



# 판타지 워택틱스 R

## 원정대 시스템

### 역기획서

2018. 10. 11.

# 목차

■ 원정대 시스템 구조도 .....	7
1 개요 .....	8
1.1 원정대 시스템이란?	
1.2 기획 의도	
2 구성 .....	9
2.1 활성화	
2.1.1 규칙	
2.2 활성화 이후	
2.2.1 규칙	
2.3 원정대 탭 .....	10
2.3.1 구조도	
2.3.2 편성	
2.3.2.1 순서도 .....	11
2.3.2.2 규칙 .....	12
2.3.2.2.1 지역 잠김	
2.3.2.2.2 지역 탐험중	
2.3.2.2.3 영웅 탐험중	
2.3.2.2.4 친구 용병 탐험	
2.3.3 탐험중 .....	13
2.3.3.1 순서도	
2.3.3.2 유물 .....	14
2.3.3.2.1 규칙	
2.3.3.2.1.1 원정대 레벨에 따른 유물 발견 확률	
2.3.3.2.1.2 발견	
2.3.3.3 탐험 시간	
2.3.3.3.1 지역별 기본 탐험 시간 테이블 .....	15
2.3.3.3.2 강행군	
2.3.3.3.2.1 테이블	
2.3.3.4 남은 시간	
2.3.3.5 즉시완료	

2.3.3.5.1 규칙	
2.3.3.5.1.1 원정대 레벨에 따른 즉시완료 비용 감소	
2.3.4 도착후 .....	16
2.3.5 보상	
2.3.5.1 일반 보상	
2.3.5.1.1 용병 보너스 테이블	
2.3.5.1.2 통찰력 .....	17
2.3.5.1.2.1 테이블	
2.3.5.1.3 지역별 일반 보상 계수 테이블	
2.3.5.1.4 규칙	
2.3.5.1.4.1 원정대 레벨에 따른 원정대 보너스 계수	
2.3.5.1.4.2 영웅 경험치 보상	
2.3.5.1.4.3 골드 보상	
2.3.5.2 추가 보상 .....	18
2.3.5.2.1 지역별 추가 보상 배열 테이블	
2.3.5.2.2 수정 규칙	
2.3.5.2.2.1 발견	
2.3.5.2.2.1.1 숙련 원정대 .....	19
2.3.5.2.2.1.1.1 테이블	
2.3.5.2.2.1.2 원정대 레벨에 따른 수정 발견 보너스	
2.3.5.2.2.2 보상	
2.3.5.2.3 마나스톤 보상 규칙	
2.3.5.2.4 고대주화 보상 규칙 .....	20
2.3.5.3 유물 적용 규칙	
2.3.6 편성전	
2.3.6.1 보상 재화 적용 .....	21
2.3.6.1.1 영웅 경험치	
2.3.6.1.2 골드	
2.3.6.1.3 수정	
2.3.6.1.4 마나스톤	
2.3.6.1.5 고대주화	
2.4 지역별보상 탭	
2.5 용병 탭	

2.6 원정대레벨 탭 .....	22
2.6.1 원정대 레벨별 효과 및 비용 테이블	
2.6.2 규칙	
2.6.2.1 소모 수정 개수	
2.6.2.2 성공 / 실패	
2.6.2.2.1 1에서 2 .....	23
2.6.2.2.2 2에서 3	
2.6.2.2.3 3에서 4	
2.6.2.2.4 4에서 5	
2.6.2.2.5 5에서 6	
2.6.2.2.6 6에서 7	
2.6.2.2.7 7에서 8 .....	24
2.6.2.2.8 8에서 9	
2.6.2.2.9 9에서 10	
<b>3 UI .....</b>	<b>25</b>
3.1 활성화	
3.1.1 원정대 비활성화 팝업 메시지	
3.2 활성화 이후 .....	26
3.3 원정대 탭 .....	27
3.3.1 편성 .....	28
3.3.1.1 영웅 선택 .....	29
3.3.1.2 친구 용병 선택 .....	30
3.3.1.3 상세 규칙 .....	31
3.3.1.3.1 지역 선택 디폴트 값	
3.3.1.3.2 영웅 선택 창 정렬	
3.3.1.3.2.1 정렬 디폴트 값	
3.3.1.3.2.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위	
3.3.1.3.2.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위	
3.3.1.3.3 영웅 미선택 팝업 메시지	
3.3.1.3.4 친구 용병 초과 팝업 메시지 .....	32
3.3.1.3.5 자동 용병 선택	
3.3.1.3.5.1 자동 용병 선택 팝업 메시지	
3.3.1.3.6 친구 용병 선택 창 정렬	

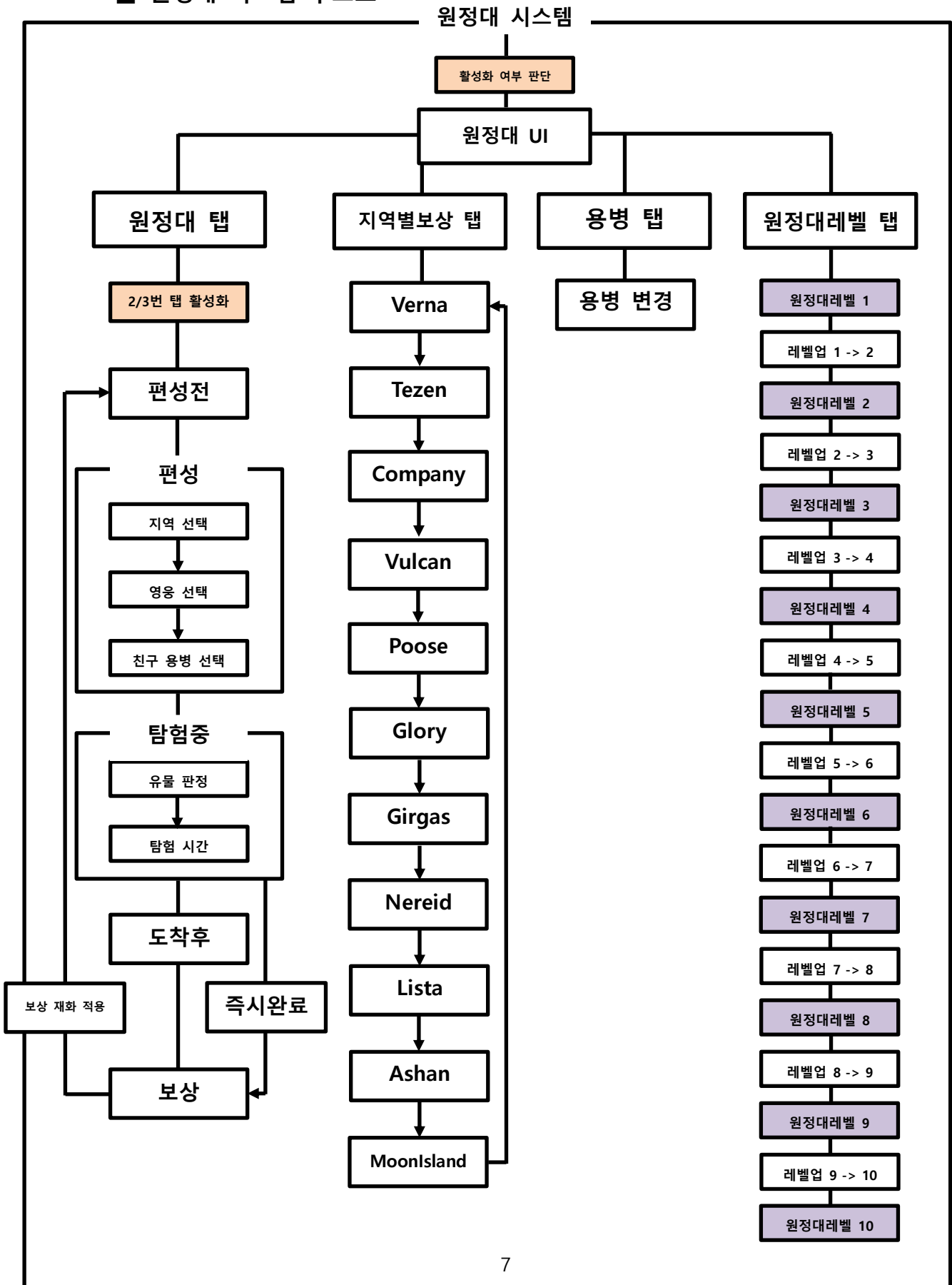
3.3.1.3.6.1 정렬 디폴트 값	
3.3.1.3.6.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위	
3.3.1.3.6.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위	
3.3.2 탐험중 .....	33
3.3.2.1 유물	
3.3.2.2 시간	
3.3.2.2.1 시간 바	
3.3.2.2.2 시간 텍스트	
3.3.2.2 시간	
3.3.2.2.1 시간 바	
3.3.2.3 즉시완료 .....	34
3.3.2.3.1 즉시완료 실패 팝업 메시지	
3.3.3 도착후	
3.3.4 보상 .....	35
3.3.4.1 보상 재화 출력 .....	36
3.3.4.1.1 영웅 경험치 텍스트	
3.3.4.1.2 골드 텍스트	
3.3.4.1.3 수정 이미지	
3.3.4.1.4 마나스톤 이미지	
3.3.4.1.5 고대주화 이미지	
3.3.5 편성전	
3.4 지역별보상 탭 .....	37
3.4.1 상세 규칙 .....	38
3.4.1.1 지역	
3.4.1.1.1 보너스	
3.4.1.1.2 기본 소요 시간	
3.4.1.1.3 리스트	
3.4.1.1.4 디폴트 값	
3.4.1.2 일반 보상	
3.4.1.2.1 영웅 경험치	
3.4.1.2.2 골드	
3.4.1.3 추가 보상	
3.4.1.3.1 수정	

3.4.1.3.2 마나스톤	
3.4.1.3.3 고대주화	
3.5 용병 탭 .....	39
3.5.1 내 용병 영웅 디폴트 값	
3.5.2 용병 영웅 선택 .....	40
3.5.2.1 상세 규칙 .....	41
3.5.2.1.1 용병 영웅 선택 창 정렬	
3.5.2.1.1.1 정렬 디폴트 값	
3.5.2.1.1.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위	
3.5.2.1.1.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위	
3.6 원정대레벨 탭 .....	42
3.6.1 원정대 레벨업 .....	43
3.6.1.1 레벨업 버튼 규칙 .....	44
3.6.1.2 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지	

## **■ 부록**

1 원정대 비활성화 팝업 메시지 스크린샷 .....	45
2 영웅 미선택 팝업 메시지 스크린샷	
3 친구 용병 초과 팝업 메시지 스크린샷 .....	46
4 자동 용병 선택 팝업 메시지 스크린샷	
5.1 유물 영웅 경험치, 골드, 마나스톤, 고대주화 스크린샷 .....	47
6 즉시완료 실패 팝업 메시지 스크린샷	
7.1 원정대 레벨 1 스크린샷 .....	48
7.2 ~ 7.3 원정대 레벨 2, 레벨 3 스크린샷 .....	49
7.4 ~ 7.5 원정대 레벨 4, 레벨 5 스크린샷 .....	50
7.6 ~ 7.7 원정대 레벨 6, 레벨 7 스크린샷 .....	51
7.8 ~ 7.9 원정대 레벨 8, 레벨 9 스크린샷 .....	52
7.10 ~ 8.1 원정대 레벨 10, 레벨업 1에서 2 스크린샷 .....	53
8.2 ~ 8.3 원정대 레벨업 2에서 3, 3에서 4 스크린샷 .....	54
8.4 ~ 8.5 원정대 레벨업 4에서 5, 5에서 6 스크린샷 .....	55
8.6 ~ 8.7 원정대 레벨업 6에서 7, 7에서 8 스크린샷 .....	56
8.8 ~ 8.9 원정대 레벨업 8에서 9, 9에서 10 스크린샷 .....	57
9 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지 스크린샷 .....	58

## ■ 원정대 시스템 구조도



# 1 개요

## 1.1 원정대 시스템이란?

소유 영웅을 본인이 모험 가능한 지역에 탐험을 보내 유저가 손을 대지 않아도 일정 시간이 흐르면 [영웅 경험치]와 게임 내 재화인 [골드], [고대주화], [마나스톤], [수정], [이벤트 재화]를 정해진 확률로 얻는 시스템

## 1.2 기획 의도

- 직장인 등 많은 시간을 게임에 투자할 수 없는 라이트 유저들을 위해 손을 대지 않아도 시간만 흐르면 유저가 영웅을 성장시키고, 재화를 얻는 수단 제공
- 유저가 새로운 영웅, 유전자를 얻는 수단 제공(이 시스템으로만 얻을 수 있는 효율 좋은 영웅을 하나 이상 만들어 시스템을 사용할 수 있게 유도)
- 원정대 효율을 높게 하기 위한 수정(유료재화) 소모 유도(무과금 유저도 유료재화 뺏기를 몇 차례 포기하면 마지막 원정대 레벨업이 충분히 가능할 정도로 설계)
- 탐험 시간이 모두 다 흐른 후 [보상 받기] 버튼을 눌러야 보상을 얻게 설계함으로써 게임의 주기적 접속 유도



## 2 구성

### 2.1 활성화

- 게임 시작부터 활성화가 아닌, 일정 지역 이상(처음 지역 9번 스테이지) 모험을 해야만 열리게 함
- [메인 UI]에 [원정대\_잠금] 버튼 추가(잠금 형식으로 추가해 모험을 유도)
- [원정대\_잠금] 버튼을 누를 경우 해제 조건(처음 지역 9번 스테이지)을 나타내 주는 [팝업 메시지] 출력(3.1.1 원정대 비활성화 팝업 메시지 참조)

#### 2.1.1 규칙

- 원정대 시스템이 활성화되었는지 판별해주는 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 베르나 9번 스테이지가 열려 있는지 체크해 true로 변경
- 값이 true면 원정대 시스템 활성화([메인 UI]에 [원정대] 버튼 활성화)
- True가 되는 순간 원정대 튜토리얼을 시작해 원정대 시스템을 체험해보게 함

### 2.2 활성화 이후

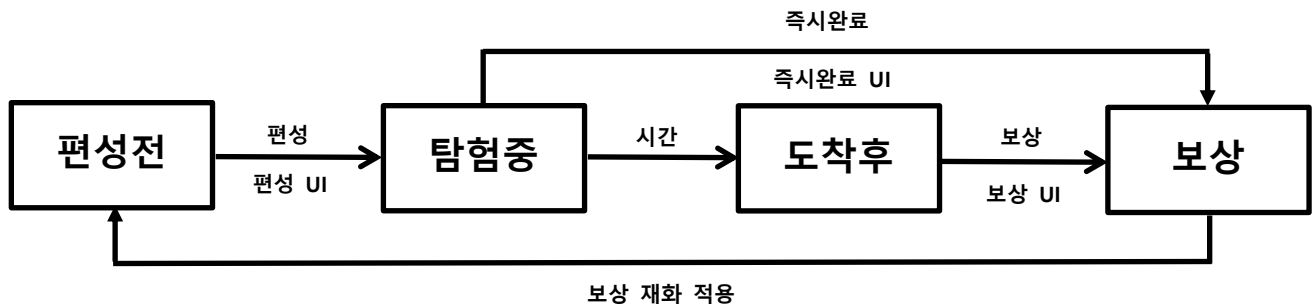
- 원정대 시스템이 활성화되면 탐험을 보낼 수 있는 편성이 가능해짐
- 원정대는 최대 3개 팀을 보낼 수 있지만, 1번 탭만 활성화 상태로 시작
- 2번 / 3번 탭은 잠금 형식과 해제 조건을 출력해 원정대 레벨업을 유도

