

검은사막◆모바일

가방 시스템 역기획서

유병수	2019-02-20
이메일	
연락처	



INDEX

1. 가방 시스템 개요

- 1-1) 가방 시스템이란?
- 1-2) 검은사막M에서 가방의 역할
- 1-3) 가방 접근 경로
- 1-4) 가방 구성

2. 가방무게 및 가방칸

- 2-1) 가방무게 및 가방칸 개요
- 2-2) 가방무게에 따른 패널티
- 2-3) 가방칸 수 초과
- 2-4) 무게 증가 및 칸 확장

3. 소지품

- 3-1) 소지품 개요
- 3-2) 소지품 구분
- 3-3) 펄가방과 가방의 차이
- 3-4) 소지품 구분 탭 이동
- 3-5) 소지품 정렬 순서
- 3-6) 아이템 정보 창 기능

4. 장비 아이템

- 4-1) 장비 아이템 개요
- 4-2) 장착 아이템 영역 구분
- 4-3) 아이템 장착 및 교체
- 4-4) 아이템 장착 및 교체 조건
- 4-5) 아이템 해체
- 4-5) 캐릭터 외형

An aerial night view of a medieval village. A large castle sits atop a hill in the background. The village below is illuminated by warm lights from its windows and decorated with strings of white lights. A vibrant rainbow arches across the left side of the scene. The sky is dark with falling snow or stars.

1

가방 시스템 개요

1 가방 시스템 개요

1) 가방 시스템이란?

가방은 현재 게임 내 플레이어의 소지품을 직접 보관하고 있는 공간을 의미한다.

일반적인 RPG 게임에서는 “인벤토리” 라고 하지만 검은사막M에서는 “가방” 이라고 표현한다.

2) 검은사막M에서 가방의 역할

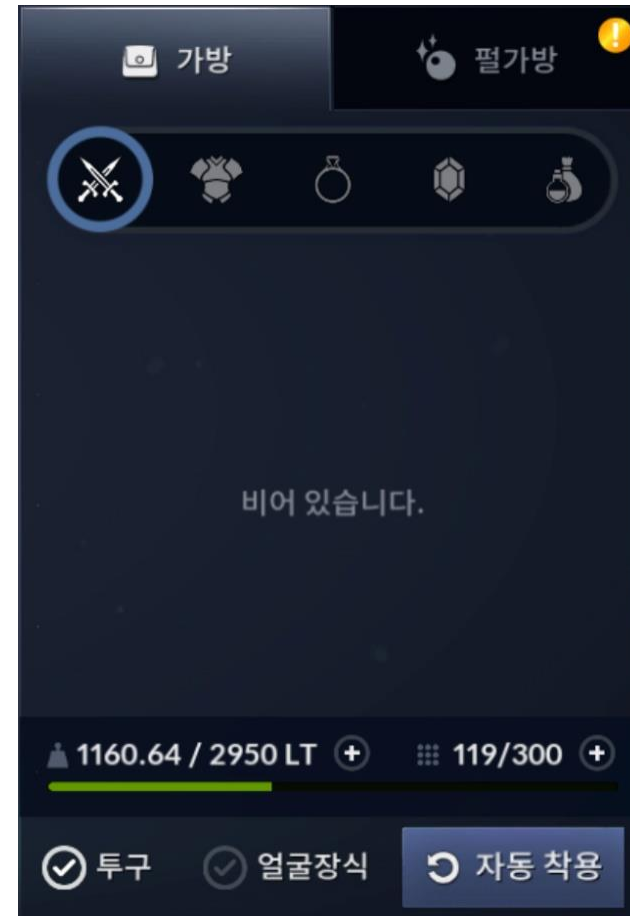
- 소지품을 장착하거나 사용할 수 있다.
- 소지품의 정보를 확인할 수 있다.
- 수용할 수 있는 무게와 칸수를 확인할 수 있다.
- 소지품을 버릴 수 있다.

3) 가방 접근 경로

가방에 접근하기 위해서는 화면 우측상단의 가방 아이콘을 터치하면 된다.



[가방 아이콘 / 접근 경로]



[가방 초기화면]

1 가방 시스템 개요

4) 가방 화면 구성 [1 / 3]

가방 화면에서의 각 영역별 역할에 대해 간략히 설명하고 넘어가고자 한다.

자세한 설명은 뒤에서 다루도록 한다.

1 - 상단 바

- 뒤로가기 - 이전 화면으로 돌아간다.
- 현재 화면 이름 - 현재 화면인 “가방” 텍스트를 출력한다.
- 재화 및 활동력 - 현재 보유 중인 재화와 생활력을 출력한다.
- 나가기 - 초기 화면으로 이동한다.

2 - 캐릭터 정보 창

- 캐릭터의 능력치 등 상태를 확인할 수 있다. 하단 화살표 버튼을 터치 시 상태 페이지를 넘길 수 있으며, 총 4 페이지로 구성되어 있다.

3 - 캐릭터 모습

- 현재 캐릭터의 모습을 보여준다. 캐릭터를 터치 상태에서 좌우로 드래그하여 회전시킬 수 있다.
- 캐릭터 회전 - 캐릭터 모습의 자동 회전 여부 (ON / OFF)



[가방 화면 및 영역 구분]

1 가방 시스템 개요

4) 가방 화면 구성 [2 / 3]

가방 화면에서의 각 영역별 역할에 대해 간략히 설명하고 넘어가고자 한다.

자세한 설명은 뒤에서 다루도록 한다.

4 – 장착 중인 아이템

- 현재 장착 중인 아이템을 볼 수 있다. 해당 아이템을 터치하여 부가적인 기능을 사용할 수 있다.

5 – 가방 및 펄가방

- 현재 보유 중인 아이템을 볼 수 있다.
- 상단 버튼을 클릭하여 아이템을 구분한다.
- 하단에는 가방 무게 및 칸수를 확인할 수 있다.

6 – 네비게이션

- 외형 변경 – “외형 변경” 화면으로 이동한다.
- 염색 – “염색” 화면으로 이동한다.
- 내 정보 – “내 정보” 화면으로 이동한다.



[가방 화면 및 영역 구분]

1 가방 시스템 개요

4) 가방 화면 구성 [3 / 3]

가방 화면에서의 각 영역별 역할에 대해 간략히 설명하고 넘어가고자 한다.

자세한 설명은 뒤에서 다루도록 한다.

7 - 기타

- 투구 - 캐릭터 모습에서 투구 노출 여부 (ON / OFF)
- 얼굴장식 - 캐릭터 모습에서 얼굴장식 노출 여부 (ON / OFF)
- 자동 착용 - 전투력을 가장 많이 상승시키는 아이템을 착용한다.



[가방 화면 및 영역 구분]



2

가방무게 및 가방칸

2 가방무게 및 가방칸

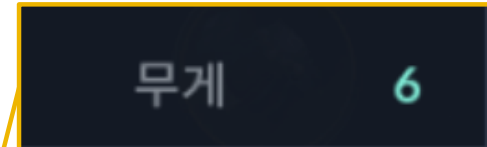
1) 가방무게 및 가방칸 개요

검은사막M의 가방은 제한된 무게와 최대 칸수가 있다.

플레이어가 소지한 아이템은 각각 고유의 무게를 가지고 있어 가방을 차지하게 된다.

소지한 아이템들이 제한된 무게를 초과할 경우, 플레이어의 능력치에 패널티가 적용된다.

또한, 소지품이 차지할 수 있는 가방 칸수는 최대치를 초과할 수 없다.



[아이템에 표시된 고유의 무게]

2) 가방무게에 따른 패널티

제한된 무게 초과에 따른 패널티는
우측 [표1]를 참고한다.

