

# 꿈의 왕국: 영원한 보금자리

## 미션 시스템 기획서

TEAM NotSame  
작성자: 황소영  
최종 작성일: 2023-03-24



# 목차

## 1. 문서 개요

### 1.1 문서 개요

## 2. 미션 시스템

### 2.1 미션 시스템 개요

### 2.2 미션 시스템 상세

## 3. 데이터 테이블

### 3.1 미션 데이터 테이블

### 3.2 연계 데이터 테이블



## 2. 미션 시스템

### 2.1 미션 시스템 개요

#### 2.1.1 미션 시스템 정의

게임 내 NPC로부터 플레이어가 수령할 수 있는 임무를 [미션]이라고 부르며, 해당 미션의 생성부터 미션 완료 및 보상 수령까지의 일련의 과정을 체계화한 것을 미션 시스템이라 규정한다.

#### 2.1.2 미션 시스템 설계 의도

- 게임 플레이 시 직관적 목표로 작용하여 플레이어에게 플레이 방향성 제시한다.
- 퀘스트를 통한 스토리텔링으로 게임 세계관 및 스토리에 대한 몰입감을 극대화한다.
- 퀘스트 보상을 통해 플레이어의 도전 의식을 자극해 유저 이탈을 최소화한다.

### 2.1.3 미션 시스템 플로우 요약

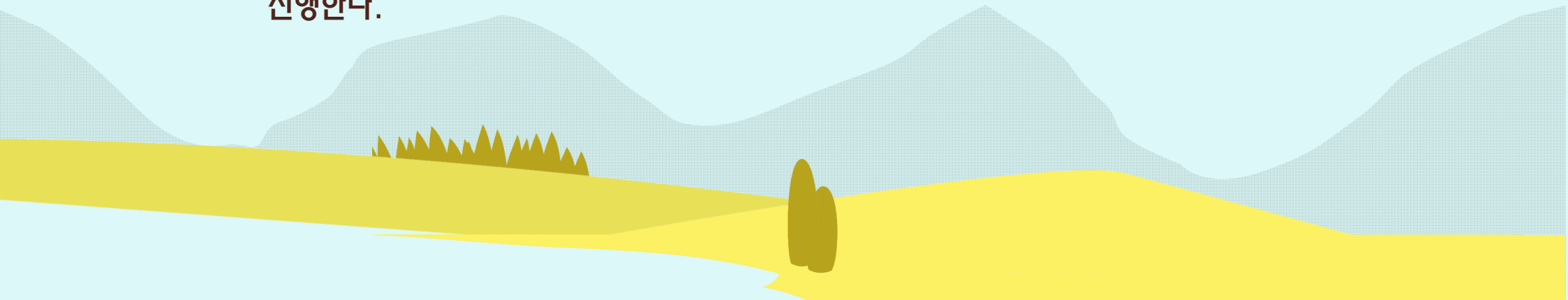
- 게임 내 미션 시스템은 다음 6단계로 진행된다.

대화 시작 → 미션 수령 → 미션 수행 → 조건 달성 → 미션 완료 → 보상 수령

개별 플로우 단계	설명
대화 시작	수행할 수 있는 새로운 미션이 생성되면 미션을 주는 NPC와의 대화가 자동으로 시작된다.
미션 수령	NPC와 대화 종료 후 자동으로 미션을 수령한다.
미션 수행	수령한 미션의 완료 조건을 만족시키기 위한 행동을 수행한다.
조건 달성	미션의 완료 조건을 달성하면 미션을 부여한 NPC의 머리 위에 느낌표 아이콘이 생성된다.
미션 완료	느낌표를 뺀, 미션을 부여했던 NPC 앞에서 상호작용 버튼을 클릭하여 미션을 완료한다.
보상 수령	완료된 미션에 대한 보상을 수령한다.

