

MISTOVER

<미스트오버>

의뢰 시스템

역기획서

작성자	장원석
E-mail	tmzls5048@gmail.com
최종작성일	2021-05-04

목차

1. 문서 개요

2. 의뢰 시스템

2.1 의뢰 시스템 개요

2.2 의뢰 생성 플로우 차트

2.3 의뢰 수령 플로우 차트

2.4 의뢰 수행

2.5 의뢰 보고 플로우 차트

2.6 보상 수령

3. 의뢰 UI

3.1 메인 UI

3.2 집무실 UI

3.3 신규 의뢰목록 UI

3.4 수령 의뢰목록 UI

4. 참조 데이터 테이블

4.1 의뢰 데이터 테이블 구조

4.2 의뢰 형식 데이터 테이블

4.3 의뢰 수행 관련 데이터 테이블

4.4 보상 데이터 테이블

1. 문서 개요

본 문서는 <미스트오버>의 의뢰 시스템을 분석한다.

2. 의뢰 시스템

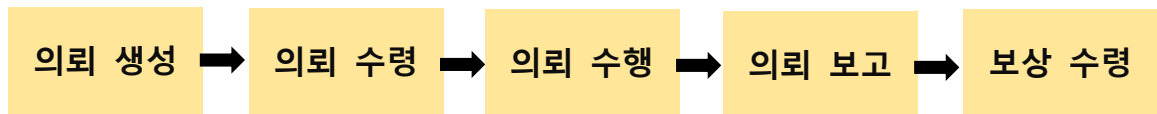
2.1 의뢰 시스템 개요

2.1.1 의뢰 시스템 정의

- 미스트오버 내 NPC <스텔라>로부터 플레이어가 수령할 수 있는 임무를 [의뢰]라 부르며, 해당 의뢰의 생성부터 의뢰의 완료 및 보상까지의 일련의 과정을 체계화한 것을 의뢰 시스템이라 규정한다.

2.1.2 의뢰 시스템 플로우 요약

- 미스트오버의 의뢰 시스템은 다음 5 단계로 진행된다.



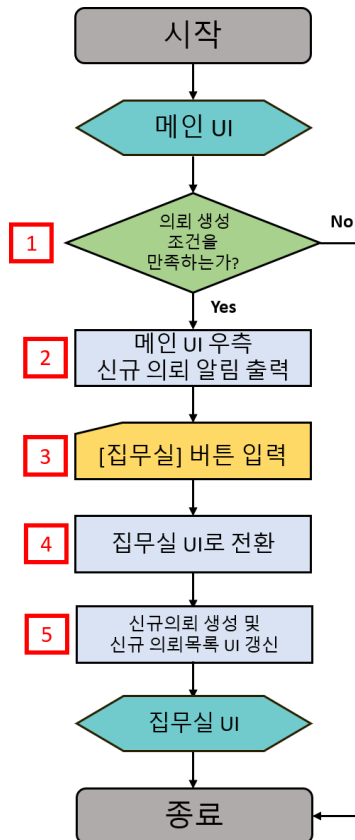
개별 플로우 단계 명	설명
의뢰 생성	의뢰 생성조건을 만족하면 메인 UI에 신규 의뢰 알림 텍스트를 출력하고, 신규 의뢰목록 UI에 생성된 의뢰를 등록하는 단계
의뢰 수령	플레이어가 집무실 UI에서 [의뢰 수령하기] 버튼을 클릭하여, 신규 의뢰목록 UI를 실행하고 생성된 의뢰를 수령하는 단계
의뢰 수행	플레이어가 수령한 의뢰의 완료 조건을 만족시키는 단계
의뢰 보고	플레이어가 완료 조건을 만족시킨 의뢰를 집무실 UI에서 [의뢰 보고하기] 버튼을 클릭하여 의뢰를 완료하는 단계.
보상 수령	보고가 완료된 의뢰에 대한 보상을 수령하는 단계

2.1.3 의뢰 시스템 세부 규칙

- 모든 의뢰는 단 한 번만 수령 및 수행할 수 있으며, 의뢰 완료 역시 한 번만 가능하다.
- 모든 의뢰의 수령 및 보고는 집무실 UI를 통해서 이루어진다.

