

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. 개요

- 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 토클 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

6. HUD

- 6. HUD
 - 6.1 플레이어 정보 출력 박스
 - 6.2 재화 정보 출력 박스
 - 6.3 HUD 화면 시안

7. 메뉴

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

클릭하여 해당 페이지로 이동 가능하다.

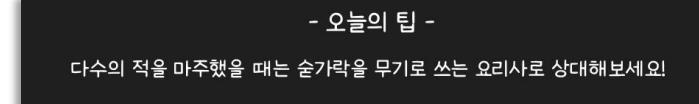
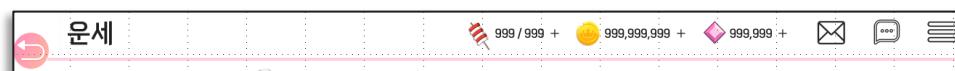
1.1 사용감과 편의성을 갖춘 UIUX

- *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

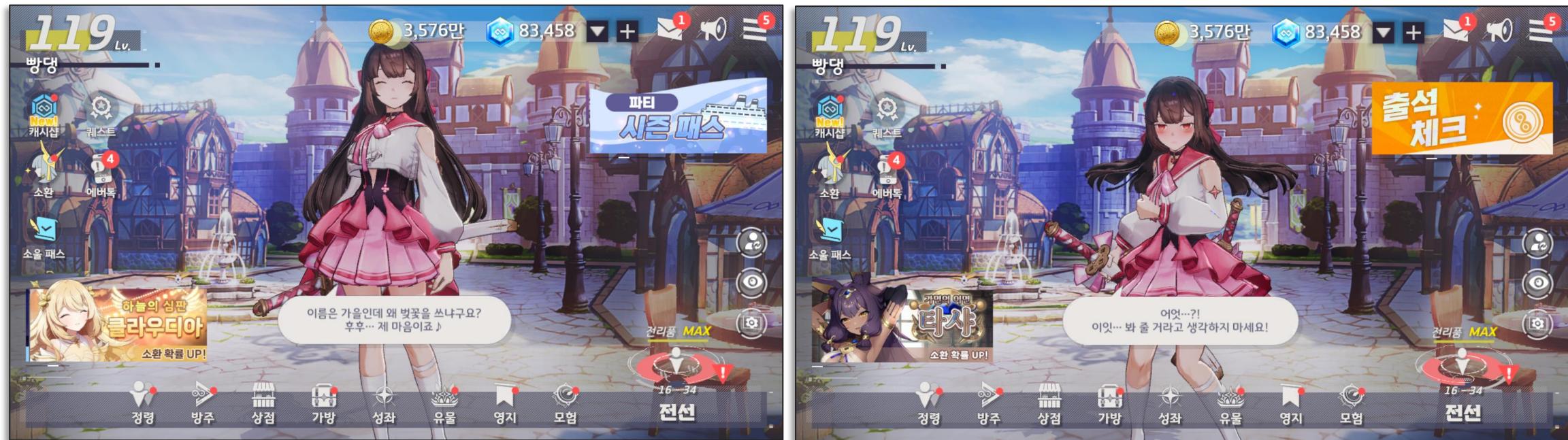
- *Pink Palette*의 전투는 **던전** 내에서 **3D 백뷰** 방식으로 진행된다.
- **모바일 게임**, 그리고 **전투 시스템**라는 특성상 화면 내 존재하는 버튼의 크기와 위치를 굉장히 **민감**하게 배치할 필요가 있다.
- 좌측 하단부에 캐릭터 컨트롤러, 그리고 우측 하단부에 공격과 스킬 키를 적당한 크기와 위치에 배치함으로써 유저들의 **사용감**을 높이도록 했다.
- 전체적인 전투 UIUX는 기존 게임인 **원신**과 **붕괴3rd**를 참조해서 디자인하도록 노력했다.



[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.

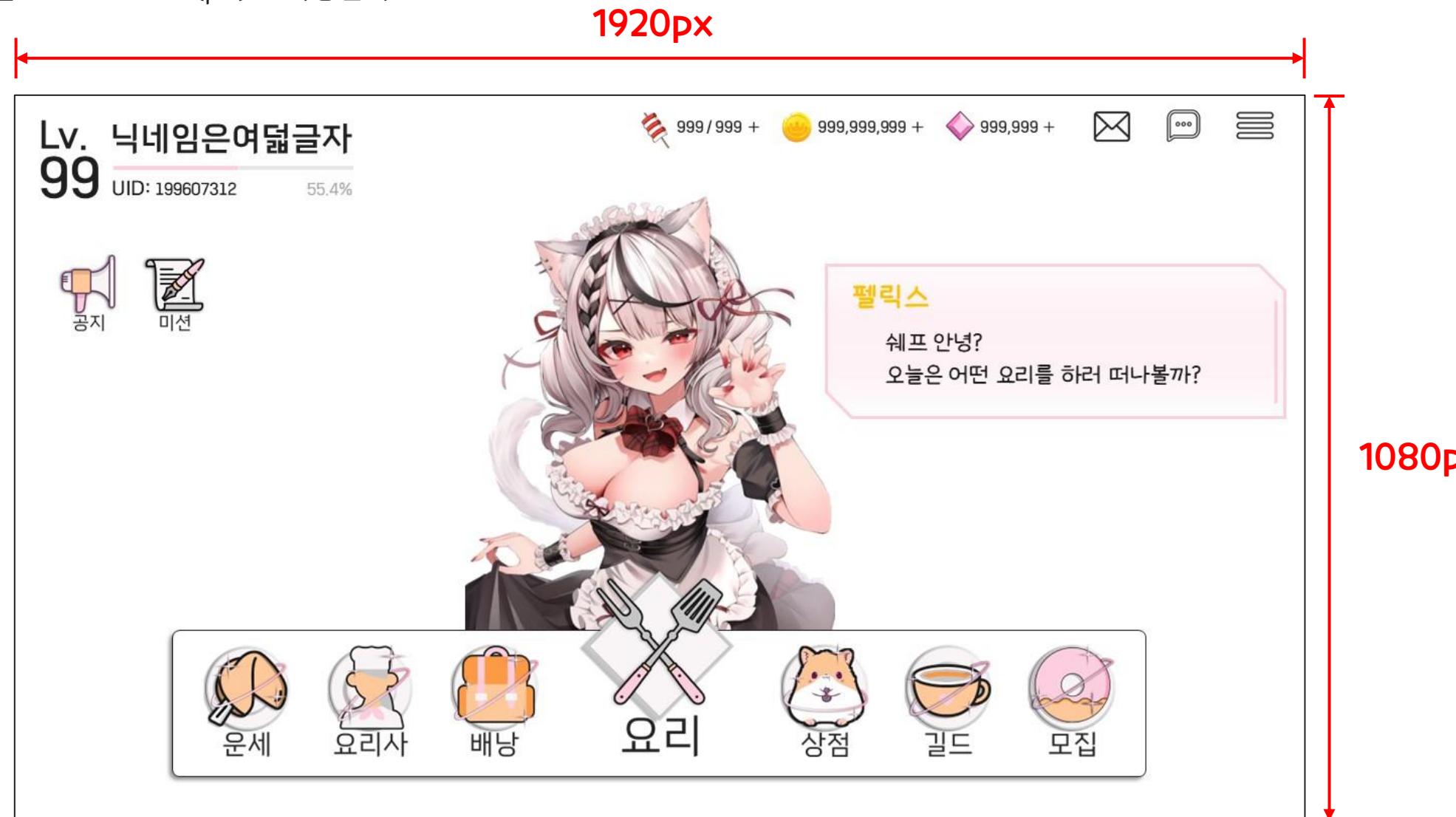
2.3 색상



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

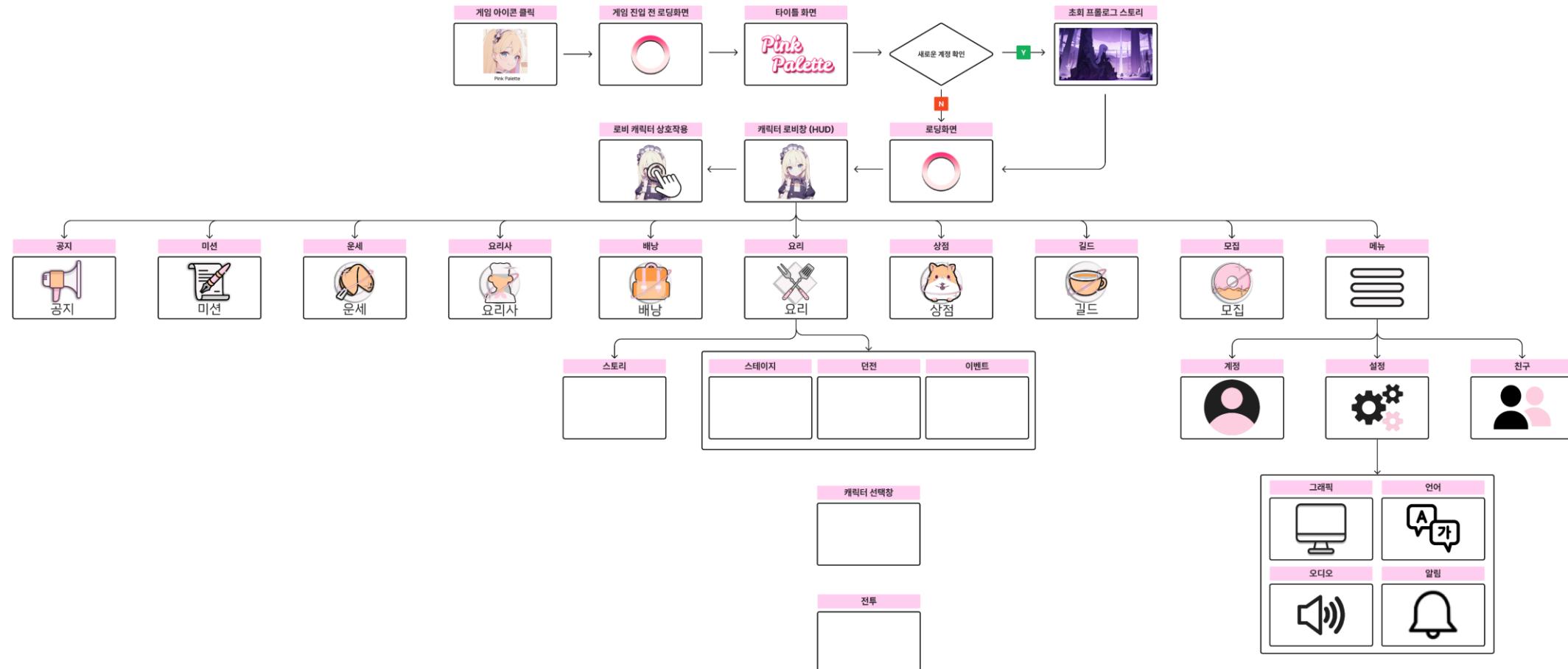
2.4 해상도

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



2.5 씬플로우

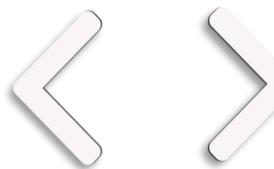
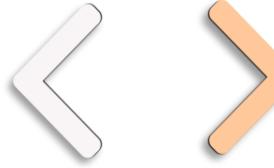
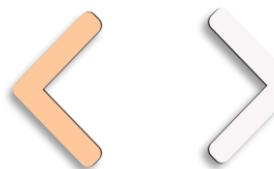
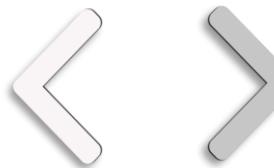
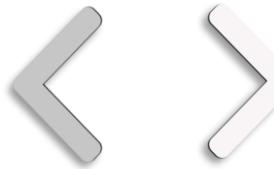
- 씬플로우의 고해상도 이미지는 [다음 링크](#)에서 지원한다.



