



# 검은사막 모바일 반려동물 UI 역기획서

---

최종 작성일 2019. 10. 08

게임 버전 1.6.52

작성자

연락처

이메일

---

# Index

---

## 01 개요

1. 게임 소개
2. 반려동물 소개
3. 반려동물 페이지 진입 방법
4. 페이지 연결 정리
5. UI 기획 의도
6. 레이어 구조

## 02 UI 구조

1. UI 분류
2. UI 설명 - [1] 상단 버튼 정보
3. UI 설명 - [2] 반려동물 외형
4. UI 설명 - [3] 상세 정보
5. UI 설명 - [4] 사료 관련
6. UI 설명 - [5] 요약 정보

## 03 UI 개선 사항

1. 사료 버튼 관련

---

# 01 개요

---

## 1. 게임 소개

## 2. 반려동물 소개

- 1] 반려동물의 정의
- 2] 반려동물 간단 규칙
- 3] 반려동물 페이지 필요성

## 3. 반려동물 페이지 진입 방법

## 4. 페이지 연결 정리

## 5. UI 기획 의도

- 1] 터치 빈도
- 2] 정보
- 3] 결제 유도

## 6. 레이어 구조



게임 제목	검은사막 모바일
개발	펄어비스
출시일	2018. 02. 28
장르	MMORPG
플랫폼	모바일 (iOS / Android)
게임 특징	<ul style="list-style-type: none"><li>- 원작인 PC 게임 '검은사막'을 재해석하여 모바일로 이식</li><li>- 자유도 높은 섬세한 커스텀마이징</li><li>- 다양한 클래스와 화려한 스킬 이펙트</li><li>- 동일 계정의 캐릭터 간의 공유가 가능한 가문 시스템</li></ul>

## 1] 반려동물의 정의

- 모험가를 따라다니는 동물
- 일반적인 RPG 게임에서의 '펫'을 의미
- 전투 중 드랍된 **아이템 자동 획득**
- 게임 플레이에 도움이 되는 **패시브 스킬**인 기술 보유



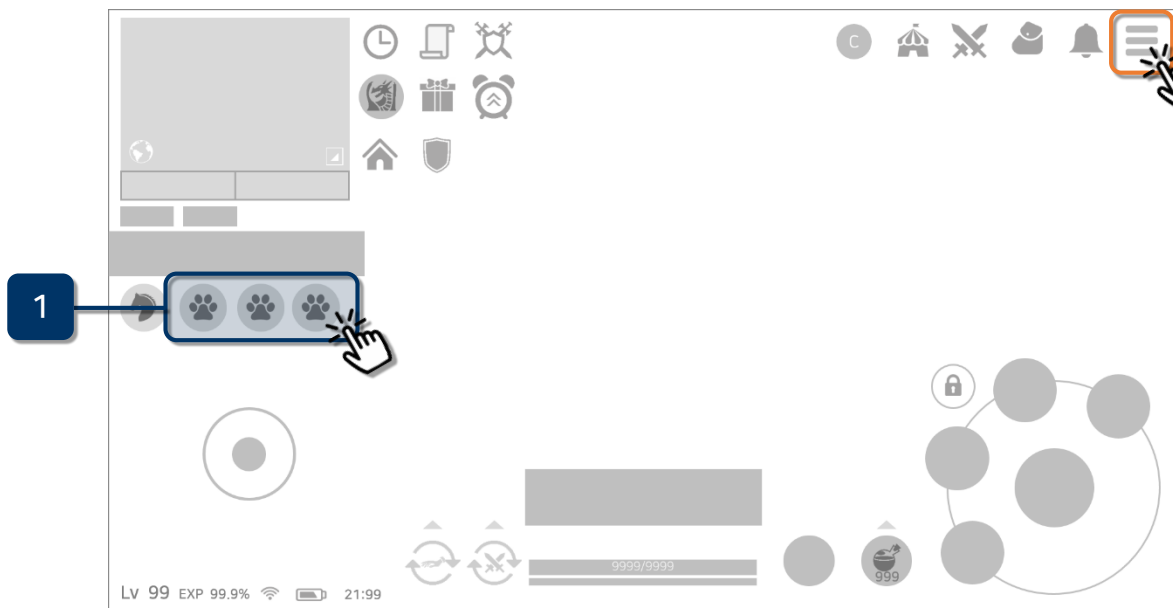
## 2] 반려동물 간단 규칙

- 반려동물은 **최대 3마리** 꺼낼 수 있음
  - 꺼낸 반려동물은 **포만도를 소모**하여 전투 중 드랍된 **아이템 자동 획득**
  - 포만도가 0이 되면 아이템 자동 획득 불가능
  - 사료를 먹이면 현재 포만도 증가
- 반려동물은 **최대 10레벨**까지 성장 가능
- **1세대**부터 **최대 6세대**까지 존재
- 세대가 높을수록 습득 속도 ↑ & 최대 포만도 ↑
  - 습득 속도 : 드랍된 아이템을 획득한 뒤, 다음 획득할 때까지의 대기 시간
- 자신의 세대 수치만큼 기술 습득 가능 (최대 습득 기술 개수 : 5)
  - 예: 3세대 반려동물은 3개의 기술 습득  
6세대 반려동물은 5개의 기술 습득
- 반려동물의 현재 레벨보다 **낮은 레벨의 기술**만 훈련 가능
  - 은화를 소모하여 기술 훈련 가능
  - 훈련 완료까지 시간이 소요됨 (행동력을 소모하여 즉시 완료 가능)

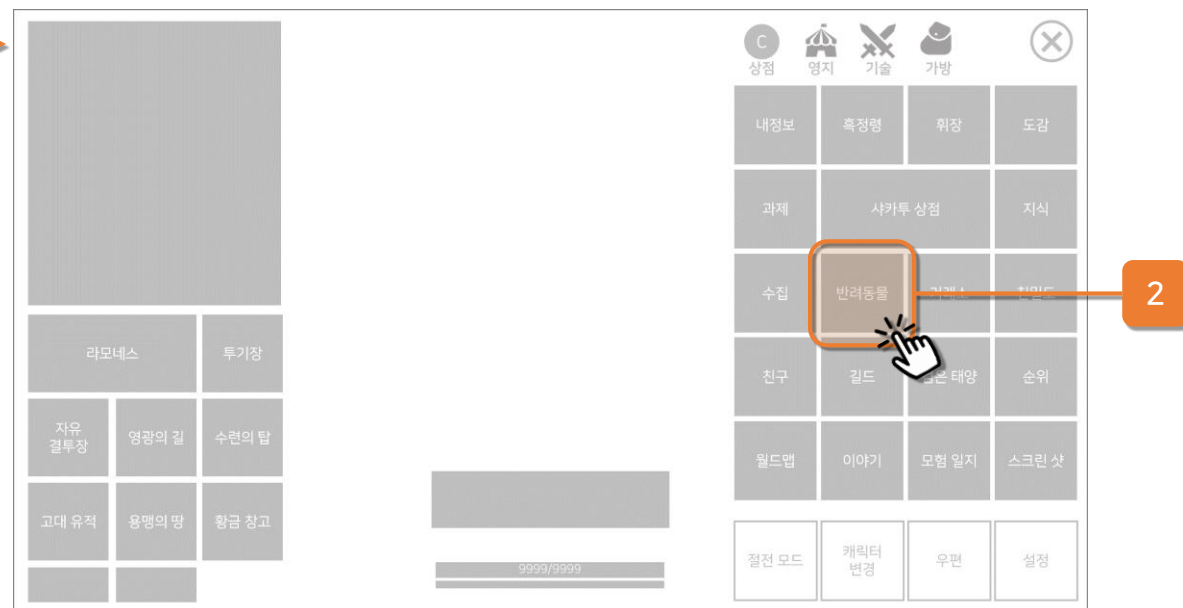
## 3] 반려동물 페이지 필요성

- **보유 중인 반려동물**에 대한 **목록**을 확인할 수 있는 페이지 필요
- 반려동물의 **현재 상태**를 확인할 수 있는 페이지 필요
- 포만도가 감소한 반려동물에게 **사료를 먹일 수 있는** 페이지 필요
- **반려동물 구매 페이지**로 빠르게 이동할 수 있는 방식 필요
  - 유저에게 반려동물 구매를 유도할 수 있음

- 2가지 방식의 반려동물 페이지 진입 방법 존재



[메인 플레이 화면]



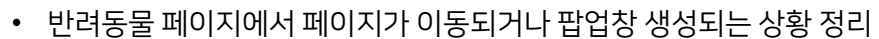
[메뉴 팝업]

1번

메인 화면 → 반려동물 버튼 터치 → 반려동물 페이지 이동

2번

메인 화면 → 메뉴 버튼 터치 → 반려동물 버튼 터치 → 반려동물 페이지 이동



## 1] 터치 빈도

- 터치 빈도에 따라 버튼 및 정보 배치



## [낮음]

설명	터치 빈도가 낮은 버튼 및 정보는 화면 상단에 배치
구성	나가기 버튼 / 뒤로가기 버튼 / 수집 버튼 행동력 보유량 / 펄 보유량 / 은화 보유량 등

## [높음]

설명	터치 빈도가 높은 버튼 및 정보는 화면 중앙과 하단, 특히 엄지손가락 범위 내인 우측과 좌측으로 배치
구성	반려동물 목록 / 상세 정보 / 요약 정보 / 기술 목록 / 기술 훈련 버튼 등



## 2] 정보

- 정보 전달 형식에 따라 버튼 및 정보 배치



## [상세 정보]

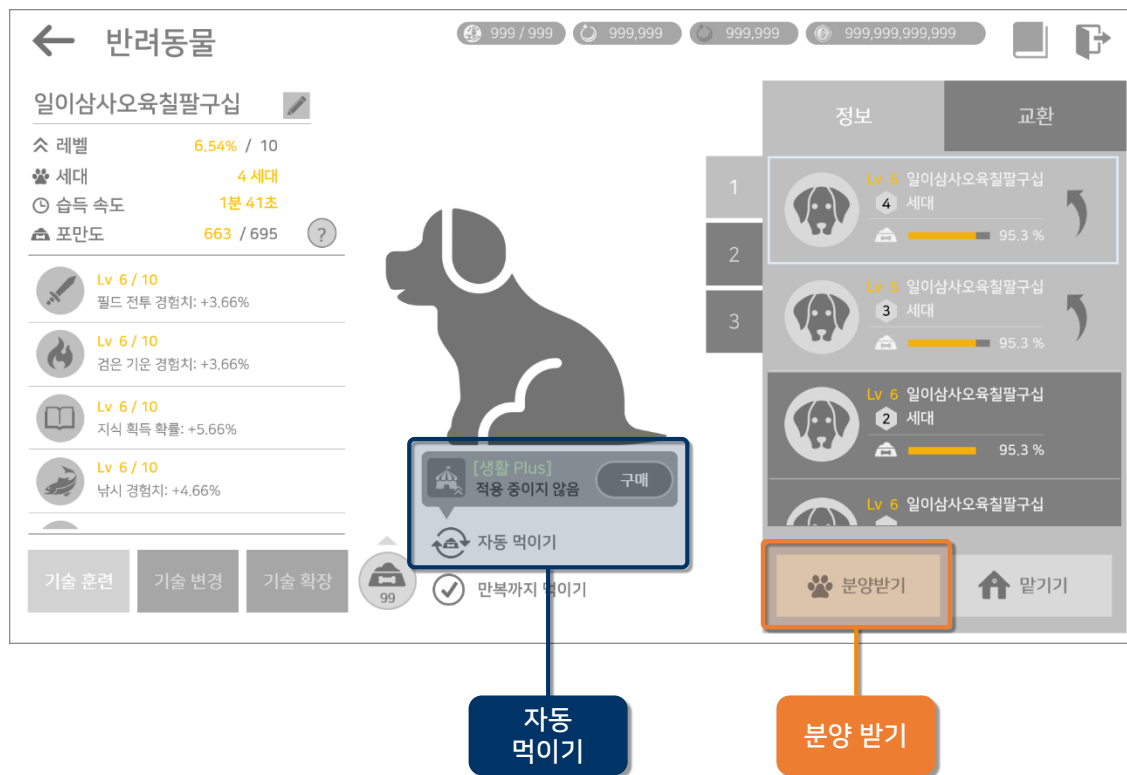
설명	왼쪽에서 오른쪽으로 읽는 것이 익숙하기 때문에 반려동물의 상세 정보를 좌측에 배치
구성	반려동물 이름 / 이름 변경 / 기술 목록 등

