

999 + 999,999 + 999,999 +

이전화면 999 + 999,999 + 999,999 + 설정

인벤토리 스킬 우편함 업적 일일이벤트 친구 채팅

뽑기 개요

뽑기의 종류

-모든 아이템 무작위 뽑기

-장비아이템 일반 뽑기

-장비아이템 고급 뽑기

-재료아이템 무작위 뽑기

-보석 무작위 뽑기

-티켓 뽑기

이전화면

999 999,999 999,999

설정

뽑기

장비 액세서리 소모성아이템

일반장비 뽑기 고급 장비 뽑기 고급 무기 뽑기 고급 갑옷 뽑기 고급 투구 뽑기 고급 소용돌이 뽑기

이벤트 램

뽑기이미지

하루 N회 무료

999,999

인벤토리 스킬 업적 일일이벤트 친구 채팅

장비 아이템 뽑기

이전화면

999 999,999 999,999

설정

뽑기

장비 액세서리 소모성아이템

일반 액세서리 뽑기 고급 액세서리 뽑기 고급 목걸이 뽑기 고급 반지 뽑기 고급 귀걸이 뽑기 고급 팔찌 뽑기

이벤트 램

뽑기이미지

하루 N회 무료

999,999

인벤토리 스킬 업적 일일이벤트 친구 채팅

액세서리아이템 뽑기

이전화면

999 999,999 999,999

설정

뽑기

장비 액세서리 소모성아이템

일반 소모성아이템 뽑기 고급 소모성아이템 뽑기

이벤트 램

뽑기이미지

하루 N회 무료

999,999

인벤토리 스킬 업적 일일이벤트 친구 채팅

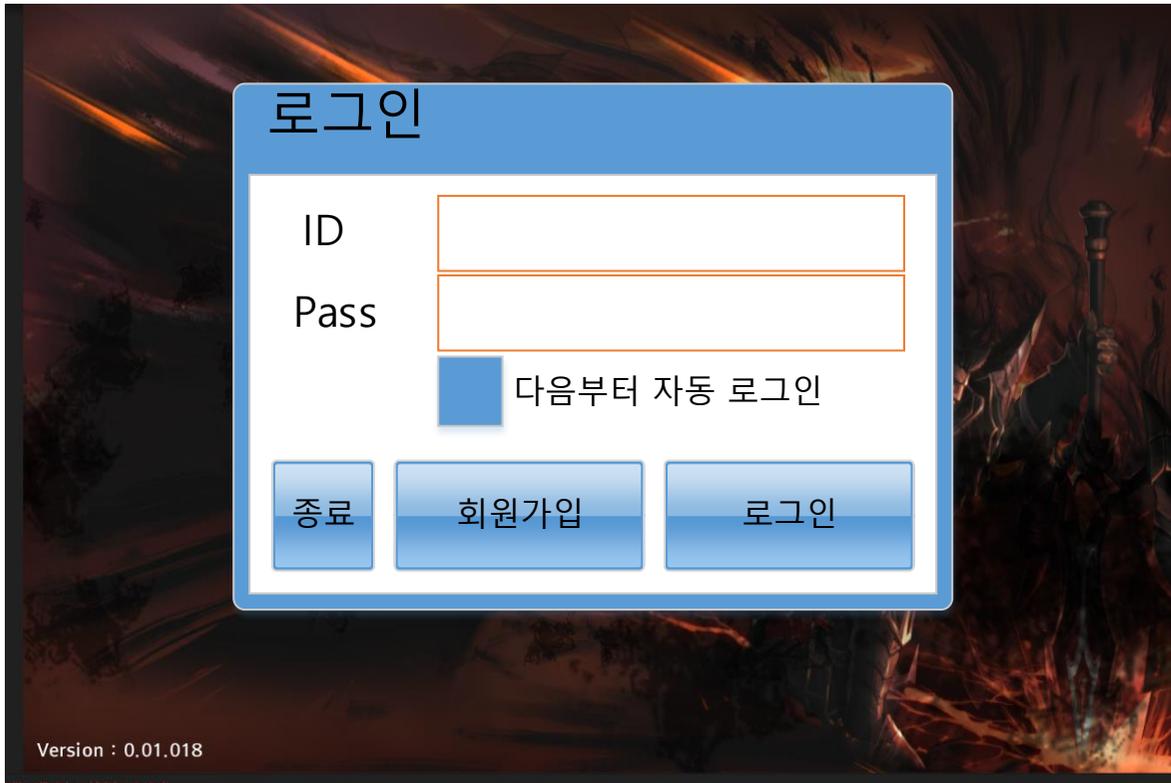
소모성 아이템 뽑기



메인화면

-게임실행시 시작화면

-해당UI 에서 리소스 동적 다운로드 진행



로그인 UI



캐릭터 선택



LV 30 버서커

렉스 한니발

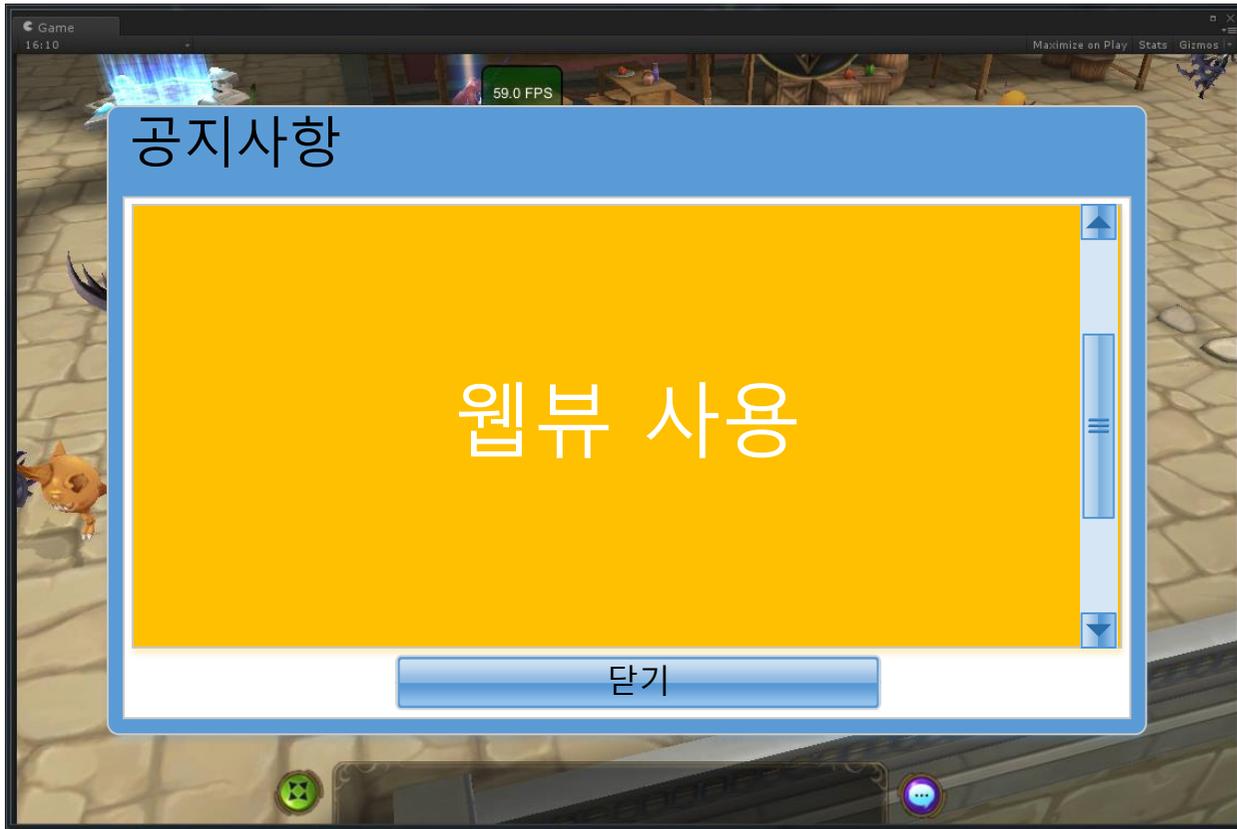
영웅 생성

영웅 생성

게임시작

Version : 0.01.018





공지사항UI

-공지사항은 로그인 진입 후 캐릭터 선택 UI 위에 뿌려짐



출석부 UI

- 캐릭터를 선택하고 마을에 진입하면 등장
- 출석체크로 받은 선물은 "우편함"으로 보내진다.

이전화면



999



999,999



999,999

설정

제작소



장비 / 액세서리
제련



스킬룬 제작



보석 합성

인벤토리

스킬

업적
일일이벤
트

친구

채팅



이 아이템을 만들기 위한 재료를 모두 갖추고 있다는 노트

캐릭터의 레벨이 부족하면 회색으로 비활성화(비활성화 안됨)
Or
바른문 터치하면 레벨이 부족하여 장착할 수 없습니다.
Or
레벨이 맞지만 아이템은 노출하지 않는다.

