**‘리그오브레전드’**

**골드획득 시스템 역기획서**

게임학부 게임그래픽디자인전공

Revision History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Date | Description |
| Sinwon Yoo | 2019-08-08 | 초안 작성 |
| Sinwon Yoo | 2019-08-23 | 목차 작성 |
| Sinwon Yoo | 2019-08-30 | 목차 수정, 내용 러프작성 |
| Sinwon Yoo | 2019-09-06 | 내용 수정 |
| Sinwon Yoo | 2019-09-19 | 2차 내용 수정 |
| Sinwon Yoo | 2019-09-27 | 3차 내용 수정 |

Contents

[1. 개요 1](#_Toc20509190)

[1.1. 골드의 정의 1](#_Toc20509191)

[1.2. 골드획득 시스템이란 1](#_Toc20509192)

[1.3. 골드획득 시스템의 목적 1](#_Toc20509193)

[1.4. 작성범위 1](#_Toc20509194)

[2. 게임 시작 골드 2](#_Toc20509195)

[2.1. 정의 2](#_Toc20509196)

[2.2. 게임 시작 골드 획득 조건 2](#_Toc20509197)

[2.3. 게임 시작 골드 획득 처리 2](#_Toc20509198)

[3. 시간 경과에 따른 획득 3](#_Toc20509199)

[3.1. 정의 3](#_Toc20509200)

[3.2. 시간 경과에 따른 골드 획득 조건 3](#_Toc20509201)

[3.3. 시간 경과에 따른 골드 획득 처리 3](#_Toc20509202)

[4. 미니언, 몬스터 처치 4](#_Toc20509203)

[4.1. 정의 4](#_Toc20509204)

[4.2. 미니언, 몬스터 처치로 인한 골드 획득 조건 4](#_Toc20509205)

[4.3. 미니언, 몬스터 처치로 인한 골드 획득 처리 4](#_Toc20509206)

[4.3.1. 미니언 종류별 처리 5](#_Toc20509207)

[4.3.2. 몬스터 종류별 처리 5](#_Toc20509208)

[5. 챔피언 처치 6](#_Toc20509209)

[5.1. 정의 6](#_Toc20509210)

[5.2. 챔피언 처치 골드 획득 조건 6](#_Toc20509211)

[5.3. 챔피언 처치 골드 획득 처리 6](#_Toc20509212)

[5.3.1. 퍼스트블러드 7](#_Toc20509213)

[5.3.2. 현상금 7](#_Toc20509214)

[5.3.3. 농장 현상금 9](#_Toc20509215)

[6. 챔피언 처치 어시스트 10](#_Toc20509216)

[6.1. 정의 10](#_Toc20509217)

[6.2. 어시스트 골드 획득 조건 10](#_Toc20509218)

[6.3. 어시스트 골드 획득 처리 10](#_Toc20509219)

[6.3.1. 시간에 따른 어시스트 골드 획득 처리 10](#_Toc20509220)

[6.4. 어시스트 보너스 11](#_Toc20509221)

[7. 포탑 방패 파괴 12](#_Toc20509222)

[7.1. 정의 12](#_Toc20509223)

[7.2. 포탑 방패 파괴로 인한 골드 획득 조건 12](#_Toc20509224)

[7.3. 포탑 방패 파괴로 인한 골드 획득 처리 12](#_Toc20509225)

[8. 포탑 파괴 13](#_Toc20509226)

[8.1. 정의 13](#_Toc20509227)

[8.2. 포탑 파괴로 인한 골드 획득 조건 13](#_Toc20509228)

[8.3. 포탑 파괴로 인한 골드 획득 처리 13](#_Toc20509229)

[8.3.1. 첫번째 포탑 파괴 14](#_Toc20509230)

[9. 와드 파괴 15](#_Toc20509231)

[9.1. 정의 15](#_Toc20509232)

[9.2. 와드 파괴로 인한 골드 획득 조건 15](#_Toc20509233)

[9.3. 와드 파괴로 인한 골드 획득 처리 15](#_Toc20509234)

[10. 서포터 아이템 16](#_Toc20509235)

[10.1. 정의 16](#_Toc20509236)

