

— 시스템 창작 기획서 —

LOSTARK

‘떠돌이 상인’ 판매 아이템 알림 시스템

시스템 창작 기획서 LOSTARK

‘떠돌이 상인’ 판매 아이템 알림 시스템

목차

PART	PAGE
01. 개요	p.03
02. 시스템 규칙	p.16
03. 시스템 테이블	p.26
04. 시스템 UI	p.31

진행도 [PART.01 개요]

25%

중간 목차

개요

프롤로그

시스템 요약

기획 의도

부록 : 시스템 Q&A

What is it about?

시스템 도입 배경, 기획 의도를 명확히 제시해
기획 방향성을 한눈에 파악할 수 있도록 설명한다.



적용 게임

Lost Ark

로스트아크

#핵앤슬래시 #PC #MMORPG



연관 시스템

떠돌이 상인 NPC

매일 4시, 10시, 16시, 22시 6시간 주기로 일정한 규칙에 따라 특정 위치에 등장,
5시간 30분 동안 해당 지역과 관련된 아이템을 판매하는 NPC 상인이다.

등장 위치와 판매 아이템, 마감 시간이 월드맵에 표시되는 편의 기능이 제공된다.

- 본 기획서에서는 대륙에 출현하는 떠돌이 상인만 다룬다.



‘떠돌이 상인’ 판매 아이템

◆ 떠돌이 상인 NPC의 게임 내 역할

초반 성장 & 수집 콘텐츠 지원

카드, 모험의 서 등 아이템을 판매, 초반 구간 성장과 수집 동기 부여에 기여한다.

등장 주기 기반 재방문 유도

규칙적인 등장 주기와 희소성을 통해 지속적 관심을 유지, 재방문을 향상을 유도한다.



RETENTION





현재 '떠돌이 상인' 시스템의 아쉬운 점

정보 확인 어려움

분산된 '떠돌이 상인' 위치 마커와 마우스 오버 시 출력되는 툴팁에서 정보를 확인하기 위해 일일이 마우스 커서를 옮기는 불편함이 발생한다.

이동 판단의 부담

일반적으로 정기선으로 대륙 이동 후, 다시 스퀘어홀을 통해 NPC를 찾아간다.

이동 결정 과정은 넓은 범위부터 좁은 범위까지 단계적인 판단을 요구,

반복되는 이동 루프는 인지적 피로도를 높인다.

- 대륙 간 이동은 정기선과 항해, 대륙 내 이동은 스퀘어홀을 이용한다.



월드맵 메뉴와 '떠돌이 상인' 툴팁



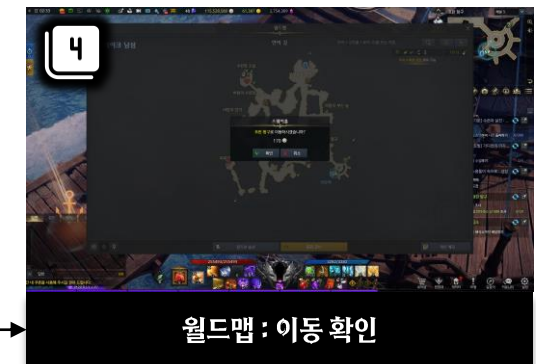
정기선 : 이동 대륙 선택



정기선 : 이동 확인



월드맵 : 이동 스퀘어홀 선택



월드맵 : 이동 확인



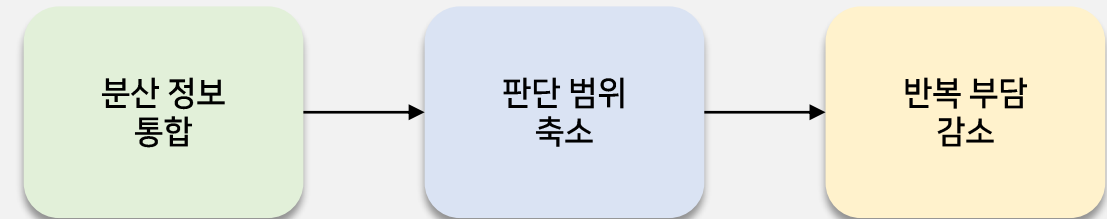
본 기획서에서 다루는 창작 시스템

'떠돌이 상인' 판매 아이템 알림 시스템

플레이어가 설정한 관심 아이템을 기준으로 떠돌이 상인을 필터링해 리스트로 출력,
상인이 위치한 대륙의 정기선 도착지로 즉시 이동 기능을 제공하는 알림 시스템이다.

◆ 시스템의 목적

- ① 관심 아이템 판매 정보를 즉시 파악할 수 있도록 분산된 정보를 통합해 제공한다.
- ② 절차 반복 부담을 줄일 수 있도록 이동 판단 범위를 축소한다.



◆ 시스템의 기능

관심 아이템 알림 설정	관심있는 아이템에 대해 알림 설정 기능을 제공한다.
NPC 마커 시각 강조	알림 대상 NPC의 월드맵 마커를 시각적으로 강조한다.
정보 통합 제공	알림 대상 NPC 정보를 리스트로 통합해 제공한다.
빠른 정기선 이동	알림 대상 NPC가 위치한 대륙으로 빠르게 이동하는 기능을 제공한다.



'떠돌이 상인' 알림 설정/해제 UI



플레이 시나리오 : 떠돌이 상인을 찾아가는 '모코코'

월드맵 메뉴 진입

1



뭐가 났을까궁?

“모코코는 평소처럼 월드맵을 열어 떠돌이 상인 정보를 확인해요.”

- ① 월드맵 우측에 [알림 리스트]가 활성화되어 있다.
- ② 강조된 마커를 보고 관심 아이템을 파는 상인의 등장을 직관적으로 파악한다.

알림 리스트 확인 및 정보 파악

2



'아제나' 뒸다궁!

“마우스 커서를 일일이 옮기지 않아도 원하는 '떠상'을 한눈에 찾을 수 있어요.”

- ① 리스트에서 이전에 알림 등록한 '카드'를 판매하는 상인이 등장한 것을 확인한다.
- ② 정보를 한 번에 파악하여, 기존에 반복 확인하던 불편함을 해소한다.

대륙으로 빠른 이동

3



“버튼 클릭 한 번으로 '떠상'이 뜬 대륙으로 바로 이동해요.”

- ① 알림 리스트에서 떠돌이 상인 정보 옆에 배치된 [빠른 정거선] 버튼을 클릭한다.
- ② 이동 대륙이 표시된 로딩 화면이 나타나며 단축된 이동 절차가 적용된다.

대륙 도착 및 세부 지역 탐색

4



“대륙에서는 스퀘어홀로 이동, '떠상'에게 원하는 아이템을 구매해요.”

- ① 월드맵에 표시된 NPC 마커를 기준으로 가까운 스퀘어홀로 이동한다.
- ② 최종적으로 떠돌이 상인 NPC와 상호작용하여 아이템을 구매한다.



기획 의도 한눈에 보기

정보 통합

1 분산 정보 통합

설정된 '관심 아이템' 기준
떠돌이 상인 필터링

빠른 정기선

2 이동 판단 범위 축소

상인이 위치한 대륙의
'정기선 도착지'로 즉시 이동

세부 지역 탐색 유지

3 탐색 경험 보존

수동 탐색은 유지하되,
반복 절차 최소화

월드맵 통합 UI

4 직관적 UI 설계

UI 이동을 최소화하며
직관적인 사용 환경 제공



알림 & 리스트 기능



'빠른 정기선' 기능



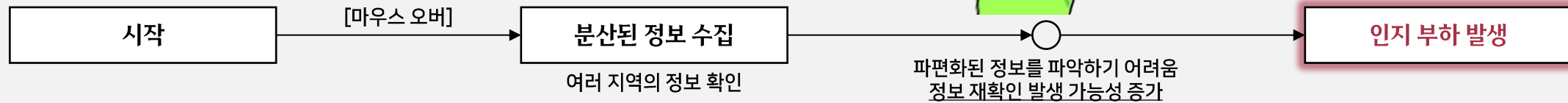
월드맵 통합 배치된 UI

1 정보 통합 : 분산된 정보를 알림 리스트로 통합해 인지 부하를 최소화한다.

◆ '정보 확인 어려움'을 줄이는 통합 알림

NPC는 21개 지역 중 7~15개 지역에 분산되어 등장하며,
등장 시 상인마다 평균 약 7.5종의 아이템을 판매한다.

- 한 지역에 등장하는 떠돌이 상인은 한 명, 예외적으로 <루테란 동부>는 두 명까지 등장한다 : 모리스, 버트



'존 스웰러(John Sweller)'의 인지 부하 이론

"인간이 한 번에 처리할 수 있는 정보의 양에는 한계가 있어, 필요한 정보만을 간결하게 제공하는 것이 효율적이다."

호주의 교육심리학자가 주장한 이 이론은 게임 UI 설계 및 정보 제공 방식에서도 활용된다.