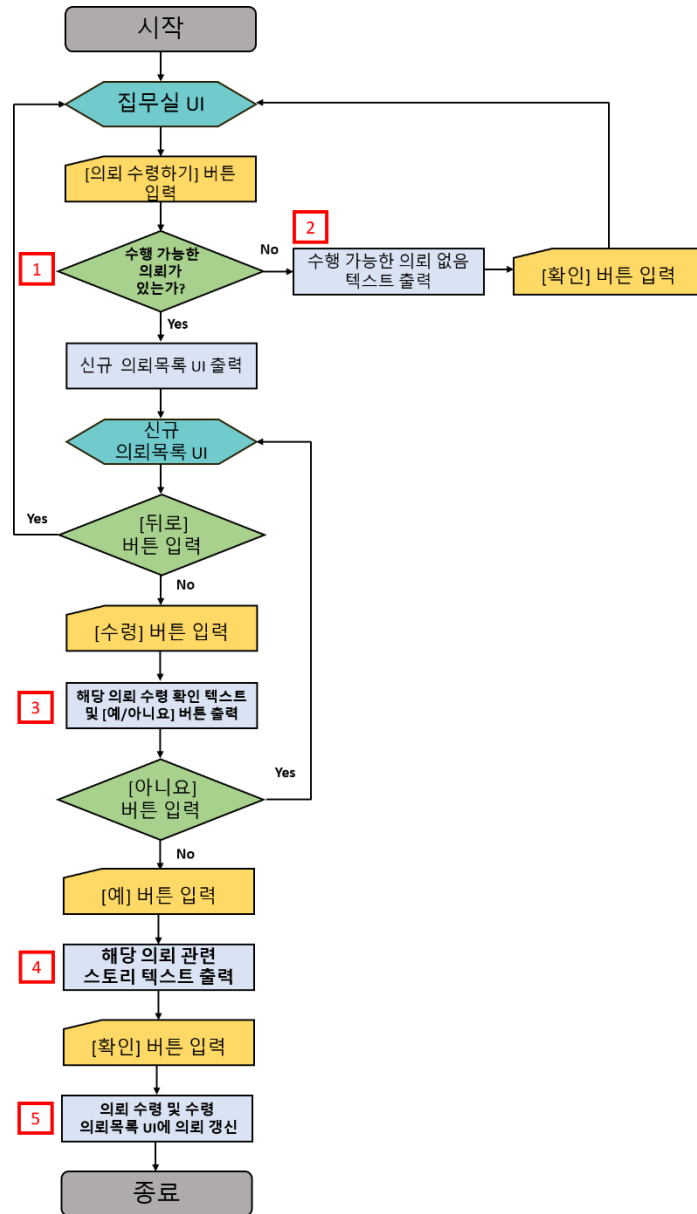
- 모든 의뢰는 스토리가 진행 중인 지역 내 던전에 한해서 생성된다.
- 새로운 의뢰는 이전 지역의 의뢰를 완료해야만 생성된다.

2.2 의뢰 생성 플로우 차트



번호	단계 명	설명
1	의뢰 생성 조건 확인	신규 의뢰 생성을 위한 조건을 확인한다.
2	신규 의뢰 알림	신규 의뢰가 생성되었다는 텍스트를 메인 UI에 출력한다.
3	집무실 버튼 입력	플레이어가 메인 UI에서 집무실 버튼을 클릭한다.
4	집무실 UI 전환	의뢰 수령 및 보고가 가능한 집무실 UI를 화면에 출력한다.
5	의뢰 생성 및 갱신	스토리 진행 상황에 맞는 의뢰를 생성하고, 신규 의뢰목록 UI에 생성된 의뢰를 갱신한다.

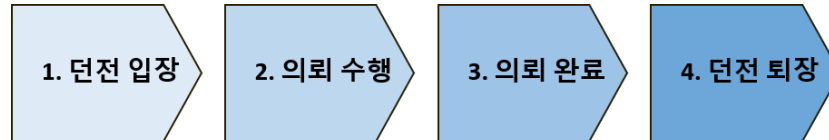
2.3 의뢰 수령 플로우 차트



번호	단계 명	설명
1	수행 가능 의뢰 유무 확인	현재 수행 가능한 의뢰가 존재하는지 검사하고, 수행 가능한 의뢰가 있을 때만 수행 의뢰목록 UI를 출력한다.
2	수행 가능한 의뢰 없음 텍스트 출력	수행 가능한 의뢰가 없다면, 관련 텍스트를 출력한다.
3	의뢰 수령 확인 텍스트 및 버튼 출력	의뢰를 수령할 것인지 묻는 텍스트와 [예/아니오] 버튼을 출력한다. [예] 버튼을 입력할 시에만 의뢰를 수령한다.
4	수령한 의뢰 관련 텍스트 출력	수령한 의뢰와 관련된 텍스트를 출력한다.
5	의뢰 수령 및 UI 갱신	수령 의뢰목록 UI에 수령한 의뢰를 추가한다.

