

던전 런 화면 설계서

Team. 퍼스트파티

V.11

2025.08.25

작성: 고예린



목차

[참고 1\) UI UX 피그마](#)

01 개요

02 Common Components

03 각 화면 설계서

04 비교

History

수정된 부분은 노란색 하이라이트 처리되어 있습니다.

버전	수정일	수정 내용	작성자
V1	250703	게임 화면 작성 + 버전 리셋	고예린
V2	250704	P16, 17설명 수정, p19-24 추가	고예린
V3	250710	게임 화면 부가요소 추가	고예린
V4	250714	로비의 인벤토리, 우편 추가 누락 사항 및 증강 확인 관련 화면 추가	고예린
V5	250717	게임 오버/클리어, 부활 선택, 증강 삭제 추가 화면 별 하이퍼링크 추가	고예린
V6	250721	상점, Dim 처리시 액션 정의 추가	고예린
V7	250725	게임 화면 / 몬스터 벽 삭제	고예린

History

수정된 부분은 노란색 하이라이트 처리되어 있습니다.

버전	수정일	수정 내용	작성자
V8,9	250731	규칙 설명 패널 수정	고예린
V10	250805	대미지 폰트 정책 수정, 증강 삭제 관련 화면 제외, 오타자 수정	고예린
V11	250825	게임 및 콘텐츠 소개 추가	고예린

01 개요

소개 | 문서 목적 및 기획 의도 | 화면 구조도 | 정보 구조도 (IA)

게임 및 콘텐츠 소개

레전드 오브 해머 (LOH)

- 대장장이가 되어 용사 모험단의 장비를 강화해주는 콘셉트의 모바일 클릭어 + 방치형 게임
- 자동 전투 + 도트 아트 그래픽으로 가볍게 즐길 수 있는 게임

던전 런!

- 레전드 오브 해머의 서브 콘텐츠 (뱀서라이크)
 - 핵앤 슬래쉬, 슈팅, 런 게임, 로그라이트형 요소 O
 - 1회 2분 내외의 짭작한 플레이



레전드 오브 해머의 메인 화면 | 던전 런!의 인게임 화면

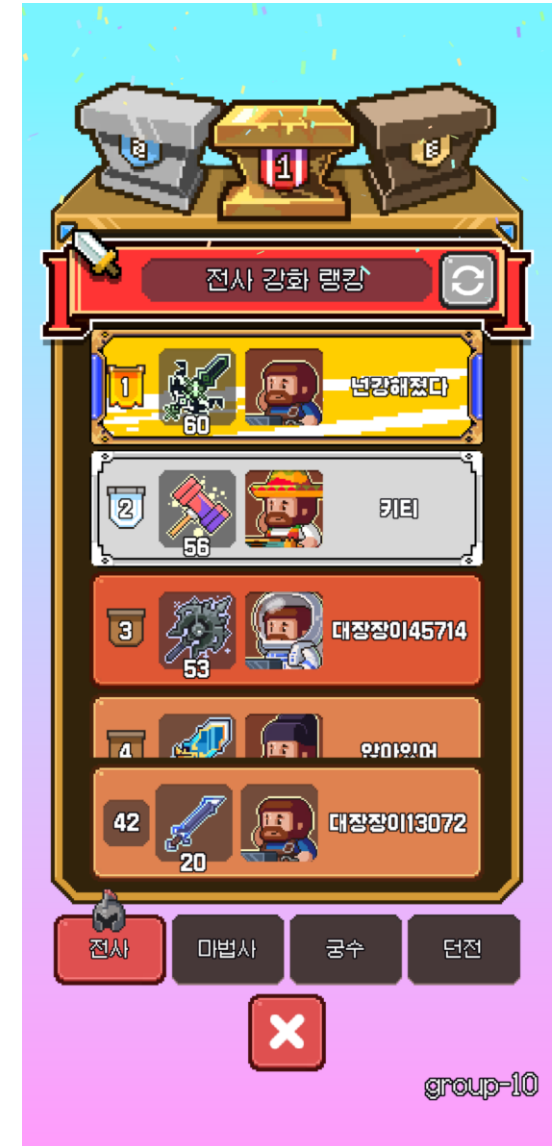
문서의 목적 및 기획 의도

문서의 목적

- 던전 런! 콘텐츠 개발 진행 시 필요한 화면 요소 정의

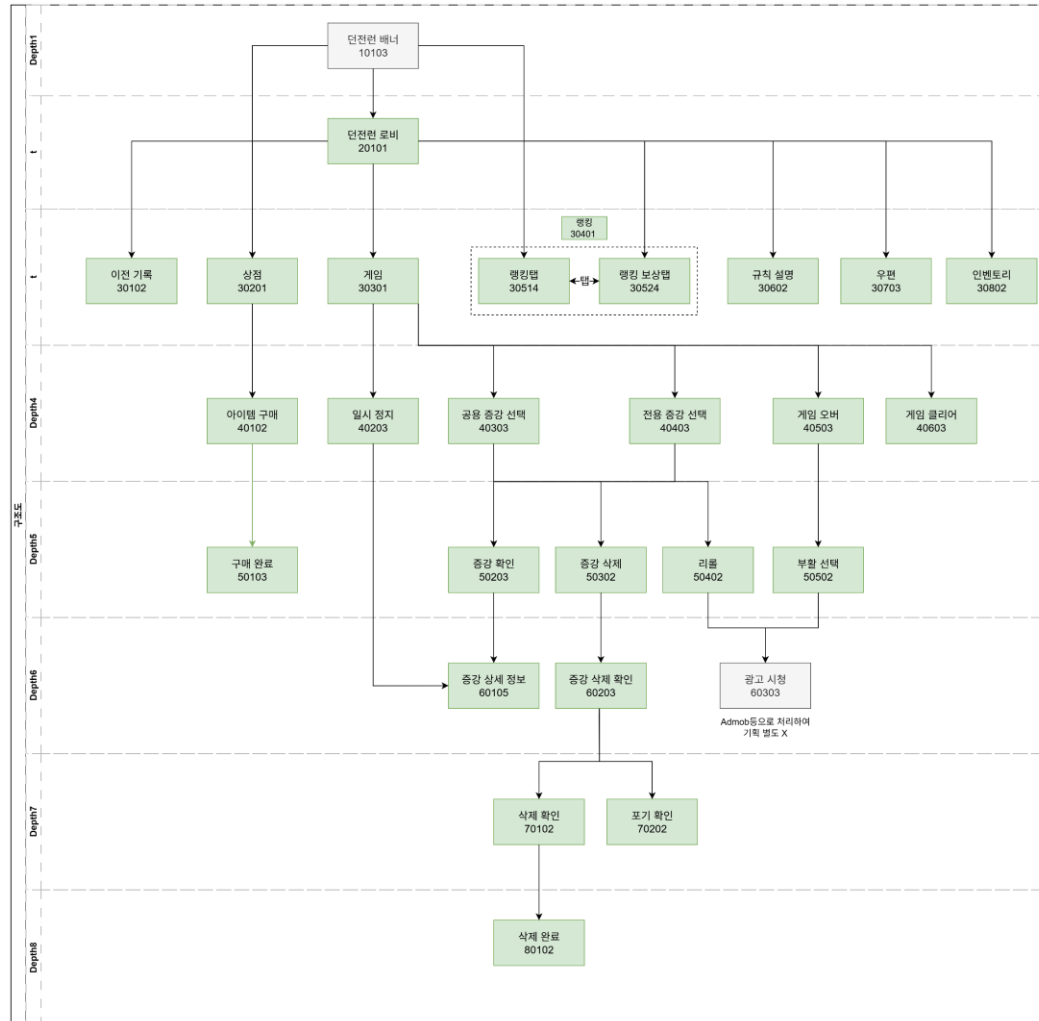
기획 의도

- [통일감] 모체 게임 <레전드 오브 해머>와 비주얼 상 통일감 있는 UX를 위한 설계
- [명확성] 플레이어에게 필요한 정보를 명확히 전달하기 위한 설계
- [편의성] 플레이어의 콘텐츠 경험과 개발 모두를 편리하게 하기 위한 설계



