

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. HUD

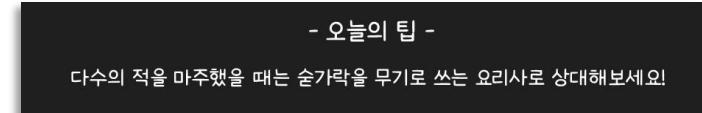
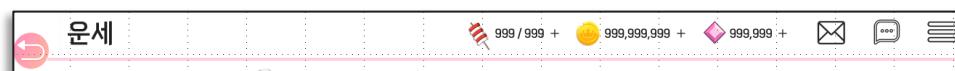
1.1 사용감과 편의성을 갖춘 UIUX

- *Pink Palette*는 모바일 게임으로 설계된 만큼, 사용감과 편의성을 우선으로 UIUX를 기획했다.
- 여기서 사용감과 편의성이 좋은 UIUX란, 유저들에게 친숙하고 인체공학적으로 우수한 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

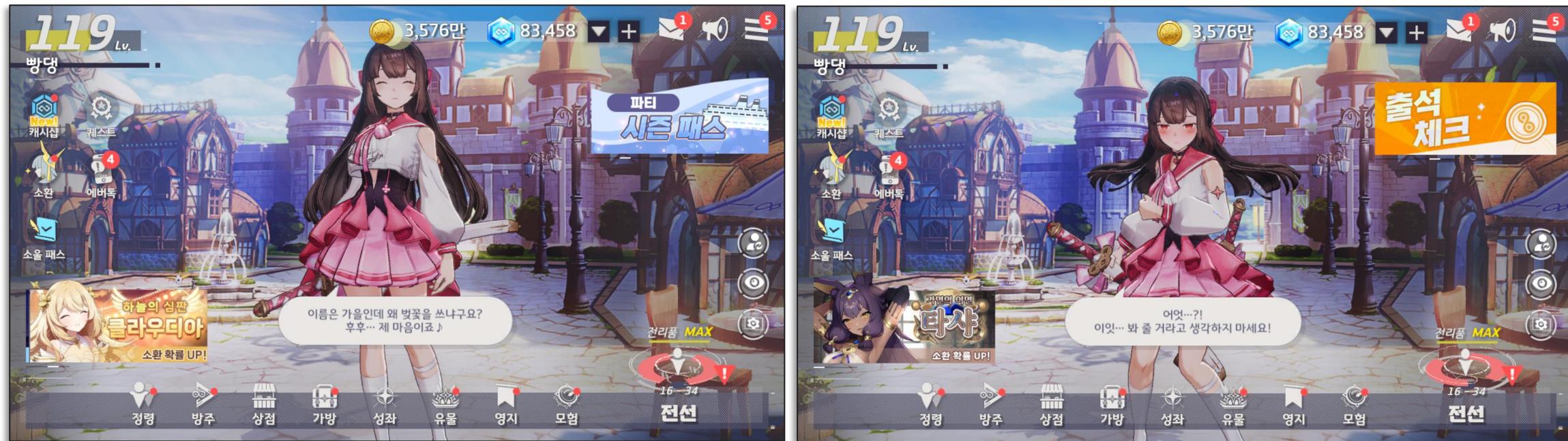
- *Pink Palette*의 전투는 **던전** 내에서 **3D 백뷰** 방식으로 진행된다.
- **모바일 게임**, 그리고 **전투 시스템**라는 특성상 화면 내 존재하는 버튼의 크기와 위치를 굉장히 **민감**하게 배치할 필요가 있다.
- 좌측 하단부에 캐릭터 컨트롤러, 그리고 우측 하단부에 공격과 스킬 키를 적당한 크기와 위치에 배치함으로써 유저들의 **사용감**을 높이도록 했다.
- 전체적인 전투 UIUX는 기존 게임인 **원신**과 **붕괴3rd**를 참조해서 디자인하도록 노력했다.



[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 눈 아픈 핑크색은 피로함을 불러일으킨다. 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.

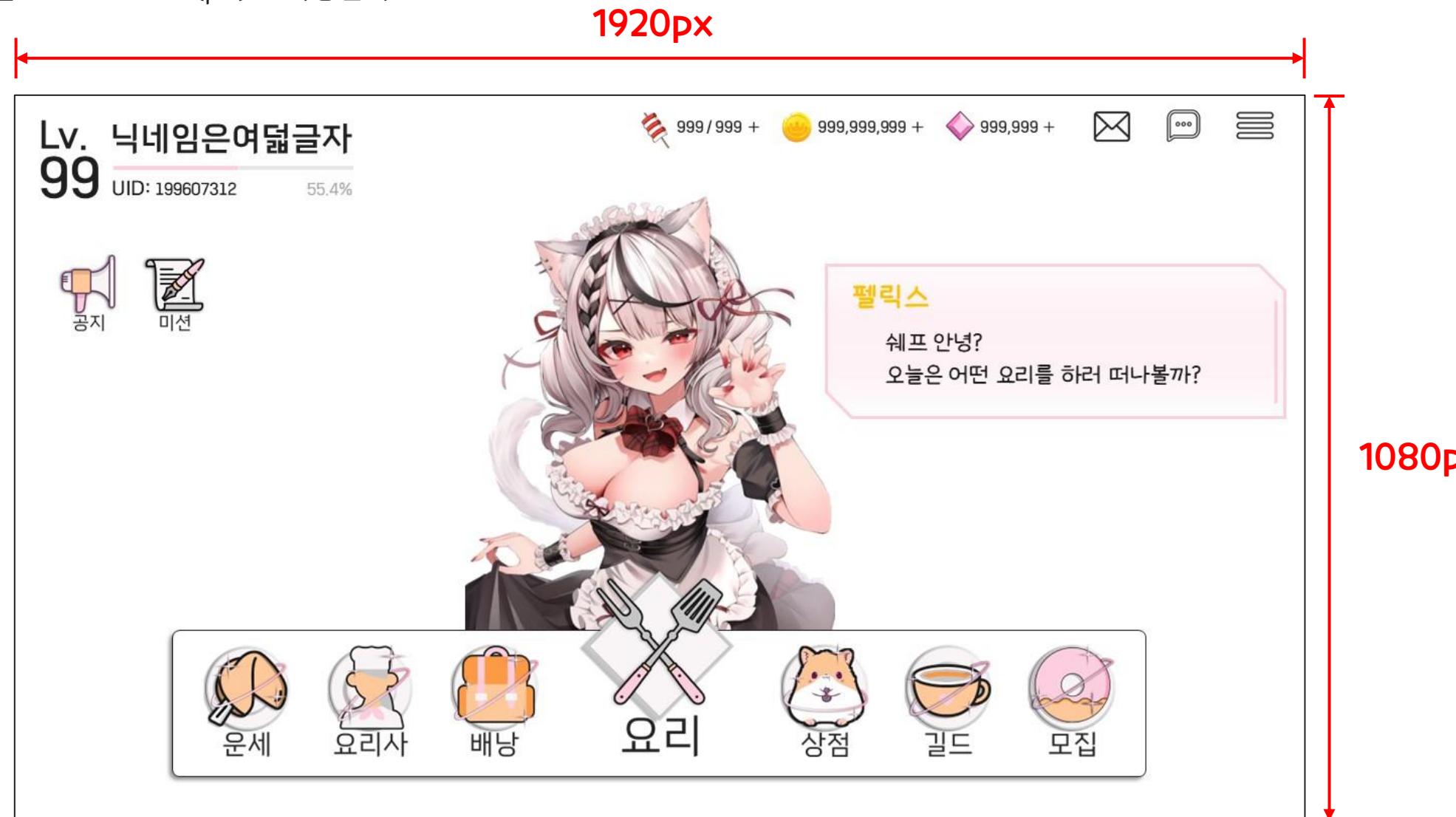
2.3 색상



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

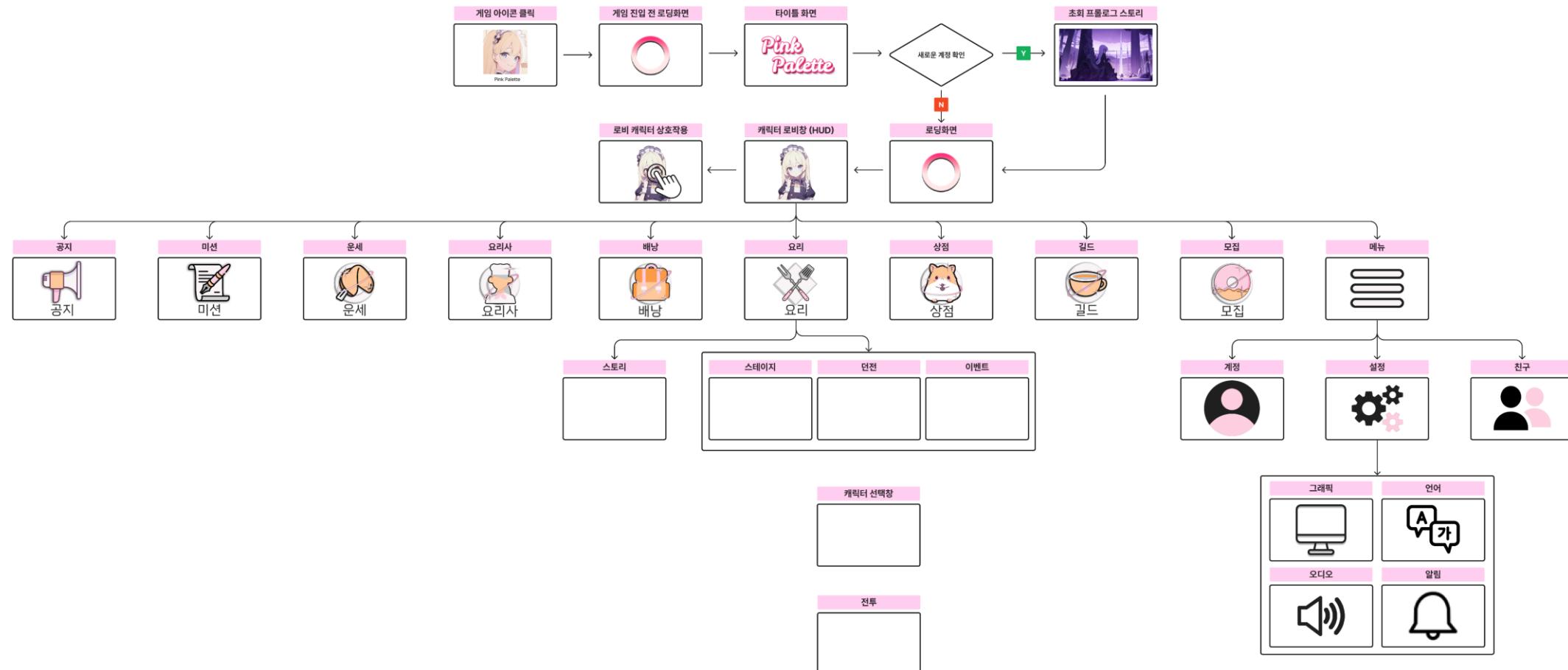
2.4 해상도

- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.