## [요약 정보]

설명	반려동물의 정보를 쉽게 볼 수 있도록 요약된 정보만 배치 하나를 선택할 경우 화면 좌측에 상세 정보를 보여줌
구성	반려동물 이름 / 꺼내기, 맡기기 표시 / 현재 포만도 등

## 3] 결제 유도

- 플레이어의 **결제를 유도**하기 위한 버튼 및 정보 배치

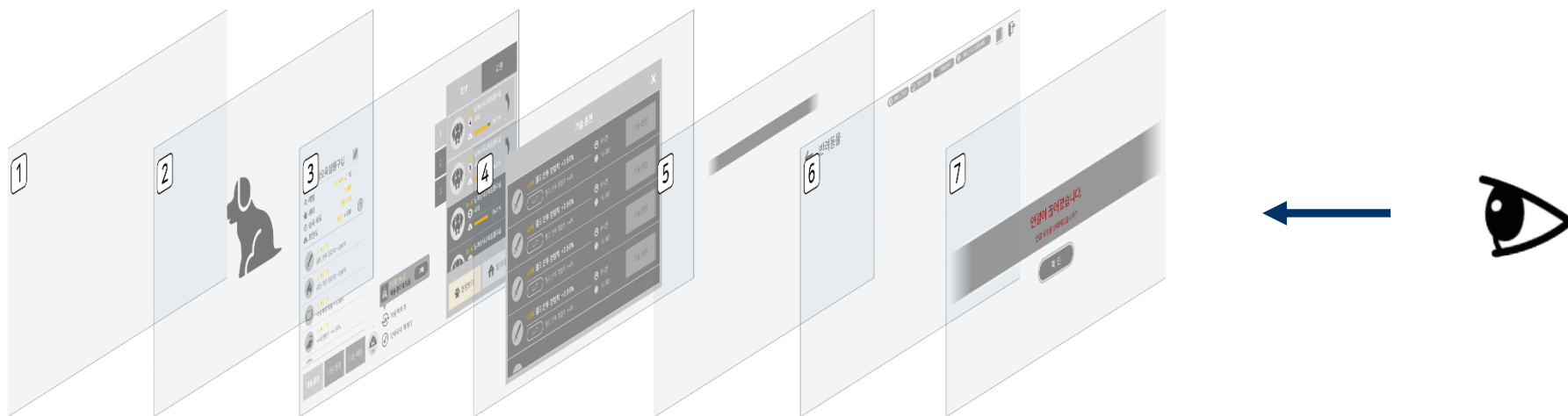


## [자동 먹이기]

설명	'생활 Plus' 효과를 받는 중일 때 사료를 자동으로 먹일 수 있다는 정보 제시 및 '생활 Plus' 결제 유도
구성	'생활 Plus' 효과 적용 관련 팝업창 / 구매 버튼

## [분양 받기]

설명	반려동물 구매 페이지 이동 유도를 위해 버튼 색깔을 눈에 잘 들어오는 색으로 사용
구성	분양받기 버튼



번호	이름	설명	구성
1	배경	반려동물 페이지의 가장 기본이 되는 배경 존재	배경
2	반려동물 외형	선택 중인 반려동물의 외형 및 해당 반려동물의 애니메이션 확인	반려동물의 외형
3	기본 정보	반려동물 페이지에서 바로 확인할 수 있는 정보 및 버튼 존재	반려동물 정보 / 반려동물 기술 목록 / 반려동물 목록 / 사료 버튼 등
4	팝업창	플레이어가 특정 버튼을 눌렀을 때 팝업되는 창 존재	기술 훈련 팝업창 / 도움말 팝업창 / 반려동물 이름 변경 팝업창 등
5	토스트 메시지	화면에 잠깐 보이다 사라지는 토스트 메시지 존재	길드전 알림 / 반려동물 만복 상태 알림 등
6	상단 버튼	보유 중인 자원의 개수 확인 및 다른 페이지로 이동하는 버튼 존재	행동력 / 펄 / 은화 / 뒤로가기 버튼 / 나가기 버튼 등
7	네트워크 연결 알림 팝업창	네트워크 연결이 끊어졌을 때 뜨는 팝업창 화면 가장 앞쪽에 존재하여 해당 팝업창이 생성된다면, 확인 버튼을 제외하고는 아무것도 누를 수 없음	네트워크 연결 끊어짐 알림 문구 / 확인 버튼

---

## 02 UI 구조

---

### 1. UI 분류

### 2. UI 설명 - [1] 상단 버튼 정보

- 1] UI 설명
- 2] 연출

### 3. UI 설명 - [2] 반려동물 외형

- 1] UI 설명

### 4. UI 설명 - [3] 상세 정보

- 1] UI 설명
- 2] 연출

### 5. UI 설명 - [4] 사료 관련

- 1] UI 설명
- 2] 연출

### 6. UI 설명 - [5] 요약 정보

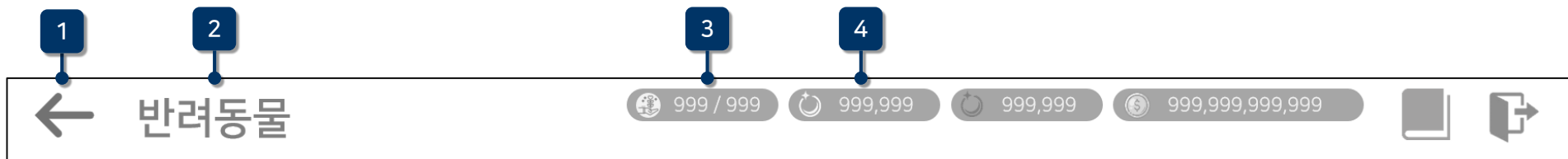
- 1] UI 설명
- 2] 연출



- 반려동물 페이지의 UI를 크게 다음 5개의 그룹으로 분류하여 기능 및 연출 설명



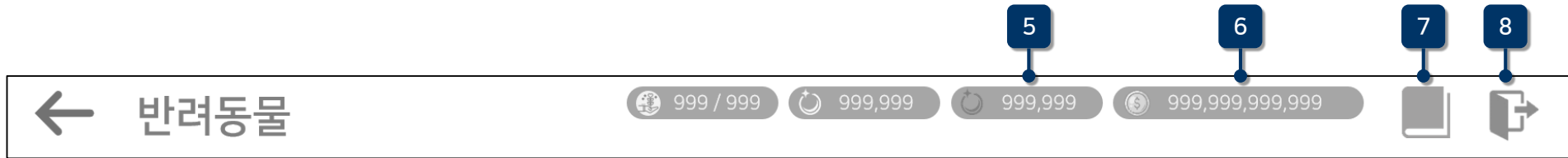
번호	이름	설명
[1]	상단 버튼 정보	보유 중인 자원의 개수 확인 가능 및 페이지 이동 버튼 존재 반려동물 페이지에서 비교적 터치 빈도가 낮은 버튼 존재
[2]	반려동물 외형	선택 중인 반려동물의 외형 및 해당 반려동물의 애니메이션 확인
[3]	상세 정보	선택 중인 반려동물의 이름, 레벨 등과 같은 상세 정보 존재 이름 변경 버튼을 통해 반려동물의 이름 변경 가능 선택 중인 반려동물의 보유 기술 확인 가능
[4]	사료 관련	반려동물에게 사료를 먹일 수 있는 버튼 존재 보유 중인 사료의 종류 및 개수 확인 가능
[5]	요약 정보	반려동물 목록을 통해 해당 반려동물이 꺼내진 상태인지 확인 가능 반려동물의 이름, 세대, 포만도와 같은 요약 정보 확인 가능

## 1] UI 설명 ( 1 / 2 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
1	←	뒤로가기 버튼	버튼	이전 페이지로 이동 [기능] 터치 시 이전 페이지로 이동 [연출] 페이지 전환 시 페이드 인-아웃 연출
2	반려동물	반려동물 레이블	텍스트	현재 페이지가 '반려동물' 페이지라는 것을 알려줌 [기능] 뒤로가기 버튼과 동일
3	 999 / 999	행동력 보유량	버튼	플레이어의 최대 행동력과 현재 행동력을 보여줌 [기능] 터치 시 '행동력 회복제 목록' 팝업창 생성 [연출] '2' 연출 - #01 행동력 회복제 목록 팝업창' 참고
4	 999,999	펠 보유량	버튼	플레이어의 현재 펠 보유량을 보여줌 [기능] 터치 시 '펠 상점 - 패키지 상점 - 펠 묶음' 페이지로 이동 [의도] 펠 구매 페이지까지의 이동 경로를 줄여 유저가 보다 편하게 결제를 할 수 있도록 함

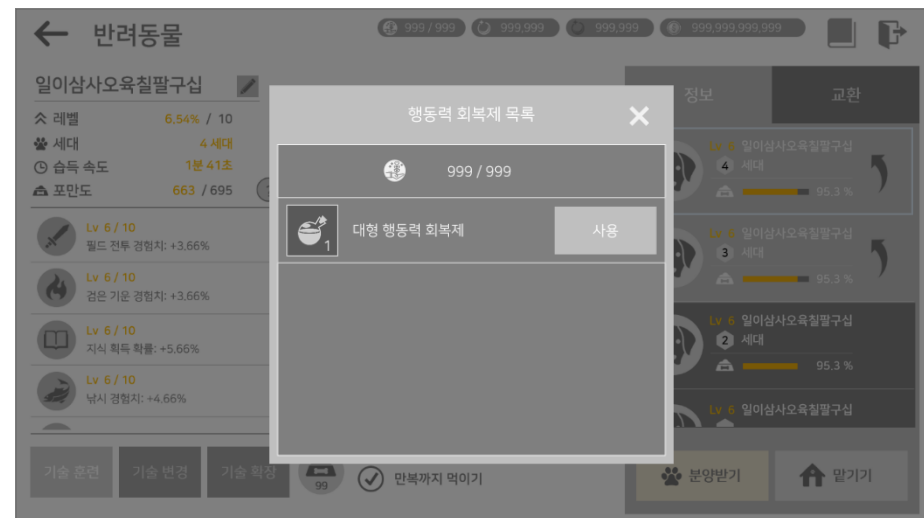
## 1] UI 설명 ( 2 / 2 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
5	 999,999	블랙펄 보유량	버튼	플레이어의 현재 블랙펄 보유량을 보여줌 [기능] 펄 보유량과 동일 [의도] 펄 보유량과 동일
6	 999,999,999,999	은화 보유량	버튼	플레이어의 현재 은화 보유량을 보여줌 [기능] 터치 시 '펄 상점 - 패키지 상점 - 재화' 페이지로 이동 [의도] 재화 구매 페이지까지의 이동 경로를 줄여 사용자가 보다 편하게 결제를 할 수 있도록 함
7		반려동물 수집 버튼	버튼	반려동물 수집 페이지로 이동 [기능] 터치 시 '반려동물 수집' 페이지로 이동 [의도] 반려동물 수집 페이지까지의 이동 경로를 줄임 / 유저의 반려동물 수집 욕구를 자극 [연출] '2] 연출 - #02 반려동물 수집 페이지 이동' 참고
8		나가기 버튼	버튼	반려동물 페이지에서 빠져나와 메인 플레이 화면으로 이동 [기능] 터치 시 '메인 플레이 화면'으로 이동 [연출] 페이지 전환 시 페이드 인-아웃 연출

