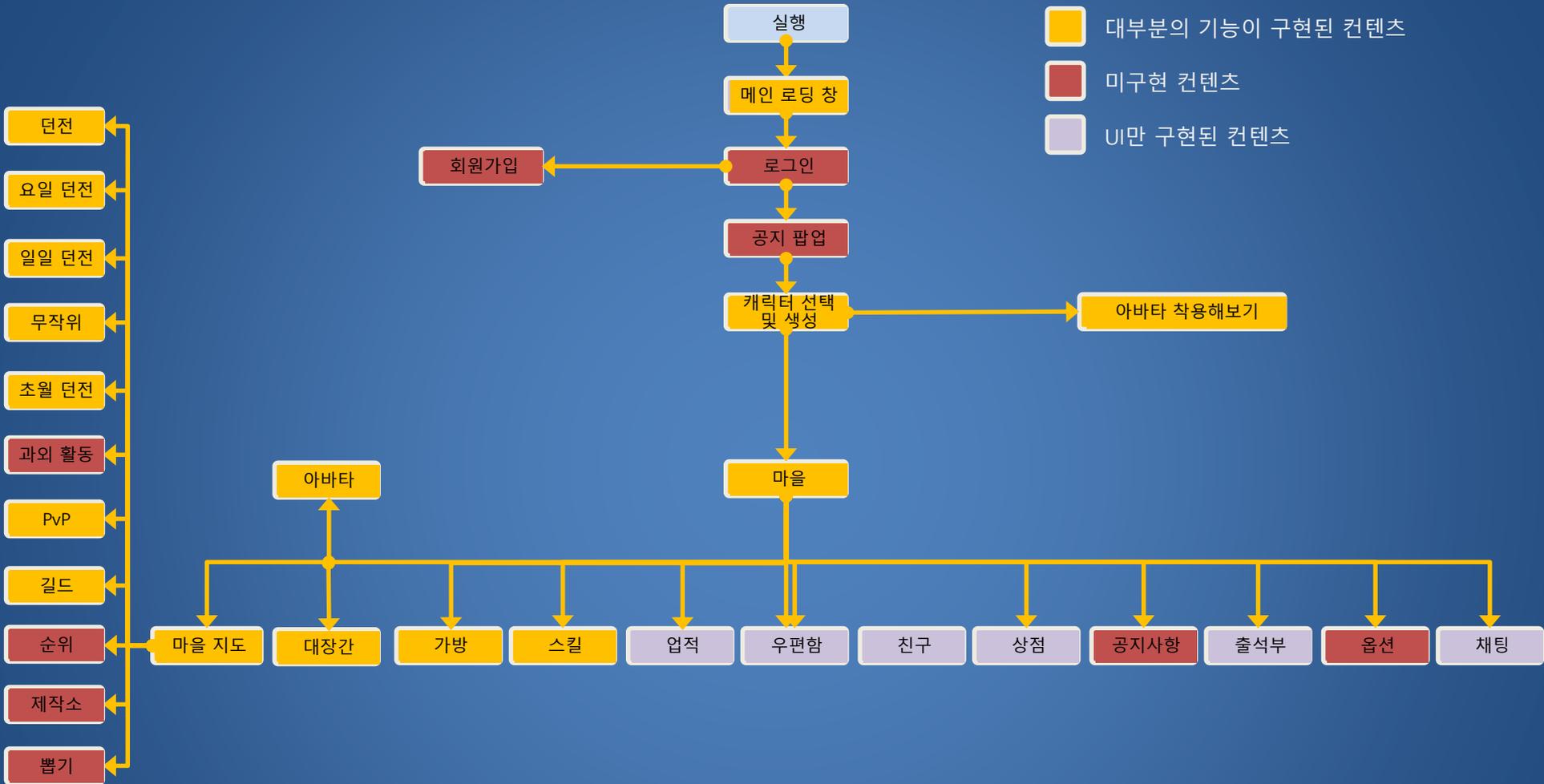


Evil Of Darkness

플로우 차트



- 던전(일반 던전 - 액트 7, 정예 던전 - 액트 6), 요일 던전(골드 파밍 6단계 - 의미 없음, 포션 파밍 - 의미없음), 일일 던전(룬스톤 파밍 6단계, 재료 파밍 6단계), 무작위 던전(6 단계), 초월 던전(Wave)

