

The background image is a surreal, apocalyptic cityscape. A river of light flows through the center of a dark, dense city of skyscrapers. The sky is a deep, dark blue with large, billowing white clouds. A bright, glowing crack runs vertically down the center of the sky, revealing a bright, pinkish-white light source behind it. The crack is surrounded by a complex, web-like pattern of thin, dark lines. The overall mood is dramatic and mysterious.

# Project\_NoA

## Instance Dungeon

노치영과 아이들

팀 프로젝트

# 목차

내용	
목차 .....	2
개요 .....	3
던전 종류 .....	5
던전 데이터.....	12

# 개요

## 1. 문서 설명

“Project\_NoA”의 Instance Dungeon 은 크게 스토리 던전, 디멘션 디펜스, 디멘션 브레이크, 차원의 틈으로 구성되어 있고 이후 추가 콘텐츠를 통해 Instance Dungeon 은 확장될 수 있다.

인스턴스 던전은 다양한 난이도와 독특한 보스 및 몬스터 디자인을 느낄 수 있으며 플레이어는 인스턴스 던전을 통해 스토리 진행과 보상 및 아이템 획득, 유저간 화합과 경쟁을 느낄 수 있다.

인스턴스 던전은 각각의 콘텐츠 마다 생성방식이 상이하고, 생성되는 방식과 소멸되는 방식을 설명하는 문서이다.

## 2. 던전 진행 제어

### 2.1. 인스턴스 진입 및 출구

인스턴스에 진입하는 방법은 특정 버튼 클릭으로 지정된 지역으로 이동할 수 있다. 진입을 하기 위해 필요한 레벨, 전투력등 요구 조건을 확인하게 되고 이에 부합하면 진입하게 된다. 출구는 던전을 클리어, 클리어 실패, 재도전을 하게 될 경우 출구의 역할을 버튼이 대신하게 되며 인스턴스 던전을 소멸시키거나 재생성 시킨다.

### 2.2. 플레이어 그룹 관리

플레이어 그룹의 구성은 주로 솔로잉 시스템을 통해 이루어지며, 특수한 매칭 시스템을 가진 던전에서만 파티 시스템을 통해 플레이어 그룹을 형성하게 된다. 파티 구성원의 인원 제한과 역할 분배를 결정하게 된다. 파티원 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 것이다. 인덱스 넘버를 부여받은 유저들 중 낮은 숫자의 유저 3 명을 한파티로 매칭한다. 또한 매칭 후 플레이어 그룹이 온전하지 못한 경우 가장 앞의 비어 있는 인덱스 넘버를 부여받아 우선 순위 매칭이 가능하도록 한다.

### 2.3. 플레이어 진행 상태 관리

플레이어의 진행 상태는 특정 지역에 들어가거나 특정 몬스터를 처치하는 등의 행동에 대한 진행 상태를 기록하고 플레이어에게 시각적으로 표시한다. 또한 입장에 필요한 재화를 소모하거나, 몬스터를 처치하는 시점에서 로그를 수집하여 중복적인 클리어, 비정상적인 플레이를 감지한다.

## 2.4. 이벤트 및 트리거 관리

인스턴스 내에서 발생하는 이벤트는 트리거 시스템을 통해 관리된다. 특정 조건이 충족되거나 특정 지점에 도달했을 때 이벤트가 발생한다. 이벤트는 보상이나 스토리 진행을 위한 요소이며, 스크립트로 구현되거나 특정 객체를 활성화시켜야 할 수 있다.

## 2.5. 난이도 조절 및 동적 스케일링

인스턴스의 난이도는 주로 적의 레벨, 공격력, 방어력 등의 수치를 공식으로 계산하여 전투력이라는 척도로 난이도를 플레이어들에게 시각적으로 표시하게 된다. 또한 적의 전투력과 플레이어의 전투력을 비교하여 적절한 난이도 조절을 통하여 플레이어들에게 불쾌한 경험을 최소한으로 한다.

## 2.6. 플레이어 지원 및 안내

인스턴스 던전 내에서 플레이어에게 지원을 제공하기 위한 NPC 를 통한 안내, 힌트 시스템, 맵 네비게이터 등의 기능을 활용한다. 일정 시간동안 던전 클리어에 어려움을 느끼는 플레이어들에게 힌트를 제공하여 진행을 돕게 된다. 던전 클리어에 어려움을 느끼는 기준은 던전의 예상 클리어 시간을 벗어난 경우이거나 지속적으로 같은 패턴에 플레이어가 사망할 경우이다.

