



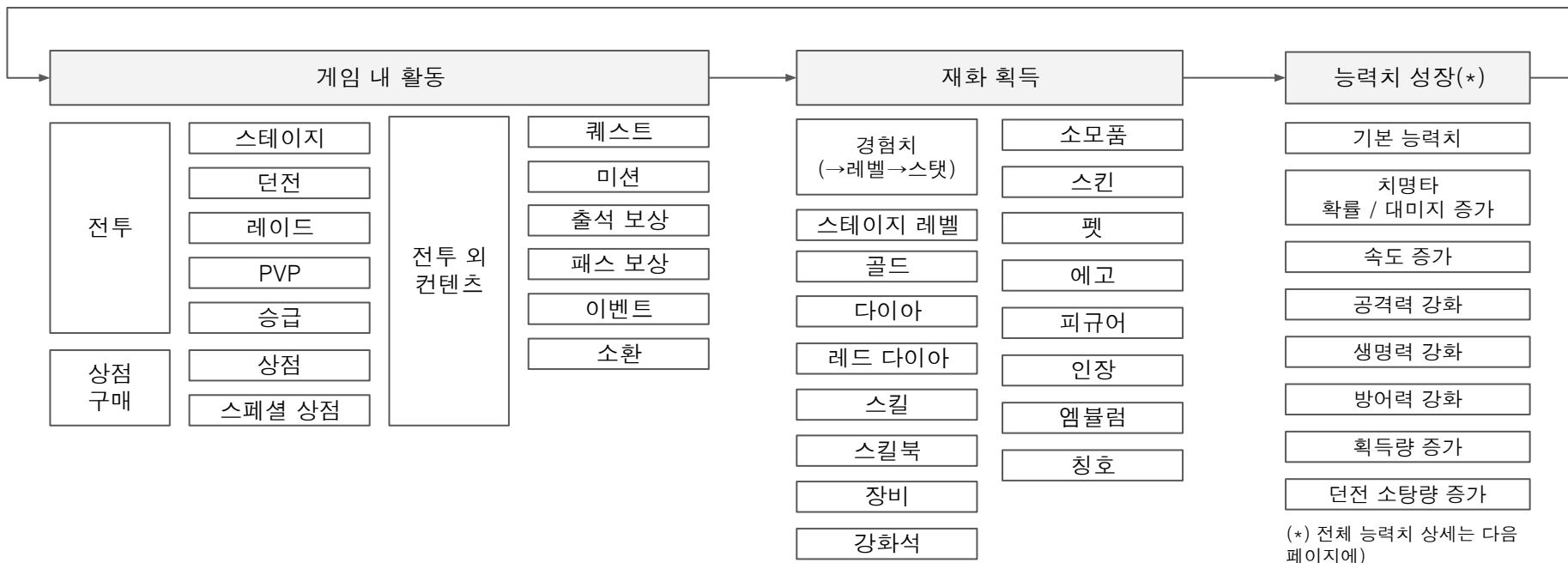
블레이드키우기  
[성장]-01. 성장 기능 기획\_v1.0\_2022.08

## (Overview) 게임 기본 규칙

### 게임 기본 규칙

1. 전투 / 전투 외 콘텐츠 / 상점구매로 플레이어 캐릭터는 재화를 획득한다.
2. 재화로 능력치를 성장시킨다.
3. 능력치가 성장한 플레이어는 더 높은 수준의 전투 및 콘텐츠에 참가한다.

### 전체 Flow



## (Overview) 게임 기본 규칙 - 능력치 상세

기본 능력치	공격력	공격력 강화	공격력 증가	방어력 강화	인장 방어력 강화
	생명력		옵선 공격력 강화		방어력 증가
	방어력		코어 공격력 강화		장신구 방어력 강화
	관통		펫 공격력 강화		에고 방어력 강화
	명중		엠블럼 공격력 강화		피규어 방어력 강화
치명타 확률 / 대미지 증가	치명타 확률		문장 공격력 강화	획득량 증가	스테이지 제한시간 증가
	치명타 대미지		최종 공격력 강화		골드량 증가
	슈퍼 치명타 확률		스킬 공격력		경험치 증가
	슈퍼 치명타 대미지		투지 공격력 강화		스테이지 드랍 확률 증가
	하이퍼 치명타 확률		장신구 공격력 강화		스킬북 드랍 확률 증가
	하이퍼 치명타 대미지		에고 공격력 강화		장신구 상자 드랍확률 증가
속도 증가	공격 속도	생명력 강화	피규어 공격력 강화	던전 소탕량 증가	강화석 던전 [강화석] 소탕량 증가
	이동 속도		인장 공격력 강화		강화석 던전 [옵선 채련석] 소탕량 증가
			생명력 증가		펫 던전 소탕량 증가
			장신구 생명력 강화		엠블럼 던전 소탕량 증가
			에고 생명력 강화		문양 던전 소탕량 증가
			피규어 생명력 강화	기타	몬스터 생명력 감소

