

While You Were Sleeping

당신이 잠든 사이에



UI/UX DESIGN

정지은

본 문서는 “당신이 잠든 사이에” 게임에 등장하는 UI를 설명하기 위해 제작되었습니다.

Table of Contents

1. Open Issues	7
2. 정의	8
2.1 용어 정의	8
2.2 단위	8
2.3 폰트	8
2.4 컬러	8
2.5 해상도	9
3. 싹플로우	10
4. 공통 컴포넌트	11
4.1 버튼 효과	11
4.2 버튼 종류	12
4.3 버튼 디자인	14
5. IA 상세 페이지	15
5.1 로고	15
5.2 로그인	16
5.2.1 로그아웃 팝업 UI	18
5.2.2 공지사항/업데이트 소식 팝업 UI	19
5.3 게임 로딩	20

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5.3.1 최초 플레이	21
5.4 인게임 진입 대기	22
5.5 인게임 로딩	23
5.6 캐릭터 스폰 (HUD)	24
5.6.1 감정표현	26
5.6.2 프로필	27
5.6.3 파티 초대	28
5.6.4 파티 가입 상태	29
5.7 Button Group - 옵션	30
5.7.1 옵션 Visual	32
5.7.2 옵션 Gameplay.....	34
5.7.3 옵션 Audio	36
5.7.4 게임 종료	38
5.8 Button Group - 배치 모드	39
5.8.1 배치 모드 - 가구 배치	41
5.9 Button Group - 상점	43
5.9.1 구매 팝업 UI	45
5.9.2 인벤토리	46
5.9.3 합성 팝업 UI	48
5.9.4 합성/뽑기 연출	49-
5.9.5 합성/뽑기 결과	50

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5.10	Button Group – Social	51
5.10.1	친구 삭제 팝업 UI	53
5.10.2	메시지 보내기 팝업 UI	54
5.10.3	우편함	55
5.11	Skill Tree	57
5.11.1	스킬 등록 팝업 UI	59
5.11.2	캐릭터 정보	60
5.12	Collection	62
5.12.1	결속	63
5.12.2	결속 재료	64
5.12.3	(플레이어가) 결속 진행	66
5.12.4	(타 플레이어가) 결속 요청	67
5.12.5	결속 연출	68
5.12.6	결속 결과	69
5.12.7	강화	70
5.12.8	드레스 룸	71
5.12.9	강화 선택	72
5.12.10	강화 재료	74
5.12.11	강화 연출	76
5.12.12	강화 결과	77
5.12.13	업적	78

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5.12.14	다이어리 팝업 UI	81
5.12.15	다이어리 기록 팝업 UI	82
5.13	던전	83
5.13.1	던전 선택	84
5.14	파티 던전	85
5.14.1	보스 연출	86
5.14.2	목표 제시 팝업 UI	87
5.14.3	팀 구성	88
5.14.4	전투 시작	89
5.14.5	전투 HUD	90
5.14.6	던전 전투 팝업 UI	92
5.14.7	전투 종료	93
5.14.8	전투 결과	94
5.14.9	모험 점수 획득	95
5.14.10	보상 획득	96
5.15	솔로 던전	97
5.15.1	던전 매칭 결과 팝업 UI	98
5.15.2	캐릭터 선택	99
5.15.3	전투 HUD (시작/상호작용)	100
5.15.4	전투 HUD (장애물)	101
5.15.5	전투 HUD (보스)	102

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5.15.6	클리어 보상 획득	103
5.15.7	던전 포기	104
5.15.8	던전 클리어 실패	105

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 불 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

- 구글 Noto Sans Korean
- 로고 및 일부 제목 디자인 폰트: ㄷ, ㄹ, ㅂ, ㅇ, ㅍ, ㅎ 등 자음에 고양이 눈 모양을 표현한다.

<https://www.dafont.com/catwoman.font> CAT WOMAN 참고

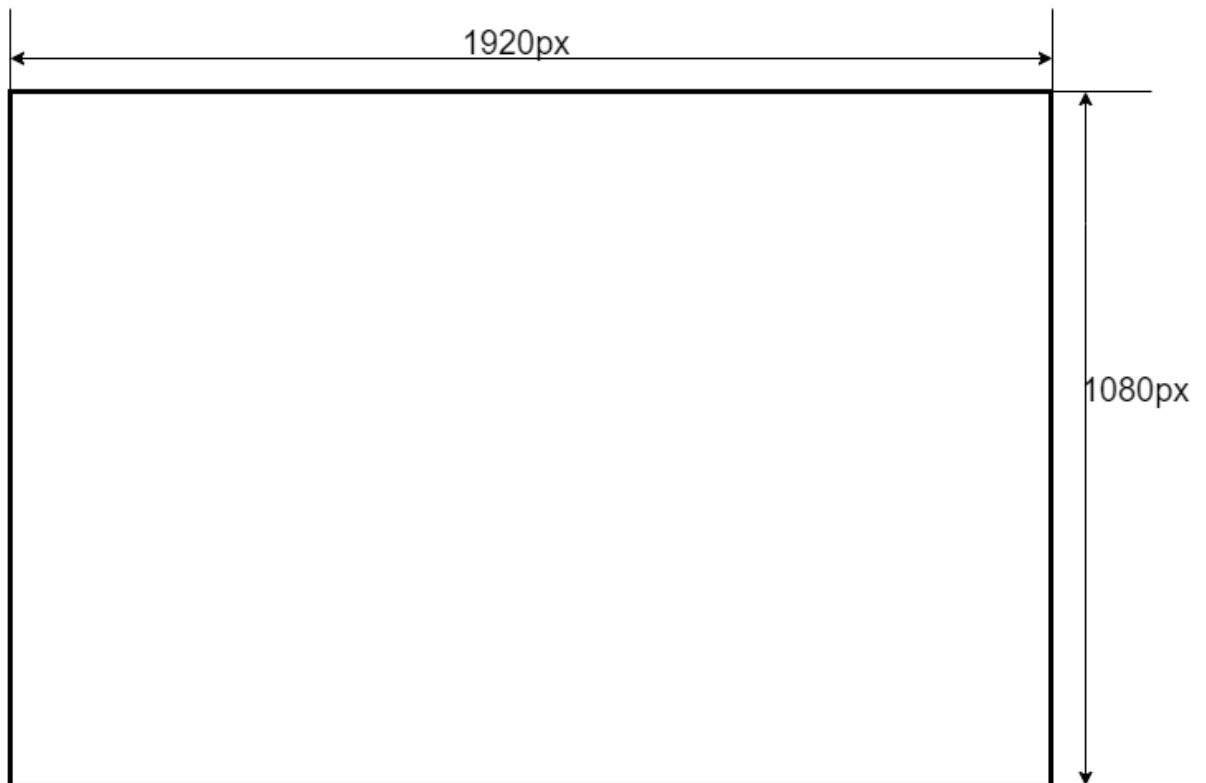
2.4 컬러

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

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

2.5 해상도

- FHD 1920 X 1080



3 실패물로우

- 링크 참고



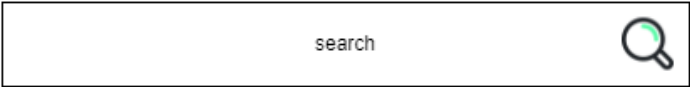

4 공통 컴포넌트

4.1 버튼 효과

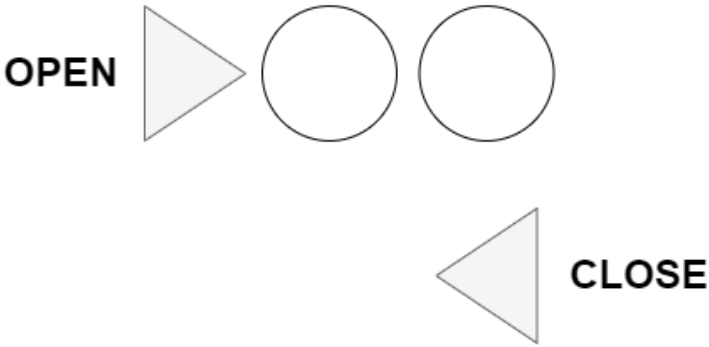
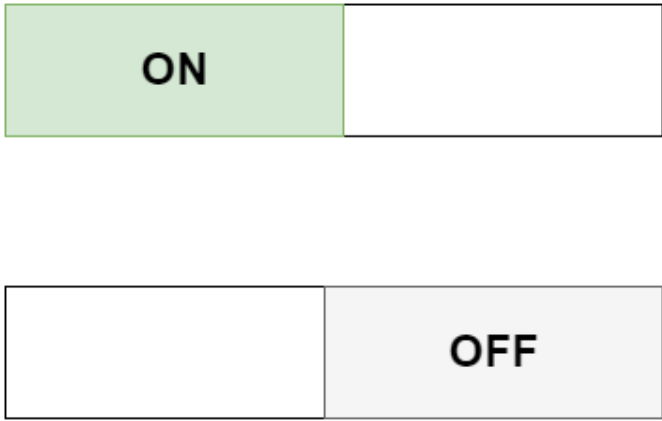
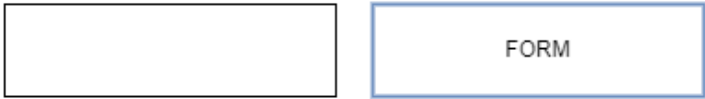



이름	상태	효과
Normal	일반 상태	-
Hover	마우스 오버 상태	빛이 나는 효과
Active	마우스 클릭 상태 / 마우스 클릭 후 상태	회색으로 탁해지는 효과
Disabled	비활성화 상태 (클릭 불가)	투명도 50% 효과

4.2 버튼 종류

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.

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

아코디언	 <p>The diagram shows two states for an accordion. The 'OPEN' state is represented by a right-pointing arrow and two circles. The 'CLOSE' state is represented by a left-pointing arrow and two circles.</p>	<p>내용을 펼쳤다 접을 수 있는 버튼으로 리스트 형식을 효과적으로 표현해 깔끔한 UI 를 유지한다.</p>
토글	 <p>The diagram shows two states for a toggle. The 'ON' state is represented by a green bar with the text 'ON'. The 'OFF' state is represented by a grey bar with the text 'OFF'.</p>	<p>ON/OFF 기능을 제공하며 ON 인 경우 시각적으로 빠르게 구분할 수 있도록 색을 추가한다.</p>
Text Field	 <p>The diagram shows a text input box and a button labeled 'FORM'.</p>	<p>클릭시 입력할 수 있다.</p>
슬라이더	 <p>The diagram shows a horizontal bar with a circular knob in the center, representing a slider.</p>	<p>수치 조절을 위한 버튼이다.</p>

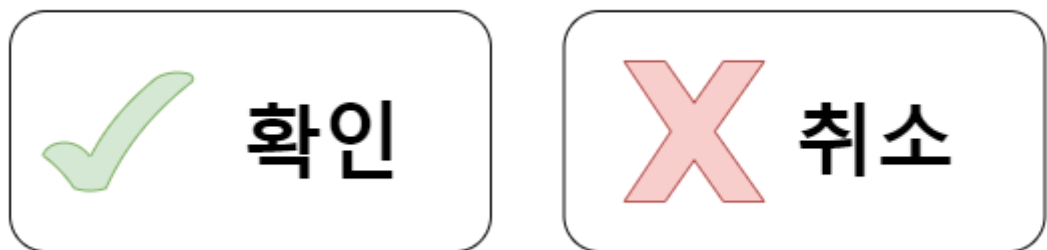
당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

드롭다운	<div>언어 선택 ▼</div> <div>언어 선택 ▼</div> <div>한국어 English</div>	주어진 값을 선택하기 위한 버튼이다.
캐러셀	<div></div> <div>< ></div> <div></div>	페이지 이동을 위한 UI 이다.

4.3 버튼 디자인

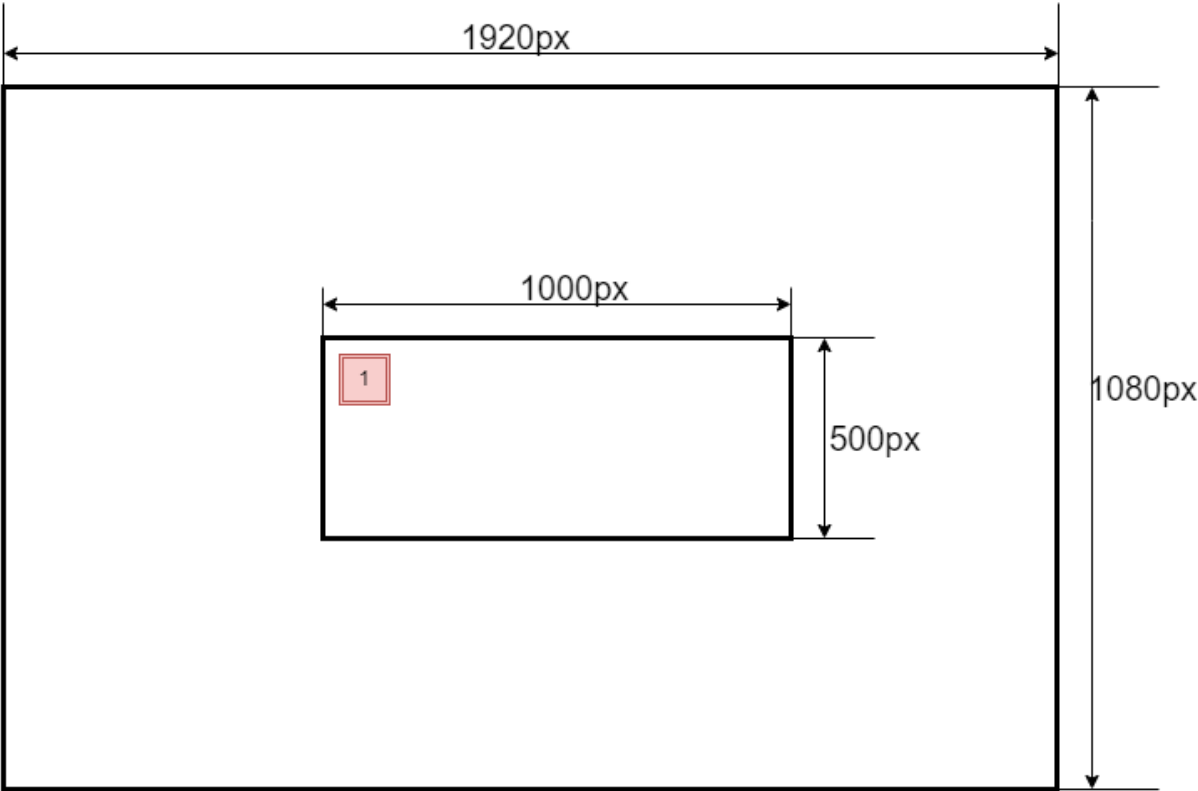
- 긍정적 / 부정적 버튼은 시각적으로 빠르게 구분할 수 있도록 아이콘 요소를 추가한다.

E.g. 승인/거절, 확인/취소 등.



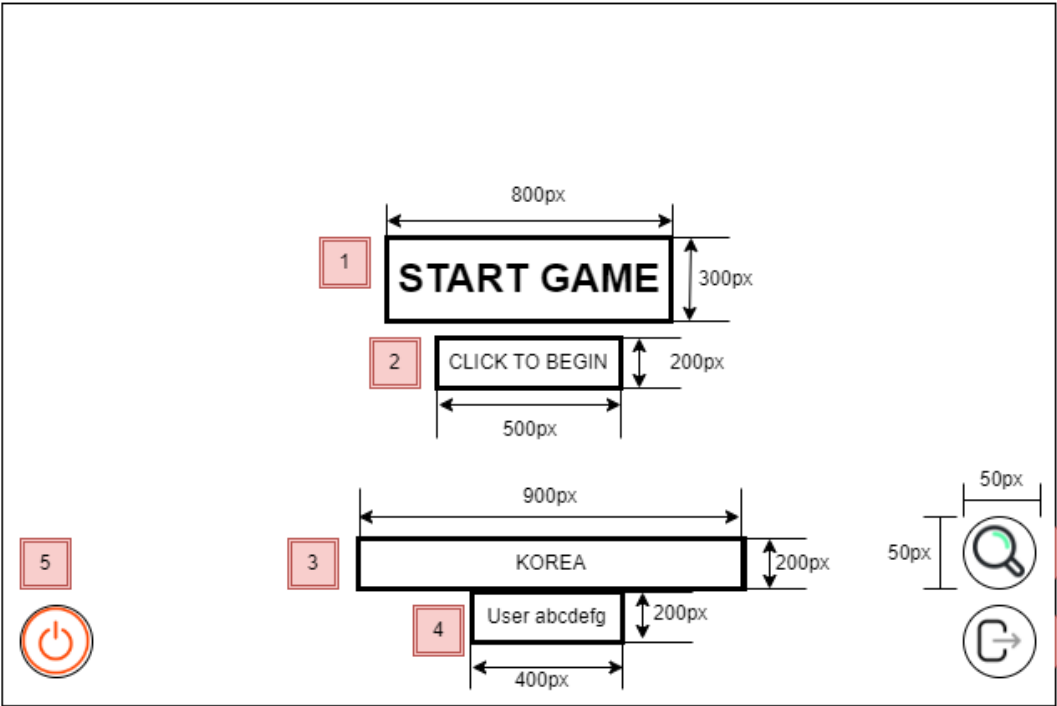
5 IA 상세 페이지

5.1 로고



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	이미지	게임 제목을 이용한 디자인 로고 영역	

5.2 로그인

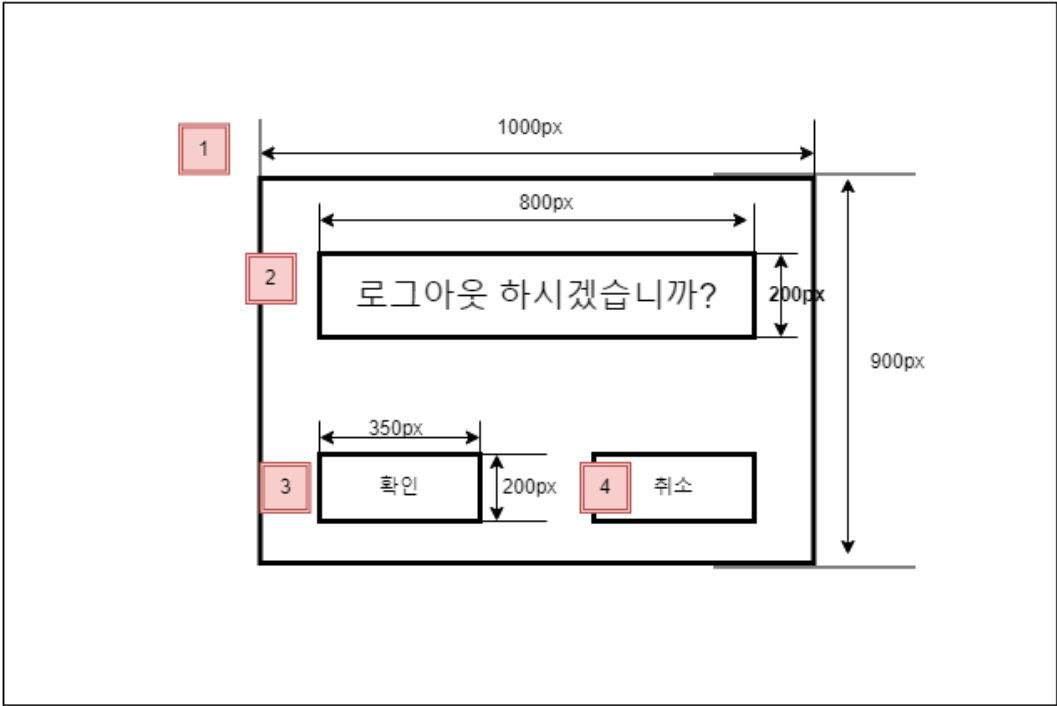


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트	START GAME	
2	0	텍스트	CLICK TO BEGIN	투명도 60% 연출
3	0	드롭다운 버튼	언어 선택	언어 데이터 테이블 참조
4	0	텍스트	유저 아이디	유저 아이디 데이터 테이블 참조
5	0	버튼	게임 종료	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

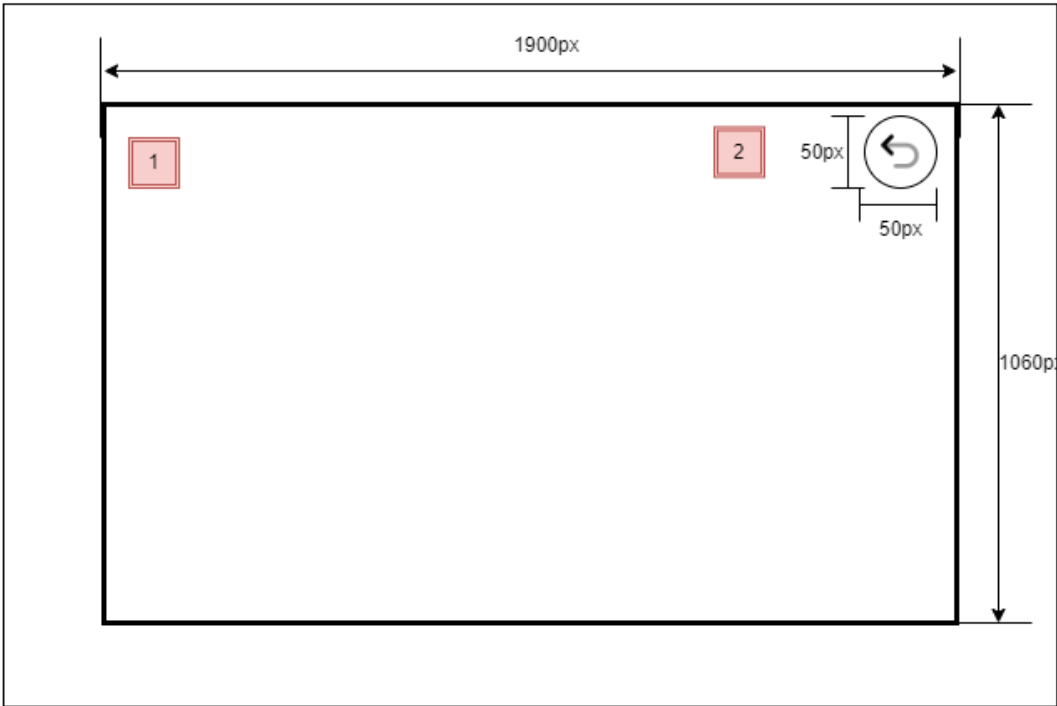
6	0	버튼	공지사항/업데이트 소식	
7	0	버튼	로그아웃	

5.2.1 로그아웃 팝업 UI



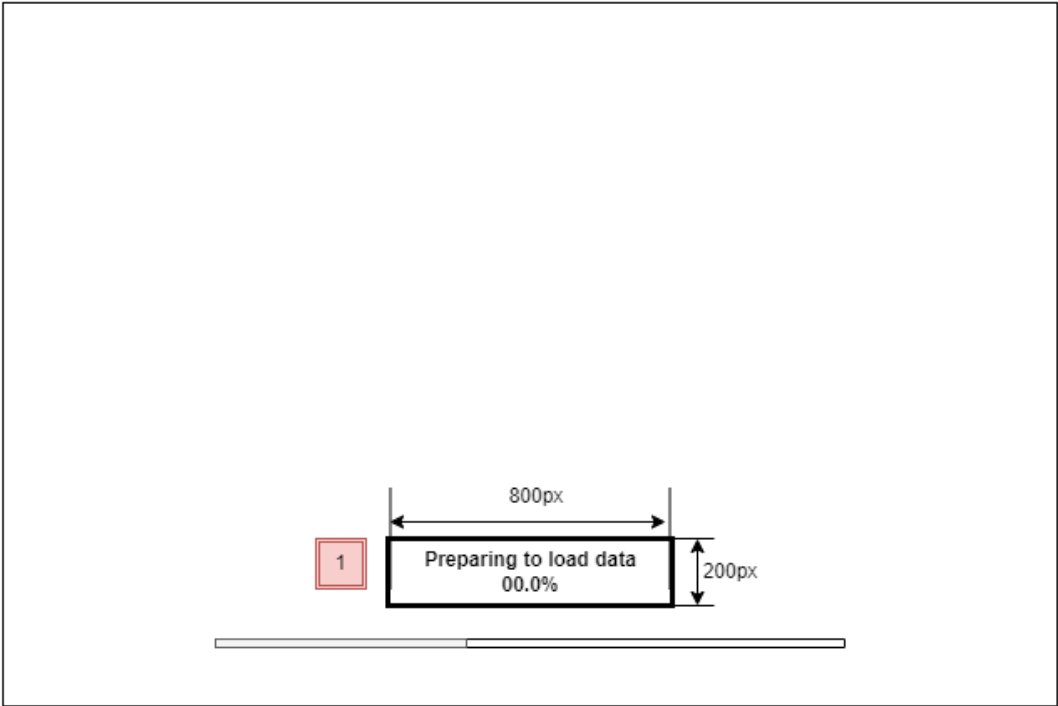
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	로그아웃 팝업 UI	
2	1	텍스트	로그아웃 안내	
3	1	버튼	확인	
4	1	버튼	취소	로그인 페이지로 복귀.

