**[NOX] 반복 퀘스트 시스템**



작성자: 임현규

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2017.03.10 | 최초 문서 작성 시작 | 임 현규 | 1.0 |
| 2017.03.13 | 반복 퀘스트 시스템 보류 | 임 현규 | 1.0 |
| 2017.03.30 | 반복 퀘스트 시스템 재개 | 임 현규 | 1.0 |
| 2017.04.01 | 반복 퀘스트 시스템 1차 완료 | 임 현규 | 1.0 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc478843728)

[목차 1](#_Toc478843729)

[1. 반복 퀘스트 개요 2](#_Toc478843730)

[1.1 의의 및 목적 2](#_Toc478843731)

[2. 반복 퀘스트 특징 3](#_Toc478843732)

[2.1 반복 퀘스트 기본 설명 3](#_Toc478843733)

[2.2 반복 퀘스트 흐름도 4](#_Toc478843734)

[2.3 반복 퀘스트 진행 방식 6](#_Toc478843735)

[3. 반복 퀘스트 구조 8](#_Toc478843739)

[3.1 반복 퀘스트 타이틀 설정 8](#_Toc478843740)

[3.2 반복 퀘스트 데이터 설정 8](#_Toc478843741)

[3.3 반복 퀘스트 다이얼로그 설정 10](#_Toc478843742)

[4. 반복 퀘스트 UI 11](#_Toc478843743)

[4.1 반복 퀘스트 UI 설명 11](#_Toc478843744)

[5. 반복 퀘스트 관련 Table 16](#_Toc478843745)

[5.1 반복 퀘스트 관련 Data Table List 16](#_Toc478843746)

[5.2 RepetitionQuestTitleInfo Access Code 정리 17](#_Toc478843747)

[5.3 QuestData Access Code 정리 18](#_Toc478843748)

[5.4 QuestDialogue Access Code 정리 19](#_Toc478843749)

# 반복 퀘스트 개요

## 의의 및 목적

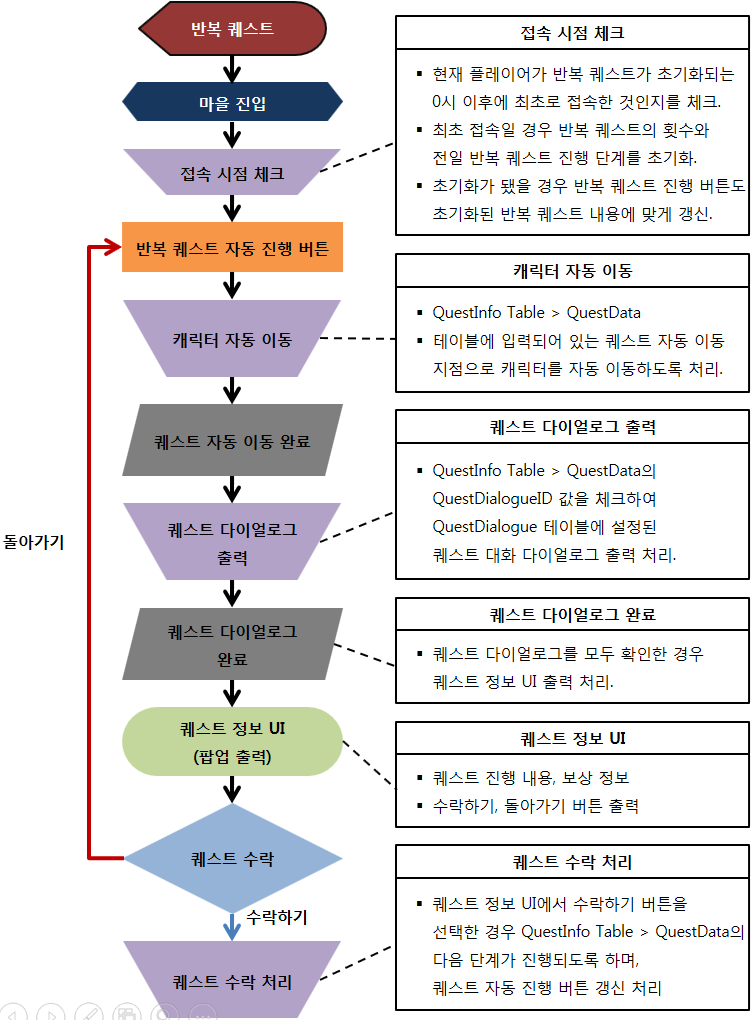
* 반복 퀘스트는 메인 퀘스트를 모두 완료한 뒤에 진행할 수 있는 컨텐츠이며, [NOX]에서 제공하는 메인 퀘스트는 그 개수가 정해져 있습니다. 따라서, 메인 퀘스트를 모두 완료하고 진행할 퀘스트가 없는 유저들에게 언제 접속해도 항상 무언가 해야 될 것을 제시하고, 보상을 지급하여 꾸준히 접속하고 지속적인 게임 플레이를 할 수 있는 목적성을 제공하는데 의의를 둡니다.
* 또한, 현재 마을에서는 일반, 정예 던전에 들어갈 수 있는 입구와 초월, 균열 던전 지역에만 유저가 몰려있고, 자동 전투 및 연속 전투를 하는 유저들 특성상 그 자리에 계속 머물고 있는 유저들이 많습니다. 따라서, 반복 퀘스트의 경우 마을 곳곳을 돌아다니도록 하여 다른 유저들이 보기에 많은 사람들이 나와 같은 게임을 하고 있다는 연대감, 유대감을 느낄 수 있도록 하는데 목적을 둡니다.

