



그랑사가

위 대 한 전 설

[무한의 서고] 역 기획서

Infinite library Contents

작성자	강윤비
최종 작성일	2021.10.25
버전	1.3v
목적	컨텐츠 역 기획서

INDEX

1

개요

- 1-1. 문서 목적
- 1-2. 기대 효과
- 1-3. 게임 소개
- 1-4. 무한의 서고 소개

3

화면 UI 및 플로우

- 3-1. 서고 개방 창
- 3-2. 메인 진행 화면
- 3-3. 전투 입장 창
- 3-4. 전투팀 편성 화면
- 3-5. 전투 화면
- 3-6. 클리어 화면
- 3-7. 클리어 실패 화면

2

제 1 서고

- 2-1. 컨셉
- 2-2. 개요
- 2-3. 스테이지 진행
- 2-4. 몬스터 및 NPC 배치
- 2-5. 보스 공격 패턴
- 2-6. 상세 정보

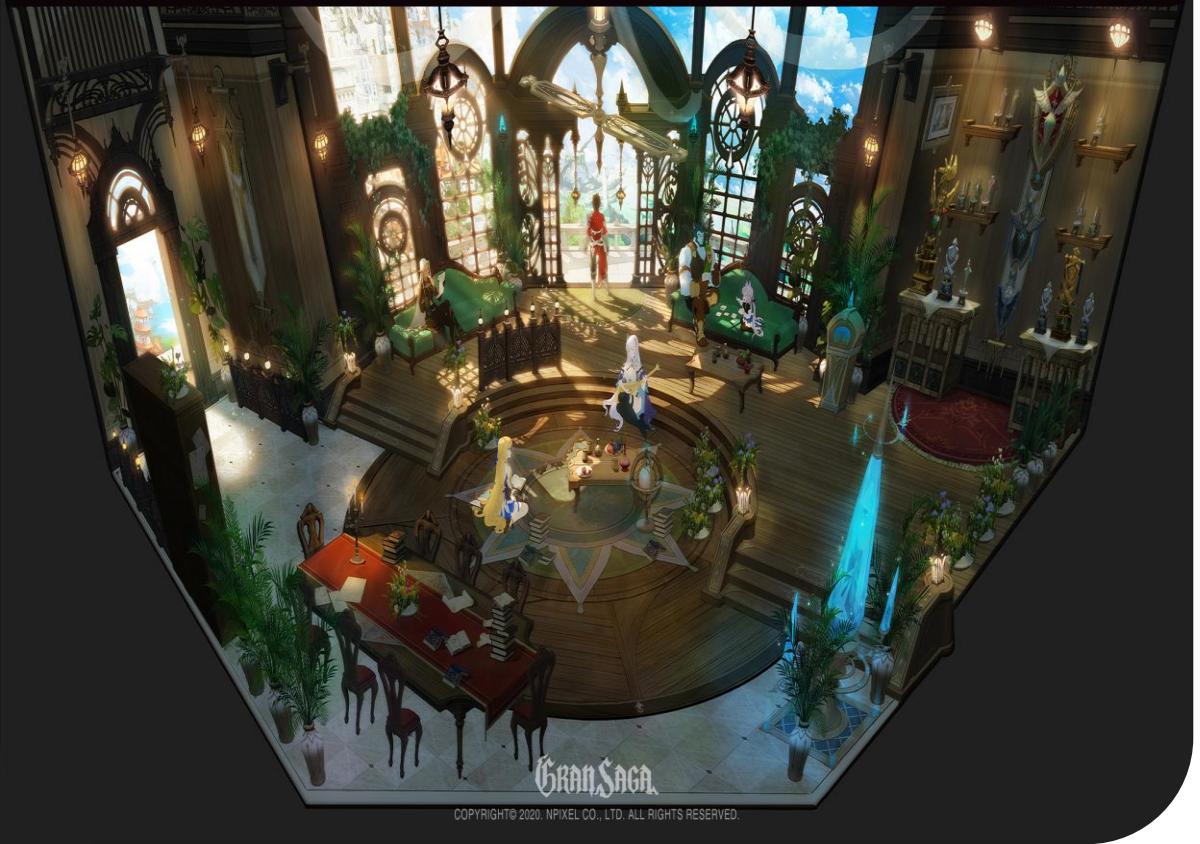
4

개선 방안 제시

- 4-1. 문제점 도출
- 4-2. 개선 방안 제시
- 4-3. 화면 UI
- 4-4. 플로우 차트
- 4-5. UI 플로우
- 4-6. 리소스



1. 게임개요



1-1

문서 목적

1-2

기대 효과

1-3

게임 소개

1-4

무한의 서고 소개

1. 개요

1-1

문서 목적

- [무한의 서고] 컨텐츠를 플레이 해보고 조사하며 분석한 뒤, 본인의 생각과 유저들의 주된 의견을 취합해 문제점을 찾아내고 개선 방안을 제시한다.

1-2

기대 효과

- [무한의 서고] 컨텐츠의 전투 난이도 조정을 통한 유저들의 편의성 개선



1. 개요

1-3 게임 소개



이미지 출처 : 그랑사가 공식 홈페이지

#수집형 MMORPG

#키스톤

#잃어버린_기억

“그랑로드의 뒤를 잇는 영웅이 되어 모두를 지켜주겠어!”

월정석을 캐러 나간 동굴에서 기억을 잃은 소녀 세리아드를 만나다!
그녀의 잃어버린 기억을 되찾고, 그녀가 가지고 있던 키스톤의 정체를 파헤치기 위한 모험을 떠나자.

게임제목	그랑사가 (GRAN SAGA)
출시	2021년 1월 26일
장르	MMORPG
플랫폼	Android, iOS, Window
서비스 방식	부분유료화
게임방식	12명의 캐릭터 중 3명을 선택해 팀을 만들고, 전투 시 속성과 포지션에 맞게 태그를 변경해가며 캐릭터 별 특성을 살린 전투를 즐긴다. 또한 무기인 그랑웨폰과 각각 다른 능력치가 담긴 아티팩트를 수집해 조합하며 팀 전투력을 높이는 재미를 더한다.

1. 개요

1-3 게임 소개

“태그를 변경해가며 즐기는 전투”



다양한 캐릭터를 성장시키는 재미와 성장에 대한
폭을 넓혀 성장관련 과금을 더 유도한다.

“배틀과 함께 누리는 여러가지 보상”



배틀 콘텐츠가 다양하기 때문에 다양한 보상을
콘텐츠 별로 배치하여 보상에 대한 **플레이어**
수익 컨트롤이 용이하다.

“강화와 조합을 통해
다양하게 변화하는 능력치”



강화와 조합을 통해 다양한 방식으로 아이템이 성장해
직선형 성장의 한계를 보완할 수 있다.

1. 개요

1-4 무한의 서고 소개

“**시작지점에서 도달 지점까지 몬스터를 해치우고 흘어진 금서 조각을 모아라!**”

목표

시작 지점에서부터 곳곳에 배치된 몬스터를 해치우고 흘어진 금서 조각을 모아 도달지점의 최종 보스인 서고의 지배자를 무찌른다.

이동 방법

바닥타일 터치로 캐릭터를 이동한다.
이동 시 전투팀으로 편성된 3명의 SD 캐릭터와 함께 움직인다.

전투 방법

몬스터가 위치한 바닥 타일을 터치하게 되면 전투를 시작할 수 있다.
장착 보너스로 설정되어 있는 그랑웨폰을 착용해 팀 전투력을 높여,
서고에 있는 모든 몬스터를 해치운다.



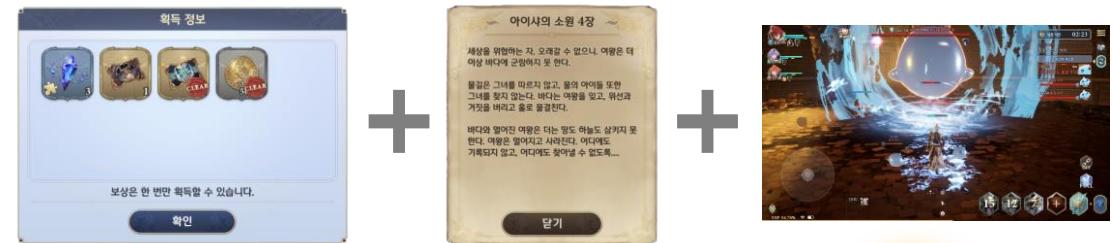
1. 개요

1-4 무한의 서고 소개

“보상과 스토리 해금, 전투의 조합”



서고의 지배자 뒤의 특수 보상



능력치가 부여된 장신구와 갖가지 다양한 보상

+

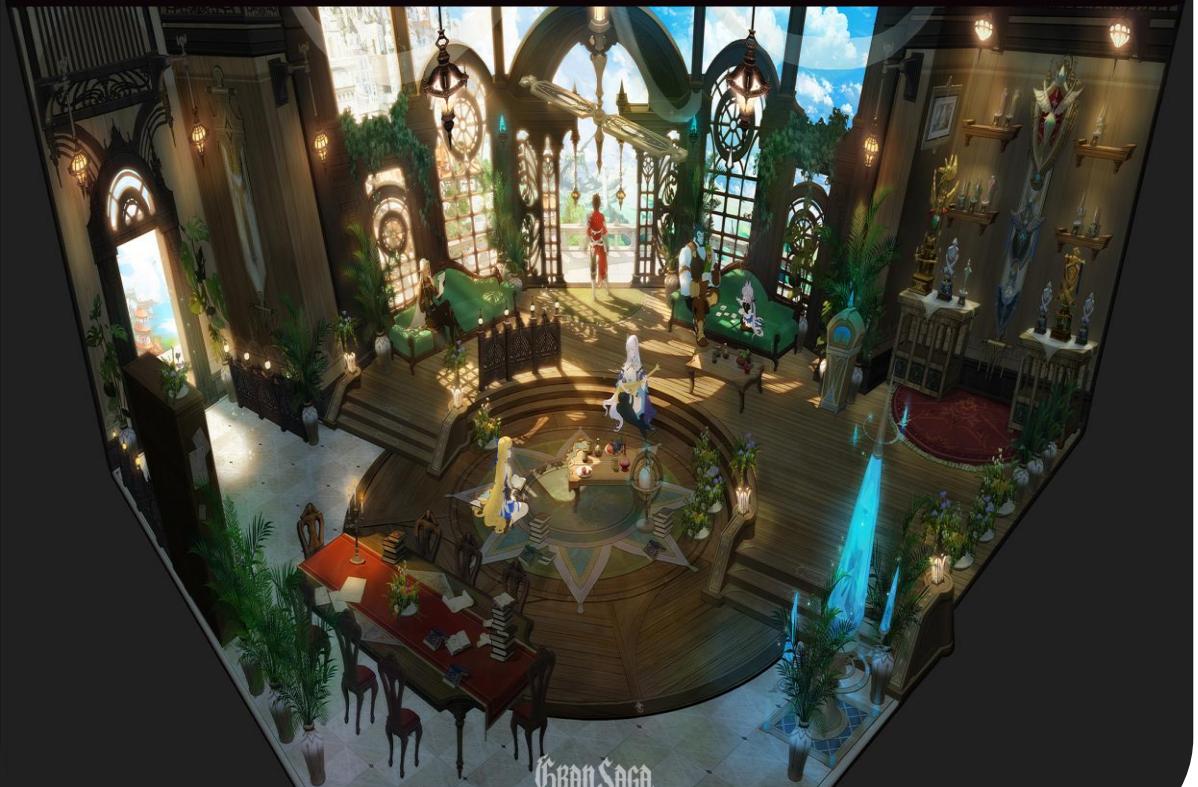
등장인물과 그랑웨폰의 숨겨진 스토리 해금

+

인스턴스 던전 형식의 전투 시스템

스토리라인을 따라 진행하는 기존의 게임 방식과 다르게
인스턴스 던전 형식으로 거대한 고서 던전에 들어가 배치된 몬스터를
처치하고 흩어진 금서 조각을 모아 갖가지 보상을 받는다.

2. 제 1 서고



2-1

컨셉

2-2

개요

2-3

스테이지 진행

2-4

몬스터 및 NPC 배치

2-5

보스 공격 패턴

2-5

상세 정보

2. 제 1 서고

2-1 컨셉

A. 시나리오 컨셉

“ 금서가 숨겨져 있는 거대한 도서관 ”



무한의 서고 내부 모습

시나리오 설명

라그나데아의 거대한 도서관 ‘무한의 서고’에 벨 교수와 라스 기사단이 **연구**를 위해 들어오게 된다. 내부의 크기는 방대하고 미로처럼 복잡했다. 벨 교수는 라스 기사단에게 **연구할 만한 단서를** 같이 찾아 달라고 부탁하게 된다. 라스 기사단은 서고를 둘러보던 중 **강력한 결계에 둘러싸여** 있는 종이를 발견하게 된다. 그 종이는 함부로 읽어 선 안될 것 같은 내용이 담겨져 있는 것 같았다. 벨 교수는 이 종이를 ‘**금서 조각**’이라고 칭했다. 금서 조각을 발견하기도 잠시, 서고 곳곳에 **몬스터와 함정이** 잔뜩 존재했다. 라스 기사단은 몬스터를 처치하고 금서 조각들을 모아 벨 교수의 연구를 돋기로 한다.

2. 제 1 서고

2-1 컨셉

B. 배경 그래픽 컨셉

“ 체스와 도서관의 만남에서 고안해낸 컨셉 ”

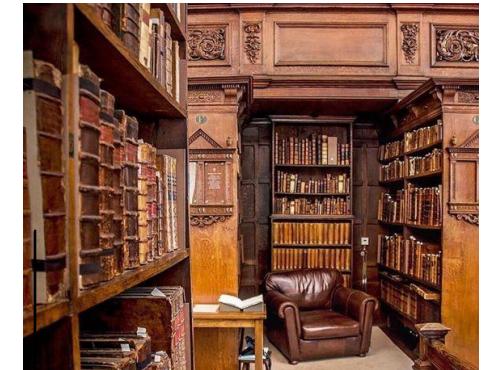


메인 진행 화면, 던전 모습



↳ 체스판

게임 시대 배경인 중세 유럽에 맞게
그 시대의 놀이 중 하나인 체스의
칸을 따라 이동하는 이동방식을
채택했기 때문에 바닥 무늬를
체스판과 흡사한 디자인으로 제작한다.



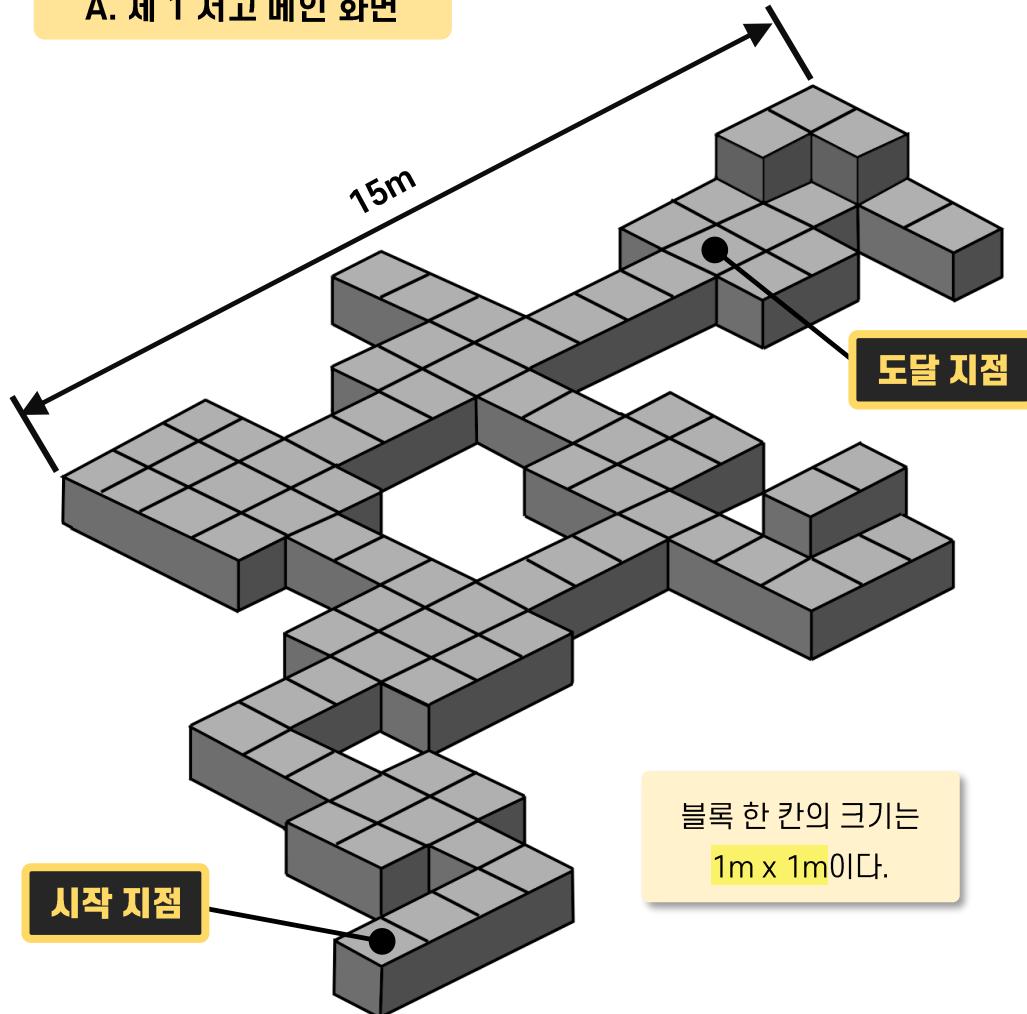
↳ 원목 도서관

게임 내 등장인물과 그랑웨폰 등을
소재로 한 숨겨진 이야기를 알 수 있는
장소로 적합하고 금서가 숨겨져
있을 만한 거대 도서관을
모티브로 제작한다.

2. 제 1 서고

2-2 개요

A. 제 1 서고 메인 화면



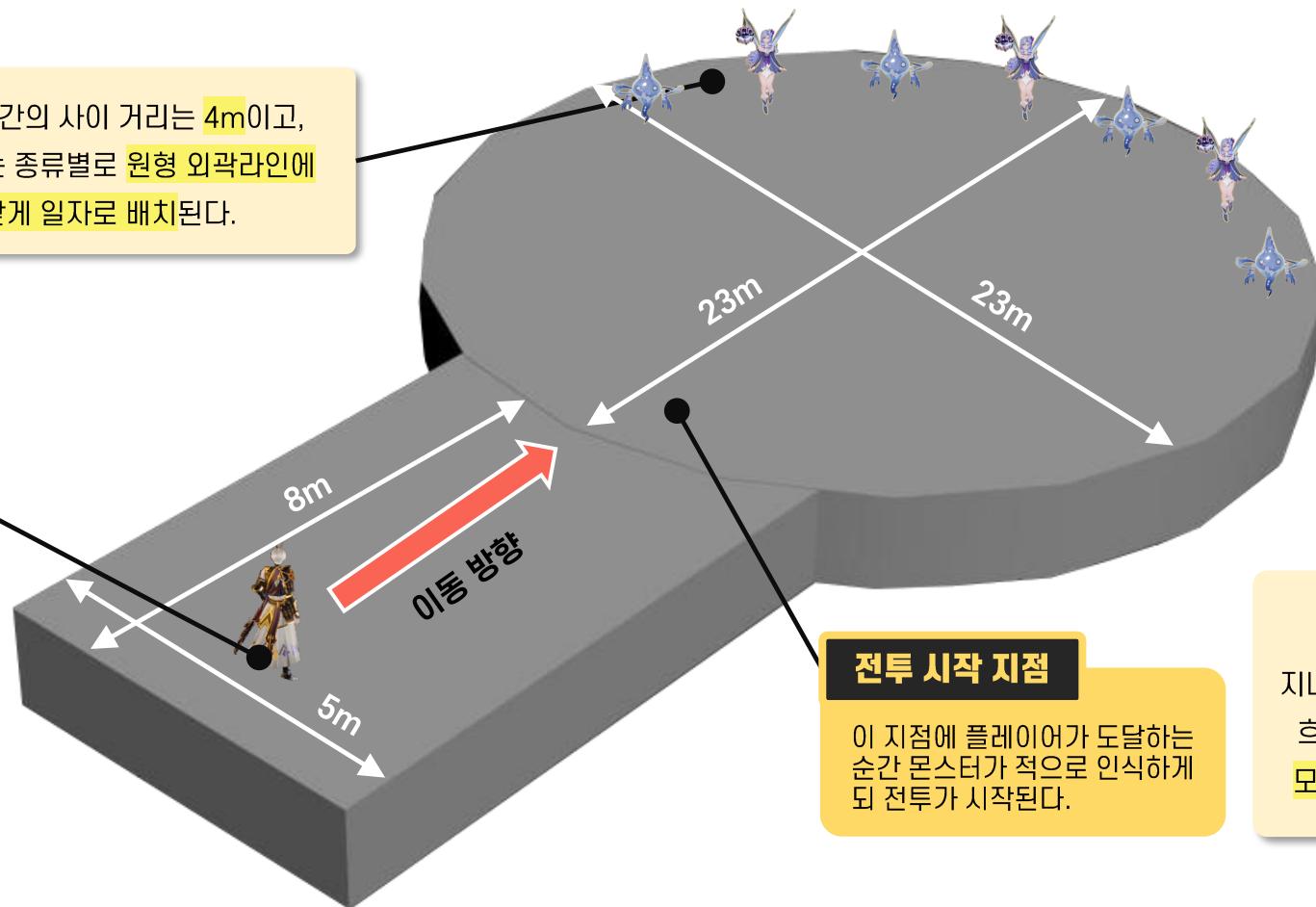
던전 이름	제 1 서고
입장 방식	Chapter.5 / EP. 3 클리어 후, 무한의 서고 – 제 1 서고 터치
몬스터 레벨	50 Lv
등장 몬스터 속성	물, 땅
등장 몬스터 전투력	75,000 ~ 96,000
권장 캐릭터	원(땅 속성), 루인(땅 속성), 나마리에(바람 속성), 유나(바람 속성)
보스 몬스터	파도 물결 무무킹 (물 속성)
서고의 시련	<ul style="list-style-type: none">● 상성 대미지 200% 증가,● 서고의 알 수 없는 힘이 주기적으로 슬로우를 발생
장착 보너스 그랑웨폰	<ul style="list-style-type: none">● 공격력 100 % 증가 – 라르고(원), 넬리(원), 피르모(나마리에)● 방어력 100% 증가 – 치리아(원), 타시온(원), 템리(나마리에)
획득 금서	아이샤의 소원
전체 플레이 타임	17 ~ 20분

2. 제 1 서고

2-2 개요

B. 몬스터 던전

몬스터 간의 사이 거리는 4m이고,
몬스터는 종류별로 원형 외곽라인에
맞게 일자로 배치된다.



던전 시작 지점 뒤로 15m의 일자로
이동 가능한 길이 존재하지만
이동만 가능할 뿐 기능은 없다.

전투 시작 지점
이 지점에 플레이어가 도달하는
순간 몬스터가 적으로 인식하게
되 전투가 시작된다.

