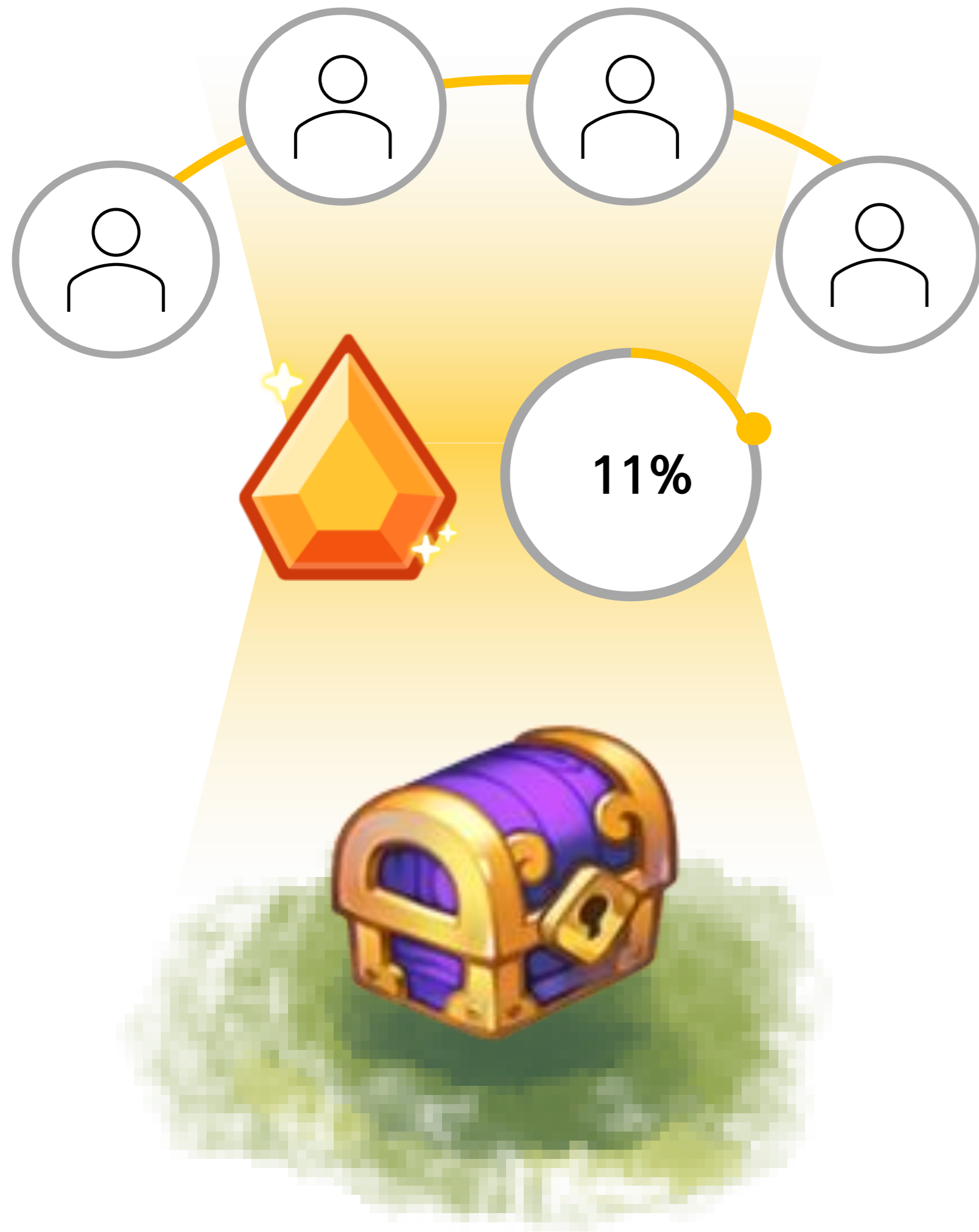


10. 보물 찾기 시스템 정의



보물 찾기 시스템 정의

- 타운에 있는 덩불을 수확하면 재료를 얻을 수 있지만 일정 확률로 재료가 아닌 보물 상자가 나온다.
- 도전 시간 동안 유저들은 [위시]를 소모하여 보물 상자를 열 수 있다.
: 해당 타운에 거주하고 있지 않은 유저들도 보물 상자를 열 수 있다.
- 보물 상자는 한 타운에 최대 3개까지 보관할 수 있다.
: 최대 3개까지 타운에 보관중인 경우, 주민들이 파밍을 해도 보물상자는 나오지 않는다.
- [위시] 1개당 1%의 확률로 보물상자가 열리며 원하는 만큼 소모하여 도전할 수 있다.
- 상자 열기를 실패할 경우, 위시 10개당 1%씩 고정 확률이 누적된다.
- 상자 열기를 성공한 유저가 있을 경우, 상자에 [위시]를 1회 이상 소모한 유저들은 모두 상자 안에 있는 아이템을 획득할 수 있다.

10. 보물 찾기 UI 플로우

1

2

3

4



성공

실패



잡초 파밍 시 일정 확률로 [보물 상자]를 발견한다.

보물 상자 발견 팝업 출력

[보물 상자 도전 팝업창]을 출력한다. 위시와 골드를 소모하여 상자 열기를 도전한다. 위시는 10단위로 소모할 수 있다.

오픈 성공 시 상자와 주얼 10개를 받는다. *1회 이상 참여한 모든 타운 주민에게 보물 상자를 받는다.

오픈 실패 시, [보물 상자 도전 팝업창]을 다시 출력하며, 누적 %가 쌓인다.

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



- 1 보물 상자 발견 팝업창**
- 잡초 파밍 시 일정 확률로 [보물 상자]를 발견한다.
: [보물 상자 발견 팝업창], [보물 상자 아이콘] 출력
: 광장에
 - 화면 터치 시, 팝업창을 출력해제하고 [보물 상자 도전 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	보물상자 발견 텍스트	- "보물 상자 발견"	StringData
B	Icon	보물 상자 아이콘	- 보물상자 아이콘을 출력한다.	BoxData
C	Text	보물 상자 아이템명	- 해당 [보물 상자 아이템]의 아이템명을 출력한다.	StringData

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



2 보물 상자 구역

- 보물 상자 발견 시, [보물 상자 구역]에 해당 보물 상자 아이콘을 자동으로 출력한다.
- [보물 상자 구역]엔 최대 3개의 보물 상자가 배치될 수 있다.
- 배치된 [보물 상자 아이콘] 터치 시, [보물 상자 도전 팝업창]을 출력한다.

3 보물 상자 아이콘

Type: Icon

- 보물 상자 출현 시, [보물 상자 아이콘]을 출력한다.
- 보물 상자 아이콘은 보물 상자 도전 시간 동안에만 출력한다.
- 모든 유저한테 노출된다.
- 터치 시, 캐릭터가 [보물 상자 구역]으로 자동으로 이동한다.

