



UIUX 관련 기획 문서

# TABLE OF CONTENTS

## 1. 기획 의도

## 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 토글 스위치

### 3.7 드롭 다운 박스

## 4. 게임 진입 전 UI

### 4.1 로딩 화면

#### 4.1.1 패치 팝업

#### 4.1.2 업데이트

#### 4.1.3 로딩 애니메이션

### 4.2 게임 진입 (로그인)

#### 4.2.1 로그인 팝업

#### 4.2.2 로그아웃 팝업

#### 4.2.3 게임종료 팝업

#### 4.2.4 이미지 효과



## 2.1 단위

- 모든 UI 크기 치수 단위로는 픽셀(px)을 사용한다.

## 2.2 글꼴

가Aa  
쿠키런체

가Aa  
더잠실체

가Aa  
오류 다예쁨체

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

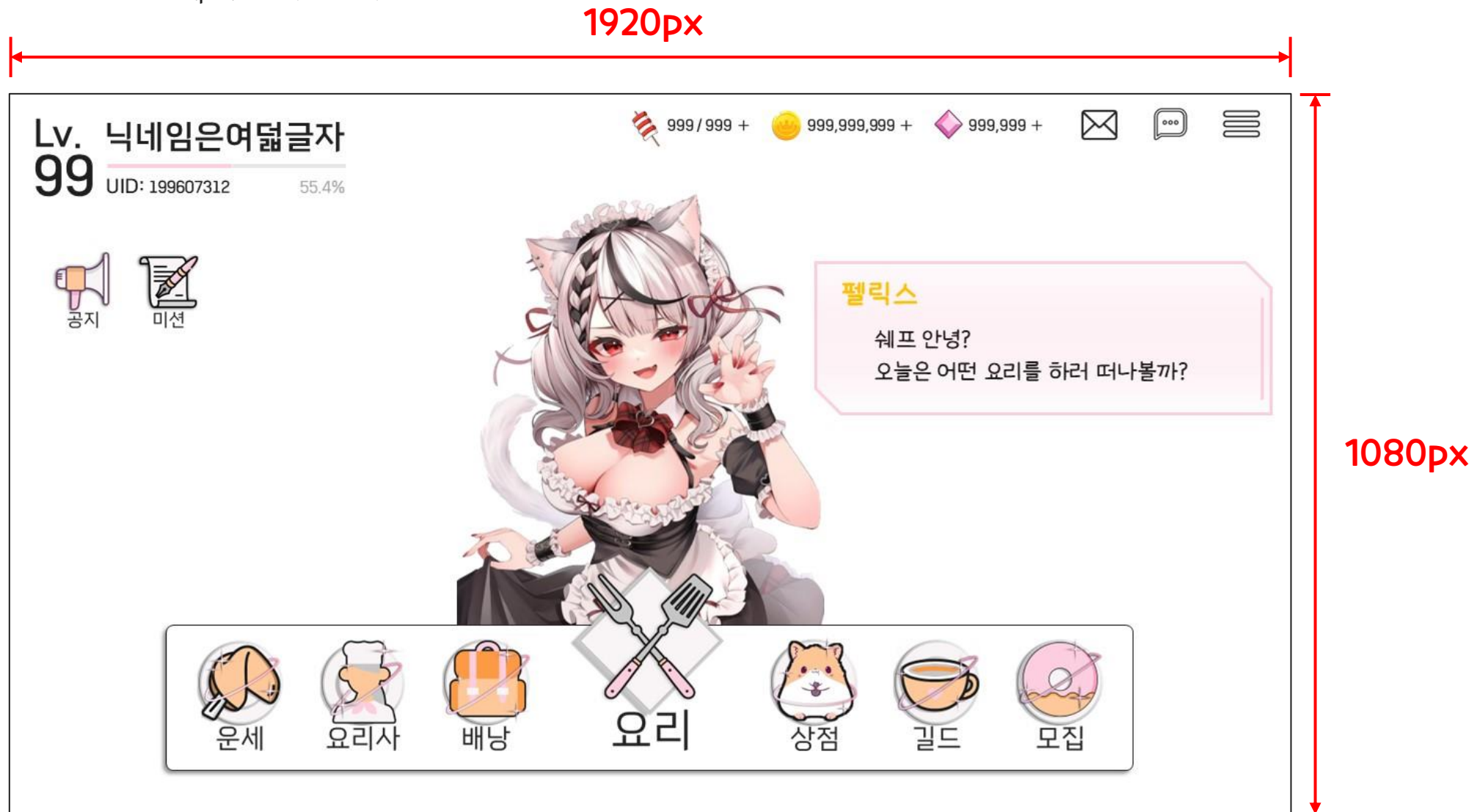
## 2.3 색상



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

## 2.4 해상도

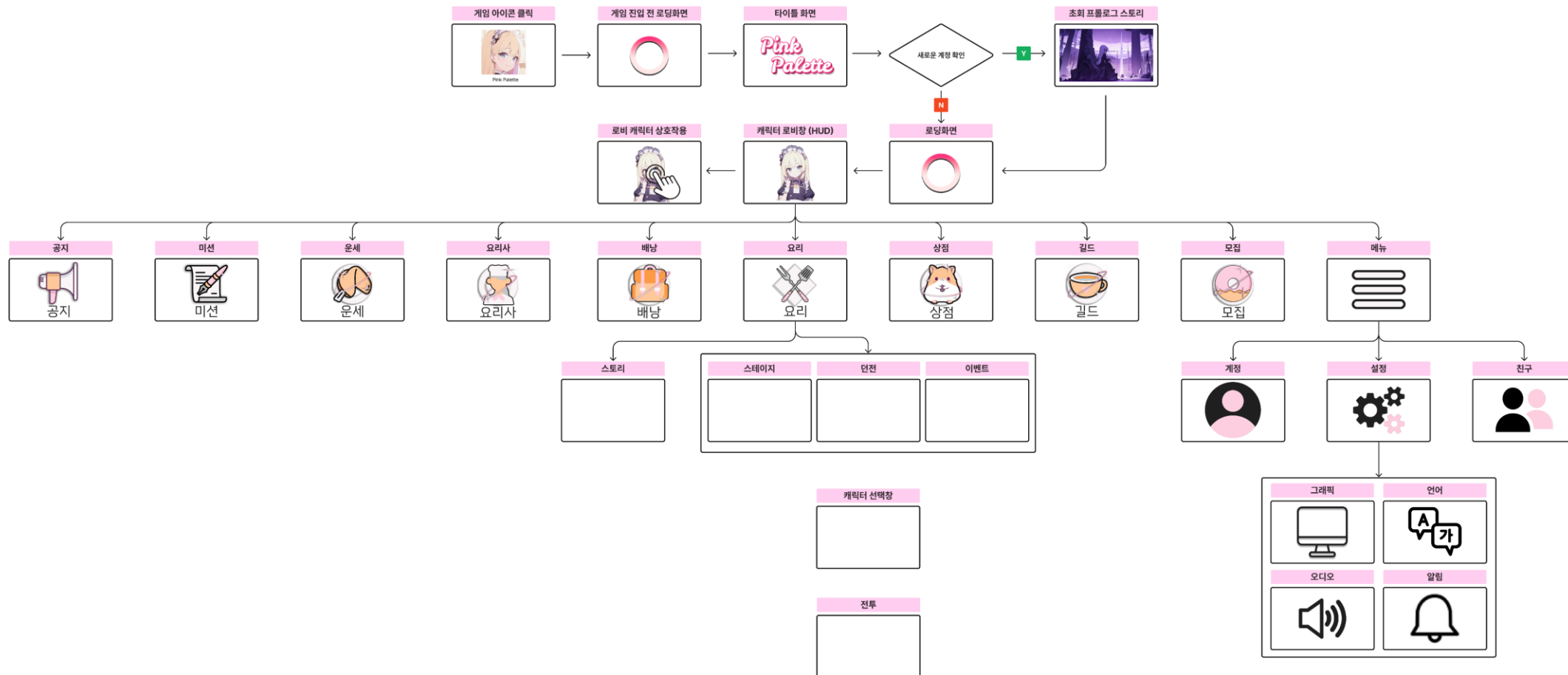
- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



## 2.5 씬플로우

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.

[Untitled.png](#) [Untitled.pdf](#)



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) #1F1F1F
				(버튼) #F9F5F6	
Drag		슬라이더 버튼을 드래그한 상태	-	(비활성화 바) #C6C6C6	(바) -
				(활성화 바) #FDCEDF	(버튼) #1F1F1F
				(버튼) #F9F5F6	
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	 Disc1  Disc2  Disc3	라디오 버튼의 기본 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	#1F1F1F
Pressed	 Disc1  Disc2  Disc3	라디오 버튼을 누르는 상태	#1F1F1F	(누른 버튼) #C6C6C6	#1F1F1F
				(버튼) #FDCEDF	
Selected	 Disc1  Disc2  Disc3	라디오 버튼이 선택된 상태	#1F1F1F	#FDCEDF	#1F1F1F
Disabled	 Disc1  Disc2  Disc3	라디오 버튼이 비활성화 된 상태	#C6C6C6	#C6C6C6	#1F1F1F

