# SYSTEMS

### 시스템

### 스테이지

- 인스턴스 던전: 전반적인 게임은 인스턴스 던전 형태로 진행한다.
- 크랙룸: 던전의 벽에 검은색 균열이 난 형태로 UI를 제시하여 숨겨진 방의 존재를 암시한다. 이 공간에서 특정 키를 일정 시간 이상 누르면 다른 공간으로 이동할 수 있다. 해당 지역에서는 별도의 아이템을 얻거나 NPC를 만날 수 있으며 튜토리얼을 통해 학습을 진행할 예정이다. 때로는 숨겨진 방을 찾지 못하면 진행할 수 없는 스토리도 존재한다. 이 경우, UI를 추가로 제공하여 원활한 플레이를 유도한다. 자동 전투 만으로는 알아서 찾지 못하기 때문에, 이것만큼은 플레이어가 직접 찾아야 한다.
- 소탕 : 이미 클리어 했으면서 전투력 차이가 많이 나는 던전은 플레이하지 않아도 클 리어할 수 있는 시스템이다.

### SYSTEMS

#### 성장

- 레벨업 : 메인 스토리나 컨텐츠를 진행하고 클리어하면서 경험치를 얻게 된다. 이 경험치는 참여한 팀에 편성된 캐릭터에게 주어진다.
- 레벨 조정 : 팀에 편성된 캐릭터 중 세 캐릭터가 적정 레벨을 충족하거나 상회하고, 한 캐릭터만이 적정 레벨에 도달하지 못했을 경우, 해당 캐릭터를 해당 컨텐츠의 최소 적정 레벨까지 자동 편성한다. 이를 통해 수집형 게임의 불필요하고 지루한 레벨업 구간을 줄인다. 반대로 메인 스토리 중 지나치게 레벨이 높다고 판단되는 캐릭터는 레벨을 하향 조정하도록 한다.
- 성장 키트 : 원하는 캐릭터의 레벨을 단박에 올릴 수 있는 아이템. 유저의 평균적인 수준이 올랐다고 판단할 무렵 출시한다. BM 항목에서 추가적으로 다뤄본다.
- 전용 무기 : 캐릭터 별로 필요한 아이템을 모아오면 전용 무기를 제작할 수 있다. 이 전용 무기는 강화가 가능한데 후술할 강화 시스템 항목에서 자세히 다룬다.
- 컨텐츠 진척도: 캐릭터 레벨과 구분되는 유저 본인의 레벨. 본 게임의 컨텐츠를 얼마나 진행했는가에 따라 진척도가 상승한다. 진척도가 일정량 상승하면 그에 해당하는 등급을 얻게 된다. 등급이 올라가면 그에 상응하는 버프를 얻을 수 있다. 스팀 게임의 도전 과제처럼 단순히 컨텐츠를 진행한 것이 아니라 특정 조건을 달성해야 진척도가 상승하는 요소도 넣도록 한다.

#### 소셜

- 친구 추가 : 친구를 추가할 수 있는 시스템. 기본적으로 싱글플레이를 지향하지만 친구와 PVP를 진행하거나 채팅을 할 수 있다.
- 친구의 AI: 친구의 캐릭터 정보를 받아서 팀에 편성할 수 있는 시스템. 이 경우 보다 엄격한 조정 대상이 되어 레벨과 장비, 강화 상태 등이 조정된다. 인게임 중에서 친구 유저 캐릭터의 닉네임이 표기된다.

## SYSTEMS

#### 강화

- 장비 강화: 캐릭터의 전용 무기를 강화하는 시스템으로, 장비도 캐릭터와 동일하게 2성과 3성이 있으며, 최대 5성까지 강화할 수 있다. 등급이 올라갈수록 요구되는 재화의 양이 많아지며, 기본적으로 장비별 강화 아이템이나 크랙스톤이 소모된다. 다른 장비를 강화 재료로 사용하는 것도 가능하다. 보다 수월한 강화를 위해 캐릭터별 강화팩을 구매하는 방법도 존재한다. BM 항목에서 추가 설명한다.
- 스탯 강화: 캐릭터의 성능을 강화하는 수단으로, 인게임 재화 '원'을 소모한다. 캐릭터를 중심으로 다양한 루트가 펼쳐지는 노드 형태로 강화가 진행된다. 아직 미정이지만, 상위 강화 루트를 진행할 경우에는 원 이외에 별도의 재화를 요구할 가능성도있다. 아르바이트 컨텐츠를 통해
- 리미트 브레이크: 크랙스톤을 사용하여 캐릭터의 등급을 상승시키는, 일종의 각성 시스템. 2, 3성의 캐릭터를 최대 5성까지 등급업시킬 수 있다.