

ProjectL_성장 시스템

세부 기획안

✓ ProjectL : 성장 시스템 공통사항

- 스탯에서 대한 지급을 기본으로 스킬 강화와 같은 유형의 업그레이드 또한 제공한다. (이는 컨텐츠에 따라 별도 지급)
- 모든 성장 시스템은 서버 내 캐릭터끼리 공유한다.

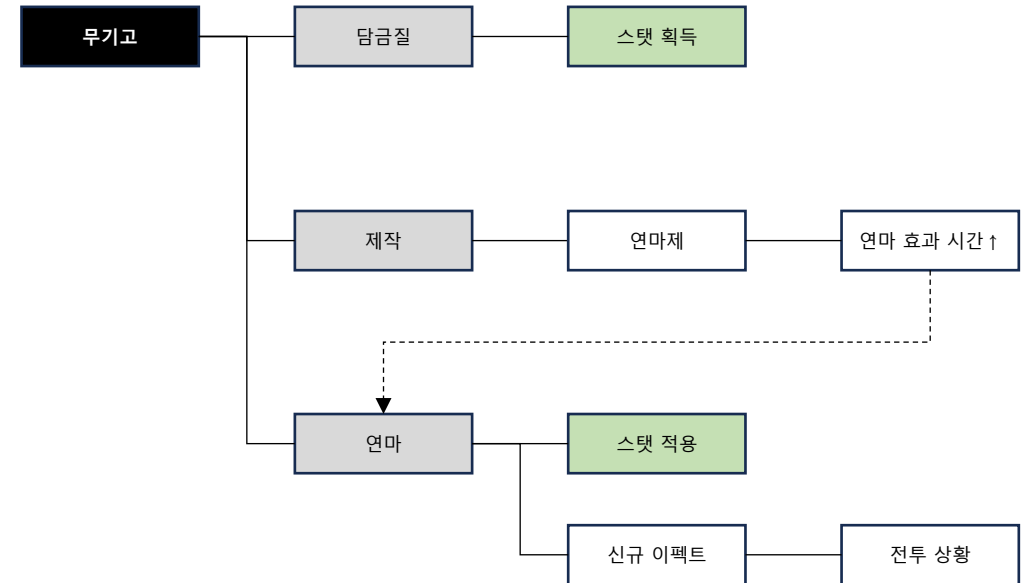
✓ 성장 시스템 : 무기고

- 무기고는 각 무기를 담금질하는 컨셉으로 진행 시 스탯을 획득할 수 있다.
- 다양한 무기가 나열되어 있으며, 각 무기는 개별로 담금질 단계를 가지고 있다.
- 메인 퀘스트 진행 시, 처치하는 중간 보스 및 월드 던전 보스 등을 처치 했을 때 무기고 카테고리는 해금된다.

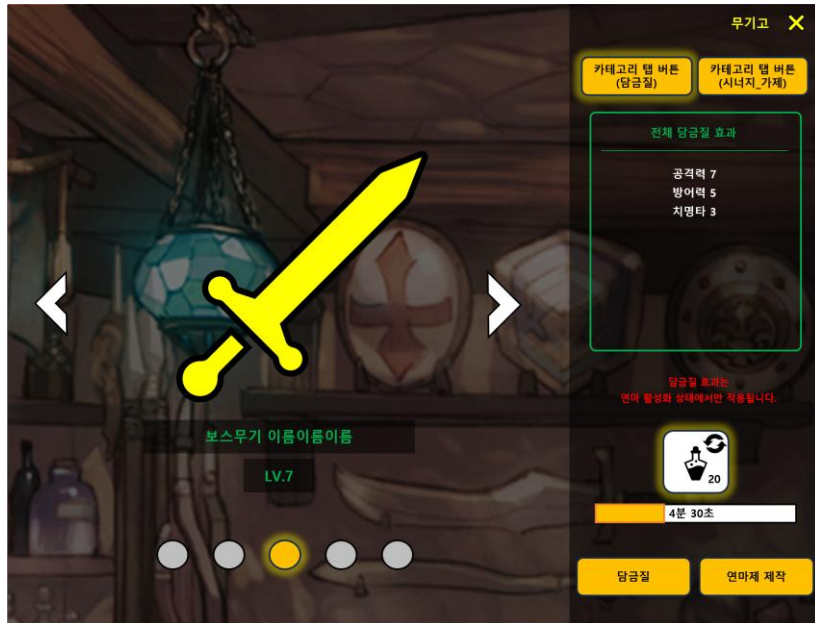
- 담금질
 - 무기고 내 모든 무기는 담금질 진행 시, 확률에 의해 **성공/실패**
 - 스탯 획득
 - 담금질 단계 별로 **고정**적으로 설정된 스탯 종류 및 값 획득

- 연마제
 - 연마제 아이템은 제작을 통해 획득 가능하다.
 - 연마제 아이템 1개 당 연마 활성화 시간이 {0}분 만큼 증가한다.
 - 아이템 사용 시, 연마 활성화 상태로 전환된다.
 - 특정 담금질 단계 도달 시, 연마 효과를 증가 시키기 위해 **상위 등급의 연마제**가 필요하다.

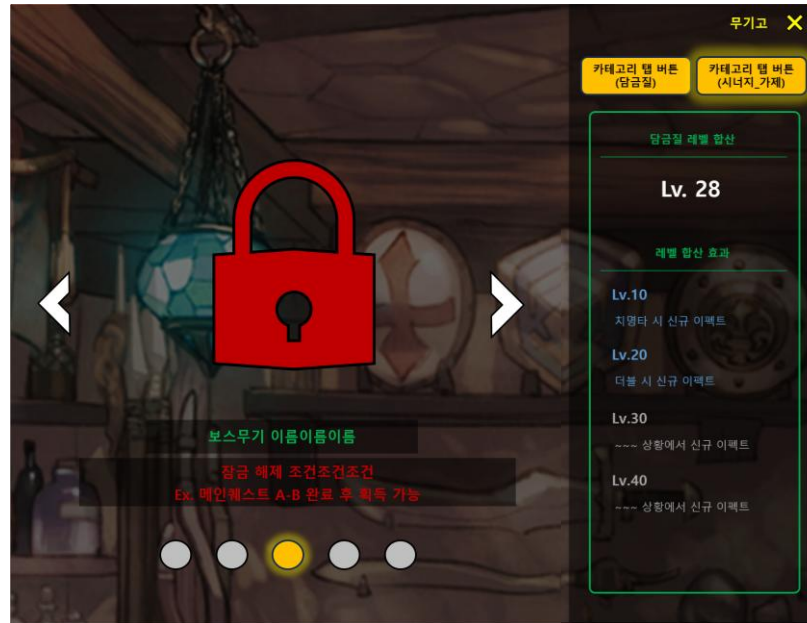
- 연마
 - 담금질로 획득한 스탯은 **연마 활성화 상태에서만 캐릭터에 적용**
 - 연마 활성화 상태에서, **전투 타격 이펙트**가 추가된다.
 - 전투 타격 이펙트 = **평타 또는 크리티컬** 등의 공격에 추가 이펙트 생성



