

# 게임모드\_길드전



작성자: 강지훈

Revision

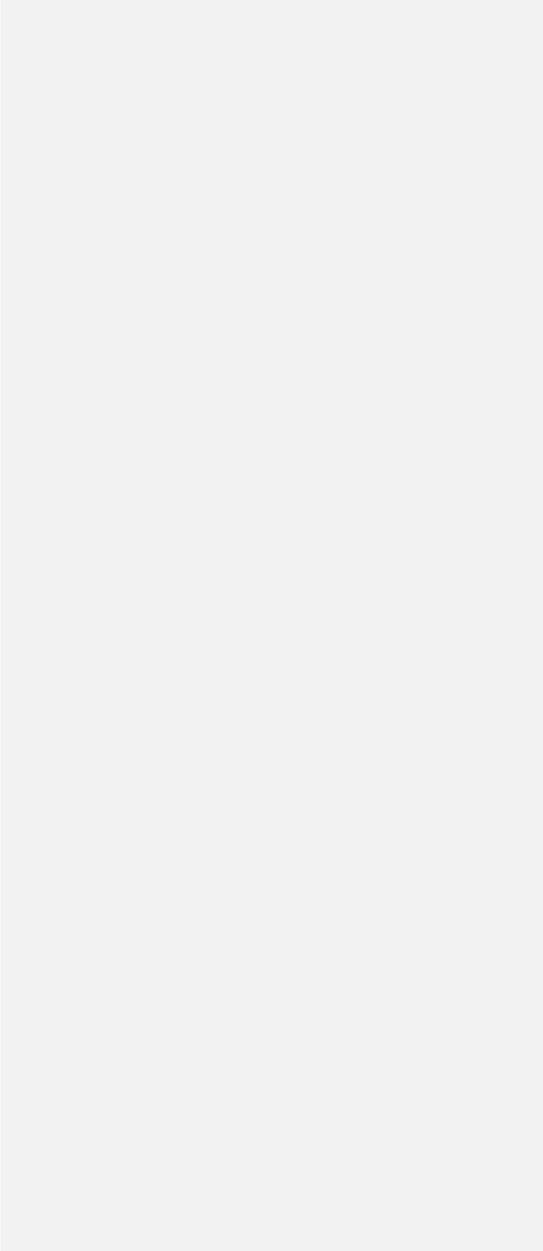
날짜	작업내용	작업자	Version
2017.04.13	길드전 리뉴얼	강지훈	2.0
2017.04.20	길드전 규칙 매일로 변경	강지훈	2.1

## 목차

REVISION .....	2
목차 .....	3
<b>1. 개요 .....</b>	<b>6</b>
1.1 의의 .....	6
1.2 모드 특징 .....	6
<b>2. 진행 방식 .....</b>	<b>7</b>
2.1 길드전 입장 .....	7
2.2 길드전 준비 .....	7
<b>2.2.1 자동 등록 기능 .....</b>	<b>7</b>
2.3 길드전 진행 .....	8
<b>2.3.1 진행 규칙 .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.2 진영별 스폰 .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.3 자동 전투 .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3.4 전투 규칙 .....</b>	<b>9</b>
<b>2.3.5 경기 시간 제한 .....</b>	<b>9</b>
2.4 길드전 결과 .....	9
<b>3. 길드 랭킹 .....</b>	<b>11</b>
3.1 길드전 점수 .....	11
3.2 길드전 랭킹 .....	11

3.3	길드전 시즌 .....	11
3.4	길드전 시즌 보상 .....	11
3.4.1	길드전 랭킹 보상 .....	11
3.4.2	길드전 공헌도 랭킹 보상 .....	11
<b>4.</b>	<b>길드전 UI .....</b>	<b>13</b>
4.1	길드전 입장 .....	13
4.2	길드전 로비 .....	14
4.2.1	랭킹 - 길드전 공헌도 .....	14
4.2.2	랭킹 - 길드전 .....	15
4.2.3	길드전 기록 .....	16
4.2.4	길드전 준비 입장 .....	16
4.3	길드전 준비 .....	17
4.3.1	팀 구성 방식 .....	17
4.4	길드전 로딩 .....	18
4.5	길드전 시작 .....	18
4.5.1	경기 게임시작 - 카운트다운 .....	18
4.5.2	경기 게임결과 - 승리 경우 .....	19
4.5.3	경기 게임결과 - 패배 경우 .....	19
4.6	최종 결과 .....	19
<b>5.</b>	<b>길드전 관련 TABLE .....</b>	<b>20</b>