4 보물 상자 도전 시간

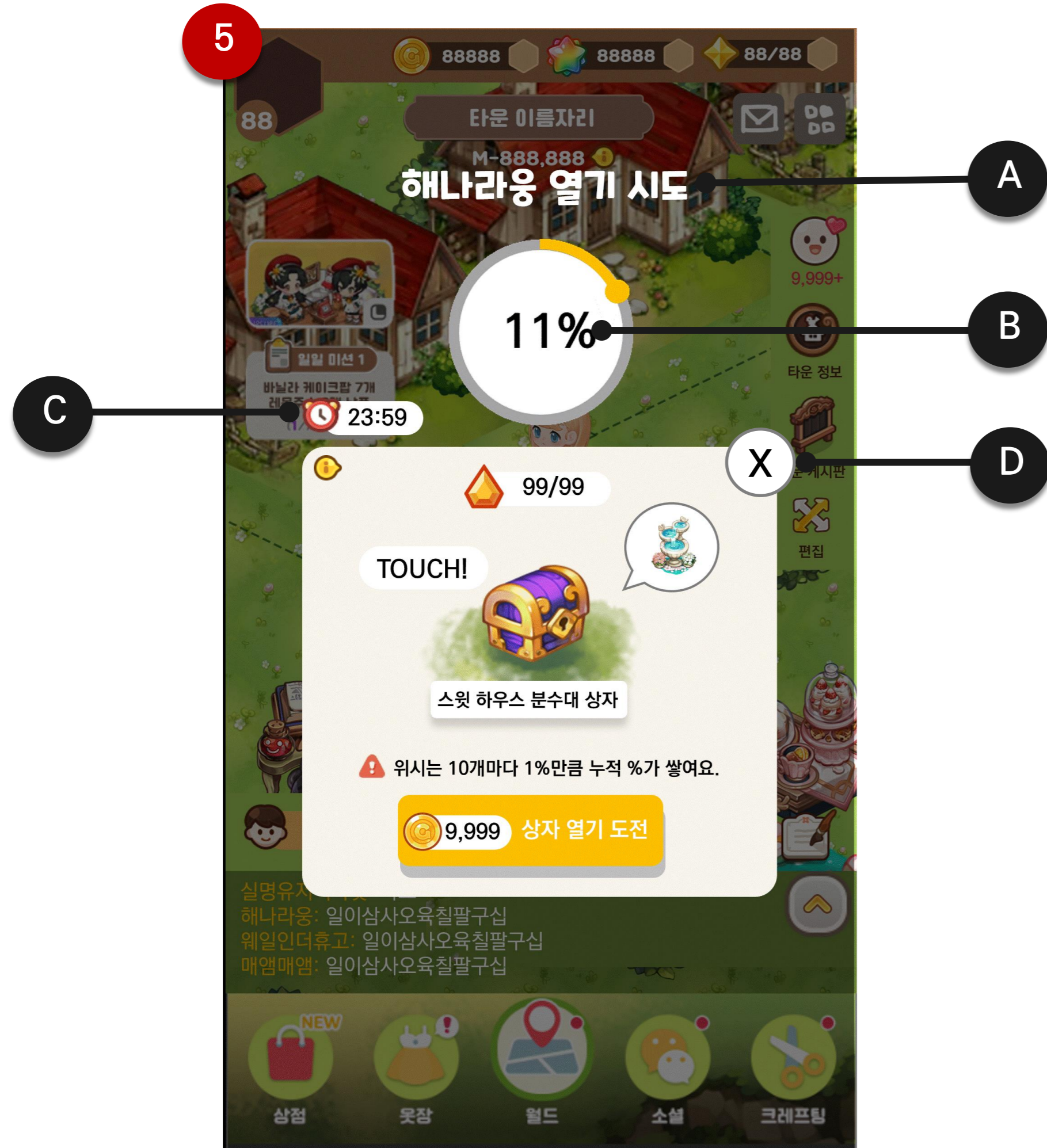
Type: Time

- 보물 상자 도전 시간을 출력한다.
- MM:SS

참조 테이블: [BoxData](#)

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지



상세 설명

5 보물 상자 도전 팝업창

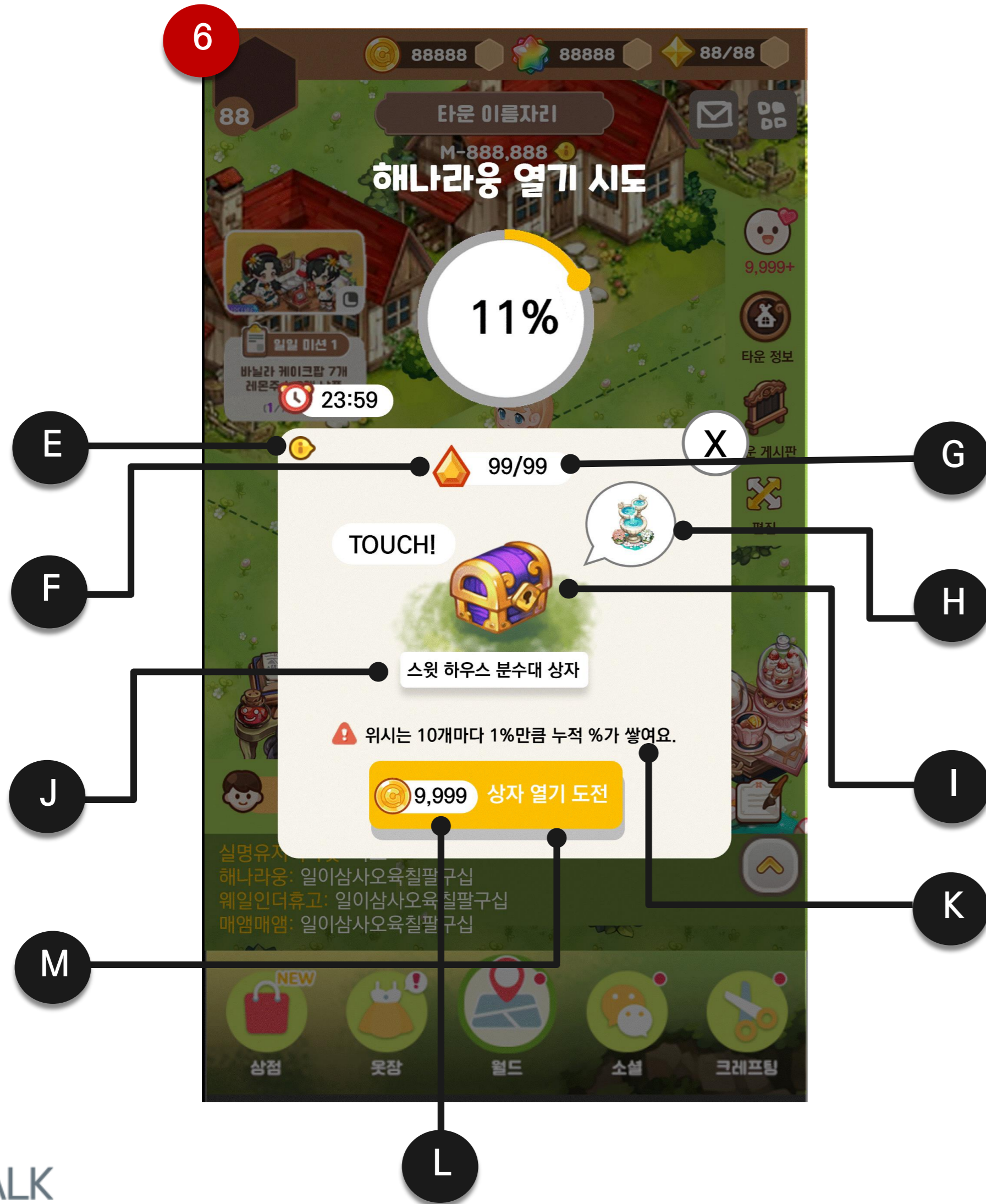
- 잡초 파밍 시 일정 확률로 [보물 상자]를 발견한다.
: [보물 상자 발견 팝업창] 출력
- 화면 터치 시, 팝업창을 출력해제한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	열기 도전 텍스트	- "{닉네임} 열기 도전"	StringData
B	Text	상자 오픈 확률	- 상자 오픈 확률을 출력한다. - [위시] 1개당 1%의 확률로 보물상자가 열리며 원하는 만큼 소모하여 도전할 수 있다. - 상자 열기를 실패할 경우, 위시 10개마다 1%씩 고정 확률이 누적된다. (다른 유저가 실패한 경우에도 %가 올라간다.) 예시) 19개를 소모하여 열었을 경우 → 1% 누적 - [보물 상자 도전 팝업창]을 새로 출력했을 때, 다른 유저의 누적 확률이 반영된다.	BoxData
C	Time	도전 시간	- 보물 상자의 남은 도전 시간을 출력한다. - 도전 시간이 지나면 보물 상자 열기에 도전할 수 없다.	BoxData
D	Button	닫기 버튼	- 터치 시, [보물 상자 도전 팝업창]을 출력해제한다.	