[10.2. 서포터 아이템으로 인한 골드 획득 조건 16](#_Toc20509237)

[10.3. 서포터 아이템으로 인한 골드 획득 처리 16](#_Toc20509238)

[11. 아이템 판매 17](#_Toc20509239)

[11.1. 정의 17](#_Toc20509240)

[11.2. 아이템 판매로 인한 골드 획득 조건 17](#_Toc20509241)

[11.3. 아이템 판매로 인한 골드 획득 처리 17](#_Toc20509242)

[12. Data Table 18](#_Toc20509243)

1. 개요
   1. 골드의 정의

리그오브레전드 ‘소환사의 협곡’에서 사용하는 재화

* 1. 골드획득 시스템이란
* 유저가 게임 내에서 재화를 획득하는 것으로 아래의 대표적인 획득 절차가 있다.
  + 시간에 따라 자동으로 획득
  + 처치, 파괴행위를 통해 획득
  + 아이템의 효과로 획득
  1. 골드획득 시스템의 목적
* 플레이어가 게임을 유리한 방향으로 이끌 수 있는 가장 기본적인 시스템
* 플레이어의 행동에 대한 보상을 구체적인 수치로 표현하기 위함
* 획득한 골드로 아이템을 구매해 챔피언을 강하게 만듦
  1. 작성범위
* 이 기획서는 ‘소환사의 협곡’을 기준으로 작성하였다.
* 챔피언의 스킬로 생성한 오브젝트를 파괴하는 것으로 획득하는 골드는 다루지 않는다.
* 챔피언의 패시브 스킬로 인한 골드 획득의 경우는 다루지 않는다.
* 영감 룬 ‘도벽’으로 인한 골드 획득의 경우는 다루지 않는다.

1. 게임 시작 골드
   1. 정의

게임시작 시 기본으로 소지하고 있는 500골드

* 1. 게임 시작 골드 획득 조건
* 소환사의 제단이 보이며 게임이 시작하는 시점
  1. 게임 시작 골드 획득 처리
* 모든 플레이어는 START\_GOLD골드를 얻음
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 게임이 시작됐을 때, Disconnected 상태의 플레이어도 획득 가능
* 획득 연출이 없고 보유 골드 UI로 게임 시작 골드를 확인 가능

1. 시간 경과에 따른 획득
   1. 정의

게임 시간이 흐르면서 자동으로 얻는 골드

* 1. 시간 경과에 따른 골드 획득 조건

아래의 조건들을 모두 만족해야 시간 경과에 따른 골드를 획득할 수 있다.

* 게임 시간 기준 1:50부터 게임종료[[1]](#footnote-1) 때까지
* Pause 상태가 되지 않고 게임 시간이 흐르고 있을 때
  1. 시간 경과에 따른 골드 획득 처리
* 모든 플레이어는 1초당 TIMELAPSE\_GOLD골드 얻음
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 클라이언트 - 소수점 아래는 내림으로 처리[[2]](#footnote-2)
* 획득 연출이 없고 보유 골드 UI로 확인 가능
* Disconnected 상태의 플레이어도 시간 경과에 따른 골드 획득이 가능

1. 미니언, 몬스터 처치
   1. 정의

대상의 체력을 0으로 만드는 것

* 1. 미니언, 몬스터 처치로 인한 골드 획득 조건
* 미니언, 몬스터에게 마지막 피해를 입혀 ‘생존’상태에서 ‘사망’상태로 만들었을 때
  1. 미니언, 몬스터 처치로 인한 골드 획득 처리
* 처치 당한 미니언, 몬스터 상단에 골드 획득을 1초 동안 표현
* 팀 전체 획득 골드는 챔피언 상단에 골드 획득을 1초 동안 표현
* 챔피언이 사망상태여도 골드 획득 처리
  + 1. 미니언 종류별 처리

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 획득 골드 |
| 전사미니언 | MELEEMINION\_GOLD |
| 마법사미니언 | CASTERMINION\_GOLD |
| 공성미니언 | SIEGEMINION\_GOLD (MINION\_GOLD\_ASCENT\_CYCLE초당 +MINION\_GOLD\_ASCENT, 최대 SIEGEMINION\_GOLD\_MAX) |
| 슈퍼미니언 | SUPERMINION\_GOLD (MINION\_GOLD\_ASCENT\_CYCLE초당 +MINION\_GOLD\_ASCENT, 최대 SUPERMINION\_GOLD\_MAX) |