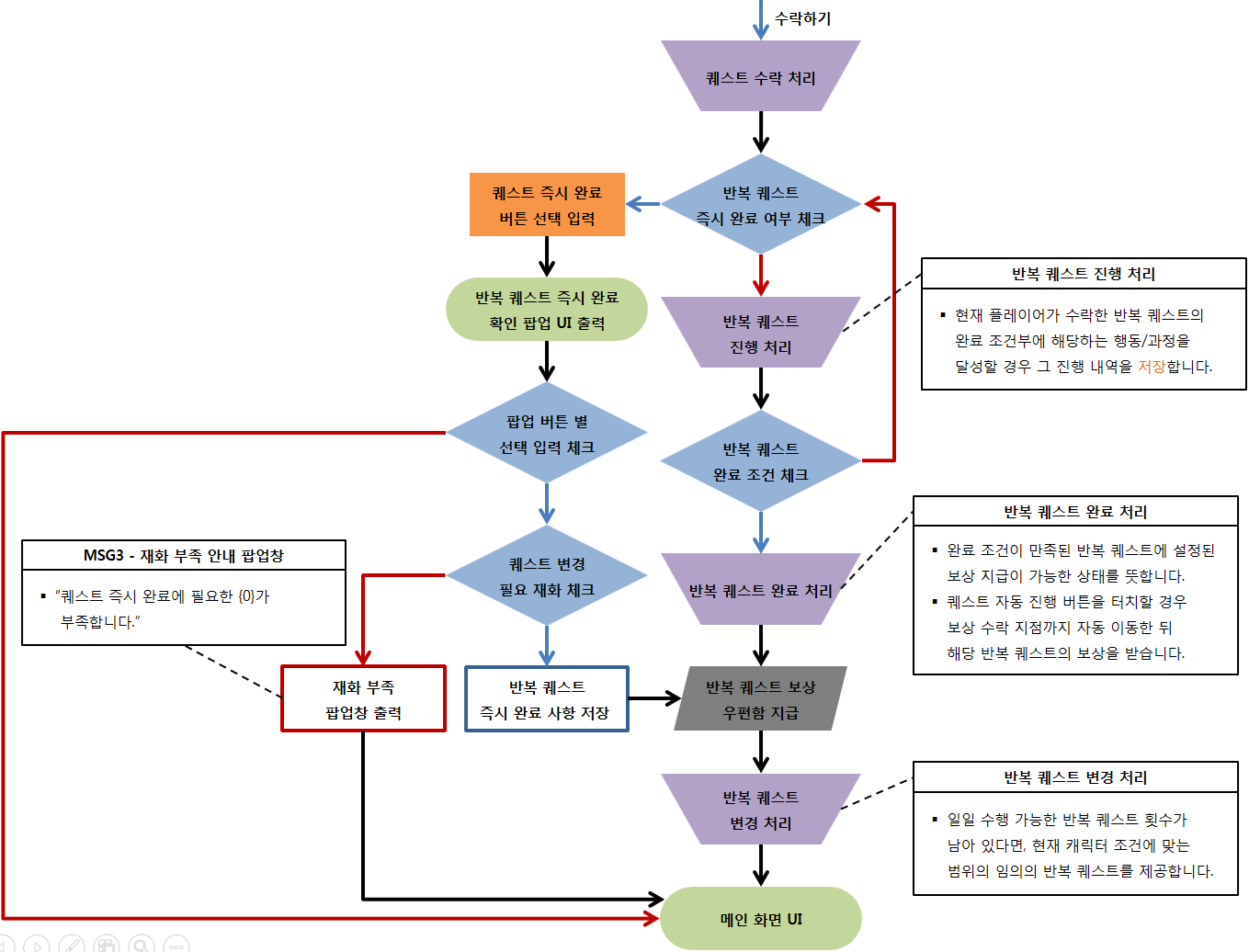
# 반복 퀘스트 특징

## 반복 퀘스트 기본 설명

* 반복 퀘스트는 모든 메인 퀘스트를 완료한 경우에만 진행할 수 있는 반복적인 퀘스트입니다.
* 반복 퀘스트는 **하루에 최대 10번까지만 진행**할 수 있으며, **익일 0시가 되면 자동으로 반복 퀘스트 진행 상황이 초기화**됩니다.
  + 익일 0시로 넘어가는 시점에서 접속을 유지하였다면, 기타 던전이나 컨텐츠 진입 후 마을로 재진입 할 때, 반복 퀘스트 진행 상황을 초기화합니다.
    - 초기화 관련 부분은 담당 작업자와 논의하여 구현하기 쉬운 방향으로 구현할 예정입니다.
      * 1안: 익일 0시가 될 경우 현재 진행 중인 반복 퀘스트의 진행 과정에 상관 없이 초기화하고 새로 부여함.
      * 2안: 익일 0시가 될 경우 현재 진행 중인 반복 퀘스트의 진행 과정은 저장하고, 일일 진행할 수 있는 반복 퀘스트의 횟수만 초기화함.
  + 반복 퀘스트는 계정 단위가 아닌, 캐릭터 단위로 개별 진행합니다.
