**[NOX] 추가 보상 (지급)연동 시스템**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.12.15 | 추가 보상 연동 시스템 구상 및 설계 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.12.19 | 추가 보상 연동 시스템 관련 DataTable Schema 구조. | 김택훈 | 1.1 |
| 2016.12.23 | 추가 보상 연동 시스템 관련 테이블 구성 및 데이터 설정 | 김택훈 | 1.2 |
| 2016.12.28 | 추가 보상 연동 시스템 DataTable Schema 수정 / 보강 | 김택훈 | 2.0 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc471226606)

[목차 1](#_Toc471226607)

[1. 추가 보상 연동 시스템 개요 2](#_Toc471226608)

[1.1 의의 2](#_Toc471226609)

[1.2 목적 2](#_Toc471226610)

[2. 추가 보상 연동 Rule 3](#_Toc471226611)

[2.1 추가 보상 연동 적용 관련 3](#_Toc471226612)

[2.2 추가 보상을 설정하는 대상 4](#_Toc471226613)

[3. 추가 보상 구조 4](#_Toc471226614)

[3.1 추가 보상 연동 그룹 4](#_Toc471226615)

[3.2 추가 보상 그룹 타입 설정 5](#_Toc471226616)

[3.3 추가 보상 그룹타입의 아이템 드롭(당첨) 확률 타입 설정 5](#_Toc471226617)

[3.4 추가 보상 그룹 내 당첨(드롭) 아이템 리스트 설정 6](#_Toc471226618)

[3.5 추가 보상 그룹 내 당첨(드롭) 아이템 리스트의 개별 당첨 확률 설정 6](#_Toc471226619)

[3.6 당첨(드롭) 아이템의 당첨 개수 최소~최대 값 설정 6](#_Toc471226620)

[4. 추가 보상 연동 Data Table 7](#_Toc471226621)

[4.1 RewardItemInfo : AddReward Table 7](#_Toc471226622)

[5. 추가 보상 연동 관련 FLOW 8](#_Toc471226623)

[5.1 추가 보상 연동 Flow 8](#_Toc471226624)

[6. 추가 보상 처리 및 UI 9](#_Toc471226625)

[6.1 추가 보상 처리 및 UI 9](#_Toc471226626)

# 추가 보상 연동 시스템 개요

## 의의

아이템 제작 시스템에 의해 다양한 아이템 제작 및 재료 Farming에 대한 확장형 컨텐츠를 제공하기 위해, 추가 보상 연동 시스템이 필요하다.

그에 적합한 게임 내 다양한 아이템을 제공하기 위해 던전 또는 모드에 따른 보상 아이템 지급 시 추가 보상 연동에 대한 전반적인 규칙 정립.

## 목적

아이템 추가 확장과 그로 인한 아이템 Farming의 동기부여를 위해 다양한 아이템 제작에 적합한 아이템 보상을 연동할 수 있고, 기존에 맵 보상에서 자유롭게 아이템 보상을 설정할 수 있도록 테이블을 설정하는데 그 목적을 둔다.

# 추가 보상 연동 Rule

## 추가 보상 연동 적용 관련

1. 맵에서 제공되는 맵과 모드별 전용 보상 외에 제작, 이벤트 등으로 활용될 수 있도록 이후 컨텐츠 추가에 따른 다양한 아이템의 보상을 제공할 수 있도록 별도의 아이템 드롭(보상) 테이블을 적용한다.
2. 다음 표는 게임 내 아이템 획득관련 컨텐츠(시스템)에 대한 종류를 나눈다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 아이템 획득관련 컨텐츠 | 추가 보상 연동 여부 | 보충설명 |
| 스테이지 던전 | 추가 보상 연동 처리 | 추가 아이템 드롭 설정: Act 단위로 설정 (정예와 공통)  각 액트로 구분/세부 설정 가능. |
| 요일 던전 | 추가 보상 연동 처리 | 추가 아이템 드롭 설정: 요일 별 난이도 단위로 설정 (요일 공통)  각 요일별 구분/세부 설정 가능. |
| 균열 던전 | 추가 보상 연동 처리 | 추가 아이템 드롭 설정: 던전레벨 단위로 설정.  3 Grade (던전 레벨 15) 구간 공통  각 던전레벨 구분/세부 설정 가능. |
| 초월 던전 | 추가 보상 연동 처리 | 추가 아이템 드롭 설정: 던전 등급 단계로 설정  10 단계 (던전 등급10) 구간 공통  각 던전 단계 구분/세부 설정 가능. |

