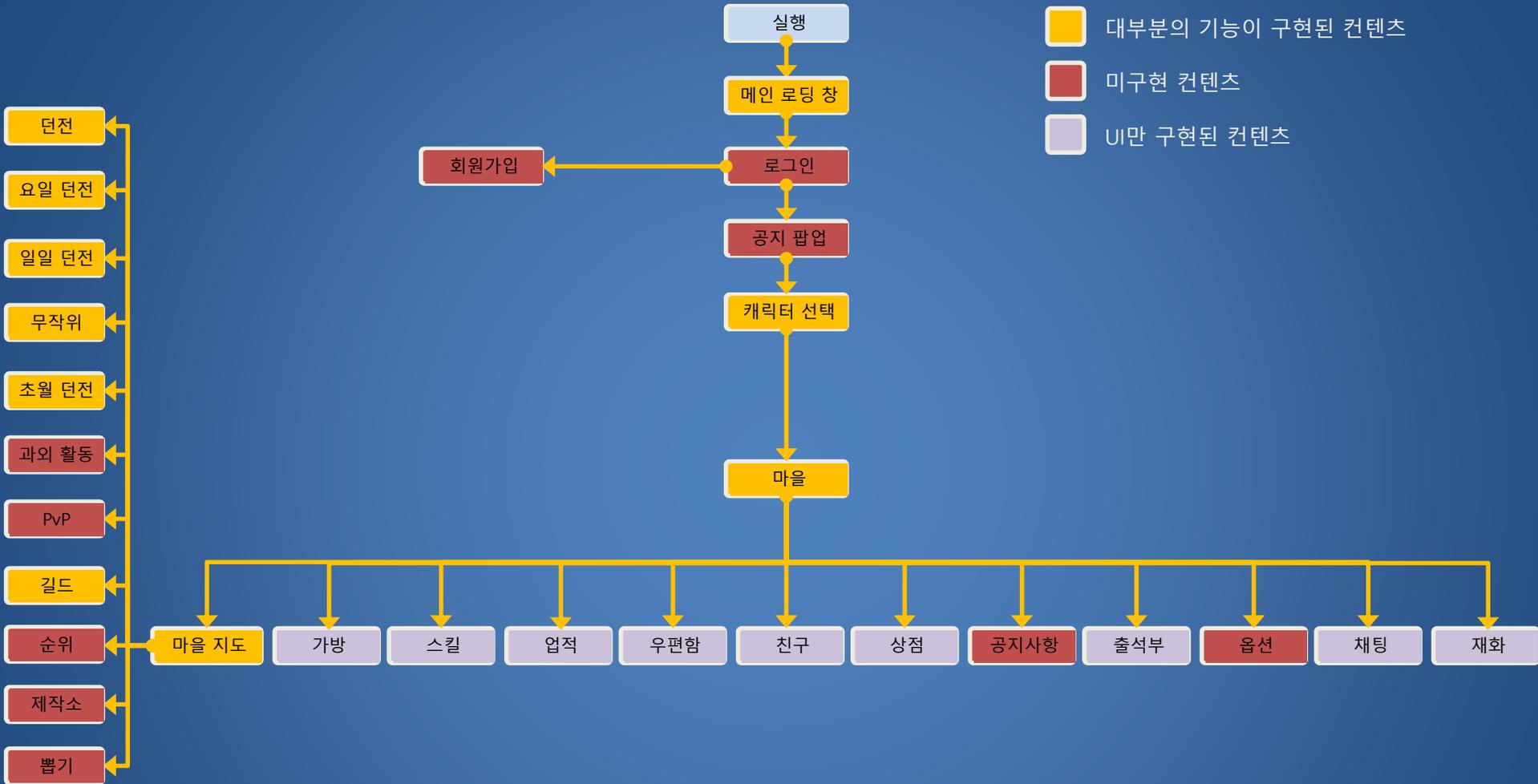


Evil Of Darkness

플로우 차트



- 메일 화면 교체
- 일일 던전, 요일 던전, 길드전 추가

메인 로딩 및 캐릭터 선택



- 로그인, 회원 가입, 공지 팝업 미구현.
- 게임을 플레이하게 되면 메인 로그인 장면이 나오고 화면을 클릭하면 캐릭터 선택창으로 이동
- 캐릭터 선택 Scene에서 3종의 캐릭터를 선택할 수 있다.(최초 진입시 임시로 캐릭터의 기본정보를 만들어 클라이언트에서 가지고 있으며 캐릭터의 기본 정보 및 아이템 정보를 가지고 있도록 구현되어 있다)
- 슬롯은 3개로 구성되어 있으며 원하는 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.