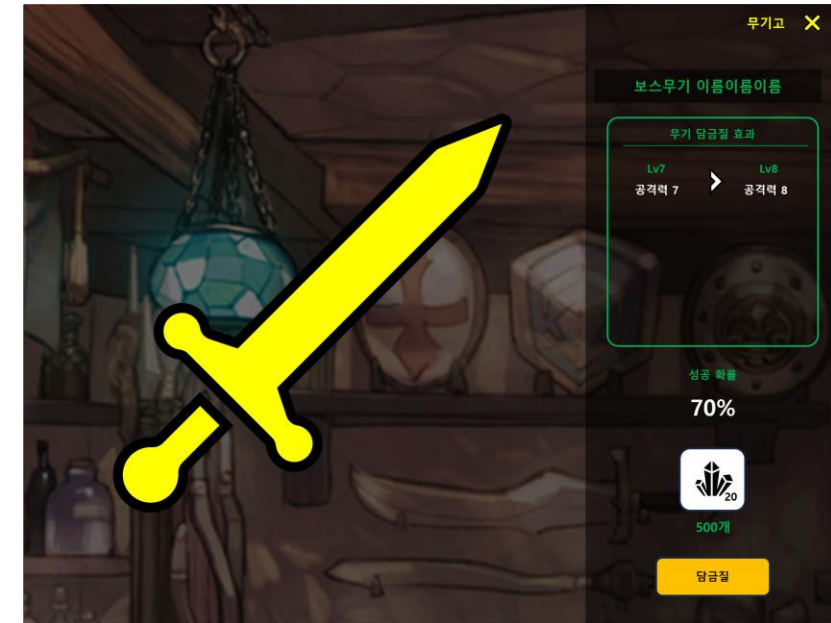
✓ 성장 시스템 : 무기고 - 메인UI - 잠금해제 - 담금질 탭 버튼



✓ 성장 시스템 : 무기고 - 메인UI - 잠금상태 - 시너지 탭 버튼



✓ 성장 시스템 : 무기고 - 담금질UI



✓ 성장 시스템 : 무기고 - 메인UI - 담금질 카테고리 탭



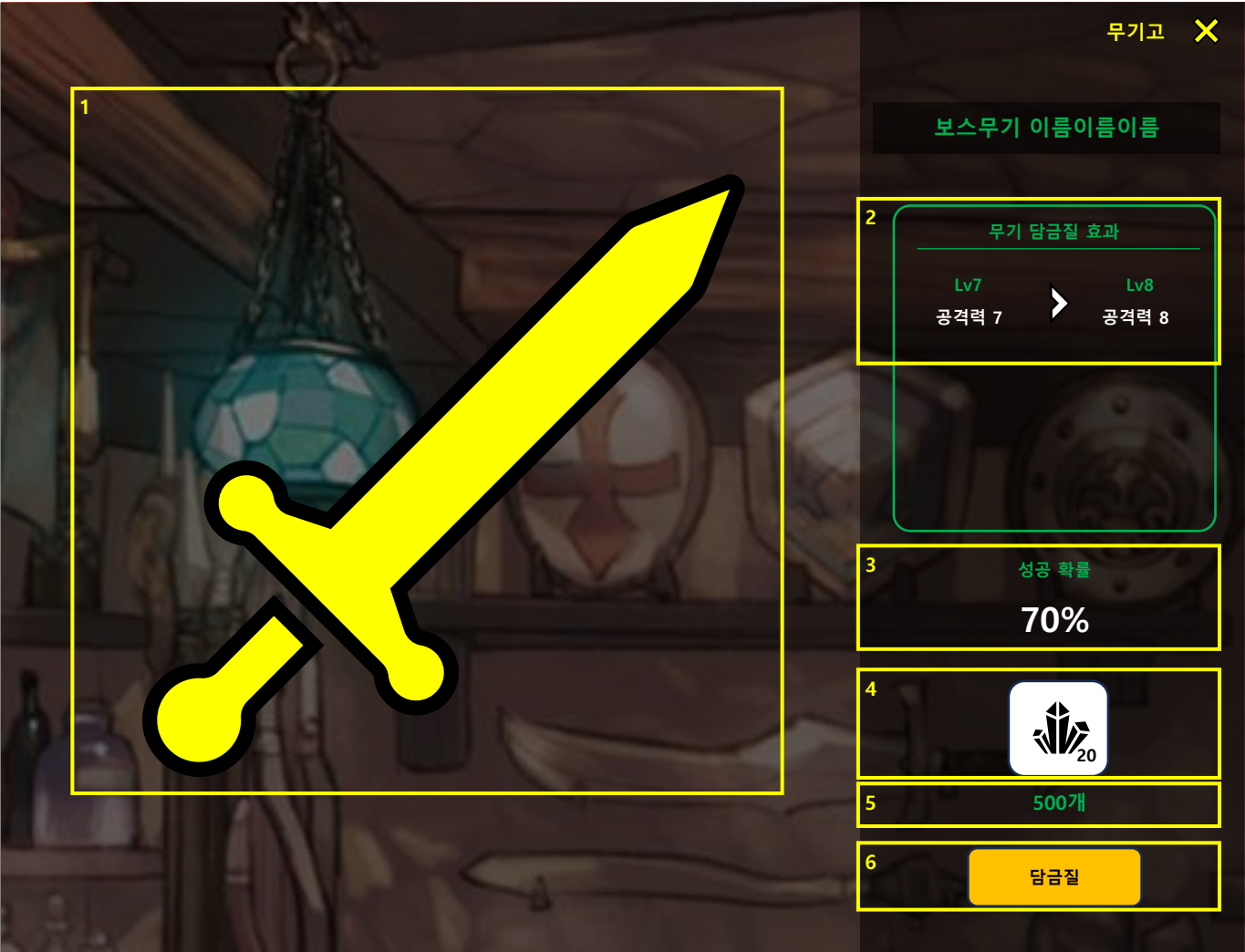
번호	영역	설명
1	3D 무기 메쉬	현재 선택된 탭 별로 서로 다른 무기 메쉬 사용 (이미지는 각 보스들의 무기 형태)
2	무기 이름	현재 선택된 탭의 무기 이름 출력 (해당 무기를 사용한 보스 + 무기 이름)
3	담금질 단계	현재 선택된 탭의 담금질 단계를 출력한다. → Lv.{현재단계}
4	페이지 정보	무기고의 모든 페이지(카테고리) 리스트 출력 현재 선택된 페이지는 강조되어 표현된다. 페이지 정보 외에 별도 기능은 없다.
5	이전 페이지 버튼	현재 선택된 페이지가 1페이지인 경우, 해당 버튼 출력되지 않음 버튼 선택 시, 이전 페이지로 이동한다.
6	다음 페이지 버튼	현재 선택된 페이지가 마지막 페이지인 경우, 해당 버튼 출력되지 않음 버튼 선택 시, 다음 페이지로 이동한다.
7	카테고리 탭 버튼	담금질 / 시너지_가제 카테고리 탭 전환 버튼 탭에 따라 8번~13번 영역 UI 전환된다.
8	전체 담금질 효과	모든 무기에서 획득한 담금질 효과를 보여준다. 담금질 효과는 연마 활성화 상태에서만 활성화되는 스탯
9	연마 활성화 안내	연마 활성화 조건에 대한 안내 String 출력
10	연마제 아이템	연마제 아이템 정보 (아이콘/Auto) 및 현재 보유 수량을 출력한다. 영역 길게 선택 시, 아이템 정보 팝업 출력 상위 등급의 연마제를 요구하는 단계인 경우, 연마제 아이템 정보가 변경된다.
11	연마 활성화 남은 시간	연마제를 소모하여 활성화된 연마 남은 시간을 보여준다. 남은 시간이 없는 경우, 비활성화 상태로 표현된다.
12	담금질 버튼	버튼 선택 시, 무기 담금질 UI로 이동한다.
13	연마제 제작 버튼	연마제를 제작 할 수 있는 버튼 버튼 선택 시, 별도 팝업을 통해 연마제 제작 및 Auto 설정 진행 가능하다.

