**[NOX] 스토리 씬 시스템**



작성자: 임현규

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.05.13 | 최초 문서 작성 시작 | 임 현규 | 1.0 |
| 2016.05.27 | 스토리씬 기획서 1차 완성. | 임 현규 | 1.0 |
| 2016.09.08 | 내용 최신화 및 스토리씬 보상 관련 UI 변경 | 임 현규 | 1.1 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc461111928)

[목차 1](#_Toc461111929)

[1. 스토리 씬 개요 2](#_Toc461111930)

[1.1 스토리 씬 기획 의도 및 목적 2](#_Toc461111931)

[2. 스토리 씬 구성 3](#_Toc461111932)

[2.1 스토리 씬 구성 설명 3](#_Toc461111933)

[3. 스토리 씬 Rule 4](#_Toc461111934)

[3.1 스토리 씬 진행 조건 4](#_Toc461111935)

[3.2 스토리 씬 진행 방법 4](#_Toc461111936)

[3.3 스토리 씬 진행 보상 4](#_Toc461111937)

[4. 스토리 씬 구조 5](#_Toc461111941)

[4.1 스토리 씬 StoryActGroupInfo 설정 5](#_Toc461111942)

[4.2 스토리 씬 StoryCutscene 설정 5](#_Toc461111943)

[4.3 스토리 씬 StoryDialogue 설정 6](#_Toc461111944)

[5. 스토리씬 Flow 7](#_Toc461111945)

[5.1 스토리씬 진행 Flow 7](#_Toc461111946)

[6. 스토리 씬 UI 8](#_Toc461111947)

[6.1 스토리 씬 UI 설명 8](#_Toc461111948)

[7. 스토리씬 관련 Data Table 12](#_Toc461111949)

[7.1 스토리씬 관련 Table List 12](#_Toc461111950)

[7.2 StoryActGroupInfo AccessCode 설명 13](#_Toc461111951)

[7.3 StoryCutscene AccessCode 설명 13](#_Toc461111952)

[7.4 StoryDialogue AccessCode 설명 14](#_Toc461111953)

[7.5 StoryDialogue AccessCode 설명 15](#_Toc461111954)

[7.6 StoryRewardInfo AccessCode 설명 15](#_Toc461111955)

# 스토리 씬 개요

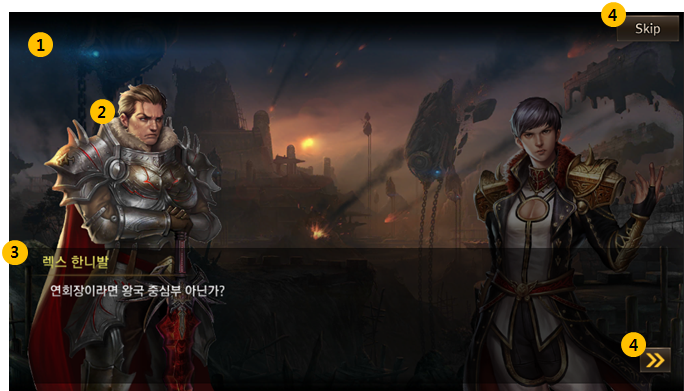
## 스토리 씬 기획 의도 및 목적

* 게임의 스토리를 유저들에게 알 수 있도록 하여 NOX라는 게임에 보다 더 몰입할 수 있도록 합니다.
* 인 게임이 아닌 독립된 시스템 UI로 구성하여 게임의 흐름을 끊지 않으며, 유저의 기호에 맞게 선택적으로 스토리를 볼 수 있습니다.
  + 게임 스토리에는 관심이 없는 게임 진행에만 목적을 두는 유저들이 많기 때문입니다.
* 각 액트 별 스테이지 클리어와 캐릭터 레벨에 따라서 순차적으로 스토리를 볼 수 있게 합니다.
  + 또한, 최초 시청 시 메리트 있는 보상을 주어 유저들로 하여금 스테이지 클리어와 캐릭터 레벨 상승에 대한 목적성을 부여합니다.

