

클로저스 베스트 컬렉션

캐릭터별 코스튬 수집 & 입고-출고 시스템
(개발명 : 코스튬 컬렉션 / UI명 : 컬렉션 박스)

작성자 홍승광

작성부서 콘텐츠 기획팀

최종수정일 2020/05/08

- 컬렉션 = 코스튬 풀 세트 수집 유도

- 코스튬 풀 세트 완성시 보상 지급



- 도감 기능

- 코스튬의 존재, 구성, 외관, 일러스트를 인게임에서 확인



- 스킨팩 편의성 향상

- 코스튬 보관함에서 지원되지 않는 스킨팩을 컬렉션에서 지원
- 스킨팩이 존재하는 **꼭 있는 코스튬**만 컬렉션 대상으로 선정



- 코스튬 인벤 절약 & 계창이동과 거래불가

- 컬렉션 박스(new)에 입고한 코스튬을 인벤토리, 창고, 코스튬 보관함에서 삭제
- 입고된 코스튬의 **제한적 출고** 지원
 - 풀 세트 상자 형태로 코스튬 출고 → 거래불가 처리
- **거래불가가 걸리는 대신 계정 창고 이동 가능** : 시장내 코스튬 소모 가속 + 액세서리 메리트 UP

- **컬렉션 리스트**
 - 컬렉션 = 특정 캐릭터의 코스튬 풀 세트
 - ABC 등의 타입을 컬렉션의 하위 구성요소로 묶음
- **컬렉션 박스**
 - 컬렉션의 코스튬 파츠를 보관할 수 있는 논리적 저장 공간 + UI
 - 파츠당 1개의 코스튬만 보관 가능
 - 계정단위 컨트롤
- **코스튬 입고 / 출고**
 - 코스튬 1 파츠 단위 입고
 - 풀 세트 상자 출고
 - 일괄 입고 기능
 - 어뷰징 방지 쿨타임 / (추가) 쿨타임 초기화 BM
- **컬렉션 보상**
 - 컬렉션별 완성 보상
 - 업적 보상
 - 완성된 컬렉션의 스킨팩 활성화
- **미리 보기**
 - 코스튬 미리보기
 - 일러스트 미리보기
 - 모션, 이펙트, 라이트 미리보기

베스트 컬렉션 리스트		
컬렉션 1		
A 타입	B 타입	... 타입
코스튬 1A-헤어	코스튬 1B-헤어	...
코스튬 1A-상의	코스튬 1B-상의	...
코스튬 1A-하의	코스튬 1B-하의	...
...	...	...
컬렉션 2		
A 타입	B 타입	... 타입
코스튬 2A-헤어	코스튬 2B-헤어	...
코스튬 2A-상의	코스튬 2B-상의	...
코스튬 2A-하의	코스튬 2B-하의	...
...	...	...
컬렉션 ...		
A 타입	B 타입	... 타입
...	...	...
...	...	...
...	...	...

• 컬렉션 리스트

- 데이터 작업이 완료된 컬렉션들이 리스트형으로 노출 (현존하는 모든 코스튬이 노출되는 것이 아님)
- 장착 캐릭터가 다르면 분리된 컬렉션으로 취급
- ABC타입은 동종 컬렉션으로 묶어 취급
- 컬렉션 활성화 여부 설정 - 비활성화 시키면 도감 Only
 - 사업적 니즈, 보상 작업 등 라이브 대응 사유로 컬렉션 기능을 막은 상태로 미리보기만 제공하는 경우 적용
- 완성된 풀세트 수 표시
 - ABC타입 중 하나만 완성해도 컬렉션 완성한 것으로 인정. 2타입 이상 완성해도 하나만 완성한 것으로 취급.
 - 하나의 컬렉션에서 2타입 이상 완성시 +n 형식으로 표시만 해줌. 추가보상 X
 - Ex) 컬렉션 5세트를 완성하고 그 중 한 세트에서 ABC타입을 모두 완성했다면,
[완성 : 5 + 2] 형태로 표시
- 리스트 필터
 - 전체 캐릭터의 모든 컬렉션을 노출하거나 선택한 캐릭터의 컬렉션만 노출할 수 있음
 - 디폴트 : 접속한 캐릭터
- 기타 항목별 데이터
 - 대표아이콘
 - 컬렉션명
 - 등급
 - 레어 또는 유니크
 - 수집할 수 있는 세트 타입
 - ABC 타입. 레어, 유니크는 생략
 - 타입 중 최대로 입고된 파츠 수 / 한 타입의 총 파츠 수
 - 상태 아이콘
 - 신규 컬렉션으로 설정 - NEW
 - 보상 수령 가능 - CLEAR
 - 컬렉션 비활성 - 돋보기