플레이어는 가방의 무게에 따라
공격 피해량이 감소한다.

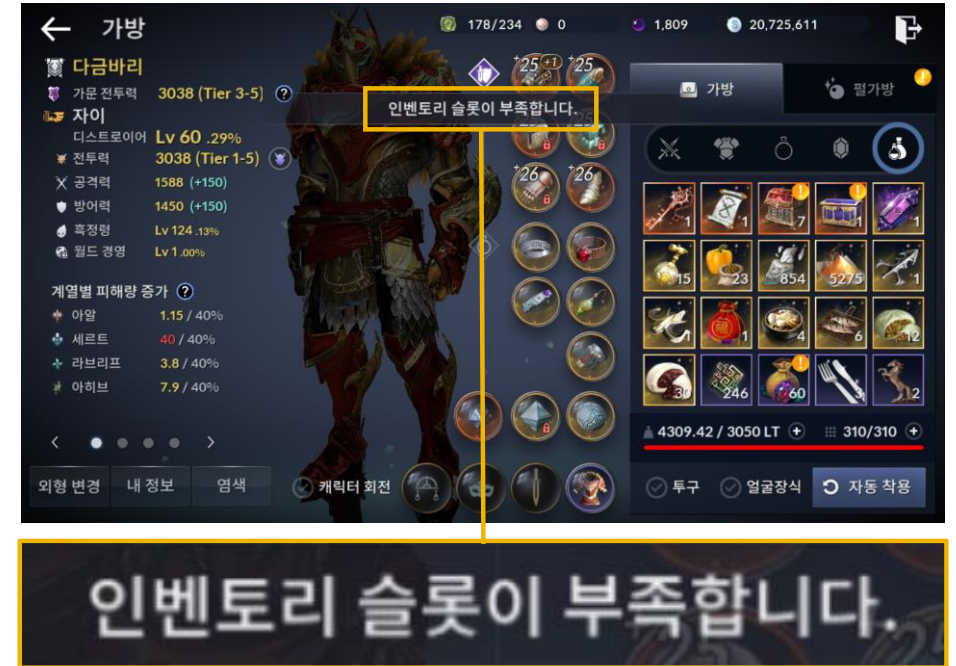
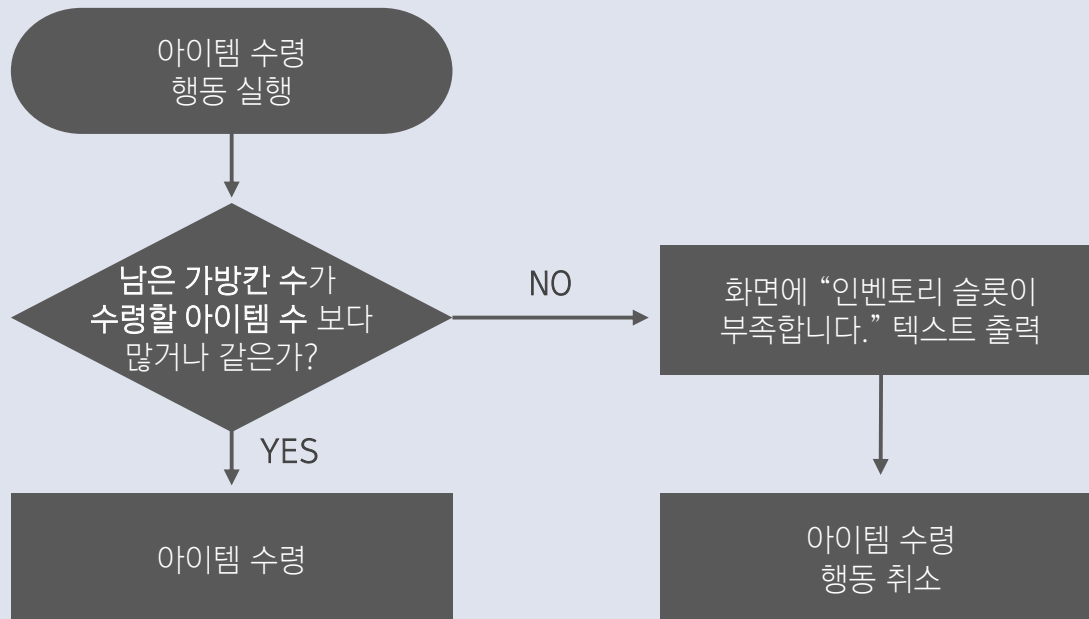
가방 무게 (%)	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	200
공격 피해량 감소 (%)	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	90

[표1 - 제한된 무게 초과 시 패널티 수치]

2 가방무게 및 가방칸

3) 가방칸 수 초과

가방칸 수의 최대치를 초과하려는 행동을 할 경우,
화면에 “인벤토리 슬롯이 부족합니다.” 텍스트를 출력하며 해당 행동을 취소한다.



[아이템 수령 불가 시 텍스트 출력 화면]

2 가방무게 및 가방칸

4) 무게 증가 및 칸 확장

가방무게 및 칸수가 적으면, 아이টে을 정리할 일이 잦아진다.

플레이어는 편의성을 위해 가방의 무게와 칸 수를 증가시킬 수 있다.
방법에 따라 영구적이거나 일시적으로 가방의 무게와 칸수가 증가한다.

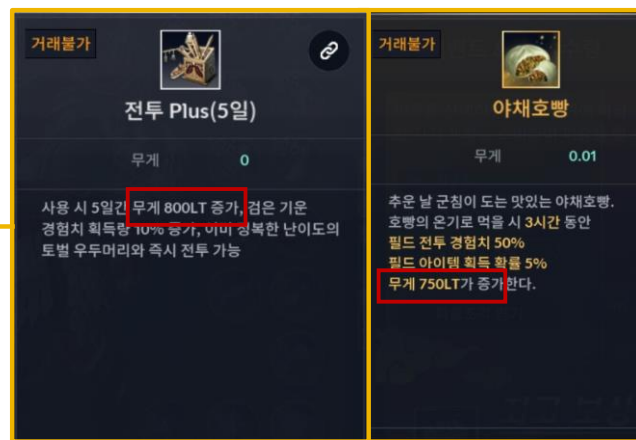
영구적으로 무게 및 칸 수 증가

- 특정 퀘스트 보상 - 일부 퀘스트의 보상으로 증가권 제공
- 펄 상점에서 구매 - 화폐 중 하나인 펄로 증가권 구매



일시적으로 무게 및 칸 수 증가

- 전투Plus 등 소모 아이템 - 사용 시 소모되며 기간 동안 적용
- 반려동물 기술 - 특정 기술을 배운 반려동물을 장착한 동안 적용





3

소지품

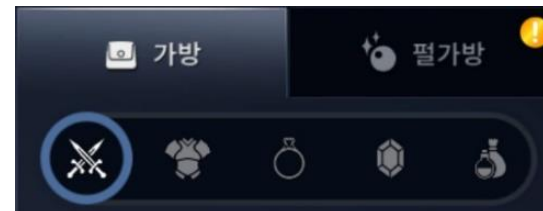
3 소지품

1) 소지품 개요

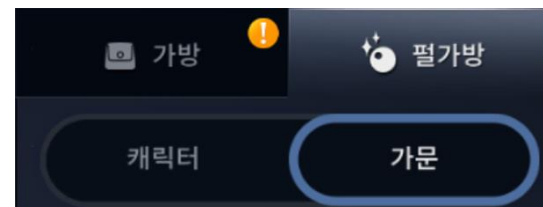
가방 내에 보관되어 있는 아이템을 나타낸다.

소지품들은 용도 및 특징에 따라 분류되어 있다.

