

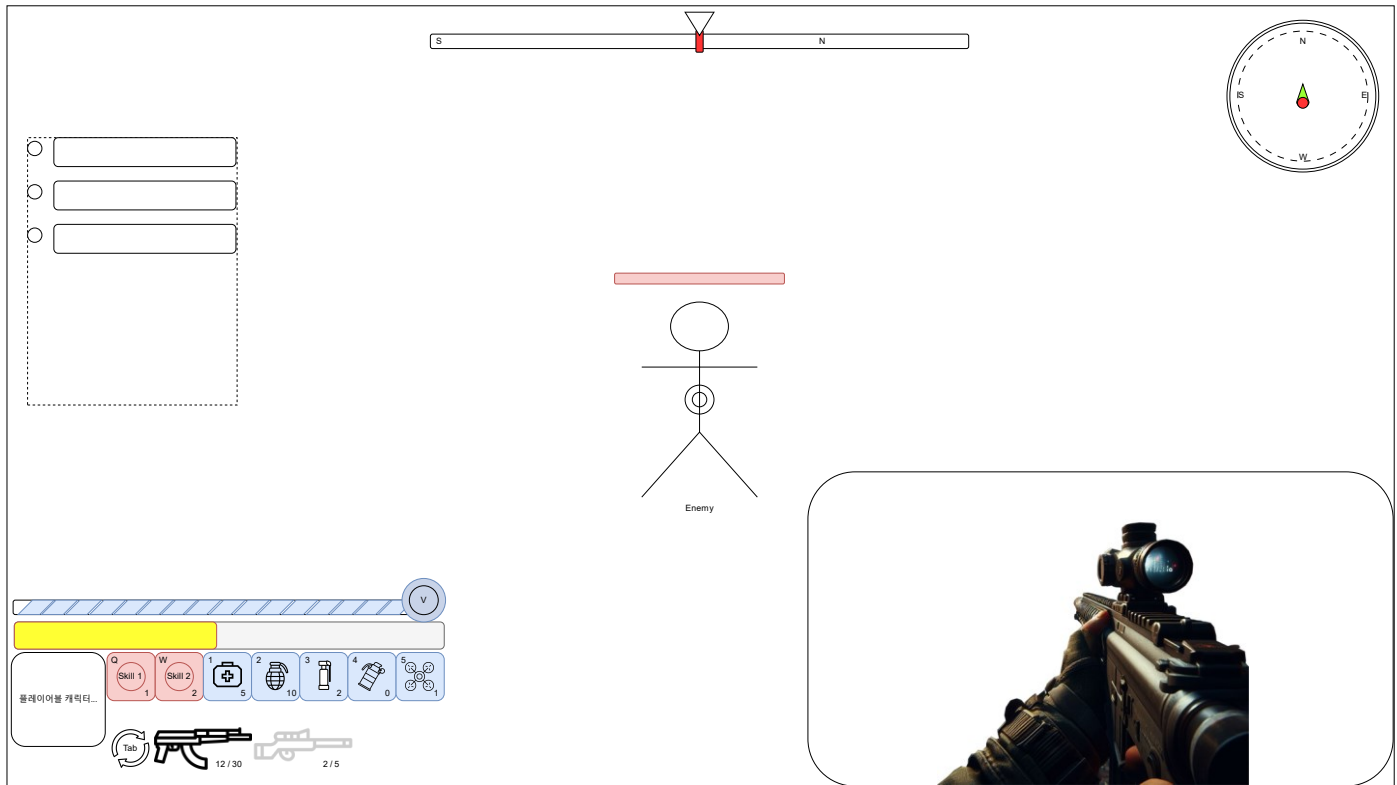
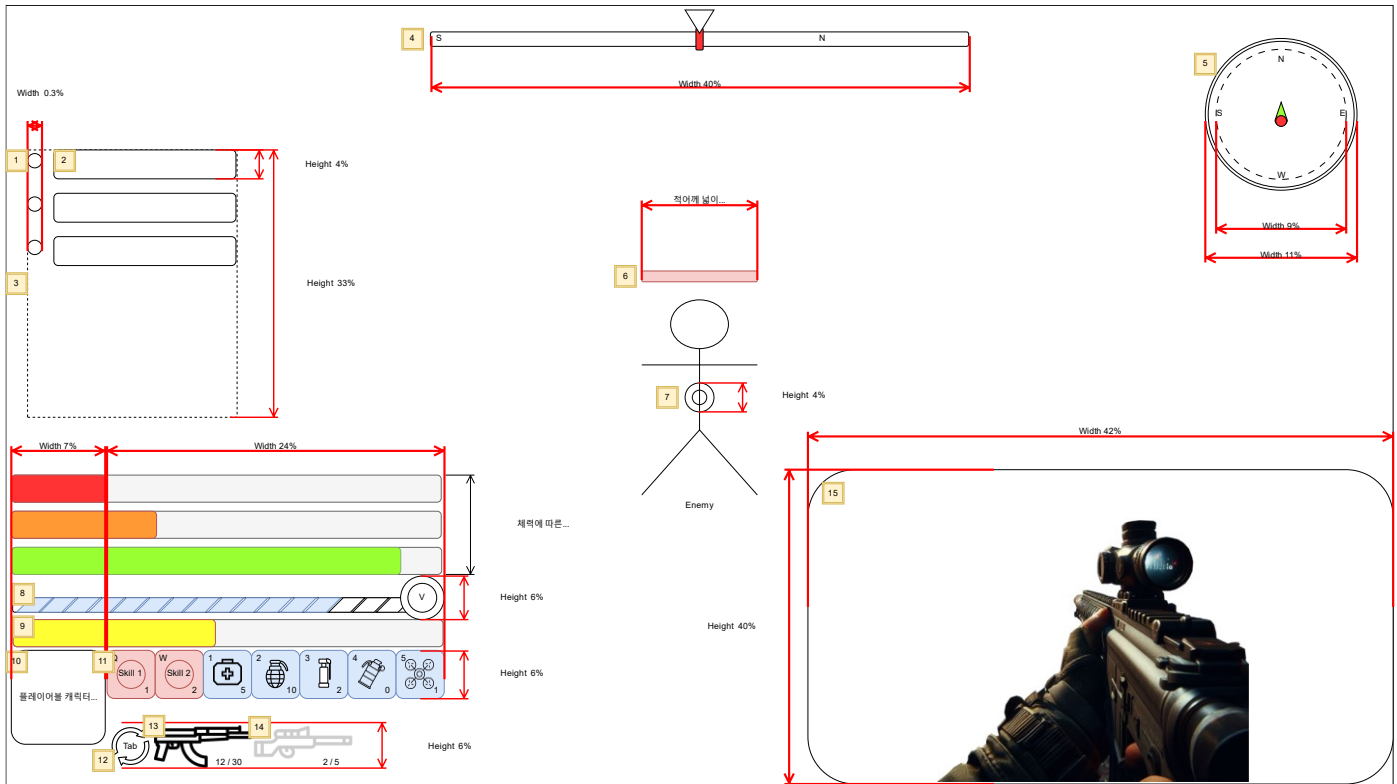
Operation : Midnight UI Documents



