요구사항 분석서

**유저**

유저는 회원가입을 하게 되면 국가, 닉네임, 아이디 비밀번호, 랭크를 저장한다. 닉네임 구성은 Riot ID와 태그로 이루어져 있다. 각 유저는 친구창이 있는데 친구는 처음에는 없고 친구추가로 늘릴 수 있다. 랭크는 기본적으로 Unranked로 되어 있으며 20레벨 이후로 경쟁전을 하면서 랭크를 배정받을 수 있다. 랭크가 불멸 이상부터 순위표에 들어가게 된다. 유저는 게임을 플레이하면서 전적이 남는다. 게임플레이와 임무를 통해 xp와 vp를 획득할 수 있고 xp는 레벨을 올리기 위한 수단이고 vp는 잠겨있는 요원을 계약하거나 이미 계약된 요원의 계약 보상을 얻기 위해 사용된다.

**전적**

전적에는 맵 이름, 플레이한 요원, 라운드스코어, 승패, 승률, 헤드샷 비율, KDA, 피해량, 점수가 가 있다. 경쟁전의 경우 승패 시 점수 변동이 있다. 또한 전적은 시즌별로 저장한다. 헤드샷 비율은 KDA에 킬에서 몸샷, 헤드샷으로 나누어 비율을 측정한다.

**요원**

요원은 이름이 있고 역할군으로 분류된다. 각 요원별로 출신 국가가 있다. 요원들은 각기 다른 스킬을 보유하는데 스킬은 q, e, c, x로 4가지를 갖고 있으며 요원 별로 가질 수 있는 최대 개수, 스킬 가격, 이름이 다르다. 각 요원을 플레이하면 그 요원의 경험치를 쌓을 수 있는데 이를 통해 계약 보상을 받을 수 있다. 또한 vp로도 계약 보상을 받을 수 있으며 계약 보상은 수집품들이다.

**총기**

총기는 이름과 종류로 나뉘어진다. 각 총기는 장탄수, 가격, 데미지가 있다. 각 총기는 스킨이 있는데 기본적으로 기본스킨이 장착되어 있다. 스킨은 등급에 따라 가격에 나뉜다. rp를 통해 상점에 출현한 스킨들을 살 수 있다. 또한 레디어나이트 포인트로 일정 등급 이상의 총기 스킨을 업그레이드 할 수 있다.

**상점**

상점에는 배틀 패스, 일일 스킨들을 살 수 있다. 배틀 패스는 xp를 얻어 레벨을 올릴 수 있고 각 레벨당 수집품 보상이 있다. 스킨 패키지를 구입하면 여러 수집품들을 얻을 수 있다. 일일 스킨은 매일마다 총기 스킨 중에서 5개가 무작위로 뜬다. 여러 결제 수단으로 rp를 얻을 수 있다.

**재화**

재화에는 RP, VP, 킹덤크레딧이 있다. VP는 현금으로 구매가 가능하고, RP는 특정 이벤트 참여로만 얻을 수 있다. 킹덤크레딧은 게임을 플레이할 때마다 지급해준다. 각각의 재화는 요원의 계약 레벨을 올리거나, 상점, 배틀패스, 스킨 업그레이드에 쓰인다.