

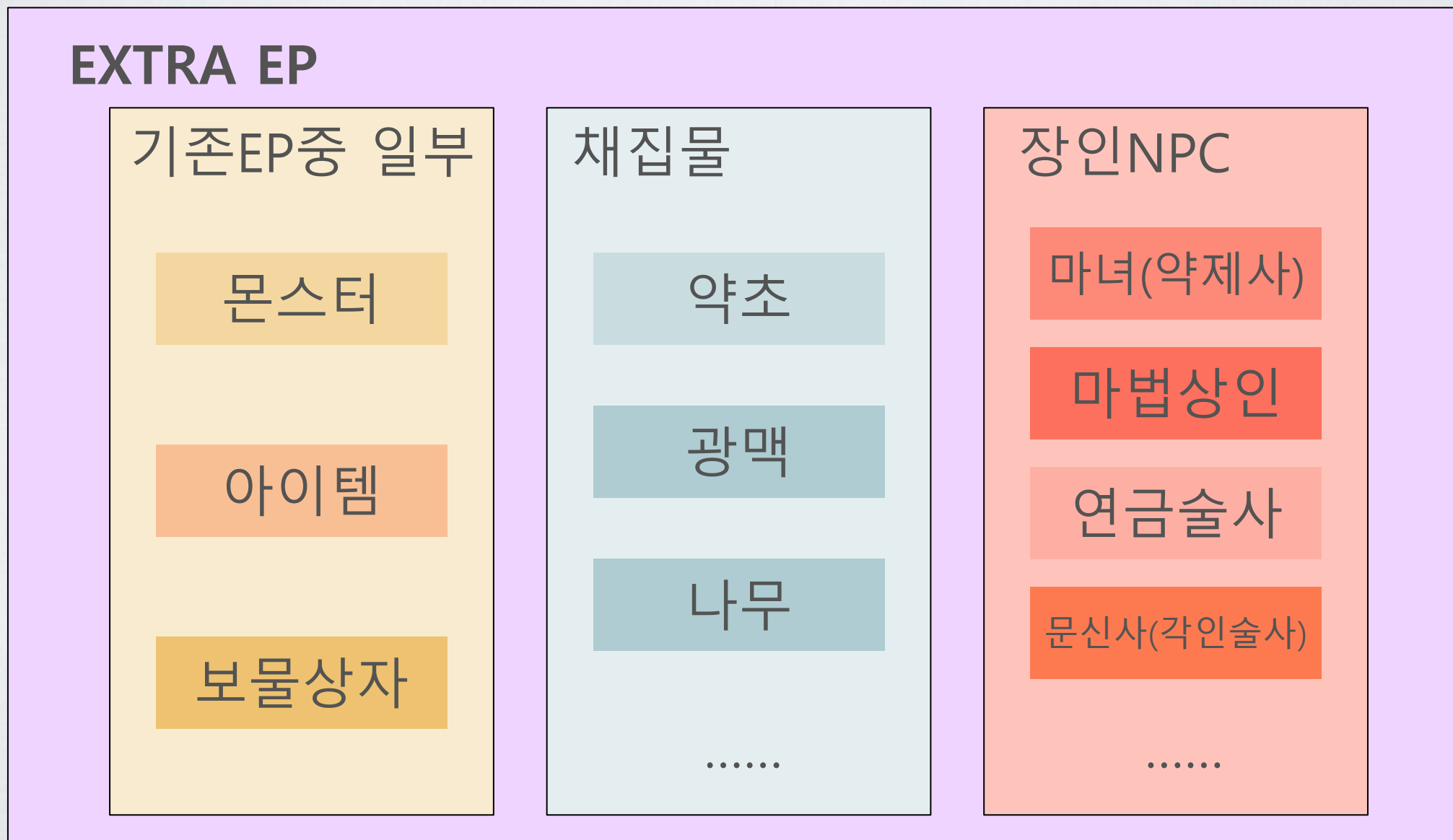
자이언츠워 - 크래프트

채집 / 장인 / 공방 / 각인

본 문서는 wiki로 작성된 원 기획 문서와 UI 시안 중 일부를
포트폴리오 용도로 재편집한 것입니다.