Index

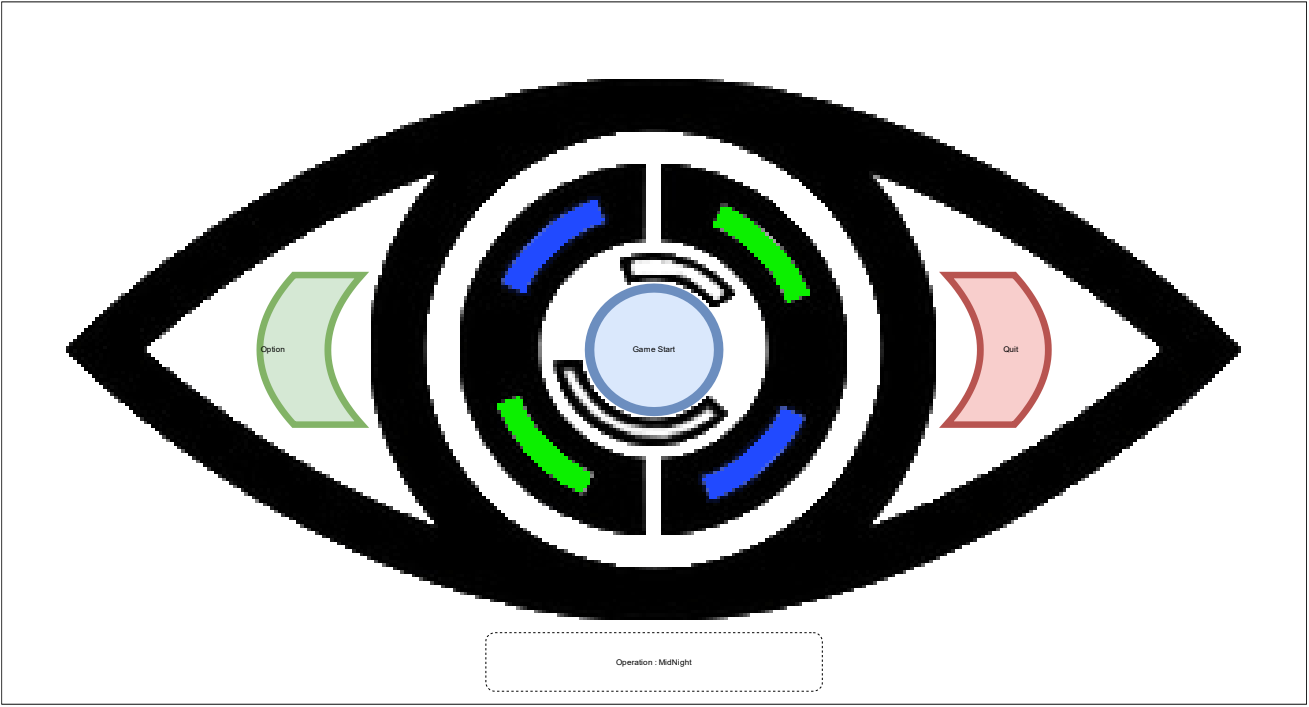
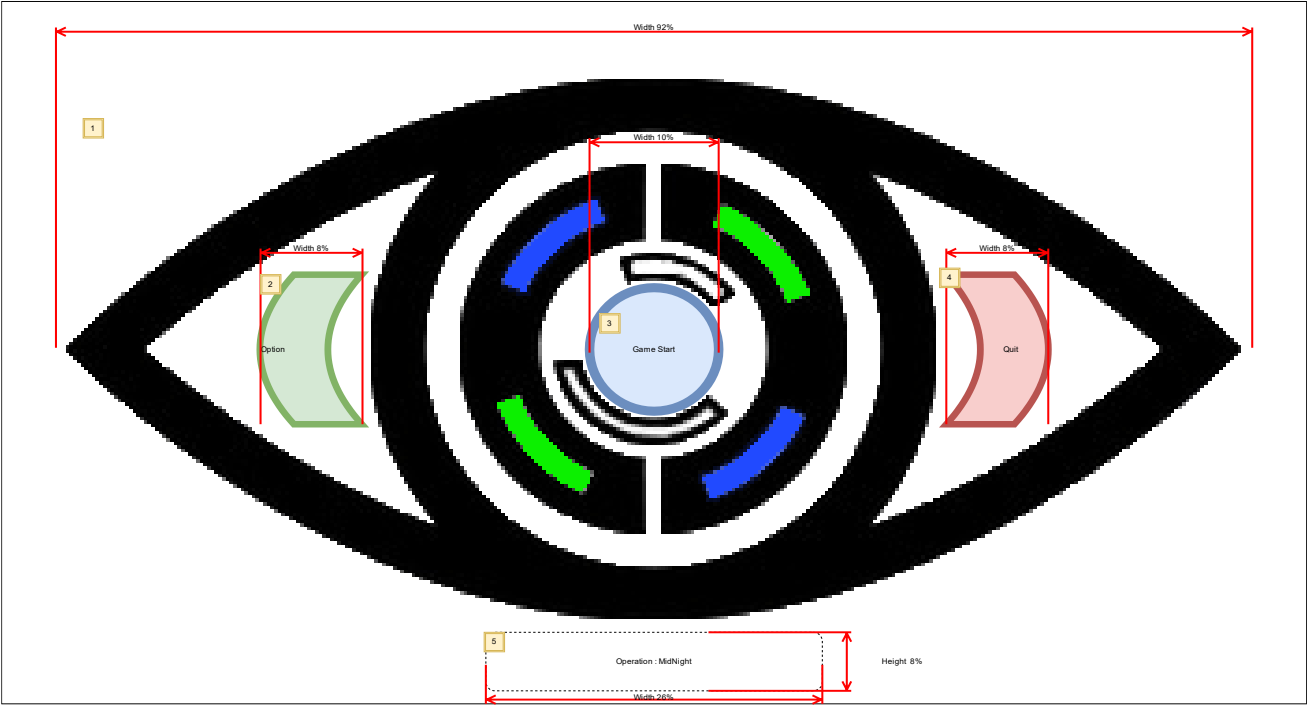
Index.....	2
1. Operation_Midnight_HUD	3
2. Operation_Midnight_Title	5
3. Operation_Midnight>Loading	7
4. Operation_Midnight_ChapterSelect	9
5. Operation_Midnight_Option.....	11
A. Screen	11
B. Sound.....	13
C. KeySetting	15
D. Language.....	17
6. Operation_Midnight_PopUp	19
A. Pause	19
B. Game Over.....	21

1. Operation_Midnight_HUD



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	체크 박스	Is Checked	임무 목표 달성 여부에 따른 체크 박스	
2	0	텍스트	TextComponent	현 스테이지 활성화된 임무	
3	0	캔버스	Canvas	임무 리스트를 보여주는 전체 캔버스	
4	0	나침반	Throbber	현재 바라보는 방위에 따른 일자형 나침반 UI	
5	0	미니맵	Canvas	현 스테이지 맵에서의 현재 위치를 보여주는 UI	
6	0	프로그래스 바	Progress Bar	적 생명력을 나타내는 UI	
7	0	크로스 헤어	DrawHUD	현재 가르키고 있는 조준선을 표시해주는 UI	
8	0	프로그래스 바	Progress Bar	플레이어의 생명력을 나타내는 UI 남은 생명력에 따른 색 변화	
9	0	이미지	DrawHUD	플레이어 캐릭터 초상화	
10	0	버튼	Input Key	특정 키를 누를 때 활성화되는 스킬 및 아이템 UI	
11	0	버튼	Input Key	주 무장과 보조 무장을 변경하는 키 UI	
12	0	이미지	DrawHUD	주 무장과 해당 무장의 탄약량을 표시하는 UI	
13	0	이미지	DrawHUD	보조 무장과 해당 무장의 탄약량을 표시하는 UI	
14	0	-	-	플레이어의 손과 무기가 보여지는 공간	


