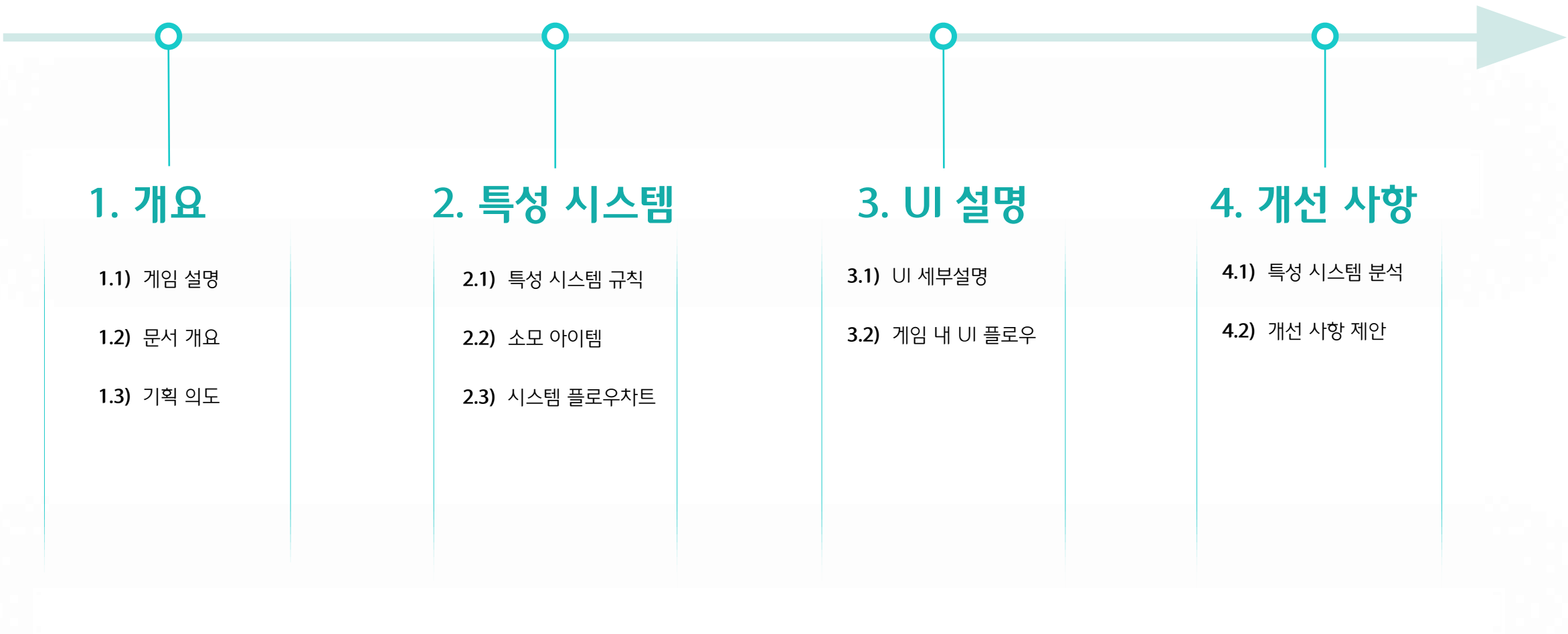


원신 - 특성 시스템 역기획서

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

- 보유하고 있는 **모라(화폐), 재료의 소비**
- **스킬 데미지 강화**를 통한 캐릭터 성장
- 캐릭터 성장 단계에 따른 특성 개방을 통한 **캐릭터 육성 유도**
- 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.

