



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.

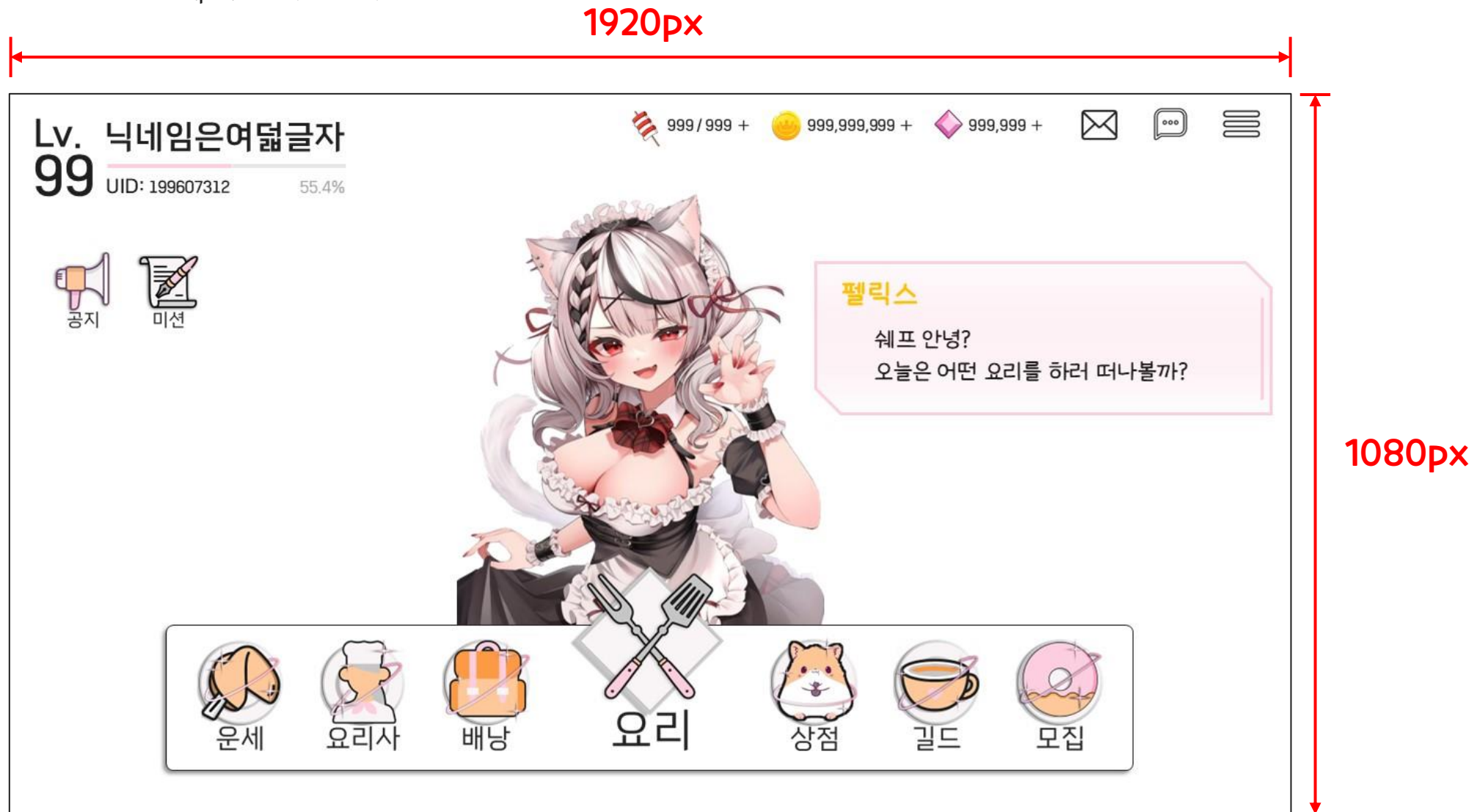
2.3 색상



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

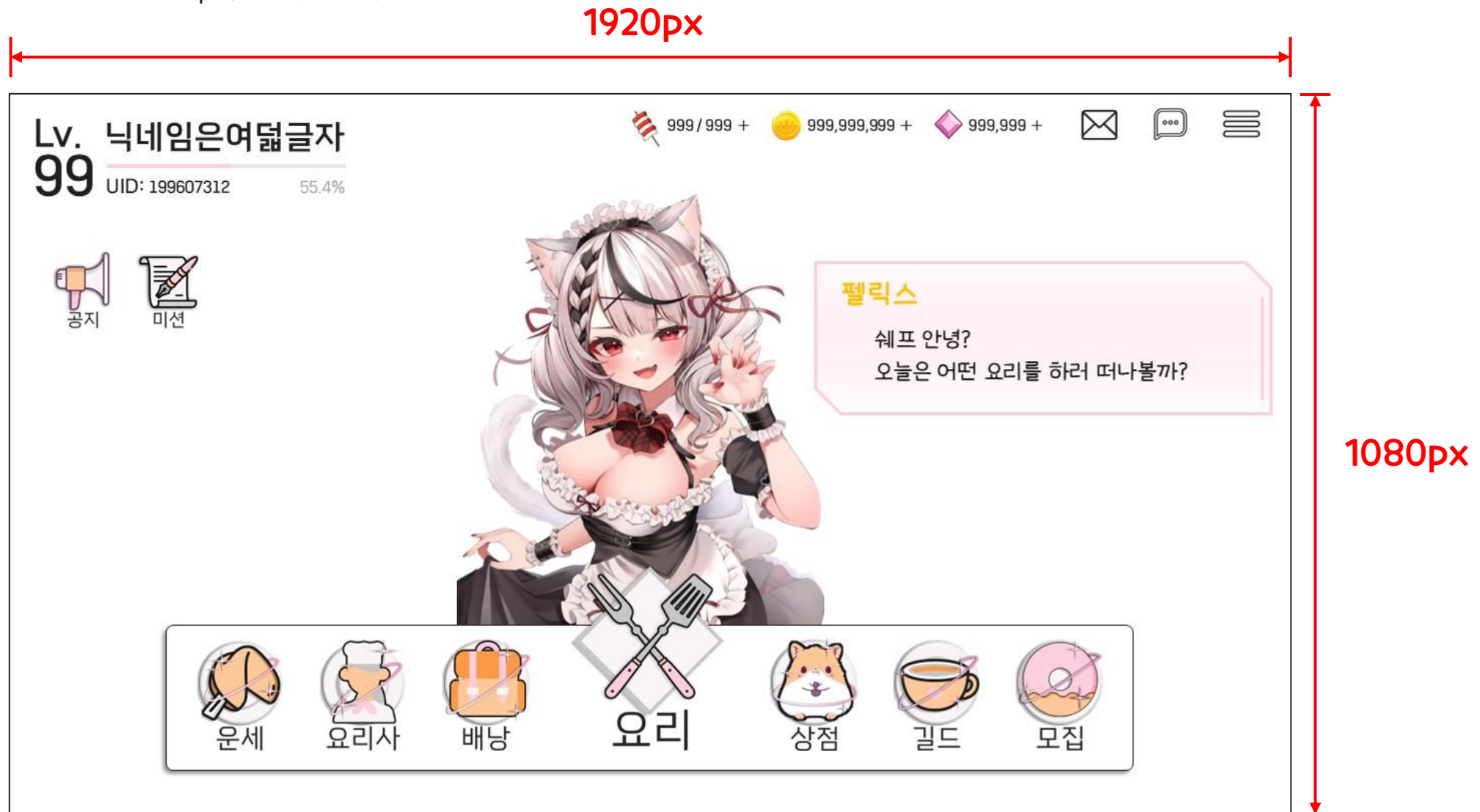
2.4 해상도

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



2.5 씬플로우

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



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

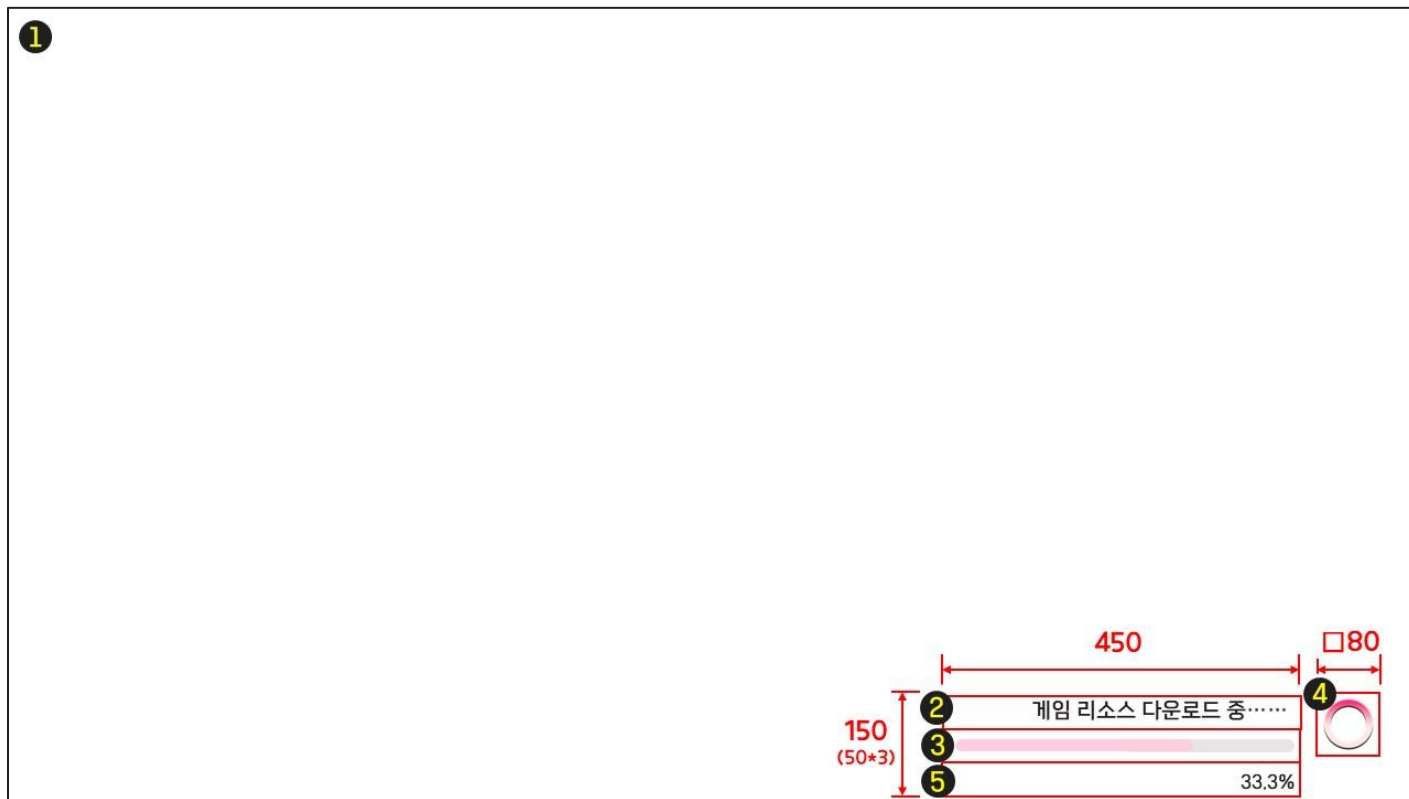
3.6 토글 스위치

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	
				(버튼) #F9F5F6	
Disabled		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	#C6C6C6	#1F1F1F