필요한 정보만 통합 제공하면 한 번에 처리해야 하는 정보량이 감소하여 인지 부하 발생을 줄여준다.

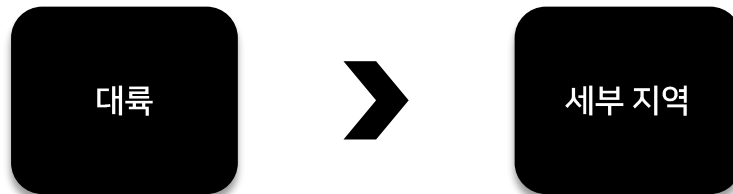
2 '빠른 정기선' : 대륙 간 이동을 선처리해 판단 범위를 줄인다.

◆ '이동 판단 부담'을 덜어주는 빠른 정기선

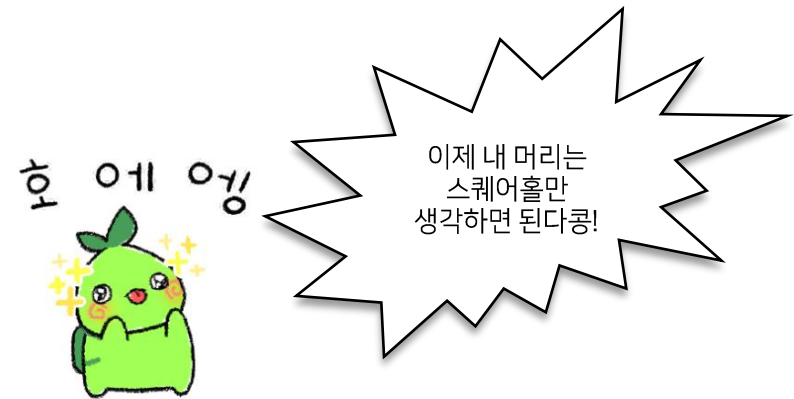
NPC 위치 확인 후 이동 과정(정보→판단→실행)에서,
대륙 간 이동은 보다 넓은 범위를 고려해야 한다.



빠른 정기선 기능은 단순 편의 기능이 아닌, 플레이어가 판단해야 할 범위를 줄여주는 UX 장치이다.



시스템이 넓은 범위 판단을 간소화하면, 이후 좁은 범위 판단인 스퀘어홀 이동만 집중하면 된다.
복잡한 이동 과정을 줄이는 것뿐 아니라,
이동 전체 과정에서 판단 과정이 단축되고, 인지적 부담이 줄어든다.



3 세부 지역 탐색 유지 : 플레이어의 자율 탐색 경험을 보존한다.

◆ 세부 지역 탐색의 기획 의도

대륙 간 이동 후 스퀘어홀을 통한 세부 지역 탐색은 보존하여,
이동 과정이 게임 세계의 몰입감을 높이는 요소로 작용하도록 한다.



쿠르잔 북부 : 세우트 협곡



플레체 : 프리힐리아 평원



엘가시아 : 헤스테라 정원

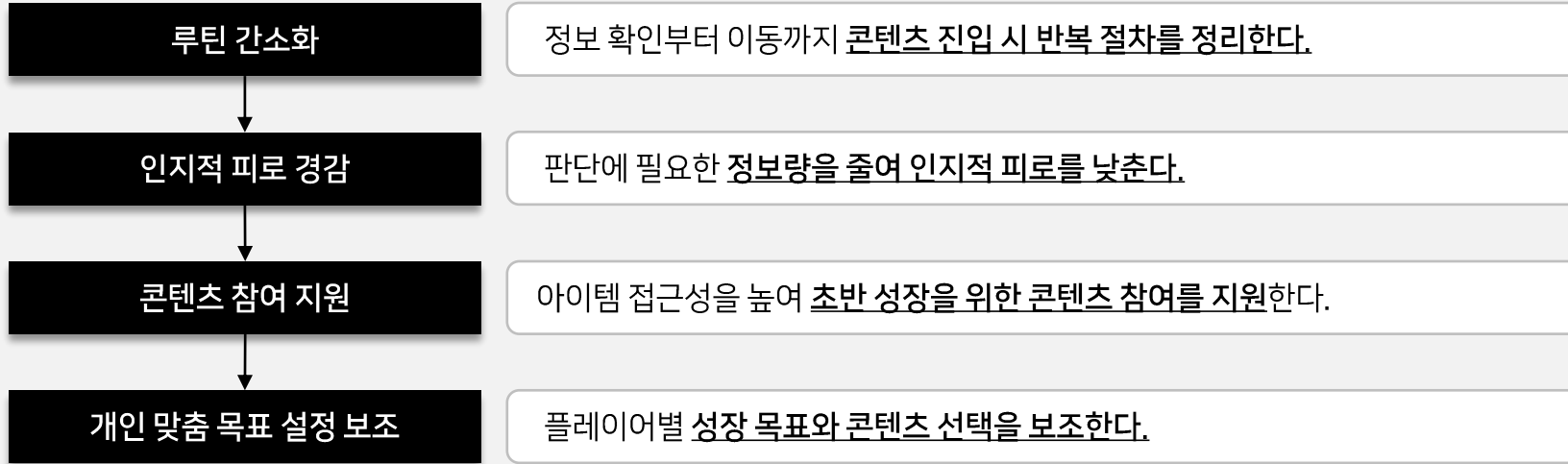
4 월드맵 통합 UI : 익숙한 인터페이스에서 새 기능을 직관적으로 제공한다.

◆ 월드맵 중심의 UI 설계

월드맵에 시스템 UI를 통합 배치함으로써, 분산된 UI를 오가야 하는 불편함을 방지하고
추가 학습 없이 익숙한 인터페이스에서 새로운 기능을 직관적으로 사용할 수 있도록 한다.



기대효과



수집형 포인트 콘텐츠



타겟 플레이어

<카드>를 수집하는 신규 및 기존 플레이어

카드는 전투 스펙에 영향을 주어 레이드 참여 시 특정 카드 세트를 완성해야 한다.

<수집형 포인트> 콘텐츠를 진행중인 플레이어

수집형 포인트 콘텐츠는 여러 보상 외에도 수집과 달성 자체의 재미를 제공한다.

◆ 타겟 플레이어 비교

구분	카드 수집 플레이어	수집형 포인트 콘텐츠 플레이어
주요 목표	전투 스펙 강화 카드 세트 완성	수집률, 업적 등 누적 콘텐츠 달성
정보 접근 니즈	특정 카드 등장 여부와 위치	수집 관련 아이템 등장 여부와 위치
시스템 기대 요소	효율적인 플레이와 콘텐츠 진입 간소화	

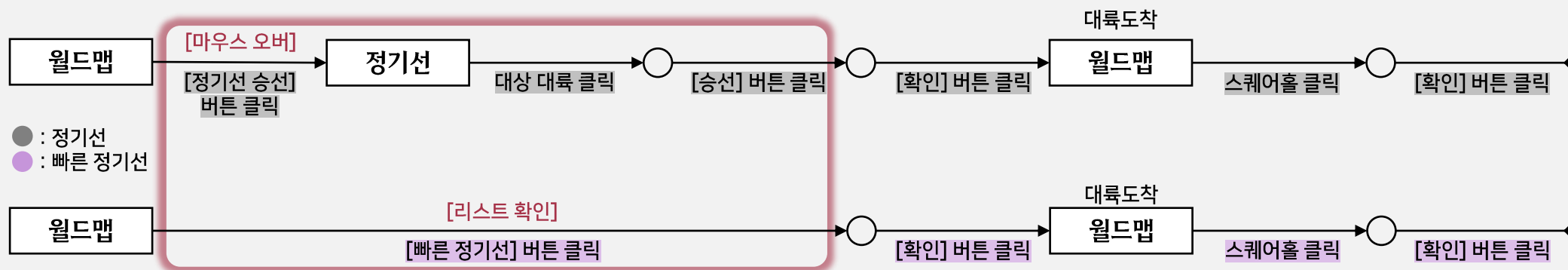


기획 관련 질문과 답변 I

Q '빠른 정기선' 기능이 플레이 루틴에서 실제로 얼마나 많은 절차를 줄여주나요?

A 빠른 정기선은 상호작용 횟수를 줄여, 이동 절차를 간소화하고 판단 피로를 낮춘다.
이동 루틴 내 상호작용 횟수 비교를 통해 간소화된 절차를 정량화할 수 있다.

◆ 이동 루틴 비교



클릭 수 감소로 보는 절차 간소화 효과

한 명의 NPC에게 방문 시, 기존 대비 클릭 수가 6회 → 4회로 감소한다.

방문하는 NPC가 많을 수록 이 효과는 누적되며, 이론적으로 한 주기 당 최대 30회까지 상호작용을 단축 시킨다.



기획 관련 질문과 답변 II

Q 왜 NPC 위치로 바로 이동하는 기능이 아니라 ‘빠른 정기선’을 도입했나요?

