



브라운 더스트 퀘스트 시스템 역 기획서

작성자 : 임 동민
게기스 공개용

00 목 차

01 문서 개요

문서 목적
게임 소개

02 퀘스트 시스템

퀘스트 개요
퀘스트 시스템 개요
퀘스트 진행
퀘스트 타입
퀘스트 보상

03 퀘스트 시스템 UI

UI 분류
미니 UI
퀘스트 정보 페이지

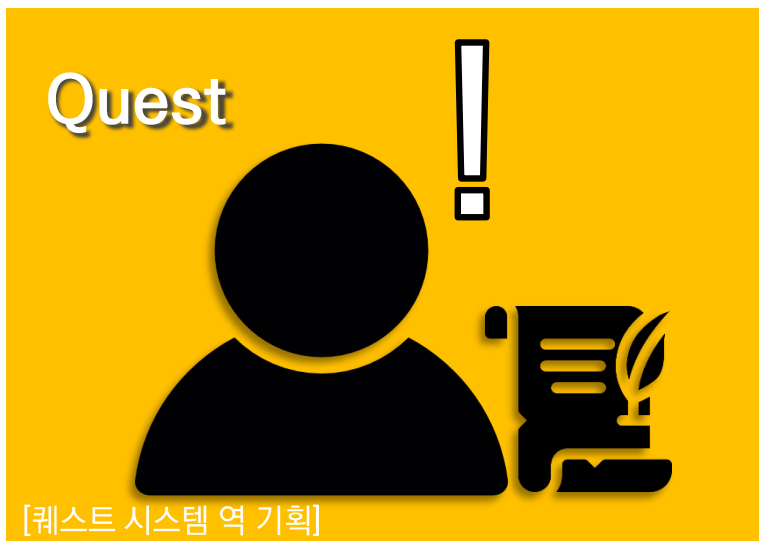
04 퀘스트 시스템 데이터

데이터 테이블

01 문서개요 _ 문서 목적

1. 문서 목적

- 본 문서는 모바일 게임 **브라운더스트**의 퀘스트 시스템을 역 기획하여 **포트폴리오** 용도로 사용하기 위해 작성된다



01 문서개요 _ 게임소개

나만의 용병단을 모집하라!

다양한 공격 형태와 스킬을 가진 용병들을 수집하고 용병들을 이용해 나만의 용병단을 구성하자!
수집한 용병들로 진형을 구성하고, 진형에 구성된 영웅들의 공격 순서를 설정하여 상대 진형과 공방을 주고 받는 턴제 시뮬레이션 RPG



개발	: GAMFS
서비스	: 네오위즈
서비스 형태	: 부분 유료화
플랫폼	: 모바일(AND,IOS)
장르	: 수집형 SRPG (턴제)

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 개요

1. 퀘스트 란?

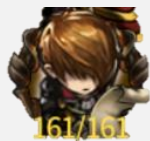
- NPC를 통해 플레이어에게 부여하는 임무

2. 퀘스트 목적

- 게임 플레이 시 직관적 목표로 작용하여 플레이어의 게임 **플레이 방향성 제시** 목적
- 퀘스트를 통한 게임 초반 가이드 목적

3. 퀘스트 분류

- 브라운 더스트의 퀘스트는 진행 캠페인에 따라 다음과 같이 분류할 수 있다



[일식의 날 퀘스트]

일식의 날 캠페인 시나리오에 맞춰 진행되는 퀘스트, 게임 초반 가이드 및 일식의 날 캠페인 진행 유도 목적



[여명의 날 퀘스트]

여명의 날 캠페인 시나리오에 맞춰 진행되는 퀘스트 여명의 날 캠페인 진행 유도 목적

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 시스템 개요

1. 퀘스트 시스템 이란?