2.4 의뢰 수행

2.4.1 의뢰 수행 플로우



번호	단계 명	설명
1	던전 입장	메인 UI 에서 수행 가능한 의뢰가 존재하는 지역으로 이동하여 의뢰에 맞는 던전에 입장한다.
2	의뢰 수행	던전에서 수령한 의뢰의 형식에 맞는 임무를 수행한다. 의뢰의 형식은 의뢰 형식 데이터 테이블 참조.
3	의뢰 완료	수령한 의뢰의 형식에 맞는 완료 조건을 충족시킨다.
4	던전 퇴장	던전 내 포탈을 통해 던전에서 퇴장하고 메인 UI 로 복귀한다.

2.4.2 의뢰 수행 세부 규칙

- 한 던전에서 한 개 이상의 의뢰를 동시에 수행할 수 있다.

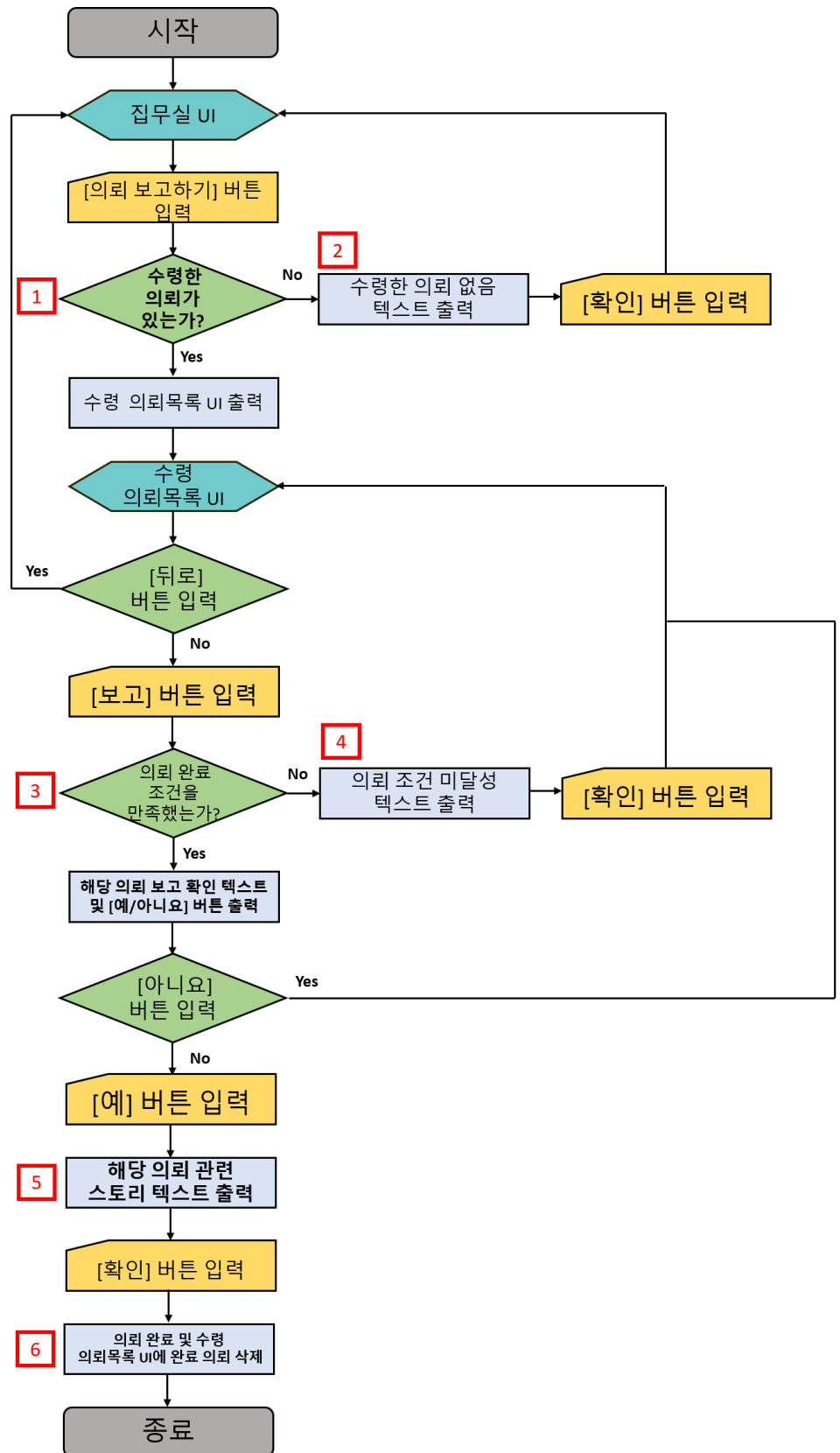
EX) '씩어가는 숲' 던전에서 몬스터 처치 의뢰와 오브젝트 수집 의뢰를 동시에 수행할 수 있다.