## 2] 연출

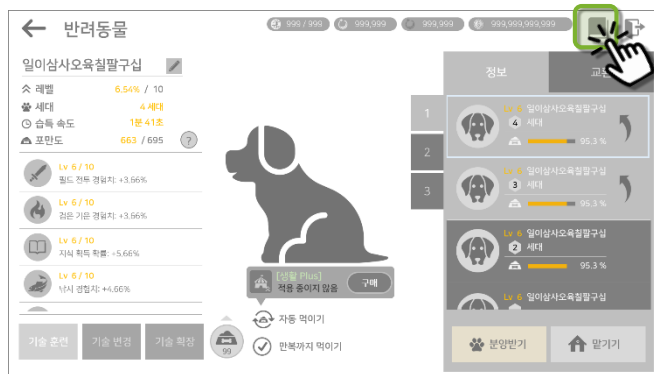
## #01 행동력 회복제 목록 팝업창



조건	반려동물 페이지 상단에 존재하는 '행동력 보유량'을 터치할 경우
결과	'행동력 회복제 목록 팝업창' 생성
위치	위에서 떨어지는 형태로 서서히 나타나며 화면 중앙 부분에 생성
해제	'행동력 회복제 목록 팝업창' 우측 상단에 존재하는 X 버튼을 터치할 경우



## 2] 연출 #02 반려동물 수집 페이지 이동



조건	반려동물 페이지에서 '반려동물 수집 버튼'을 터치할 경우
결과	우측 상단에서 원 위치로 떨어지는 애니메이션 출력

## 1] UI 설명 ( 1 / 1 )



이름	타입	설명
반려동물 외형	3D 모델링	현재 선택 중인 반려동물의 외형을 보여줌 [기능] 반려동물의 애니메이션이 자동으로 랜덤 재생됨 터치 시 반려동물의 애니메이션이 랜덤 재생됨

[좌측면]

[정면]

[우측면]



반려동물 외형이 영역을 터치한 후, 좌우로 스크롤하면 반려동물이 회전함  
→ 뒷모습을 포함한 반려동물의 전체적인 외형 확인 가능

## 1] UI 설명 ( 1 / 10 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
1	일이사마오육칠팔구십	반려동물 이름	텍스트	선택 중인 반려동물의 이름 표시 반려동물의 이름은 최소 2글자부터 최대 10글자까지 가능 (한글, 영문)
2		이름 변경 버튼	버튼	반려동물의 이름을 변경 가능 [기능] 터치 시 '반려동물 이름 변경' 팝업창 생성 [의도] '수정한다'는 기능을 쉽게 알아볼 수 있도록 연필 모양의 이미지 사용 [연출] '2] 연출 - #03 반려동물 이름 변경 팝업창' 참고
3		도움말 버튼	버튼	반려동물에 대한 도움말 확인 가능 [기능] 터치 시 '검은사막 모바일 공식 포럼'의 '반려동물과 말' 가이드 팝업창 생성 [의도] 반려동물 시스템에 대한 가이드 정보를 쉽게 접할 수 있도록 함 [연출] '2] 연출 - #04 가이드 팝업창' 참고 [링크] 검은사막 모바일 공식 포럼 - 게임 가이드 - 편의 기능 - 반려동물과 말 ( <a href="#">클릭 시 링크 이동</a> )

## 1] UI 설명 (2 / 10)



번호	참 고	이 름	타 입	설 명
4	<div> <div>🏹 레벨</div> <div>6.54% / 10</div> </div>	반려동물 레벨	텍스트	<div> <div> <div>a</div> <div>b</div> <div>c</div> <div>d</div> </div> <div> <div>🏹 레벨</div> <div>6.54% / 10</div> </div> </div> <div> <div>a - 레벨 아이콘</div> <div>b - 레벨 텍스트</div> <div>c - 현재 레벨 텍스트</div> <div>d - 최대 레벨 텍스트</div> </div> <div> <p>선택 중인 반려동물의 레벨 표시</p> <p>현재 레벨 텍스트는 <b>노란색</b>으로 표시함</p> <p>최대 레벨 텍스트는 <b>하얀색</b>으로 표시함</p> <p>현재 레벨은 <b>현재 레벨.현재 경험치%</b> 형식으로 표시함</p> <p>예) 현재 레벨은 6레벨, 경험치가 54% 모인 반려동물의 현재 레벨 표시 방법 → 6.54%</p> <p><b>[의도]</b> 현재 반려동물에 대한 정보의 가시성을 높이기 위해 노란색으로 표시</p> </div>

The diagram illustrates the relationship between the '일야삼사오육칠팔구십' (1-10) page and the '일야삼사오육칠팔구십' (1-10) page. The left page shows a list of items with their respective levels and progress. The right page shows a detailed view of the '일야삼사오육칠팔구십' (1-10) page, including a title, a list of items, and a progress bar. A blue arrow points from the left page to the right page, indicating a transition or relationship.

번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
5	<div>  세대           <div>4 세대</div> </div>	반려동물 세대	텍스트	<div>  <div>           a - 세대 아이콘            b - 세대 텍스트            c - 현재 반려동물의 세대 텍스트         </div> </div> <div> <p>선택 중인 반려동물의 세대 표시</p> <p>현재 반려동물의 세대 텍스트는 <b>노란색</b>으로 표시함</p> <p><b>[의도]</b> 반려동물 레벨과 동일</p> </div>
6	<div>  습득 속도           <div>1분 41초</div> </div>	반려동물 습득 속도	텍스트	<div>  <div>           a - 습득 속도 아이콘            b - 습득 속도 텍스트            c - 현재 반려동물의 습득 속도 텍스트         </div> </div> <div> <p>선택 중인 반려동물의 습득 속도 표시</p> <p>현재 반려동물의 습득 속도 텍스트는 <b>노란색</b>으로 표시함</p> <p>습득 속도는 레벨이 높을수록, 세대가 높을수록 빠름 (동일 세대일 경우, 레벨이 높을수록 습득 속도 ↑)</p> <p><b>[의도]</b> 반려동물 레벨과 동일</p> </div>

## 1] UI 설명 (4 / 10)



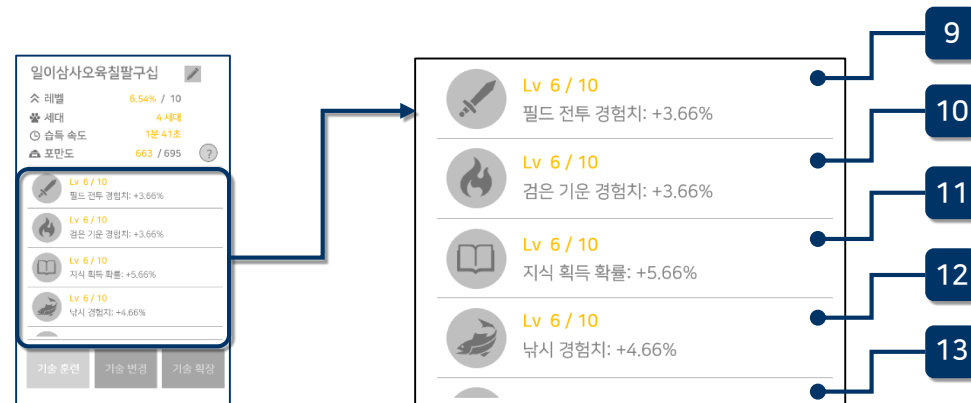
번호	참 고	이 름	타 입	설 명
7	포만도 663 / 695	반려동물 포만도	텍스트	<div> <div>a b c d</div> <div>포만도 663 / 695</div> </div> <p>a - 포만도 아이콘 b - 포만도 텍스트 c - 현재 포만도 텍스트 d - 최대 포만도 텍스트</p> <p>선택 중인 반려동물의 포만도 표시 현재 포만도 텍스트는 <b>노란색</b>으로 표시함 최대 포만도 텍스트는 <b>하얀색</b>으로 표시함 <b>[의도]</b> 반려동물 레벨과 동일</p>

## 1] UI 설명 ( 5 / 10 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
8	Lv 6 / 10 필드 전투 경험치: +3.66% Lv 6 / 10 검은 기운 경험치: +3.66% Lv 6 / 10 지식 획득 확률: +5.66% Lv 6 / 10 낚시 경험치: +4.66%	기술 목록	-	<p>현재 선택 중인 반려동물의 보유 기술 목록 확인 가능</p> <p>터치한 채로 위아래로 드래그하면 목록이 스크롤 됨</p> <p><b>[연출]</b> '2] 연출 - #05 기술 목록 스크롤' 참고</p>

## 1] UI 설명 (6 / 10)



번호	참 고	이 름	타 입	설 명
9	 Lv 6 / 10 필드 전투 경험치: +3.66%	1세대 기술	버튼	1세대 반려동물이 습득한 기술 표시 [기능] 터치 시 '기술 훈련' 팝업창 생성 [연출] '2] 연출 - #06 기술 훈련 팝업창' 참고
10	 Lv 6 / 10 검은 기운 경험치: +3.66%	2세대 기술	버튼	2세대 반려동물이 습득한 기술 표시 [기능] 1세대 기술과 동일
11	 Lv 6 / 10 지식 획득 확률: +5.66%	3세대 기술	버튼	3세대 반려동물이 습득한 기술 표시 [기능] 1세대 기술과 동일
12	 Lv 6 / 10 낚시 경험치: +4.66%	4세대 기술	버튼	4세대 반려동물이 습득한 기술 표시 [기능] 1세대 기술과 동일
13		5세대 기술	버튼	5세대 반려동물이 습득한 기술 표시 [기능] 1세대 기술과 동일

