



<서머너즈워: 크로니클>

# 도감 시스템 역기획서

시작일: 2023-02-20  
마감일: 2023-02-26

작성자: 김효진

Email: [kimhyojin0438@gmail.com](mailto:kimhyojin0438@gmail.com)

C.P.: 010-2126-2138





0. 문서 소개

- <서머너즈워: 크로니클>
- 해당 문서에서 다루는 내용

1. 도감 시스템 이란?

- 정의
- 진입 방식
- 기획 의도
- 진행 흐름

2. 도감 시스템 규칙

- 도감의 종류
- 도감 단계
- 소환수 도감 상세 설명
- 수집 도감 상세 설명
- 몬스터 도감 상세 설명

3. 도감 시스템 UI

- UI 플로우
- 도감 선택 화면
- 도감 메인화면
- 도감 목록 구성
- 각 도감 별 상세 설명

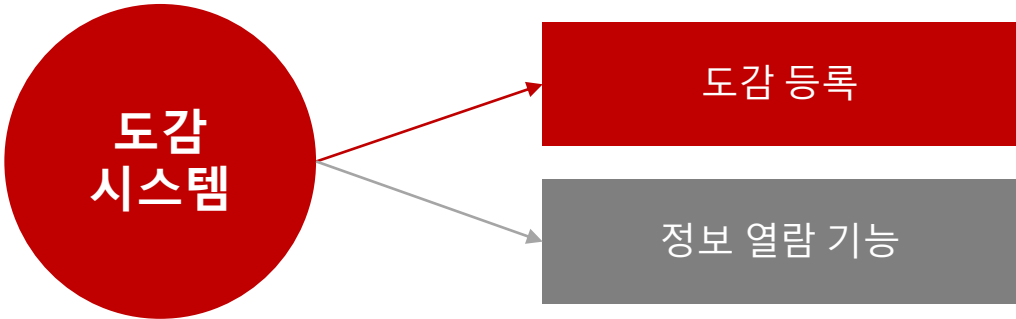
0. 문서 소개

<서머너즈 워: 크로니클>



항목	설명
게임 명	서머너즈 워: 크로니클
장르	MMORPG
출시일	2022년 8월 16일 (한국)
플랫폼	모바일
한 줄 소개	기존 MMORPG에서 경험할 수 없는 350여종의 소환수를 통한 다채로운 경험과 전략적인 플레이를 제공하고 플레이어의 개성을 담아 즐길 수 있는 게임
개발/유통	com2us

해당 역기획서에서 다루게 되는 부분



도감 시스템이 무엇이고 도감에 집계되는 건 무엇인지, 어떻게 등록하고 보상을 얻는지 설명

도감에서 어떤 정보를 어떻게 열람하는지 해당 문서에서 다루지 않음

# 1. 도감 시스템이란?

## 정의

활성화 조건: 1막 14장 [독려] 퀘스트 완료 이후

- ◆ 플레이어가 게임 내 획득한 소환수의 조각/ 수집한 전문기술 제작 아이템/ 몬스터 처치 수량을 각각 누적 집계하고, 등록할 시 단계 별로 보상을 받을 수 있는 콘텐츠.
  - ↳ 보상으로 각종 소모성 아이템, 유료 재화인 크리스탈, 특정 능력치 상승 등을 제공하여 캐릭터 전투력 성장에 도움을 준다.
- ◆ 해당 콘텐츠를 통해 소환수의 상세 정보와 전문기술 제작 아이템의 획득처, 몬스터 출현 위치 등을 열람할 수 있다.



소환수 도감

획득한 소환수의 조각  
수량 집계 및 소환수 정보 열람



수집 도감

수집한 전문기술 제작 아이템  
수량 집계 및 획득처 열람




몬스터 도감

몬스터 처치  
수량 집계 및 출현 위치 열람


그림1~3: <서머너즈워: 크로니클> 도감 종류

## 진입 방식



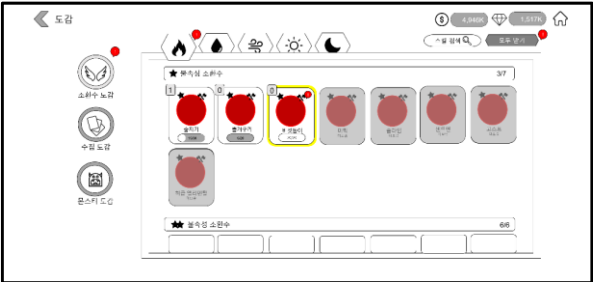
1. 메인UI 우측 상단 메뉴()버튼 클릭



2. 메뉴에서 우측 하단에 위치한 도감()탭 클릭



3. 원하는 도감 종류 선택



4. 도감 메인화면 진입

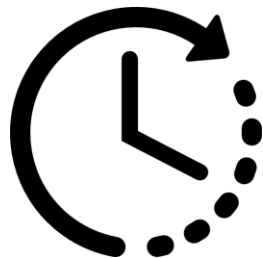
# 1. 도감 시스템이란?

기획 의도



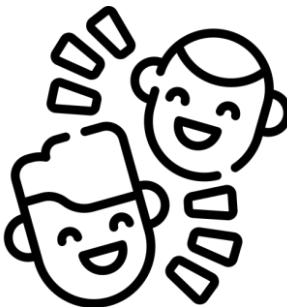
소환수 중복 획득에 대한 행위를 격려하여 **BM 유도** 하기 : 소환수 도감

소환수 도감은 소환수의 경우 메인 BM 가차로 획득해야하기 때문에 구매 욕구 자극이 필요. 해당 도감의 보상으로 특정 능력치 상승을 설계하여 이미 획득한 소환수가 나왔을 때의 박탈감과 상실감을 달래주고 캐릭터 성장에 대한 욕심이 있는 과금 유저들에게 BM을 추진하도록 유도함



성취감 유발하여 반복 작업 유도, **컨텐츠 소모 속도**를 늦추는 장치: 수집 아이템 도감, 몬스터 도감

단순히 플레이어에게 반복 행위를 요구하는 것이 아닌 성장에 필요한 소모성 아이템을 보상으로 제공함으로써 반복 작업을 통해 컨텐츠 소모 속도를 느리게 한다. 특히 제작 아이템과 몬스터 사냥은 누구나 쉽게 접근할 수 있지만, 최고 보상 수준에 도달하기엔 시간을 쏟아부어야 함으로 일부 플레이 타임이 연장에 기여할 것으로 예상함



단계적으로 보상을 획득할 수 있는 설정, **플레이 동기 부여**: ALL

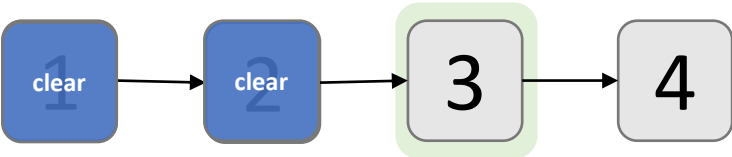
<서머너즈워: 크로니클>에선 390여종의 소환수와 90종의 수집 아이템, 950종 이상의 몬스터가 존재하는 게임이다. 많은 몬스터와 리소스를 보유하고 있기 때문에 무작정 플레이 타임을 늘리자고 너무 과한 목표를 주면 오히려 유저들의 이탈을 우려할 수 있고, 그렇다고 이 리소스들을 쉽게 도감에 등록해버리면 컨텐츠 소모 속도 가중 우려가 있어 단계별로 보상을 설계했을 거라 예상함. 보상을 점진적으로 제공함으로써 플레이어들이 쉽게 지치지 않고, 꾸준히 이어갈 수 있게끔 해주는 동력을 제공하는 셈.

# 1. 도감 시스템이란?

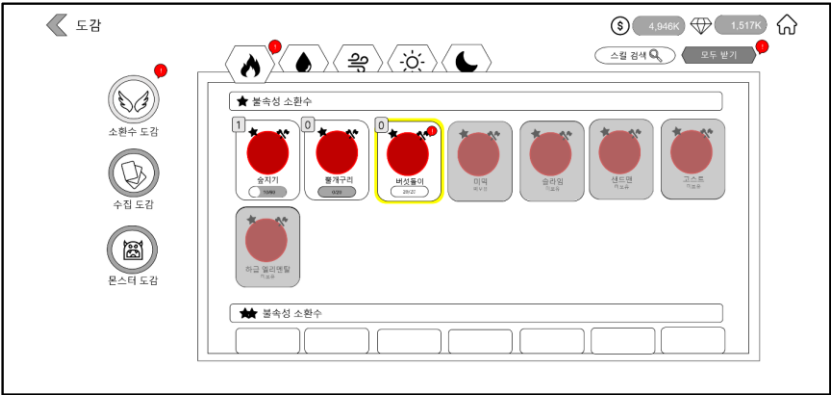
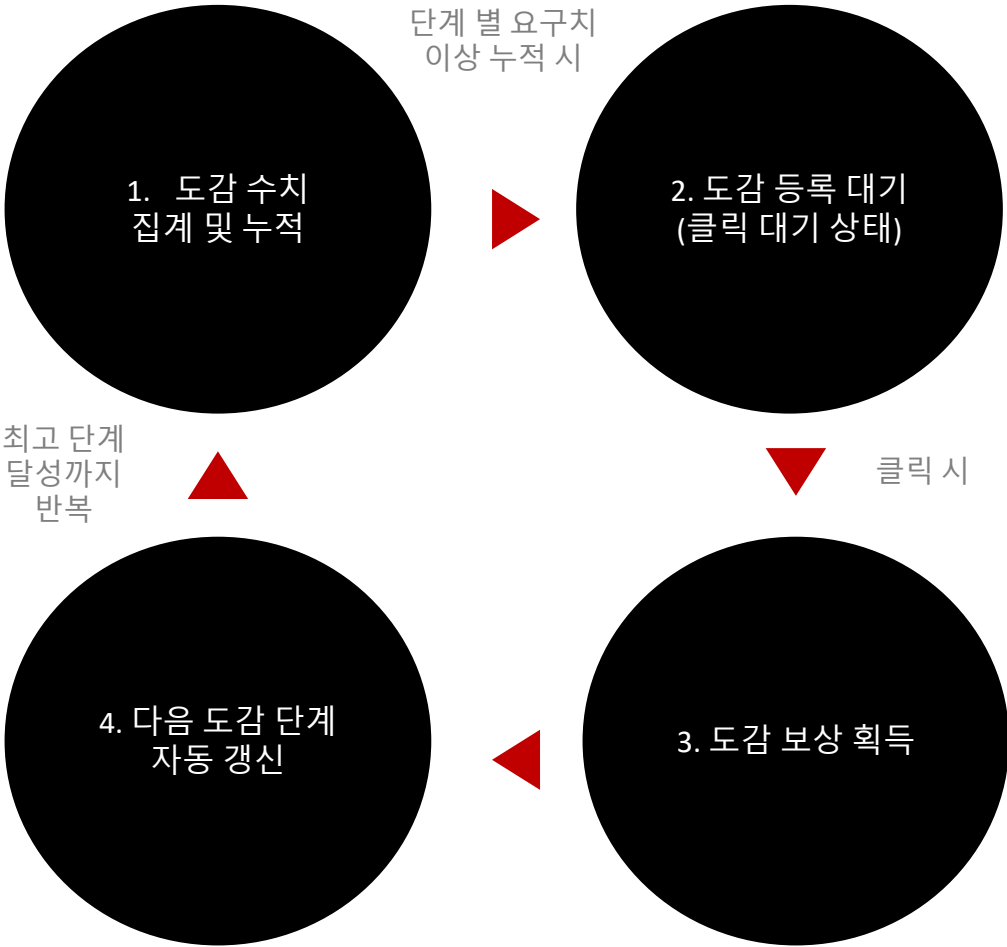
진행 흐름 요약



1. 플레이어 행동에 따라 도감에 있는 항목들의 수치가 자동으로 집계된다.



4. 다음 도감 단계가 자동으로 갱신 된다



2. 단계별 요구치 만큼 누적되면 해당 도감은 등록 대기 상태가 된다. (대기 상태에서도 수치는 계속 누적된다)



3. 클릭 시 도감 종류와 단계에 따라 다른 보상이 제공된다.

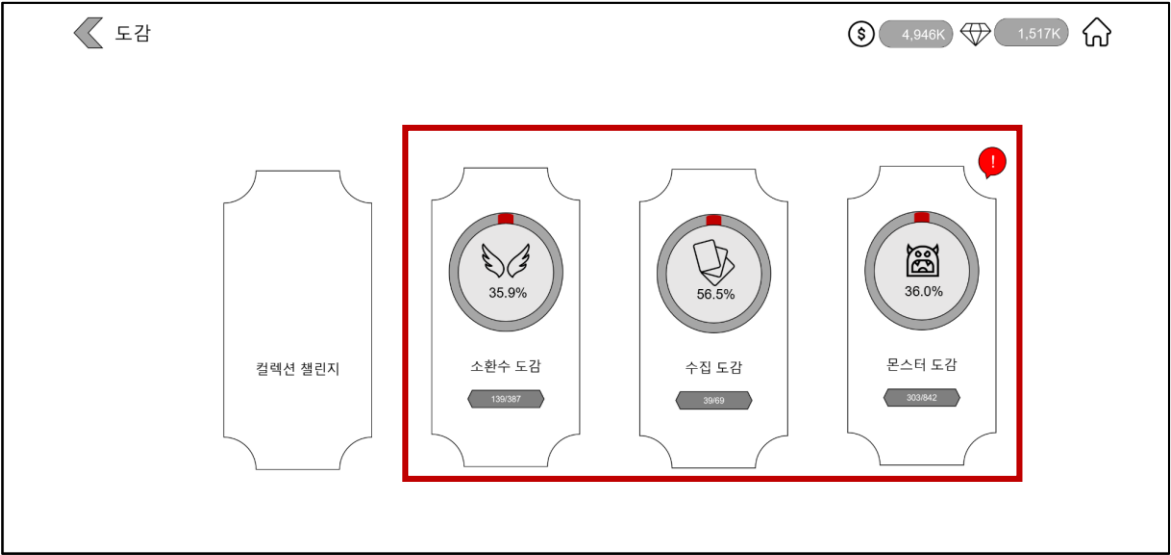
## 2. 도감 시스템 규칙

### 도감의 종류

- ◆ 소환수 도감, 수집 도감, 몬스터 도감 3종류가 있다. 각 도감의 집계 방식은 아래 표 참고.