#### 2.2.1 규칙

- 원정대 2번 / 3번 탭 활성화 여부 판단 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 원정대 레벨이 4 이상이면 2번 탭 활성화 파라미터 true로 변경
- 원정대 레벨이 10 이면 3번 탭 활성화 파라미터 true로 변경
- 값이 true면 해당 탭 활성화(편성 가능)

## 2.3 원정대 탭

### 2.3.1 구조도

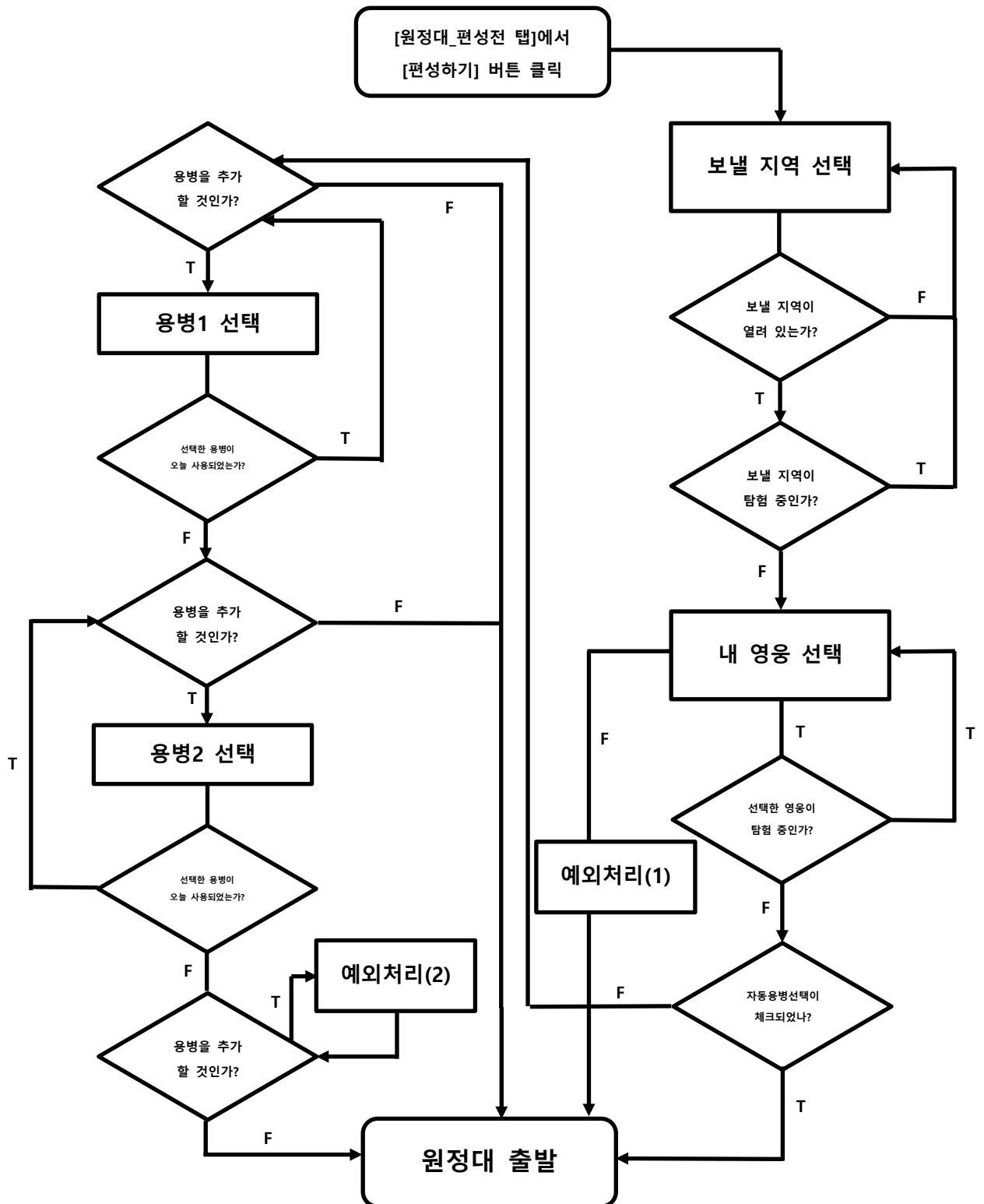


- 원정대 탭은 [편성전], [탐험중], [도착후], [보상]의 네 가지 상태로 존재
- [편성전] 상태에서 편성을 하면 [탐험중] 상태로 변경
- [탐험중] 상태에서 그 지역 탐험 시간이 다 흐르면 [도착후] 상태로 변경
- [도착후] 상태에서 보상 받기 버튼을 누르면 [보상] 상태로 변경
- [보상] 상태에서 주어진 보상을 적용하고 [편성전] 상태로 변경

### 2.3.2 편성

- 사용자가 소유한 영웅을 모험 가능한 지역에 원정대를 보내는 행위
- 오픈한 지역만 편성 가능(미오픈 지역은 편성을 보내는 UI 단계에서 잠금 형식으로 추가해 모험 유도)
- 이미 편성을 마쳐 [탐험중], [도착후] 상태인 지역은 보상을 받기 전까지 편성 불가(같은 지역 중복 편성 불가)
- 원정대를 보낼 내 영웅(필수요소)과 친구 용병(최소 0 ~ 최대 2) 선택 후 원정대 출발
- 이미 편성을 마쳐 [탐험중], [도착후] 상태인 내 영웅은 보상을 받기 전까지 편성 불가(같은 영웅 중복 편성 불가)
- 친구 용병을 추가할 시 보상에 보너스를 부여해 사용자가 친구 시스템을 활용할 수단 제공
- 친구 용병은 하루에 한 번만 사용 가능하게 해 친구 수를 확장하는데 수정 소모 유도
- 친구 용병 사용 제한 초기화 시간은 각 나라 표준시로 AM 05:00로 설정(일일초기화)
- 유저들의 편의를 위해 자동으로 친구 용병을 추가해주는 자동 용병 선택 기능 추가  
(160331 AOS 530, IOS 0.530 버전)
- 자동 용병 선택의 경우, 사용 가능한 친구 용병 중 [높은 등급순] 기준으로 차례대로 선택 (기준 : 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 속성 > 높은 경험치 > 가위 속성 > 보자기 속성 > ㄱ,ㄴ,ㄷ순서) 예를 들어 같은 등급이면 레벨이 높은 영웅을, 같은 등급과 같은 레벨이면 바위 속성을 우선해서 자동으로 선택

### 2.3.2.1 순서도



예외처리(1). 영웅 미선택에 대한 메시지 공지(3.3.1.3.3 영웅 미선택 팝업 메시지 참조)

예외처리(2). 친구 용병 초과에 대한 메시지 공지(3.3.1.3.4 친구 용병 초과 팝업 메시지 참조)

### 2.3.2.2 규칙

#### 2.3.2.2.1 지역 잠금

- 오픈한 지역만 편성이 가능하므로 이를 판별해주는 원정대 각 지역(테젠 ~ 달섬) 활성화 파라미터 추가(모든 디폴트 값 false)
- 각 지역 1번 스테이지가 열려 있는지 체크해 그 지역 활성화 파라미터 true로 변경
- 값이 true면 해당 지역 편성 가능

#### 2.3.2.2.2 지역 탐험중

- 같은 지역은 중복 편성이 불가하므로 이를 판별해주는 지역 탐험중 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 편성을 마치고 원정대를 보내 **[탐험중]** 상태로 바뀔 때 해당 지역 탐험중 파라미터 true로 변경
- 값이 true면 해당 지역 편성 선택 불가
- **[보상]** 상태 이후 다시 **[편성전]** 상태로 바뀔 때 해당 지역 탐험중 파라미터 false로 전환

#### 2.3.2.2.3 영웅 탐험중

- 같은 영웅은 중복 편성이 불가하므로 이를 판별해주는 영웅 탐험중 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 편성을 마치고 원정대를 보내 **[탐험중]** 상태로 바뀔 때 해당 영웅 탐험중 파라미터 true로 변경
- 값이 true면 해당 영웅 편성 선택 불가
- **[보상]** 상태 이후 다시 **[편성전]** 상태로 바뀔 때 해당 영웅 탐험중 파라미터 false로 전환

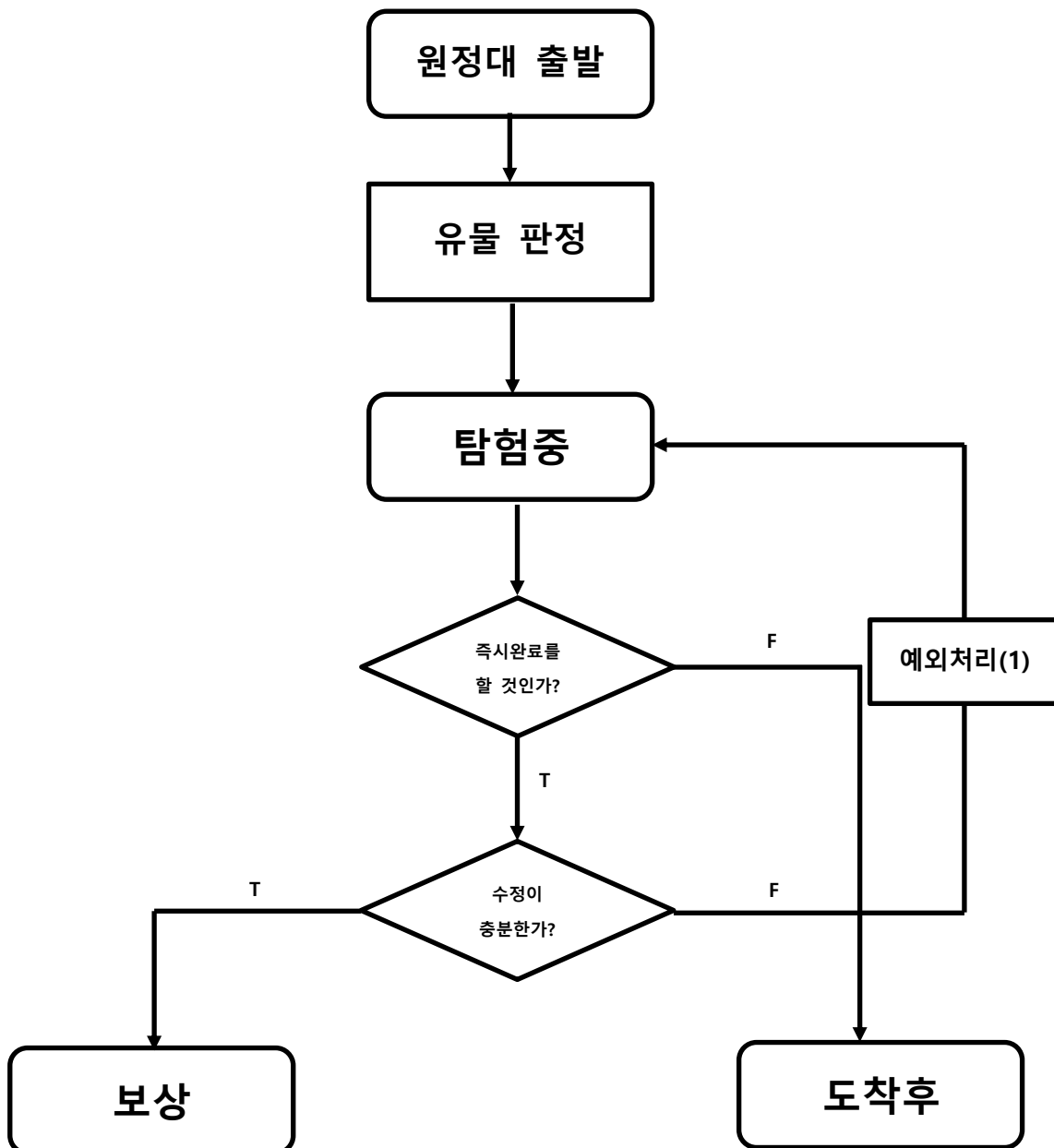
#### 2.3.2.2.4 친구 용병 탐험

- 친구 용병은 하루에 한 번만 사용 가능하므로 이를 판별해주는 친구 용병 탐험 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 편성을 마치고 원정대를 보내 **[탐험중]** 상태로 바뀔 때 해당 친구 용병 탐험 파라미터 true로 변경
- 값이 true면 해당 친구 용병 편성 선택 불가
- AM 05:00 이후 모든 친구 용병 탐험 파라미터 false로 전환(일일초기화 시간 기준. 한국 기준이 AM 05:00이고 다른 지역은 그 지역표준시를 따름)

### 2.3.3 탐험중

- 편성을 마치고 [원정대 출발] 버튼을 누르면 해당 지역 탐험중 파라미터, 해당 영웅 탐험중 파라미터, 해당 친구 용병 탐험 파라미터(선택했을 시)의 값을 true로 변경한 후 [유물] 이벤트 판정
- 유물 판정 후 해당 지역 탐험 시간이 주어지고 다 흐르면 [도착후] 상태로 변경
- 남은 시간 대비 수정을 소모해 바로 [보상] 상태로 바꾸는 [즉시완료] 기능도 추가

#### 2.3.3.1 순서도



예외처리(1). 즉시완료 실패에 대한 메시지 공지(3.3.2.3.1 즉시완료 실패 팝업 메시지 참조)

### 2.3.3.2 유물

- 유물이란 원정대가 보상을 얻을 때 일정 확률로 [영웅 경험치], [골드], [마나스톤], [고대주화] 중 하나의 보상이 2배가 되는 이벤트
- 보상에 대한 랜덤성 부여로 재미 요소 추가
- 원정대 레벨이 올라갈수록 유물 발견 확률이 높아져 레벨을 올리기 위한 수정 소모 유도

#### 2.3.3.2.1 규칙

##### 2.3.3.2.1.1 원정대 레벨에 따른 유물 발견 확률

- 원정대 레벨에 따라 변하는 유물 발견 보너스 상수 추가(유물을 발견하는 확률에 곱해주며 디폴트 값은 1)
- 원정대 레벨이 5 ~ 8 일 경우 [유물 발견 보너스] = 1.15
- 원정대 레벨이 9 이상일 경우 [유물 발견 보너스] = 1.3

##### 2.3.3.2.1.2 발견

- 유물 발견을 판별해주는 유물 발견 확률 상수(1,000회 실패데이터로 디폴트 값 0.097으로 설정)와 해당 원정대가 유물 이벤트를 포함하는 지 알려주는 유물 파라미터(디폴트 값 false) 추가
- 0에서 1 사이의 난수를 생성해 [유물 발견 보너스] \* [유물 발견 확률] 보다 낮으면 유물 파라미터 true로 변경
- 유물 파라미터 값이 true면, 해당 원정대는 [유물] 이벤트를 추가해 **[탐험중]** 상태로 변경

### 2.3.3.3 탐험 시간

- 지역마다 해당 원정대 탐험에 걸리는 시간이 달라짐(효율성의 차별을 위해)
- 지역별 기본 탐험 시간에서 로드 레벨을 올리거나 수정으로 구매하는 로드 마스터리 지원 탭의 [강행군] 레벨에 맞는 감소율을 곱해서 구함(로드의 레벨을 올리기 위한 모험 진행 및 로드 마스터리 구매를 위한 수정 소모 유도)

$$[\text{탐험 시간}] = [\text{기본 탐험 시간}] * [\text{강행군 계수}]$$

(소수점 이하는 버림)

#### 2.3.3.3.1 지역별 기본 탐험 시간 테이블 (단위는 초)

Region	Time
Verna	1800
Tezen	3600
Company	7200
Vulcan	14400
Poose	36000
Glory	21600
Girgas	10800
Nereid	7200
Lista	5400
Ashan	14400
MoonIsland	3600

#### 2.3.3.3.2 강행군

- [강행군]은 [탐험 시간]을 줄여주는 [로드 마스터리]

“원정대가 원정에 걸리는 시간이 [강행군 계수]만큼 감소합니다.”