✓ 성장 시스템 : 무기고 – 메인UI – 시너지(가제) 카테고리 탭

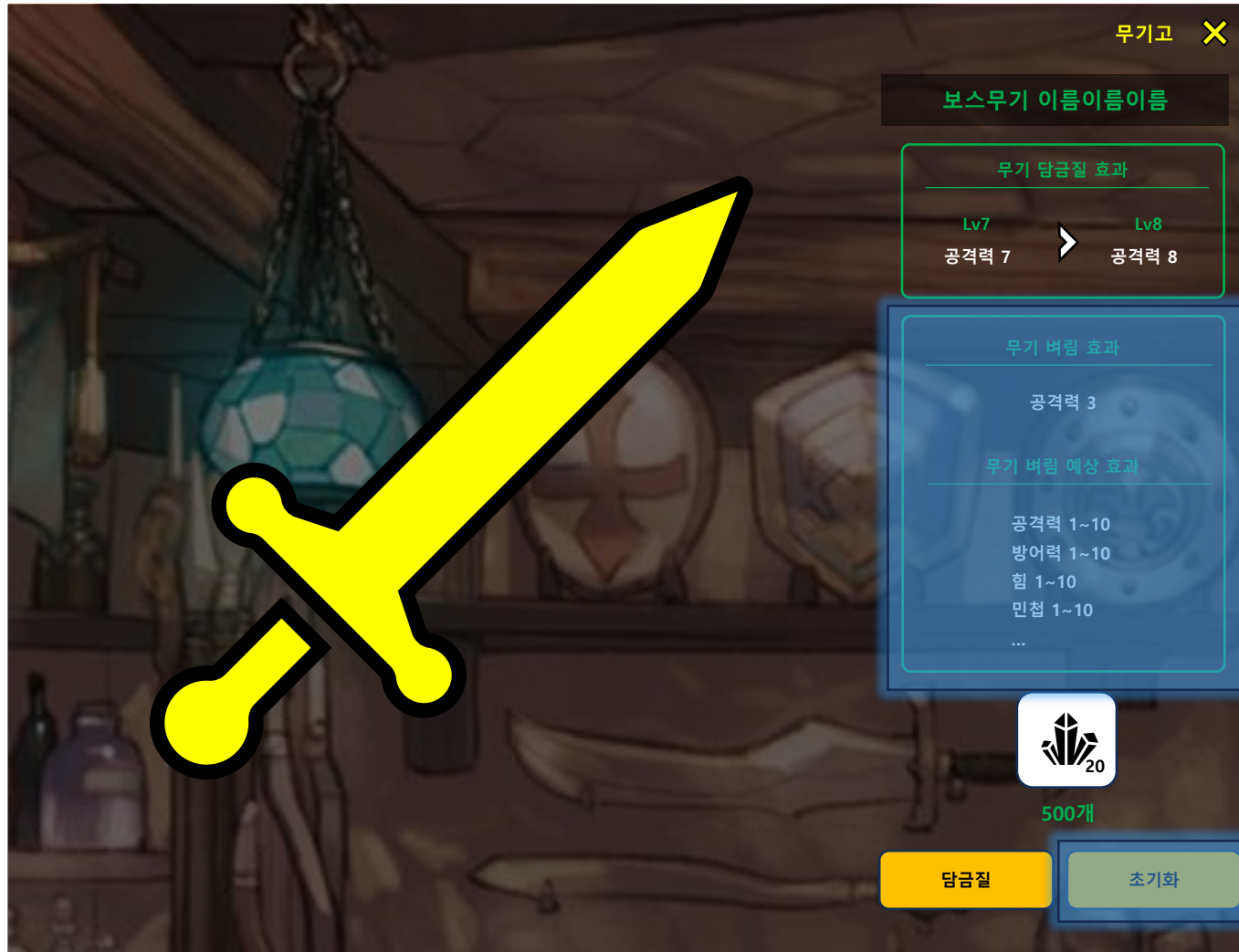


번호	영역	설명
1	담금질 레벨 합산	잠금 해제된 모든 무기고 내 카테고리의 담금질 레벨 합산 값 출력 레벨 합산 값에 따라, 추가 효과가 부여된다. (타격 이펙트)
2	레벨 합산 효과	담금질 레벨 합산 값에 따라 획득 가능한 효과 리스트 출력 현재 획득한 효과/미획득 효과 구분하여 출력한다.

✓ 성장 시스템 : 무기고 - 강화UI



번호	영역	설명
1	3D 무기 메쉬	메인UI에서 출력된 메쉬와 동일하지만 더 큰 사이즈의 메쉬 사용 담금질 진행 시, 이펙트가 출력되는 영역
2	무기 담금질 효과	현재 선택된 무기의 담금질 현재 레벨과 스탯, 담금질 이후 레벨과 스탯을 보여준다. 담금질 진행 시 레벨과 스탯은 상승한다. 해당 스탯은 고정적인 효과로 랜덤 요소는 없다.
3	성공 확률	현재 담금질 단계의 성공 확률 정보를 출력한다.
4	담금질 소모 아이템	담금질 진행 시 소모되는 아이템의 정보를 보여준다. (현재 소지 개수 포함) 길게 클릭 시 해당 아이템의 세부 정보가 출력된다.
5	담금질 아이템 소모 개수	담금질 시 현재 레벨에서 소모되는 담금질 아이템의 소모 개수를 보여준다.
6	담금질 버튼	해당 무기의 담금질을 진행한다. (클릭 시 확인 창 팝업) 1번 영역에 담금질 진행 연출이 생성된다.



✓ 성장 시스템 : 무기고 - 업데이트 스펙

• 무기 버림 효과

- 담금질 진행 시, 랜덤 스탯 획득 (종류 / 수량)
- 초기화를 통해, 획득한 랜덤 스탯을 초기화 할 수 있다.

// 컨셉 단계이며 상세 기획 추후 업데이트 예정

✓ 성장 시스템 : 은하수

- 은하수는 각 별자리를 강화하여 스탯을 획득할 수 있는 시스템이다.
- 1개의 은하수에는 다수의 별이 존재하며, 각 별은 특정 1개 이상의 스탯을 보유하고 있다.
- 활성화된 각 별의 개수에 따라 상시 획득할 수 있는 스탯을 상시 적용 받을 수 있다.
- 은하수의 이름은 실제 은하수 이름으로 하되 별자리는 다양성을 위해 가상의 별자리를 구상한다.

-
- 은하수 내 모든 단계는 **확률**에 따라 **성공/실패** 존재

-
- 스탯 획득
 - 은하수 단계 별로 **고정**적으로 설정된 스탯 종류 및 값 획득
 - 해당 스탯은 패시브 스킬처럼 항상 캐릭터 스탯에 적용

-
- 스킬 획득
 - 특정 은하수 단계에서는 **스탯이 아닌 스킬 효과** 획득
 - 기존 스킬을 강화하는 것이 아닌, 패시브 형태의 신규 스킬 획득
 - 획득한 스킬은 스킬UI에 등록되지 않고, 버프 효과로만 존재한다.

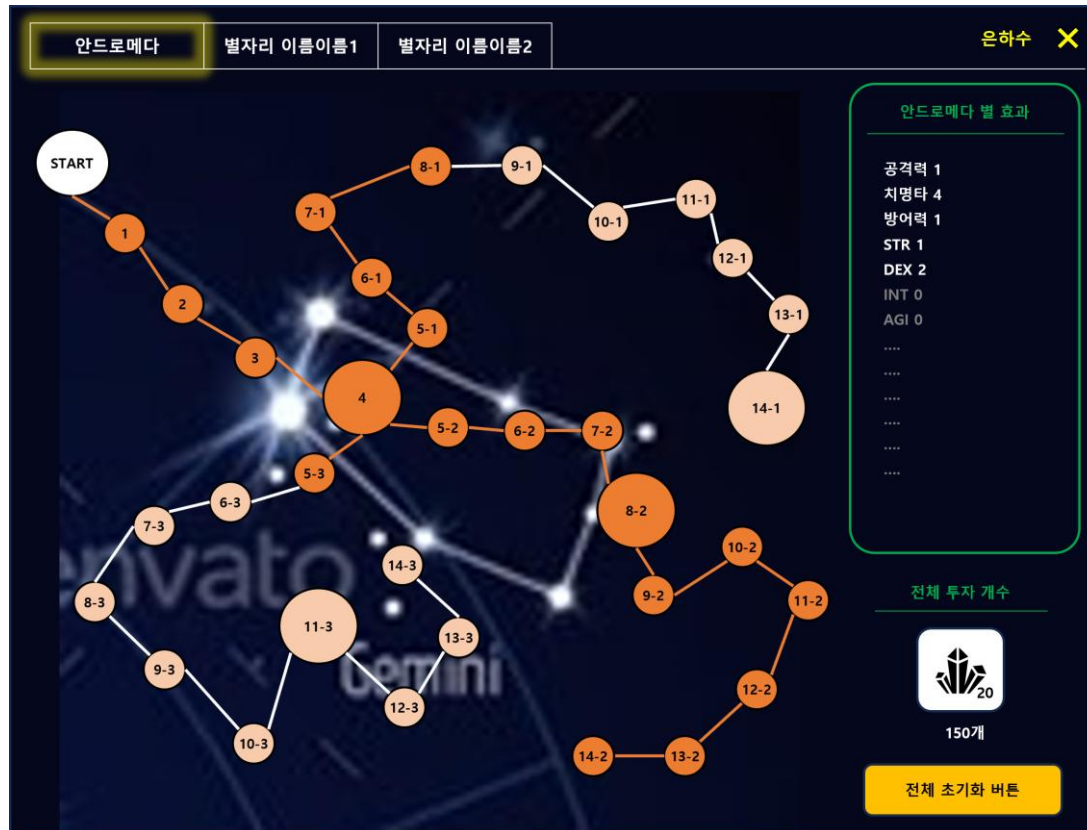
✓ 성장 시스템 : 은하수 UI 컨셉

- 밤하늘에 수많은 별들이 떠 있는 UI를 컨셉으로 각 은하수 별로 다른 배경 색상을 가질 수 있도록 제작한다.
- 무기고와 달리 2D 이미지를 활용하여 제작하며, 각 별자리 이미지 및 별의 이미지는 클릭할 수 있도록 제작한다.

