


마비노기 모바일 출석체크 이벤트 : 시스템 기획서

250625_1 -오경준



목차

- 
1. 기획 개요
 2. 기획 의도
 3. 시스템 규칙
 4. 시스템 플로우차트
 5. UI 및 연출
 6. 데이터테이블

1. 기획 개요

마비노기 모바일의 '출석체크 이벤트 시스템'의 상세 설계를 제안 합니다.

본 시스템은 사용자가 **매일 1회 접속 시**,
'출석부' 에 정의된 **보상을 순서대로 지급받는** 게임의 핵심 편의
기능입니다.

이는 단순히 보상을 지급하는 것을 넘어,

마비노기가 지향하는 '라이트하고 유저 친화적인' 가치를 반영하여,

플레이어의 성향에 맞춘 **이원화된 보상 트랙을** 제공합니다.

이를 통해 유저의 접속 동기를 강화하고, 매일의 로그인을 **즐거운 습관으로** 형성시키고자 합니다.

또한, 신규/복귀/기간 한정 등 다양한 라이브 상황에 유연하게 대응할 수 있는

확장성 있는 데이터 구조를 핵심으로 설계하여, 장기적인 **운영 효율성을 확보**하는 것을 목표로
합니다.

2. 기획 의도

2. 1. 핵심 모표

안정적인 재방문을
확보

매일 접속에 대한 최소한의 동기를 부여하여 유저의 접속을 습관화하고,
플레이로 이어질 기회를 창출함으로써 안정적인 일일 활성 사용자를 확보합니다.

초기 이탈 방지

대부분의 라이브 서비스 게임의 기본 시스템으로서 부재 시 발생할 수 있는
상대적 박탈감을 해소하고, 유저의 기본적인 기대를 충족시켜 서비스 안정성을
확보합니다.

2. 2. 유저 경험 모표

환영받는 경험 제공

별도의 조건 없이 접속만으로 보상을 제공하고, NPC가 반겨주는 연출을 통해
유저에게 '게임이 당신의 접속을 환영한다'는 긍정적인 인식을 심어줍니다.

낮은 압박감 설계

'누적 출석' 방식을 채택하여 유저에게 과도한 의무감이나 스트레스를 주지
않음으로써,
게임의 '라이트하고 유저 친화적인' 전반적인 톤 앤 매너를 강화합니다.

2. 기획 의도

2.3. 콘텐츠 연계 목표

주요 시스템 체험 유도	성장/제작/강화/꾸미기 등 게임 내 다양한 시스템과 관련된 아이템을 보상으로 제공하여,
꾸미기 BM 맛보기 제공	유료 재화로 구매해야 하는 패션 아이템의 일부를 무료로 제공하여 꾸미기 콘텐츠에 대한
세계관 몰입도 강화	단순 보상 지급을 넘어, 특정 NPC(라사)가 게임의 세계관이나 숨겨진 이야기를 전달하는 '팁'을 제공함으로써, 유저가 게임 세계에 더 깊이 몰입하고 애착을 갖도록

2.4. 시스템 위상 및 경험 차별화

본 출석부 시스템은, 유저에게 '특별한 환영'을 받고 있다는 감성적인 경험을 제공하고, '매일의 즐거운 습관'을 만들어주는 것을 핵심 목표로 삼습니다.

따라서, 단순히 보상 목록만 나열하는 '이벤트' 메뉴의 하위 기능이 아닌, NPC와의 상호작용과 전용 연출을 담아낼 수 있는 별도의 메뉴와 시스템으로 기획되었습니다.

2.5. 기대

위와 같은 설계를 통해, 운영팀에게는 관리의 효율성을, 유저에게는 접속의 즐거움을 동시에 제공하는 긍정적인 효과를 기대합니다.

3. 시스템 규칙

3. 1. 공통 규칙 – 이벤트 정의

1. 기본 작동 방식

본 이벤트는 유저가 매일 1회 게임에 접속(출석)하면, 미리 정해진 ‘출석부’의 순서에 따라 보상을 지급하는 시스템이다. 보상은 누적 출석 일수를 기준으로 순차적으로 지급된다.

활성화 기간

유저가 이벤트를 '새롭게 시작'할 수 있는 기간. '활성화 시작일'부터 '활성화 종료일'까지.
예: 복귀 이벤트의 활성화 기간은 6월 19일부터 7월 17일까지이다. 유저는 이 기간 안에만 복귀해야 해당 출석부가 지급된다.

이벤트 종료일

일단 활성화된 출석부의 보상을 수령할 수 있는 최종 마감일. '이벤트 종료일'까지.
예: 활성화된 복귀 출석부는 7월 31일 05:59까지 수령할 수 있다.

상시 이벤트 처리

상시 진행 이벤트는 '활성화 종료일'과 '이벤트 종료일'을 먼 미래로 설정하여, 서비스 기간동안 항상 활성화되도록 한다.

3. 출석부 길이

출석부가 종료될 수 있는 최대 일수를 의미한다.
유저의 '누적 진행일수'가 '출석부 길이' 값에 도달하면 해당 출석부는 '완료'된 것으로 간주한다.

4. 출석부 연계

하나의 출석부가 '완료'되었을 때, 다음에 이어서 활성화 될 출석부를 지정하는 규칙이다.

순차 진행

다음에 이어질 출석부가 있는 경우, '다음 출석부'에 해당 출석부를 지정한다.

반복 진행

출석 부 완료 후 출석부가 반복 되어야 할 경우, '다음 출석부'에 자신의 출석부를 지정한다.

단일 종료

한 번만 진행되고 끝나야 하는 이벤트의 경우, '다음 출석부'를 빈 값으로 설정한다.

