

진입장벽을
낮추는 **RPG** 스타일
성장 시스템

SOULS LEGACY

기획의 출생 증명

판노니아 대학 티보르 구즈비네츠 박사의 논문에 따르면 소울라이크 게임은 2009년 데몬즈 소울 이래로 빠르게 늘어나고 있다. 2012년 단 1종에 불과했던 소울라이크 신작은 2022년 235종, 2023년 277종으로 급등했다. 기존 다크 소울·엘든 링 등 대형 IP를 필두로 소울라이크 장르가 코어 게이머들에게 확고한 팬덤을 형성하는데 성공했고 스트리밍 콘텐츠·공략 커뮤니티가 활발해지면서, 다소 높은 난이도에도 불구하고 점진적으로 유저층이 확장되는 추세이다.

→ 많아지는 소울라이크 게임 속에서 살아남기 위해서는 어떤 시스템들이 요구되는지 확인할 필요가 있다.

출처 : <https://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=33041>

목적

대목적 : 전략적 빌드가 주는 성취감으로 소울라이크 매니아를 확보하고 이탈률을 줄인다.

<개별 목적>

1. 하드코어 전투의 진입장벽을 완화하고, 도전 동기를 지속시키는 성장 시스템을 마련하여, 도전해야하는 목적을 제공하고 자신만의 빌드를 완성해가는 만족감을 경험한다.
2. 소울라이크 장르 특유의 난이도와 전략성을 극대화하는 전투 시스템을 설계해, 코어 유저가 반복 학습과 패턴 공략을 통해 극복했을 때의 강렬한 성취감 제공한다.

니즈 분석

<사람들이 소울라이크를 왜 좋아할까?>

1. 높은 난이도 극복을 통한 성취감

- 소울라이크 게임들은 실패를 전제로 한 전투를 내세울 만큼 난이도가 높다. 플레이어는 여러 번 죽고 재도전하는 과정을 거치며, 한 단계씩 극복해나갔을 때 강렬한 성취감과 자부심을 얻는다.

2. 실패를 통해 학습하는 구조

- 전투 시스템, 보스 패턴, 스탯 빌드 등 게임 내 다양한 요소를 반복 학습하고 익히면서, 실패조차 곧 실력 상승으로 이어진다는 감각을 유저에게 전달한다.
- 죽음 → 학습 → 도전 → 성장이라는 명확한 플레이 사이클을 통해, 클리어에 성공했을 때 단순한 승리 그 이상의 내가 성장해서 해냈다는 자기효능감을 느끼게 한다.

3. 성장 요소를 통한 유연한 선택지

- 다양한 무기와 방어구, 스킬 트리, 능력치 투자 방식 등의 성장 요소들을 제공하여, 자신만의 빌드를 찾는 재미를 준다.
- 어려운 전투를 어떻게 해석하고, 어떤 방법으로 공략하느냐가 플레이어마다 달라질 수 있어, 내가 만든 빌드로 보스를 격파했다는 뿌듯함을 느끼게 된다.

→ 소울라이크 유저들은 일상 생활에서 충족하기 어려운 성취감, 전능감 등을 게임에서 채우고자 한다. 소울라이크 장르는 높은 난이도를 극복하는 성취감과 스스로 강해졌다는 자기효능감, 전능감을 동시에 충족시키는 데 강점이 있다.

원츠 분석

- 메인 타겟 : 소울라이크, 하드코어 난이도에 익숙하며 반복되는 도전과 극복을 선호하는 **20~30대 코어 게이머**
 - 무엇을 원하는가?
 - **패턴 학습 & 극복의 쾌감**: 실패를 거듭해 보스나 적 패턴을 익히고, 공략 성공 시 내 손으로 해냈다는 강렬한 성취감
 - **정교한 전투 시스템**: 단순히 스펙으로 밀어붙이는 것이 아니라, 정교한 패턴 분석과 정확한 타이밍이 승패를 가르는 설계를 원함
 - **자신만의 스타일로 플레이**: 여러 빌드 중 성능 중점적이 아닌 독특한 빌드로 플레이하고 보스를 잡아 남들과 다름을 즐기며 우월감을 느끼길 원함.
- 서브 타겟 : 소울라이크 인기에 유입된 하드코어 난이도에 익숙하지 않지만 **RPG 게임을 좋아하는 20 ~ 40대 게이머**
 - 무엇을 원하는가?
 - **성장과 보상의 재미**: 레벨업·장비·스킬 트리 등 RPG적 재미를 통해 점진적인 강해짐을 느끼고 싶어함
 - **유연한 난이도 극복**: 처음부터 극도로 높은 진입장벽을 겪기보다는, 적당한 보정 장치와 체계적인 가이드가 있길 원함
 - **다양한 플레이 스타일**: 개인 성향에 맞춰 빌드·플레이 방식을 바꿀 수 있고, 어설픈 컨트롤이어도 성장 시스템으로 어느 정도는 커버 가능하길 원함

현상 분석



소울라이크 장르 게임
더 서지의 스팀 도전과제 현황

→ 신규 유저가 많이 이탈했다

소울라이크 장르의 핵심 특징인 높은 난이도, 불친절한 진행 구조, 그리고 죽음을 통한 학습 시스템은 코어 유저들에게는 도전 요소이자 매력으로 작용하지만 신규 유저들에게는 진입장벽으로 작용한다. 최근 장르의 대중화로 인해 유입된 라이트 유저들은 초반부터 반복되는 사망으로 인해 쉽게 좌절하며 이탈하는 경향을 보인다.

유저층을 확장하고 이탈률을 낮추기 위해서는, 진입장벽이 되는 핵심 요소들을 일정 부분 유연하게 완화하거나 보완하는 설계가 필요하다. 다만 기존 매니아층의 도전 욕구를 훼손하지 않도록, 시스템 구조 내에서 유동적으로 작동해야 한다.

메인 유저에겐 어떻게 작용하는가 설명 추가하자

즉, 도전과 성장을 함께 설계하여, 모든 유저가 자신의 방식으로 극복 경험을 얻을 수 있도록 하는 시스템 구조가 요구된다.

현상 분석 - 성공한 게임



<엘든링>

엘든링은 오픈 월드 탐험과 고난이도 전투를 중심으로 한 도전과 성공에 따르는 희열감, 도전의 목적이 되거나 도전을 쉽게 만들어주는 자유로운 성장이란 두 축을 정교하게 맞춰 성공한 게임이다. 플레이어는 방대한 세계를 자유롭게 탐험하며 다양한 자원과 장비를 수집하고, 이를 기반으로 자신만의 빌드를 구성하여 점진적인 성장을 경험한다. 이를 바탕으로 패턴 학습이 요구되는 어려운 전투를 반복적으로 극복함으로써 강한 성취감을 얻게 된다.

→ RPG의 자유도와 성장을 소울라이크 특유의 어려운 전투 시스템과 잘 연결하여, 매니아 유저에게는 깊은 몰입감을, 일반 RPG 팬에게는 성장의 즐거움을 동시에 제공했다. 다양한 보스 설계, 유기적인 전투 시스템, 풍부한 커스터마이징 요소는 엘든링의 성공 요소로 자리잡았다.

[여러 RPG적 요소를 추가한 엘든링은 스팀에서만
1900만장 이상을 파는 등 소울라이크 역대 최고의 성공을 이뤘다.]

현상 분석 - 성공한 게임

<엘든링의 성공 이유>



추천

지난 2주간 0.0시간 / 기록상 400.0시간 (평가 당시 395.6시간)



게시 일시: 2025년 3월 2일 오전 4시 27분

여러분들은 게임에서 무엇을 찾으시나요? 왜 게임을 하십니까? 재미, 감동 그런 당연한거 말구요

숨막힐듯이 어려운 보스에 익숙해지며 승리했을때의 성취감을 원하십니까?

아름답게 그려진 세상을 돌아다니며 일상에서 벗어난 자유를 만끽하시나요?

매력적인 캐릭터들과 뛰어난 멋진 서사들, 그것들을 아우르는 웅장한 이야기를 보고싶나요?

세상에 하나밖에 없는 내 캐릭터를 위해 여러 무기와 장비를 갖추며 탐험하길 원하십니까?

한가지만을 원하는 소박한 사람일수도, 모든걸 원하는 욕심쟁이여도 만족하실겁니다.
고민하지 말고 즐겨보세요



추천

지난 2주간 0.0시간 / 기록상 28.0시간 (평가 당시 10.9시간)



게시 일시: 2024년 4월 26일 오전 12시 36분

처음엔 재미나 안 재미나 긴가민가 했는데 무기와 갑옷 등 아이템을 모으는 요소가 매우 맛있고 보스를 잡았을 때의 그 짜릿함은 잊을 수 없습니다. 더 즐겨야겠네요 너무 재밌어요,, 군대 가기 싫어요...

● 처음부터 성장의 폭을 제시하는 태생 시스템

엘든링은 게임 시작 시 플레이어가 태생을 선택하게 함으로써, 초반부터 캐릭터 성장의 방향성과 빌드 구상을 가능하게 만든다. 이는 플레이어가 단순히 전투에 적응하는 것을 넘어서, 성장의 방향성을 선택할 수 있도록 제공함으로써 몰입감을 높인다. 직관적인 정보 제시와 초반 전투 스타일에 직접적인 영향을 주는 구조로, **RPG적 경험의 시작점** 역할을 한다.

● 전회 & 마법 시스템

엘든링은 다양한 전회와 마법/기적 시스템을 통해, 플레이어가 전투 상황에 맞춰 다양한 형태의 전투 행동을 지원한다. 이는 단순히 강한 공격을 넘어서, 타이밍, **FP**와 같은 자원 운용까지 포함한 전략적 선택의 폭을 넓히며, 전투 자체가 스타일리쉬하고 개성 있는 연출로 이어지게 만든다. 전회와 마법은 빌드 다양성을 실질적으로 지탱하며, 플레이어가 자신의 전투 방식을 연출하는 시스템으로 작동한다

● 도전의 목적이 되는 다양한 보상들

엘든링은 전투, 탐험, 수집, 보스 격파 등 플레이 전반에 걸쳐 유의미한 보상을 제공하도록 설계함으로써 유저의 도전 욕구를 지속적으로 자극한다. 희귀 장비, 유니크 무기, 강화 재료, 스토리 해금 등 각종 보상은 단순한 성장 수단이 아니라, 게임 플레이의 명확한 동기와 목적이 된다. 특히 숨겨진 보스나 고난이도 구역에서의 보상은 힘든 만큼 돌아오는 가치라는 하이 리스크-하이 리턴 구조를 완성시킨다.

현상 분석 - 실패한 게임



<모탈셀>

모탈셀은 경화 시스템과 셀 시스템이란 독창적인 시스템을 핵심으로 하는 소울라이크 게임이다. 하지만 경화 시스템은 전투가 제한된 패턴에 고착화되게 만들었고 셀의 경우 볼륨이 부족해 성장의 폭이 협소해지는 문제가 발생했다. 경화를 과도하게 의존하는 단조로운 전투 구조와 낮은 빌드 자유도는 모탈셀의 가장 큰 실패 요인으로 자리잡았다.

→ 성장 요소의 부족으로 도전의 목표가 되는 성장의 쾌감을 충분히 제공하지 못했고, 도전 과정 자체도 경화라는 너무나 좋은 성능의 무적기를 짚은 쿨타임만 돌면 쓸 수 있다는 점, 보스의 패턴이 눈에 보이고 뻔해서 학습 없이도 쉽게 대처할 수 있다는 점 때문에 결과적으로 유저 모두를 만족시키지 못했다.

[모탈셀은 베타 테스트 때 독특한 전투 시스템과 그래픽에 호평을 받았으나
본편 출시 이후 단순한 보스 패턴, 성장할 요소의 부족 등이 이유로 혹평을 받았다.]

현상 분석 - 실패한 게임

<모탈 셀의 실패 이유>

마이너스 요소

1. 과하게 넓고 쓸데없는 맵
있는것도 없는데 너무 맵이 쓸데없이 넓어서 오히려 마이너스임 닥스마냥 화투불이 있는것도 아니라 한번 죽으면 멘탈 나감
2. 컨텐츠 부족
과하게 부족함 진지하게 1시간이면 무기4개 껌대기4개 다챙김 그뒤로는 뭔가를 발견한다는 성취감 이란걸 느낄수 없음
3. 게임 날먹 가능
대쉬공 경화 스텝질만해도 깨짐
4. 몹이 얌아있는데 0.1초만에 일어나서 공격함
5. 보스 패턴 너무 성의없음
6. 기본적인 게임 진행방향을 잘 안알려줌 하루종일 개넙은맵 돌아다니다가 접게됨
7. 최종보스가 맞나 싶을정도의 난이도
8. 이게 무슨 템인지 입에 넣기전까진 모름

2. 보스 단조로움

역시나 단조로움 강 한 두 번 피하면 패턴이 보임
그럼 피하고 때리고 패팅하고 때리고 이거 무한인데 패턴이 너무 쉬움
내가 소울라이크 게임 즐기는데 딱 한 번 라스트 보스에서만 한 번 죽고 그 이외에는 다 한 번에 껌...
라스트 보스 빼면 다 걸어다니는 두박이고 패턴도 쉽고 정확하게 때리라고 타이밍까지 보여주니 너무
깨기 쉬움
보스가 이러니 맥이 빠질 수 밖에

5. 아이템 존재 이유가 없음

설명이 없음 장난 치는 것도 아니고 뭐 사고 쓰는데 도박을 하라는 거임??
좀 너무 하지 않나 싶음 공략 보고 깨는 거 싫어하는 입장에서 그냥 아이템 자체를 안 삼
근데 아이템 없이도 껌 수 있다는 점에서 할 말이 없다.. 아이템 왜 만든 걸까??

● 초반부터 성장의 폭을 한정시킨 셀 시스템

모탈셀은 엘든링의 태생 선택처럼 시작 지점에서 플레이어가 자신의 성장 방향성을 능동적으로 설계할 수 있는 구조를 제시하지 못했다. 셀 자체가 초반부에 획득되긴 하지만, 각 셀의 능력치와 스킬 트리가 매우 알게 구성되어 있어 플레이어가 성장 방향에 대한 고민과 선택의 폭이 급격히 좁아진다. 결국 스스로 빌드와 전투 스타일을 구상하는 RPG적 재미를 충분히 제공하지 못해 라이트 유저층이 게임할 원동력을 잃는 결과로 이어졌다.(빌드의 부족함)

● 단조로운 전투 흐름을 고착화한 경화 시스템

엘든링이 전회와 마법 시스템을 통해 전투 행동의 선택 폭을 넓혔다면, 모탈셀은 경화 시스템에 대한 과도한 의존으로 전투가 획일화되었다. 경화의 사기성은 유저가 전투에서 다른 행동을 할 필요가 없게 만들었고 결과적으로 성장 시스템 전반이 플레이어에게 무의미하게 인식되어 성장의 목적을 잃고 이탈하게 되었다.

● 도전의 동기가 되지 못한 제한적 보상 설계

엘든링에서는 숨겨진 보스나 고난이도 구역을 공략할 때 희귀 무기나 전회·마법·약세사리 등을 통해 목표를 선명하게 제공한다. 반면 모탈셀은 셀과 무기 강화 재료 정도에 집중된 단순한 보상 구조로 인해, 성장에 대한 기대감을 느끼기 어렵다. 보상이 곧 플레이 동기를 강화해주는 핵심 장치인데, 이 부분이 취약해 재미와 성취감을 크게 떨어뜨렸다.