2.5 씬플로우

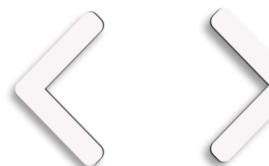
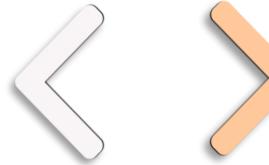
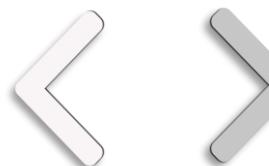
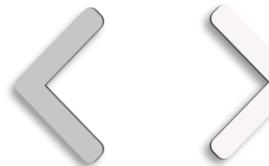
- 기본 해상도를 1920 x 1080 (px)로 지정한다.
- 고해상도 이미지는 다음 링크에서 지원한다.



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	-

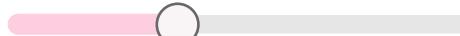
3.2 화살표 버튼

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	-

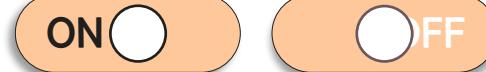
3.4 슬라이더

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

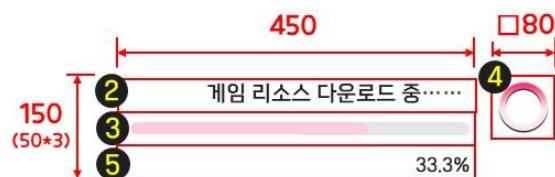
상태	아이콘	설명	HEX		
			텍스트	배경	테두리
Normal		토글 스위치 기본 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F
			(활성화) #F9F5F6	(활성화) #FDCEDF	
			(버튼) #F9F5F6	(버튼) #F9F5F6	
Pressed		토글 스위치를 누르는 상태	(비활성화) #F9F5F6	(내부) #FEC89A	#1F1F1F
			(활성화) #1F1F1F	(버튼) #F9F5F6	
Selected		토글 스위치가 선택된 상태	(비활성화) #1F1F1F	(비활성화) #C6C6C6	#1F1F1F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

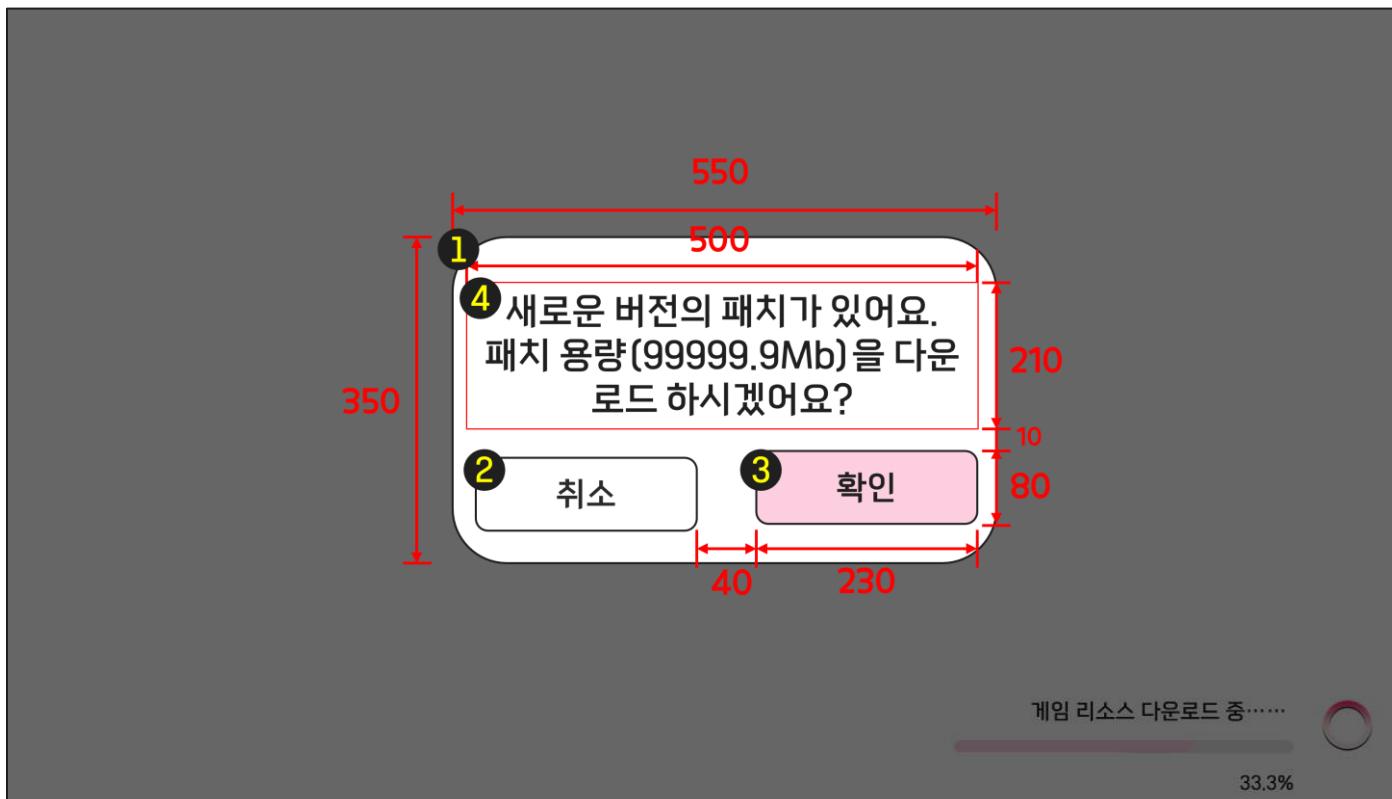
①



- 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

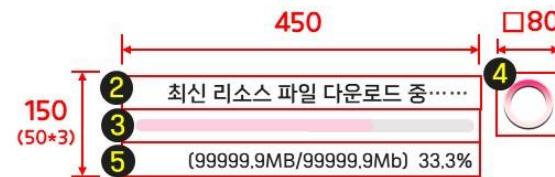


- 게임 패치 팝업 창이 출력되면, Depth 0 화면의 밝기를 60% 낮춘다.
- 게임 패치 팝업 창에서 3번 항목(확인 버튼) 클릭 시, 팝업 창이 종료된다.
이후 패치 진행 과정은 [4.1.2 게임 패치 업데이트 슬라이드](#)를 참조한다.

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

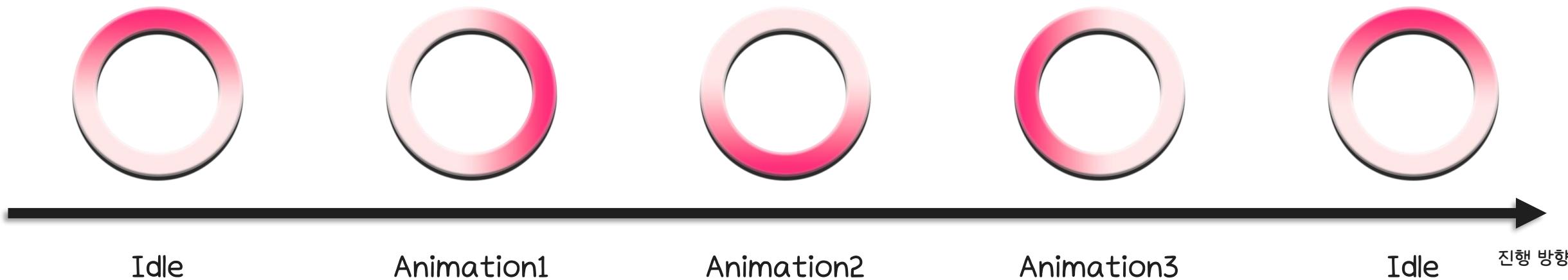
①



- 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.