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	-

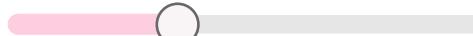
3.2 화살표 버튼

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	-

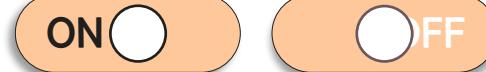
3.4 슬라이더

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

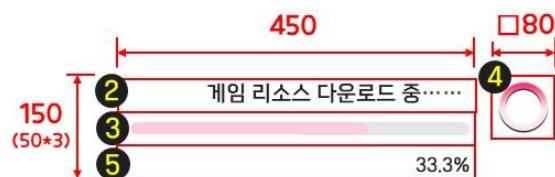
상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		토글 스위치 기본 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F
			(활성화) #F9F5F6	(활성화) #FDCEDF	
			(버튼) #F9F5F6	(버튼) #F9F5F6	
Pressed		토글 스위치를 누르는 상태	(비활성화) #F9F5F6	(내부) #FEC89A	#1F1F1F
			(활성화) #1F1F1F	(버튼) #F9F5F6	
Selected		토글 스위치가 선택된 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F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

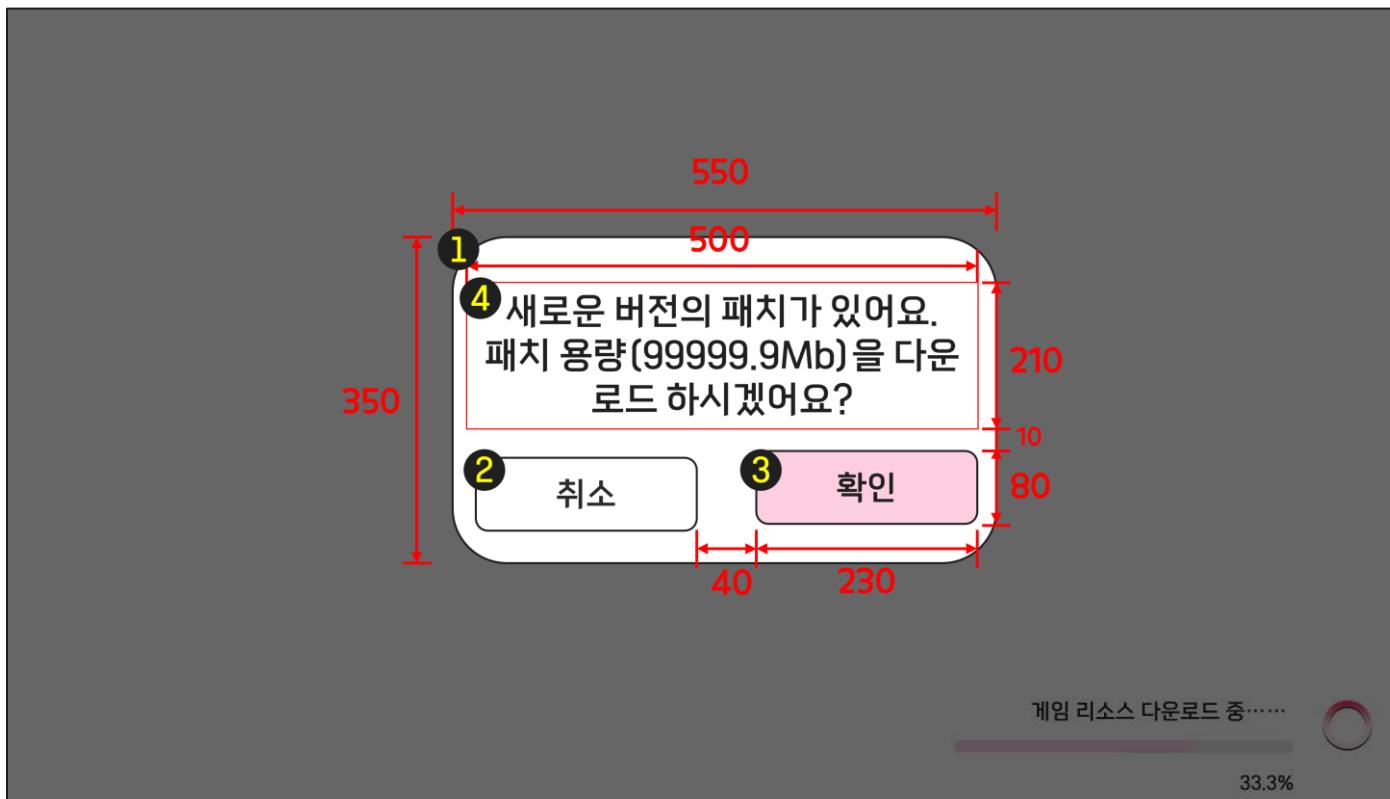
①



- 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

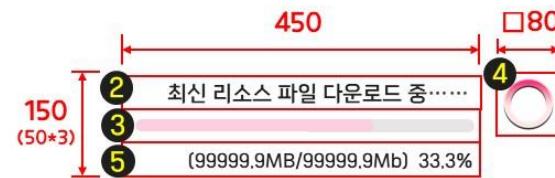


- 게임 패치 팝업 창이 출력되면, Depth 0 화면의 밝기를 60% 낮춘다.
- 게임 패치 팝업 창에서 3번 항목(확인 버튼) 클릭 시, 팝업 창이 종료된다.
이후 패치 진행 과정은 [4.1.2 게임 패치 업데이트 슬라이드](#)를 참조한다.

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

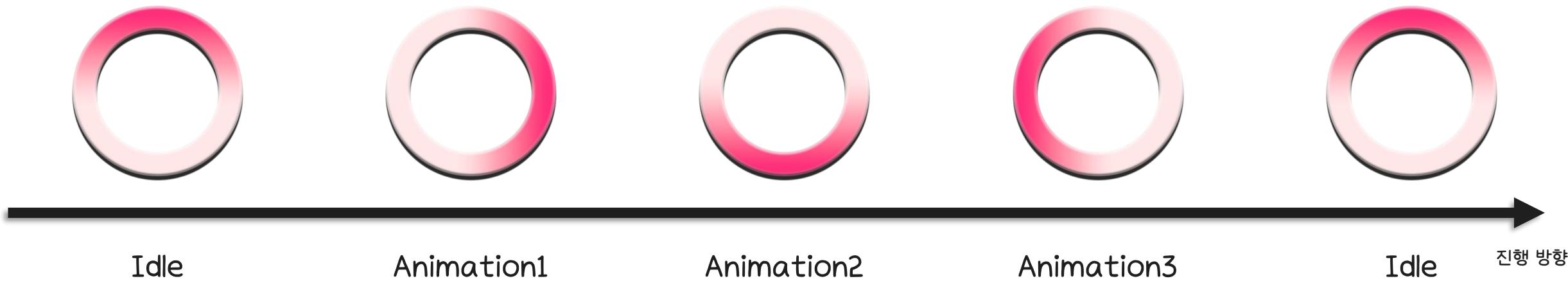
①



- 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.

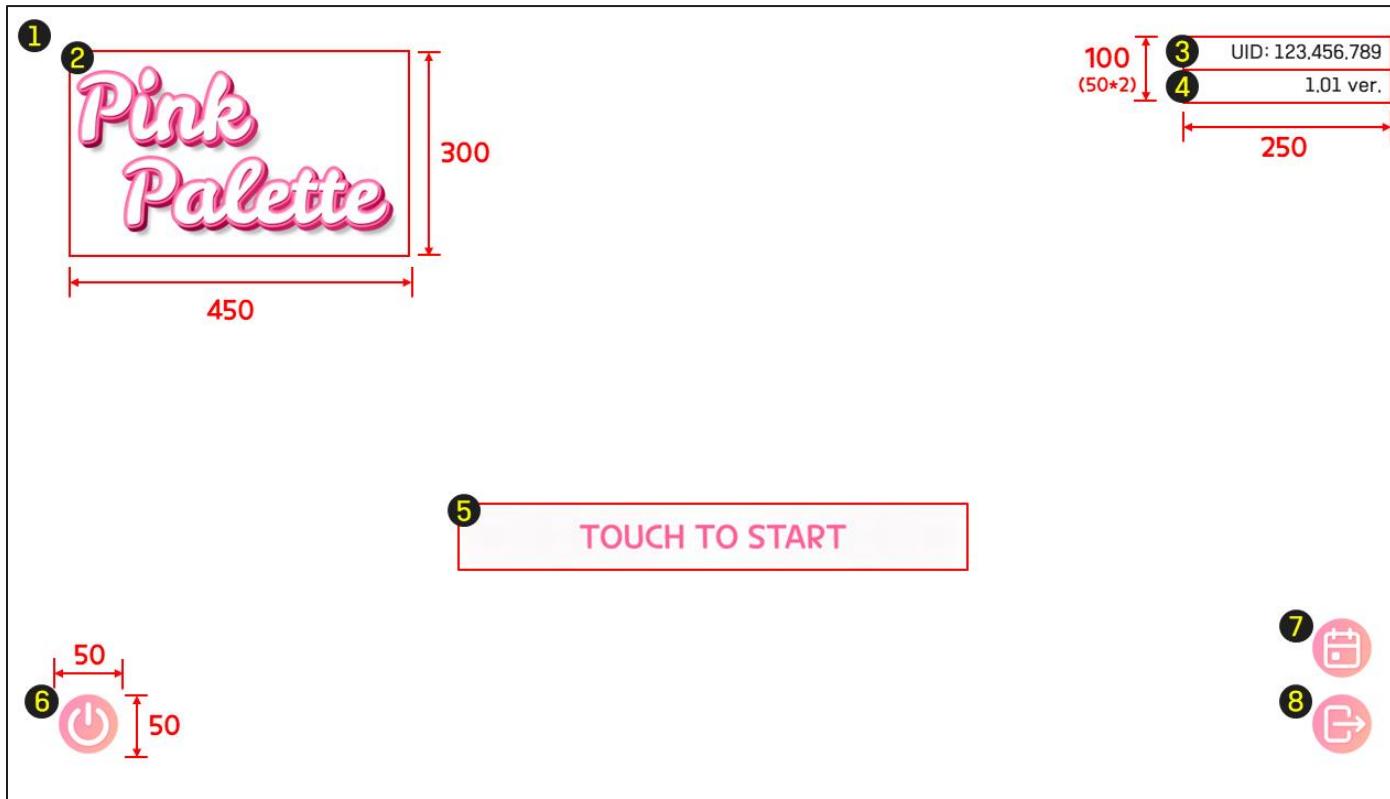
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 로딩 중에 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Text	새로운 패치를 다운 받는 중 출력되는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1004번 참조
3	0	Progress Bar	프로그래스 바의 진행도를 0으로 초기화하며, 새로운 패치에 대한 진행도를 출력	PinkPalette_UI에서 Index 5001번 참조
4	0	Image	로딩이 진행되는 동안 출력되는 애니메이션 이미지	PinkPalette_UI에서 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



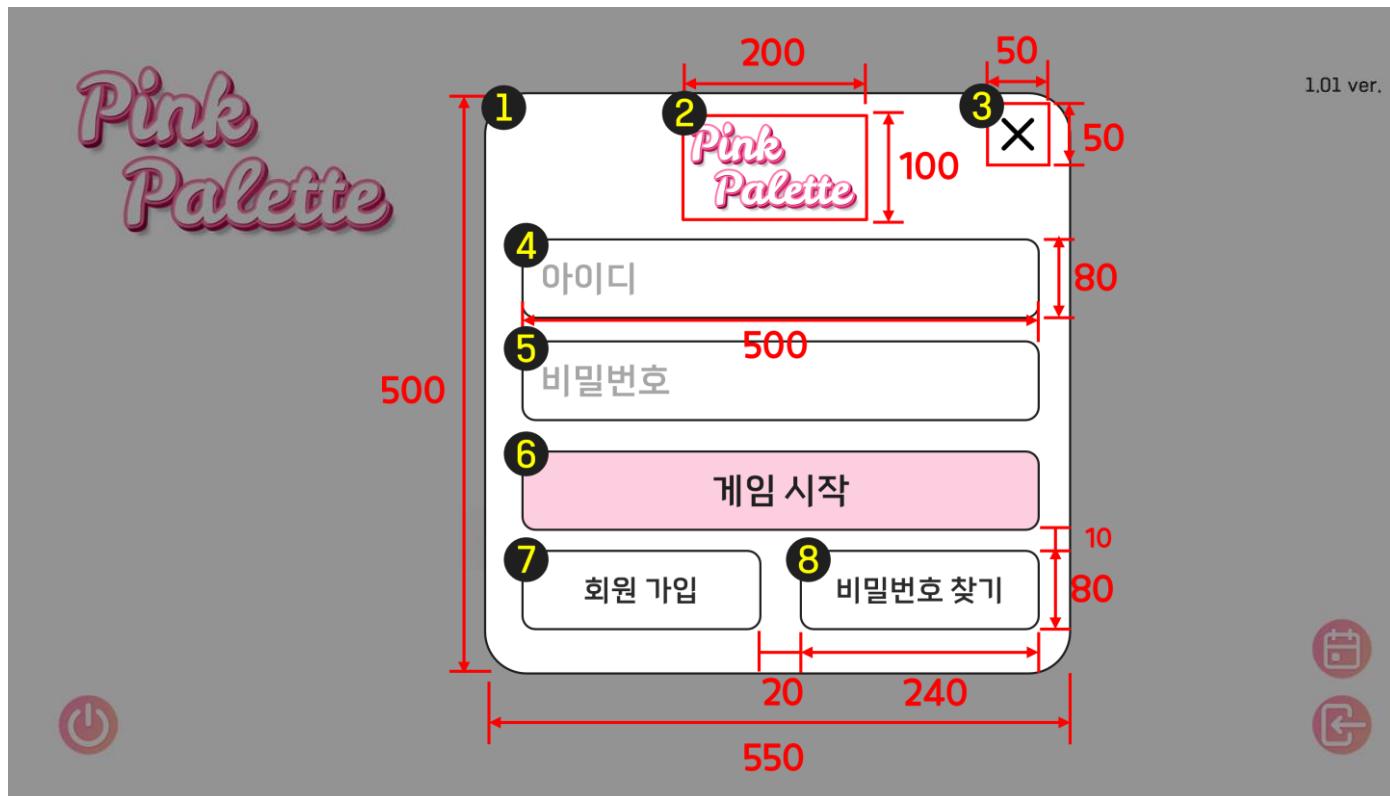
- 게임이 실행될 때 출력되는 애니메이션이다.
- 로딩 애니메이션은 시계 방향으로 회전한다.
- 로딩이 완료될 때까지 애니메이션을 반복 재생한다.