세대가 낮아서 습득 못할 경우

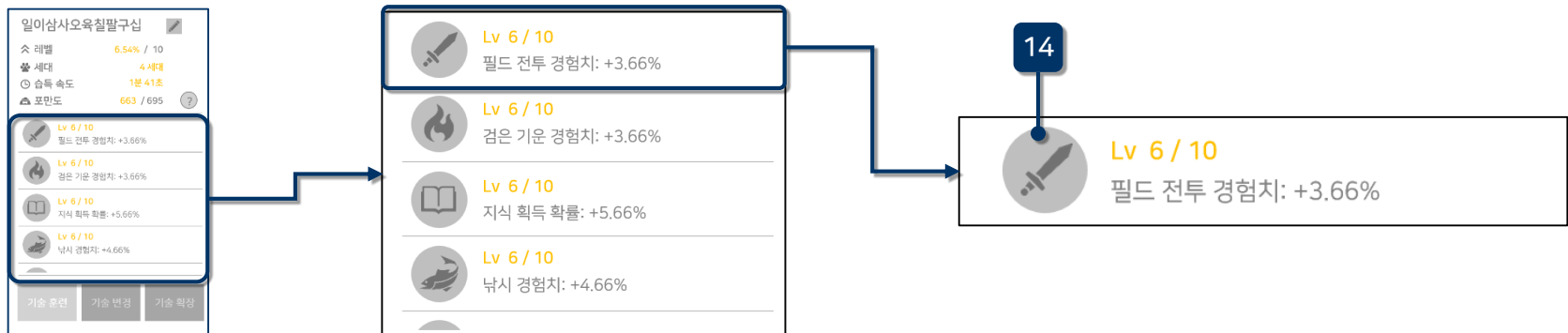


a - 기술 잠김 아이콘    b - 습득 가능 조건 텍스트

습득 가능 조건 텍스트의 숫자 부분은  
해당 조건의 세대 수치 표시

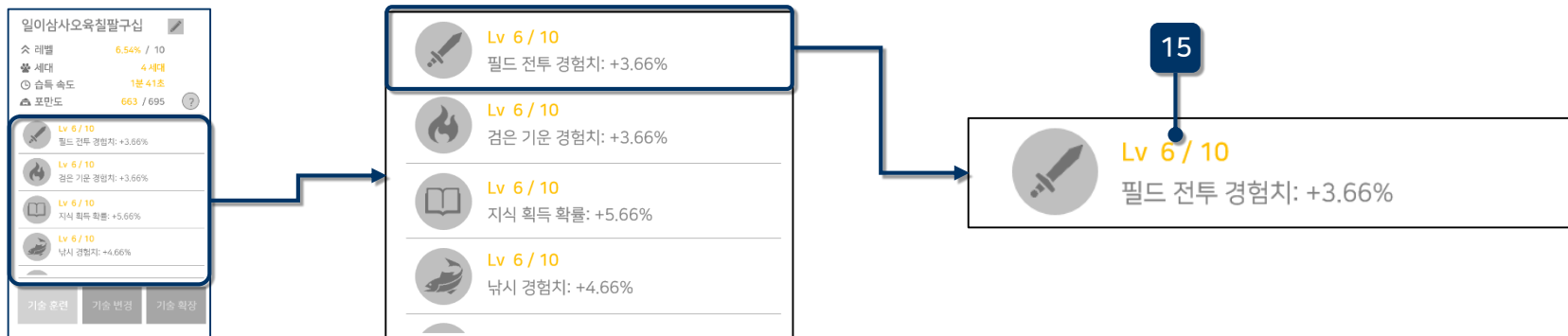


## 1] UI 설명 (7/10)



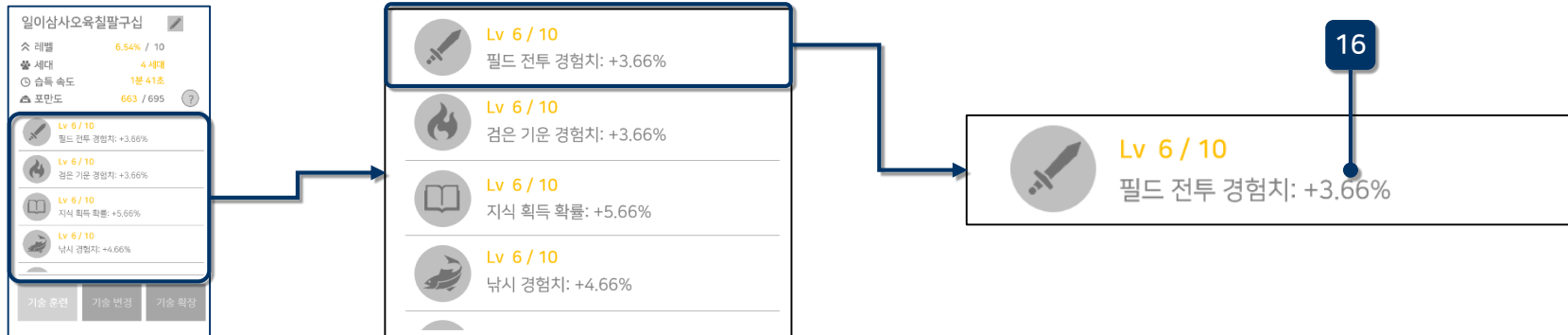
번호	참 고	이 름	타 입	설 명			
14		기술 아이콘	이미지	어떤 기술인지 아이콘으로 표시 해당 기술이 현재 어떤 상태인지 표시 [의도] 어떤 기술인지 직관적으로 표현하기 위해 이미지 형식으로 표시함			
				일반	잠김	기술 훈련 가능	기술 훈련 중
							(회전)

## 1] UI 설명 (8 / 10)



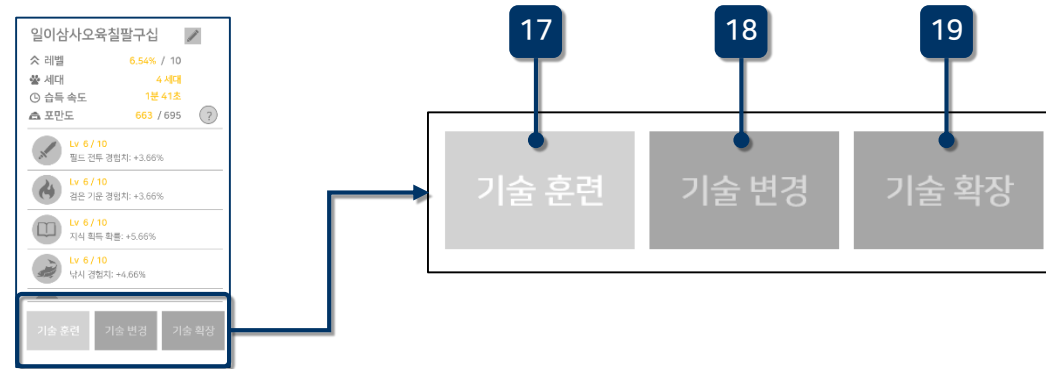
번호	참 고	이 름	타 입	설 명		
15	Lv 6 / 10	기술 레벨	텍스트	<div> <div>a</div> <div>b</div> <div>c</div> </div> <div>Lv 6 / 10</div>		a - 레벨 텍스트 b - 현재 기술 레벨 텍스트 c - 최대 기술 레벨 텍스트
				현재 기술의 레벨 표시 기술 레벨은 <b>노란색</b> 으로 표시함		
				일반	기술 훈련 중	기술 훈련 완료
				Lv 6 / 10	<b>Lv 6 / 10 (남은 시간 3시간 59분)</b> <b>[의도]</b> 훈련 완료까지의 남은 시간을 기술 목록 영역에서 확인할 수 있도록 함 남은 시간의 가시성을 높이기 위해 다른 색으로 표시함	Lv 6 / 10 (훈련 완료)

## 1] UI 설명 (9 / 10)



번호	참 고	이 름	타 입	설 명	
16	필드 전투 경험치: +3.66%	기술 상세 내용	텍스트	<div> <div>a</div> <div>b</div> </div> <p>필드 전투 경험치: +3.66%</p>	<p>a - 기술명</p> <p>b - 현재 기술 효과로 인한 증가치</p>
				기술의 이름 및 기술로 인한 증가치 표시	

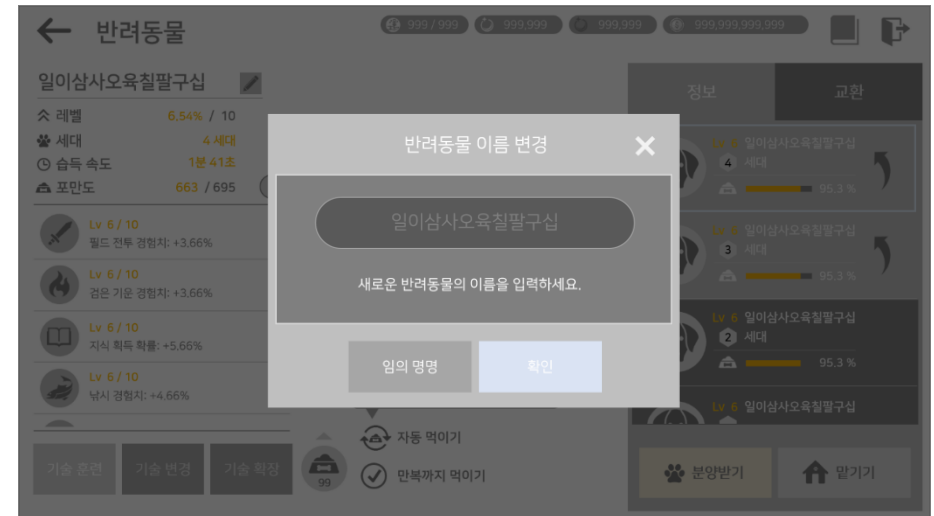
## 1] UI 설명 ( 10 / 10 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
17	기술 훈련	기술 훈련 버튼	버튼	<p>현재 보유 중인 기술 목록 확인 및 훈련 가능</p> <p><b>[기능]</b> 터치 시 '기술 훈련' 팝업창 생성</p> <p><b>[연출]</b> '2] 연출 - #06 기술 훈련 팝업창' 참고</p>
18	기술 변경	기술 변경 버튼	버튼	<p>보유 중인 기술에서 다른 기술로 변경하고 싶을 때 사용</p> <p>5세대 이상인 반려동물일 경우에만 사용 가능</p> <p><b>[기능]</b> (5세대 <b>이상</b>, <b>닫겨진</b> 상태의 반려동물) 터치 시 '기술 변경' 페이지로 이동  (5세대 <b>이상</b>, <b>꺼내진</b> 상태의 반려동물) 꺼내진 반려동물은 기술 변경이 불가능하다는 알림창 생성  (5세대 <b>미만</b>) 터치 시 '<b>5세대 이상</b>부터 <b>기술 변경</b>이 가능합니다.' 토스트 메시지 출력</p>
19	기술 확장	기술 확장 버튼	버튼	<p>추후 업데이트를 통해 추가될 기술 확장 기능의 존재를 알려줌</p> <p><b>[기능]</b> 터치 시 '곧 업데이트 될 예정입니다.' 토스트 메시지 출력</p> <p><b>[의도]</b> 추가될 기능의 존재를 미리 알려 유저들의 기대감 증가</p>

