-로그인-

클라이언트 실행 시 서버와 연결, id 입력

서버에서 id를 DB와 비교, 있다면 해당 플레이어 정보 읽기, 없다면 닉네임 설정 후 정보 생성 및 DB 기록

플레이어 정보 로딩 이후 마을 화면으로 전환

-마을-

소셜

1. 개인 거래

Alt 키 입력 시 카메라 회전 X, 마우스 이동

피킹을 통해 특정 유저 선택해 개인 거래 가능

상호 확인 시 거래 후 DB에 거래 정보 저장

1. 채팅, 귓속말

엔터키 입력 시 채팅 입력 대기

특수 키 입력 (/w @@@) or 피킹으로 캐릭터 선택 후 귓속말 선택하여 귓속말 가능

타이핑 없이 다시 엔터 시 입력 취소

타이핑하고 엔터하면 채팅 전송, 다시 입력대기로

소비템 착용

1. 특정 키를 입력하여 배낭 확인, 소비 아이템을 아이템 슬롯에 등록하여 전투에 유용하게 사용 가능
2. 마을에서 또한 사용 가능
3. 개인 간 거래 및 npc 거래로 획득 가능
4. 플레이어의 아이템 변동이 있으면 DB에 저장

랭킹 게시판 확인 (기존 보스 체력 공유 -> 클리어 타임 전체 공유로)

1. 전체 게임에서 클리어 타임, 층을 오른 높이 등을 비교하여 랭킹 등록
2. 탑에서 랭킹 변동이 있으면 마을의 이 게시판 내용이 실시간으로 변함

Npc 상호작용

1. 가까이 접근 시 상호작용 활성화
2. 아이템 거래, 플레이어 강화 가능
3. 위의 행동을 통해 아이템, 플레이어에 변화가 있으면 DB에 저장

인스턴스 던전

1. 가까이 접근 시 상호작용 활성화
2. 상호작용 시 파티 생성 및 파티 입장, 개인 입장 가능
3. 인스턴스 던전 파티는 마을과 채팅 분리
4. 인스턴스 던전 입장 시 인스턴스 던전으로 화면 전환

캐릭터 2개 선택

-인스턴스 던전-

환경, 지형, 몬스터 종류, 배치가 랜덤

입장 시 위에서 정한 던전 환경에서 전투

몬스터의 수가 0이면 승리, 0이 되기 전 플레이어의 수가 0이면 패배

승리 시 재화 획득 및 시간 기록 후 다음층으로 이동 or 마을로 이동

다음층이 보스방이면 보스 전투, 아니면 인스턴스 던전 처음으로