## 2.1.4 연계 시스템 요약

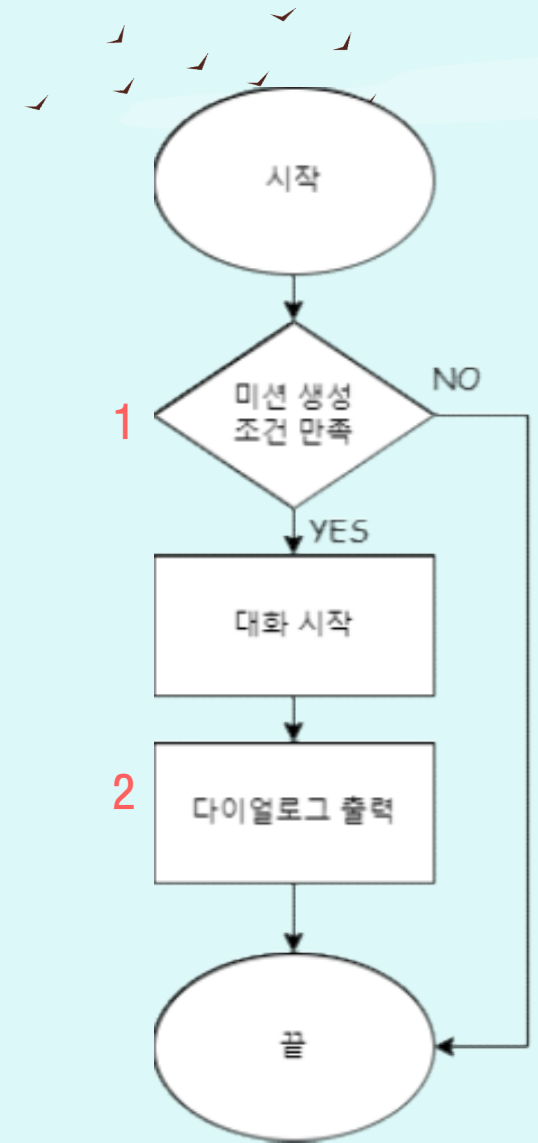
- 대화 시스템: 대화 시스템을 통해서만 플레이어에게 미션을 부여할 수 있다.
- 플레이어 조작 시스템: 플레이어 조작 시스템을 통해 수령한 미션의 정보와 진행도를 확인할 수 있고, 미션의 완료 조건을 만족했을 때 미션 보상 수령을 위해 미션을 부여한 NPC와의 상호작용이 가능하다.
- 플레이어 행동 시스템: 플레이어의 행동을 통해 수령한 미션의 완료 조건을 달성한다. ex) 낚시, 사냥 등
- 아이템 획득 시스템: 아이템을 제출해야 하는 미션일 경우 아이템 획득 시스템을 통해 미션 아이템을 획득한다.
- 부활 시스템: 미션 완료 보상으로 부활 시스템의 NPC 부활 또는 건물 부활을 진행한다.



## 2.2 미션 시스템 상세

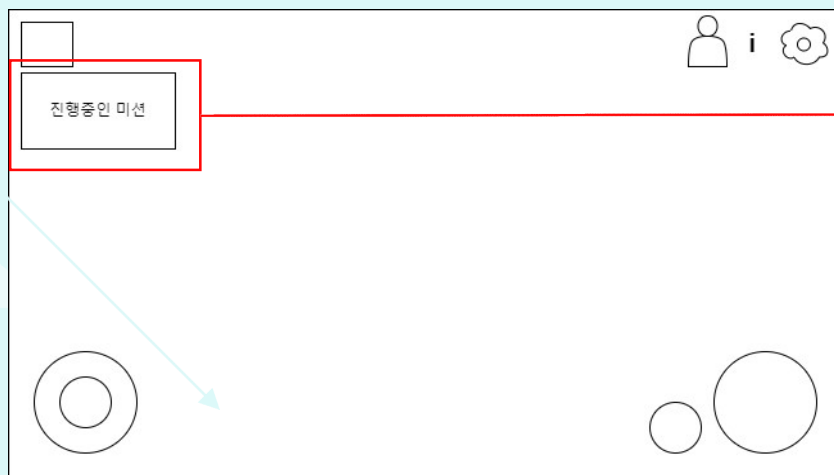
### 2.2.1 대화 시작 순서도

번호	단계	설명
1	미션 생성 조건 확인	신규 미션 생성 조건을 만족하는지 확인한다.
2	다이얼로그 출력	대화가 시작되면 다이얼로그 출력을 통해 해당 미션의 정보를 알려준다. 정보는 미션의 배경 스토리와 완료 달성 조건 등을 포함한다.