## 2.7. 인스턴스 재도전

인스턴스를 다시 도전할 때에는 보통 초기 상태로 되돌아가거나, 특정 체크포인트부터 시작할 수 있도록 설계한다. 인스턴스를 다시 도전할 경우 기존에 생성되어 있는 인스턴스 던전을 소멸하고 그 즉시 같은 인스턴스 던전을 재생성하여 플레이어들은 빠르게 재도전을 한다. 또한 플레이어가 이전에 획득한 보상을 재활용하거나, 보상을 새롭게 지급하여 재도전의 동기부여를 높인다.

## 던전 종류

### 1 스토리던전

스토리 던전은 게임의 주요 스토리를 진행 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 비동기 형식의 인스턴스 던전이다. 솔로잉 콘텐츠이기 때문에 플레이어가 입장과 동시에 인스턴스 던전을 생성한다. 스토리 던전을 통해 플레이어는 NoA와 함께 세계의 비밀과 다양한 NoA들을 만나게 되고 플레이어는 진실에 다가가기 위해 위험한 여정을 떠난다.

#### 1.1 입장조건

스토리 던전의 입장 쿨타임은 0 분으로 설정되어 있으며, 스토리 던전에 입장하기 위해서는 하위 스테이지 클리어와 하위 난이도 클리어 정보를 기본으로 하며, 해당 스테이지의 권장 전투력보다 팀의 전투력이 낮을 경우 경고 문구가 출력된다.

#### 1.2 난이도

스토리 던전의 기본 난이도는 Easy로 설정되며 이후 Nomal, Hard 난이도가 확장될 수 있고 유저가 직접 난이도를 선택할 수 있게 한다.

