**[NOX]수호자 성장**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.04.06 | 수호자 성장 및 관계수식 구조 설정 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.04.12 | 수호자 성장 관련 Table | 김택훈 | 1.1 |
| 2016.07.01 | 2.2 수호자 성장 처리 및 저장  - 일반 성장 50레벨 달성 시 수호자 레벨 1로 처리. | 김택훈 | 2.0 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc455137578)

[목차 1](#_Toc455137579)

[1. 개요 2](#_Toc455137580)

[1.1 의의 2](#_Toc455137581)

[1.2 목적 2](#_Toc455137582)

[2. 수호자 성장 Rule 2](#_Toc455137583)

[2.1 수호자 성장의 조건 2](#_Toc455137584)

[2.2 수호자 성장 처리 및 저장 2](#_Toc455137585)

[3. 수호자 성장 진행 3](#_Toc455137586)

[3.1 수호자 성장 경험치 획득 방법 3](#_Toc455137587)

[3.2 수호자 Level UP 시 처리 3](#_Toc455137588)

[3.3 경험치 추가 획득 방법 3](#_Toc455137589)

[4. 수호자 성장 관련 Formula 3](#_Toc455137590)

[4.1 수호자 경험치 획득 시 관련 Formula1 3](#_Toc455137591)

[4.2 수호자 Level 변화 표 4](#_Toc455137592)

[5. 수호자 성장 관련 아이템, 속성효과 4](#_Toc455137593)

[6. 수호자 성장 관련 Flow 6](#_Toc455137594)

[6.1 수호자 성장 Flow 6](#_Toc455137595)

[7. 수호자 성장 Data Table 7](#_Toc455137596)

[7.1 수호자 성장 Data Table 구조 7](#_Toc455137597)

[7.2 관계Data Table List 7](#_Toc455137598)

[8. 수호자 성장 관련 U\*I 8](#_Toc455137599)

[8.1 U\*I 및 연출 8](#_Toc455137600)

[8.2 레벨 업 Effect 연출 9](#_Toc455137601)

[9. 기타 9](#_Toc455137602)

[9.1 주의 사항 9](#_Toc455137603)

# 개요

## 의의

NOX의 캐릭터 2차 성장인 수호자 성장에 대한 기본 구조 및 성장 관계 수식의 정립.

## 목적

수호자 경험치를 통해 성장하는 수호자 성장에 대한 밸런스를 관리할 수 있도록 성장에서의 필요한 Rule 및 관계 수식, 관련 요소, 테이블 등을 정하는데 목적을 둔다..

# 수호자 성장 Rule

## 수호자 성장의 조건

1. 수호자 성장에 필요한 수호자 성장 경험치 Exp는 특정 던전에서 보상으로 획득할 수 있다.
2. 수호자 성장 경험치를 획득 시 수호자 레벨 별 필요 요구 경험치를 만족하면 다음 수호자 레벨로 성장한다.
3. **캐릭터 일반 성장 레벨이 50레벨에 도달한 캐릭터에 한해서 수호자 경험치를 획득**할 수 있다.
4. 수호자 레벨 자체는 공유되고 패시브 스킬 역시 공유되나, **경험치 획득은 캐릭터 레벨에 제한**된다.
5. NOX의 수호자 성장은 **캐릭터 일반 성장 50레벨 이후**부터 획득이 가능하며, 수호자 경험치로 **레벨 1부터 무한레벨(현재 임시 2000 레벨까지 성장 설정)**로 성장 가능하다.
6. 각 수호자 레벨에 필요한 요구 필요경험치는 **PlayerInfo 에** **CharacterGuardianLevel**테이블의 **Guardianlevel, GNeedExp** 필드값으로 현재 레벨과 다음 레벨까지 필요 요구 경험치이다.