- 컬렉션 박스

- 코스튬 한세트를 보관하는 의류 상자 컨셉
- 인게임에 등장하는 UI의 명칭이기도 함
- 세트 구성 파츠(장착위치)당 1개의 코스튬 보관 가능
- User DB : 구성 파츠별 Flag로 처리
 - 보관된 적이 있음 O X
 - 현재 보관하는 중 O X
- 비어있는데 보관된적이 있는 경우 폰트 컬러 변화 + 아이콘을 반투명하게 표시
- 계정 단위 컨트롤
 - 도감 역할의 콘텐츠 + 사용 편의성을 고려하여 계정단위 콘텐츠로 구성
 - 접속한 캐릭터가 아닌 다른 캐릭터의 컬렉션 수행 가능
 - Ex1) 미래로 접속했는데 인벤에 슬비 코스튬이 있다면 슬비 컬렉션에 입고 가능
 - Ex2) 슬비를 두명 키우고 있으면 둘의 코스튬을 각각 입고하여 컬렉션 한세트 완성 가능
 - 풀세트 출고, 보상 획득시 접속 캐릭터가 누구인지 따지지 않음



• 컬렉션 보상

- 컬렉션별 완성 보상 : 1회 획득할 수 있는 확정 보상
 - 업적 보상처럼 접속한 캐릭터에게 지급 - 가급적 거래불가/계창공유 형태로
 - ABC 타입 무관하게 컬렉션 당 1종으로 정의되어 1회만 획득 가능
 - Ex) C타입 보상을 획득하면 AB 타입 보상 못받음



• 업적 보상

- 완성한 상태로 보관중인 컬렉션 수에 따라 획득

• 스킨팩 활성화

- 풀세트 보관중이면 해당 타입의 스킨팩 활성화
 - 스킨팩 구성요소의 활성화 조건에 체크할 컬렉션 ID, 타입ID를 추가 (확인필요)
 - 안내문 수정 : 인벤토리에 보유시 -> 인벤토리 또는 컬렉션 박스에 보유시
- 풀세트를 완성했다가 인출한 후 다시 전부 재입고하지 않았으면 스킨팩 활성화X
- 혼합형 일러스트는 기술적으로 무난하게 가능하면 지원



• 코스튬 입고 / 출고

- 코스튬 1 피스 단위로 입고
 - 지정된 n성 코스튬만 입고 가능
 - 입고시 User DB의 컬렉션 박스 - 코스튬 장착위치별 flag를 TRUE로 셋팅
 - 인벤의 코스튬 삭제
 - 튜닝 옵션 등 아이템 **개체 파라미터를 저장하지 않음**
 - 튜닝 옵션 초기화 등의 정보를 팝업으로 안내
 - **기간제 코스튬은 입고 불가** / 이벤트 보상이라도 기간제가 아니면 입고 가능
- 풀 세트 상자로만 출고 가능
 - 출고시 User DB의 컬렉션 박스 저장 flag를 전부 FALSE로
 - 상자 구성품에 NOT_TRADE 옵션 부여 - 계창 가능 + 거래 불가
 - 옵션이 바뀌므로 풀 세트 상자를 새로 만들어야 함
 - 풀 세트 보관중이지 않으면 출고 불가 (출고 버튼 비활성화)
 - 재출고 쿨타임 동작 중에는 출고 불가 (쿨타임 초기화 안내 팝업 노출)
- 일괄 입고 기능
 - 컬렉션의 빈 구성 품목들이 인벤토리에 전부 존재하면 사용할 수 있는 편의 기능
 - 동일 장착위치의 같은 코스튬이 2개 이상 존재할 경우 일괄 입고 불가
- 재출고 쿨타임
 - 코스튬의 입고/출고 반복으로 튜닝 등 부당 이득을 얻을 수 없도록 쿨타임 설정
Ex) 컬렉션 출고시 해당 컬렉션의 재출고 불가 쿨타임 72시간 셋팅
 - 계정의 모든 컬렉션에 개별적으로 설정될 수 있는 남은시간 또는 타겟시간 값
 - (추가스펙) 특정 소모품(BM아이템) 사용시 현재 열려있는 컬렉션의 출고 쿨타임 초기화 : 전용 팝업 UI에서만 사용 가능 (아이템 자체는 재료와 같은 속성)