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



6 보물 상자 도전 팝업창

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
E	Icon	안내 아이콘	- 터치 시 [보물 상자 안내 팝업창]을 출력한다.	
F	Icon	위시 아이콘	- 위시 아이콘을 출력한다.	ConsumeltemData ▶ MoneyTable
G	Text	위시 보유량 텍스트	- 유저의 위시 보유량을 출력한다. - 보유량 / 최대 수용량	LevelData
H	Icon	아이템 아이콘	- 보물 상자 안에 들어있는 아이템 아이콘을 출력한다.	ArrangeltemData
I	Icon	상자 아이콘	- 보물 상자 아이콘을 출력한다.	BoxData
J	Text	아이템명	- 해당 보물 상자 아이템의 아이템명을 출력한다.	StringData
K	Text	안내 텍스트	- "위시는 10개마다 1%만큼 누적 %가 쌓여요."	StringData
L	Text	골드 소모량	- 해당 상자를 여는 데 소모되는 골드량을 출력한다. - 보유 골드량이 부족 시, 빨간색으로 표시한다.	BoxData ▶ BoxOpenTable
M	Button	상자 오픈 버튼	- 터치 시, 즉시 상자 오픈 도전을 하며, 연출 후, [상자 열기 성공 팝업창] 혹은 [상자 열기 실패 팝업창]을 출력한다. - 위시 혹은 골드가 부족할 경우, 버튼을 비활성화한다,	

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



7 보물 상자 팝업 화살표 아이콘

- Type: Icon
- 타운에 발견된 보물 상자가 2개 이상일 경우, 출력한다.
 - 터치 시, 다른 [보물 상자 도전 팝업창]을 출력한다.
- ※ 좌우 스와이프 시, 다음 팝업창으로 넘어간다.

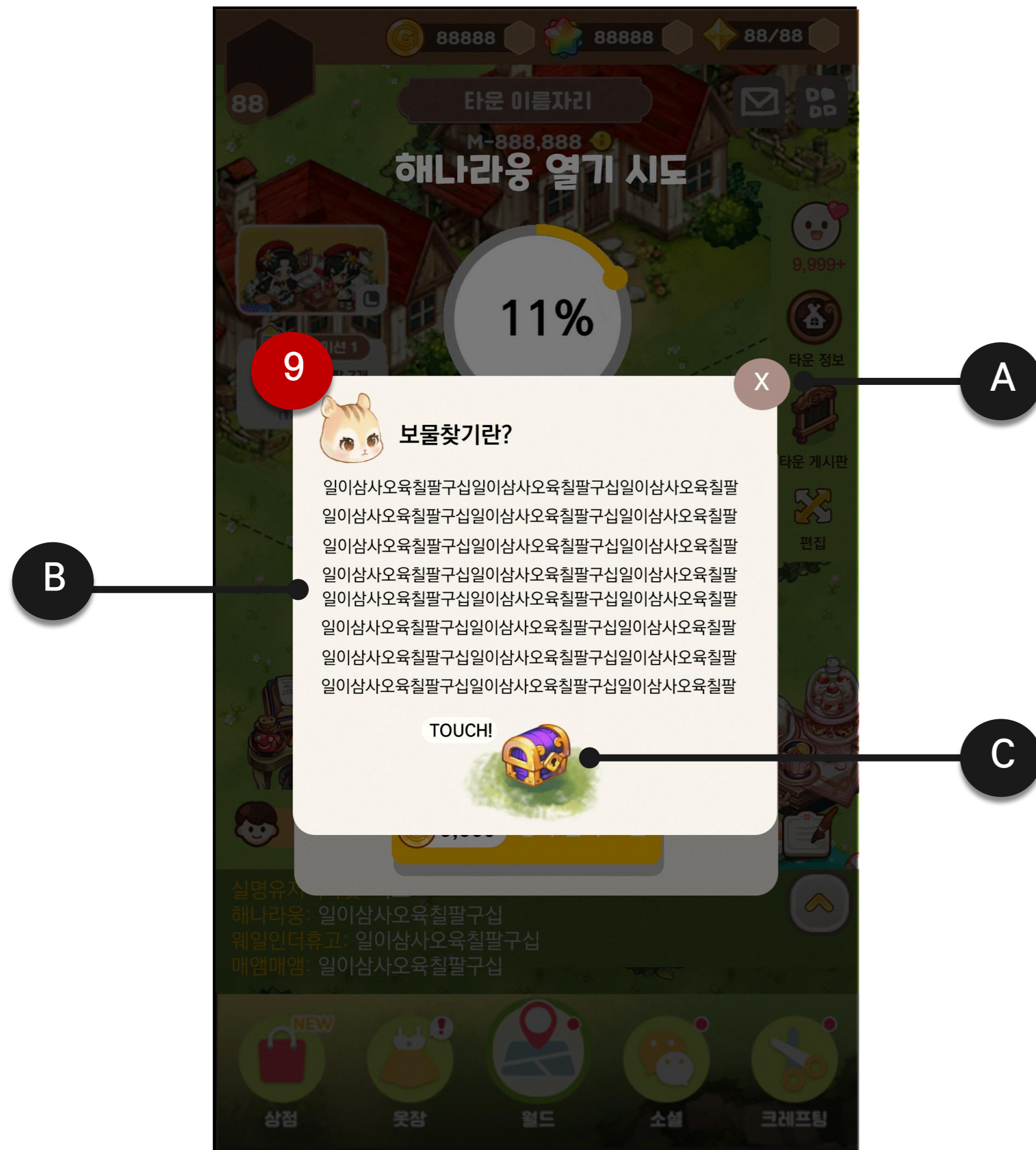
8 팝업 개수 표시 아이콘

- Type: Icon
- 타운에 발견된 보물 상자가 2개 이상일 경우, 출력한다.
 - 타운에 배치되어 있는 보물 상자 개수만큼 출력한다.

