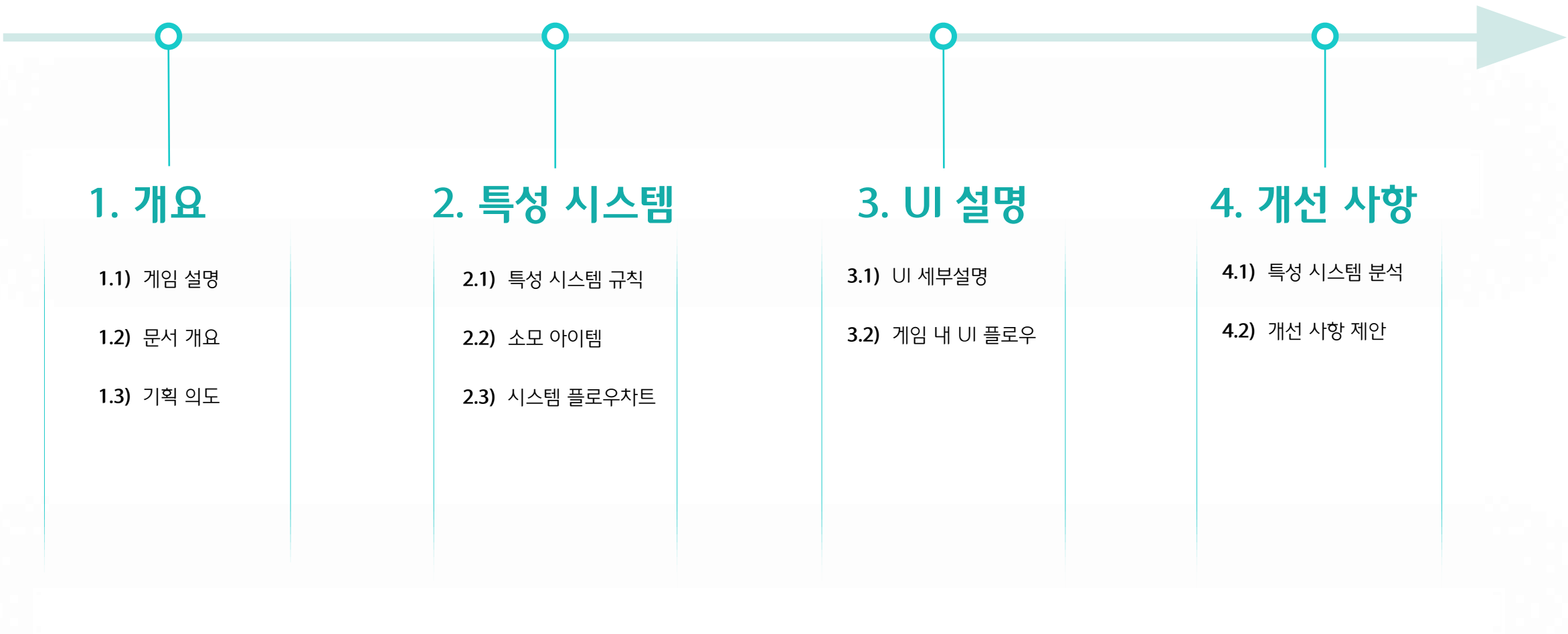


원신 - 특성 시스템 역기획서

목차



1. 개요

1.1) 게임 설명 : <원신>

- 캐릭터를 육성하며 높은 자유도의 오픈월드를 탐험하는 **3D 액션 RPG** 게임

1.2) 문서 개요

- 본 문서는 원신 내에서의 '특성' 시스템을 분석하고 역기획한 문서이다.

1.3) 기획 의도



성장 경험 제공

스킬 데미지 강화를 통한 캐릭터 성장



플레이 타임 확보

캐릭터 성장 단계에 따른 특성 개방을 통한
캐릭터 육성 유도



다양한 콘텐츠 경험 유도

모라(화폐), 특성 강화 재료 수집을 통한
다양한 게임 콘텐츠 이용 유도

2. 특성 시스템

2.1.1) 특성 시스템 규칙: 개요

- 모든 캐릭터는 일반 공격과 액티브 스킬을 포함한 **전투 특성**, 패시브 스킬인 **고유 특성**을 가지고 있다.



2. 특성 시스템

2.1.1) 특성 시스템 규칙: 개요

- 모든 캐릭터는 일반 공격과 액티브 스킬을 포함한 **전투 특성**, 패시브 스킬인 **고유 특성**을 가지고 있다.

	특성 구성	설명	특성 활성화 조건	레벨 업 가능 여부
전투 특성	일반 공격	공격 버튼을 누르면 발동하는 일반 공격(평타)	항상 사용 가능	○
	원소 전투 스킬	통상적인 '일반 스킬' 개념으로, 비교적 쿨타임이 짧다.		
	원소 폭발	통상적인 '궁극기' 개념으로, 비교적 쿨타임이 길다.		
고유 특성	고유 특성 1	해당 캐릭터를 강화시키는 효과를 부여한다.	* 캐릭터 돌파 1단계 이상	X (레벨 1로 고정)
	고유 특성 2		* 캐릭터 돌파 4단계 이상	
	생활 특성	현재 파티 내의 캐릭터, 또는 모든 캐릭터에게 도움이 되는 효과를 부여한다.	항상 사용 가능	

* 캐릭터 돌파 : 캐릭터의 레벨에 바탕을 둔 성장 시스템

2. 특성 시스템

2.1.2) 특성 시스템 규칙: 레벨

- 콘텐츠 보상으로 얻을 수 있는 **특성 육성 소재**, **캐릭터 육성 소재**, **모라**를 사용하여 캐릭터의 전투 특성 레벨을 올릴 수 있다.
- 특성 레벨에 따라 **데미지 계수가 증가**한다. (초기 레벨 : 1, 최대 레벨 : 10)
- 캐릭터 돌파 단계에 따라 **최대 레벨이 정해져 있다**.
- **지식의 왕관** : 10레벨 달성에 추가로 필요한 소재이며, 일부 콘텐츠와 **기간 한정 이벤트**를 통해서만 획득 가능하다.

캐릭터 돌파 단계	0단계	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계
최대 특성 레벨	1	1	2	4	6	9	10
지식의 왕관 필요 여부	X	X	X	X	X	X	○

2022-06월

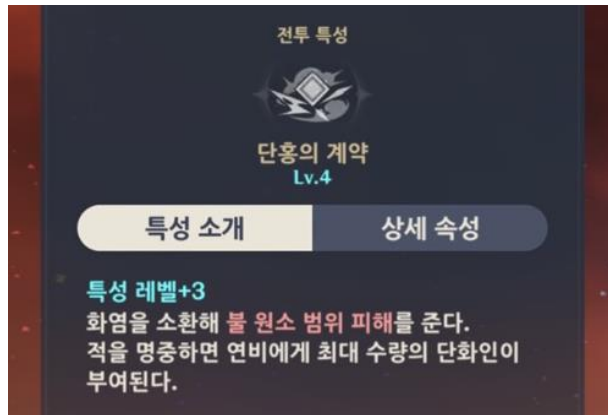
2020년 9월에 서비스를 시작한 후 현재까지
얻을 수 있었던 지식의 왕관은 **21개**가 전부이다.

이로 인해 왕관을 사용한다는 것은
캐릭터에 대한 애정의 척도가 되며,
유저들이 매번 열리는 기간 한정 이벤트에도
적극적으로 참여할 수 있게 하는 계기를 제공한다.

2. 특성 시스템

2.1.3) 특성 시스템 규칙: 예외

- 1) 캐릭터의 '운명의 자리' 해금을 통해 즉시 레벨을 3 높일 수 있다. (최대레벨 : 13)
- 2) 운명의 자리를 통해 레벨을 높인 경우 특성 레벨은 기존의 흰색 대신 파란색으로 표기된다.
- 3) 운명의 자리로 강화된 특성의 레벨을 올릴 때 사용되는 소재는 강화되기 전의 레벨을 기준으로 진행한다.
- 4) 캐릭터 '타르탈리아'의 고유 특성을 통해 일반 공격 특성의 레벨을 즉시 1 높일 수 있으며, 상기의 규칙을 적용한다.



운명의 자리로 강화된 특성
(1레벨 → 4레벨)



특성 레벨을 올릴때
증가하는 수치는 4레벨 → 5레벨
요구하는 소재는 1레벨 → 2레벨

현재는 '타르탈리아' 캐릭터만 특성에 영향을 줄 수 있지만
추후에 특성에 영향을 주는 다른 캐릭터도 개발될 수 있다.

