
가디언 테일즈

장비 강화 시스템 기획서

*본 문서는 게임 [가디언 테일즈]의 장비 강화 시스템을 역기획한 문서입니다.

장비 강화 시스템과 관련된 UI 화면은 직접 제작했으며, 이외의 화면은 인 게임 스크린샷으로 대체했습니다.

목차

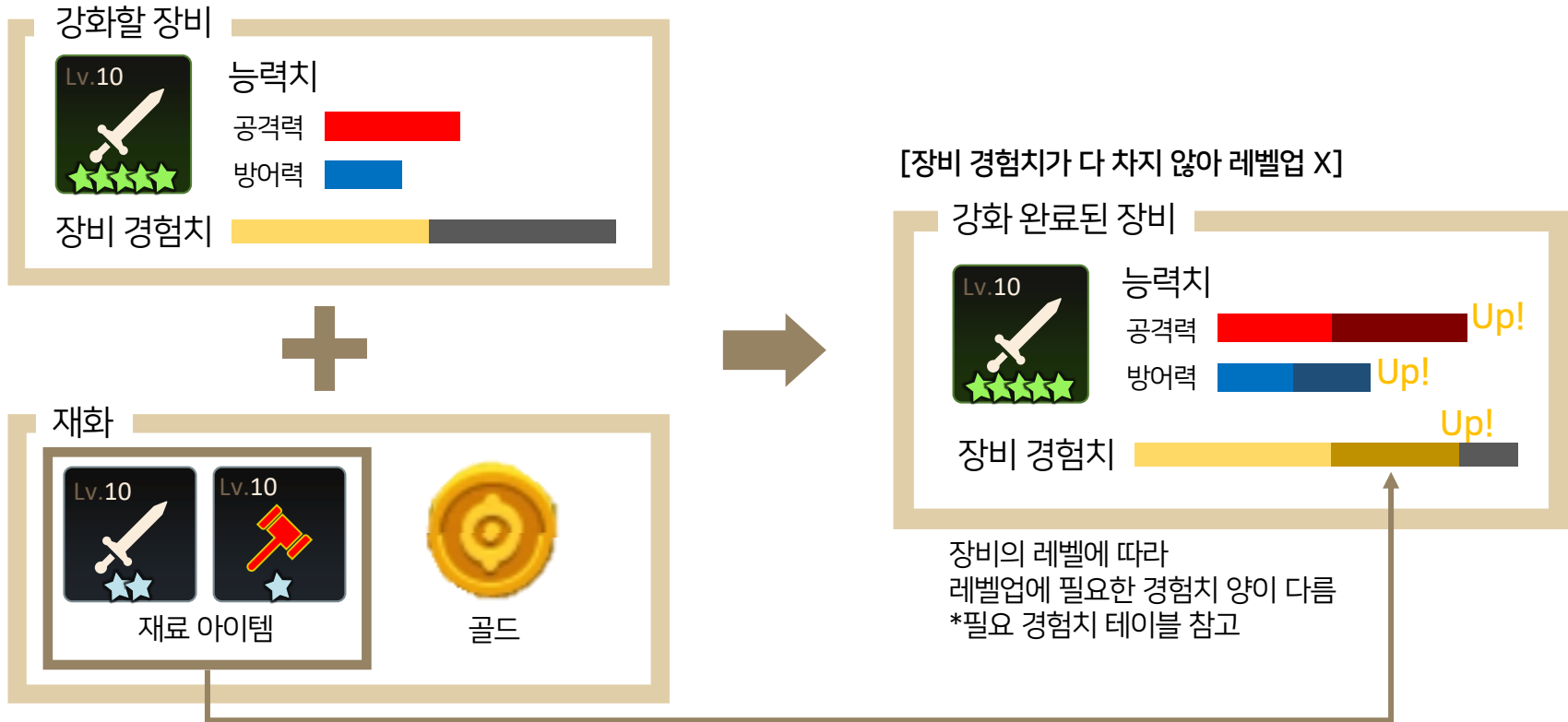
1. 장비 강화 시스템 개요	3
2. 장비 강화 시스템 구조도	6
3. 장비 강화 시스템 진입 방법	7
4. 장비 강화 진행 과정	13
5. 장비 강화 플로우 차트	20
6. UI 상세 규칙	21
7. 리스트 정렬 규칙	26
8. 데이터 테이블	27

01 장비 강화 시스템 개요

장비 강화란?

재화(골드와 재료아이템)를 소모하여 장비 경험치를 증가시키는 것.

장비 경험치 게이지가 다 차서 레벨이 오르면 장비의 능력치도 레벨에 비례하여 상승한다.