메인 로딩 및 캐릭터 선택



- 로그인, 회원 가입, 공지 팝업 미구현.
- 게임을 플레이 시 메인 로그인 장면이 나오고 자동으로 캐릭터 선택창으로 이동
- 캐릭터 생성 구현(버서커, 데몬헌터, 아칸 3종의 캐릭터가 구현되어 있으며 신규 캐릭터 쌍검사는 미구현 상태)
- 캐릭터 선택 창에서 이미 생성한 캐릭터 선택 가능(최초 진입 시 임시로 캐릭터의 기본정보를 만들어 클라이언트에서 가지고 있으며 캐릭터의 기본 정보 및 아이템 정보를 가지고 있도록 구현되어 있다)
- 캐릭터 선택 창에서 다른 아이템 착용해보기 기능 구현(아바타 아이템)
- 캐릭터 생성 창에서 슬롯은 4개로 구성되어 있으며 캐릭터를 선택하면 슬롯 정보에 있는 캐릭터를 확일 할 수 있다.
- 캐릭터의 아이템 파츠는 투구, 갑옷, 무기, 스페셜, 귀걸이, 목걸이, 반지, 팔지 등 8종을 착용할 수 있도록 구현되어 있다.



- 마을지도를 통해 맵 오브젝트 콘텐츠 이용 가능하며 컨트롤 이동을 통해 접근할 수 있도록 구현(던전, 일일던전, 요일던전, 무작위던전, 초월던전, 결투장, 길드 - 구현), (과외 활동, 제작소, 순위, 뽑기 - 미구현)
- 하단 UI를 통해 콘텐츠 이용 가능(아바타 대장간, 가방, 스킬 - 구현), (업적, 우편함, 친구, 상점 - 미구현)
- 출석부, 공지사항, 채팅, 옵션창 - 미구현
- 마을에 다른 유저 캐릭터 생성(임시로 정보를 만들어 다른 유저가 마을에 생성되도록 구현)
- 미구현 오브젝트(과외 활동, 제작소, 순위, 뽑기)에 대해 필요한 콘텐츠와 필요 없는 콘텐츠의 구분과 기획적으로 바뀌어야 하는 시스템에 대한 논의 필요

컨텐츠 - 아바타



- 아바타는 투구, 갑옷, 스페셜(날개) 3종의 파트로 구성되어 있다.
- 아바타 구매 가능(재화를 통해 아바타 구매가 가능하며 AvatarInfo.xml 테이블을 통해 파트 등록 및 재화 설정이 가능)
- 구매한 아바타는 판매 불가
- 아바타 세트 아이템에 대한 효과 및 구매에 대해 기획적으로 추가 해야할 시스템에 대한 논의 필요

컨텐츠 – 가방



- 가방을 통해 자신의 캐릭터를 확인할 수 있고 캐릭터 정보를 확인할 수 있다.
- 착용하고 있는 아이템에 대한 정보 확인 가능
- 던전에서 획득한 아이템을 가방에서 확인 가능(일반던전, 무작위 던전, 초월 던전 클리어 시 아이템을 획득하며 현재 100개 까지 획득이 가능하도록 구현됨, 100개가 넘을 경우 던전 진입이 불가능 하도록 구현)
- 가방 확장 미구현
- 상세 보기를 통해 캐릭터의 능력치를 확인할 수 있다.
- 가방 확장에 대해 기획적인 논의 필요(기본 몇으로 시작할지, 구매 시 얼마나 증가할지, 또는 구매 불가일지 등등)
- 상세 정보의 옵션 개수 조율 필요(현재 58개의 너무 많은 옵션으로 인해 상세정보를 드래그로 확인해야 하는 문제점과 다량의 정보로 인한 유저 접근성이 떨어지는 문제점에 대해 기획적인 논의가 필요)

컨텐츠 – 가방



- 아이템 선택시 아이템에 대한 정보를 확인할 수 있다.
- 기본능력 – 옵션 3개
- 추가능력 - 별 등급에 따라 최대 3개(1성, 2성 – 옵션 1개) (3성, 4성 – 옵션 2개) (5성, 6성 – 옵션 3개)
- 소켓 능력 – 아이템 파츠에 따라 1개 ~ 2개(룬스톤 등록)
- 아이템 판매, 아이템 분해, 아이템 강화, 룬스톤 등록, 장착 및 해제 기능 구현(분해, 강화 대장간으로 연결됨)
- 기본 능력 옵션 3개 시스템 변경에 대한 기획적 논의 필요 – 단일 능력 적용(무기 – 공격력, 방어구 – 방어력, 장신구 – 체력)