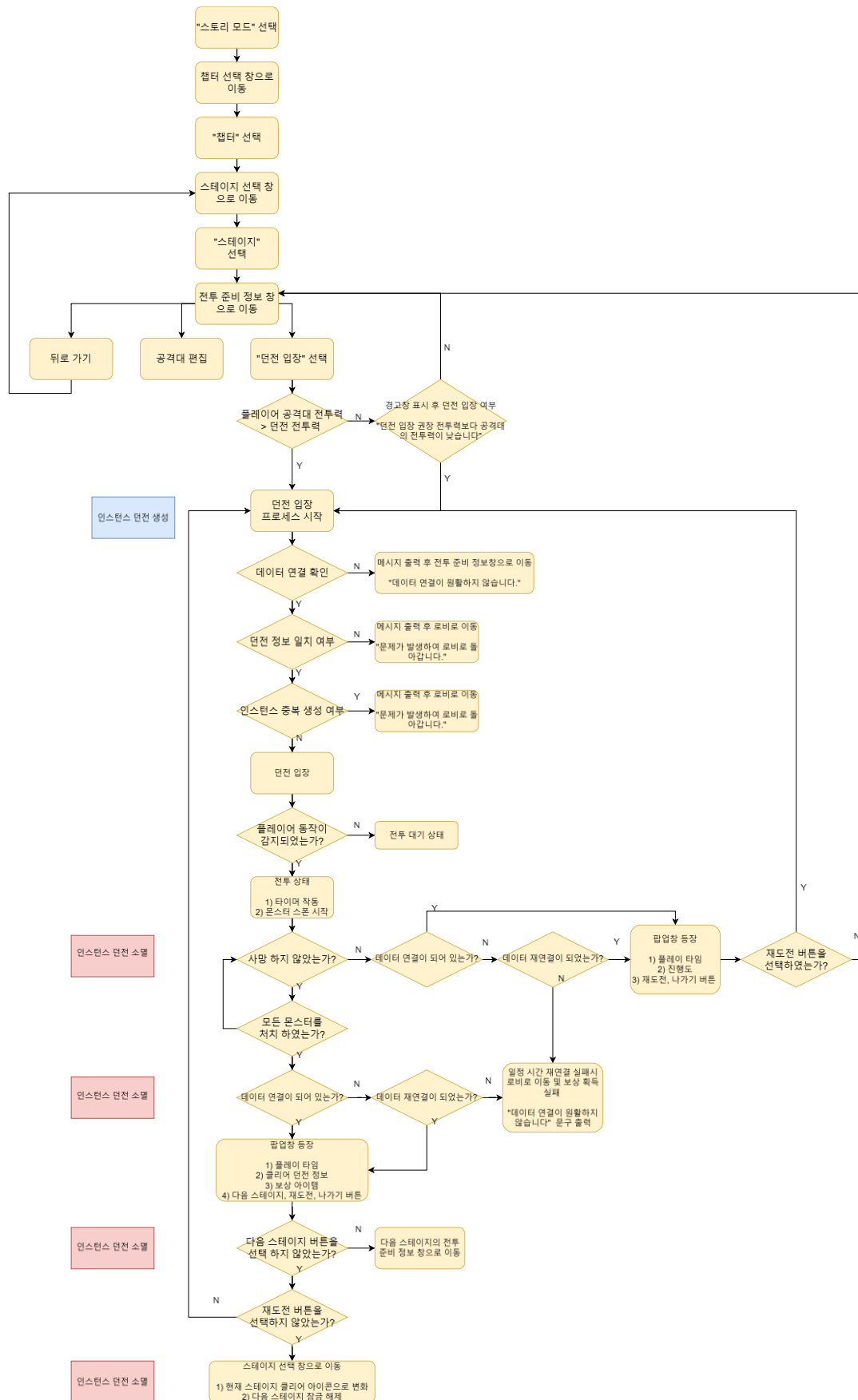
#### 1.3 보상

스토리 던전의 보상은 스테이지 클리어 보상과 스테이지 퀘스트 보상, 챕터 클리어 보상이 존재한다. (스테이지 퀘스트 보상과 챕터 클리어 보상은 최초 1 회만 습득 가능하다.)

#### 1.4 퇴장

스토리 던전은 던전 클리어(보상 획득), 클리어 실패(모든 NoA의 전투불능), 제한 시간 종료시 던전이 소멸하게 되고 던전에서 퇴장된다.

## PROJECT\_NoA 인스턴스 단전



## 2 디멘션 디펜스

디멘션 디펜스는 랭킹 달성 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 비동기 형식 인스턴스 던전이다. 솔로잉 콘텐츠이기 때문에 플레이어가 입장과 동시에 인스턴스 던전을 생성한다.

디멘션 디펜스는 차원 앞에서 도시를 위협하는 적을 막아내는 솔로 콘텐츠로 플레이어는 전략적인 팀구성과 효율적인 전투를 통해 침공하는 적을 막아내야 한다.

### 2.1 입장 조건

디멘션 디펜스의 입장 쿨타임은 0 분으로 설정되어 있으며, 디멘션 디펜스에 입장하기 위해서는 스토리 던전 챕터 2-5 단계 클리어와 디멘션 디펜스의 하위 단계 클리어 정보를 기본으로 한다.

(추후 입장 재화와 입장 횟수가 설정될 수 있으며 세부 수치는 변경될 수 있다.)

### 2.2 난이도

디멘션 디펜스는 층별 권장 전투력이 존재하고 최초 1 회 클리어 후 Auto 플레이를 활성화할 수 있다.

각 층별 난이도는 Auto 플레이 시에도 깰 수 있을 정도의 난이도로 설정한다.

권장 전투력에 부합하지 않은 경우 Auto 플레이 경고 문구가 출력된다.

디멘션 디펜스의 난이도는 총 100 단계까지 진행되며 10 단계 마다 기믹이 존재한다.

(이후 단계는 추가될 수 있다.)

### 2.3 보상

디멘션 디펜스는 단계별 보상과 랭킹에 따른 보상이 존재하고 보상은 시즌별 1 회씩만 제공된다.

(층의 기록이 같은 플레이어들은 플레이 타임 기준으로 랭킹을 책정한다. 시즌 기간은 추후에 설정하기로 한다.)

### 2.4 퇴장

디멘션 디펜스는 던전 클리어(보상 획득), 클리어 실패(모든 NoA 의 전투불능), 제한 시간 종료시 던전이 소멸하게 되고 던전에서 퇴장된다.

던전 클리어를 제외한 퇴장시에 플레이어는 1 단계로 돌아간다.

