

Pink Palette

UIUX 관련 기획 문서

TABLE OF CONTENTS

1. 기획 의도

- 1.1 사용감과 편의성을 갖춘 UIUX
- 1.2 오타쿠 유저들을 겨냥하라!
- 1.3 게임 배경에 맞는 색으로 장식하기

2. 개 요

- 2.1 단위
- 2.2 글꼴
- 2.3 색상
- 2.4 해상도
- 2.5 씬플로우

3. 공통 컴포넌트

- 3.1 버튼
- 3.2 화살표 버튼
- 3.3 스크롤
- 3.4 슬라이더
- 3.5 라디오 버튼
- 3.6 토글 스위치
- 3.7 드롭 다운 박스

4. 게임 진입 전

- 4.1 로딩 화면
 - 4.1.1 패치 팝업
 - 4.1.2 업데이트
 - 4.1.3 로딩 애니메이션
- 4.2 진입 화면
 - 4.2.1 로그인 팝업
 - 4.2.2 로그아웃 팝업
 - 4.2.3 게임종료 팝업
 - 4.2.4 이미지 효과

5. 로딩 화면

- 5.1 게임 내 로딩화면
 - 5.1.1 로딩화면 시안

7. 메뉴

- 7.1 설정
 - 7.1.1 그래픽
 - 7.1.2 오디오
 - 7.1.3 알림
 - 7.1.4 언어

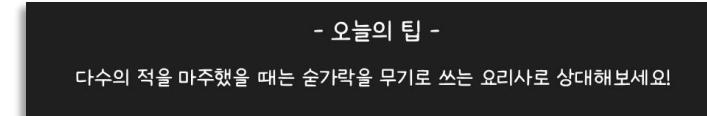
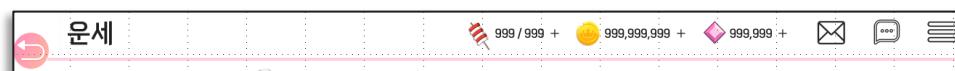
1.1 사용감과 편의성을 갖춘 UIUX

- *Pink Palette*는 모바일 게임으로 설계된 만큼, 사용감과 편의성을 우선으로 UIUX를 기획했다.
- 여기서 사용감과 편의성이 좋은 UIUX란, 유저들에게 친숙하고 조작하는 UI의 위치 및 조작 방식이 사용하기 편한 UIUX를 일컫는다.
- 예를 들어, 아래의 참조 이미지를 보면 *Pink Palette* 기준 서브컬쳐 게임에서의 HUD와 비슷한 느낌을 주도록 노력했다.
- 이러한 UIUX는 신규 유저들이 적응 하는 데 진입 장벽을 허물고, 새로운 것을 배워야 한다는 피로감을 감소시켜주는 효과를 기대할 수 있다.



[참조] (왼쪽) 핑크 팔레트 HUD / (오른쪽) 블루 아카이브 HUD

- 또한 게임 내 이동하는 모든 썬에 대해서, 상단에 동일하게 디자인 되어있는 바(bar)는 전체적인 통일감을 높여주는 동시에 사용성을 높여준다.
- 그리고 유저들이 알면 좋은 정보들이나 팁들을 로딩 창 하단부에 간단하게 출력함으로써, 자연스레 유저의 수준을 끌어올릴 수 있게 기획했다.



[참조] (왼쪽) 상단부 동일하게 디자인된 바 / (오른쪽) 로딩 창 하단부에 출력되는 팁

1.1 사용감과 편의성을 갖춘 UIUX

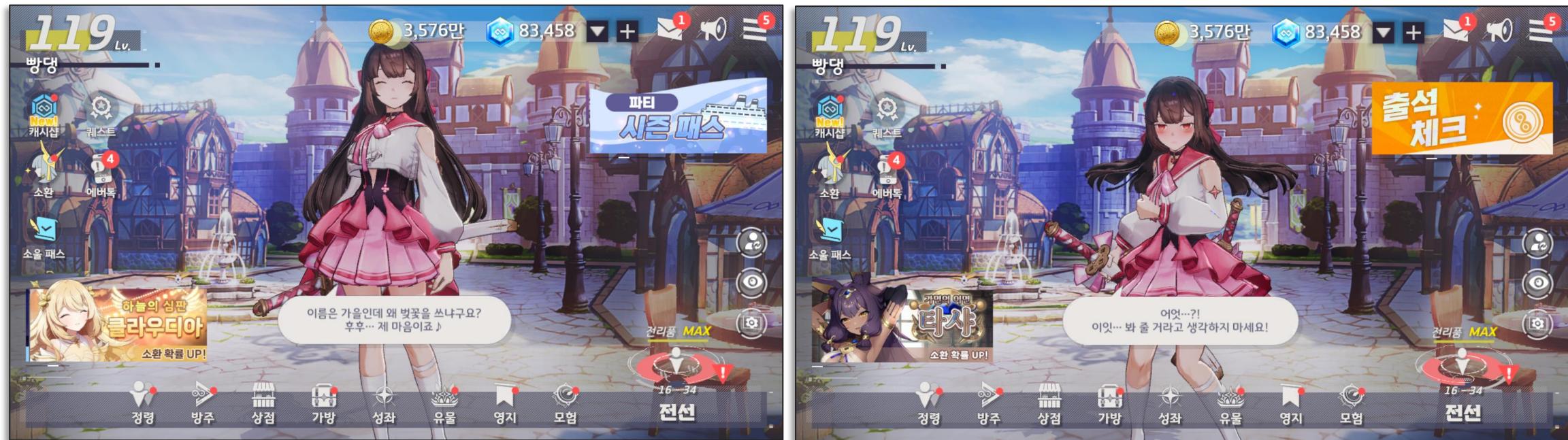
- *Pink Palette*의 전투는 **던전** 내에서 **3D 백뷰** 방식으로 진행된다.
- **모바일 게임**, 그리고 **전투 시스템**라는 특성상 화면 내 존재하는 버튼의 크기와 위치를 굉장히 **민감**하게 배치할 필요가 있다.
- 좌측 하단부에 캐릭터 컨트롤러, 그리고 우측 하단부에 공격과 스킬 키를 적당한 크기와 위치에 배치함으로써 유저들의 **사용감**을 높이도록 했다.
- 전체적인 전투 UIUX는 기존 게임인 **원신**과 **붕괴3rd**를 참조해서 디자인하도록 노력했다.



[참조] (왼쪽) 원신 전투 UI / (오른쪽) 붕괴3rd 전투 UI

1.2 오타쿠 유저들을 겨냥하라!

- *Pink Palette*를 플레이 하는 유저층을 공략해서 UIUX를 설계할 필요가 있다.
- 예를 들어, HUD에 존재하는 일명 **로비 캐릭터**와 **상호작용** 할 수 있는 기능이 대개 탑재되어 있다.
여기서 더 나아가 **특정한 부위를 클릭했을 때, 특수한 상호작용**을 하는 기능을 추가한다면 유저들이 더 좋아하지 않을까 생각했다.
- 이러한 기능은 게임 **에버소울**에서 영감을 받았다. 여기서 호감도 시스템을 도입해서 호감도에 따라 다른 반응이 나온다면…



[참조] 게임 에버소울 (왼쪽) 일반 상호작용 / (오른쪽) 특수 상호작용

1.3 게임 배경에 맞는 색으로 장식하기

- *Pink Palette*는 이세계로 소환된 플레이어가 다양한 (오직) 미소녀들과 함께 여행을 떠나며 겪는 이야기를 그린 게임이다.
- 따라서 UI 디자인 및 게임 내부에서 사용되는 주 색감은 다음과 같다.

핑크색 : 소녀스러운, 부드러움, 밝음, 명쾌함 등

살구색 : 상큼함, 과즙, 화려하면서도 수수함, 여성스러운 등

게임 제목에 맞추어, 전체적으로 밝은 핑크색을 메인 색상으로 설정한다. 다만 너무 원색에 가까운 핑크색은 피로함을 불러일으키므로 자양한다. 그리고 그와 잘 어울리는 살구색과 오렌지색을 부가적인 색상으로 설정해서, 메인 색상을 뒷받침해주는 색상으로 사용한다.



2.1 단위

- 모든 UI 크기 치수 단위로는 픽셀(px)을 사용한다.

2.2 글꼴

가 Aa
쿠카런체

가 Aa
더잠실체

가 Aa
오류 다예쁨체

- Pink Palette 게임 UI에는 위 글꼴 세 종류 중 하나를 적용한다.
- 사용하는 기준에 대해서는 [이곳 링크](#)에서 Font 데이터테이블 문서를 참조한다.

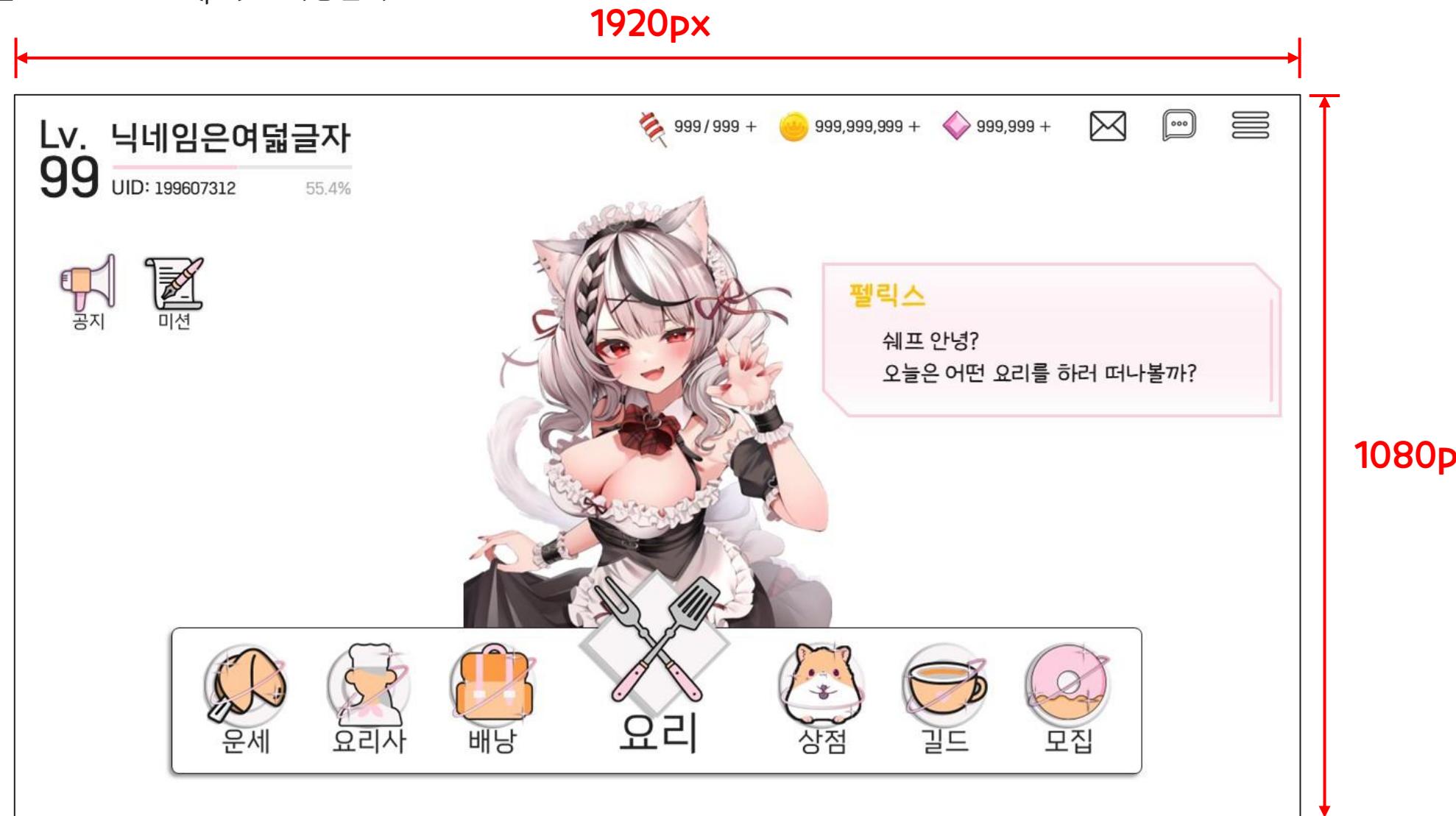
2.3 색상



- 메인 색상 코드 : #F9F5F6 / #FDCEDF / #1F1F1F / #FEC89A
- 사용하는 기준에 대해서는 [이곳 링크](#)에서 Color 데이터테이블 문서를 참조한다.

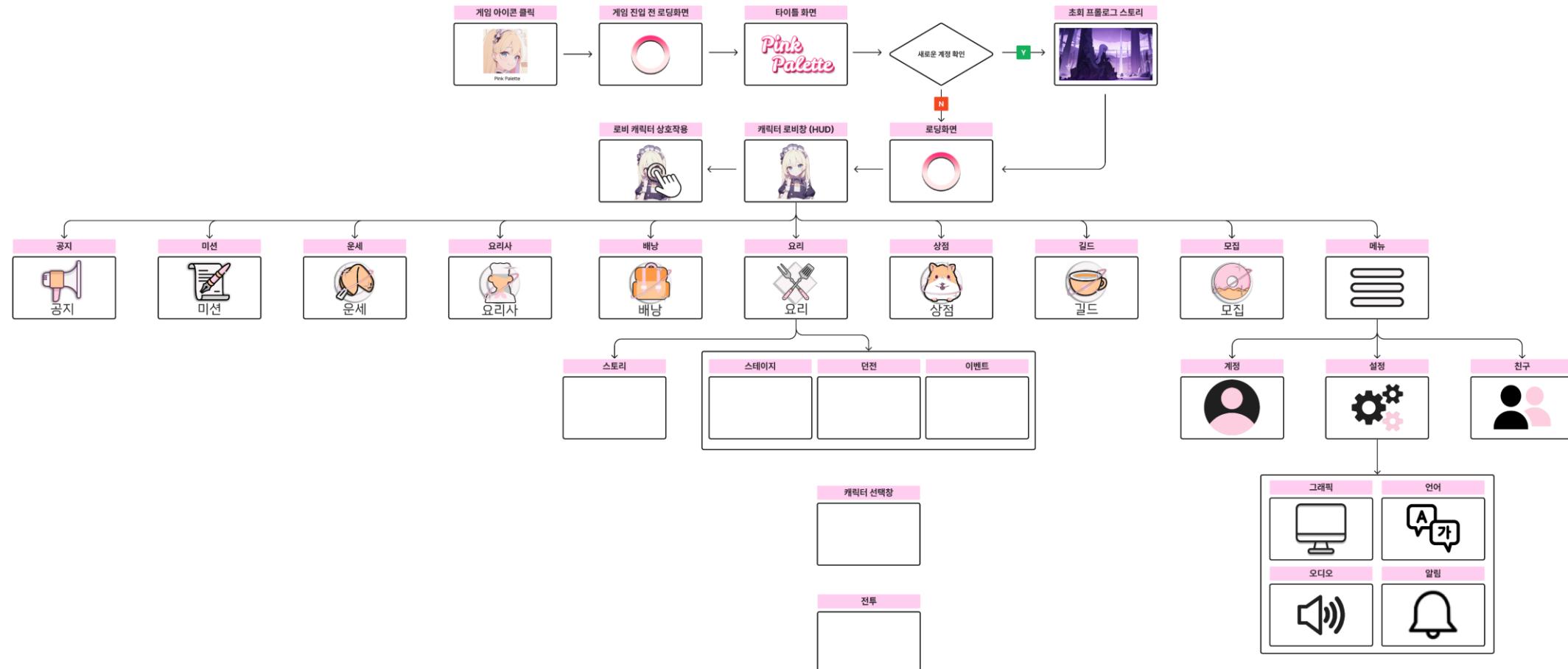
2.4 해상도

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



2.5 씬플로우

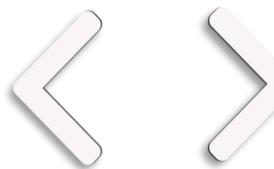
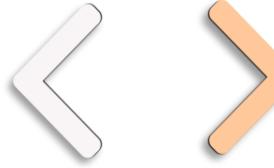
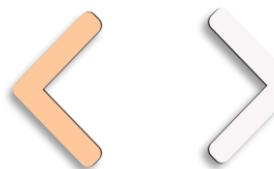
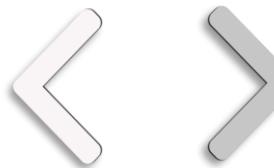
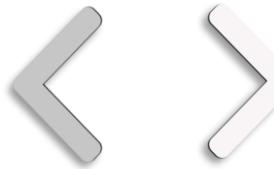
- 씬플로우의 고해상도 이미지는 [다음 링크](#)에서 지원한다.