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명

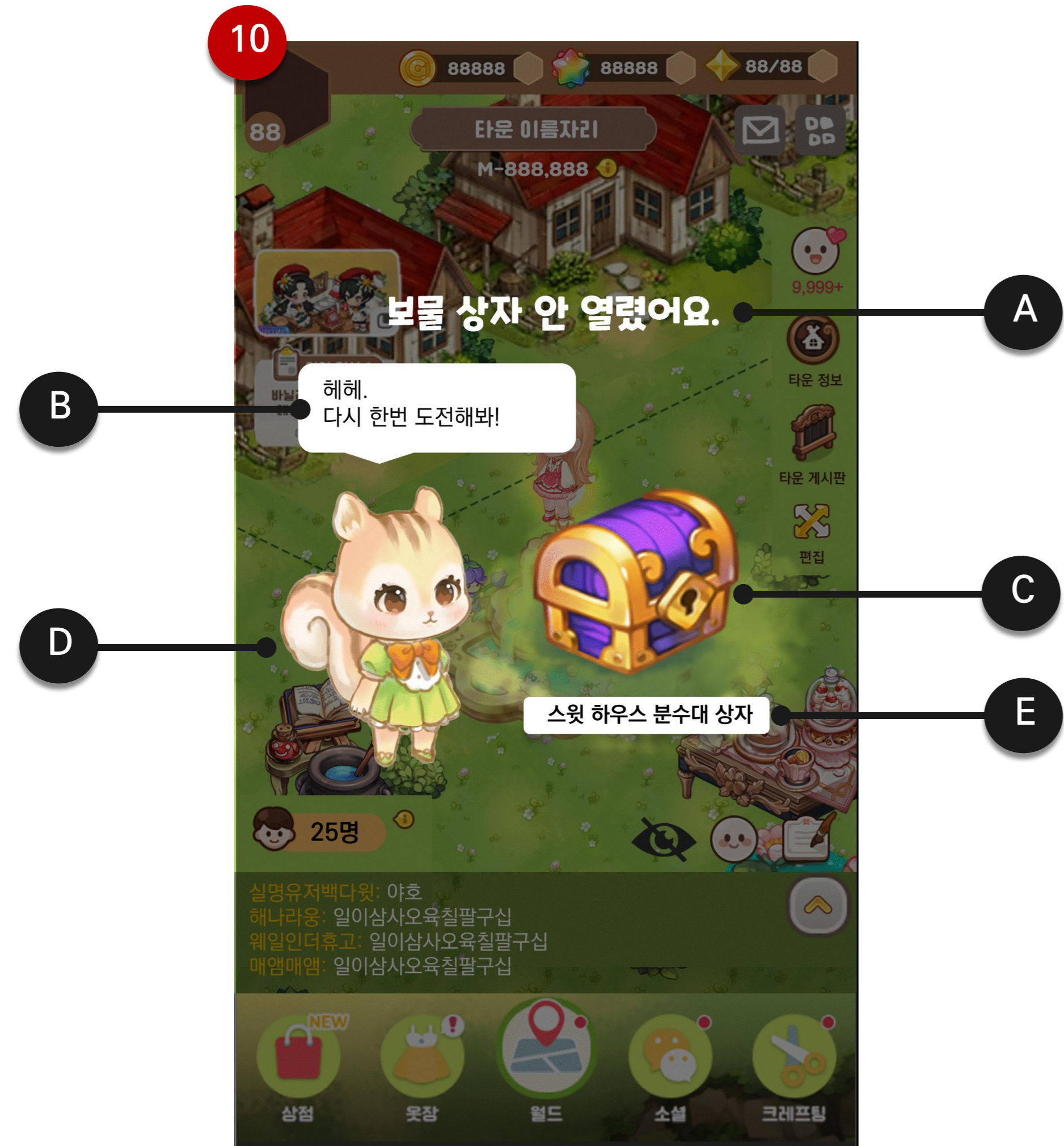


- 9 보물 찾기 안내 팝업창**
- [안내 아이콘] 터치 시, 화면 알파처리 후, 화면 중앙에 [보물 찾기 안내 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Button	닫기 버튼	- 터치 시, [보물 찾기 안내 팝업창]을 출력해제한다.	
B	Text	보물찾기 안내 텍스트	*추후 지정 예정	StringData
C	Icon	아이템 아이콘	*추후 지정 예정	

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지



상세 설명

10 상자 열기 실패 팝업창

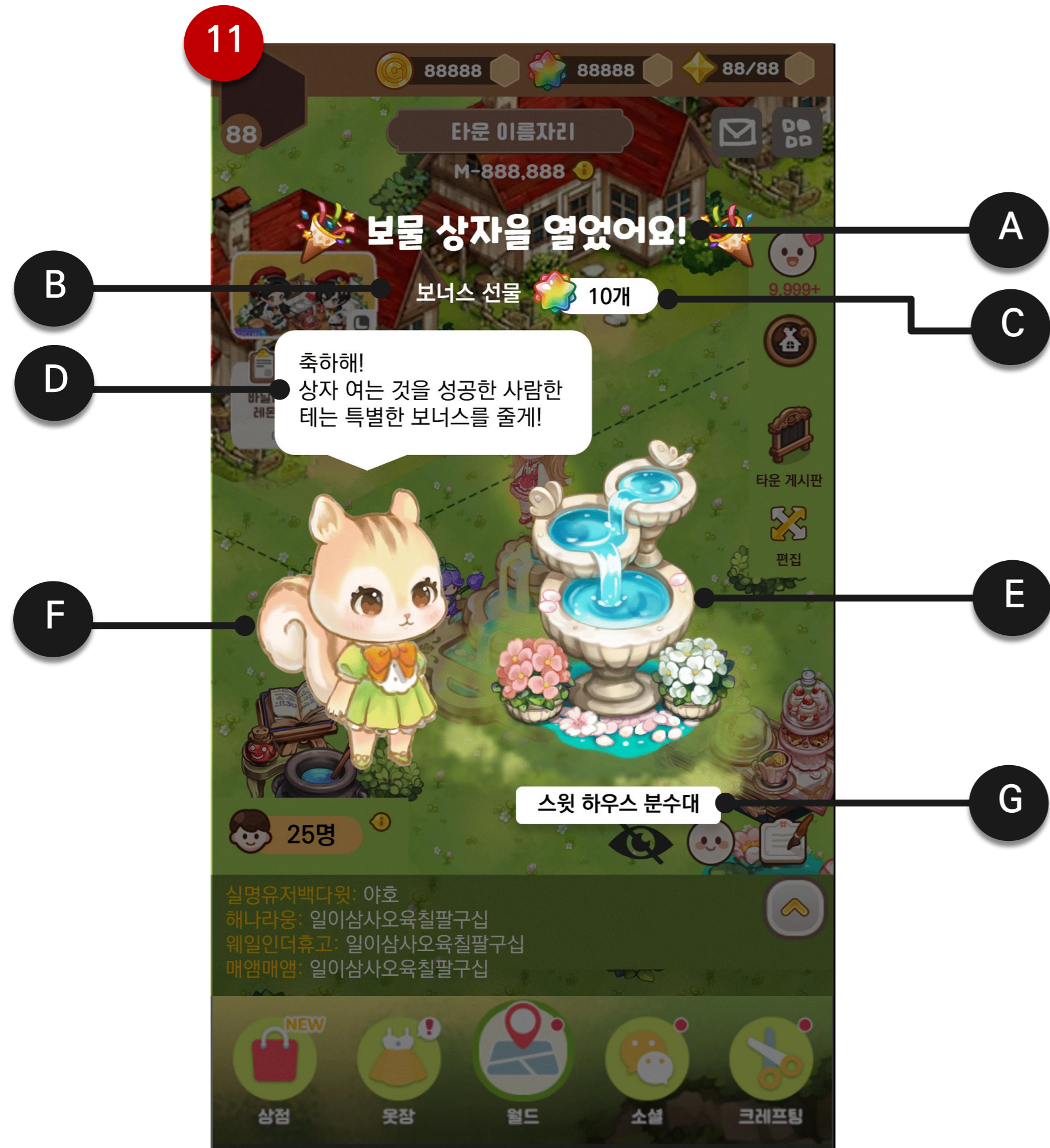
- [상자 오픈 버튼] 터치 시, 즉시 상자 오픈 도전을 하며, 연출 후 [상자 열기 성공 팝업창] 혹은 [상자 열기 실패 팝업창]을 출력한다.
- 화면 터치 시, [상자 열기 실패 팝업창]을 출력해제하고 [보물 상자 도전 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	상자 열기 실패 텍스트	- "보물 상자가 안 열렸어요."	StringData
B	Text	NPC 대사 텍스트	- "헤헤. 다시 한번 도전해봐!"	StringData
C	Icon	보물상자 아이콘	- 해당 보물 상자 아이콘을 출력한다.	
D	Spine Resource	베키 NPC	- 베키 NPC를 출력한다. - NPC 애니메이션을 출력한다.	NPCData, AnimData
E	Text	아이템명	- 해당 보물 상자 아이템명을 출력한다.	

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



11 상자 열기 성공 팝업창

- [상자 오픈 버튼] 터치 시, 즉시 상자 오픈 도전을 하며, 연출 후 [상자 열기 성공 팝업창] 혹은 [상자 열기 실패 팝업창]을 출력한다.
 - 화면 터치 시, [상자 열기 성공 팝업창]을 출력해제하고 해당 보물 상자 아이템과 주얼이 즉시 지급된다.
- : 보물 상자 아이템은 우편함으로 지급되며, 주얼은 즉시 재화에 반영된다.
- 주얼은 보물상자 여는 것을 성공한 유저한테만 지급한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	상자 열기 성공 텍스트	- “보물 상자를 열었어요!”	StringData
B	Text	보너스 선물 텍스트	- “보너스 선물”	StringData
C	Text	재화 개수 텍스트	- 지급 주얼 개수를 출력한다.	BoxData
D	Text	NPC 대사 텍스트	- “축하해! 상자 여는 것을 성공한 너에게만 주얼을 준비했어!”	StringData
E	Icon	아이템 아이콘	- 해당 아이템 아이콘을 출력한다.	
F	Spine Resource	베키 NPC	- 베키 NPC를 출력한다.	AnimData
G	Text	아이템명	- 해당 보물 상자 아이템명을 출력한다.	

