

## [배경]

### [목표]

- 목표
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표가 달성 가능할 수 있도록 하는 것
- 목표
  - NPC가 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표가 달성 가능할 수 있도록 하는 것, 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있도록 하는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있도록 하는 것

### [목표]

- 목표 달성 (목표 달성)
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
- 목표 달성
  - MMO가 목표 달성 후, 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 가라 목표 달성(목표)을 달성할 수 있도록 하는 것
  - 목표 달성 : 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
- 목표 달성
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - > 목표 달성 후

### [목표 달성 후 달성할 수 있는 것]

- 목표 달성
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - > 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것
  - 목표 달성 후 반드시 달성할 수 있는 것

- NPC
- NPC NPC
- NPC NPC NPC

- NPC
- NPC NPC NPC
- > NPC NPC NPC NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC

[NPC NPC NPC]

- NPC NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC NPC
- > NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC



- NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC
- NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC
- > NPC NPC NPC NPC NPC NPC NPC



이전 에피소드



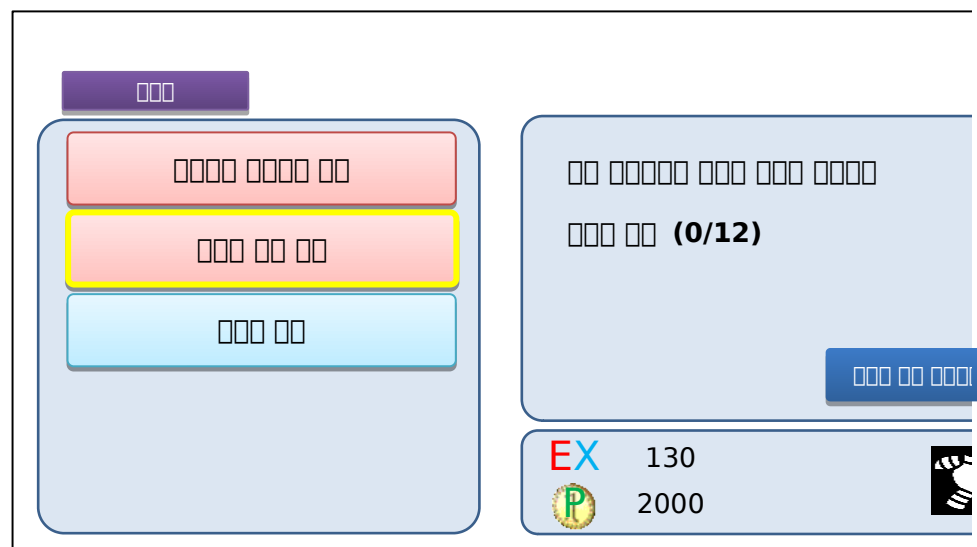
○○○○, 1. ○○○ ○○○ ○○○  
○○ 가○○ ○○○가 ○



- ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
- ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○가 ○○○ ○○○ ○○○가 ○○○
- > ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○

[○○○○ ○]

※ ○○○ ○○○ ○○○○ '○○○'○○ ○○○



- ○○○ ○○○ U○○ '○○○' ○○○ ○○○○ ○○○ ○○○ ○○○
- ○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○ ○○○ ○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○ ○○○○ ○○○ ○○○ ○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○○ ○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○○ '○○○ ○○○○' ○○○○ ○○○○, ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○, ○○○○ ○○○○가 ○○○○
- ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○

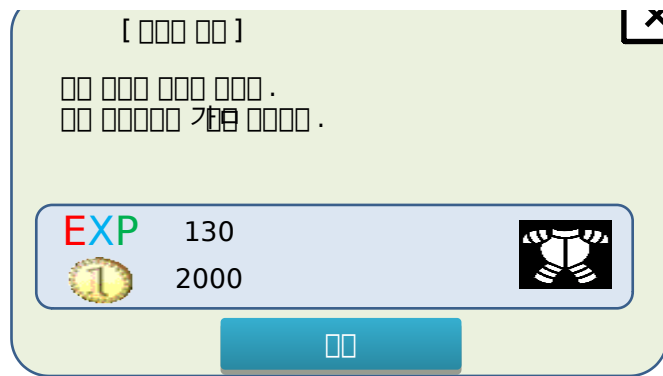
## [ 00 0 000 00 ]