A 특정 NPC 위치로 바로 이동하는 기능은 떠돌이 상인의 탐색 구조와 상충된다.
그리고 보상 수령만을 위한 단순 소비 과정으로 이어질 우려가 있다.

탐색과 편의성 사이 균형을 맞춘 절충안

‘빠른 정기선’은 기존 탐색 구조를 유지하면서, 이동의 반복 절차를 줄여주는 보조 기능이다.

- <비프로스트>와 <귀환의 노래> 기능이 이미 존재하지만, 떠돌이 상인은 등장 지역이 매번 달라 이용이 어렵다.



비프로스트

Q 플레이어들이 평소에도 ‘빠른 정기선’ 기능만 사용해 정기선 기능을 완전히 대체하는 부작용은 없을까요?

A 빠른 정기선은 기존 정기선 기능을 보완하며, 피로를 줄이기 위한 보조 수단으로 작동한다.
그러나 기능을 완전 대체하는 부작용을 방지하기 위해, 다음과 같은 제약을 둔다.

재사용 대기시간 적용 : [빠른 정기선] 사용 후 동일 대륙에 대해 일정 시간 동안 대기시간을 적용한다.

추가 비용 요구 : 대기시간 적용 중, 크리스탈 비용 지불 시 기능 이용이 가능하다.

조건부 활성화 : 알림 대상일 때만 리스트 내 이동 기능 활성화, 알림을 수정해도 정해진 대기 시간을 유지한다.



비프로스트 : 재사용 대기 시간



기획 관련 질문과 답변III

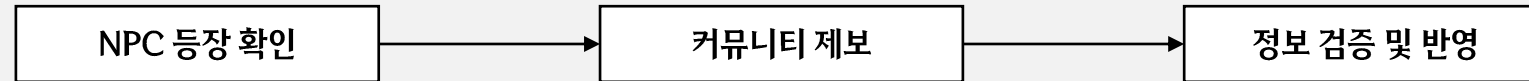
Q '떠돌이 상인' 판매 아이템 알림 시스템은 향후 어떤 방향으로 확장될 수 있나요?

A 로스트아크의 공식 Open API는 캐릭터, 거래소 등 일부 정보를 제공하지만, 떠돌이 상인 출현 정보는 포함되어 있지 않다.

그러나 실시간 NPC 정보 수요는 존재한다.

외부사이트 <클로아>는 플레이어가 커뮤니티에 수동 제보한 떠돌이 상인 정보를 공유한다.

플레이어가 자발적으로 만든 대안으로, 확인 과정의 피로도가 높고 정보의 정확도가 일정하지 않다.



이를 고려하여, 개인 설정 알림을 활용한 제한적인 외부 연동 서비스 확장 가능성을 제안한다.

API 기반 공식 톨 서비스 확장

알림 설정 데이터를 앱 또는 웹에 연동 → 게임 접속 없이 관심 NPC 출현 여부 확인 가능한 구조

<STOVE> 앱 : 현재는 주로 커뮤니티 중심 피드에 한정되어 있다.

레퍼런스 : 던파ON (던전앤파이터) / 메이플한즈+ (메이플스토리) / FFXIV (파이널판타지XIV)

- 레퍼런스 앱들은 공식 제공 API 기반 톨로 정착, 외부 커뮤니티 톨과 병행 사용되고 있다.

누군가는
매번 확인과 검증하는
수동 구조!



외부 커뮤니티 톨 : 클로아

진행도 [PART.02 시스템 규칙]

50%

중간 목차

시스템 규칙

UI 미리 보기

핵심 규칙

예외처리

What is it about?

시스템 규칙, 예외 처리 방안을 구체적으로 기술해
개발 시 참고할 수 있는 기준을 제공한다.



UI 포지션 구조도

월드맵 메뉴 UI



선()은 UI의 기능적 '연결'을 의미한다.

시스템 메뉴 UI

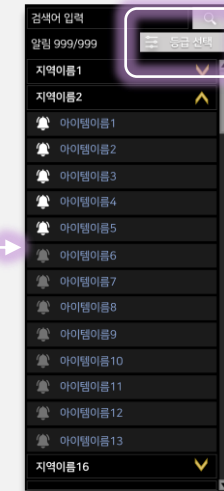


알림 설정



알림 리스트

시스템 메뉴 세부 UI



아이템 등급 필터



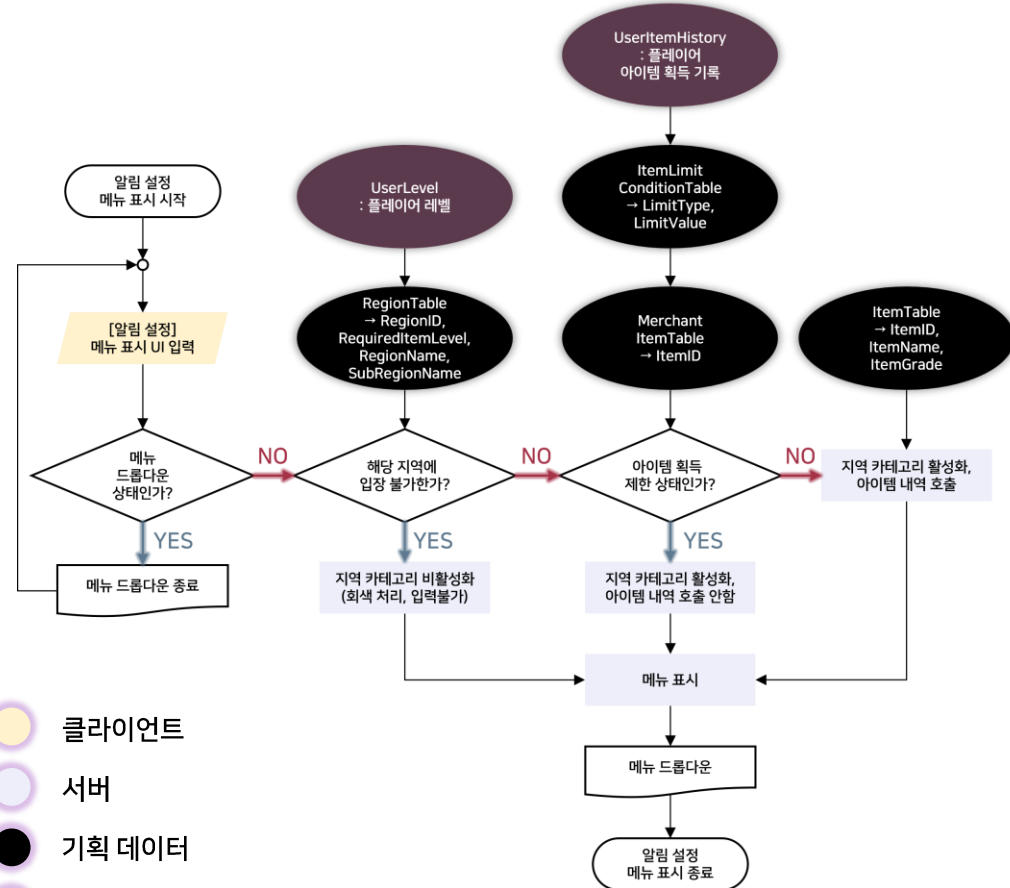
빠른 정기선



(재사용 대기시간 적용 시)



