

Project_NoA

인스턴스 던전

노치영과 아이들
팀 프로젝트

업데이트 기록			
날짜	내용	작성자	패치 내역
2024.04.14	골격 작성 및 내용추가	노치영	1.0.0
2024.04.15	내용 수정 및 회의 내용 반영	노치영	1.0.1

목차

1. 개요.....	4
2. 던전 진행.....	4
3. 스토리 던전	5
4. 디멘션 디펜스	6
5. 디멘션 브레이크	7
6. 차원의 틈	8
7. 던전 데이터	9

Instance Dungeon

1. 개요

“PROJECT_NOA”의 Instance Dungeon 은 크게 스토리 던전과 디멘션 디펜스, 디멘션 브레이크, 차원의 틈으로 구성되어 있고 이후 추가 콘텐츠를 통해 Instance Dungeon 은 확장 될 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.

2. 던전 진행

던전 및 전투상대 결정 -> SpawnSET 결정 -> Spawn -> 전투시작 -> 전투종료 -> 보상안내

2.1 진행 제어

Script

전장의 진행은 Script에 의해 순차적으로 진행된다

1. 연출 : 매 단계의 Phase가 시작될 때, Script 존재시 Script에 의해 제어되는 연출 화면이 출력된다.
2. 전투 시작 : 매 단계의 Phase가 시작되는 시점
3. 전투 반복 : Phase에 spawn된 모든 적이 사망하거나, Script에 의해 정해진 시간이 경과하면 연출 화면이 출력되고 다음단계의 Phase로 전환된다. 만약, 정해진 모든 Phase가 완료되면 보스와의 전투가 시작된다.
4. 보스 전투 : 던전의 최종 목표이며, 보스와의 전투에서 승리 시 보상을 받게 된다.
5. 전투 종료 : 보스 처치 시 전투가 종료 되며 보상 결과 창이 출력 된다.

Trophy(전리품)

1. 전투 종료 시 전투 결과 창이 출력 되며 Trophy table에 의거하여 보상이 출력 된다,
2. Trophy table

NO	field	type	Nullable	description
1	Idx	INT	N	보상 테이블의 인덱스 번호
2	Dungeon_Idx	INT	N	던전의 인덱스 번호
3	Trophy_Idx	INT	N	전리품의 아이템 인덱스 번호
4	Trophy_Probability	INT	N	전리품이 드랍 될 확률

2.2 Flow

[스토리 던전 플로우 차트 바로가기](#)

[디멘션 브레이크 플로우 차트 바로가기](#)

[차원의 틈 플로우 차트 바로가기](#)

3. 스토리 던전

스토리 던전은 게임의 주요 스토리를 진행 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 비동기 형식 인스턴스 던전이다.

스토리 던전을 통해 플레이어는 NoA 와 함께 세계의 비밀과 다양한 NoA 들을 만나게 되고 플레이어는 진실에 다가가기 위해 위험한 여정을 떠난다.

3.1 입장 조건

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.

3.1.1 전투력

3 명으로 구성된 NoA 개체의 각각 LV, 등급, 체력, 공격력, 방어력을 전투력값으로 치환하여 모두 더한 값을 최종 전투력으로 결정된다. (자세한 수치값은 차후에 설정하도록 한다.)

3.2 난이도

스토리 던전의 기본 난이도는 EASY 로 설정되며 이후 NOMAL, HARD 난이도가 확장될 수 있고 유저가 직접 난이도를 선택할 수 있게 한다.

3.3 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.)

3.4 퇴장

스토리 던전은 던전 클리어(보상 획득), 클리어 실패(모든 NoA 의 전투불능), 제한 시간 종료 시 던전이 소멸하게 되고 던전에서 퇴장된다.

4. 디멘션 디펜스

디멘션 디펜스는 랭킹 달성 및 파밍을 위한 던전으로 로비를 통해 입장 가능하고 비동기 형식 인스턴스 던전이다.

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

4.1 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.)

4.2 난이도

디멘션 디펜스는 층별 권장 전투력이 존재하고 최초 1 회 클리어 후 Auto 플레이를 활성화가 가능하다.

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.)

4.3 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.)

4.4 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.

5. 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.

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.

5.1 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 몬스터와의 속성 상성이 존재하지 않을 경우 경고 문구가 출력된다.

5.2 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.

5.3 매칭 시스템

디멘션 브레이크는 EASY, NOMAL, HARD 난이도에 따라 구간 매칭 시스템을 사용한다.