## 2] 연출

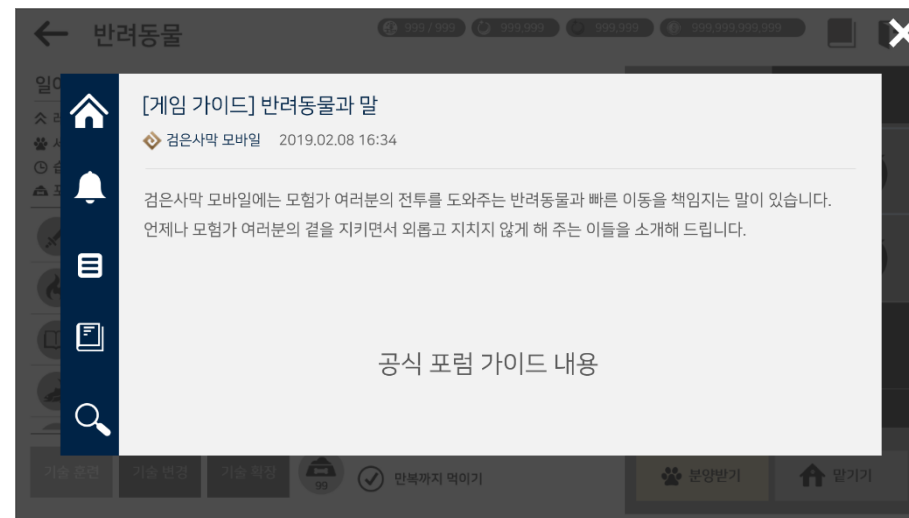
## #03 반려동물 이름 변경 팝업창



조건	'이름 변경 버튼'을 터치할 경우
결과	'반려동물 이름 변경 팝업창' 생성
위치	위에서 떨어지는 형태로 서서히 나타나며 화면 중앙 부분에 생성
해제	'반려동물 이름 변경 팝업창' 우측 상단에 존재하는 X 버튼을 터치할 경우 '반려동물 이름 변경 팝업창' 우측 하단에 존재하는 확인 버튼을 터치할 경우

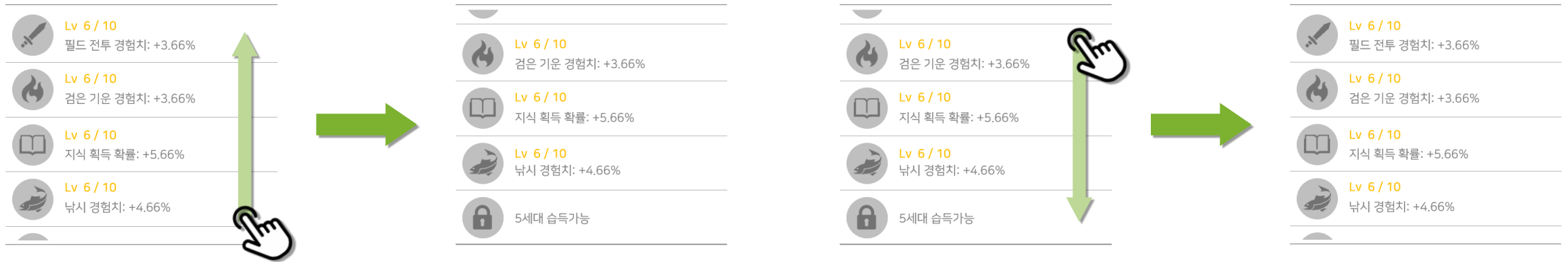
## 2] 연출

## #04 가이드 팝업창



조건	'도움말 버튼'을 터치할 경우
결과	반려동물과 말에 대한 '가이드 팝업창' 생성
위치	약간의 로딩 시간 후에 화면 중앙 부분에 생성
해제	화면 우측 상단에 존재하는 X 버튼을 터치할 경우

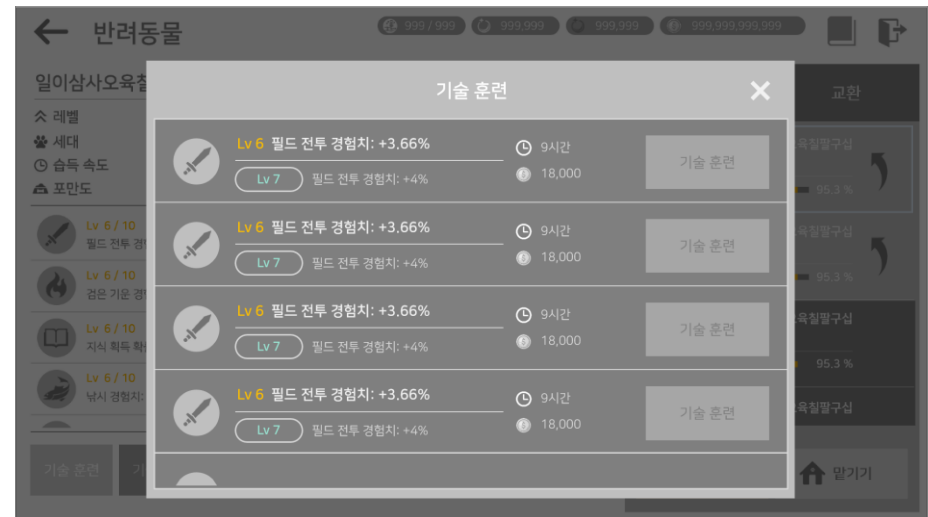
## 2] 연출 #05 기술 목록 스크롤



조건	'기술 목록'을 터치한 뒤 위/아래로 드래그 할 경우
결과	'기술 목록'이 위/아래로 스크롤 됨
위치	'기술 목록' 영역 내
해제	손가락을 화면에서 땀

## 2] 연출

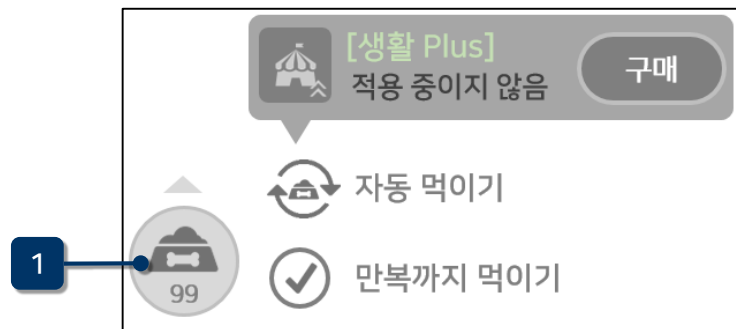
## #06 기술 훈련 팝업창



조건	'기술 목록' 또는 '기술 훈련 버튼'을 터치할 경우
결과	'기술 훈련 팝업창' 생성
위치	위에서 떨어지는 형태로 서서히 나타나며 화면 중앙 부분에 생성
해제	'기술 훈련 팝업창' 우측 상단에 존재하는 X 버튼을 터치할 경우



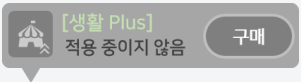
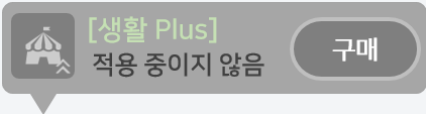
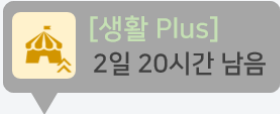
## 1] UI 설명 ( 1 / 3 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명		
1		사료 버튼	버튼	<p>현재 선택 중인 사료와 그 사료의 보유 개수를 보여줌 사료의 종류에 따라 외곽선 색이 다름 보유 <b>개수</b>가 0이라면, 외곽선을 포함하여 버튼 이미지 자체의 <b>채도</b>를 0으로 처리함 <b>[기능]</b> (현재 포만도 &lt; 최대 포만도) 터치 시 선택 중인 반려동물에게 사료 1개를 먹임 (현재 포만도 = 최대 포만도) 터치 시 '더 이상 먹을 수 없습니다.' 토스트 메시지 출력 (보유 <b>개수</b>가 0일 때) 터치 시 '사료 부족 알림창' 생성 터치 후 위로 스와이프 할 경우 사료 3종류 목록 생성 <b>[의도]</b> 유저들이 보다 편하게 반려동물에게 사료를 먹일 수 있도록 버튼 배치 <b>[연출]</b> '2] 연출 - #07 사료 부족 알림창' 참고 '2] 연출 - #08 사료 목록' 참고</p>		
				일반 사료	영양식	유기농 사료
				회색	초록색	파란색





## 1] UI 설명 ( 2 / 3 )



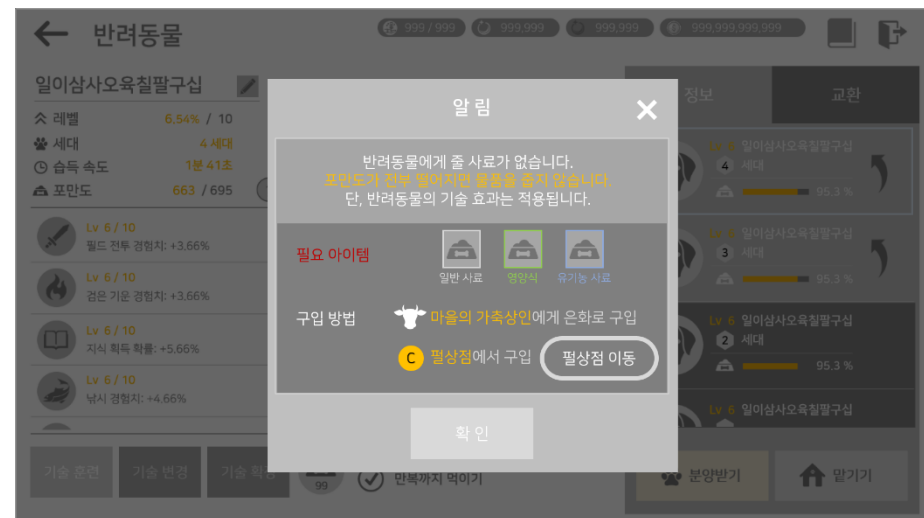
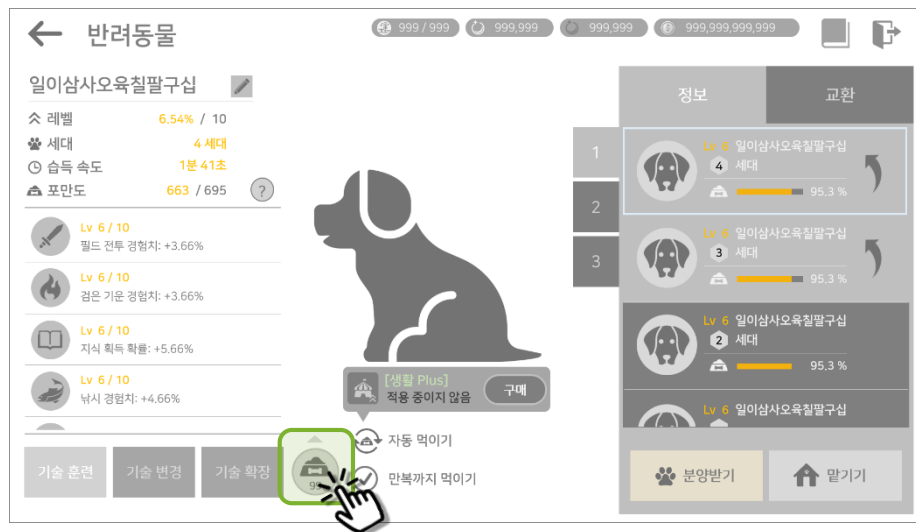
번 호	참 고	이 름	타 입	설 명	
2		생활 Plus 효과 적용 팝업	버튼	현재 '생활 Plus' 효과가 적용 중인지 아닌지에 대한 팝업 [기능] (적용 X) 터치 시 '펄 상점 - 패키지 상점 - 모험 지원 - 생활 Plus(14일) 상자' 구매 팝업창 생성 (적용 O) 현재 남은 '생활 Plus' 효과 지속 시간 보여줌 [의도] 효과를 받는 중일 때 사료를 자동으로 먹일 수 있다는 정보 제시 및 '생활 Plus' 결제 유도	
				효과 적용 중이 아닐 때	효과 적용 중일 때
					

