

|  |
| --- |
| 캐릭터 레벨과 경험치 |

* 초안

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 작성 자 | 배상기 | 작성 일 | 2014.12.02 | 문서 명 | 캐릭터 레벨과 경험치 |

* 수정

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 수정 자 |  | 수정 일 |  | 수정 내용 |  |

기획의도

* 1. 캐릭터 성장에 대한 의미 부여

개요

1. 캐릭터의 레벨이 상승하면 기본 능력치 상승이 같이 이루어진다
2. 레벨은 각종컨텐츠의 잠금장치를 해제하는 역할을 한다.
	1. 아이템 사용 제한
	2. 스킬 사용제한
	3. 보스레이드 / 무한 모드 등등 의 사용제한
	4. 기타 등등 많다.

본문

1. 최고레벨은 50으로 설정한다.
2. 레벨과 경험치의 관계그래프
	1. 경험치 상승 공식 = 레벨\*레벨\*100 \* 상승보정치(유동수치)
	2. 레벨과 플레이 타임의 관계 그래프도 위 그래프와 비슷한 모양을 하겠다.