* 반복 퀘스트는 메인 퀘스트를 모두 완료한 유저들에게 수행할 수 있는 반복 퀘스트 리스트 중에서 임의로 10가지를 추출하여 유저에게 제공합니다.
* 반복 퀘스트는 기존의 메인 퀘스트처럼 던전을 완료하는 형식이 아닌 마을 내부를 돌아다니는 간단한 심부름 컨셉의 퀘스트로 구성되어 있습니다.
* 반복 퀘스트의 진행 방식은 메인 퀘스트의 방식과 같습니다.
  + 메인 화면 우측의 퀘스트 자동 진행 버튼을 터치하면서 자동으로 이동하고, 퀘스트 진행, 완료, 보상 수락 등의 과정이 모두 동일합니다.
* 반복 퀘스트는 동시에 여러 퀘스트를 진행할 수 없으며, 1개씩 진행할 수 있습니다.
* 반복 퀘스트를 완료하게 되면 해당 반복 퀘스트의 개별 보상을 받을 수 있습니다.
  + 일일 최대 10번의 반복 퀘스트를 완료할 수 있으며, 3, 6, 10번째의 반복 퀘스트를 완료하였을 때, 추가 보상을 우편함으로 수령 받을 수 있습니다.
* 반복 퀘스트는 즉시 완료하기 기능을 통해 직접 수행하지 않고 바로 완료하여, 해당 반복 퀘스트의 보상을 수령 받을 수 있습니다.
  + 반복 퀘스트 즉시 완료하기 기능은 다이아를 소모합니다.