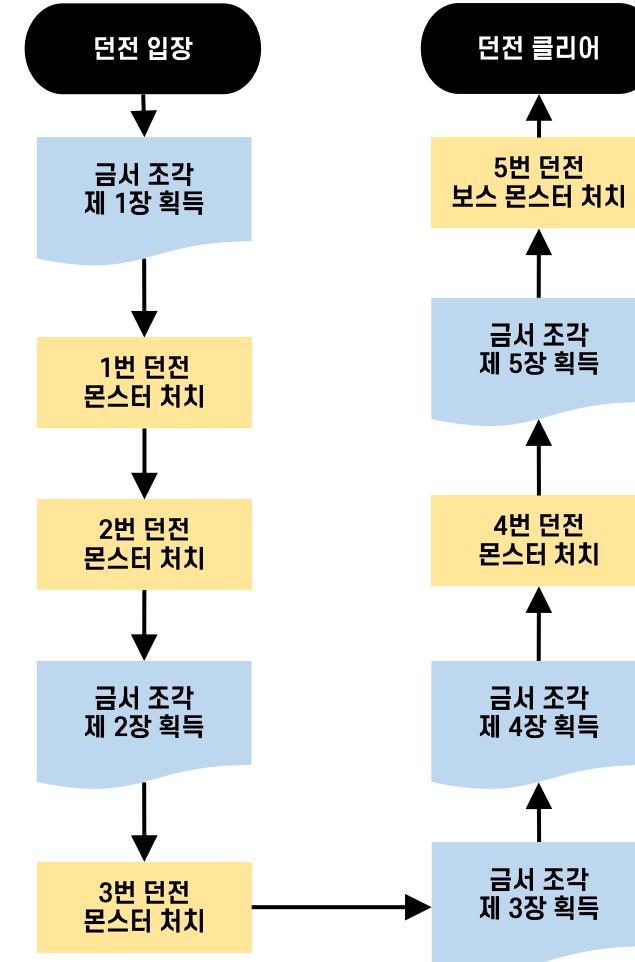
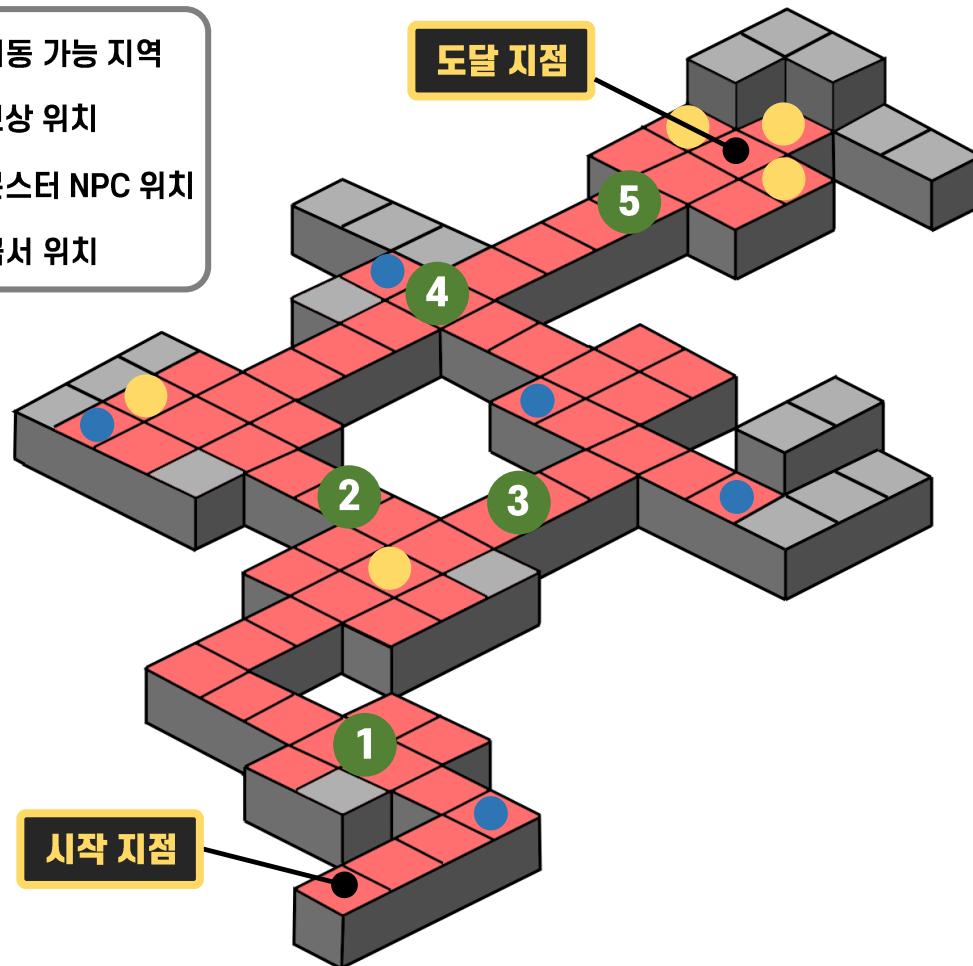
던전에 입장하고 난 후 3초가
지나면 3분의 제한시간이 자동으로
흐르게 된다. 던전의 제한시간은
모두 동일하게 3분으로 정해진다.

2. 제 1 서고

2-3 스테이지 진행

A. 제 1 서고 메인 화면

- 이동 가능 지역
- 보상 위치
- 몬스터 NPC 위치
- 금서 위치



2. 제 1 서고

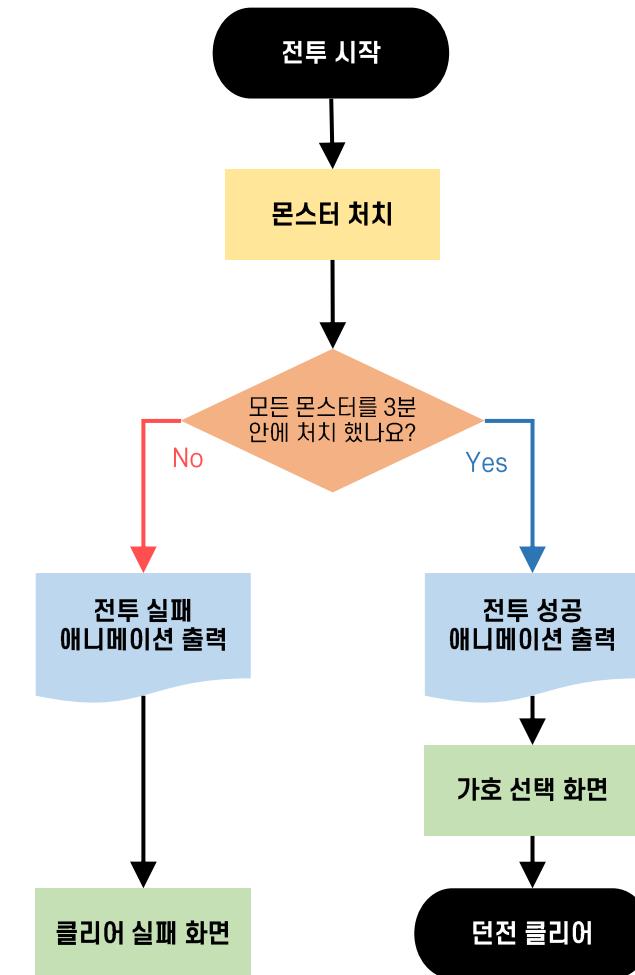
2-3 스테이지 진행

B. 몬스터 던전



시작 지점

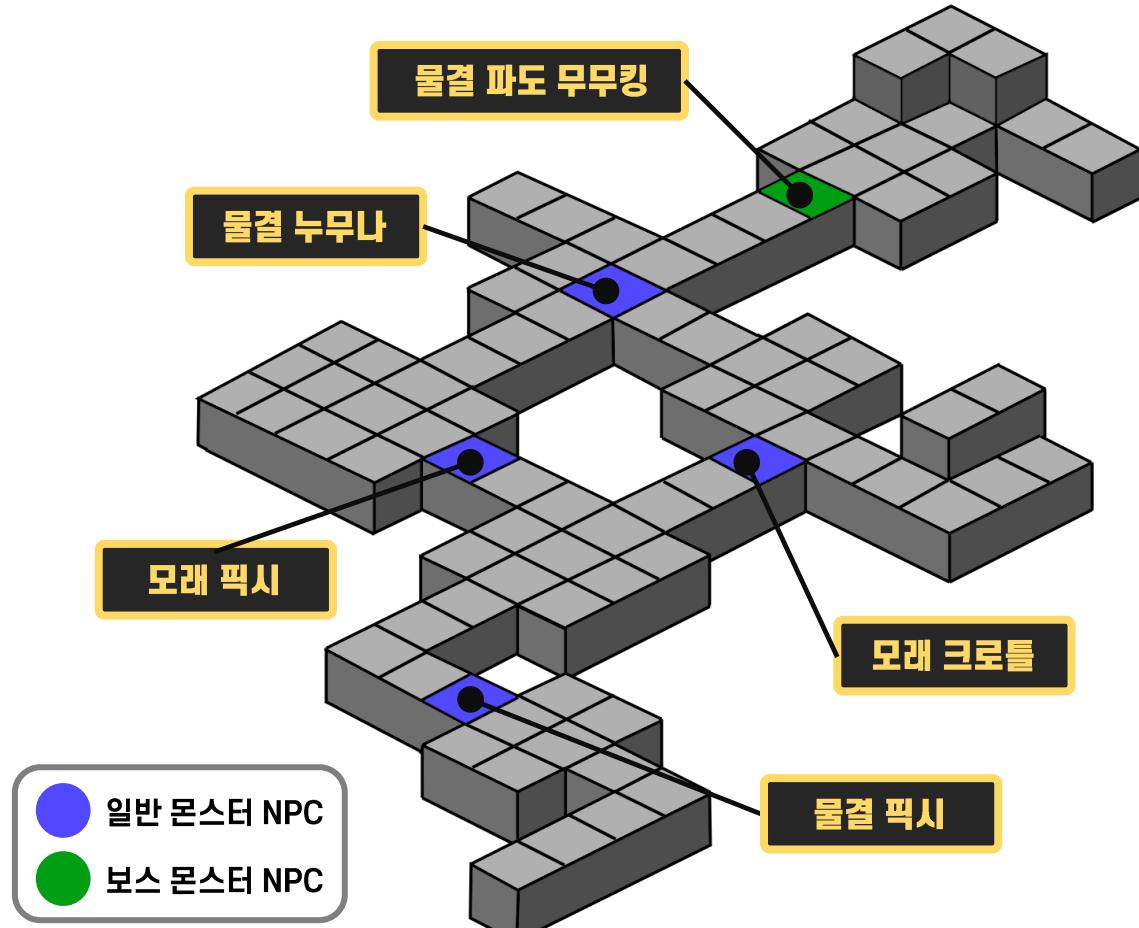
전투 지역



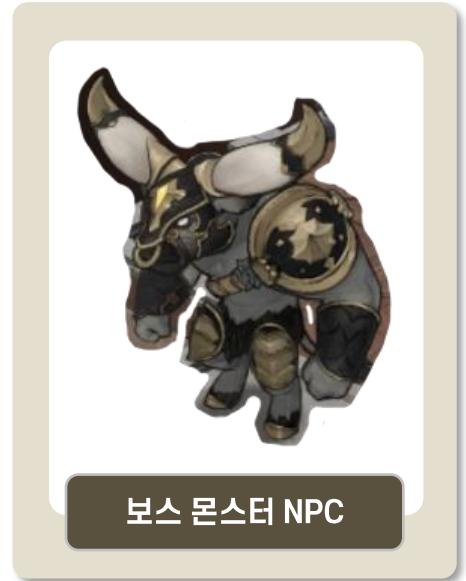
2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

A. NPC 배치



일반 몬스터 NPC



보스 몬스터 NPC

제 1 서고 NPC는 일반 몬스터 NPC와 보스 몬스터 NPC로 나누어져 있으며 일반 몬스터 NPC는 고블린 모습을, 보스 몬스터 NPC는 거대한 황소 모습을 SD 캐릭터화 시킨 형상을 띠고 있다. NPC 터치 시 연결되어 있는 던전으로 이동할 수 있으며 던전을 클리어 할 경우 NPC가 소멸되며 사라지기 때문에 NPC가 서있던 자리를 통과해 다른 지역으로 이동할 수 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

B. 물결 핵시 던전

A. 몬스터 정보



스테이지 이름	물결 핵시
등장 몬스터 속성	물
레벨	50 Lv
권장 캐릭터	원, 루인
권장 전투력	75,000
전투 진행 방식	태그 교체식 전투

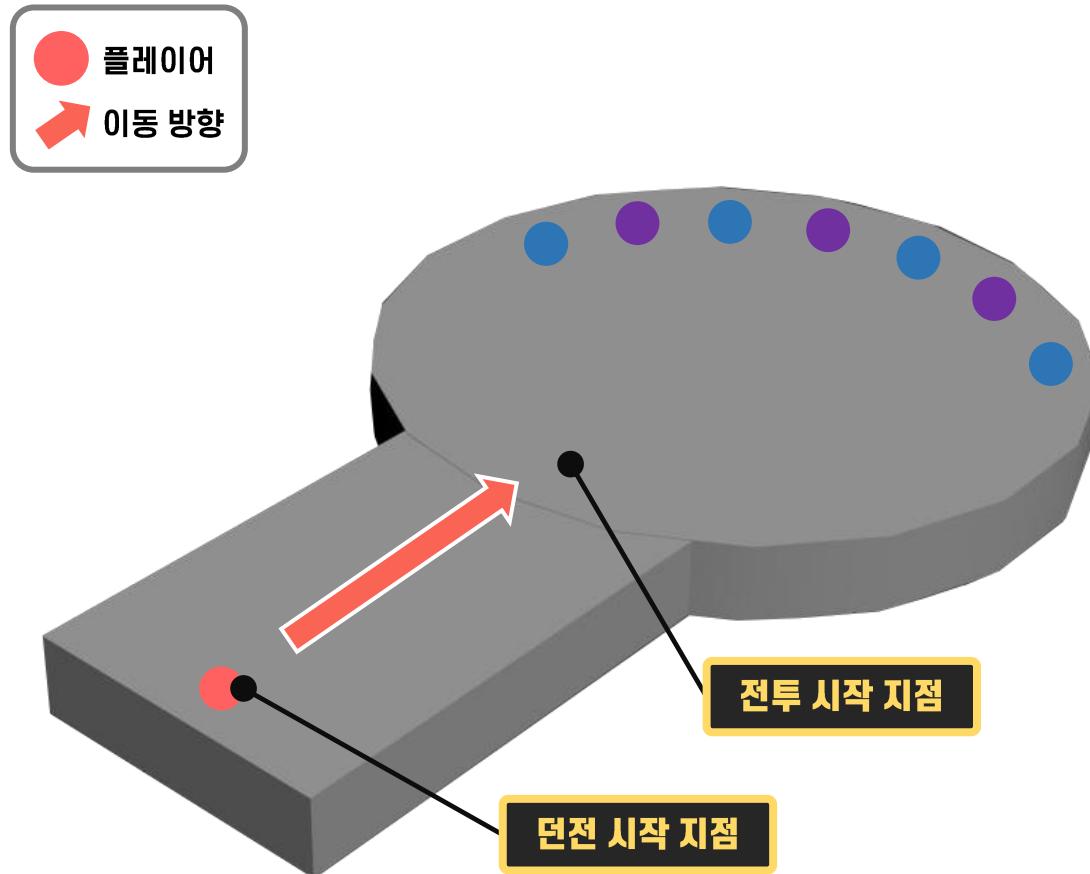
등장 몬스터	
컨셉 이미지	
이름	물결 핵시
속성	물
레벨	50 Lv
공격 방식	원거리 공격
컨셉 설명	핵시 중 물 속성으로 오른쪽에 진주 조개를 띠워 함께 다니며 파랑 계열의 레이스 달린 미니 드레스를 착용한다.
컨셉 이미지	
이름	물결 정령
속성	물
레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	정령 중 물 속성으로 물방울 모양의 몸통에 물보라 띠를 두른 형상을 하고 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

B. 물결 픽시 던전

B. 몬스터 배치



몬스터 개요		
색상	몬스터 이름	개체 수
	물결 정령	4
	물결 픽시	3

몬스터 스킬		
사용 몬스터	스킬 이름	재사용 대기 시간
물결 정령	물보라 할퀴기	4초
물결 학시	물의 오브 발사하기	4초

물결 정령과 물결 핵시가 격자로 배치되어 있으며 근접 공격을 하는 물결 정령이 플레이어 가까이 다가와 물보라 할퀴기 공격을 시전하고 물결 핵시는 물결 정령과 1.5m 떨어진 뒤에서 물의 오브 발사하기 스킬을 시전한다. 그렇기 때문에 가까이에서 공격하는 물결 정령부터 처치한 후 물결 핵시를 처치하는 순서로 전투를 진행한다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 빼치

C. 모래 픽시 던전

A. 몬스터 정보



스테이지 이름	모래 픽시
등장 몬스터 속성	땅
레벨	50 Lv
권장 캐릭터	나마리에, 유나
권장 전투력	79,000
전투 진행 방식	태그 교체 식 전투

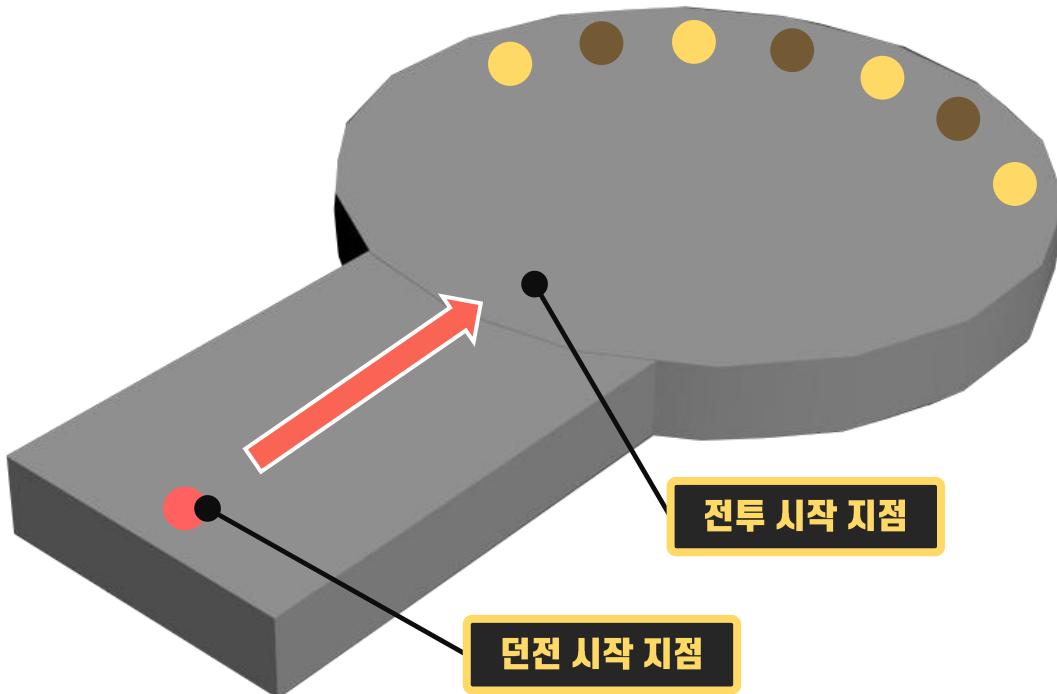
등장 몬스터	
컨셉 이미지	
이름	모래 픽시
속성	땅
레벨	50 Lv
공격 방식	원거리 공격
컨셉 설명	픽시 중 땅 속성으로 검은색 망치를 어깨에 이고 다니며 검정, 노랑 계열의 타이트한 가죽 점프 수트를 착용한다.
컨셉 이미지	
이름	모래 정령
속성	땅
레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	정령 중 땅 속성으로 4등분 된 돌로 둘러 쌓인 몸통에 주황, 노랑빛 눈이 가운데에 위치해 있으며 주황빛 날개를 달고 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

C. 모래 픽시 던전

B. 몬스터 배치



몬스터 개요

색상	몬스터 이름	개체 수
Yellow	모래 정령	4
Brown	모래 픽시	3

몬스터 스킬

사용 몬스터	스킬 이름	재사용 대기 시간
모래 정령	돌 바위 할퀴기	4초
모래 픽시	땅의 오브 발사하기	4초

모래 정령과 모래 픽시가 격자로 배치되어 있으며 근접 공격을 하는 모래 정령이 플레이어 가까이 다가와 돌 바위 할퀴기 공격을 시전하고 모래 픽시는 물결 정령과 1.5m 떨어진 뒤에서 땅의 오브 발사하기 스킬을 시전한다. 그렇기 때문에 가까이에서 공격하는 모래 정령부터 처치한 후 모래 픽시를 처치하는 순서로 전투를 진행한다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 빼치

D. 모래 크로틀 던전

A. 몬스터 정보



스테이지 이름	모래 크로틀
등장 몬스터 속성	땅
레벨	50 Lv
권장 캐릭터	나마리에, 유나
권장 전투력	82,000
전투 진행 방식	태그 교체 식 전투

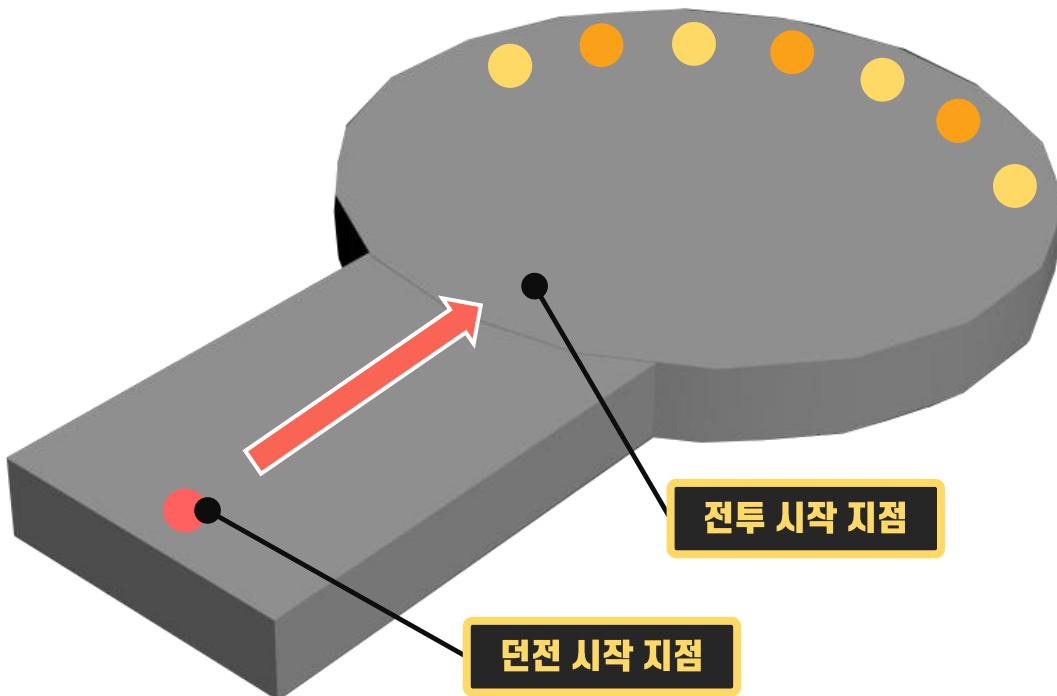
등장 몬스터	
컨셉 이미지	
이름	모래 크로틀
속성	땅
레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	크로틀 중 땅 속성으로 바위와 모래 속에 숨어있어도 이질감 없으며 햇빛에 마른 듯한 형상을 띠고 있다.
컨셉 이미지	
이름	모래 정령
속성	땅
레벨	50 Lv
공격 방식	원거리 공격
컨셉 설명	정령 중 땅 속성으로 4등분 된 돌로 둘러 쌓인 몸통에 주황, 노랑빛 눈이 가운데에 위치해 있으며 주황빛 날개를 달고 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

D. 모래 크로틀 던전

B. 몬스터 배치



몬스터 개요

색상	몬스터 이름	개체 수
Yellow	모래 정령	4
Orange	모래 크로틀	3

몬스터 스킬

사용 몬스터	스킬 이름	재사용 대기 시간
모래 정령	땅의 오브 봄기	4초
모래 크로틀	세계 물기	4초

모래 정령과 모래 크로틀이 격자로 배치되어 있으며 근접 공격을 하는 모래 크로틀이 플레이어 가까이 다가와 세게 물기 공격을 시전하고 모래 정령은 모래 크로틀과 1.5m 떨어진 뒤에서 땅의 오브 봄기 스킬을 시전한다. 그렇기 때문에 가까이에서 공격하는 모래 크로틀 부터 처치한 후 모래 정령을 처치하는 순서로 전투를 진행한다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

E. 물결 누무나 던전

A. 몬스터 정보



스테이지 이름	물결 누무나
등장 몬스터 속성	물
레벨	50 Lv
권장 캐릭터	원, 루인
권장 전투력	92,000
전투 진행 방식	태그 교체 식 전투

등장 몬스터

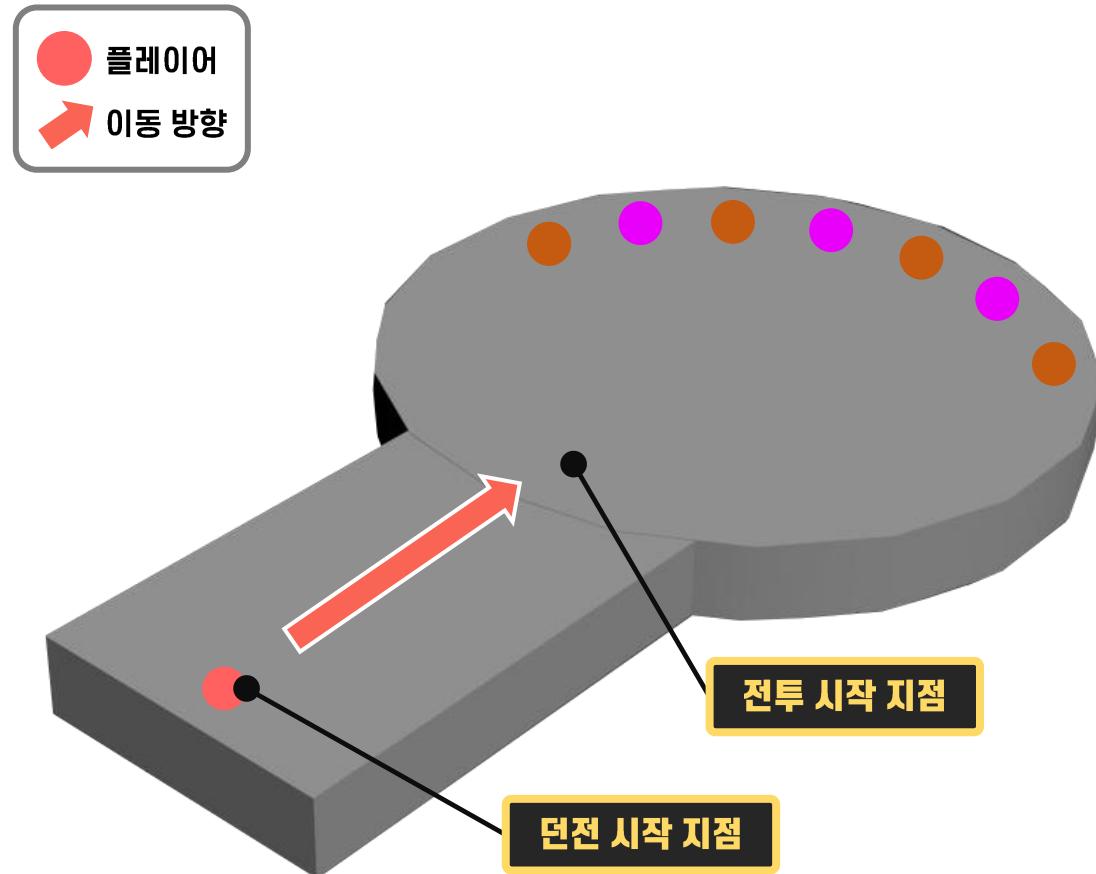
컨셉 이미지		컨셉 이미지	
이름	물결 누무나	이름	물결 네게바리
속성	물	속성	물
레벨	50 Lv	레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격	공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	파랑, 보라 계열의 용과 모양 꽃봉우리에 적 보라 색상의 큰 눈 하나가 몸통에 달려있는 형상을 띠고 있다.	컨셉 설명	주황색 계열의 큰 집게발을 가진 게이다. 입은 크게 지그재그모양으로 몸통을 가로지르는 형상을 띠고 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