### 3 디멘션 브레이크

디멘션 브레이크는 유저간 화합 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 동기 형식 인스턴스 던전이며 1 명의 호스트와 2 명의 게스트로 이루어진다. 1 명의 호스트가 생성한 인스턴스 던전으로 나머지 2 명의 게스트가 참여한다.

디멘션 브레이크는 차원 속 강력한 보스 몬스터를 저지해 차원을 닫는 파티 레이드 콘텐츠로 플레이어들은 서로의 역할과 협력을 통해 보스 몬스터의 강력한 공격과 패턴을 피해 보스를 저지해 차원을 닫아야 한다.

#### 3.1 입장 조건

디멘션 디펜스의 입장 쿨타임은 0 분으로 설정되어 있으며, 디멘션 디펜스에 입장하기 위해서는 스토리 던전 챕터 2-7 단계 진행과 캐릭터의 LV30, 편성된 NoA 의 일정 전투력 달성 정보를 기본으로 한다.

(추후 입장 재화와 입장 횟수가 설정될 수 있으며 세부 수치는 변경될 수 있다.)

난이도별 권장 전투력이 존재하고 보스 몬스터와 속성 상성이 맞지 않을 경우 경고 문구가 출력된다.

#### 3.2 난이도

디멘션 브레이크의 난이도는 Easy, Nomal, Hard 로 설정되며 유저가 직접 난이도를 선택할 수 있게 한다. 기본으로 선택되는 난이도는 Easy 로 설정된다.

각 난이도에 대한 매칭 조건으로 최소 전투력이 설정되어 있다.

#### 3.3 매칭 시스템

디멘션 브레이크는 Easy, Nomal, Hard 난이도에 따라 구간 매칭 시스템을 사용한다.

(난이도 별 권장 전투력 수치는 추후에 변경될 수 있다.)

#### 3.4 보상

디멘션 브레이크는 첫 클리어 보상과 기본 보상, 추가 보상이 존재한다.

첫클리어 보상은 최초 1 회만 습득 가능하고 매주 기본 보상을 얻을 수 있으며, 유료 재화를 통해 추가 보상을 획득 가능하다.

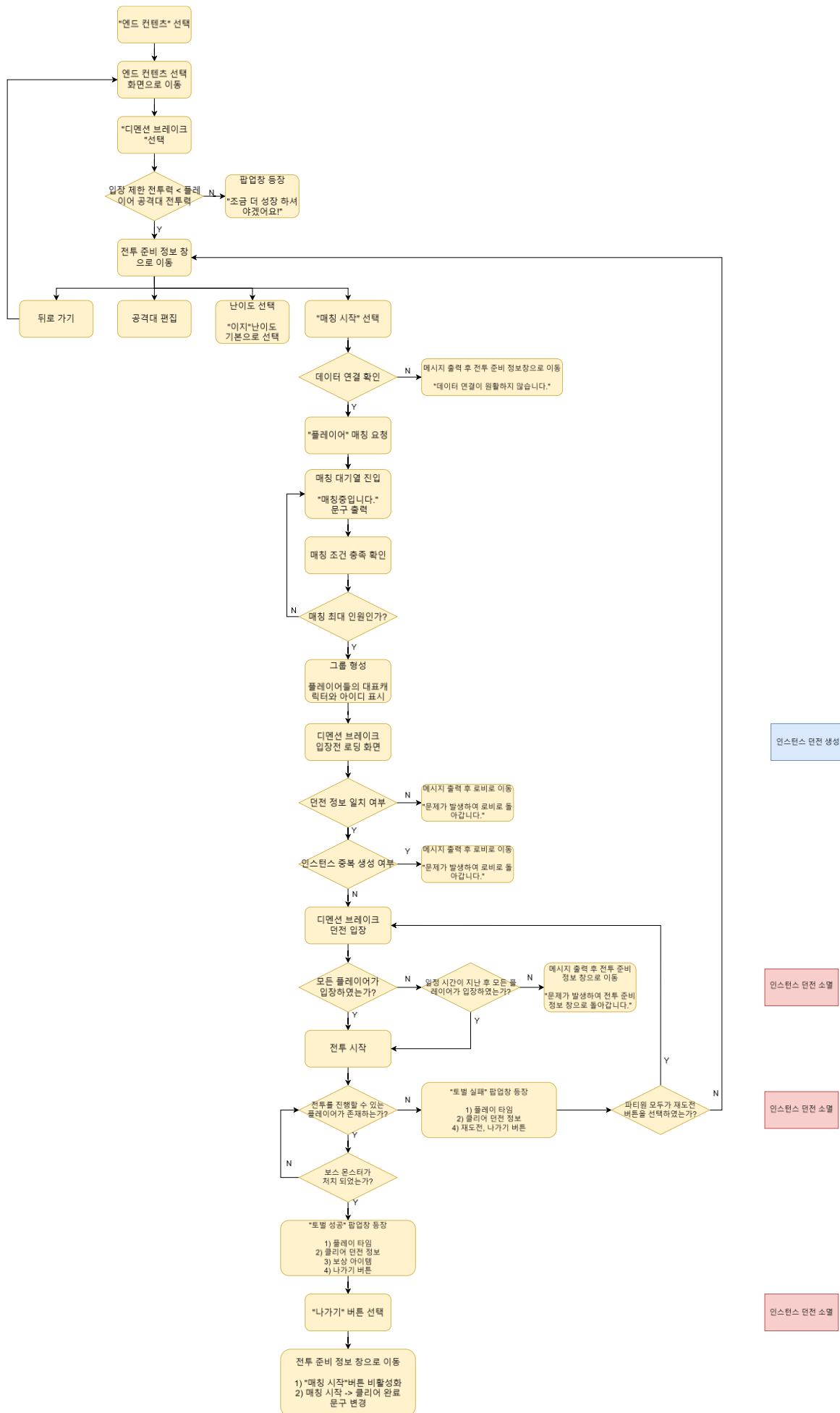
(매주 받을 수 있는 보상의 횟수는 추후에 변경될 수 있다.)