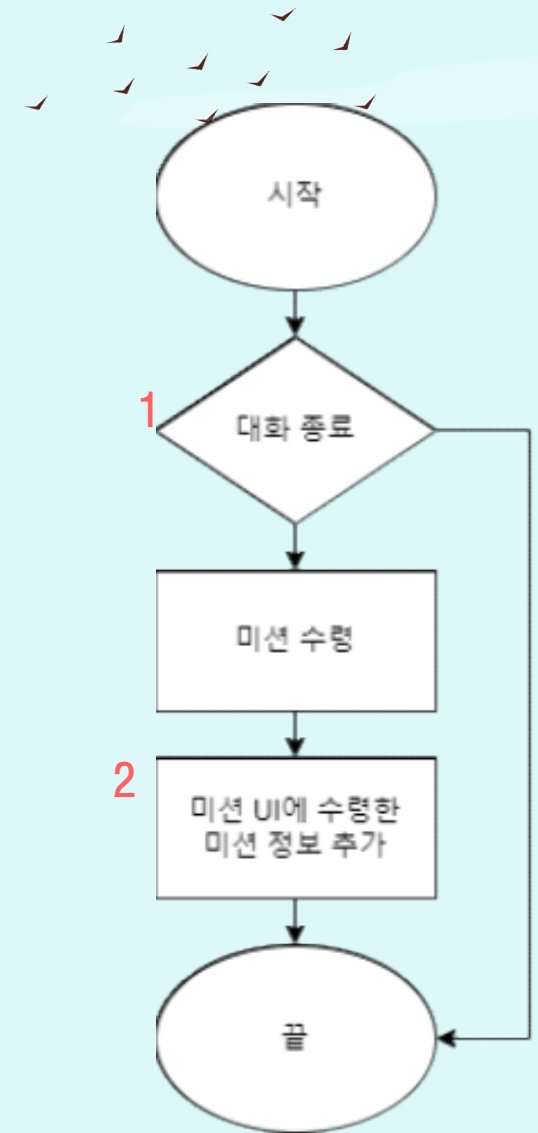


## 2.2.2 미션 수령 순서도

번호	단계	설명
1	미션 수령 조건 확인	대화가 종료되면 자동으로 미션을 수령한다.
2	수령한 미션 추가	미션을 수령하면 진행중인 미션 UI에 수령한 미션 정보를 추가한다.

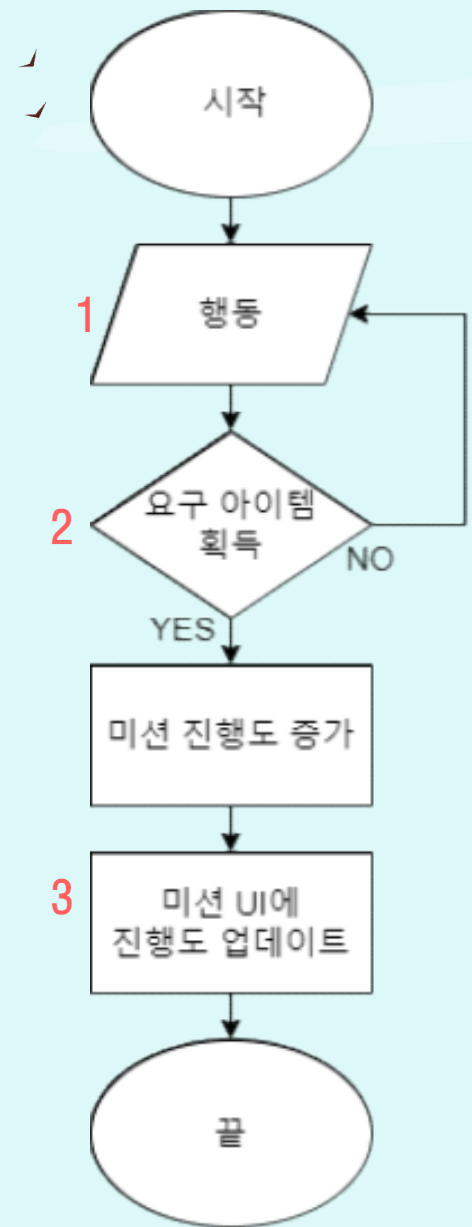
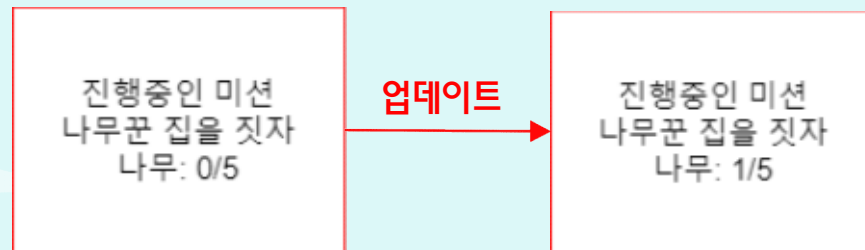