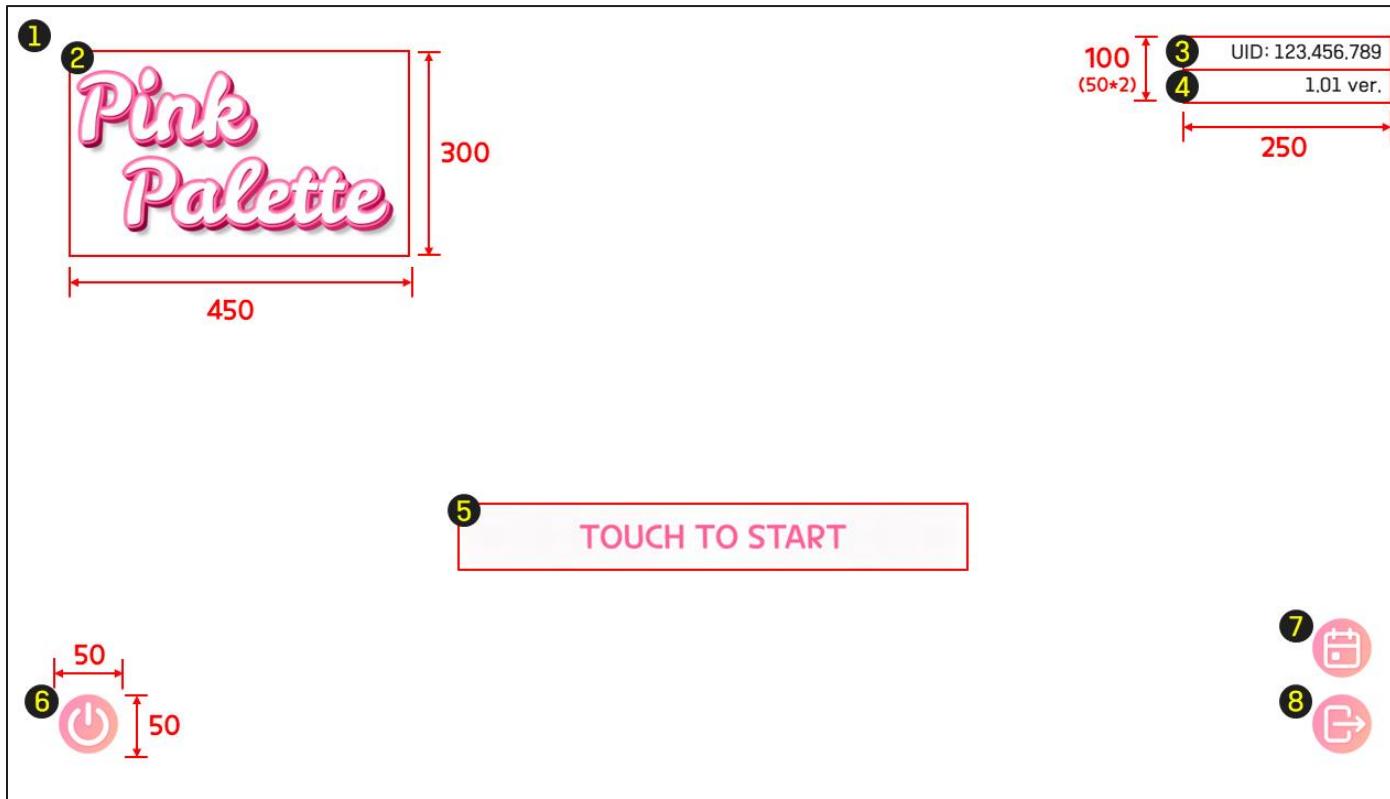
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	게임 시작 전, 로딩 중에 출력되는 이미지	PinkPalette_UI에서 Index 2001번 참조
2	0	Text	새로운 패치를 다운 받는 중 출력되는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1004번 참조
3	0	Progress Bar	프로그래스 바의 진행도를 0으로 초기화하며, 새로운 패치에 대한 진행도를 출력	PinkPalette_UI에서 Index 5001번 참조
4	0	Image	로딩이 진행되는 동안 출력되는 애니메이션 이미지	PinkPalette_UI에서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



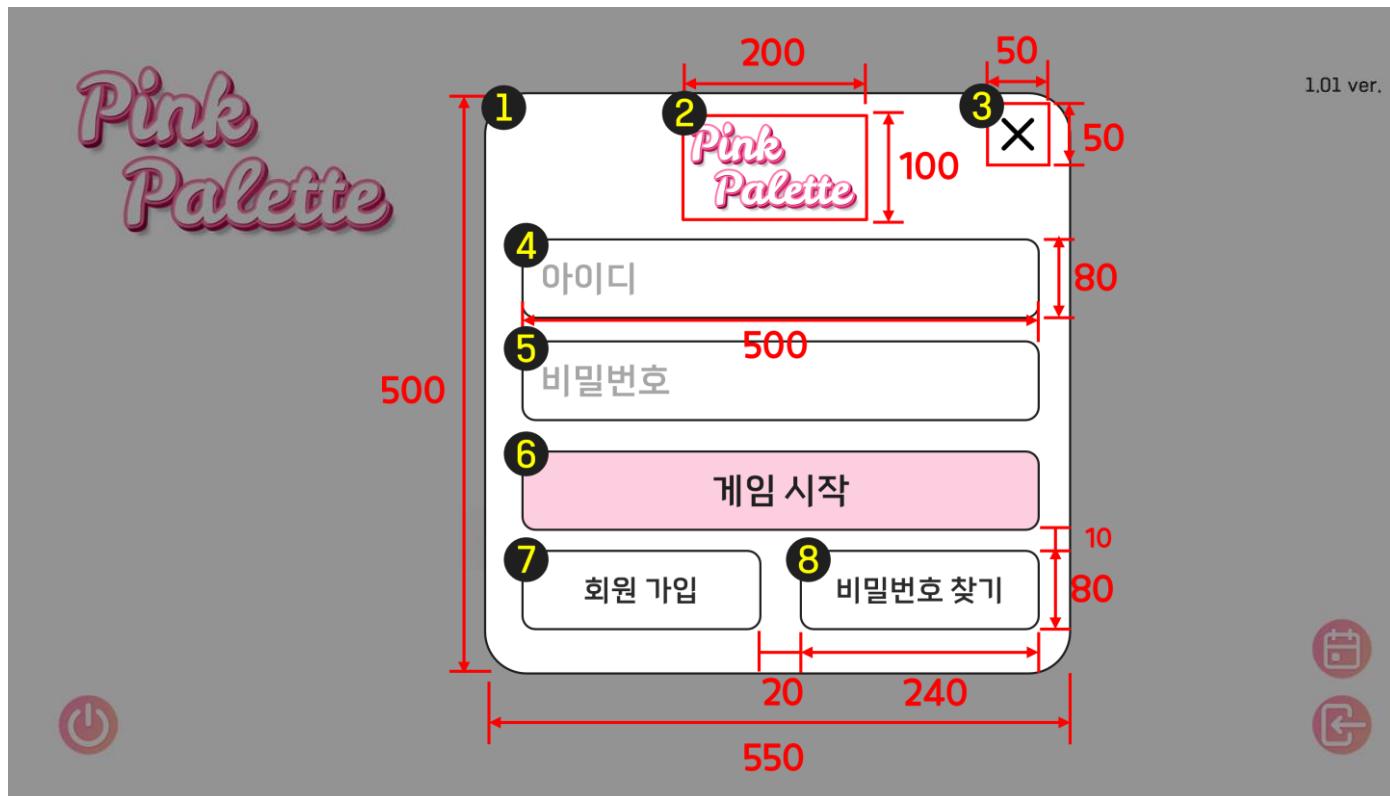
- 로그아웃 상태라면 8번 항목에 위치한 로그아웃 아이콘이 9번 로그인 아이콘으로 대체되어 출력된다. 또한, 3번 항목에 위치한 플레이어 UID 항목 Null 값으로 표시된다.

- 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

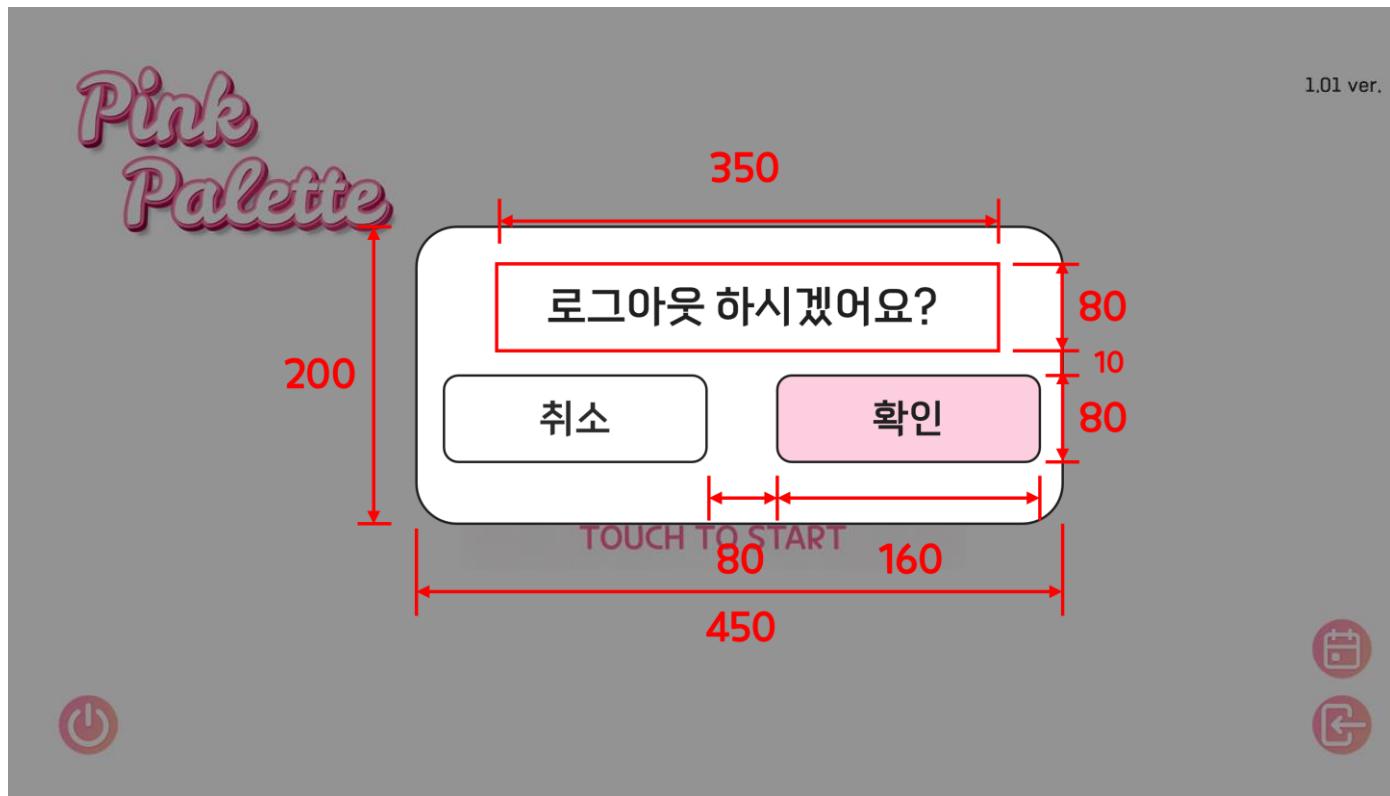
4.2.1 로그인 팝업 (미로그인 시)



