# Zero버전 기획서

# 취지

혼자선 이 많은 컨텐츠를 감당할 수 없다.

따라서 어느 정도선에서 정리를 해야한다.

# 전체 방향

시나리오성 컨텐츠(퀘스트 등)들을 뺀다. 작성해야할 컨텐츠가 많기 때문이다.

기존에 게임을 이끌고 나가던 퀘스트를 대신해 약탈->육성->지역확장의 무한사이클로 플레이를 이끈다.

본연의 핵심재미부분만 살려 선택하고 집중한다.

* + 1. PvP요소(기존방식은 Npc가 더 커져버림)
    2. 육성요소
       1. 렙업3종
       2. 특성트리
       3. 유닛 잠금해제
       4. 영웅 승급
    3. 전략적 전투요소

업글에 필요한 아이템(전리품)들을 모두 빼고 금화로 통일시켜 자원의 가치를 높인다.

# 예상되는 문제점

매번 같은 전투가 반복되며 단조로워질 가능성.

* + 1. 새 지역을 오픈하고 싶다는 열망이 강하게 느껴지게 해야 한다.
    2. 그 열망은 자원의 부족에서 온다. 새 지역을 오픈할수록 약탈할수 있는곳이 늘어난다.
    3. 지역을 오픈하지 않으면 기존 스팟들의 난이도 등급이 점차 내려가서 루팅양이 적어진다.

목표감 상실

* + 1. 기존의 퀘스트가 단기적인 목표들을 제시했으나 이제 육성과 지역확장이 그 기능을 해야한다.

# 주의사항

언제든지 내가 키운만큼 더 강한상대에게 도전할 수 있는 길이 있어야 한다.

훈련소 시스템의 병목 때문에 약간의 인플레이션은 매출증가에 도움이 된다.

하지만 현재 훈련시간동안 현재 오픈된 지역에서 다음 훈련에 필요한 자원을 다 모을수 있게되면 지역확장의 욕구가 없어지므로 주의해야 한다.

# 플레이의 흐름

내 성을 중심으로 주변성을 하나씩 정복해 나가는 느낌을 준다.

* + 구름이 까진 전체영역에 영토를 의미하는 경계선이 그려지는 아이디어. 정복해 나간다는 의미를 좀더 명확하게 줄 수 있다.
    1. 성을 뺏기더라도 기본적인 자원은 생산되므로 자동생산량은 점차 늘어나게 된다.

가능한 비싼 자원을 가진 성을 찾게 된다.

플레이어 현재 스팟수로는 자원이 부족하므로 지역을 확장하고 싶은 욕구가 끊임없이 들게 한다.

지역확장은 새 사냥터의 증가라는 의미도 있지만, 더 강한상대에게 도전할수 있는 길이라는 의미도 함께 가진다. 물론 더 강한상대를 이기면 보상은 확실히 보장해준다.

자원을 모아 금화로 교환후 원하는 업그레이드에 투자를 한다.

# 바뀌는 시스템

## 퀘스트

시나리오성 퀘스트는 모두 빠진다.

튜토리얼성 퀘스트와 일일퀘스트 형식의 가이드정도의 역할만 할 퀘스트만 사용한다.

가이드 퀘스트

* + - 1. 특정 지역의 오픈(8.A)
      2. 특정 영웅의 레벨 도달(5레벨단위로)->보상필요
      3. 계정 레벨 도달
      4. 4성영웅의 개수 도달
      5. 특정 스팟의 발견
      6. 보스 처치

일일 퀘스트

* + - 1. 주황색성 5개를 잡아라.
      2. 영웅의 부대훈련을 하라 등등.

책을 얻을 수 있던 반복퀘스트도 빠진다.

## 스팟

* + ([스팟 배치도 참조](../스팟/zero(성100개버전).psd))
  + 퀘스트용 스팟들은 모두 빠진다.
  + 6-2지역 까지는 퀘스트가 주던 경험치를 단순 npc사냥퀘로 변경해서 제공한다.(퀘스트표 참조)
  + 우선 다른 시스템부터 구현하고 퀘스트/튜토리얼 흐름은 후에 한꺼번에 한다.
  + 퀘스트에 사용되던 캠페인 스팟은 특수스팟으로 변경되어 지역을 오픈하면 하나씩 제공한다.
  + 요일스팟,메달스팟,길드스팟은 지역이 넓어짐에 따라 단계적으로 등장하게 된다.(zero.psd참조)
  + 클랜 스팟은 빠진다. 영웅의 클랜속성도 빠진다
  + 성 스팟이 대거 추가된다. 그에 비해 NPC스팟은 축소된다.(npc스팟의 위치는 zero.psd참조)
  + 더 이상 스팟에서 전리품은 드롭되지 않는다.
  + 성 스팟의 스폰시간의 변경([리젠시간테이블 참조](행동력.xlsx))
  + 각 전투스팟(성,npc)은 고유의 지역레벨을 갖는다. 이 지역레벨을 기반으로 난이도 등급을 결정한다.
  + ~~모든 성스팟은 특정 영웅의 영혼석을 드랍할 가능성을 가진다.~~

#### 스팟 별 점수

* + 모든 스팟엔 별점 정복도가 생긴다.
    - 스팟 상단에 별슬롯 3개 표시
  + 3별로 클리어하면 별슬롯은 사라진다.
  + 획득한 별은 계정정보에 누적된다.(중복획득 불가)
  + 별을 일정개수이상 모으는 퀘스트를 받는다
    - 별을 다 모으면 퀘스트 보상을 받고 그만큼은 계정정보에서 뺀다.
    - 별퀘스트는 반영구적인 연퀘다. 별퀘를 완료하면 그다음단계(보상이 더좋은)의 별퀘를 받는다.
    - 별은 평균 6개를 모으는 퀘스트로 구성한다.
    - (별퀘 리스트와 보상기획 필요)
  + 3별상태인 스팟을 깨야 루팅양이 100%들어온다.
    - 1별상태인 스팟을 1별로 깨면 루팅양의 70%획득
    - 2별상태인 스팟을 1,2별로 깨면 루팅양의 85%획득
    - 3별상태인 스팟을 1,2,3별로 깨면 루팅양의 100%획득.
    - 3별로 깨면 소탕기능 생김
    - 전투결과 화면에서 별부족으로 인해 감소된 루팅양을 표시한다.(전투결과ui변경)
    - 3별로 모두 깬 지역은 완전한 나의 영토가 되어 영토경계선이 표시된다(미정)
  + 3별시스템이 적용되지 않는 스팟
    - 보스스팟
    - 캠페인스팟(자체 별시스템)
    - 요일스팟
    - 메달스팟(자체 별시스템)
    - 영웅의 전장(자체 별시스템)
    - 보석광산, 만드레이크스팟

#### 소탕

* + - 3별로 스팟을 정복했던적이 있거나 녹색스팟은 ‘**소탕**’을 사용할수 있다.
    - 소탕은 전투과정 없이 곧바로 승리로 처리된다.
    - 소탕엔 소탕티켓이 필요하다.
    - 스팟을 3별로 최초 클리어하면 소탕티켓을 3장 받는다.
      * 그 외 귀중품 상점에서 캐시로 살수 있다.
      * 월정액 상품을 구입하면 소탕티켓도 함께 받는다.
  + 스팟들의 리젠속도를 훨씬 빠르게 한다. 성 다쓸고 약 3분[[1]](#footnote-1)내로 기다리면 다시 리스폰되기 시작하는 정도의 기준.[[2]](#footnote-2)
    - 빈스팟이나 내스팟을 찍으면 남은 리젠시간을 알수있도록 표시한다.

