



로드 오브 히어로즈 장비 시스템 역기획서

- 작성자 : 이주영
- 최종 작성일 : 21.02.08
- E-Mail : galbi0909@naver.com

목차

0. 목차

1. 개요

1.1 일반적인 장비 시스템 정의.....	01
1.2 차별성.....	01
1.3 기획 의도.....	02
1.4 문서 범위.....	03

2. 장비

2.1 장비 종류.....	04
2.2 장비 부위.....	05
2.3 장비 등급.....	06
2.4 장비 옵션.....	07
2.4.1 주옵션.....	08
2.4.2 부옵션.....	10
2.4.3 세트 효과.....	12

3. 장비 장착

3.1 장비 장착 플로우.....	13
3.2 장비 장착 진입.....	15
3.3 장비 장착 및 해제.....	16
3.3.1 장비 장착.....	16
3.3.2 장비 해제.....	17
3.3.3 자동 장착.....	18
3.3.4 모두 해제.....	19
3.4 세부 UI.....	20

1. 개요

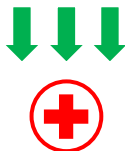
본 문서에서 다루는 장비 시스템의 일반적인 정의와 <로드 오브 히어로즈>만의 차별성을 소개하고 이에 대한 기획 의도와 범위를 서술한다.

1 개요

1.1 일반적인 장비 시스템 정의

고유한 능력치와 특수 효과 같은 옵션을 지니고 있는 장비 아이템을 게임 내에 구현된 다양한 콘텐츠, 이벤트를 통해 획득, 제작한 후에 캐릭터에 장착하여 전투력을 높이는 것을 목표로 하는 시스템.

강화/승급/각성 등으로 장비의 옵션 한계치를 더 끌어올릴 수 있으며, PVP 콘텐츠에서 특히나 필수 불가결한 성장요소이다.



1.2 차별성

- 같은 장비라도 현저히 다른 옵션 차이로 셋팅에 다양성을 증대 시킴
- 오직 장비에 한정하여 가차 시스템 존재
- 별도의 재화 없이 장비 무제한 탈 부착이 가능하여 콘텐츠에 따른 유동적인 셋팅 가능



[공격] 투쟁의 예복

 공격력 25 (MAX. 245) 체력 방어력 150 8 체력 4%	 체력 5% (MAX. 42%)
2 세트 공격 공격력 + 15%	2 세트 공격 공격력 + 15%

같은 장비임에도 보유한 능력치 효과의 종류와 개수가 다르다.

1.3 기획 의도



게임 컨셉 : 플레이어가 '로드'가 되어 직접 수많은 캐릭터를 지휘하고 애정을 느끼는 게임



동일 장르 게임들이 주로 택하는 '캐릭터 가차 시스템'을 지양하고 캐릭터 간 밸런스를 조화롭게 조정



하지만 RPG 게임의 주요 방향성 중 하나인 '성장'이 빠져선 안됨.



