

# 게임모드\_수호레이드



작성자: 강도희

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.06.13	수호레이드 세부기획 작성	강도희	1.0
2016.06.13	수호레이드 파티 -> 슬플로 변경	강도희	2.0

## 목차

REVISION .....	2
목차 .....	3
<b>1. 개요 .....</b>	<b>5</b>
1.1 의의 .....	5
1.2 모드 특징 .....	5
<b>2. 진행 방식 .....</b>	<b>6</b>
2.1 보스 선택 .....	6
2.2 보스 난이도 선택 .....	6
2.3 입장 횟수 제한 .....	6
2.4 보스 격퇴 및 보상 .....	6
2.5 부활 및 실패 처리 .....	6
<b>3. 보스 구성 .....</b>	<b>7</b>
3.1 요일별 보스 .....	7
3.2 보스별 난이도 .....	7
<b>4. 요일별 게임진행 .....</b>	<b>8</b>
4.1 요일별 던전 지정 .....	8
4.2 연속전투 .....	8
4.3 반복완료 보상 .....	8
4.4 맵 & 몬스터 배치 선택 .....	8
4.5 몬스터 능력치 .....	8
4.6 조력자 소환 .....	9

<b>5.</b>	<b>보상</b> .....	<b>10</b>
5.1	기본 보상 .....	10
5.2	보물상자 보상 .....	10
<b>6.</b>	<b>수호레이드 UI</b> .....	<b>11</b>
6.1	로비 > 도전 > 수호레이드 .....	11
6.2	게임준비 .....	12
6.3	난이도 선택 .....	13
6.4	게임 준비 .....	14
6.5	인게임 시작 연출 .....	15
6.6	HUD .....	16
	<b>6.6.1 기본 정보</b> .....	<b>오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.</b>
6.7	HUD 보스 등장 연출 .....	17
6.8	HUD 부활 팝업 .....	18
6.9	HUD 종료 연출 - 미션 실패 .....	19
6.10	보물상자 .....	20
6.11	결과창 .....	21
<b>7.</b>	<b>수호레이드 관련 TABLE</b> .....	<b>22</b>
7.1	수호레이드 관련 DATA TABLE LIST .....	22
7.2	GDRAIDSTAGE ACCESS CODE 정리 .....	22
7.3	GDRAIDREWARD ACCESS CODE 정리 .....	24
7.4	SHOP_GACHAGRADEGROUP ACCESS CODE 정리 .....	24
7.5	SHOP_GACHAITEMGROUP ACCESS CODE 정리 .....	24

## 1. 개요

### 1.1 의의

수호레이드 모드는 3종의 보스와 다양한 난이도를 제공하여 최종 난이도 보스를 클리어 하는 것이 목표이다. 보스마다 지급되는 보물상자를 획득할 수 있으며, 보물상자 안에는 장비 아이템 외에도 승급아이템, 룬스톤 아이템, 쟈, 골드 등 다양하고 효율 높은 아이템을 얻을 수 있다.

보물상자에서 획득할 수 있는 승급아이템의 경우 보스 3종마다 획득할 수 있는 승급아이템을 종류별로 구분하여 보스간 차별화를 준다.

### 1.2 모드 특징

- 1) 1주일 동안 3종의 보스 중 요일별로 지정된 보스가 순차적으로 오픈 된다. 단, 일요일에는 3종의 보스가 모두 오픈된다.
- 2) 1일 단위로 3회까지 입장이 가능하다.
- 3) 보스 격퇴 시 보물상자와 캐릭터레벨 경험치 또는 수호자레벨 경험치를 지급한다.

## 2. 진행 방식

### 2.1 보스 선택

- 1) 서버시간 기준 1 일단위로 3 종의 보스 리스트 중 요일에 맞는 보스를 오픈하고, 6 종의 난이도 중 자신에 맞는 단계를 선택해 도전한다.
- 2) 단, 일요일에는 3 종 보스 모두를 오픈한다.

### 2.2 보스 난이도 선택

- 1) 각 보스는 6 단계의 난이도를 가지고 있어 자신 능력에 맞는 보스를 선택하여 입장할 수 있다.

### 2.3 입장 횟수 제한

- 1) 월요일부터 토요일까지는 요일별로 지정된 보스 하나에 3 회 입장이 가능하다. 도전 난이도 구분 없이 보스별 총 3 회까지 입장한다.
- 2) 일요일에는 3 종 모든 보스에 각각 3 회 입장이 가능하다.