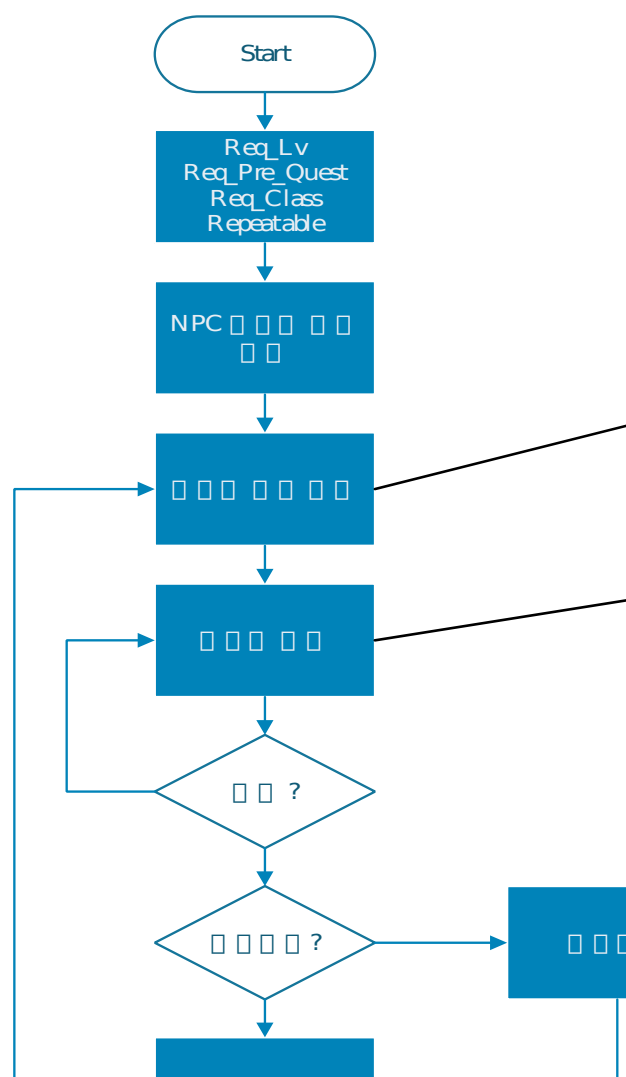
- 00 00 00 000 000 00 00
  - 0000 0000 000 0000 00 0가00
  - 000 00 가00 000 000 00 00, 00 000 000
- 00 000 0000 000
  - 0 00 0000 0000 00 000 40(000 00 00 가0 )
  - 000 00 000 0000 000 0가0- 000 00, 0000 0000 000000 000
- 000 0000 00 0000, 000 0000 000 0000 000

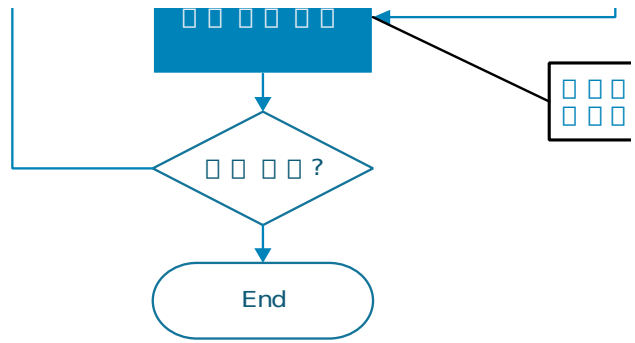
## [ 000 00 00 00 ]

- 000 000 0000 000 00 00 00 000 00 000
  - 00 000 000가 000 0000 000 000 000 000
- 00000 000 00 0가0-0 000 00 00 0000 000 0000 000
  - 00 000 000 0000 00 00 000 0(10 0 0000 000)
- 000 00 000 000 00 0000, 00 00 000 000 00 000