가방 영역에서 상단의 버튼을 클릭하여 원하는 소지품을 구분하여 볼 수 있다.



[“가방“ 활성화 시 구분 버튼]



[“필가방“ 활성화 시 구분 버튼]

2) 소지품 구분

대분류	소분류	설명
가방	무기	주무기 / 보조무기를 나타낸다.
	방어구	투구 / 갑옷 / 장갑 / 신발 을 나타낸다.
	장신구	반지 / 목걸이 / 허리띠 / 귀걸이 / 연금석 / 유물 을 나타낸다.
	보석	수정 / 광원석 / 블랙스톤 / 기술교본 을 나타낸다.
	기타	어느 분류에도 해당하지 않는 아이템을 나타낸다.
필가방	캐릭터	필로 구입하거나 필과 관련된 소지품 (캐릭터 귀속)
	가문	필로 구입하거나 필과 관련된 소지품 (가문 귀속)

※ 가문이란?

현재 플레이어의 계정을 뜻한다.

계정 내 캐릭터 간의 소지품을 공유한다.

3 소지품

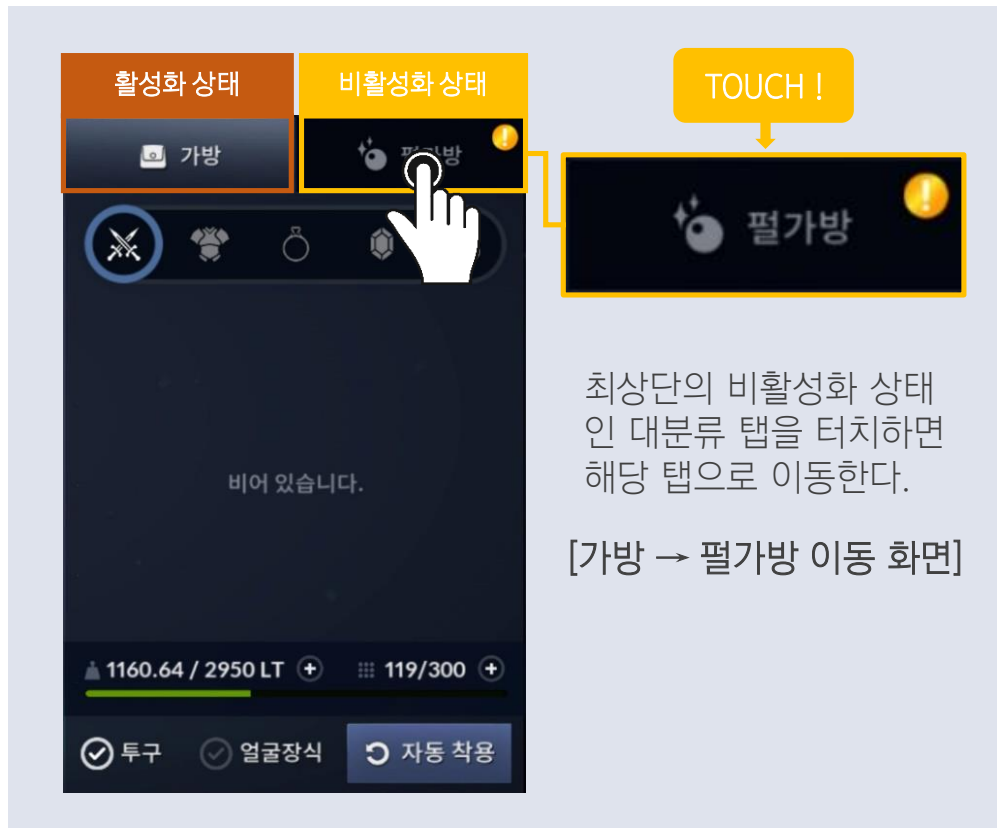
3) 펄가방과 가방의 차이

구분	펄가방	가방	비고
소지품의 무게 유무	X	O	펄가방 내의 소지품들은 무게가 없다
가방칸 수	캐릭터 300 칸, 가문 300 칸	총 $300 + \alpha$ 칸	펄가방의 가방칸 수는 캐릭터와 가문에 별개로 제공된다
칸 수 확장 가능 여부	X	O	펄가방의 가방칸 수는 늘릴 수 없다
소지품의 상점 판매 가능 여부	X	Δ (대부분의 소지품이 가능)	펄가방의 소지품들은 상점에 판매할 수 없다
소지품의 창고 이동 가능 여부	X	Δ (대부분의 소지품이 가능)	펄가방의 소지품은 창고로 이동할 수 없다 (창고 \rightarrow 펄가방으로의 이동도 불가능)