원인 분석

<대처 불가능한 문제>

1. 신규·라이트 유저들을 위해서 난이도를 낮추면 매니아층의 반발을 산다.

소울라이크 장르 특성상, 여러 번의 패배를 전제로 한 전투가 핵심이지만 새로 유입된 유저는 이에 적응하지 못하고 쉽게 이탈한다. 난이도 감소에 관련된 시스템은 소울라이크의 장르의 핵심인 어려운 난이도를 극복하며 얻는 희열감을 반감시킨다. 그렇기에 난이도를 극적으로 낮추는 것은 불가능하다.

<대처 가능한 문제>

1. 유저층에게 전투를 계속해야 할 목적을 제공해야 한다.

난이도를 낮추지 않고도 유저가 전투를 반복하게 만들기 위해서는, 전투를 해야 하는 목적을 제공해야 한다. 예시로 엘든링은 태생 시스템을 통해 초반부터 빌드 구성을 직관적으로 인지시켜주며, 비교적 난이도가 낮은 초반 구역에서 아이템 파밍을 통해 빌드의 기반을 마련하게 한다. 이는 유저가 자신만의 캐릭터를 성장시켜나간다는 목표를 가질 수 있게 했고 전투와 탐험이 의미 있는 성장의 수단으로 작용하게 했다.

1. 성장을 위한 충분한 콘텐츠와 설명이 필요하다.

전투의 동기를 유지하려면 성장 요소의 다양성과 지속성이 요구된다. 엘든링은 수많은 전회·마법·무기·아이템들을 제공하고 해당 요소는 플레이 스타일과 빌드 방향에 영향을 주기 때문에, 유저는 계속해서 다음 성장을 기대하게 된다. 반면 모탈셀은 성장 요소가 셀 강화와 무기 업그레이드 정도로 한정되며, 아이템에 대한 설명도 부족해 유저가 무엇을 얻고 있는지, 어떻게 강해지는지를 체감하기 어렵다. 전투의 목적을 빠르게 상실하게 만들었고 결과적으로 유저 이탈로 이어졌다.

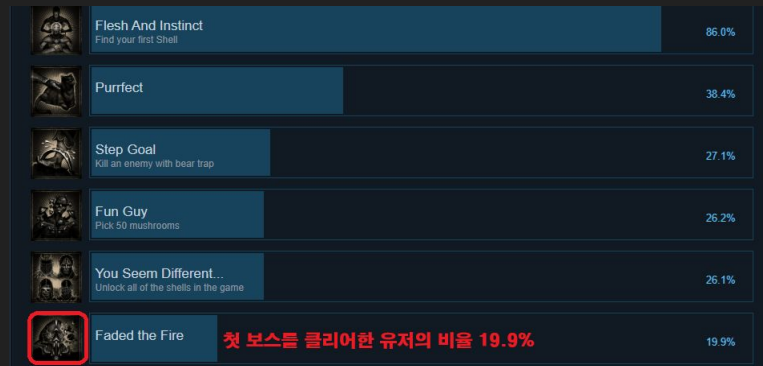
배경 분석

<div>필터</div> <div>소울라이크</div> <div>1637개 일치</div> <div>태그 또는 옵션 검색</div>			
<div>최상위 장르</div> <div>액션</div> <div>RPG</div> <div>캐주얼</div> <div>시뮬레이션</div> <div>전략</div> <div>필터</div>			
<div>장르</div> <div>하위 장르</div> <div>소울라이크</div> <div>액션</div> <div>타격</div> <div>메트로베니아</div> <div>2D 플랫폼</div> <div>월스크롤</div> <div>던전 크롤러</div> <div>로그라이프</div> <div>3D 플랫폼</div> <div>정밀 플랫폼</div> <div>스펙터클 파이터</div> <div>탄막 슈팅</div> <div>3인칭 슈팅</div> <div>1인칭 슈팅</div> <div>퍼즐 플랫폼</div> <div>슈팅</div> <div>로그베니아</div> <div>미스터리 던전</div> <div>자신에 선택하는 모험</div> <div>CRPG</div> <div>탈다운 슈팅</div> <div>이해나 슈팅</div> <div>러너</div> <div>몰입형 시뮬레이션</div> <div>컬러폰</div>			
	<div> <div> <div>THE FIRST BERSEKER</div> <div>KHAZAN</div> </div> <div> <div>퍼스트 베르사: 카잔</div> <div>소울라이크 고난이도 액션 슈테지 액션 RPG 액션 어드벤처</div> <div>2025년 3월 28일</div> <div>매우 긍정적인 사용자 평가 8,149개</div> <div>₩ 64,800</div> </div> </div> <tr> <td></td><td> <div> <div>ELDEN RING</div> <div>ELDEN RING</div> </div> <div> <div>소울라이크 오픈 월드 다중 플레이어 RPG 고난이도</div> <div>2022년 2월 25일</div> <div>매우 긍정적인 사용자 평가 797,354개</div> <div>₩ 64,800</div> </div> </td></tr>		<div> <div>ELDEN RING</div> <div>ELDEN RING</div> </div> <div> <div>소울라이크 오픈 월드 다중 플레이어 RPG 고난이도</div> <div>2022년 2월 25일</div> <div>매우 긍정적인 사용자 평가 797,354개</div> <div>₩ 64,800</div> </div>
	<div> <div>ELDEN RING</div> <div>ELDEN RING</div> </div> <div> <div>소울라이크 오픈 월드 다중 플레이어 RPG 고난이도</div> <div>2022년 2월 25일</div> <div>매우 긍정적인 사용자 평가 797,354개</div> <div>₩ 64,800</div> </div>		

목표

목표 : 초반 유저 이탈률을 50% 이하로 유지하고 엔딩까지 도달하는 유저를 20% 이상으로 유지한다.

→ 성장의 요소와 전투를 잘 연결지어 성공한 엘든링의 경우, 첫 보스는 약 72%, 초반부 진행은 약 59%로 타 소울라이크 게임들보다 높은 수치를 보였다. 반면 성장의 콘텐츠 부족과 성장 요소가 전투의 목적이 되지 못해 실패한 모탈셀은 첫 보스를 약 20%의 유저만 진행했을 정도로 낮은 수치를 보였다.



기대효과

목표 : 초반 유저 이탈률을 50% 이하로 유지하고 엔딩까지 도달하는 유저를 20% 이상으로 유지한다.

<기대효과>

1. 초반부를 넘긴 유저들이 엔딩까지 플레이하도록 유도함으로써, 이후 DLC 등 부가 콘텐츠를 지속적으로 소화할 수 있는 장기 유저층을 형성한다.
2. 유저 이탈률이 낮아지면 게임 서비스 및 업데이트에 대한 피드백과 데이터를 더 많이 수집할 수 있고 이를 다음 게임 제작이나 DLC 등에 활용할 수 있다.

기획 과제

<기획 과제>

1. 성장에 대한 설명 부족으로 신규 유저 이탈

→ 유저가 성장 경로를 인지하고, 주도적으로 성장 루트를 설계할 수 있도록 초반부터 성장 시스템에 대한 설명을 제공해, 캐릭터 성장에 대한 고민과 설계 과정 자체가 게임의 중요한 경험이 되도록한다. 이를 통해 유저가 명확한 목표를 가지고 게임에 몰입할 수 있다.

1. 전투에 영향을 주지 못하는 성장 시스템

→ 유저에게 다양한 빌드 구성과 스킬 같은 시스템을 제공하여, 플레이어가 선택할 수 있는 전투 행동의 폭을 넓힌다. 빌드의 다양성과 확장성을 충분히 제공해, 플레이 경험이 반복되며 획일화되는 현상을 방지한다. 반복적인 도전 중심인 소울라이크 장르에서 지루하지 않게 지속적인 도전 욕구와 몰입을 유지할 수 있다.

1. 단계별 보상 구조의 부재로 인한 도전 동기 약화

→ 난이도에 비례하는 단계별 보상 구조를 통해 유저가 리스크를 감수하고 도전할 수 있는 명확한 목적과 동기를 얻게 한다. 고난이도일수록 유니크 장비, 희귀 자원해금 등 실질적인 성장을 체감할 수 있는 고가치 보상을 지급해, 유저는 성장을 목표로 플레이를 지속하게 한다.

컨셉

메인 컨셉 : 빌드 성장으로 어려운 난이도 도전·극복 순환

<서브 컨셉>

1. 직관적인 성장 빌드

→ 유저가 게임 시작 시점부터 성장 방향성과 빌드 구성을 명확히 인지할 수 있도록, 캐릭터 생성 단계에서 다양한 태생 프리셋을 제공한다. 각 태생은 고유한 스테이터스와 시작 장비를 기반으로, 특정 빌드 스타일에 최적화된 성장 방향을 제시하며, 유저는 해당 태생을 플레이 하면서 자연스럽게 성장 방향성을 설정할 수 있다.

1. 전투에 영향을 주는 성장 콘텐츠

→ 전투 행동에 추가 효과를 부여하거나 성능을 강화하는 숙련도 시스템, 전투 중 상황을 유리하게 풀어갈 수 있는 전투기술을 제공한다. 전투기술은 강력한 공격이나 버프·디버프를 사용하는 특수 상태 유발을 제공한다. 이를 통해 전투는 단순한 패턴 반복에 그치지 않고, 성장과 함께 전투 행동 선택지가 늘어나거나 전투 스타일이 변화하는 구조가 되어 지루함을 줄인다.

1. 도전을 유도하는 보상 설계

→ 난이도에 따라서 보상을 다르게 제공하며 고난이도 스테이지나 보스전을 클리어 한 경우, 고유한 전투 기술이 있는 유니크 무기, 악세사리와 같은 고등급의 보상을 제공한다. 각 무기들은 빌드 성능을 극대화하거나 전투 기술들을 통해 전투 스타일을 변화시키는 핵심 요소로 작용해, 유저들의 목표가 되며 게임 플레이의 이유가 된다.

컨셉 키워드

<컨셉 키워드>

1. 직관적인 성장 빌드

→ 선택은 곧 방향이다. 태생에서 시작되는 나만의 빌드.

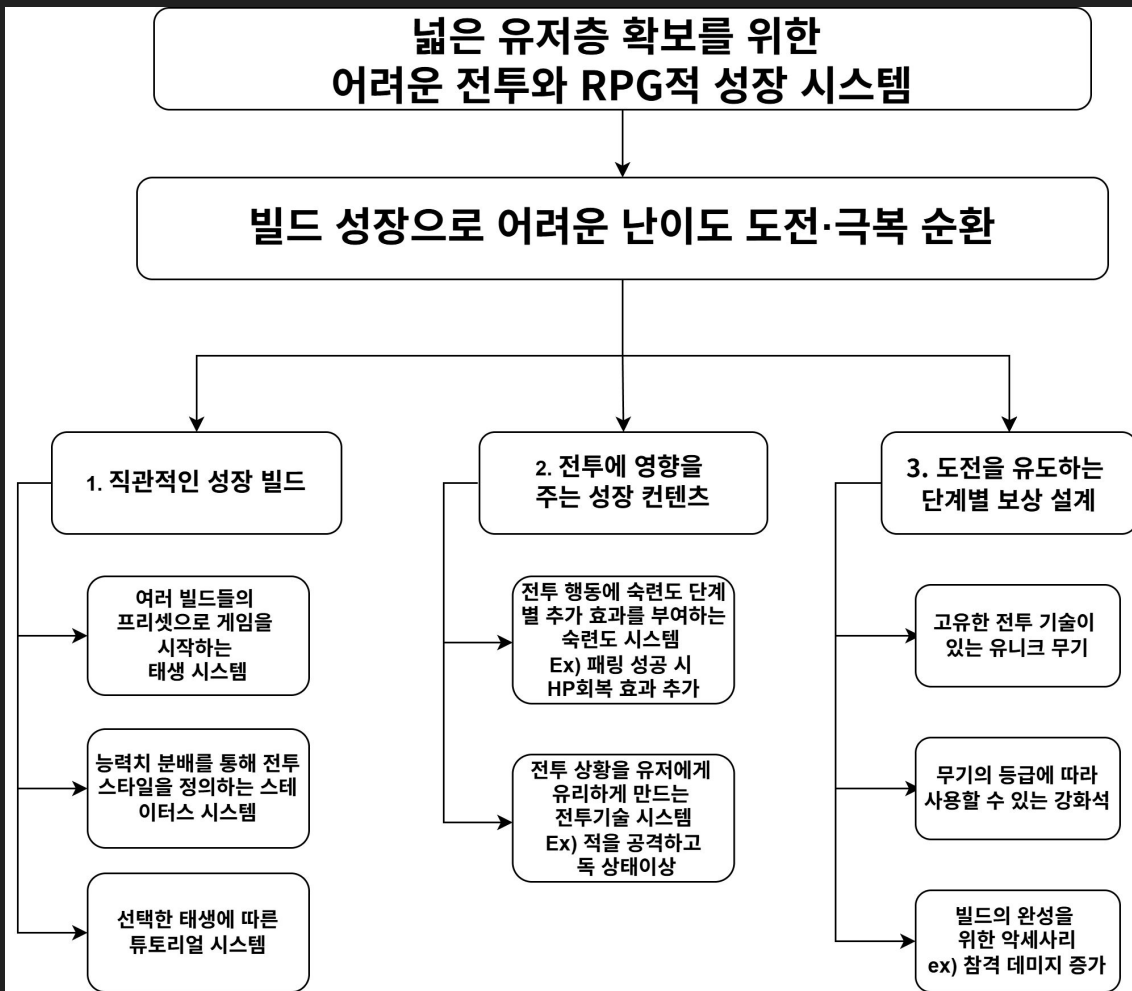
1. 전투의 영향을 주는 성장

→ 단순히 강해지는 게 아니다. 싸우는 방식이 달라진다.

1. 단계별 보상 구조

→ 위험한 도전일수록 보상은 특별하다. 진짜는 쉽게 주어지지 않는다.

