2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 노루막이**

**임무 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 2. 24 임무 시스템 기획서 초안 작성 시작**
2. **2016. 2. 24 초안 작성완료 / 목차가 고장나서 임시로 제거합니다.**

# **문서 개요**

## 기획의도

### 레벨 구조에 따라 성장 동선을 따라갈 수 있도록 하는 시스템을 제작한다

### .

### 동선에 따라 제공되는 컨텐츠를 주기적으로 접할 수 있도록 유도한다.

### 

## 개요

### 각 임무 설정에 필요한 자료구조를 만든다.

### 노루막이에서 퀘스트는 **성장을 돕는 메인 컨텐츠**의 역할을 한다.

### 임무 진행에 필요한 NPC 대화 및 UI 기획을 병행한다.

# 임무 분류

## 개요

### 임무의 진행에 따른 구조에 대한 정의를 한다.

### 모든 임무는 **형태 -> 속성 -> 수행**의 3단 구조를 가진다.

## 

### 임무 형태 : 임무의 형태에 따른 분류를 한다.

### 임무 속성 : 임무의 속성에 따른 분류를 한다.

### 임무 수행 : 임무의 수행 방식에 따른 분류를 한다.

## 임무 형태

### 연계 임무 : 전/후에 다른 퀘스트와 연계되어 진행되는 임무

### 단일 임무

### 연계 임무에 속하지 않고 1회 완료 시 종료되는 임무

### 반복 임무

### 횟수에 제한 없이 임무 수행을 여러 번 가능한 경우

### 돌발 임무

### 임무의 수행 / 완료 조건이 불규칙적으로 설정되는 경우

## 임무 속성

### 메인 임무 : 게임의 메인 스토리를 따라 진행되는 임무

### 보조 임무 : 메인 임무를 따라갈 수 있도록 플레이어의 성장을 돕는 임무

### 파티 임무 : 파티에 가입한 상태에서 진행 해야하는 임무

### 길드 임무 : 길드와 함께 진행 해야하는 임무

### 이벤트 임무 : 이벤트 등에 사용되는 임무

## 임무 수행

### 수집 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 아이템의 수집일 경우

### 사냥 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 몬스터의 사냥일 경우

### 배달 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 물건을 NPC에게 전하는 경우

### 방어 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 오브젝트의 보호일 경우

### 보호 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 NPC의 생존일경우

### 달성 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 조건의 달성 여부일 경우

### 파괴 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 오브젝트의 파괴일 경우

### 제작 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 아이템의 제작일 경우

### 사용 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 아이템의 사용일 경우

### 던전 임무 : 임무의 완료 조건이 특정 던전의 클리어일 경우

# 자료구조 설정

## 퀘스트 테이블의 자료구조에 대하여 설정한다

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | 퀘스트 번호 | 외부참조 |
| mainType | 임무의 속성 정의 |  |
| subType | 퀘스트 타입 정의 |  |
| Para0 | 퀘스트 타입에 따른 파라미터 값 |  |
| Para1 | 퀘스트 타입에 따른 파라미터 값 |  |
| Para2 | 퀘스트 타입에 따른 파라미터 값 |  |
| Para3 | 퀘스트 타입에 따른 파라미터 값 |  |
| Para4 | 퀘스트 타입에 따른 파라미터 값 |  |
| startLv | 퀘스트 시작 가능 레벨 |  |
| startNotifi | 퀘스트 시작 가능 시 알림 여부 |  |
| Repeat | 퀘스트 반복 수행 가능 여부 |  |
| speacialQuest | 돌발 퀘스트일 경우 시행 번호 | SpecialQuest |
| preQuest | 연계된 이전 퀘스트가 있는지 여부 |  |
| Reward1 | 퀘스트 보상 아이템 | ItemTable |
| Value1 | 보상 1의 개수 |  |
| Reward2 | 퀘스트 보상 아이템 | ItemTable |
| Value2 | 보상 1의 개수 |  |
| Reward3 | 퀘스트 보상 아이템 | ItemTable |
| Value3 | 보상 1의 개수 |  |
| QuestName | 퀘스트의 이름 |  |
| QuestStartNpc | 퀘스트를 시작할 수 있는 NPC | NpcPosition |
| QuestEndNpc | 퀘스트를 완료할 수 있는 NPC | NpcPosition |
| QuestDeepHistory | 퀘스트 상세 내용 |  |
| QuestMiniHistory | 퀘스트 간략 내용 |  |
| QuestScriptStart | 퀘스트 대화 시 시작 스크립트 번호 | NpcScript |
| QuestScriptEnd | 퀘스트 대화 시 끝 스크립트 번호 | NpcScript |
| QuestSuc | 퀘스트 완료 시 출력 스크립트 번호 | NpcScript |