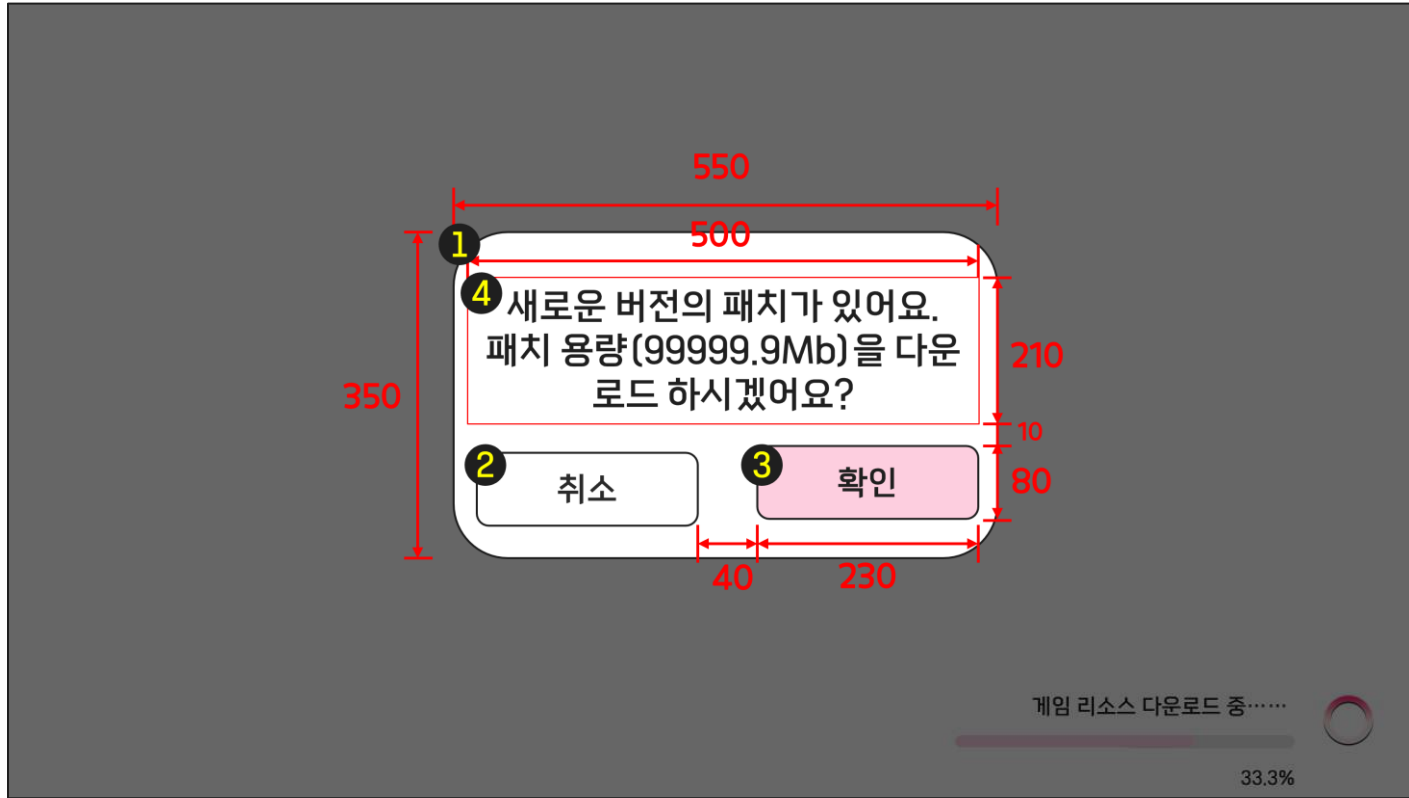
4.1 게임 진입 전 로딩화면



- 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

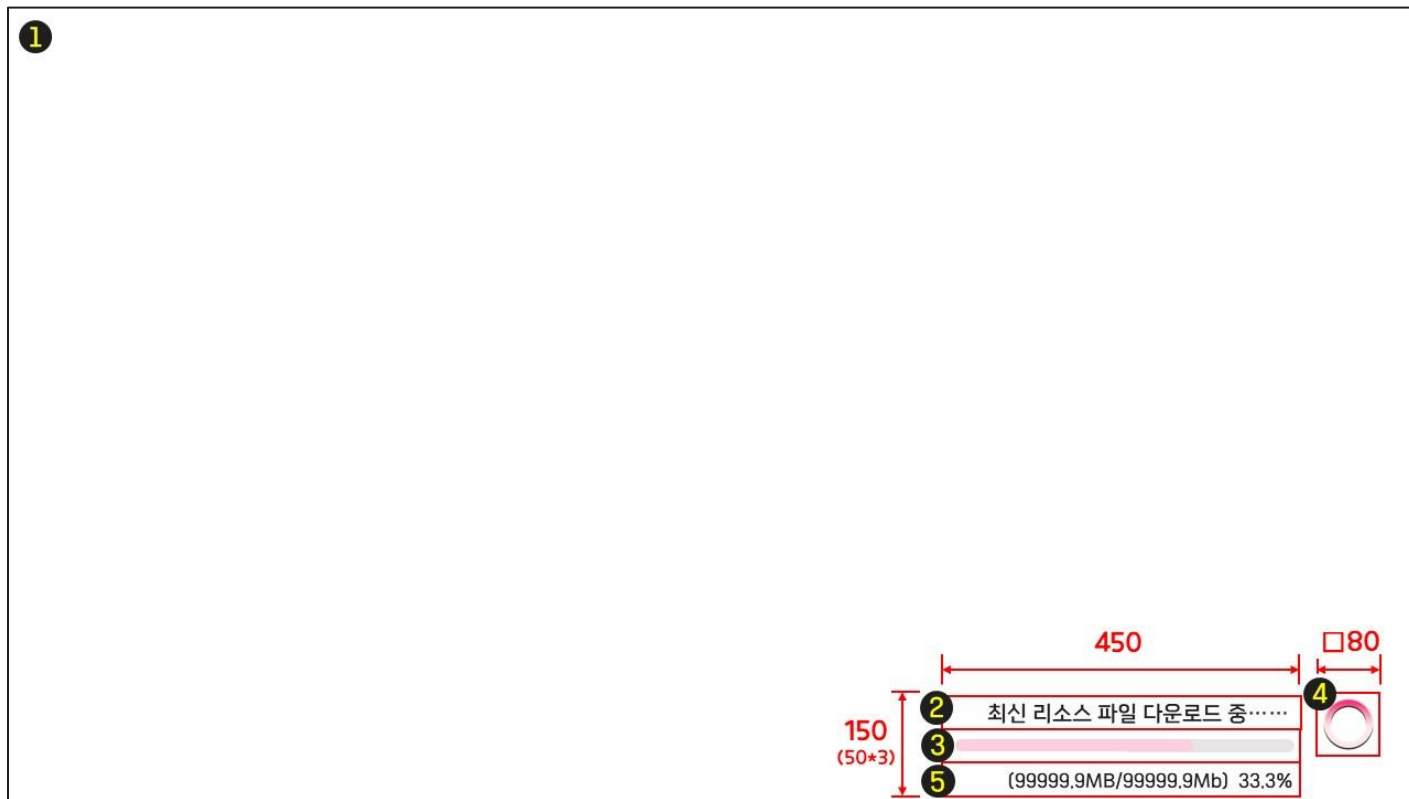
4.1.1 게임 패치 팝업창



- 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

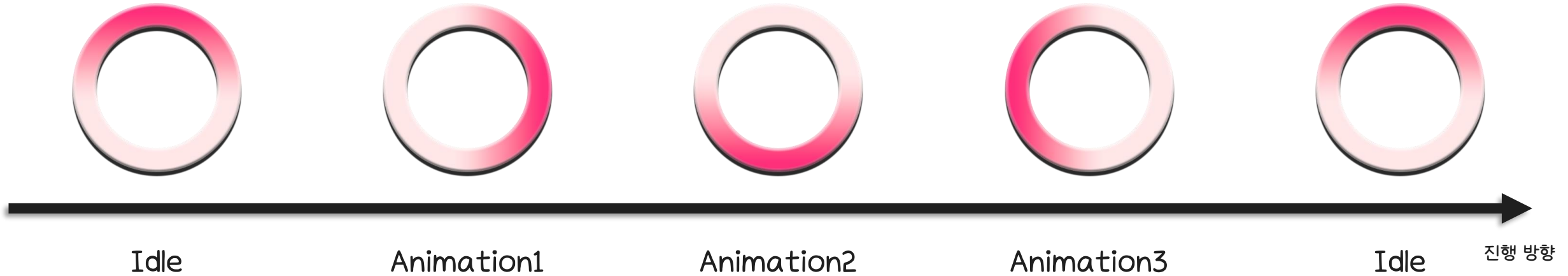
4.1.2 게임 패치 업데이트



- 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.

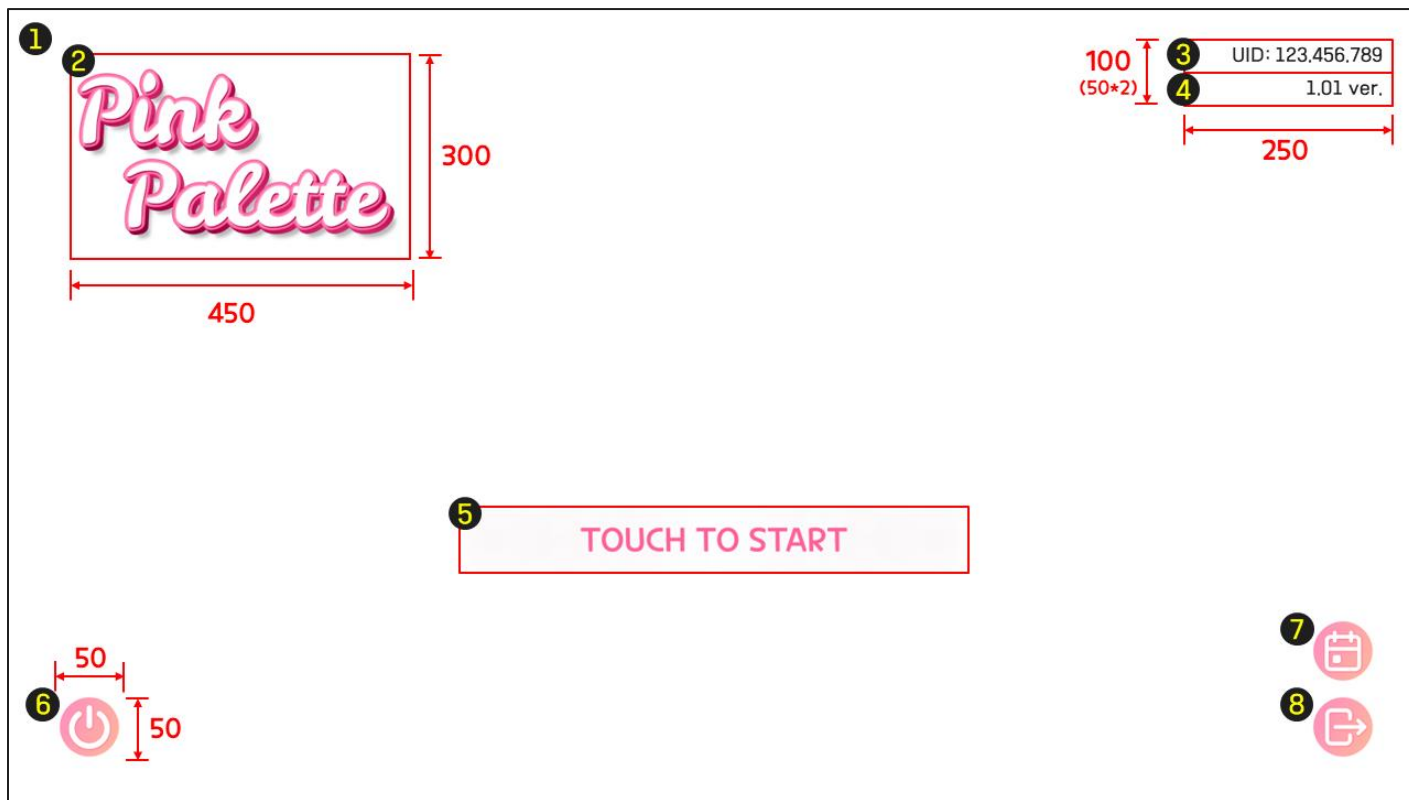
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 로딩 중에 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Text	새로운 패치를 다운 받는 중 출력되는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1004번 참조
3	0	Progress Bar	프로그레스 바의 진행도를 0으로 초기화하며, 새로운 패치에 대한 진행도를 출력	PinkPalette_UI에서 Index 5001번 참조
4	0	Image	로딩이 진행되는 동안 출력되는 애니메이션 이미지	PinkPalette_UI에서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



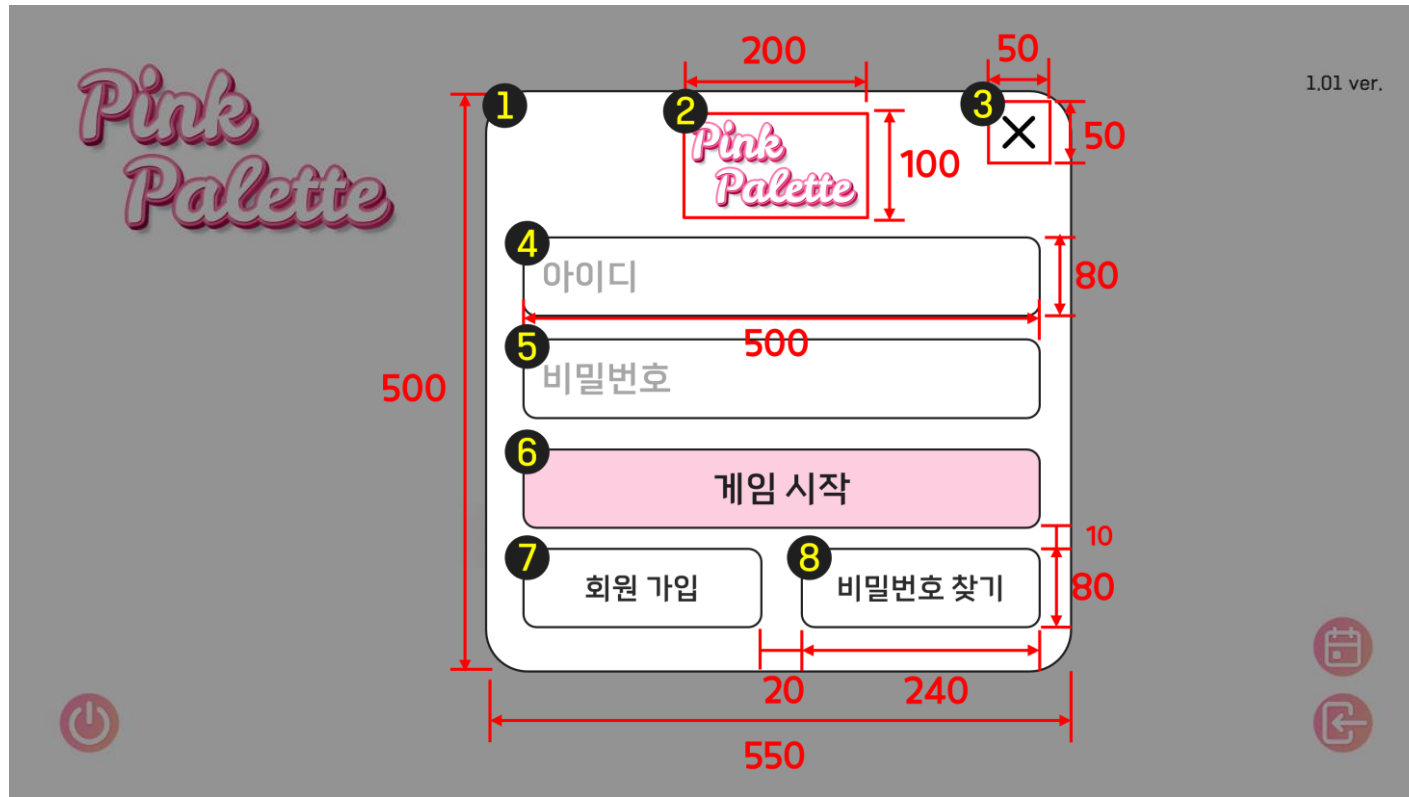
- 로그아웃 상태라면 8번 항목에 위치한 로그아웃 아이콘이 9번 로그인 아이콘으로 대체되어 출력된다. 또한, 3번 항목에 위치한 플레이어 UID 항목 Null 값으로 표시된다.