3. 시스템 규칙

3. 1. 공통 규칙 - 적용

5. 이벤트 대상

메인 퀘스트 '전투의 기술'을 완료한 모든 캐릭터.
- 단, 복귀/신규 등 특정 그룹을 대상으로 한 이벤트가 존재한다.

6. 적용 단위

출석 현황 및 보상 획득 기록은 서버 단위로 관리된다.

출석 현황은 서버 단위로 관리되므로, A서버에서 출석을 완료해도 B서버의 출석에는 영향을 주지 않는다.

한 서버 내에서는 계정 기준으로 보상이 지급되므로, A서버의 캐릭터1이 출석을 완료하면, 같은 서버의 캐릭터2는 중복으로 출석할 수 없다.

7. 서버 시간 기준

'1일'의 기준은 매일 오전 06:00:00 ~ 익일 오전 05:59:59 (KST)로 정의한다.

8. 일일 기준 시점 처리

매일 오전 06:00 (KST)는 게임 내 '하루'가 바뀌는 기준 시점이며,
이때 아래의 서버 프로세스가 실행된다.

미수령 보상 일괄
지급

전날 접속했으나 보상을 받지 못한 유저를 대상으로 '미수령 보상 일괄 지급' 로직이 실행된다.

접속 유저 유저 처리

오전 06:00을 기준으로 기존 접속한 유저가 최근 접속 데이터를 고를 때 접속 중단된다. (로그인 시점 이후 시스템 활용)

* 일반적인 '최근 접속일' 갱신은 유저가 로그인하는 시점에 즉시 처리.

3. 시스템 규칙

3.2. 진행 규칙

1. 출석 처리 방식

출석보상은 아래의 두 가지 방식으로 처리 된다.

실시간 처리

유저가 안전지역에 진입(접속, 이동 등)하거나 수동으로 출석부 UI 내에서 ‘출석하기’ 버튼을 클릭하는 경우 실행. 이 방식은 ‘오늘’분의 출석 보상 1일치 처리하는 것을 원칙으로 한다.

일괄 처리

매일 오전 06시(KST), 전날 접속은 했으나 실시간 처리를 받지 못한 유저를 대상으로 시스템이 자동으로 보상을 우편 지급한다.

2. 진행 방식

누적 출석. 연속 접속 여부와 관계없이, 계정의 ‘누적 진행일수’를 기준으로 다음 순서의 보상을 획득한다.

3. 출석부 활성화

하나의 출석부가 ‘완료’되었을 때, 데이터에 정의된 ‘다음 출석부’가 있을 경우 다음 출석부가 활성화 된다. 여러 출석이벤트가 동시 진행될 경우 운영 원칙*에 의거하여 최종 활성화 될 출석부가 결정 된다.

* 3.5 시스템 설계 요구사항 참조

4. 출석부 우선순위

2개 이상의 출석부가 한 유저에게 동시에 적용될 경우, 이벤트 테이블의 ‘우선순위’ 값이 더 높은 출석부가 우선적으로 적용된다.

병렬형 정책

UI 탭의 노출 순서를 결정.

대체/중지형 정책

여러 이벤트가 충돌할 때 어떤 출석부를 활성화할지 결정.

3. 시스템 규칙

3.3. 보상 지급 규칙

1. 지급 방식	출석 처리 시, 보상은 [우편함] > [서버 우편] 탭으로 즉시 지급된다.
2. 귀속 정보	캐릭터 귀속 보상 아이템은 우편함에서 '수령'하는 캐릭터에게 귀속된다.
3. 성별 귀속 아이템	'선택 꾸러미' 등 성별 구분이 있는 아이템은, 우편함에서 '수령'하는 캐릭터의 성별을 기준으로 해당 성별 전용 아이템이 지급된다.

3.4. 예외 처리 규칙

1. UI 미노출 시	[메뉴(≡)] → [출석부]를 통해 수동 확인이 가능하다.
2. 보상 미지급 발생	다음 날 오전 6시, 이전 날짜의 미지급 보상이 '일괄 처리' 로직에 의해 우편으로 지급된다.
3. 중단/오류 발생 시	모든 보상 지급과 데이터 기록은 '트리거' 발생 시 서버에서 우선 처리된 후 클라이언트 연출이 시작된다. 따라서 UI 연출 도중 게임이 중단되더라도, 보상은 이미 우편함에 안전하게 지급되어 데이터 정합성이 유지된다.

3. 시스템 규칙

3. 5. 시스템 설계 요구사항

1. 유연성 및 확장성

업데이트나 시즌 이벤트 시 개발팀의 개입을 최소화하고, 기획팀에서 새로운 출석부를 언제든지 추가/제거할 수 있는 유연한 구조로 설계되어야

2. 운영 정책 관리 기능

관리자 툴에서 '상시', '복귀' 등 출석부의 '**그룹**'을 생성하고, 각 그룹 간의 상호작용 규칙인 '**운영 정책**'을 정의하여, 복잡한 이벤트 충돌 상황에서도 운영 실수를 방지하고 라이브 상황에 맞춰 쉽게 활성화/비활성화할 수 있어야 한다.