마을



- 마을에 진입하게 되면 플레이어가 선택한 캐릭터가 마을에 랜덤한 위치에 생성된다.(플레이어가 컨트롤하여 이동 가능)
- 상단 UI에서 캐릭터의 기본 정보를 확인해 볼 수 있으며 보유한 재화를 확인할 수 있다.(재화는 임시로 구현 되어있으며 현재 사용이 불가)
- 마을에서 모든 콘텐츠에 접근하도록 구성 되어있다.(대부분 UI작업만 되어있고 시스템 작업은 일부만 되어있다)
- 스킬, 업적, 우편함, 친구 상점, 출석부, 공지사항, 옵션, 채팅 등 UI만 구현
- 마을지도 클릭시 게임에서 즐길 수 있는 콘텐츠를 확인할 수 있으며 지도에서 해당 콘텐츠를 클릭하면 캐릭터가 자동으로 이동하여 콘텐츠를 이용할 수 있다.
- 지도에 있는 콘텐츠를 클릭하면 캐릭터가 해당 오브젝트로 자동으로 이동하도록 구현되어 있다.
- 마을에서 직접 움직여 던전 콘텐츠 오브젝트에 접근하면 던전으로 입장하는 UI가 뜨고 클릭시 해당 콘텐츠를 이용할 수 있도록 구현되어 있다. (던전, 무작위던전, 초월던전, 일일던전, 요일던전, 길드 콘텐츠는 기본적인 시스템이 구현되어 있다.)

컨텐츠 - 가방



- 던전에서 획득한 아이템을 가방에서 확인할 수 있습니다.(일반던전, 무작위 던전, 초월 던전 클리어시 임의로 아이템을 받을 수 있도록 처리되어 있으며 30개까지 획득이 가능하여 아이템이 30개가 넘을 경우 던전을 클리어 해도 아이템 획득이 되지 않도록 구현되어 있다)
- 가방 UI에서 착용중인 아이템을 확인할 수 있으며 미착용 아이템은 삭제와 장착이 가능하도록 구현되어 있다.
- 착용중 아이템을 선택하면 해제만 가능하도록 구현되어 있다.
- 아이템 능력치 보기 미구현
- 아이템을 바꾸고 마을로 돌아가면 마을에 있는 플레이어의 아이템 파츠가 바뀌도록 구현되어 있다.

컨텐츠 - 던전 (일반 모드, 정예 모드)



- 일반 던전과 정예 던전 구현됨.(현재 일반 던전과 정예던전 모두 4개의 Act로 이루어져 있고 Act별로 10개의 스테이지가 구성되어 있다)
- 스테이지를 선택하면 스테이지에 대한 간단한 정보를 확인할 수 있다.(권장 공격력, 권장 방어력, 획득 경험치)
- 소모성 아이템 미구현
- 보상 아이템 일부 구현(보상 아이템 테이블의 정보를 통해 보상 아이템을 보여주고 있으나 기획적인 의도에 따라 수정이 필요할 것으로 보임)
- 친구를 소환할 수 있으며 자동 전투가 가능하다.(친구는 클라이언트에서 랜덤으로 정보를 만들어 생성하고 있다)
- 스킬 시스템 구현.(4가지 스킬과 데쉬 스킬, 일반 공격 구현 - 현재 스킬에 대한 쿨타임은 적용되지 않았다)
- 결과시 시간에 따른 랭크 정보가 구현되어 있으며 보상아이템은 임시로 랜덤으로 만들어 주고 있다.
- 다시하기, 다음 지역가기, 마을로 돌아가기 기능이 구현되어 있다.

컨텐츠 – 무작위 던전



- 무작위 던전은 일반 스테이지의 맵을 랜덤으로 가져와 생성하며 던전에서 나오는 몬스터 또한 랜덤으로 생성하여 각 단계에 맞는 레벨로 셋팅하도록 구현되어 있다.
- 무작위 던전은 6단계로 구성되어 있으며 추후에 기획적인 의도에 따라 단계가 늘어날 수 있다.(현재 25, 30, 35, 40, 45, 50 레벨 제한으로 구현되어 있다)
- 레벨 제한이 풀린 스테이지를 선택하면 스테이지에 대한 간단한 정보를 확인할 수 있다.(관장 공격력, 관장 방어력, 획득 경험치)
- 소모성 아이템 미구현
- 보상 아이템 일부 구현(보상 아이템 테이블의 정보를 통해 보상 아이템을 보여주고 있으나 기획적인 의도에 따라 수정이 필요할 것으로 보임)
- 결과시 시간에 따른 랭크 정보가 구현되어 있으며 보상아이템은 임시로 랜덤으로 만들어 주고 있다.

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 끝 내면 다음 레벨의 웨이브가 시작된다.
- 제한 시간이 지나면 웨이브가 종료된다.
- 결과창과 보상관련 작업은 일반 던전, 무작위 던전과 마찬가지로 보상 아이템이 임의로 주어진다.

컨텐츠 – 일일 던전



- 일일 던전은 보석 파밍 던전과 재료 파밍 던전 두 개의 모드로 이루어져 있다.
- 게임 방식은 일반 모드와 같다.
- 일일 던전은 하루에 3회 이용할 수 있다.(현재 제한 없음)
- 20레벨(임시) 부터 이용할 수 있으며 두 개의 던전은 총 6단계의 난이도가 존재한다.
- 던전의 단계는 사용자의 레벨에 따라 열리게 된다.
- 결과창에서 보석과 재료 파밍은 미구현 상태.

컨텐츠 – 요일 던전



- 요일 던전은 골드 파밍 던전과 물약 파밍 던전 두 개의 모드로 이루어져 있다.
- 게임 방식은 일반 모드와 같다.
- 요일 던전은 하루에 3회 이용할 수 있다.(현재 제한 없음)
- 20레벨(임시) 부터 이용할 수 있으며 두 개의 던전은 총 6단계의 난이도가 존재한다.
- 던전의 단계는 사용자의 레벨에 따라 열리게 된다.
- 결과창에서 골드와 물약 파밍은 미구현 상태.

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)