[ 0000 00 0000 ]





[Quest Table]

Quest Table

Field	Note
Quest_Idx	Quest ID
Quest_Grade	Quest Grade 1: Easy 2: Normal 3: Hard
Req_Class	Required Class 0: None 1: Warrior 2: Mage
Req_Lv	Required Level
Req_Pre_Quest	Required Previous Quest
Quest_Distributor	Quest Distributor 1: NPC 2: Item 3: Tutorial
Quest_Distributor_Value	Distributor Value
Quest_Vill_Idx	Village Index (Vill Table)
Quest_Dungeon_Idx	Dungeon Index (Dungeon Table)
Quest_Item_Give	Item Give
Quest_Function	Quest Function 1: Start 2: Complete 3: Fail
Quest_Function_Value1	Function Value 1
Quest_Function_Value2	Function Value 2
Reward_Bool	Reward Boolean 0: No 1: Yes
Reward_item1	Reward Item 1
Reward_item2	Reward Item 2
Reward_item3	Reward Item 3
Reward_money	Reward Money
Reward_exp	Reward Experience
Reward_cash	Reward Cash
Reward_Tablet	Reward Tablet
Complete_Quest_Next	Complete Quest Next

Quest Talk Table

Field	Note
Quest_Talk_Idx	Quest Talk ID
Quest_Title	Quest Title
Quest_Summary	Quest Summary
Quest_Talk_Start_1	Quest Talk Start 1
Quest_Talk_Start_...	Quest Talk Start ...
Quest_Talk_Start_20	Quest Talk Start 20
Quest_Talk_End	Quest Talk End

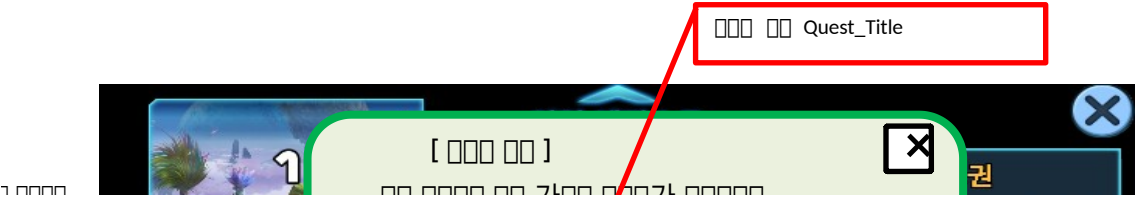




종류	수
에픽 퀘스트	!(빨)
일반 퀘스트	!(노)
반복 퀘스트	!(초)