* 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다
  + 1. 몬스터 종류별 처리

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 획득 골드 |
| 핏빛 칼날부리 / 칼날부리 | CRIMSONRAPTOR\_GOLD / RAPTORS\_GOLD |
| 큰 어스름 늑대 / 어스름 늑대 | GREATERMURKWOLF\_GOLD / MURKWOLVES\_GOLD |
| 고대 돌거북 / 돌거북 / 작은 돌거북 | ANCIENTKRUG\_GOLD / KRUGS\_GOLD / SMALLKRUGS\_GOLD |
| 심술 두꺼비 | GROMP\_GOLD |
| 협곡 바위 게 | RIFTSCUTTLER\_GOLD(+RIFTSCUTTLER\_GOLD\_ASCENT, 최대 RIFTSCUTTLER\_GOLD\_MAX)[[3]](#footnote-3) |
| 푸른 파수꾼 | BLUESENTINEL\_GOLD |
| 붉은 덩굴정령 | REDBRAMBLEBACK\_GOLD |
| 드래곤 / 장로 드래곤 | DRAGON\_GOLD / ELDERDRAGON\_GOLD + 팀 전체 ELDERDRAGON\_TEAM\_GOLD |
| 협곡의 전령 | RIFTHERALD\_GOLD |
| 내셔 남작 | BARONNASHOR\_GOLD + 팀 전체 BARONNASHOR\_TEAM\_GOLD |

* 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 팀 전체 획득 골드는 Disconnected 상태의 플레이어도 획득 가능

1. 챔피언 처치
   1. 정의

챔피언의 체력을 0으로 만드는 것

* 1. 챔피언 처치 골드 획득 조건

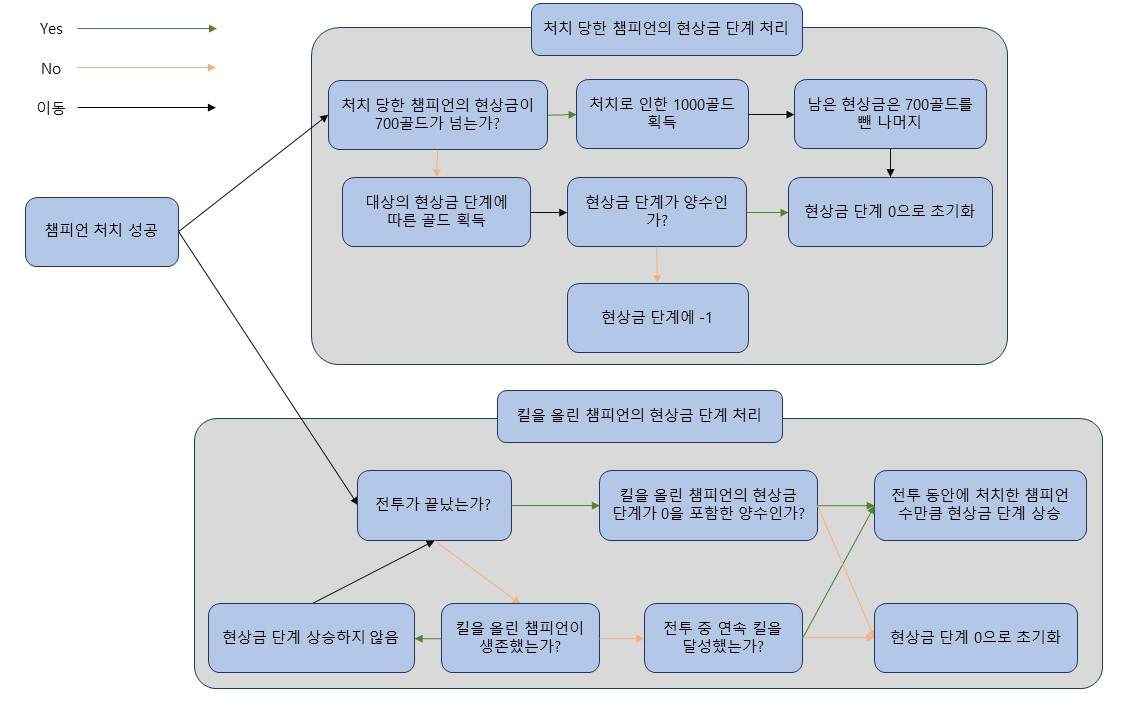
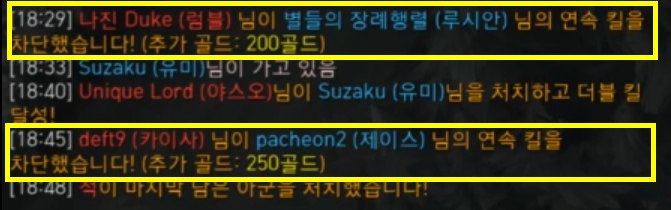
아래의 조건들 중 하나라도 만족하면 챔피언 처치 골드를 획득