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



12 보물 상자 발견 알림 텍스트

Type: Text

- 타운 주민이 보물상자를 발견 시, 광장 채팅창에 알림 텍스트를 출력한다.
- "{유저 닉네임}님이 {아이템명}를 발견했어요!"

참조 데이터: [StringData](#)

13 보물 상자 성공 알림 텍스트

Type: Text

- 타운 주민이 보물상자를 발견 시, 광장 채팅창에 알림 텍스트를 출력한다.
- "{유저 닉네임}님이 {아이템명}를 열었어요!"

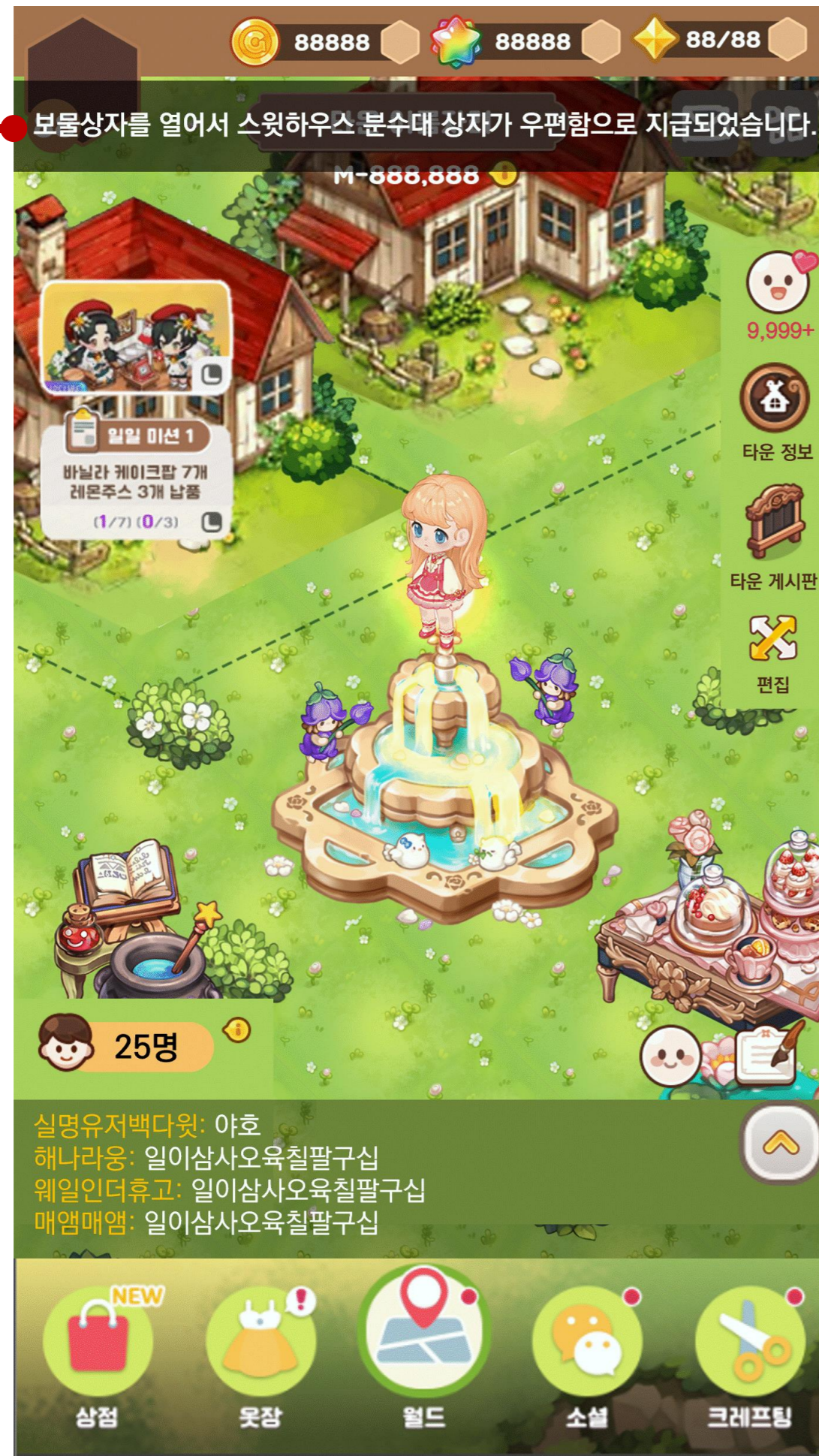
참조 데이터: [StringData](#)

10. 보물 찾기 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명

14



14

상자 오픈 성공 알림

- 상자 열기를 성공한 유저가 있을 경우, 상자에 [위시]를 1회 이상 소모한 유저들은 모두 상자 안에 있는 아이템을 획득할 수 있다.
- 상자에 위시를 1회 이상 소모한 유저들에게 모두 알림을 출력한다.
- 성공 후, [보물 상자 아이콘]과 [보물 상자 구역]에 있는 [보물 상자]를 출력 해제한다.

참조 테이블: [StringData](#), [MessageBoxData](#)