## 성장 - [성장] 시스템 요약

### ‘성장’ 메뉴 - [성장] 시스템

#### 목적

스테이지에서 얻는 기본 재화인 ‘골드’로 캐릭터 능력치를 증가할 수 있는 시스템 마련

#### 정의

캐릭터의 능력치를 증가시키는 시스템  
플레이에서 얻은 재화 중 ‘골드’로 수행 됨

#### ‘성장’ 기본 규칙

1. 재화를 소비하면 능력의 레벨이 오른다.
2. 능력의 레벨이 오르면 능력치가 일정량 상승한다.
3. 상승한 능력치는 캐릭터 전체 능력치에 반영된다.

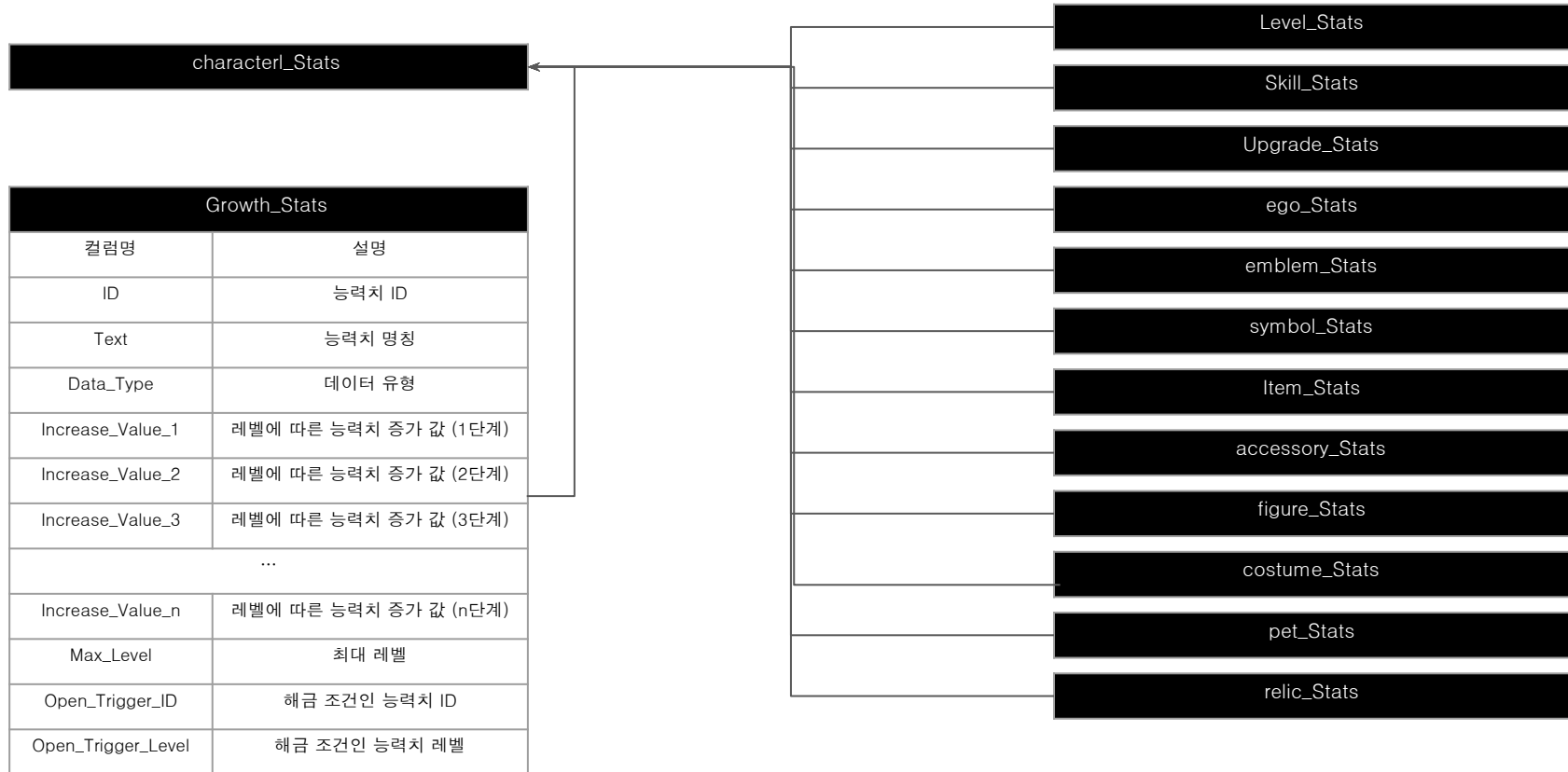
#### ‘성장’ - [성장] 시스템 세부 규칙

1. 레벨(x)을 기준으로 다음 레벨에 필요한 재화량(y1)은 공식에 따른다.  
(「[Appendix 2. 성장치 증가 공식](#)」 참고)
2. 레벨(x)을 기준으로 증가하는 능력치(y2)는 구간별로 지정된 값에 따른다.  
구간 기준은 Growth\_Stat 테이블의 Increase\_Value\_1부터 Increase\_Value\_n까지의 값 조회  
(「[데이터 테이블: Growth\\_Stats](#)」 참고)  
(ex. 공격력의 경우, Lv. 1~ 500 까지 레벨당 공격력 2씩 증가, Lv.501~1000까지 레벨당 공격력 3씩 증가)

