

[게임 시스템 기획]

Colorful Travel 퀘스트 시스템 기획

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

목차

1. 컨셉	1
2. 구성 요소	1
3. 도식화	3
1) 퀘스트 상태	3
2) NPC 상호작용	3
3) 아이템 탐지	4
4. 데이터 테이블	5
1) 퀘스트 분류	5
2) 대사 리스트	6
5. 레이아웃	7
1) NPC	7
2) 아이템 탐지	9
6. 제한 사항	10

1. 컨셉

Colorful Travel의 수집 아이템을 게임을 진행하면서 자연스럽게 습득할 수 있고, 클리어 할 수 있는 컨셉의 퀘스트이다. 게임의 메인 스토리와 플레이에는 퀘스트 진행 및 클리어 유무가 영향을 끼치지 않는다. 퀘스트를 진행하면서 서브 스토리를 진행할 수 있고, 클리어는 도전과제 달성에만 영향을 끼친다. 게임 Ori and the Will of the Wisps의 퀘스트 진행방식을 모티브로 삼아 컨셉을 작성하였다.

2. 구성 요소

퀘스트

- 속성 : 수집 아이템 개수, 퀘스트 아이템
- 상태 : 퀘스트 진행 상태(수락 이전, 진행중, 완료)

NPC

- 속성 : 퀘스트 트리거 판정
- 상태 : 퀘스트 상태와 수집 아이템의 상태에 따른 상호작용 변경

플레이어

- 속성 : 퀘스트, 수집 아이템, 퀘스트 아이템
- 상태 : 퀘스트 진행 상태

수집 아이템

- 속성 : 현재 아이템 개수
- 상태 : 수집 아이템의 개수에 따른 상태 변화(아이템 설명 변화 등)

퀘스트 아이템

- 속성 : 아이템 탐지 실행 유무 판정
- 상태 : 아이템 탐지 상태, 수집 아이템의 상태에 따른 상태 변화(아이템 설명 변화 등)

UI

- 속성 : 아이템 탐지 UI, NPC UI, 퀘스트 UI
- 상태 : 플레이어 상태에 따른 UI 상태 변화

이벤트

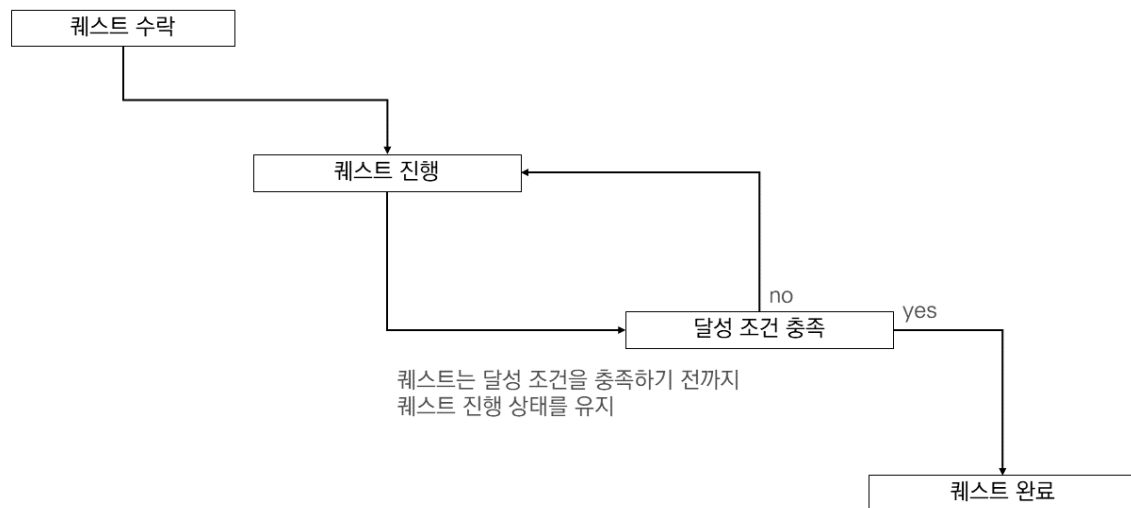
- 속성 : 퀘스트 완료 여부 판정,
- 상태 : 이벤트 발생, 이벤트 처리