E. 물결 누무나 던전

B. 몬스터 배치



몬스터 개요		
색상	몬스터 이름	개체 수
	물결 네게바리	4
	물결 누무나	3

몬스터 스킬		
사용 몬스터	스킬 이름	재사용 대기 시간
물결 네게바리	집게발 찝기	4초
물결 누무나	촉수 휘두르기	4초

물결 네게바리와 물결 누무나가 격자로 배치되어 있으며 두 몬스터 모두 근접 공격을 하기 때문에 캐릭터 중 원이나, 준과 같이 범위가 넓은 공격을 사용하는 캐릭터를 전투팀으로 편성해 한번에 근접한 몬스터를 해치울 수 있는 방식으로 전투한다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

F. 파도 물결 무무킹 던전

A. 몬스터 정보



스테이지 이름	파도 물결 무무킹 (보스 스테이지)
등장 몬스터 속성	물
레벨	50 Lv
권장 캐릭터	원, 루인
권장 전투력	96,000
전투 진행 방식	단체 전투

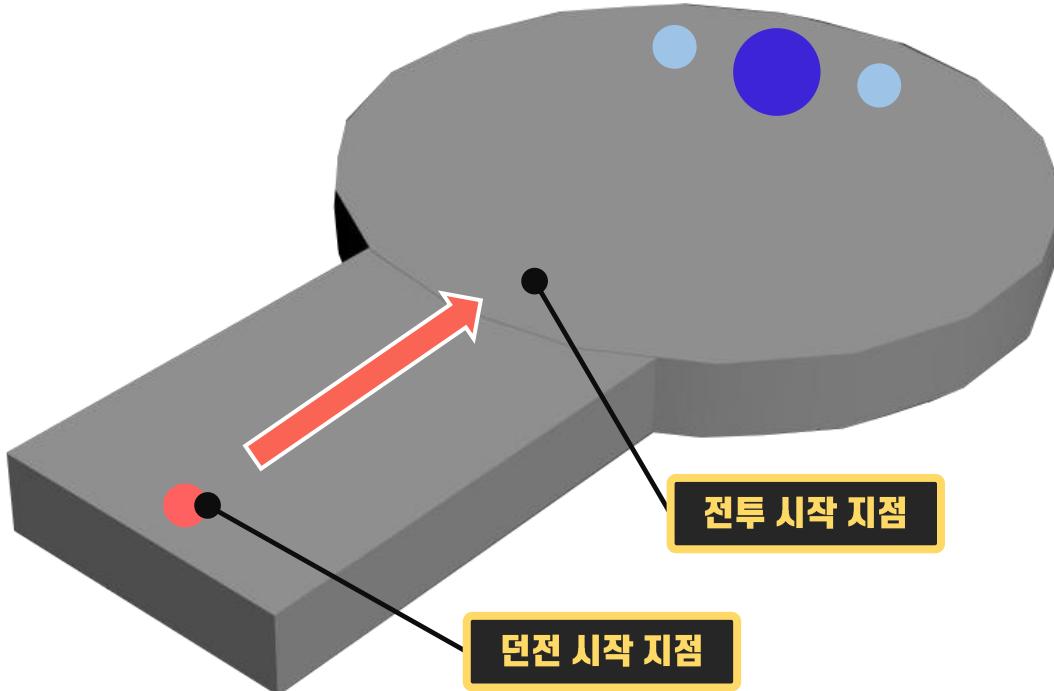
등장 몬스터	
컨셉 이미지	
이름	파도 물결 무무킹 (보스)
속성	물
레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	물 속성 무무 중 가장 크며 머리에 황제가 쓸 것 같은 큰 애메랄드가 박힌 왕관을 쓰고 있는 형상을 띠고 있다.
컨셉 이미지	
이름	물결 무무
속성	물
레벨	50 Lv
공격 방식	근거리 공격
컨셉 설명	물 속성의 무무이며 물범과 같은 통통 튀는 물방울 모양의 몸통에 팔만 달린 형상을 띠고 있다.

2. 제 1 서고

2-4 NPC 및 몬스터 배치

F. 파도 물결 무무킹 던전

B. 몬스터 배치



몬스터 개요

색상	몬스터 이름	개체 수
light blue	물결 무무	2
dark blue	파도 물결 무무킹	1

몬스터 스킬

사용 몬스터	스킬 이름	재사용 대기 시간
물결 무무	물결 몸통 박치기	4초
파도 물결 무무킹	몸통 내려찍기	3초
	에너지 모아 내려찍기	3초
	물 기운 파동	3초

2 마리만 존재하며 파도 물결 무무킹에 비해 HP가 짧은 물결 무무를 먼저 해치우고 파도 물결 무무킹을 해치우는 순서로 전투를 진행한다. ‘보스 대미지 증가 가호’를 획득했을 경우 클리어가 수월 해지며 원과 루인을 전투팀으로 편성할 시 공격력 증가 효과를 받을 수 있다.

2. 제 1 서고

2-5 보스 공격 패턴

이미지			
스킬 이름	몸통 내려찍기	에너지 모아 내려찍기	물 기운 파동
스킬 발동 체력	<div style="width: 100%;">[1% ~ 100%]</div>	<div style="width: 100%;">[1% ~ 100%]</div>	<div style="width: 100%;">[1% ~ 100%]</div>
재사용 대기 시간	4초	3초	3초
공격 범위	단일 타겟	다중 타겟	다중 타겟
상태이상	-	넉백 상태이상 효과로 행동 불가상태를 만든다.	-
스킬 내용	몸통 아래에 하중을 실어 바닥을 내리 찍으며 단일 피해를 준다.	몸통으로 바닥을 내려찍기 전, 바닥의 에너지를 모아 더 세게 내리 찍으며 다중 피해를 준다. 바닥의 피해범위 장판을 보고 미리 대피하면 대미지를 받지 않는다.	팔을 4번 휘저으며 가볍게 날아올라 공중에서 몸을 부풀려 물 기운 파동을 뿐으며 다중 피해를 준다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

A .무한의 서고 진입 방법



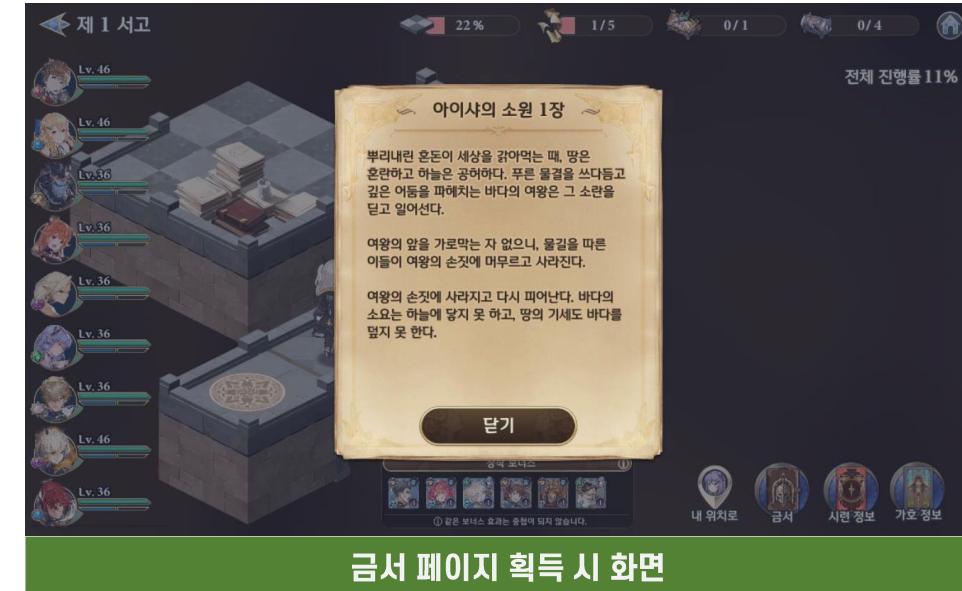
A-1. 메인 퀘스트 Chapter.5 / EP. 3 를 리어 시 무한의 서고 컨텐츠가 해금되어 진입이 가능해진다.

A-2. 게임 진행 화면에서 메뉴창 버튼 – 배틀모드 버튼 순으로 클릭하면 “무한의 서고”에 진입할 수 있다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

B. 게임 방식



B-1. 무한의 서고 컨텐츠는 버프와 상성으로 전투력을 높여 서고 안의 몬스터와 겨루는 **인스턴스 던전**이다. 또한 흩어진 금서조각을 모두 모아 **금서를 완성** 시켜야 한다.

B-2. 흩어진 금서를 모두 모으게 될 경우, 무한의 서고 메인 화면의 금서목록에서 다시 확인 할 수 있으며, 완성된 금서는 1회에 한해 **다이아 100개의 보상**을 받을 수 있다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

C. 스테이지 개척



C-1. 서고는 총 **30개**로 이루어져 있으며 이전 서고의 **진행률이 60%를 넘으면 다음 서고 개방이 가능**해지는 방식으로 컨텐츠가 진행된다.

C-2. 서고는 **1개만 개방**할 수 있다, 그렇기 때문에 이전 서고 탐색을 종료하지 않고 다음 서고 개방을 시도할 경우 이전 서고가 닫히고 개방 하고자 했던 서고가 열리게 된다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

D. 보스 몬스터와 가호



D-1. 서고의 지배자인 보스 몬스터는 스테이지에 가장 안쪽에 위치해 있으며 서고 내에 일반 몬스터와 달리 **강한 전투력을** 가지고 있다.

D-2. 일반 몬스터들과의 전투 클리어 시 **가호**를 얻게 된다.

가호는 획득한 스테이지 내에서만 효과가 적용되고 획득 후, 메인 화면에서 가호 정보버튼으로 재확인이 가능하다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

E. 전투 불능 상태



- E-1.** 던전 클리어에 실패 할 경우 캐릭터는 **전투 불능상태**가 되며 전투에 참가하지 못한다. 전투 불능 상태에 빠진 캐릭터는 **서고 탐색 종료 후 재 개방** 할 경우 HP가 전부 초기화 되며 전투 가능한 상태가 된다.
- E-2.** 전투 불능인 캐릭터는 전투팀 편성 화면에서 선택해도 **전투 시작 버튼이 비활성화**되어 전투에 참가할 수 없다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

F. 생명의 촛대



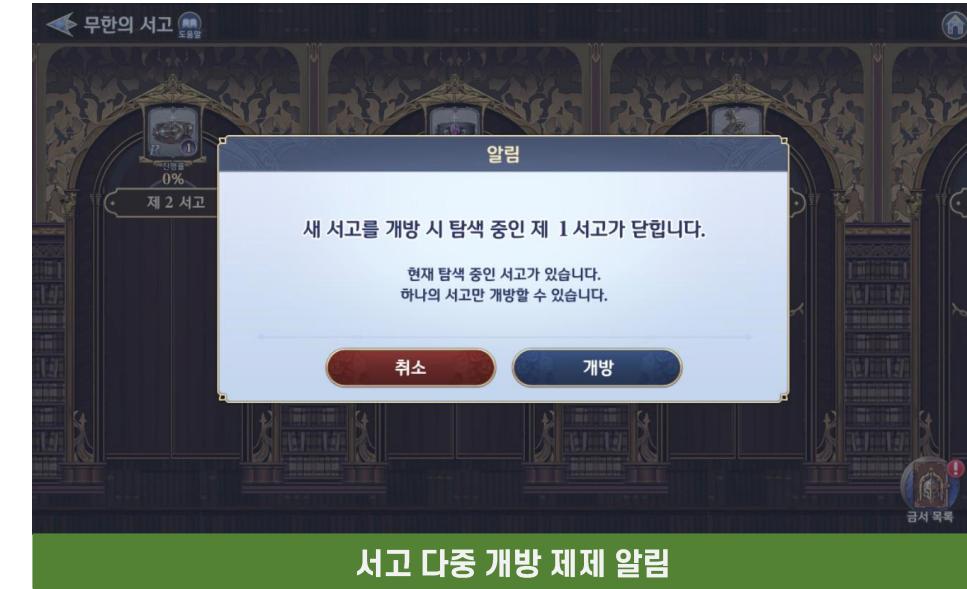
F-1. 무한의 서고 안에 “**생명의 촛대**”라는 **회복 아이템**이 존재한다. 생명의 촛대를 터치 할 경우 사용하겠냐고 묻는 안내 창이 출력된다.

F-2. 생명의 촛대는 사용시 소멸하기 때문에 **한번만 사용**할 수 있다. 또한 전투팀으로 편성되어 있는 3명의 캐릭터 모두 **HP / MP 50%가 회복**된다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

G. 서고 개방



G-1. 서고는 총 **30개**로 이루어져 있으며 1서고를 제외한 서고는 이전 서고의 **진행률이 60%를 넘으면 다음 서고 개방이 가능**해지는 방식으로 컨텐츠가 진행된다.

G-2. 서고는 **1개만 개방**할 수 있다, 그렇기 때문에 이전 서고 탐색을 종료하지 않고 다음 서고 개방을 시도할 경우 이전 서고가 닫히고 개방 하고자 했던 서고가 열리게 된다.

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

A. 기준점

대분류	중분류	소분류	내용
아이템	재화	재화	1A001 ~ 1A999
	티켓	티켓	1B001 ~ 1B999
	키스톤	키스톤	1C001 ~ 1C999
UI	창	창	2A001 ~ 2A999
	버튼	버튼	2B001 ~ 2B999
	바	바	2C001 ~ 2C999
	표기	표기	2D001 ~ 2D999
몬스터	일반 몬스터	일반 몬스터	3A001 ~ 3A999
		스킬	3AS001 ~ 3AS999
	보스 몬스터	보스 몬스터	3B001 ~ 3B999
		스킬	3BS001 ~ 3BS999
NPC	일반 NPC	일반 NPC	4A001 ~ 4A999
		애니메이션	4AA001 ~ 4AA999
	보스 NPC	보스 NPC	4B001 ~ 4B999
		애니메이션	4BA001 ~ 4BA999
사운드	공통	BGM	5A001 ~ 5A999
	인게임	UI	5B001 ~ 5B999
		특수	5C001 ~ 5C999
	몬스터	일반 몬스터	5D001 ~ 5D999
		보스 몬스터	5E001 ~ 5E999

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

B. 아이템

● Item List

번호	아이템 명	UID	ID	분류	등급	판매 / 교환 여부	설명	배치 장소
1	골드	1A001	Item_gold	재화	일반	판매 불가능 / 교환 가능	물건을 사고 팔 때 사용되는 공용화폐	무한의 서고_제 1 서고
2	심연 티켓	1B001	Item_abyss_ticket	티켓	일반	판매 가능 / 교환 가능	심연의 열쇠 1개를 충전 할 수 있다.	무한의 서고_제 1 서고
3	토벌 티켓	1B002	Item_subjugation_ticket	티켓	일반	판매 가능 / 교환 가능	토벌 입장 1개를 충전 할 수 있다.	무한의 서고_제 1 서고
4	SR 키스톤 파편 조각	1C004	item_kye_stone_pieces_debris_sr	키스톤	일반	판매 가능 / 교환 가능	조각 10개 합성을 통해 SR 등급 키스톤 파편을 얻을 수 있다.	무한의 서고_제 1 서고
5	SSR 키스톤 파편 조각	1C001	item_kye_stone_pieces_debris_ss	키스톤	특수	판매 가능 / 교환 가능	조각 10개 합성을 통해 SSR 등급 키스톤 파편을 얻을 수 있다.	무한의 서고_제 1 서고
6	무료 다이아(100개)	1A002	item_free_diamond	재화	특수	판매 불가능 / 교환 가능	특수 거래에 사용되는 재화	금서 목록_제 1 서고

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

C. UI 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2A001	서고 개방 창	ui_window_library_open	STR_UI_LIBRARY_OPEN	STR_UI_LIBRARY_OPEN	WINDOW	서고 메인 로비
2B001	서고 개방 창 닫기 버튼	ui_button_window_library_open_close	STR_UI_BUTTON_WINDOW_LIBRARY_OPEN_CLOSE	STR_UI_BUTTON_WINDOW_LIBRARY_OPEN_CLOSE	BUTTON	서고 메인 로비
2D001	금서 내용 설명 표기	ui_mark_taboos_book_explanation	STR_UI_MARK_TABOOS_BOOK_EXPLANATION	STR_UI_MARK_TABOOS_BOOK_EXPLANATION	MARK	서고 메인 로비
2B002	제 1 서고 아이콘	ui_icon_1_library	STR_UI_ICON_1_LIBRARY	STR_UI_ICON_1_LIBRARY	ICON	서고 메인 로비
2C001	서고 개방 창 진행률 바	ui_bar_window_library_open_progress	STR_UI_BAR_WINDOW_LIBRARY_OPEN_PROGRESS	STR_UI_BAR_WINDOW_LIBRARY_OPEN_PROGRESS	BAR	서고 메인 로비
2A002	서고의 시련 창	ui_window_library_ordeal	STR_UI_WINDOW_LIBRARY_ORDEAL	STR_UI_WINDOW_LIBRARY_ORDEAL	WINDOW	서고 메인 로비
2B003	서고의 시련 상성 아이콘	ui_icon_library_library_ordeal_third_tone	STR_UI_ICON_LIBRARY_LIBRARY_ORDEAL_THIRD_TONE	STR_UI_ICON_LIBRARY_LIBRARY_ORDEAL_THIRD_TONE	ICON	서고 메인 로비
2B004	서고의 시련 슬로우 아이콘	ui_icon_library_library_ordeal_slow	STR_UI_ICON_LIBRARY_LIBRARY_ORDEAL_SLOW	STR_UI_ICON_LIBRARY_LIBRARY_ORDEAL_SLOW	ICON	서고 메인 로비
2A003	보상 수집 진행도 창	ui_window_compensation_collection_processivity	STR_UI_WINDOW_COMPENSATION_COLLECTION_PROCESSIVITY	STR_UI_WINDOW_COMPENSATION_COLLECTION_PROCESSIVITY	WINDOW	서고 메인 로비
2C002	일반 상자 진행도 바	ui_bar_normal_box_processivity	STR_UI_BAR_NORMAL_BOX_PROCESSIVITY	STR_UI_BAR_NORMAL_BOX_PROCESSIVITY	BAR	서고 메인 로비
2C003	특수 상자 진행도 바	ui_bar_special_box_processivity	STR_UI_BAR_SPECIAL_BOX_PROCESSIVITY	STR_UI_BAR_SPECIAL_BOX_PROCESSIVITY	BAR	서고 메인 로비
2B005	서고 개방 버튼	ui_button_library_open	STR_UI_BUTTON_LIBRARY_OPEN	STR_UI_BUTTON_LIBRARY_OPEN	BUTTON	서고 메인 로비
2B006	계속 탐색 버튼	ui_button_continuously_exploration	STR_UI_BUTTON_CONTINUOUSLY_EXPLORATION	STR_UI_BUTTON_CONTINUOUSLY_EXPLORATION	BUTTON	서고 메인 로비
2B007	탐색 종료 버튼	ui_button_exploration_end	STR_UI_BUTTON_EXPLORATION_END	STR_UI_BUTTON_EXPLORATION_END	BUTTON	서고 메인 로비
2B008	메뉴 버튼	ui_button_menu	STR_UI_BUTTON_MENU	STR_UI_BUTTON_MENU	BUTTON	게임 진행 플레이 화면
2A004	메뉴 창	ui_window_menu	STR_UI_WINDOW_MENU	STR_UI_WINDOW_MENU	WINDOW	게임 진행 플레이 화면
2B009	무한의 서고 버튼	ui_button_infinite_library	STR_UI_BUTTON_INFINITE_LIBRARY	STR_UI_BUTTON_INFINITE_LIBRARY	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B010	배틀 모드 버튼	ui_button_Battle_mode	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE	BUTTON	게임 진행 플레이 화면
2B011	제 1 서고 버튼	ui_button_1_library	STR_UI_BUTTON_1_LIBRARY	STR_UI_BUTTON_1_LIBRARY	BUTTON	서고 메인 로비
2B012	서고의 시련 둘보기 버튼	ui_button_library_ordeal_reading_glasses	STR_UI_BUTTON_LIBRARY_ORDEAL_READING_GLASSES	STR_UI_BUTTON_LIBRARY_ORDEAL_READING_GLASSES	BUTTON	서고 메인 로비
2A005	탐색 종료 알림 창	ui_window_exploration_end_notice	STR_UI_WINDOW_EXPLORATION_END_NOTICE	STR_UI_WINDOW_EXPLORATION_END_NOTICE	WINDOW	서고 메인 로비
2B013	탐색 종료 알림 창 확인 버튼	ui_button_window_exploration_end_notice_identify	STR_UI_BUTTON_WINDOW_EXPLORATION_END_NOTICE_IDENTIFY	STR_UI_BUTTON_WINDOW_EXPLORATION_END_NOTICE_IDENTIFY	BUTTON	서고 메인 로비
2B014	토벌전 버튼	ui_button_suppression	STR_UI_BUTTON_SUPPRESSION	STR_UI_BUTTON_SUPPRESSION	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B015	심연의 회랑 버튼	ui_button_abyss_corridor	STR_UI_BUTTON_ABYSS_CORRIDOR	STR_UI_BUTTON_ABYSS_CORRIDOR	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B016	결투장 버튼	ui_button_field	STR_UI_BUTTON_FIELD	STR_UI_BUTTON_FIELD	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B017	섬멸전 버튼	ui_button_annihilation	STR_UI_BUTTON_ANNIHILATION	STR_UI_BUTTON_ANNIHILATION	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B018	증명의 서 버튼	ui_button_proof_book	STR_UI_BUTTON_PROOF_BOOK	STR_UI_BUTTON_PROOF_BOOK	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B019	봉마의 제단 버튼	ui_button_Bongma_altar	STR_UI_BUTTON_BONGMA_ALTAR	STR_UI_BUTTON_BONGMA_ALTAR	BUTTON	배틀 모드 메인 로비
2B020	배틀모드 홈버튼	ui_button_Battle_mode_home	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE_HOME	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE_HOME	BUTTON	서고 메인 로비
2B021	배틀모드 뒤로가기 버튼	ui_button_Battle_mode_back	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE_BACK	STR_UI_BUTTON_BATTLE_MODE_BACK	BUTTON	서고 메인 로비