##### 2.3.3.3.2.1 테이블

강행군	레벨	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	계수	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	14%	15%

#### 2.3.3.4 남은 시간

- 디폴트 값을 [탐험 시간]으로 설정하고 1초 간격으로 줄어드는 [남은 시간] 설정

#### 2.3.3.5 즉시완료

- 유료재화인 수정을 소모해 [탐험중] 상태를 즉시 [보상] 상태로 바꿔주는 기능
- 해당 지역의 [남은 시간]을 60으로 나누고 원정대 레벨에 따라 변하는 [즉시완료 비용 감소 계수]를 곱해서 소모 수정 개수를 정함

[소모 수정 개수] = ([남은 시간] / 60) \* [즉시완료 비용 감소 계수] (소수점 이하는 버림)

##### 2.3.3.5.1 규칙

##### 2.3.3.5.1.1 원정대 레벨에 따른 즉시완료 비용 감소

- 원정대 레벨에 따라 변하는 즉시완료 비용 감소 계수 추가(디폴트 값 1)
- 원정대 레벨이 3 ~ 5 일 경우 [즉시완료 비용 감소 계수] = 0.9
- 원정대 레벨이 6 이상일 경우 [즉시완료 비용 감소 계수] = 0.8

### 2.3.4 도착후

- 탐험 시간이 다 흐르면 [탐험중] 상태를 [도착후] 상태로 변경
- 접속한 상태에서 [보상 받기] 버튼을 눌러야 [보상] 상태로 변경하게 해 게임 접속 유도

### 2.3.5 보상

- 정해진 양을 주는 일반 보상(영웅 경험치, 골드)와 확률 요소가 들어간 추가 보상(수정, 마나스톤, 고대주화)으로 구성

#### 2.3.5.1 일반 보상

일반 보상 공식 = (100 + 영지보너스% + 용병1보너스% + 용병2보너스% + 통찰력%) \* (지역계수) \* (원정대보너스 계수)

\* 소수점은 버림

- 보상 공식에는 모험 진행을 유도하기 위한 영지보너스, 지역계수, 친구 시스템(수정 소모)을 활용하기 위한 용병 보너스, 로드 마스터리 구매(수정 소모)를 유도하기 위한 통찰력 계수, 원정대 레벨업(수정 소모)을 유도하기 위한 원정대 보너스 계수를 넣음
- 시간이 짧을수록, 후반부 모험 지역일수록 효율을 높게 하여 잦은 게임 접속, 후반부 지역 모험 진행을 유도

##### 2.3.5.1.1 용병 보너스 테이블

용병 보너스					
등급	레벨	보너스	등급	레벨	보너스
1성	1~9	1%	4성	1~9	36%
	10~19	2%		10~19	40%
	20~29	3%		20~29	44%
	30	4%		30~39	48%
2성	1~9	6%		40~49	52%
	10~19	8%		50~59	56%
	20~29	10%		60	60%
	30~39	12%	5성	1~9	65%
3성	40	14%		10~19	70%
	1~9	17%		20~29	75%
	10~19	20%		30~39	80%
	20~29	23%		40~49	85%
	30~39	26%		50~59	90%
	40~49	29%		60~69	95%
	50	32%		70	100%
각성	1~70	100%	(170420 AOS 541 IOS 0.541 버전 각성 추가)		



### 2.3.5.1.2 통찰력

- [통찰력]은 [일반 보상]을 높여주는 [로드 마스터리]  
“원정대를 통해 획득하는 골드, 영웅 경험치가 [통찰력 계수]만큼 증가합니다”

#### 2.3.5.1.2.1 테이블

통찰력	레벨	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	계수	0.6%	1.2%	1.8%	2.4%	3%	3.6%	4.2%	4.8%	5.4%	6%	6.6%	7.2%	7.8%	8.4%	9%

### 2.3.5.1.3 지역별 일반 보상 계수 테이블

지역별 일반 보상 계수		
Region	HeroExp	Gold
Verna	6.6	3.3
Tezen	12.72	6.36
Company	21.5	10.75
Vulcan	39.65	19.82
Poose	74.4	37.2
Glory	56.16	28.08
Girgas	74.4	18.36
Nereid	27.26	13.63
Lista	23.98	11.99
Ashan	51.74	25.87
MoonIsland	19.2	9.6

### 2.3.5.1.4 규칙

#### 2.3.5.1.4.1 원정대 레벨에 따른 원정대 보너스 계수

- 원정대 레벨에 따라 변하는 원정대 보너스 상수 추가(디폴트 값 1)
- 원정대 레벨이 2 ~ 6 일 경우 [원정대 보너스] = 1.1
- 원정대 레벨이 7 이상일 경우 [원정대 보너스] = 1.2

#### 2.3.5.1.4.2 영웅 경험치 보상

[영웅 경험치 보상] = (100 + [지역보너스] + (용병1보너스) + (용병2보너스) + [통찰력계수]) \* [지역영웅경험치보상계수] \* [원정대보너스]

\* 소수점은 버림

#### 2.3.5.1.4.3 골드 보상

[골드 보상] = (100 + [지역보너스] + (용병1보너스) + (용병2보너스) + [통찰력계수]) \* [지역골드보상계수] \* [원정대보너스]

\* 소수점은 버림

### 2.3.5.2 추가 보상

- 수정은 유료재화이므로 작은 확률로만 제공하고 일반 보상과 마찬가지로 시간이 짧을수록, 후반부 모험 지역일수록 효율을 높게 설정

#### 2.3.5.2.1 지역별 추가 보상 배열 테이블

지역별 추가 보상 배열			
Region	Crystal	Manastone	Ancoin
Verna	1~2	2~3	1~4
Tezen	1~3	4~6	3~6
Company	3~5	7~9	6~11
Vulcan	6~8	13~16	12~19
Poose	11~13	25~30	24~35
Glory	8~10	19~23	18~27
Girgas	5~7	12~15	11~18
Nereid	4~6	9~11	8~13
Lista	3~5	8~10	7~12
Ashan	8~10	17~21	16~25
MoonIsland	2~4	6~8	5~9

- [수정]은 작은 확률로만 발견. 발견된다면, 그 이후 지역에 따라 개수 판정
- [마나스톤]은 100% 제공하며, 지역에 따라 개수 판정
- [고대주화]는 100% 제공하며, 지역에 따라 개수 판정

#### 2.3.5.2.2 수정 규칙

##### 2.3.5.2.2.1 발견

- 수정 발견을 판별해주는 수정 발견 확률 상수(1,000회 실패데이터로 디폴트 값 0.049으로 설정), 원정대 레벨에 따라 변하는 수정 발견 보너스 상수(디폴트 값 1), 해당 원정대가 수정 보상을 포함하는 지 알려주는 수정 보상 파라미터(디폴트 값 false) 추가
- 0에서 1 사이의 난수를 생성해, [수정 발견 확률] \* [수정 발견 보너스]보다 낮을 시 수정 보상 파라미터 true로 변경
- 수정 보상 파라미터 값이 true면, 해당 원정대는 수정 보상을 포함

### 2.3.5.2.2.1.1 숙련 원정대

- [숙련 원정대]는 [수정 발견 확률]을 올려주는 [로드 마스터리]  
“원정대를 통해 수정을 발견할 확률이 [숙련 원정대 계수]만큼 증가합니다”

$$[\text{수정 발견 확률}] = [\text{수정 발견 확률}] * ([\text{숙련 원정대 계수}] + 100)\%$$

#### 2.3.5.2.2.1.1.1 테이블

숙련 원정대	레벨 계수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		6%	12%	18%	24%	30%	36%	42%	48%	54%	60%	66%	72%	78%	84%	90%

### 2.3.5.2.2.1.2 원정대 레벨에 따른 수정 발견 보너스

- 원정대 레벨이 4 ~ 7 일 경우, [수정 발견 보너스] = 1.1
- 원정대 레벨이 8 이상일 경우, [수정 발견 보너스] = 1.2

### 2.3.5.2.2.2 보상

- 수정 보상의 개수를 정하는 수정 보상 상수 추가
- [수정 보상 파라미터]가 false일 경우, [수정 보상] = 0
- [수정 보상 파라미터]가 true일 경우, 다시 0에서 1 사이의 난수를 생성해 [지역 수정 보상 배열]의 확률분포에 맞는 [수정 보상] 산출

예를 들어, 베르나에 원정대를 보냈다면 [베르나 수정 배열]이 1 ~ 2이므로

- $0 \leq (\text{난수값}) < 1/2$  이면 [수정 보상] = 1
- $1/2 \leq (\text{난수값}) \leq 1$  이면 [수정 보상] = 2

### 2.3.5.2.3 마나스톤 보상 규칙

- 마나스톤 보상의 개수를 정하는 마나스톤 보상 상수 추가
- 0에서 1 사이의 난수를 생성해 [지역 마나스톤 보상 배열]의 확률분포에 맞는 [마나스톤 보상] 산출

예를 들어, 테젠에 원정대를 보냈다면 [테젠 마나스톤 배열]이 4 ~ 6이므로

- $0 \leq (\text{난수값}) < 1/3$  이면 [마나스톤 보상] = 4
- $1/3 \leq (\text{난수값}) < 2/3$  이면 [마나스톤 보상] = 5
- $2/3 \leq (\text{난수값}) \leq 1$  이면 [마나스톤 보상] = 6

#### 2.3.5.2.4 고대주화 보상 규칙

- 고대주화 보상의 개수를 정하는 고대주화 보상 상수 추가
- 0에서 1 사이의 난수를 생성해 [지역 고대주화 보상 배열]의 확률분포에 맞는 [고대주화 보상] 산출

예를 들어, 베르나에 원정대를 보냈다면, [베르나 고대주화 배열]이 1 ~ 4이므로

- $0 \leq (\text{난수값}) < 1/4$  이면 [고대주화 보상] = 1
- $1/4 \leq (\text{난수값}) < 1/2$  이면 [고대주화 보상] = 2
- $1/2 \leq (\text{난수값}) < 3/4$  이면 [고대주화 보상] = 3
- $3/4 \leq (\text{난수값}) \leq 1$  이면 [고대주화 보상] = 4

#### 2.3.5.3 유물 적용 규칙

- [유물 파라미터]가 true가 되어, [유물] 이벤트가 적용된 원정대의 경우 0에서 1 사이의 난수를 생성해 [영웅 경험치], [골드], [마나스톤], [고대주화] 중 하나의 보상을 2배로 적용
- $0 \leq (\text{난수값}) < 1/4$  이면 [영웅 경험치 보상] = [영웅 경험치 보상] \* 2
- $1/4 \leq (\text{난수값}) < 1/2$  이면 [골드 보상] = [골드 보상] \* 2
- $1/2 \leq (\text{난수값}) < 3/4$  이면 [마나스톤 보상] = [마나스톤 보상] \* 2
- $3/4 \leq (\text{난수값}) \leq 1$  이면 [고대주화 보상] = [고대주화 보상] \* 2

#### 2.3.6 편성전

- [보상 UI]에서 [확인] 버튼을 눌렀을 시, 보상 재화를 적용하고 [보상] 상태를 [편성전] 상태로 이동
- 해당 지역 탐험중 파라미터, 해당 영웅 탐험중 파라미터의 값을 false로 변경

### 2.3.6.1 보상 재화 적용

#### 2.3.6.1.1 영웅 경험치

- [해당 영웅 최대 경험치] > [해당 영웅 경험치] + [영웅 경험치 보상] 일 경우  
[해당 영웅 경험치] = [해당 영웅 경험치] + [영웅 경험치 보상]
- [해당 영웅 최대 경험치] ≤ [해당 영웅 경험치] + [영웅 경험치 보상] 일 경우  
[해당 영웅 경험치] = [해당 영웅 최대 경험치]

#### 2.3.6.1.2 골드

- [보유 골드] = [보유 골드] + [골드 보상]

#### 2.3.6.1.3 수정

- [보유 수정] = [보유 수정] + [수정 보상]

#### 2.3.6.1.4 마나스톤

- [보유 마나스톤] = [보유 마나스톤] + [마나스톤 보상]

#### 2.3.6.1.5 고대주화

- [보유 고대주화] = [보유 고대주화] + [고대주화 보상]

## 2.4 지역별보상 탭

- 유저에게 원정대 지역별 보너스 수치, 소요시간, 일반 보상, 추가 보상 정보를 제공

## 2.5 용병 탭

- 유저가 본인 용병을 변경할 수 있게 함
- 유저가 친구 시스템을 활용하기 위한 수단 제공
- 등급과 레벨이 높을수록 친구들이 얻는 보상을 좋게 하여 영웅 성장 유도

## 2.6 원정대레벨 탭

- 유저에게 원정대 레벨별 효과 정보를 제공
- 유료재화인 수정을 소모해 원정대를 레벨업하고 원정대 효과를 증대
- 가장 효율적인 원정대 탭 3개 사용 가능 효과를 10번째에 배치해 마지막까지 레벨업을 하게 유도

### 2.6.1 원정대 레벨별 효과 및 비용 테이블

원정대 레벨	원정대 개수	일반 보상 추가 획득	즉시완료 비용 감소	추가 보상 확률 증가	유물 발견 확률 증가	레벨업 비용	레벨업 누적 비용
1	1	-	-	-	-	56	-
2	1	10%	-	-	-	111	56
3	1	10%	10%	-	-	167	167
4	2	10%	10%	10%	-	222	334
5	2	10%	10%	10%	15%	278	556
6	2	10%	20%	10%	15%	333	834
7	2	20%	20%	10%	15%	389	1167
8	2	20%	20%	20%	15%	444	1556
9	2	20%	20%	20%	30%	500	2000
10	3	20%	20%	20%	30%	-	2500

\* 원정대 레벨업 시 사용되는 재화는 유료재화인 [수정]

### 2.6.2 규칙

#### 2.6.2.1 소모 수정 개수

- 원정대를 레벨업 할 때 보유한 루비와 비교할 수 있는 원정대 레벨별 소모 수정 개수 상수 추가([원정대 레벨업\_1] ~ [원정대 레벨업\_9])
- [원정대 레벨업\_해당레벨]은 [2.6.1 원정대 레벨별 효과 및 비용 테이블]을 참조해 해당 레벨 Factor로 지정(레벨업 비용 열)