선택한 아이템을 제작하기 위한 재료들의 아이콘과 수량이 표기된다.
재료가 2개만 필요할 경우 나머지 3개의 슬롯은 비활성화

해당 아이템을 제작하기 위해 필요한 골드값
아이템 가치에 따라 골드의 소모 비율이 다르다.

보석합성 개요

- 보석은 최하급, 하급, 일반, 상급, 최상급 으로 분류된다.
- 같은 등급의 보석 3개를 합성하면 상위 등급의 보석 1개를 얻을 수 있다.
- 보석을 합성하는 데에는 골드를 소비한다.
- 소비되는 골드량은 보석의 종류와 등급에 따라 다르다.

같은 보석 3개를 합성해 한 단계 위의 보석 1개로 업그레이드 합니다.

보유 보석

-유저가 보유중인 보석의 리스트가 출력된다.
-보유수량 많음 > 가나다 순으로 정렬
-상하로 드래그 가능
-아이콘을 터치하면 왼쪽 조합가능한 슬롯에 자동으로 3개의 보석이 끼워진다.
-3개미만인 보석을 터치하면 "보석의 보유수량이 부족합니다" 라는 메시지 노출

-오른쪽 리스트에서 보석을 터치하면 빈슬롯에 3개의 보석이 한번에 들어간다.
-보석의 단계와 종류를 파악하고 진단가격이 정해진다.
-"합성시작"버튼을 누르면 빛나는 연출 후에 버튼위치에 업그레이드 된 보석아이콘이 등장.





마을지도가 꺼지고 캐릭터가 선택한 콘텐츠로 자동 이동 합니다.



이동후 해당 콘텐츠를 바로 실행 합니다.



그림과 같이 컨텐츠 건물 영역에 캐릭터가 들어오면 우측 하단에 컨텐츠 실행 버튼이 활성화 된다.



버튼의 구성 요소
-백그라운드 버튼 이미지
-해당 컨텐츠 아이콘
-Name Label

버튼을 누르면 해당 컨텐츠 실행.

해당 액트의 모든 스테이지를 클리어하면
정예 단전이 활성화 된다.

재화정보는 항상 노출시켜준다.



진행하려는 스테이지
- 스테이지는 1-1 스테이지부터 순차적으로 열린다.
- 자율설정 채워진 스테이지는 선택이 되지 않는다

이전 액트로 이동
(스크린 영역을 오른쪽에서 왼쪽으로
드래그해도 같은 기능이 작동)

다음 액트로 이동
(스크린 영역을 오른쪽에서 왼쪽으로
드래그해도 같은 기능이 작동)



획득 가능한 아이템 리스트
보물 레벨이 높은 순서부터 최대 8개까지 표현 가능하고
좌우 드래그 가능

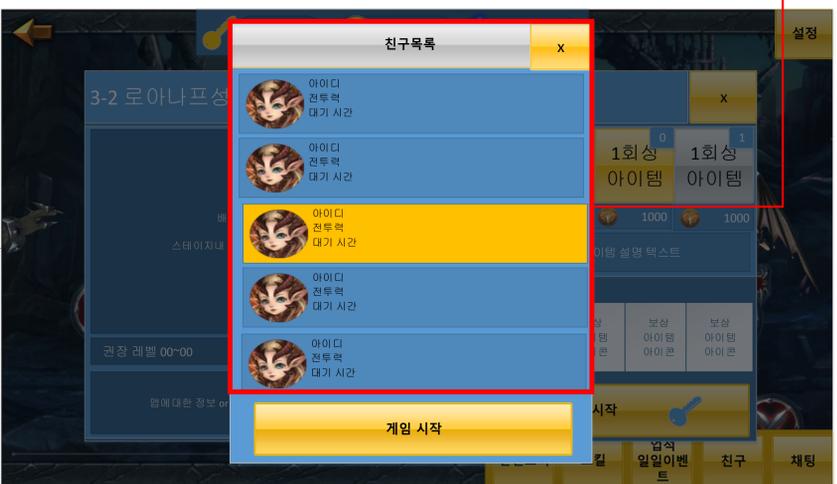
게임시작 버튼을 누르면 현재까지 친구를 선택하는 창이 생성

스테이지 정보 label

스테이지 이름 label

- 1회성 아이템은 4개로 구성됨
- 도굴형태의 버프이고 도굴이 활성화 된 아이템은 게임진행시 사용/소모 해제됨
- 1회성 아이템은 누락되는 형식이고 누락량이 0일때 하단에 표시된 골드가 소모됨
- 마지막으로 터치한 1회성 아이템의 설명이 출력됨(테이블에서 디스크립션 월드 사용)

- 게임상에서 친구를 등록한 친구와 나의 레벨대가 비슷한 모리는 유자도 노출시켜줌
- 친구를 우선정렬하고 추천 유저를 후면에 정렬함 (모리는 유저는 최대 5명만)
- 친구는 1명만 정렬할 수 있다
- 친구를 선택하면 친구 리스트 Bar에 노란 불이 들어온다.
- 친구는 한명만 선택 할 수 있다.
- 다른 친구를 선택하면 이미선택한 친구 Bar의 불은 꺼지고 새로 선택한 친구의 Bar에 불이 들어온다.
- 기본적으로 리스트에 최상단의 유저가 선택이 되어있다.
- 한번 같이했던 친구는 00시간의 대기 시간이 주어진다.
- 친구 리스트는 상하 드래그를 사용하여 더 볼 수 있다.



설정

일반 전투UI입니다

1. 현재 유지레벨 표시
2. HP 표시 - 숫자 + 게이지
3. MP 표시 - 숫자 + 게이지
4. SP 표시 - 숫자 + 게이지

공보 연속 UI

블락

스킬3 스킬4

스킬2

일반공격

스킬1

3 대서

친구 소환 자동 전투

일반공격 버튼
공격은 최대 5개까지 진행될 수 있음.
(가장해 소지할 물량이 100개나 도달 전투장에는 5개 로 만임)
-블락을 사용하면 3초간 클리어됨.

스킬 1, 2, 3, 4
스킬은 총 4개를 사용할 수 있음.
-빈 스페이 있고 그 위에 스킬 아이콘이 올라감
-스킬 사용시 클리어 숫자 감소과 죽고량 게이지 표시

일반공격 버튼
일반공격은 클리어됨.
-일단시 기본 공격 액션을 계속 수행함.
-누를 상타시 기본 공격 액션을 계속 수행함.

대서 버튼
-타지 시 대서 / 구르기를 함.
-클리어됨 없음.

친구 소환
-친구 적당인 선택한 친구를 부름.
-친구는 게임내에서 30초동안 도우주다.

자동 전투
-배운 설정일 되면 캐릭터는 자동으로 이동하며 전투를 함.
-스킬은 사용하지 않음.

대서 사용 가능 표시
-대서는 왼쪽 상단의 게이지 중 SP 게이지를 사용함.
-현재 소지한 SP 량을 기준으로 대서를 몇번 사용할 수 있는지 표시함.

목표
모든 몬스터 처치 25/50

카운터 활성화 시 UI

카운터
확인

스킬3 스킬4

스킬2

일반공격

스킬1

대서

친구 소환 자동 전투

카운터 조건이 만족되면 카운터 버튼이 활성화 되고 터치하면 누워있는 적에게 카운터 스킬을 사용함.