알림 설정 기능 : 메뉴 표시

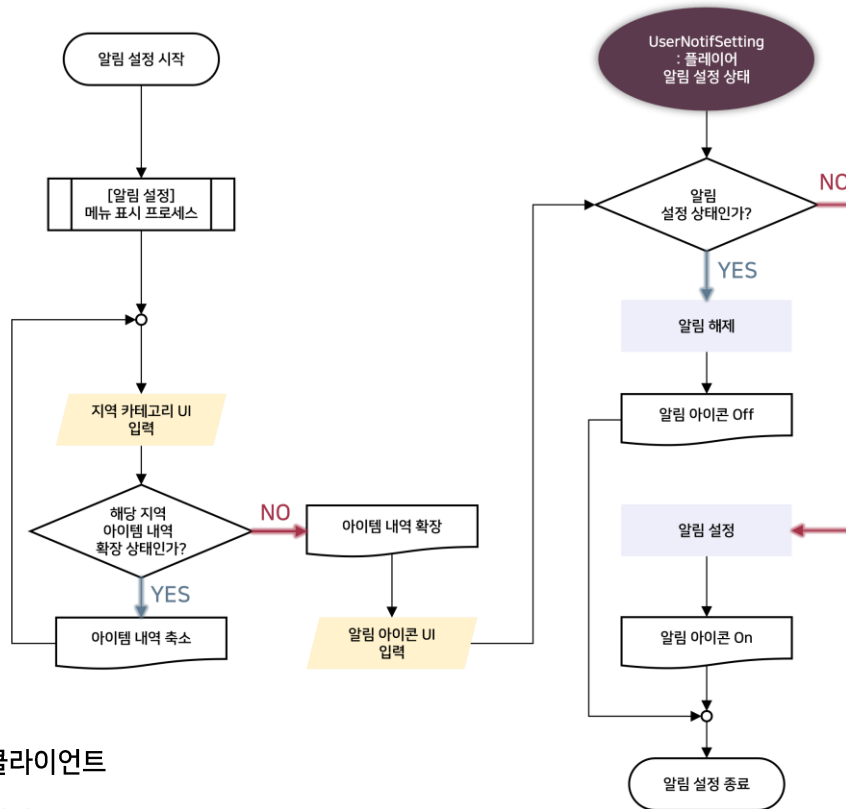


★★ 참조 데이터 정보는 p.26 [시스템 테이블] 파트 참고

구분	내용
기능 이름	‘떠돌이 상인’ 판매 아이템 알림 설정 기능
UI 표시/해제 방식	월드맵 우측 상단 [알림 설정] 메뉴 호출 UI - 표시/해제 동일 입력 토클
입력	마우스 클릭
UI 표시 위치	월드맵 우측에 드롭다운(Dropdown) UI 형태로 위치
UI 표시 규칙	아코디언(Accordion) UI 구조로 상위 카테고리 and 하위 카테고리 표시 - 상위 카테고리 : 지역 이름 - 표시되는 지역 순서 : 각 지역의 스토리 상 순서를 따름 - 아르테미스, 유디아, 루테란 서부, 루테란 동부, 토토이크, 애니츠, 아르테타인, 베른북부, 로웬, 슈샤이어, 로헨델, 윤, 페이튼, 파푸니카, 베른 남부, 엘가시아, 플레체, 볼다이크, 쿠르잔 남부, 쿠르잔 북부, 림레이크 남섬 (총 21개 지역) - 입장 불가 지역은 회색 표시, 입력 불가 (비활성화 / p.25 예외처리 참고) - 하위 카테고리 : 해당 지역 NPC가 판매하는 아이템 내역 - 표시되는 아이템 순서 : 낮은 등급부터 정렬 (동일 등급 : ‘가나다’ 순서) - 획득 제한 아이템 표시 안함 (p.25 예외처리 참고)
UI 세부 기능	① 아이템 알림 설정 ② 아이템 등급 필터 ③ 키워드 검색 기능 : 지역 이름, 아이템 이름



알림 설정 기능 : 알림 설정



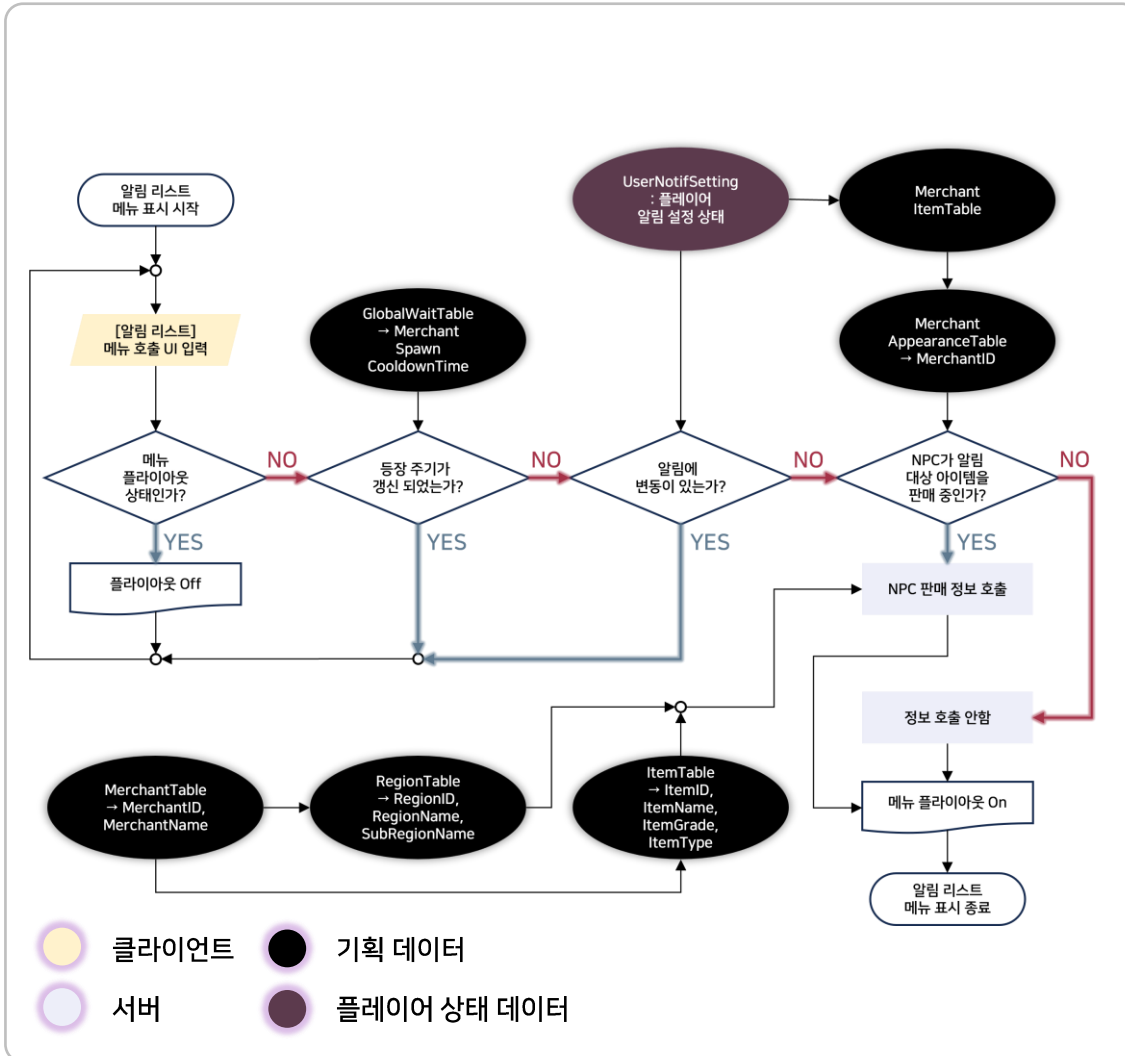
- 클라이언트
- 서버
- 플레이어 상태 데이터

구분	내용
알림 설정 조건	알림 아이콘에 상호작용하여 알림 설정/ 해제, 알림 개수 n개 제한
	알림 설정 상태 : 아이콘 On  아이템이름 ON 알림 해제 상태 : 아이콘 Off  아이템이름 OFF
알림 설정 범위	① 플레이어가 방문 가능한 지역의 NPC가 판매하는 아이템 ② 획득 제한이 적용되지 않은 상태의 아이템 (p.25 예외처리 참고)
알림 설정 지속 시간	알림 해제 시까지 지속
아이템 필터 조건	라디오 버튼(Radio Button) UI에서 단일 선택된 조건의 아이템 필터 - ItemTable → ItemGrade
아이템 필터 범위	NPC가 판매하는 아이템 등급 전체 범위 ① 전체 등급 ② 고급 ③ 희귀 ④ 영웅 ⑤ 전설
UI 마우스 오버 동작	아이템 정보 UI 위치에 마우스 오버 시 세부정보 툴팁 출력

- 알림 설정 정보 호출/저장은 플레이어 상태 데이터(UserNotifSetting)를 참조한다.



알림 기능 : 알림 리스트



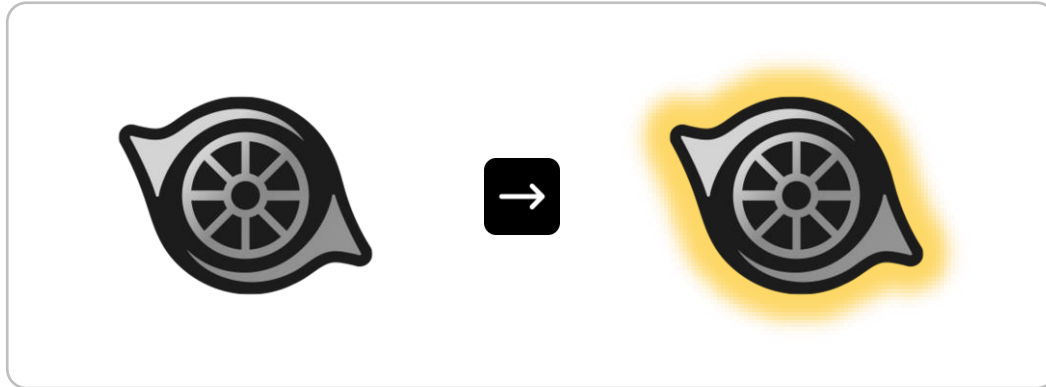
★★ 참조 데이터 정보는 p.26 [시스템 테이블] 파트 참고

구분	내용
기능 이름	‘떠돌이 상인’ 판매 아이템 알림 리스트
UI 표시/해제 방식	월드맵 우측 중앙 [알림 리스트] 메뉴 호출 UI - 표시/해제 동일 입력 토크
입력	마우스 클릭
UI 표시 위치	월드맵 우측 플라잉아웃(flyout) UI 구조
리스트 표시 조건	등장 NPC가 알림 대상 아이템 판매 중일 경우 알림 출력
리스트 갱신 시점	서버 기준 NPC 등장 & 알림 관련 변동 사항 발생 시 실시간 갱신 - 동기화처리기준 : 서버 (리스트 표시 여부 판단) → 클라이언트
리스트 유지 조건	NPC 판매 마감까지 유지
리스트 정보 범위	① NPC 등장 지역 & 이름 ② 아이템 이름 & 등급 & 구매 가능 횟수 ③ 판매 마감까지 남은 시간
리스트 정렬 기준	1순위 : 아이템 등급이 높은 순서로 우선 정렬 2순위 : ‘가나다’ 순서로 우선 정렬 - 한 명의 NPC에 대한 알림 대상 아이템은 최대 3개까지 노출 - 3개 초과 시 “그 외 (n-3)개 아이템 판매 중” 메시지 표시 (n = 총 개수)
UI 마우스 오버 동작	아이템 정보 UI 위치에 마우스 오버 시 세부정보 툴팁 출력

- 알림 설정 정보 호출/저장은 플레이어 상태 데이터(UserNotifSetting)를 참조한다.