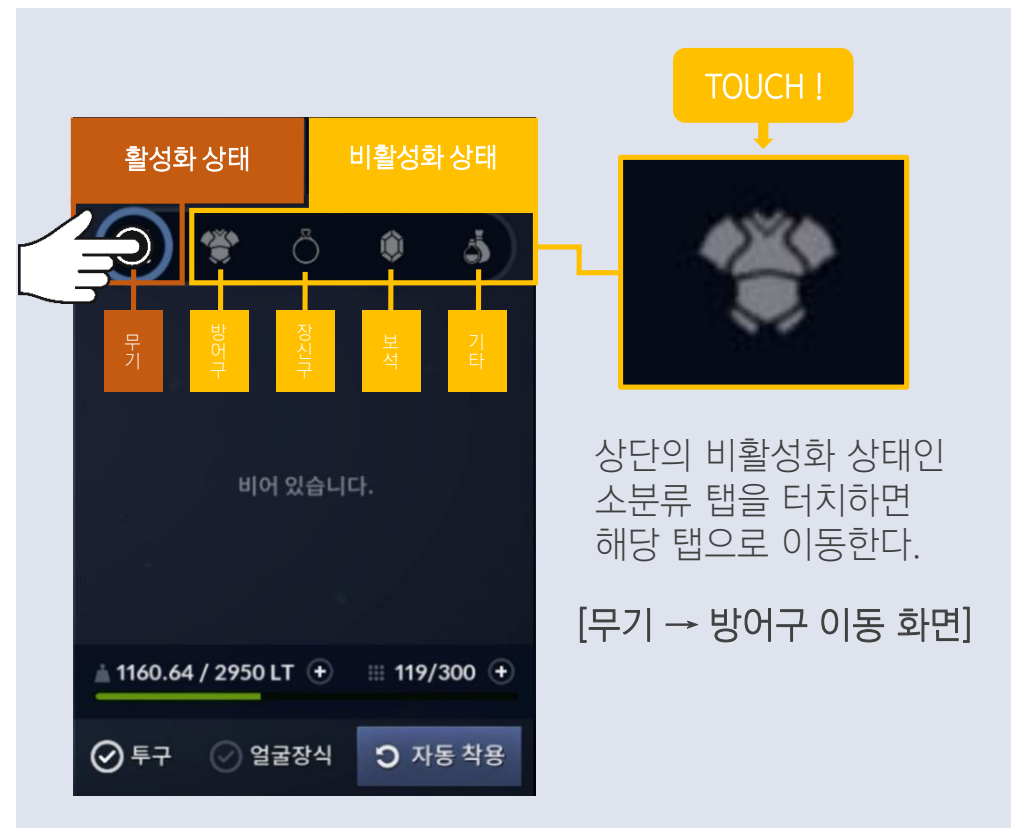
3 소지품

4) 소지품 구분 탭 이동

· 대분류 탭 이동



· 소분류 탭 이동



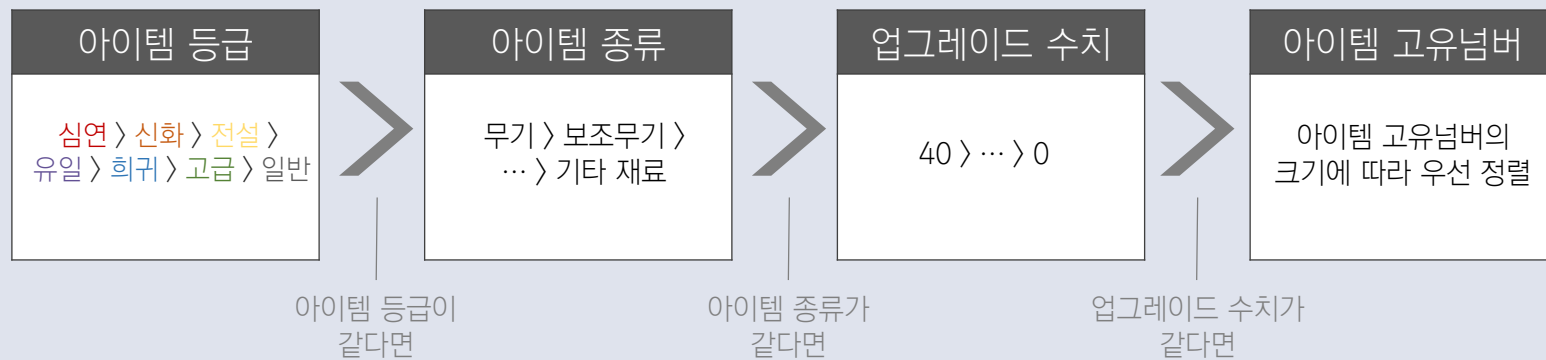
3 소지품

5) 소지품 정렬 순서

검은사막M은 정해진 규칙을 가지고 소지품을 정렬하고 있다.

정렬의 순서는 변경할 수 없으며, 좌측 상단에서 우측으로 순서대로 정렬한다.

아이템은 다음의 조건에 해당하는 소지품을 우선으로 정렬한다.



※ 아이템 고유번호도 같다면?

아이템 고유번호까지 같다는 것은

동일한 아이템이라는 뜻한다.

이럴 경우 장비 아이템과 수정, 광원석은

획득 순서대로 정렬된다.

그 외의 아이템은 묶음으로 합쳐진다.



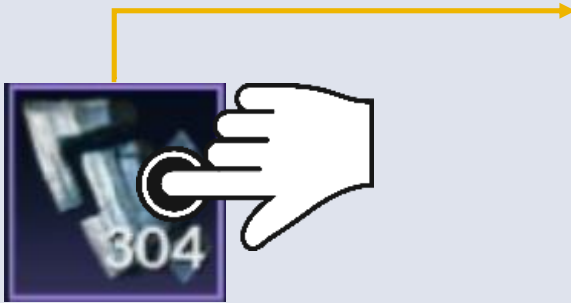
[소지품 정렬 방향]

3 소지품

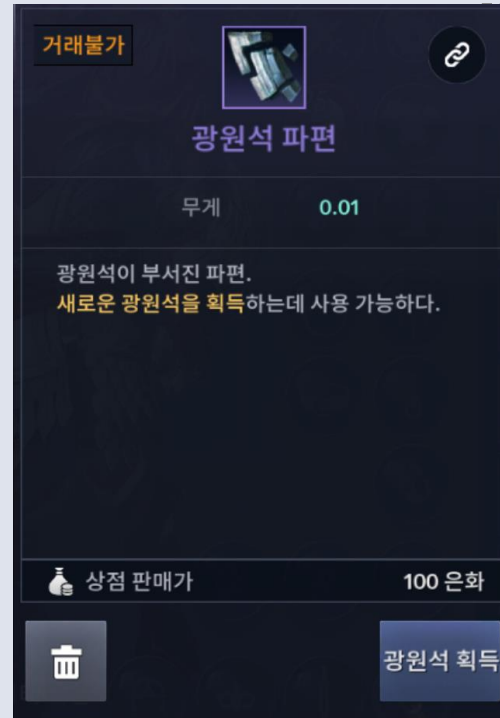
6) 아이템 정보 창 기능

소지품을 터치할 경우,
해당 아이템의 정보를 확인할 수 있다.
또한, 관련된 기능을 제공하고 있다.

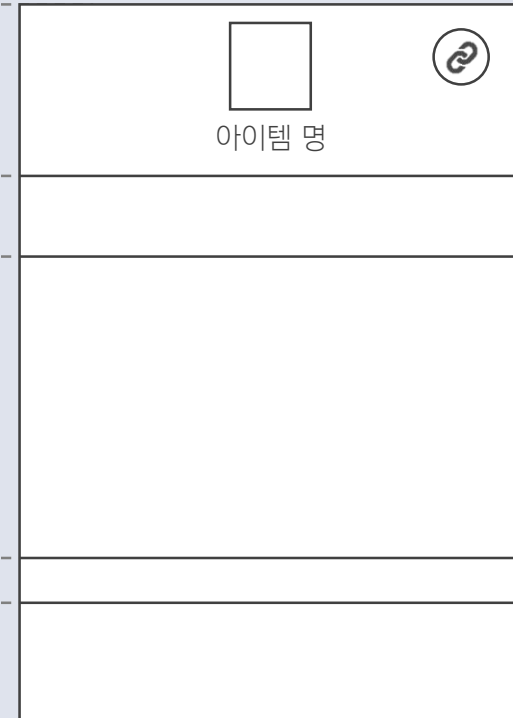
제공하는 기능은 아이템마다 차이가 있으며,
그 기능들에 대해 영역 별로 구분하여 말하고자 한다.



[소지품 터치]



[아이템 정보 창 화면]



[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

1

1-1) 거래소(유저간의 거래)에서의 거래가 불가능한 아이템일 경우

거래불가

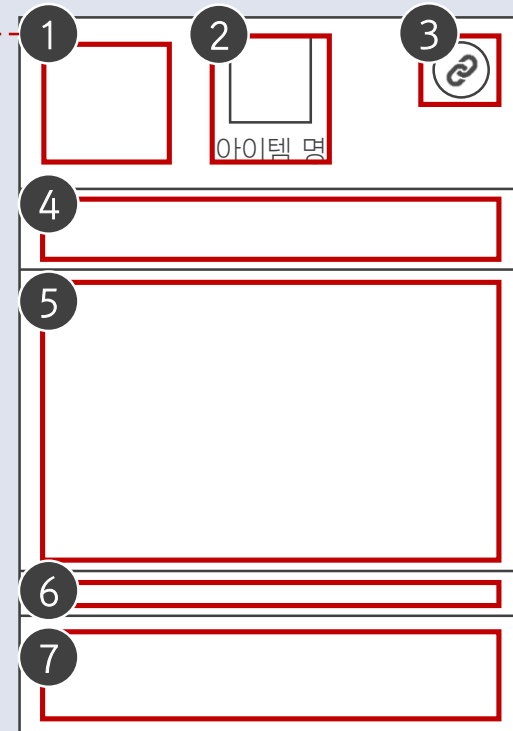
←아이콘 활성화

1-2) 현재 아이템을 장착 중인 경우

E

←아이콘 활성화

1-3) 위의 조건에 해당하지 않을 경우 공백으로 둔다.



[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

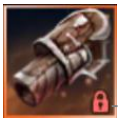
6) 아이템 정보 창 기능

2

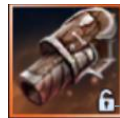
1) 아이템의 등급에 따라 글씨와 아이콘 테두리의 색상이 달라진다.