(난이도 별 권장 전투력 수치는 추후에 변경될 수 있다.)

5.4 보상

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

첫 클리어 보상은 최초 1 회만 습득가능 하고 매주 기본 보상을 얻을 수 있으며, 유료 재화를 통해 추가 보상을 획득 가능하다. (매주 받을 수 있는 보상의 횟수는 추후에 변경될 수 있다.)

5.5 퇴장

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

6. 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 컨텐츠로 플레이어는 결투의 룰을 숙지하고 전략적인 전투를 통해 결투 포인트를 얻고 끊임없는 도전을 제공한다.

6.1 입장 조건

차원의 틈 입장 쿨타임은 0 분으로 설정되어 있으며, 차원의 틈에 입장하기 위해서는 스토리 던전 챕터 5 단계 진행과 캐릭터의 Lv30, 편성된 NoA 의 Lv30 달성과 방어택 구성 정보를 기본으로 한다.

차원의 틈은 7 회 입장할 수 있으며 하루에 한번 입장 횟수가 회복한다.

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

6.2 랭킹

차원의 틈은 결투 포인트로 랭킹을 책정을 하며 상위 1%, 5%, 10%, 40%, 70%, 100%로 나뉜다.

(랭킹을 나누는 세부 수치는 차후 변경될 수 있다.)

6.3 매칭 시스템

차원의 틈은 포인트, 전투력에 기반하여 구간 매칭 시스템을 사용한다.

(포인트, 랭킹, 승률, 레벨 등을 고려한 세부 매칭 알고리즘은 추후에 기획하기로 한다.)

6.4 보상

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

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

6.5 퇴장

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

7. 던전 데이터

7.1 Dungeon Table

NO	field	type	Nullable	description
1	Idx	INT	N	인스턴스 던전 맵의 인덱스 번호
2	String_Idx	INT	N	던전의 이름
3	Dungeon_Type	INT	N	던전의 종류 0:튜토리얼 1:스토리 2:디멘션 디펜스 3:디멘션 브레이크 4:차원의틈
4	Spawn_MonSET_Idx	INT	N	던전에서 사용하는 몬스터 스폰 테이블 인덱스 번호
5	Spawn_BossMonSET_Idx	INT	N	던전에서 사용하는 보스몬스터 스폰 테이블 인덱스 번호
6	NeedItem_Idx	INT	Y	진입에 필요한 아이템(재화,행동력)의 인덱스 번호
7	Needstage_Idx	INT	Y	진입에 필요한 클리어 스테이지의 인덱스 번호
8	Entrance_MaxNO	INT	Y	진입할 수 있는 플레이어의 최대 인원수
9	Entrance_MinCapability	INT	Y	진입할 수 있는 플레이어의 최소 전투력
10	Entrance_MaxCapability	INT	Y	진입할 수 있는 플레이어의 최대 전투력
11	Entrance_LV	INT	Y	진입할 수 있는 플레이어의 레벨
12	Entrance_NoALV	INT	Y	진입할 수 있는 노아의 레벨
13	StandbyTrigger_Idx	INT	N	전투 대기 트리거의 인덱스 번호
14	StandbyTrigger_locx	float	N	전투 대기 트리거의 X 좌표
15	StandbyTrigger_locy	float	N	전투 대기 트리거의 Y 좌표
16	StandbyTrigger_locz	float	N	전투 대기 트리거의 Z 좌표
17	StandbyTrigger_dirx	float	N	전투 대기 트리거의 방향 X
18	StandbyTrigger_diry	float	N	전투 대기 트리거의 방향 Y
19	StandbyTrigger_dirz	float	N	전투 대기 트리거의 방향 Z
20	Victory_Type	INT	N	승리조건을 구분하는 값 0:몬스터처치 1:보스몬스터처치 2:전투승리
21	Victory_Money	INT	Y	승리시 참여한 모든 유저들이 각각 받는 돈
22	Victory_Exp	INT	Y	승리시 참여한 모든 유저들이 각각 받는 경험치
23	Trophy_Idx	INT	Y	승리시 스폰되는 전리품 인덱스 번호
24	Dungeon_END_time	INT	N	던전 종료 카운트 시간
25	Auto_Expiretime	INT	N	전장 필드가 자동으로 소멸되는 시간
26	ExitUI_Idx	INT	N	던전 퇴장시 이동되는 UI 인덱스 번호