종류	집계 방식	관련 테이블 명
소환수 도감	해당 도감에선 소환수 최초 보유 후 획득한 <b>소환수 조각의 개수</b> 를 집계한다.	collection_summons
수집 도감	해당 도감에선 플레이어가 전문 기술을 통해 수집한 <b>제작 아이템의 개수</b> 를 집계한다.	collection_expertisitem
몬스터 도감	해당 도감에선 플레이어가 <b>처치한 몬스터 수</b> 를 집계한다.	collection_monster

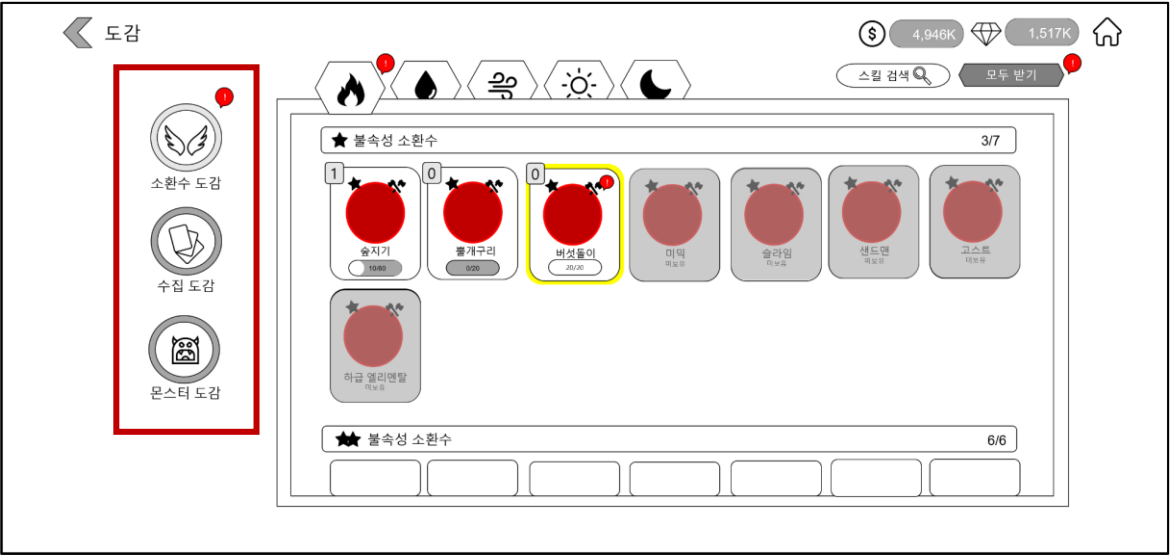
- ◆ 도감 종류 선택 방법



Case1. 도감 선택 UI

도감 메인 UI 진입 전, 도감의 종류를 선택한다.

\*컬렉션 챌린지는 해당 문서에서 다루지 않음.



Case2. 도감 메인 UI

도감 메인 UI에서도 보고 싶은 도감의 종류를 손쉽게 변경할 수 있다.

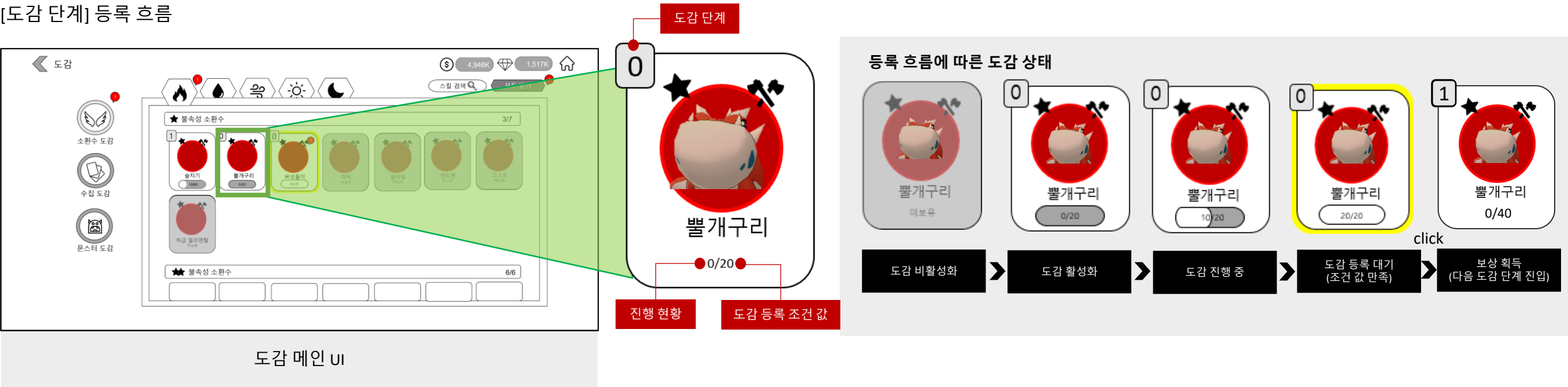
도감의 종류에 따라 노출되는 내용도 상이하다.

## 2. 도감 시스템 규칙

### 도감 단계 – 기본 설명

- ◆ [도감 단계]란?
  - 각 도감 종류의 집계 방식에 맞게 일정 수치가 누적 됐을 때 단계 별로 도감 보상을 획득하는 기준
  - 도감 보상 획득 조건: 특정 조건을 만족하고 클릭하여 도감 단계를 등록해야한다.
  - 도감 단계를 등록하면 자동으로 보상을 획득하고 다음 단계로 진입한다.
  - 플레이어가 도감 단계를 등록하지 않아도 집계된 수치는 계속 누적된다.
  - 도감 단계가 점진될 수록 다음 단계를 달성하기까지 요구되는 조건 값이 더 많아지고 더 좋은 보상을 획득한다.
  - 도감의 종류에 따라 각 도감 단계의 달성 조건, 조건 값, 보상 종류, 보상 값을 상이하게 기획.
    - ↳ 이에 맞춰 소환수, 수집, 몬스터 도감 단계의 table을 나누어 설명함.

### ◆ [도감 단계] 등록 흐름





## 2. 도감 시스템 규칙

### 도감 단계 – 상세 설명 : 소환수 도감 (1p/3p)

◆ 도감 단계

- 현재 기획된 소환수 도감의 도감 단계는 0단계부터 시작해 14단계까지 있다. 향후 추가 기획 시 별도 수정.
  - ↳ [collection\_summons] table – [collection\_level] 칼럼 참조
- 도감 등록 후 자동으로 열리는 다음 도감 단계는 [collection\_summons] table – [next\_collectionID] 칼럼 값을 가져온다. 해당 칼럼 값이 0이면, 최대 도감 단계 달성을 의미한다.
  - ↳ [next\_collcectionID]는 [collection\_summons] table의 ID를 참조

◆ 도감 달성 조건 타입

소환수 도감은 다른 도감 종류와 다르게 달성 조건 타입이 존재한다.

↳ [collcetion\_summons] table – [needType] 칼럼 참조

- [needType] = 1: 특정 소환수 보유

[needType\_ID] 칼럼에 해당되는 소환수ID를 [need\_valueMin] 칼럼 값만큼 보유해야한다.

↳ 이 때 [needType\_ID]에 연결되는 값은 [summons] table의 ID 값이다

- [needType] = 2: 특정 소환수 조각 획득

[needType\_ID] 칼럼에 해당되는 소환수 조각 아이템ID를 [need\_valueMin] 칼럼 값만큼 획득해야한다.

해당 아이템의 소모 여부와 상관 없이 “획득” 을 기준으로 집계한다.

↳ 이 때 [needType\_ID]에 연결되는 값은 [item] table의 ID 값이다

도감 ID	소환수 도감 단계 설명	소환수 도감 단계	해당 단계 활성화 조건 Type	활성화 조건Type과 연결된 table ID	<해당 조건_필요량
string	#기획명	int	int	string	int
ID	#기획명	collection_level	needType	needType_ID	need_valueMin
c_fire_g1_1_0	불-술지기 도감 0단계	0	1	s_fire_g1_1	1
c_fire_g1_1_1	불-술지기 도감 1단계	1	2	i_fire_g1_1	40

예시용 자료: [collcetion\_summons] table 중 일부 발췌

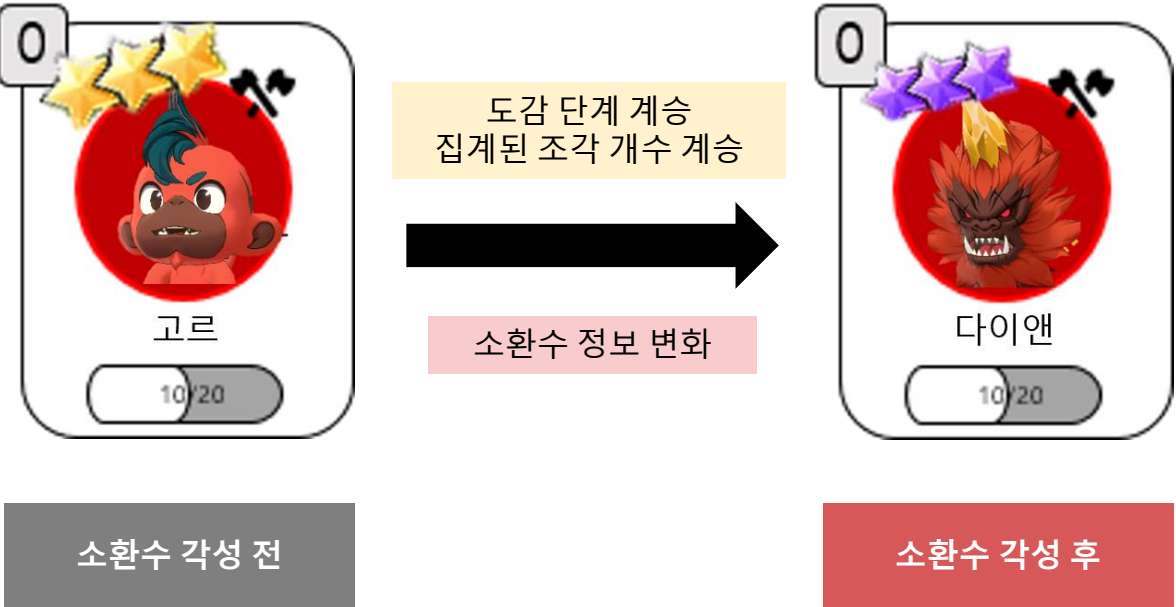
Ex 1) ID= c\_fire\_g1\_1\_0 : 입력된 summons table의 ID에 해당하는 소환수를 1마리 보유하고 있어야 해당 도감 0단계를 등록할 수 있다.

Ex 2) ID= c\_fire\_g1\_1\_1 : 입력된 item table의 ID에 해당하는 소환수 조각을 40개 획득해야 해당 도감 1단계를 등록할 수 있다.

## 2. 도감 시스템 규칙

도감 단계 – 상세 설명 : 소환수 도감 (2p/3p)

- ◆ 보상 방식
  - 소환수 도감에서 획득할 수 있는 보상은 소환수의 각종 능력치 상승으로 구성되어 있다.
    - ↳ [collcetion\_summons] table – [reward\_type] 칼럼 참조
  - 해당 도감 단계를 등록하게 되면, [reward\_type]에 따른 능력치를 [reward\_value] 값 만큼 영구 획득한다.
- ◆ 도감 단계의 계승 – 소환수의 각성의 경우
  - 3성 이상의 소환수는 각성이 가능하다. 각성하게 되면 각성으로 변화한 소환수의 도감 단계로 전이된다.
  - 도감 단계와 그동안 집계된 소환수 조각 개수가 계승된다.



## 2. 도감 시스템 규칙

도감 단계 – 상세 설명 : 소환수 도감 (3p/3p)

◆ [collection\_summons] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. 예시: <b>c_fire_g1_1_0</b>  <b>collection의 약자, 도감 시스템을 의미</b> <b>해당 도감이 적용되는 소환수의 summons table ID</b> <b>도감 단계를 의미</b>
collceton_level	Int	소환수 도감 단계를 기재한다
needType	Int	해당 도감 단계의 등록 조건 타입을 기재한다.  1: 특정 소환수 보유 2: 특정 소환수 조각 보유
needType_ID	Int	needType_ID 칼럼의 제어를 받는다.  needType_ID=1: 획득해야 하는 소환수ID를 기재한다. summons table의 ID값을 참조 needType_ID=2: 얻어야 하는 소환수 조각 아이템 ID를 기재한다.Item table의 ID 값을 참조
need_valueMin	Int	needType_ID 칼럼의 필요한 수량을 기재한다 다음 단계 등록하기 위한 최소 필요 수량을 기재한다
reward_type	string	해당 단계 달성 시 지급하는 보상 타입을 기재
reward_value	Int	보상 타입에 따른 보상 값을 기재.reward_type 칼럼의 제어를 받는다. 보상 타입이 많기 때문에 보상 타입에 대한 설명은 해당 기획서 9p 참고
next_collectionID	string	해당 도감 단계 등록 시 자동 활성화되는 다음 도감 단계를 기재 [collceton_summons] table의 ID 참조
GroupID	int	타 table에 참조를 위해 해당 table의 ID들을 그룹핑하는 가상 데이터 같은 숫자=동일한 그룹임을 의미함



## 2. 도감 시스템 규칙

### 도감 단계 – 상세 설명 : 수집 도감 (1p/2p)

- ◆ 도감 단계
- 현재 기획된 수집 도감의 도감 단계는 1단계부터 시작해 5단계까지 있다. 향후 추가 기획 시 별도 수정.

↳ [collection\_expertiseitem] table – [collection\_expertiseitem\_level] 칼럼 참조

- 도감 등록 후 자동으로 열리는 다음 도감 단계는 [collection\_expertiseitem] table - [next\_collectionID] 칼럼 값을 가져온다. 해당 칼럼 값이 0이면, 최대 도감 단계 달성을 의미한다.

↳ [collection\_expertiseitem] table – [next\_collectionID] 칼럼 참조
- ◆ 도감 달성 조건
- [collection\_expertiseitem] table의 [needItemID] 칼럼에 해당되는 아이템 ID를 [need\_valueMin] 칼럼 값만큼 획득해야한다.

↳ [collection\_expertiseitem\_needItemID] 칼럼에 연결되는 값은 [item] table의 ID 값이다.

