

목차

0. 게임조사

1. [게임플레이](#)

1-1. [확장](#)

2. [튜토리얼](#)

3. [장비](#)

4. [동료](#)

5. [스킬](#)

6. [상점](#)

게임 조사

1. 원류
 - 프로그레스 퀘스트
2. 역사
 -
3. 트렌드의변화
 -

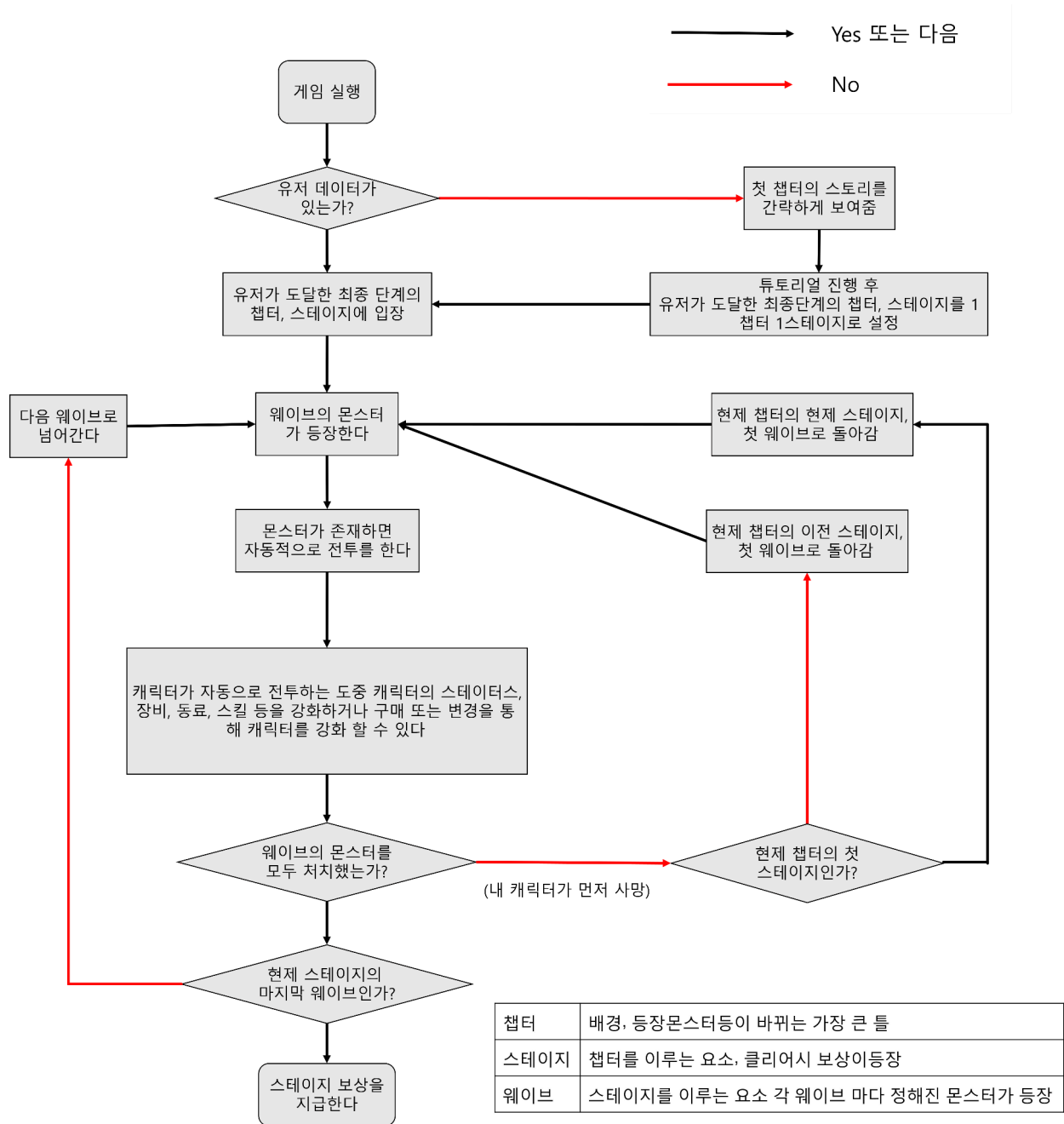
1. 게임플레이

흐름

1. 게임시작 후 유저데이터를 검사해서 데이터가 존재하지 않는 초보 유저의 경우 첫 챕터의 스토리를 가볍게 보여주고 튜토리얼을 진행하고 튜토리얼이 끝나면 유저의 데이터를 생성한다 그중 유저가 최종적으로 도달한 챕터, 스테이지는 1챕터, 1스테이지로 적용
2. 데이터가 존재하는 경우 유저의 데이터중 최종적으로 도달한 챕터, 스테이지에 자동적으로 입장

