



SKYWALK

[System] 경험치, 레벨업

작성자: Melody

Ver.	완성 일자	작성자	내용
2	24.06.12	Melody	최신화
1	24.04.24	Melody	

Just Play.
Walk the Sky.



SKYWALK

목차

- 1. 시스템 개요 3p
- 2. 진입 경로 및 플로우 4p
- 3. 레벨업 화면 7p

1. 시스템 개요



정의

- EXP, 유저 개별 정보이며 해당 수치가 축적되면서 인게임 레벨이 향상됨
[LevelData](#) ▶ [LevelExp](#)

경험치 획득 콘텐츠

- 아르바이트
- 퀘스트
- 의뢰하우스
- 파밍
- 크래프팅

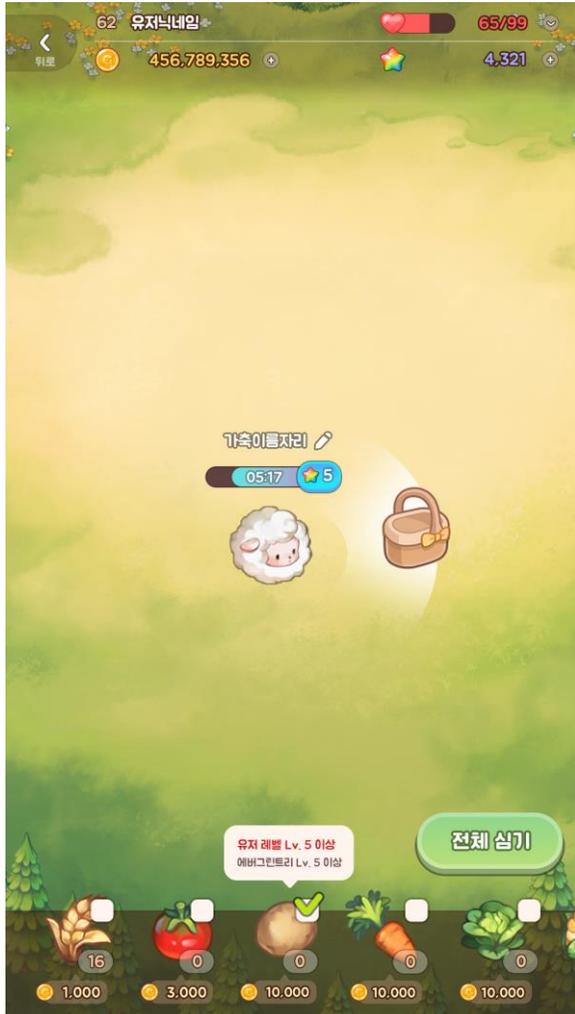
2. 경험치 획득 콘텐츠

퀘스트, 아르바이트, 미션하우스: 콘텐츠 완료 시 RewardData에서 경험치 RewardType 보상 지급

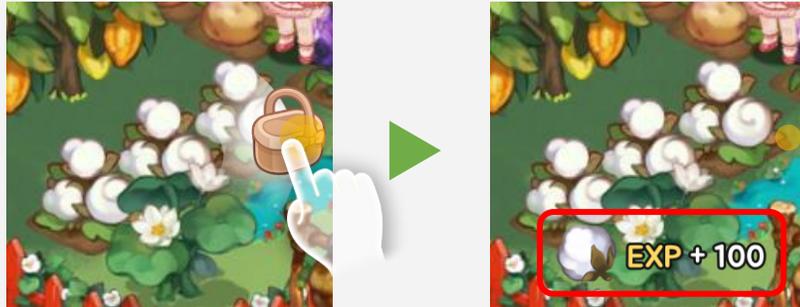


2. 경험치 획득 콘텐츠

파밍



- 기존 FarmData ▶ Farm 테이블에 UserExp 컬럼 추가
- 해당 컬럼에 값이 있는 아이템은 수확할 때마다 UserExp만큼의 경험치 즉시 획득



수확할 때마다 동시에 경험치 아이콘 및 획득 경험치량 출력 (상세 연출은 차후 추가 작업 필요)