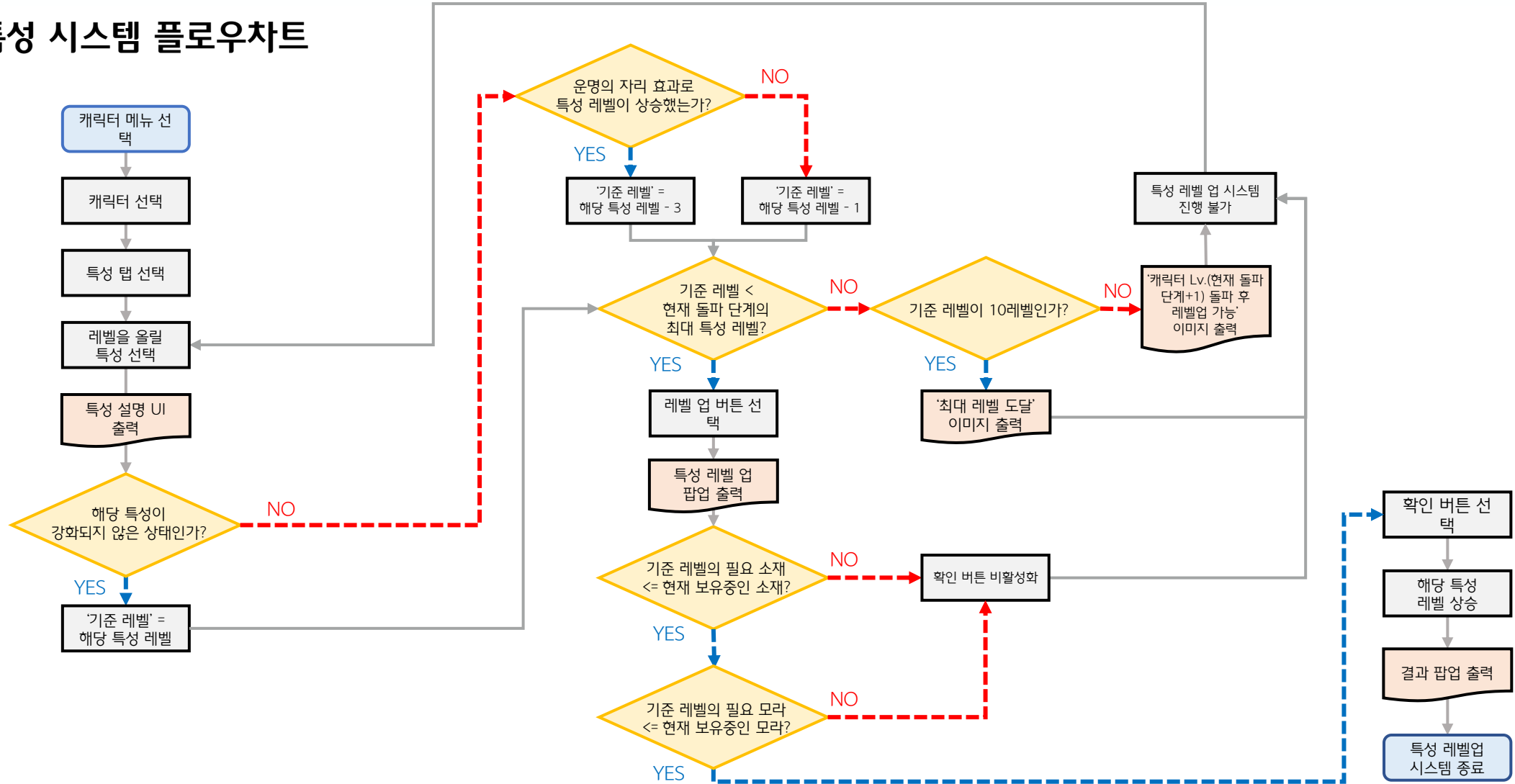
2. 특성 시스템

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">보스 몬스터 하나당 3가지 종류의 소재를 얻을 수 있다.특성 하나를 8레벨부터 10레벨까지 올리는데 특정 종류의 소재 6개가 소요된다.
	왕관	<ul style="list-style-type: none">일부 콘텐츠와 기간 한정 이벤트를 통해서만 획득 가능하다.특성 하나를 9레벨에서 10레벨로 올리는데 1개가 소요된다.

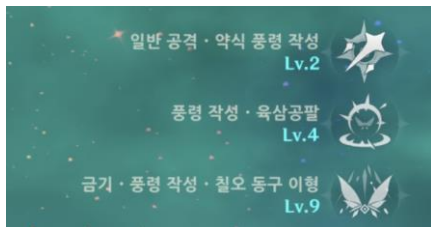
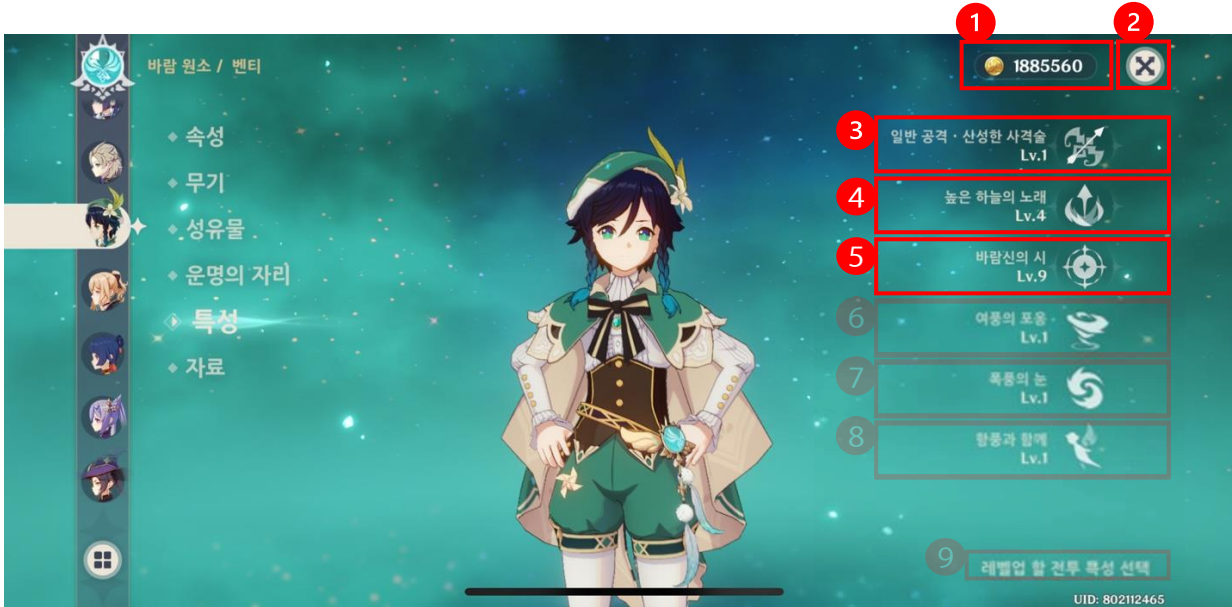
2. 특성 시스템

2.3) 특성 시스템 플로우차트



3. UI 및 세부설명

3.1.1) UI 세부설명: 특성 탭_메인화면



▲ 강화된 특성
(청록색으로 레벨 표시)