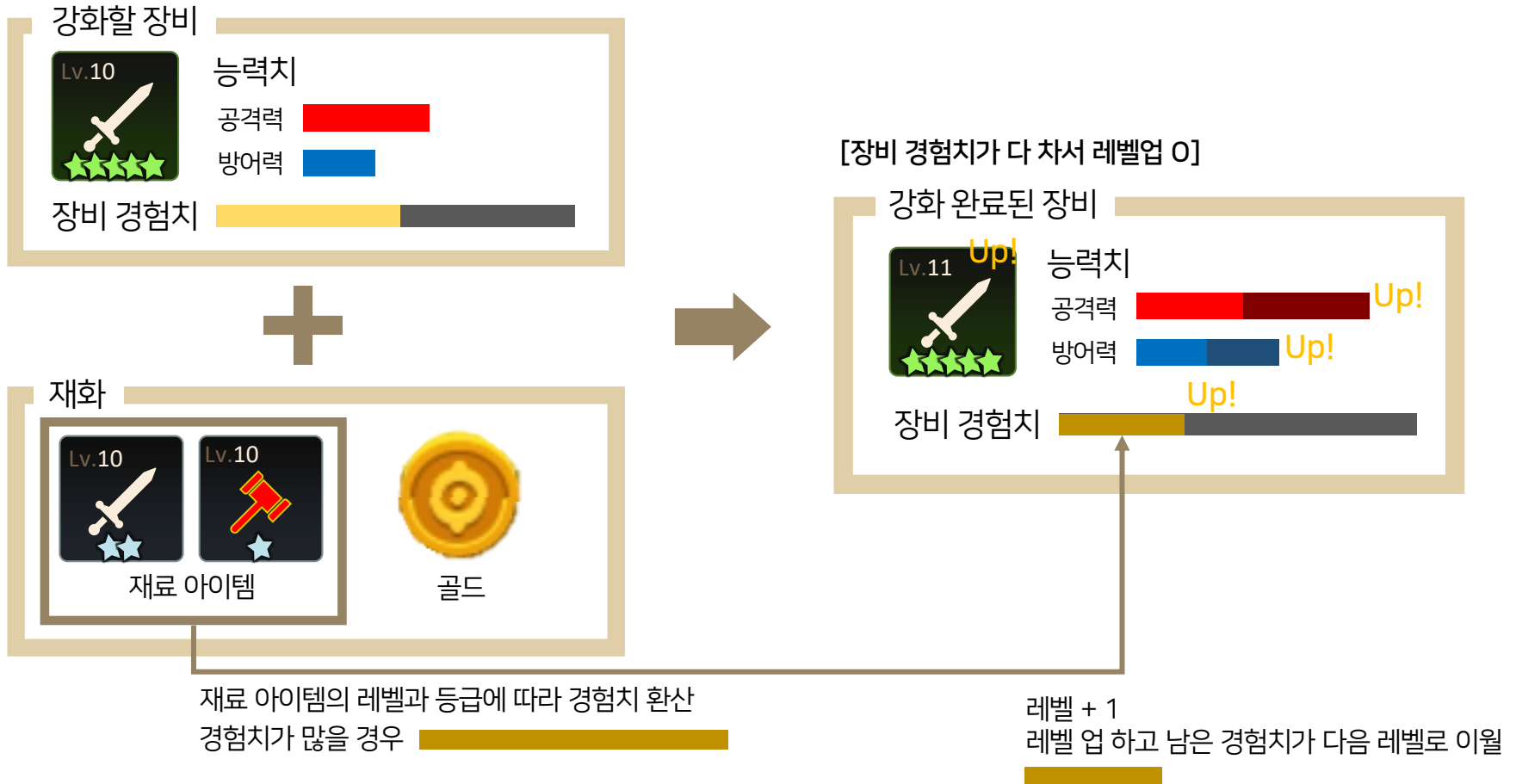


01 장비 강화 시스템 개요

장비 강화란?

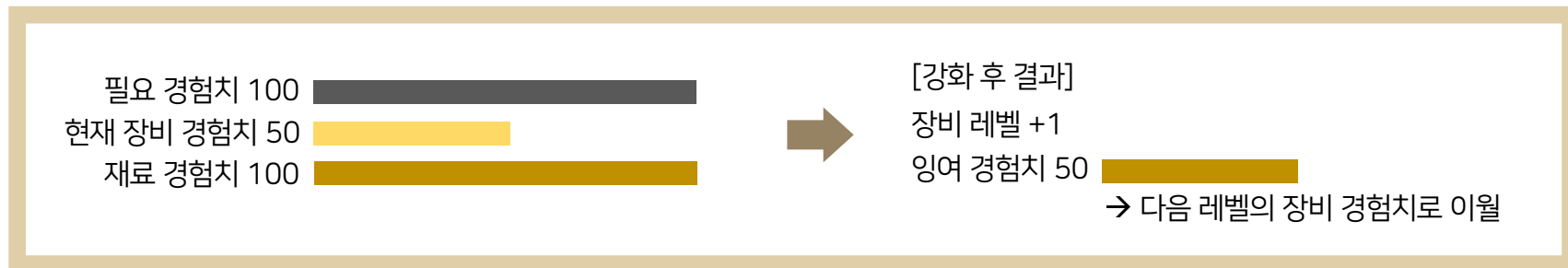
재화(골드와 재료아이템)를 소모하여 장비 경험치를 증가시키는 것.

장비 경험치 게이지가 다 차서 레벨이 오르면 장비의 능력치도 레벨에 비례하여 상승한다.



기본 규칙

재료의 레벨과 등급에 따라 환산한 경험치 = 재료 경험치
레벨업까지 필요한 장비 경험치 = 필요 경험치



재료 경험치는 재료로 쓰이는 장비의 레벨과 등급에 따라 환산한다.

