기획서

1. 일반던전(필드)
2. 개요
3. 특수입장권 종류
4. 일반던전의 종류
5. 특수던전
6. 개요
7. 미션의 타입
8. 던전지역의 종류
9. 보상
10. 난이도 설정
11. 일반던전안의 오브젝트
12. 일반던전(필드)
13. 개요

일반던전은 소모품이 필요없는 무제한으로 들어갈 수 있는 던전을 뜻하며 일반재료와 특수던전을 입장할 수 있는 특수던전입장권을 드롭한다.

보스몬스터는 따로 출현하지않으며, 일반몬스터만 출현한다.

필드 지역에 따라, 일반재료의 종류와 특수던전입장권의 종류가 틀려진다.

1. 특수입장권 종류

던전지역 + 미션 형태이며, 난이도 설정은 자유롭다

(ex : 초원지역 암살미션)

1. 일반던전의 종류
2. 특수던전
3. 개요

특수던전입장권을 이용하여 입장하며, 장비를 만들수 있는 설계도, 레어+일반자원을 드랍하고, 완전 낮은확률로 완제도 드랍한다.

던전 지역의 종류에 따라 떨어지는 레어자원과 일반자원이 다르며

1. 미션의 타입

* 암살 : 보스 처치

보스몬스터 가는길에 일반몬스터가 출현, 보스몬스터 처치시 던전 클리어

* 생존 : 디펜스 게임

일정시간동안 생존시 게임 클리어

* 섬멸 : 몬스터 일정량 이상 처치

생성된 몬스터 모두 처치시 게임 클리어

* 방어 : 목표 대상 방어
* 자원 획득 : 몬스터 처치시 드랍하는 재료 획득

1. 던전지역의 종류

* 사막던전
* 초원던전
* 유적던전
* 지하던전
* 등등

1. 보상

보상은 경험치와 아이템이 있으며 미션의 타입에 따라 보상이 틀려진다

* 암살

일반몬스터 : 보상 경험치, 보상 아이템 없음

보스몬스터 : 레어재료 및 장비완제품, 경험치, 골드

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 생존

일반몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드

보스몬스터 : 출현안함

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 섬멸

일반몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드

보스몬스터 : 레어재료 및 장비 완제품, 경험치, 골드(일반보다 높은드랍율)

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 방어

일반몬스터 : 경험치, 골드, 레어재료

보스몬스터(1마리 출현) : 경험치, 골드

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

* 자원획득

일반몬스터 : 경험치, 골드, 퀘스트 자원, 레어재료

보스몬스터 : 출현안함

클리어 : 경험치, 장비 부품 설계도, 완제 설계도, 골드

던전 기획