

DESIGN DOCUMENT

타워

층 진행, 보상, 미션, 순위와 초기화 규칙

진행과 재도전 경로

현재 진행 상태에 따라 입장 가능한 층과 지급 항목을 구분합니다.

구분	대상 층	처리
진행	다음 미클리어 층	최초 보상과 반복 보상 지급, 진행 상태 갱신.
재도전	가장 최근 클리어 층	반복 보상 지급.
미션	이미 클리어한 미션 층	달성하지 못한 층 목표 재도전.
입장 불가	그 밖의 일반 클리어 층	진행 경로와 반복 보상 지점 제한.

입장

전용 재화

전투 진입 시 지정된 입장 재화를 사용.

편성

복수 제한

속성과 희귀도 조건을 함께 적용 가능.

연동

상품 노출

특정 층 클리어 상태를 노출 조건으로 사용 가능.

대표 데이터 항목과 지급 규칙

층 연결, 편성 제한, 최초·반복 보상과 미션 효과를 구분합니다.

항목	컬럼명	형식	용도
층 참조값	stage_ref_id	integer	미션 효과가 적용되는 층 지정.
진행 연결값	next_stage_id	integer	선행 층과 다음 층의 관계 확인.
편성 제한 목록	formation_rules	string	속성과 희귀도 제한값을 구분자(세미콜론 등)로 복수 입력.
보상 참조값	first_clear_reward_id repeat_reward_id	integer	최초 보상과 반복 보상을 구분.
달성 단계별 효과	mission_effect_id mission_effect_value	integer · float	달성 단계에 대응하는 효과 한 건과 적용값 지정.

최초

다음 층 클리어

최초 보상과 반복 보상을 함께 지급.

반복

최근 층 재도전

반복 보상만 지급하고 월간 상한 확인.

미션

달성 단계

해당 단계 효과 한 건만 적용하고 하위 효과는 누적하지 않음.

상한

초과분

남은 수량까지만 지급하고 초과분은 제외.

순위 판정과 월간 초기화

클리어 직후 기록을 비교하고 월간 경계에서 진행 상태를 교체합니다.

순서	비교 기준	우선 기록
1	도달 층	더 높은 층.
2	클리어 턴 수	더 적은 턴.
3	기록 시각	먼저 생성된 기록.

초기화

진행 기록

층 진행과 클리어 기록을 초기화.

초기화

보상 상태

전용 재료 수량과 미션 보상 상태를 초기화.

초기화

순위·구매

순위 상태와 관련 구매 기록을 초기화.

이전 시즌

순위 보상

이전 시즌 결과를 정한 뒤 다음 화면 진입 시 지급.

경계

전투 시작 시점

초기화 전 시작한 전투는 이전 시즌 기준으로 정산.

표시

순위 행

이용자명은 UUID로 익명 표시. 소속 태그, 도달 층, 턴 수, 클리어 편성.

테스트 케이스(QA)

진행 연결과 전투 결과를 확인하고 설정 변경 시 검증 조건을 다시 봅니다.

항목	처리	추가 확인
층 건너뛰기	선행 층과 다음 층 관계를 서버에서 확인.	동시 완료 요청의 순서 처리.
0턴 클리어	전투 시작 효과가 없어 성립하지 않는 결과.	전투 시작 효과 추가 시 조건 재검토.
빈 편성	유닛 없이 클리어한 결과를 비정상 처리.	시작 편성과 결과 편성의 일치.
미션 결과	미션 성공 판정과 달성 단계는 클라이언트에서 계산해 서버로 결과만 패킷을 전송.	서버 재검증 규칙은 별도 정의.

보상 상한

상한 검사는 반복 보상 위치를 대상으로 합니다. 다른 보상 위치에 같은 재료를 넣을 때는 검사 범위를 다시 확인해야 합니다.

시즌 보상

화면 진입 시 지급하는 이전 시즌 보상은 미접속, 재접속, 중복 요청을 구분하는 지급 상태가 필요합니다.