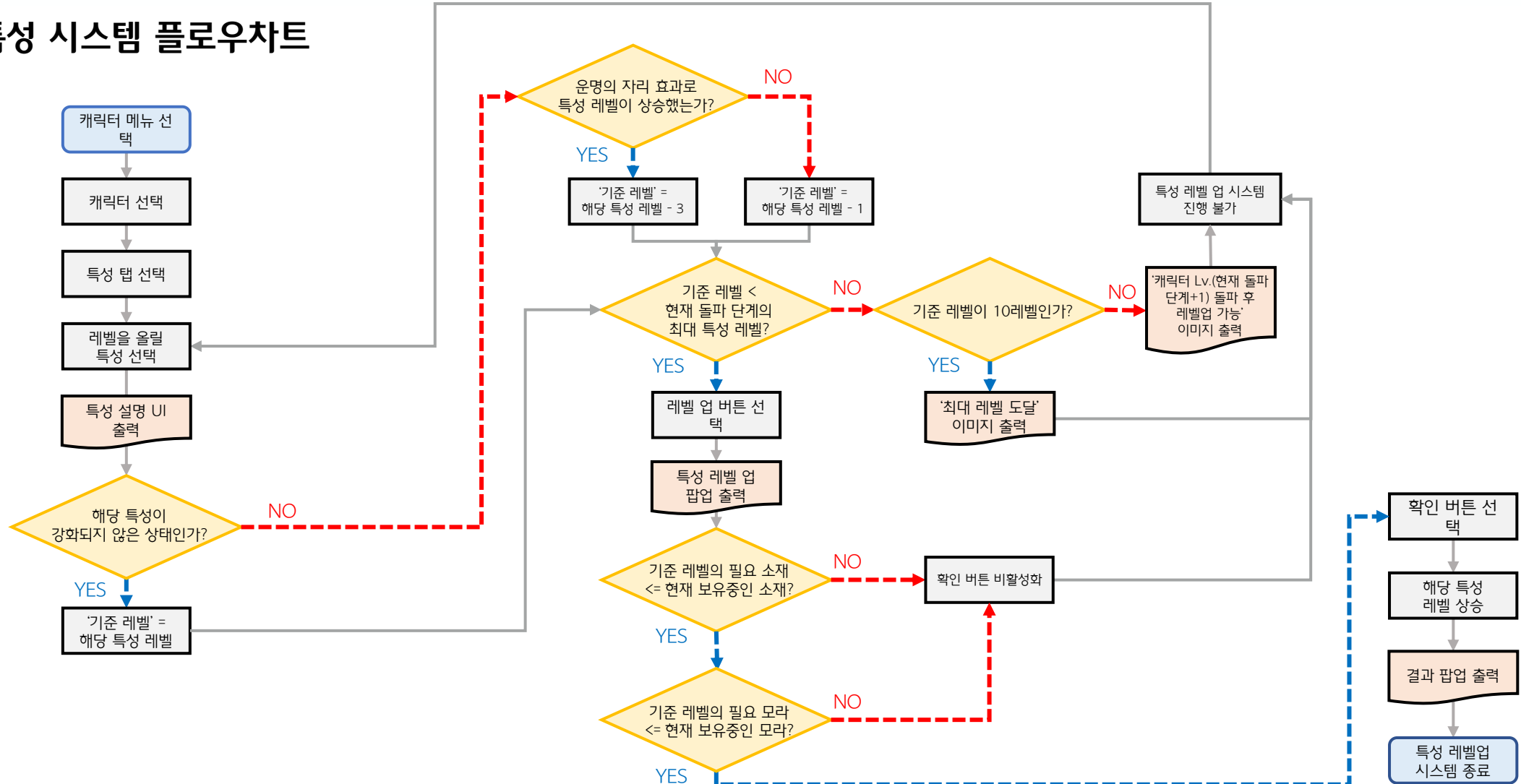
2. 특성 시스템

2.2) 소모 아이템

	특성 육성 소재	<ul style="list-style-type: none">가르침(1단계), 인도(2단계), 철학(3단계) 세가지 단계로 나뉘어져 있다.특성 하나를 1레벨부터 10레벨까지 올리는데 가르침 3개, 인도 21개, 철학 38개가 소요된다.
	캐릭터 육성 소재 (필드 토벌)	<ul style="list-style-type: none">아이템 종류 별로 세가지 단계로 나뉘어져 있다.특성 하나를 1레벨부터 10레벨까지 올리는데 1단계 아이템 6개, 2단계 아이템 22개, 3단계 아이템 31개가 소요된다.
	캐릭터 육성 소재 (주간 보스 토벌)	<ul style="list-style-type: none">보스 몬스터 하나당 3가지 종류의 소재를 얻을 수 있다.특성 하나를 8레벨부터 10레벨까지 올리는데 특정 종류의 소재 6개가 소요된다.
	모라	<ul style="list-style-type: none">게임 내의 화폐의 기능을 하며, 대부분의 콘텐츠에서 획득 가능하다.특성 하나를 1레벨부터 10레벨까지 올리는데 1,652,500 모라가 소요된다.
	왕관	<ul style="list-style-type: none">일부 콘텐츠와 기간 한정 이벤트를 통해서만 획득 가능하다.특성 하나를 9레벨에서 10레벨로 올리는데 1개가 소요된다.

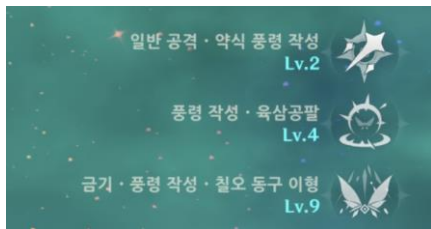
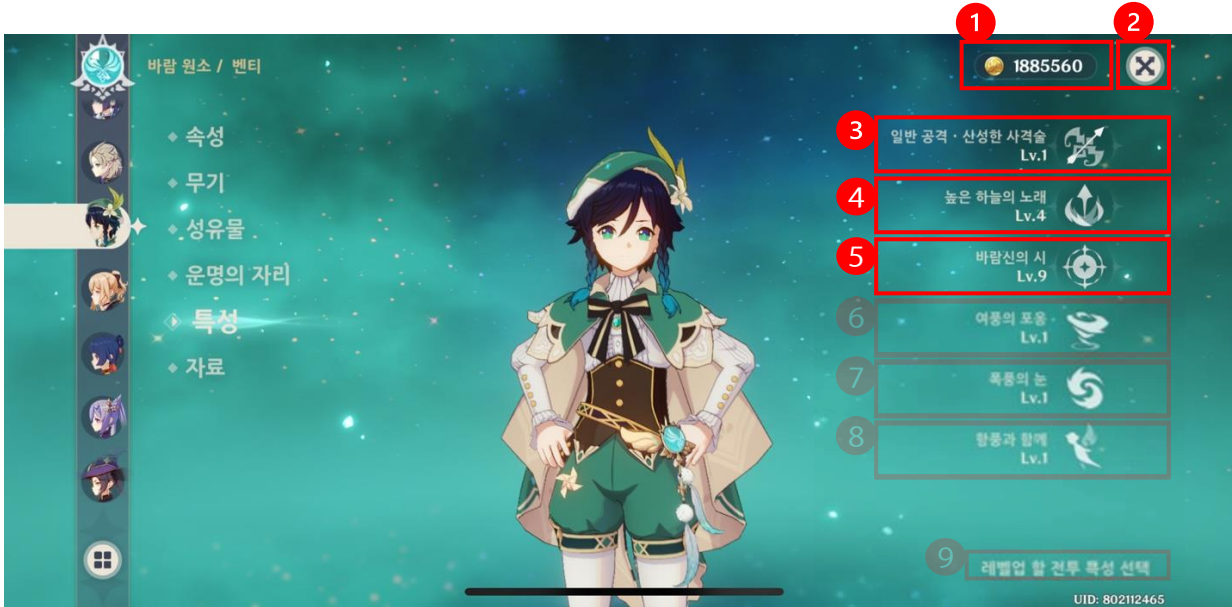
2. 특성 시스템

2.3) 특성 시스템 플로우차트



3. UI 및 세부설명

3.1.1) UI 세부설명: 특성 탭_메인화면



▲ 강화된 특성
(청록색으로 레벨 표시)