<레전드 오브 해머>의 '강화 투기장 베타' 및 '강화 랭킹'화면

화면 구조도



← 화면 구조도의 대략적인 구조

- 전체적인 화면 기획 및 UI 개발 단계 제시
- 간략한 화면 진입 흐름 및 ID 확인 가능
- 상세 내용은 별첨 파일 참고

정보 구조도

ID	화면명	Depth	순서	이전 화면 ID	카테고리	탭 순서	설명
(Depth)(화면 순서)(화면유형)					01 독립		
수식에 의해 자동 생성됨					02 팝업		
정수로 변환 되어 있음					03 오버레이		
					04 탭		
10101	던전런 배너	1	01	-	01 독립 ▼		콘텐츠 진입용 외부 배너 / 개발 X
20101	던전런 로비	2	01	00101	01 독립 ▼		주간 최고 기록, 진입 허브
30102	이전 기록 확인	3	01	20101	02 팝업 ▼		지난 게임 기록 리스트. 최대 10개까지 저장
30201	상점	3	02	20101	01 독립 ▼		던전 런 포인트를 통한 아이템 구매
30301	게임 화면 진입	3	03	20101	01 독립 ▼		본 게임 플레이 화면

화면 별 ID, Depth, 이전 화면, 카테고리 및 간략한 설명 기재

ID 생성 규칙은 자동화 되어 있음

상세한 내용은 별첨 파일 참고

02 Common Components

화면 요소 정의

화면 요소 정의

독립 화면	게임의 주요 상태 전환을 담당하는, Scene 단위의 독립적인 전체 화면 UI
팝업	현재 화면 위에 표시되는, 의사 결정용 작은 창. Dim처리* O
오버레이	화면 전체를 덮으며 주요 기능을 수행하는 상위 UI로, dim 처리O 중첩O, 중첩 시 이전 오버레이는 제거되지 않고 유지됨. 기본적으로 오버레이 하단의 UI는 작동을 정지하며, 입력도 차단함.
탭	전체 화면을 덮지 않으며, 내부 데이터 뷰를 전환하는 UI. 그룹이 정해져 있으며, 그룹 내에서만 전환됨.
툴팁	특정 UI 요소를 길게 터치한 경우에만 표시되는 일시적인 정보창

*Dim처리: 팝업 또는 오버레이 UI가 활성화될 때 배경을 어둡게 덮는 반투명 처리.
본 문서에서는 #000000 컬러에 투명도 200/255(#000000C8)로 적용함.
해당 요소 화면 설계는 dim처리와 함께 작성됨.

03

각 화면 설계서

로비 | 게임 화면 및 부가 요소 | 증강 | 게임 종료 | 상점 | 랭킹

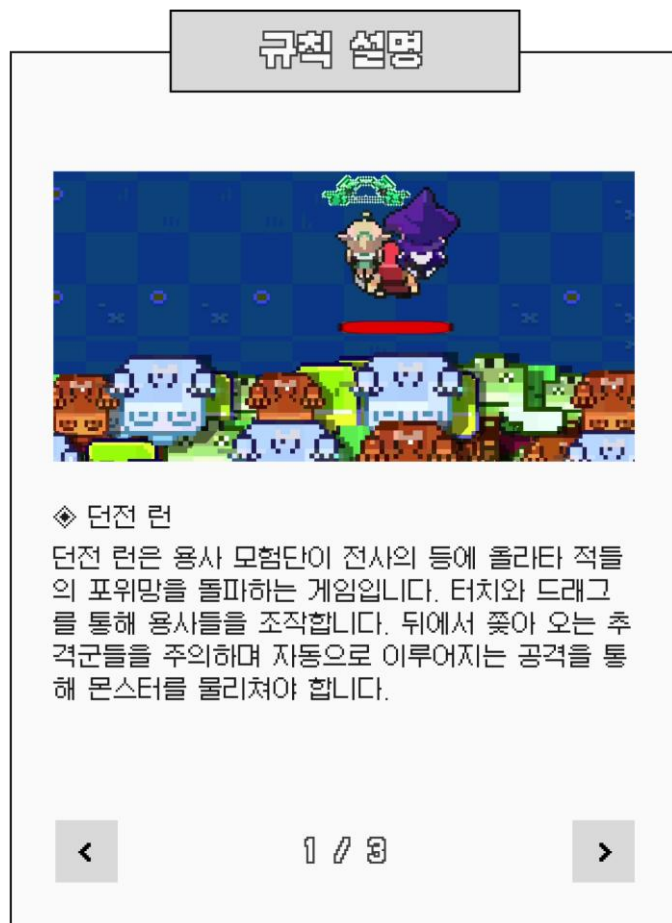
버전	2	화면 ID	20101	페이지명	던전런 로비	Description	
작성자	고예린	작성일	0714	페이지 경로	-	1	타이틀: 던전런
<div><div></div><div><p>3) 본 게임 강화 무기장 베타 참조</p></div><div><p>4) 플레이어 패널</p></div></div> <td>1-1</td> <td>새로 고침 버튼: 클릭 시 플레이어 랭킹, 명예의 전당 갱신</td>						1-1	새로 고침 버튼: 클릭 시 플레이어 랭킹, 명예의 전당 갱신
						2	도움말 버튼: 규칙 설명 팝업 (30603) 열기
						3	랭킹 종료 시간 - 갱신 기준 시각: 매주 월요일 오전 09시 (UTC+9) * 랭킹 및 보상 기획서 참조
						4	명예의 전당 - 랭킹 순위 1~3위 유저 표시 - 가운데: 1위 왼쪽: 2위 오른쪽: 3위 - 머리 위에는 유저 이름만 표시 (점수 표시 X)
						5	플레이어 랭킹 패널 - 게임이 종료될 때마다 갱신
						6	랭킹 / 랭킹 보상 버튼바 - 랭킹 버튼 클릭 - 랭킹 화면 (30401) + 랭킹 탭 (30514) 연결 - 랭킹 보상 버튼 클릭: 랭킹 화면 (30401) + 랭킹 보상 탭 (30524) 연결
						7	도전 현황 대시보드 - 도전 횟수: 게임 완료 횟수 (게임 오버 횟수 + 게임 클리어 횟수) - 게임이 종료될 때마다 갱신