2. Operation_Midnight_Title



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	Canvas	게임 메인 아이콘 출력	
2	0	버튼	OnClick	Option 화면으로 이동	
3	0	버튼	OnClick	Chapter Select 화면으로 이동	
4	0	버튼	OnClick	게임 종료 화면으로 이동	
5	0	텍스트	TextComponent	게임 타이틀명 출력	

3. Operation_Midnight>Loading

1



2

Width 85%

Tool Tip Box


3

100 %

Width 92%

Hight 70 %

Hight 14%

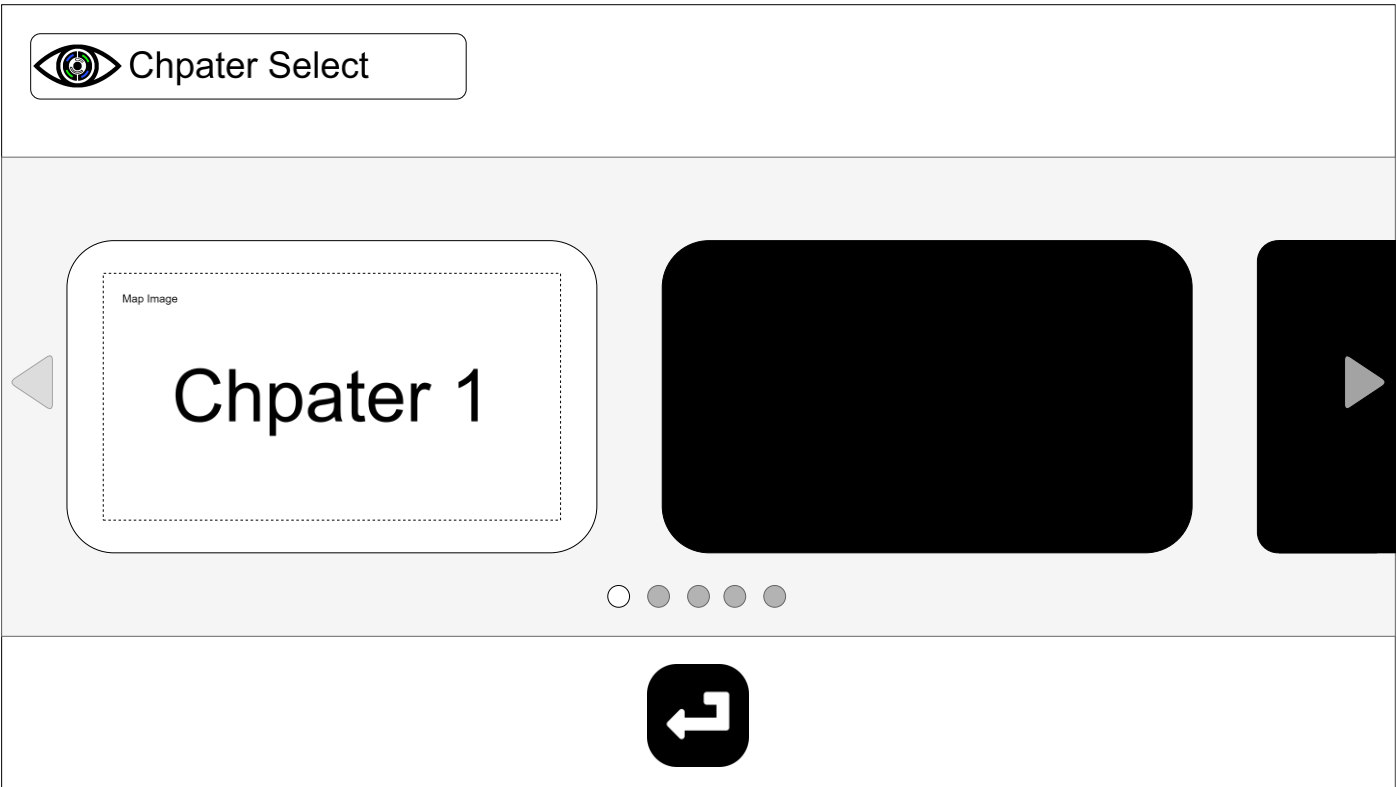
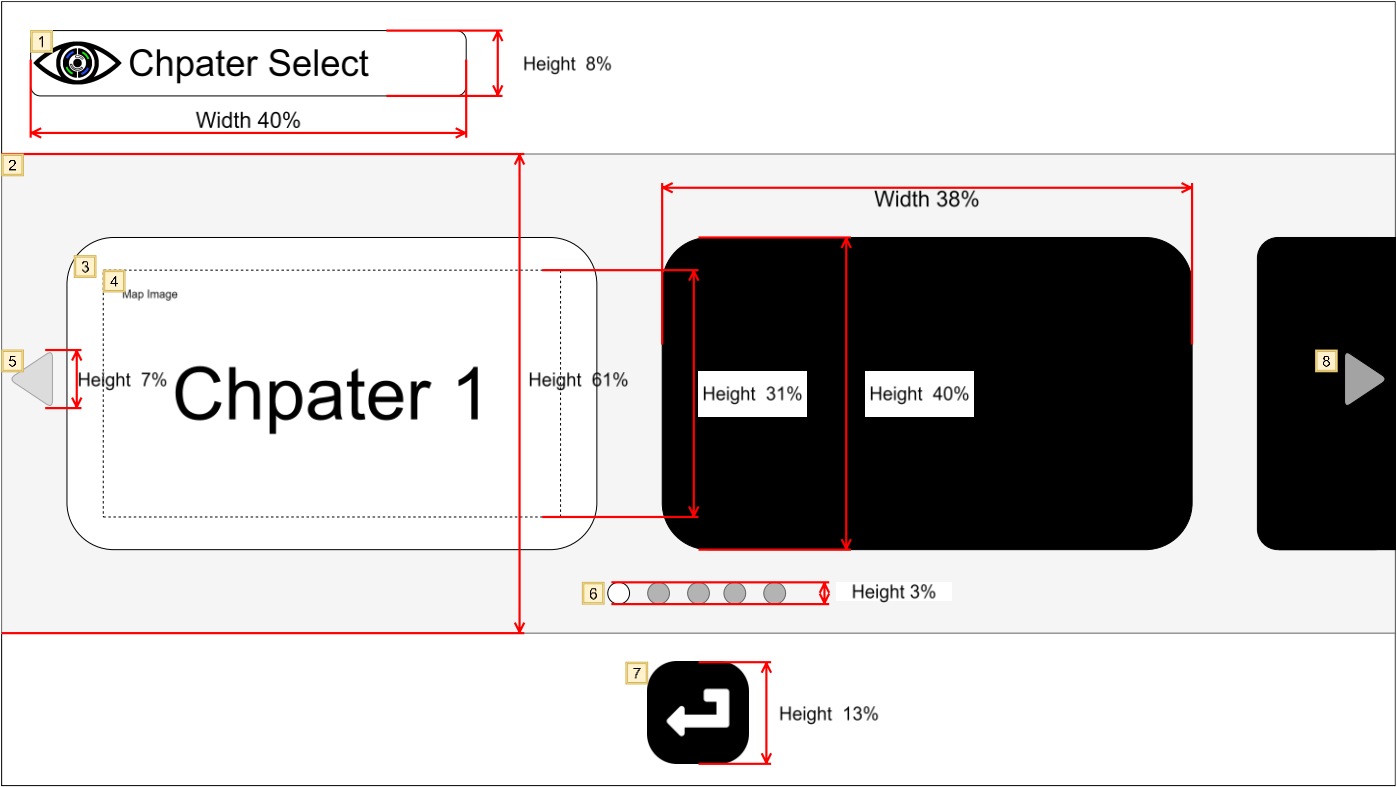


