

[NOX] 초기 튜토리얼 설정



작성자: 임현규

Revision

| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
|------------|------------------------------------|------|---------|
| 2016.07.04 | 최초 문서 작성 시작 | 임 현규 | 1.0 |
| 2016.07.12 | UI 및 상세 흐름도 추가 | 임 현규 | 1.1 |
| 2016.07.15 | 튜토리얼 관련 Table 수정 | 임 현규 | 1.2 |
| 2016.08.16 | 튜토리얼 관련 Table 수정 및 상세 흐름도 수정. | 임 현규 | 1.3 |
| 2016.08.19 | 초기 튜토리얼 진행 조건을 계정→캐릭 단위로 저장하도록 변경. | 임 현규 | 1.4 |

목차

- REVISION 0
- 목차 1
- 1. 초기 튜토리얼 개요 3
 - 1.1 의의 3
 - 1.2 목적 3
- 2. 초기 튜토리얼 설정 3
 - 2.1 개요 3
 - 2.2 초기 튜토리얼 캐릭터 설정 4
 - 2.3 초기 튜토리얼 맵 설정 8
 - 2.4 초기 튜토리얼 진행 방식 9
- 3. 초기 튜토리얼 시스템 구조 12
 - 3.1 초기 튜토리얼 임시 캐릭터 설정 12
 - 3.2 초기 튜토리얼 맵 설정 13
 - 3.3 초기 튜토리얼 단계 설정 14
 - 3.4 초기 튜토리얼 다이얼로그 설정 14
- 4. 초기 튜토리얼 UI 15
 - 4.1 튜토리얼 UI 15
- 5. 초기 튜토리얼 다이얼로그 16
 - 5.1 캐릭터 이동 튜토리얼 다이얼로그 16

- 5.2 기본 공격 및 스킬 공격 다이얼로그 16
- 5.3 보스 몬스터 다이얼로그 16
- 6. 초기 튜토리얼 관련 TABLE..... 17**
- 6.1 초기 튜토리얼 관련 DATA TABLE LIST..... 17
- 6.2 STUTORIALCHARACTER ACCESS CODE 정리 19
- 6.3 STUTORIALDATA ACCESS CODE 정리 19
- 6.4 TUTORIALDIALOGUE ACCESS CODE 정리 20

1. 초기 튜토리얼 개요

1.1 의의

- 게임을 시작하여, 계정 닉네임을 입력한 뒤 캐릭터 선택 및 생성 이후에 바로 미리 체험해보는 과정을 의미합니다.

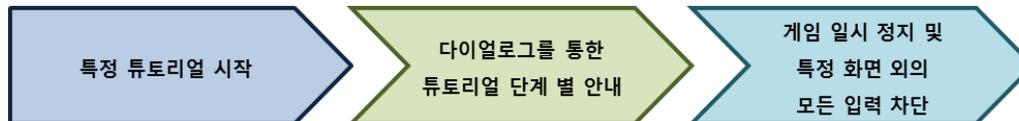
1.2 목적

- 유저가 선택한 캐릭터의 기본 4 가지의 스킬을 사용하게 하여 어떤 특징과 개성을 가진 클래스인지 인지시키려는 목적을 가지고 있습니다.
- 일반 던전 1 회의 진행 시간 동안 유저들의 접속을 유지시키려는 목적이 있습니다.
- NOX 전투에서 차별화 요소인 '매트릭스 모드'를 체험하도록 하여 다른 게임과는 차별화된 시스템을 유저들에게 강조하려는 목적이 있습니다.
- 전투 조작과 보스 몬스터 처치 등의 간단하고 짧은 시간 동안 진행되는 시뮬레이션 개념의 튜토리얼입니다.
- 초기 튜토리얼은 구현되지 않을 수도 있으며, 구현되어도 기존의 튜토리얼과 함께 진행하여도 부자연스럽지 않도록 구성합니다.