- 해당 사항은 UserExp 값이 지정된 모든 FarmData ▶ MakeType 아이템에 해당됨
= 작물, 열매형 나무, 벌목형 나무, 동물, 광산, 드릴, 덩불, 수레
- Text: EXP + {0} [StringKey] Earn_Exp
{0} = 획득하는 경험치량

2. 경험치 획득 콘텐츠

크래프팅



- 기존 **CraftingData** ▶ **Crafting** 테이블에 **UserExp** 컬럼 추가
- 해당 컬럼에 값이 있는 아이템은 크래프팅을 완료할 때마다 **UserExp**만큼의 경험치 즉시 획득
한 번에 여러 개를 제작했으면, **UserExp * 제작 개수** 만큼의 경험치 즉시 획득



- Prefab ▶ **UI_RewardItemPopup**에
경험치 아이콘 및 획득 경험치량 출력
- Text: EXP + {0} **[StringKey] Earn_Exp**
{0} = 획득하는 경험치량

3. 레벨업 화면

- LevelData ▶ LevelExp ▶ UserExp만큼의 경험치를 획득해 다음 레벨로 올라갈 시, 즉시 현재 화면을 딴드 처리하고 레벨업 화면 출력



1) 타이틀 텍스트

- Text: 레벨업! [StringKey ▶ Level_Up](#)

2) 레벨 정보

- 업을 완료해서 바뀐 레벨값을 출력한다.

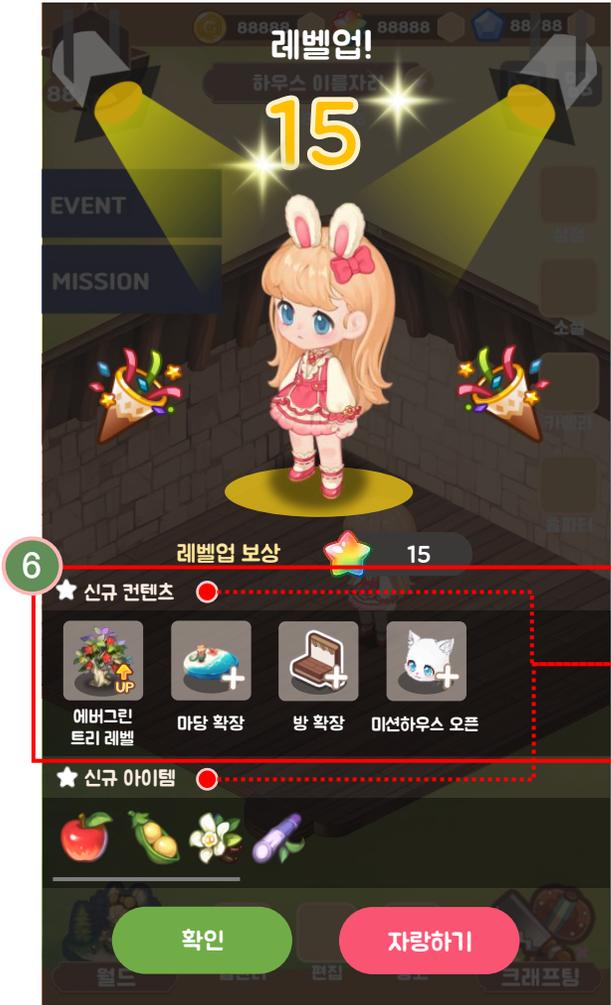
3) 유저 캐릭터 스파인

- 현재 [유저 캐릭터 스파인]을 출력한다.
- 애니메이션: [EAnimationType = 13: happy](#) 1회 출력 후 [stand01 loop](#)

4) 레벨업 보상 정보

- 레벨업 보상 재화 아이콘과 개수를 출력한다.
[LevelData ▶ LevelExp ▶ RewType, RewJewelValue](#)
- 보상은 레벨업 즉시 지급한다.

3. 레벨업 화면



5) 카테고리

- 레벨업에 따라 오픈되는 콘텐츠/아이템을 다음과 같은 카테고리로 나눠 출력한다.

