

While You Were Sleeping

당신이 잠든 사이에



정지은

Table of Contents

1. Open Issues	6
2. 정의	7
2.1 용어 정의	7
2.2 단위	7
2.3 폰트	7
2.4 컬러	8
2.5 해상도	8
3. 실프로우	9
4. 공통 컴포넌트	10
4.1 버튼 효과	10
4.2 버튼 종류	11
4.3 버튼 디자인	13
5. IA 상세 페이지	14
5.1 로고	14
5.2 로그인	15
5.2.1 로그인 팝업 UI	18
5.2.2 업데이트 소식 팝업 UI	20
5.2.3 게임 로딩	21
5.3.1 최초 플레이	22
5.3 인게임 진입 대기	23

5.4 인게임 로딩	24
5.5 캐릭터 스폰 (HUD)	25
5.5.1 감정표현 팝업 UI	27
5.5.2 프로필 팝업 UI	28
5.5.3 파티 초대 팝업 UI	30
5.5.4 파티 가입 상태	31
5.6 Button Group - 옵션	32
5.6.1 옵션 Visual	34
5.6.2 옵션 Gameplay.....	36
5.6.3 옵션 Audio	38
5.6.4 게임 종료 팝업 UI	40
5.7 Button Group – 상점	41
5.8 구매 팝업 UI	44
5.8.1 인벤토리 – 의상	45
5.8.2 인벤토리 – 강화재료/결속정수	47
5.8.3 합성 팝업 UI	48
5.8.4 합성/뽑기 연출 팝업 UI	50
5.8.5 합성/뽑기 결과 팝업 UI	51
5.9 Button Group – Social	52
5.9.1 친구 삭제 팝업 UI	54
5.9.2 메시지 보내기 팝업 UI	56
5.9.3 우편함	58
5.10 Skill Tree	60

5.10.1	스킬 등록 팝업 UI	62
5.10.2	캐릭터 정보	63
5.11	Collection	65
5.11.1	결속	67
5.11.2	결속 재료	69
5.11.3	(플레이어가) 결속 진행	72
5.11.4	(타 플레이어가) 결속 요청 팝업 UI	73
5.11.5	결속 연출	74
5.11.6	결속 결과 팝업 UI	75
5.11.7	강화	76
5.11.8	드레스 룸	78
5.11.9	강화 선택	80
5.11.10	강화 재료	82
5.11.11	강화 연출	84
5.11.12	강화 결과 팝업 UI	85
5.11.13	업적	86
5.11.14	다이어리 팝업 UI	89
5.11.15	다이어리 기록 팝업 UI	91
5.12	던전	92
5.13	파티 던전	94
5.13.1	보스 연출	96
5.13.2	목표 제시 팝업 UI	97
5.13.3	팀 구성	98

5.13.4	전투 시작	100
5.13.5	전투 HUD	101
5.13.6	턴제 전투 팝업 UI	103
5.13.7	전투 종료	105
5.13.8	전투 결과	106
5.13.9	모험 점수 획득	108
5.13.10	보상 획득	109
5.14	솔로 던전	110
5.14.1	던전 매칭 결과 팝업 UI	111
5.14.2	캐릭터 선택	113
5.14.3	전투 HUD (시작/상호작용)	114
5.14.4	전투 HUD (장애물)	116
5.14.5	전투 HUD (보스)	117
5.14.6	클리어 보상 획득	118
5.14.7	던전 포기	119
5.14.8	던전 클리어 실패	120

1. Open Issues

1. “당신이 잠든 사이에” 게임은 #힐링 #심플 #추억의 3 가지 키워드를 지향하는 게임입니다.
이에 따라 UI 디자인은 UX 를 기반으로 직관성, 가시성, 효율성을 돋보이게 작업했습니다.
2. 다른 플레이어의 닉네임, 인게임 내 노출이 꼭 필요합니까?
“당잠사” UI 는 아닙니다. 플레이어가 다른 플레이어를 더욱 궁금하게 만들거나,
혹은 원하지 않는 정보는 볼 필요가 없어 UI 의 시각적인 피로감을 덜어 줍니다.
3. UX 거부감이 있는 단어, “교배” 대신 “결속”으로 사용했습니다.
해외에 게임을 서비스하기 위해 단순 번역이 아닌 문화를 이해한 현지화 과정이 필요하듯,
UI 에도 UX 를 고려한 용어의 다듬는 과정이 필요합니다.
4. 어느 추억의 예능처럼, 결속 UI 는 당신을 특별한 순간으로 인도하는 느낌을 전달합니다.
당신의 짝을 찾아 결속을 진행하고, 전설적인 브리더가 되기 위한 여정에 함께 합니다.
5. 업적 UI 는 수동적인 것이 아니라 능동적인 UI 가 되어야 합니다.
기록이 힘든 당신을 위해 때로는 대신 기록해주며,
나만의 다이어리 UI 를 통해 당신의 여정을 돌아보며, 추억을 전달합니다.
그 순간을 소중하게, 던전 클리어의 짜릿함을 잊지마세요!
6. UI 는 단순히 클릭을 위해 존재하는 공간이 아닙니다.
심미적 공간이자, 플레이어에게 힐링을 전해주는 기획자의 편지입니다.
Collection UI 는 오늘도 고생한 당신을 위해 한 폭의 그림이 되겠습니다.

2. 정의

2.1 용어 정의

- “팝업” – 기존 UI 에 팝업으로 연출하되,
 뒷 배경을 블러 처리 된 투명한 배경을 이용하여 팝업 효과를 전달한다.
- 인게임 캐릭터 스폰(HUD)이 Depth 0 의 기준이다.

2.2 단위

- 픽셀 (Pixel)

2.3 폰트

- 한글 – 구글 Noto Sans Korean, 영문 – Noto Sans
- 로고 및 일부 제목 디자인 폰트:

한글 - ㄷ, ㅁ, ㅂ, ㅇ, ㅍ, ㅎ 등 자음에 고양이 눈 모양을 표현한다.

영문 - CAT WOMAN (<https://www.dafont.com/catwoman.font> 참고)

CATWOMAN.TTF
CATWOMAN

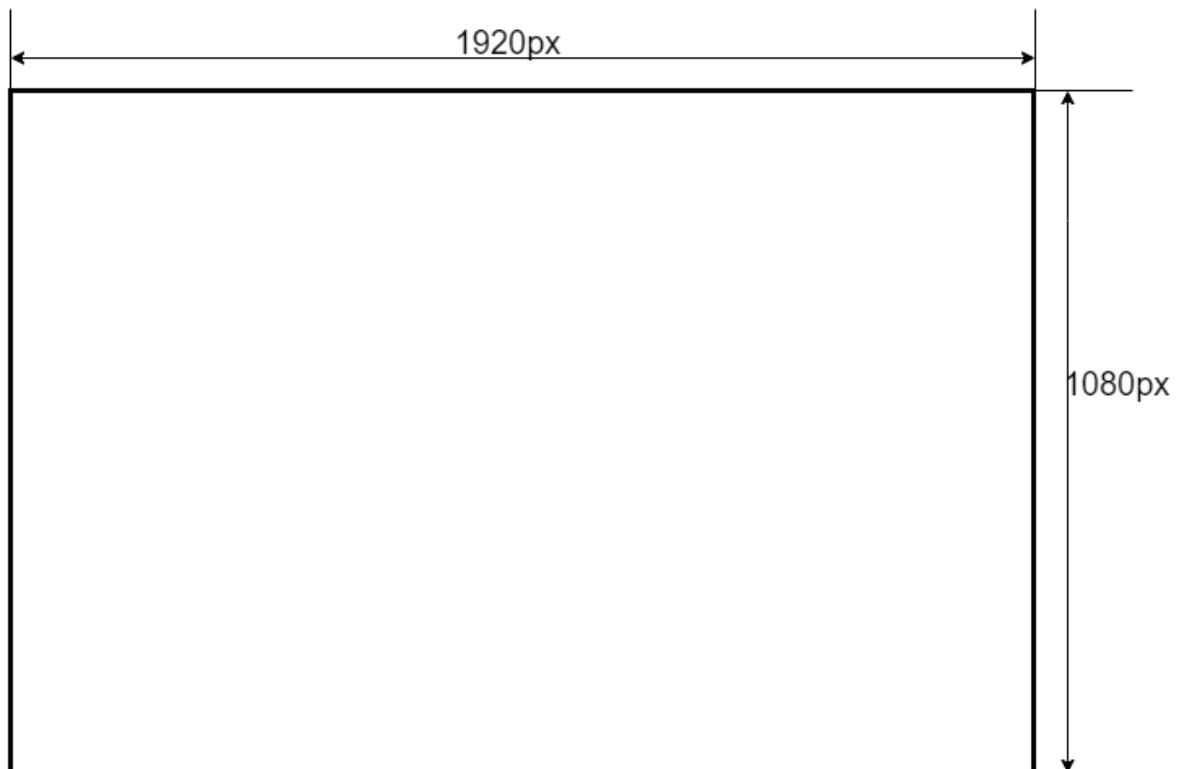
2.4 컬러

- 메인 컬러: #F8981D / #D8D7D7 / #FFFFFF / #000000
- "당신이 잠든 사이에" 제목과 어울리게, 밤과 달의 이미지 상징하는 컬러

#FFEBD8	#FAEBDD				
#FFD7B2	#F5D7BB				
#FFCE9F	#F3CEAB				
#FFBD7E	#EFBD8E				
#FFA147	#E8A15E				
#FF8A19	#E28A36	#FFFFFF	#FBFBFB	#F8F8F8	#F4F4F4
#FF7E00	#DF7E20	#EEEEEE	#E5E5E5	#DDDDDD	#D0D0D0
#E87100	#CA711D	#C0C0C0	#ADADAD	#989898	#808080
#CC6400	#B2641A	#666666	#4B4B4B	#262626	#000000

2.5 해상도

- FHD 1920 X 1080




3. 샘플로우

- 아래 링크 참고





<https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page02sub>

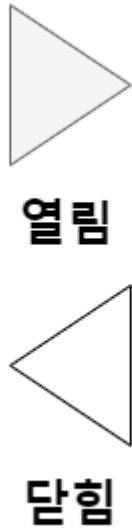
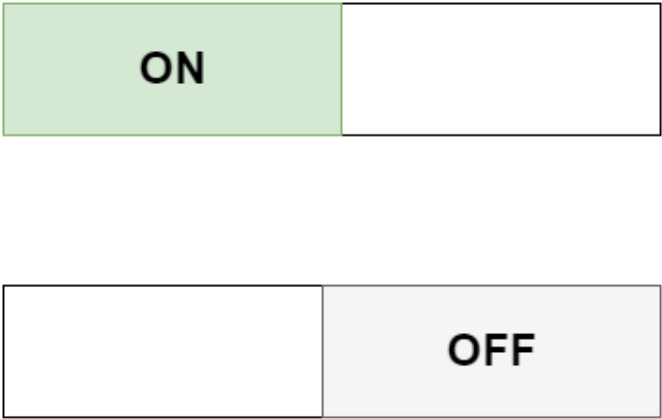

4. 공통 컴포넌트

4.1 버튼 효과

유니티 엔진	상태	효과
Normal	아무 동작이 없는 일반 상태	
Highlighted	마우스 오버 상태	
Pressed	마우스 클릭 눌렀을 순간의 상태	
Selected	마우스 클릭 누르고 난 후 상태	
Disabled	비활성화 상태 (클릭 불가)	

4.2 기타 UI

이름	이미지	설명
토스트		1 분동안 지속 후 자동 파괴한다.
프로그레스 바		1~99% 프로그레스를 보여준다.
Search form		입력 후 검색을 진행한다.
스크롤 바		상/하 이동을 위한 버튼이다.

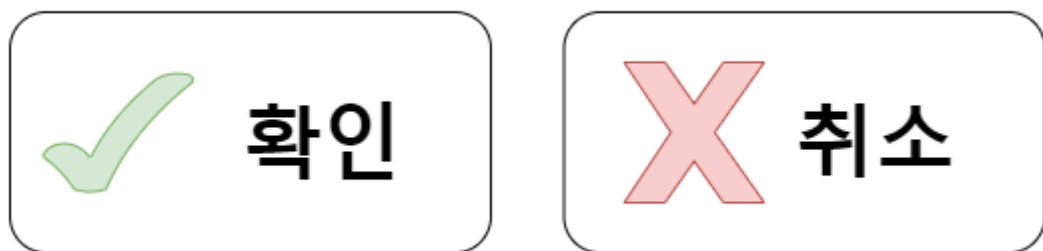
아코디언	 <p>열림</p> <p>닫힘</p>	<p>내용을 펼쳤다 접을 수 있는 버튼으로 리스트 형식을 효과적으로 표현해 깔끔한 UI를 유지한다.</p>
토글	 <p>ON</p> <p>OFF</p>	<p>ON/OFF 기능을 제공하며 ON인 경우 시각적으로 빠르게 구분할 수 있도록 색을 추가한다.</p>
슬라이더		<p>수치 조절을 위한 버튼이다.</p>

드롭다운 리스트		주어진 값을 선택하기 위한 버튼이다.
캐러셀		화살표 클릭을 통한 영역에서 슬라이드 형태로 정보를 전달하는 UI 이다.
Text Field		텍스트를 입력하는 공간이다.

4.3 버튼 디자인

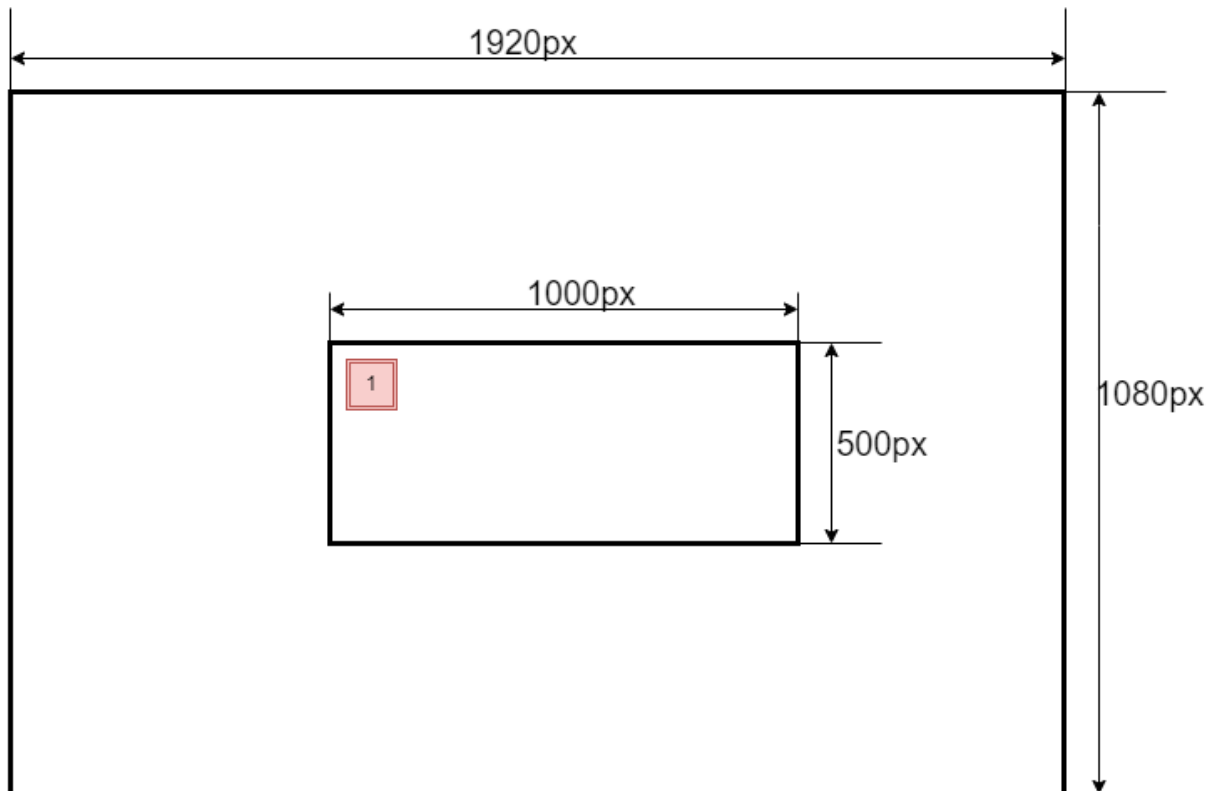
- 긍정적 / 부정적 버튼은 시각적으로 빠르게 구분할 수 있도록 아이콘 요소를 추가한다.

E.g. 승인/거절, 확인/취소 등.



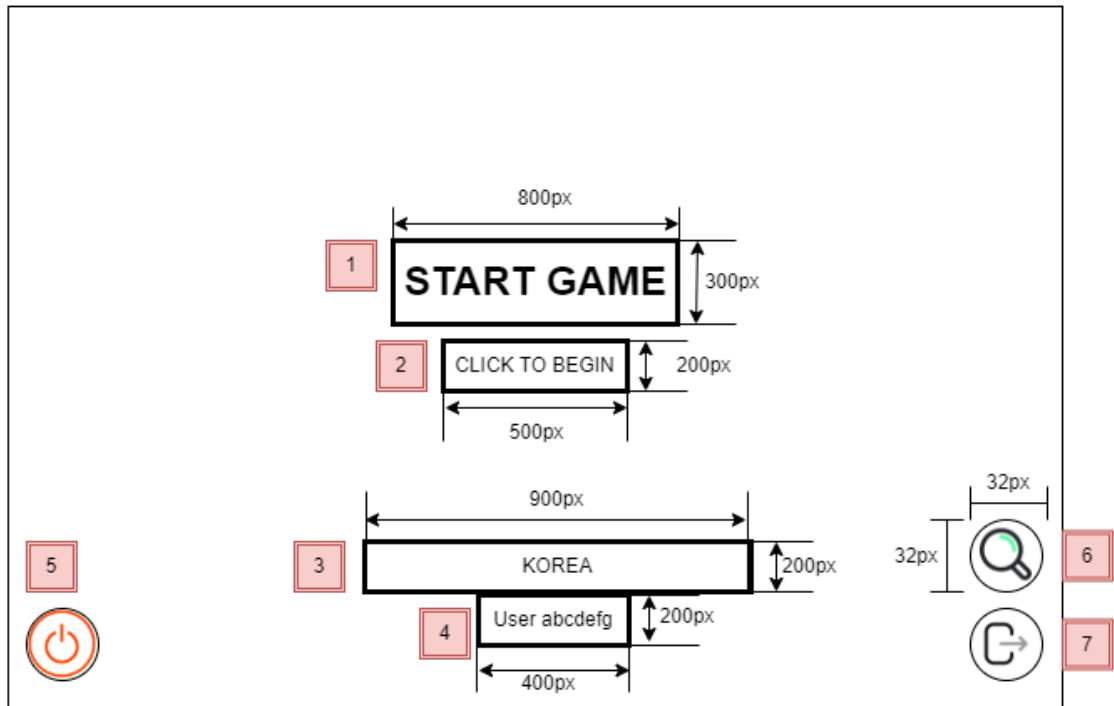
5. IA 상세 페이지

5.1 로고



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	이미지	게임 제목을 이용한 디자인 로고 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블에서 INDEX 3001 참조

5.2 로그인



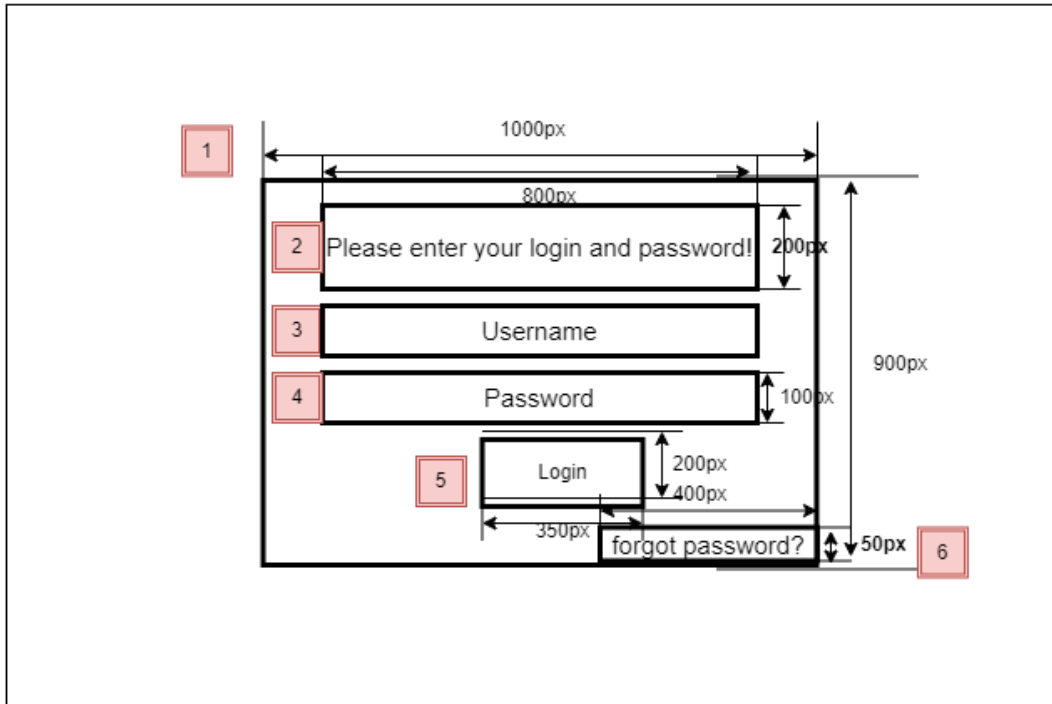
당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트	START GAME	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4001 참조
2	0	텍스트	CLICK TO BEGIN	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4002 참조
3	0	드롭다운 리스트	언어 선택	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6201, 6202 참조
4	0	텍스트	(7 번 로그인 한 경우) 유저 아이디	DB 참조 #FFFFFF
5	0	버튼	게임 종료	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1001 참조
6	0	버튼	업데이트 소식	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1002 참조
7	0	버튼	로그인 상태일 경우 로그아웃 버튼	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1003 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

8	0	버튼	로그아웃 상태일 경우 로그인 버튼 (4 번 비활성화)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1004 참조
---	---	----	-------------------------------------	---

5.2.1 로그인 팝업 UI

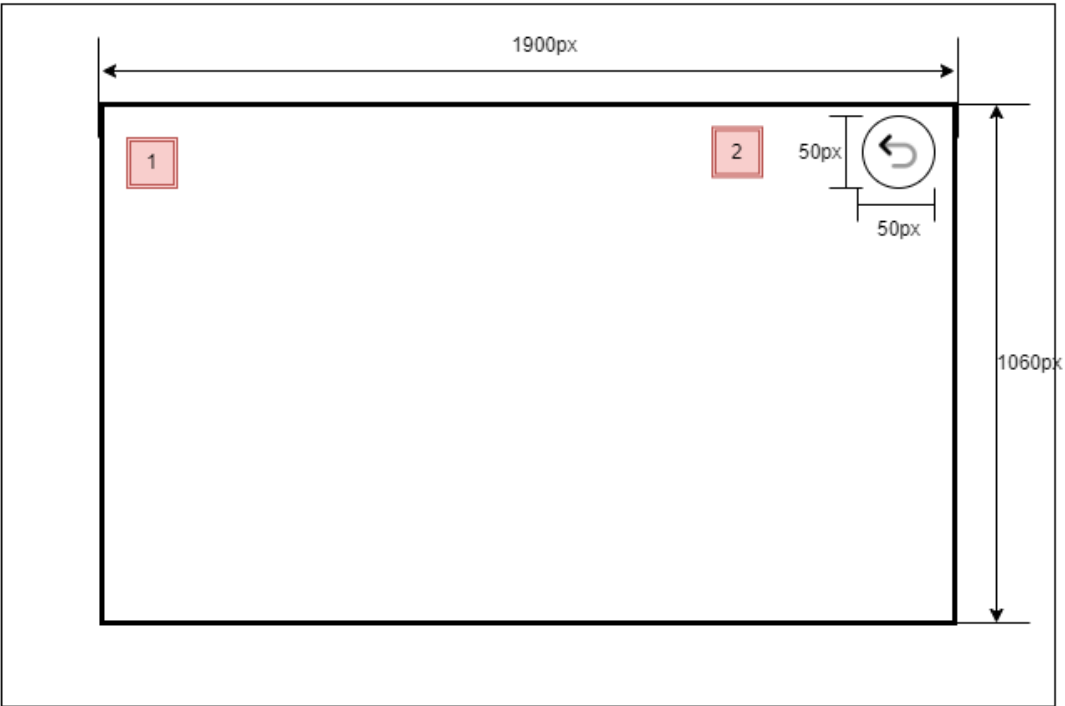


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	로그인 팝업 UI, 빈 곳을 클릭하여 닫는다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2001 참조
2	1	텍스트	로그인 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4003 참조
3	1	텍스트 필드	아이디 입력	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6451 참조
4	1	텍스트 필드	비밀번호 입력	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

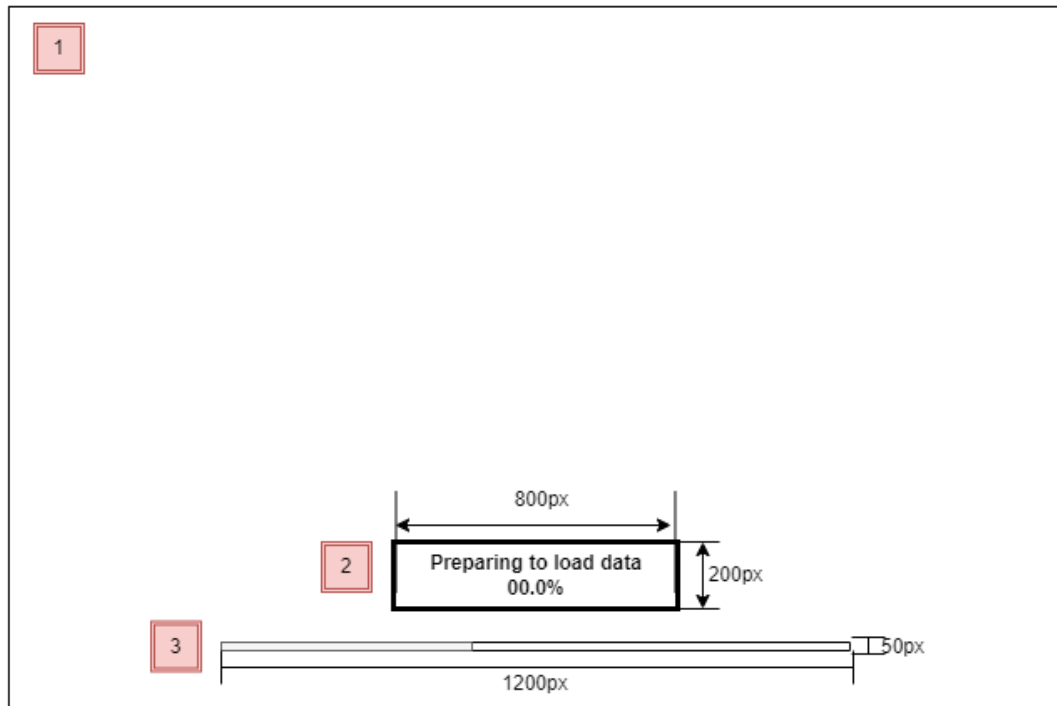
				UI 데이터 테이블 INDEX 6452 참조
5	1	버튼	로그인 완료 시 팝업 UI 를 닫고 로그인 UI 로 복귀 (5.2 7 번 버튼 활성화)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1005 참조
6	1	버튼	비밀번호 찾기 WEB 으로 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1006 참조

5.2.2 업데이트 소식 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	공지사항 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2002 참조
2	1	버튼	로그인 페이지로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.3 게임 로딩



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	로딩 UI	데이터 다운로드 완료시 다음 UI로 이동한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2003 참조
2	0	텍스트	프로그레스 바의 데이터 다운로드 진행률을 표시한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4004 참조
3	0	프로그레스 바	프로그레스 바를 이용한 디자인 영역 (고양이 뛰어 가는 것으로 연출)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6001 참조