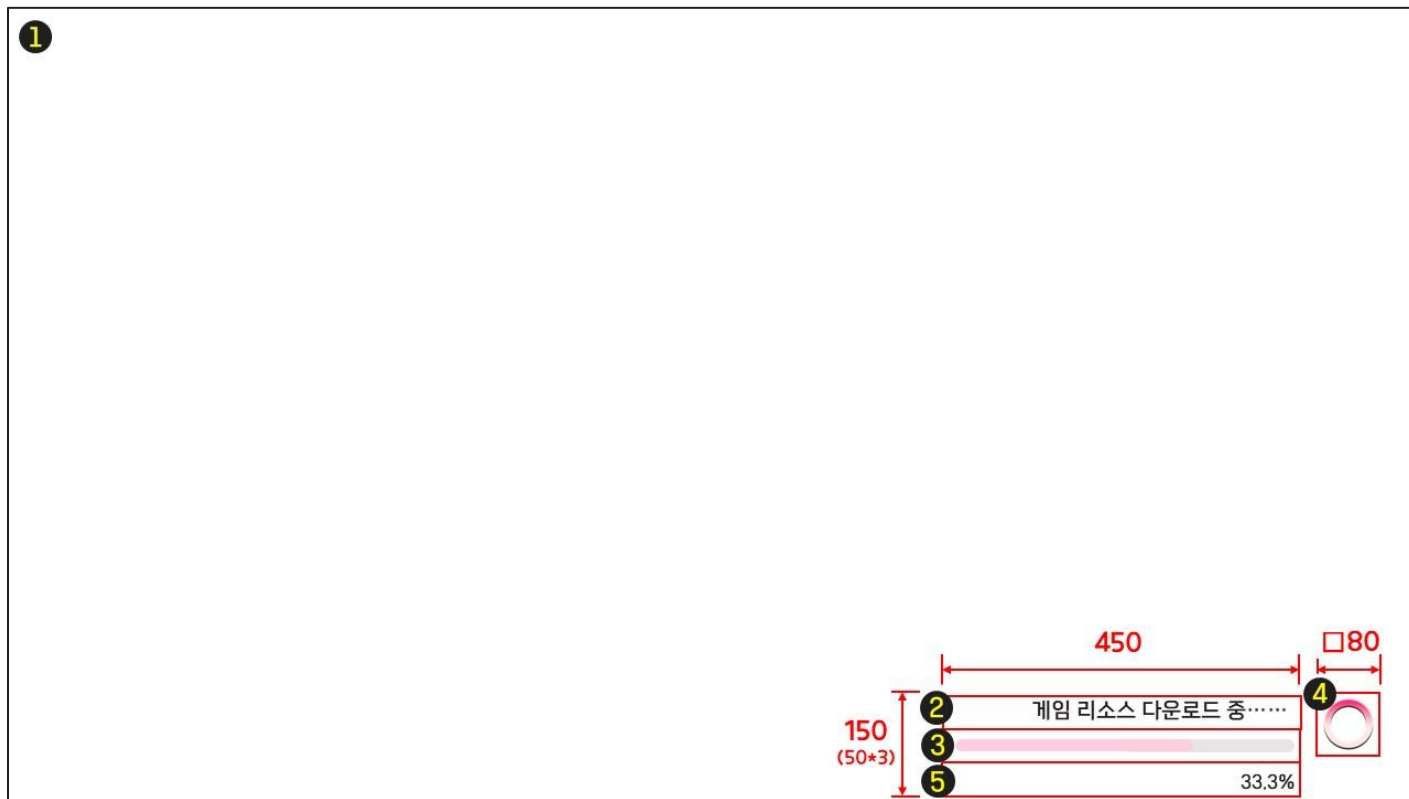
3.6 토글 스위치

상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		토글 스위치 기본 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F
			(활성화) #F9F5F6	(활성화) #FDCEDF	
				(버튼) #F9F5F6	
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	
		토글 스위치가 비활성화 된 상태	#F9F5F6	#C6C6C6	#1F1F1F

3.7 드롭 다운 박스

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

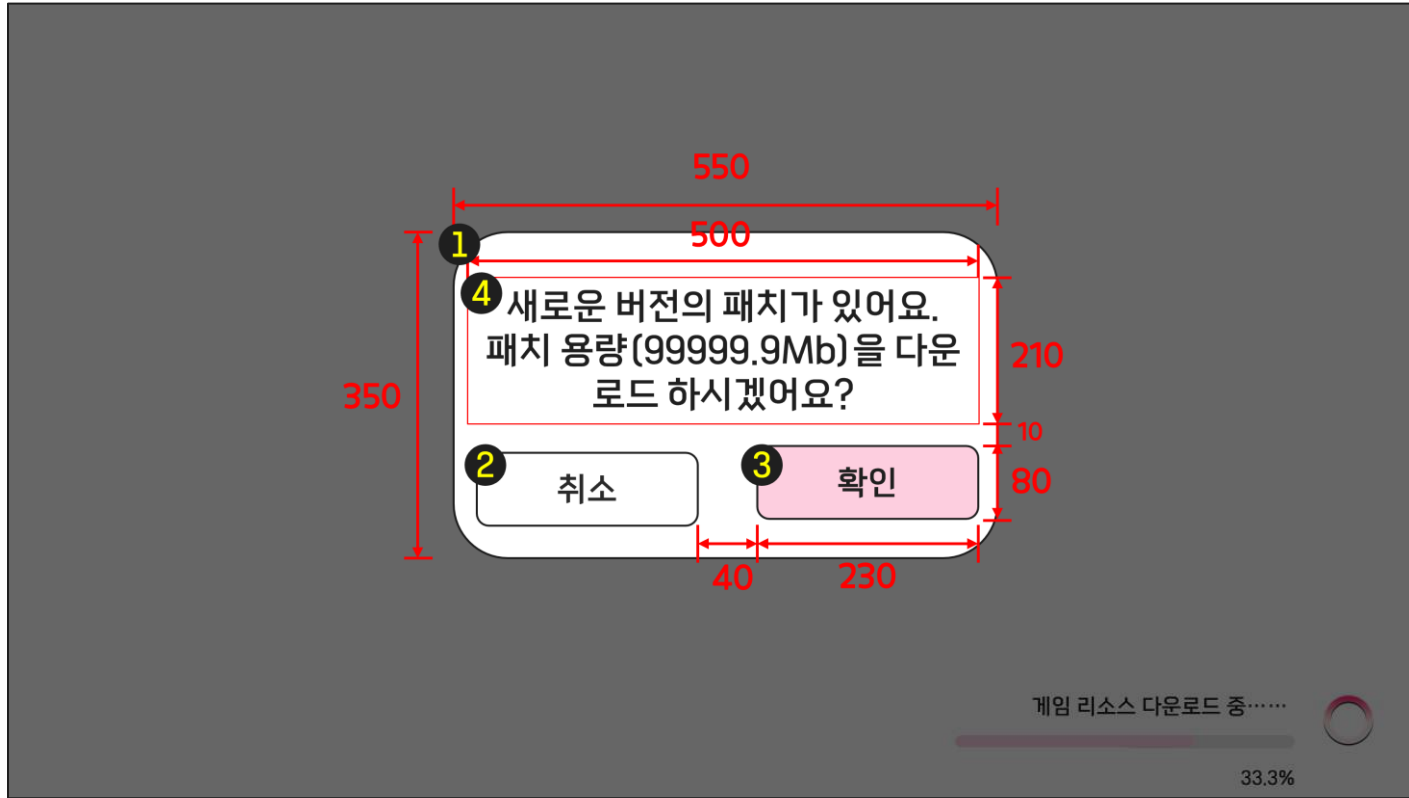
## 4.1 게임 진입 전 로딩화면



- 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 프로그레스 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

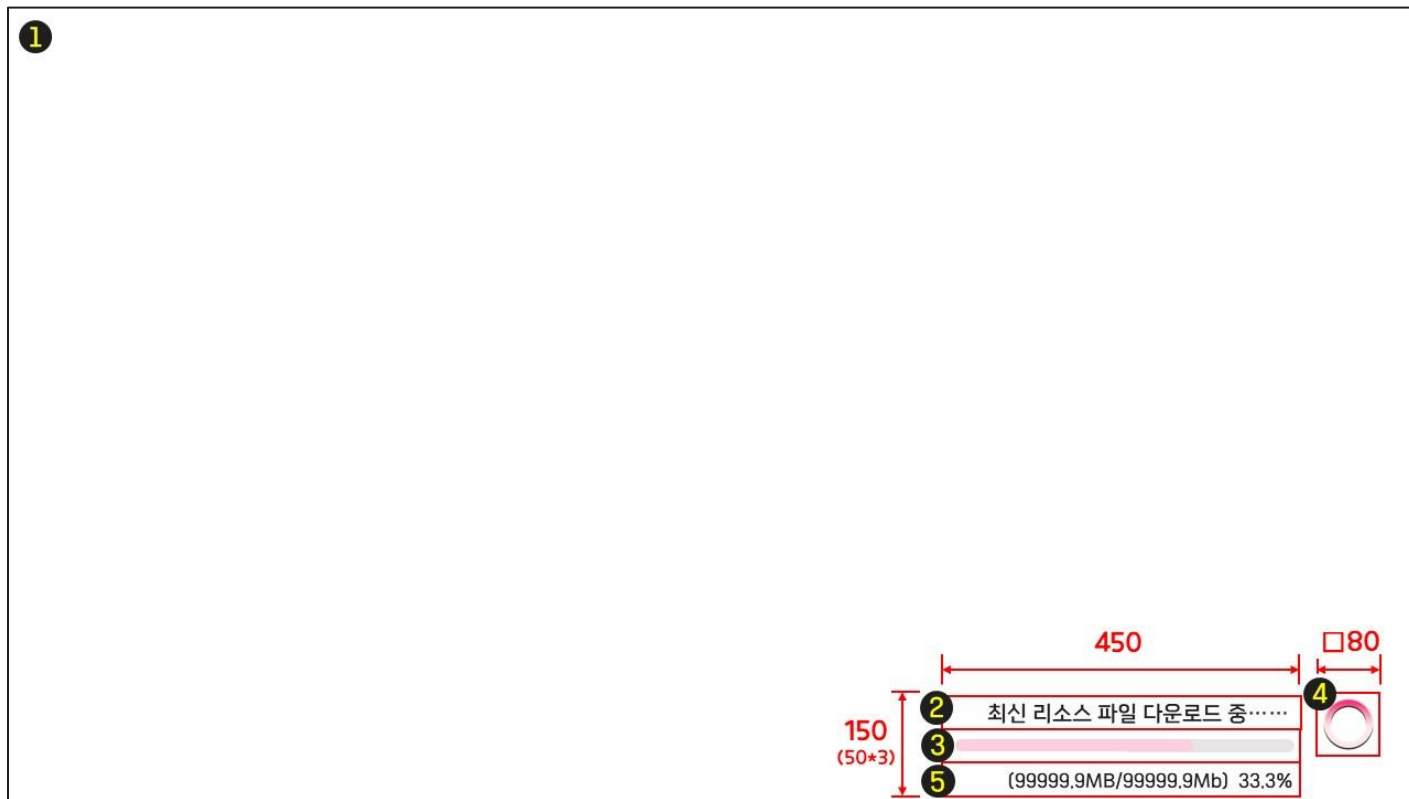
## 4.1.1 게임 패치 팝업창



- 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_UI 에서 Index 4001번 참조
2	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창이 종료	PinkPalette_UI 에서 Index 3001번 참조
3	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창을 종료하고 패치를 진행	PinkPalette_UI 에서 Index 3002번 참조
4	1	Text	새로운 패치의 유무와 패치 용량을 알려주는 텍스트 (패치 용량은 Mb 단위로, 소수점 한 자리까지 표현)	PinkPalette_UI 에서 Index 1003번 참조