## 1] UI 설명 ( 3 / 3 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
3	 자동 먹이기	자동 먹이기	텍스트	자동 먹이기 기능이 현재 활성화 되어있는지 여부를 알려줌 [의도] 활성화 여부를 직관적으로 구분할 수 있도록 함
				자동 먹이기 기능 활성화 X
				 자동 먹이기      화살표 표시 고정
4	 만복까지 먹이기	만복까지 먹이기	버튼	만복까지 먹이기 기능이 현재 활성화 되어있는지 여부를 알려줌 활성화 되어있을 때 사료 버튼을 누르면, 반려동물의 현재 포만도가 100이 될 때까지 사료를 한 번에 먹임 [의도] 자동 먹이기와 동일
				만복까지 먹이기 기능 활성화 X
				 만복까지 먹이기

## 2] 연출 #07 사료 부족 알림창



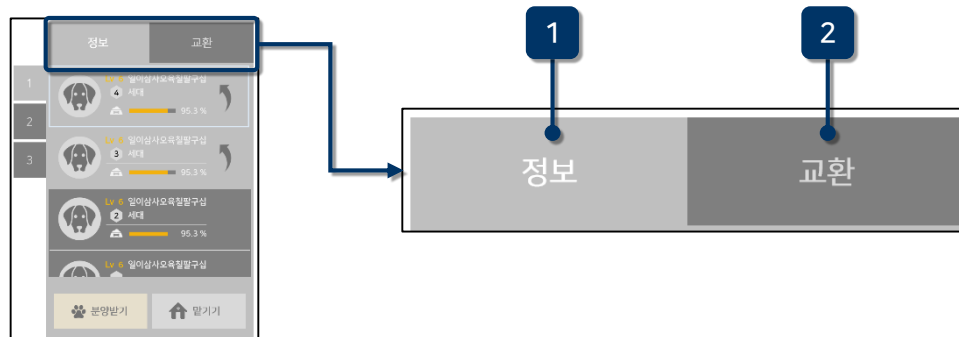
조건	사료 보유 개수가 0일 때 해당 '사료 버튼'을 터치할 경우
결과	'사료 부족 알림창' 생성
위치	위에서 떨어지는 형태로 서서히 나타나며 화면 중앙 부분에 생성
해제	'사료 부족 알림창' 우측 상단에 존재하는 X 버튼을 터치할 경우 '사료 부족 알림창' 중앙 하단에 존재하는 확인 버튼을 터치할 경우

## 2] 연출 #08 사료 목록



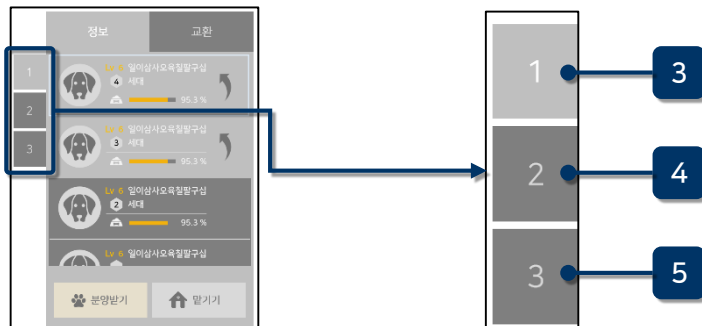
조건	'사료 버튼'을 터치한 후 위로 스와이프할 경우
결과	'사료 목록' 생성
위치	'사료 버튼' 위로 서서히 목록 생성
해제	'사료 목록' 생성되고 3초 후 자동 해제 '사료 목록' 내의 사료 버튼 클릭 시 해제

## 1] UI 설명 ( 1 / 8 )



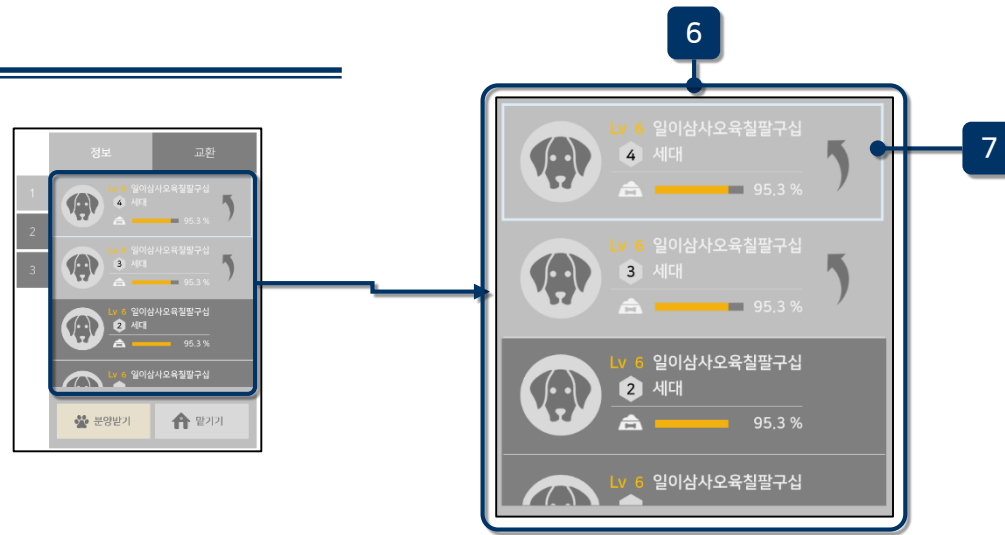
번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
1	정보	정보 탭 버튼	버튼	<p>[기능] 터치 시 '반려동물' 페이지로 이동</p> <p>[의도] 반려동물 정보 확인 또는 반려동물 교환하기 등 목적에 맞게 화면을 분리 시킴</p> <p>페이지 이동 버튼을 통해 페이지를 쉽게 이동할 수 있도록 함</p> <p>[연출] '2] 연출 - #09 탭 버튼' 참고</p> <p>'2] 연출 - #10 정보 페이지 이동' 참고</p>
2	교환	교환 탭 버튼	버튼	<p>[기능] 터치 시 반려동물 '교환' 페이지로 이동</p> <p>[의도] 정보 탭 버튼과 동일</p> <p>[연출] '2] 연출 - #09 탭 버튼' 참고</p> <p>'2] 연출 - #11 교환 페이지 이동' 참고</p>

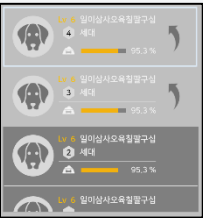
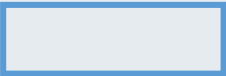
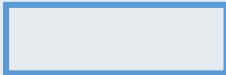
## 1] UI 설명 (2/8)



번호	참 고	이 름	타 입	설 명
3		1번 그룹 버튼	버튼	여러가지의 반려동물 조합을 위한 탭 중 하나 <b>[기능]</b> 터치 시 1번 반려동물 목록 탭 출력 <b>[의도]</b> 꺼낸 반려동물의 조합을 다양하게 할 수 있도록, 조합 변경을 편하게 할 수 있도록 탭으로 구분 <b>[연출]</b> '2' 연출 - #09 탭 버튼' 참고
4		2번 그룹 버튼	버튼	여러가지의 반려동물 조합을 위한 탭 중 하나 <b>[기능]</b> 터치 시 2번 반려동물 목록 탭 출력 <b>[의도]</b> 1번 그룹 탭 버튼과 동일 <b>[연출]</b> '2' 연출 - #09 탭 버튼' 참고
5		3번 그룹 버튼	버튼	여러가지의 반려동물 조합을 위한 탭 중 하나 <b>[기능]</b> 터치 시 3번 반려동물 목록 탭 출력 <b>[의도]</b> 1번 그룹 탭 버튼과 동일 <b>[연출]</b> '2' 연출 - #09 탭 버튼' 참고

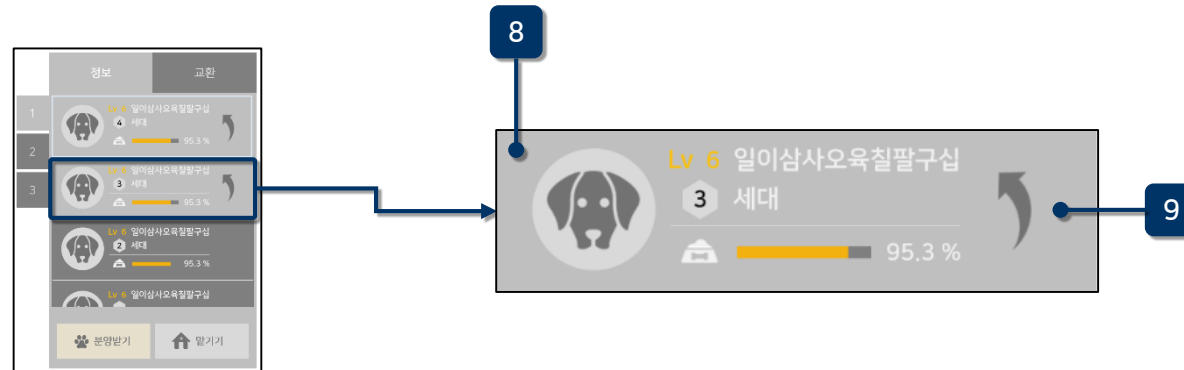
## 1] UI 설명 (3/8)

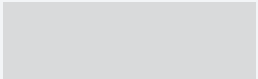
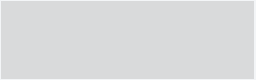






번 호	참 고	이 름	타 입	설 명	
6		반려동물 목록	-	보유 중인 반려동물의 목록 확인 가능 현재 꺼내진 상태의 반려동물이 상단에 정렬됨 터치한 채로 위아래로 드래그하면 목록이 스크롤 됨 [연출] '2] 연출 - #12 반려동물 목록 스크롤' 참고	
7	<div></div> <div>(설명을 위해 색 변경)</div>	선택 중 외곽선	이미지	<div>선택 중인 반려동물 외곽선 표시</div> <div></div> <div>(설명을 위해 색 변경)</div>	<div>선택중이지 않은 반려동물 외곽선 표시</div> <div>(없음)</div>