5.3.1 최초 플레이



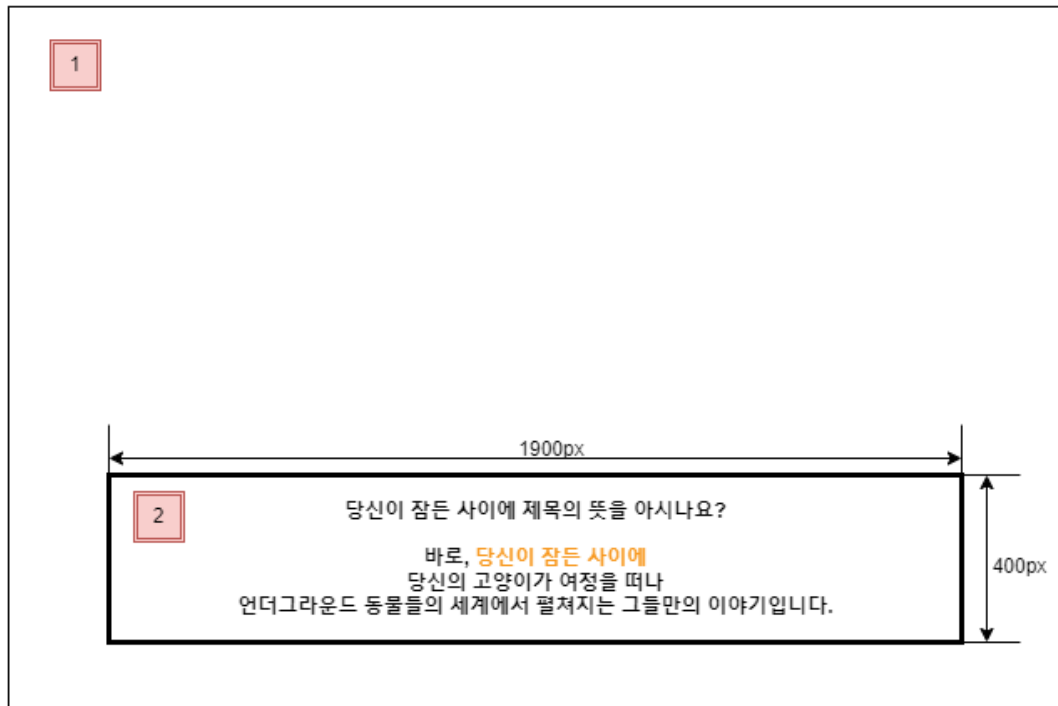
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	동영상	최초 플레이시 영상을 재생한다. 영상 재생이 끝나면 다음 UI로 이동한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2004 참조

5.4 인게임 진입 대기



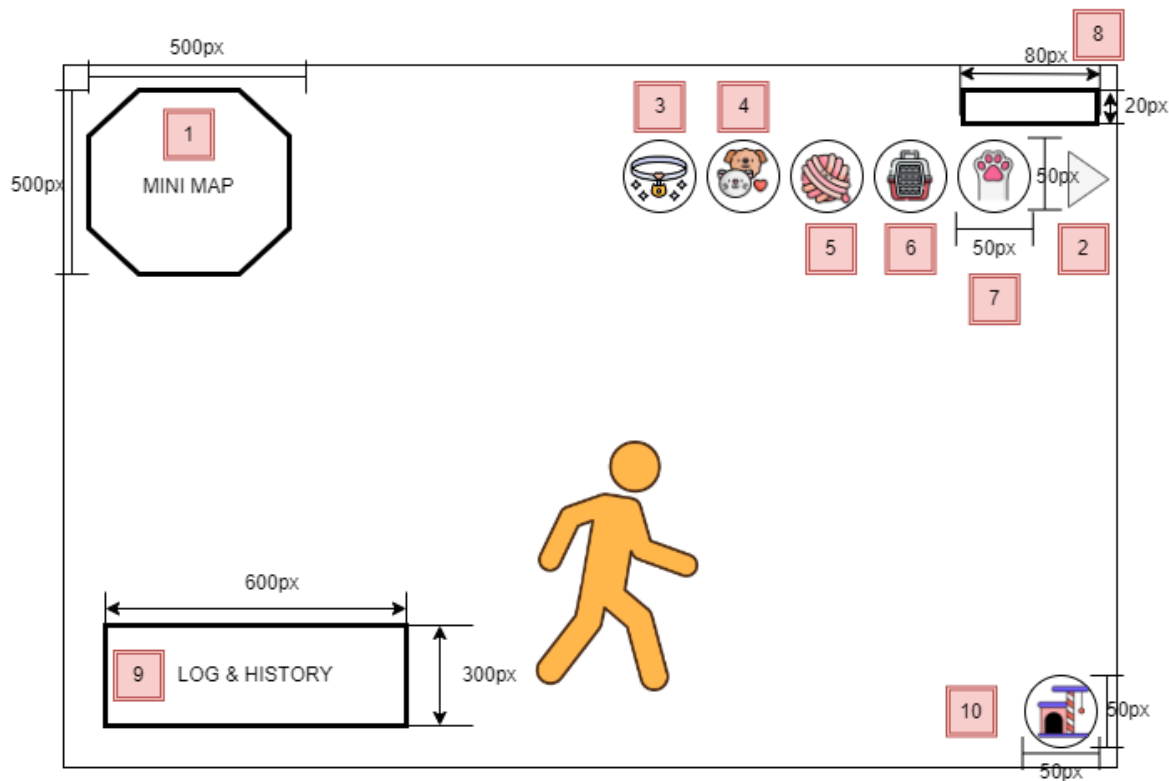
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	버튼	5.2 로그인에서 같은 버튼이 활성화 된 느낌을 준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1008 참조
2	0	버튼	5.2 로그인으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.5 인게임 로딩



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	로딩 UI	로딩이 끝나면 다음 UI 로 이동한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2005 참조
2	0	텍스트	세계관, 던전 및 게임 내 튜토리얼 설명 텍스트	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4005 참조

5.6 캐릭터 스폰 (HUD)

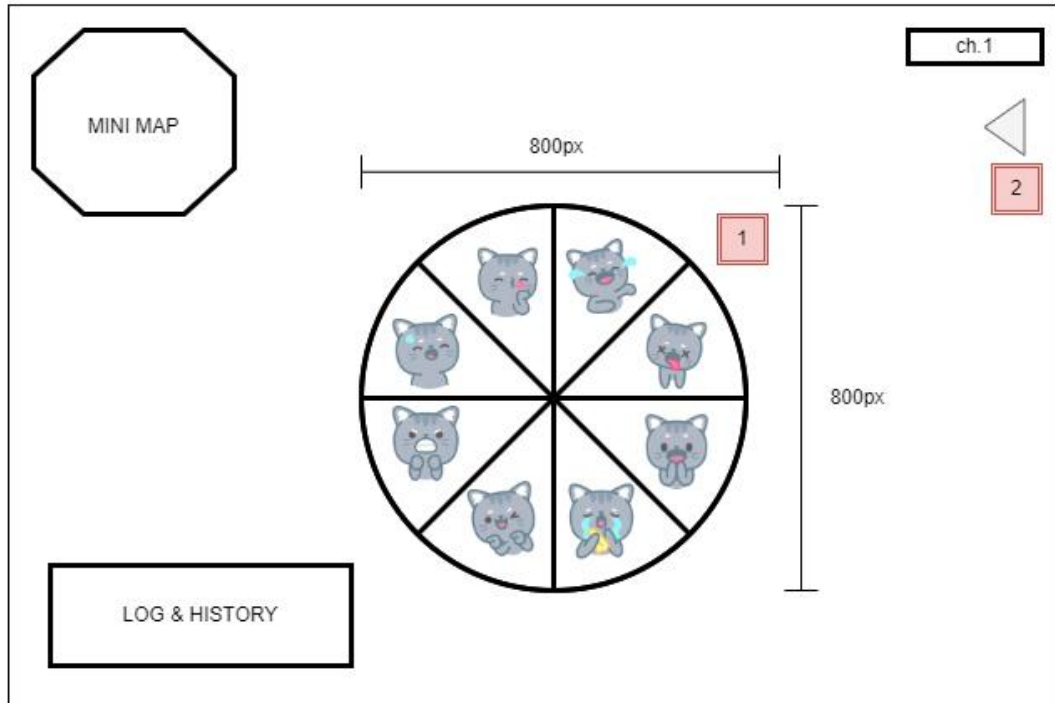


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	이미지	미니맵 (이벤트 마을로, 업데이트 시 지도가 바뀐다)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 7001 참조
2	0	아코디언	펼친 상태 (닫힌 상태는 5.6.1 감정표현 참고)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6601 참조
3	0	버튼	상점	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

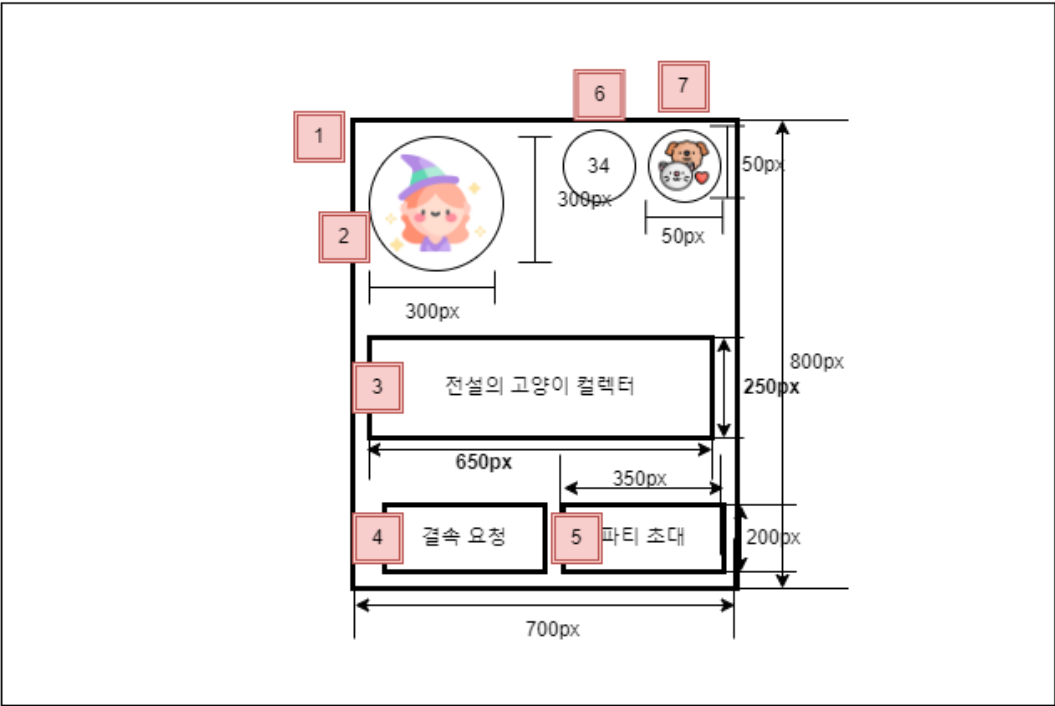
				INDEX 1009 참조
4	0	버튼	Social	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1010 참조
5	0	버튼	Skill Tree	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1012 참조
6	0	버튼	Collections	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1013 참조
7	0	버튼	옵션	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1014 참조
8	0	드롭다운 리스트	채널 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6203 참조
9	0	텍스트	채팅창, +/-로 확대 축소 가능	DB 참조 #FFFFFF
10	0	버튼	던전 입장	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1015, 1020, 1021 참조

5.6.1 감정표현 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	감정 표현 팝업 UI 빈 곳을 클릭 하여 닫으며, ALT + 마우스 우클릭 시 팝업한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2006, 2007 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013 참조
2	1	아코디언	닫힌 상태	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6602 참조

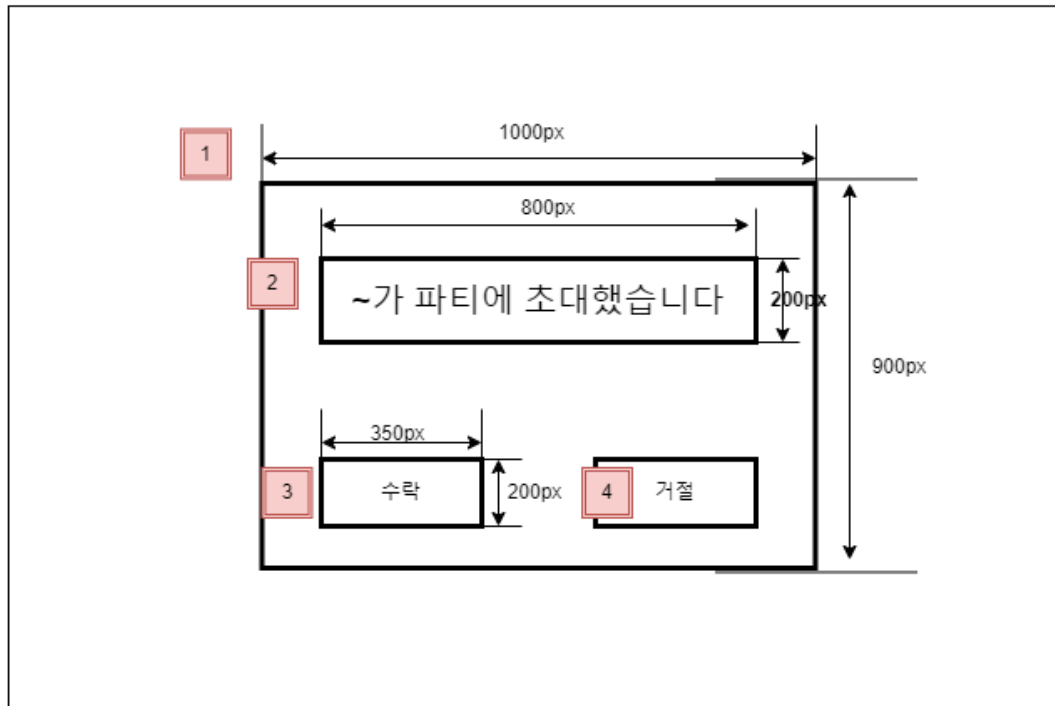
5.6.2 프로필 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	프로필 팝업 UI (칭호에 따라 효과가 다르다), 빈 곳을 클릭하여 닫으며, 다른 플레 이어 캐릭터를 CTRL + 마우스 우클릭 시 팝업한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2014, 2015 2016, 2017, 2018 참조

2	1	이미지	플레이어가 설정한 캐릭터 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3002~3077 참조
3	1	텍스트	(결속 성공에 따른) 칭호	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4006, 4007 4008, 4009, 4010 참조
4	1	버튼	해당 플레이어에게 결속 요청 팝업을 보낸다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1016 참조
5	1	버튼	해당 플레이어에게 파티초대 팝업을 보낸다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1017 참조
6	1	텍스트	모험 점수	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4011 참조
7	1	버튼	해당 플레이어를 친구추가 한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1010 참조

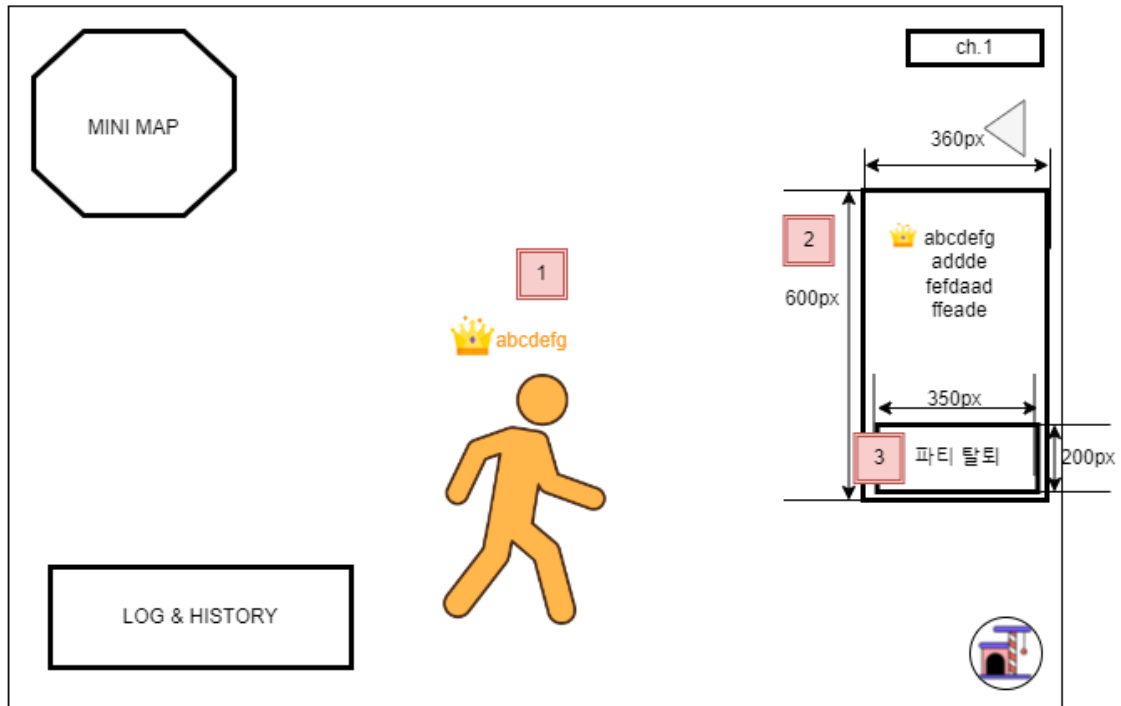
5.6.3 파티 초대 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	파티 초대 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	1	텍스트	유저 아이디 포함 파티 초대 안내	DB 참조
3	1	버튼	수락 - 파티 가입	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1018 참조
4	1	버튼	파티 초대 팝업을 닫고, 인계임으로	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

			복귀한다.	INDEX 1019 참조
--	--	--	-------	---------------

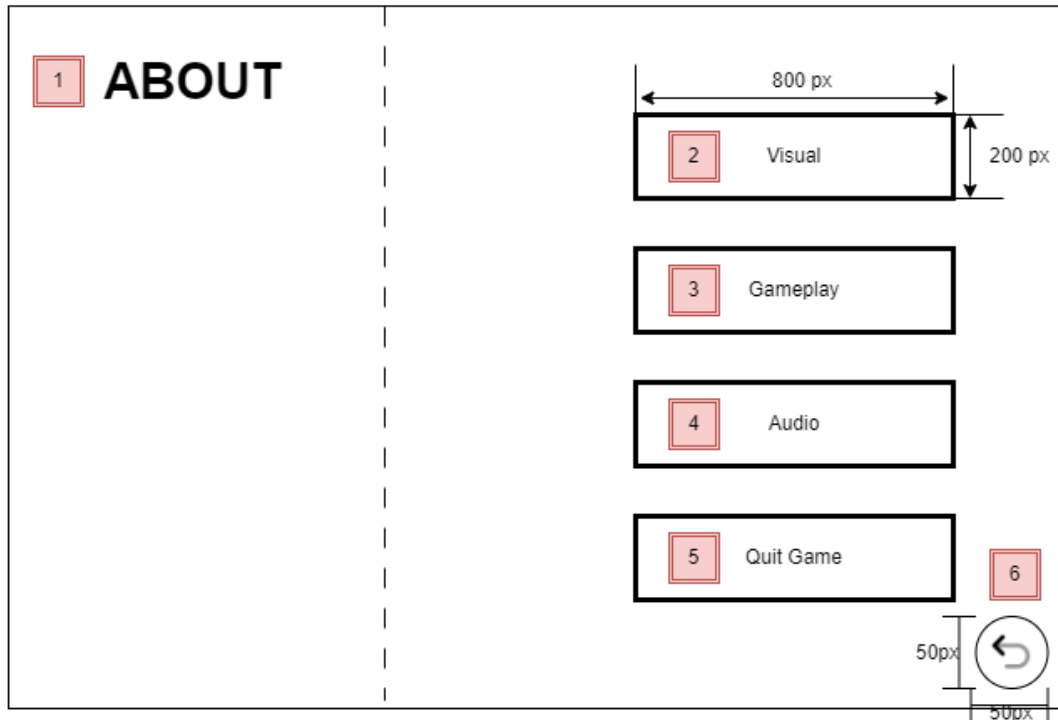
5.6.4 파티 가입 상태



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트	아이디 텍스트, 파티 가입 시 아이디를 캐릭터 위에 노출한다. (Open Issues 참고)	DB 참조 #F8981D
2	0	텍스트	파티원 아이디 목록	DB 참조 #FFFFFF
3	0	버튼	파티를 탈퇴한다.	당신이 잠든 사이에

				UI 데이터 테이블 INDEX 1509 참조
--	--	--	--	-----------------------------

5.7 Button Group – 옵션

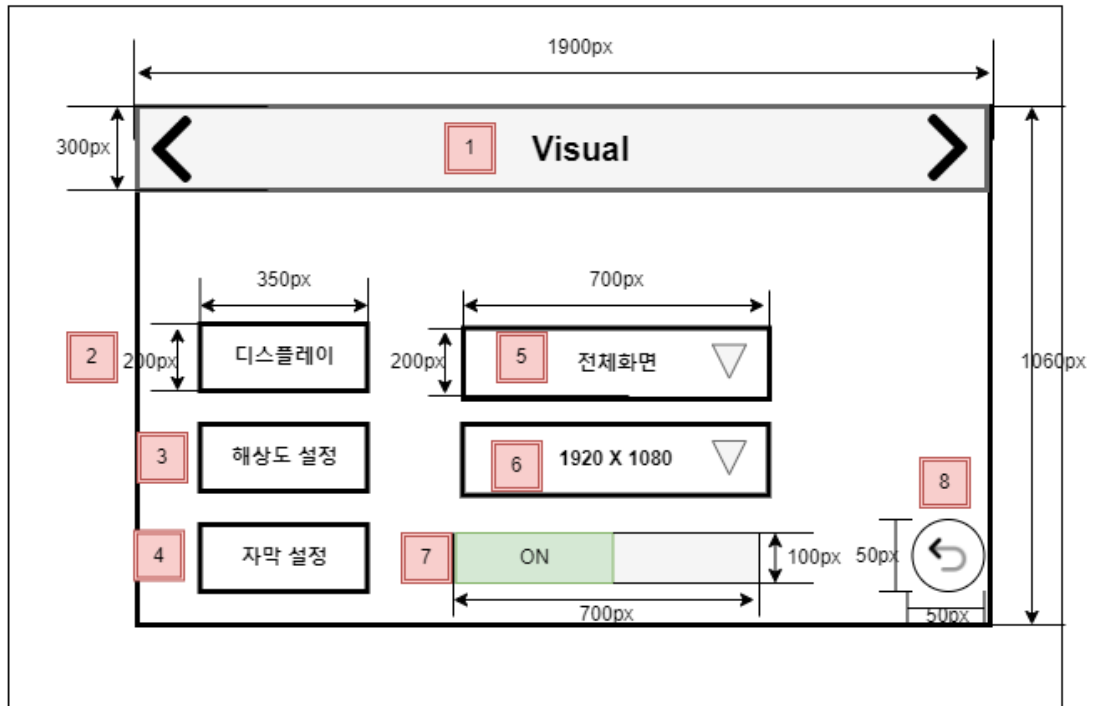


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	텍스트	Credits 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3078 참조
2	1	버튼	Visual	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1022 참조
3	1	버튼	Gameplay	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				UI 데이터 테이블 INDEX 1023 참조
4	1	버튼	Audio	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1024 참조
5	1	버튼	Quit Game	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1025 참조
6	1	버튼	옵션 메인 UI 를 닫고, 인게임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

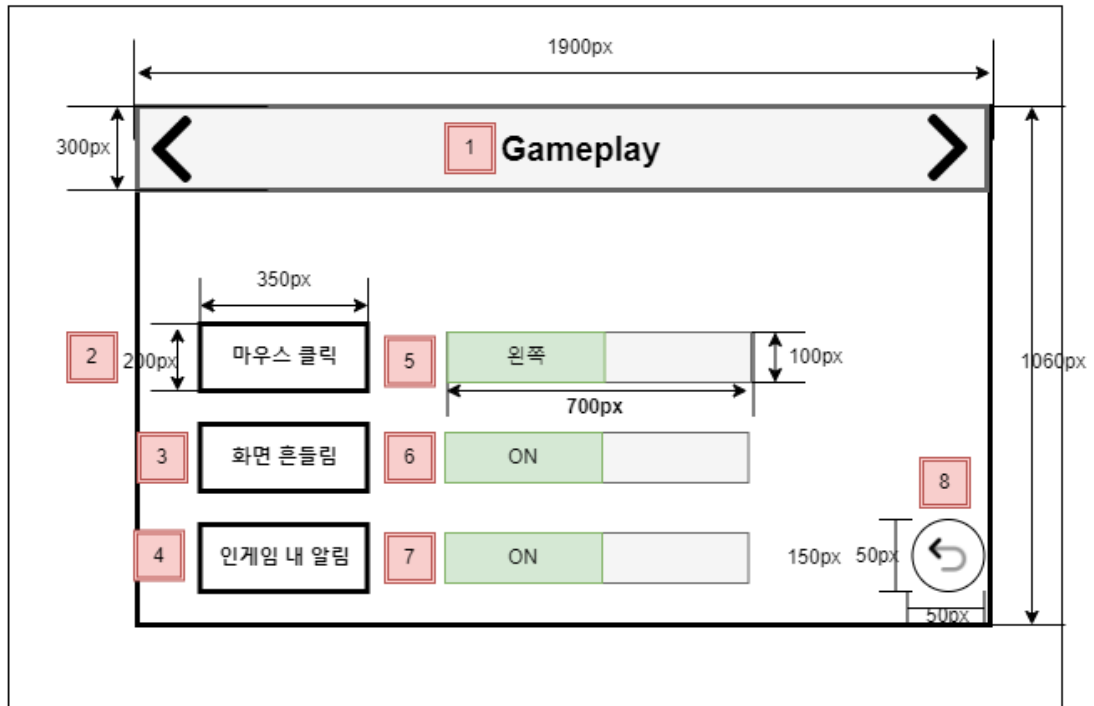
5.7.1 옵션 – Visual



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	Visual 캐러셀 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6901 참조
2	2	텍스트	디스플레이	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4012 참조
3	2	텍스트	해상도 설정	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4013 참조
4	2	텍스트	화면 밝기	당신이 잠든 사이에

				UI 데이터 테이블 INDEX 4014 참조
5	2	드롭다운 리스트		당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6204, 6205 참조
6	2	비활성화 드롭다운 리스트	현재 1920 X 1080 만 지원한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6206 참조
7	2	토글	ON/OFF	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6701, 6702 참조
8	2	버튼	Visual 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.7.2 옵션 – Gameplay

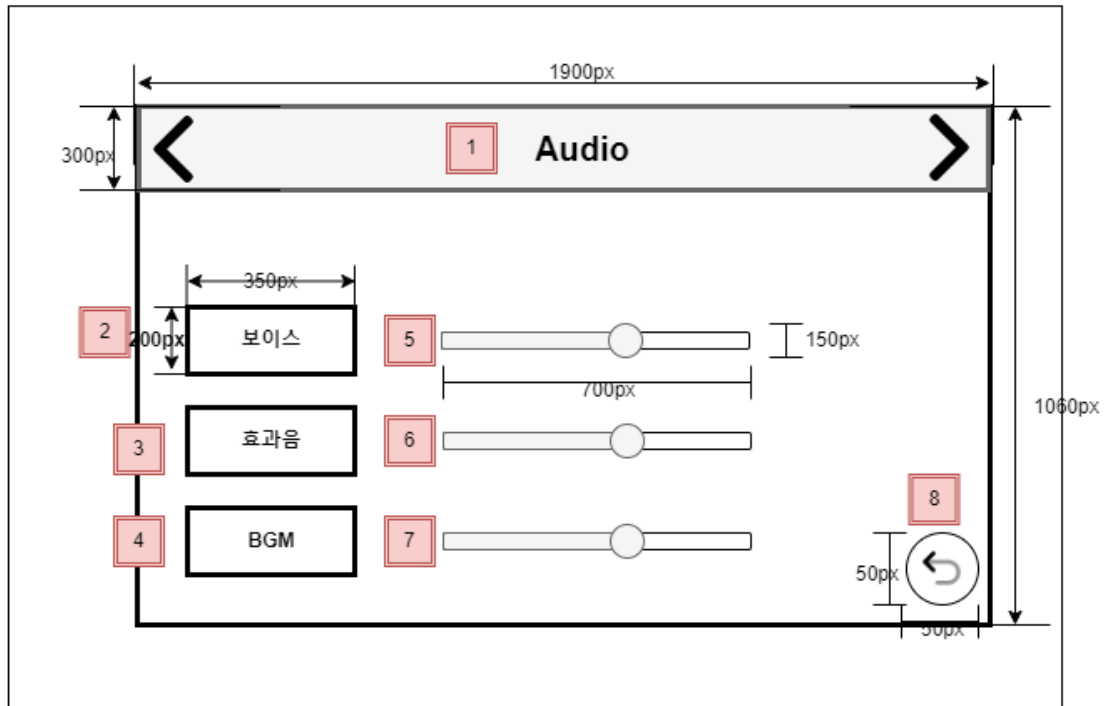


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	Gameplay 캐러셀 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6902 참조
2	2	텍스트	마우스 클릭	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4015 참조
3	2	텍스트	화면 흔들림	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4016 참조
4	2	텍스트	인게임 내 알림	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				UI 데이터 테이블 INDEX 4017 참조
5	2	토글	왼쪽/오른쪽	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6701, 6702 참조
6	2	토글	ON/OFF	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6703, 6704 참조
7	2	토글	ON/OFF	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6703, 6704 참조
8	2	버튼	Gameplay 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.7.3 옵션 – Audio