## 반복 퀘스트 흐름도





## 반복 퀘스트 진행 방식

* **접속 시점 체크**
  + 플레이어가 마을에 진입한 시점을 체크합니다.
    - 반복 퀘스트의 진행 과정과 진행 횟수가 초기화되는 0시 이후에 최초로 접속일 경우.
      * 현재 플레이어의 어제 진행했었던 반복 퀘스트 진행 과정과 횟수를 초기화합니다.
        + 구현하기 쉬운 방향으로 진행할 예정입니다.
      * 현재 플레이어의 캐릭터 조건에 맞는 반복 퀘스트 범위 중에서 임의로 1개를 제공합니다.
* **반복 퀘스트 시작 및 수락**
  + 반복 퀘스트는 메인 퀘스트와 마찬가지로 메인 화면 UI에 자동 진행을 할 수 있는 버튼을 터치하여 진행합니다.
    - 임의로 부여된 반복 퀘스트를 시작하기 위해 자동 진행 버튼을 터치하여 진행하며, 모든 과정은 메인 퀘스트와 진행 방식이 똑같습니다.
    - 자동 진행 버튼을 터치하면 해당 반복 퀘스트를 수락하기 위해 마을 내 특정 지점으로 자동 이동 합니다.
    - 특정 지점까지 자동 이동하는 동안 다른 입력에 대한 간섭이 있을 경우 플레이어 캐릭터는 제자리에 멈추게 되며, 퀘스트를 진행할 수 없습니다.
    - 자동 이동이 완료됐을 경우 자동으로 해당 NPC와의 대화 다이얼로그를 출력하며, 퀘스트 수락 팝업 UI를 출력합니다.
    - 퀘스트 수락 팝업 UI에서 수락하기를 터치할 경우 해당 반복 퀘스트를 본격적으로 진행할 수 있게 됩니다.
  + 반복 퀘스트 수락 팝업에서 해당 반복 퀘스트를 수락할지 말지에 대한 결정과 함께 즉시 완료하기 기능도 선택할 수 있습니다.
    - 즉시 완료하기 기능의 경우 일정 다이아를 소모하여 해당 반복 퀘스트를 진행하지 않고, 바로 완료하여 보상을 수령할 수 있도록 합니다.
* **반복 퀘스트 진행**
  + 플레이어는 메인 퀘스트와 마찬가지로 메인 화면 UI에서 반복 퀘스트의 진행 과정에 대한 정보를 확인할 수 있습니다.
  + 반복 퀘스트 진행 상태가 되면, 명시된 진행 조건과 각 과정을 서버에서 저장합니다.
  + 반복 퀘스트 진행 상태에서도 즉시 완료하기 기능을 사용할 수 있습니다.
    - 메인 화면 UI에서 반복 퀘스트 자동 진행 버튼 밑에 즉시 완료하기 버튼을 출력합니다.
  + 반복 퀘스트를 수락했을 경우 퀘스트 테이블에 입력된 완료 조건을 체크합니다.
    - 반복 퀘스트 완료에 필요한 조건을 충족한 경우 반복 퀘스트 완료 단계로 넘어갑니다.
* **반복 퀘스트 완료 및 보상**
  + 반복 퀘스트의 완료 조건을 만족한 경우 메인 화면 UI의 자동 진행 버튼을 터치하여 완료 및 보상을 받을 수 있습니다.
    - 퀘스트를 수락할 때와 마찬가지로 보상을 받을 수 있는 마을 내 특정 지점으로 자동 이동합니다.
    - 특정 지점까지 자동 이동하는 동안 다른 입력에 대한 간섭이 있을 경우 플레이어 캐릭터는 제자리에 멈추게 되며, 퀘스트를 완료할 수 없습니다.
    - 자동 이동이 완료됐을 경우 자동으로 해당 NPC와의 대화 다이얼로그를 출력하며, 퀘스트 보상 팝업 UI를 출력합니다.
  + 반복 퀘스트의 보상 팝업 UI에 어떤 아이템이 보상으로 획득되었는지 확인할 수 있습니다.
    - 반복 퀘스트의 보상은 우편함으로 수령 받을 수 있습니다.
  + 반복 퀘스트를 3번째, 6번째, 10번째로 완료했을 경우 추가 보상을 획득할 수 있습니다.
    - 3, 6, 10번째의 경우 반복 퀘스트 보상 팝업 UI에서 함께 표시해줍니다.
      * 추가 보상의 경우 구현 여부에 따라서 제외될 수 있습니다.
  + 반복 퀘스트의 보상 팝업 UI에서 확인 버튼을 터치하고 난 뒤에 다음에 진행할 임의의 반복 퀘스트를 시작할 수 있습니다.
    - 일일 진행 가능한 반복 퀘스트 횟수가 남아 있을 경우만 해당되며, 앞서 언급한 반복 퀘스트 진행 방식의 첫 번째부터 시작하게 됩니다.