알림 기능 : 떠돌이 상인 NPC '마커' 시각 강조



구분	내용
기능 이름	떠돌이 상인 NPC '마커' 시각 강조
마커 출력	알림 대상 NPC가 등장한 월드맵 내 NPC 마커
마커 시각 강조 방식	기존 마커에 테두리 글로우(Glow) 효과 추가

◆ 기능 목적

알림 대상 NPC '마커'를 강조해 직관성을 높이고, 알림 기능을 보조한다.



기본 : 떠돌이 상인 NPC 마커



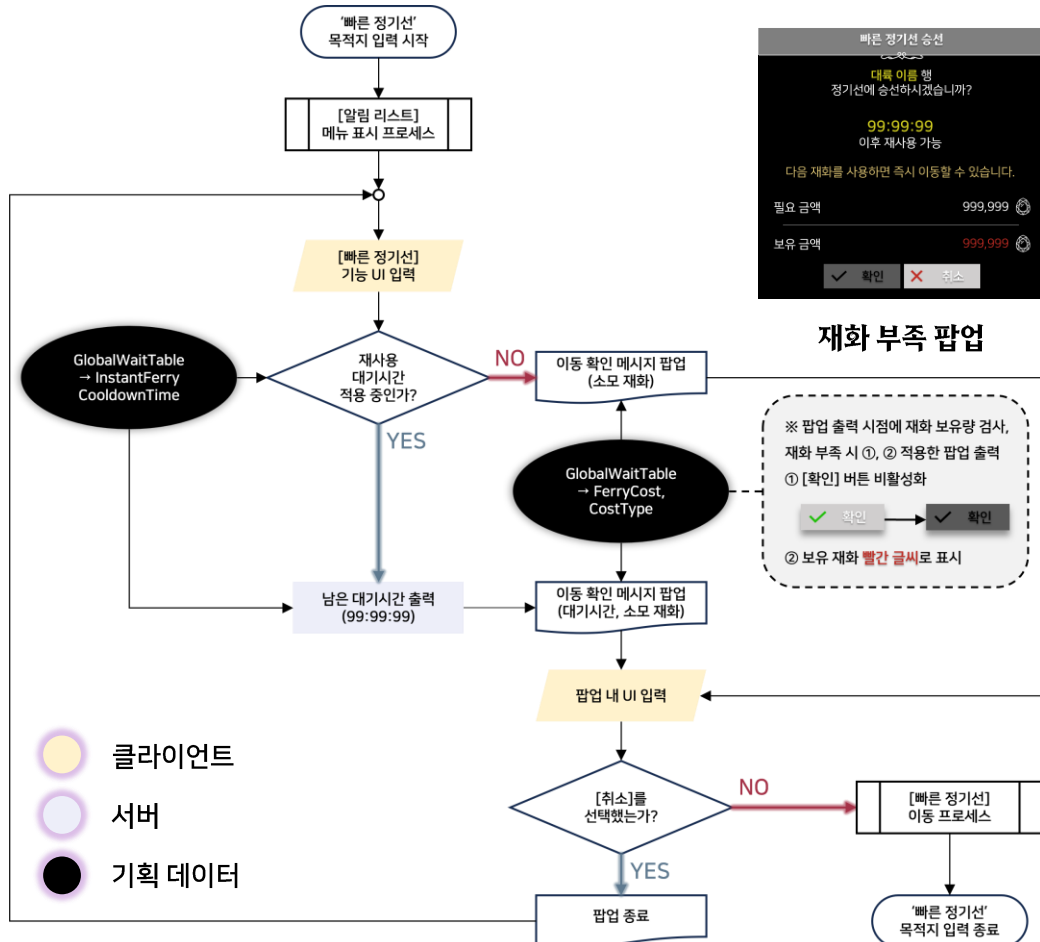
강조 효과 적용 : 마커



'빠른 정기선' 기능 : 목적지 입력

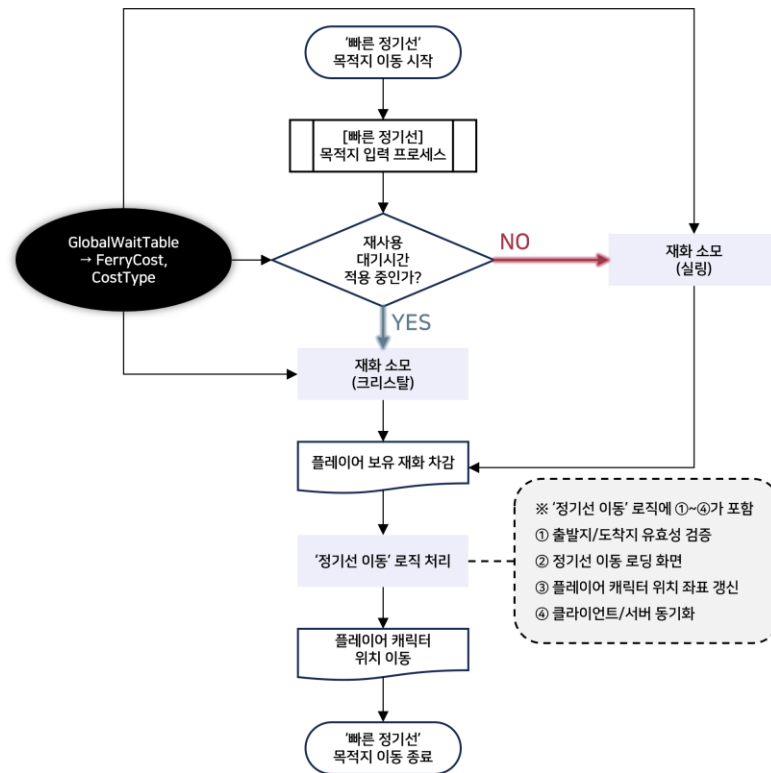
★★ 참조 데이터 정보는 p.26 [시스템 테이블] 파트 참고

구분	내용
기능 이름	빠른 정기선
UI 표시 방식	알림 리스트의 지역별 알림 정보 오른쪽 하단 [빠른 정기선] 호출 UI 입력
UI 해제 방식	UI 표시 상태에서 [취소] 또는 [ESC] 단축키 입력
입력	표시 : 마우스 클릭 해제 : 마우스 클릭 & 단축키
UI 표시 위치	중앙 팝업(Popup) + 주변 Dim 처리
빠른 정기선 작동 조건	알림 리스트의 [빠른 정기선] - [확인] 입력
재사용 대기시간	최초 사용 후 동일 대륙에 대해 재사용 대기시간 n분 적용 제안 : 재사용 대기시간 100분 (p.24 참고) - 크리스탈 소모 시 기능 이용 가능 - 떠돌이 상인 등장 주기 갱신 시 재사용 대기시간 초기화
재사용 대기 상태 표시	① UI 상단 : 남은 대기 시간 표시 ② 팝업 내 : 크리스탈 소모 확인
사용 제한	① 항해 & 전투 상태 (피격 & 스킬 사용) ② 인스턴스 던전 내부 & 특정 맵 제한 ③ 소모 재화 부족 ④ 정기선 미운항 지역 (p.25 예외처리 참고)