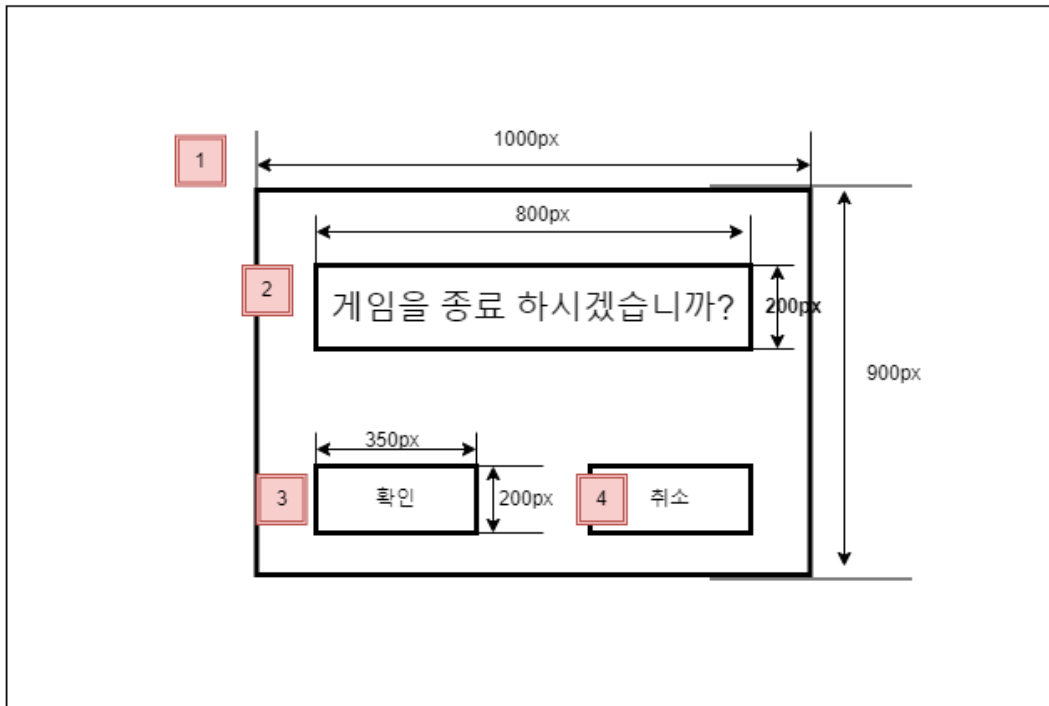


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐리셀	Audio 캐리셀 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6903 참조
2	2	텍스트	보이스	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4018 참조
3	2	텍스트	효과음	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4019 참조
4	2	텍스트	BGM	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				UI 데이터 테이블 INDEX 4020 참조
5	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6801 참조
6	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6801 참조
7	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6801 참조
8	2	버튼	Audio 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

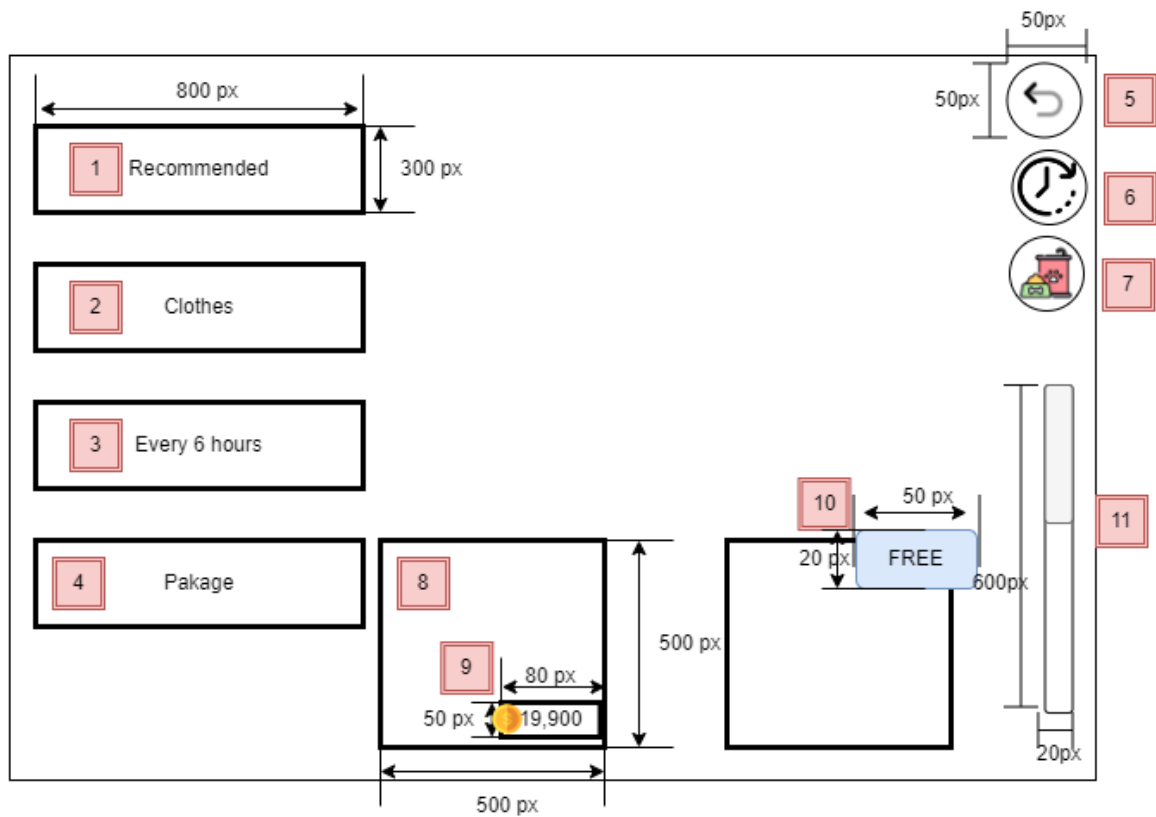
5.7.4 옵션 – 게임종료 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	게임 종료 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	2	텍스트	게임 종료 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4021 참조
3	2	버튼	확인	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
4	2	버튼	게임 종료 팝업을	당신이 잠든 사이에

			닫고 옵션 UI 로 복귀한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조
--	--	--	---------------------	-----------------------------

5.8 Button Group – 상점



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	Recommended 목록	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1011 참조
2	1	버튼	Clothes 목록	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1028 참조

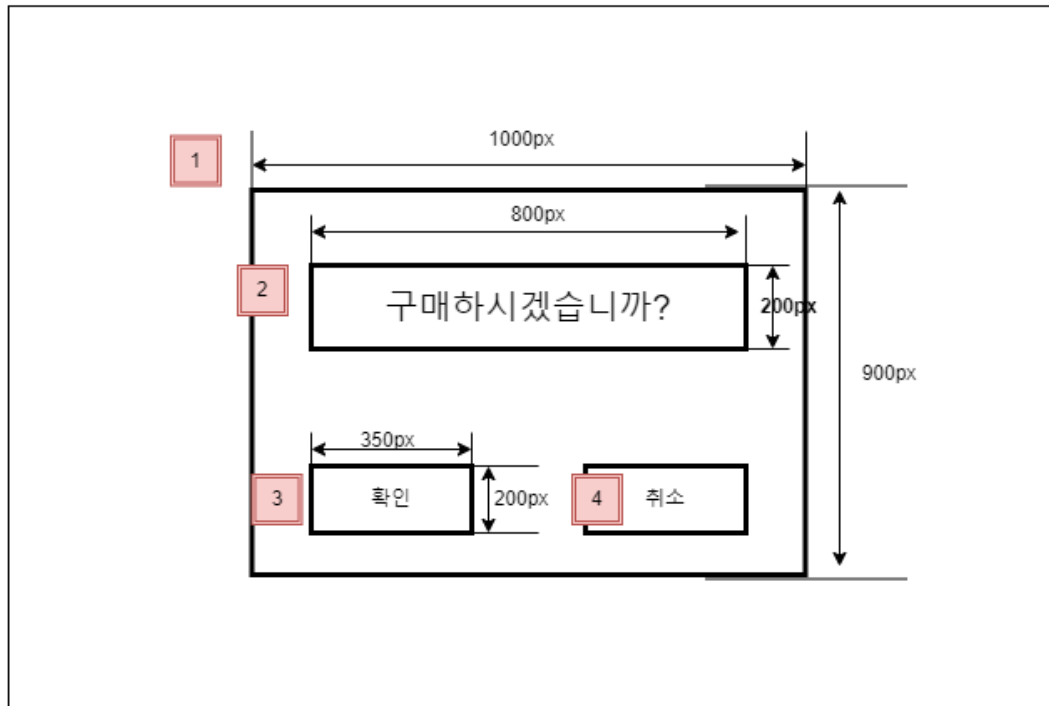
당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

3	1	버튼	6 시간마다 살 수 있는 무료 상점 목록	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1029 참조
4	1	버튼	Package 목록	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1030 참조
5	1	버튼	상점 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
6	1	버튼	6 시간마다 초기화 되는 무료 뽑기권 지급 타이머, 클릭시 3 번으로 이동한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1031 참조
7	1	버튼	인벤토리	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1032 참조
8	1	이미지/버튼	유료 아이템 이미지로, 클릭 시 구매 팝업 UI 로 이동한다.	
9	1	텍스트	가격	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 4023 참조
10	1	이미지	무료 아이템일 경우 FREE 아이콘 (3 번 선택시 연출)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3079 참조
11	1	스크롤 바	상점 목록 전체를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302 참조

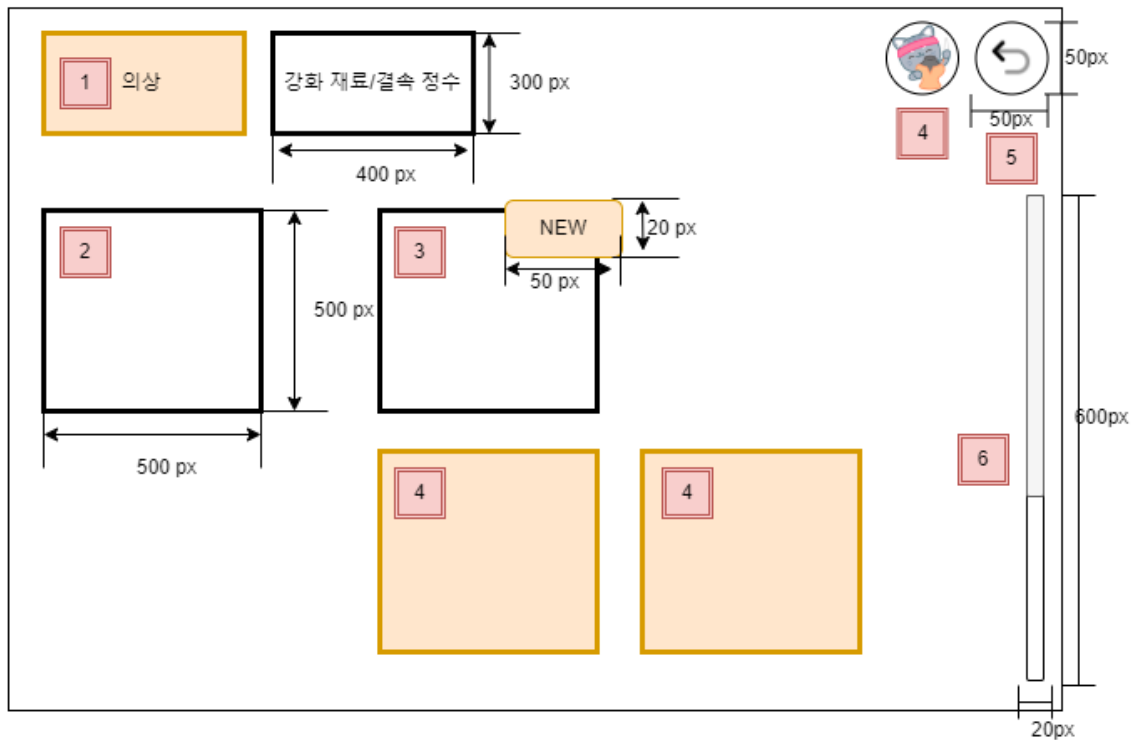
5.8.1 구매 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	구매 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	2	텍스트	구매 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4022 참조
3	2	버튼	결제 WEB 으로 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
4	2	버튼	구매 팝업 UI 를	당신이 잠든 사이에

			닫고 상점 메인 UI 로 복귀한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조
--	--	--	------------------------	-----------------------------

5.8.2 인벤토리 - 의상

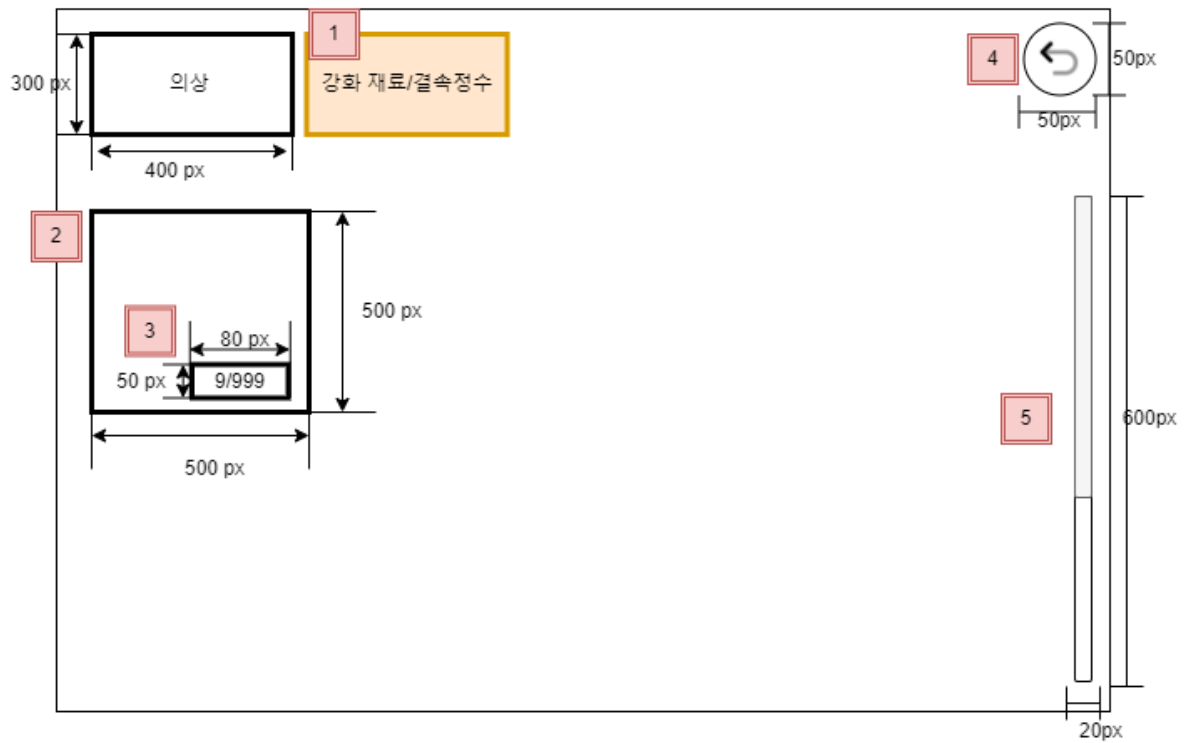


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	버튼	의상	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1033 참조
2	2	이미지/버튼	보유 의상	※ 의상 데이터 테이블 준비중
3	2	텍스트	플레이어가 새로 획득한 의상일 경우	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 3080 참조
4	2	이미지/버튼	2 개를 선택하면 합성 버튼 활성화	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1035, 1036 참조
5	2	버튼	인벤토리 UI 를 닫고, 상점 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
6	2	스크롤 바	보유하고 있는 의상 목록 전체를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302 참조

5.8.3 인벤토리 – 강화재료/결속정수

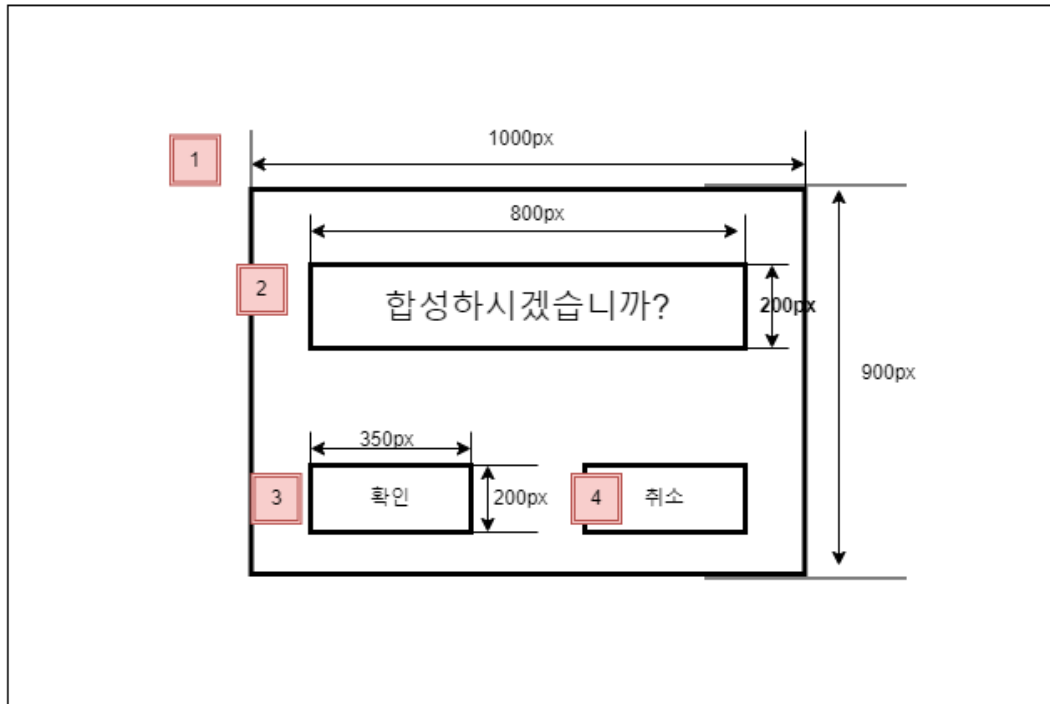


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	버튼	강화 재료/결속정수	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1034 참조
2	2	이미지	보유 강화재료/ 결속정수 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3165~3173 참조
3	2	텍스트	보유개수/최대소지	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			개수	UI 데이터 테이블 INDEX 4044 참조
4	2	버튼	인벤토리 UI 를 닫고, 상점 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
5	2	스크롤 바	보유하고 있는 강화재료/ 결속 정수의 목록 전체를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302 참조

5.8.4 합성 팝업 UI

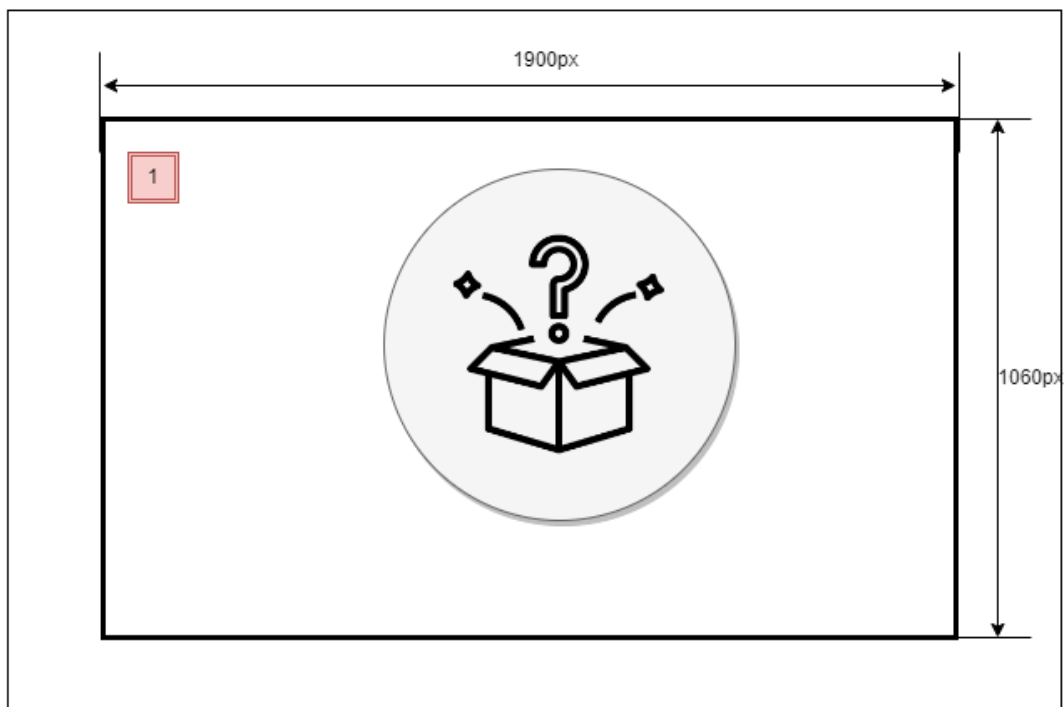


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	합성 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	3	텍스트	합성 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4024 참조
3	3	버튼	뽑기 연출 UI 로 이동한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
4	3	버튼	합성 팝업 UI 를	당신이 잠든 사이에

당신이 잡은 사이에 UX/UI Design Document

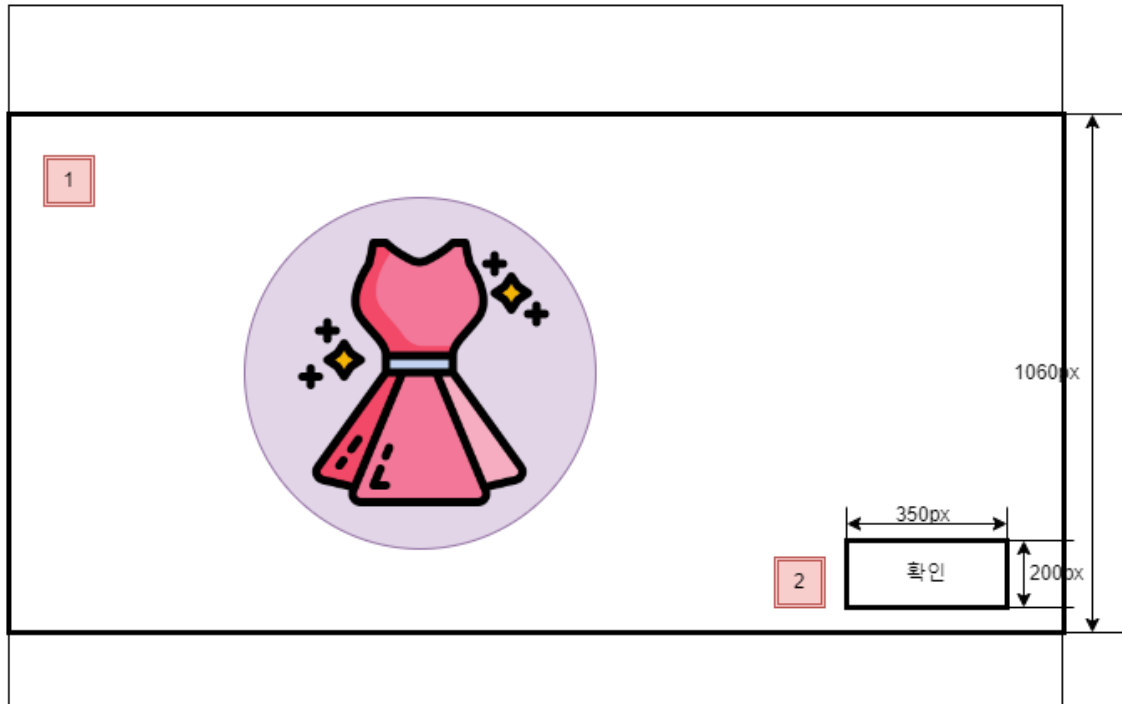
			닫고, 인벤토리 UI 로 복귀한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조
--	--	--	------------------------	-----------------------------

5.8.5 합성/뽑기 연출 팝업 UI



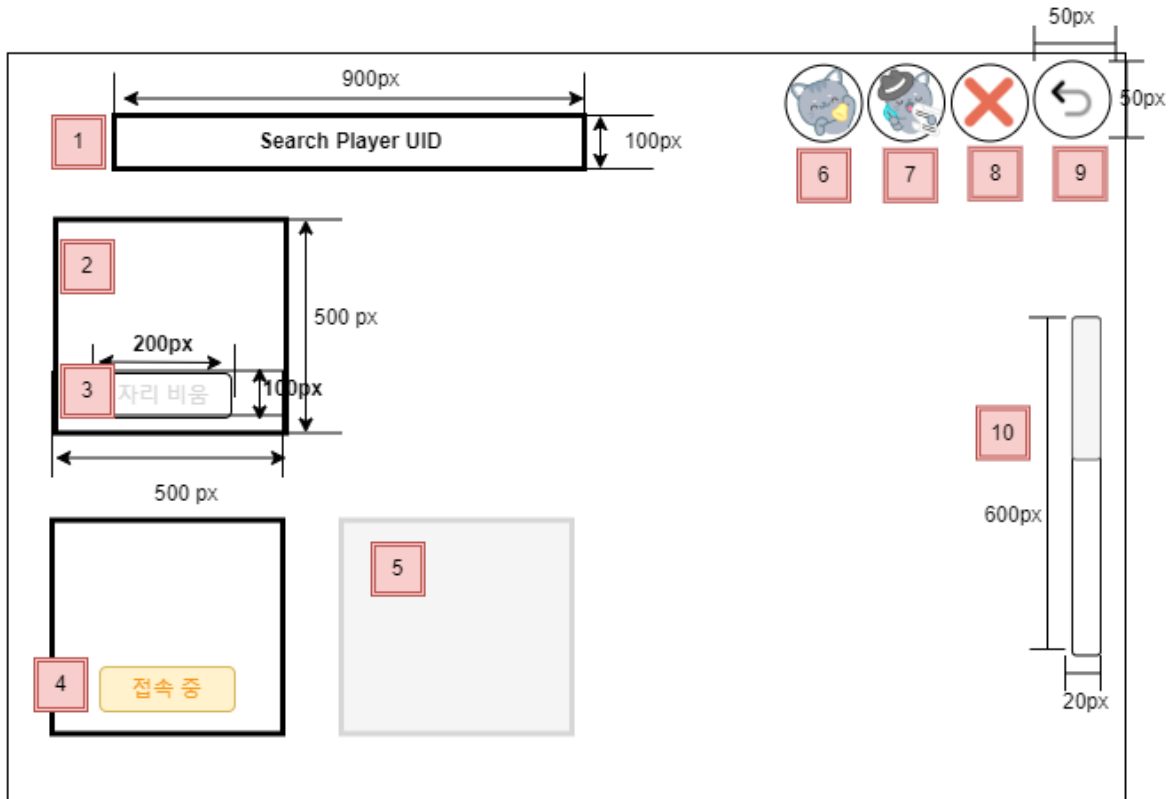
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	팝업 UI	뽑기 연출 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2020 참조

5.8.6 합성/뽑기 결과 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	팝업 UI	뽑기 결과 디자인 영역	[실패] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3163 참조 [성공] ※ 의상 데이터 테이블 준비중
2	5	버튼	뽑기 결과 UI 를 닫고 인벤토리 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조