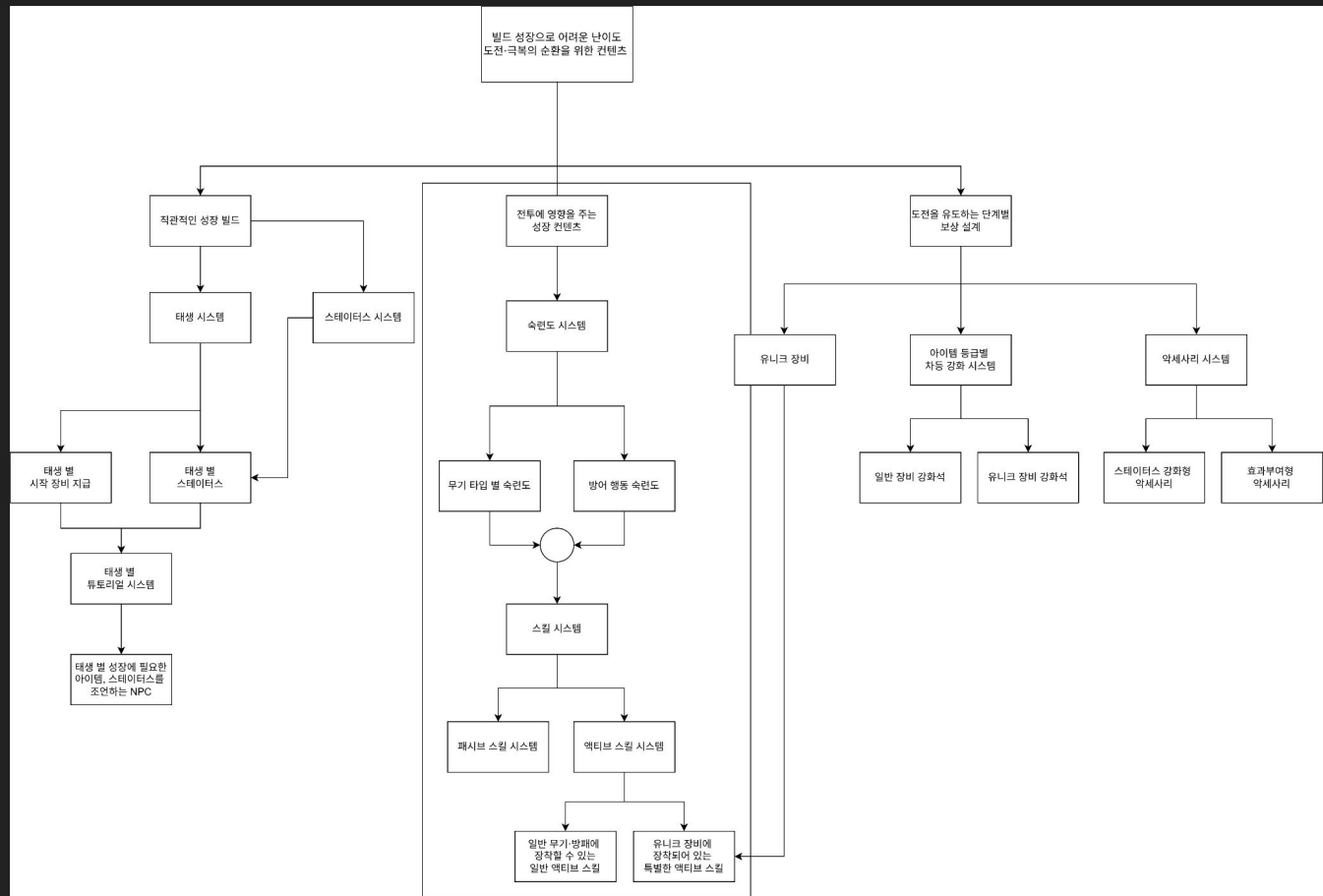
전략 지도



10. 위험 요소

분류	위험 요소	발생 원인	발생 가능성	해결 방안
내적 문제	신규 유저들이 빌드 설계를 진입장벽으로 느껴 이탈할 수 있다.	신규 유저 중 RPG 게임을 하지 않던 유저는 성장 설계 자체를 복잡하게 느낀다. 가이드를 적절히 제시하지 않으면 이탈 요소로 작용할 수 있음.	낮음	각 빌드의 강점과 성장 방향을 보여주는 튜토리얼을 제공한다.
내적 문제	전투 숙련도 시스템이 특정 행동 루틴을 강제할 위험	플레이어가 특정 기술만 반복 사용하여 숙련도를 빠르게 올리는 식으로 전투가 단조롭게 고착화될 가능성. 다양한 플레이 유도를 해치게 됨.	높음	다양한 행동에 숙련도 보너스를 부여하고, 반복 플레이 시 획득 숙련도 효율을 점진적으로 감소시키도록 해 특정 행동만으로 숙련도를 채울 수 없도록 한다.
내적 문제	특정 빌드에서만 성능을 발휘하는 보상이 존재할 경우	해당 빌드가 아닌 유저는 보상을 활용하지 못해 성취감이 반감되고 플레이 목적성을 잃을 수 있음.	중간	빌드를 결정 짓는 시스템인 스테이터스를 특정 NPC를 통해 초기화하고 다시 분배할 수 있게 해 빌드를 유연하게 변할 수 있게 한다.
외적 문제	커뮤니티 등으로 빌드가 최적화되고 공략 이 알려져 실패와 경험으로 얻는 소울라이크의 재미가 반감될 수 있다.	효율적인 루트를 유저들이 공유하면서 성장 빌드가 고착화 될 경우	높음	각 빌드 간 밸런스를 유지하고, 비주류 빌드에도 매력적인 요소를 배치하여 다양성 확보

4. 콘텐츠 맵



시스템 세부 기획

SOULS LEGACY

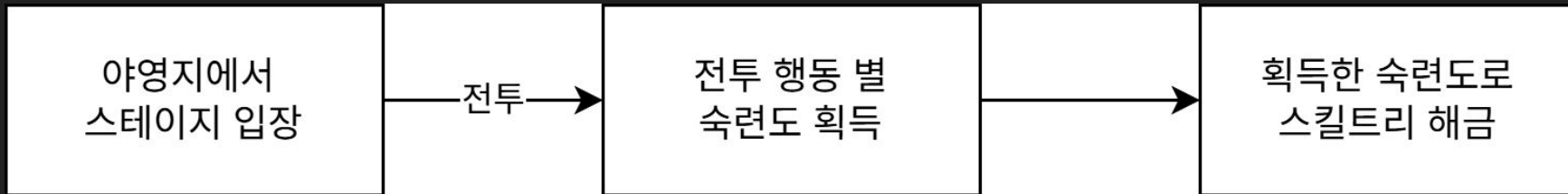
1. 시스템 간단 요약 - 숙련도 시스템

- 전투 행동 별 숙련도 축적 후 단계별 보너스 제공

→ 전투 속에서 하는 모든 행동이 성장의 수단이 되도록 설계해, 플레이어가 도전 과정이 무의미하지 않다고 느끼게 한다. 유저가 자주 쓰는 무기 타입, 방어 행동 등을 강화하게 해, 자주 사용하는 무기 타입이나 방어 행동이 자연스럽게 강화되며, 이를 통해 플레이어 스스로 성장의 방향성을 정의하고 빌드를 완성해 나갈 수 있다.

<상세 정의>

1. 전투 행동을 성공했을 때 숙련도가 상승한다. 공격은 무기의 종류 별로 나뉘고 수비적인 행동은 방어, 회피, 패링으로 나뉜다.
2. 누적된 경험치가 임계치에 도달하면 숙련도 단계가 상승하고 숙련도 포인트 1을 제공한다.
3. 단계 각 행동 별 숙련도 창에서 포인트를 사용해 스킬트리를 해금할 수 있다,
4. 스킬트리는 단순 스테이터스 상승부터 새로운 효과를 부여하는 패시브 스킬, 전투에서 사용할 수 있는 액티브 스킬들을 노드구조로 구성된다.



1. 시스템 간단 요약 - 숙련도 시스템

기본 규칙	전투에서 행한 전투 행동들을 성공할 경우 숙련도 경험치를 획득한다. 스테이지 종료 이후 야영지에서 이를 통해 캐릭터를 강화한다.
숙련도 분류	전투 행동인 공격·회피·방어·패링은 개별 숙련도를 가지며 공격은 무기의 종류별로 개별 숙련도를 가진다. 각 숙련도들의 레벨, 포인트는 다른 숙련도와 공유되지 않는다.
숙련도 경험치 획득	전투 행동을 성공했을 시에만 숙련도 경험치를 부여한다. 전투 행동을 실패하면 숙련도를 획득하지 않는다.
숙련도 경험치 획득량	무기의 경우 데미지에 비례하고 방어는 막아낸 데미지에 비례해 숙련도 경험치를 획득한다. 패링과 회피는 성공 시 고정된 양의 숙련도 경험치를 획득한다.
숙련도 레벨	숙련도를 한계치까지 획득할 경우 숙련도 레벨이 올라가고 숙련도 포인트를 1 획득한다. 한계치는 레벨에 비례해서 오르기 때문에 후반 레벨에 도달할수록 더 유용한 스킬을 획득하게 된다.
숙련도 포인트 사용처·사용 방법	숙련도 포인트는 야영지의 단련 NPC에게 말을 걸어서 사용할 수 있다. 단련 NPC는 튜토리얼 이후에 야영지에 합류하며 말을 걸 경우 숙련도 창으로 연결된다. 숙련도 창에서 포인트를 사용해서 스킬트리를 해금할 수 있다.
숙련도 포인트 소모	숙련도 포인트는 스킬 노드를 해금할 때 소모된다. 일반적인 노드들은 1포인트를 요구하지만 고성능의 스킬들을 제공하는 노드들은 2포인트 이상이 소모된다.
숙련도 경험치	스테이지에서 획득한 숙련도 경험치는 죽거나 야영지로 중도 복귀할 경우 50% 손실된다.

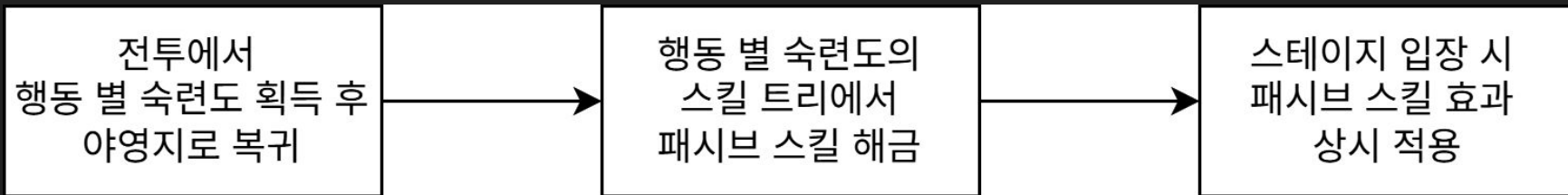
1. 시스템 간단 요약 - 스킬 시스템(패시브)

- 숙련도 기반 스킬트리 해금 후 상시 효과 제공

→ 자주 사용하는 전투 행동을 중심으로 성장 경로를 직접 선택하게 하여, 반복 전투에 전략적 의미와 빌드 완성의 재미를 부여한다. 특정 숙련도에 도달하면 스킬트리의 분기 노드를 해금할 수 있으며, 유저는 어떤 능력치를 강화할지 직접 결정한다. 이를 통해 플레이어는 자신만의 전투 스타일과 역할을 정의하고, 행동 하나하나가 성장으로 이어지는 몰입 경험을 얻게 된다.

<상세 정의>

1. 각 행동 별 스킬트리에서 선행 노드가 해금되어 있을 경우, 숙련도 포인트를 사용해 해금할 수 있다.
2. 패시브 스킬은 각 행동에 추가 효과를 제공하며 해금 이후 상시 적용이 된다.



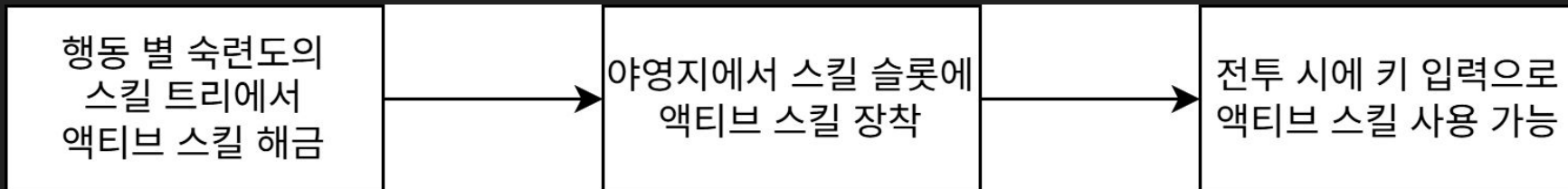
1. 시스템 간단 요약 - 스킬 시스템(액티브)

- 전투 행동 별 숙련도 축적 후 단계별 보너스 제공

→ 플레이어는 자신의 전투 스타일에 맞는 액티브 스킬을 선택하고 구성해, 전투에 즉각적인 전략적 변화를 부여할 수 있다. 이를 통해서 반복되는 패턴 학습의 지루함을 줄이고 자신의 빌드에 최적화된 스킬을 운영하는 선택의 재미와 몰입감을 제공한다.

<상세 정의>

1. 각 행동 별 스킬트리에서 선행 노드가 해금되어 있을 경우, 숙련도 포인트를 사용해 해금할 수 있다.
2. 전투 행동 중 공격에 해당하는 숙련도는 강력한 공격을 가하거나, 상대방에게 디버프를 거는 형태의 스킬을 제공한다.
3. 전투 행동 중 방어에 해당하는 숙련도는 좋은 회피 성능을 가진 백스텝, 고성능의 처내기(패링). 방어 강화(방어시 소모되는 스태미나 감소) 형태의 스킬을 제공한다.
4. 액티브 스킬을 장착하기 위해서는 스킬 슬롯이 비어있어야한다.
5. 유니크 장비에 장착되어있는 액티브 스킬은 스킬 슬롯을 요구하지 않는다.



1. 시스템 간단 요약 - 스킬 시스템

기본 규칙	속련도 포인트를 사용해 행동 별 스킬트리 노드를 해금하고 전투에 영향을 주는 패시브·액티브 스킬을 획득해 스테이지에서 사용한다.
스킬 트리 구조	각 행동(공격, 방어, 회피, 패링)마다 개별 트리를 가진다. 트리는 선형 혹은 분기형 노드 구조로 설계되어 있으며, 특정 노드를 해금해야 다음 노드를 열 수 있다.
스킬 해금	해당 행동의 속련도 레벨을 올려 속련도 포인트를 획득하고 포인트를 사용해 노드를 해금할 수 있다. 선행 노드가 해금되지 않았을 경우, 해당 노드는 해금할 수 없다.
패시브 스킬	패시브 스킬은 해금 후 상시 적용되는 능력 강화 효과를 제공한다. 예시로는 공격력 증가, 회피 거리 증가, 방어 시 받는 피해 감소 등이 있으며, 각 전투 행동에 특화된 강화가 가능하다.
액티브 스킬	액티브 스킬은 전투 중 직접 사용할 수 있는 스킬로, 전투 스타일에 맞는 전략적 선택을 유도한다. 스킬 슬롯에 장착되며, 발동에는 스테미나를 소모하고 쿨타임이 존재한다.
스킬 슬롯	오른손·왼손에 장착되는 장비의 등급에 따라 스킬 슬롯 갯수가 설정된다. 장비의 등급이 높을 수록 장착 가능한 스킬 슬롯 갯수가 늘어난다. 일부 고급 장비에 장착된 고유 스킬은 슬롯을 소모하지 않고 사용 가능하다.
스킬 초기화	망각의 물약을 사용하면 각 속련도의 레벨은 유지한 상태로 스킬 트리를 초기화한다. 초기화시 사용한 속련도 포인트는 모두 돌려받는다.

개요 - 숙련도 시스템

<개발 목적>

숙련도 시스템은 플레이어의 전투 행동 자체를 성장의 수단으로 삼아, 반복적인 도전에서 성장이라는 보상을 제공한다. 사용한 행동이 곧 강해지는 구조를 통해 전투와 성장이 직결되는 **RPG** 스타일의 성장을 제공한다.

