

퀘스트 시스템 기획서

게임 제목 : Project I

게임 장르 : MMORPG

목차

- 1.개요
- 2.전체 진행 과정
- 3.퀘스트 분류
- 4.퀘스트 알림 규칙
- 5.퀘스트 수락 규칙
- 6.퀘스트 완료 규칙
- 7.퀘스트 보상 규칙
- 8.퀘스트 실패
- 9.퀘스트 아이템
- 10.퀘스트 시스템 UI

1.개요

– 시스템 정의

- Project I에서 플레이어가 지정된 임무를 수주 받아 완료하여 지정된 보상을 얻는 시스템

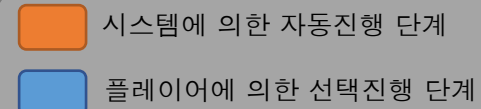
– 의도

- 게임 플레이시 직관적 목표로 작용하여 플레이어에게 플레이 방향성 제시 목적
- 플레이어를 대상으로 퀘스트를 통한 게임 초반 가이드 목적
- 퀘스트를 통한 스토리텔링으로 게임 세계관 및 스토리에 대한 몰입감 극대화
- 퀘스트 보상을 통해 플레이어에게 도전 목적을 부여해 유저 이탈을 최소화

2.전체 진행 과정

퀘스트 시스템 진행

Project I의 퀘스트 진행 과정은 다음과 같은 순서대로 진행되며, 퀘스트 진행에 불필요한 알림 및 수락의 과정은 자동화를 통해 유저의 편의성을 증대 시킨다.



3. 퀘스트 분류 - 성격

분류		내용
스토리	메인	게임의 세계관을 담고 있고 전체적인 스토리를 진행 시키는 퀘스트
	서브	게임의 세계관을 담고 있지만 전체적인 스토리를 진행 시키지 않는 부가적인 퀘스트
	기타	게임의 세계관을 매우 적게 담고 있거나 세계관과는 관계가 없는 부가적인 퀘스트
횟수	일일	하루를 기준으로 초기화되는 반복성 퀘스트
	주간	1주를 기준으로 초기화되는 반복성 퀘스트
	월간	한달을 기준으로 초기화되는 반복성 퀘스트
이벤트	특정 기간동안 이벤트성으로 활성화되는 퀘스트	
전직	플레이어가 전직 할 때 수행하는 퀘스트	

3. 퀘스트 분류 - 방식

분류		내용
전투	사냥	특정 몬스터를 일정량 사냥해야는 퀘스트
	던전	특정 인스턴트 던전을 클리어 해야 하는 퀘스트
	생존	특정 시간동안 조건을 만족한 채 생존 해야 하는 퀘스트
	파괴	특정 물체를 일정량 파괴 해야 하는 퀘스트
	호위	특정 대상/물체를 보호하는 퀘스트
생활	수집	사냥,채집,채광 등으로 특정 아이템을 수집하는 퀘스트
	탐사	특정 장소,물체 등을 조사하는 퀘스트
	제작	특정 아이템을 제작하는 퀘스트
	대화	특정 대상과 대화하는 퀘스트

3. 퀘스트 분류 - 조건

분류	내용
단일	PC의 퀘스트 레벨이 도달 해야 진행 가능한 퀘스트
연계	PC의 퀘스트 레벨 도달 및 이전 퀘스트를 완료해야 진행 가능한 퀘스트
수동	PC가 특정 NPC나 오브젝트를 클릭하여 진행하는 퀘스트
자동	특정 조건을 만족하면 자동으로 진행되는 퀘스트

3. 퀘스트 전체 규칙

- 퀘스트를 실패하면 다시 진행 할 수 있다.
- 퀘스트를 포기 할 수 있다.
- 퀘스트는 연계 될 수 있다.
- 알림 및 수락 과정은 자동화 시스템에 의해 진행 될 수 있다.
- 일부 퀘스트는 영역 진입,몬스터 일정량 처치 등의 조건을 달성하면 자동으로 진행 된다.
- 모든 퀘스트는 성격과 방식의 두가지 분류를 갖는다.
- 모든 퀘스트는 최소 1가지 이상의 조건을 충족해야 한다.
- 퀘스트 진행중 선택지가 있을 수 있으나 결과와 보상은 동일하게 설정한다.
- 전직/메인 에 해당하는 퀘스트는 여러 퀘스트를 동시에 진행 할 수 없다.

4. 퀘스트 알림 규칙

- 모든 퀘스트는 최소 한가지 이상의 조건이 충족되어야 알림이 표시된다.
- 연계 퀘스트일 경우 사전 퀘스트를 클리어 해야 알림이 표시된다.
- 성격-메인 퀘스트에 해당하는 퀘스트는 시각적인 정보를 추가로 제공해 준다.

4. 퀘스트 알림 규칙

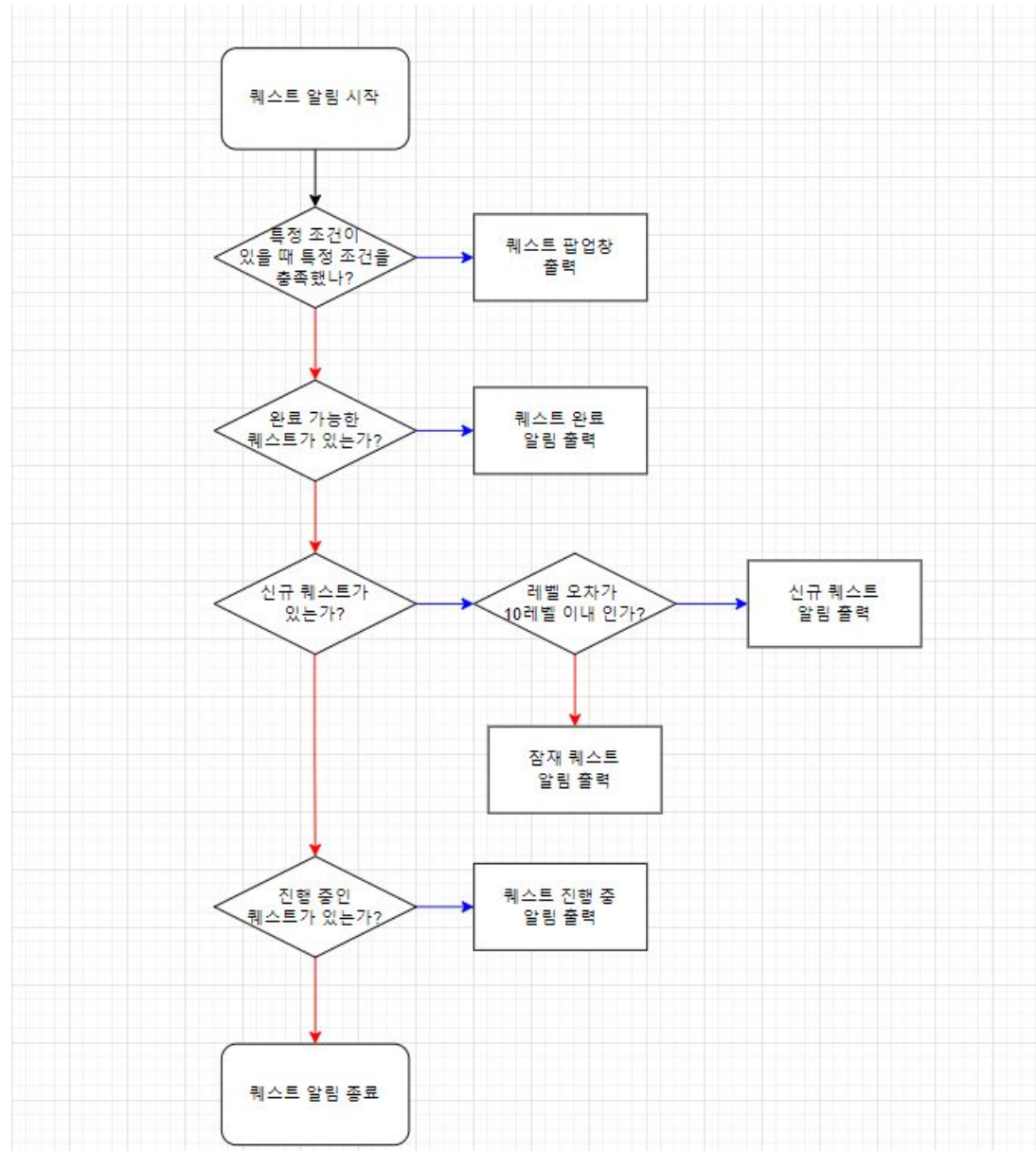
퀘스트 알림 조건

조건	표시	내용
PC레벨 ±10이내	!	신규 퀘스트 알림
PC레벨 ±11초과	!	잠재 퀘스트 알림
퀘스트 완료 시	?	완료 가능 퀘스트 알림
퀘스트 진행 중	...	진행 중 퀘스트 알림
특정 조건 충족 시	팝업창	특정 오브젝트 클릭 특정 오브젝트 파괴 특정 영역 진입 아이템 소유 및 사용

퀘스트 알림 순서

우선 순위	표시	내용
0	팝업창	특정 오브젝트 클릭 특정 오브젝트 파괴 특정 영역 진입 아이템 소유 및 사용
1	?	완료 가능 퀘스트 알림
2	!	신규 퀘스트 알림
3	!	잠재 퀘스트 알림
4	...	진행 중 퀘스트 알림

4. 퀘스트 알림 규칙 - 시스템 플로우



5. 퀘스트 수락 규칙

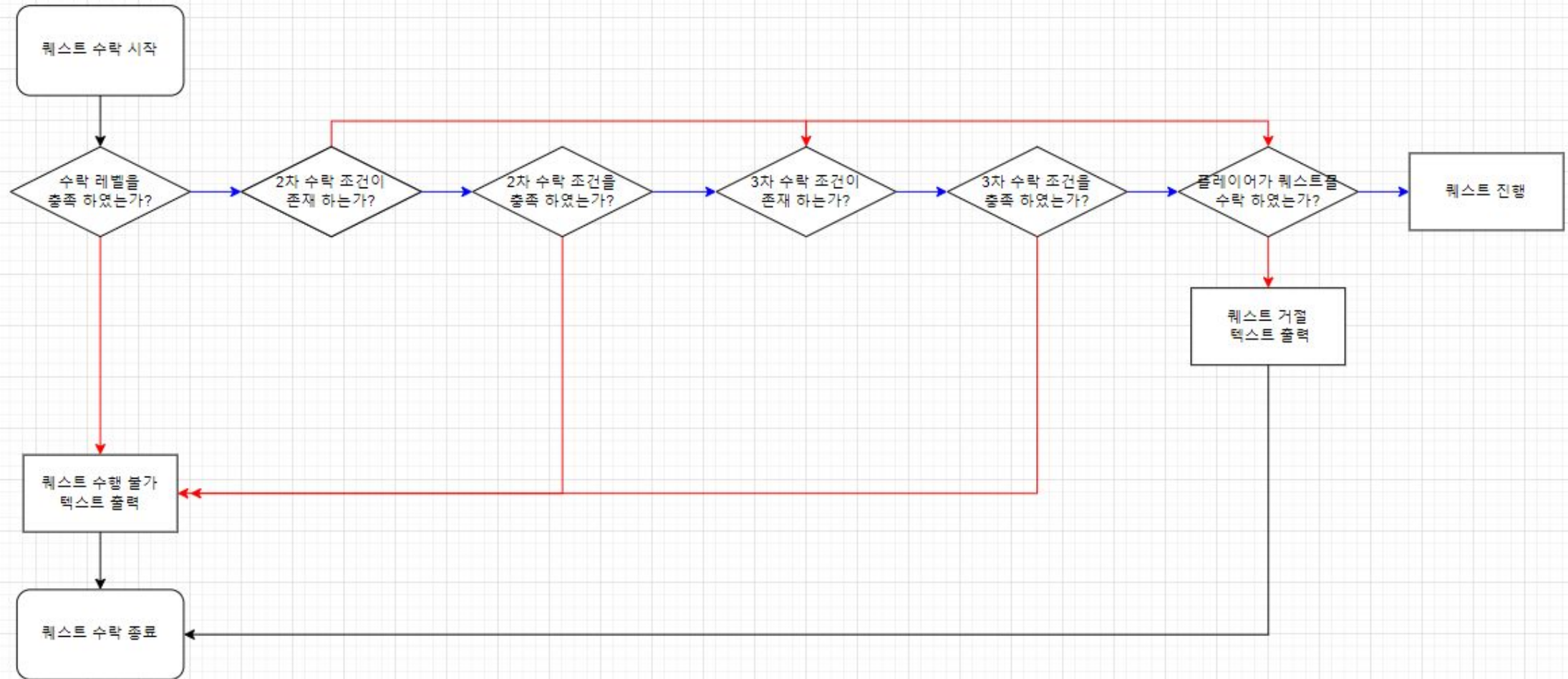
- 모든 퀘스트는 수락 조건을 충족해야 수락 가능하다.
- 횃수에 해당하는 퀘스트는 리셋 시간에 맞춰 자동으로 수락된다.
- 자동에 해당하는 퀘스트는 자동으로 수락된다.
- 수동에 해당하는 퀘스트는 PC가 수동으로 수락 할 수 있다.
- 자동에 해당하는 퀘스트는 거절하지 못한다.
- 자동과 횃수에 해당하는 퀘스트를 제외한 모든 퀘스트는 수동으로 거절 할 수 있다.