### 2.4 보스 격퇴 및 보상

- 1) 보스의 체력이 0 이 될 경우 격퇴 처리한다.
- 2) 보스가 격퇴되면 보스와 도전 난이도에 따라 보물상자 아이템을 지급한다.
- 3) 보물상자는 결과창에서 선택 후 즉시 인벤토리로 지급한다.

### 2.5 부활 및 실패 처리

- 1) 보스의 체력이 0 이 되기 전에 캐릭터가 사망할 경우 부활하지 않을 경우 실패 처리한다.
- 2) 실패 시 어떠한 보상도 지급되지 않는다.

### 3. 보스 구성

#### 3.1 요일별 보스

- 1) 월요일 : 공격형 보스
- 2) 화요일 : 마법형 보스
- 3) 수요일 : 방어형 보스
- 4) 목요일 : 공격형 보스
- 5) 금요일 : 마법형 보스
- 6) 토요일 : 방어형 보스
- 7) 일요일 : 공격형 보스 / 마법형 보스 / 방어형 보스

#### 3.2 보스별 난이도

- 1) 보스별 1~6 단계 난이도를 제공한다.
- 2) 콘텐츠 입장 최소 캐릭터레벨 Lv.20 이며, 도전 난이도에 따라 난이도별 입장제한을 한다.
- 3) 유저 능력치 성장 등을 고려하여 보상을 높여 추가 난이도를 제공할 수 있도록 개발한다.

##### << 난이도별 캐릭터레벨 제한 >>

도전 난이도	캐릭터 최소 제한 레벨
1 단계	Lv.20
2 단계	Lv.25
3 단계	Lv.30
4 단계	Lv.35
5 단계	Lv.40
6 단계	Lv.45

## 4. 요일별 게임진행

### 4.1 요일별 던전 지정

- 1) 서버 1 일 단위 시간 기준 해당 요일에 맞는 던전에 자동 입장한다.
- 2) 각 던전별 난이도 단계 중 하나를 선택하여 입장한다. 단, 캐릭터 레벨 조건에 충족할 경우에만 입장이 가능하다.

### 4.2 연속전투

- 1) 게임준비 페이지에 게임 시작 버튼과 연속 전투 버튼을 동시에 제공한다.
- 2) 연속 전투는 동일 난이도로 최대 3 회(1 일 입장제한 횟수)까지 연속적인 전투를 진행할 수 있다.

### 4.3 반복완료 보상

- 1) 일반/정예/요일던전과 동일하게 반복완료 횟수에 따른 보상을 지급한다.
- 2) 자세한 사항은 [NOX][시스템] 반복완료 보상\_v1.0.docx 문서를 참조한다.

### 4.4 맵 & 몬스터 배치 선택

- 1) 맵은 DB > Map 에 3 종 보스별도 배경 디자인이 다른 별도의 맵을 제공한다.
- 2) 요일별 몬스터 배치는 개별적으로 설정된 DB > MapTrigger 를 사용한다.
- 3) 보스별 레벨디자인은 기획서 추후 전달할 예정입니다.

### 4.5 몬스터 능력치

- 1) 난이도별로 MonsterLevel 과 AtkRatio & DefRatio 에 설정된 값을 사용하여 난이도 조정을 한다.

**메모 포함[강1]:** DB > GDRaidStage  
> MonsterLevel – 등장할 전체 몬스터의 레벨  
> AtkRatio – 등장할 전체 몬스터의 공격 배율  
> DefRatio – 등장할 전체 몬스터의 방어 배율

## 4.6 조력자 소환

- 1) 전투 플레이 중 원하는 시점에 보유한 조력자 중 사용등록에 등록된 조력자를 소환하여 함께 전투를 진행할 수 있다.

## 5. 보상

### 5.1 기본 보상

- 1) 캐릭터 경험치 : 만렙(Lv50)이 되지 않은 캐릭터로 전투를 할 경우 DB 에 설정된 값을 전투 기여도와 상관없이 같은 양을 지급한다.
- 2) 수호자 경험치 : 캐릭터가 만렙이 되어 수호자 경험치를 쌓고 있는 캐릭터로 전투를 할 경우 DB 에 설정된 값을 전투 기여도와 상관없이 같은 양을 지급한다.
- 3) 골드 : 보스&난이도별로 설정된 골드보상을 지급한다.

### 5.2 보물상자 보상

- 1) 보물상자 : 장비, 룬스톤, 승급아이템, 골드, 줌 등으로 구성된 보물상자를 지급한다.
- 2) 자세한 사항은 [NOX][시스템] 보물상자\_v1.0.docx 문서를 참조한다.