4.2 게임 진입 화면 (로그인 시)



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

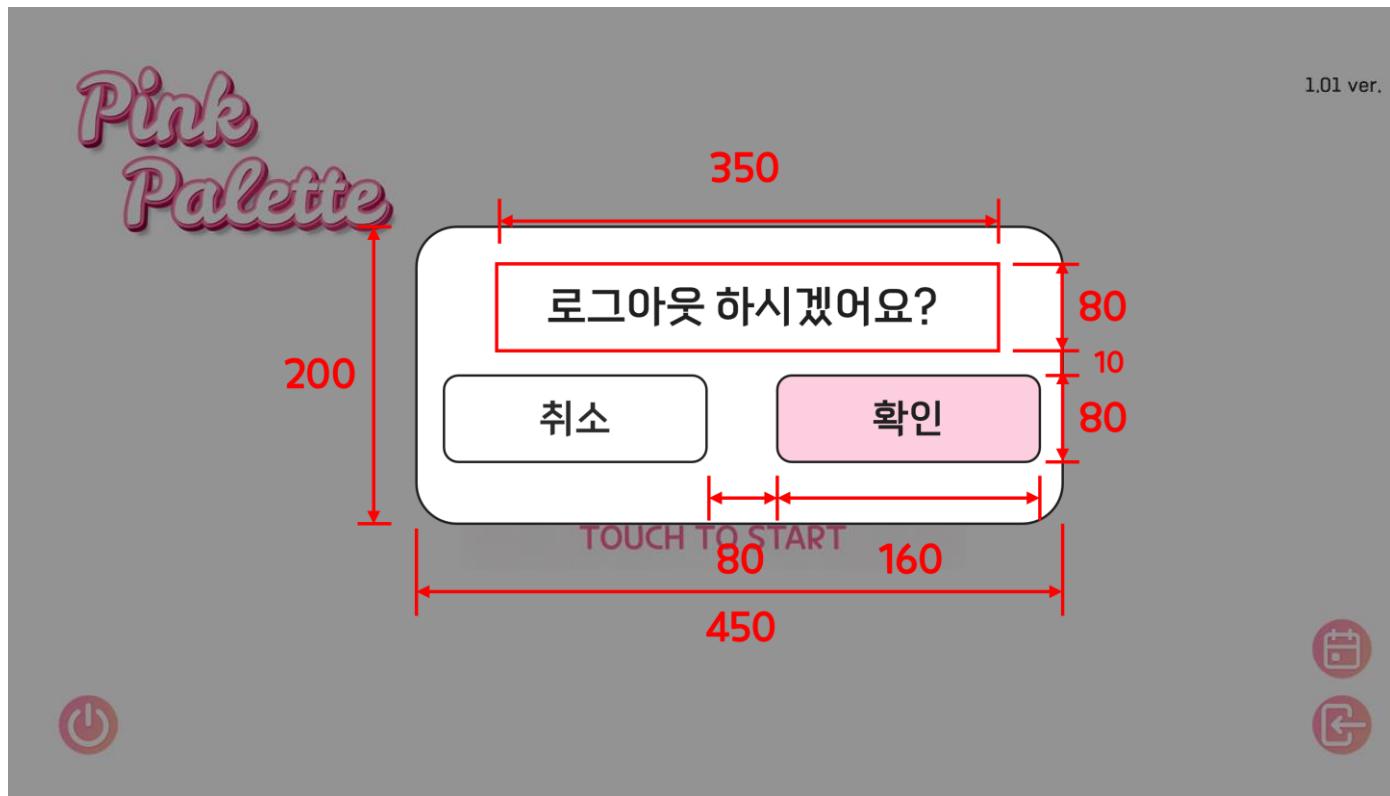
4.2.1 로그인 팝업 (미로그인 시)



- 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

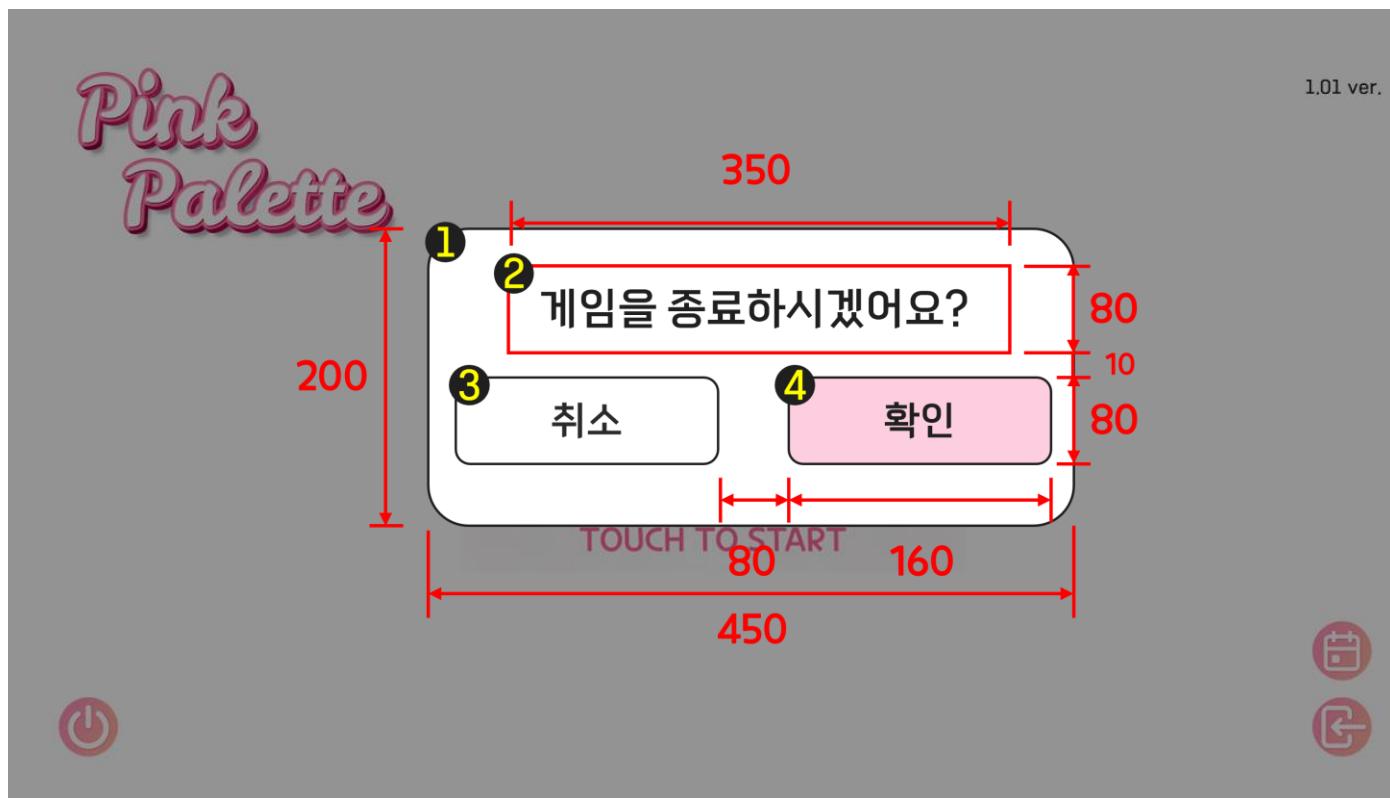
4.2.2 로그아웃 팝업 (로그인 시)



- 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

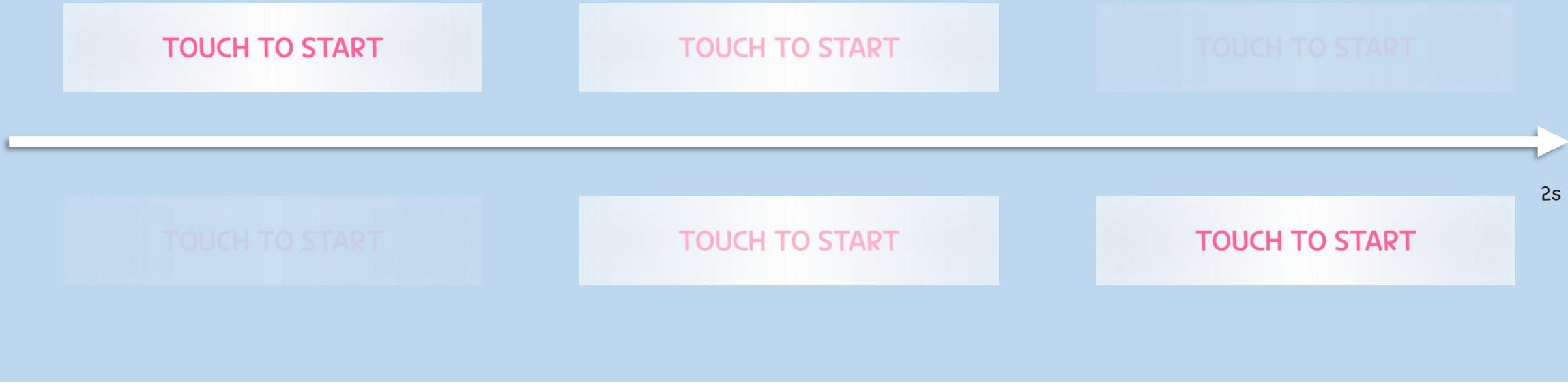
4.2.3 게임종료 팝업



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

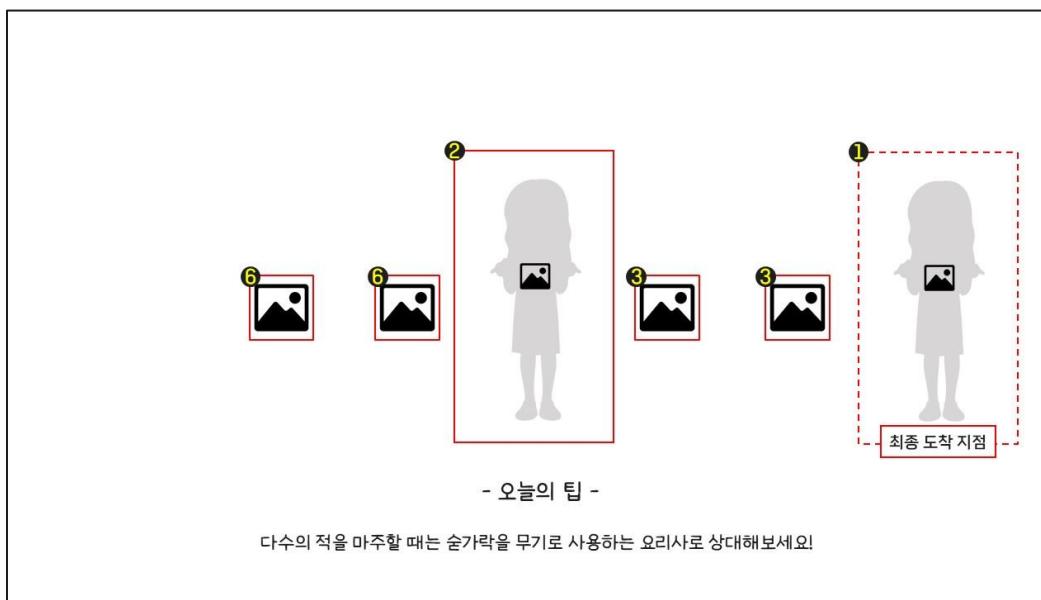
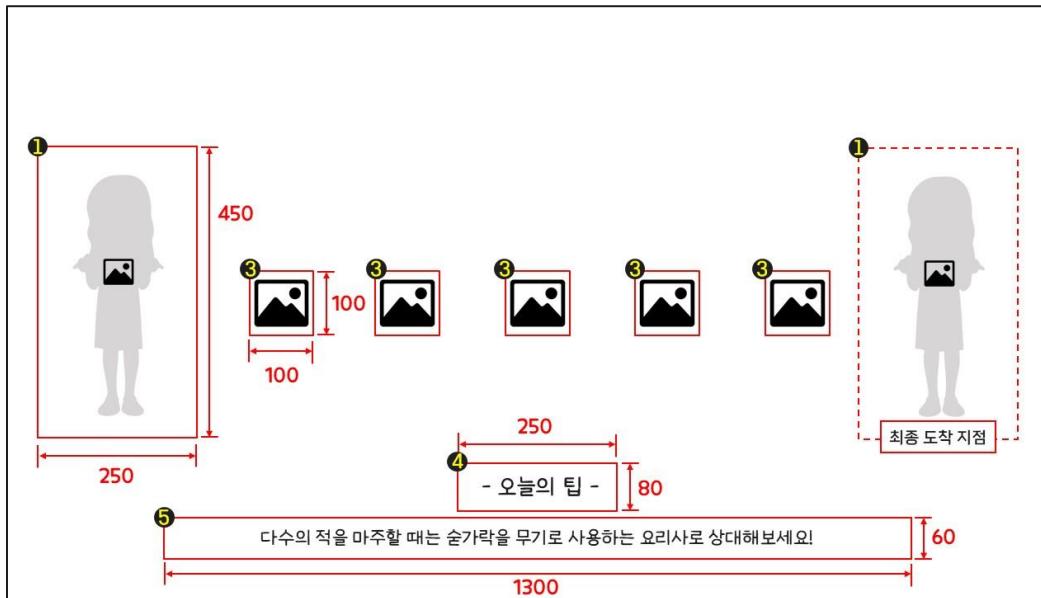
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	게임 종료 아이콘을 눌렸을 때 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4004번 참조
2	1	Text	사용자에게 게임 종료를 확인하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1009번 참조
3	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3013번 참조
4	1	Button	버튼을 누르면 게임이 종료되며, 윈도우 화면으로 되돌아감	PinkPalette_UI에서 Index 3014번 참조

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.