5. 퀘스트 수락 규칙

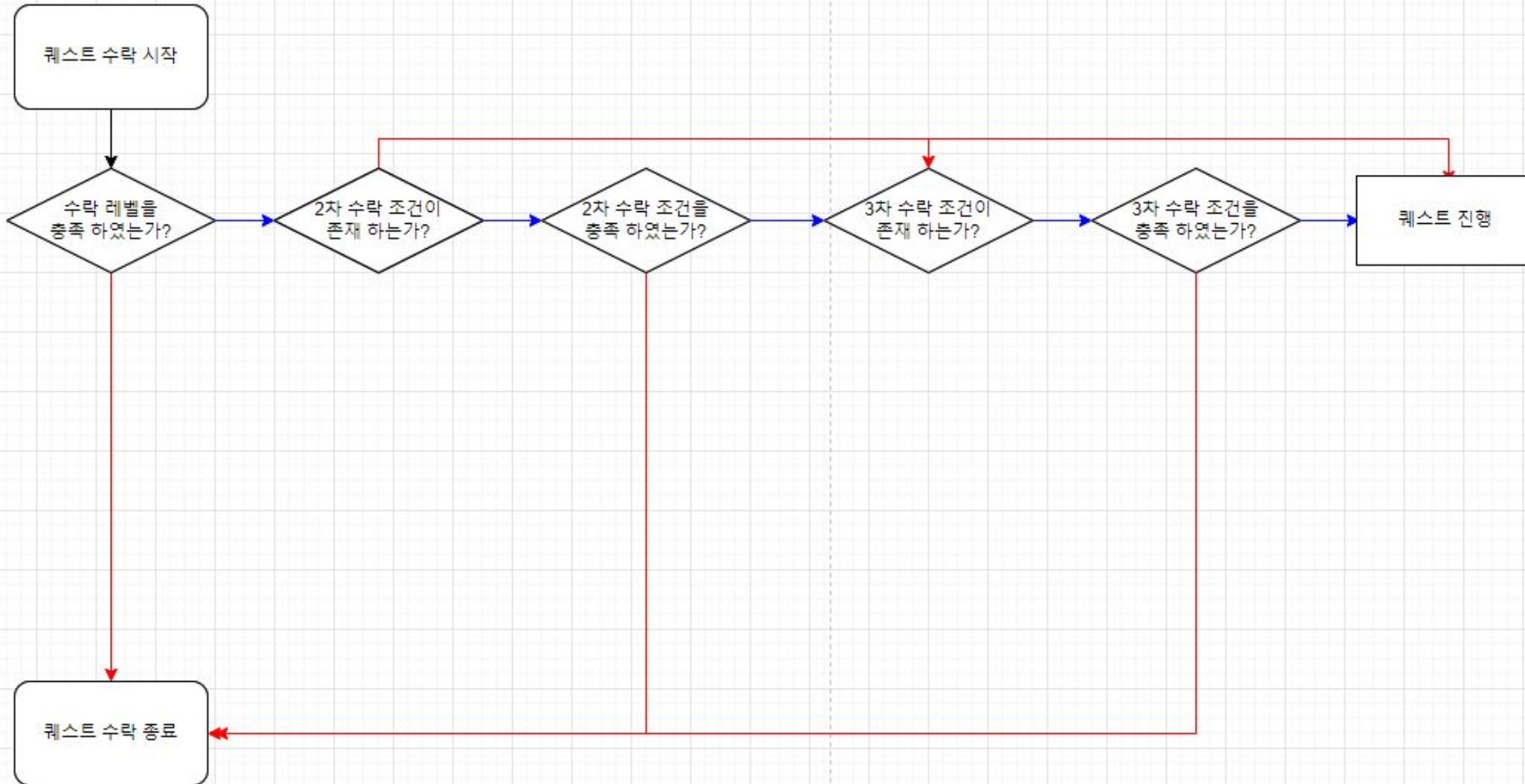
퀘스트 수락 조건

순서	퀘스트	설명
1차	단일	PC가 퀘스트 조건 레벨에 도달
	연계	PC가 퀘스트 조건 레벨에 도달 및 이전 연계 퀘스트 완료
2차	1차 조건을 만족한 뒤 충족되어야 하는 플레이어의 수락 조건 <ul style="list-style-type: none">특정 아이템 소유 및 착용특정 오브젝트 클릭 및 파괴 , 특정 영역 진입특정 몬스터 일정량 처치특정 NPC의 호감도 일정량 이상 쌓기	
3차	2차 조건을 만족한 뒤 충족되어야 하는 시스템적 조건 <ul style="list-style-type: none">일일,주간,월간 퀘스트의 완료 횟수 제한레벨 및 횟수제한이 있는 이벤트 퀘스트메인,전직 퀘스트의 같은 종류의 퀘스트 동시 진행 불가	

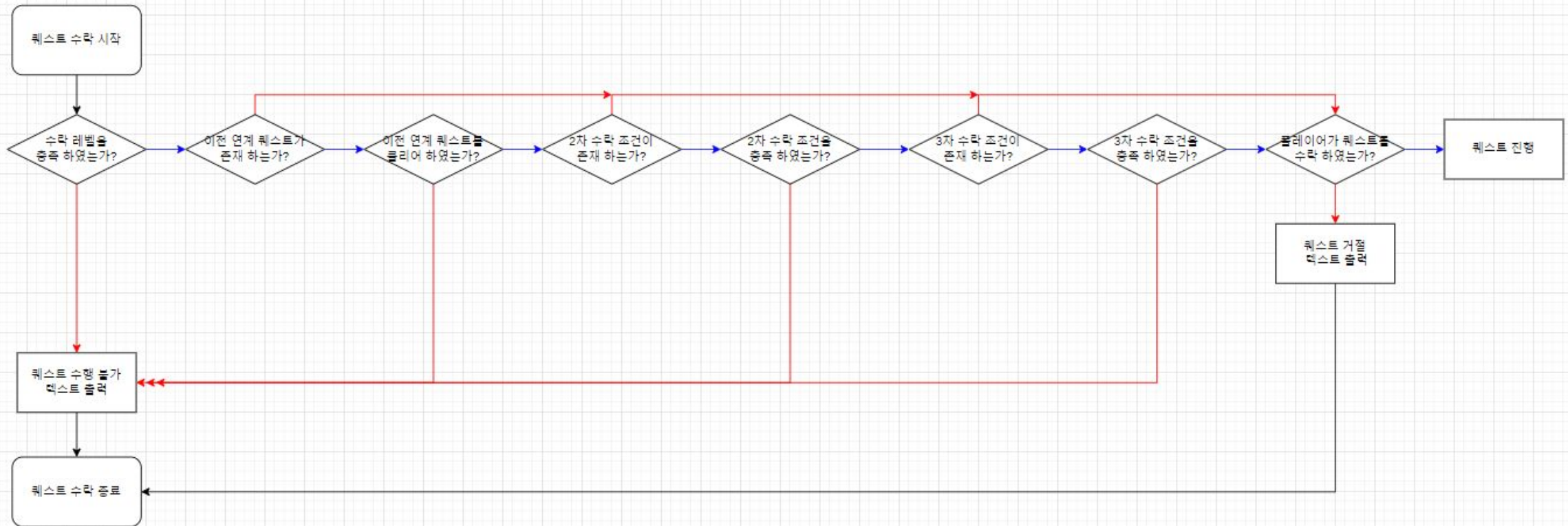
5. 퀘스트 수락 규칙 - 시스템 플로우(단일 수동)



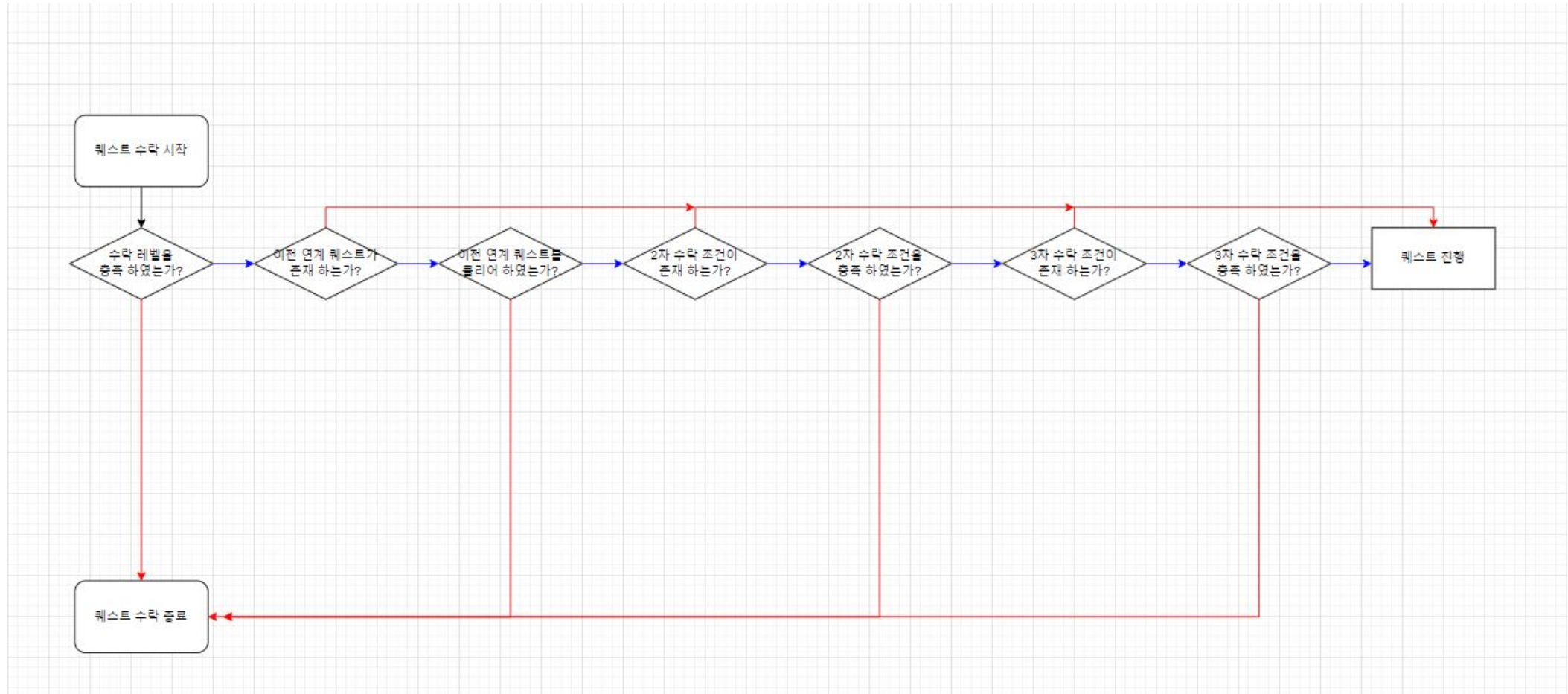
5. 퀘스트 수락 규칙 - 시스템 플로우(단일 자동)



5. 퀘스트 수락 규칙 - 시스템 플로우(연계 수동)



5. 퀘스트 수락 규칙 - 시스템 플로우(연계 자동)



6. 퀘스트 완료 규칙

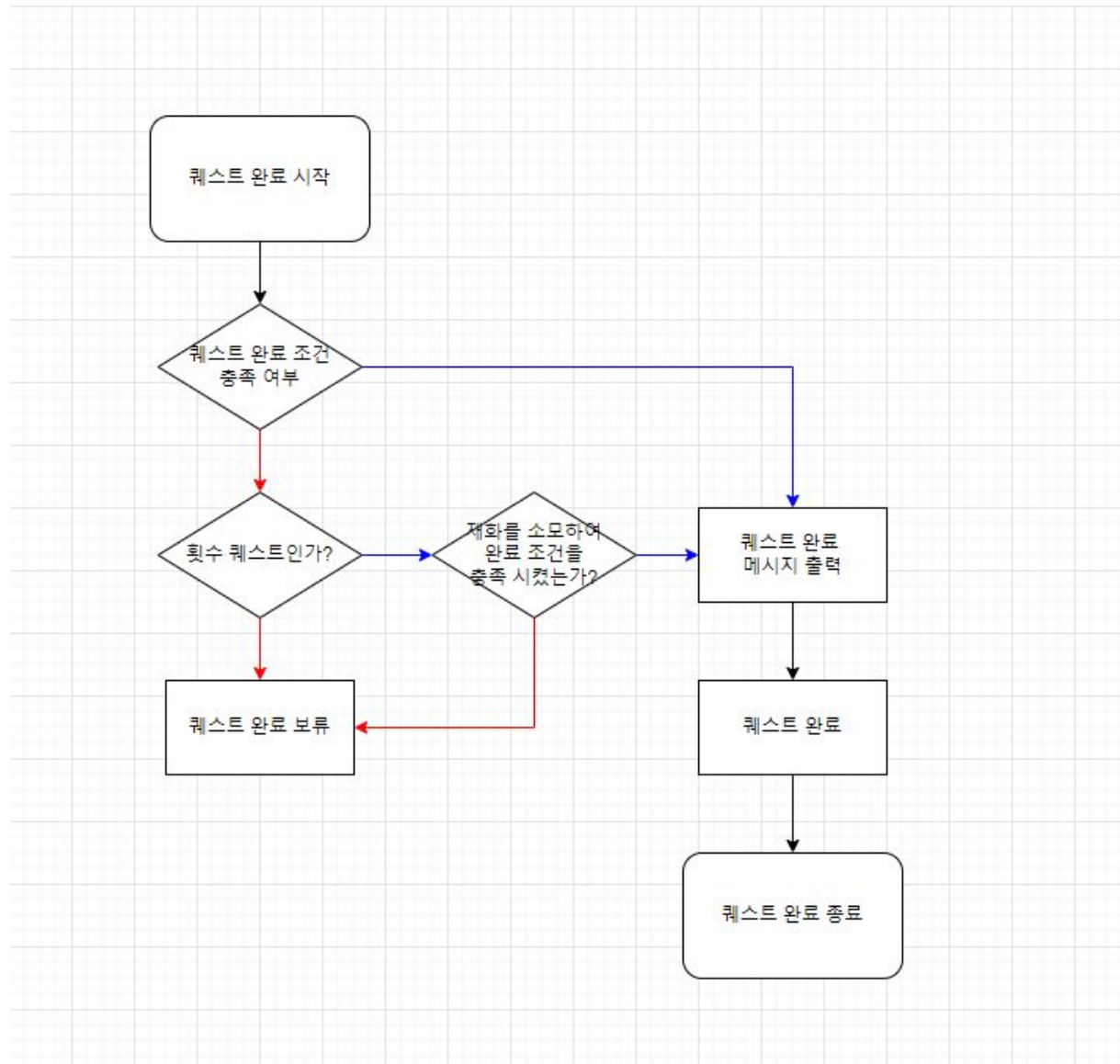
방식에 따른 퀘스트 완료 조건

	방식	조건
필수	사냥	특정 몬스터 일정량 처치
필수	던전	특정 던전 클리어
선택		던전 클리어 랭크 일정 수준 이상 받기
선택		시간 내 던전 클리어
필수	생존	일정 시간 동안 생존하기
선택		출현 몬스터 일정량 이상 처치
필수	파괴	특정 오브젝트 파괴
필수	호위	특정 대상 및 물체 보호
필수	수집	특정 아이템 수집
필수	탐사	특정 장소 및 물체 탐사
필수	제작	특정 아이템 제작
필수	대화	특정 NPC와 대화
선택		적절한 선택지 고르기