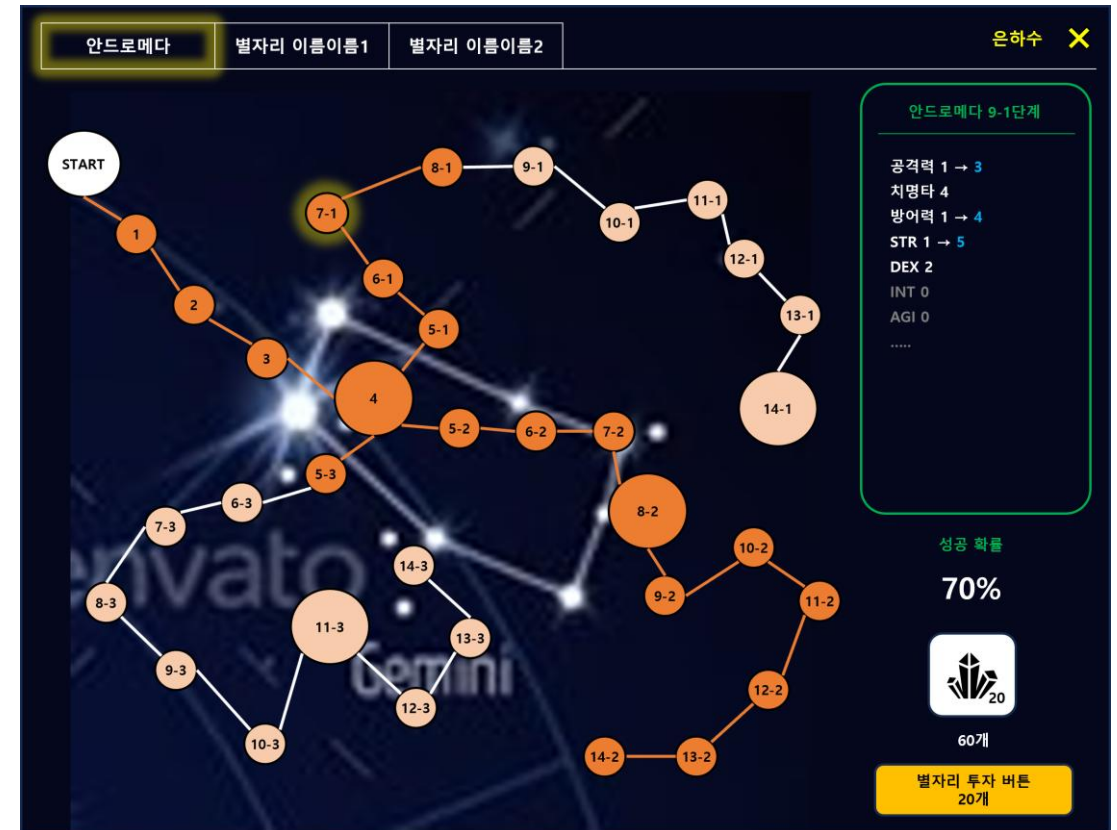
은하수 메인 컨셉 이미지



✓ 성장 시스템 : 은하수 - 메인UI



✓ 성장 시스템 : 은하수 - 별자리단계 투자UI



1

안드로메다

별자리 이름이름1

별자리 이름이름2

은하수 X

2

3

안드로메다 별 효과

공격력 1
치명타 4
방어력 1
STR 1
DEX 2
INT 0
AGI 0
....
....
....
....
....
....

전체 투자 개수

4

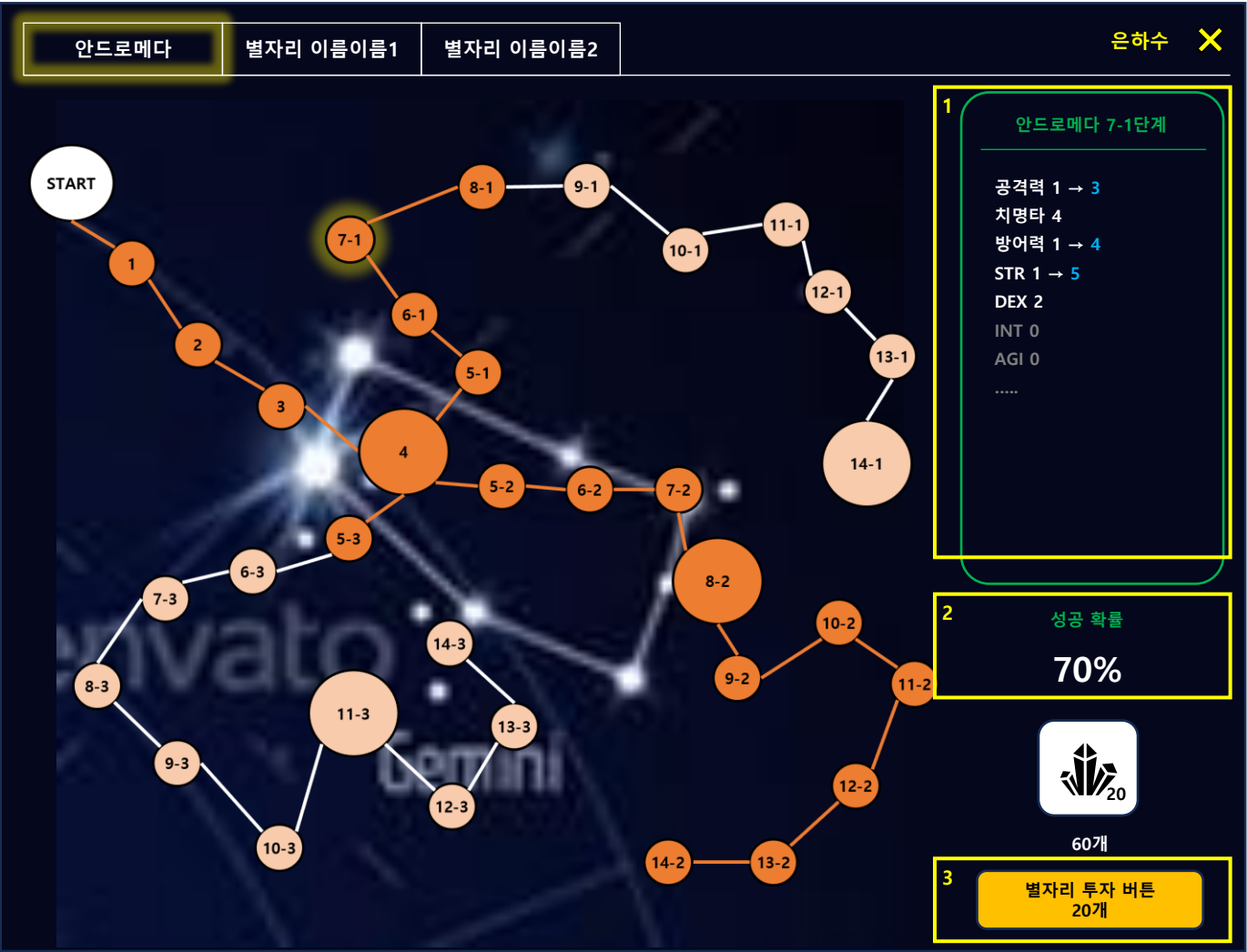
5

150개

6

전체 초기화 버튼

번호	영역	설명
1	별자리 탭 버튼	선택된 탭의 모든 별자리 리스트 출력 (버튼 = 아이콘 형태) 탭 선택 시, 각각의 별자리 트리판이 출력된다 (3번)
3	별자리 (트리판)	별(작은원) / 큰별(큰원)이 존재하며, 모든 별은 순차적으로 활성화 가능 별 선택 시, 해당 단계의 투자 UI 출력
4	별자리 효과	현재 선택된 별자리에서 획득 모든 스탯 리스트를 출력한다. 투자를 통해 획득한 스탯 값을 표현하고, 미획득 스탯은 어둡게 표현한다. 다른 단계에 비해 큰 단계는 더 좋은 스탯 또는 높은 스탯 값을 획득 가능한 단계
5	별자리 투자 재료	별자리 투자를 위해 필요한 아이템을 확인할 수 있다. (현재 소지 개수 포함) 길게 클릭 시 해당 아이템에 대한 상세 정보가 팝업 된다.
6	현재 별자리 투자 개수	현재 별자리에 투자된 재료의 총 개수를 확인할 수 있다.
7	전체 초기화 버튼	현재 선택중인 별자리 탭의 트리판 (3번) 전체를 초기화하는 버튼 초기화 진행 시, 현재 별자리 탭에서 사용한 모든 재료가 회수된다.



