

노엘사가 HUD UI 개편안

2012 / 02 / 29

내 행성에서의 HUD

[HUD 개편 의도]

- 상단의 각종 그래프들을 대폭 줄이고 레벨 & 경험치와 에너지 정보를 확대하여 시각적 편안함과 쾌적함을 확보함.
- 골드와 캐시 수치는 정보 확인의 신속성이 덜 요구되는데 비해 상단에 널려있어 (특히 모험행성에서) 어지러웠으므로, 시선이 머무는 우선순위가 상단보다 낮은 화면 하단에 배치함.
- 내 행성에서는 별 필요가 없는 미니맵을 켜고 끌 수 있도록 하여 유저 선택에 따라 시원하게 트인 시야를 제공함.
- 하단의 리더보드에 표기되던 친구이름을 삭제하여 골드, 캐시 및 구매버튼을 표기할 공간을 확보하고, 친구(개인)의 식별이 이미지만으로도 가능한 페이스북 스타일을 살려냄.
- HUD 뿐만 아니라 다른 UI 구성요소들에도 이미지 위주의 식별이 가능하도록 디자인하여 텍스트를 최소화. 시각적 쾌적함과 로컬라이제이션의 용이성을 확보함.
- 개수가 너무 많고, 기능 추가시 대책이 없던 기존의 우측 하단 메뉴를 4개로 줄이고 작은 버튼 세개는 2탭스 메뉴로 구성하여 확장성이 용이하게 함. (총 3개로 줄일수도 있으나, 기능 추가를 감안했을 때 4개가 적절하다 판단됨)



[페이스컷]

- 게이지가 확대됨에 따라 자연스러운 밸런스를 위해 기존의 것보다 120%가량 확대.
- 페이스컷 프레임 속의 캐릭터 얼굴 이미지 또한 보다 확대된 것으로 고려하였으나, **확대로 인한 도트 뭉개짐이 거슬릴 경우 사이즈에 대한 재 고민이 필요함**

[레벨&경험치 / 에너지]

- 경험치는 %로 보여주고, 캐주얼한 게임이므로 %의 소수점은 보이지 않음. 구체적인 수치는 툴팁으로 노출.
- 에너지는 현재/최대 형식으로 보여주고 에너지+1까지 남은시간은 게이지의 우상단에 조그맣게 보여줌.
- 에너지 게이지는 버튼은 아니지만 클릭시 에너지 구매창 노출
- 모험행성에서는 다른 방식으로 동작함. 모험행성 HUD 시안 참조.

[플래닛 포인트]

- HUD에서 삭제
- 플래닛 포인트가 증감하는 이벤트 발생시 마다 캐릭터 머리위에 말풍선으로 출력 및 애니메이션 연출로 구현함. (차후 마일스톤에서)



[잡 타이틀]

- 다국어 고려하여 2라인을 메인으로 함.
- 잡 타이틀이 짧을 경우 중앙에 1라인으로 출력.
- 단어 중간에서 끊어져 줄바꿈되지 않도록 텍스트 데이터에 줄바꿈문자(Wn) 또는 태그를 사용하여 행 구분이 되도록 함.
- 2라인으로 하고도 텍스트가 넘칠 경우 글자 폰트가 자동적으로 축소되도록 처리해줌. (차후 지원하도록 해도 됨)
- 타이틀 뒤편에는 기존 직업 경험치가 게이지 형태로 있었으나, 식별성이 없으므로 삭제함. (어차피 기획도 바뀌는 무드고)

이곳은 텍스트 넘칠 때 스크롤하면 안됩니다. 어지럽습니다. 텍스트 필드마다 글자가 넘칠 경우 축소할지, 스크롤할지 속성을 넣을 수 있으면 효율적이겠습니다. 아무리 디자인을 잘 해도 다국어는 예상보다 길어지게 마련인데, UI 구성요소에 따라 스크롤이 적절한 경우와 축소가 적절한 경우가 혼재할듯 합니다. (이것도 다국어 작업 할때 지원하면 될...려나 싶네요.)

[시스템 메시징 열기]

- 리더보드에 애드온처럼 붙어 있음.
- 상세사항 다음페이지 참조

[리더보드]

- 다음페이지 참조

[골드 / 캐시 / 돈충전]

- 리더 보드에 애드온처럼 붙어다님
- 아이템 관련 UI창이 이 영역을 가리는 경우 해당 창의 적정 위치에 골드와 캐시가 표시되어야 함 (기획시 고려)
- 유료샵 정책에 따라 GOLD 충전은 불가할수도 있음. 문구 수정 필요.