## 지역

* + 지역은 총 13구역으로 나뉜다.
  + 지역은 다시 레벨단위의 소지역으로 나뉜다.
  + 소지역은 다시 오픈가능한 구름지역으로 나뉜다.
  + 돈만있다면 무제한으로 새 지역을 열수있다. [[3]](#footnote-3)
  + 소지역당 성스팟 2~3개가 배치된다
  + 보통 성스팟 1개당 최소 구름단위하나로 덮는다.
  + 6-2지역부터 성스팟이 등장하기 시작한다.
  + 위치(zero.psd참조)

## 업그레이드 시스템 변경(훈련비용)

모든 업그레이드는 금화로 통일된다.

영웅렙 훈련은 1레벨부터 가능, 스킬업훈련은 아카데미, 부대업훈련은 병영 이후

영웅렙

* + - 1. 책제공이 사라지고 훈련이 메인이 된다. 필요자원은 금화로 바뀐다.

스킬업

* + - 1. 보옥제공이 사라지고 훈련이 메인이 된다. 필요자원은 금화로 바뀐다.
      2. 보옥개수 대신에 경험치 값을 사용한다.

부대업

* + - 1. 스킬업과 같다.

레벨업 터치확인 프로세스가 사라진다.[[4]](#footnote-4)[[5]](#footnote-5)

* + - 1. 전투후 오른 레벨은 전투종료 창에서 나타나니 그걸로 대체
      2. 훈련완료시 “훈련이 끝났습니다”창과 함께 능력변화를 함께 보여주는걸로 대체
      3. 접속시 훈련이 끝났을경우도 2번과 같음.
  + (바뀐 경험치 테이블과 금화당 훈련양 참조)

## 업그레이드 시스템 변경(훈련/연구시간)

* + 영웅의 훈련(연구)은 기존과 같은 훈련시간 방식외에 금화로 즉시 완료할수 있는 시스템을 추가한다.[[6]](#footnote-6) [[7]](#footnote-7)
    - (연구시간의 금화환산 수식 필요)
  + 최소훈련시간(최소훈련금액)은 존재한다.[[8]](#footnote-8)
  + 금화가 부족할경우 캐시로 보탤수 있다.([현재총금화+캐시]로 표시)
  + 캐시로만 즉시완료하는 기능도 그대로 존재한다.
  + 금화훈련비용은 동시간동안 벌수 있는 수입보다 적게 해서 시간이득을 확실히 줄수 있게 한다.
    - 예를들어 훈련시간이 1시간이고 1시간수입이 100원일 때 즉시완료비용은 50~90원이 되도록 한다.
  + (훈련시간의 금화비용을 계산하는 수식 필요)
  + (최소훈련시간의 산정 필요)
  + (훈련창 UI변경)

## 루팅

* + 이제 상대가 실제 보유한 자원을 기준으로 루팅양을 정하지 않고 그 상대의 레벨과 전투력을 바탕으로 표준 보유량을 AI로 계산해서 그수치를 루팅양으로 표시한다.[[9]](#footnote-9)
    - (레벨별 표준보유량 테이블 필요)
    - (레벨과 전투력을 적용한 테이블 필요)
  + 공격자가 공격에 성공하면 그 루팅양을 획득할수 있게 된다.
  + 방어자는 공격받은 그 시점에 보유한 자원양을 기준으로 자원을 소실시킨다.
  + 공격자는 획득한 루팅양을 뺏어온 양으로 로그에 표시한다.
  + 방어자는 소실된 양을 뺏긴자원으로 표시한다.
  + 연속으로 공격당하는걸 방지하기 위해 오프라인동안 패배로 인한 자원소실은 1회만 적용한다.
    - 1회 이후의 침략은 로그에도 표시하지 않는다.
  + 루팅양을 정할 때 단조로움을 피하기 위해 약간의 확률변화를 준다.
    - 10번중 1번은 초대박
    - 2번은 대박
    - 5번은 보통
    - 2번은 거지.
    - 아주 오랫동안 하다보면 패턴이 보일수 있으므로 각각의 대박확률에 사인패턴을 적용해서 약간씩 변화를 준다.(미정)
  + 공격에 실패하면 향후 3번의 기회가 더 주어진다.
    - 그러나 재도전시에는 부대에서 자원을 루팅할 수 없다.[[10]](#footnote-10)
    - 3번실패하면 스팟은 사라진다.
    - 상대를 전멸시키면 부대에서 얻었던 자원은 제외하고 나머지를 얻을수있다.
    - 줄어든 루팅양은 스팟정보에 표시가 되어야 한다.

#### 자원부대

* + 루팅양의 50%는 적의 3부대가 똑같이 나눠갖게 해서 그 부대를 전멸시키면 그부대가 갖고 있던 루팅양을 획득할 수 있다. 이것은 패배해도 얻을 수 있다.[[11]](#footnote-11) 나머지 50%는 전멸을 시켜야 먹을 수 있다.
  + 어느부대가 자원을 가졌는지는 정찰을 통해 알수 있다.(새 정찰시스템 참조)
  + 방어자측의 소실율은 몇부대가 전멸되었는지에 맞춰 조정된다.
    - 총 소실율 = 전멸(50%) + 자원부대(16.6% + 16.6% + 16.6%)
  + 방어에 성공하면 방어성공 보너스(자원)를 받는다. 보너스양은 공격자의 레벨[[12]](#footnote-12)에 따라 다른데 나보다 높은레벨의 공격을 막아냈으면 보너스는 꽤 크다(얼마나 큰지 수식필요).
    - 동렙일 경우 동렙에 대한 평균루팅양의 50%정도를 보너스로 받는다.(공격부대전멸시)
    - 공격부대를 얼마나 죽였는지에 따라 보너스도 다르다.)[[13]](#footnote-13)
    - 공격자가 재도전을 했을경우 보너스는 절반씩 깎인다.
    - 성스팟의 경우만 3번공격실패시 무료로 상대를 교체해주는 기능은 삭제된다..
  + 공격 당한 측에선 복수를 할 수 있는데 만약 복수에 실패하면 다시 상대는 반격을 할 수 있다. 복수를 하지 않거나 복수에 성공하면 상대는 반격을 할 수 없다.
  + 재도전중인 상대에게 복수를 당하면 그 상대스팟의 루팅양을 다시 세팅한다.[[14]](#footnote-14)

## 정찰

* + 정찰을 하면 3부대외엔 안개로 가려져있다.[[15]](#footnote-15)
  + 안개로 가려진 부대는 일정 금화로 걷어낼수 있다. 이 비용은 안개를 없앨때마다 배로 증가한다.(비용테이블 필요)
  + 정찰이 된 부대가 자원을 갖고 있을경우 그것이 표시된다.(UI디자인 필요)

## 행동력

* + 온라인중에는 ap가 회복되지 않는다. 오프라인동안엔 매우 빠른속도로 ap가 회복된다(ap회복속도 수식이 필요)

## 특성연구

* + 기술포인트가 없어지고 자원만 있다면 모든 특성을 연구할 수 있다.