## npcScript 테이블 연동

|  |  |
| --- | --- |
| No | No |
| FirstName | Npc의 성 |
| SecondName | Npc의 이름 |
| String | 출력 string |
| npcPortrait | Npc의 portrait |

# 임무의 수락과 완료, 포기

## 임무 속성에 따른 분류

### 임무 속성에 따라 임무의 수락 방법을 설정한다

### 

## 임무의 수락

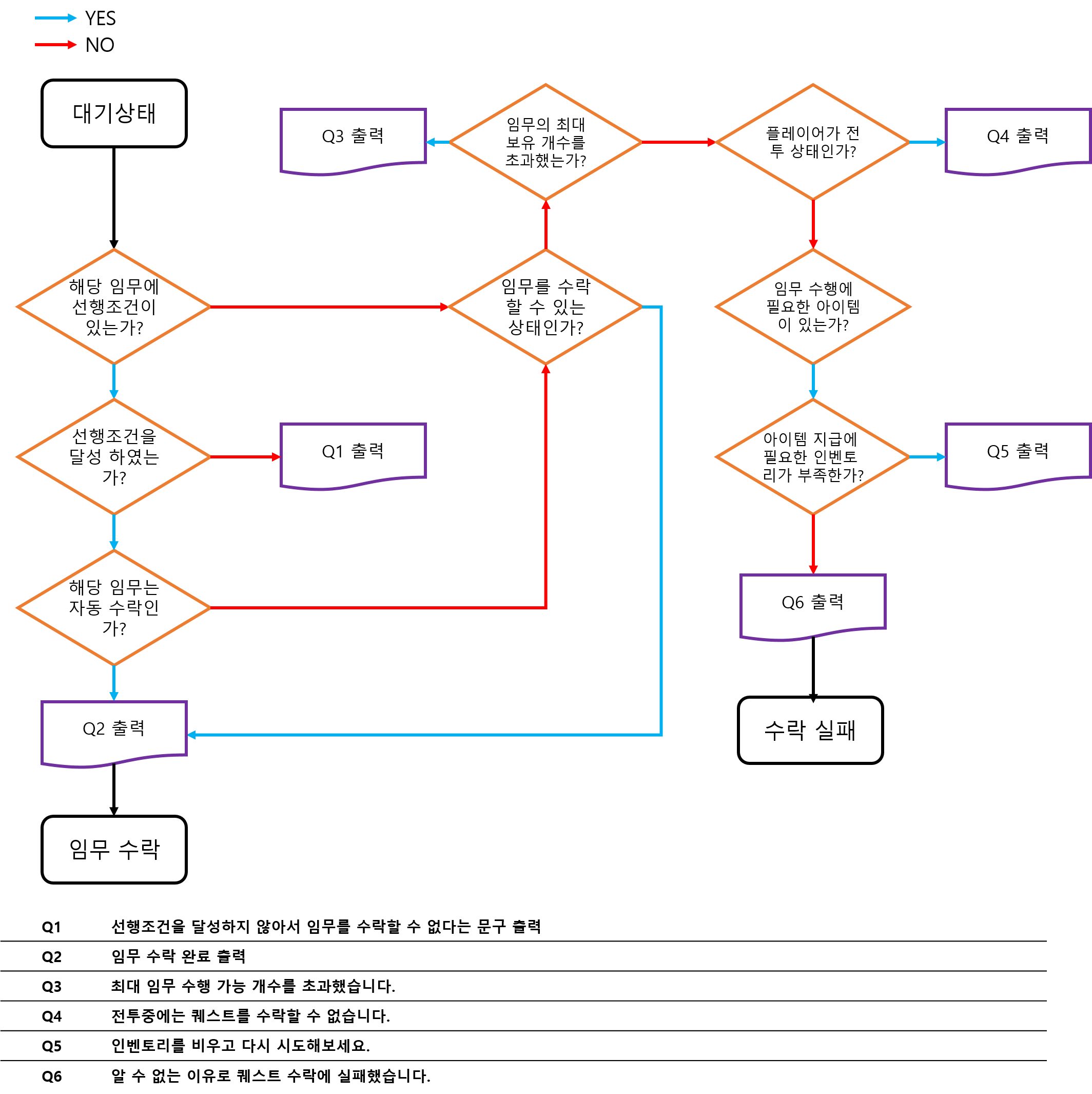
### 개인별 수락

### 임무의 수락 / 완료를 개인에 직접 하는 경우

### 파티 / 길드장 수락

### 임무의 수락 / 완료를 해당 단체의 장이 하는 경우

## 개인별 임무 수락



## 파티 / 길드장 수락

### 기존에 보유한 파티 / 길드 퀘스트 여부 추가 확인

# NPC 상호작용

## 개요

### 임무를 진행하는데 필요한 NPC를 관리하는 시스템을 제작한다.

### NPC의 위치 및 정보를 통합 관리하는 테이블을 만든다.

### 키보드 조작에 최적화 된 NPC 상호작용 UI를 만든다.

## 내용

### 기본적인 위치 및 설정 입력 테이블

### npcInfo 테이블을 이용해 관리하게 된다.

## NPC 관리 테이블의 자료구조

|  |  |
| --- | --- |
| No | 넘버 |
| firstName | 해당 npc의 성 |
| lastName | 해당 npc의 이름 |
| Type | 해당 npc의 타입 |
| Chat | 대화 가능여부 |
| Region | 해당 npc의 진영 설정 |
| basicChat | 상호작용을 시도했을 때 최초로 출력하는 대사.npcScript 테이블의 번호 입력 |
