

The image features the Genshin Impact logo in the top left corner. The background is a composite of two art pieces from the game. The top half shows a group of characters, including a large, winged, golden figure, in a bright, ethereal environment. The bottom half shows a character in a dark, blue and gold outfit, possibly a knight or warrior, in a more dynamic, action-oriented pose. The entire image is framed by a light blue border with rounded corners.

GENSHIN  
IMPACT

# 원신 역기획서 - 캐릭터 육성 시스템

# 원신 역기획서 - 캐릭터 육성 시스템

# 목차

## 개요

- 게임 선정 이유
- 원신이란?
- 기획 의도
- 시스템 소개

## 구조도

## '레벨 업'

- 개요 및 분석
- 게임 내 UI 플로우
- UI 상세 계획
  - 캐릭터 메뉴
  - 속성 탭
  - 레벨 업 팝업
- 플로우 차트

## '돌파'

- 개요 및 분석
- 게임 내 UI 플로우
- UI 상세 계획
  - 돌파 화면
- 플로우 차트

## '특성'

- 개요 및 분석
- 게임 내 UI 플로우
- UI 상세 계획
  - 특성 탭
  - 특성 레벨 업 팝업
- 플로우 차트

## '운명의 자리'

- 개요 및 분석
- 게임 내 UI 플로우
- UI 상세 계획
  - 운명의 자리 탭
- 플로우 차트

# 개요 - 게임 선정 이유

Q. 어떤 이유로 이 게임을 골랐는가?

A : 저는 저만의 캐릭터를 열심히 키우는 RPG 장르를 좋아하지만 다른 온라인 RPG 게임들은 진입 장벽이 높다고 느껴져서 몇몇 게임들을 조금 플레이하다 금방 그만두곤 하였습니다.



# 개요 - 게임 선정 이유

그러다 원신이라는 게임이 발매된다는 소식을 들었습니다.

사실 발매 전부터 이 게임은 '젤다의 전설 : 야생의 숨결' 에 대한 표절 의혹에 휩싸이며 큰 논란을 빚었습니다.



# 개요 - 게임 선정 이유

야생의 숨결을 굉장히 재미있게 플레이했던 사람으로서 한번 구경이나 해보자는 마음으로 게임을 설치해보았는데, 의외로 표절 논란이 있던 부분 이외에도 넓은 오픈월드를 기반으로 한 다양한 재미 요소가 있었습니다.



# 개요 - 게임 선정 이유

표절 게임이라는 인식에서부터 제가 좋아하는 게임이 되어가기까지 느꼈던 재미를 바탕으로,  
이 게임에서 제가 주목했던 간단한 **'캐릭터 육성 시스템'** 을 역기획서의 주제로 정하였습니다.





# 개요 - 원신이란?



캐릭터를 육성해 높은 자유도의 오픈월드를 탐험하는 **3D 액션 RPG** 게임으로  
다양한 능력을 가진 캐릭터들로 파티를 만들어서 전투를 즐길 수 있습니다.



# 개요 - 원신이란?



바위-바람-얼음-번개-물-불-풀

또한 7가지 원소의 힘을 활용해 적을 물리치고 퍼즐을 푸는 열쇠로 삼을 수 있으며,  
혼자 모험을 즐길 수도 있고 다른 유저를 초대해 함께 플레이할 수도 있습니다.

# 개요 - 기획 의도

‘원신’에는 캐릭터를 강하게 하는 다양한 방법이 존재합니다.

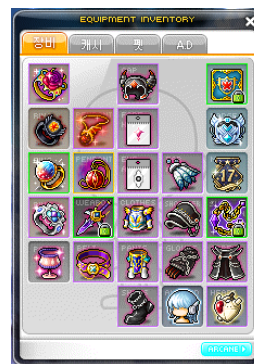
이 문서는 이러한 방법들 중 장비 아이템으로 대체되지 않는 캐릭터 육성 시스템에 초점을 두고 있습니다.



# 개요 - 기획 의도

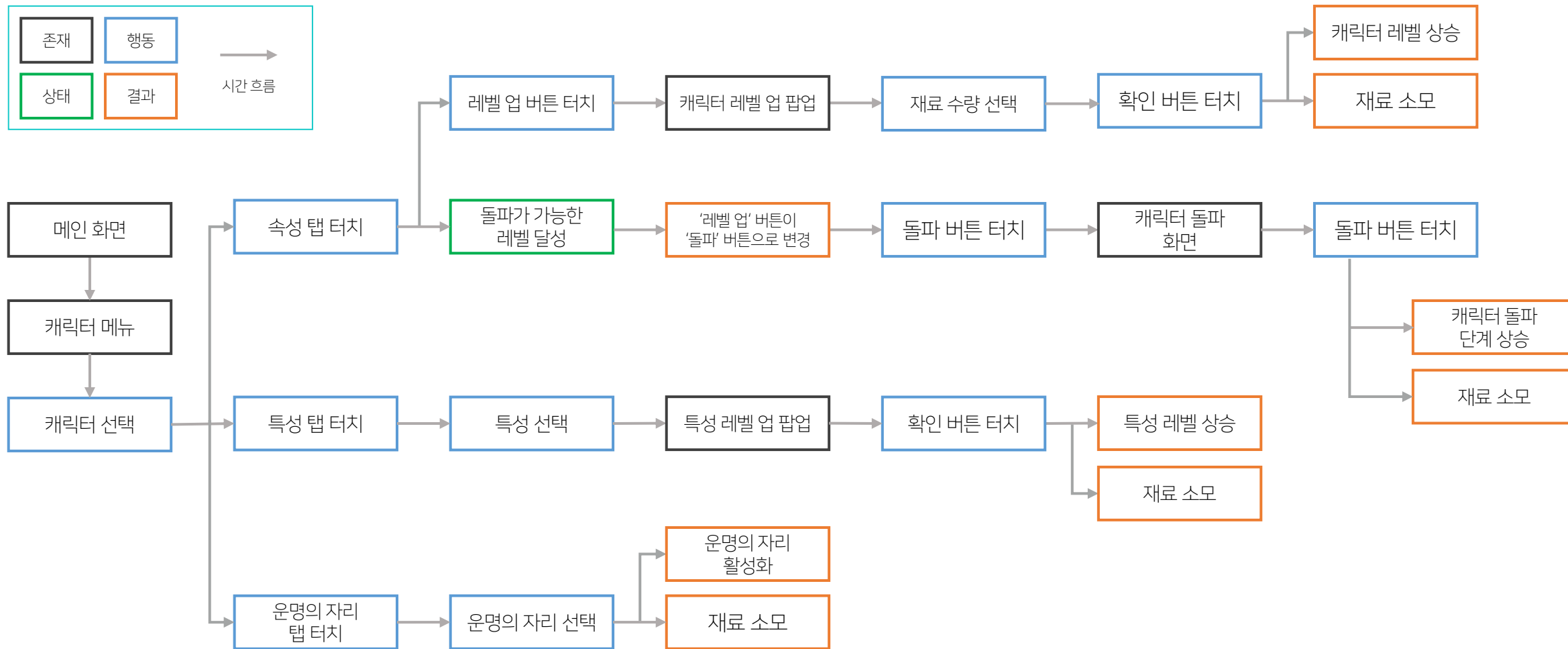
장비 아이템의 경우는 각 게임마다 다양한 특징을 가지고 있어 비교가 어렵다고 생각합니다.

하지만 이 게임의 '캐릭터 육성 시스템'은 처음 접해본 방식이지만 비교적 간단하게 설계되어 있어서 다른 RPG 게임을 기획할때도 충분히 참고가 될 수 있다고 생각하여 이 문서를 작성하였습니다.