* 출석부 그룹

상시	모든 유저가 항상 받는 기본 출석부 그룹
신규	게임을 처음 시작한 유저를 위한 1회성 출석부 그룹
복귀	오랫동안 접속하지 않다 돌아온 유저를 위한 특별 출석부 그룹 (14일 이상 미접속 유저)
이벤트	특정 기간(N주년, 시즌 등)에만 모두에게 열리는 한정 출석부 그룹

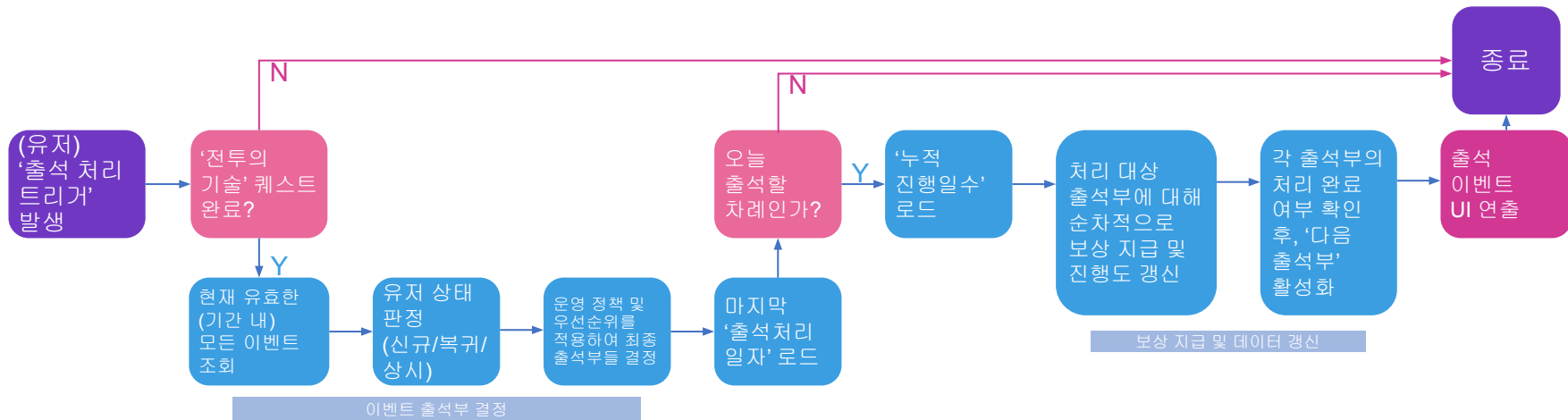
* 운영 정책

병렬형	기존 보상과 새로운 보상을 모두 함께 지급하는 방식 (예 : 상시 출석부와 이벤트 출석부는 병렬로 진행)
대체형	기존 보상을 잠시 멈추고, 새로운 보상을 우선적으로 지급하는 방식 (예 : 복귀 출석부가 상시 출석부를 일시적으로)
중지형	기존 보상 기록을 완전히 삭제하고, 새로운 보상으로 덮어쓰는 방식 (예 : 시즌2 상시 출석부가 기존 상시 출석부를 완전히 대체)

4. 시스템 플로우차트

* 자동 처리

- 유저가 '안전 지역'에 진입했을 때, 오늘치 미처리 보상이 있는지 확인 하여, 있다면 보상을 우편 지급한 뒤 전체화면 팝업 UI 출력.



* 출석 처리 트리거 : 보상 지급 및 UI 노출 로직을 실행시키는 사용자의 특정 행동 (퀘스트 이야기가 진행중이지 않은 상태로 안전지역 접속, 이동 등)

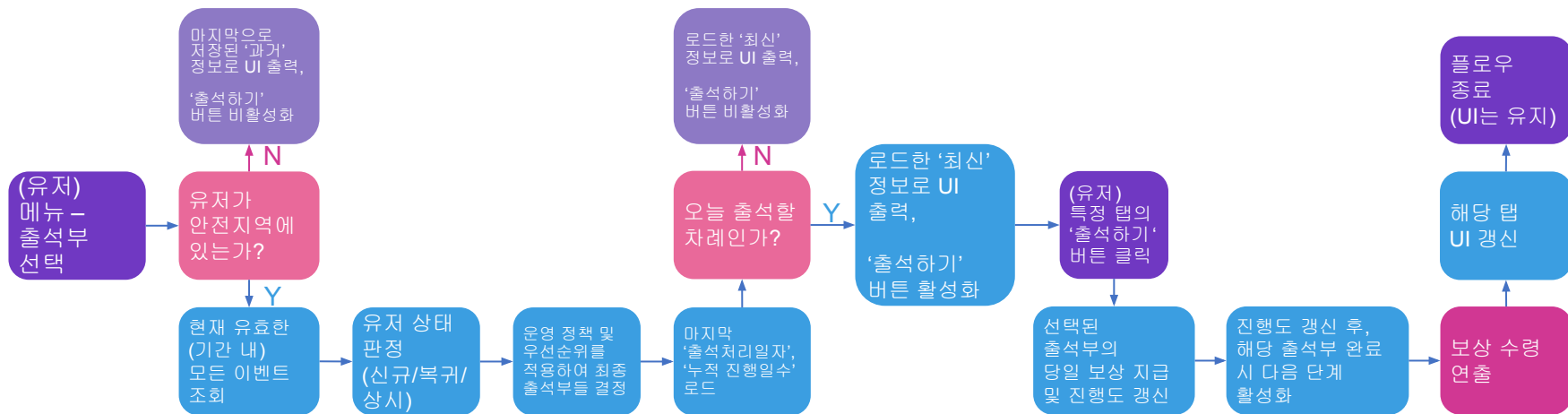
* 누적 진행일수 : 각 출석부에 대해 유저가 몇 번째 보상까지 받았는지 기록

* 출석처리일자 : 출석부의 보상이 마지막으로 처리된 실제 날짜

4. 시스템 플로우차트

* 수동 처리

- (정보 확인) 유저는 이 메뉴를 통해 언제든지 자신의 출석 현황과 보상 목록을 확인할 수 있다.
- (예외 처리) 자동 출석 팝업이 누락되는 드문 오류 발생 시, 유저가 직접 보상을 수령할 수 있는 안전장치 역할을 한다.
- (동작) 유저가 '안전 지역'에서 UI 내의 [출석하기] 버튼을 클릭했을 때, 선택된 탭의 출석부 하나에 대해서만 보상 처리 로직이 실행된다.