일시정지

게임포기

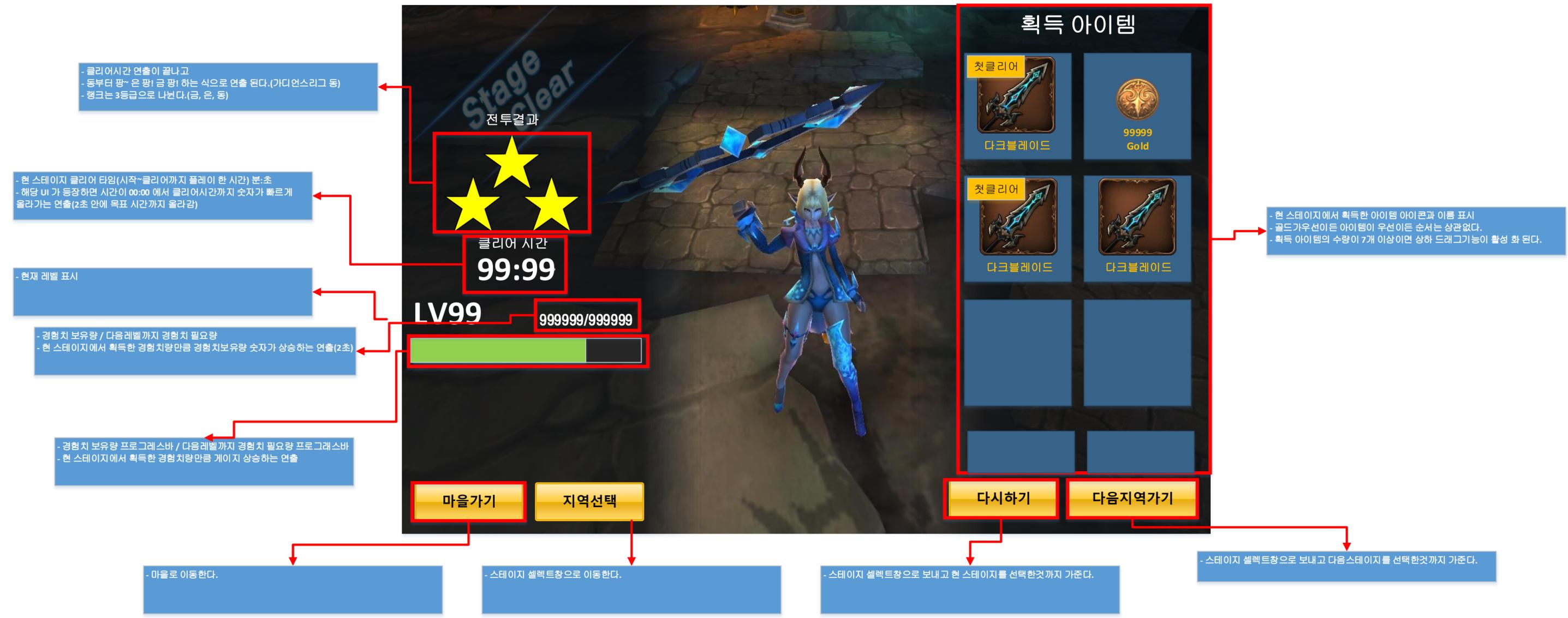
계속하기

게임포기

획득한 보물상자,골드, 경험치를 잃어버리게 합니다.
그래도 포기하시겠습니까?

아니오

예



순위개요

- 결투장, 초월모드, 길드전쟁 이 3개의 컨텐츠가 순위를 경쟁한다.
- 순위 UI는 한곳에 몰아서 탭으로 분류한다.
- 어떤 컨텐츠든 자신의 순위가 최 상단에 고정된다
- 순위 리스트에는 1위~100위까지만 노출되고 그외 랭커들은 노출되지 않는다.
- 순위 영역을 상징하는 마크가 존재한다.
- 자신이 순위 에 등록되어있지 않아도 자신의 정보는 최상단에 그대로 노출시킨다.

순위가 있는 컨텐츠들의 탭
보고싶은 순위의 탭을누르면 해당 컨텐츠의 순위를 확인할 수 있다.

순위 영역을 상징하는 마크 Icon

순위 Label

기록을 남긴 캐릭터의
얼굴 Icon

기록을 남긴 캐릭터의
닉네임



자신의 순위정보 최상단에 고정



총 점수 Label

순위에 없는경우
한번도 플레이 하지 않은 경우

순위리스트는 자신을 제외하고
1위~100위까지 리스트에 출력되고 101위 이후 유저는 보여주지 않는다.

PvP 개요

-다른 유저와의 1:1 대결 컨텐츠

-비동기화 플레이(상대방의 마지막 저장 데이터를 가져와 AI에 임한후 전투)

-승리 랭킹포인트10점 패배 랭킹포인트 5점(랭킹을 위한 포인트)

-랭킹포인트를 합산하여 결과에 따른 보상을줌

-PvP 랭킹은 하루에 한번 초기화

-하루 5회 이용가능

-5회 이용시 일일 퀘스트 달성

-나와 비슷한 전투력의 유저 목록을 불러오고 도전할 수 있음

-3판 2선승제

-물약사용 불가능

이전화면 | 999 | 999,999 | 999,999 | 설정

9999위
LV. 50 피자왕 통키 버서커
전투력 : 999999

순위보상 | 순위 | PvP 상점

Lv42. 피자왕 통키 순위 : 9999위 전투력 : 999999 도전				
--	--	--	--	--

오늘 이용횟수 4/5 | 새로고침

인벤토리 | 스킬 | 업적 일일이벤트 | 친구 | 채팅

PvP 룰에대한 회의 후에
전투 / 결과 UI 작업.

요일던전 개요

- 2개의 게임모드가 존재
- 게임의 플레이 방식은 일반던전과 같음
- 월,수,금 요일은 골드파밍던전이 활성화
- 화,목,토 요일은 음악파밍던전이 활성화
- 하루 플레이횟수가 총 3회로 정해져 있다.
- 타 던전과의 차별성 = 보상이 내용이 다르다.
- 2개의 던전에는 총 6 단계의 난이도가 존재
- 난이도는 캐릭터의 레벨에 따라 순차적으로 열린다.



개인 진입

전투는 일반던전과 동일하며 생략하겠습니다.



본 스테이지 클리어 타임(시작 - 클리어까지 플레이 한 시간) 또는 해당 내 가 등장하면 시간이 00:00 에서 클리어시간까지 숫자가 빠르게 올라가는 연출(2초 안에 목표 시간까지 올라감)

클리어시간 연출이 끝나고 클리어된 후 5분 동안 공격하는 식으로 연출 된다.(가디언스리프 등) -랭크는 3등급으로 나뉜다.(금, 은, 동)

경험치 분배량 / 다음레벨까지 경험치 분배량
본 스테이지에서 획득한 경험치량만큼 경험치보유량 숫자가 상승하는 연출(2초)

경험치 보유량 프로그레스바 / 다음레벨까지 경험치 보유량 프로그레스바
본 스테이지에서 획득한 경험치량만큼 게이지가 상승하는 연출

본 스테이지에서 획득한 아이템 아이콘과 이름 표시
골드구슬이든 아이템이 무엇이든 순서는 상관없다.
4개이상 초과시 영적 드레그 기능으로 나머지 아이템을 확인할 수 있다.

현재 레벨 표시

일일던전 개요

- 2개의 게임모드가 존재
- 게임의 플레이 방식은 일반던전과 같음
- 하루에 플레이 가능 횟수가 5회로 제한
- 두개의 던전을 유저 입맛에 따라 골라서 입장.
- 타 던전과의 차별성 = 보상이 내용이 다르다.
- 2개의 던전에는 총 6 단계의 난이도가 존재
- 난이도는 캐릭터의 레벨에 따라 순차적으로 열린다.



게임 진입

전투는 일반던전과 동일하여 생략하였습니다.



-전 스테이지 클리어 타임(시작-클리어까지 클리어 한 시간) 분초
-중앙 내 가 동량하면 시간이 00:00 에서 클리어시간까지 숫자가 빠르게 올라가는 연출(2초 안에 목표 시간까지 올라감)

-클리어시간 연출이 끝나고
-클리어 할 수 있는 시간이 되는 식으로 연출 된다.(기타연스리드 등)
-랭크는 3등급으로 나뉘는(금, 은, 동)

-경험치 분유량 / 디플러멘탈까지 경험치 필요량
-전 스테이지에서 획득한 경험치량만큼 경험치보유량 숫자가 상승하는 연출(2초)

-경험치 보유량 프로그레스바 / 디플러멘탈까지 경험치 필요량 프로그레스바
-전 스테이지에서 획득한 경험치량만큼 게이지 상승하는 연출

-전 스테이지에서 획득한 아이템 아이콘이 표시
-골드가우션이든 아이템이 우선이든 순서는 상관없다.
-4개이상 초과시 영역 드래그 가능으로 나머지 아이템을 확인할 수 있다.

전투 결과 표시



길드 미가입 유저

가입신청을 받는 길드 리스트
-무작위 노출
-최대 40개
-리스트 드래그 가능



길드 가입 유저

길드원 리스트
-최 상단에 길드장 배치
-그 아래로는 레벨>가나다 순으로 정렬
-리스트 드래그 가능

길드전쟁 개요

- 길드원 전원 출전
- 길드원 MAX 20명
- 10 VS 10 으로 진행하되 한명 한명이 사망할 때 마다 남은 길드원 등장.
- 길드장이 길드전을 치루는게 아니라 개개인이 길드원을 이용하여 길드전을 펼치는 방식.
- 리플레이 없음
- 하루에 2번 이용가능
- 2번 모두이용하면 일정의 "실버"를 획득
- 승리 시 길드 랭킹포인트10획득 패배시5획득

이전화면

길드전쟁

출전순번

1	LV43. 피자왕 통키
2	LV40. 켄뉴키키
3	LV30. 서울대생
4	LV41. 구하라
⋮	
20	LV30. 쿡킹맨

자동정렬

길드원

1	LV43. 피자왕 통키
2	LV41. 구하라
3	LV40. 켄뉴키키
4	LV30. 서울대생
⋮	
20	LV30. 쿡킹맨

오늘 출전 가능횟수 2회

길드 아이콘	길드명 인원 20 / 20 전투력 999999 순위 999위	
길드 아이콘	길드명 인원 20 / 20 전투력 999999 순위 999위	도전
길드 아이콘	길드명 인원 20 / 20 전투력 999999 순위 999위	도전
길드 아이콘	길드명 인원 20 / 20 전투력 999999 순위 999위	도전

새로고침

내가 속한 길드의 정보

-자신의 길드와 비슷한 수준의 전투력을 갖춘 상대길드 3개가 무작위로 선정됨
 -"도전"버튼을 누르면 선택한 길드와 길드전 시작
 -"새로고침" 버튼을 누르면 위 3개의 적길드 리스트가 갱신됨.