- If Log out: → → 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_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

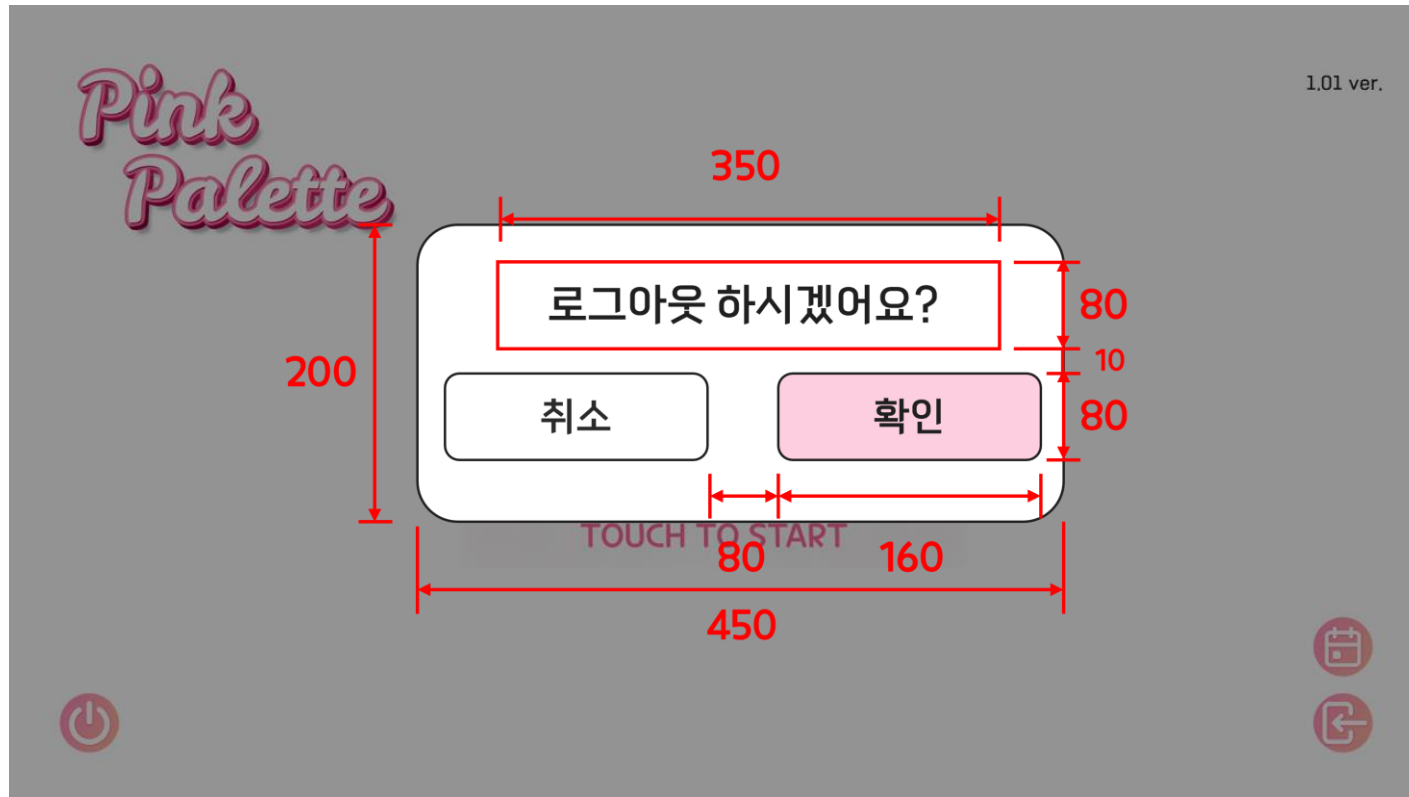
4.2.1 로그인 팝업 (미로그인 시)



- 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

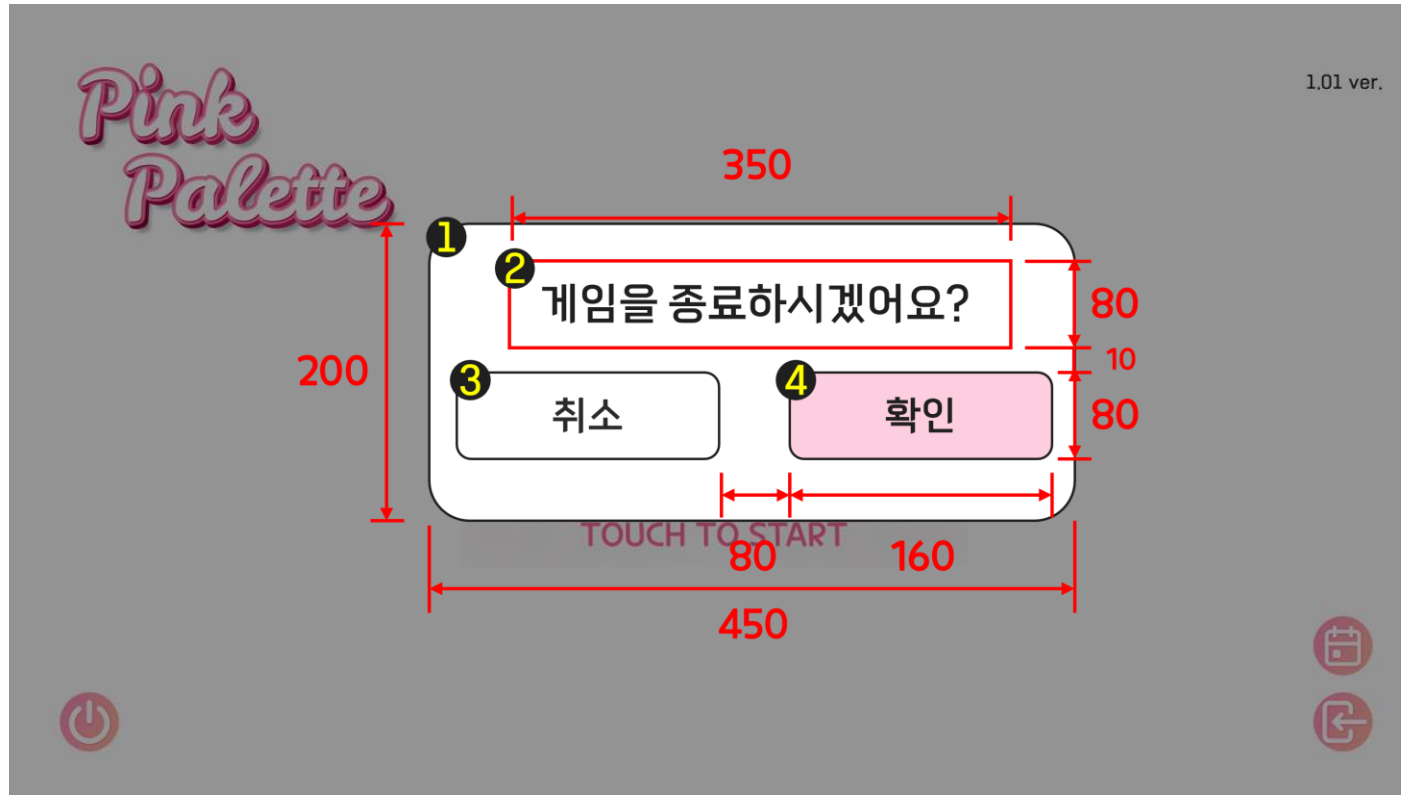
4.2.2 로그아웃 팝업 (로그인 시)