#### 3.5 퇴장

디멘션 브레이크는 모든 인원 보상 획득, 클리어 실패(모든 파티의 전투불능), 제한 시간 종료시 던전이 소멸하게 되고 던전에서 퇴장된다.



## PROJECT\_NoA 인스턴스 단전



## 4 차원의 틈

차원의 틈은 유저간 경쟁 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 비동기 형식 인스턴스 던전이다. 차원의 틈은 다른 차원의 플레이어들과 만나 전략과 성장을 하는 결투 PVP 콘텐츠로 플레이어는 결투의 룰을 숙지하고 전략적인 전투를 통해 결투 포인트를 얻고 끊임없는 도전을 제공한다. 차원의 틈은 비동기 방식이기 때문에 공격덱을 구성한 플레이어가 인스턴스 던전을 생성하게 되고, 해당 인스턴스 던전에 상대방의 정보만을 불러와 대결을 펼치게 된다.

### 4.1 입장 조건

차원의 틈 입장 쿨타임은 0분으로 설정되어 있으며, 차원의 틈에 입장하기 위해서는 스토리 던전 챕터 5 단계 진행과 캐릭터의 Lv30, 편성된 NoA의 Lv30 달성과 방어덱 구성 정보를 기본으로 한다. 차원의 틈은 7회 입장할 수 있으며, 매일 7회의 입장 횟수를 회복하게 된다.

(추후 입장 재화가 생성될 수 있으며 세부 수치와 입장 회복은 변경될 수 있다.)

### 4.2 랭킹

차원의 틈은 결투 포인트로 랭킹을 책정을 하며 상위 1%, 5%, 10%, 40%, 70%, 100%로 등급이 나뉘게 되고 그 안에서 세부적인 랭킹이 개별 책정된다.

(랭킹을 나누는 세부 수치는 차후 변경될 수 있다.)

### 4.3 매칭 시스템

차원의 틈 매칭 시스템은 랭킹 1위일 경우 2위, 3위, 4위와 매칭이 되고, 그 외의 경우에는 본인보다 상위 등수의 유저 1명과 하위 등수 유저 2명이 매칭되게 된다.