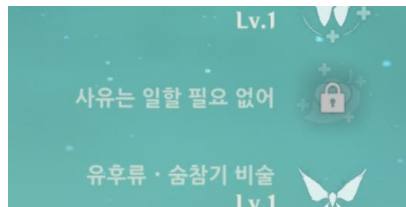
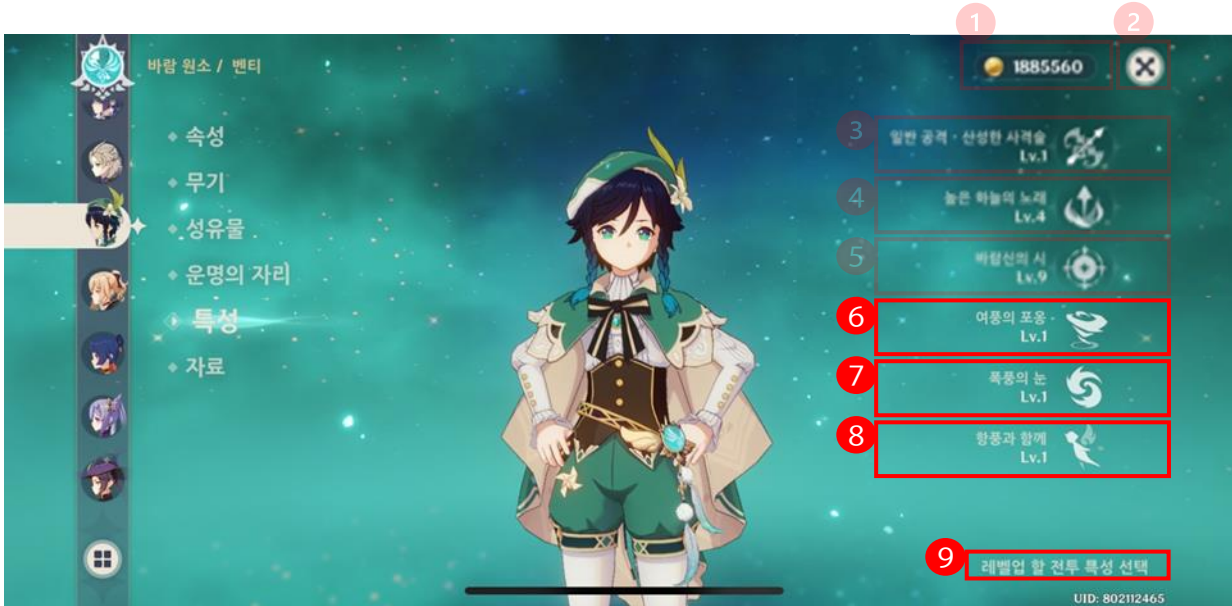


▲ 버튼 터치시 이펙트

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 흰색으로 표시 - 강화된 상태일 경우 특성 레벨을 청록색으로 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

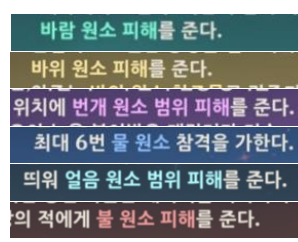
3.1.2) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_특성 소개



▲ 증가된 특성 레벨 표시



▲ 비활성화 되어있는 상세 속성 버튼

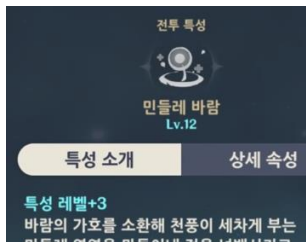


▲ 각 원소별 고유 텍스트 색깔 (폴 속성은 현재 구현되지 않은 상태)

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 노란색으로 표시</p> <p>고유 특성 1, 고유 특성 2, 생활 특성을 선택했을 경우</p> <p>- ['고유 특성' 텍스트]를 노란색으로 표시</p> <p>공통 사항</p> <p>- 선택한 [특성 아이콘], [특성 이름], [특성 레벨] 표시</p> <p>- [특성 레벨]은 흰색으로 표시</p> <p>- 강화된 상태일 경우 [특성 레벨]을 청록색으로 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

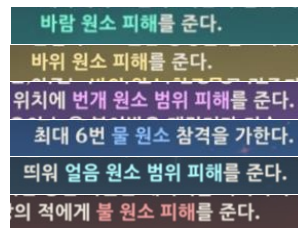
3.1.2) UI 세부설명: 특성 설명 팝업_특성 소개



▲ 증가된 특성 레벨 표시



▲ 비활성화 되어있는 상세 속성 버튼

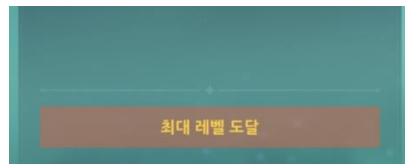
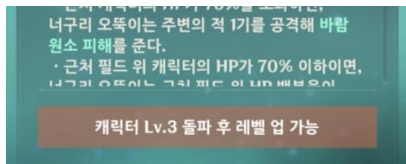


▲ 각 원소별 고유 텍스트 색깔
(풀 속성은 현재 구현되지 않은 상태)

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 청록색으로 표시 - 그 밖의 경우 : ['특성 레벨+1' 텍스트]를 상단에 청록색으로 표시 - 기술명, 조작법(짧은 터치, 홀드 등)은 노란색으로 표시 - 해당 기술/조작법에 대한 설명은 흰색으로 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