▲ 게임마다 다양한 특징을 가진 장비 시스템

# 구조도 - 캐릭터 육성 시스템



# 레벨업 - 개요 및 분석

## 1-1. 레벨업 : 개요

- 1) 퀘스트, 이벤트 보상으로 얻을 수 있는 **경험치 소재**와 **모라(골드)**를 사용하여 경험치를 얻고 캐릭터의 레벨을 올릴 수 있다.
- 2) 사냥으로도 소량의 경험치를 얻을 수 있다.
- 3) 캐릭터의 레벨이 오르면 공격력, 방어력, HP 최대치가 증가한다.



▲ 캐릭터의 레벨을 확인할 수 있는 화면



▲ 레벨을 올리는데 필요한 경험치 소재

# 레벨업 - 개요 및 분석

## 1-2. 레벨업 : 분석

- RPG 게임에서 캐릭터의 ' 레벨 ' 을 위해 많은 시간을 들이는 부분을 경험치 책이라는 재료를 통해 대체하면서 유저들은 높은 레벨의 캐릭터를 비교적 쉽고 빠르게 체험할 수 있게 됩니다.
- 하나의 캐릭터를 열심히 키웠다면 다른 캐릭터의 육성을 위한 재료를 모으는 작업이 쉬워지며 많은 재료를 모아놓았다면 시간을 들이지 않고 순식간에 캐릭터를 최고레벨로 만들수도 있습니다. 또한 재료를 모으는 것 자체가 게임 플레이의 동기가 될 수 있습니다.
- 대신 하나의 캐릭터가 가진 원소 속성은 한 가지로 제한되어 있으며, 이 게임에서는 다양한 원소 속성들이 필요하기에 자연스럽게 여러 캐릭터의 육성을 유도하고 있습니다.



# 레벨업 - 게임 내 UI 플로우



1. 메인 화면 - 캐릭터 메뉴 선택.



2. 속성 탭 - 레벨업 버튼 선택.

좌측 캐릭터 리스트에서 캐릭터 선택 가능.



## 레벨업 - 게임 내 UI 플로우

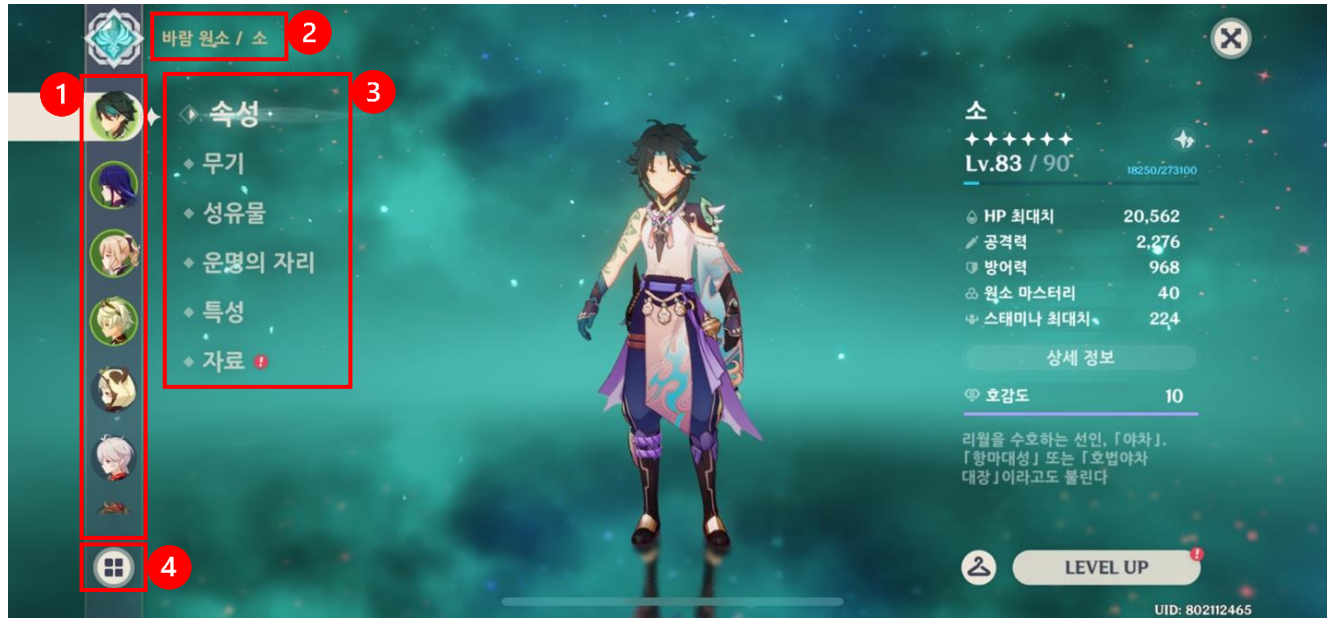


3. 강화 재료와 수량을 정하면 상승하는 경험치 양이 표시됨.  
모라(골드)가 충분할 시 확인 버튼을 선택해 강화 가능

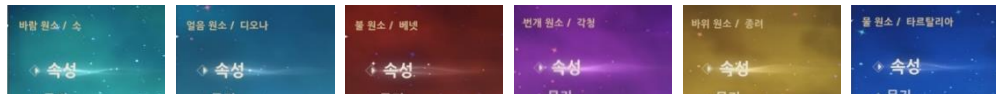


4. 레벨이 오를 시 상승된 능력치를 보여주며 강화가 완료됨.