# 스토리 씬 구성

## 스토리 씬 구성 설명

* 스토리 씬은 스토리 배경 원화, 캐릭터 원화, 다이얼로그 틀, 스토리 기능 버튼으로 구성되어 있습니다.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 순번 | 구성 이름 | 레이어 위치 / 내용 |
| 1 | 배경 원화 | 스토리 씬 가장 뒤 편에 위치. / 스토리 씬 진행 시 액트 별 상황에 맞는 배경입니다. |
| 2 | 캐릭터 원화 | 배경 원화 다음 레이어에 위치. / 스토리 씬에서 현재 말하고 있는 주체의 캐릭터 원화입니다. |
| 3 | 다이얼로그 틀 | 캐릭터 원화 다음 레이어에 위치. / 현재 말하는 주체의 이름, 정보, 대사를 출력하는 다이얼로그 틀 입니다. |
| 4 | 기능 버튼 | 현재 다이얼로그 넘기기, 전체 다이얼로그 생략 등의 기능 버튼 입니다. |

# 스토리 씬 Rule

## 스토리 씬 진행 조건

* 스토리 씬 진행 조건에는 캐릭터 레벨과 특정 던전을 완료했는지의 여부입니다.
  + 캐릭터 레벨이 되지 않거나, 특정 던전을 완료하지 못했으면, 해당 스토리 씬은 회색 음영 처리되어 진행할 수 없음을 알려줍니다.

## 스토리 씬 진행 방법

* 스토리 씬 진행은 Main UI에 구성된 스토리 아이콘을 선택하여 진행합니다.
* 스토리 아이콘을 선택하면 스토리 시스템 UI에 진입하게 됩니다.
* 스토리 시스템 UI에서 진행하고자 하는 스토리를 선택하여 해당 스토리를 진행할 수 있습니다.
* 이미 진행했던 스토리라도 같은 방법으로 진입하여 다시 볼 수 있습니다.

## 스토리 씬 진행 보상

* 스토리 씬을 진행하는 경우 스토리 진행에 대한 보상을 수령할 수 있습니다.
  + 스토리 진행 보상은 최초 진행 완료 시에만 1회 지급하며, 중복해서 진행한 경우는 재 지급하지 않습니다.



# 스토리 씬 구조

## 스토리 씬 StoryActGroupInfo 설정

* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 GeneralTypeCode 필드 값은 액트의 인덱스를 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 ActNumber 필드 값은 현재 액트가 몇 인지는 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 PreviousActNumber 필드 값은 선행 액트를 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 StoryCutSceneGroupID 필드 값은 액트에 할당된 5개의 스토리씬과 연동하는 그룹 인덱스 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 TextActGroupInfo 필드 값은 스토리씬 액트 버튼에 출력할 텍스트 코드입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryActGroupInfo 시트의 RequiredClass 필드 값은 해당 스토리씬의 요구 클래스를 설정하는 값 입니다.

## 스토리 씬 StoryCutscene 설정

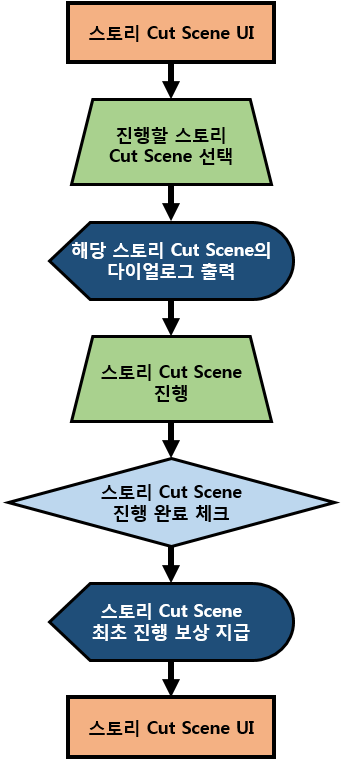
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 StoryCutSceneGroupID 필드 값은 액트에 할당된 5개 스토리씬 그룹 인덱스 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 GeneralTypeCode 필드 값은 스토리씬의 고유 인덱스 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 StoryStep 필드 값은 스토리씬의 순서를 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 RequiredClassType 필드 값은 해당 스토리씬을 열람할 수 있는 클래스 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 DialogueGroupID 필드 값은 해당 스토리씬에서 출력할 다이얼로그 그룹 인덱스 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 NeedCharLevel 필드 값은 스토리씬을 열람할 수 있는 캐릭터 레벨 제한 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 PreviousStoryStep 필드 값은 선행 스토리씬을 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 NextStoryStep 필드 값은 다음 스토리씬을 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 StageCode 필드 값은 어떤 던전을 완료해야 스토리씬이 열람 가능한지의 완료 던전 코드 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 RewardItemCode 필드 값은 스토리씬의 보상 아이템 인덱스 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 RewardItemCount 필드 값은 스토리씬의 보상 아이템의 수량을 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryCutscene 시트의 StoryTextCode 필드 값은 스토리씬 버튼에 출력될 텍스트 코드 값입니다.