* 일괄 보상 처리

- 서버 시간 기준 매일 06:00(KST), 전날 접속은 했지만 위의 자동, 수동 프로세스를 통해 보상을 못 받은 유저를 찾아내어 우편으로 보상을 발송.

5. UI 및 연출

5. 1. UI 목표

정보의 명확한 전달	받을 보상과 받은 보상을 직관적으로 인지시킨다.
보상 획득의 만족감	시각/청각적 피드백을 통해 보상 획득 행위를 즐거운 경험으로 설계한다.
일관성 및 확장성	여러 종류의 출석부가 추가되어도 일관된 사용자 경험을 제공한다.

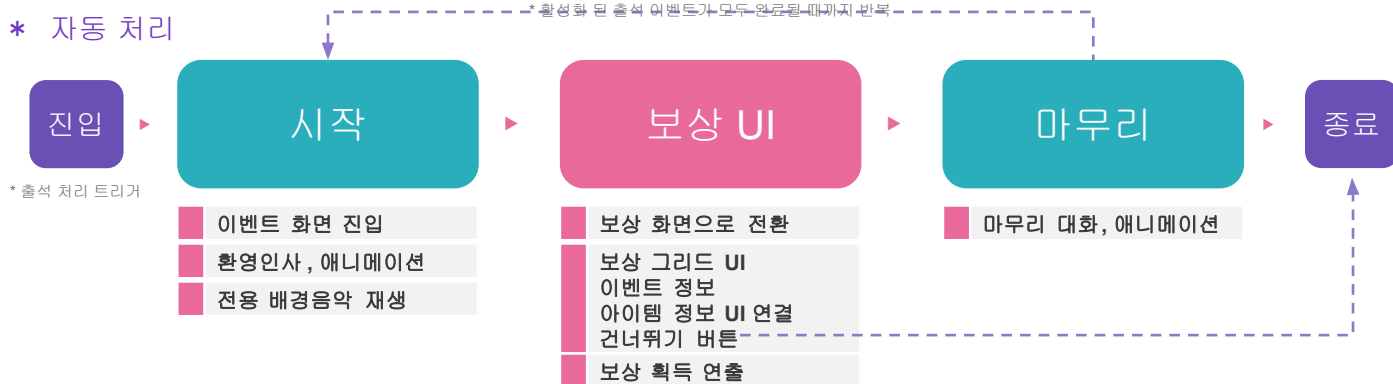
5. 2. 화면 지이 프그오

최초 튜토리얼	'전투의 기술' 퀘스트 중, NPC와의 대화 일부로 시스템이 자연스럽게 소개되고 첫 보상 획득을 안내한다.
일반 (자동)	안전 지역 진입 시, 출석부 팝업이 자동으로 노출된다.
일반 (수동)	게임 메뉴(≡) 내 [출석부] 버튼을 통해 진입한다.

5. UI 및 연출

5.3. 출석 이벤트 플로우

* 자동 처리



* 수동 처리

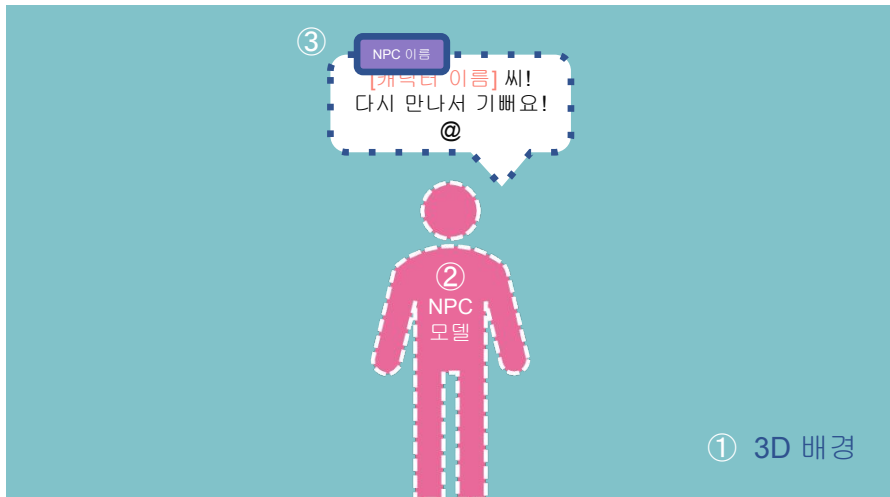


* 게임 메뉴(≡) 내
[출석부] 버튼

▶ 실제 인게임 출석 처리 과정 영상 보기
(^클릭)