## 6. 수호레이드 UI

### 6.1 로비 > 도전 > 수호레이드

- 1) 메인로비 > 도전 > 수호레이드 클릭으로 입장한다.
- 2) 수호레이드 최초 입장 레벨을 캐릭터레벨 Lv.20 로 제한한다.



## 6.2 게임준비

- 1) 던전 명칭 : 수호레이드 각 맵별 DB > NameTextKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 2) 맵 리스트 구성 : 보스 이미지, 보스 명칭, 입장 요일 스트링, 입장하기 버튼, 입장가능 횟수를 표시한다.
- 3) 리스트 활성화 : 3 종의 보스 이미지를 사용한 3 종의 맵 리스트로 구성한다. 요일별로 입장이 가능한 리스트만 컬러로 표시하고 나머지는 입장이 불가능한 회색으로 처리한다.



### 6.3 난이도 선택

- 1) 단계 표시 : 기본 6 종의 단계가 제공되며, 추후 단계가 추가될 것을 고려하여 DB 에 설정된 리스트에 따라 자동으로 증가될 수 있도록 개발한다.
- 2) 오늘 입장 횟수 : 기본 3 회, 초기화 버튼 클릭 시 안내 팝업에서 초기화 내용과 **점(보석) 소모량**을 표시한 후 승인 시 다시 3 회 입장할 수 있다. (1 일 초기화 시도 횟수 X **점 100 개**)
- 3) 게임 시작 : 6 종 난이도 아이콘 클릭 시 설정된 입장 횟수와 캐릭터레벨을 비교하여 입장 가능여부를 판단하고, 남은 입장 횟수가 없을 경우 경고팝업을 표시하여 입장 불가능을 안내한다. 경고팝업에 초기화 버튼을 추가로 제공하고 초기화 버튼과 동일한 기능을 제공한다.



**메모 포함[J2]:** ValueInfo > DefaultValue > EntryLimitCount\_GDRaid 에 3 설정

**메모 포함[J3]:** ValueInfo > DefaultValue > GDRaidStage\_ResetZemCount 에 100 점 설정

**메모 포함[강4]:** 환전비율에 따라 변경가능하며, DefaultValue > WeeklyStage\_ResetZemCount 에 보석량 설정

## 6.4 게임 준비

- 1) 던전 명칭 : 수호레이드 각 맵별 DB > NameTextKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 2) 기본 보상 : 획득 경험치량과 획득 골드량을 던전별 DB > StageExp(XP) or GuardianExp(GP) & StageGold 에 설정하여 표시한다.
- 3) 권장 전투력 : 던전별로 권장할 능력치를 던전별 DB > RecommendAtk 에 설정하여 표시한다.
- 4) 보상 아이템 리스트 : 보물상자 이미지를 표시한다.
- 5) 아이템 사용 : 수호레이드는 아이템 증가권만 사용이 불가능하며, 그 외 증가권과 스킬 자동시전 유무를 결정한다.
- 6) 액트별 반복완료 보상 : 액트별로 반복 플레이 시 획득할 수 있는 보상을 표시한다.
- 7) 즉시완료 : 별 3 개로 클리어한 난이도의 경우 1 개 또는 5 개 단위로 즉시완료권을 사용하여 플레이 하지 않고 바로 보상을 받을 수 있다.
- 8) 게임시작 버튼 : 1 일 플레이 가능횟수와 플레이 횟수를 표시하고, 게임 시작 버튼 클릭 시 잔여 플레이 가능횟수가 있을 경우 설정된 입장권과 보유한 입장권을 비교하여 입장 가능여부를 판단한다..
- 9) 연속 전투 : 보유한 행동력과 입장 시 소모되는 행동력, 1 일 입장횟수 내에서 최대 3 회까지 연속 전투를 한다.