# 반복 퀘스트 구조

## 반복 퀘스트 타이틀 설정

* DB > QuestInfo Table > RepetitionQuestTitleInfo 시트에서 메인 화면에 출력시킬 반복 퀘스트 자동 진행 버튼 관련 설정과 보상 아이템을 설정합니다.
  + GeneralTypeCode 필드 값은 퀘스트의 고유 인덱스 값 입니다.
  + QuestDataGroupID 필드 값은 QuestInfo Table > QuestData 시트의 QuestGroupID 값과 연동됩니다.
  + eUIStatePosition 필드 값으로 씬과 UI 위치 상태를 설정합니다.
  + RewardItemInfo, RewardItem2Info 필드 값으로 보상으로 지급할 아이템들의 코드를 설정합니다.
  + RewardItemCount, RewardItem2Count 필드 값으로 보상 아이템들의 수량을 설정합니다.
  + TextQuestTitleCode 필드 값으로 퀘스트 자동 진행 버튼에 출력될 퀘스트의 제목 텍스트 코드를 설정합니다.
  + TextQuestDescriptionCode 필드 값으로 퀘스트 수락 팝업 UI에 출력될 퀘스트의 텍스트 코드를 설정합니다.

## 반복 퀘스트 데이터 설정

* DB > QuestInfo Table > QuestData 시트에서 퀘스트의 진행 단계를 설정하고, 불러올 다이얼로그 값과, 이동할 위치, 완료 던전 조건을 설정합니다.
  + QuestGroupID 필드 값은 QuestInfo Table > QuestTitleInfo 시트의 QuestDataGroupID 값과 연동됩니다.
  + GeneralTypeCode 필드 값은 각 퀘스트 단계의 고유 인덱스 값 입니다.
  + QuestType 필드 값으로 현재 퀘스트의 상태 타입을 설정합니다.
    - DB > QuestInfo > QuestData 의 QuestType 필드 위에 각 완료 조건 상태 값에 대한 상세 정의가 있습니다.
  + TownPosition 필드 값으로 마을 내부에 어느 지점으로 이동시킬 것인지 설정합니다.
    - DB > QuestInfo > QuestData 의 TownPosition 필드 위에 각 위치 값에 대한 상세 정의가 있습니다.
  + QuestDialogueID 필드 값은 해당 단계에서 불러올 다이얼로그 그룹 인덱스 값 입니다.
    - 해당 단계에서 불러올 다이얼로그가 없을 경우 -1 값으로 설정합니다.
  + StageCode 필드 값은 특정 던전을 완료 조건으로 설정할 수 있습니다.
    - DB > MapInfo에 명시된 던전 별 GeneralTypeCode 값을 참조합니다.
  + ConditionCount 필드 값은 QuestType, StageCode로 설정된 완료 조건부를 몇 회 체크할 것인지 설정합니다.
    - QuestType에 일반 던전 클리어와 StageCode에 일반 던전 코드 값을 설정하고 ConditionCount 값이 5일 경우, 해당 던전을 5회 완료해야 해당 반복 퀘스트를 완료한 것으로 처리합니다.
  + TooltipType 필드 값으로 반복 퀘스트의 완료 조건을 특정 툴팁 튜토리얼을 열람하는 것으로 하고자 할 때 설정합니다.
    - DB > TutorialInfo > TooltipTutorial에 명시된 툴팁 튜토리얼 값을 참조합니다.
  + TextQuestDescCode 필드 값으로 퀘스트 자동 진행 버튼에 출력될 퀘스트의 내용 텍스트 코드를 설정합니다.