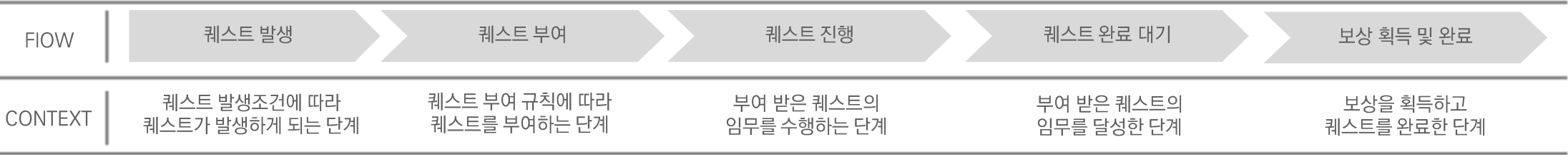
- 퀘스트의 발생부터 완료까지의 **과정을 규칙화** 시키고 정립한 것

2. 퀘스트 시스템 개발 방향성

- 게임 특징 및 방향성을 고려한 퀘스트 진행 과정 규칙화
- 빠른 퀘스트 생성 및 간편한 관리가 가능한 퀘스트 구조 규격화

3. 퀘스트 진행

- 퀘스트의 진행단계는 다음과 같다



02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 진행

1. 퀘스트 발생

- 각 퀘스트는 하나의 발생 조건을 보유하고 있으며, 발생 조건 만족 시 해당 퀘스트는 활성화 된다

발생 조건	내 용
최초 로그인	최초 로그인 시 퀘스트 자동 발생
지정 스테이지 클리어	지정 스테이지 클리어 시 발생

2. 퀘스트 부여

- 플레이어는 퀘스트 부여 절차에 따라 퀘스트를 선정하여 자동으로 부여받게 된다
- 플레이어는 각 퀘스트 분류(일식의 날, 여명의 날) 별 1개씩 퀘스트를 부여받게 된다

부여 퀘스트 목록

일식의 날 퀘스트

일식의 날 퀘스트 중 퀘스트 부여 절차에 따라 1개 선정

여명의 날 퀘스트

여명의 날 퀘스트 중 퀘스트 부여 절차에 따라 1개 선정

퀘스트 부여 절차

- 부여받은 퀘스트가 존재하지 않으며 발생한 퀘스트가 존재하는 경우 작동한다

- 발생한 퀘스트를 부여받게 된다

- 발생한 퀘스트가 다수인 경우 퀘스트 번호 값이 가장 낮은 퀘스트를 부여받는다

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 진행

3. 퀘스트 진행

- 퀘스트 진행 단계는 부여받은 퀘스트의 임무를 진행하는 단계이다
- 퀘스트 임무 달성 시 완료 대기 상태로 전환된다

4. 완료 대기

- 퀘스트 임무를 달성하여 보상을 획득하기 이전 까지의 단계이다
- 퀘스트 정보 UI의 보상 받기 버튼을 통해 보상을 획득하여 퀘스트를 완료 할 수 있다

5. 보상 및 완료

- 퀘스트 정보 UI의 보상 받기 버튼을 통해 보상을 획득하고 해당 퀘스트를 완료하는 단계이다
- 보상 받기 버튼 터치 시 보상 연출과 함께 보상으로 지정된 아이템을 획득하게 된다

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 타입

1. 퀘스트 타입

- 브라운더스트의 퀘스트 타입은 다음과 같이 분류된다

- 클리어 : 지정된 콘텐츠 지역 클리어 퀘스트

참가 : 지정된 콘텐츠 참가 퀘스트

상점 이용 : 지정된 재화를 사용하여 상점 이용 퀘스트

UI 입장 : 지정된 UI 입장 퀘스트
- 룬 : 룬 아이템 관련 퀘스트

소셜 : 소셜 관련 퀘스트

용병 : 용병 관련 퀘스트




기타 : 기타 퀘스트

구분	Quest_Type							
Quest_Mission Type	클리어 (0)	참가(1)	상점 이용(2)	UI 입장(3)	룬(4)	소셜(5)	용병(6)	기타(7)
	캠페인 N회 클리어	결투장 N회 참가	공격형 계약서를 사용하여 용병 N회 계약	웹 이벤트 페이지 N회 입장	룬 장착 N회	로비 일러스트 N회 변경	N회 용병 잠금	동시 반복전투 실행
	룬의 사원 N회 클리어	협동 토벌 N회 참가	방어형 계약서를 사용하여 용병 N회 계약	용병 평가 UI N회 입장	룬 강화 N회 시도	단장 정보 일러스트 N회 변경	용병스킬 N회 강화	재료창고 사용
	봉인된 수정동굴 N회 클리어	월드보스 N회 참가	마법형 계약서를 사용하여 용병 N회 계약	월드결투장 로비 N회 입장	룬 능력 제련 N회 성공	단장 정보 인사말 N회 변경	용병 N회 승급	신비의 섬 진형 저장
	-	신성 결투장 N회 참가	고급 계약서를 사용하여 용병 N회 계약	가이드 N회 입장	-	길드 N회 가입	-	-
	-	악마성 N회 참가	일반 계약서를 사용하여 용병 N회 계약	길드전 N회 입장	-	N회 친구신청	-	-
	-	-	영혼파편으로 영혼장비 N회 소환	스킬 전수 페이지 N회 입장	-	시즌 1 캠페인 공략글 N회 작성	-	-
	-	-	-	지하경기장 N회 입장	-	-	-	-
	-	-	-	코스튬 상점 N회 입장	-	-	-	-
	-	-	-	연재 소셜 페이지 N회 입장	-	-	-	-