- 해당 아이템의 소모 여부와 상관 없이 “획득”을 기준으로 집계한다.
- ◆ 보상 방식
- [collection\_expertiseitem] table의 [reward\_itemID] 칼럼에 해당 되는 아이템 ID를 [reward\_item\_value] 칼럼 값만큼 인벤토리에 지급한다.

↳ [reward\_itemID] 칼럼에 연결되는 값은 [item] table의 ID 값이다.

인덱스	제작 아이템 도감 단계 이름	제작 아이템 도감 단계	해당 단계 활성화에 필요한 아이템	<아이템_필요량	보상 - [item] table ID	보상 개수	다음 단계 도감 ID	제작 아이템 도감 그룹 ID
string	#기획명	int	string	int	string	int	int	int
ID	#기획명	collection_level	needItemID	need_valueMin	reward_itemID	reward_item_value	next_collectionID	GroupID
c_i_fish_1_1	피라미 - 도감 1단계	1	i_fish_1	1	i_money_1	500	c_i_fish_1_2	1
c_i_fish_1_2	피라미 - 도감 2단계	2	i_fish_1	20	i_grow_1	5	c_i_fish_1_3	1

[collection\_expertiseitem] table 일부 발췌

## 2. 도감 시스템 규칙

도감 단계 – 상세 설명 : 수집 도감 (2p/2p)

◆ [collection\_expertiseItem] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. 예시: c_i_fish_1_1 collection의 약자, 도감 시스템을 의미 해당 도감이 적용되는 아이템의 item table ID 도감 단계를 의미
collection_level	Int	수집 도감 단계를 기재한다
needItemID	Int	해당 도감 단계의 등록 조건에 맞게 수집해야 하는 아이템 ID를 기재한다 Item table의 ID를 참조한다
need_valueMin	Int	needItemID 칼럼의 필요한 아이템 수량을 기재한다 다음 단계 등록하기 위한 최소 필요 수량을 기재한다
reward_itemID	Int	해당 단계 달성 시 지급되는 보상 아이템 ID를 기재한다 Item table 의 ID를 참조한다
reward_item_value	Int	reward_itemID 칼럼에 해당되는 보상 아이템의 지급 수량을 기재한다
next_collectionID	Int	해당 도감 단계 등록 시 자동 활성화되는 다음 도감 단계를 기재 [collection_expertiseItem] table의 ID 참조
GroupID	int	타 table에 참조를 위해 해당 table의 ID들을 그룹핑하는 가상 데이터 같은 숫자=동일한 그룹임을 의미함

## 2. 도감 시스템 규칙

### 도감 단계 – 상세 설명 : 몬스터 도감 (1p/2p)

- ◆ 도감 단계
- 현재 기획된 수집 도감의 도감 단계는 1단계부터 시작해 5단계까지 있다. 향후 추가 기획 시 별도 수정.

↳ [collection\_monster] table – [collection\_level] 칼럼 참조

- 도감 등록 후 자동으로 열리는 다음 도감 단계는 [collection\_monster] table - [next\_collectionID] 칼럼 값을 가져온다. 해당 칼럼 값이 0이면, 최대 도감 단계 달성을 의미한다.

↳ [collection\_monster] table – [next\_collectionID] 칼럼 참조
- ◆ 도감 달성 조건
- [collection\_monster] table의 [kiil\_monster\_ID] 칼럼에 해당되는 몬스터 ID를 [kill\_monster\_value] 칼럼 값만큼 처리해야한다.

↳ [needItemID] 칼럼에 연결되는 값은 [monster] table의 ID 값이다.

- 집계 방식은 해당 몬스터가 출현 하는 곳 (필드, 콘텐츠, 이벤트)에 국한되지 않고 처리 즉시 카운트한다.
- ◆ 보상 방식
- [collection\_monster] table의 [reward\_itemID] 칼럼에 해당 되는 아이템 ID를 [reward\_item\_value] 칼럼 값만큼 인벤토리에 지급한다.

↳ [reward\_itemID] 칼럼에 연결되는 값은 [item] table의 ID 값이다.

인덱스	몬스터 도감 단계 설명	몬스터 도감 단계	처리해야 하는 [monster] table ID	목표 처리 수량	보상 아이템	보상 개수	다음 단계 도감 ID	그룹 ID
string	#기획명	int	int	int	string	int	int	int
ID	#기획명	collection_level	kiil_monster_ID	kill_monster_value	reward_itemID	reward_value	next_collectionID	GroupID
c_water_m1_1	물-고블린 도감 1단계	1	water_m1	1	i_money_1	500	c_water_m1_2	1
c_water_m1_2	물-고블린 도감 2단계	2	water_m1	10	i_grow_1	5	c_water_m1_3	1

[collection\_monster] table 일부 발췌



## 2. 도감 시스템 규칙

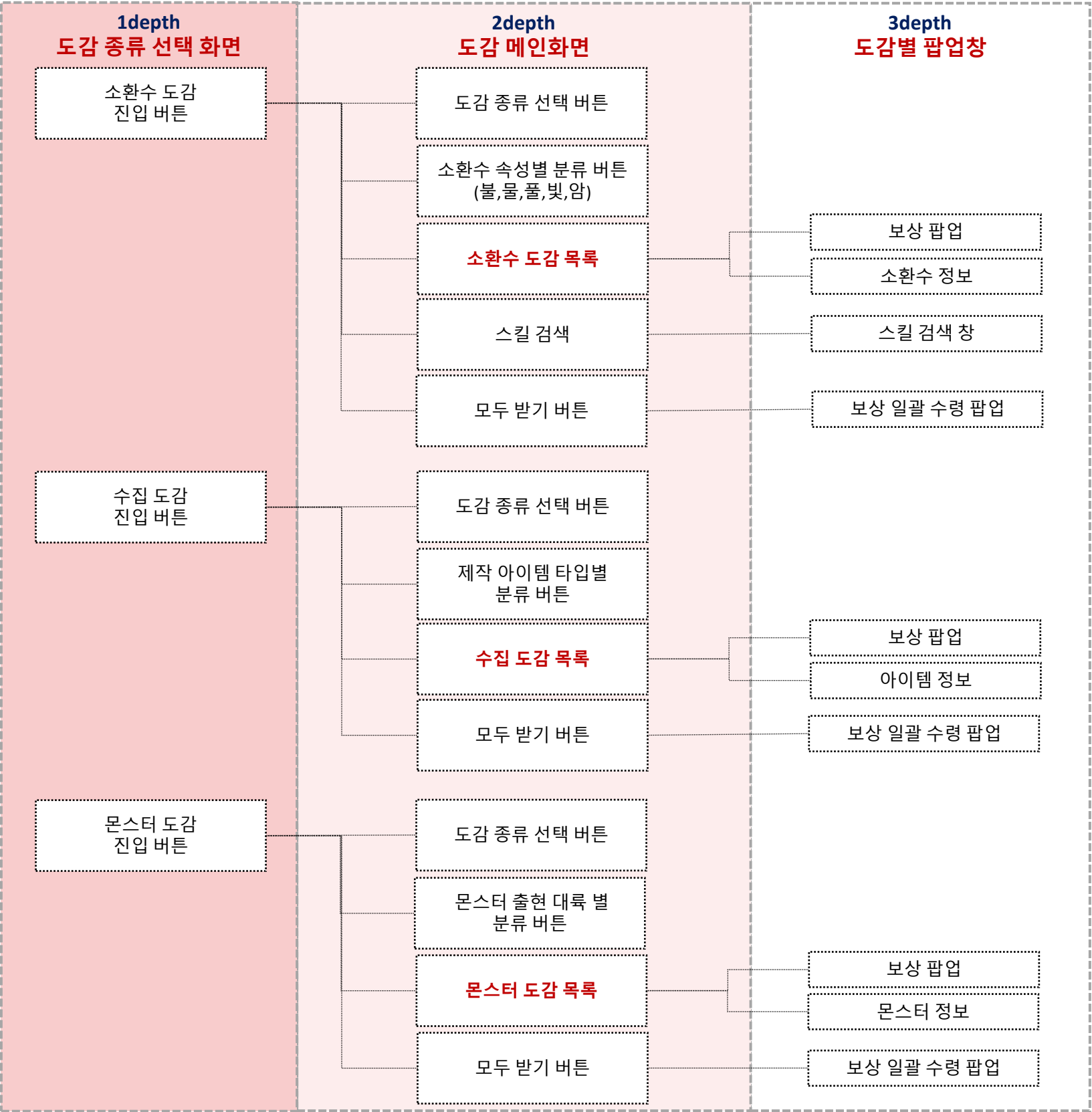
도감 단계 – 상세 설명 : 몬스터 도감 (2p/2p)

◆ [collection\_monster] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. 예시: c_water_m1_1 collection의 약자, 도감 시스템을 의미 해당 도감이 적용되는 몬스터의 monster table ID 도감 단계를 의미
collection_level	Int	몬스터 도감 단계를 기재한다
kiil_monster_ID	Int	해당 도감 단계의 등록 조건에 맞게 처치해야하는 몬스터 ID를 기재한다 monster table의 ID를 참조한다
kill_monster_value	Int	kiil_monster_ID 칼럼의 처치해야하는 몬스터 수량을 기재한다 다음 단계 등록하기 위한 최소 필요 수량을 기재한다
reward_itemID	Int	해당 단계 달성 시 지급되는 보상 아이템 ID를 기재한다 Item table 의 ID를 참조한다
reward_value	Int	reward_item_value 칼럼에 해당되는 보상 아이템의 지급 수량을 기재한다
next_collectionID	Int	해당 도감 단계 등록 시 자동 활성화되는 다음 도감 단계를 기재 [collection_monster] table의 ID 참조
GroupID	int	타 table에 참조를 위해 해당 table의 ID들을 그룹핑하는 가상 데이터 같은 숫자=동일한 그룹임을 의미함

### 3. 도감 시스템 UI

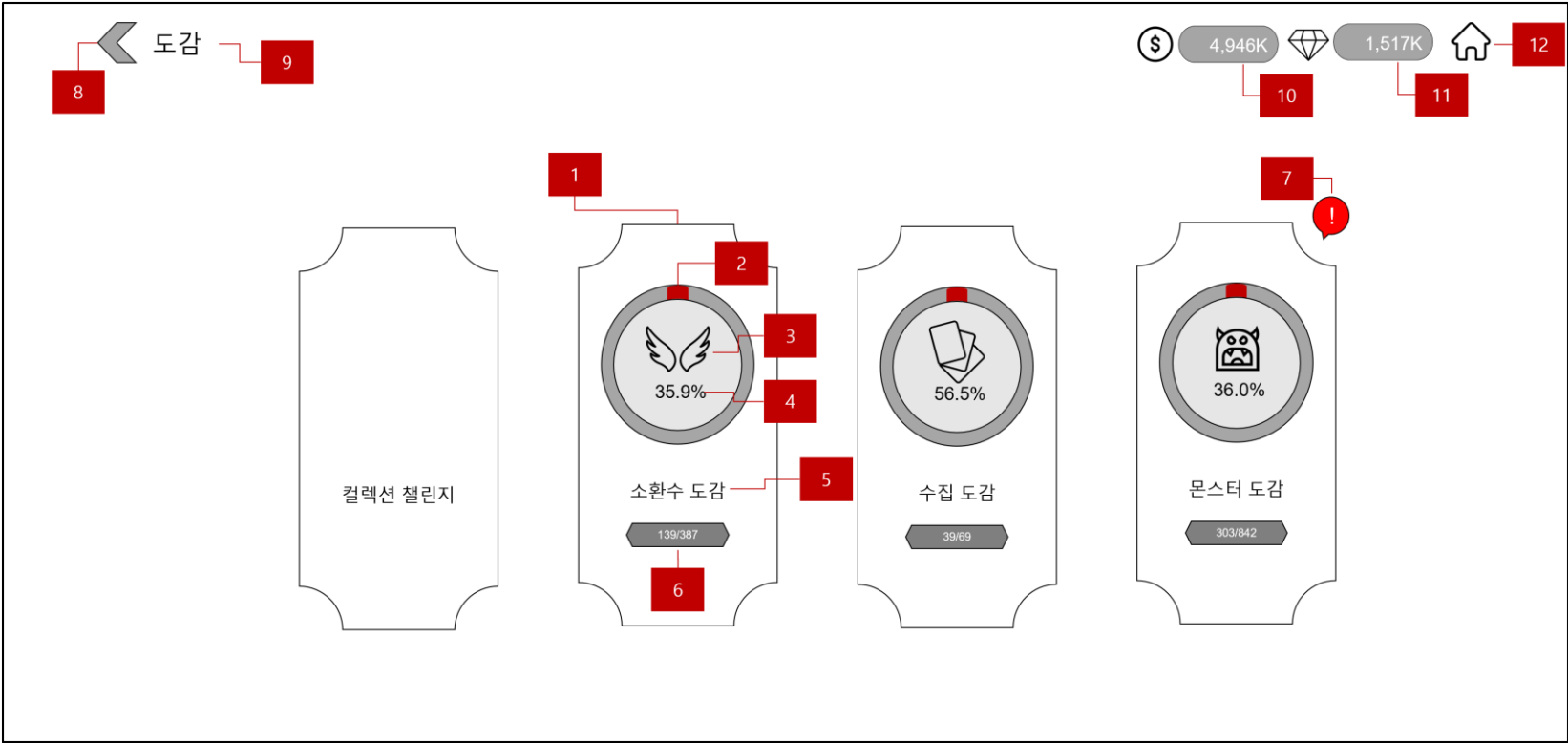
UI 플로우



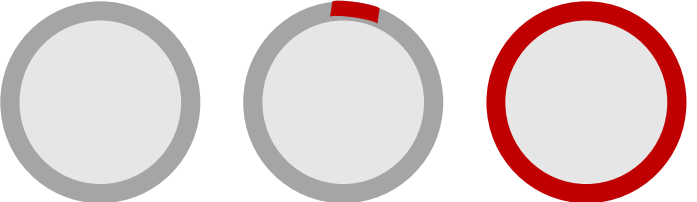


3. 도감 시스템 UI

도감 종류 선택 화면 UI

- ◆ 진입 방식: 플레이 메인 화면 > 메뉴 > [도감]선택 > 도감 종류 선택 화면 출력
- ◆ 설명: 소환수 도감 / 수집 도감 / 몬스터 도감 메인화면의 진입 버튼이 있는 UI창