## 반복 퀘스트 다이얼로그 설정

* DB > QuestInfo Table > QuestDialogue 시트에서 퀘스트 과정 중 출력하는 다이얼로그에 대한 값들을 설정합니다.
  + QuestDialogueGroupID 필드 값은 QuestInfo Table > QuestData 시트의 QuestDialogueID 필드 값과 연동되는 값 입니다.
  + GeneralTypeCode 필드 값은 퀘스트 다이얼로그의 고유 인덱스 값 입니다.
  + CharImagePosition 필드 값은 출력할 다이얼로그에서의 캐릭터 이미지 위치를 설정합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **CharImagePosition** | **설명** |
| -1 | 캐릭터 이미지가 다이얼로그의 왼쪽 끝에 정렬. |
| 1 | 캐릭터 이미지가 다이얼로그의 오른쪽 끝에 정렬. |

* + FaceType 필드 값으로 출력될 캐릭터 이미지의 표정을 설정합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **FaceType** | **설명** |
| 0 | 기본 표정 |
| 1 | 화난 표정 |
| 2 | 웃는 표정 |

* + - TutorialCharType 필드 값과 RequiredClassType 필드 값으로 캐릭터 이미지의 타입을 설정합니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TutorialCharType** | **RequiredClassType** | **설명** |
| -1 | - | 캐릭터 이미지 출력 안 함. |
| 0 | All | 현재 유저가 플레이하는 캐릭터의 이미지. |
| 1 ~ n | PeapleNpc | ResourceInfo에 설정된 NPC 이미지. |

* + CharNameTextCode 필드 값으로 해당 다이얼로그에 말하는 대상의 이름 텍스트 코드를 설정합니다.
    - DB > TextInfo Table > TextCharacterName 시트에 설정되어 있습니다.
  + QuestDialogueTextCode 필드 값으로 해당 다이얼로그에서 출력해야 될 텍스트 코드를 설정합니다.
    - DB > TextInfo Table > TextQuestDialogue 시트에 설정되어 있습니다.

# 반복 퀘스트 UI

## 반복 퀘스트 UI 설명

* 퀘스트 UI – 퀘스트 진행 버튼 1



* + ① - 퀘스트 제목 : DB > TextInfo Table > TextQuestTitle Sheet [ 73001 ~ 74000 ]
  + ② - 퀘스트 내용 : DB > TextInfo Table > TextQuestData Sheet [ 74001 ~ 75000 ]
* 퀘스트 UI – 퀘스트 시작 대화 다이얼로그