## 4.1.2 게임 패치 업데이트

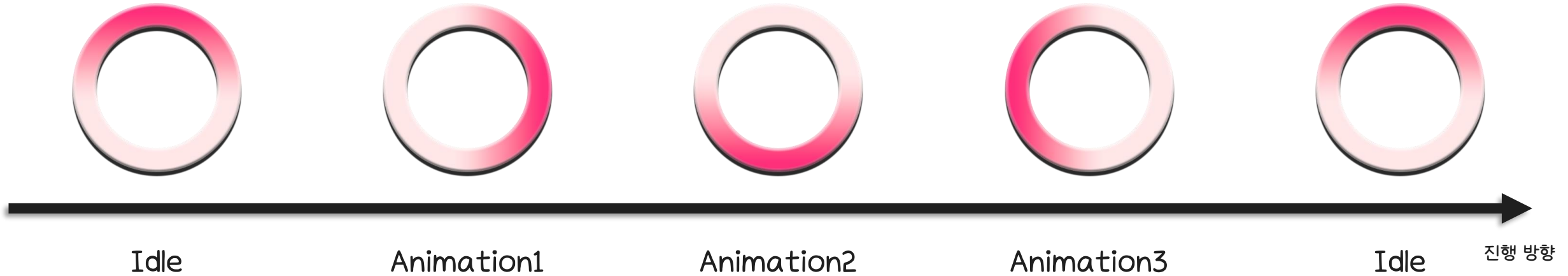


- 5.1 게임 진입 화면과 차이점을 음영으로 표시했다.
- 팝업 창이 종료됨과 동시에, 기존 화면 밝기가 다시 노말 상태(밝기 100%)로 돌아온다.
- 팝업 창이 종료됨과 동시에, 기존 5번 항목에 패치 용량에 대한 진행도가 추가되어 출력된다.

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	프로그레스 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 초기화하며, 새로운 패치 용량 다운에 대한 진행도를 출력 (패치 용량과 진행도 모두 소수점 한 자리 까지 출력)	PinkPalette_UI에서 Index 1005번 참조

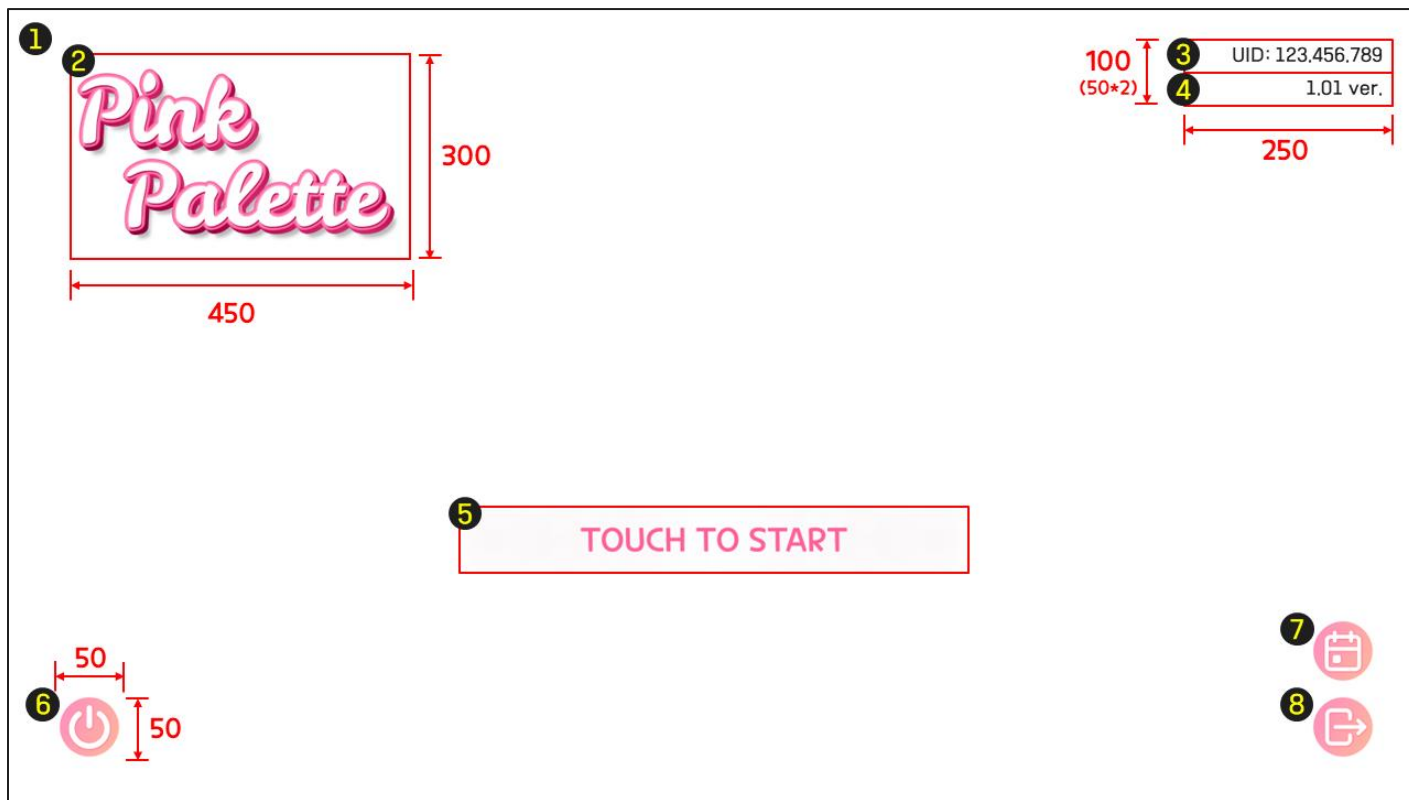


### 4.1.3 로딩 애니메이션



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

## 4.2 게임 진입 화면 (로그인 시)



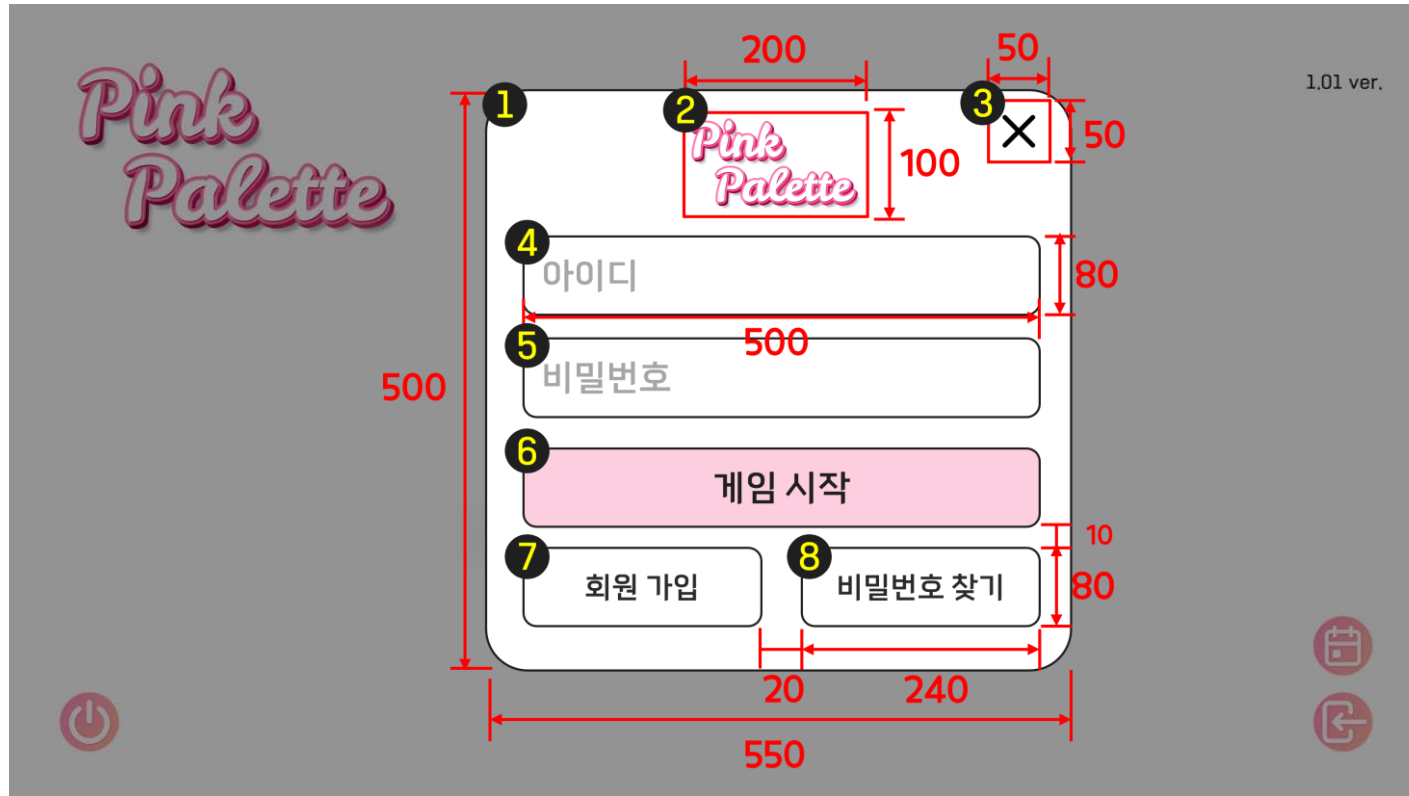
- 로그아웃 상태라면 8번 항목에 위치한 로그아웃 아이콘이 9번 로그인 아이콘으로 대체되어 출력된다. 또한, 3번 항목에 위치한 플레이어 UID 항목 Null 값으로 표시된다.