Tool Tip Box

100 %

Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	0	이미지	Canvas	게임 내 맵 전경 리스트 순차 출력	
2	0	텍스트	TextComponent	Tool Tip 리스트 순차 출력	
3	0	트로버	Throbber	Loading 상태 출력	

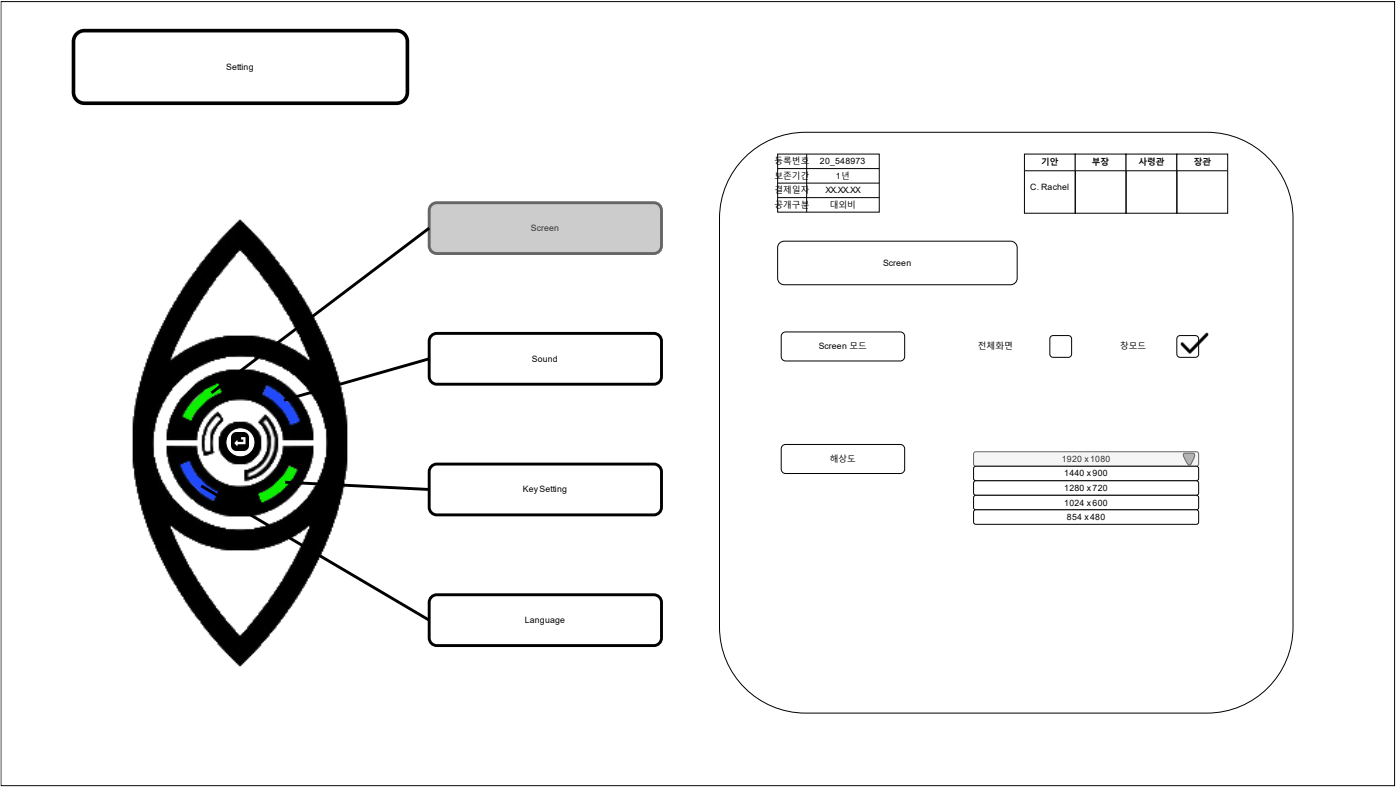
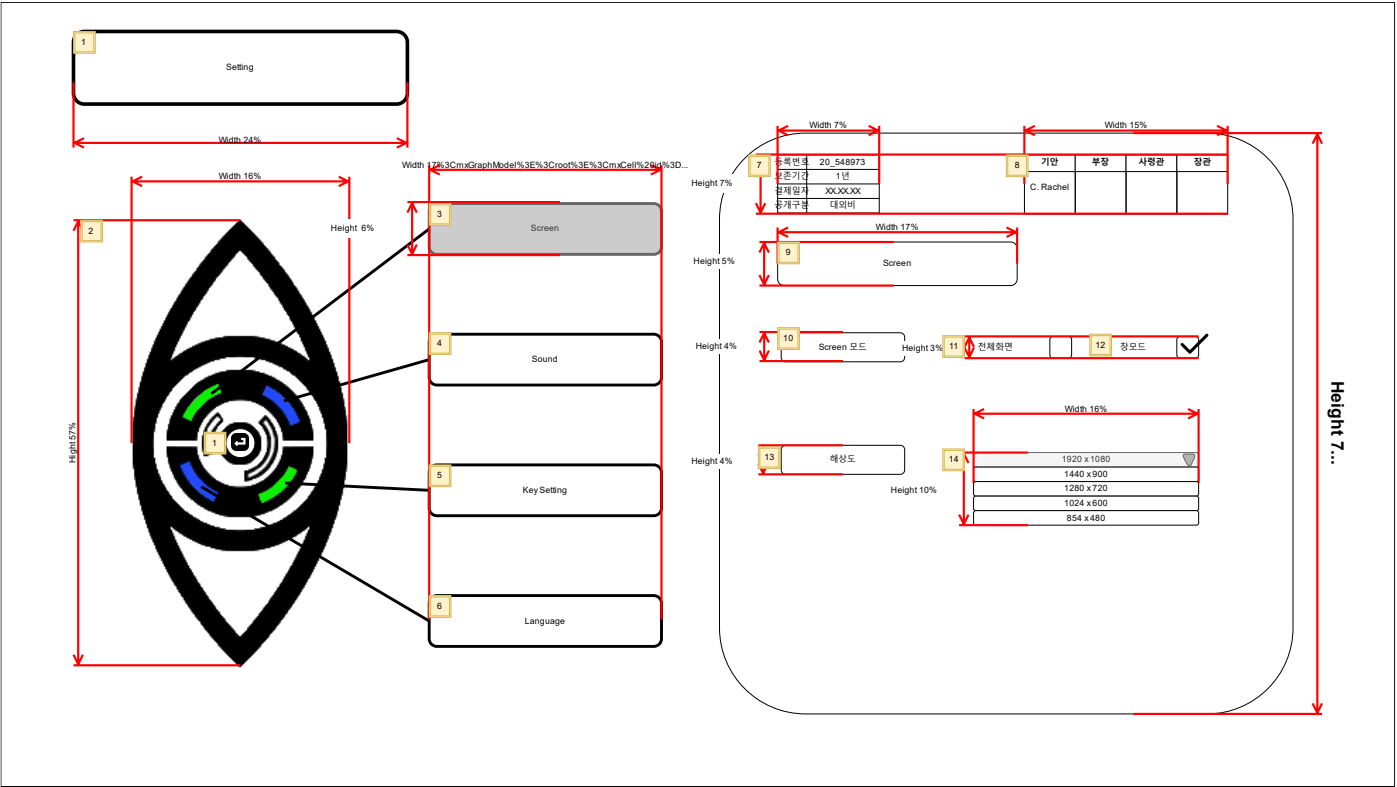
4. Operation_Midnight_ChapterSelect