• 미리 보기

- 코스튬 미리보기 : 경매장과 같은 UI에 일러스트 보기 버튼 추가
 - 한피스씩 미리보기, 여러피스 미리보기, 풀세트 미리보기 가능
 - 보유하지 않은 코스튬도 미리보기 가능
 - 풀세트 미리보기를 타운에서의 **모션, 이펙트, 라이트** 적용
 - 작전구역과 아레나는 미리보기 미지원. 스킨팩에서 확인하시라는...
- 일러스트 미리보기 : 버튼을 누르면 3D 캐릭터창 우측에 노출
 - 열려있는 타입을 완성한 적이 없으면 흑백으로 노출
 - 컬렉션 완성한 후에는 컬러로 노출
 - 모든 파츠를 입고한 적이 있으면 컬러
 - 혼합형 미리보기는 지원하지 않음
- 접속하지 않은 캐릭터의 미리보기도 지원되면 좋겠으나 필수적이진 않음 (기술적 문제가 없다면 지원. 추가 작업 크게 발생 시 미지원)



UI - 컬렉션 박스 열기 버튼



UI - 구성요소 설명 1

< 대표 아이콘 >
코스튬 특성을 가장 잘 표현하는 품목을 노출 (수작업)

< 타입 탭 >
선택한 컬렉션이 일반 코스튬인 경우 존재하는 타입 수 만큼 노출.
레이, 유니크인 경우 1개의 탭만 노출. [레이] 또는 [유니크]

★ : 완성 상태로 보관중임
☆ : 완성한적은 있으나 출고된 후 입고되지 않은 파츠가 존재함

< 각종 기능 컨트롤 >
풀세트 미리보기 : 미리보기 슬롯에 풀세트를 모두 집어넣고 보여줌
일괄 입고 : 입고할 파츠가 부족하면 비활성화. 누르면 입고 안내 팝업 노출. 입고할 동일 파츠가 2개 존재할 경우 불가팝업 노출.
보상 지급 : 컬렉션 미달시 버튼 비활성화. 보상 획득 가능한 상태에서 누르면 확인창 노출. 이미 보상을 수령한 경우 버튼을 없애고 "보상 수령 완료" 텍스트 노출
풀세트 출고 : 컬렉션 미달시 버튼 비활성화. 보상 수령 가능할때 누르면 확인 팝업. 쿨타임 적용 중 누르면 쿨타임 초기화 팝업 노출.
재출고 쿨타임 (텍스트) : 쿨타임이 존재할 때만 표시
풀세트 상자 아이콘 : 톨팁으로 내용물 확인 가능

< 미리보기 창 >
컬렉션 박스와 동시에 노출되지는 않고, 미리보기 동작 호출이 될 때 노출 (코스튬 항목 우클릭이나 [풀세트 미리보기] 버튼을 누를때)