<제안 배경>

소울라이크 장르의 주요 특징인 도전과 극복은 어려운 난이도를 동반해, 유저가 전투를 지속할 동기를 충분히 제공하지 않으면 쉽게 이탈하게 된다. 기존 게임들의 이탈 원인은 전투의 결과가 성장으로 이어지지 않거나, 성장 체계가 단조로워 도전의 동기를 잃게 만든 점에 있다. 이를 극복하기 위한 해결책으로, 전투 행동 자체가 곧 성장 경험으로 바뀌는 숙련도 시스템을 제공한다.

<기대효과>

1. 플레이어는 자신의 전투 스타일에 따라 자연스럽게 능력을 강화할 수 있어, 도전 반복이 성장 과정으로 이어져 플레이의 동기가 된다.
2. 특정 전투 행동을 계속 사용할수록 그 행동이 강해지기 때문에, 각 유저는 자신만의 전투 루틴과 전략을 정립하게 된다.
3. 액티브/패시브 스킬과 연동되며, 단순 반복을 탈피한 전략적 선택의 즐거움을 강화한다.

개요 - 숙련도 시스템

- **의도한 경험과 감정**

전투를 반복할수록 행동이 숙련되고 새로운 스킬을 해금해 나가는 내 손으로 캐릭터를 성장시키는 경험을 제공해 내 방식대로 강해졌다는 자기 효능감, 내가 자주 쓰는 기술이 성장해 간다는 만족감, 새로운 스킬을 해금했을 때의 발견의 재미를 얻는다.

- **달성하고 싶은 목표**

전투의 반복으로 유저와 플레이어 캐릭터 모두가 성장해 어려운 난이도의 도전도 반복적인 도전을 통해서 해결할 수 있도록 한다. 이를 바탕으로 난이도에 의한 유저의 이탈률을 감소시킨다.

개요 - 스킬 시스템

<개발 목적>

스킬 시스템은 플레이어가 전투 행동을 반복해 축적한 숙련도 포인트를 통해 자신의 빌드를 능동적으로 구성할 수 있도록 한다. 단순히 수치가 오르는 성장이 아닌, 전투 행동 자체가 강해지거나 전투에서 새로운 선택지가 추가되는 방식으로 전투 전략에 직접적인 영향을 준다. 이를 통해 전투-성장-선택의 루프를 완성시켜 전투에 전략성과 차별화를 부여한다.

<제안 배경>

소울라이크 장르는 시련을 극복하면서 성취감과 카타르시스를 느낄 수 있 성장에 대한 확신이 부족하면 도전이 단순 반복에 그친다. 기존 실패한 게임들은 성장의 경로가 단조롭거나, 성장의 선택이 전투에 실질적 영향을 미치지 못해 전투 스타일이 고착화됐고 유저들이 이탈했다. 이를 해결하기 위해

<기대효과>

1. 유저가 스킬트리 노드 해금을 통해 능동적으로 전투 빌드를 구성하며, 플레이 스타일에 맞는 성장 루트를 자유롭게 설계할 수 있다.
2. 패시브 스킬은 상시 효과를, 액티브 스킬은 전투 중 전략적 선택지를 제공해 반복되는 전투를 차별화시킨다.
3. 장비에 따라 슬롯을 소비하지 않는 스킬도 존재해, 장비 수집과 스킬 전략이 유기적으로 연결된다.
4. 유저는 성장 방향을 스스로 통제하면서, 단순 수치 성장 이상의 '전투 변화'를 체감할 수 있다.

개요 - 스킬 시스템

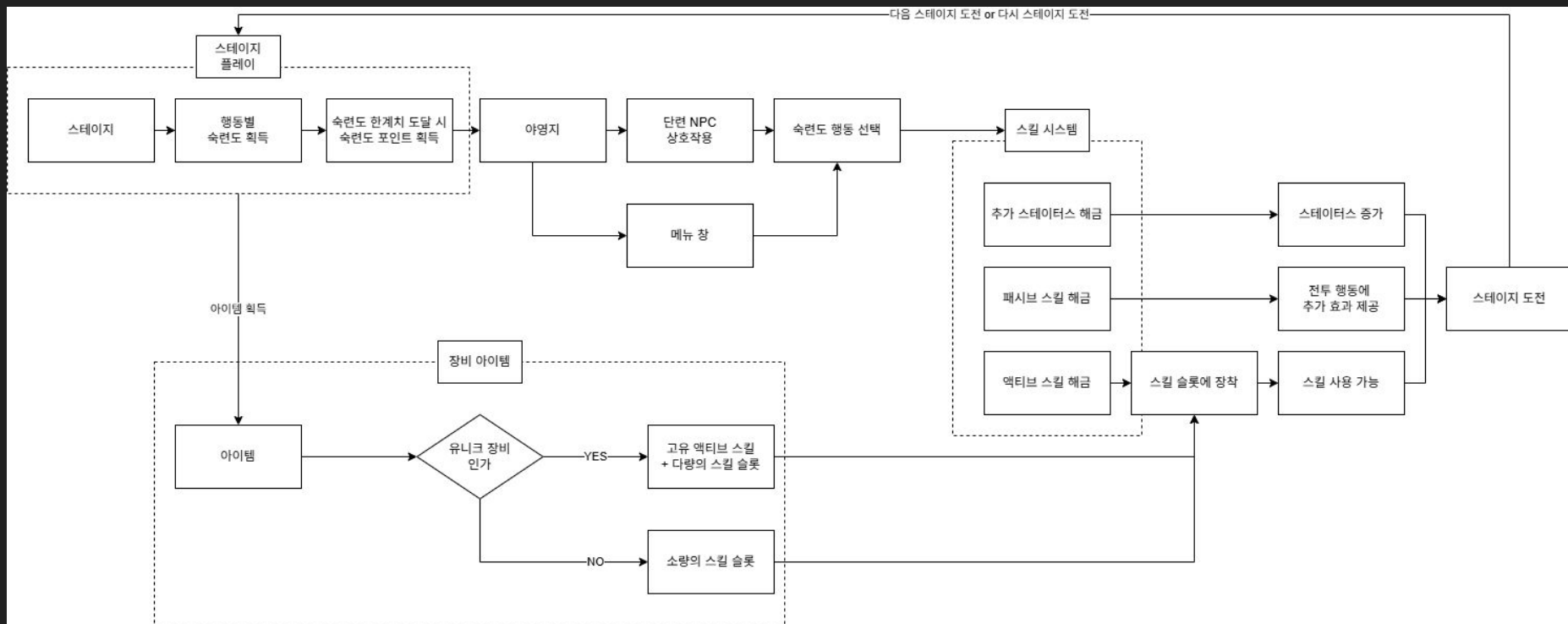
- **의도한 경험과 감정**

스킬을 하나씩 해금하며 전투가 변화하는 성장을 체감하고 장비와 스킬의 조합으로 내 빌드가 구체화되는 경험을 제공한다. 이를 통해 내가 원하는 방식으로 전투를 설계해낸다는 주도감, 선택한 스킬이 전투 흐름을 바꿀 때의 만족감, 다양한 스킬 해금의 기대감을 얻는다.

- **달성하고 싶은 목표**

새로운 스킬 등을 플레이를 통해 해금할 수 있게 해, 플레이 동기를 지속적으로 제공한다. 이를 통해 유저 이탈률을 크게 줄여, 유저들의 플레이 타임을 늘리고 엔딩까지 도달하는 유저의 비율을 늘린다.

플레이 시나리오



구현 해야할 시스템 목록

숙련도 시스템	숙련도 경험치 획득	전투 행동이 성공할 때마다 해당 행동의 경험치를 누적하는 과정
	숙련도 레벨 데이터 테이블	각 전투 행동 숙련도 레벨 별 경험치 한계치와 제공하는 숙련도 포인트를 관리하는 테이블
	포인트 소비	야영지 UI에서 숙련도 포인트를 사용해 스킬 트리 노드를 해금하고 포인트를 차감하는 과정
스킬 트리 구조	스킬 트리 데이터 테이블	각 숙련도 별 스킬트리 노드의 선행 조건·요구되는 포인트 비용·노드의 타입과 효과를 관리하는 테이블
	노드 해금 조건	현재 포인트량과 선행 노드 해금 여부를 검사해 노드의 해금 가능 여부를 판단하는 과정
	노드 해금 처리	조건 충족 시 숙련도 포인트를 차감하고 해당 노드의 효과를 유저에게 제공하는 과정
스킬 시스템	액티브 스킬 실행	스킬 슬롯·사용하려는 스킬의 쿨타임·자원 조건을 확인한 뒤 스킬을 발동하고 자원 소모·쿨 타이머를 시작하는 과정
	패시브 효과	현재 장착된 장비 타입의 해금된 패시브 스킬을 유저의 전투 행동에 적용
	스킬 슬롯	장비 탈·착을 감지해 스킬 장착 가능 슬롯 수를 갱신하고 유니크 장비에 장착되어있는 스킬은 예외를 처리
	액티브 스킬 실패처리	자원 부족·쿨타임 미완료 등으로 발동이 실패할 때 스킬을 취소하고 피드백을 출력하는 과정

구현 해야할 UI 목록

야영지 UI	오버레이 메뉴 패널	야영지 상태에서 Tab 키로 호출되는 반투명 메뉴 UI
	NPC 강조 UI	야영지 내 NPC와의 거리 기반 상호작용 안내 및 진입을 위한, 상호작용 가능한 캐릭터 강조 UI
	NPC 대화창	스토리 확인, 퀘스트, 거래, 성장 등을 위한 전용 UI
숙련도/ 스킬트리 UI	숙련도 목록 UI	플레이어의 행동 기반 숙련도 상태를 리스트로 표시
	트리구조 스킬 노드 UI	숙련도에 연계된 스킬 해금 노드를 트리구조로 구현
	스킬 상세 오버레이	선택한 스킬 노드의 타입, 효과 등의 정보를 상세히 표시하는 UI
캐릭터 메뉴 UI	상단 메뉴 바	캐릭터 관련 UI 간 이동, 공통 상단 탭 UI
	캐릭터 스테이터스 창	캐릭터의 기본 능력치, 스테이터스, 보정된 수치 등을 상세히 표시하는 UI
	장비창 UI	부위별 장비 장착 및 비교, 상세 정보 확인을 할 수 있는 UI
	인벤토리 UI	획득한 아이템의 리스트를 보여주고 그 아이템의 상세한 정보를 표시하는 UI

상세 규칙 - 숙련도 시스템

1. 숙련도 경험치 획득

- 전투 중 공격, 회피, 방어, 패링 등 전투 행동을 성공했을 때 해당 행동의 숙련도 경험치를 획득한다.
- 공격 숙련도는 사용한 무기 종류별로 분리하여 관리된다.
- 방어/회피/패링 숙련도는 각각 독립된 카테고리로 존재한다.
- 획득량 기준
 - 공격 성공 시: 가한 데미지 양에 비례하여 숙련도 경험치 획득
 - 방어 성공 시: 방어한 데미지 양에 비례하여 숙련도 경험치 획득
 - 회피 성공 시: 고정량의 경험치 획득
 - 패링 성공 시: 고정량의 경험치 획득

2. 숙련도 경험치 누적 및 레벨업

- 누적 경험치가 숙련도 레벨 테이블의 한계치를 초과하면 숙련도 레벨이 상승하고, 숙련도 포인트를 1 획득한다.
- 숙련도 레벨이 오를수록 다음 레벨로 도달하기 위한 경험치 요구량이 증가한다.
- 숙련도 레벨은 각 행동(공격의 경우 무기 타입) 별로 개별 관리된다.

3. 숙련도 포인트 사용

- 획득한 숙련도 포인트는 야영지에 위치한 단련 NPC와 상호작용하여 사용 가능하다.
- 숙련도 창에 진입하여 스킬 트리를 확인하고, 포인트를 소비해 노드를 해금할 수 있다.

상세 규칙 - 숙련도 시스템

4. 스킬 트리 해금

- 스킬 트리는 공격, 방어, 회피, 패링 각각 별도로 존재한다.
- 트리는 선행 노드 해금 조건을 만족해야 다음 노드를 해금할 수 있다.
- 패시브 스킬 노드: 해금 시 전투 시 상시 적용되는 강화 효과 부여.
- 액티브 스킬 노드: 해금 후 전투 중 직접 발동 가능한 기술 제공. 스킬 슬롯에 장착 필요.

5. 스킬 슬롯 운용

- 장비(무기)의 등급에 따라 장착 가능한 스킬 슬롯 수가 결정된다.
- 일부 고급 장비에 고유 액티브 스킬이 장착되어 있을 경우, 스킬 슬롯을 소모하지 않는다.

6. 숙련도 경험치 소멸

- 스테이지 클리어 실패(사망하거나 중도 귀환 시) 시, 해당 스테이지에서 획득한 숙련도 경험치의 50%를 소실한다.
- 소실은 해당 스테이지 내에서 획득한 경험치에만 적용되며, 이전까지 저장된 레벨에는 영향을 주지 않는다.

예외 처리 규칙 - 숙련도 시스템

1. 전투 실패 시 숙련도 경험치 처리

- 스테이지 도중 사망 → 50% 숙련도 경험치 손실 후 야영지 복귀
- 스테이지 중도 귀환(탈출) → 50% 숙련도 경험치 손실 후 야영지 복귀
- 스테이지를 정상 클리어할 경우 손실 없이 전체 경험치를 저장한다.

2. 스킬트리 해금 실패 처리

- 숙련도 포인트 부족
 - 스킬 노드 해금 버튼 비활성
 - 포인트 부족 경고 메시지 출력
- 선행 노드 미해금
 - 해당 노드에 접근 불가 메시지 표시
 - 해금 가능한 경로만 활성화

상세 규칙 - 스킬 시스템

1. 스킬 트리 구조

- 공격/방어/회피/패링 각각의 전투 행동 별로 독립된 스킬 트리를 가진다.
- 트리는 선형 구조와 분기 구조가 혼합되어 설계된다.
- 노드는 선행 조건을 만족해야 다음 노드를 해금할 수 있다.
- 스킬 트리 데이터는 노드 ID, 선행 조건, 필요 포인트, 스킬 타입(패시브/액티브), 효과 설명을 포함한다.

2. 패시브 스킬 효과

- 패시브 스킬은 해금 즉시 항상 적용된다.
- 패시브 스킬의 예시:
 - 회피 성공 이후 공격력 증가
 - 회피 무적 시간 증가
 - 방어 시 스테미나 소모 감소
 - 패링 성공 시 추가 데미지 부여
- 패시브 스킬은 추가 조작 없이 전투 행동 성공 이후 효과를 발휘한다.

상세 규칙 - 스킬 시스템

3. 액티브 스킬 효과 및 운용

- 액티브 스킬은 해금 후 스킬 슬롯에 장착해야 사용 가능하다.
- 발동 조건:
 - 스킬 슬롯에 장착되어 있어야 한다.
 - 스테미나 등 필요한 자원을 충분히 보유해야 한다.
 - 스킬 쿨타임이 완료된 상태여야 한다.
- 발동 방식:
 - 지정된 버튼을 입력해 액티브 스킬을 사용한다.
- 스킬 사용 시 스테미나 소모 및 쿨타임 시작

상세 규칙 - 스킬 시스템

4. 스킬 슬롯 구조

- 무기(장비) 종류 및 등급에 따라 스킬 슬롯 수가 다르다.
- 일반 무기:
 - 슬롯 수 : 미정
- 고급 무기:
 - 슬롯 수 : 미정
 - 고유 스킬 장착: 슬롯 소모 없이 사용 가능
- 스킬 슬롯은 야영지 또는 장비 교체 이후 갱신된다.