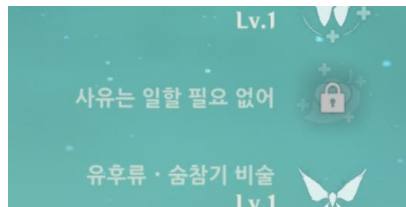
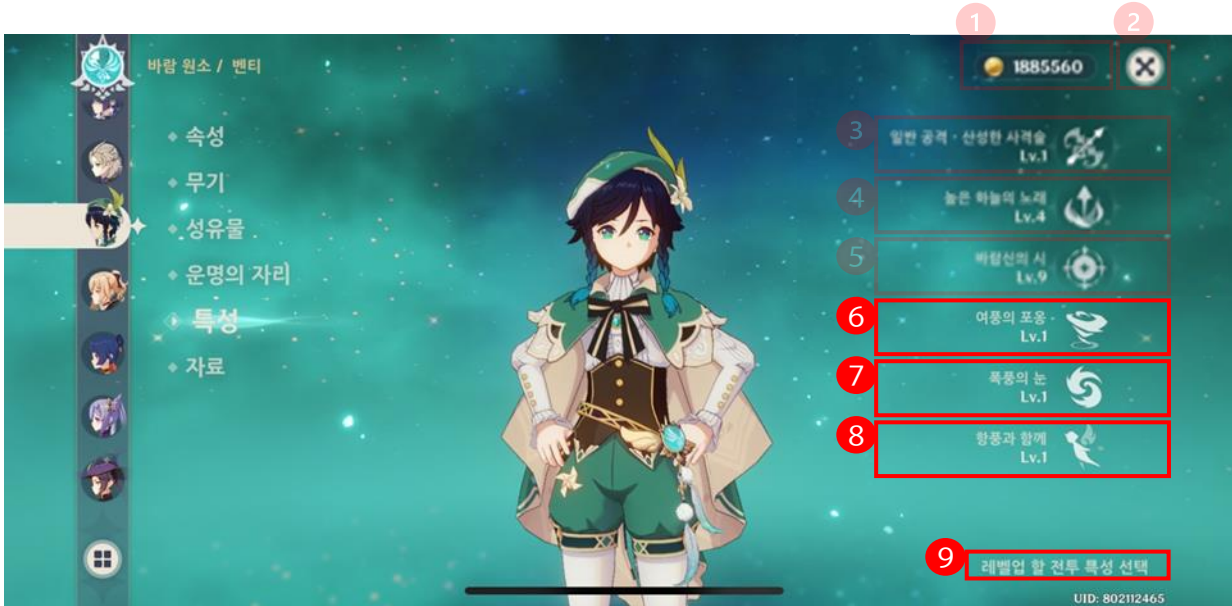


▲ 버튼 터치시 이펙트

Index	Type	이름	설명
1	Button	보유 모라 표시	- [모라 아이콘]과 [현재 보유중인 모라] 표시 - 터치 시 [설명 팝업_모라] 출력
2	Button	나가기 버튼	- [나가기 버튼_캐릭터메뉴] 표시 - 터치 시 캐릭터 메뉴를 종료하고 게임 화면으로 돌아감.
3	Button	일반 공격 특성	- 해당 캐릭터의 [일반 공격 이름], [일반 공격 레벨], [일반 공격 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_일반 공격] 출력 공통 규칙 - 특성 레벨은 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시 - 강화된 상태일 경우 특성 레벨을 강조할 수 있는 색(청록색 등)으로 표시
4	Button	원소 전투 특성	- 해당 캐릭터의 [원소 전투 이름], [원소 전투 레벨], [원소 전투 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_원소 전투] 출력
5	Button	원소 폭발 특성	- 해당 캐릭터의 [원소 폭발 이름], [원소 폭발 레벨], [원소 폭발 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_원소 폭발] 출력

3. UI 및 세부설명

3.1.1) UI 세부설명: 특성 탭_메인화면

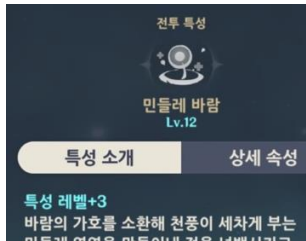


▲ 비활성화된 고유 특성
(자물쇠 아이콘)

Index	Type	이름	설명
6	Button	고유 특성 1	<p>특성이 활성화 상태일시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 캐릭터의 [고유 특성1 이름], [Lv. 1' 텍스트], [고유 특성1 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_고유특성1] 출력 <p>특성이 비활성화 상태일시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 캐릭터의 [고유 특성 1 이름], [고유 특성 1 자물쇠 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_고유 특성 1] 출력
7	Button	고유 특성 2	<p>특성이 활성화 상태일시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 캐릭터의 [고유 특성2 이름], [Lv. 1' 텍스트], [고유 특성2 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_고유특성2] 출력 <p>특성이 비활성화 상태일시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 캐릭터의 [고유 특성 2 이름], [고유 특성 2 자물쇠 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_고유 특성 2] 출력
8	Button	생활 특성	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 캐릭터의 [생활 특성 이름], [Lv. 1' 텍스트], [생활 특성 아이콘] 표시 - 터치시 [특성 설명 팝업_생활 특성] 출력
9	Text	선택 안내문	<ul style="list-style-type: none"> - [레벨업 할 전투 특성 선택] 텍스트 표시 - 메인 화면에서만 표시, 특성 버튼 터치시 숨김

3. UI 및 세부설명

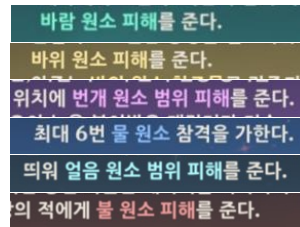
3.1.2) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_특성 소개



▲ 증가된 특성 레벨 표시



▲ 비활성화 되어있는
상세 속성 버튼

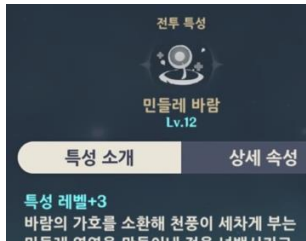


▲ 각 원소별 고유 텍스트 색깔
(폴 속성은 현재 구현되지 않은 상태)

Index	Type	이름	설명
1	Image	특성 설명 팝업 배경 이미지	- [특성 설명 팝업 배경 이미지] 표시
2	Text & Image	특성 이름 & 아이콘	<p>일반 공격, 원소 전투, 원소 폭발 특성을 선택했을 경우</p> <p>- [전투 특성' 텍스트]를 강조할 수 있는 색(노란색 등)으로 표시</p> <p>고유 특성 1, 고유 특성 2, 생활 특성을 선택했을 경우</p> <p>- [고유 특성' 텍스트]를 강조할 수 있는 색(노란색 등)으로 표시</p> <p>공통 사항</p> <p>- 선택한 [특성 아이콘], [특성 이름], [특성 레벨] 표시</p> <p>- [특성 레벨]은 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시</p> <p>- 강화된 상태일 경우 [특성 레벨]을 강조할 수 있는 색 (청록색 등)으로 표시</p>
3	Button	특성 소개 버튼	<p>- 터치 시 해당 특성의 [특성 소개] 표시</p> <p>- 특성 설명 팝업 출력이 기본적으로 선택된 상태로 표시</p>
4	Button	상세 속성 버튼	<p>- 터치 시 해당 특성의 [특성 상세 속성] 표시</p> <p>- 고유 특성은 상세 속성 버튼이 비활성화 상태로 되어있음</p>

3. UI 및 세부설명

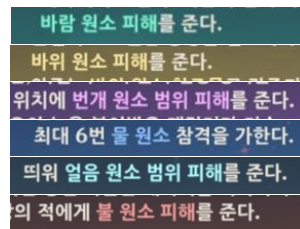
3.1.2) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_특성 소개



▲ 증가된 특성 레벨 표시



▲ 비활성화 되어있는 상세 속성 버튼

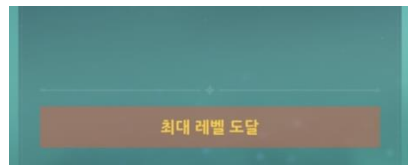
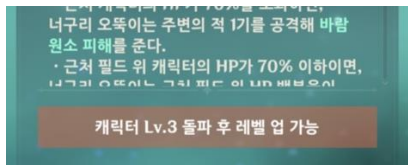


▲ 각 원소별 고유 텍스트 색깔 (풀 속성은 현재 구현되지 않은 상태)