5.2.2 공지사항/업데이트 소식 팝업 UI



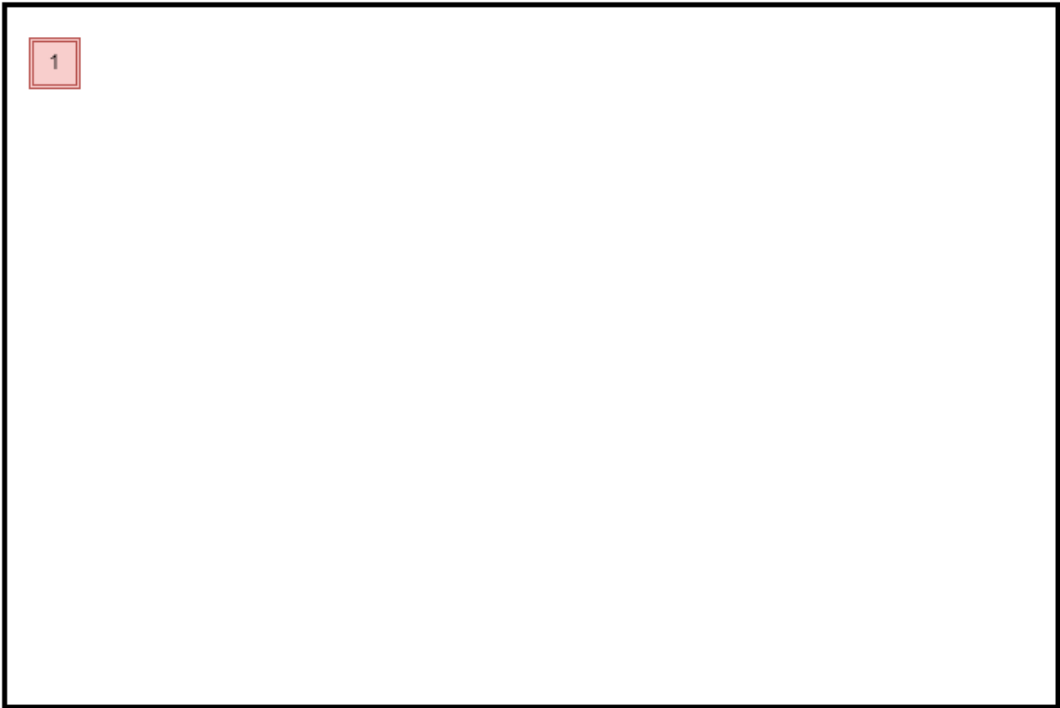
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	공지사항 팝업 UI	공지사항/업데이트 소식 데이터 테이블 참조
2	1	버튼	닫힘	로그인 페이지로 복귀

5.3 게임 로딩



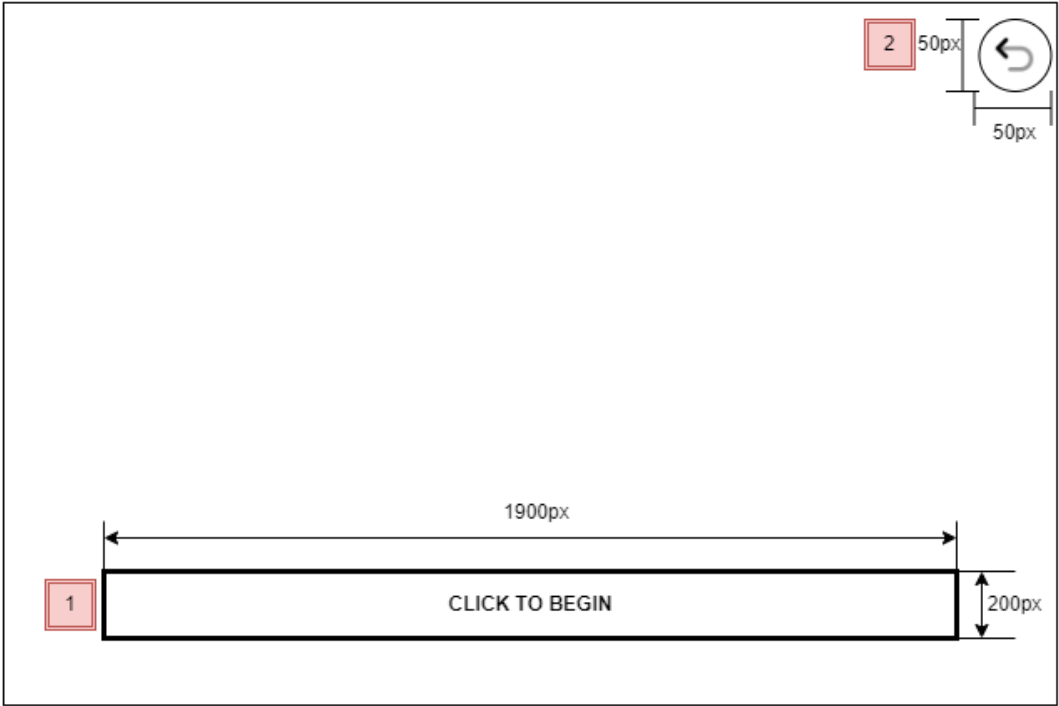
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트/프로그레스바	데이터 다운로드	프로그레스 바를 이용한 디자인 영역 (고양이 뛰어 가는 것으로 연출)

5.3.1 최초 플레이



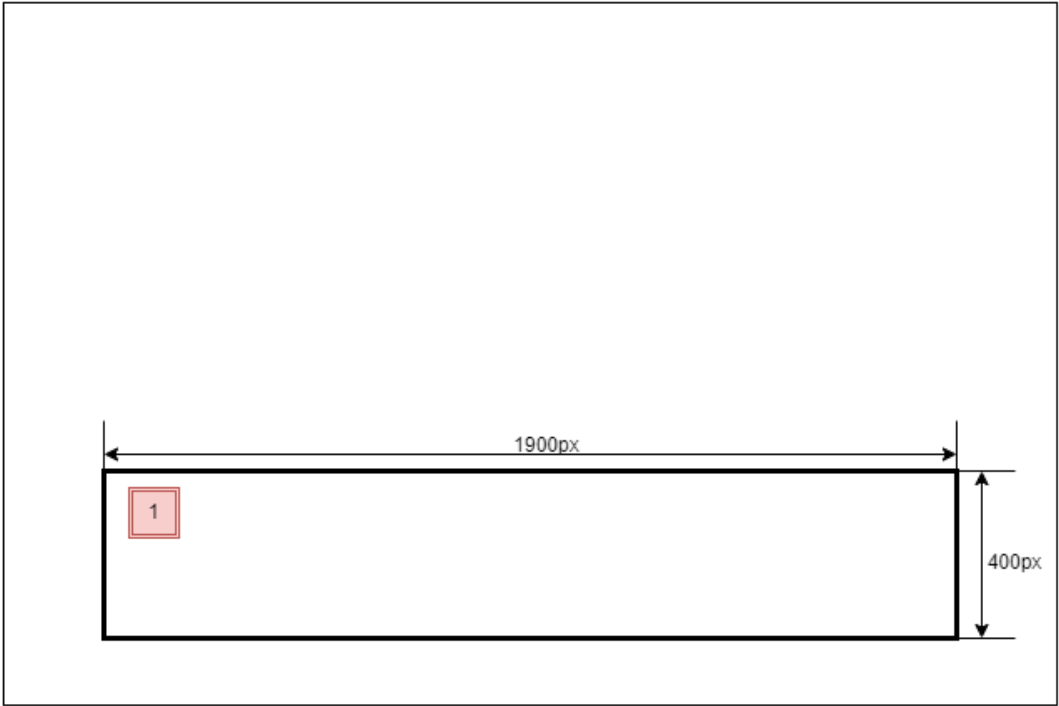
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	동영상	영상 재생	최초 플레이시 영상을 재생하며, 화면 전체 연출한다.

5.4 인게임 진입 대기



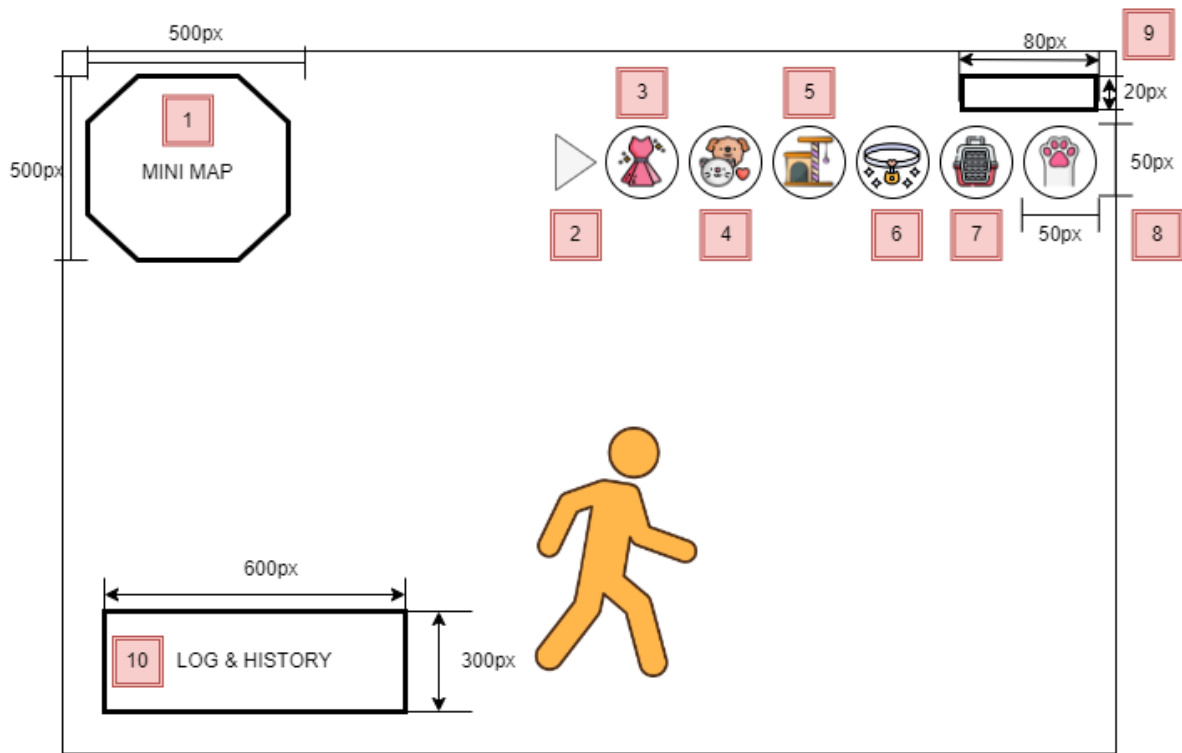
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	버튼	CLICK TO BEGIN	5.2 로그인에서 같은 버튼이 활성화 된 느낌을 준다.
2	0	버튼	돌아가기	5.2 로그인 페이지로 돌아간다.

5.5 인게임 로딩



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트	세계관, 던전 및 게임 내 튜토리얼 설명 텍스트	1. 이후 인게임 내 로딩썬 모두 동일 2. 튜토리얼 데이터 테이블 참조.

5.6 캐릭터 스폰 (HUD)

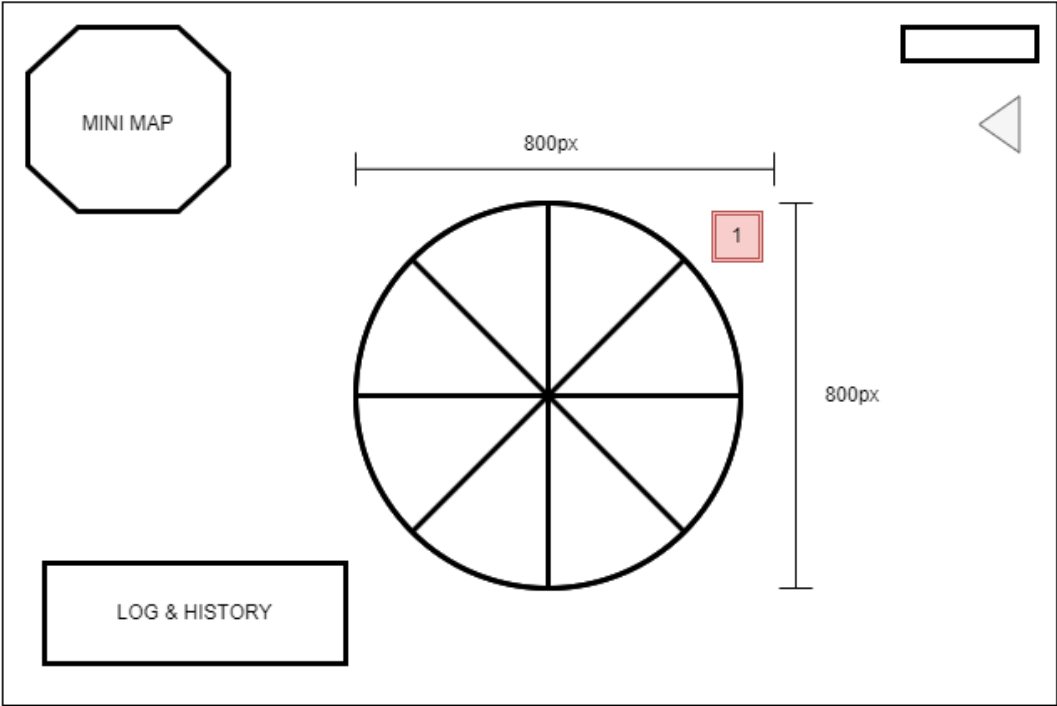


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	이미지	미니맵	1. 이벤트 마을로, 업데이트 시 지도가 바뀐다. 2. 이벤트 데이터 테이블 참조
2	0	아코디언	펼친 상태	닫힌 상태는 5.6.1 감정표현 참고
3	0	버튼	상점	상점 데이터 테이블 참조
4	0	버튼	Social	Social 데이터 테이블 참조
5	0	버튼	배치 모드	배치모드 데이터 테이블 참조
6	0	버튼	Skill Tree	Skill Tree 데이터

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

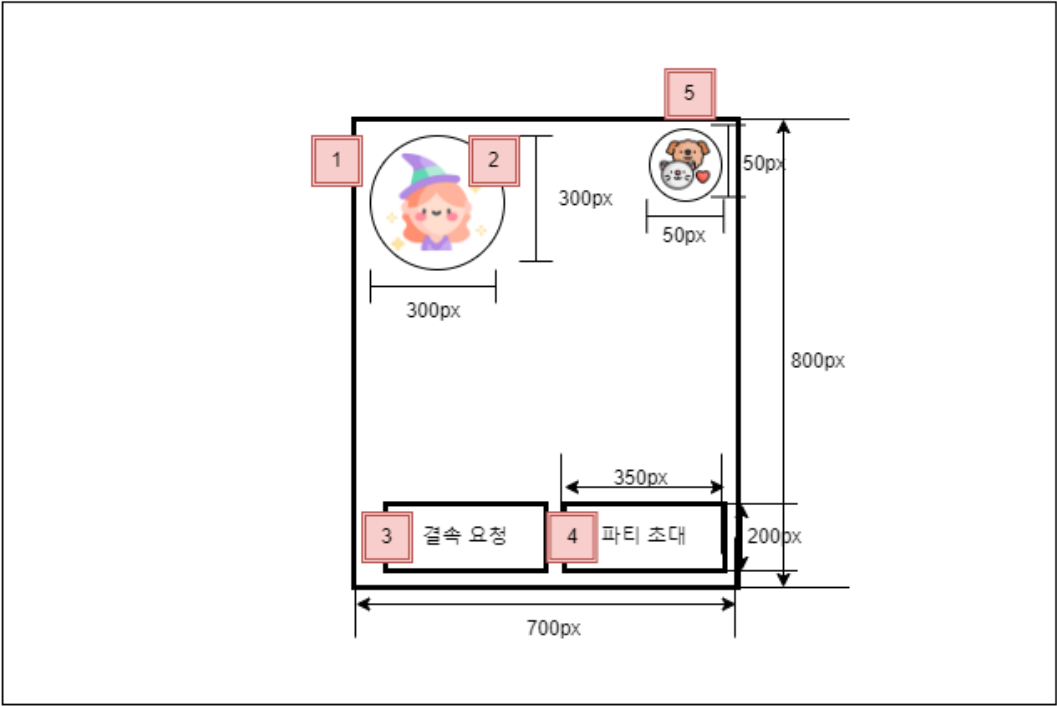
				테이블 참조
7	0	버튼	Collections	Collections 데이터 테이블 참조
8	0	버튼	옵션	옵션 데이터 테이블 참조
9	0	드롭다운	채널 이동	
10	0	텍스트	채팅창	+/-로 확대 축소 가능

5.6.1 감정표현



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	감정 표현 팝업 UI	1. 빈 곳을 클릭하여 닫는다. 2. ALT + 마우스 우클릭 시 팝업한다. 3. 감정표현 데이터 테이블 참조.

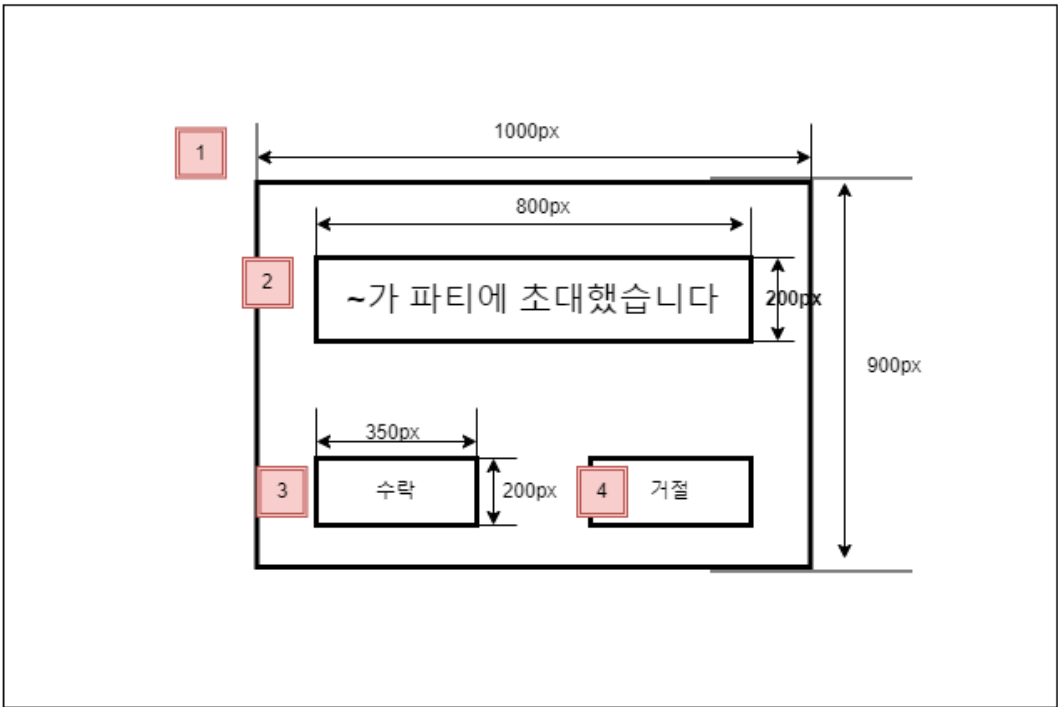
5.6.2 프로필



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	프로필 팝업 UI - 모험 점수, 프로필 아이콘, 상태 메시지	1. 빈 곳을 클릭하여 닫는다. 2. 다른 플레이어의 캐릭터를 CTRL + 마우스 우클릭 시 팝업한다. 3. 프로필 데이터 테이블 참조.
2	1	이미지	플레이어가 설정한 캐릭터 이미지 (= 프로필 아이콘)	캐릭터 데이터 테이블 참조
3	1	버튼	결속 요청	해당 플레이어에게 결속 요청 팝업을 보낸다.

4	1	버튼	파티 초대	해당 플레이어에게 파티초대 팝업을 보낸다.
5	1	버튼	친구 추가	해당 플레이어를 친구추가 한다.

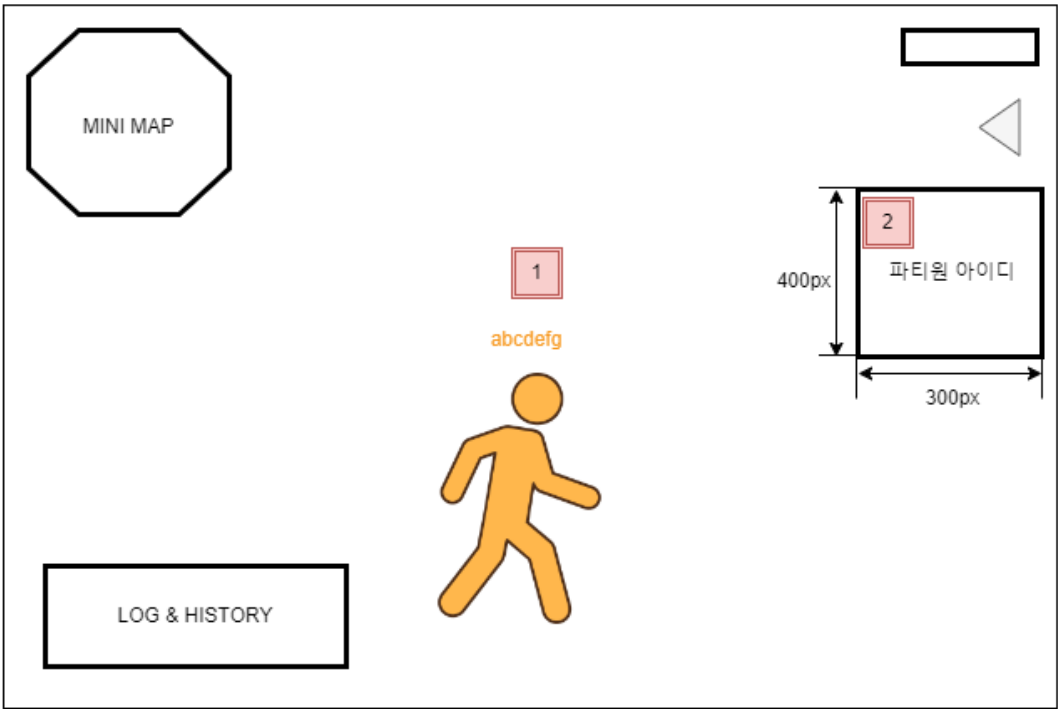
5.6.3 파티 초대



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	파티 초대 팝업 UI	
2	1	텍스트	파티 초대 안내	유저 아이디 포함.
3	1	버튼	수락	파티에 가입한다.

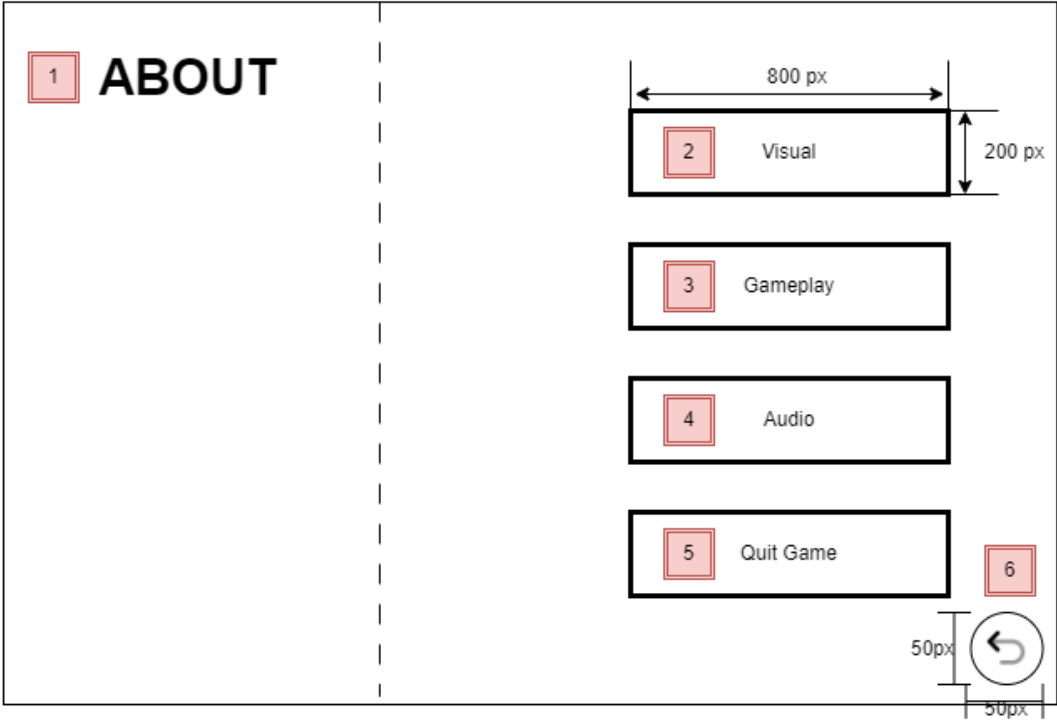
4	1	버튼	거절	파티 초대 팝업을 닫고, 인게임으로 복귀한다.
---	---	----	----	---------------------------

5.6.4 파티 가입 상태



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	텍스트	1. 아이디 텍스트: #F8981D 2. 파티 가입 시 아이디를 캐릭터 위에 노출한다.	파티에 가입하지 않은 캐릭터들은 아이디가 인게임 내 노출되지 않는다. (Open Issues 참고)
2	0	텍스트	파티원 아이디 목록 리스트	

5.7 Button Group – 옵션

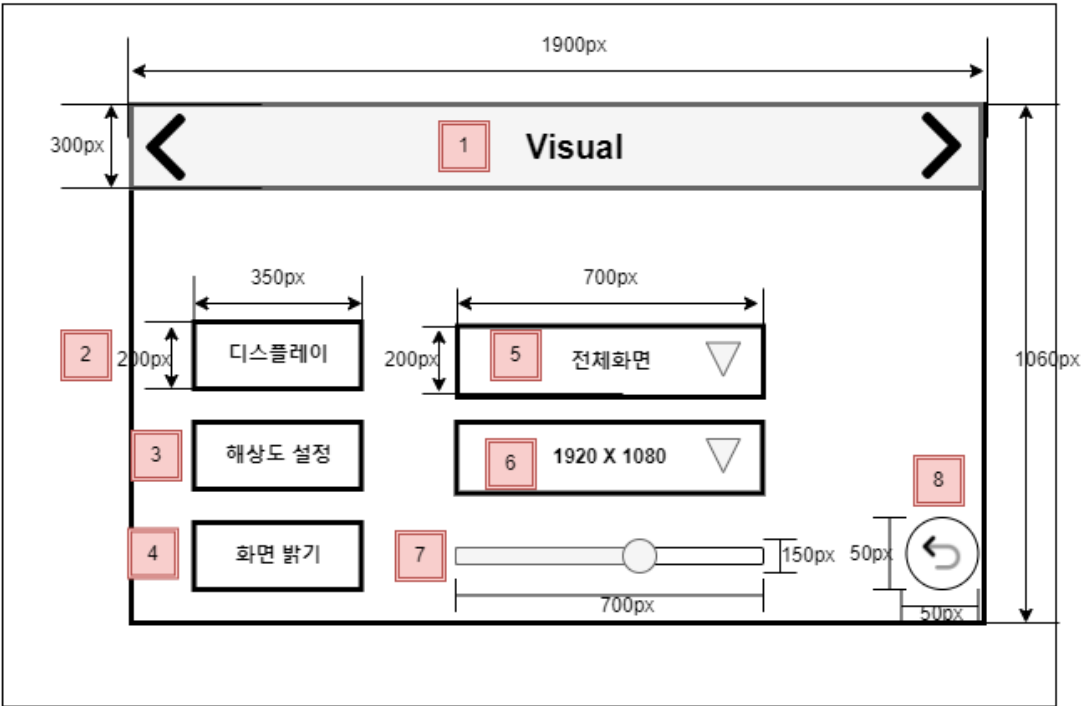


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	텍스트	Credits 디자인 영역	
2	1	버튼	Visual	Visual 데이터 테이블 참조
3	1	버튼	Gameplay	Gameplay 데이터 테이블 참조
4	1	버튼	Audio	Audio 데이터 테이블 참조

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5	1	버튼	Quit Game	
6	1	버튼	닫힘	옵션 메인 UI 를 닫고, 인게임으로 복귀한다.

5.7.1 옵션 – Visual

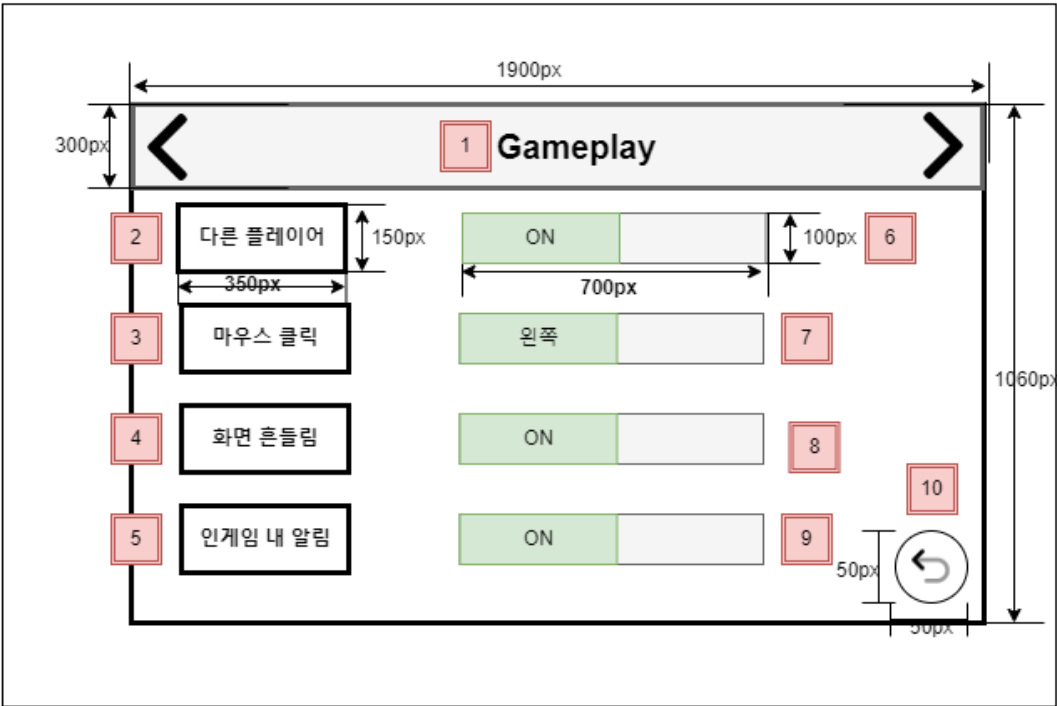


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	Visual 캐러셀 디자인 영역	
2	2	텍스트	디스플레이	
3	2	텍스트	해상도 설정	
4	2	텍스트	화면 밝기	
5	2	드롭다운		
6	2	비활성화 드롭다운		현재 1920 X 1080 만

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				지원한다.
7	2	슬라이더	밝기 조절 10~100%	
8	2	버튼	닫힘	Visual 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 로 복귀한다.