### 4.4 보상

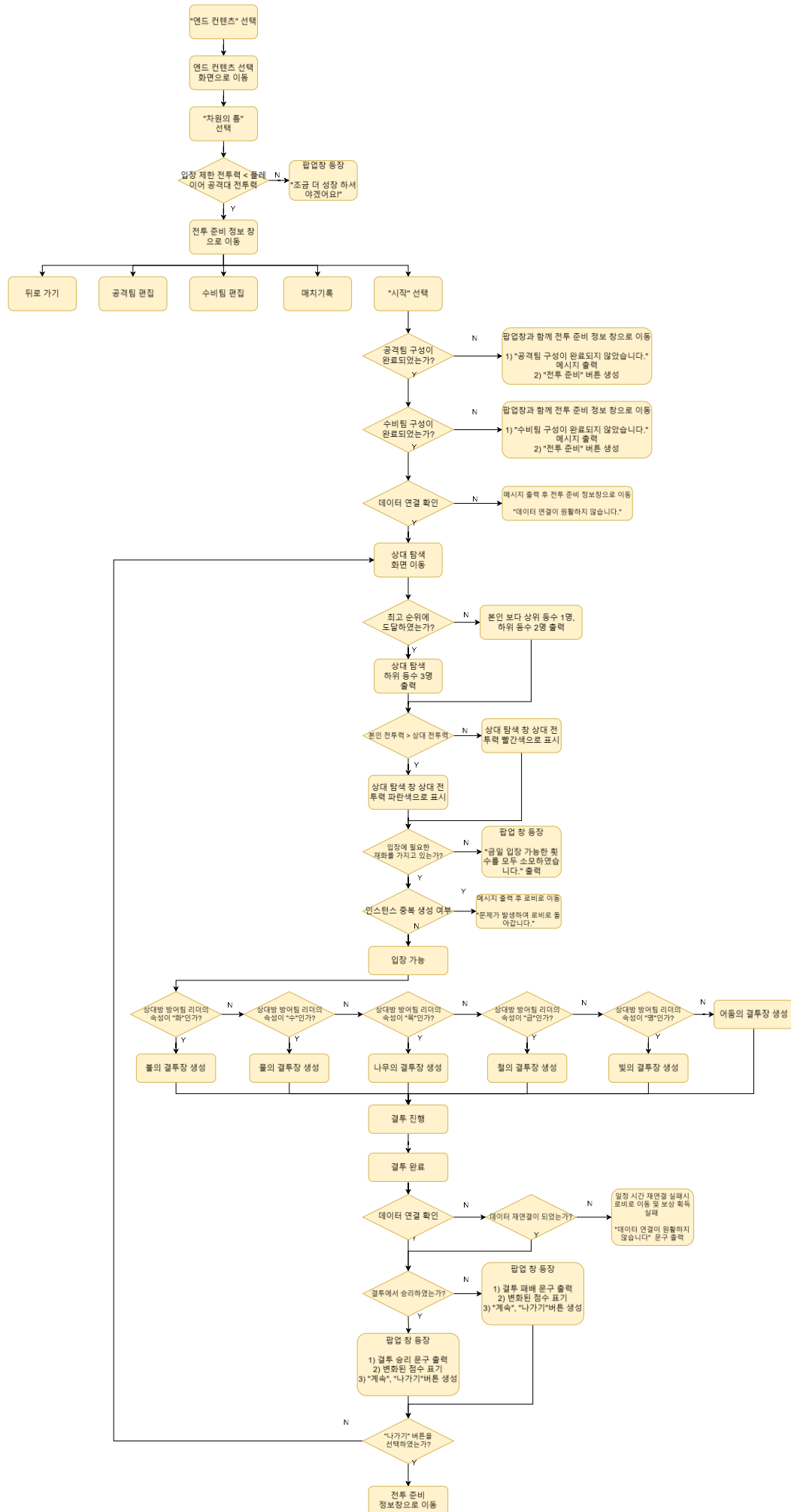
차원의 틈은 1회 플레이 보상과 랭킹별 보상이 존재하고 보상은 시즌당 1회씩만 제공된다.

(시즌 기간, 1회 플레이(승리, 패배)보상과 랭킹 보상은 추후에 설정하기로 한다.)

### 4.5 퇴장

차원의 틈은 전투 승리, 전투 패배, 제한 시간 종료 시 던전이 소멸하게 되고 던전에서 퇴장된다.