퀘스트 추가 완료 방법

성격	조건
희수	재화 소모로 완료하기

6. 퀘스트 완료 규칙 - 시스템 플로우



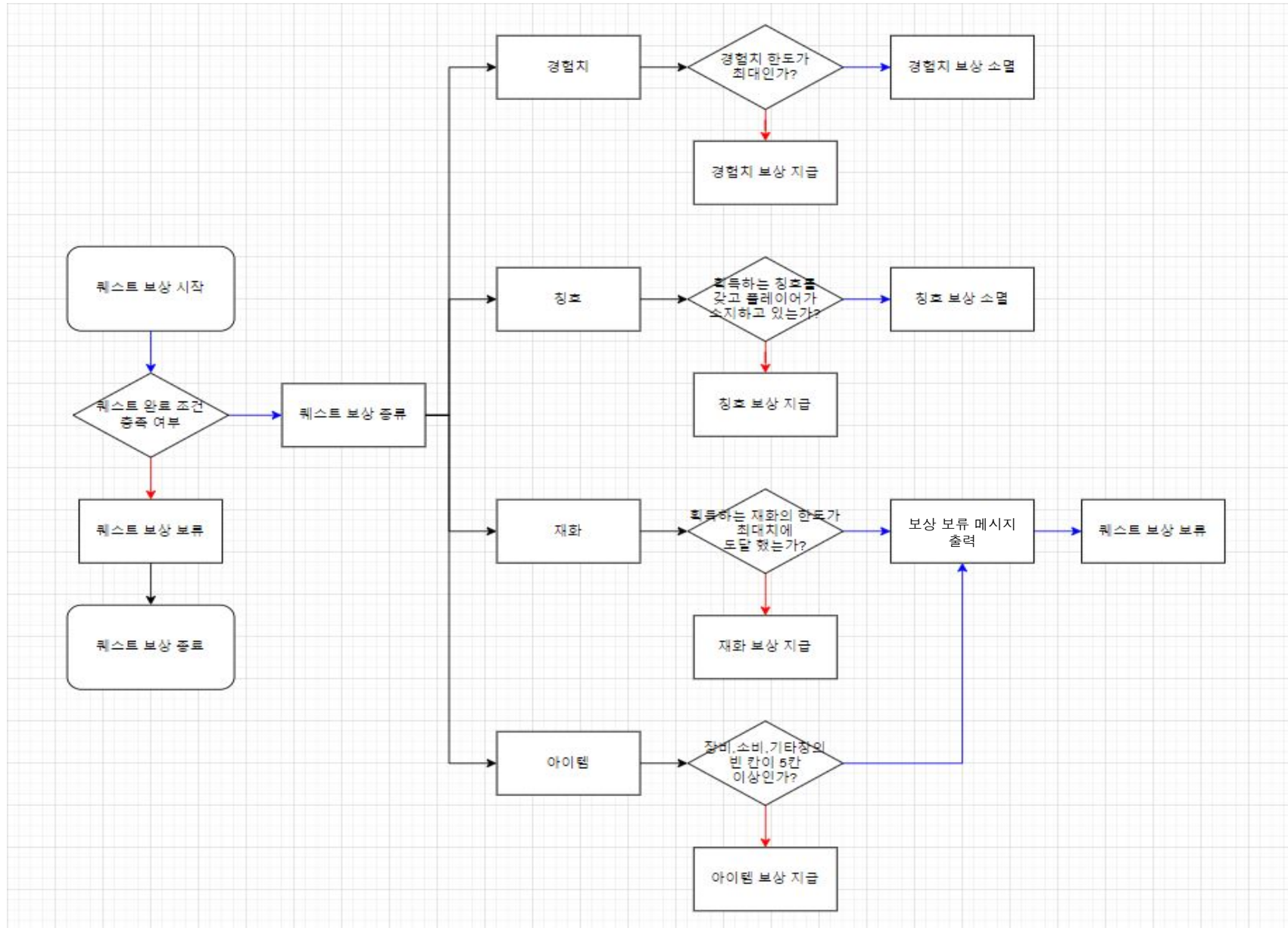
7. 퀘스트 보상 규칙

퀘스트 보상 규칙

- 모든 퀘스트 보상은 퀘스트 완료 후 지급된다.

보상	예외 처리	설명
경험치	소멸	경험치 한도 최대일시 경험치 보상 소멸
재화	팝업창 출력	재화를 소모해야 한다는 팝업창 출력
칭호	소멸	해당 퀘스트를 통해야만 얻을 수 있는 칭호이기에 중복 획득 불가능
아이템	팝업창 출력	장비, 소비, 기타 인벤토리 5칸을 정리해야 한다는 팝업창 출력

7. 퀘스트 보상 규칙 - 시스템 플로우

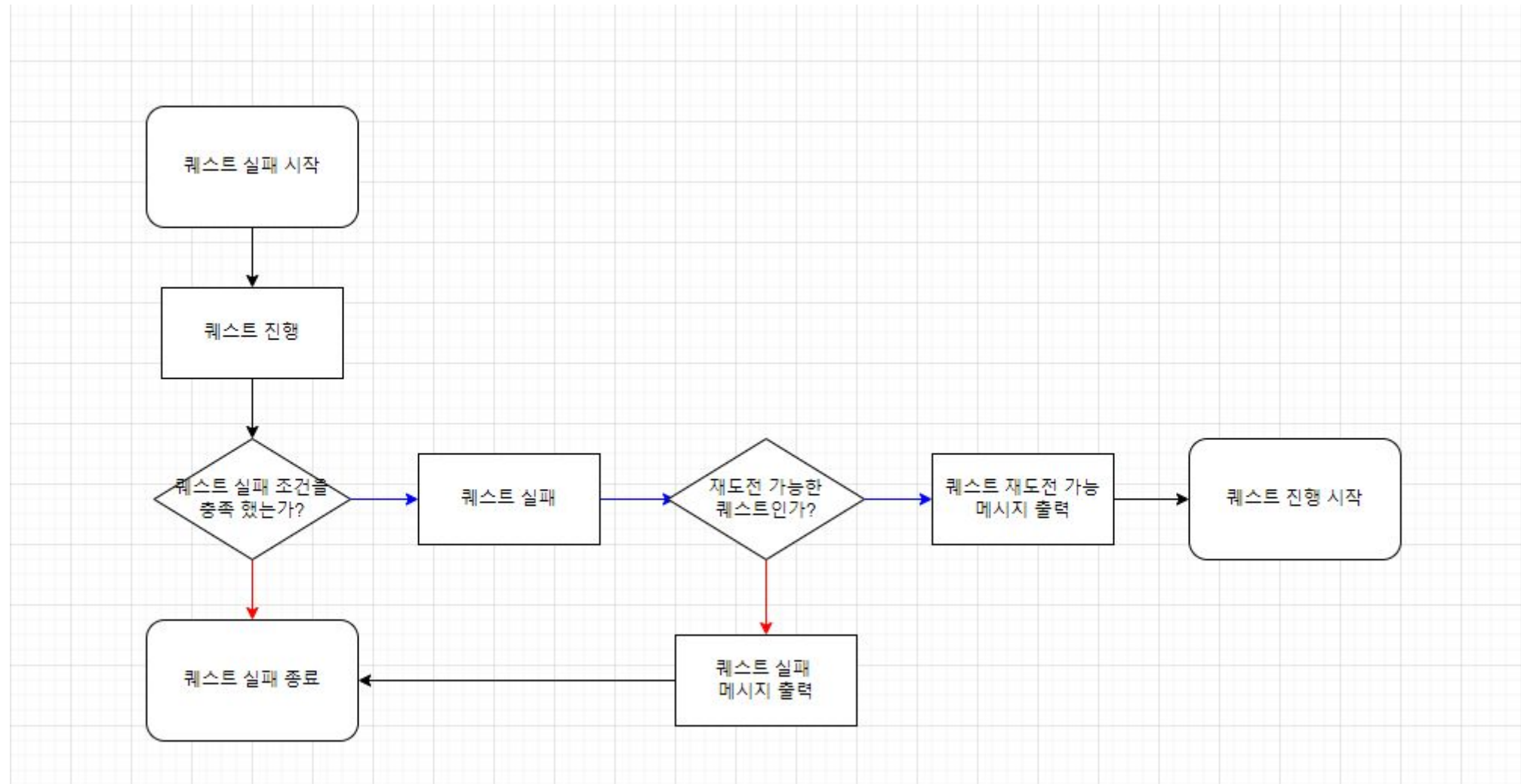


8. 퀘스트 실패

퀘스트 실패 시 재도전 가능 여부

구분	조건
재도전 가능	생존,호위,대화
재도전 불가능	일일,주간,월간

8. 퀘스트 실패 - 시스템 플로우



9. 퀘스트 아이템

퀘스트 아이템 용도

용도	설명
수집용	퀘스트에서 수집 대상으로 지정한 아이템
배달용	특정 NPC에게 전달 해줘야 하는 아이템
제작용	특정 퀘스트 아이템을 제작하는데 필요한 아이템
수행용	특정 퀘스트를 수행하는데 있어 필요한 아이템
퀘스트용	사용하면 퀘스트를 부여해 주는 아이템

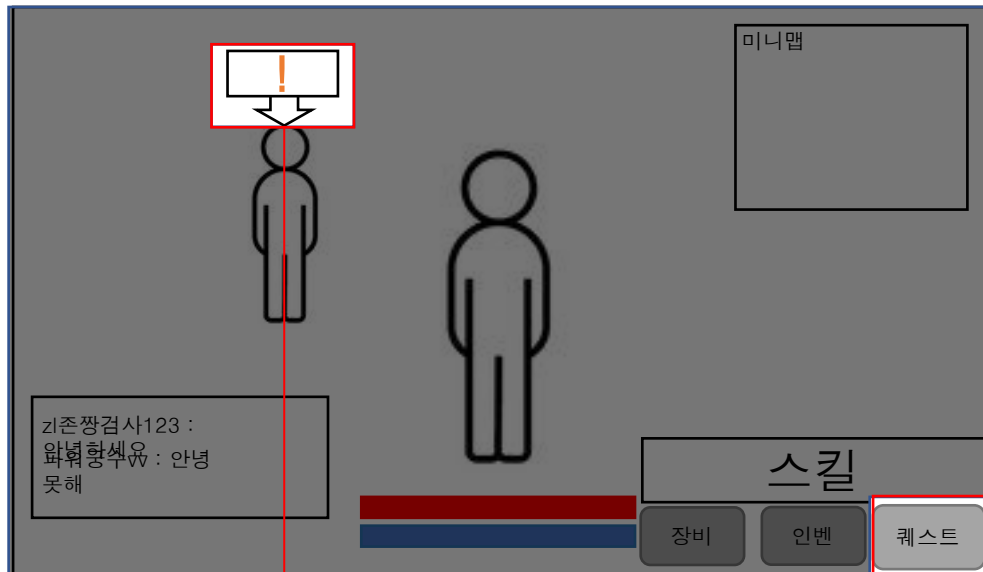
퀘스트 아이템 상호작용

상호작용	가능 여부	설명
판매	불가능	판매 불가 팝업창 생성
거래	불가능	거래 불가 팝업창 생성
드롭	가능	드롭 시 아이템 소멸 경고 팝업창 생성, 드롭 시 아이템 소멸
분해	불가능	분해 불가 팝업창 생성

10. 퀘스트 시스템 UI

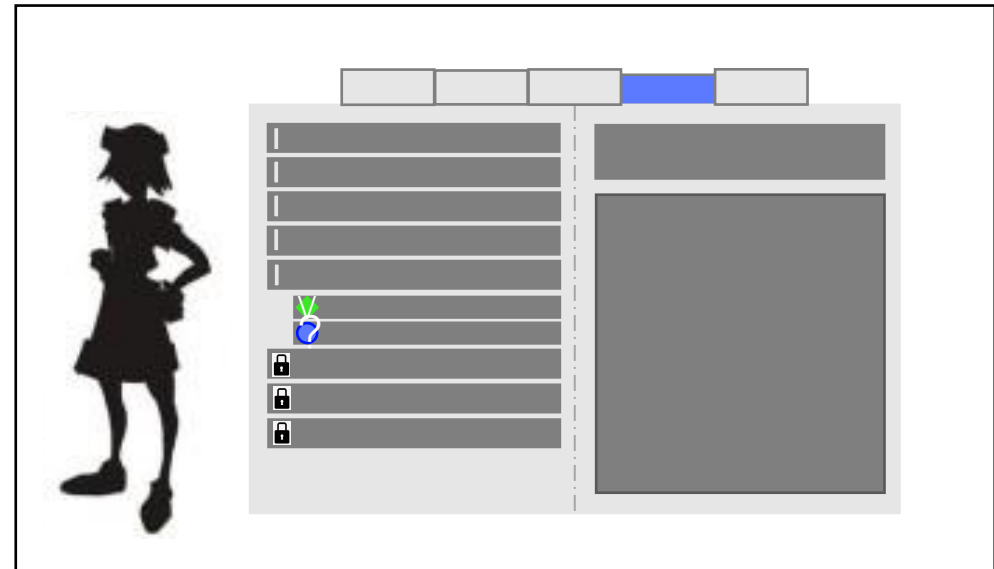
- Project I의 퀘스트 UI 분류는 다음과 같이 분류 된다.