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

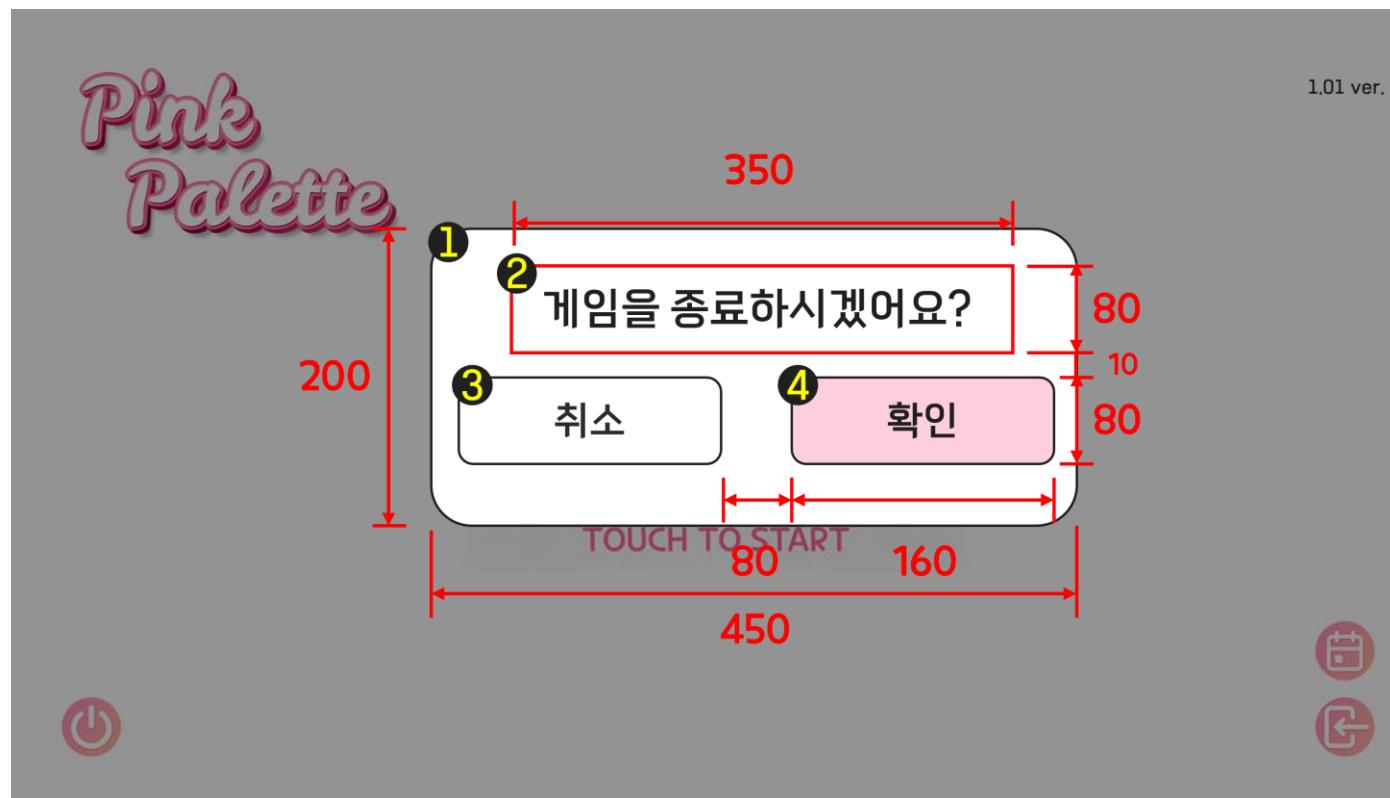
4.2.2 로그아웃 팝업 (로그인 시)



- 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

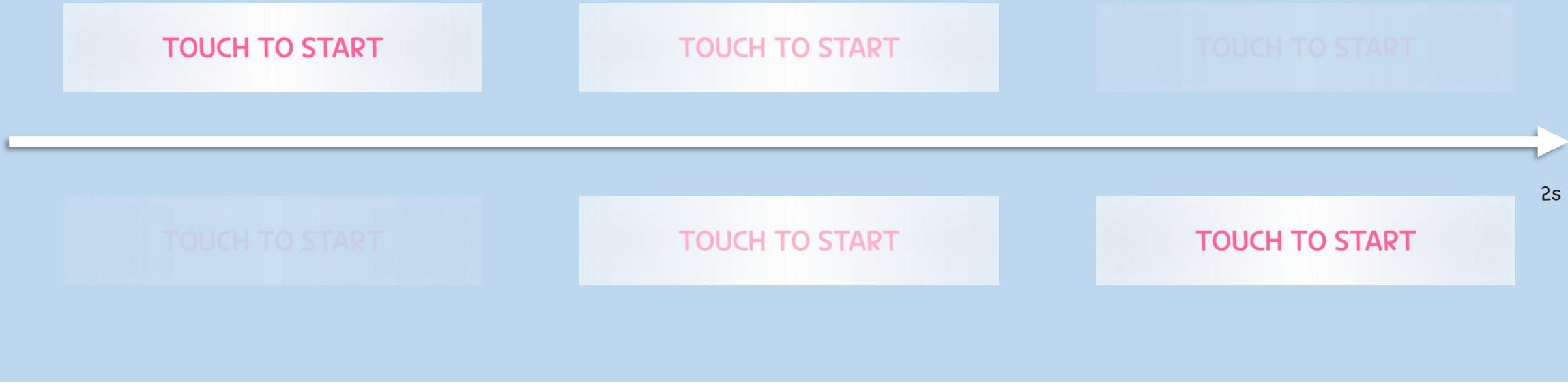
4.2.3 게임종료 팝업



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

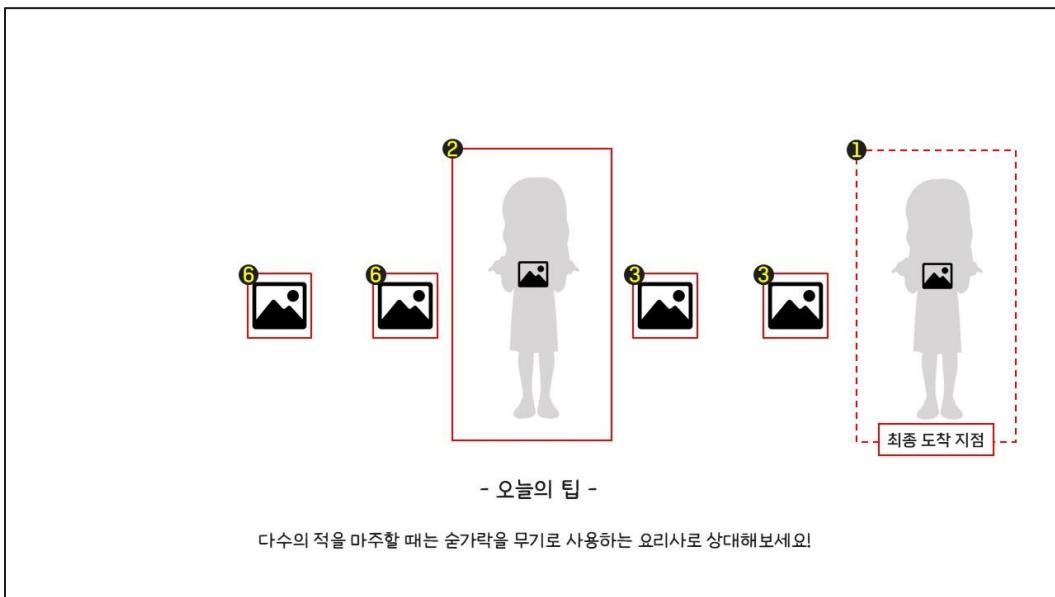
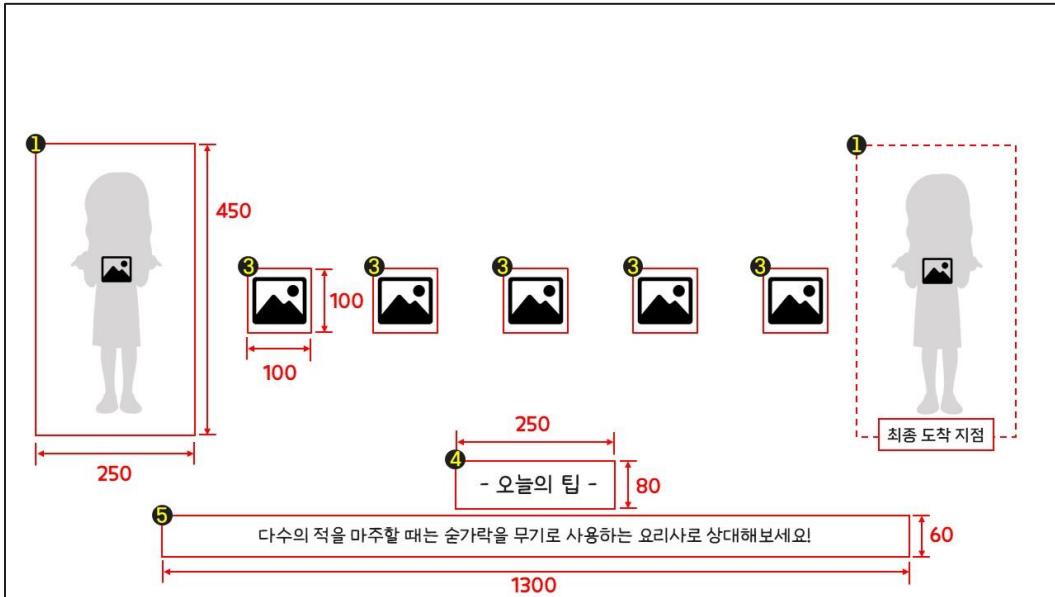
항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	1	Pop-Up	게임 종료 아이콘을 눌렸을 때 출력되는 팝업 창	PinkPalette_UI에서 Index 4004번 참조
2	1	Text	사용자에게 게임 종료를 확인하는 텍스트	PinkPalette_UI에서 Index 1009번 참조
3	1	Button	버튼을 누르면 팝업 창을 종료	PinkPalette_UI에서 Index 3013번 참조
4	1	Button	버튼을 누르면 게임이 종료되며, 윈도우 화면으로 되돌아감	PinkPalette_UI에서 Index 3014번 참조