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

C. UI 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2B022	캐릭터 아이콘 버튼	ui_button_character_icon	STR_UI_BUTTON_CHARACTER_ICON	SRT_UI_BUTTON_CHARACTER_ICON	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B023	뒤로가기 버튼	ui_button_back	STR_UI_BUTTON_BACK	STR_UI_BUTTON_BACK	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B024	홈 버튼	ui_button_home	STR_UI_BUTTON_HOME	STR_UI_BUTTON_HOME	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B025	내 위치로 버튼	ui_button_my_location	STR_UI_BUTTON_MY_LOCATION	STR_UI_BUTTON_MY_LOCATION	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B026	금서 버튼	ui_button_forbidden_book	STR_UI_BUTTON_FORBIDDEN_BOOK	STR_UI_BUTTON_FORBIDDEN_BOOK	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B027	시현 정보 버튼	ui_button_trials_information	STR_UI_BUTTON_TRIALS_INFORMATION	STR_UI_BUTTON_TRIALS_INFORMATION	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B028	가호 정보 버튼	ui_button_blessing_information	STR_UI_BUTTON_BLESSING_INFORMATION	STR_UI_BUTTON_BLESSING_INFORMATION	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B029	특수 보상 상자 버튼	ui_button_special_reward_box	STR_UI_BUTTON_SPECIAL_REWARD_BOX	STR_UI_BUTTON_SPECIAL_REWARD_BOX	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B030	일반 보상 상자 버튼	ui_button_nomal_reward_box	STR_UI_BUTTON_NOMAL_REWARD_BOX	STR_UI_BUTTON_NOMAL_REWARD_BOX	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B031	장착 보너스 버튼	ui_button_bonus_wearing	STR_UI_BUTTON_BONUS_WEARING	STR_UI_BUTTON_BONUS_WEARING	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B032	그랑웨폰 버튼	ui_button_granweapon	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B033	금서 닫기 버튼	ui_button_forbidden_book_close	STR_UI_BUTTON_FORBIDDEN_BOOK_CLOSE	STR_UI_BUTTON_FORBIDDEN_BOOK_CLOSE	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B034	획득 가호 리스트 닫기 버튼	ui_button_blessing_list_close	STR_UI_BUTTON_BLESSING_LIST_CLOSE	STR_UI_BUTTON_BLESSING_LIST_CLOSE	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B035	확인 버튼	ui_button_check	STR_UI_BUTTON_CHECK	STR_UI_BUTTON_CHECK	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B036	장착 보너스 창 닫기 버튼	ui_button_bonus_wearing_window_close	STR_UI_BUTTON_BONUS_WEARING_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_BONUS_WEARING_WINDOW_CLOSE	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B037	그랑웨폰 정보창 닫기 버튼	ui_button_granweapon_information_window_close	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_WINDOW_CLOSE	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2B038	능력치 상세 정보 닫기 버튼	ui_button_ability_detail_window_close	STR_UI_BUTTON_ABILITY_DETAIL_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_ABILITY_DETAIL_WINDOW_CLOSE	BUTTON	제 1 서고 메인 화면
2A006	능력치 상세 정보 창	ui_window_ability_detail	STR_UI_WINDOW_ABILITY_DETAIL	STR_UI_WINDOW_ABILITY_DETAIL	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A007	제 1 서고 개방 창	ui_window_1_library_open	STR_UI_WINDOW_1_LIBRARY_OPEN	STR_UI_WINDOW_1_LIBRARY_OPEN	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A008	제 1 서고 금서 창	ui_window_1_library_forbidden_book	STR_UI_WINDOW_1_LIBRARY_FORBIDDEN_BOOK	STR_UI_WINDOW_1_LIBRARY_FORBIDDEN_BOOK	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A009	시현 안내 창	ui_window_trials_explanation	STR_UI_WINDOW_TRIALS_EXPLANATION	STR_UI_WINDOW_TRIALS_EXPLANATION	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A010	획득 가호 리스트 창	ui_window_blessing_list	STR_UI_WINDOW_BLESSING_LIST	STR_UI_WINDOW_BLESSING_LIST	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A011	특수 보상 창	ui_window_special_compensation	STR_UI_WINDOW_SPECIAL_COMPENSATION	STR_UI_WINDOW_SPECIAL_COMPENSATION	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A012	일반 보상 창	ui_window_nomal_compensation	STR_UI_WINDOW_NOMAL_COMPENSATION	STR_UI_WINDOW_NOMAL_COMPENSATION	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A013	장착 보너스 창	ui_window_bonus_wearing	STR_UI_WINDOW_BONUS_WEARING	STR_UI_WINDOW_BONUS_WEARING	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A014	그랑웨폰 정보 창	ui_window_granweapon_information	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON_INFORMATION	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON_INFORMATION	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A015	아티팩트 창	ui_window_artifact	STR_UI_WINDOW_ARTIFACT	STR_UI_WINDOW_ARTIFACT	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A016	캐릭터 창	ui_window_character	STR_UI_WINDOW_CHARACTER	STR_UI_WINDOW_CHARACTER	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A017	그랑웨폰 창	ui_window_granweapon	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON	WINDOW	제 1 서고 메인 화면
2A018	장착 장비 창	ui_window_equipped_equipment	STR_UI_WINDOW_EQUIPPED_EQUIPMENT	STR_UI_WINDOW_EQUIPPED_EQUIPMENT	WINDOW	제 1 서고 메인 화면

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

C. UI 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2A019	전투 입장 창	ui_window_enter_battle	STR_UI_WINDOW_ENTER_BATTLE	STR_UI_WINDOW_ENTER_BATTLE	WINDOW	전투 입장 화면
2A020	장착 보너스 창	ui_window_bonus_equipped_equipment	STR_UI_WINDOW_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT	STR_UI_WINDOW_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT	WINDOW	전투 입장 화면
2A021	해당 그랑웨폰 정보 창	ui_window_granweapon_information	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON_INFORMATION	STR_UI_WINDOW_GRANWEAPON_INFORMATION	WINDOW	전투 입장 화면
2B039	장비 장착 보너스 창 닫기 버튼	ui_button_bonus_equipped_equipment_window_close	STR_UI_BUTTON_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT_WINDOW_CLOSE	BUTTON	전투 입장 화면
2B040	해당 그랑웨폰 정보 창 닫기 버튼	ui_button_granweapon_information_window	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_WINDOW	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_WINDOW	BUTTON	전투 입장 화면
2B041	장비 장착 보너스 버튼	ui_button_bonus_equipped_equipment	STR_UI_BUTTON_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT	STR_UI_BUTTON_BONUS_EQUIPPED_EQUIPMENT	BUTTON	전투 입장 화면
2B042	이동하기 버튼	ui_button_locomotion	STR_UI_BUTTON_LOCOMOTION	STR_UI_BUTTON_LOCOMOTION	BUTTON	전투 입장 화면
2B043	전투 입장 창 닫기 버튼	ui_button_Enter_battle_window_close	STR_UI_BUTTON_ENTER_BATTLE_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_ENTER_BATTLE_WINDOW_CLOSE	BUTTON	전투 입장 화면
2B044	그랑웨폰 정보창 닫기 버튼	ui_button_granweapon_information_close	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_CLOSE	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON_INFORMATION_CLOSE	BUTTON	전투 입장 화면
2B045	그랑웨폰 버튼	ui_button_granweapon	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON	STR_UI_BUTTON_GRANWEAPON	BUTTON	전투 입장 화면
2B046	전투 시작 버튼	ui_button_battle_start	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	BUTTON	전투 입장 화면

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2A022	상성 안내 창	ui_window_third_tone	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE	WINDOW	전투 화면
2A023	전투 시 메뉴창	ui_window_battle_menu	STR_UI_WINDOW_BATTLE_MENU	STR_UI_WINDOW_BATTLE_MENU	WINDOW	전투 화면
2A024	옵션 창	ui_window_option	STR_UI_WINDOW_OPTION	STR_UI_WINDOW_OPTION	WINDOW	전투 화면
2A025	전투 포기 알림 창	ui_window_battle_giving_up	STR_UI_WINDOW_BATTLE_GIVING_UP	STR_UI_WINDOW_BATTLE_GIVING_UP	WINDOW	전투 화면
2B047	이동 패드	ui_button_locomotion_pad	STR_UI_BUTTON_LOCOMOTION_PAD	STR_UI_BUTTON_LOCOMOTION_PAD	BUTTON	전투 화면
2B048	상성 버튼	ui_button_third_tone	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	BUTTON	전투 화면
2B049	메뉴 버튼	ui_button_menu	STR_UI_BUTTON_MENU	STR_UI_BUTTON_MENU	BUTTON	전투 화면
2B050	캐릭터 버튼	ui_button_character	STR_UI_BUTTON_CHARACTER	STR_UI_BUTTON_CHARACTER	BUTTON	전투 화면
2B051	스킬 자동 태그 버튼	ui_button_automatic_skill_tag	STR_UI_BUTTON_AUTOMATIC_SKILL_TAG	STR_UI_BUTTON_AUTOMATIC_SKILL_TAG	BUTTON	전투 화면
2B052	돌아가기 버튼	ui_button_back	STR_UI_BUTTON_BACK	STR_UI_BUTTON_BACK	BUTTON	전투 화면
2B053	게임 옵션 버튼	ui_button_game_option	STR_UI_BUTTON_GAME_OPTION	STR_UI_BUTTON_GAME_OPTION	BUTTON	전투 화면
2B054	전투 포기 버튼	ui_button_battle_giving_up	STR_UI_BUTTON_BATTLE_GIVING_UP	STR_UI_BUTTON_BATTLE_GIVING_UP	BUTTON	전투 화면
2B055	취소 버튼	ui_button_cancellation	STR_UI_BUTTON_CANCELLATION	STR_UI_BUTTON_CANCELLATION	BUTTON	전투 화면
2B056	확인 버튼	ui_button_check	STR_UI_BUTTON_CHECK	STR_UI_BUTTON_CHECK	BUTTON	전투 화면
2B057	자동 설정 버튼	ui_button_automatic_setting	STR_UI_BUTTON_AUTOMATIC_SETTING	STR_UI_BUTTON_AUTOMATIC_SETTING	BUTTON	전투 화면
2B058	게임 설정 버튼	ui_button_game_setting	STR_UI_BUTTON_GAME_SETTING	STR_UI_BUTTON_GAME_SETTING	BUTTON	전투 화면
2B059	그래픽 버튼	ui_button_graphics	STR_UI_BUTTON_GRAPHICS	STR_UI_BUTTON_GRAPHICS	BUTTON	전투 화면
2B060	사운드 버튼	ui_button_sound	STR_UI_BUTTON_SOUND	STR_UI_BUTTON_SOUND	BUTTON	전투 화면
2B061	알림 버튼	ui_button_notification	STR_UI_BUTTON_NOTIFICATION	STR_UI_BUTTON_NOTIFICATION	BUTTON	전투 화면

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

C. UI 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2B077	전투팀 화면 투로가기 버튼	ui_button_battle_team_back	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_BACK	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_BACK	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B078	도움말 버튼	ui_button_help	STR_UI_BUTTON_HELP	STR_UI_BUTTON_HELP	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A030	속성 상성 도움말 창	ui_window_third_tone_help	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE_HELP	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE_HELP	WINDOW	전투팀 편성 화면
2A031	속성 도움말 창	ui_window_formal_help	STR_UI_WINDOW_FORMAL_HELP	STR_UI_WINDOW_FORMAL_HELP	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B079	기사단 스킬 버튼	ui_button_knightage_skill	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A032	기사단 스킬 프리셋 창	ui_window_knightage_skill_free_set	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B080	전투팀 교체버튼	ui_button_battle_team_change	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B081	전투팀 교체 취소 버튼	ui_button_battle_team_change_cansel	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_CANSEL	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_CANSEL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B082	전투팀 교체 편성 버튼	ui_button_battle_team_change_form	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_FORM	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_FORM	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B083	전투 캐릭터 아이콘	ui_button_battle_character_icon	STR_UI_BUTTON_BATTLE_CHARACTER_ICON	STR_UI_BUTTON_BATTLE_CHARACTER_ICON	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B084	스킬 정보 버튼	ui_button_skill_information	STR_UI_BUTTON_SKILL_INFORMATION	STR_UI_BUTTON_SKILL_INFORMATION	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A033	스킬 창	ui_window_skill	STR_UI_WINDOW_SKILL	STR_UI_WINDOW_SKILL	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B085	속성 상성 버튼	ui_button_third_tone	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B086	기사단 프리셋 버튼	ui_button_knightage_frss_set	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_FRSS_SET	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_FRSS_SET	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A034	기사단 프리셋 교체 창	ui_window_knightage_free_set_change	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_FRSS_SET_CHANGE	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_FRSS_SET_CHANGE	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B087	장비 교체 버튼	ui_button_equipment_change	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_CHANGE	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B088	전투 시작 버튼	ui_button_battle_start	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B089	홈 버튼	ui_button_battle_team_home	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_HOME	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_HOME	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B090	도움말 창 닫기	ui_button_window_help_close	STR_UI_BUTTON_WINDOW_HELP_CLOSE	STR_UI_BUTTON_WINDOW_HELP_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B091	기사단 스킬 바로가기 버튼	ui_button_knightage_skill_go	STR_BUTTON_KNIGHTSGE_SKILL_GO	STR_BUTTON_KNIGHTSGE_SKILL_GO	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B092	속성 상성 창 닫기 버튼	ui_button_window_third_tone_close	STR_BUTTON_WINDOW_THIRD_TONE_CLOSE	STR_BUTTON_WINDOW_THIRD_TONE_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B093	프리셋 취소 버튼	ui_button_window_knightage_free_set_cansel	STR_UI_BUTTON_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET_CANSEL	STR_UI_BUTTON_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET_CANSEL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B094	프리셋 버튼	ui_button_knightage_free_set	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B095	프리셋 변경 버튼	ui_button_knightage_free_set_change	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET_CHANGE	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B066	스킬 창 닫기 버튼	ui_button_skill_close	STR_UI_BUTTON_SKILL_CLOSE	STR_UI_BUTTON_SKILL_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

C. UI 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2B067	전투 통계 버튼	ui_button_battle_statistics	STR_UI_BUTTON_BATTLE_STATISTICS	STR_UI_BUTTON_BATTLE_STATISTICS	BUTTON	전투 실패 화면
2B068	캐릭터 성장 버튼	ui_button_character_growth	STR_UI_BUTTON_CHARACTER_GROWTH	STR_UI_BUTTON_CHARACTER_GROWTH	BUTTON	전투 실패 화면
2B069	장비 성장 버튼	ui_button_equipment_growth	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_GROWTH	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_GROWTH	BUTTON	전투 실패 화면
2B070	기사단 성장 버튼	ui_button_knightage_growth	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_GROWTH	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_GROWTH	BUTTON	전투 실패 화면
2B071	던전 나가기 버튼	ui_button_dungeon_get_out	STR_UI_BUTTON_DUNGEON_GET_OUT	STR_UI_BUTTON_DUNGEON_GET_OUT	BUTTON	전투 실패 화면
2B072	전투 통계창 닫기 버튼	ui_button_battle_statistics_window_close	STR_UI_BUTTON_BATTLE_STATISTICS_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_BATTLE_STATISTICS_WINDOW_CLOSE	BUTTON	전투 실패 화면
2B073	창 닫기 버튼	ui_button_window_close	STR_UI_BUTTON_WINDOW_CLOSE	STR_UI_BUTTON_WINDOW_CLOSE	BUTTON	전투 실패 화면
2B074	메인 퀘스트 바로가기 버튼	ui_button_main_quest_locomotion	STR_UI_BUTTON_MAIN_QUEST_LOCOMOTION	STR_UI_BUTTON_MAIN_QUEST_LOCOMOTION	BUTTON	전투 실패 화면
2B075	장비 성장 바로가기 버튼	ui_button_equipment_growth_locomotion	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_GROWTH_LOCOMOTION	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_GROWTH_LOCOMOTION	BUTTON	전투 실패 화면
2B076	기사단 성장 바로가기 버튼	ui_button_knightage_organization_locomotion	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_ORGANIZATION_LOCOMOTION	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_ORGANIZATION_LOCOMOTION	BUTTON	전투 실패 화면
2B077	메인 퀘스트 화면	ui_screen_main_quest	STR_UI_SCREEN_MAIN_QUEST	STR_UI_SCREEN_MAIN_QUEST	BUTTON	전투 실패 화면
2B078	장비 성장 화면	ui_screen_equipment_growth	STR_UI_SCREEN_EQUIPMENT_GROWTH	STR_UI_SCREEN_EQUIPMENT_GROWTH	BUTTON	전투 실패 화면
2B079	기사단 성장 화면	ui_screen_knightage_growth	STR_UI_SCREEN_KNIGHTAGE_GROWTH	STR_UI_SCREEN_KNIGHTAGE_GROWTH	BUTTON	전투 실패 화면
2A026	전투 통계 창	ui_window_battle_statistics	STR_UI_WINDOW_BATTLE_STATISTICS	STR_UI_WINDOW_BATTLE_STATISTICS	WINDOW	전투 실패 화면
2A027	성장 가이드 메인 퀘스트 창	ui_window_growth_guide_main_quest	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_MAIN_QUEST	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_MAIN_QUEST	WINDOW	전투 실패 화면
2A028	성장 가이드 장비 장착 창	ui_window_growth_guide_equipped_equipment	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_EQUIPPED_EQUIPMENT	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_EQUIPPED_EQUIPMENT	WINDOW	전투 실패 화면
2A029	성장 가이드 기사단 편성 창	ui_window_growth_guide_knightage_growth	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_KNIGHTAGE_GROWTH	STR_UI_WINDOW_GROWTH_GUIDE_KNIGHTAGE_GROWTH	WINDOW	전투 실패 화면

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2B062	첫번째 가호 버튼	ui_button_blessing_1	STR_UI_BUTTON_BLESSING_1	STR_UI_BUTTON_BLESSING_1	BUTTON	가호 선택 화면
2B063	두번째 가호 버튼	ui_button_blessing_2	STR_UI_BUTTON_BLESSING_2	STR_UI_BUTTON_BLESSING_2	BUTTON	가호 선택 화면
2B064	세번째 가호 버튼	ui_button_blessing_3	STR_UI_BUTTON_BLESSING_3	STR_UI_BUTTON_BLESSING_3	BUTTON	가호 선택 화면
2B065	가호 정보 버튼	ui_button_blessing_information	STR_UI_BUTTON_BLESSING_INFORMATION	STR_UI_BUTTON_BLESSING_INFORMATION	BUTTON	가호 선택 화면
2B066	획득 가호 리스트 창 닫기 버튼	ui_button_blessing_list_close	STR_UI_BUTTON_BLESSING_LIST_CLOSE	STR_UI_BUTTON_BLESSING_LIST_CLOSE	BUTTON	가호 선택 화면

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

D. 몬스터

● Monster List

번호	분류	몬스터 명	UID	레벨	속성	공격 방식	공격 성향	몬스터 재생성	등장 던전	몬스터 스킬	몬스터 행동 패턴
1	일반 몬스터	물결 핵시	3A001	50	물	원거리 공격	선공	X	물결 핵시 던전	물의 오브 발사하기	플레이어가 전투 시작 지점에 도달하면 플레이어 추적 및 전투 시작
2		물결 정령	3A002	50	물	근거리 공격	선공	X		물보라 할퀴기	
3		모래 핵시	3A003	50	땅	원거리 공격	선공	X	모래 핵시 던전	땅의 오브 발사하기	
4		모래 정령	3A004	50	땅	근거리 공격	선공	X		돌 바위 할퀴기	
5		모래 크로틀	3A005	50	땅	근거리 공격	선공	X	모래 크로틀 던전	세게 물기	
6		모래 정령	3A006	50	땅	원거리 공격	선공	X		땅의 오브 뿔기	
7		물결 누무나	3A007	50	물	근거리 공격	선공	X	물결 누무나 던전	촉수 휘두르기	
8		물결 네게바리	3A008	50	물	근거리 공격	선공	X		집게발 찝기	
9		물결 무무	3A009	50	물	근거리 공격	선공	X	파도 물결 무무킹 던전	몸통 박치기	
10	보스 몬스터	파도 물결 무무 킹	3B001	50	물	근거리 공격	선공	X		몸통 내려찍기, 에너지 모아 내려찍기, 물 기운 파동	

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

D. 몬스터

● Monster Skill List

번호	분류	몬스터 명	UID	스킬 명	공격 방식	공격 성향	재사용 대기 시간	공격 범위	스킬 내용	몬스터 행동 패턴
1	일반 몬스터	물결 핵시	3AS001	물의 오브 발사하기	원거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 6m 거리를 두고 오브를 날린다.	플레이어가 전투 시작 지점에 도달하면 플레이어 추적 및 전투시작
2		물결 정령	3AS002	물보라 할퀴기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1.5m 거리를 두고 두 손으로 할퀸다.	
3		모래 핵시	3AS003	땅의 오브 발사하기	원거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 6m 거리를 두고 땅의 오브를 날린다.	
4		모래 정령	3AS004	돌 바위 할퀴기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1.5m 거리를 두고 두 손으로 할퀸다.	
5		모래 크로틀	3AS005	세게 물기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1m 거리를 두고 입으로 세게 문다.	
6		모래 정령	3AS006	땅의 오브 발사하기	원거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 6m 거리를 두고 땅의 오브를 뿜는다.	
7		물결 누무나	3AS007	촉수 휘두르기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1.5m 거리를 두고 두 촉수를 휘두른다.	
8		물결 네게바리	3AS008	집게발 찝기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1m 거리를 두고 집게발로 찝는다.	
9		물결 무무	3AS009	몸통 박치기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	플레이어와 1m 거리를 두고 몸통을 날려 박치기 한다.	

번호	분류	몬스터 명	UID	스킬 명	공격 방식	공격 성향	재사용 대기 시간	공격 범위	상태 이상	처치 순위	스킬 발동 체력
1	보스 몬스터	파도 물결 무무킹	3BS001	몸통 내려찍기	근거리 공격	선공	4초	단일 타겟	-	위협 대상 1순위	1 ~ 100 %
2			3BS002	에너지 모아 내려찍기			3초	다중 타겟	넉백효과로 행동 불가 상태를 만든다.	위협 대상 1순위 앞에서 스킬 시전	1 ~ 100 %
3			3BS003	물 기운 파동			3초	다중 타겟	-	위협 대상 1순위 앞에서 스킬 시전	1 ~ 100 %

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

E. NPC

● NPC List

번호	NPC 명	UID	ID	레벨	배치 형태	기능	배치 장소
1	일반 몬스터 NPC	4A001	npc_Infinite_library_normal_monster	50	고정	터치 시 할당된 던전으로 이동	무한의 서고_제 1 서고
2	보스 몬스터 NPC	4B002	npc_Infinite_library_boss_monster	50	고정	터치 시 할당된 보스 던전으로 이동	무한의 서고_제 1 서고

● NPC Animation List

번호	대분류	중분류	소분류	상태	UID	한글 분류	데이터 명	실행 조건	설명	재생 위치
1	NPC	일반 몬스터	기본	대기	4AA001	일반_대기_1	idle_N_1	기본 대기 상태	좌,우로 몸을 흔드는 애니메이션	npc_Infinite_library_normal_monster
2			죽음	소멸	4AA002	일반_죽음_소멸	Die_N_Disappeared	던전 클리어 시	세로로 찢어지는 듯이 사라지는 애니메이션	npc_Infinite_library_normal_monster
3		보스 몬스터	기본	대기	4BA001	보스_대기_1	idle_B_1	기본 대기 상태	좌,우로 몸을 흔드는 애니메이션	npc_Infinite_library_boss_monster
4			죽음	소멸	4BA002	보스_죽음_소멸	Die_B_Disappeared	던전 클리어 시	세로로 찢어지는 듯이 사라지는 애니메이션	npc_Infinite_library_boss_monster

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

F. 사운드 리소스

● Sound List

번호	사운드 명	UID	ID	내용	타입
1	무한의 서고	5A001	bgm_Infinite_library	무한의 서고 진입 시 재생	BGM
2	전투 화면	5A002	bgm_battle	전투 화면 진입 시 재생	BGM
3	가호 선택	5A003	bgm_blessing_choice	전투 성공 시 재생	BGM
4	전투 실패	5A004	bgm_battle_failure	전투 실패 시 재생	BGM
5	제 1 서고 버튼	5B001	sfx_ui_button_1_library	제 1 서고 진입 버튼 터치 시 재생	SFX
6	제 1 서고 입장 창 닫기	5B002	sfx_ui_window_open_1_library	제 1 서고 입장 창 닫기 버튼 터치 시 재생	SFX
7	획득 확인	5B003	sfx_ui_button_get_check	제 1 서고 입장 창 획득 버튼 터치 시 재생	SFX
8	탐색 종료 버튼	5B004	sfx_ui_button_exploration_end	제 1 서고 탐색 종료 버튼 터치 시 재생	SFX
9	탐색률 100% 달성	5B005	sfx_ui_exploration_100	탐색 완료 후 제 1 서고 진입 시 재생 / 전투 후 제 1 서고 진입 시 재생	SFX
10	계속 탐색 버튼	5B006	sfx_ui_button_continuously_exploration	계속 탐색 버튼 터치 시 재생	SFX
11	캐릭터 발소리	5B007	sfx_ui_character_foot	캐릭터 이동시 재생	SFX
12	바닥 터치	5B008	sfx_ui_floor	바닥 블록 터치 시 재생	SFX
13	장착 보너스 버튼	5B009	sfx_ui_button_bonus_wearing	장착 보너스 버튼 터치 시 재생	SFX
14	그랑웨폰	5B010	sfx_ui_button_granweapon	장착 보너스 창 그랑웨폰 터치 시 재생	SFX
15	내 위치로 버튼	5B011	sfx_ui_button_my_location	내 위치로 버튼 터치 시 재생	SFX
16	캐릭터 아이콘	5B012	sfx_ui_button_character_icon	캐릭터 아이콘 터치 시 재생	SFX
17	사련 정보	5B013	sfx_ui_button_trials_information	시련 정보 버튼 터치 시 재생	SFX

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

F. 사운드 리소스

● Sound List

번호	사운드 명	UID	ID	내용	타입
18	홈 버튼	5B014	sfx_ui_button_home	홈 버튼 터치 시 재생	SFX
19	금서 버튼	5B015	sfx_ui_button_forbidden_book	금서 버튼 터치 시 재생	SFX
20	가호 정보 버튼	5B016	sfx_ui_button_blessing_information	가호 정보 버튼 터치 시 재생	SFX
21	전투팀 교체 / 편성 버튼	5B017	sfx_ui_battle_team	전투팀 교체 및 편성 버튼 터치 시 재생	SFX
22	캐릭터 교체	5B018	sfx_ui_character_change	캐릭터 교체 버튼 터치 시 재생	SFX
23	상성 버튼	5B019	sfx_ui_button_third_tone	상성 버튼 터치 시 재생	SFX
24	장비 교체 버튼	5B020	sfx_ui_equipment_change	장비 교체 버튼 터치 시 재생	SFX
25	전투 시작 버튼	5B021	sfx_ui_button_battle_start	전투 시작 버튼 터치 시 재생	SFX
26	가호 선택 버튼	5B022	sfx_ui_blessing_choice	가호 선택 시 재생	SFX
27	생명의 촛대	5B023	sfx_ui_life_candle	생명의 촛대 터치 시 재생	SFX
28	금서 버튼	5B024	sfx_ui_button_forbidden_book	금서 터치 시 재생	SFX
29	회복	5C001	sfx_hp_50	캐릭터 회복 시 재생	SFX

