

구분	요구사항번호	요구사항명칭	기능번호	기능명칭	기능명세	필수 데이터	선택 데이터	중요도	비고
기능	R-0001	회원가입	R-0001-SIGNUP-0001	자체 회원가입	클라이언트 내부에서 자체 회원가입	ID, Password, E-mail		상	
기능	R-0002	로그인	R-0002-LOGIN-0001	자체 로그인	클라이언트 내부에서 자체 로그인 기능	ID, Password		상	
기능			R-0002-LOGIN-0002	아이디 찾기	아이디 찾기	E-mail		중	
기능			R-0002-LOGIN-0003	비밀번호 찾기	비밀번호 찾기	E-mail		중	
기능	R-0003	회원 정보 수정	R-0003-MODIFY-0001	회원 정보 수정	비밀번호, E-mail 수정	비밀번호	비밀번호, E-mail	중	
기능	R-0004	회원 탈퇴	R-0004-A_DELETE-0001	회원 탈퇴	클라이언트 내부에서 패스워드 입력 후 계정 정보 완전삭제	Password		중	
기능	R-0005	로그아웃	R-0005-LOGOUT-0001	로그아웃	로그아웃 기능			상	
기능	R-0006	캐릭터 생성	R-0006-C_CREATE-0001	캐릭터 생성	캐릭터 생성	캐릭터 명, 캐릭터 외형(색, 크기)		상	

기능	R-0007	캐릭터 삭제	R-0007-C_DELETE-0001	캐릭터 삭제	캐릭터 삭제	캐릭터 명		중	
기능	R-0008	채팅	R-0008-CHAT-0001	채널 채팅	같은 채널에 접속한 이용자들 간 문자열 전송/수신	대화 내용		하	
기능			R-0008-CHAT-0002	귓속말	특정 캐릭터에게 문자열 전송/수신	대상 ID, 대화 내용		하	기능 삭제
비 기능	R-0009	게임 서버	R-0009-WORLD-0001	월드구분	마스터 월드	-	-	상	
비 기능			R-0009-CHNNEL-0001	채널	4개	-	-	상	2 개로 변경
비 기능			R-0009-DISTRIBUTED-0001	인증서버	로그인 처리를 하는 단일서버	-	-	상	
비 기능			R-0009-DISTRIBUTED-0002	게임서버	게임 로직 처리를 하는 단일서버	-	-	상	
기능	R-0010	게임 맵	R-0010-MAP-0001	맵 1	구형, 레벨단위 몬스터 군락 형성(1-24 / 25-49 / 50-74 / 75-99), 다음 맵으로 가는 포탈 존재	-	-	상	2D(사각형)으로 변경 단일 맵으로 변경 드랍 골드 단위로 변경

기능			R-0010-MAP-0002	맵 2	구형, 레벨단위 몬스터 군락 형성(100-114 / 115-129 / 130-144 / 145-149), 이전 맵, 다음 맵으로 가는 포탈 존재	-	-	하	단일 맵으로 변경
기능			R-0010-MAP-0003	맵 3	구형, 레벨단위 몬스터 군락 형성(150-164 / 165-179 / 180-194 / 195-199), 이전 맵으로 가는 포탈 존재	-	-	하	단일 맵으로 변경
기능			R-0010-MAP-0004	중력		-	-		
기능	R-0011	맵 이동 포탈	R-0011-PORTAL-0001	포탈(이전 맵)	이전 맵으로 돌아가는 포탈	-	-	하	단일 맵으로 변경
기능			R-0011-PORTAL-0002	포탈(다음 맵)	다음 맵으로 넘어가는 포탈	-	-	하	단일 맵으로 변경
기능	R-0012	몬스터 생성	R-0012-C_MONSTER-0001	몬스터 소환		-	-	상	
기능			R-0012-C_MONSTER-0002	몬스터 군락 지정		-	-	상	
기능			R-0012-C_MONSTER-0003	몬스터 레벨 지정	랜덤 파라미터(레벨에 따른 스펙은 몬스터 테이블 참조함)	-	-	상	레벨 -> 드랍 골드로 변경