# 레벨업 - UI 상세 기획 [캐릭터 메뉴]



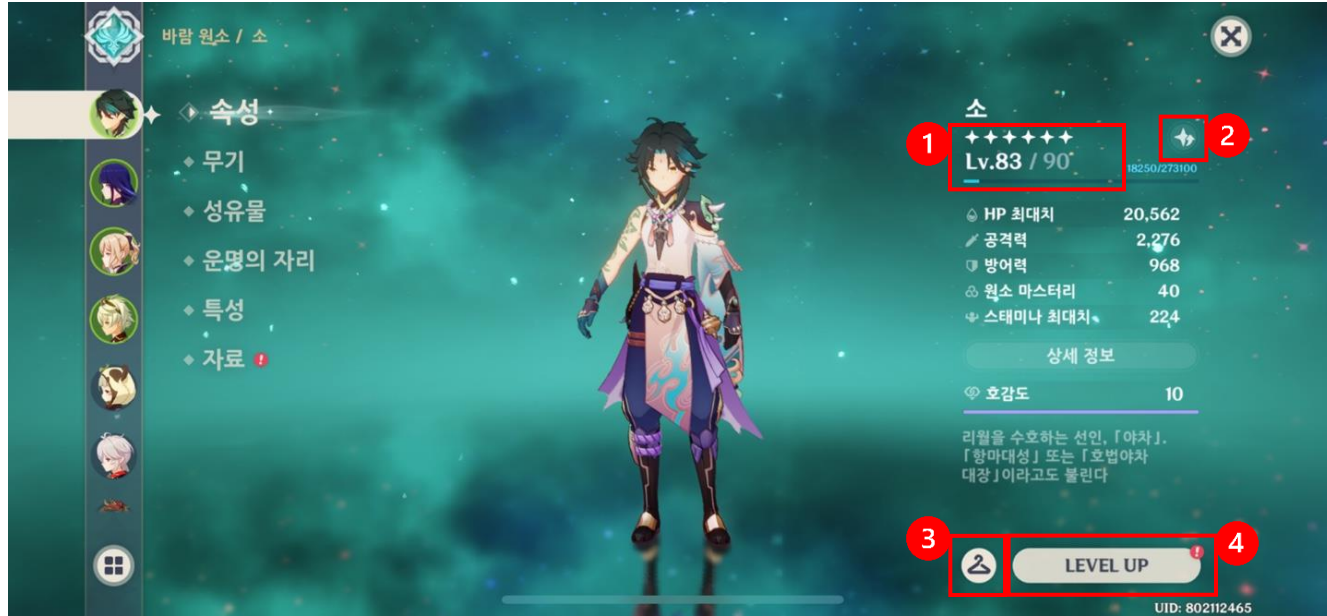
▲ 캐릭터 목록(격자 방식) 화면



▲ 캐릭터 속성에 따라 달라지는 배경 색깔

	UI 요소 설명
1	<b>캐릭터 목록</b> - 상하로 스크롤 하며 캐릭터를 선택 가능 - 캐릭터 정렬 기준 1) 현재 파티에 있는 캐릭터 : 최상단에 레벨에 따른 내림차순으로 배치 (+ 녹색 원으로 표시) 2) 파티에 속하지 않은 캐릭터 : 등급에 따른 내림차순 배치 + 등급이 같을 경우 - 캐릭터의 레벨에 따른 내림차순 배치 + 등급/레벨이 같을 경우 - 캐릭터의 속성별로 내림차순 배치 (바위-바람-얼음-번개-물-불 순서) + 등급/레벨/속성이 같을 경우 - 먼저 얻은 캐릭터를 더 후순위로 배치 - 캐릭터 메뉴 진입 시 선택되어있는 캐릭터 : 필드에 나와있던 캐릭터
2	<b>캐릭터 정보</b> - 캐릭터의 이름, 속성이 표시됨 - 각 속성에 따라 배경 색깔이 바뀜
3	<b>세부 메뉴 탭</b> - 터치를 통해 해당 탭으로 이동 가능 1) 캐릭터 메뉴 진입 시 초기화면 : 속성 탭 2) 다른 캐릭터를 선택해도 현재 선택 중인 탭은 유지됨
4	<b>캐릭터 목록(격자 방식)</b> - 터치 시 보유중인 캐릭터의 목록을 격자 방식으로 볼 수 있음 - 캐릭터 정렬 기준은 <b>캐릭터 목록</b> 과 동일함

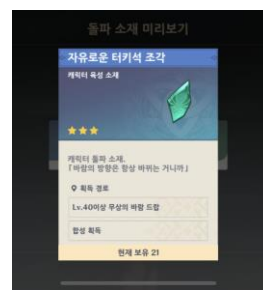
# 레벨업 - UI 상세 기획 [속성 탭]



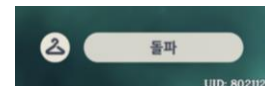
	UI 요소 설명
1	<b>캐릭터 레벨/돌파 정보</b> - 돌파 단계 표시 : 캐릭터의 현재 돌파 단계를 표시 - 레벨과 경험치 표시 : 캐릭터의 현재 레벨과 최대 레벨, 현재 경험치를 표시
2	<b>돌파 소재 미리보기</b> - 캐릭터 돌파에 필요한 레벨, 재료, 돌파 보상을 미리 확인할 수 있음 - 모든 단계의 돌파 소재 확인 가능 1) 각 재료 터치 시 설명 팝업 출력 - 보유 중인 재료 개수 / 필요 재료 개수 순으로 표시 - 재료가 부족할 시 보유 중인 재료 개수만 빨간색으로 표시 - 돌파 조건을 만족했을 경우 돌파 보상을 터치해서 보상 수령 가능
3	<b>코스튬 버튼</b> -캐릭터의 의상을 바꿀 수 있음
4	<b>레벨업 버튼</b> - 터치 ▶ <b>레벨업 팝업</b> 출력 - 캐릭터가 최대 레벨일 시 돌파 버튼으로 변경 1) 터치 ▶ <b>돌파 화면</b> 으로 이동 - 캐릭터가 90레벨일 시 코스튬 버튼만 남아있음 - 버튼 옆에 느낌표 표시가 나타나는 경우 1) 레벨업 버튼 : 최소 경험치 소재 1개 분의 레벨업을 진행할 수 있을 시 2) 돌파 버튼 : 돌파를 진행할 수 있을 시



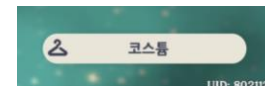
▲ 돌파 소재 미리보기 화면



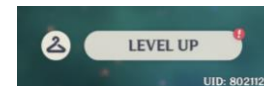
▲ 재료 설명 팝업



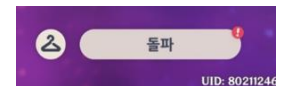
▲ 현재 최대 레벨일 시



▲ 90레벨 달성 시



▲ 느낌표 표시



# 레벨업 - UI 상세 기획 [레벨업 팝업]



	UI 요소 설명
1	<b>캐릭터 경험치 소재</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 보유한 경험치 소재의 수량을 표시</li> <li>- 첫 번째 터치 ▶ 해당 소재 하나를 썼을 때 경험치 증가량을 확인할 수 있음</li> <li>- 두 번째 터치 ▶ 해당 소재의 설명 팝업 출력</li> </ul>
2	<b>경험치 막대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선택한 재료들로 경험치가 얼마나 증가하는지 보여줌</li> <li>- 현재 레벨의 필요 경험치를 넘어가면 증가될 레벨을 표시</li> </ul>
3	<b>수량 선택 버튼</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 터치한 경험치 소재를 얼마나 사용할 지 정할 수 있음</li> <li>- 꺾 누를 시 10개 단위로 수량 선택 가능</li> </ul>
4	<b>필요 모라 표시</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보유 중인 모라 / 필요 모라 순으로 표시</li> <li>- 모라가 부족할 시 보유 중인 모라만 빨간색으로 표시</li> </ul>
5	<b>레벨업 확인 버튼</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 터치 ▶ 레벨업 진행 가능</li> <li>- 비활성화 되는 경우 :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 선택한 경험치 소재 개수 = 0개</li> <li>2) 현재 보유중 모라 &lt; 필요 모라</li> </ol> </li> </ul>