Index	Type	이름	설명
5	Text	특성 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 특성의 [특성 소개] 표시 - 강화된 특성일 경우 - 운명의 자리로 강화된 경우 : [‘특성 레벨+3’ 텍스트]를 상단에 강조할 수 있는 색 (청록색 등)으로 표시 - 그 밖의 경우 : [‘특성 레벨+1’ 텍스트]를 상단에 강조할 수 있는 색 (청록색 등)으로 표시 - 기술명, 조작법(짧은 터치, 홀드 등)은 이를 강조할 수 있는 색(노란색 등)으로 표시 - 해당 기술/조작법에 대한 설명은 배경과 대비되는 밝은 색 (흰색 등)으로 표시 - ‘~ 원소’, ‘~~원소 피해’ 텍스트는 해당 캐릭터 원소의 고유 색깔로 표시 - 캐릭터 원소별 고유 색깔 바위 : 노란색 / 바람 : 청록색 / 번개 : 보라색 / 얼음 : 하늘색 / 물 : 파란색 / 불 : 빨간색 / 풀 : 초록색
6	Scroll Bar	스크롤바	- [특성 소개] 텍스트의 스크롤바

3. UI 및 세부설명

3.1.2) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_특성 소개



▲ 비활성화 되어있는 레벨 업 버튼

Index	Type	이름	설명
7	Button	레벨 업 버튼	<p>활성화 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 식을 만족할 경우 레벨업 버튼 활성화 : 해당 특성의 강화되지 않은 레벨 < 해당 캐릭터의 현재 돌파 단계의 최대 특성 레벨 <p>활성화 상태일 경우</p> <ul style="list-style-type: none"> - [레벨업 버튼] 표시 - 버튼 터치시 [특성 레벨업 팝업] 출력 <p>비활성화 상태일 경우: 버튼 위치에 메시지 표시</p> <ul style="list-style-type: none"> - [캐릭터 Lv.[해당 캐릭터의 현재 돌파 단계+1] 돌파 후 레벨업 가능] 이미지 표시 - 예외 : 해당 특성의 강화되지 않은 레벨이 10레벨인 경우 [최대 레벨 도달 이미지] 표시 - 고유 특성을 선택할 시 [최대 레벨 도달 이미지] 표시
8	Button	특성 참고 버튼	<p>버튼 터치 시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 특성의 [특성 육성 추천 팝업] 출력 - 버튼을 [참고 접기 버튼]으로 변경 <p>- 특성이 선택된 상태에서 버튼 출력, 메인화면에서는 출력하지 않음</p>

3. UI 및 세부설명

3.1.3) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_상세 속성



Index	Type	이름	설명
1	Text	상세 속성	<ul style="list-style-type: none">- 해당 전투 특성의 [기술 명칭]과 [기술 상세 수치]를 표시한다.- [기술 명칭]은 이를 강조할 수 있는 색 (노란색 등)으로 표시- [기술 상세 수치]는 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시
2	Image	상세 속성 배경 이미지	<ul style="list-style-type: none">- [상세 속성 배경 이미지] 표시 <p>각 기술 명칭의 표시 방법</p> <ul style="list-style-type: none">- [상세 속성 배경 이미지] 좌측에 [기술 명칭], 우측에 [기술 상세 수치] 표시
3	Scroll Bar	스크롤바	[상세 속성] 텍스트의 스크롤바

3. UI 및 세부설명

3.1.4) UI 세부설명: 특성 육성 추천 팝업



▲ 새로 출시된 캐릭터의 경우

Index	Type	이름	설명
1	Image	추천 팝업 배경 이미지	- [추천 팝업 배경 이미지] 표시
2	Text & Image	특성 육성 추천	<ul style="list-style-type: none"> - 유저들의 특성 레벨 업 통계를 바탕으로 우선 레벨업(1순위), 차선 레벨업(2순위), 필요에 따라 레벨업 (3순위) 을 표시 - 위에서부터 <ul style="list-style-type: none"> 우선 레벨업 : [1순위 특성 아이콘], 차선 레벨업 : [2순위 특성 아이콘], 필요에 따라 레벨업 : [3순위 특성 아이콘] 표시 - 육성에 참고하기 위한 외부 자료를 찾는 수고를 덜어줌 <p>예외 : 현재 버전 업데이트에서 출시된 캐릭터일 경우</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 업데이트까지 [추천 데이터 집계 중 텍스트]만 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시 - 업데이트 간격인 6주일동안 자료를 집계하여 제대로 된 통계를 보여주기 위함
3	Button	참고 접기 버튼	<p>버튼 터치 시</p> <ul style="list-style-type: none"> - [특성 육성 추천 팝업] 사라짐 - 버튼 이미지 [특성 참고 버튼]으로 변경

3. UI 및 세부설명

3.1.5) UI 세부설명: 특성 레벨업 팝업



Index	Type	이름	설명
1	Image	레벨업 팝업 배경 이미지	- [레벨업 팝업 배경 이미지] 표시
2	Text	변경 레벨	- 현재 해당 [특성 레벨]과 [[특성 레벨]+1]을 표시한다 (강화된 레벨 포함) - 강화된 상태일 경우 이를 강조할 수 있는 색(청록색 등)으로 표시
3	Button	나가기 버튼	- [나가기 버튼-특성 레벨업 팝업] 표시 - 터치 시 [특성 레벨업 팝업]을 종료
4	Text & Image	속성 변경사항	- 현재 레벨 특성의 상세 수치와 다음 레벨 특성의 상세 수치를 표시 - 한 줄에 다음 항목들을 왼쪽부터 표시 [기술 명칭]을 일반 텍스트와 비슷하지만 살짝 흐린 색 (회색 등)으로 표시, [현재 레벨 기술 상세 수치]를 배경과 대비되는 밝은 색 (흰색 등)으로 표시, [결과 화살표 아이콘]을 표시 [다음 레벨 기술 상세 수치]를 배경과 대비되는 밝은 색 (흰색 등)으로 표시, [상승 화살표 아이콘]을 표시
5	Scroll Bar	스크롤바	- [속성 변경 사항] 텍스트의 스크롤바

3. UI 및 세부설명

3.1.5) UI 세부설명: 특성 레벨업 팝업



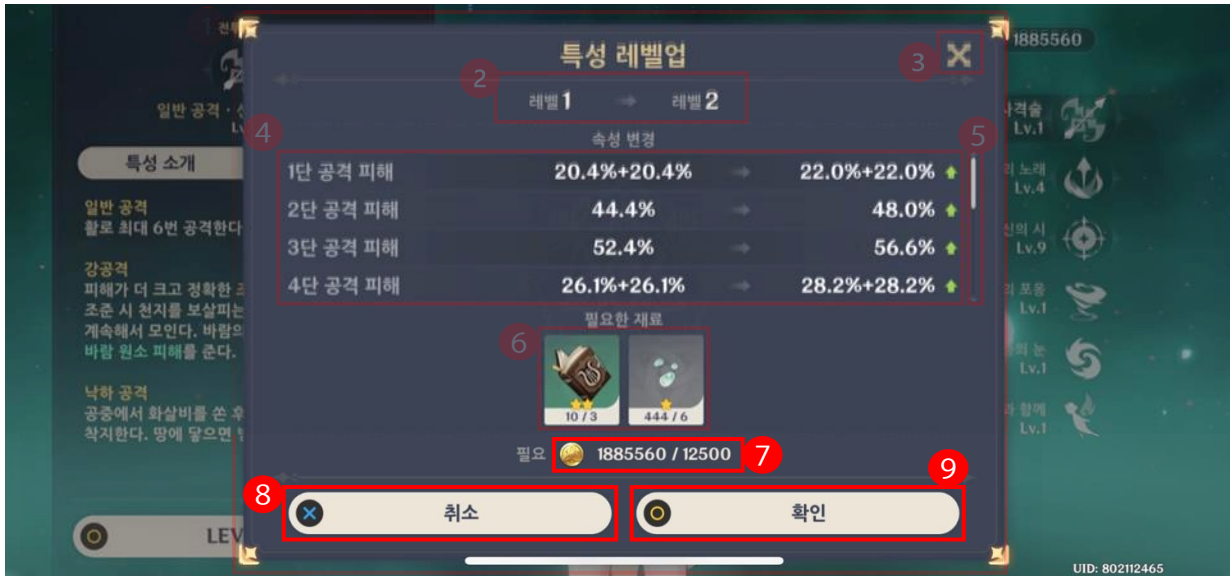
◀ 예) 운명의 자리로 강화된 특성 레벨을 올릴때

증가하는 수치는 5레벨 ➡ 6레벨
요구하는 소재는 2레벨 ➡ 3레벨

Index	Type	이름	설명
6	Button	필요 재료	<ul style="list-style-type: none"> - 레벨업에 필요한 재료 표시 - [소재 이미지], [보유 소재 개수] / [필요 소재 개수] 텍스트 표시 - [보유 소재 개수] < [필요 소재 개수]일 경우 [보유 소재 개수]를 경고 느낌을 주는 강한 색(빨간색 등)으로 표시 - 각 버튼 터치시 [소재 설명 팝업] 출력 - 각 레벨별 필요 재료: 테이블 참조 (Require Table_Skill) <p>강화된 특성의 [필요 소재 개수] 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 운명의 자리로 강화된 경우 : 해당 [[특성 레벨]-3]에서 요구하는 [필요 소재 개수]로 설정 - 그 밖의 경우 : 해당 [[특성 레벨]-1]에서 요구하는 [필요 소재 개수]로 설정