## 스토리 씬 StoryDialogue 설정

* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 DialogueGroupID 필드 값은 StoryCutscene 시트의 DialogueGroupID 필드 값과 연동됩니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 GeneralTypeCode 필드 값은 스토리 씬 다이얼로그의 고유 인덱스 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 BackgroundImageCode 필드 값은 배경 이미지 코드 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 CharImagePosition 필드 값은 캐릭터 이미지의 위치 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 FaceType 필드 값은 캐릭터 이미지의 표정 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 eStoryModeCharType 필드 값은 캐릭터 이미지의 타입을 설정하는 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 RequiredClassType 필드 값은 요구 클래스 타입 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 CharNameTextCode 필드 값은 다이얼로그에 출력할 캐릭터 이름 텍스트 코드 값 입니다.
* StorySceneInfo Table > StoryDialogue 시트의 StoryDialogueTextCode 필드 값은 다이얼로그에 출력할 내용 텍스트 코드 값 입니다.

# 스토리씬 Flow

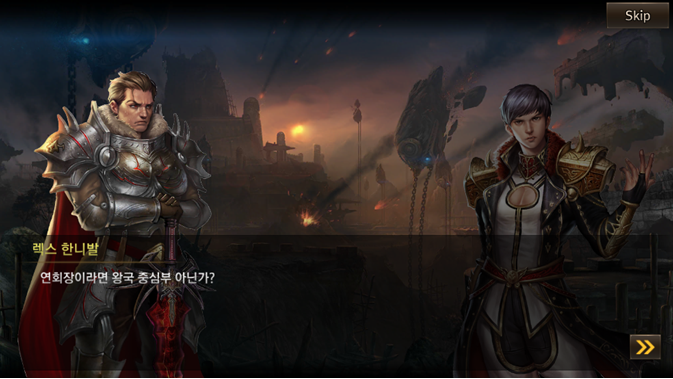
## 스토리씬 진행 Flow



# 스토리 씬 UI

## 스토리 씬 UI 설명

* UI Flow
*  

1. 메인 화면 UI 에서 스토리 아이콘 선택. 2. 스토리 시스템 UI 에서 진행하고자 하는 스토리 선택.  

3. 스토리 다이얼로그 진행. 4. 스토리 다이얼로그 진행 완료 후 최초 진행 보상 수령.

* 스토리 UI 설명



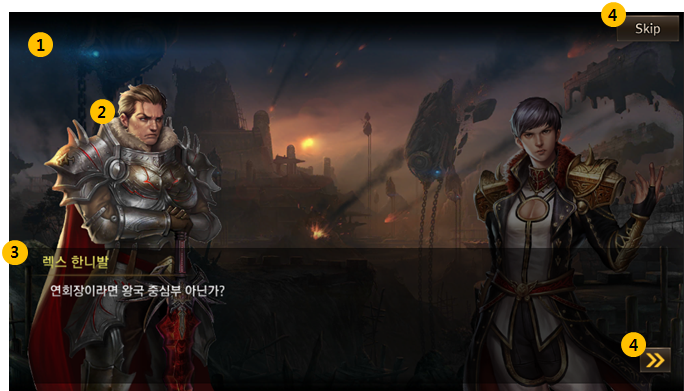
* + - 1. 액트 선택
      * 현재까지 진행 완료한 일반 던전 액트 목록을 나열합니다.
    - 2. 스테이지 선택
      * 스테이지 별로 진행할 수 있는 스토리 목록을 나열합니다.
        + 조건을 만족하지 못하여, 진행할 수 없는 스토리 씬 – 회색 음영 처리하여, 현재 진행 불가능하다는 것을 인지할 수 있도록 합니다.
        + 조건을 만족하였고, 한 번도 시청한 적이 없는 스토리 씬 – 회색 음영 처리를 제거하여, 현재 진행 가능함을 인지할 수 있도록 합니다.
        + 조건을 만족하였고, 시청한 적이 있는 스토리 씬 – 보상 완료 마크를 출력하여, 진행한 적이 있음을 인지할 수 있도록 합니다.
* 스토리 UI 예시 – 최초 스토리 씬 진입 시 [캐릭터 레벨 1, 완료한 일반 던전 없음.]