## 유닛 잠금해제

* + 9레벨부터 유닛을 오픈할 수 있다.

## 영웅 시스템

* + 별 슬롯 시스템이 추가된다.
  + 클랜이 없어지고 ~~유닛전문화~~가 추가된다.
  + 해고시 스킬과 부대경험치도 회수할 수 있다.

## 컷씬

* + 1. 스토리성 컷씬은 모두 뺀다.
    2. 5레벨 지역단위로 간단한 스토리나 안내 컷씬을 넣는다.
    3. (컷씬 계획표 참조)

전리품

* + 1. 업글용 전리품(징표, 메달, 보옥)은 모두 삭제된다.
    2. 책은 별도 판매용으로 남겨둔다.

## 무역상

* + 1. 귀환시간의 변경(귀환시간 테이블 참조)

## 튜토리얼

* + 1. 6-1지역까지는 기존의 튜토리얼&컷씬을 그대로 사용한다.(시간절약을 위함)

## 요일스팟

* + 1. 자원을 보상으로 줘야할텐데 얼마나 주지?
    2. 요일누르면 다시 서브단계가 나오는 방식으로 구현해야함.

## 메달스팟

* + 보상으로 받은 메달로 상점에서 영웅영혼석을 살수 있다.

## 영웅의전장

* + 뽑기로 얻을수 있는 모든 영웅의 영혼석을 얻을 수 있다.

# 밸런스

## 자원

* + 1. 초반에는 약탈로 얻는 비중이 크게 하고 중/후반부로 갈수록 오픈시킨 성이 많으므로 자동생산되는 자원이 더 많게 한다.
    2. npc스팟에서 제공하는 자원양은 기존과 비슷하다. 대신 자원등급별로 확률이 조금 존재하고 나오는 개수는 같게 해서 고급자원스팟이 뜨면 득템의 느낌을 가질수 있게 한다.
    3. 비과금헤비 유저가 금화를 모을 때 npc스팟을 공략할수 있도록 자원양을 산정한다
    4. 성스팟은 각자 생산하는 자원이 초당 1개씩 생성된다.([테이블 참조](../유저/행동력.xlsx))

## 지역

* + 1. 각 레벨단계의 지역을 성스팟 단위로 더 잘게 쪼갠다.
    2. 한 지역당 약 3~4개로 쪼개진다.
    3. 구름 하나 오픈하면 반드시 무슨 스팟이든 한스팟은 나오도록 한다.

## 매칭

* + 1. 플레이어 계정레벨보다 낮은 성스팟의 경우 계정레벨-2레벨의 스팟들은 모두 노랑색 상대가 매치되도록 한다.
    2. 그 이하레벨스팟은 모두 초록색이 매치되도록 한다. 각 스팟의 레벨과 관계없이 플레이어 전투력에 맞춰 매칭되도록 한다.
    3. 계정레벨보다 1높은 스팟은 주황색으로 매치되도록 한다.
    4. 계정레벨보다 2높은 스팟은 주황/빨강색으로 매치되도록 한다.
    5. 계정레벨보다 3이상 높은 스팟은 빨강만 매치되도록 한다.
    6. 스팟을 클리어하면 그 스팟에서 했던 전투중 가장 낮았던 색등급(A)을 기억해 둔다.
    7. 매칭시 원래 스폰되어야 하는 색등급보다 A가 더 낮다면 A의 범위로만 매칭되도록 한다.[[16]](#footnote-16)

# 특성연구[[17]](#footnote-17)

* + 계정렙업당 1씩 받던 기술포인트가 없어진다
  + 유닛특성은 자원만 있다면 모두 연구할 수 있다.[[18]](#footnote-18)
  + 연구에는 자원만 필요하다
  + 특성 잠금해제에는 금화가 필요하다
  + 특성연구는 한번에 한 유닛의 한 특성만 할 수 있다.
  + 어떤특성을 찍던지 유닛내에서 총 찍은 특성수에 비례해서 가격이 상승한다.(propResearchZero.xlsx/특성연구(zero) 참조)
  + 잠금해제비용도 미리 테이블로 존재한다. 최초 오픈은 무료이며, 그다음 해제부터 테이블순서대로 비용이 증가한다.
  + 유닛당 특성이 15개로 잡고, 총 15x5=총 75포인트를 찍을수 있는데 31포인트부터는 비용값이 같다. 이는 수치가 너무 커져 플레이에 별 의미가 없기때문이다.

# 유닛 잠금해제[[19]](#footnote-19)

* + 3레벨 기사가 열린 후 9레벨부터 3레벨마다 한번씩 새 유닛을 오픈할 수 있다.[[20]](#footnote-20)
  + 9 / 12 / 15 / 18 / 21 / 24

# 영웅 시스템

## 별슬롯 시스템

* + 이제 스킬없는 영웅은 없어지고 모든 영웅이 5슬롯을 가진다
  + 게임플레이중 얻을 수 있는 영웅은 모두 1성부터 시작한다.
  + 뽑기를 사용했을때는 뽑기등급에 따라 2,3,4성부터 시작할수 있다.[[21]](#footnote-21) 그러나 5성뽑기는 없다.[[22]](#footnote-22)
  + 일반뽑기(금화사용)로 뽑으면 대부분 1성으로 소환되고 운이좋으면 2,3성으로 소환된다.
  + 고급뽑기로 뽑으면 3성으로 뽑힌다. 운이 좋으면 4성도 나온다.
  + 액티브 스킬은 1성부터 사용이 가능하다.
  + 패시브 스킬은 3성부터 활성화 된다.
  + 별등급에 따라 키울서 있던 영웅 레벨 제한이 없어진다.
  + 영웅의 클랜이 없어진다.
  + ~~영웅 각자는 전문화 유닛을 가질수 있다~~.
  + ~~전문유닛을 이끌면 25%의 유닛 능력치 보너스를 얻는다~~.
  + ~~영웅가챠에서 9레벨이하까지는 소형전문화 영웅만 등장한다. 9레벨 이상부터 중/대형 전문화 영웅이 등장한다.[[23]](#footnote-23)~~
  + 같은 영웅을 2개 가질 수 없다. 이미 가진 영웅이 뽑기에서 나온다면 영혼석으로 지급된다.
    - 버그로 두개를 가지는걸 대비해서 같은영웅을 부대에 편성하지 못하도록 하자.
    - 지급하는 영혼석의 개수는 주사위를 굴려 소환된 영웅등급의 누적 영혼석 모두를 지급한다.
    - 예)뽑기로 3성이 뽑히면 영혼석은 160개를 지급한다.
  + 승급시 필요한 영혼석 개수

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 등급 | 영혼석 개수 | 누적개수 |
| 소환 |  |  |
| 1성 | 10개 | 10 |
| 2성 | 50개 | 60 |
| 3성 | 100개 | 160 |
| 4성 | 200개 | 360 |
| 5성 | 500개 | 860 |

* + 해고
    - 영웅을 해고하면 그 영웅이 가진 모든 경험치가 100% 회수 된다.
    - 영웅레벨은 책, 스킬레벨은 보옥, 부대레벨은 메달로 회수된다.
    - 각 회수품은 5만경험치와 1만경험치짜리가 있다.
    - 1만이하 경험치는 버려진다.
    - 영웅은 3레벨부터 해고 가능하다.[[24]](#footnote-24)

# 업그레이드

## 영웅 업글 3종

* + 경험치1당 훈련시간과 금액[(propResearchZero.xlsx/참조](../../../../iPhone_zero/Caribe/App/Resource/prop/propResearchZero.xlsx))

## 특성 트리

# 가이드 퀘스트([퀘스트 표 참조](file:///D:\Dropbox\SimpleMind\Zero버전.smmx))

다음 구름탐사 지역 안내(참조6.A.iii)

* + 1. 특정 지역오픈을 목표로 준다.
    2. 특정지역으로 퀘스트가 안내하면 그곳에 오픈할수 있는 구름이 보이도록 한다.
    3. 지역라벨을 클릭하면 그 지역에 속한 모든 작은 구름이 잠시 어두워졌다가 밝아지게 한다.