5.1	길드 관련 DATA TABLE LIST .....	20
-----	-----------------------------	----



## 1. 개요

### 1.1 의의

길드 컨텐츠 중 길드전은 길드간 경쟁을 목적으로 하는 게임모드이다. 비동기 방식으로 진행되는 길드전은 자신의 캐릭터와 9 명의 길드원을 한 팀으로 구성하여 10vs10 전투를 벌여 진행시키기 때문에 자신의 캐릭터 전투력 외에 길드원 전원의 전투력에 따라 승부가 달라질 수 있는 구조이다.

### 1.2 모드 특징

- 1) 길드전은 매일 3 회만 참여할 수 있다.
- 2) 자신의 캐릭터 외에 구성된 9 명의 길드원을 포함한 10 명의 1 개팀이 전투를 진행한다.
- 3) 길드원 캐릭터는 1 일 1 회만 사용할 수 있으며, 다음날에 다시 사용할 수 있다.
- 4) 승리 시 길드전 점수 외에도 명예포인트를 지급하여 길드 내 공헌도 랭킹을 산정한다.
- 5) 획득한 명예 포인트로 명예포인트 상점을 이용 할 수 있다.
- 6) 길드전 공헌도 랭킹에 따라 시즌 랭킹 보상을 지급한다.

## 2. 진행 방식

### 2.1 길드전 입장

- 1) 마을 > 길드 > 길드전 로비창 > 길드전 시작

메모 포함[강지훈1]: 1) 입장 절차 간소화

### 2.2 길드전 준비

- 1) 매일 00:00 ~ 11:59 길드전 준비기간을 둔다.
- 2) 길드전은 콘텐츠 **입장레벨제한** 이상의 캐릭터만 참가 할 수 있다.
- 3) 한 팀은 자신을 포함 한 길드원 10 명으로 구성 된다. (10 명 미만 팀 구성 불가)
- 4) 팀 구성에 자신의 캐릭터는 반드시 포함 된다.
- 5) 각 팀 구성 시 **동일 클래스 5 명** 이상은 구성 할 수 없다.
- 6) 공격팀은 **3** 팀까지 구성할 수 있다.
- 7) 팀 구성에 최대 27 명의 길드원을 사용할 수 있고, 본인의 다른 팀에 구성 된 길드원은 중복 사용 할 수 없다.
- 8) 등록된 팀을 기준으로 **더미**를 만들어 비동기 전투를 진행한다.
- 9) 공격팀 구성 방법에 어려움을 느끼는 유저를 위하여 **자동등록** 기능을 포함한다.
- 10) 한번 출전한 팀은 그 날에 다시 출전하지 못한다. (매일 0시 출전 기록 초기화)
- 11) 출전 팀으로 길드전 시도 시 팝업을 출력한다. (이미 출전한 팀입니다.)

메모 포함[강지훈2]: ValueInfo > DefaultValue > Guild\_EntryLimitLv : 30 레벨 설정

메모 포함[강지훈3]: 길드 생성에 제한이 없는 지금 1인 길드 생성으로 패배작업 및 어뷰징을 미리 방지하기 위해 설정

메모 포함[강지훈4]: 동일 클래스 제한을 최대 3명으로 두게 되면 길드전 참여에 모든 클래스가 참여해야 하는 상황이 발생함.  
(Ex AClass \* 3, BClass \* 3, CClass \* 3, DClass \* 1)  
이 경우 부족한 클래스 육성 활성화의 긍정적인 모습을 보일 수 있지만, 유저를 구인하지 못하여 길드전 참여를 못하는 경우로 이어지는 상황을 고려하여 설정함.

메모 포함[강지훈5]: ((본인 1명 + 길드원 9명) \* 3 팀)

메모 포함[강지훈6]: 매일 0시 초기화

메모 포함[강지훈7]: 본인을 제외한 상위 전투력 길드원 9명을 공격팀에 자동으로 편성하는 기능.