5. 스킬 초기화

- 망각의 물약을 사용해 스킬 트리를 초기화할 수 있다.
- 초기화 시:
 - 숙련도 레벨은 유지
 - 투자한 숙련도 포인트 전액 반환
 - 모든 해금된 스킬은 잠금 상태로 돌아간다.
- 초기화 후 플레이어는 다시 포인트를 분배하여 자유롭게 스킬 구성을 변경할 수 있다.

예외 처리 규칙 - 스킬 시스템

1. 액티브 스킬 발동 실패 처리

- 자원 부족 → 발동 시 실패 애니메이션 재생 및 "자원이 부족합니다." 시스템 메시지 출력
- 쿨타임 미완료 → 발동 시 "스킬 사용 불가(쿨타임 진행 중)" 메시지 출력
- 스킬 슬롯 비어 있음 → 스킬 사용 시 "장착된 스킬 없음" 경고 출력

2. 장비 교체 시 스킬 슬롯 예외

- 기존 장비보다 슬롯 수가 적은 장비로 교체할 경우 초과된 스킬은 스테이지 입장 시 슬롯에서 제거된다.

데이터 및 리소스 입출력 규칙 - 숙련도 시스템

1. 전투 행동별로 숙련도를 개별 관리하기 위한 식별 키를 정의한다.

→ 공격(무기 타입 별), 방어, 회피, 패링 등 각 전투 행동 유형을 구분하고, 해당 캐릭터 ID와 함께 복합 키를 구성해 숙련도 개체를 유일하게 식별한다.

2. 행동 성공 시 획득하는 경험치 및 레벨 요구치/포인트 보상을 관리한다.

→ 각 행동은 성공 여부에 따라 경험치를 획득하며, 경험치가 누적되어 레벨 업 기준에 도달하면 자동으로 레벨이 증가하고 숙련도 포인트를 제공한다.

이때 경험치는 행동의 종류에 따라 가중치가 다르게 산정된다 (ex. 공격=데미지 기반, 방어=피해량 기반, 패링/회피=고정량).

3. 레벨 업 시 자동 해금되는 스킬이나 효과를 정의한다.

→ 특정 숙련도 레벨 도달 시, 선행 조건이 충족된 스킬 노드가 자동으로 해금되거나, 특수 효과(예: 패링 성공 시 스테미나 회복 등)를 부여하는 경우를 위해 스킬 효과를 설정한다.

4. 유저의 숙련도 상황을 관리한다

데이터 및 리소스 입출력 규칙 - 스킬 시스템

각 전투 행동별로 스킬 트리 노드를 정의한다.

→ 공격, 방어, 회피, 패링 각각에 대해 별도의 스킬트리를 설정한다.

각 노드는 고유 ID를 갖고, 어떤 숙련도에 속하는 노드인지를 명시한다.

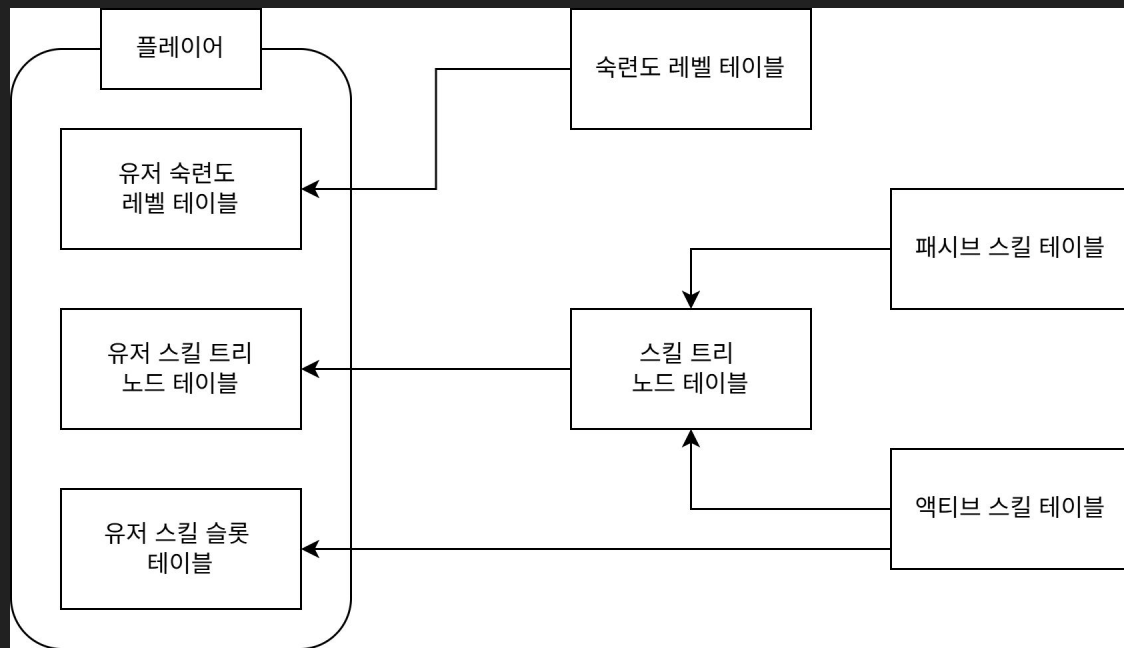
노드 해금을 위해 필요한 선행 조건과 포인트 소모량을 결정한다.

→ 각 스킬 노드는 해금하기 위해 필요 포인트량과 선행 노드 조건을 가진다. 선행 노드가 해금되지 않으면 다음 노드는 선택할 수 없다.

해금 시 제공하는 스킬 효과(패시브/액티브)를 정의한다.

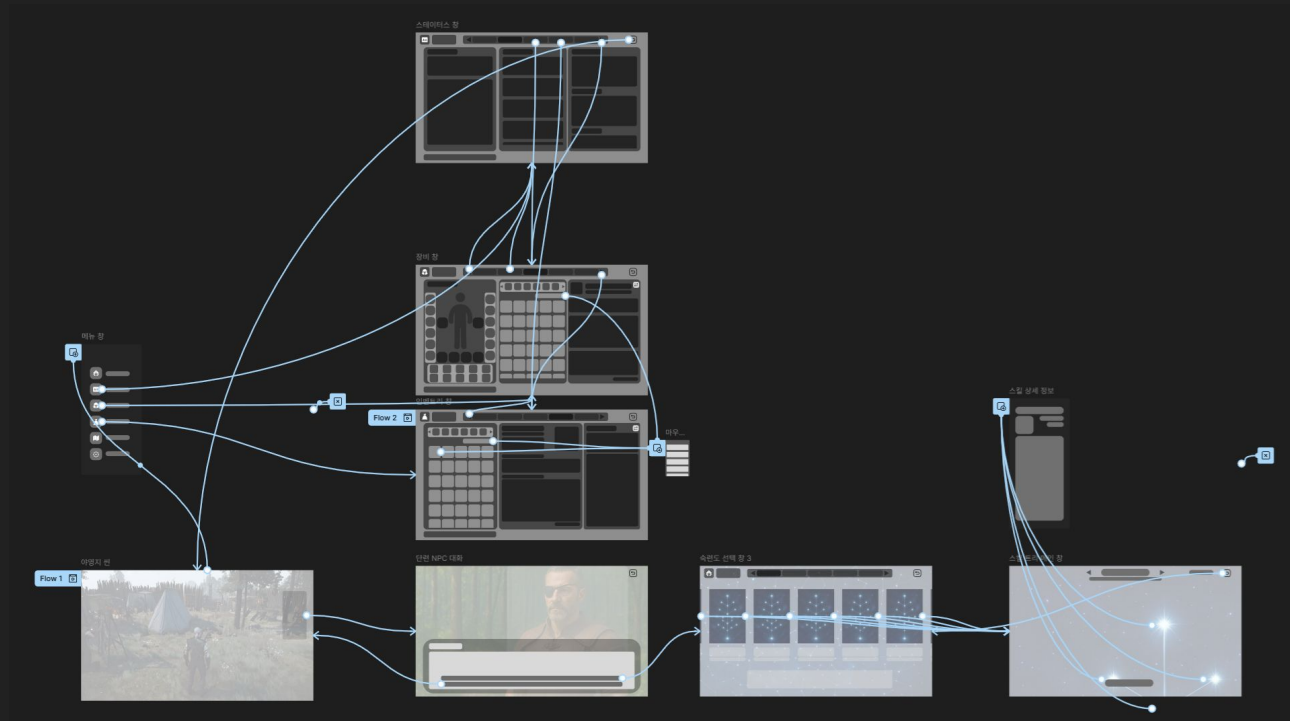
→ 스킬 노드는 패시브 스킬 또는 액티브 스킬 중 하나를 보유하며, 이를 스킬 타입으로 구분하고, 구체적인 효과 파트에 작성한다.

데이터 테이블



▲ 데이터 관계도
데이터테이블

UI | 01 | 02 | 03



▲ UI 흐름도
피그마

UI - 야영지 / 오버레이 메뉴 창



오버레이 메뉴 영역

- 야영지와 스테이지 플레이에서 항상 활성화되는 오버레이형 메뉴 패널이다.
- 유저는 **tab** 키 입력으로 오버레이를 호출할 수 있으며, 게임 진행 중 화면을 가리지 않고 필요한 정보와 기능에 빠르게 접근할 수 있다.
- 구성 메뉴는 다음과 같다
→ 장비, 스탯, 스킬/특성, 인벤토리, 맵, 설정
- 해당 UI는 게임 플레이를 중단하지 않으며 HUD와 독립된 반투명 패널 구조를 취하고 있다.
- 아이콘에 커서를 올리면 골드 테두리와 미묘한 글로우로 강조한다.

NPC

- 야영지 내 특정 NPC는 상호작용 키 입력으로 대화 가능한 요소이다. 대화를 통해 스토리, 퀘스트, 거래, 성장 등의 콘텐츠에 접근 가능하다.

스테이지 종료 후 플레이어가 휴식을 취하는 야영지 상태에서 표시되는 기본 UI

UI - 야영지 / 메뉴 오버레이 창



오버레이 메뉴 영역

1. 클릭 시 숙련도 창으로 이동
2. 클릭 시 스테이터스 창으로 이동
3. 클릭 시 장비 창으로 이동
4. 클릭 시 인벤토리 창으로 이동
5. 클릭 시 지도 창으로 이동
6. 클릭 시 설정 창으로 이동

NPC

1. 접근 후 상호작용 키 입력 시 해당 NPC와 대화 상태로 전환

스테이지 종료 후 플레이어가 휴식을 취하는 야영지 상태에서 표시되는 기본 UI

UI - 야영지 / 메뉴 오버레이 창



오버레이 메뉴 영역 규칙

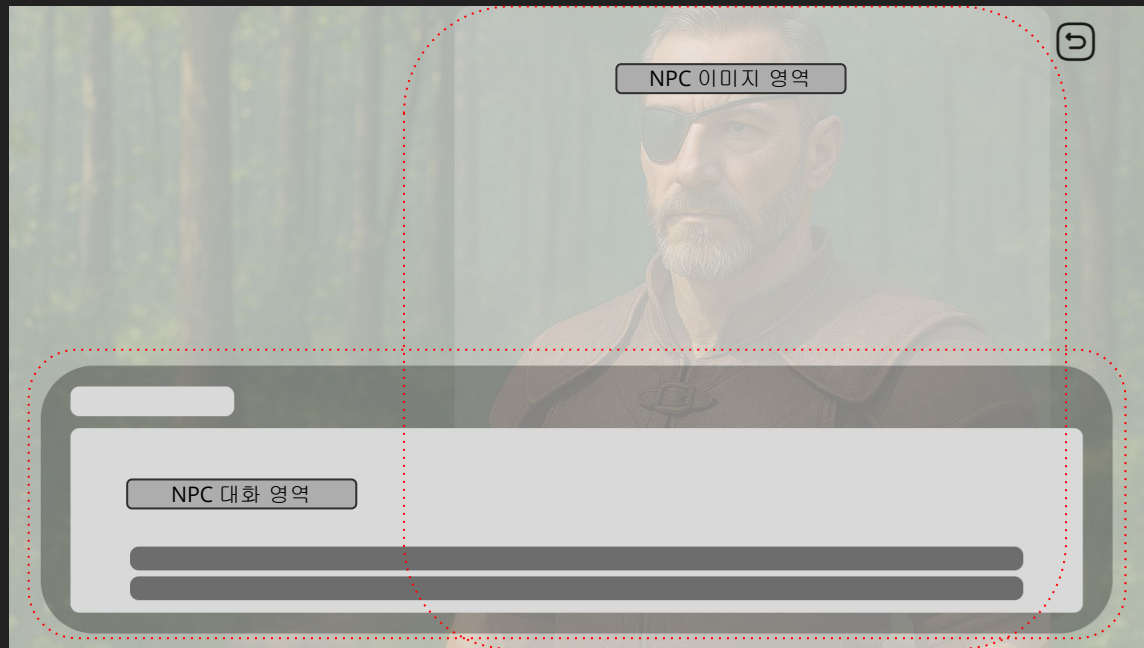
- **표시 규칙** : 스테이지, 야영지에서 메뉴창을 표시할 수 있으며 전투 중에도 해당 오버레이는 표시할 수 있다.
- **UI 호출 / 닫기 규칙** : tab키 입력 시 토글 방식으로 오버레이 메뉴 영역을 띄울 수 있다. tab키 재입력 시 메뉴가 사라진다.
- **마우스 호버 규칙** : 마우스가 아이콘 위에 올 경우 아이콘의 테두리가 강조한다.
- **아이콘 이동 규칙** : 아이콘을 클릭하면 아이콘에 맞는 UI로 이동한다. 잠금 상태의 아이콘을 클릭하면 이동할 수 없다.
- **아이콘 잠금 규칙** : 전투 중에는 장비와 인벤토리를 제외한 모든 아이콘이 잠기며 잠긴 아이콘은 채도를 절반으로 낮추고 해당 아이콘 위에 잠금 표시 아이콘을 덮어 씌운다.

NPC 규칙

- **자동 표기 범위** : NPC가 플레이어 반경 3m 이내로 진입 시 해당 NPC의 테두리를 강조한다.
- **대화 시작 입력** : 상호작용 키 F를 입력하면 대화 창으로 이동된다.
- **우선순위 로직** : 범위 안에 여러 NPC가 들어올 경우 플레이어와 가까운 NPC가 선택된다.