* 스토리 UI 예시 – 조건 만족 후 스토리 씬 진입 시 [캐릭터 레벨 2, 일반 던전 1-1 완료한 상태]



* 스토리 다이얼로그 UI 설명



* + - 1. 스토리씬 배경 원화
      * 해당 스토리씬에 맞는 배경 원화 입니다.
    - 2. 스토리씬 캐릭터 원화
      * 해당 스토리 다이얼로그에서 말하고 있는 대상의 캐릭터 원화 입니다.
    - 3. 스토리씬 다이얼로그 틀
      * 해당 스토리 다이얼로그에서 말하고 있는 대상의 이름과 정보, 대화 내용을 출력하는 다이얼로그 틀 입니다.
    - 4. 스토리씬 기능 버튼
      * 스토리씬 진행에 필요한 기능 버튼입니다.
      * 다음 다이얼로그 넘기기, 전체 다이얼로그 생략하기
* 스토리씬 최초 진행 보상 UI



* + - 유저가 선택한 스토리씬이 최초 진행인 경우 진행 보상 UI 입니다.
    - 스토리 다이얼로그를 모두 본 이후 스토리 씬 선택 화면으로 돌아올 때 위 이미지와 같이 보상 완료 팝업창이 출력됩니다.

# 스토리씬 관련 Data Table

## 스토리씬 관련 Table List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub sheet | Comment |
| StorySceneInfo | StoryActGroupInfo | 액트 고유 인덱스 |
| 액트 넘버 |
| 선행 액트 넘버 |
| 스토리씬 그룹 인덱스 |
| 액트 버튼 텍스트 코드 |
| 요구 클래스 |
| StoryCutScene | 액트 그룹 인덱스 |
| 스토리씬 고유 인덱스 |
| 스토리씬 순서 스텝 |
| 요구 클래스 타입 |
| 스토리씬 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| 캐릭터 요구 레벨 |
| 선행 스토리씬 코드 |
| 후행 스토리씬 코드 |
| 완료 던전 조건 코드 |
| 보상 아이템 고유 인덱스 |
| 보상 아이템 수량 |
| 스토리씬 이름 텍스트 코드 |
| StoryDialogue | 스토리씬 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| 스토리씬 다이얼로그 고유 인덱스 |
| 배경 이미지 코드 |
| 캐릭터 이미지 위치 |
| 캐릭터 표정 타입 |
| 캐릭터 타입 |
| 캐릭터 클래스 타입 |
| 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| 다이얼로그 내용 텍스트 코드 |

## StoryActGroupInfo AccessCode 설명

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| GeneralTypeCode | 액트 고유 인덱스 |
| ActNumber | 액트 넘버 |
| PreviousActNumber | 선행 액트 넘버 |
| StoryCutSceneGroupID | 스토리씬 그룹 인덱스 |
| TextActGroupInfo | 액트 버튼 텍스트 코드 |
| RequiredClass | 요구 클래스 |

## StoryCutscene AccessCode 설명

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| StoryCutSceneGroupID | 액트 그룹 인덱스 |
| GeneralTypeCode | 스토리씬 고유 인덱스 |
| StoryStep | 스토리씬 순서 스텝 |
| RequiredClassType | 요구 클래스 타입 |
| DialogueGroupID | 스토리씬 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| NeedCharLevel | 캐릭터 요구 레벨 |
| PreviousStoryStep | 선행 스토리씬 코드 |
| NextStoryStep | 후행 스토리씬 코드 |
| StageCode | 완료 던전 조건 코드 |
| RewardItemCode | 보상 아이템 고유 인덱스 |
| RewardItemCount | 보상 아이템 수량 |
| StoryTextCode | 스토리씬 이름 텍스트 코드 |

## StoryDialogue AccessCode 설명

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| DialogueGroupID | 스토리씬 다이얼로그 그룹 인덱스 |
| GeneralTypeCode | 스토리씬 다이얼로그 고유 인덱스 |
| BackgroundImageCode | 배경 이미지 코드 |
| CharImagePosition | 캐릭터 이미지 위치 |
| FaceType | 캐릭터 표정 타입 |
| eStoryModeCharType | 캐릭터 타입 |
| RequiredClassType | 캐릭터 클래스 타입 |
| CharNameTextCode | 캐릭터 이름 텍스트 코드 |
| StoryDialogueTextCode | 다이얼로그 내용 텍스트 코드 |