▲ 레벨업이 가능할 경우

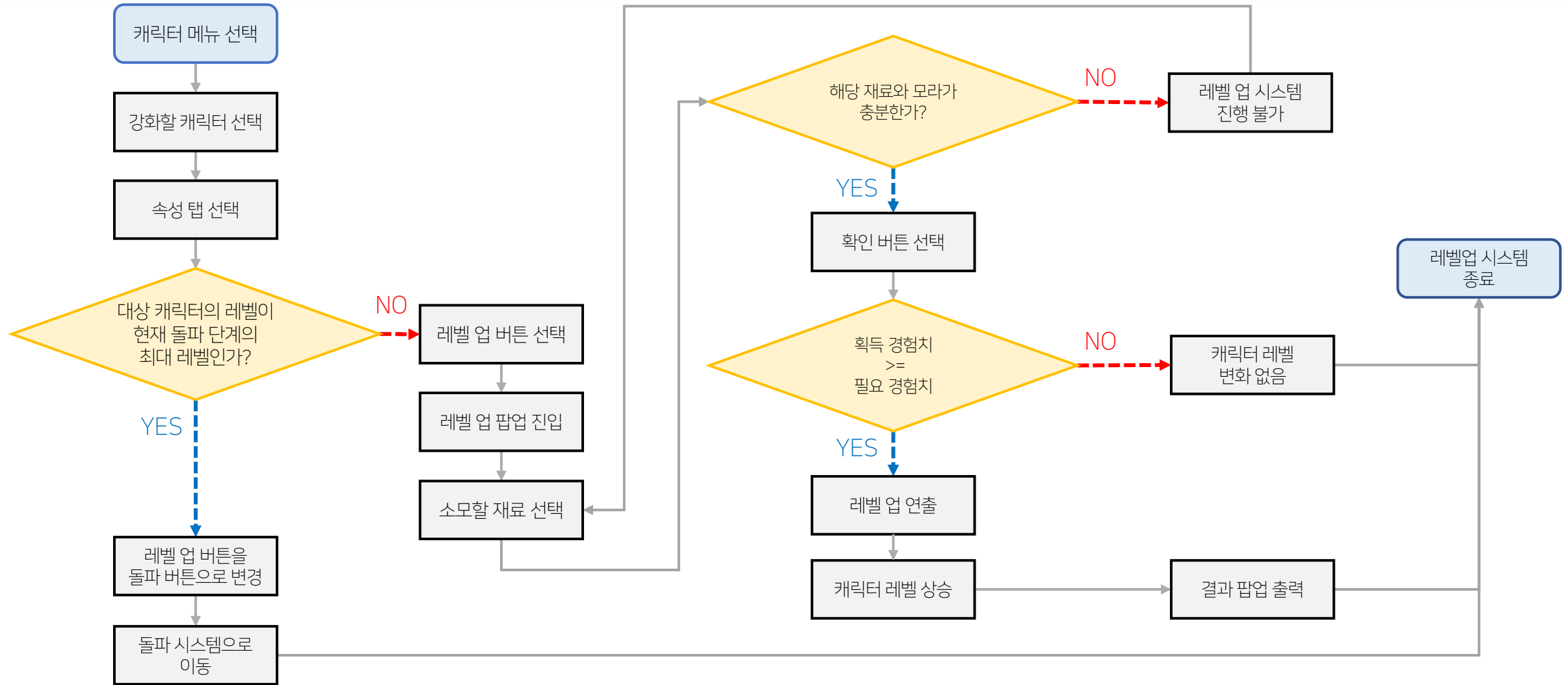


▲ 비활성화된 확인 버튼



▲ 경험치 소재 설명 팝업

# 레벨업 - 플로우 차트





# 돌파 - 개요 및 분석

## 2-1. 돌파 : 개요

- 1) 캐릭터가 일정 레벨에 도달할 때마다 **캐릭터 육성 소재**와 **특산물(특수한 아이템)**, **모라(골드)**를 소모해 돌파를 할 수 있다.
- 2) 돌파는 총 6단계로 이루어져 있으며, 각 단계마다 최대 캐릭터 레벨이 다르다.
- 3) 일정 모험 등급(플레이어 계정 레벨) 을 달성해야 상위 단계 돌파를 할 수 있다.
- 3) 돌파 시 변경점 : 최대 레벨 · HP · 방어력 · 공격력 증가 / 캐릭터 별로 고유한 능력치 증가 / 새로운 패시브 스킬 (고유 특성) 사용 가능
- 4) 일정 단계 돌파 시 캐릭터 뽑기권 1개를 보상으로 지급한다.

돌파 단계	0단계	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계
최대 캐릭터 레벨	20	40	50	60	70	80	90
필요 모험 등급	~14	15	25	30	35	40	50
고유 특성	-	첫 번째 특성 사용 가능	-	-	두 번째 특성 사용 가능	-	-
돌파 보상	-	보상 지급	-	보상 지급	-	보상 지급	-
필요 모라	-	20,000	40,000	60,000	80,000	100,000	120,000

▲ 돌파 단계에 따른 변경점



▲ 현재 돌파 단계를 나타내는 기호

# 돌파 - 개요 및 분석

## 2-2. 돌파 : 분석

- '돌파'는 캐릭터의 레벨 뿐만이 아닌 유저의 계정 레벨을 기준으로 합니다.  
이를 통해 유저는 계정 레벨을 올리는 데에도 주력하게 되며, 결과적으로 게임 플레이 시간을 늘려주는 시스템 역할을 합니다.
- 또한 최대 캐릭터 레벨 증가, 캐릭터 뽑기권, 특성 개방등의 보상을 지급함으로써 유저에게 게임 플레이에 대한 동기를 부여합니다.



# 돌파 - 게임 내 UI 플로우



1. 캐릭터 메뉴 - 돌파 버튼 선택.



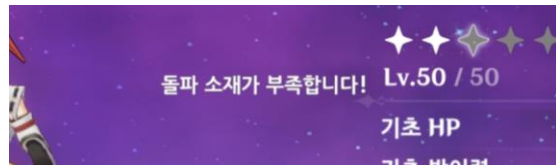
2. 현재 돌파 단계와 변경되는 능력치, 필요 재료들이 표시됨.  
재료들이 충분할 시 돌파 버튼 선택 가능.

# 돌파 - 게임 내 UI 플로우



3. 변경된 돌파 단계와 능력치를 표시해주며 강화가 완료됨.