\*컬렉션 챌린지는 해당 문서에서 다루지 않음

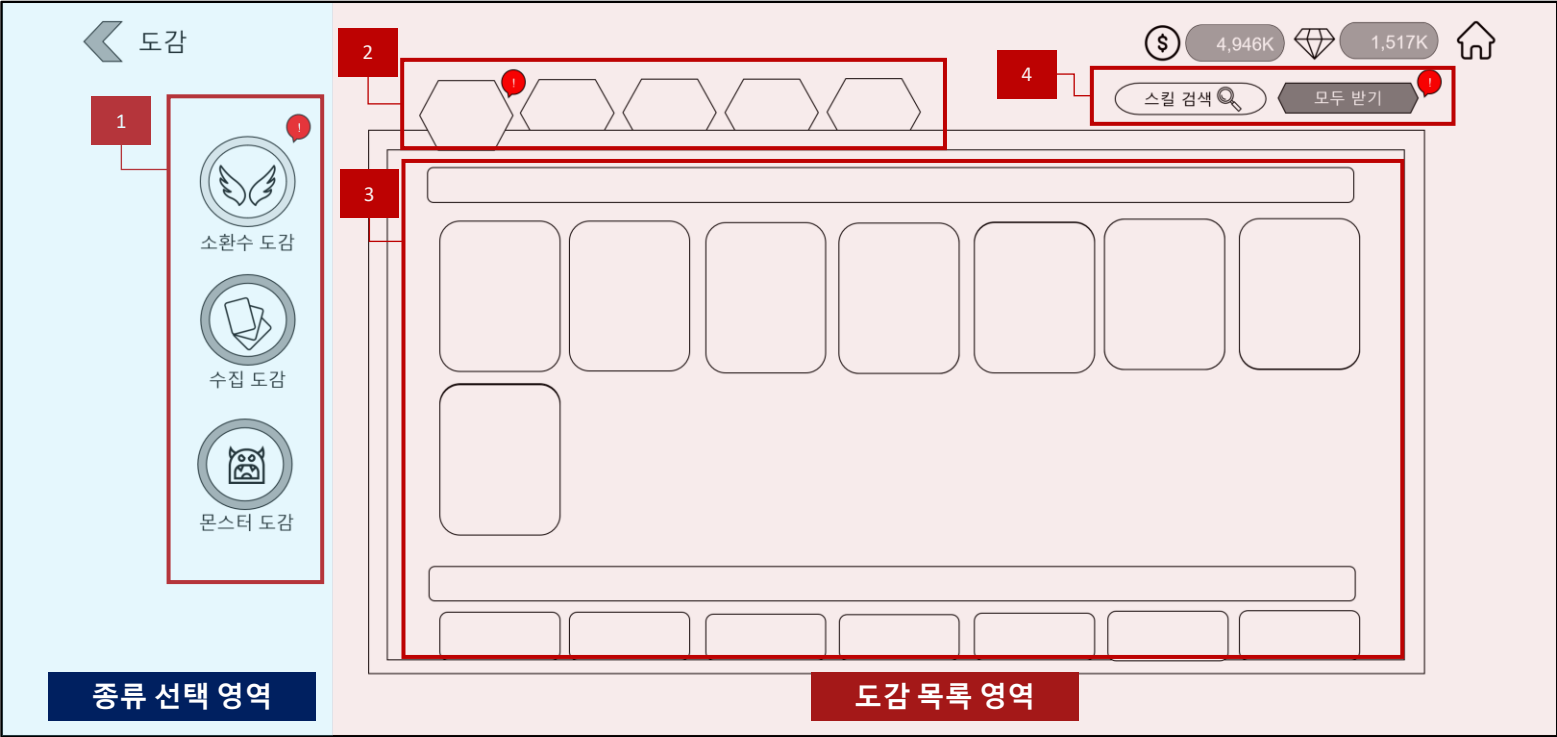
번호	명칭	설명
1	도감 메인화면 진입 버튼	테두리 범위 안을 터치하면 해당 도감 메인 화면 UI로 이동한다. 소환수 도감, 수집 도감, 몬스터 도감 순서로 좌측부터 정렬한다.
2	해당 도감 진행 현황 - 게이지	해당 도감의 달성율을 계산하여 게이지로 표시한다. 게이지는 시계 방향으로 전진한다. [달성율=현재 달성한 도감 단계의 개수 / 해당 도감의 단계 총 수량] <div><div></div>0%일 때</div> <div><div></div>10%일 때</div> <div><div></div>100%일 때</div>
3	도감 대표 아이콘	해당 도감의 대표 아이콘을 출력한다. <div> - 소환수 도감</div> <div> - 수집 도감</div> <div> - 몬스터 도감</div>
4	해당 도감 진행 현황 - 퍼센티지(%)	해당 도감의 달성율을 백분율로 표시한다 (소수점 한자리까지) [달성율=현재 달성한 도감 단계의 개수 / 해당 도감 단계 총 수량]
5	도감 명칭	소환수 도감: Text table ID= 30001 출력 수집 도감: Text table ID = 30002 출력 몬스터 도감: Text table ID = 30003 출력
6	해당 도감 진행 현황 - 숫자	해당 도감의 달성 수치를 a/b 표시한다 a=현재 0단계를 달성한 도감 목록의 개수 B=해당 도감 목록 총 수량(도감 단계 포함x)
7	도감 보상 수령 가능 표식	해당 도감에 수령 가능한 보상이 있을 시, 해당 도감 버튼 우측 상단에 출력한다.
8	뒤로가기 버튼	해당 버튼을 클릭하면 콘텐츠 메뉴 화면으로 돌아간다
9	UI 메뉴 명	Text table ID=30004 출력
10	플레이어가 현재 보유하고 있는 골드	재화 시스템이므로 해당 기획서에서 다루지 않음
11	플레이어가 현재 보유하고 있는 크리스탈	재화 시스템이므로 해당 기획서에서 다루지 않음
12	메인화면 이동 버튼	터치 시 플레이 메인 화면으로 돌아간다.





### 3. 도감 시스템 UI

#### 도감 메인화면 공통 UI 구성

- ◆ 설명: 도감의 메인화면에 대한 공통적인 구성과 UI 규칙을 정의하고 설명한다.
  - └ 소환수, 수집, 몬스터 도감은 해당 레이아웃과 UI 규칙을 공유하며 각 설정된 세부 규칙은 다음 페이지부터 나누어 설명.



번호	명칭	설명	세부 기획의도
1	도감 종류 선택 버튼	오른쪽에 출력할 도감의 종류를 선택할 수 있음: 클릭 시 기존 도감 해제, 클릭한 도감 출력 위에서 아래로 순서대로 소환수 도감, 수집 도감, 몬스터 도감 출력 버튼을 배열 선택 시 테두리가 밝게 빛남. <div> 선택 시  해제 시</div>	유저 편의성을 고려, 도감 메인 화면 안에서도 소환수, 수집, 몬스터 이 3가지 도감을 선택하여 볼 수 있도록 설계.
2	도감 분류 버튼	각 도감마다 정해진 [대분류]에 의거한 도감 목록 출력 버튼. 클릭 시 해당 도감 분류에 맞는 목록 UI가 출력.	도감 시스템인 만큼 유저가 보기 쉽게 배열하기 위함. 허나 출력해야 할 데이터를 무분별하게 담기엔 매우 방대하고, 향후 업데이트로 추가 될 데이터들을 고려하여 카테고리 형식으로 분류 작업을 2번 진행하여 출력함.
3	도감 목록	대분류된 도감 목록을 각 도감마다 정해진 [소분류]에 맞게 정해진 순서대로 출력. 목록은 “칸”으로 구성.	
4	도감 기능	도감 특수 기능인 스킬 검색, 모두 받기를 진행할 수 있는 버튼 <b>스킬 검색:</b> 찾고 싶은 소환수 스킬을 정밀하게 서치할 수 있는 기능 <ul style="list-style-type: none"><li>└ 소환수 도감에만 활성화</li></ul> <b>모두 받기:</b> 선택된 도감 내 등록 가능한 모든 도감 단계를 한 번에 등록하고 일괄 보상을 받는 기능 <ul style="list-style-type: none"><li>└ 모든 도감에 활성화 되어있음</li></ul>	일일이 눌러야 도감 단계가 등록되는 시스템 형식이고, 정보를 하나하나 찾기엔 도감 수량이 많기 때문에 번거로운 방식이 불쾌함을 조성할 수 있어 추가하는 편의 기능.

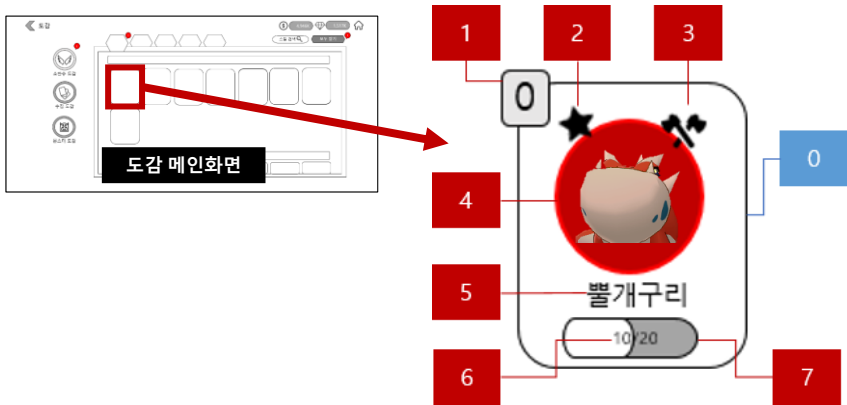
### 3. 도감 시스템 UI

도감 목록의 기본 UI 구성: 칸

◆ 설명: 도감 목록을 구성하는 “칸”에 대한 공통된 UI를 정의한다. [기능에 따른 자세한 table 설명 & 도감 상태 별 UI 변화는 각 도감 목록 UI설명 페이지에서 진행한다.](#)

종류	설명	관련 테이블 명
소환수 도감 슬롯	소환수 속성 타입 > 성급 타입 순으로 분류하여 소환수 도감 칸을 관리한다	collection_summons_slot
수집 도감 슬롯	전문 제작 타입 > 아이템 타입 순으로 분류하여 수집 아이템 도감 칸을 관리한다	collection_expertisitem_slot
몬스터 도감 슬롯	몬스터 출현 대륙 > 출현 지역 순으로 분류하여 몬스터 도감 칸을 관리한다	collection_monster_slot

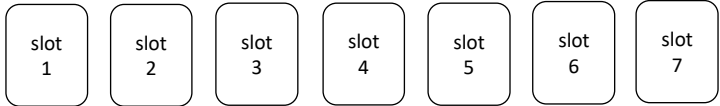
◆ “칸”의 기본 UI 구성



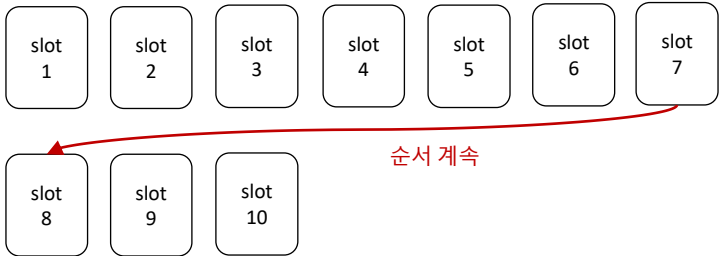
번호	명칭	설명
0	칸 배경 이미지	해당 영역 터치 시 해당 도감 정보 UI 화면 출력 본 기능은 해당 기획서에서 다루지 않는다
1	도감 단계	플레이어가 달성한 해당 도감의 최대 도감 단계를 숫자로 출력 소환수 도감에만 표시
2	성급 아이콘	해당 소환수/몬스터의 성급을 아이콘으로 표시
3	클래스 타입 아이콘	해당 소환수/몬스터의 클래스를 아이콘으로 표시
4	해당 도감의 등급 색상 & 이미지 아이콘	해당 소환수/몬스터/아이템의 등급에 상응하는 색상과 이미지 아이콘을 출력
5	해당 도감의 이름	해당 도감의 소환수/몬스터/아이템의 이름 텍스트 ID를 출력
6	해당 도감 진행 현황 - 숫자 표시	해당 도감의 진행 현황을 숫자로 표시함
7	해당 도감 진행 현황 - Progressive bar	해당 도감의 진행도에 따라 progressive bar로 표시함

◆ “칸”의 기본 배열 규칙

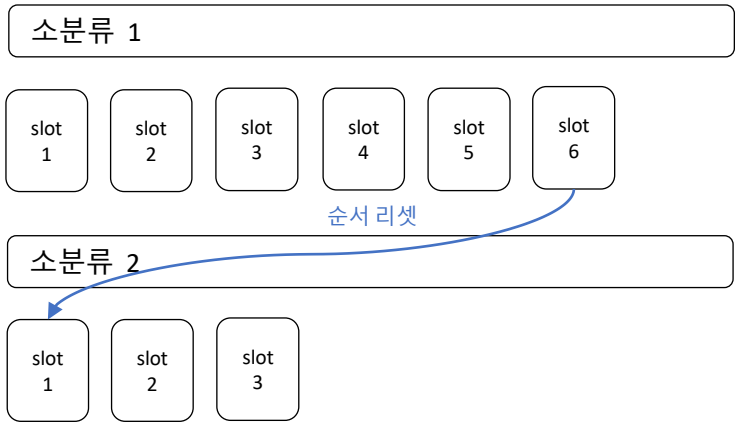
1. 도감 목록에서 “칸”은 1열에 최대 7칸만 배치한다.



2. 7칸 이상 일 때, 여덟번째 칸은 개행하여 출력한다.



3. 도감 목록에서 칸은 정해진 소분류에 따라 슬롯 번호가 리셋된다.



