

꿈의 왕국: 영원한 보금자리

미션 시스템 기획서

TEAM: NotSame
작성자: 황소영

히스토리

버전	일시	분류	내용	작성자
0.0.1	2023-03-24	생성	최초 작성	황소영
0.0.2	2023-03-30	수정	내용 추가	황소영

목차

1. 미션 시스템 개요

- 1.1 미션 시스템 정의
- 1.2 미션 시스템의 목적
- 1.3 미션 시스템 요소
- 1.4 미션 시스템 구조도

2. 미션 시스템 상세

- 2.1 미션 UI
- 2.2 미션 시스템 진입 방법
- 2.3 미션 시스템 동작 방법
- 2.4 미션 시스템 동작 순서도
- 2.5 하위 시스템
- 2.6 연계 시스템

3. 데이터 테이블

- 3.1 미션 데이터 테이블
- 3.2 참조 데이터 테이블





01 미션 시스템 개요



1.1 미션 시스템 정의

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

1.2 미션 시스템의 목적

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

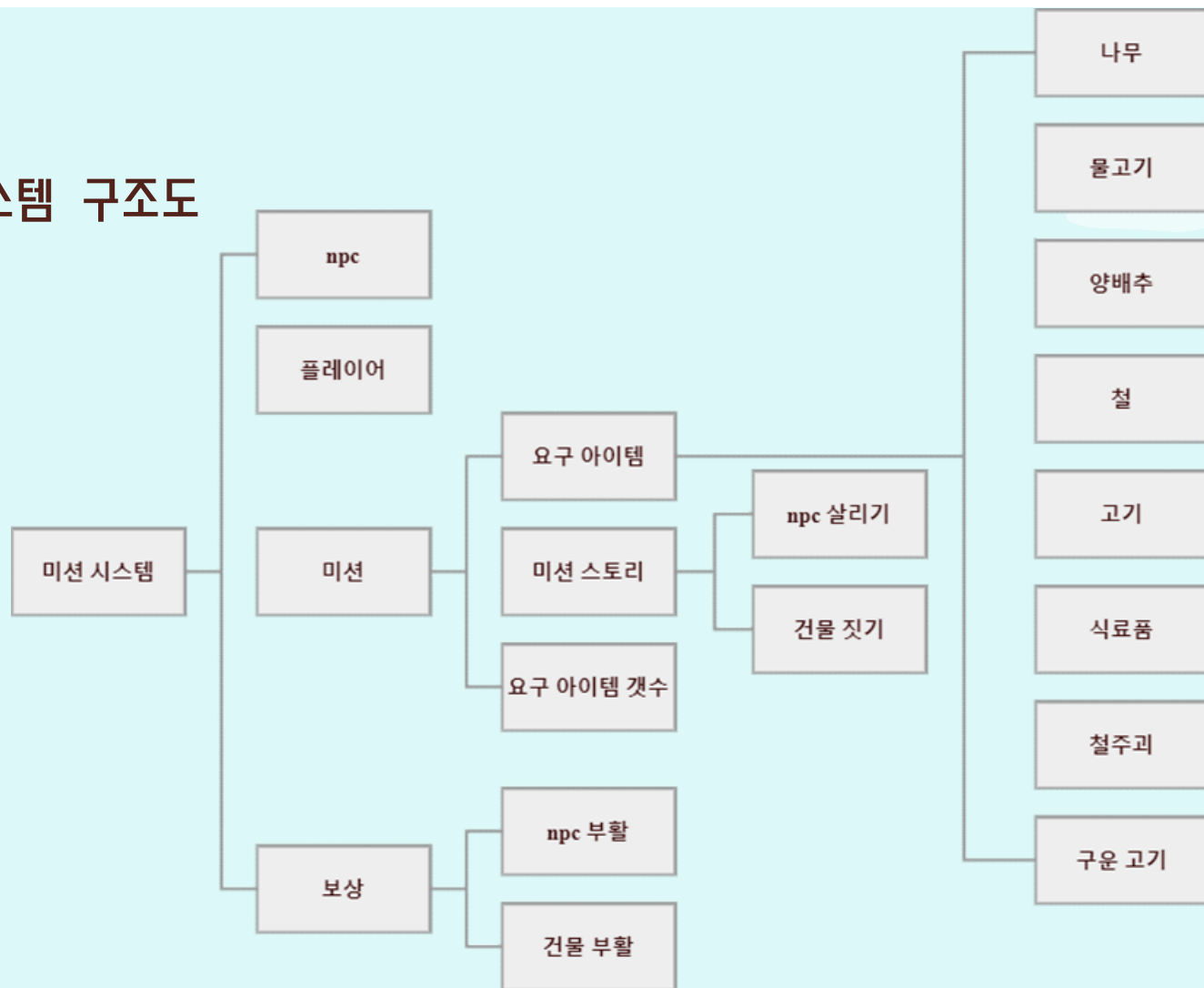