카테고리명	설명	StringKey
신규 콘텐츠	레벨업에 따라 오픈되는 콘텐츠 e.g. 에버그린 트리 레벨 확장, 하우스 확장 등	Levelup_Open_Contents
신규 아이템	레벨업에 따라 오픈되는 아이템 e.g. 파밍 가능 아이템, 크래프팅 가능 아이템 등	Levelup_Open_Items

6) 신규 콘텐츠

- 해당 레벨에서 신규로 오픈되는 콘텐츠 리스트를 출력한다.
- 지정된 콘텐츠 별로 항목은 **1개씩만** 출력한다.
e.g. 레벨 15 때 확장이 가능해지는 하우스 영역 ID가 2개 이상이어도 '하우스 확장' 항목은 1개만 출력



- 영역을 넘어갈 시 좌우 스크롤을 지원한다.
- 신규 오픈 콘텐츠가 없으면 빈 리스트를 출력한다.



- 콘텐츠 업데이트에 따라 항목 추가 가능성이 있다.

3. 레벨업 화면



i) 에버그린 트리 레벨



- 항목명 | 에버그린 트리 레벨
[Stringkey] LevelUp_Open_Contents_EverGreenTree
- 데이터 위치 | [FarmData] ▶ [EverGreenTree] ▶ OpenGroupID
 - └ IF [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨일 시 출력
 * 조건 레벨: 현재 레벨업해서 달성한 레벨값
- 아이콘 | 현재 단계의 에버그린 트리 아이콘 출력 ([FarmData] ▶ [EverGreenTree])
에버그린 트리 아이콘 위에 레벨업 기능을 의미하는 레벨업 아이콘 부착 (제작 필요)

3. 레벨업 화면



ii) 방 확장



• 항목명 | 방 확장

[Stringkey] LevelUp_Open_Contents_RoomOpen

• 데이터 위치 | 보유한 도면(BlueprintID) 중, [FieldData] ▶ [Room] ▶ BlueprintID - OpenGroupID

↳ IF [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨에
해당하는 RoomID가 1개라도 있을 시 출력

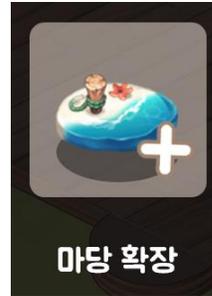
• 아이콘 | 조건 레벨에 해당하는 [FieldData] ▶ [Room] ▶ Key - IconID 중 1개 출력

선정 우선 순위는 제일 낮은 숫자의 Key(RoomID)
룸 아이콘 위에 확장을 의미하는 + 아이콘 부착 (제작 필요)

3. 레벨업 화면



iii) 마당 확장



- 항목명 | 마당 확장

[Stringkey] LevelUp_Open_Contents_YardOpen

- 데이터 위치 | 보유한 필드(FieldID) 중, [FieldData] ▶ [Yard] ▶ FieldID - OpenGroupID
 ↳ IF [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨에
 해당하는 YardID가 1개라도 있을 시 출력

- 아이콘 | 조건 레벨에 해당하는 [FieldData] ▶ [Yard] ▶ Key - IconID 중 1개 출력
 선정 우선 순위는 제일 낮은 숫자의 Key(YardID)
 야드 아이콘 위에 확장을 의미하는 + 아이콘 부착 (제작 필요)

3. 레벨업 화면



iv) 미션하우스 오픈



- 항목명 | 미션하우스 오픈
[Stringkey] LevelUp_Open_Contents_MissionHouseOpen
- 데이터 위치 | [MissionData] ▶ [MissionHouse] ▶ OpenGroupID
 - ↳ IF [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨에 해당하는 MissionHouseID가 있을 시 출력
 - * 이벤트 미션하우스는 제외
- 아이콘 | 조건 레벨에 해당하는 [MissionData] ▶ [MissionHouse] ▶ NPCID
 - ↳ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ Key - NPCIcon 출력
 - NPC 아이콘 위에 + 아이콘 부착 (제작 필요)