2. 초기 튜토리얼 설정

2.1 개요

- 녹스에 접속하여 원하는 캐릭터를 생성하였을 때, 가장 먼저 시작되는 전투 튜토리얼 과정을 말합니다.
- **해당 초기 튜토리얼은 계정 단위가 아닌 캐릭터 단위로 진행합니다.**
- 초기 튜토리얼에 사용되는 플레이어를 캐릭터는 정해진 아바타와 무기 아이템을 장착하고 있으며, 사용할 4 가지 스킬도 정해져 있습니다.
- 초기 튜토리얼에 사용되는 맵은 액트 3 의 리소스를 재활용합니다. (몬스터 소환, 던전 진행 트리거만 초기 튜토리얼에 맞게 변경합니다.)
- 초기 튜토리얼은 튜토리얼 시작 단계/다이얼로그 단계/버튼 입력 단계로 나뉘어져 있습니다.



2.2 초기 튜토리얼 캐릭터 설정

- 초기 튜토리얼에서는 유저가 생성한 클래스의 임시 캐릭터를 사용합니다.
 - 광전사(Berserker)



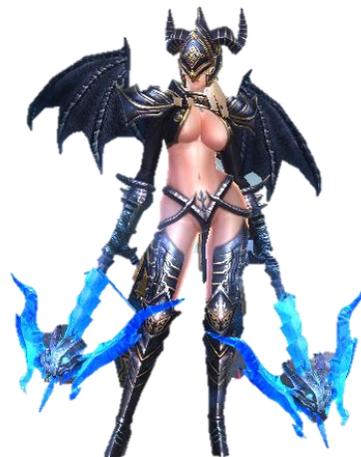
아바타 설정 값

| 클래스 | 투구 | 몸통 | 무기 | 스페셜 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 아바타 | 611131009 | 611121009 | 611111009 | 611141009 |

스킬 설정

| 클래스 | 강타 | 돌풍 | 강압 | 마검 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 스킬 | 171110011 | 171110031 | 171110041 | 171110043 |

➤ 악마사냥꾼(DemonHunter)



✚ 아바타 설정 값

| 클래스 | 투구 | 몸통 | 무기 | 스페셜 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 아바타 | 611231009 | 611221009 | 611211009 | 611241009 |

✚ 스킬 설정

| 클래스 | 연사 | 관통 | 본능 | 포화 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 스킬 | 171210013 | 171210023 | 171210032 | 171210042 |

> 집정관(Archon)



▣ 아바타 설정 값

| 클래스 | 투구 | 몸통 | 무기 | 스페셜 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 아바타 | 611331009 | 611321009 | 611311009 | 611341009 |

▣ 스킬 설정

| 클래스 | 소각 | 뇌연격 | 눈보라 | 암흑 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 스킬 | 171310011 | 171310022 | 171310023 | 171310041 |

> 쌍검사(Knight)