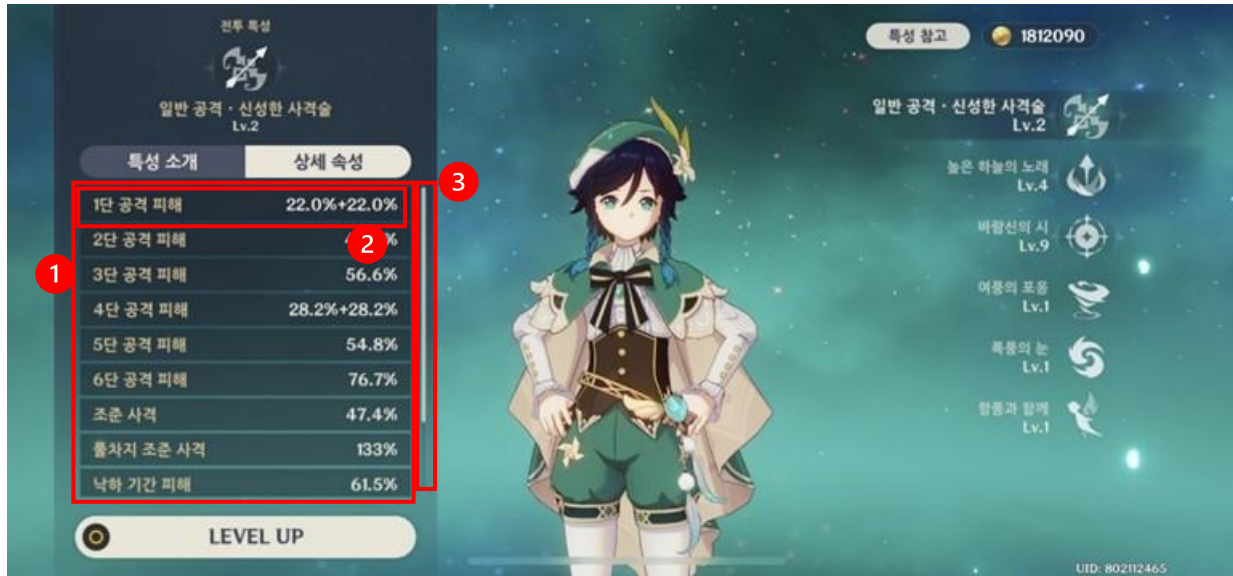


▲ 비활성화 되어있는 레벨 업 버튼

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	- 해당 전투 특성의 [기술 명칭]과 [기술 상세 수치]를 표시한다. - [기술 명칭]은 노란색으로 표시 - [기술 상세 수치]는 흰색으로 표시
2	Image	상세 속성 배경 이미지	- [상세 속성 배경 이미지] 표시 각 기술 명칭의 표시 방법 - [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 & Text	추천 팝업 배경 이미지	- [추천 팝업 배경 이미지] 표시
2	Image & Text	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 흰색으로 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 청록색 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 회색 으로 표시, [현재 레벨 기술 상세 수치]를 흰색 으로 표시, [결과 화살표 아이콘]을 표시 [다음 레벨 기술 상세 수치]를 흰색 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 빨간색으로 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 <ul style="list-style-type: none"> : 해당 [특성 레벨]-3에서 요구하는 [필요 소재 개수]로 설정 - 그 밖의 경우 <ul style="list-style-type: none"> : 해당 [특성 레벨]-1에서 요구하는 [필요 소재 개수]로 설정

3. UI 및 세부설명

3.1.5) UI 세부설명: 특성 레벨업 팝업

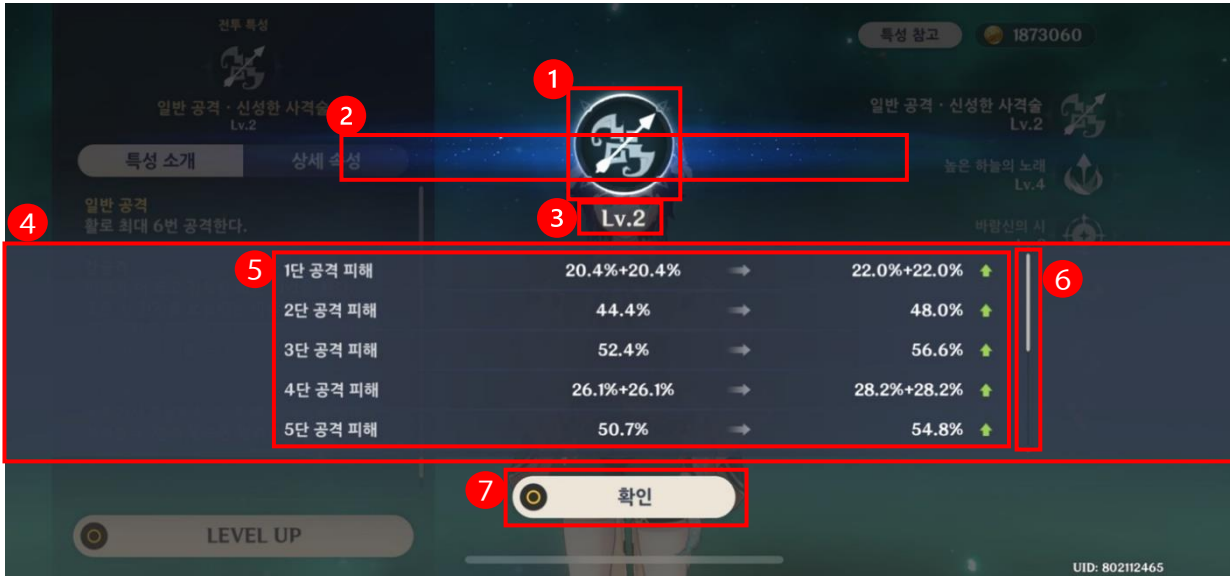


▲ 비활성화된 확인 버튼

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 빨간색으로 표시 - 각 레벨별 필요 모라: 테이블 참조 (Require Table_Skill) <p>강화된 특성의 [필요 모라] 설정</p> <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] <p>두 가지 조건을 모두 만족할 경우 활성화 그렇지 않을 경우 비활성화</p> <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