**메모 포함[5]:** 캐릭터레벨에 따라 50 이전에는 StageExp(XP)를 표시하고, 50 이후에는 GuardianExp(GP)를 표시한다.

**메모 포함[강6]:** 권장 전투력 vs 유저 캐릭터 전투력  
Font Color  
> 권장전투력의 -5% 이상 -> White  
> 권장전투력의 -20% ~ -5% -> Yellow  
> 권장전투력의 -20% 이하 -> Red

**메모 포함[강7]:** 표시 순서 : 장비 > 소모성

**메모 포함[강8]:** > 아이템 100% 증가 권 : 목걸이에만 해당  
> 경험치 100% 증가 권 : 수호자레벨에만 해당  
> 골드 100% 증가 권 : 골드 2 배 획득  
> 스킬 자동 시전 : 일정량의 골드 소모

## 6.5 인게임 시작 연출

- 1) 게임 시작 후 파티원 전원이 준비 메시지를 전송할 경우 시작 연출을 표시한다.
- 2) 던전명칭 & 난이도 표시 - DB > StageDescriptionKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 3) 시작 연출 중 HUD 아이콘은 모두 사라지며, 연출 종료 후 HUD 아이콘이 표시되며, 캐릭터 이동 / 공격 / 스킬 사용 등 입력이 가능하다.



## 6.6 HUD

- 1) 던전명칭 & 난이도 표시 - DB > StageDescriptionKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 2) 캐릭터 정보 - 캐릭터 섬네일, 체력, 활력도를 실시간으로 프로그래스 바 형태로 표시한다.
- 3) 콤보 정보 - 연속 공격 유지 시 콤보 횟수를 우측 중단에 표시한다.
- 4) 자동사냥 - 모든 수호자레이드에서 기본으로 제공하고, 모드 공통으로 사용유무를 디바이스에 저장하여 게임 시작 초기 사용 유무를 결정한다.
- 5) 조력자 사용 - 조력자 사용 등록된 한 조력자가 HUD 좌측상단에 아이콘으로 표시되고, 해당 버튼을 클릭할 경우 해당 조력자를 게임에 스폰시킨다.
- 6) 일시정지 - 게임 포기 / 계속 하기 / 옵션 설정 등 다른 게임모드와 동일한 기능과 UI 를 제공한다.



## 6.7 HUD 보스 등장 연출

- 1) 보스 등장 시 일반던전 보스 등장연출과 동일한 연출을 제공한다.
- 2) 보스 등장연출이 종료되면 다시 게임을 시작한다.



## 6.8 HUD 부활 팝업

- 1) 보스 몬스터 킬 이전에 캐릭터 사망 시 부활 팝업을 표시 한다.
- 2) 연속전투가 진행되는 중 캐릭터 사망 시 부활 팝업을 표시하고, 즉시 연속전투는 종료 시킨다.
- 3) 그만하기 클릭 시 게임준비 페이지로 이동시킨다.
- 4) 횡수제한 없이 무제한 부활이 가능하기 때문에 부활 횟수에 따른 비용증가 없이 고정된 비용(젬 10 개)으로 부활한다.



## 6.9 HUD 종료 연출 - 미션 실패

- 1) 보스 몬스터 킬 이전에 캐릭터 사망 후 부활하지 않을 경우 미션 실패 연출을 한다.
- 2) 미션 실패 연출 후 다시 하기 버튼과 마을 이동 버튼 2 종을 제공한다.
- 3) 다시 하기 버튼은 클릭 시 UI > 게임준비 페이지로 이동한다.



## 6.10 보물상자

- 1) 보스 몬스터 처치 후 미션 클리어 연출 이 종료되면 결과창 표시 전에 보물상자를 표시한다.
- 2) 보물상자 아이콘 표시 전에 보물상자 안에 들어있는 3 종의 아이템을 먼저 표시하고, 아이템 대신 동일한 이미지의 3 종의 보물상자 이미지를 전/후/좌/후 수 차례 이동시켜 상자 섞기 연출을 한다.
- 3) 유저가 보물상자를 선택하면, 선택한 위치와 상관없이 서버에서 추출한 1 번 보상을 표시한다.
- 4) 원활한 파티 진행을 위해 5 초 이내에 유저가 선택하지 않을 경우 중앙 보물상자를 자동선택하고, 서버에서 추출한 1 번 보상을 표시한다.
- 5) 보상 아이템 뒤에 후광 이펙트를 표시한다.
- 6) 아이템 선택 후 한번 더 버튼과 확인 버튼을 표시한다.
- 7) 확인 버튼 : 버튼 클릭 시 결과창 페이지로 이동한다.
- 8) 한번 더 버튼 : 줌 30 개를 소모하여 보물상자 추가 선택 기회를 제공한다.
- 9) 자세한 사항은 [NOX][시스템] 보물상자\_v1.0.docx 문서를 참조한다.