# 돌파 - UI 상세 기획 [돌파 화면]



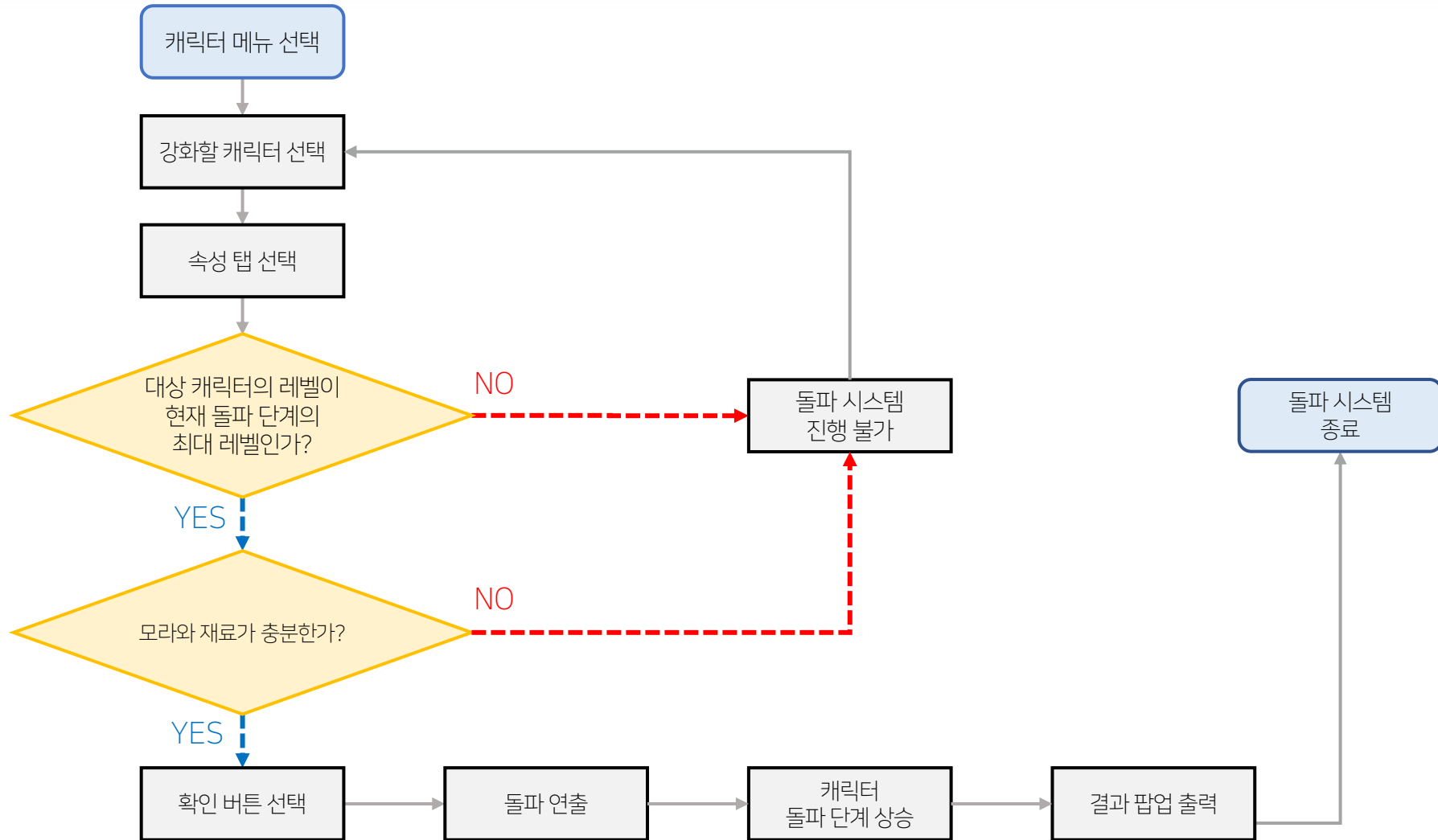
▲ 출력되는 경고 메시지



▲ 돌파 버튼 : 모험 레벨이 부족한 경우

	UI 요소 설명
1	<b>돌파 단계 표시</b> - 현재 돌파 단계가 흰색으로 표시됨 - 현재 단계 옆에 감싸이는 표시를 통해 다음 돌파 단계를 알려줌
2	<b>변경되는 능력치 표시</b> - 돌파를 통해 변경되는 능력치는 노란색으로 표시됨 - 변경되는 능력치 : 1) 기초 HP 2) 기초 방어력 3) 기초 공격력 4) 캐릭터별 고유 능력치 : 캐릭터마다 나오는 항목이 다름
3	<b>필요 재료 표시</b> - 돌파에 필요한 재료 표시 1) 각 재료 터치 시 설명 팝업 출력 - 보유 중인 재료 개수 / 필요한 재료 개수 순으로 표시 - 재료가 부족할 시 보유 중인 재료 개수만 빨간색으로 표시
4	<b>필요 모험 표시</b> - 모험이 부족할 경우 빨간 색으로 표시 - 모험 레벨이 부족한 경우 : 숨김 처리됨
5	<b>돌파 버튼</b> - 터치 ▶ 돌파 진행 가능 - 돌파 소재나 모험이 부족한 경우 : 경고 메시지가 출력되며 돌파가 진행되지 않음 1) 돌파 소재가 부족합니다! 2) 모험이 부족합니다! - 모험 레벨이 부족한 경우 : 버튼이 비활성화되며 필요 레벨이 출력됨

# 돌파 - 플로우 차트



# 특성 - 개요 및 분석

## 3-1. 특성 : 개요

- 1) 각 캐릭터는 액티브 스킬인 '전투 특성'과 패시브 스킬인 '고유 특성'을 가지고 있다.
- 2) 전투 특성과 고유 특성은 다음과 같이 이루어져 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	O
	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	

▲ 전투 특성과 고유 특성에 대한 설명

# 특성 - 개요 및 분석

## 3-2. 특성 : 레벨

- 1) 퀘스트, 이벤트, 비경(던전) 클리어 보상으로 얻을 수 있는 **특성 육성 소재, 캐릭터 육성 소재, 모라(골드)**를 사용하여 캐릭터의 특성 레벨을 올릴 수 있다.
- 2) 특수 소재 : 10레벨 달성에 추가로 필요하며, 기간 한정 이벤트를 통해서만 획득 가능하다.
- 3) 특성 레벨에 따라 데미지 계수가 증가한다. (초기 레벨 : 1)
- 4) 캐릭터 돌파 단계에 따라 최대 레벨이 정해져 있다.
- 5) 후술할 '운명의 자리' 해금을 통해 즉시 레벨을 3 높일 수 있으며, 이후에 레벨을 올릴 땐 증가되기 전의 수치를 기준으로 진행한다. (최대 레벨 : 13)
- 6) 레벨 표시 : 운명의 자리를 통해 레벨을 높인 경우 특성 레벨은 파란색으로 표기된다.

돌파 단계	0단계	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계
최대 특성 레벨	1	1	2	4	6	9	10
특수 소재 필요 여부	X	X	X	X	X	X	0

▲ 돌파 단계에 따른 최대 특성 레벨



▲ 특성 레벨을 올릴 때의 변경점

# 특성 - 개요 및 분석

## 3-3. 특성 : 분석

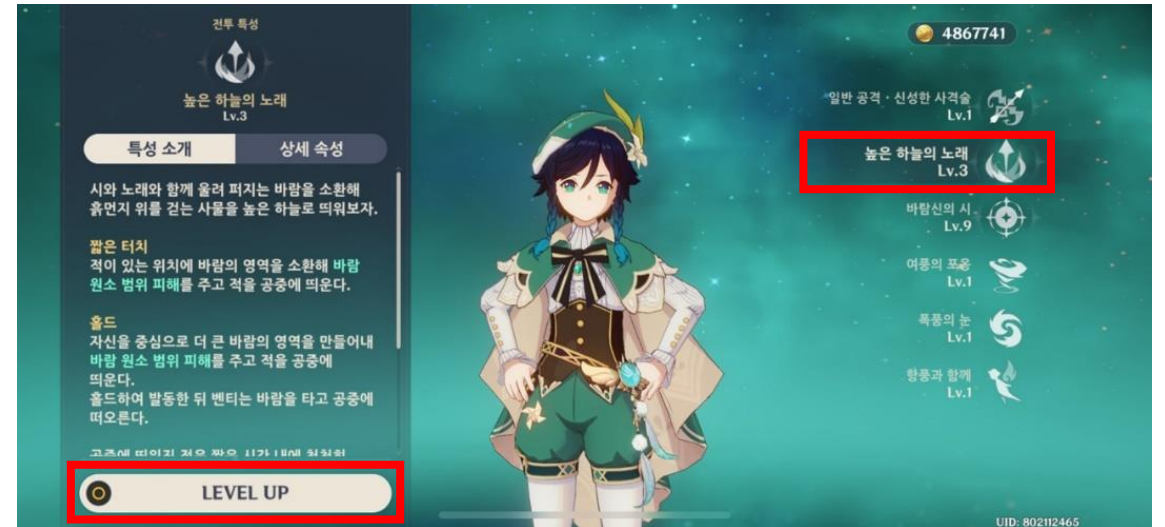
- 사용 가능한 액티브 스킬을 2개 (원소 전투 스킬, 원소 폭발) 로 제한한 반면,  
모든 스킬이 처음부터 사용이 가능해서 유저는 많은 스킬들 중 어떤 스킬을 먼저 사용하고, 어떤 스킬을 포기해야 하는가에 대한  
선택과 집종의 고민을 덜 수 있게 됩니다.
- 물론 하나의 캐릭터가 많은 스킬을 사용할 수 없다는 아쉬움이 있지만  
이 게임에서는 공격 방식, 사용 능력이 다른 다양한 캐릭터들을 출시하는 것으로 유저와 타협을 하였다고 볼 수 있습니다.