3.1 버튼

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		아무 동작이 활성화되어 있지 않은 기본 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	-
Pressed		버튼을 눌렀을 때의 순간적인 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	#C6C6C6
Selected		버튼을 눌렀다가 난 후의 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	-
Disabled		버튼 비활성화 상태	#F9F5F6	#C6C6C6	-

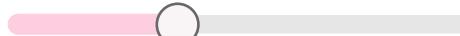
3.2 화살표 버튼

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		화살표 버튼의 기본 상태	-	#F9F5F6	-
Right Pressed		오른쪽 버튼을 누른 상태	-	(눌린 버튼) #FEC89A	-
				(기본 버튼) #F9F5F6	
Left Pressed		왼쪽 버튼을 누른 상태	-	(눌린 버튼) #FEC89A	-
				(기본 버튼) #F9F5F6	
Right Disabled		오른쪽 버튼이 비활성화 된 상태	-	(비활성화 버튼) #C6C6C6	-
				(활성화 버튼) #F9F5F6	
Left Disabled		왼쪽 버튼이 비활성화 된 상태	-	(비활성화 버튼) #C6C6C6	-
				(활성화 버튼) #F9F5F6	

3.3 스크롤

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		스크롤 버튼의 기본 상태	-	(바) #AFABAB	(바) -
				(버튼) #F9F5F6	(버튼) #1F1F1F
Drag		스크롤 버튼을 드래그한 상태	-	(바) #AFABAB	(바) -
				(버튼) #F9F5F6	(버튼) #1F1F1F
Disabled		스크롤 버튼이 비활성화 된 상태	-	#C6C6C6	-
Scroll Bar		스크롤 버튼은 스크롤 바 안에서만 이동이 가능	-	#AFABAB	-

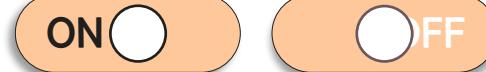
3.4 슬라이더

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		슬라이더의 기본 상태	-	(비활성화 바) #C6C6C6	(바) -
				(활성화 바) #FDCEDF	
				(버튼) #F9F5F6	(버튼) #1F1F1F
Drag		슬라이더 버튼을 드래그한 상태	-	(비활성화 바) #C6C6C6	(바) -
				(활성화 바) #FDCEDF	
				(버튼) #F9F5F6	(버튼) #1F1F1F
Disabled		슬라이더 버튼이 비활성화 된 상태	-	#C6C6C6	-
Slider Bar		슬라이더 버튼은 슬라이더 바 안에서만 이동 가능	-	#C6C6C6	-

3.5 라디오 버튼

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal	<input type="radio"/> Disc1 <input checked="" type="radio"/> Disc2 <input type="radio"/> Disc3	라디오 버튼의 기본 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	#1F1F1F
Pressed	<input checked="" type="radio"/> Disc1 <input checked="" type="radio"/> Disc2 <input type="radio"/> Disc3	라디오 버튼을 누르는 상태	#1F1F1F	(누른 버튼) #C6C6C6	#1F1F1F
				(버튼) #FDCEDF	
Selected	<input checked="" type="radio"/> Disc1 <input type="radio"/> Disc2 <input type="radio"/> Disc3	라디오 버튼이 선택된 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	#1F1F1F
Disabled	<input type="radio"/> Disc1 <input type="radio"/> Disc2 <input type="radio"/> Disc3	라디오 버튼이 비활성화 된 상태	#C6C6C6	#C6C6C6	#1F1F1F

3.6 토글 스위치

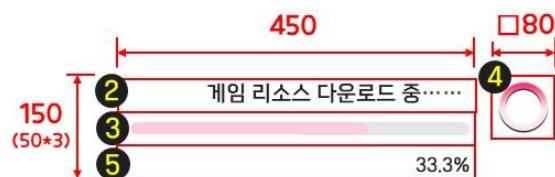
상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		토글 스위치 기본 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F
			(활성화) #F9F5F6	(활성화) #FDCEDF	
			(버튼) #F9F5F6	(버튼) #F9F5F6	
Pressed		토글 스위치를 누르는 상태	(비활성화) #F9F5F6	(내부) #FEC89A	#1F1F1F
			(활성화) #1F1F1F	(버튼) #F9F5F6	
Selected		토글 스위치가 선택된 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F
			(활성화) #F9F5F6	(활성화) #FDCEDF	
			(버튼) #F9F5F6	(버튼) #F9F5F6	
Disabled		토글 스위치가 비활성화 된 상태	#F9F5F6	#C6C6C6	#1F1F1F

3.7 드롭 다운 박스

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		드롭 다운 박스 기본 상태	#1F1F1F	(텍스트 칸) #F9F5F6	-
				(버튼) #FDCEDF	
Pressed Top box		최상위 드롭 다운 박스를 클릭한 상태이며, 드롭 다운 박스에 포함되는 하위 항목들이 아래로 펼쳐진다.	#1F1F1F	(최상위 박스 칸) #FDCEDF	-
				(버튼) #F9F5F6	
				(하위 항목 박스 칸) #F9F5F6	
Pressed Under menu		하위 항목들 중 항목1을 클릭한 상태이며, 항목을 트리거로 한 이벤트가 발생하고 드롭 다운 박스는 idle 상태로 되돌아간다.	#1F1F1F	(최상위 박스 칸) #FDCEDF	-
				(버튼) #F9F5F6	
				(선택된 항목 박스 칸) #FEC89A	
				(비선택 항목 박스 칸) #F9F5F6	

4.1 게임 진입 전 로딩화면

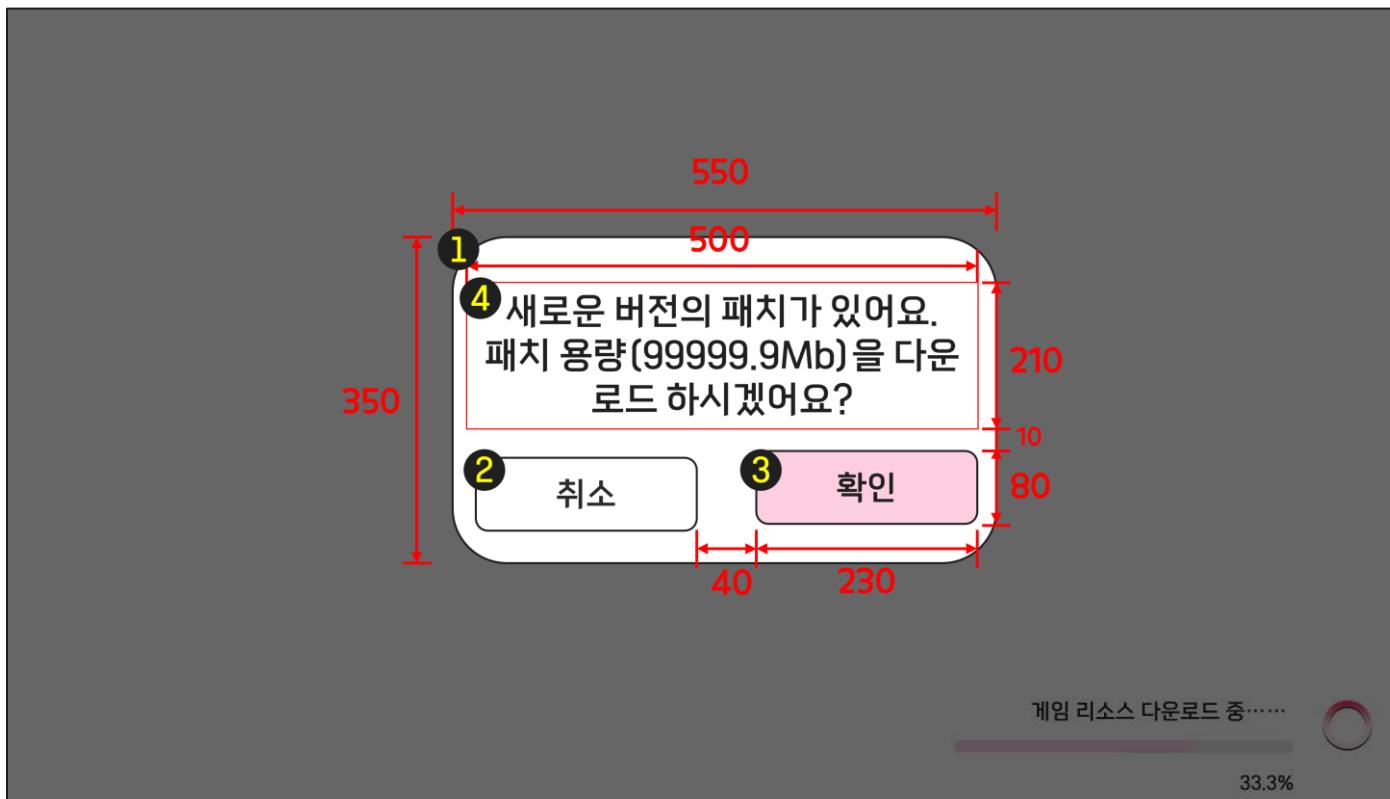
①



- 새로운 버전의 패치가 있을 경우, PinkPalette_UI index 1001 출력 중, 팝업 창을 출력한다.
- 출력되는 패치 팝업 창의 UI는 [4.1.1 게임 패치 팝업창 슬라이드](#)를 참조한다.
- 4번 항목의 애니메이션 효과는 [4.1.3 로딩 애니메이션 슬라이드](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 로딩 중에 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Text	로딩 진행 상황을 알려주는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1001번 참조
3	0	Progress Bar	로딩 전체 진행도를 알려주는 프로그래스 바	PinkPalette_UI에서 Index 5001번 참조
4	0	Image	로딩이 진행되는 동안 출력되는 애니메이션 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2002번 참조
5	0	Text	로딩의 전체 진행도를 알려주는 % 단위로 출력해주는 텍스트 (소수점 한 자리까지)	PinkPalette_UI에서 Index 1002번 참조

4.1.1 게임 패치 팝업창

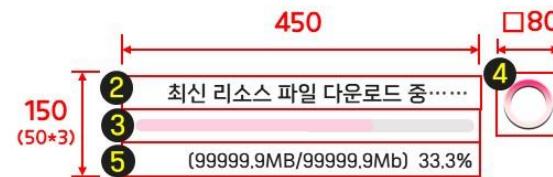


- 게임 패치 팝업 창이 출력되면, Depth 0 화면의 밝기를 60% 낮춘다.
- 게임 패치 팝업 창에서 3번 항목(확인 버튼) 클릭 시, 팝업 창이 종료된다.
이후 패치 진행 과정은 [4.1.2 게임 패치 업데이트 슬라이드](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	새로운 버전의 패치가 있을 경우, 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4001번 참조
2	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창이 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3001번 참조
3	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창을 종료하고 패치를 진행	PinkPalette_UI에서 Index 3002번 참조
4	1	Text	새로운 패치의 유무와 패치 용량을 알려주는 텍스트 (패치 용량은 Mb 단위로, 소수점 한 자리까지 표현)	PinkPalette_UI에서 Index 1003번 참조

4.1.2 게임 패치 업데이트

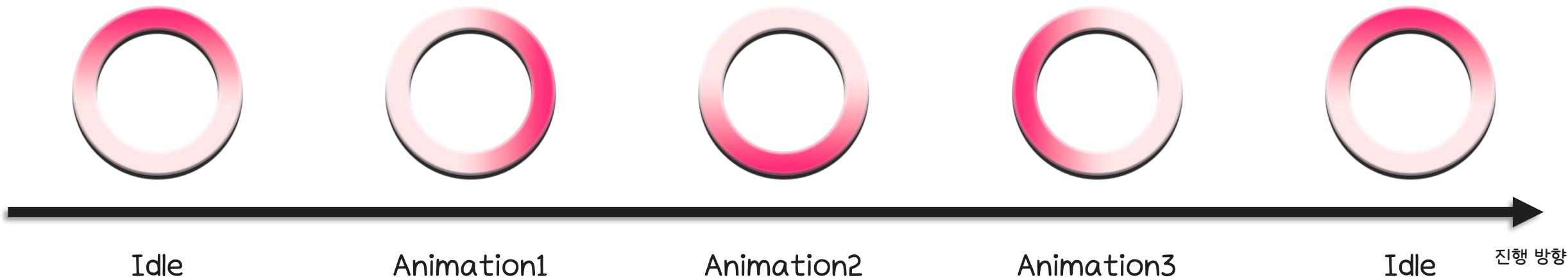
①



- 5.1 게임 진입 화면과 차이점을 음영으로 표시했다.
- 팝업창이 종료됨과 동시에, 기존 화면 밝기가 다시 노말 상태(밝기 100%)로 돌아온다.
- 팝업창이 종료됨과 동시에, 기존 5번 항목에 패치 용량에 대한 진행도가 추가되어 출력된다.