'성장 요소' 중 하나인 '장비 시스템'의 디테일에 신경을 쏟아 타 게임들과 다른 방향성을 제시

Ex) A캐릭터는 B캐릭터보다 성능이 떨어진다 = X

A캐릭터는 ○○컨텐츠에 특화, B캐릭터는 □□컨텐츠에 특화 = O

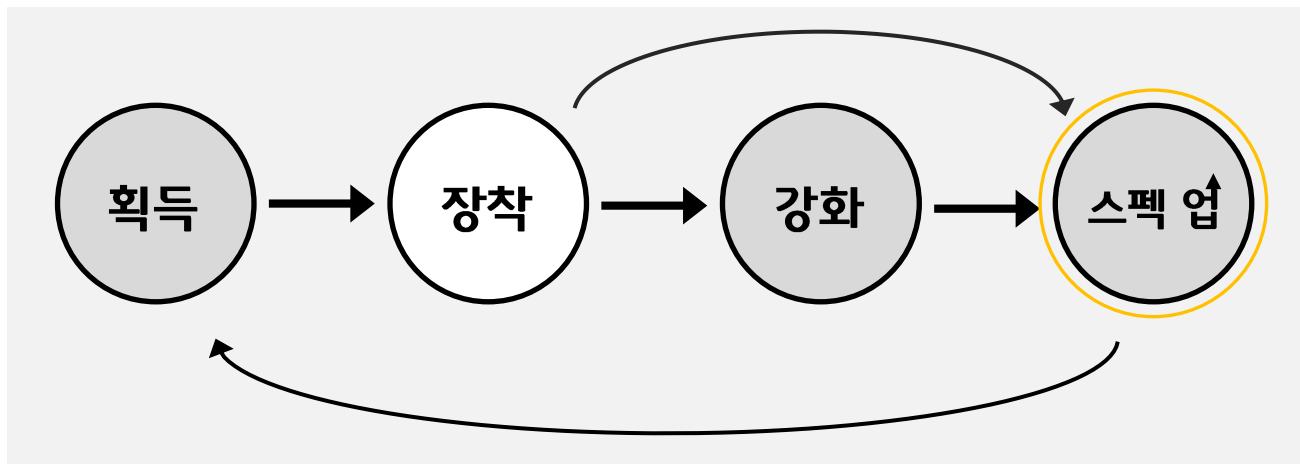
변칙적인 옵션↑: 플레이어의 수집욕구 증대, 재화 수급

장비 가차↑: 수익 창출

무제한 장비 교체↑: 게임에 대한 이해와 시도를 통한 성취감 유도

1.4 문서 범위

<통상적인 장비 시스템의 사이클>



- 장비의 분류기준 제시 및 정의, 규칙, 제약 설명
 - 통상적인 장비 시스템의 사이클 중 '장비 장착'
- 을 다루는 문서



2. 장비

장비 시스템의 핵심인 '장비'를 구성하는 모든 요소를 파악하고 이에 대한 세부 정의, 규칙, 제약을 서술한다.

2 장비

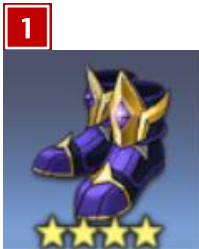
<장비 아이템의 구성>

- 모든 장비엔 태생적으로 **세트 효과, 종류, 등급, 옵션, 부위** 적용
- **장비 분류 기준**은 ‘종류’, ‘장비 부위’, ‘등급’
 - 종류에 따라 변하는 요소 : 세트 효과, 스킬 레벨, 부옵션 개수
 - 장비 부위에 따라 변하는 요소 : 주옵션의 종류
 - 등급에 따라 변하는 요소 : 주옵션 / 부옵션의 최대, 최소값, 부옵션 개수

2.1 장비 종류

- ‘종류’는 본 게임에서 **장비를 분류하는 고유명사**
 - 일반 / 레플리카 / 유물로 분류
 - ‘종류’는 장비 아이템 이미지 뒤 배경색으로 구분 가능

푸른색 : 일반 **보라색** : 레플리카 **노란색** : 유물



번호	종류	설명
1	일반	■ 장비를 획득할 수 있는 대부분의 콘텐츠에서 획득 가능한 장비 획득 경로 : 일반 던전 [시나리오 지역, 시험의 전당], 상점, 신비상인, 업적, 왕의 길, 파견, 연합 선물, 레이드 보상, 장비 연성 - 일반 세트 효과 적용 (2.4.3 세트 효과에서 자세히 서술) - 부옵션 개수 0~4개 랜덤 - 장비 등급 1등급~6등급 랜덤
2	레플리카	■ 한정된 콘텐츠에서 획득 가능한 장비 획득 경로 : 장비 제작, 업적, 연합 상점, 장비 연성, 패키지 구매 - 레플리카 세트 효과 적용 (2.4.3 세트 효과에서 자세히 서술) - 부옵션 개수 4개 고정 - 장비 등급 4등급~6등급 랜덤 - 클래스 착용 제한(일치하는 클래스의 영웅만 장착가능)
3	유물	■ 극히 한정된 콘텐츠에서 획득 가능한 장비 획득 경로 : 장비 연성, 패키지 구매 - 레플리카 세트 효과 적용 (2.4.3 세트 효과에서 자세히 서술) + ‘철벽’ 세트효과 추가 - 부옵션 개수 4개 고정 - 장비 등급 6등급 고정 - 클래스 착용 제한(일치하는 클래스의 영웅만 장착가능) - 특정 영웅 스킬 레벨 + 1

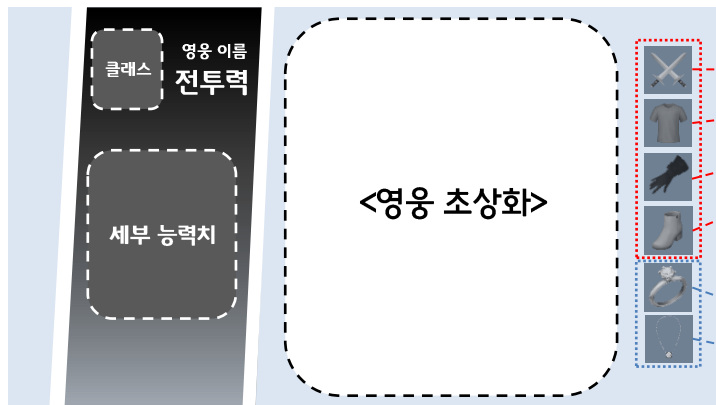
※ 참조 1 : 클래스 분류 및 역할

클래스	역할 설명
가디언	전방에서 아군을 든든하게 지켜주는 클래스
워리어	강인한 체력과 공격력을 가진 전방의 딜러
스트라이커	아주 강력한 공격으로 적을 압도하는 퓨어 딜러
슈터	후방에서 적에게 약화 효과와 공격을 가하는 만능 딜러
프리스트	후방에서 아군을 지원하는 지원형 클래스