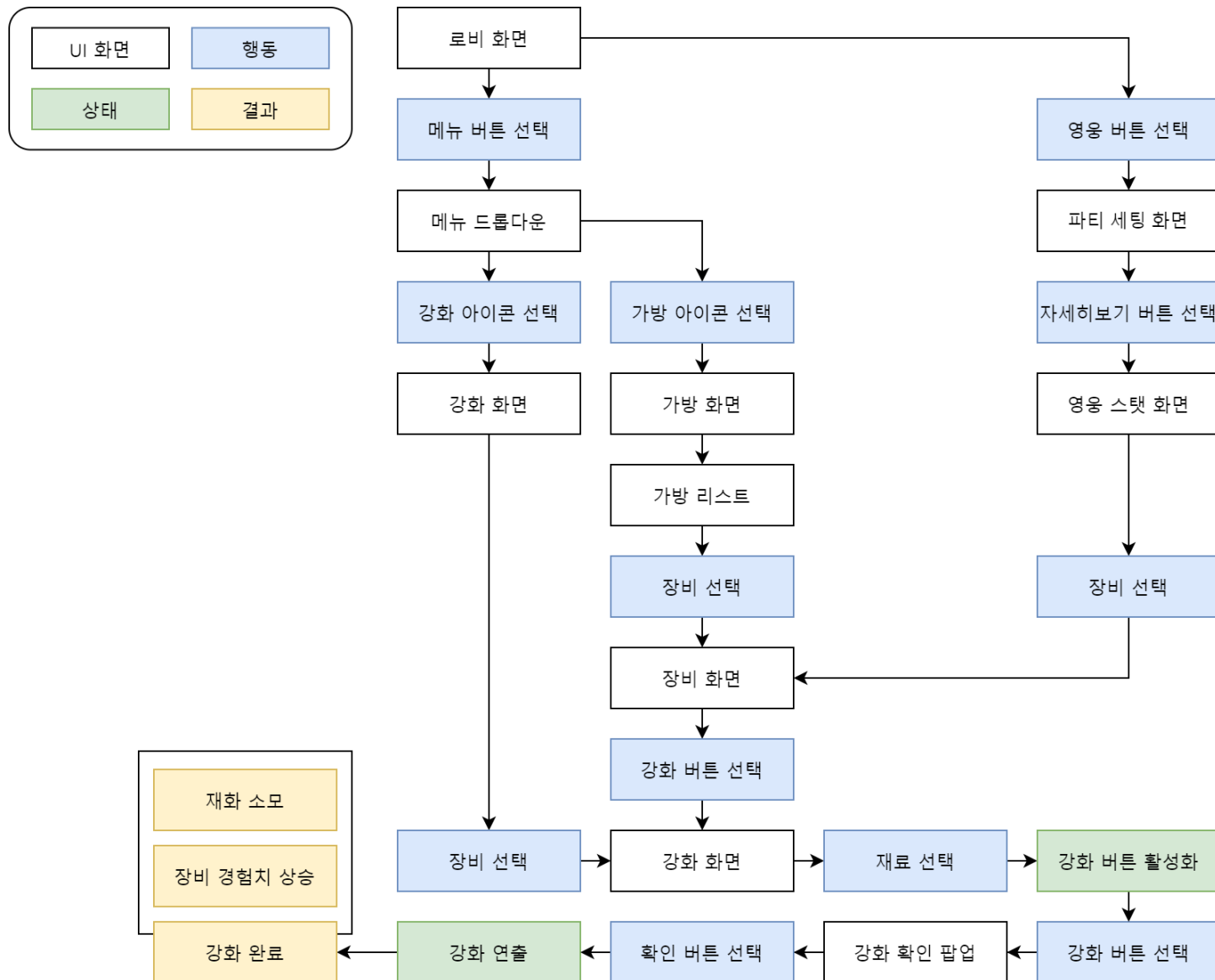
필요 경험치는 장비의 레벨에 따라 달라진다.

*08. 데이터 테이블 참고 (23p)

장비 강화 시스템 기획의도

1. 획득한 장비의 능력치를 높일 수 있도록 하여 **성장 욕구를 충족**시킨다.
2. 플레이 **허들을 돌파**할 수 있는 수단을 제공한다.
3. **낮은 등급 장비의 소모처**를 제공한다.
4. 재화를 소모시켜 **강화 콘텐츠 외 다른 콘텐츠 플레이를 유도**하여 플레이 타임을 증가시킨다.
재화가 필요한 유저는 상점에서 재화를 구매하거나 재화 던전을 통해 재화를 얻는 행동을 하게 된다.

02 장비 강화 시스템 구조도



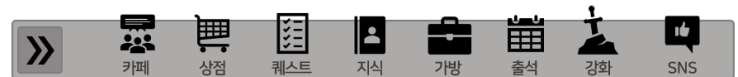
03 장비 강화 시스템 진입 방법

진입 방법 1 메뉴 → 강화



1. 로비 화면에서 메뉴 버튼 선택

메뉴 버튼을 클릭하면 왼쪽으로 메뉴가 펼쳐짐



2. 메뉴에서 강화 선택



3. 강화 화면 진입



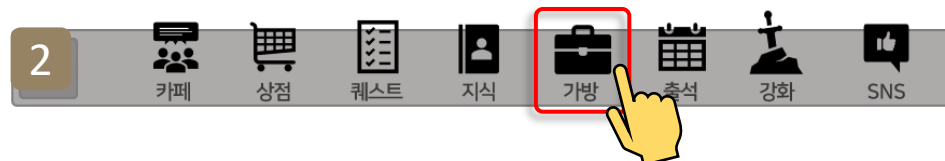
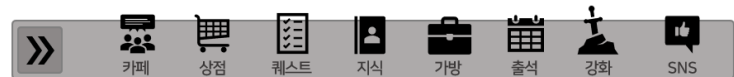
03 장비 강화 시스템 진입 방법