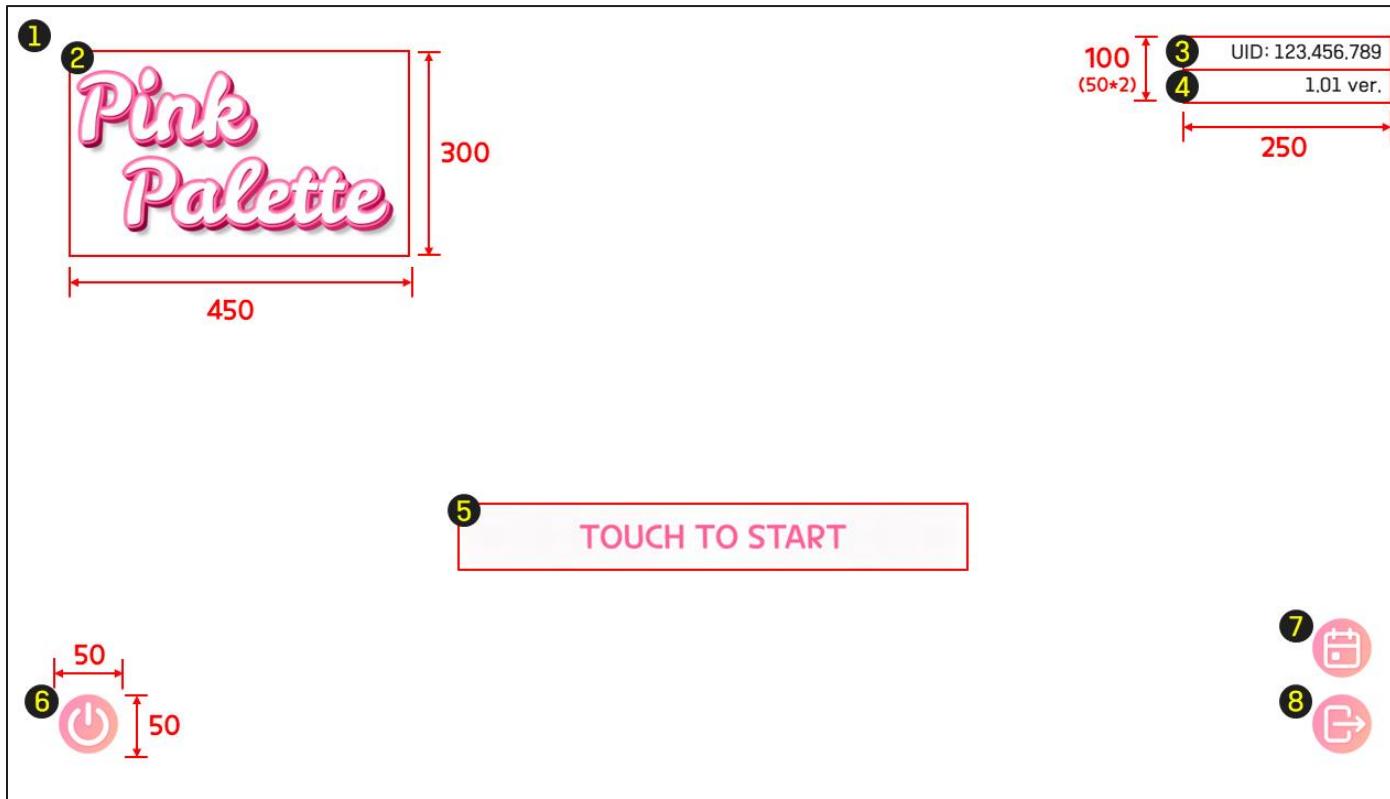
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 로딩 중에 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Text	새로운 패치를 다운 받는 중 출력되는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1004번 참조
3	0	Progress Bar	프로그래스 바의 진행도를 0으로 초기화하며, 새로운 패치에 대한 진행도를 출력	PinkPalette_UI에서 Index 5001번 참조
4	0	Image	로딩이 진행되는 동안 출력되는 애니메이션 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2002번 참조
5	0	Text	텍스트의 진행도를 0으로 초기화 하며, 새로운 패치 용량 다운에 대한 진행도를 출력 (패치 용량과 진행도 모두 소수점 한 자리 까지 출력)	PinkPalette_UI에서 Index 1005번 참조

4.1.3 로딩 애니메이션



- 게임이 실행될 때 출력되는 애니메이션이다.
- 로딩 애니메이션은 시계 방향으로 회전한다.
- 로딩이 완료될 때까지 애니메이션을 반복 재생한다.

4.2 게임 진입 화면 (로그인 시)



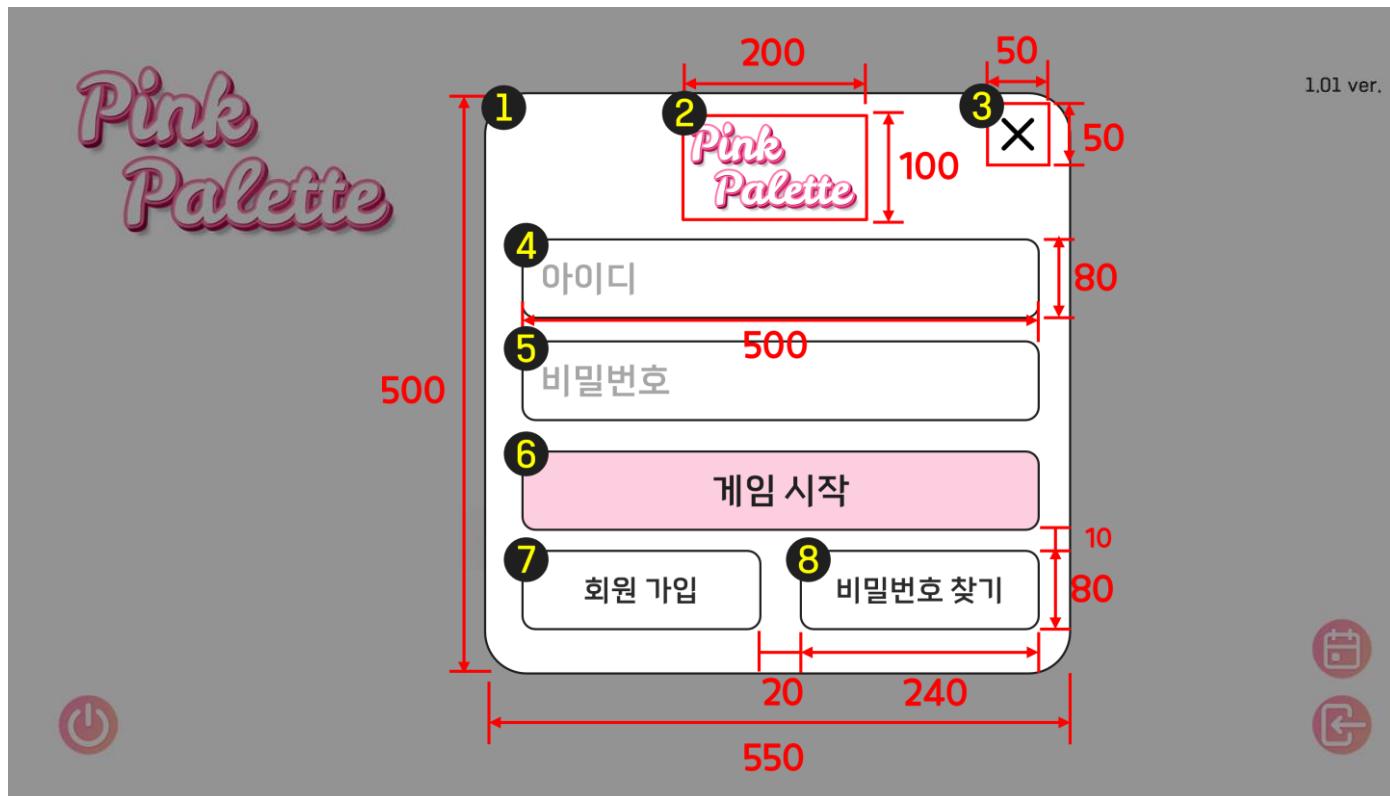
- 로그아웃 상태라면 8번 항목에 위치한 로그아웃 아이콘이 9번 로그인 아이콘으로 대체되어 출력된다. 또한, 3번 항목에 위치한 플레이어 UID 항목 Null 값으로 표시된다.

- If Log out: → **3** UID: 123,456,789 → **Null**

- 5번 항목에 대한 텍스트 애니메이션 효과는 다음 [4.2.4 TTS 효과 슬라이드](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 로딩 화면부터 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Image	게임 타이틀 로고	PinkPalette_UI에서 Index 2003번 참조
3	0	Text	플레이어의 UID를 표시하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1006번 참조
4	0	Text	게임의 현재 버전을 표시하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1007번 참조
5	0	Image	TOUCH TO START 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2004번 참조
6	0	Button	게임 종료 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3003번 참조
7	0	Button	업데이트 정보 확인 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3004번 참조
8	0	Button	게임 로그 아웃 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3005번 참조
9	0	Button	게임 로그인 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3006번 참조

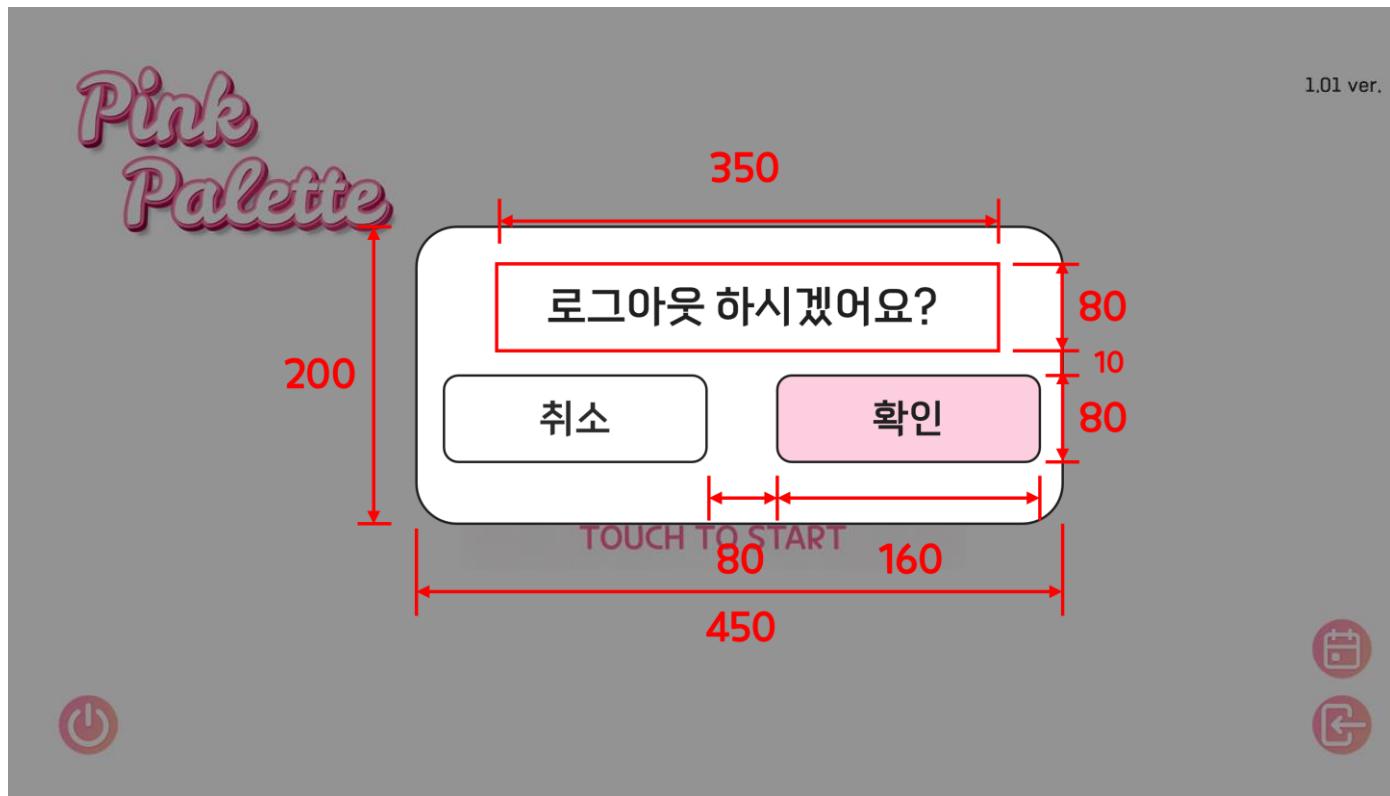
4.2.1 로그인 팝업 (미로그인 시)



- 로그인 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 화면 밝기를 60% 낮춘다.
- 4번의 Input Field의 Placeholder는 아이디이며, 입력 type가 text로 입력된다.
- 5번의 Input Filed의 Placeholder는 비밀번호이며, 입력 type가 password로 입력된다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	로그인이 되어 있지 않은 경우 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4002번 참조
2	1	Image	게임 타이틀 로고	PinkPalette_UI에서 Index 2003번 참조
3	1	Button	닫기 버튼. 클릭 시 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3007번 참조
4	1	Textbox	사용자의 아이디를 입력하는 인풋박스	PinkPalette_UI에서 Index 9001번 참조
5	1	Textbox	사용자의 비밀번호를 입력하는 인풋박스	PinkPalette_UI에서 Index 9002번 참조
6	1	Button	게임 시작 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3008번 참조
7	1	Button	회원 가입 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3009번 참조
8	1	Button	비밀번호 찾기 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3010번 참조

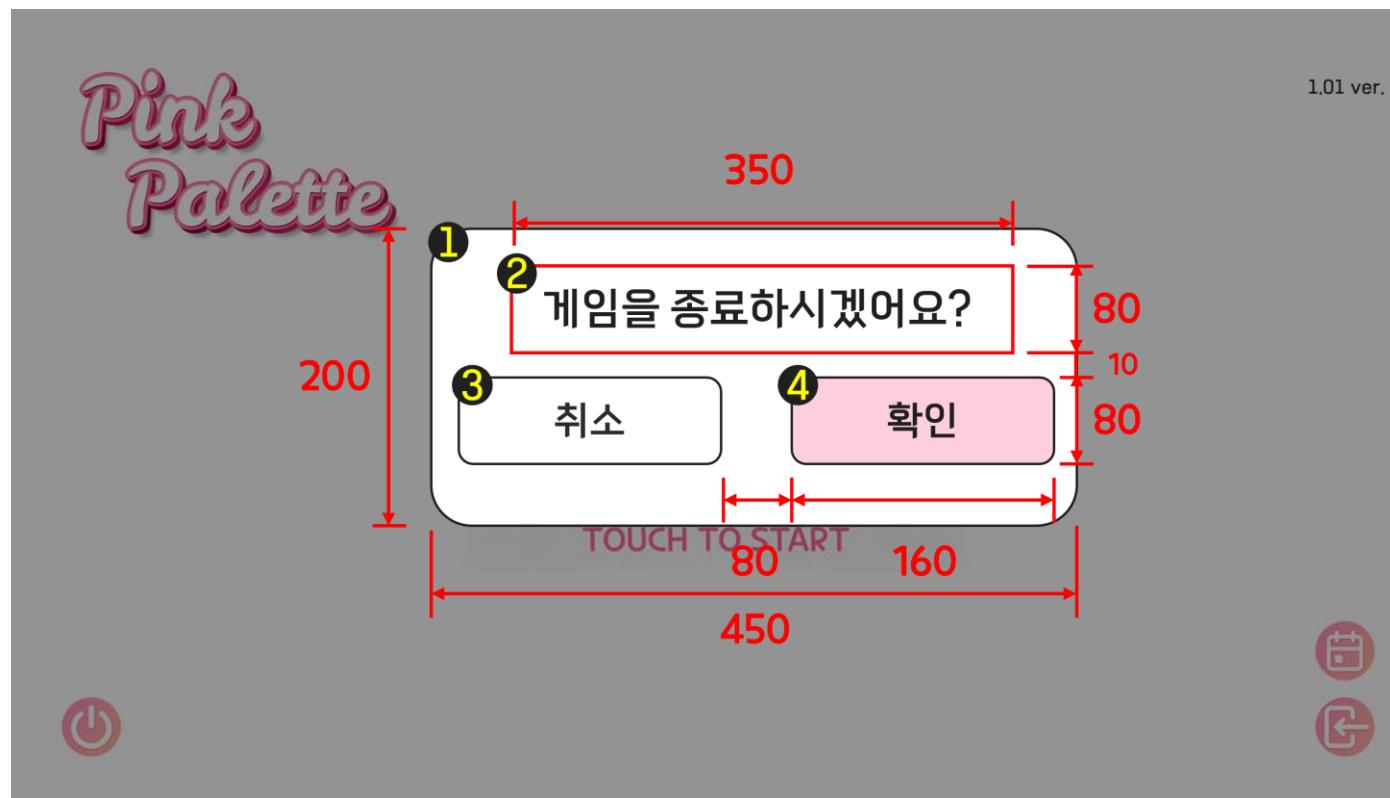
4.2.2 로그아웃 팝업 (로그인 시)