5.7.2 옵션 – Gameplay

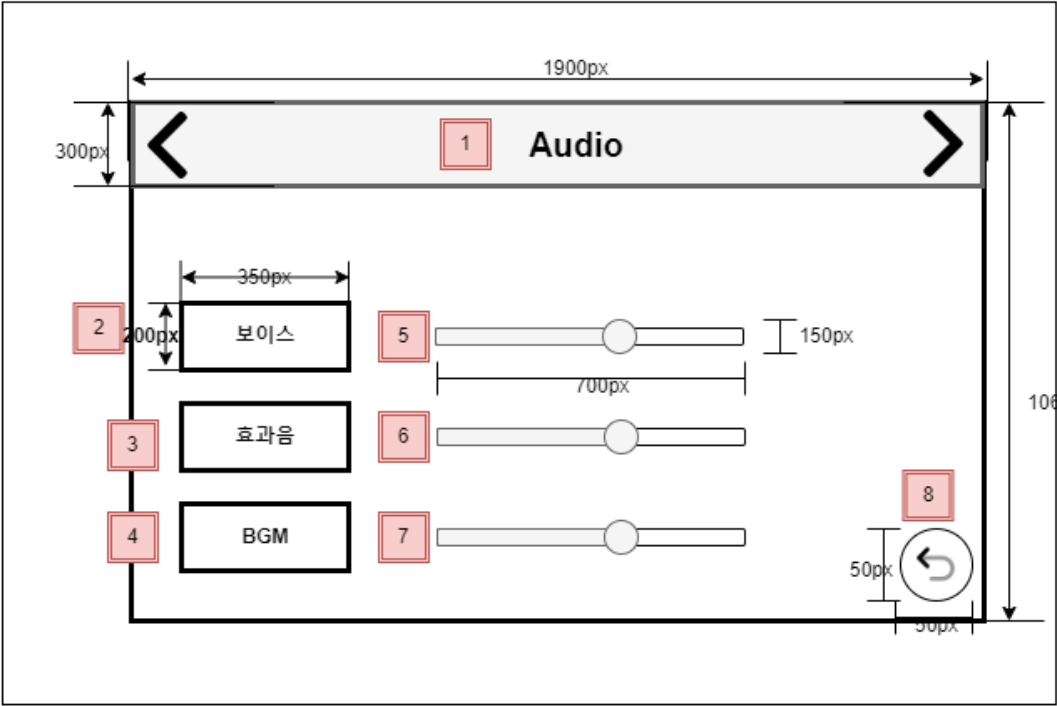


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	Gameplay 캐러셀 디자인 영역	
2	2	텍스트	다른 플레이어	
3	2	텍스트	마우스 클릭	
4	2	텍스트	화면 흔들림	
5	2	텍스트	인게임 내 알림	
6	2	토글	ON/OFF	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

7	2	토글	왼쪽/오른쪽	
8	2	토글	ON/OFF	
9	2	토글	ON/OFF	
10	2	버튼	닫힘	Gameplay 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 로 복귀한다.

5.7.3 옵션 – Audio

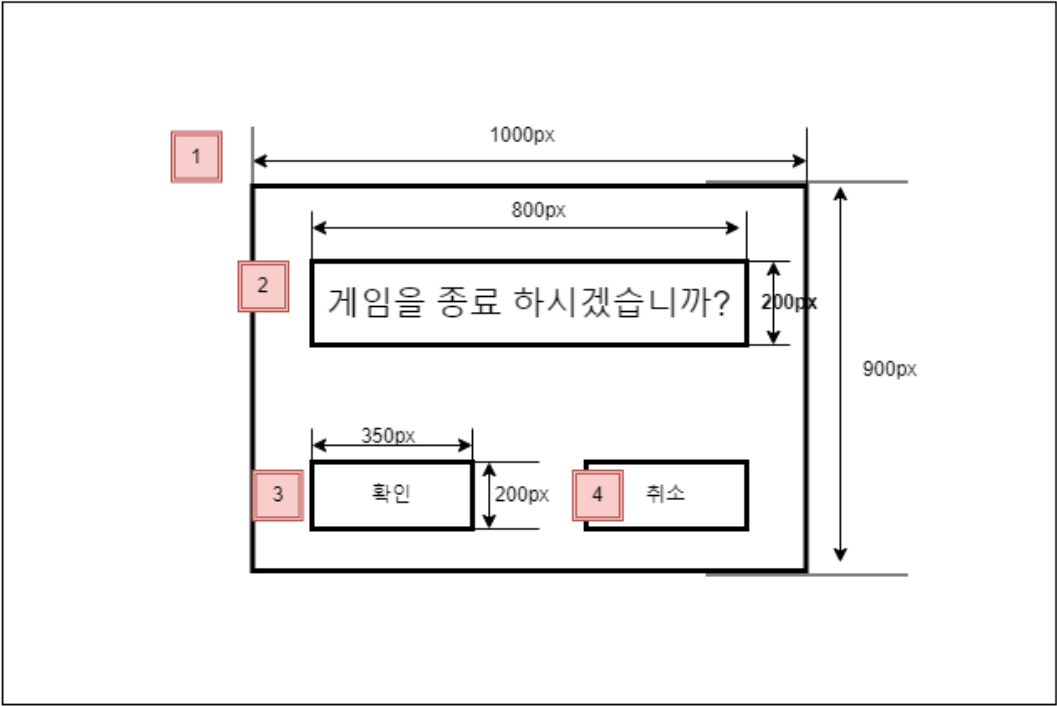


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	Audio 캐러셀 디자인 영역	
2	2	텍스트	보이스	
3	2	텍스트	효과음	
4	2	텍스트	BGM	
5	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	
6	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

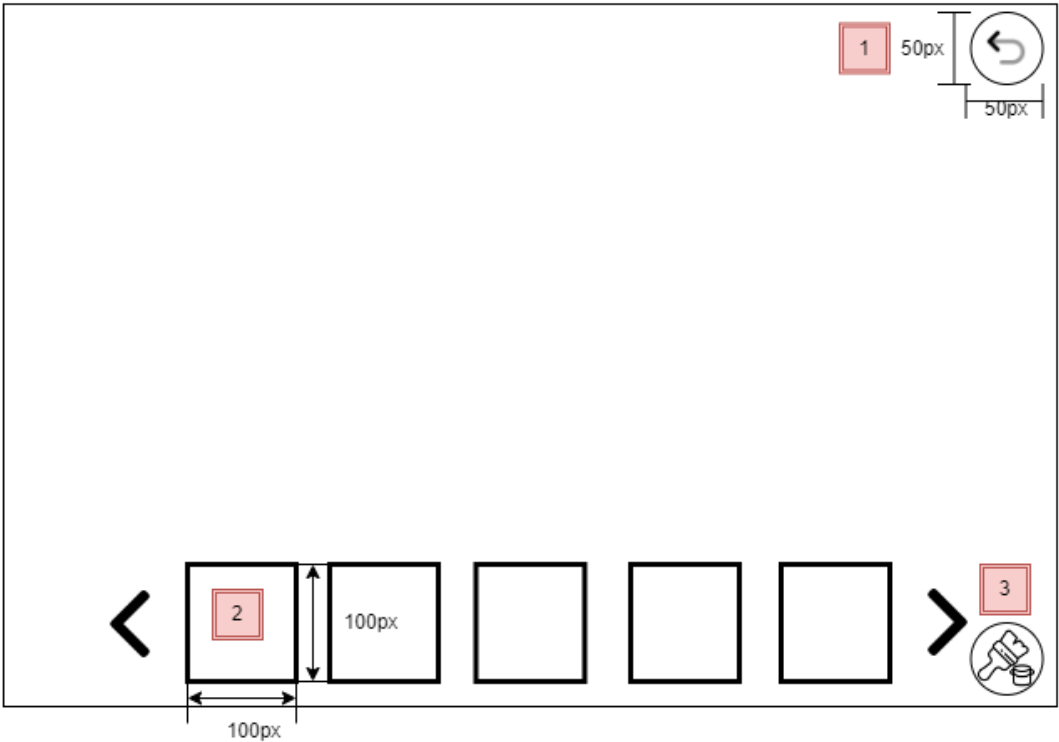
7	2	슬라이더	볼륨 조절 0~100%	
8	2	버튼	닫힘	Audio 팝업을 닫고 옵션 메인 UI 로 복귀한다.

5.7.4 옵션 – 게임종료



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	게임 종료 팝업 UI	
2	2	텍스트	게임 종료 안내	
3	2	버튼	확인	
4	2	버튼	취소	게임 종료 팝업을 닫고 옵션 UI로 복귀한다.

5.8 Button Group – 배치모드

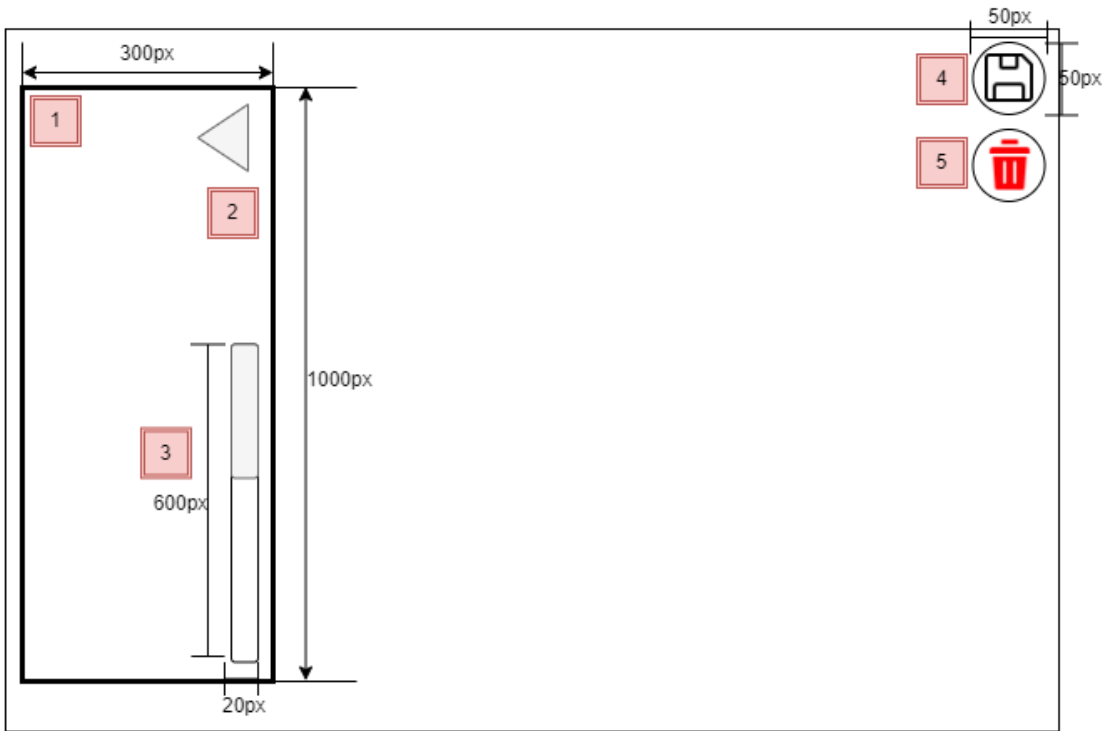


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	닫힘	배치 모드 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.
2	1	버튼	프리셋 캐러셀	프리셋 버튼 클릭 후 가구 배치 버튼을 클릭하면 해당 프리셋의

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				가구 배치 페이지에 진입한다.
3	1	버튼	가구 배치	

5.8.1 배치모드 - 가구 배치

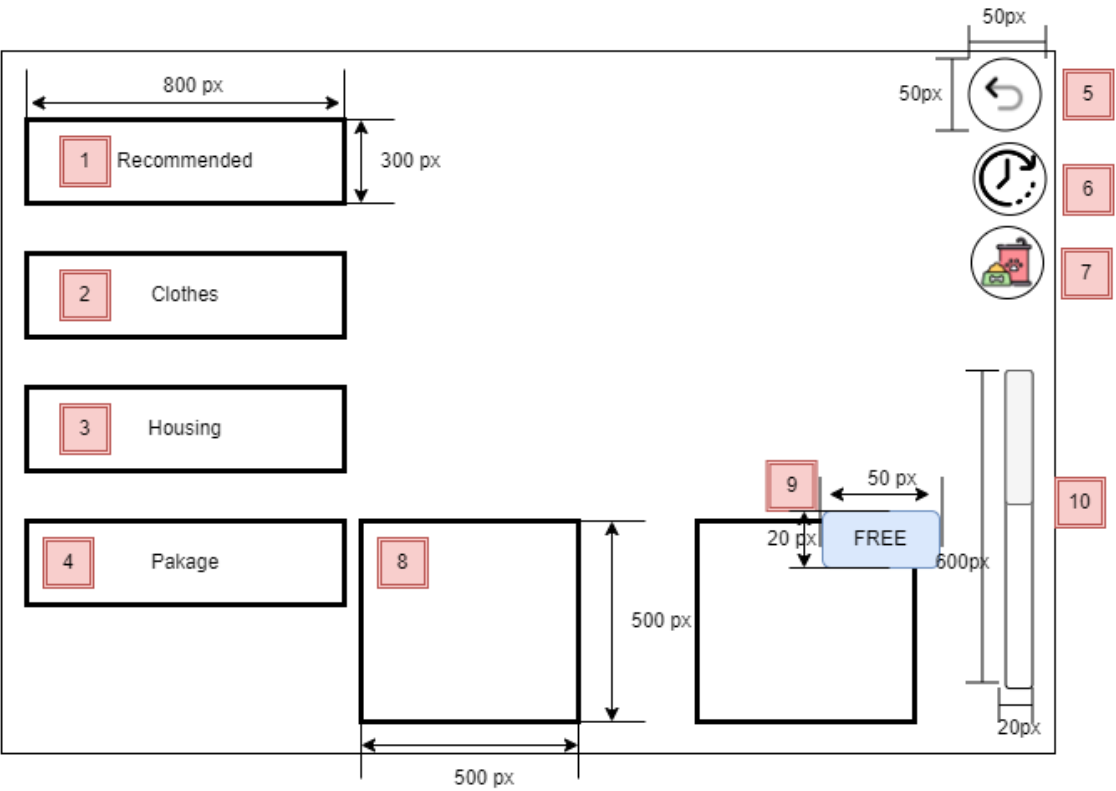


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지/텍스트	보유 가구 리스트	그리드 데이터 테이블 참조
2	2	아코디언	보유 가구 리스트 펼친 상태	
3	2	스크롤 바	보유 가구 리스트 전체를 보여준다.	
4	2	버튼	저장	해당 프리셋을 저장

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				후 배치 모드 페이지로 복귀한다.
5	2	버튼	휴지통	클릭한 가구를 제거하며, 보유 리스트로 돌아간다.

5.9 Button Group – 상점

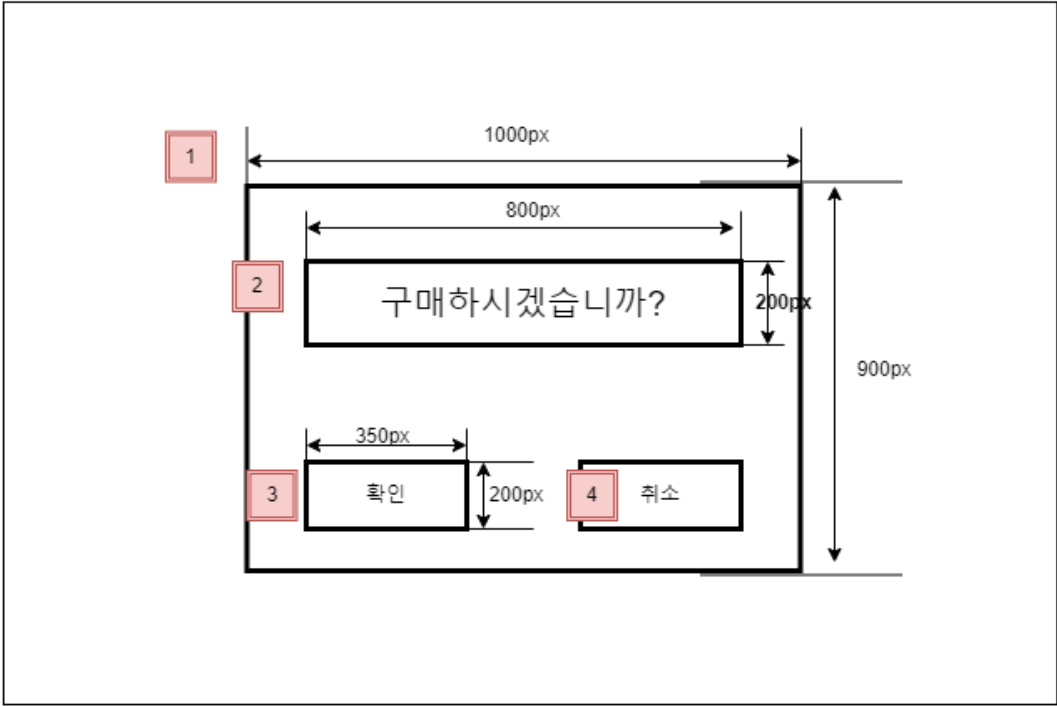


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	Recommended	
2	1	버튼	Clothes	
3	1	버튼	Housing	
4	1	버튼	Package	
5	1	버튼	닫힘	상점 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.
6	1	버튼	시계	6 시간마다 초기화

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

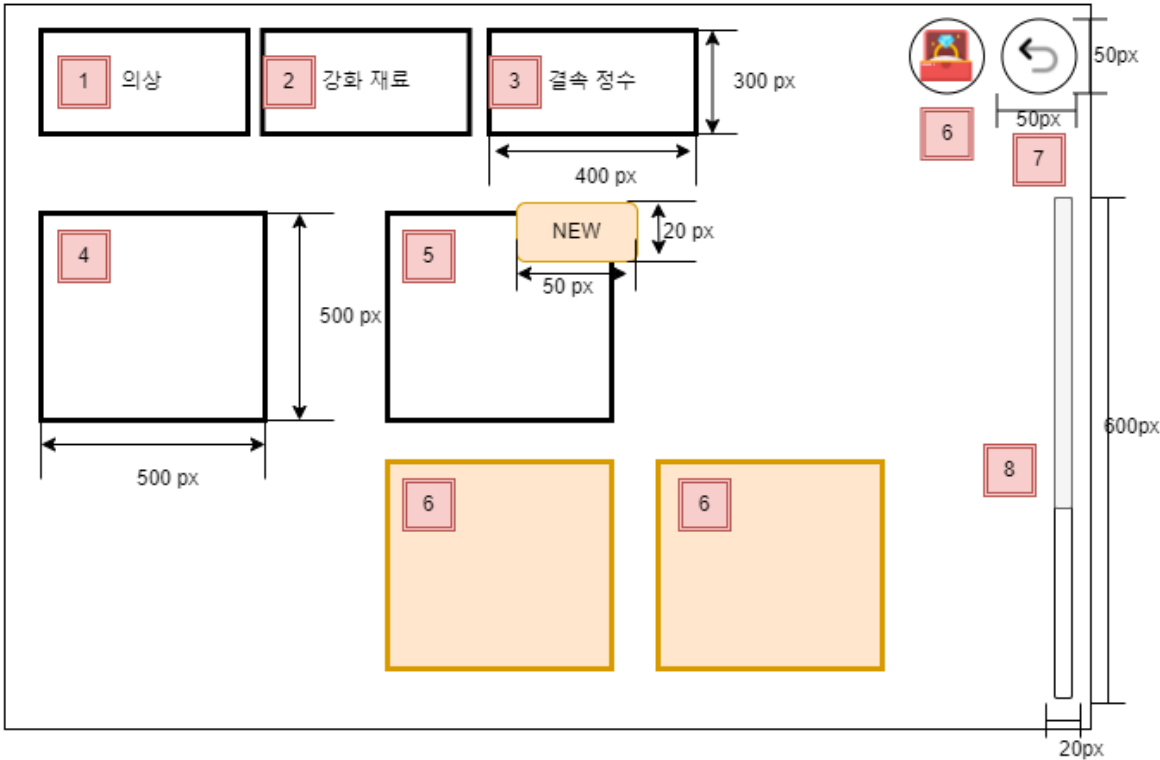
				되는 무료 뽑기권 지급 타이머
7	1	버튼	인벤토리	
8	1	이미지/텍스트	유료 아이템	
9	1	이미지/텍스트/아이콘	무료 아이템과 FREE 아이콘	6 시간마다 활성화
10	1	스크롤 바	상점 목록 전체를 보여준다.	

5.9.1 구매 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	구매 팝업 UI	
2	2	텍스트	구매 안내	
3	2	버튼	확인	결제 WEB 으로 이동
4	2	버튼	취소	구매 팝업 UI 를 닫고 상점 메인 UI 로 복귀한다.

5.9.2 인벤토리

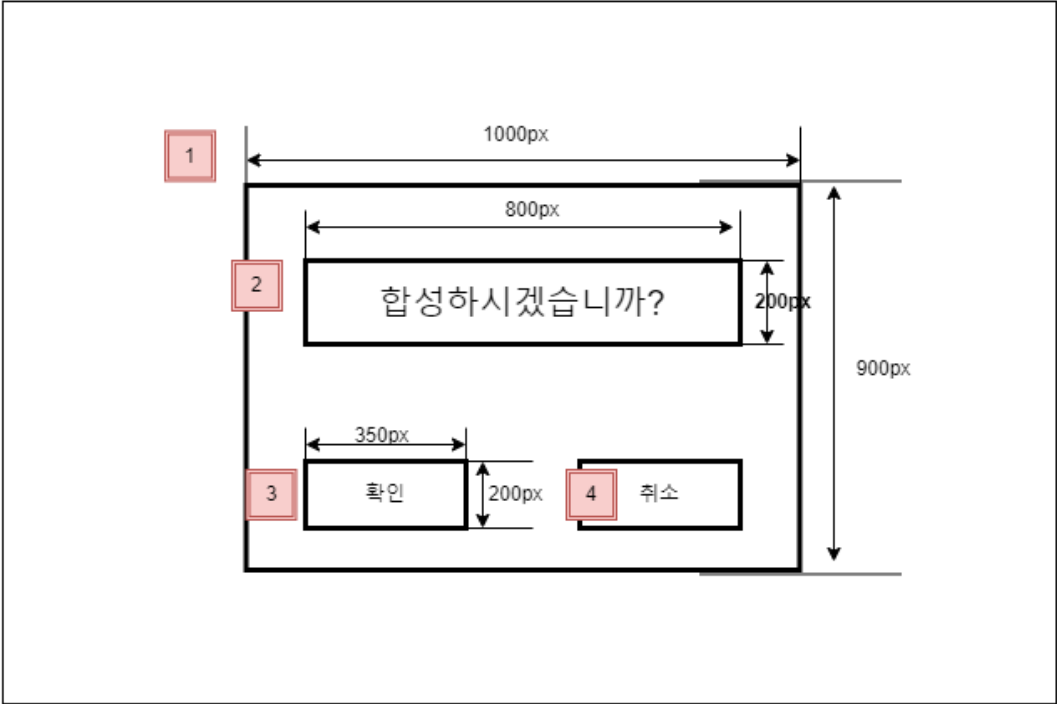


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	버튼	의상	위의 이미지는 의상 UI 연출이다.
2	2	버튼	강화재료	구성은 같으나, 6 번 연출만 존재하지 않는다.
3	2	버튼	결속 정수	구성은 같으나, 6 번 연출만 존재하지

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

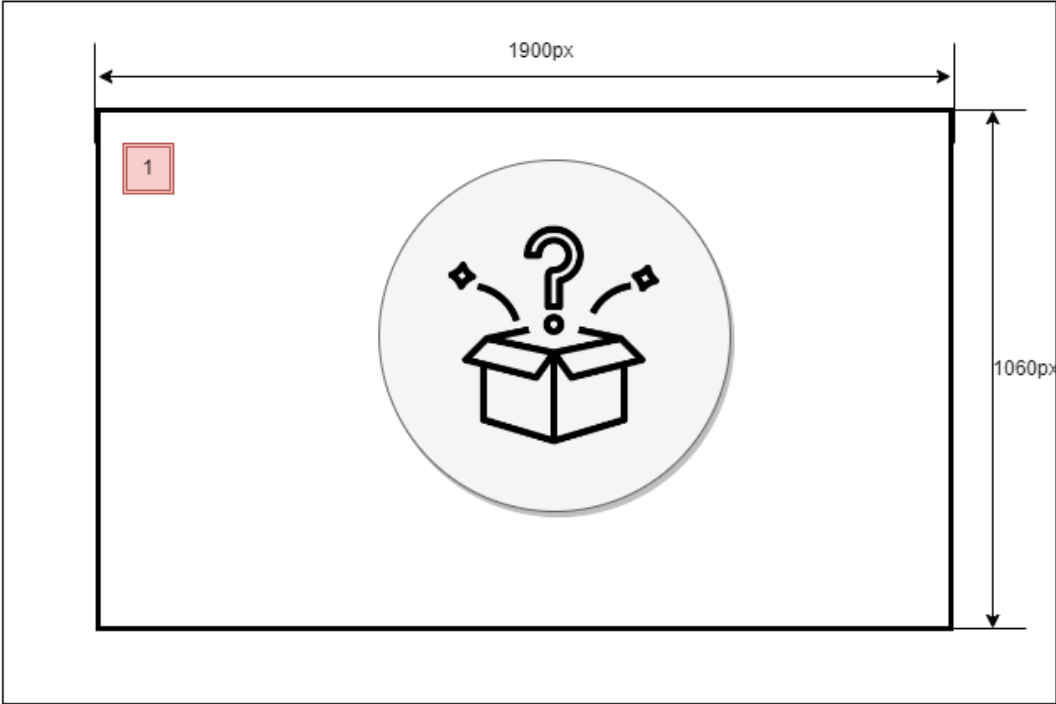
				않는다.
4	2	이미지/텍스트	보유 의상/강화재료/ 정수	
5	2	이미지/텍스트/아이콘	플레이어가 새로 획득한 의상/강화 재료/정수	
6	2	이미지/버튼	2 개를 선택하면 합성 버튼 활성화	
7	2	버튼	닫힘	인벤토리 UI 를 닫고, 상점 메인 UI 로 복귀한다.

5.9.3 합성 팝업 UI



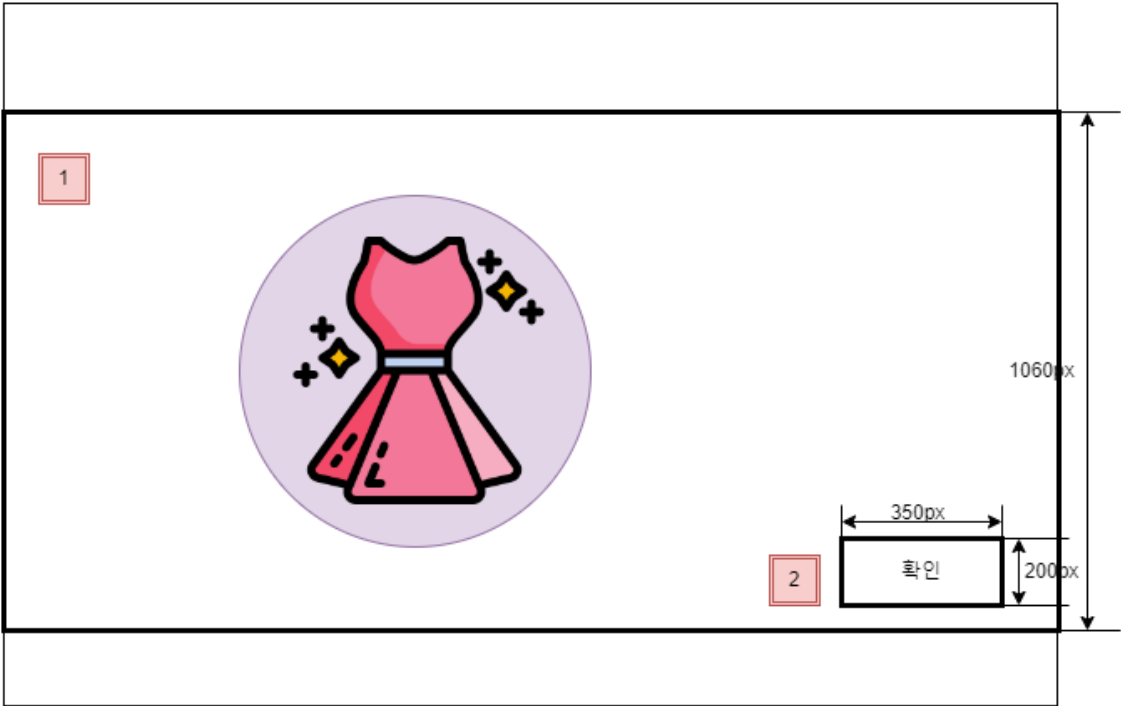
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	합성 팝업 UI	
2	3	텍스트	합성 안내	
3	3	버튼	확인	뽑기 연출 UI 로 이동
4	3	버튼	취소	합성 팝업 UI 를 닫고, 인벤토리 UI 로 복귀한다.