3. 스테이지에 처음 입장하면 스테이지마다 정해진 웨이브가 시작되며 웨이브에 몰려오는 몬스터와 플레이어의 캐릭터는 자동적으로 전투를 진행
4. 전투 진행중 플레이어는 재화를 소모해서 캐릭터의 스테이터스, 장비, 스킬, 동료 등을 강화하거나 다른 장비 동료 스킬 등으로 교체하여 몬스터와의 전투에서 이점을 가짐
5. 전투 도중 캐릭터가 죽으면 현재 스테이지가 챕터의 첫번째 스테이지인가 확인후 첫번째 스테이지라면 그 스테이지의 첫 웨이브 부터 다시 플레이가 시작 되고 첫 스테이지가 아닐 경우 이번 스테이지로 돌아가서 첫 웨이브 부터 다시 플레이가 시작됨
6. 웨이브를 클리어하면 현재 웨이브가 스테이지의 마지막 웨이브인지 확인하고 마지막 웨이브가 아닐 경우 다음 웨이브가 진행되고 마지막 웨이브일 경우 스테이지가 클리어되었고 스테이지 클리어 보상이 주어짐

Flow Chart



1-1. 확장

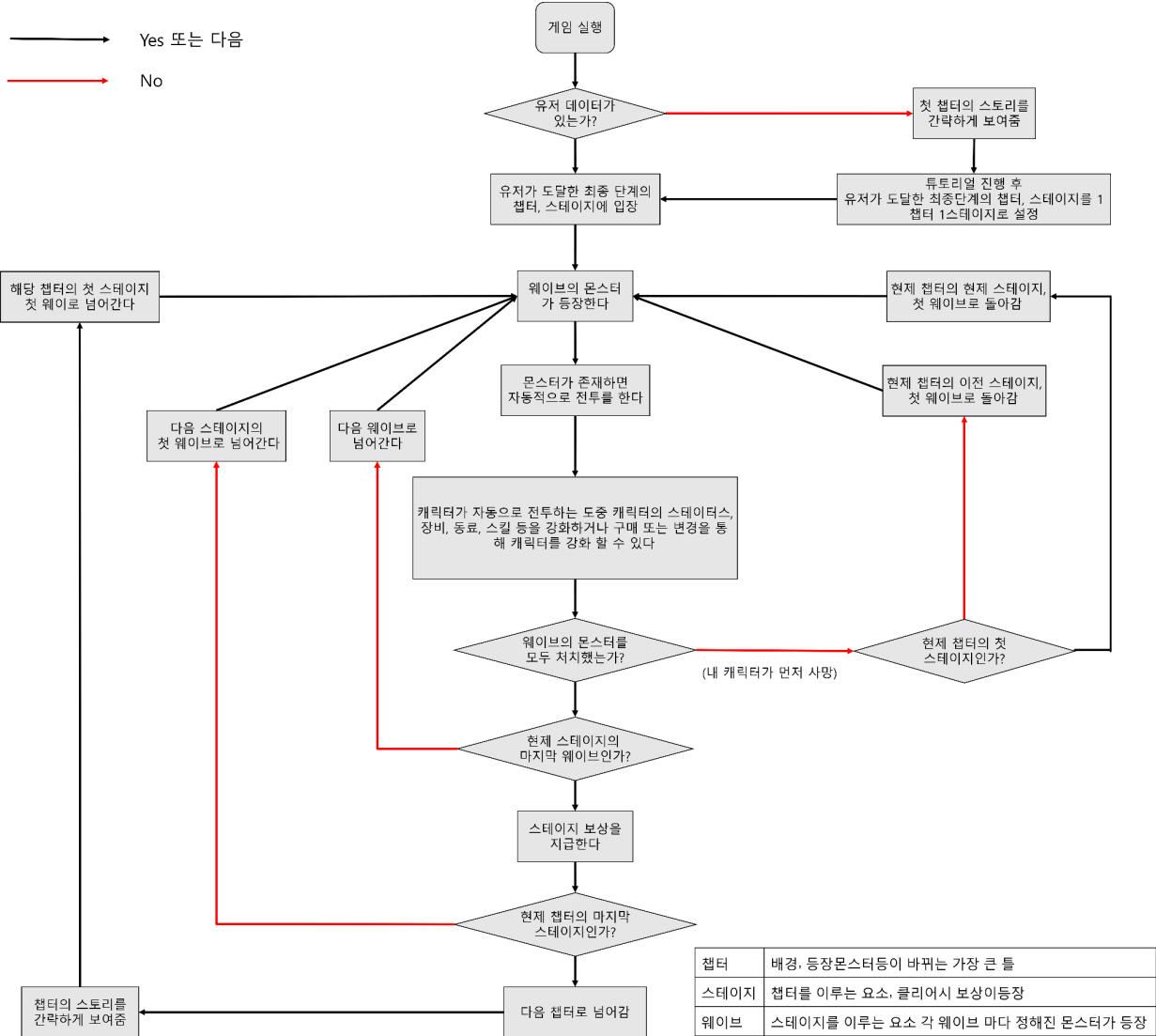
흐름

- 스테이지를 클리어하면 보상을 수령하고 현재 스테이지가 챕터의 마지막 스테이지인지 확인하고 마지막 스테이지가 아닐 경우 다음 스테이지로 이동하고 웨이브가 시작되고

마지막 스테이지일 경우 다음 챕터의 스토리를 가볍게 보여주고 다음 챕터의 1스테이지로 이동후 웨이브가 시작됨

8. 자신의 한계를 확인하며 최대한 높은 챕터에 끊임 없이 도전하는것이 목적

Flow Chart



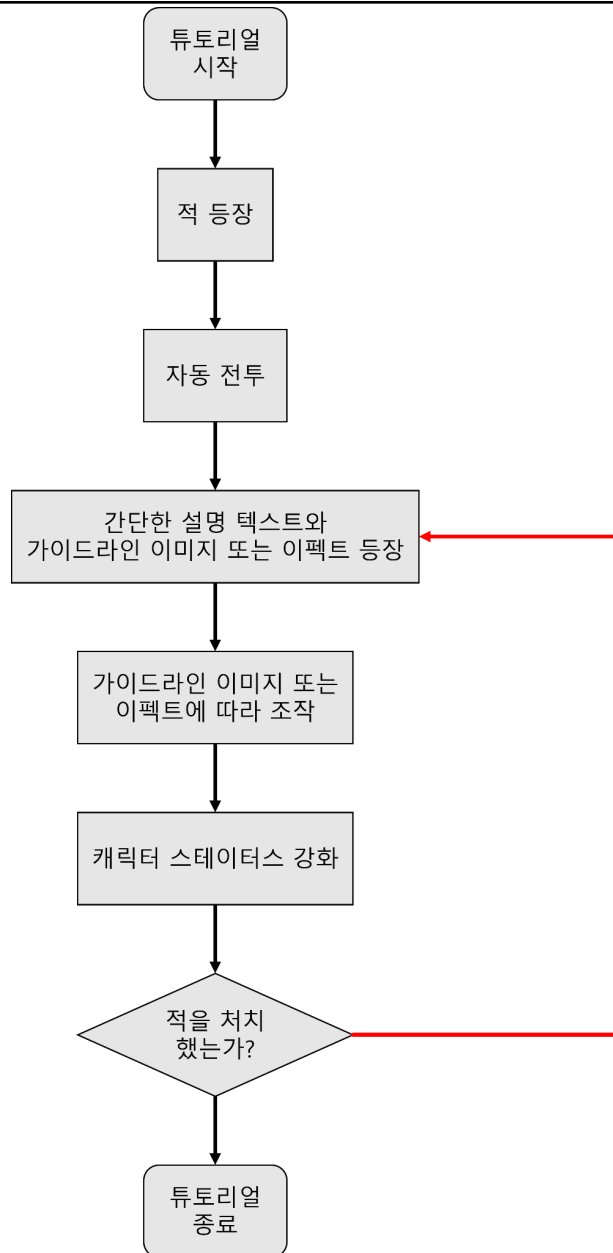
2. 튜토리얼

흐름

1. 적이 등장 하면 캐릭터는 자동으로 적과 전투

2. 전투중 설명 텍스트와 가이드 라인을 통해 조작을 제한함으로 재화를 소모해 캐릭터 스테이터스를 강화 하고 전투를 쉽게 할수 있도록 함
3. 처음 게임을 접하는 유저에게 게임의 기본 조작을 알려주기위해 존재