#### 2.2.1 자동 등록 기능

- 1) 본인을 제외한 상위 전투력 길드원을 공격팀에 자동으로 편성하는 기능
  - A. 자신의 캐릭터는 공격팀 슬롯에 기본으로 등록되어 자동등록기능에서 제외한다.
  - B. 길드원 중 본인의 다른 팀에 포함 된 유저는 제외한다. (중복 사용 불가)
  - C. 동일 클래스는 4 명까지만 공격팀 슬롯에 자동 등록 된다.
- 2) 자동 등록 시 동일 전투력 유저 처리
  - A. 전투력 동일 시 캐릭터 레벨이 높은 유저 우선 등록
  - B. 캐릭터 레벨 동일 시 수호자 레벨이 높은 유저 등록
- 3) 자동 등록 시 동일 클래스가 4 명을 초과하는 경우

- A. 초과되지 않은 범위의 길드원은 등록 유지
  - B. 초과된 클래스 GTC 검사 후 자동등록 기능에서 제외
  - C. 공격팀의 빈 슬롯 수 만큼 상위 전투력 길드원 재편성
- 4) 자동 등록 시 2 개의 클래스가 4 명을 초과하는 경우
- A. 초과되지 않은 범위의 길드원은 등록 유지
  - B. 현재 선택되지 않은 클래스 자동 배치
  - C. 선택되지 않은 클래스가 길드에 없을 경우 본인과 동일한 클래스 배치

**메모 포함[강지훈8]:** 클래스 별 공격팀 허용 인원 범위  
( $0 \leq \text{ClassCount} < 5$ )

**메모 포함[강지훈9]:** 나올 수 있는 경우의 수  
(UserClass \*1, Aclass \* 4, Bclass \* 4, empty \*1)

## 2.3 길드전 진행

### 2.3.1 진행 규칙

- 1) 매일 12:00 ~ 23:59 까지 참여 가능하다.
- 2) 준비 기간 중 팀 등록이 한 팀도 되지 않은 길드의 경우 참여 할 수 없다.
- 3) 준비 기간 동안 등록된 팀을 기준으로 참여 횟수가 결정 된다.
- 4) 준비 기간 동안 등록된 팀으로 전투 참여 시 해당 팀은 재사용 할 수 없다.

**메모 포함[강지훈10]:** 참여 횟수 공식 = 준비 기간  
등록한 팀 \*1 회

### 2.3.2 진영별 스폰

- 1) 경기장 좌우에 팀별 스폰포인트를 각 10 개씩 배치하고 해당 위치에 등록된 슬롯 번호에 맞춰 스폰시킨다.
- 2) 스폰이 완료되면 3/2/1 카운트다운을 실시하고 경기를 시작한다.

**메모 포함[강지훈11]:** 스폰포인트 트리거

### 2.3.3 자동 전투

- 1) 자신의 캐릭터를 포함해 전투에 참여한 10 명의 캐릭터가 자동으로 전투가 진행된다.
- 2) 스킬 사용 룰에 의해 스킬 자동 시전이 가능하다.

### 2.3.4 전투 규칙

- 1) 자신의 팀과 상대방의 팀이 전투를 벌여 승패를 판단한다.
- 2) 전투 중 먼저 상대팀 길드원을 모두 쓰러트리면 전투가 종료되고 승리한다.
- 3) 전투 중 먼저 우리편 길드원이 모두 쓰러지면 전투가 종료되고 패배한다.
- 4) 더블 KO의 경우가 나올 수 없으므로 무승부 처리 하지 않는다.
- 5) 제한시간 초과 시 전투가 종료된다.

### 2.3.5 경기 시간 제한

- 1) 의도치 않게 전투가 끝나지 않는 문제를 해결하기 위해 경기 제한 시간을 둔다.
- 2) 경기 제한 시간 종료 시 잔여 길드원 수가 많은 길드가 승리한다.
- 3) 잔여 길드원 수가 같을 시 길드원 캐릭터의 체력의 총 합이 많은 팀이 승리한다.
- 4) 잔여 체력까지 동일할 경우 길드 랭킹이 낮은 길드가 승리한다.