2.2 장비 부위

■ 장비 아이템에 설정된 용도나 능력치, 이미지를 바탕으로 분류하는 기준

- <로드 오브 히어로즈> 에서 장비 부위는 **옵션의 차이를 기준으로**
1(무기, 옷, 장갑, 신발), **2**(반지, 목걸이) 두 가지로 분류 → (2.4 장비 옵션)에서 자세히 서술
- 영웅의 장비 슬롯에는 **해당 슬롯과 일치하는** 장비 부위만 장착 가능

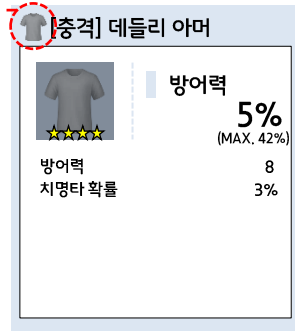


※영웅 장비창 UI 예시

장비 툴팁 좌측 상단의 아이콘 모양으로 장비부위 구분 가능

옵션 1	
장비 부위	장착 제한
무기	장비부위가 '무기'인 장비만 장착 가능
갑옷	장비부위가 '갑옷'인 장비만 장착 가능
장갑	장비부위가 '장갑'인 장비만 장착 가능
신발	장비부위가 '신발'인 장비만 장착 가능

옵션 2	
장비 부위	장착 제한
반지	장비부위가 '반지'인 장비만 장착 가능
목걸이	장비부위가 '목걸이'인 장비만 장착 가능



※장비 툴팁 예시



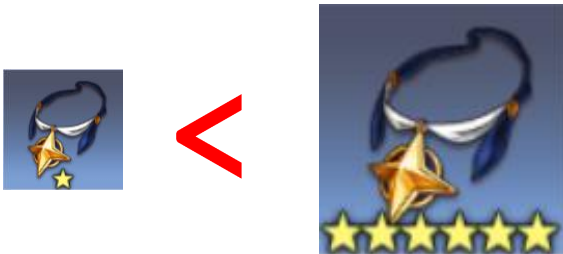
2.3 장비 등급



■ 장비에 태생적으로 부여되는 가치로, 성능 차이를 나타내는 지표

- 획득 당시 부여된 장비의 등급은 어떤 방법으로도 증가, 하락 X
- 1~6등급으로 나뉘며 숫자가 높을수록 성능 ↑, 등급은 별(★)모양으로 표시
- 장비의 등급에 따라 획득 수단, 획득 난이도 상이

노말 시나리오 보상 : 1~2성 장비
하드 시나리오 보상 : 3~4성 장비



등급 외 모든 분류(종류, 장착부위) 동일 시, 등급이 높은 장비가 더 좋은 성능을 가짐

예외 : 등급이 높을수록 증가하는 것은 주옵션의 수치, 부옵션의 최대/최소값 및 개수



낮은 등급의 장비에 해당 등급 옵션의 최대값, 높은 등급의 장비에 해당 등급의 최소값이 부여됐을 때 성능차이가 좁혀지거나 역전될 가능성 존재

장비의 등급이 높을수록 증가하는 요소

- 주옵션 및 부옵션의 최소값, 최대값 증가
- 최소, 최대 부옵션 개수 증가
- 구매, 판매 가격 증가
- 장비 분해 시 나오는 재료 등급 증가
- 강화 시 소모되는 재화 증가

2 장비

2.4 장비 옵션

- 장비에 부여된 능력치, 영웅이 해당 장비를 착용하면 장비에 부여된 옵션만큼 영웅의 **능력치 상승 및 특수 효과 발동**
- 장비의 옵션은 주옵션, 부옵션, 세트 효과, 유물 효과로 구분



