**1. 성장**

* 방치형 게임의 기본인 성장에 필요한 요소를 모아두었다

**1.1 스텟 성장**

| **이름** |
| --- |
| 공격력 |
| 생명력 |
| 방어력 |
| 치명타 확율 |
| 치명타 대미지 |
| 슈퍼 치명타 확율 |
| 슈퍼 치명타 대미지 |
| 관통 |
| 명중 |
| 하이퍼 치명타 확율 |
| 하이퍼 치명타 대미지 |
| 천상 방어력 강화 |
| 천상 생명력 강화 |
| 몬스터 공격력 감소 |
| 스페셜 생명력 |
| 스페셜 방어력 |
| 슈퍼 스킬 공격력 |
| 스페셜 공격력 |
| 슈퍼 공격력 |
| 하이퍼 공격력 |
| 하이퍼 방어력 |
| 하이퍼 생명력 |
| 울트라 공격력 |
| 울트라 생명력 |
| 울트라 방어력 |

**1.2 레벨업**

**1.3 스킬**

**1.4 승급**

**1.5 에고승급**

**1.6 엠블램**

* 명성치를 통해 추가 엠블럼을 성장시켜 추가 스텟을 부여한다

1.6.1

**1.7 문양**

* 모든 문양을 승급 해야지 승급 가능

1.7.1 고대문양1

고대문양 - 누적 치명타 대미지

공속 -누적 공격 속도 증가

이속 - 누적 이동 속도 증가

치명 - 누적 치명타 데미지 증가

스킬 - 누적 스킬 공격력 증가

경험 - 누적 경험치 증가

골드 - 누적 골드 증가

1.7.2 고대문양2

1.7.3 고대문양3

**1.8 룬 40-50 (못함)**

**1.9 특성 45-25 (못함)**

**2.인벤토리**

**2.1**

**2.2**

**2.3**

**2.4**

**2.5**

**2.6**

**2.7**

**3. 상점**

**3.1 패키지**

**3.2 성장 지원 패키지**

**3.3 광고**

**3.4 상점**

**3.5 코스튬**

**3.6 로열 코스튬**

**3.7 다이아**

**3.8 일반**

**3.9 긴급**

**3.10 마일리지**

**4. 소환**

**4.1**

**4.2**

**4.3**

**5. 펫**

**5.1 펫**

**5.2 펫 영혼**

**6. 유물**

**6.1 유물**

**6.2 인장 (못함)**

요구사항

승급란