#### 2.6.2.2 성공 / 실패

[보유 수정] ≥ [원정대 레벨업\_해당레벨] 일 경우

- 원정대 레벨업 성공

[보유 수정] < [원정대 레벨업\_해당레벨] 일 경우

- 원정대 레벨업 실패(3.6.1.2 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지 참조)

#### 2.6.2.2.1 1에서 2

- 원정대 레벨을 나타내는 원정대 레벨 상수 추가(디폴트 값 1)
- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_1]
- [원정대 보너스] = 1.1 ((2.3.5.1.4.1 원정대 레벨에 따른 원정대 보너스 계수) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.2 2에서 3

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_2]
- [즉시완료 비용 감소 계수] = 0.9 ((2.3.3.5.1.1 원정대 레벨에 따른 비용 감소) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.3 3에서 4

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_3]
- [2번 탭 활성화 파라미터] = True ((2.2.1 규칙) 참조)
- [수정 발견 보너스] = 1.1 ((2.3.5.2.2.1.2 원정대 레벨에 따른 수정 발견 보너스) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.4 4에서 5

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_4]
- [유물 발견 보너스] = 1.15 ((2.3.3.2.2.1 원정대 레벨에 따른 유물 발견 확률) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.5 5에서 6

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_5]
- [즉시완료 비용 감소 계수] = 0.8 ((2.3.3.5.1.1 원정대 레벨에 따른 비용 감소) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.6 6에서 7

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_6]
- [원정대 보너스] = 1.2 ((2.3.5.1.4.1 원정대 레벨에 따른 원정대 보너스 계수) 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] + 1

#### 2.6.2.2.7 7에서 8

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_7]
- [수정 발견 보너스] = 1.2 ([2.3.5.2.2.1.2 원정대 레벨에 따른 수정 발견 보너스] 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] +1

#### 2.6.2.2.8 8에서 9

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_8]
- [유물 발견 보너스] = 1.3 ([2.3.3.2.2.1 원정대 레벨에 따른 유물 발견 확률] 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] +1

#### 2.6.2.2.9 9에서 10

- [보유 수정] = [보유 수정] - [원정대 레벨업\_9]
- [3번 탭 활성화 파라미터] = True ([2.2.1 규칙] 참조)
- [원정대 레벨] = [원정대 레벨] +1
- 10 이상 레벨을 올릴 수 없으므로 원정대 레벨업 버튼을 없앴



## 3 UI

### 3.1 활성화



#### 3.1.1 원정대 비활성화 팝업 메시지

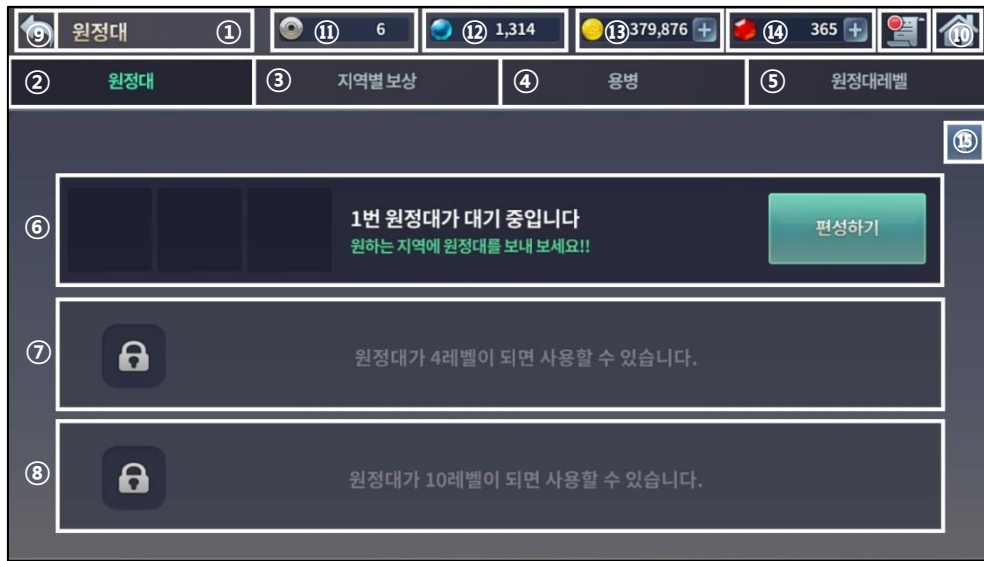
- [원정대\_잠금] 버튼을 누를 경우 [팝업 메시지] 출력<sup>1</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
원정대 잠금	알림	[제 1지역 베르나 9번 던전]을 클리어하면 사용할 수 있습니다.	확인

- [제 1지역 베르나 9번 던전]은 강조 표시
- [확인] 버튼을 누를 경우 [메인 UI]로 이동

<sup>1</sup> 원정대 비활성화 팝업 메시지 스크린샷

### 3.2 활성화 이후



[원정대 시스템] 항목별 설명			
[원정대 기본] UI	① 원정대 시스템 이름	⑥ 원정대 1번 탭(활성화)	⑪ 보유 고대주화 텍스트
	② 원정대 탭 이름	⑦ 원정대 2번 탭(비활성화)	⑫ 보유 마나스톤 텍스트
	③ 지역별보상 탭 버튼	⑧ 원정대 3번 탭(비활성화)	⑬ 보유 골드 텍스트
	④ 용병 탭 버튼	⑨ 뒤로 가기 버튼	⑭ 보유 수정 텍스트
	⑤ 원정대레벨 탭 버튼	⑩ 홈 버튼	⑮ 도움말 버튼
번호	항목	규칙	
3	지역별보상 탭 버튼	[지역별보상 탭 UI]로 이동한다. (3.4 참조)	
4	용병 탭 버튼	[용병 탭 UI]로 이동한다. (3.5 참조)	
5	원정대레벨 탭 버튼	[원정대레벨 탭 UI]로 이동한다. (3.6 참조)	
6	원정대 1번 탭(활성화)	원정대 편성이 가능해진다.	
7	원정대 2번 탭(비활성화)	원정대 레벨이 4레벨 이상이어야 활성화된다.	
8	원정대 3번 탭(비활성화)	원정대 레벨이 10레벨이어야 활성화된다.	
9	뒤로 가기 버튼	이전 화면으로 이동한다.	
10	홈 버튼	[메인 UI]로 이동한다.	
15	도움말 버튼	[원정대 도움말 UI]로 이동한다.	

### 3.3 원정대 탭



[원정대 탭] 항목별 설명			
[원정대 탭] UI	① 원정대_편성전 탭	⑥ 원정대_도착후 텍스트	⑪ 원정대_도착후 보상 받기 버튼
	② 원정대_탐험중 탭	⑦ 원정대_탐험중 시간 바	⑫ 영웅_미선택 이미지
	③ 원정대_도착후 탭	⑧ 원정대_탐험중 시간 텍스트	⑬ 원정대 편성 내 영웅 이미지
	④ 원정대_편성전 텍스트	⑨ 원정대_편성전 편성하기 버튼	⑭ 원정대 편성 용병1 이미지
	⑤ 원정대_탐험중 텍스트	⑩ 원정대_탐험중 즉시완료 버튼	⑮ 원정대 편성 용병2 이미지
번호	항목	규칙	
1	원정대_편성전 탭	[영웅_미선택 이미지], [원정대_편성전 텍스트], [원정대_편성전 편성하기 버튼]을 출력한다. 편성이 끝나면 [원정대_탐험중 탭]으로 변경된다.	
2	원정대_탐험중 탭	[원정대 편성 이미지], [원정대_탐험중 텍스트], [원정대_탐험중 시간 바], [원정대_탐험중 시간 텍스트], [원정대_탐험중 즉시완료 버튼]을 출력한다. 해당 탐험 시간이 지나면 [원정대_도착후 탭]으로 변경된다.	
3	원정대_도착후 탭	[원정대 편성 이미지], [원정대_도착후 텍스트], [원정대_도착후 보상 받기 버튼]을 출력한다. 보상을 받으면 [원정대_편성전 탭]으로 변경된다.	
4	원정대_편성전 텍스트	해당 탭 번호를 포함해 텍스트를 출력한다.	
5	원정대_탐험중 텍스트	해당 탐험 지역을 포함해 텍스트를 출력한다. 유물 원정대는 왕관 모양을 추가한다.	
6	원정대_도착후 텍스트	해당 탐험 지역을 포함해 텍스트를 출력한다.	
7	원정대_탐험중 시간 바	[남은 시간] / [탐험 시간]의 퍼센테이지만큼을 채운 시간 바를 출력한다. (3.3.2.2.1 참조)	
8	원정대_탐험중 시간 텍스트	[남은 시간]을 출력한다. (3.3.2.2.2 참조)	
9	원정대_편성전 편성하기 버튼	[편성 UI]로 이동한다. (3.3.1 참조)	
10	원정대_탐험중 즉시완료 버튼	[즉시완료 UI]를 출력한다. (3.3.2.3 참조)	
11	원정대_도착후 보상 받기 버튼	[보상 UI]로 이동한다. (3.3.4 참조)	
14/15	원정대 편성 용병 이미지	용병 미선택시 [영웅_미선택 이미지], 선택시 해당 [영웅 이미지]를 출력한다.	

### 3.3.1 편성



[원정대 편성] 항목별 설명			
[원정대 편성] UI	① 원정대 편성 이름	⑥ 지역_미오픈 이미지	
	② 원정대 보내기 이름	⑦ 내 영웅 버튼	
	③ 지역_선택중 이미지	⑧ 용병1 버튼	
	④ 지역_탐험중 이미지	⑨ 용병2 버튼	
	⑤ 지역_선택가능 버튼	⑩ 원정대 출발 버튼	
번호	항목	규칙	
3	지역_선택중 이미지	선택 중인 지역의 지역보너스, 지역이미지, 기본소요시간을 출력한다. 다른 [지역_선택가능 버튼]을 누르면 [지역_선택가능 버튼]으로 변경된다.	
4	지역_탐험중 이미지	탐험 중인 지역의 지역보너스, 지역이미지를 출력하며, 누를 시 해당 지역으로 가운데 정렬한다.	
5	지역_선택가능 버튼	지역보너스, 지역이미지를 출력한다. 누를 시 해당 지역으로 가운데 정렬하고, [지역_선택중 이미지]로 변경된다.	
6	지역_미오픈 이미지	원정대를 보내지 못하는 지역은 지역잠금이미지를 출력하며, 누를 시 해당 지역으로 가운데 정렬한다.	
7	내 영웅 버튼	[영웅 선택 UI]를 출력한다. (3.3.1.1 참조)	
8/9	용병1, 용병2 버튼	[친구 용병 선택 UI]를 출력한다. (3.3.1.2 참조)	
10	원정대 출발 버튼	[원정대 탭 UI]로 이동하며, 해당 탭은 [원정대_탐험중 탭]으로 변경된다. 내 영웅이 선택되지 않았을 경우, [영웅 미선택 팝업 메시지]를 출력한다.	

### 3.3.1.1 영웅 선택



[원정대 영웅 선택] 항목별 설명			
[원정대 영웅 선택] UI	① 영웅 선택 이름	⑥ 영웅 선택해제 버튼	⑪ 정렬_바위 버튼
	② 정렬방식선택 버튼리스트	⑦ 영웅 선택불가 이미지	⑫ 정렬_가위 버튼
	③ 보유 영웅 텍스트/이미지	⑧ 자동 용병 선택 체크박스	⑬ 정렬_보자기 버튼
	④ 보유 영웅 경험치바	⑨ 정렬_높은 등급순 버튼	⑭ 확인 버튼
	⑤ 영웅 선택 버튼	⑩ 정렬_낮은 등급순 버튼	⑮ 창 종료 버튼
번호	항목	규칙	
2	정렬방식선택 버튼리스트	누르면 화살표가 펼쳐지며, [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 버튼이 활성화된다.	
3	보유 영웅 텍스트/이미지	소유한 영웅 이미지와 텍스트를 출력한다.	
4	보유 영웅 경험치바	소유한 영웅의 경험치 바와 해당 원정대를 완료했을 시의 경험치 증가량을 출력한다. 해당 영웅이 레벨 업이 가능할 시 경험치 바 위 'LevelUp' 텍스트를 출력한다. 경험치가 오르지 않는 만렙 영웅일 경우 'MAX LEVEL' 텍스트를 출력한다.	
5	영웅 선택 버튼	누르면 [영웅 선택해제 버튼]으로 변경된다.	
6	영웅 선택해제 버튼	누르면 [영웅 선택 버튼]으로 변경된다.	
7	영웅 선택불가 이미지	다른 원정대를 탐험 중인 영웅은 선택할 수 없다.	
8	자동 용병 선택 체크박스	누르면 [자동 용병 선택 팝업 메시지]를 출력한다.	
9	정렬_높은 등급순 버튼	누르면 소유한 영웅을 높은 등급순으로 정렬한다.	
10	정렬_낮은 등급순 버튼	누르면 소유한 영웅을 낮은 등급순으로 정렬한다.	
11	정렬_바위 버튼	누르면 소유한 영웅을 바위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
12	정렬_가위 버튼	누르면 소유한 영웅을 가위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
13	정렬_보자기 버튼	누르면 소유한 영웅을 보자기 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
14	확인 버튼	[원정대 편성 UI]로 이동하며, 선택된 영웅이 있으면 [내 영웅 버튼]에 선택된 영웅 이미지를 출력한다.	
15	창 종료 버튼	[원정대 편성 UI]로 이동한다.	

### 3.3.1.2 친구 용병 선택



[원정대 친구 용병 선택] 항목별 설명			
[원정대 친구 용병 선택] UI	① 친구 용병 선택 이름	⑥ 친구 용병 선택해제 버튼	⑪ 정렬_바위 버튼
	② 정렬방식선택 버튼리스트	⑦ 친구 용병 선택불가 이미지	⑫ 정렬_가위 버튼
	③ 친구 용병 텍스트/이미지	⑧ 용병 선택 카운트 텍스트	⑬ 정렬_보자기 버튼
	④ 친구 보너스 이미지	⑨ 정렬_높은 등급순 버튼	⑭ 확인 버튼
	⑤ 친구 용병 선택 버튼	⑩ 정렬_낮은 등급순 버튼	⑮ 창 종료 버튼
번호	항목	규칙	
2	정렬방식선택 버튼리스트	누르면 화살표가 펼쳐지며, [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 버튼이 활성화된다.	
3	친구 용병 텍스트/이미지	친구 영웅 이미지, 이름 텍스트, 영웅 텍스트를 출력한다.	
4	친구 보너스 이미지	친구 영웅을 용병으로 사용할 시 보상 보너스 퍼센테이지를 출력한다.	
5	친구 용병 선택 버튼	누르면 [친구 용병 선택해제 버튼]으로 변경되고, 용병 선택 카운트를 증가한다.	
6	친구 용병 선택해제 버튼	누르면 [친구 용병 선택 버튼]으로 변경되고, 용병 선택 카운트를 감소한다.	
7	친구 용병 선택불가 이미지	오늘 사용한 친구 영웅은 용병으로 사용할 수 없다.	
8	용병 선택 카운트 텍스트	선택할 때마다 카운트가 하나씩 증가하며, 최대 두 명까지 용병으로 사용할 수 있다. 두 명을 초과해 용병을 선택했을 시 [친구 용병 초과 팝업 메시지]를 출력한다.	
9	정렬_높은 등급순 버튼	친구 영웅을 높은 등급순으로 정렬한다.	
10	정렬_낮은 등급순 버튼	친구 영웅을 낮은 등급순으로 정렬한다.	
11	정렬_바위 버튼	친구 영웅을 바위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
12	정렬_가위 버튼	친구 영웅을 가위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
13	정렬_보자기 버튼	친구 영웅을 보자기 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
14	확인 버튼	[원정대 편성 UI]로 이동하며, 선택된 용병이 있으면 [용병1 버튼], [용병2 버튼]에 선택된 영웅 이미지를 차례로 출력한다.	
15	창 종료 버튼	[원정대 편성 UI]로 이동한다.	