- 던전에서 의뢰의 완료 조건을 충족했다라도, [탈출] 버튼을 이용해 던전을 빠져나온다면 완료 조건을 충족시키지 못한 것으로 간주한다.
- 던전에서 의뢰 완료 조건을 충족하지 못한 채, 던전에서 빠져나온다면 의뢰를 처음부터 다시 수행해야 한다.

EX) '씩어가는 숲' 던전에서 '구울' 몬스터 5 마리 처치 의뢰 중 4 마리만 처치한 채 던전을 이탈한다면 0 마리를 처치한 것으로 간주한다.

- 수행 가능한 의뢰가 여러 개 있을 때, 플레이어는 원하는 순서로 의뢰를 수행할 수 있다.
- 한번 수령한 의뢰는 포기할 수 없다.

2.5 의뢰 보고 플로우 차트



번호	단계 명	설명
1	수령한 의뢰 유무 확인	수령한 의뢰가 존재하는지 검사하고, 수령한 의뢰가 있을 때만 수령 의뢰목록 UI 를 출력한다.
2	수령한 의뢰 없음 텍스트 출력	수령한 의뢰가 없다면, 관련 텍스트를 출력한다.
3	의뢰 완료 조건 확인	보고하려는 의뢰의 완료 조건을 충족했는지 검사하고, 충족했을 때만 관련 텍스트와 [예/아니요] 버튼을 출력한다.
4	의뢰 조건 미달성 텍스트 출력	보고하려는 의뢰의 완료 조건이 충족되지 않았다면, 관련 텍스트를 출력한다.
5	해당 의뢰 관련 텍스트 출력	보고하려는 의뢰의 관련 텍스트를 출력한다.
6	의뢰 완료 및 수령 의뢰목록 UI 갱신	보고한 의뢰를 완료하고, 수령 의뢰목록 UI 에서 완료한 의뢰를 삭제한다.