< 코스튬 보관함 버튼 >
미리보기와 컬렉션 박스 UI를 싹 닫고 코스튬 보관함 UI 노출

< 리스트 항목 텍스트 컬러 >
완성 상태로 보관중인 타입이 1개 이상 존재하는 경우 강조 색상으로 표시

< 상태 아이콘 >
NEW : 새로 추가된 컬렉션. 템플릿에 정의. 정렬순서를 무시하고 항상 리스트 최상단에 노출. 같은 NEW끼리는 정렬순서 번호가 빠른 것이 위에 노출
CLEAR : 완성했으나 아직 보상수령을 안했음
돋보기 : 컬렉션 기능을 제공하지 않는 도감용 컬렉션

NOTICE
입고할 코스튬 중 동일한 코스튬이 2개 이상 존재하면 일괄 입고를 할 수 없습니다.
확인

NOTICE
아이템을 해당 캐릭터에게 지급하시겠습니까?
확인 취소

NOTICE
풀세트 상자를 출고하면 72시간 동안 다시 출고할 수 없습니다. 지금 출고하시겠습니까?
확인 취소

UI - 구성요소 설명 2



〈일러스트 버튼〉
일러스트를 열거나 닫음 (토글)
일러스트 우상단에도 X버튼을 달아주
면 좋을듯

NOTICE

코스트üm을 컬렉션 박스에 입고하면 다음과 같은 변화가 발생합니
다.

- 튜닝 등의 옵션값이 초기화됩니다.
- 블랙 마켓 이용이 불가능하게 됩니다.
- 출고 후 계정 창고 공유가 가능하게 됩니다.
- 풀세트 완성 전에는 출고할 수 없습니다.

입고를 진행하시겠습니까?

확인 취소

미래 미드나이트
BC타입 0/6
☐ 오늘 더 이상 보지 않기

미래 신저울 요호
ABCDE타입 6/7

미래 은방의 앙상블
시크릿 타입 2/6

미래 하트 앤 하트 장갑 [B타입]

〈입고 안내 팝업〉
“오늘 더 이상 보지 않기”가 없다면
이 창을 끄느라 반복하는 일이 너무 지
겨울 듯. 1탭스 확인이라 관촬을 갖
기도 하고...

NOTICE

컬렉션 박스에서의 출고는 클타임 경과 후 가능하지만
[이차원의 보충 상자]를 사용하면 즉시 출고할 수 있습니다.

남은 클타임 : 00시간 00분

아이템을 사용하시겠습니까?

사용할 아이템
1 남은 수량 : 3개

확인 취소

〈클타임 초기화 팝업〉
안내 겸 아이템 사용 선택 팝업.
확인을 누르면 아이템이 소모되고 클
타임이 초기화된 상태로 이전의 UI로
돌아감

- 데이터 템플릿

- 컬렉션 ID
- 명칭
- 활성화여부
- 대표아이콘
- 적용 GUST
- 등급명 (일반,레어,유니크)
- 포함된 세트타입명 (UI표시용)
- NEW 붙일지 여부
- 정렬순서
- [타입별] 타입ID, 타입명 (A,B,C,시크릿), 타입등급(1성~3성)
- [타입별] 풀세트 구성 개수, 코스튬 리스트
- [타입별] 수령할 풀세트 ID

- User DB

- 보상 수령 완료 O X
- 남은 재출고 쿨타임 or 재출고가 가능해지는 시각 : 0이면 쿨타임 비적용중
- [타입별] 입고된 코스튬 파츠 수
 - 타입별 스킨팩 활성화 체크시 Depth 줄이는 용도. 해당 코스튬 입고, 출고시 갱신될 값
 - [타입별] 입고된 파츠 수 = 풀세트 구성 개수...면 스킨팩 활성화
- [타입별] 완성된적이 있는지 O X
 - 일러스트를 컬러/흑백으로 보여줄지 여부에 사용
- [타입별] [코스튬별] 입고여부 O X
 - 타입별로 전부 입고한 상태여야만 출고 가능 & 스킨팩 활성화
- [타입별] [코스튬별] 입고된 적이 있는지 O X
 - 파츠별 아이콘, 스트링 컬러에 변화를 주기 위해 사용

終

라이브인 목표 2020年 여름성수기