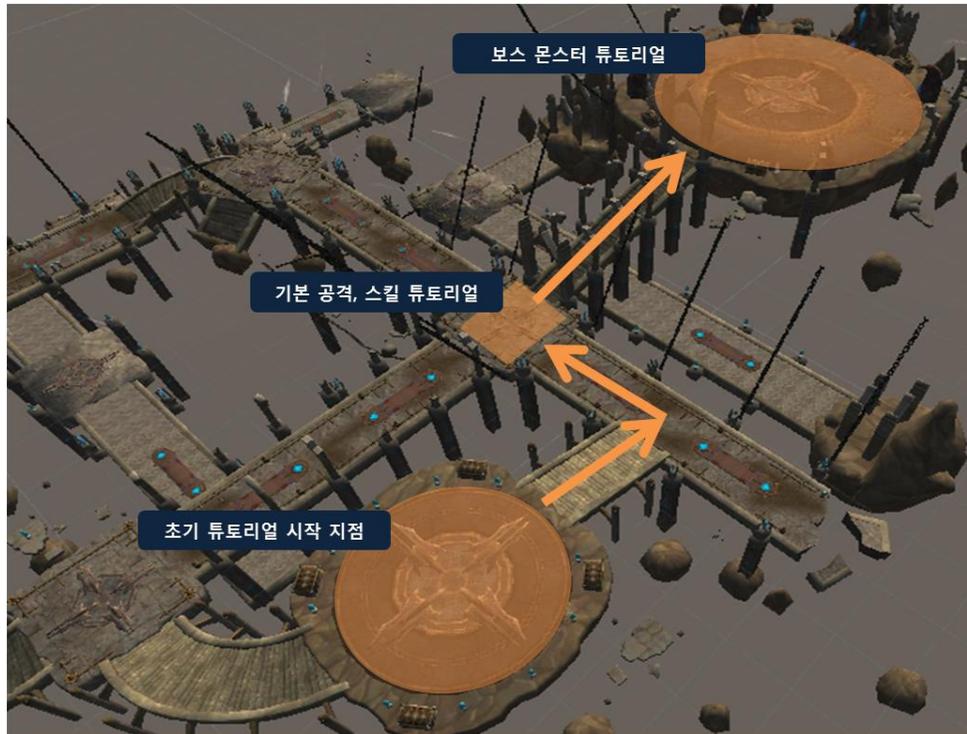


▣ 아바타 설정 값

| 클래스 | 투구 | 몸통 | 무기 | 스페셜 |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 아바타 | 611431009 | 611421009 | 611411009 | 611441009 |

2.3 초기 튜토리얼 맵 설정

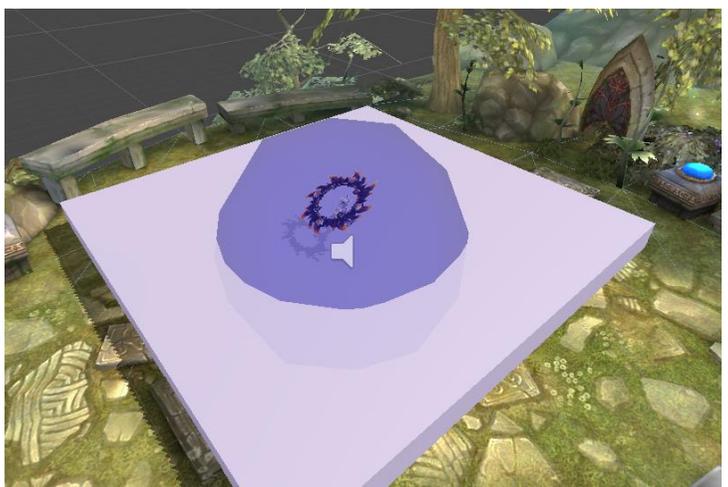
- 초기 튜토리얼에서는 Act3_03 리소스를 재활용합니다.



2.4 초기 튜토리얼 진행 방식

- 특정 튜토리얼 시작 단계
 - 플레이어블 캐릭터와 맵 내 특정 지역에 설치된 Collider와 캐릭터가 충돌하는 것으로 튜토리얼을 시작합니다.
 - ✓ 몬스터 소환과 같은 방식으로 동작합니다.
 - ✓ 캐릭터와 튜토리얼 Collider 충돌 체크 후 특정 다이얼로그와 버튼 입력 단계를 순차적으로 진행합니다.

메모 포함[L1]: 몬스터 소환 트리거 Collider와 캐릭터의 충돌을 체크하여 몬스터를 소환하는 것과 같은 방식으로 구현이 필요합니다.



- 튜토리얼 다이얼로그 단계
 - 특정 지역에 설치된 튜토리얼 Collider와 유저 캐릭터의 충돌 체크 후 해당 단계에 맞는 튜토리얼 다이얼로그를 출력합니다.
 - 게임이 일시 정지되며, 해당 튜토리얼 스텝을 완료하기 전까지 일시 정지 상태를 유지합니다.



- 튜토리얼 버튼 입력 단계
 - 튜토리얼 다이얼로그 설명이 끝나면 해당 튜토리얼에서 설명한 기능 버튼을 아래와 같이 강조해줍니다.
 - 튜토리얼 다이얼로그 단계와 같이 일시 정지 상태를 유지하며, 강조된 버튼을 터치하기 전까지 일시 정지 상태를 유지합니다.
 - ✓ 강조된 버튼을 터치하는 것으로 튜토리얼 버튼 입력 단계를 완료합니다.