- 로그아웃 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 화면 밝기를 60% 낮춘다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	로그아웃 아이콘을 눌렀을 때 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4003번 참조
2	1	Text	사용자에게 로그아웃을 확인하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1008번 참조
3	1	Button	버튼 클릭 시 팝업 창 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3011번 참조
4	1	Button	버튼을 누르면 로그아웃 되며, 로그아웃 된 상태로 게임 진입 화면으로 되돌아감	PinkPalette_UI에서 Index 3012번 참조

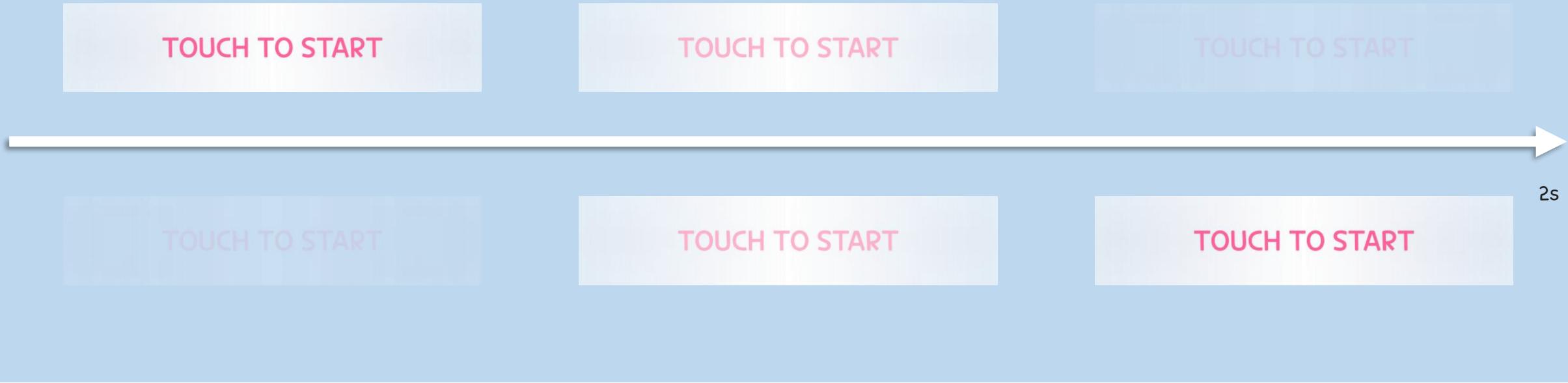
4.2.3 게임종료 팝업



- 게임종료 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 화면 밝기를 60% 낮춘다.

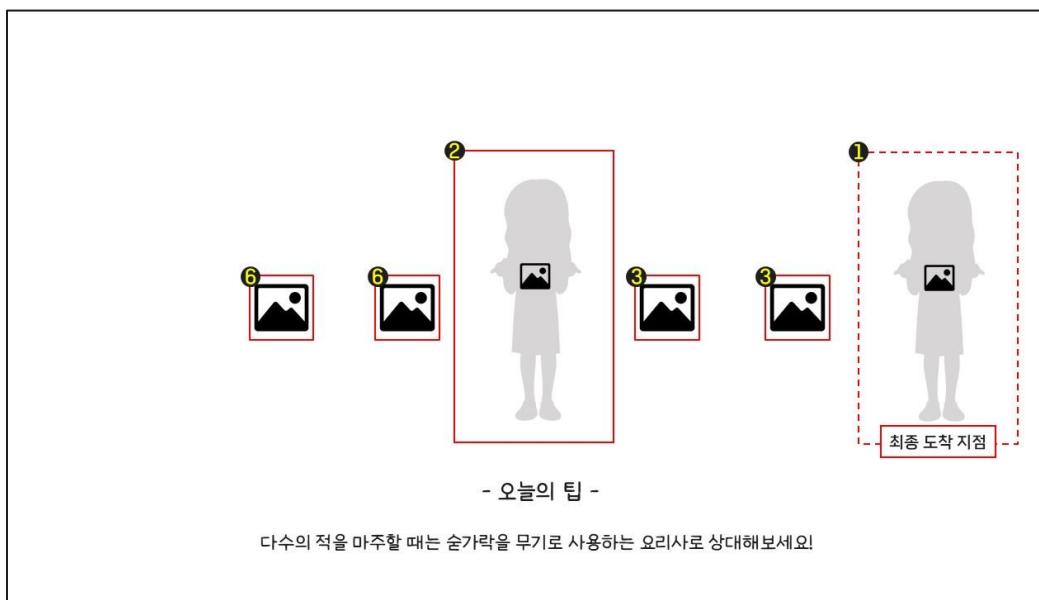
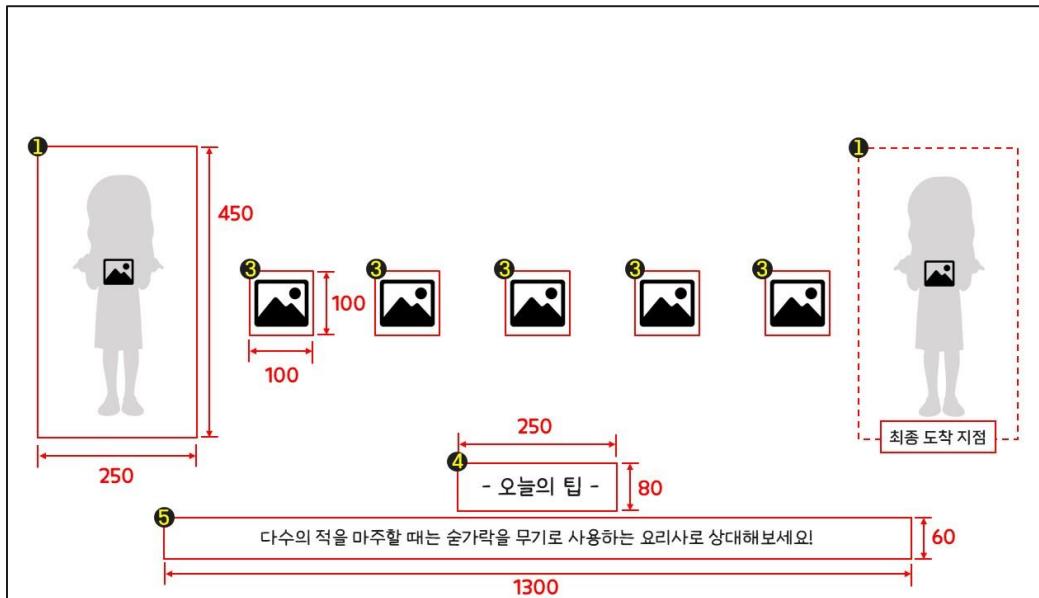
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	게임 종료 아이콘을 눌렸을 때 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4004번 참조
2	1	Text	사용자에게 게임 종료를 확인하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1009번 참조
3	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3013번 참조
4	1	Button	버튼을 누르면 게임이 종료되며, 윈도우 화면으로 되돌아감	PinkPalette_UI에서 Index 3014번 참조

4.2.4 TOUCH TO START 효과



- 게임 시작 대기 화면에서 TOUCH TO START 이미지에 나타나는 효과다.
- 해당 이미지는 투명도를 0%-80%를 조절하며 출력한다.
- 이 효과는 2초 주기로 반복 재생한다.

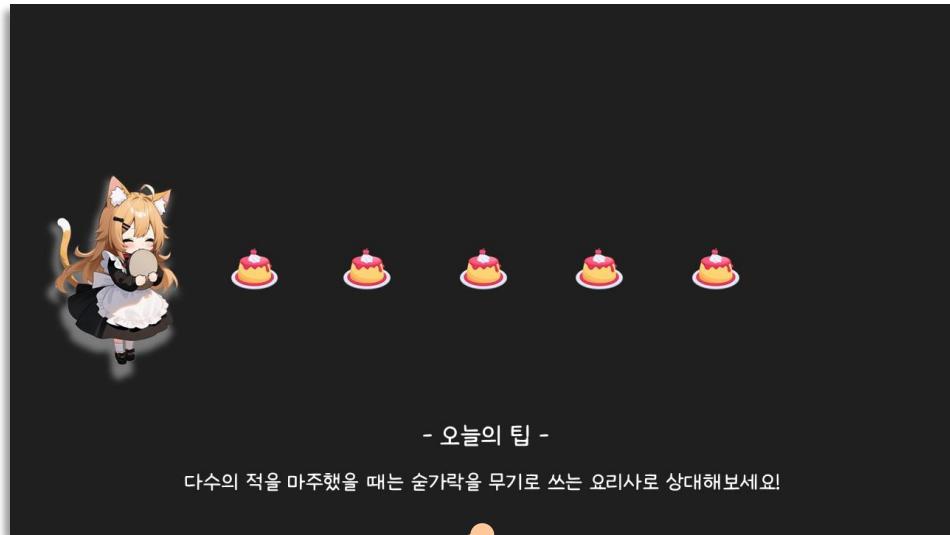
5.1 게임 내 로딩화면



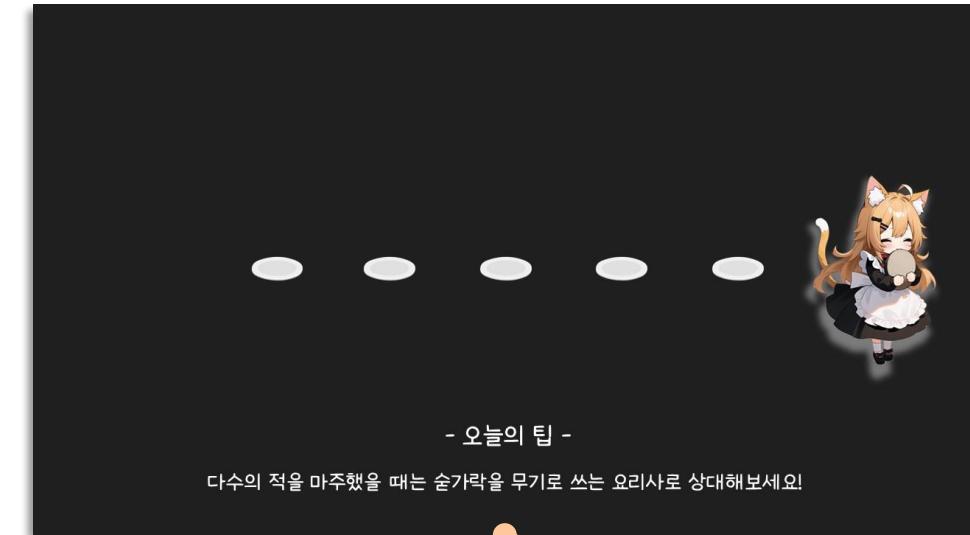
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 화면 캐릭터 보통 상태 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2005번 참조
2	0	Image	로딩 화면 캐릭터 먹는 상태 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2006번 참조
3	0	Image	접시에 담긴 음식 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2007번 참조
4	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 제목 부분	PinkPalette_UI에서 Index 1010번 참조 (PinkPalette>LoadingMessage에서 Desc1값 참조)
5	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 본문 부분	PinkPalette_UI에서 Index 1011번 참조 (PinkPalette>LoadingMessage에서 Desc2값 참조)
6	0	Image	음식을 다 먹고 접시만 남은 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2008번 참조

- 로딩의 진행도를 1번 항목의 캐릭터가 3번 항목의 음식을 다 먹는 정도로 표시한다.
- 로딩 화면의 진행 상황에 대해 [5.1.1 게임 내 로딩화면 시안](#)에서 상세히 설명한다.
- 5번 항목은 화면을 터치하면 랜덤으로 PinkPalette>LoadingMessage 테이블 문서의 Desc1/Desc2 값 중 짹지어 하나로 대체되어 출력된다. 이 작업은 3초에 한 번만 갱신 가능토록 한다.

5.1.1 게임 내 로딩화면 시안



로딩 시작

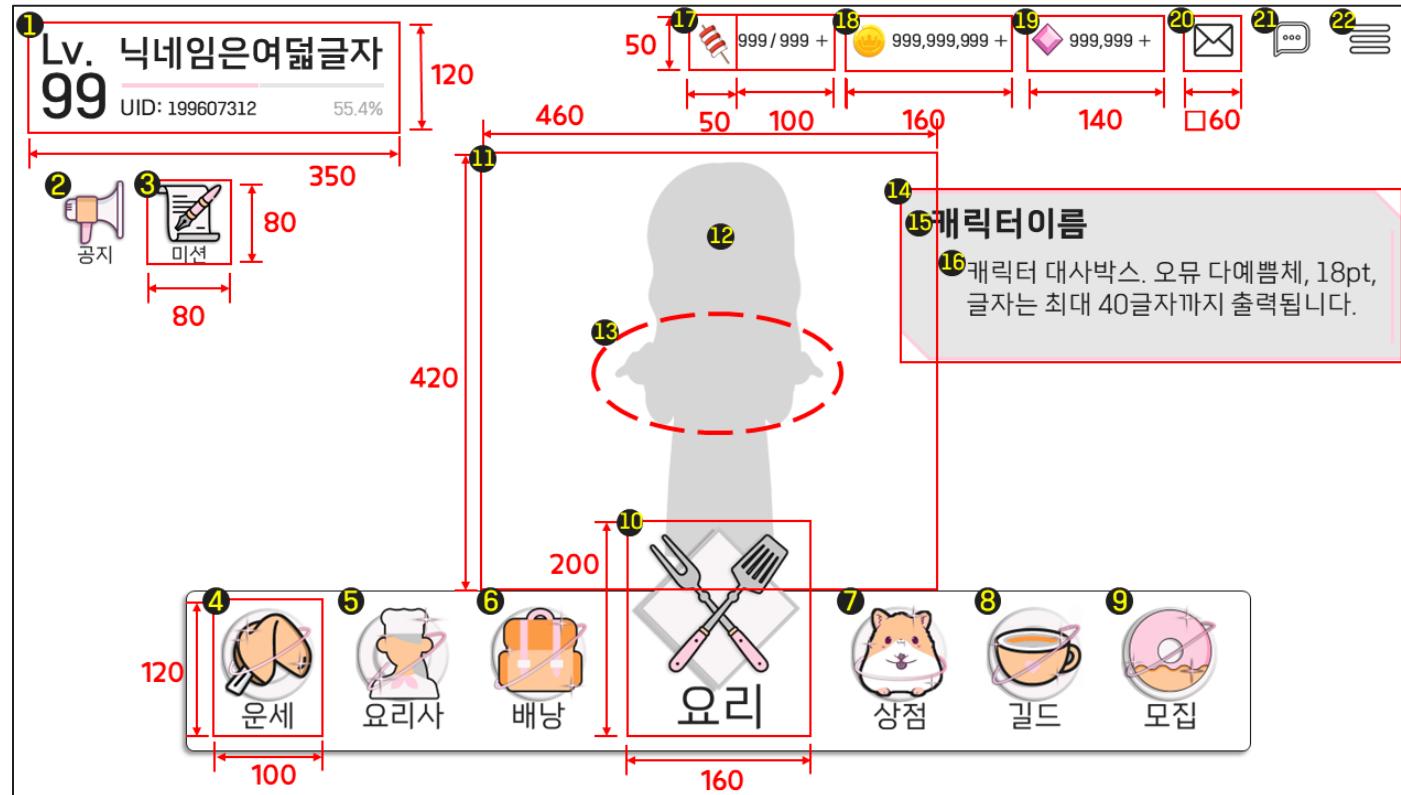


로딩 종료

- 음식 하나를 먹는 행위를 로딩 진행도 20%로 대체한다.
- 1번 항목의 캐릭터는 우측으로 이동하며 차례대로 음식을 먹는 이미지로 대체되며, 최종적으로 우측까지 도착하면 로딩이 완료된다.
- 캐릭터가 지나간 음식이 있었던 자리에는 남은 접시 이미지를 출력한다.
- 로딩이 완료되면 다음 화면으로 자동으로 넘어간다.