버전	3	화면 ID	20101	페이지명	던전런 로비	Description	
작성자	고예린	작성일	0717	페이지 경로	-	8	이전 기록 보기: 이전 기록 팝업 (30102) 열기
<div data-bbox="129 275 703 1283"> <p>1: 던전 런! 버튼</p> <p>2: 플레이어 목록</p> <p>3: 닉네임</p> <p>4: 사용자명</p> <p>5: 플레이어 정보 (Stage 16, 클리어 1234, 736215)</p> <p>6: 랭킹, 랭킹 보상</p> <p>7: 이번주 도전 현황 (도전 횟수: 12, 최고 스테이지: 99, 최고 점수: 123456)</p> <p>8: 이전 기록 보기</p> <p>9: 던전런 상점</p> <p>10: 보상 수령 가능 횟수 0/1</p> <p>11: 입장 버튼</p> <p>12: 닫기 버튼</p> <p>13: 우편 버튼</p> <p>14: 인벤토리 버튼</p> </div> <div data-bbox="733 576 1307 1279"> <p>15: 회복 가능! (0/2)</p> </div>						9	상점 이동 버튼: 상점 (30201) 열기
						10	보상 수령 가능 횟수; 기본: 1 - 게임 클리어 이후 보상 수령 시 차감 - 횟수 초기화 시각: 매일 오전 09시 (UTC+9)
						11	입장 버튼 - 게임 화면 (30301) 열기
						12	닫기 버튼 : 클릭 시 콘텐츠 종료 - 인게임의 배너를 통해 입장하는 것으로 상정한 버튼 - 본 개발에서는 게임 종료 기능 - 별도 팝업 없음
						13	우편 버튼: 클릭 시 우편함 (30702) 오픈
						14	인벤토리 버튼 - 클릭 시 인벤토리 (30802) 오픈
						15	회복 버튼 - 보상 수령 가능 횟수가 0일때 노출 - 클릭 시 광고 재생 // 이번 빌드 미개발 - 광고 종료 후 회복 가능 횟수 갱신 - 기본: 0, 광고 종료 시 +1

버전	1	화면 ID	30102	페이지명	이전 기록 팝업	Description	
작성자	고예린	작성일	0702	페이지 경로	던전런 로비 / 이전 기록 보기	1	타이틀
<div><div><div>1 이전 기록 보기</div><div>2</div><div>3 이전 기록은 최대 10주 치만 저장됩니다.</div><div>4<div>25.06.23 ~ 25.06.29<div>NNN도전 횟수 : NNN 최고 스테이지 : NNN 최고 점수 : NNN</div></div><div>25.06.16 ~ 25.06.22<div>NNN도전 횟수 : NNN 최고 스테이지 : NNN 최고 점수 : NNN</div></div><div>25.06.09 ~ 25.06.15<div>NNN도전 횟수 : NNN 최고 스테이지 : NNN 최고 점수 : NNN</div></div><div>YY.MM.DD ~ YY.MM.DD<div>NNN도전 횟수 : NNN 최고 스테이지 : NNN 최고 점수 : NNN</div></div><div>YY.MM.DD ~ YY.MM.DD</div></div><div><div>4-1YY.MM.DD ~ YY.MM.DD<div>4-2NNN도전 횟수 : NNN 최고 스테이지 : NNN 최고 점수 : NNN</div>4-3</div></div></div></div>						2	닫기 버튼: 클릭 시 본 화면을 닫음
						3	기록 안내 텍스트 내용: 이전 기록은 최대 10주 치만 저장됩니다.
						4	기록 저장 카드 - Scrollable - Stack 구조: 이전 기록이 밑으로 가도록 쌓임 - 10개 초과시 가장 오래된 것부터 삭제
						4-1	기록 기간 - 해당 기록이 남은 랭킹 주간 시작일 ~ 종료일 - YY.MM.DD 양식으로 표시
						4-2	기록 랭킹: 해당 기록의 랭킹 표시 - 해당 주간에 기록이 없는 경우 - 로 표시
						4-3	기록 상세 - 도전 횟수: 0 ~ 999 (임시값) - 최고 스테이지: 0 ~ 999 (임시값) - 최고 점수: 0 ~ 999,999 (임시값)

버전	4	화면 ID	30602	페이지명	규칙 설명 팝업	Description	
작성자	고예린	작성일	0729	페이지 경로	던전런 로비 / 규칙 설명	1	팝업 타이틀: 규칙 설명
<div> <div>규칙 설명 1</div>  <div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>6</div> </div> </div>						2	참고 이미지: 설명에 더하여 이해를 돕기 위한 이미지 가로 : 세로 = 2 : 1 비율
						3	설명 제목: 설명 단락에 대한 제목
						4	설명 본문: 설명문 본문
						5	뒤로가기 버튼: 클릭 시 이전 페이지로 이동함
						6	다음 버튼: 클릭 시 다음 페이지로 이동함
						7	현재 페이지 텍스트: 현재 보고 있는 탭이 몇 번째 페이지인지 표시
						8	전체 페이지 텍스트: 전체 탭의 범위를 확인

버전	4	화면 ID	30602	페이지명	규칙 설명 팝업	Description
작성자	고예린	작성일	0729	페이지 경로	던전런 로비 / 규칙 설명	

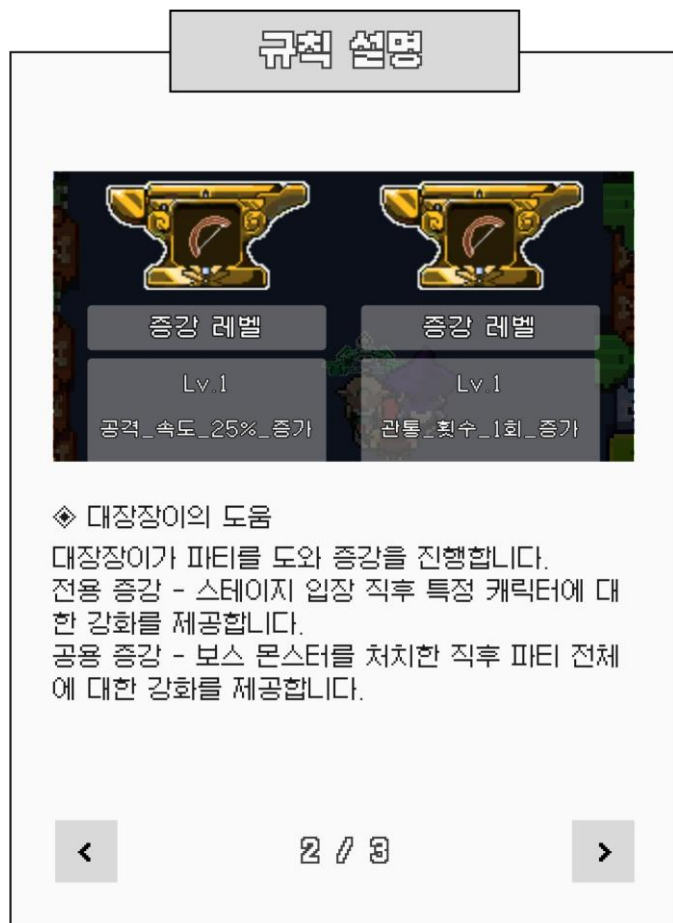


1페이지 내용

◆ 던전 런

던전 런은 용사 모험단이 전사의 등에 올라타 적들의 포위망을 돌파하는 게임입니다. 터치와 드래그를 통해 용사들을 조작합니다. 뒤에서 쫓아 오는 추격군들을 주의하며 자동으로 이루어지는 공격을 통해 몬스터를 물리쳐야 합니다.