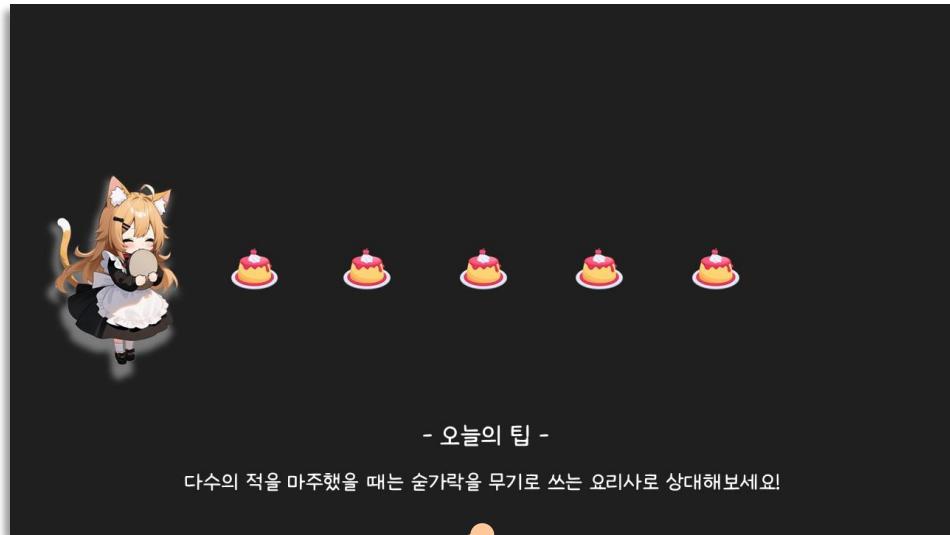
5.1 게임 내 로딩화면



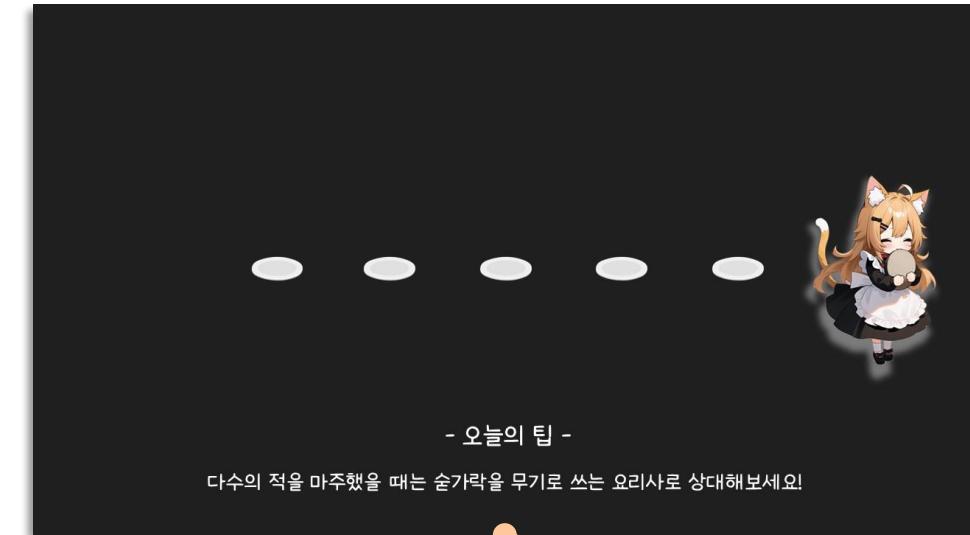
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 화면 캐릭터 보통 상태 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2005번 참조
2	0	Image	로딩 화면 캐릭터 먹는 상태 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2006번 참조
3	0	Image	접시에 담긴 음식 이미지 랜덤 출력	PinkPalette_UI에서 Index 2007번 참조
4	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 제목 부분	PinkPalette_UI에서 Index 1010번 참조 (PinkPalette>LoadingMessage에서 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

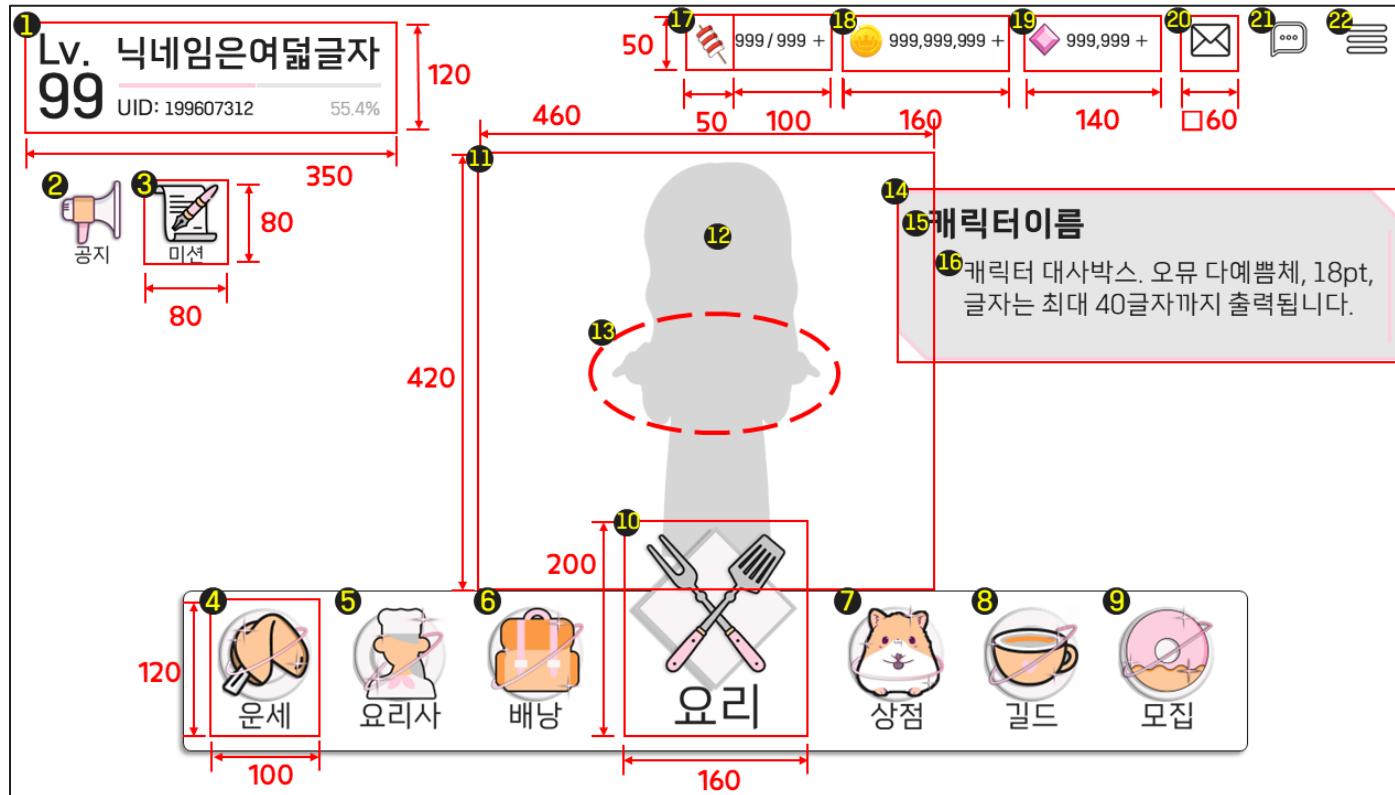


로딩 종료

- 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

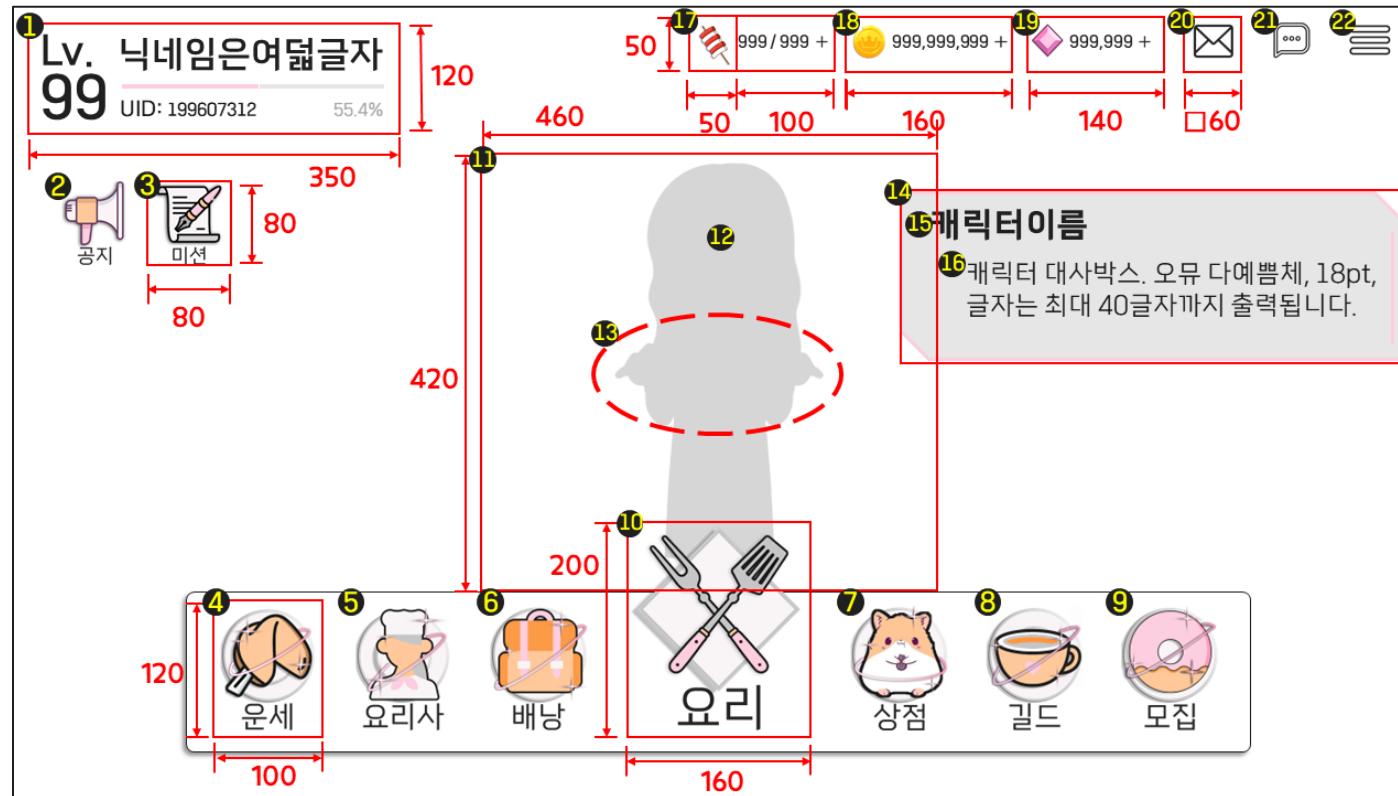
6. HUD-1



- 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 슬라이드 에서 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

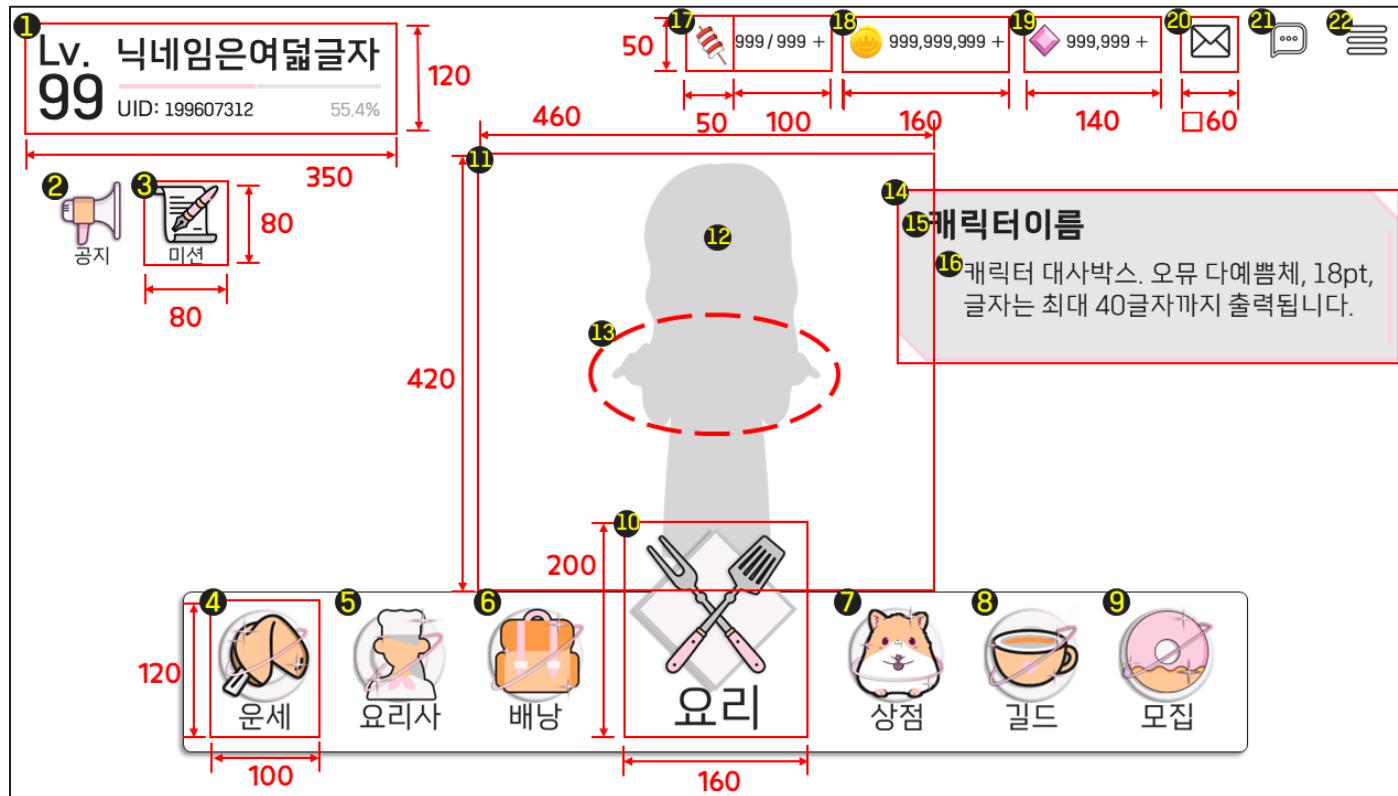
6. HUD-2



- 메뉴 팝업창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 12번 항목은 Character 테이블에서 캐릭터 인덱스 값 참조 후, CharacterImage 테이블 문서에서 스탠딩 이미지 가져옴
- 15번 항목은 Character 테이블에서 캐릭터 인덱스 값 참조 후, NameK 값 가져옴
- 16번 항목은 Character 테이블에서 캐릭터 인덱스 값 참조 후, LobbyMessage 테이블 문서에서 각 조건에 따른 Message 값 가져옴