번호	이름	정의
1	장비 이름 Equip_Name	<ul style="list-style-type: none"> 장비 고유 이름 장비 부위 아이콘, [세트효과], 고유이름 순으로 표기
2	착용 클래스 Equip_Class	<ul style="list-style-type: none"> 해당 장비를 장착 가능한 영웅 클래스 제한, 세트효과와 연계 일반 장비 해당X, 레플리카와 유물 장비에만 적용되는 제한 착용 클래스 : 가디언, 워리어, 스트라이커, 슈터, 프리스트
3	장비 이미지 Image 파일	<ul style="list-style-type: none"> 장비 고유의 이미지, 배경 색상으로 종류, 별 개수로 등급 확인 가능 Equip_Grade 강화된 장비 아이템의 경우 좌측 상단에 '+n' 강화단계(1~15) 표시
4	주옵션 M●● ¹⁾ Constant ²⁾ M●●_Percent ¹⁾	<ul style="list-style-type: none"> 장비 부위와 등급, 강화 단계에 따라 종류와 수치가 변동되는 고유 능력치 주옵션의 종류, 수치, (최대 강화 수치) 순으로 표기
5	부옵션 S●●● Constant S●●●_Percent	<ul style="list-style-type: none"> 장비 종류와 등급에 따라 최대/최소 개수, 최대/최소 수치가 변동되는 추가 능력치 부옵션의 종류, 수치 순으로 표기
6	유물 효과 Skill_Plus	<ul style="list-style-type: none"> '유물' 장비에만 확정적으로 부여되는 효과, 명시된 영웅이 장착 시 해당 스킬 레벨 1 상승 영웅 이름, 스킬 이름 순으로 표기 효과 변경 불가(2021.02.03 기준) 착용 클래스만 일치하면 그 밖의 영웅도 착용 가능하나 유물 효과 적용X
7	세트 효과 Set_Effect	<ul style="list-style-type: none"> 동일한 세트에 해당하는 아이템을 몇 부위 이상 착용할 시 적용되는 효과 2부위 혹은 4부위 착용 시 효과 적용 일반 장비로 이루어진 공용 세트 효과와 레플리카, 유물 장비로 이루어진 클래스 세트 효과 존재 중복 적용 가능

1) ●● : 주옵션, 부옵션에 포함되는 능력치, DMG/HP/DEF/EH/ER/CP/CD/SPD

2) Constant, Percent : 주옵션, 부옵션에 포함되는 능력치를 상수 값, 퍼센트 값으로 구분하여 나눔

2.4.1 주옵션



- 장비 부위와 등급, 강화 단계에 따라 종류와 수치가 변동되는 **고유 능력치**
- 영웅의 전투력¹⁾에 포함되는 능력치 중 **가장 큰 비중 차지**
 - 1개의 장비에 1개의 주옵션이 확정적으로 부여되며 강화 시 상승
 - 장비 획득과 동시에 부여된 주옵션은 변경 불가 (2021.02.04 기준)

- 같은 종류의 주옵션, 부옵션이라도 **상수 옵션, 퍼센트 옵션**으로 나뉠 수 있음
※ 육성 단계에 따른 격차를 보완
(육성 초반 : 영웅의 기본 능력치가 낮기에 상수 옵션 유리) (육성 후반 : 영웅의 기본 능력치가 높기에 퍼센트 옵션 유리)

※ 참조 2 : 능력치

능력치	설명
공격력	영웅의 기본 공격 및 스킬 데미지, 프리스트 클래스의 체력 회복량을 높여주는 능력치
체력	영웅의 HP를 올려주는 능력치
방어력	영웅의 방어력을 높여주는 능력치, 높을수록 받는 피해 감소
효과 적중	적에게 약화 효과를 적중시키는 확률
효과 저항	적이 약화 효과를 시전했을 때 걸리지 않을 확률
치명타 확률	치명타 공격이 발생할 확률, 최대 100%까지 적용
치명타 피해	치명타가 발생할 경우 추가로 발생하는 피해량 증가
속도	전투 시작 시 높은 순서대로 턴이 결정되며, 높을수록 행동 게이지 ²⁾ 를 빠르게 채우는 능력치

<p>공격력(상수 옵션)</p>	<p>공격력(퍼센트 옵션)</p>
상수, 퍼센트 옵션 모두 존재	공격력, 체력, 방어력
퍼센트 옵션만 존재	효과 적중, 효과 저항, 치명타 확률, 치명타 피해
상수 옵션만 존재	속도

1) 전투력 : 영웅의 모든 능력치를 도합, 계산하여 나타낸 수치

2) 행동 게이지 : 전투 중 영웅의 상단에 표시되는 게이지, 속도에 따라 차는 속도가 다르며 전부 차면 해당 영웅의 공격 턴 발생

2 장비



■ 장비 부위별 획득 가능 주옵션

장비 부위	공격력	체력	방어력	효과 적중	효과 저항	치명타 확률	치명타 피해	속도
1 (무기, 갑옷, 장갑, 신발)	O	O	O	X	X	X	X	X
2 (반지, 목걸이)	X	O	X	O	O	O	O	O

■ 등급별 주옵션 수치(강화하지 않은 상태)

등급	공격력	체력	방어력	효과 적중	효과 저항	치명타 확률	치명타 피해	속도
★	10 / 1%	100 / 1%	10 / 1%	1%	1%	1%	2%	1
★★	15 / 2%	150 / 2%	15 / 2%	2%	2%	2%	3%	2
★★★	20 / 4%	200 / 4%	20 / 4%	4%	4%	3%	4%	3
★★★★	25 / 5%	250 / 5%	25 / 5%	6%	6%	4%	6%	4
★★★★★	45 / 8%	450 / 8%	45 / 8%	9%	9%	5%	8%	5
★★★★★★	60 / 11%	600 / 11%	60 / 11%	12%	12%	7%	11%	7