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.

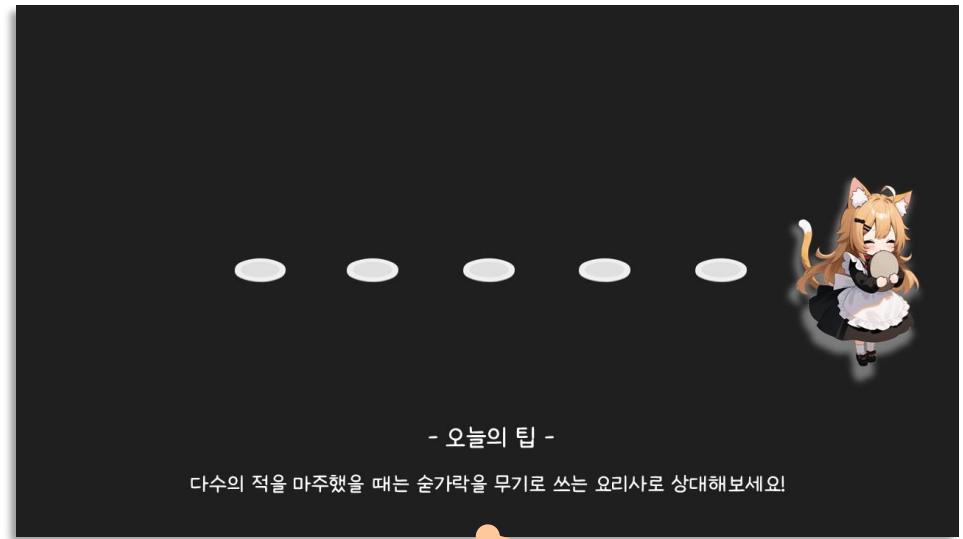
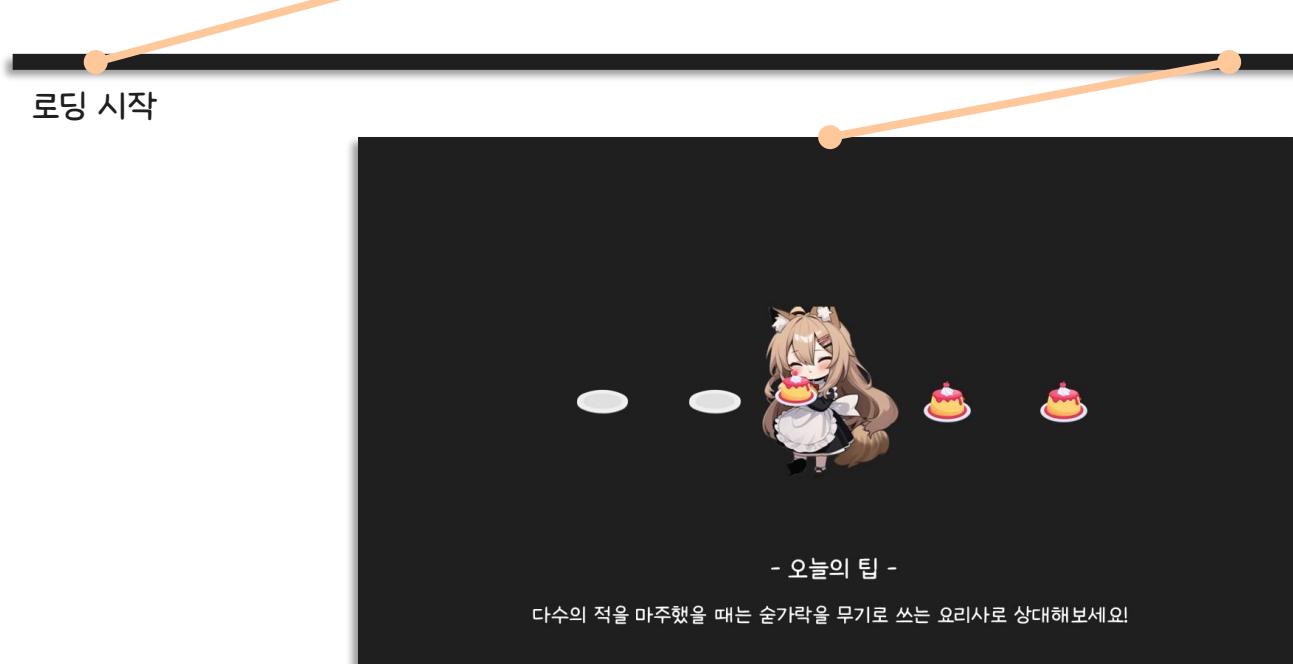
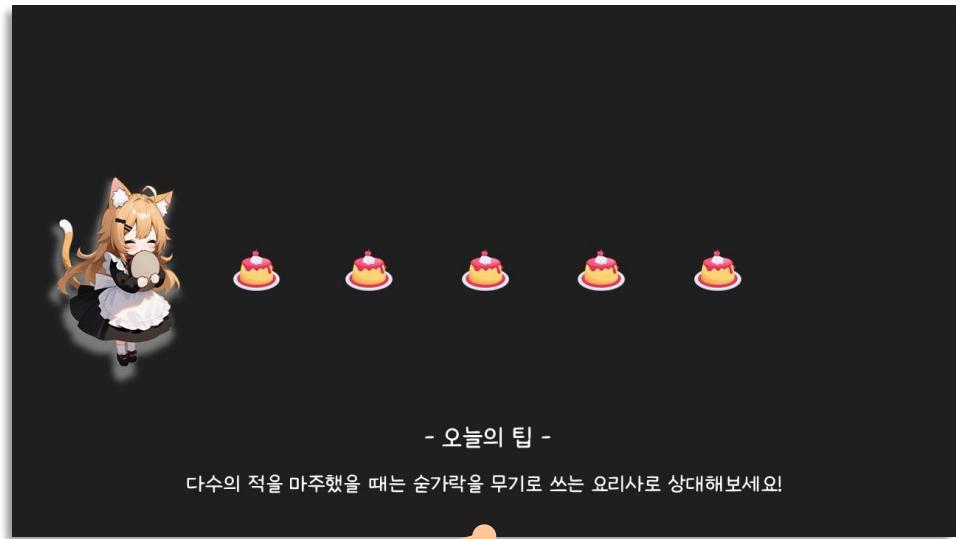
5.3) 로딩 화면



항목	Depth	UI 종류	설명	세부 내용
1	0	Image	로딩 화면 캐릭터 보통 상태 이미지	PP_UI_table에서 Index 3003번~3007번 참조
2	0	Image	로딩 화면 캐릭터 먹는 상태 이미지	PP_UI_table에서 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_table에서 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. 낙네임은여덟글자
99

UID: 199607312

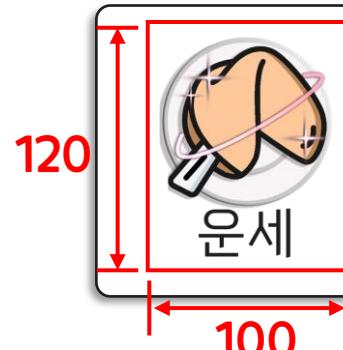
55.4%



공지



미션



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



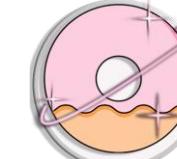
요리



상점



길드



모집

Lv. 낙네임은여덟글자
99

UID: 199607312

55.4%



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



펠릭스

쉐프 안녕?

오늘은 어떤 요리를 하러 떠나볼까?