### 3. 도감 시스템 UI

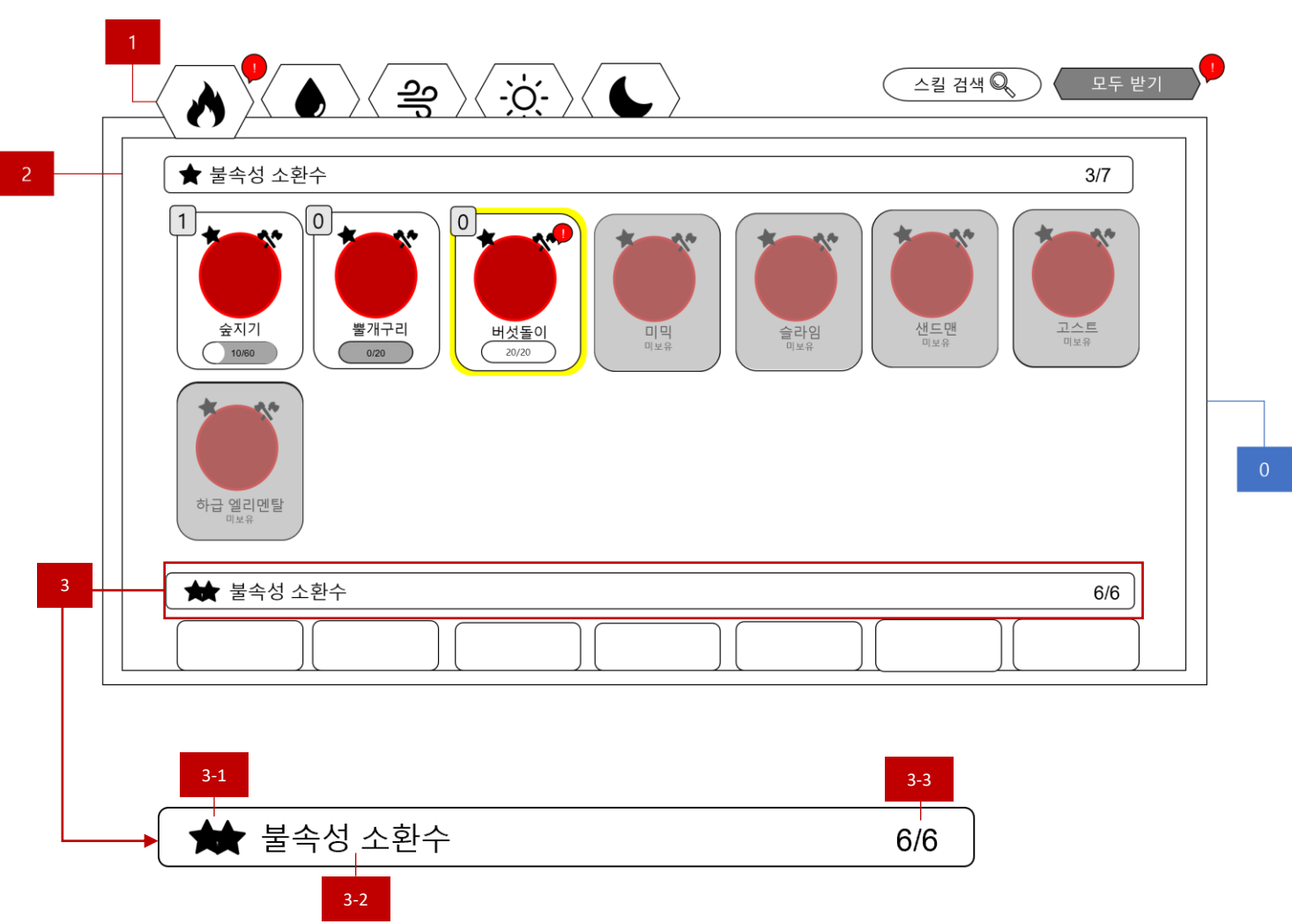
#### 소환수 도감 목록 UI (1p / 5p)

- ◆ 진입 방식: 1. 도감 종류 선택 화면 > 소환수 도감 클릭  
2. 도감 메인 화면 > 소환수 도감 클릭

- ◆ 설명: 소환수 도감 목록을 확인할 수 있는 화면.

소환수 도감 진입 시 기본으로 불속성 도감을 출력한다.

해당 목록은 대분류: **소환수 속성** > 소분류: **소환수 성급**으로 분류한다.



번호	명칭	설명
0	목록 리스트 배경	해당 영역 안에서 손가락을 누른 채 위 아래로 움직이면 스크롤을 할 수 있다. 1회 스크롤 당 3열씩 움직인다.
1	소환수 속성 타입별 분류 버튼	소환수의 속성 타입을 큰 카테고리로서 대분류한다. 불, 물, 풍, 빛, 암 버튼을 좌측부터 순서대로 배치하여 출력한다. └ [collection_summons_slot] table – [c_s_listType_1] 칼럼 참조  Ex) 불 : 버튼 클릭 시 [c_s_listType_1] = 1에 해당되는 ID만 출력 물 : 버튼 클릭 시 [c_s_listType_1] = 2에 해당되는 ID만 출력
2	소환수 도감 목록	[c_s_listType_1] 을 통해 대분류한 ID들을 소환수 최초 성급에 따라 소분류하여 “리스트” 형식으로 출력한다.  - 1성부터 5성까지 위에서부터 아래로 순서대로 배치하여 출력한다. 1성을 전부 배치하면, 2성을 배치하고 그 다음 3성 마지막 5성까지 배치한다. └ [collection_summons_slot] table – [c_s_listType_2]칼럼 참조  - 같은 성급끼리는 ID 순으로 출력한다 Ex) 1성: [c_s_listType_2] = 1에 해당되는 ID를 순서대로 출력 2성: [c_s_listType_2] = 2에 해당되는 ID를 순서대로 출력
3	소분류(소환수 성급) 텍스트 박스	순서가 성급으로 구분되어 있다는 것을 시각적으로 전달하기 위해 있는 UI. 클릭 시 반응은 없으며 성급 별로 분류된 목록마다 최상단에 출력한다.
3-1	성급 아이콘	해당 성급에 맞는 별 아이콘을 출력한다  ★   ★★   ★★★   ★★★★   ★★★★★ 1성   2성   3성   4성   5성
3-2	설명 텍스트	속성 타입에 맞게 성급 아이콘 옆 위치에 텍스트를 출력한다.
3-3	도감 활성 현황	아래 설명에 맞게 a/b를 출력한다  a=해당 성급 내에서 도감 o단계를 달성한 개수를 숫자로 출력한다 B=해당 성급 내의 도감 총 개수를 숫자로 출력한다.(도감 단계 포함x)



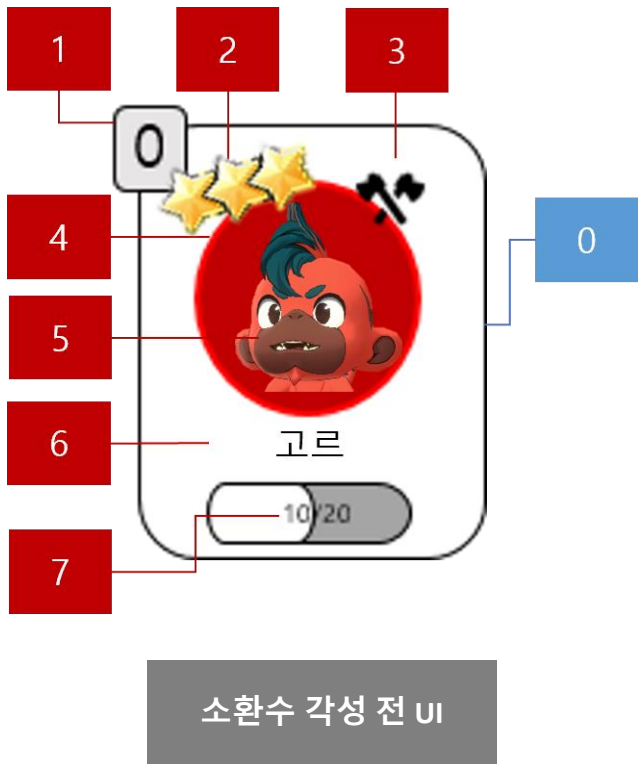
### 3. 도감 시스템 UI

소환수 도감 목록 UI (2p / 5p)

- ◆ 설명: 소환수 도감 목록을 구성하는 “칸”에 대한 UI를 정의한다.
- ◆ 소환수 각성 전 - 기본 UI

각 칸은 [collection\_summons\_slot] table ID 정보를 포함한다.

- [collection\_summons\_slot] table 중 [summonsID] 는 해당 칸에 연결된 소환수(각성 전)를 의미한다.
  - ↳ 소환수 ID는 [summons] table에서 참조한다.
- [c\_s\_GroupID\_1]는 해당 [summonsID]에 적용된 도감 단계를 의미하며 해당 숫자와 일치하는 Group ID를 한꺼번에 불러온다.
  - ↳ Group ID는 [collecetion\_summons] table - [GroupID] 칼럼에서 참조한다.



번호	명칭	설명
0	해당 소환수 정보 페이지 진입	해당 소환수의 여러 정보를 확인할 수 있는 페이지에 진입한다 본 기능은 해당 기획서에서 다루지 않는다.
1	플레이어가 달성한 최고 단계	플레이어가 해당 도감에서 달성한 최고 단계를 숫자로 출력한다 [collecetion_summons] table - [collecetion_level] 칼럼 참조
2	성급 아이콘	해당 소환수에게 지정된 최소 성급을 출력한다. 성급: [collection_summons_slot] table - [summons_ID] 해당 ID가 소속된 [summons] table - [starGrade_Min] 칼럼 참조
3	클래스 타입 아이콘	해당 소환수의 클래스 타입을 아이콘으로 표시한다 클래스 타입: [collection_summons_slot] table - [summons_ID] 해당 ID의 [summons] table - [classType] 칼럼 참조
4	속성 타입 컬러	해당 소환수의 속성 타입의 컬러를 출력한다 속성 타입: [collection_summons_slot] table - [summons_ID] 해당 ID의 [summons] table - [element_Type] 칼럼 참조
5	소환수 2D 이미지	해당 소환수의 2D 이미지를 출력한다 소환수 이미지: [collection_summons_slot] table - [summons_ID] 해당 ID가 소속된 [summons] table - [summons_2D] 칼럼 참조
6	소환수 이름	해당 소환수의 이름을 텍스트로 출력한다 이름: [collection_summons_slot] table - [summons_ID] 칼럼 해당 ID의 [summons] table - [nameTextID] 칼럼 참조
7	해당 도감 진행 상황	해당 도감의 달성 수치를 a/b 형식으로 표시한다 a= 플레이어가 해당 소환수의 조각 보유 개수를 숫자로 출력한다 b= 해당 도감 단계의 조건 값을 숫자로 출력한다 [collection_summons] table - [need_valueMin] 칼럼 참조

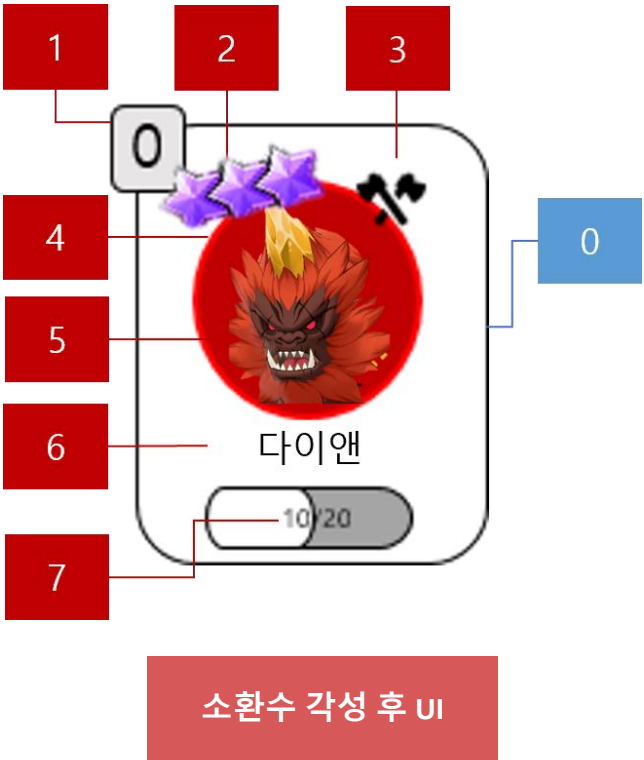
### 3. 도감 시스템 UI

소환수 도감 목록 UI (3p / 5p)

- ◆ 설명: 소환수 도감 목록을 구성하는 “칸”에 대한 UI를 정의한다.
- ◆ 소환수 각성 후 – 기본 UI

각 칸은 [collection\_summons\_slot] table ID 정보를 포함한다.

- [collection\_summons\_slot] table 중 [Awake\_summonsID] 는 해당 칸에 연결된 소환수(각성 후)를 의미한다.
  - ↳ 소환수 ID는 [summons\_Awake] table에서 참조한다.
- [c\_s\_GroupID\_2]는 해당 [Awake\_summonsID]에 적용된 도감 단계를 의미하며 해당 숫자와 일치하는 Group ID를 한꺼번에 불러온다.
  - ↳ Group ID는 [collecetion\_summons] table – [GroupID] 칼럼에서 참조한다.