스테이지 종료 후 플레이어가 휴식을 취하는 야영지 상태에서 표시되는 기본 UI

UI - NPC 대화 창



NPC 대화 영역

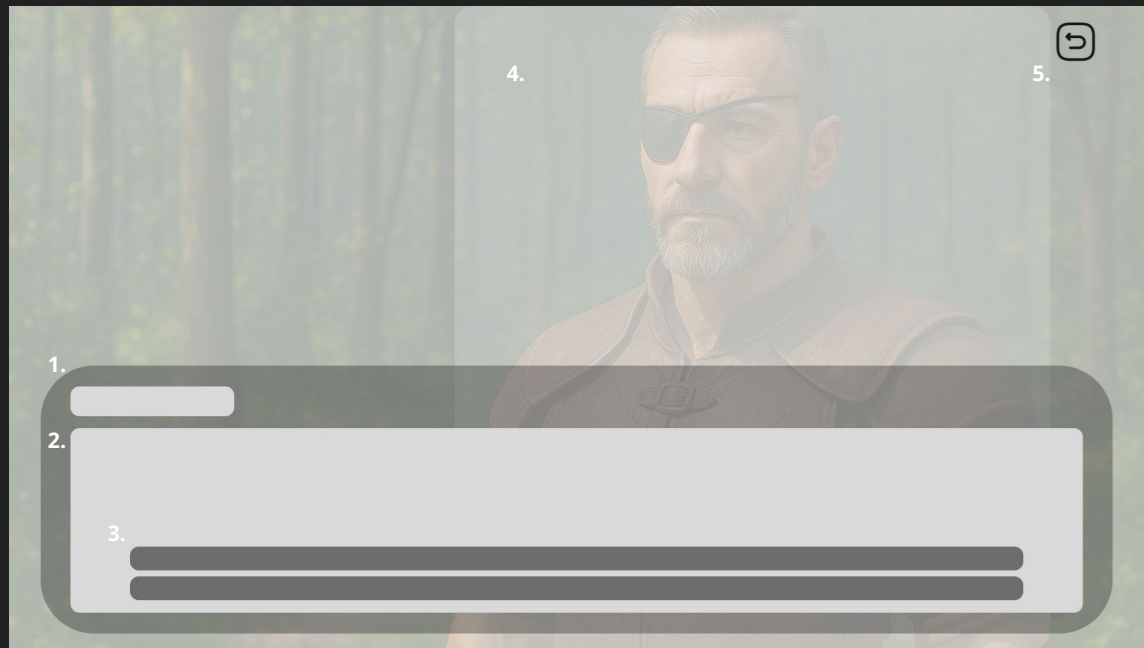
- 플레이어가 NPC와 상호작용을 통해 대화 상태로 진입했을 때 활성화되는 전용 UI로 대화 내용과 선택지를 담은 반투명 텍스트 패널이 나타난다.
- 기본적으로 NPC의 대화 텍스트만 보이지만 선택지가 필요한 대화에는 대화창 위에 선택지창이 나타난다.

NPC 이미지 영역

- 플레이어가 NPC와 상호작용을 통해 대화 상태로 진입했을 때 NPC의 상반신을 강조 배경으로 배치한다.
- NPC 이미지 영역은 몰입감을 높이기 위해 NPC의 모습을 실시간 카메라 뷰를 통해 보여준다.

플레이어가 특정 NPC와 상호작용했을 때 진입하는 대화 상태에서 표시되는 UI

UI - NPC 대화 창



NPC 대화 창

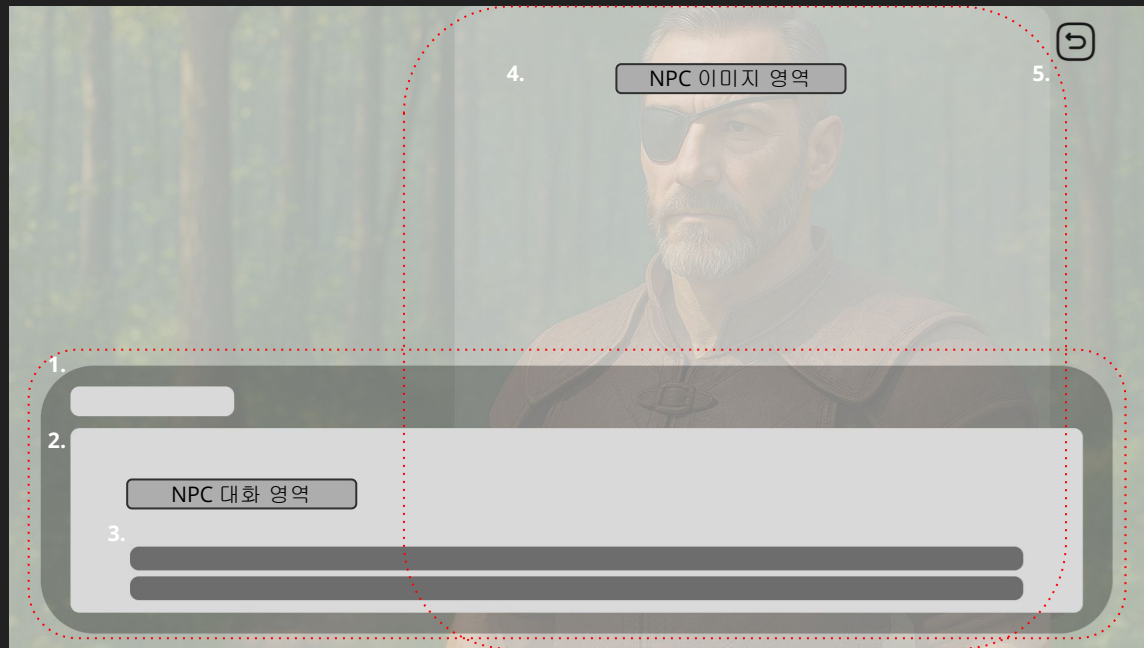
1. NPC의 이름 표시
2. NPC의 대사창
3. 선택지 창

NPC 이미지 영역

1. NPC 실시간 이미지
2. 뒤로가기

플레이어가 특정 **NPC**와 상호작용했을 때 진입하는 대화 상태에서 표시되는 UI

UI - NPC 대화 창



NPC 대화 창 규칙

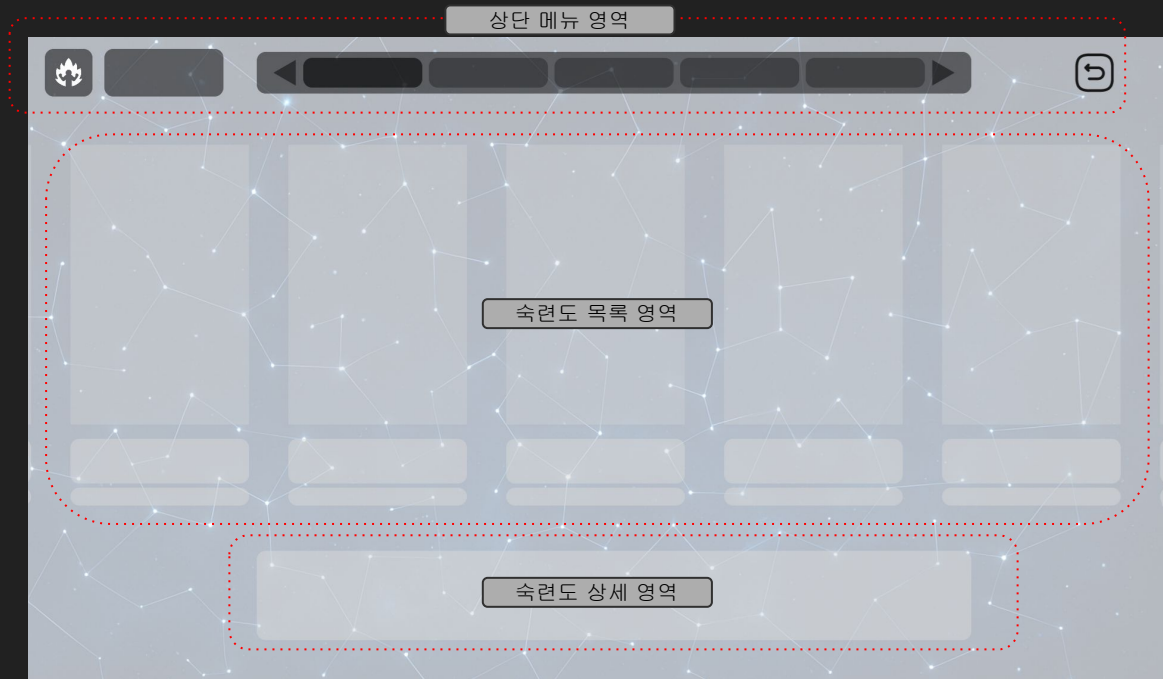
- **표시 규칙** : NPC와 상호작용 시 화면 하단에 대화창이 출력된다.
- **UI 호출 / 닫기규칙** : F 키 입력 또는 마우스 클릭으로 대화를 시작하며, ESC키 입력이나 뒤로가기 아이콘 클릭으로 해당 UI를 닫을 수 있다.
- **텍스트 출력 규칙** : NPC의 대사는 자동 타이핑 방식으로 출력되며, Space 키 입력 시 전체 문장이 즉시 표시된다.
- **선택지 규칙** : 선택지가 필요한 경우 대화창 NPC의 대사가 끝난 상황에서 대화창의 하단에 출력된다. 마우스 클릭과 w-s & enter키 입력으로 선택지를 선택할 수 있다.
- **선택지 호버 규칙** : 선택지 위에 마우스나 입력 키가 선택 중일 때 해당 선택지 테두리를 강조한다.

NPC 이미지 영역

- **표시 위치 규칙** : NPC의 상반신 이미지는 화면 우측 에 고정되어 출력된다
- **이미지 연출 규칙** : 이미지는 캐릭터의 상반신을 실시간으로 카메라 뷰를 통해서 보여준다.

플레이어가 특정 NPC와 상호작용했을 때 진입하는 대화 상태에서 표시되는 UI

UI -속련도 창



상단 메뉴 영역

- 메뉴 UI들이 공통적으로 공유하는 영역으로 플레이어는 이를 통해서 다른 메뉴들을 편하게 접근할 수 있다.
- 탭은 고정 위치에 배치되며, 현재 선택된 탭은 시각적으로 강조되어 표시된다.
- 현재 선택된 탭의 이름과 아이콘은 우측에 표시된다.

속련도 목록 영역

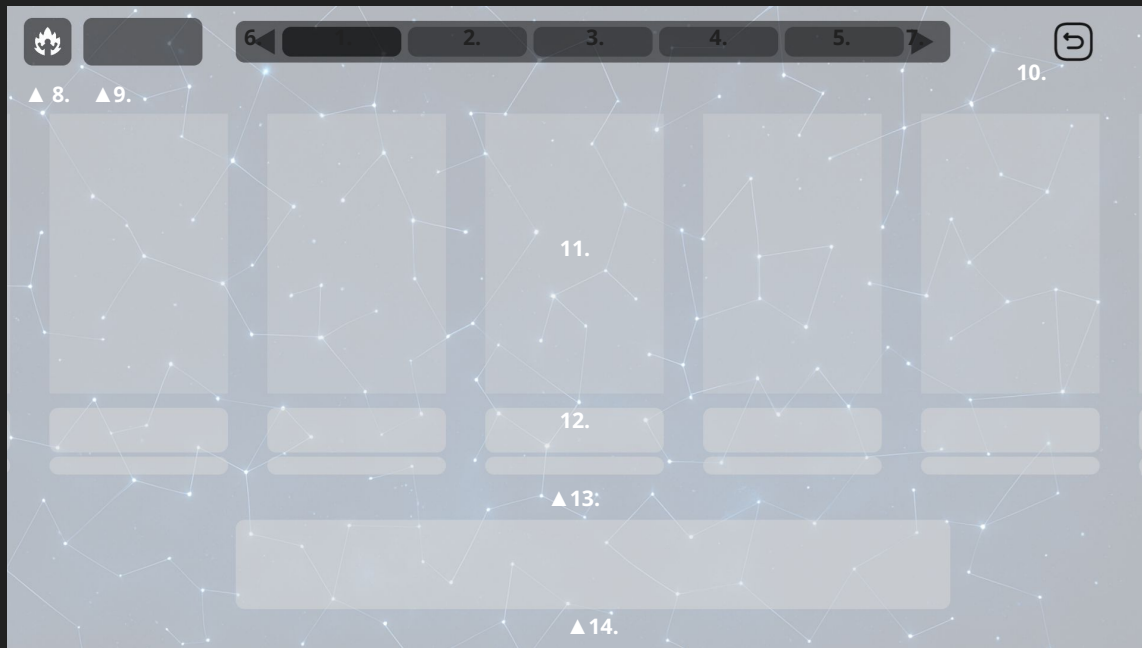
- 속련도 항목들을 좌우 스크롤 형식으로 보여주는 영역이다.
- 사용자는 이 영역에서 각 속련도 이름, 현재 레벨, 속련도 경험치 게이지 등의 요약 정보를 확인하고, 마우스 클릭으로 속련도를 선택할 수 있다. 선택한 속련도를 한번 더 클릭 시 해당 속련도의 스킬트리 UI로 이동할 수 있다.

속련도 상세 영역

- 정보 패널로써, 플레이어가 속련도의 성장 방법과 이 속련도를 성장 시켜 어떤 효과를 얻을 수 있는지 설명한다.

플레이어가 속련도 메뉴에 들어올 경우 표시되는 속련도 선택 UI

UI - 숙련도 창



상단 메뉴 영역

1. 클릭 시 숙련도 창으로 이동
2. 클릭 시 스테이터스창으로 이동
3. 클릭 시 장비 창으로 이동
4. 클릭 시 인벤토리 창으로 이동
5. 클릭 시 지도 창으로 이동
6. 클릭 시 해당 메뉴의 왼쪽 메뉴로 이동(숙련도 창일 경우 지도창으로 이동)
7. 클릭 시 해당 메뉴의 오른쪽 메뉴로 이동(지도 창일 경우 숙련도 창으로 이동)
8. 해당 창의 아이콘 표시
9. 해당 창의 이름 표시
10. 숙련도 창에서 나가기

숙련도 목록 영역

1. 클릭 시 해당 숙련도의 스킬트리 창으로 이동
2. 해당 숙련도의 이름 표시
3. 해당 숙련도의 경험치 진행도 표시 바

숙련도 상세 영역

1. 해당 숙련도 경험치 획득 방법, 해당 숙련도 성장 시 얻는 효과 등 설명

플레이어가 숙련도 메뉴에 들어올 경우 표시되는 숙련도 선택 UI

UI - 숙련도 창



상단 메뉴 규칙

- **탭 전환 규칙** : 원하는 메뉴 버튼을 클릭하거나 옆에 화살표를 눌러 탭을 전환할 수 있다.
- **시각 강조 규칙** : 현재 선택된 탭은 골드 테두리와 배경 강조 처리되며, 다른 탭은 기본 채도 상태를 유지한다.
- **탭 고정 규칙** : 해당 영역은 숙련도 UI 내 모든 화면에서 항상 표시되며, 스크롤에 영향을 받지 않는다.

숙련도 목록 규칙

- **표시 규칙** : 좌우 스크롤을 통해서 다른 숙련도에 접근할 수 있다. 좌우 끝으로 가면 화면은 더이상 스크롤되지 않는다.
- **목록 정렬 규칙** : 숙련도 항목은 무기 → 행동 순으로 정렬되며 ProficiencyLevTable ID 순으로 정렬된다.
- **항목 정보 규칙** : 각 항목에는 숙련도 이름, 현재 숙련도 레벨, 경험치 바가 함께 표시된다.
- **선택 규칙** : 숙련도를 클릭해 선택할 경우 항목의 테두리가 강조되며 상단에 화살표가 생긴다. 다른 위치를 클릭할 경우 선택이 풀린다.

