

신창섭 : 너때문에 파티를 망쳤으니 책임져

김형준 : 네, 알겠습니다.

1 Skill 1 D

1 Skill 2 F

1 Skill 3 Q

1 Skill 4 W

1 ultra E

Tog gle

Tog gle

Tog gle

Tog gle

Tog gle

1 item 1 1

5 item 1 2

2 item 1 3

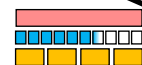
1 item 1 4

12 item 1 5

321321

진행중인 임무

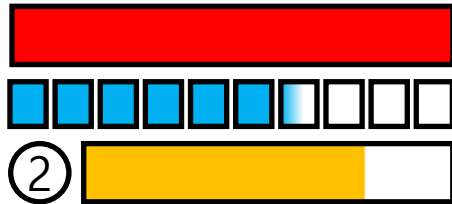
무덤 훼손  
마을의 무덤을 훼손시키고 있는 마물을 잡아라(0 / 1)



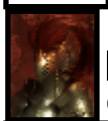
2



신창섭



김형준



홍승필



허지훈



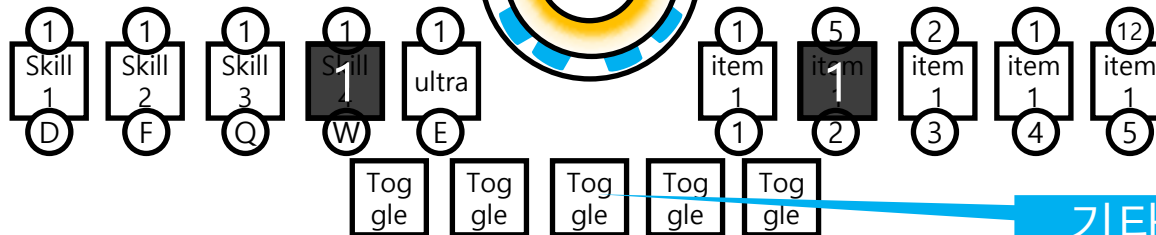
파티시 파티원 정보

신창섭 : 너때문에 파티를 망쳤으니

채팅

김형준 : 네, 알겠습니다.

스킬 및 쿨타임 표기



321321

진행중임 임무 표기

진행중인 임무

무덤 훼손

마을의 무덤을 훼손시키고 있는 마을을 잡아라(0 / 1)

룬 개수와 발열 상태의 표기

아이템 창

기타 토글(가능 시)

component

component

component

나가기(ESC)

NPC

플레이어

NPC portrait

NPC 이름

안녕하세요 내 이름은 대마법사 창섭이에요.  
새로운 세상에 오신걸 환영해요

맑은고딕 10pt / 좌측 정렬  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
해당 이미지의 범위를 벗어나면  
줄내림 처리

현재 선택된 component에  
별도 이미지로 표시

내부의 component들은 키보드  
위, 아래로 이동 조작이 가능하고  
엔터키를 통해 실행 가능

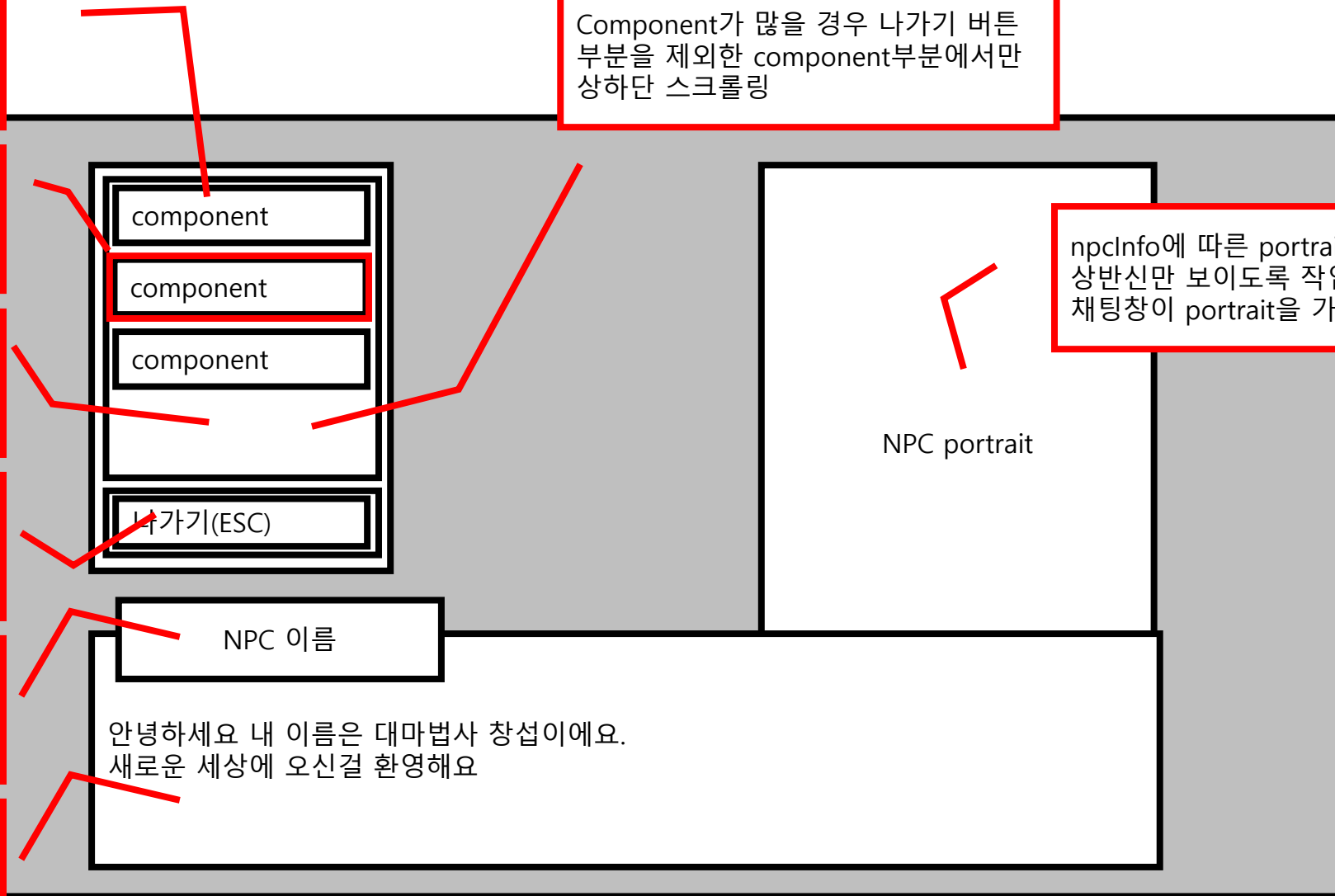
맑은고딕 10pt / 중앙정렬  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
Uistring으로 사용