심연	신화	전설	유일	희귀	고급	일반
#da292a	#f67735	#f3c963	#907ed3	#579fe8	#3eb871	#e0e0e1

2) 아이템 아이콘을 터치하여 잠금 기능을 키거나 끌 수 있다.

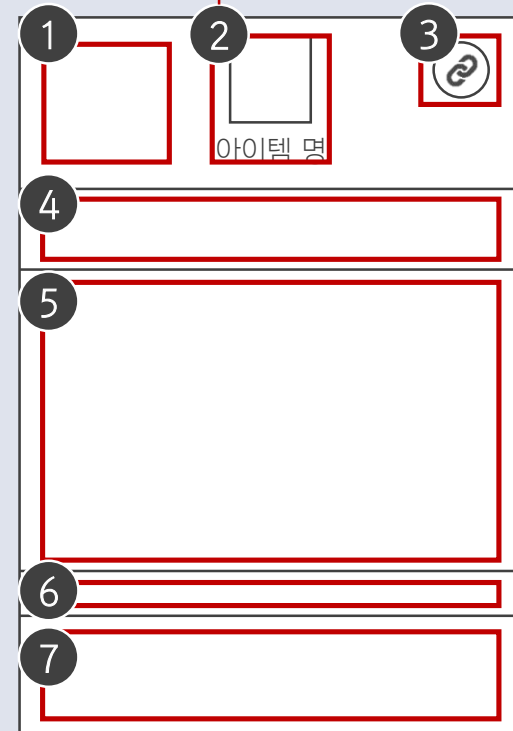


잠금 ON 아이콘



잠금 OFF 아이콘

- 잠금 기능 : 실수로 아이템을 제거하지 않도록 방지해준다.
(아이템 버리기 X / 재료로 사용 X)



[아이템 정보 창 영역 구분]

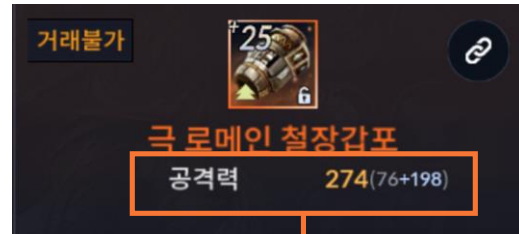
3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

2

3) 아이템이 다음 조건에 해당할 경우, 아이템 고유의 공격력과 방어력을 출력한다.

조건 : 기본 능력 수치에 공격력 또는 방어력이 있는 장비 아이템



공격력	공격력 총 수치 (기본 수치 + 강화로 인한 추가 수치)
방어력	방어력 총 수치 (기본 수치 + 강화로 인한 추가 수치)

The diagram illustrates the layout of the item information window with numbered regions:

- 1: Item icon
- 2: Item name (아이템 명)
- 3: Lock icon
- 4: Item description
- 5: Item stats (Attack/Defense)
- 6: Item level
- 7: Item rarity

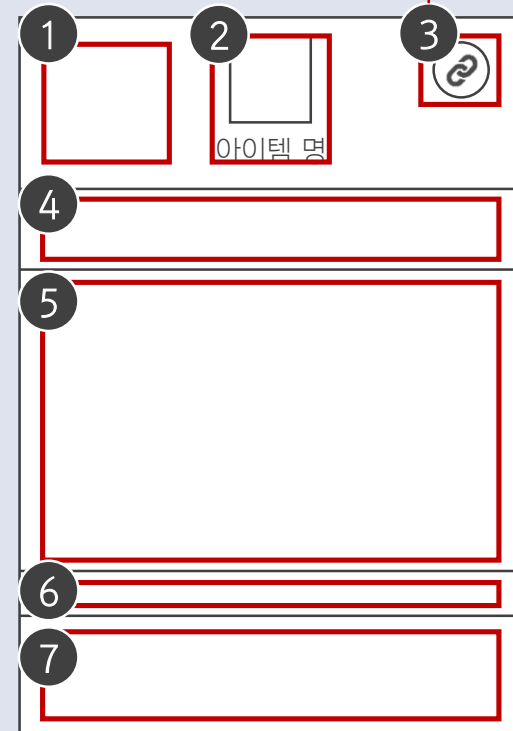
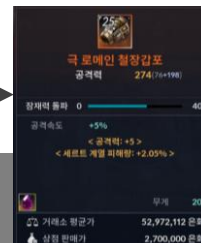
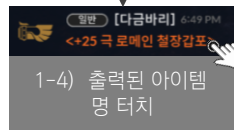
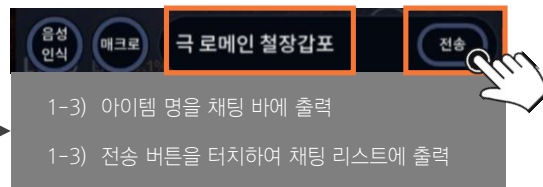
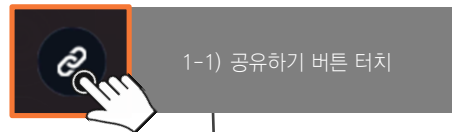
[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

3

1) 공유하기 버튼 - 해당 아이템을 채팅 창에 공유할 수 있는 기능을 수행한다.



[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

4

1-1) 강화할 수 있는 아이템일 경우, 강화 수치를 출력한다.



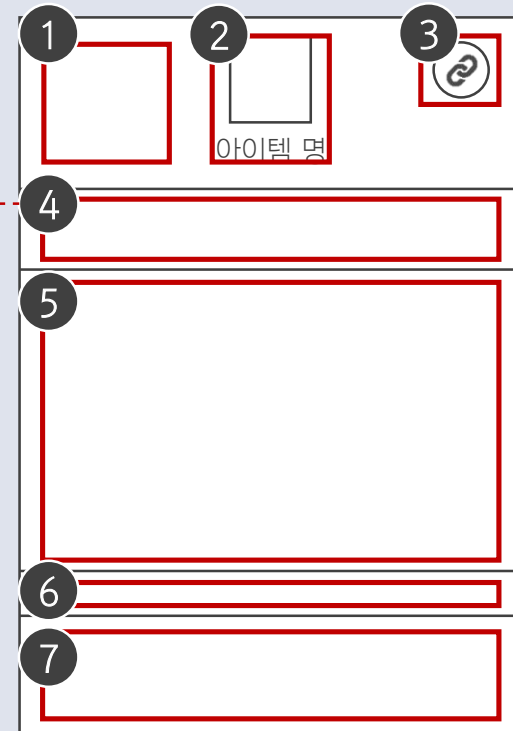
4-1-2) 그 외의 아이템의 경우, 무게 수치를 출력한다.



영역 없음

예외 처리

치장 아이템일 경우, 해당 영역은 노출되지 않는다.



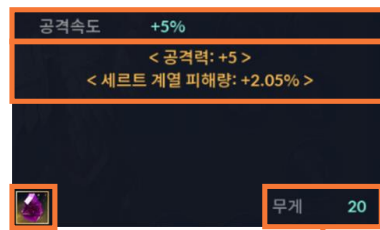
[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

5

1-1) 장비 아이템일 경우, 다음과 같은 내용을 출력한다.



해당 아이템 무게 수치 출력

공격력과 방어력을 제외한 아이템 고유의 능력 수치
Ex) 공격속도, 이동속도, 치명타 등등

마력각인으로 추가된 능력 수치

마력각인 슬롯이 비어 있다면,
빈 슬롯 개수 만큼
“<마력각인 가능>” 텍스트 출력

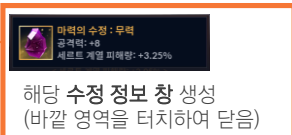
<마력각인 가능>
<마력각인 가능>

수정 슬롯에 수정이 장착되었다면,
아이템에 장착된 수정의 아이콘을 노출한다.