5.9.4 합성/뽑기 연출



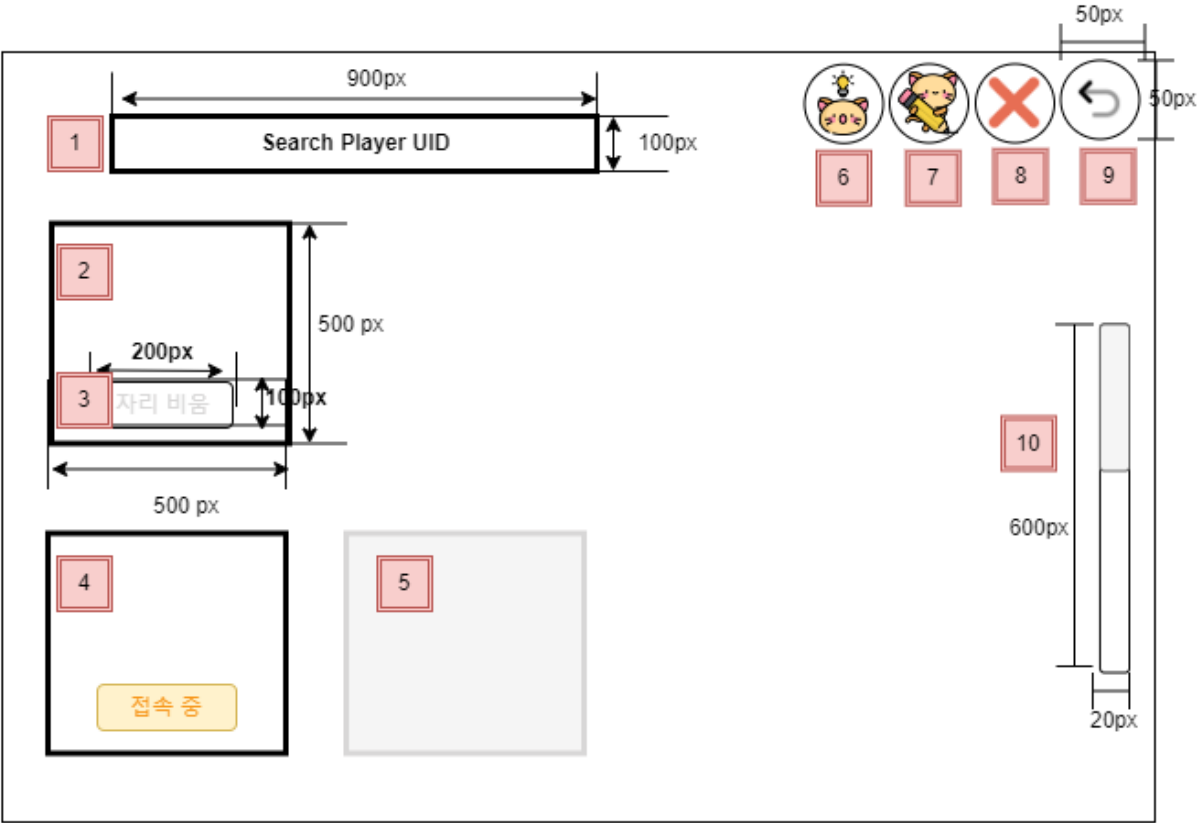
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지	뽑기 연출 디자인 영역	

5.9.5 합성/뽑기 결과



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	뽑기 결과 디자인 영역	
2	5	버튼	확인	뽑기 결과 UI 를 닫고 인벤토리 UI 로 복귀한다.

5.10 Social

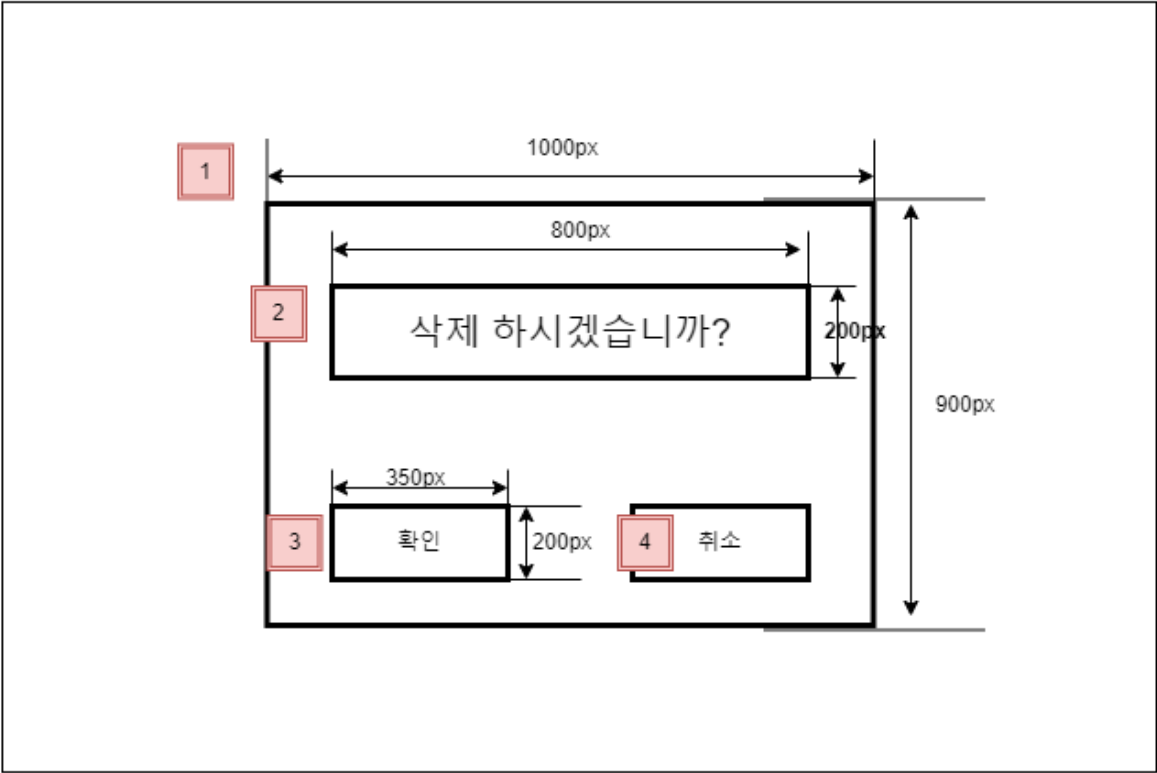


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	Search Form	친구 목록을 검색한다	
2	1	이미지/버튼	캐릭터 이미지 및 클릭 시 프로필 팝업 UI 생성 (5.6.2 참고)	
3	1	텍스트	상태 (자리비움 텍스트 #D8D7D7)	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

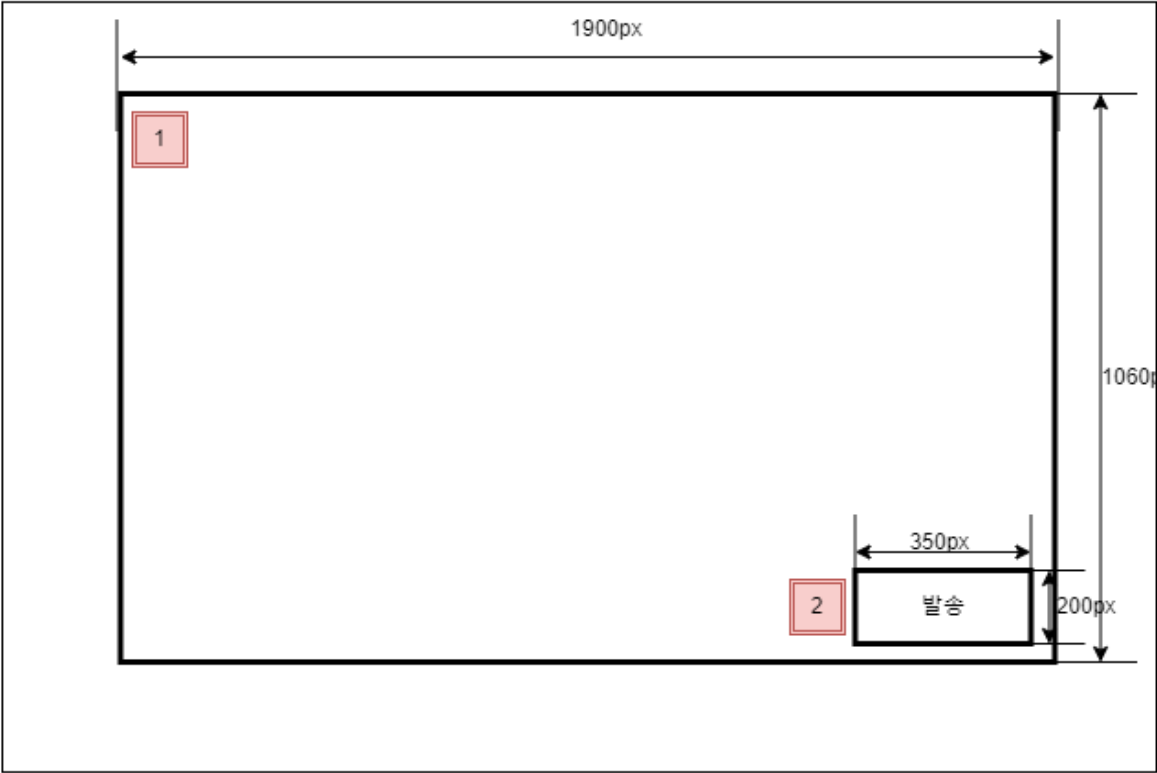
4	1	이미지/버튼	상태 (접속중 텍스트 #F8981D)	
5	1	이미지	비활성화 (클릭 불가) (로그아웃 #D8D7D7)	
6	1	버튼	우편함	
7	1	버튼	메시지 보내기	
8	1	버튼	친구 삭제	
9	1	버튼	닫힘	Social 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.
10	1	스크롤 바	친구 목록 전체 리스트를 보여준다.	

5.10.1 친구 삭제 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	친구 삭제 팝업 UI	
2	2	텍스트	친구 삭제 안내	
3	2	버튼	확인	
4	2	버튼	취소	친구 삭제 팝업 UI를 닫고 Social 메인 UI로 복귀한다.

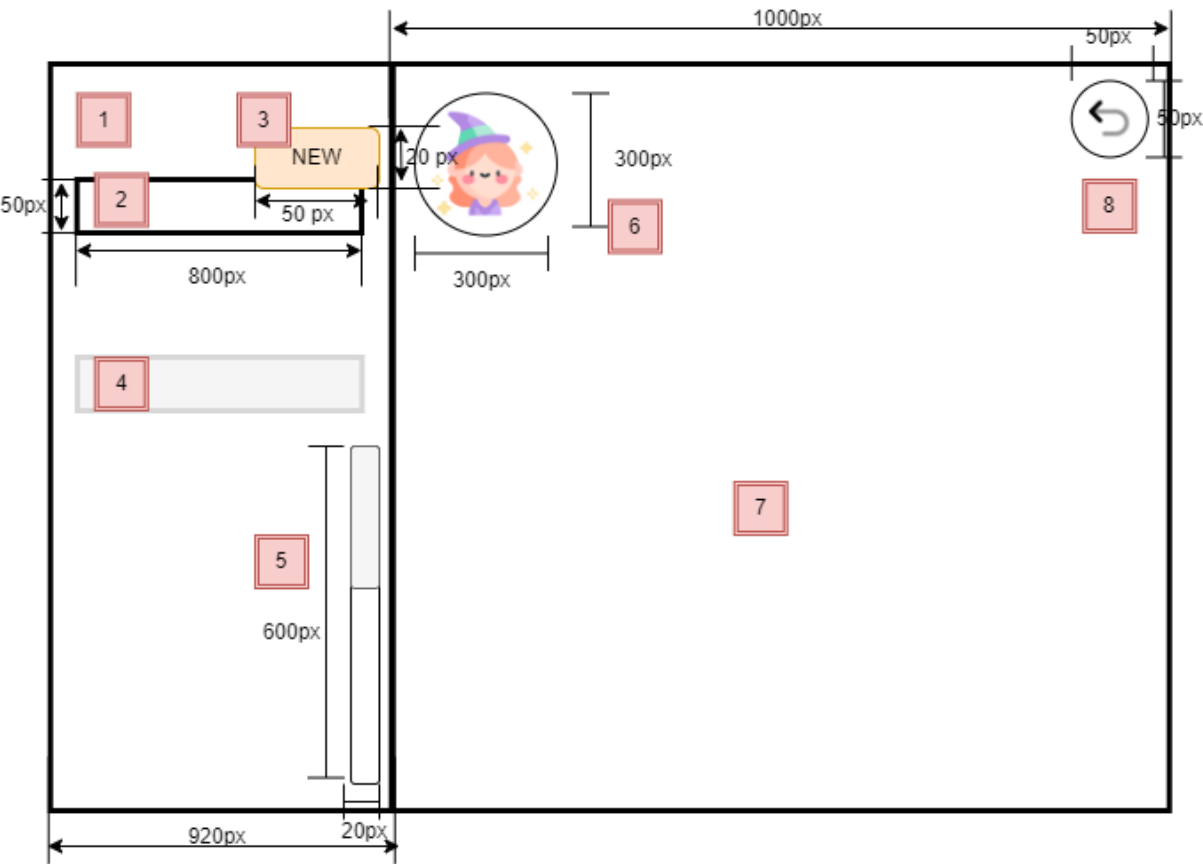
5.10.2 메시지 보내기 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	Text Field	편지지 형태의 디자인 영역으로 입력이 가능하다.	
2	2	버튼	보내기	메시지를 보내며, 메시지 보내기 팝업 UI 를 닫고 Social 메인 UI 로

				복귀한다.
--	--	--	--	-------

5.10.3 우편함

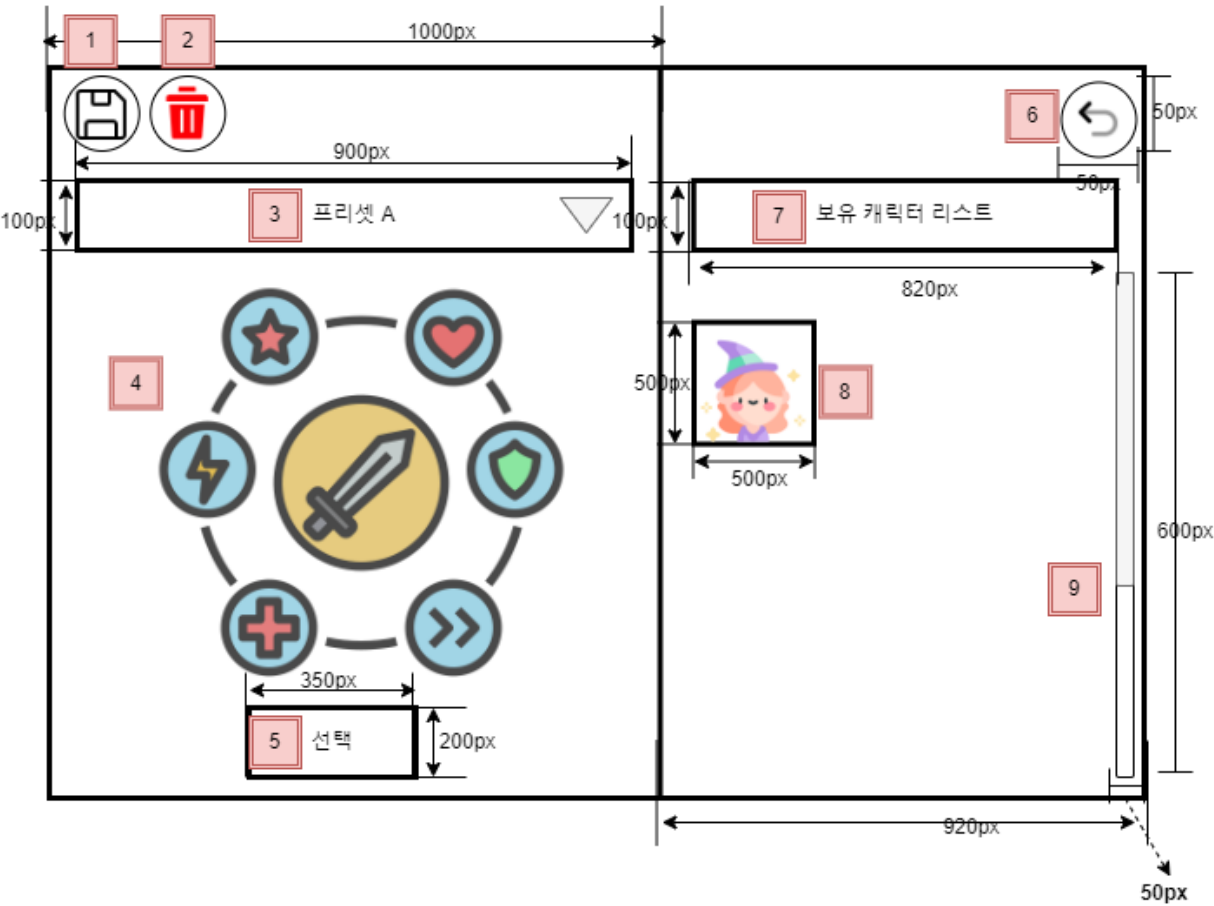


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지	우편함 리스트 영역	
2	2	텍스트	읽지 않은 편지	7 일 후 자동 삭제
3	2	텍스트	도착한 편지 아이콘	
4	2	텍스트	읽은 편지 #D8D7D7	1 일 후 자동 삭제

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

5	2	스크롤 바	전체 편지 리스트를 보여준다.	
6	2	이미지	보낸 사람의 캐릭터 이미지	
7	2	이미지/텍스트	편지지 형태의 디자인 영역으로 보낸 사람의 텍스트를 넣는다.	
8	2	버튼	닫힘	우편함 UI 를 닫고 Social 메인 UI 로 복귀한다.

5.11 Skill Tree

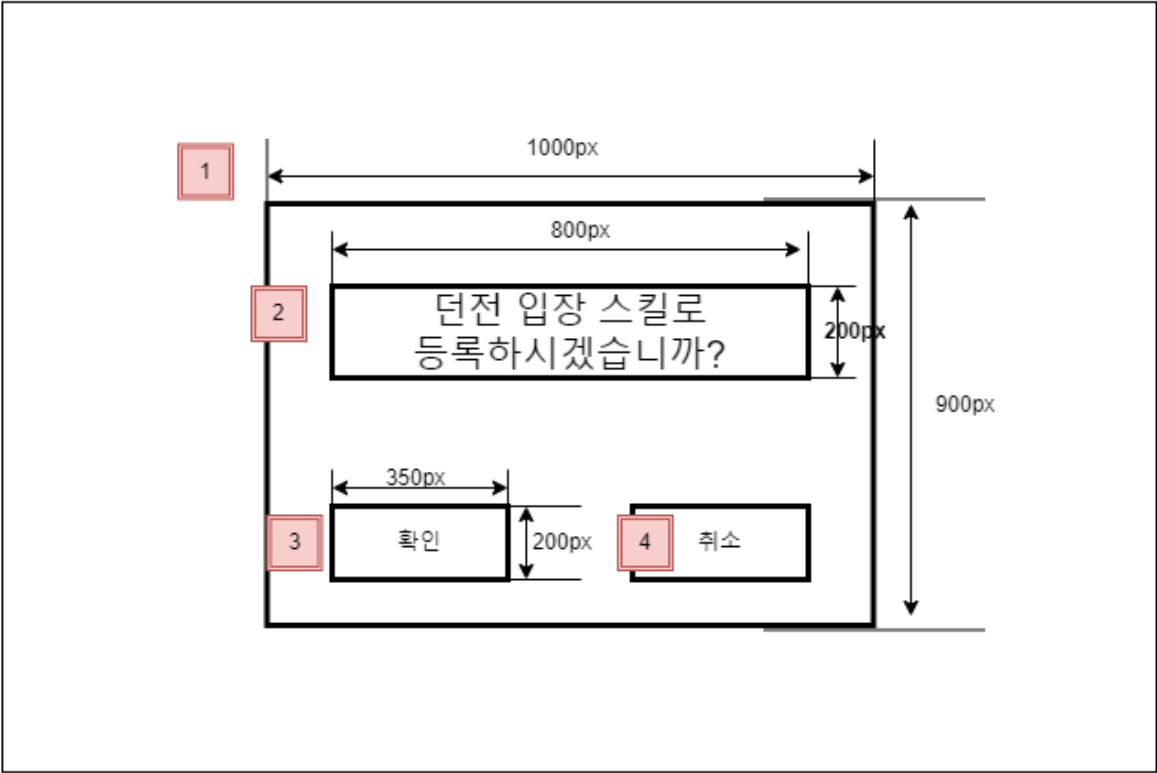


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	해당 프리셋 저장	
2	1	버튼	해당 프리셋 스킬 모두 삭제	
3	1	드롭다운	프리셋 선택	
4	1	드래그 앤 드롭	스킬 트리 디자인 영역 및 8 번을 드래그	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

			하여 4 번 칸에 넣는다.	
5	1	버튼	선택	5.11.1 스킬 등록 팝업 UI 를 오픈한다.
6	1	버튼	닫힘	Skill Tree 메인 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.
7	1	텍스트	보유 캐릭터 리스트	
8	1	이미지/버튼	캐릭터 이미지 및 클릭 시 캐릭터 정보(5.11.2) UI 로 이동	
9	1	스크롤 바	클릭 시 전체 리스트를 보여준다.	보유 캐릭터 리스트가 현재 페이지보다 많을 경우 자동 생성

5.11.1 스킬 등록 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	팝업 UI	스킬 등록 팝업 UI	
2	2	텍스트	스킬 등록 안내	
3	2	버튼	확인	던전 스킬로 등록한 뒤, 스킬 등록 팝업 UI 를 닫고 Skill Tree 메인 UI 로 복귀한다.
4	2	버튼	취소	스킬 등록 팝업 UI 를

				닫고 Skill Tree 메인 UI 로 복귀한다.
--	--	--	--	--------------------------------

5.11.2 캐릭터 정보

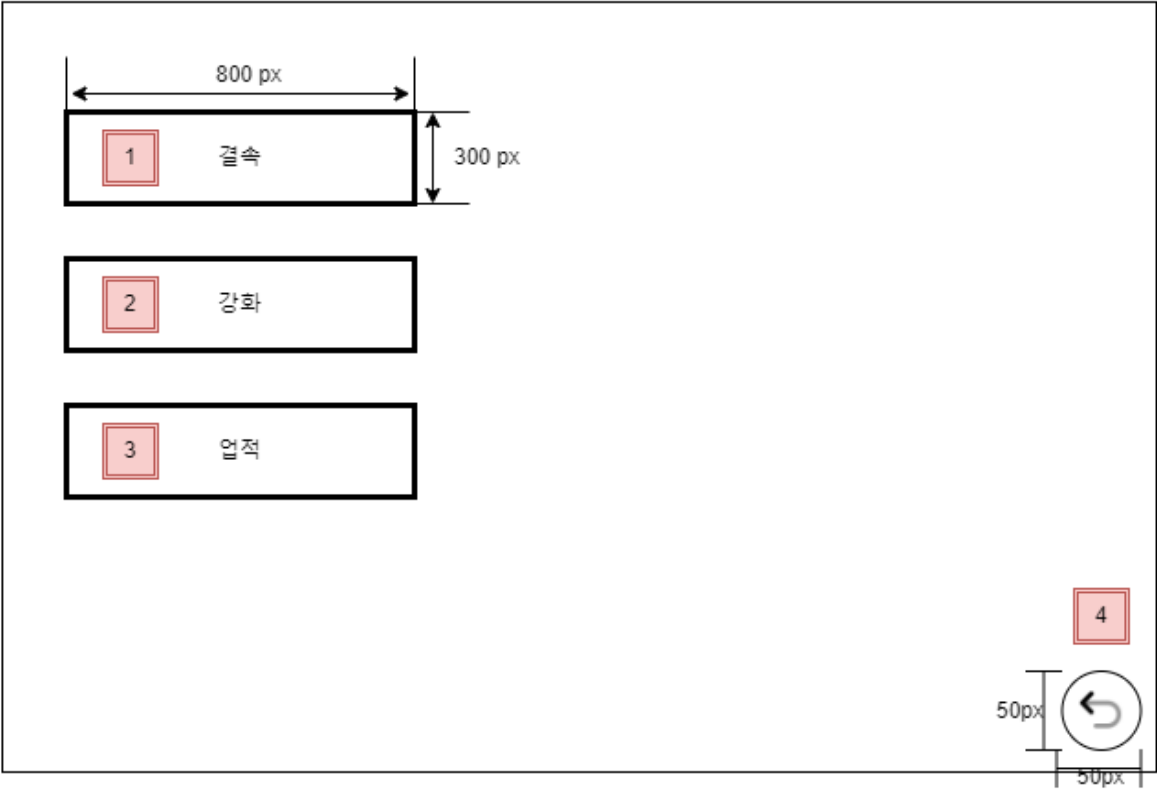


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지	캐릭터 이미지	
2	2	텍스트	모험점수	모험점수 데이터 테이블 참조
3	2	텍스트	ATK	STATS 데이터 테이블

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				참조
4	2	텍스트	DEF	STATS 데이터 테이블 참조
5	2	텍스트	HP	STATS 데이터 테이블 참조
6	2	텍스트	SPD	STATS 데이터 테이블 참조
7	2	텍스트	CRIT DMG	STATS 데이터 테이블 참조
8	2	텍스트	CRIT RATE	STATS 데이터 테이블 참조
9	2	버튼	닫힘	캐릭터 정보 UI 를 닫고, Skill Tree 메인 UI 로 복귀한다.