3. UI 및 세부설명

3.1.5) UI 세부설명: 특성 레벨업 팝업

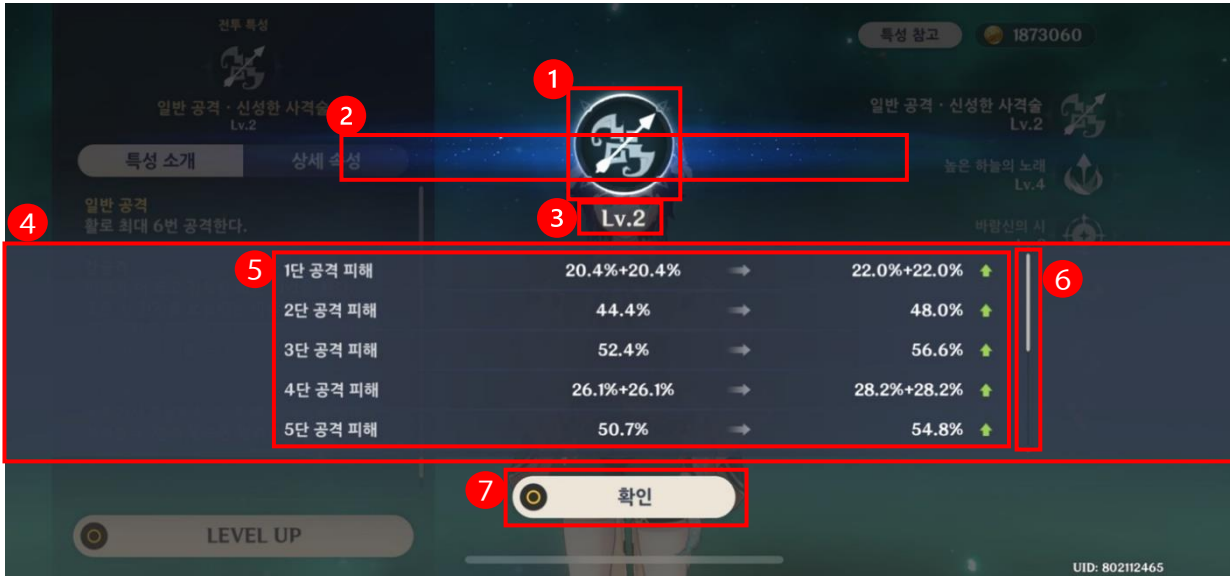


▲ 비활성화된 확인 버튼

Index	Type	이름	설명
7	Text & Image	필요 모라	<ul style="list-style-type: none"> - 레벨업에 필요한 모라 표시 - [모라 아이콘], [‘보유 모라’ / ‘필요 모라’ 텍스트] 표시 - [보유 모라] < [필요 모라]일 경우 [보유 모라]를 경고 느낌을 주는 강한 색(빨간색 등)으로 표시 - 각 레벨별 필요 모라: 테이블 참조 (Require Table_Skill) 강화된 특성의 [필요 모라] 설정 <ul style="list-style-type: none"> - 운명의 자리로 강화된 경우 <ul style="list-style-type: none"> : 해당 [특성 레벨-3]에서 요구하는 [필요 모라]로 설정 - 그 밖의 경우 <ul style="list-style-type: none"> : 해당 [특성 레벨-1]에서 요구하는 [필요 모라]로 설정
8	Button	취소 버튼	<ul style="list-style-type: none"> - 터치 시 [특성 레벨업 팝업]을 닫음
9	Button	확인 버튼	<p>활성화 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레벨업에 필요한 소재들의 [보유 개수] >= [필요 개수] - [필요 모라] >= [보유 모라] 두 가지 조건을 모두 만족할 경우 활성화 그렇지 않을 경우 비활성화 <p>활성화 후 터치시</p> <ul style="list-style-type: none"> - [특성 레벨] = [특성 레벨]+1 로 설정 - 소재의 [보유 개수] = [보유 개수 - [필요 개수]] 로 설정 - [보유 모라] = [보유 모라 - [필요 모라]] 로 설정 - [특성 레벨업 결과창 팝업] 출력

3. UI 및 세부설명

3.1.6) UI 세부설명: 특성 레벨업 결과창 팝업



▲ 밝기가 달라지는 애니메이션

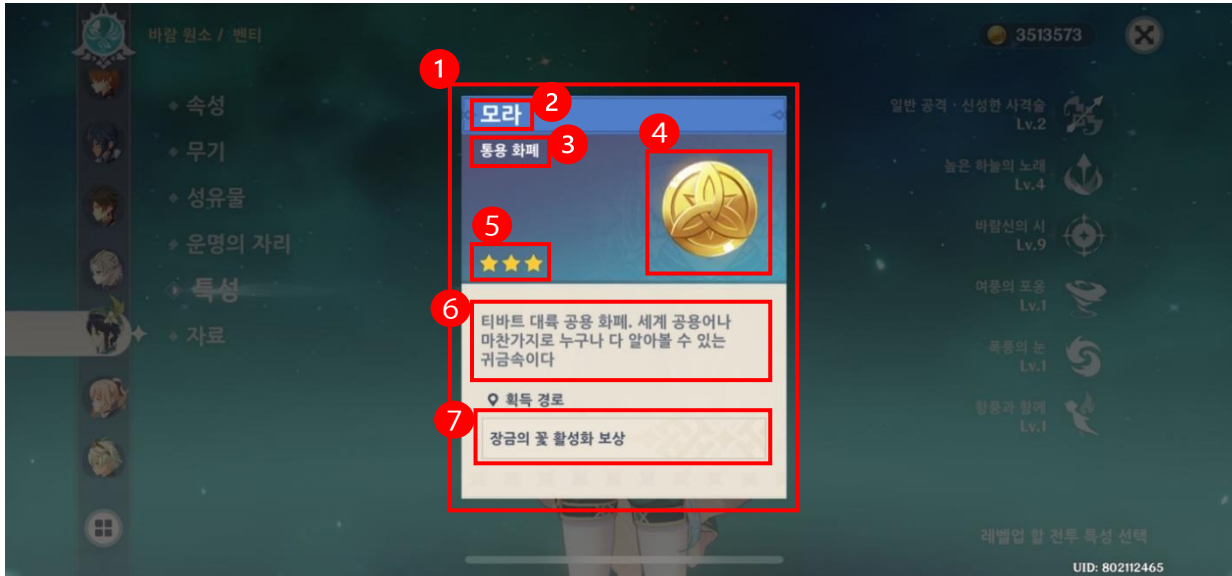


▲ [별빛 파티클]의 이동 방향

Index	Type	이름	설명
1	Ani mation	특성 아이콘 애니메이션	- 해당 [특성 아이콘 애니메이션] 표시 - 아이콘의 중앙에 1초 간격으로 밝기가 변하는 [광원] 삽입
2	Ani mation	레벨업 배경 이펙트	- 화면 중앙, [특성 아이콘 애니메이션]의 뒤에 [레벨업 배경 이펙트] 표시 - 특성 아이콘을 중심으로 바깥쪽으로 [별빛 파티클]이 이동한다. - 1초 간격으로 투명도가 변하며, 이펙트가 밝아지는 시점과 특성 아이콘 애니메이션의 [광원]이 밝아지는 시점을 일치시킨다
3	Text	특성 레벨	- 레벨업이 완료된 [특성 레벨] 표시 - 강화된 상태일 경우 [특성 레벨]을 강조할 수 있는 색(청록색 등)으로 표시
4	Image	결과창 배경 이미지	- [결과창 배경 이미지] 표시
5	Text & Image	속성 변경 사항	- 이전 레벨 특성의 상세 수치와 현재 레벨 특성의 상세 수치를 표시 - 하나의 항목 당 [기술 명칭], [이전 레벨 기술 상세 수치], [결과 화살표 아이콘], [현재 레벨 기술 상세 수치], [상승 화살표 아이콘]을 표시
6	Scroll Bar	스크롤바	- [속성 변경 사항] 스크롤바
7	Button	확인 버튼	- 터치 시 [특성 레벨업 결과창 팝업]을 종료