엑스트라 EP

- 크래프트 콘텐츠 구성요소들의 주된 출현 루트
- 히어로 인원수 및 성장에 따라 증가하는 "탐사력"이 증가할수록 출현할 확률이 증가한다.
- 채집물이나 장인NPC 등 "파견형 EP"는 엑스트라 EP 형태로만 출현한다.
 - 채집 - 약초, 광맥, 나무, 낚시터, 사냥감, 에테르원천
 - NPC - 떠돌이상인, 약제사, 대장장이, 세공사, 요리사, 연금술사



엑스트라 EP 시안



채집물 EP 타입

약초

탐사 비약의 재료
각인의 원료



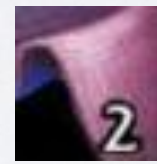
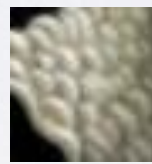
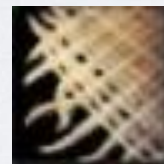
광석

주문서의 원료
금속 장비 업그레이드 키트의 원료
(금속 주괴, 보석)



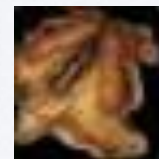
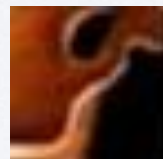
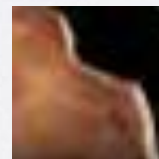
옷감

천 방어구 업그레이드 키트의 재료



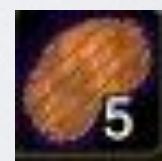
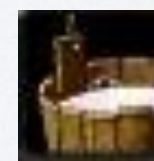
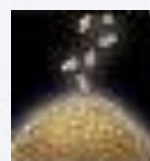
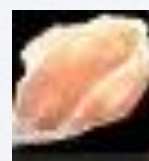
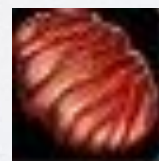
가죽

가죽 방어구 업그레이드 키트의 재료



식재료

요리의 재료
(히어로 종족특성 향상)



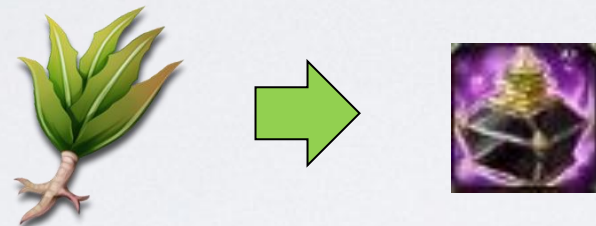
크래프팅 분류 (1/2)

제약
NPC : 약제사

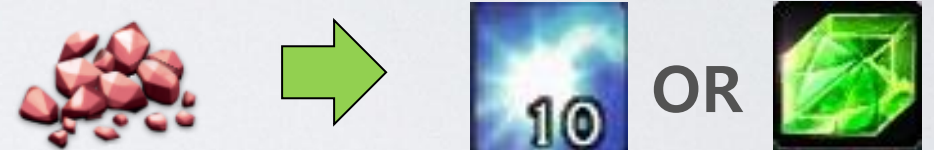


재료 : 허브 → 결과 : 비약 (탐사버프)

연금술
NPC : 연금술사



허브 추출 → 잉크 (각인재료)



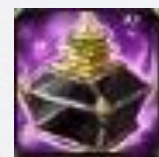
광석 추출 → 마력의 정수, 보석
정수 : 주문서 재료
보석 : 장신구 키트 재료 (희귀)