5.9 Social



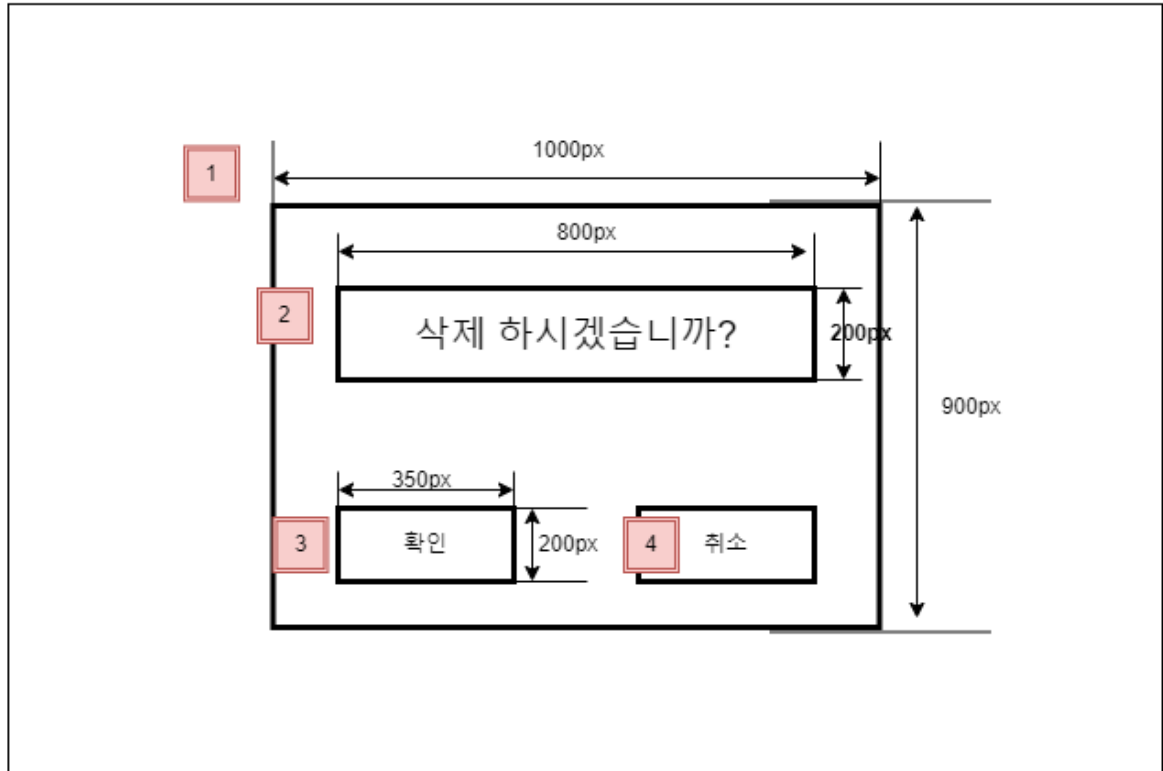
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	Search Form	친구 목록을 검색한다	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6401 참조
2	1	이미지/버튼	캐릭터 이미지 및 클릭 시 프로필 팝업 UI 생성 (5.6.2 참고)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1037~1112 참조
3	1	텍스트	자리비움 상태	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 4025 참조
4	1	이미지/버튼	접속중 상태	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4026 참조
5	1	이미지/버튼	로그아웃	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1113~1188 참조
6	1	버튼	우편함	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1189 참조
7	1	버튼	메시지 보내기	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1190 참조
8	1	버튼	친구 삭제	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1191 참조
9	1	버튼	Social 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
10	1	스크롤 바	친구 목록 전체 리스트를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302

				참조
--	--	--	--	----

5.9.1 친구 삭제 팝업 UI

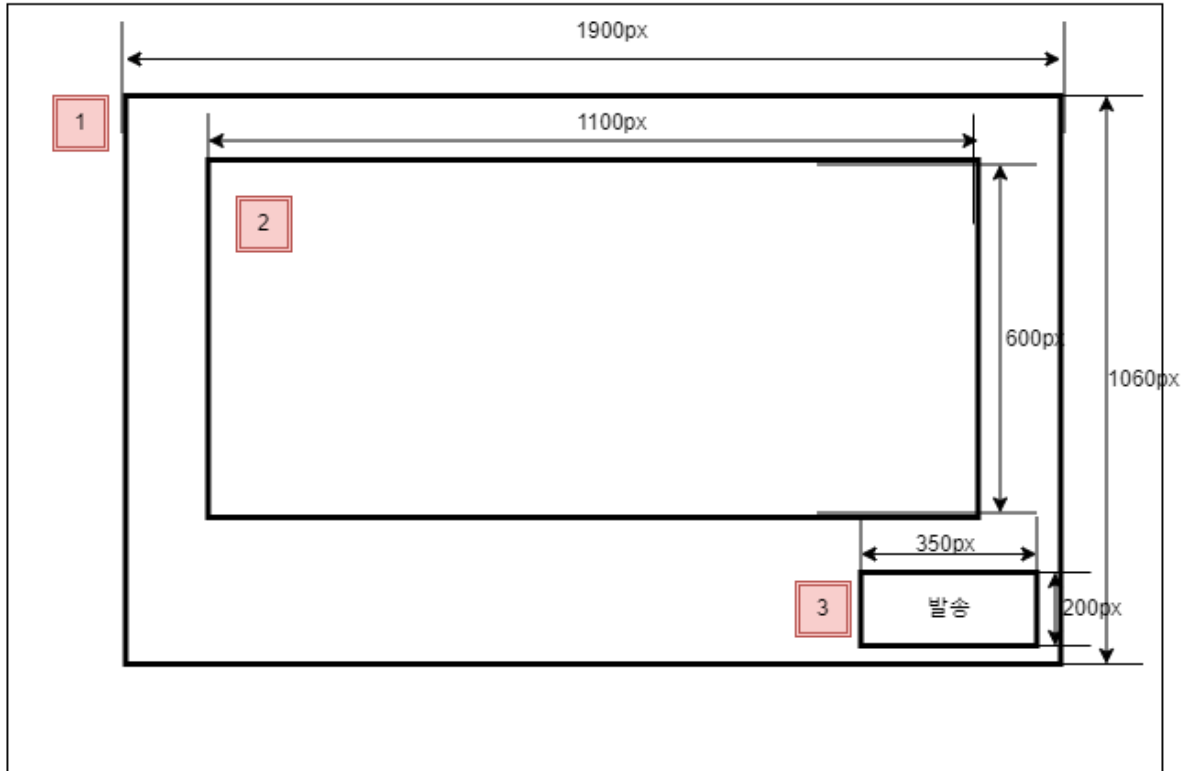


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	친구 삭제 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	2	텍스트	친구 삭제 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4027 참조
3	2	버튼	해당 친구를	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			목록에서 삭제한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
4	2	버튼	친구 삭제 팝업 UI 를 닫고 Social 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조

5.9.2 메시지 보내기 팝업 UI

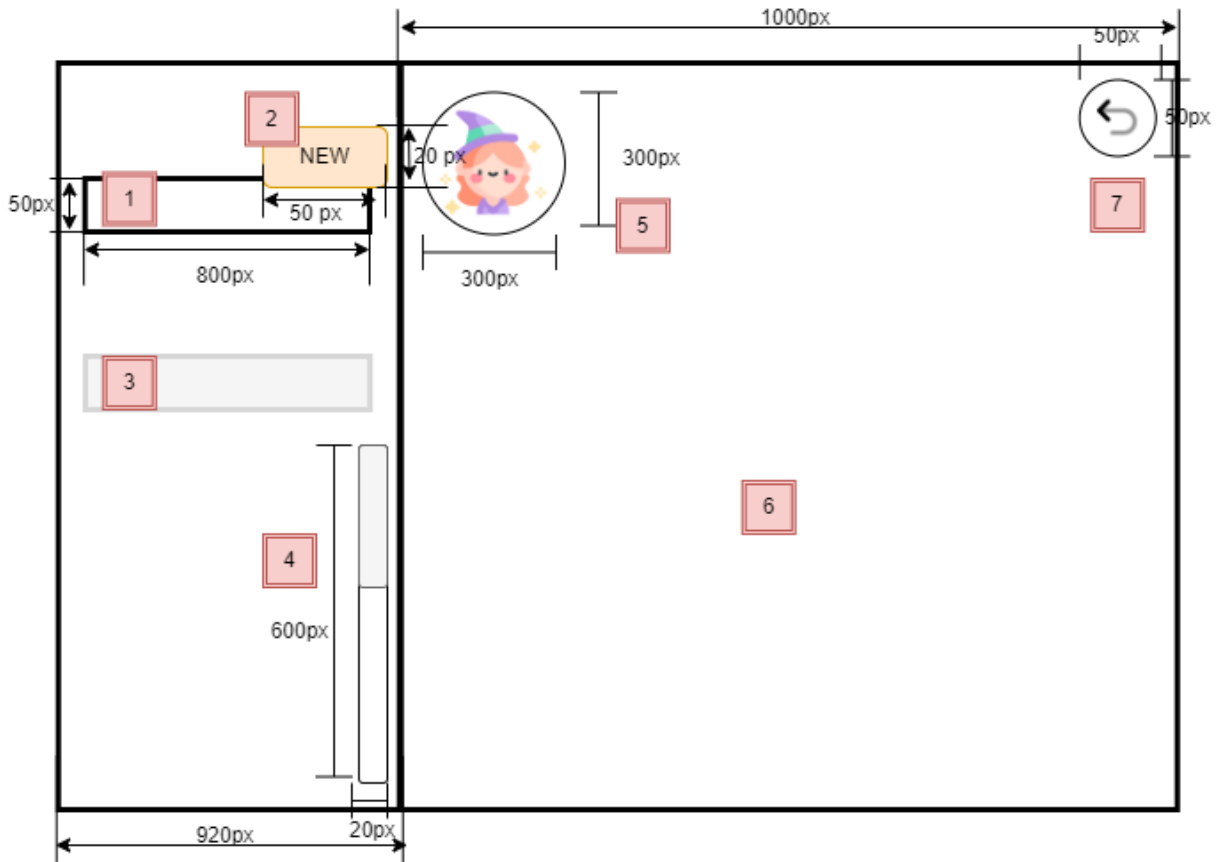


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	편지지 형태의 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2021 참조
2	2	Text Field		당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6453 참조
2	2	버튼	해당 메시지를 보내며, 메시지 보내기 팝업	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1192 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			UI 를 닫고 Social 메인 UI 로 복귀한다.	
--	--	--	--	--

5.9.3 우편함

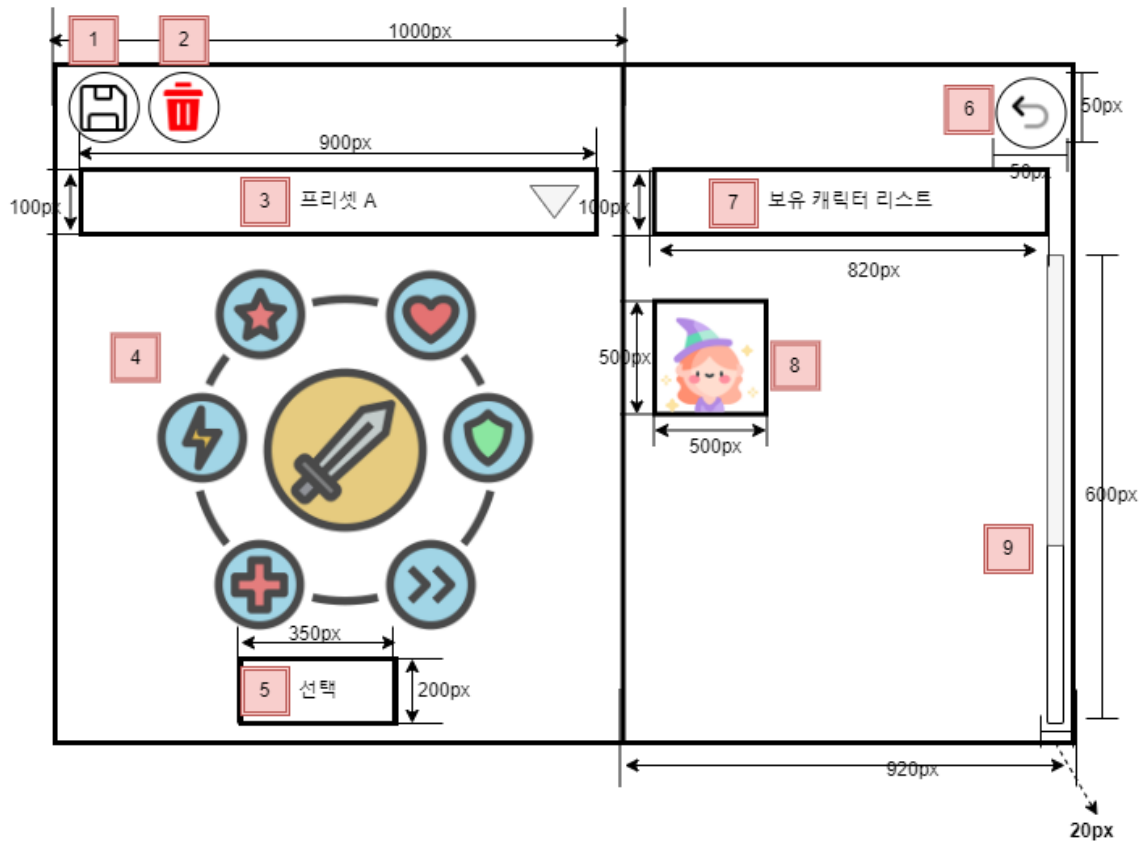


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	텍스트	읽지 않은 편지 7 일 후 자동 삭제	DB 참조 #FFFFFF
2	2	텍스트	도착한 편지 아이콘	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3080 참조
3	2	텍스트	읽은 편지 1 일 후 자동 삭제	DB 참조 #D8D7D7
4	2	스크롤 바	전체 편지 리스트를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 6301, 6302 참조
5	2	이미지	보낸 사람의 캐릭터 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3002~3077 참조
6	2	이미지/텍스트	편지지 형태의 디자인 영역으로 보낸 사람의 텍스트를 넣는다.	DB 참조
7	2	버튼	우편함 UI 를 닫고 Social 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.11 Skill Tree

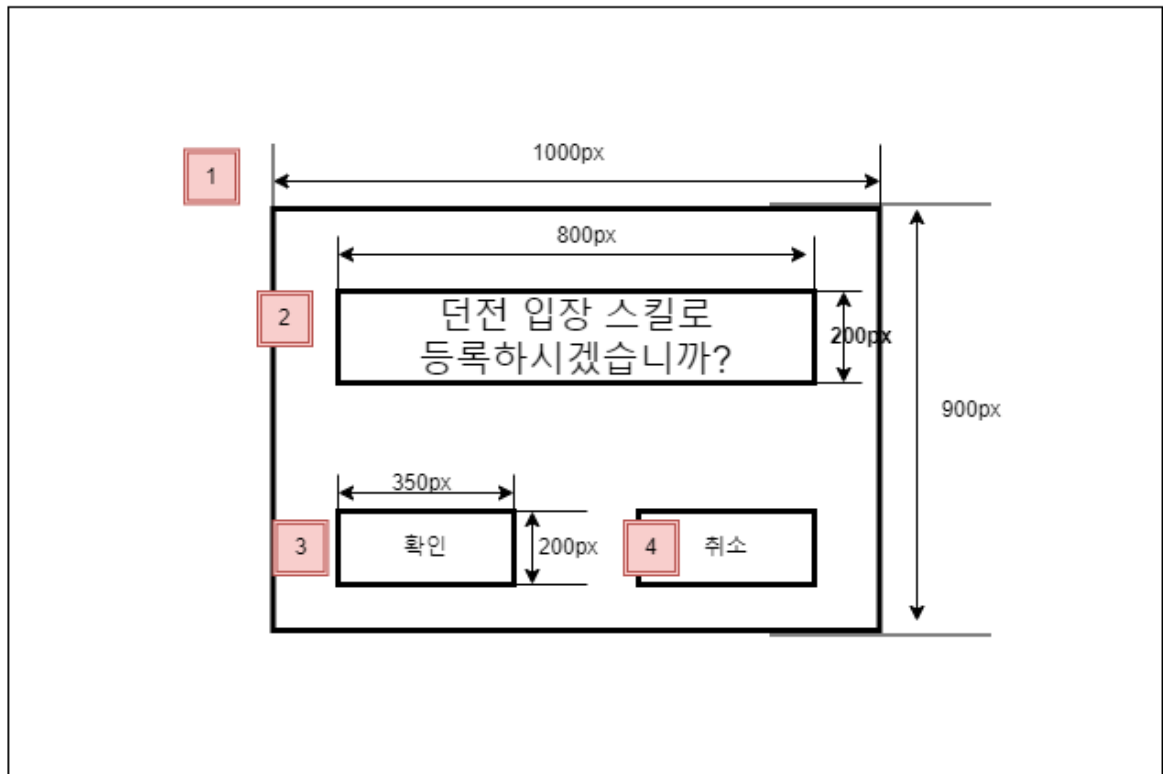


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	해당 프리셋 저장	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1193 참조
2	1	버튼	해당 프리셋 스킬 모두 삭제	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1194 참조
3	1	드롭다운	프리셋 선택	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6207, 6208,

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				6209 참조
4	1	드래그 앤 드롭	스킬 트리 디자인 영역 및 8 번을 드래그 하여 4 번 칸에 넣는다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 7002 참조
5	1	버튼	5.11.1 스킬 등록 팝업 UI 를 오픈한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1195 참조
6	1	버튼	Skill Tree 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
7	1	텍스트	보유 캐릭터 리스트	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4028 참조
8	1	이미지/버튼	캐릭터 이미지 및 클릭 시 캐릭터 정보(5.11.2) UI 로 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1037~1112 참조
9	1	스크롤 바	클릭 시 전체 리스트를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302 참조

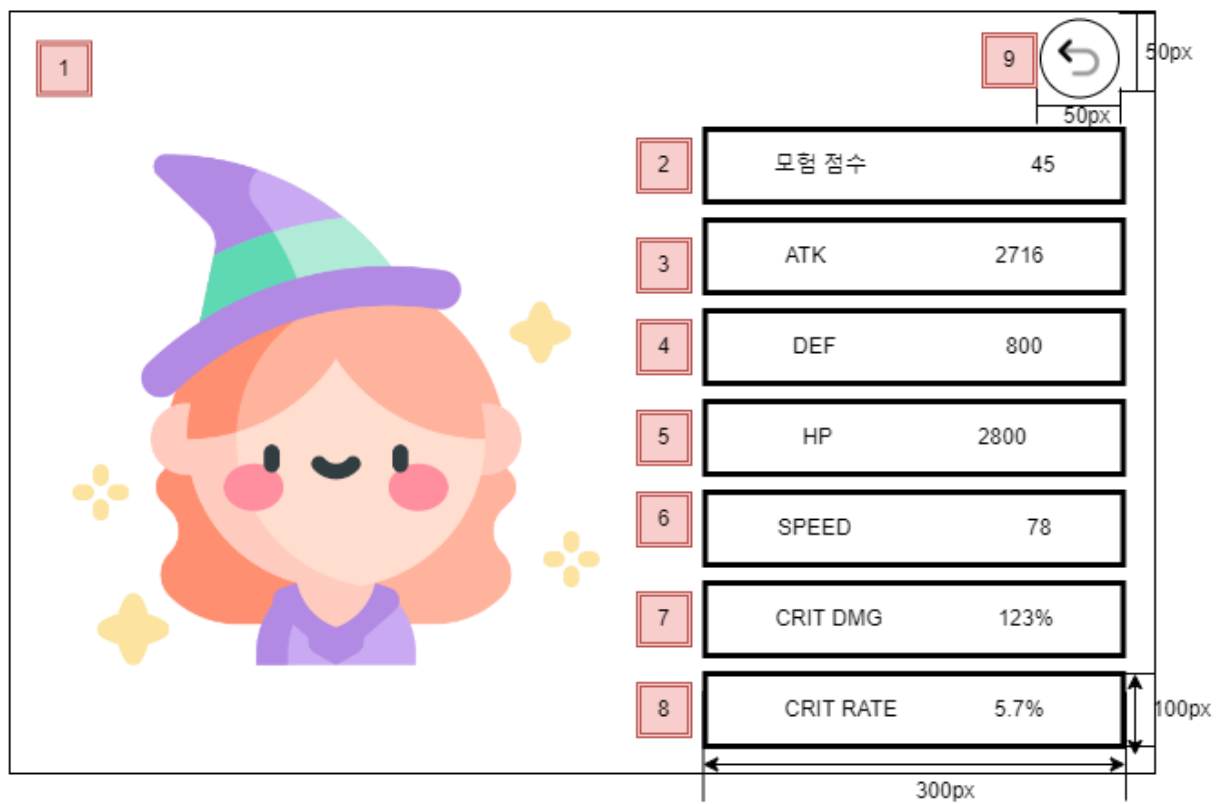
5.11.1 스킬 등록 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	스킬 등록 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	2	텍스트	스킬 등록 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4029 참조
3	2	버튼	던전 스킬로 등록한 뒤, 스킬 등록 팝업 UI 를 닫고 Skill Tree	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조

			메인 UI 로 복귀한다	
4	2	버튼	스킬 등록 팝업 UI 를 닫고 Skill Tree 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조

5.11.2 캐릭터 정보



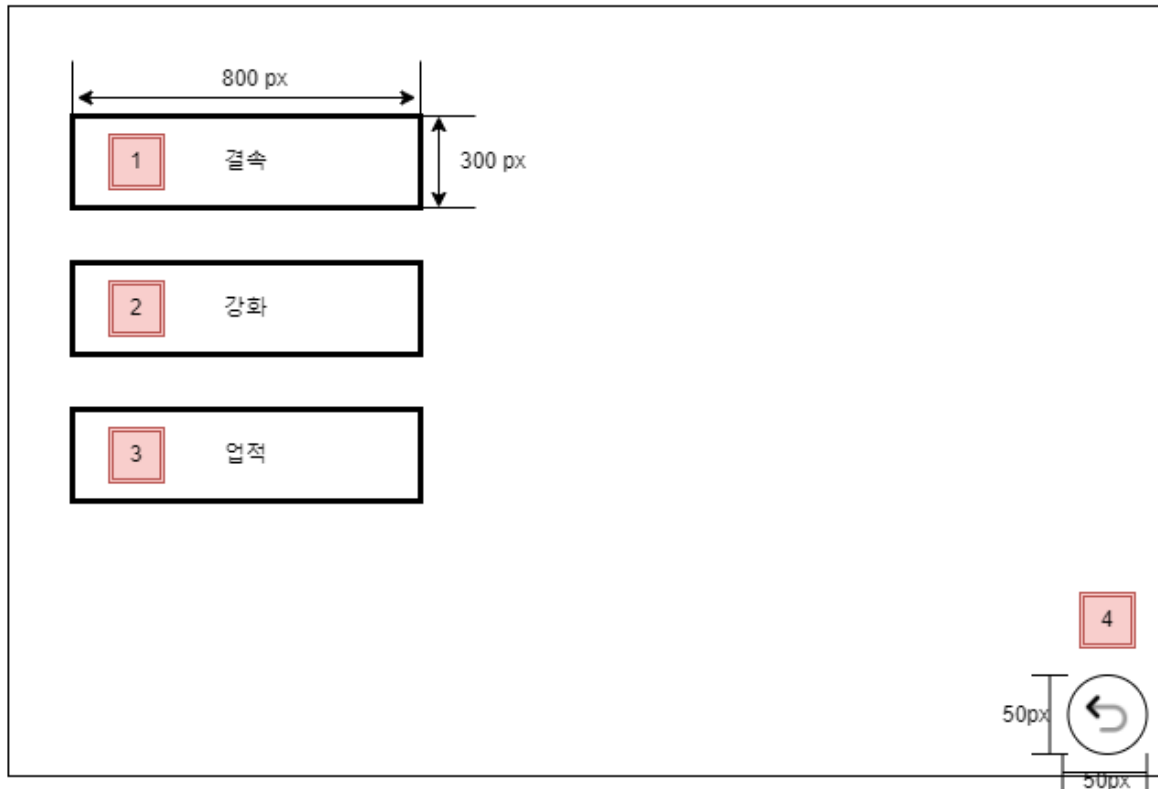
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지	캐릭터 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3081~3156 참조
2	2	텍스트	모험점수	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				UI 데이터 테이블 INDEX 4011 참조
3	2	텍스트	ATK	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4030 참조
4	2	텍스트	DEF	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4031 참조
5	2	텍스트	HP	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4032 참조
6	2	텍스트	SPD	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4033 참조
7	2	텍스트	CRIT DMG	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4034 참조
8	2	텍스트	CRIT RATE	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4035 참조
9	2	버튼	캐릭터 정보 UI 를 닫고, Skill Tree 메인 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

				INDEX 1007 참조
--	--	--	--	---------------

5.12 Collection

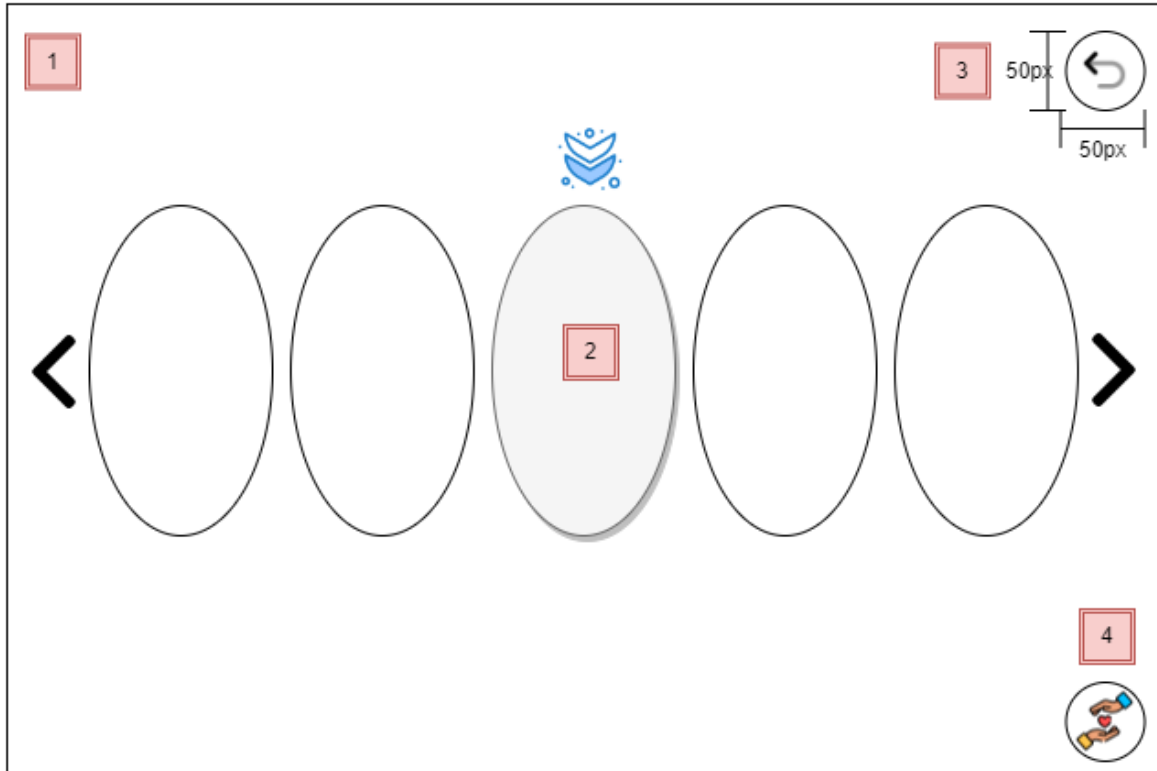


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	결속	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1196 참조
2	1	버튼	강화	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1197 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

3	1	버튼	업적	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1198 참조
4	1	버튼	Collection UI 를 닫고 인계임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.12.1 결속