목차로 이동하기

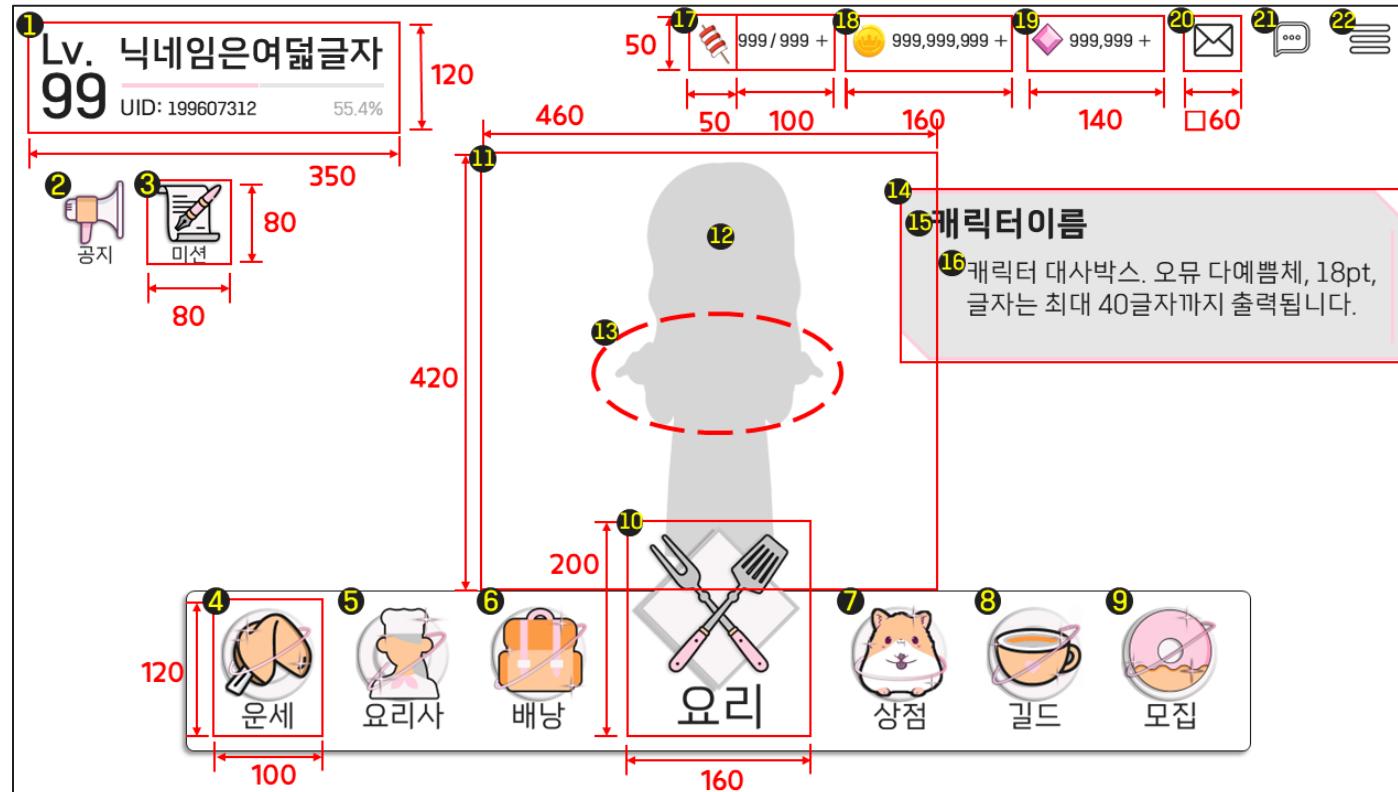
6. HUD



- 메뉴 팝업창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 1번 항목의 자세한 UI 정보는 [6.1 플레이어 정보 출력박스 슬라이드](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	플레이어 정보 출력 박스	플레이어에 대한 정보를 간략하게 나타내는 박스	자세한 UI 정보는 다음 슬라이드에서 참조한다.
2	0	Button	공지 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3032번 참조
3	0	Button	미션 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3033번 참조
4	0	Button	운세 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3034번 참조
5	0	Button	요리사 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3035번 참조
6	0	Button	배낭 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3036번 참조
7	0	Button	상점 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3037번 참조

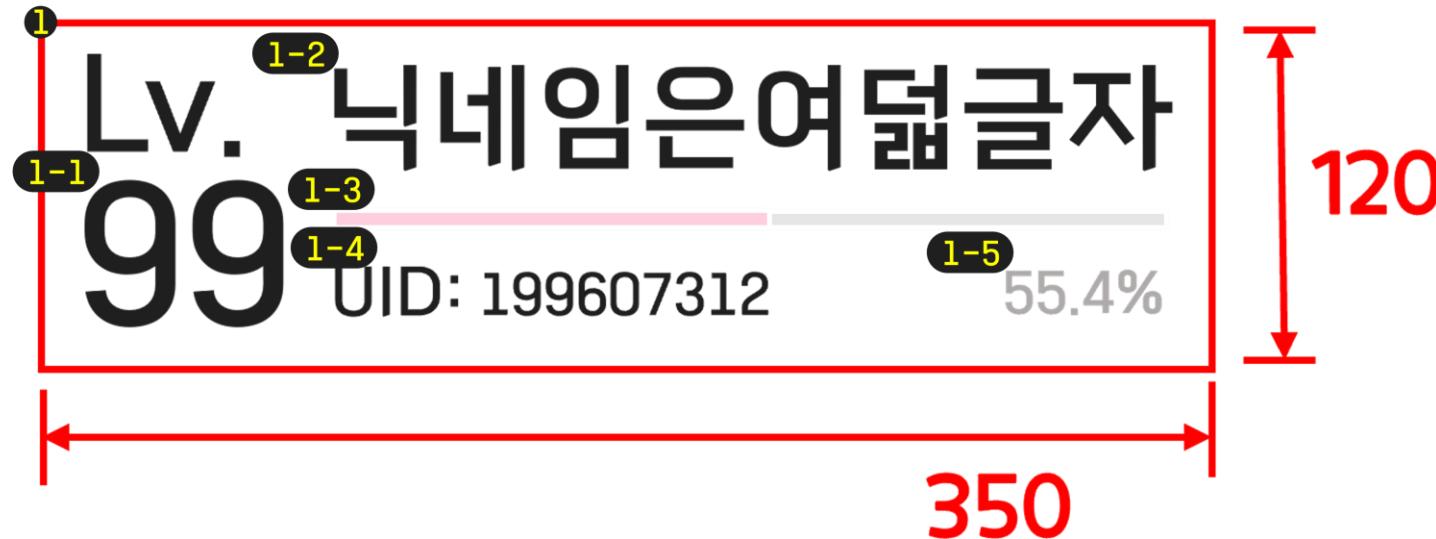
6. HUD



- 메뉴 팝업창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 1번 항목의 자세한 UI 정보는 [6.1 플레이어 정보 출력박스 슬라이드](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
8	0	Button	길드 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3038번 참조
9	0	Button	모집 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3039번 참조
10	0	Button	요리 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3040번 참조
11	0	Button	상호작용 범위 박스	PinkPalette_UI에서 Index 3041번 참조
12	0	Image	로비 캐릭터 스탠딩 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 3035번 참조
13	0	Button	특수 상호작용 범위 박스	PinkPalette_UI에서 Index 3042번 참조
14	0	Button	상점 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3037번 참조

6.1 플레이어 정보 출력박스



- 1-1항목에서 레벨이 한 자릿수인 경우 앞에 0을 표기해서 두 자릿수로 표기한다.
- 1-2항목에서 플레이어 아이디가 8글자 미만인 경우, 아이디를 좌측 정렬로 표기한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	플레이어 정보 출력 박스	플레이어에 대한 정보를 간략하게 나타내는 박스	자세한 UI 정보는 아래 항목들을 참조한다.
1-1	0	Text	레벨 표기 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1028번 참조
1-2	0	Text	플레이어 아이디 표기 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1029번 참조
1-3	0	Gage Bar	소유 경험치를 퍼센테이지로 나타내는 게이지 바	PinkPalette_UI에서 Index 9014번 참조
1-4	0	Text	플레이어 UID 표기 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1030번 참조
1-5	0	Text	소유 경험치를 퍼센테이지로 나타내는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1031번 참조

