**탐험**

**V1.3**

**2019 6 24**

**Team PLUG**

* **버전 관리**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **내용** | **날짜** | **작성자** |
| V1.0 | 초안 작성 | 2019 7 1 | Chris |
| V1.1 | 디버프 관련 내용 추가 | 2019 7 9 | Chris |
| V1.2 | 스테이지 클리어 후, 행동 카드 관련 내용 추가 | 2019 8 19 | Chris |
| V1.3 | 일부 용어 및 내용 정리 | 2019 8 23 | Chris |

* 용어 정의

|  |  |
| --- | --- |
| **용어** | **내용** |
| 일반 스테이지 | 몬스터가 등장하는 스테이지입니다.  몬스터를 모두 토벌하거나, 탈출구 타일로 캐릭터가 이동하면 클리어됩니다. |
| 상점 스테이지 | 상점 기능을 사용할 수 있는 스테이지 |
| 보스 스테이지 | 보스 몬스터가 등장하는 스테이지입니다.  보스 몬스터를 토벌해야만 클리어됩니다. |
| 탐험 종료 | 탐험 진행 중, 캐릭터가 사망하거나 마지막 챕터의 보스 스테이지를 클리어한 경우 탐험 종료됩니다. |
| 탐험 보상 | 탐험이 종료되면 획득하는 보상입니다.  보스 스테이지를 깬 횟수만큼 잠금 카드가 무작위로 잠금 해제됩니다. |
| 종료 고정 보상 | 무작위 잠금 해제 확률을 기반으로 탐험이 끝날 때마다 잠금 카드 1장이 무작위로 잠금 해제됩니다. |
| 무작위 잠금 해제 확률 | 종료 고정 보상에서 카드를 획득할 때 사용되는 수치 |
| 챕터 디버프 | 두 번째, 세 번째 챕터가 시작될 때 적용되는 효과 |

* 개요
  + 3개의 챕터를 클리어하고 보상을 획득할 수 있는 컨텐츠입니다.
  + 하나의 챕터는 10개의 스테이지로 구성되어 있습니다.
    - 스테이지는 일반 스테이지, 상점 스테이지, 보스 스테이지로 구분됩니다.
  + 탐험에는 하나의 캐릭터만 사용할 수 있습니다.
  + 첫 번째 스테이지부터 열 번째 스테이지까지 순서대로 클리어해야 합니다.
  + 스테이지 구분에 따라 클리어 조건이 조금씩 다릅니다.
  + 다섯 번째 스테이지는 상점 스테이지가 등장합니다.
  + 열 번째 스테이지는 보스 스테이지가 등장합니다.
  + 상점 스테이지와 보스 스테이지를 제외한 나머지는 일반 스테이지로 구성됩니다.
  + 두 번째 챕터부터 챕터 디버프가 설정됩니다.
  + 탐험 진행 중 캐릭터가 사망하면 탐험이 종료됩니다.
  + 마지막 챕터의 보스 스테이지를 클리어하면 탐험이 종료됩니다.
  + 탐험 종료가 되면 탐험 보상과 종료 고정 보상이 지급됩니다.
* 진행
  + 메인 화면에서 탐험을 진행할 캐릭터를 선택합니다.
  + 플레이 버튼을 통해 탐험을 시작합니다.
  + 탐험은 항상 1챕터의 1스테이지부터 시작합니다.
  + 일반 스테이지를 클리어하면 골드 및 행동 카드를 획득할 수 있습니다.
    - 획득한 행동 카드는 즉시 덱에 추가됩니다.
  + 골드와 행동 카드를 획득한 후, 다음 순서의 스테이지로 이동합니다.
    - 다음 스테이지가 진행 중인 챕터의 다섯 번째 스테이지라면 상점 스테이지가 등장합니다.
    - 다음 스테이지가 진행 중인 챕터의 열 번째 스테이지라면 보스 스테이지가 등장합니다.
    - 이외의 경우에는 일반 스테이지가 등장합니다.
  + 상점 스테이지에서는 상점 기능을 자유롭게 사용할 수 있습니다.
    - 상점 스테이지는 클리어 관련 보상이 존재하지 않습니다.
  + 보스 스테이지를 클리어하면 다음 챕터의 첫 번째 스테이지로 이동합니다
    - 세 번째 챕터의 보스 스테이지를 클리어한 경우, 탐험이 종료됩니다.
  + 두 번째 챕터, 세 번째 챕터가 시작될 때에는 챕터 디버프가 설정됩니다.
    - 무작위로 1개의 챕터 디버프가 설정됩니다.
    - 한 번 설정된 챕터 디버프는 탐험이 종료될 때까지 유지됩니다.
  + 탐험 진행 중, 캐릭터가 사망하면 탐험이 종료됩니다.
  + 탐험이 종료되면 탐험 보상을 획득합니다.
  + 탐험 보상 획득 후, 종료 고정 보상을 획득합니다.
* 기능 정의
  + 스테이지
    - 스테이지는 챕터를 이루는 요소입니다.
    - 일반 스테이지, 상점 스테이지, 보스 스테이지로 구분됩니다.
    - 각 스테이지별로 클리어 조건이 다릅니다.
    - 모든 스테이지는 5 x 12 size 의 타일 맵을 사용합니다.
    - 일반 스테이지
      * 지정된 위치에 장애물, 몬스터, 탈출구가 배치될 수 있습니다.
      * 아래의 조건 중 하나 이상을 만족했다면 스테이지를 클리어한 것으로 간주합니다.
        + 스테이지에 존재하는 모든 몬스터가 사망한 경우.
        + 스테이지에 배치된 탈출구 타일에 캐릭터가 이동된 경우
      * 일반 스테이지를 클리어하면 일반 보상을 획득합니다.
        + 일반 보상 관련 내용은 후술합니다.
    - 상점 스테이지
      * 챕터의 다섯 번째 스테이지로 등장합니다.
      * 카드 구매 및 카드 제거 기능을 사용할 수 있습니다.
      * 유저 액션을 통해 언제든지 클리어하고 다음 스테이지로 이동할 수 있습니다.
      * 상점 스테이지는 클리어했을 때 획득하는 보상이 없습니다.
      * 상점에 대한 세부 내용은 상점 기획서를 참고합니다.
    - 보스 스테이지
      * 챕터의 열 번째 스테이지로 등장합니다.
      * 지정된 위치에 장애물, 보스 몬스터가 배치될 수 있습니다.
      * 아래의 조건 중 하나 이상을 만족했다면 스테이지를 클리어한 것으로 간주합니다.
        + 스테이지에 존재하는 보스 몬스터가 사망한 경우
      * 보스 스테이지를 클리어하면 다음 챕터의 첫 번째 스테이지로 이동합니다.
      * 마지막 챕터의 보스 스테이지를 클리어하면 탐험 종료 처리가 됩니다.
* 보상
  + 일반 보상, 탐험 보상, 종료 고정 보상으로 구분됩니다.
  + 일반 보상
    - 일반 스테이지와 보스 스테이지를 클리어했을 때 획득하는 보상입니다.
    - 골드와 행동 카드를 획득합니다.
      * 골드
        + 지정된 값만큼의 골드를 획득합니다.
        + 골드는 현재 진행 중인 탐험에서만 사용되며, 탐험 종료 시 모든 골드를 잃습니다.
        + 탐험 진행 중에 등장하는 상점에서 사용합니다.
      * 행동 카드
        + 현재 탐험 중인 캐릭터 소유의 행동 카드 중 무작위 3종류의 행동 카드를 표시합니다.

