

# [NOX][UI]메인 UI - Robby



작성자: 김택훈

## Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.05.09	메인 UI - Robby 설정	김택훈	1.0
2016.05.19	메인 UI 세부 버튼 설정 변경	김택훈	1.1

# 목차

REVISION .....	0
목차 .....	1
<b>1. 메인 로비 개요 .....</b>	<b>2</b>
1.1 의의 .....	2
1.2 목적 .....	2
<b>2. 메인 로비 구성 .....</b>	<b>2</b>
2.1 메인 로비 구성 종류 .....	2
<b>3. 메인 로비 관련 연출 기능 .....</b>	<b>6</b>
3.1 메인 로비 BACK GROUND 기능 .....	6
3.2 메인 로비 추가 기능 .....	6
<b>4. 메인 로비 관련 UI .....</b>	<b>7</b>
4.1 메인 로비 관련 UI: 메인 로비 전체 UI 구성 [표 참고] .....	7
4.2 메인 로비 관련 UI: 메인 로비 전체 UI 구성 .....	8
4.3 메인 로비 관련 UI : 모험 버튼 [ 스테이지 일반 / 정예 ] .....	9
4.4 메인 로비 관련 UI : 도전 버튼 [ 균열 / 초월 등 ] .....	10
4.5 도전 백그라운드 이미지 참고 .....	11

## 1. 메인 로비 개요

### 1.1 의의

게임 내 콘텐츠를 이용하기 위해 편리하고 직관적인 Robby 를 제공하는데 의의를 둔다.

### 1.2 목적

기존의 Town(마을)에서 Main UI Robby 로 변경한다. 게임 내 콘텐츠와 Activation 및 정보 확인과 접근이 좀더 용이하도록 Robby 형태가 적합하다고 판단하여 그와 관련된 로비 구성 및 각 버튼의 위치 설정 등을 고려하고 그에 따른 처리와 연동되는 콘텐츠 및 시스템간의 로비 구성에 대한 설계에 목적을 둔다.

## 2. 메인 로비 구성

### 2.1 메인 로비 구성 종류

- 1) 메인 로비는 게임의 시작에 기준이 되는 Interface Part 다. **모든 콘텐츠 및 재화 연동에 정보 및 버튼으로 구성된** 정보창이다.
- 2) 메인 로비의 구성 종류는 다음 아래표와 같다.
- 3) 버튼의 자세한 위치와 이미지는 [4.1 메인 로비 관련 UI: 메인 로비 전체 UI 구성 \[표 참고\]](#) 참고

로비 구성 종류	타입	기능 설명	메인 로비 UI	링크 UI
캐릭터 Standing Place	백그라운드 (오브젝트)	현재 선택한 캐릭터 3D 연출의 오브젝트  (*결투장 랭크에 따른 팻을 캐릭터 사이드에 호출)	A	없음
캐릭터	3D	현재 선택한 캐릭터 3D.	B	없음

메인 로비 Back Ground Environment	백그라운드 (Environment: 뒤 배경)	메인 로비 구성의 전체 화면에 활용되는 뒤 배경 2D 이미지	C	없음
메인 로비 Back Ground FX	백그라운드 (FX: 파티클)	메인 로비 구성의 전체 화면에 활용되는 뒤 배경 연출에 활용되는 3D FX(파티클)	D	없음
캐릭터 정보	캐릭터 콤포넌트 정보 창	현재 접속한 캐릭터 클래스의 초상화. 현재 접속한 캐릭터의 일반성장 레벨. 현재 접속한 계정의 수호자 레벨	1	없음
열쇠	재화 표시 및 상점 버튼	현재 접속한 캐릭터 클래스의 열쇠 보유량. 열쇠 구매 가능 상점 연동 버튼	2	열쇠 상점
균열석	재화 표시 및 상점 버튼	현재 접속한 캐릭터 클래스의 균열석 보유량. 균열석 구매 가능 상점 연동 버튼	3	균열석 상점
골드	재화 표시 및 상점 버튼	현재 접속한 캐릭터 클래스의 골드 보유량. 골드 구매 가능 상점 연동 버튼	4	골드 상점
젬	재화 표시 및 상점 버튼	현재 계정의 공용 젬 보유량. 젬 구매 가능 상점 연동 버튼	5	젬 상점
트로피	재화 표시 및 상점 버튼	현재 접속한 캐릭터 클래스의 트로피 보유량. 트로피 구매 가능 상점 연동 버튼	6	트로피 상점
메뉴 설정	메뉴 설정 버튼	게임 설정 메뉴 호출 버튼	7	메뉴설정