- If Log out:  →   → 

- 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_UI 에서 Index 2001번 참조
2	0	Image	게임 타이틀 로고	PinkPalette_UI 에서 Index 2003번 참조
3	0	Text	플레이어의 UID를 표시하는 텍스트	PinkPalette_UI 에서 Index 1006번 참조
4	0	Text	게임의 현재 버전을 표시하는 텍스트	PinkPalette_UI 에서 Index 1007번 참조
5	0	Image	TOUCH TO START 이미지	PinkPalette_UI 에서 Index 2004번 참조
6	0	Button	게임 종료 아이콘 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3003번 참조
7	0	Button	업데이트 정보 확인 아이콘 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3004번 참조
8	0	Button	게임 로그 아웃 아이콘 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3005번 참조
9	0	Button	게임 로그인 아이콘 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3006번 참조

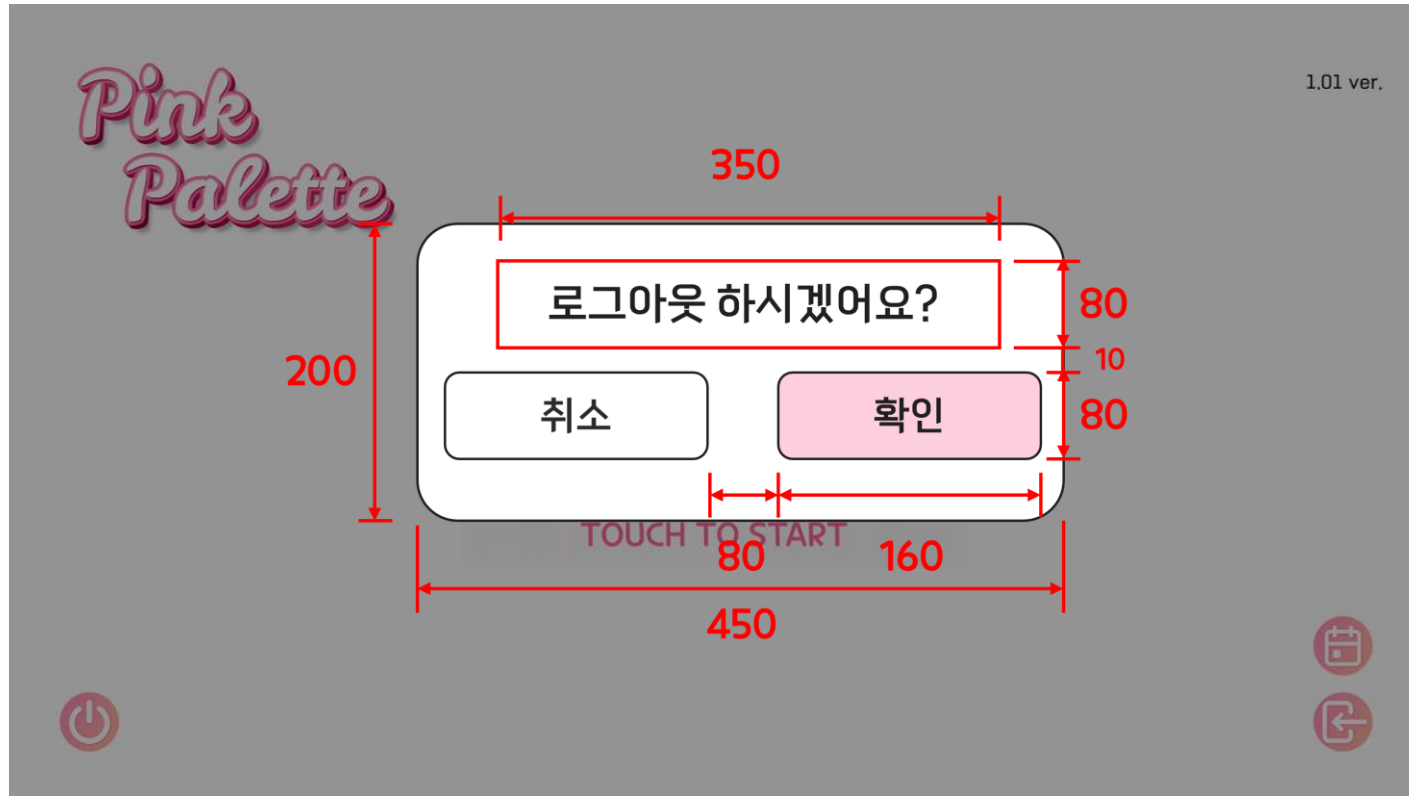
## 4.2.1 로그인 팝업 (미로그인 시)



- 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_UI 에서 Index 4002번 참조
2	1	Image	게임 타이틀 로고	PinkPalette_UI 에서 Index 2003번 참조
3	1	Button	닫기 버튼. 클릭 시 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI 에서 Index 3007번 참조
4	1	Textbox	사용자의 아이디를 입력하는 인풋박스	PinkPalette_UI 에서 Index 9001번 참조
5	1	Textbox	사용자의 비밀번호를 입력하는 인풋박스	PinkPalette_UI 에서 Index 9002번 참조
6	1	Button	게임 시작 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3008번 참조
7	1	Button	회원 가입 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3009번 참조
8	1	Button	비밀번호 찾기 버튼	PinkPalette_UI 에서 Index 3010번 참조

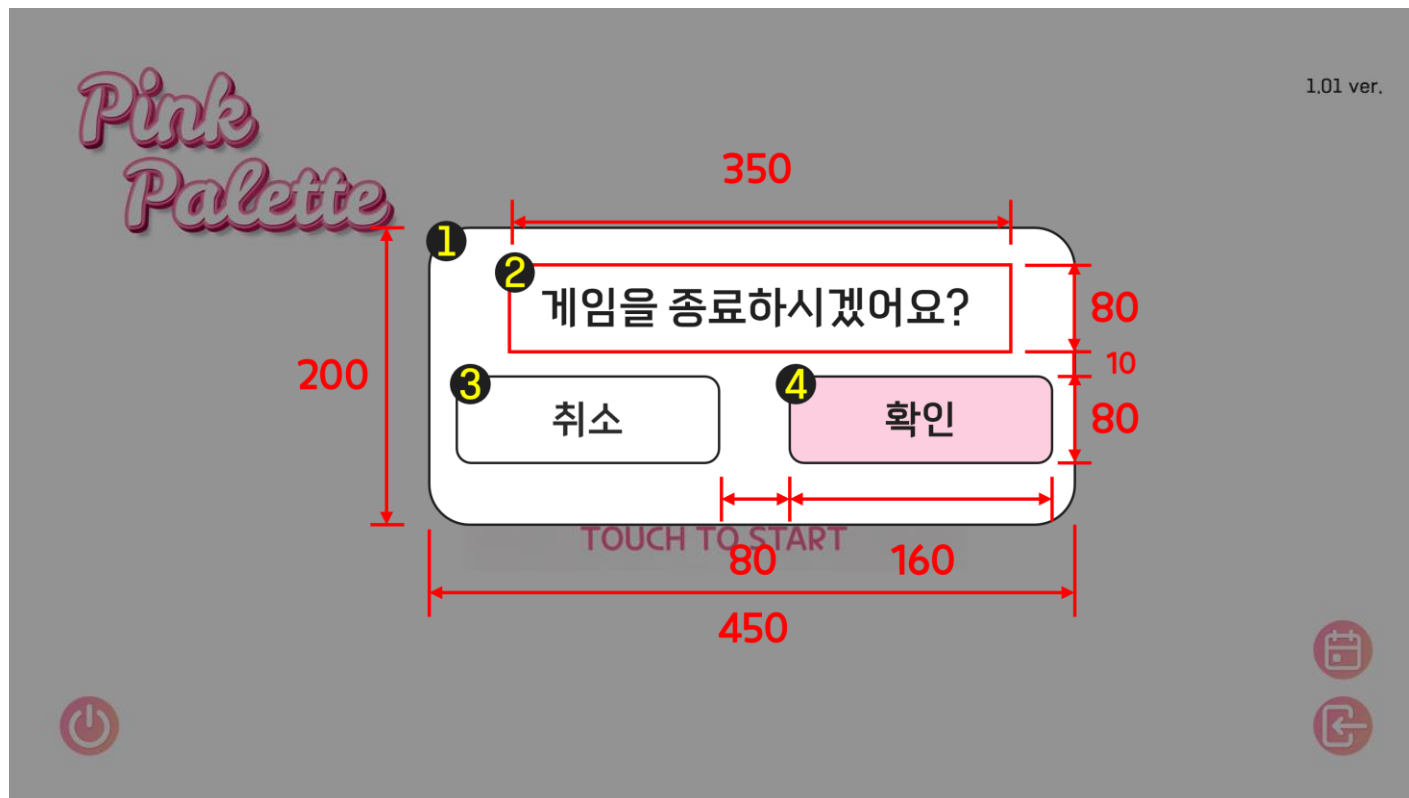
## 4.2.2 로그아웃 팝업 (로그인 시)



- 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_UI 에서 Index 4003번 참조
2	1	Text	사용자에게 로그아웃을 확인하는 텍스트	PinkPalette_UI 에서 Index 1008번 참조
3	1	Button	버튼 클릭 시 팝업 창 종료	PinkPalette_UI 에서 Index 3011번 참조
4	1	Button	버튼을 누르면 로그아웃되며, 로그아웃된 상태로 게임 진입 화면으로 되돌아감	PinkPalette_UI 에서 Index 3012번 참조