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	이미지	Canvas	게임 메인 아이콘 및 화면 이름 출력	
2	1	캔버스	Canvas	임무 리스트 캐러셀 화면 바탕 캔버스	
3	1	버튼	OnClick	임무 선택 버튼	
4	1	캔버스	Canvas	임무 배경이 되는 맵 전경 출력	
5	1	버튼	OnClick	캐러셀 좌측 이동 버튼	
6	1	캔버스	Carousel	캐러셀 리스트에서 선택된 위치	
7	1	버튼	OnClick	타이틀 화면으로 돌아가는 버튼	
8	1	버튼	OnClick	캐러셀 우측 이동 버튼	

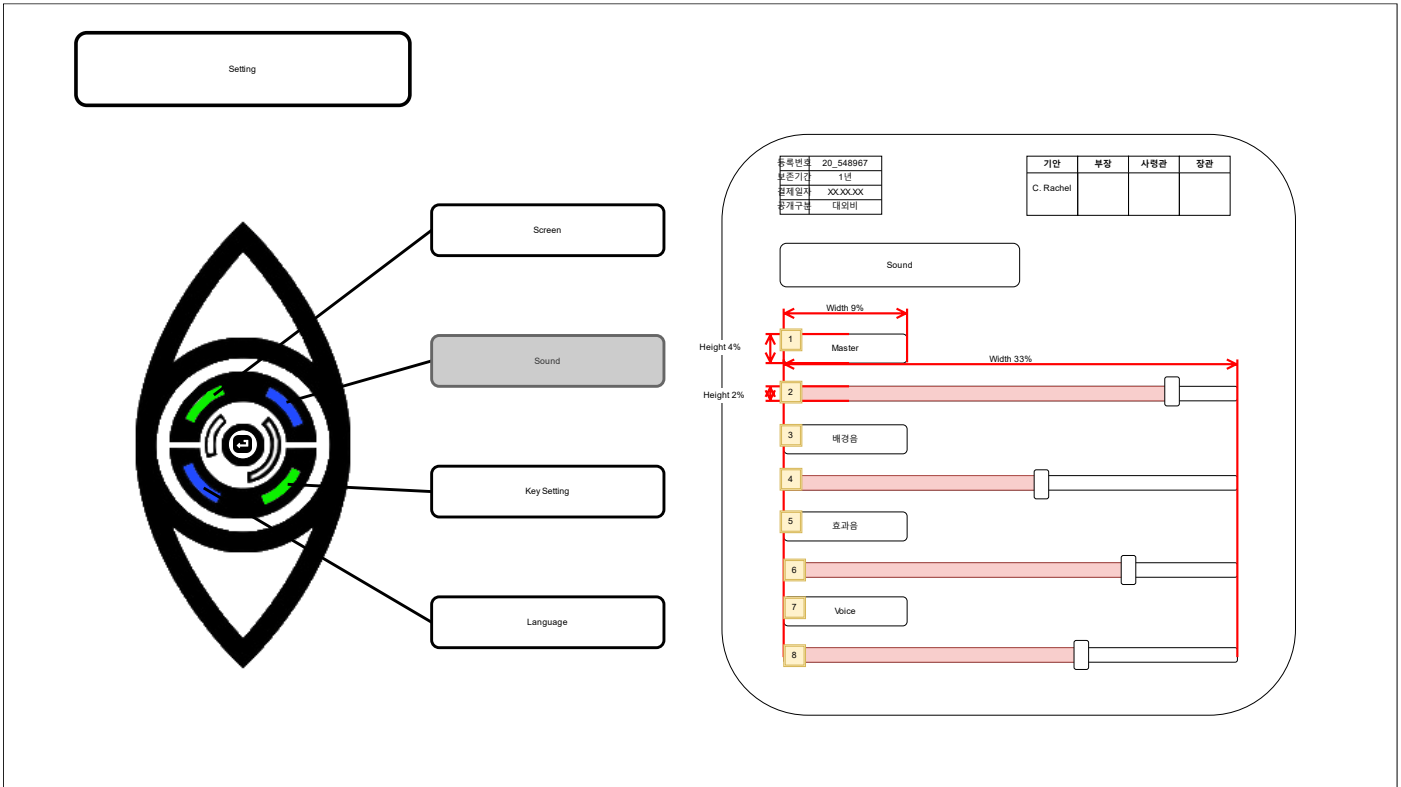
5. Operation_Midnight_Option

A. Screen



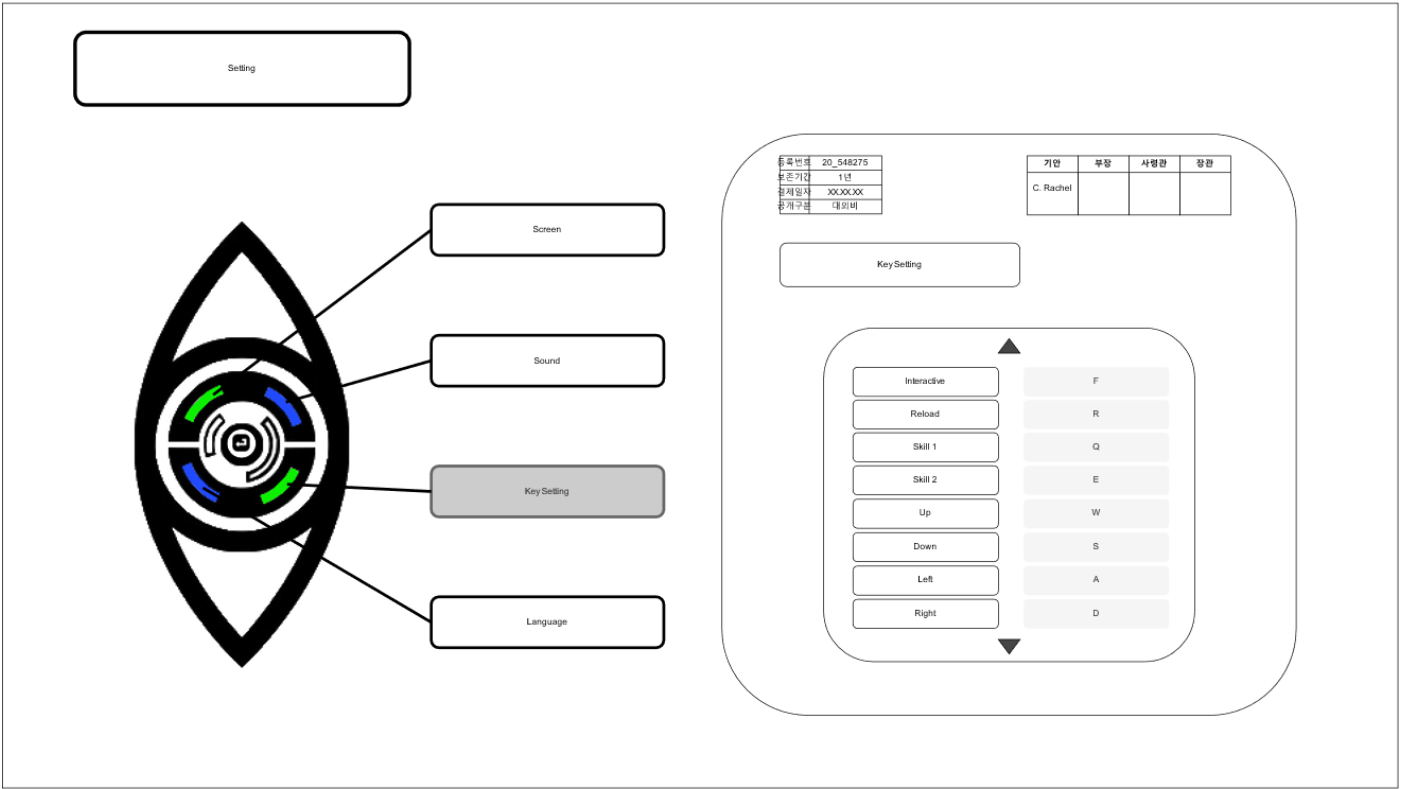
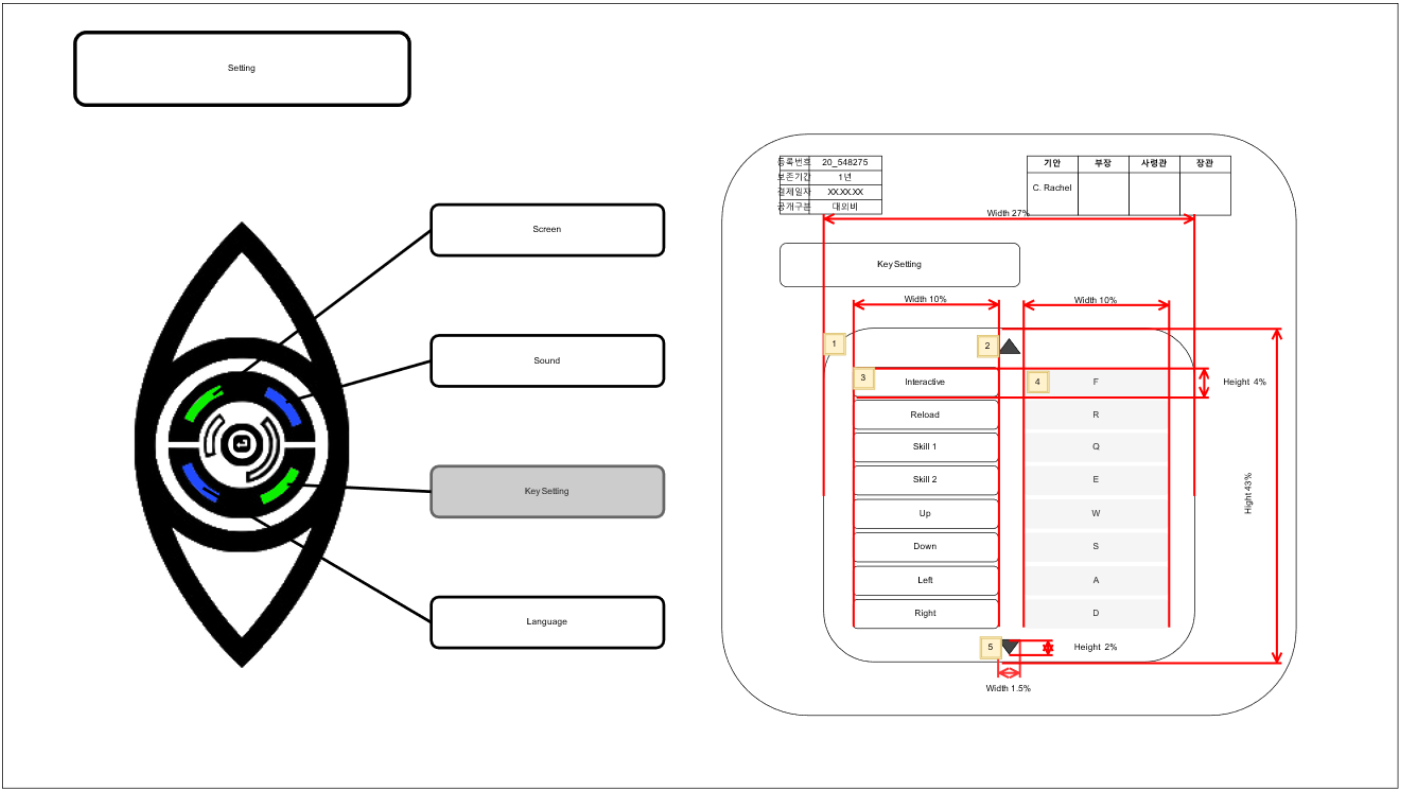
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	현재 화면 이름	
2	1	캔버스	Canvas	게임 메인 아이콘	
3	1	버튼	OnClick	Screen Setting 탭 버튼	
4	1	버튼	OnClick	Sound Setting 탭 버튼	
5	1	버튼	OnClick	Key Setting 탭 버튼	
6	1	버튼	OnClick	Language Setting 탭 버튼	
7	1	텍스트	TextComponent	군용 결제 표준 양식 표	
8	1	텍스트	TextComponent	군용 결제 표준 결제 양식	
9	1	텍스트	TextComponent	현재 출력된 탭 이름	
10	1	텍스트	TextComponent	모드 선택 파트 이름	
11	1	체크박스	CheckBox	전체 화면 세팅 박스	
12	1	체크박스	CheckBox	창 모드 세팅 박스 체크시 하단 해상도 선택 버튼 활성화	
13	1	텍스트	TextComponent	해상도 선택 파트 이름	
14	1	드롭다운	DropDown	선택가능한 해상도 리스트 출력	