월드 맵

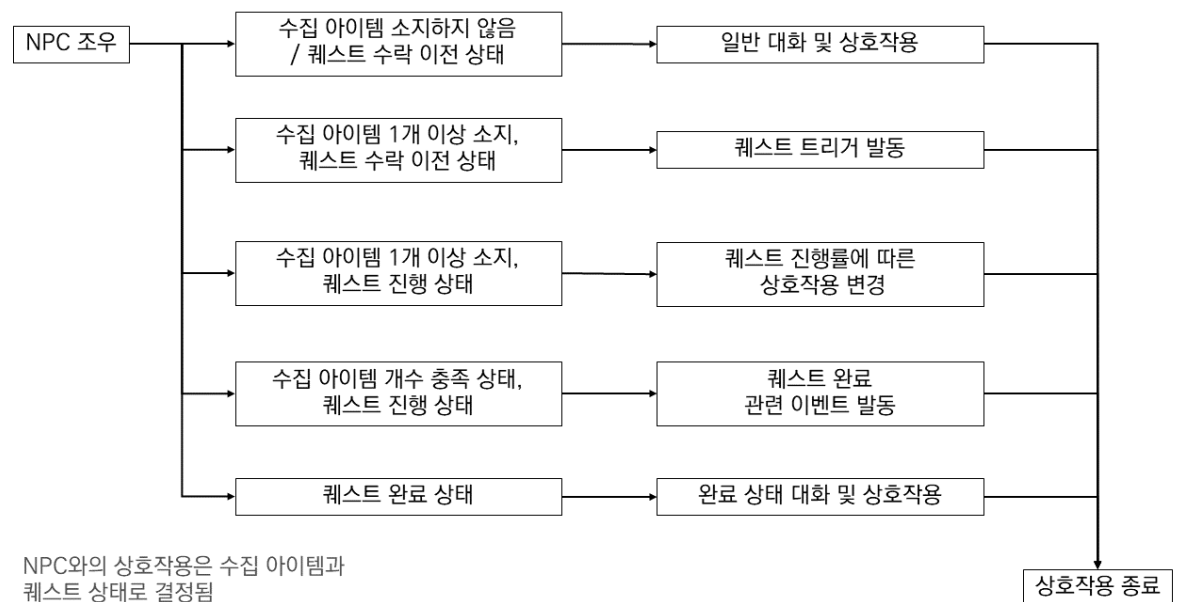
- 속성 : 수집 아이템의 위치, 아이템의 개수
- 상태 : 수집 아이템의 존재 유무에 따라 상태 변화