컨텐츠 – 대장간(강화)



- 아이템을 강화할 수 있다.(현재 아이템 강화는 99단계까지 가능)

컨텐츠 – 대장간(분해)



- 아이템 분해는 개별 선택을 하여 정보를 확인하고 분해할 수 있으며 하단 아이템 선택분해를 체크박스를 통해 선택한 모든 아이템을 한번에 분해 가능하다.
- 아이템을 분해하면 분해한 아이템과 동일한 등급의 재료(정수)가 만들어진다.
- 분해한 재료(정수)를 어떻게 활용할지에 대한 기획적 논의가 필요

컨텐츠 – 대장간(룬스톤 합성)



- 룬스톤은 재료(정수)와 룬스톤을 합성하여 다음 단계의 룬스톤으로 만들 수 있다.
- 아이템에 룬스톤을 등록하는 시스템과 추후에 적용될 전설 보석에 대한 사용 방법을 직관성 있게 유저에게 어떻게 인지 시킬지에 대한 기획적인 논의 필요

컨텐츠 – 대장간(재료)



- 재료(정수) 판매 기능 구현

컨텐츠 – 대장간(스킬)



- 액티브 스킬 캐릭별로 12개의 스킬이 존재하며 4개의 슬롯에 각각 3개씩 선택하여 스킬을 등록할 수 있다.
- 패시브 스킬 미구현
- 스킬 강화와 기존 도트 데미지 스킬의 변경 및 스킬 교체에 대한 기획적인 논의 필요

컨텐츠 - 업적, 우편함, 친구, 상점, 출석부, 채팅, 옵션, 공지사항



- 업적, 우편함, 친구, 상점, 출석부, 채팅은 이미 구현되어 있는 상태이다.
- 옵션, 공지사항 미구현
- 시스템 및 기능적인 작업에 대한 논의 필요

컨텐츠 - 던전 (일반 모드, 정예 모드 스테이지 선택)



- 일반 던전과 정예 던전 구현.(현재 일반 던전 7엑트, 정예 던전 6엑트 작업됨)
- 일반 던전과 정예 던전의 각 엑트는 10스테이지로 구성되어 있다.
- 스테이지를 선택 시 스테이지에 대한 정보를 확인할 수 있다.(권장 공격력, 권장 방어력, 획득 경험치, 획득 골드, 보상 아이템 정보)
- 증가권 개수 및 사용중 상태, 자동 스킬 상태, 반복 첫 보상, 반복 골드 보상, 즉시완료권 개수 및 사용 구현됨(즉시완료권은 일반스테이지와 정예 스테이지에서만 사용 가능)
- 아이템 추가 스테이지, 경험치 증가 스테이지, 골드 획득 증가 스테이지 구현됨(MapInfo.xml 테이블에서 던전 시트 마다 세팅할 수 있다.)
- 모든 던전은 MapInfo.xml에서 배율로 몬스터의 공격력과 방어력을 조절할 수 있다.(현재 정예 던전은 일반 던전의 1.5배 강하게 셋팅되어 있다.)

컨텐츠 - 던전 (일반 모드, 정예 모드)



- 자동 전투(길찾기 기능 구현됨) 가능하고 친구 소환 버튼을 통해 친구캐릭터 1개를 소환한다(현재는 클라이언트에서 임의로 캐릭터 정보를 생성)
- 스킬 시스템 구현(스킬창에서 셋팅한 스킬을 사용할 수 있으며 스킬 오픈에 대한 레벨 제한이 있다)
- 클리어시 전투 결과를 확인할 수 있다.(보상아이템은 RewardItemInfo.xml 테이블에 각 던전 시트의 정보를 통해 주어진다)
- 마을가기, 다시하기, 다음 지역가기 기능이 구현되어 있다.