[채팅창 열기]

- 변경사항 없음
- 차후 마일스톤에서 기능 추가가 발생할 경우 (깃속말이라던가) 수정될 가능성이 엿보임

[메인 메뉴]

- 상세 사항 별도 페이지에 정리

[옵션창 열기 / 닫기]

- 변경사항 없음



미니맵 & 시스템 메시지 창

[시스템 메시지 창]

- 새로운 시스템 메시지가 추가될 경우 창이 자동으로 나타남. 창이 자동으로 나타난 경우 약 5초간 노출된 후 자동으로 닫힘.
- 시스템 메시지는 30초간 스택에 보관됨. 최대 5개까지 보관되고 5개 초과시 오래된것부터 삭제됨. 자동이든 수동이든 창이 열리면 스택에 남은 메시지가 전부 출력됨. (단테 보느라 메시지를 못 읽은 사람에게 30초의 기회를 드립니다 무드)
- 메시지가 스택에 1개 이상 존재하면 HUD 버튼이 활성화되어 클릭하여 오픈할 수 있음. 클릭으로 오픈한 창은 모든 메시지가 스택에서 사라지면 자동으로 닫힘. 또는 화살표 버튼을 눌러 닫을 수 있음. 시스템 메시지 스택이 비어있을 경우 HUD의 버튼은 비활성화되어 메시지를 열 수 없음.
- 시스템 메시지 창의 가로폭은 고정값이고 높이는 메시지 개수에 따라 변동폭임. 따라서 1~5개 메시지 분량만큼 높이가 변동함. 단, 메시지 1개가 2라인 이상일 수도 있음을 고려하여 구현해야 함. (다국어 πππ)

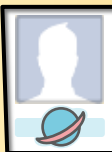
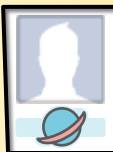
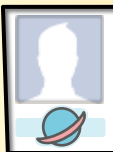
메시지를 (귀찮게) 5개까지 보관하고 보여주는 이유는, 2~3개의 메시지가 겹쳐서 거의 동시에 노출되는 경우 식별 불가능하게 되는 데, 이 경우에 대한 컴플레인이 분명히 있을 것이기 때문입니다. 비교적 어려운 작업은 아니니 리뉴얼시 함께 수정 구현하는 것이 낫다고 판단됩니다.

시스템 메시지로 출력될만한 이벤트는 가급적 이미지화된 UI나 연출로 커버하는 방향이 좋다고 생각하고 있습니다.

- 이 창은 리더보드에 붙어서 따라다님. 차후 해상도 변경 구현시 리더보드와 메인메뉴 창이 분리되어 떨어지는데 그때 리더보드를 따라다니는 느낌이 되도록 구현함



Need more energy.
Activated new waypoint.
You can't pick up more item because inventory had been full.
You can't collect that because not enough level.



[미니맵 + 미니맵 설정 + 지역명]

- 전 페이지에서 나침반 버튼을 클릭하면 요런 형태의 UI로 변화함
- 미니맵 on/off 변환시 적절한 ui 애니메이션을 기대함



[리더 보드]

- 기존의 친구추가 버튼 삭제. 페이스북 친구 중 앱 설치자를 친구로 자동 노출함
- 노엘을 포함하여 친구가 5명 이하일 경우 왼쪽부터 노출하고 오른쪽을 비워둠.
- 정렬 순서는 플래닛 포인트가 높은사람이 왼쪽에 위치. 내림차순으로 정렬.
- 노엘 포함 친구가 6명 이상일 경우, 자신을 중심으로 포인트가 인접한 사람을 6명을 다폴트로 보여줌. 자신의 위치는 왼쪽에서 네번째 슬롯으로 함. 단, 자신의 플래닛 포인트가 제일 낮으면 여섯번째 슬롯에, 두번째로 낮으면 다섯번째 슬롯에 노출함.
- 친구 방문 보너스를 획득할 수 있는 경우 에너지 번개마크 추가
- 친구의 상세정보는 톨팁으로 제공. 출력 위치는 톨팁 다음 페이지 참조

새로운 친구를 우선 노출하고 방문시 보너스를 부여하는 징가겔스러운 룰을 고민할 수 있으나, 당장은 중요치 않으므로 미뤄봅시다.



NEED YOUR HELP

[친구 정보 (톨팁)]

- 레벨, 잡타이틀, 닉네임, 캐릭터 외관
- 하단에 가능한 소셜 액션 표시 (빨간 점선부분)
- 소셜 액션은 현재 미정임으로, 에너지를 얻어올 수 있으면 위와같이 출력. 없으면 공백으로 비워둠.

우측 하단 메뉴

[모험 / 내 행성으로 귀환]

- 내 행성에선 시안과 같은 "모험" 아이콘이 노출. 클릭시 행성 선택 창이 나타난다.
- 모험행성에서는 "내 행성으로 귀환" 버튼이 나타난다.
- 다른 버튼은 2덱스이지만 이 버튼만 1덱스로 동작
- 다음 마일스톤에서 웨이포인트 기능을 추가하면서 이동(텔레포트) 관련 UI를 전면 리뉴얼 진행할 것으로 예상



[행성 편집]

- 건물을 이동하거나 삭제 (되팔기) 할 수 있는 서브메뉴. 차후 건물의 색상 변경 등 편집 관련 기능이 보강되면 이쪽에 추가된다.
- 건물을 클릭하고 이동하는 중에는 이 버튼이 취소 버튼으로 바뀐다.



[캐릭터 & 아이템]

- 캐릭터 정보, 직업, 아이템 인벤토리 관련 서브메뉴를 모아놓은 버튼



- **소지품** : 모험을 위해 소지한 아이템을 확인하고 사용하거나 장착한다.