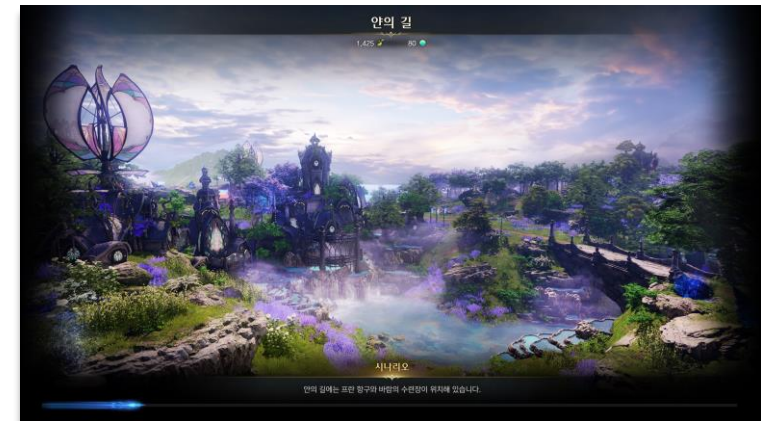
'빠른 정기선' 기능 : 목적지 이동



★★ 참조 데이터 정보는 p.26 [시스템 테이블] 파트 참고

구분	내용
빠른 정기선 이동 범위	캐릭터의 현재 위치 → NPC가 위치한 대륙의 '정기선 도착지'
이동 비용 (기본)	기본 : '정기선'과 동일한 실링 소모 - 소모 실링은 출발지/도착지 거리 기반으로 계산
이동 비용 (재사용 대기상태)	재사용 대기 상태 : n크리스탈 소모 제안 : 15크리스탈 소모 (p.24 참고)

- '빠른 정기선' 기능은 알림 리스트에 표시된 NPC의 등장 지역을 기준으로 호출된다.
- 이동 거리에 따른 실링 비용 계산은 서버 내 로직에서 자동 처리된다.



정기선 이동 로딩 화면



규칙 관련 수치 제안

! '빠른 정기선' 재사용 대기시간과 크리스탈 소모 비용

게임 내 유사한 즉시 이동 시스템인 <비프로스트>와 <귀환의 노래> 설계를 기준으로,
이동 자유도와 재사용 조건을 비교하여 재사용 대기시간과 비용을 제안한다.

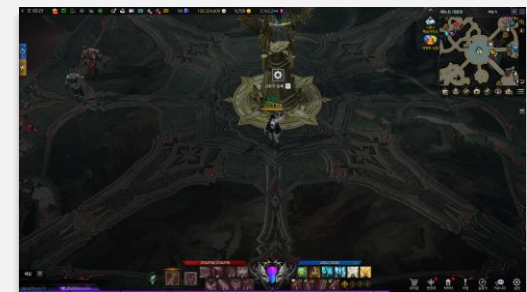
구분	즉시 이동 위치	이동 자유도	재사용 대기시간 중 이용	재사용 대기시간	재사용 비용
비프로스트	플레이어가 지정한 임의 위치	상	가능	120분	20크리스탈
귀환의 노래	플레이어가 귀환지 등록한 대도시의 귀환지 석상 위치	중	불가능	90분	-
빠른 정기선 (본 기획서 시스템)	알림 대상 NPC가 위치한 대륙의 정기선 도착지	중	가능	100분	15크리스탈

제안 수치 설계 의도

빠른 정기선은 다음 특징을 가진다.

- ① 귀환의 노래와 이동 자유도는 유사한 수준이지만, 재사용 대기시간 중 재화 소모 시 이용 가능하다.
- ② 비프로스트보다 제한된 이동 자유도를 가진다.

①, ②를 고려해 빠른 정기선은 비프로스트보다 짧고, 귀환의 노래보다 긴 재사용 대기시간 100분과 비프로스트보다 적은 재사용 비용 15크리스탈을 설계하였다.



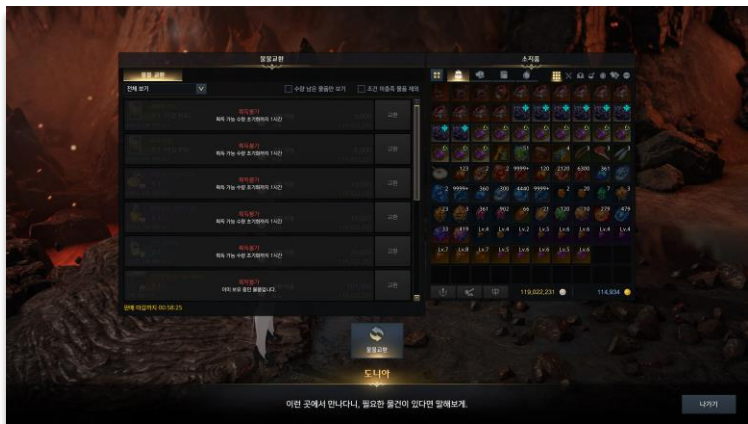
대도시 귀환의 석상



기능별 예외처리



지역 방문 불가 상태



아이템 획득 제한 상태 : 품절

◆ 알림 설정

구분	내용
방문 불가 지역 NPC	플레이어가 방문할 수 없는 지역은 '설정' 카테고리에서 비활성화 - 회색 표시, 입력 불가 지역이름 ON 지역이름 OFF
획득 제한 아이템	거래 불가, 획득 제한 상태 아이템은 '설정' 카테고리에서 표시 안함 - 예외 : 일시적 획득 제한은 카테고리에 표시, 알림 설정 가능 (일일/주간 품절)

◆ 알림

구분	내용
알림 아이템 매진	① NPC 등장했지만 알림 대상 아이템 일시적 획득 제한 상태일 경우 - 해당 아이템 알림 리스트에서 표시 안함 ② NPC가 판매중인 모든 알림 대상 아이템 품절 시 - 해당 NPC 알림 리스트에서 표시 안함

◆ '빠른 정기선'

구분	내용
정기선 미운항 지역	이동 대상 대륙에 정기선 도착지가 없을 경우 [빠른 정기선] UI 비활성화 - 입력 불가 (예시 : 엘가시아)

진행도 [PART.03 시스템 테이블]

75%

중간 목차

시스템 테이블

테이블 구조

테이블 예시

What is it about?

주요 데이터 구조와 속성, 예시 데이터를 정리하여
개발과 유지보수에 필요한 명세서를 제시한다.



핵심 데이터 테이블

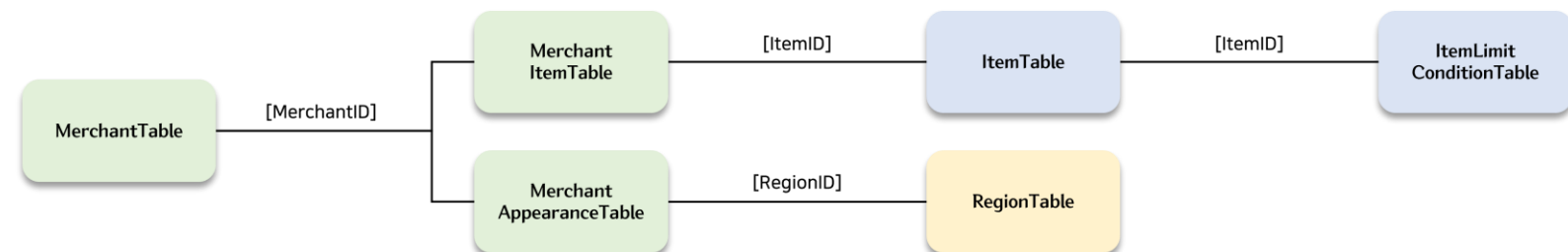
구분	테이블 명	주요 컬럼	참조 데이터
지역 정보 테이블	RegionTable	RegionID, RequiredItemLevel, RegionName, SubRegionName	지역 이름 & 진입 조건
아이템 정보 테이블	ItemTable	ItemID, ItemName, ItemGrade, ItemType	아이템 기본 정보 & 등급
아이템 획득 제한 상태 테이블	ItemLimitConditionTable	ItemID, LimitType, LimitValue	아이템 획득 제한 조건
상인 NPC 정보 테이블	MerchantTable	MerchantID, MerchantName	떠돌이 상인 NPC 기본 정보
상인 NPC 판매 아이템 테이블	MerchantItemTable	MerchantID, ItemID	떠돌이 상인 NPC 판매 아이템
상인 NPC 등장 정보 테이블	MerchantAppearanceTable	MerchantID, RegionID	떠돌이 상인 NPC 등장 지역 & 일정
기능 조건 통합 테이블	GlobalWaitTable	알림 리스트 : MerchantSpawnCooldownTime 빠른 정기선 : InstantFerryCooldownTime, FerryCost, CostType	기능별 조건 & 재사용 정보

- MerchantTable, MerchantItemTable, MerchantAppearanceTable은 게임 내 전체 상인 NPC에 대한 정보를 담는 공통 테이블이다.



기능별 그룹 테이블 연결 관계

- 아이템 관련 테이블
- 지역 관련 테이블
- 상인 NPC 관련 테이블





신규 데이터 소개

! '떠돌이 상인 판매 아이템 알림 시스템' 구현을 위한 데이터 테이블 구조 확장

본 시스템은 떠돌이 상인의 등장 정보 및 판매 아이템 구성을 중심으로 알림 기능을 제공하는 구조이다.

