

안녕하세요. 프로젝트 노아팀에서 시스템 및 인스턴스 던전 발표를 맡은 발표자 김명섭이라고합니다.

발표 순서는 프로젝트 노아의 인스턴스 던전 종류와 스토리 던전 및 디멘션 디펜스, 디멘션 브레이크, 차원의 틈 순서로 발표하도록 하겠습니다. 자료는 예상 UI와 예상 플로우 차트를 기반으로 발표하도록 하겠습니다.

인스턴스 던전의 생성 종류로는 스토리 던전, 디멘션 브레이크, 차원의 틈으로 지금까지 생각하고 있는 던전은 3가지 방식이 될 것 같습니다. 스토리 던전은 비동기 방식의 던전이며 솔로잉 콘텐츠라 인스턴스 던전을 생성하는 주체는 플레이어가 될 것입니다. 디멘션 브레이크는 동기 방식의 레이드 보스 던전입니다. 저희 디멘션 브레이크는 매칭 시스템을 보유하고 있습니다. 본인을 포함한 세명이 랜덤으로 매칭 되는 시스템이기 때문에 3명중 1명을 랜덤으로 호스트를 부여하고, 2명을 게스트를 담당하게 됩니다. 이때 호스트를 담당한 1명이 생성한 인스턴스 던전으로 게스트 2명이 진입하는 방식을 사용하고 있습니다. 차원의 틈은 비동기 방식으로 진행되는 PVP 콘텐츠입니다. 상대방과 실시간 전투가 아닌 정해진 상대방의 방어팀과의 전투를 진행하는 방식이기 때문에 플레이어 본인이 인스턴스를 생성하게 됩니다.

저희 게임의 로비 예상 UI입니다. 여기서 책모양 UI를 선택하게 되면 스토리 모드로 진입하게 됩니다.

들어오게 되면 챕터를 선택하는 화면이 등장하게 되는데 해당 챕터의 스토리 스크립트를 누르면 스테이지 선택 창으로 이동하게 됩니다.

원하는 스테이지를 선택하게 되면

스토리모드의 전투 대기 준비 화면으로 입장하게 됩니다. 이 화면에서는 공격대원을 편성하거나, 적의 정보를 알 수 있는 간단한 UI가 표시될 예정입니다. 던전 입장을 선택하게 되면, 전투력을 초과한 경우에는 정상적으로 입장이 되지않

플레이어의 전투력이 던전 전투력 보다 낮은 경우, 경고 팝업창이 등장하여 플레이어가 보다 신

중하게 던전에 입장할 수 있게 선택지를 한번 더 줄 예정입니다.

던전 입장에 시작되게 되면, 플레이어의 데이터 연결을 확인할 것이고, 던전 정보 일치 여부를 확인하고, 인스턴스 중복 생성 여부를 확인하게 될 것입니다. 이 과정에서 인스턴스 던전이 생성되게 됩니다.

던전에 입장되게 되면, 플레이어는 정해진 스폰 지점에서 스폰되게 되며, 플레이어의 동작을 감지하는 과정을 거치게 됩니다. 플레이어의 동작이 감지되면 전투상태에 돌입하게 되고, 던전 타이머가 작동하고 몬스터가 스폰되기 시작합니다.

해당 던전의 클리어를 확인하기 위해 플레이어의 사망여부와 모든 몬스터를 처치했는지 지속적으로 확인하게 됩니다.

모든 몬스터를 처치하지 않고 플레이어가 사망한다면, 팝업창이 등장하며, 플레이 타임, 진행도와 재도전 나가기 버튼이 포함된 팝업창이 등장합니다. 나가기 버튼을 누르게 되면 기존에 생성되었던 인스턴스 던전은 소멸하고, 재도전은 새로운 인스턴스 던전을 재생성 하는 과정을 거치게 됩니다.

만약 사망하지 않고 모든 몬스터를 처치하였다면, 클리어로 판단하고 스테이지 클리어 팝업창이 등장하게 될 것입니다. 해당 팝업창에서는 플레이 타임, 던전 정보, 보상 아이템, 다음 스테이지, 재도전, 나가기 버튼이 생성되고, 이 세버튼을 누르는 순간 생성되었던 인스턴스 던전은 소멸하게 됩니다.

다음은 디멘션 브레이크입니다.

앞서 보신 로비에서 오른쪽 몬스터 버튼을 누르게 되면

엔드 콘텐츠 선택 화면으로 진입하게 됩니다.

여기서 디멘션 디펜스는 앞서 말씀드린 스토리 던전과 동일한 방식으로 인스턴스 던전이 생성되어 디멘션 브레이크로 넘어가겠습니다. 디멘션 브레이크를 선택하게 되면, 입장 제한 전투력과 플레이어 전투력을 비교하는 과정을 거치게 되고, 만약 플레이어 전투력이 입장 제한 전투력 보다 낮다면

팝업창이 등장하며 입장을 할 수 없습니다.

전투력이 높아 입장을 하게 된다면, 전투 준비 정보 창으로 이동하게 됩니다. 여기서는 공격대 편집과, 보스 정보, 난이도 선택, 매칭 버튼으로 구성되어 있으며, 난이도는 기본적으로 이지가 선택되어 있는 형태입니다.