번호	영역	설명
1	현재 별자리 효과	별자리에서 획득 가능한 전체 리스트 출력 (메인UI와 동일) 해당 단계에서 별자리 효과에 대한 상승 효과에 대해 표기한다. 상승되는 효과를 별도 색상으로 표기한다. 큰별 단계의 경우, 작은별 단계에 비해 더 좋은 스탯 또는 높은 값을 획득하기 때문에 UI 구성이 더 화려하게 출력된다. (문양 또는 String 색상 변경) 안드로메다 11-3단계 공격력 1 → 3 치명타 4 방어력 1 → 4 STR 1 → 5 DEX 2 INT 0 AGI 0
2	투자 성공 확률	별자리 투자 시 해당 별자리가 활성화 될 확률을 보여준다.
3	별자리 투자 버튼	별자리 투자를 진행한다. 1회 시도 시 소모되는 투자 개수를 확인할 수 있다. 이전 단계가 완료되지 않아 투자가 불가능한 경우 비활성화 된다.



✓ 성장 시스템 : 은하수 - 업데이트 스펙

• 신규 스킬 획득

- 기본 트리과 동일하지만, 큰원 단계에서 신규 스킬 획득 가능
- 획득 스킬은 스킬UI에 표시되지 않으며, 버프 효과로 존재

// 컨셉 단계이며 상세 기획 추후 업데이트 예정

✓ 성장 시스템 : 각인 & 특화 (공통)

- 각인 / 특화는 총 5단계로 구성되어 있으며, 단계 별로 3개의 스탯을 획득 할 수 있다.
 - 각인/특화 진행 시, **100% 성공**이며 획득하는 스탯의 **종류 및 수치는 랜덤**이다.
- 획득하는 스탯은 시스템 내에서만 사용되는 자체적인 등급이 존재한다. (일반/영웅/전설)
- 이전 단계에서 획득한 스탯 중 가장 낮은 등급을 기준으로, 다음 단계의 획득 가능한 스탯 리스트가 결정된다.

✓ 성장 시스템 : 각인

- 이전 단계에서 동일한 종류의 스탯 3개를 획득한 경우에만 다음 단계 진행 가능하다.

✓ 성장 시스템 : 특화

- 단계가 진행된 경우, 유저가 원하는 시점에 현재 단계를 완료로 처리하고 다음 단계 진행 가능하다.
- 획득하는 스탯은 적용 대상이 존재한다. (ALL / 유저 / 몬스터)
- 기존 스탯이 감소되는 스탯도 획득 가능하다.

✓ 성장 시스템 : 각인 UI - 메인



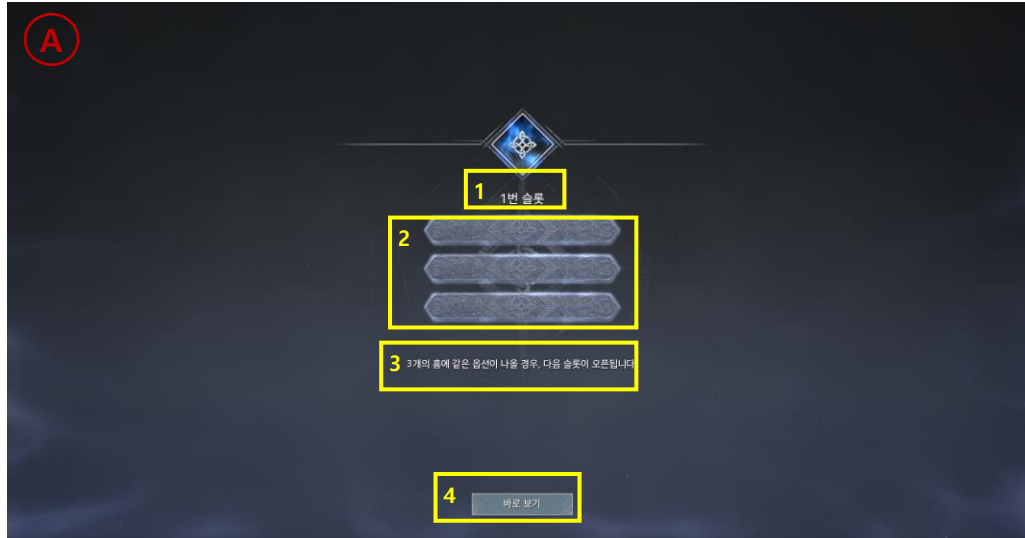
번호	영역	설명								
1	각인/특화 탭	각인/특화 탭 전환 버튼								
2	단계 진행도	유저가 진행한 단계를 표시한다. 해당 단계에서 획득한 가장 낮은 등급의 스탯을 기준으로 UI를 다르게 표현한다. (일반/영웅/전설) 								
3	보너스 효과	현재 탭에서 모든 단계를 완료한 경우에만 보너스 스탯을 획득하며 UI가 출력된다. 우측의 ①버튼 선택 시, 보너스 스탯 획득 안내 팝업이 생성된다. 각인 슬롯 완성 효과 <table><tr><th>등급</th><th>추가 효과</th></tr><tr><td>최상급 옵션</td><td>공격력 8</td></tr><tr><td>상급 옵션</td><td>공격력 3</td></tr><tr><td>기본 옵션</td><td>공격력 1</td></tr></table> 동일한 3개의 옵션으로 모든 슬롯에 각인 시, 슬롯의 제일 낮은 등급 옵션에 맞춰 추가 효과가 결정됩니다.	등급	추가 효과	최상급 옵션	공격력 8	상급 옵션	공격력 3	기본 옵션	공격력 1
등급	추가 효과									
최상급 옵션	공격력 8									
상급 옵션	공격력 3									
기본 옵션	공격력 1									
4	적용 효과 보기 버튼	버튼 선택 시, 현재 탭에서 획득한 스탯 리스트 팝업이 생성된다. (보너스 스탯 포함) 적용 효과 보기 공격 속도 +7% 스킬 데미지 +3% 모든 데미지 +3% 받는 모든 데미지 감소 +3% 기타 추가 효과 : 공격력 +1								
5	잠금 버튼	버튼 선택 시, 현재 단계를 잠금 상태로 전환한다. 잠금 여부에 따라 UI 상태는 변경된다. 1단계를 제외한 2~5단계 잠금 진행 시, 자신의 단계보다 낮은 모든 단계가 동시에 잠금 된다. 5단계를 제외한 1~4단계 잠금 해제 진행 시, 자신의 단계보다 높은 모든 단계가 동시에 잠금 해제된다.								