[4.2 Level 변화 표](#_Level_변화율) 참고

## 수호자 성장 처리 및 저장

1. 캐릭터 수호자 성장 테이블은 모든 캐릭터 **클래스가 공용으로 사용**한다.
2. **일반 성장 50 레벨을 달성하면 수호자 레벨 1이 된다**.
3. **PlayerInfo 에** **CharacterGuardianLevel 테이블의 GSkillDision 필드값(패시브 스킬 특성계열 구분)과 GRewardSkillPoint** 필드 값에 따라 각 레벨 별 수호자 패시브 스킬 포인트를 보상으로 제공.
4. **수호자 레벨 및 수호자 패시브 스킬은 계정 공유**이다.

# 수호자 성장 진행

## 수호자 성장 경험치 획득 방법

1. 수호자 성장에 필요한 경험치는 일반적으로 NOX에서는 특정 던전 진행(성공/실패 차등지급)으로 획득할 수 있다.
2. **MapInfo** 의 RiftStage테이블 시트와 TranscendentStage 테이블 시트의 **GuardianExp**필드값에서 해당 던전별 수호자 경험치 보상으로 설정된 값이 경험치 보상 설정 값이다.

## 수호자 Level UP 시 처리

1. 수호자 성장 시 현재 레벨에서 요구된 경험치를 만족한 경우 계정의 수호자 Level 을 다음 단계로 상승시키며, 관련 메시지 호출 및 캐릭터 연출을 처리한다.

[8.2레벨 업 Effect 연출](#_레벨_업_Effect) 참고

1. 레벨 상승 시 수호자 패시브 스킬 포인트를 정해진 보상만큼 처리해준다.

[2.2 수호자 성장 처리 및 저장](#_일반성장_처리_및) 참고

## 경험치 추가 획득 방법

1. 게임 내 특정한 아이템을 사용하여 던전 진행을 통해 경험치 획득 시 영향을 준다.
2. 게임 내 캐릭터가 장착한 아이템에 적용된 속성효과로 경험치 획득 시 영향을 준다.
3. 게임 내 캐릭터가 습득한 특정 스켈에 속성효과로 경험치 획득 시 영향을 준다.

[5. 수호자 성장 관련 아이템, 속성효과](#_일반성장_관련_아이템,) 참고

# 수호자 성장 관련 Formula

## 수호자 경험치 획득 시 관련 Formula1

현재 수호자 레벨의 수호자 경험치와 획득 수호자 경험치에 따른 관련 수식

R\_cGExp = cGExp + { GExp x [1+sum ( GExp\_Mult ) / 100 ] }

\* cGExp = Current Guardian Experience Value = 레벨의 누적된 현재 수호자 경험치

(R\_cGExp : Return 레퍼런스 값)

\* GExp = Gain Guardian Experience Value = 획득 수호자 경험치

\* GExp\_Mult = Guardian Experience Multiple Value = 수호자 경험치 증가 속성 보정치

**경험치 획득 Formula1**

예) 수호자 경험치 보너스 증가 +10% 혜택을 받는 수호자 레벨 150 캐릭터가 현재 누적된 경험치 29177418인 경우.

수호자 경험치 증가권(10%) 사용. 던전 클리어 보상 경험치 Exp 15000

R\_cGExp = 29177418 + { 15000 \* [ 1 + ( 10 + 10 ) / 100 ] } = 29195418

수호자 레벨 150의 누적된 현재 경험치는 29195418.

## 수호자 Level 변화 표



# 수호자 성장 관련 아이템, 속성효과

|  |  |
| --- | --- |
| Table | Comment |
| 경험치 증가권 아이템 | 설정된 증가율만큼 경험치 획득량을 증가시켜주는 아이템.  이벤트 또는 스테이지 던전을 통해 획득 가능한 아이템. |
| 경험치 증가 속성효과 아이템 | 경험치 획득량을 증가시켜주는 속성효과가 부여된 아이템  아이템 랜덤 옵션 등을 통해 부여/적용. |
| 경험치 증가 스킬/버프 | 스킬 또는 특정한 효과(VIP)등을 통해 적용되는 겅혐치 획득량을 증가용 버프. 수호자 Passive Skill 등을 통해 부여/적용. |