※ 강화 시 도달하는 수치는 해당 문서에서 다루지 않음

2 장비

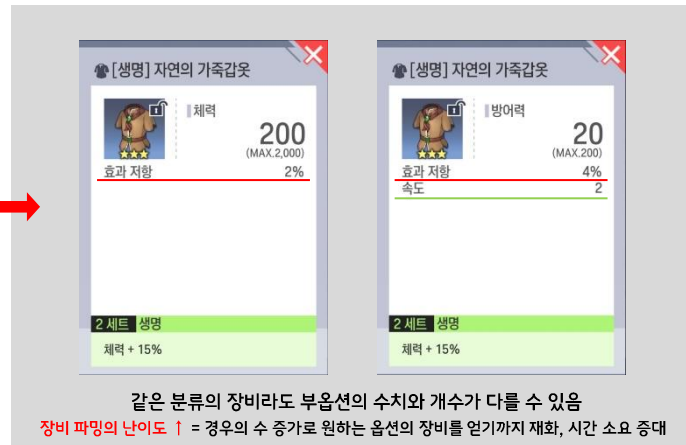
2.4.2 부옵션

- 장비 종류와 등급에 따라 **최대/최소 개수**, **최대/최소 수치**가 변동되는 **추가 능력치**
- 주옵션을 보완할 수 있으나 **무작위성이 높은 능력치**, 주옵션 만큼이나 중요성 대두
 - 1개의 장비에 0~4개의 부옵션이 개별적으로 **최소 수치 ~ 최대 수치 사이 값** 랜덤하게 부여
 - 특정 강화 단계(+3, +6, +9, +12) 도달 시 부옵션 추가 생성(4개 미만일 경우) 혹은 부옵션 상승(4개일 경우)(4개 중 무작위 1개, 최대/최소값 중 랜덤 상승)
 - 장비 획득과 동시에 부여되며, 변경 불가 (2021.02.04 기준)
 - 부옵션의 종류는 주옵션에 적용되는 능력치의 종류와 일치
 - 동일한 종류의 옵션 중복 적용 가능 (최대 2개)
(특정 옵션 위주의 장비 셋팅 가능)

4개의 부옵션 중 2개의 종류 중복



주옵션과 부옵션의 종류 중복



2 장비



■ 등급별 부옵션 수치 범위(강화하지 않은 상태)

등급	공격력(상수)	공격력(%)	체력(상수)	체력(%)	방어력(상수)	방어력(%)	효과 적중(%)	효과 저항(%)
★	1~4	1%~2%	15~60	1%~2%	1~4	1%~2%	1%~2%	1%~2%
★★	2~5	1%~3%	30~105	1%~3%	2~5	1%~3%	1%~3%	1%~3%
★★★	3~7	2%~5%	45~135	2%~5%	3~7	1%~4%	1%~4%	1%~4%
★★★★	4~10	3%~6%	60~225	3%~6%	4~10	2%~5%	2%~5%	2%~5%
★★★★★	8~15	4%~7%	90~300	4%~7%	8~15	3%~5%	3%~7%	3%~7%
★★★★★★	9~20	4%~8%	135~375	4%~8%	9~20	4%~8%	4%~8%	4%~8%
등급	치명타 확률(%)	치명타 피해(%)	속도(상수)					
★	1%~2%	1%~2%	1					
★★	1%~3%	1%~3%	1~2					
★★★	1%~4%	1%~4%	1~3					
★★★★	2%~5%	2%~5%	2~4					
★★★★★	3%~5%	3%~5%	3~5					
★★★★★★	4%~8%	4%~8%	4~6					

※ 수치 범위 내에서 1 혹은 1%씩 수치 차이 존재 (체력은 15의 배수 차이)

※ 강화 시 도달하는 수치는 해당 문서에서 다루지 않음

2.4.3 세트 효과

- 동일한 세트에 해당하는 아이템을 몇 부위 이상 착용할 시 적용되는 효과
- 모든 영웅이 착용할 수 있는 **공용 세트 옵션**과 특정 클래스만 착용 가능한 **클래스 세트 옵션**으로 분류

●공용 세트 : 일반 장비 ●클래스 세트 : 레플리카 장비, 유물 장비

- 세트 효과 발동을 위해선 **동일 세트 장비 2부위 혹은 4부위** 착용 필수

- 장착 장비 개수 내에서(최대 6개) 동일 세트 옵션, 타 세트 옵션 **중복 적용 가능**

Ex) 세트 옵션 조건이 2부위 장착일 때 6부위를 장착하면 해당 세트 효과 3회 중첩
Ex 2) 생명 세트 2부위와 공격 세트 2부위를 동시 착용하면 두 세트 효과 모두 발동