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

H. 리소스

F. 사운드 리소스

● Sound List

번호	분류	사운드 명	UID	ID	내용	타입
30	물결 핵시	타격_물의오브_발사하기	5D001	sfx_shoot_water_orb	물의 오브 발사하기 스킬 사용 시 재생	SFX
31		피격	5D002	sfx_wave_fixie_hit	물결 핵시 피격 시 재생	SFX
32		사망	5D003	sfx_wave_fixie_die	물결 핵시 사망 시 재생	SFX
33	물결 정령	타격_물보라_활퀴기	5D004	sfx_scratching_spray	물보라 활퀴기 스킬 사용 시 재생	SFX
34		피격	5D005	sfx_wave_spirit_hit	물결 정령 피격 시 재생	SFX
35		사망	5D006	sfx_wave_spirit_die	물결 정령 사망 시 재생	SFX
36	모래 핵시	타격_땅의오브_발사하기	5D007	sfx_ground_orb	땅의 오브 발사하기 스킬 사용 시 재생	SFX
37		피격	5D008	sfx_sfx_sand_fixie_hit	모래 핵시 피격 시 재생	SFX
38		사망	5D009	sfx_sfx_sand_fixie_die	모래 핵시 사망 시 재생	SFX
39	모래 정령	타격_돌바위_활퀴기	5D010	sfx_scratching_rocks	돌 바위 활퀴기 스킬 사용 시 재생	SFX
40		피격	5D011	sfx_sand_spirit_hit	모래 정령 피격 시 재생	SFX
41		사망	5D012	sfx_sand_spirit_die	모래 정령 사망 시 재생	SFX
42	모래 크로틀	타격_세계물기	5D013	sfx_biting_hard	세계 물기 스킬 사용 시 재생	SFX
43		피격	5D014	sfx_sand_Croffle_hit	모래 크로틀 피격 시 재생	SFX
44		사망	5D015	sfx_sand_Croffle_die	모래 크로틀 사망 시 재생	SFX

2. 제 1 서고

2-6 상세 정보

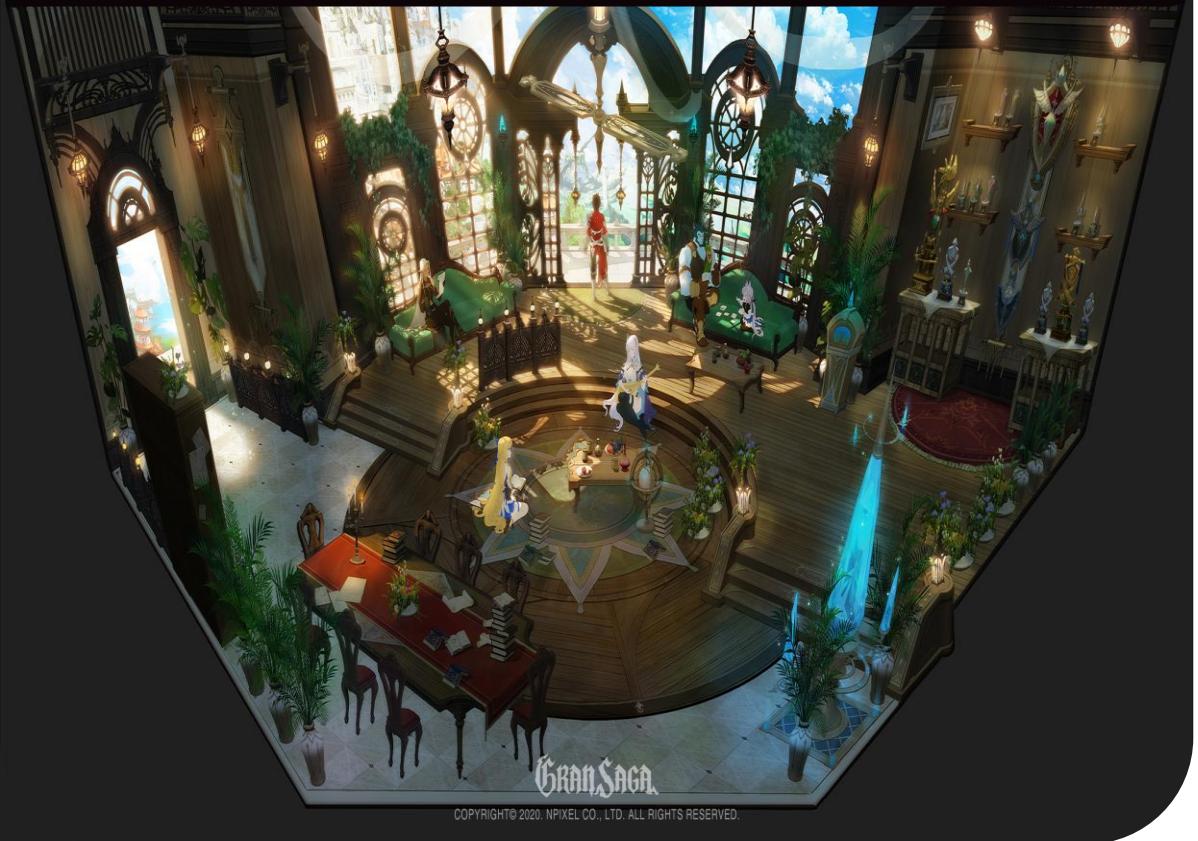
H. 리소스

F. 사운드 리소스

● Sound List

번호	분류	사운드 명	UID	ID	내용	타입
45	모래 정령	타격_땅의오브_뿜기	5D016	sfx_splash_ground_orb	땅의 오브 뿜기 스킬 사용 시 재생	SFX
46		피격	5D017	sfx_sand_spirit_hit_2	모래 정령 피격 시 재생	SFX
47		사망	5D018	sfx_sand_spirit_die_2	모래 정령 사망 시 재생	SFX
48	물결 누무나	타격_촉수_휘두르기	5D019	sfx_swing_tentacle	촉수 휘두르기 스킬 사용 시 재생	SFX
49		피격	5D020	sfx_wave_numuna_hit	물결 누무나 피격 시 재생	SFX
50		사망	5D021	sfx_wave_numuna_die	물결 누무나 사망 시 재생	SFX
51	물결 네게바리	타격_집게발_찝기	5D022	sfx_grabbing_tongs	집게발 찌기 스킬 사용 시 재생	SFX
52		피격	5D023	sfx_wave_crab_hit	물결 네게바리 피격 시 재생	SFX
53		사망	5D024	sfx_wave_crab_die	물결 네게바리 사망 시 재생	SFX
54	물결 무무	타격_물결_몸통박치기	5D025	sfx_wave_hitting_body	물결 몸통 박치기 스킬 사용 시 재생	SFX
55		피격	5D026	sfx_wave_mumu_hit	물결 무무 피격 시 재생	SFX
56		사망	5D027	sfx_wave_mumu_die	물결 무무 사망 시 재생	SFX
57	파도 물결 무무킹	타격_몸통_내려찍기	5D028	sfx_slip_down_body	몸통 내려찍기 스킬 사용 시 재생	SFX
58		타격_에너지모아_내려찍기	5D029	sfx_slip_down_gathering_energy	에너지 모아 내려찍기 스킬 사용 시 재생	SFX
59		타격_물기운_파동	5D030	sfx_watery_wave	물 기운 파동 스킬 사용 시 재생	SFX
60		피격	5D031	sfx_wave_mumu_king_hit	파도 물결 무무킹 피격 시 재생	SFX
61		사망	5D032	sfx_wave_mumu_king_die	파도 물결 무무킹 사망 시 재생	SFX

3. 화면 UI 및 플로우



3-1

서고 개방 창

3-2

메인 진행 화면

3-3

전투 입장 창

3-4

전투팀 편성 화면

3-5

전투 화면

3-6

가호 선택 화면

3-7

전투 실패 화면

3. 화면 UI 및 플로우

3-1 서고 개방 창

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	서고 개방 창	<ul style="list-style-type: none">개방하고자 하는 서고를 터치할 경우 오픈되는 창이다.서고에서 얻을 수 있는 금서의 내용과 진행률, 서고에 적용 될 시련의 종류, 보상 수령 진행도, 개방 버튼, 탐색 종료 버튼, 탐색 버튼이 위치하고 있는 창이다.
2	서고 개방 창 닫기 버튼	<ul style="list-style-type: none">서고 개방창을 닫는 버튼이다.버튼 터치 시 무한의 서고 메인 로비로 이동한다.
3	서고 이름 표기	<ul style="list-style-type: none">선택한 서고의 이름이 표기되는 곳이다.
4	진행률 바	<ul style="list-style-type: none">선택한 서고에서의 진행률을 나타내는 곳이다.
5	금서 내용 설명 표기	<ul style="list-style-type: none">선택한 서고에 해당하는 금서의 내용이 간략하게 설명된 곳이다.
6	서고의 시련 안내 창	<ul style="list-style-type: none">선택한 서고에서 적용될 시련의 개수와 종류, 내용을 알 수 있는 곳이다.돋보기 버튼 터치 시 종류와 내용을 알 수 있다.
7	보상 수령 진행도 안내 창	<ul style="list-style-type: none">선택한 서고에서 수령한 보상의 개수와 진행도를 알 수 있는 곳이다.돋보기 버튼 터치 시 각 이미지에 해당하는 상자에서 얻은 보상을 알 수 있다.
8	서고 개방 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 선택한 서고를 개방을 진행한다.
9	탐색 종료 버튼	<ul style="list-style-type: none">서고 개방 후 나타나는 버튼으로 버튼 터치 시 서고를 닫고 탐색을 종료한다.
10	계속 탐색 버튼	<ul style="list-style-type: none">서고 개방 후 나타나는 버튼으로 버튼 터치 시 서고에 들어가 탐색을 진행한다.

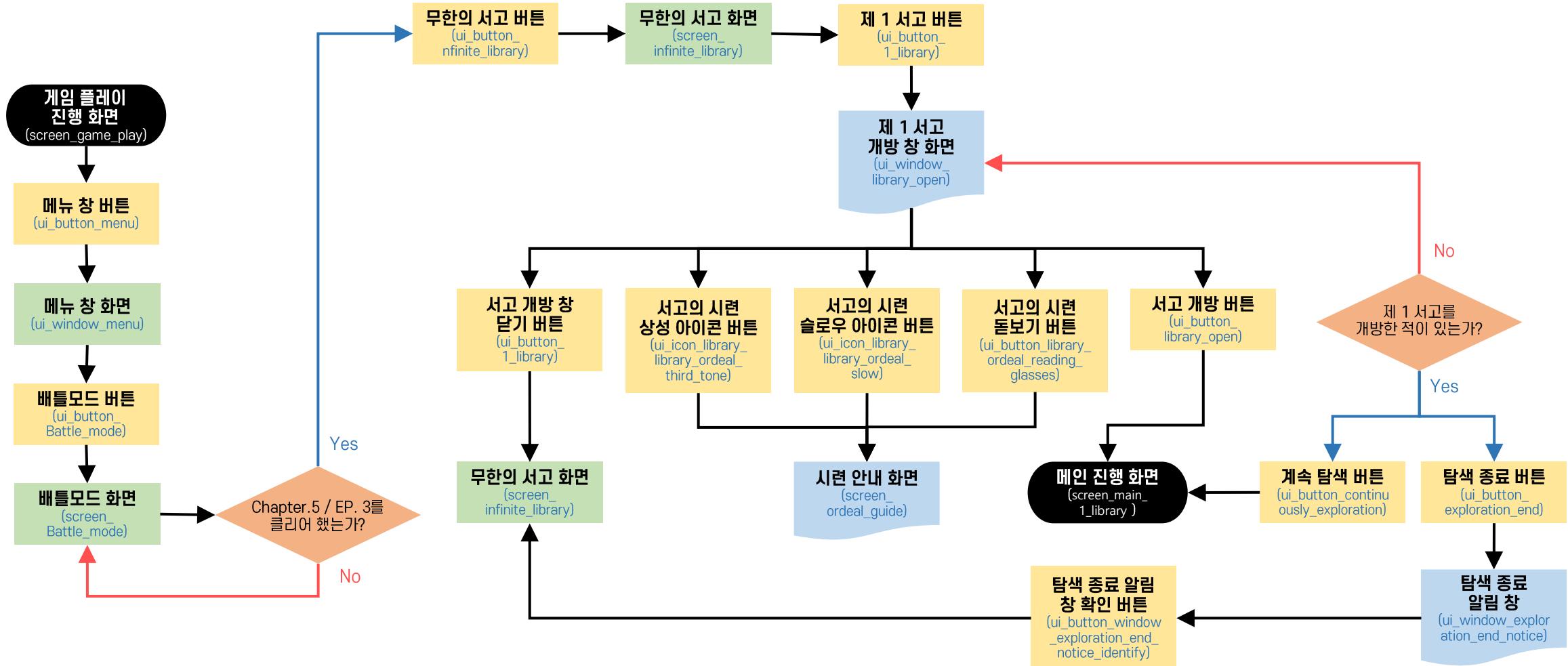
3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

3-1 서고 개방 창

B. 플로우 차트

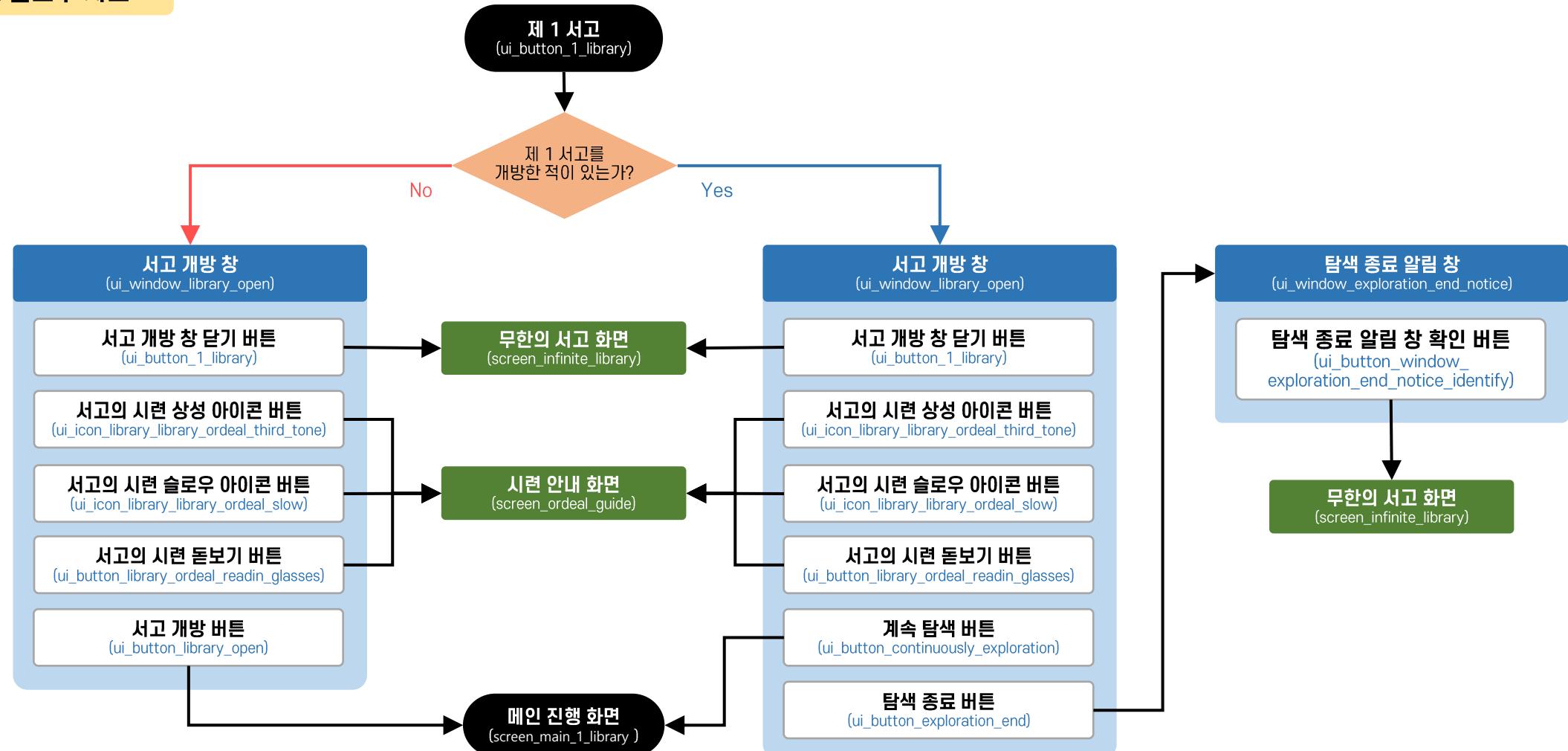
임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.



3. 화면 UI 및 플로우

3-1 서고 개방 창

C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-2 메인 진행 화면

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	뒤로가기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 이전 화면인 서고 개방 창으로 이동한다.
2	진행도 표기	<ul style="list-style-type: none">서고에서의 진행 상황을 표기한 곳이다.왼쪽에서부터 이동한 타일, 얻은 금서 페이지, 일반 보상 상자, 특수 보상 상자이다.
3	홈 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 무한의 서고 메인 로비 화면으로 이동한다.
4	서고 전체 진행률 표기	<ul style="list-style-type: none">서고에서의 전체 진행률이 표기되는 곳이다.전체 진행률은 진행도 표기의 표시된 진행률의 통계를 의미한다.
5	장착 보너스 창	<ul style="list-style-type: none">장착 보너스 창에 나열된 그랑웨폰을 장착할 시 버프를 얻게 된다.창 상단의 버튼 터치 시 해당되는 그랑웨폰과 버프의 종류를 알려주는 창이 오픈된다.창 하단의 그랑웨폰 터치 시 해당 그랑웨폰의 종류와 스펙을 설명하는 창이 오픈된다.
6	내 위치 이동 버튼	<ul style="list-style-type: none">다른 위치를 보고 있다가 해당 버튼 터치 시 내 캐릭터 위치로 화면이 이동한다.
7	금서 버튼	<ul style="list-style-type: none">서고에서 수집한 금서 페이지를 모아둔 곳으로 페이지 순서대로 확인 할 수 있다.
8	시련 정보 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 선택한 서고에 발동되는 시련의 종류와 내용을 확인 할 수 있다.
9	가호 정보 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 획득한 가호를 등급 순으로 확인할 수 있다.
10	캐릭터 정보	<ul style="list-style-type: none">캐릭터의 상태를 확인할 수 있는 곳이다.캐릭터 터치 시 선택한 캐릭터의 상세 정보를 확인할 수 있다.

3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝

화면

田特

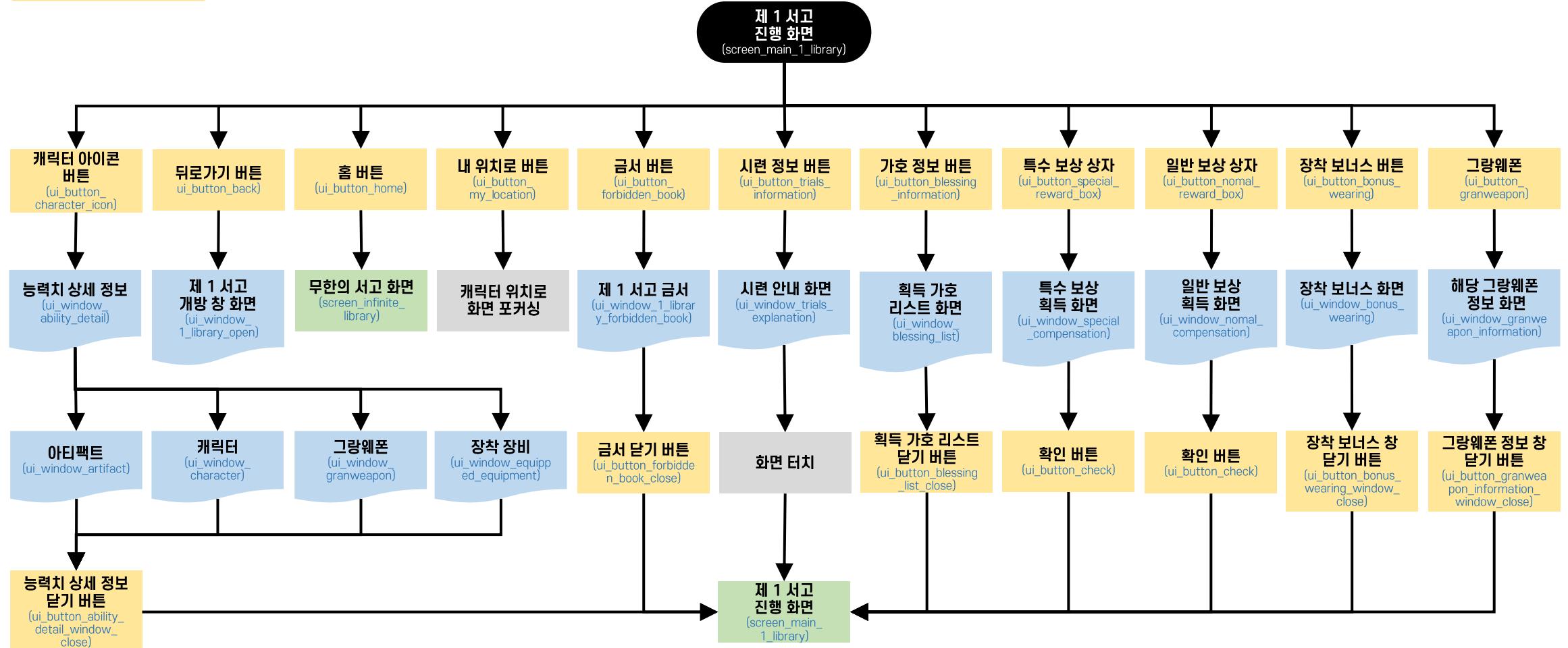
처리

四四

3-2 메인 진행 화면

B. 플로우 차트

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.