분류	표시 위치	용도
퀘스트 알림 아이콘	NPC 상단	플레이어의 현재 퀘스트 진행 상황을 간략히 표시함
퀘스트 버튼	화면 우측 하단	퀘스트에 대한 중요 정보 확인
퀘스트 정보 페이지	퀘스트 미니 UI를 통해 진입 가능한 별도의 창	퀘스트 관련 세부 정보 확인 및 퀘스트 관련 기능 동작



퀘스트 알림
아이콘

퀘스트 버튼



퀘스트 정보
페이지

10.퀘스트 시스템 UI - 퀘스트 종류

일일	주간	월간	스토리	이벤트
----	----	----	-----	-----

- 퀘스트의 성격에 따라 퀘스트를 분류 해 놓은 버튼

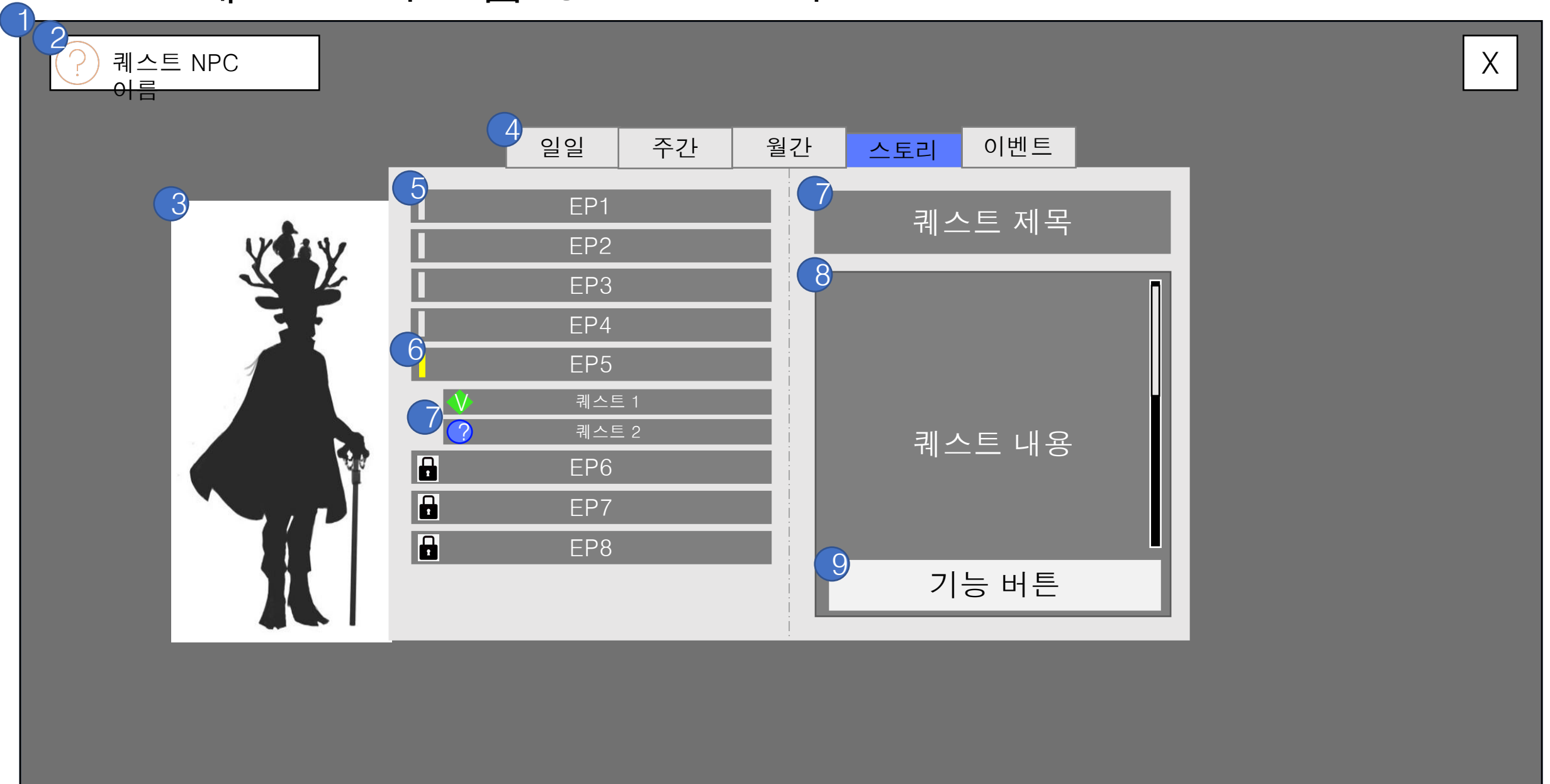
[UI 규칙]

- 일일,주간,월간과 스토리, 이벤트 버튼은 퀘스트 특징에 맞게 독자적인 UI를 갖는다.

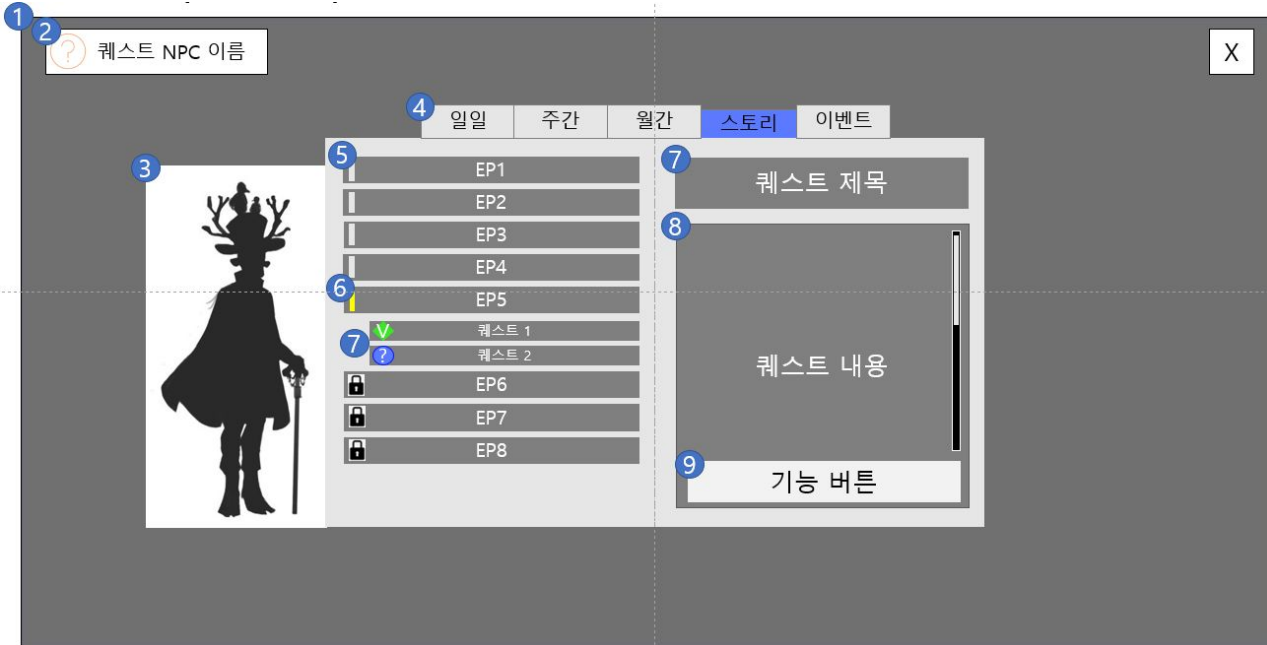


구분	설명
일일	하루를 기준으로 초기화되는 퀘스트 창, 주간/월간 퀘스트와 UI를 공유 한다.
주간	일주일을 기준으로 초기화 되는 퀘스트 창 일일/월간 퀘스트와 UI를 공유 한다.
월간	한 달을 기준으로 초기화 되는 퀘스트 창 일일/주간 퀘스트와 UI를 공유 한다.
스토리	게임 내 메인 퀘스트를 필두로 서브,기타 퀘스트를 표시 하는 창, 퀘스트 창을 열 때 기본값이 된다.
이벤트	기한 한정으로 수행 할 수 있는 이벤트 퀘스트를 표시 하는 창

10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리



10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리



번호	구분	설명	타입
1	퀘스트 창	퀘스트 전체 팝업창, 검은색 계열의 불투명한 창이다.	팝업창
2	퀘스트 타입/NPC 이름	퀘스트 타입에 따른 아이콘과 퀘스트 부여한 NPC 이름 출력	이미지, 텍스트
3	부여한 퀘스트 NPC	퀘스트를 부여한 NPC 이미지 출력	이미지
4	퀘스트 종류	퀘스트의 종류를 선택	버튼
5	퀘스트 내역	종류에 맞는 에피소드를 출력	버튼
6	열린 퀘스트 내역	퀘스트 내용 출력	버튼
7	부여한 퀘스트 NPC	에피소드 클릭 시 퀘스트 제목을 출력	이미지
8	퀘스트 내용	퀘스트 내용 출력	텍스트
9	기능 버튼	퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼	버튼

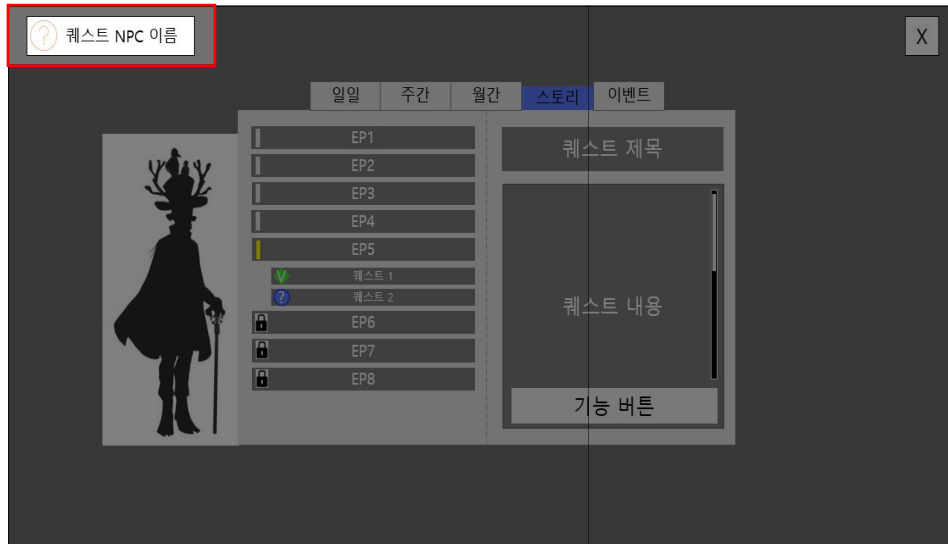
10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (퀘스트 표시)



- 목표로 설정된 퀘스트의 성격과 해당 NPC의 이름을 알려주는 UI

[UI 규칙]

- 퀘스트 성격에 따라 상태 아이콘 변경
- 클릭한 퀘스트 내역에 따라 표시 및 선택한 퀘스트가 없을 경우 UI 비활성화



진행 분류	구분	설명
?	완료	완료한 퀘스트 아이콘
!	신규	신규 퀘스트 아이콘
...	진행 중	진행 중 퀘스트 아이콘

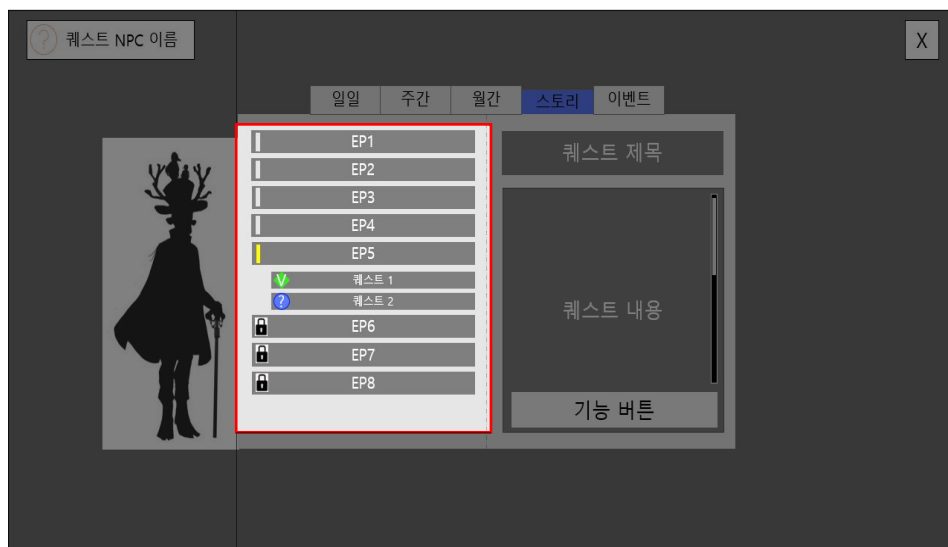
성격 분류	구분	설명
?	메인 퀘스트	노란색으로 표기되는 아이콘
?	서브 퀘스트	파란색으로 표기되는 아이콘
?	기타 퀘스트	검정색으로 표기되는 아이콘
?	전직 퀘스트	보라색으로 표기되는 아이콘

10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (퀘스트 내역)

- 현재 진행된 에피소드와 목표로 설정된 퀘스트의 상태를 확인 할 수 있는 UI

[UI 규칙]

- 메인 퀘스트는 중복하여 진행 할 수 없다는 알림 규칙에 따라 수락 한 순서대로 표시된다.
- 메인 퀘스트는 스토리 진행에 따라 자동으로 부여 된다.
- 전직,서브,기타 퀘스트의 경우 플레이어가 현재 진행중인 에피소드에 기록 한다.
- 전직,서브,기타 퀘스트는 플레이어가 NPC에게 직접 수락한 퀘스트만 기록 한다.