기능			R-0012- C_MONSTER- 0004	몬스터 선공 여부 지정	랜덤 파라미터	-	-	하	무조건 후공으로 변경
기능	R-0013	몬스터 사망	R-0013- D_MONSTER- 0001	몬스터 사망	몬스터의 HP 가 0 이 되면 사망	-	-	상	
기능			R-0013- D_MONSTER- 0002	경험치 드랍	몬스터 테이블 참조	-	-	상	골드 드랍으로 변경
기능			R-0013- D_MONSTER- 0003	재화 드랍	몬스터 테이블 참조	-	-	상	
기능			R-0013- D_MONSTER- 0004	아이템 드랍	몬스터 테이블 참조	-	-	상	골드 드랍으로 변경
기능			R-0013- D_MONSTER- 0005	시체 처리	사망 판정 후 5초 뒤 지면 아래로 소멸	-	-	중	지연 없이 바로 소멸로 변경
기능	R-0014	몬스터 행동	R-0014- M_MONSTER- 0001	몬스터 공격	플레이어를 향해 원뿔형 투사체 발사(데미지: 공격력의 100%, 타격수: 몬스터 레벨/50+1, 타격 사이의 간격: 0.3s, 쿨타임 1s)	-	-	중	원형(붉은색) 투사체로 변경

기능			R-0014-M_MONSTER-0002	몬스터 이동	군락 내부를 무작위로 이동	-	-	중	
기능			R-0014-M_MONSTER-0003	몬스터 피격	플레이어에게 공격당하면 전투상태로 변경	-	-	중	
기능			R-0014-M_MONSTER-0004	플레이어 추적	전투상태인 몬스터는 추적범위 내의 가장 가까운 플레이어를 추적 추적 가능한 대상이 없으면 2 초 뒤 비전투상태로 변경	-	-	하	
기능	R-0015	플레이어 정보	R-0015-I_PLAYER-0001	플레이어 스탯	공격력, 방어력, 이동속도, 공격속도(5 단계), 사정거리(3 단계)	-	-	상	기능 삭제
기능			R-0015-I_PLAYER-0002	플레이어 재화		-	-	하	
기능	R-0016	플레이어 행동	R-0016-M_PLAYER-0001	플레이어 레벨 업	레벨당 지정된 경험치 이상을 소유하게 되면 레벨업 함	-	-	하	기능 삭제
기능			R-0016-M_PLAYER-0002	플레이어 스탯 포인트 분배	5 포인트 준다 공격력, 방어력에 투자 가능 / 조건 없이 재분배 가능	-	-	하	기능 삭제

기능			R-0016-M_PLAYER-0003	플레이어 캐릭터 이동	키보드를 이용하여 현재- 시점을 기준으로 4 방향 이동	-	-	상	2D 로 변경
기능			R-0016-M_PLAYER-0004	플레이어 공격	구형 투사체 발사(데미지: 공격력의 100%, 타격수: 플레이어 레벨/50+1, 타격 사이의 간격: 0.3s, 쿨타임 1s)	-	-	상	
기능			R-0016-M_PLAYER-0005	플레이어 공격 사거리 표시	특정 키 입력 시 플레이어 사거리를 원형으로 시각화 하여 제공	-	-	중	
기능			R-0016-M_PLAYER-0006	플레이어 아이템 장착	아이템 장착(외형 변화는 없다) 특정 스탯에 보너스	-	-	하	외형 변화 있음
기능			R-0016-M_PLAYER-0007	플레이어 아이템 드랍	템을 땅에 뿌린다	-	-	하	기능 삭제
기능			R-0016-M_PLAYER-0008	플레이어 사망	HP 가 0 이하로 떨어지면 사망처리 시체는 몬스터와 동일하게 처리 버튼 클릭 시 월드마다 지정된 리스폰 지점에서 리스폰	-	-	상	단일 맵으로 변경

기능			R-0017-M_PLAYER-0009	아이템 강화	골드를 소모하여 아이템을 강화한다	아이템 ID, 골드		상	새로 추가
기능	R-0017	NPC 행동	R-0017-NPC-0004	이동	가끔 한번씩 움직인다			하	움직이지 않아도 될 듯
기능	R-0018	카메라	R-0017-CAMERA-0004	백뷰	뒤에서 본다	-	-	상	2D 탑뷰로 변경
기능			R-0017-CAMERA-0002	시점 이동	마우스 포인터를 움직여서 움직임	-	-	상	카메라는 캐릭터를 중심으로 움직임
기능	R-0019	관리도구	R-0018-RUN-0001	서버 실행	서버를 실행한다			상	
기능			R-0018-RUN-0002	서버 종료	서버를 종료한다			상	
기능			R-0018-USER_INFO-0001	접속자 보기	현재 접속자 리스트를 출력한다			상	
기능			R-0018-USER_INFO-0001	현재 접속자 수 보기	현재 접속자 수를 출력한다			상	
기능			R-0018-S_INFO-0001	CPU 사용량 보기	현재 CPU 사용량을 확인한다			상	

기능			R-0018- S_INFO-0002	RAM 사용량 보기	현재 RAM 사용량을 확인한다			상	
----	--	--	------------------------	------------------	------------------	--	--	---	--