-길드전에 출전할 순서 번호
 -처음에는 빈공간이고 오른쪽에서 길드원을 터치하면 터치한 순서대로 왼쪽(출전순번)으로 옮겨짐
 -이게 귀찮고 의미 없다싶으면 자동정렬
 -자동정렬은 (필터링없이)랜덤하게 정렬 해 준다.

-자신이 속한 길드원 리스트
 -리스트는 레벨>가나다 순으로 정렬됨

길드상점 개요

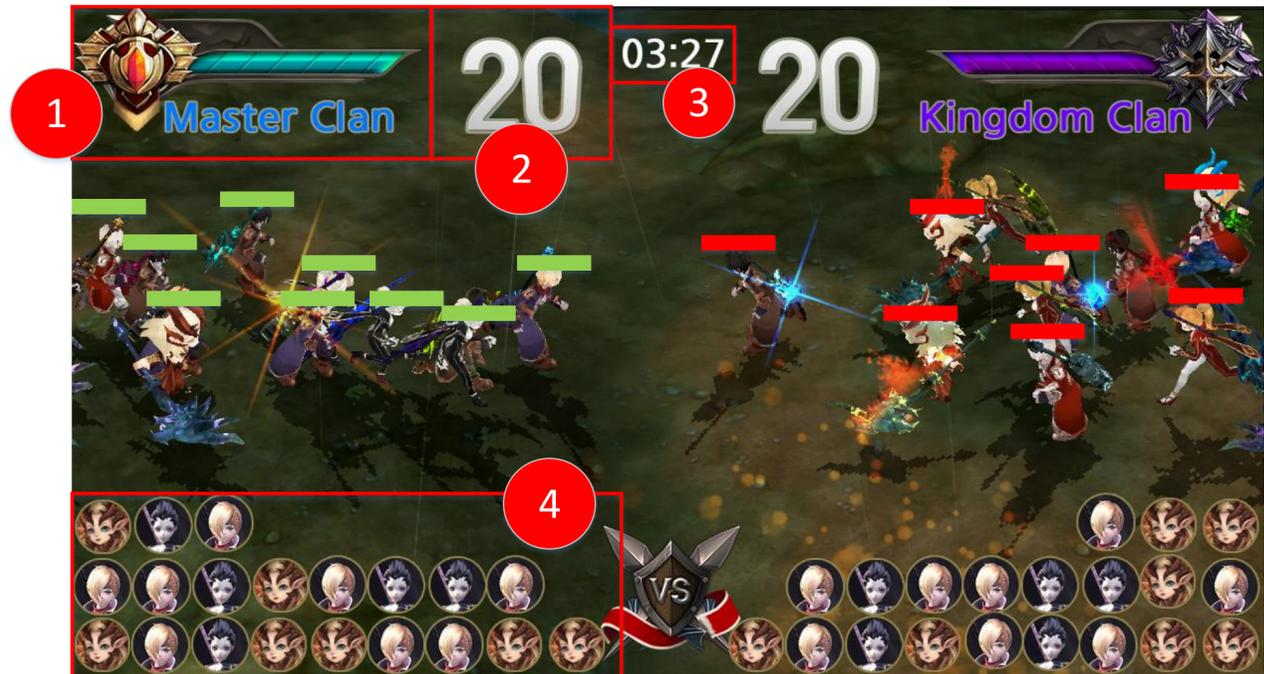
- 길드에 가입된 유저가 접근할 수 있는 콘텐츠
- 길드상점 전용 재화인 "실버"를 사용하여 상품을 구매한다.
- "실버"는 길드전과 길드던전을 이용하면 획득 할 수 있다.
- 상품리스트는 테이블에 정해져 있다.
- 한번 구매한 상품은 상점 초기화 전까지 재 구매가 불가능하다.
- 상점은 하루에 일정시간에 한번 초기화 한다.

The screenshot shows a guild shop interface. At the top, there are navigation buttons: '이전화면' (Previous Screen) on the left and '설정' (Settings) on the right. In the center, there are three currency indicators: a key icon with '999', a gold coin icon with '999,999', and a blue gem icon with '999,999'. Below this is a '새로고침' (Refresh) button on the left and a '길드상점' (Guild Shop) label in the center. To the right, there is a balance indicator '999999실버'. A red box highlights the '새로고침' button, with an annotation box above it stating: '새로고침을 하는데에는 일정량의 실버가 필요하다 하루에 초기화 횟수 제한 VIP레벨이 올라가면 횟수가 올라감' (Refreshing requires a certain amount of silver. There is a limit on the number of refreshes per day. As the VIP level increases, the number of refreshes increases). Below the navigation is a search bar containing '999999실버' and a refresh icon. Underneath the search bar, it says '아이템 갱신 시간 오늘 12시' (Item refresh time today 12:00). The main area contains a grid of 10 product cards arranged in two rows of five. Each card has a '상품명' (Product Name) at the top, a '상품 아이콘' (Product Icon) in the middle, and '500실버' (500 Silver) at the bottom. The third card in the top row has a red '품질' (Quality) label. A red box highlights the entire grid of product cards, with an annotation box to its right stating: '붉은 라인 박스 안쪽을 드래그하면 상품리스트가 드래그 된다.' (If you drag the area inside the red line box, the product list will be dragged). At the bottom of the interface, there are five navigation buttons: '인벤토리' (Inventory), '스킬' (Skills), '업적 일일이벤트' (Achievements & Events), '친구' (Friends), and '채팅' (Chat).

붉은 라인 박스 안쪽을 드래그하면 상품리스트가 드래그 된다.



일반게임과 같이 시작 연출



1. 길드의 이름과 마크가 노출(차이나조이버전은 톱으로 이미지를 띄움)
게이지바는 옆의 인원수에 비례하여 깎여나감
2. 생존중인 길드원의 숫자
3. 남은시간(차이나조이버전은 5분으로 함)
4. 필드에 올라온 길드원의 캐릭터 클래스군의 대표이미지



- 전투가 시작
- 전투는 유저의 조작없이 AI로 대체함
- 캐릭터가 사망할 때마다 상단 UI의 게이지바와 인원수가 줄어들음
- 사망한 캐릭터는 하단 UI의 대표이미지에 해골마크를 띄워줌



- 한쪽이 전멸하면 게임은 종료되고
- 승리 또는 패배의 UI 이펙트가 노출됨.
- 이펙트UI 애니메이션 연출이 끝나면 "마을로 이동" 하는 버튼이 활성화 됩니다.