3. UI 및 세부설명

3.1.7) UI 세부설명: 설명 팝업_모라

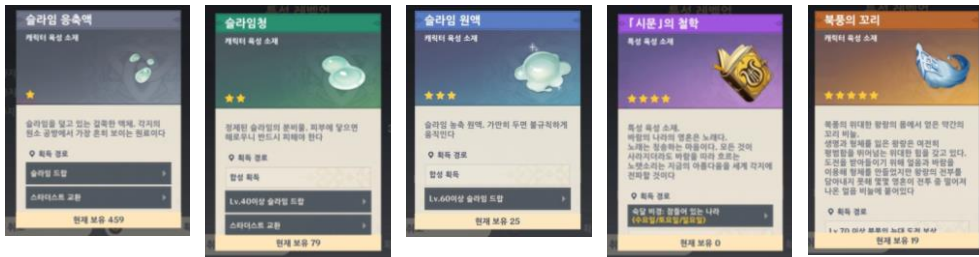
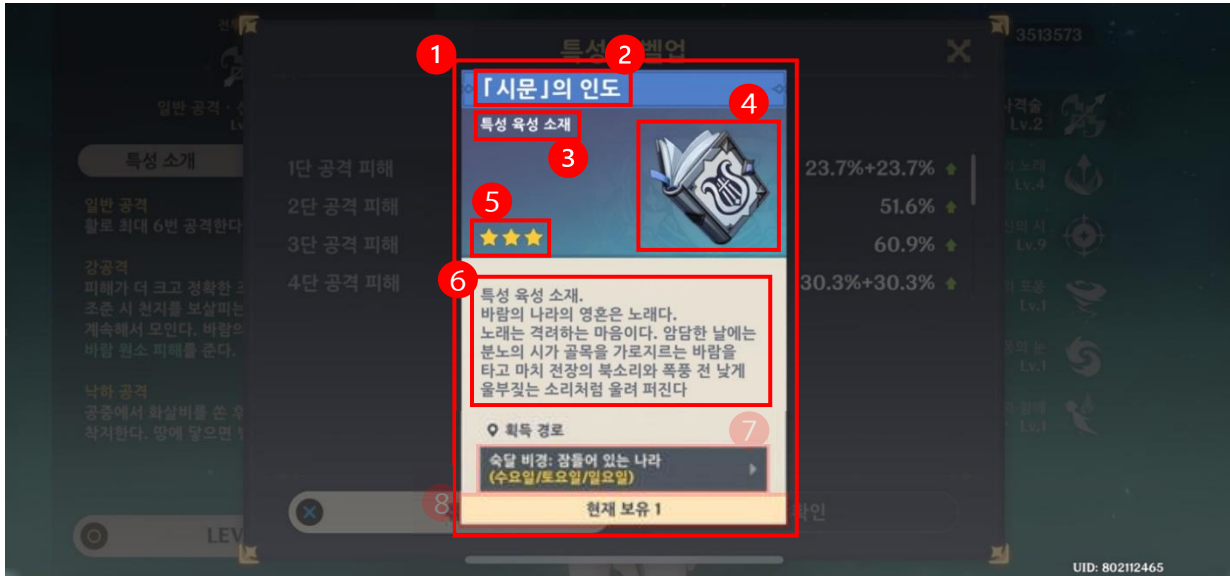


Index	Type	이름	설명
1	Image	팝업 배경 이미지	- [팝업 배경 이미지_3성]을 표시
2	Text	소재 이름	- ['모라' 텍스트]를 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시
3	Text	소재 분류	- ['통용 화폐' 텍스트]를 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시
4	Image	소재 이미지	- [모라 이미지]를 표시
5	Image	소재 등급	- 등급에 따른 별 이미지를 표시 - [등급 이미지_3성] 표시
6	Text	소재 설명	- [소재 설명_모라]를 밝은 배경에도 잘 보일 수 있는 색(진한 회색 등)으로 표시
7	Image	획득 경로	- [획득 경로 이미지_장금의꽃] 표시

※ 장금의 꽃 : 모라를 획득할 수 있는 시스템

3. UI 및 세부설명

3.1.8) UI 세부설명: 설명 팝업_소재

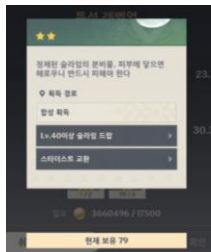
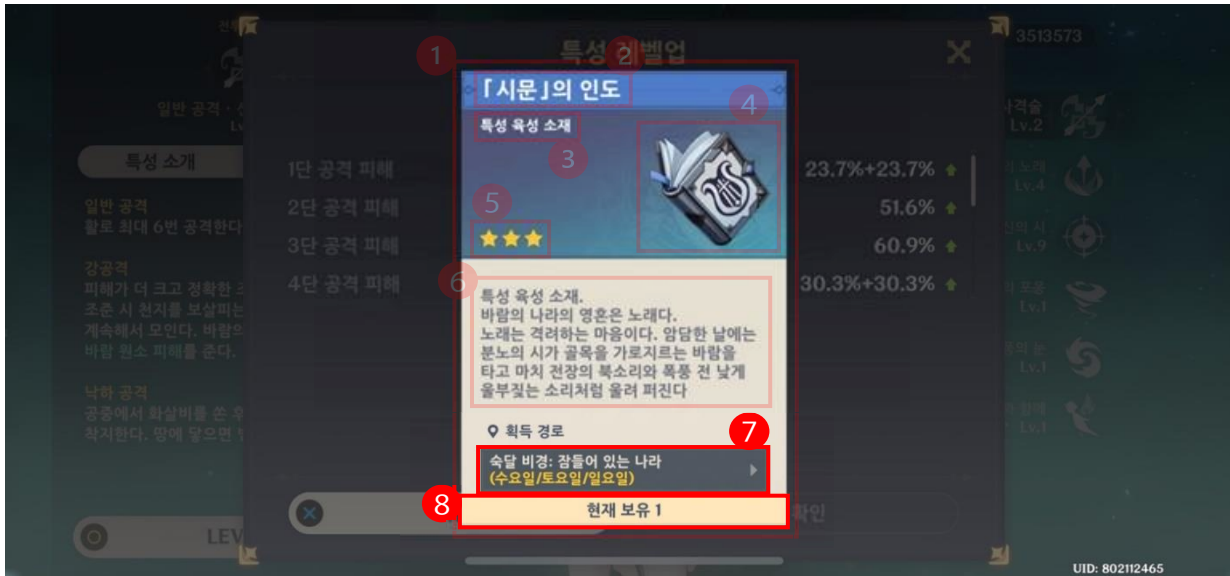


▲ 등급에 따른 배경 색상 변경

Index	Type	이름	설명
1	Image	팝업 배경 이미지	- 소재 등급에 따른 [팝업 배경 이미지_N성]를 표시 설명 팝업 공통 규칙 : [등급]에 따른 상단의 배경 색상 - 1성 : 회색 - 2성 : 초록색 - 3성 : 파란색 - 4성 : 보라색 - 5성 : 주황색
2	Text	소재 이름	- [소재 이름]을 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시
3	Text	소재 분류	- [소재 분류]를 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시
4	Image	소재 이미지	- [소재 이미지]를 표시
5	Image	소재 등급	- 소재의 등급에 따른 [등급 이미지_N성] 표시
6	Text	소재 설명	- [소재 설명]을 밝은 배경에도 잘 보일 수 있는 색(진한 회색 등)으로 표시

3. UI 및 세부설명

3.1.8) UI 세부설명: 설명 팝업_소재



▲ 팝업 스크롤 방식



▲ 몬스터 드랍 버튼 터치 시
(모험 핸드북)