3. 초기 튜토리얼 시스템 구조

3.1 초기 튜토리얼 임시 캐릭터 설정

- DB > TutorialInfo Table > TutorialCharacter 시트에서 초기 튜토리얼에서만 사용될 임시 캐릭터의 레벨, 아바타, 스킬들을 설정합니다.
 - CreateLevel 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터의 레벨을 설정합니다.
 - DefaultPartsCodeHead 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 착용할 외형 아바타의 투구를 설정합니다.
 - DefaultPartsCodeBody 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 착용할 외형 아바타의 몸통을 설정합니다.
 - DefaultPartsCodeWeapon 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 착용할 외형 아바타의 무기를 설정합니다.
 - DefaultPartsCodeSpecial 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 착용할 외형 아바타의 스페셜파츠를 설정합니다.
- ✓ DB > AvatarInfo > Avatar 시트에서 '용기사' 라고 설정된 아바타로 설정합니다.

| 클래스 | 투구 | 몸통 | 무기 | 스페셜 |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 버서커 | 611131009 | 611121009 | 611111009 | 611141009 |
| 데몬헌터 | 611231009 | 611221009 | 611211009 | 611241009 |
| 아칸 | 611331009 | 611321009 | 611311009 | 611341009 |
| 나이트 | 611431009 | 611421009 | 611411009 | 611441009 |

- WeaponCode 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 실제로 착용할 무기 아이템을 설정합니다.
- SkillCode1 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 사용할 1 슬롯의 스킬을 설정합니다.
- SkillCode2 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 사용할 2 슬롯의 스킬을 설정합니다.
- SkillCode3 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 사용할 3 슬롯의 스킬을 설정합니다.
- SkillCode4 필드 값으로 튜토리얼 캐릭터가 사용할 4 슬롯의 스킬을 설정합니다.

3.2 초기 튜토리얼 맵 설정

- DB > MapInfo Table > Stage 시트에 튜토리얼에서 사용될 던전의 정보를 일반 던전과 같은 방식으로 설정합니다.
 - GeneralTypeCode 필드 값으로 맵의 고유 인덱스를 설정합니다.
 - StageType 필드 값으로 튜토리얼 맵의 타입을 설정합니다.
 - AtkRatio 필드 값으로 튜토리얼 던전에서 데미지 배율을 설정합니다.
 - DefRatio 필드 값으로 튜토리얼 던전에서 방어력 배율을 설정합니다.
 - StageExp 필드 값으로 튜토리얼 던전을 완료한 후 획득할 캐릭터 경험치 보상 정보를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼의 보상은 없으므로 해당 필드 값은 0으로 설정합니다.
 - StageGold 필드 값으로 튜토리얼 던전을 완료한 후 획득할 게임 머니 수량 정보를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼의 보상은 없으므로 해당 필드 값은 0으로 설정합니다.
 - BGMIndex 필드 값으로 튜토리얼 던전에서 재생할 배경 음악을 설정합니다.
 - LimitTimeSecond 필드 값으로 튜토리얼 던전의 플레이 시간을 설정합니다.
 - ✓ 튜토리얼 던전의 플레이 시간 제한은 없습니다.
 - PreviousStageCode 필드 값으로 선행 완료 스테이지의 고유 인덱스를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼은 선행할 스테이지가 없으므로, 해당 필드 값은 0으로 설정합니다.
 - NextStageCode 필드 값으로 다음 지역 가기 버튼으로 입장하게 된 스테이지의 고유 인덱스를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼이 완료되면 바로 마을로 진입해야 하므로 해당 필드 값은 0으로 설정합니다.
 - RewardCountMin 와 RewardCountMax 필드 값으로 스테이지 완료 후 획득할 수 있는 보상 아이템의 최소~최대 개수를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼의 보상은 없으므로 해당 필드 값들은 0으로 설정합니다.
 - EntryCostAmount 필드 값은 던전 입장에 소모되는 열쇠의 개수를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼의 열쇠 소모는 없으므로, 해당 필드 값은 0으로 설정합니다.
 - ✓ MonsterLevel 필드 값으로 튜토리얼에서 생성시킬 몬스터의 레벨을 설정합니다.
- // 초기 튜토리얼 던전이 구현된 이후 초기 튜토리얼 던전의 몬스터 밸런스 조정 필요.

