



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.

A decorative graphic in the top right corner consisting of a cluster of overlapping triangles in shades of blue, purple, and pink. The word "SKYWALK" is written in white, bold, uppercase letters across the center of this graphic.

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

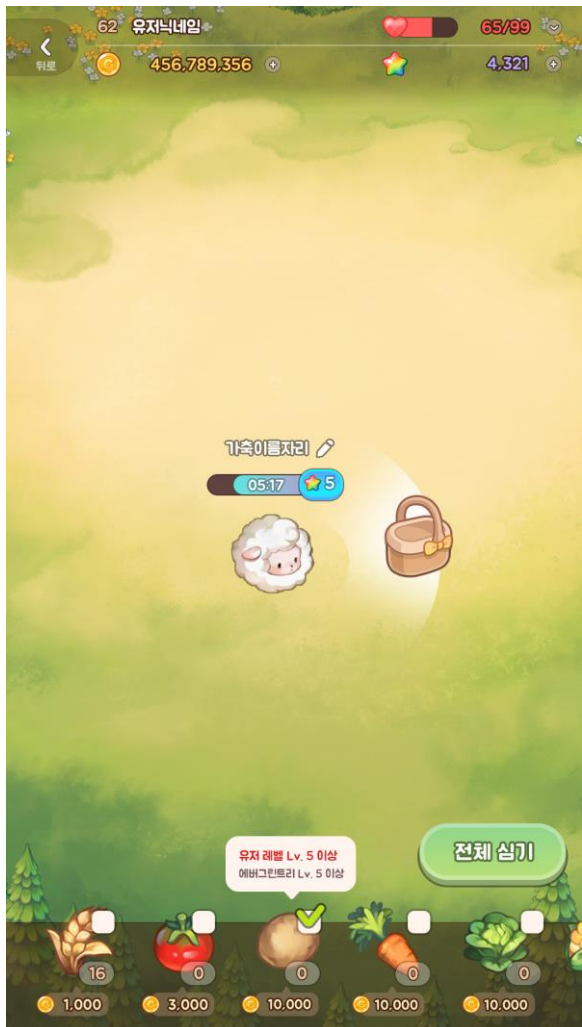
2. 경험치 획득 콘텐츠

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

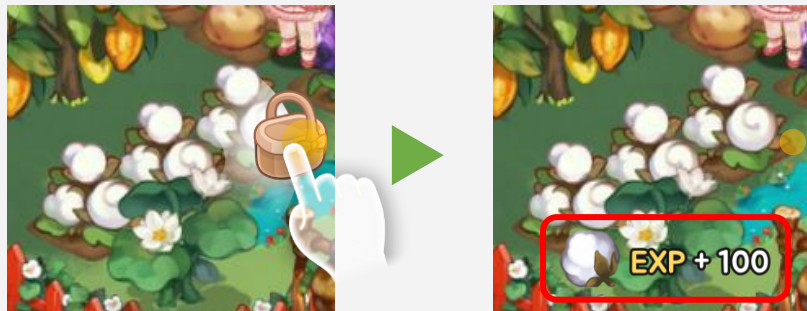


2. 경험치 획득 콘텐츠

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

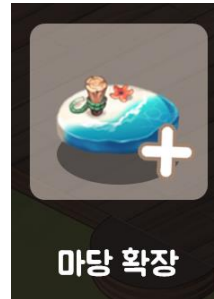
- 데이터 위치 | 보유한 도면(BlueprintID) 중, [FieldData] ▶ [Room] ▶ BlueprintID - OpenGroupID
 ◦ IF [OpenData] ▶ [Open] ▶ OpenCondition=1 && OpenValue=조건 레벨에
 해당하는 RoomID가 1개라도 있을 시 출력

- 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

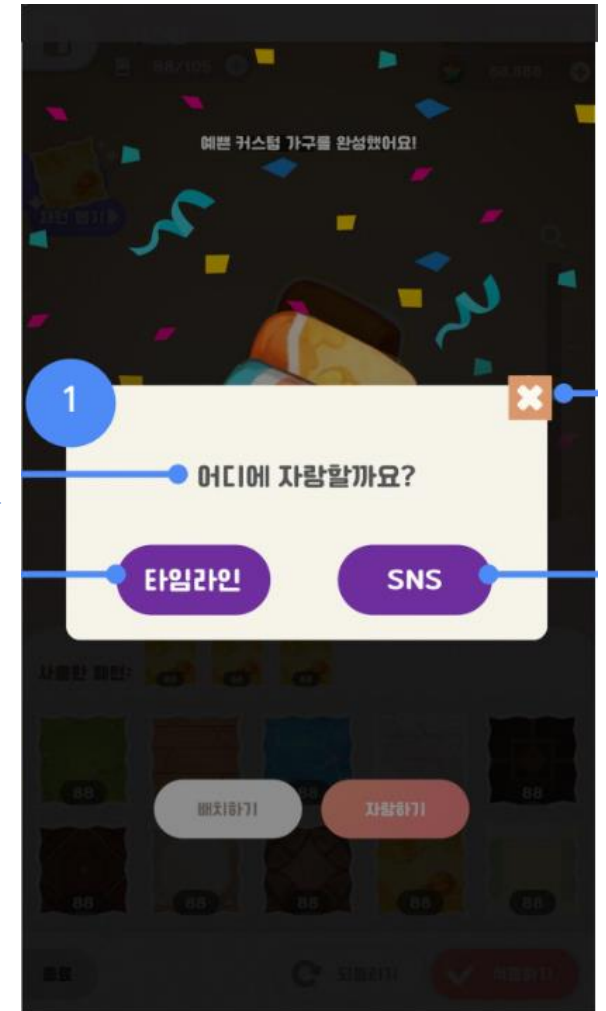


8) 확인 버튼

- 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' composed of overlapping triangles in shades of blue, purple, and pink, arranged in a stepped, geometric pattern.

SKYWALK

Thank you

Just Play.
Walk the Sky.