# 특성 - 게임 내 UI 플로우



1. 캐릭터 메뉴 - 특성 버튼 선택.



2. 우측에서 특성 선택 후 레벨 업 버튼 선택.

# 특성 - 게임 내 UI 플로우



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

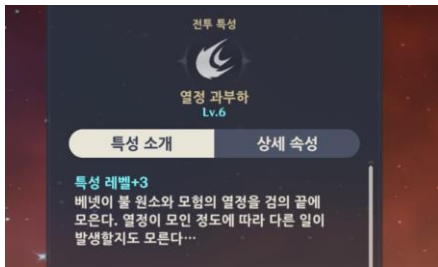


4. 상승된 능력치를 보여주며 강화가 완료됨.

# 특성 - UI 상세 기획 [특성 탭]



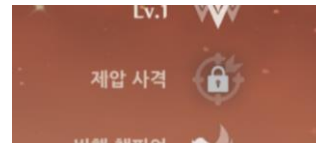
	UI 요소 설명
1	<b>특성 목록</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 특성의 현재 레벨이 표시됨</li> <li>- 위에서부터 전투 특성, 고유 특성</li> <li>- 운명의 자리로 강화된 특성 : 파란 숫자로 표시</li> <li>- 비활성화된 고유 특성 : 자물쇠 아이콘으로 표시</li> <li>- 각 특성 터치시 화면 좌측에 특성 설명창이 표시됨                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 초기 화면 : 특성 소개 버튼 터치된 상태</li> <li>2) 창 닫기 : 설명창 바깥쪽 터치</li> </ul> </li> </ul>
2	<b>특성 소개 / 상세 속성 버튼</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 특성 소개 : 현재 특성에 대한 간단한 설명과 사용 방법이 표시</li> <li>- 상세 속성 : 전투 특성에만 존재, 현재 특성의 데미지 계수와 재사용 대기시간이 표시</li> </ul>
3	<b>특성 레벨업 버튼</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 터치 ▶ 특성 레벨업 팝업 출력</li> <li>- 비활성화 되는 경우 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 현재 캐릭터 돌파 단계 &lt; 요구되는 돌파 단계</li> <li>2) 현재 특성이 10레벨일 경우</li> </ul> </li> </ul>



▲ 운명의 자리로 강화된 특성



▲ 상세 속성 버튼 터치 시



▲ 비활성화된 고유 특성



▲ 레벨업 버튼 : 돌파 단계가 낮을 시

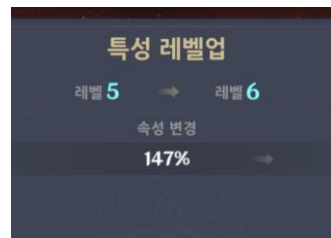


▲ 레벨업 버튼 : 10레벨일 시

# 특성 - UI 상세 기획 [특성 레벨업 팝업]



	UI 요소 설명
1	<b>변경되는 특성 정보 표시</b> - 변경되는 특성 레벨과 데미지 계수가 표시됨 - 레벨 표시 : 운명의 자리로 강화된 특성은 파란 숫자로 표시됨
2	<b>필요 재료 표시</b> - 특성 레벨 업에 필요한 재료 표시 1) 각 재료 터치 시 설명 팝업 출력 - 보유 중인 재료 개수 / 필요한 재료 개수 순으로 표시 - 재료가 부족할 시 보유 중인 재료 개수만 빨간색으로 표시
3	<b>필요 모라 표시</b> - 보유 중인 모라 / 필요 모라 순으로 표시 - 모라가 부족할 시 보유 중인 모라만 빨간색으로 표시
4	<b>특성 레벨업 확인 버튼</b> - 터치 ▶ 특성 레벨업 진행 가능 - 필요한 재료나 모라가 부족한 경우 비활성화됨