모험	모험 버튼	스테이지 맵 호출 버튼 <a href="#">4.3. 메인 로비 관련 UI: 모험 버튼</a> 참고	8	스테이지 맵
도전	도전 버튼	모드 월드 맵 호출 버튼 <a href="#">4.4. 메인 로비 관련 UI: 도전 버튼</a> 참고	9	모드 월드 맵
이벤트 배너	이벤트 등록 배너	이벤트로 등록된 여러 배너 (rotation)들을 호출. 배너 클릭시 관련 상점 또는 팝업창으로 연동.	10	이벤트 배너
채팅	채팅 버튼	채팅 창 호출 버튼. 채팅 창 관련 세부 기능은 채팅창 기획서 참고	11	채팅창
이벤트	이벤트 버튼	게임 관련 공지 및 업데이트 등 Notice 팝업창 연동. 신규 Notice 일 경우 점등 및 활성화 연출.	12	이벤트 및 공지
출석부	출석부 버튼	출석부 UI 호출. 출석부 미 체크 시 점등 및 활성화 연출.	13	출석부
프리미엄	프리미엄 상점 버튼	프리미엄 상품 연동 상점 호출. 프리미엄 상품 등록 시 점등 및 활성화 연출.	14	프리미엄 상점
조력자	조력자 정보창 버튼	조력자 정보창 호출. 신규 조력자 획득 / 소환가능 시 점등 및 활성화 연출.	15	조력자 정보창
보석함	보석함 정보창 버튼	보석함 정보창 호출. 신규 수호석 획득 / 룬 획득 시 점등 및 활성화 연출.	16	보석함 정보창

가방	가방 정보창 버튼	가방 정보창 호출. 신규 아이템 획득 시 점등 및 활성화 연출.	17	가방 (인벤토리)
스킬	스킬 정보창 버튼	스킬 정보창 호출. 신규 스킬 학습 / 강화 가능 시 점등 및 활성화 연출	18	스킬 정보창
아바타	아바타 상점 버튼	아바타 상점 호출. 신규 아바타 등록 시 점등 및 활성화 연출.	19	아바타 상점
상점	젬 상점 버튼	젬 상점 호출. 신규 상품 등록 시 점등 및 활성화 연출	20	메인 상점
커뮤니티	커뮤니티 정보창 버튼	커뮤니티 정보창 호출.	21	커뮤니티 정보창
업적	업적 정보창 버튼	업적 정보창 호출. 신규 업적 달성 시 점등 및 활성화 연출.	22	업적 정보창
우편함	우편함 버튼	우편함 호출. 신규 우편물 획득 시 점등 및 활성화 연출.	23	우편함
스토리	스토리 정보창 버튼	스토리 정보창 호출. 신규 스토리 보상 수령 가능 시 점등 및 활성화 연출.	24	스토리보상 정보창

## 3. 메인 로비 관련 연출 기능

### 3.1 메인 로비 Back Ground 기능

- 1) 메인 로비에 백그라운드의 시간 연출과 관련되어 Light 조정 및 파티클 활용.

로비 기능 종류	기능 연출	기능 연출 관련 정보	기타
시간	낮 과 밤	게임 최초 접속 시 인게임 내 낮(시작)으로 10 분 후 밤으로 변경. 20 분 주기로 낮 * 밤 연출.	없음
캐릭터 Standing Place	오브젝트	대표적 게임의 구성에 맞는 오브젝트로 구성하며, 향후 로컬라이징과 연간이벤트에 따른 스탠딩 오브젝트에 대한 컨셉트 교체가 가능하도록 설정	캐릭터가 서있는 장소
Back Ground Particle	파티클	2D 백 이미지와 그에 맞는 3D 파티클 연출	현재 푸른 빛 기둥.

### 3.2 메인 로비 추가 기능

- 1) 메인 로비에 게임 상품관련 배너가 존재한다.
- 2) Rotation 배너 형태로 여러 개의 이벤트 배너들을 호출하며, 배너 역시 탭 인식으로 관련 연동 정보창을 띄운다.

## 4. 메인 로비 관련 UI

### 4.1 메인 로비 관련 UI: 메인 로비 전체 UI 구성 [표 참고]





### 4.2 메인 로비 관련 UI: 메인 로비 전체 UI 구성



### 4.3 메인 로비 관련 UI : 모험 버튼 [ 스테이지 일반 / 정예 ]



### 4.4 메인 로비 관련 UI : 도전 버튼 [ 균열 / 초월 등 ]



The screenshot displays a game lobby interface with a dark, atmospheric background. At the top, there is a status bar with several icons and numerical values: a yellow arrow, a key icon with '1510', a red gem icon with '1121510', a gold coin icon with '15112310', a red gem icon with '510', a trophy icon with '45', and a gear icon. Below this, several challenge buttons are arranged in a grid:

- 용맹전** (Yongmaengjeon): A large, dark, gothic-style castle with a red glow.
- 균열 던전** (Gyunryeol Deonjeon): A dark, traditional Korean-style tower with a red crack running down its center.
- 초월 던전** (Chowul Deonjeon): A dark, jagged, crystalline structure with blue light.
- 수호레이드** (Suhoreidae): A bright, sunlit scene with a large archway and stone pillars.
- 요일 던전** (Yoil Deonjeon): A dark, desolate landscape with ruins and a cloudy sky.
- 투기장** (Tugijang): A dark, rocky area with a waterfall and a figure holding a glowing orb.

At the bottom left, there are four circular icons representing different game features: '조력자' (Joeryeokja), '보석함' (Boseokham), '가방' (Gabang), and '스킬' (Skill).

#### 4.5 도전 백그라운드 이미지 참고



로스트 킹덤 : 도전 월드 맵



NOX : 도전 월드 맵 참고