숙련도 상세 규칙

- **표시 규칙** : 해당 영역은 항목이 선택된 경우에만 표시되며, 선택 해제 시 UI는 사라진다.

플레이어가 숙련도 메뉴에 들어올 경우 표시되는 숙련도 선택 UI

UI - 스킬트리 창



상단 메뉴 영역

- 스킬트리 UI들이 공통적으로 공유하는 영역으로 플레이어는 이를 통해서 다른 스킬트리를 접근할 수 있다.
- 탭은 고정 위치에 배치되며, 좌,우의 삼각형을 클릭하여 다른 스킬트리 창으로 이동한다.

스킬노드 영역

- 선택된 계열의 스킬 트리가 그래픽 형태로 시각화되는 영역이다.
- 각 노드는 별자리 구조로 배치되며, 상화좌우로 스크롤해 이동하고 마우스 클릭으로 스킬 노드를 선택할 수 있다.
- 선택된 노드는 별 위에 화살표 표시가 나타난다.
- 현재 해금된 경우 별이 빛나며 상위 노드를 해금 가능할 경우 빛이 상위 노드로 연결된다.
- 노드 클릭 시 해당 스킬의 상세 정보가 좌측 오버레이에 표시된다.

상세 오버레이 영역

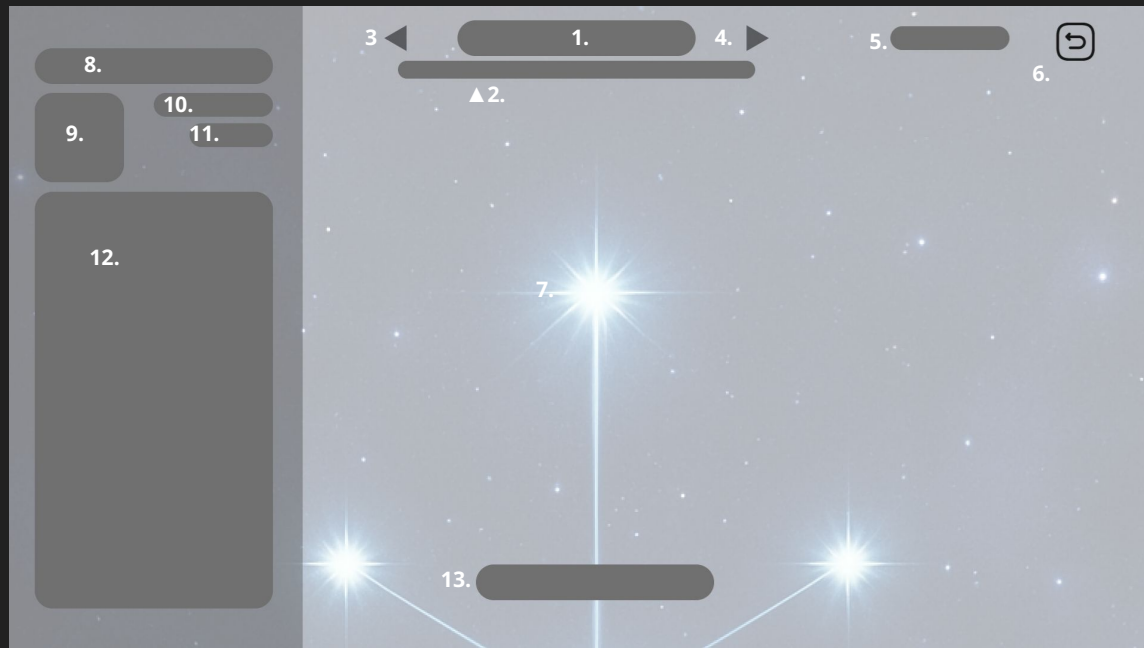
- 선택한 스킬 노드의 설명, 효과, 요구 조건 등의 정보를 표시하는 텍스트 정보 패널이다.
- 해금 가능 시 해금 버튼이 함께 활성화되어 사용자 행동 유도를 지원한다.

스킬 해금 영역

- 트리 구조 하단 또는 노드 하위에 표시되며, 선택된 스킬이 해금 가능할 경우 해금 버튼이 표시된다.

숙련도를 선택할 경우 연결되는 스킬 트리 창 UI

UI - 스킬트리 창



상단 메뉴 영역

1. 해당 숙련도의 이름 표시
2. 해당 숙련도의 경험치 상태 바
3. 클릭 시 숙련도 ID가 작은 숙련도 스킬트리로 이동
4. 클릭 시 숙련도 ID가 높은 숙련도 스킬트리로 이동
5. 해당 숙련도 포인트 표시
6. 숙련도 창으로 돌아가기

스킬노드 영역

1. 스킬 노드의 전체 구조도 / 별 클릭 시 해당 스킬 노드 선택

상세 오버레이 영역

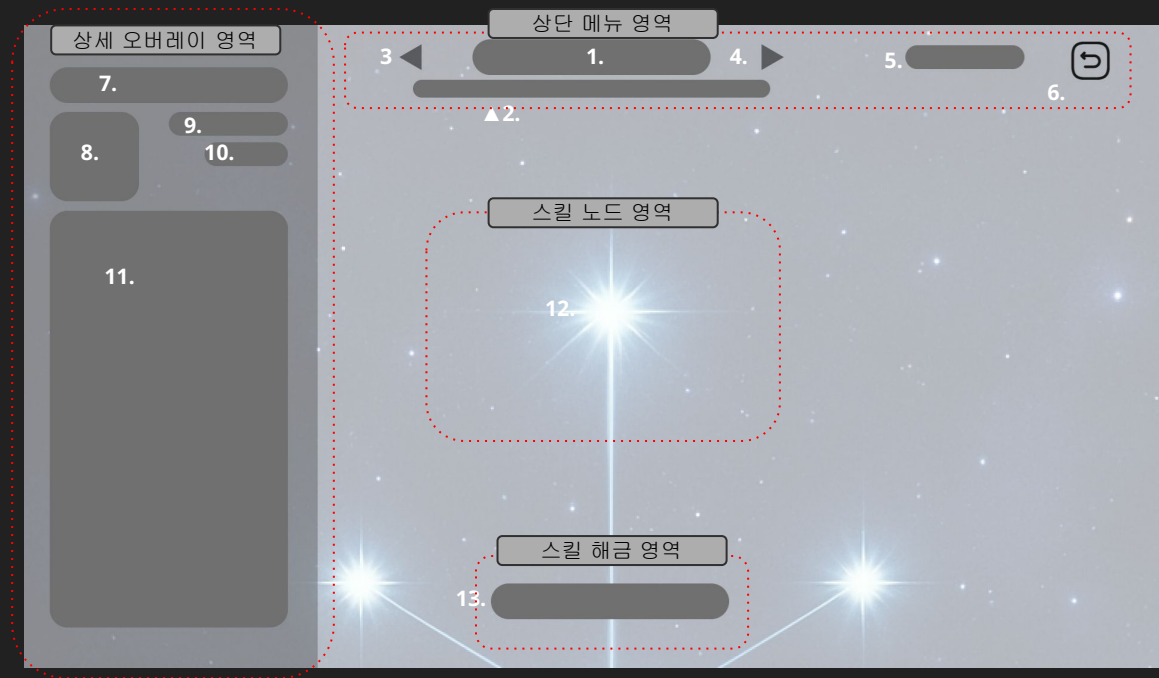
1. 선택된 스킬 이름
2. 선택된 스킬 아이콘
3. 선택된 스킬 타입 분류(패시브/액티브)
4. 해금 시 요구되는 포인트
5. 선택된 스킬 노드의 상세 설명

스킬 해금 영역

1. 클릭 시 스킬 노드 해금

숙련도를 선택할 경우 연결되는 스킬 트리 창 UI

UI - 스킬트리 창



상단 메뉴 규칙

- **표시 규칙:** 스킬트리 상단에는 현재 선택된 숙련도 트리의 이름, 경험치 상태 바, 보유 숙련도 포인트가 항상 노출된다.
- **탭 전환 규칙:** 좌/우 화살표 클릭 또는 방향키 입력으로 숙련도 ID 순서에 따라 다른 스킬트리 탭으로 전환 가능하다.

스킬노드 규칙

- **구조 규칙:** 노드는 별자리 또는 트리형 그래프 구조로 배치되며, 루트 스킬에서 점점 확장되는 방향성을 가진다.
- **상태 표현 규칙:**
- **호버 규칙:** 마우스를 올리면 노드 확대(1.05배), 간략한 툴팁과 함께 연결 선 강조
- **선택 규칙:** 클릭 시 해당 스킬의 상세 정보가 좌측 오버레이에 로드되며, 선택한 노드는 점멸 효과로 강조됨
- **연결 조건 규칙:** 상위 노드가 해금된 경우에만 하위 노드가 해금 가능 상태로 전환된다

상세 오버레이 규칙

- **표시 규칙:** 노드를 클릭하거나 방향키로 탐색 시 좌측에 자동으로 출력되며, 이전 노드 정보는 자동 갱신된다.

스킬 해금 규칙

- **해금 규칙:** 스킬 해금은 상위 노드 조건 충족, 포인트 보유, 플레이어 레벨 충족 등 모든 조건 만족 시만 가능
- **해금 표현 규칙:** 조건이 충족되면 하단 해금 버튼이 활성화되며, 테두리 강조가 적용됨

숙련도를 선택할 경우 연결되는 스킬 트리 창 UI

UI - 스테이터스 창



상단 메뉴 영역

- 메뉴 UI들이 공통적으로 공유하는 영역으로 플레이어는 이를 통해서 다른 메뉴들을 편하게 접근할 수 있다.
- 탭은 고정 위치에 배치되며, 현재 선택된 탭은 시각적으로 강조되어 표시된다.
- 현재 선택된 탭의 이름과 아이콘은 우측에 표시된다.

캐릭터 스테이터스 영역

- 플레이어 캐릭터의 현재 능력치를 시각화하여 보여주는 주요 정보 블록이다.
- HP, 스테미너, 힘/기술/지능 등 주요 능력 스맛과 특성 보정 수치가 표 형태로 표시된다.

숙련도 상태 영역

- 플레이어가 보유한 숙련도들의 현재 레벨, 경험치 진행도, 성장 속도 등을 보여주는 요약 정보 블록이다.
- 각 숙련도들은 상하로 배치되며 수직 스크롤을 통해 접근할 수 있다.

행동 별 상세 수치 영역

- 플레이어의 각 스테이터스와 숙련도에 따라 적용되는 수치들을 보여준다.
- 수치들은 공격 / 피격 / 방어 순으로 상하 배치되며 수직 스크롤을 통해 접근할 수 있다.

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 스테이터스 창 UI

UI - 스테이터스 창

▼8. ▼9.



상단 메뉴 영역

1. 클릭 시 속련도 창으로 이동
2. 클릭 시 스테이터스창으로 이동
3. 클릭 시 장비 창으로 이동
4. 클릭 시 인벤토리 창으로 이동
5. 클릭 시 지도 창으로 이동
6. 클릭 시 해당 메뉴의 왼쪽 메뉴로 이동(속련도 창일 경우 지도창으로 이동)
7. 클릭 시 해당 메뉴의 오른쪽 메뉴로 이동(지도 창일 경우 속련도 창으로 이동)
8. 해당 창의 아이콘 표시
9. 해당 창의 이름 표시
10. 스테이터스 창에서 나가기

캐릭터 스테이터스 영역

1. 해당 패널 이름 표시 : 캐릭터 스테이터스 패널
2. 캐릭터 레벨 / 생명력 / 스테미나 표시
3. 캐릭터 스테이터스 표시

속련도 상태 영역

1. 해당 패널 이름 표시 : 속련도 상태 패널
2. 각 속련도 상태 표시

행동 별 상세 수치 영역

1. 해당 패널 이름 표시 : 공격 상세
2. 공격 시 상세 수치 표시
3. 해당 패널 이름 표시 : 피격 상세
4. 피격 시 상세 수치 표시
5. 해당 패널 이름 표시 : 방어/회피 상세
6. 방어/회피 상세 수치 표시
7. 패드 조작법 표시

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 스테이터스 창 UI

UI - 스테이터스 창



상단 메뉴 규칙

- **탭 전환 규칙** : 원하는 메뉴 버튼을 클릭하거나 옆에 화살표를 눌러 탭을 전환할 수 있다.
- **시각 강조 규칙** : 현재 선택된 탭은 골드 테두리와 배경 강조 처리되며, 다른 탭은 기본 채도 상태를 유지한다.
- **탭 고정 규칙** : 해당 영역은 속련도 UI 내 모든 화면에서 항상 표시되며, 스크롤에 영향을 받지 않는다.

캐릭터 스테이터스 규칙

- **정보 구성 규칙** : 상단 패널에는 캐릭터 기본 수치(레벨/생명력/스태미나)를 표 형식으로 보여주며 하단 패널에는 체력/지구력/근력/기량과 같은 스테이터스를 표기한다.
- **정렬 규칙** : 각 스테이터스는 CharacterStatusTable의 ID 값의 크기에 따라 정렬된다.
- **변동 수치 표시 규칙** : 버프/디버프 등으로 인해 변동된 수치는 색상으로 구분된다 (상승: 청색 / 하락: 적색).

속련도 상태 규칙

- **정보 구성 규칙** : 각 속련도가 패널로 구성되며 패널에는 속련도 레벨, 속련도 경험치, 포인트, 스킬 해금을 통해 얻은 효과 아이콘 등이 표시된다.
- **정렬 규칙** : 속련도는 상단에서 하단으로 정렬되며 ProficiencyLevTable ID 작은 순으로 정렬된다.

행동 별 상세 수치 규칙

- **정보 구성 규칙** : 각 행동 별 상세 수치 패널에는 특정 행동 시 적용되는 효과에 대한 상세 수치가 표시된다. 공격의 경우 오른손 무기의 기본 공격력, 차지 공격 시 가해지는 데미지% 등의 수치가, 피격의 경우 피격의 타입 별 받는 피해량 감소량% 등의 수치가, 방어/회피는 회피 시 무적 시간, 방어의 타입 별 받는 피해량 감소량% 등의 수치가 표시된다.
- **정렬 규칙** : 공격, 피격, 방어/회피 패널 순으로 구성되며 각 패널은 상하로 배치되어 수직 스크롤을 통해 접근할 수 있다.

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 스테이터스 창 UI

UI - 장비 창



<상단 메뉴 영역은 타 UI 동일하게 사용하기 때문에 생략한다.>

장비 장착 영역

- 캐릭터 마네킹 형태의 레이아웃에 각 부위별 장비가 시각적으로 배치된 영역이다.
- 머리, 상체, 하체, 손, 무기, 악세서리 등 슬롯이 위치하며, 해당 부위에 장착된 아이템이 실시간으로 반영된다.
- 장비 아이콘에 마우스를 올리면 툴팁이 출력되며, 클릭 시 우측 상세 정보가 표시된다.

장비 / 소비 아이템 선택 영역

- 플레이어가 소지 중인 장비 아이템이 리스트 형식으로 표시되는 인벤토리 슬롯 영역이다.
- 장르에 따라 무기, 방어도, 악세서리, 소비 아이템 등으로 분류되며, 상단 탭 전환 또는 필터를 통해 빠른 탐색이 가능하다.
- 아이템은 드래그 앤 드롭으로 장비 장착 슬롯에 바로 적용할 수 있다.