진입 방법 2 메뉴 → 가방 → 강화



1. 로비 화면에서 메뉴 버튼 선택

메뉴 버튼을 클릭하면 왼쪽으로 메뉴가 펼쳐짐



2. 메뉴에서 가방 선택



3. 가방 화면 진입

03 장비 강화 시스템 진입 방법

진입 방법 2 메뉴 → 가방 → 강화



4. 강화할 장비 선택 장착중인 장비도 선택 가능



5. 장비가 선택된 상태



6. 강화 버튼 선택



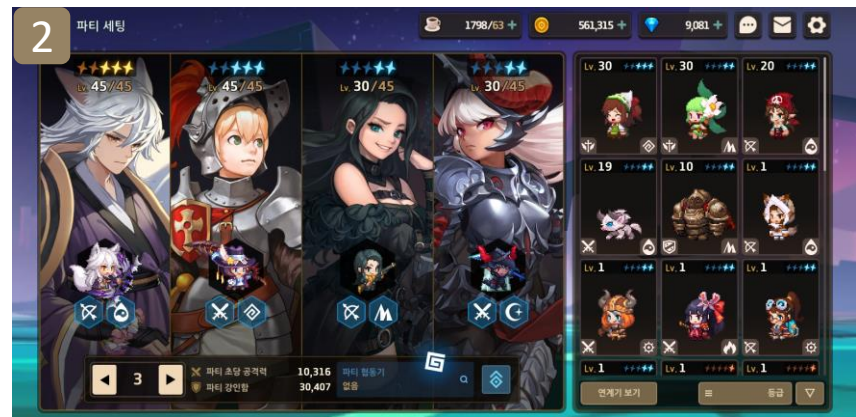
7. 장비 강화 화면 진입 완료

03 장비 강화 시스템 진입 방법

진입 방법 3 영웅 → 장비 → 강화



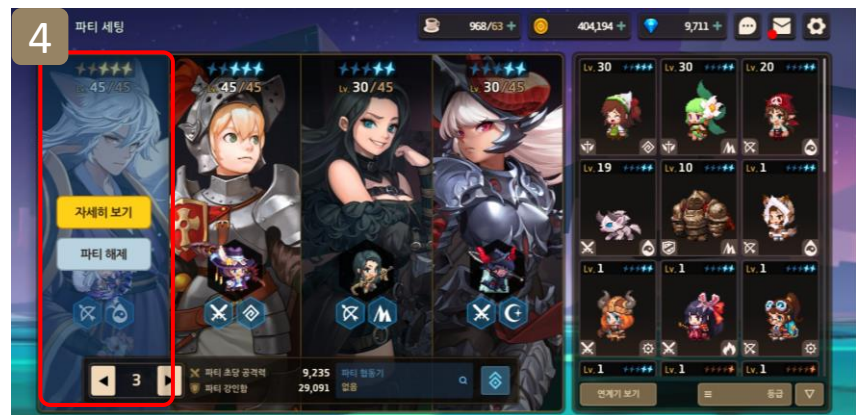
1. 로비 화면에서 영웅 버튼 선택



2. 파티 세팅 화면으로 진입



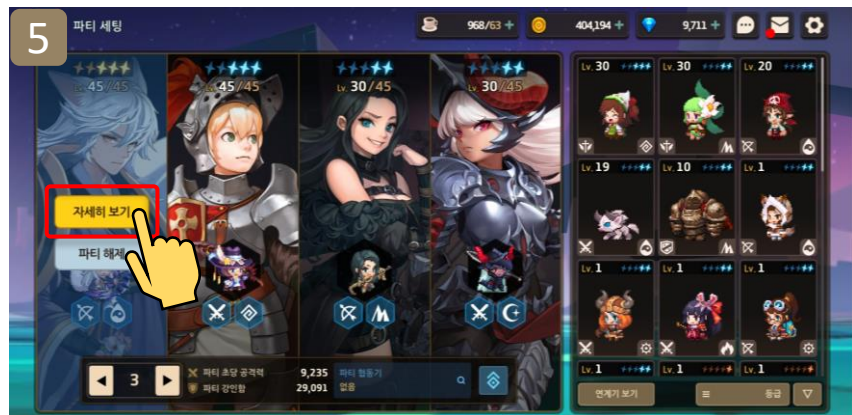
3. 영웅 선택



4. 선택한 영웅 위에 버튼이 나타남

03 장비 강화 시스템 진입 방법

진입 방법 3 영웅 → 장비 → 강화



5. 자세히 보기 버튼 선택



6. 영웅 스탯 화면 진입



7. 강화할 장비 선택



8. 장비 화면 진입

진입 방법 3 영웅 → 장비 → 강화



9. 강화 버튼 선택



10. 강화 화면 진입 완료



1. 강화 화면 진입



2. 강화할 장비 선택

우측의 장비 리스트에서 강화할 장비를 선택



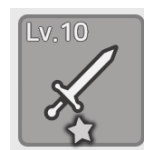
3. 강화할 장비 선택 완료

선택한 장비가 최대 레벨 장비일 경우 :
최대 레벨 장비도 장비 선택까지는 가능하나
재료 선택이 불가능함 → 강화 불가

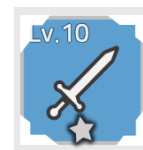


* 강화할 장비 교체하기

- 1 선택한 장비의 아이콘을 누르면 파란색으로 바뀐다.



기본 상태



선택된 상태

- 2 이 때 우측의 장비 리스트에서 바꾸고 싶은 장비를 선택하면 강화할 장비가 교체된다.

04 장비 강화 진행 과정



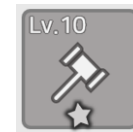
4. 강화 재료 아이템 선택

우측의 리스트에서 강화 재료 아이템을 선택

강화 재료 아이템 종류



장비



강화용 망치



5. 재료 칸에 추가 완료

선택한 재료 아이템이 재료 칸에 추가됨

추가된 재료를 다시 선택하면 재료 선택이 취소됨

재료 칸은 총 10칸이고 가득 차면 더 이상 추가할 수 X

04 장비 강화 진행 과정



* 재료 일괄 추가

일괄 추가 빈 재료칸을 한 번에 채움
버튼을 선택하면 재료 리스트의 첫번째 재료부터
순서대로 n개가 한꺼번에 추가됨
n = 재료 칸 중 빈 칸의 개수



* 재료 칸이 가득 찬 경우 / 재료 일괄 제거

재료 칸 10칸이 가득차면 우측의 리스트가
비활성화되고 더 이상 재료를 추가할 수 없음
일괄 추가 버튼이 일괄 제거 버튼으로 바뀜

일괄 제거 재료 칸의 모든 재료 아이템 선택 취소



6. 강화 버튼 선택

강화 버튼은 비활성화 상태였다가 강화 가능 조건이 충족될 때 활성화됨.