- **캡슐과 카드** : 보유한 캡슐과 카드를 확인한다. (명칭 확인 필요. 캡슐 꺼서 카드 꺼내는건 내 행성에서만 가능할 필요가 있는지 확인해야 함)

- **외모 설정** : 헤어스타일, 얼굴, 피부색을 변경한다. (요거 내 행성에서만 활성화 될 필요가 있는지 확인해야 함)

- **직업 변경** : 라이선스를 획득한 직업으로 전직하거나, 직업정보 및 스킬을 확인한다.



[내 행성 참고]

- 소셜 Gift, 행성에 올려놓을 프랍, 데코, 건물 관련 서브메뉴를 모아놓은 버튼



- **편지함** : 친구가 보내준 아이템이 쌓이는 보관함. 확인을 해야 in game 아이템으로 이동한다.

- **설치물 보관함** : 프랍, 데코를 임시하먼 이곳에 저장된다. 내 행성에서만 꺼낼 수 있고 모험행성에서도 확인은 할 수 있어야 한다.

- **건물 목록** : 건설한 건물의 리스트가 나타난다. 현재 건설 가능, 불가능한 건설 리스트도 확인 가능. (이번 마일스톤에선 비활성화)



- **이동** : 이 버튼을 클릭하면 건물을 픽해서 들어올릴 수 있는 모드가 된다.

- **제거** : 이 버튼을 클릭한 후 선택한 건물을 제거한다. 소정의 건설비를 되돌려받을 수 있다.

- 1덱스 메뉴 버튼 클릭시 2덱스의 서브메뉴가 노출됨
- 서브메뉴 노출중에도 다른 UI들의 클릭이 가능함



리더보드와 메뉴 UI 분리



[리더 보드와 메뉴 프레임의 분리]

- 차후 와이드 모드나 풀스크린 모드를 지원할 경우 UI는 스트레칭 하지 않는 것이 적절하므로, 해상도가 바뀌어도 UI의 틀이 깨지지 않도록 위와 같이 분리, 합체가 가능해야 함
- 디자인시 이를 고려해야 하며 리더보드와 메뉴 프레임을 별개 HUD로 구현하여 조립하도록 함

모험 행성에서의 HUD

[레벨&경험치, 에너지 표시]

- 레벨&경험치, 에너지 아이콘의 배경이 세로형 그래프로 이미지화. (레벨 : 경험치 백분율, 에너지 : 현재값/최대값의 백분율)
- 수치가 변화할 때 마다 해당 수치 변화를 UI 애니메이션 표시하는 것으로 간략화된 식별정보의 단점이 해소될 수 있음 (차후구현)
- 상세정보는 내 행성의 것과 같은 툴팁으로 노출

[HP, MP]

- HP는 별 특이사항 없음
- MP는 내부수치 100이 스킬 1회에 해당하므로 게이미한 개에 해당하도록 디자인.
- 최대MP 500까지는 100=1개로 표시하는데, 600부터는 500을 초과하는 개수를 100단위로 묶어 Xn으로 첫번째 MP게이지에 출력함.

MAX MP
600



MAX MP
800



- 현재 MP가 최대MP에서 200이상 빠지는 경우 첫번째칸의 Xn을 1 줄이고 마지막칸의 빈칸에 Xn을 표기함

MP
650 / 800



MP
550 / 800



MP
450 / 800



막상 이렇게 동작하면 좀 구릴것 같긴 한데 -- 최대 MP가 이렇게까지 왕창 주어진진 않을거라고 기대해봅니다 (...)



HUD 툴팁 시안

[각종 HUD 툴팁 시안]

- HUD의 주요 구성요소에 한하여 별도 디자인된 툴팁을 노출
- 구현단의 테스트 후 결과가 긍정적이면 상세 툴팁 기획을 진행할 예정

[잡 타이틀 안내]

- 이전 타이틀, 현재 타이틀, 다음타이틀 정보가 노출. 잡 타이틀이 점점 등급이 올라간다는 사실을 간단히 도식화하는 의미임
- 직업 경험치는 가급적 노출하지 않는 방향으로...

Gold
1,154,024

모험을 하거나 퀘스트를 클리어하면 골드를 획득할 수 있습니다.

L-Cash
1,305

프리미엄 건물과 아이템을 구입해보세요!



Energy
48 / 65

Click for more Energy!!

Level 25

XP
2210 / 4511
(45.5%)

for next Level
2201 XP



Lost paradise

Change Mini-map

Click to change mini-map style

Current Location
Lost paradise

Click to open the map

Chatting

Click to open / close
chatting window

행성 편집

내 행성에 배치된 건물과 프랍의 위치를 이동합니다.

아이템

인벤토리, 뷰티샵, 합성목록 등의 서브메뉴가 나타납니다.