10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (퀘스트 내역 UI)



10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (퀘스트 내역 UI)

구분	버튼	설명	조건 여부	조건 내용
대분류	 닫힌 에피소드	진행 가능하거나, 모두 클리어한 에피소드	조건 불필요	-
	 열린 에피소드	진행 가능하거나, 모두 클리어 한 에피소드를 클릭 했을 시	조건 필요	닫힌 에피소드 클릭
	 잠긴 에피소드	스토리 진행 순서상 아직 진행 할 수 없는 에피소드	조건 필요	에피소드 진행 조건 미 충족
중분류	 메인 퀘스트	완료 했거나 진행중인 메인 퀘스트	조건 불필요	-
	 서브 퀘스트	완료 했거나 진행중인 서브 퀘스트	조건 불필요	-
	 기타 퀘스트	완료 했거나 진행중인 기타 퀘스트	조건 불필요	-
	 전직 퀘스트	완료 했거나 진행중인 전직 퀘스트	조건 불필요	-
소분류	 완료한 퀘스트	완료한 퀘스트	조건 필요	퀘스트 수락 및 완료
	 진행 중 퀘스트	진행중인 퀘스트	조건 필요	퀘스트 수락

10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (퀘스트 내용)

- 클릭한 퀘스트 명의 상세한 제목과 퀘스트 주요 정보를 제공하는 UI

[UI 규칙]

- 클릭 한 퀘스트 명을 퀘스트 내용 UI 상단에 표시 한다.
- 퀘스트를 클릭 시 퀘스트 데이터를 UI에 출력한다.
- 클릭 한 퀘스트가 없을 시 UI는 유지하며 텍스트는 표시 하지 않는다.

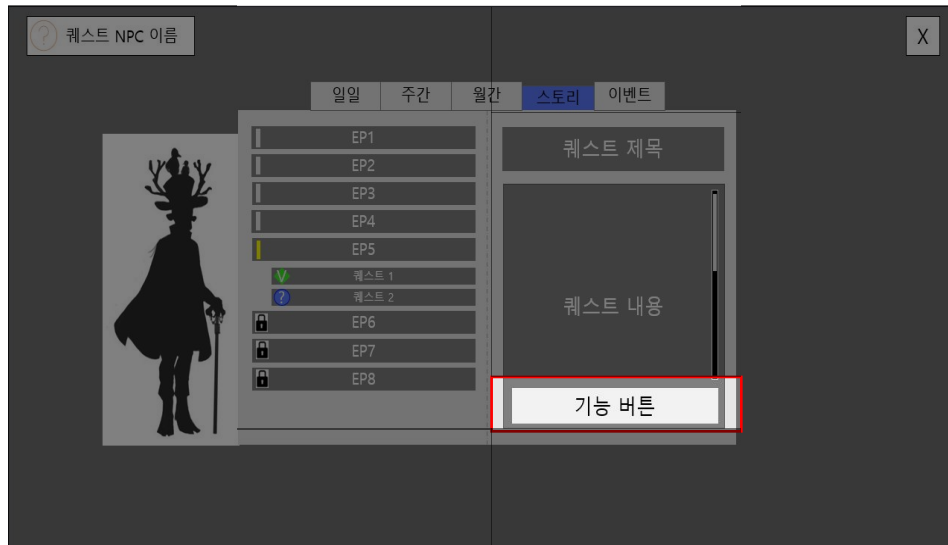


10.퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)

- 퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼

[UI 규칙]

- 선택한 퀘스트의 진행 수준에 따라 사용 가능한 버튼이 다르다.
- 모든 기능 버튼은 특정한 기능이 존재한다.
- 일부 기능 버튼은 타 시스템 UI로 이동 한다.
- 자동 완료는 서브,기타 퀘스트만 가능 하다.



플로우	<div> <div>퀘스트 알림</div> <div>→</div> <div>퀘스트 수락</div> <div>→</div> <div>퀘스트 진행</div> <div>→</div> <div>퀘스트 완료</div> <div>→</div> <div>퀘스트 보상</div> </div>				
UI	-	-	<div>확인</div> <div>지도 찾기</div> <div>포기</div>	<div>자동 완료</div>	-
설명	-	-	<div>[확인]</div> <div>퀘스트 진행 단계일 경우 버튼 클릭 시 퀘스트 내용 UI의 인덱스가 출력되지 않는다.</div> <div>[지도 찾기]</div> <div>퀘스트 진행 단계에서 퀘스트를 진행 할 수 있을 경우 클릭 시 맵 UI에서 퀘스트 진행 장소 표시</div> <div>[포기]</div> <div>퀘스트 진행 단계에서 버튼 클릭 시 퀘스트 진행 정보 초기화</div>	<div>[자동 완료]</div> <div>퀘스트 완료 상태일 경우 버튼 클릭 시 메인/전직 퀘스트를 제외한 모든 퀘스트 자동 완료</div>	-

10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)

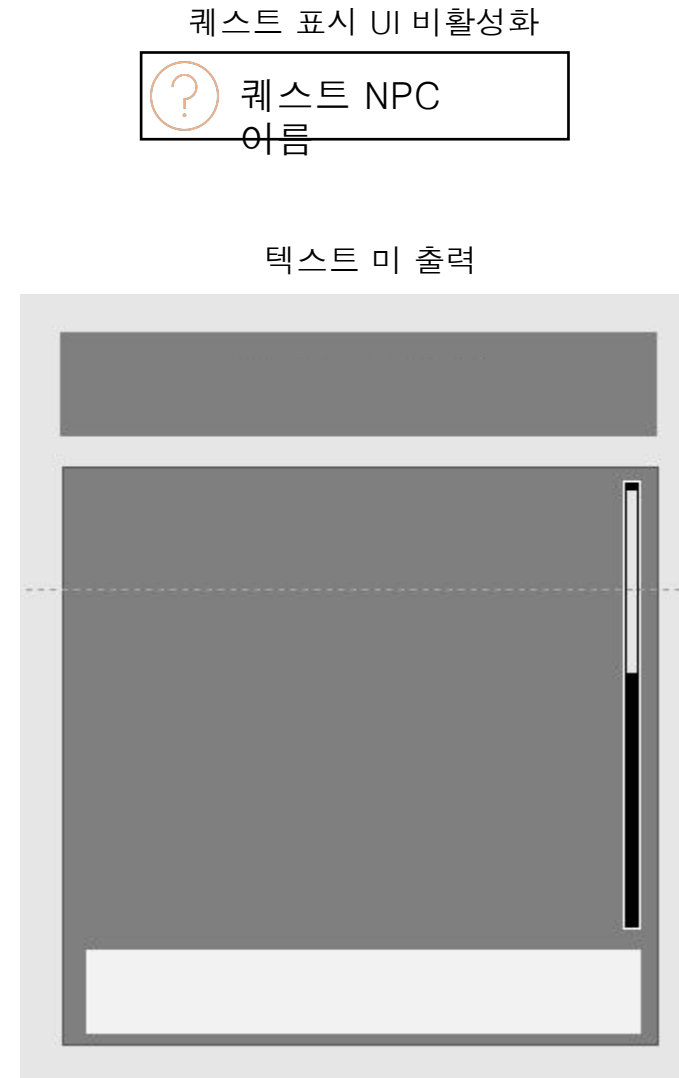
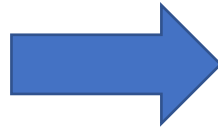
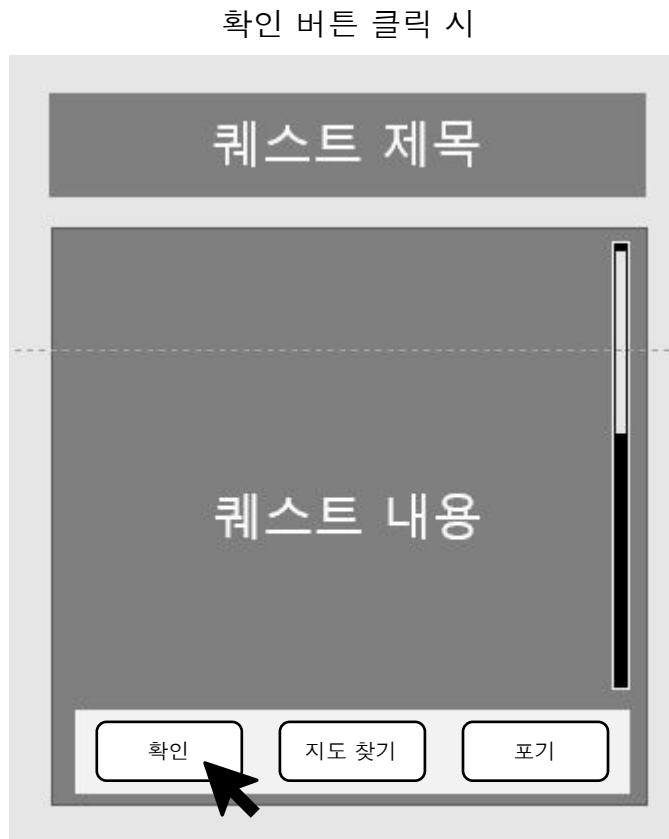
퀘스트 진행 단계일 경우



퀘스트 완료 단계일 경우

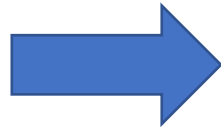


10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)



10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)

지도 찾기 버튼 클릭 시

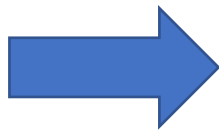
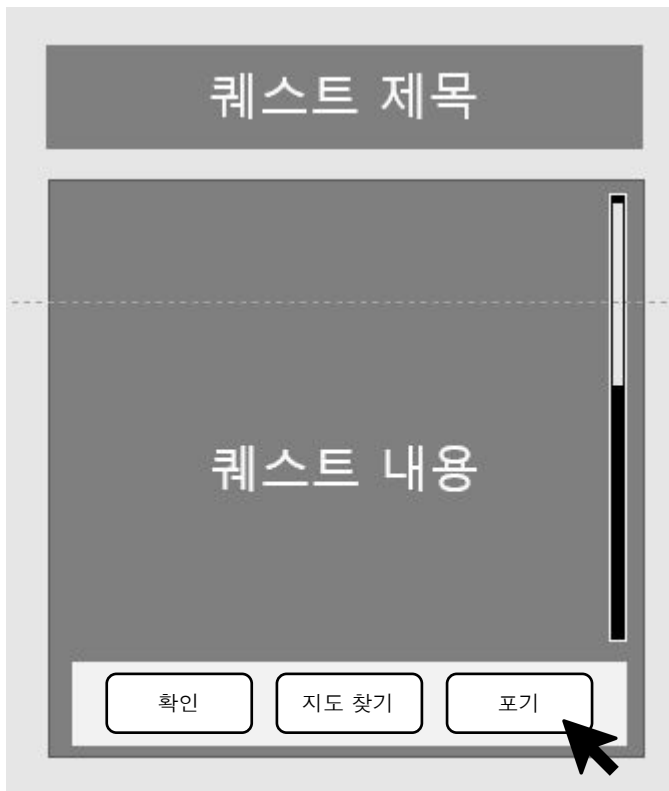


맵 UI 출력

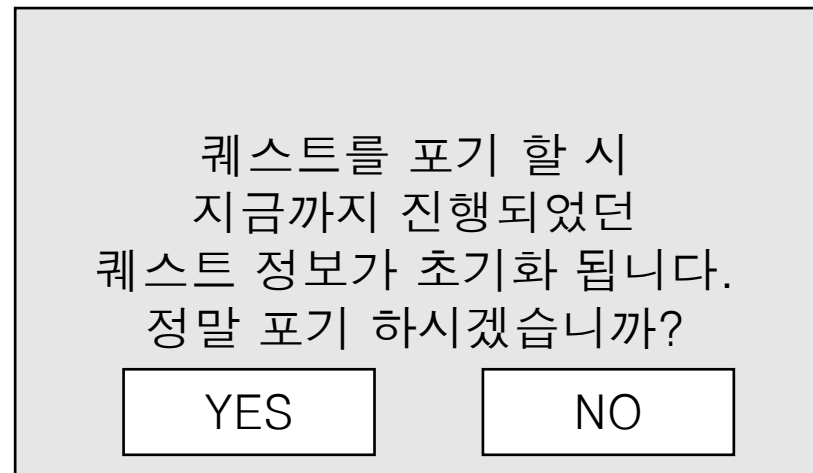


10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)