# 일일 퀘스트(퀘스트표 참조)

4등급 성 5개를 공격하여 승리하라.

(아무영웅이나) 부대훈련을 수행하라

하급영웅 하나를 뽑아라

캐쉬를 사용하라

# 퀘스트 보상

자원, 금화, 장비템, 영혼석, 영웅완제, 경험치

# 지역

각 지역은 3~4레벨 단위의 범위를 가진다.([zero.psd참조](../스팟/zero(성100개버전).psd))

큰지역내에 레벨단위의 작은 지역이 존재한다.

작은 지역은 다시 2~3개단위로 분할되어 최소 오픈단위의 구름이 된다.

각 구름을 오픈할때는 금화 비용이 필요하다.([테이블 참조](../유저/행동력.xlsx))

금화만 있다면 레벨제한없이 구름을 열수 있다.

그러나 튜토리얼지역(렙8)까지는 해당레벨이 되어야 열수 있다.

오픈한 지역중 가장높은 레벨지역 + 1 ~ 그이하중 아직 안열린 지역은 가격라벨이 표시된다.

~~지역명 라벨은 여전히 존재하나 현재 오픈중인(하나라도 깐) 지역의 라벨은 표시하지 않는다.~~

가격레이블 위에 지역레벨이 표시된다.

선행 오픈지역이나 오픈렙이 지정되어있다면 그지역은 조건이 충족되기 전까지 자물쇠가 표시된다.

선행지역이 있을경우 그 지역이 자물쇠 상태면 현지역은 라벨이 표시되지 않는다.

지역 오픈퀘스트는 “Lv2 지역을 탐사하십시오”라고 표시된다.

# 성 스팟

모든 성은 목재/철을 기본으로 생산한다

보석광산이 등장하는 레벨-1지역부터는 보석을 추가로 생산하는 성이 나타난다.([zero.psd참조](../스팟/zero(성100개버전).psd))

대부분의 성은 목재/철 이외에 특산품 성격으로 보석이나 유황, 만드레이크를 추가 생산할수 있다.([[25]](#footnote-25))

성이 뺏긴 상태여도 기존처럼 약간의(10%?) 생산량은 제공된다.

~~약탈 시 금화도 포함된다~~.[[26]](#footnote-26)

~~약탈 시 등급과 관계없이 상대가 보유한 5대자원 모두를 약탈할 수 있다[[27]](#footnote-27)~~. 등급에 따라 비율은 다르다.

약탈비율은 지역창고 40% 중앙창고 20%로 변경

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 등급 | 약탈비율(로컬) | 약탈비율(메인) |
| 빨강 | 0.6 | 0.4 |
| 주황 | 0.5 | 0.3 |
| 노랑 | 0.4 | 0.2 |
| 초록 | 0.2 | 0.1 |
| 회색 | 0.1 | 0.05 |

## 영혼석 드랍

* + 기존의 일반뽑기가 없어지고 성스팟에서 영혼석을 모을수 있게 한다.
  + 초록등급이상의 성스팟에서 영혼석을 얻을 수 있다.
  + 얻을수 있는 영혼석 종류는 성마다 다르며 영웅종류는 3시간마다 한번씩 리셋된다.[[28]](#footnote-28)
  + 하루에 얻을 수 있는 개수 제한은 없다.[[29]](#footnote-29)
  + 등장확률은 50%부터 시작한다.
  + 예상문제점 및 해결책
    - 부대슬롯이 빈상태라면 상대가 노랑이라도 이기기 어려울수 있다.[[30]](#footnote-30) 따라서 저장될때만 최대치로 계산되어 저장되고 내쪽에서 상대를 검색할때는 빈슬롯의경우 절반의 수치로 계산되도록 한다.
    - 성스팟으로 했을 때 너무 많은 종류의 영혼석을 여러 개 모으는 문제가 생긴다면 NPC스팟으로 한다. 종류는 매일 리셋되고 하루동안은 영웅종류가 고정된다.

# 특수 스팟

## 각 특수 스팟의 컨셉

* + 요일스팟: 대량의 자원을 획득 할 수 있다.
  + 캠페인스팟: 게임내 부족한 컨텐츠를 채워주는 역할을 하며 자원이나 아이템 영혼석등 아무 보상이나 제공가능하므로 단기적 도전의식을 일으키게 한다.
  + 메달스팟: 메달스팟에서만 제공하는 영웅의 영혼석을 모을 수 있다.
  + 보스스팟: 단기 도전용 스팟. 보상은 꽤 좋은것들 아무거나.(“퀘스트보상 영웅”을 여기서 함께 처리해도 좋다)
  + 영웅의전장: 뽑기로 얻을수 있는 영웅들의 영혼석을 얻을 수 있다.
  + 길드레이드 스팟: 영혼석 획득용, 길원끼리 함께 참여하는 컨텐츠

## 요일스팟

* + 대량의 자원을 제공한다.
  + 하루에 5번 클리어할 수 있다.

## 캠페인 스팟

* + 어떤 보상이든 다 적용할 수 있으나 주로 자원이 보상이다.
  + 마지막 스테이지는 장비템/영혼석등을 배치하는게 좋을 듯 하다.
  + 마지막 보상까지 다 먹으면 캠페인스팟은 사라진다.

## 메달스팟(가제)

* + 보상은 메달이다.
  + 메달로 상점(무기점(일반상점))에서 영웅의 영혼석을 살수 있다.[[31]](#footnote-31)
  + 스테이지가 총 10개가 있으며 점차 난이도가 높아져 마지막 스테이지는 만렙이 되야 깰수 있게 한다.[[32]](#footnote-32)
  + 어려운 스테이지일수록 메달을 많이 준다.
  + 스테이지를 클리어해야 다음 스테이지에 진입할 수 있다.
  + 어느 스테이지를 도전하건 그것은 자유지만 클리어할수 있는 횟수는 하루에 5번으로 제한된다.