Adventure

Warp to adventure planet

연락 리스트

기획 좀 해봐야 할 듯

Get more gold and cash

NPC 대사 시안 1

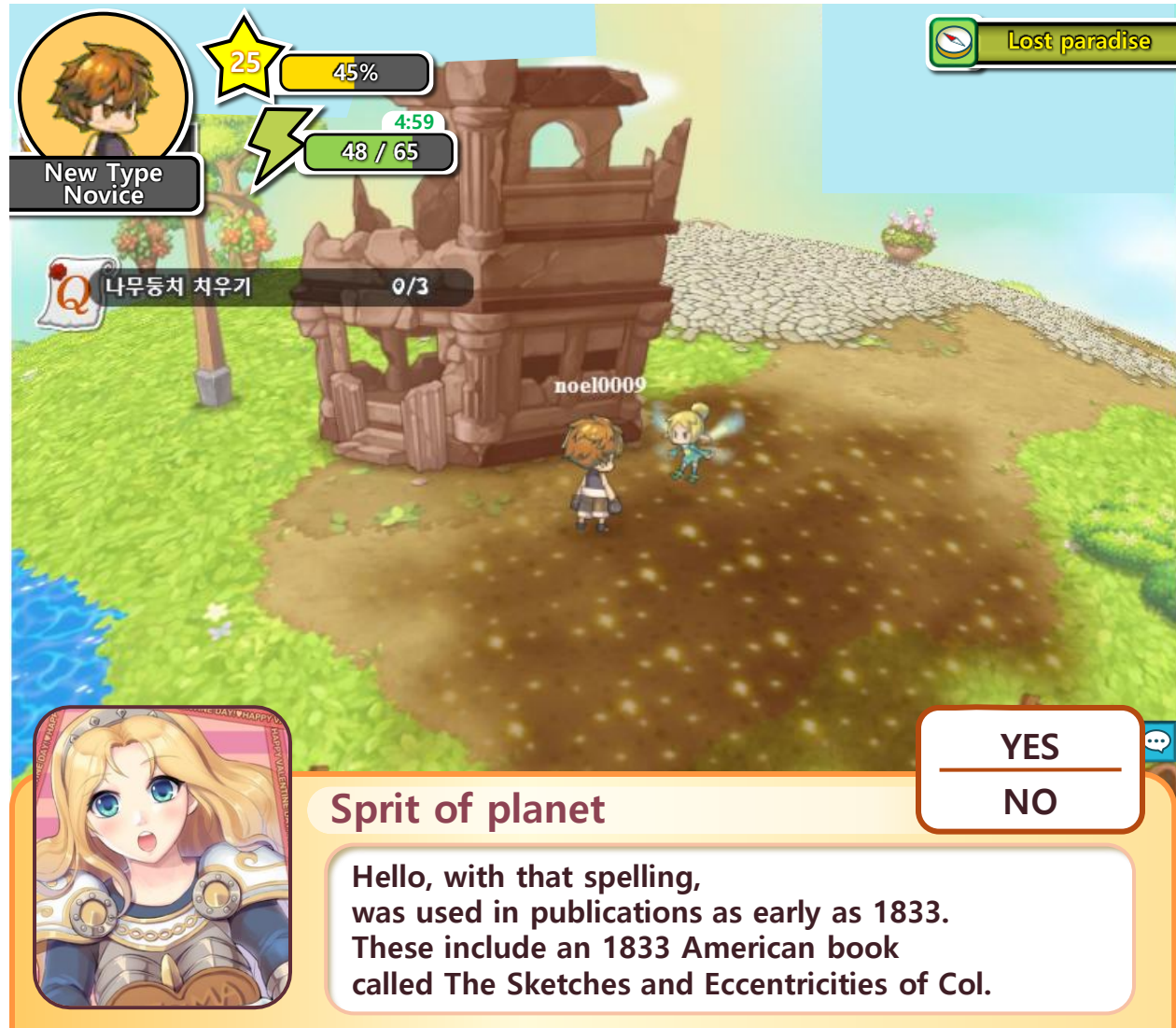
[말풍선 스타일]

- 기존과 같은 말풍선 스타일을 고수할 경우, 큰 활자를 위해 150%가량 확대된 말풍선을 띄움
- 말풍선이 있는 동안에는 다른 UI 조작이 안되므로 상단의 HUD를 일시적으로 숨기도록 함

페이스북은 강 한번 넣어봄... 말풍선 스타일이라면 빼는쪽으로 결론나지 않을지...?



NPC 대사 시안 2



[미연시 대사창 스타일]

- NPC가 대사중일때의 하단 리더보드와 메뉴는 눈을 어지럽히는 요소에 불과하므로 NPC 대사가 나올때는 하단 영역을 완전히 덮는 대사창 형태로 노출하여 스토리 대사 자체의 집중도를 높임
- 단, 스토리 진행이 아닌 경우에는 기존과 같은 말풍선 형식을 계속 사용
- 선택지는 대사창 우측 상단에 위치. 선택지가 3개 이상일 경우 선택창의 높이가 위로 늘어나는 방식으로 구현

[인벤토리 개편 의도]