- 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

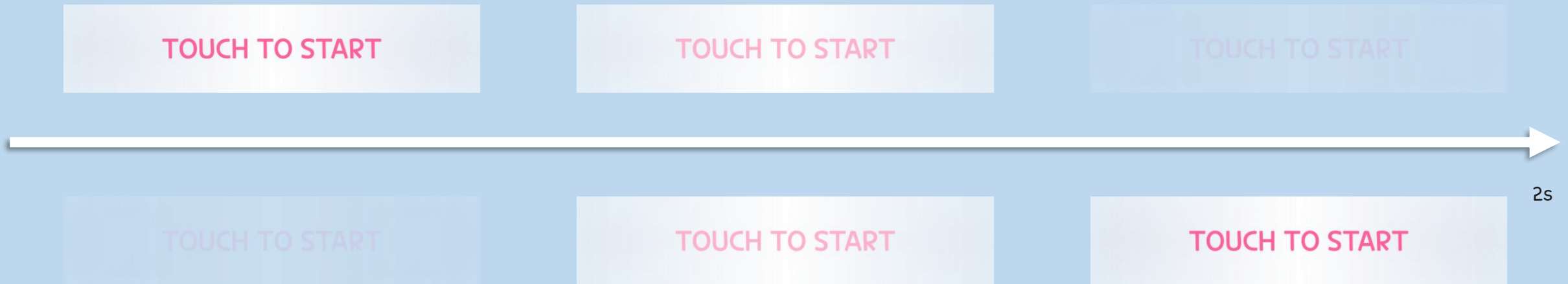
4.2.3 게임종료 팝업



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

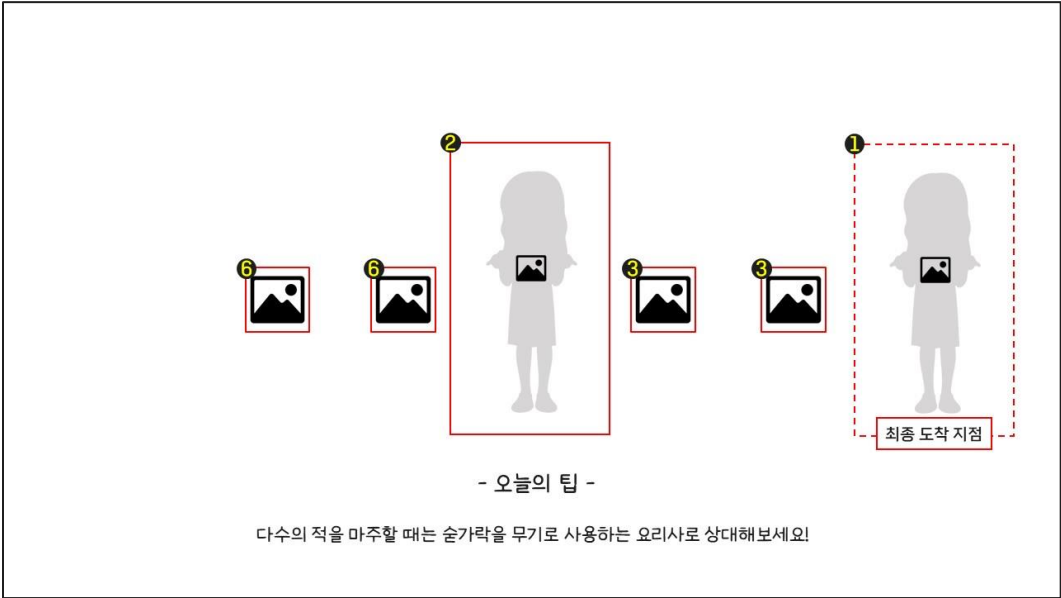
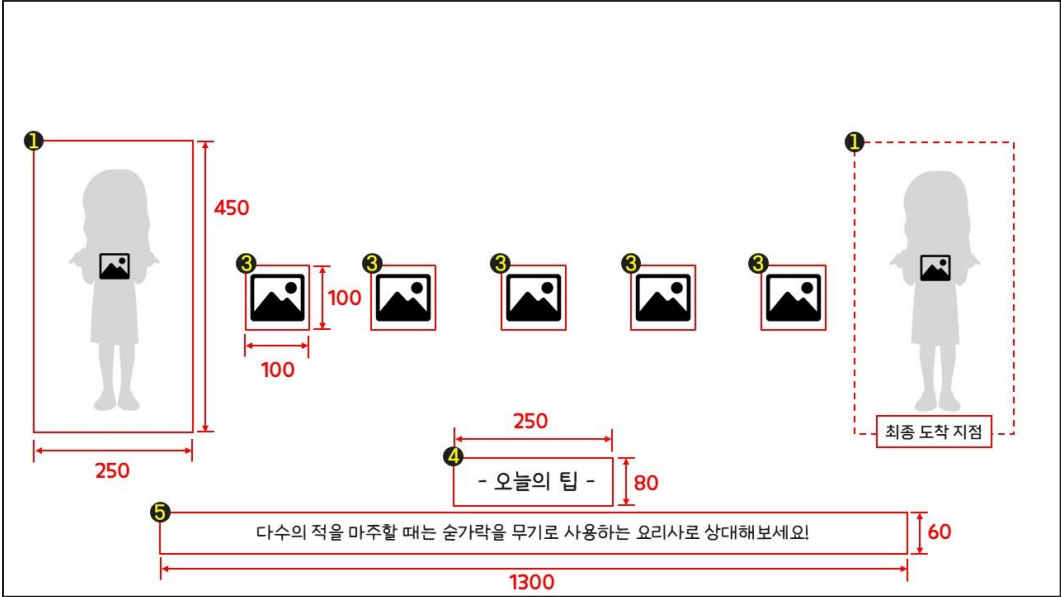
- 게임종료 팝업 창이 출력되면, Depth 0의 화면 밝기를 60% 낮춘다.

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.

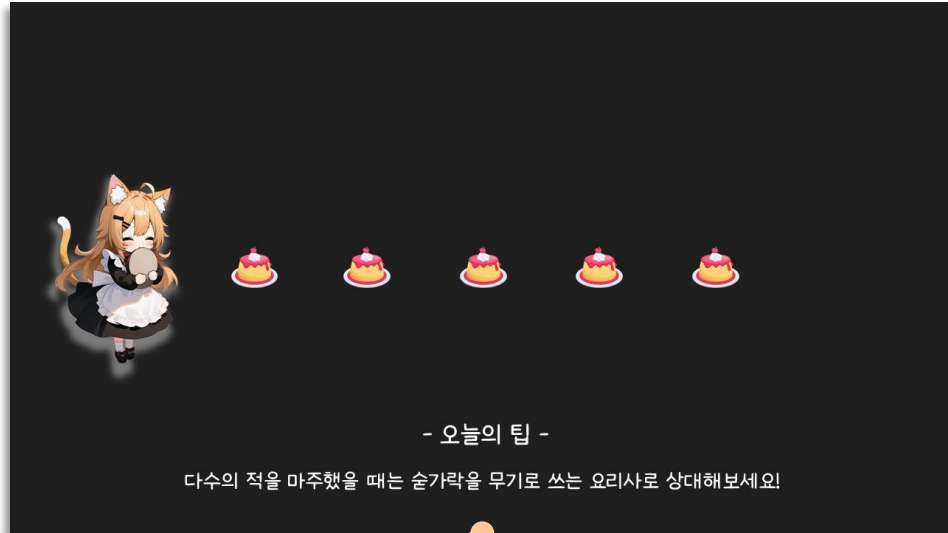
5.3) 로딩 화면



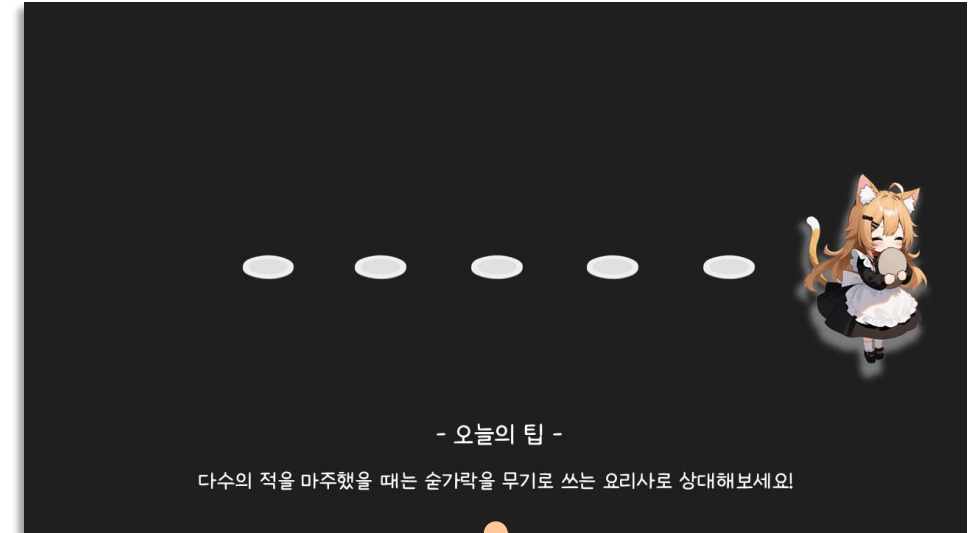
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 화면 캐릭터 보통 상태 이미지	PP_UI_table 에서 Index 3003번~3007번 참조
2	0	Image	로딩 화면 캐릭터 먹는 상태 이미지	PP_UI_table 에서 Index 3008번~3012번 참조
3	0	Image	접시에 담긴 음식 이미지	PP_UI_table에서 Index 3013번~3017번 참조
4	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 제목 부분	PP_UI_table 에서 Index 4012번 참조
5	0	Text	팁을 알려주는 텍스트 본문 부분 (로딩 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%