운세



요리사



배낭



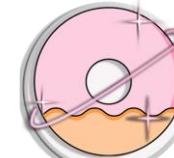
요리



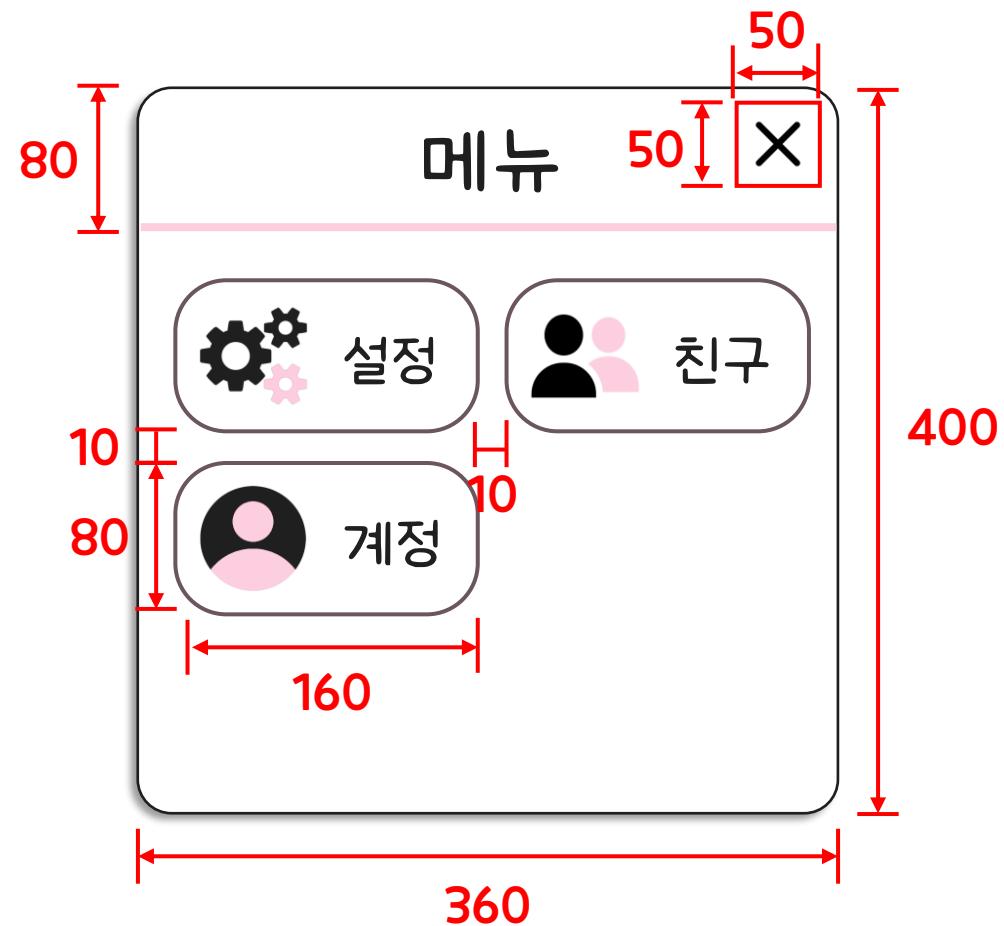
상점



길드



모집



메뉴



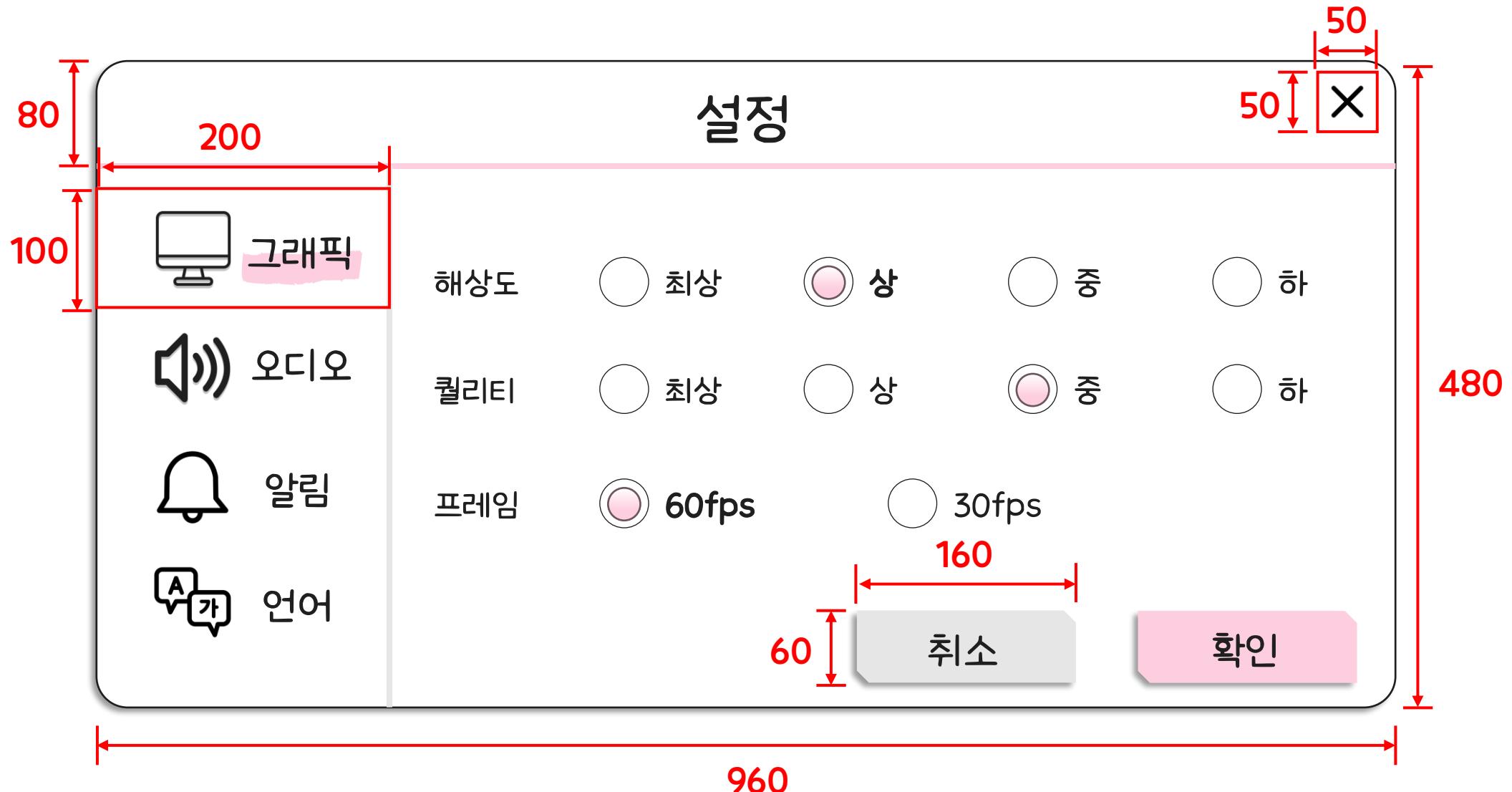
설정



친구



계정



설정

X



그래픽



오디오



알림



언어

해상도

최상

상

중

하

퀄리티

최상

상

중

하

프레임

60fps

30fps

취소

확인

설정

X



그래픽



오디오



알림



언어

배경음



효과음



보이스



취소

확인

설정

X



그래픽



오디오



알림



언어

포만도 최대 보유 시 알림 활성화



신규 이벤트 개최 시 알림 활성화



홍보성 메시지 알림 활성화



취소

확인

설정

X



그래픽



오디오



알림



언어



한국어



English



日本語



기타 언어

취소

확인



50

50

360

640



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



포르투나

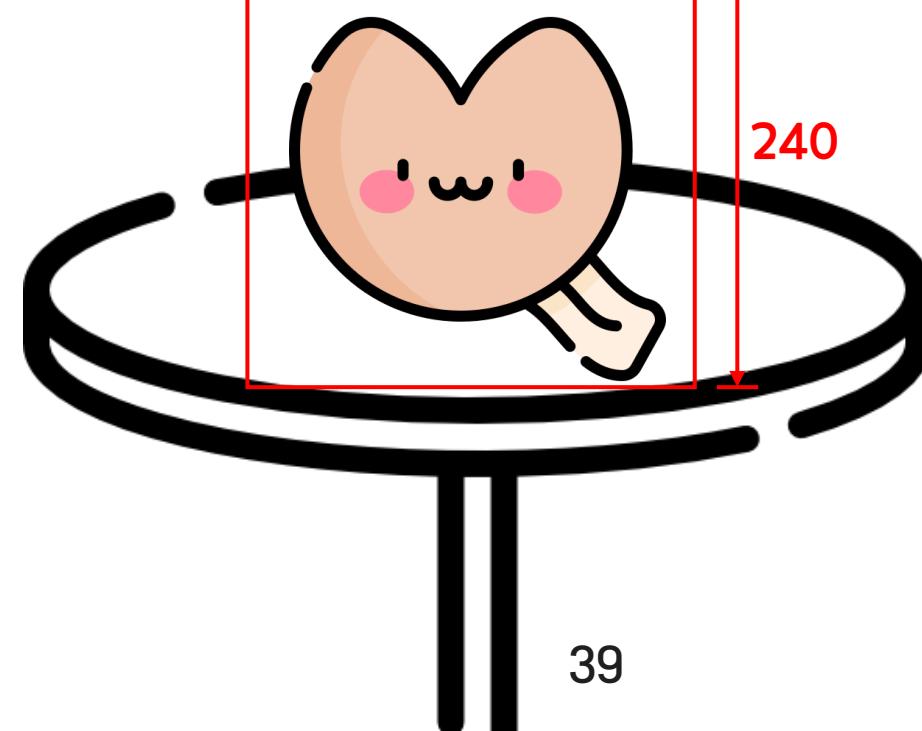
좋은 아침이에요, 쉐프.
오늘의 운세를 확인해보시겠어요?