- RPG에 필요한 아이템 등장, 식별갯수 대비 아이콘이 큰 관계로, 아이템 아이콘의 간격을 타이트하게 유지하여 한 화면에 노출되는 개수를 늘리도록 수정.
- 의상, 무기, 액세서리의 장착창을 일원화하고 헤어의 선택창을 인벤과 분리된 "외모 설정" 항목으로 분리함
- 소지품의 장착부위별 카테고리 삭제. 실제 게임 진행상 불필요할 것으로 예상되고, 소지품 보관함에만 카테고리 탭을 두어 보관함의 메리트를 부각시킴
- 게임 시스템 변경으로 아이템 슬롯의 필요 숫자가 감소하였음. 유료화 니즈를 고려하여 기본 아이템 슬롯 수를 12~16칸 정도로 타이트하게 제공하는 것을 염두에 둔 디자인으로 재편함.
- 인벤토리가 작아진 대신 10개의 장비 슬롯은 인벤토리의 공간을 소모하지 않는 것으로 변경함. (wow스타일) 아이템 아이콘이 큼직큼직한 관계로 아이템이 중복 노출되는 이슈를 줄이는 것이 적절하다 판단.
- 인벤토리가 작아졌기 때문에 사용중인 / 최대의 아이템 슬롯 수치 정보 삭제함
- 퀘스트 아이템도 기본 인벤토리에서 함께 관리됨. 퀘템은 보관함에 넣을 수 없도록 속성처리함. 게임 룰에서 퀘템은 반드시 1개의 퀘스트에만 대응하도록 하여, 해당 퀘스트 클리어시 퀘템이 자동적으로 삭제되는 것이 좋겠음.
- 비활성화된 슬롯에는 [Add Slot] 이라는 이미지 or 텍스트가 노출. **클릭시 슬롯 추가 구매 팝업 노출. (차후구현)** 이 버튼을 비활성화 첫번째 슬롯에만 박을지 모든 비활성 슬롯에 박을지는 디자인에서 고민해주세요.
- 좌상단에 외모설정 버튼을 배치하여 유료로 유인함. 해당 버튼을 누르면 인벤 창이 배경에 유지된 상태로 하단에 외모 선택창이 노출됨
- 우측 하단에 재료 아이템 소지 개수 정보가 노출. 기존의 다양한 재료를 전부 하나로 통합하는 것이 3월 13일 현재의 기획내용이나 웬지 또 바뀔것 같으므로 어대충 이쯤에 표시함.

인벤토리 (소지품 장착)



아이템 슬롯 서브메뉴

[톨팁과 서브메뉴]

- on mouse시 톨팁 노출. 아이템 톨팁은 아이템의 명칭과 설명 및 효과 파라미터만 간단히 노출될 수 있도록 보편적인 MMORPG 스타일식 레이아웃을 권장. 실제 수정작업은 차후 마일스톤에서 이루어져도 관계 없음
- 클릭시 아이콘에 선택되었음을 알리는 외곽선이 노출되면서 서브메뉴 노출.

[아이템 아이콘 클릭시 서브메뉴]

- 장착 (인벤프 & 장착 가능한 아이템일 경우)
- 장착해제 (장착슬롯에서 클릭한 경우)
- 사용 (소모품일 경우 -> 소모품은 다음 마일스톤에서 재고인될 예정)
- 보관함에 넣기 (보관함이 활성화된 경우 & 보관함에 넣을 수 있는 아이템일 경우)
- 보관함에서 꺼내기 (보관함에서 아이템을 클릭한 경우)
- 판매 (판매 가능한 아이템인 경우. 보관함에서도 노출 가능. 사냥터 별에서 판매 액션 제한할 경우 사냥터에선 노출되지 않음)
- 더블클릭 액션이 가능할 경우, 디폴트액션 (장착/장착해제/사용)이 동작하도록 함
- 판매시 확인창 노출, 수량성 아이템 개수 입력창 노출은 기존 기획과 동일하게 처리함



외모 설정

[외모 설정 창]

- 헤어스타일+컬러, 피부색, 얼굴형, 눈동자색을 설정하는 창
- 우하단 메뉴를 통해 이 창을 단독 호출할 수도 있고, 인벤토리에서 버튼을 눌러 인벤토리 위로 덮어씌우는 식으로 호출할 수도 있음
- 게임상에 제공되는 모든 외모 리스트가 나타나고, 구매가 필요한 (locked) 것에는 버튼의 바탕이 회색조로 노출되는 동시에 잠물쇠 아이콘이 달라붙음
- 툴팁은 unlocked 된 (이미 구매하여 활성화된) 항목에선 명칭이 노출, locked 된 항목에선 연락을 위해 필요한 비용 정보가 간략한 형식으로 노출
- 항목 클릭시 해당 외모가 화면상의 캐릭터 모습에 바로 반영되는데, 창을 끄지 않고 외모 항목을 계속 바꾸는 중에는 내 화면에만 해당 변경사항이 반영되고, X버튼을 눌러 창을 닫는 순간에 변경사항이 있음을 체크, 변경 정보를 서버로 전송, 다른 이용자에게도 반영될 수 있도록 하는 처리가 필요해보임
- unlock 항목에서 미리보기를 지원할지 여부는 고민이 필요함. (사업부와 협의)
- 구매 액션시 골드 또는 캐시가 필요하므로 재화 정보를 창 윗쪽에 노출시켜야 함

[외모 설정 카테고리]

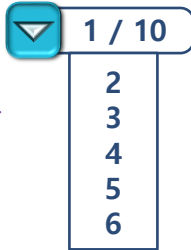
- 헤어 : 컬러+외형 조합으로 구성된 리스트가 노출
- 피부색 : 얼굴과 팔다리 노출부위의 컬러
- 얼굴 : 눈코입 세트
- 눈동자 색상 : 얼굴중 >_<와 같이 눈동자가 없는 케이스에는 설정해도 반영이 되지 않음



소지품 보관함

[소지품 보관함]