Lv. 낙네임은여덟글자

99

UID: 199607312

55.4%



공지



미션

120

460

50

40

100

160

140

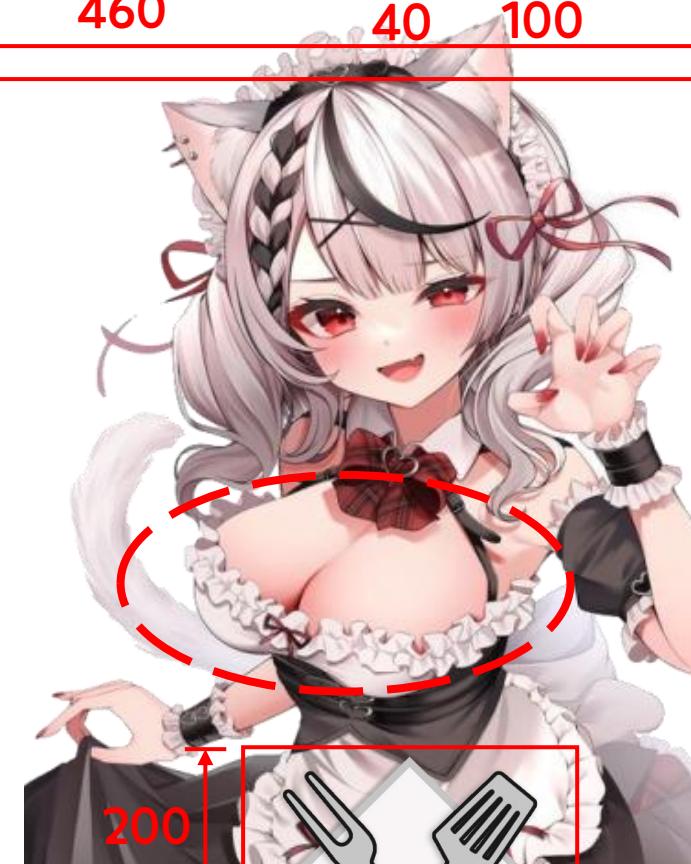
60

350

420

100

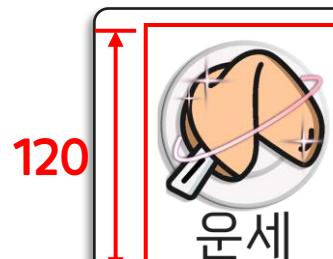
160



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



120

운세



요리사



배낭



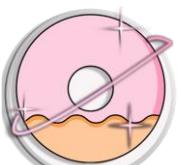
요리



상점



길드



모집



Lv. 낙네임은여덟글자
99

UID: 199607312

55.4%



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



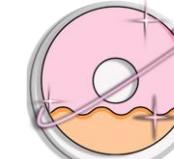
요리



상점



길드



모집

Lv. 낙네임은여덟글자
99

UID: 199607312

55.4%



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



운세



요리사



배낭



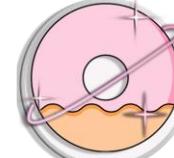
요리



상점

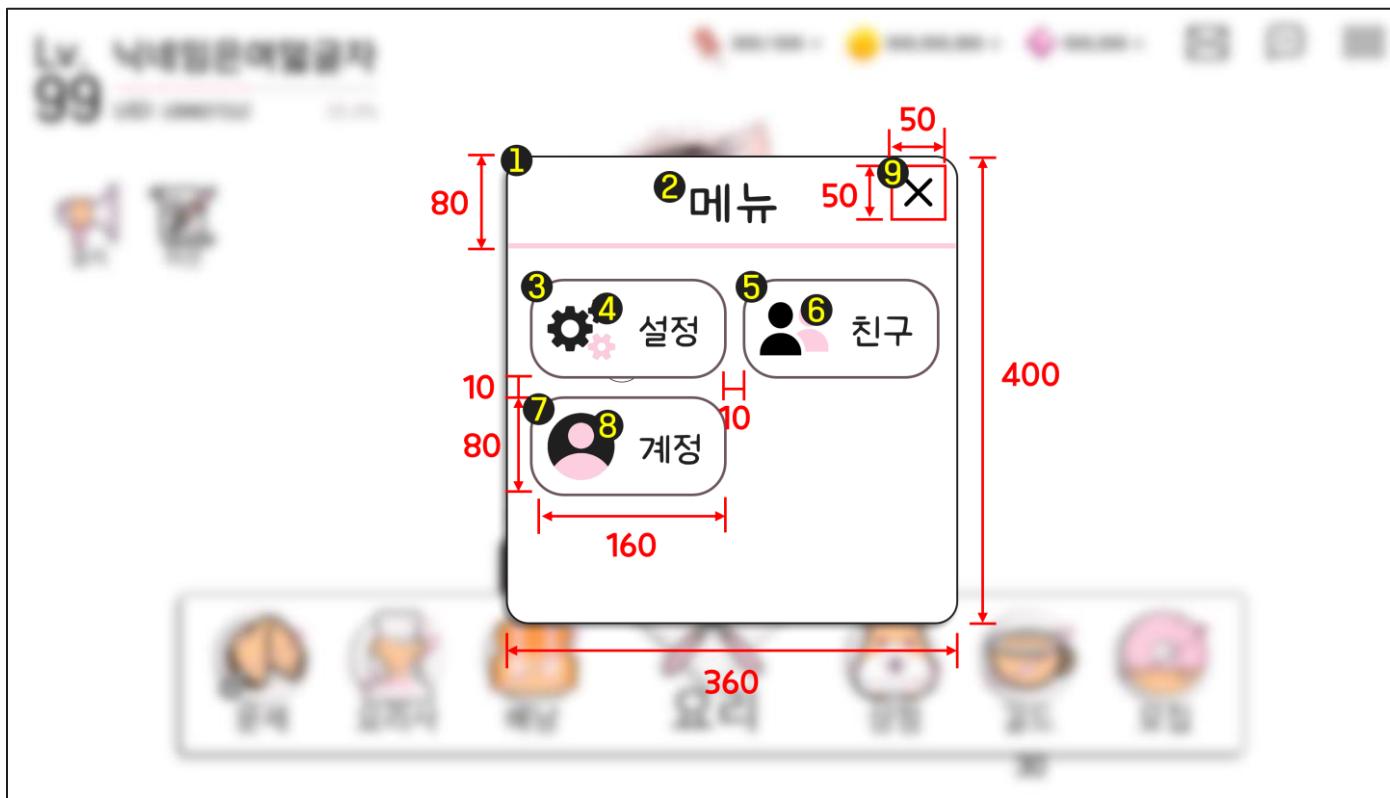


길드



모집

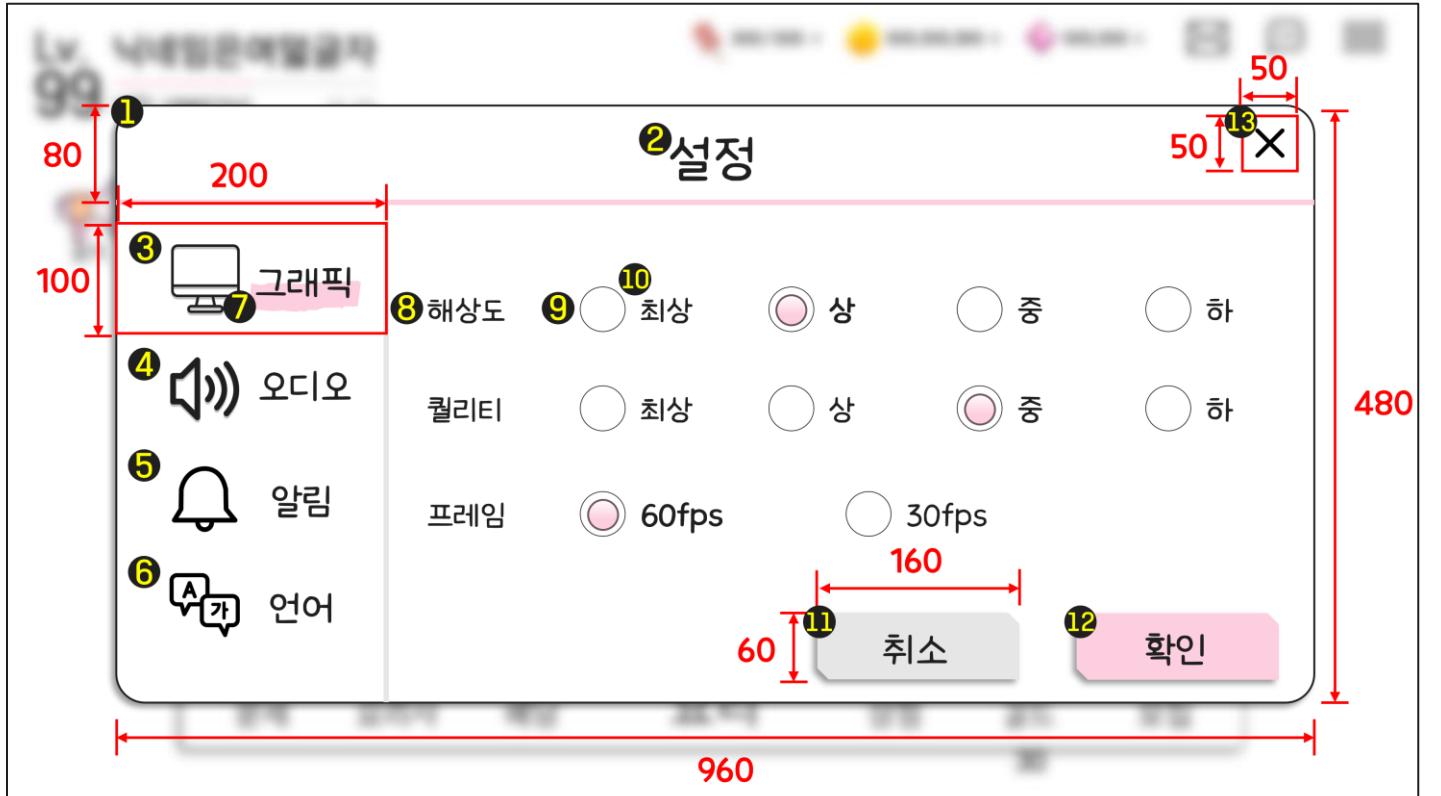
7. 메뉴



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	게임 메뉴 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4005번 참조
2	1	Text	메뉴 팝업창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1012번 참조
3	1	Button	클릭하면 설정 팝업창을 출력하는 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3015번 참조
4	1	Image	설정 아이콘 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2009번 참조
5	1	Button	클릭하면 친구 팝업창을 출력하는 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3016번 참조
6	1	Image	친구 아이콘 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2010번 참조
7	1	Button	클릭하면 계정 팝업창을 출력하는 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3017번 참조
8	1	Image	계정 아이콘 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2011번 참조
9	1	Button	닫기 버튼. 클릭 시 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3018번 참조

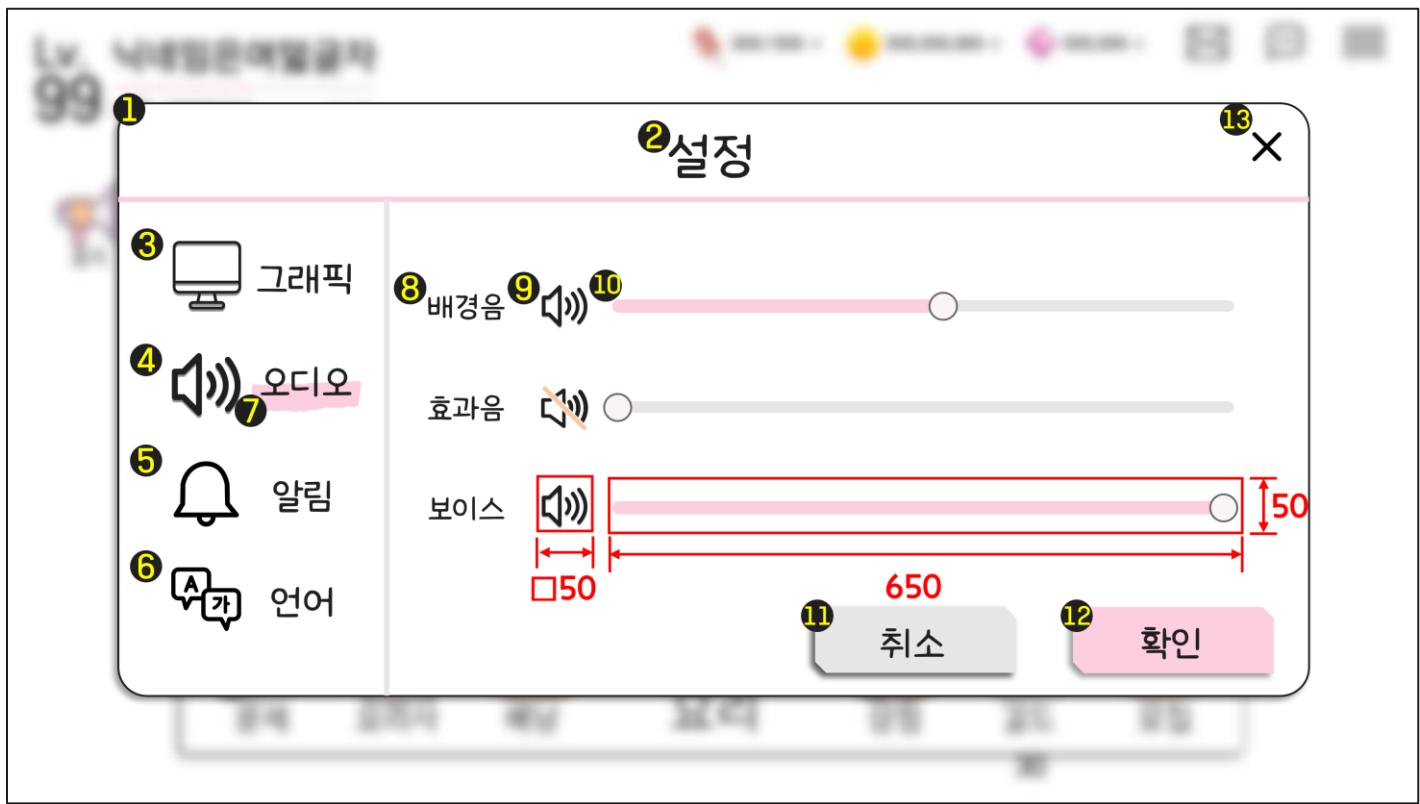
7.1.1 설정 - 그래픽



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 각 옵션 중 해상도는 최상, 상, 중, 하 단계로 나뉘며, 게임의 해상도를 설정한다.
- 각 옵션 중 퀄리티는 최상, 상, 중, 하 단계로 나뉘며, 게임의 비주얼 퀄리티를 설정한다.
- 각 옵션 중 프레임은 60fps, 30fps로 나뉘며, 게임의 최대 프레임을 설정한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	2	Pop-Up	게임 설정 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4006번 참조
2	2	Text	메뉴 설정창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1013번 참조
3	2	Button	그래픽 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3019번 참조
4	2	Button	오디오 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3020번 참조
5	2	Button	알림 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3021번 참조
6	2	Button	언어 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3022번 참조
7	2	Image	밑줄 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2012번 참조
8	2	Text	그래픽 내 소메뉴 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1014-1016번 참조
9	2	Radio Button	그래픽 설정 내 라디오 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 9003번 참조
10	2	Text	라디오 버튼 내 버튼 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1017-1022번 참조
11	2	Button	취소 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3023번 참조
12	2	Button	확인 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3024번 참조
13	2	Button	팝업 창 닫기 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3025번 참조

7.1.2 설정 - 오디오



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
 - 각 옵션 중 배경음은 게임 내 배경음에 대한 오디오 크기를 설정한다.
 - 각 옵션 중 효과음은 게임 내 효과음에 대한 오디오 크기를 설정한다.
 - 각 옵션 중 보이스는 게임 내 인물의 보이스에 대한 오디오 크기를 설정한다.
 - 모든 슬라이더 값은 최소 0, 최대 100까지 설정할 수 있다. 초기값은 80으로 설정한다.
 - 각 옵션에 대해서 2번 항목을 클릭하면 오디오를 최소값으로 설정한다. 슬라이더의 값이 최소인 경우 아이콘이 바뀐다. 그림 참조)
-  →

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	2	Pop-Up	게임 설정 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4006번 참조
2	2	Text	메뉴 설정창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1013번 참조
3	2	Button	그래픽 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3019번 참조
4	2	Button	오디오 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3020번 참조
5	2	Button	알림 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3021번 참조
6	2	Button	언어 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3022번 참조
7	2	Image	밑줄 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2012번 참조
8	2	Text	오디오 설정 내 볼륨 종류 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1022-1024번 참조
9	2	Button	오디오 설정 내 볼륨 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3026-3031번 참조
10	2	Slider	오디오 설정 내 볼륨 조절 슬라이더	PinkPalette_UI에서 Index 9004-9006번 참조
11	2	Button	취소 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3023번 참조
12	2	Button	확인 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3024번 참조
13	2	Button	팝업 창 닫기 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3025번 참조

7.1.3 설정 - 알림



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	2	Pop-Up	게임 설정 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4006번 참조
2	2	Text	메뉴 설정창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1013번 참조
3	2	Button	그래픽 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3019번 참조
4	2	Button	오디오 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3020번 참조
5	2	Button	알림 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3021번 참조
6	2	Button	언어 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3022번 참조
7	2	Image	밑줄 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2012번 참조

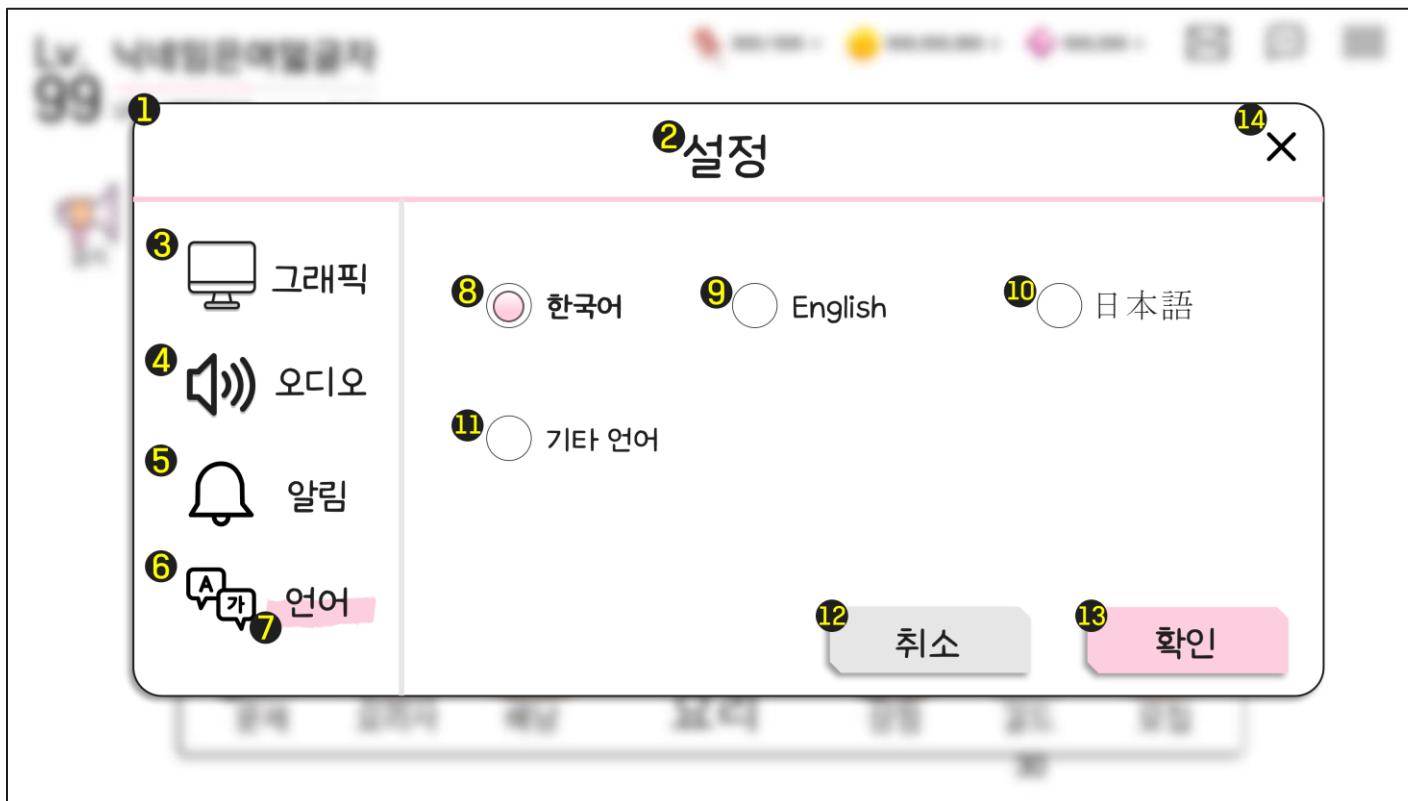
7.1.3 설정 - 알림



- 메뉴 팝업창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 8번 항목은 게임 내 포만도 재화가 최대치에 도달했을 시, 사용자 기기로 알림이 가는 설정을 ON/OFF하는 기능이다.
- 9번 항목은 게임에서 신규 이벤트 개최 시, 사용자 기기로 알림이 가는 설정을 ON/OFF하는 기능이다.
- 10번 항목은 홍보성 메시지가 사용자 기기로 알림이 가는 설정을 ON/OFF하는 기능이다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
8	2	Text	알림 설정 내 포만도 최대 보유 시 알림 활성화 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1025번 참조
9	2	Text	알림 설정 내 신규 이벤트 개최 시 알림 활성화 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1026번 참조
10	2	Text	알림 설정 내 홍보성 메시지 알림 활성화 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1027번 참조
11	2	Toggle-Switch	알림 활성화 토글 스위치 위치	PinkPalette_UI에서 Index 9007-9009번 참조
12	2	Button	취소 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3023번 참조
13	2	Button	확인 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3024번 참조
14	2	Button	팝업 창 닫기 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3025번 참조