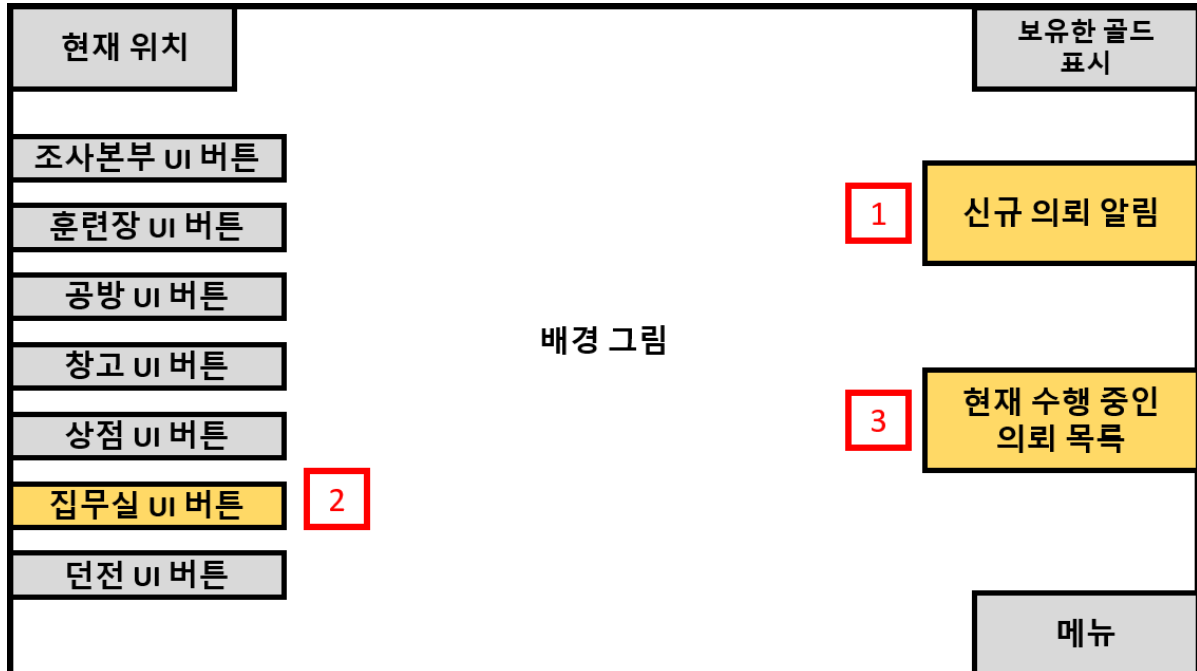
2.6 보상 수령

- 의뢰를 수행한 던전이 속한 지역에 따라 보상을 지급한다.

던전 이름	지역 이름	지급 보상
씩어가는 숲	안개의 숲	숲의 안개 5 개, 숲의 안개정수 5 개
살육의 숲		
악취나는 늪지대		
붕괴된 제단	무너진 대성당	신성의 안개 5 개, 신성의 안개정수 5 개
뼈의 방		
숨겨진 사교의 제단		
아무도 없는 변두리	점령당한 도시	문명의 안개 5 개, 문명의 안개정수 5 개
어두운 도시의 폐허		
끈적거리는 광장		

