

게임모드_일반던전



작성자: 강도희

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.03.16	일반던전 세부 기획 작성	강도희	1.0
2016.06.30	부활 UI 추가	강도희	1.1

목차

REVISION	1
목차	2
1. 개요.....	3
1.1 의의	3
1.2 목적	3
2. 일반던전 입장.....	4
2.1 캐릭터 레벨 조건	4
2.2 입장권	4
3. 일반던전 구성.....	4
3.1 액트	4
3.2 던전	4
4. 일반던전 게임진행	5
4.1 맵 & 몬스터 배치 선택	5
4.2 몬스터 능력치	5
4.3 조력자 소환	5
5. 일반던전 보상.....	5
5.1 클리어 기준	5
5.2 보상 종류	5

6. 일반던전 UI	6
6.1 타운 - 일반&정예 공통.....	6
6.2 액트 & 던전 선택	7
6.3 게임 준비.....	8
6.4 인게임 시작 연출	9
6.5 HUD	10
6.6 HUD 보스 등장 연출	11
6.7 HUD 부활 팝업	12
6.8 HUD 종료 연출 - 미션 실패.....	13
6.9 결과창	14
7. 일반던전 관련 TABLE.....	15
7.1 관련 DATA TABLE LIST	15
7.2 STAGE ACCESS CODE 정리	15
7.3 STAGEREWARD ACCESS CODE 정리	17

1. 개요

1.1 의의

1.2 목적

2. 일반던전 입장

2.1 캐릭터 레벨 조건

- 1) 캐릭터 레벨이 Lv.1 레벨부터 입장이 가능하다.
- 2) UI > Town > 던전 입장 버튼에서 유저 캐릭터 레벨을 체크하여 입장 가능 여부를 판단한다.(모드 공통 기능)
- 3) 유저 캐릭터 레벨이 던전 입장레벨보다 낮을 경우 입장 버튼을 비활성화하고 입장 가능한 레벨을 스트링으로 표시한다.

2.2 입장권

- 1) 보유한 행동력 중 던전별로 설정된 행동력을 소모하여 입장할 수 있다.

메모 포함[강1]: 별도의 입장권 설정 외에 추가의견이 있어 기획단계에서 확장성을 고려한 설계를 하고 추후 논의 후 최종 재화를 결정한다.

<추가의견>

- > 기존 행동력을 일반던전과 함께 사용
- > 게임머니(골드)를 소모시키는 방식 사용

3. 일반던전 구성

3.1 액트

- 1) 8 개 액트로 구성된다.
- 2) 각 액트는 던전 10 개로 구성된다.

3.2 던전

- 1) 액트별 10 개로 구성된다.
- 2) 1 액트 1 던전부터 입장이 가능하며, 순차적으로 입장이 가능하다.
- 3) 각 던전은 DB > Stage > PreviousStageCode / NextStageCode 로 다음에 플레이할 던전을 설정하여 연속성을 부여하고, 마지막 던전에 -1 을 설정하여 종료 던전임을 설정한다.

4. 일반던전 게임진행

4.1 맵 & 몬스터 배치 선택

- 1) 맵과 몬스터 배치는 플레이하고 있는 3개 맵을 반복적으로 사용하지만 몬스터 배치는 던전 수량만큼 제작하여 개별적으로 사용한다.

4.2 몬스터 능력치

- 1) 던전별로 등장하는 몬스터는 종류와 상관없이 해당 던전에 설정된 몬스터 레벨과 공격배율, 방어배율에 의해 기준 능력치가 부여된다.

4.3 조력자 소환

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

메모 포함[강2]: DB > Stage

- > MonsterLevel - 등장할 전체 몬스터의 레벨
- > AtkRatio - 등장할 전체 몬스터의 공격 배율
- > DefRatio - 등장할 전체 몬스터의 방어 배율

5. 일반던전 보상

5.1 클리어 기준

- 1) 마지막에 등장하는 보스 몬스터를 킬할 경우 클리어 된다.
- 2) 미션 실패 시 행동력(열쇠)는 사용된 것으로 인정하고, 보상은 없다.

5.2 보상 종류

- 1) 캐릭터 레벨 경험치
- 2) 게임머니(골드)
- 3) 캐릭터 클래스별 장비 아이템
- 4) 티켓 : 아이템 증가권, 경험치 증가권, 골드 증가권, 즉시 완료권

메모 포함[강3]: DB > Stage

- > StageGold - 게임머니(골드)
- > RewardGeneralCode - 캐릭터 클래스별 목걸이 아이템
- > RewardGeneralCode1 - 균열석

6. 일반던전 UI

6.1 타운 - 일반&정예 공통

- 1) 타운에서 던전 오브젝트 주변에 캐릭터가 이동하면 HUD 우측하단에 던전 입장 버튼을 자동으로 활성화시킨다.
- 2) 던전 입장 버튼 활성화 시 유저 캐릭터 레벨과 던전 입장 레벨을 체크하여 가능 버튼과 불가능 버튼으로 구분하여 표시한다.
- 3) 불가능 버튼의 경우 입장이 가능한 캐릭터 레벨을 스트링으로 표시하고, 버튼 컬러의 톤을 다운시켜 가능 버튼과 구분시켜준다.
- 4) 입장 가능 시 입장 버튼을 유저가 클릭하면 던전 로비 페이지로 이동한다.