* 챔피언에 의한 피해를 입혀 적 챔피언의 상태를 ‘생존’상태에서 ‘사망’상태로 만들 때
* 챔피언과 전투 중[[4]](#footnote-4) 챔피언 이외의 피해[[5]](#footnote-5)로 인해 상대 챔피언이 ‘생존’상태에서 ‘사망’상태가 됐을 때
  1. 챔피언 처치 골드 획득 처리
* 처치 당한 챔피언 상단에 골드 획득을 1초 동안 표현
* 킬을 올린 챔피언이 사망상태여도 획득 처리
* 처형[[6]](#footnote-6)으로 죽었을 때는 처리 안함
  + 1. 퍼스트블러드
* 게임 시작 후 아군, 적 포함한 첫 챔피언 처치를 ‘퍼스트블러드’라 함
* 퍼스트블러드를 달성한 플레이어는 FIRSTBLOOD\_GOLD골드를 획득
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
    1. 현상금
* 모든 챔피언은 현상금 단계를 가지고 있음
* 현상금 단계가 양수인 챔피언은 죽게 되면 현상금 단계가 0으로 초기화
* 현상금 단계가 음수인 챔피언은 킬을 올리게 될 경우 바로 현상금 단계가 0으로 초기화
* 한 번에 얻을 수 있는 처치 골드는 1000골드가 상한
* 8단계 이상이었던 챔피언이 제압당하고 난 뒤 현상금[[7]](#footnote-7)은 기존의 현상금에서 700골드를 뺀 나머지
* 마이너스 단계인 챔피언은 킬을 따지 못해도 해당 챔피언이 1000골드를 획득할 때마다 자신의 단계가 1단계씩 높아짐
* 현상금이 150골드 이상이면 그만큼 해당 챔피언이 점수판에 표시
* 전투 중 현상금이 증가하지 않음. 여러 챔피언을 처치한 직후 사망할 경우, 다음 사망 시 현상금에 추가

<현상금이 표시된 모습>

* 현상금 단계표

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 단계 | 연속 킬 수 | 연속 데스 수 | 처치 골드 |
| 8+ | 8 이상 | - | PRIZERANK7\_GOLD + 100 \* (연속 킬 수 – 7) +KILL\_GOLD |
| 7 | 7 | - | PRIZERANK7\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 6 | 6 | - | PRIZERANK6\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 5 | 5 | - | PRIZERANK5\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 4 | 4 | - | PRIZERANK4\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 3 | 3 | - | PRIZERANK3\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 2 | 2 | - | PRIZERANK2\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 1 | 1 | - | PRIZERANK1\_GOLD+KILL\_GOLD |
| 0 | 0 | 0 | PRIZERANK0\_GOLD+KILL\_GOLD |
| -1 | - | 1 | PRIZERANK-1\_GOLD |
| -2 | - | 2 | PRIZERANK-2\_GOLD |
| -3 | - | 3 | PRIZERANK-3\_GOLD |
| -4 | - | 4 | PRIZERANK-4\_GOLD |
| -5 | - | 5 | PRIZERANK-5\_GOLD |
| -6 | - | 6 이상 | PRIZERANK-6\_GOLD |