버전	4	화면 ID	30602	페이지명	규칙 설명 팝업	Description
작성자	고예린	작성일	0729	페이지 경로	던전런 로비 / 규칙 설명	



2페이지 내용

◆ 대장장이의 도움

대장장이가 파티를 도와 증강을 진행합니다.
 전용 증강 - 스테이지 입장 직후 특정 캐릭터에
 대한 강화를 제공합니다. 공용 증강 - 보스
 몬스터를 처치한 직후 파티 전체에 대한
 강화를 제공합니다.

버전	4	화면 ID	30602	페이지명	규칙 설명 팝업	Description
작성자	고예린	작성일	0729	페이지 경로	던전런 로비 / 규칙 설명	



3페이지 내용

◆ 일일 제한

입장 횟수는 제한이 없습니다. 단, 보상을 받을 수 있는 횟수는 1일 3회로 제한되어 있습니다.

◆ 보상:

클리어 보상: 1개의 스테이지 클리어 직후 바로 제공됩니다. 랭킹 보상: 순위에 따른 차등 보상이 제공됩니다. 해당 보상은 시즌 카운트다운이 종료된 시점에 우편으로 지급됩니다.









버전	2	화면 ID	30702	페이지명	우편함	Description	
작성자	고예린	작성일	0714	페이지 경로	던전런 로비 / 우편함	1	타이틀: 우편함
<div data-bbox="142 327 784 1226"> <div>1 우편함</div> <div>9</div> <div>2</div> <div>25.06.23 던전 런 랭킹 보상 NNh NNm x000,000 받기 완료</div> <div>25.06.23 던전 런 랭킹 보상 NNh NNm x000,000 받기 완료</div> <div>25.06.23 던전 런 랭킹 보상 NNh NNm x000,000 받기 완료</div> <div>25.06.23 던전 런 랭킹 보상 NNh NNm x000,000 받기 완료</div> <div>25.06.23</div> </div> <div data-bbox="800 566 1513 792"> <div>던전 런 랭킹 보상 4</div> <div>6</div> <div>NNh NNm 5</div> <div>x000,000 7</div> <div>8</div> <div>받기 완료</div> </div>						2	우편 카드 Scrollable - Stack 구조: 이전 기록이 밑으로 가도록 쌓임 - 20개 초과시 가장 오래된 것부터 삭제
						3	발송일: 우편아 발송된 날짜 // 0716 삭제됨
						4	보상 텍스트; 종류에 따라 내용 상이 랭킹 보상 – 던전 런 랭킹 보상 클리어 보상 – 던전 런 클리어 보상
						5	수령 제한 기한 - 보상 수령의 제한 기간 - 발송일 기준 24시간 (@ 주간 랭킹 보상 기획서)
						6	보상 아이콘: 기본 – 던전 런 코인 아이콘 보상 종류가 많아도 던전 런 코인이 기본 - 클릭 시 구매 완료 (50103) 화면 연결 - 해당 화면에서 총 획득 보상 표시
						7	보상 수량: 기본 – 던전 런 코인 수량
						8	받기 완료 버튼: 해당 버튼 클릭 시 우편 수령 처리, 해당 카드 삭제
						9	닫기 버튼: 클릭 시 해당 화면 닫음


버전	1	화면 ID	30802	페이지명	인벤토리	Description	
작성자	고예린	작성일	0714	페이지 경로	던전런 로비 / 인벤토리	1	타이틀: 인벤토리
<div><div><div>1 인벤토리</div><div>2</div><div><div><div><div>5</div><div></div></div></div><div><div><div>3</div><div>4 x000,000</div></div></div></div></div></div>						2	인벤토리 그리드 Scrollable - 인벤토리의 아이템들을 카드 형식으로 볼 수 있음 - 기본: 아무 것도 없음. 아이템이 추가 될 때마다 3*N 형식으로 추가됨
						3	아이템 아이콘
						4	아이템 수량
						5	닫기 버튼: 클릭 시 해당 화면 닫음

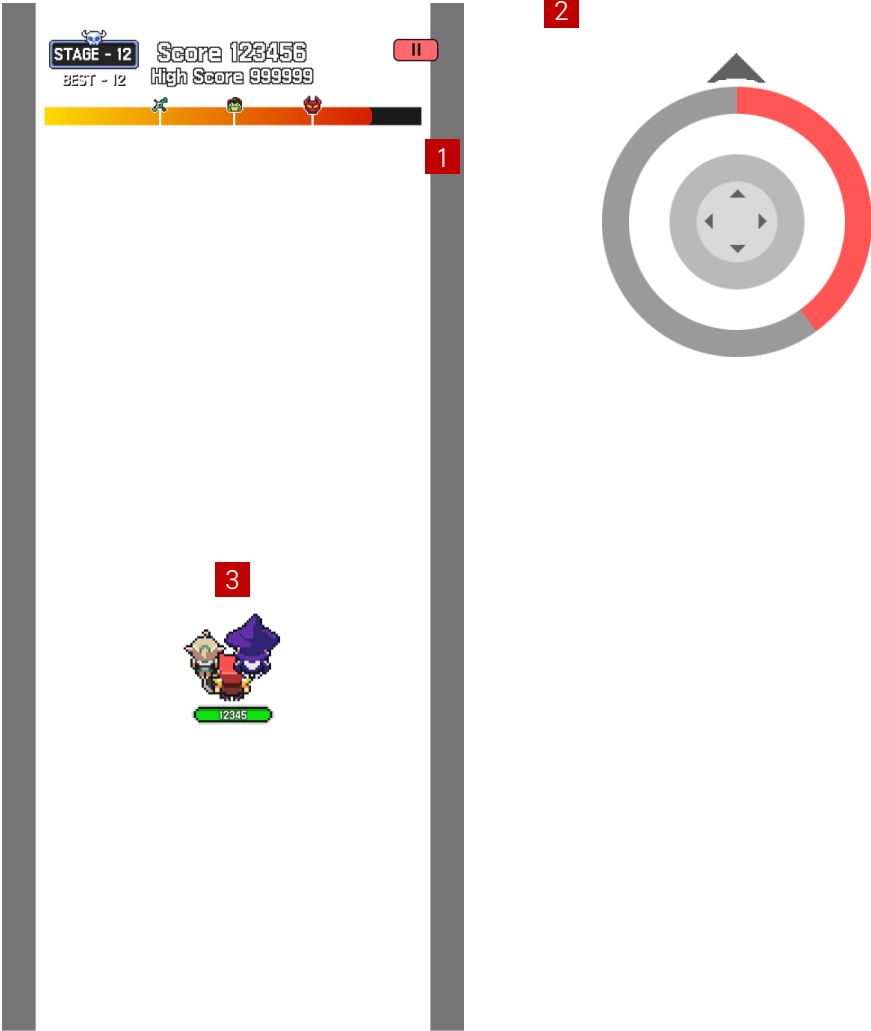
버전	1	화면 ID	30401	페이지명	랭킹 화면	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	던전런 로비 / 랭킹	1	타이틀: 랭킹
<div><div></div><div><p>Default: 랭킹 30514</p></div></div>						2	새로 고침 버튼: 클릭 시 랭킹 순위 재로딩
						3	도움말 버튼: 규칙 설명 팝업 (30603) 열기
						4	랭킹 종료 시간 - 갱신 기준 시각: 매주 월요일 오전 09시 (UTC+9)
						5	명예의 전당 - 랭킹 순위 1~3위 유저 표시 - 가운데: 1위 왼쪽: 2위 오른쪽: 3위 - 머리 위에는 유저 이름만 표시 (점수 표시 X)
						6	탭 이동 버튼 - Default: 랭킹 버튼 활성화 - 클릭 시 해당 탭으로 (7) 영역 갱신
						7	탭 영역 - (6)에서 선택된 버튼에 따라 탭 갱신 - 탭 리스트: 랭킹 (30514) , 랭킹 보상 (30524)
						8	닫기 버튼: 클릭 시 본 화면을 닫음