주문 봉인
NPC : 마법상인



마력의 정수 + 백지 두루마리 → 주문서 (전투버프)
* 백지두루마리는 베이스에서 목재로 생산

각인
NPC : 문신사



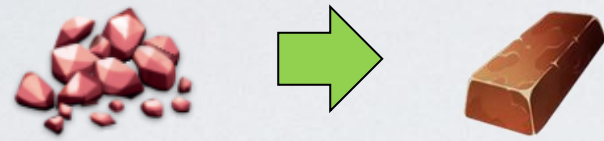
파견된 히어로에 각인 추가
(각인 등급 향상)

또는, 아이템 형태의
"각인 도안" 제작

크래프팅 분류 (2/2)

제련

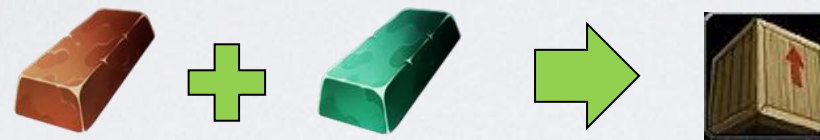
NPC : 제련공



광석 → 금속 주괴

대장

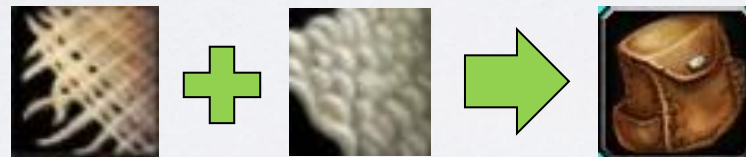
NPC : 대장장이



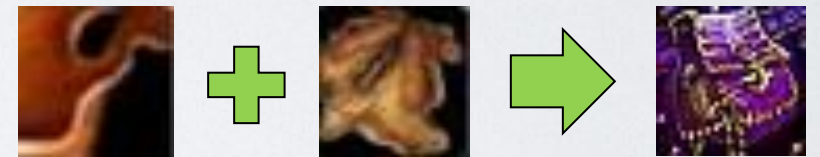
금속 주괴 → 금속 강화 키트 Lv ?

재봉

NPC : 재봉사



옷감 → 천 강화 키트 Lv ?



가죽 → 가죽 강화 키트 Lv ?

세공

NPC : 세공사



보석, 귀금속 → 장신구 강화 키트 Lv ?

요리

NPC : 셰프



각종 식재료 → 요리된 음식 (히어로 종족특성 향상)