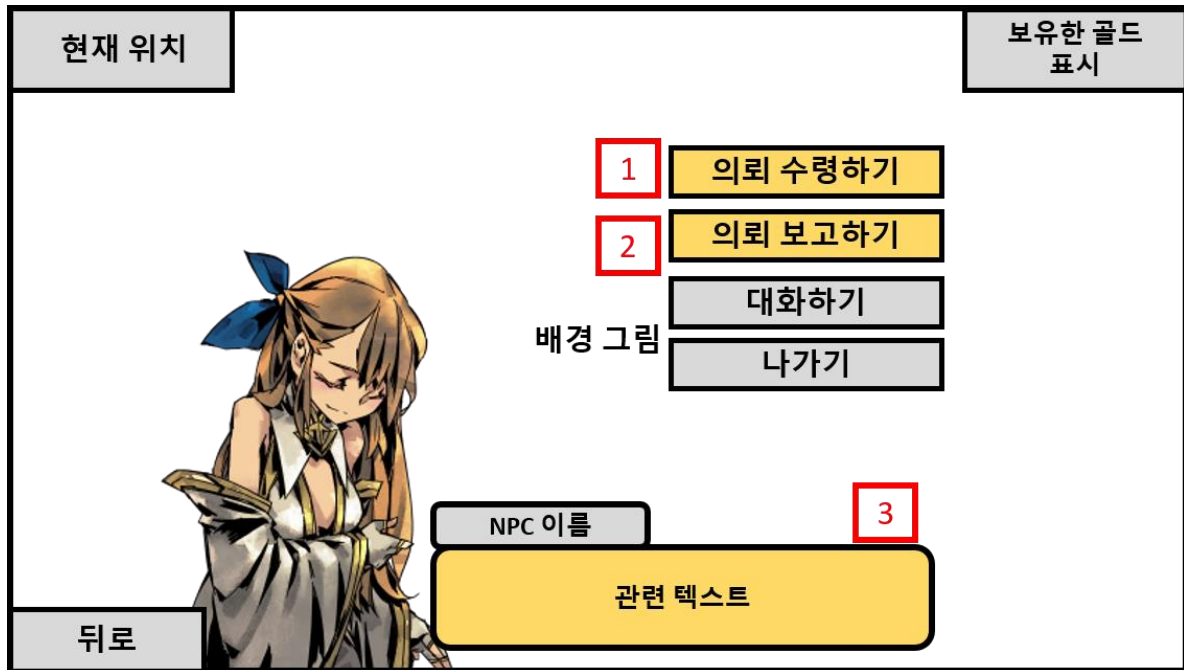
3. 의뢰 UI

3.1 메인 UI



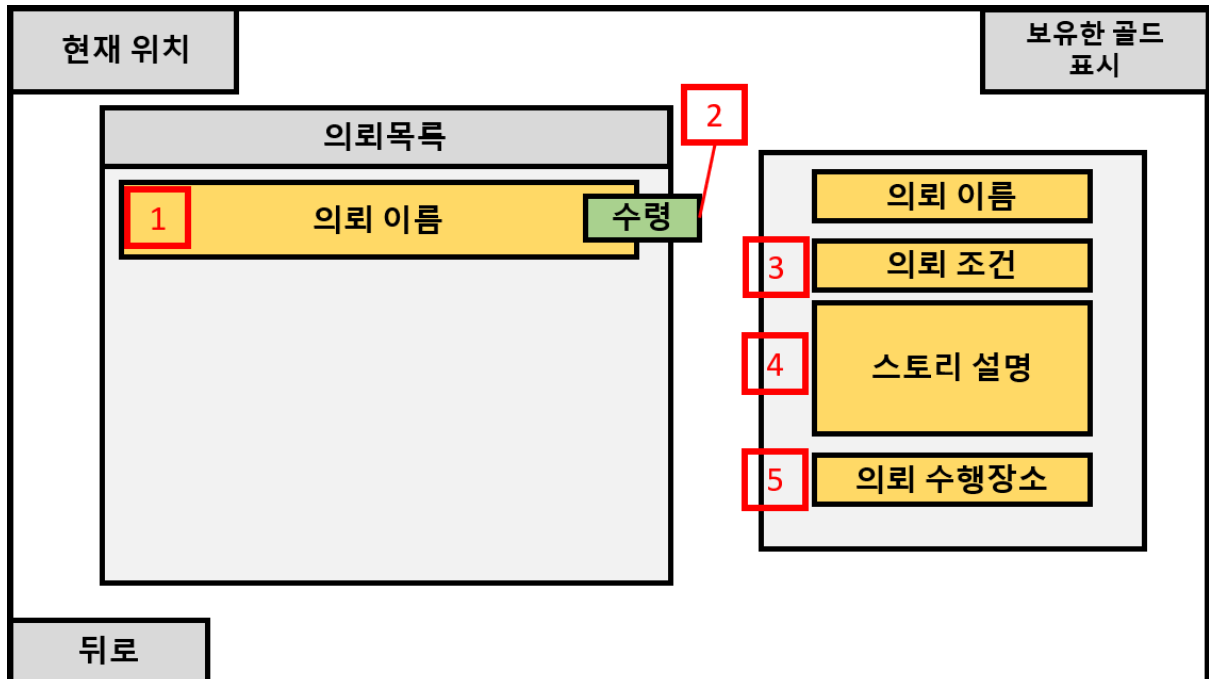
번호	UI 개체 이름	설명	비고
1	신규 의뢰 알림	신규 의뢰가 있을 경우 [새로운 의뢰가 있습니다] 텍스트를 출력한다.	텍스트 색상 #D1C0AD
2	집무실 UI 버튼	클릭 시 집무실 UI로 화면을 전환한다.	
3	현재 수행 중인 의뢰목록	현재 수행 중인 의뢰를 표시한다.	수행 중인 의뢰 텍스트 색상 #635135, 완료한 의뢰 텍스트 색상 #524C3F