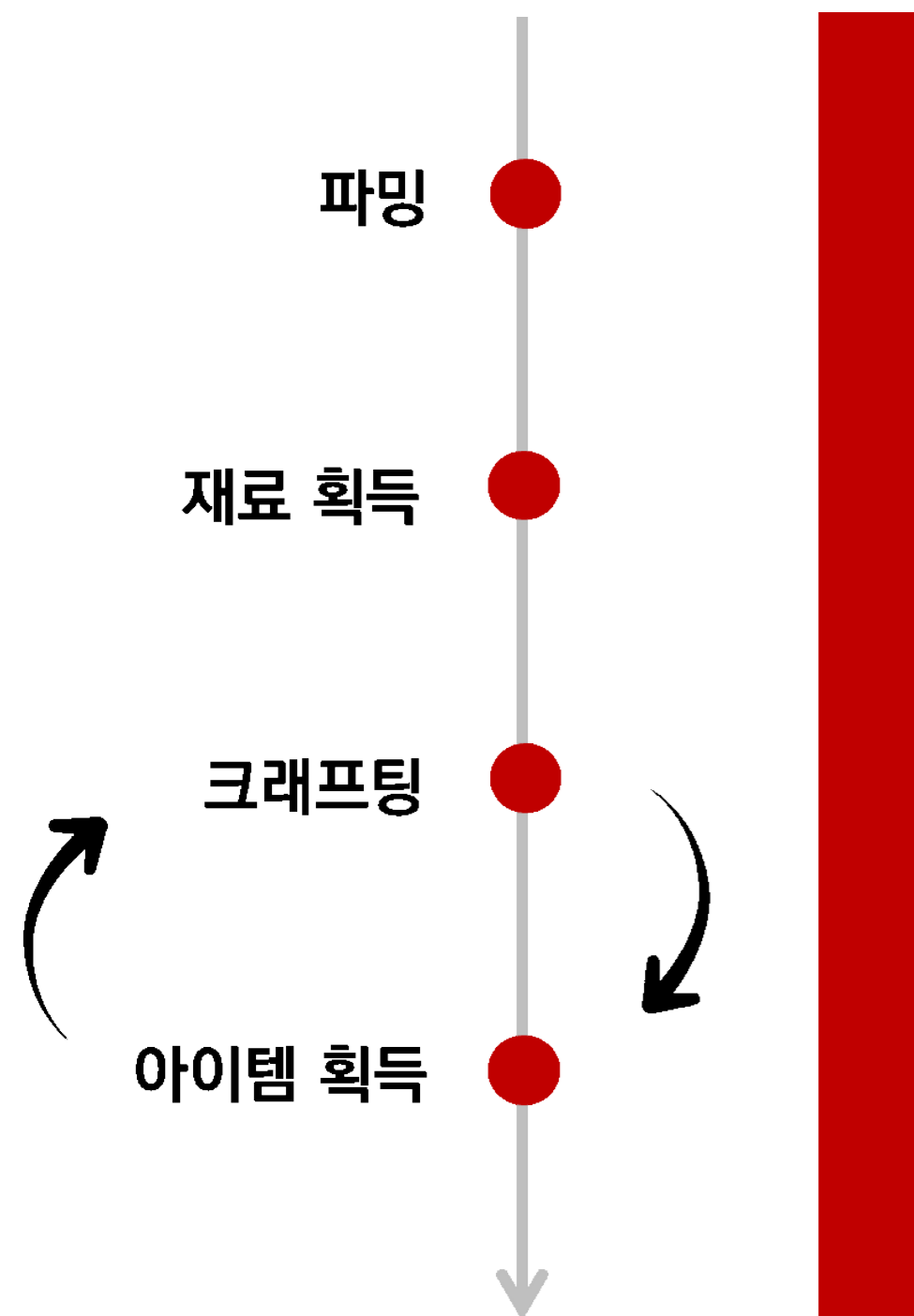


SKYWALK

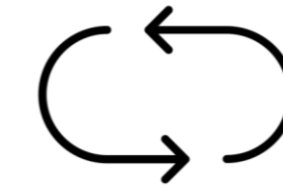
11. 타운 파티

Just Play.
Walk the Sky.

11. 타운 파티 시스템 정의



타운 파티 정의



크래프팅을 통해 **유저간의 선순환 구조**를 끊임없이 제공한다.

[타운 파티]는 유저가 타운 주민에게 음식을 대접하고 유저도 다른 사람이 배치한 음식을 먹는 시스템이다.

: 타운에는 음식을 최대 3개까지 배치할 수 있다.

음식을 먹으면 보너스 아이템을 획득할 수 있으며, 보너스 아이템은 음식 종류에 따라 다르다.



(본인)



음식엔 섭취 횟수가 존재하며, 섭취 횟수를 다 채울 시, 빈그릇이 된다.



1/4



(타운 주민)



0/4



음식을 배치한 유저가 빈그릇을 치워야하며, 빈그릇을 치울 시 빈그릇 보너스로 재료 아이템을 얻는다.

11. 타운 파티 UI 플로우 - 음식 배치

1



[음식 배치 아이콘]을 터치한다.

2



[음식 창고 팝업창]을 출력한다.
음식 선택 후 터치한다.

3



[음식 정보 팝업창]을 출력한다.
[배치하기 버튼]을 터치한다.

4



음식 배치 완료
*최대 3회까지 배치할 수 있다.

11. 타운 파티

UI 플로우 - 음식 섭취, 빈그릇 수거

음식 섭취



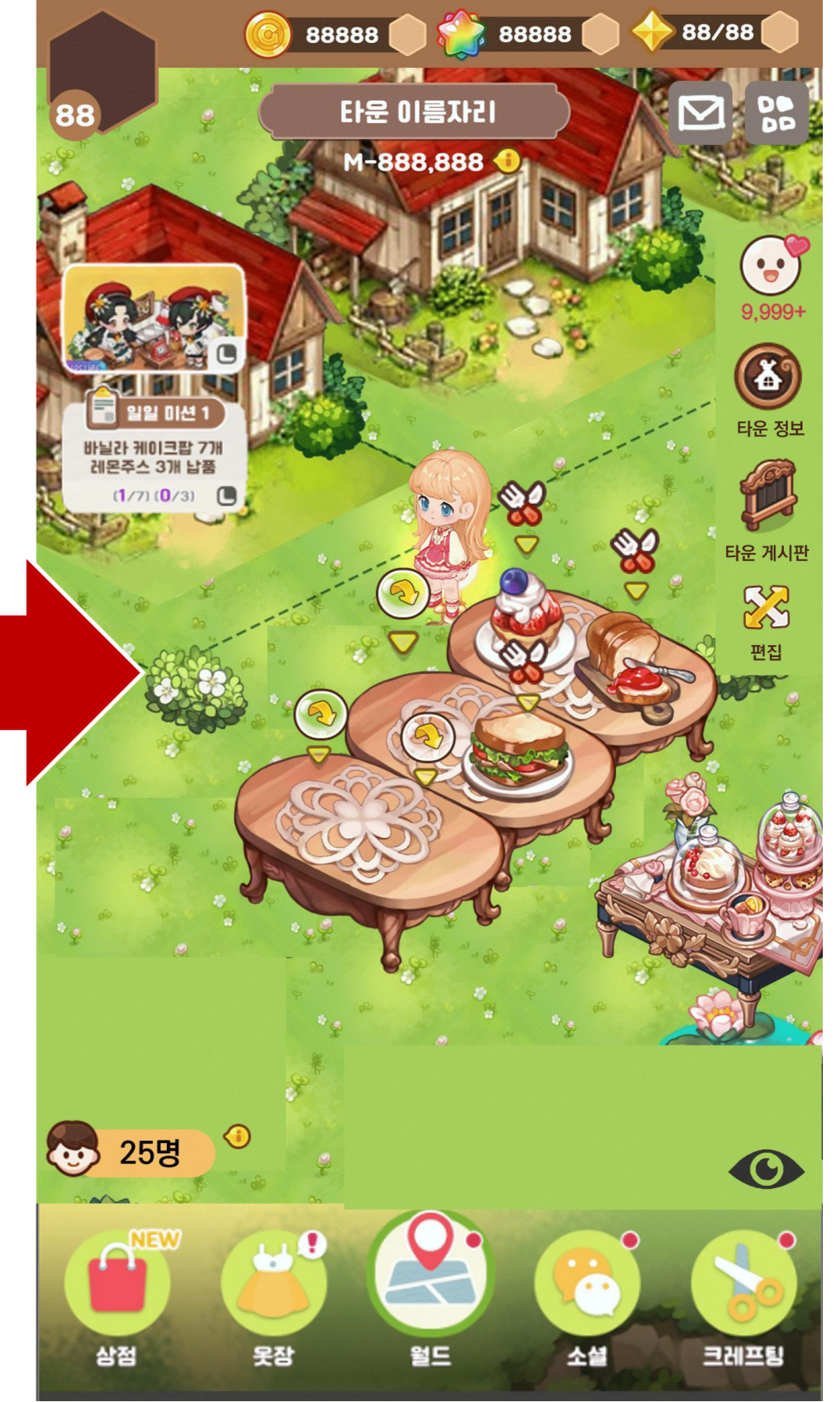
희망하는 음식 아이템 선택 후 터치
*최대 3회까지 터치 가능하다.

음식 섭취 보너스 아이템을 획득한다.

빈그릇 수거



본인이 배치한 음식 중 빈그릇이 있을 경우,
터치한다.



음식을 배치할 수 있는 상태가 되며, 빈그릇
보너스 아이템을 획득한다.

11. 타운 파티 UI 플로우 - 음식 수거

1



배치한 아이템을 터치한다.

2



[배치 아이템 정보 팝업창]을 출력한다.
[수거하기 버튼]을 터치한다.