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	캐릭터 상호작용 터치 범위 박스	PinkPalette_UI에서 Index 3041번 참조
12	0	Image	로비 캐릭터 스탠딩 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2013번 참조
13	0	Button	특수 상호작용 범위 박스	PinkPalette_UI에서 Index 3042번 참조
14	0	Image	로비 캐릭터 텍스트 박스 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2014번 참조
15	0	Text	캐릭터 이름 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1032번 참조
16	0	Text	캐릭터 대사 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1033번 참조

6. HUD-3

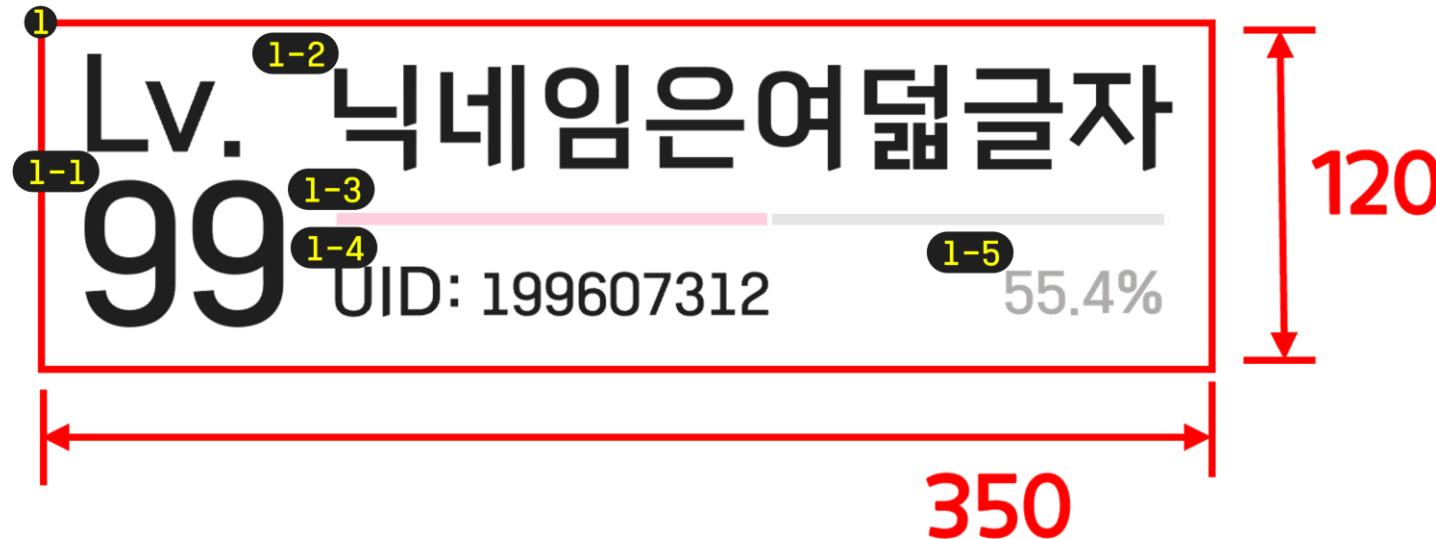


- 메뉴 팝업창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.

- 1번 항목의 자세한 UI 정보는 [6.2 재화 출력 박스 정보](#)를 참조한다.

항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
17	0	스테미너 출력 박스	스테미너 정보 출력 박스	자세한 UI 정보는 다음 슬라이드 에서 참조한다.
18	0	무료 재화 출력 박스	무료 재화 정보 출력 박스	
19	0	부분 유료 재화 출력 박스	부분 유료 재화 출력 박스	
20	0	Button	메일 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3043번 참조
21	0	Button	대화 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3044번 참조
22	0	Button	메뉴 아이콘 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3045번 참조

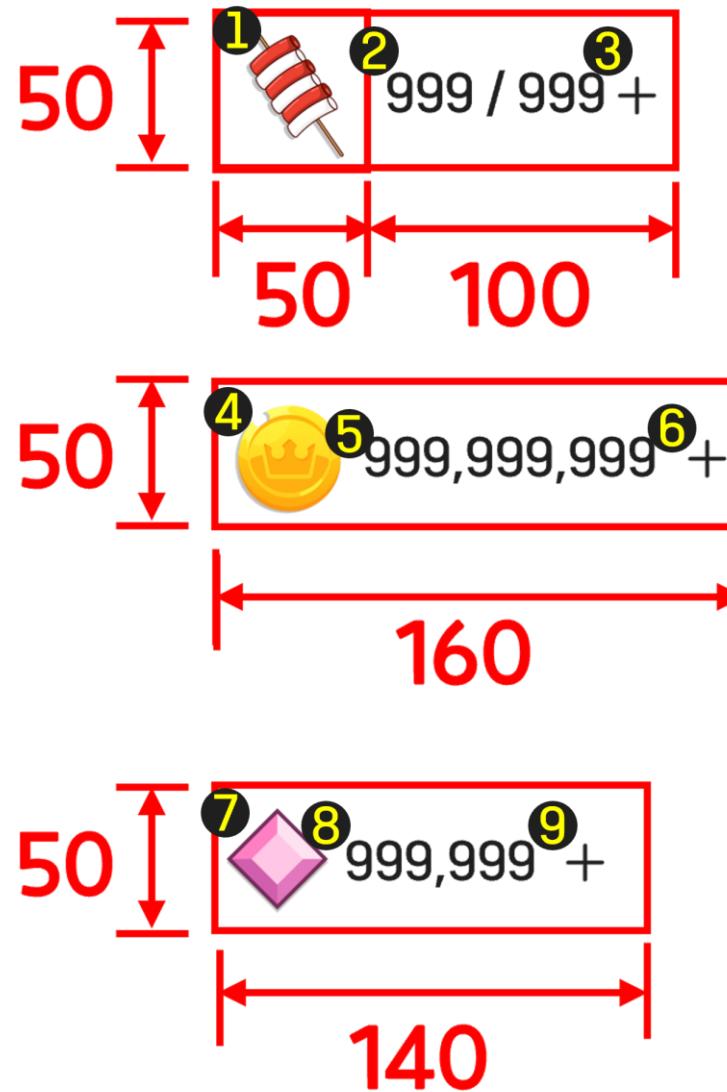
6.1 플레이어 정보 출력박스



- 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

6.2 재화 정보 출력 박스

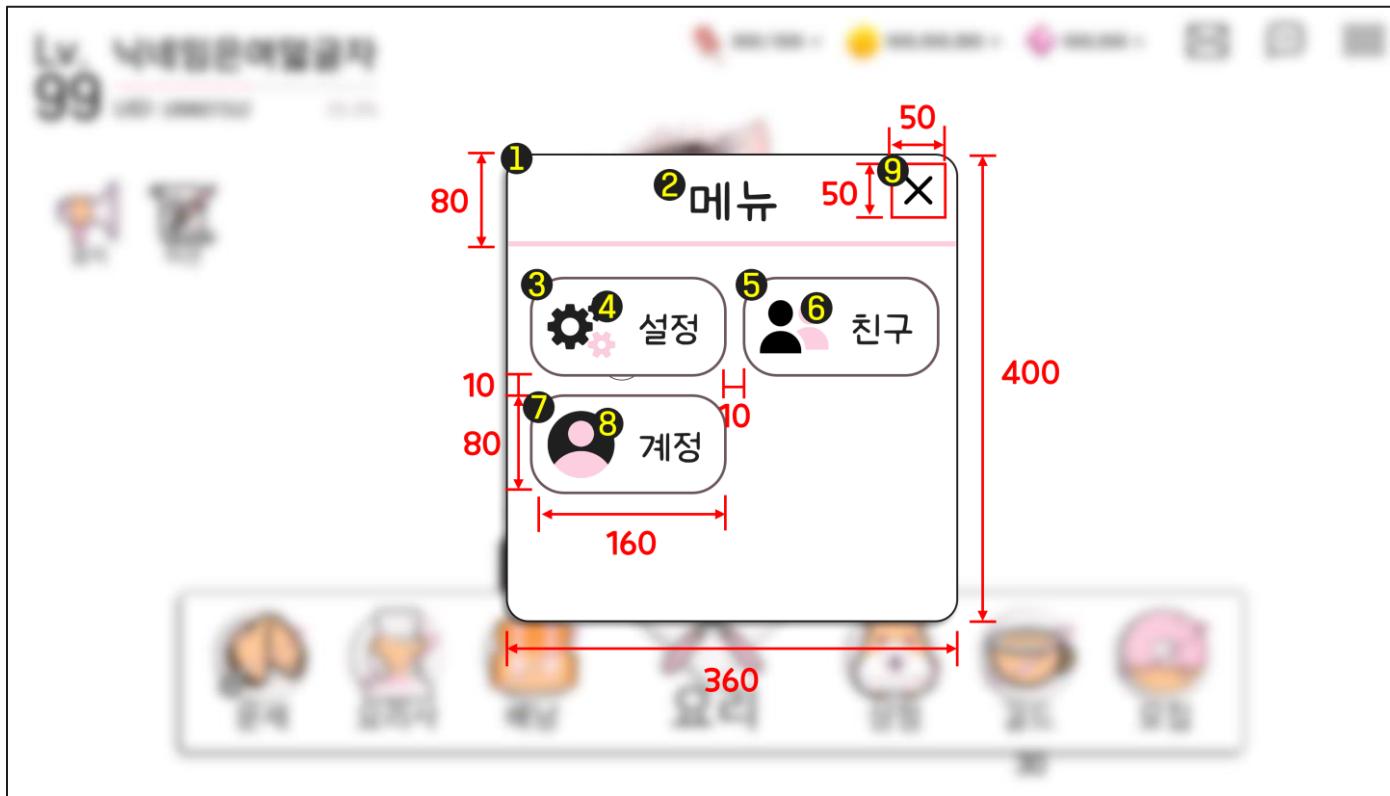


항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	스태미너 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2015번 참조
2	0	Text	보유 스태미너 출력 텍스트 최대 999까지 충전/보유 가능하다.	PinkPalette_UI에서 Index 1034번 참조
3	0	Button	스태미너 충전 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3045번 참조
4	0	Image	월렛 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2016번 참조
5	0	Text	보유 월렛 출력 텍스트 최대 999,999,999 까지 충전/보유 가능하다.	PinkPalette_UI에서 Index 1035번 참조
6	0	Button	월렛 충전 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3046번 참조
7	0	Image	스태미너 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2017번 참조
8	0	Text	보유 크리스탈 출력 텍스트 최대 999,999까지 충전/보유 가능하다.	PinkPalette_UI에서 Index 1036번 참조
9	0	Button	크리스탈 충전 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3047번 참조