확인 버튼 클릭 시



포기 확인 UI 출력

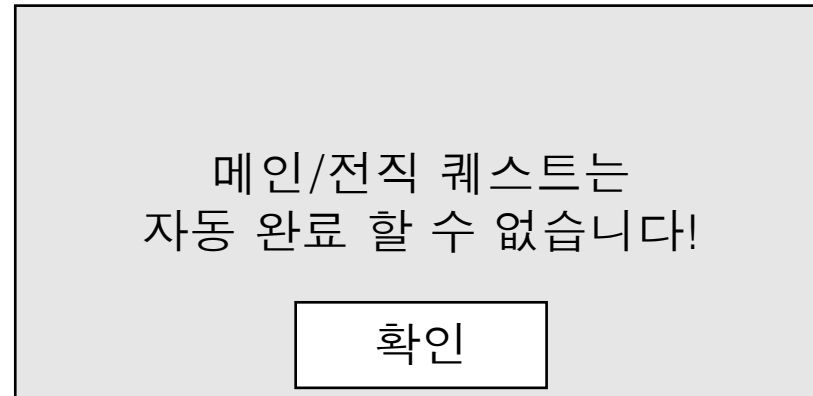


10. 퀘스트 시스템 UI - 스토리 (기능 버튼)

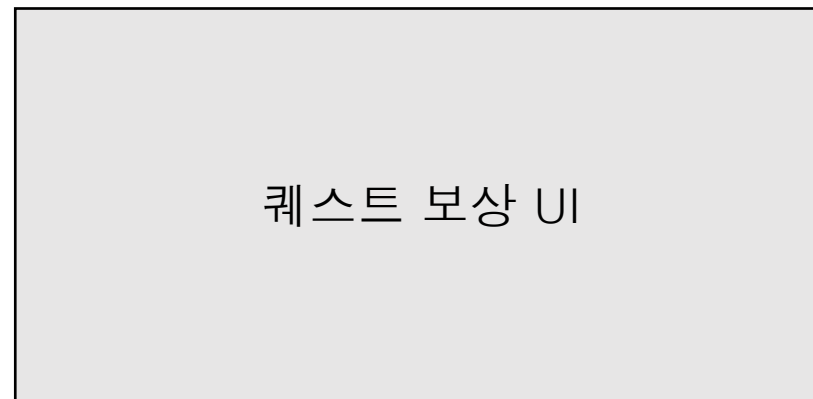
자동 완료 버튼 클릭 시



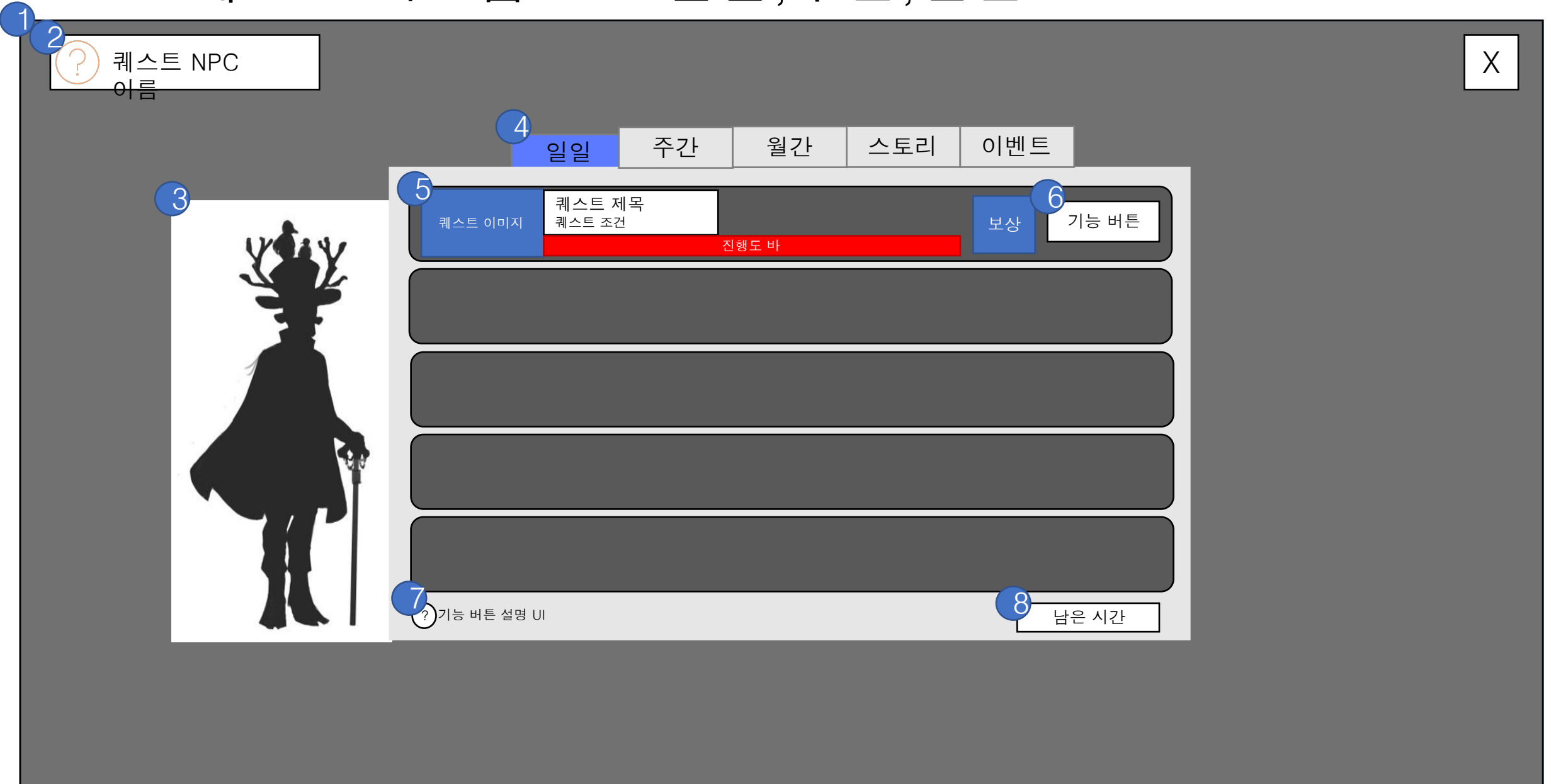
메인/전직 퀘스트일 경우
자동 완료 불가능 UI 출력



서브/기타 퀘스트일 경우
퀘스트 보상 UI 출력



10. 퀘스트 시스템 UI - 일일, 주간, 월간



10. 퀘스트 시스템 UI - 일일,주간,월간



번호	구분	설명	타입
1	퀘스트 창	퀘스트 전체 팝업창, 검은색 계열의 불투명한 창이다.	팝업창
2	퀘스트 타입/횟수 퀘스트 NPC 이름	횟수 퀘스트 아이콘과 횟수 퀘스트 부여 NPC 이름 출력	이미지, 텍스트
3	부여한 퀘스트 NPC	퀘스트를 부여한 NPC 이미지 출력	이미지
4	퀘스트 종류	퀘스트의 종류를 선택	버튼
5	퀘스트 내역	현재 부여된 횟수 퀘스트를 출력	이미지, 텍스트
6	기능 버튼	퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼	버튼
7	기능 설명 버튼	[6]에 해당하는 부연설명을 출력	버튼
8	남은 시간	퀘스트 초기화까지 남은 시간을 표시	텍스트

10. 퀘스트 시스템 UI - 일일,주간,월간 (퀘스트 표시)



- 목표로 설정된 퀘스트의 성격과 해당 횟수 퀘스트 부여 NPC의 이름을 알려주는 UI

[UI 규칙]

- 상태 아이콘(횟수)은 일일,주간,월간이 공유하며 변경되지 않음
- 퀘스트 NPC 이름은 지역에 따라 변경
- 클릭한 퀘스트 내역에 따라 표시 및 선택한 퀘스트가 없을 경우 UI 비활성화



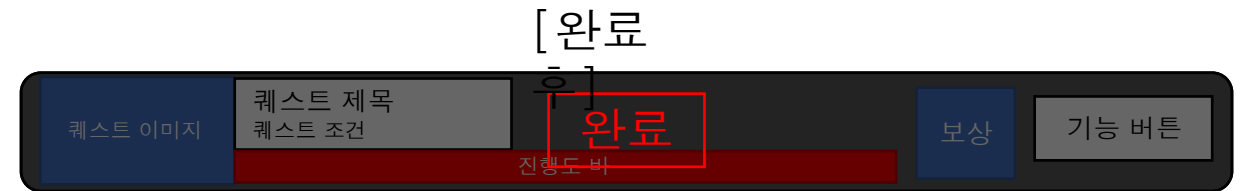
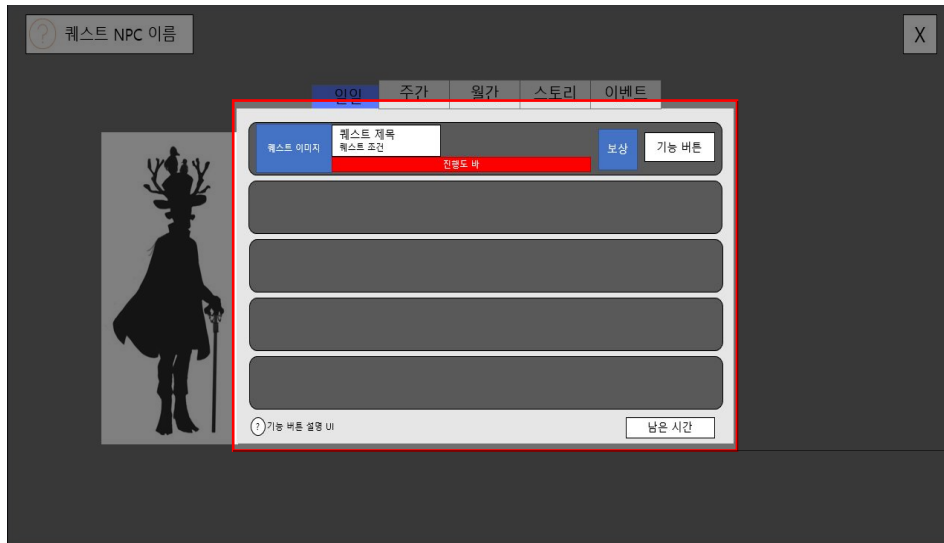
지역 분류	구분	NPC 이름
아반트헤임	일일,주간,월간 퀘스트	아반트헤임 퀘스트 담당 NPC
엘븐가르드		엘븐가르드 퀘스트 담당 NPC
바빌로니아		바빌로니아 퀘스트 담당 NPC
아리엘라		아리엘라 퀘스트 담당 NPC
겔로니아		겔로니아 퀘스트 담당 NPC
세이올		세이올 퀘스트 담당 NPC
러셀		러셀 퀘스트 담당 NPC
하펜델		하펜델 퀘스트 담당 NPC

10. 퀘스트 시스템 UI - 일일,주간,월간 (퀘스트 내역)

- 현재 부여된 횟수 퀘스트의 목록,인덱스,진행 상태를 확인 할 수 있는 UI

[UI 규칙]

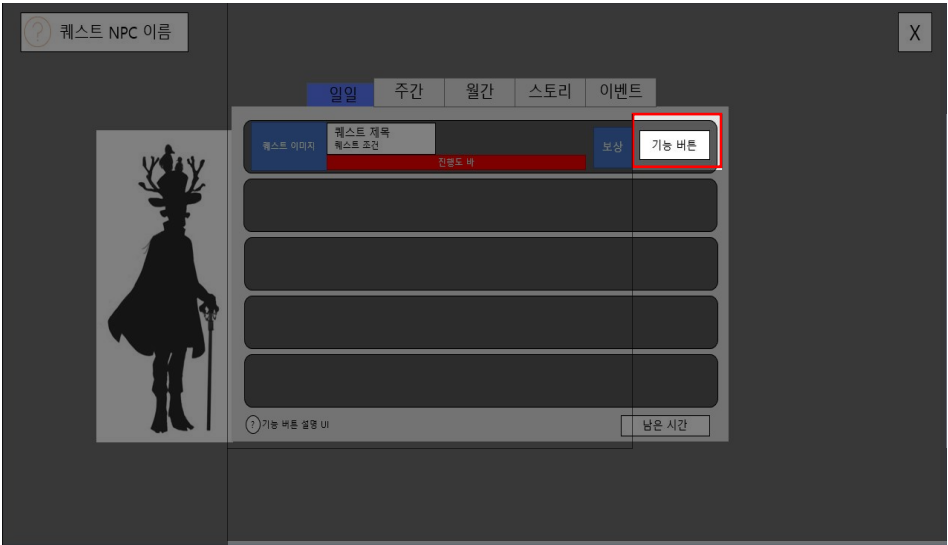
- 일일,주간,월간 퀘스트는 일정 시간을 기준으로 초기화된다.
- 일일,주간,월간 퀘스트는 초기화되는 즉시 랜덤한 횟수 퀘스트를 자동으로 부여 받는다.



10. 퀘스트 시스템 UI - 일일,주간,월간 (기능 버튼)

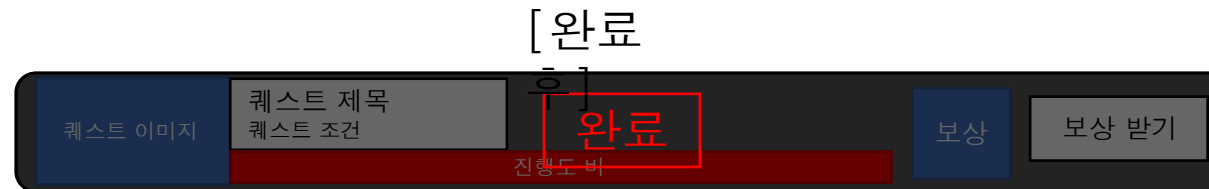
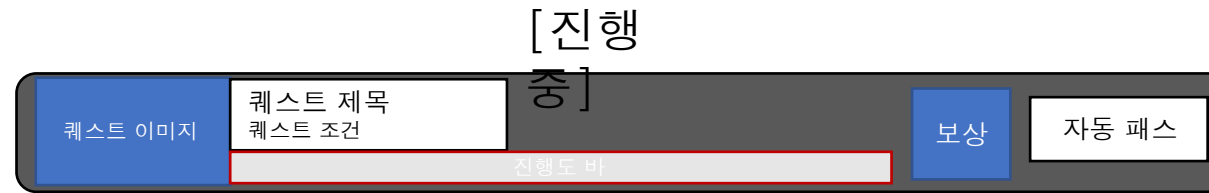
- 퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼

- [UI 규칙]
- 선택한 퀘스트의 진행 수준에 따라 사용 가능한 버튼이 다르다.
 - 모든 기능 버튼은 특정한 기능이 존재한다.
 - 일부 기능 버튼은 타 시스템 UI로 이동 한다.