B. Sound



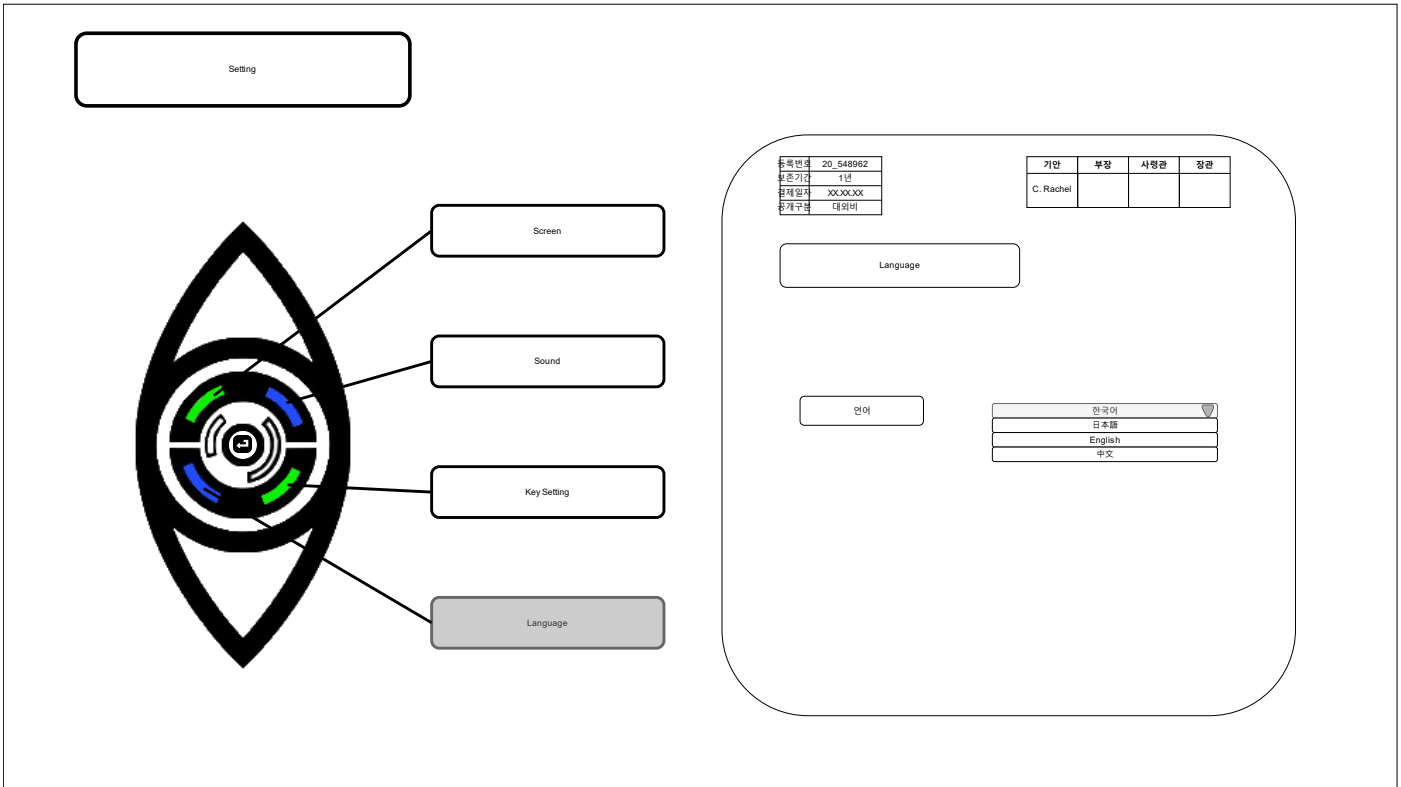
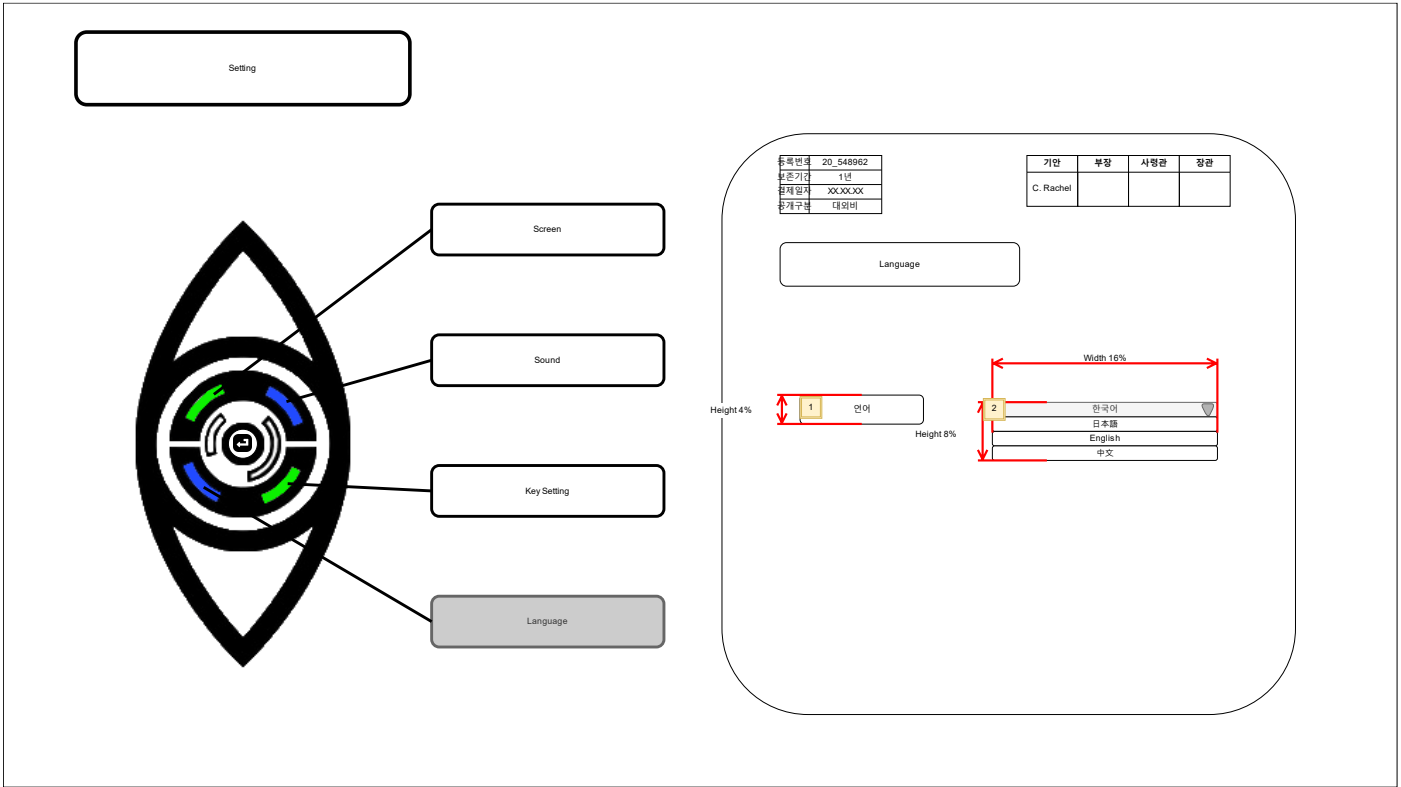
Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	전체 음량 일괄 조절 파트 이름	
2	1	프로그래스 바	Progress Bar	마스터 음량 조절 바	
3	1	텍스트	TextComponent	BGM 음량 조절 파트 이름	
4	1	프로그래스 바	Progress Bar	BGM 음량 조절 바	
5	1	텍스트	TextComponent	Effect 음량 조절 파트 이름	
6	1	프로그래스 바	Progress Bar	Effect 음량 조절 바	
7	1	텍스트	TextComponent	Voice 음량 조절 파트 이름	
8	1	프로그래스 바	Progress Bar	Voice 음량 조절 바	

C. KeySetting



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	캔버스	Canvas	키 페어 리스트 불러올 바탕	
2	1	버튼	OnClick	키페어 리스트 전체 상단 이동	
3	1	텍스트	TextComponent	키 입력시 행동 리스트 출력	
4	1	텍스트	TextComponent	특정 행동을 일으키고 싶은 키 입력창	
5	1	버튼	OnClick	키페어 리스트 전체 하단 이동	