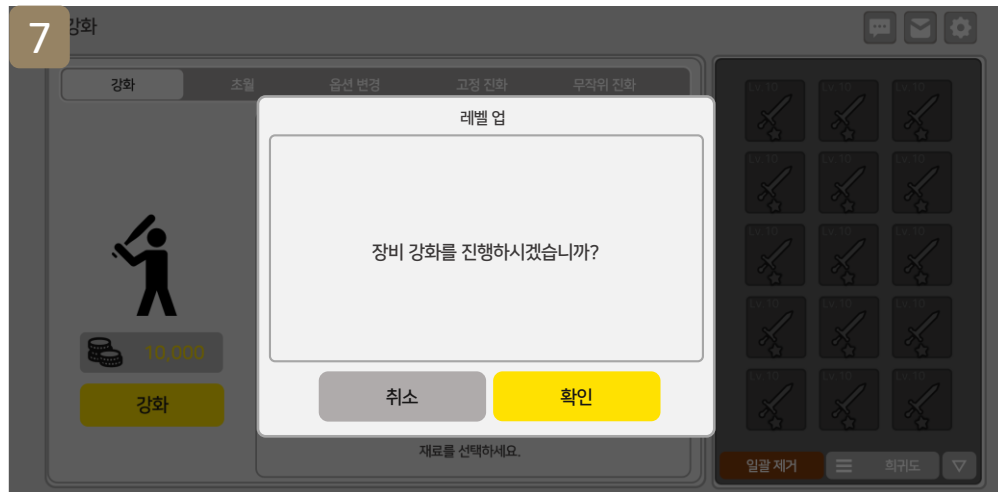
강화 가능 조건

1. 강화할 장비가 선택됨
2. 재료가 1개 이상 추가됨
3. 강화 비용이 보유 골드를 초과하지 않았음

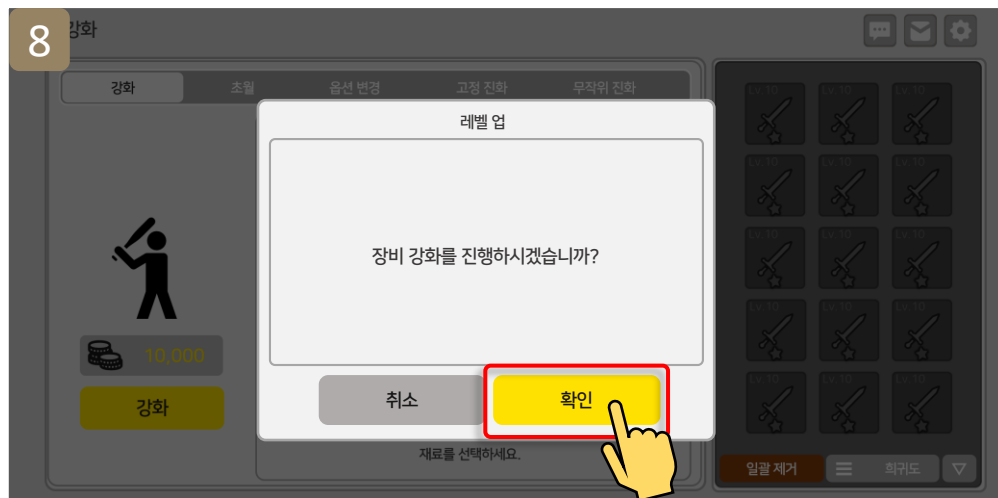


* 골드가 부족할 경우

강화 비용이 보유중인 골드를 초과하면 강화 버튼이 비활성화되어 강화 불가능



7. 강화 확인 팝업창



8. 강화 확인 버튼 선택

확인 버튼을 누르면 강화 진행.
취소 버튼을 누르면 창이 닫힌다.



9. 강화 연출 진행

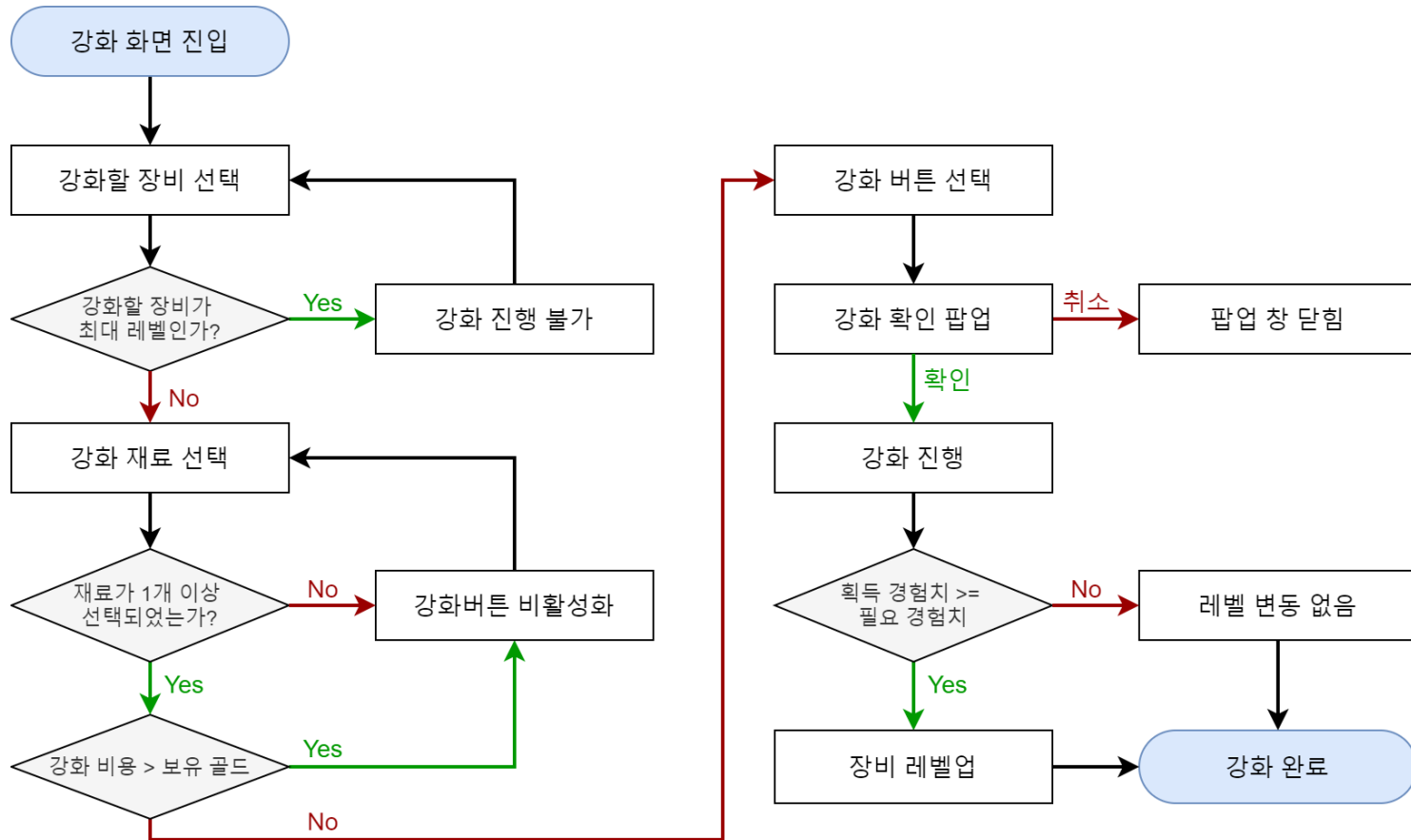
대장장이가 캐릭터가 강화 연출을 진행하고 강화가 진행되는 동안은 터치 조작이 불가능하다.