| Shop | 상점기능 개봉 여부 |
| shopBasicChat | 상점기능에 진입했을 경우 출력 대사.npcScript의 번호 입력 |
| shopBuy | 상점에서 물건을 구입했을 때의 출력 대사.npcScript의 번호 입력 |
| shopSell | 상점에서 물건을 판매했을 때의 출력 대사.npcScript의 번호 입력 |
| notMoney | 상점에서 구입 시 금액이 부족할 떄의 출력 대사.npcScript의 번호 입력 |
| shopNo | 상점의 기능을 할 경우, 불러올 shop 테이블의 번호 |
| Repair | 수리기능의 개봉 여부 |
| completerepair | 수리 완료 시 출력 대사. npcScript의 번호 입력 |
| failRepair | 수리 실패 시 출력 대사. npcScript의 번호 입력 |
| World | 해당 npc가 위치하는 월드 명. |
| Px | 해당 npc의 px값 |
| Py | 해당 npc의 py값 |
| Pz | 해당 npc의 pz값 |
| Rx | 해당 npc의 rx값 |
| Ry | 해당 npc의 ry값 |
| rz | 해당 npc의 rz값 |
| model | 해당 npc의 모델링 파일 경로 및 파일명 |
| Portrait | 해당 npc의 초상화 |

### npcScript 테이블 연동

|  |  |
| --- | --- |
| No | 번호 |
| Job | 해당 npc의 역할 |
| firstName | 해당 NPC의 성 |
| secondName | 해당 NPC의 이름 |
| String | 해당 스트링 |
| npcPortrait | 해당 초상화 |

