시스템 분석

소울 나이트 ( 싱글 로그라이크 게임 )

* 전반적인 플레이 시스템
* 시작화면
  + 클라우드
    - 게임 내 진행상황을 저장할 수 있는 기능
    - 클라우드에 저장한 데이터를 다른 기기에서 불러와 플레이 할 수 있다
  + 설정
    - 다양한 유저 편의 기능을 지원한다
    - 컨트롤 설정
    - 이벤트 코드 입력
    - 언어 변경
    - 배경음, 효과음 켜기/끄기
  + SNS
    - 업데이트사항 또는 게임에 관련된 내용을 업데이트하는 트위터, 페이스북을 활용
  + 새로운 게임
    - 가장 마지막에 저장된 데이터를 기준으로 게임을 진행하는 시스템
    - 이어하기 데이터가 있는 경우 이어하기 데이터를 삭제하게 됨
    - 위의 경우 기존에 던전을 클리어하며 획득한 제화를 획득할 수 없음
  + 멀티플레이어
    - 호스트 혹은 참가자가 되어 함께 던전을 플레이하는 기능
    - 최대 4명에서 플레이 가능함
    - 각자 다른 캐릭터를 선택해 서로 도우면서 게임을 진행한다.
    - 멀티플레이의 경우에도 이어하기 기능이 지원된다.
    - 같은 와이파이 또는 호스트가 생성한 wifi핫스팟을 활용해 게임을 진행
  + 이어서하기
    - 이전에 진행했던 던전 진행상황을 불러와 계속해서 게임을 플레이 할 수 있는 기능
    - 이어하기를 선택하지 않고 새로운 게임을 선택하는 경우 이어하기 데이터가 삭제되어 던전에서 획득했던 제화와 아이템을 획득할 수 없다.
* 대기 룸
  + 역할 선택
    - 캐릭터를 선택(구입, 업그레이드, 코스튬 선택 가능)
  + 택배
    - 매일 하루에 한번 일정 제화를 지급받는다.
  + Tv
    - 광고를 시청하여 보상을 받을 수 있음(무료게임의 특징)
  + 임무 게시판 & 오피서
    - 오피서를 통해 임무를 갱신할 수 있음
    - 게시판에 걸려있는 임무를 하나 선택해 던전에 입장한다.
    - 던전에 존재하는 몬스터를 처치하는 미션 또는 다른 목표를 달성 시 일정 제화와 아이템을 보상으로 받을 수 있는 시스템
  + 뽑기(가샤폰)
    - 게임 내 아이템을 종류 별로 랜덤으로 뽑는다.
    - 무기, 씨앗, 재료 등 다양한 아이템들이 나옴
  + 상자
    - 던전에 입장하기 전 던전 입구에 놓여있는 상자를 통해 랜덤으로 무기를 획득하고 게임을 시작할 수 있다.
  + 책
    - 전체 캐릭터의 치명타를 강화함
    - 0에서 시작해 5까지 강화할 수 있다
  + 펫 사료
    - 유저를 도와주는 펫의 체력을 강화 시켜 준다.
    - 0에서 시작해 최대 5등급까지 강화가능함
  + 전광판
    - 개발자들이 만든 이스터에그
    - 그 안에는 개발자들이 자신들을 형상화한 캐릭터들이 있으며 게임을 개발하고 있는 듯한 모습을 보여줌
    - 캐릭터마다 각자의 상황을 설명하고 상황을 설명해주는 대사를 말풍선을 통해 전달한다.
  + 금고
    - 던전 입장 초기에 소지하는 코인의 수를 증가시킨다.
    - 던전을 클리어하는데 필요한 다양한 오브젝트를 이용하는데 코인이 필수 적으로 사용된다.
  + 냉장고
    - 현금을 통해 게임내 제화를 구입할 수 있도록 도와줌
  + 정원
    - 던전에서 또는 뽑기를 통해 뽑은 씨앗을 전원에 심을 수 있다.
    - 씨앗을 심고 물을 주는 행위로 일정 시간이 지나면 특별한 효과를 얻을 수 있다.
  + 상인
    - 상인을 통해 무기, 씨앗, 기타 재료 등 다양한 아이템을 구입할 수 있다.
    - 대기 룸에 입장하면 초기화 되어 랜덤으로 아이템을 가져온다.
    - 3 중 1개를 광고를 보는 것으로 무료로 사용할 수 있도록 함
  + 작업대
    - 수집한 재료를 활용해 무기를 제작할 수 있다.
  + 설계 작업대
    - 작업대에 상위 호환으로 설계도를 사용한 아이템 제작을 할 수 있다
    - 기존 작업대에 비해 높은 성능의 아이템을 제작가능
  + 로봇공학 시설
    - 로봇 탈 것을 재료를 소비해 탑승할 수 있게 함
  + 지하실 ( ?? )
* 던전 시스템
  + 보상
* 전투 방식 시스템
  + 보상
    - 룸을 클리어 했을 때 앞으로 스테이지를 클리어하는데 도움이 되는 아이템을 지급
    - 코인 또는 게임내 제화
    - 물약 ( HP, MP)
    - 무기
* 유저 편의 시스템

캐릭터

* HP
  + 자동으로 회복할 수 없다.
  + 물약이 필요하며 스테이지가 변경되어도 체력이 유지된다.
  + 수치가 0이되면 게임이 종료된다.
* 방어막
  + 캐릭터마다 다르지만 일정 횟수 만큼 적의 공격을 무시할 수 있다.
  + 일정시간 공격 받지 않으면 자동으로 회복한다.
* 마나
  + 무기마다 코스트가 있으며 해당 코스트 만큼 공격 시 마나를 잃는다.
  + 룸을 클리어하면 나타나는 상자를 통해 일정량의 마나를 회복할 수 있다.
  + HP와 동일하게 물약을 통해 회복할 수 도 있다.
* 코인
  + 던전을 진행하면서 유저가 사용할 수 있는 제화
  + 던전 내부에서 나타나는 상인과 오브젝트에 일정 금액을 지불하는 것으로 아이템과 무기, 특수한 능력을 획득할 수 있다.
  + 코인을 지불하는 것으로 용병을 고용해 던전을 진행할 수 있다.
  + 또 코인을 지불하는 것으로 탈 것을 구입해 이용할 수 있다.
  + 코인은 룸을 몬스터를 처치할 때마다 조금식 획득할 수 있으며 룸을 클리어했을 때 획득할 수 있다.
* 무기
  + 기본 두개의 무기를 착용할 수 있다.
  + 공격 거리에 따라 원거리 무기와 근거리 무기로 나뉜다.
  + 원거리 무기 또한 기를 모으는 차징무기와 즉시 발사되는 무기로 나뉜다.
    - 활,
  + 총마다 각자의 특성이 존제한다.
    - 산탄총( 한번에 많은 탄을 날리는 무기
    - 기관총( 탄을 빠르게 연속적으로 발사하는 무기
    - 저격총( 한발 한발 딜레이가 존재하지만 데미지가 다른 무기에 비해 높은 무기
    - 특수무기( 특이한 컨셉의 무기 , ex) 다른 게임에서 나오는 총,
  + 교체 버튼을 통해 소지하고 있는 무기를 변경하며 플레이 가능하다

일반 구조물

특수 구조물

카타나 제로

캐릭터

적 몬스터

던전 구조

특징 시스템