Flow Chart

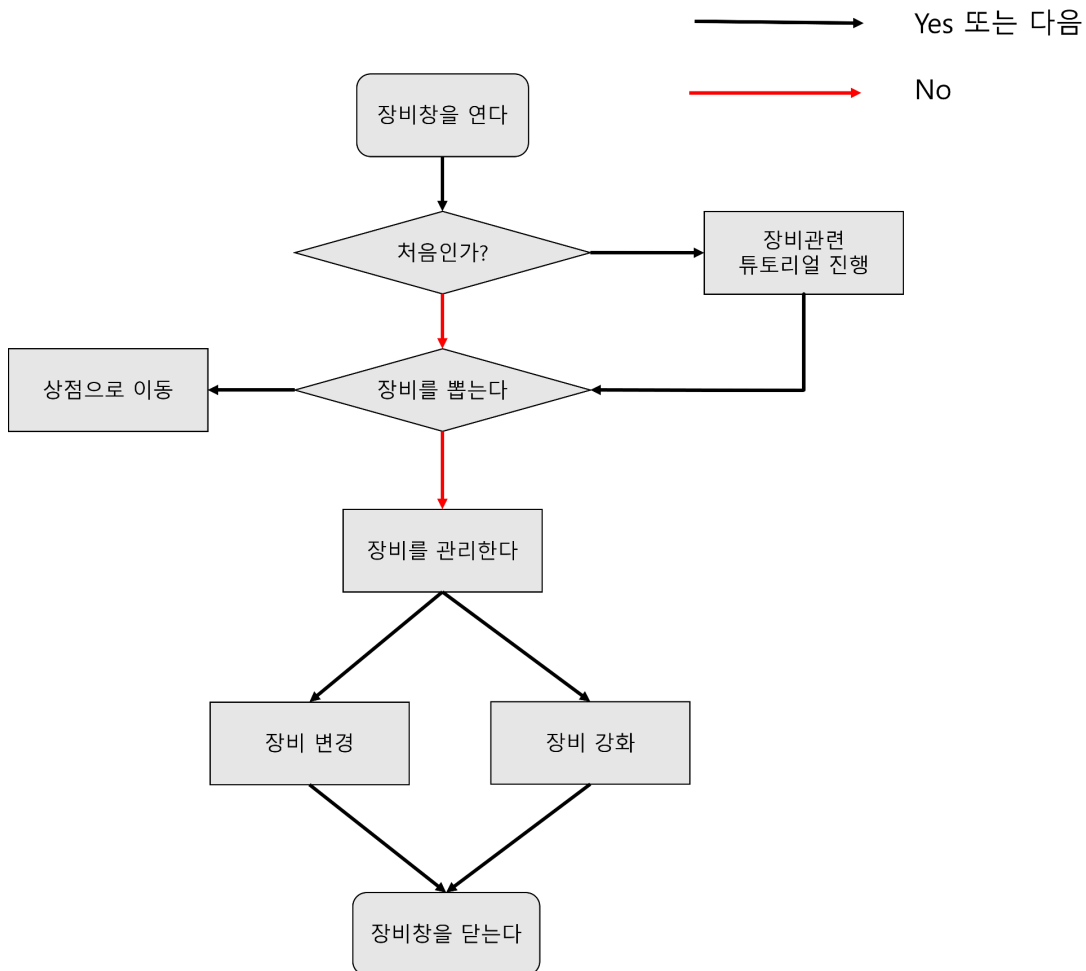


3. 장비

흐름

1. 하단 버튼으로 장비 창을 오픈
2. 처음 장비 창을 연경우 가벼운 튜토리얼과 함께 장비 강화재료, 장비 뽑기권을 지급하여 장비를 뽑고 강화하고 장착하는 등의 조작을 유저에게 알려줌
3. 장비창에 들어오면 장비를 뽑거나 장비를 관리 가능
4. 장비관리에는 착용중인 장비를 변경하거나 착용중인 장비를 강화 가능