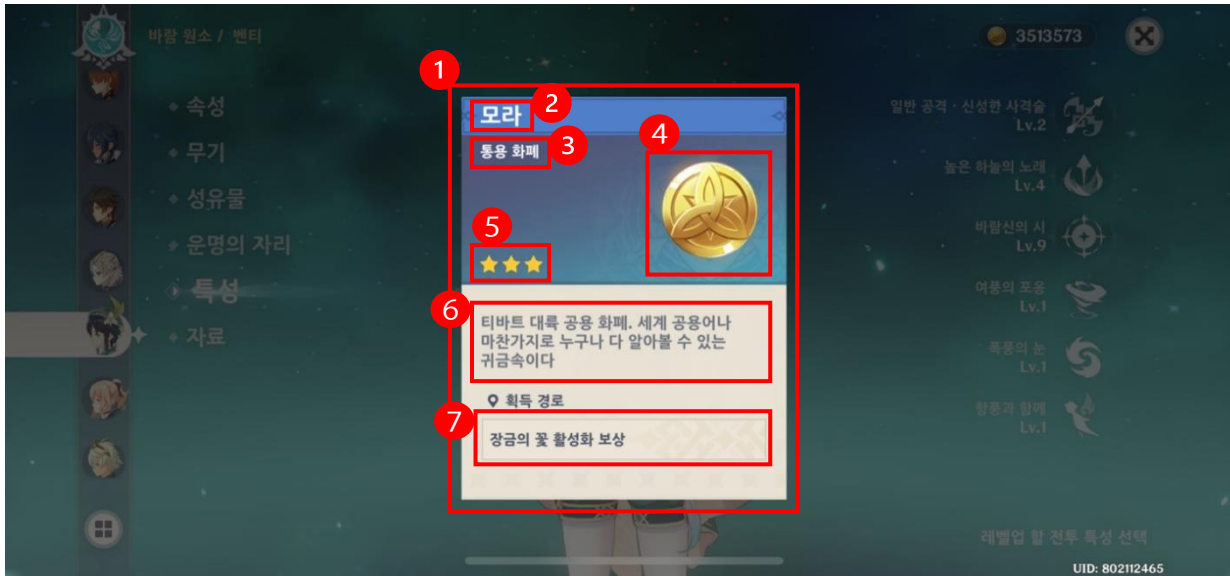


▲ [별빛 파티클]의 이동 방향

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 청록색으로 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 화살 표 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

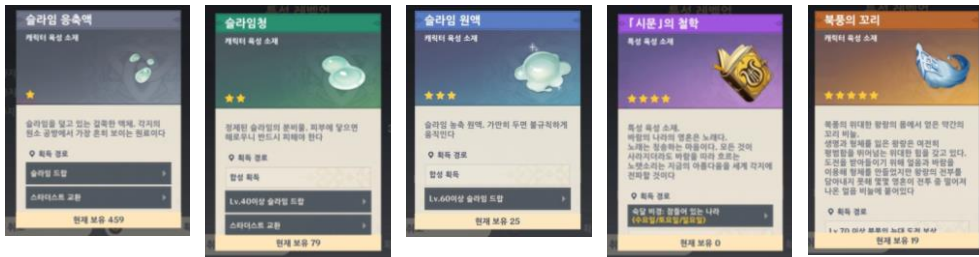
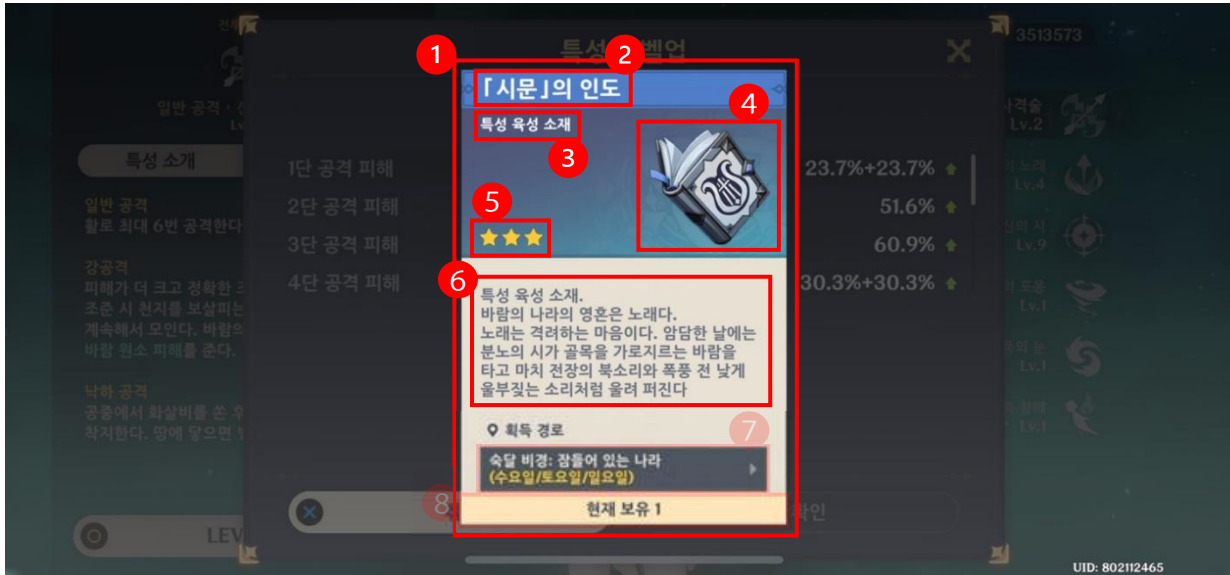