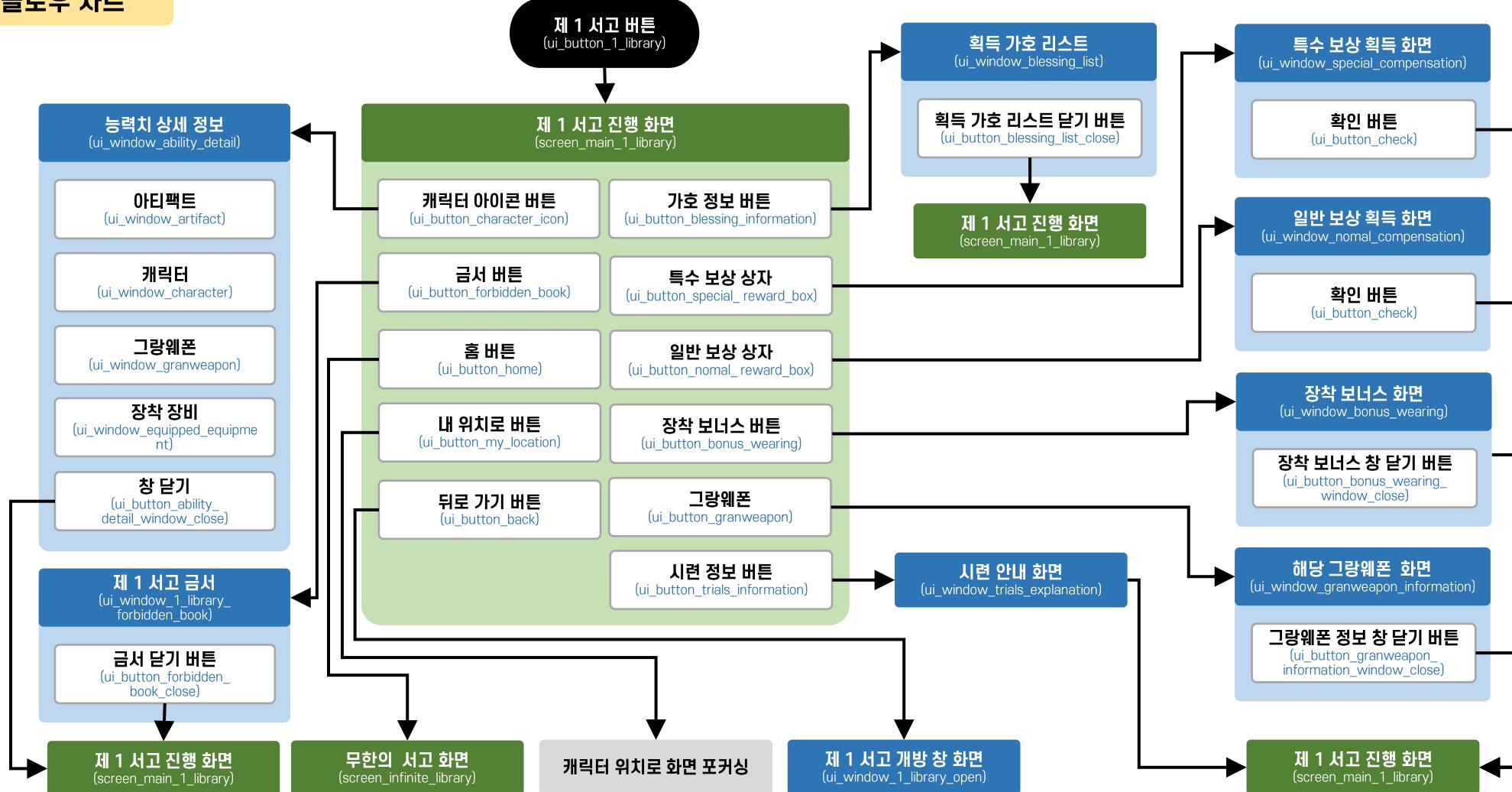


3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 팝업 처리

3-2 메인 진행 화면

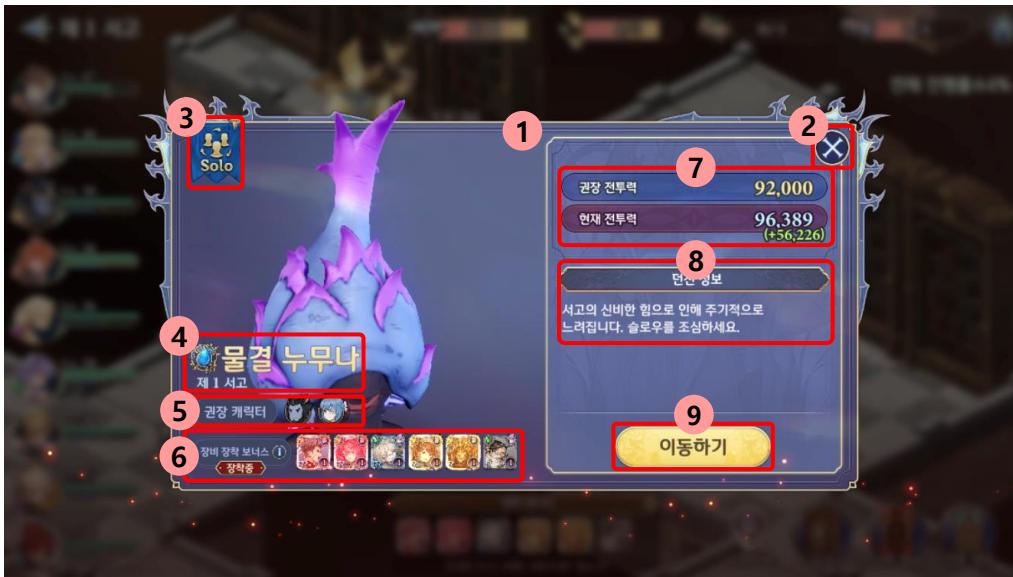
C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-3 전투 입장 창

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	전투 입장 창	<ul style="list-style-type: none">서고 내의 몬스터를 터치 할 경우 오픈되는 창이다.
2	전투 입장 창 닫기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 전투 입장 창이 닫하고 제 1 서고 플레이 진행화면으로 돌아간다.
3	전투 방식 표기	<ul style="list-style-type: none">몬스터와 싸울 전투방식을 표기한 곳이다.Solo – 한 캐릭터로만 싸우게 되며, 주로 일반 몬스터에게 나타난다.Team – 세명의 캐릭터로 함께 싸우게 되며, 주로 보스 몬스터에게 나타난다.
4	몬스터 속성과 이름 표기	<ul style="list-style-type: none">몬스터의 이름과 속성이 표기되는 곳이다.보스 몬스터의 경우 이름 오른쪽에 돋보기 버튼이 추가되어 상세 정보를 확인할 수 있다.
5	권장 캐릭터 표기	<ul style="list-style-type: none">몬스터가 해당하는 속성에 강한 상성의 캐릭터가 표기되는 곳이다.
6	장비 장착 보너스 표기	<ul style="list-style-type: none">주로 권장 캐릭터와 연관된 그랑웨폰이 장착 보너스 장비로 적용된다.표기된 그랑웨폰을 장착하면 장착한 장비만 캐릭터 별로 빨간색과 노란색으로 표시된다.그랑웨폰 터치 시 터치한 그랑웨폰의 정보를 확인할 수 있다.
7	전투력 표기	<ul style="list-style-type: none">권장하는 전투력과 우리 팀의 전투력을 확인할 수 있는 곳이다.장비 장착 보너스로 얻게 되는 전투력은 현재 전투력의 아래에 초록색 글씨로 표기된다.
8	던전 정보 안내 창	<ul style="list-style-type: none">던전에서 발동되는 특수 효과를 안내해주는 곳이다.
9	이동하기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 몬스터가 있는 펜드로 이동한다.

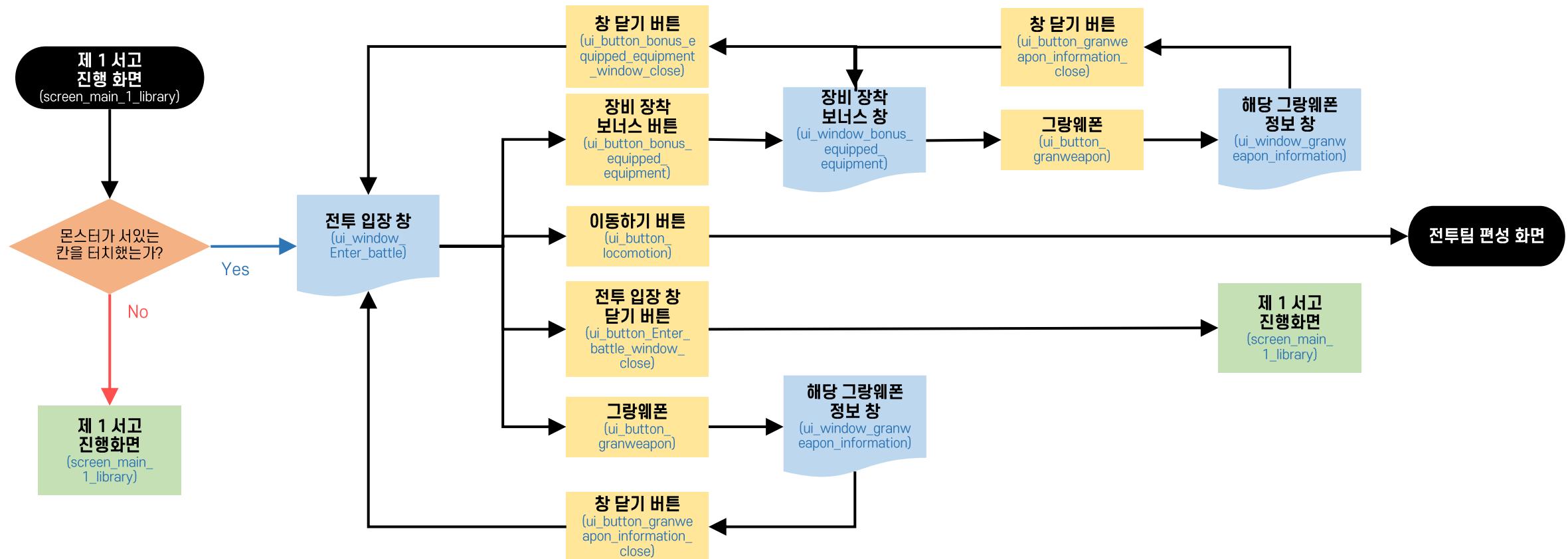
3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

3-3 전투 입장 창

B. 플로우 차트

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.



3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝

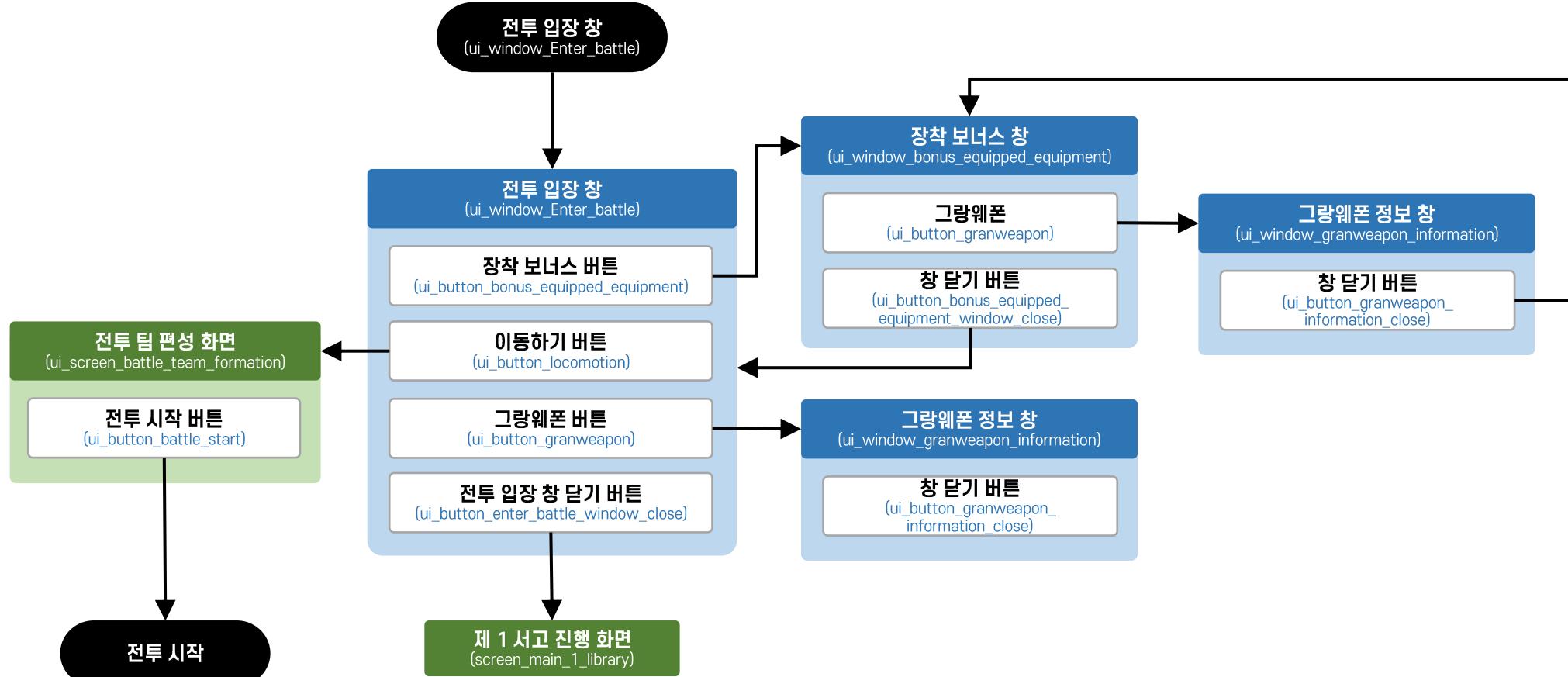
화면

판정

처리

3-3 전투 입장 창

C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-4 전투팀 편성 화면

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	뒤로 가기 버튼	• 버튼 터치 시 제 1 서고 메인 화면으로 이동한다.
2	도움말 버튼	• 버튼 터치 시 속성과 속성 상성에 대한 도움말 창이 오픈된다.
3	기사단 스킬 버튼	• 버튼 터치 시 지정해 놓은 기사단 스킬 프리셋을 선택할 수 있다.
4	전투팀 교체 버튼	• 버튼 터치 시 취소 / 편성 버튼이 오픈 되며 전투팀을 교체하거나 편성할 수 있다.
5	캐릭터 선택 / 취소 버튼	• 교체 버튼 터치 시 사용가능한 기능이며 캐릭터 버튼 터치 시 선택과 취소가 가능하다.
6	스킬 정보 버튼	• 버튼 터치 시 선택한 캐릭터의 스킬 정보를 확인할 수 있다.
7	캐릭터 정보 표기	• 선택한 캐릭터의 방어력, 공격력, 최대 HP가 표기되는 곳이다.
8	기사단 프리셋 버튼	• 버튼 터치 시 지정해 놓은 기사단 프리셋을 교체할 수 있다.
9	속성 상성 버튼	• 버튼 터치 시 속성과 상성 정보를 확인할 수 있는 창이 오픈된다.
10	장비 교체 버튼	• 버튼 터치 시 선택한 캐릭터의 장비를 변경할 수 있는 화면으로 이동한다.
11	전투 시작 버튼	• 버튼 터치 시 전투 화면으로 이동한다.
12	몬스터 / 전투 정보 표기	• 터치 시 반응을 하지 않으며 몬스터의 정보와 전투력의 정보를 확인할 수 있다.
13	서고 표기	• 어떤 서고에 있는지 확인 할 수 있는 공간이다.
14	홈 버튼	• 버튼 터치 시 무한의 서고 메인 로비 화면으로 이동한다.

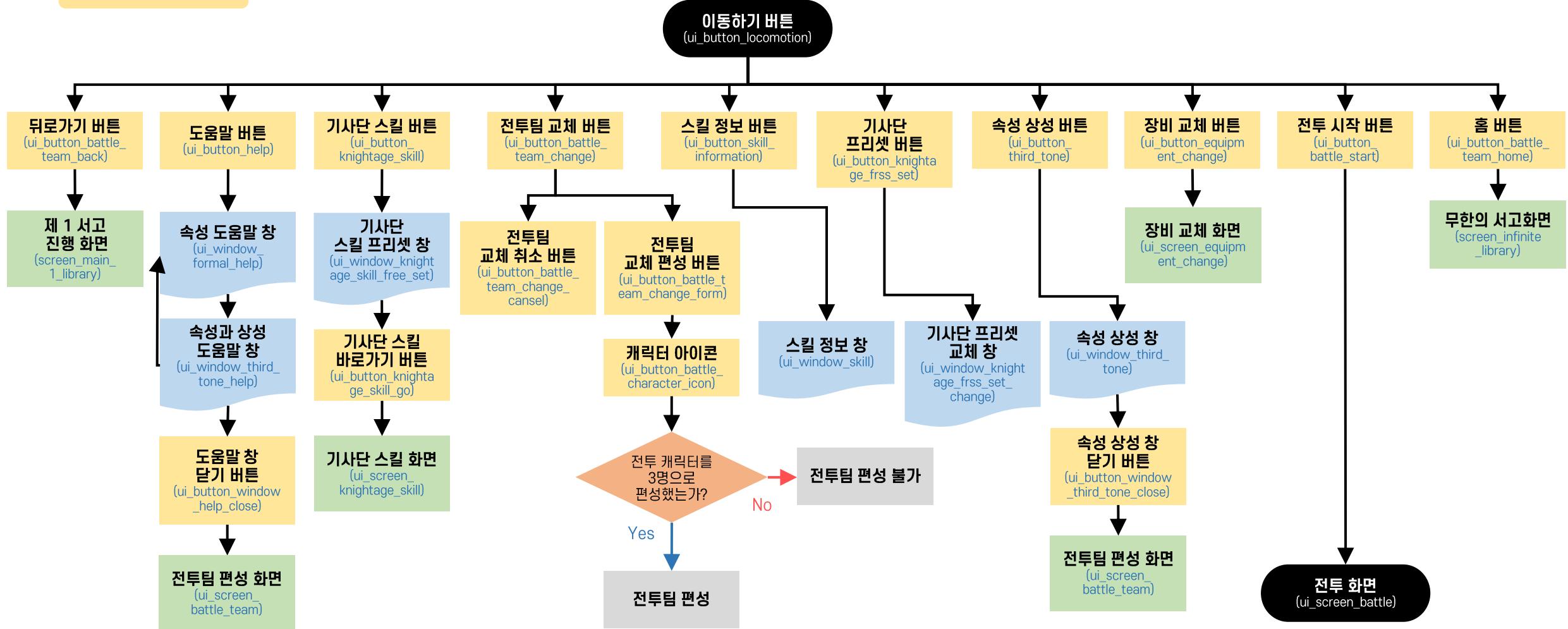
3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

3-4 전투팀 편성 화면

B. 플로우 차트

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.

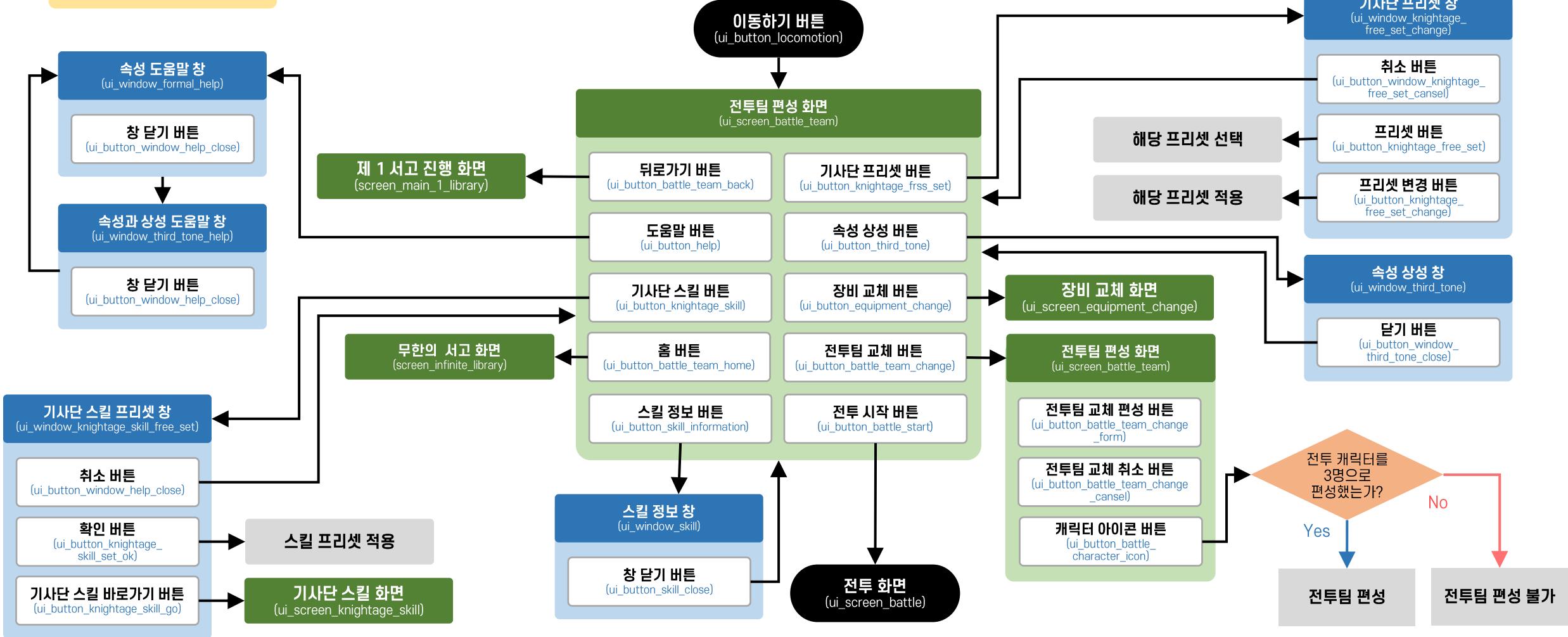


3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 팝업 처리

3-4 전투팀 편성 화면

C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-5 전투 화면

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	캐릭터 상태 표시	<ul style="list-style-type: none">캐릭터의 HP와 MP, 적용되는 상태가 나타나는 곳이다.캐릭터 터치 시 터치한 캐릭터로 포커스가 이동하게 된다.
2	이벤트 버튼	<ul style="list-style-type: none">이벤트 중인 화면으로 넘어가는 버튼이다.
3	남은 시간 창	<ul style="list-style-type: none">해당 필드를 끝내야 하는 제한시간이 표시되는 창이다.제한 시간을 넘길 경우 전투는 실패하게 된다.
4	메뉴 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 돌아가기, 게임 옵션, 전투 포기 버튼이 화면 중앙에 표시된다.
5	퀘스트 표기	<ul style="list-style-type: none">필드에서 진행해야 하는 퀘스트가 표기되는 곳으로 터치 시 캐릭터가 자동으로 퀘스트를 수행하게 된다.오른쪽 첫번째 버튼 터치 시 수행 퀘스트와 단체 전투 시 캐릭터별 데미지가 표시된다.오른쪽 두번째 버튼 터치 시 몬스터의 종류를 확인할 수 있다.
6	이동 패드	<ul style="list-style-type: none">패드의 가운데 버튼을 움직이게 되면 이동시킨 방향으로 캐릭터가 움직이게 된다.
7	상성 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 각 속성별로 상성을 알려주는 창이 오픈된다.
8	채팅 창	<ul style="list-style-type: none">같은 서버 내의 유저들과 소통할 수 있는 채팅창이다.
9	자동 전투 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 전투 중 자동으로 스킬과 태그가 변경된다.
10	캐릭터 스킬 버튼	<ul style="list-style-type: none">캐릭터 별로 사용할 수 있는 그랑웨폰 스킬 버튼과 공격버튼이다.

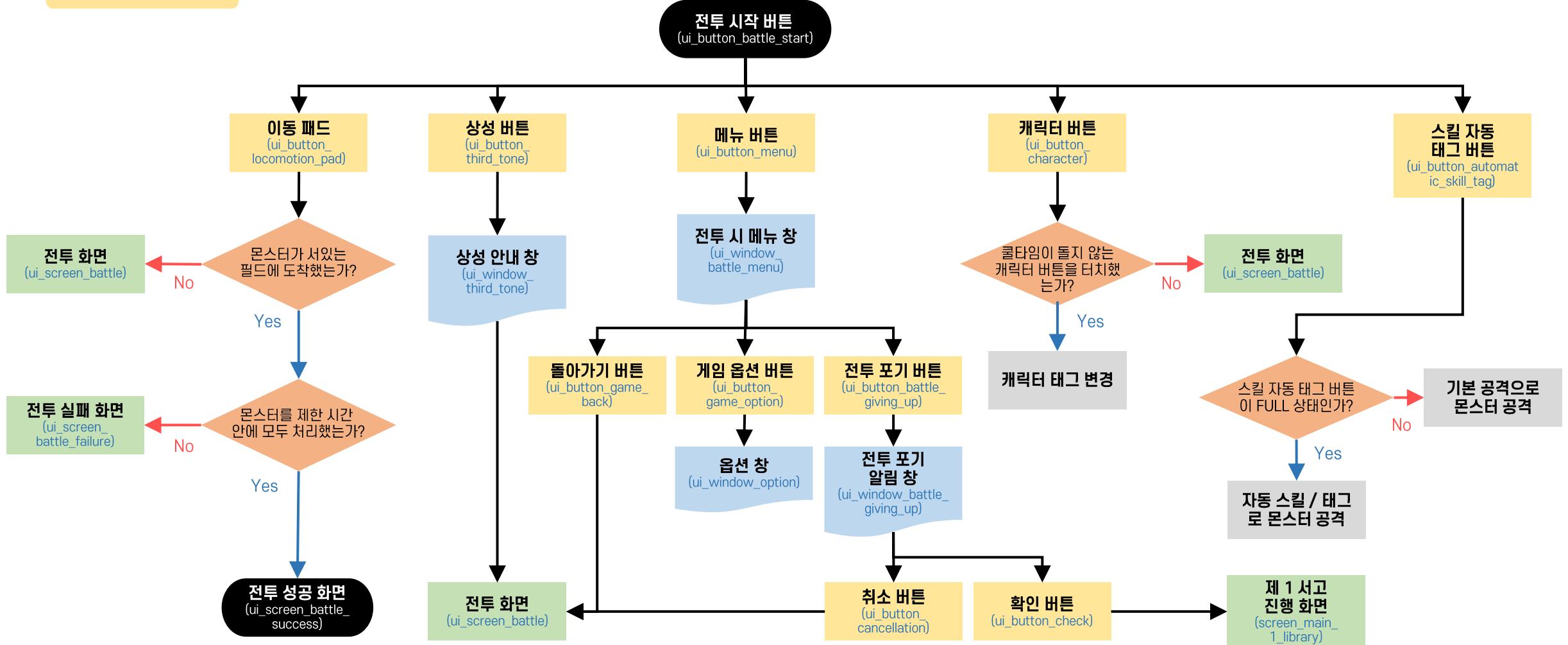
3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

3-5 전투 화면

B. 플로우 차트

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.