## 자원스팟

## 보스스팟

## 영웅의 전장

* + 뽑기로 얻을수 있는 영웅들의 영혼석을 얻을 수 있다.
  + 메달스팟과 유사한 구조로 이뤄진다.
  + 11레벨 지역에 배치된다.
  + 처음 스팟을 만나면 5스테이지 정도는 무리없이 깰수 있는 난이도로 만든다.(노랑색이하)
  + 각 스테이지는 영웅한명씩의 영혼석이 드랍템으로 배치된다.
  + 최초 클리어때는 영혼석을 받지 않으며 하루 횟수제한에도 영향받지 않는다.[[33]](#footnote-33)
  + 이미 클리어한 스테이지를 다시 도전할때는 스테이지당 하루 2번의 기회가 있다. 그러나 AP의 한계 때문에 모든 스테이지를 다 돌순 없을것이다. 따라서 AP의 소모도 성스팟보다 조금더 소모하도록 해야한다.
  + 기회를 모두 소모한상태에서 다시 스테이지를 누르면 리셋할것인지를 묻는창이 나타난다.
  + 이미 클리어한 스테이지를 다시 도전할때는 전투후 보상으로 해당 영혼석 1개씩을 지급받는다(90%[[34]](#footnote-34)).
  + 한 영웅은 총 3스테이지가 배치되어 있다. 따라서 전체 스테이지수는 뽑기영웅수 x 3이 된다. 배치는 뽑기영웅수만큼 스테이지가 배치되고 그이후부턴 다시 순환되는 구조로 되어있다.
  + 전체스테이지의 20%정도는 만렙이후에도 계속 전투력을 키워야 깰수 있는 난이도로 한다.
  + 스테이지UI에 어떤 영웅을 얻을수 있는지 초상화가 있어 미리 알수 있다.
  + 원하는 영웅을 빨리 찾아갈수 있도록 북마크기능을 추가한다(추후예정)
  + 해당스테이지 군단의 리더는 해당스테이지 영웅으로.
  + 언루니를 제외하고 초기에 받는 영웅들을 앞쪽스테이지로 배치한다.[[35]](#footnote-35)
  + 언루니는 스테이지 사이클의 맨뒤에 배치해서 도전의식을 갖도록 한다.(~~언루니는 최초3성으로 등장~~)

## 길드레이드 스팟

* + 길드레이드 스팟은 총 4개
  + 15/25/35/45렙 지역에 등장
  + 상위 길드레이드 스팟이 열리면 하위스팟엔 입장이 불가해진다.(렙제한이 걸려있음)
  + 상위 스팟에 도전할수록 보상 포인트가 더 많아진다.
  + 스팟의 난이도는 해당스팟에 입장할수 있는 모든 길원들이 다 도전해도 적어도 이틀이상은 걸려야 깰수 있는 정도로 만든다.[[36]](#footnote-36)
    - 이를 위해선 각 유닛들의 hp단위까지 보존해야한다.
  + 보상은 길드코인이다.
  + 길드코인으로 길드상점에서 길드레이드 전용 영웅의 영혼석을 구입할 수 있다.
  + 전투에 참여하면 전투후 자동으로 코인을 지급한다.

## 레벨별 등장단계

* + 1. ([Zero.psd참조](../스팟/zero(성100개버전).psd))

# 자원 생산량([스팟 생산량 표 참조](../유저/행동력.xlsx))

## 성스팟

* + 1. 각 성은 생산할수 있는 자원을 초당 1개씩 생산한다.

## Npc스팟

## 자원전용 스팟

* + 1. 보석
    2. 유황
    3. 만드레이크

## 기타

* + 1. 요일스팟
    2. 등등

# 성 스팟의 스폰시간 변경(스폰 시간표 참조)

성 당 리젠시간(초) = 200 \* (성스팟개수^2)

# 각 스팟의 고유 레벨

## 성

* + 1. 난이도 결정법(밸런스 항목 참조)

## Npc

# 영웅 바리에이션

## 영웅 획득 경로 분포

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 뽑기  (영웅의전장) | 플레잉 | 플레잉 | | |
| 퀘스트 보상 | 길드레이드 | 메달스팟 |
| 비율 | 40% | 60% | 10% | 40% | 50% |

전체 가용 영웅중 40%는 가챠로, 60%는 게임플레이중 얻을수 있게 한다.[[37]](#footnote-37)

게임플레이로 얻을 수 있는것들을 다시 3가지로 분류한다.

* + 퀘스트로 받을 수 있는 보상
  + 길드 레이드로 받을 수 있는 보상
  + 메달스팟으로 받을 수 있는 보상

## 스킬 바리에이션

* + 패시브도 뽑기용과 플레이용을 구분해서 바리에이션 친다.[[38]](#footnote-38)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 뽑기 | | 플레잉 | | 총개수 | |
|  | 액티브 | 패시브 | 액티브 | 패시브 | 액티브 | 패시브 |
| 탱커 | 3 | 4 | 4 | 2 | 7 | 6 |
| 원거리 | 2 | 5 | 2 | 2 | 4 | 7 |
| 스피드 | 2 | 3 | 4 | 3 | 6 | 6 |
| 마법사 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |

(참조 <영웅.xlsx>)

## 조합가능한 영웅수의 분포

* + 뽑기로 얻을 수 있는 영웅의수는 총 29개, 게임플레이로 얻을수 있는 영웅의수는 총 11개
  + 뽑기/퀘보상/길드레이드/메달스팟 각각에 할당될 영웅 propHero에 표시

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 뽑기 | 플레잉 | 플레잉 | | |
| 퀘스트 보상 | 길드레이드 | 메달스팟 |
| 탱커 | 12 | 4 | 1 | 2 | 1 |
| 원거리 | 10 | 2 | 0 | 1 | 1 |
| 스피드 | 6 | 4 | 1 | 1 | 2 |
| 마법사류 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 합계 | 29 | 11 | 2 | 4 | 5 |

퀘스트보상

* + 레벨이 오르면 퀘스트를 수행함으로써 자연스럽게 누구나 받을 수 있는 영웅
  + 9레벨보스 스팟에서 스피드 영웅1명을 소환할수 있는 영혼석 10개를 지급한다.
  + 18레벨의 캠페인 최종보상에서 탱커 영웅1명을 소환할 수 있는 영혼석 10개를 지급한다.
  + ~~이 퀘스트를 완료하면 이 후부터 일반 전투에서 확률로 이 영웅의 영혼석을 한 개씩 드롭시킨다.~~

길드레이드

* + 길드레이드의 보상인 길드코인을 모아서 길드상점에서 살수 있는 영웅의 수
  + 길드레이드로 얻을수 있는 영웅의 수는 위 바리에이션 표 참조.

메달스팟

* + 매일 제한된 횟수만큼 메달스팟을 도전하여 받는 메달을 일반상점에서 살수있다.
  + 메달로 살수 있는 영웅의 수는 위 바리에이션표 참조

## 추가 바리에이션 계획

* + 위 표의 개수는 현재 구현된 스킬들만으로 조합했을 때 나올 수 있는 최소한의 수이다.
  + 뽑기에서 나오는 영웅과 플레잉보상으로 받는 영웅의 액티브 스킬은 겹치지 않아야 한다.
  + 길드레이드와 메달스팟으로 얻는 영웅들끼리도 액티브 스킬이 겹치지 않아야 한다.[[39]](#footnote-39)
  + 뽑기로 나오는 영웅은 액티브가 겹쳐도 되므로 패시브와 액티브를 최대한 조합해서 바리에이션 친다.
    - 패시브수 x 액티브수 = 바리에이션 가능한 수
  + 퀘스트보상으로 나오는 영웅도 뽑기와 겹쳐도 된다.
  + (액티브)스킬이 하나만 새로 생겨도 바리에이션 칠수 있는 수는 패시브수만큼 늘어나므로 새 스킬을 최대한 만들어 낸다.
    - 기존 스킬을 살짝 수정해서 카피스킬로 하면 품이 적게 든다
    - 예를들어 공격력 상승 버프라면 방어력상승 버프를 새로 만드는식

([zero기획서의 영웅.xlsx를 참조](영웅.xlsx))

# 가챠

<영웅의 숙소>는 일반뽑기와 고급뽑기로 나뉜다.