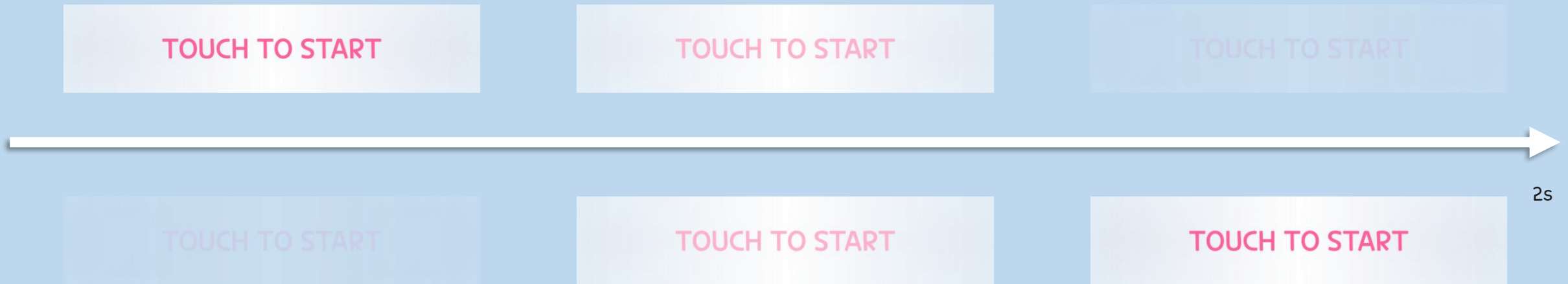
## 4.2.3 게임종료 팝업



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

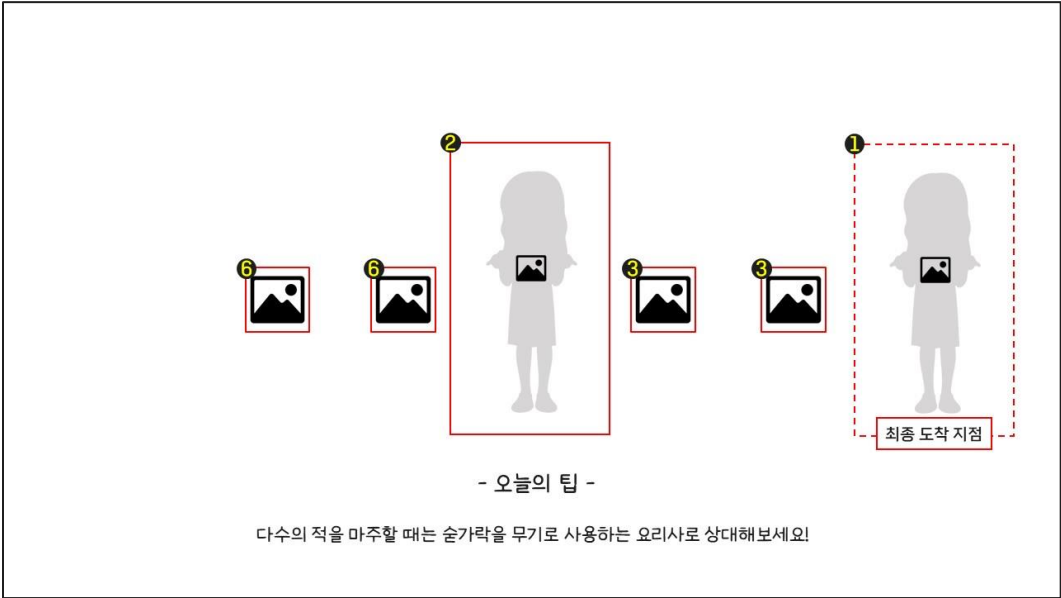
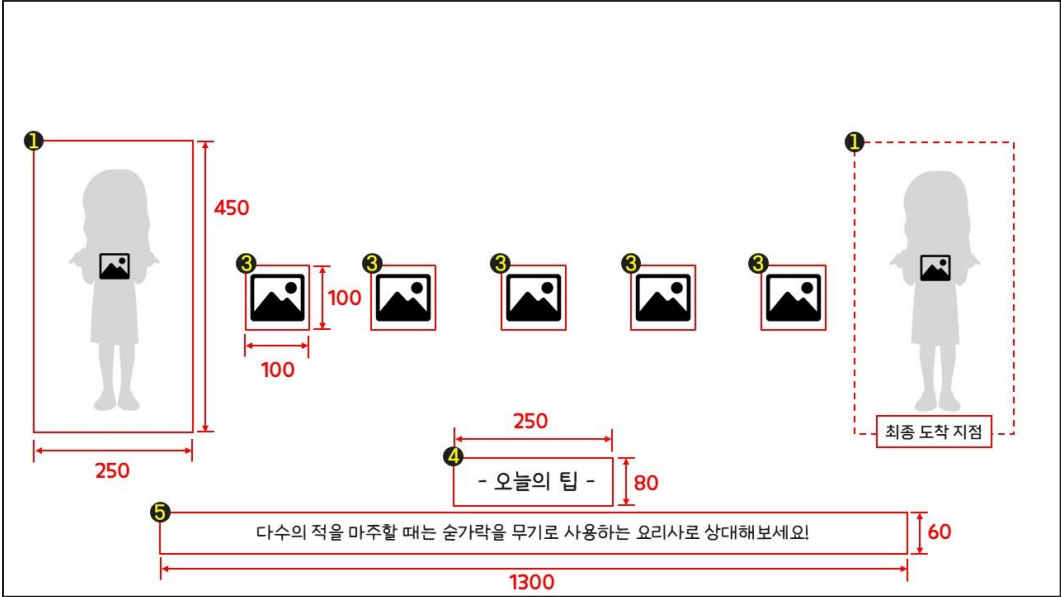
- 게임종료 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 화면 밝기를 60% 낮춘다.

#### 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.

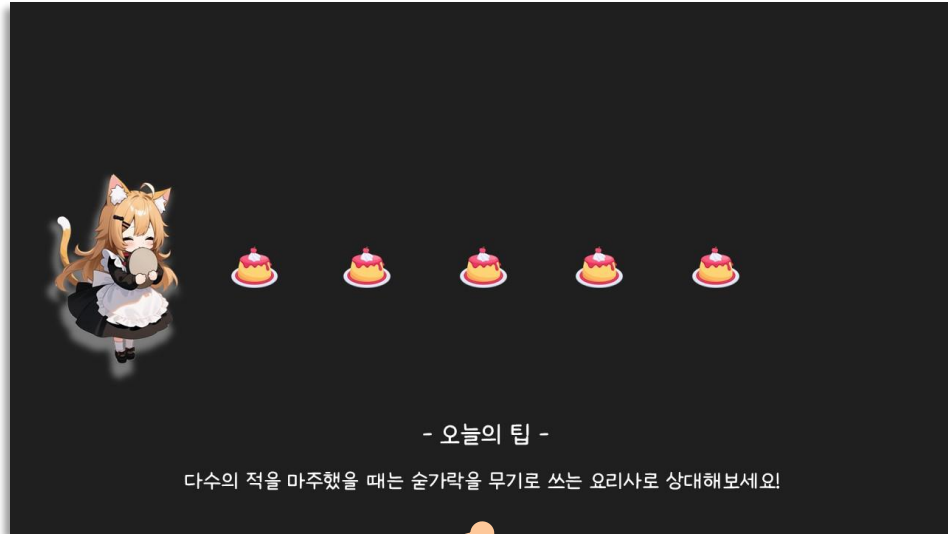
### 5.3) 로딩 화면



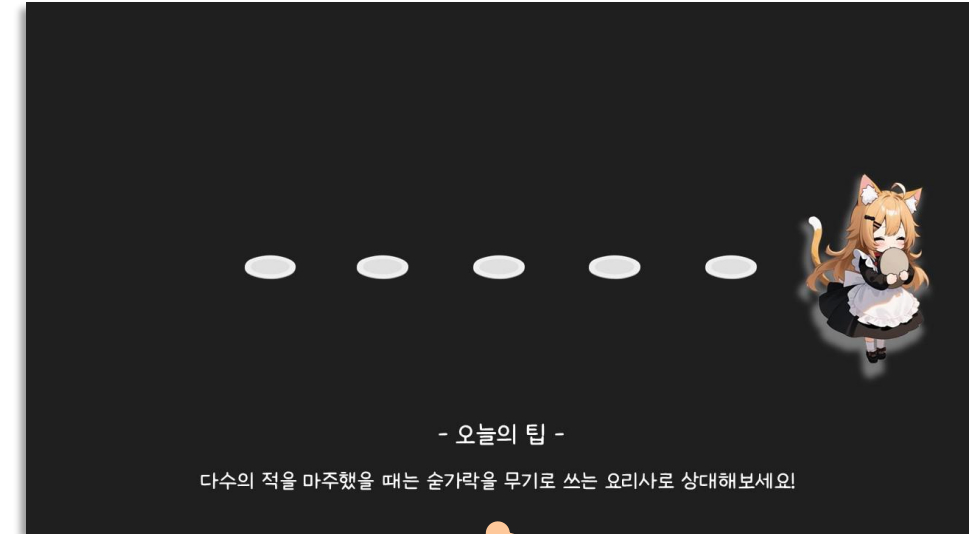
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 화면 캐릭터 보통 상태 이미지	PP_UI_table 에서 Index 3003번~3007번 참조
2	0	Image	로딩 화면 캐릭터 먹는 상태 이미지	PP_UI_table 에서 Index 3008번~3012번 참조
3	0	Image	접시에 담긴 음식 이미지	PP_UI_table에서 Index 3013번~3017번 참조
4	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 제목 부분	PP_UI_table 에서 Index 4012번 참조
5	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 본문 부분 (로딩 화면 진입과 동시에 PP_Script table Index 10001번 ~ 10030번 중 하나가 랜덤으로 출력)	PP_Script_table에서 Index 10001번~100030 참조
6	0	Image	음식을 다 먹고 접시만 남은 이미지	PP_UI_table에서 Index 3018번 참조

- 로딩의 진행도를 1번 항목의 캐릭터가 3번 항목의 음식을 다 먹는 정도로 표시한다.
- 로딩 화면의 진행 상황에 대해 [5.3-1\) 슬라이드 문서](#)에서 상세히 설명한다.
- 5번 항목은 화면을 터치하면 랜덤으로 PP\_Script\_table 10001번~10030번의 string 값 중 하나로 대체되어 출력된다. 이 작업은 3초에 한 번만 갱신 가능토록 한다.