파견 목록 / 히어로 선택 시안



엑스트라 EP 테이블

ID	ExEP Group ID	Desc	FindRate	RealRate	EPCategory	EPVal	Grade Rate.0	Grade Rate.1	Grade Rate.2	Grade Rate.3	Check Err.0
*int	int	String	int	float	int	int	float	float	float	float	string
server	server.o	design	server	design	server.valid<EP_CATEGORY>	server.def	server	server	server	server	design
1	30	몬스터	13	13.00%	STAGE_MONSTER	-1	30.0%	55.0%	15.0%	0.0%	
2	30	싱글트레저	13	13.00%	TREASURE_SINGLE	-1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
3	30	보물상자	8	8.00%	TREASURE_NORMAL	-1	50.0%	35.0%	15.0%	0.0%	
4	30	약초	47	47.00%	GATHER_HERB	-1	65.0%	25.0%	10.0%	0.0%	
5	30	나무	10	10.00%	GATHER_TREE	-1	60.0%	40.0%	0.0%	0.0%	
6	30	NPC 마녀	9	9.00%	NPC	11	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
7	40	몬스터	12	12.00%	STAGE_MONSTER	-1	30.0%	48.0%	20.5%	1.5%	
8	40	싱글트레저	12	12.00%	TREASURE_SINGLE	-1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
9	40	보물상자	8	8.00%	TREASURE_NORMAL	-1	45.0%	35.0%	20.0%	0.0%	
10	40	약초	42	42.00%	GATHER_HERB	-1	55.0%	32.0%	13.0%	0.0%	
11	40	나무	12	12.00%	GATHER_TREE	-1	55.0%	34.0%	10.0%	1.0%	
12	40	NPC 코어상인	6	6.00%	NPC	1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
13	40	NPC 마녀	5	5.00%	NPC	11	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
14	40	NPC 연금술사	3	3.00%	NPC	13	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
15	50	몬스터	11	11.00%	STAGE_MONSTER	-1	30.0%	42.0%	25.0%	3.0%	
16	50	싱글트레저	11	11.00%	TREASURE_SINGLE	-1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
17	50	보물상자	7	7.00%	TREASURE_NORMAL	-1	45.0%	35.0%	19.0%	1.0%	
18	50	약초	30	30.00%	GATHER_HERB	-1	50.5%	33.0%	15.0%	1.5%	
19	50	광맥	11	11.00%	GATHER_VEIN	-1	56.0%	33.0%	10.0%	1.0%	
20	50	나무	12	12.00%	GATHER_TREE	-1	55.0%	34.0%	10.0%	1.0%	
21	50	NPC 코어상인	6	6.00%	NPC	1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
22	50	NPC 마녀	5	5.00%	NPC	11	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
23	50	NPC 연금술사	3	3.00%	NPC	13	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
24	50	NPC 문신사	4	4.00%	NPC	21	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
25	60	몬스터	10	10.00%	STAGE_MONSTER	-1	30.0%	42.0%	25.0%	3.0%	
26	60	싱글트레저	10	10.00%	TREASURE_SINGLE	-1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
27	60	보물상자	7	7.00%	TREASURE_NORMAL	-1	42.0%	37.0%	19.5%	1.5%	
28	60	약초	30	30.00%	GATHER_HERB	-1	50.0%	33.0%	15.0%	2.0%	
29	60	광맥	12	12.00%	GATHER_VEIN	-1	56.0%	33.0%	10.0%	1.0%	
30	60	나무	13	13.00%	GATHER_TREE	-1	55.0%	34.0%	10.0%	1.0%	
31	60	NPC 코어상인	6	6.00%	NPC	1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
32	60	NPC 마녀	5	5.00%	NPC	11	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
33	60	NPC 연금술사	3	3.00%	NPC	13	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
34	60	NPC 문신사	4	4.00%	NPC	21	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	
111	11	몬스터	7	7.00%	STAGE_MONSTER	-1	15.0%	42.0%	35.0%	8.0%	
112	11	보물상자	13	13.00%	TREASURE_NORMAL	-1	30.0%	47.0%	20.0%	3.0%	
113	11	약초	24	24.00%	GATHER_HERB	-1	36.0%	38.0%	22.0%	4.0%	

SearchData.xlsx 문서 내 Search_ExEP 시트

장인

파견&채집을 통해 수확된 아이템을 조합하여 비약, 주문서, 장비 등을 제작하거나 히어로 각인을 수행하는 NPC. 탐사시 엑스트라 EP가 출현할 경우에만 랜덤 출현한다.



공방

변환 (Transmute) 타입 크래프트를 수행할 수 있는 베이스의 건물

- 베이스에서 생산된 자원 - 다크에테르, 목재, 큐빅을 아이템 및 다른 재화로 변환하는 것이 기본 스펙
- 히어로 추가 성장 요소인 "각인"의 기본 재료를 생산하는 역할 또한 수행한다
- 전문 장인이 취급하는 레시피들의 초급 영역을 담당한다



각인

- 진화, 스킬, 장비와 함께 히어로의 성장루트가 되는 콘텐츠.
- 파견형 EP, 크래프팅, 베이스 콘텐츠와 연결. 서브 콘텐츠 플레이 동기를 부여한다.
- 히어로당 3개의 각인이 설정되고 랭크에 따라 해금되며 레벨값과 인챈트값을 가진다.