5. UI 및 연출

5. 4. 1. 상세 화면 설계 - 이벤트 시작

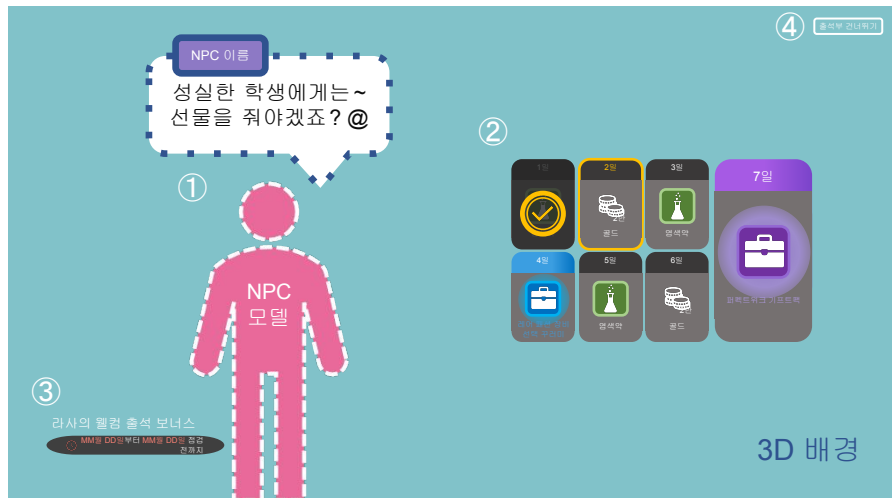


① 배경	출석부 테마를 보여주는 3D 씬을 렌더링 한다.
② NPC 모델	화면 중앙에 NPC 모델 스폰, 지정된 애니메이션 1회 재생 후 기본 포즈.
③ 대화창	NPC 머리 위에 말풍선 형태로 대사를 출력. 지정된 '대사 세트' 중 하나를 랜덤으로 선택하여, 순서대로 대사 출력.
+ 배경음악	출석부 테마에 맞는 전용 BGM 1회 재생.

> 보상 그리드 UI	유저 클릭 시 (화면 전체 영역) 카메라가 오른쪽으로 부드럽게 팬 이동하며, 보상 그리드 UI가 노출되고 화면상태가 전환된다.
-------------	--

5. UI 및 연출

5. 4. 2. 상세 화면 설계 - 출석보상 그리드 UI



① NPC 영역	지정된 대사 출력 및 애니메이션 1회 재생.
② 보상 아이템 그리드	7일 또는 14일 주기에 맞는 그리드 형태의 UI, (14일은 5-5-4 배치) 각 슬롯은 상태에 따라 아래와 같이 표현 된다.
	<div> <div>①</div> <div>1일</div> <div>획득 완료 슬롯</div> </div> <div> <div>②</div> <div>2일</div> <div>획득 가능 슬롯</div> </div> <div> <div>③</div> <div>3일</div> <div>획득 예정 슬롯</div> </div>
① 획득 완료 슬롯	이미 획득한 보상 슬롯, 어둡게 처리되고 체크 스탬프 이미지
② 획득 가능 슬롯	오늘 획득할 보상 슬롯, 슬롯 테두리에 금색 하이라이트 이펙트 적용.
③ 획득 예정 슬롯	미획득 보상 슬롯, 다른 효과 없이 기본 상태 노출.
+ 핵심 보상 강조	주요 보상은 등급에 맞는 슬롯 이미지 색상 변화와 아이콘 배경 이펙트를 추가하여 강조한다.
③ 이벤트 정보	이벤트 제목 및 이벤트 기간 표시.
④ 건너뛰기 버튼	클릭 시 이벤트 연출을 건너뛰고 즉시 팝업을 종료하는 버튼 배치.
> 아이템 정보 UI	오버레이를 제거한 다른 결사의 오버레이를 클릭 시 해당 일자의 보상아이템의 정보 UI가 오버레이 된다.
이벤트 마무리	클릭 시 '보상획득 연출' 후 마무리 단계로 진행. * 5.4 보상획득 연출 참조

5. UI 및 연출

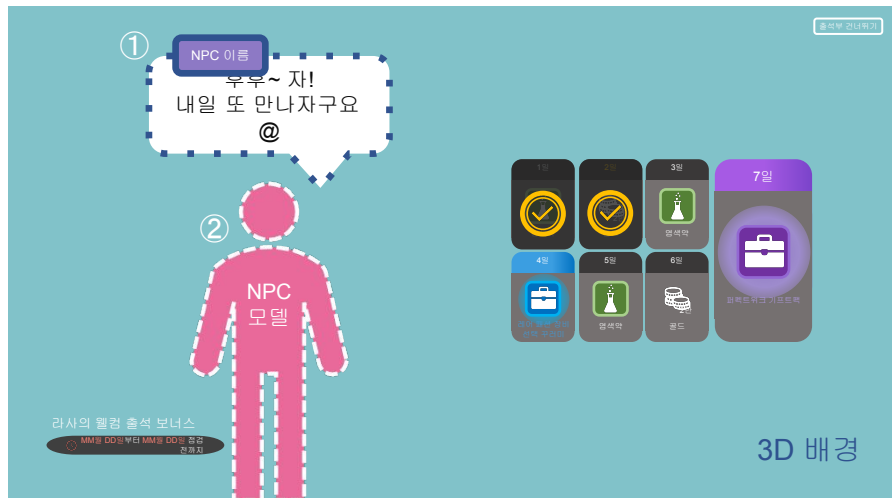
5. 4. 3. 상세 화면 설계 - 아이템 정보 UI



①	아이템 정보 팝업	아이템에 대한 정보를 담은 팝업 형태의 정보 창. 배경은 어둡게 오버레이. 아래에서 위로 팝업 애니메이션 연출.
a	아이콘 영역	아이템의 아이콘과 등급에 맞는 배경 이펙트 출력, 수량 표시 가능.
b	기본 정보 영역	아이템의 이름, 등급, 종류 표시.
c	아이템 속성 영역	아이템의 개별 속성(직업 제한, 레벨 제한, 분해 가능여부 등) 표시. * 이 영역은 5.7. '동적 툴팁 생성 규칙'에 따라 노출 여부가 동적으로 결정.
d	아이템 설명 영역	아이템의 배경 스토리가 담긴 설명 텍스트 표시.
e	기타 정보 영역	아이템에 따라 필요한 추가적인 정보가 표시. (예 : 패션아이템 염색 정보, 무게, 판매 가격 등)
②	확인 버튼	클릭 시 아이템 정보 UI를 종료하는 버튼 배치. 입력 키
③	X 버튼	클릭 시 아이템 정보 UI를 종료하는 버튼 배치.
> 종료		확인 버튼 혹은 X 버튼을 클릭 시 아이템 정보 UI 화면이 종료 된다.