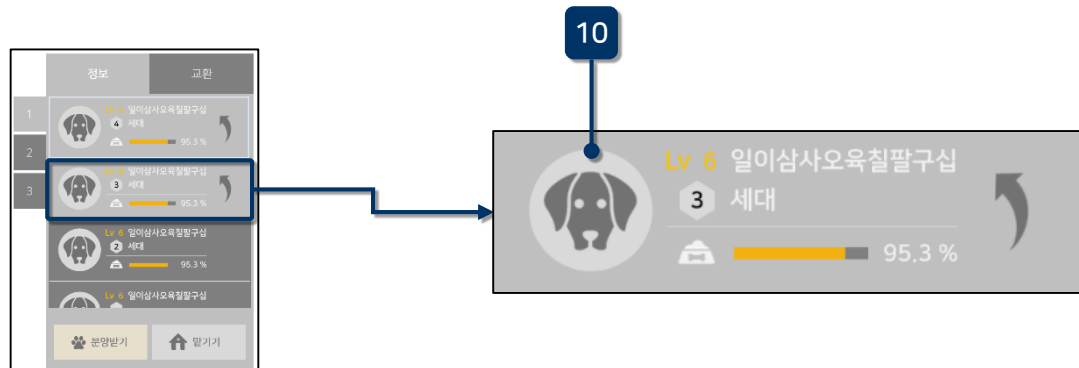





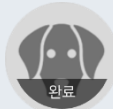






## 1] UI 설명 (4/8)



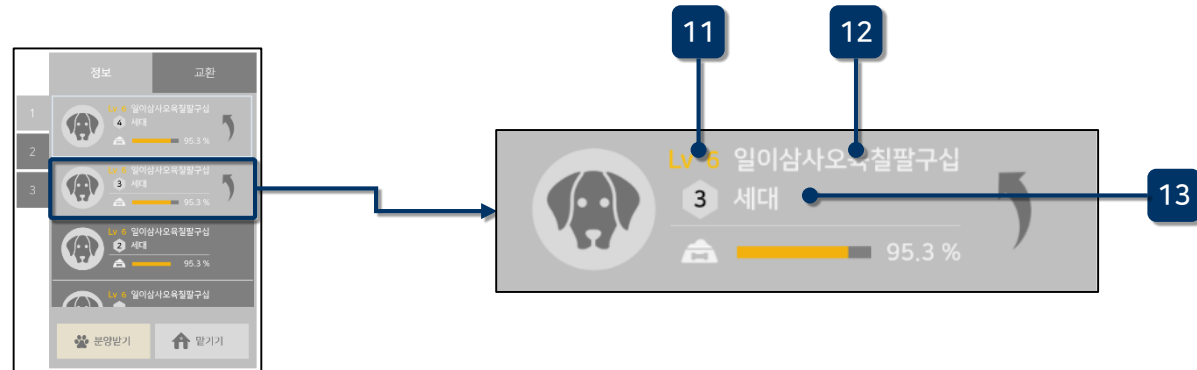
번호	참 고	이 름	타 입	설 명
8		반려동물 선택 버튼	버튼	목록 내에서 해당 반려동물의 정보 표시 영역 [기능] 터치 시 반려동물이 선택됨 (이후 '상세 정보' 영역에서 해당 반려동물의 상세 정보 확인 가능) [의도] 해당 반려동물이 꺼내진 상태인지 아닌지 시각적으로 표현하기 위해 색을 다르게 표현함
				<div>꺼낸 반려동물 표시</div> <div>꺼내지 않은 반려동물 표시</div> <div>새로 얻은 반려동물 표시</div>
				<div></div> <div></div> <div></div>
9		반려동물 꺼내기 표시	이미지	목록 내에서 해당 반려동물이 꺼내진 상태인지 아닌지 시각적으로 표시
				<div>꺼낸 반려동물 표시</div> <div>꺼내지 않은 반려동물 표시</div>
				<div></div> <div>(없음)</div>

## 1] UI 설명 ( 5 / 8 )



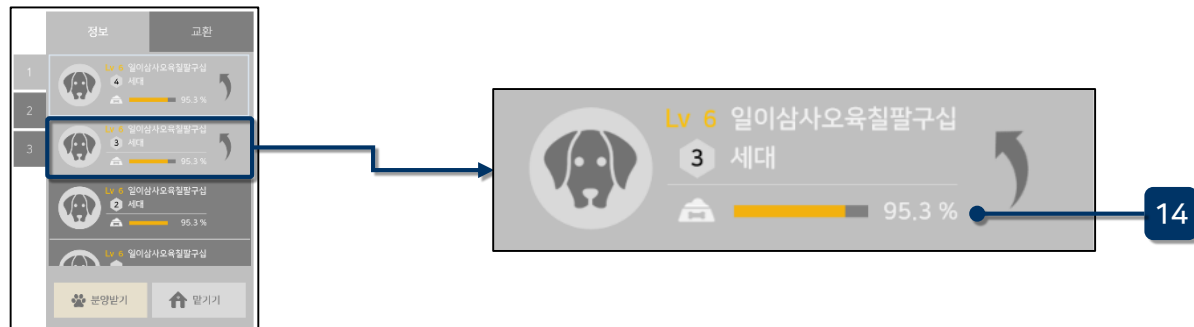
번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
10		반려동물 외형 아이콘	이미지	반려동물 목록에서 외형을 보여줘 플레이어에게 어떤 반려동물인지 직관적으로 알려줌 반려동물 아이콘을 통해 해당 반려동물이 어떤 상태인지 알려줌
				<div>일반</div> <div>기술 훈련 중</div> <div>기술 훈련 완료</div>
				<div></div> <div> (회전)</div> <div></div>
				세대에 따라 아이콘의 외곽선 색이 다름
				<div>1세대</div> <div>2세대</div> <div>3세대</div> <div>4세대</div> <div>5세대</div> <div>6세대</div>
				<div> 회색</div> <div> 초록색</div> <div> 파란색</div> <div> 보라색</div> <div> 노란색</div> <div> 주황색</div>






## 1] UI 설명 ( 6 / 8 )



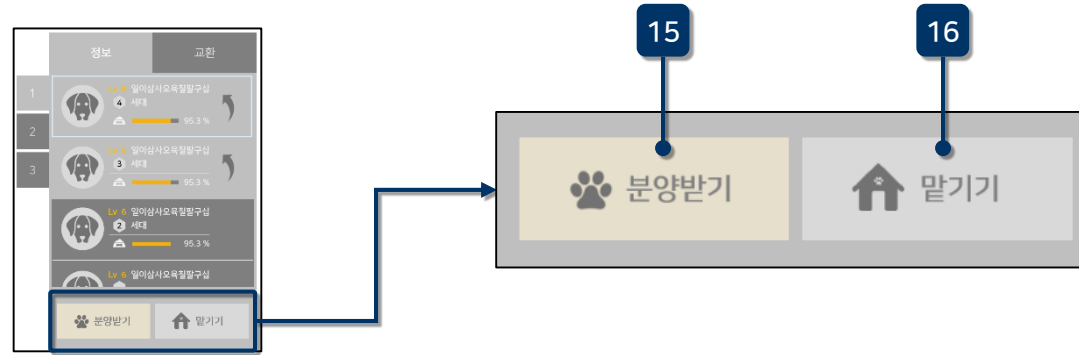
번 호	참 고	이 름	타 입	설 명	
11	Lv 6	반려동물 현재 레벨	텍스트	목록 내에서 해당 반려동물의 현재 레벨 표시 레벨 표시는 <b>노란색</b> 으로 표시함	
12	일이삼사오육칠팔구십	반려동물 이름	텍스트	목록 내에서 해당 반려동물의 이름 표시	
13	3 세대	반려동물 세대	이미지, 텍스트	<div> <div>a</div> <div>3 세대</div> <div>b</div> </div>	a - 세대 표시 아이콘      b - 세대 텍스트
				목록 내에서 해당 반려동물의 세대 표시 세대에 따라서 아이콘의 색이 다름 (반려동물 아이콘 외곽선의 색과 동일)	
				<div> <div>1세대</div> <div>2세대</div> <div>3세대</div> <div>4세대</div> <div>5세대</div> <div>6세대</div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>




## 1] UI 설명 (7/8)



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
14	  95.3 %	반려동물 현재 포만도	복합	<div>    </div> <p>a - 포만도 아이콘 b - 포만도 프로그레스 바 c - 현재 포만도 비율</p> <p>목록 내에서 해당 반려동물의 현재 포만도 표시 포만도가 감소하는 걸 직관적으로 보여주기 위해 프로그레스 바가 <b>우측에서 좌측으로 줄어듦</b> 현재 포만도 비율은 소수점 한자리까지 표시 (※ 소수점 표기가 필요한 경우에만) 예) 94% 표기법 → 94 % 95.6% 표기법 → 95.6 % <b>[의도]</b> 현재 포만도를 수치와 함께 프로그레스 바를 통해 전달하여 시각적으로 받아들일 수 있도록 함</p>

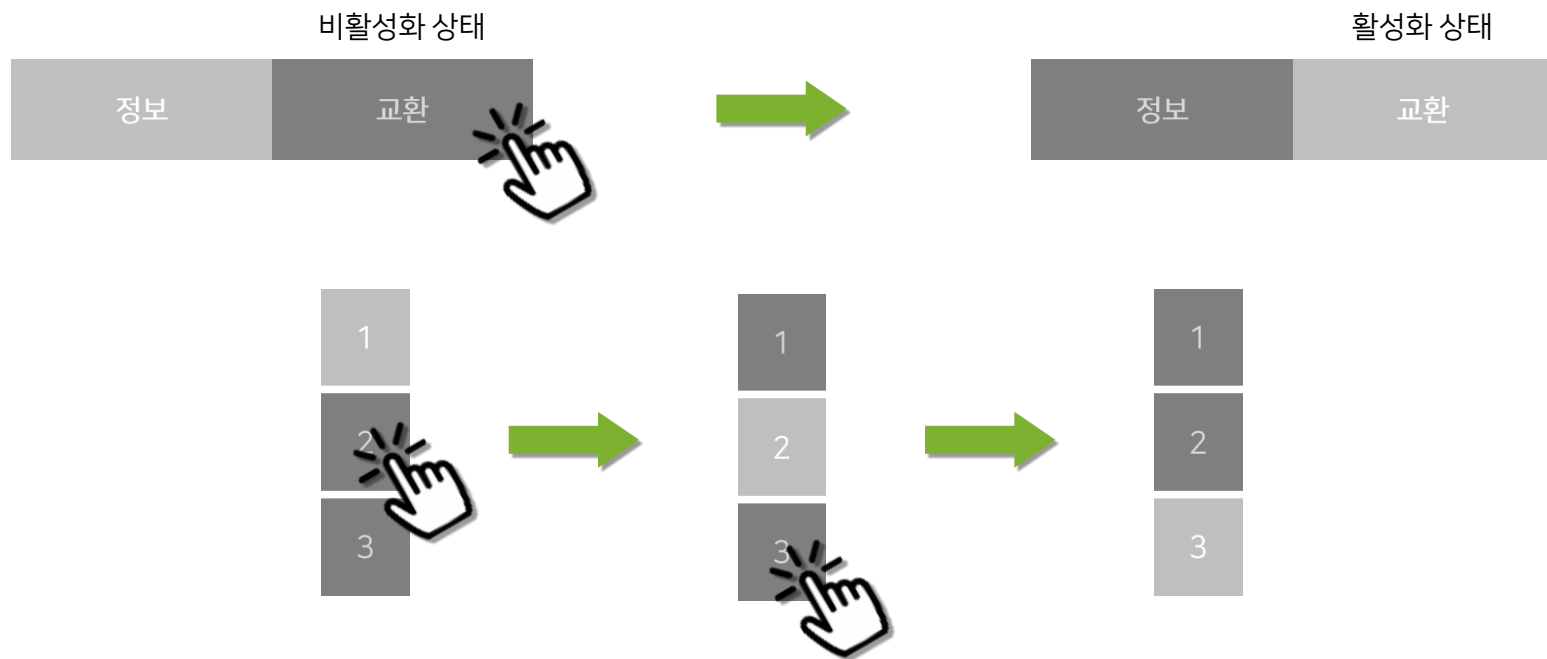
## 1] UI 설명 ( 8 / 8 )