Index	Type	이름	설명
1	Image	팝업 배경 이미지	- [팝업 배경 이미지_3성]을 표시
2	Text	소재 이름	- ['모라' 텍스트]를 흰색으로 표시
3	Text	소재 분류	- ['통용 화폐' 텍스트]를 흰색으로 표시
4	Image	소재 이미지	- [모라 이미지]를 표시
5	Image	소재 등급	- 등급에 따른 별 이미지를 표시 - [등급 이미지_3성] 표시
6	Text	소재 설명	- [소재 설명_모라]를 회색으로 표시
7	Image	획득 경로	- [획득 경로 이미지_장금의꽃] 표시

※ 장금의 꽃 : 모라를 획득할 수 있는 시스템

3. UI 및 세부설명

3.1.8) UI 세부설명: 설명 팝업_소재

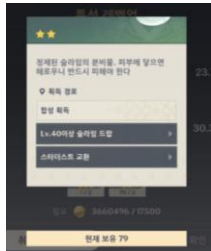
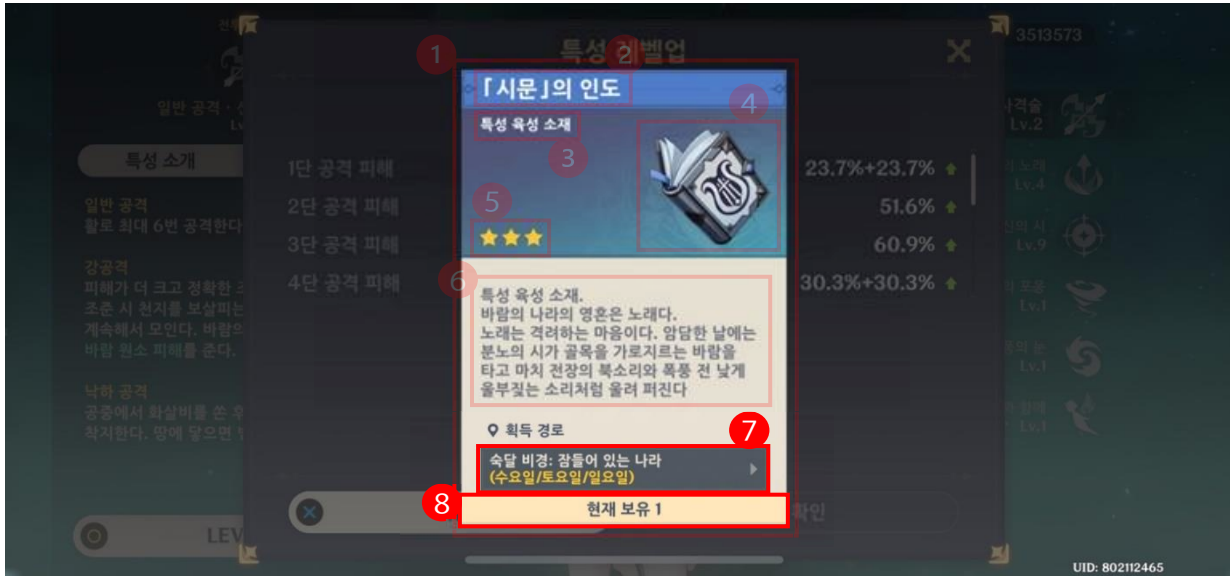


▲ 등급에 따른 배경 색상 변경

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 흰색으로 표시
3	Text	소재 분류	- [소재 분류]를 흰색으로 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 회색으로 표시

3. UI 및 세부설명

3.1.8) UI 세부설명: 설명 팝업_소재



▲ 팝업 스크롤 방식



▲ 몬스터 드랍 버튼 터치 시
(모험 핸드북)

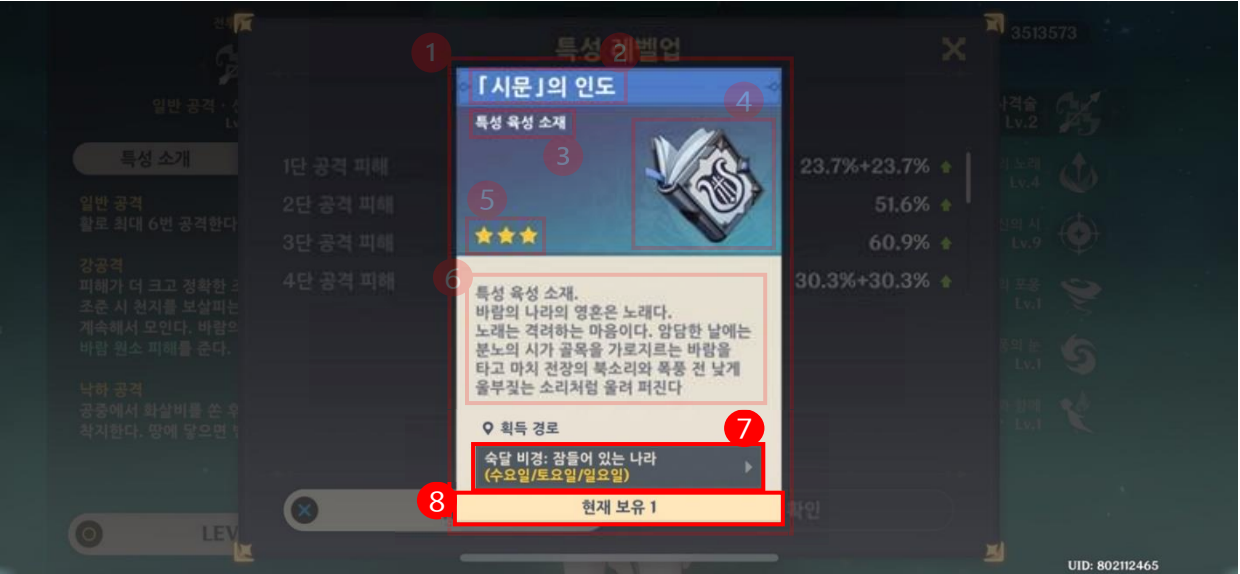


▲ 스타더스트 교환 버튼 터치 시
(스타라이트 상점)