## 5.3-1) 로딩 화면 진행도 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.




## 5.4) 로딩 화면 진행도 시안

Lv. 닉네임은여덟글자


99

UID: 199607312

55.4%



공지




미션


80

350


80




999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



50

40

100


160

140


60

펠릭스


쉐프 안녕?  
오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?




운세



요리사




배낭




요리

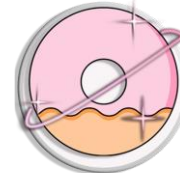
200



상점



길드



모집

120

100

160

26



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



공지



미션



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



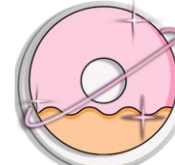
요리



상점



길드



모집



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



공지



미션



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



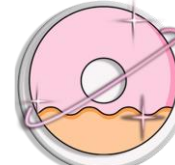
요리



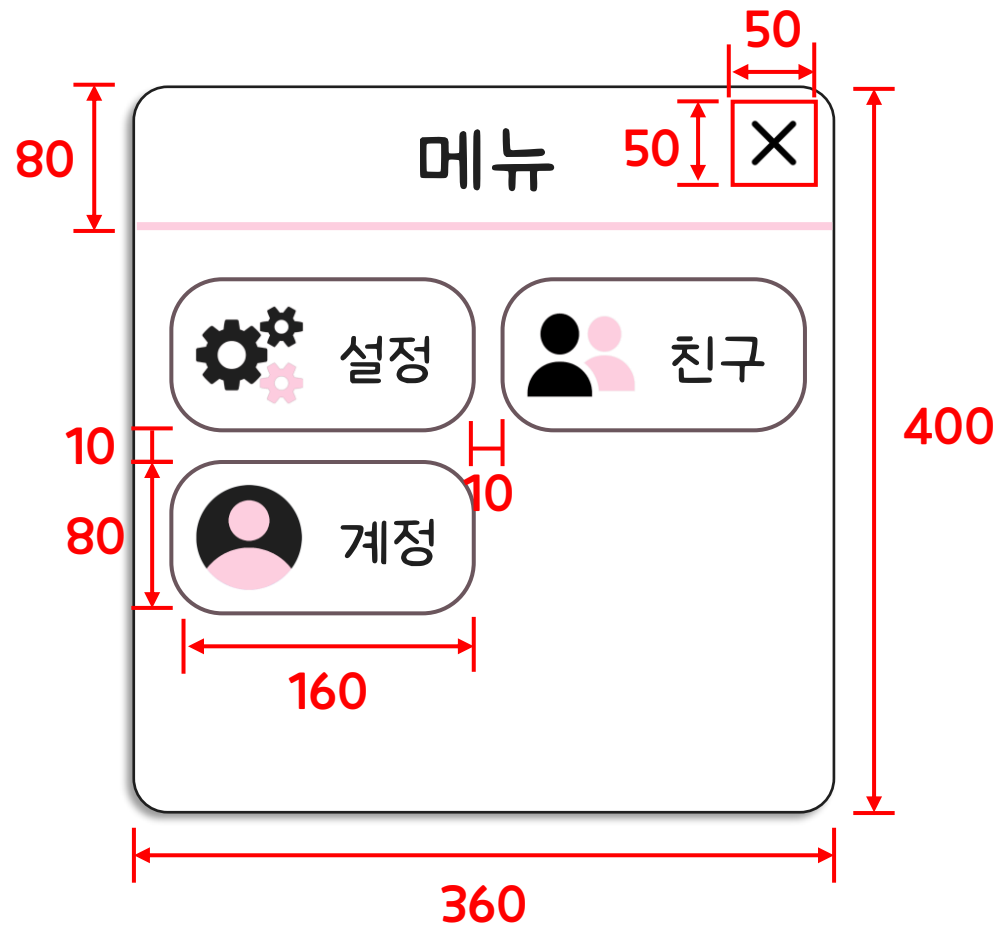
상점



길드



모집



## 메뉴

---



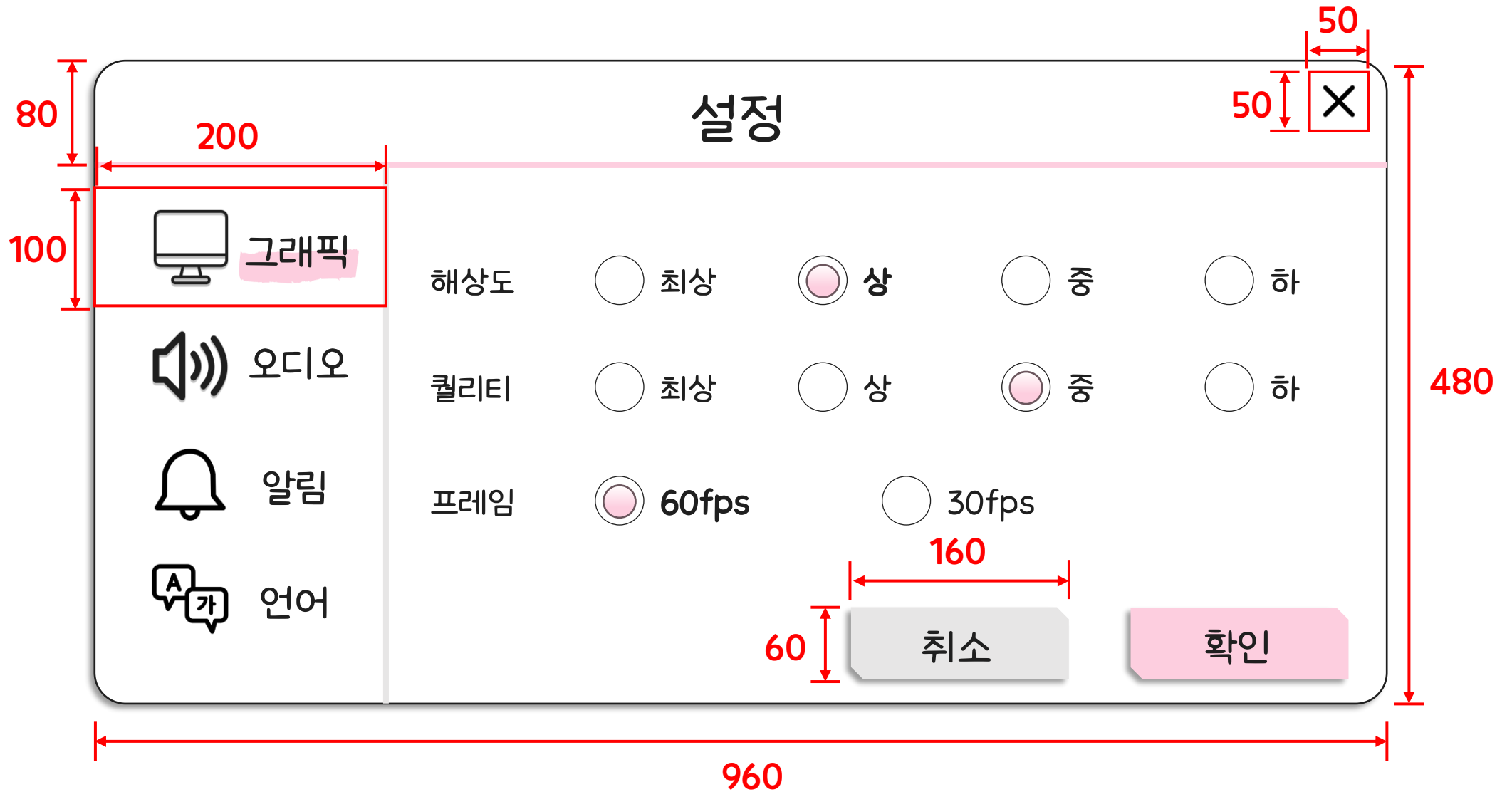
설정



친구



계정



그래픽

오디오

알림

언어

해상도

☐ 최상
☒ 상
☐ 중
☐ 하

퀄리티

☐ 최상
☐ 상
☒ 중
☐ 하

프레임

☒ 60fps
☐ 30fps

취소

확인

32



# 설정

 그래픽

 오디오

 알림

 언어

배경음 

효과음 


보이스 


취소


확인


설정

×

 그래픽