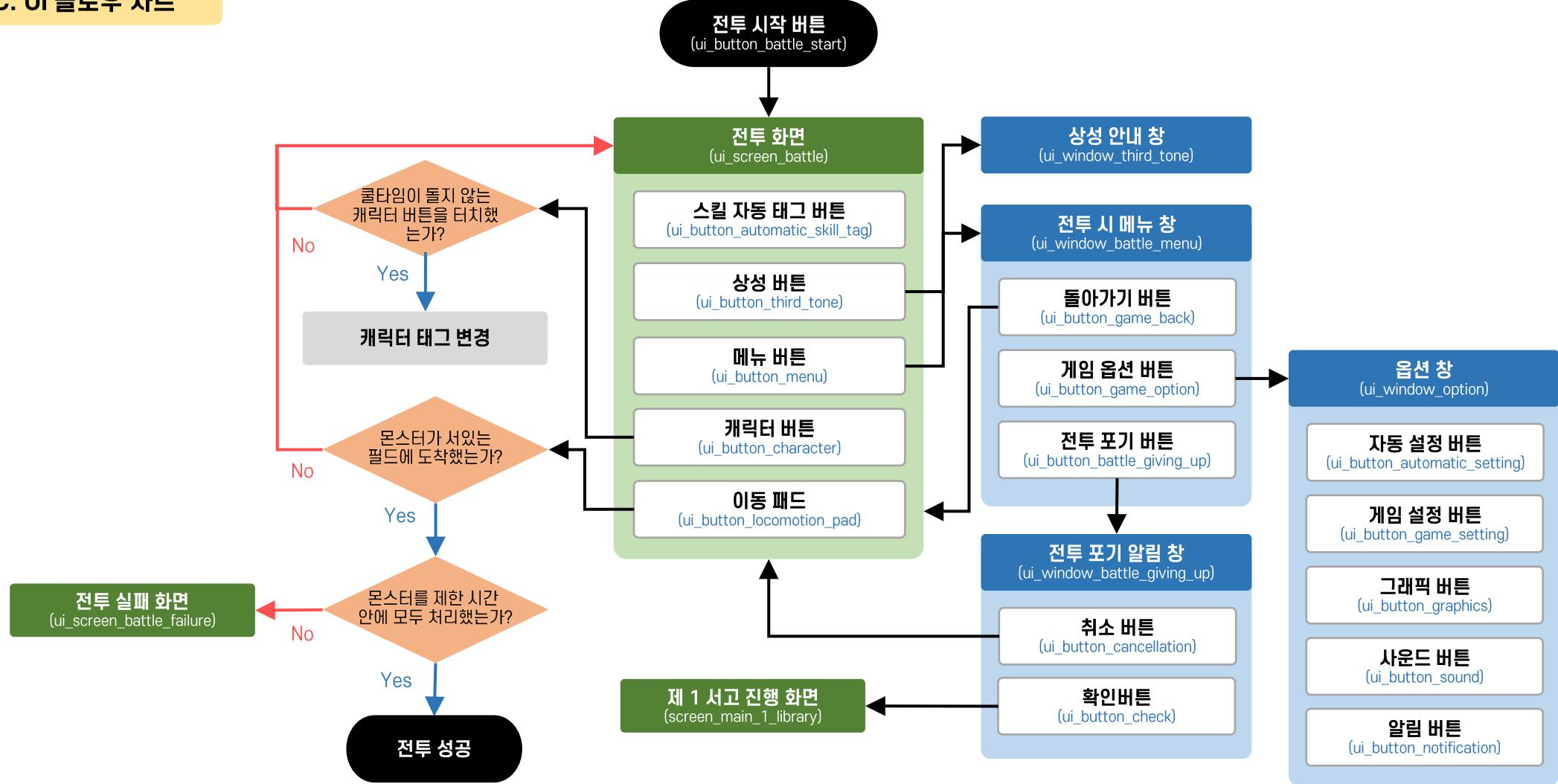


3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 팝업 처리

3-5 전투 화면

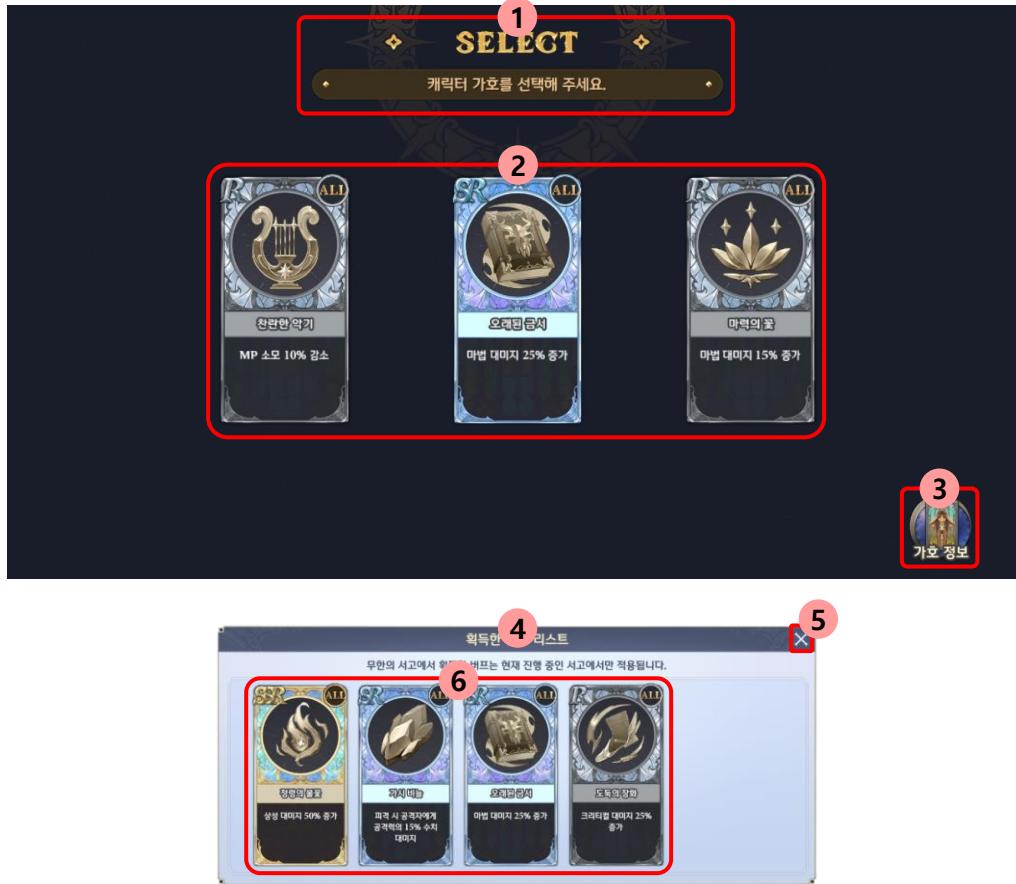
C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-6 가호 선택 화면

A. 화면 UI



번호	이름	설명
1	가호 선택 안내 문구 표기	<ul style="list-style-type: none">캐릭터에게 적용할 가호를 선택해 주는 문구가 표기되는 곳이다.
2	가호 버튼	<ul style="list-style-type: none">능력이 다른 가호 3개가 배치되어 버튼 터치 시 선택한 가호가 캐릭터에게 적용된다.
3	가호 정보 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 획득한 가호 리스트창이 오픈된다.
4	획득한 가호 리스트 창	<ul style="list-style-type: none">획득한 가호를 확인할 수 있는 창이다.
5	획득한 가호 리스트 창 닫기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 획득한 가호 리스트 창을 닫고 펠드 클리어 화면으로 돌아간다.
6	획득한 가호	<ul style="list-style-type: none">획득한 가호가 등급순으로 나열되는 곳이다.획득한 가호의 정보와 등급을 확인할 수 있다.

↳ 획득 가호 리스트

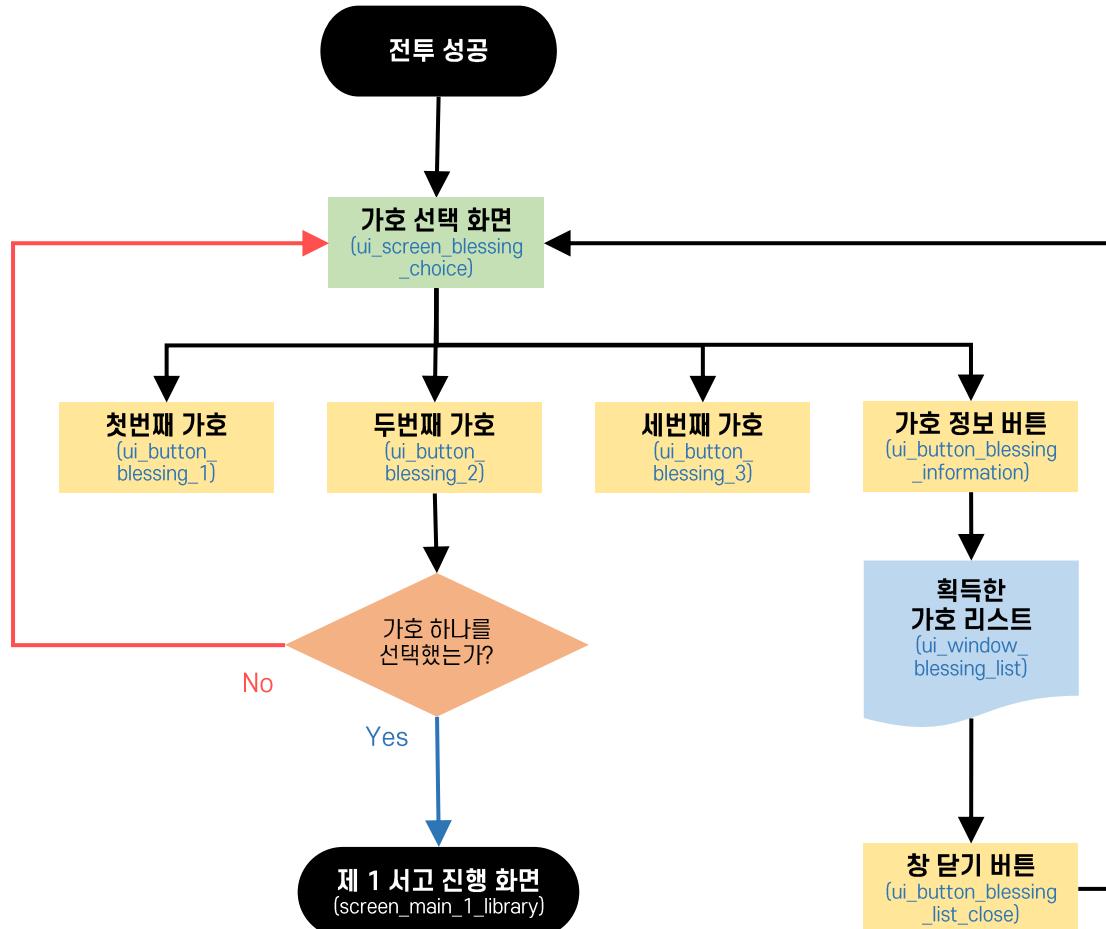
3. 화면 UI 및 플로우

3-6 가호 선택 화면

B. 플로우 차트

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.

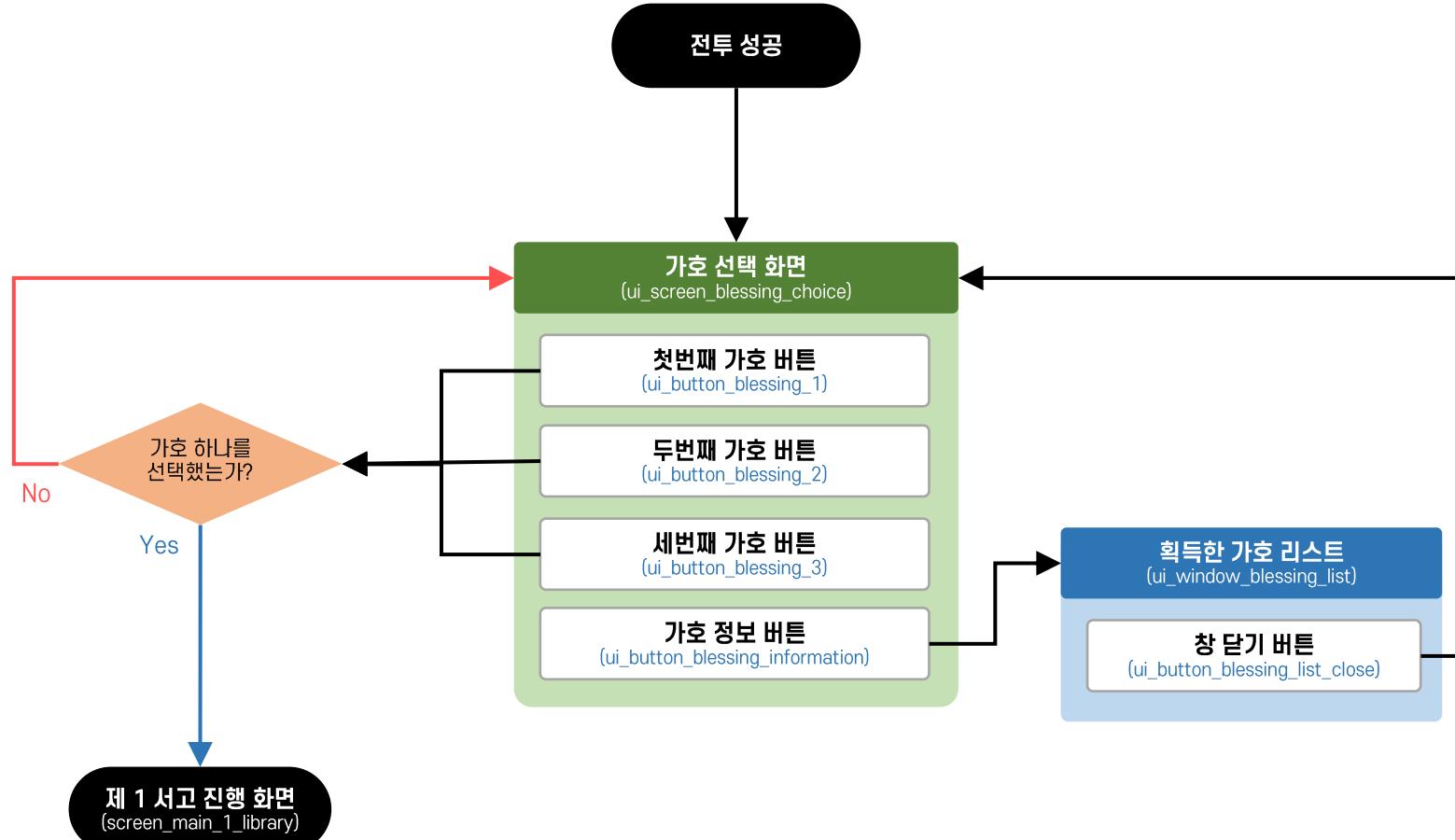


3. 화면 UI 및 플로우

3-6 가호 선택 화면

시작 / 끝 화면 팝업 처리

C. UI 플로우 차트



3. 화면 UI 및 플로우

3-7 전투 실패 화면

A. 화면 UI



→ 전투 통계

번호	이름	설명
1	실패 문구 표기	<ul style="list-style-type: none">필드 전투에 실패했음을 직관적으로 알려주는 문구가 표기되는 곳이다.
2	룸 말풍선	<ul style="list-style-type: none">3D 룸 캐릭터의 허벅지 부근에 출력되는 말풍선으로 “포기하지 말고 전력을 강화해서 다시 도전해봐!” 문구가 고정으로 쓰여있다.
3	전투 통계 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 캐릭터 별 전투 통계가 나와있는 창이 오픈된다.
4	캐릭터 성장 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 그랑사가 성장 가이드 – 메인 퀘스트 카테고리 창이 오픈된다.
5	장비 성장 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 그랑사가 성장 가이드 – 장비 장착 카테고리 창이 오픈된다.
6	기사단 성장 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 그랑사가 성장 가이드 – 기사단 편성 카테고리 창이 오픈된다.
7	던전 나가기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 제 1 서고 플레이 진행 화면으로 이동한다.
8	전투 통계 창	<ul style="list-style-type: none">캐릭터 별 전투가 표기되는 창이다.
9	전투 통계 창 닫기 버튼	<ul style="list-style-type: none">버튼 터치 시 전투 통계 창이 닫히고 필드 클리어 실패 화면으로 돌아간다.
10	캐릭터 전투 통계 표기	<ul style="list-style-type: none">캐릭터 별로 레벨, 피해량, 받은 피해량, 치유량, 전투 MVP를 확인할 수 있다.

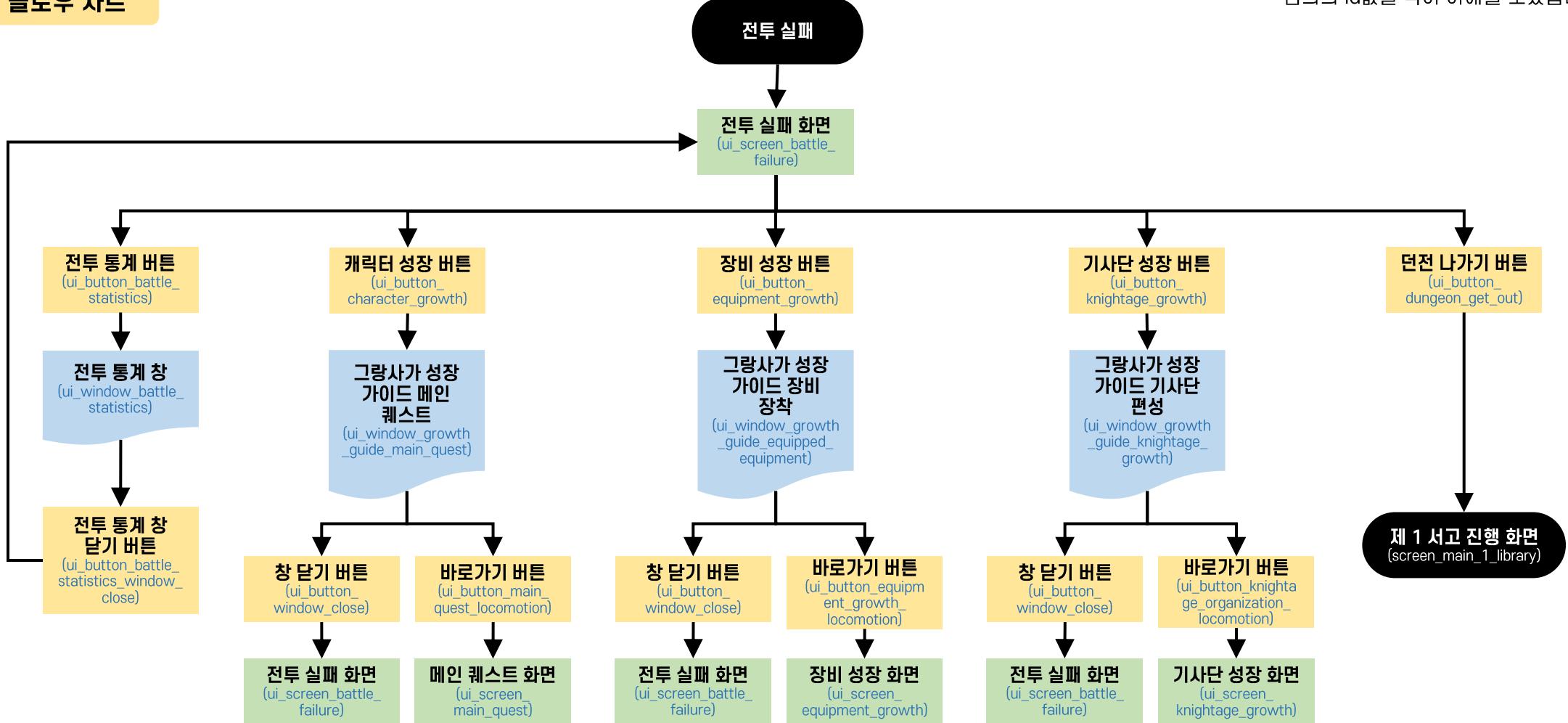
3. 화면 UI 및 플로우

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

3-7 전투 실패 화면

B. 플로우 차트

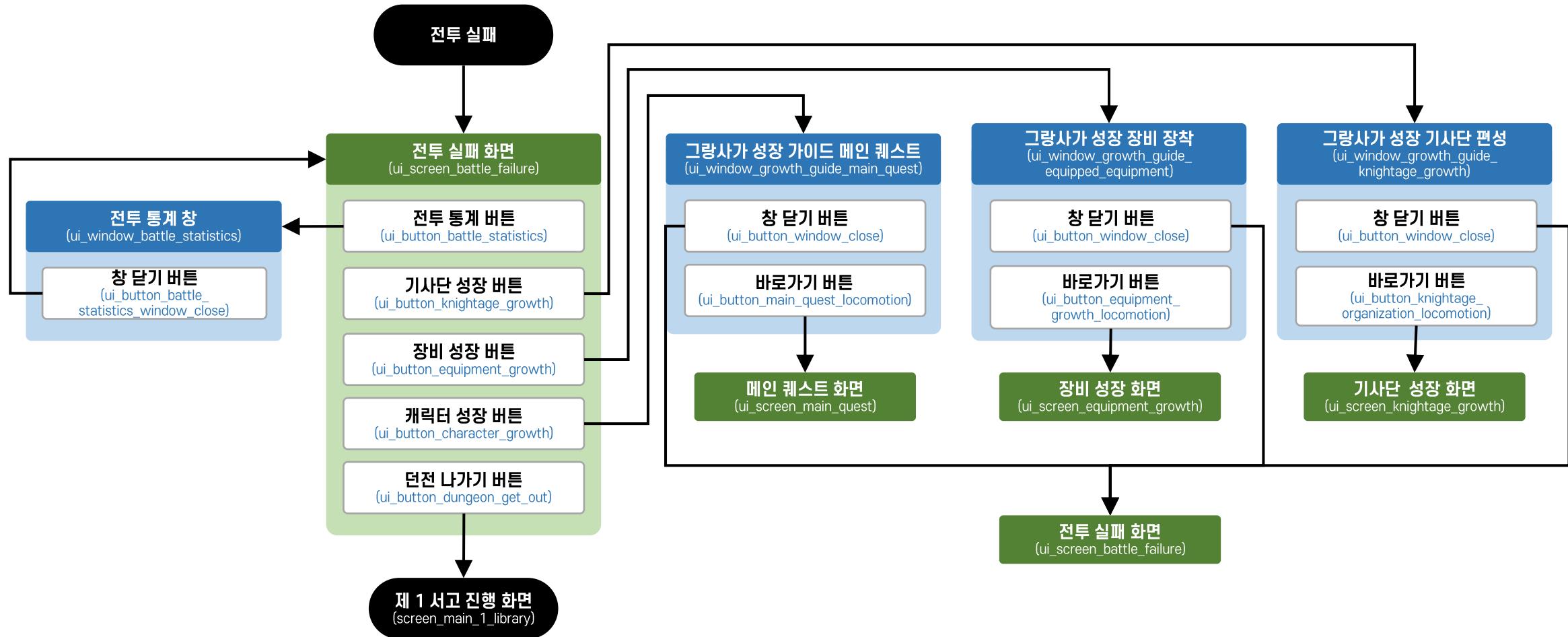
임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.



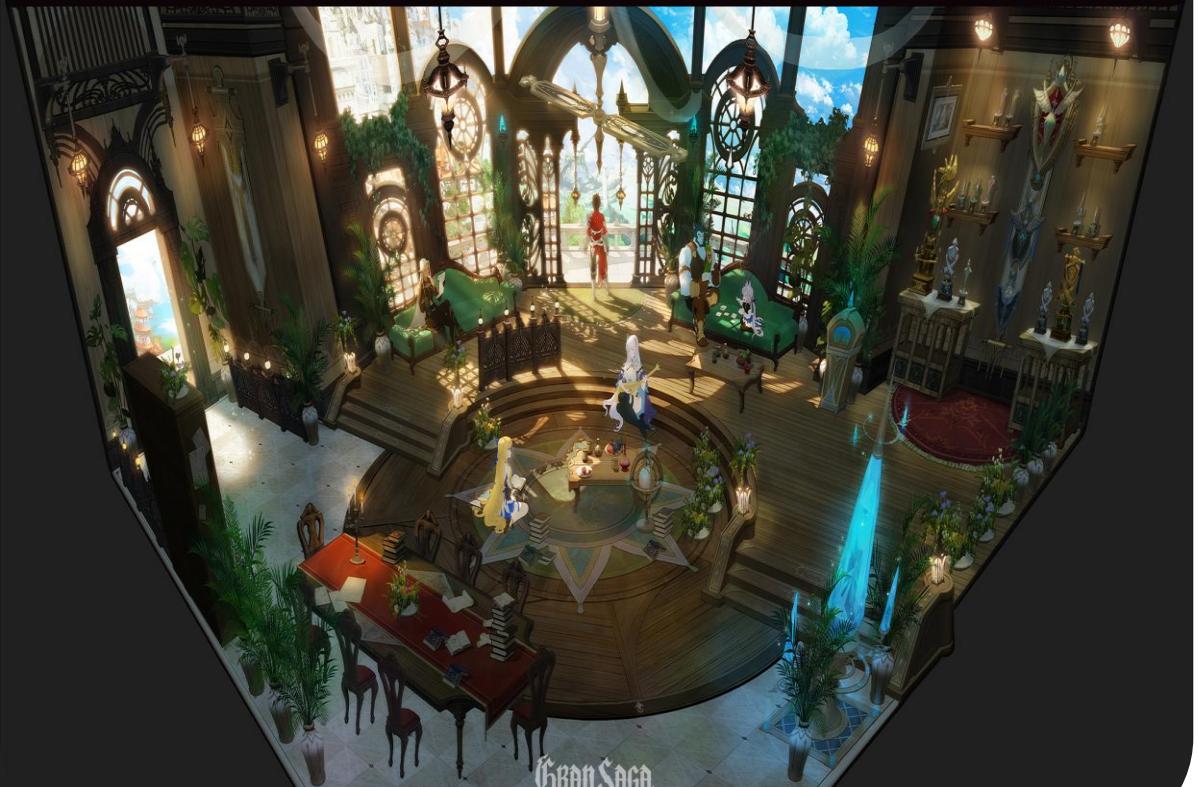
3. 화면 UI 및 플로우

3-7 전투 실패 화면

C. UI 플로우 차트



4. 개선 방안 제시



4-1

개요

4-2

문제점 도출

4-3

개선 방안 제시

4-4

화면 UI

4-5

플로우 차트

4-6

리소스

4. 개선 방안 제시

4-1 개요

육성한 캐릭터가 무한의 서고 던전에서 속성 상성 혜택을 받을 수 없는 경우와, 장착 보너스가 있는 그랑웨폰이 없을 경우 팀의 전투력이 권장 전투력보다 현저히 낮아진다. 권장 전투력에 1000 이상 미달되는 경우, 해당 던전을 클리어 할 수 없기 때문에 진행이 막히게 되고 유저들은 컨텐츠 진행에 불편함을 겪어 도전을 포기하게 된다.