3. 도식화

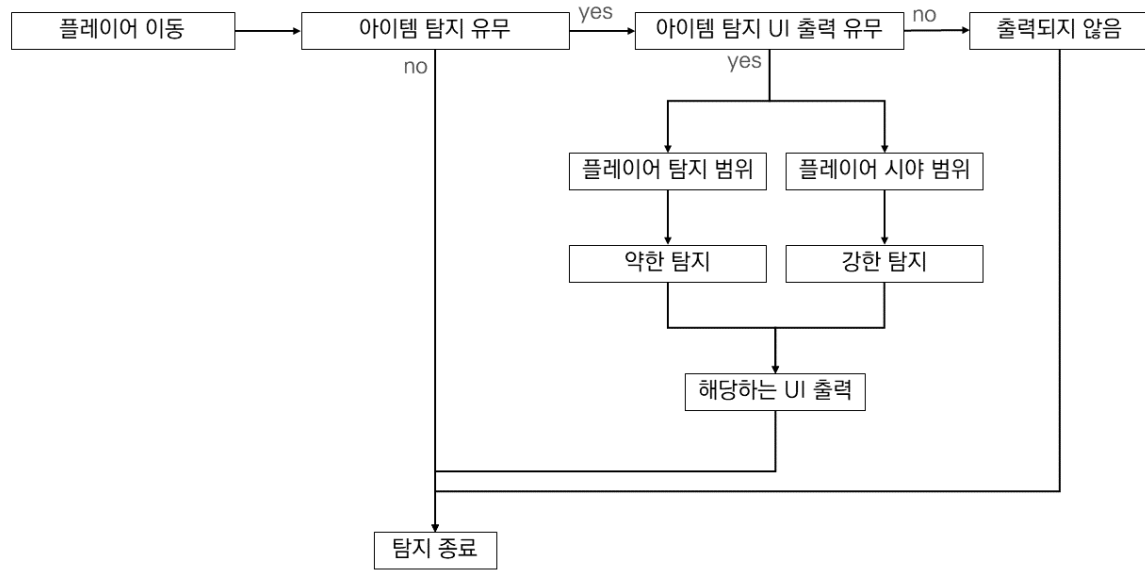
1) 퀘스트 상태



2) NPC 상호작용



3) 아이템 탐지



4. 데이터 테이블

1) 퀘스트 분류

종류	서브 퀘스트
퀘스트 타입	아이템 수집
설명 텍스트	수집 아이템을 모아 NPC를 도와주세요
관련 아이템	수집 아이템
완료 조건	맵에 존재하는 모든 수집 아이템을 모아서 NPC와 대화
보상	도전과제 달성
후속 미션	존재하지 않음. 단일 퀘스트
트리거	<p>1) 퀘스트 발생 트리거</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어가 1개 이상의 수집아이템을 소유하고 있음 - 퀘스트 수락 이전 상태일 때 NPC와 상호작용 가능한 거리에서 해당 UI 출력 - 퀘스트는 NPC와 대화 후 자동 수락 <p>2) 퀘스트 완료 트리거</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어가 수집 아이템을 모두 소유하고 있음 - 퀘스트 진행 상태일 때 NPC와 상호작용 가능한 거리에서 해당 UI 출력 - 퀘스트는 NPC와 대화 후 자동 완료
진행	<p>1) 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 진행 아이템을 소지, 수집 아이템이 근처에 있을 경우 해당 UI 출력 - 탐지 범위 내 / 플레이어 시야 내 2가지로 분류되며 각각의 상태에 따라 출력되는 UI가 다름 - 플레이어는 해당 UI를 켜고 끌 수 있음

	<p>2) 목표 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어는 현재 보유하고 있는 수집 아이템의 개수와 맵에 존재하는 수집 아이템의 개수를 확인할 수 있음 <p>3) 상호 작용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 진행률(수집 아이템의 개수)에 따라 NPC와의 상호작용이 변경됨 - 상호작용 변경 진행률 0% 및 퀘스트 시작 전 / 25% / 50% / 75% / 100% 및 퀘스트 완료 후
--	--

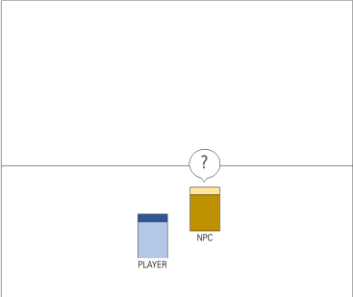
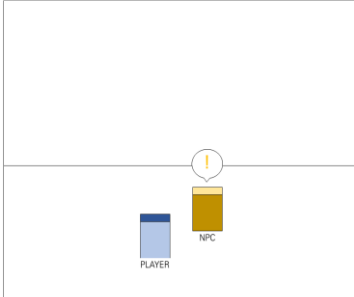
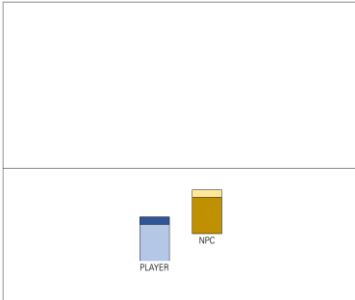
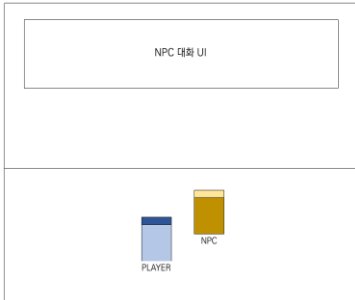
2) 대사 리스트