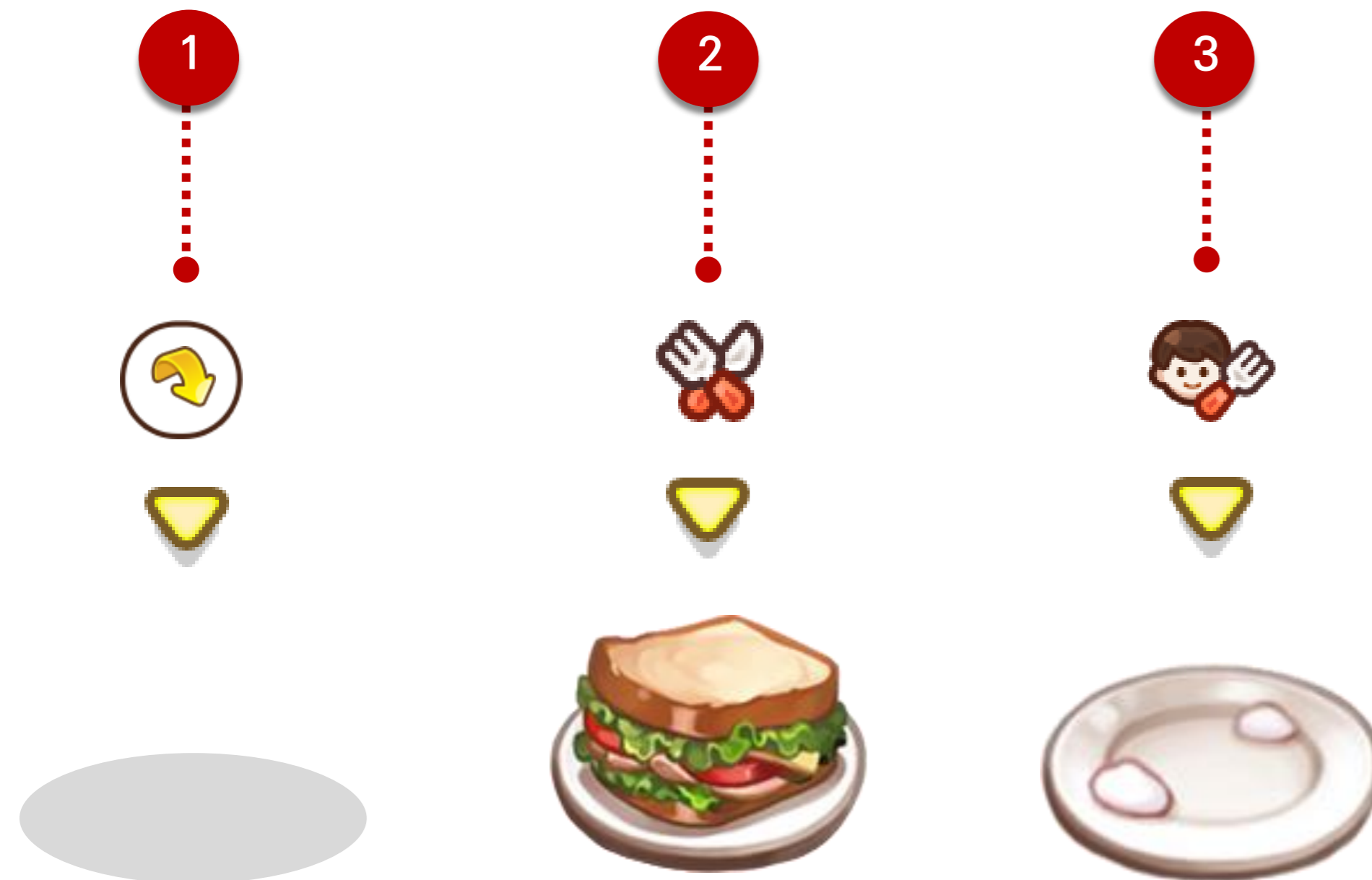
3



[수거 확인 팝업]을 출력한다.
[계속하기 버튼]을 터치한다.

11. 타운 파티 UI 컴포넌트 설명

참고 이미지



상세 설명

1 음식 배치 아이콘

Type: Icon

- [음식 배치 아이콘] 혹은 테이블 프랩 위 빈 자리 터치 시 화면 알파 처리 후, 화면 중앙에 [음식 참고 팝업창]을 출력한다.
- 터치 시, 캐릭터가 [타운 파티] 장소까지 즉시 스폰된다.
- 음식 배치는 최대 3회까지 할 수 있다.
- : 3회 이상 배치할 경우, 빈 자리에 음식 배치 아이콘을 출력해제한다.

2 음식 먹기 아이콘

Type: Icon

- [음식 먹기 아이콘] 혹은 [음식 아이템] 터치 시 즉시 해당 음식이 섭취되며, [음식 섭취 보너스 아이템]을 획득한다.
- : [음식 섭취 보너스 아이템]은 음식 아이템 종류별로 다르다.
- [음식 먹기 아이콘] 혹은 [음식 아이템] 터치 시 캐릭터가 [타운 파티] 장소까지 즉시 스폰된다.
- 음식은 하루에 3회만 섭취할 수 있으며, 3회 이상 섭취할 경우, 배치되어 있는 모든 음식 아이템에 [음식 먹기 아이콘]을 출력해제한다.
- 유저 본인이 배치한 [음식 아이템]에는 [음식 먹기 아이콘]을 출력하지 않는다.
- : 유저는 본인이 배치한 음식을 섭취하지 못한다.