공용 세트	번호	세트 이름	장비 종류 / 클래스 제한	세트 효과
	1	생명	일반 / X	체력 + 15% (2개 착용 시, 효과 적용)
	2	공격	일반 / X	공격력 + 15% (2개 착용 시, 효과 적용)
	3	방어	일반 / X	방어력 + 15% (2개 착용 시, 효과 적용)
	4	치명	일반 / X	치명타 확률 + 12% (2개 착용 시, 효과 적용)
	5	명중	일반 / X	효과 적중 + 20% (2개 착용 시, 효과 적용)
	6	신념	일반 / X	효과 저항 + 20% (2개 착용 시, 효과 적용)
	7	맹렬	일반 / X	치명타 피해 + 40% (2개 착용 시, 효과 적용)
	8	충격	일반 / X	적 공격 시, 기절 확률 + 25% (2개 착용 시, 효과 적용)
	9	흡혈	일반 / X	적 공격 시, 피해량의 8%만큼 체력 회복 (2개 착용 시, 효과 적용)

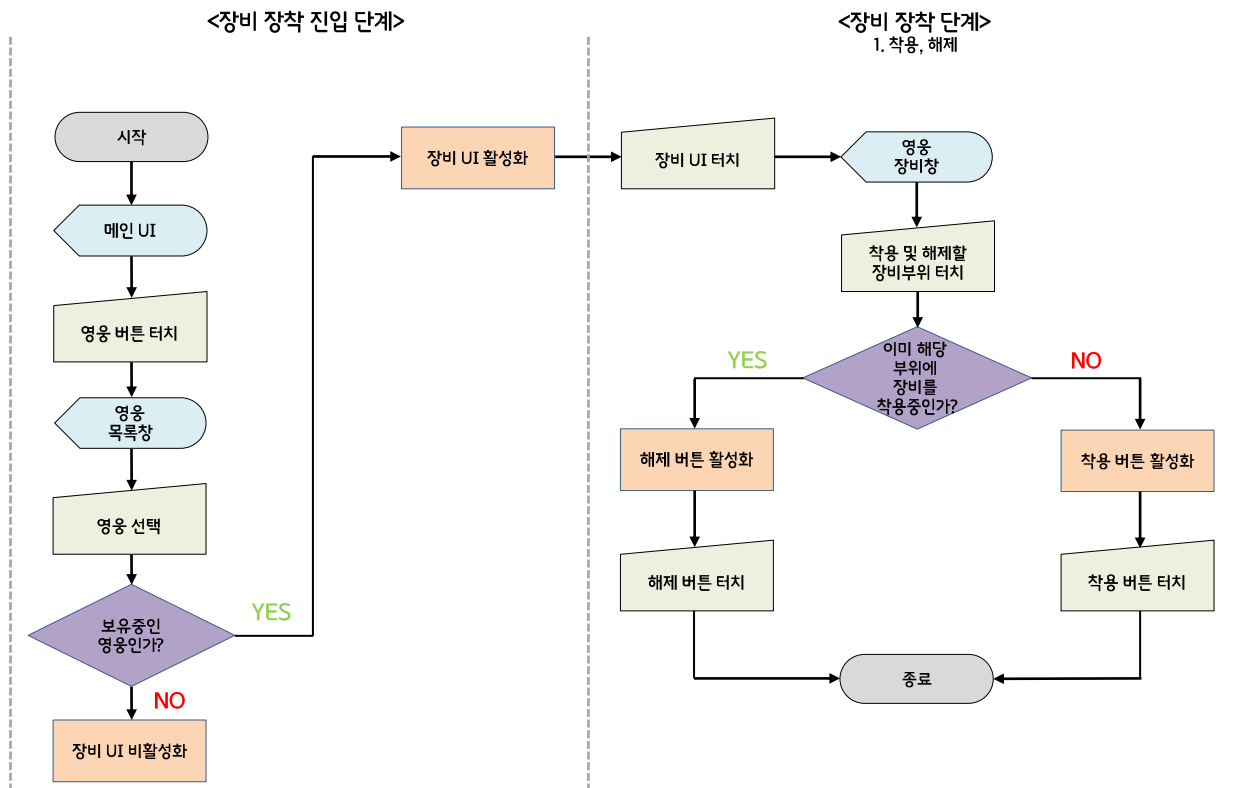
클래스 세트	번호	세트 이름	장비 종류 / 클래스 제한	세트 효과
	1	수호	레플리카 / 가디언	자신이 받는 피해량을 15% 감소 (2개 착용 시, 효과 적용)
	2	반격	레플리카 / 워리어	피격 시, 15% 확률로 반격 (2개 착용 시, 효과 적용)
	3	관통	레플리카 / 스트라이커	적 공격 시, 100% 확률로 방어 무시 피해량 10% 추가 (2개 착용 시, 효과 적용)
	4	증폭	레플리카 / 슈터	버스트 게이지 ¹⁾ 획득량 증가 (2개 착용 시, 효과 적용)
	5	회복	레플리카 / 프리스트	턴 시작 시, 체력이 가장 낮은 아군 1명의 체력을 15% 회복 (4개 착용 시, 효과 적용)
	6	철벽	유물 / 가디언	아군이 받는 피해량을 15% 감소 (4개 착용 시, 효과 적용)