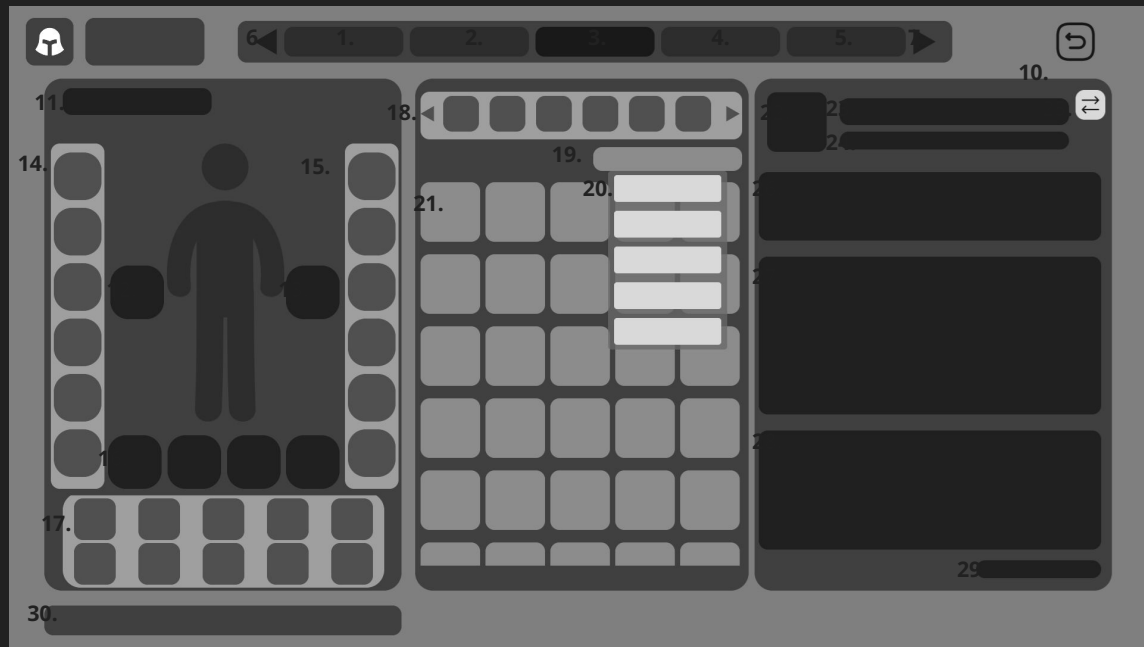
장비 상세 영역

- 선택한 장비 아이템의 상세 정보를 보여주는 정보 패널로, 스탯, 효과, 내구도, 강화 레벨, 장착 조건 등이 표시된다.
- 세트 효과 또는 특수 옵션이 있을 경우 강조 색상으로 별도 표기되며, 미장착 상태에서는 장착 시 변동될 능력치 비교도 함께 표시된다.

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI

UI - 장비 창

▼8. ▼9.



<상단 메뉴 영역은 타 UI 동일하게 사용하기 때문에 생략한다.>

장비 장착 영역

11. 해당 패널 이름 표시 : 캐릭터 장비 패널
12. 왼손 장비 슬롯
13. 오른손 장비 슬롯
14. 왼손 장비 스킬 슬롯
15. 오른손 장비 스킬 슬롯
16. 머리,상의,하의,신발 장비 슬롯
17. 아이템 콕슬롯

장비/소비아이템 선택 영역

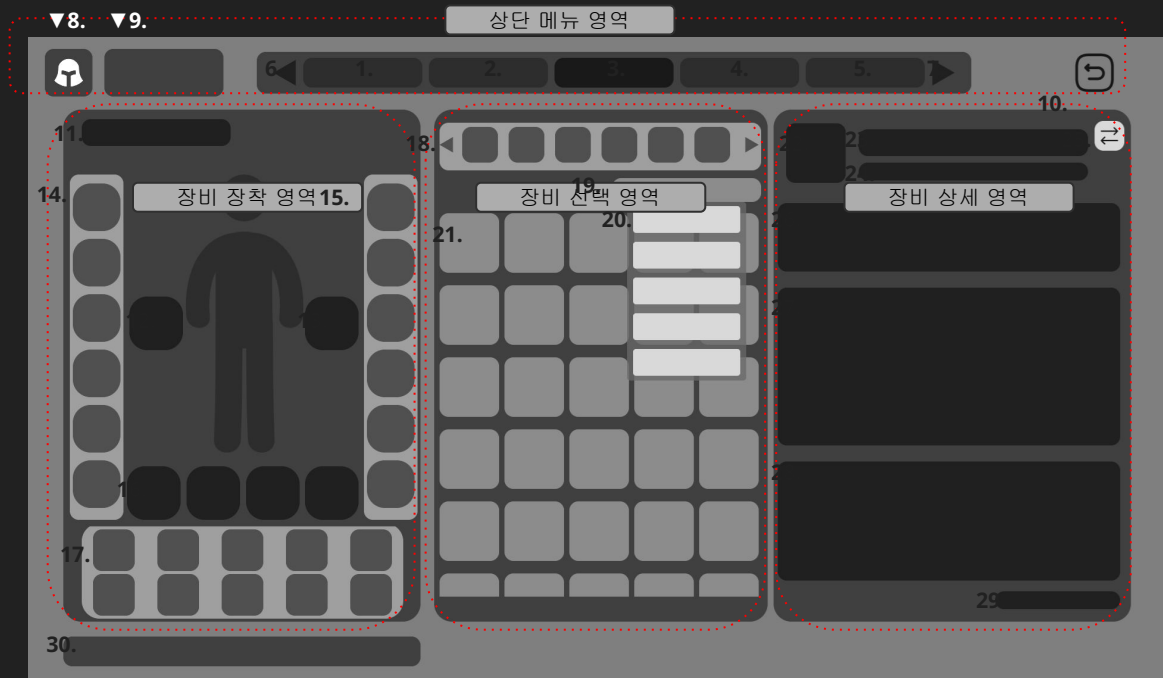
18. 아이템 타임 별 구분 메뉴
19. 아이템 정렬 드롭박스
20. 드롭박스 필터 리스트
21. 아이템 슬롯

장비 상세 영역

22. 아이템 아이콘 표시
23. 아이템 이름 표시
24. 아이템 타임 / 등급 표시
25. 캐릭터 스테이터스 창 패널로 전환
26. 아이템 효과 간단 설명
27. 아이템 효과 상세 설명
28. 아이템 관련 설정 텍스트(세계관, 스토리 등)
29. 아이템의 가치
30. 패드 조작법 표시

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI

UI - 장비 창



<상단 메뉴 규칙은 타 창에서 동일하게 사용하기 때문에 생각한다.>

장비 장착 규칙

- **표현 규칙** : 장비를 장착할 경우 실시간으로 캐릭터 마네킹에 장착한 장비가 표현된다.
- **아이템 장착 규칙** : 아이템을 드래그&드랍을 통해서 장착할 수 있다. 해당 슬롯에 맞는 아이템을 장착하지 않으면 장착되지 않는다.
- **스킬 슬롯 규칙** : 장착된 장비의 스킬 슬롯 개수에 영향을 받는다. 위에서 아래로 해금되며 잠겨있는 슬롯은 자물쇠 아이콘이 표시된다.

장비 선택 규칙

- **아이템 타입 별 구분 메뉴 규칙** : 상단 메뉴의 타입은 모든 아이템, 무기 타입 별, 방패, 머리 보호구, 상의 등의 순서로 정렬되며 ItemTypeTable의 ID 값을 기준으로 정렬된다.
- **아이템 정렬 리스트 규칙** : 필터링을 통해 장비의 등급, 유형, 사용 조건(레벨, 클래스 등)에 따른 정렬이 가능하다.
- **아이템 슬롯 표시 규칙** : 아이템 슬롯은 위에서 아래로, 좌에서 우 순서로 슬롯에 채워진다. 아이템 슬롯은 수직 스크롤로 접근할 수 있다.

장비 상세 규칙

- **정보 구성 규칙** : 26 패널은 장비의 대표적인 효과(무기의 경우 공격력 등)를 간결하게 표시한다. 27 패널에서는 해당 장비의 모든 효과, 스킬 슬롯의 개수 등의 상세한 내용을 표시한다. 28 패널에서는 아이템과 관련된 설정이나 스토리를 표시한다.
- **비교 수치 표시 규칙** : 현재 장착 중인 동일 부위 장비와의 수치를 비교하고, 증가/감소는 색상(청/적)으로 시각화된다.

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI

UI - 인벤토리 창



<상단 메뉴 영역은 타 UI 동일하게 사용하기 때문에 생략한다.>

아이템 선택 영역

- 플레이어가 보유한 인벤토리 속 아이템을 리스트 형태로 표시한다. 아이템 슬롯은 상→하, 좌→우 구조로 수직 스크롤 구조로 이뤄진다.
- 아이템 종류에 따라 탭이 구별되며 마우스 클릭을 통해 아이템을 선택할 수 있다.
- 선택한 아이템의 경우 아이템 슬롯의 테두리가 강조된다.
- 스택 가능한 아이템의 경우 수량이 아이템 슬롯의 우측하단에 숫자로 표시된다.

아이템 상세 영역

- 선택된 아이템의 이름, 효과, 설명 텍스트 등이 표시되는 상세 정보 패널이다.
- 상단 패널에 아이템의 이름, 종류, 등급과 같은 간단한 정보를 표시하고 중단 패널에는 해당 아이템의 대표적인 효과를 표시하고 하단 패널에 그 외 효과 등을 표시한다.
- 수직 스크롤을 통해서 아래로 스크롤할 경우 해당 아이템의 설정/스토리 패널을 접근할 수 있다.

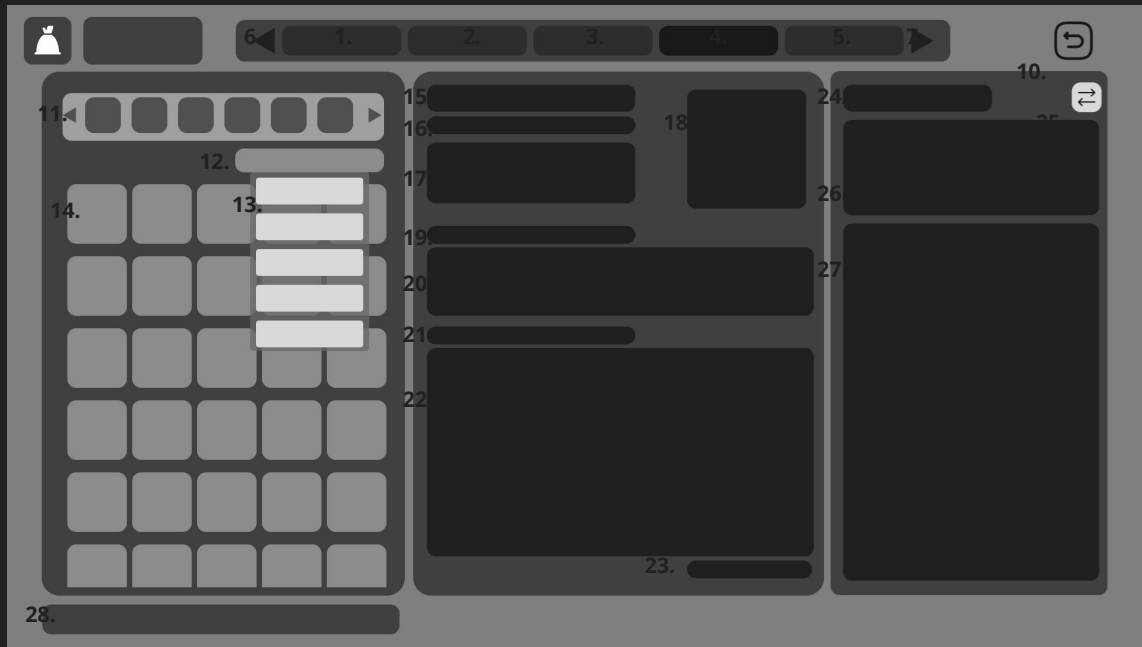
캐릭터 스테이터스 영역

- 캐릭터의 스테이터스 창과 연결되며 기본적으로 캐릭터의 스테이터스를 제공한다.
- 우측 상단의 버튼을 클릭해 스테이터스 창의 행동 별 상세 수치 패널로 바꿀 수 있다.

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI

UI - 인벤토리 창

▼8. ▼9.



<상단 메뉴 영역은 타 UI 동일하게 사용하기 때문에 생략한다.>

아이템 선택 영역

11. 아이템 타입 별 구분 메뉴
12. 아이템 정렬 드롭박스
13. 드롭박스 필터 리스트
14. 아이템 슬롯

아이템 상세 영역

11. 아이템 이름
12. 아이템 종류 및 등급
13. 아이템 보유 개수 및 창고에 저장된 아이템 갯수
14. 아이템 아이콘
15. 패널 이름 표시 : 아이템 간단 설명
16. 아이템 간단 설명 패널
17. 패널 이름 표시 : 아이템 상세 설명
18. 아이템 상세 설명 패널
19. 해당 아이템의 가치

캐릭터 스테이터스 영역

24. 해당 패널 이름 표시 : 캐릭터 스테이터스 패널
25. 행동 별 상세 수치 패널로 전환
26. 캐릭터 레벨 / 생명력 / 스테미나 표시
27. 캐릭터 스테이터스 표시
28. 패드 조작법 표시

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI

UI - 인벤토리 창



<상단 메뉴 규칙은 타 창에서 동일하게 사용하기 때문에 생각한다.>

아이템 선택 규칙

- **아이템 타입 별 구분 메뉴 규칙** : 상단 메뉴의 타입은 모든 아이템, 무기 타입 별, 방패, 머리 보호구, 상의 등의 순서로 정렬되며 ItemTypeTable의 ID 값을 기준으로 정렬된다.
- **아이템 정렬 리스트 규칙** : 필터링을 통해 장비의 등급, 유형, 사용 조건(레벨, 클래스 등)에 따른 정렬이 가능하다.
- **아이템 슬롯 표시 규칙** : 아이템 슬롯은 위에서 아래로, 좌에서 우 순서로 슬롯에 채워진다. 아이템 슬롯은 수직 스크롤로 접근할 수 있다.

아이템 상세 규칙

- **정보 구성 규칙** : 20 패널은 장비의 대표적인 효과(무기의 경우 공격력 등)를 간결하게 표시한다. 22 패널에서는 해당 장비의 모든 효과, 스킬 슬롯의 갯수 등의 상세한 내용을 표시한다.

캐릭터 스테이터스 규칙

- **정보 구성 규칙** : 상단 패널에는 캐릭터 기본 수치(레벨/생명력/스태미나)를 표 형식으로 보여주며 하단 패널에는 체력/지구력/근력/기량과 같은 스테이터스를 표기한다.
- **정렬 규칙** : 각 스테이터스는 CharacterStatusTable의 ID 값의 크기에 따라 정렬된다.
- **변동 수치 표시 규칙** : 버프/디버프 등으로 인해 변동된 수치는 색상으로 구분된다 (상승: 청색 / 하락: 적색).

오버레이 메뉴 창/상단 메뉴 영역을 통해 접근 할 수 있는 장비 창 UI