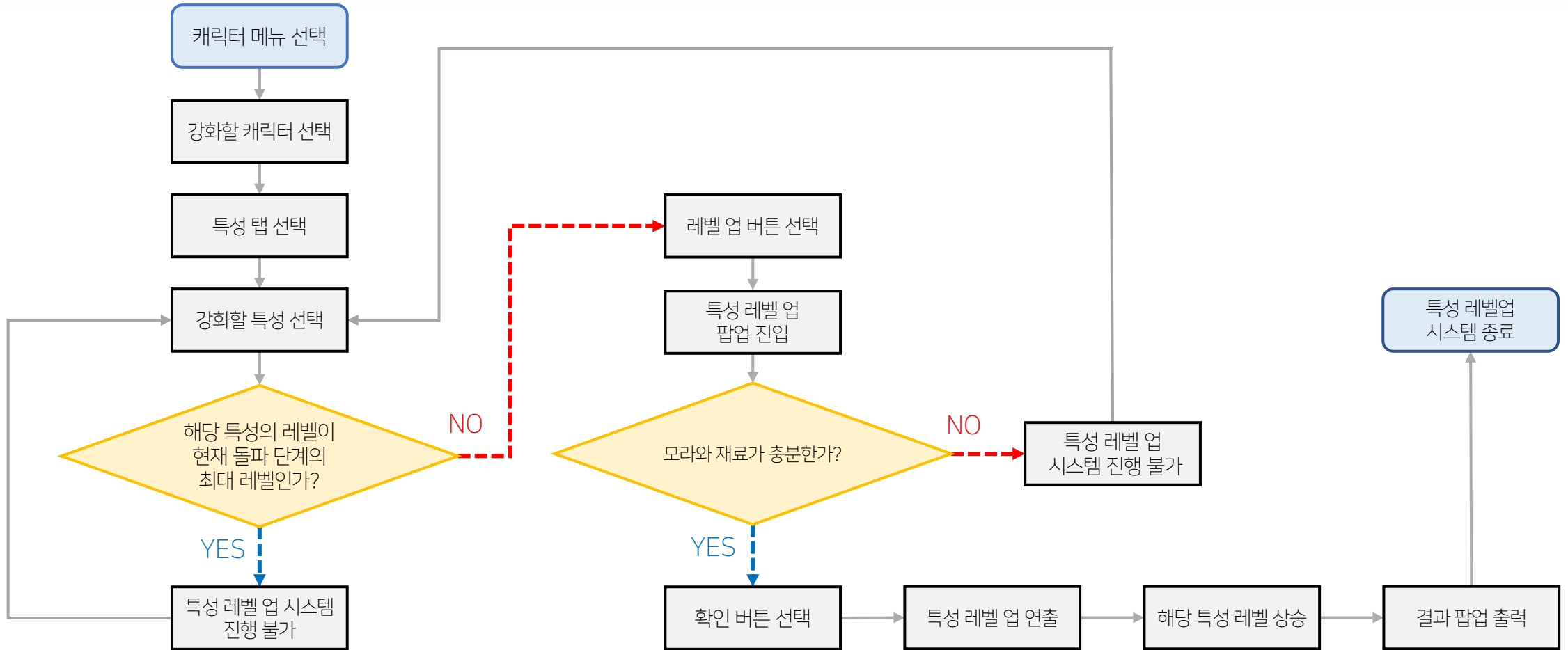


▲ 운명의 자리로 강화된 특성



▲ 비활성화된 확인 버튼

# 특성 - 플로우 차트

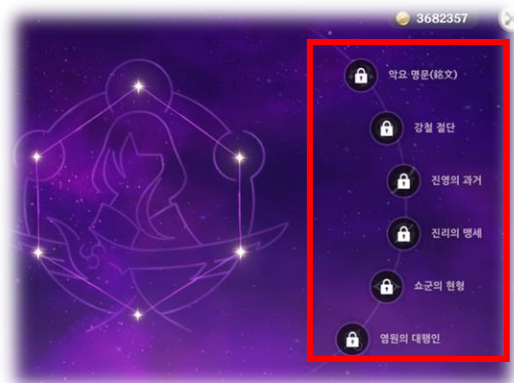




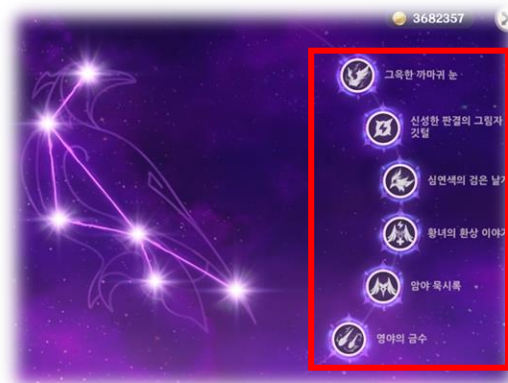
# 운명의 자리 - 개요 및 분석

## 4-1. 운명의 자리 : 개요

- 1) 캐릭터 뽑기에서 중복된 캐릭터를 뽑았을 경우 획득하는 '운명의 별' 을 사용해 운명의 자리 한 단계를 활성화할 수 있다.
- 2) 운명의 별은 6개까지만 획득할 수 있다.
- 3) 운명의 자리는 6단계까지 있으며, 1단계부터 오름차순으로만 활성화가 가능하다.
- 4) 캐릭터를 처음 획득하였을 경우, 캐릭터의 운명의 자리는 0단계로 설정되어있다.
- 5) 각 단계를 활성화할때마다 캐릭터에게 도움을 주는 다양한 효과들을 얻을 수 있다.



▲ 활성화되지 않은 운명의 자리  
(0단계)



▲ 모든 단계가 활성화된 운명의 자리  
(6단계)

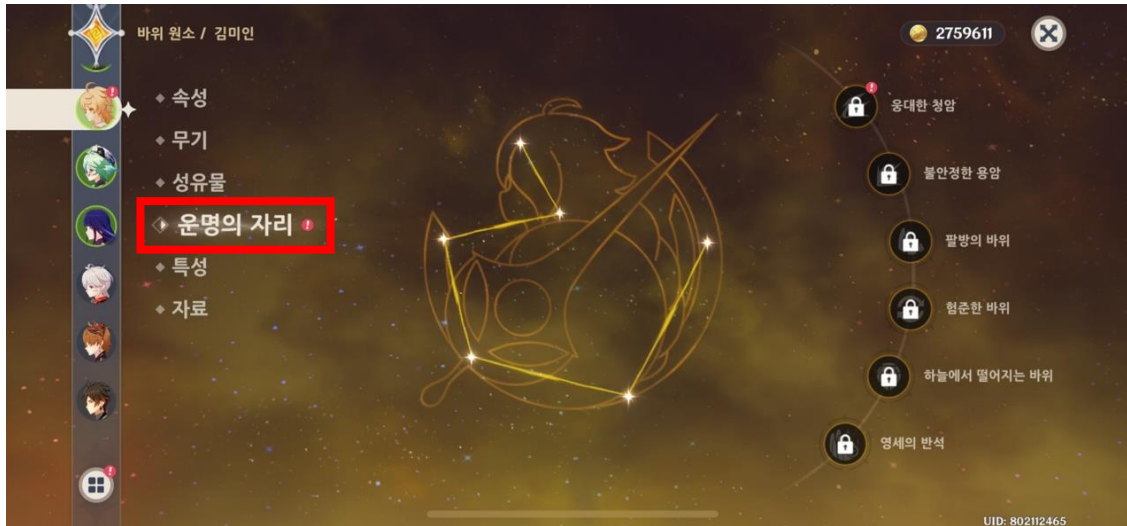
# 운명의 자리 - 개요 및 분석

## 4-2. 운명의 자리 : 분석

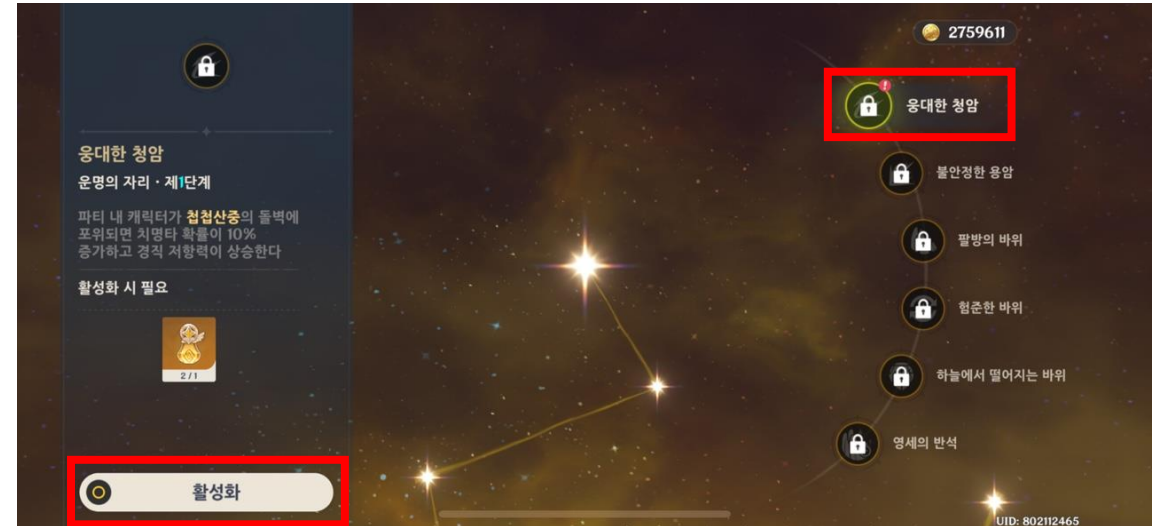
- 수집형 게임에서의 '중복 획득에 대한 보상'에 해당합니다.
- 운명의 자리가 0단계여도 게임 플레이에 지장이 가지 않도록 밸런스를 설계하는 것이 중요해집니다.
- 캐릭터 화면에서부터 아직 획득하지 못한 운명의 자리 효과를 미리 볼 수 있게 하며 유저들에게 캐릭터를 뽑고자 하는 동기를 부여합니다.  
또한 캐릭터에 대한 애정도를 표현할 수 있는 방법으로도 비춰지게끔 하여 매출에도 많은 영향을 끼치는 시스템입니다.