3 빈그릇 아이콘

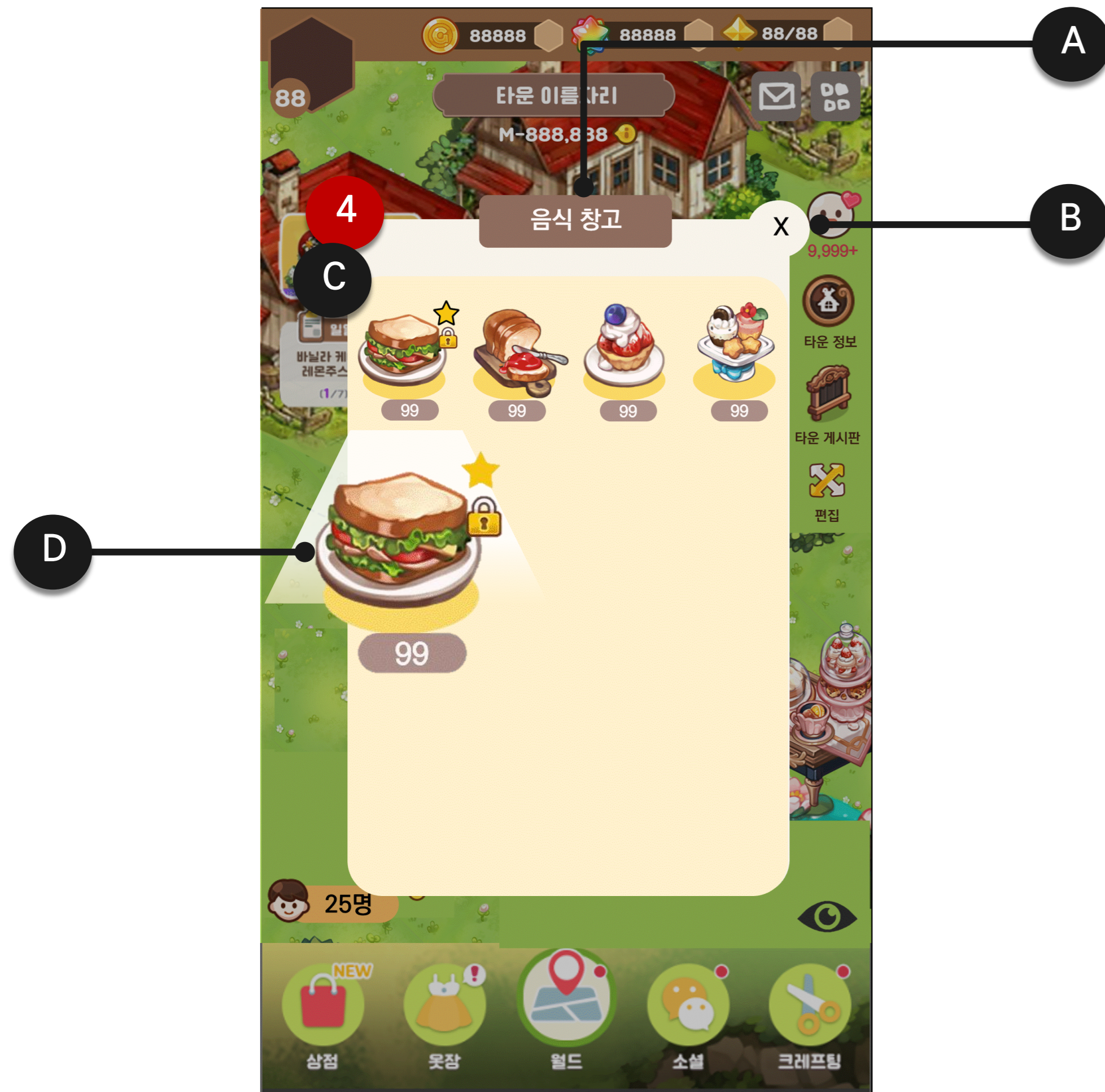
Type: Icon

- 본인의 음식 아이템이 섭취 횟수만큼 섭취가 되었다면 [빈그릇 아이콘]을 출력한다.
- [빈그릇 아이콘] 혹은 [음식 아이템] 터치 시 즉시 해당 음식은 수거되며 (음식 아이템 출력해제) [빈그릇 보너스 아이템]을 획득한다.
- 터치 시, 캐릭터가 [타운 파티] 장소까지 즉시 스폰된다.
- 수거한 횟수만큼 [음식 배치 아이콘]이 활성화 된다.

11. 타운 파티

아이템 배치 - UI 컴포넌트 설명

참고 이미지



상세 설명

- 4 음식 창고 팝업창**
- [음식 배치 아이콘] 혹은 테이블 프랍 위 빈 자리 터치 시 화면 알파 처리 후, 화면 중앙에 [음식 창고 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	음식 창고 텍스트	- "음식 창고"	StringData
B	Button	닫기 버튼	- 터치 시, [음식 창고 팝업창]을 출력해제한다.	
C		아이템 정렬순	- 새로운 아이템 > 즐겨찾기 > 인덱스 *새로운 아이템 기준: 아이템 획득 후 [창고 팝업창]을 처음 출력할 때	
D		아이템 정보	- [창고 시스템]의 아이템 정보와 동일하다. *창고 시스템 기획서 참조	

11. 타운 파티

아이템 배치 - UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



5. 아이템 정보 팝업창

- [음식 창고 팝업창]에 있는 [음식 아이콘] 터치 시, [음식 정보 팝업창]을 출력한다.
- [크래프팅 시스템]의 [아이템 정보 팝업창]의 상단과 동일하게 출력한다.
*단, [제작 바로가기 아이템 목록]은 출력하지 않는다.
*배치하기 버튼만 출력한다.

6. 배치하기 버튼

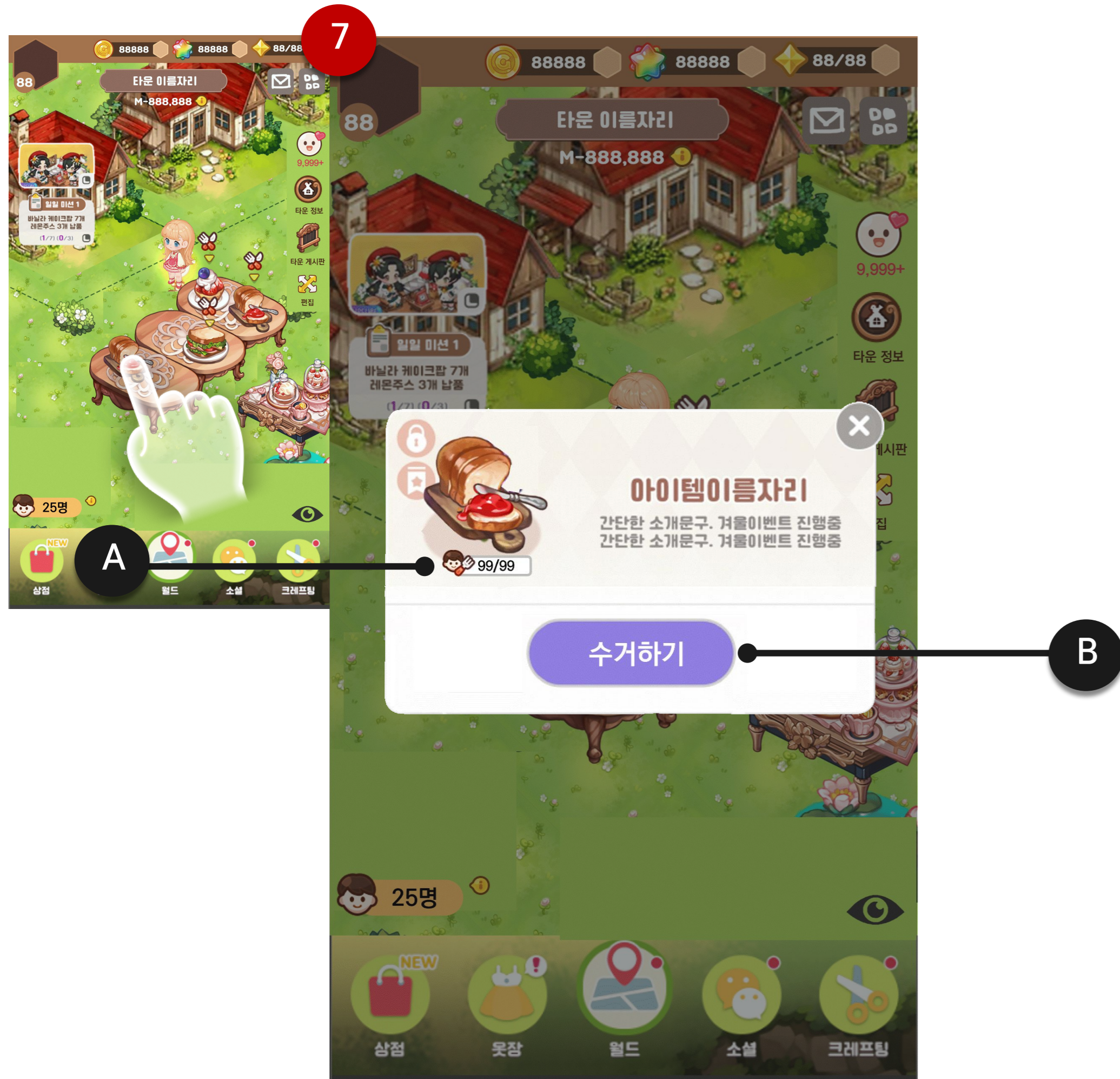
- Type: Button
- 터치 시, 해당 공간에 해당 아이템을 배치한다.

11. 타운 파티

아이템 수거 - UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



7 배치 아이템 정보 팝업창

- 배치한 음식 아이템 터치 시, [배치 아이템 정보 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	음식 먹기 남은 횟수	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 음식 아이템의 먹기 가능 최대 횟수와 섭취된 횟수를 출력한다. - 섭취 횟수 / 먹기 가능 최대 횟수 	ConsumeltemData ▶ FoodTable
B	Button	수거하기 버튼	<ul style="list-style-type: none"> - 터치 시, [수거 확인 팝업창]을 출력한다. 	

11. 타운 파티

아이템 수거 - UI 컴포넌트 설명

참고 이미지

상세 설명



8 수거 확인 팝업창
 - [수거하기 버튼] 터치 시, [수거 확인 팝업창]을 출력한다.

항목	Type	항목명	설명	참조 테이블
A	Text	수거 확인 텍스트	- 남은 음식을 수거하시면 보너스 아이템을 획득하실 수 없으며, 음식은 소멸됩니다.	
B	Button	취소 버튼	- 터치 시 [수거 확인 팝업창]을 출력해제한다.	
C	Button	계속하기 버튼	- 터치 시, 해당 아이템을 즉시 수거한다. : 배치된 아이템 출력해제	



SKYWALK

Thank You

Just Play.
Walk the Sky.