진행중인 미션  
나무꾼 집을 짓자  
나무: 0/5



## 2.2.3 미션 수행 순서도

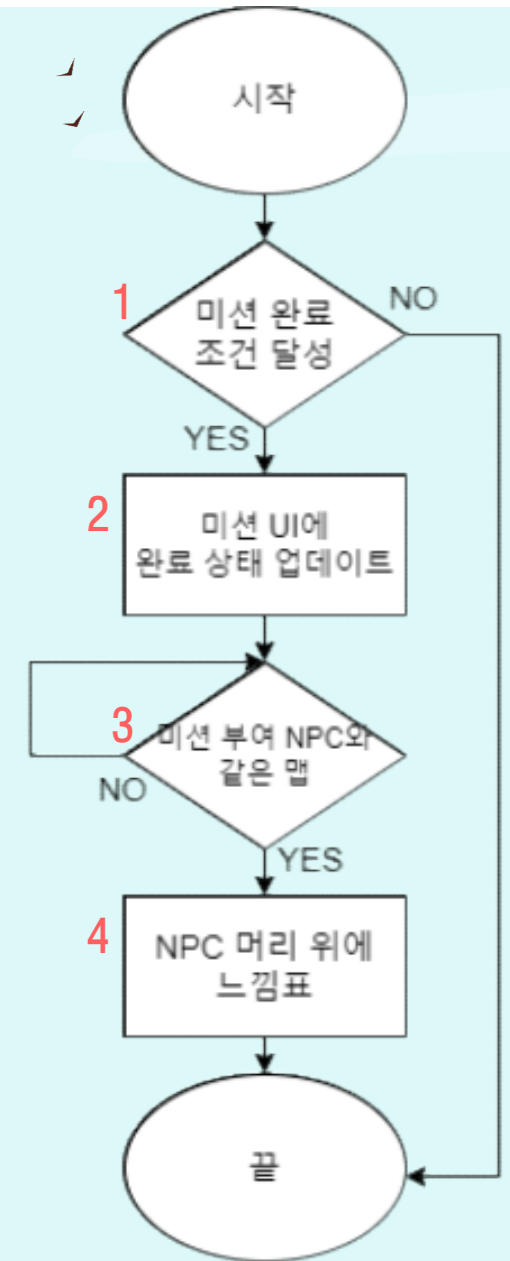
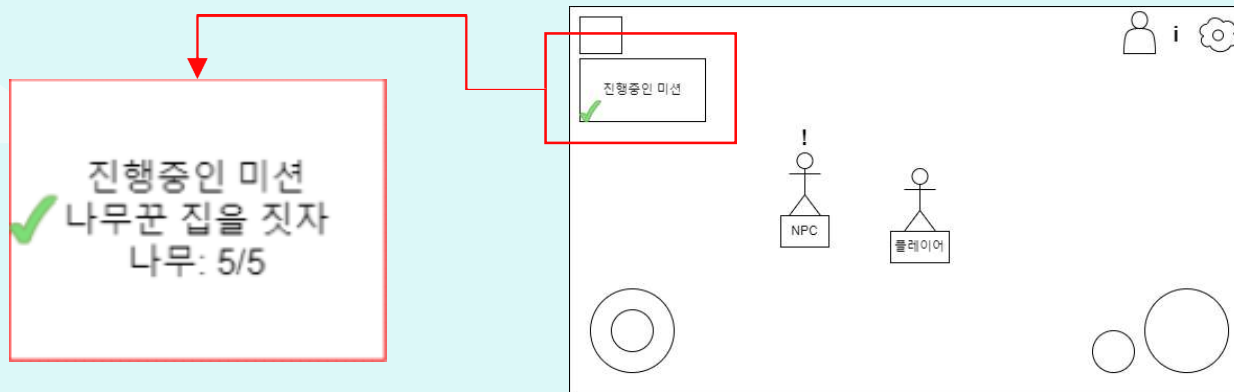
번호	단계	설명
1	행동	미션의 완료 조건을 달성하기 위한 행동을 수행한다.
2	아이템 획득 확인	행동 수행 시 요구 아이템을 확률적으로 얻기 때문에 획득 여부를 확인한다.
3	진행도 업데이트	아이템 획득으로 인해 진행도가 증가하면 미션 UI에 업데이트 한다.