* 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 현상금 단계 처리를 간단히 도식화하면 다음과 같다.
* 현상금이 붙은 챔피언을 처치했을 시 채팅창에 드로우되는 내용
  + 1. 농장 현상금
* 어떤 챔피언이 처치 당한 후 미니언 및 몬스터를 처치해서 획득한 골드가 해당 시점의 상대 팀 평균골드[[8]](#footnote-8)보다 250골드 이상 많을 경우, 해당 챔피언의 현상금 FARMPRIZE\_GOLD골드 증가
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 추가로 획득한 200골드당 FARMPRIZE\_GOLD골드씩 증가

1. 챔피언 처치 어시스트
   1. 정의

아군 챔피언이 적 챔피언을 처치하는데 도움[[9]](#footnote-9)을 주는 것

* 1. 어시스트 골드 획득 조건

아래의 조건들 중 하나라도 만족하면 어시스트 골드를 획득

* 아군 챔피언이 자신의 챔피언에 의한 버프 효과를 받은 시점에서 10초 이내에 적 챔피언을 처치했을 때
* 자신의 챔피언이 적 챔피언을 공격하거나 디버프를 주고 난 시점으로 10초 이내에 아군 챔피언이 적 챔피언을 처치했을 때
  1. 어시스트 골드 획득 처리
* 챔피언 처치 골드의 50%를 획득
* 어시스트를 한 플레이어만큼 n등분
  + 정확한 등분이 안되는 경우 소수점 둘째자리까지 계산 후 나머지 버림
* 플레이어의 챔피언 사망여부와 관계없이 골드 획득
  + 1. 시간에 따른 어시스트 골드 획득 처리[[10]](#footnote-10)
* 게임 시간 3:30이전 어시스트 골드는 훨씬 적은 양의 골드를 획득
* 3:30가 될 때까지 시간이 지남에 따라 골드 획득량 증가

|  |  |
| --- | --- |
| 어시스트 종류 | 시간(0:00~3:30)에 따른 골드 |
| 퍼스트 블러드 시 어시스트 | 100~200 |
| 일반 어시스트(현상금 단계 0일 때) | 50~150 |

* 1. 어시스트 보너스
* 킬보다 어시스트가 높으면 어시스트를 했을 때 보너스 골드가 주어진다.

|  |  |
| --- | --- |
| 어시스트 – 킬 | 보너스 골드 |
| 2 | ASSISTBONUS\_GOLD1 |
| 3 | ASSISTBONUS\_GOLD2 |
| 4 이상 | ASSISTBONUS\_GOLD3 |

* + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.

1. 포탑 방패 파괴
   1. 정의

외곽 포탑에 붙어있는 포탑 방패를 부수는 것[[11]](#footnote-11)

* 1. 포탑 방패 파괴로 인한 골드 획득 조건

아래의 조건들을 모두 만족해야 포탑 방패 파괴 골드를 획득

* 포탑 방패가 있을 때
* 파괴 대상인 포탑 방패 근처[[12]](#footnote-12)에 있을 때
* 파괴 대상인 포탑 방패 도움 반경[[13]](#footnote-13)에서 포탑 방패 파괴에 관여[[14]](#footnote-14)했을 때
* 포탑 체력을 80% / 60% / 40% / 20% / 0% 으로 만들 때
  1. 포탑 방패 파괴로 인한 골드 획득 처리
* 챔피언 상단에 골드 획득 1초 동안 표현
* 아군 챔피언에게 TURRETSHIELD\_GOLD골드를 n등분
  + 정확한 등분이 안되는 경우 소수점 둘째자리까지 계산 후 나머지 버림
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.