6.3 HUD 시안



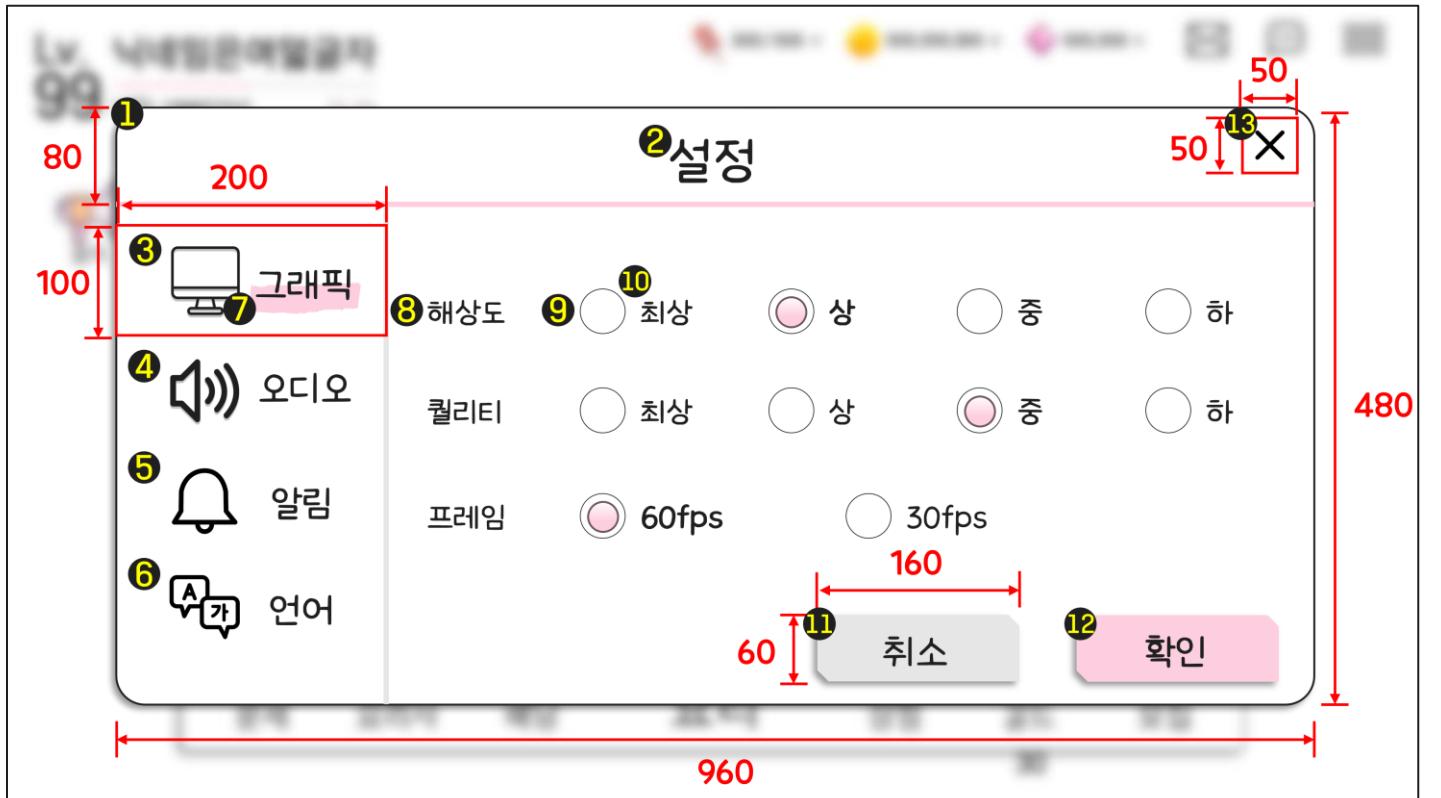
7. 메뉴



- 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

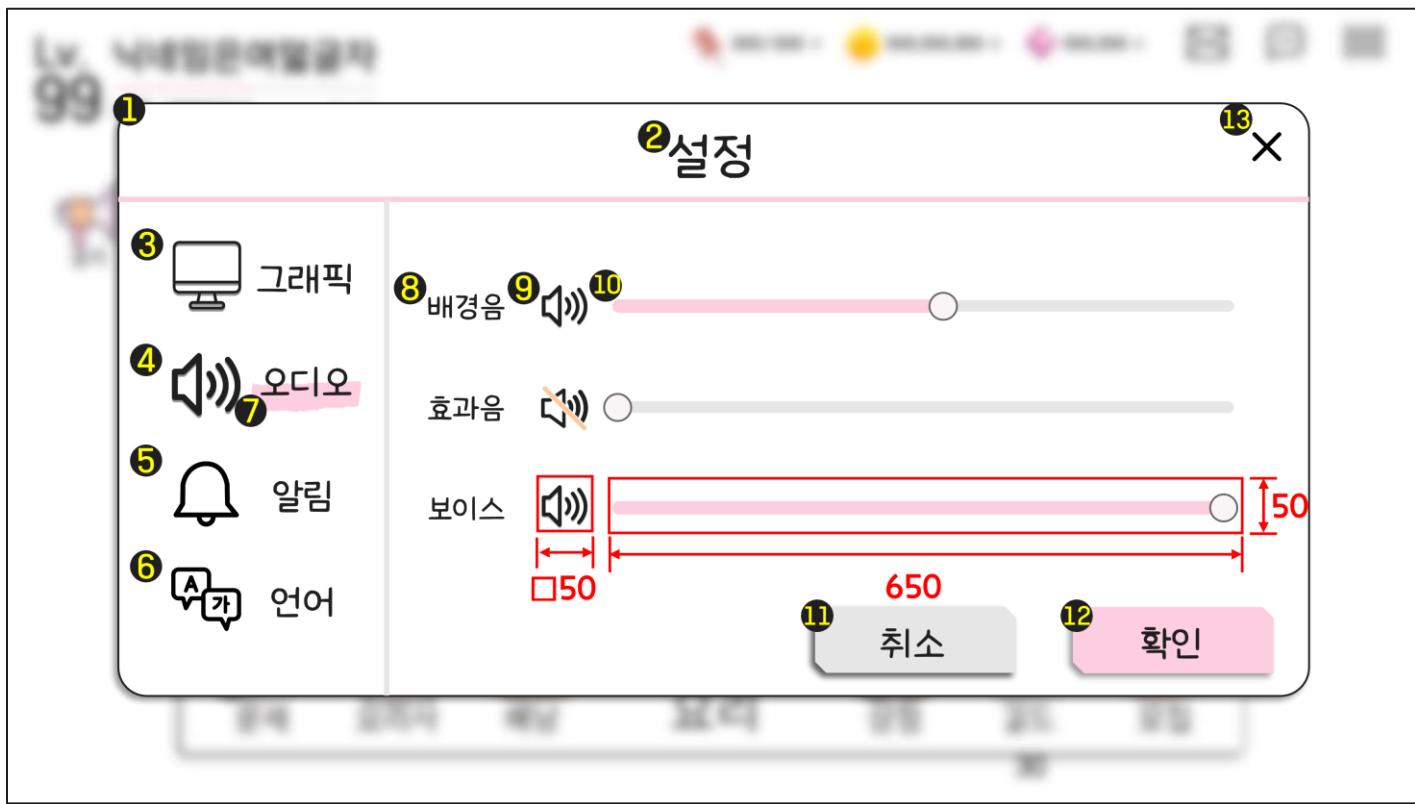
7.1.1 설정 - 그래픽



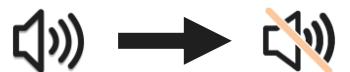
- 메뉴 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 흐리게 효과를 60% 적용한다.
- 각 옵션 중 해상도는 최상, 상, 중, 하 단계로 나뉘며, 게임의 해상도를 설정한다.
- 각 옵션 중 퀄리티는 최상, 상, 중, 하 단계로 나뉘며, 게임의 비주얼 퀄리티를 설정한다.
- 각 옵션 중 프레임은 60fps, 30fps로 나뉘며, 게임의 최대 프레임을 설정한다.

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

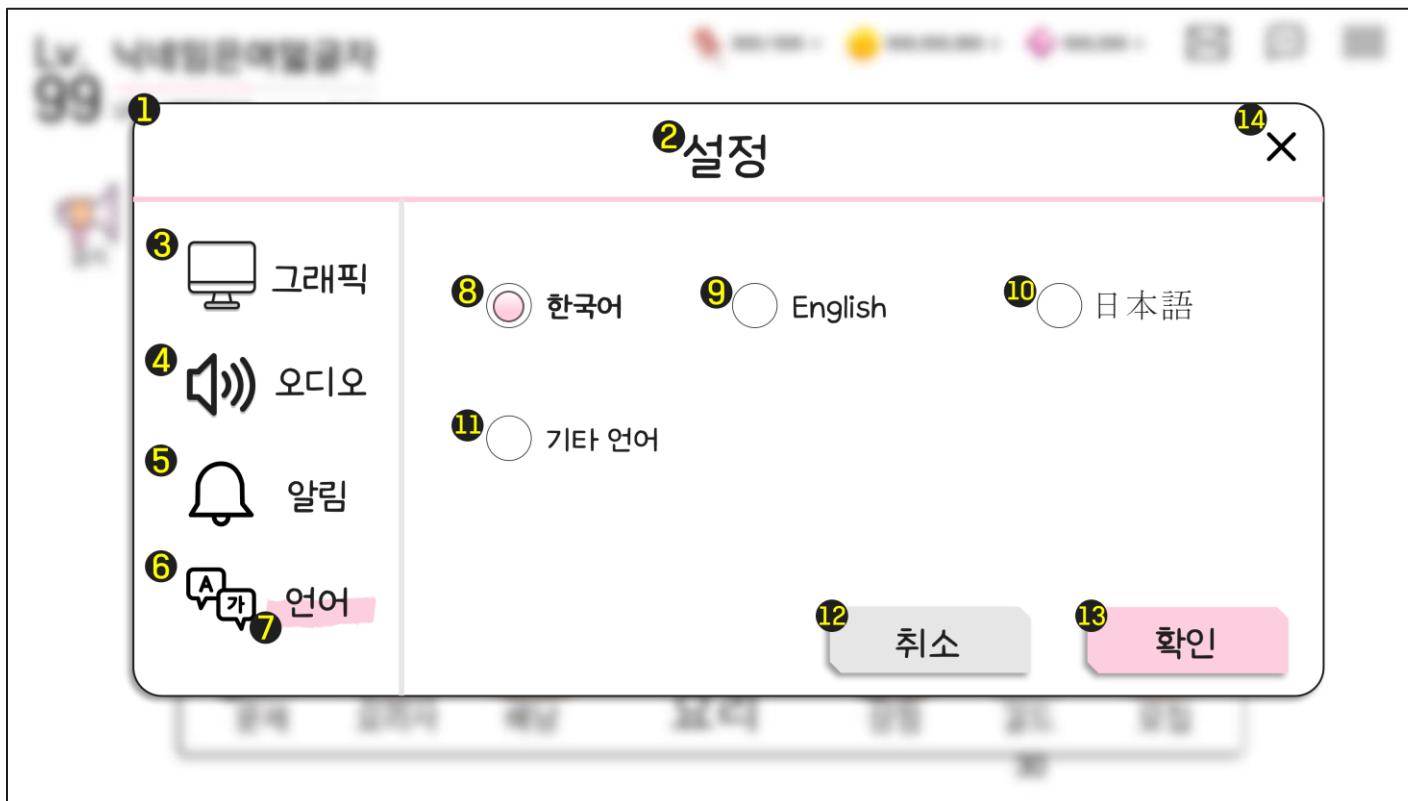
7.1.3 설정 - 알림



- 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	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

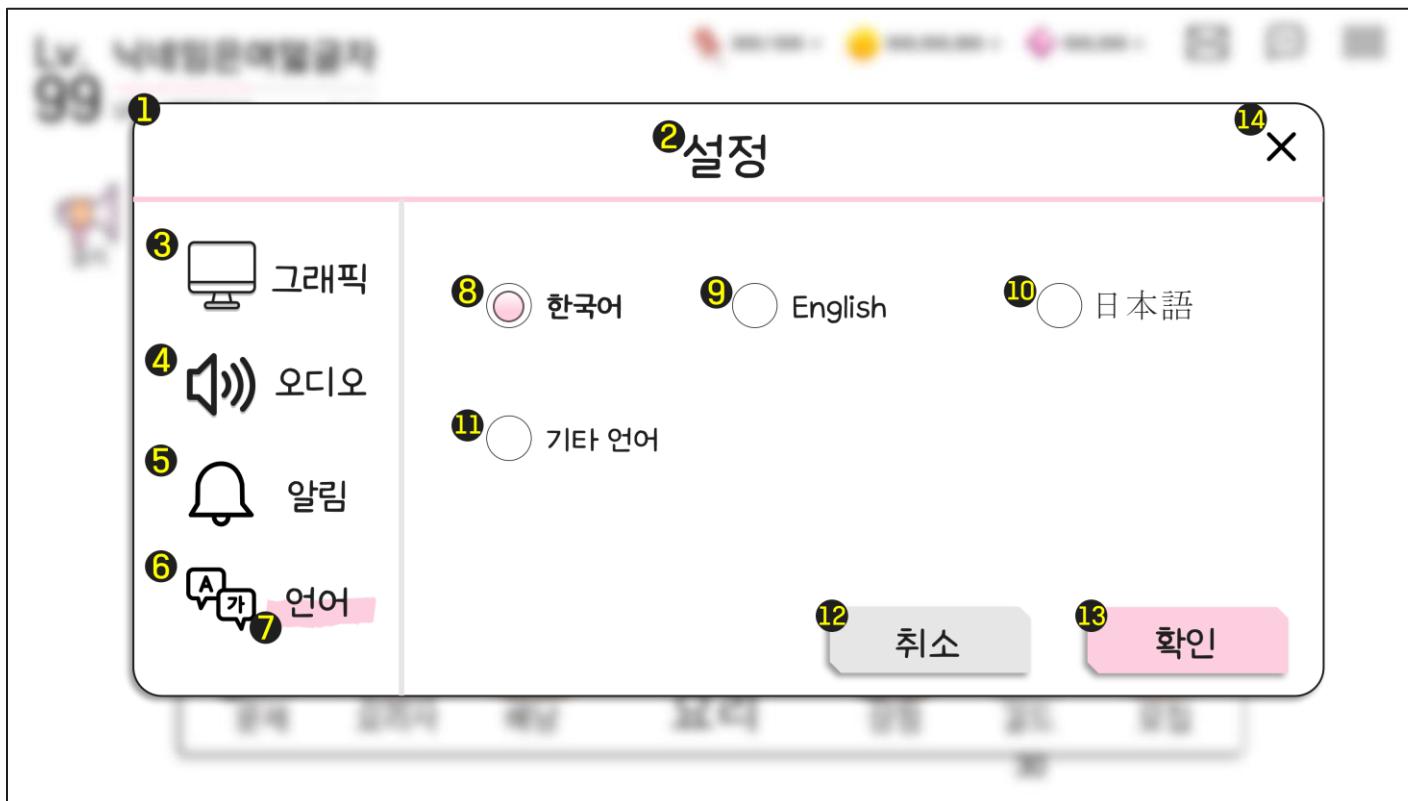
7.1.4 설정 - 언어



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

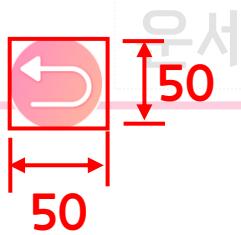
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	2	Pop-Up	게임 설정 아이콘을 클릭했을 때 출력되는 팝업창	PinkPalette_UI에서 Index 4006번 참조
2	2	Text	메뉴 설정창 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1013번 참조
3	2	Button	그래픽 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3019번 참조
4	2	Button	오디오 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3020번 참조
5	2	Button	알림 설정 버튼	PinkPalette_UI에서 Index 3021번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