3.3 초기 튜토리얼 단계 설정

- DB > TutorialInfo Table > STutorialData 시트에서 초기 튜토리얼에서 출력할 튜토리얼 다이얼로그와 버튼 입력 단계를 설정합니다.
 - TutorialDialogueID 필드 값으로 DB > TutorialInfo Table > TutorialDialogue 시트의 TutorialDialogueGroupID 필드 값과 연동합니다.
 - GeneralTypeCode 필드 값으로 초기 튜토리얼 단계의 고유 인덱스를 설정합니다.
 - ✓ 초기 튜토리얼 맵에서 트리거 동작 시 어떤 단계의 다이얼로그와 버튼 입력 단계를 거칠 것인지 설정합니다.
 - TutorialType 필드 값으로 현재 초기 튜토리얼 진행 시 다이얼로그 출력 단계인지, 버튼 입력 단계인지 설정합니다.
 - eUIStatePosition 필드 값으로 현재 UI 혹은 씬의 위치 상태 값을 설정합니다.
 - ButtonName 필드 값으로 버튼 입력 단계에서 어떤 버튼을 강조 표시 해줄 것 인지 설정합니다.

3.4 초기 튜토리얼 다이얼로그 설정

- DB > TutorialInfo Table > TutorialDialogue 시트에서 튜토리얼에서 출력할 튜토리얼 다이얼로그의 정보를 설정합니다.
 - TutorialDialogueGroupID 필드 값으로 DB > TutorialInfo Table > TutorialData 시트의 TutorialDialogueID 필드 값을 참조하는데 사용합니다.
 - GeneralTypeCode 필드 값으로 튜토리얼 다이얼로그의 고유 인덱스를 설정합니다.
 - CharImagePosition 필드 값으로 튜토리얼 다이얼로그에서 출력할 원화 이미지의 위치를 설정합니다.
 - ✓ -1 - 왼쪽 / 1 - 오른쪽
 - FaceType 필드 값으로 튜토리얼 다이얼로그에서 출력할 원화 이미지의 표정을 설정합니다.
 - ✓ 0 - 기본 얼굴 / 1 - 화난 얼굴 / 2 - 웃는 얼굴
 - TutorialCharType 필드 값으로 원화에 사용될 캐릭터의 타입을 설정합니다.
 - ✓ -1 - 없음 / 0 - 유저 캐릭터 / 1 ~ n - NPC_1 ~ NPC_n
 - RequiredClassType 필드 값으로 캐릭터 클래스 타입을 설정합니다.
 - CharNameTextCode 필드 값으로 튜토리얼 다이얼로그에 출력할 캐릭터의 이름 텍스트 코드입니다.
 - TutorialDialogueTextCode 필드 값으로 튜토리얼 다이얼로그에 출력할 내용 텍스트 코드입니다.

4. 초기 튜토리얼 UI

4.1 튜토리얼 UI

- 튜토리얼 다이얼로그



- 튜토리얼 버튼 입력 단계



5. 초기 튜토리얼 다이얼로그

5.1 캐릭터 이동 튜토리얼 다이얼로그

- 녹스 NPC - "보이드의 전당이 이제 코 앞 입니다! 모두들 조금만 힘을 내서 보이드를 봉인해야만 합니다."
- 녹스 NPC - "좌측 하단의 이동 패드를 원하는 방향으로 끌어서 캐릭터를 이동시킬 수 있습니다."

5.2 기본 공격 및 스킬 공격 다이얼로그

- 녹스 NPC - "전방에 보이드를 따르는 하수인들이 마지막 발악을 하고 있습니다. 서둘러 물리치세요!"
- 녹스 NPC - "우측 하단의 버튼들을 터치하여 던전의 몬스터들을 처치할 수 있습니다."

5.3 보스 몬스터 다이얼로그

- 녹스 NPC - "드디어 파멸과 탐욕에 눈이 먼 보이드가 눈 앞에 나타났습니다."
- 녹스 NPC - "우리 모두의 마지막 남은 힘을 모아 보이드를 봉인해야만 합니다."