수정 슬롯이 비어 있다면,
다음과 같은 아이콘을 노출한다.

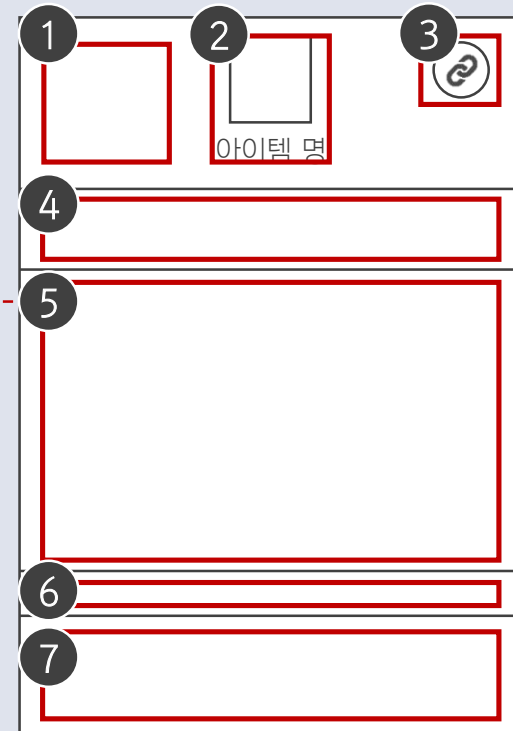


아이콘을
터치할 시



해당 수정 정보 창 생성
(바깥 영역을 터치하여 닫음)

수정 장착 화면으로 이동



[아이템 정보 창 영역 구분]

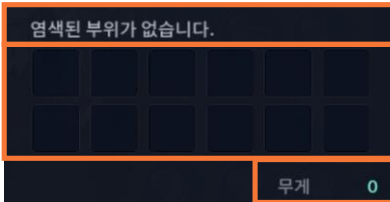
3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

5

1-2) 치장 아이템일 경우, 다음과 같은 내용을 출력한다.

염색된 부위가 없을 경우



“염색된 부위가 없습니다.” 텍스트 출력

아이템의 염색 슬롯을 나타낸다.
6x2 (총 12칸)을 차지한다.

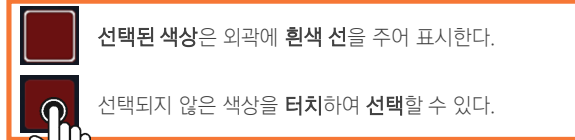
해당 아이템 무게 수치 출력

염색된 부위가 있을 경우



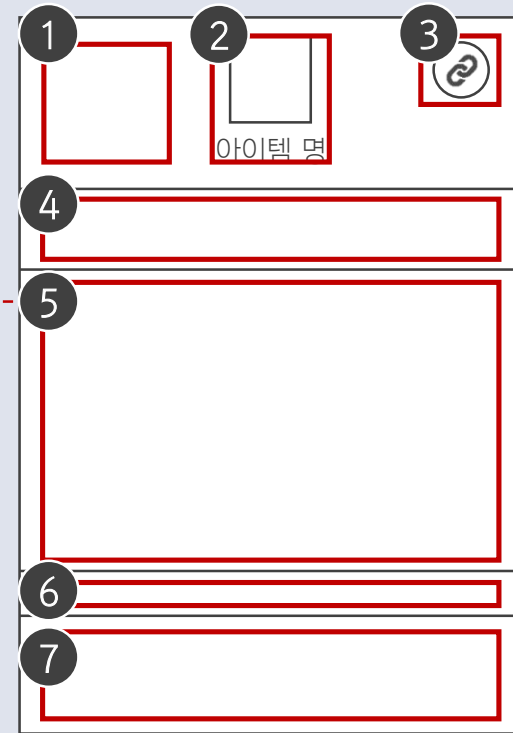
“미리보기 색상: ” & 〈선택된 색상 명칭〉 텍스트 출력

염색된 부위의 대표 색상이 염색 슬롯에 좌측상단부터 순서대로 채워진다.



선택된 색상은 외곽에 흰색 선을 주어 표시한다.

선택되지 않은 색상을 터치하여 선택할 수 있다.



[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

5

1-3) 광원석일 경우, 다음과 같은 내용을 출력한다.

주 능력 돌파 수수료: -25%	“주 능력” 정보 텍스트 출력
보조 능력 공격력: +7 세르트 계열 피해량: +5.2%	“보조 능력” 정보 텍스트 출력

예외 처리

주 능력(보조 능력)이 없을 경우,
“등급이 낮아 주 능력(보조 능력)이 없습니다” 텍스트를 출력한다.

주 능력

돌파 수수료: -6%

등급이 낮아 보조능력이 없습니다.

The diagram illustrates the layout of the Item Information Window, divided into seven numbered regions:

- 1: Item icon placeholder.
- 2: Item name label (아이템 명).
- 3: Link icon (circular arrow).
- 4: Main ability text area.
- 5: Sub-ability text area.
- 6: Main ability text area (bottom).
- 7: Sub-ability text area (bottom).

[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

5

1-4) 그 외의 경우, 고유의 텍스트 정보를 출력한다.

텍스트 정보는 다음과 같은 기준을 갖도록 한다.

- 텍스트 왼쪽 맞춤
- 한 문장이 끝날 때마다 줄 바꿈
- 강조할 텍스트에 강조 색상 사용

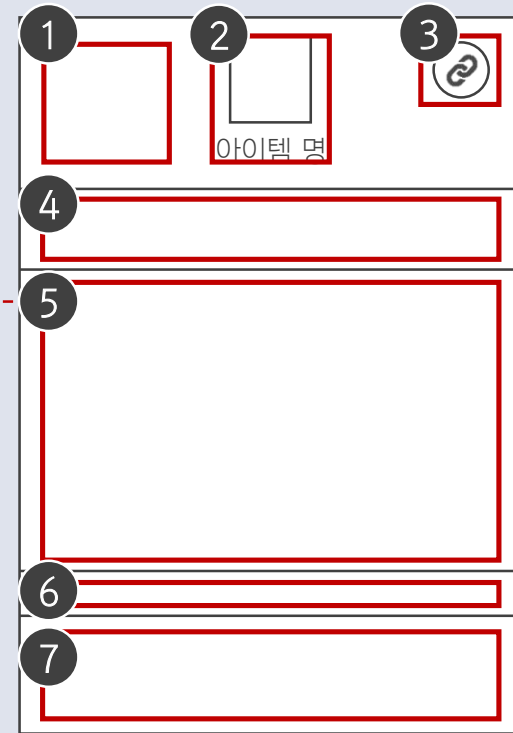
Ex)

펠 상점, 거래소에서 구매할 수 있는 의상,
무기를 염색할 수 있는 레드 팔레트이다.
4가지 색상이 포함되어 있다.

[레드 팔레트 - 텍스트 정보]

기술 강화에 사용되는 하급 교본.
사용 시 찍어 메치기 기술 경험치를 증가시킬 수
있다.

[기술 교본 - 텍스트 정보]



[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

6

1) 해당 아이템의 “거래소 평균가”와 “상점 판매가 ” 를 출력한다.

⚖ 거래소 평균가	37,500,000 은화 실시간 거래소 평균가 데이터를 불러와 출력한다.
🏪 상점 판매가	2,700,000 은화 상점 판매가 정보를 출력한다.

거래소에 거래할 수 없는 아이템일 경우

상점에 판매할 수 없는 아이템일 경우

해당 정보를 출력하지 않는다.

두 조건이 전부 해당하지 않을 경우
[아이템 정보 창 영역-6번]은 노출되지 않는다.