### 3.3.1.3 상세 규칙

#### 3.3.1.3.1 지역 선택 디폴트 값

- 보내고자 하는 지역은 [편성하기] 버튼을 눌러 [편성 UI]로 이동하면 기본적으로 [베르나]로 설정. 베르나가 이미 탐험 중일 경우 [테젠]으로, 베르나와 테젠이 모두 탐험 중일 경우 [컴퍼니]로 설정

#### 3.3.1.3.2 영웅 선택 창 정렬

- 영웅 선택 창에서 정렬 기준은 [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 5가지

##### 3.3.1.3.2.1 정렬 디폴트 값

- 영웅 정렬은 [내 영웅 버튼]을 눌러 [영웅 선택 UI]를 출력하면, 기본적으로 [높은 등급순]으로 설정

##### 3.3.1.3.2.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위

- 높은 등급순 : 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 낮은 등급순 : 낮은 등급 > 낮은 레벨 > 보자기 > 가위 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

##### 3.3.1.3.2.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위

- 바위 : 바위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 가위 : 가위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 보자기 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 보자기 : 보자기 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 > 가위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

#### 3.3.1.3.3 영웅 미선택 팝업 메시지

- 내 영웅이 선택되지 않는 상태에서 [원정대 출발]을 누를 경우 [팝업 메시지] 출력<sup>2</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
영웅 미선택	알림	원정대원을 선택해주세요.	확인

- 지역은 디폴트 값(베르나 > 테젠 > 컴퍼니)이 있으므로 영웅만 선택하면 [원정대 출발] 가능
- [확인] 버튼을 누를 경우 [편성 UI]로 이동

<sup>2</sup> 영웅 미선택 팝업 메시지 스크린샷

#### 3.3.1.3.4 친구 용병 초과 팝업 메시지

- [용병 선택 카운트]가 2/2인 상태에서 [친구 용병 선택 버튼]을 누를 경우 [팝업 메시지] 출력<sup>3</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
친구 용병 초과	알림	더 이상 용병을 선택할 수 없습니다. 용병은 최대 2명까지만 선택할 수 있습니다.	확인

- [확인] 버튼을 누를 경우 [친구 용병 선택 UI]로 이동

#### 3.3.1.3.5 자동 용병 선택

- 자동 용병 선택 체크박스에 체크가 되어 있으면, [사용 가능한 용병] 중 [높은 등급순] 기준을 적용해 자동으로 용병 선택

##### 3.3.1.3.5.1 자동 용병 선택 팝업 메시지

- [영웅 선택 UI]에서 [자동 용병 선택 체크박스]를 누를 경우 [팝업 메시지] 출력<sup>4</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
자동 용병 선택	알림	선택 가능한 친구의 용병 중 가장 높은 등급의 용병이 자동으로 선택됩니다. 자동 용병 선택 기능을 사용하시겠습니까?	취소 / 확인

- [가장 높은 등급의 용병]은 강조 표시
- [취소] 버튼을 누를 경우 [원정대 영웅 선택 UI]로 이동
- [확인] 버튼을 누를 경우 [원정대 영웅 선택 UI]로 이동하며, 자동 용병 선택 체크박스에 체크

#### 3.3.1.3.6 친구 용병 선택 창 정렬

- 친구 용병 선택 창에서 정렬 기준은 [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 5가지

##### 3.3.1.3.6.1 정렬 디폴트 값

- 친구 용병 정렬은 [용병 버튼]을 눌러 [친구 용병 선택 UI]를 출력하면, 기본적으로 [높은 등급순]으로 설정

##### 3.3.1.3.6.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위

- 높은 등급순 : 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 > 높은 경험치 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 낮은 등급순 : 낮은 등급 > 낮은 레벨 > 보자기 > 낮은 경험치 > 가위 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

##### 3.3.1.3.6.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위

- 바위 : 바위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 높은 경험치 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 가위 : 가위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 높은 경험치 > 보자기 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 보자기 : 보자기 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 높은 경험치 > 바위 > 가위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

<sup>3</sup> 친구 용병 초과 팝업 메시지 스크린샷

<sup>4</sup> 자동 용병 선택 팝업 메시지 스크린샷



### 3.3.2 탐험중

#### 3.3.2.1 유물



- [유물]을 발견한 원정대는 해당 탭에 왕관 모양을 붙여 [원정대\_탐험중 탭]을 출력
- [보상] 상태로 바뀔 때 2배가 되는 보상을 표시한 후에<sup>5</sup> [원정대 보상 UI] 출력

#### 3.3.2.2 시간

##### 3.3.2.2.1 시간 바

- [남은 시간] / [탐험 시간] 의 퍼센테이지를 계산해 바의 형태로 출력

##### 3.3.2.2.2 시간 텍스트

- [남은 시간] 을 [hh:mm:ss] 의 형태로 출력

---

<sup>5</sup> [유물\_영웅 경험치], [유물\_골드], [유물\_마나스톤], [유물\_고대주화] 스크린샷

### 3.3.2.3 즉시완료



[원정대 즉시완료] 항목별 설명			
[원정대 즉시완료] UI	① 원정대 즉시완료 이름	③ 소모 수정 텍스트/이미지	⑤ 확인 버튼
	② 즉시완료 텍스트	④ 취소 버튼	
번호	항목	규칙	
2	즉시완료 텍스트	소모 수정 개수를 넣어 즉시완료 텍스트를 출력한다.	
3	소모 수정 텍스트/이미지	수정 이미지와 소모 수정 개수를 출력한다.	
4	취소 버튼	[원정대 탭 UI]로 이동한다.	
5	확인 버튼	성공시 [보상 UI]로 이동한다. 실패시 [즉시완료 실패 팝업 메시지]를 출력한다.	

#### 3.3.2.3.1 즉시완료 실패 팝업 메시지

- [보유 수정] < [소모 수정 개수] 일 경우 즉시완료 실패 [팝업 메시지] 출력<sup>6</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
즉시완료 실패	알림	수정이 부족합니다. 구매를 위해 상점으로 이동하시겠습니까?	취소 / 확인

- [확인] 버튼을 눌렀을 시 [상점\_수정 상점]으로 이동한다.
- [취소] 버튼을 눌렀을 시 [원정대 탭 UI]로 이동한다.

### 3.3.3 도착후

- [원정대 탭]의 [원정대\_탐험중 탭]을 [원정대\_도착후 탭]으로 변경
- [원정대\_도착후 보상 받기] 버튼을 누르면 [도착후] 상태를 [보상] 상태로 이동

<sup>6</sup> 즉시완료 실패 팝업 메시지 스크린샷

### 3.3.4 보상



[원정대 보상] 항목별 설명			
[원정대 보상] UI	① 지역 보상 텍스트	⑥ 영웅 경험치 보상 텍스트/경험치 바	⑪ 이벤트 주화 보상 이미지
	② 보상 텍스트	⑦ 골드 보상 텍스트/이미지	⑫ 확인 버튼
	③ 로드 레벨 텍스트/이미지	⑧ 수정 보상 이미지	⑬ 원정대 보내기 버튼
	④ 영웅 이미지	⑨ 마나스톤 보상 이미지	
	⑤ 영웅 정보 이미지	⑩ 고대주화 보상 이미지	
번호	항목	규칙	
1	지역 보상 텍스트	탐험을 완료한 지역이름을 넣어서 지역 보상 텍스트를 출력한다.	
3	로드 레벨 텍스트/이미지	로드의 레벨과 현재 끼고 있는 코스튬을 출력한다.	
4	영웅 이미지	탐험을 완료한 영웅의 이미지와 대사를 출력한다.	
5	영웅 정보 이미지	탐험을 완료한 영웅의 등급, 레벨, 이름을 출력한다.	
6	영웅 경험치 보상 텍스트/경험치 바	해당 원정대로 얻은 영웅 경험치를 텍스트로, 해당 영웅의 경험치 변화를 바의 형태로 출력한다. (3.3.4.1.1 참조)	
7	골드 보상 텍스트/이미지	해당 원정대로 얻은 골드를 이미지와 텍스트로 출력한다. (3.3.4.1.2 참조)	
8	수정 보상 이미지	해당 원정대로 수정을 얻었을 시, 얻은 수정을 이미지로 출력한다. (3.3.4.1.3 참조)	
9	마나스톤 보상 이미지	해당 원정대로 얻은 마나스톤을 이미지로 출력한다. (3.3.4.1.4 참조)	
10	고대주화 보상 이미지	해당 원정대로 얻은 고대주화를 이미지로 출력한다. (3.3.4.1.5 참조)	
11	이벤트 주화 보상 이미지	해당 원정대로 얻은 이벤트 주화를 이미지로 출력한다.	
12	확인 버튼	누르면 보상 재화를 적용하고 [원정대 탭 UI]로 이동하며, 해당 탭은 [원정대_편성전 탭]으로 변경된다.	
13	원정대 보내기 버튼	해당 지역의 탐험 시간을 출력하고, 누르면 지역과 영웅을 유지한 채로 원정대를 다시 보낸다. 자동 용병 선택이 체크되었을 경우에만 용병을 사용한다.	

### 3.3.4.1 보상 재화 출력

#### 3.3.4.1.1 영웅 경험치 텍스트

- [해당 영웅 최대 경험치] > [해당 영웅 경험치] + [영웅 경험치 보상] 일 경우  
[영웅 경험치 보상] = [영웅 경험치 보상]
- [해당 영웅 최대 경험치] ≤ [해당 영웅 경험치] + [영웅 경험치 보상] 일 경우  
[영웅 경험치 보상] = [해당 영웅 최대 경험치] - [해당 영웅 경험치]
- [영웅 경험치 보상]을 [1000 단위 구분 기호(,)] 의 형태로 출력

#### 3.3.4.1.2 골드 텍스트

- [골드 보상]을 [1000 단위 구분 기호(,)] 의 형태로 출력

#### 3.3.4.1.3 수정 이미지

- [수정 보상] = 0 일 경우, 아무 것도 출력하지 않음
- [수정 보상] ≠ 0 일 경우, [수정 보상]을 출력

#### 3.3.4.1.4 마나스톤 이미지

- [마나스톤 보상] 을 출력

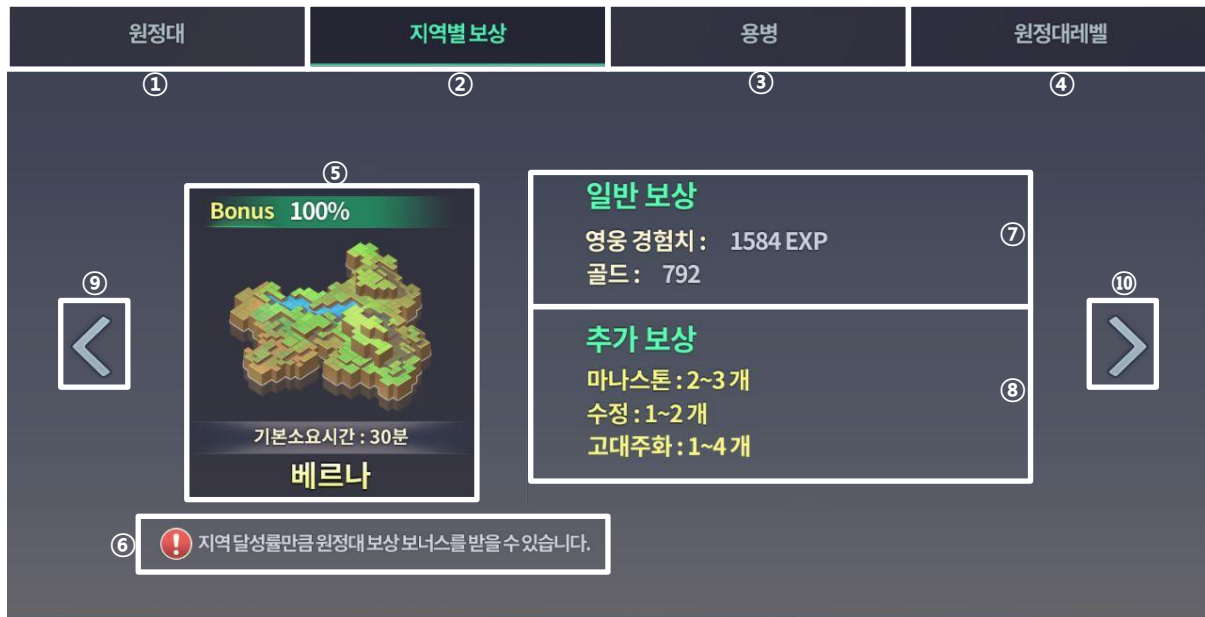
#### 3.3.4.1.5 고대주화 이미지

- [고대주화 보상] 을 출력

### 3.3.5 편성전

- [원정대 탭]의 해당 [원정대\_도착후 탭]을 [원정대\_편성전 탭]으로 변경
- [즉시완료]의 경우는 해당 [원정대\_탐험중 탭]을 [원정대\_편성전 탭]으로 변경

### 3.4 지역별보상 탭



[원정대 지역별보상 탭] 항목별 설명			
[지역별보상 탭] UI	① 원정대 탭 버튼	⑥ 지역별보상 안내 텍스트	
	② 지역별보상 탭 이름	⑦ 일반 보상 텍스트	
	③ 용병 탭 버튼	⑧ 추가 보상 텍스트	
	④ 원정대레벨 탭 버튼	⑨ 이전 지역 버튼	
	⑤ 지역 텍스트/이미지	⑩ 다음 지역 버튼	
번호	항목	규칙	
1	원정대 탭 버튼	[원정대 탭 UI]로 이동한다. (3.3 참조)	
3	용병 탭 버튼	[용병 탭 UI]로 이동한다. (3.5 참조)	
4	원정대레벨 탭 버튼	[원정대레벨 탭 UI]로 이동한다. (3.6 참조)	
5	지역 텍스트/이미지	지역보너스, 기본소요시간, 지역이름을 텍스트로 포함한 지역 이미지를 출력한다.	
7	일반 보상 텍스트	해당 지역 영웅 경험치 보상, 골드 보상을 출력한다.	
8	추가 보상 텍스트	해당 지역 마나스톤 보상 배열, 수정 보상 배열, 고대주화 보상 배열을 출력한다.	
9	이전 지역 버튼	지역 리스트에서 이전 지역을 출력한다.	
10	다음 지역 버튼	지역 리스트에서 다음 지역을 출력한다.	

### 3.4.1 상세 규칙

#### 3.4.1.1 지역

##### 3.4.1.1.1 보너스

- [지역 보너스]를 출력. 미오픈 지역은 지역 보너스를 출력하지 않음.