컨텐츠 – 무작위 던전



- 무작위 던전은 일반 스테이지의 맵을 랜덤으로 가져와 생성하며 던전에서 나오는 몬스터 또한 랜덤으로 생성하여 각 단계에 맞는 레벨로 셋팅되도록 구현되어 있다.
- 무작위 던전은 6단계로 구성되어 있으며 추후에 기획적인 의도에 따라 단계가 늘어날 수 있다.(각 단계는 레벨제한이 있다)
- 스테이지 클리어 제한에 대한 논의 필요
- 추후에 대균열 시스템이 무작위 던전이나 초월 던전 중에 들어갈 것으로 보이며 기획적인 논의 필요

컨텐츠 – 초월 던전



- 초월 모드는 하루에 3회 이용할 수 있다.(현재 제한 없음)
- 10레벨 부터 이용할 수 있으며 캐릭터의 현재 레벨보다 5레벨 낮은 스테이지부터 시작하도록 구현되어 있다.
- Wave형태의 무한 디펜스 모드로 초월모드 스테이지 테이블에 정해진 제한 시간 동안 게임을 플레이하며 웨이브를 끝내면 다음 레벨의 웨이브가 시작된다.
- 제한 시간이 지나면 웨이브가 종료된다.
- Wave 방식 게임 플레이에 대한 필요성과 보상에 대한 기획적인 논의가 필요

컨텐츠 – 일일 던전



- 일일 던전은 룬스토 파밍(기존에 이름이 보석 파밍 던전 이었다) 던전과 재료(정수) 파밍 던전 두 개의 모드로 이루어져 있다.
- 게임 방식은 일반 모드와 같다.
- 던전은 총 6단계의 난이도가 존재한다.(각 단계 마다 레벨 제한이 있다.)
- 스테이지 클리어 제한에 대한 논의 필요

컨텐츠 – 요일 던전



- 요일 던전은 골드 파밍 던전과 물약 파밍 던전 두 개의 모드로 이루어져 있다.(골드 보상과 물약 보상 적용 안됨)
- 게임 방식은 일반 모드와 같다.
- 던전은 총 6단계의 난이도가 존재한다.(각 단계 마다 레벨 제한이 있다.)
- 스테이지 클리어 제한에 대한 논의 필요
- 현재 골드 파밍 던전을 증가권 파밍 던전으로 교체 작업중이며 물약 파밍 던전은 그대로 유지할지 다른것으로 대체 할지에 대한 기획적인 논의가 필요

컨텐츠 – 길드



- 길드를 통해 길드 창설과 길드 가입, 길드 던전 이용, 길드전을 즐길 수 있다.(현재 길드전만 구현)
- 게임 방식은 10 대 10으로 진행되며 상대 길드원을 모두 죽이면 승리하게 된다.
- 하루 2회 이용가능(횟수는 임시이며 현재 이용 제한 없음)
- 승리시 길드 포인트 획득(미적용)

전체 작업 내용

- 던전 시스템(기본적인 던전 플레이가 가능하며 스테이지 클리어 시 결과를 통해 캐릭터의 성장과 아이템 보상을 얻는다.)
 - 던전 - 일반 던전, 정예 던전은 스테이지 방식으로 되어있다.(액트 별 10개의 스테이지가 존재한다.)
 - 일일 던전 - 룬스톤 파밍 던전, 재료(정수) 파밍 던전은 6단계의 스테이지 방식으로 구성되어 있다.
 - 요일 던전 - 보석 파밍 던전(증가권 파밍으로 교체), 물약 파밍 던전(아직 물약 파밍 불가능하며 보상으로 아이템이 셋팅되어 있다.)은 6단계의 스테이지 방식으로 구성되어 있으며 현재는 보상으로 아이템이 나온다.
 - 무작위 던전(미궁 던전) - 6단계의 스테이지로 구성되어 있으며 랜덤한게 맵과 몬스터가 설정되어 생성된다.
- 캐릭터(버서커, 데몬헌터, 야칸 3종류의 캐릭터가 작업되어 있으며 신규 캐릭터로 쌍검사 작업 중)
 - 캐릭터는 8개의 파츠로 구성되어 있다.(무기, 투구, 갑옷, 장갑, 바지, 신발, 목걸이, 반지)
 - 아이템 교체 시 무기만 외형이 변화한다.
- 아바타(투구, 갑옷, 특수파츠 3개로 이루어져 있다.)
 - 골드와 점으로 구매가 가능하며 교체한 구매한 파츠를 착용하면 외형이 변화한다.
- 스킬(캐릭터 별 12개의 액티브 스킬이 존재한다.)
 - 스킬은 캐릭터의 레벨에 따라 오픈 된다.
 - 12개의 액티브 스킬은 4개의 스킬 슬롯에 등록이 가능하며 각 슬롯마다 3개의 액티브 스킬이 정해져 있어서 유저가 선택적으로 슬롯에 등록할 수 있다.
- 대장간(강화, 분해, 룬스톤 합성, 재료)
 - 아이템을 강화 - 99단계까지 강화할 수 있다.(ItemInfo.xml 테이블의 ItemUpgradeInfo 시트에 강화에 대한 정보를 확인할 수 있다.)
 - 아이템 분해 - 아이템을 분해하여 재료(정수)를 얻을 수 있으며 아이템의 등급과 동일한 등급의 재료(정수)를 얻을 수 있다.(ItemInfo.xml 테이블의 ItemDecomposition 시트 참조)
 - 룬스톤 합성 - 재료와 룬스톤의 합성을 통해 다음 단계의 룬스톤을 제작할 수 있다.(ItemInfo.xml 테이블의 RuneStoneComposition 시트 참조)
 - 재료(정수) - 아이템 분해로 얻는 재료(정수)로 확인과 판매가 가능하다.
- 아이템(기본능력, 추가능력, 소켓능력으로 구성되어 있다)
 - 기본능력(옵션 3개), 추가능력(별 등급에 따라 1개 ~ 3개) 소켓 능력(파츠에 따라 1개 ~ 2개)
 - 판매, 장착, 해제, 룬스톤 등록 기능이 구현되어 있다.
- 길드
 - 10 대 10의 길드 전투(현재 클라이언트에서 임의로 유저 정보를 생성하여 길드전을 하도록 구현)
 - 10 대 10 길드전은 자동으로 진행된다.
- 아레나(PvP)
 - 1 대 1의 개인 전투(현재 클라이언트에서 임의로 유저 정보를 생성하여 대전하도록 구현)
 - 1 대 1 대전은 자동 전투와 직접 전투 중 한가지를 선택하여 플레이할 수 있다.
- UI 시스템
 - 시스템 메시지 UI창(게임 플레이 시 필요한 내용을 유저에게 알리기 위한 창으로 TextInfo.xml 테이블에 내용을 적용하여 사용)
 - 로딩 UI창(씬 이동시 로딩 진행 상황을 보여주는 창)