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 보상

1. 퀘스트 보상 아이템

- 각 퀘스트는 완료 시 설정된 보상 아이템을 지급하며, 1~3 종류의 아이템을 보상으로 설정할 수 있다
- 보상 아이템은 다음과 같이 분류 할 수 있다

보상 아이템 분류	내 용
 재화	고대주화, 다이아, 골드 등 재화류
 계약서	고급 계약서, 유형별 계약서 등 용병 계약 시 사용할 수 있는 계약서 류
 슬라임 걸	캐릭터 레벨 업 용도의 용병인 슬라임 걸
 경험치 관련	단장 경험치, 경험치 물약 등
 룬	각 타입 별 완제품 룬 (수치 및 등급 고정 형태로 제공)
 룬 조각	각 타입별 룬 조각
 스킬북	각 등급 별 스킬북
 스크립트 지정	스크립트를 통한 별도 지정

02 퀘스트 시스템 _ 퀘스트 보상

2. 퀘스트 보상 아이템 세부

- 각 퀘스트 별 세부 보상 데이터 값은 우측 테이블과 같다
스크립트 지정 보상의 경우 지정 품목 설정 후 테이블에 추가

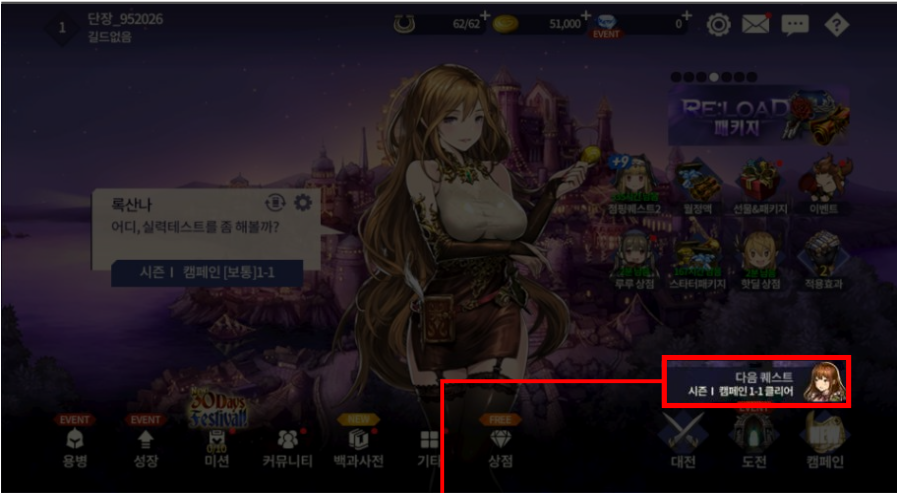
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1			Quest_Reward_Class 값							
2		-	0 (스크립트 지정)	1(재화)	2(계약서)	3(술라임 걸)	4(경험치 관련)	5(룬)	6(룬 조각)	7(스킬 북)
3		0	스크립트 지정	다이아	일반 계약서	옐로우	단장 경험치	맹공의 룬(1성)	맹공의 룬 조각(1성)	3성 스킬북
4		1		고대 주화	고급 계약서	핑크	경험치 물약(12시간)	맹공의 룬(2성)	맹공의 룬 조각(2성)	4성 스킬북
5		2		골드	공격형 계약서	에메랄드	경험치 물약(24시간)	맹공의 룬(3성)	맹공의 룬 조각(3성)	5성 스킬북
6		3		-	방어형 계약서	블루	-	맹공의 룬(4성)	맹공의 룬 조각(4성)	전설 스킬북
7		4		-	마법형 계약서	레드	-	맹공의 룬(5성)	맹공의 룬 조각(5성)	-
8		5		-	지원형 계약서	-	-	맹공의 룬(6성)	맹공의 룬 조각(6성)	-
9		6		-	전설 계약서	-	-	-	-	-
10		7		-	-	-	-	-	-	-
11		8		-	-	-	-	-	-	-
12		9		-	-	-	-	-	-	-
13		10		-	-	-	-	활력의 룬(1성)	활력의 룬 조각(1성)	-
14		11		-	-	-	-	활력의 룬(2성)	활력의 룬 조각(2성)	-
15	Quest_Reward_Item 값	12		-	-	-	-	활력의 룬(3성)	활력의 룬 조각(3성)	-
16		13		-	-	-	-	활력의 룬(4성)	활력의 룬 조각(4성)	-
17		14		-	-	-	-	활력의 룬(5성)	활력의 룬 조각(5성)	-
18		15		-	-	-	-	활력의 룬(6성)	활력의 룬 조각(6성)	-
19		16		-	-	-	-	-	-	-
20		17		-	-	-	-	-	-	-
21		18		-	-	-	-	-	-	-
22		19		-	-	-	-	-	-	-
23		20		-	-	-	-	철벽의 룬(1성)	철벽의 룬 조각(1성)	-
24		21		-	-	-	-	철벽의 룬(2성)	철벽의 룬 조각(2성)	-
25		22		-	-	-	-	철벽의 룬(3성)	철벽의 룬 조각(3성)	-
26		23		-	-	-	-	철벽의 룬(4성)	철벽의 룬 조각(4성)	-
27		24		-	-	-	-	철벽의 룬(5성)	철벽의 룬 조각(5성)	-
28		25		-	-	-	-	철벽의 룬(6성)	철벽의 룬 조각(6성)	-
29		26		-	-	-	-	.	.	-
30		27		-	-	-	-			-
31		28		-	-	-	-			-
32		29		-	-	-	-			-
33		30		-	-	-	-			-