무작위던전 개요 / 스텝

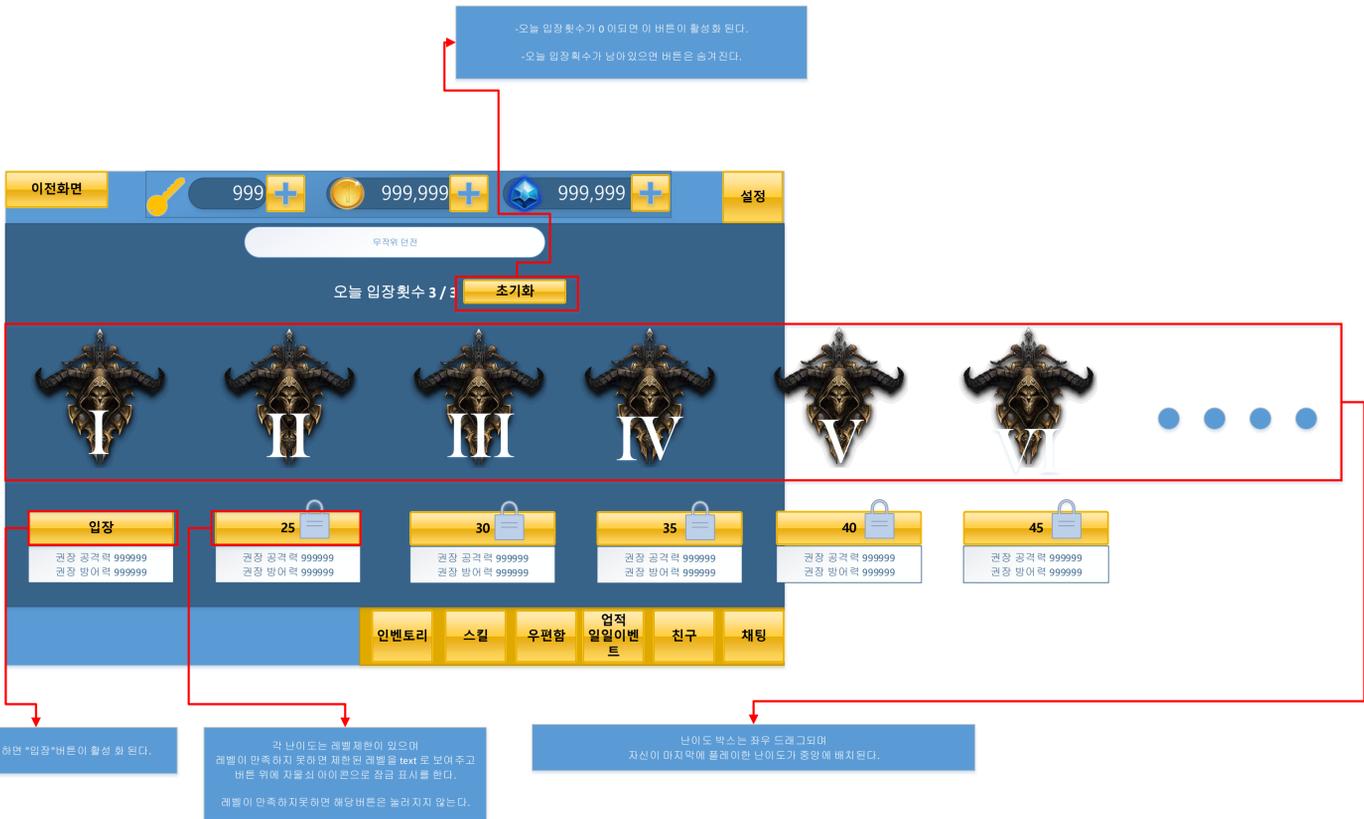
-컨텐츠명칭 : 미궁

1. 무작위 던전 입장을 하면, 전체 스테이지의 지형 맵 중에서 무작위하게 하나의 지형 맵이 선택된다.
2. 등장하는 몬스터도 무작위하게 선택된다. 지형 맵이 어떤 분위기인지는 고려하지 않는다.
: 지형 맵은 용암 던전인데, 등장하는 몬스터는 얼음거인일 수도 있다.
3. 몬스터들의 배치 방식 역시 무작위하다.
4. 무작위 던전의 가장 안쪽에는 반드시 보스 몬스터가 존재한다.
5. 특별히 무작위 던전 스테이지를 위한 퀘스트는 없다. 그저 스테이지의 보스 몬스터를 처치하면 그 스테이지는 승리했다고 판단한다.
6. 하루 3회의 입장 제한을 두고 VIP 레벨이 일정 이상이 되면 초기화 기능을 사용할 수 있으며 초기화에는 일정량의 오브를 요구하게 되고 초기화 횟수가 늘어날수록 오브의 비용은 높아진다. 높아진 오브의 비용은 일일단위로 초기화 된다.
7. 약의 정수, 골드, 아이템 강화석, 초월석을 획득할 수 있는 파밍처

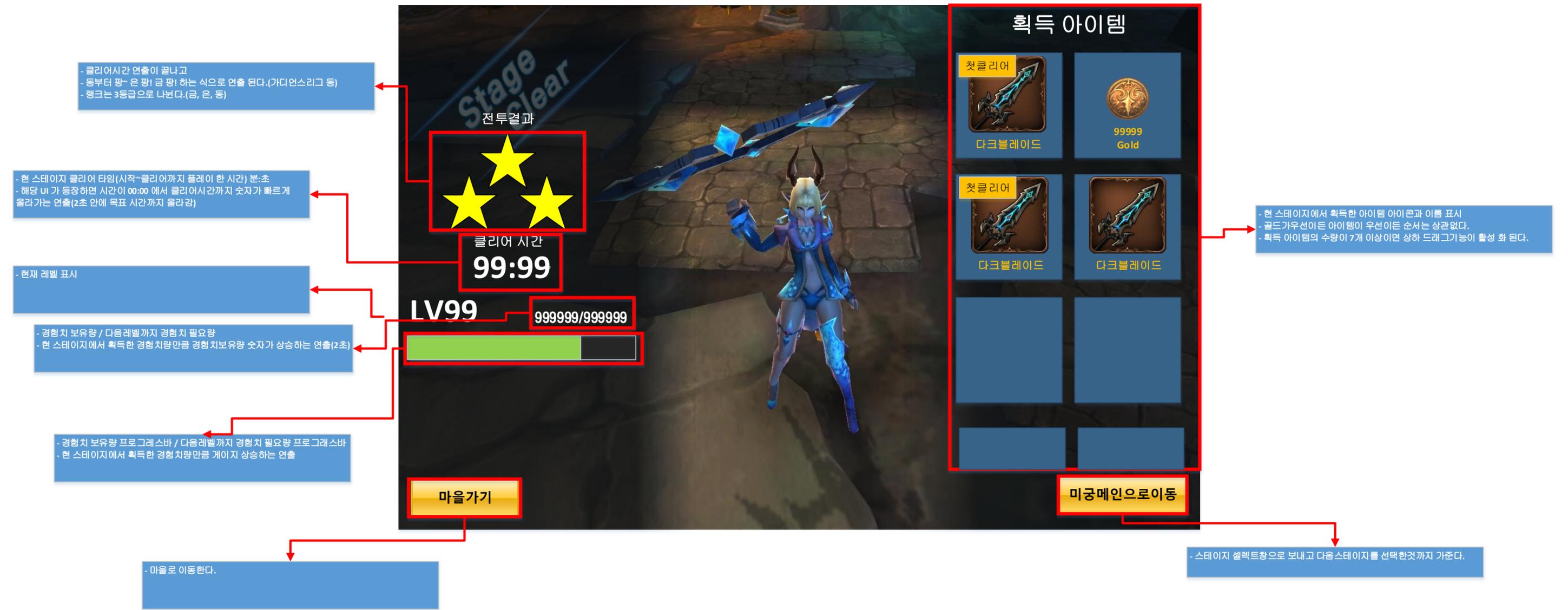
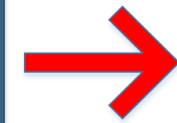
- 난이도가 존재하며 난이도는 절대적으로 적용된다(상대적 아님)

- 만레벨 유저가 도전과제로 삼을 수 있는 아주 강력한 난이도도 존재한다.

-이 컨텐츠를 오래도록 끌고가기 위한 수단으로는 뭐가 좋을까?



전투방식과 결과는 스토리모드의 UI 구조와 동일하다.

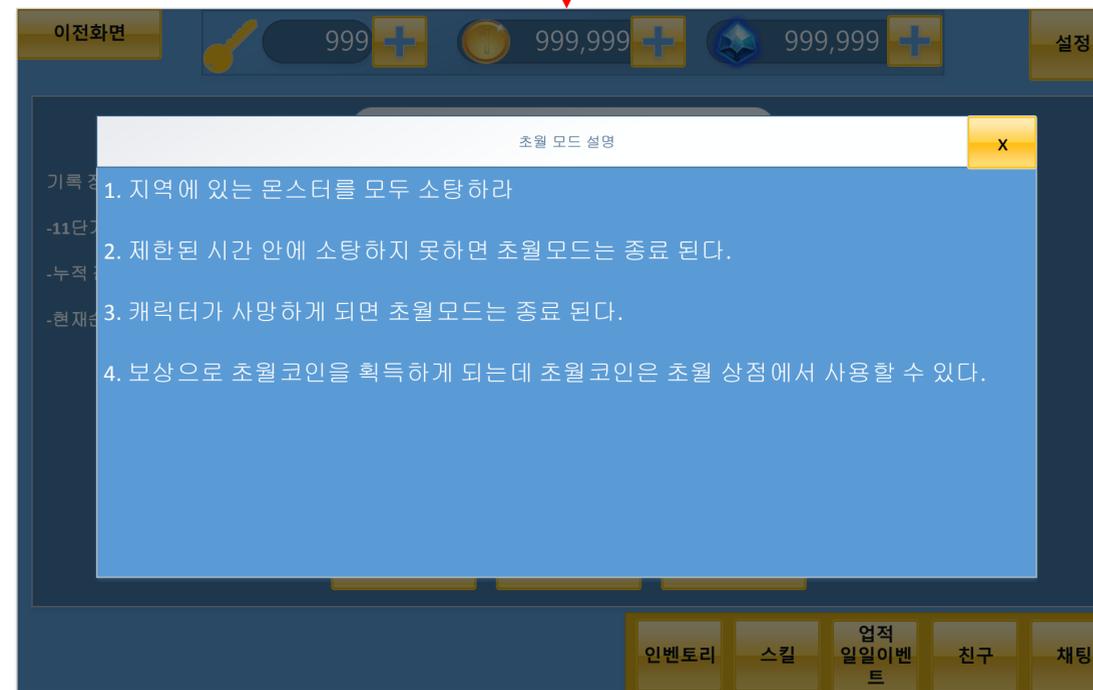
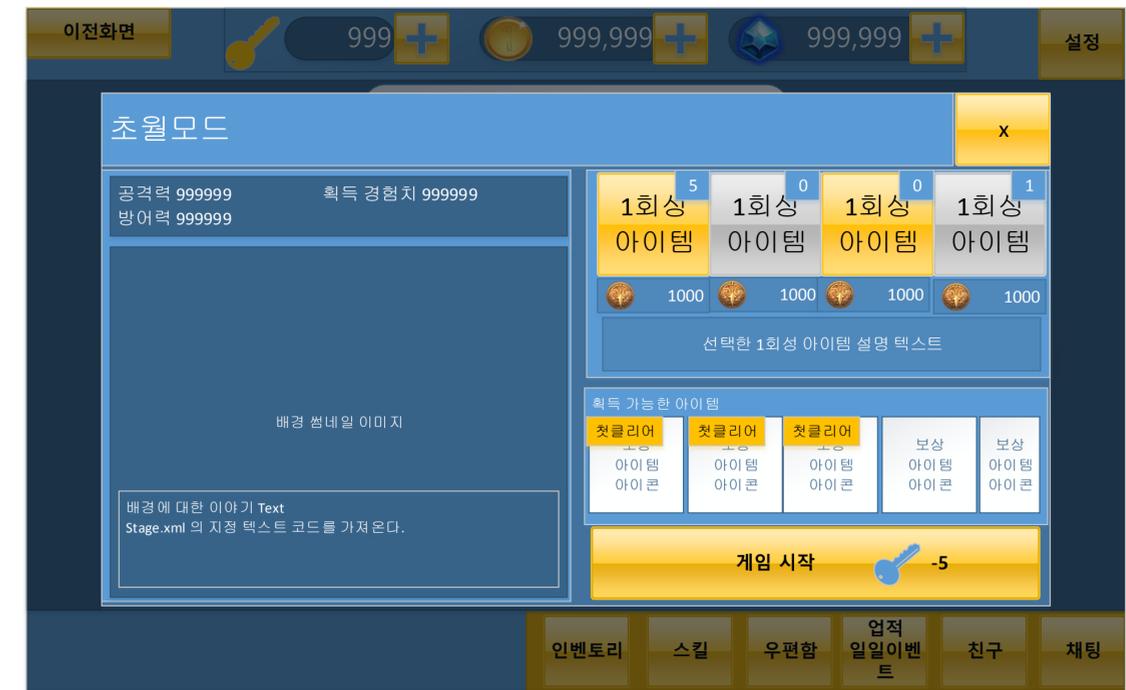