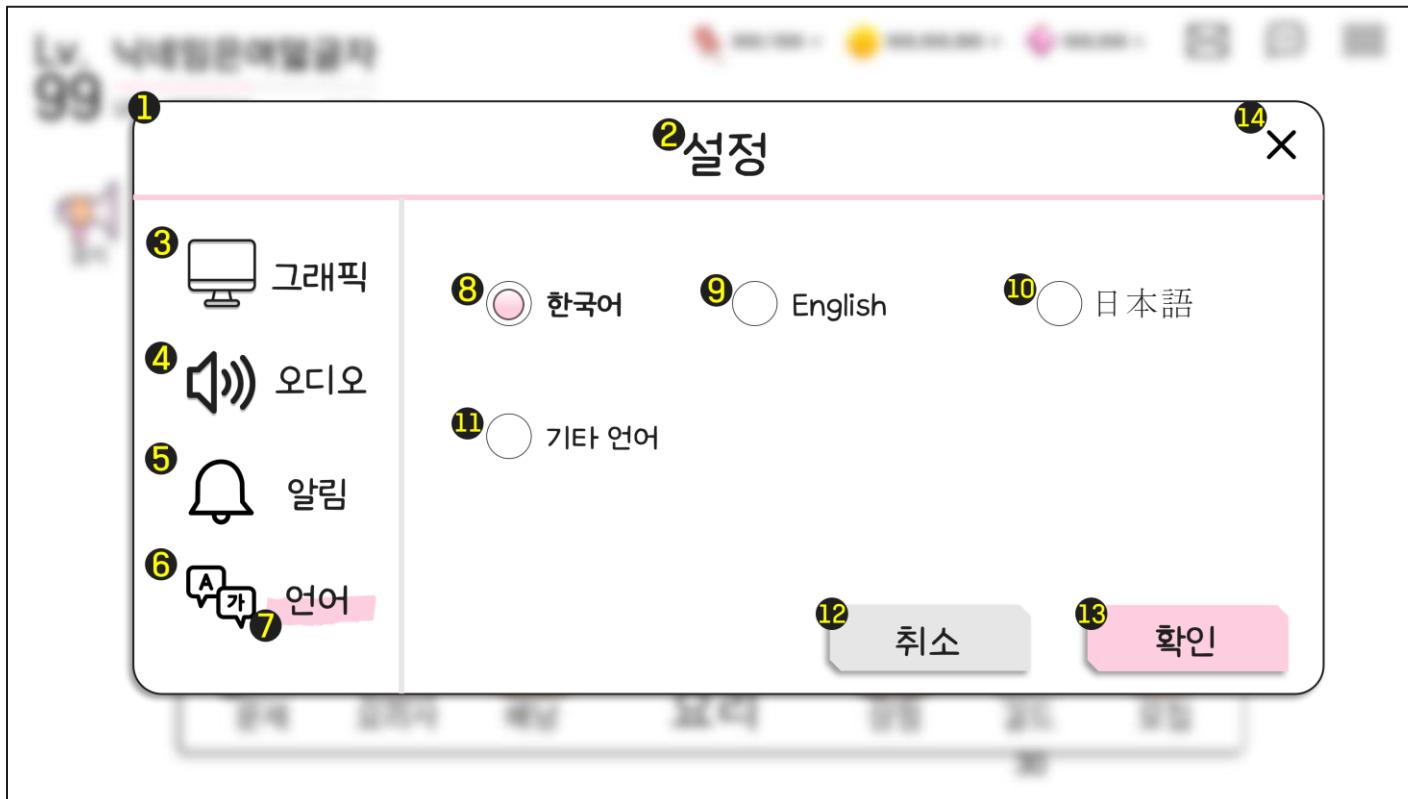
7.1.4 설정 - 언어



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.

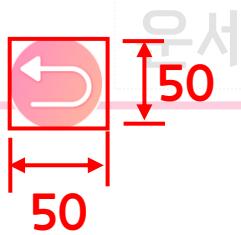
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	2	Pop-Up	게임 설정 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4006번 참조
2	2	Text	메뉴 설정창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1013번 참조
3	2	Button	그래픽 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3019번 참조
4	2	Button	오디오 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3020번 참조
5	2	Button	알림 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3021번 참조
6	2	Button	언어 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3022번 참조
7	2	Image	밑줄 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2012번 참조

7.1.4 설정 - 언어



- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
8	2	Radio Button	게임 내 출력언어를 한국어로 설정하는 라디오 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 9010번 참조
9	2	Radio Button	게임 내 출력언어를 영어로 설정하는 라디오 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 9011번 참조
10	2	Radio Button	게임 내 출력언어를 일본어로 설정하는 라디오 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 9012번 참조
11	2	Radio Button	게임 내 출력언어를 기타 언어(미정)로 설정하는 라디오 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 9013번 참조
12	2	Button	취소 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3023번 참조
13	2	Button	확인 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3024번 참조
14	2	Button	팝업 창 닫기 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3025번 참조



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



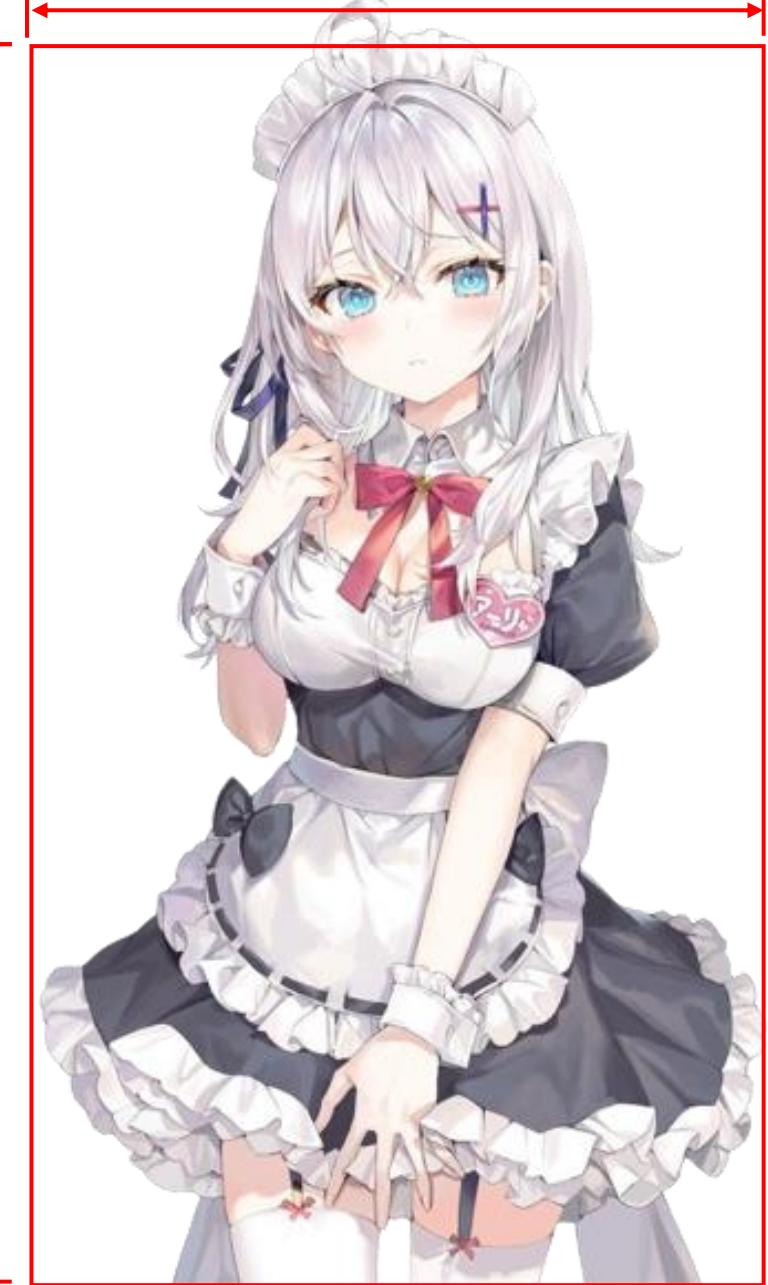
운세

50

50

360

640



포르투나

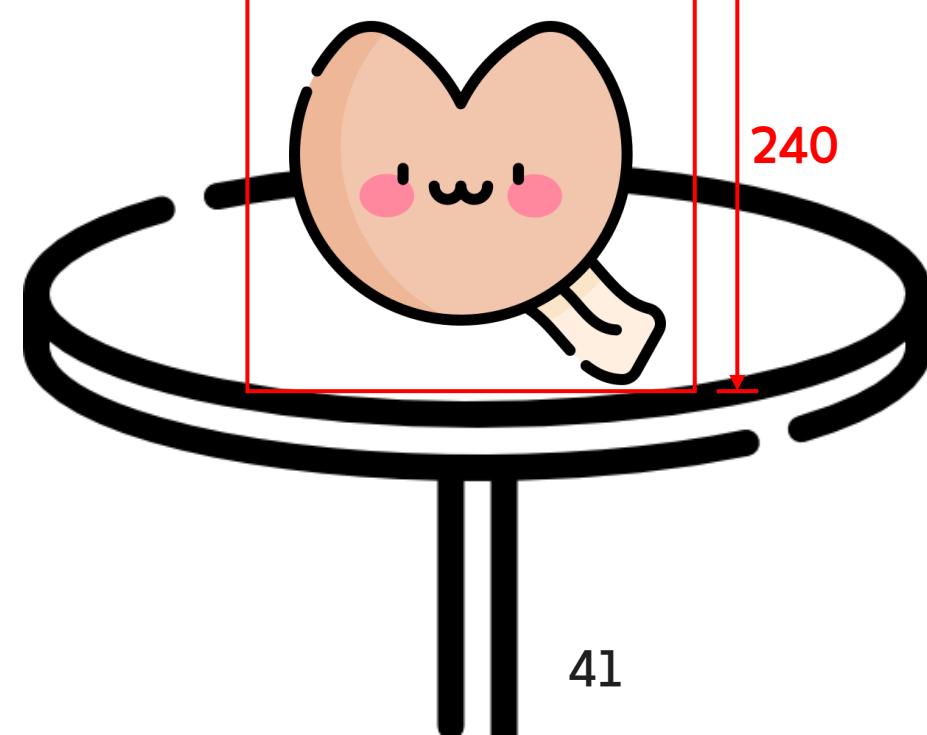
좋은 아침이에요, 쉐프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?

480

160

240

240





999 / 999 +



999,999,999 +

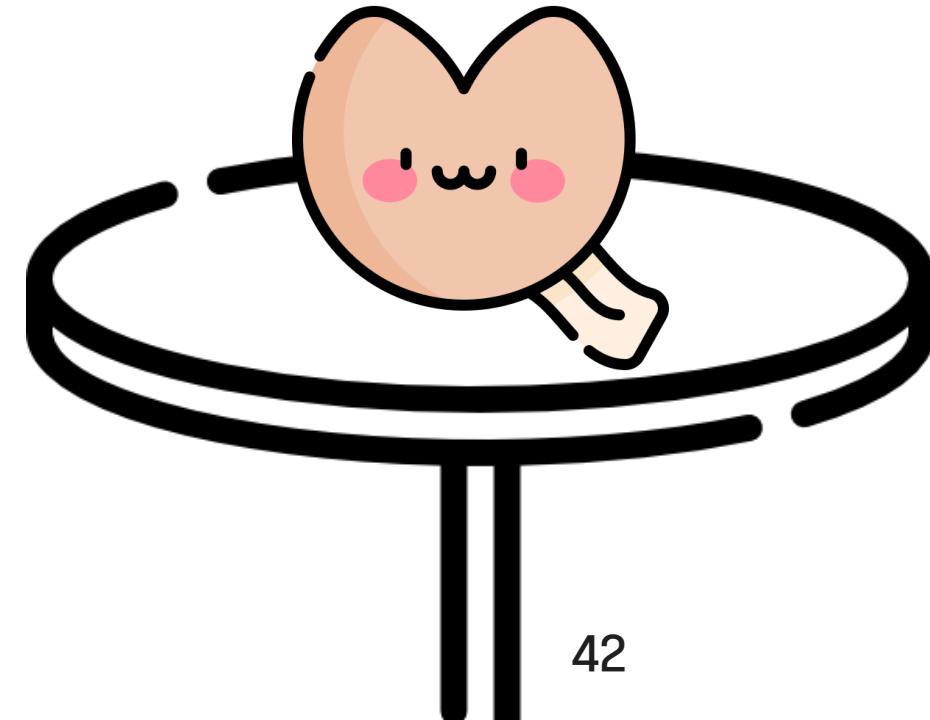


999,999 +



포르투나

좋은 아침이에요, 쉐프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?



오늘의 운세

×

달콤

달콤한 기운이 맴도는 오늘은 정말 최고의 하루가 될 운세네요!
기분 좋게 시작하는 의미에서 셀프님께 선물을 드릴게요!

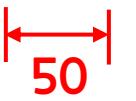
선물

이미지

확인



요리



50

200

600



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



50

스토리

스테이지

던전

이벤트

320

360

스테이지 3
잿빛 하늘에서 떨어지는 물방울

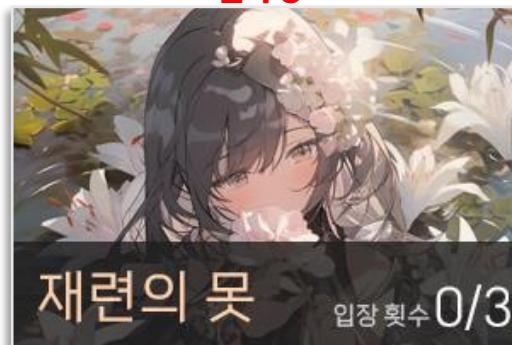
스테이지 4
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