## 일반뽑기[[40]](#footnote-40)

* + 일반뽑기는 금화로 영웅을 뽑는다. 최소 1성(혹은 10개의 영혼석)의 영웅이 뽑힌다.
  + 운이좋으면 3성까지도 나온다.
  + 가격은 부대슬롯5가 될 때 약 10~20만금화 정도의 **약간 어렵지만 달성가능한 정도의 목표**로.
  + 보유영웅 수가 늘어날수록 가격도 점차 상승한다.[[41]](#footnote-41)(공식: 행동력.xlsx/가챠가격)
  + 예상문제점과 해결책
    - 만약 원하는 병과의 영웅을 얻기가 힘든느낌이라면 확률조작을 한다. 어떤 병과과 뽑힌이후엔 다른 병과의 확률이 올라가도록 조절
    - 뽑기시 여러명의 리스트를 보여주고 고르는 방식(표현은 그림자로 하고 병과만 표시)
  + 추가 병행안
    - 초반 플레이시 어려운 퀘스트의 보상으로 **일반뽑기권**[[42]](#footnote-42)을 제공한다.
    - 계정렙 15정도까지는 퀘보상에 의존해 빈슬롯을 채울수 있도록 한다.
    - 이후부터는 금화를 모아서 하도록 유도한다.

## 고급뽑기

* + 캐시로 뽑는다. 기존과 같다.

# 보스 퀘스트

* + 맵의 주요지점마다 등장하는 퀘스트
  + 시나리오상 적의 군단장들이다.
  + 역할
    - 주요 지역의 허들 역할
      * 이 보스퀘스트를 클리어 하지 못하면 더 이상 열지 못하는 지역이 생긴다.
    - 좋은 보상으로 목표감 부여
  + 목표: 어떤 재미를 줘야 하는가
    - 중간시일내의 최종 목표로 느껴져야 한다.
    - 반복되는 플레이 분위기의 환기가 되어야 한다.
    - 평소 전투와는 다른 특별한 전투의 경험을 제공해야한다.
  + 목표: 중기 목표
    - 9레벨 출현 / 12렙은 열지 못한다.
    - 13레벨 출현 / 16레벨은 열지 못한다.
    - 17레벨 출현 / 20레벨은 열지 못한다.
  + 목표: 플레이 분위기의 환기
    - 스팟 등장과 동시에 컷씬이벤트(간단하게)
    - 전투 진입시 보스의 컷씬 대사
  + 목표: 특별한 전투
    - 9레벨 보스 “모드레드”(제국 5군단장)
      * 기사단을 거느린 스피드 영웅
      * HP2배
      * 크기 2배
      * 스킬 쿨타임 1/2
      * 병사 많음
      * 이름(등급) 보라색 표현
    - 군단의 특징
      * 공격력 1/3
      * HP 5배(그래프바도 길게 표현)
    - 군단의 구성
      * 총 7부대
      * 보스1 + 부장2 + 잡부대 4
      * 보스1(모드레드)
        + 보라등급
        + 기사부대(기사10명)
      * 부장2:
        + 파랑등급
        + 궁수부대(궁수 7명)
        + 부장 부대에 대한 인지가 낮으면 이름앞 레벨표시를 이미지 마크로 표현
      * 잡부대4:
        + 흰색등급
        + 창병3, 기사1
        + 부대원수 5
    - 전투 후
      * 퀘스트 완료후 제국을 배신하여 우리쪽으로 합류하는 설정
      * 얻기전까지는 가챠로 등장하지 않음.
      * 얻기전까지는 성스팟에 등장하지 않음.
      * 획득 시 3성?(영혼석이 아니라 3성표시된 영웅을 직접 획득?)
  + 이벤트 대사
    - 스팟발견시
      * 제국의 정예군단을 발견했습니다.
      * 이곳은 제국의 제5군단으로써 “모드레드”라는 기사가 군단장으로 있습니다. 전투력이 출중하지만 제국에 대한 충성심은 낮은 자 입니다.
      * 그를 제압하면 아마 황제를 배신하고 우리쪽에 합류할 것 입니다. 대세를 따르는 자 이니까요.
    - 3,2,1전투 돌입전 보스의 컷씬 대사
      * 나는 제국 5군단장 모드레드라고 한다!
      * 남쪽산맥을 넘으려면 나를 먼저 넘어서야 할게야!
    - 퀘를 완료하면
      * 제국엔 미래가 없소. 이제부터 당신을 따르겠소.
  + 13레벨 보스
    - 7군단장 “트리스탄”
    - 보스는 사이클롭스. 그 외는 모두 궁수부대로 구성.
    - 드랍: 3성 활 “아발론의 활” 드랍
    - 공략
      * 사이클롭스 보스 부대를 먼저 무력화 시켜야 한다.
      * 일이 커지네….. 보스퀘마다 다 이런설정을 해야하는것인가.
      * 보스는 전부 몇 개인가
      * PVP만으로 해결할 수 없을까.
  + 선행작업
    - 임의의 부대로 등장할수 있도록 xml로딩 수정.
      * 부대슬롯 위치
      * 부대장 지정
      * 부대장 레벨 지정
      * 부대 유닛 지정
      * 부대레벨 지정
      * 부대원수 지정
      * 영웅 등급 설정
      * 부대 공격력 보정치(1/3=>0.3)
      * 부대 총체력 보정치(x5 => 5.0)
    - 전투시 한부대로 뭉치지 않도록 처음엔 같은 라인으로 달리게 한다
      * 탱커부대: 상대가 없을 때 적의 첫라인까지는 그냥 이동한다.
      * 스피드부대: 상대를 만날때까지 끝까지 달려간다. 3열까지도 적이 없다면 그때 목표를 다시 찾는다.
      * 원거리부대: 기존방식처럼 가까운 부대 일점사

# 그 외

계정생성시 초기에 받는 자원양[[43]](#footnote-43)

* + 처음 2레벨 구름깔양의 금화(200원)면 충분.
  + 7레벨까지 훈련/연구/구름까기등의 비용은 튜토리얼에서 보상으로 준다.
  + 자원을 금으로 바꾸는게 문제가 될수도 있으니 7레벨까지는 무역상의 소환시간을 1분이내로 줄인다.

초기 각 튜토리얼의 보상자원양을 산정해야함.

지역창고의 최대치는 30분 생산분량

더미 계정은 맵전부다 찍기전까진 25렙까지만 생성하도록 한다.