50


 999 / 999 +

40


100

 999,999,999 +


160


 999,999 +

140



60

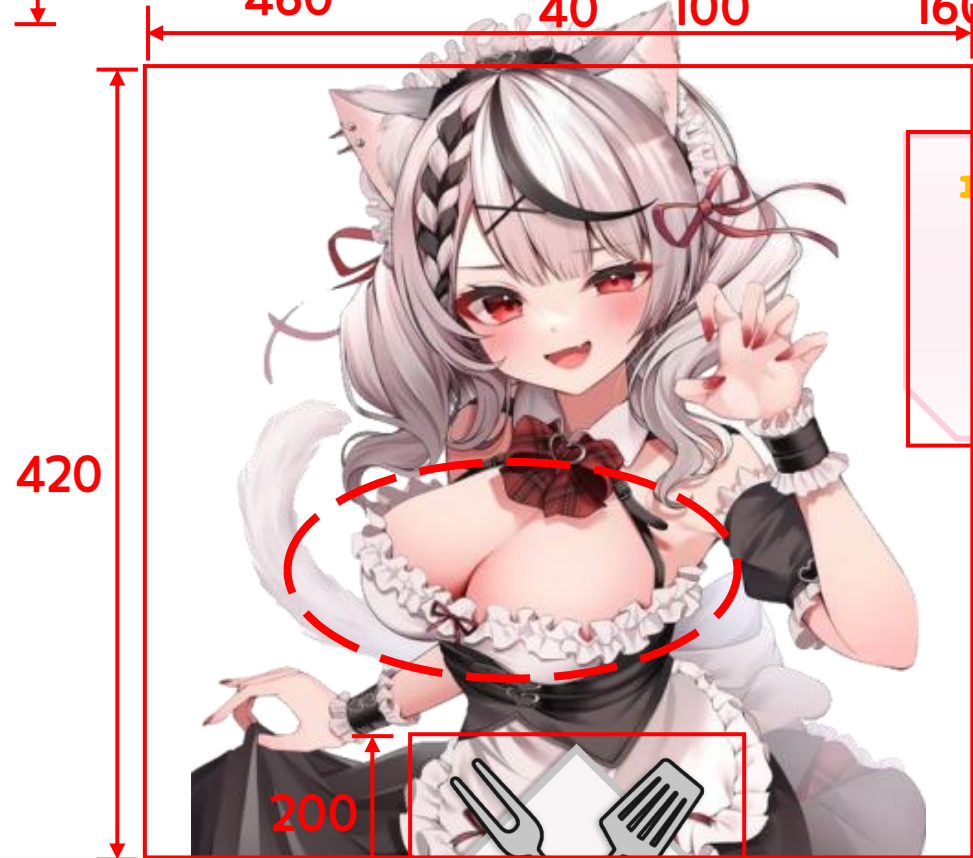
 공지

 미션

80

80


350




펠릭스


쉐프 안녕?
오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?