스테이지 진행도 87.5%
도전과제 달성을 13/30

스테이지 진행도 0.0%
도전과제 달성을 0/30

90

70



재련의 봇

입장 횟수 0/3



재화의 숲

입장 횟수 0/3



각성의 전장

입장 횟수 0/3



해피 할로윈

입장 횟수 0/3

640

260

EVENT

200

44



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



스토리

스테이지

던전

이벤트

스테이지 3
잿빛 하늘에서 떨어지는 물방울을 분홍빛 하늘로 물들이다

스테이지 진행도 87.5%
도전과제 달성을 13/30

스테이지 진행도 0.0%
도전과제 달성을 0/30



재련의 봇

입장 횟수 0/3



재화의 숲

입장 횟수 0/3



각성의 전장

입장 횟수 0/3



해피 할로윈

입장 횟수 0/3

EVENT

45

스테이지 선택



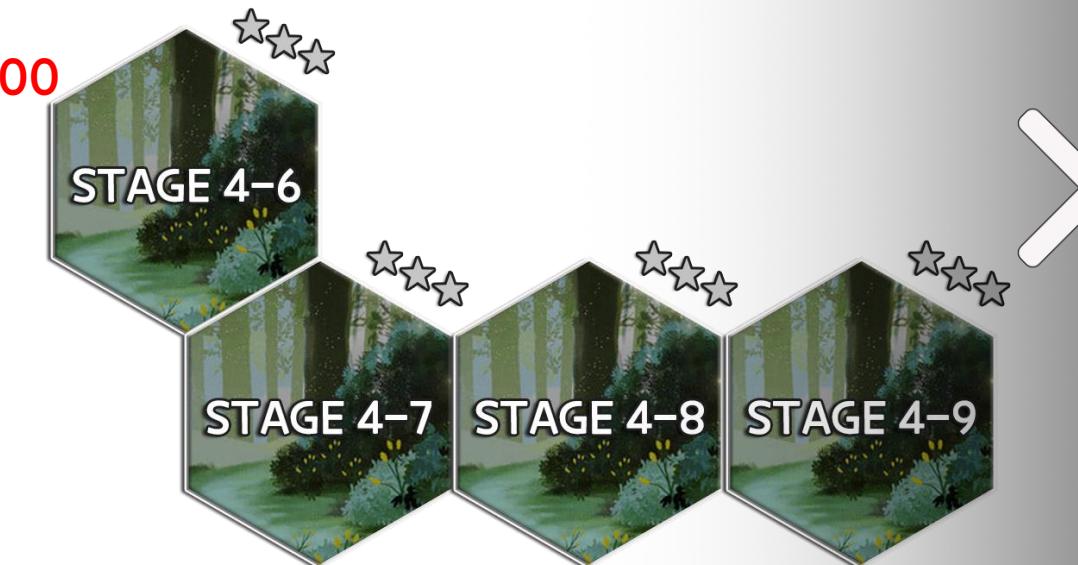
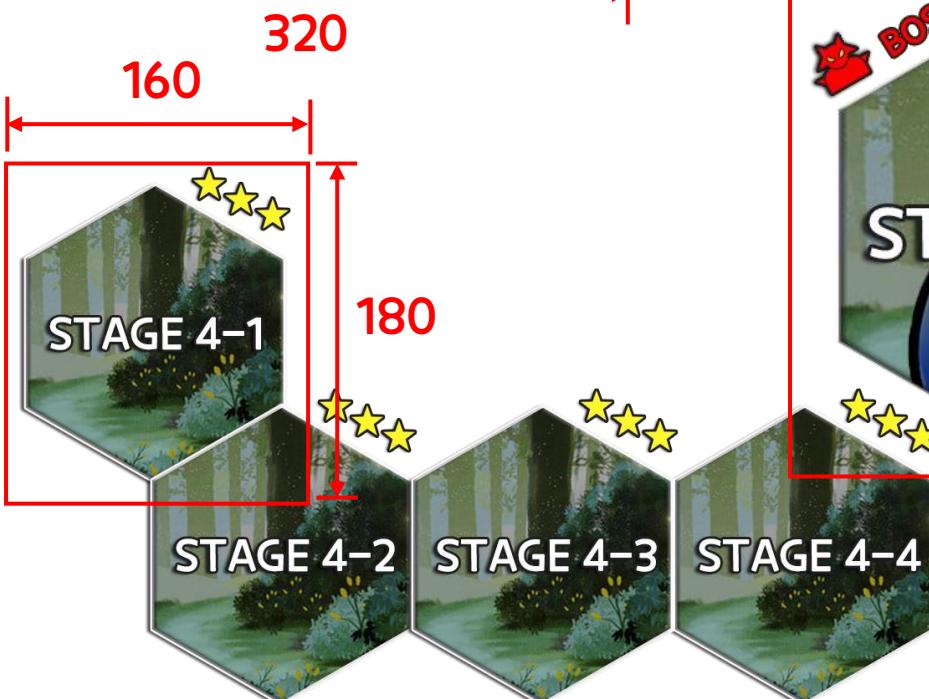
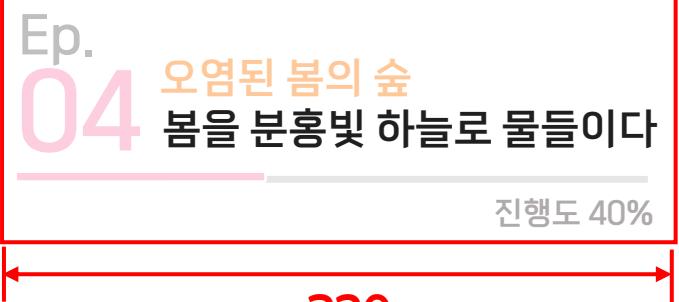
999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



스테이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



Ep.
04 오염된 봄의 숲
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%



STAGE 4-1



STAGE 4-2



STAGE 4-3



STAGE 4-4



STAGE 4-5



STAGE 4-6



STAGE 4-7



STAGE 4-8



STAGE 4-9

스테이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +

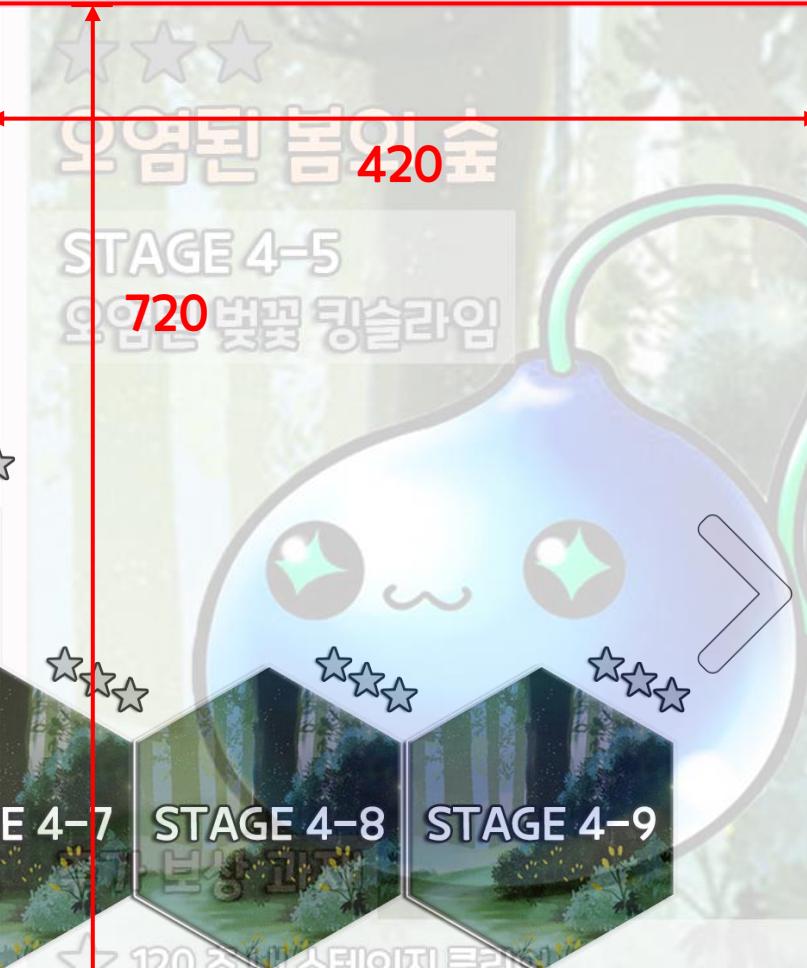
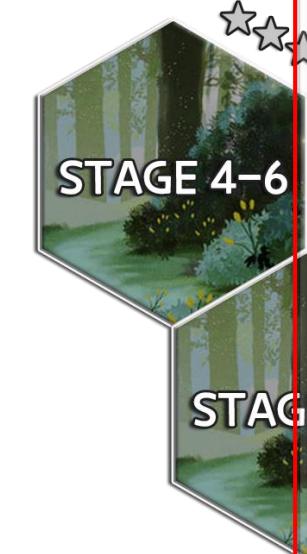


999,999 +



Ep.
04 오염된 봄의 숲
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%



48



준비

스테이지 선택

Ep.
04 오염된 봄의 숲
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%



★★★
오염된 봄의 숲
STAGE 4-5
오염된 벚꽃 킹슬라임

추가 보상 과제

- ★ 120 초내 스테이지 클리어
- ★ 모든 요리사 요리 가능 상태
- ★ 적에게 20회 미만 피격



준비



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



스토리

스테이지

던전

이벤트



재화의 숲

500



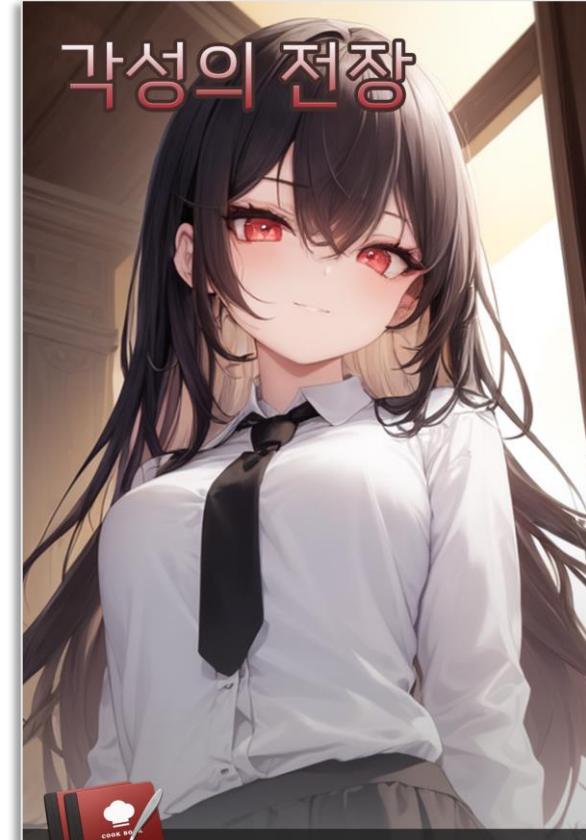
입장 가능 횟수 0/3

300



입장 가능 횟수 0/3

20



입장 가능 횟수 0/3

50



도전 가능 횟수 0/3



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



스토리

스테이지

던전

이벤트

재련의 뭇

입장 가능 횟수 0/3

재화의 숲

입장 가능 횟수 0/3

각성의 전장

입장 가능 횟수 0/3

허수의 공간

도전 가능 횟수 0/3

전투 준비



999 / 999 +



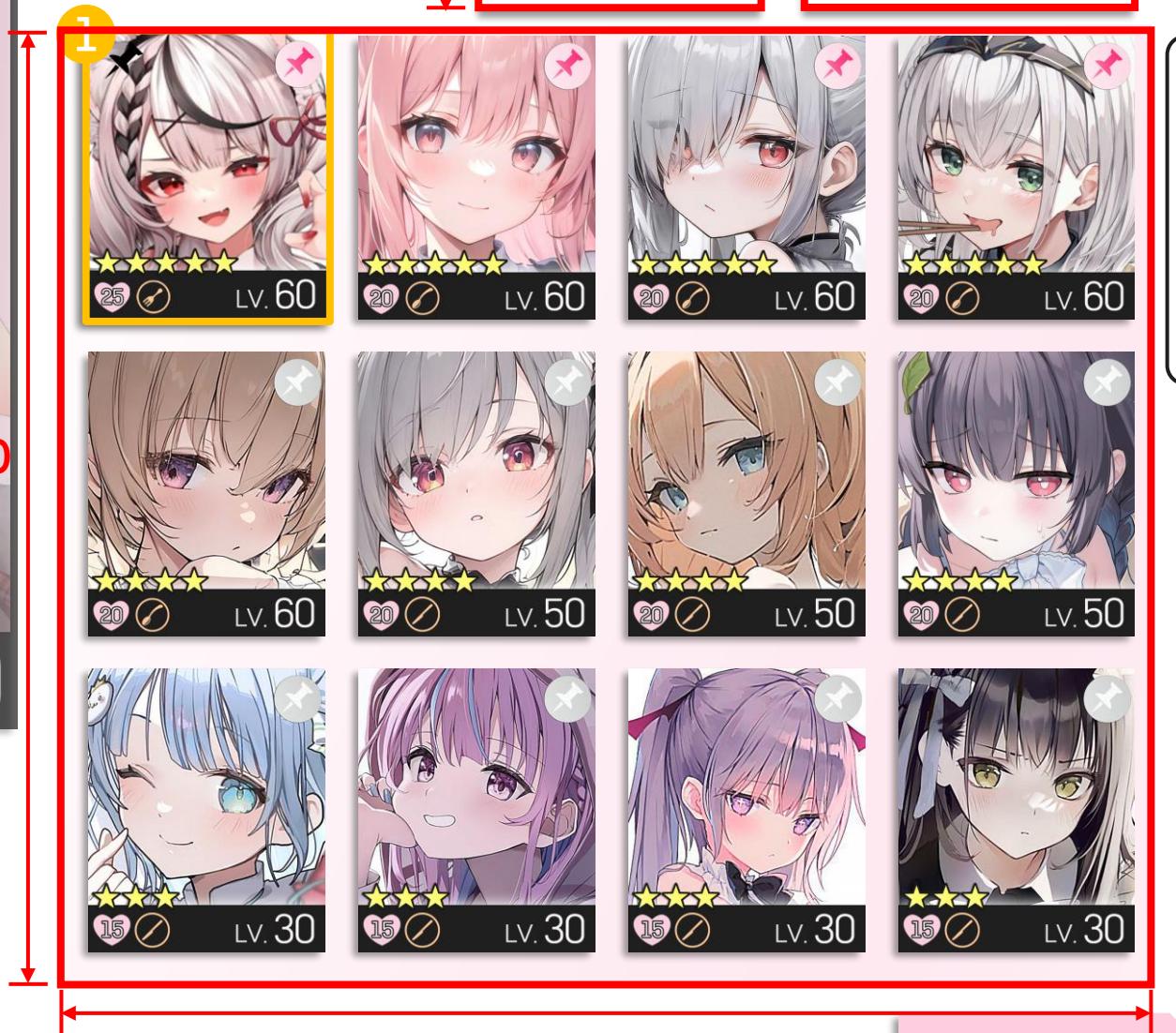
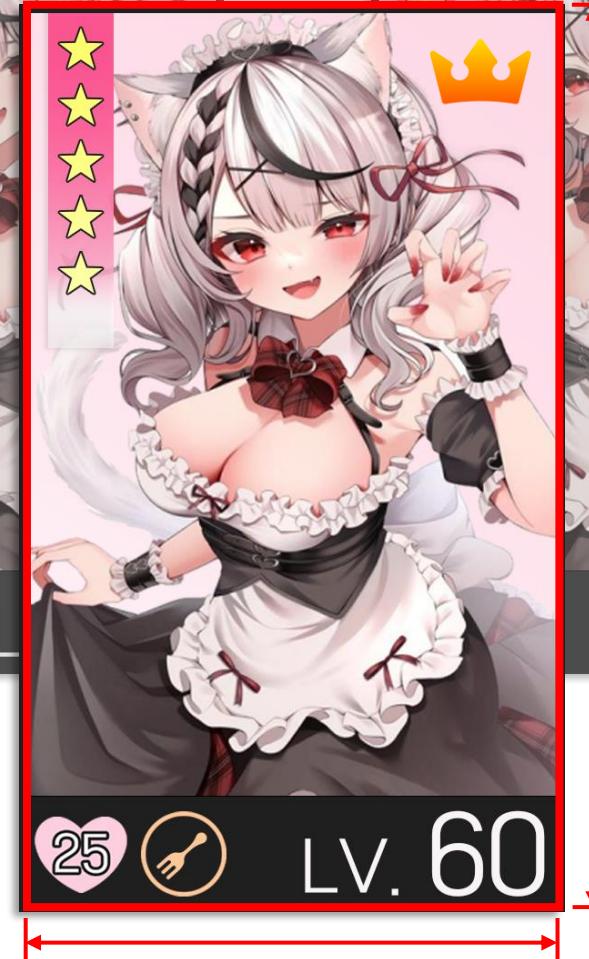
999,999,999 +



999,999 +



200



전투



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



1



LV. 60



LV. 60



LV. 60



LV. 60



LV. 60



LV. 50



LV. 50



LV. 50



LV. 30



LV. 30



LV. 30



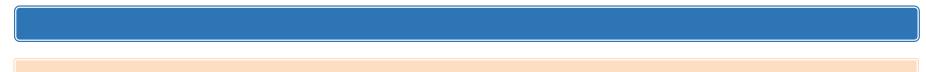
LV. 30

추가 보상 임무

1.



9,999/9,999



999/999

54