03 퀘스트 시스템 UI_ UI 분류

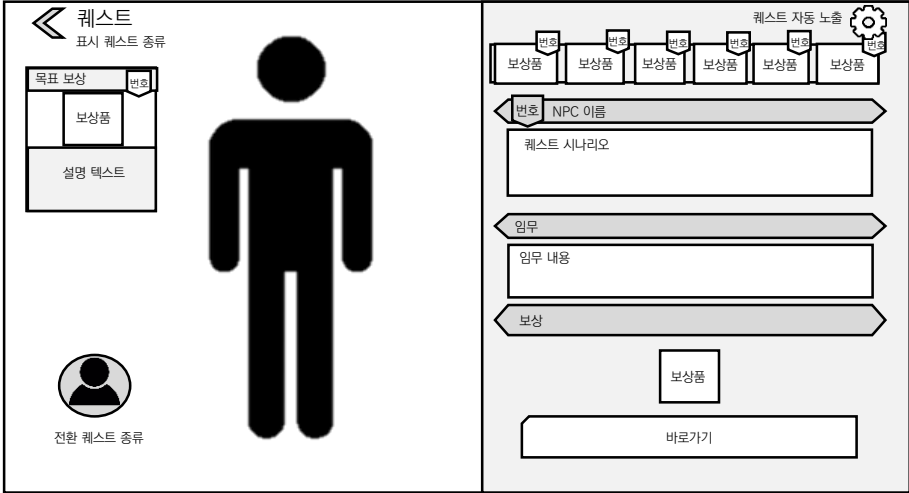
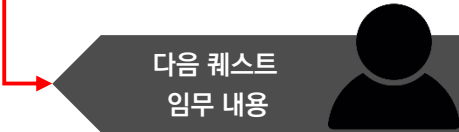
1. 퀘스트 UI 분류

- 브라운 더스트의 퀘스트 UI는 다음과 같이 분류된다

분류	표시 위치	용도
미니 UI	메인 UI 우측 하단	플레이어의 현재 퀘스트 진행 사항을 간략하게 나타냄
퀘스트 정보 페이지	미니 UI를 통해 진입 할 수 있는 별도의 페이지	퀘스트에 관한 세부 정보 확인 및 퀘스트 관련 기능 동작



[미니 UI]



[퀘스트 정보 페이지]




03 퀘스트 시스템 UI_ 미니 UI

1. 미니 UI 목적

- 메인 UI에서 현재 **진행중인 퀘스트** 및 **퀘스트 진행 상태를 직관적으로 확인** 할 수 있게 하기 위함
- 해당 UI를 버튼화 시켜 터치 시 세부 퀘스트 정보 UI 페이지를 나타내기 위함