필요한 작업 내용

1. 아이템(기본능력, 추가능력, 소켓능력)
 - 기본능력 – 랜덤 옵션 3개로 구성되어 있던 부분을 단일 능력(무기 – 공격력, 방어구 – 방어력, 장신구 – 체력으로 수정중)
 - 데미지 공식 – 복잡한 데미지 공식에 대해 단순화 작업 필요
2. 아이템 옵션
 - 58개의 너무 많은 옵션이 존재 – 유저가 인식 하기 어려운 쓸데없는 옵션이 너무 많고 데미지 공식에 영향을 줄 만큼 옵션 수가 많아 게임의 퍼포먼스를 떨어뜨려 문제가 됨, 옵션 개수 제한 필요
3. 스킬
 - 액티브 스킬 중 도트 데미지 스킬이 게임의 퍼포먼스를 떨어뜨려 문제가 됨, 도트 데미지 스킬의 변경이 필요
 - 기존에 제작되었던 쓸만한 스킬을 다시 교체하는 작업 필요.
4. 아이템 강화
 - 아이템 강화시 재료(정수)를 사용하여 강화하는데 확률이 존재하여 성공, 실패를 결정 하고 있는데 요즘 게임에 불필요하게 보여 수정이 필요
5. 카메라 연출
 - 던전에서 캐릭터 행동(이동, 공격, 스킬 사용)에 따른 카메라 연출 작업 필요
6. AI
 - 유저 캐릭터 AI작업 필요(PvP, 길드전, 던전)
 - 몬스터 AI(일반 몬스터, 중급 몬스터, 보스 몬스터)
7. 던전
 - 던전 시스템(각 던전에 대한 세부적인 시스템)
8. 레이드
 - 레이드 시스템 작업
9. 대군열
 - 대군열 시스템 작업
 - 전설 보석 시스템 작업(대군열 스테이지, 전설 보석 제작, 강화)
10. 길드(길드 시스템에 필요한 기본적인 작업 필요)
 - 길드 생성(길드 생성에 필요한 조건, 길드 마크)
 - 길드원 정보 리스트
11. 아레나(PvP) – PvP에 필요한 기본적인 작업 필요(현재 임시로 1 대 1 전투가 진행되고 있다.)
 - 대전 정보(대전에 필요한 조건, 점수, 승패)
 - 전체 랭킹 정보 리스트
12. 그외 시스템
 - 출석부, 공지사항, 옵션, 채팅, 업적, 우편함, 친구, 상점, URL 다운로드 작업, 결제 작업, 맵 레벨링, 신규 캐릭터 시스템 작업