- 일단 최대한 많은 양이 한 화면에 나와야 하므로 한 페이지에 $8 \times 3 = 24$ 칸이 노출되도록 함 (혹시 디자인상 도저히 안나오면 $8 \times 2 = 16$ 칸으로 갑니다.)
- 하단의 용량계지는 현재 사용중인 슬롯수 / 총슬롯수이며, 유료 구매시 가급적 페이지단위로 추가할 수 있도록 하는 방향을 권장
- 소지품은 페이지수가 많아질 수 있으므로 좌우 페이지 이동버튼에 추가로 맨 마지막 페이지로 이동하는 버튼 추가함. 좌우 페이지 이동 버튼들은 맨 왼쪽페이지와 맨 오른쪽 페이지에선 해당 버튼이 비활성화됨
- 우상단의 페이지수 표시는 옆과 같은 드롭다운 형식으로 고려한것이나 실제 필요가 있을지는 의문. 일단 빼고 갑시다.



[소지품 보관함 카테고리]

- ALL : 모든 아이템 노출
- 물약 : 소모품. 이번 마일스톤에선 비활성 표시함
- 무기 : 각종무기
- 모자 & 의상 : 모자, 상의, 하의
- 액세서리 & 잡화 : 나머지 6종 장비품
- 기타 : 퀘템, 증서, 조합재 등등



행성 창고



[행성창고 구성요소]

- 캐릭터가 사냥터 행성으로 소지할 수 없는, 내 행성 위에 배치만 가능한 아이템의 총집합
- 건물, (생산)프랍, 데코레이션 세개의 탭으로 구분 (차후 건물이 용도에 따라 두어개 카테고리 로 나뉠 가능성이 있을듯함)
- 행성창고는 인벤과 아이템을 교환할 일이 없고, 소지품 보관함과의 차이를 시각적으로도 구분 할 수 있도록 있도록 한페이지당 2 x 8 = 16 슬롯이 되도록 구성하여 화면 하단에 배치함
- 건물은 팻말을 통해서만 건설할 수 있으므로 집에서 바닥에 내릴 수 없음. 팻말을 클릭할 때 등장하는 건설리스트에 인벤의 건물이 노출되도록 하는 처리가 적절할듯. (헌데 건물을 행성창고에 직접 쏘아 넣어주는 요소를 구지 게임상에 출현시켜야 할지는 모르겠음. 그냥 다 되어야 하지 않을까 싶은 느낌)
- 행성창고의 보관품을 집어 들고 꺼낼때는 창이 닫히지 않다가 지면 위에 내려놓는 순간에 닫히는게 좋지 않을까 생각됨. 이를 위해서 슬롯을 두줄로 구성한 의도임.

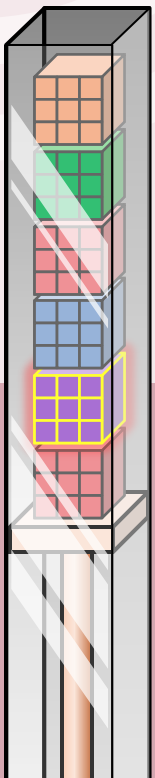
카드앨범 & 보유큐브

[보유한 큐브]

- 보유한 큐브는 일렬로 길게 늘어뜨려, 먼저 획득한 것이 상단 위치하도록, 나중에 입수한 것이 밑에서 치고 올라가는 식으로 배치. (디자인 및 연출 컨셉에 따라 상하를 뒤집을 수도 있을듯)
- PUSH 버튼을 누르면 제일 위의 큐브가 뺄 튀어나가서 터지는 연출과 함께 오픈, 카드가 나타나고, 카드는 앨범의 정해진 자리로 이동하여 속 꽂히는 느낌으로 연출, 앨범 페이지가 카드가 들어갈 위치로 자동바뀜.
- 보유 큐브 개수가 많아서 한 화면에 다 안보일 경우, 화면에 보여지는 만큼만 표시하고 나머진 생략. 약 10개정도까지 표시될 것으로 예상
- 최대 보유 큐브는 20개 ~ 30개정도. 등급이 다른 큐브들도 모두 한번에 표시하여, 큐브를 꺼서 등장하는 카드 등급에 맞는 도감이 자동적으로 펼쳐지도록 함.
- 큐브의 최대 보유가능한 큐브갯수를 확장하는 유료모델도 고려 가능

[카드 앨범]

- 모든 카드에는 고유 유니크 이미지가 작은 사이즈로 표시되고, 클릭시 대형 이미지가 나타나는 것을 전제로 동작함. (큰 이미지 원본을 축소해서 쓸지 작은 이미지용을 따로 만들지는 디자인 파트에서 테스트후 결정)
- 큐브와 카드에는 5가지 속성이 존재함. 큐브의 경우 물체의 색상으로, 카드는 이미지 배경 및 테두리의 색상으로 구분할 수 있도록 함.



CUBE

6 / 20

PUSH

\$ 1,154,024

1,305

CARD ALBUM

Event

Basic

Advanced

Master

2	1	
4	?	2
99	2	R 1
12	0	R 0
?	2	4

OK!

100

99855500

OK!