- 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



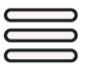
999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



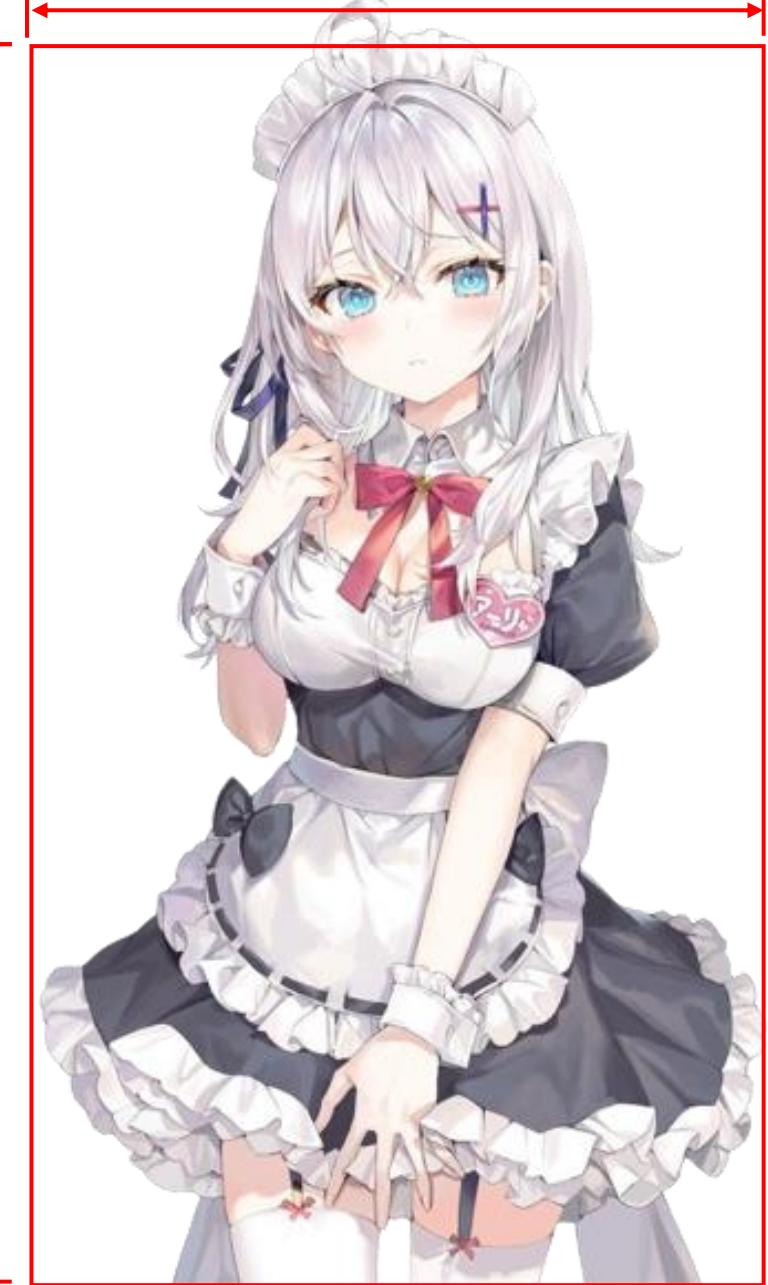
운세

50

50

360

640



포르투나

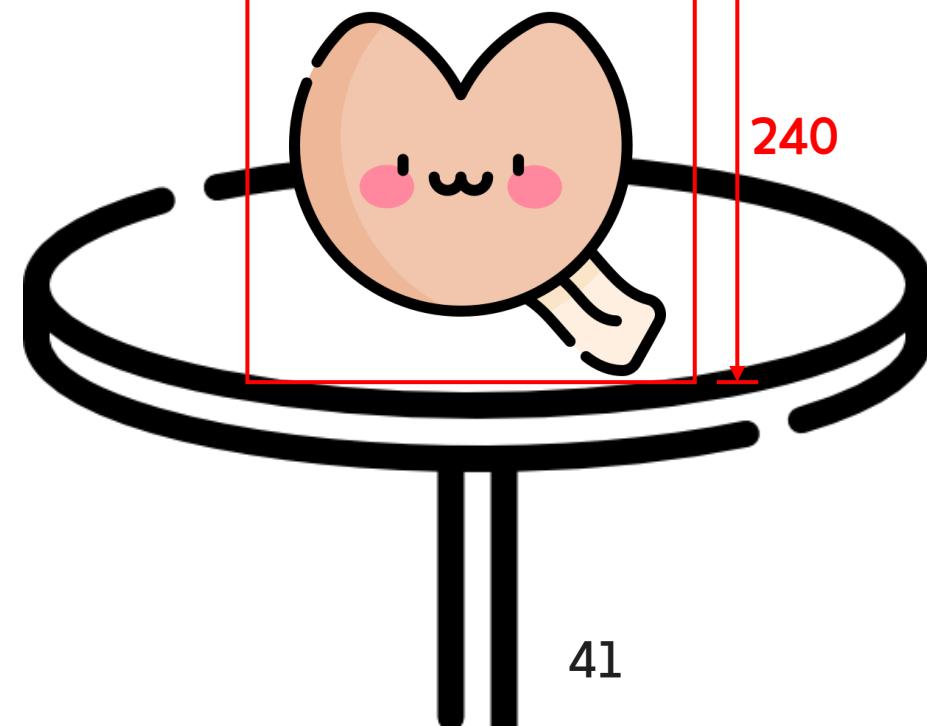
좋은 아침이에요, 쉐프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?

480

160

240

240





999 / 999 +



999,999,999 +

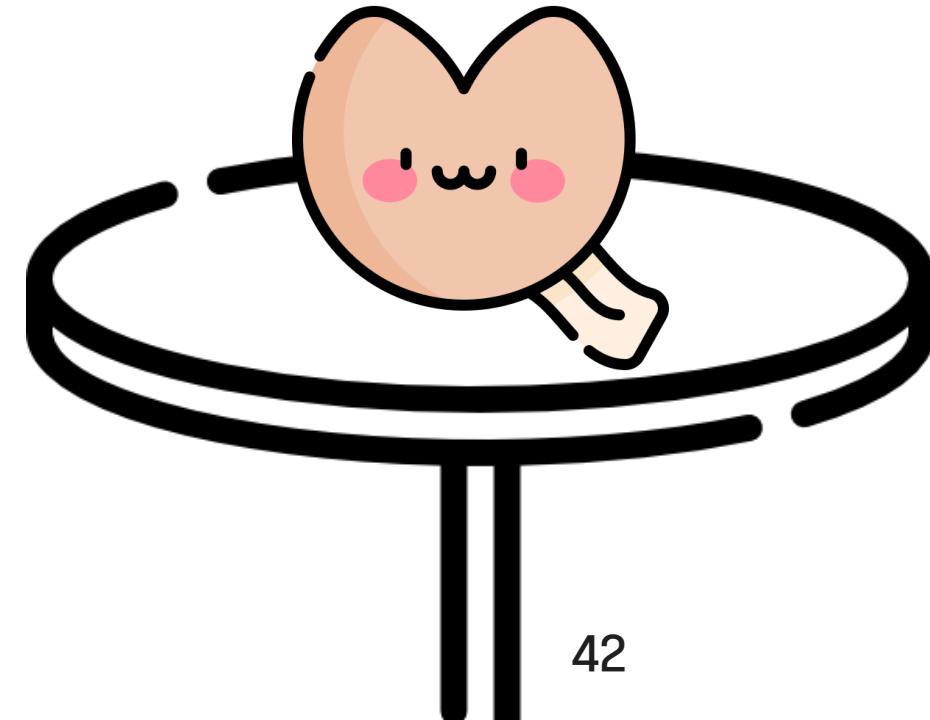


999,999 +



포르투나

좋은 아침이에요, 쉐프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?



오늘의 운세

X

달콤

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

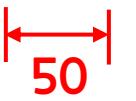
선물

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

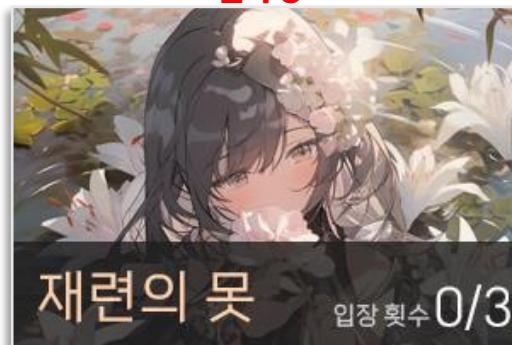
스테이지 4
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