### 2.3.6 전투 매칭 기준

- 1) 해당 길드와 동일 한 길드 레벨의 길드 우선 매칭
- 2) 해당 길드 레벨과  $\pm 5$  차이 나는 길드 매칭
- 3) 해당 길드 레벨과  $\pm 10$  차이 나는 길드 매칭
- 4) 길드전에 참가한 모든 길드 중 해당 길드 레벨과 격차가 적은 길드 우선 매칭

## 2.4 길드전 결과

- 1) 승리 또는 패배 시 해당 UI가 노출된다.
- 2) 승리 또는 패배 시 길드전 포인트, 길드경험치와 길드활동수치, 명예포인트를 보상으로 받는다.

메모 포함[강지훈12]: ValueInfo > DefaultValue > GuildPVPCombatTimeLimit : 100(Second) 설정

메모 포함[강지훈13]: 길드전 랭킹산정에 필요한 수치

메모 포함[강지훈14]: 길드 레벨에 관련된 수치

메모 포함[강지훈15]: 개개인의 활동 시 증가하는 수치 (길드장, 장로가 획득 수치를 확인 / 사용 할 수 있고 길드 관리에 도움을 줌)

메모 포함[강지훈16]: 길드 관련 컨텐츠로 획득 가능한 재화  
개인만 사용 가능 (명예포인트 상점)

<< 길드전 승패에 따른 보상 >>

	길드전 경험치	길드활동수치	명예 포인트
승리	+100 점	+ 100 점	+100 포인트
패배	+50 점	+50 점	+50 포인트

메모 포함[강지훈17]: 패배 시 승리 획득 재화의 50% 획득

## 3. 길드 랭킹

### 3.1 길드전 점수

- 1) 시즌 동안 길드원들이 길드전 결과에 따라 획득한 점수를 모두 누적하여 길드의 길드전 점수가 된다.
- 2) 길드전 결과에 따라 승리 혹은 패배 시 점수를 획득한다.

### 3.2 길드전 랭킹

- 1) 길드원들이 길드전 결과에 따라 획득한 길드전 점수를 모두 누적하여, 실시간으로 누적된 길드의 길드전 점수 기준으로 랭킹을 산정한다.
- 2) 길드전 점수가 동일할 시 길드전 참여 횟수가 많은 길드를 상위에 노출한다.
- 3) 길드전 참여 횟수가 동일할 시 승리 횟수가 많은 길드를 상위에 노출한다.
- 4) 길드전 승리 횟수가 동일할 시 길드 레벨이 낮은 길드를 상위에 노출한다.

### 3.3 길드전 시즌

- 1) 서버 시간 기준 4주 단위로 길드전 시즌을 운영한다.
- 2) 시즌 기간 동안 각 길드가 길드전을 통해 획득한 누적 길드전 점수를 기준으로 랭킹을 산정한다.

### 3.4 길드전 시즌 보상

#### 3.4.1 길드전 랭킹 보상

- 1) 시즌이 종료되면 랭킹을 정산하고, 정산 후 길드전 준비페이지에서 랭킹 구간별 시즌 보상을 받을 수 있다.
- 2) 길드전 시즌 보상은 길드가 속한 랭킹 구간의 보상을 개인 길드전 점수가 0이 아닌 길드원 모두에게 동등하게 지급한다.
- 3) 보상 받기는 길드전 랭킹 보상과 길드전 공헌도 랭킹 보상이 한 번에 각각 우편함으로 지급된다.

#### 3.4.2 길드전 공헌도 랭킹 보상

- 1) 시즌이 종료되면 획득한 명예포인트를 기준으로 길드전 공헌도 랭킹을 정산하고, 정산 후 길드전 준비페이지에서 랭킹 구간별 보상을 받을 수 있다.

- 2) 길드전 공헌도 시즌 보상은 개인 길드전 참여 횟수가 1 이상인 길드원에게만 지급한다.
- 3) 보상 받기는 길드전 랭킹 보상과 길드공헌도 랭킹 보상이 한 번에 각각 우편함으로 지급된다.