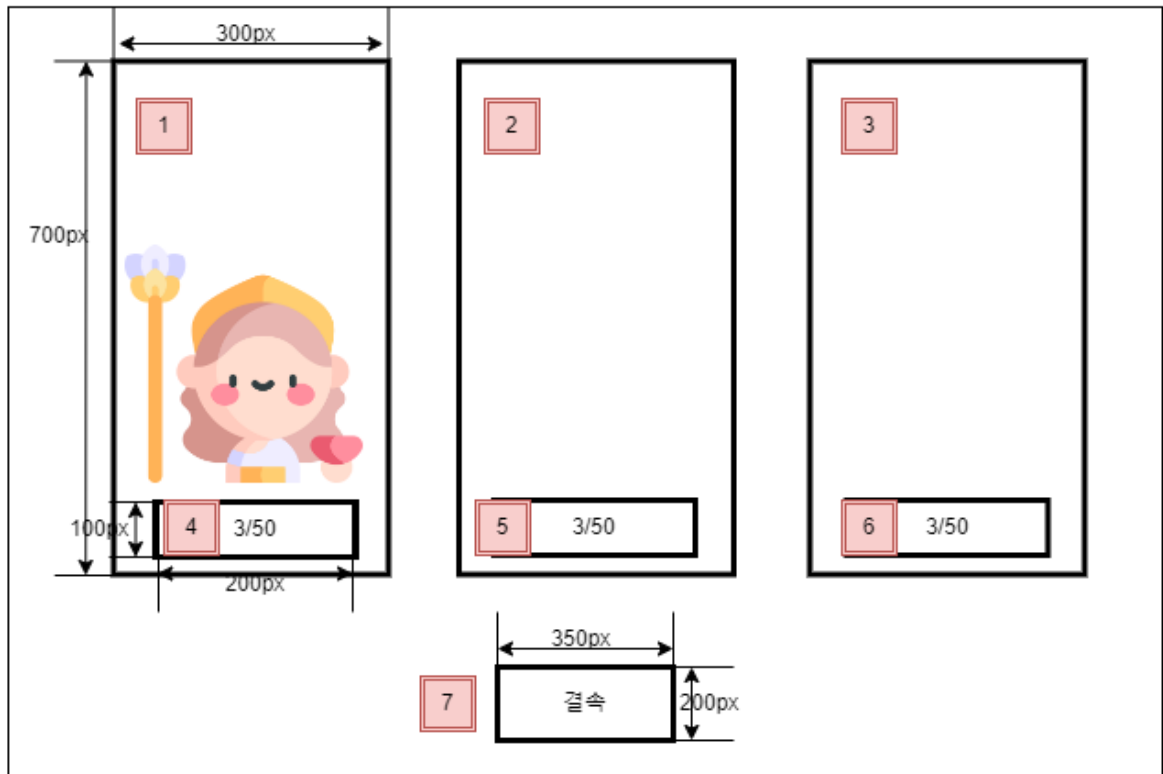


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	고양이가 캡슐 안에서 움직이는 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6904 참조
2		이미지/버튼	선택 시 화살표로 강조 효과 및 결속 버튼(3 번) 활성화)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1199~1274 참조
3	2	버튼	결속 UI 를 닫고 Collection UI 로	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			복귀한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
4	2	버튼	결속 재료(5.12.2)로 연결 (단, 강화가 모두 끝난 캐릭터만 가능하다)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1275, 1280 참조

5.12.2 결속 재료



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	고양이 운명의 여신 첫째 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3157, 3160 참조
2	3	이미지	고양이 운명의 여신 둘째 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3158. 3161 참조

3	3	이미지	고양이 운명의 여신 셋째 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3159, 3162 참조
4	3	텍스트	진실의 정수(파괴 확률 0~15% 감소) 보유 개수 / 결속 진행시 최대 소모 개수 (모두 채우면 1 번 불꽃 효과 연출)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4036 참조
5	3	텍스트	절정의 정수(외모/ 매력 성공 확률 0~10% 증가) 보유 개수/ 결속 진행시 최대 소모 개수 (모두 채우면 2 번 하트 효과 연출)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4037 참조
6	3	텍스트	지혜의 정수(희귀종 성공 확률 0~10% 증가) 보유 개수/ 결속 진행시 최대	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4038 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

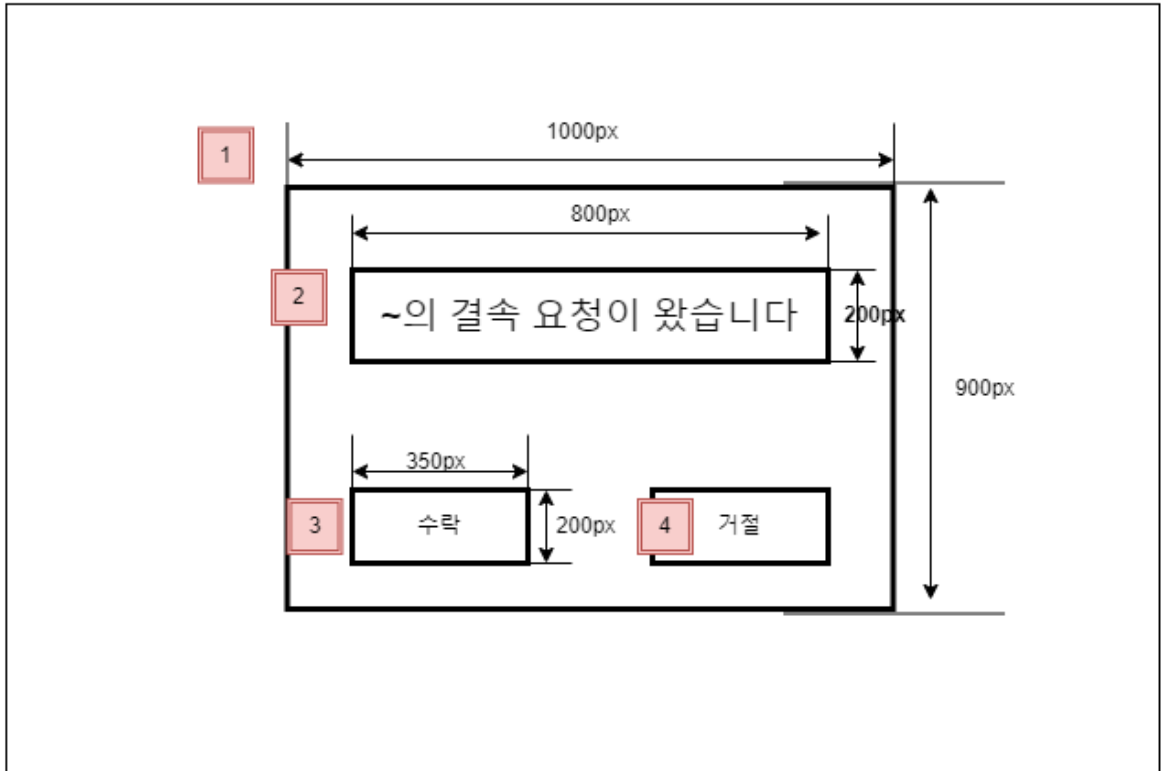
			소모 개수 (모두 채우면 3 번 황금빛 효과 연출)	
7	3	버튼	결속 진행	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1276 참조

5.12.3 (플레이어가) 결속 진행



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	토스트	1 분 동안 지속되며, 1 분 내에 결속 상대를 찾지 못하면 결속이 진행되지 않는다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6501 참조

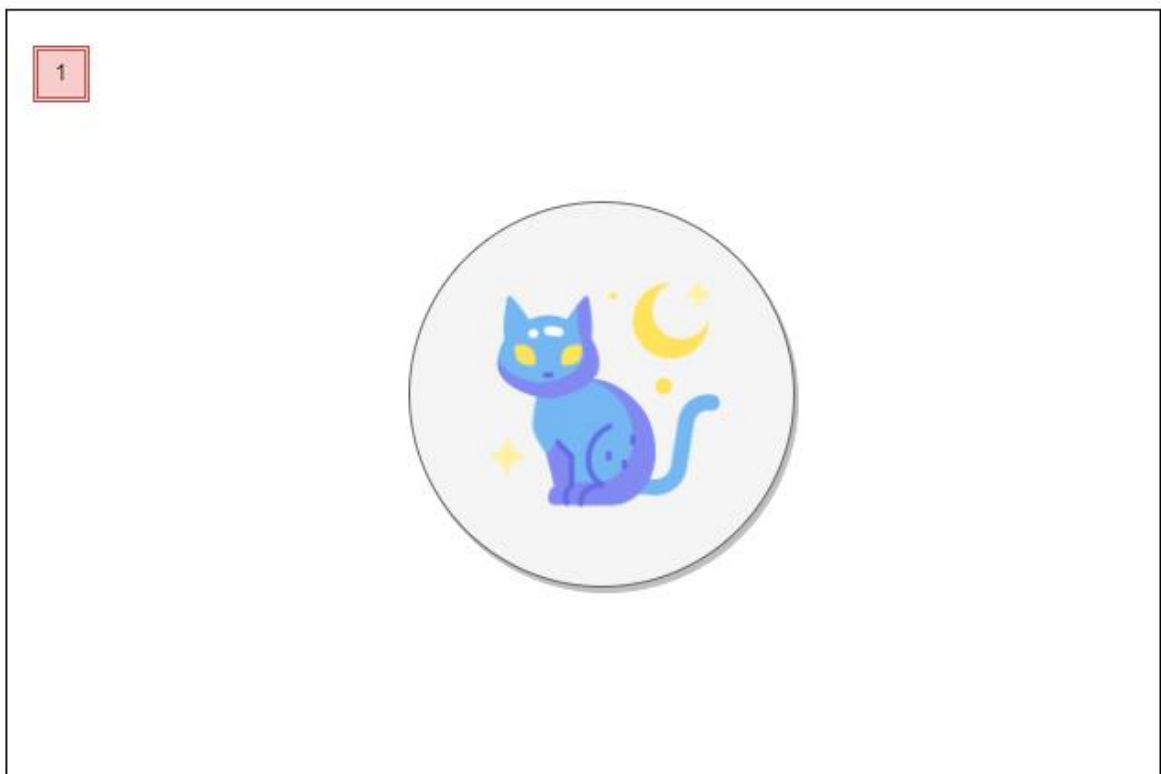
5.12.4 (타 플레이어가) 결속 요청 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	결속 요청 팝업 UI	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2019 참조
2	1	텍스트	상대 플레이어의 아이디가 포함된 결속 요청 안내	DB 참조
3	1	버튼	결속(5.12.1) UI 로 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1018 참조

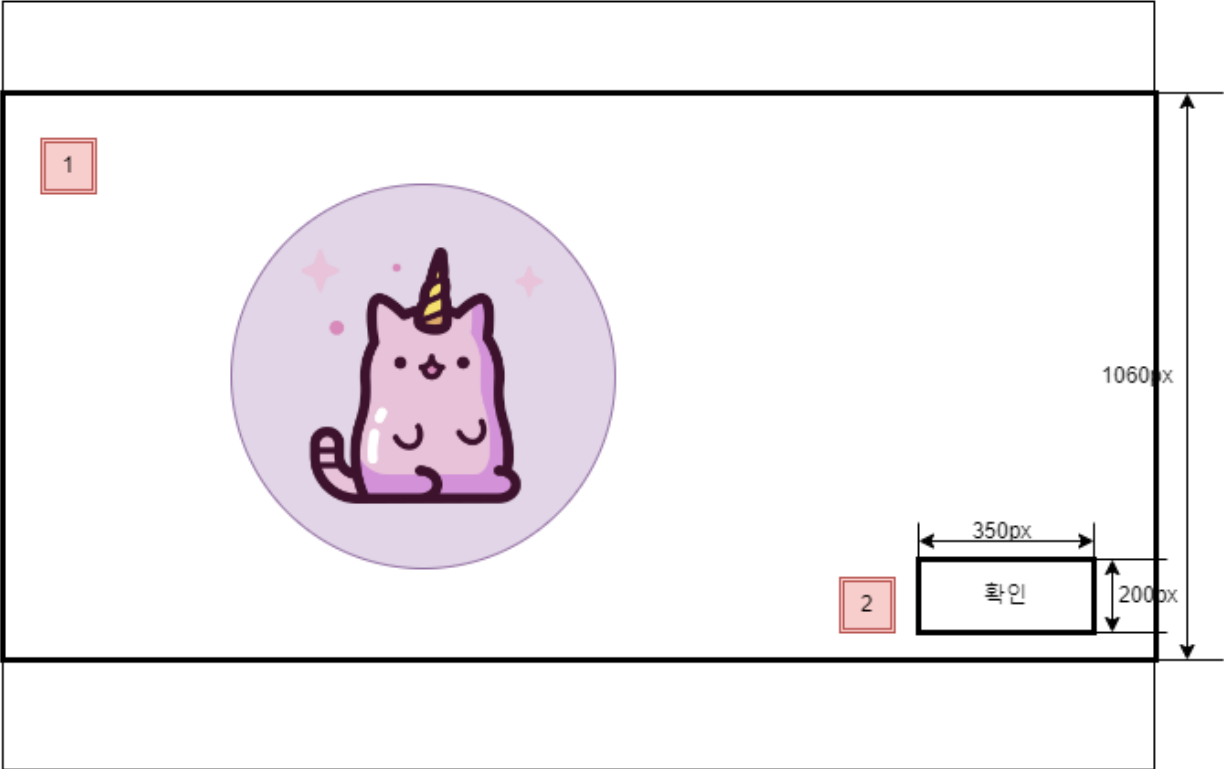
4	1	버튼	결속 요청 팝업 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1019 참조
---	---	----	------------------------------------	---

5.12.5 결속 연출



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지	결속 연출 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2022 참조

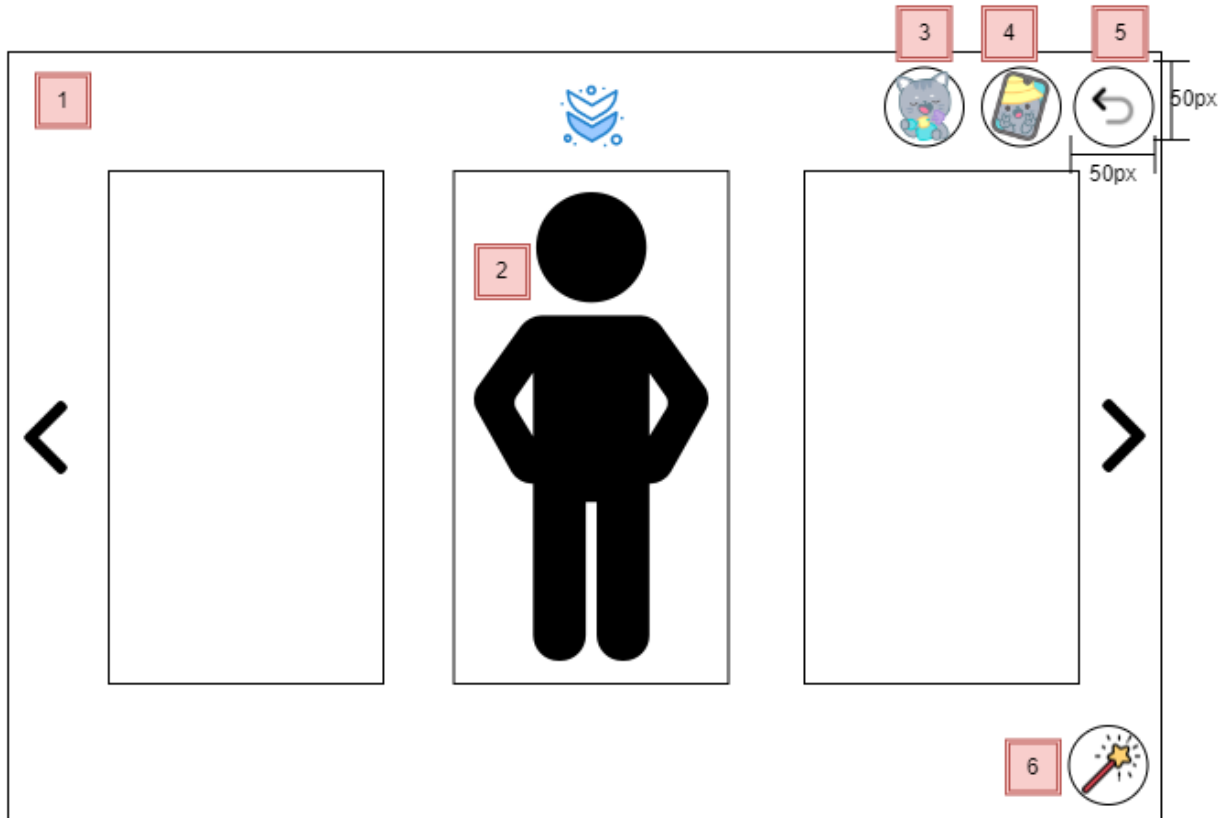
5.12.6 결속 결과 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	결속 결과 디자인 영역	[실패] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3164 참조 [성공] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1199~1274 참조

2	5	버튼	결속 결과 UI 를 닫고, 결속 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
---	---	----	------------------------------------	---

5.12.7 강화

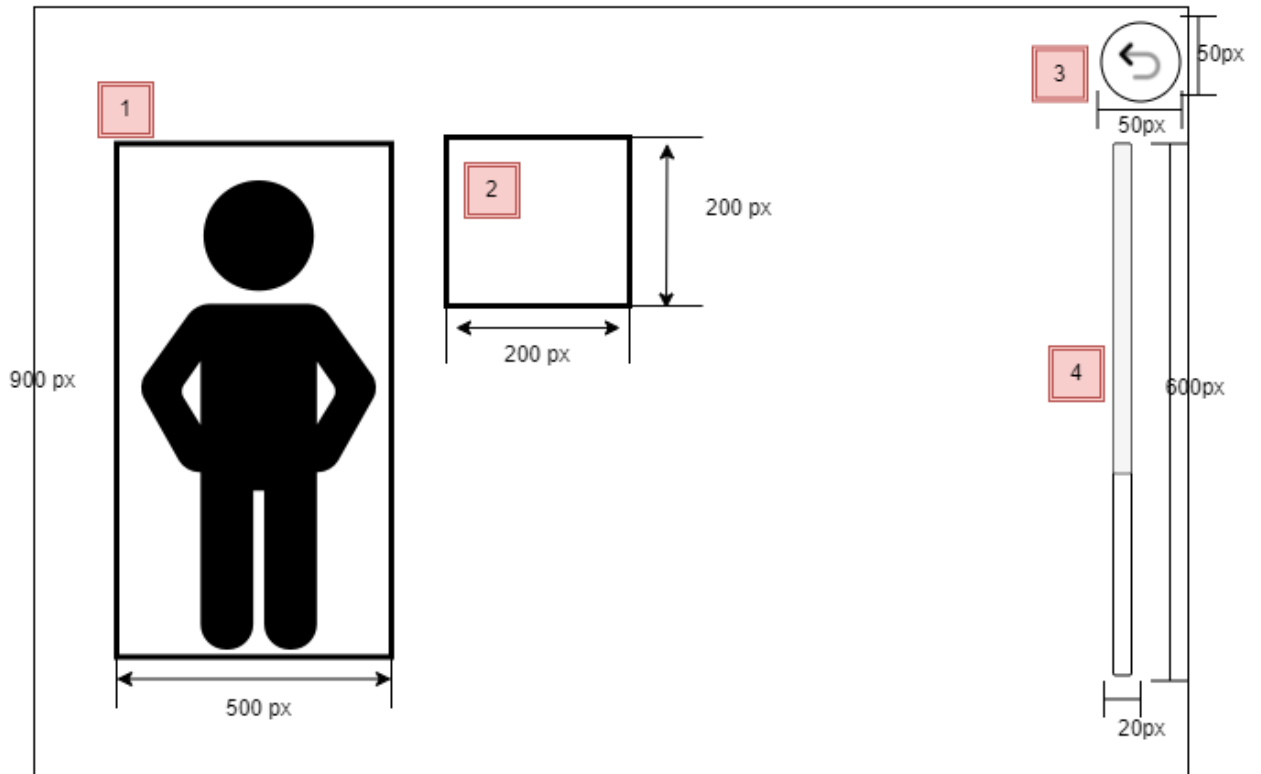


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	수인캐릭터가 움직이며 포즈를 취하고 있는 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6905 참조
2	2	이미지/버튼	선택 시 화살표로	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			강조 효과를 주며, 2,3,5 번 버튼 활성화	UI 데이터 테이블 INDEX 3081~3156 참조
3	2	버튼	5.12.8 드레스룸으로 이동	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1277 참조
4	2	버튼	해당 캐릭터를 프로필에 등록한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1278 참조
5	2	버튼	강화 UI 를 닫고 Collection UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
6	2	버튼	강화	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1279 참조

5.12.8 드레스 룸

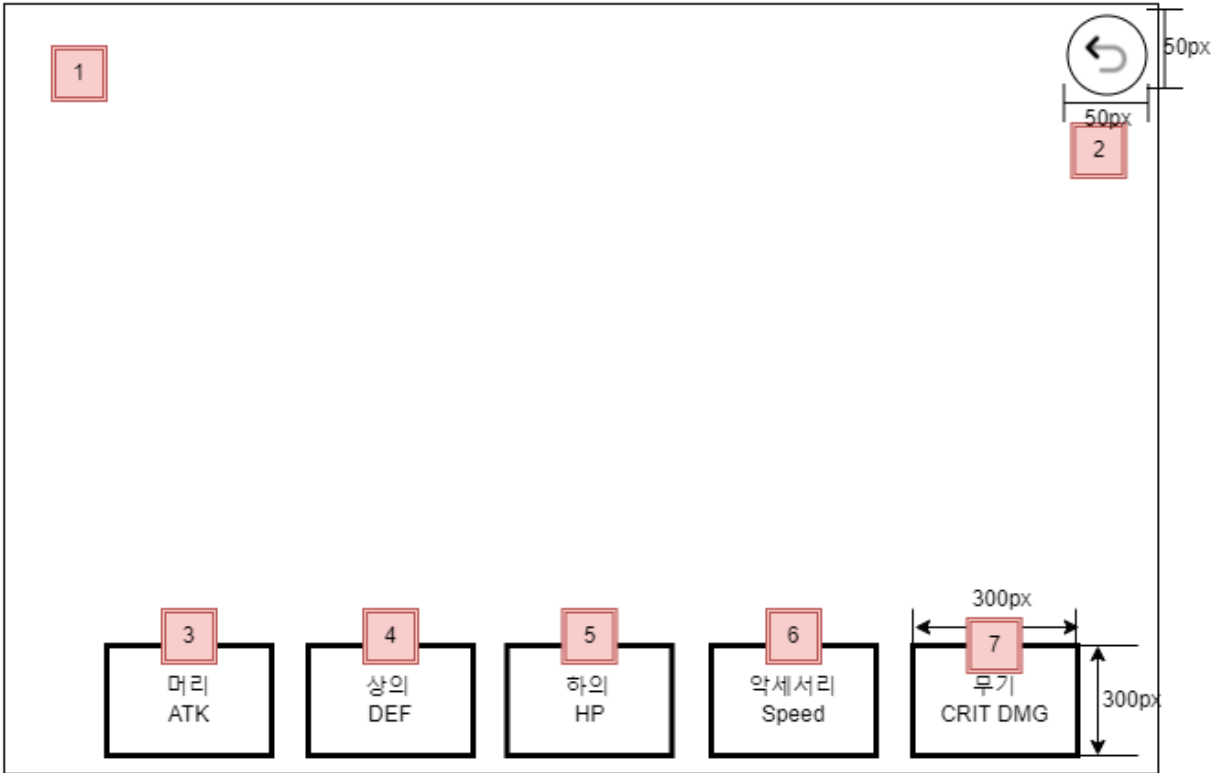


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	캐릭터 이미지 (입히는 옷 미리보기 기능)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3081~3156 참조
2	3	이미지/버튼	캐릭터 옷 이미지와 클릭 시 1 번에서 착용 모습을 보여 준다. 클릭 시 선택(저장)	※ 의상 데이터 테이블 준비중
3	3	버튼	드레스룸 UI 를 닫고	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

			강화 UI 로 복귀한다	UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
4	3	스크롤 바	전체 보유 의상 리스트를 보여준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6301, 6302 참조

5.12.9 강화 선택

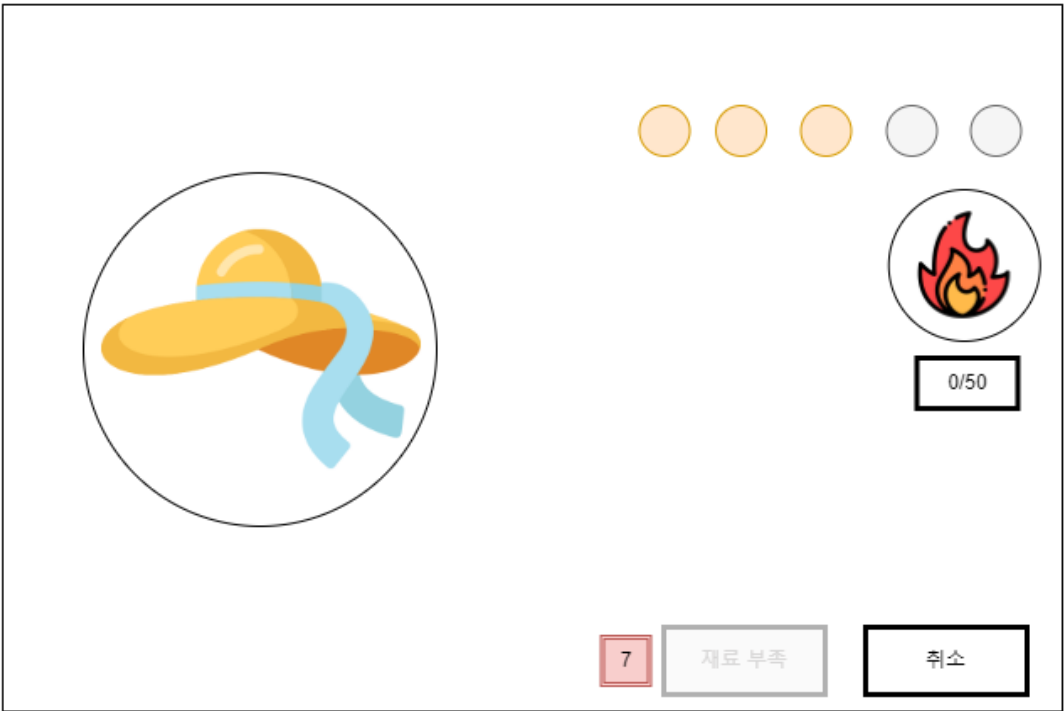
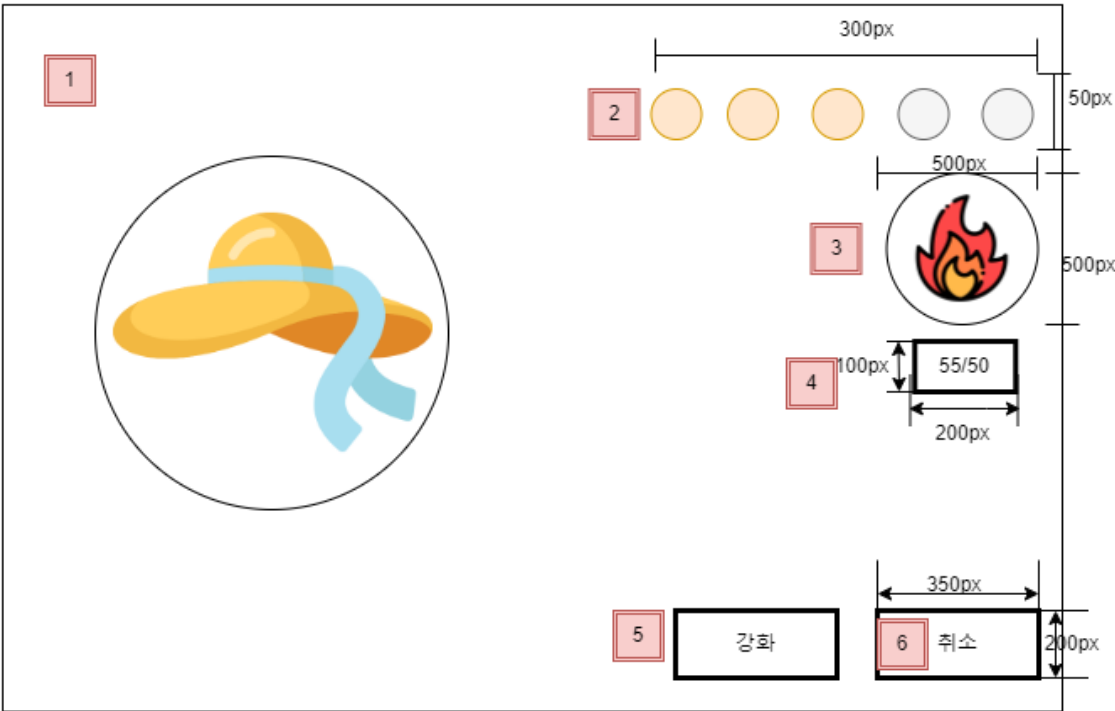


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	캐릭터 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3081~3156 참조
2	3	버튼	강화 선택 UI 를 닫고 강화 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
3	3	버튼	ATK 강화	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잡든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 4039 참조
4	3	버튼	DEF 강화	당신이 잡든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4040 참조
5	3	버튼	HP 강화	당신이 잡든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4041 참조
6	3	버튼	SPD 강화	당신이 잡든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4042 참조
7	3	버튼	CRIT DMG 강화	당신이 잡든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4043 참조