버전	1	화면 ID	30514	페이지명	랭킹	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	던전런 로비 / 랭킹	1	랭킹 패널 리스트 scrollable - 1등은 금색(#FFCE00), 2등은 은색(#D9D9D9), 3등은 동색 (DF5734), 그 이하 갈색 (#714A31) - 1 화면에 6개 표시, 50등까지 표시
						2	플레이어 패널 - 로비의 플레이어 패널과 기능 동일



버전	1	화면 ID	30524	페이지명	랭킹 보상	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	던전런 로비 / 랭킹 보상	1	랭킹 보상 리스트 scrollable - 1등은 금색(#FFCE00), 2등은 은색(#D9D9D9), 3등은 동색 (DF5734), 그 이하 갈색 (#714A31) - 1 화면에 7개 표시, 총 10개 패널
<div><div><div>1</div><div><div>1</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>2</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>3</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>4</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>5</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>6~10</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div><div><div>11~20</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div> NN</div></div></div></div><div><div><div>2</div><div>6-10</div><div><div>P</div><div>NNN,NNN</div><div><div>4</div><div> NN</div></div></div><div>랭킹 (급간)</div><div>던전런 코인</div><div>다이아 모루 사용권</div></div></div></div>						2	랭킹 (급간) - 해당 보상이 제공되는 랭킹 (급간)
						3	던전런 코인 - 제공되는 던전런 코인의 수. - 범위: 10만 - 20만 * 보상 및 던전런 포인트 상점 데이터 테이블 참조
						4	다이아 모루 사용권 (아이콘 임시) - 제공되는 다이아 모루 사용권의 수 - 범위: 5~15 * 보상 및 던전런 포인트 상점 데이터 테이블 참조

버전	1	화면 ID	30301	페이지명	게임 화면	Description	
작성자	고예린	작성일	0702	페이지 경로	로비/게임 화면	1	현재 점수: 점수 산정 방식; {플레이 관련 기획서 참조}
<div></div> <div></div> <p>UI 적용 예시</p>						2	최고 점수: 이번 주차 최고 점수 표시
						3	현재 스테이지
						4	최고 스테이지: 이번 주차 최고 점수 표시
						5	일시 정지 버튼: 일시 정지 (40203) 오버레이 표시 - 게임 진행이 정지됨
						6	추적 게이지: progress bar 노란색(FFDD00) ~ 빨간색(D10000) 으로 차오를 수 록 변하는 구조  30, 50, 70% 구간 (패널티 발생 구간)에 아이콘 배치
						7	플레이어 조작 캐릭터 - 터치, 슬라이드로 조작 - 더블 터치 시 이동 방향으로 돌진 - 히트박스는 전사만 모션 - 전사: Idle, Run - 마법사, 궁수: Idle, Attack
						8	배경 - 제시된 리소스의 맵타일 이용 생성

버전	4	화면 ID	30301	페이지명	게임 화면 부가 요소 - 기타	Description	
작성자	고예린	작성일	0804	페이지 경로	로비/게임 화면	4	<p>몬스터벽</p> <ul style="list-style-type: none"> - 몬스터 및 먼지 효과를 30px 내에 배치 - Idle 애니메이션 적용된 오브젝트 배치 - 매번 재생성될 필요 X. - 몬스터 머리가 바깥쪽을 향하도록 방향 설정 <p>0725 삭제</p>
						2	<p>조이스틱</p> <ul style="list-style-type: none"> - 외곽: 돌진 쿼타임에 비례한 pie graph; 적색으로 남은 시간을 표시함 - 유저가 터치한 위치에 생성되는 dynamic 방식 <p>- 내부 원: 해당 범위 내에서 조작 시 느린 조작 0801 삭제</p>

버전	2	화면 ID	30301	페이지명	게임 화면 부가 요소 - 캐릭터	Description	
작성자	고예린	작성일	0710	페이지 경로	로비/게임 화면	1	히트 박스: 전사에만 적용 (궁수, 마법사 피격 처리 X)
						2	HP 바 - 플레이어 캐릭터 전체 체력의 백분율에 비례해서 감소
						3	HP 텍스트 - 최대 체력: 4자리
						4	데미지 폰트: 캐릭터가 입은 데미지 - 생성 후 위쪽으로 10px 이동 후 페이드 아웃 - 색상: 빨간색 #FF2B32 - 숫자 범위: 0~999

버전	2	화면 ID	30301	페이지명	게임 화면 부가 요소 - 몬스터	Description	
작성자	고예린	작성일	0710	페이지 경로	로비/게임 화면	1	몬스터 스케일 일반: 72*72 엘리트: 160*160 보스: 240*240 - 수치 상 비율을 의미. - 플레이어 캐릭터 유닛과의 비례는 피그마 수치 참조
 <p>일반: 72*72 엘리트: 160*160 보스: 240*240</p>						2	데미지 폰트: 몬스터가 입은 데미지 - 일반: 몬스터 상단 - 엘리트, 보스: 몬스터 중하단 - 0~999까지: 숫자 3자리로 표시, - 그 이상 수치: 킬로, 밀리언 단위 사용. - 소수 둘째자리에서 반올림 - 예: 1,327 데미지를 입힘 > 1.3k로 표시 - 생성 후 위쪽으로 10px 이동 후 페이드 아웃 스타일: 궁수 – Galmuri11 Bold 24px #ffffff 마법사 – Galumri11 Bold 24px #6600CC 크리티컬 – Galmuri11 Bold 28px #FFDD00
						3	HP바 - 기본: 미표시 / 피격시 노출됨 - 현재 체력을 텍스트로 표시 X - 최대 체력에 대한 현재 체력의 백분율에 비례하게 감소