## PROJECT\_NoA 인스턴스 던전



인스턴스 던전 생성

인스턴스 던전 소멸

인스턴스 연결 소멸

## 던전 데이터

### 1. 던전 테이블

dungeon			
1	index	int	index
2	string_idx	int	스테이지 명 대체 index
3	message_idx	int	메시지 대체 index
4	is_motive	boolean	동기 여부
5	is_in_party	boolean	파티 던전 여부
6	dungeon_lv_idx	int	입장 요구 레벨 index
7	require_cp	int	입장 요구 전투력
8	require_ticket	int	입장 재화 0: 없음 1: 차원의 틈 키
9	object_idx	int	맵 오브젝트 index
10	debuff	int	던전에 걸리는 디버프 0: 없음 1: 마비
11	monster_spawn_trigger_idx	int	몬스터 스폰 방법
12	clear_trigger_idx	int	승리 트리거 index
13	fail_trigger_idx	int	패배 트리거 index
14	char_spawn_x	int	캐릭터 스폰 위치 X 값 / 단위는 M(미터)
15	char_spawn_y	int	캐릭터 스폰 위치 Y 값 / 단위는 M(미터)
16	script_idx	int	스크립트 index
17	sound_idx	int	사운드 index
dungeon_lv			
1	index	int	index
2	require_lv	int	요구 레벨
3	upvalue_hp	float	레벨업에 따른 체력 가중치
4	upvalue_atk	float	레벨업에 따른 공격력 가중치
5	upvalue_def	float	레벨업에 따른 방어력 가중치
6	upvalue_skilldamage	float	레벨업에 따른 스킬공격력 가중치
object			
1	index	int	index
2	map_length	int	던전 세로 길이 / 단위는 M(미터)

## PROJECT\_NoA 인스턴스 던전

3	map_width	int	던전 가로 길이 / 단위는 M(미터)
4	map_prob_idx	int	맵 prob index
5	map_mesh_idx	int	맵 terrain mesh index
mesh(res)			
1	index	int	index
2	file_name	String	파일 네임
prob(res)			
1	index	int	index
2	file_name	String	파일 네임
moster_spawn_trigger			
1	index	int	index
2	location_X	int	트리거의 X 좌표 값
3	location_Y	int	트리거의 Y 좌표 값
4	monster_spawn_condition_idx	int	몬스터 스폰 방법 index
5	event_connect	boolean	트리거와 이벤트의 연결 여부
6	monster_spawn_maximum	int	던전 몬스터 최대 스폰 마리수
7	monster_level	int	등장 몬스터 레벨
8	monster_spawn_idx	int	스폰되는 몬스터
moster_spawn_condition			
1	index	int	index
2	condition1	boolean	플레이어 접근시 몬스터 스폰 여부
3	condition2	boolean	플레이어 상호작용시 몬스터 스폰 여부
4	condition3	boolean	특정 조건 충족시 몬스터 스폰 여부
5	condition4	boolean	라운드 시작시 몬스터 스폰 여부
6	condition5	boolean	시간 경과시 몬스터 스폰 여부
clear_trigger			
1	index	int	index
2	clear_sense_trigger_idx	int	클리어 조건 감지 트리거 index
3	connect_event_trigger	boolean	클리어 트리거와 이벤트의 연결 여부
4	reward_idx	int	보상 index
clear_sense_trigger			
1	index	int	index
2	condition1	boolean	특정 목표를 달성했을 때 승리 여부
3	condition2	boolean	특정 지점에 도달했을 때 승리 여부
fail_trigger			
1	index	int	index
2	fail_sense_trigger	int	패배 조건 감지 트리거

## PROJECT\_NoA 인스턴스 던전

3	connect_event_trigger	boolean	패배 트리거와 이벤트의 연결 여부
4	reward_idx	int	보상 index
fail_sense_trigger			
1	index	int	index
2	condition1	boolean	플레이어의 체력이 0 일때 패배 여부
3	condition2	boolean	던전 제한시간 내 클리어 실패시 패배 여부
3	condition3	boolean	던전 재시작시 패배 여부
reward			
1	index	int	index
2	item01_idx	int	아이템 1 의 index
3	item01_cnt	int	아이템 1 의 수량
4	item02_idx	int	아이템 2 의 index
5	item02_cnt	int	아이템 2 의 수량
6	item03_idx	int	아이템 3 의 index
7	item03_cnt	int	아이템 3 의 수량
8	item04_idx	int	아이템 4 의 index
9	item04_cnt	int	아이템 4 의 수량
10	item05_idx	int	아이템 5 의 index
11	item05_cnt	int	아이템 5 의 수량
12	score	boolean	점수 획득 여부
sound(res)			
1	index	int	index
2	file_name	String	파일 네임

## [노아 던전 테이블](#)