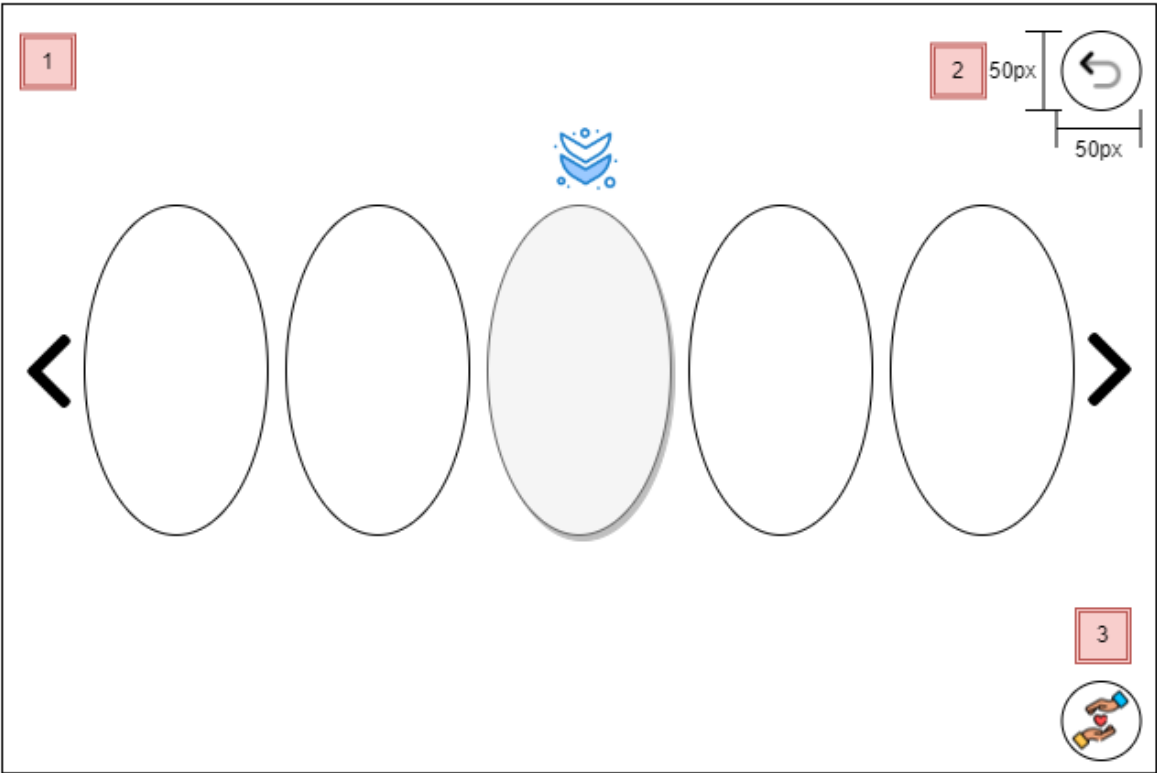
5.12 Collection



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	결속	결속 데이터 테이블 참조
2	1	버튼	강화	강화 데이터 테이블 참조
3	1	버튼	업적	업적 데이터 테이블 참조
4	1	버튼	닫힘	Collection UI 를

				닫고 인게임으로 복귀한다.
--	--	--	--	-------------------

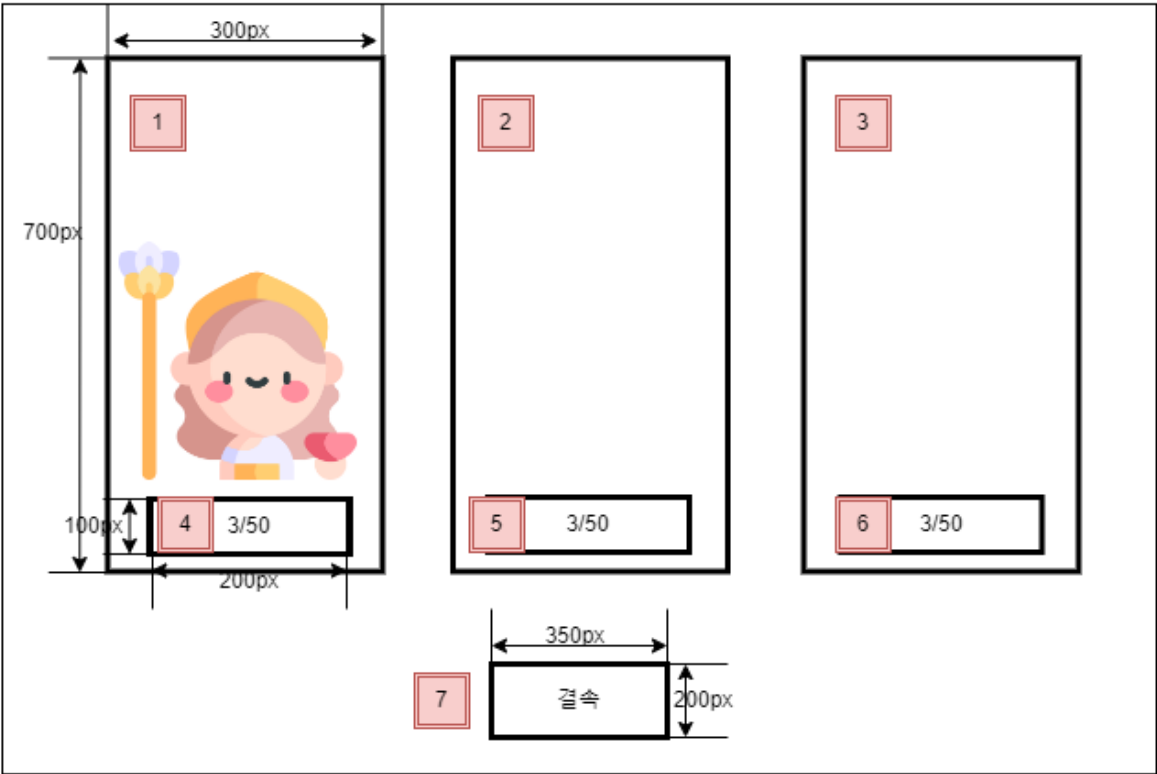
5.12.1 결속



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지/버튼 캐러셀	1. 고양이가 캡슐 안에서 움직이는 디자인 영역 2. 선택 시 화살표로 강조 효과 및 결속 버튼(3 번) 활성화	
2	2	버튼	닫힘	결속 UI 를 닫고

				Collection UI 로 복귀한다.
3	2	버튼	결속	결속 재료(5.12.2)로 연결

5.12.2 결속 재료

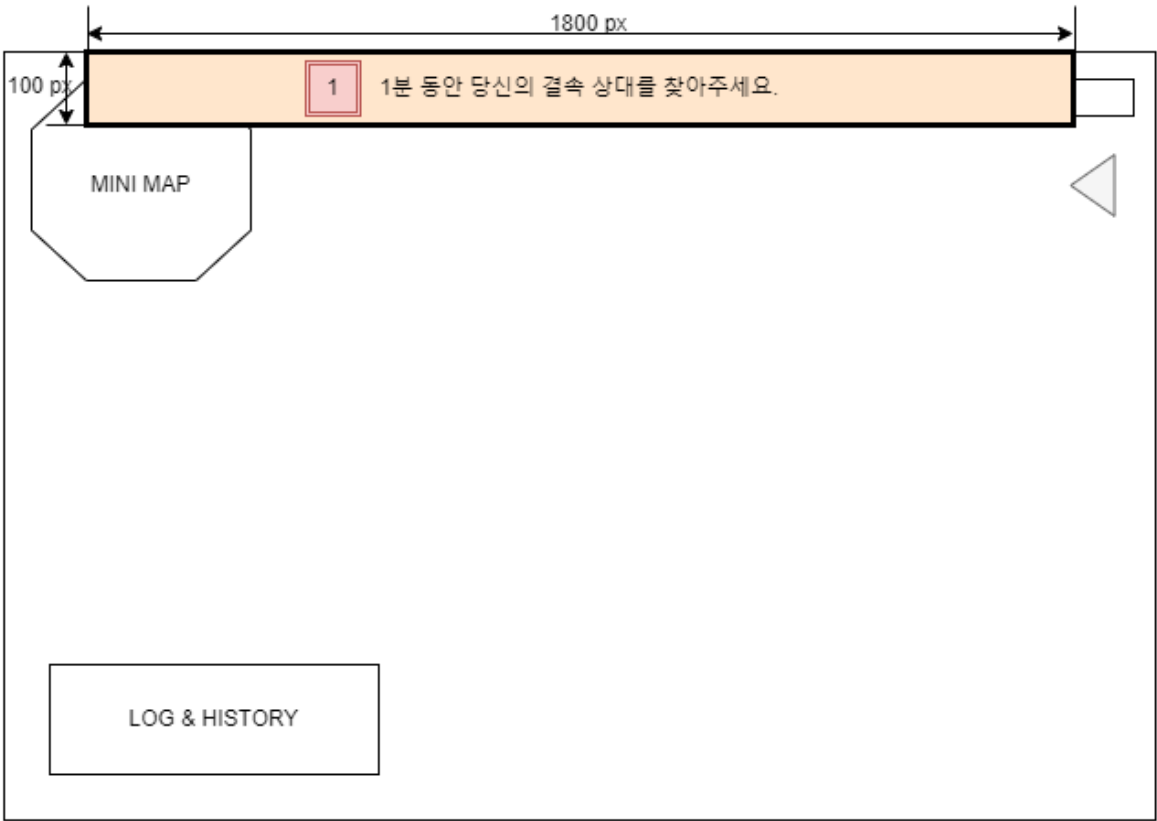


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	고양이 운명의 여신 첫째 이미지	결속 재료 데이터 테이블 참조
2	3	이미지	고양이 운명의 여신 둘째 이미지	결속 재료 데이터 테이블 참조

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

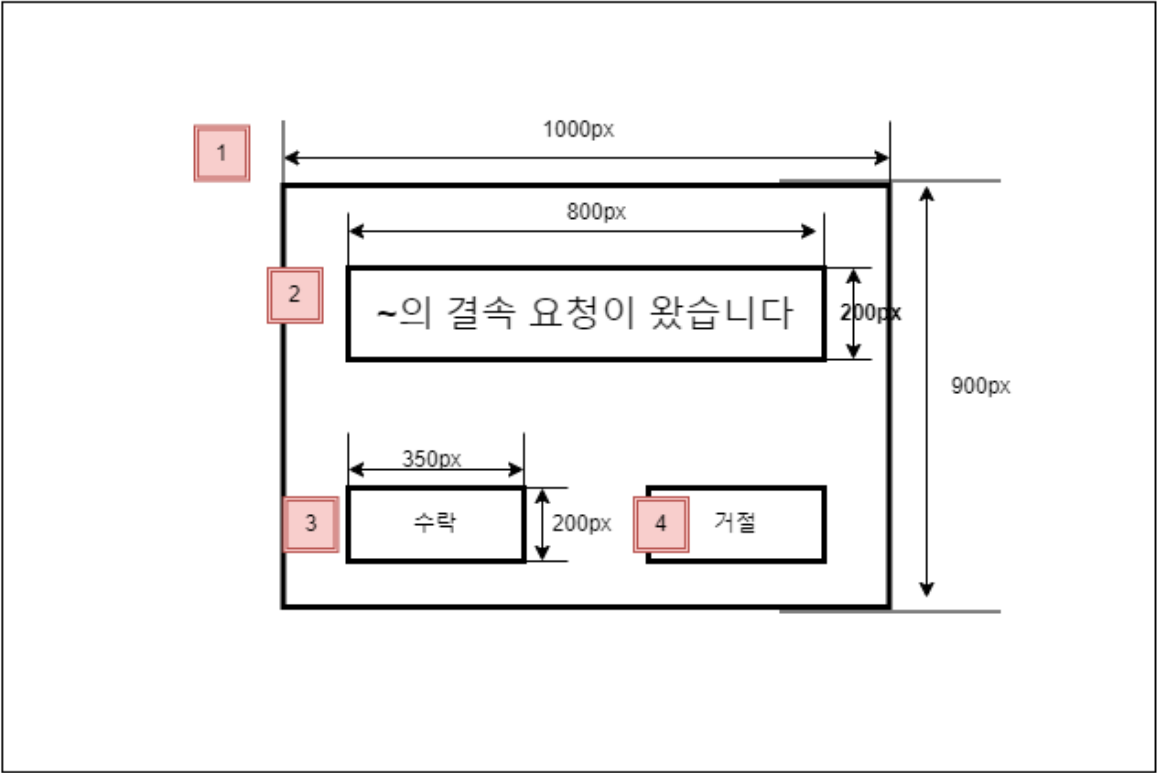
3	3	이미지	고양이 운명의 여신 셋째 이미지	결속 재료 데이터 테이블 참조
4	3	텍스트	진실의 정수 보유 개수 / 결속 진행시 최대 소모 개수 (모두 채우면 1 번 불꽃 효과 연출)	파괴 확률 0~15% 감소 (결속 확률 데이터 테이블 참조)
5	3	텍스트	절정의 정수 보유 개수/ 결속 진행시 최대 소모 개수 (모두 채우면 2 번 하트 효과 연출)	외모/매력 성공 확률 0~10% 증가 (결속 확률 데이터 테이블 참조)
6	3	텍스트	지혜의 정수 보유 개수/ 결속 진행 시 최대 소모 개수 (모두 채우면 3 번 황금빛 효과 연출)	희귀종 성공 확률 0~10% 증가 (결속 확률 데이터 테이블 참조)
7	3	버튼	결속 진행	

5.12.3 (플레이어가) 결속 진행



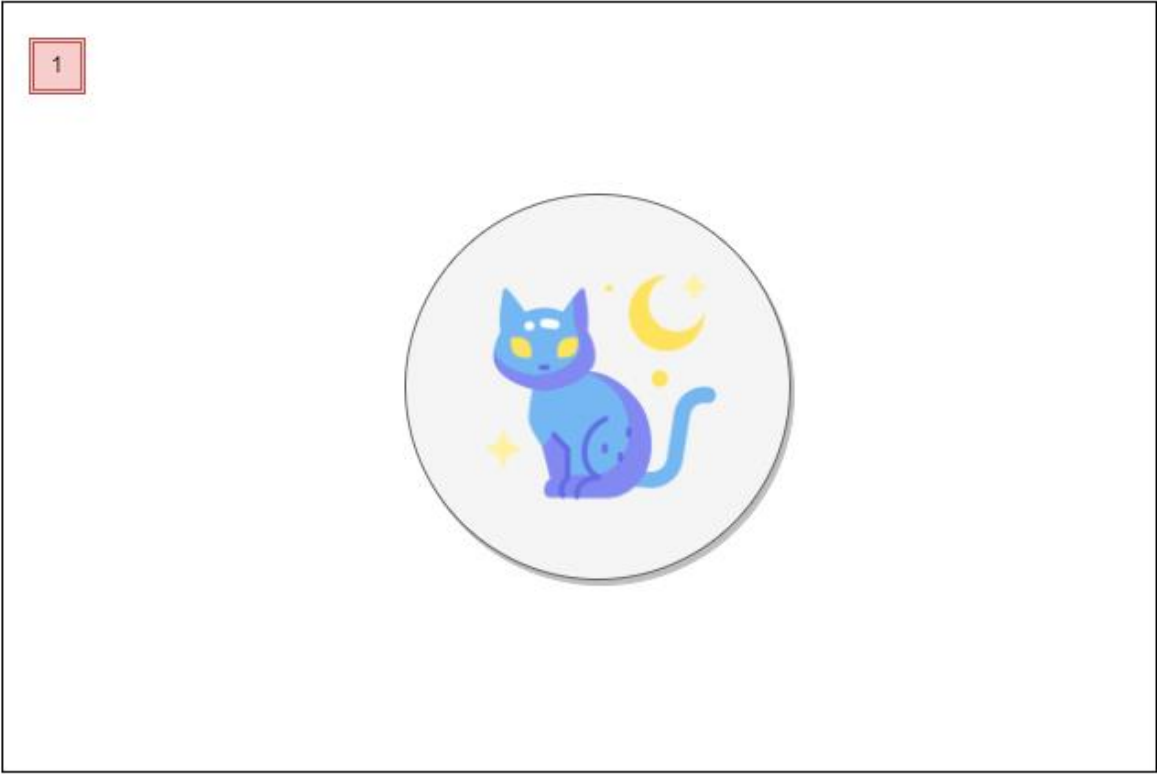
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	토스트	1 분 동안 지속	1 분 내에 결속 상대를 찾지 못하면 결속이 진행되지 않는다.

5.12.4 (타 플레이어가) 결속 요청



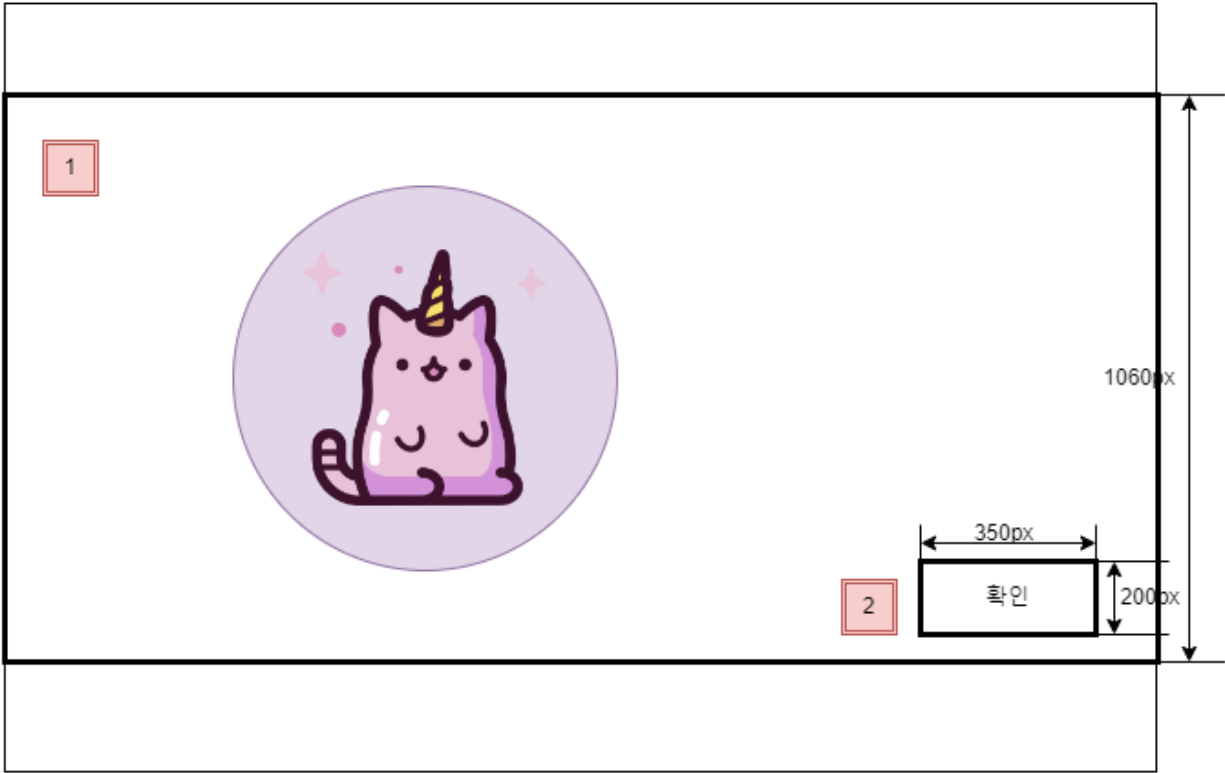
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	팝업 UI	결속 요청 팝업 UI	
2	1	텍스트	결속 요청 안내	
3	1	버튼	수락	결속(5.12.1) UI 로 이동
4	1	버튼	거절	결속 요청 팝업 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.

5.12.5 결속 연출



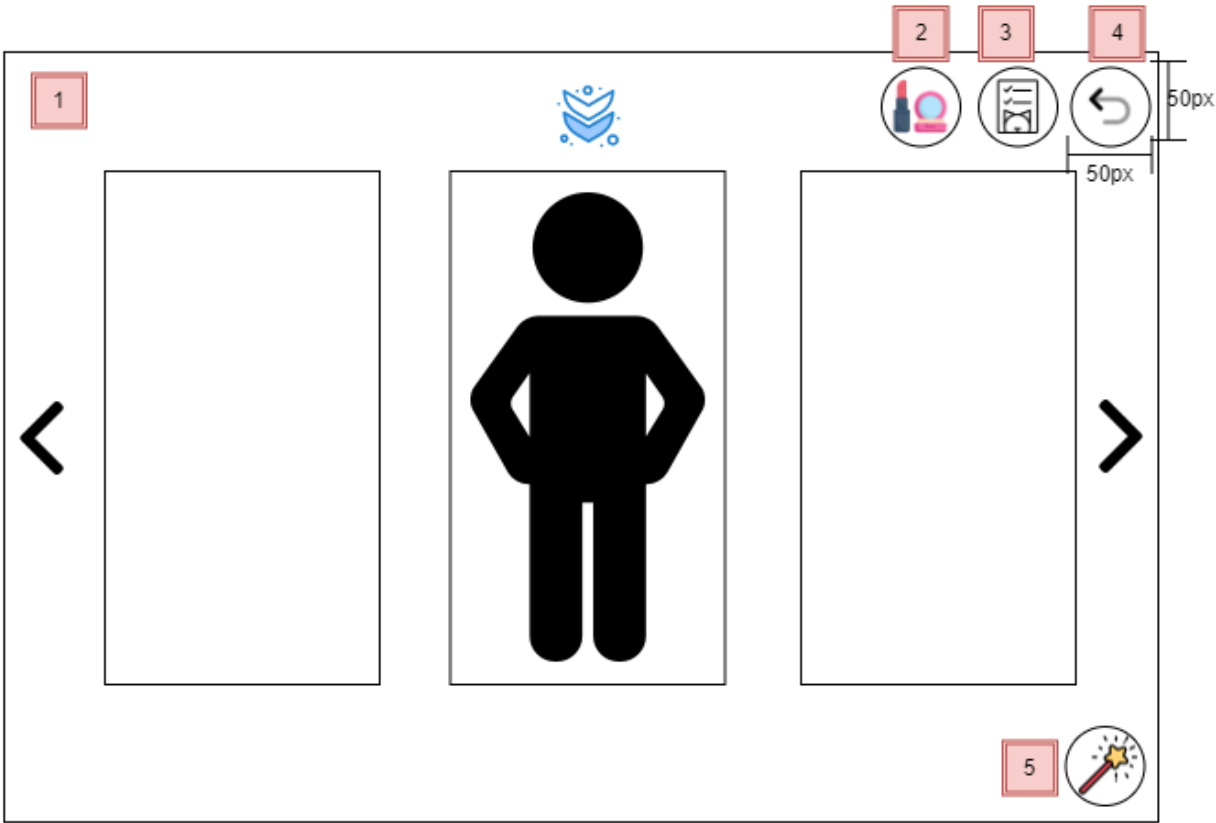
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지	결속 연출 디자인 영역	

5.12.6 결속 결과



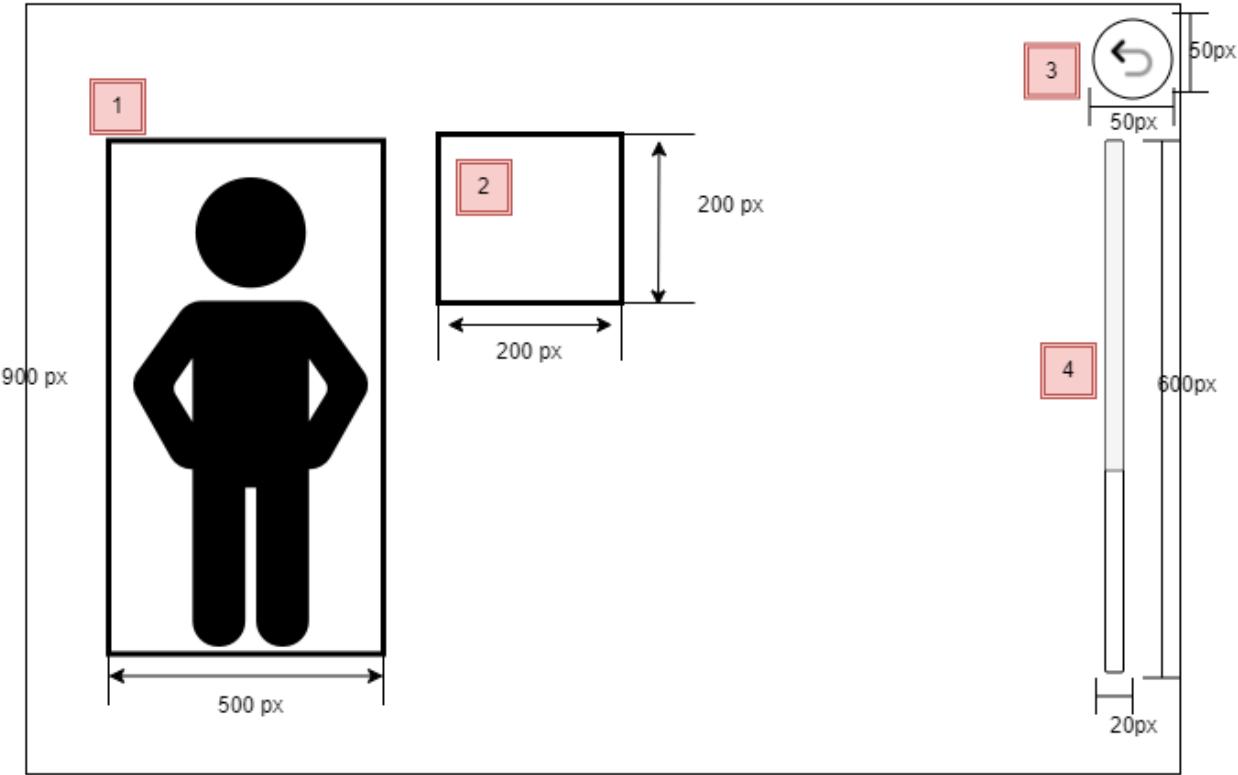
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	결속 결과 디자인 영역	결속 중 데이터 테이블 참조
2	5	버튼	확인	결속 결과 UI 를 닫고, 결속 UI 로 복귀한다.

5.12.7 강화



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	이미지/버튼 캐러셀	1. 수인캐릭터가 움직이며 포즈를 취하고 있는 디자인 영역 2. 선택 시 화살표로 강조 효과를 주며, 2,3,5 번 버튼 활성화	
2	2	버튼	옷 입히기	
3	2	버튼	프로필 등록하기	
4	2	버튼	단힘	강화 UI 를 닫고 Collection UI 로 복귀한다.
5	2	버튼	강화	

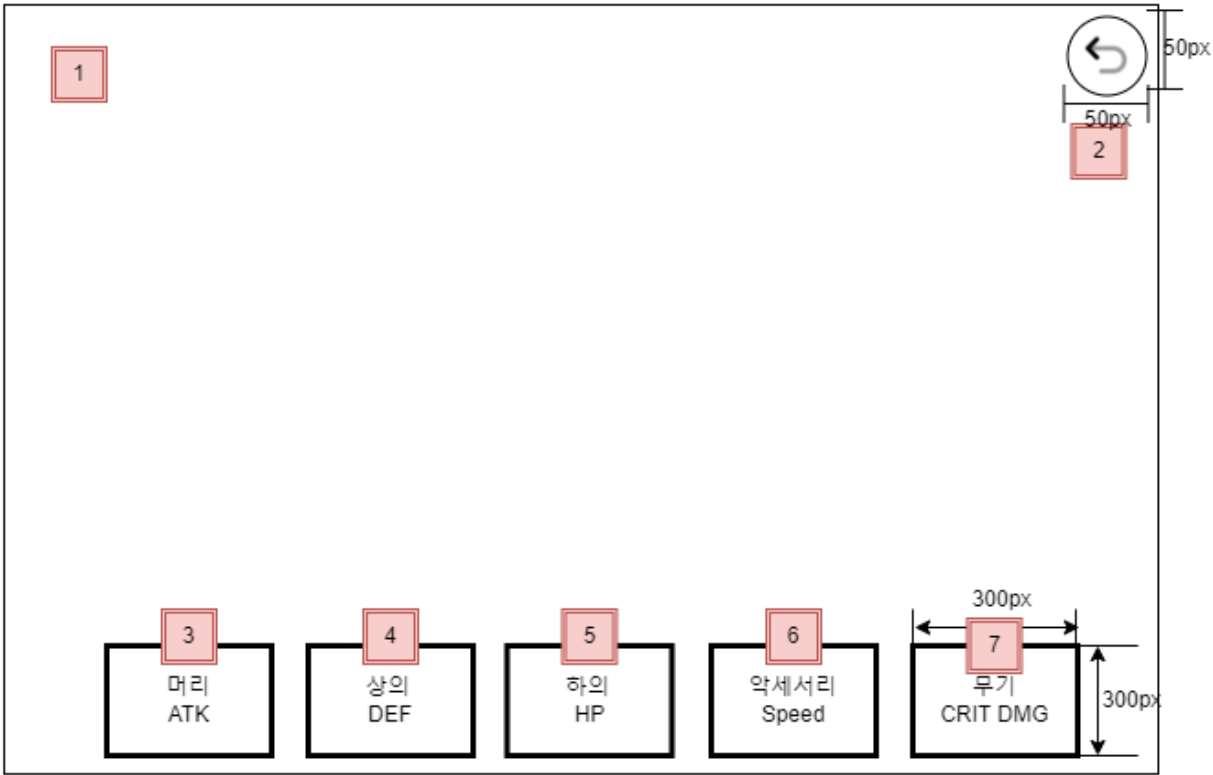
5.12.8 드레스 룸



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	캐릭터 이미지 (입히는 옷 미리보기 기능)	
2	3	이미지/버튼	캐릭터 옷 이미지와 클릭 시 1 번에서 착용 모습을 보여 준다.	클릭 시 선택(저장)
3	3	버튼	닫힘	드레스룸 UI 를 닫고

				강화 UI 로 복귀한다.
4	3	스크롤 바	전체 보유 의상 리스트를 보여준다.	