플로우	<div> <div>퀘스트 알림</div> <div>→</div> <div>퀘스트 수락</div> <div>→</div> <div>퀘스트 진행</div> <div>→</div> <div>퀘스트 완료</div> <div>→</div> <div>퀘스트 보상</div> </div>				
UI	-	-	자동 패스	보상 받기	-
설명	-	-	[자동 패스] 퀘스트 진행 상태일 경우 버튼 클릭 시 일정 재화를 소모하여 완료 단계로 넘어 갈 수 있는 UI출력	[보상 받기] 퀘스트 완료 상태일 경우 버튼 클릭 시 보상 지급 후 완료한 퀘스트 내역 출력, 색을 강조하여 유저 편의성 증대	-

10. 퀘스트 시스템 UI - 일일,주간,월간 (기능 버튼)



10. 퀘스트 시스템 UI - 일일, 주간, 월간 (기능 버튼)

자동 패스 버튼 클릭 시



[퀘스트 제목]
정말 자동 패스 하시겠습니까?

[필요 재화 수량]



재화가 부족 할 시

재화가 부족합니다.

10. 퀘스트 시스템 UI - 일일, 주간, 월간 (기능 버튼)

보상 받기 버튼 클릭 시



퀘스트 보상 UI

확인

10. 퀘스트 시스템 UI - 일일, 주간, 월간 (기능 버튼)

기본 상태는 보상 받기 버튼, 상호작용 불가능



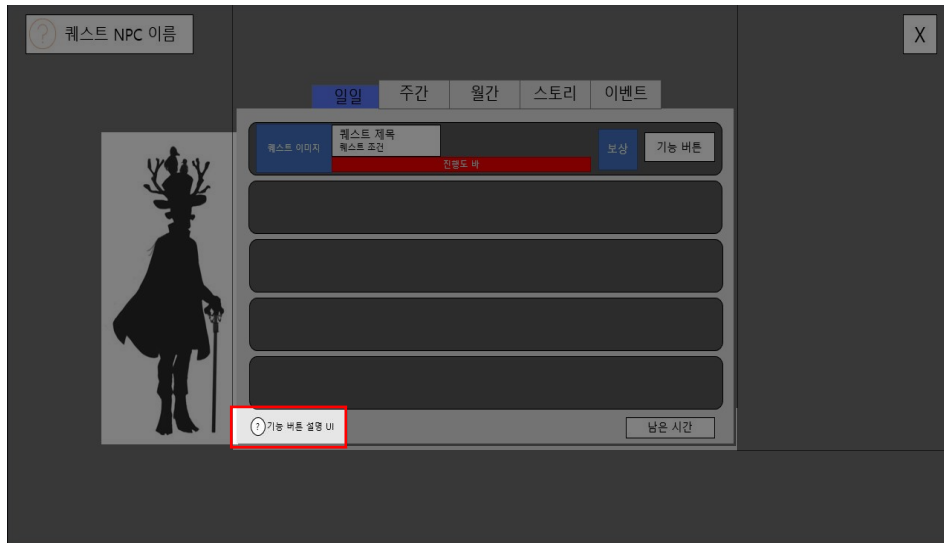
10. 퀘스트 시스템 UI - 일일, 주간, 월간 (설명 버튼)

? 기능 버튼 설명 UI

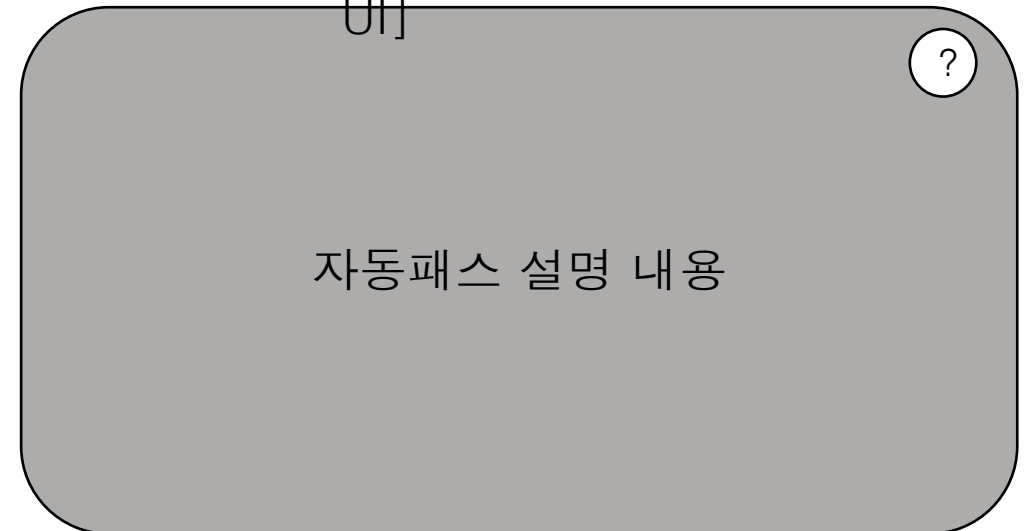
- 기능 버튼에 해당하는 자동 패스에 대한 부연 설명을 해주는 UI

[UI 규칙]

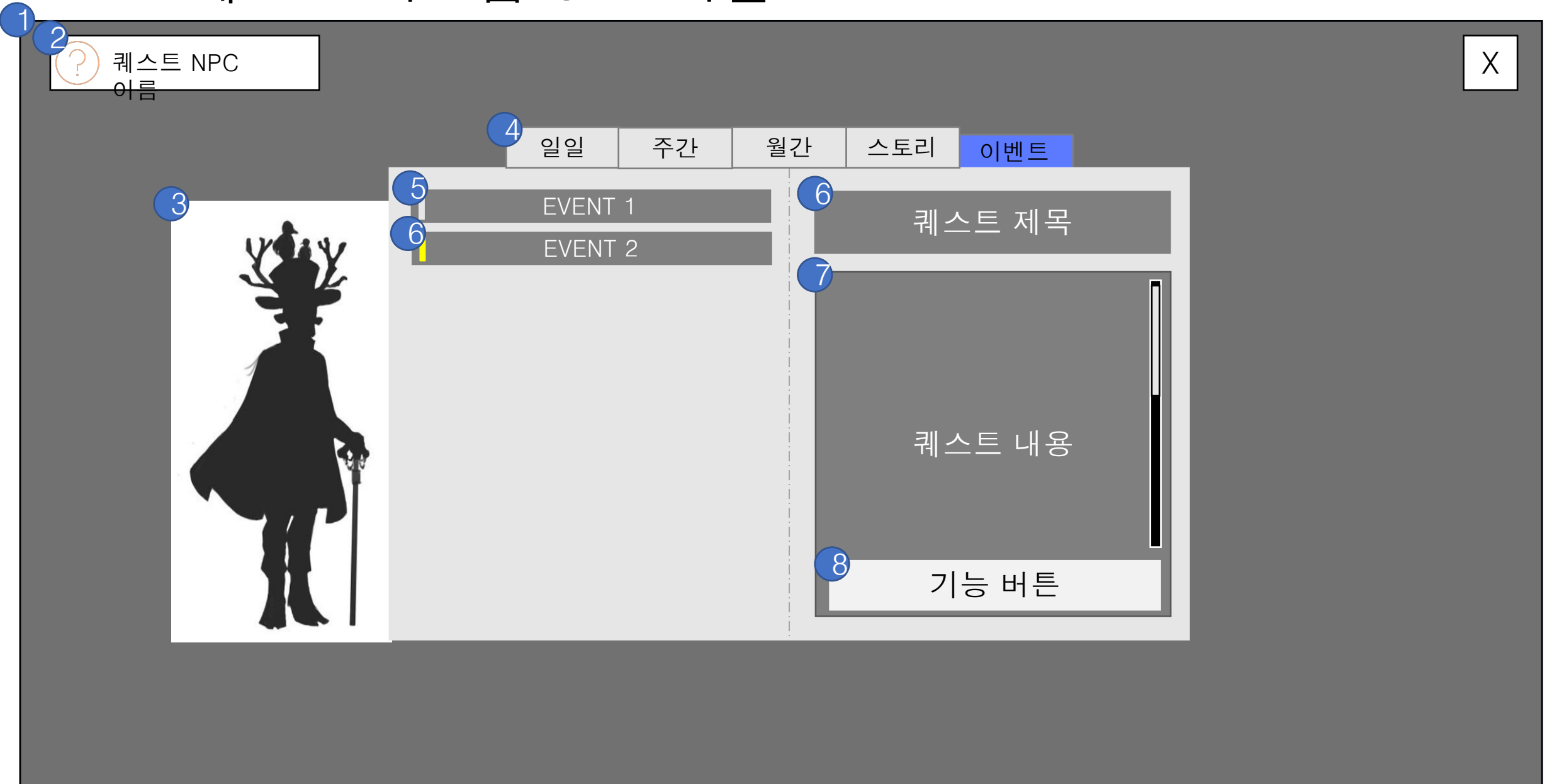
- 클릭 시 자동패스에 대한 설명 UI 출력.



[설명 팝업창
UI]



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트



번호	구분	설명	타입
1	퀘스트 창	퀘스트 전체 팝업창, 검은색 계열의 불투명한 창이다.	팝업창
2	퀘스트 타입/NPC 이름	이벤트 퀘스트 아이콘과 퀘스트 부여한 NPC 이름 출력	이미지, 텍스트
3	부여한 퀘스트 NPC	퀘스트를 부여한 NPC 이미지 출력	이미지
4	퀘스트 종류	퀘스트의 종류를 선택	버튼
5	퀘스트 내역	진행 가능한 모든 이벤트 퀘스트를 출력	버튼
6	퀘스트 제목	선택한 이벤트 퀘스트 제목 출력	버튼
7	퀘스트 내용	퀘스트 내용 출력	텍스트
8	기능 버튼	퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼	버튼

10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (퀘스트 표시)



- 목표로 설정된 퀘스트의 성격과 해당 횟수 퀘스트 부여 NPC의 이름을 알려주는 UI

[UI 규칙]

- 상태 아이콘(이벤트)은 변경되지 않음
- 퀘스트 NPC 이름은 이벤트에 따라 변경 됨
- 클릭한 퀘스트 내역에 따라 표시 및 선택한 퀘스트가 없을 경우 UI 비활성화

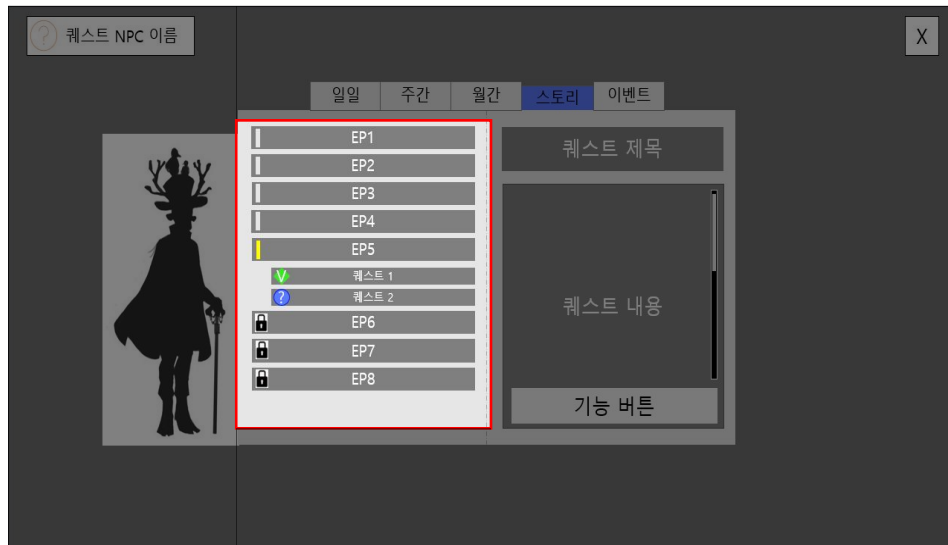
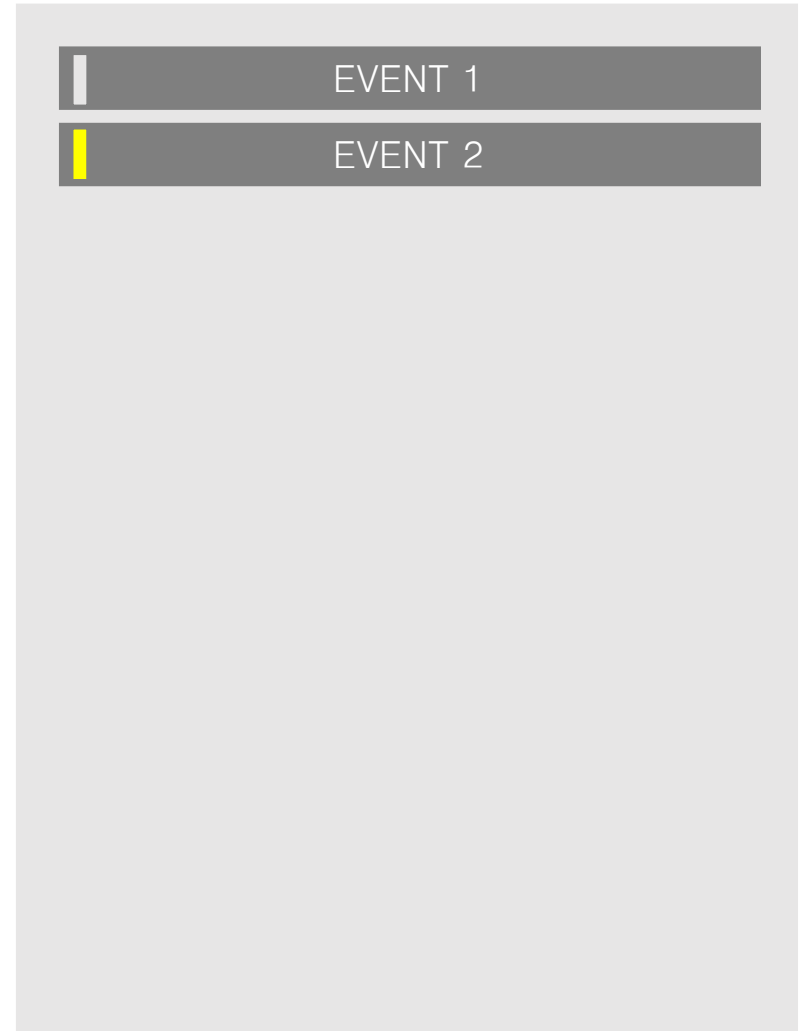