 오디오

 알림

 언어

포만도 최대 보유 시 알림 활성화

ON ☐

신규 이벤트 개최 시 알림 활성화

ON ☐

홍보성 메시지 알림 활성화


☐ OFF


취소


확인


설정

✕

 그래픽

 오디오

 알림

 언어

☒ 한국어

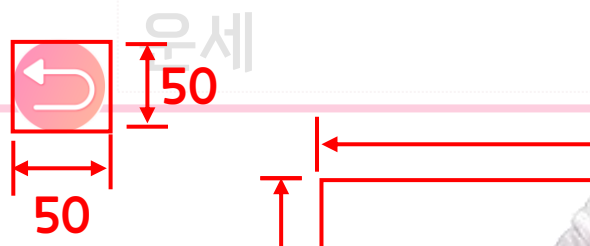
☐ English

☐ 日本語

☐ 기타 언어

취소

확인

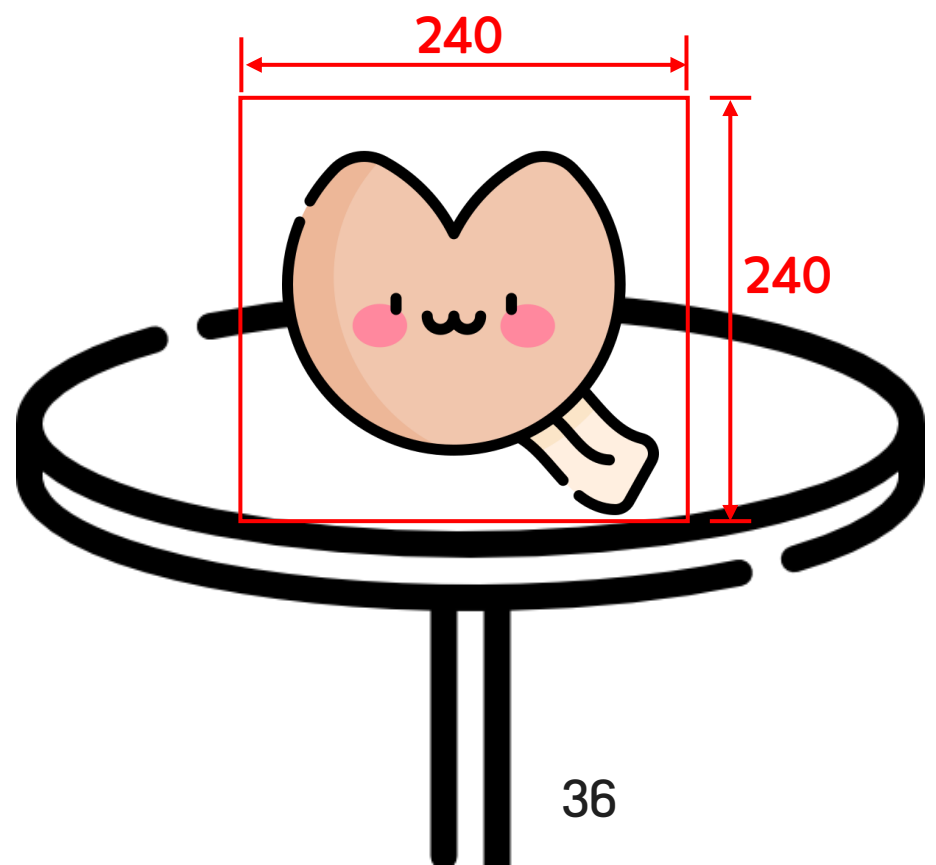


480

**포르투나**

좋은 아침이에요, 슈프.  
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?

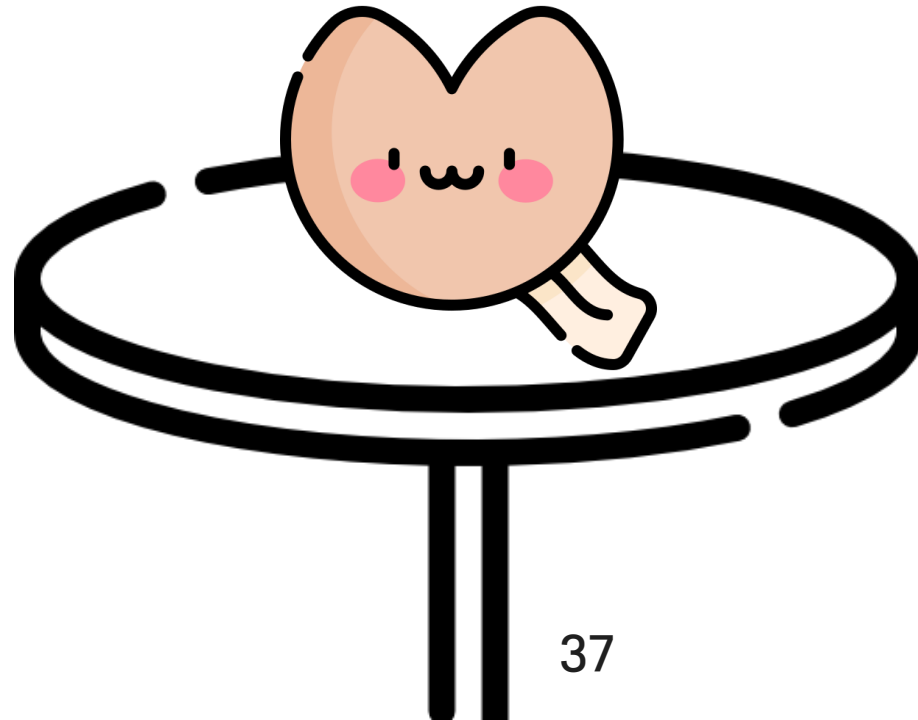
160





## 포르투나

좋은 아침이에요, 슈에프.  
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?



## 오늘의 운세



달콤

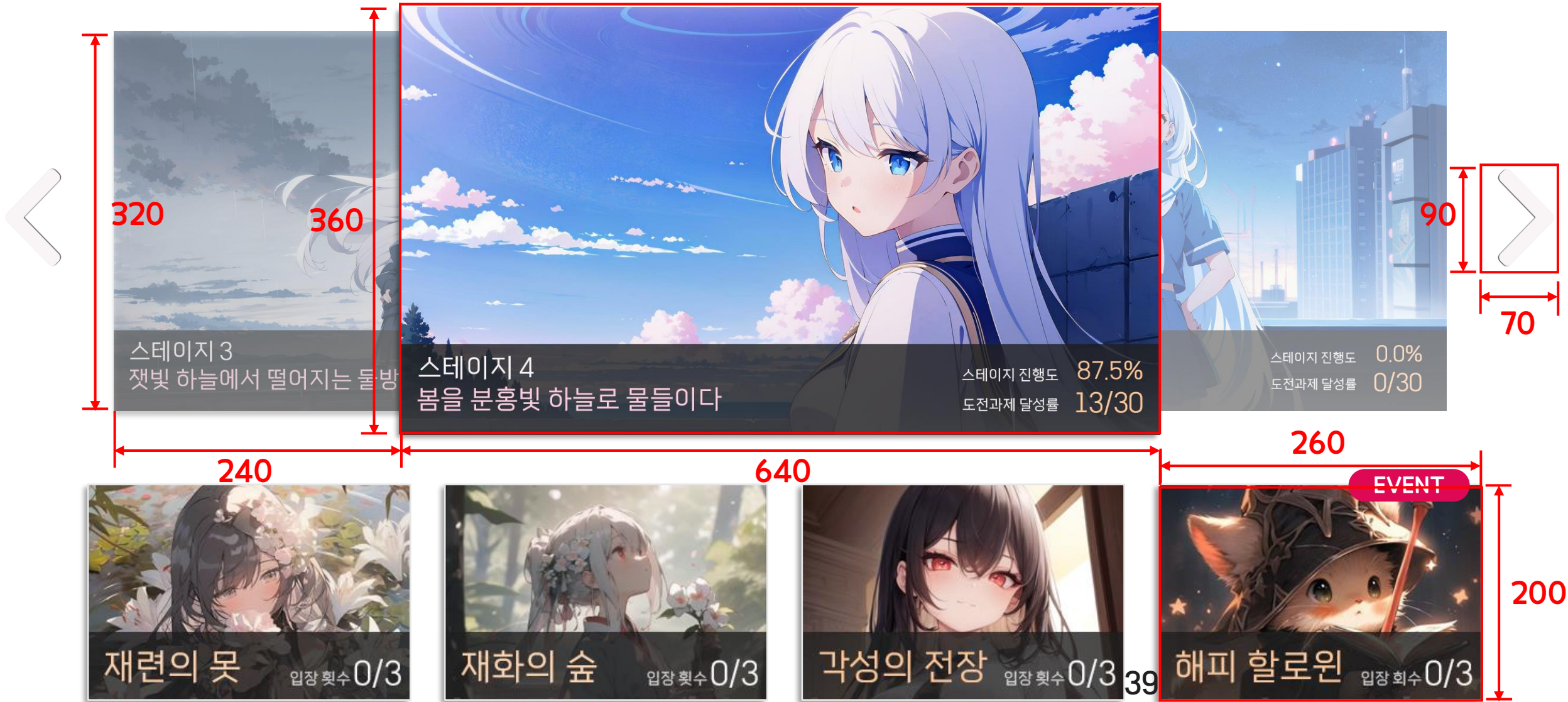
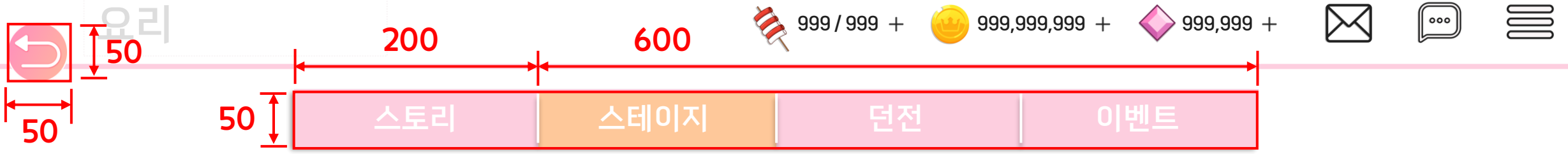
달콤한 기운이 맘도는 오늘은 정말 최고의 하루가 될 운세네요!  
기분 좋게 시작하는 의미에서  
쉐프님께 선물을 드릴게요!

선물

이미지

확인









요리



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +

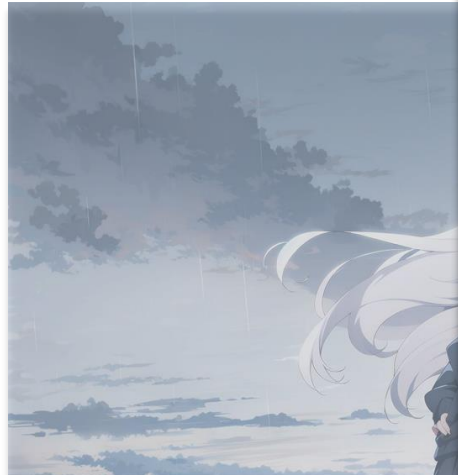


스토리

스테이지

던전

이벤트



스테이지 3  
젯빛 하늘에서 떨어지는 물방



스테이지 4  
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

스테이지 진행도 87.5%  
도전과제 달성률 13/30



스테이지 진행도 0.0%  
도전과제 달성률 0/30



재련의 못  
입장 횟수 0/3



재화의 숲  
입장 횟수 0/3



각성의 전장  
입장 횟수 0/3



해피 할로윈  
입장 횟수 0/3

EVENT





# 스테이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



Ep.