## 추가 보상을 설정하는 대상

1. 추가 보상 연동 적용이 가능한 대상은 MapInfo에 각 던전 테이블마다 AddRewardGeneralCode 필드에 추가 보상 지급에 대한 인덱스를 설정 할 수 있다.
2. 추가되는 경우 RewardItemInfo 에 AddReward 테이블에서 아이템 인덱스를 설정할 수 있으며, 그 종류는 아이템 테이블에 등록된 아이템이면 모두 가능 적용대상이 된다. (테이블 구조상 장비를 지급하고 싶은 경우 소환권 설정이 가능하도록 되어있으나, 해당 보상지급만 우편함으로 지급된다.)

|  |  |
| --- | --- |
| MapInfo 에 모드별 시트 | 시트에 추가될 필드 |
| StageReward | AddRewardGeneralCode |
| EliteStageReward | AddRewardGeneralCode |
| WeeklyStageReward | AddRewardGeneralCode |
| RiftStageReward | AddRewardGeneralCode |
| TranscendentStageReward | AddRewardGeneralCode |

# 추가 보상 구조

## 추가 보상 연동 그룹

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 AddRewardGroupCode 필드에 추가 보상 그룹 인덱스를 설정한다.
2. AddRewardGroupCode 필드의 값은 추가 보상 그룹의 인덱스이다.
3. MapInfo 에 StageReward , EliteStageReward , WeeklyStageReward, RiftStageReward, TranscendentStageReward 테이블의 AddRewardGeneralCode 필드에서 추가 보상 그룹 인덱스와 연동된다.

## 추가 보상 그룹 타입 설정

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 GroupType 필드에 보상 그룹에 대한 타입을 설정한다.
2. 보상 그룹 인덱스 내에서 서브 드롭 그룹으로 운용된다.
3. 이벤트 드롭 아이템도 그룹으로 별도 설정할 수 있는 확장성이 고려된 그룹 설정이다.(추석때 송편아이템 드롭일 경우)
4. 드롭 타입은 드롭 확률 타입에 영향을 주지않는다.
5. 즉, 하나의 추가 보상 드롭 그룹안에서 컨텐츠, 이벤트 등에 필요한 보상을 쉽게 설정할 수 있도록 서브 그룹 설정이다.

## 추가 보상 그룹타입의 아이템 드롭(당첨) 확률 타입 설정

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 DropRateType 필드에 각 서브 그룹에 대한 확률 추첨 방식에 대한 타입을 설정한다.
2. 확률 추첨 방식인 드롭 확률 타입의 종류는 다음 아래표와 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 드롭(당첨) 확률 타입 종류  DropRateType | 필드 설정 값 | 당첨 여부  / 추첨 반복 여부 | 설명 |
| 개별 확률 합산 추첨방식  – 무조건 당첨 | 1 | 무조건 당첨  1회 추첨 | 드롭 그룹내 대상 확률의 총합을 100%로 계산하여 각 대상의 확률이 재 환산된 형태.   * 꽝 없음. * 1회 추첨제이며 당첨된 아이템은 1종류. * 대상의 환산확률 = (대상확률\*100) / 그룹 내 대상확률의 총합 |
| 개별 확률 추첨방식 – 무 당첨 | 2 | 무 당첨(꽝) 있음.  1회 추첨 | 드롭 그룹내 대상의 각각 확률로 추첨함.   * 꽝 있음. * 1회 추첨제이며 당첨여부에 관계없이 추첨종료 |
| 개별 확률 추첨방식 – 무조건 당첨 | 3 | 무조건 당첨  당첨 시까지 반복추첨. | 드롭 그룹내 대상의 각각 주어진 확률로 추첨함.   * 꽝 없음. * 추첨으로 1개 당첨될 때까지 순차적으로 돌림. * 1번타입과 차이 있음. * 반복 추첨제이며 당첨이 나오면 추첨종료. |

## 추가 보상 그룹 내 당첨(드롭) 아이템 리스트 설정

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 GeneralTypeCode필드에 추가 보상 그룹내 설정된 드롭(당첨) 아이템 인덱스들을 설정한다.
2. GeneralTypeCode필드의 값은 아이템 인덱스이다.
3. ItemInfo에 Item 테이블의 GeneralTypeCode필드의 아이템 인덱스와 연동된다.