The mockup shows a vertical window with the following elements:

- 1: Item icon placeholder.
- 2: Item name label (아이템 명).
- 3: Link icon.
- 4: Price label.
- 5: Large text area for item details.
- 6: Small text area at the bottom.
- 7: Another small text area at the bottom.

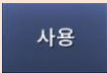

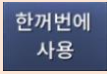

[아이템 정보 창 영역 구분]

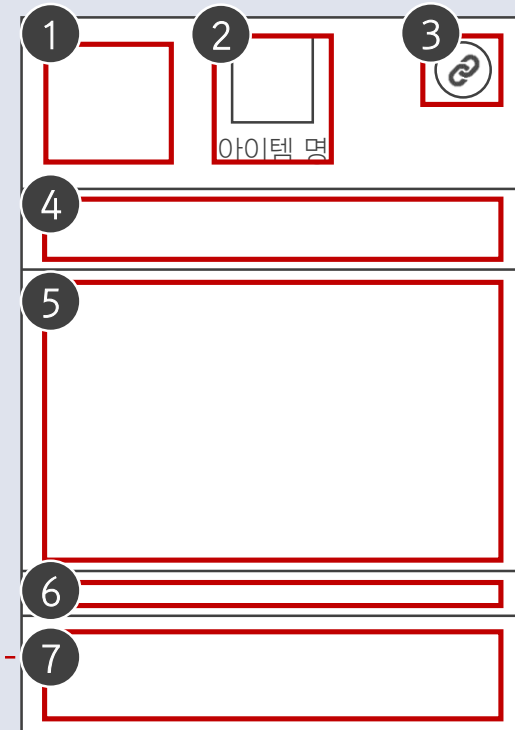
3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

7

1) 다음 조건에 해당하는 모든 버튼을 노출한다.

조건	버튼 이미지	버튼의 기능
사용할 수 있는 아이템		<p>알림 창을 생성</p>  <p>““<해당 아이템 명칭>” 사용하시겠습니까?” 텍스트 출력</p> <p>확인 - 아이템을 사용한다. 취소 / x버튼 - 알림 창을 닫는다.</p>
사용할 수 있는 아이템 중 “한꺼번에 사용”이 가능하게 설정된 아이템 (아이템 고유의 설정)		<p>수량을 정할 수 있는 창을 생성</p>  <p>수량을 입력한 후 확인 버튼을 누르면 수량만큼 사용된다.</p> <p>창 생성 시 수량의 기본값으로 최대 수량만큼 적용되어 있다.</p>



The diagram shows a vertical layout for the '아이템 정보 창' (Item Information Window). It includes a header area with three elements (1, 2, 3), a title bar with '아이템 명' (Item Name) (2), and three main content areas (4, 5, 6, 7). A dashed red line connects the '한꺼번에 사용' button from the table to the bottom content area (7).

[아이템 정보 창 영역 구분]

3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

7

1) 다음 조건에 해당하는 모든 버튼을 노출한다.

조건	버튼 이미지	버튼의 기능
버릴 수 있는 아이템		<p>알림 창을 생성</p>  <p>확인 - 아이템을 버린다. 취소 / x버튼 - 알림 창을 닫는다.</p> <p>※예외 처리 아이템이 잠금 상태일 경우 “잠금 상태인 장비의 경우 버릴 수 없습니다.” 텍스트를 출력한다.</p>
캐릭터가 장착할 수 있는 장비 아이템		아이템을 착용
흑정령의 재료		“흑정령” 화면으로 이동

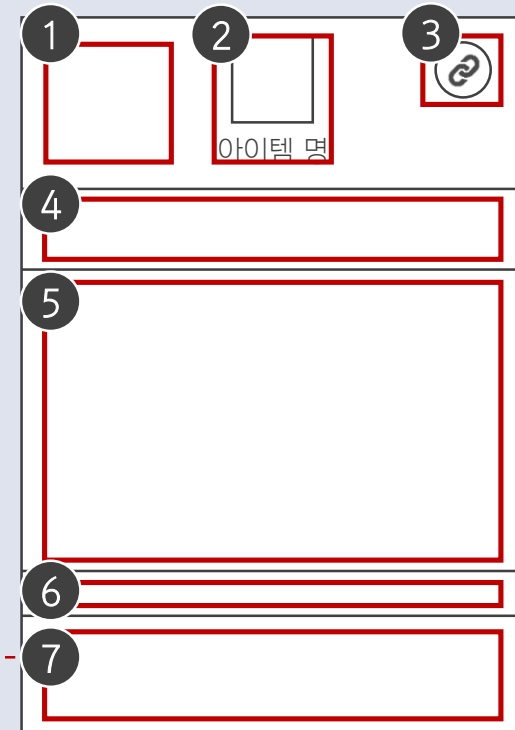


Diagram illustrating the layout of the Item Information Window with numbered callouts:

- 1: Item icon placeholder
- 2: Item name label (아이템 명)
- 3: Lock/Unlock toggle icon
- 4: Description text area
- 5: Main content area
- 6: Bottom status bar
- 7: Bottom action buttons

[아이템 정보 창 영역 구분]

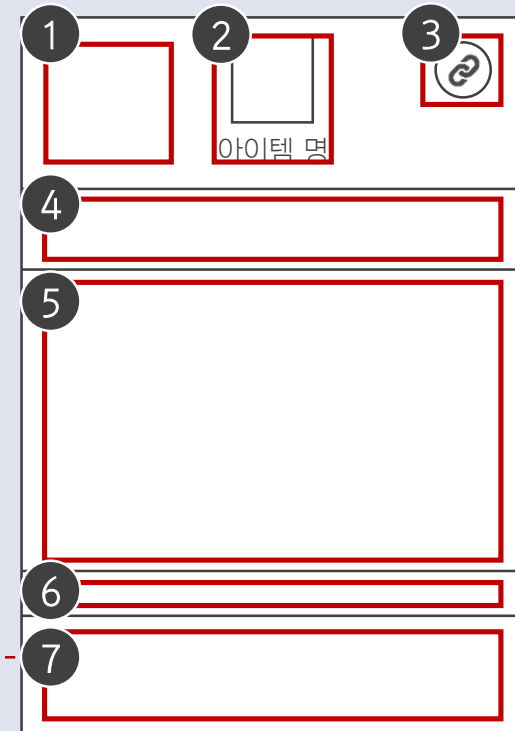
3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

7

1) 다음 조건에 해당하는 모든 버튼을 노출한다.

조건	버튼 이미지	버튼의 기능
치장 아이템	의상 합성	“의상 합성” 화면으로 이동
연금석을 제작하는데 쓰이는 재료	연금공방 이동	“연금석” 화면으로 이동
장비를 제작하는데 쓰이는 재료	장비공방 이동	“장비 제작” 화면으로 이동
아이템 종류 중 수정에 해당	수정 합성	“수정 합성” 화면으로 이동
아이템 종류 중 “광원석”에 해당	1) 광원석 장착	1) “광원석 장착” 화면으로 이동
	2) 광원석 합성	2) “광원석 합성” 화면으로 이동
아이템 종류 중 “기술 교본”에 해당	기술 관리	“기술” 화면으로 이동
거래소에서 거래가 가능한 아이템	거래소	“거래소” 화면으로 이동







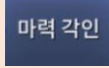
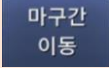
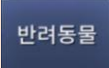
[아이템 정보 창 영역 구분]