### ‘성장’ 메뉴 - [성장] 탭



## 데이터 테이블 구조



## 데이터 테이블: Growth\_Stats

### ID 구성

- 1000: 데이터 종류
- 100: 획득 위치
- 00~99: 능력치 넘버

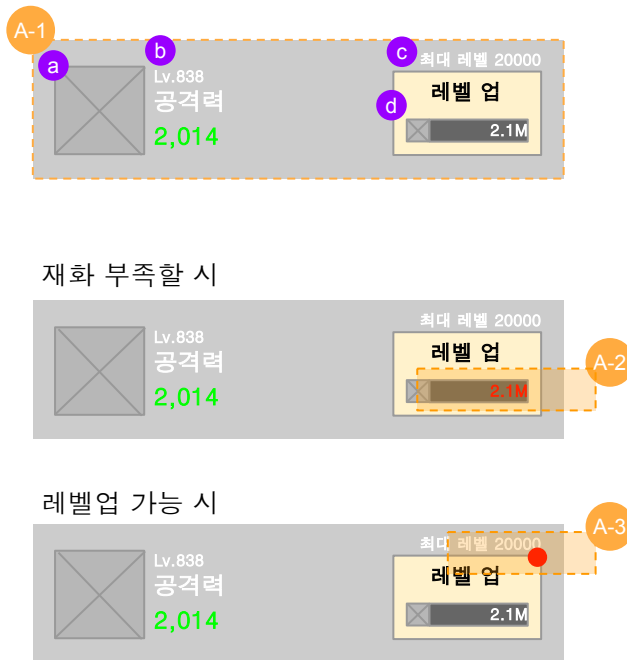
ID	Text	Data_Type	Increase_Value_1	Increase_Value_2	Increase_Value_3	...	Increase_Value_n	Max_Level	Open_Trigger_ID	Open_Trigger_Level
1100	예외처리	-	-					-	-	-
1101	공격력	int	2	3	4		n+1	20000	-	-
1102	생명력	int	5	5	5		5	20000	-	-
1103	방어력	int	1	2	3		n	2000	-	-
1104	치명타 확률	float							1101	1100
1105	치명타 대미지	float							1101	1100
1106	슈퍼 치명타 확률	float							1104	400
1107	슈퍼 치명타 대미지	float							1104	400
1108	관통	int							1101	6000
1109	명중	int							1101	6000
1110	하이퍼 치명타 확률	float							1101	10000
1111	하이퍼 치명타 대미지	float							1101	10000