길드상점의 영혼석 가격(길드코인)책정

메달스팟용 영웅의 메달가격 책정

# 바뀌는 UI(UI문서 참조)

## 부대편성화면

* + 1. 스킬파트에 경험치 그래프로 변경
    2. 부대파트에 경험치 그래프로 변경
    3. +버튼 눌렀을 때 훈련창 변경
       1. 금화제공 -> 훈련
       2. 슬라이더 방식

## 퀘스트

* + 1. 일반(가이드)퀘스트
    2. 일일퀘스트

## 특성 연구

* + 1. 금화로만 변경

# 해야할 작업목록

<[사양서.doc](사양서.docx)>

P4v분리

스팟 삭제후 다시찍기

구름 지역 찍기

퀘스트 삭제->가이드/일일퀘스트로 교체(튜토리얼퀘 제외)

책먹이기 삭제->금화훈련으로 교체

보옥먹이기 삭제->금화훈련으로 교체

메달먹이기 삭제->금화훈련으로 교체

징표 삭제

클랜 삭제

성스팟 드랍 수정

성스팟 자동생산 수정

3종업글 프로퍼티 다시 저장하고 제대로 읽을수 있는지 다시 한번 점검

특성 연구방식 교체

성스팟

* + 지역창고 크기 30분분량으로.

맵찍기

* + 25렙까지 구름과 스팟 찍을 것.(19렙까지만 더미생성하는걸로 대신함)

더미계정 생성

* + 25렙까지만 생성되도록(19렙까지만 더미생성하는걸로 대신함)
  + 초기 보유자원 수정(더미는 퀘스트를 안하므로 퀘스트를 했다고 가정한 금액을 넣어줘야 한다)

영웅

* + 5슬롯 시스템
  + 등급에 따라 활성화 되는 액티브/패시브
  + 영웅은 오직 한명씩만 가질 수 있게

뽑기 룰 교체

* + 2,3,4성부터 나오도록
  + 이미 보유한 영웅이 나오면 영혼석으로 나오도록.

승급

* + 승급 영혼석 개수 수정

요일스팟

* + 보상 교체
  + 스팟 위치 점검

메달스팟

* + 메달스팟 맵에 찍기
  + 점검
  + 상점에 메달스팟용 영웅등장
  + 메달로 영웅 사기

영웅의 전장

* + UI구현
  + 영웅 드롭

길드레이드

* + 길드상점에 레이드보상용 영웅 세팅

보스스팟

* + 9레벨 보스스팟퀘의 보상을 퀘보상영웅으로.
  + 이후 영웅의 영혼석을 얻으려면 <영웅의전장>스팟에 이 영웅도 등장해야한다
  + 그렇다고 뽑기에서 뽑히면 안됨

캠페인

* + 18레벨 캠페인 마지막 보상을 퀘보상영웅으로.

튜토리얼퀘 보상액 책정

부대편성씬 임시로라도 승급UI넣을수 있도록.

초상화는 유니크하도록 바리에이션(된다면 영웅유닛색 HSL변경으로 테스트)

유닛 언락레벨 교체

추가 스킬 제작

~~유닛 전문화 시스템~~ [[44]](#footnote-44)

# 추가 고려사항

요일스팟등의 가치가 애매하다. 자원으로만 보상을 줘도 재미가 있을까?

영웅수가 적은 것이 모든 면에서 다 약점으로 작용하고 있으니 영웅 바리에이션 칠수 있는만큼 친다

* + 4성: 조합가능한 수 64개
  + 스탯까지 다르게 한다면 더 많이 가능
  + 리소스는 3명씩 중복

## 25렙기준

* + 풀AP시 이상적인 플레이시간 36분, 쉬는시간 79분
  + 전투시간은 1회 1분으로 잡았으므로
  + 풀AP되고 난 후 총 전투횟수는 36회
  + 1회약탈에서 103,000원을 약탈함.(5대자원다합쳐 금화로 환산)
  + 풀AP동안 전투를 해서 벌수 있는 금액
    - 1회약탈(103,000) \* 전투횟수(36) = 368만원
    - 풀Ap동안 모든 성에서 생산하는 자원 = 23만원
    - 합쳐서 442만
    - 이 금액은 문제없다. 그렇다면 경험치당 금액이 싼건가
  + 계정 25렙전체 플레이동안 1억5천정도를 벌고 그중 렙업글에만 1389만원을 투자할수 있다.
  + 25렙에 풀렙으로 채워야 하는 목표치가 영웅 4.5명분의 경험치11만8천이다.
  + 11만8천exp를 얻는데 1389만원을 써야한다.
  + 그럼 1exp를 얻는데는 1389만원 / 11만8천exp = 약117gold
  + 영웅 25렙경험치 26,000 exp를 얻는데 3백만원이 필요. 3백만원 투자하고 n시간을 기다리면 경험치 26천을 얻음. 즉시완료를 안하고 시간으로 때울경우 최소금액 300만원
  + 그럼 300만원어치 훈련하면 훈련시간은 2.8시간
  + 2.8시간 동안 가능한 사이클수는?, 2.8\*60/115=1.47회
  + 촏훈련시간동안 1.47회 사이클동안 벌수 있는 금액. 540만원(1시간동안 367만원수입)
  + 만약 즉시완료 비용이 540만원이라면 540만원 모을때쯤 훈련은 끝나있다.
  + 만약 비용이 300만원이라면, 300만원을 버는데 필요한 시간은? 0.82시간.
  + 0.82시간동안 훈련은 56%진행된 상태
  + 다시
  + 레별별 시간의 가격을 구한다. 1시간동안 367만원 벌수 있으므로. 플레이시간 1시간의 가격은 367만원 1시간동안 다른 것을 해야한다면 367만원을 받아야 손해가 아니라는 뜻.
  + 훈련시간 1시간을 아낄수 있다라는 것은….다른영웅이 1시간을 더 훈련할수 있다는뜻.
  + 1시간을 아끼기위해 얼마를 주면 손익분기인가. 1시간을 아꼈다는 것은 1시간을 더얻었다는 뜻이므로 367만원.
  + 약간 할인해서 300만원에 1시간을 산다고 치면 2.8시간은 300\*2.8 = 840만원
  + 1시간동안 버는 수입은 367만원. 훈련은 1.8시간남음. 1.8시간의 가격은 197만원. 197만원내고 훈련을 완료.