각인 UI 시안



[각인 슬롯 1,2,3]

- 히어로마다 각인 1,2,3의 종류가 정의
- 인첸트횟수 : 0이면 표시 없음. 5단계까지 별 개수를 늘려서 표시. 6단계부터 ☆6 ~ ☆15형식으로 표시
- 각인레벨 : 왼쪽 상단에 표시
- 기본 능력치 종류와 수치 : 인첸트 효과를 합산한 수치 노출
- 보너스 능력치 종류와 수치 : 최대 5개까지 붙음
- 히어로 랭크에 따라 각 슬롯 언락 : 히어로의 테두리 컬러가 바뀌는 랭크에 언락되므로 슬롯의 바탕 컬러와 매칭시킴. 파랑, 보라, 금색

랭크가 낮아 잠겨있는 슬롯

언락되었지만 아직 각인을 진행하지 않은 슬롯



빈 각인 슬롯 터치 : 각인명과 재료, 보유량 표시
(화면 아무데나 터치시 사라지는 툴팁)



잠긴 각인 슬롯 터치 : 시스템메세지로 알림

랭크명칭 - 화이트 랭크, 그린 랭크, 블루 랭크,
퍼플 랭크, 골드 랭크, 레드 랭크

각인 정보 / 인챈트 시안

[인챈트 초기화 버튼]

- 인챈트 결과 부여된 랜덤 보너스 능력치가 마음에 들지 않을때 초기화하는 버튼. 누르면 확인창 띄움.
- "인챈트를 초기화하면 기본 능력치의 인챈트 효과와 모든 보너스 능력치가 사라집니다. 초기화하시겠습니까? [확인 / 취소]"
- 보너스 능력치가 존재하지 않으면 숨김

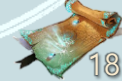
각인 레벨업 재료 확인 버튼

각인 정보

★★★★★

샬러맨더의 문양 Lv 3
 기본 능력치
 공격력 300 + 450
 보너스 능력치
 HP 1845
 방어력 545
 치명타기회 30
 치명타위력 450
 치유효과 352

보유 인챈트 주문서



- 기본 능력치의 인챈트 효과를 +000 형식으로 분리해서 노출
- 인챈트에 의한 보너스 능력치 최대 5종까지 설정 가능

하단의 인챈트 버튼을 누르면 보유 주문서 숫자가 하나 감소하며 성공 / 실패 연출을 띄움

[각인 마일리지 게이지]

- 각인 실패시 게이지 증가
- 각인 성공시 0으로 초기화
- 최대값에 도달하면 다음 인챈트는 무조건 성공.
- 개별 각인마다 독립된 마일리지값 설정