번 호	참 고	이 름	타 입	설 명
15	 분양받기	분양받기 버튼	버튼	[기능] 터치 시 '펼 상점 - 외형 상점 - 반려동물' 페이지로 이동
16	 맡기기	꺼내기 / 맡기기 버튼	버튼	선택 중인 반려동물을 꺼내거나 맡길 때 사용 꺼낸 상태의 반려동물일 때와 맡겨진 상태의 반려동물일 때의 버튼 모양과 기능이 다름
				꺼낸 상태의 반려동물일 때
				맡겨진 상태의 반려동물일 때
				<div>  맡기기 </div> <div>  꺼내기 </div>
				<div>[기능] 터치 시 선택 중인 반려동물 맡김</div> <div>[기능] 터치 시 선택 중인 반려동물 꺼냄</div>

## 2] 연출

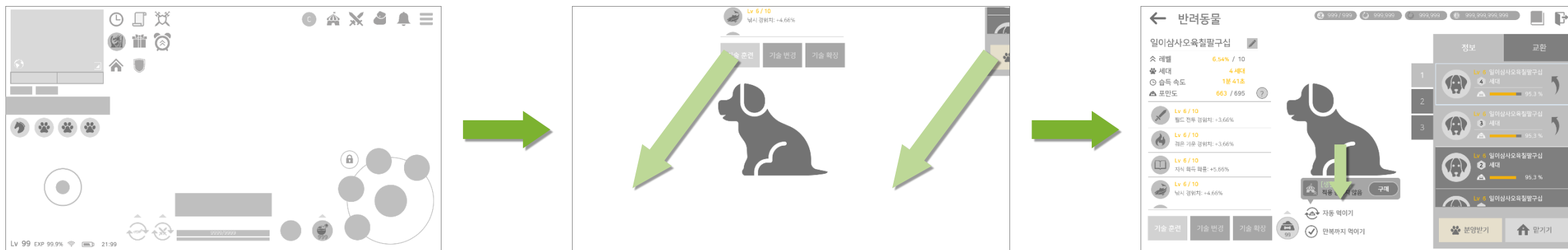
## #09 탭 버튼



조건	다른 탭 버튼을 터치할 경우
결과	버튼의 활성 상태가 변경됨
의도	탭의 활성 상태를 직관적으로 표시할 수 있도록 버튼의 색과 텍스트의 색을 변경

## 2] 연출 #10 정보 페이지 이동

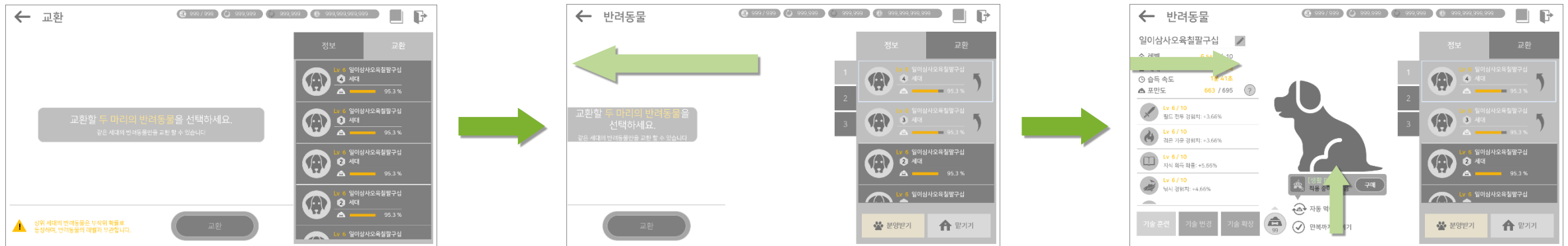
① 메인 플레이 화면, 또는 반려동물 수집 페이지에서 정보 페이지로 이동할 경우



조건	메인 플레이 화면에서 '반려동물 버튼'을 터치할 경우 (반려동물 페이지의 기본은 '정보 페이지') 반려동물 수집 페이지에서 '반려동물 버튼'을 터치할 경우
결과	'상세 정보'는 화면 중앙 상단에서 원 위치로 떨어지는 애니메이션 출력 '요약 정보'는 화면 우측 상단에서 원 위치로 떨어지는 애니메이션 출력 '사료 관련'은 화면 중앙 부분에서 원 위치로 떨어지는 애니메이션 출력 '상단 버튼 정보'는 제일 마지막에 화면 밖에서 원 위치로 떨어지는 애니메이션 출력

## 2] 연출 #10 정보 페이지 이동

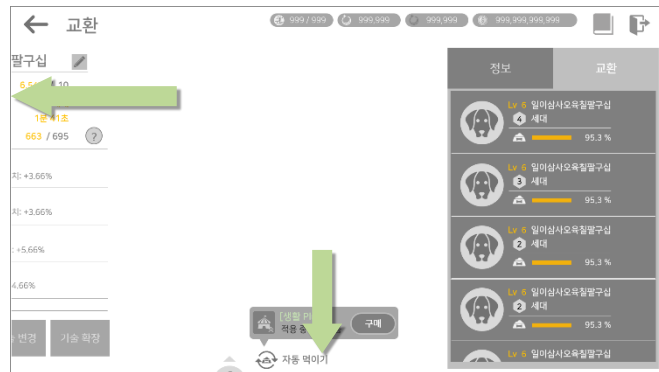
## ② 교환 페이지에서 정보 페이지로 이동할 경우



조건	교환 페이지에서 '정보 탭 버튼'을 터치할 경우
결과	교환 페이지의 화면 대부분을 차지하던 것이 좌측으로 스크롤 되며 사라지는 애니메이션 출력 이후, '상세 정보'가 화면 밖에서 우측으로 스크롤 되며 나타나는 애니메이션 출력 동시에 '사료 관련'이 화면 밖에서 위로 스크롤 되며 나타나는 애니메이션 출력



## 2] 연출 #11 교환 페이지 이동



조건	정보 페이지에서 '교환 탭 버튼'을 터치할 경우
결과	<p>'반려동물 외형' 사라짐</p> <p>'상세 정보' 좌측으로 스크롤되며 사라지는 애니메이션 출력</p> <p>'사료 관련' 아래로 스크롤되며 사라지는 애니메이션 출력</p> <p>이후 교환 페이지 관련 정보 우측으로 스크롤되며 나타나는 애니메이션 출력</p>

## 2] 연출 #12 반려동물 목록 스크롤



조건	'반려동물 목록'을 터치한 후 위/아래로 드래그 할 경우
결과	'반려동물 목록' 위/아래로 스크롤 됨
위치	'반려동물 목록' 영역 내
해제	화면에서 손을 땀

---

## 03 UI 개선 사항

---

### 1. 사료 버튼 관련

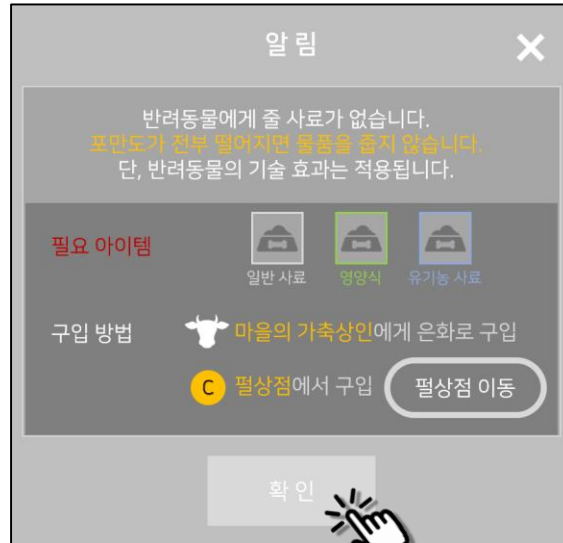
- 1] 기존 방식
- 2] 개선안

## 1] 기존 방식

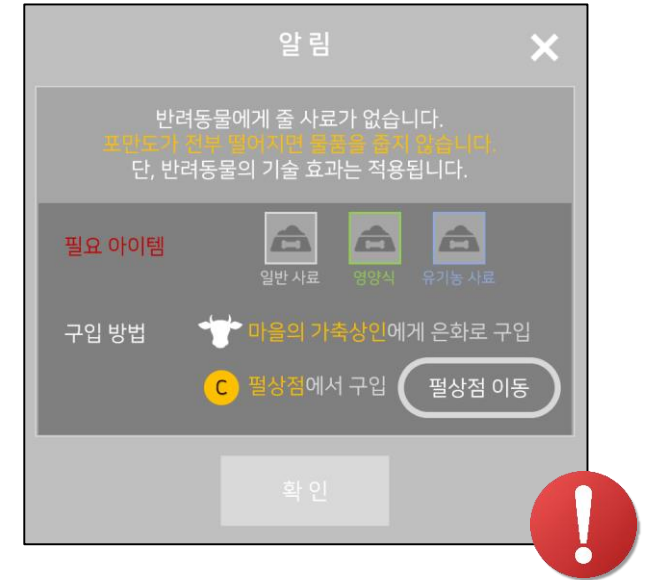
[보유 개수 0인 사료 터치]



[사료 부족 알림창 확인 및 닫기]

[사료 버튼 터치]  
※ 보유 개수가 0이 아님

[사료 부족 알림창 생성]



알림창을 닫기 전 **개수가 0인 사료를 터치**하였으나  
화면에 보이는 **사료 버튼 이미지**가 0개인 사료로 **변경되지 않음**

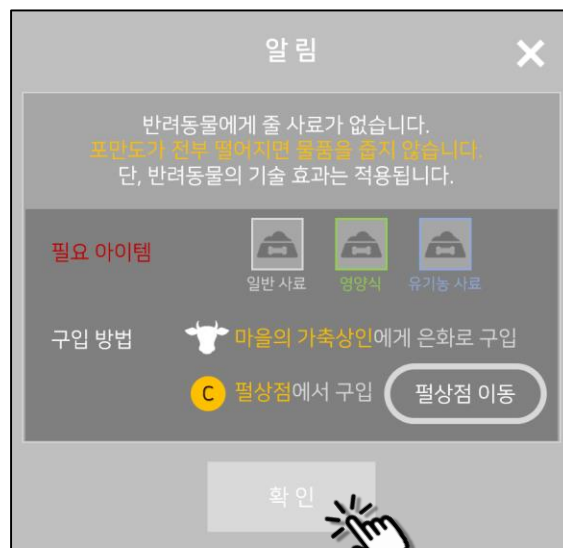
이후 사료 버튼 터치 시 알림창 생성됨  
→ **인지부조화**로 인해 **오류**로 인식할 확률 높음

## 2] 개선안

[보유 개수 0인 사료 터치]



[사료 부족 알림창 확인 및 닫기]



[사료 버튼 이미지 변경]



[유저에게 사료 변경 유도]

알림창을 닫기 전 마지막으로 터치한 사료 버튼으로 **이미지 변경**

**인지부조화가 일어나지 않음**  
→ 유저들이 오류로 인식하지 않음  
& 사료 변경을 유도할 수 있음