LBCD 퀘스트 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/09/25

수정일지

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성일자** | **작성 내용** | | |
| **구역** | **내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.09.25 | 전체 | 단락 생성. | |
| 2 | 한나경 | 2023.11.10 | 시나리오 | 스테이지1 | 메인퀘스트, 서브퀘스트 작성 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**목차**

[1. 개요 4](#_Toc146998986)

[2. 퀘스트 4](#_Toc146998987)

[3. 수락 이전 4](#_Toc146998988)

[3.1. 수락 조건 4](#_Toc146998989)

[3.2. 발생 4](#_Toc146998990)

[3.2.1. 발생 유형 4](#_Toc146998991)

[3.3. 수락 4](#_Toc146998992)

[3.3.1. 수락 형태 4](#_Toc146998993)

[4. 수행 중 완료 전 5](#_Toc146998994)

[4.1. 목표 5](#_Toc146998995)

[4.1.1. 목표 유형 5](#_Toc146998996)

[4.2. 목표 설명 5](#_Toc146998997)

[4.2.1. 설명 조건 5](#_Toc146998998)

[4.3. 완료 5](#_Toc146998999)

[4.3.1. 완료 형태 5](#_Toc146999000)

[5. 보상 6](#_Toc146999001)

1. 개요

* 본 문서는 LBCD의 퀘스트 기획서이다.
* 퀘스트란 NPC, 시스템으로부터 목표와 목표에 대한 완료 보상을 받는 시스템을 말한다.

1. 퀘스트

* 퀘스트는 메인 퀘스트와 서브 퀘스트가 존재한다.
  1. 메인 퀘스트
  + 메인 퀘스트는 게임의 진행을 위해 반드시 수행되어야 하는 퀘스트이다.
  1. 서브 퀘스트
  + 서브 퀘스트는 수행 여부를 플레이어가 선택할 수 있는 퀘스트이다.

1. 수락 이전
   1. 수락 조건
   * 수락 조건이란 퀘스트를 수락하기 위해 선행 조건으로 달성되어야 하는 요소이다.
   * 수락 조건이 불충족하면 플레이어에게 해당 퀘스트가 발생하지 않는다.
   * 수락 조건은 여러 조건이 한 퀘스트에 존재할 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **수락 조건 명칭** | **설명** |
| 없음 | 수락 조건이 존재하지 않아 플레이어에게 바로 발생하는 조건 |
| 선행 퀘스트 | 특정 퀘스트-복수의 퀘스트 가능-를 먼저 완료해야 발생하는 조건 |
| 인격 요구 | 특정 인격-복수의 인격 가능-을 보유해야 발생하는 조건 |

* 1. 발생
  + 발생이란 플레이어가 퀘스트를 수락할 수 있도록 시스템적으로 제공하는 방식이다.
  + 퀘스트가 발생해야 플레이어가 퀘스트를 수락할 수 있다.
    1. 발생 유형

|  |  |
| --- | --- |
| **발생 유형 명칭** | **설명** |
| UI 발생 | 플레이어의 특정 상호작용 없이 시스템적으로 UI가 활성화되어 플레이어에게 제공되는 유형 |
| NPC 발생 | NPC와 상호작용해 플레이어에게 제공되는 유형  NPC 발생 시 해당 NPC의 상단에 퀘스트 발생 UI가 활성화 |

* 1. 수락
  + 수락이란 퀘스트 목표를 수행할 상태로 퀘스트를 전환하는 기능이다.
  + 플레이어는 수락을 해야만 퀘스트 목표를 시스템 상으로 부여 받고 완료할 수 있다.
    1. 수락 형태

|  |  |
| --- | --- |
| **수락 형태 명칭** | **설명** |
| 강제 수락 | 퀘스트가 발생하면 자동으로 수락되는 형태 |
| UI 수락 | 플레이어가 수락 UI를 작동해야 수락되는 형태 |