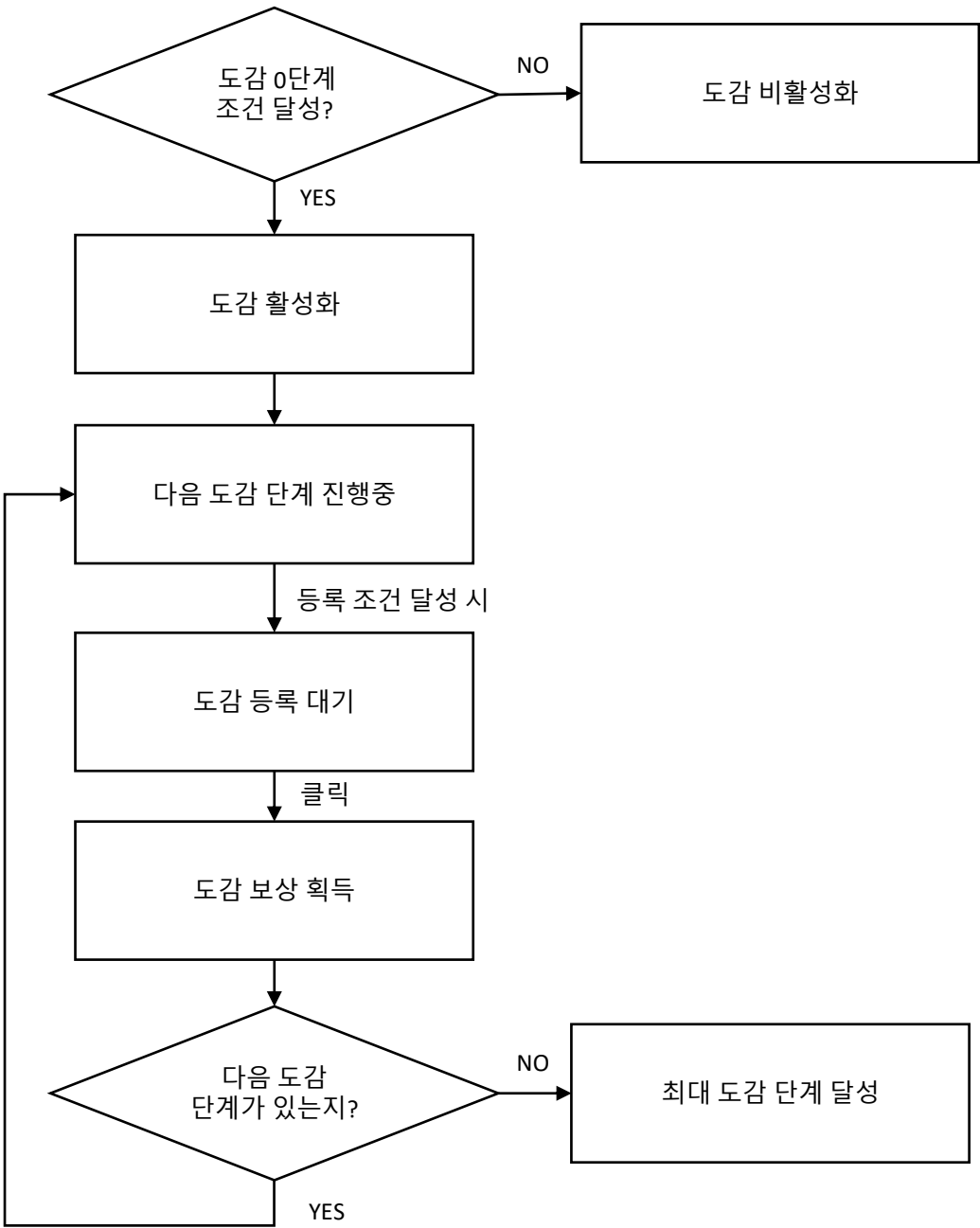


번호	명칭	설명
0	해당 소환수 정보 페이지 진입	해당 소환수의 여러 정보를 확인할 수 있는 페이지에 진입한다 본 기능은 해당 기획서에서 다루지 않는다.
1	플레이어가 달성한 최고 단계	플레이어가 해당 도감에서 달성한 최고 단계를 숫자로 출력한다 [collecetion_summons] table – [collecetion_level] 칼럼 참조
2	성급 아이콘	해당 소환수에게 지정된 최소 성급을 출력한다. 성급: [collection_summons_slot] table – [Awake_summonsID] 해당 ID가 소속된 [summons_Awake] table - [starGrade_Min] 칼럼 참조
3	클래스 타입 아이콘	해당 소환수의 클래스 타입을 아이콘으로 표시한다 클래스 타입: [collection_summons_slot] table – [Awake_summonsID] 해당 ID의 [summons_Awake] table – [classType] 칼럼 참조
4	속성 타입 컬러	해당 소환수의 속성 타입의 컬러를 출력한다 속성 타입: [collection_summons_slot] table – [Awake_summonsID] 해당 ID의 [summons_Awake] table – [element_Type] 칼럼 참조
5	소환수 2D 이미지	해당 소환수의 2D 이미지를 출력한다 소환수 이미지: [collection_summons_slot] table – [Awake_summonsID] 해당 ID가 소속된 [summons_Awake] table - [summons_2D] 칼럼 참조
6	소환수 이름	해당 소환수의 이름을 텍스트로 출력한다 이름: [collection_summons_slot] table – [Awake_summonsID] 칼럼 해당 ID의 [summons_Awake] table - [nameTextID] 칼럼 참조
7	해당 도감 진행 상황	해당 도감의 달성 수치를 a/b 형식으로 표시한다 a= 플레이어가 해당 소환수의 조각 보유 개수를 숫자로 출력한다 b= 해당 도감 단계의 조건 값을 숫자로 출력한다 [collection_summons] table – [need_valueMin] 칼럼 참조

### 3. 도감 시스템 UI

소환수 도감 목록 UI (4p / 5p)

- ◆ 설명: 도감 진행 상태에 따라 변화하는 소환수 도감 “칸”의 UI를 정의한다.
- ◆ 도감 진행 상태 별 “칸”의 UI 변화



상태	UI 이미지 예시	설명
도감 비활성화		기본 UI에서 진행 현황이 빠진다. 대신 해당 위치에 text ID=40123가 출력된다. 짙은 회색 이미지가 깔린다.
도감 활성화		소환수 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 진행 중		소환수 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 등록 대기		등록 조건 달성 시 테두리가 빛남. 클릭 시 다음 도감 단계 다음 활성화 및 기본 UI로 전환
도감 보상 획득		소환수 “칸”의 기본 UI와 동일
최고 도감 단계 달성		기본 UI에서 진행 현황이 빠진다. 대신 해당 위치에 MAX가 출력된다.

### 3. 도감 시스템 UI

소환수 도감 목록 UI (5p / 5p)

◆ [collection\_summons\_slot] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. ex) <span>c_fire_g1_slot1</span> <span>collection(도감)의 약자</span> / <span>소환수 속성_각성 상태+성급</span> / <span>슬롯 순서</span> (*각성 상태란? 각성 전 = g / 각성 후 = a로 표시)
summonsID	string	해당 소환수 도감 슬롯에 적용할 소환수 ID를 불러온다. 소환수 각성 전에 사용한다. [summons] table ID를 참조한다
c_s_GroupID_1	Int	[summonsID] 칼럼에 적용되는 도감 단계 그룹 ID를 입력한다. 해당 숫자는 [collction_summons] table – [GroupID] 칼럼을 참조하여 기재한다.
Awake_summonsID	string	해당 소환수 도감 슬롯에 적용할 소환수 ID를 불러온다. 소환수 각성 후에 사용한다. [summons_Awake] table ID를 참조한다
c_s_GroupID_2	Int	[Awake_summonsID] table에 적용되는 도감 단계를 입력한다. 해당 숫자는 [collction_summons] table – [GroupID] 칼럼을 참조하여 기재한다.
c_s_listType_1	Int	소환수 속성을 타입별로 대분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_summons_slot] table의 ID만을 출력한다. 1: 불속성 소환수/2: 물속성 소환수/3: 풍속성 소환수/4: 빛속성 소환수/5: 암속성 소환수
c_s_listType_2	int	소환수 성급을 타입별로 소분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_summons_slot] table의 ID만을 출력한다. 1: 최초 1성 소환수/2: 최초 2성 소환수/3: 최초 3성 소환수/4: 최초 4성 소환수/5: 최초 5성 소환수

◆ 데이터 예시

ID	소환수 도감 출력 목록	각성 전 소환수 ID	<각성 전 적용되는 도감 단계	각성 후 소환수 ID	<각성 후 적용되는 도감 단계	대분류 - 속성	소분류 - 성급
string	#기획명	string	int	string	int	int	int
ID	#기획명	summonsID	c_s_GroupID_1	Awake_summonsID	c_s_GroupID_2	c_s_listType_1	c_s_listType_2
c_fire_a3_slot1	소환수 도감-불-3성_1칸	s_fire_g3_1	20	s_fire_a3_1	30	1	3
c_fire_a3_slot2	소환수 도감-불-3성_2칸	s_fire_g3_2	21	s_fire_a3_2	31	1	3

상세 데이터는 첨부된 Excel 파일 참고

### 3. 도감 시스템 UI

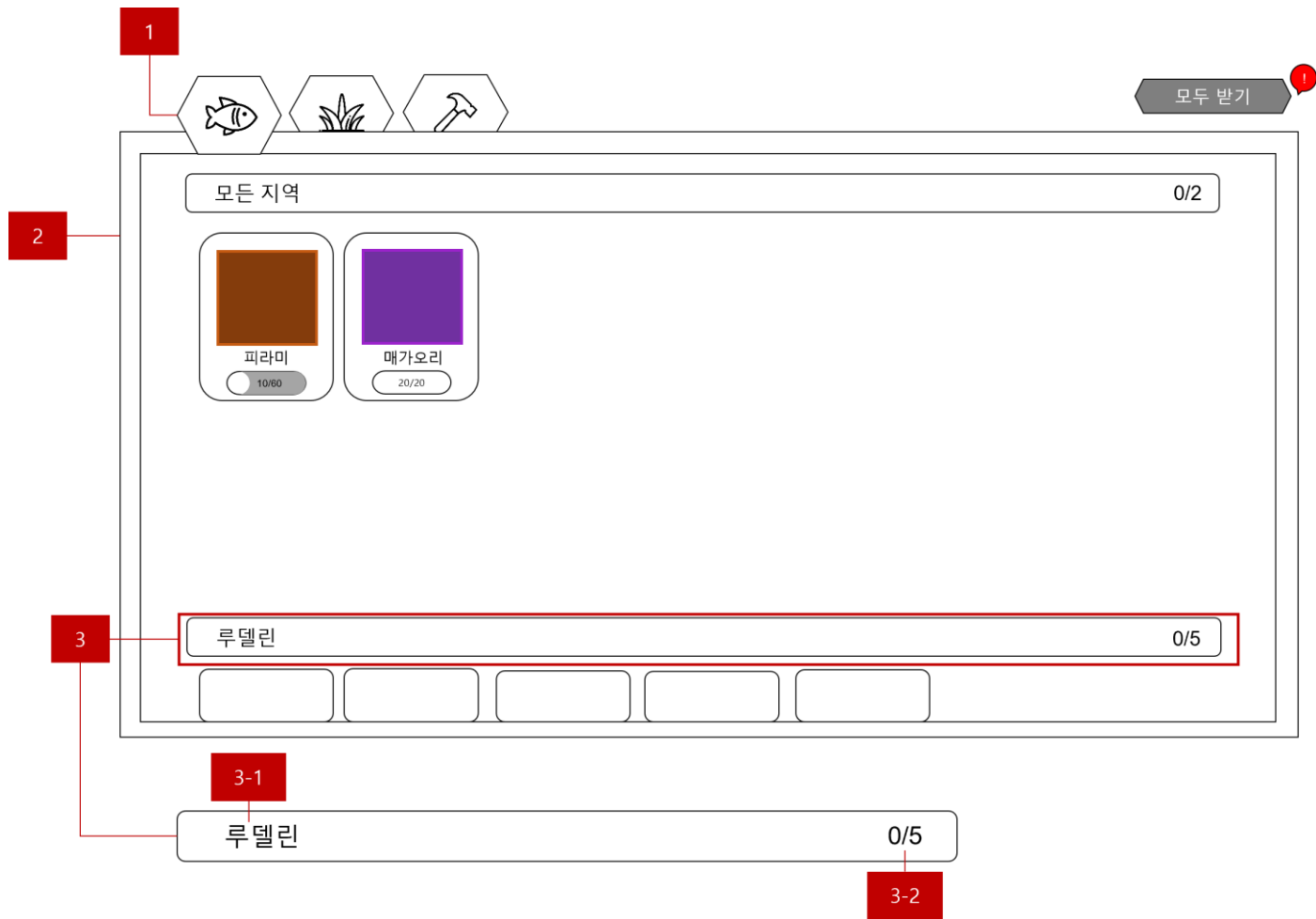
수집 도감 목록 UI (1p / 4p)

- ◆ 진입 방식: 1. 도감 종류 선택 화면 > 수집 도감 클릭  
2. 도감 메인 화면 > 수집 도감 클릭

- ◆ 설명: 수집 도감 목록을 확인할 수 있는 화면.

수집 도감 진입 시 기본으로 낚시 도감을 출력한다.

해당 목록은 대분류: **전문 기술 타입** > 소분류: **아이템 유형**으로 분류한다.



번호	명칭	설명
0	목록 리스트 배경	해당 영역 안에서 손가락을 누른 채 위 아래로 움직이면 스크롤을 할 수 있다. 1회 스크롤 당 3열씩 움직인다.
1	수집 - 전문 제작 타입별 분류 버튼	전문제작 타입을 큰 카테고리로서 대분류한다. 낚시, 채집, 채광 버튼을 좌측부터 순서대로 배치하여 출력한다. └ [colcetion_expertisem_slot] table – [c_e_listType_1]칼럼 참조  Ex) 낚시 : 버튼 클릭 시 [c_e_listType_1] = 1에 해당되는 ID만 출력
2	수집 아이템 도감 목록	[c_e_listType_1] 을 통해 대분류한 ID들을 아이템 특성에 따라 소분류하여 “리스트” 형식으로 출력한다.  - [c_e_listType_2] = 1부터 5까지 위에서부터 아래로 순서대로 배치하여 출력. └ [colcetion_expertisem_slot] table – [c_e_listType_2]칼럼 참조  - 같은 소분류끼리는 ID 순으로 출력한다 Ex) 모든 지역: [c_e_listType_2] = 1에 해당 되는 아이템을 ID 순서대로 출력
3	소분류(아이템 유형) 텍스트 박스	순서가 구분되어 있다는 것을 시각적으로 전달하기 위해 있는 UI. 클릭 시 반응은 없으며 성급 별로 분류된 목록마다 최상단에 출력한다.
3-1	설명 텍스트	소분류 타입에 맞게 텍스트를 출력한다.
3-2	도감 활성화 현황	아래 설명에 맞게 a/b를 출력한다  a=해당 소분류 내에서 최고 도감단계에 달성한 개수를 숫자로 출력한다. b=해당 소분류 내의 도감 총 개수를 숫자로 출력한다.(도감 단계 포함x)



### 3. 도감 시스템 UI

수집 도감 목록 UI (2p / 4p)

- ◆ 설명: 수집 도감 목록을 구성하는 “칸”에 대한 기본 UI를 정의한다.
- ◆ 수집 아이템 “칸” 기본 UI

각 칸은 [collection\_expertiseItem\_slot] table ID 정보를 포함한다.

- [collection\_expertiseItem\_slot] table 중 [Item\_ID] 는 해당 칸에 연결된 수집형 아이템을 의미한다.
  - ↳ 수집형 아이템 ID는 [item] table에서 참조한다.
- [c\_e\_GroupID]는 해당 [Item\_ID]에 적용된 도감 단계를 의미하며 해당 숫자와 일치하는 Group ID를 한꺼번에 불러온다.
  - ↳ Group ID는 [collection\_expertiseItem] table – [GroupID] 칼럼에서 참조한다.

