

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 클리어할 수 있는 시스템이다.

SYSTEMS

성장

- 레벨업 : 메인 스토리나 콘텐츠를 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 콘텐츠의 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.
- 콘텐츠 진척도 : 캐릭터 레벨과 구분되는 유저 본인의 레벨. 본 게임의 콘텐츠를 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 콘텐츠를 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.

강화

-