04

오염된 봄의 숲

봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%

140

260

320

160

180

300



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 +



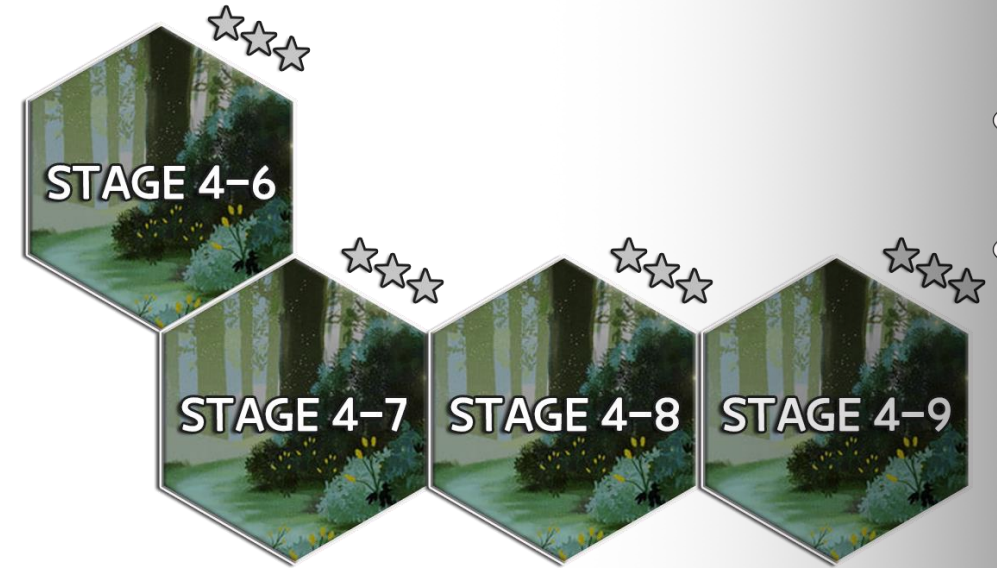
Ep.

04

오염된 봄의 숲

봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%







# 스태이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



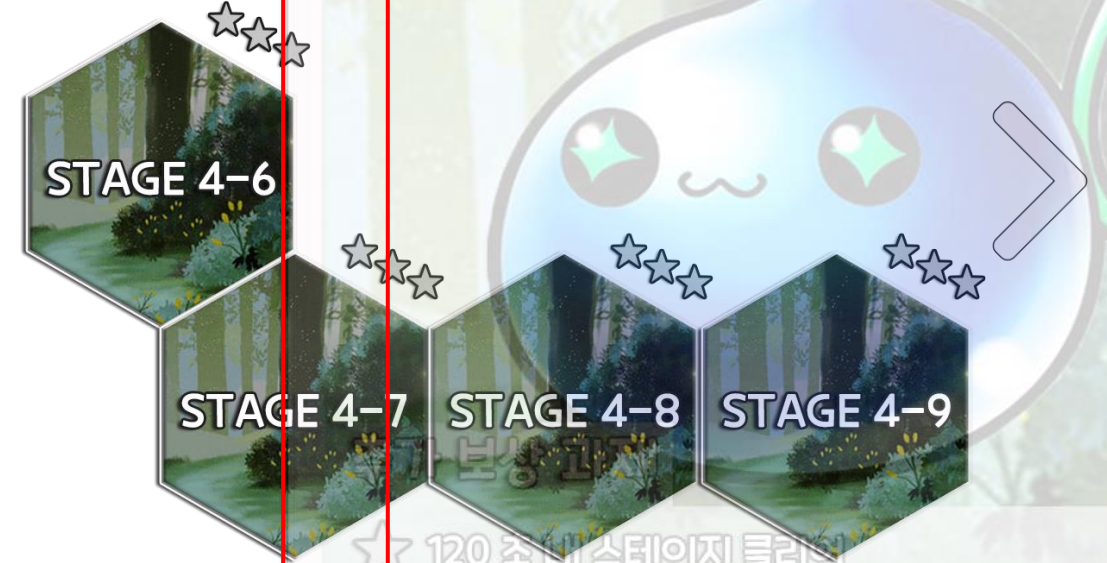
Ep.

04

오염된 봄의 숲

봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%



43

준비



# 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



오염된 봄의 숲

STAGE 4-5

오염된 벚꽃 킹슬라임



추가 보상 과제

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



44



준비





요리



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +

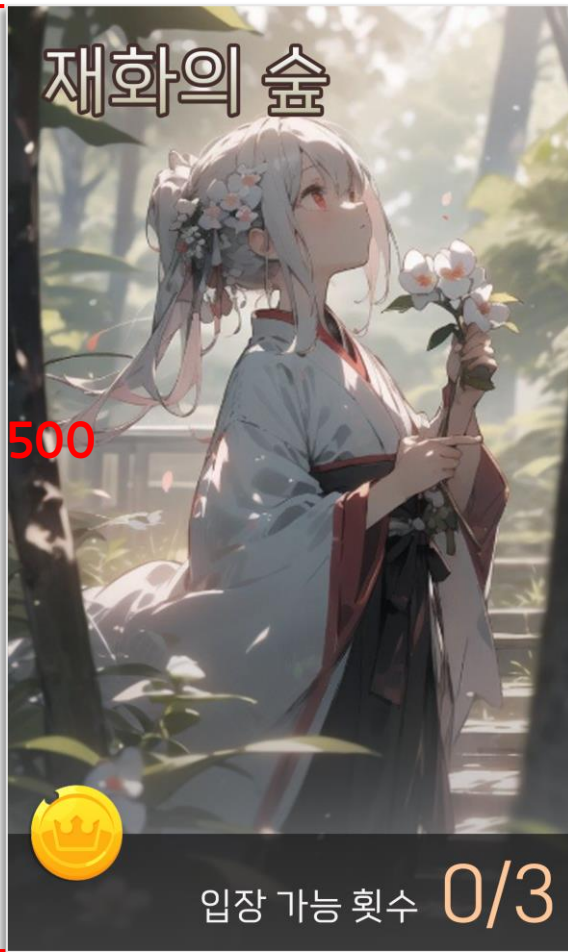


스토리

스테이지

던전

이벤트



300

20

45





요리



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



스토리

스테이지

던전

이벤트

재련의 못



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 +



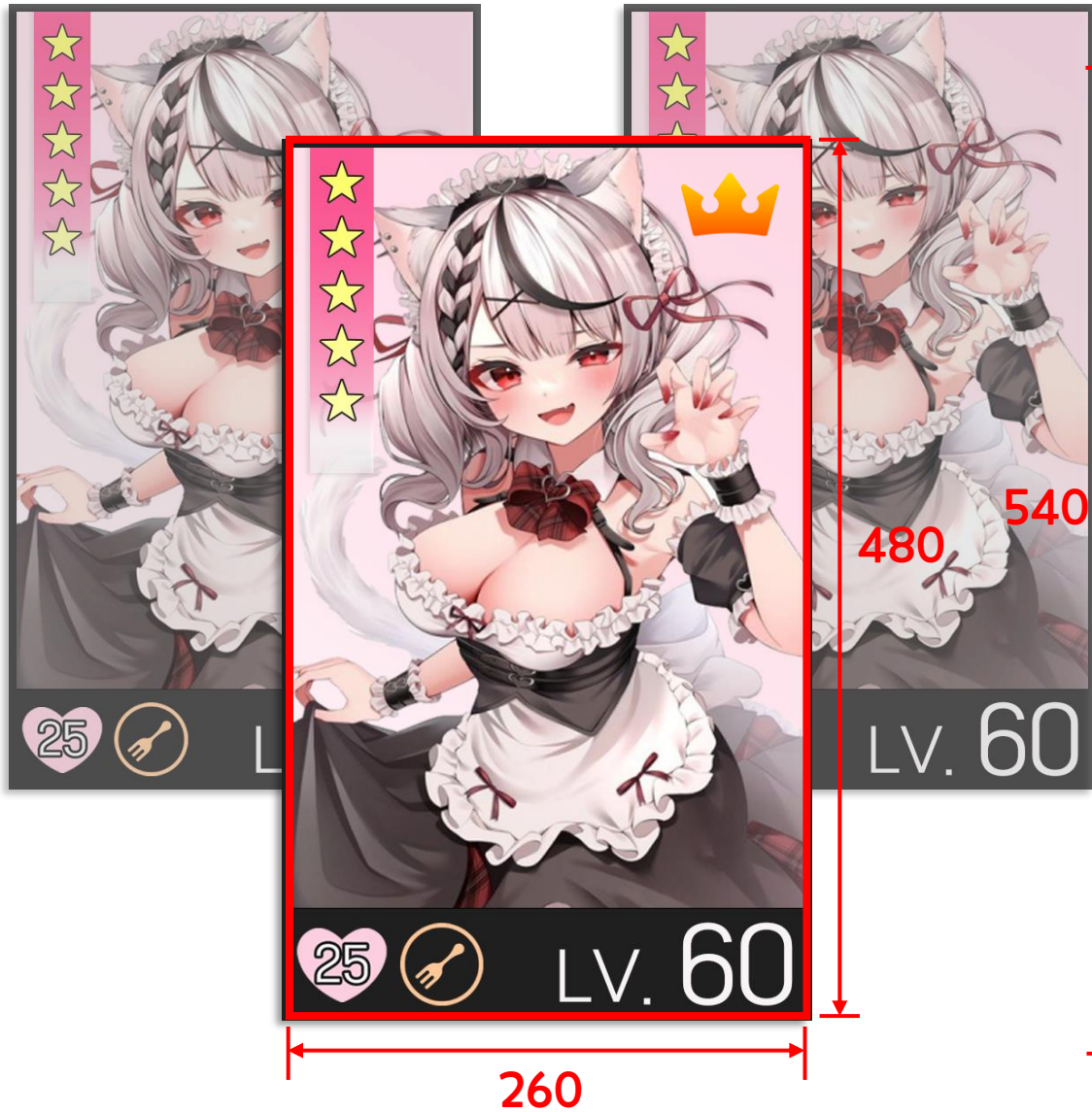
200



60

레벨

필터







# 전투 준비



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



▲ 레벨

▼ 필터





추가 보상 임무

1.



9,999/9,999



999/999

49