알림 대상은 플레이어 설정 상태에 따라 결정되며, 출력 정보는 기존 떠돌이 상인 시스템의 데이터 설계 기반으로 대부분 충족된다.

따라서 시스템 구현을 위한 기획 데이터 확장은 일부 컬럼 추가만으로 가능하다.

◆ 신규 데이터

[재사용 대기 상태 판단]



구분	내용
테이블	GlobalWaitTable
컬럼	InstantFerryCooldownTime
자료형	int
기본값	6000

GlobalWaitTable : InstantFerryCooldownTime 컬럼의 의미

빠른 정기선 기능의 재사용 대기시간을 '초 단위'로 제어하는 값이다.

입력값이 없을 경우, 기본값 6000초(=100분 / p.24 핵심 규칙 '수치 제안' 참고)가 적용된다.

- 입력 가능 범위 : 0 또는 $600 \leq \text{int} \leq 7200$, 0은 예외적으로 재사용 대기시간 미적용 의미

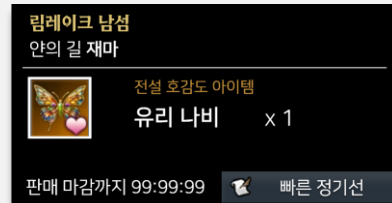
컬럼 정의	빠른정기선_재사용대기시간(초)
자료형	int
컬럼명	InstantFerryCooldownTime
데이터	6000

GlobalWaitTable 예시



핵심 데이터 테이블 예시

- 아이템 관련 테이블
- 지역 관련 테이블
- 상인 NPC 관련 테이블



다음은 하나의 알림 대상 아이템에 대해, '리스트 항목'을 출력하기 위해 참조되는 주요 테이블 예시이다.

예시 알림 대상 아이템 : 전설 호감도 아이템 <유리 나비>

- 모든 StringID 기반 텍스트는 StringTable을 통해 출력된다.

◆ ItemTable

ID 참조		StringTable/ID							ResourcePathTable/ID	
컬럼 정의	아이디	아이템이름	아이템이름_색인	아이템분류	아이템등급	상인NPC판매여부	구매가격_실링	구매가격_골드	아이콘	...
자료형	int	int	string	enum	enum	bool	int	int	int	...
컬럼명	ID	ItemName	//ItemName	ItemType	ItemGrade	IsMerchantSellable	PurchasePriceSilver	PurchasePriceGold	IconIndex	...
데이터	3001	12004	유리나비	Affinity	Legendary	True	80000	NULL	42017	...

◆ RegionTable

ID 참조		StringTable/ID		StringTable/ID					
컬럼 정의	아이디	지역이름	지역이름_색인	세부지역이름	세부지역이름_색인	입장가능아이템레벨	지역분류	정기선이용가능여부	...
자료형	int	int	string	int	string	Int	enum	bool	...
컬럼명	ID	RegionName	//RegionName	SubRegionName	//SubRegionName	RequiredItemLevel	RegionType	IsFerryAccessible	...
데이터	6424	21332	림레이크남섬	22435	안의길	1640	Field	True	...

◆ MerchantTable

ID 참조		StringTable/ID			ResourcePathTable/ID	
컬럼 정의	아이디	상인NPC이름	상인NPC이름_색인	상인npc분류	NPC외형그래픽	...
자료형	int	int	string	enum	int	...
컬럼명	ID	MerchantID	//MerchantName	MerchantType	AppearanceAssetID	...
데이터	275	13542	재마	Wandering	81217	...

◆ MerchantItemTable

ID 참조		MerchantTable/ID	ItemTable/ID							
컬럼 정의	아이디	판매상인NPC	판매아이템	판매아이템이름_색인	판매확률(1000=100%)	판매한정타입	판매한정수량	등장주기당판매수량	노출순서	...
자료형	int	int	Int	string	int	enum	int	int	Int	...
컬럼명	ID	MerchantID	ItemID	//ItemName	SellChance	SaleLimitType	SaleLimitCount	Quantity	DisplayOrder	...
데이터	501	275	3001	유리나비	150	Roster	1	1	5	...

◆ MerchantAppearanceTable

ID 참조		MerchantTable/ID	RegionTable/ID						MerchantScheduleTable/ID	
컬럼 정의	아이디	등장상인NPC	등장지역	등장지역이름_색인	등장세부지역_색인	등장좌표X	등장좌표Y	등장좌표Z	등장일정	...
자료형	int	int	int	string	string	float	float	float	int	...
컬럼명	ID	MerchantID	RegionID	//RegionName	//SubRegionName	SpawnPosX	SpawnPosY	SpawnPosZ	MerchantScheduleID	...
데이터	383	275	6424	림레이크남섬	안의길	132.5	74.3	NULL	4332	...

- MerchantAppearanceTable은 상인 NPC의 등장 지역 및 좌표, 등장 일정을 통합적으로 정의하는 테이블이며, 등장 일정은 별도 테이블로 관리된다.

진행도 [PART.04 시스템 UI]

100%

중간 목차

시스템 UI

UI 출력/해제

UI 컴포넌트 설명

What is it about?

플레이어 상호작용을 고려한 화면 구성, UI 배치와 흐름을
상세하게 설계해 UX 최적화를 도모한다.



UI 출력/해제 방법

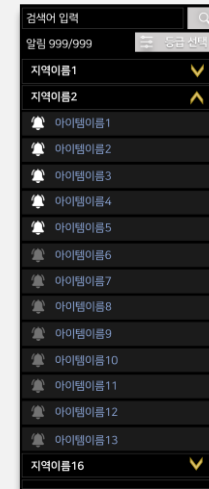
월드맵 메뉴 UI



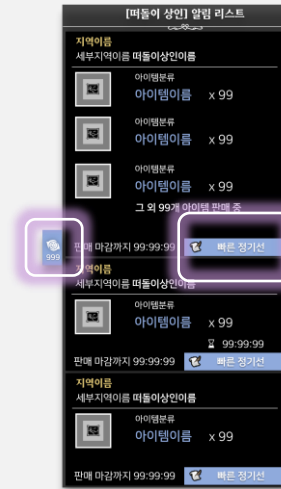
월드맵 초기 화면



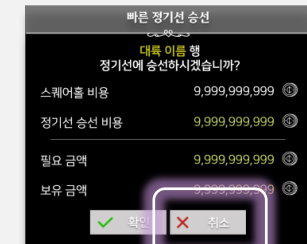
시스템 메뉴 UI



알림 설정



알림 리스트



빠른 정기선

- 월드맵은 본 기획서의 직접 대상이 아니며, '떠돌이 상인' 알림 기능이 내장된 UI 컨테이너이다.

구분	월드맵		알림 설정		알림 리스트		빠른 정기선	
출력	단축키 입력	M	버튼입력		버튼 입력		버튼 입력	 빠른 정기선
	[설정] - [길잡이] - [월드맵]							
해제	단축키 재입력	M	버튼 재입력		버튼 재입력		버튼 입력	 취소
	버튼 입력						단축키 입력	ESC
	[설정] - [길잡이] - [월드맵]							