5.12.10 강화 재료

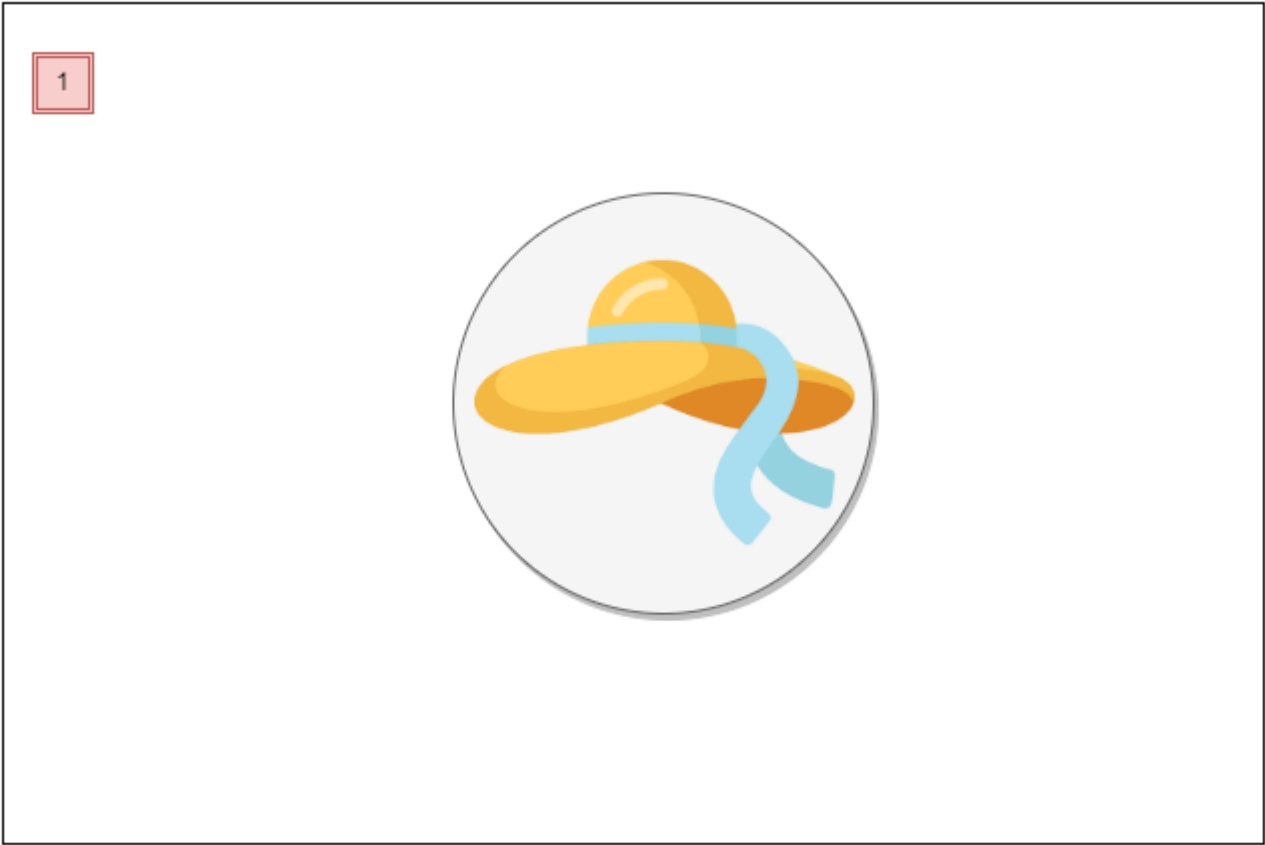


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지	강화 부위 이미지	※ 의상 데이터

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

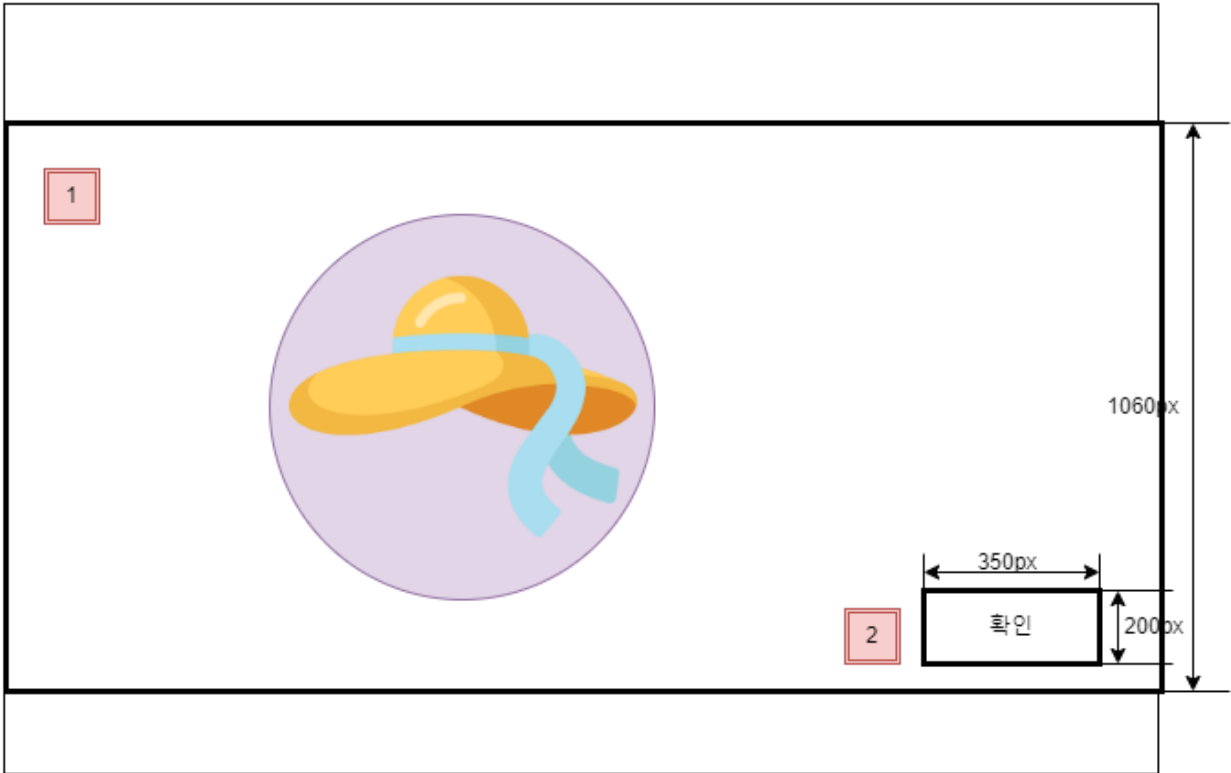
				테이블 준비중
2	4	이미지	강화 성공 단계 표시	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 7003, 7004 참조
3	4	이미지	강화 재료	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3165~3173 참조
4	4	텍스트	보유 개수 / 강화 필요 개수	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4044 참조
5	4	버튼	강화 진행 가능	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1281 참조
6	4	버튼	취소	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조
7	4	비활성화 버튼	재료부족	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1282 참조

5.12.11 강화 연출



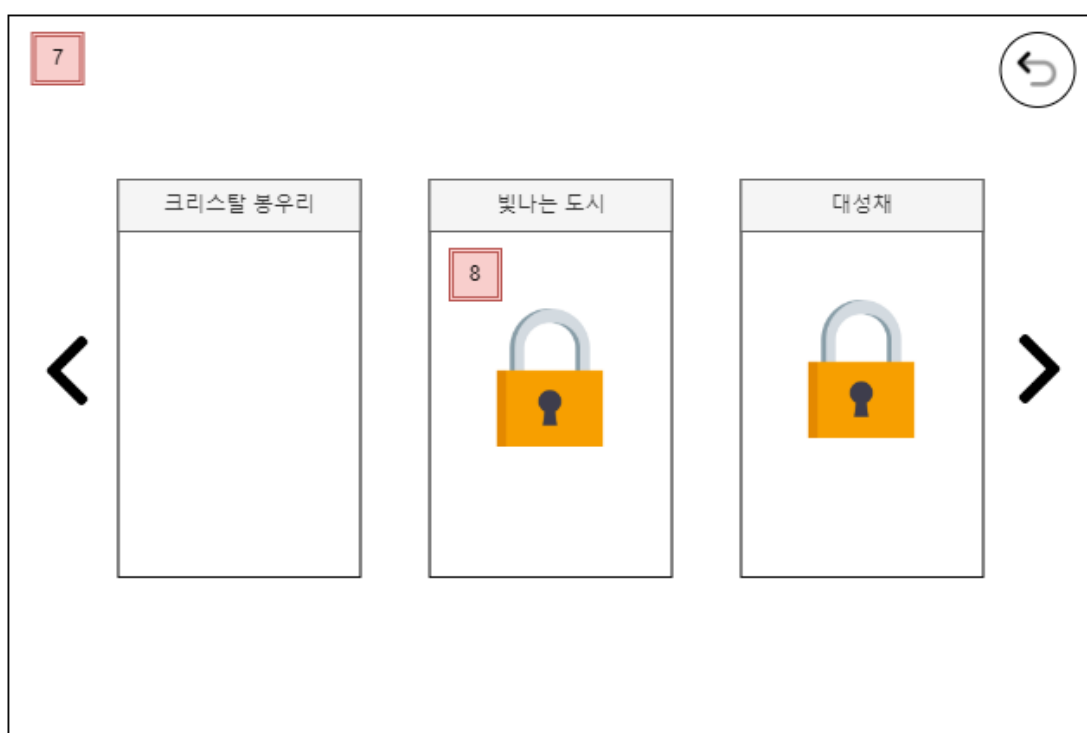
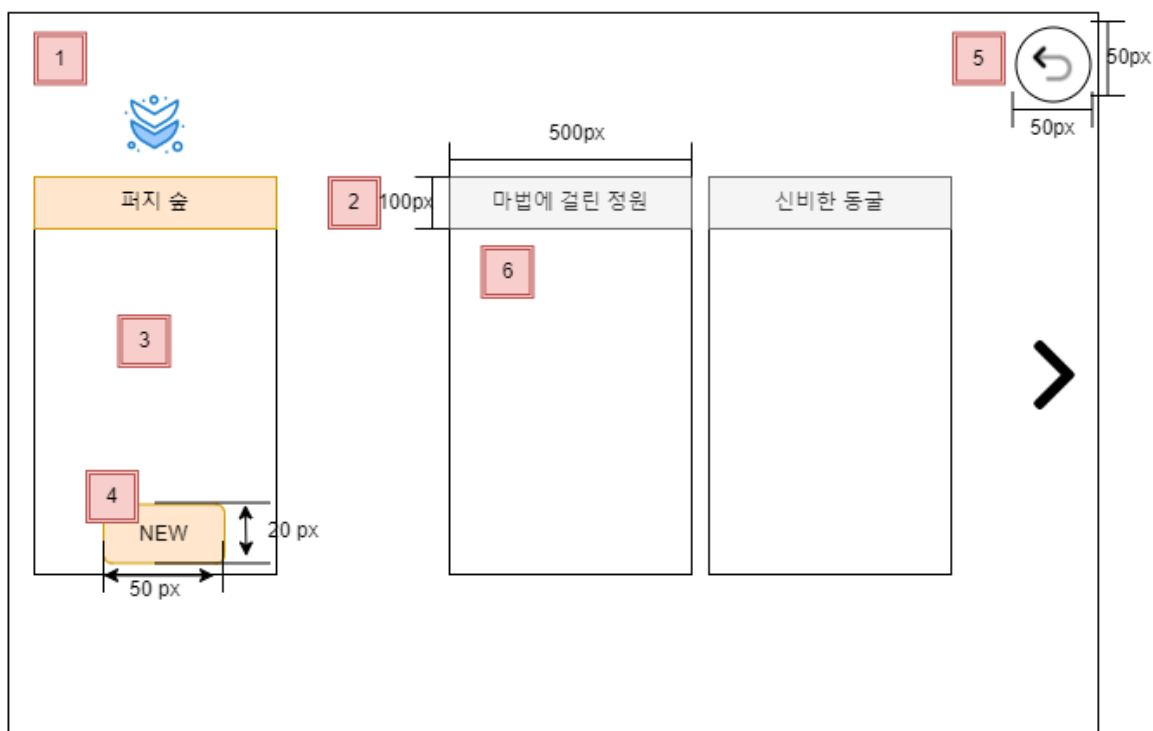
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	강화 연출 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2023 참조

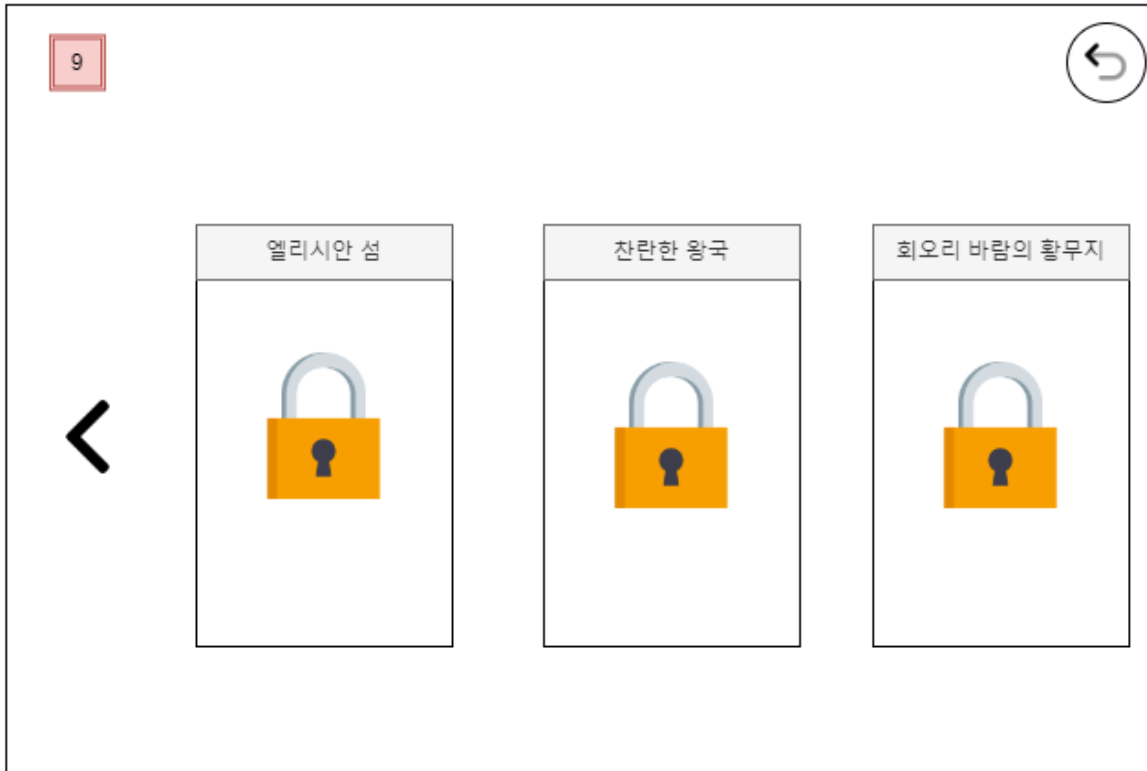
5.12.12 강화 결과 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	이미지	강화 결과 (등급, 성공 여부) 디자인 영역	[성공] ※ 의상 데이터 테이블 준비중 [실패] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3163 참조
2	6	버튼	강화 결과 UI 를 닫고, 강화 UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조

5.12.13 업적





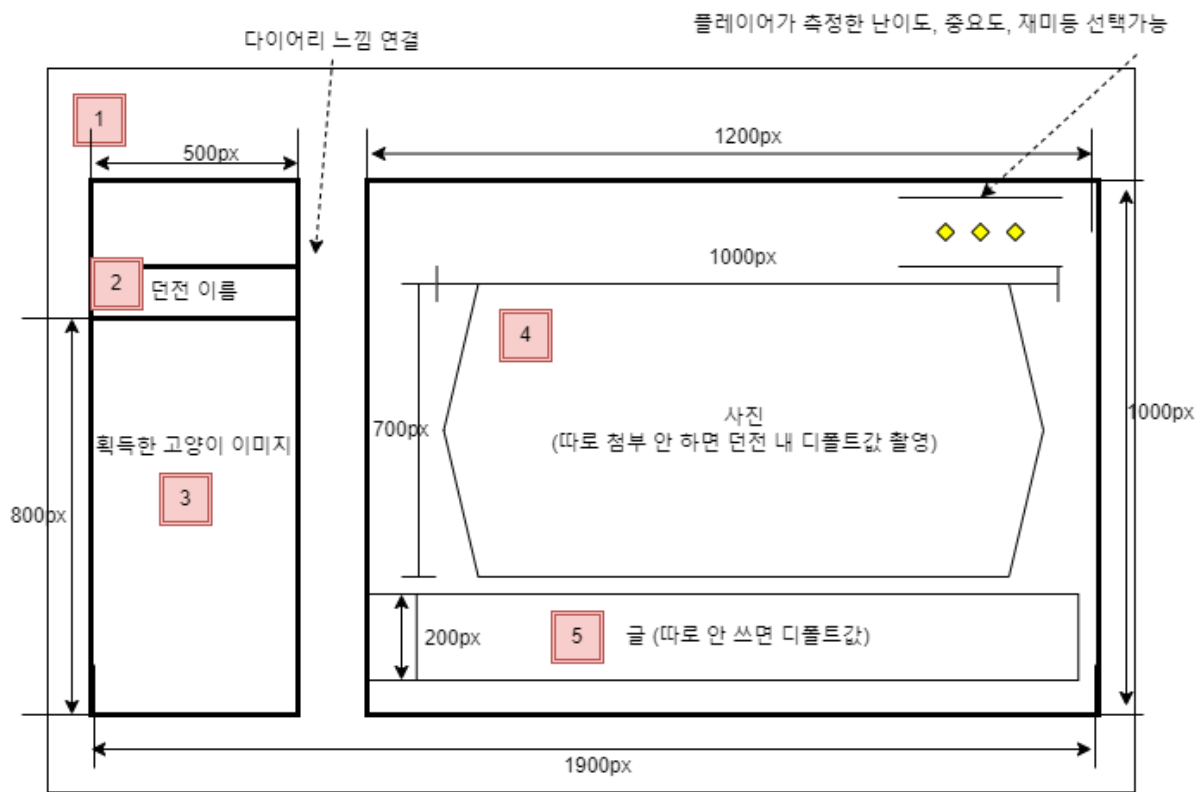
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	[처음] 나만의 다이어리 연출 로, 양 끝이 있는 캐러셀 디자인 영역 (1,6,8 번 이미지 참고) 화살표로 강조 효과로 다이어리 기록 알림을 한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6906 참조
2	2	텍스트	던전 이름	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 4045~4084 참조
3	2	이미지/버튼	최근에 클리어 한 던전을 가장 앞에 연출한다. 클릭 시 업적 다이어리 기록(5.12.15) 으로 연결	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1283~1322 참조
4	2	텍스트	NEW 아이콘	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3080 참조
5	2	버튼	업적 UI 를 닫고 Collection UI 로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조
6	2	이미지/버튼	클리어 한 던전으로, 클릭 시 업적 다이어리 (5.12.14)로 연결	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1363~1402 참조
7	2	캐러셀	[중간]	
8	2	비활성화 버튼	아직 클리어하지 못한 던전으로 자물쇠 잠금 효과를 주며, 이미지를	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1352~1362

			흑백처리를 한다.	참조
9		캐러셀	[끝]	

5.12.14 다이어리 팝업 UI

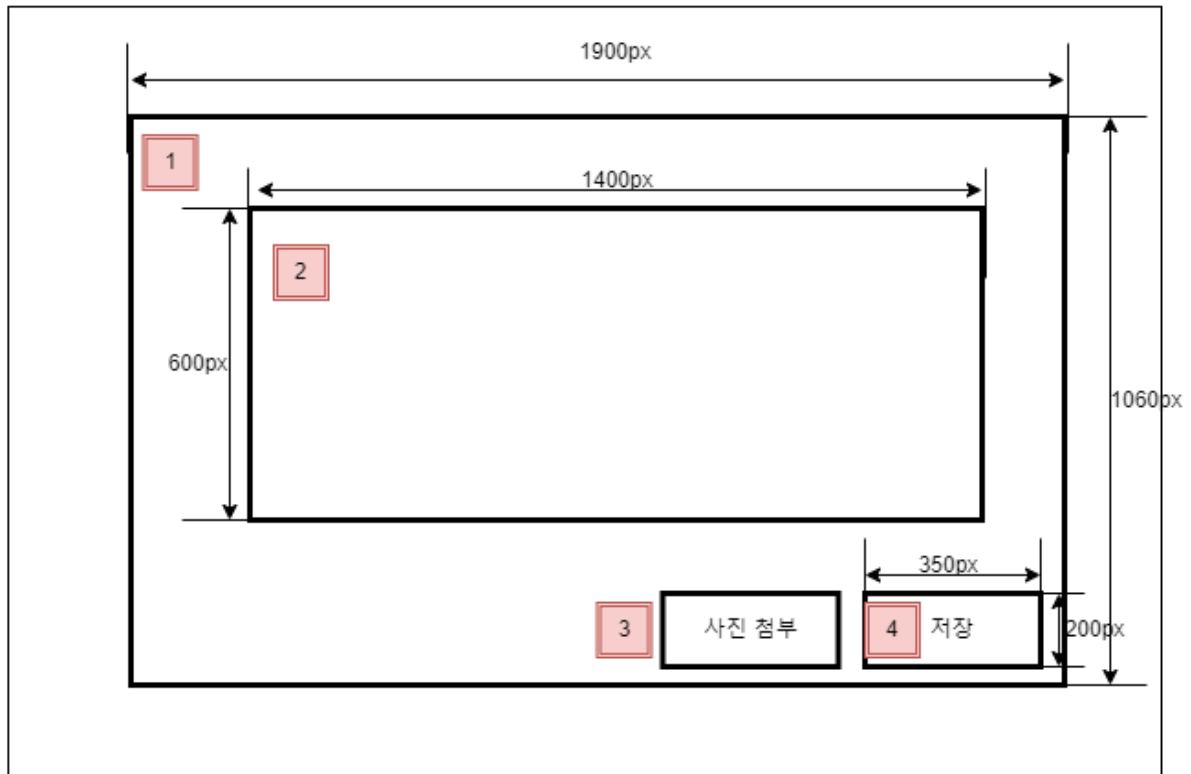


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	다이어리 팝업 UI 빈 곳을 클릭하여 닫는다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2024 참조
2	3	텍스트	클리어 한 던전 이름	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4045~4084

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				참조
3	3	이미지	획득한 고양이 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1199~1274 참조
4	3	이미지/텍스트	클리어 한 던전의 사진 및 중요도 체크란	[직접 작성] DB 참조 [DEFAULT] DB 참조
5	3	텍스트	텍스트	[직접 작성] DB 참조 [DEFAULT] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4085 ~4124 참조

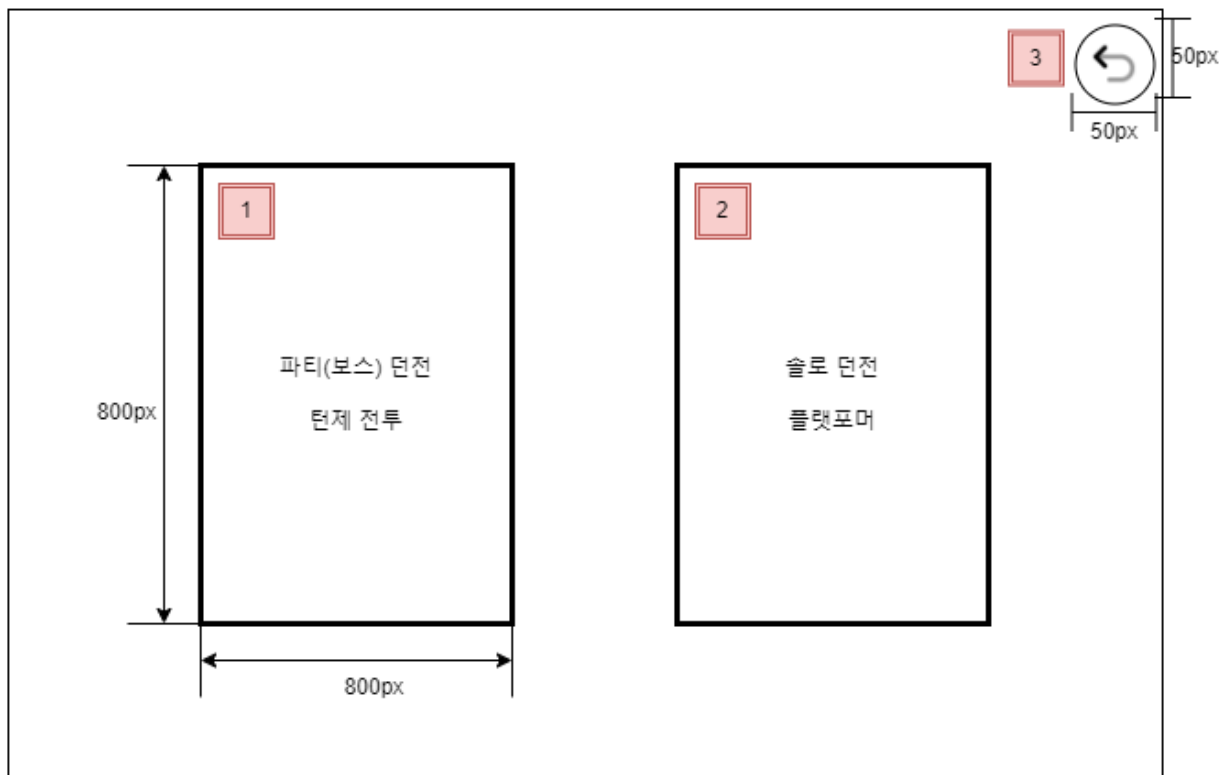
5.12.15 다이어리 기록 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	다이어리 기록 팝업 UI 로 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2025 참조
2	3	텍스트 필드		당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 6454 참조
3	3	버튼	사진 첨부	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

				INDEX 1403 참조
4	3	버튼	다이어리 기록 팝업 UI를 닫고 업적 UI로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1404 참조

5.13 던전

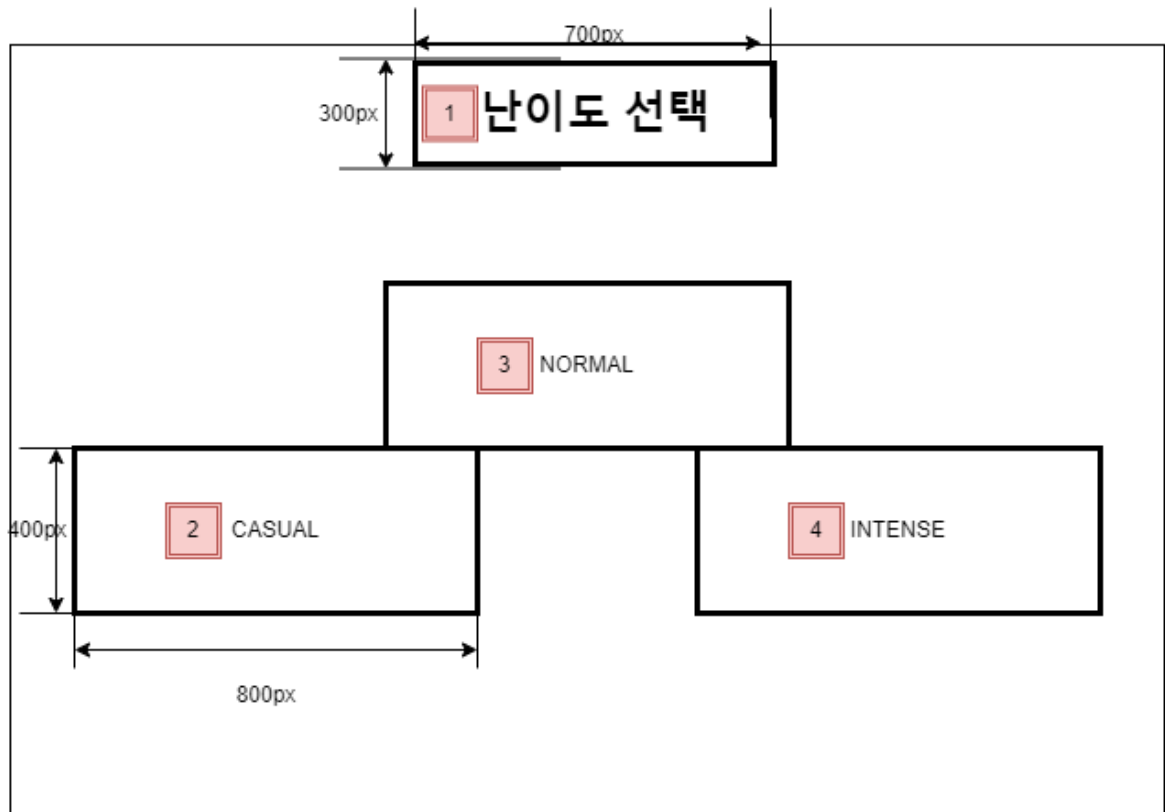


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	파티 던전 입장	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1405 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