1) 버스트 게이지 : 전투 중 영웅이 공격 혹은 피격 시 충전되는 게이지, 콕 차면 버스터 스킬의 재료로 쓰이는 소울로 변환

3. 장비 장착

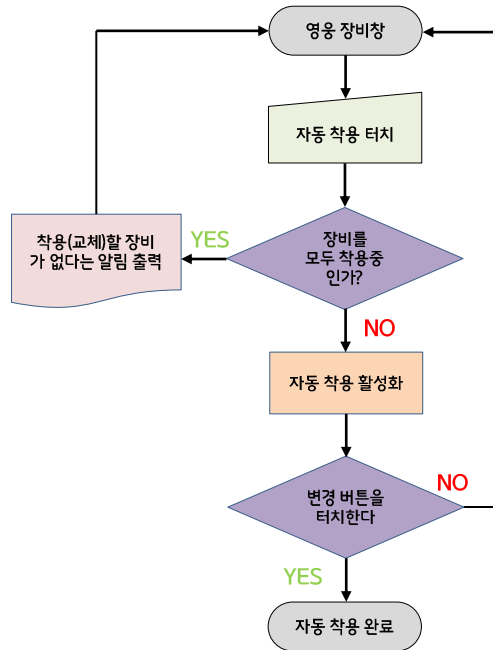
장비 장착 순서에 대한 플로우를 먼저 제시한 후에 각 단계에 해당하는 장비 장착 UI를 순서대로 설명하고, 이 과정에서 나타나는 세부 UI들을 정리한다.

3.1 장비 장착 플로우

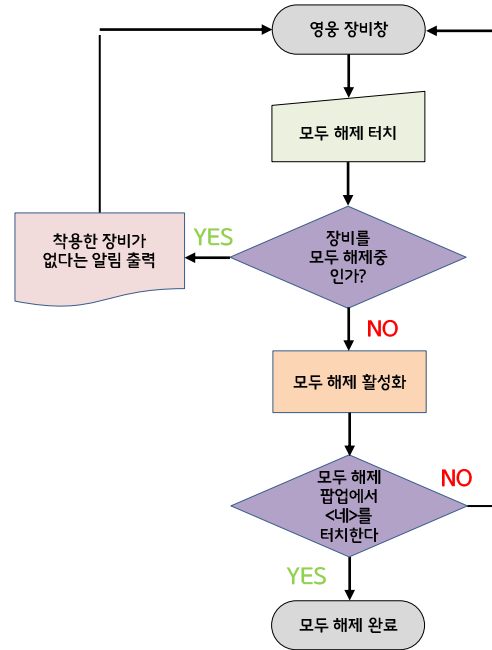




<장비 장착 단계>
2. 자동 착용



<장비 장착 단계>
3. 모두 해제



3.2 장비 장착 진입

- 1 영웅 버튼 터치 (영웅 목록창 UI로 이동)
- 2 상하 드래그로 목록 확인 및 터치로 영웅 선택
- 3 장비 UI 터치 (영웅 장비창 UI로 이동)
※ 선택한 영웅을 보유하고 있지 않을 경우 UI 생성되지 않음



메인 메뉴 UI



영웅 목록창 UI + 장비 UI



영웅 장비창 UI

3.3 장비 장착 및 해제

3.3.1 장비 장착

- 1 착용할 장비 부위 터치 (장비 선택창 팝업 발생)
- 2 상하 드래그로 목록 확인 및 터치로 장비 선택
※ 우측에 선택한 장비 아이템의 툴팁 출력
- 3 착용 버튼 터치 (장비 착용 완료 메시지 출력과 동시에 장비 선택창 팝업 닫힘)

X 팝업 닫힘



장비 선택창



영웅 장비창 UI



영웅 장비창 UI

3.3.2 장비 해제

- 1 해제할 장비 부위 터치 (장비 선택창 팝업 발생)
- 2 상하 드래그로 목록 확인 및 터치로 장비 선택
※ 우측에 선택한 장비 아이템의 톨팁 출력
- 3 해제 버튼 터치 (장비 해제 완료 메시지 출력과 동시에 장비 선택창 팝업 닫힘)

X 팝업 닫힘



장비 선택창



영웅 장비창 UI



영웅 장비창 UI

3.3.3 장비 자동 착용

※규칙 : 클래스 세트 효과 1순위, 유물 효과 적용 여부 2순위, 영웅의 전투력 상승 수치 3순위로 인벤토리에 보유한 장비 자동 착용

1 자동 착용 버튼 터치 (자동 착용 팝업 발생)