10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (퀘스트 내역)

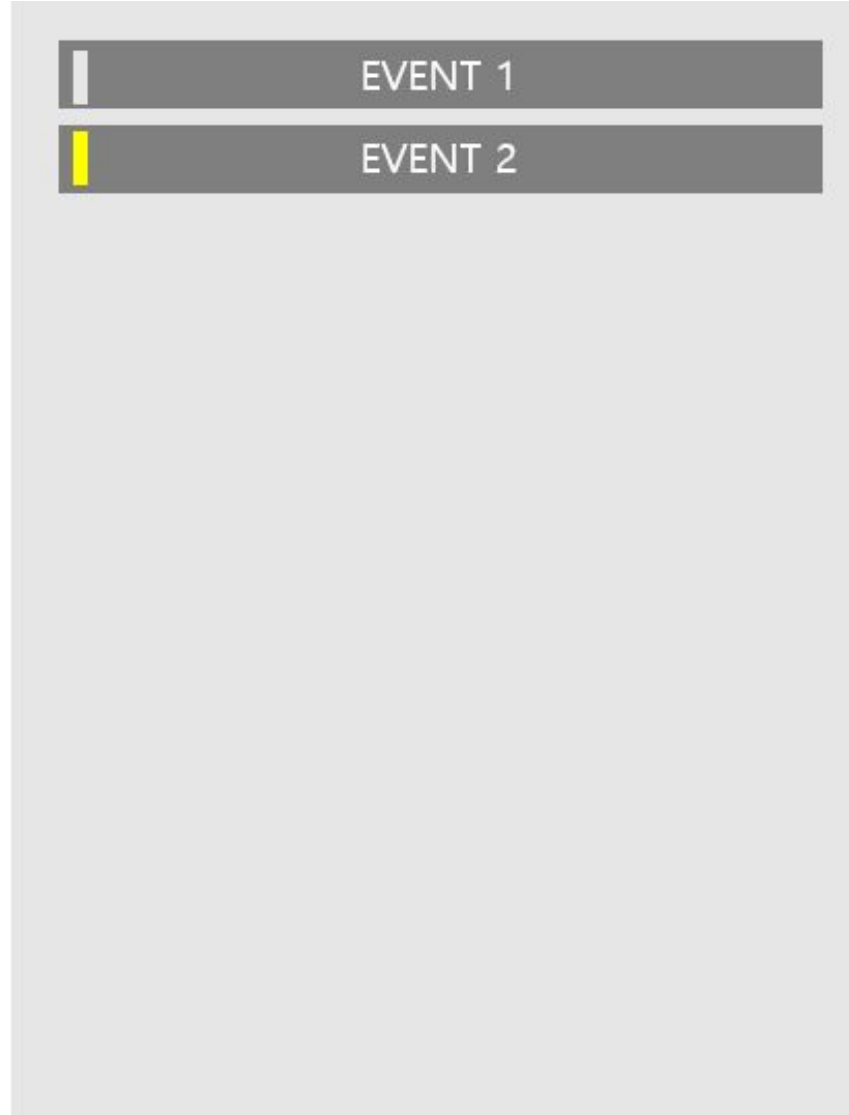
- 현재 진행된 이벤트 퀘스트와 목표로 설정된 퀘스트의 상태를 확인 할 수 있는 UI

[UI 규칙]

- 이벤트 퀘스트는 수락한 순서대로 정렬한다.
- 이벤트 퀘스트를 클릭 시 관련 UI로 이동 할 수 있다.



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (퀘스트 내역 UI)



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (퀘스트 내역 UI)

구분	버튼	설명	조건 여부	조건 내용
대분류	 닫힌 이벤트 퀘스트	진행중인 이벤트 퀘스트	조건 불필요	-
	 열린 이벤트 퀘스트	진행중인 이벤트 퀘스트	조건 필요	닫힌 이벤트 퀘스트 클릭
소분류	-	이벤트 전용 UI 창	조건 필요	전용 UI를 갖고 있는 이벤트 퀘스트

10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (퀘스트 내용)

- 클릭한 퀘스트 명의 상세한 제목과 퀘스트 주요 정보를 제공하는 UI

[UI 규칙]

- 클릭 한 퀘스트 명을 퀘스트 내용 UI 상단에 표시 한다.
- 퀘스트를 클릭 시 퀘스트 데이터를 UI에 출력한다.
- 클릭 한 퀘스트가 없을 시 UI는 유지하며 텍스트는 표시 하지 않는다.



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (기능 버튼)

- 퀘스트 상태에 따라 나타나는 기능 버튼

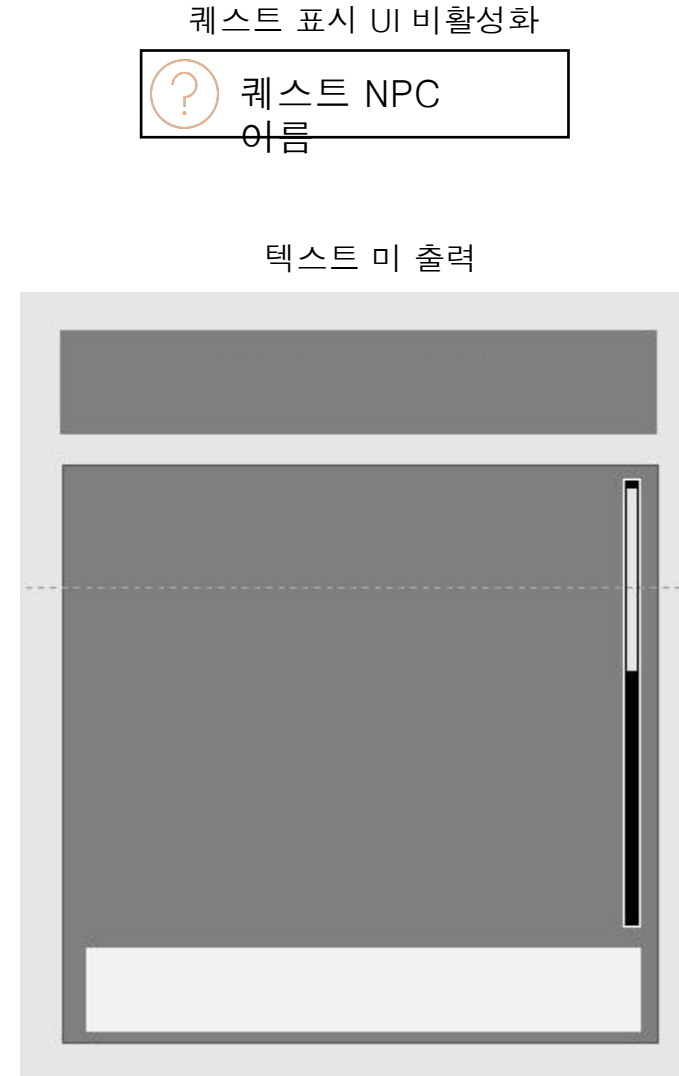
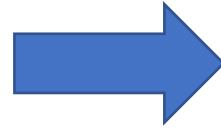
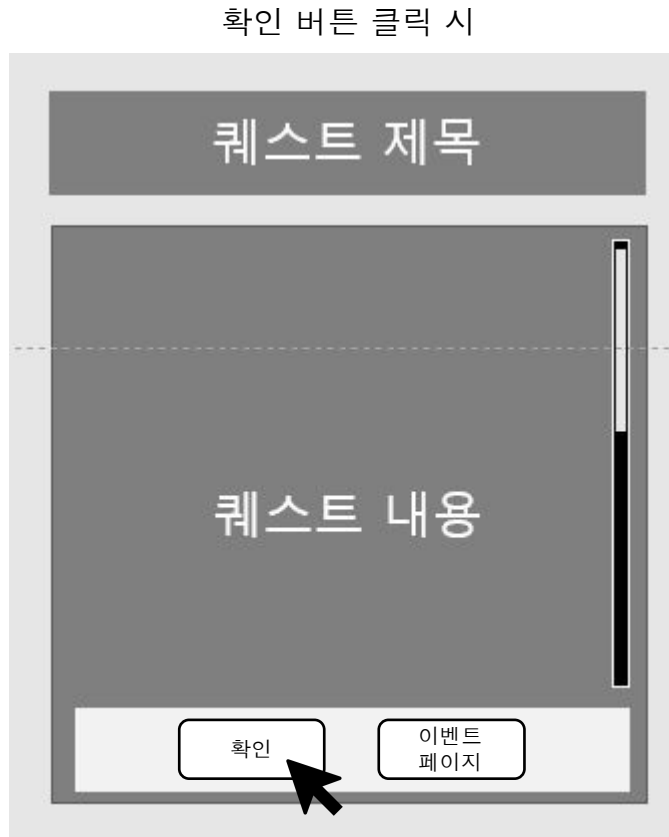
[UI 규칙]

- 선택한 퀘스트의 진행 수준에 따라 사용 가능한 버튼이 다르다.
- 모든 기능 버튼은 특정한 기능이 존재한다.
- 일부 기능 버튼은 타 시스템 UI로 이동 한다.



플로우	<div> <div>퀘스트 알림</div> <div>→</div> <div>퀘스트 수락</div> <div>→</div> <div>퀘스트 진행</div> <div>→</div> <div>퀘스트 완료</div> <div>→</div> <div>퀘스트 보상</div> </div>				
UI	-	-	<div>확인</div> <div>이벤트 페이지</div>	<div>자동 완료</div>	-
설명	-	-	<div>[확인]</div> <div>퀘스트 진행 단계일 경우 버튼 클릭 시 퀘스트 내용 UI의 인덱스가 출력되지 않는다.</div> <div>[이벤트 페이지]</div> <div>전용 이벤트 페이지 UI로 이동</div>	<div>[자동 완료]</div> <div>퀘스트 완료 상태일 경우 버튼 클릭 시 일부 이벤트 퀘스트 자동 완료</div>	-

10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (기능 버튼)

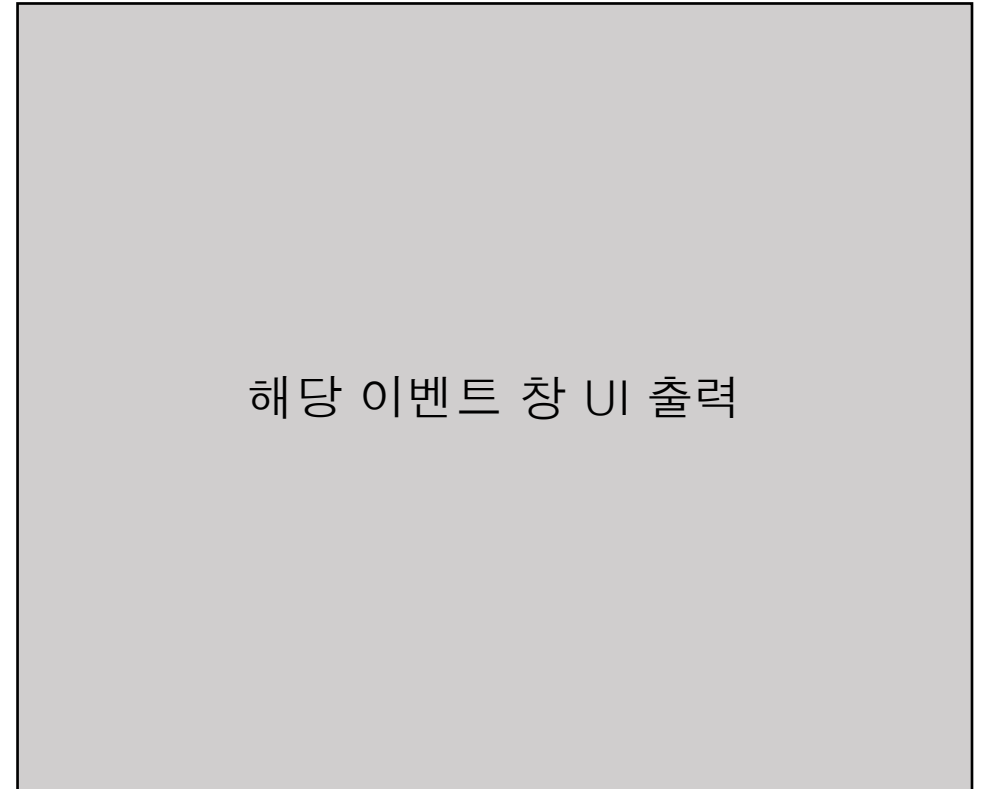


10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (기능 버튼)

이벤트 페이지 버튼 클릭 시



해당 이벤트 창 UI 출력



10. 퀘스트 시스템 UI - 이벤트 (기능 버튼)