기본 행동 카드, 추가 행동 카드 중, 무작위 3종류가 표시됩니다.

잠금 상태의 추가 행동 카드는 표시될 수 없습니다

* + - * + 표시된 행동 카드 중, 현재 덱에 추가하고자 하는 행동 카드 1종류를 선택합니다.
        + 선택한 행동 카드가 즉시 덱에 추가됩니다.

행동 카드 관련 세부 내용은 행동 카드 기획서를 참고합니다

* + 탐험 보상
    - 탐험 종료가 되었을 때 획득하는 보상입니다.
    - 이번 탐험에서 보스 스테이지를 클리어한 횟수만큼 잠금 상태인 카드를 무작위로 잠금 해제합니다.
    - 잠금 해제된 카드는 다음 탐험부터 사용됩니다.
  + 종료 고정 보상
    - 탐험 보상 획득 후, 획득하는 보상입니다.
    - 무작위 잠금 해제 확률을 기준으로 잠금 상태인 카드 중, 1장의 카드가 잠금 해제될 수 있습니다.
      * 이 과정에서 카드가 잠금 해제되지 않은 경우, 다음 종료 고정 보상 때에 무작위 잠금 해제 확률이 소폭 상승합니다.
      * 만약 카드가 잠금 해제된 경우, 무작위 잠금 해제 확률은 초기 값으로 돌아갑니다.  
        \* **무작위 잠금 해제 확률 : 기본 확률 값 + ( 카드가 잠금 해제되지 않은 고정 보상 횟수 \* 보정 값 )**
* 챕터 디버프
  + 두 번째, 세 번째 챕터가 시작될 때 설정되는 효과입니다.
  + 각 챕터가 시작될 때 1개씩 설정되어 최대 2개가 설정될 수 있습니다
  + 후술되는 디버프 목록에 있는 효과 중, 무작위 하나의 디버프 효과가 적용됩니다.
  + 이미 적용되고 있는 디버프 효과가 중복되어 적용되지 않습니다.
  + 한 번 적용된 디버프 효과는 탐험이 종료될 때까지 해제되지 않습니다.
* 데이터 테이블 참고
  + gameConst

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | **자료형** | **값** | **설명** |
| 스테이지 가로 타일 개수 | Int | 12 | 모든 스테이지의 가로 타일 개수 값 |
| 스테이지 세로 타일 개수 | Int | 5 | 모든 스테이지의 세로 타일 개수 값 |
| 무작위 잠금 해제 확률 기본 값 (%) | float | 5 | 종료 고정 보상 때, 카드 획득 확률 |
| 무작위 잠금 해제 확률 증가 값 (%) | float | 2.5 | 종료 고정 보상 때, 보정 획득 확률 |
| 상점 스테이지 등장 순서 | Int | 5 | 상점 스테이지가 등장할 순서 |
| 보스 스테이지 등장 순서 | Int | 10 | 보스 스테이지가 등장할 순서 |
| 탐험에 사용될 총 챕터 수 | Int | 3 | 총 챕터 수 |
| 하나의 챕터에 구성되는 총스테이지 | int | 10 | 챕터당 총 스테이지 수 |

* 챕터 디버프 효과 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **효과 이름** | **효과 설명** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |
| 11 |  |  |
| 12 |  |  |
| 13 |  |  |
| 14 |  |  |
| 15 |  |  |
| 16 |  |  |
| 17 |  |  |
| 18 |  |  |
| 19 |  |  |
| 20 |  |  |

* 스테이지 생성 테이블
  + 일반 스테이지