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	Image & Text	현재 보유량	- [현재 보유량 이미지] 표시 - 해당 소재의 [현재 보유 텍스트 [현재 보유량]]을 검은색으로 표시

3. UI 및 세부설명

3.2) 게임 내 UI 플로우



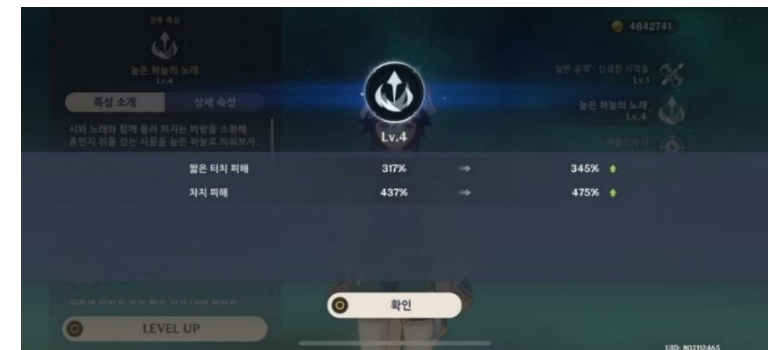
1. 캐릭터 메뉴 - 특성 버튼 선택.



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

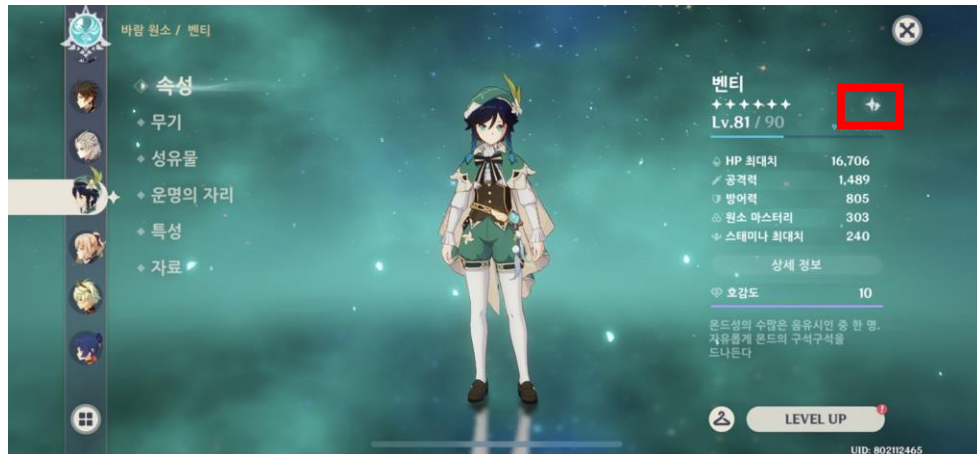


특성 레벨업 재료 미리보기 추가

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

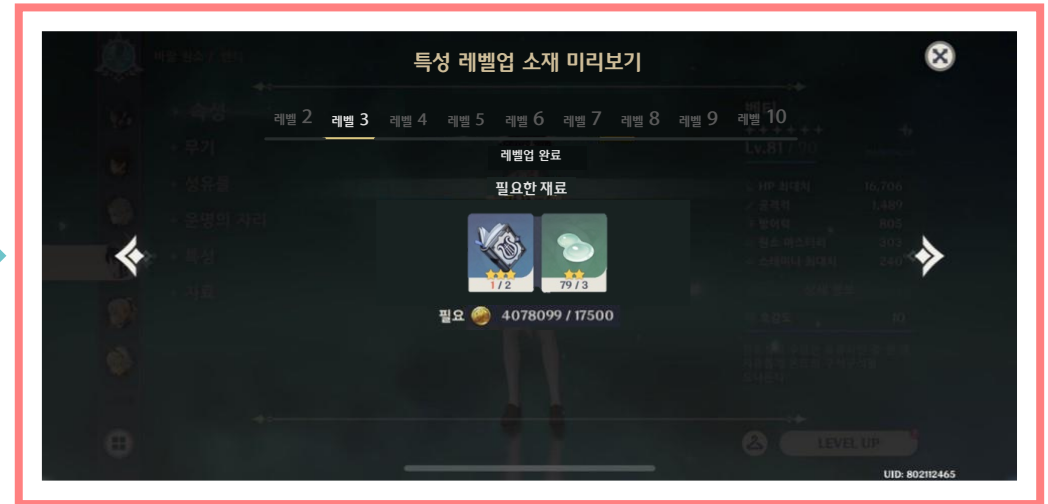


캐릭터 메뉴에서는 **돌파 소재 미리보기 버튼**을 터치해 각 돌파 단계에 사용되는 소재를 확인할 수 있다.

화살표를 통해 모든 돌파 단계에서 사용되는 소재들을 확인할 수 있다.