2. 미니 UI 표시 규칙

- 미니 UI는 플레이어의 퀘스트 진행 상태에 따라 다음과 같이 구성이 변화 한다
- 부여받은 퀘스트가 2개 이상인 경우(일식의 날 퀘스트 1종, 여명의 날 퀘스트 1종) 가장 최근에 완료된 퀘스트와 같은 분류의 퀘스트를 우선적으로 표시한다

FIOW	퀘스트 발생	퀘스트 부여	퀘스트 진행	퀘스트 완료 대기	보상 획득 및 완료	모든 퀘스트 완료 시
UI	-	-			-	
Element	-	-	- 다음 퀘스트 안내 텍스트 - 진행 퀘스트 임무 내용 - 해당 퀘스트 NPC 아이콘	- 퀘스트 완료 안내 텍스트 - 해당 퀘스트 NPC 아이콘	-	- 모든 퀘스트 완료 안내 텍스트 - 최종 퀘스트 NPC 아이콘
CONTEXT	시스템에 의한 자동 진행으로 미니 UI에서 표시하지 않음		퀘스트 진행 단계에서 노출되는 미니 UI 구성	퀘스트 완료 대기 단계에서 노출되는 미니 UI 구성	퀘스트 정보 페이지에서 진행 됨으로 미니 UI에서 표시하지 않음	모든 퀘스트가 완료되어 진행중인 퀘스트가 존재하지 않을 경우