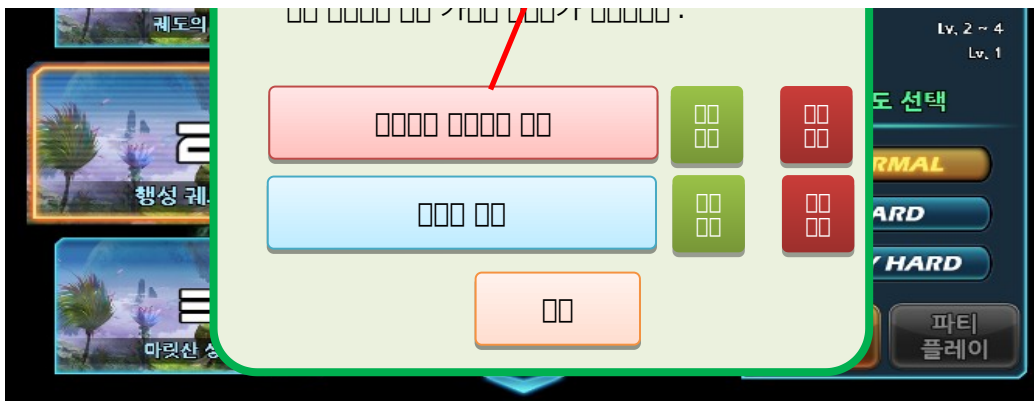


disable[

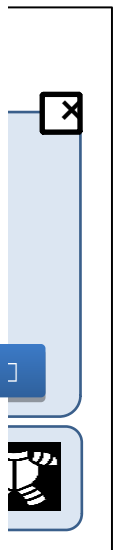


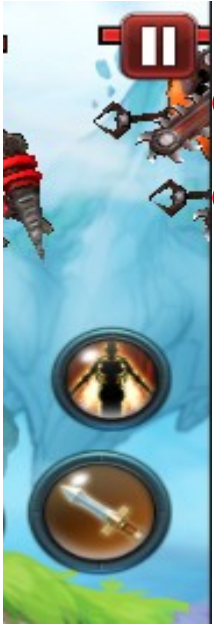


주요 메뉴  
10 00 00



00  
000



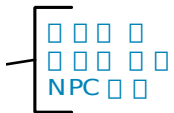
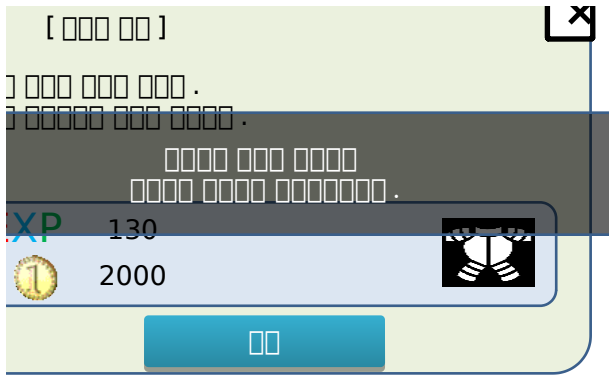


①

□□ □□ □□□  
- □□□□ □□

②

□□ □□□□ □□ □□□ □□□  
- □□□□□ □□



	Type	
	int	
	byte	
	byte	
	byte	
	int	
	int	
	int	// if Quest_Distributor 1[], value= npc idx, if Quest_Distrib
	int	[][] [], [][][] [][][] [][][].
	int	[][] [], [][][] [][] [][] []. [][][]=0
	int	// item table
	byte	
	int	// if function1[], value1= item uid, if function2[], value1
	int	// if function1[], value1= item[] [], if function2[], value
	bool	
	int	
	int	
	int	
	int	
	int	
	int	
	dword	
	int	

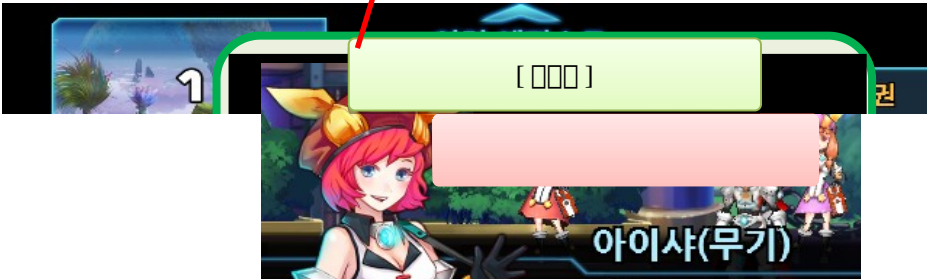
[illegible]