1.3k



1.3k
2.7k


버전	1	화면 ID	40203	페이지명	일시정지	Description	
작성자	고예린	작성일	0704	페이지 경로	던전런 로비 / 게임 /	1	타이틀
<div><div><div><div>1</div><div>일시 정지</div><div>증강 목록</div><div>공용 증강</div><div><div>2</div><div><div><div><div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div></div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>+NNN(%)</div></div></div></div><div>전용 증강</div><div><div>3</div><div><div>전사</div><div>공수</div><div>마법사</div></div><div><div>4</div><div><div><div><div><div><div>00</div></div><div><div>00</div></div><div><div>00</div></div></div><div><div>00</div></div><div><div>00</div></div><div><div>00</div></div></div></div><div><div>5</div><div>전투 종료</div></div><div><div>6</div><div>계속하기</div></div></div></div><div><div>배경의 회색은 실제 표시 x</div><div><div>2-1</div><div>+NNN(%)</div></div><div><div>2-2</div></div><div><div>4-1</div></div></div></div></div></div></div></div></div>						2	<div>공용 증강 목록</div> <div>- 획득한 공용 증강을 나타내는 목록</div> <div>- 4*2 그리드 배치</div> <div>- 획득한 증강이 없는 경우 빈 칸 상태 (2-2)</div> <div>- 각 증강 슬롯을1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시</div>
						2-1	획득한 증강의 효과 : 증강의 효과만 표시
						3	전용 아이콘: 인터랙션 X
						4	<div>전용 증강 목록</div> <div>- 획득한 전용 증강을 나타내는 목록</div> <div>- 3*3 그리드 배치; 각 캐릭터 당 3개, 캐릭터에 맞춰 가운데 정렬</div> <div>- 획득한 증강이 없는 경우 빈칸 상태 (2-2)</div> <div>- 각 증강 슬롯을1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시</div>
						4-1	획득한 증강 레벨
						5	전투 종료 버튼 : 게임 오버 (40503) 열기
						6	계속하기 버튼: 이 오버레이를 닫고 게임 화면 (30301) 복귀

버전	1	화면 ID	40303	페이지명	증강 공용 컴포넌트	Description	
작성자	고예린	작성일	0709	페이지 경로	던전런 로비 / 게임 / (증강 상황)	1	증강 아이콘 - 표시 아이콘은 각 증강별 테이블 참조
<div><div>(1) 증강 유닛</div><div><div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div></div><div>증강 등급</div><div>증강 이름</div><div>증강 효과 설명 텍스트 최대 20자</div></div><div><div>증강 설명 카드의 등급 별 색상</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div><div>6</div><div>Activated</div><div>대장장이의 도움</div><div>Inactive</div><div>대장장이의 도움</div><div>Unable</div><div><div>7</div><div>증강 확인</div></div></div><div>대장장이의 도움 버튼</div></div>						2	증강 설명 카드 - 증강 등급/레벨, 증강 이름, 증강 효과 설명으로 구성 - 등급에 따라 카드 색상 변경 (*공용 증강 별 등장 확률 / enum 참조) 일반: 회색 #D9D9D9 희귀: 청색 #44A3F2 영웅: 보라 #7030A0 전설: 금색 #FFD966
						3	증강 등급/ 레벨 - 공용 증강: 해당 증강의 등급을 표시 등급 종류: 일반, 희귀, 영웅, 전설 등급 (*공용 증강 별 등장 확률 / enum 참조) - 전용 증강: 해당 증강의 레벨을 표시
						4	증강 이름 - 공용 증강의 이름을 표시
						5	증강 설명 - 증강 효과 설명. 최대 20자 이내로 작성
						6	대장장이의 도움 버튼 - Activated: 리롤 (50402) 표시 - Inactive, Unable: 클릭 불가능, 팝업 표시 없음. 디폴트: Inactive 상태
						7	증강 확인 버튼: 증강 확인 (50303) 표시

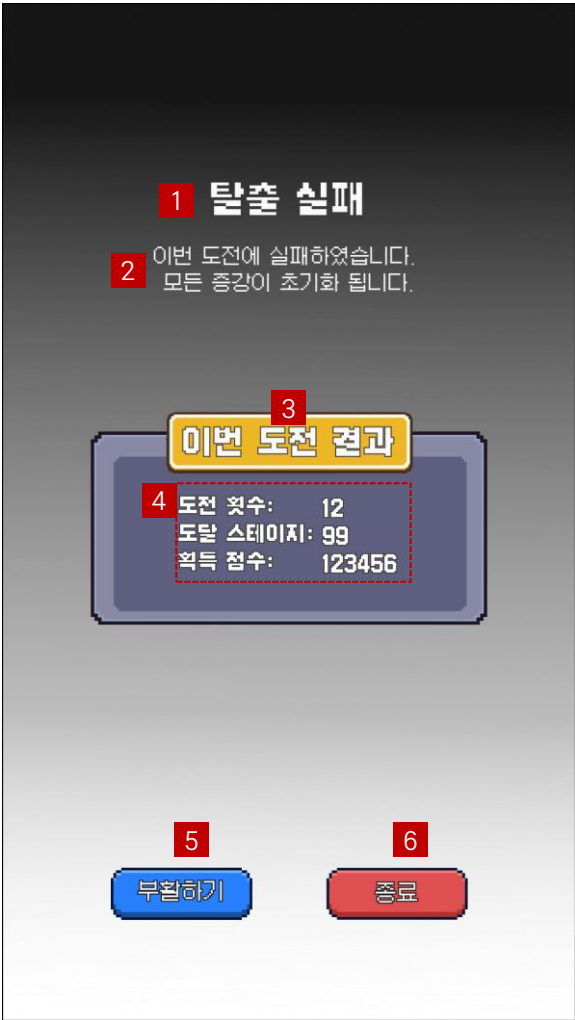
버전	1	화면 ID	40303	페이지명	공용 증강 선택	Description	
작성자	고예린	작성일	0709	페이지 경로	던전런 로비 / 게임 / (보스 처치)	1	타이틀: 공용 증강
<div><div><div><div>1</div><div>공용 증강</div><div>2</div><div>모든 캐릭터에게 적용되는 효과입니다.</div><div><div><div><div>3</div></div><div><div><div><div>증강 등급/레벨</div><div>증강 이름</div><div>피티 공격력 + N%</div></div><div><div><div>증강 등급/레벨</div><div>증강 이름</div><div>피티 치명타 확률 +N%</div></div></div></div><div><div>대장장이의 도움</div><div>증강 확인</div></div></div></div></div></div></div></div>						2	화면 설명: 공용 증강의 효과를 설명 내용: “모든 캐릭터에게 적용되는 효과입니다.”
						3	증강 유닛 - 가운데 정렬, 2개의 유닛 표시 - 증강 공용 컴포넌트 참조