1.3 미션 시스템 요소

- 플레이어: npc에게서 미션을 수령한다.
- NPC: 플레이어에게 미션을 부여한다.
- 미션: 플레이어가 NPC에게서 수령하는 임무이다. 요구 아이템, 요구 개수, 미션 스토리로 구성된다.
- 보상: 미션을 완료한 후 주어진다. NPC 부활, 건물 부활로 구성된다.



1.4 미션 시스템 구조도





02

미션 시스템 상세




2.1 미션 UI

미션 UI는 미니 미션창과 상세 미션창으로 나누어진다.

미니 미션창은 게임 화면 내에서 항상 볼 수 있다.

1




진행중

나무 : 0/5

2 3 4

1. 미니 미션창으로 현재 진행중인 미션의 정보를 간략히 보여준다.
2. 미션에서 요구하는 아이템의 아이콘이다.
3. 미션에서 요구하는 아이템의 이름이다.
4. 미션의 진행도이다.

완료 조건 5개 중에 0개를 가지고 있는 것을 알 수 있다.



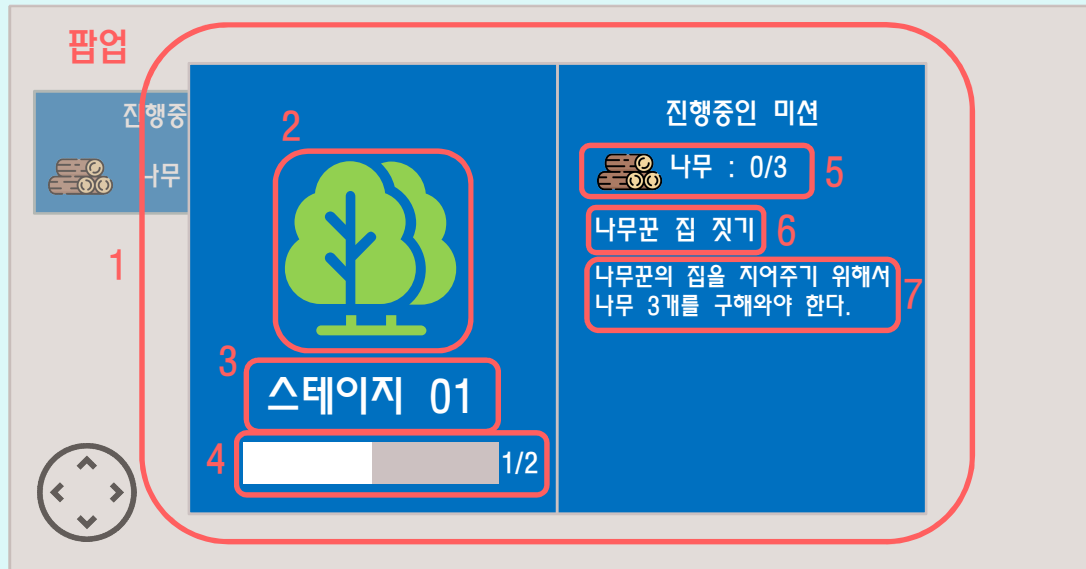
2.1 미션 UI

미션 UI는 미니 미션창과 상세 미션창으로 나누어진다.

상세 미션창은 미니 미션창을 터치하면 팝업으로 볼 수 있다.