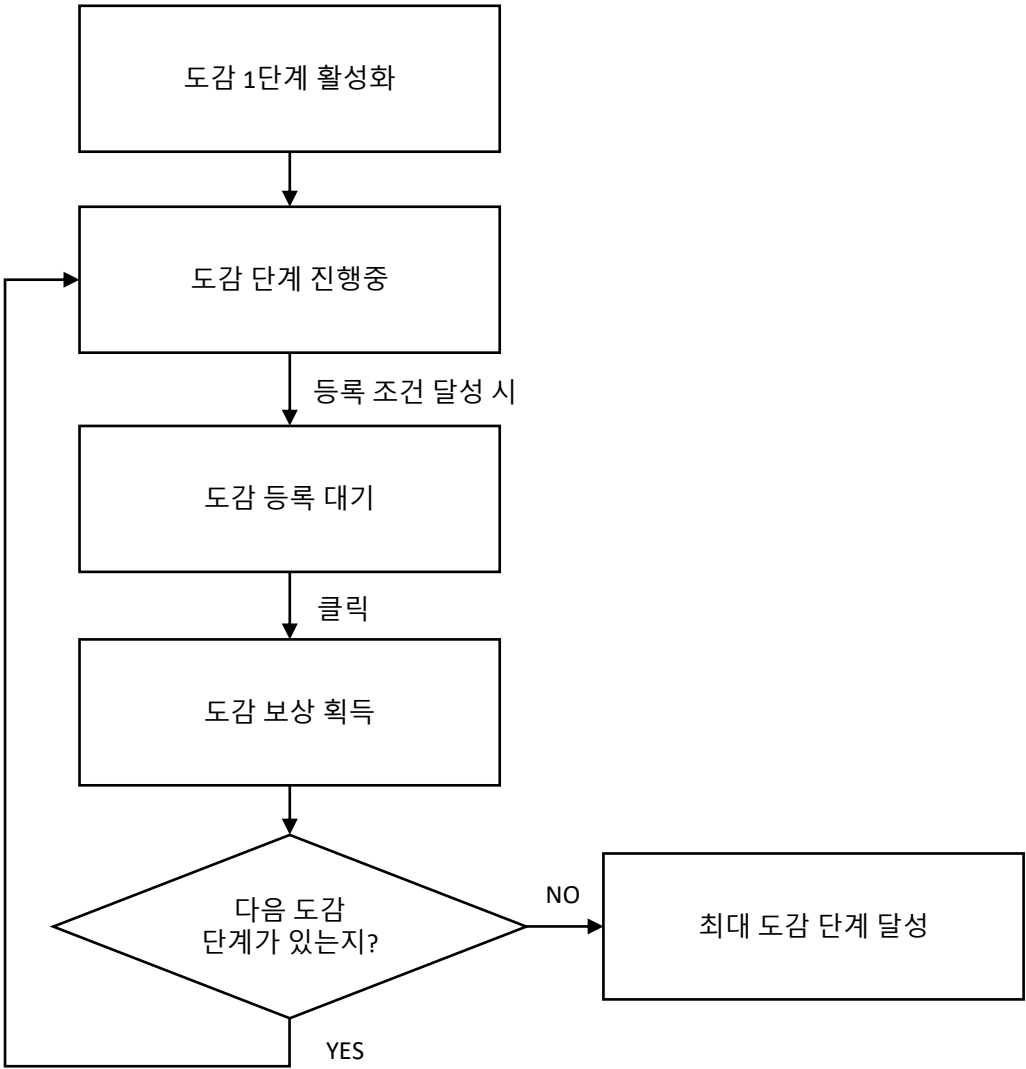


번호	명칭	설명
0	해당 아이템 정보 페이지 진입	해당 아이템의 여러 정보를 확인할 수 있는 페이지에 진입한다. 본 기능은 해당 기획서에서 다루지 않는다.
1	아이템 등급 타입 컬러	해당 아이템의 등급 타입의 컬러를 출력한다 등급 타입: [collection_expertiseItem_slot] table – [Item_ID] 칼럼 해당 ID의 [item] table – [itemGrade_Type] 칼럼 참조
2	아이템 2D 이미지	해당 아이템의 2D 이미지를 출력한다 아이템 2D 이미지: [collection_expertiseItem_slot] table – [Item_ID] 칼럼 해당 ID가 소속된 [item] table - [item_Icon] 칼럼 참조
3	아이템 이름	해당 소환수의 이름을 텍스트로 출력한다 이름: [collection_expertiseItem_slot] table – [Item_ID] 칼럼 해당 ID의 [item] table - [nameTextID] 칼럼 참조
4	해당 도감 진행 상황	해당 도감의 달성 수치를 a/b 형식으로 표시한다 a= 플레이어가 해당 아이템을 수집한 개수를 출력한다 b= 해당 도감 단계의 조건 값을 숫자로 출력한다 [collection_expertiseItem] table – [need_valueMin] 칼럼 참조

### 3. 도감 시스템 UI

수집 도감 목록 UI (3p / 4p)

- ◆ 설명: 도감 진행 상태에 따라 변화하는 수집 도감 “칸”의 UI를 정의한다.
- ◆ 도감 진행 상태 별 “칸”의 UI 변화



상태	UI 이미지 예시	설명
도감 활성화		수집 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 진행 중		수집 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 등록 대기		등록 조건 달성 시 테두리가 빛남. 클릭 시 다음 도감 단계 다음 활성화 및 기본 UI로 전환
도감 보상 획득		수집 “칸”의 기본 UI와 동일
최고 도감 단계 달성		기본 UI에서 진행 현황이 빠진다. 대신 해당 위치에 MAX(text ID = 52301)가 출력된다.

3. 도감 시스템 UI

수집 도감 목록 UI (4p / 4p)

◆ [collection\_expertiseltm\_slot] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. ex) c_fish_1_slot1 collection(도감)의 약자/ 전문제작 기술명(영어)_소분류(숫자)/ 칸 순서
Item_ID	string	해당 소환수 도감 슬롯에 적용할 아이템 ID를 불러온다. 해당 숫자는 [item] table ID를 참조한다
c_e_GroupID	Int	[Item_ID] 칼럼에 적용되는 도감 단계 그룹 ID를 입력한다. 해당 숫자는 [collcetion_expertiseltm] table – [GroupID] 칼럼을 참조하여 기재한다.
c_e_listType_1	Int	전문 제작 기술 별로 대분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_expertiseltm_slot] table의 ID만을 출력한다. 1: 낚시(fish)/2: 채집(gathering)/3: 채광(mining)
c_e_listType_2	int	아이템 특성 별로 소분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_expertiseltm_slot] table의 ID만을 출력한다. 1:모든지역/2:루델린/3:테스카/4:아야/5:플루랜스/6:루쿠랑마/7: 약초/8: 과일/9: 광물/10: 필드 이벤트

◆ 데이터 예시

ID	#수집 도감 목록 배치	제작 아이템 ID	<적용하는 도감 단계	대분류 - 제작 타입 별 분류	소분류 - 아이템 특성 별 분류
string	#기획명	string	int	int	int
ID	#기획명	Item_ID	c_e_GroupID	c_e_listType_1	c_e_listType_2
c_fish_1_slot1	수집 도감-낚시-모든지역_1칸	i_fish_1	1	1	1
c_fish_1_slot2	수집 도감-낚시-모든지역_2칸	i_fish_2	2	1	1

상세 데이터는 첨부된 Excel 파일 참고

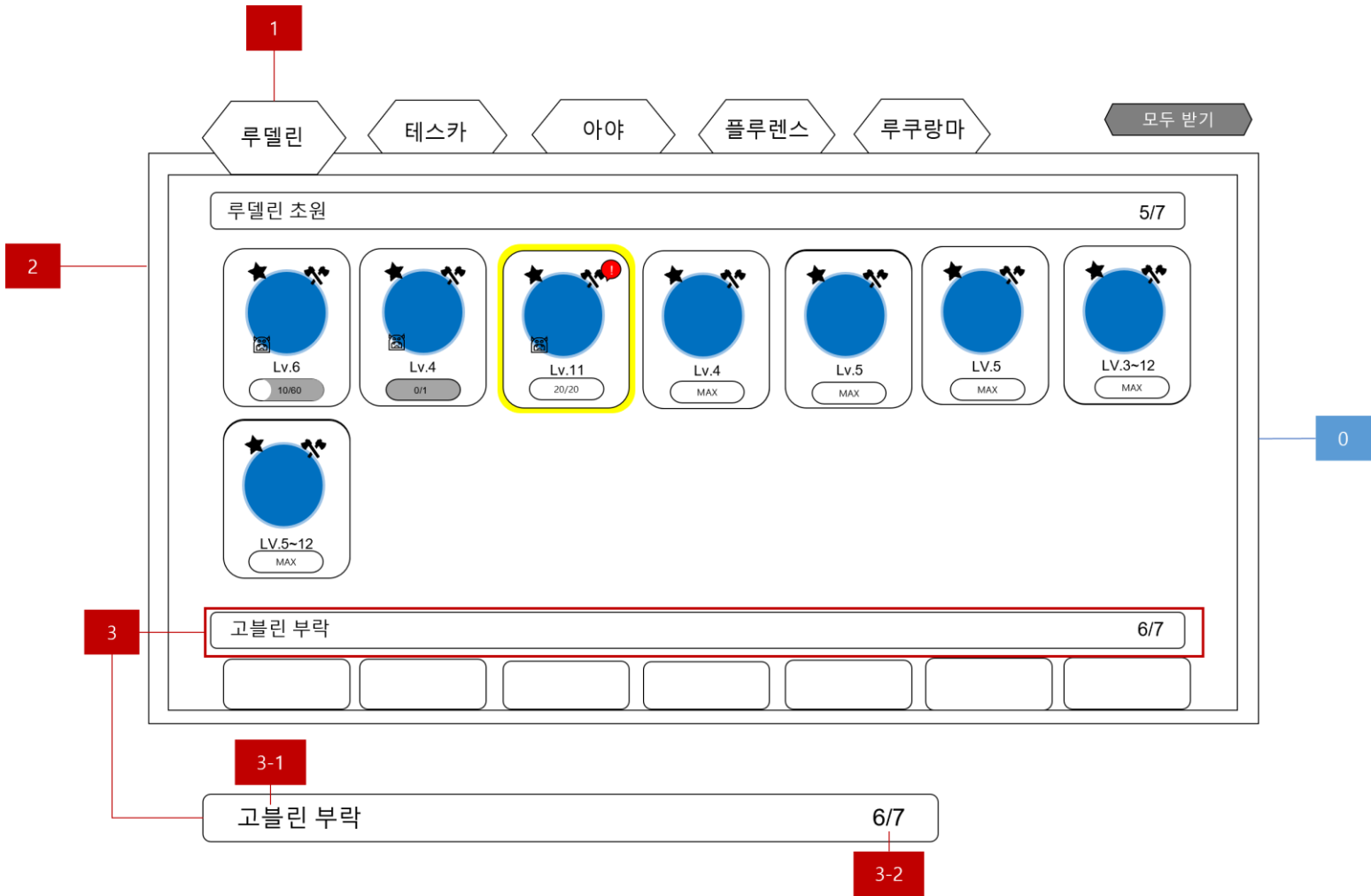
### 3. 도감 시스템 UI

#### 몬스터 도감 목록 UI (1p / 4p)

- ◆ 진입 방식: 1. 도감 종류 선택 화면 > 몬스터 도감 클릭  
2. 도감 메인 화면 > 몬스터 도감 클릭
- ◆ 설명: 몬스터 도감 목록을 확인할 수 있는 화면.

몬스터 도감 진입 시 기본으로 “루델린” 대륙 도감을 출력한다.

해당 목록은 대분류: 몬스터 출현 대륙 > 소분류: 출현 세부 지역으로 분류한다.



번호	명칭	설명
0	목록 리스트 배경	해당 영역 안에서 손가락을 누른 채 위 아래로 움직이면 스크롤을 할 수 있다. 1회 스크롤 당 3열씩 움직인다.
1	도감 출현 대륙 별 분류 버튼	몬스터 출현 대륙을 큰 카테고리로서 대분류한다. 루델린, 테스카, 아야, 플루렌스, 루쿠랑마를 순서대로 배치하여 출력한다. └ [collection_monster_slot] table – [c_m_listType_1]칼럼 참조  Ex) 루델린: 버튼 클릭 시 [c_m_listType_1] = 1에 해당되는 ID만 출력
2	몬스터 도감 목록	[c_m_listType_1] 을 통해 대분류한 ID들을 소분류하여 “리스트” 형식으로 출력한다. └ [colcetion_monster_slot] table – [c_m_listType_2]칼럼 참조  - [c_m_listType_1] = 1부터 5까지 위에서부터 아래로 순서대로 배치하여 출력. └ [colcetion_monster_slot] table – [c_m_listType_2]칼럼 참조  - 같은 소분류끼리는 ID 순으로 출력한다 Ex) 루델린 초원: [c_m_listType_2] = 1에 해당되는 ID를 순서대로 출력
3	소분류(출현 지역) 텍스트 박스	순서가 구분되어 있다는 것을 시각적으로 전달하기 위해 있는 UI. 클릭 시 반응은 없으며 성급 별로 분류된 목록마다 최상단에 출력한다.
3-1	설명 텍스트	소분류 타입에 맞게 텍스트를 출력한다.
3-2	도감 활성 현황	아래 설명에 맞게 a/b를 출력한다 a=해당 소분류 내에서 최고 도감단계에 달성한 개수를 숫자로 출력한다. b=해당 소분류 내의 도감 총 개수를 숫자로 출력한다.(도감 단계 포함x)

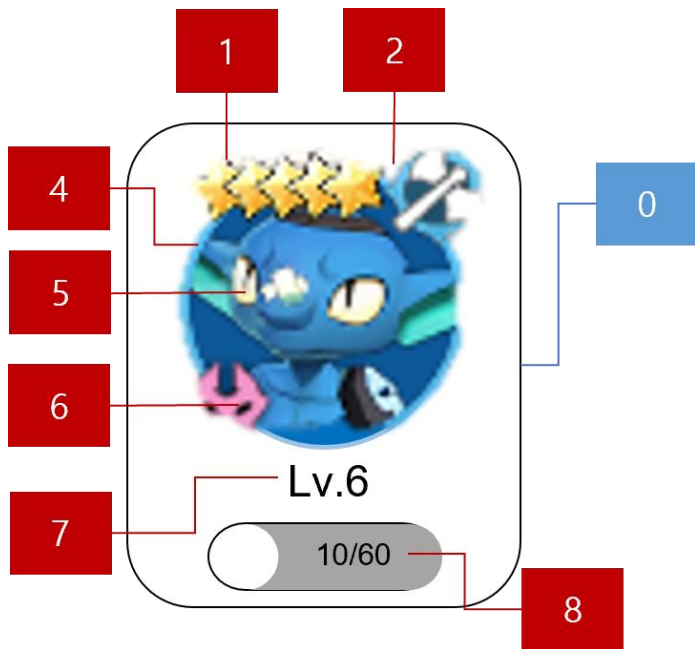
3. 도감 시스템 UI

몬스터 도감 목록 UI (2p / 4p)

- ◆ 설명: 몬스터 도감 목록을 구성하는 “칸”에 대한 기본 UI를 정의한다.
- ◆ 몬스터 도감 “칸” 기본 UI

각 칸은 [collection\_monster\_slot] table ID 정보를 포함한다.