버전	1	화면 ID	40403	페이지명	전용 증강 선택	Description	
작성자	고예린	작성일	0709	페이지 경로	던전런 로비 / 게임 진입 직후	1	타이틀: 전용 증강
<div><div><div><div><div>1</div><div>전용 증강</div></div><div><div>2</div><div>특정 캐릭터에게 적용되는 효과입니다.</div></div><div><div><div>증강 등급</div><div>증강 이름</div><div>증강 효과 설명 텍스트 최대 20자</div></div><div><div>증강 등급</div><div>증강 이름</div><div>증강 효과 설명 텍스트 최대 20자</div></div></div><div><div><div>4</div><div>원하시는 증강이 없으신가요?</div></div><div><div>전사</div><div>궁수</div><div>마법사</div></div><div><div>5</div><div>대장장이의 도움</div></div><div><div>증강 확인</div></div></div></div><div><div><div>원하는 증강이 없나요?</div><div><div>전사</div><div>궁수</div><div>마법사</div></div><div><div>대장장이의 도움</div></div><div>미선택시</div><div><div>원하는 증강이 없나요?</div><div><div>전사</div><div>궁수</div><div>마법사</div></div><div><div>대장장이의 도움</div></div><div>선택된 경우 예시</div></div></div></div></div></div>						2	화면 설명: 전용 증강의 효과를 설명 내용: “모든 캐릭터에게 적용되는 효과입니다.”
						3	증강 유닛 - 가운데 정렬, 2개의 유닛 표시 - 상세: 증강 공용 컴포넌트 참조
						4	리플 유도 문구: 전용 증강의 리플을 유도 내용: “원하시는 증강이 없으신가요?”
						5	직업 선택 직업 선택 시, 대장장이의 도움 버튼을 Active로 전환 직군은 한 번에 1개만 선택 가능함 선택된 직군은 selecte로 sprite 변경됨

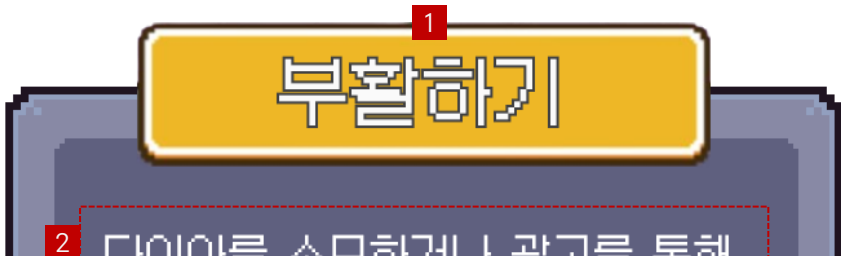
버전	1	화면 ID	50402	페이지명	리롤	Description	
작성자	고예린	작성일	0709	페이지 경로	../증강 / 대장장이의 도움 클릭	1	팝업 타이틀: 리롤을 진행하기 위한 확인 안내 내용: “도움 확인”
<div><div><div>1</div><div>도움 확인</div></div><div><div>2</div><div>대장장이의 도움을 받아 증강을 새로 선택 하시겠습니까?</div></div><div><div><div>3</div><div>AD</div></div><div><div>4</div><div>x200</div></div><div><div>5</div><div>취소</div></div></div><div><div>이런 버전 개발 X</div></div></div>						2	팝업 내용: 리롤 기능에 대한 설명 내용: “대장장이의 도움을 받아 증강을 새로 선택하시겠습니까?”
						3	광고 버튼 - //클릭 시 인앱 광고 화면 표시 - 이번 개발 단계에서는 개발 진행 X
						4	다이아 소모 버튼 - // 클릭 시 증강 진행, 200 다이아 소모 - 이번 개발 단계에서는 개발 진행 X
						5	취소 버튼 - 클릭 시 해당 화면 닫음


버전	1	화면 ID	50303	페이지명	증강 확인	Description													
작성자	고예린	작성일	0711	페이지 경로	../ 증강 / 증강 확인 클릭	1	빈 공간: 클릭시 본 화면을 닫음												
<div><div><div>1</div><div>— . 증강 목록 . —</div><div>공용 증강</div><div><div>2</div><div><div><div>+</div><div>NNNN</div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div><div>전용 증강</div><div><div>3</div><div><div>전사</div><div>공수</div><div>마법사</div></div><div><div></div><div></div><div></div></div></div><div><div>4</div><div><div><div><div></div><div>00</div></div><div><div></div><div>00</div></div><div><div></div><div>00</div></div></div><div><div></div><div></div><div></div></div><div><div><div></div><div>00</div></div><div><div></div><div>00</div></div><div><div></div><div>00</div></div></div></div></div></div><tr><td>2</td><td>공용 증강 목록 - 획득한 공용 증강을 나타내는 목록 - 4*2 그리드 배치 - 획득한 증강이 없는 경우 빈 칸 상태 (2-2) - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시</td></tr><tr><td>3</td><td>전용 아이콘: 인터랙션 X</td></tr><tr><td>4</td><td>전용 증강 목록 - 획득한 전용 증강을 나타내는 목록 - 3*3 그리드 배치; 각 캐릭터 당 3개, 캐릭터에 맞춰 가운데 정렬 - 획득한 증강이 없는 경우 빈칸 상태 - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시</td></tr><tr><td colspan="6"></td><td>일시 정지 설계 페이지 이동</td><td>일시 정지(40203)과 내부 기능 동일 차이점 - 검은 화면 터치 시 오버레이 닫음 - 하단 버튼 삭제</td></tr></div>						2	공용 증강 목록 - 획득한 공용 증강을 나타내는 목록 - 4*2 그리드 배치 - 획득한 증강이 없는 경우 빈 칸 상태 (2-2) - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시	3	전용 아이콘: 인터랙션 X	4	전용 증강 목록 - 획득한 전용 증강을 나타내는 목록 - 3*3 그리드 배치; 각 캐릭터 당 3개, 캐릭터에 맞춰 가운데 정렬 - 획득한 증강이 없는 경우 빈칸 상태 - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시							일시 정지 설계 페이지 이동	일시 정지(40203)과 내부 기능 동일 차이점 - 검은 화면 터치 시 오버레이 닫음 - 하단 버튼 삭제
						2	공용 증강 목록 - 획득한 공용 증강을 나타내는 목록 - 4*2 그리드 배치 - 획득한 증강이 없는 경우 빈 칸 상태 (2-2) - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시												
						3	전용 아이콘: 인터랙션 X												
						4	전용 증강 목록 - 획득한 전용 증강을 나타내는 목록 - 3*3 그리드 배치; 각 캐릭터 당 3개, 캐릭터에 맞춰 가운데 정렬 - 획득한 증강이 없는 경우 빈칸 상태 - 각 증강 슬롯을 1초 이상 롱클릭시 증강 상세 정보 (60105) 표시												
						일시 정지 설계 페이지 이동	일시 정지(40203)과 내부 기능 동일 차이점 - 검은 화면 터치 시 오버레이 닫음 - 하단 버튼 삭제												