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

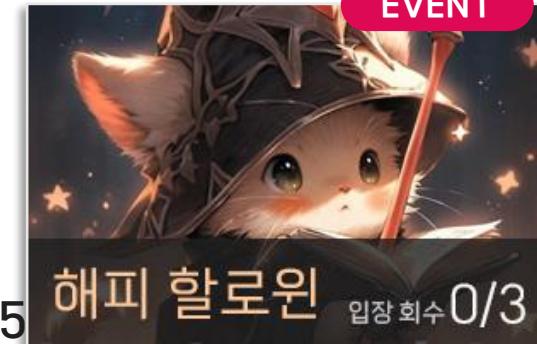
입장 횟수 0/3



각성의 전장

입장 횟수 0/3

EVENT



해피 할로윈

입장 횟수 0/3

45

스테이지 선택



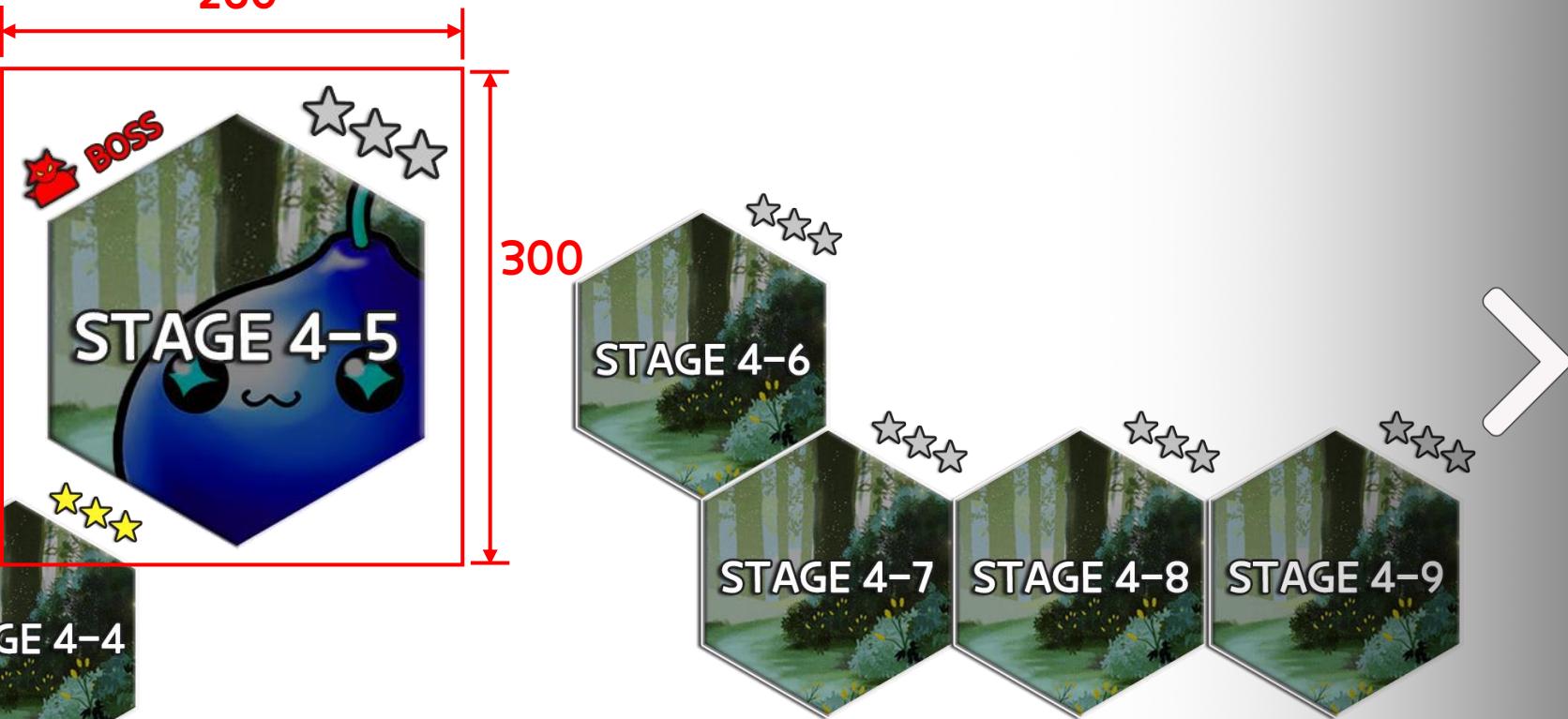
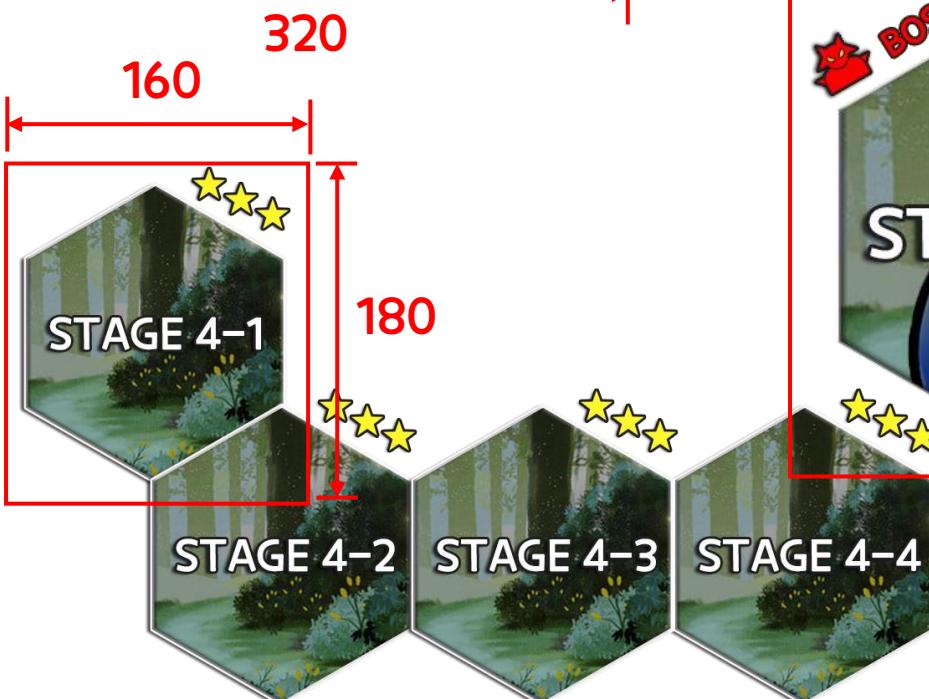
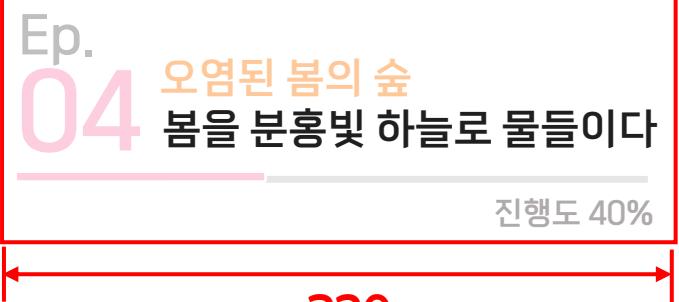
999 / 999 +



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 +

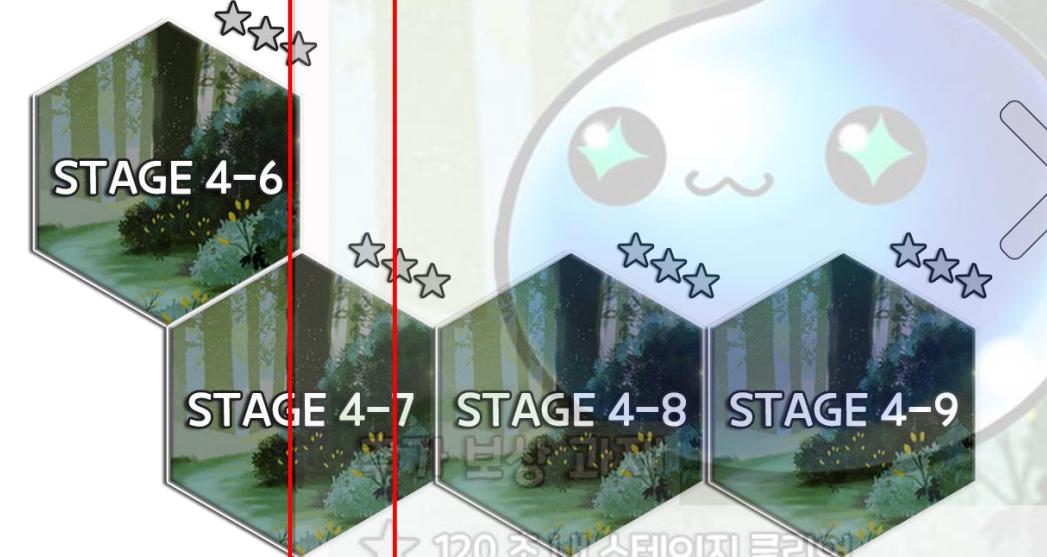


999,999 +



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

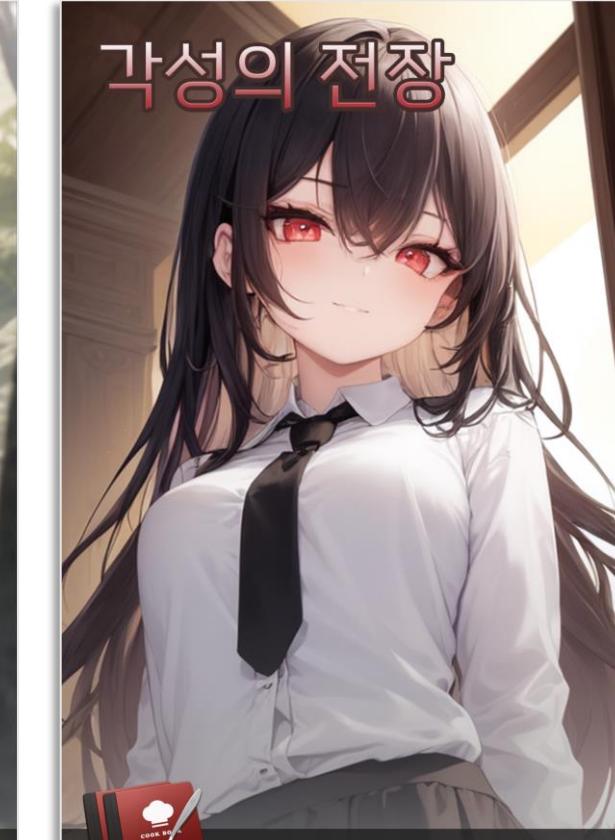


입장 가능 횟수 0/3



입장 가능 횟수 0/3

재화의 숲



입장 가능 횟수 0/3



도전 가능 횟수 0/3

300

20

50



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 +



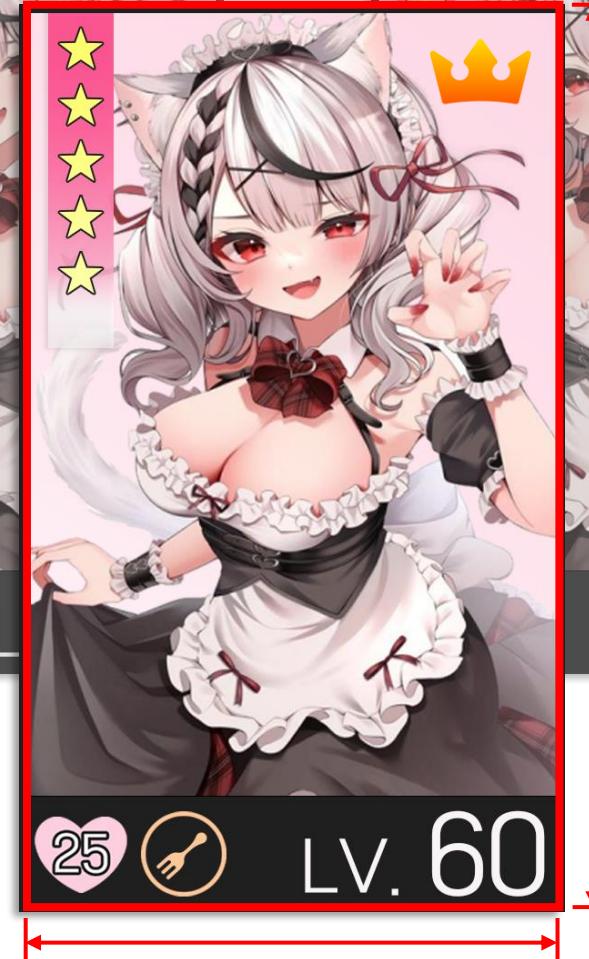
999,999,999 +



999,999 +



200



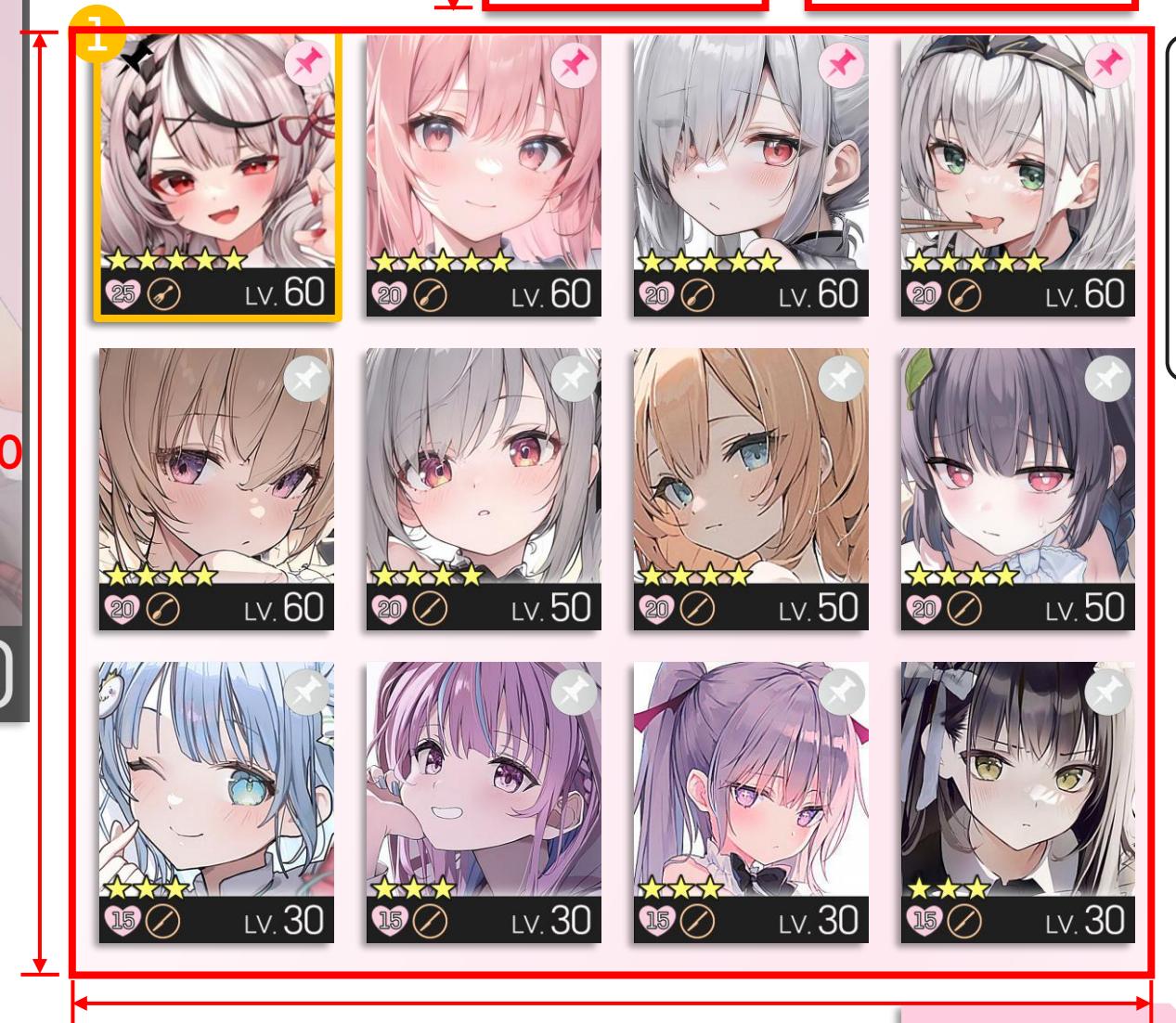
480

540

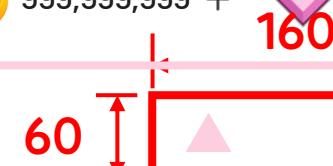
LV. 60

25 LV. 60

260



60



160

레벨

필터

5240

전투



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



1



레벨



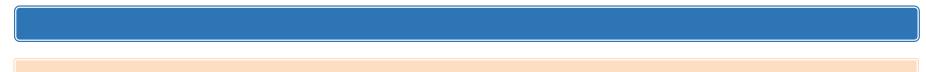
필터

추가 보상 임무

1.



9,999/9,999



999/999