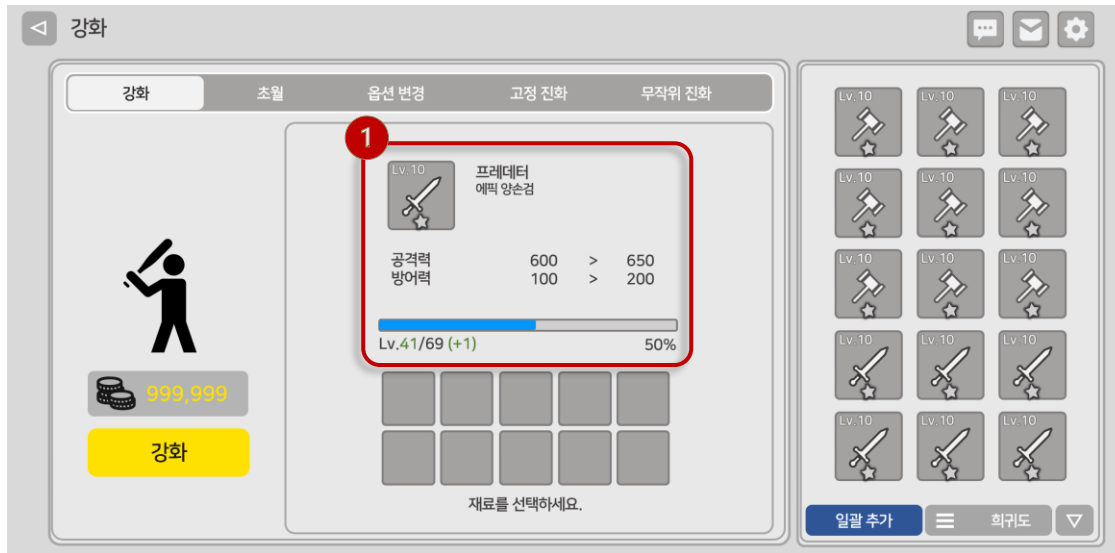
10. 강화 완료

연출이 끝나면 장비 경험치가 상승하고 대장장이가 캐릭터 위에 '완료!' 말풍선이 생긴다.

05 장비 강화 플로우 차트





강화 화면 UI 상세 규칙

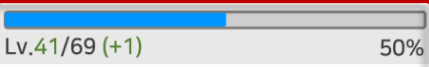


UI 상세 정보	
1	강화할 장비 상세정보 1) 장비 아이콘 2) 장비 이름 (고유한 값, 중복불가) 희귀도 + 장비 종류 (ex. 에픽 + 양손검) 3) 옵션 이름 현재 수치 > 강화 후 수치 4) 장비 경험치를 막대 그래프로 출력

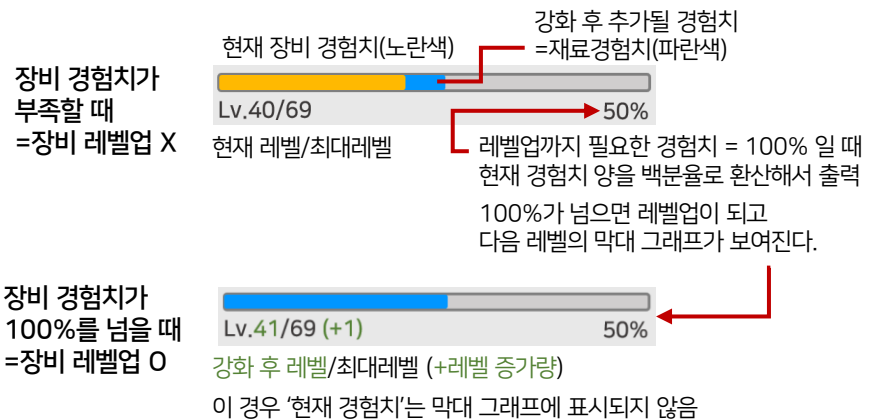
각 상세 정보는 장비 테이블 참조
참조할 컬럼을 명시해줘야하는가?

- 1)  장비 아이콘

 활성화상태 - 아이콘의 배경색 변경
- 2) **프레데터 에픽 양손검** 장비 이름
 희귀도 + 장비 종류
- 3)