4. 분석 및 개선사항

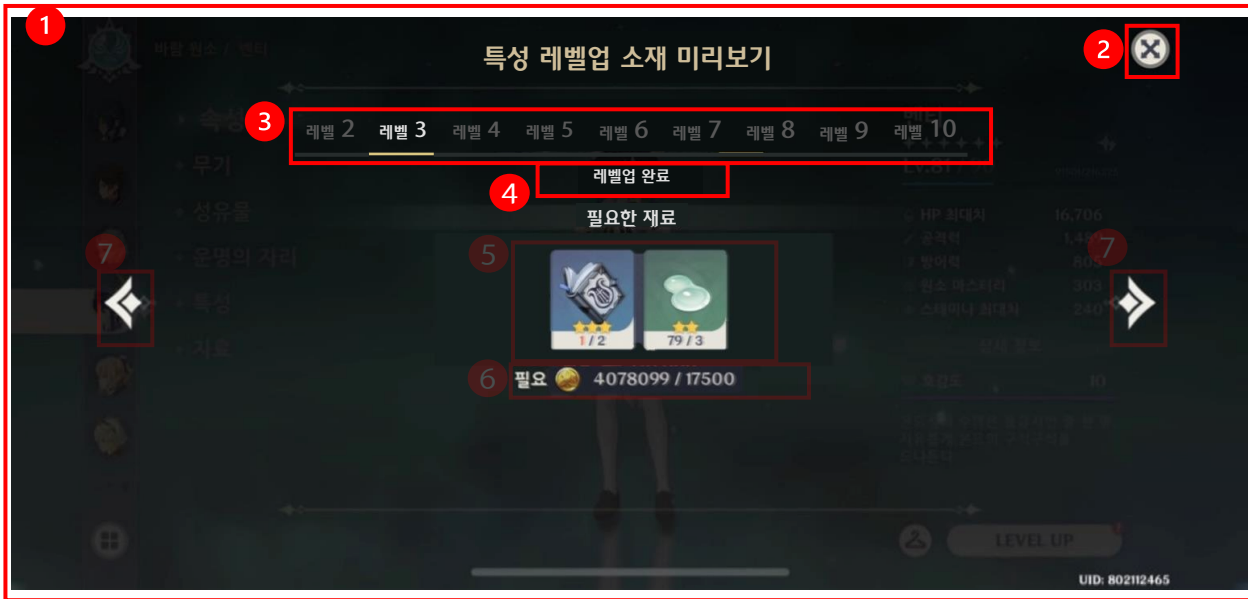
4.2) 개선사항 제안



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



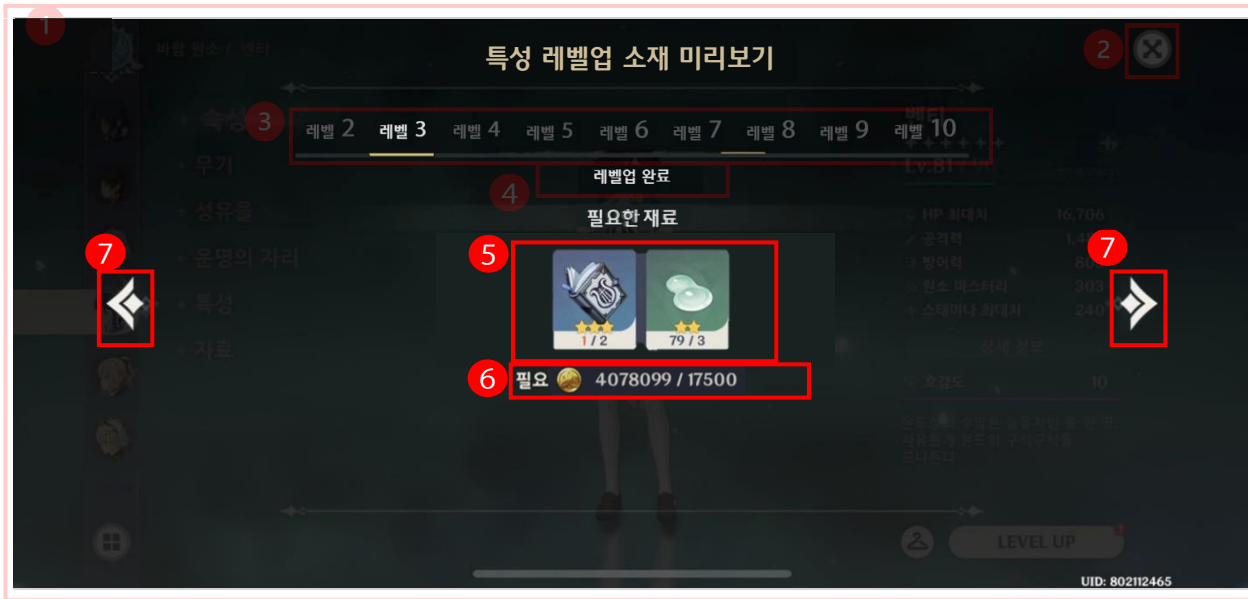
Index	Type	이름	설명
1	Image	특성 미리보기 팝업 배경 이미지	- [특성 미리보기 팝업 배경 이미지]를 표시
2	Text	나가기 버튼	- [나가기 버튼_특성 미리보기 팝업] 표시 - 터치 시 [특성 미리보기 팝업]을 종료
3	Text	레벨 선택 버튼	- 터치 시당 해당 레벨을 [선택한 레벨]로 설정 - 화살표 버튼을 통해서도 이전/다음 레벨을 선택할 수 있음
4	Text	레벨업 여부 확인 텍스트	- 레벨업 완료 여부 표시 해당 특성의 현재 레벨 >= 선택한 레벨 일 경우 - [레벨업 완료' 텍스트] 흰색으로 표시 해당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

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)

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!