영웅 소환 사양서

# 영웅의 등급

* + 영웅의 등급은 총 4단계. 추가 패치로 5단계까지 늘어날 수 있음.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 등급 | 명칭 | 식별자 |
| 1등급 | 일반 | xGD\_COMMON |
| 2등급 | 베테랑 | xGD\_VETERAN |
| 3등급 | 희귀 | xGD\_RARE |
| 4등급 | 에픽 | xGD\_EPIC |
| 5등급 | 전설 | xGD\_LEGENDRY |

# 가격

* + 일반소환
    1. 금화로 소환한다.
    2. 소환가격은 50,000 금화
  + 고급소환
    1. 금화와 캐쉬 둘 모두로 소환할 수 있다.
    2. 금화가격: 500,000
    3. 캐쉬가격: 보석300개
  + 가격은 global.xml에 지정할 수 있도록 한다.
    1. 일반소환: gold\_low\_summon
    2. 고급소환(금화): gold\_high\_summon
    3. 고급소환(캐쉬): cash\_high\_summon

# 확률테이블

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 등급 | 일반 | 고급 |
| 5등급 | 0% | 0 |
| 4등급 | 1% | 22% |
| 3등급 | 19% | 78% |
| 2등급 | 40% | 0% |
| 1등급 | 40% | 0% |

# 클랜지정

* + 소환된 영웅에는 클랜이 지정되어야 한다.
  + propHero.xlsx 의 clan값을 사용한다.
  + 만약 clan값이 xCL\_RANDOM일경우 랜덤으로 클랜이 지정된다. 각 클랜의 확률은 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 클랜명 | define | 확률 |
| 까마귀 | xCL\_CROW | 20% |
| 강철군주 | xCL\_IRONLORD | 20% |
| 자유동맹 | xCL\_FREEDOM | 20% |
| 고대문명 | xCL\_ANCIENT | 20% |
| 불꽃 | xCL\_FLAME | 20% |

# 영웅레벨

* + 소환된 영웅은 1레벨이 된다.
  + 영웅의 부대레벨 또한 1로 시작한다.
  + 이벤트등으로 인해 특정레벨로 소환될 가능성 있다.

# 영웅 기본 유닛 지정

* + 소환된 영웅에는 거느리는 유닛이 디폴트로 지정되어야 한다.
  + propHero.xlsx의 지휘타입(lead)에 따라 해당병과에 맞는 소형유닛이 지정되어야 한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 클래스(class) | 지휘타입(lead) | 기본지정유닛 |
| 탱커 영웅(xCLS\_TANKER) | xAT\_TANKER | 창병(xUNIT\_SPEARMAN) |
| 원거리 영웅(xCLS\_RANGE) | xAT\_RANGE | 궁수(xUNIT\_ARCHER) |
| 기마 영웅(xCLS\_HORSE) | xAT\_SPEED | 팔라딘(xUNIT\_PALADIN) |
| 마법사 영웅(xCLS\_WIZARD) | xAT\_RANGE | 궁수(xUNIT\_ARCHER) |
| 힐러 영웅(xCLS\_HEAL) | xAT\_RANGE | 궁수(xUNIT\_ARCHER) |

* 유닛의 수는 부대레벨 테이블에 기반한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 부대레벨 | 소형유닛수 | 중형유닛수 | 대형유닛수 |
| 1 | 5 | 1 | 1 |
| 2 | 6 | 1 | 1 |
| 3 | 7 | 1 | 1 |
| 4 | 8 | 1 | 1 |
| 5 | 9 | 2 | 1 |
| 6 | 10 | 2 | 1 |
| 7 | 11 | 2 | 1 |
| 8 | 12 | 2 | 1 |
| 9 | 13 | 3 | 1 |
| 10 | 14 | 3 | 1 |
| 11 | 15 | 3 | 1 |
| 12 | 16 | 3 | 1 |
| 13 | 17 | 4 | 1 |
| 14 | 18 | 4 | 1 |
| 15 | 19 | 4 | 1 |
| 16 | 20 | 4 | 1 |

# 기타

* + 소환된 영웅은 소환직후 곧바로 영웅 리스트에 추가된다.