1. 상세 미션창으로 현재 진행중인 미션의 정보를 자세히
2. 현재 진행중인 스테이지의 아이콘이다.
3. 현재 진행중인 스테이지이다.
- 4, 5, 6, 7은 뒷 장에서 설명





4. 현재 진행중인 스테이지에서 수행할 수 있는 모든 미션의 수와 완료한 미션의 수를 알려준다.
2개 중에 1개를 완료한 것을 알 수 있다.
5. 미니 미션창의 내용과 같다.
6. 진행중인 미션의 이름이다.
7. 진행중인 미션의 스토리이다.

2.2 미션 시스템 진입 방법

게임 시작 후 처음으로 미션 시스템에 진입하는 순간은 1 스테이지에 입장했을 때이다.

1 스테이지에 입장하면 튜토리얼이 시작되는데 튜토리얼의 진행 과정에서 미션을 수령하기 때문에 미션 시스템에 진입하게 된다.

게임이 미션에 의해 진행되기 때문에 미션 시스템 최초 진입 이후 게임의 엔딩을 볼 때까지 미션 시스템에서 빠져나가는 일 없이 게임 스토리가 진행된다.



2.3 미션 시스템 동작 방법(1)

미션 시스템에 진입하면

대화 - 미션 수령 - 미션 수행 - 조건 달성 - 미션 완료 - 보상 수령
단계를 거쳐 시스템이 동작한다.

대화 단계는 NPC가 미션을 부여하기 위해 플레이어와 대화를 하는 단계이다.
대화를 통해 미션의 배경 스토리와 요구 아이템, 요구 개수를 알 수 있다.

미션 수령 단계는 대화1 종료 후 자동으로 이루어진다.

미션을 수령하고 그 정보가 미니 미션창과 미션 상세창에 업데이트 된다.



2.3 미션 시스템 동작 방법(2)

미션 수행 단계에서는 미션 완료 조건을 달성하기 위해 행동을 한다.

예를 들어 나무 3개 모아오기 미션이면 나무를 패러 나무꾼 지역에 가서 나무 패기 행동을 세 번 반복하는 것이다. 나무를 한 번 패면 나무 한 개를 얻을 수 있다.

(행동에 대한 자세한 내용은 플레이어 행동 시스템 기획서에서 볼 수 있음.)

조건 달성 단계에서는 미션 완료 조건을 달성한 단계이다.