알림 설정 기능 1



★★ 월드맵 우측 UI ★★

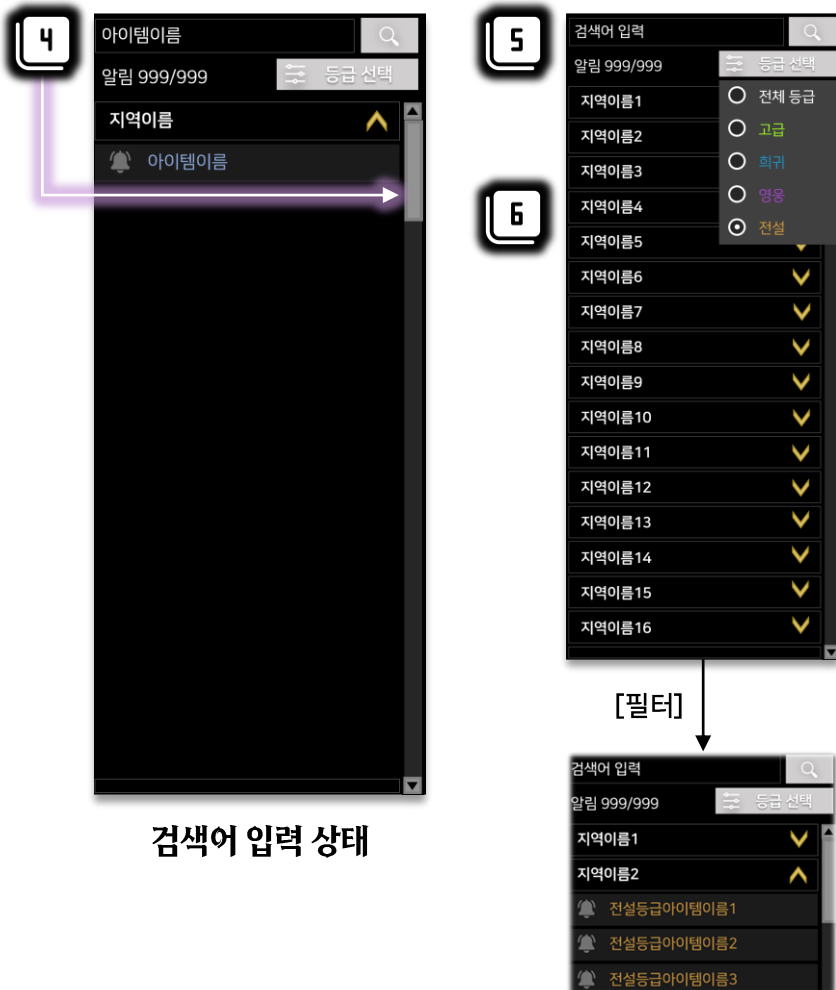


◆ 알림 설정

번호	컴포넌트 구분	내용
1	지역 리스트	떠돌이 상인 등장 지역 이름 - 등장 지역 (p.18 핵심 규칙 참고) - RegionTable → RegionName - MerchantAppearanceTable → RegionID 리스트 펼침 버튼 - 토글 방식 - 해당 지역 아이템 리스트 드롭다운 ↓ 펼침 상태 ↑ 접힘 상태
2	아이템 리스트	떠돌이 상인 판매 아이템 이름 - 아이템 등급 색상 강조 - 고급 (#91E127), 희귀 (#2587B1), 영웅 (#9D44BF), 전설 (#CE973E) - ItemTable → ItemName, ItemGrade - MerchantItemTable → ItemID - 디폴트 상태 : 아이템 등급 낮은 순서 → '가나다' 순서로 정렬 알림 설정 버튼 - 토글 방식 - 설정 상태 서버 반영 🔔 알림 설정 🔔 알림 해제
3	알림 수 표시	고정 문자 : "{0}/{1}" - {0} : 설정된 알림 수량 (최대 세 자릿수) - {1} : 설정 가능 알림 수량 최댓값 (최대 세 자릿수)



알림 설정 기능 II



번호	컴포넌트 구분	내용
4	스크롤	상하방향 드래그 스크롤 바

◆ 검색 및 정렬

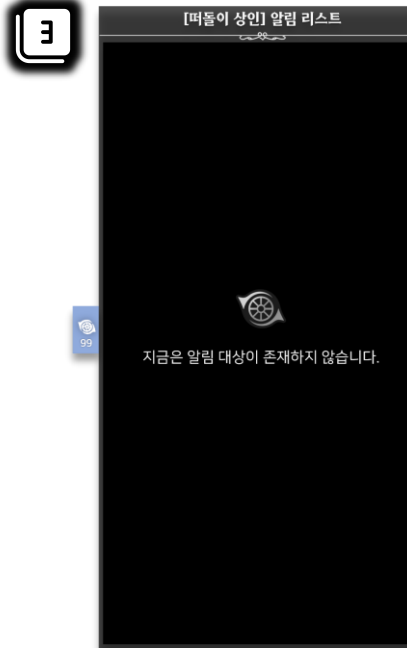
번호	컴포넌트 구분	내용
5	검색어 입력	지역 및 아이템 이름 검색 텍스트 입력창 - [검색 버튼] 또는 [엔터] 입력 시 전체 지역 및 아이템 리스트 대상 필터링 - RegionTable → RegionName (StringTable : StringID 연계) - ItemTable → ItemName (StringTable : StringID 연계)
6	등급 필터	등급 선택 버튼 - 등급 선택 라디오 버튼 UI 토크 등급 선택 라디오 버튼 - 고급 (#91E127), 희귀 (#2587B1), 영웅 (#9D44BF), 전설 (#CE973E) - ItemTable → ItemName, ItemGrade - MerchantItemTable → ItemID - 옵션 선택 상태 변화 시 선택된 등급 조건에 따라 아이템 리스트 필터링 - 디폴트 상태 : 전체 등급 (초기 진입 시 적용)



알림 기능 I



★★ 월드맵 우측 UI ★★



◆ 알림 리스트

번호	컴포넌트 구분	내용
1	UI 타이틀	고정 문자 : “[떠돌이 상인] 알림 리스트” - StringTable → Popup_Title_MerchantNotify_101
2	떠돌이 상인 정보	지역 이름 - NPC가 등장한 지역 이름 출력 (#EAD07A) - RegionTable → RegionName - MerchantAppearanceTable → RegionID - MerchantItemTable → MerchantID 세부 지역 이름 (계층 구조 : 지역 > 세부 지역) - RegionTable → SubRegionName - MerchantAppearanceTable → RegionID - MerchantItemTable → MerchantID 알림 대상 아이템 판매 중인 NPC 이름 - MerchantTable → MerchantName - MerchantItemTable → MerchantID
3	알림 대상 없음	고정 문자 : “지금은 알림 대상이 존재하지 않습니다.” - StringTable → Message_MerchantNotify_Empty 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_MerchantNotify_Empty

- MerchantID 기준, 하나의 알림 대상 NPC마다 '해당 NPC 정보 + 아이템 리스트' 묶음이 반복 출력된다.



알림 기능 II

4

지역이름

세부지역이름 떠돌이상인이름

아이템분류

아이템이름 x 99

아이템분류

아이템이름 x 99

아이템분류

아이템이름 x 99

그 외 99개 아이템 판매 중

판매 마감까지 99:99:99

빠른 정기선

알림 대상 아이템 3개 초과

5

지역이름

세부지역이름 떠돌이상인이름

아이템분류

아이템이름 x 99

아이템분류

아이템이름 x 99

아이템분류

아이템이름 x 99

그 외 99개 아이템 판매 중

판매 마감까지 99:99:99

빠른 정기선

번호	컴포넌트 구분	내용
4	알림 아이템 정보	표시 이미지 : 알림 대상 아이템 아이콘, 아이템 등급 색상 강조 배경 - 고급 (#91E127), 희귀 (#2587B1), 영웅 (#9D44BF), 전설 (#CE973E) - ResourcePathTable → Icon_ItemThumbnail_[ItemID] - ItemTable → ItemID 판매 중인 알림 대상 아이템 등급 & 분류 - ItemTable → ItemGrade, ItemType - MerchantItemTable → ItemID 판매 중인 알림 대상 아이템 이름 - 아이템 등급 색상 강조 - 고급 (#91E127), 희귀 (#2587B1), 영웅 (#9D44BF), 전설 (#CE973E) - ItemTable → ItemName - MerchantItemTable → ItemID 고정 문자 I : "X{0}" - {0} : 아이템 구매 가능 수량 (최대 두 자릿수) 고정 문자 II : "그 외 {0}개 아이템 판매 중" - {0} : 총 알림 대상 아이템 개수 중 3개보다 초과되는 개수 (최대 두 자릿수)
5	판매 마감 시간	고정 문자 : "판매 마감까지 {0}:{1}:{2}" - {0} : 시간 / {1} : 분 / {2} : 초 (최대 두 자릿수) - GlobalWaitTable → MerchantSpawnCooldownTime



'빠른 정기선' 기능



★★ 월드맵 중앙 UI ★★

1



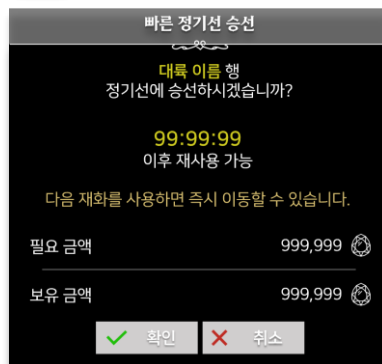
빠른 정기선

2



기본 상태

3



재사용 대기 상태

◆ 빠른 정기선

번호	컴포넌트 구분	내용
1	빠른 정기선	빠른 정기선 버튼 - 해당 지역 위치한 대륙의 정기선 도착지로 이동 팝업 호출 - RegionTable → RegionID - MerchantAppearanceTable → RegionID
2	팝업 UI (공통)	고정 문자 I : “빠른 정기선 승선” - UI 타이틀 - StringTable → Popup_Title_InstantFerry_01 고정 문자 II : “{0} 행 정기선에 승선하시겠습니까?” - {0} : 대륙 이름 (#C0BC1F) - UI 본문 내용 - RegionTable → RegionName - MerchantAppearanceTable → RegionID 소모 재화 - 이동 시 소모되는 재화 및 종류 출력 (#EAD07A) - GlobalWaitTable → FerryCost, CostType
3	팝업 UI (재사용 대기 상태)	고정 문자 : “{0}:{1}:{2} 이후 재사용 가능” - UI 본문 내용 - {0} : 시간 / {1} : 분 / {2} : 초 (#C0BC1F, 최대 두 자릿수) - GlobalWaitTable → InstantFerryCooldownTime



“모험이란 언제나 뜻밖의 만남에서 시작됩니다.
다음 알림도 기대해주세요!”

— THANK YOU —



playbywon@gmail.com