5. UI 및 연출

5. 4. 4. 상세 화면 설계 - 이벤트 마무리

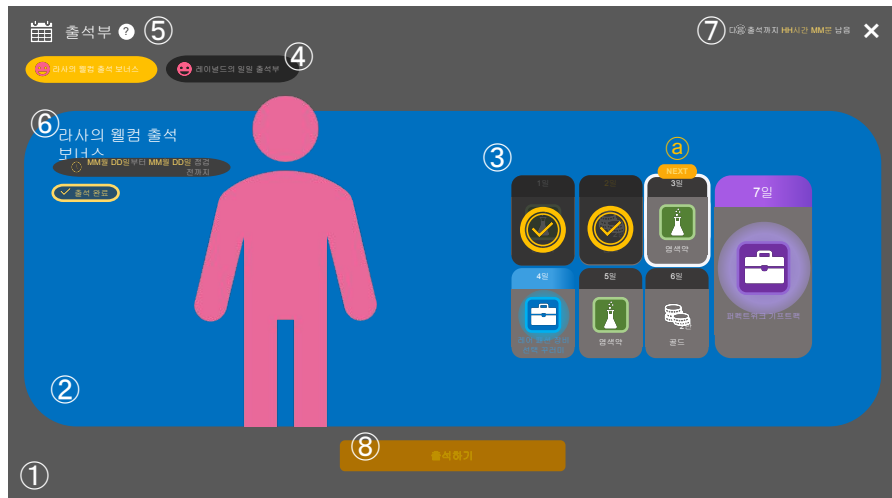


①	추가 대화 (세계관 팁)	보상 획득 연출과 함께 NPC 대화 시작. 이 단계에서 특정 NPC(예 : 라사)는 게임의 세계관이나 유용한 팁을 전달하는 추가 대사를 출력 가능. 지정된 '대사 세트' 중 하나를 랜덤으로 선택하여,
+	마무리 대화	모든 정보 전달 후, NPC가 최종적으로 마무리성격의 대사 출력.

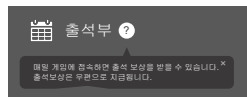
>	병렬 이벤트 전환 / 종료	클릭(화면 전체)시 페이드 아웃/인 효과로 다른 병렬 이벤트가 있다면 우선순위에 따라 다음 이벤트의 시작 화면으로 자동 전환되며, 마지막 출석 이벤트일 경우 UI는 최종 종료된다.
---	-------------------	---

5. UI 및 연출

5.4.5. 상세 화면 설계 - 메뉴 내 출석부 UI (수동 출석부)



▲ 수동 출석부 UI



▲ 그림1



▲ 그림2

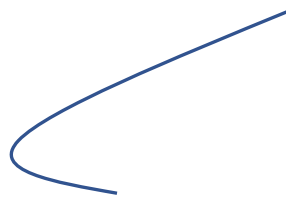
① 배경	UI로 진입하는 순간의 플레이 중인 게임 화면을 흐리고
② 배경 이미지	테마에 맞는 NPC와 배경의 2D 이미지.
③ 보상 아이템 그리드	획득 예정 슬롯을 제외하고 5.4.2. 출석보상 그리드 UI 와 동일한 표현.
④a 획득 예정 슬롯	NEXT 아이콘 및 하얀 테두리 이펙트로 다음 보상에 대한 정보
④ 출석부 탭	여러 이벤트가 '병렬'로 진행 중일 경우, 다른 출석부 화면으로 이동 할 수 있는 탭 표시.
⑤ 메뉴 제목 및 도움말 아이콘	메뉴의 아이콘 및 제목(출석부), 도움말 아이콘(물음표) 표시.
⑥ 이벤트 정보	이벤트 제목 및 기간 표시. 금일 출석 완료 시 출석 완료 표시.
⑦ 다음 출석 시간	다음 출석까지 남은 시간 표시. 클릭 시 이벤트 UI를 종료하는 버튼 배치.
⑧ 출석하기 버튼	유저의 상태에 따라 아래와 같이 동작.
활성화 상태	* 오늘 수령할 보상이 있고, 유저가 '안전 지역'에 있을 때, 클릭 시 해당 출석부의 '보상 지급 로직' 실행 및 해당 슬롯에 '획득 완료'
비 활성화 상태	* 유저가 '위험 지역'에 있거나 * '안전 지역'에 있으나, 오늘 보상을 이미 받았거나 받을 보상이 없는 경우, 클릭 시 [그림2]와 같이 해당하는 안내 메시지 팝업 노출.
> 전환 / 종료	출석부 탭 버튼 클릭 시 해당 출석 이벤트 화면으로 전환. * 버튼 클릭 혹은 ESC키 입력 시 이벤트 UI 종료.
> 아이템 정보 UI	보상을 클릭 시 해당 일자의 보상 아이템의 정보가 팝업 된다. * 5.4.1. 아이템 정보 UI 참조.

5. UI 및 연출

5.5. 인터랙션 및 연출

* 등장/전환 연출

가로 모드 시, NPC 환영 연출 후 카메라가 우측으로 이동하며 그리드가
다음 출석부로 넘어갈 때, 화면이 페이드 아웃/인되며 전환된다.