6.2 액트 & 던전 선택

- 1) 일반 / 정예 선택 버튼 : 일반 던전 리스트와 정예 던전 리스트를 표시할 수 있는 버튼을 제공하여 모드를 변경할 수 있다.
- 2) 던전 리스트 : 액트별로 10 개 던전이 연결되어 있는 듯 표시한다. 각 던전을 클릭하여 게임준비 페이지로 이동한다.
- 3) 던전 클리어 등급 표시 : 각 던전별로 클리어한 등급을 3 단계(별 1~3 개)로 표시한다. 플레이하지 않은 지역은 별 Color 를 Gray 로 표시한다.
- 4) 액트 변경 버튼 : 8 개 액트를 단계별로 이동할 수 있는 기능을 제공한다.



6.3 게임 준비

- 1) 던전 명칭 : 일반던전 각 맵별 DB > NameTextKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 표시한다.
- 2) 기본 보상 : 획득 경험치량과 획득 골드량을 던전별 DB > StageExp & StageGold 에 설정하여 표시한다.
- 3) 권장 전투력 : 던전별로 권장할 능력치를 던전별 DB > RecommendAtk 에 설정하여 표시한다.
- 4) 보상 아이템 리스트 : 던전별로 획득이 가능한 장비 아이템 등을 표시한다.
- 5) 아이템 사용 : 보유한 티켓 아이템을 사용 유무를 결정하고, 스킬 자동시전 유무를 결정한다.
- 6) 액트별 반복완료 보상 : 액트별로 반복 플레이 시 획득할 수 있는 보상을 표시한다.
- 7) 즉시완료 : 1 개 또는 5 개 단위로 즉시완료권을 사용하여 플레이 하지 않고 바로 보상을 받을 수 있다.
- 8) 게임 시작 버튼 : 게임 시작 버튼 클릭 시 설정된 입장권과 보유한 입장권을 비교하여 입장 가능여부를 판단한다.
- 9) 연속 전투 : 보유한 행동력과 입장 시 소모되는 행동력 내에서 최대 20 회까지 연속 전투를 한다.



메모 포함[강4]: 권장 전투력 vs 유저 캐릭터 전투력
Font Color

- > 권장전투력의 -5% 이상 -> White
- > 권장전투력의 -20% ~ -5% -> Yellow
- > 권장전투력의 -20% 이하 -> Red

메모 포함[강5]: 표시 순서 : 장비 > 소모성

메모 포함[강6]: > 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

6.4 인게임 시작 연출

- 1) 게임 시작 후 시작 연출을 표시한다.
- 2) 던전명칭 – DB > NameTextKey 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.



6.5 HUD

- 1) 던전명칭 - DB > NameTextKey 인덱스를 참조하여 TextInfo.xml 에 설정한 스트링을 좌측 하단에 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 일반던전 단계에서 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.



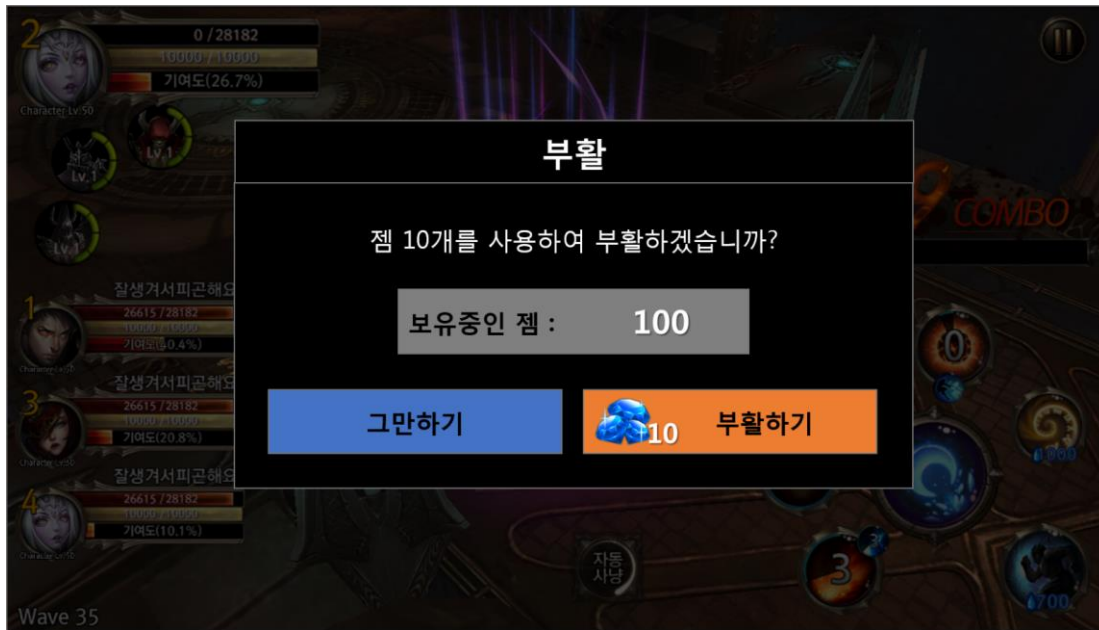
6.6 HUD 보스 등장 연출

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



6.7 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 미션 실패 페이지로 이동시킨다.
- 4) 횟수제한 없이 무제한 부활이 가능하기 때문에 부활 횟수에 따른 비용증가 없이 고정된 비용(젬 10 개)으로 부활한다.