<< 길드전 시즌 보상 >>

Index	보상	PointMin	PointMax	산정 기준
1	불멸등급상자*3	275001	999999	50 명 3 판 83.3% / 150 판 필수
2	불멸등급상자*2 전설등급상자*1	170001	275000	40 명 3 판 50% / 138 판 100%
3	불멸등급상자*1 전설등급상자*1	105001	170000	50 명 3 판 0% / 85 판 100%
4	불멸등급상자*1	65001	105000	35 명 3 판 0% / 53 판 100%
5	전설등급상자*3	40001	65000	30 명 2 판 0% / 33 판 100%
6	전설등급상자*2	25001	40000	20 명 2 판 0% / 20 판 100%
7	전설등급상자*1	20001	25000	15 명 1 판 50% / 13 판 100%
8	영웅등급상자*3	10001	15000	15 명 1 판 0% / 8 판 100%
9	영웅등급상자*2	5001	10000	20 명 1 판 0% / 5 판 100%
10	영웅등급상자*1	1	5000	10 명 1 판 0% / 3 판 100%

**메모 포함[강지훈18]:** 산출 공식  

$$= (2Score*Member*Play*Rate/100) + [Score*Member*Play*(100-Rate)/100]$$

- Score - 패배 시 얻는 포인트
- Member - 길드원 수
- Play - 판수
- Rate - 승률

<< 길드전 공헌도 랭킹 보상 >>

길드원 랭킹	보상
1 등	불멸등급상자*3
2~5 등	불멸등급상자*2
6~10 등	불멸등급상자*1
11~15 등	전설등급상자*1
16~20 등	영웅등급상자*1
21~30 등	유일등급상자*1
31~40 등	희귀등급상자*1
41~50 등	고급등급상자*1

**메모 포함[강지훈19]:** 길드 경험치 - 길드 레벨 성장에 도움을 줌  
 길드전 점수 - 길드전 랭킹 산출  
 길드 전체의 시즌 보상으로 명예포인트 획득  
 길드공헌도 - 길드원 각각의 활동점수  
 길드전 기간 동안 공헌도로 개인보상 획득  
 명예포인트 - 명예포인트 상점에서 쓸 수 있는 새로운 재화

## 4. 길드전 UI

### 4.1 길드전 입장

1) 길드전 모드는 해당 방법으로 입장할 수 있다.