상성 혜택 받기 전

물 속성의 몬스터가 등장하는 던전에서 속성 상성 혜택을 받을 수 없는 캐릭터들로 전투팀을 편성했을 경우, 전투력이 약 18,000 차이가 나는 것을 확인 할 수 있다.



상성 혜택 받은 후

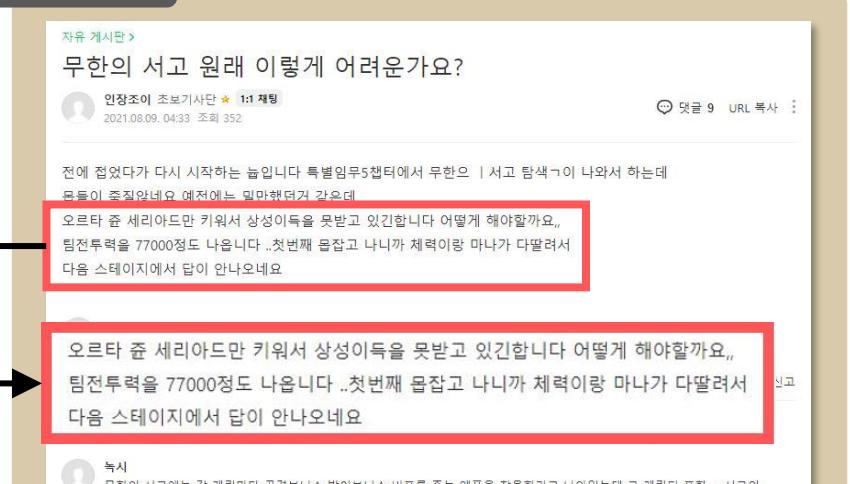
물 속성의 몬스터가 등장하는 던전에서 속성 상성 혜택을 받을 수 있는 캐릭터들로 전투팀을 편성했을 경우, 권장 전투력을 약 10,000정도 뛰어 넘는 것을 확인 할 수 있다.

4. 개선 방안 제시

4-1 개요

무한의 서고 리뉴얼 후(2021.08월 이후) 공식카페에서 '무한의 서고'를 검색했을 때 볼 수 있는 유저의 반응이다.
아래 첨부한 유저의 반응을 제외하고도 대부분 [6가지 속성별로 캐릭터를 키우지 않아서 상성 혜택을 받기 어렵다.] 와
[장착 보너스를 받을 수 있는 그랑웨폰이 없기 때문에 던전 클리어가 힘들다.] 의 의견이 주를 이루고 있다.

첫번째 유저반응



확대

유저 형태
리뉴얼 후 초기화 된 무한의 서고 탐색을 재개한 복귀 유저

제기한
문제점
속성 상성 혜택을 받기 어려운 '빛, 어둠, 물 속성'의
캐릭터만 키워왔기 때문에 서고 탐색이 어렵다.

두번째 유저반응



확대

유저 형태
무한의 서고 중반부에서 진행이 막힌 유저

제기한
문제점
그랑웨폰 장착 보너스를 받기 위해서는 12명의 캐릭터를
고루 키워야 하고, 동시에 장착 보너스를 받을 수 있는
그랑웨폰을 소유하고 있어야 하는데 이에 어려움이 있다.

4. 개선 방안 제시

4-2 문제점 도출



“ 속성별 캐릭터 육성의 한계로 인한 높은 진입 장벽
+
높은 전투 난이도에 의한 도전욕구 하락 ”

분류	내용
문제점	상성 혜택을 받을 수 있는 속성을 던전 하나에 2개로 정해 놓았지만 해당 상성 혜택을 받을 수 없는 캐릭터만 육성한 경우와 그랑웨폰 장착 보너스를 받지 못하는 경우를 배려하지 못해 컨텐츠의 진입장벽이 높다고 느끼는 유저들이 생겼다.
문제점에 의한 결과	상성 혜택을 받지 못하는 캐릭터만 육성해 전투팀을 편성했을 경우, 그랑웨폰 장착 효과를 받지 못해 전투력이 현저히 낮아지고 상성 혜택을 받을 수 있는 캐릭터를 육성해야 하는 데에서 피로감을 느끼거나 컨텐츠에 대한 시도를 포기하게 된다.



‘특정 속성을 가진 대상에게 대미지를 증가시켜주는 효과’가 포함된
아티팩트를 소유하고 있다면 하나에 한하여 그 능력을 공유해주는 기능을 추가한다.

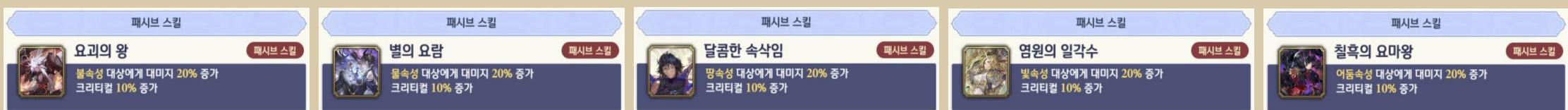
4. 개선 방안 제시

4-3 개선 방안 제시

'특정 속성을 가진 대상에게 대미지를 증가시켜주는 효과'가 포함된 **아티팩트(패시브 아이템)**를 소유하고 있다면
하나에 한하여 그 **능력을 공유해주는 기능**을 추가해 상성 혜택을 받지 못하는 유저와 그랑웨폰 장착 보너스를 받지 못하는 유저를 배려해준다.

● 능력 공유가 가능한 아티팩트 종류

번호	아이템 명	UID	ID	분류	등급	환원 여부	설명
1	요괴의 왕	3B01	Item_artifact_01_ss	아티팩트	SSR	환원 가능	불 속성 대상에게 대미지 20% 증가 / 크리티컬 10% 증가
2	별의 요람	3B02	Item_artifact_02_ss	아티팩트	SSR	환원 가능	물 속성 대상에게 대미지 20% 증가 / 크리티컬 10% 증가
3	달콤한 속삭임	3B03	Item_artifact_03_ss	아티팩트	SSR	환원 가능	땅 속성 대상에게 대미지 20% 증가 / 크리티컬 10% 증가
4	염원의 일각수	3B04	Item_artifact_04_ss	아티팩트	SSR	환원 가능	빛 속성 대상에게 대미지 20% 증가 / 크리티컬 10% 증가
5	칠흑의 요마왕	3B05	Item_artifact_05_ss	아티팩트	SSR	환원 가능	어둠 속성 대상에게 대미지 20% 증가 / 크리티컬 10% 증가



능력 공유 가능한 아티팩트 이미지

4. 개선 방안 제시

4-3

개선 방안 제시



● 능력 공유 조건

- 전투팀 편성 시 **상성 혜택을 받을 수 있는 캐릭터**는 합류 시키지 못한다.
- 특정 속성을 가진 대상에게 대미지를 증가시켜주는 효과가 포함된 **아티팩트를 소유하고 있어야 한다**.

● 속성 별 아티팩트 적용목록

몬스터 속성	내용
불 속성	불 속성인 [별의 요람] 아티팩트를 사용해 능력 공유 가능
물 속성	땅 속성인 [달콤한 속삭임] 아티팩트를 사용해 능력 공유 가능
바람 속성	불 속성인 [요괴의 왕] 아티팩트를 사용해 능력 공유 가능
빛 속성	어둠 속성인 [칠흑의 요마왕] 아티팩트를 사용해 능력 공유 가능
어둠 속성	빛 속성인 [염원의 일각수] 아티팩트를 사용해 능력 공유 가능

4. 개선 방안 제시

4-4 화면 UI



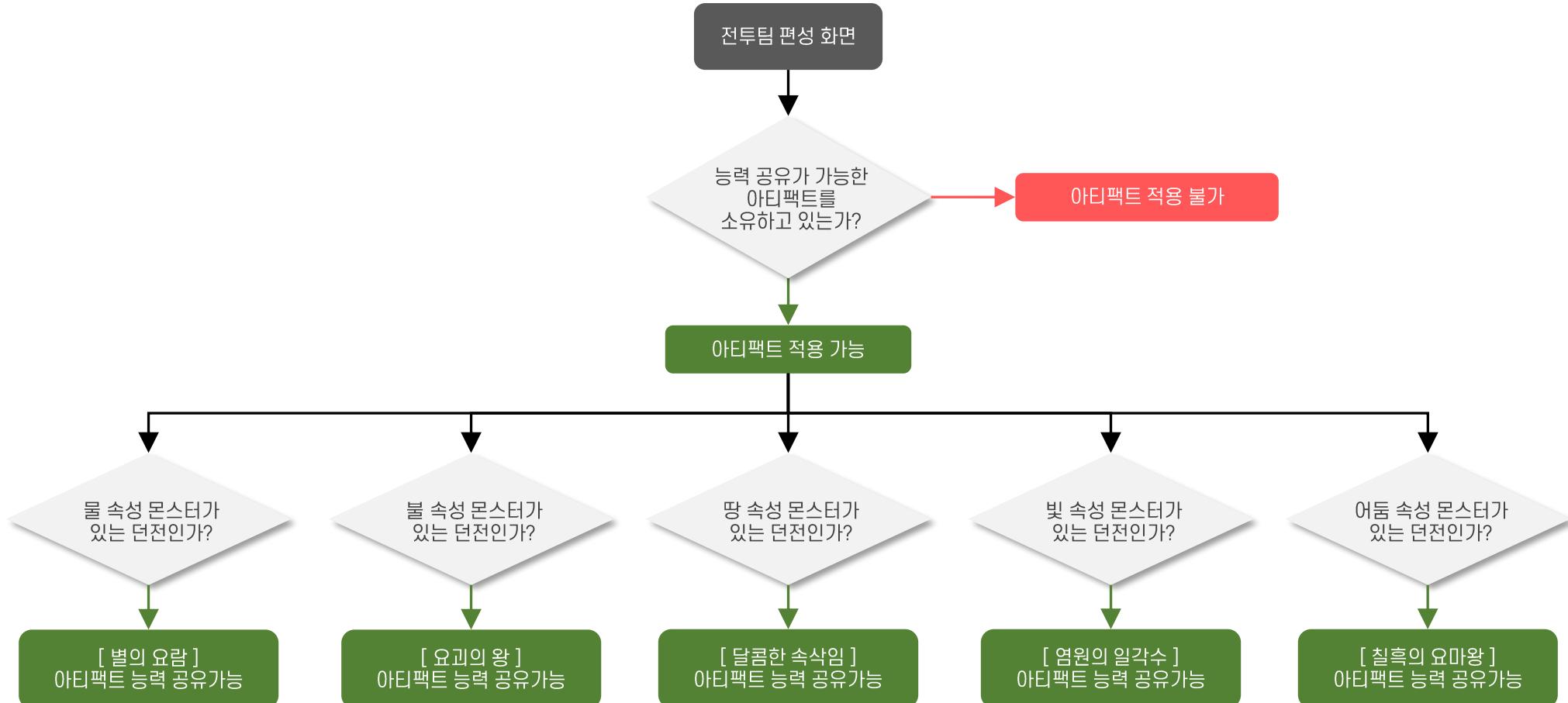
기존의 전투팀 편성
화면에서 추가된 UI

번호	이름	설명
1	뒤로 가기 버튼	• 버튼 터치 시 제 1 서고 메인 화면으로 이동한다.
2	도움말 버튼	• 버튼 터치 시 속성과 속성 상성에 대한 도움말 창이 오픈된다.
3	기사단 스킬 버튼	• 버튼 터치 시 지정해 놓은 기사단 스킬 프리셋을 선택할 수 있다.
4	전투팀 교체 버튼	• 버튼 터치 시 취소 / 편성 버튼이 오픈 되며 전투팀을 교체하거나 편성할 수 있다.
5	캐릭터 선택 / 취소 버튼	• 교체 버튼 터치 시 사용가능한 기능이며 캐릭터 버튼 터치 시 선택과 취소가 가능하다.
6	스킬 정보 버튼	• 버튼 터치 시 선택한 캐릭터의 스킬 정보를 확인할 수 있다.
7	캐릭터 정보 표기	• 선택한 캐릭터의 방어력, 공격력, 최대 HP가 표기되는 곳이다.
8	기사단 프리셋 버튼	• 버튼 터치 시 지정해 놓은 기사단 프리셋을 교체할 수 있다.
9	속성 상성 버튼	• 버튼 터치 시 속성과 상성 정보를 확인할 수 있는 창이 오픈된다.
10	장비 교체 버튼	• 버튼 터치 시 선택한 캐릭터의 장비를 변경할 수 있는 화면으로 이동한다.
11	전투 시작 버튼	• 버튼 터치 시 전투 화면으로 이동한다.
12	몬스터 / 전투 정보 표기	• 터치 시 반응을 하지 않으며 몬스터의 정보와 전투력의 정보를 확인할 수 있다.
13	서고 표기	• 어떤 서고에 있는지 확인 할 수 있는 공간이다.
14	홈 버튼	• 버튼 터치 시 무한의 서고 메인 로비 화면으로 이동한다.
15	능력 공유 선택 버튼	• 소지하고 있는 아티팩트만 해당 공간에 뜨고, 아티팩트 터치 시 해당 능력이 적용되며 상성 혜택을 받을 수 있는 캐릭터는 선택이 불가 해진다.

4. 개선 방안 제시

4-5 플로우 차트

A. 아티팩트 적용 플로우



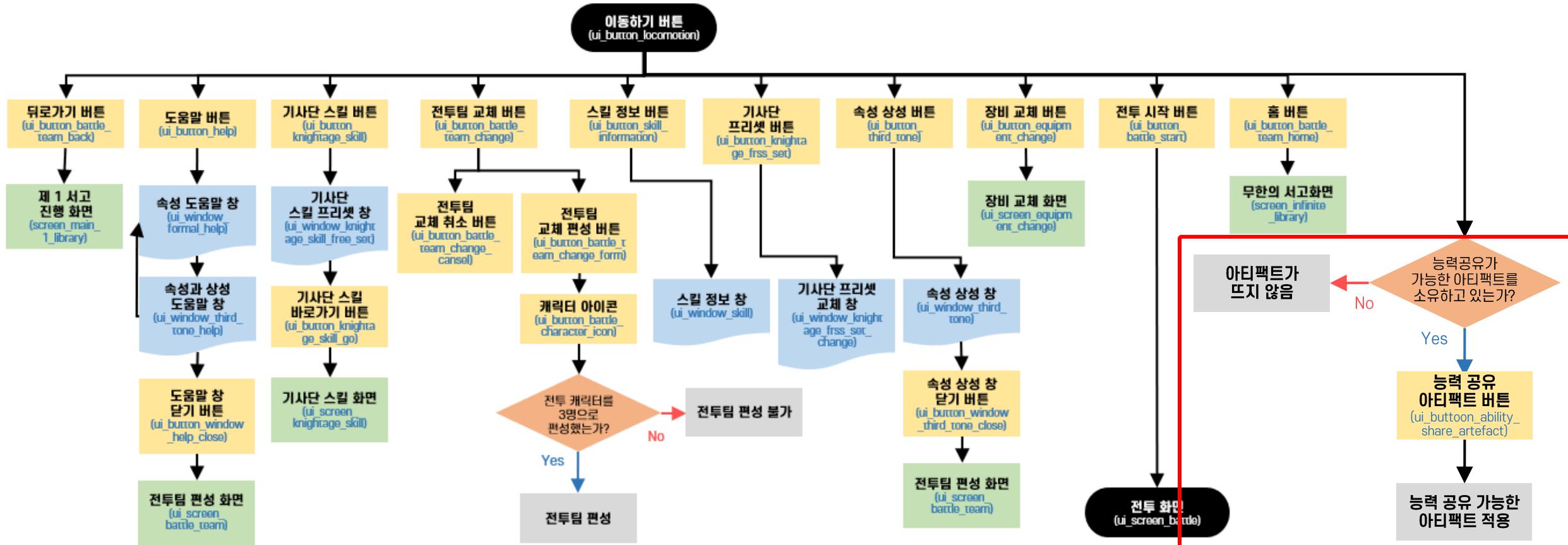
4. 개선 방안 제시

시작 / 끝 화면 버튼 처리 팝업

4-5 플로우 차트

B. 전투팀 편성 화면 플로우

임의의 id값을 적어 이해를 도왔습니다.

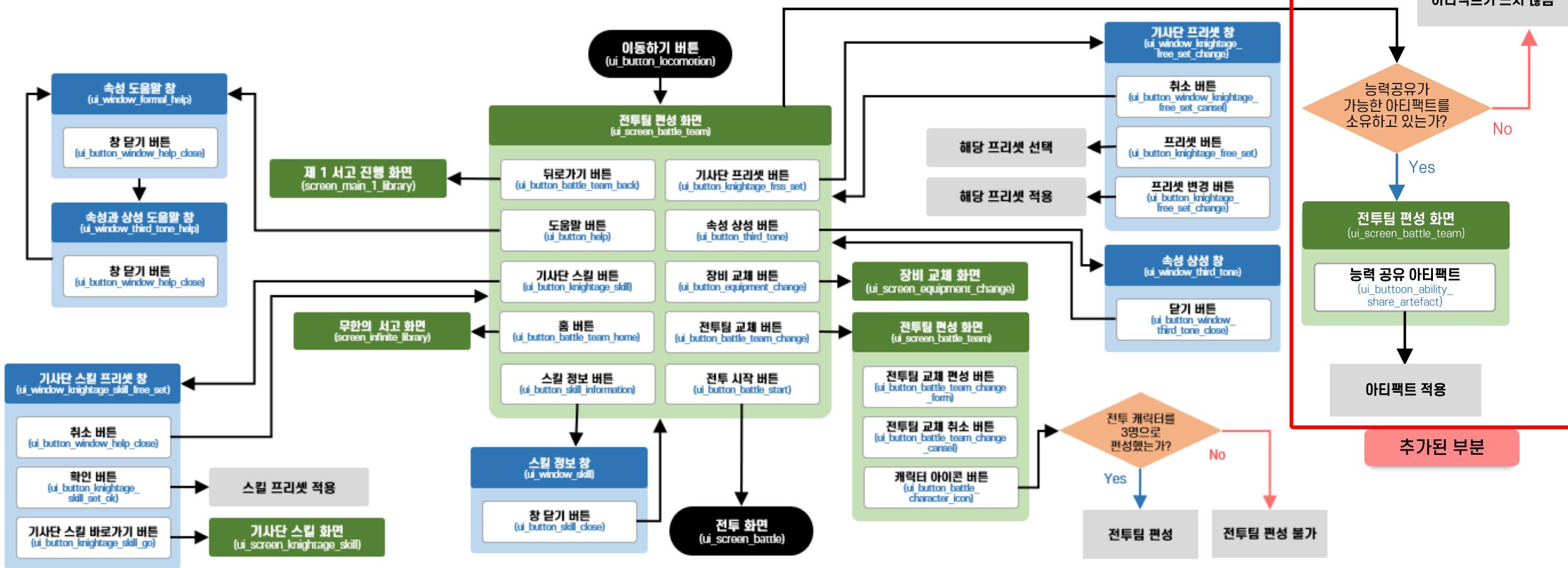


추가된 부분

4. 개선 방안 제시

4-5 플로우 차트

C. UI 플로우



4. 개선 방안 제시

4-6 리소스

● UI List

UID	dev_name	Name	STR	DESC	Category	배치 장소
2B077	전투팀 화면 뒤로가기 버튼	ui_button_battle_team_back	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_BACK	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_BACK	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B078	도움말 버튼	ui_button_help	STR_UI_BUTTON_HELP	STR_UI_BUTTON_HELP	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A030	속성 상성 도움말 창	ui_window_third_tone_help	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE_HELP	STR_UI_WINDOW_THIRD_TONE_HELP	WINDOW	전투팀 편성 화면
2A031	속성 도움말 창	ui_window_formal_help	STR_UI_WINDOW_FORMAL_HELP	STR_UI_WINDOW_FORMAL_HELP	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B079	기사단 스킬 버튼	ui_button_knightage_skill	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A032	기사단 스킬 프리셋 창	ui_window_knightage_skill_free_set	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B080	전투팀 교체버튼	ui_button_battle_team_change	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B081	전투팀 교체 취소 버튼	ui_button_battle_team_change_cansel	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_CANSEL	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_CANSEL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B082	전투팀 교체 편성 버튼	ui_button_battle_team_change_form	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_FORM	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_CHANGE_FORM	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B083	전투 캐릭터 아이콘	ui_button_battle_character_icon	STR_UI_BUTTON_BATTLE_CHARACTER_ICON	STR_UI_BUTTON_BATTLE_CHARACTER_ICON	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B084	스킬 정보 버튼	ui_button_skill_information	STR_UI_BUTTON_SKILL_INFORMATION	STR_UI_BUTTON_SKILL_INFORMATION	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A033	스킬 창	ui_window_skill	STR_UI_WINDOW_SKILL	STR_UI_WINDOW_SKILL	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B085	속성 상성 버튼	ui_button_third_tone	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	STR_UI_BUTTON_THIRD_TONE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B086	기사단 프리셋 버튼	ui_button_knightage_frss_set	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_FRSS_SET	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_FRSS_SET	BUTTON	전투팀 편성 화면
2A034	기사단 프리셋 교체 창	ui_window_knightage_free_set_change	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_FRSS_SET_CHANGE	STR_UI_WINDOW_KNIGHTAGE_FRSS_SET_CHANGE	WINDOW	전투팀 편성 화면
2B087	장비 교체 버튼	ui_button_equipment_change	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_CHANGE	STR_UI_BUTTON_EQUIPMENT_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B088	전투 시작 버튼	ui_button_battle_start	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	STR_UI_BUTTON_BATTLE_START	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B089	홈 버튼	ui_button_battle_team_home	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_HOME	STR_UI_BUTTON_BATTLE_TEAM_HOME	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B090	도움말 창 닫기	ui_button_window_help_close	STR_UI_BUTTON_WINDOW_HELP_CLOSE	STR_UI_BUTTON_WINDOW_HELP_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B091	기사단 스킬 바로가기 버튼	ui_button_knightage_skill_go	STR_BUTTON_KNIGHTSGE_SKILL_GO	STR_BUTTON_KNIGHTSGE_SKILL_GO	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B092	속성 상성 창 닫기 버튼	ui_button_window_third_tone_close	STR_BUTTON_WINDOW_THIRD_TONE_CLOSE	STR_BUTTON_WINDOW_THIRD_TONE_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B093	프리셋 취소 버튼	ui_button_window_knightage_free_set_cansel	STR_UI_BUTTON_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET_CANSEL	STR_UI_BUTTON_WINDOW_KNIGHTAGE_SKILL_FREE_SET_CANSEL	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B094	프리셋 버튼	ui_button_knightage_free_set	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B095	프리셋 변경 버튼	ui_button_knightage_free_set_change	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET_CHANGE	STR_UI_BUTTON_KNIGHTAGE_SKILL_SET_CHANGE	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B066	스킬 창 닫기 버튼	ui_button_skill_close	STR_UI_BUTTON_SKILL_CLOSE	STR_UI_BUTTON_SKILL_CLOSE	BUTTON	전투팀 편성 화면

추가된 부분

2B093	능력 공유 아티팩트	ui_buttonon_ability_share_artefact	STR_UI_BUTTON_ABILITY_SHARE_ARTEFACT	STR_UI_BUTTON_ABILITY_SHARE_ARTEFACT	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B094	요괴의 왕 아티팩트	ui_buttonon_artifact_01	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_01	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_01	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B095	별의 요람 아티팩트	ui_buttonon_artifact_02	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_02	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_02	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B096	달콤한 속삭임 아티팩트	ui_buttonon_artifact_03	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_03	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_03	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B097	영원의 일각수 아티팩트	ui_buttonon_artifact_04	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_04	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_04	BUTTON	전투팀 편성 화면
2B098	혈족의 요마월 아티팩트	ui_buttonon_artifact_05	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_05	STR_UI_BUTTON_ARTIFACT_05	BUTTON	전투팀 편성 화면

그랑사가

[무한의 서고] 역 기획서
Infinite library Contents
작성자 : 강윤비

GranSaga

COPYRIGHT © 2020 NPIXEL CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.