120

 운세

100


 요리사


 배낭

 요리

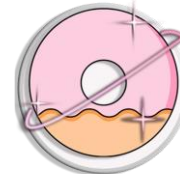
200

160

 상점

 길드

26

 모집



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



공지



미션



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



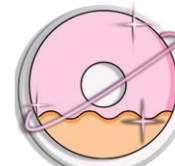
요리



상점



길드



모집



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



공지



미션



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



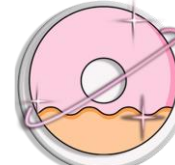
요리



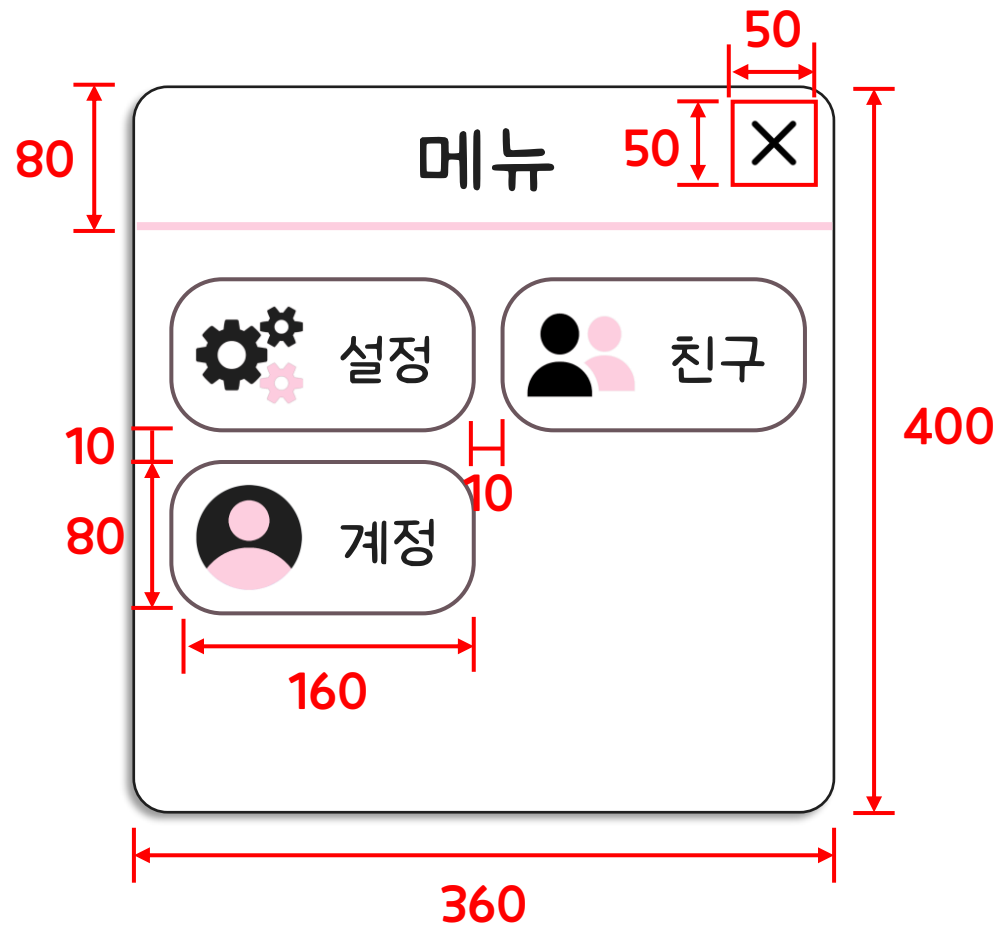
상점



길드



모집



메뉴



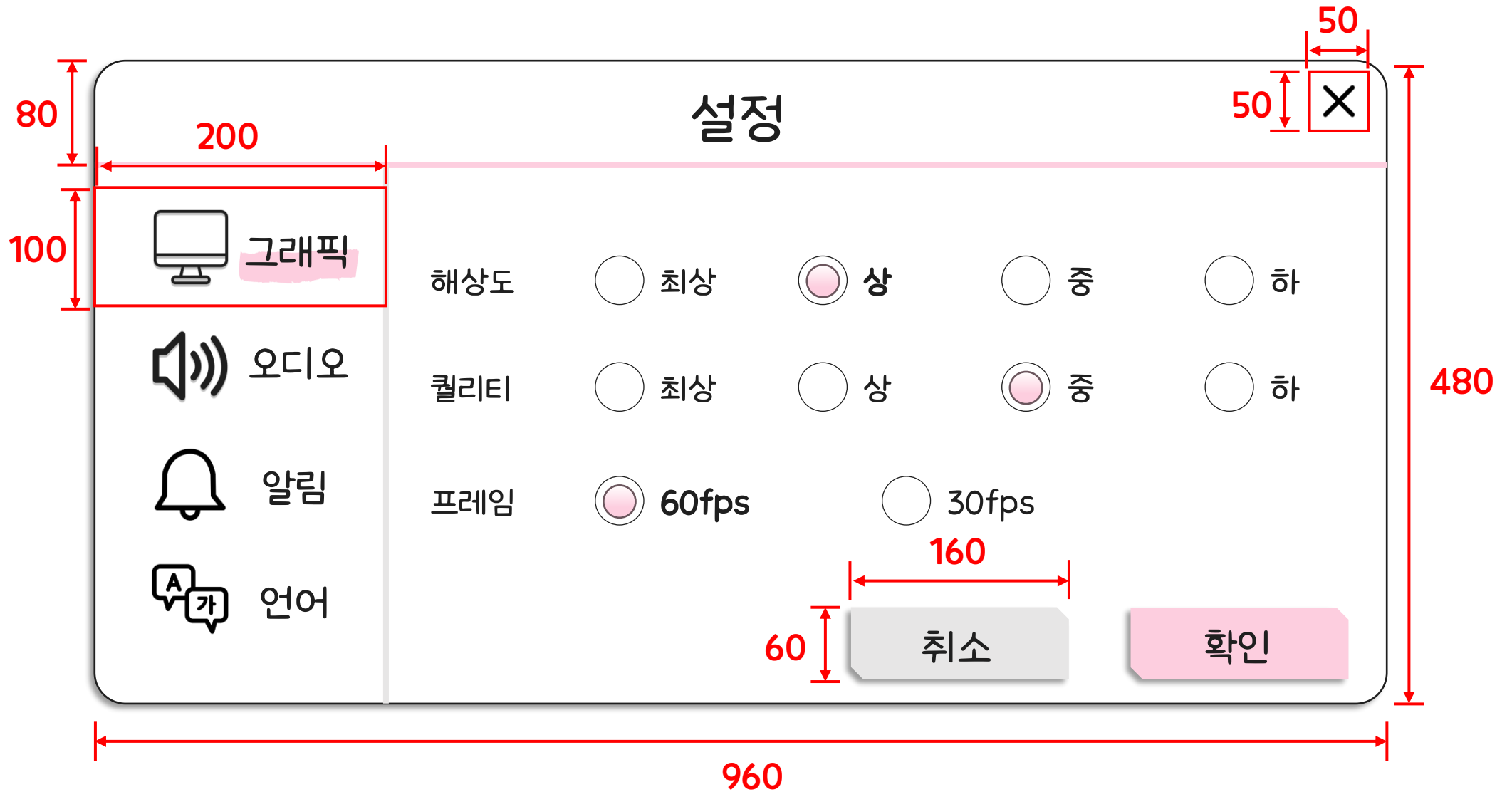
설정



친구



계정