5.12.9 강화 선택

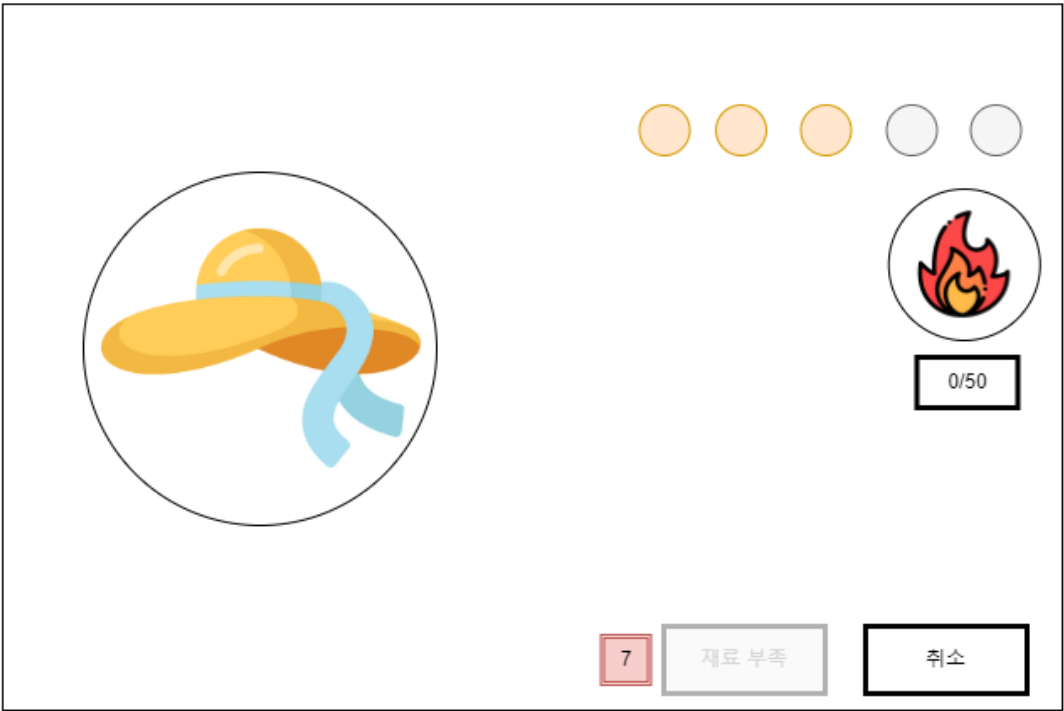
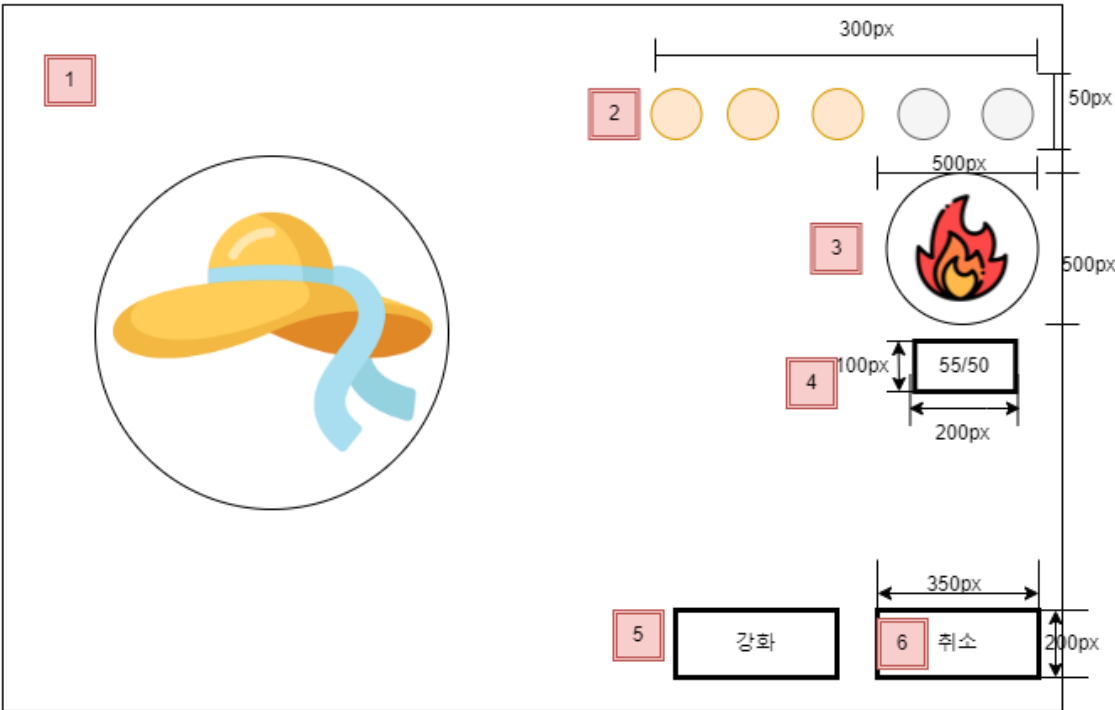


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	이미지	캐릭터 이미지	
2	3	버튼	단힘	강화 선택 UI 를

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				닫고 강화 UI 로 복귀한다.
3	3	버튼	ATK 강화	STATS 데이터 테이블 참조
4	3	버튼	DEF 강화	STATS 데이터 테이블 참조
5	3	버튼	HP 강화	STATS 데이터 테이블 참조
6	3	버튼	SPD 강화	STATS 데이터 테이블 참조
7	3	버튼	CRIT DMG 강화	STATS 데이터 테이블 참조

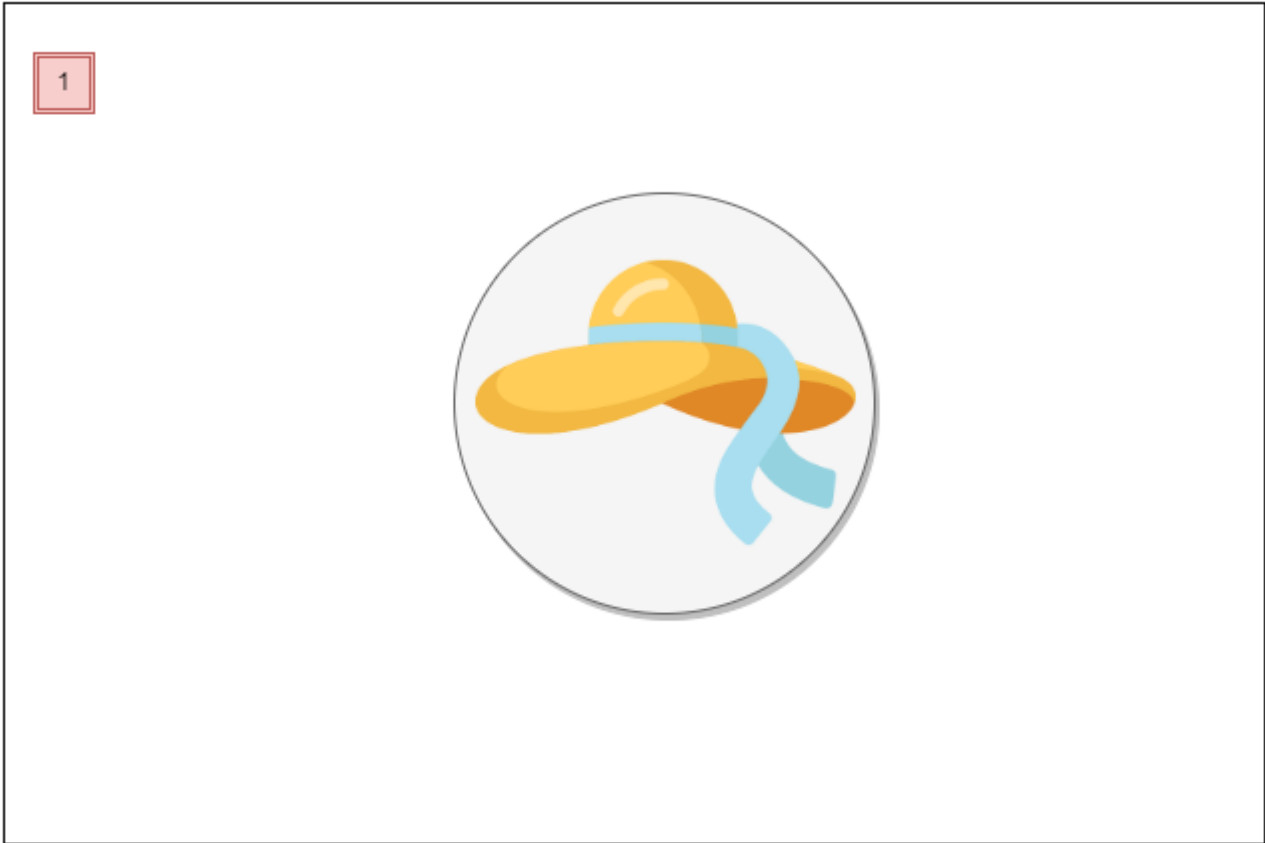
5.12.10 강화 재료



당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

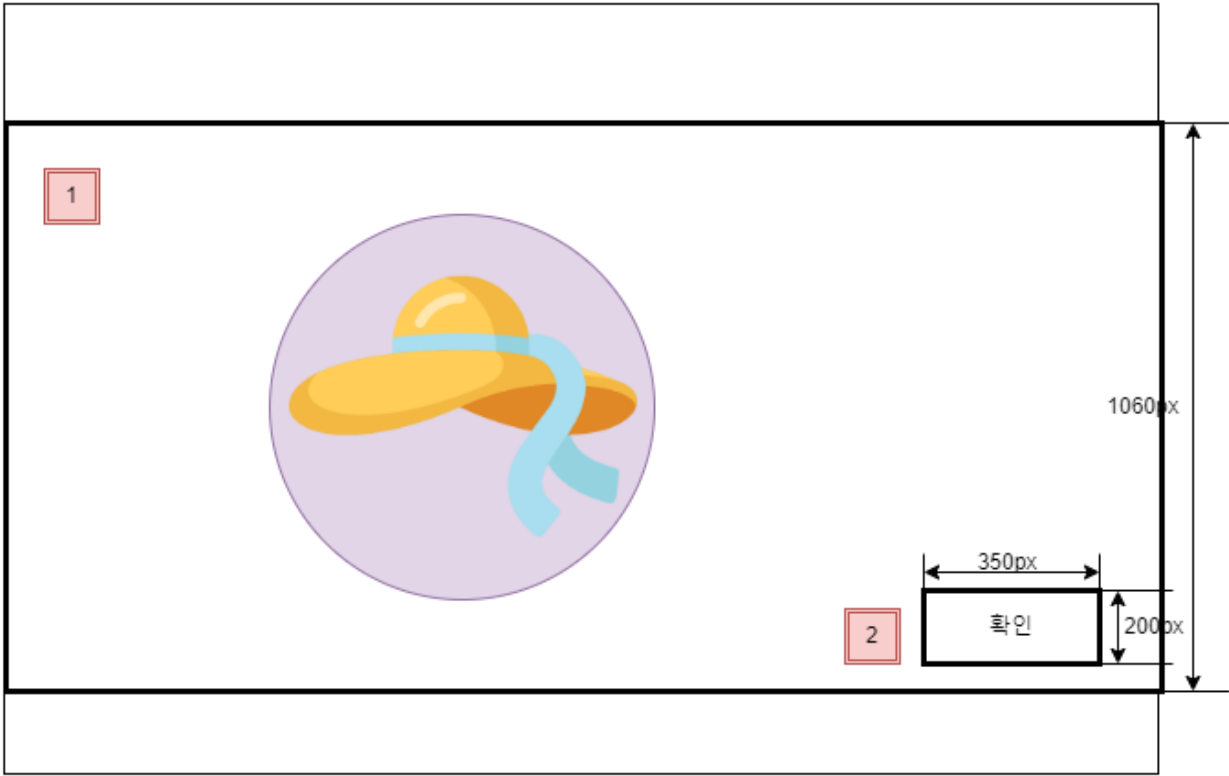
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지	강화 부위 이미지	
2	4	이미지	강화 됨 (#F8981D) 강화 안 됨 (D8D7D7)	
3	4	이미지	강화 재료	강화 재료 데이터 테이블 참조
4	4	텍스트	보유 개수 / 강화 필요 개수	
5	4	버튼	강화	활성화
6	4	버튼	취소	
7	4	비활성화 버튼	재료부족	

5.12.11 강화 연출



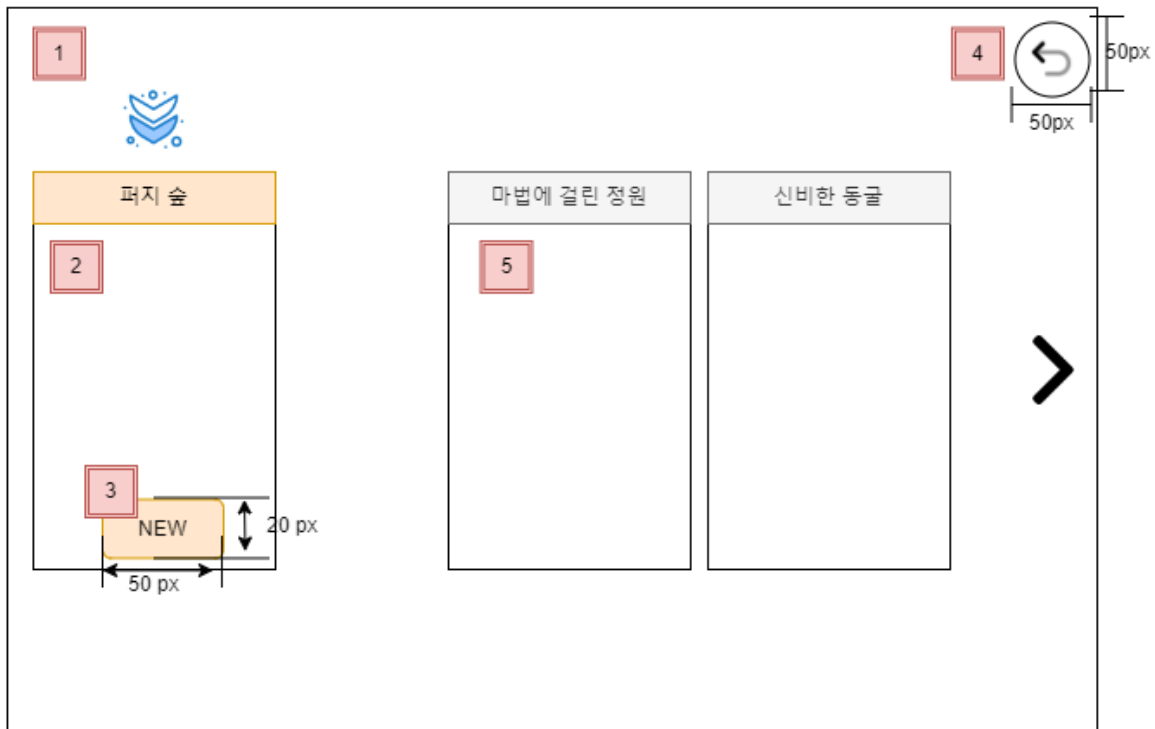
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	강화 연출 디자인 영역	

5.12.12 강화 결과

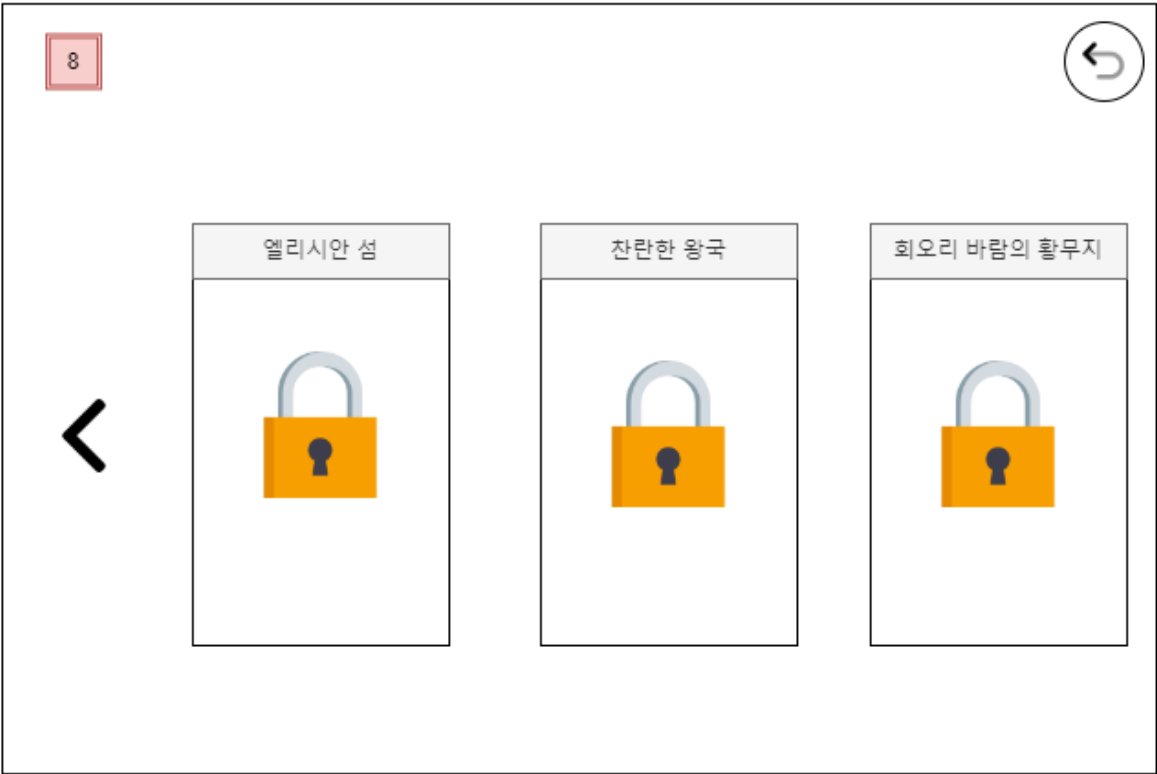


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	이미지	강화 결과 (등급, 성공 여부) 디자인 영역	강화 데이터 테이블 참조
2	6	버튼	확인	강화 결과 UI 를 닫고, 강화 UI 로 복귀한다.

5.12.13 업적



당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

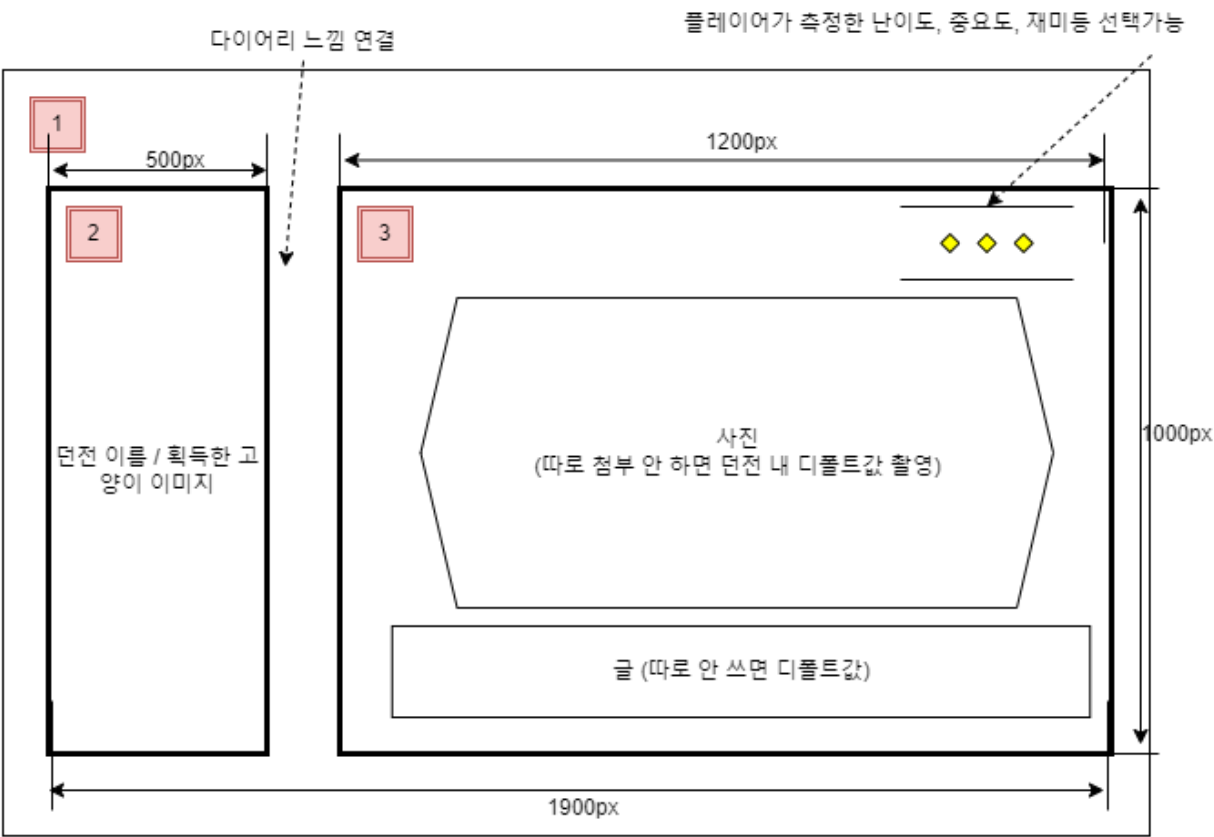


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	캐러셀	처음, 나만의 다이어리 연출 로, 양 끝이 있는 캐러셀 디자인 영역 (1,6,8 번 이미지 참고)	1. 화살표로 강조 효과로 다이어리 기록 알림을 한다. 2. 업적 데이터 테이블 참조
2	2	이미지/텍스트/버튼	1. 최근에 클리어 한 던전을 가장 앞에 연출한다. (#F8981D) 2. 클릭 시 업적 다이어리 기록(5.12.15) 으로 연결	
3	2	텍스트	NEW 아이콘 (#F8981D)	
4	2	버튼	닫힘	업적 UI 를 닫고 Collection UI 로

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

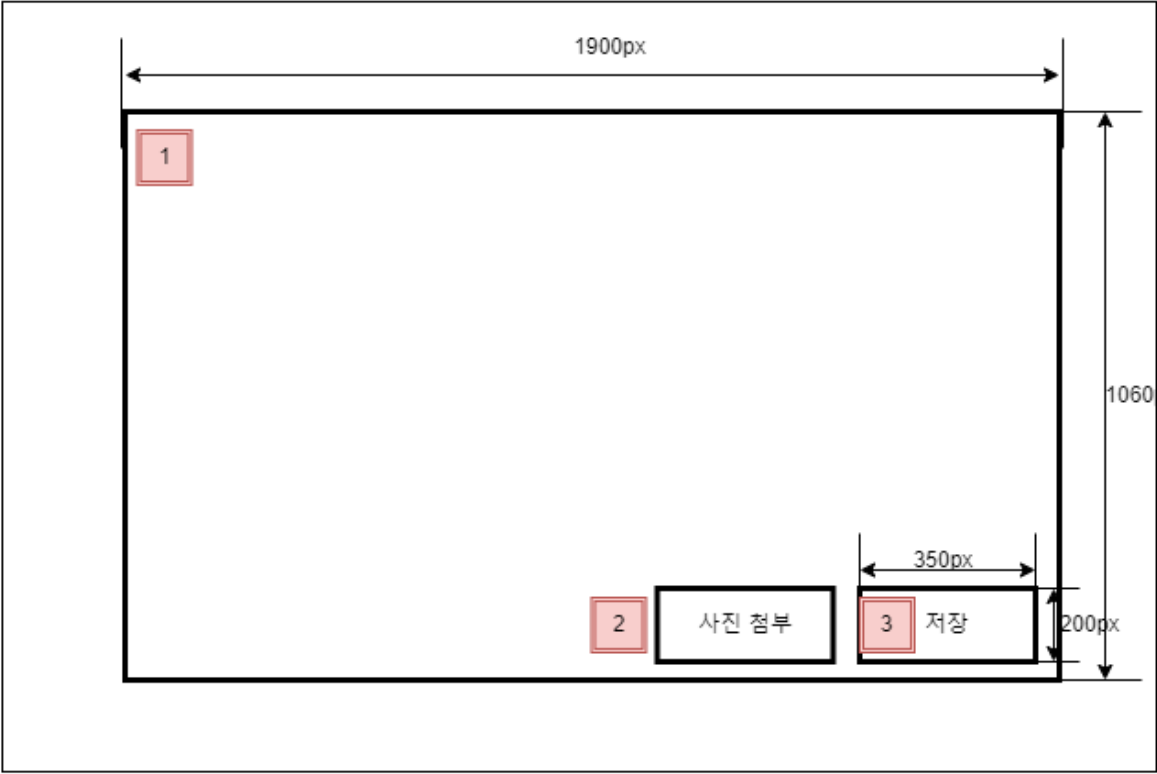
				복귀한다.
5	2	이미지/텍스트/버튼	클리어 한 던전으로, 클릭 시 업적 다이어리 (5.12.14)로 연결	
6	2	캐러셀	중간	
7	2	비활성화 버튼	아직 클리어하지 못한 던전으로 자물쇠 잠금 효과를 주며, 이미지를 흑백처리를 한다. (#D8D7D7)	
8		캐러셀	끝	

5.12.14 다이어리 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	다이어리 팝업 UI	1. ESC OR 빈 곳을 클릭하여 닫는다. 2. 다이어리 데이터 테이블 참조
2	3	이미지/텍스트	클리어 한 던전 이름 및 획득한 고양이 이미지	
3	3	이미지/텍스트	클리어 한 던전의 사진, 텍스트, 중요도 체크란	

5.12.15 다이어리 기록 팝업 UI



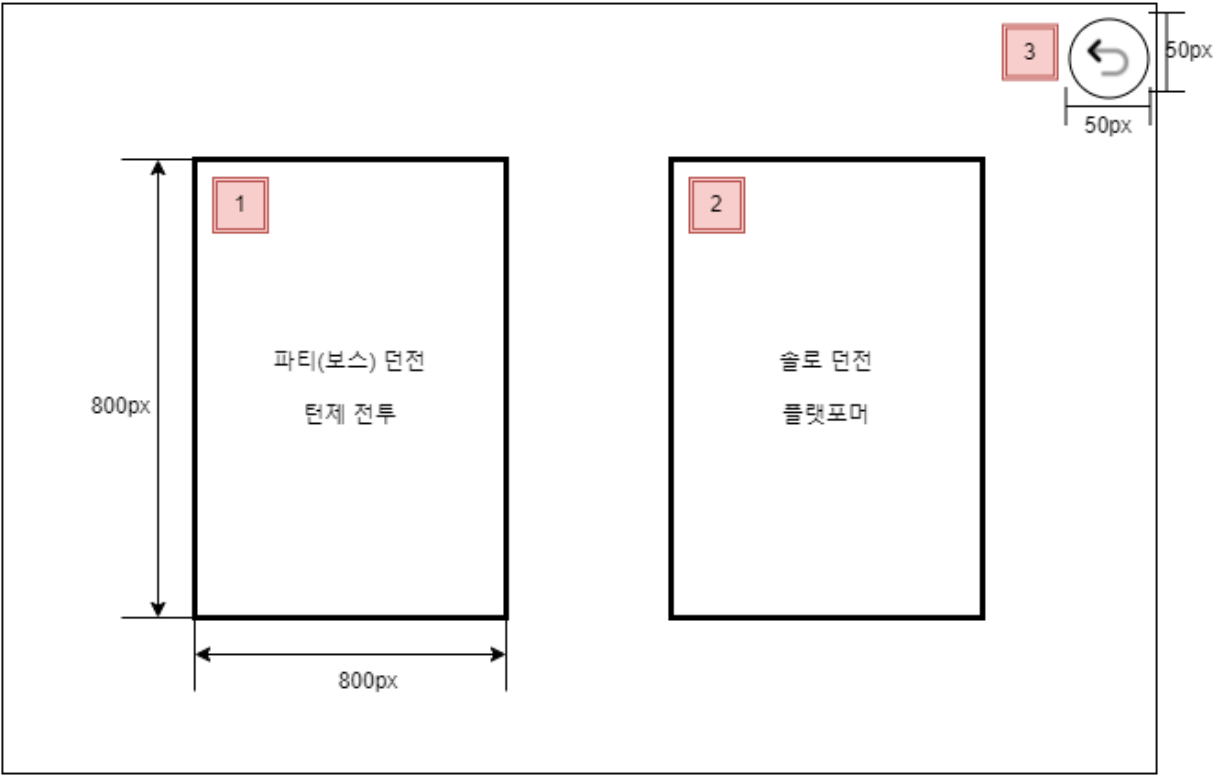
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	다이어리 기록 팝업 UI 로, 텍스트 작성 디자인 영역	
2	3	버튼	사진 첨부	
3	3	버튼	저장	다이어리 기록 팝업 UI 를 닫고 업적 UI 로 복귀한다.

5.13 던전



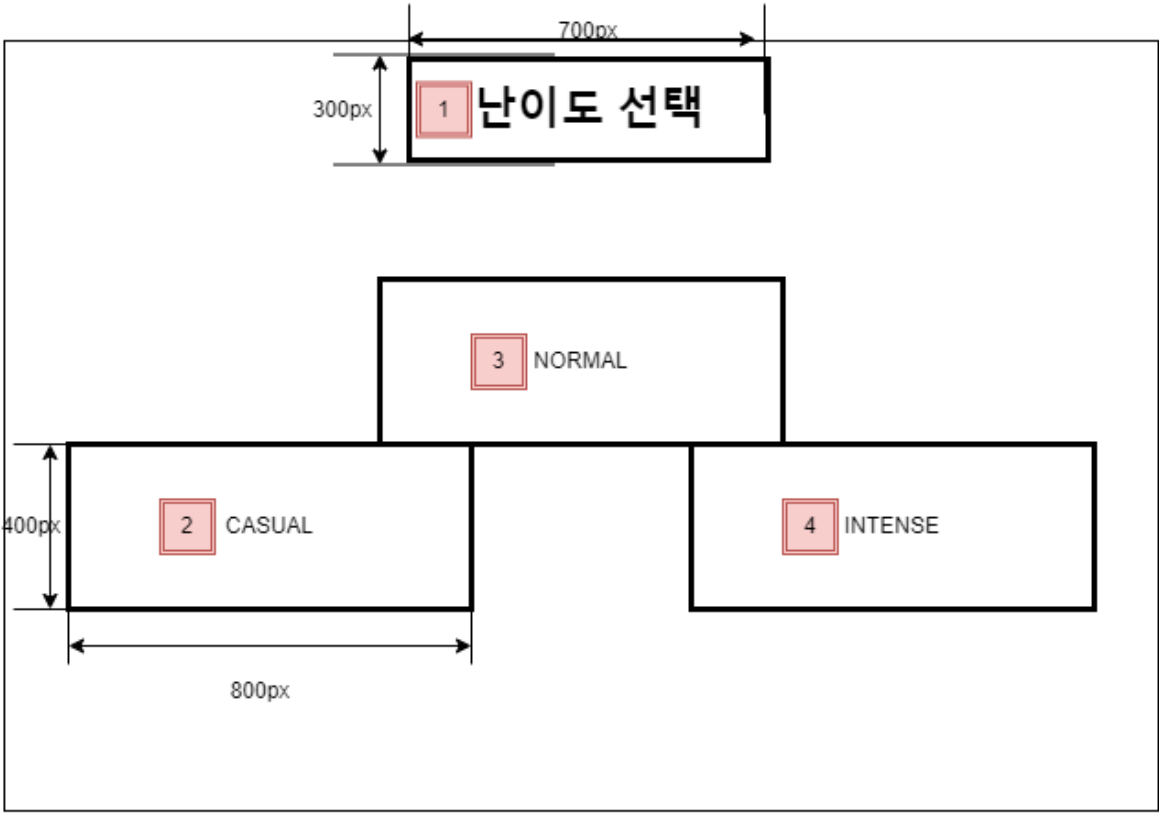
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	0	버튼	던전 입장	

5.13.1 던전 선택



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	1	버튼	파티 던전 입장	파티 던전 데이터 테이블 참조
2	1	버튼	솔로 던전 입장	솔로 던전 데이터 테이블 참조
3	1	버튼	닫힘	던전 선택 UI 를 닫고 인게임으로 복귀한다.