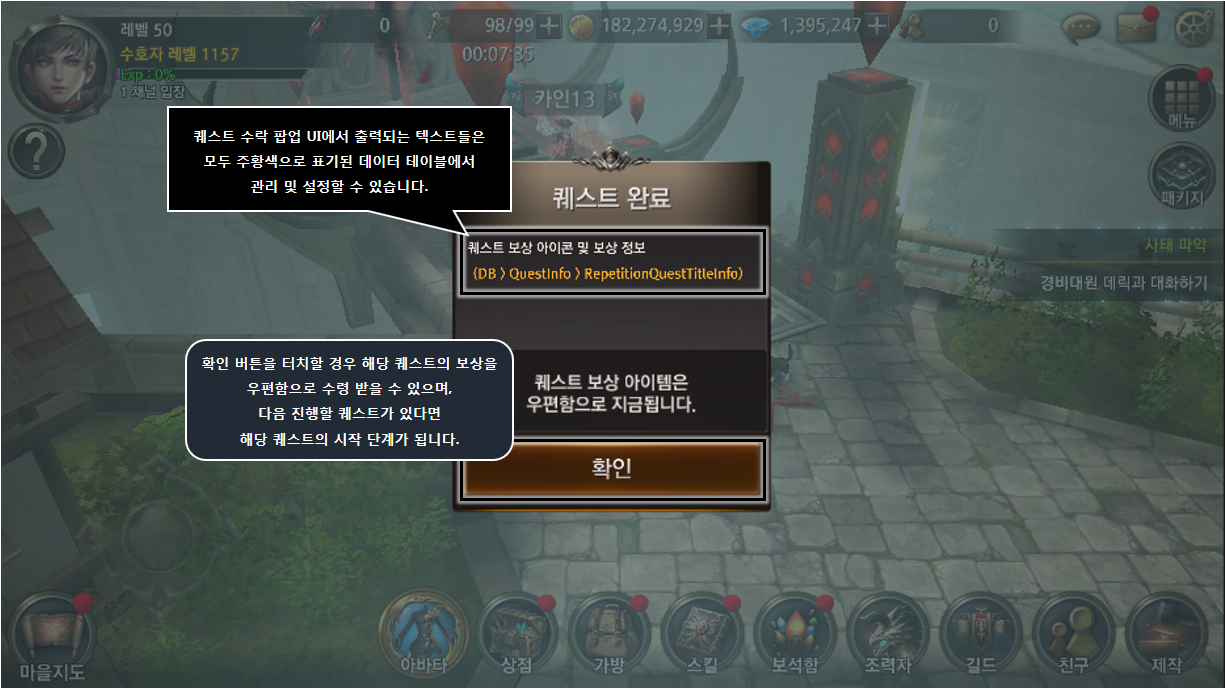
* + 퀘스트 대화 다이얼로그 : DB > TextInfo Table > TextQuestDialogue Sheet [ 75001 ~ 76000 ]
* 퀘스트 UI – 퀘스트 수락/거부 선택



* + 퀘스트 진행 내용 정보 : DB > TextInfo Table > TextQuestTitleDescription Sheet [ 84001 ~ 85000 ]
* 퀘스트 UI – 퀘스트 진행 완료 후 완료 대화 다이얼로그



* + 퀘스트 대화 다이얼로그 : DB > TextInfo Table > TextQuestDialogue Sheet [ 75001 ~ 76000 ]
* 퀘스트 UI – 퀘스트 완료 안내 팝업



# 반복 퀘스트 관련 Table

## 반복 퀘스트 관련 Data Table List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub sheet | Comment |
| QuestInfo | RepetitionQuestTitleInfo | 퀘스트 고유 인덱스 |
| 퀘스트 데이터 그룹 인덱스 |
| 씬, UI 위치 상태 설정 값 |
| 보상 아이템 고유 인덱스 |
| 보상 아이템 수량 |
| 퀘스트 자동 진행 버튼의 제목 텍스트 코드 |
| 퀘스트 수락 팝업에서 출력할 텍스트 코드 |
| QuestData | 퀘스트 그룹 인덱스 |
| 퀘스트 단계 별 고유 인덱스 |
| 퀘스트 상태 타입 |
| 캐릭터 이동 지점 |
| 퀘스트 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| 스테이지 코드 |
| 완료 조건부 체크 횟수 |
| 툴팁 튜토리얼 타입 |
| 퀘스트 자동 진행 버튼의 내용 텍스트 코드 |
| QuestDialogue | 퀘스트 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| 다이얼로그 개별 고유 인덱스 |
| 다이얼로그에 출력할 캐릭터 이미지 위치 값 |
| 얼굴 타입(표정) |
| 캐릭터 타입 및 클래스 타입 |
| 다이얼로그에 출력될 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| 다이얼로그에 출력될 대화 내용 텍스트 코드 |