3.2 집무실 UI



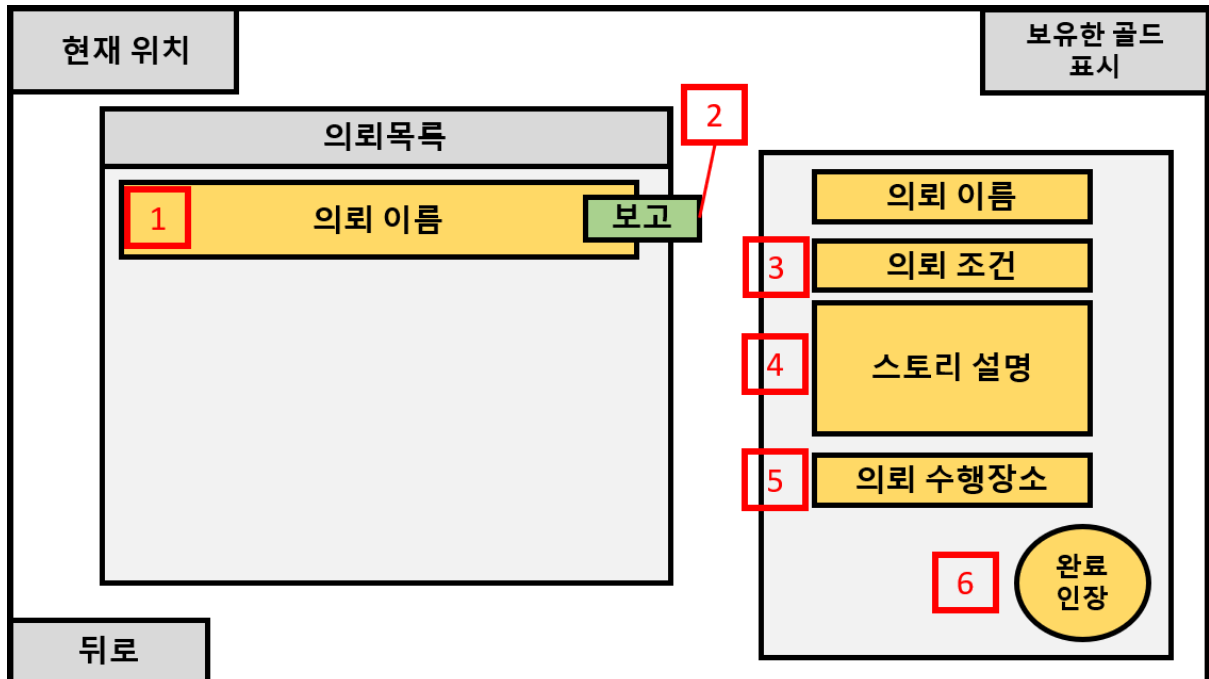
번호	UI 개체 이름	설명	비고
1	의뢰 수령 버튼	클릭 시, 신규 의뢰를 수령할 수 있는 신규 의뢰목록 UI로 전환한다.	
2	의뢰 보고 버튼	클릭 시, 완료한 의뢰를 보고할 수 있는 수령 의뢰목록 UI로 전환한다.	
3	의뢰 관련 텍스트	의뢰와 관련된 텍스트가 출력된다.	

3.2 신규 의뢰목록 UI



번호	UI 개체 이름	설명	비고
1	의뢰 이름	의뢰의 이름을 출력한다.	
2	의뢰 수령 버튼	클릭 시, 해당 의뢰를 수령할지 묻는 [예/아니요] 버튼이 출력된다.	
3	의뢰 조건	의뢰를 완료하기 위한 조건을 출력한다.	의뢰 형식 테이블 참조
4	스토리 설명	의뢰와 관련된 스토리 텍스트를 출력한다.	
5	의뢰 수행장소	해당 의뢰를 수행하는 장소를 출력한다.	던전 이름 테이블 참조

3.3 수령 의뢰목록 UI



번호	UI 개체 이름	설명	비고
1	의뢰 이름	의뢰의 이름을 출력한다.	
2	의뢰 보고 버튼	클릭 시, 해당 의뢰를 보고할지 묻는 [예/아니요] 버튼이 출력된다.	
3	의뢰 조건	의뢰를 완료하기 위한 조건을 출력한다.	의뢰 형식 테이블 참조
4	스토리 설명	의뢰와 관련된 스토리 텍스트를 출력한다.	
5	의뢰 수행장소	해당 의뢰를 수행하는 장소를 출력한다.	던전 이름 테이블 참조
6	완료 인장 그래픽	완료 조건이 충족된 의뢰일 경우, 의뢰 수행장소 출력란 우측 하단에 인장 그래픽을 출력한다.	인장 그래픽 색상 #BC0000

4. 참조 데이터 테이블

4.1 의뢰 데이터 테이블 구조

열 이름(Column name)		형식	설명
의뢰 번호	Quest_no	Int	의뢰의 고유 번호를 의미한다.
의뢰 ID	Quest_id	string	의뢰의 고유 ID 를 의미한다. Que_0001~Que_1000 형태로 나타낸다.
의뢰 이름	Quest_name	string	메인 UI 및 의뢰목록 UI 에 출력될 의뢰의 값을 의미한다.
의뢰 형식	Quest_type	int	의뢰의 형식을 의미한다. [의뢰 종류] 데이터테이블 참조.
의뢰 수행장소	Quest_location	string	의뢰를 수행하는 장소를 의미한다. 의뢰 지역 테이블 참조.
의뢰 목표	Quest_target	string	[의뢰 형식]을 참조하여, 해당하는 테이블에서 목표를 설정한다.
의뢰 목표 수량	Quest_achieve_num	int	[의뢰 형식]과 [의뢰 목표]를 참조하여 수행 횟수를 설정한다.
의뢰 보상	Quest_reward	string	의뢰 완료 시 지급되는 보상을 의미한다. 의뢰 보상 테이블을 참조.