1. 그래도 약간은 답답함을 주어 지역 오픈욕구를 잃지 않게 함. [↑](#footnote-ref-1)
2. AP로 성장속도가 제어되므로 리젠을 빨리 해도 됨. 색등급 시스템도 있으므로 무한정 같은 스팟만 공격할순 없음. [↑](#footnote-ref-2)
3. 이것은 과금유저의 경우 자신과 맞는 상대를 찾게 하기위해 자유도를 푼것이다. [↑](#footnote-ref-3)
4. 일단 이미지가 없다. [↑](#footnote-ref-4)
5. 렙업하면 월드맵진입시 확인창 띄워주는걸로도 비슷한 느낌을 낼수 있을거 같아 뺌. 코드도 단순화 시키고. [↑](#footnote-ref-5)
6. 훈련 완료시간동안 목적을 잠시 잃어버리는 상태를 없애기 위해 계속 돈을 벌어야 하는 동기를 부여했다. [↑](#footnote-ref-6)
7. 이 시스템은 시간을 금화로도 살수 있게 하는것이므로 부지런한 유저는 시간을 아낄 수 있는 선택을 할 수 있고 자주 접속하지 못하는 유저는 시간을 투자하면 자연히 렙업이 되므로 부담이 없는 장점이 있다. [↑](#footnote-ref-7)
8. 로그아웃 하기전에 금화를 다 못쓰고 나가는 상황을 만들어야 하기 때문. [↑](#footnote-ref-8)
9. 이 방식은 플레이유저가 적어서 털어올게 적어지는 현상을 막아준다. 공격자 입장에선 휴면유저의 수에따라 달라지지 않으므로 유저가 없어서 나도 접는식의 연쇄반응이 없는 장점이 있다 [↑](#footnote-ref-9)
10. 1차시도는 실패했지만 부대배치나 영웅을 바꿔서 2차엔 이기는 경험을 살려놓기 위해. [↑](#footnote-ref-10)
11. 좀더 전략적인 공격선택을 할 수 있게 하기 위해 추가됨. 빨강색 상대라도 공격해봄직한 이유가 생김. [↑](#footnote-ref-11)
12. 과금유저의 경우 침략자가 보통 자신보다 레벨이 높으므로 그것에 대한 보상으로 전투력은 적용하지 않음. [↑](#footnote-ref-12)
13. 전투시작후 바로 퇴각한 경우는 방어보너스가 없다. [↑](#footnote-ref-13)
14. 내걸 뺏어갔는데도 루팅양이 그대로라는 것을 들키지 않기 위해 [↑](#footnote-ref-14)
15. 초반렙은 부대가 몇 개 없으므로 정찰로 인한 스트레스를 주지 않기 위함. [↑](#footnote-ref-15)
16. 이것은 현질러를 위한 배려이다. 예를들어 +1지역이어서 원래는 주황이 스폰되어야 하나 현질로 강해져 그 스팟이 노랑색으로 보이기 시작했다면 클리어후 다시 스폰될 때 이때부턴 노랑으로만 스폰되어야 현질한 보람이 있게 된다. [↑](#footnote-ref-16)
17. 취지) 레벨마다 1포인트씩 받아서 연구시키는건 전체 게임플레이 경험중에서 50번밖에 안나오는 이벤트라 재미가 떨어진다 생각했다. 그래서 연구하는 즐거움을 자주 주기위해서 밸런스보다 재미를 택했다. [↑](#footnote-ref-17)
18. 유저간 차별화와 밸런스 문제가 있지만 재미를 위해서 이쪽을 택함. 그러나 만렙이 되어도 특성은 한 갈래만 연구할 수밖에 없게끔 시간과 금액을 맞춤. 따라서 모든 특성을 찍으려면 만렙이후에도 상당한 시간이 걸림. [↑](#footnote-ref-18)
19. 이것도 특성연구와 취지가 비슷하다. 유닛 오픈하는 재미를 초반에 느껴야 하는데 12렙은 너무 길다고 느낌. 그래서 3레벨단위 오픈으로 바꿈. [↑](#footnote-ref-19)
20. 6렙은 성이 등장하는 시기여서 새 유닛 오픈 이벤트가 없어도 될듯하다. [↑](#footnote-ref-20)
21. 캐쉬를 사용해서 성장에 걸리는 시간을 건너뛴다는 의미 [↑](#footnote-ref-21)
22. 성장의 즐거움을 놔두기위해 5성은 뽑히지 않기로 함. [↑](#footnote-ref-22)
23. 초반에 중형유닛 전문화가 나와도 그거 자체가 동기부여가 될수 있으니 그냥 허용함. [↑](#footnote-ref-23)
24. 3레벨 누적경험치가 거의 1만정도 된다. [↑](#footnote-ref-24)
25. 따라서 가장 비싼 자원인 만드레이크를 생산하는 성의 가치가 가장 높다. [↑](#footnote-ref-25)
26. DB에서 금화값은 읽어오지 않아서 현재 구현 불가능 [↑](#footnote-ref-26)
27. 왜 이렇게 하기로 했는지 기억안나서 뺌. [↑](#footnote-ref-27)
28. 자원을 모으기위해 성은 모두 공략하므로 영혼석을 많은종류로 모으는 문제가 있지만 초록스팟은 보상이 작아서 잘 안가므로 선택지가 될 수 있다. [↑](#footnote-ref-28)
29. 어차피 행동력으로 조절되므로. [↑](#footnote-ref-29)
30. 빈슬롯에 대한 전투력이 최대치로 메워지므로… [↑](#footnote-ref-30)
31. 매일 영혼석 종류가 로테이션 되는것도 괜찮은 방법. [↑](#footnote-ref-31)
32. 메달을 한번에 많이 얻기위해선 가능한 더 어려운 스테이지를 도전해야 하고 그러자면 영웅업그레이드를 열심히 해야하므로 선순환 도전의식이 생긴다. [↑](#footnote-ref-32)
33. 클리어한 모든 스테이지의 영혼석이 전부 인벤에 들어오는걸 방지하기 위함. [↑](#footnote-ref-33)
34. 보통은 대부분 드랍되는데 가끔 드랍이 안될때는 아쉬운 마음에 리셋을 사용하게 하기위한 작은 장치 [↑](#footnote-ref-34)
35. 목표의식을 빨리 찾을수 있도록 하는 조치 [↑](#footnote-ref-35)
36. 게임에 자주 참여하지 못하는 라이트유저를 위한 배려. 만약 하루이내 클리어가 가능한 구조라면 밤늦게 접속한 라이트유저는 도전을 못하게 되는일이 생겨 이런 방식을 택함. [↑](#footnote-ref-36)
37. 플레잉 비율을 더 높인 것은 운에 용하는 요소보다 게임플레이로 얻을수 있게 하는게 더 긍정적이라 생각했기 때문. [↑](#footnote-ref-37)
38. 모든 패시브를 다 동원해서 바리에이션을 치지 뽑기조합영웅이 너무 많아지는거 같아서 수도 줄이고 각각의 스킬도 고유하게 만들 겸. [↑](#footnote-ref-38)
39. 규칙은 랜덤으로 얻거나 시스템에서 누구에게나 지급하는 방식은 액티브끼리 겹쳐도 되지만 길드레이드/메달스팟은 포인트를 모아서 유저가 직접 고르는 방식이므로 이미 경험해본적 있는 액티브가 나온다면 동기부여가 떨어지기 때문. [↑](#footnote-ref-39)
40. 과거의 일반뽑기는 없어지고 고급금화뽑기가 일반뽑기로 전환된다 [↑](#footnote-ref-40)
41. 계정렙으로 하지 않은 이유는 저렙때 모자라는 금화를 캐시로 모두 충당해서 모든영웅을 다 뽑아버릴수 있기때문. [↑](#footnote-ref-41)
42. 영웅을 직접 주게되면 모든 유저가 같은 영웅을 갖게 되어 획일화 되는 문제가 있음. [↑](#footnote-ref-42)
43. 레벨 7까지는 자원의 압박없도록 하는게 기준 [↑](#footnote-ref-43)
44. 바리에이션 문제가 있어서 삭제 [↑](#footnote-ref-44)