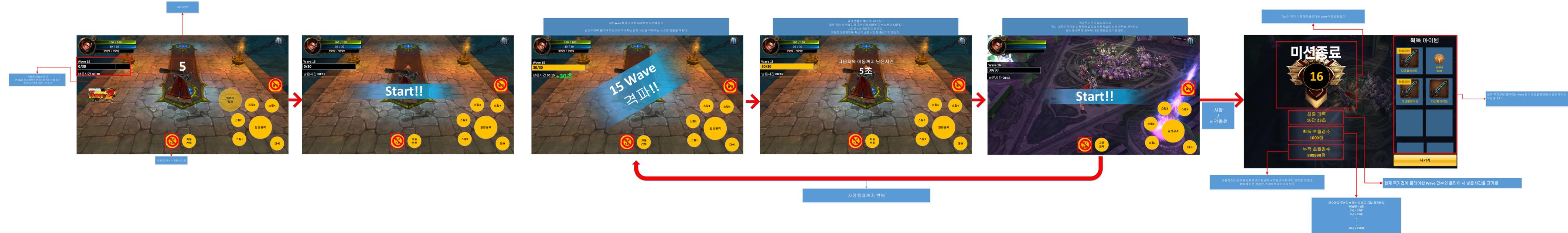
초월모드 개요

- 초월모드는 하루에 3번 플레이 할 수 있다.
- 무한 디펜스모드
- 전투공간은 한쌍에 3개의 공간으로 나누어 랜덤으로 생성 위치를 정해준다 : 디펜스하기 좋은공간이었을테고 안좋은공간이 있을거라서 유저에게 어느정도 운도 필요한 경우를 만들어준다.
- Wave 형태로 진행
- 난이도는 자신의레벨에서 -5정도 되는 구간 Wave부터 시작하여 클리어할때마다 1씩 올라가는 방식이다. (예 : 자신캐릭터레벨 40 = 35 wave 에서 출발 -> 클리어 -> 36wave 시작 -> 클리어 -> 37 wave 시작.....)
- 한 Wave 당 제한된 시간이 주어진다 : 임시 20초
- 한 Wave를 클리어 시 다음 Wave 를 위한 시간을 유저에게 되돌려준다 : 유저가 현재 Wave때 남은시간(예: 10초) + 보상받은시간(20초) 해서 다음 Wave 를 30초를 갖고 시작한다.
- 전투중 몬스터가 죽을때 일정 확률로 버프아이템을 떨군다
- 버프아이템의 종류는 구체적으로 논의되지 않음 : 대충.. 20초동안 공격력 20%상승 / 20초동안 방어력 상승 / 20초동안 캐릭터 속도 상승 / HP 회복 등등이 있을거 같음
- 1Wave 클리어후 일정시간(임시5초)제공 : 떨어진 아이템을 챙기라는 시간
- 위 시간이 지난 후 캐릭터는 다음 공간으로 텔레포트되어 즉시 다음 Wave 가 시작된다.
- 종료조건 : 자신에게 주어진 시간안에 모든몬스터를 처리하지 못했을 때
- 보상 / 기록 : 자신이 죽은 바로전 Wave의 난이도가 기록되고 그 난이도에있는 보상 테이블에서 보상이 랜덤하게 주어진다.
- 보상의 수량은 정확히 이야기 되지 않음
- 초월상점이 존재한다.
- 초월상점은 초월상점 전용코인으로 상품을 구매한다.
- 한번 구매한상품은 익일까지 품질 상태로 더이상 구매할 수 없다.
- 그러나 "새로고침" 기능을 이용해 품질된 상품을 재 구매할 수 있다. : "새로고침" 기능은 일정량의 초월코인을 요구한다.
- 진행한 Wave 와 몬스터 잡은 수량을 계산하여 점수를 책정하고 책정된 점수로 서버유저들과 순위를 겨룬다.
- 순위보상은 주간결산하여 일요일 자정에 상품을 지급한다.
- 랭킹은 플레이한것중 가장 높은 점수로 하지않고 할때마다 받은 점수가 누적되고 주간결산이 끝나면 모두 0점으로 돌아온다.
- wave마다 등장하는몬스터는 모두 무작위로 등장한다.
- 특정 wave때 보스를 등장시켜야하는지는 논의되지 않음



입장가능 횟수를 모두 소모시 회색 비활성





초월상점 개요

-초월상점 전용 재화인 "달빛파편"을 사용하여 상품을 구매한다.

-"달빛파편"은 초월모드를 이용하면 획득 할 수 있다.

-상품리스트는 테이블에 정해져 있다.

-한번 구매한 상품은 상점 초기화 전까지 재 구매가 불가능하다.

-상점은 하루에 일정시간에 한번 초기화 한다.

새로고침을 하는데에는 일정량의 달빛파편이 필요하다
하루에 초기화 횟수 제한
VIP레벨이 올라가면 횟수가 올라감

이전화면

999 999,999 999,999

설정

새로고침

초월상점

999999달빛 파편

아이템 갱신 시간 오늘 12시

상품명 상품 아이콘 500달빛파편				
상품명 상품 아이콘 500달빛파편				

인벤토리 스킬 업적 일일이벤트 친구 채팅

붉은 라인 박스 안쪽을 드래그하면
상품리스트가 좌우 드래그 된다.

과외활동 개요

-SNG 요소이다.

-총 3가지 모드가 있다.(채굴, 장비 연마, 스킬 수련)

-유저가 접속을 끊거나 게임중이어도 이 컨텐츠는 유저의 접속유무, 사냥유무에 상관없이 서버시간에 의하여 꾸준히 활동을 한다.

-각 모드마다 시간단위로 이용할 수 있다.

-선택한 시간이 지나면 자원 혹은 경험치는 더 이상 누적되지 않는다.

-유저의 재방문과 원활한 성장활동을 위한 컨텐츠 이다.



과외 활동이 활동중이지 않을때



과외 활동이 활동중 일때

채굴개요

-3,6,10 시간 채굴이 존재

-자신이 선택한 채굴시간내에 채굴을 취소할 경우 누적된 자원은 소멸된다.

-유저의 적속 유무에 상관없이 채굴활동은 계속 됨

-자신이 정한 시간을 초과할 경우 더 이상 채굴되는 누적자원은 없다.

-채굴은 게임의 화폐인 "골드"를 채굴한다.

-장시간 채굴 컨텐츠가 시간당 획득하는 자원량이 더 많다.

예)3시간채굴은 1시간당 8000원,6시간은 9000원, 10시간은 10000원

-채굴량은 유저의 전투력에 비례한다.