Flow Chart

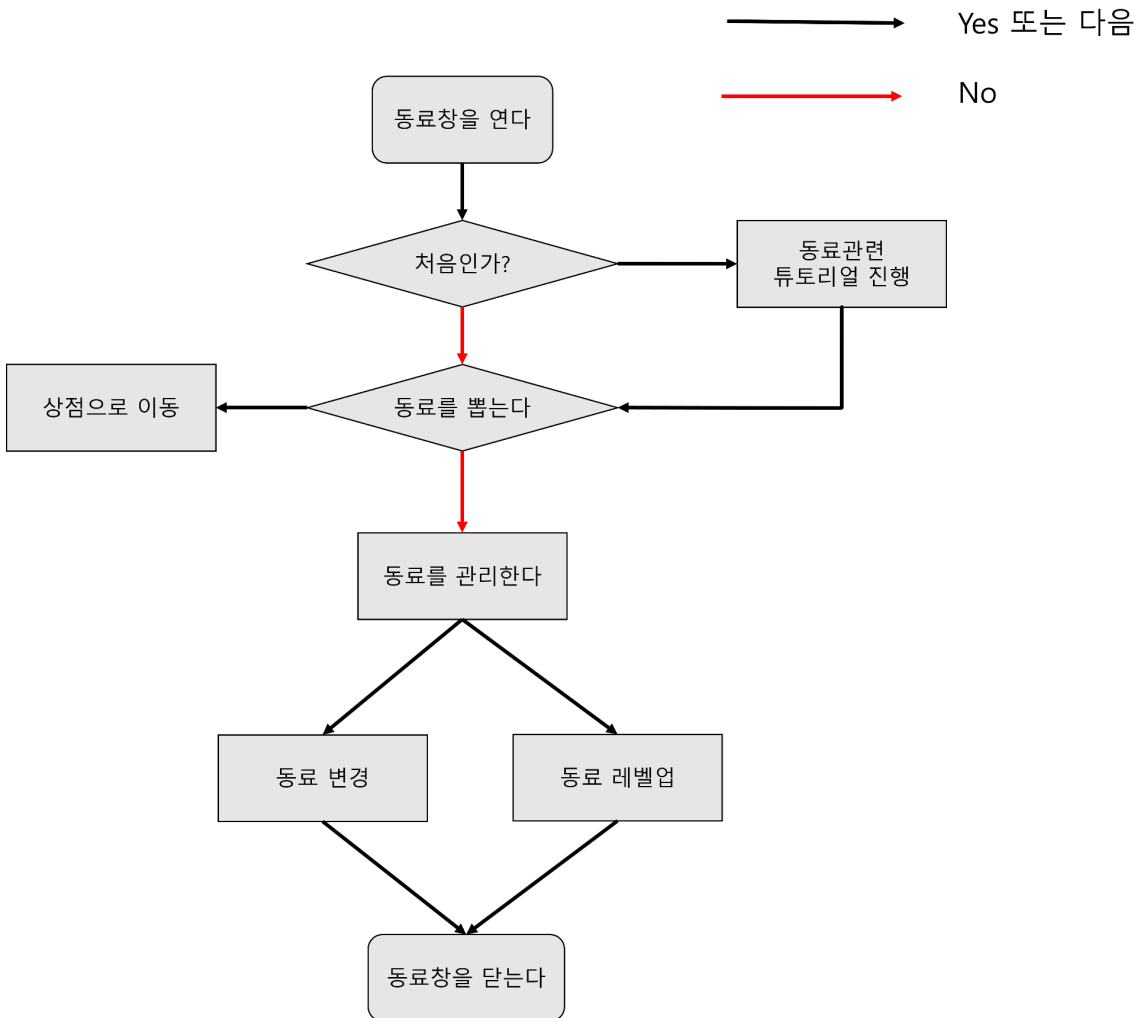


4. 동료

흐름

1. 하단 버튼으로 동료창을 오픈
2. 처음 동료창을 연 경우 가벼운 튜토리얼과 함께 동료 레벨업 재료, 동료 뽑기권을 지급하여 동료를 뽑고 장착하고 레벨업하는 등의 조작을 유저에게 알려줌
3. 동료창에 들어오면 동료를 뽑거나 동료를 관리 가능
4. 동료관리에는 착용중인 동료를 변경하거나 착용중인 동료를 강화 가능