- 마을 > 길드 > 길드전 로비 > 길드전 시작



## 4.2 길드전 로비

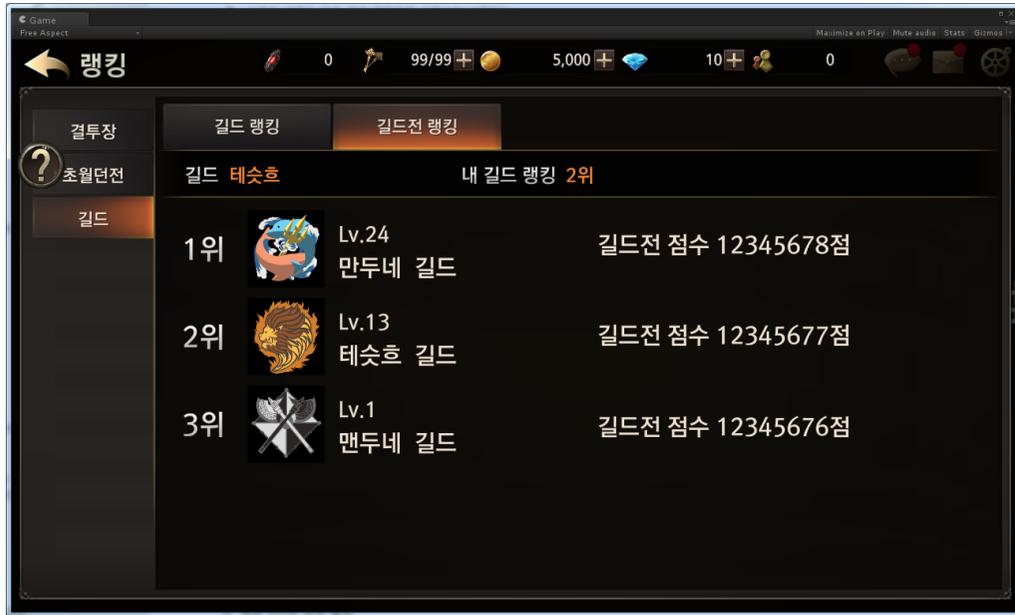
### 4.2.1 랭킹 - 길드전 공헌도

- 1) 길드전 시즌 동안 자신이 속한 길드원들이 획득한 길드전 공헌도를 높은 순으로 랭킹을 산정하고, 길드원 전원을 리스트로 표시한다.
  - 공헌도가 같은 경우는 전투력 순으로 랭킹을 산정한다
  - 레벨도 같은 경우에는 레벨이 높은 순으로 랭킹을 산정한다.
  - 수호자 레벨도 같은 수호자 레벨이 높은 순으로 랭킹을 산정한다.
- 2) 길드전 로비 입장 시 길드원들의 길드전 공헌도 점수를 서버에서 받아 클라이언트에 순위를 표시한다.
- 3) 랭킹 리스트 구성 : 캐릭터 이름, 공헌도, 직책, 직업(클래스 사진), 레벨 및 수호자 레벨(숫자 표기), 공헌도 기여 순서



#### 4.2.2 랭킹 - 길드전

- 1) 길드전 시즌 동안 길드가 획득한 길드전 점수를 높은 순으로 랭킹을 산정하고, 100 위까지 표시한다.
- 2) 랭킹 리스트 구성 : 순위, 길드마크, 길드레벨, 길드명, 길드전 점수, 승패 정보



#### 4.2.3 길드전 기록

- 1) 길드 순위 : 자신이 속한 길드의 길드 시즌 순위를 표시한다.
- 2) 길드전 점수 : 길드전 시즌 동안 길드원 전체가 획득한 점수 총합을 표시한다.
- 3) 내 명예포인트 점수 : 길드전 시즌 동안 자신이 길드전에 참여하여 획득한 길드전 공헌도 점수 총합을 표시한다.
- 4) 시즌 잔여일 : 길드전 시즌 종료 까지 남은 날과 시간을 스트링과 프로그래스 바로 표시한다.
- 5) 랭킹 보상 목록 버튼 : 시즌 종료 시 길드전 랭킹에 의한 보상 내역과 길드전 공헌도 랭킹에 의한 보상 내역을 팝업으로 표시한다.
- 6) 랭킹 보상 받기 버튼 : 시즌 종료 시 길드전 랭킹에 의한 보상과 길드전 공헌도 랭킹에 의한 보상을 우편함으로 수령한다.
- 7) 랭킹 보상 받기 예외 처리 : 이전 시즌에서 보상이 지급되었지만 보상을 받지 않은 상태에서 새로운 시즌이 종료되기 전까지는 이전 시즌 보상을 받을 수 있으며, 이전 시즌에서 보상이 지급되었지만 보상을 받지 않은 상태에서 다시 새로운 시즌이 종료되어 추가 보상이 발생할 경우 이전 시즌 보상은 삭제되고, 최근 종료된 시즌 보상을 다음 시즌 중에 받을 수 있다.

#### 4.2.4 길드전 준비 입장

- 1) 주간 길드전 입장 가능한 횟수와 입장한 횟수를 표시한다.
- 2) 공격팀 1 번, 2 번, 3 번팀 프리셋을 표시한다.
- 3) 공격팀 설정 : 공격팀 설정을 할 수 있는 길드전 준비페이지로 이동한다.