분류	퀘스트 달성률 (아이템 수집률)	감정	대사
NPC 상호작용 대화	0%	걱정	큰일 났어요...
	25%	걱정	다 찾을 수 있을까요?
	50%	디폴트	(디폴트 대사) 반가워요
	75%	즐거움	조만간 다 모을 수 있을 거 같아요
	100%	즐거움	안녕하세요! 오늘 날씨가 참 좋아요!

퀘스트 달성률이 높아질수록 대사가 긍정적으로 바뀌어야 한다.

5. 레이아웃

1) NPC

<p>이미지</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>[퀘스트 트리거 발동 상태(퀘스트 발생, 퀘스트 완료)]</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>[일반 / 퀘스트 진행 / 퀘스트 완료 상태, NPC 대화]</p>
<p>설명</p>	<p>1) 상호작용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어가 NPC 일정거리 이상 접근 시 상호작용 가능 - NPC 상태에 따른 UI가 NPC 위에 출력됨 <p>2) 대화</p> <ul style="list-style-type: none"> - NPC와의 상호작용 진행 시 화면 상단에 대화 UI에 대사가 출력됨 - 플레이어 입력으로 스킵 가능한 UI - 퀘스트 진행률에 따라 대사가 변경됨
<p>연출</p>	<p>1) 효과음</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 수락 / 퀘스트 완료 시 해당하는 효과음이 짧게 출력 - 대화 시 대화하는 것처럼 변조된 목소리가 출력

	<p>2) 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 완료 상태 : 플레이어를 반갑게 맞이하는 애니메이션 - 기타 상태 : 주변을 서성거리며 무언가를 찾는 모습의 애니메이션 <p>3) 퀘스트 완료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 애니메이션 실행 - 이후 도전과제 달성 및 퀘스트 완료 표시 출력
--	--

2) 아이템 탐지

<p>이미지</p>	<div data-bbox="466 336 1302 604"> </div> <p>[약한 탐지, 강한 탐지]</p> <div data-bbox="715 719 1067 990"> </div> <p>[아이템 획득 후 UI]</p>
<p>설명</p>	<p>1) 탐지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 약한 탐지 플레이어로부터 일정 탐지 거리 내에 아이템이 존재할 경우 해당 UI 출력 UI는 플레이어 머리 위에 표시되며, 애니메이션 출력 후 사라짐 탐지 영역이 실제로 화면에 표시되지는 않음 - 강한 탐지 플레이어 시야 내부에 수집 아이템이 존재할 경우 해당 UI 출력 UI는 플레이어 머리 위에 표시되며, 애니메이션 출력 후 사라짐 약한 탐지보다 눈에 띄는 이펙트와 UI 탐지 영역이 실제로 화면에 표시되지는 않음 <p>2) 아이템 획득</p> <ul style="list-style-type: none"> - 획득한 아이템은 애니메이션 출력 후 사라짐 - 아이템 획득 시 좌 상단에 현재 아이템 수와 전체 아이템 수 출력 - 출력된 후 천천히 흐려지면서 사라짐

연출	1) 효과음 - 아이템 탐지 상태에 따라 해당하는 효과음 출력 - 아이템 획득 시 경쾌한 효과음 출력 2) 애니메이션 - 탐지 UI가 깜빡인 후 사라지는 애니메이션 - 아이템 획득 시 반짝이는 애니메이션 출력 후 아이템이 사라짐
----	--

6. 제한 사항

- 플레이어가 게임을 처음 시작하고 튜토리얼을 진행하면서 수집 아이템을 얻을 수 있어야 함