480

160

240

240





999 / 999 +



999,999,999 +

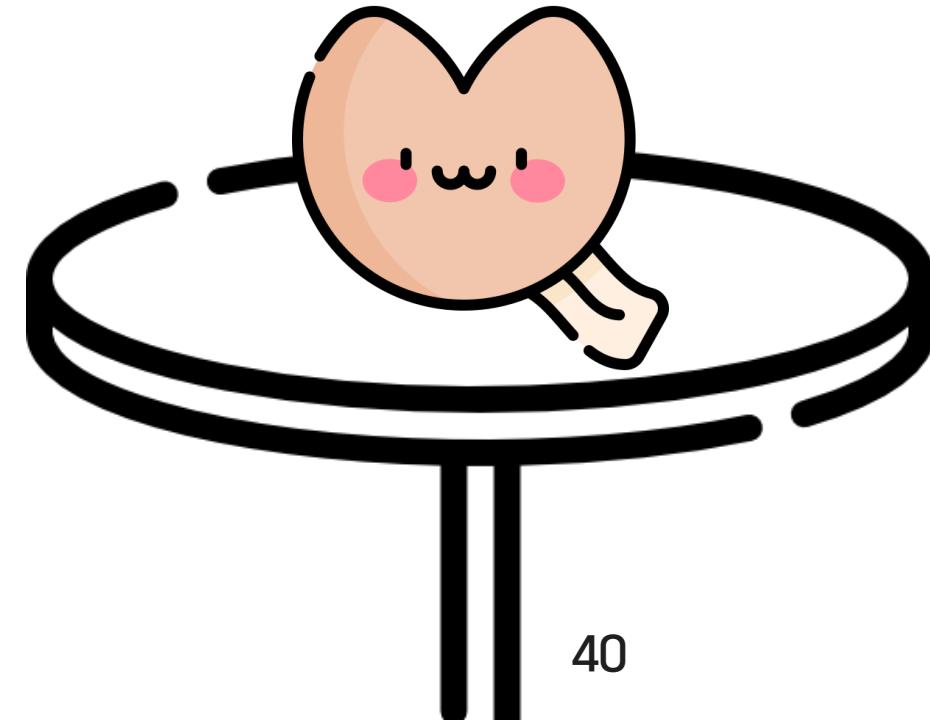


999,999 +



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!

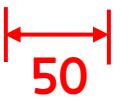
선물

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



EVENT

640

260

200

42



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

스테이지 선택



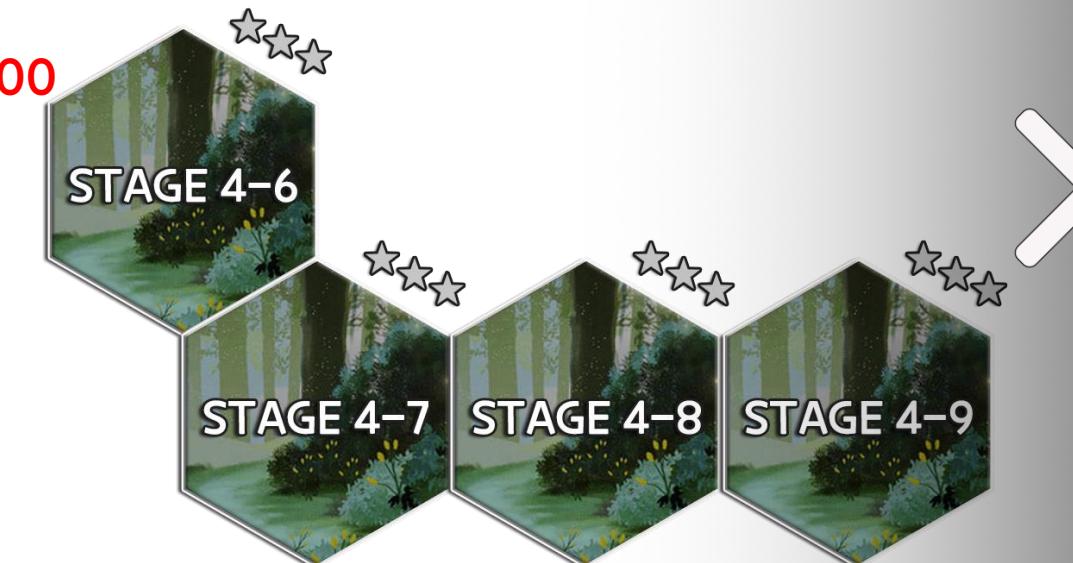
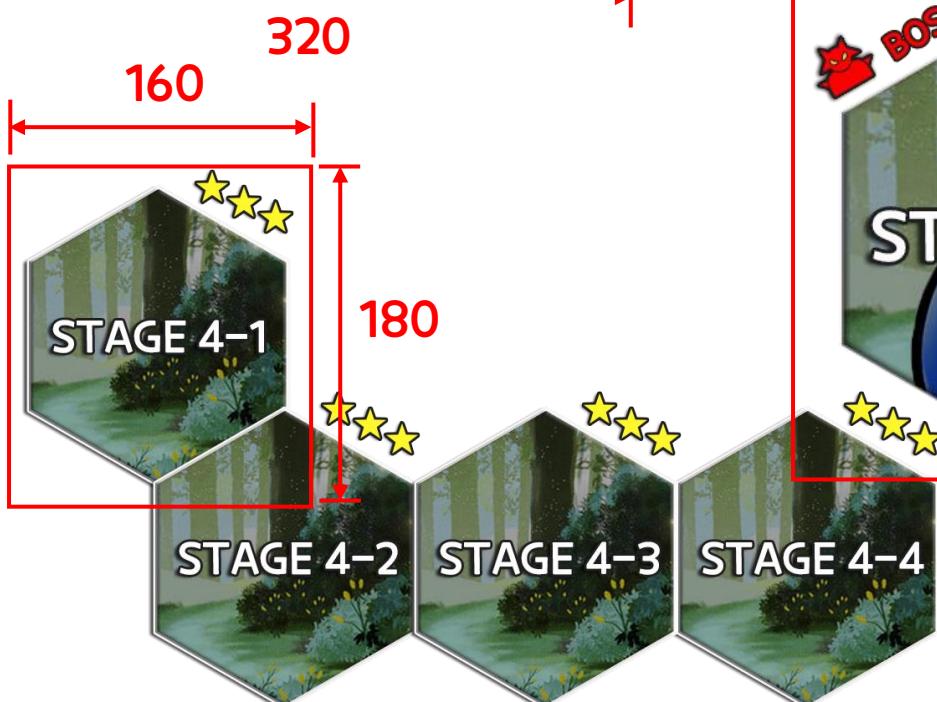
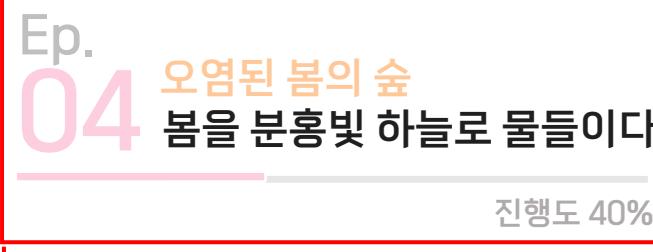
999 / 999 +



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%



스테이지 선택



999 / 999 +



999,999,999 +

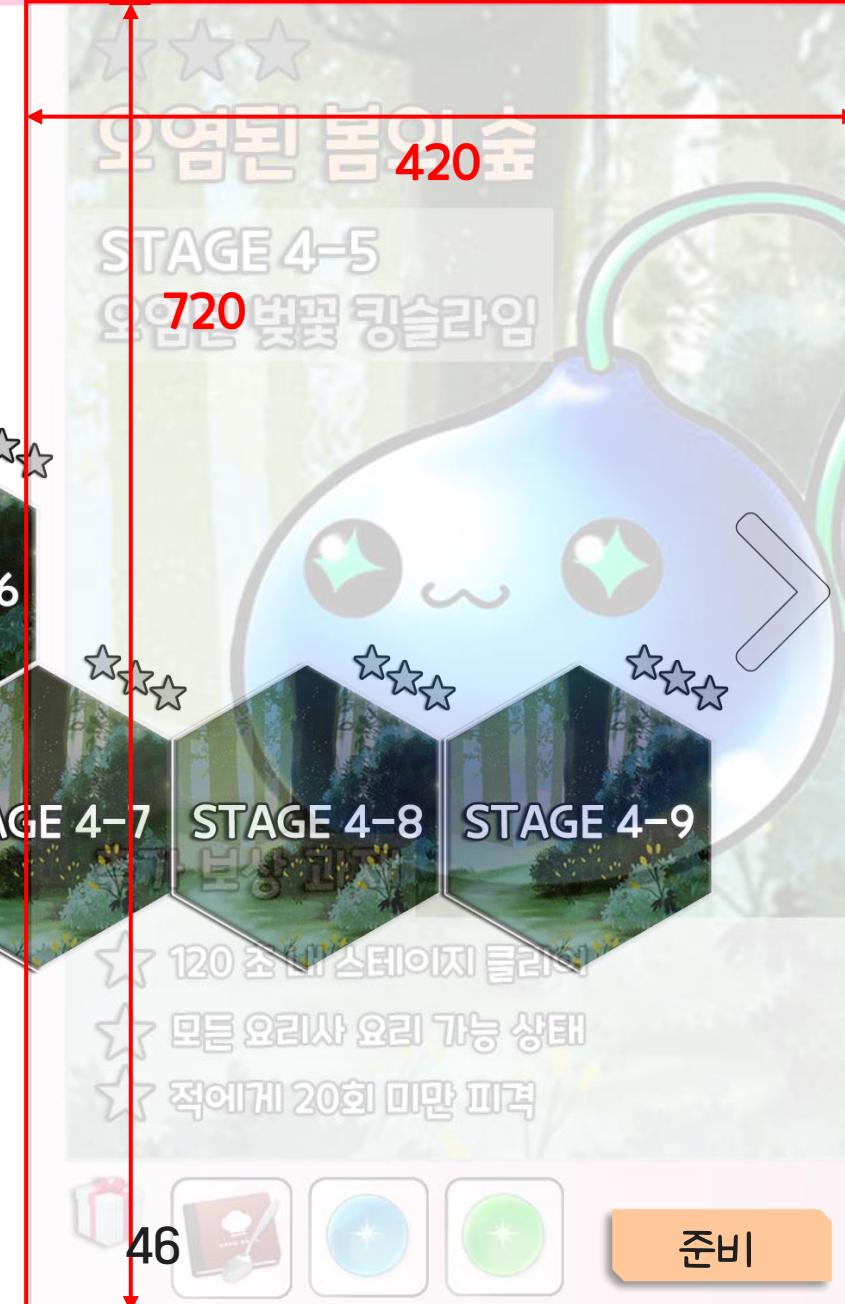
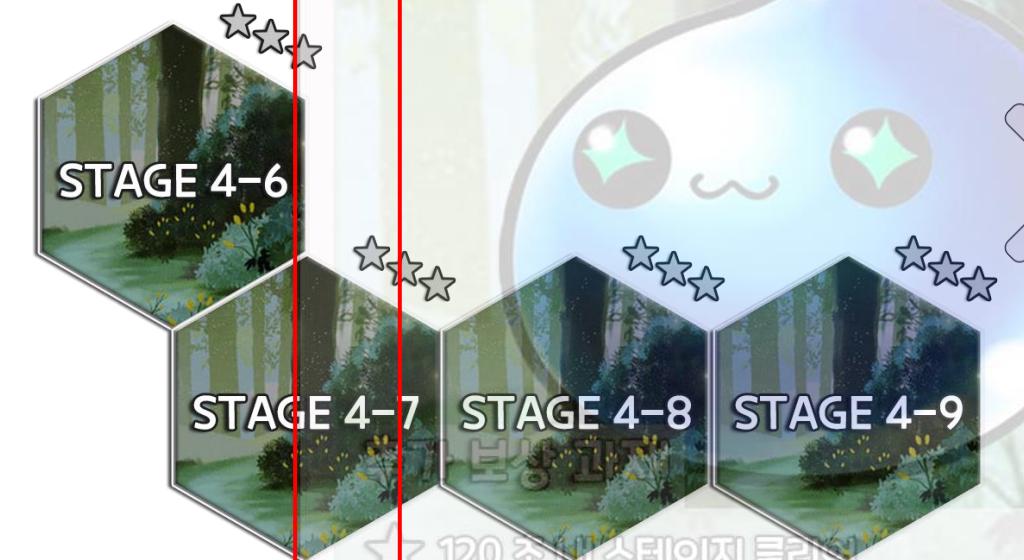