5.14 파티 던전

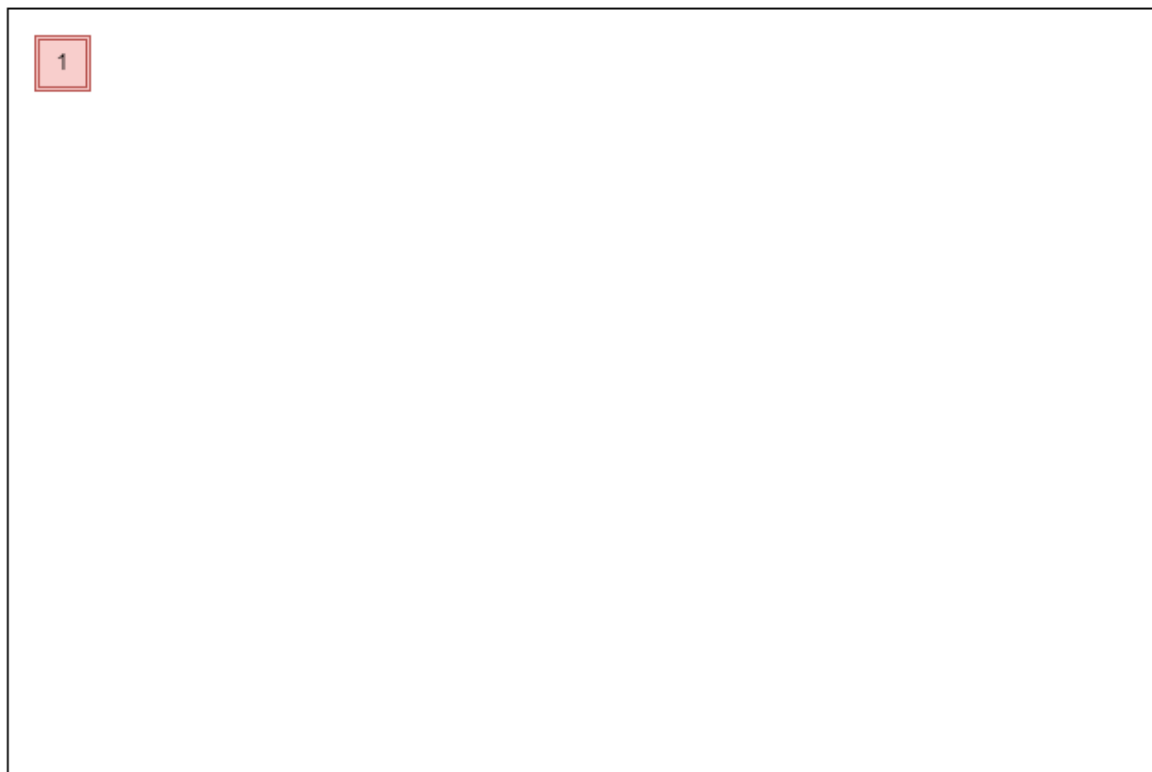


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	텍스트	난이도 선택	추후 타워 형식으로 구현 예정, 파티장만 선택 가능
2	2	버튼	CASUAL MODE	캐주얼모드 데이터 테이블 참조
3	2	버튼	NORMAL MODE	노말모드 데이터 테이블 참조

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

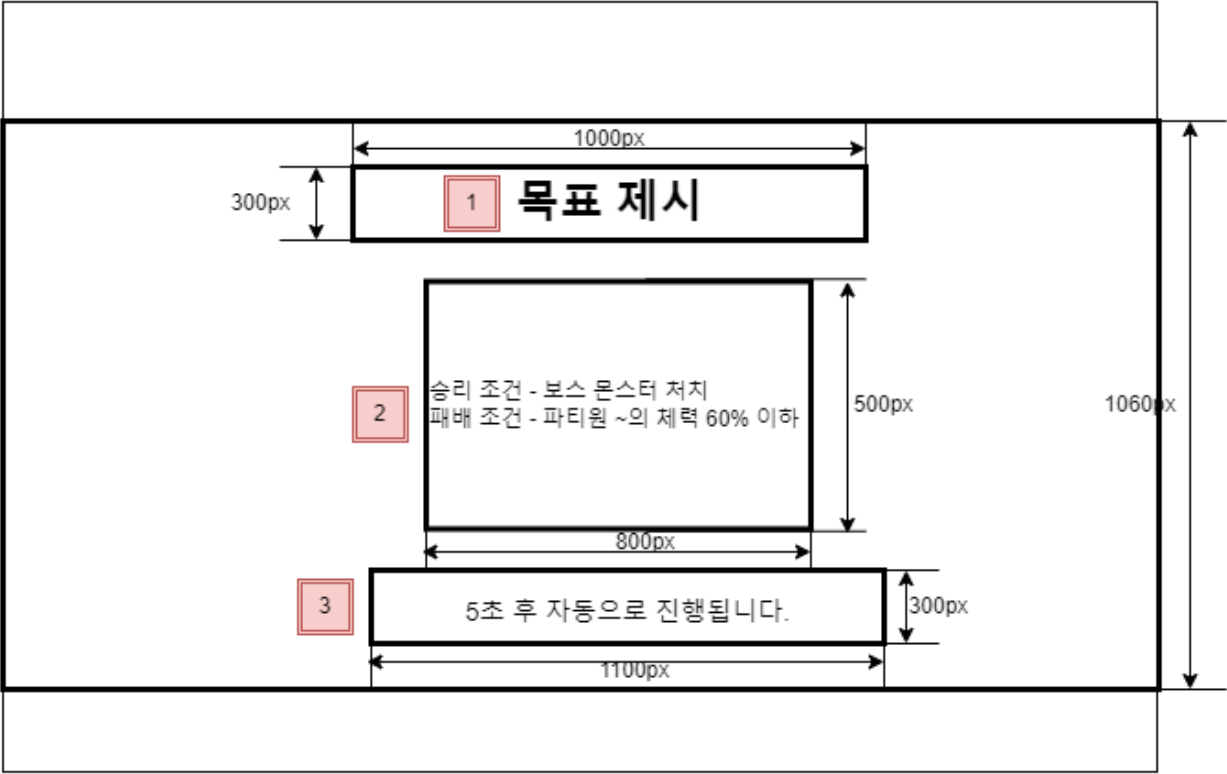
4	2	버튼	INTENSE MODE	인텐스모드 데이터 테이블 참조
---	---	----	--------------	---------------------

5.14.1 보스 연출



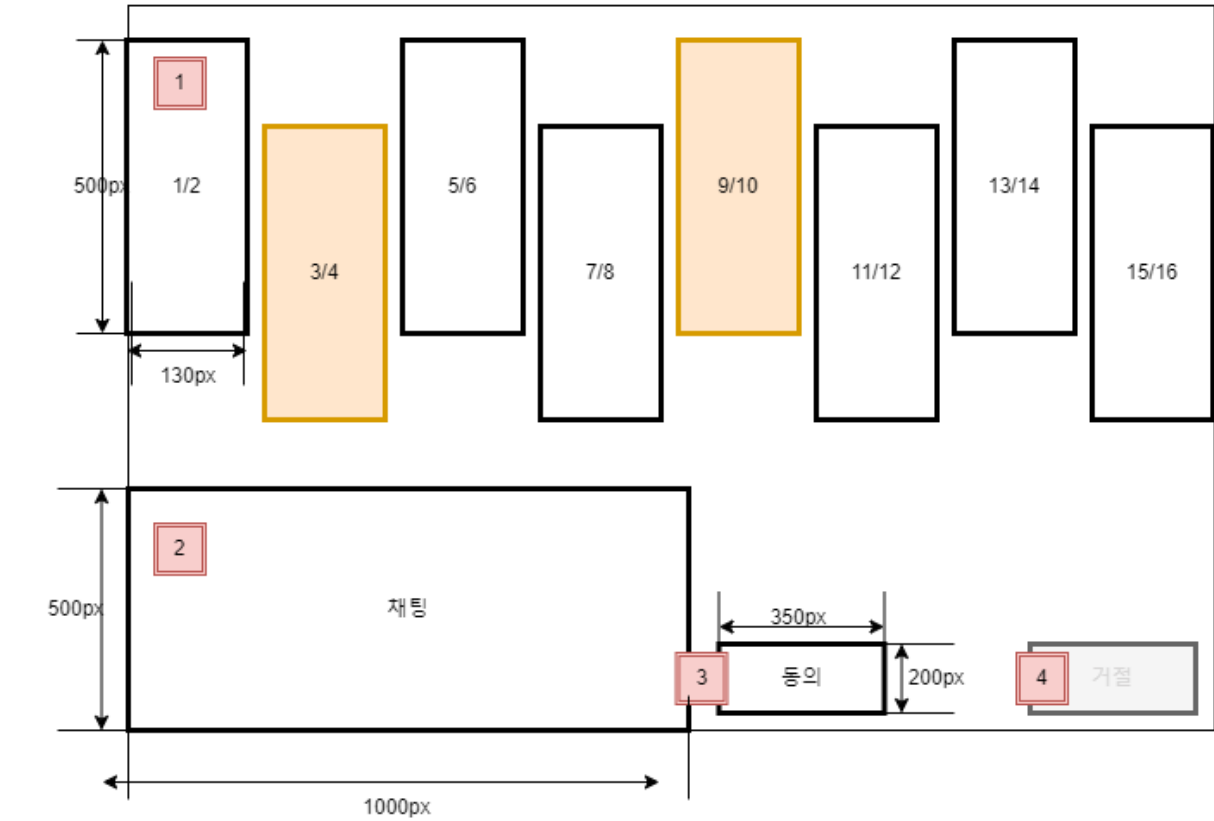
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	동영상	보스 연출	보스 데이터 테이블 참조

5.14.2 목표 제시 팝업 UI



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	텍스트	목표제시	
2	4	텍스트	승리 조건/패배조건	전투 목표 데이터 테이블 참조
3	4	텍스트	5 초 후 자동으로 팝업 소멸	

5.14.3 팀 구성

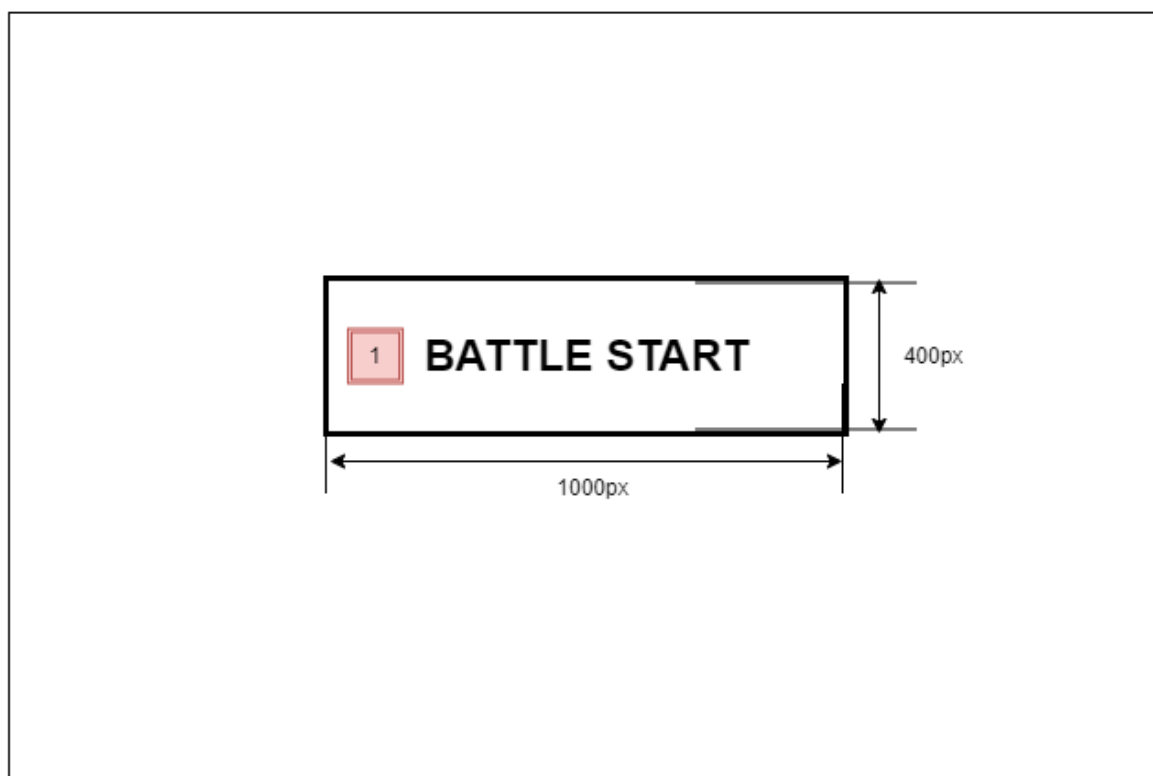


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	버튼	클릭하면, 해당 플레이어 이미지로 바뀐다.	
2	5	텍스트	채팅창	
3	5	버튼	동의 (2 회 이상 1 번 클릭 시 활성화/ 2 회 미만 클릭 시 비활성화)	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

4	5	버튼	거절 (2 회 이상 클릭 시 비활성화/ 2 회 미만 클릭 시 활성화)	
---	---	----	--	--

5.14.4 전투 시작



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	텍스트	BATTLE START	2 초 뒤 자동 HUD 진입

5.14.5 전투 HUD

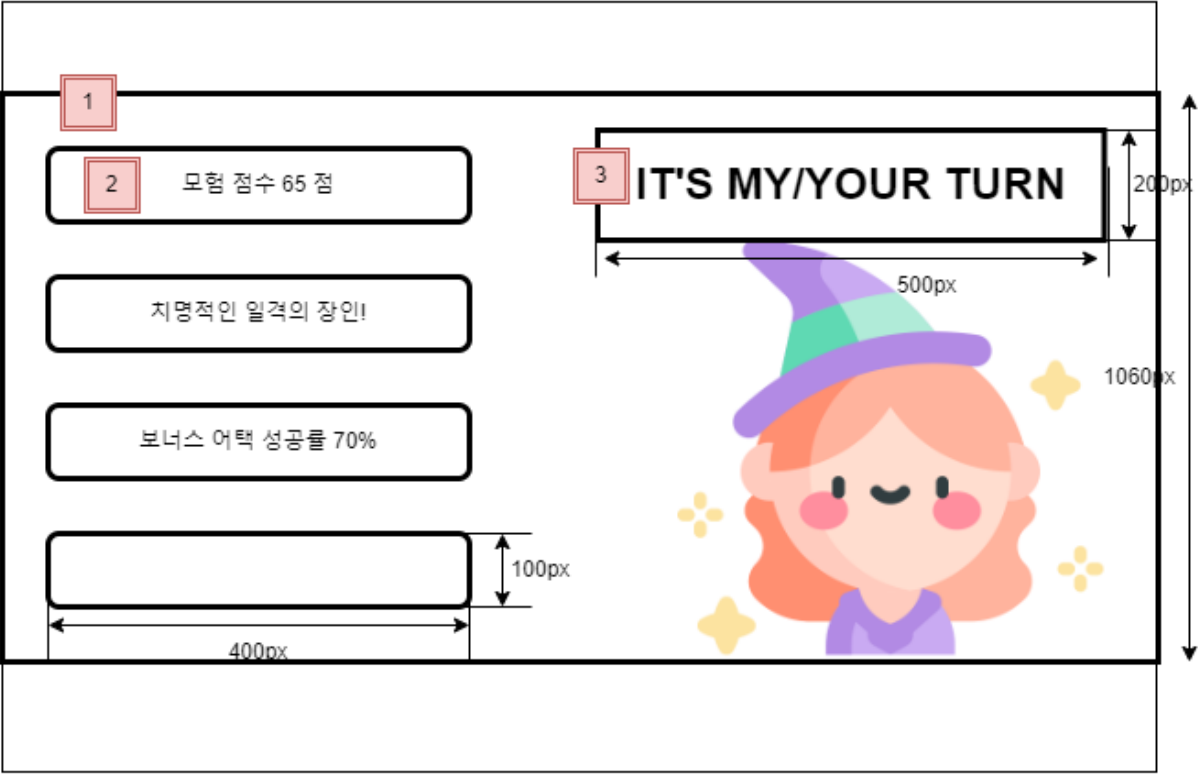


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	7	게이지/이미지	시간 제한, 보스 체력 바, 보스 이미지, 보스 디버프 상태, 보스 전투 속성, 보스 이름 포함 된 디자인 영역	보스 데이터 테이블 참조.
2	7	이미지	해당 플레이어 턴(#F8981D 로 테두리	

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

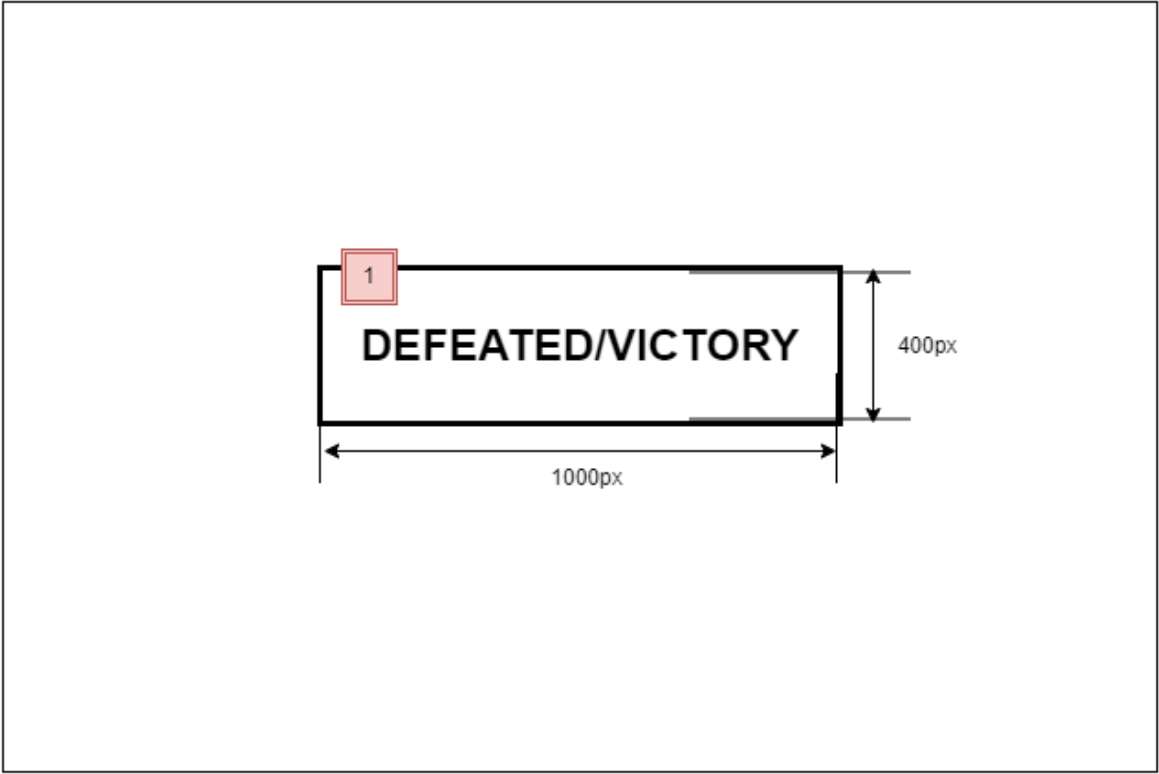
			표현 및 등장해서 스킬 사용)	
3	7	이미지	턴이 아닌 플레이어들	
4	7	게이지	플레이어의 체력 바 (순서대로, 상태이상, 순수 체력, 체력 10% 미만, 보호막 효과 적용)	전투 시스템 데이터 테이블 참조

5.14.6 턴제 전투 팝업 UI



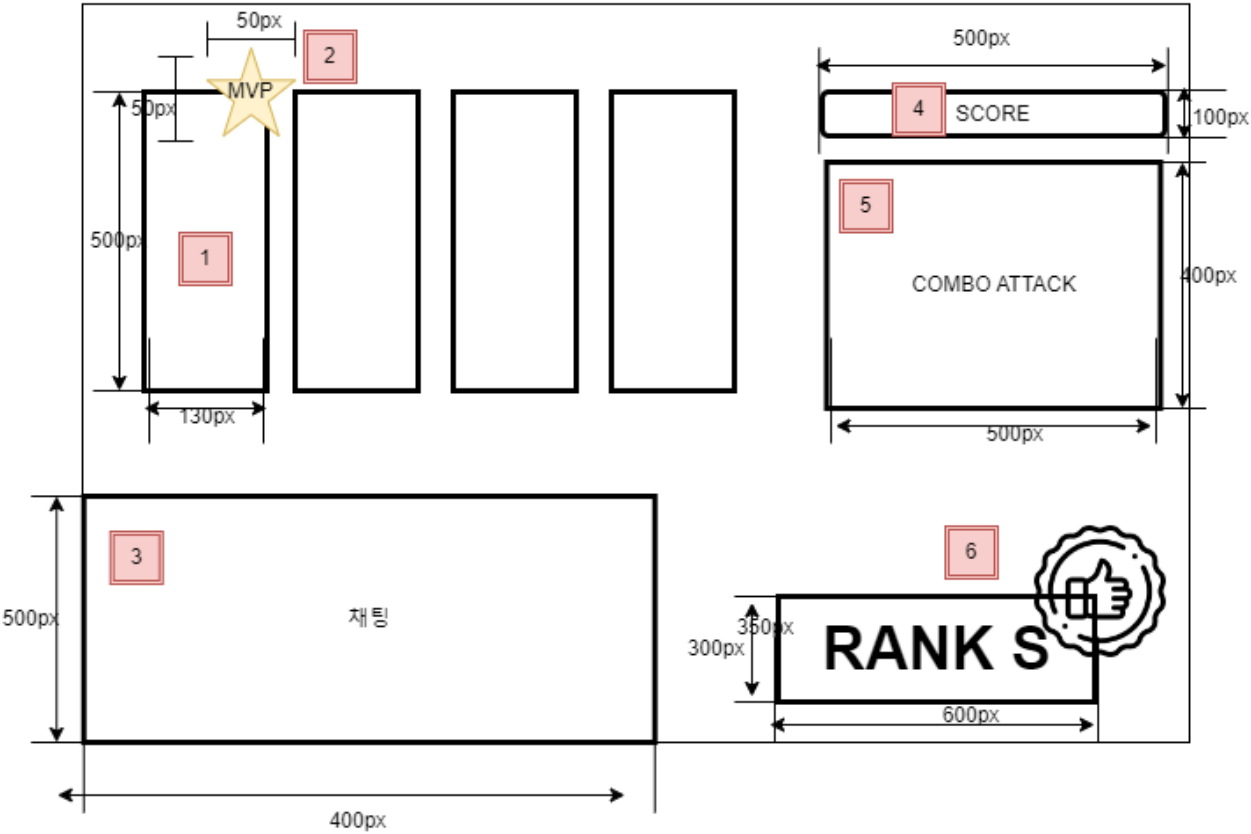
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	8	팝업 UI	턴제 전투 팝업 UI 캐릭터 이미지 포함 디자인 영역	
2	8	텍스트	칭호 (상위 4 가지만 나열)	칭호 데이터 테이블 참조
3	8	텍스트	플레이어의 턴을 알려주는 텍스트	

5.14.7 전투 종료



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	8	텍스트	DEFEATED – 목표 실패	2 초 뒤 자동
			VICTORY – 목표 성공	다음 UI 로 진입

5.14.8 전투 결과

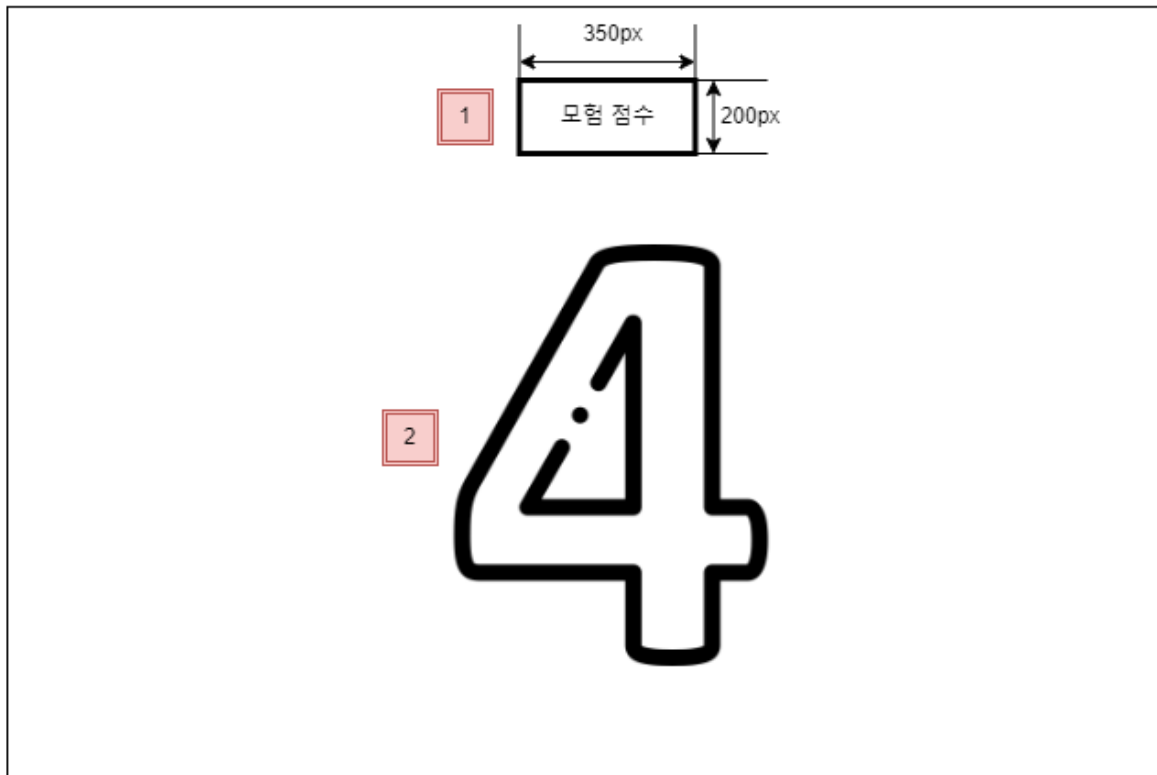


No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	9	이미지	파티원 캐릭터 이미지	클릭하면 다음 UI로 넘어감.
2	9	텍스트	MVP 아이콘	전투 시스템 데이터 테이블 참조
3	9	텍스트	채팅창	
4	9	텍스트	SCORE	
5	9	텍스트	점수	전투 시스템 데이터