2	1	버튼	솔로 던전 입장	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1406 참조
3	1	버튼	던전 선택 UI 를 닫고 인계임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.14 파티 던전

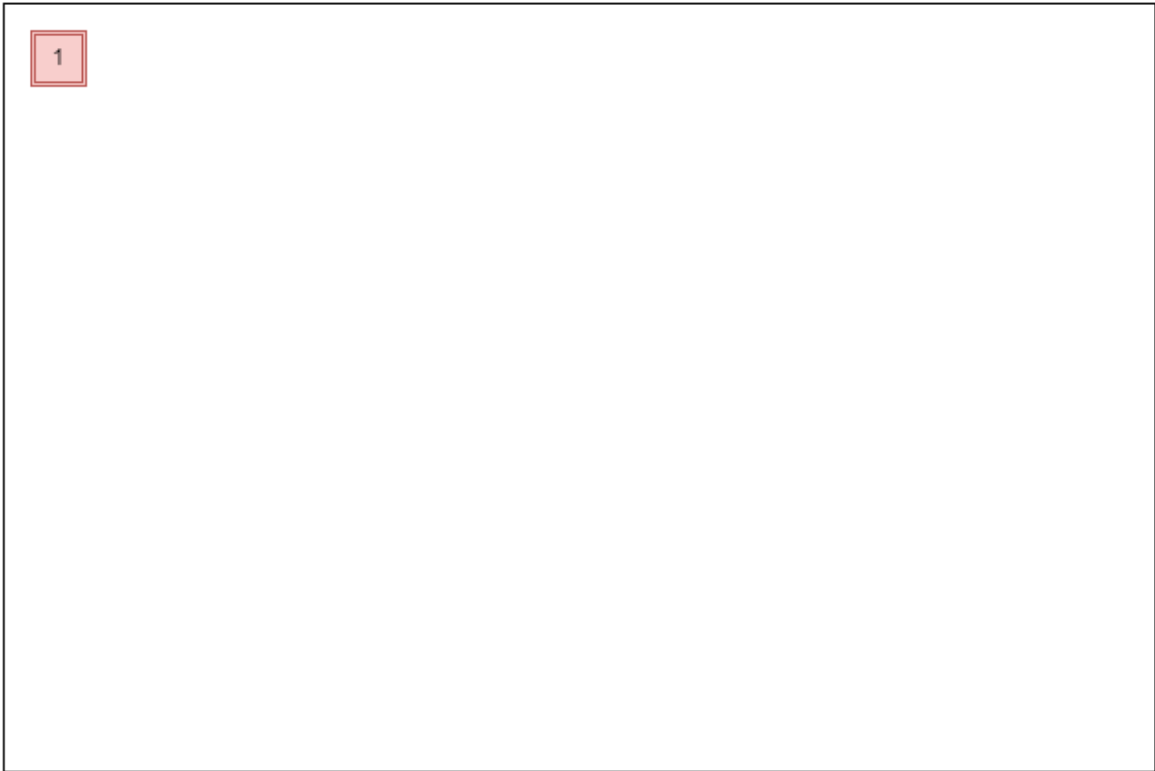


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	텍스트	추후 타워 형식으로 구현 예정, 파티장만 선택 가능	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4125 참조
2	2	버튼	CASUAL MODE	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1407, 1410 참조
3	2	버튼	NORMAL MODE	당신이 잠든 사이에

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

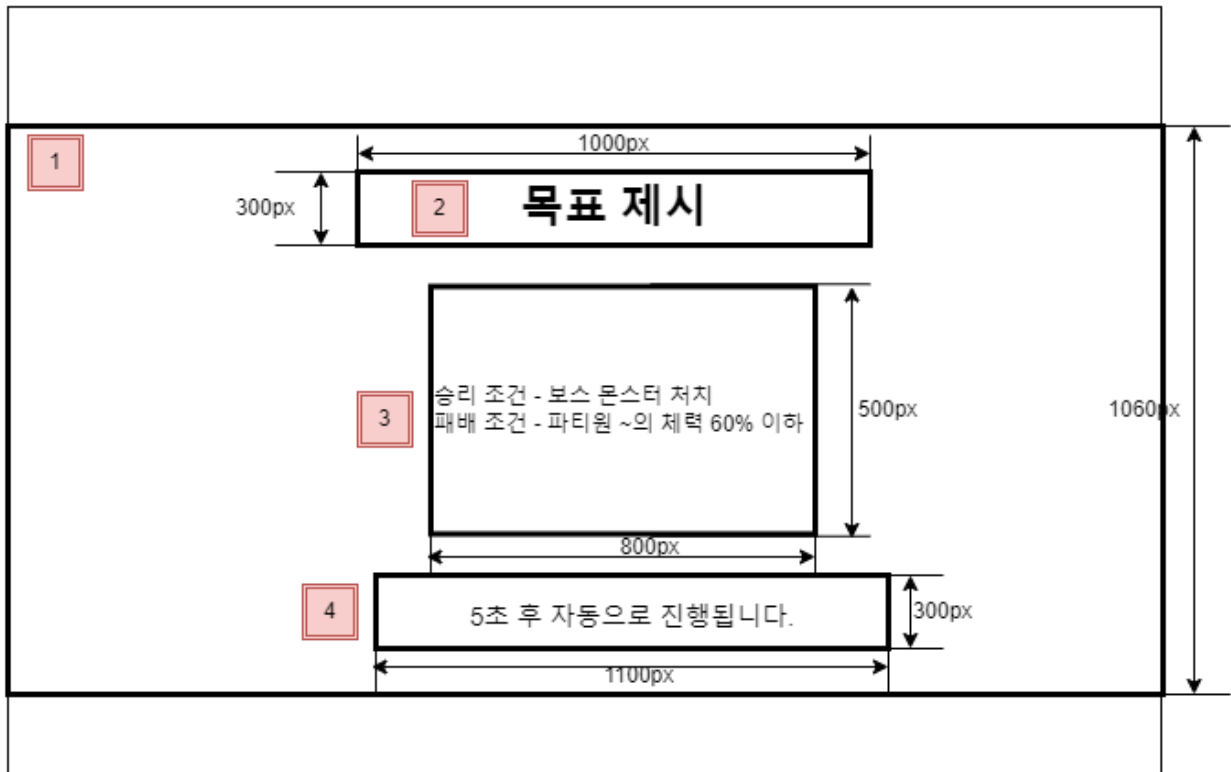
				UI 데이터 테이블 INDEX1408, 1411 참조
4	2	버튼	INTENSE MODE	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1409, 1412 참조

5.14.1 보스 연출



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	동영상	보스 연출	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2026, 2027 2028 참조

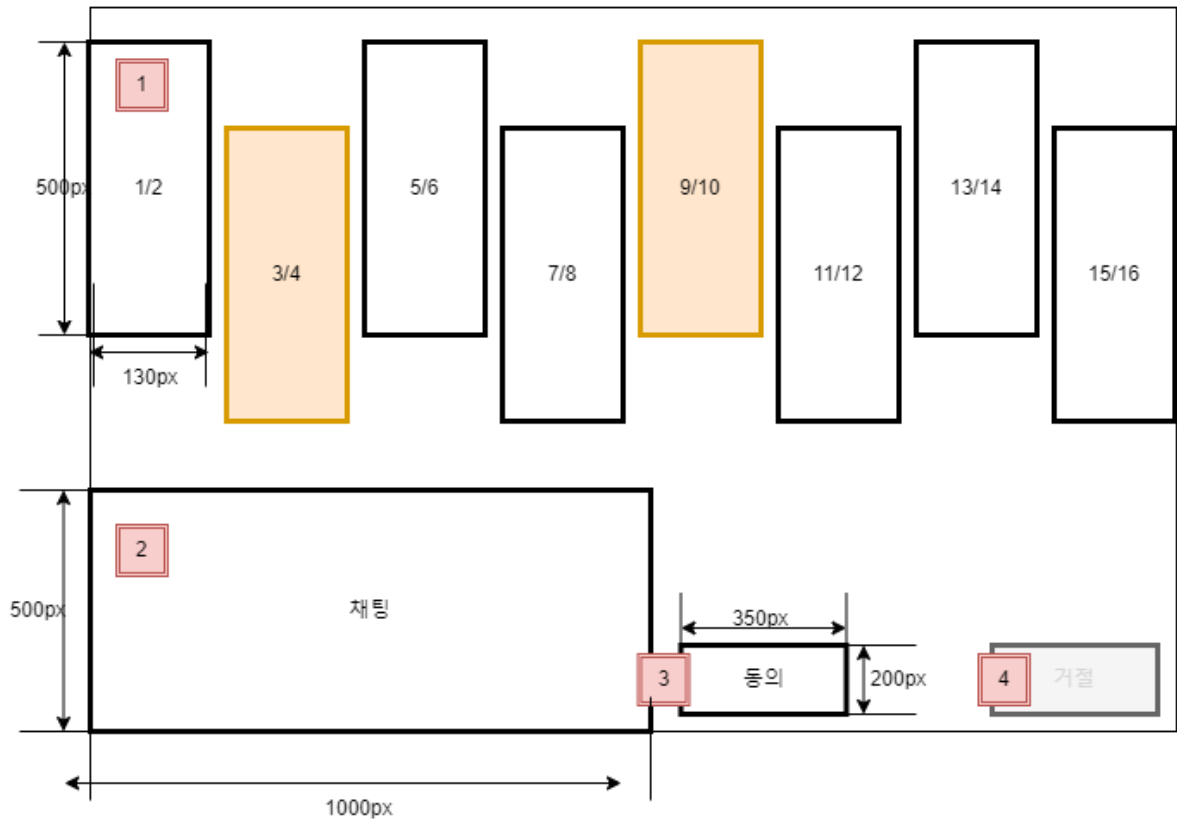
5.14.2 목표 제시 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	팝업 UI		당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2029 참조
2	4	텍스트	목표제시	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4126 참조
3	4	텍스트	승리 조건/패배조건	※ 전투 목표 데이터 테이블 준비중

4	4	텍스트	5 초 후 자동으로 팝업 소멸 안내	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4127 참조
---	---	-----	------------------------	---

5.14.3 팀 구성

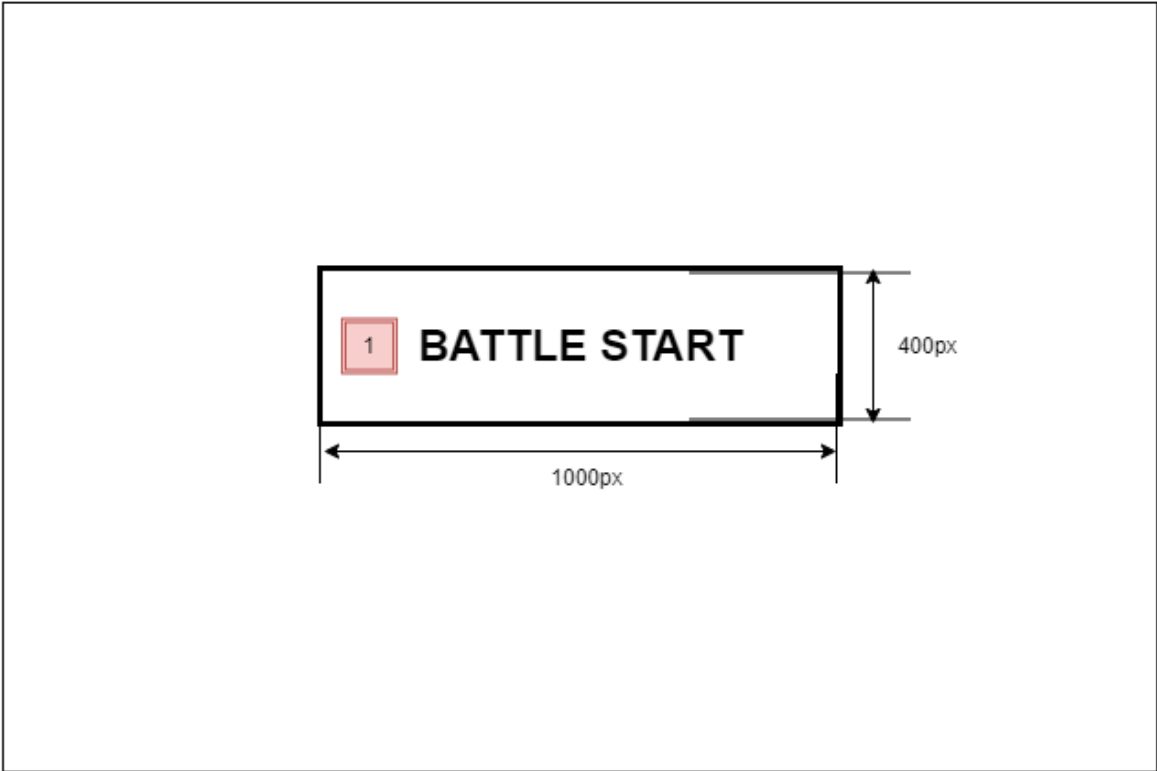


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	버튼	클릭하면, 해당 플레이어 이미지로 바뀐다.	[선택 전] 당신이 잠든 UI 데이터 테이블 INDEX 1413~1428 참조

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				[선택 후] 당신이 잠든 UI 데이터 테이블 INDEX 1429~1504 참조
2	5	텍스트	채팅창	DB 참조 #FFFFFF
3	5	버튼	동의 (2 회 이상 1 번 클릭 시 활성화/ 2 회 미만 클릭 시 비활성화)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1505, 1506 참조
4	5	버튼	거절 (2 회 이상 클릭 시 비활성화/ 2 회 미만 클릭 시 활성화) 팀 구성 UI 를 닫고 인게임으로 복귀하며 파티는 해체된다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1507, 1508 참조

5.14.4 전투 시작



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	텍스트	BATTLE START 3 초 뒤 자동 HUD 진입	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2030 참조

5.14.5 전투 HUD

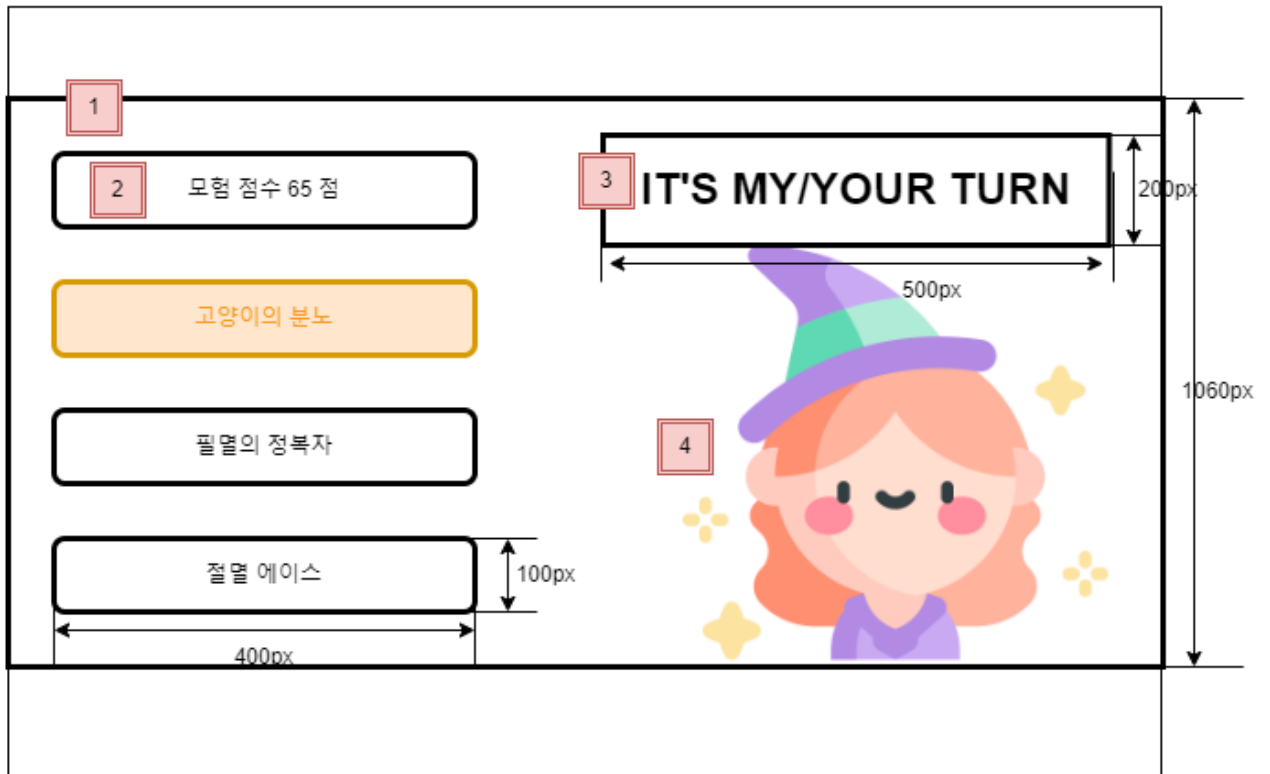


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	7	게이지/이미지	시간 제한, 보스 체력 바, 보스 이미지, 보스 디버프 상태, 보스 전투 속성, 보스 이름 포함 된 디자인 영역	※ 보스 데이터 테이블 준비중.
2	7	이미지	해당 플레이어 턴(#F8981D 로 테두리 표현 및 등장해서 스킬 사용)	[전투] ※ 스킬 데이터 테이블 준비중. [대기] 당신이 잠든

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3174 ~3249 참조
3	7	이미지	턴이 아닌 플레이어들	[대기] 당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3002 ~3077 참조
4	7	게이지	플레이어의 체력 바 (순서대로, 상태이상, 순수 체력, 체력 10% 미만, 보호막 효과 적용)	※ 전투 시스템 데이터 테이블 준비중

5.14.6 턴제 전투 팝업 UI

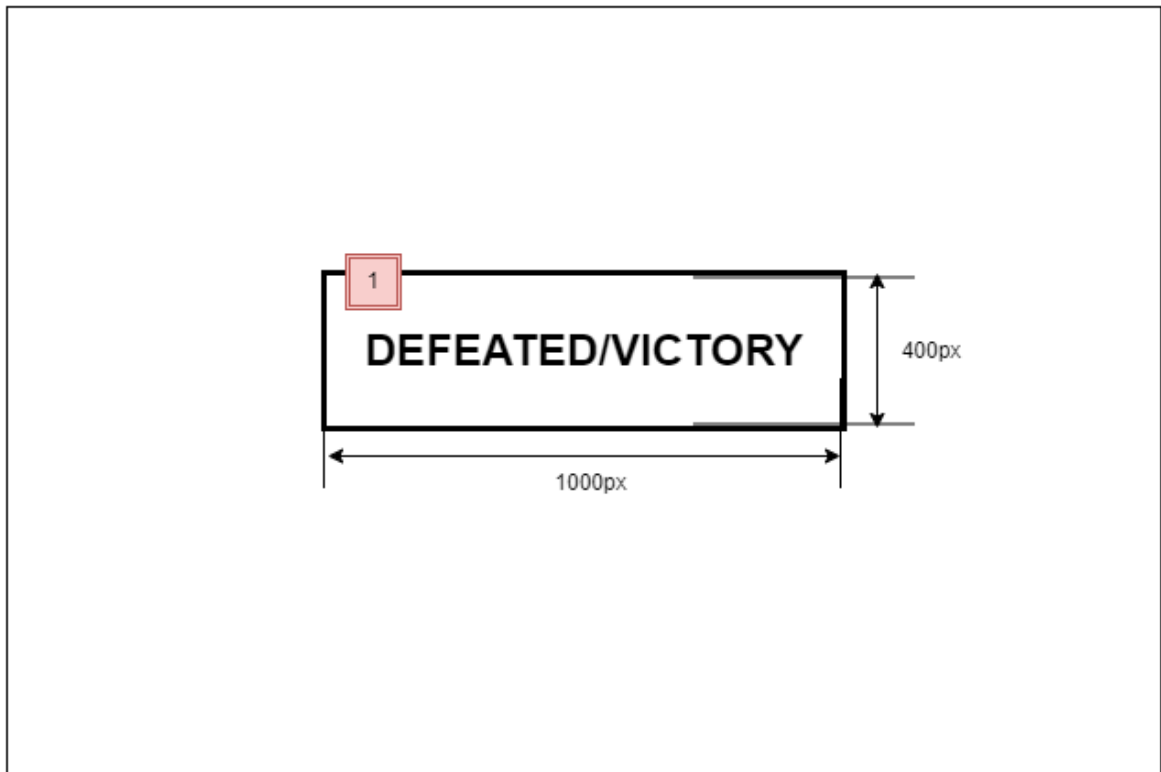


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	8	팝업 UI	턴제 전투 팝업 UI 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2031 참조
2	8	텍스트	상위 4 가지만 나열하며, 칭호 등급에 따라 효과를 준다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4128~4136 참조
3	8	텍스트	플레이어의 턴을 알려주는 텍스트	당신이 잠든 사이에

당신이 잡든 사이에 UX/UI Design Document

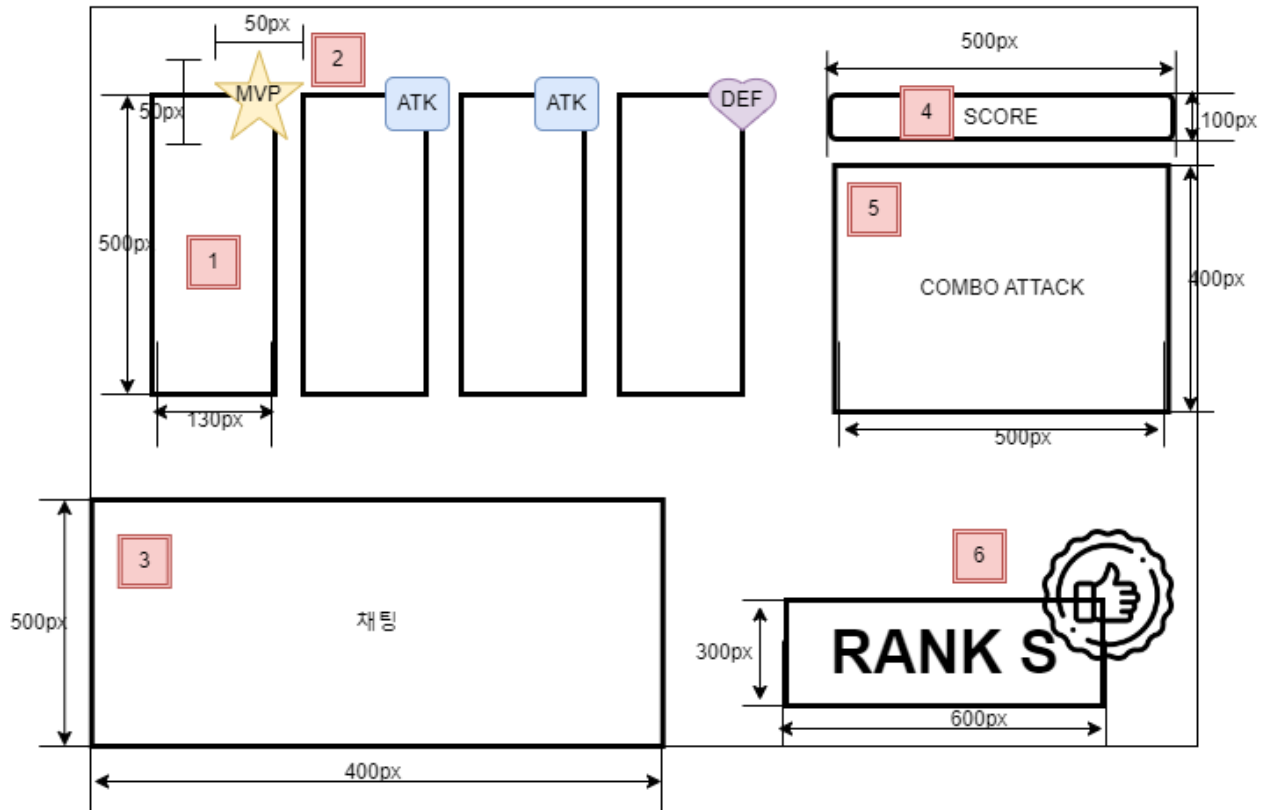
				UI 데이터 테이블 INDEX 4137, 4138 참조
4	8	이미지	해당 턴의 캐릭터 이미지	당신이 잡든 사이에 UI 테이블 INDEX 3002 ~3077 참조

5.14.7 전투 종료



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	8	텍스트	DEFEATED – 목표 실패 VICTORY – 목표 성공 3 초 뒤 자동 다음 UI 로 진입	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2032, 2033 참조

5.14.8 전투 결과

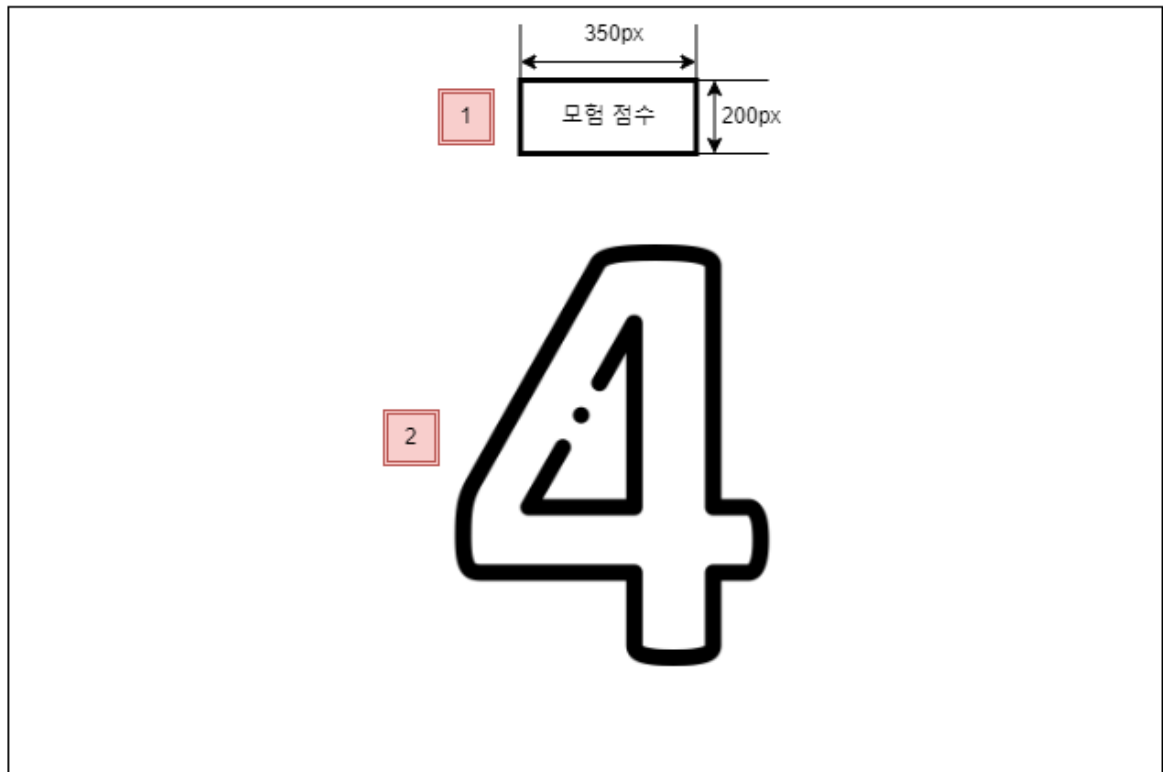


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	9	이미지	파티원 캐릭터 이미지 (클릭하면 다음 UI로 넘어감)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3002~3077 참조
2	9	텍스트	MVP, ATK, DEF 아이콘	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3250, 3251, 3252 참조
3	9	텍스트	채팅창	DB 참조 #FFFFFF
4	9	텍스트	SCORE	당신이 잠든 사이에 UI