03 퀘스트 시스템 UI_ 퀘스트 정보 페이지

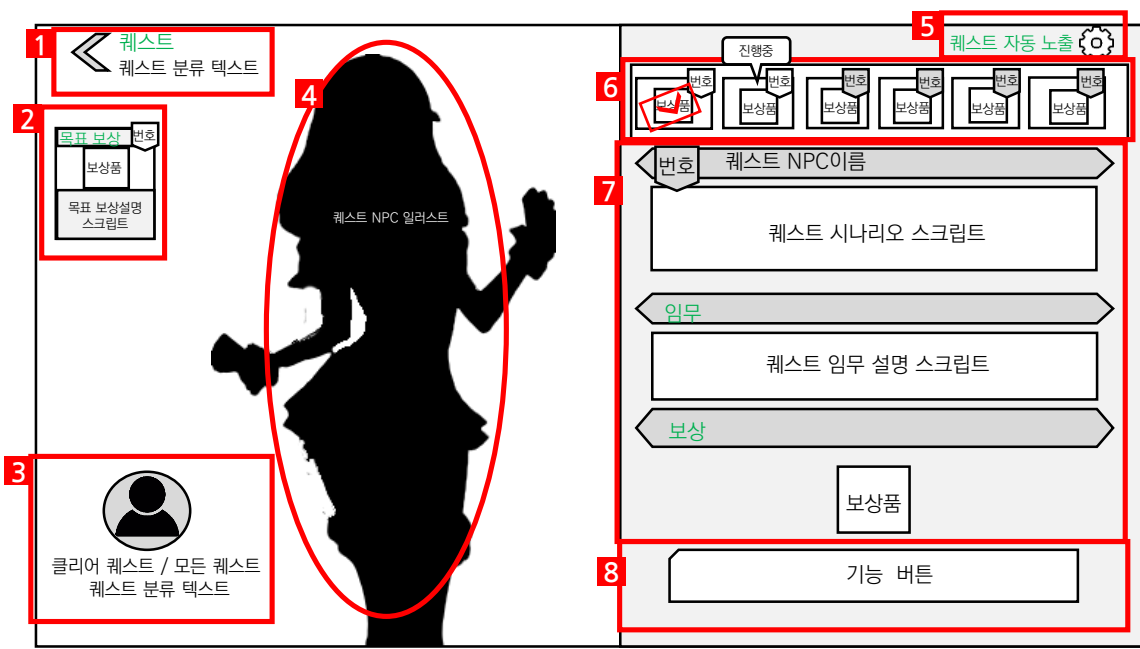
1. 퀘스트 정보 페이지 목적

- 퀘스트에 대한 세부 정보 제공 및 퀘스트 관련 기능 동작을 위함

2. 퀘스트 정보 페이지 구성

- 퀘스트 정보 페이지는 다음과 같이 구성되어 있다

TEXT = 고정 텍스트 : 해당 위치에 변경되지 않고 나타나는 텍스트



번호	이름	내 용
1	뒤로가기 버튼 퀘스트 분류 텍스트	뒤로가기 버튼 : “ < ” 형태의 버튼, 터치 시 이전 플로우 UI로 이동 퀘스트 분류 텍스트 : UI에서 표시하고 있는 퀘스트 분류를 나타냄 (시즌 1 일식의 날, 시즌 2 여명의 날)
2	목표 보상	목표 보상으로 설정된 퀘스트를 보여주는 UI
3	표시 퀘스트 분류 변경	터치 시 UI에서 표시하는 퀘스트 분류 변경 (시즌 1 일식의 날, 시즌 2 여명의 날)
4	퀘스트 NPC	선택된 퀘스트를 수주하는 NPC 전신 일러스트
5	옵션 버튼	터치 시 옵션 창 팝업
6	퀘스트 리스트	표시하고 있는 퀘스트 분류의 모든 퀘스트 리스트
7	퀘스트 정보	선택된 퀘스트의 정보
8	기능 버튼	선택된 퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼

03 퀘스트 시스템 UI_ 퀘스트 정보 페이지



3. 목표 보상 UI



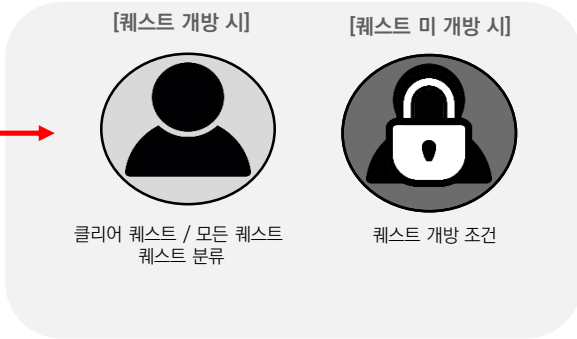
- 목표로 설정된 퀘스트의 정보를 규칙에 따라 보여주는 UI

[UI 표시 규칙]
퀘스트 정보 페이지에서 표시 중인 퀘스트 분류값의 퀘스트 중 표시 완료 상태가 아닌 퀘스트 표시
낮은 번호의 퀘스트를 우선적으로 표시
페이지에서 표시 중인 퀘스트 분류 값 내 미 완료 상태의 목표 설정 퀘스트가 없을 경우 UI 비활성화

[UI 구성]
목표 보상 : 해당 UI의 역할을 전달하기 위한 텍스트
번호 : 목표 보상으로 설정된 퀘스트의 번호
보상품 : 목표 보상으로 설정된 퀘스트의 대표 보상품
목표 보상 설명 스크립트 : "퀘스트" + 퀘스트 번호 + "완료 시" + 대표 보상품 + "가 확정 지급됩니다" 형태로 구성된 목표 보상 설명 스크립트