당신이 잡든 사이에 UI/UX Design Document

				테이블 참조
6	9	텍스트	RANK	전투 시스템 데이터 테이블 참조

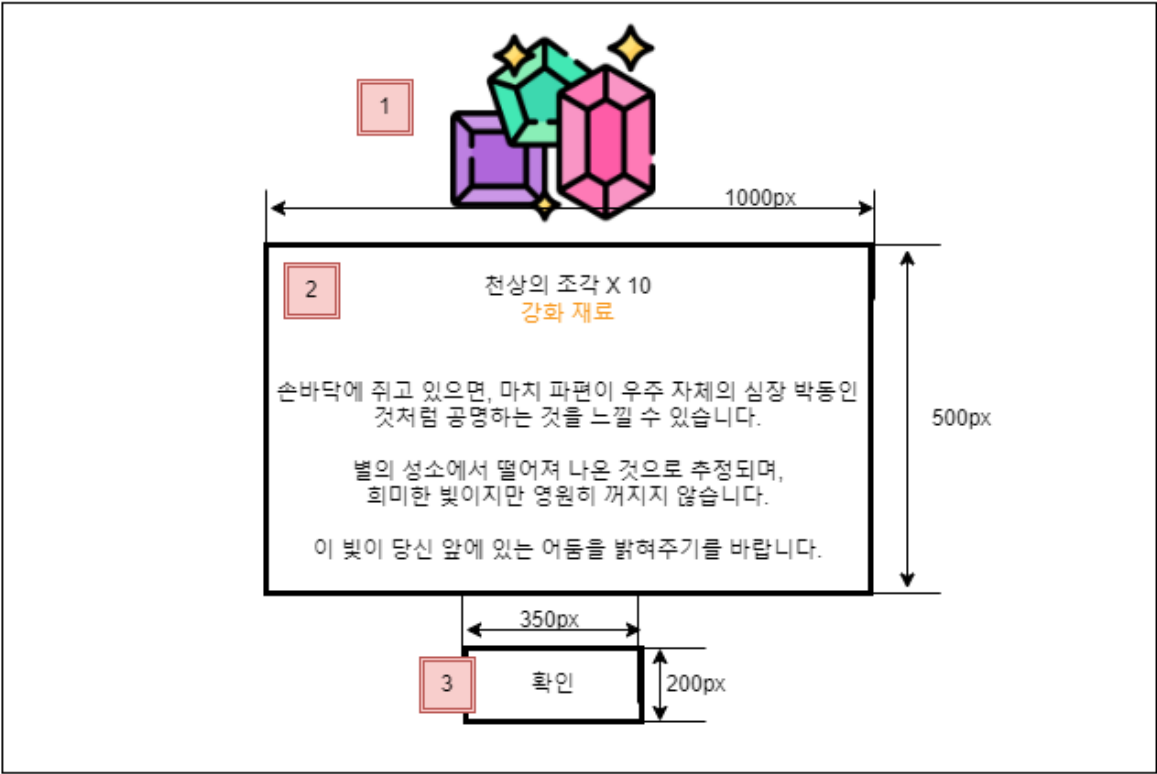
5.14.9 모험 점수 획득



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	10	텍스트	모험 점수	전투 시스템 데이터 테이블 참조
2	10	이미지	모험 점수(1~9)에 따른	

			디자인 영역	
--	--	--	--------	--

5.14.10 보상 획득



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	11	이미지	강화 재료 이미지	강화 재료 데이터 테이블 참조
2	11	텍스트	해당 강화 재료 설명 텍스트	강화 재료 데이터 테이블 참조
3	11	버튼	확인	던전을 종료하고

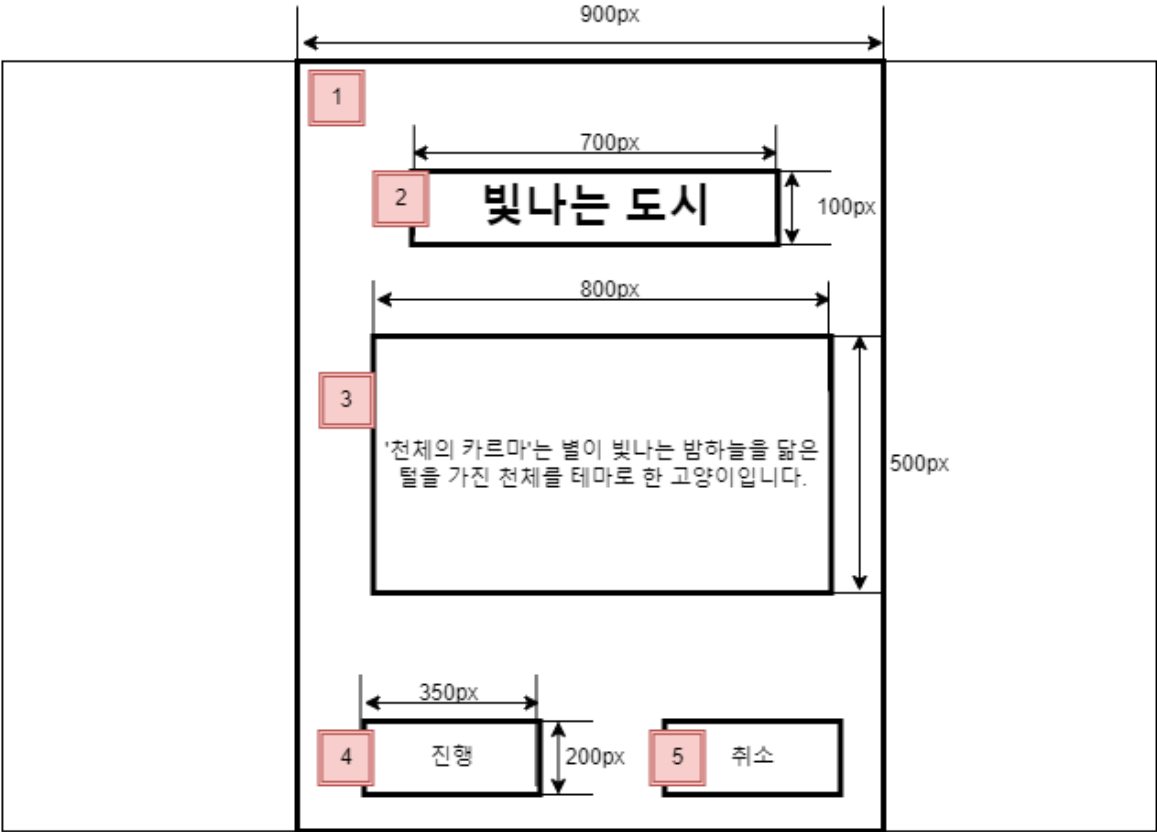
				인게임으로 복귀한다.
--	--	--	--	-------------

5.15 솔로 던전



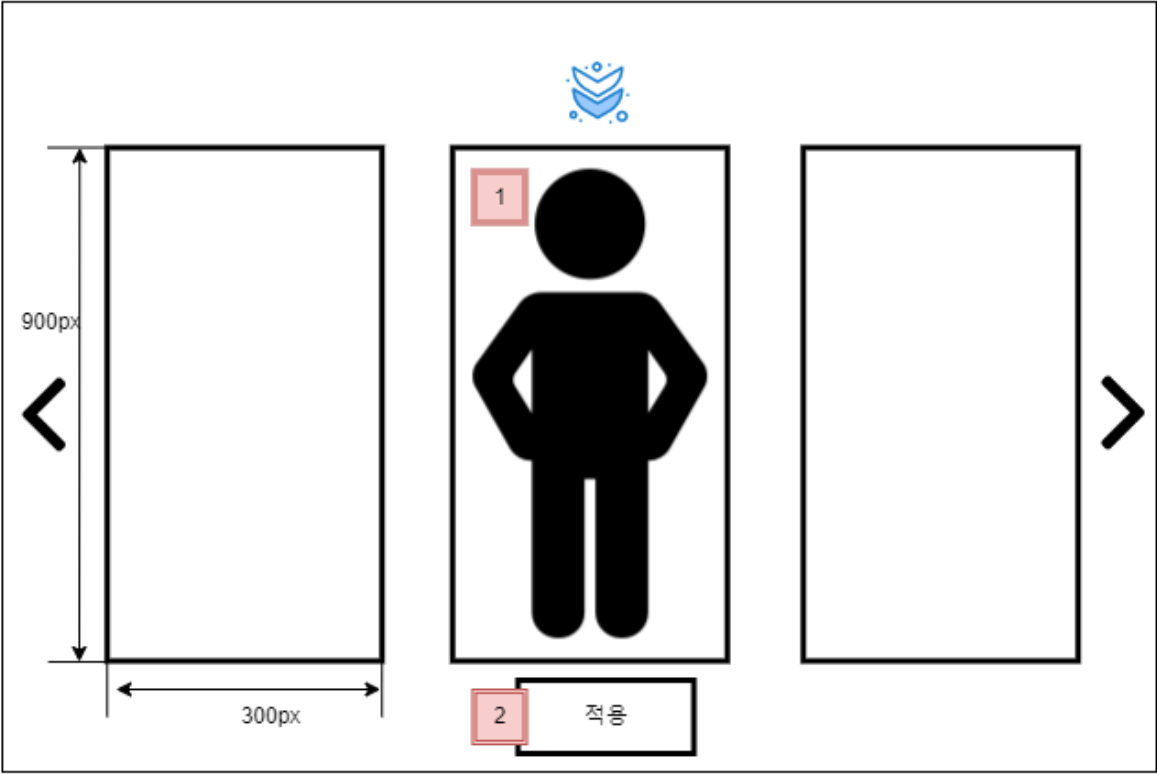
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	2	동영상	책 넘기는 연출 디자인 영역	

5.15.1 던전 매칭 결과 팝업 UI



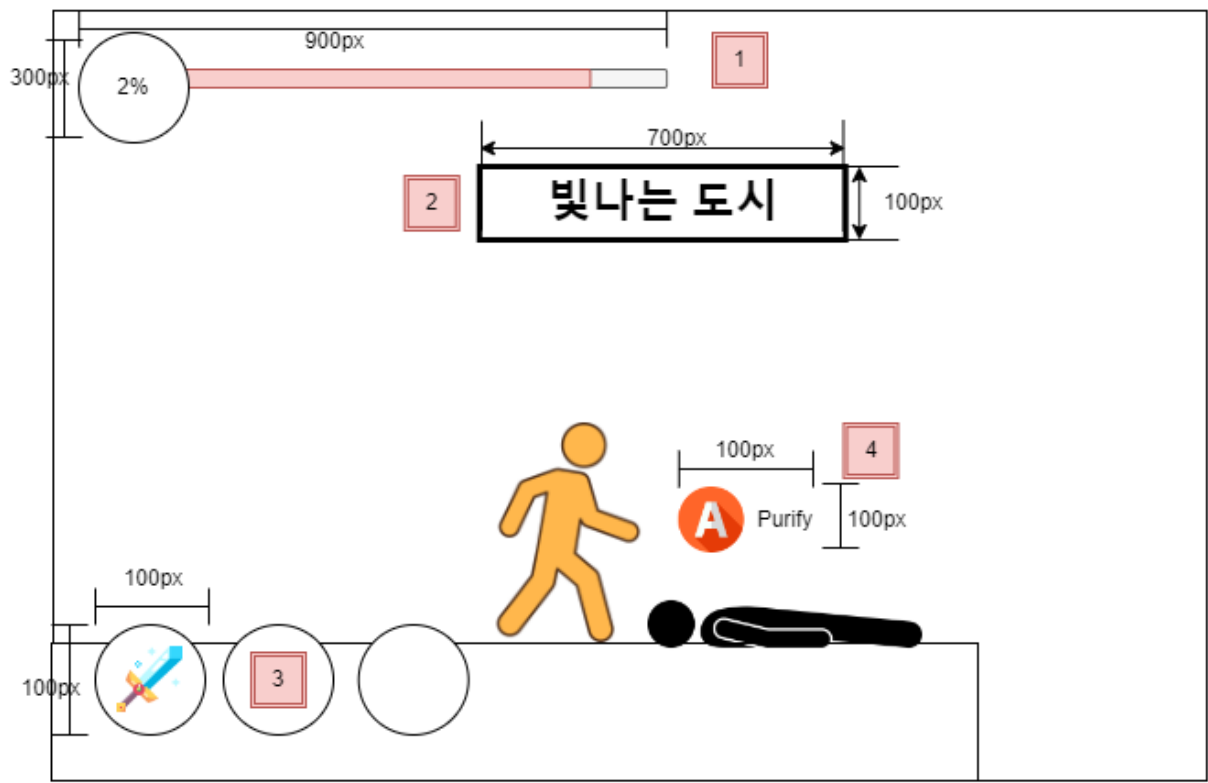
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	3	팝업 UI	던전 매칭 결과 팝업 UI	책에서 찢겨져 나온 한 페이지 같은 연출
2	3	텍스트	매칭된 던전 제목	솔로 던전 데이터 테이블 참조
3	3	텍스트	매칭된 던전의 해당 설명 텍스트 (미리보기)	솔로 던전 데이터 테이블 참조
4	3	버튼	진행	
5	3	버튼	취소	던전 매칭 결과 팝업 UI를 닫고 인게임으로 복귀한다.

5.15.2 캐릭터 선택



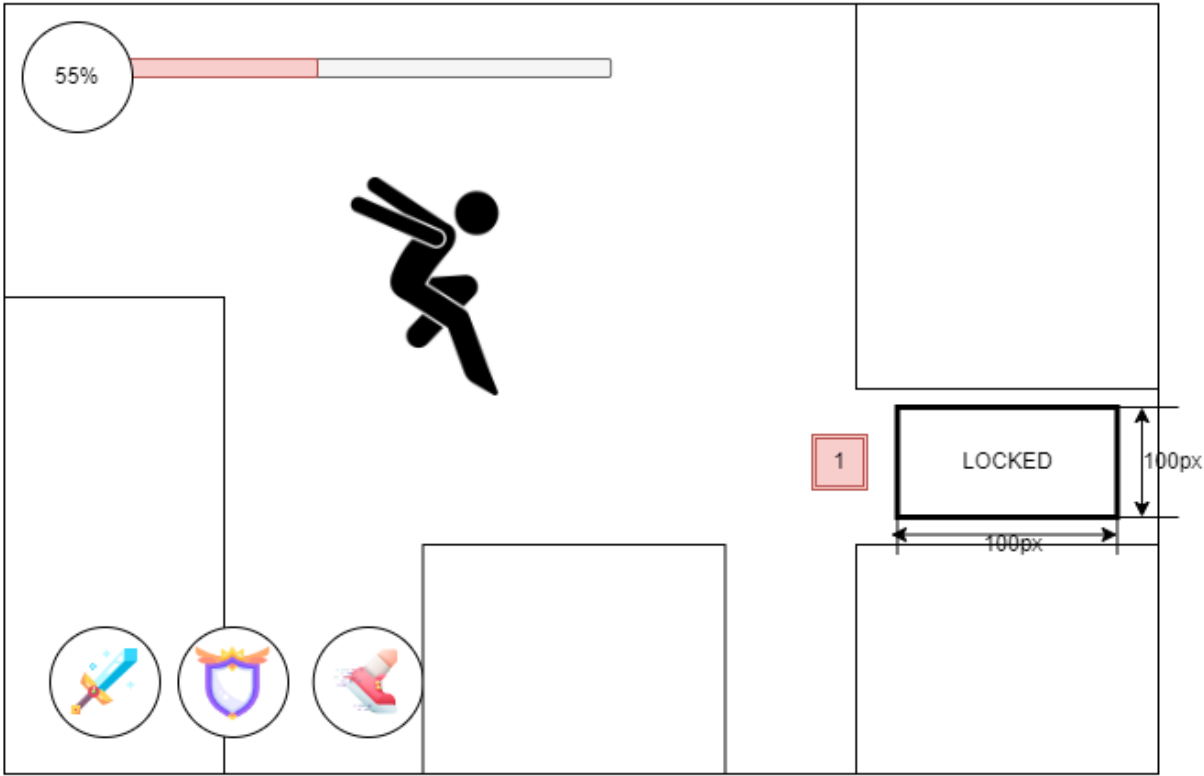
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	4	이미지/버튼	선택된 캐릭터는 화살표시로 강조 효과	보유 캐릭터만 나오며, 최초 플레이시 Default 캐릭터로 시작한다. (캐릭터 데이터 테이블 참조)
2	4	버튼	적용	해당 캐릭터로 던전을 시작한다.

5.15.3 전투 HUD (시작/상호작용)



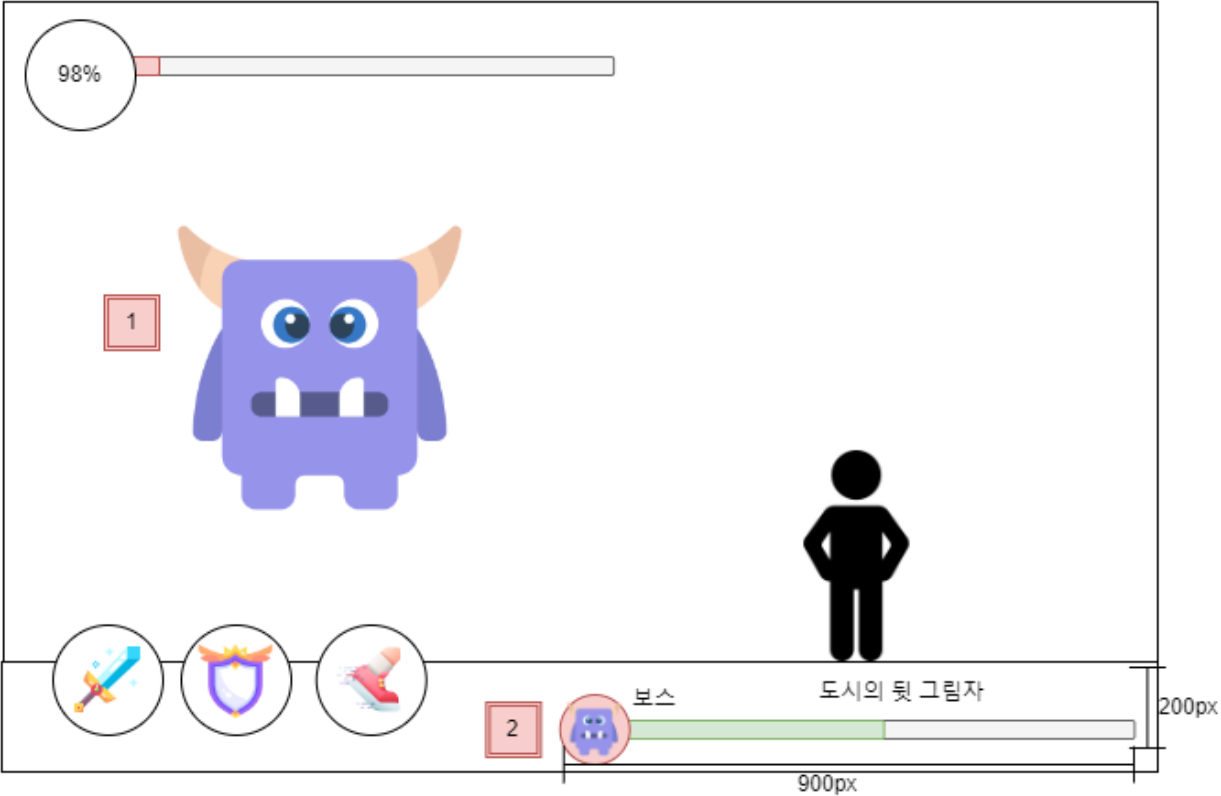
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	게이지	캐릭터 체력 바 디자인 영역	
2	5	텍스트	시작 후 5 초 지속 후 자동 소멸	
3	5	이미지	스킬 이미지	전투 시스템 데이터 테이블 참조
4	5	오브젝트 상호작용	반응형 오브젝트 상호 작용시 생성	보상은 스킬 획득하며, 획득된 스킬은 3 번에 생성된다. (전투 시스템 데이터 테이블 참조)

5.15.4 전투 HUD (장애물)



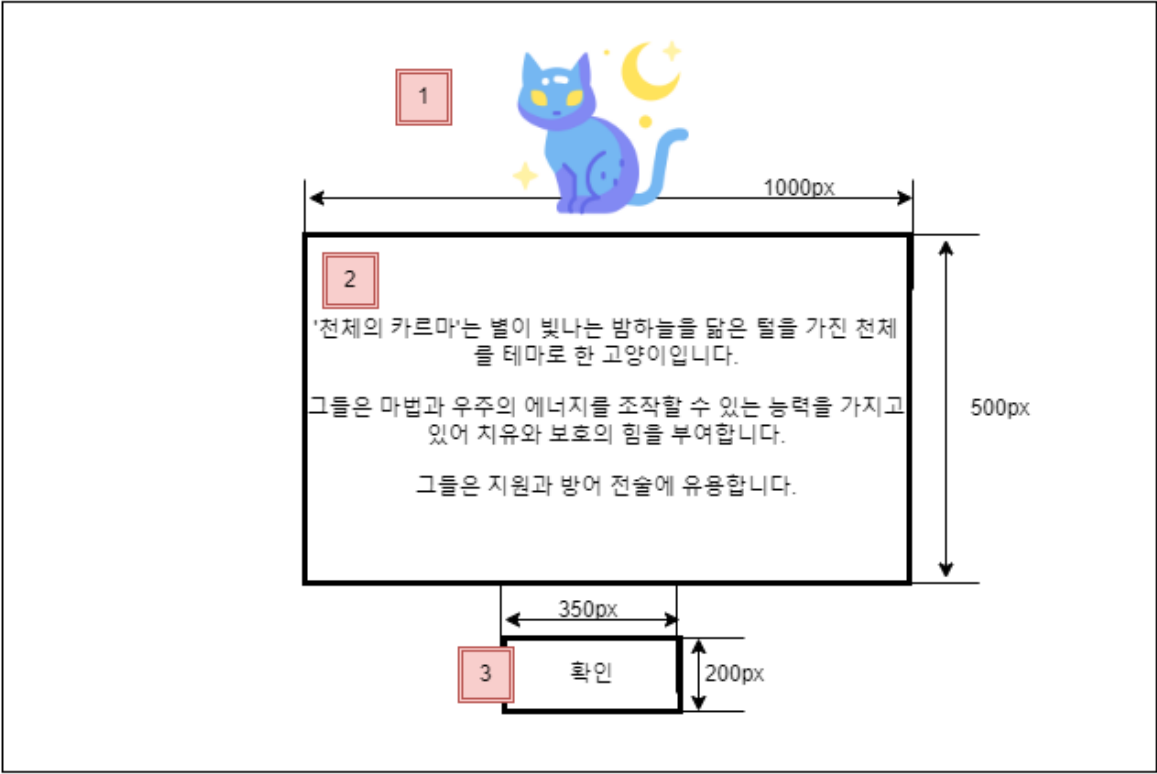
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	오브젝트 상호작용	같은 길로 진행 불가능	상호 작용 시 길이 막혀 있으므로 왔던 길로 돌아가야 한다는 메시지 출력

5.15.5 전투 HUD (보스)



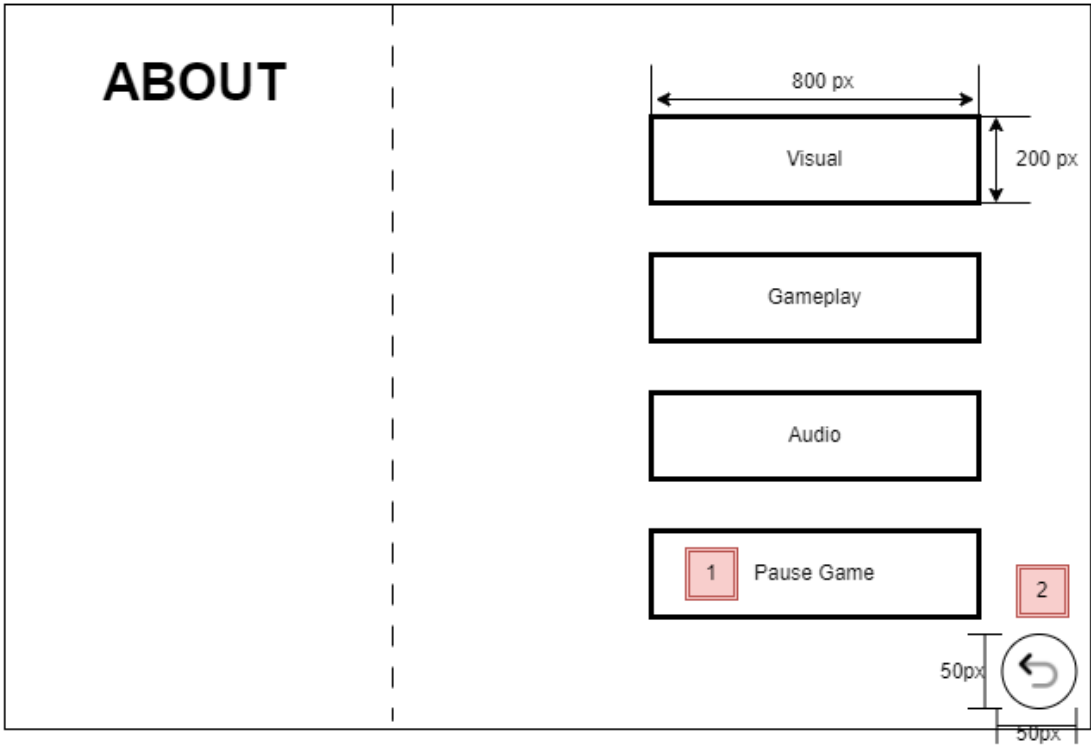
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	5	이미지	보스 이미지	전투 시스템 데이터 테이블 참조
2	5	게이지/이미지/텍스트	보스 이름, 보스 체력 바, 보스 이미지 포함 디자인 영역	

5.15.6 클리어 보상 획득



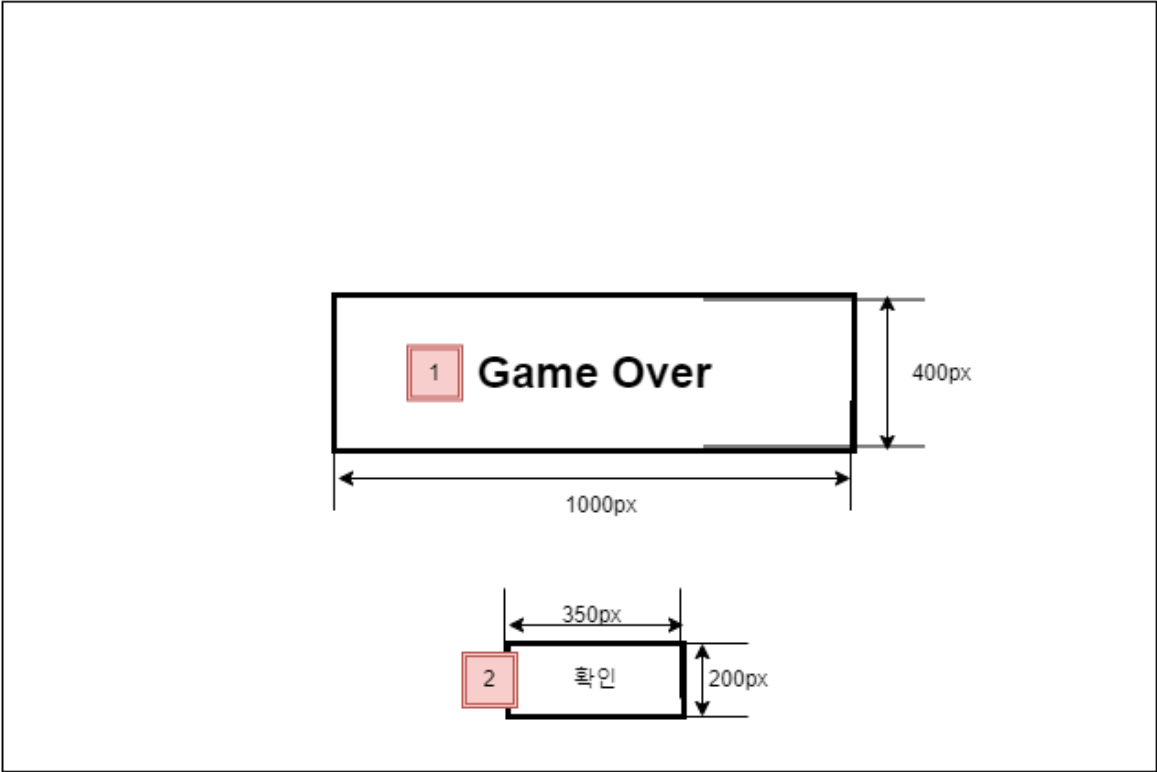
No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	이미지	던전 클리어 보상 이미지	솔로 던전 데이터 테이블 참조
2	6	텍스트	던전 클리어 해금 텍스트 (자세한 내용)	솔로 던전 데이터 테이블 참조
3	6	버튼	확인	던전을 종료하고 인게임으로 복귀한다.

5.15.7 던전 포기



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	버튼	Pause Game	던전 포기
2	6	버튼	닫힘	옵션 UI 를 닫고 던전으로 복귀한다.

5.15.8 던전 클리어 실패



No.	Depth	UI 종류	설명	비고
1	6	텍스트	GAME OVER	던전 실패/포기
2	6	버튼	확인	던전을 종료하고 인게임으로 복귀한다.