메모 포함[J9]: ValueInfo > DefaultValue > TreasureChest\_OnemoreChoiceGemPrice 에 설정



## 6.11 결과창

- 1) 던전명칭 - DB > NameTextKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 2) 클리어 별 등급 표시 : 던전별 설정된 시간을 기준으로 클리어시간 비율대로 별 개수를 산정한다.
- 3) 클리어 시간 : 중도 사망 또는 클리어와 상관없이 게임을 시작하여 종료되기까지의 시간을 표시한다.
- 4) 골드 : 일반던전 보상으로 지급되는 골드량을 표시한다.
- 5) 캐릭터경험치 : 게임 직전 유저의 캐릭터 레벨과 경험치량에서 일반던전 보상으로 획득하게 된 경험치량이 증가하는 연출과 함께 정보를 표시한다. 캐릭터 레벨이 상승할 경우 레벨표시 부분에 하이라이트 연출을 추가하여 캐릭터레벨이 상승하였음을 유저에게 인식시켜 준다.
- 6) 보상 아이템 : 수호레이드 보물상자에서 지급된 아이템을 표시한다.
- 7) 캐릭터 연출 : 캐릭터 승리 포즈를 하게 하고 결과창 연출을 한다.

메모 포함[강10]: 캐릭터 Ani Clip - win



## 7. 수호레이드 관련 Table

### 7.1 수호레이드 관련 Data Table List

Table	Sub sheet	Comment
<b>MapInfo</b>	GDRaidStage	수호레이드 모드 설정
<b>RewardItemInfo</b>	GDRaidReward	수호레이드 기본 보상 설정
<b>ShopInfo.xml</b>	Shop_GachaGradeGroup	보물상자 번호별 그룹 설정
<b>ShopInfo.xml</b>	Shop_GachaItemGroup	보물상자 그룹별 아이템 구성

### 7.2 GDRaidStage Access Code 정리

AccessCode	Comments
GeneralTypeCode	던전 인덱스
StageType	1 - 로비 2 - 마을 3 - 일반던전 4 - 정예던전 5 - 요일던전 6 - 균열던전 7 - 초월던전 8 - PVP 결투장 9 - 길드 단체전 10 - 수호레이드 11 - 길드레이드
StageNumberInAct	난이도 값(1~6)
DayOfWeek	던전별입장요일

	0 - 월요일 1 - 화요일 2 - 수요일 3 - 목요일 4 - 금요일 5 - 토요일 6 - 일요일
RecommendAtk	난이도별 입장 권장 공격력
AtkRatio	몬스터 공격 배율
DefRatio	몬스터 방어 배율
StageExp	보상 - 캐릭터 경험치(0 으로 설정하여 지급하지 않음)
StageGold	보상 - 게임머니(골드)
BGMIndex	BMG 인덱스
LimitTimeSecond	최대 게임 플레이 시간
RecommendLevel	캐릭터 던전 입장 레벨
RewardGeneralCode	보상 - 보물상자 인덱스
RewardCountMin	보상 - 보물상자 최소 보상 수량
RewardCountMax	보상 - 보물상자 최대 보상 수량
EntryCostType	던전입장 행동력 인덱스 160001001 - 열쇠 160001003 - 균열석
EntryCostAmount	던전입장 행동력 소모수량
EntryLimitType	1 일 입장 횟수 제한 FALSE - 제한 없음 TRUE - 횟수 제한
EntryLimitCount	1 일 입장 횟수
BossMonsterCode	등장할 보스 몬스터 인덱스
BossMonsterCode	등장할 보스 몬스터 인덱스
MonsterLevel	등장할 전체 몬스터 레벨
StageDescriptionKey	던전 설명 인덱스
NameTextKey	던전 명칭 인덱스

### 7.3 GDRaidReward Access Code 정리

AccessCode	Comments
RewardGeneralCode	레이드 인덱스
ChestNum	보물상자 번호
GachaGradeGroupCode	보물상자 아이템 그룹 인덱스 DB > Shop_GachaltemGroup 참조

### 7.4 Shop\_GachaGradeGroup Access Code 정리

AccessCode	Comments
GachaGradeGroupCode	뽑기 그룹 인덱스
GachaltemGroupCode	뽑기 아이템 그룹 인덱스 DB > Shop_GachaltemGroup 참조
GroupRate	뽑기 아이템 그룹 당첨 확률

### 7.5 Shop\_GachaltemGroup Access Code 정리

AccessCode	Comments
GachaltemGroupCode	뽑기 아이템 그룹 인덱스
ItemCode	아이템 인덱스
RequiredClass	클래스 타입
GroupRate	아이템 당첨 확률