✓ 성장 시스템 : 각인 UI - 메인



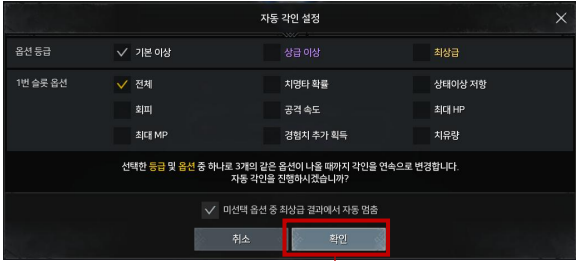
번호	영역	설명
6	획득 가능 옵션 버튼	버튼 선택 시, 현재 단계에서 획득 가능한 스탯 리스트 팝업이 생성된다. 획득 가능한 스탯 리스트는 이전 단계에서 획득한 스탯 중 가장 낮은 등급의 스탯을 기준으로 결정된다. 옵션 목록 능력치 목록 결과 수치 기본 옵션 방어력 1 ~ 3 HP 자연 회복량 1 ~ 3 받는 모든 데미지 감소 1% ~ 3% 치명타 저항 1% ~ 5% 최대 HP 10 ~ 80 최대 MP 10 ~ 30 경험치 추가 획득 1% ~ 5% 옵션 수치는 이전 슬롯 등급에 영향을 받습니다. 개별 옵션 및 수치는 확률에 따라 부여되며 자세한 확률은 확률 정보에서 확인 가능합니다.
7	단계 등급 정보	현재 단계의 등급 정보를 표현한다. 등급에 따라 아이콘 색상 및 이펙트가 변경된다. (일반/영웅/전설) 현재 단계의 등급은 해당 단계에서 획득한 스탯 중 가장 낮은 등급의 스탯을 기준으로 결정된다.
8	획득 스탯 정보	현재 단계에서 획득한 스탯을 표현한다. 스탯 등급에 따라 String색상 및 게이지바 색상이 결정된다. 스탯 종류에 따라 스탯 대표 아이콘이 함께 출력된다.
9	각인 버튼	각인 재료 아이템 1개를 소모하여 각인을 진행 할 수 있는 버튼 버튼 선택 시, 각인 진행 화면으로 이동
10	확률 정보 버튼	버튼 선택 시, 게임 인터넷 홈페이지 내 확률 페이지로 이동한다.
11	획득처 링크 버튼	각인 재료 아이템을 획득 할 수 있는 모든 획득처 리스트 버튼 버튼 선택 시, 각각의 시스템 화면으로 이동 또는 획득처 팝업 생성
12	각인 재료 아이템	각인 재료 아이템 보유수량 / 소모수량 정보 표현 아이템 길게 선택 시, 아이템 상세정보창 생성
13	각인 프리셋 버튼	프리셋 별로 각인 진행 가능하며, 현재 선택중인 프리셋의 각인에서 획득한 스탯만 캐릭터에 적용 버튼 선택 시, 프리셋 변경

✓ 성장 시스템 : 각인 진행 UI (수동)



번호	영역	설명
1	단계 정보	각인을 진행하려는 현재 단계(슬롯) String 출력
2	획득 스탯 리스트	스탯 미획득 상태에서 리스트 선택 시, 해당 리스트 영역에 연출이 생성되며 스탯 획득 (리스트 별로 1개씩 진행 가능) 스탯 획득한 리스트는 선택해도 반응 없음.
3	단계 완료 안내	다음 단계 활성화 조건에 대한 안내 String 출력
4	바로보기 버튼 (= SKIP 버튼)	버튼 선택 시, 2번 영역에서 미획득 상태인 리스트 자동으로 스탯 획득 진행 위에서 부터 아래로 순차적으로 자동 진행
5	각인 재료 아이템	각인 재료 아이템 보유수량 / 소모수량 정보 표현 아이템 길게 선택 시, 아이템 상세정보창 생성.
6	확인 버튼	버튼 선택 시, 각인 메인 UI로 이동 2번 모든 리스트에 스탯 획득한 상태에서 버튼 출력
7	각인 버튼	버튼 선택 시, 해당 단계에 각인 진행 (B → A 상태로 전환) 2번 모든 리스트에 스탯 획득한 상태에서 버튼 출력
8	자동 각인 버튼	버튼 선택 시, 자동 각인 팝업 생성 자동 각인 설정 옵션 등급 ☒ 기본 이상 ☐ 상급 이상 ☐ 최상급 1번 슬롯 옵션 ☒ 전체 ☐ 치명타 확률 ☐ 상태이상 저항 ☐ 회피 ☐ 공격 속도 ☐ 최대 HP ☐ 최대 MP ☐ 경험치 추가 획득 ☐ 치유량 선택한 등급 및 옵션 중 하나로 3개의 같은 옵션이 나올 때까지 각인을 연속으로 변경합니다. 자동 각인을 진행하시겠습니까? ☒ 미선택 옵션 중 최상급 결과에서 자동 멈춤 취소 확인

✓ 성장 시스템 : 각인 진행 UI (자동)



번호	영역	설명
1	창모드 전환 버튼	버튼 선택 시, 인 게임 화면으로 이동하며 각인 진행 UI는 창모드로 인 게임 좌측 영역에 보여진다. 창모드 상태에서 자동 각인 계속 진행된다. 
2	그만하기 버튼	버튼 선택 시, 자동 각인을 중지한다. 자동 각인 진행중인 상태에서 선택한 경우, 진행중인 각인까지 마무리 후 자동 각인은 중지된다.
3	자동 각인 안내	자동 각인 상태 안내 String 출력

✓ 성장 시스템 : 특화 UI - 메인

- 기본 UI 구조 및 각인 진행 방식은 “각인” 탭과 동일



번호	영역	설명								
1	옵션 적용 대상 버튼	버튼 선택 시, 획득한 스탯이 적용되는 대상 리스트 팝업 생성 각인 탭에서는 해당 버튼 출력되지 않는다. 옵션 적용 대상 <table><tr><th>대상</th><th>설명</th></tr><tr><td></td><td>몬스터에게 적용</td></tr><tr><td></td><td>플레이어에게 적용</td></tr><tr><td></td><td>모두에게 적용</td></tr></table>	대상	설명		몬스터에게 적용		플레이어에게 적용		모두에게 적용
대상	설명									
	몬스터에게 적용									
	플레이어에게 적용									
	모두에게 적용									
2	적용 효과 보기 버튼	버튼 선택 시, 현재 탭에서 획득한 스탯 리스트 팝업이 생성된다. (보너스 스탯 포함) 각인탭과 다르게, 팝업에는 획득 스탯 적용 대상 구분되어 리스트가 보여진다. 적용 효과 보기 몬스터에게 공격력 +1 (+1) 명중 +5 (+5) 일반 데미지 +6% (+6%) 기본 모든 데미지 +1% (+1%) 회피 +2 (+2) 받는 일반 데미지 감소 +4% (+4%) 받는 스킬 데미지 감소 +2% (+2%) 받는 마법 데미지 감소 +5% (+5%) 받는 치명타 데미지 감소 +3% (+3%) 침묵 저항 +1% (+1%) 플레이어에게 받는 마법 데미지 감소 +5% (+5%) 모두에게 원거리 회피 +3 (+3) 골드 추가 획득 +5% (+5%) 추가 효과 : 공격력 상승 +1 옵션의 수치는 강세 및 약세에서 부여된 수치의 합산입니다.								

✓ 성장 시스템 : 특화 UI - 메인

- 기본 UI 구조 및 각인 진행 방식은 “각인” 탭과 동일



번호	영역	설명																																
3	획득 가능 옵션 버튼	버튼 선택 시, 현재 단계에서 획득 가능한 스탯 리스트 팝업이 생성된다. 각인 탭과 다르게, 스탯 리스트 팝업에는 강세/약세 탭이 구분된다. 획득 가능한 스탯 리스트는 이전 단계에서 획득한 스탯 중 가장 낮은 등급의 스탯을 기준으로 결정된다. 옵션 목록 <table><tr><th>강세</th><th>약세</th></tr><tr><td>능력치 목록</td><td>결과 수치</td></tr><tr><td colspan="2">기본 옵션</td></tr><tr><td colspan="2">몬스터에게</td></tr><tr><td>공격력</td><td>+1 ~ +3</td></tr><tr><td>모든 데미지</td><td>+1% ~ +3%</td></tr><tr><td>받는 스킬 데미지 감소</td><td>+1% ~ +3%</td></tr><tr><td>공격 속도</td><td>+1% ~ +3%</td></tr></table> 옵션 수치는 이전 슬롯 등급에 영향을 받습니다. 개별 옵션 및 수치는 확률에 따라 부여되며 자세한 확률은 확률 정보에서 확인 가능합니다. 옵션 목록 <table><tr><th>강세</th><th>약세</th></tr><tr><td>능력치 목록</td><td>결과 수치</td></tr><tr><td colspan="2">기본 옵션</td></tr><tr><td colspan="2">몬스터에게</td></tr><tr><td>공격력 상쇄</td><td>-1 ~ -3</td></tr><tr><td>명중</td><td>-1 ~ -3</td></tr><tr><td>방어력</td><td>-1 ~ -3</td></tr><tr><td>회피</td><td>-1 ~ -3</td></tr></table> 옵션 수치는 이전 슬롯 등급에 영향을 받습니다. 개별 옵션 및 수치는 확률에 따라 부여되며 자세한 확률은 확률 정보에서 확인 가능합니다.	강세	약세	능력치 목록	결과 수치	기본 옵션		몬스터에게		공격력	+1 ~ +3	모든 데미지	+1% ~ +3%	받는 스킬 데미지 감소	+1% ~ +3%	공격 속도	+1% ~ +3%	강세	약세	능력치 목록	결과 수치	기본 옵션		몬스터에게		공격력 상쇄	-1 ~ -3	명중	-1 ~ -3	방어력	-1 ~ -3	회피	-1 ~ -3
강세	약세																																	
능력치 목록	결과 수치																																	
기본 옵션																																		
몬스터에게																																		
공격력	+1 ~ +3																																	
모든 데미지	+1% ~ +3%																																	
받는 스킬 데미지 감소	+1% ~ +3%																																	
공격 속도	+1% ~ +3%																																	
강세	약세																																	
능력치 목록	결과 수치																																	
기본 옵션																																		
몬스터에게																																		
공격력 상쇄	-1 ~ -3																																	
명중	-1 ~ -3																																	
방어력	-1 ~ -3																																	
회피	-1 ~ -3																																	
4	획득 스탯 정보	현재 단계에서 획득한 스탯을 표현한다. 스탯 등급에 따라 String색상 및 게이지바 색상이 결정된다. 스탯 적용 대상에 따라 대상 아이콘이 출력된다. 스탯이 감소하는 경우, 대상 아이콘 및 리스트 테두리에 빨간 색상을 사용한다.																																
5	특화 확정 버튼	현재 단계를 완료로 처리하고, 다음 단계를 활성화 시키는 버튼 버튼을 선택한 시점에, 해당 단계에서 획득한 스탯이 캐릭터에게 적용된다.																																