장비연마 개요

-3,6,10 시간 연마가 존재

- 자신이 선택한 연마시간내에 연마를 취소할 경우 누적된 경험치는 소멸된다.
- 유저의 접속 유무에 상관없이 연마활동은 계속 됨
- 자신이 정한 시간을 초과할 경우 더 이상 누적되는 경험치는 없다.
- 연마는 아이템의 강화에 필요한 경험치를 획득한다.
- 장시간 연마 콘텐츠가 시간당 획득하는 경험치가 더 많다.
예)3시간연마는 1시간당 80EXP,6시간은 90EXP, 10시간은 100EXP
- 연마량은 유저의 전투력에 비례한다.



연마 가능한 아이템만 필터링 되어 정렬된다.
(무기,감옷,투구,스페셜파츠)



스키수련 개요

-3,6,10 시간 수련이 존재

-자신이 선택한 수련시간내에 수련을 취소할 경우 누적된 경험치는 소멸된다.

-유저의 접속 유무에 상관없이 수련활동은 계속 됨

-자신이 정한 시간을 초과할 경우 더 이상 누적되는 경험치는 없다.

-수련은 스킬의 강화에 필요한 경험치를 획득한다.

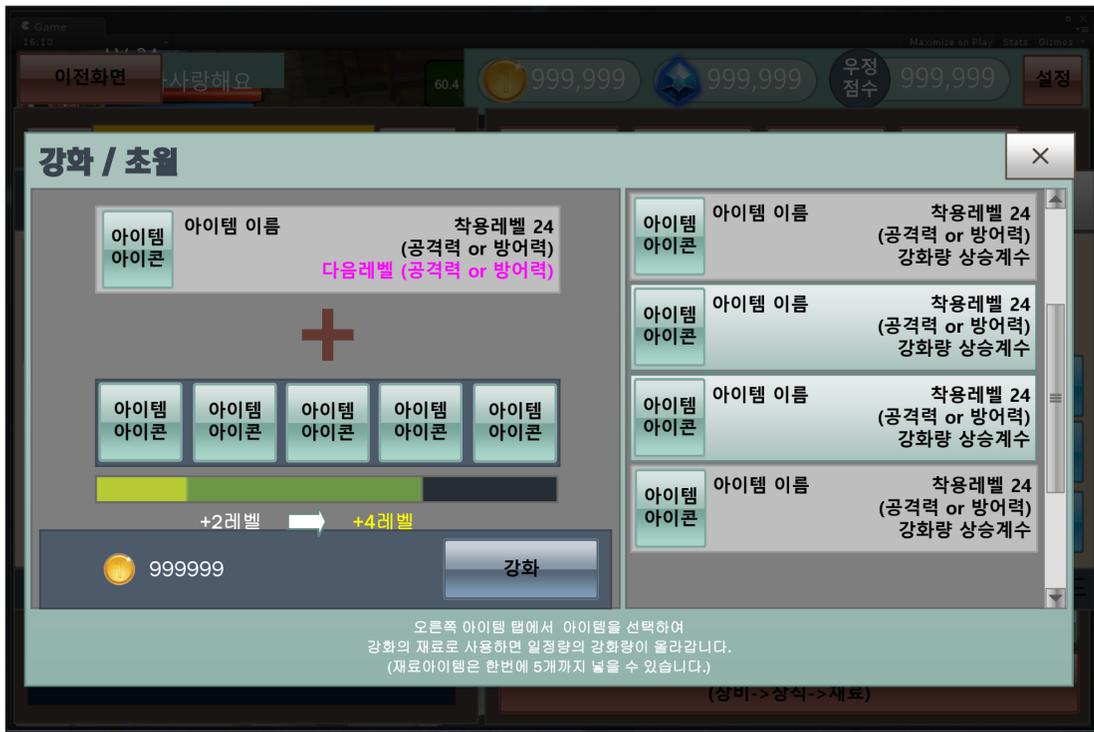
-장시간 수련 콘텐츠가 시간당 획득하는 경험치가 더 많다.
예)3시간수련은 1시간당 80EXP,6시간은 90EXP, 10시간은 100EXP

-수련량은 유저의 전투력에 비례한다.



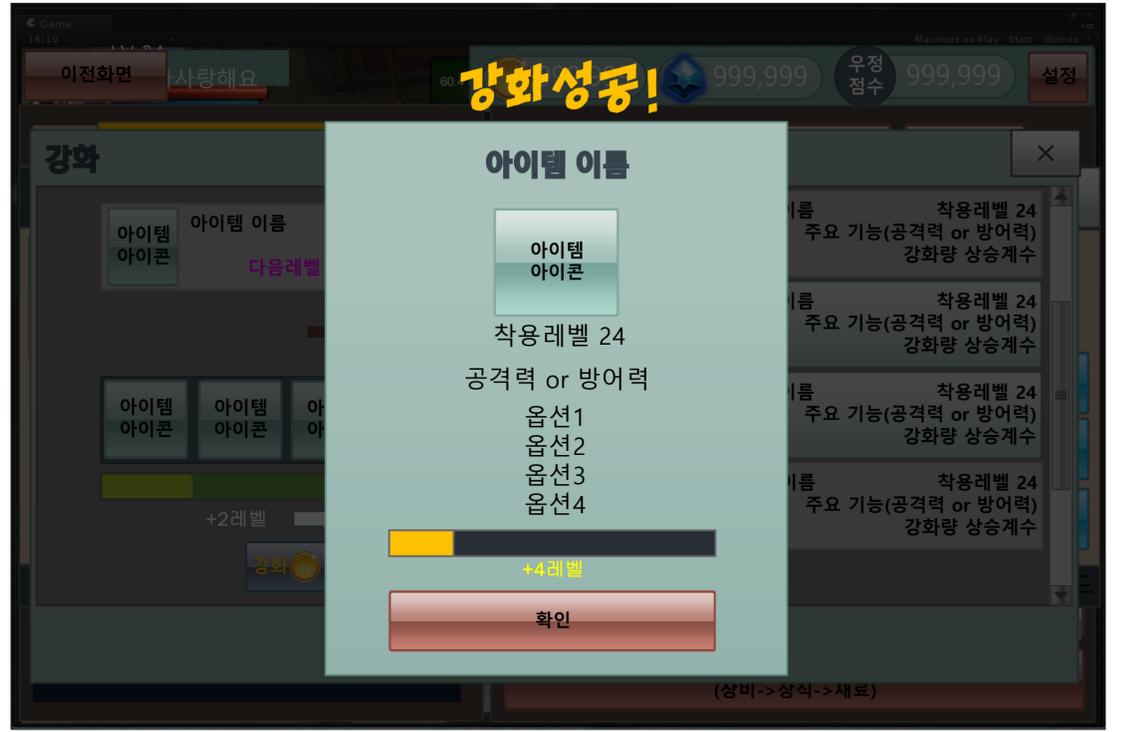
연마 가능한 아이템만 필터링 되어 정렬된다.
(무기,갑옷,투구,스페셜파츠)
-위, 아래로 드래그가능