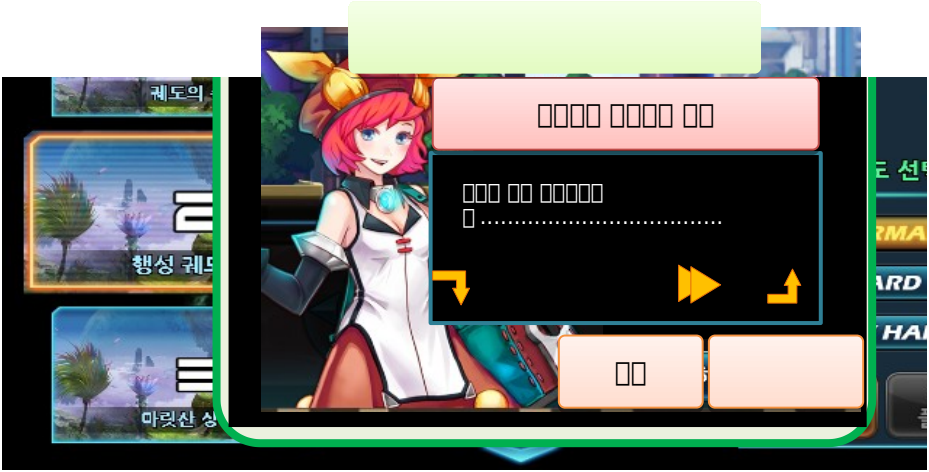
탈락 기호
강 느낌표)
랑 느낌표)
록 느낌표)



이 화면에서, 퀘스트를 시작할 수 있습니다.  
퀘스트를 시작하려면, 다음 버튼을 클릭하십시오.



□□ □□□  
} □□



ibutor 2[], value= item idx if Quest\_Distributor 3[], value= tutorial idx

.= monster uid, if function 3[], value1=npc uid

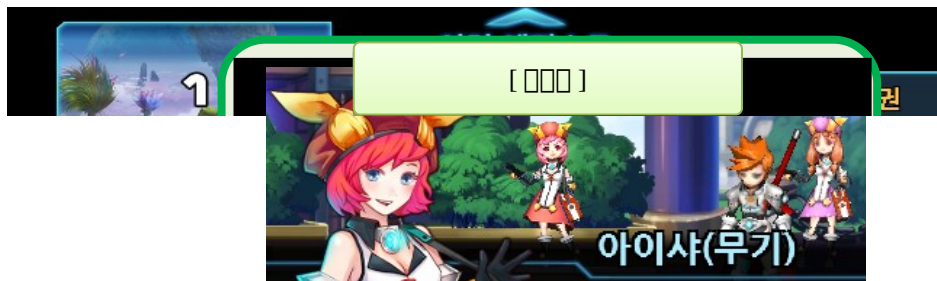
ə1= monster [], if function 3[], value1=quest idx[] [](quest idx[] [] [] [] [

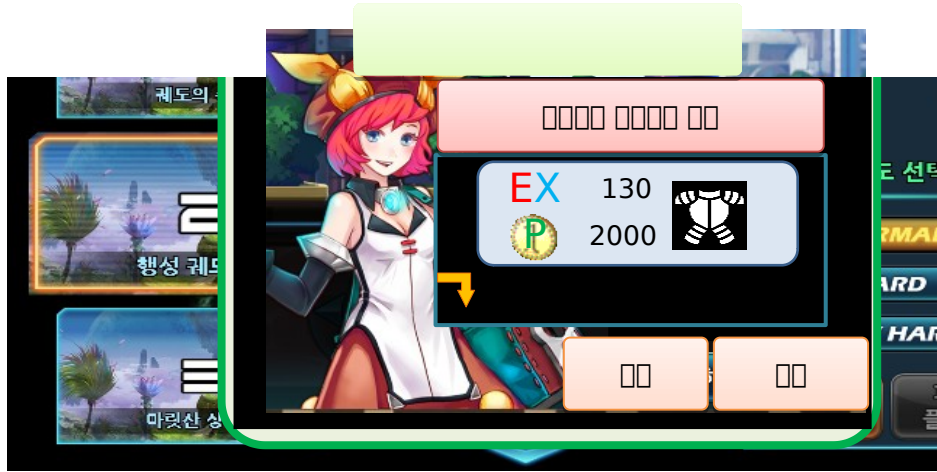






아이사(무기)





[[[[[[ [[[[[[, [[[[ [[ [[[[ [[[[, talk[[ [[[[)





Lv. 2 ~ 4  
Lv. 1

색



파티  
플레이