매칭시작을 누르게 되면 매칭 시스템에 진입하게 됩니다. 매칭 시스템은 이지, 노말, 하드, 세개의 채널로 분리해 플레이어가 매칭을 시작하는 순간 선택한 난이도의 채널에 매칭 대기열로 등록이 되고, 매칭 대기열에 등록된 플레이어들은 자신의 순번을 가진 인덱스 넘버를 부여받게 될 것입니다. 인덱스 넘버를 부여받은 유저들 중 낮은 숫자의 유저 3명을 한파티로 매칭할 예정입니다.

매칭이 완료된다면 해당 팝업창이 뜨고 던전에 집입하게 됩니다.

마찬가지로 로딩화면에서 앞서 말씀드린 3명중 1명에게 호스트를 부여하여, 인스턴스 던전을 생성하게 되고, 2명은 만들어진 인스턴스 던전에 진입하게 됩니다. 또한 이 과정에서 던전 정보 일치, 인스턴스 중복 생성 여부를 확인하게 될 것입니다.

로딩이 완료되면 입장을 하게 되는데 모든 플레이어의 입장여부를 확인하게 되는 과정을 걸치게 됩니다.

모든 플레이어가 입장을 하지 않는다면 해당 팝업창이 등장하며 자연스럽게 던전에서 퇴장하고 던전은 소멸하게 됩니다. 입장하지 못한 플레이어를 제외하고 남은 파티원은 다시 자동으로 매칭에 등록이 되며, 비어있는 앞번호로 순차적으로 인덱스를 부여하여 우선순위 대기열을 만들어 보다 원활하게 매칭할 수 있게 해줄 예정입니다.

만약 파티원이 모두 던전에 입장하게 된다면 전투에 진입하게 되고, 전투를 진행할 수 있는 플레이어가 존재하는지, 보스 몬스터가 처치되었는지 지속적으로 확인하는 과정을 거치게 됩니다.

만약 보스몬스터가 처치 되지 않았지만, 전투를 진행할 수 있는 플레이어가 존재하지 않는다면, 토벌 실패 팝업창이 등장하게 되며, 보스의 남은 체력, 플레이타임, 재도전 버튼과 나가기 버튼이 등장하게 되며, 재도전 버튼과 나가기 버튼 역시 누르게 되면, 인스턴스 던전은 소멸하게 됩니다.

해당 상태에서 파티원 모두가 재도전을 수락하였다면, 매칭 단계를 거치지 않고 아까 호스트의 자격을 부여받은 사람이 다시 부여받아 인스턴스 던전을 생성하고 파티원을 데리고 오게 됩니다. 하지만 모든 플레이어가 재도전을 누르지 않는다면, 전투 준비 정보 창으로 이동하게 됩니다.

몬스터가 처치되었을 경우 플레이타임, 던전 정보, 보상 아이템, 나가기 버튼을 가지고 있는 토벌 성공 팝업창이 등장하게 됩니다. 모든 플레이어가 나가기 버튼을 누른 시점에서 해당 인스턴스 던전은 소멸하게 됩니다.

나가기 버튼을 누른 후 전투 준비 정보 창으로 이동하게 되고, 매칭 시작버튼은 비활성화 되고, 클리어 완료로 문구가 변경되게 됩니다.

차원의 틈도 아까와 같은 방식으로 진입하게 됩니다.

차원의 틈 전투 준비 정보 창에는 아까와 다르게 공격팀과 수비팀을 따로 설정하게 되는 과정을 거치게 됩니다. 또한 본인의 공격팀과 수비팀의 매치 기록을 볼 수 있는 매치 기록 탭과, 입장 횟수, 현재 순위를 알 수 있는 UI도 존재합니다.

시작을 누르게 되면 1대1 매칭 시스템이 아닌 상대방의 방어팀을 선택해서 매칭을 진행할 수 있는 상대 탐색 화면으로 이동하게 되고, 상대 탐색 화면에서는 최고 순위 즉 1등이었다면, 2,3,4위가 상대로 생겨나고, 1등이 아니었다면 본인보다 상위 등수 1명, 하위 등수 2명을 상대로 생겨나게 됩니다.

원하는 상대방을 선택하면 입장을 하게 되는데, 이때 입장에 필요한 재화를 확인하게 되고, 재화가 부족하다면 팝업창을 통해 입장이 불가능하다는 것을 알려주게 됩니다.

리더 표시는 공격대에서 1번으로 나와서 전투를 진행하기도 하지만, 전장을 선택하는 척도로도 사용됩니다. 공격대의 리더의 속성을 확인한 후 해당 속성의 던전이 만들어지고, 속성 던전과 같은 속성을 가진 NoA는 추가적인 버프를 얻게 되는 방식입니다.

리더 속성에 맞는 던전이 생성되면서 앞서 거치게 된 과정을 거치게 됩니다. 이때 인스턴스 던전은 실시간 매칭 시스템이 아니기 때문에 플레이어가 인스턴스 던전을 생성하게 됩니다.

결투가 진행되게 되고

결투가 완료된 시점에서 결투 정보에 대해 서버로 전송해야 하기 때문에 데이터 연결을 확인하는 과정을 거치고, 결투에서 패배하였다면, 패배 팝업창이 등장하게 되고

승리하게 되면 승리 팝업창이 등장하게 될 것입니다. 두 가지의 버튼이 등장하게 되는데 역시나 버튼을 누르게 되면 해당 인스턴스 던전은 소멸하는 과정을 거치게 됩니다. 계속을 선택하게 되면 아까 보신 상대 탐색 화면으로 이동하게 되고, 나가기 버튼을 선택한다면 전투 준비 정보창으로 이동하게 됩니다.