

|  |
| --- |
| 스토리모드결과및보상 |

* 초안

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 작성 자 | 배상기 | 작성 일 | 2014.12.09 | 문서 명 | 스토리모드결과및보상 |

* 수정

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 수정 자 |  | 수정 일 |  | 수정 내용 |  |

기획의도

* 노력에 걸맞는 보상을 줌으로써 더 하고싶게끔 만듦

# 구성

1. 결과(전투정보)
   1. 클리어타임
   2. 랭크
2. 보상
   1. 경험치
   2. 골드
   3. 아이템 – 가챠
3. UI
   1. EOD\_GUI구성도.visio 문서에 전투 결과 및 보상 페이지 참고

# 결과

1. 클리어타임
   1. 스테이지를 시작한 시점에서 클리어하기까지 걸린 시간
   2. 캐릭터가 스테이지마다 클리어타임 정보를 저장한다.
      1. 하나의 스테이지에는 가장 빠른 클리어타임 한 개만 저장한다.
2. 랭크
   1. 금, 은, 동 3가지 등급으로 랭크 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

* 1. 클리어타임을 기준으로 랭크 등급이 결정된다.

예) 아래 표

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 클리어 타임 | 00:00~01:00 | 01:00~02:00 | 02:00~03:00 |
| 등급 | 금 | 은 | 동 |

* 1. 랭크는 저장하지 않는다
     1. 타임기반 랭크기떄문에 저장 할 필요가 없다.

# 보상

1. 경험치
   1. 몬스터는 경험치를 보유하지 않는다.
   2. 스테이지 자체가 난이도에 따라 각각 다른 경험치를 보유한다.
      1. 예) 쉬움 1000EXP 어려움 1500EXP 헬 2000EXP
   3. 클리어 시 해당 스테이지 난이도에 따른 경험치를 얻고 보유중인 경험치와 합산된다.
   4. 클리어 등급에따라 획득하는 경험치량의 변화는 없다.
      1. 예) 금 1000EXP 은도 1000EXP 동도 1000EXP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **쉬움** | **어려움** | **헬** |
| **금** | 1000 | 1500 | 2000 |
| **은** | 1000 | 1500 | 2000 |
| **동** | 1000 | 1500 | 2000 |

1. 골드
   1. 몬스터는 골드를 보유한다.
   2. 스테이지는 난이도에따라 각각 다른 골드를 보유한다.
      1. 예) 쉬움 2000Gold 어려움 3000Gold 헬 4000Gold
   3. 클리어 시 몬스터가 흘린 골드와 클리어보상 골드가 합산되어 결과 UI 에 보여지고 유져가 소지하게 된다.
   4. 스테이지를 실패하면 몬스터에게서 얻은 골드는 소멸된다.
   5. 클리어 등급에따라 획득하는 골드량은 각각 다르다.
      1. 예) 금 2000Gold 은 1000Gold 동 500Gold

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **쉬움** | **어려움** | **헬** |
| **금** | 2000 + 몬스터 | 3000 + 몬스터 | 4000 + 몬스터 |
| **은** | 1000 + 몬스터 | 2000 + 몬스터 | 2500 + 몬스터 |
| **동** | 500 + 몬스터 | 1000 + 몬스터 | 1200 + 몬스터 |

1. 아이템
   1. 몬스터는 아이템을 보유할 수 있다.(스테이지당 최대 1마리)
   2. 스테이지는 난이도에따라 다른 아이템을 보유하지는 않는다.
      1. 다만 난이도가 높을수록 고급아이템을 얻을 확률이 높아진다.
   3. 클리어 보상으로 받는 아이템은 가챠형태로 이루어진다.
      1. 스테이지가 클리어보상으로 보유하는 아이템은 최대 10(가정)개까지 있다.
      2. 그중 1차적으로 난이도에따라 확률을 적용해 3개의 아이템이 선택되어 3장의 카드에담겨 유져에게 1개를 뽑을수 있게 해 준다.
      3. 캐쉬를 소모하여 최대 1번더 획득 가능
         1. 한번더 획득할때는 3개의 카드중 선택 된 1개 빼고 나머지 두개중 하나가 뽑힌다.

# UI

1. EOD\_GUI구성도.visio 문서에 전투 결과 및 보상 페이지 참고