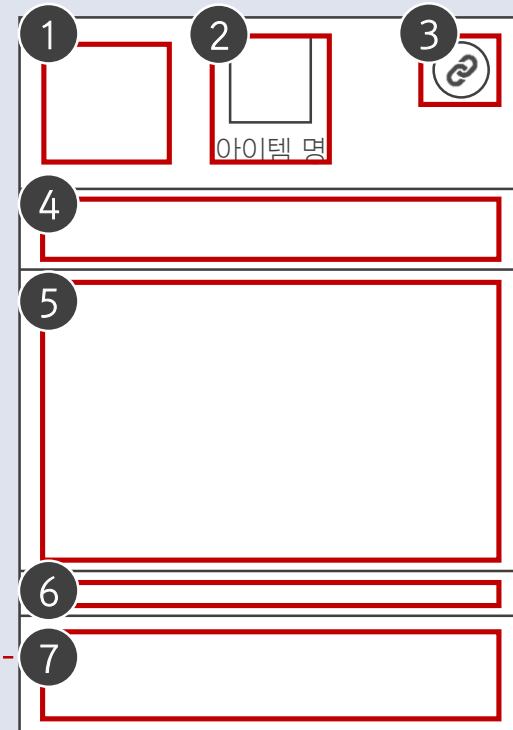
3 소지품

6) 아이템 정보 창 기능

7

1) 다음 조건에 해당하는 모든 버튼을 노출한다.

조건	버튼 이미지	버튼의 기능
텃밭에서 사용 가능한 아이템		알림 창을 생성  확인 - “영지” 화면으로 이동하여 “텃밭”을 활성화한다. 취소 / x버튼 - 알림 창을 닫는다.
광원석 뽑기에 쓰이는 재료		“펼 상점” 화면의 목록 중 광원석으로 이동
유물 뽑기에 쓰이는 재료		“펼 상점” 화면의 목록 중 유물로 이동
마력 각인에 쓰이는 재료		“마력 각인 ” 화면으로 이동
마구간에서 쓰이는 아이템		알림 창을 생성 (“텃밭 이동 ” 버튼과 동일) 확인 - “영지” 화면으로 이동한다. 취소 / x버튼 - 알림 창을 닫는다.
아이템 종류 중 “펫먹이”에 해당		“반려동물” 화면으로 이동



아이템 정보 창 영역 구분도. 7개의 번호가 붙은 영역이 표시되어 있다. 1: 상단 왼쪽 아이콘, 2: 상단 중앙 아이콘, 3: 상단 오른쪽 닫기 버튼, 4: 제목 입력 필드, 5: 본문 입력 필드, 6: 하단 왼쪽 버튼, 7: 하단 오른쪽 버튼. 4, 5, 6, 7 영역은 빨간색 선으로 둘러싸여 있다.

[아이템 정보 창 영역 구분]



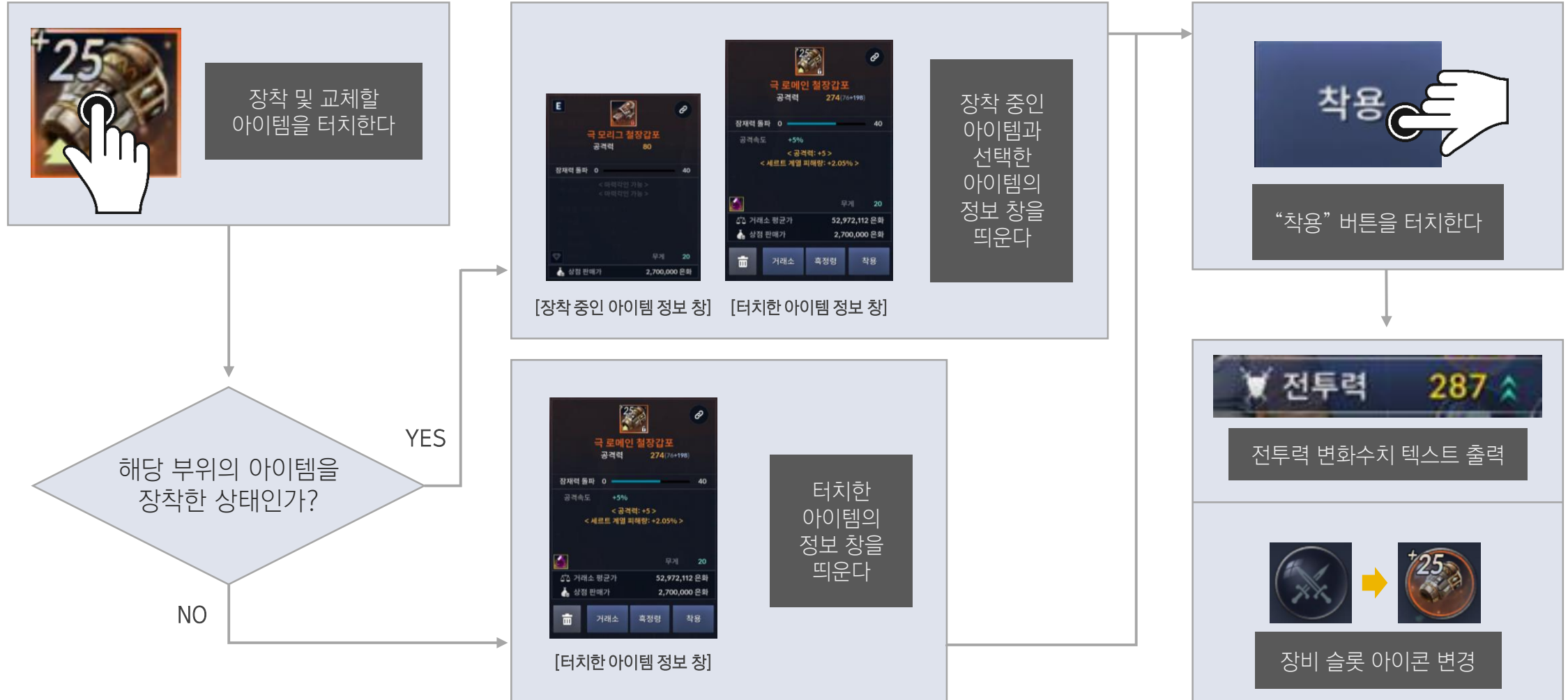
4

장비 아이템

[장착 아이템 영역 구분]

4 장비 아이템

3) 아이템 장착 및 교체



4 장비 아이템

4) 아이템 장착 및 교체 조건

장착 및 교체 제한 조건	결과	비고
해당 아이템의 직업 조건이 다를 경우	아이템 정보 창 “착용”버튼 비활성화 (비고란 이미지 참고)	 [“착용”버튼 비활성화]
장비 아이템이 아닐 경우		 [“착용”버튼 활성화]

5) 아이템 해제



4 장비 아이템

6) 캐릭터 외형

대분류	소분류	외형 변화 유무	변화 부위	비고
무기	주무기	O	무기	 치장아이템 장비아이템
	보조무기	X		
방어구	투구	X		<div> 치장 아이템과 장착 아이템의 해당 부위가 중복될 경우, 치장 아이템의 외형을 활성화 한다. </div>
	갑옷	O	상의 / 하의 / 장갑 / 신발	
	장갑	X		
	신발	X		
장신구	반지 / 목걸이 허리띠 / 귀걸이 연금석 / 유물	X		
치장 아이템	투구	O	투구	<div> <input checked="" type="checkbox"/> 투구 <input checked="" type="checkbox"/> 얼굴장식 </div> <div> 투구와 얼굴장식의 외형은 가방 영역 하단의 “투구”, 얼굴장식 버튼을 터치하여 ON / OFF 할 수 있다 </div>
	얼굴장식	O	얼굴장식	
	무기	O	무기	
	갑옷	O	투구 / 상의 / 하의 / 장갑 / 신발	