설정

✕

 그래픽

 오디오

 알림

 언어

해상도

☐ 최상

☒ 상

☐ 중

☐ 하

퀄리티

☐ 최상

☐ 상

☒ 중

☐ 하

프레임

☒ 60fps

☐ 30fps

취소

확인

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

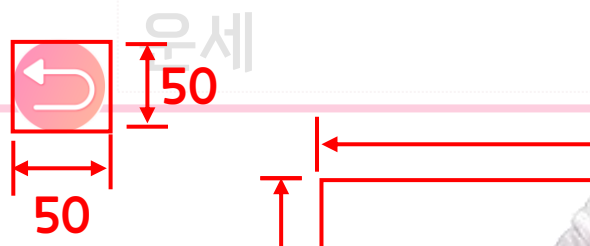
☐ English

☐ 日本語

☐ 기타 언어

취소

확인

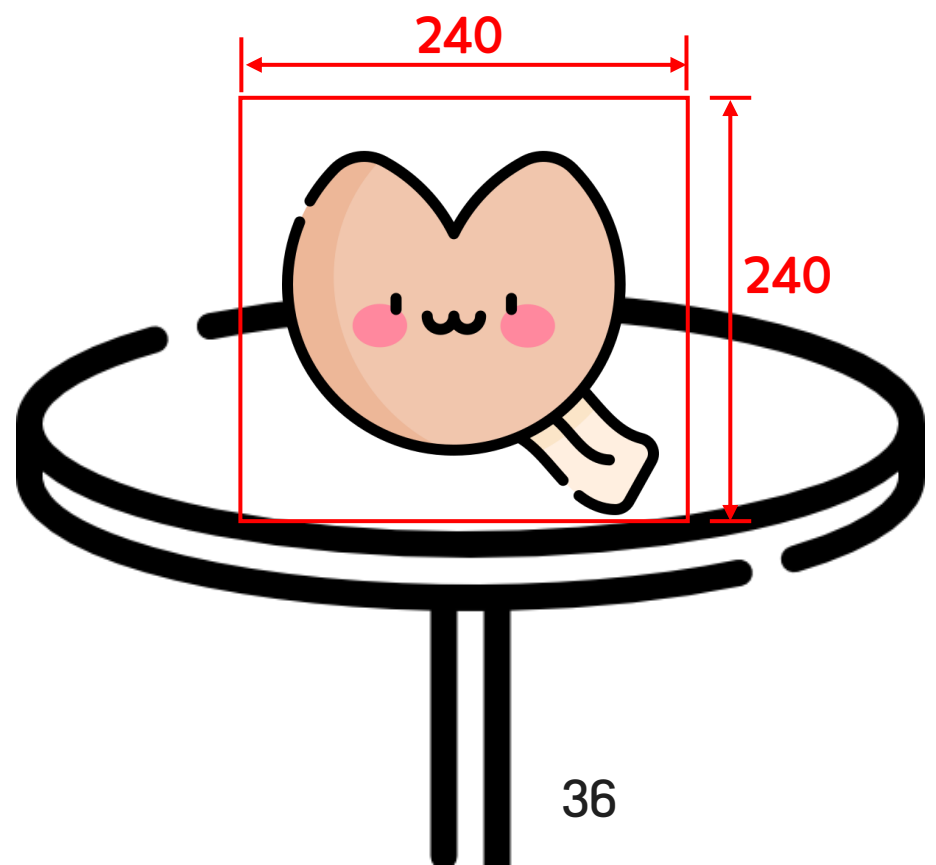


480

포르투나

좋은 아침이에요, 슈프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?

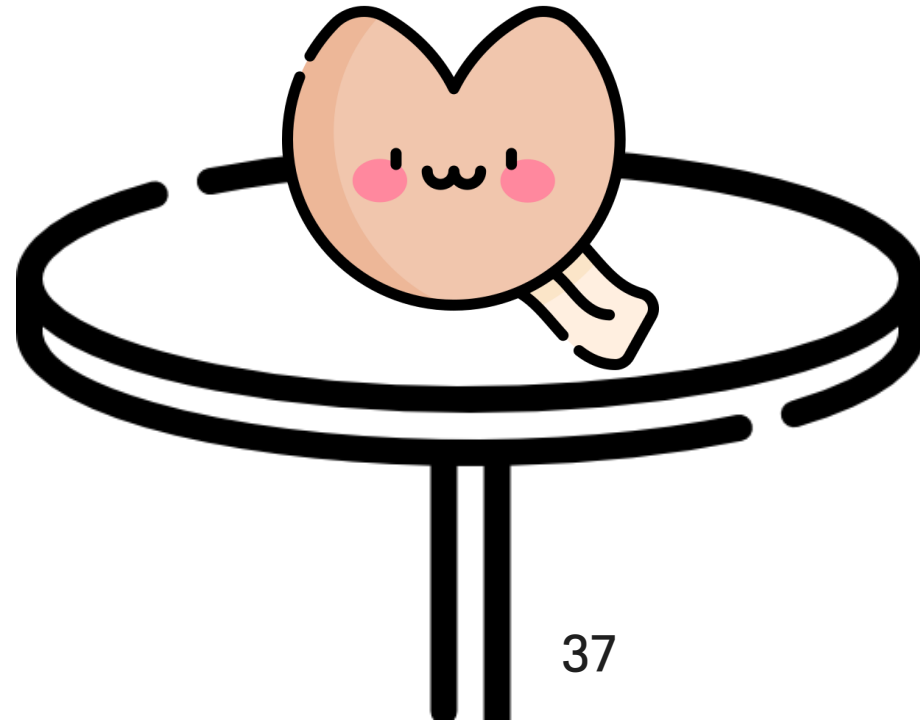
160





포르투나

좋은 아침이에요, 슈에프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?



오늘의 운세



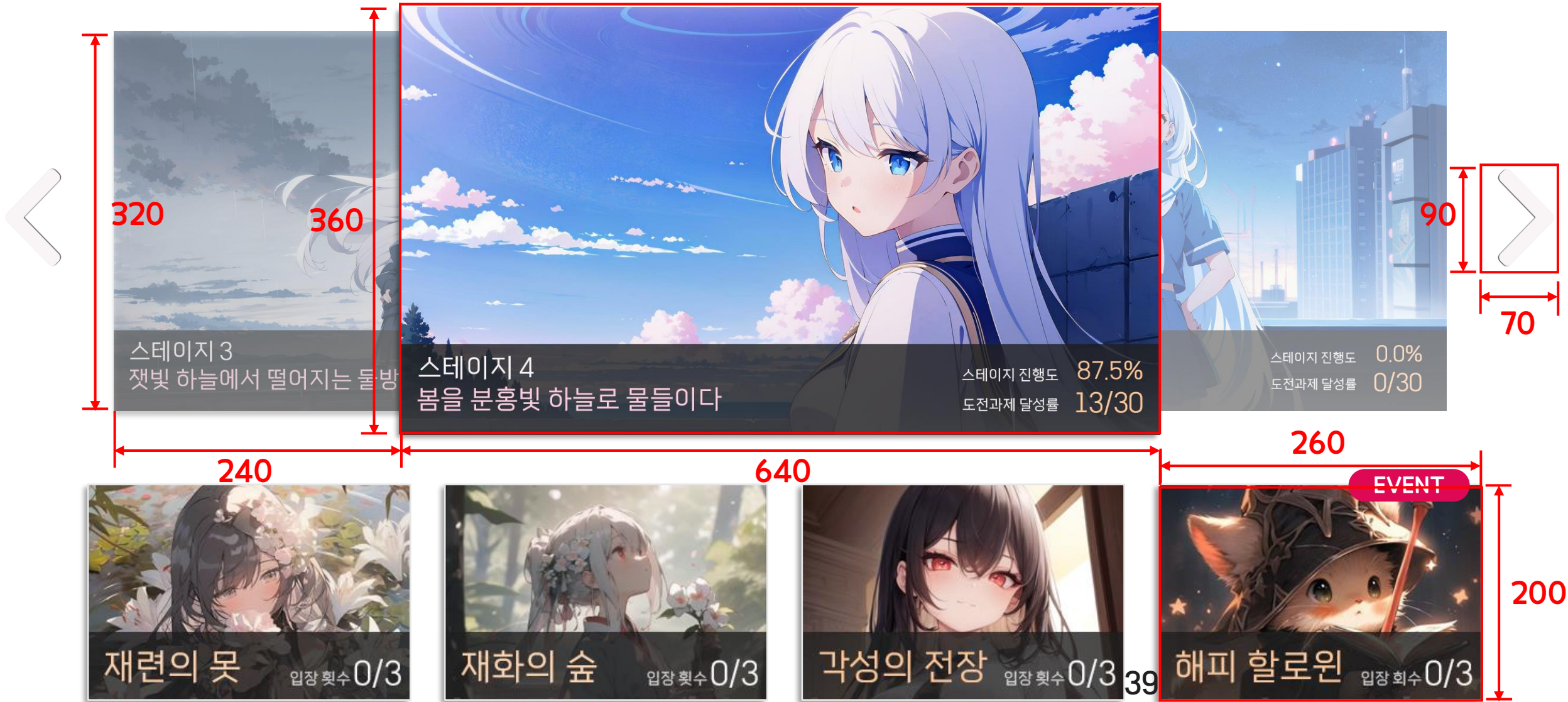
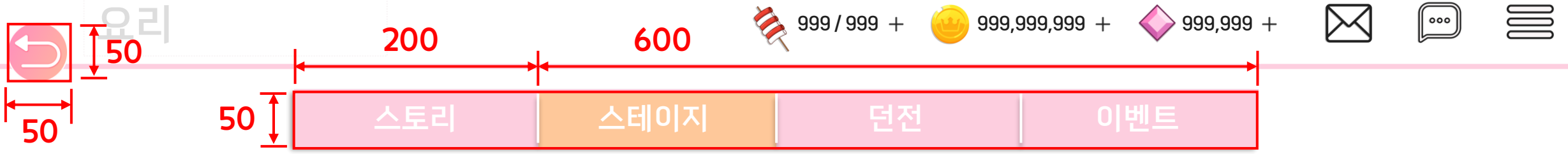
달콤