## 

## NPC라벨 설정

### NPC의 머리 상단에 npc의 이름 등을 표기한다.

# 

### 진영에 따른 다른 색상 표기

### npcInfo의region 값이 0(중립, 공격 불가)

### 라벨 부분을 rgba(0, 255, 0, 100)으로 처리

### npcInfo의region 값이 1 혹은 2

### 아군 / 적군 여부에 따라 다르게 표출한다.

### 1의 진영에서 1을 볼 경우 혹은 2에서 2의 경우

### 라벨 부분을 rgba(0, 0, 255, 100)으로 처리

### 1에서 2, 혹은 2에서 1의 진영을 볼 경우

### 라벨 부분을 rgba(255, 0, 0, 100)으로 처리

### npcInfo의region 값이 3(중립, 공격 가능

### 라벨 부분을 rgba(255, 255, 0, 100)으로 처리

## NPC라벨 설정

### NPC와 상호작용 조건

### 상호작용은 플레이어가 비전투 상태일 때만 가능하다.

### normalIdle, 애니메이션 재생 상태에서만 가능하다.

### Chat 애니메이션을 호출한다.

### 전투 중 상호작용을 시도하면 에러 메시지 출력.(uiString)

### “비전투 상태일 때만 상호작용이 가능합니다”

### 걷거나 달리는 등의 이동행위 중 상호작용을 시도 시 에러 메시지 출력

### “움직이지 않는 상태에서만 상호작용이 가능합니다”

### 해당 npc의 일정 거리(1.5m)이내에 플레이어 캐릭터가 존재할 경우, 해당 npc의 머리 상단에 특정 이미지를 띄워준다.

# 

### npc가 여러명 존재할 경우 다음과 같은 우선순위에 따라 상호작용을 한다.

### 가장 가까운 NPC

### 플레이어가 정면으로 바라보고 있는 NPC

### 상호작용은 플레이어가 살아있을 때만 가능하다.

### 상호작용 대상 NPC가 인간형일 경우, 상호작용을 시도하면 Ry값이 돌아가며 플레이어를 바라본다. 이 기능은 클라이언트에서만 작동하여 본인에게만 보인다.

## NPC와 상호작용 시

### NPC와 상호작용을 시도하면, 카메라가 줌 됨과 동시에 대상 npc 1.5m 이내의 다른 모든 플레이어는 일시적으로 보이지 않게 처리한다. 카메라가 줌 되는 값은 config.xml의 <npcChatCameraZoom>에서 정의한다.(단위 m)

# **기본 UI 호출**

## 임무의 알림 출력

### 임무의 수행가능, 진행중, 완료 가능 여부를 시각적으로 표기한다

### 메인화면에서

### npc에서

## Npc 상호작용시

# 

## 내용 호출

# 

## ESC를 누를 시에 NPC와의 상호작용을 취소함

## componenet 최상단 노출 우선순위

## 퀘스트 -> 상점 -> 장비수리 -> 그 외

## 퀘스트

### 수행 가능한 퀘스트가 있을 시

# 

### 퀘스트의 조건을 만족하지 않았을 시

### 따로 퀘스트를 표기해주지 않는다.

### 퀘스트의 시작 레벨보다 플레이어 레벨이 높을 경우

### 느낌표의 알파값을 50% 내려 표기해준다.

### 퀘스트의 수락

### 퀘스트를 진입하면 다음 과 같은 인터페이스를 띄워준다.

# 

### 기본 퀘스트 수락 UI

# 

### 거절을 입력할 시에 기본 상호작용 UI 호출

### npc 대화 세부 설정

# 

## 퀘스트를 수락 한 후

# 

### 하단 NPC 대화에는 questStart 테이블의 내용을 재호출 한다.

### 퀘스트 포기 시 관련된 보유중인 모든 퀘스트 아이템이 제거.

### 퀘스트 포기 시 모든 달성량 포기화(특정 몬스터 x회 잡기 등)

## 퀘스트 조건 만족 시

# 

## 너무 많은 퀘스트를 보유하고 있을 시

# 

## 

## 상점 이용이 가능한 NPC일 시에

### 상점 기능이 들어간다고 수정 시 기입

## 수리 기능이 가능한 NPC일 시

### 수리 기능이 들어갈 시 이후 수정