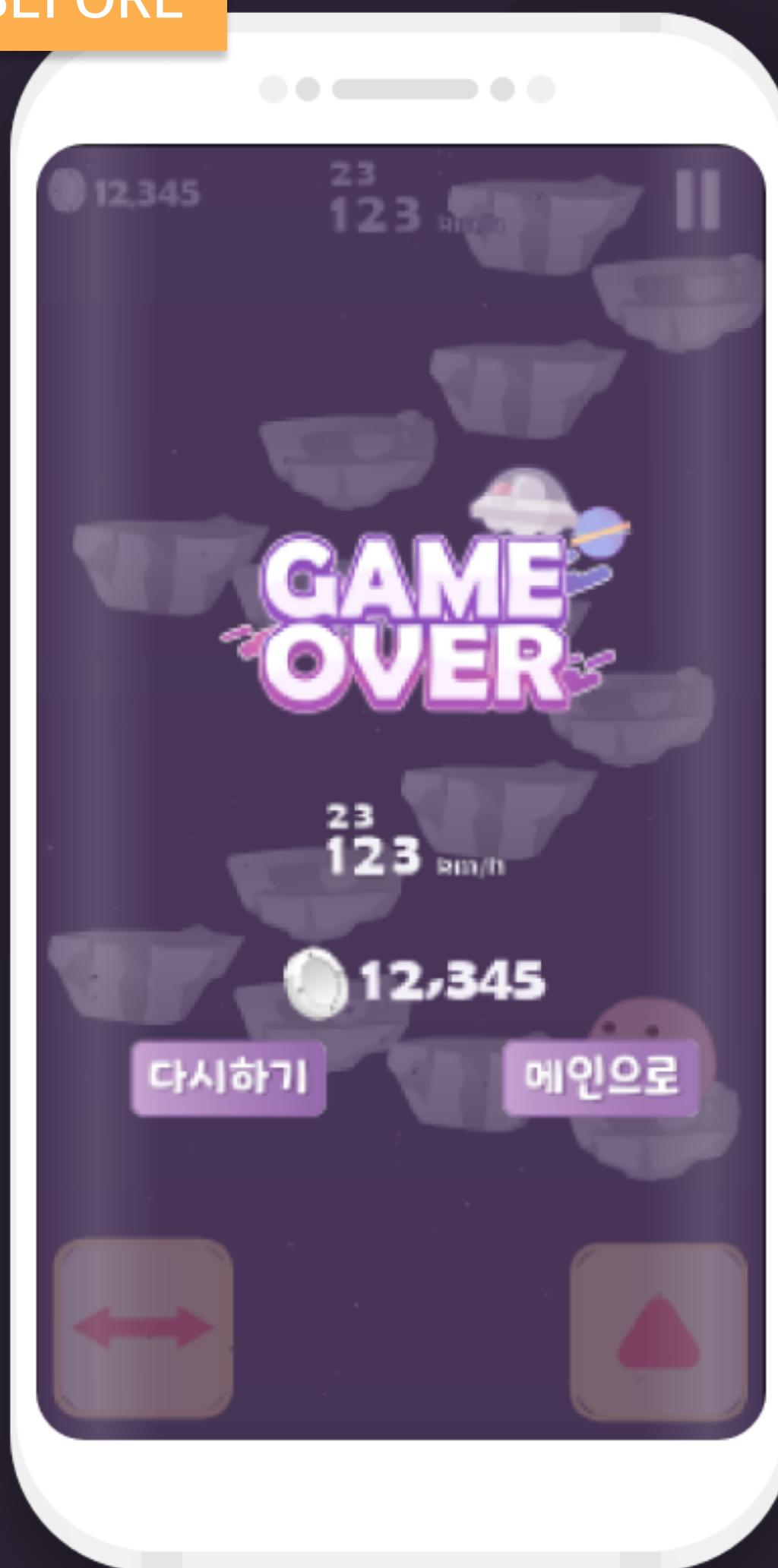
- 음소거 버튼 -> 음량 조절할 수 있는 게이지 바 형태
- 게임종료 버튼 -> 다시하기 & 메인으로 이동 버튼