1. 포탑 파괴
   1. 정의

포탑의 체력을 0으로 만들어 부수는 것

* 1. 포탑 파괴로 인한 골드 획득 조건

아래의 조건들을 모두 만족해야 포탑 파괴 골드를 획득

* 파괴 대상인 포탑이 파괴되어 있지 않을 때
* 파괴 대상인 포탑 근처에 있을 때
* 파괴 대상인 포탑 도움 반경에서 포탑 파괴에 관여했을 때
* 포탑의 체력을 0으로 만들 때
  1. 포탑 파괴로 인한 골드 획득 처리
* 파괴 관여 골드는 포탑 상단, 팀 전체 획득 골드는 챔피언 상단에 골드 획득 1초 동안 표현
* 포탑 방패가 남아있을 때 포탑을 파괴하면 포탑 방패 파괴 골드와 포탑 파괴 시 팀 전체 획득 골드를 합하여 1초 동안 표현

<포탑 방패 파괴, 팀 전체 획득 골드로 210골드와 첫번째 포탑 파괴로 인한 추가골드로 400골드를 획득>

* 포탑 종류별 처리

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 포탑 종류 | 파괴 관여 골드 | 팀 전체 획득 골드 |
| 외곽 포탑 | OUTERTOWER\_GOLD | OUTERTOWER\_TEAM\_GOLD |
| 내부 포탑 | INNERTOWER\_GOLD | INNERTOWR\_TEAM\_GOLD |
| 억제기 포탑 | INHIBITORTOWER\_GOLD | INHIBITORTOWER\_TEAM\_GOLD |
| 넥서스 포탑 | NEXUSTOWER\_GOLD | NEXUSTOWER\_TEAM\_GOLD |

* + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 파괴 관여 골드는 포탑 근처에 있는 아군 챔피언의 수에 따라 n등분
* 팀 전체 획득 골드는 Disconnected 상태의 플레이어도 획득 가능
  + 1. 첫번째 포탑 파괴
* 게임 시작 후 아군 적군 포함해서 처음으로 파괴한 포탑은 FIRSTTOWER\_GOLD의 파괴 관여 골드가 추가됨
  + 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.

1. 와드 파괴
   1. 정의

와드의 체력을 0으로 만들어 파괴하는 것[[15]](#footnote-15)

* 1. 와드 파괴로 인한 골드 획득 조건

첫번째 조건을 충족하면서 두번째 또는 세번째 조건을 충족하면 와드 파괴 골드를 획득

* 와드의 체력이 0이 될 때
* 마지막 공격으로 파괴할 때
* 은신 상태 감지 시야를 공유할 때
  1. 와드 파괴로 인한 골드 획득 처리
* 와드 종류별 처리

|  |  |
| --- | --- |
| 와드 종류 | 획득 골드 |
| 투명 와드 | STEALTHWARD\_GOLD |
| 제어 와드 | CONTROLWARD\_GOLD |
| 와드 토템 | TOTEMWARD\_GOLD |
| 망원형 개조 | FARSIGHTWARD\_GOLD |
| 좀비 와드 | ZOMBIEWARD\_GOLD |

* 해당 값은 변수로써 data table로 관리하며 변경될 수 있다.
* 제어 와드, 예언자의 렌즈, 수정초를 통해 투명 와드, 와드 토템을 발견할 경우, 근처 아군 챔피언이 파괴해도 동일한 골드 획득

1. 서포터 아이템
   1. 정의

골드를 추가로 얻을 수 있게 해주는 아이템

* 1. 서포터 아이템으로 인한 골드 획득 조건

아래의 조건들을 모두 만족해야 서포터 아이템으로 골드를 획득

* 고대유물 방패, 고대 주화, 주문도둑의 검 또는 그 상위 아이템을 가지고 있을 때
* 고대유물 방패, 고대 주화, 주문도둑의 검 또는 그 상위 아이템의 고유 지속 효과를 사용할 때
  1. 서포터 아이템으로 인한 골드 획득 처리
* 서포터 아이템 종류별 처리