4. 퀘스트 분류 변경 버튼

- 터치 시 페이지에서 보여주는 퀘스트 분류를 변경하는 버튼
- 정보 페이지가 표시하는 퀘스트 분류에 따라 표시되는 버튼이 변경 된다

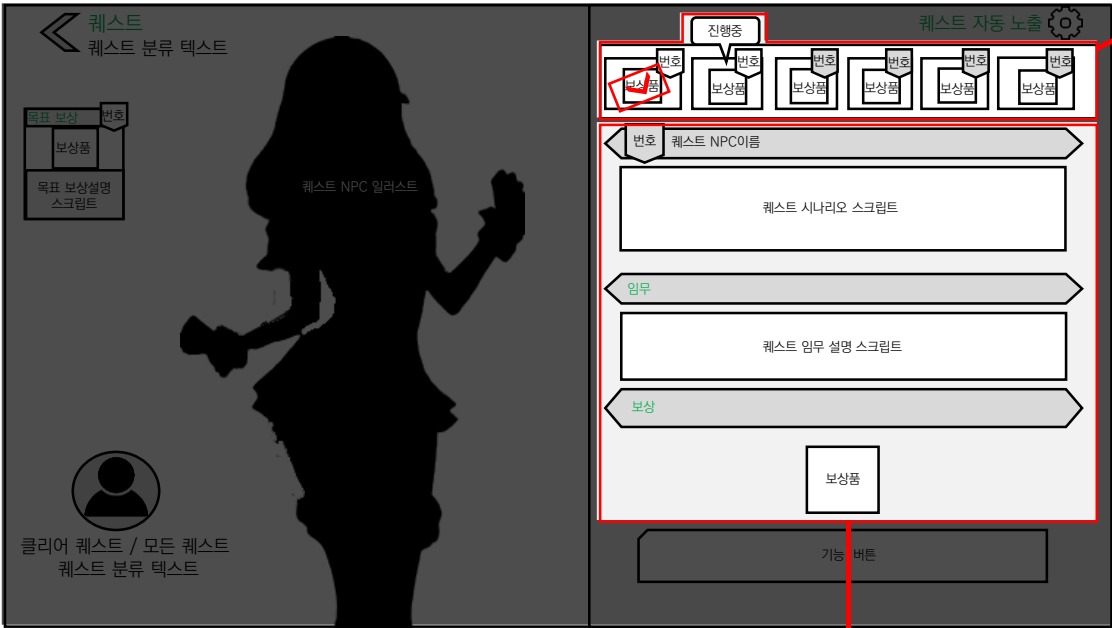


[버튼 표시]
일식의 날 : 여명의 날 버튼 표시
여명의 날 : 일식의 날 버튼 표시

[버튼 구성]
퀘스트 개방 시
클리어 퀘스트 / 모든 퀘스트 : 클리어한 퀘스트 / 총 퀘스트 형태로 구성
퀘스트 분류 : 터치 시 변경되는 퀘스트 분류
이미지 아이콘 : 각 퀘스트 분류 별 캠페인 주인공 아이콘

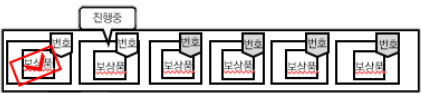
퀘스트 미 개방 시
이미지 아이콘 : 각 퀘스트 분류 별 캠페인 주인공 아이콘
퀘스트 개방 조건 : 해당 분류 퀘스트의 개방 조건

03 퀘스트 시스템 UI_ 퀘스트 정보 페이지



4. 퀘스트 리스트

- 퀘스트 정보 페이지에서 표시하고 있는 분류의 모든 퀘스트 리스트



[리스트 규칙]
낮은 번호의 퀘스트부터 좌측에 배치하여 표시한다
각 퀘스트는 버튼식으로 구성되어 터치를 통해 퀘스트를 선택 할 수 있다
좌, 우 스크롤을 통해 리스트를 조작할 수 있다

[퀘스트 버튼 표시]
각 퀘스트는 해당 퀘스트 진행 상태에 따라 다음과 같이 구분되어 표시된다

FLOW	퀘스트 개방	퀘스트 부여	퀘스트 진행	완료 대기	완료
UI		-			
Element	보상품 아이콘 퀘스트 번호(활성)	시스템에 의해 자동 진행됨으로 UI 로 표시하지 않음	보상품 아이콘 퀘스트 번호(활성) 진행중 메시지	보상품 아이콘 퀘스트 번호(활성) 진행중 메시지	보상품 아이콘 퀘스트 번호(활성) 퀘스트 완료 도장

5. 퀘스트 세부 정보

- 선택된 퀘스트의 세부 정보 창



[UI 구성]
① 번호 : 선택된 퀘스트의 번호 값
② 퀘스트 NPC 이름 : 선택된 퀘스트의 수주 NPC 이름
③ 퀘스트 시나리오 스크립트 : 선택된 퀘스트의 시나리오 스크립트
④ 퀘스트 임무 설명 스크립트 : 선택된 퀘스트의 임무 설명 스크립트
⑤ 보상품 목록 : 선택된 퀘스트의 보상 아이템 아이콘 (1번 슬롯부터 좌측에 표시)
보상품의 경우 최대 3개까지 제공될 수 있다

03 퀘스트 시스템 UI_ 퀘스트 정보 페이지



6. 기능 버튼

- 퀘스트와 관련된 기능을 실행 할 수 있는 기능 버튼
- 퀘스트 진행 상태에 따라 표시되는 버튼 및 기능이 상이하다

[기능 버튼 구분]

각 기능 버튼은 다음과 같이 구분할 수 있다

확인

[확인 버튼]

퀘스트 진행 단계이나 퀘스트를 진행 할 수 없을 경우 표시
터치 시 뒤로 가기 버튼과 동일 기능 실행

바로 가기

[바로 가기 버튼]