2. 디자인 변경

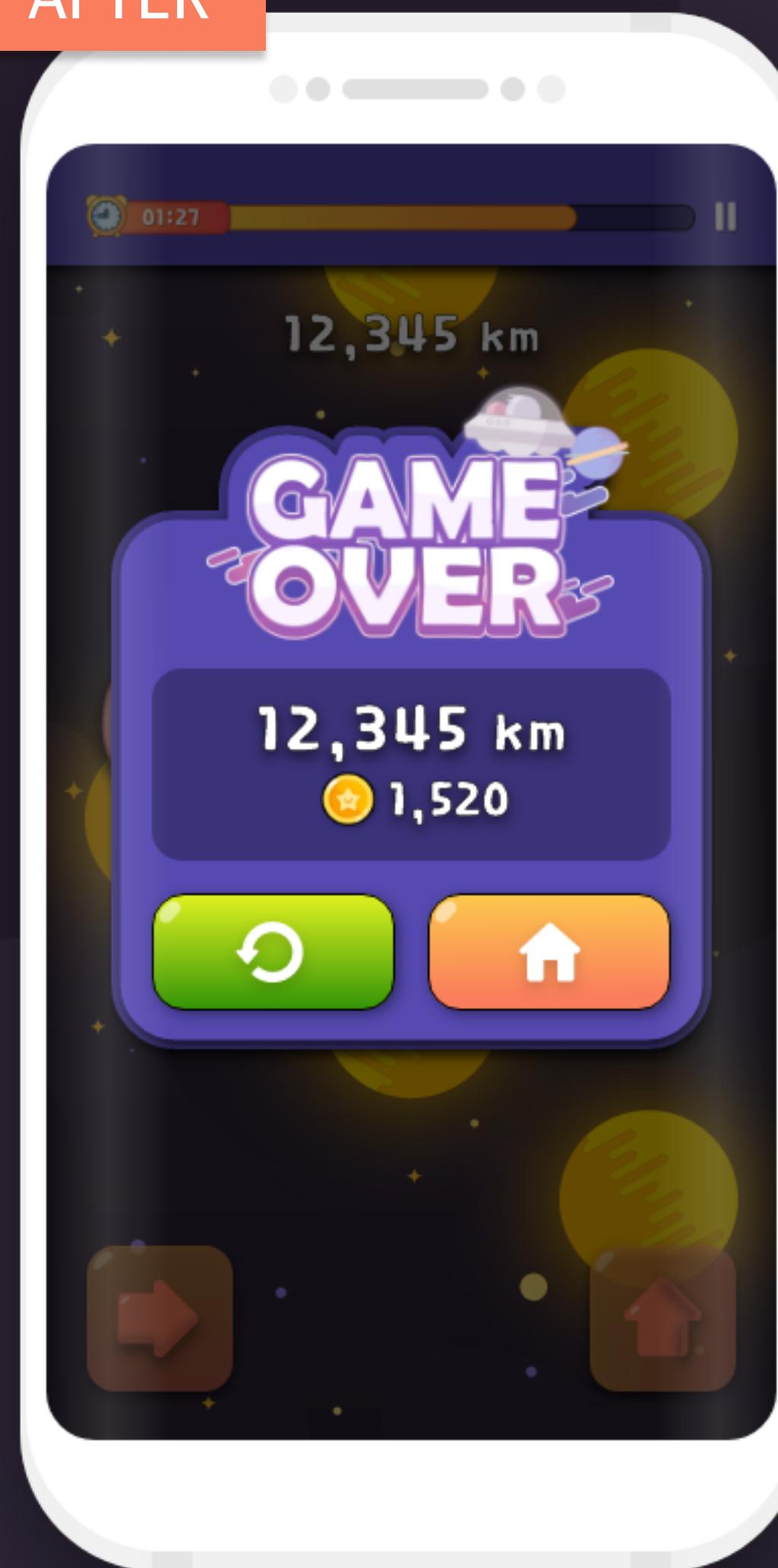
- 연분홍 -> 우주 컨셉에 맞춰 지정한 메인색으로 변경
- 버튼 전체적으로 젤리같은 입체적 느낌으로 디자인
- 별 모양의 이미지 제작 후, 상단 페이지 명 강조

GAME OVER

BEFORE



AFTER



1. 디자인 변경
 - 팝업 형태로 변경하여 전체적인 통일감 제공
 - 연분홍 -> 우주 컨셉에 맞춰 지정한 메인색으로 변경
 - 버튼 전체적으로 젤리같은 입체적 느낌으로 디자인
 - 코인 아이콘 디자인 변경
 - 텍스트 -> 아이콘으로 변경하여 가시화

