**[NOX] 수호자 레벨 닉네임 엠블렘**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.11.28 | 수호자 레벨 티어별 수호자 닉네임(캐릭터명) 문양 기획 및 Rule 설정 | 김택훈 | 1.0 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 목차

[Revision 0](#_Toc468366404)

[목차 1](#_Toc468366405)

[1. 수호자 레벨 닉네임 문양(수호자 엠블렘) 아이템 개요 2](#_Toc468366406)

[1.1 의의 2](#_Toc468366407)

[1.2 목적 2](#_Toc468366408)

[2. 수호자 엠블렘 종류 및 설정 2](#_Toc468366409)

[2.1 수호자 엠블렘 설정 방식 2](#_Toc468366410)

[2.2 수호자 엠블렘 종류 2](#_Toc468366411)

[3. 수호자 엠블렘 관련 DB 9](#_Toc468366412)

[3.1 수호자 엠블렘 태그 연동 DB 설정 9](#_Toc468366413)

[4. 수호자 엠블렘 관련 UI 0](#_Toc468366414)

[4.1 수호자 엠블렘 관련 참고 UI 0](#_Toc468366415)

# 수호자 레벨 닉네임 문양(수호자 엠블렘) 아이템 개요

## 의의

NOX 의 특별한 성장인 수호자 성장에 대한 플레이어들의 외적 연출을 위한 **수호자 닉네임 문양**(이하 **수호자 엠블렘**)을 적용할 수 있도록 하는데 의의를 둔다.

## 목적

**수호자 엠블렘**, 수호자 레벨 성장에 따라 구간 별 닉네임 테두리의 연출을 처리하여 타 플레이어들에게 외형적 과시를 할 수 있도록 한다. 수호자 엠블렘을 통해 자신 또는 상대의 수호자 레벨을 시각적으로 판단할 수 있으며, 그에 따라 수호자 성장관련 컨텐츠 이용에 대한 동기부여를 제공하는데 목적을 둔다.

# 수호자 엠블렘 종류 및 설정

## 수호자 엠블렘 설정 방식

1. 수호자 엠블렘은 **캐릭터 별 수호자 레벨 구간별 저장 및 표시 되는 UI 연출** 정보이다. (**수호자 레벨은 계정 공유이기 때문에 같이 연출됨**)
2. 수호자 엠블렘의 설정은 해당 계정의 캐릭터 접속 시 수호자 레벨에 대한 구간별 수호자 엠블렘을 적용해준다.
3. 수호자 레벨 업 시 해당 구간을 체크하여, 관련 수호자 엠블렘을 자동으로 적용한다.
4. 수호자 엠블렘은 수호자 레벨 업 시 PlayerInfo 에 CharacterGuardianLevel 테이블의 NicknameEmblem필드 값에 따른 해당 엠블렘을 연출해준다.

## 수호자 엠블렘 종류

1. 수호자 엠블렘 종류는 수호자 레벨 구간 별 엠블렘이 정해져 있다. 7등급 엠블렘 티어와 티어등급 내 5단계로 총 35종의 수호자 엠블렘이 있다.
2. 아래 표에서 수호자 엠블렘 종류와 수호자 레벨 구간을 참고한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 수호자 엠블렘 티어등급 | 티어 내 단계 | 엠블렘 종류 | 엠블렘 적용 수호자 레벨 구간 |
| 챔피언 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_7_5.png | 1361 이상 |
| 챔피언 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_7_4.png | 1321 ~ 1360 |
| 챔피언 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_7_3.png | 1281 ~ 1320 |
| 챔피언 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_7_2.png | 1241 ~ 1280 |
| 챔피언 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_7_1.png | 1201 ~ 1240 |
| 마스터 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_6_5.png | 1161 ~ 1200 |
| 마스터 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_6_4.png | 1121 ~ 1160 |
| 마스터 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_6_3.png | 1081 ~ 1120 |
| 마스터 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_6_2.png | 1041 ~ 1080 |
| 마스터 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_6_1.png | 1001 ~ 1040 |
| 다이아 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_5_5.png | 961 ~ 1000 |
| 다이아 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_5_4.png | 921 ~ 960 |
| 다이아 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_5_3.png | 881 ~ 920 |
| 다이아 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_5_2.png | 841 ~ 880 |
| 다이아 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_5_1.png | 801 ~ 840 |
| 플레티넘 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_4_5.png | 761 ~ 800 |
| 플레티넘 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_4_4.png | 721 ~ 760 |
| 플레티넘 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_4_3.png | 681 ~ 720 |
| 플레티넘 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_4_2.png | 641 ~ 680 |
| 플레티넘 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_4_1.png | 601 ~ 640 |
| 골드 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_3_5.png | 561 ~ 600 |
| 골드 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_3_4.png | 521 ~ 560 |
| 골드 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_3_3.png | 481 ~ 520 |
| 골드 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_3_2.png | 441 ~ 480 |
| 골드 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_3_1.png | 401 ~ 440 |
| 실버 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_2_5.png | 361 ~ 400 |
| 실버 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_2_4.png | 321 ~ 360 |
| 실버 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_2_3.png | 281 ~ 320 |
| 실버 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_2_2.png | 241 ~ 280 |
| 실버 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_2_1.png | 201 ~ 240 |
| 브론즈 | 5 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_1_5.png | 161 ~ 200 |
| 브론즈 | 4 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_1_4.png | 121 ~ 160 |
| 브론즈 | 3 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_1_3.png | 81 ~ 120 |
| 브론즈 | 2 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_1_2.png | 41 ~ 80 |
| 브론즈 | 1 | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b2)수호자 특수성장 시스템[특수성장 룰 및 관계수식]\티어\GuardiansLabel_Tier_1_1.png | 1 ~ 40 |

# 수호자 엠블렘 관련 DB

## 수호자 엠블렘 태그 연동 DB 설정

1. 수호자 엠블렘 태그에 관한 DB 연동은 다음과 같다.
2. PlayerInfo에 CharacterGuardianLevel 시트의 **NicknameEmblem필드 값으로 설정 및 적용**된다. [필드 추가 : 2016.11.29]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub sheet | Comment |
| PlayerInfo | CharacterGuardianLevel | 수호자 레벨 엠블렘 리소스와 연동하는 테이블 |
| ResourceInfo | Image | 수호자 레벨 엠블렘 리소스 등록 테이블 |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 수호자 엠블렘 관련 UI

## 수호자 엠블렘 관련 참고 UI