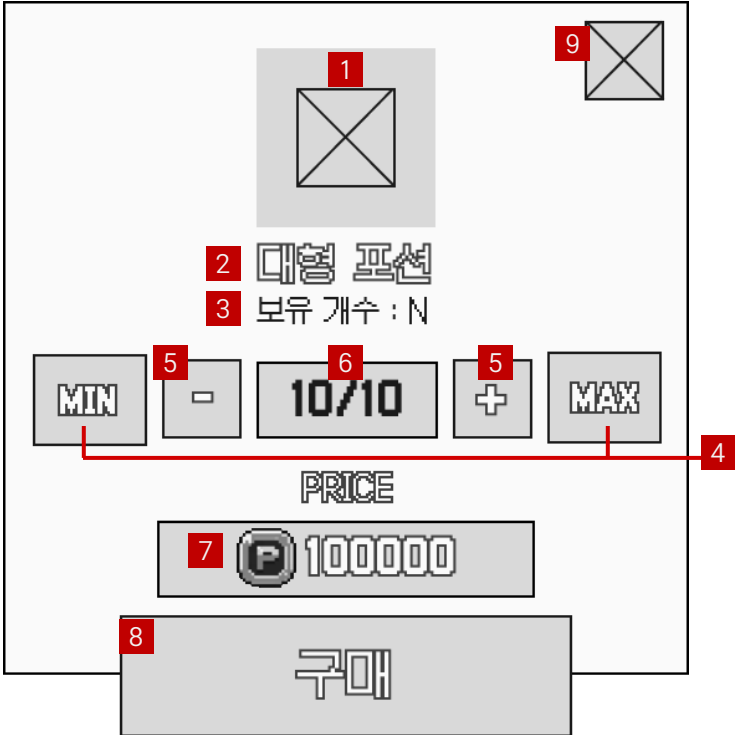
버전	1	화면 ID	60105	페이지명	증강 상세 정보	Description	
작성자	고예린	작성일	0714	페이지 경로	../ 증강 / 증강 확인 클릭	1	증강 유형: 증강의 유형 {공용 증강 전용 증강}
<div><div><div><div><div>1 증강 유형</div><div><div>2-1</div><div>2-2</div></div><div>3 +NNN(%)</div><div>4 마법사 폭발 범위증가</div><div>5 증강 효과 설명 텍스트 최대 24자</div></div></div></div></div>						2	증강 아이콘 - 공용 증강일 경우 2-1 , 전용 증강일 경우 2-2
						3	효과 텍스트 - 현재 적용된 증강의 효과를 표시함 - %표시는 퍼센트 단위로 적용되는 증강만 노출
						4	증강 이름
						5	증강 효과 설명 텍스트 - 현재 기준 최대 24자까지. 1줄에 최대 12자

버전	1	화면 ID	40503	페이지명	게임 오버	Description	
작성자	고예린	작성일	0715	페이지 경로	../ 게임 / 일시정지 or 게임 오버	1	타이틀: 탈출 실패
						2	설명: 게임 오버에 따른 효과 안내 내용: 이번 도전에 실패하였습니다. 모든 증강이 초기화 됩니다.
						3	팝업: 직전 초기화 이후 지금까지의 플레이 기록 표시
						4	기록 텍스트 - 기록 시작 시점: 직전 초기화 이후 - 기록 항목: 도전 횟수 (스테이지 입장 횟수), 도달 스테이지, 획득 점수
						5	부활하기: 클릭 시 부활 선택 팝업 (50502) 열기
						6	종료: 던전 런 로비(20101) 로 이동

버전	1	화면 ID	40603	페이지명	게임 클리어	Description	
작성자	고예린	작성일	0715	페이지 경로	../ 게임 화면 /	1	타이틀: 탈출 성공
<div><div>4) OnClicked</div></div>						2	팝업: 직전 초기화 이후 지금까지의 플레이 기록 표시
						3	기록 텍스트 // 게임 오버 화면 (40503) 과 동일 - 기록 시작 시점: 직전 초기화 이후 - 기록 항목: 도전 횟수 (스테이지 입장 횟수), 도달 스테이지, 획득 점수
						4	보상 선택 - 원하는 보상을 선택하는 화면. - 현재 기획상 3종; 추가시 가로 스크롤
						5	계속하기 - 클릭 시 다음 스테이지로 진행. 해당 오버레이 삭제
						6	종료: 던전 런 로비(20101) 로 이동

버전	1	화면 ID	50502	페이지명	부활 선택 팝업	Description	
작성자	고예린	작성일	0715	페이지 경로	../ 게임 화면 / 게임 오버	1	타이틀: 부활하기
						2	팝업 텍스트 : 다이아를 소모하거나 광고를 통해 부활하시겠습니까?
						3	광고 버튼 - //클릭 시 인앱 광고 화면 표시 - 이번 개발 단계에서는 개발 진행 X
						4	다이아 소모 버튼 - 클릭 시 증강 진행, 200 다이아 소모 - 1차 알파에서는 보유 다이아 양에 대한 체크 제외
						5	취소 버튼 - 클릭 시 해당 화면 닫음

버전	1	화면 ID	30201	페이지명	상점	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	../ 로비 / 던전런 상점	1	보유 재화: 플레이어가 보유한 던전런 코인 표시
						2	설명:상점 갱신 주기에 대한 안내 내용: 해당 아이템들은 매주 갱신됩니다.
						3	상품 갱신 시각 갱신 기준 시각: 매주 월요일 오전 09시 (UTC+9)
						4	상품 목록 - 상점에서 판매하는 상품의 목록 - 4*n 그리드, 상품 종류가 12개 이상일 경우 scrollable 상품 카드; 하나의 상품 정보 표시 단위; 클릭 시 아이템 구매 팝업 40102 열기.
						4-1	아이템 이름: 판매하는 상품 아이템 이름
						4-2	아이콘: 판매 상품 아이콘
						4-3	아이템 판매 개수 {구매 가능 개수} / {총 판매 개수} 예: 5개만 구매 가능한 아이템을 1 개 구매한 경우: 4/5
						4-4	아이템 가격 범위: 1만 ~ 10만 단위
						5	닫기 버튼: 던전런 로비(20101) 로 이동

버전	1	화면 ID	40102	페이지명	아이템 구매 팝업	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	../ 로비 / 던전런 상점	1	상품 아이콘
 <p>The mockup shows a purchase popup with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1: Product icon placeholder. 2: Item name label. 3: Item count label (보유 개수 : N). 4: Price label (PRICE) with a red line pointing to the price display area. 5: MIN and MAX buttons. 6: Quantity input field showing 10/10. 7: Price display showing 100000 with a coin icon. 8: Purchase button (구매). 9: Close button (X icon). 						2	상품 이름
						3	상품 보유 개수
						4	MIN / MAX 버튼 MIN 버튼: 클릭 시 (6)의 구매 수량을 1로 갱신함 MAX 버튼: 클릭 시 (6)의 구매 수량을 현재 최대 구매 가능한 개수*로 갱신함 *현재 최대 구매 가능한 개수 = 판매 수량 - (현재 던전런 코인수 / 상품 가격)
						5	+ - 버튼 + 버튼: 클릭 시 (6)의 구매 수량 + 1 - 버튼: 클릭 시 (6)의 구매 수량 - 1
						6	구매 수량 및 판매 수량 좌측 숫자: 구매 수량; 구매하고자 하는 상품 수량 우측 숫자: 판매 수량; 1주일에 구매할 수 있는 해당 아이템의 최대 수량
						7	아이템 가격 범위: 1만 ~ 10만 단위
						8	구매 버튼: 클릭 시 해당 아이템을 구매 수량만큼 구매함.
						9	닫기 버튼: 본 팝업을 닫음

버전	1	화면 ID	50103	페이지명	구매 완료	Description	
작성자	고예린	작성일	0716	페이지 경로	../ 로비 / 던전런 상점	1	상품 아이콘
<div></div>						2	상품 개수
						3	닫기 안내 문구: Tap to Pass
						4	빈 영역: 클릭 시 해당 오버레이 닫음