인챈트 주문서가 없거나 최대횟수 도달시 비활성화

60 FPS

18,550

각인 정보

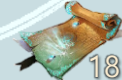
★★★★★

샬러맨더의 문양 Lv 2
 기본 능력치
 공격력 100

각인 레벨업 재료



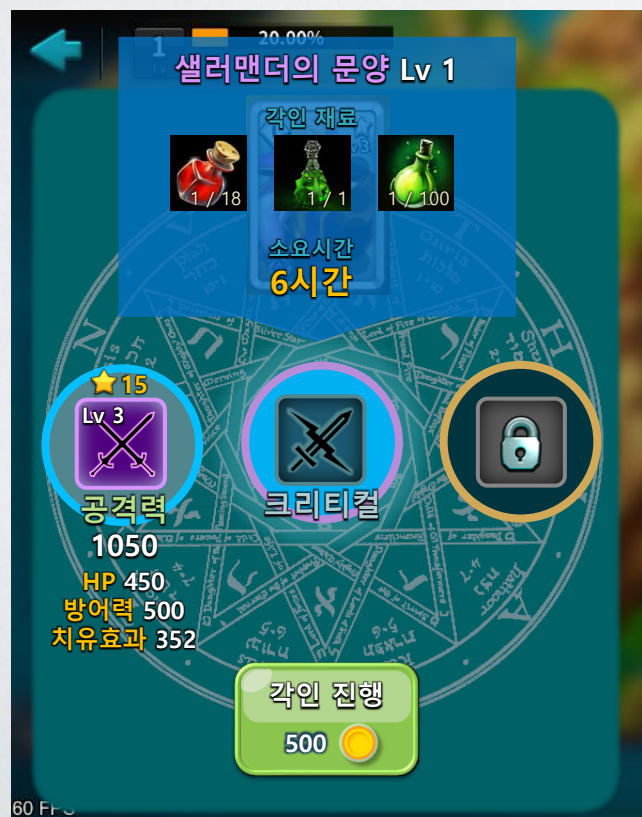
보유 인챈트 주문서



문신사 NPC를 통해 각인 레벨업을 할 때 필요한 재료를 안내하는 버튼

60 FPS

문신사 - 각인 부여 시안



문신사 – 각인 진행 시안



각인 인챈트 동작 규칙

- 인챈트 진행 : 인챈트 주문서 소모
 - 문신사 NPC가 소량 판매
 - 베이스에서 재화를 소모하여 주문서 생산 : 백지두루마리 + 다크에테르
 - 종류와 등급 구분 없이 모든 각인에 같은 주문서 사용
- UI에 ☆로 표시
 - 5까지 일렬로, 6개부터 ☆6, ☆7 ... ☆25 형식으로 표시
- ☆1마다 증가할 능력치 값은 각인Lv에 의해 증가하는 값의 일정%임
 - 각인의 기본 능력치 = $DT정의값 * (각인Lv + (☆수 * 상수A))$
 - 상수A : $SettingWorld.InscriptionEnchantPower = 0.5$
- 각인 Lv에 비례하여 최대 ☆수 제한 : Lv1당 ☆[상수B]개
 - 상수B : $SettingWorld.InscriptionEnchantMaxPerLv = 5$
- 실패확률이 존재
 - 인챈트가 1종뿐이기 때문에 +가 높아질수록 비용소모가 커지도록 하는 역할
 - 실패시 다른 패널티 없이 주문서만 소모
 - 인챈트 단계가 높아질수록 성공률 더욱 저하
 - 실패시 쌓이는 마일리지 존재 (최대값 1인 float형 or 최대값 100인 int형)
 - InscriptionEnchant DT에 각인 횟수별 성공률과 마일리지 적립률이 정의됨
- 각인 Lv별 최대 인챈트에 도달할 때 마다 (인챈트 횟수가 [상수B(InscriptionEnchantMaxPerLv)]의 배수가 될 때 마다) 보너스 능력치 랜덤 부여
 - 붙을 수 있는 랜덤 능력치 종류는 각인의 종류와 동일 (같은 DT 적용)
 - 각인의 최대레벨이 3이라면 3개의 보너스 능력치가 붙을 수 있음
 - 각인의 고유 능력과 동일한 보너스 능력치는 랜덤에서 제외
 - ex) ID 11 코볼트의 문양 (물리 공격력)에는 같은 ID 11 보너스가 붙을 수 없음
 - 중복능력치 발생시 최적조합이 너무 뻔해지고 밸런스 문제가 발생하기 쉽기 때문에 회피
 - 보너스 능력치 2개이상 붙을 때도 능력 종류가 중복될 수 없음 :
최적 조합의 범위를 넓혀 첫 능력치가 2~3순위더라도 포기하지 않고 마지막 랜덤까지 트라이하게 만드는 역할
 - 보너스 능력치 각각의 수치는 각인 Lv에 비례하여 증가
 - 보너스 능력 수치 = $결정된랜덤값 * (1 + (각인Lv - 1) * 상수C)$
 - 상수C : $SettingWorld.InscriptionEnchantBonusPower = 0.4$