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 +



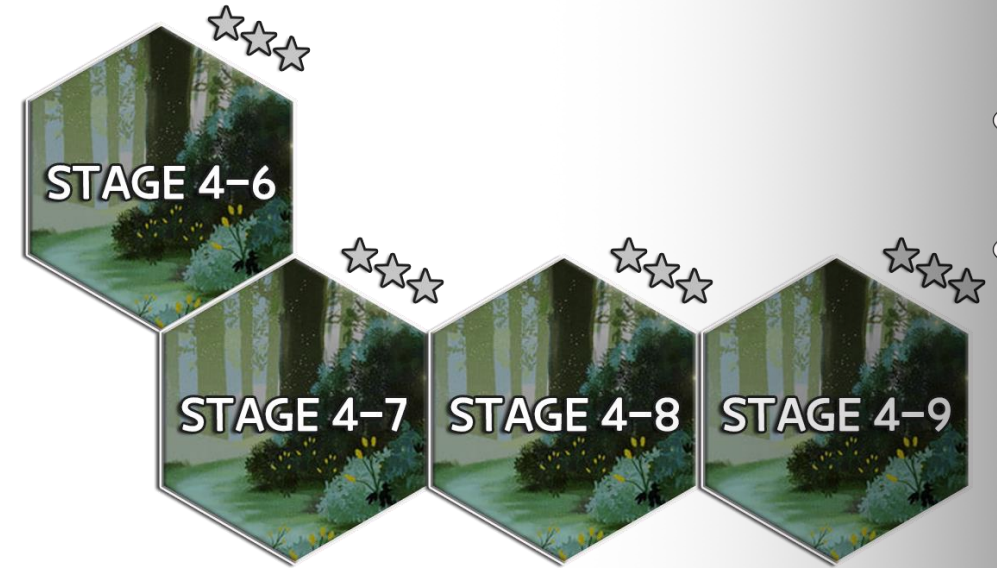
Ep.

04

오염된 봄의 숲

봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%





스테이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



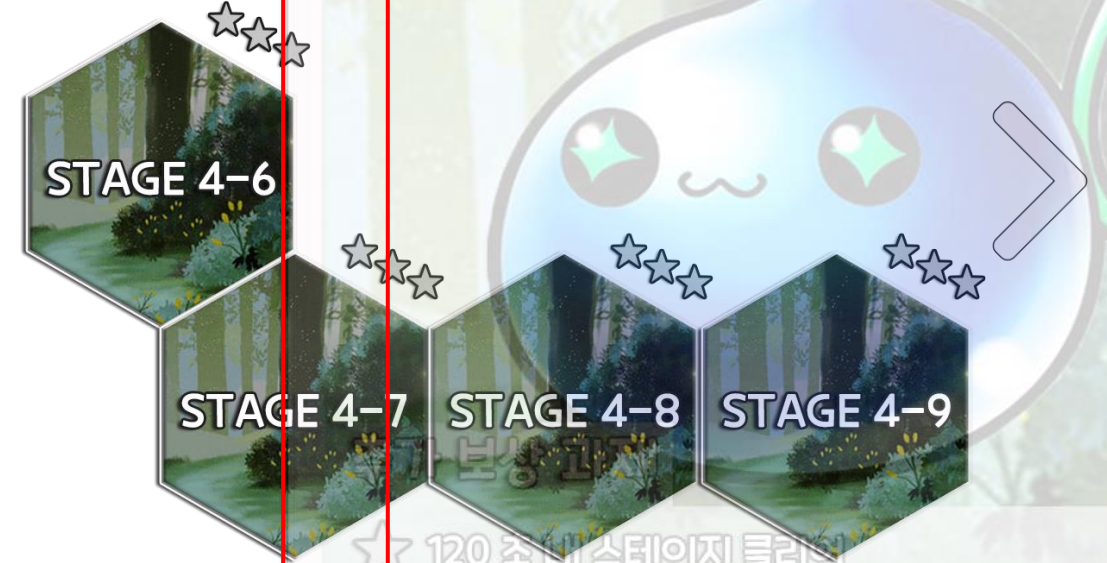
Ep.

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%



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 +



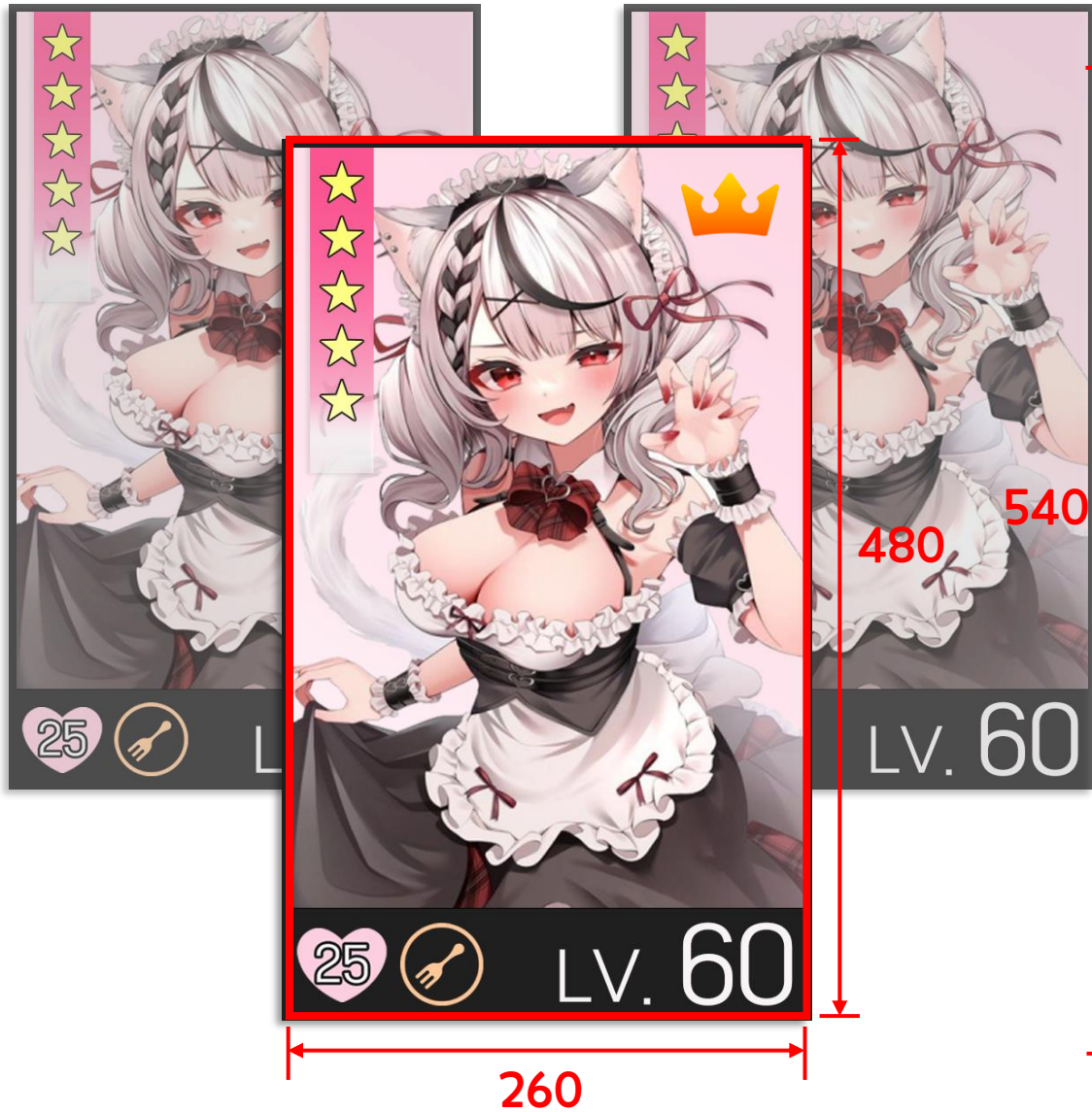
200



60

레벨

필터





전투 준비



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



레벨



필터

1



추가 보상 임무

1.



9,999/9,999



999/999

49