## 4.3 길드전 준비

### 4.3.1 팀 구성 방식

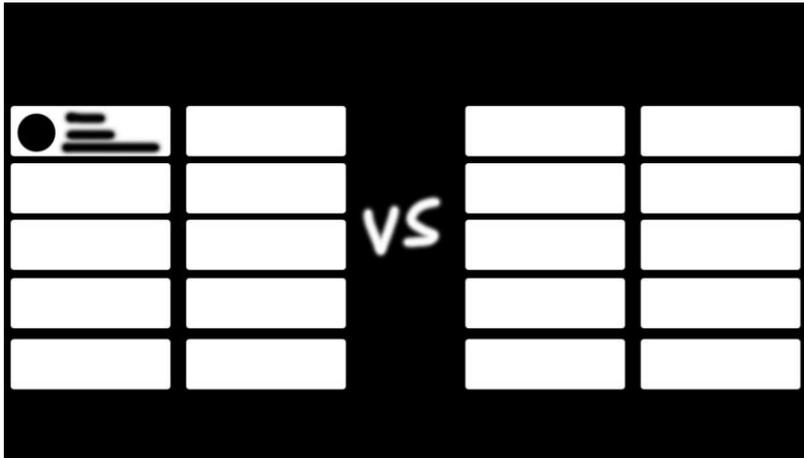
- 1) 길드전 시 공격팀에 사용할 팀을 구성할 수 있다.
- 2) 공격팀 각 팀 첫 번째 슬롯에는 자신의 캐릭터가 자동 장착되어 있다.
- 3) 나머지 9개 슬롯은 우측 길드원 등록 리스트에서 등록 및 변경할 수 있다.
- 4) 슬롯 표시 리스트 : 캐릭터 섬네일, 캐릭터 레벨 & 수호자레벨, 닉네임 표시
- 5) 길드원 등록 리스트 : 클래스 엠블럼, 캐릭터 레벨 & 수호자레벨, 닉네임, 직책, 전투력, 장비 구경 버튼 표시
- 6) 자동 구성 버튼 : 길드원 리스트 중 전투력이 가장 높은 순으로 2 번 슬롯부터 모든 슬롯을 자동으로 등록한다.
- 7) 전체해제 버튼 : 등록 된 슬롯의 길드원을 모두 해제한다.
- 8) 저장하기 버튼 : 해당 설정을 저장하고 서버에 전송한다.
- 9) 장비확인 버튼 : 해당 길드원의 장비를 확인한다.

메모 포함[강지훈20]: UI 상 추가 안되어 추가 예정



## 4.4 길드전 로딩

- 1) 길드전 로딩 시 자신과 상대방의 팀구성 정보를 비교할 수 있도록 한다.
- 2) 자신과 상대의 길드의 길드마크, 길드레벨, 길드명을 표시한다.
- 3) 자신의 팀은 공격팀을 상대방 팀은 방어팀 정보를 표시한다.
  - 캐릭터섬네일, 캐릭터이름, 레벨&수호자레벨, 전투력
- 4) 로딩이 완료되면 길드전 인게임으로 이동한다.



## 4.5 길드전 시작

### 4.5.1 경기 게임시작 - 카운트다운

- 1) 자신과 상대팀 캐릭터 스폰위치에 스폰 시키고, HUD 중앙 상단에 3 초 카운트 다운을 한다.
- 2) 카운트 다운 완료 후 자동 전투를 시작한다.
- 3) HUD 에는 각 전투별 전투 제한 시간을 거꾸로 카운트하고, 좌우에 자신과 상대방의 길드명과 길드레벨을 표시한다.

#### 4.5.2 경기 게임결과 - 승리 경우

- 1) 게임 결과 승리할 경우 [Win] 표시를 한다.
- 2) 유저 자신의 캐릭터를 중심으로 카메라 클로즈업을 한다.
- 3) 승리 표시 후 게임결과창으로 이동한다.

#### 4.5.3 경기 게임결과 - 패배 경우

- 1) 게임 결과 패배한 경우 [Defeat] 표시를 한다.
- 2) 유저 자신의 캐릭터를 중심으로 카메라 클로즈업을 한다.
- 3) 패배 표시 후 게임결과창으로 이동한다.

### 4.6 최종 결과

- 1) 게임결과창에서는 최종 승리 또는 패배에 따른 표시를 구분하여 표시한다.
- 2) 표시정보에는 자신의 길드마크 & 길드명칭 정보와 자신의 길드전 연승 또는 연패 정보 표시를 한다.
  - 길드전 연승 추가 점수 지급 작업 예정
- 3) 보상으로 지급되는 길드전 점수와 공헌도 점수를 누적점수 (획득점수) 방식으로 표시한다.
- 4) 마을가기 버튼 : 마을로 바로 이동시킨다.
- 5) 다시하기 버튼 : 길드전 준비 페이지로 이동시킨다. 단, 클릭 시 잔여 입장 횟수가 없을 경우를 파악하여, 부족할 경우 안내 팝업을 표시하고 마을로 이동시킨다.[1 일 입장횟수를 모두 사용하였습니다. 마을로 이동합니다.][확인]

## 5. 길드전 관련 Table

### 5.1 길드 관련 Data Table List

Table	Sub sheet	Comment