##### 3.4.1.1.2 기본 소요 시간

- [탐험 시간]을 [mm] 의 형태로 출력

##### 3.4.1.1.3 리스트

- [베르나]에서 [달섬]까지 이어지는 순환 고리 형태  
[베르나] -> [테젠] -> [컴퍼니] -> [볼칸] -> [푸스] -> [글로리] -> [기르가스] -> [네레이드] -> [리스  
타] -> [아산] -> [달섬] -> [베르나] -> ...

##### 3.4.1.1.4 디폴트 값

- [지역별보상 탭 버튼]을 눌러 [지역별보상 탭 UI]로 이동하면, 기본적으로 [베르나]로 출력

#### 3.4.1.2 일반 보상

##### 3.4.1.2.1 영웅 경험치

- $\{(100 + [\text{지역보너스}] + [\text{통찰력계수}]) * [\text{지역영웅경험치보상계수}] * [\text{원정대보너스}]\}$  의 소수  
점을 버리고 [1000 단위 구분 기호(,)] 의 형태로 출력

##### 3.4.1.2.2 골드

- $\{(100 + [\text{지역보너스}] + [\text{통찰력계수}]) * [\text{지역골드보상계수}] * [\text{원정대보너스}]\}$  의 소수점을  
버리고 [1000 단위 구분 기호(,)] 의 형태로 출력

#### 3.4.1.3 추가 보상

##### 3.4.1.3.1 수정

- [지역 수정 보상 배열]을 출력

##### 3.4.1.3.2 마나스톤

- [지역 마나스톤 보상 배열]을 출력

##### 3.4.1.3.3 고대주화

- [지역 고대주화 보상 배열]을 출력

### 3.5 용병 탭



[원정대 용병 탭] 항목별 설명			
[용병 탭] UI	① 원정대 탭 버튼	⑥ 용병 보너스 텍스트	
	② 지역별보상 탭 버튼	⑦ 용병 일러 이미지	
	③ 용병 탭 이름	⑧ 용병 변경 버튼	
	④ 원정대레벨 탭 버튼		
	⑤ 용병 텍스트/이미지		
번호	항목	규칙	
1	원정대 탭 버튼	[원정대 탭 UI]로 이동한다. (3.3 참조)	
2	지역별보상 탭 버튼	[지역별보상 탭 UI]로 이동한다. (3.4 참조)	
4	원정대레벨 탭 버튼	[원정대레벨 탭 UI]로 이동한다. (3.6 참조)	
5	용병 텍스트/이미지	내 용병 영웅의 등급 이미지, 레벨 텍스트, 이름 텍스트를 출력한다.	
6	용병 보너스 텍스트	내 용병 영웅의 보상 보너스 퍼센테이지를 넣어 출력한다.	
7	용병 일러 이미지	내 용병 영웅의 일러스트 이미지를 출력한다.	
8	용병 변경 버튼	[용병 영웅 선택 UI]를 출력한다. (3.5.2 참조)	

#### 3.5.1 내 용병 영웅 디폴트 값

- 내 용병 영웅은 원정대 활성화 이후 [용병 탭 버튼]을 눌러 [용병 탭 UI]로 이동하면, 기본적으로 [Chris]로 설정

### 3.5.2 용병 영웅 선택



[원정대 용병 영웅 선택] 항목별 설명			
[원정대 용병 영웅 선택] UI	① 영웅 선택 이름	⑥ 정렬_높은 등급순 버튼	⑪ 창 종료 버튼
	② 정렬방식선택 버튼리스트	⑦ 정렬_낮은 등급순 버튼	
	③ 보유 영웅 텍스트/이미지	⑧ 정렬_바위 버튼	
	④ 친구 보너스 이미지	⑨ 정렬_가위 버튼	
	⑤ 내 용병 선택 버튼	⑩ 정렬_보자기 버튼	
번호	항목	규칙	
2	정렬방식선택 버튼리스트	누르면 화살표가 펼쳐지며, [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 버튼이 활성화된다.	
3	보유 영웅 텍스트/이미지	내 영웅 이미지, 영웅 텍스트를 출력한다.	
4	친구 보너스 이미지	내 영웅을 친구가 용병으로 사용할 시 보상 보너스 퍼센테이지를 출력한다.	
5	용병 선택 버튼	[용병 탭 UI]로 이동하며, [용병 텍스트/이미지], [용병 보너스 텍스트], [용병 일러 이미지]를 해당 영웅으로 변경한다.	
6	정렬_높은 등급순 버튼	누르면 소유한 영웅을 높은 등급순으로 정렬한다.	
7	정렬_낮은 등급순 버튼	누르면 소유한 영웅을 낮은 등급순으로 정렬한다.	
8	정렬_바위 버튼	누르면 소유한 영웅을 바위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
9	정렬_가위 버튼	누르면 소유한 영웅을 가위 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
10	정렬_보자기 버튼	누르면 소유한 영웅을 보자기 속성을 가진 영웅부터 높은 등급순으로 정렬한다.	
11	창 종료 버튼	[용병 탭 UI]로 이동한다.	



### 3.5.2.1 상세 규칙

#### 3.5.2.1.1 용병 영웅 선택 창 정렬

- 용병 영웅 선택 창에서 정렬 기준은 [높은 등급순], [낮은 등급순], [바위], [가위], [보자기] 5가지

##### 3.5.2.1.1.1 정렬 디폴트 값

- 용병 영웅 정렬은 [용병 변경] 버튼을 눌러 [용병 영웅 선택 UI]를 출력하면, 기본적으로 **[높은 등급순]**으로 설정

##### 3.5.2.1.1.2 [높은/낮은 등급순] 우선 순위

- 높은 등급순 : 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 낮은 등급순 : 낮은 등급 > 낮은 레벨 > 보자기 > 가위 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

##### 3.5.2.1.1.3 [바위/가위/보자기] 우선 순위

- 바위 : 바위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 가위 > 보자기 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 가위 : 가위 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 보자기 > 바위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서
- 보자기 : 보자기 > 높은 등급 > 높은 레벨 > 바위 > 가위 > ㄱ,ㄴ,ㄷ 순서

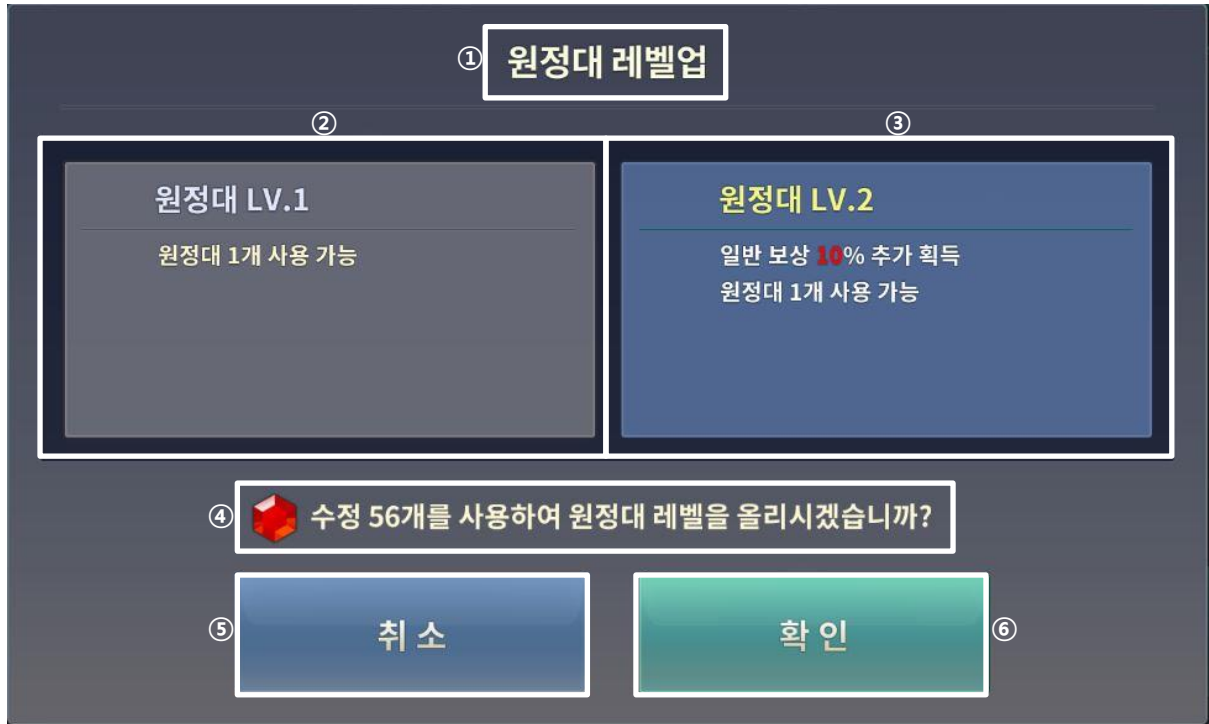
### 3.6 원정대레벨 탭<sup>7</sup>



[원정대 원정대레벨 탭] 항목별 설명			
[원정대레벨 탭] UI	① 원정대 탭 버튼	⑥ 원정대 레벨 텍스트	
	② 지역별보상 탭 버튼	⑦ 원정대 레벨업 버튼	
	③ 용병 탭 버튼		
	④ 원정대레벨 탭 이름		
	⑤ 원정대 레벨 이미지		
번호	항목	규칙	
1	원정대 탭 버튼	[원정대 탭 UI]로 이동한다. (3.1 참조)	
2	지역별보상 탭 버튼	[지역별보상 탭 UI]로 이동한다. (3.4 참조)	
3	용병 탭 버튼	[용병 탭 UI]로 이동한다. (3.5 참조)	
5	원정대 레벨 이미지	원정대 현재 레벨과 해당 레벨 이미지를 출력한다.	
6	원정대 레벨 텍스트	원정대 현재 레벨 효과를 텍스트로 출력한다.	
7	원정대 레벨업 버튼	원정대 다음 레벨을 텍스트로 넣어 출력하고, 누를 시 [원정대 레벨업 UI]를 출력한다. 현재 원정대 레벨이 10이면 출력하지 않는다.	

<sup>7</sup> 원정대 레벨 1 ~ 10 스크린샷

### 3.6.1 원정대 레벨업<sup>8</sup>



[원정대 레벨업] 항목별 설명				
[원정대 레벨업] UI		① 원정대 레벨업 이름	③ 원정대 다음 레벨 텍스트	⑤ 취소 버튼
		② 원정대 현재 레벨 텍스트	④ 원정대 레벨업 소모 수정 텍스트	⑥ 확인 버튼
번호	항목	규칙		
2	원정대 현재 레벨 텍스트	현재 원정대 레벨과 레벨 효과를 텍스트로 출력한다.		
3	원정대 다음 레벨 텍스트	다음 원정대 레벨과 레벨 효과를 텍스트로 출력한다. 추가되는 효과는 강조 표시한다.		
4	원정대 레벨업 소모 수정 텍스트	원정대 레벨업 소모 수정 개수를 넣어 텍스트를 출력한다.		
5	취소 버튼	[원정대레벨 탭 UI]로 이동한다.		
6	확인 버튼	성공시 [원정대 레벨 이미지], [원정대 레벨 텍스트], [원정대 레벨업 버튼]을 다음 레벨로 바꾸고, [원정대레벨 탭 UI]로 이동한다. 실패시 [원정대 레벨업 실패 팝업 메시지]를 출력한다.		

<sup>8</sup> 원정대 레벨업 1에서 10까지 각 단계 스크린샷

### 3.6.1.1 레벨업 버튼 규칙

- 원정대 레벨업 버튼 파라미터 추가(디폴트 값 false)
- 원정대 레벨이 10인지 체크해 true로 변경
- 값이 false면 [원정대 레벨업 버튼]을 출력
- 값이 true면 [원정대 레벨업 버튼]을 출력하지 않음

### 3.6.1.2 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지

[보유 수정] < [원정대 레벨업\_[해당레벨]] 일 경우 원정대 레벨업 실패 [팝업 메시지] 출력<sup>9</sup>

구분	타이틀	메시지	버튼
원정대 레벨업 실패	알림	수정이 부족합니다. 구매를 위해 상점으로 이동하시겠습니까?	취소 / 확인

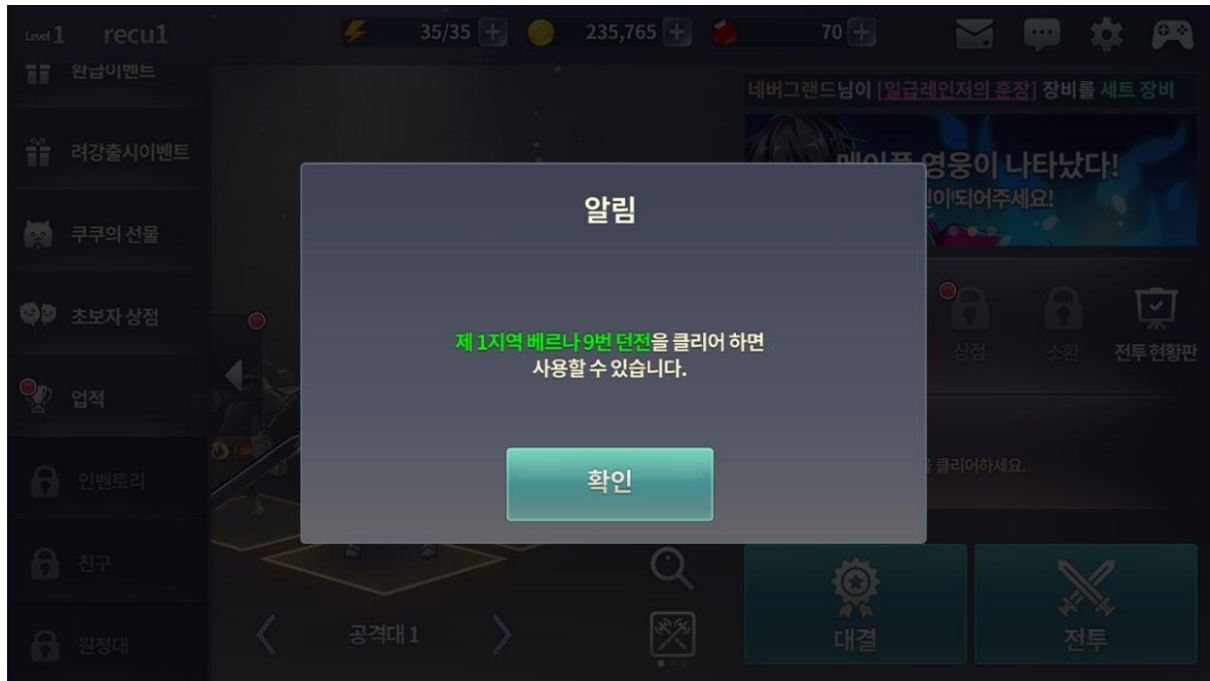
- [확인] 버튼을 눌렀을 시 [상점\_수정 상점]으로 이동한다.
- [취소] 버튼을 눌렀을 시 [원정대 레벨업 UI]로 이동한다.