맑은고딕 10pt / 중앙정렬  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
npcInfo의 firstName, secondName

맑은고딕 10pt / 좌측 정렬  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
npcInfo에 따른 basicChat의  
Npcscript 값 사용

Component가 많을 경우 나가기 버튼  
부분을 제외한 component부분에서만  
상하단 스크롤링

npcInfo에 따른 portrait의 이미지  
상반신만 보이도록 작업 +  
채팅창이 portrait을 가림



! 서글피 우는 꽃

component

component

나가기(ESC)

NPC

맑은고딕 10pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
퀘스트를 최상단으로 표기  
내용은 mainquest 테이블의  
questName. 내용 사용

trait

NPC 이름

안녕하세요 내 이름은 대마법사 창섭이에요.  
새로운 세상에 오신걸 환영해요

! 서글피 우는 꽃

component

component

나가기(ESC)

NPC

회색 느낌표 이미지로 변경  
해당 퀘스트 component로  
진입할 수 없음. 진입 시도해도 무반응

클릭  
이어

NPC 이름

안녕하세요 내 이름은 대마법사 창섭이에요.  
새로운 세상에 오신걸 환영해요

## 서글피 우는 꽃

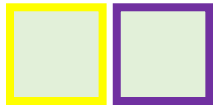
꽃이 서글퍼서 으앙으앙  
울어요

### 조건

참새 6마리를 사냥하세요

### 보상

00골드



거절

수락

나가기(ESC)

NPC

플레  
이어

NPC portrait

NPC 이름

안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

NEXT

맑은고딕 10pt bold  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
내용은 mainquest 테이블의  
questDeepHistory를 읽어  
questScript의 내용 호출

맑은고딕 12pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
내용은 mainquest 테이블의  
questName. 내용 사용

맑은고딕 10pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
Mainquest 테이블의  
questHistory 내용 불러오기

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
uiString 기입 후 출력

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
uiString 기입 후 출력  
거절 또는 수락을 사용하거나,  
각각 N, Y를 입력하면 해당 기능 발동

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
npcScript의 firstName,  
secondName 출력

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
uiString 기입 후 출력

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
Mainquest 테이블의 reward1, 2, 3, 4, 5 중  
골드로 설정된 것이 있을 경우 값을 불러옴

Mainquest 테이블의 reward1, 2, 3, 4, 5 중  
골드를 제외한 아이템들을 띄워줌

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
Mainquest 테이블의  
questStart의 번호로  
내용 호출

### 서글피 우는꽃

꽃이 서글퍼서 으앙으  
앙울어요  
조건  
참새 6마리를 사냥하세요

보상 00골드



거절(N)

수락(Y)

나가기(ESC)

NPC 이름

안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

NEXT



안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

NEXT

해당 스크립트가  
Mainquest의 questStart에 설정된  
첫 스크립트일 경우

안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

back

NEXT

해당 스크립트가  
Mainquest의 questStart나  
questEnd에 설정된 스크립트가 아닐 경우

안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

back

해당 스크립트가  
Mainquest의 questEnd에 설정된  
마지막 스크립트일 경우

## 서글피 우는 꽃

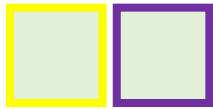
꽃이 서글퍼서 으앙으앙  
울어요

### 조건

참새 6마리를 사냥하세요

### 보상

00골드



포가(N)

수락(Y)

나가기(ESC)

N 어두운 계열로 이미지  
변경 후 선택 불가

플레  
이어

NPC portrait

맑은고딕 11pt  
Rgba(0, 0, 0, 100)  
uiString 기입 후 출력

이름

전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.

..... 형은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

NEXT

## 서글피 우는 꽃

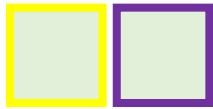
꽃이 서글퍼서 으앙으앙  
울어요

### 조건

참새 6마리를 사냥하세요

### 보상

00골드



완료(Y)

나가기(ESC)

맑은고딕 11pt

N Rgba(0, 0, 0, 100)

mainQuest 테이블의  
Questsuc값 사용

플레  
이어

NPC portrait

NPC 이름

안녕하세요? 전 이 마을의 사냥꾼인 김형준이라고 해요.  
보아하니 사냥은 처음인 것 같은데 참새라도 잡아보는건 어떨까요?

NEXT