공격력	600	>	650
방어력	100	>	200

 옵션 이름 현재 수치 강화 후 수치
- 4) 
 Lv.41/69 (+1) 50%
 장비 경험치 막대 그래프

* 장비 경험치 막대 그래프 상세

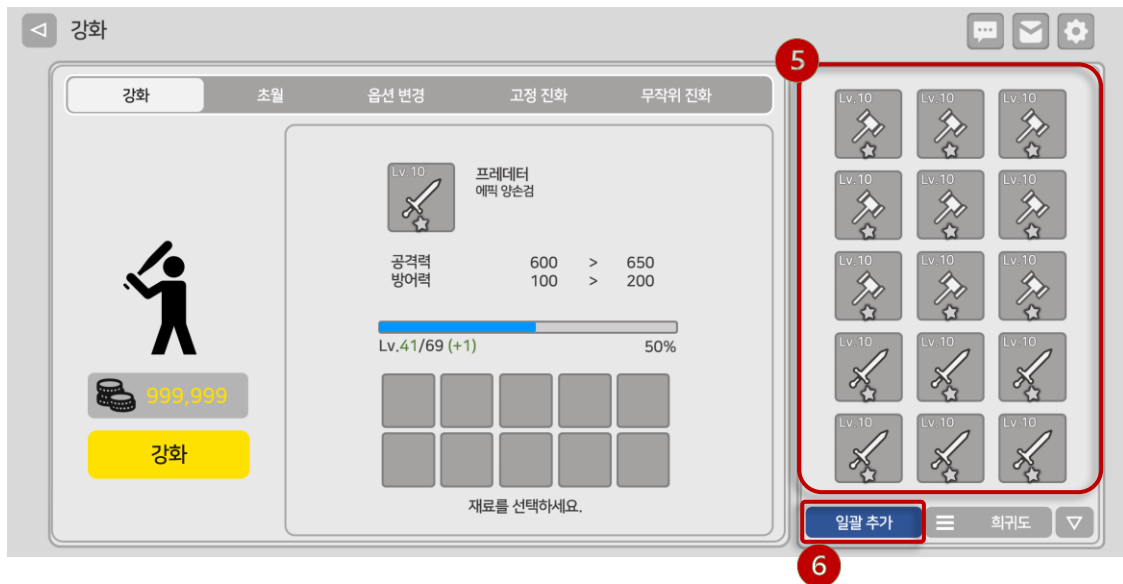


강화 화면 UI 상세 규칙



UI 상세 정보	
2	강화 비용 강화에 필요한 골드 출력 재료가 추가될 때마다 누적으로 계산 강화 비용이 보유 골드를 초과하면 빨간 글씨로 출력 <div> 999,999 기본 999,999 초과 </div>
3	강화 버튼 Default - 비활성화 강화 가능한 상태일 때만 강화 버튼 활성화 강화 가능 조건 : <ol style="list-style-type: none"> 1. 강화할 장비가 선택됨 2. 재료가 1개 이상 추가됨 3. 강화 비용이 보유 골드를 초과하지 않았음 <div> <div>강화</div> <div>활성화</div> <div>강화</div> <div>비활성화</div> </div>
4	재료 칸 5*2 10칸으로 구성. 다 차면 재료 선택 불가 재료 칸에 있는 재료를 클릭하면 재료 선택 취소. 하단 '재료를 선택하세요.' 문구는 Text로 항상 표시

강화 화면 UI 상세 규칙



UI 상세 정보	
5	리스트 (장비 리스트/강화 재료 리스트) 3*5로 배치, 세로 스크롤 형식. 상태에 따라 리스트의 내용이 달라짐. [표] 참고
6	일괄 추가 / 일괄 제거 버튼 상태에 따라 활성화되는 버튼이 달라짐. [표] 참고 <div> <div>일괄 추가</div> <div>일괄 제거</div> </div> <div> <div>재료 칸에 빈칸이 있을 때 활성화</div> <div>재료 칸이 가득 찼을 때 활성화</div> </div>

* [표] 상태에 따른 리스트 내용과 일괄 추가 버튼 정리 표

상태	리스트 이름	리스트 내용	일괄 추가 버튼
강화할 장비 선택 X	장비 리스트	장비 아이템	버튼 없음 (아예 나타나지X)
강화할 장비 선택 O, 재료 칸에 빈칸이 있음	강화 재료 리스트	강화 재료 아이템 (장비 & 강화용 망치)	일괄 추가 버튼 활성화
재료 칸이 가득 찼	리스트 비활성화		일괄 제거 버튼 활성화

* 리스트 비활성화 상태



기존 리스트 UI 위에
투명도 40%의
음영패널을 덮어씌운다.
(정확한 수치는 변동가능성 0)

강화 화면 UI 상세 규칙

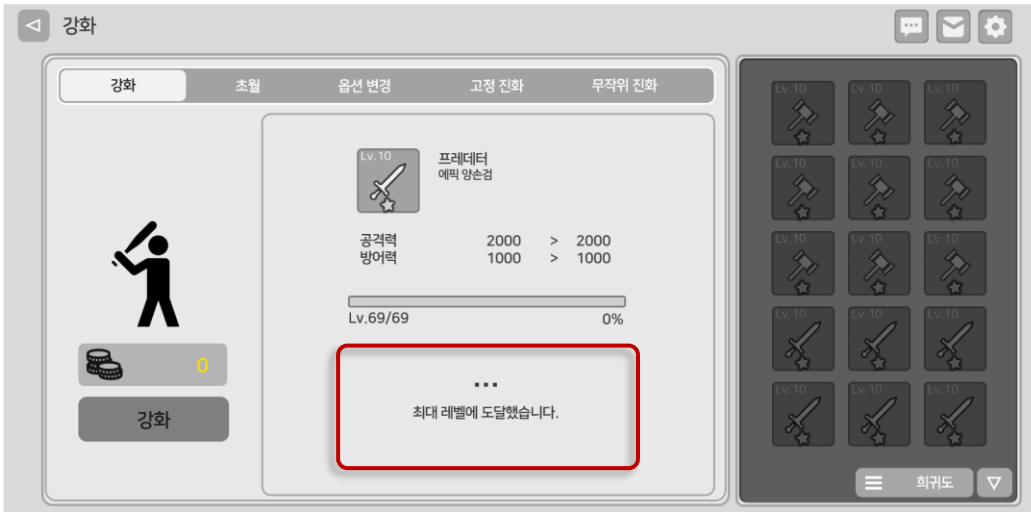


* 정렬 기준 목록이 펼쳐진 상태



UI 상세 정보	
7	<p>리스트 정렬 기준 버튼</p> <p>현재 선택된 정렬 기준이 버튼에 써져 있음 버튼을 누르면 정렬 기준 목록이 위로 펼쳐짐 목록에서 기준 선택 시 목록은 바로 닫히고 선택한 기준대로 리스트가 재정렬됨</p> <div> <div>회귀도</div> <div>등급</div> <div>레벨</div> <div>초당 공격력</div> <div>강인함</div> </div> <p>* 정렬 기준 목록</p> <p>정렬 기준 드롭다운 메뉴. 현재 선택된 기준(연회색), 나머지 기준(진회색)</p>
8	<p>내림차순 / 오름차순 버튼</p> <p>기본 상태 : 내림차순 버튼을 클릭하면 버튼 모양이 오름차순으로 바뀌고 즉시 리스트가 다시 정렬됨</p> <div> <div>▽ 내림차순 정렬</div> <div>△ 오름차순 정렬</div> </div>