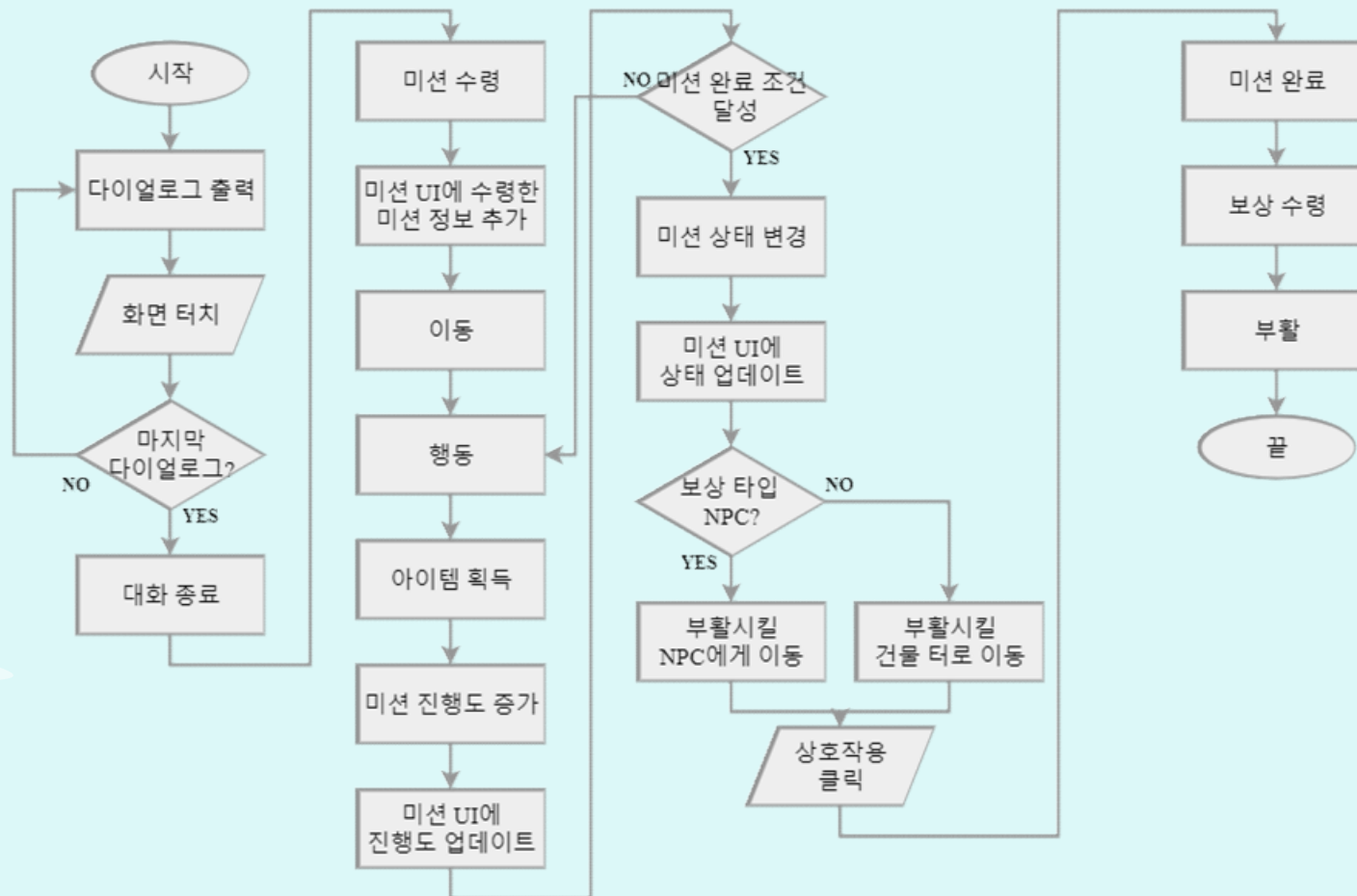
위 예시의 미션에서 미션 완료 조건은 가방 안에 ‘나무’ 라는 아이템을 ‘3개’ 가지고 있는 것이다.

미션 완료 단계는 미션 완료 조건을 달성 한 후 플레이어가 직접 미션을 부여한 NPC에게 찾아가서 미션 완료를 보고하는 단계이다. 단, 보상 타입이 건물 부활일 경우 미션을 부여한 NPC에게 찾아가는 것이 아니라 비어있는 보상 건물 터를 찾아가서 보고한다.

보상 수령 단계는 미션 완료 후 해당하는 보상을 수령하는 단계이다.



2.4 미션 시스템 동작 순서도



2.5 하위 시스템

미션 시스템의 하위 시스템으로 대화 시스템이 있다.

대화 시스템을 통해서만 플레이어에게 미션을 부여할 수 있다.



2.6 연계 시스템

미션 시스템과 연계된 시스템으로 플레이어 조작 시스템, 플레이어 행동 시스템, 아이템 획득 시스템, 부활 시스템이 있다.

플레이어 조작 시스템을 통해 수령한 미션의 정보와 진행도를 확인할 수 있고, 미션 완료 조건을 달성했을 때 완료 보고 및 보상을 수령하기 위한 상호작용이 가능하다.

플레이어 행동 시스템을 통해 수령한 미션의 완료 조건을 달성한다. ex) 낚시, 사냥등

아이템을 제출해야 하는 미션에서 아이템 획득 시스템을 통해 미션 아이템을 획득한다.

부활 시스템을 통해 미션 완료 보상인 NPC 부활 또는 건물 부활을 진행한다.





03

데이터 테이블



3.1 미션 데이터 테이블

미션 데이터 테이블의 구조이다.

다이얼로그 데이터, 아이템 데이터,

리워드 타입에 따라 NPC 데이터 또는 건물 데이터를 참조하고 있다.

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

3.2 참조 데이터 테이블

미션 데이터 테이블에서 참고하고 있는 데이터 테이블들이다.

다이얼로그 데이터 테이블 구조

id	content
int	string

아이템 데이터 테이블 구조

id	name
int	string

NPC 데이터 테이블 구조

id	name	prefab_name
int	string	string

건물 데이터 테이블 구조

id	name	prefab_name	build_time
int	string	string	float