▲ 그림3

* 그리드 UI 인터랙션

휠 스크롤	마우스 휠 스크롤 시, 보상 그리드 영역이 상하로 부드럽게 스크롤 된다.
터치 드래그 (관성 및 바운스)	손가락이나 마우스로 그리드 영역을 끌어당겨 상하로 스크롤 할 수 있다. * 드래그를 놓았을 때, 약간의 관성이 적용 되어 부드럽게 멈추며 그리드의 끝에 도달했을 때는 살짝 튕겨 나오는 듯한 효과가 적용된다.

* 보상 획득 연출

애니메이션	유저가 보상을 수령하면, ‘획득 가능’ 슬롯이 ‘획득 완료’ 상태로 즉시 변경되며, 해당 아이템 아이콘이 [그림 3]과 같이 곡선을 그리며 우측 상단 화면 밖으로 날아가는 애니메이션이
시스템 알림 (토스트 팝업)	보상 아이템 아이콘이 날아간 후, 화면 상단 중앙에 토스트 팝업이 노출되며, 팝업 등장 시 명도 변화로 짧게 빛나는 느낌을 준다. (텍스트 ID: TXT_TOAST_ITEM_ACQUIRED_SINGLE 등)
사운드	아이템 수령 효과음, 대사창 등장 효과음 등 상황에 맞는 사운드를 재생한다. (리소스 ID: RES_SFX_CLAIM_ITEM, RES_SFX_DIALOG_POP)

5. UI 및 연출

5.6. 반응형 UI 규칙



가로
모드

[NPC 좌측, 그리드 우측]의 구성을 기본으로 한다.



세로
모드

[NPC 상단, 그리드 하단]으로 요소를 수직 재배치한다.
이벤트 시작 후 UI 화면으로 전환 시 카메라 이동 연출 없이, NPC 아래로 그리드가 슬라이드 다운되며 노출된다.

* 수동 출석부 또한 같은 형식으로 세로형 노출.

5.7. 연동 UI 정책

* 동적 툴팁 생성 규칙



보상 아이템의 툴팁에 표시되는 정보(예: 거래 불가, 요구 레벨)는 '아이템 정보 표시 시스템'의 정책을 따른다.

해당 시스템은 아이템의 고유 속성과 아이템에 지정된 '표시 정책'에 따라 툴팁에 노출될 정보를 동적으로 결정한다.

본 문서에서는 상세 구현을 다루지 않으며, 별도의 '아이템 시스템 기획서'의 정의를 따른다.

5. UI 및 연출

* 데이터 테이블과 관련 내용은 초안상태이며 수정 중입니다.

5.7. 연출 시퀀스 설계

개요 출석부 UI가 노출될 때 재생되는 모든 연출은 '시퀀스 테이블'에 의해 순차적으로 제어된다. 이를 통해 연출의 수정 및 확장이 용이해진다.

Sequence_ID	Step	Action_Type	Target_Object	Resource_ID	Wait_For_Click
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	1	LOAD_SCENE	BACKGROUND	RES_SCENE_LASA_CLASSROOM	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	2	PLAY_BGM	BGM_PLAYER	RES_BGM_LASA_THEME	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	3	SPAWN_NPC	NPC_POSITION	RES_CHAR_MODEL_LASA	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	4	PLAY_ANIM	NPC_LASA	RES_ANIM_LASA_GREETING	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	5	SHOW_DIALOG	NPC_LASA	TXT_NPC_LASA_GREETING_01	TRUE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	6	PLAY_CAM_ANIM	MAIN_CAMERA	RES_ANIM_CAM_PAN_RIGHT	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	7	SHOW_UI	GRID_UI	UI_ATTENDANCE_GRID	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	8	SHOW_DIALOG	NPC_LASA	TXT_NPC_LASA_TIP_RANDOM	TRUE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	9	PLAY_SFX	SFX_PLAYER	RES_SFX_CLAIM_ITEM	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	10	PLAY_VFX	ITEM_SLOT	RES_VFX_ITEM_GET	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	11	SHOW_TOAST	UI_MANAGER	TXT_TOAST_ITEM_ACQUIRED	FALSE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	12	SHOW_DIALOG	NPC_LASA	TXT_NPC_LASA_CLOSING	TRUE
SEQ_ATTEND_LASA_WELCOME	13	FADEOUT_SCENE	SCREEN	NULL	FALSE

▲ 라사 출석이벤트 시퀀스 테이블

예시

컬럼명	데이터 타입	설명
Sequence_ID	String	연출 시퀀스의 그룹 ID. SEQ_ 접두사를 사용합니다.
Step	Integer	시퀀스 내의 연출 단계 순서.
Action_Type	Enum	수행할 연출의 종류 (씬 로드, BGM 재생, NPC 스폰, 애니메이션 재생 등).
Target_Object	String	연출이 적용될 대상 오브젝트의 이름 또는 태그.
Resource_ID	String (FK)	연출에 사용될 리소스 ID. Action_Type에 따라 Resource, Text_Table 등을 참조합니다.
Wait_For_Click	Boolean	해당 단계 연출 후, 다음 단계로 넘어가기 위해 유저의 클릭을 기다릴지 여부.

▲ 컬럼 정의

6. 데이터 테이블

* 데이터 테이블과 관련 내용은
초안상태이며 수정 중입니다.

6. 1. 명명 규칙

원칙 데이터의 종류와 구조를 명확히 알 수 있도록 일관된 접두사와 조합 규칙을 사용한다.

* ID 접두사 :

ITM_	아이템 (Item)
RES_	리소스 (Resource)
TXT_	텍스트 (Text)
TPL_	템플릿 (Template)
GRP_	그룹 (Group)
SEQ_	시퀀스 (Sequence)
SCRIPT_	스크립트 (Script)

6. 데이터 테이블

* 데이터 테이블과 관련 내용은
초안상태이며 수정 중입니다.