퀘스트 진행 단계에서 퀘스트를 진행 할 수 있을 경우 표시
터치 시 퀘스트 임무 대상 시나리오 or UI 페이지로 이동

보상 받기

[보상 받기 버튼]

퀘스트 완료 대기 상태일 경우 표시
터치 시 보상 연출 및 퀘스트 완료 처리

[진행 상태에 따른 기능 버튼 표시]

FLOW	퀘스트 개방	퀘스트 부여	퀘스트 진행	완료 대기	완료
UI	-	-	<div>확인</div> <div>or</div> <div>바로 가기</div>	<div>보상 받기</div>	-

03 퀘스트 시스템 UI_ 퀘스트 정보 페이지

1. 보상 획득 UI

- 보상 받기 버튼 터치 시 팝업 되는 보상 획득UI 에서 보상 연출 및 설정된 보상을 지급한다

[보상 획득 연출]

보상 받기 버튼 터치 시 별도의 보상 획득 UI를 팝업한다

보상 UI에서 퀘스트에 설정된 보상 슬롯 1번의 보상부터 지급한다

보상 획득 UI의 백그라운드에 빛나는 이펙트를 및 보상 아이템 지급 이펙트를 재생한다

[보상 획득 UI]



[보상 획득 UI 구성]

- ① 퀘스트 완료보상 텍스트 : 아이템 지급 이유에 대한 텍스트 / “퀘스트 완료보상 ”
- ② 보상품 이름 : 보상으로 지급되는 아이템 이름
- ③ 보상품 아이콘 : 보상으로 지급되는 아이템 아이콘
- ④ 아이템 개수 : 보상으로 지급되는 아이템 개수
- ⑤ 아이템 설명 : 보상으로 지급되는 아이템 설명
- ⑥ 닫기 버튼 : 터치 시 보상 획득 UI 종료

04 퀘스트 시스템 데이터 _데이터 테이블

1. 퀘스트 시스템 데이터 테이블

구 분	변수 명	변수 타입	내 용	비고
퀘스트 아이디	Quest_ID	String	퀘스트의 ID 구분 값	-
퀘스트 클래스 분류	Quest_Class	Int	퀘스트의 클래스 분류 값	0: 시즌 1 일식의 날 / 1 : 시즌 2 여명의 날
퀘스트 개방 조건	Quest_OpenTrigger	Int	퀘스트의 개방 조건	0: 최초 로그인 / 1: 지정 스테이지 클리어
퀘스트 번호	Quest_Num	Int	퀘스트의 번호	-
임무 설명	Quest_MissionName	String	퀘스트 임무 달성 조건	-
퀘스트 유형	Quest_Type	Int	퀘스트 유형 분류	(퀘스트 목표 타입 값 참조)
퀘스트 세부 유형	Quest_MissionType	Int	퀘스트의 세부 유형	
달성 횟수	Quest_MissionValue	Int	퀘스트 임무 완료를 위한 목표 횟수 값	-
퀘스트 NPC 아이디	Quest_NPC_ID	String	퀘스트 수주 NPC ID 값	-
퀘스트 시나리오 텍스트	Quest_Text	String	퀘스트의 시나리오 내용 텍스트	-
목표 보상 설정 여부	Quest_IsMark	Int	퀘스트의 목표 보상 설정 여부	0: 미 설정 / 1 : 설정
목표 보상 설명	Quest_MarkText	String	목표보상 UI에 나타나는 설명	-
보상 슬롯 활성화 수	Quest_Reward_SlotNum	Int	보상으로 지급하는 아이템의 수	1번 슬롯부터 해당 스테이터스 값 만큼 활성화
1 슬롯 아이템 타입	Quest_Reward_Class01	Int	1 슬롯의 보상 아이템 타입	0: 스크립트 지정 / 1: 재화 / 2: 소환서 / 3: 슬라임 걸 4: 경험치 관련 / 5: 룬 / 6: 룬 조각 / 7: 스킬 북
1 슬롯 아이템 세부	Quest_Reward_Item01	Int	1 슬롯의 보상 아이템 세부 값	(퀘스트 보상 아이템 세부 참조)
1 슬롯 보상 지급 값	Quest_Reward_Value01	Int	1 슬롯의 아이템 지급 수치	-

보상 슬롯의 경우 3번까지 존재하나 본 문서에서는 축약 [데이터 테이블 참조]