당신이 잡든 사이에 UX/UI Design Document

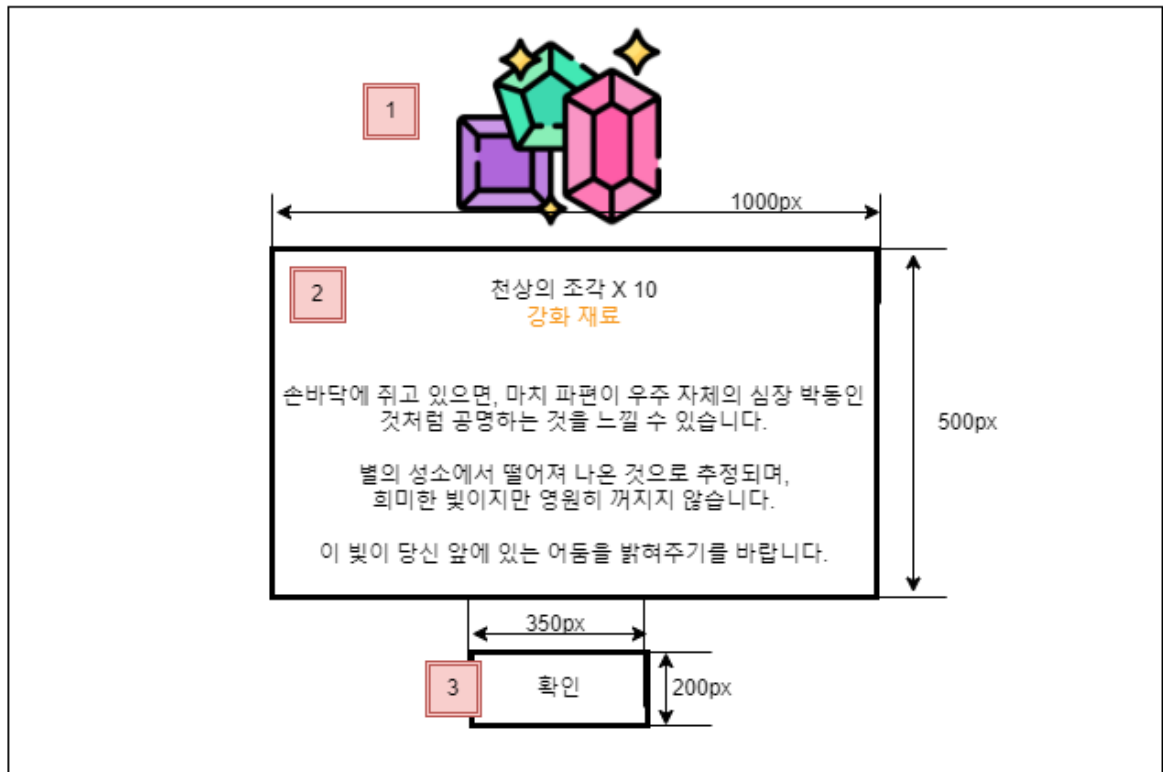
				데이터 테이블 INDEX 4139 참조
5	9	텍스트	점수	※ 전투 시스템 데이터 테이블 준비중
6	9	텍스트	RANK	당신이 잡든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3253, 3254, 3255, 3256 참조

5.14.9 모험 점수 획득



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	10	텍스트	모험 점수 클릭하면 다음 UI 로 넘어간다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4140 참조
2	10	이미지	모험 점수(1~4)에 따른 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3257, 3258, 3259, 3260 참조

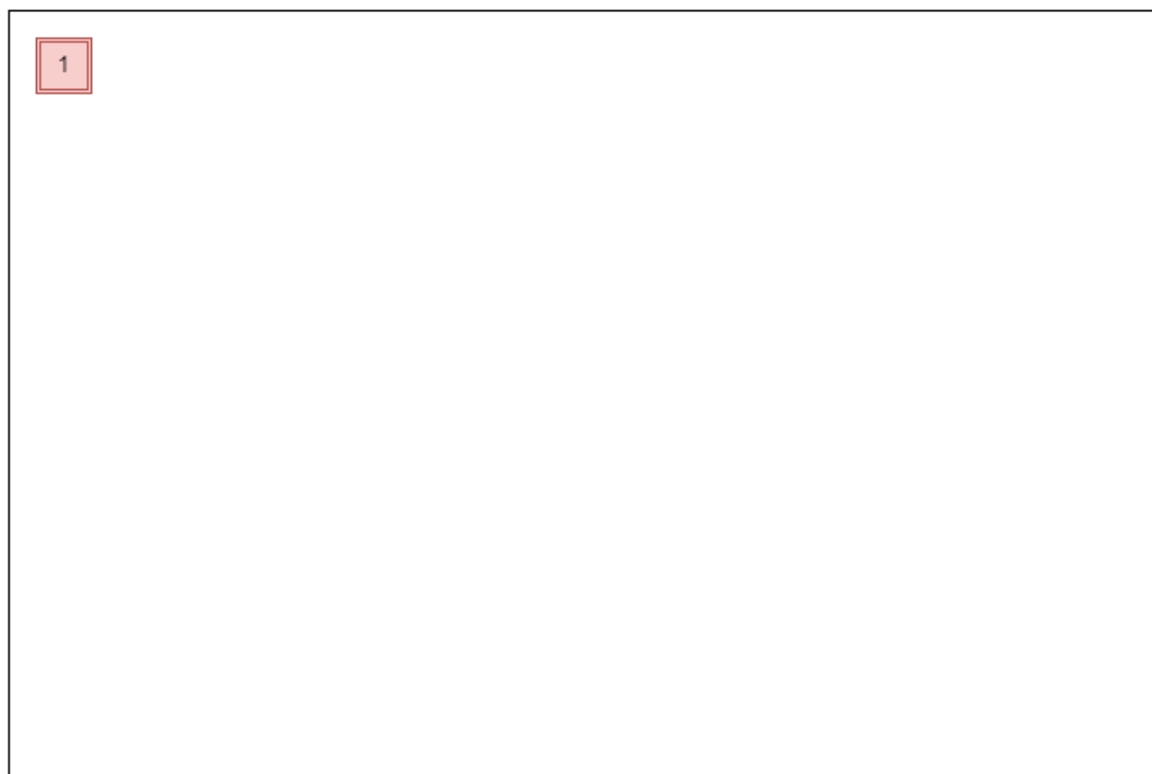
5.14.10 보상획득



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	11	이미지	강화 재료 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3165~3173 참조
2	11	텍스트	해당 강화 재료 설명 텍스트	※ 강화 재료 데이터 테이블 작성중.
3	11	버튼	던전을 종료하고 인게임으로 복귀한다	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

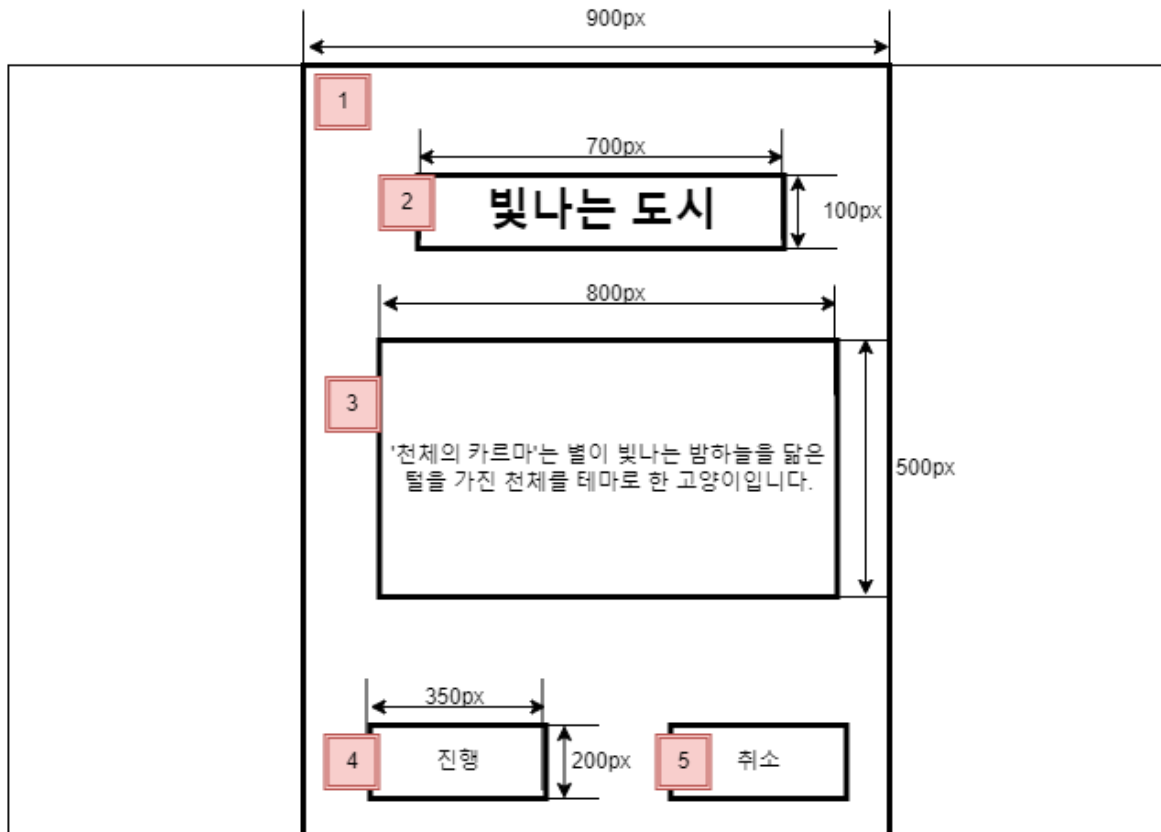
				INDEX 1026 참조
--	--	--	--	---------------

5.15 솔로 던전



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	동영상	책 넘기는 연출 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2034 참조

5.15.1 던전 매칭 결과 팝업 UI

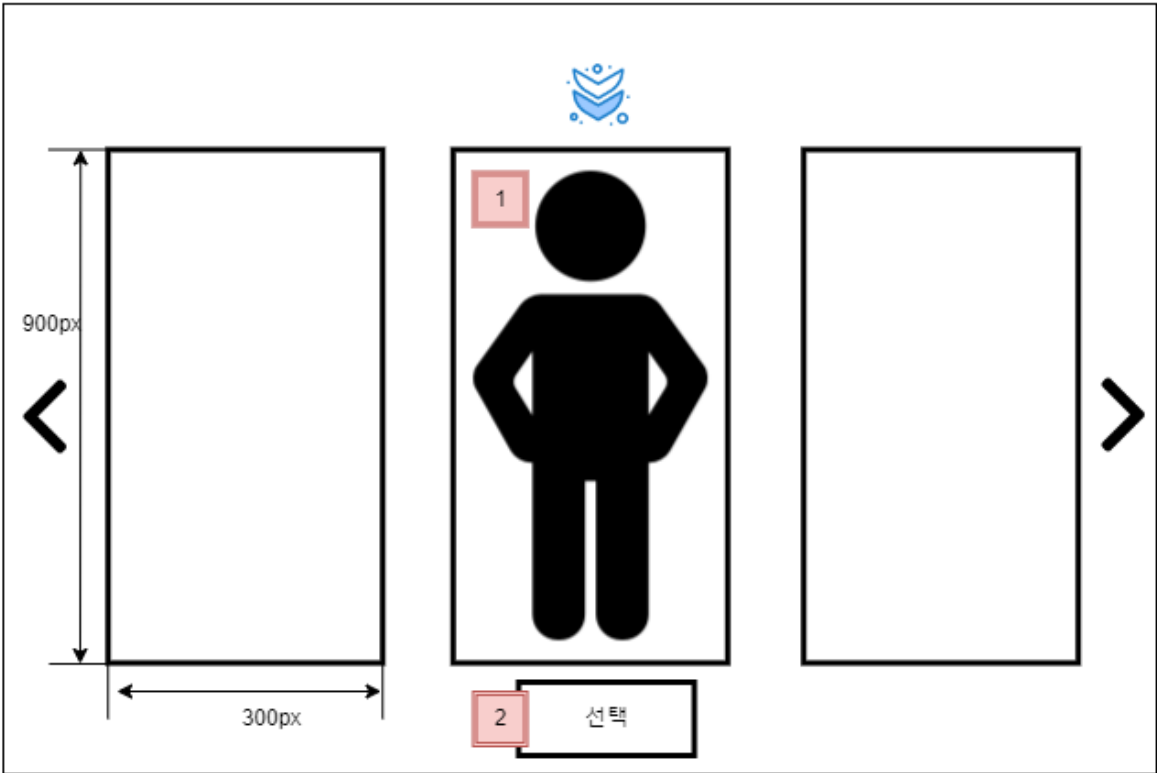


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	던전 매칭 결과 팝업 UI 책에서 찢겨져 나온 한 페이지 같은 연출	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2035 참조
2	3	텍스트	매칭된 던전 제목	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4045~4084 참조
3	3	텍스트	매칭된 던전의 해당 설명 텍스트 (미리보기)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				INDEX 4141~4180 참조
4	3	버튼	진행	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1510 참조
5	3	버튼	던전 매칭 결과 팝업 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1027 참조

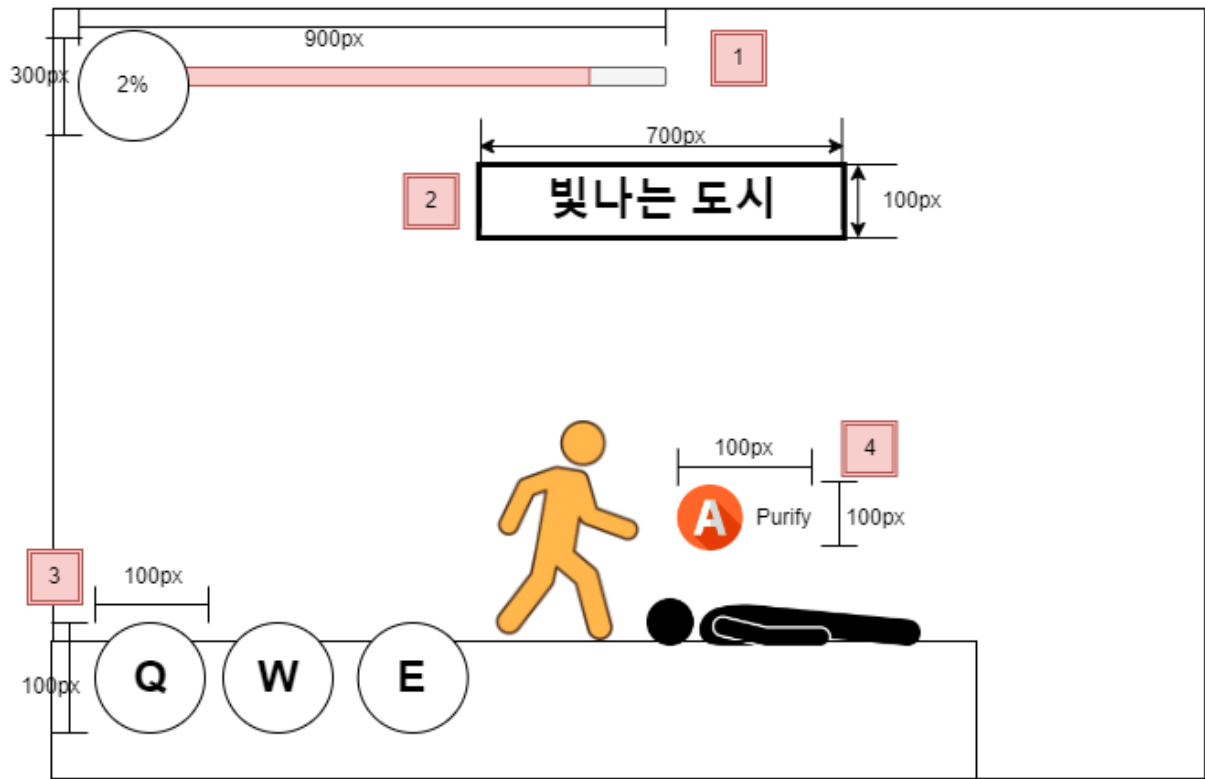
5.15.2 캐릭터 선택



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지/버튼	선택된 캐릭터는 화살표시로 강조 효과를 준다. 보유 캐릭터만 나오며, 최초 플레이시 Default 캐릭터로 시작한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3081~3156 참조
2	4	버튼	해당 캐릭터로 던전을 시작한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블

				INDEX 1195 참조
--	--	--	--	---------------

5.15.3 전투 HUD (시작/상호작용)

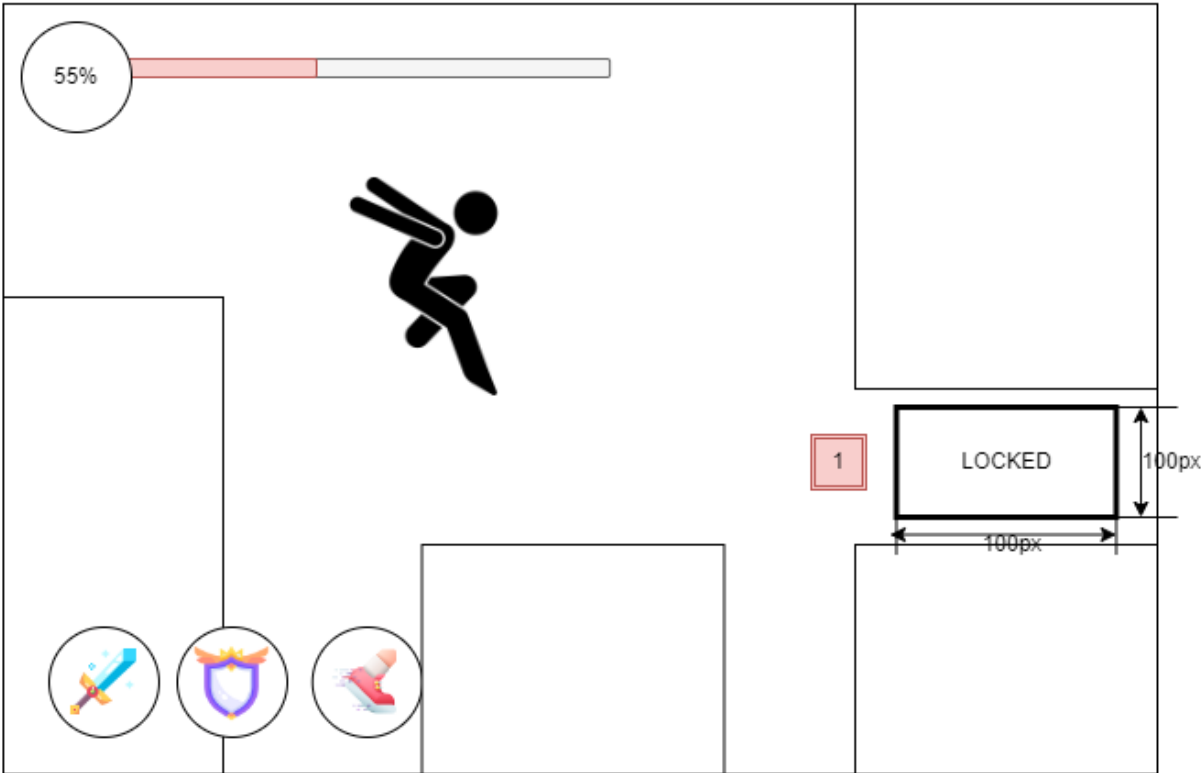


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	게이지	캐릭터 체력 바 디자인 영역	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 7005, 7006 참조
2	5	텍스트	시작 후 5 초 지속 후 자동 소멸	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2036~2075

당신이 잠든 사이에 UX/UI Design Document

				참조
3	5	이미지	스킬 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 3261, 3262, 3263 참조
4	5	오브젝트 상호작용	반응형 오브젝트. (상호 작용시 스킬을 획득하며, 획득된 스킬은 3 번에 생성)	※ 상호작용 시스템 데이터 테이블 준비중

5.15.4 전투 HUD (장애물)



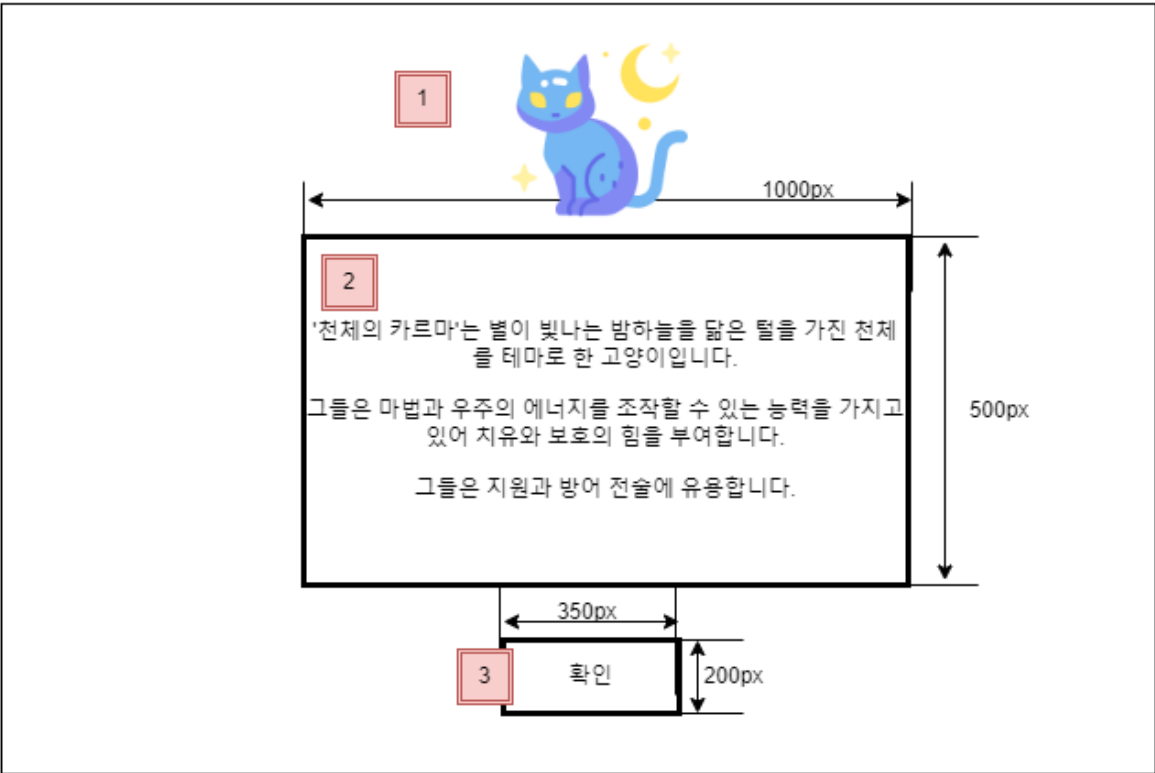
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	오브젝트 상호작용	같은 길로 진행 불가능 상호 작용 시 길이 막혀 있으므로 왔던 길로 돌아가야 한다는 메시지 출력	※ 상호작용 시스템 데이터 테이블 준비중

5.15.5 전투 HUD (보스)



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	보스 이미지	※ 보스 데이터 테이블 준비중.
2	5	게이지/이미지/텍스트	보스 이름, 보스 체력 바, 보스 이미지 포함 디자인 영역	※ 보스 데이터 테이블 준비중

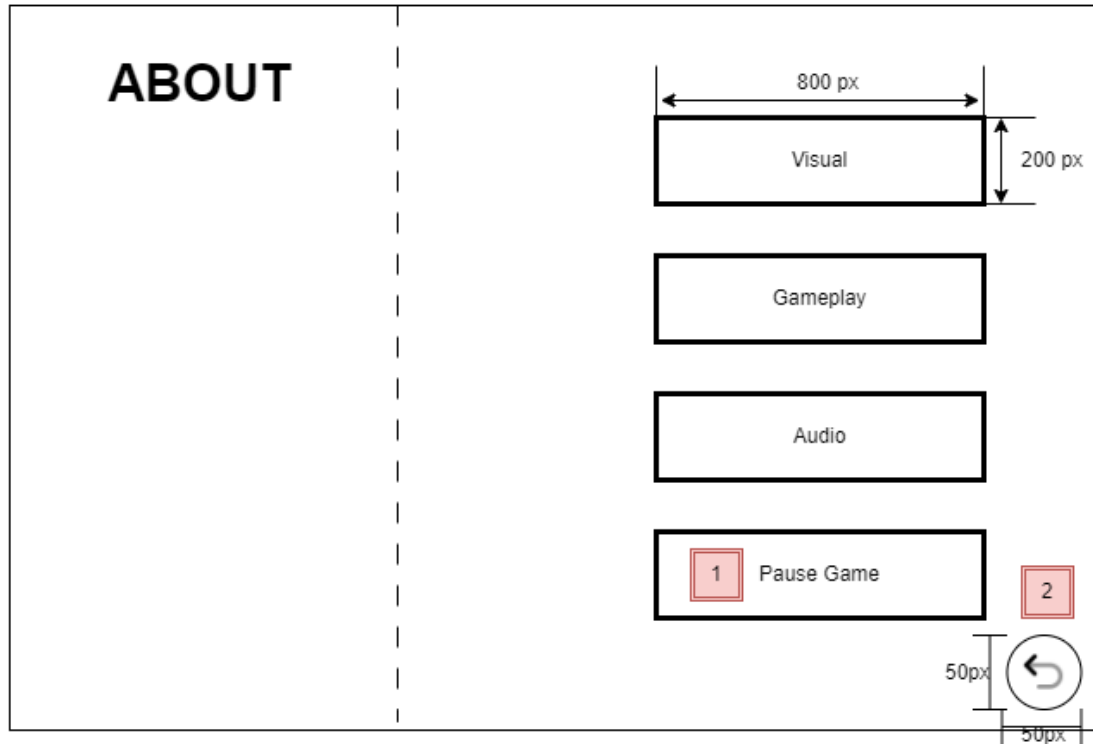
5.15.6 클리어 보상 획득



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	이미지	던전 클리어 보상 이미지	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1199~1274 참조
2	6	텍스트	던전 클리어 해금 텍스트 (자세한 내용)	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 4181~4220 참조
3	6	버튼	던전을 종료하고	당신이 잠든 사이에

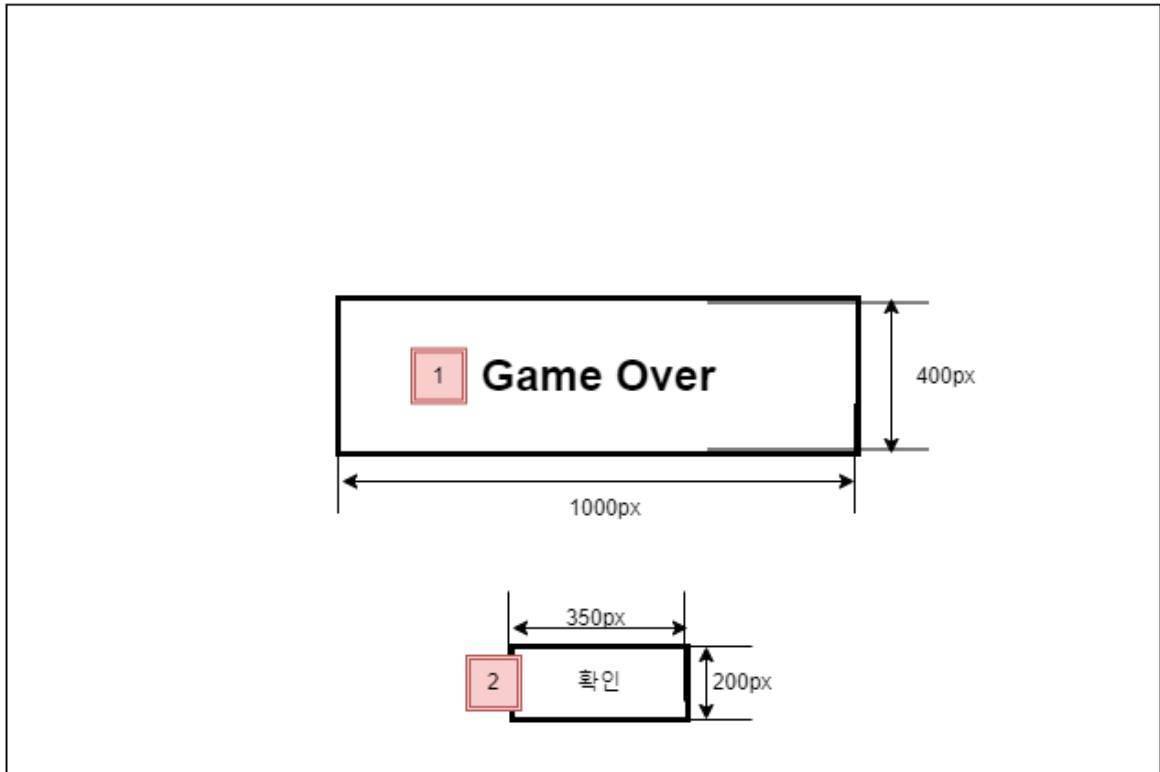
			인게임으로 복귀한다.	UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조
--	--	--	-------------	-----------------------------

5.15.7 던전 포기



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	버튼	Pause Game – 던전 포기	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1511 참조
2	6	버튼	옵션 UI를 닫고 던전으로 복귀한다.	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1007 참조

5.15.8 던전 클리어 실패



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	텍스트	GAME OVER – 던전 실패/포기	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 2076 참조
2	6	버튼	던전을 종료하고 인게임으로 복귀한다	당신이 잠든 사이에 UI 데이터 테이블 INDEX 1026 참조