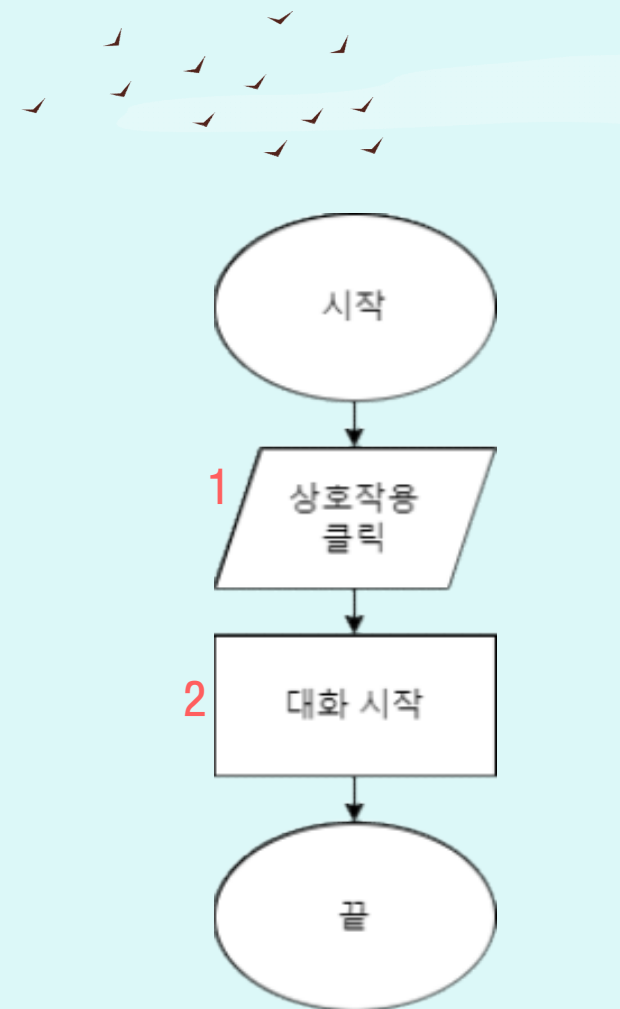
## 2.2.4 조건 달성 순서도

번호	단계	설명
1	조건 달성 확인	미션 완료 조건을 달성했는지 확인한다.
2	미션 상태 업데이트	조건을 달성하면 미션이 완료 상태로 변하고 미션 UI에도 업데이트 된다.
3	위치 확인	플레이어가 미션을 부여했던 NPC와 같은 맵에 있는지 확인한다.
4	아이콘 띄우기	같은 맵에 있으면 NPC의 머리 위에 느낌표 아이콘을 띄워서 미션 완료를 알린다.