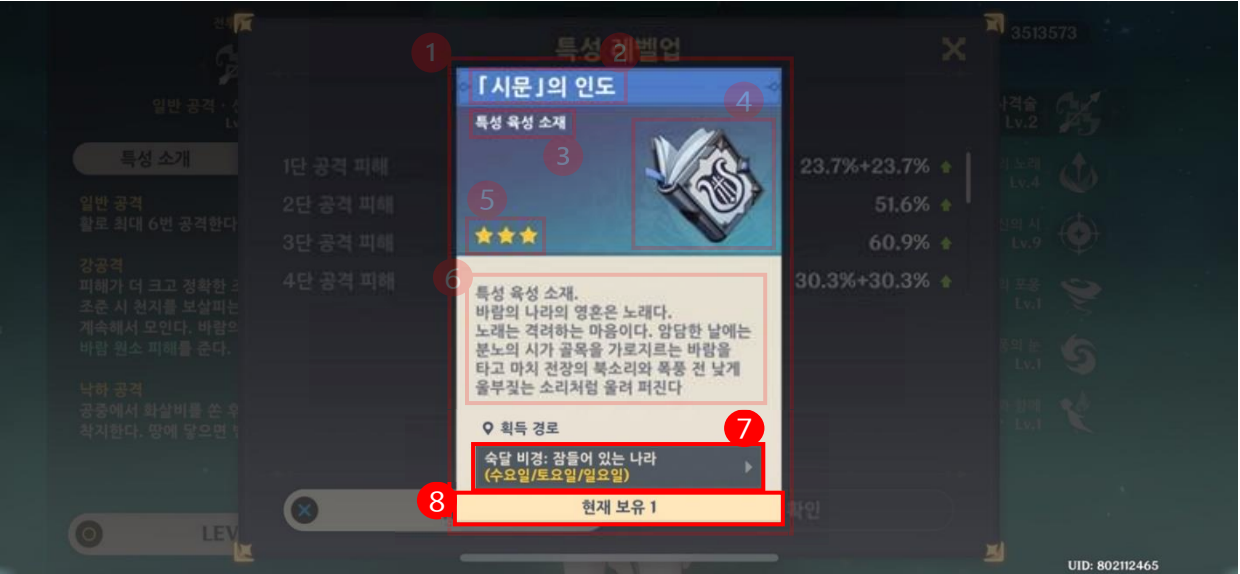


▲ 스타더스트 교환 버튼 터치 시
(스타라이트 상점)

Index	Type	이름	설명
7	Button	획득 경로	<ul style="list-style-type: none"> - 소재에 따른 획득 경로를 표시 - 2개 이상의 버튼도 스크롤을 통해 확인 가능 <p>특성 육성 소재</p> <ul style="list-style-type: none"> - [비경 안내 버튼] 표시 - 소재에 따라 버튼 하단에 [획득 경로 이미지_합성] 표시 <p>버튼 터치 시</p> <ul style="list-style-type: none"> 비경 개방 요일 : 해당 비경이 선택된 상태의 [맵]을 출력 비경 개방 요일이 아닐 시: [비경 미개방 이미지] 출력 <p>예외 : 지식의 왕관</p> <ul style="list-style-type: none"> - [비경 안내 버튼] 대신 [획득 경로 이미지_이벤트 보상]만 표시 <p>캐릭터 육성 소재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 소재의 [몬스터 드랍 버튼] 표시 - 스타라이트 상점에서 파는 소재일 경우 [스타더스트 교환 버튼] 표시 - 소재에 따라 [[몬스터 이름] 소량 드랍 버튼]을 추가로 표시 - 소재에 따라 버튼 상단에 [획득 경로 이미지_합성] 표시 <p>몬스터 드랍 버튼 터치 시 (소량 드랍 버튼 포함)</p> <ul style="list-style-type: none"> 해당 몬스터가 선택된 상태의 [모험 핸드북] 출력 <p>스타더스트 교환 버튼 터치 시</p> <ul style="list-style-type: none"> 해당 소재가 선택된 상태의 [스타라이트 상점] 출력 <p>예외 : 5성 캐릭터 육성 소재</p> <ul style="list-style-type: none"> - [몬스터 드랍 버튼] 대신 소재에 따른 [획득 경로 이미지_보스]만 표시

3. UI 및 세부설명

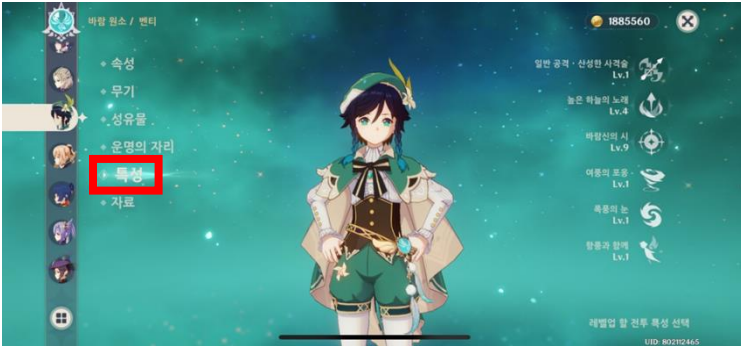
3.1.8) UI 세부설명: 설명 팝업_소재



Index	Type	이름	설명
8	Text & Image	현재 보유량	- [현재 보유량 이미지] 표시 - 해당 소재의 [현재 보유 텍스트 [현재 보유량]] 를 밝은 배경에도 잘 보일 수 있는 색(진한 회색 등)으로 표시

3. UI 및 세부설명

3.2) 게임 내 UI 플로우



1. 캐릭터 메뉴 - 특성 버튼 선택.



2. 우측에서 특성 선택 후 레벨 업 버튼 선택.



3. 증가하는 능력치와 필요한 재료들이 표시됨.
재료와 모라가 충분할 시 확인 버튼을 선택해 강화 가능.



4. 상승된 능력치를 보여주며 강화가 완료됨.

4. 분석 및 개선사항

4.1) 특성 시스템 분석



스킬의 복잡함 완화

사용 가능한 액티브 스킬을 2개 (원소 전투 스킬, 원소 폭발) 로 제한한 반면, 모든 스킬이 처음부터 사용이 가능해서 유저는 많은 스킬들 중 어떤 스킬을 먼저 사용하고, 어떤 스킬을 포기해야 하는가에 대한 선택과 집중의 고민을 덜 수 있게 된다. 게임 내의 '특성 육성 추천'을 통해 쉽게 정보를 얻을 수도 있다.



다양한 캐릭터 출시를 통한 단점 극복

하나의 캐릭터로 더욱 다양한 스킬을 사용할 수 없다는 단점이 있지만, 원신에서는 공격 방식과 사용 능력이 다른 다양한 캐릭터들을 출시하는 것으로 유저와 타협을 하였다고 볼 수 있다.

4. 분석 및 개선사항

4.2) 개선사항 제안

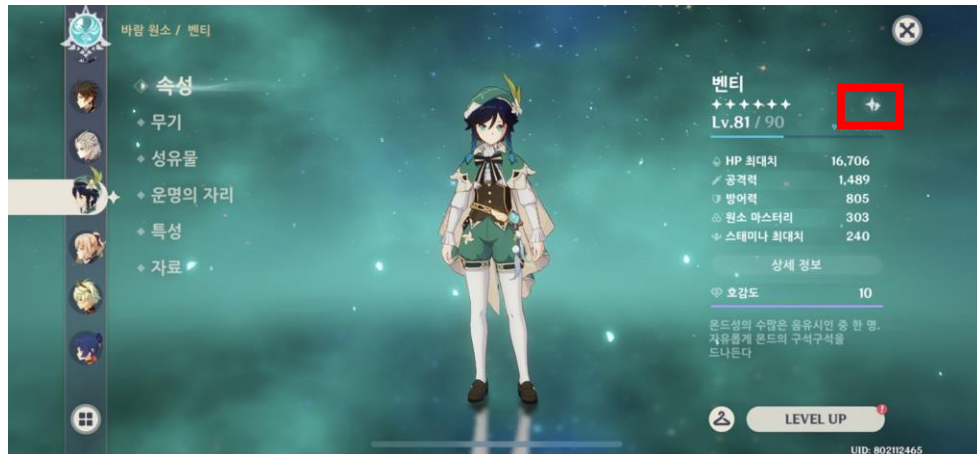


특성 레벨업 재료 미리보기 추가

캐릭터 돌파의 경우 버튼을 통해 각 돌파 단계에 사용되는 소재를 미리 볼 수 있지만 특성 시스템에는 미리보기 버튼이 존재하지 않는다. 돌파 시스템과 유사한 UI로 추가한다면 이전 레벨에서 소재를 얼마나 사용했는지, 앞으로 어떤 소재가 얼마나 필요할지를 정확히 알고 준비할 수 있게 된다.