✓ 성장 시스템 : 특화 진행 UI

- 기본 UI 구조 및 수동/자동 방식은 “각인” 탭과 동일



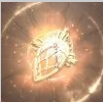
번호	영역	설명																								
1	옵션 적용 대상 버튼	버튼 선택 시, 획득한 스탯이 적용되는 대상 리스트 팝업 생성 각인 탭에서는 해당 버튼 출력되지 않는다. 옵션 적용 대상 <table><tr><th>대상</th><th>설명</th></tr><tr><td></td><td>몬스터에게 적용</td></tr><tr><td></td><td>플레이어에게 적용</td></tr><tr><td></td><td>모두에게 적용</td></tr></table>	대상	설명		몬스터에게 적용		플레이어에게 적용		모두에게 적용																
대상	설명																									
	몬스터에게 적용																									
	플레이어에게 적용																									
	모두에게 적용																									
2	자동 각인 버튼	버튼 선택 시, 자동 각인 팝업 생성 팝업 구성은 각인 탭과 다르게 구성 특화 자동 각인 설정 <table><tr><td>강제 개수</td><td>☐ 1개 이상</td><td>☒ 2개 이상</td><td>☐ 3개</td></tr><tr><td>대상</td><td>☒ 전체</td><td>☐ 몬스터에게</td><td>☐ 플레이어에게</td></tr><tr><td></td><td>☐ 모두에게</td><td></td><td></td></tr><tr><td>옵션 등급</td><td>☒ 기본 이상</td><td>☐ 상급 이상</td><td>☐ 최상급</td></tr><tr><td>5번 슬롯 옵션</td><td>☒ 전체</td><td>☐ 공격력 상세</td><td>☐ 명중</td></tr><tr><td></td><td>☐ 방어력</td><td>☐ 회피</td><td>☐ 일반 데미지</td></tr></table> 선택한 강제 개수, 대상, 등급, 옵션을 모두 포함하는 옵션이 나올 때까지 연속으로 변경합니다. 자동 변경을 진행하시겠습니까? ☒ 모든 옵션이 최상급으로 등장 시 자동 멈춤☐ 미선택 대상 중 강제 3개 등장 시 자동 멈춤 취소 확인	강제 개수	☐ 1개 이상	☒ 2개 이상	☐ 3개	대상	☒ 전체	☐ 몬스터에게	☐ 플레이어에게		☐ 모두에게			옵션 등급	☒ 기본 이상	☐ 상급 이상	☐ 최상급	5번 슬롯 옵션	☒ 전체	☐ 공격력 상세	☐ 명중		☐ 방어력	☐ 회피	☐ 일반 데미지
강제 개수	☐ 1개 이상	☒ 2개 이상	☐ 3개																							
대상	☒ 전체	☐ 몬스터에게	☐ 플레이어에게																							
	☐ 모두에게																									
옵션 등급	☒ 기본 이상	☐ 상급 이상	☐ 최상급																							
5번 슬롯 옵션	☒ 전체	☐ 공격력 상세	☐ 명중																							
	☐ 방어력	☐ 회피	☐ 일반 데미지																							

✓ 성장 시스템 : 탈리스만

- 탈리스만(부적)을 강화하는 컨셉으로 강화 시, 스탯을 획득 할 수 있다.
 - 탈리스만 강화는 **확률**에 따라 **성공/실패** 존재한다.
 - 성공확률**은 강화에 사용하는 재료 또는 실패 횟수에 따라 **보정**되어 증가한다. (상한선 존재)
- 탈리스만은 전체지역 / 특정지역(월드던전) 전용으로 구분되어 있다.
- 전체지역 탈리스만은 강화로 획득한 스탯이 캐릭터에 상시 적용된다. (= 패시브)
- 특정지역 탈리스만은 강화로 획득한 스탯이 캐릭터가 특정지역에 위치 했을 때만 적용된다.

✓ 성장 시스템 : 탈리스만 – 메인 UI (전체지역)



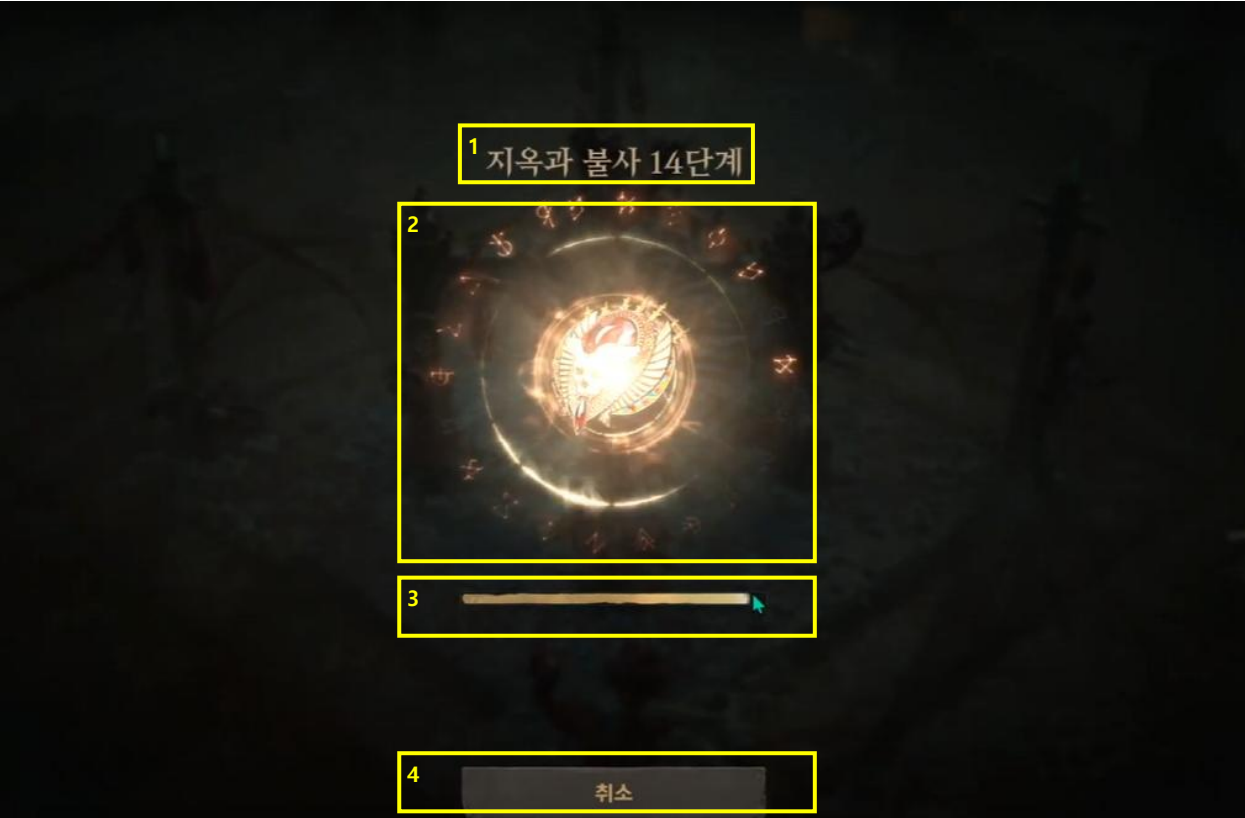
번호	영역	설명
1	지역 탭 버튼	지역 별로 구분 짓는 탭 버튼 선택 시, 각 지역 별 탈리스만 강화 UI가 출력된다. (구성은 동일)
2	지역 및 강화단계 정보	현재 선택된 탭의 지역명 (효과가 적용되는 지역) 또는 탈리스만 이름 현재 선택중인 탈리스만 강화단계 정보 표현
3	탈리스만	탈리스만 3D 메쉬 출력 (스켈레탈 또는 스테틱) 강화 진행 시, 강화 연출이 생성되며 강화 완료된 상태에는 항상 이펙트 출력 강화 단계에 따라 기존 메쉬에서 업그레이드 된 메쉬 사용  강화 완료 상태  상위 강화 단계 (Ex. 6단계 이후)
4	강화단계 이동 버튼	버튼 선택 시, 현재 강화단계 ±1단계의 강화단계 화면으로 이동 1단계 / 마지막단계에는 각각 이전단계 / 다음단계 버튼이 출력되지 않는다.
5	탈리스만 효과	현재 탈리스만 탭에서 획득한 효과를 보여준다. 지역에 따라 "상시 발동" / "(지역)입장 시 발동" String이 사용된다.