999,999 +



Ep.
04 오염된 봄의 숲
봄을 분홍빛 하늘로 물들이다

진행도 40%



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

48



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



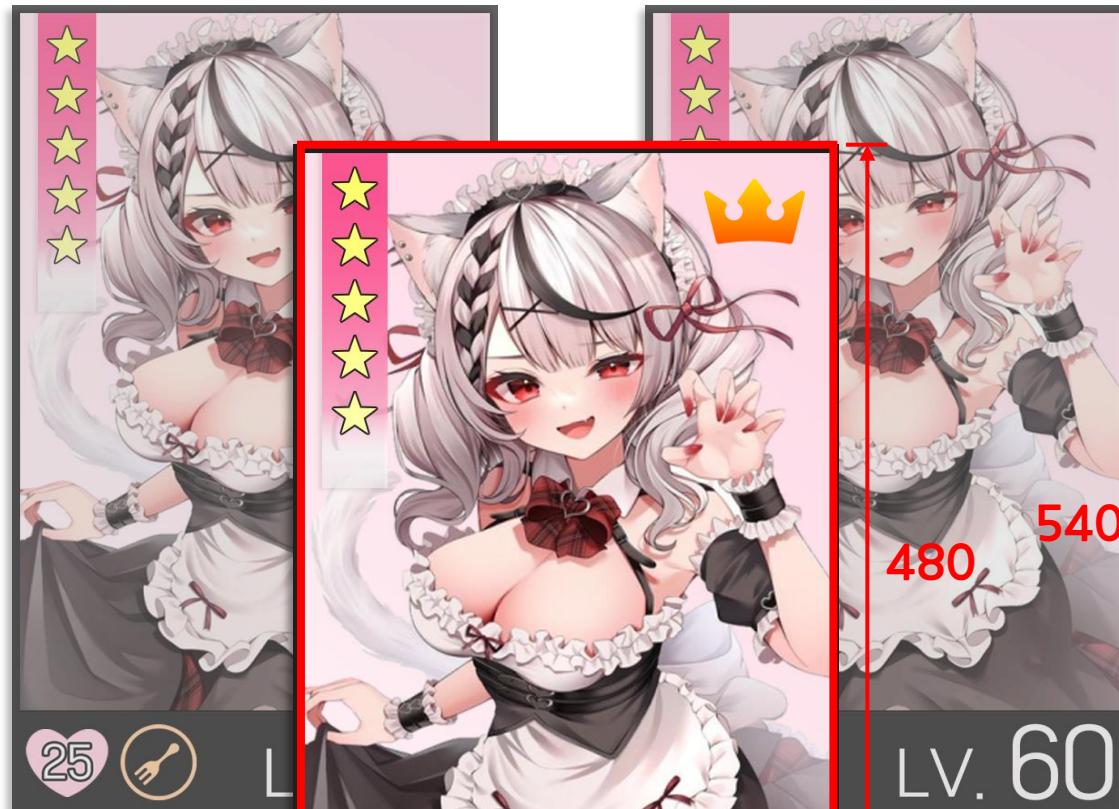
999 / 999 +

999,9

$$999,999 + \textcolor{red}{\cancel{999,999}} +$$



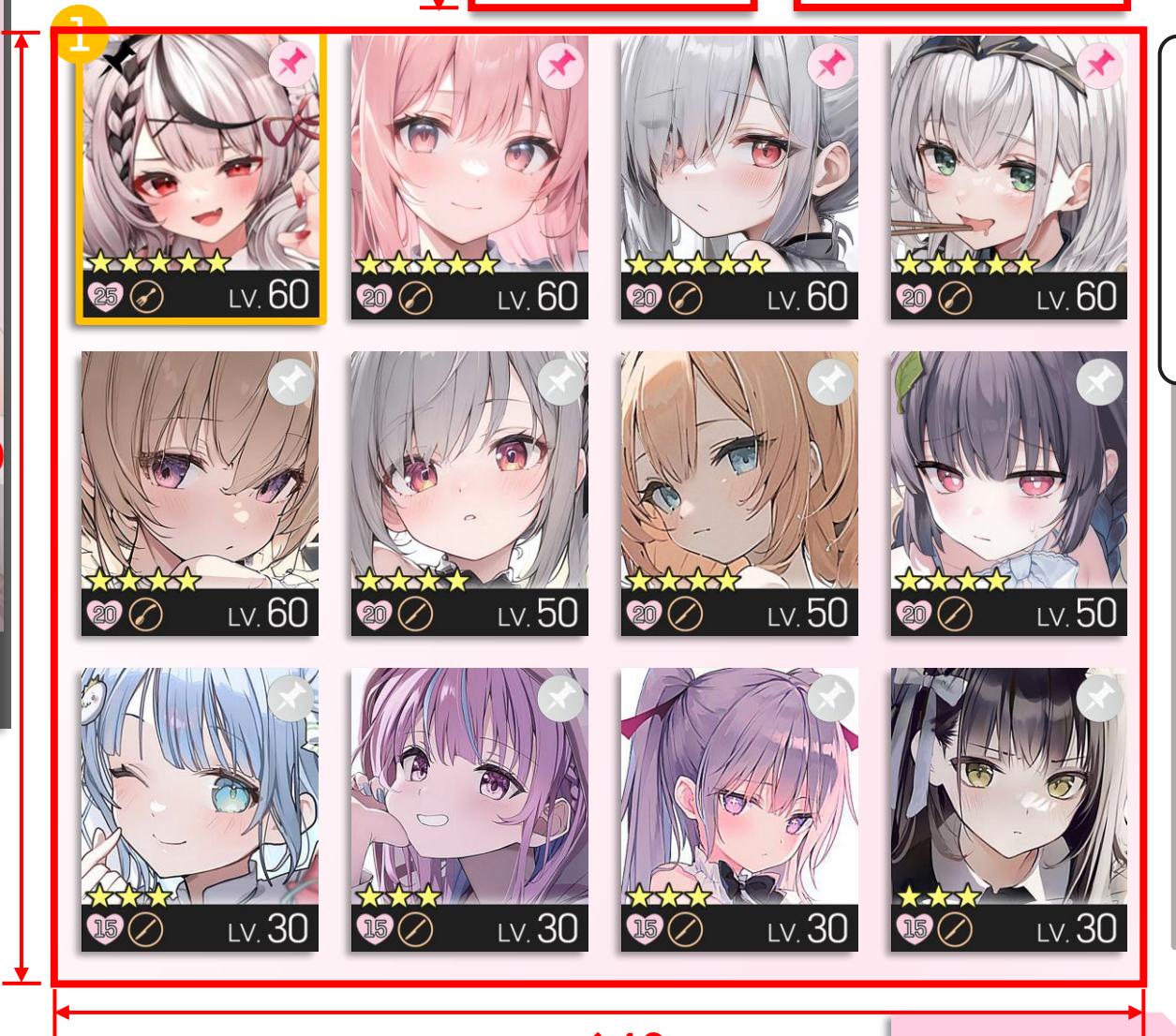
200



260

540

Lv. 60



640
50

전투



999 / 999 +



999,999,999 +



999,999 +



1



레벨

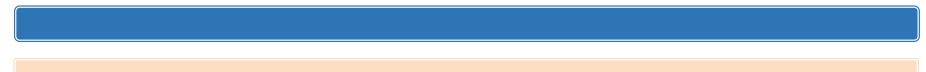
필터

추가 보상 임무

1.



9,999/9,999



999/999

52