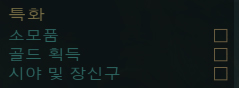
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 종류 | 1초당 골드 | 고유 지속 효과로 인한 획득 골드 |
| 고대유물 방패 | SUPPORTITEM1\_GOLD | 처치한 골드 |
| 타곤산의 보호 / 천상의 눈 | SUPPORTITEM1\_GOLD | 처치한 골드 |
| 성위의 유물 / 성위의 눈 | SUPPORTITEM1\_GOLD | 처치한 골드 |
| 고대 주화 | SUPPORTITEM2\_GOLD | SUPPORTITEM2-1\_GOLD |
| 유목민의 메달 / 유목민의 눈 | SUPPORTITEM2\_GOLD | SUPPORTITEM2-2\_GOLD |
| 승천의 유물 / 승천의 눈 | SUPPORTITEM2\_GOLD | SUPPORTITEM2-3\_GOLD |
| 주문도둑의 검 | SUPPORTITEM3\_GOLD | SUPPORTITEM3-1\_GOLD |
| 얼음 송곳니 / 얼음의 눈 | SUPPORTITEM3\_GOLD | SUPPORTITEM3-2\_GOLD |
| 수호자의 유물 / 수호자의 눈 | SUPPORTITEM3\_GOLD | SUPPORTITEM3-3\_GOLD |

1. 아이템 판매
   1. 정의

보유한 아이템을 상점에 판매하는 것[[16]](#footnote-16)

* 1. 아이템 판매로 인한 골드 획득 조건

아래의 조건들을 모두 만족해야 아이템 판매로 골드를 획득

* 아이템을 소지하고 있어야함
* 아군 본진 상점과 상호작용이 가능한 거리 안에 있어야함
* 아이템 판매 탭이 사용가능한 상태가 되어야함
  1. 아이템 판매로 인한 골드 획득 처리
* ‘아이템 판매’를 누르면 구입 가격의 70%에 해당하는 골드를 획득
* 소모품, 골드 획득[[17]](#footnote-17) 탭에 있는 아이템들은 구입 가격의 40%에 해당하는 골드를 획득

<상점에서의 아이템 분류 탭>

1. Data Table

|  |  |
| --- | --- |
| 변수 명 | Default 값 |
| START\_GOLD | 500 |
| TIMELAPSE\_GOLD | 2.04 |
| MELEEMINION\_GOLD | 21 |
| CASTERMINION\_GOLD | 14 |
| SIEGEMINION\_GOLD | 60 |
| SIEGEMINION\_GOLD\_MAX | 90 |
| SUPERMINION\_GOLD | 60 |
| SUPERMINION\_GOLD | 90 |
| MINION\_GOLD\_ASCENT\_CYCLE | 90 |
| MINION\_GOLD\_ASCENT | 3 |
| CRIMSONRAPTOR\_GOLD | 62 |
| RAPTORS\_GOLD | 10 |
| GREATERMURKWOLF\_GOLD | 68 |
| MURKWOLVES\_GOLD | 16 |
| ANCIENTKRUG\_GOLD | 70 |
| KRUGS\_GOLD | 10 |
| SMALLKRUGS\_GOLD | 10 |
| GROMP\_GOLD | 86 |
| RIFTSCUTTLER\_GOLD | 70 |
| RIFTSCUTTLER\_GOLD\_ASCENT | 14 |
| RIFTSCUTTLER\_GOLD\_MAX | 126 |
| BLUESENTINEL\_GOLD | 100 |
| REDBRAMBLEBACK\_GOLD | 100 |
| DRAGON\_GOLD | 100 |
| ELDERDRAGON\_GOLD | 100 |
| ELDERDRAGON\_TEAM\_GOLD | 250 |
| RIFTHERALD\_GOLD | 100 |
| BARONNASHOR\_GOLD | 25 |
| BARONNASHOR\_TEAM\_GOLD | 300 |
| FIRSTBLOOD\_GOLD | 400 |
| KILL\_GOLD | 300 |
| PRIZERANK7\_GOLD | 700 |
| PRIZERANK6\_GOLD | 600 |
| PRIZERANK5\_GOLD | 500 |
| PRIZERANK4\_GOLD | 400 |
| PRIZERANK3\_GOLD | 300 |
| PRIZERANK2\_GOLD | 150 |
| PRIZERANK1\_GOLD | 0 |
| PRIZERANK0\_GOLD | 0 |
| PRIZERANK-1\_GOLD | 274 |
| PRIZERANK-2\_GOLD | 220 |
| PRIZERANK-3\_GOLD | 176 |
| PRIZERANK-4\_GOLD | 140 |
| PRIZERANK-5\_GOLD | 112 |
| PRIZERANK-6\_GOLD | 100 |
| FARMPRIZE\_GOLD | 50 |
| ASSISTBONUS\_GOLD1 | 30 |
| ASSISTBONUS\_GOLD2 | 40 |
| ASSISTBONUS\_GOLD3 | 60 |
| TURRETSHIELD\_GOLD | 160 |
| OUTERTOWER\_GOLD | 250 |
| OUTERTOWER\_TEAM\_GOLD | 50 |
| INNERTOWER\_GOLD | 300 |
| INNERTOWER\_TEAM\_GOLD | 50 |
| INHIBITORTOWER\_GOLD | 50 |
| INHIBITORTOWER\_TEAM\_GOLD | 150 |
| NEXUSTOWER\_GOLD | 0 |
| NEXUSTOWER\_TEAM\_GOLD | 50 |
| FIRSTTOWER\_GOLD | 150 |
| STEALTHWARD\_GOLD | 30 |
| CONTROLWARD\_GOLD | 30 |
| TOTEMWARD\_GOLD | 10 |
| FARSIGHTWARD\_GOLD | 15 |
| ZOMBIEWARD\_GOLD | 1 |
| SUPPORTITEM1\_GOLD | 0.1 |
| SUPPORTITEM2\_GOLD | 0.2 |
| SUPPORTITEM2-1\_GOLD | 28 |
| SUPPORTITEM2-2\_GOLD | 50 |
| SUPPORTITEM2-3\_GOLD | 50 |
| SUPPORTITEM3\_GOLD | 0.2 |
| SUPPORTITEM3-1\_GOLD | 11 |
| SUPPORTITEM3-2\_GOLD | 22 |
| SUPPORTITEM3-3\_GOLD | 20 |

