적사터 퀘스트 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.08.01 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2024.08.12 | 요청 프로세스 추가,  보수 내용 추가. | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc174485966)

[2. 개요 3](#_Toc174485967)

[2.1. 개념 정의 및 설명 3](#_Toc174485968)

[3. 퀘스트 처리 순차 프로세스 4](#_Toc174485969)

[4. 프로세스 해설 5](#_Toc174485970)

[4.1. 요청 프로세스 5](#_Toc174485971)

[4.2. 요청 승인 검토 5](#_Toc174485972)

[4.3. 가능성 검사 5](#_Toc174485973)

[5. 중요도 6](#_Toc174485974)

[5.1. 메인 퀘스트 6](#_Toc174485975)

[5.2. 서브 퀘스트 6](#_Toc174485976)

[6. 퀘스트 목표 7](#_Toc174485977)

[6.1. 특정 몬스터 처치 7](#_Toc174485978)

[6.2. NPC 대화 7](#_Toc174485979)

[6.3. 특정 위치로 이동 7](#_Toc174485980)

[7. 보수 8](#_Toc174485981)

[7.1. 아이템 보수 8](#_Toc174485982)

[7.2. 스킬 보수 8](#_Toc174485983)

1. 개요

적사터 퀘스트 관련 기획을 작성한 문서이다.

* 1. 개념 정의 및 설명

퀘스트란 특정 게임 플레이를 유도하기 위해 플레이어에게 보상을 보수로 제공하는 게임 시스템이다.

수주란 플레이어가 퀘스트를 진행할 수 있는 상태를 시스템으로 정의한 개념이다.

퀘스트는 받을 수 있는 개수에 제한이 있다.

단, 메인 퀘스트는 제한이 없이 받아질 수 있다.

서브 퀘스트는 한번에 5개까지 수주받을 수 있다.

퀘스트 컨트롤러는 플레이어의 퀘스트 수주 상황을 관리하는 컴포넌트 객체이다.

1. 퀘스트 처리 순차 프로세스

퀘스트

발생 객체

Data

Table

UI

컨트롤러

퀘스트

컨트롤러

유저

1. 퀘스트 업데이트

종료

2. 퀘스트 발생 활성화

3. 퀘스트 활성화

가능

6. 요청

승인 검토

7. 퀘스트 정보

요청

요청 거부

8. 퀘스트 정보 제공

11. 요청 거부

처리

12. 퀘스트 관련 UI 업데이트

4. 퀘스트 관련

상호작용 조작

요청 승인

불가능

11. 퀘스트

업데이트

5. 퀘스트 필요 정보 제공

9. 퀘스트 (수주, 진행, 완료)

정보 전달

10. (수주, 진행, 완료) 가능한지 검사

- 가능성 검사

1. 프로세스 해설

퀘스트 처리 순차 프로세스 내의 설명이 필요한 프로세스를 설명한다.

* 1. 요청 프로세스
  2. 요청 승인 검토

퀘스트 처리 순차 프로세스에서 퀘스트의 요청을 받았을 때 요청을 허락해야하는지 검토하는 프로세스이다.

수주 요청의 경우 플레이어가 퀘스트 수주를 받을 수 있는지 조건을 검사한다.

검사할 조건은 퀘스트 수주 개수 제한을 검사한다.

진행 요청의 경우 플레이어가 퀘스트를 진행시킬 수 있는지 조건을 검사한다.

검사할 조건은 플레이어의 퀘스트 컨트롤러에서 관리하는 퀘스트 목표 조건이다.

완료 요청의 경우 플레이어가 퀘스트를 완료할 수 있는지 조건을 검사한다.

검사할 조건은 플레이어의 퀘스트 컨트롤러에서 관리하는 퀘스트 목표 조건이다.

* 1. 가능성 검사

퀘스트 처리 순차 프로세스에서 퀘스트 컨트롤러가 퀘스트 발생 개체로부터 퀘스트를 받았을 때 요청을 진행할 수 있는지 검토하는 프로세스이다.

수주 요청의 경우 플레이어가 퀘스트 수주를 할수 있는지 퀘스트 컨트롤러를 검사한다.

검사할 조건은 퀘스트 수주 개수 제한을 검사한다.

진행 요청의 경우 검사를 하지 않고 그대로 퀘스트 컨트롤러로 요청을 수행한다.

완료 요청의 경우 플레이어가 퀘스트를 완료할 수 있는지 퀘스트 컨트롤러를 검사한다.

검사할 조건은 인벤토리의 빈 공간 확인이다.

1. 중요도

퀘스트는 중요도에 따라 나뉠 수 있다.

퀘스트는 메인 중요도와 서브 중요도로 나뉜다.

* 1. 메인 퀘스트

메인 퀘스트는 시나리오를 따라가고 게임을 진행시키는 게임 상 핵심 퀘스트를 말한다.

첫 메인 퀘스트는 게임이 시작되고 자동으로 수주된다.

메인 퀘스트는 게임이 엔딩으로 컨텐츠가 끝날 때까지 반드시 수주된 상태로 있어야 한다.

메인 퀘스트가 완료되면 다음 메인 퀘스트가 자동으로 수주된다.

* 1. 서브 퀘스트

서브 퀘스트는 플레이어의 선택에 따라 진행할 수 있는 겉다리 퀘스트를 말한다.

서브 퀘스트는 총 5개까지 수주할 수 있다.

1. 퀘스트 목표

퀘스트는 완료되기 위한 목표가 존재한다.

플레이어는 퀘스트 목표를 수행하여 퀘스트를 완료하고 보수를 받기 위해 게임을 플레이한다.

목표는 시스템상으로 규격화된 종류가 존재한다.

퀘스트 목표는 퀘스트 목표 테이블과 세부 목표 테이블로 관리된다.

* 1. 특정 몬스터 처치

특정 몬스터를 특정 마리 수 만큼 처치하는 퀘스트 목표이다.

세부 목표 테이블에는 처치해야할 몬스터 idx와 처치 목표 마리수가 포함된다.

* 1. NPC 대화

특정 NPC와 대화를 해야하는 퀘스트 목표이다.

세부 목표 테이블에는 대화해야하는 NPC idx와 대화 종류 ENUM이 포함된다.

* 1. 특정 위치로 이동

특정 위치로 이동해야하는 퀘스트 목표이다.

세부 목표 테이블에는 위치 번호 idx가 포함된다.

1. 보수

보수는 플레이어가 퀘스트를 완료하면 플레이어에게 제공되는 보상이다.

보수는 퀘스트의 동기 부여 역할을 담당하며, 플레이어의 성장을 보조하는 기획 수단이다.

보수는 퀘스트 정보 테이블에 보수 idx를 외부키로 두며, 보수 테이블, 상세 테이블을 따로 관리한다.

* 1. 아이템 보수

아이템 보수는 퀘스트 보수로 아이템을 지급하는 보수이다.

아이템 보수는 플레이어가 아이템을 보수받을 수 있는 지 확인 후 지급 해야한다.

아이템 보수의 경우 보수로 지급할 아이템 번호와 아이템 지급 개수를 따로 상세 테이블로 관리해야한다.

* 1. 스킬 보수

스킬 보수는 퀘스트 보수로 스킬 포인트를 지급하는 보수이다.

스킬 포인트는 행로 시스템의 ‘항사’, 상생 시스템의 ‘백사’가 존재한다.

스킬 보수의 경우 스킬 포인트의 종류 Enum, 지급 수치를 따로 상세 테이블로 관리해야한다.