6.8 HUD 종료 연출 - 미션 실패

- 5) 보스 몬스터 킬 이전에 캐릭터 사망 시 미션 실패 연출을 한다.
- 6) 미션 실패 연출 후 다시 하기 버튼과 마을 이동 버튼 2 종을 제공한다.
- 7) 다시 하기 버튼은 클릭 시 UI > 일반던전 로비로 이동한다.



6.9 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 : 일반던전 보상으로 지급되는 장비 / 소모성 아이템을 표시한다. 지급되는 아이템이 없을 수도 있으며, 동일 아이템이 복수로 지급될 수도 있다.
- 7) 캐릭터 연출 : 캐릭터 승리 포즈를 하게 하고 결과창 연출을 한다.

메모 포함[강기]: 캐릭터 Ani Clip - win



7. 일반던전 관련 Table

7.1 관련 Data Table List

Table	Sub sheet	Comment
MapInfo	Stage	일반던전 입장, 몬스터 능력치, 보상 등 설정
RewardItemInfo	StageReward	캐릭터 클래스별 장비 및 소모성 아이템 등 보상 설정

7.2 Stage 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 - 월드보스
ActNumber	액트 번호
StageNumberInAct	액트 내 던전 번호
RecommendAtk	UI 권장전투력 표시용
AtkRatio	몬스터 공격 배율
DefRatio	몬스터 방어 배율

StageExp	보상 - 캐릭터 경험치(0으로 설정하여 지급하지 않음)
StageGold	보상 - 게임머니(골드)
BonusType	일반던전 추가 보상 None = -1 BonusGold = 0 BonusExp = 1 BonusItem = 2
BonusValue	추가보상량 설정 BonusGold = % BonusExp = % BonusItem = Int (보상 테이블의 최대 개수를 넘을수 없음)
BGMIndex	BMG 인덱스
LimitTimeSecond	최대 게임 플레이 시간
RecommendLevelMin	캐릭터 던전 입장 최소 레벨
RecommendLevelMax	캐릭터 던전 입장 최대 레벨
PreviousStageCode	이전 스테이지(웨이브 등) 인덱스 연결
NextStageCode	다음 스테이지(웨이브 등) 인덱스 연결
RewardGeneralCode	보상 - 아이템 그룹 인덱스
RewardCountMin	보상 - 아이템 그룹 최소 최소 수량
RewardCountMax	보상 - 아이템 그룹 최대 보상 수량
EntryCostType	던전입장 행동력 인덱스 160001001 - 열쇠 160001003 - 균열석
EntryCostAmount	던전입장 행동력 소모수량
EntryLimitType	1일 입장 횟수 제한 FALSE - 제한 없음 TRUE - 횟수 제한
EntryLimitCount	1일 입장 횟수
BossMonsterCode	등장할 보스 몬스터 인덱스
MonsterLevel	등장할 전체 몬스터 레벨
StageDescriptionKey	던전 설명 인덱스
NameTextKey	던전 명칭 인덱스

7.3 StageReward Access Code 정리

AccessCode	Comments
RewardGeneralCode	보상 인덱스
StageGeneralCode	던전 인덱스
RequiredClass	캐릭터 클래스 설정 Berserker / DemonHunter / Archon / ALL
Act	던전 액트 설정값
StageNo	스테이지(웨이브 등) 설정값
GeneralTypeCode	보상아이템 인덱스
ItemMinCount	보상아이템 최소 수량
ItemMaxCount	보상아이템 최대 수량
DropRate	보상아이템 획득 확률
EquipType	아이템 장착 파츠 종류 > Weapon - 무기 > Head - 투구 > Body - 의상 > Pants - 바지 > Glove - 장갑 > Shoes - 신발 > Necklace - 목걸이 > Ring(Earring?) - 반지 > Armllet - 팔찌 > Special - 꼬리 > RuneStoneD - 수호의 룬 > RuneStoneU - 지혜의 룬 > RuneStoneS - 재능의 룬 > RiftKeystone - 균열석 > ItemIncreaseTicket - 아이템 100% 증가 권 > ExpIncreaseTicket - 경험치 100% 증가 권 > GoldIncreaseTicket - 골드 100% 증가 권

	<ul style="list-style-type: none">> ImmeiatelyClearTicket - 즉시 완료 권> Consume - 체력 회복 물약 / 마나 회복 물약> Trophy - 트로피(우정 점수)> Ticket - 입장권(Key)> Lotto - 일반 뽑기 / 고급 뽑기
ItemGrade	<ul style="list-style-type: none">아이템 등급> Common> Uncommon> Superior> Rare> Epic> Legendary> Invalid