# 운명의 자리 - 게임 내 UI 플로우



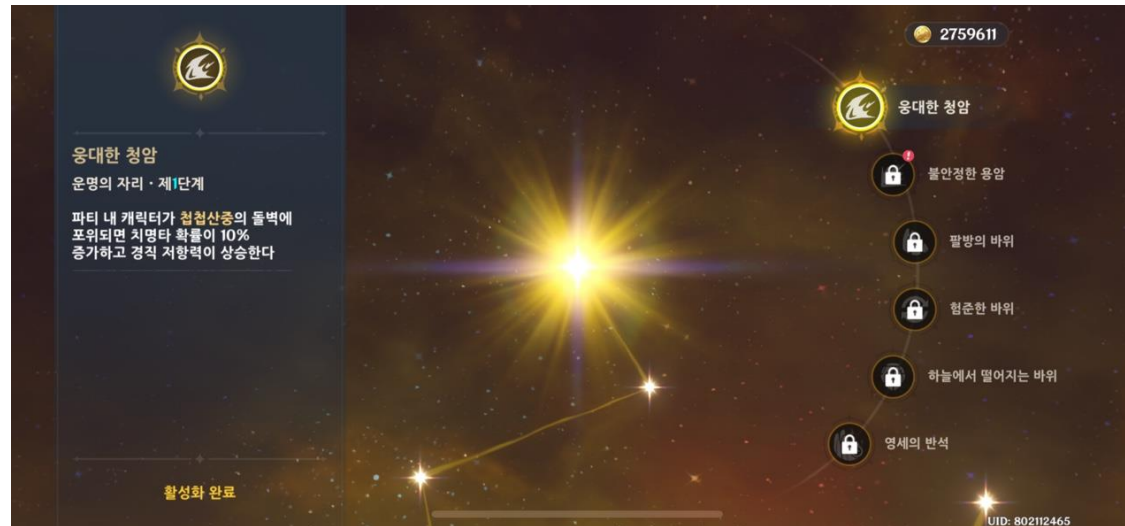
1. 캐릭터 메뉴 - 운명의 자리 탭 선택.



2. 우측에서 운명의 자리 선택.

재료('운명의 별')를 가지고 있을 시 활성화 버튼 선택 가능

# 운명의 자리 - 게임 내 UI 플로우

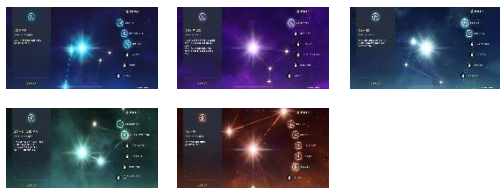


3. 별자리의 불빛이 퍼지는 효과와 함께  
운명의 자리 활성화가 완료됨.

# 운명의 자리 - UI 상세 기획 [운명의 자리 탭]



▲ 2단계까지 활성화된 운명의 자리 (바위 속성)



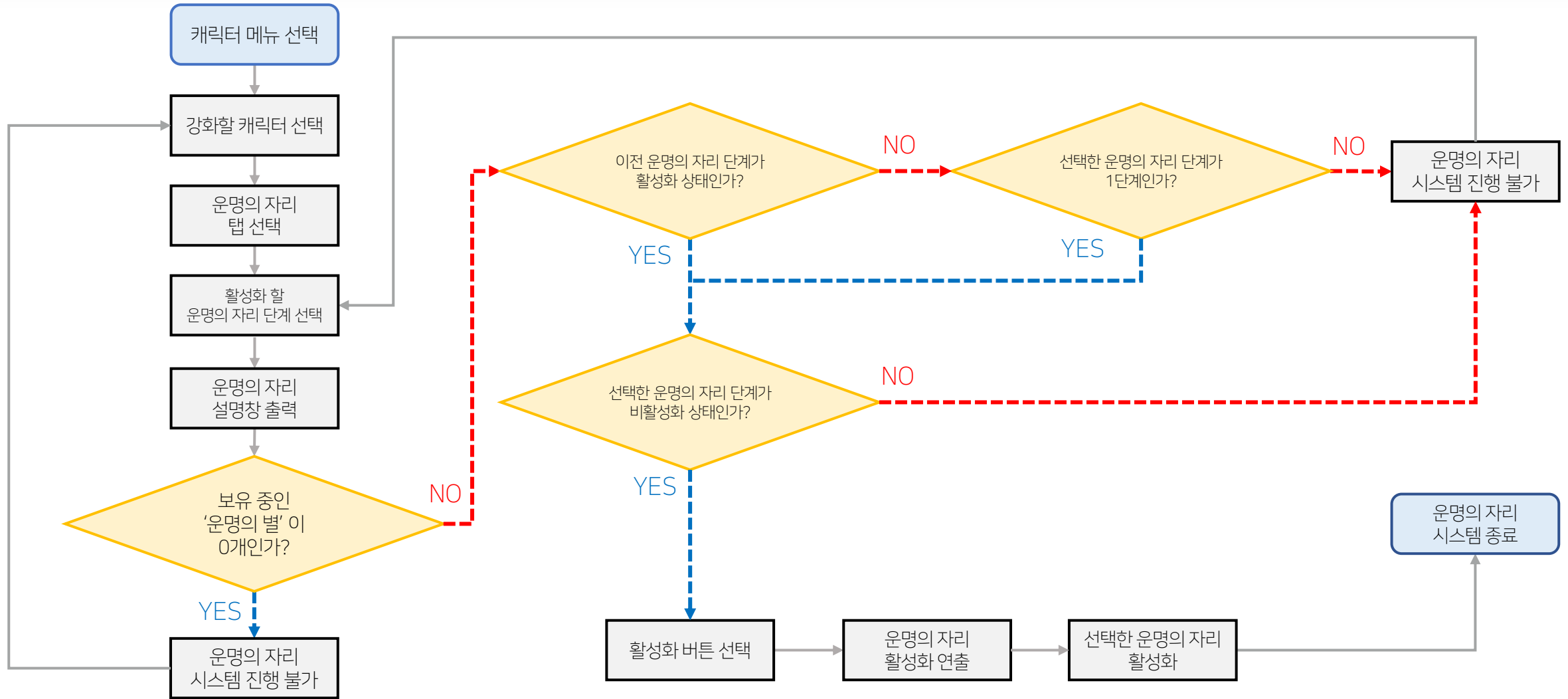
▲ 다른 속성 캐릭터의 운명의 자리 활성화



▲ 출력되는 경고 메시지

	UI 요소 설명
1	<b>운명의 자리 목록</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 단계 비활성화 : 자물쇠 아이콘 표시</li> <li>- 현재 단계 활성화 : 해당 운명의 자리 단계 아이콘 표시</li> <li>- 각 단계 터치시 화면 좌측에 운명의 자리 설명창이 표시됨                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 창 닫기 : 설명창 바깥쪽 터치</li> </ul> </li> <li>- 해당 캐릭터의 운명의 별 보유 시 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활성화 가능한 단계의 아이콘에 느낌표 표시 나타남</li> </ul> </li> </ul>
2	<b>운명의 자리 별자리 표시</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 운명의 자리 단계에 해당하는 별이 모여 별자리 모양으로 배치되어있음</li> <li>- 운명의 자리 목록에서 각 단계를 터치 시 해당하는 별이 확대됨                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 현재 단계 비활성화 : 노란색으로 작게 빛남</li> <li>2) 현재 단계 활성화 : 캐릭터 속성에 맞는 빛으로 환하게 빛남</li> </ul> </li> </ul>
3	<b>운명의 자리 아이콘 표시</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 운명의 자리 단계의 아이콘 표시</li> <li>- 해당 단계 비활성화시 : 자물쇠 아이콘 표시</li> </ul>
4	<b>운명의 별 보유 여부 표시</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보유 중인 운명의 별 / 1 순으로 표시</li> <li>- 운명의 별이 부족할 시 : 보유 중인 운명의 별을 빨간색 0 으로 표시</li> </ul>
5	<b>활성화 버튼</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 터치 ▶ 운명의 자리 활성화 진행 가능</li> <li>- 운명의 별이 부족한 경우 : 경고 메시지가 출력되며 활성화가 진행되지 않음                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1) 재료 부족</li> </ul> </li> </ul>

# 운명의 자리 - 플로우 차트



준비한 역기획서의 마지막 페이지입니다.

끝까지 읽어주셔서 감사합니다!