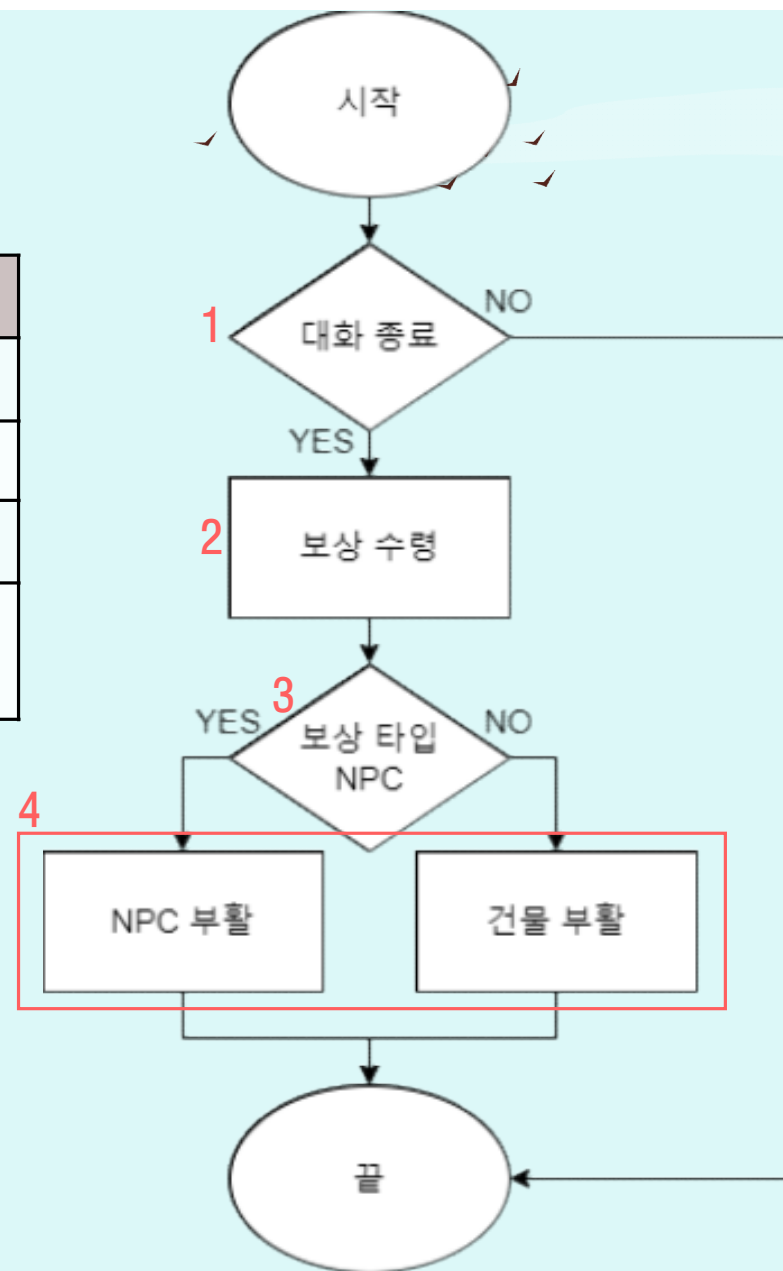
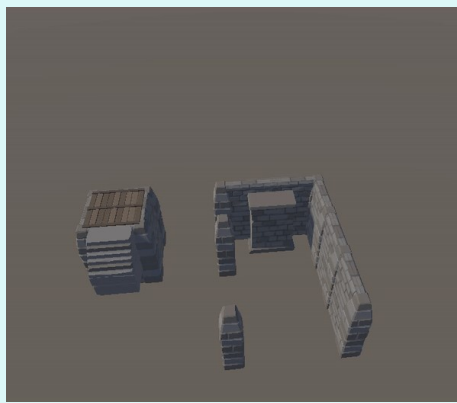
## 2.2.5 미션 완료 순서도

번호	단계	설명
1	상호작용	느낌표를 띄운 NPC 앞에서 상호작용을 클릭한다.
2	대화	정해진 다이얼로그를 출력한다.



## 2.2.6 보상 수령 순서도

번호	단계	설명
1	대화 종료 확인	NPC와 대화가 종료됐는지 확인한다.
2	보상 수령	정해진 보상을 수령한다.
3	보상 타입 확인	보상의 타입이 NPC인지 Building인지 확인한다.
4	부활	보상 타입에 따라 NPC 부활 또는 건물 부활을 진행한다.



## 2.2.7 세부 규칙

1. 튜토리얼 스테이지의 미션 갯수는 2개이며 첫번째는 NPC 살리기, 두 번째는 NPC의 집 지어주기 이다.
2. NPC 살리기 미션의 경우 미션을 부여한 NPC 앞에서 상호작용을 클릭하는 것이 아니라 살리려고 하는(굳어있는) NPC의 앞에서 상호작용을 클릭한다.
3. 진행중인 미션 정보는 화면 왼쪽 위에 있는 미션 UI에서 확인한다.



# 3. 데이터 테이블

## 3.1 미션 데이터 테이블

### 3.1.1 미션 데이터 구조

id	name	stage	dialog_id	request_item_id	goal	reward_type	reward_id
int	string	int	int	int	int	int	int

## 3.2 연계 데이터 테이블

### 3.2.1 연계 데이터 테이블 종류

- 다이얼로그 데이터
- 아이템 데이터
- NPC 데이터(구조)

id	name	prefab_name
int	string	string

- 건물 데이터(구조)

id	name	prefab_name	build_time
int	string	string	float