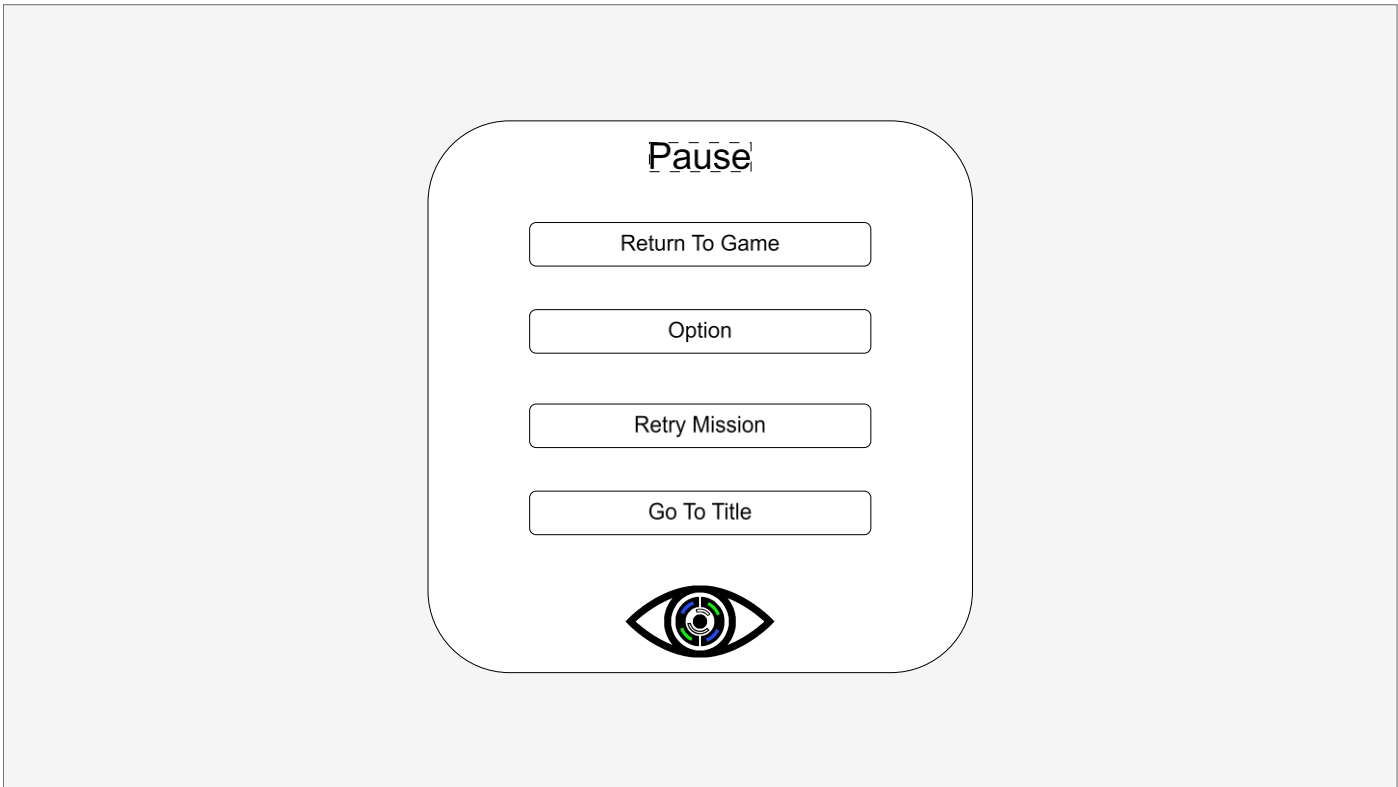
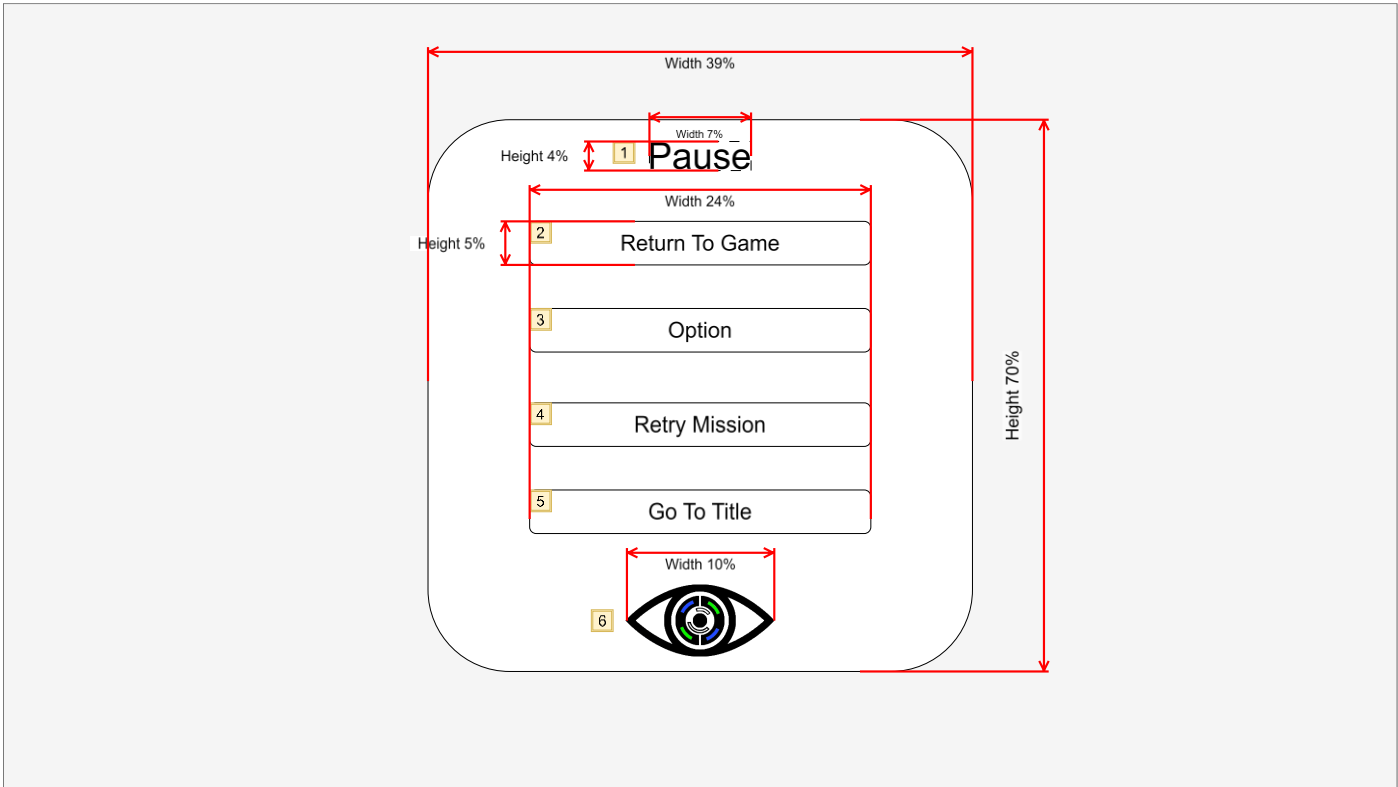
D. Language



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	언어 선택 파트 이름 출력	
2	1	드롭다운	DropDown	선택 가능한 언어 리스트 출력	

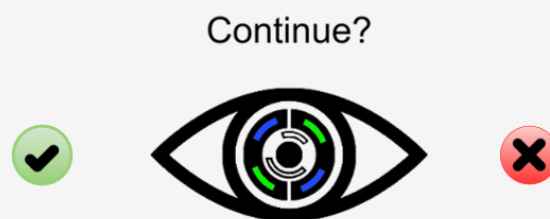
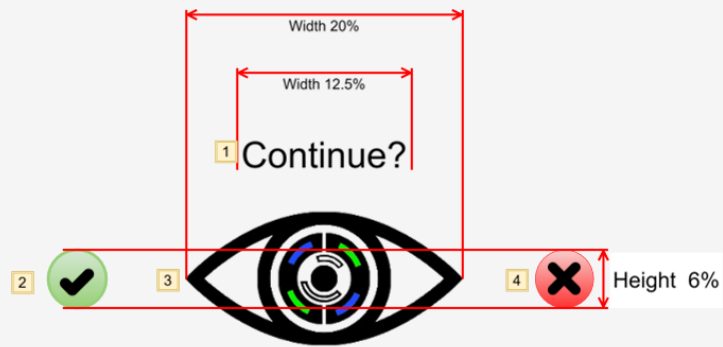
6. Operation_Midnight_PopUp

A. Pause



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	팝업 이름	
2	1	버튼	OnClick	팝업 종료	
3	1	버튼	OnClick	옵션 화면으로 이동	
4	1	버튼	OnClick	현재 미션 초기화	
5	1	버튼	OnClick	타이틀 화면으로 이동	
6	1	이미지	DrawImage	게임 메인 아이콘 출력	

B. Game Over



Idx	Depth	종류	호출 이벤트	설명	세부 내용 및 데이터
1	1	텍스트	TextComponent	팝업 이름	
2	1	버튼	OnClick	미션 초기화	
3	1	버튼	OnClick	게임 메인 아이콘 출력	
4	1	버튼	OnClick	타이틀 화면으로 이동	