4. 분석 및 개선사항

4.2) 개선사항 제안



캐릭터 메뉴에서는 **돌파 소재 미리보기 버튼**을 터치해 각 돌파 단계에 사용되는 소재를 확인할 수 있다.

화살표를 통해 모든 돌파 단계에서 사용되는 소재들을 확인할 수 있다.

4. 분석 및 개선사항

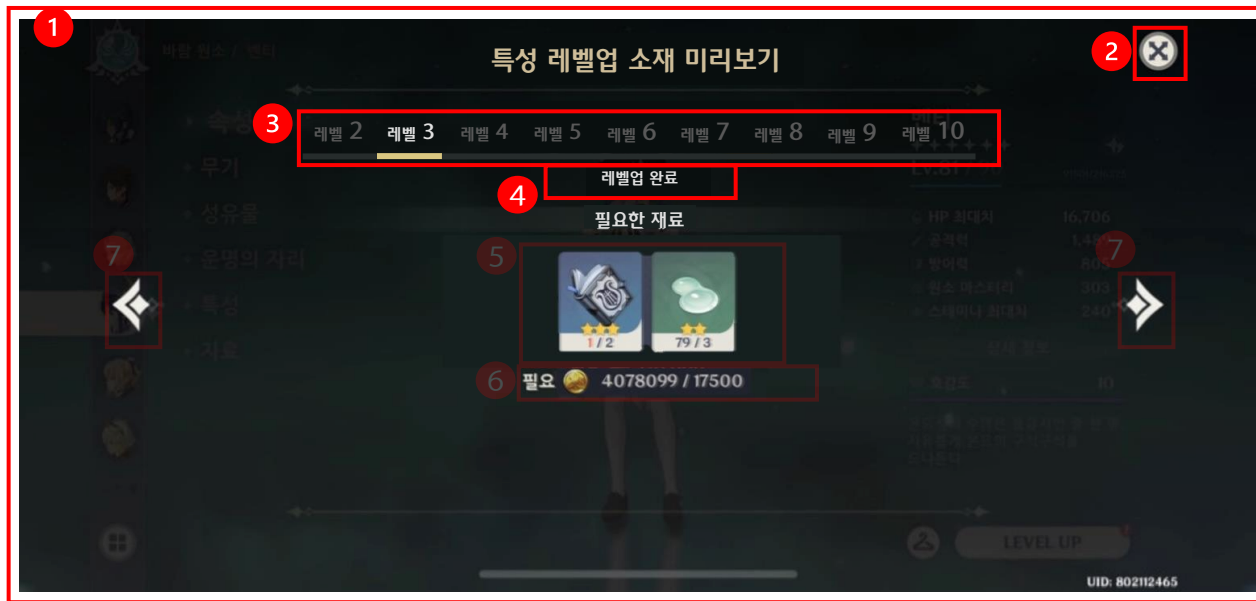
4.2) 개선사항 제안



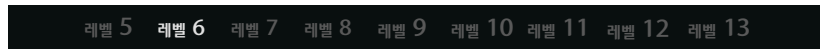
특성 레벨업 팝업에서도 이와 유사한 UI를 추가한 **특성 레벨업 소재 미리보기 팝업**을 추가한다면
이전 레벨에서 소재를 얼마나 사용했는지, 앞으로 어떤 소재가 얼마나 필요할지를 정확히 알고 준비할 수 있게 된다.

4. 분석 및 개선사항

4.2) 개선사항 제안



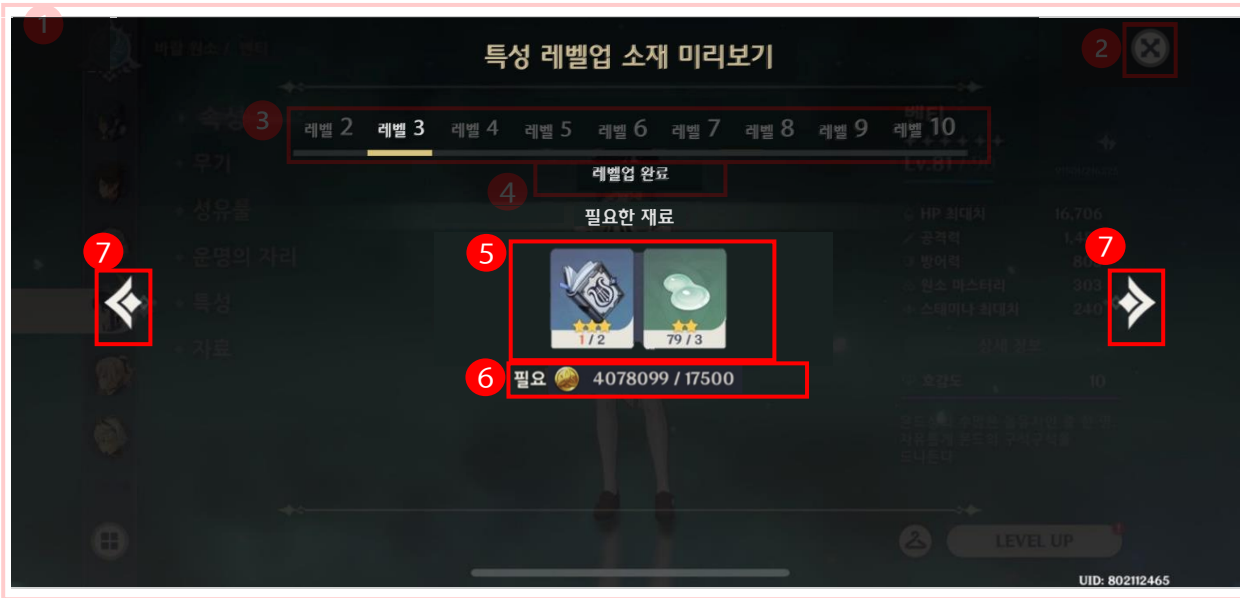
Index	Type	이름	설명
1	Image	특성 미리보기 팝업 배경 이미지	- [특성 미리보기 팝업 배경 이미지]를 표시
2	Button	나가기 버튼	- [나가기 버튼_특성 미리보기 팝업] 표시 - 터치 시 [특성 미리보기 팝업]을 종료
3	Button	레벨 선택 버튼	- 터치 시당 해당 레벨을 [선택한 레벨]로 설정 - 화살표 버튼을 통해서도 이전/다음 레벨을 선택할 수 있음
4	Text	레벨업 여부 확인 텍스트	- 레벨업 완료 여부 표시 해당 특성의 현재 레벨 >= 선택한 레벨 일 경우 - [레벨업 완료' 텍스트]를 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시 해당 특성의 현재 레벨 < 선택한 레벨 일 경우 - [캐릭터 Lv.[선택한 레벨]의 돌파 제한 레벨] 돌파 시 레벨업 가능' 텍스트]를 배경과 대비되는 밝은 색(흰색 등)으로 표시



▲ 운명의 자리로 강화된 특성의 레벨 선택 버튼
(강화된 레벨을 포함하여 레벨 선택 버튼 표시)

4. 분석 및 개선사항

4.2) 개선사항 제안



Index	Type	이름	설명
5	Button	필요 재료	- 3.1.5) 특성 레벨업 팝업의 [필요 재료]와 동일 - [[선택한 레벨]-1]에서 [선택한 레벨]로 올리는데 필요한 소재를 표시
6	Text & Image	필요 모라	- 3.1.5) 특성 레벨업 팝업의 [필요 모라]와 동일 - [[선택한 레벨]-1]에서 [선택한 레벨]로 올리는데 필요한 모라를 표시
7	Button	이전 레벨 & 다음레벨 버튼	- 터치 시 각각 (1레벨 이전/다음) 레벨 선택 버튼을 터치한 것으로 취급함 - [최저 레벨]에서 이전 레벨 버튼 터치시 [최고 레벨]로 이동, [최고 레벨]에서 다음 레벨 버튼 터치시 [최저 레벨]로 이동

레벨 5 레벨 6 레벨 7 레벨 8 레벨 9 레벨 10 레벨 11 레벨 12 레벨 13

▲ 운명의 자리로 강화된 특성의 레벨 선택 버튼
(강화된 레벨을 포함하여 레벨 선택 버튼 표시)

준비한 역기획서의 마지막 페이지 입니다.

끝까지 읽어주셔서 감사합니다!