3. 레벨업 화면



7) 신규 아이템

- 해당 레벨에서 신규로 오픈되는 아이템의 아이콘 리스트를 출력한다.
- 아이콘 터치 시 아이템 이름 툴팁을 출력한다. (툴팁은 아무 곳이나 터치 시 출력 해제)
[ItemData] ▶ [Item] ▶ ItemName
- 아이템은 종류와 관계 없이 해당 레벨에서 오픈되는 것을 모두 출력한다.
출력 우선 순위: 1. 파밍 ID([FarmData] ▶ [Farm] ▶ Key) 오름차순
2. 크래프팅 ID ([CraftingData] ▶ [Crafting] ▶ Key) 오름차순

- 영역을 넘어갈 시 좌우 스크롤을 지원한다.
- 출력되는 아이템 종류는 다음과 같다.

i) 파밍 아이템

[FarmData] ▶ [Farm] ▶ OpenGroupID
 ↳ [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨 에 해당하는 아이템이 있을 시,
 해당 아이템의 [FarmData] ▶ [Farm] ▶ FarmItemID
 ↳ [ItemData] ▶ [Item] ▶ Key - IconID 모두 출력

ii) 크래프팅 아이템

[CraftingData] ▶ [Crafting] ▶ OpenGroupKey
 ↳ [CraftingData] ▶ [CraftingOpen] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨 에 해당하는 아이템이 있을 시,
 해당 아이템의 [CraftingData] ▶ [Crafting] ▶ ItemID
 ↳ [ItemData] ▶ [Item] ▶ Key - IconID 모두 출력

- 신규 오픈 아이템이 없으면 빈 리스트를 출력한다.

3. 레벨업 화면

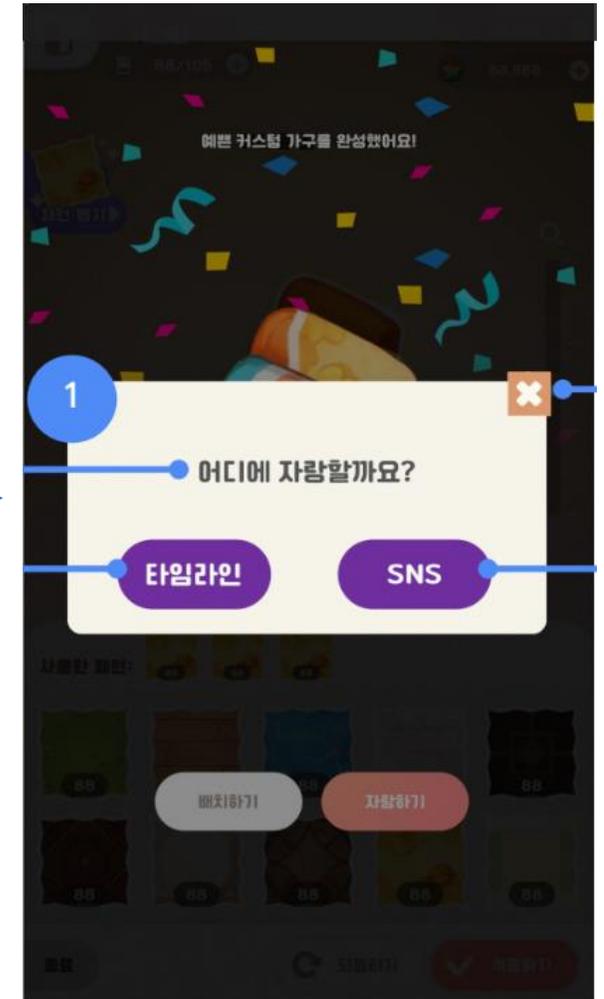


8) 확인 버튼

- 터치 시 레벨업 화면 출력 해제
- Text: 확인 `StringKey ▶ Confirm`

9) 자랑하기 버튼

- 터치 시 화면을 딤드 처리하고 자랑하기 팝업창 출력 [* 자랑하기 시스템 기획서 참고](#)
- Text: 자랑하기 `StringKey ▶ Timeline_Share`



A graphic logo for 'SKYWALK' consisting of a cluster of overlapping triangles in various shades of blue, purple, and pink. The word 'SKYWALK' is written in white, bold, uppercase letters across the center of the graphic.

SKYWALK

Thank you

Just Play.
Walk the Sky.