6. 초기 튜토리얼 관련 Table

6.1 초기 튜토리얼 관련 Data Table List

| Table | Sub sheet | Comment |
|--------------|--------------------|---------------------------------|
| TutorialInfo | STutorialCharacter | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 레벨 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 투구 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 몸통 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 스페셜 부위 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 무기 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 실제 장착할 무기 아이템 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 1 슬롯 스킬 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 2 슬롯 스킬 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 3 슬롯 스킬 설정 |
| | | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 4 슬롯 스킬 설정 |
| | STutorialData | 튜토리얼 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| | | 튜토리얼 다이얼로그 고유 인덱스 |
| | | 튜토리얼 단계 설정 |
| | | 튜토리얼 출력 위치(씬, UI) 설정 |
| | | 튜토리얼 버튼 입력 단계 시 강조할 버튼 설정 |
| | | 강조할 버튼 설정 |
| | TutorialDialogue | 튜토리얼 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| | | 튜토리얼 다이얼로그 고유 인덱스 |
| | | 캐릭터 이미지 위치 |
| | | 캐릭터 이미지 표정 |
| | | 캐릭터 이미지 타입 |
| | | 캐릭터 클래스 타입 |
| | | 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| | | 다이얼로그 내용 텍스트 코드 |

| Table | Sub sheet | Comment |
|---------|-----------|------------------|
| MapInfo | Stage | 맵 고유 인덱스 설정 |
| | | 맵의 타입 설정 |
| | | 공격 배율 설정 |
| | | 방어 배율 설정 |
| | | 던전 클리어 보상 경험치 설정 |
| | | 던전 클리어 보상 골드 설정 |
| | | 배경 음악 설정 |
| | | 클리어 제한 시간 설정 |
| | | 이전 던전 코드 |
| | | 다음 던전 코드 |
| | | 보상 아이템 개수 최소값 |
| | | 보상 아이템 개수 최대값 |
| | | 입장 시 소모 열쇠 개수 |
| | | 맵 출현 몬스터 레벨 |

6.2 STutorialCharacter Access Code 정리

| AccessCode | Comments |
|-------------------------|---|
| CreateLevel | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 레벨 설정 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 1 슬롯 스킬 설정 |
| DefaultPartsCodeHead | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 투구 설정 |
| DefaultPartsCodeBody | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 몸통 설정 |
| DefaultPartsCodeWeapon | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 무기 설정 |
| DefaultPartsCodeSpecial | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 아바타 스페셜 부위 설정 |
| WeaponCode | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 실제 장착할 무기 아이템 설정 |
| SkillCode1 | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 1 슬롯 스킬 설정 |
| SkillCode2 | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 2 슬롯 스킬 설정 |
| SkillCode3 | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 3 슬롯 스킬 설정 |
| SkillCode4 | 초기 튜토리얼 용 캐릭터의 4 슬롯 스킬 설정 |

6.3 STutorialData Access Code 정리

| AccessCode | Comments |
|--------------------|---------------------------|
| TutorialDialogueID | 튜토리얼 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| GeneralTypeCode | 튜토리얼 다이얼로그 고유 인덱스 |
| TutorialType | 튜토리얼 단계 설정 |
| eUIStatePosition | 튜토리얼 출력 위치(씬, UI) 설정 |
| ButtonName | 튜토리얼 버튼 입력 단계 시 강조할 버튼 설정 |

6.4 TutorialDialogue Access Code 정리

| AccessCode | Comments |
|--------------------------|-------------------|
| TutorialDialogueGroupID | 튜토리얼 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| GeneralTypeCode | 튜토리얼 다이얼로그 고유 인덱스 |
| CharImagePosition | 캐릭터 이미지 위치 |
| FaceType | 캐릭터 이미지 표정 |
| TutorialCharType | 캐릭터 이미지 타입 |
| RequiredClassType | 캐릭터 클래스 타입 |
| CharNameTextCode | 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| TutorialDialogueTextCode | 다이얼로그 내용 텍스트 코드 |