강화 화면 UI - 강화할 장비가 최대 레벨일 경우 (강화 진행 불가)



재료 칸 자리에 '최대 레벨에 도달했습니다.' 출력

강화 버튼 : 비활성화 상태

리스트 : 비활성화 상태

일괄 추가 버튼 : 없음

강화 화면 UI - 강화 완료 시



강화 연출 후

대장장이 캐릭터 위에 '완료!' 말풍선 UI 출력

3초 뒤 사라짐

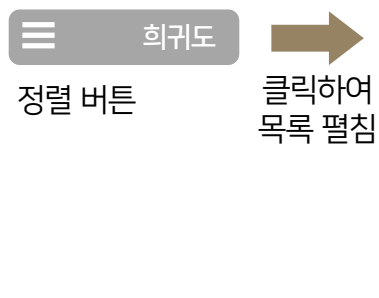


← 대장장이 캐릭터

리스트 정렬 규칙

리스트는 5가지 정렬 기준으로 정렬될 수 있으며 목록에서 선택한 기준이 1차 정렬 기준이다.
1차 정렬 기준에 따라 2, 3, 4차 정렬 규칙이 정해져 있다. [정렬 기준 표] 참고.

정렬 기준 : 희귀도, 등급, 레벨, 초당 공격력, 강인함



목록에서 원하는 정렬 기준을 선택하면
규칙에 따라 리스트가 재정렬 된다.

*장비에 해당 옵션이 없는 경우
옵션의 수치를 0으로 설정하여 최하위에 정렬되도록 한다.

[정렬 기준 표]

1차 정렬	2차 정렬	3차 정렬	4차 정렬
희귀도	등급	레벨	초당 공격력
등급	희귀도	레벨	초당 공격력
레벨	희귀도	등급	초당 공격력
초당공격력	희귀도	등급	레벨
강인함(방어력)	희귀도	등급	-

1. 재료 경험치 데이터 테이블

재료 경험치란?

재료 아이템을 강화 재료로 썼을 때 얻을 수 있는 경험치.

재료 아이템의 레벨과 등급에 따라 얻을 수 있는 경험치 양이 결정된다. 희귀도는 영향 X

강화 시 추가되는 경험치 = 재료 경험치의 합

각 재료 경험치의 합이 강화 시 추가되는 총 경험치가 된다.

Ex. 재료 : 1성 1레벨 + 2성 1레벨 + 3성 1레벨

→ 재료 경험치 : $100 + 200 + 500 = 800$

[컬럼 설명]

컬럼 내용		설명
영문	국문	
level	레벨	재료 아이템의 레벨. (Min: 1, Max: 69)
resourceExp_star1	1성 재료 경험치	재료의 등급이 1성일 경우 얻을 수 있는 경험치
resourceExp_star2	2성 재료 경험치	2성일 경우 얻을 수 있는 경험치
resourceExp_star3	3성 재료 경험치	3성일 경우 얻을 수 있는 경험치
resourceExp_star4	4성 재료 경험치	4성일 경우 얻을 수 있는 경험치
resourceExp_star5	5성 재료 경험치	5성일 경우 얻을 수 있는 경험치

1. 재료 경험치 데이터 테이블

[실제 데이터 예시]

level	resourceExp_star1	resourceExp_star2	resourceExp_star3	resourceExp_star4	resourceExp_star5
1	100	200	500	1200	2400
2	240	340	640	1340	2540
3	390	490	790	1490	2690
4	570	670	970	1670	2870
5	780	880	1180	1880	3080
...					
69	385950	386050	386350	387050	388250

2. 필요 경험치 데이터 테이블

강화할 장비의 레벨에 따라 다음 레벨까지 필요한 경험치가 다르다. 등급, 희귀도는 영향 X
재료 경험치의 합 \geq 필요 경험치 \rightarrow 레벨업

Ex. 1레벨 \rightarrow 2레벨 : 경험치 200 필요

[컬럼 설명]

컬럼 내용		설명
영문	국문	
curLevel	현재 레벨	강화할 장비의 현재 레벨. (Min: 1, Max: 68)
neededExp	필요 경험치	다음 레벨까지 필요한 경험치

[실제 데이터 예시]

curLevel	neededExp
1	200
2	220
3	260
...	
68	157860
69	0

*초월하지 않은 장비의 최대 레벨이 69이기 때문에
현재 레벨이 69일 경우 더 이상 강화가 불가능함.

3. 강화 비용 데이터 테이블

강화 비용 = 재료별 강화 비용의 합

재료의 레벨과 등급에 따라 강화 비용이 매겨지고, 각 재료의 강화 비용의 합이 총 강화 비용이 된다. 희귀도는 영향 X

Ex. 재료 : 1성 1레벨 + 2성 1레벨 + 3성 1레벨

→ 강화비용 : $100 + 200 + 500 = 800$

[컬럼 설명]

컬럼 내용		설명
영문	국문	
level	레벨	재료 아이템의 레벨. (Min: 1, Max: 69)
upgradeCost_star1	1성 강화비용	재료의 등급이 1성일 경우의 강화비용
upgradeCost_star2	2성 강화비용	2성일 경우의 강화비용
upgradeCost_star3	3성 강화비용	3성일 경우의 강화비용
upgradeCost_star4	4성 강화비용	4성일 경우의 강화비용
upgradeCost_star5	5성 강화비용	5성일 경우의 강화비용

3. 강화 비용 데이터 테이블

[실제 데이터 예시]

level	upgradeCost_ star1	upgradeCost_ star2	upgradeCost_ star3	upgradeCost_ star4	upgradeCost_ star5
1	100	200	500	1200	2400
2	240	340	640	1340	2540
3	390	490	790	1490	2690
4	570	670	970	1670	2870
5	780	880	1180	1880	3080
...					
69	385950	386050	386350	387050	388250