## 추가 보상 그룹 내 당첨(드롭) 아이템 리스트의 개별 당첨 확률 설정

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 DropRate필드에 추가 보상 그룹내 설정된 드롭(당첨) 아이템의 각각의 확률을 설정한다.
2. DropRate필드의 값은 AddReward 테이블의 DropRateType 필드에 타입에 따라 확률을 설정한다.

## 당첨(드롭) 아이템의 당첨 개수 최소~최대 값 설정

1. RewardItemInfo 에 AddReward 테이블의 DropItemCountMin 필드와 DropItemCountMax 필드에 드롭(당첨) 아이템의 각각의 최소값과 최대값을 설정한다.
2. 당첨이 결정되면 최소값과 최대값 사이의 랜덤 값 **(정수: Integer, 기본 변화단위 1)**을 결정, 처리해준다.

# 추가 보상 연동 Data Table

## RewardItemInfo : AddReward Table

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| **Read** | Comment |
| Description | Comment |
| **AddRewardGroupCode** | Map에서 활용되는 AddReward 에 대한 전체 드롭 내역을 묶는 인덱스 |
| **GroupType** | Map에서 활용되는 AddReward 에 대한 서브 드롭그룹을 운용한다. 드롭 그룹 묶음을 설정한다 이벤트 드롭 아이템도 그룹으로 별도 설정할 수 있는 확장성을 고려된 그룹임.(추석때 송편아이템 드롭일경우) 그룹은 타입에 영향을 주지않는다. |
| **DropRateType** | **1**: 드롭 그룹내 대상 확률의 총합을 100%로 계산하여 각 대상의 확률이 재 환산된 형태. 꽝없음.  **1회 추첨제이며 당첨된 아이템은 1종류.**  대상의 환산확률 X = (대상확률\*100) / 그룹 내 대상확률의 총합 **2**: 드롭 그룹내 대상의 각각 확률로 추첨함. 꽝 있음.  1회 추첨제이며 당첨여부에 관계없이 추첨종료. **3**: 드롭 그룹내 대상의 각각 주어진 확률로 추첨함.  추첨으로 1개 당첨될 때까지 순차적으로 돌림 (1번타입과 차이있음)  반복추첨제이며 당첨이 나오면 추첨종료. |
| **GeneralTypeCode** | 드롭 아이템 인덱스 ItemInfo> Item > GeneralTypeCode |
| **DropRate** | 드롭 아이템 확률 DropRateType 타입에 연관되어있다. |
| **DropItemCountMin** | 드롭 아이템 드롭 타입과 확률에 의해 결정된 아이템인 경우 해당 아이템의 드롭 개수 범위. 최소설정. |
| **DropItemCountMax** | 드롭 아이템 드롭 타입과 확률에 의해 결정된 아이템인 경우 해당 아이템의 드롭 개수 범위. 최대설정. |
| **Comment** | 기타설명 |

# 추가 보상 연동 관련 FLOW

## 추가 보상 연동 Flow

던전 진입

던전 진행

Fail

던전 Clear

여부 체크

Success

추가 보상

연동 처리

던전 결과창

결과 저장

결과 저장

보상 지급

추가 보상

설정확인

None

Set

# 추가 보상 처리 및 UI

## 추가 보상 처리 및 UI

1. Map 관련 보상과 함께 당첨이 결정된 추가보상 당첨 아이템 결과도 같이 처리해준다.
2. 추가 보상에 드롭(당첨) 아이템의 결과값들 역시 각 던전 별 결과창에 지급 / 노출 시켜준다.
3. 단, 소환권의 경우 우편함으로 지급을 하게 된다.