- 1. [collection\_monster\_slot] table 중 [kiil\_monster\_ID]는 해당 칸에 연결된 몬스터를 의미한다.
  - ↳ 수집형 아이템 ID는 [monster] table에서 참조한다.
- 2. [c\_m\_GroupID]는 해당 [kiil\_monster\_ID]에 적용된 도감 단계를 의미하며 해당 숫자와 일치하는 Group ID를 한꺼번에 불러온다.
  - ↳ Group ID는 [collection\_monster] table – [GroupID] 칼럼에서 참조한다.



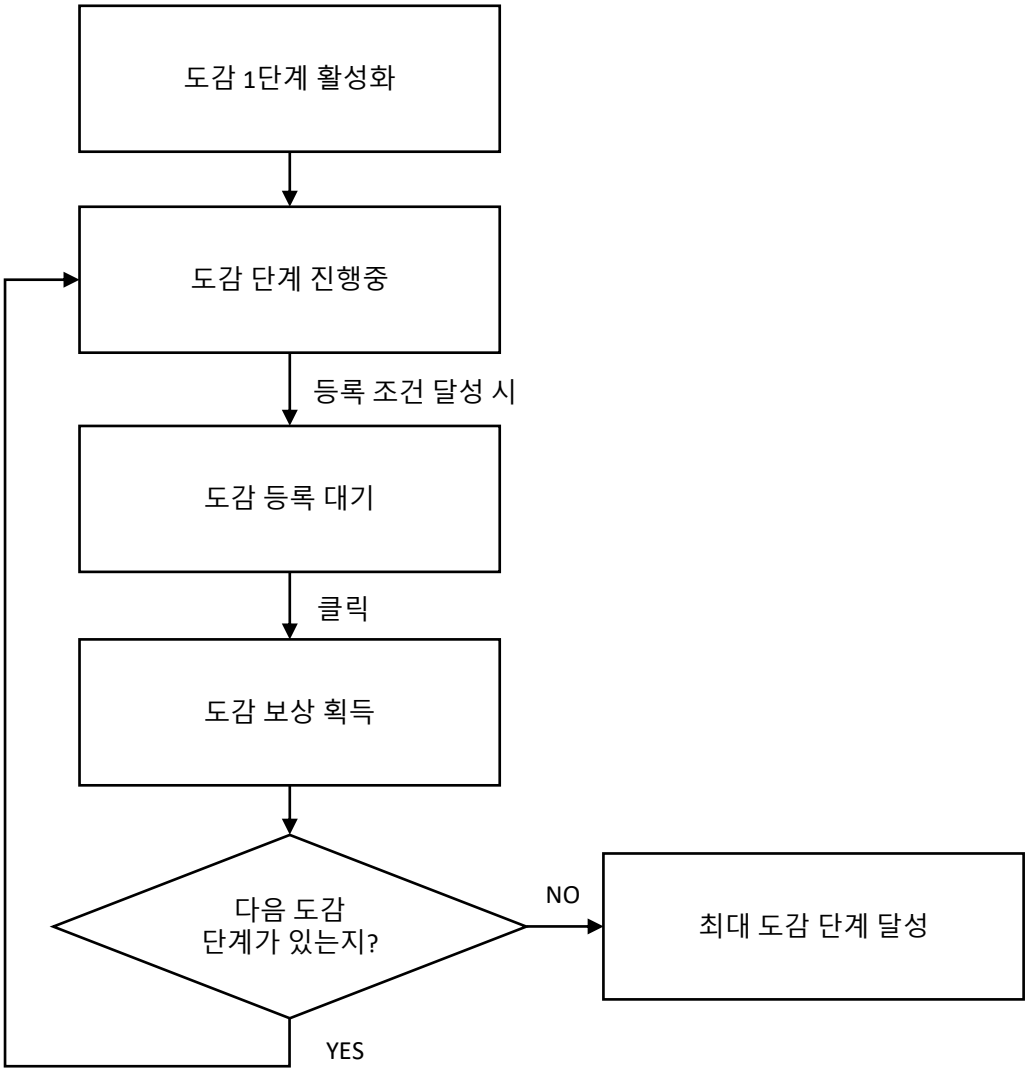
번호	명칭	설명
0	해당 몬스터 정보 페이지 진입	해당 몬스터의 여러 정보를 확인할 수 있는 페이지에 진입한다 본 기능은 해당 기획서에서 다루지 않는다.
1	성급 아이콘	해당 몬스터에게 지정된 최소 성급을 출력한다. 성급: [collection_monster_slot] table – [kiil_monster_ID] 칼럼 해당 ID가 소속된 [monster] table - [starGrade] 칼럼 참조
2	클래스 타입 아이콘	해당 몬스터의 클래스 타입을 아이콘으로 표시한다 클래스 타입: [collection_monster_slot] table – [kiil_monster_ID] 칼럼 해당 ID의 [monster] table – [classType] 칼럼 참조
4	속성 타입 컬러	해당 몬스터의 속성 타입의 컬러를 출력한다 속성 타입: [collection_monster_slot] table – [kiil_monster_ID] 칼럼 해당 ID의 [monster] table – [element_Type] 칼럼 참조
5	몬스터 2D 이미지	해당 몬스터의 2D 이미지를 출력한다 2D 이미지: collection_monster_slot] table – [kiil_monster_ID] 칼럼 해당 ID의 [monster] table – [monster_2D] 칼럼 참조
6	보스 몬스터 표시 아이콘	보스 몬스터일 시 아이콘으로 표시해준다 보스 몬스터: [monster] table – [monster_Type] 칼럼 값 =2일 때 해당
7	사냥 권장 최소~최대 레벨	해당 몬스터의 사냥 권장 레벨을 Lv. min~ Lv. max형식 으로 출력한다(min=max 시 하나만 출력) 최소 레벨: [monster] table – [hunt_level_min] 칼럼 최대 레벨: [monster] table – [hunt_level_max] 칼럼
8	해당 도감 진행 상황	해당 도감의 달성 수치를 a/b 형식으로 표시한다 a= 플레이어가 해당 몬스터를 처치한 횟수를 숫자로 출력한다 b= 해당 도감 단계의 조건 값을 숫자로 출력한다 [collection_monster] table – [need_valueMin] 칼럼 참조



### 3. 도감 시스템 UI

몬스터 도감 목록 UI (3p / 4p)

- ◆ 설명: 도감 진행 상태에 따라 변화하는 몬스터 도감 “칸”의 UI를 정의한다.
- ◆ 도감 진행 상태 별 “칸”의 UI 변화



상태	UI 이미지 예시	설명
도감 활성화		몬스터 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 진행 중		몬스터 “칸”의 기본 UI와 동일
도감 등록 대기		등록 조건 달성 시 테두리가 빛남. 클릭 시 다음 도감 단계 다음 활성화 및 기본 UI로 전환
도감 보상 획득		몬스터 “칸”의 기본 UI와 동일
최고 도감 단계 달성		기본 UI에서 진행 현황이 빠진다. 대신 해당 위치에 MAX(text ID = 52301)가 출력된다.

### 3. 도감 시스템 UI

몬스터 도감 목록 UI (4p / 4p)

◆ [collection\_monster\_slot] table 칼럼

칼럼명	자료형	설명
ID	string	해당 테이블 아이디 구성은 아래 공식을 따른다. ex) <b>c_map1_1_slot1</b> <b>collection(도감)의 약자</b> / <b>map+대분류(숫자)_소분류(숫자)</b> / <b>칸 순서</b>
monster_ID	string	해당 소환수 도감 슬롯에 적용할 몬스터 ID를 불러온다. 해당 숫자는 [monster] table ID를 참조한다
c_m_GroupID	Int	[monster_ID] 칼럼에 적용되는 도감 단계 그룹 ID를 입력한다. 해당 숫자는 [collcetion_monster] table – [GroupID] 칼럼을 참조하여 기재한다.
c_m_listType_1	Int	대륙 별로 대분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_monster_slot] table의 ID만을 출력한다. 1: 루델린/2: 테스카/3: 아야/4: 플루렌스/5: 루쿠랑마
c_m_listType_2	int	세부지역 별로 소분류한다. 지정된 UI에 해당 속성 타입에 맞는 [collection_monster_slot] table의 ID만을 출력한다. 1: 루델린 초원/2: 고블린 부락/3: 이니스 습지/4: 카스쿠 유적지/5: 침수된 유적지/6: 유적 중심부/7: 여왕 거미의 둥지/8: 필드 이벤트 (세부 지역 추가 시 추가)

◆ 데이터 예시

ID	#도감 목록 배치	처치해야할 몬스터 ID	<적용되는 몬스터 도감 그룹 ID	대분류 - 몬스터가 등장하는 대륙 분류	소분류 - 몬스터가 등장하는 세부지역
string	#기획명	string	int	int	int
ID	#기획명	monster_ID	c_m_GroupID	c_m_listType_1	c_m_listType_2
c_map1_1_slot1	몬스터 도감 루델린_루델린 초원_1칸	water_m1	1	1	1
c_map1_1_slot2	몬스터 도감 루델린_루델린 초원_2칸	water_m2	2	1	1

상세 데이터는 첨부된 Excel 파일 참고

## 도감 보상 팝업 UI - 소환수 도감

- 
- The screenshot shows the '도감' (Doga) interface. At the top, there are icons for different elements: fire, water, wind, sun, and moon. Below these are icons for '도감' (Doga) types: '소환수 도감' (Summoning Spirit Doga), '수집 도감' (Collection Doga), and '몬스터 도감' (Monster Doga). The main area displays a grid of items. The '버섯돌이' (Mushroom Rock) item is highlighted with a red box. It is a '도감' (Doga) item with a level of 0. The interface also shows a '도감' (Doga) level of 0, a '도감' (Doga) count of 3/7, and a '전투력' (Combat Power) of 21,159. The interface is in Korean.

- ◆ CASE2. [모두 받기] 클릭 시
  - a. 등록 가능한 도감이 1개일 때: 개별 클릭 UI와 동일
  - b. 등록 가능한 도감이 2개 이상일 때

- 받을 수 있는 도감 효과가 없습니다.

번호	명칭	설명
0	보상 팝업창	1초 간 등장 후 fade out 처리, 터치 시 반응 없음.
1	등록한 도감의 개수	등록한 도감의 개수를 숫자로 출력한다
2	보상 안내 텍스트	[Text] table ID = 40002 출력

3. 도감 시스템 UI

도감 보상 팝업 UI – 수집 도감 & 몬스터 도감

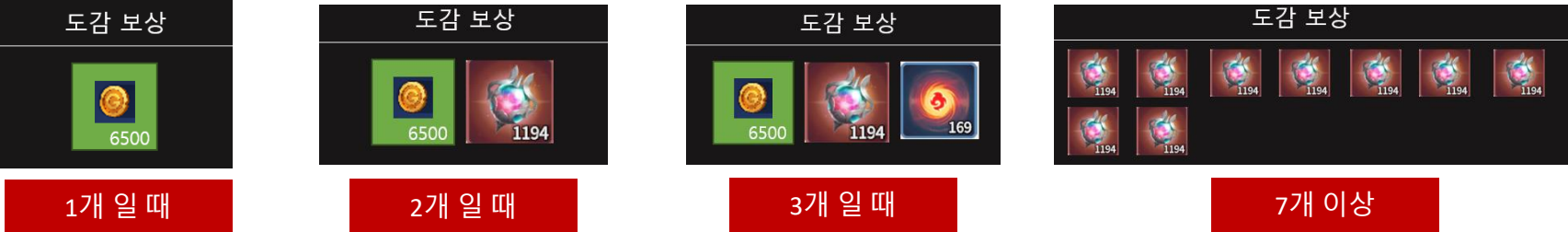
- ◆ 설명: 수집 도감 및 몬스터 도감에서 보상 획득 시 등장하는 팝업 UI를 정의한다. 해당 칸이 “도감 등록 대기 상태”일 때 터치 시 등장한다.
- ◆ CASE1. 개별 클릭 시



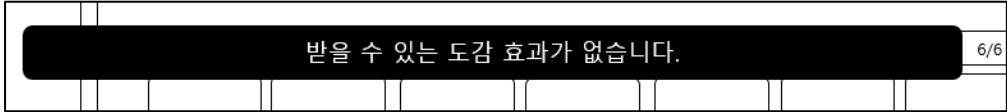
번호	명칭	설명
0	보상 팝업창	터치 시 해당 팝업 닫힘
1	팝업 창 이름 텍스트	[Text] table ID = 40005 출력
2	보상 아이템 등급 컬러	해당 보상 아이템의 등급 컬러를 출력
3	보상 아이템 2D 이미지	해당 보상 아이템의 아이콘을 출력
4	보상 아이템 값	해당 보상 아이템의 값을 숫자로 출력
5	팝업 닫기 안내 텍스트	[Text] table ID = 40006 출력

- ◆ CASE2. [모두 받기] 클릭 시
  - a. 등록 가능한 도감이 1개일 때: 개별 클릭 UI와 동일
  - b. 등록 가능한 도감이 2개 이상일 때: 보상으로 지급된 아이템들을 중앙 정렬로 배치하여 출력. 1열에 최대 7칸 배치, 7칸 이상 시 개행

같은 값의 item ID는 보상 값을 합산하여 하나만 출력



- c. 등록 가능한 도감이 없을 때: [text] table ID = 40003 출력







읽어주셔서 감사합니다!

작성자: 김효진

Email: [kimhyojin0438@gmail.com](mailto:kimhyojin0438@gmail.com)

C.P.: 010-2126-2138