10500

9980

1825000

K

<

3 / 5

>

I

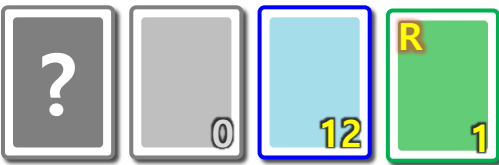
카드앨범 (부위별 설명)

[앨범 카테고리]

- 카드의 등급별로 정리하는 앨범 분류
- 주 목적은 사냥터 그레이드 단위로 등장하는 카드 조합식을 카테고리화하여 묶는 용도이지만, 이벤트용 조합식들을 따로 관리한다거나, 특정한 테마를 공유하는 조합식을 묶어둔다거나 할 수 있을듯.
- 차후 색인 기능과 함께 검색 가능하도록 만들 필요가 생길지도 (그때가서 생각합시다)
- 기본적으로 이용자가 클릭해서 카테고리를 바꾸게 되지만, 큐브를 까서 나온 카드가 현재 선택되지 않은 카테고리일 경우 해당 카테고리의 카드가 위치한 페이지로 자동 전환됨.

[큐브 보유수 & 큐브 열기 버튼]

- 현재 보유한 큐브수와 최대 큐브수 표시
- PUSH 버튼은 사냥터에선 비활성화. 섬터와 자기 행성에서만 활성화. 보유 큐브가 0일때도 비활성화. 비활성화되면 회색으로 표시



[앨범내 카드 이미지 종류]

- 한번도 입수한적이 없는 카드는 이미지를 숨기고 ?만 노출.
- 입수한적이 있으나 소진해서 0개인 카드는 카드의 고유이미지를 회색화하여 표시
- 보통 카드는 원색의 고유이미지와 함께 소지 장수를 표시
- 레어카드는 추가로 R자를 마킹. 이미지에 직접 박아넣지 말고 UI적으로 표시해야됨 (로컬이슈)

CARD ALBUM

Event

Basic

Advanced

Master

6 / 20

PUSH

2

2

4

?

2

99

2

R 1

12

?

2

4

99855500

10500

1825000

1,154,024

1,305

K

<

3 / 5

>

I

[조합 결정은 돈버튼으로]

- 인게임내 모든 돈, 캐시 아이콘이 부착된 버튼은 구매&결정을 의미하므로 이쪽에서의 조합 결정 또한 비용 버튼을 누르는 것으로 동작함 (필요한 경우 추가 확인창이 한번 더 노출되기도 함)

[선택된 카드]

- on mouse 이벤트로 노출되는 툴팁과 클릭시 노출되는 카드이미지를 별개로 표시함 (다음페이지 참조)
- 클릭되어 선택된 카드에는 아웃라인을 표시하여 확실히 noti될 수 있도록 함

카드앨범 (부위별 설명)

Do you want
mix these card?

OK

CANCEL

☐ Don't ask me again while I mix
card.

Event

Basic

Advanced

Master

CUBE

15 / 20

PUSH



1,154,024



1,305

Fighter



Common Card

OK!



100

OK!



9985500

OK!



10500

OK!



9980

수송 허가서

행성 프랍을 전송할때 필
요한 허가서

1825000

Card : Mini pig

Fight Action
Rare Card

2

4



3 / 5



[카드 툴팁과 이미지]

- 각 카드는 mouse on 툴팁 형태로 카드 명칭, 카드 분류, 노멀카드인지 레어카드인지 간단한 식별 정보가 나타남
- 각 카드 클릭시 큰 이미지 노출. 카드가 화면 상단이나 하단 어느 한쪽으로 치우쳐진 경우 카드 이미지가 잘리지 않고 자연스럽게 노출되도록 신경을 써서 구현해야 함
- 큰 이미지의 사이즈는 150 x 200 dot 정도면 우측 화면과 거의 동일한 비율임. 카드 프레임(테두리) 포함

[현재 직업의 정보]

- 이 창의 상단에는 현재의 직업 정보가 나타남
- 잡 타이틀의 이전것과 다음것을 보여주는 이유는 직업의 숙련(발전)에 의해 잡 타이틀이 상향됨을 직관적으로 보여주기 위함임.
- 마지막 잡 타이틀을 획득한경우 다음 잡타이틀은 보이지 않음. **화살표와 확구도 보이지 않도록 신경써야 함.**
- 스탯은 캐릭터 고유 스탯 + 아이템 수치 형태로 보여짐. 캐릭터 고유 스탯에는 현재 직업의 패시브 효과 포함임.
- 습득한 스킬은 원색의 활성화된 아이콘과 스킬명이 나타나고 툴팁으로 스킬의 소개가 나타남. 아직 습득하지 않은 스킬은 아이콘을 회색으로 보여주되 (기대감을 위해 형체는 보여줌) 스킬명은 ???로 표시함

[전직할 직업 리스트]