---

<sup>9</sup> 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지 스크린샷

## 부록

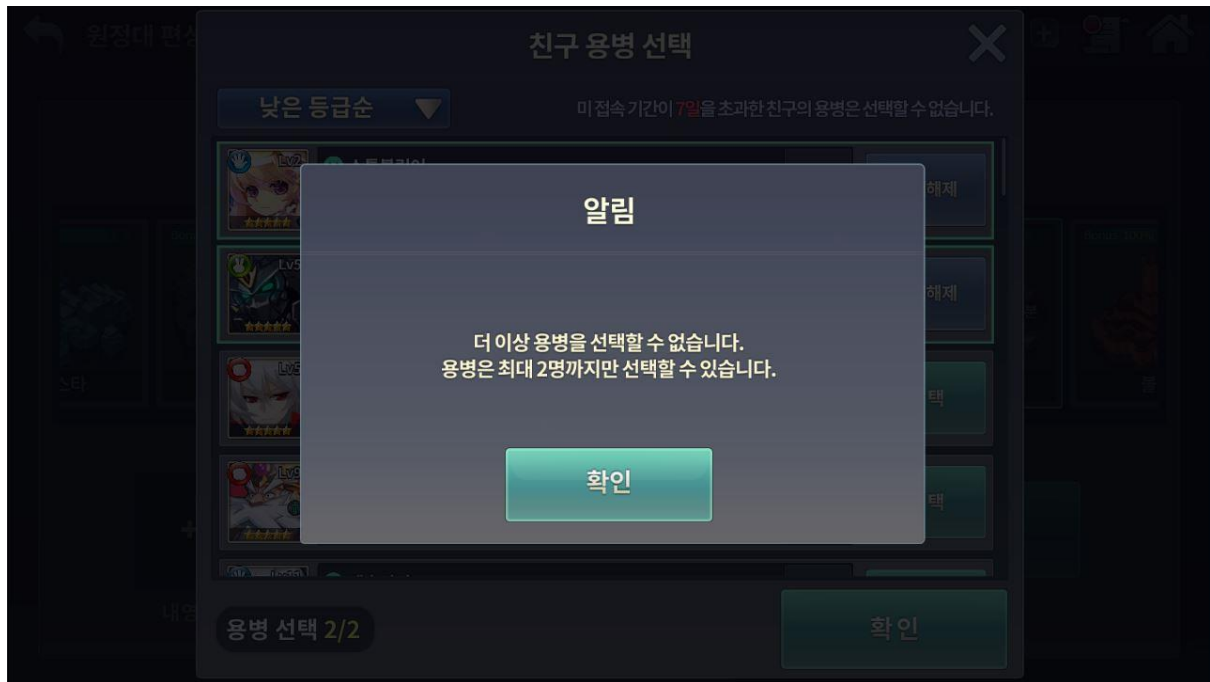
### 1. 원정대 비활성화 팝업 메시지 스크린샷



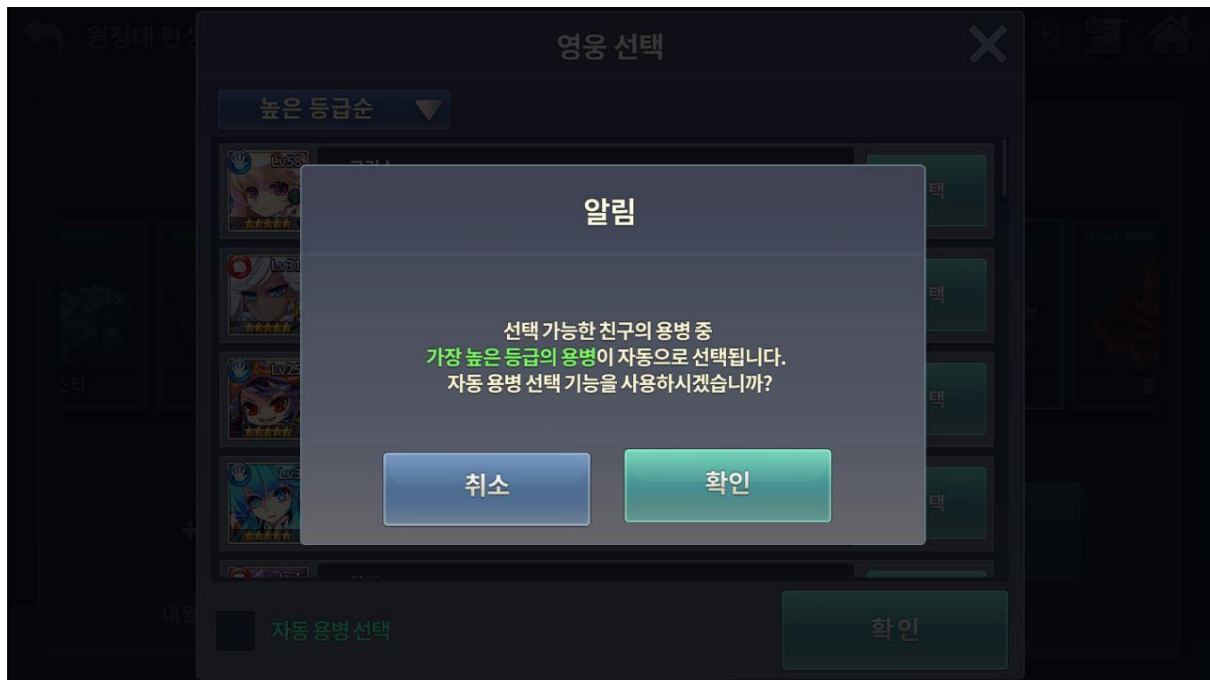
### 2. 영웅 미선택 팝업 메시지 스크린샷



### 3. 친구 용병 초과 팝업 메시지 스크린샷



### 4. 자동 용병 선택 팝업 메시지 스크린샷



#### 5.1. 유물 영웅 경험치 스크린샷



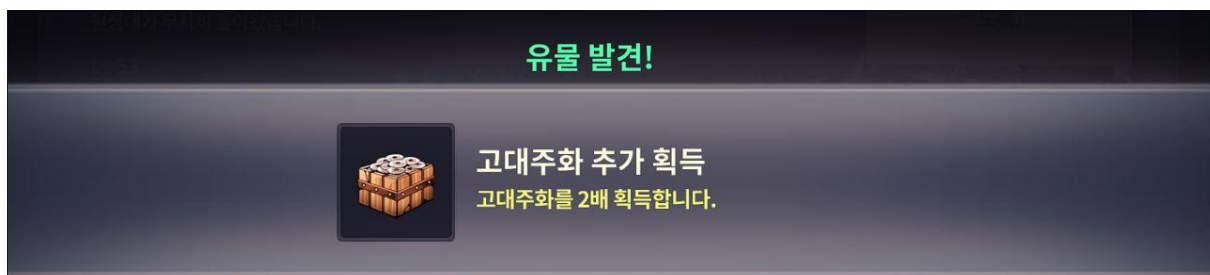
#### 5.2. 유물 골드 스크린샷



#### 5.3. 유물 마나스톤 스크린샷



#### 5.4. 유물 고대주화 스크린샷



6. 즉시완료 실패 팝업 메시지 스크린샷



7.1. 원정대 레벨 1 스크린샷





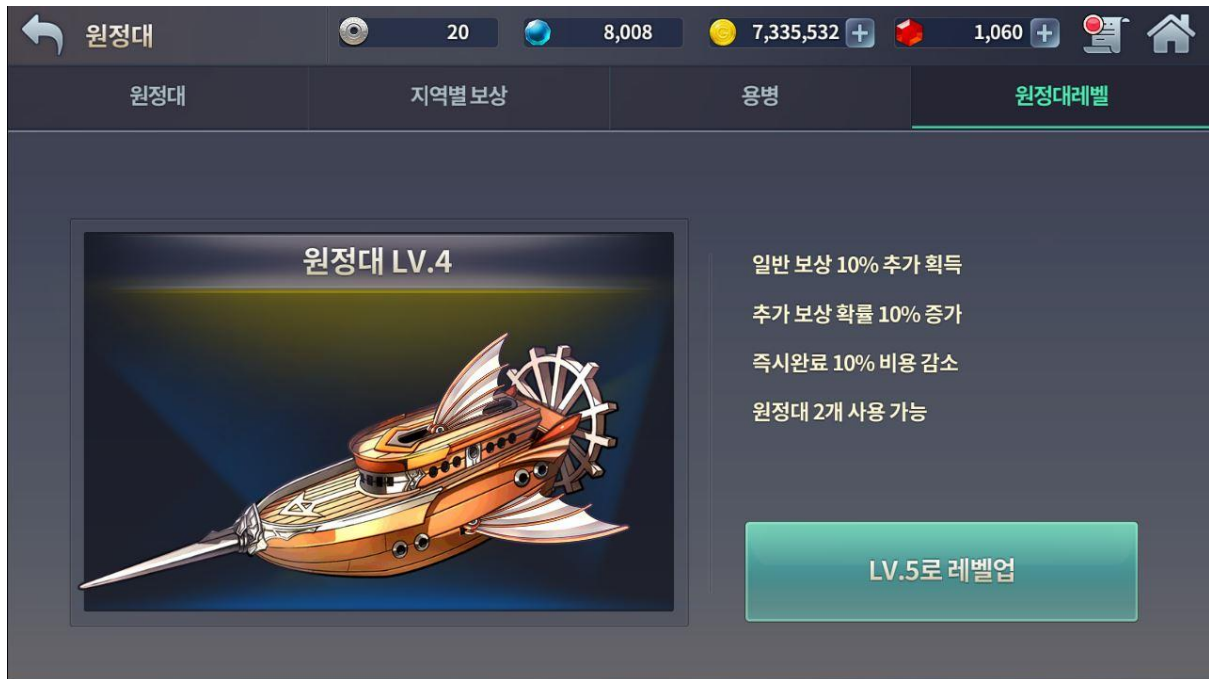
## 7.2. 원정대 레벨 2 스크린샷



## 7.3. 원정대 레벨 3 스크린샷



#### 7.4. 원정대 레벨 4 스크린샷



#### 7.5. 원정대 레벨 5 스크린샷



## 7.6. 원정대 레벨 6 스크린샷



## 7.7. 