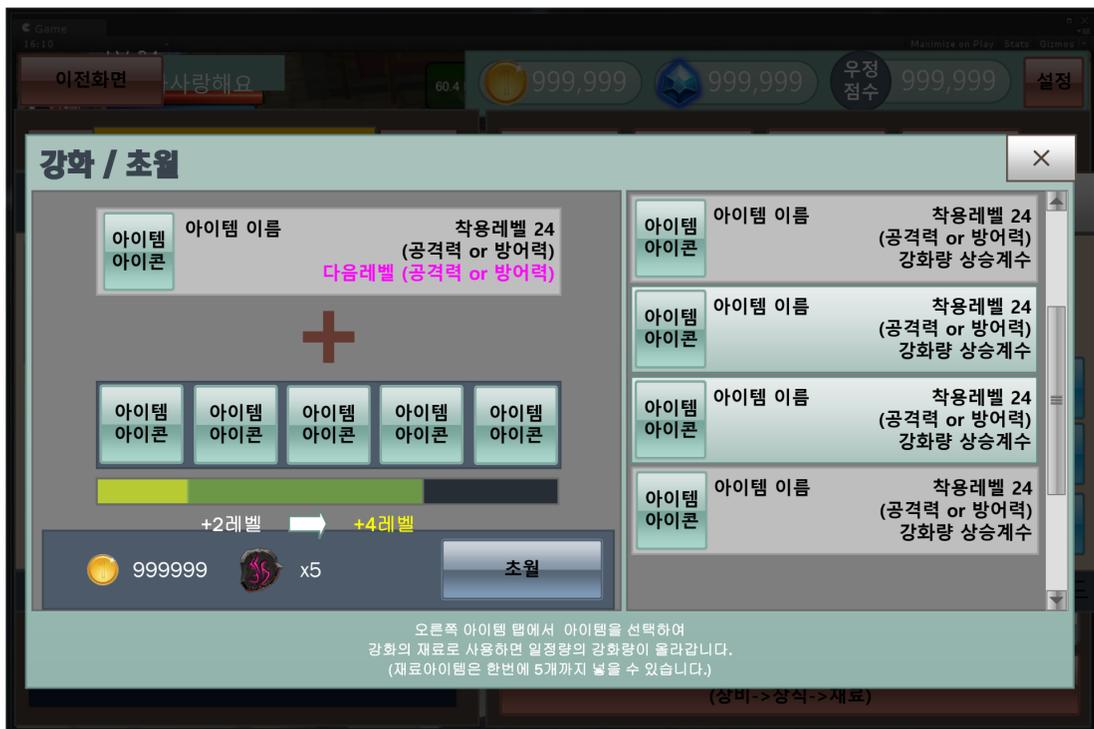


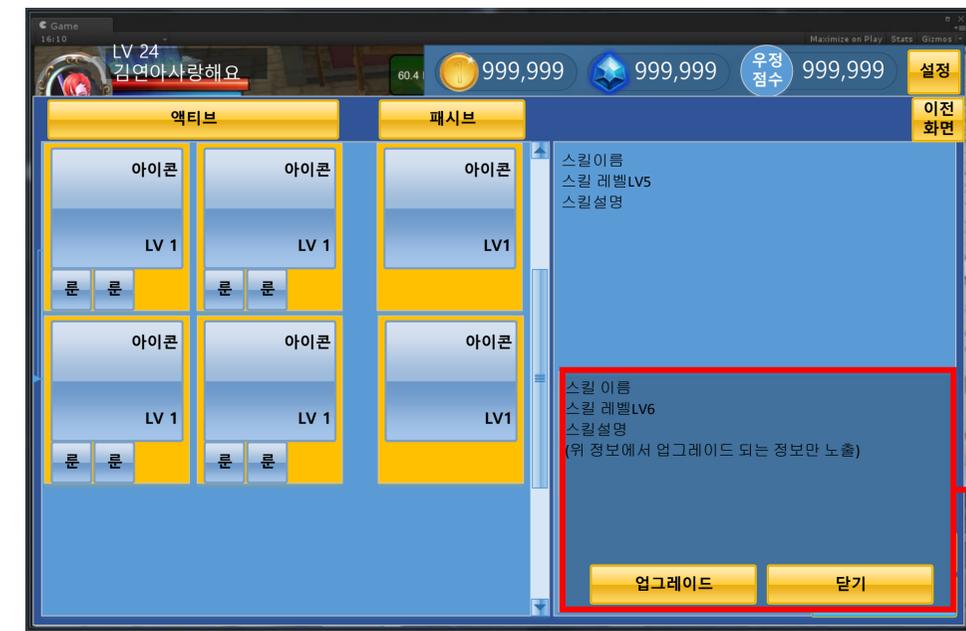
강화 연출은 구두로 설명 해 드리겠습니다.

액세서리류는 강화품목이 아닙니다
그러나 재료로는 사용할 수 있습니다

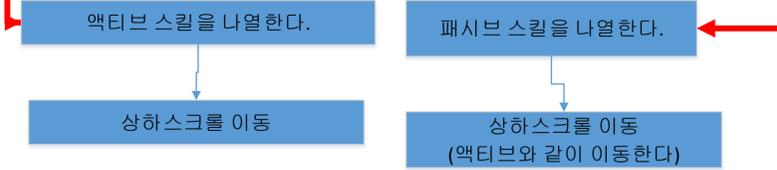


강화를하여 무기레벨이 오르지 않더라도 강화성공 UI 는 항상 뿌려준다.

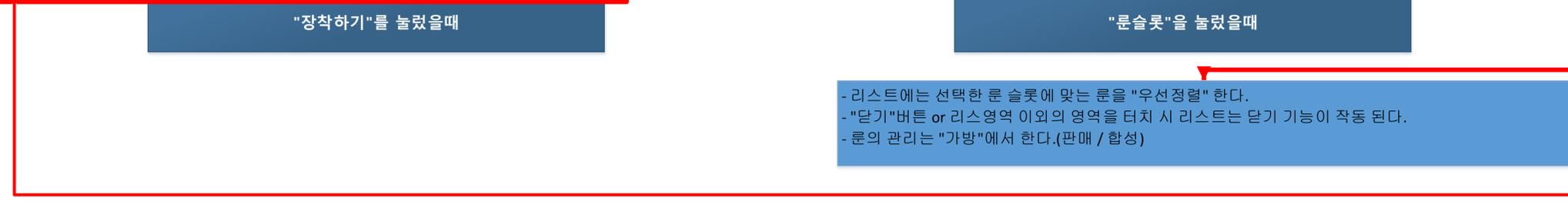




스킬셋팅 진입상태UI



"장착하기"를 눌렀을때



"룬슬롯"을 눌렀을때

- 리스트에는 선택한 룬슬롯에 맞는 룬을 "우선정렬" 한다.
- "달기"버튼 or 리스트영역 이외의 영역을 터치 시 리스트는 달기 기능이 작동 된다.
- 룬의 관리는 "가방"에서 한다.(판매 / 합성)

"업그레이드"를 눌렀을때

- 해당스킬 다음레벨의 정보를 보여준다.
- "달기"버튼 or 리스트영역 이외의 영역을 터치 시 리스트는 달기 기능이 작동 된다.

이전화면 999,999 999,999 우정점수 999,999 설정

게임친구 친구맺기

1위	최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	공격력 55668 방어력 45478	소셜 재화 보내기	장비 구경	절교
2위	최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	공격력 55668 방어력 45478	소셜 재화 보내기	장비 구경	절교
3위	최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	공격력 55668 방어력 45478	소셜 재화 보내기	장비 구경	절교

소셜재화 보내기: 우정점수 10점, 친구요청 수락하기: 우정점수 20점, 친구요청보내기: 우정점수 10점

이전화면 999,999 999,999 우정점수 999,999 설정

게임친구 친구맺기

나를 초대한 친구

최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	거절	수락
최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	거절	수락
최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	거절	수락

추천 친구 리스트

최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	친구요청
최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	친구요청
최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	친구요청
최고레벨 캐릭터 얼굴아이콘	레벨 56 대표캐릭터 아이디	친구요청

소셜재화 보내기: 우정점수 10점, 친구요청 수락하기: 우정점수 20점, 친구요청보내기: 우정점수 10점

직접초대 기능(검색) <-필수

초대하기
일정 탭에 귀속된것이 아니라
항상 노출될 형태

이전화면

999,999

999,999

우정점수 999,999

설정

장비

골드

젬

소설재화(하트)

상품 할인내용
(200골드 더!!)

상품 이미지
Sprite

상품내용(골드 200,000)

구매

상품 할인내용
(200골드 더!!)

EVENT!!
상품 이미지
Sprite

EVENT!!
상품내용(골드 200,000)

구매



이전화면

999,999

999,999

우정 점수 999,999

설정

유저 정보

투구

갑옷

주무기

보조무기



3D 타겟 렌더링

목걸이

귀걸이

반지

팔찌

아이템 이름

아이템 아이콘

착용 레벨
주요능력치

공격력 3000

강화단계 +4

84%

- 옵션1
- 옵션2
- 옵션3
- 옵션4

캐릭터 변경

60.4

999,999

999,999

우정 점수 999,999

설정

업적



일일미션

모험

수집

경제

소셜

미션 대표아이콘 (트로피)

미션제목

미션내용 어찌구저찌구 씨부렁씨부렁

999/999

보상내용
보상받기

목표 달성 게이지

미션 대표아이콘 (트로피)

미션제목

미션내용 어찌구저찌구 씨부렁씨부렁

999/999

보상내용
보상받기

목표 달성 게이지

미션 대표아이콘 (트로피)

미션제목

미션내용 어찌구저찌구 씨부렁씨부렁

999/999

미션완료 (Sprite)

목표 달성 게이지

채팅

인벤토리

업적

우편함

친구

인투

999,999

999,999

우정점수 999,999

설정

환경설정



그래픽

상

중

하

음악

켜짐

꺼짐

효과음

켜짐

꺼짐

공지사항

출석부

게임탈퇴

공식카페

로그아웃

팝업 UI 입니다.



999



999,999



999,999

우편
아이콘
(타임별로분
류)

우편 내용물(전격의검+2)

내용(서버 불안정으로 인한 보상입니다.)
(???? 이벤트에 당첨되었습니다. 축하합니다) 등등

받기

우편
아이콘
(타임별로분
류)

우편 내용물(전격의검+2)

내용(서버 불안정으로 인한 보상입니다.)
(???? 이벤트에 당첨되었습니다. 축하합니다) 등등

받기

우편
아이콘
(타임별로분
류)

우편 내용물(전격의검+2)

내용(서버 불안정으로 인한 보상입니다.)
(???? 이벤트에 당첨되었습니다. 축하합니다) 등등

받기

우편
아이콘
(타임별로분
류)

우편 내용물(전격의검+2)

내용(서버 불안정으로 인한 보상입니다.)
(???? 이벤트에 당첨되었습니다. 축하합니다) 등등

받기

모두 받기

인벤토리

스킬

업적
일일이벤
트

친구

채팅