- 이 창의 하단에는 현재 게임상 제공되는 모든 직업이 엠블럼+명칭 형태로 리스트됨
- 현재의 직업은 선택된 형태로 진하게 하이라이트되어 표시
- 현재 직업이 아닌 직업을 클릭하면 전직 확인 팝업이 노출. 확인을 누르면 창이 닫히고 필드 캐릭터에 전직 연출(이펙트) 보여줌.
- 아직 전직 퀘스트를 수행하지 않아 자격이 없는 직업은 unlock된 상태로 비활성화(회색화)되어 노출됨. 자물쇠 아이콘이 따라붙음.
- 각 직업 툴팁은 간단한 한줄 소개 형식으로 노출. 적직하고자 하는 타겟 직업의 스탯이나 스킬 정보는 보여주지 않음. 일단 unlock된 직업은 전직시 소모비용이 없으므로 궁금하면 직접 전직해서 확인할 수 있도록 함.
- 엠블럼 이미지는 같은 차수의 등급끼리는 같은 색상 코드를 갖도록 디자인하는것이 좋음
- 제공 직업이 8개를 초과하면 이 UI는 리뉴얼해야됩니다 ㅋㅋ

직업 정보 & 전직 1안 (for M3-2)



직업 정보 & 전직 1안 (툴팁, 확인창)

Novice

행성을 떠도는 모험가. 근접 공격 스킬을 구사할 수 있다.

Sword Man

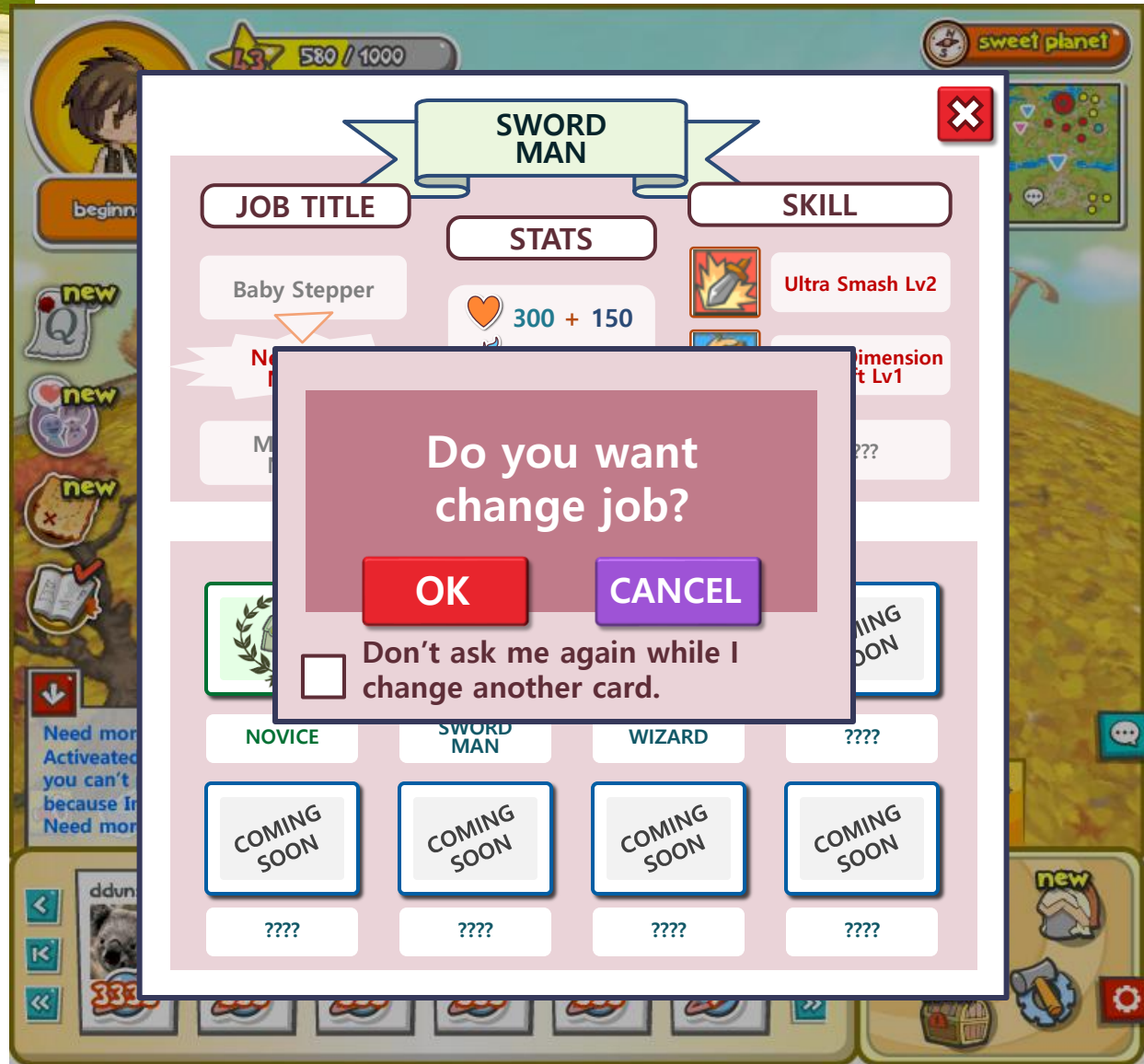
검을 이용하여 적과 싸울 수 있는 근접형 파이터

Wizard

마법을 사용하여 원거리의 적을 공격할 수 있는 직업



= Clear Quest



[M3.2에는 구현안함]

- 구현단계에서 스펙, 디자인이 바뀔 가능성이 높
후해보이니 상세설명은 나중에 추가하겠습니다.