# 스토리보드



설명	
1	<p><b>'성장' 메뉴 선택</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>'성장' 메뉴 노출</li> <li><b>디폴트:</b> [성장] 탭 (A) <ul style="list-style-type: none"> <li>게임의 기본 재화인 '골드'를 소비하여 성장할 수 있는 기초적인 메뉴.</li> <li>가장 기본되는 메뉴이므로, 가장 왼쪽의 디폴트 탭으로 배치</li> </ul> </li> </ul>

# 스토리보드



설명	
A. '성장' 메뉴 - [성장] 탭	
A-1	<p><b>기본 라인 구조</b>  a: 성장치 아이콘 (「<a href="#">Appendix 1. 아이콘 이미지 레퍼런스</a>」 참고)</p> <p>b: 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>레벨</li> <li>성장치 명칭</li> <li>현재 성장치 수치: 공식에 따라 계산 (「<a href="#">Appendix 2. 성장치 증가 공식</a>」 참고)</li> </ul> <p>c: 최대 레벨</p> <p>d: 레벨업 버튼</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1회 터치당 능력 레벨 +1</li> <li>다음 레벨로 레벨업하기 위한 재화량 표기 (「<a href="#">Appendix 2. 성장치 증가 공식</a>」 참고)</li> </ul>
A-2	<p><b>재화 부족할 시</b>  레벨업 텍스트 붉은색으로 변경되며 클릭 불가</p>
A-3	<p><b>레벨업 가능 시</b>  강조 UI 노출하여 터치할 수 있음 안내</p>
다음 페이지 계속	



# 스토리보드



오픈 조건 달성 전



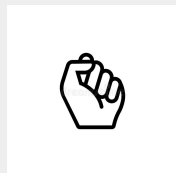
설명	
A. '성장' 메뉴 - [성장] 탭	
A-4	<p>오픈 조건 달성 전</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>오픈을 위한 달성 조건 노출</li> <li>달성조건 (능력치 / 필요레벨)은 Growth_Stat 테이블의 Open_Trigger_ID, Open_Trigger_Level 값 조회</li> <li>「<a href="#">데이터 테이블: Growth Stats</a>」 참고</li> </ul>

## Appendix 1. 아이콘 이미지 레퍼런스

### 공격력

- 검을 단단히 쥐고 치켜 든 느낌
- 붉은색 기운으로 강한 이미지

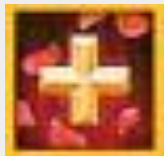
### 참고 이미지



### 생명력

- 신체 이미지 위에 힐링을 상징하는 + 기호 오버랩
- HP를 연상할 수 있는 붉은 톤

### 참고 이미지



\*실제 이미지

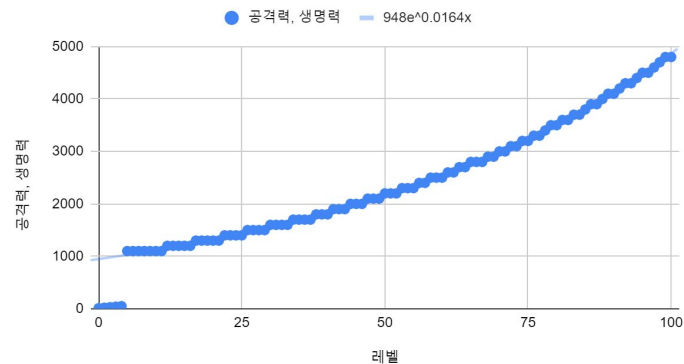


## Appendix 2. 성장치 증가 공식(\*)

(\*) Lv. 100까지 확인 후 계산한 수치이며, 실제와는 다를 수 있습니다.

ID	Name	공식 (능력 레벨 = x / 능력치 y)
1101	공격력	$y = 948e^{0.0164x}$
1102	생명력	$y = 948e^{0.0164x}$
1103	방어력	$y = 1930e^{0.0162x}$
1104	치명타 확률	
1105	치명타 대미지	
1106	슈퍼 치명타 확률	
1107	슈퍼 치명타 대미지	
1108	관통	
1109	명중	
1110	하이퍼 치명타 확률	
1111	하이퍼 치명타 대미지	

레벨에 대한 공격력, 생명력의 값



레벨에 대한 방어력의 값