1. 넥서스 파괴로 승리 또는 패배가 발생된 시점 [↑](#footnote-ref-1)
2. 클라이언트에서 모든 골드는 정수로만 표시한다. [↑](#footnote-ref-2)
3. 협곡 바위 게는 첫 등장에 RIFTSCUULER\_GOLD골드를 주다가 내용과 같이 골드량이 증가해 최대 RIFTSCUTTLER\_GOLD\_MAX골드를 줌. 협곡 바위 게에 대한 자세한 내용은 몬스터 시스템 기획서 참조 [↑](#footnote-ref-3)
4. 챔피언에게 피해를 입히고 13초 이내에 챔피언에 의한 피해가 없으면 전투 중이 아닌 것으로 한다. [↑](#footnote-ref-4)
5. 미니언에 의한 피해, 몬스터에 의한 피해, 포탑에 의한 피해가 있다. [↑](#footnote-ref-5)
6. 적 챔피언의 피해를 입지 않고 사망한 경우 [↑](#footnote-ref-6)
7. 현상금 = 처치 골드 – KILL\_GOLD(data table에 정리됨) [↑](#footnote-ref-7)
8. (팀 전체가 미니언 및 몬스터를 처치해서 획득한 골드)/4.3 [↑](#footnote-ref-8)
9. 아군 챔피언에게 버프를 주거나, 적 챔피언에게 데미지 또는 디버프를 주는 경우를 말함 [↑](#footnote-ref-9)
10. 정확한 실험을 할 수 있는 상황을 만들기 어려워 패치노트만을 참고함 [↑](#footnote-ref-10)
11. 포탑 방패에 대한 자세한 설명은 포탑 시스템 기획서 참조 [↑](#footnote-ref-11)
12. 포탑에서 1,200거리 [↑](#footnote-ref-12)
13. 포탑에 기본공격을 하고 포탑에서 2,500거리 [↑](#footnote-ref-13)
14. 기본공격 후 4초 안에 기본공격을 하지 않으면 관여하지 않은 것으로 처리 [↑](#footnote-ref-14)
15. 와드 파괴에 대한 자세한 설명은 와드 시스템 기획 문서를 참조 [↑](#footnote-ref-15)
16. ‘되돌리기’ 기능이 아닌 ‘아이템 판매’탭을 이용해 얻은 골드만을 포함한다. 자세한 내용은 아이템 / 상점 시스템 기획서 참조 [↑](#footnote-ref-16)
17. 물약, 제어와드, 서포터 아이템이 있다. [↑](#footnote-ref-17)