Flow Chart

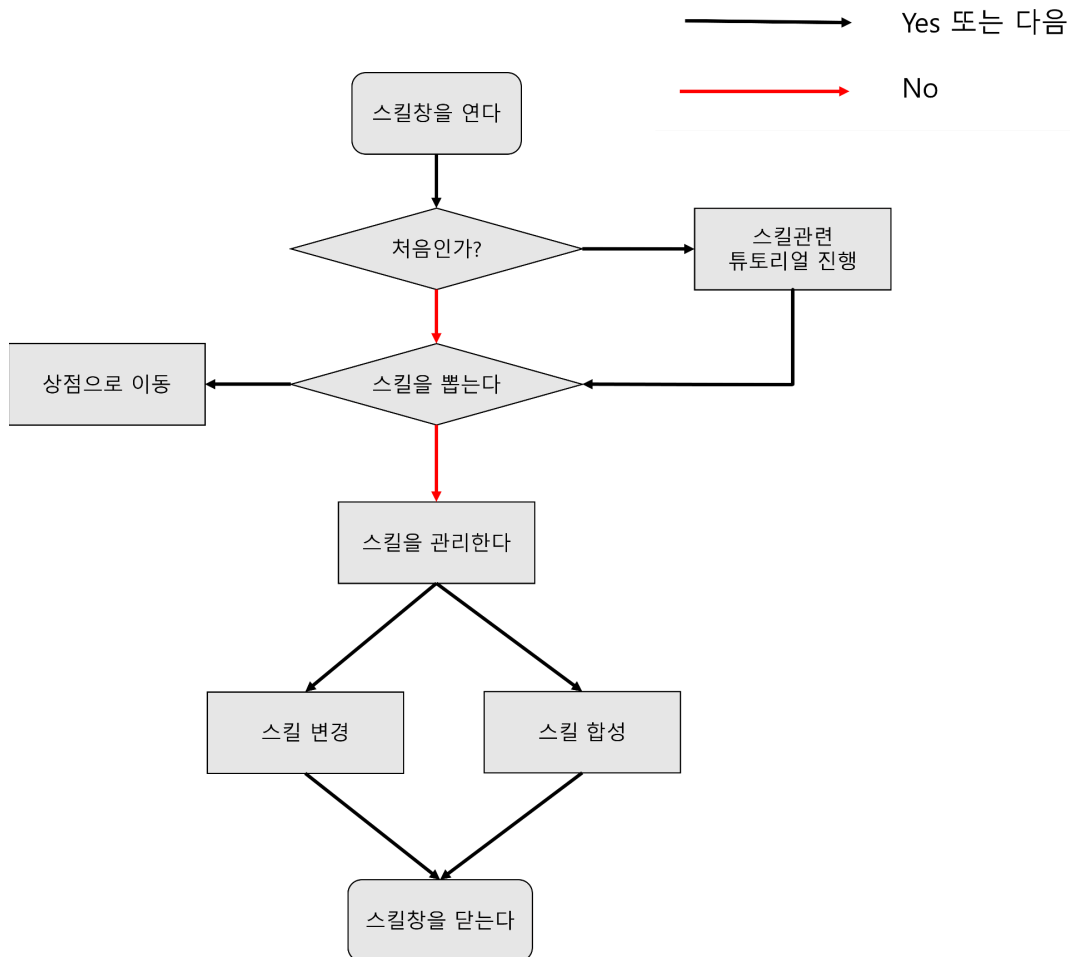


5. 스킬

흐름

1. 하단 버튼으로 스킬창을 오픈
2. 처음 스킬창을 연 경우 가벼운 튜토리얼과 함께 스킬 뽑기권을 지급하여 스킬을 뽑고 장착하고 합성하는 등의 조작을 유저에게 알려줌
3. 스킬창에 들어오면 스킬을 뽑거나 스킬을 관리 가능
4. 스킬관리에는 착용중인 스킬을 변경하거나 착용중인 스킬을 합성 가능

Flow Chart



6. 상점

흐름

1. 하단 버튼으로 상점창을 오픈
2. 오늘의 아이템(패스, 광고 상품등)을 보여줌
3. 오늘의 아이템을 구매할지 또는 다른 탭으로 이동할지 선택
4. 다른 탭으로 이동하면 해당하는 탭에 맞는 뽑기를 진행
5. 뽑기이후 해당하는 창으로 이동할지 다시 뽑기를 할지 선택

Flow Chart