ITEM

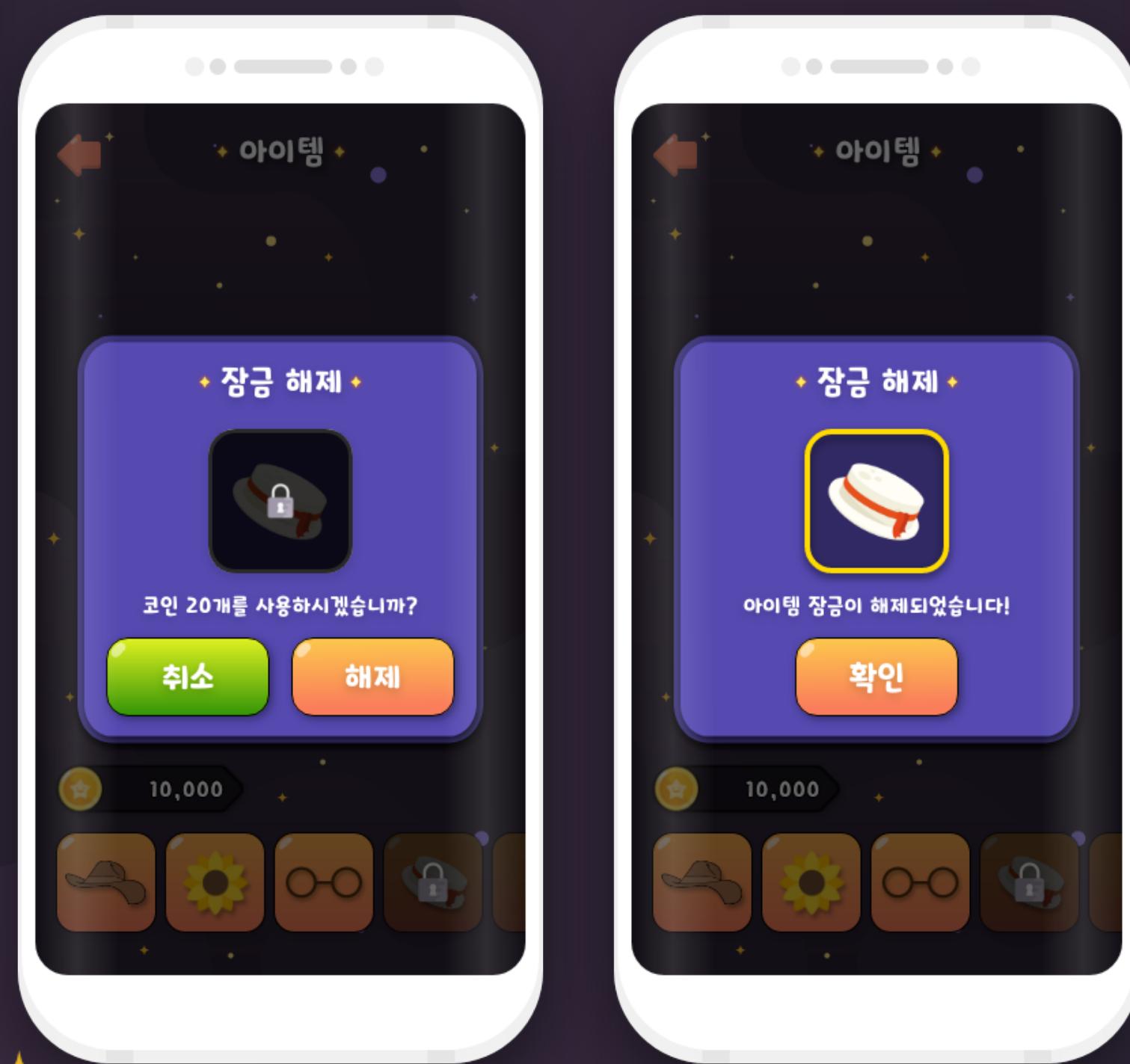


1. GUI 구조 및 기능 변경

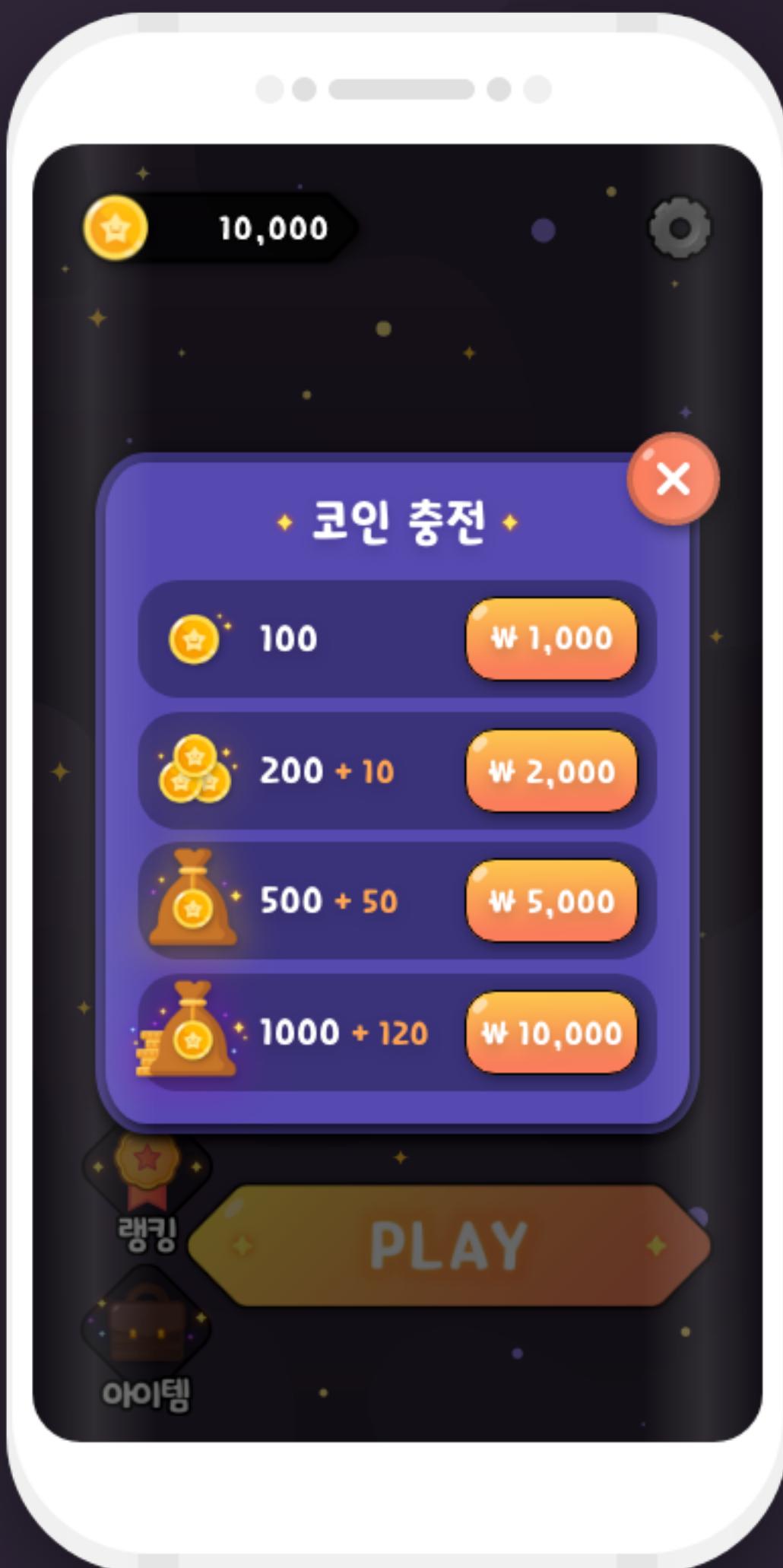
- 메인 페이지에서 아이템 페이지로 이동
- 상단에 뒤로가기 버튼 추가
- 재화 박스 위치 하단으로 변경

2. 디자인 변경

- 연분홍 -> 우주 컨셉에 맞춰 지정한 메인색으로 변경
- 버튼 전체적으로 젤리같은 입체적 느낌으로 디자인
- 별 모양의 이미지 제작 후, 상단 페이지 명 강조
- 아이템 디자인 추가 제작 (안경, 모자)



SHOP & RANKING



SHOP

- 코인 충전 팝업 추가 제작
- 추가 보너스 코인 갯수 강조
- 코인 갯수 별로 아이콘 다르게 디자인
- 버튼 전체적으로 젤리같은 입체적 느낌으로 디자인



RANKING

- 랭킹 페이지 추가 제작
- 1~3위 각각 금/은/동 색으로 프로필 강조
- 상단에 뒤로가기 버튼 추가
- 하단에 본인 최고기록 강조

RESOURCE



PLAY