4.2 의뢰 형식 데이터 테이블

번호	의뢰 형식	의뢰 형식 ID	설명
No	Quest_type	Quest_type_ID	
int	string	string	
1	몬스터 처치	Quest_type_1	몬스터 정보 테이블을 참조하여, 해당하는 몬스터를 1~5 회 처치한다.
2	오브젝트 수집	Quest_type_2	오브젝트 정보 테이블을 참조하여, 해당하는 오브젝트를 1~5 개 수집한다.
3	NPC 수색	Quest_type_3	의뢰 관련 NPC 테이블을 참조하여, 던전에서 해당하는 NPC 를 발견한다.
4	던전 탐험	Quest_type_4	던전 정보 테이블을 참조하여, 해당 던전에서 80% 이상의 탐험도를 달성한다.

4.3 의뢰 수행 관련 데이터 테이블

번호	오브젝트 이름	오브젝트 ID	던전 ID
id	Object_name	Object_ID	Don_ID
int	string	string	string
1	마을 사람의 소지품	object_01	MFDG_RF
2	어린 꽃의 뿌리	object_02	MFDG_FS
3	붉은 머리 버섯	object_03	MFDG_FS
4	유성의 파편	object_04	CRDG_CA
5	목걸이 조각	object_05	CRDG_RB
6	성당 건물 조각	object_06	CRDG_HAH
7	부상당한 병사	object_07	CTDG_DO
8	썩은 토양	object_08	CTDG_SS

번호	몬스터 이름	몬스터 ID	몬스터 레벨	몬스터 크기	지역 ID
No	Mon_name	ID	Mon_lev	Mon_size	Map_ID
int	string	string	int	int	string
1	스웜프 웜	MF_SW	1~4	1	MF_area
2	로튼 비틀	MF_RB	1~4	1	MF_area
3	마슈	MF_M	1~4	1	MF_area
4	구울	MF_G	1~4	1	MF_area
5	검은 염소	CR_BG	5~8	1	CR_area
6	레이스	CR_R	5~8	1	CR_area
7	시체 거미	CR_CS	5~8	1	CR_area
8	스타피쉬	CT_SF	9~12	1	CT_area
9	다크니스 게이지	CT_DG	9~12	1	CT_area
10	기어다니는 오물	CT_CF	9~12	1	CT_area

번호	NPC 이름	NPC ID	던전 ID
id	NPC_name	NPC_ID	Don_ID
int	string	string	string
1	레니	NPC_01	CTDG_SS
2	한스	NPC_02	MFDG_FS
3	샤일록	NPC_03	CRDG_HAH

번호	지역 이름	지역 ID
No	Map_Name	Map_ID
int	string	string
1	안개의 숲	MF_area
2	무너진 대성당	CR_area
3	점령당한 도시	CT_area

번호	던전 이름	던전 ID	입장 레벨	지역 ID
id	Don_Name	Don_ID	Don_lev_min	Map_ID
int	string	string	int	string
1	씩어가는 숲	MFDG_RF	1	MF_area
	살육의 숲	MFDG_FS	1	MF_area
	악취나는 늪지대	MFDG_SS	3	MF_area
	붕괴된 제단	CRDG_CA	5	CR_area
	뼈의 방	CRDG_RB	5	CR_area
	숨겨진 사교의 제단	CRDG_HAH	7	CR_area
	아무도 없는 변두리	CTDG_DO	9	CT_area
	어두운 도시의 폐허	CTDG_DCR	9	CT_area
	끈적거리는 광장	CTDG_SS	11	CT_area

4.4 보상 데이터 테이블

번호	리워드 이름	리워드 ID	설명
id	Reward_name	Reward_ID	
int	string	string	
1	숲의 안개	Reward_MF1	안개의 숲 지역의 장비를 감정하는데 사용.
2	숲의 안개정수	Reward_MF2	안개의 숲 지역의 장비를 강화하는데 사용.
3	신성의 안개	Reward_CR1	무너진 대성당 지역의 장비를 감정하는데 사용.
4	신성의 안개정수	Reward_CR2	무너진 대성당 지역의 장비를 강화하는데 사용.
5	문명의 안개	Reward_CT1	점령당한 도시 지역의 장비를 감정하는데 사용.
6	문명의 안개정수	Reward_CT2	점령당한 도시 지역의 장비를 강화하는데 사용.