✓ 성장 시스템 : 탈리스만 – 메인 UI (전체지역)



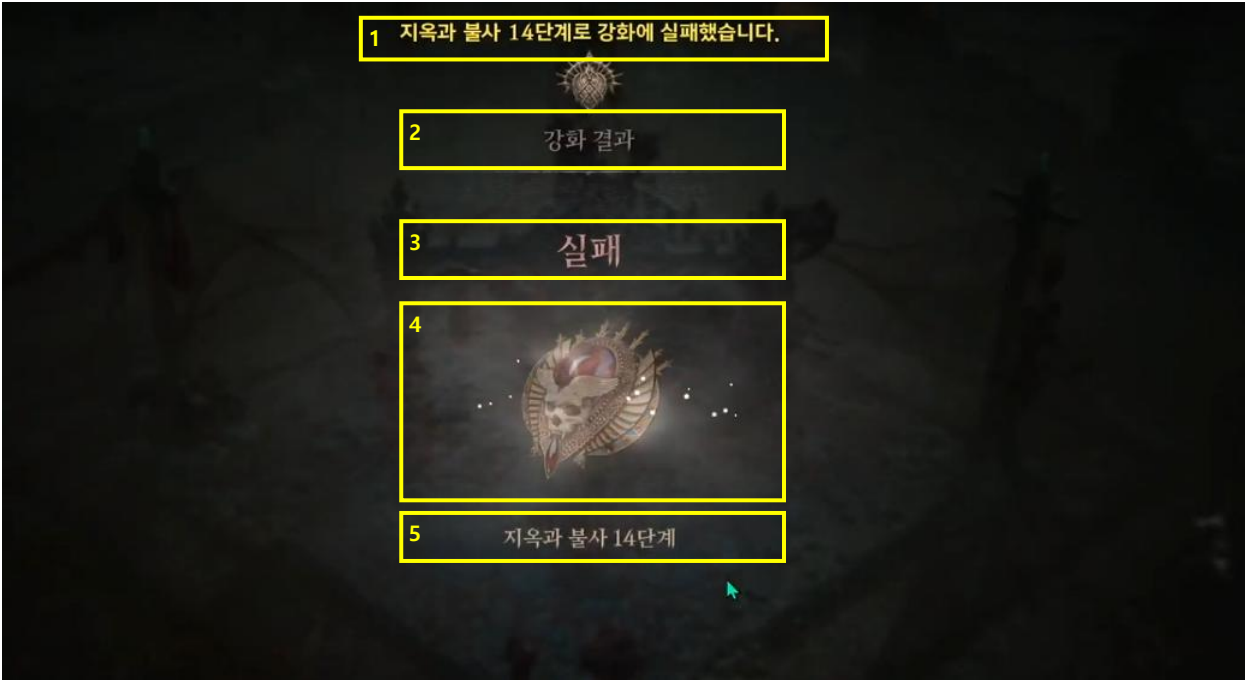
번호	영역	설명										
6	강화단계 페이지	현재 선택중인 탈리스만 강화단계의 페이지를 표시한다.										
7	획득 효과 리스트	1단계 ~ 최종단계까지 현재 탭에서 획득 가능한 모든 스탯 리스트를 출력한다. 강화 진행하여 완료된 단계는 다른 색상의 String으로 별도 표시한다.										
8	강화 재료	강화 재료 아이템 보유수량 및 현재 단계에서 요구되는 필요 수량 정보 표현 길게 선택 시, 아이템 상세정보창 팝업 생성										
9	강화 확률 정보	현재 강화 단계에서 실제 적용중인 강화 성공 확률 정보 표현 (보정 확률 계산이 완료된 확률) ①버튼 선택 시, 성공 확률 보정 툴팁 생성 강화 성공 확률 <table><tr><td>기본 성공 확률</td><td>20%</td></tr><tr><td>재료 보정 확률</td><td>10%</td></tr><tr><td>실패 보정 확률</td><td>10%</td></tr><tr><td>최대 확률</td><td>30%</td></tr><tr><td>결과</td><td>30%</td></tr></table>	기본 성공 확률	20%	재료 보정 확률	10%	실패 보정 확률	10%	최대 확률	30%	결과	30%
기본 성공 확률	20%											
재료 보정 확률	10%											
실패 보정 확률	10%											
최대 확률	30%											
결과	30%											
10	강화 버튼	버튼 선택 시, 강화 진행 팝업 생성 팝업 내에서 확인 버튼 선택 시, 강화 진행 UI 이동 다음 재료를 사용하여 강화 하시겠습니까?  90 강화 성공 확률 <table><tr><td>기본 성공 확률</td><td>20%</td></tr><tr><td>재료 보정 확률</td><td>0%</td></tr><tr><td>실패 보정 확률</td><td>8%</td></tr><tr><td>최대 확률</td><td>30%</td></tr><tr><td>결과</td><td>28%</td></tr></table> 취소 확인	기본 성공 확률	20%	재료 보정 확률	0%	실패 보정 확률	8%	최대 확률	30%	결과	28%
기본 성공 확률	20%											
재료 보정 확률	0%											
실패 보정 확률	8%											
최대 확률	30%											
결과	28%											

✓ 성장 시스템 : 탈리스만 - 강화 진행 UI



번호	영역	설명
1	지역 및 강화단계 정보	현재 선택된 탭의 지역명 (효과가 적용되는 지역) 또는 탈리스만 이름 현재 선택중인 탈리스만 강화단계 정보 표현
2	탈리스만	탈리스만 메인 UI와 동일한 메쉬 시간이 지남에 따라 탈리스만 주변 원형 안쪽에서 바깥쪽으로 채워지는 형태의 이펙트 출력 
3	강화 게이지바	강화 진행 UI 진입 시점부터 게이지바가 서서히 차오르는 형태 게이지바가 꽉찬 시점에 강화 결과 UI 이동
4	취소 버튼	버튼 선택 시, 현재 진행중인 강화를 중지하고 메인 UI로 이동

✓ 성장 시스템 : 탈리스만 - 강화 결과 UI



번호	영역	설명
1	시스템 메시지	강화 성공/실패 결과 안내 시스템 메시지
2	타이틀	고정 String 사용 "강화 결과 "
3	강화 결과	강화 결과 안내 String (성공/실패) 결과에 따라 각각 다른 String 색상 사용
4	탈리스만	탈리스만 메인 UI와 동일한 메쉬 강화 결과 (성공/실패)에 따라 각각 다른 이펙트 출력 
5	지역 및 강화단계 정보	현재 선택된 탭의 지역명 (효과가 적용되는 지역) 또는 탈리스만 이름 현재 진행중인 탈리스만 강화단계 정보 표현