## RepetitionQuestTitleInfo Access Code 정리

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| GeneralTypeCode | 퀘스트 고유 인덱스 |
| QuestDataGroupID | 퀘스트 데이터 그룹 인덱스  QuestInfo Table > QuestData Sheet > QuestGroupID 값과 연동 |
| eUIStatePosition | 씬, UI 위치 상태 설정 값 |
| RewardItemInfo | 보상 아이템 고유 인덱스 [클래스 전용 아이템은 사용할 수 없으며, 공용으로 사용할 수 있는 아이템의 코드를 입력] |
| RewardItemCount | 보상 아이템 수량 |
| RewardItem2Info | 보상 아이템2 고유 인덱스 [클래스 전용 아이템은 사용할 수 없으며, 공용으로 사용할 수 있는 아이템의 코드를 입력] |
| RewardItem2Count | 보상 아이템2 수량 |
| TextQuestTitleCode | 퀘스트 자동 진행 버튼의 제목 텍스트 코드 |
| TextQuestDescriptionCode | 퀘스트 수락 팝업에서 출력할 퀘스트 진행 내용 텍스트 코드 |

## QuestData Access Code 정리

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| QuestGroupID | 퀘스트 그룹 인덱스  QuestInfo Table > QuestTitleInfo Sheet > QuestDataGroupID 값과 연동 |
| GeneralTypeCode | 퀘스트 단계 별 고유 인덱스 |
| QuestType | 퀘스트 상태 타입 [각 상태 값에 대한 상세는 QuestInfo > QuestData > QuestType 의 2행을 참조] |
| TownPosition | 캐릭터 이동 지점 [ NPC 별 설정 ] |
| QuestDialogueID | 퀘스트 다이얼로그 그룹 인덱스  QuestInfo Table > QuestDialogue Sheet > QuestDialogueGroupID 값과 연동 |
| StageCode | MapInfo에 명시되어 있는 각 던전 별 스테이지 GTC 값을 사용. |
| ConditionCount | QuestType, StageCode 등에 설정된 완료 조건 횟수를 몇 번으로 할 것인지 체크. |
| TooltipType | 퀘스트의 완료 조건으로 특정 툴팁 튜토리얼을 확인하고자 할 때 사용. [TutorialInfo > eUIStatePosition 에 명시되어 있는 각 UI 상태 별 enum 값을 사용.] |
| TextQuestDescCode | 퀘스트 자동 진행 버튼의 내용 텍스트 코드 |

## QuestDialogue Access Code 정리

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| QuestDialogueGroupID | 퀘스트 다이얼로그 그룹 인덱스  QuestInfo Table > QuestData Sheet > QuestDialogueID 값과 연동 |
| GeneralTypeCode | 다이얼로그 개별 고유 인덱스 |
| CharImagePosition | 다이얼로그에 출력할 캐릭터 이미지 위치 값 [ -1 : 왼쪽 정렬 / 1 : 오른쪽 정렬 ] |
| FaceType | 얼굴 타입(표정) [ 0 : 기본 얼굴 / 1 : 화난 얼굴 / 2 : 웃는 얼굴 ] |
| TutorialCharType | 캐릭터 타입 [ -1 : 없음 / 0 : 유저가 플레이 중인 캐릭터 / 1 ~ n : 각 NPC 순서 설정 ] |
| RequiredClassType | 클래스 타입  [ Berserker, DemonHunter, Archon, Knight : 각 클래스 이미지 ]  [ PeapleNpc : TutorialCharType 필드 값에 설정된 1 ~ n NPC 이미지 사용 ] |
| CharNameTextCode | 다이얼로그에 출력될 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| QuestDialogueTextCode | 다이얼로그에 출력될 대화 내용 텍스트 코드 |