※ 규칙에 명시된 조건에 부합하지 않을 경우 <착용(교체)할 장비가 없습니다.> 메시지 출력

2 팝업에 출력된 장비 변경 내용과 전투력 변화 확인 후 변경 버튼 터치 (자동 착용 완료와 동시에 자동 착용 팝업 닫힘)

❌ 팝업 닫힘



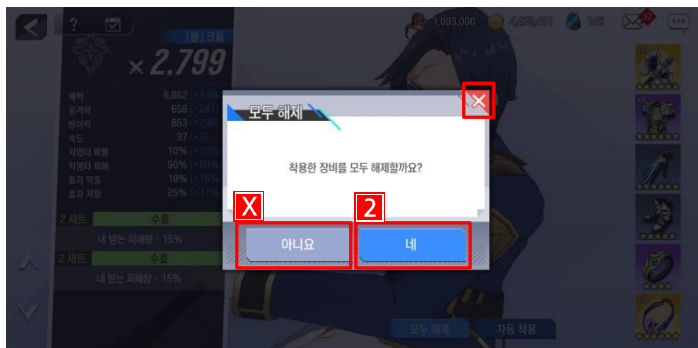
3.3.4 장비 모두 해제

- 1 모두 해제 버튼 터치 (자동 착용 팝업 발생)
※ 장착한 장비가 없을 경우 <착용한 장비가 없습니다.> 메시지 출력
- 2 착용한 장비 모두 해제를 원할 경우 네 버튼 터치
(모두 해제 완료와 동시에 모두 해제 팝업 닫힘)

X 팝업 닫힘



영웅 장비창 UI

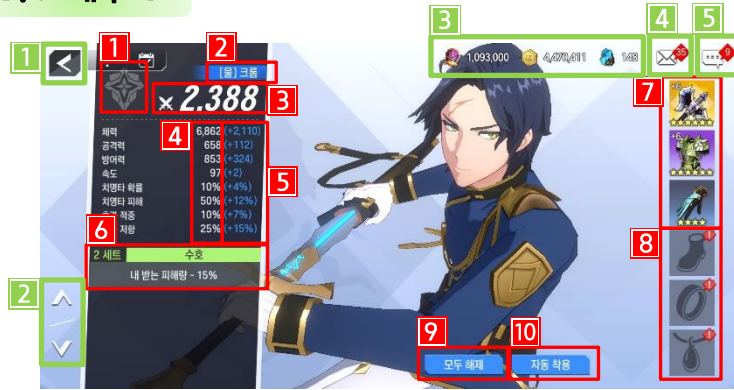


모두 해제 팝업



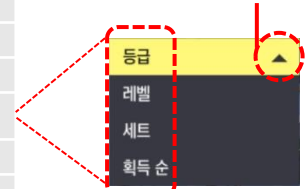
영웅 장비창 UI

3.4 세부 UI



번호	이름	설명
1	영웅 클래스	해당 영웅이 속해 있는 클래스를 아이콘으로 표시
2	영웅 이름	해당 영웅의 고유 이름 <속성 이름>
3	전투력	영웅의 모든 능력치를 포함, 계산하여 나타낸 수치
4	기본 능력치	영웅의 기본 스탯, 레벨, 각성에 따라 결정되는 능력치
5	장비 능력치	착용한 장비로 인해 증가되는 능력치
6	적용중인 세트 효과	착용한 장비로 인해 적용중인 세트 효과
7	장착중인 장비	착용중인 장비 이미지 (종류, 등급, 강화수치 표기)
8	미장착중인 장비	해당 부위에 장비를 착용하지 않았음을 표시하는 이미지
9	모두 해제 버튼	착용중인 장비를 모두 해제하는 버튼
10	자동 착용 버튼	모든 부위의 장비를 자동으로 착용하는 버튼
11	정렬 버튼	인벤토리의 아이템 정렬 기능 (등급, 레벨, 세트, 획득 순 기준으로 오름차순, 내림차순 정렬 가능)
12	인벤토리	보유중인 장비 중 해당 부위에 장착 가능한 아이템 표시
13	장비 톨팁	선택한 장비의 세부 능력치 표시
14	강화 버튼	장비 강화 UI로 이동
15	착용 버튼	해당 장비로 착용 (이미 착용 중이면 교체로 변경)

터치로 오름차순, 내림차순 변경 가능



각 항목을 터치하여 분류할 기준 설정 가능

번호	이름	설명
1	뒤로가기 버튼	영웅 목록창 UI로 이동
2	영웅 선택 버튼	영웅 목록창 UI를 거치지 않고 영웅 선택 가능
3	보유 재화	보유중인 재화 표시 (명성, 골드, 크리스탈)
4	메일 버튼	메일 UI로 이동
5	채팅 버튼	채팅 팝업 발생
6	닫기 버튼	팝업 닫힘

감사합니다.