# 수호자 성장 관련 Flow

## 수호자 성장 Flow

던전 클리어

수호자 Level 제한 체크

경험치 증가 아이템사용 체크

**NO**

**YES**

경험치 증가 속성 체크

**YES**

수호자 경험치 처리

**Formula**

**NO**

경험치 증가 아이템 옵션 처리

아이템 속성 옵션 처리

**YES**

**NO**

레벨 업 여부 체크

**YES: Level < Limit**

**NO: Level = Limit**

Level UP 연출

캐릭터 정보 저장

종료

# 수호자 성장 Data Table

## 수호자 성장 Data Table 구조

|  |  |
| --- | --- |
| Access Code | Comment |
| Guardianlevel | 수호자 성장의 레벨 |
| GNeedExp | 현재 수호자 레벨에서 다음 수호자 레벨에 필요한 경험치(레벨 업 필요 요구 수호자 경험치) |
| GRewardSkillPoint | 해당 수호자 레벨에 제공되는 스킬 포인트 PassiveSkill 테이블 시트의 NeedSkillPoint 필드의 습득 시 요구 되는 스킬 포인트와 연관. 1 레벨에 주어지는 스킬은 자동 습득되어 있어 "0" 임. |
| GSkillDision | 해당 레벨에 제공되는 수호자 패시브 스킬의 특성계열구분  1: 공격계열  2: 방어계열  3: 보조계열 |

## 관계Data Table List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub Table Sheet | Comment |
| PlayerInfo | CharacterGuardianLevel | 수호자 성장 경험치  레벨 별 패시브 스킬 포인트 보상 |
| SkillInfo | SkillType  PassiveSkill | 수호자 패시브 스킬 설정  수호자 패시브 스킬 강화 및 능력 설정 |
| MapInfo | TranscendentStage  RiftStage | 초월 던전 진행관련 수호자 경험치 보상.  균열 던전 진행관련 수호자 경험치 보상. |

# 수호자 성장 관련 U\*I

## U\*I 및 연출

|  |  |
| --- | --- |
| **U\*I 종류** | |
| 캐릭터 정보 Component (간략화 정보창)  C:\Users\taekhoon\Pictures\가디언레벨 캐릭터콤포너트에 표시.png  계정 공유 수호자 레벨 표시 | 캐릭터 상세 정보창  C:\Users\taekhoon\Pictures\n스샷\2016-04-14 15;18;57.PNG  계정 공유 현재 수호자 레벨 표시  경험치 획득 증가 속성효과 연산 및 표시 |
| 수호자 경험치 증가권 Icon | 수호자 경험치 증가권 설정 UI  C:\Users\taekhoon\Pictures\ㄴㄴ.png  수호자 경험치 증가권 소유 개수 표시  수호자 경험치 증가권 사용 체크 박스  속성효과 String 표시 |

## 레벨 업 Effect 연출

|  |  |
| --- | --- |
| **연출** | |
| 던전 완료 화면  C:\Users\taekhoon\Pictures\수호자레벨업Effect.png | Particle Effect  Level UP Text Effect  : 일반 성장 레벨 업 텍스트 색상을 일반 성장과 다르게 설정한다. |

# 기타

## 주의 사항

1. 수호자 성장 레벨이 2000인 경우, 수호자 성장 경험치를 획득하더라도 캐릭터 정보창에 표현되는 획득 경험치 표시 “0”.
2. 수호자 레벨이 최대 제한 레벨일 경우, 캐릭터가 던전 입장 시 수호자 경험치 증가권을 체크하더라도 수호자 성장에 해당되는 던전이라도 해당 아이템은 **감소하지 않는다**.
3. 수호자 경험치 증가권 아이템은 균열 및 초월 던전에서 수호자 경험치에 동일하게 적용.