원정대 레벨 7 스크린샷



### 7.8. 원정대 레벨 8 스크린샷



### 7.9. 원정대 레벨 9 스크린샷





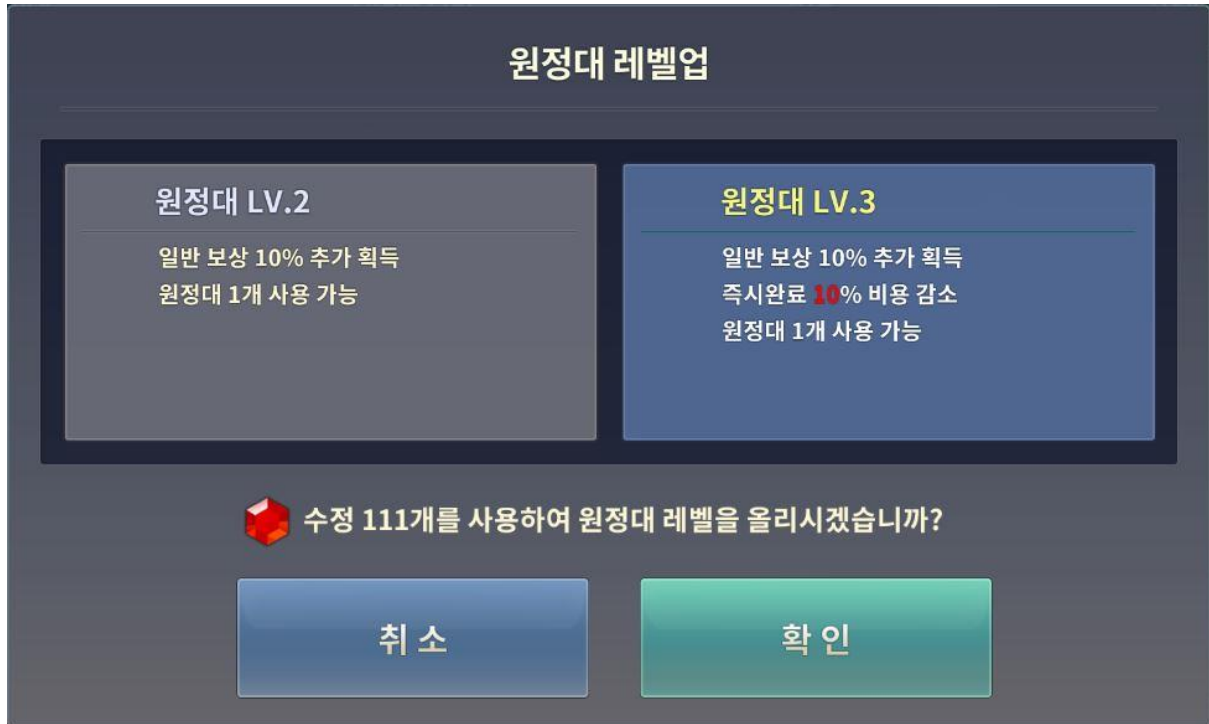
#### 7.10. 원정대 레벨 10 스크린샷



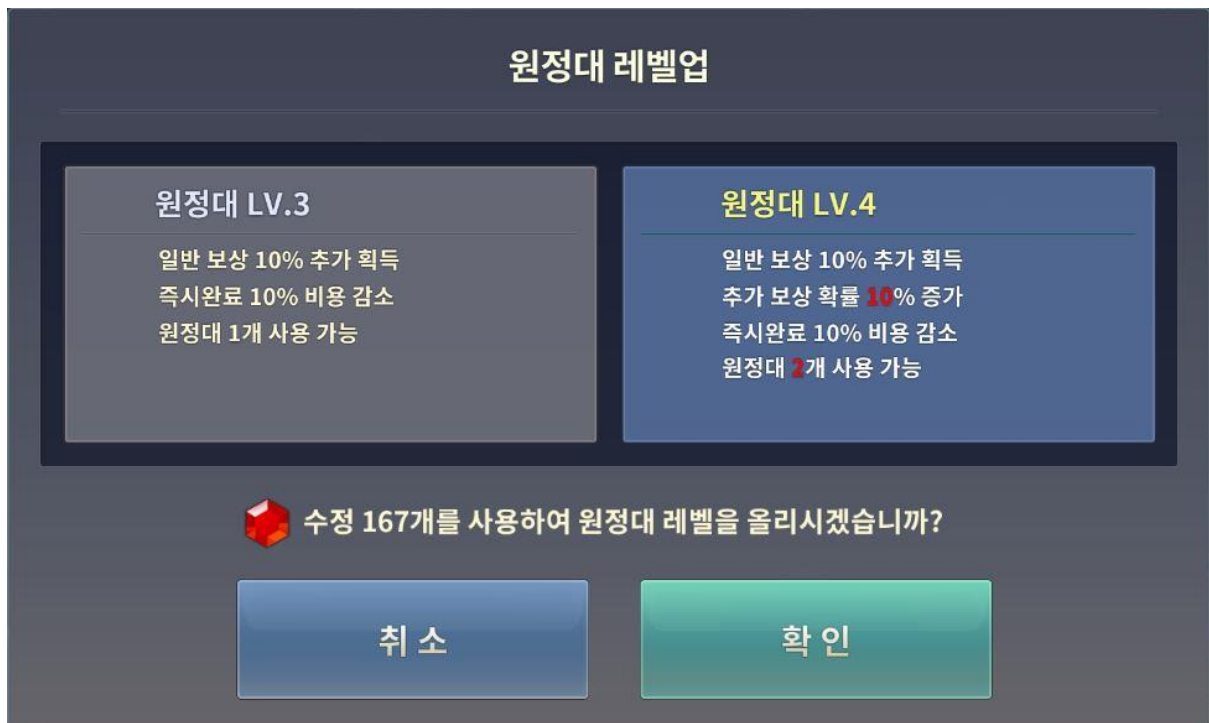
#### 8.1. 원정대 레벨업 1에서 2 스크린샷



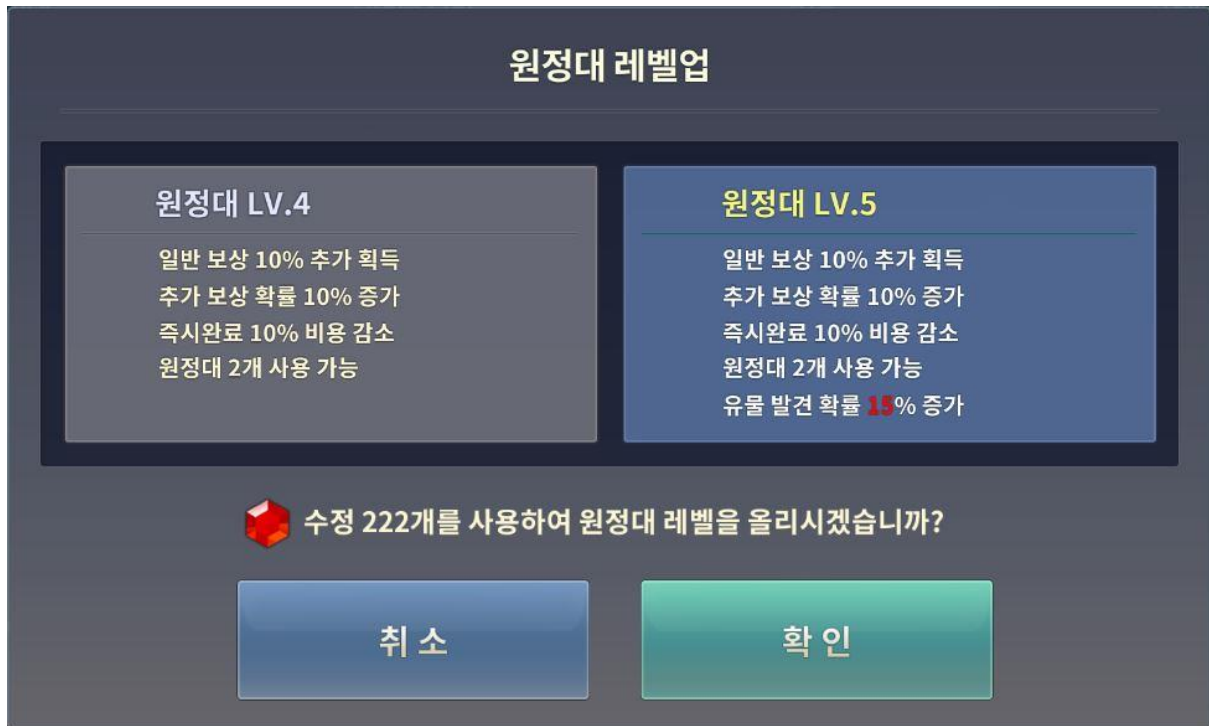
## 8.2. 원정대 레벨업 2에서 3 스크린샷



## 8.3. 원정대 레벨업 3에서 4 스크린샷



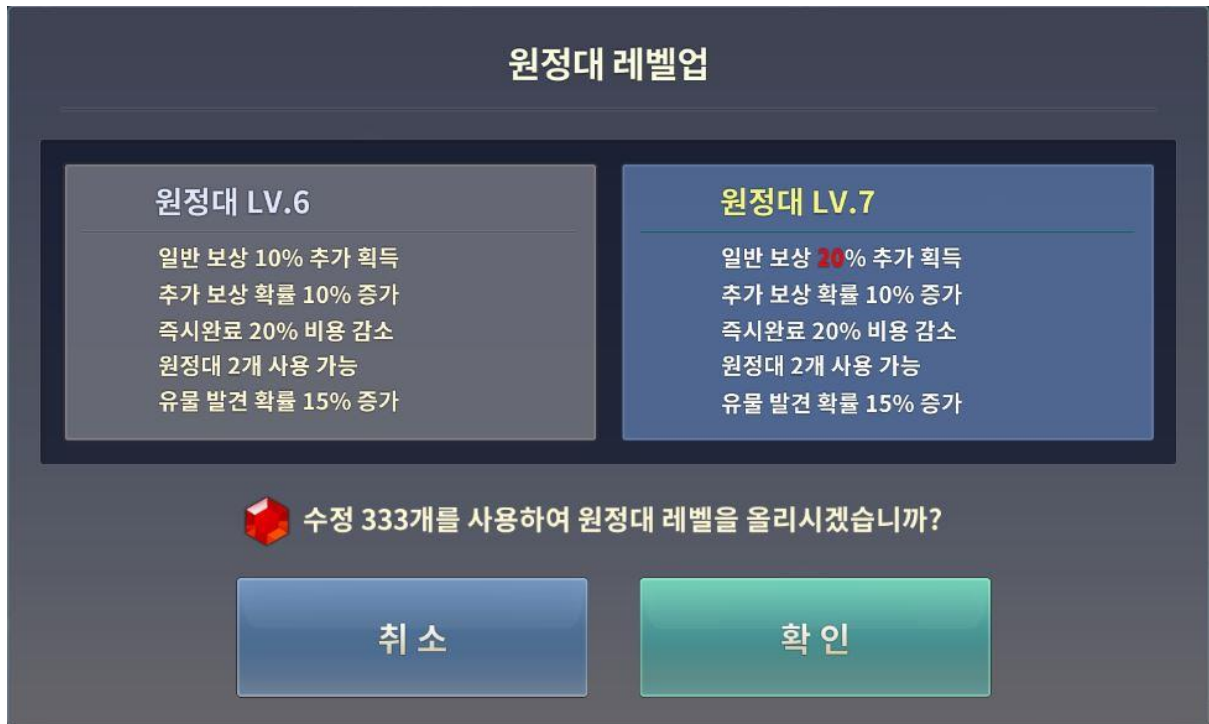
#### 8.4. 원정대 레벨업 4에서 5 스크린샷



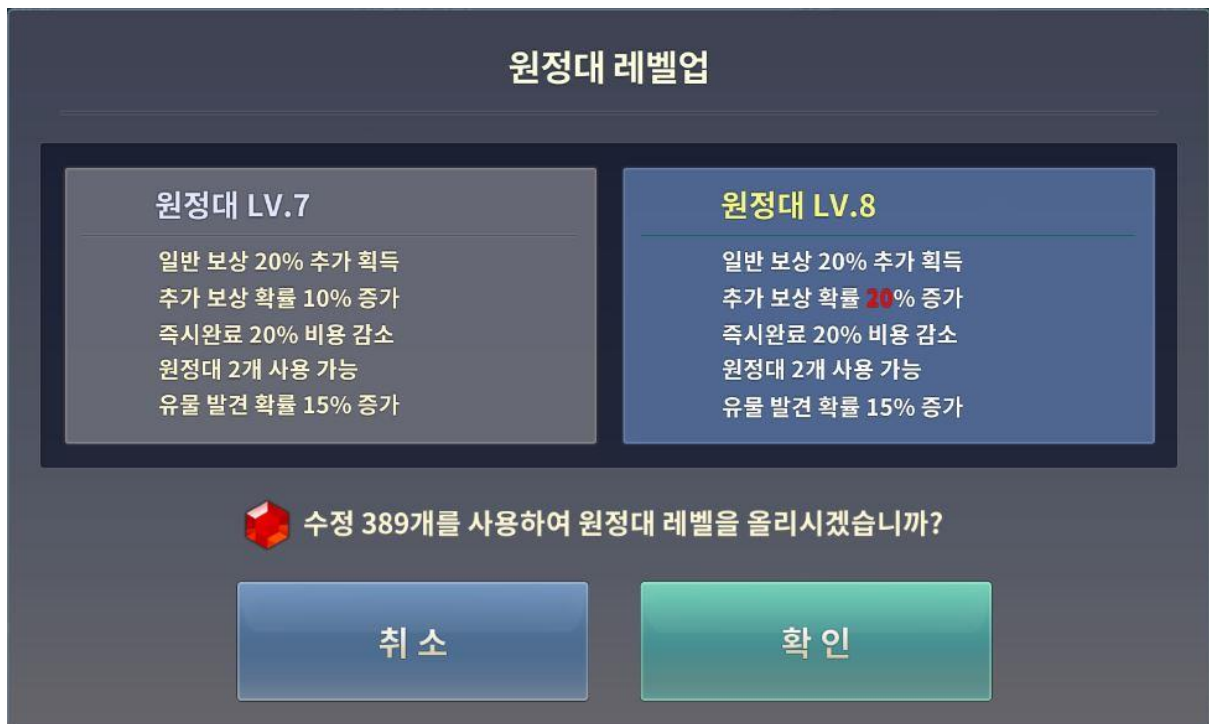
#### 8.5. 원정대 레벨업 5에서 6 스크린샷



8.6. 원정대 레벨업 6에서 7 스크린샷

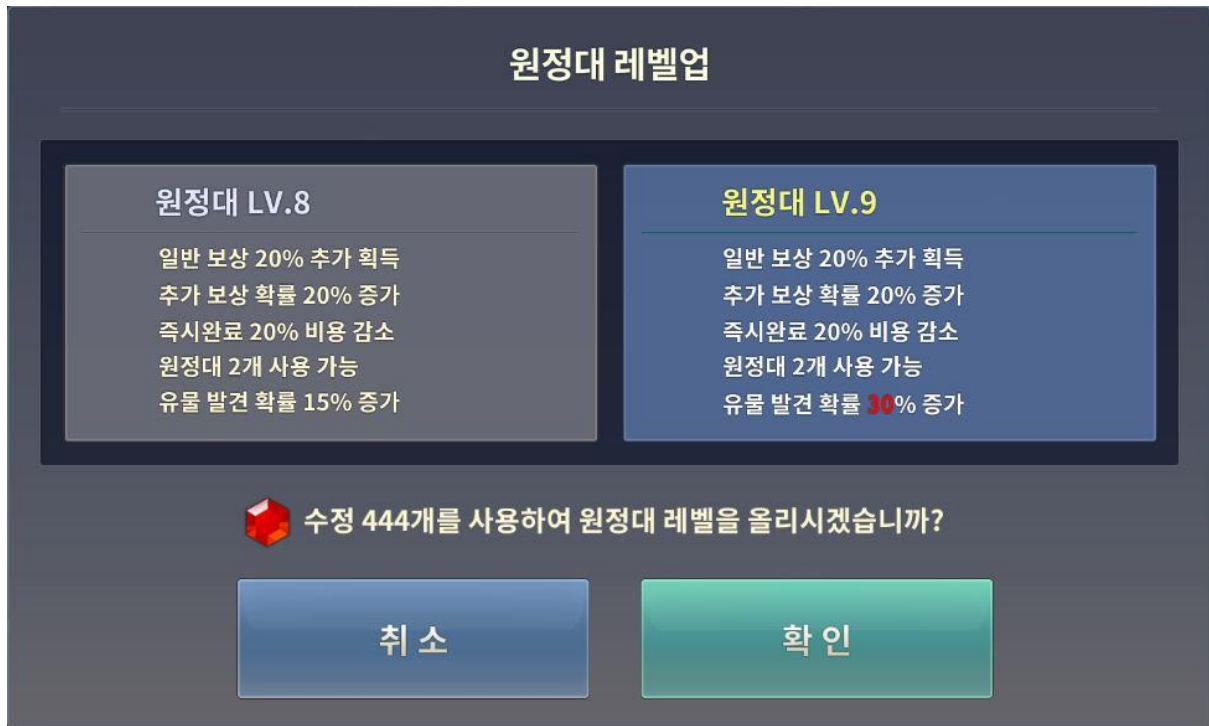


8.7. 원정대 레벨업 7에서 8 스크린샷

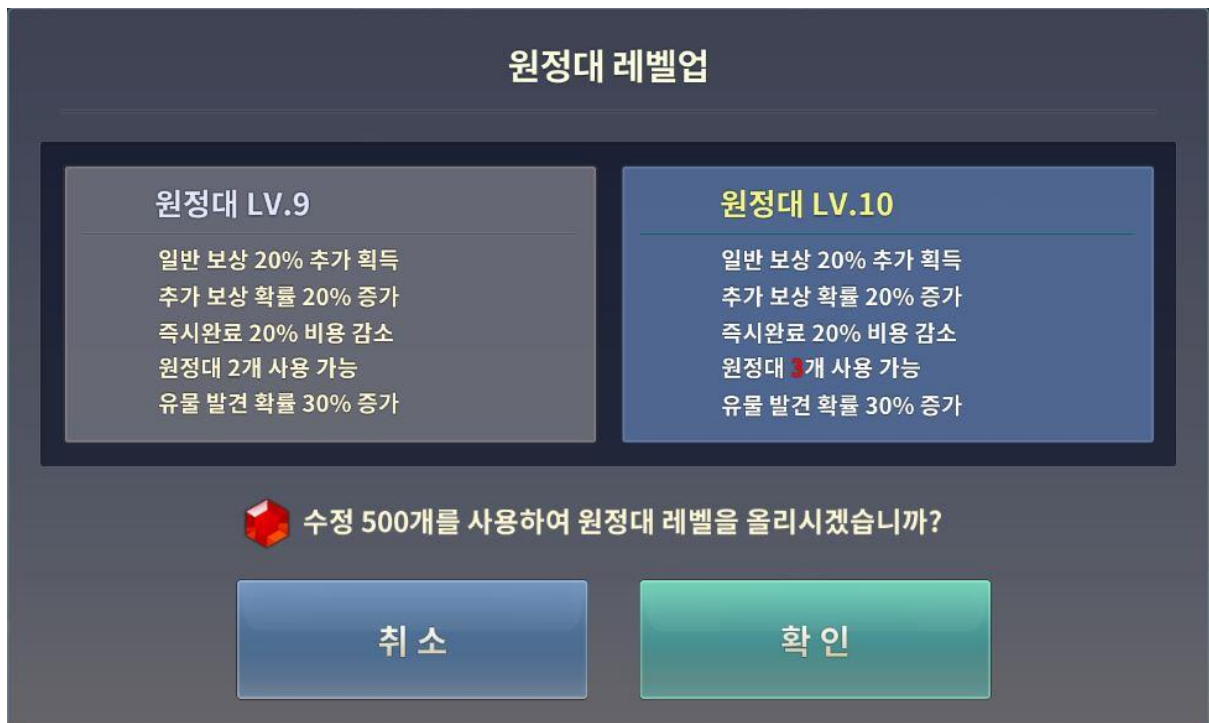




8.8. 원정대 레벨업 8에서 9 스크린샷



8.9. 원정대 레벨업 9에서 10 스크린샷



9. 원정대 레벨업 실패 팝업 메시지 스크린샷