6. 1. 명명 규칙

* 아이템 ID 구조 :

ITEM [타입] [시리즈명]

타입	FASHION(패션), EQUIP(장비), CONSUM(소모품), CURRENCY(재화), CHOICEBOX(선택상자)
타 부위 (패션)	HLM(모자), TOP(상의), PNT(하의), GLV(장갑), SHS(신발), ROBE(로브), WPN(무기), EYE(눈), EAR(귀), ACC(악세서리)
부위 (장비)	HLM(투구), TOP(갑옷), PNT(하의), GLV(장갑), SHS(신발), NCK(목걸이), RING(반지), EMB(엠블럼)
장비 재질	HVY(중갑), LGT(경갑), CLTH(천)
등급	C(일반), A(고급), R(레어), E(엘리트), P(에픽), L(전설)
성별	F(여성), M(남성)
예시 : ITM_FASHION_SFairy_TOP_R_F (스위트페어리 시리즈, 상의, 레어 등급, 여성용 패션 아이템)	

6. 데이터 테이블

* 데이터 테이블과 관련 내용은
초안상태이며 수정 중입니다.

6.2. 관련 데이터 테이블

이벤트 정보 테이블	출석부 이벤트의 기본 정보와 기간 등을 관리.
유저 출석 진행도 테이블	유저 개개인의 출석부별 진행 상황을 기록하고 관리.
출석부 마스터 테이블	각 출석부의 일자별 보상 정보를 정의.
아이템 마스터 테이블	게임 내 모든 아이템의 공통 정보를 정의하는 핵심 테이블.
패션 아이템 전용 속성 테이블	패션 아이템의 염색, 연금 등 고유 속성을 정의.
소모품 전용 속성 테이블	소모성 아이템 사용 시 발생하는 효과를 정의.
선택 상자 전용 속성 테이블	선택 상자 아이템의 내용물 정보를 정의.
선택 상자 구성품 테이블	선택 상자를 열었을 때 유저에게 제시될 아이템 목록.
장비 생성 템플릿 테이블	SCRIPTED_REWARD 타입 보상으로 지급될 장비를 동적으로 생성하기 위한 템플릿.
룬 그룹 테이블	장비 생성 시 부여될 수 있는 룬 옵션들의 그룹과 확률 가중치를 정의.
우편 템플릿 테이블	발송될 우편의 기본 틀을 TPL_ 접두사를 붙여 관리.
텍스트 테이블	게임 클라이언트에 표시되는 모든 텍스트를 중앙에서 관리하여, 수정, 번역(현지화), 일관성 유지 용이.
리소스 테이블	이미지, 사운드, 이펙트 등 모든 리소스의 경로를 RES_ 접두사를 붙여 관리.
시퀀스 테이블	이벤트 연출 시퀀스 관리.

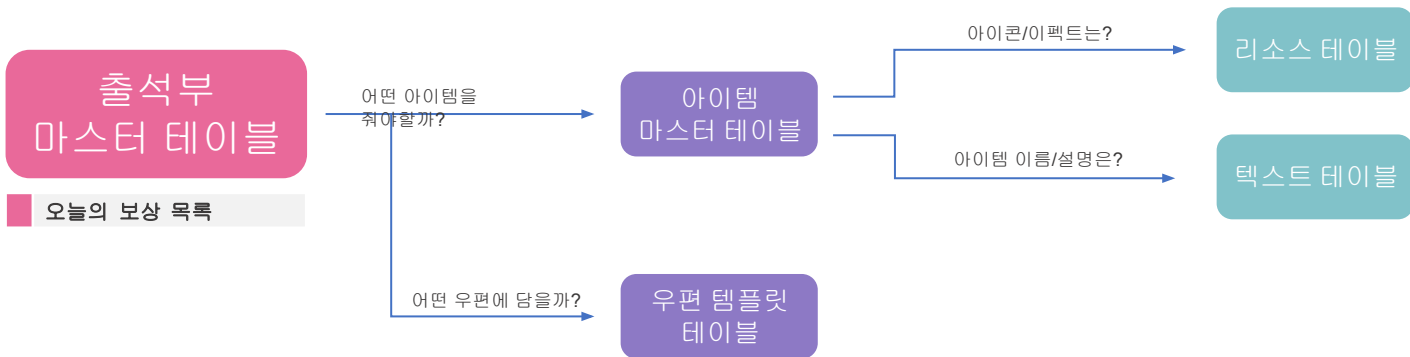
* 자세한 테이블 내용은

첨부된 엑셀문서 참조 부탁드립니다.

6. 데이터 테이블

* 데이터 테이블과 관련 내용은
초안상태이며 수정 중입니다.

6.3. 데이터 관계도



6. 데이터 테이블

* 데이터 테이블과 관련 내용은
초안상태이며 수정 중입니다.

6. 4. 우편 시스템 연동 설계

원칙

출석부 시스템은 아이টে을 유저에게 직접 지급하지 않는다.
대신, 미리 정의된 '우편 템플릿'을 사용하여 우편 시스템에 발송을 요청한다.

* 프로세스 :

출석 처리 트리거가 발생하면 ,
Attendance_Master_Table에서 오늘의 보상 **Reward_ID**와 **Mail_Template_ID**를 확인한다 .

찾은 **Mail_Template_ID**(예: **TPL_MAIL_LASA_GIFT**), **Reward_ID**, **Quantity**, **PlayerID**를
우편 시스템에 전달하여 발송을 요청한다 .

우편 시스템은 템플릿에 따라 제목(**TXT_MAIL_TITLE_LASA_REWARD**), 내용, 첨부 아이템 , 유효기간 등을
구성하여 유저의 우편함으로 최종 발송한다 .

감사합니다