1. 수행 중 완료 전
   1. 목표
   * 목표란 퀘스트를 완료하는 하기 위한 조건이다.
   * 퀘스트 하나에 여러 목표가 존재할 수 있다.
   * 모든 목표를 달성해야 퀘스트를 완료할 수 있다.
     1. 목표 유형

|  |  |
| --- | --- |
| **목표 유형 명칭** | **설명** |
| 아이템 획득 | 특정 아이템을 획득해야 하는 목표 |
| 몬스터 N마리 처치 | 특정 몬스터를 N마리 처치해야 하는 목표 |
| 스테이지 N번 클리어 | 스테이지를 N번 클리어해야 하는 목표 |
| 오브젝트 조작 | 특정 오브젝트를 조작해야 하는 목표 |

* 1. 목표 설명
  + 목표 설명이란 플레이어가 원활히 퀘스트를 진행할 수 있도록 돕는 퀘스트의 텍스트 정보이다.
  + 목표 설명은 한 퀘스트에 여러 개가 존재할 수 있다.
  + 모든 목표 설명은 설명 조건이 있다.
  + 설명 조건은 다음 목표 설명을 표기하는 조건이다.
  + 목표 설명의 설명 조건이 완료되면 다음 목표 설명이 표기된다.
    1. 설명 조건

|  |  |
| --- | --- |
| **설명 조건 명칭** | **설명** |
| 없음 | 설명 조건이 없는 경우  다음 목표 설명이 없는 경우 설정되는 설명 조건 |
| 특정 장소 이동 | 특정 장소로 이동하는 경우 |
| NPC 상호작용 | 특정 NPC와 퀘스트 상호작용을 하는 경우 |
| 목표 달성 | 퀘스트의 목표를 달성하는 경우 |

* 1. 완료
  + 완료란 플레이어가 목표를 달성한 퀘스트를 시스템 상으로 처리하고 보상을 받는 절차이다.
  + 완료는 퀘스트의 모든 목표가 달성되어야 수행할 수 있다.
    1. 완료 형태

|  |  |
| --- | --- |
| **완료 형태 명칭** | **설명** |
| 자동 | 퀘스트의 모든 목표가 완료되면 자동으로 완료되는 형태 |
| UI 완료 | 퀘스트 목표 완료 후 완료 UI를 조작해야 완료되는 형태 |

1. 보상

* 퀘스트는 완료 후 플레이어에게 보상을 부여한다.
* 장비 아이템의 경우 비어 있는 파츠가 존재하면 자동 장착된다.
* 비어 있는 파츠가 없을 경우 플레이어 캐릭터가 위치한 타일에 아이템이 생성된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **보상 종류** | **설명** |
| 인격 조각 | 인격 시스템의 조각을 주는 보상 |
| 돈 | 화폐 아이템을 주는 보상 |
| 장비 아이템 | 액세서리, 사용 장비를 주는 보상 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 분류 | 내용 | | |
| 스테이지 | 스테이지 1 유아기 | | |
| 퀘스트 종류 | 메인 퀘스트 | 서브 퀘스트 | 서브 퀘스트 |
| 퀘스트 명 | 세상을 향한 첫 걸음 | 우유 마시기 | 잃어버린 장난감 찾아주기 |
| 수락 조건 | 없음 | 없음 | 없음 |
| 발생 | UI 발생 | NPC 발생 | UI 발생 |
| 수락 | 강제 수락 | UI 수락 | UI 수락 |
| 목표 |  | 우유 소비 아이템을 찾아서 사용한다. | 친구가 잃어버린 장난감을 찾아준다. |
| 완료 형태 | UI 완료 | UI 완료 | UI 완료 |
| 보상 | 사진 | 우유 3개 | 인격 조각 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 분류 | 내용 | | |
| 스테이지 | 스테이지 5 노년기 | | |
| 퀘스트 종류 | 메인 퀘스트 | 서브 퀘스트 | 서브 퀘스트 |
| 퀘스트 명 | 지나온 세월 |  |  |
| 수락 조건 | 없음 |  |  |
| 발생 | NPC 발생 |  |  |
| 수락 | 강제 수락 |  |  |
| 목표 | 지금까지 만난 NPC를 기억해 찾아간다. | . |  |
| 완료 형태 | UI 완료 |  |  |
| 보상 | 앨범 |  | 인격 조각 |

해당 맵의 꼭대기까지 올라가서 깃발을 찾는다.