

# [System] 센트럴 타운/인터랙션

# SKYWALK

작성자: Melody

Ver.	완성 일자	작성자	내용
9.0	2024.06.28	Melody	NPC 인터랙션 UI 최신화
8.0	2024.06.04	Melody	테이블 수정 사항 반영, UI 최신화
7.0	2024.05.22	Melody	음식 스펙 제거됨
6.0	2024.05.03	Melody	애착 아이템 스펙 제거됨
5.0	2024.04.30	Melody	미션하우스 스펙 변경에 따른 센트럴 타운 데이터 경로 최신화
4.0	2024.04.25	Melody	별명 부르기 시스템 추가, 선물 선택 팝업창 UI 개선, 테이블 설명 보강
3.0	2024.04.01	Melody	센트럴 타운 / NPC 하우스 UI 최신화, 의뢰하우스 변경 스펙 대응
2.0	2024.02.19	Melody	선물 10회 제한 추가, 테이블 개선, 선물 와이어프레임 등 전체적인 스펙 수정
1.8	2024.01.03	Melody	인터랙션 보상 시스템 추가
1.7	2023.11.28	Melody	상수값 갱신
1.6	2023.11.15	Melody	캡처 모드 시스템 추가 관련 기획서 최신화
1.5	2023.11.13	Melody	NPC 위치값 동기화 X
1.4	2023.10.26	Melody	상수값 제거
1.3	2023.10.13	Melody	NPC 이동 대기 시간 중 감정 표현 출력하는 시스템 추가 (13~14p) NPC 스파인 종류 추가(애착 아이템 착용 버전)에 따른 클라 변경 내용/동기화 사항 추가
1.2	2023.10.10	Melody	NPCInteractionTable - MinGFValue 삭제
1.1	2023.10.05	Melody	

A decorative graphic in the top right corner consisting of a cluster of overlapping triangles in various shades of blue, purple, and pink. The word "SKYWALK" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters across the center of this graphic.

# SKYWALK

A small yellow square located to the left of the "목차" header.

## 목차

- 1. 시스템 설명 3p
- 2. 센트럴 타운 필드 6p
- 3. NPC 하우스 필드 15p
- 4. NPC 인터렉션 19p

Just Play.  
Walk the Sky.

# 1. 시스템 개요

## 시스템 설명

### 센트럴 타운

**정의 |** 게임 세계관 내의 NPC 주민들이 모여 거주하는 공간으로, 유저와 NPC 간의 인터랙션이 가능하다.

- 특징 |**
- ‘센트럴 타운’은 NPC들과의 인터랙션이 가능한 주요 필드 공간이다.
  - 타운 필드에는 NPC 1명당 1개의 전용 하우스가 배치되어 있다.
    - = ‘NPC 하우스’ (초기 스펙은 15채)
  - NPC 하우스 터치 시 해당 NPC의 하우스 필드로 이동한다.
    - > 차후 NPC 하우스 내부에 신상 가구 등을 배치해 홍보 수단, 미션 하우스 등으로 활용 예정
  - 타운 필드에는 NPC들이 돌아다닌다.
  - NPC들은 1) 자기 하우스 필드에 있거나, 2) 외출해 타운 필드를 돌아다닌다.
    - > 데이터에서 요일별로 지정 [PlazaData] ▶ Central\_NPCSpawn  
(ex. NPC 베키는 월/수에는 타운 필드에, 화/목/금/토/일에는 하우스 필드에 존재)
  - 유저들은 NPC를 터치해 선물을 주거나 말을 걸고, 퀘스트를 수행할 수 있다. > 동기화 X, 개별 진행
  - 센트럴 타운은 유저들끼리 실시간으로 커뮤니케이션할 수 있는 **광장 개념 공간**으로 활용한다.
    - \* NPC 하우스 필드는 광장화하지 않는다.

<센트럴 타운 필드>



<NPC 하우스 필드>



# 1. 시스템 개요

## 래퍼런스 시스템

### 동물의 숲

- 주민 집 |**
- 필드에 주민 NPC마다 고유 집이 존재한다.
  - 유저는 주민 집을 터치해 집 내부로 입장할 수 있다.



- 주민 인터렉션 |**
- 주민들이 필드를 자유롭게 돌아다닌다.
  - 유저는 주민을 터치해 말을 걸거나 선물을 줄 수 있다.



# 1. 시스템 개요

## 래퍼런스 시스템

### 놀러와 마이홈

**NPC 공방** | • NPC 계정과 고유 공방을 만들어 유저친화적 요소를 제공하고, 매달 공방에 신상 가구를 배치함으로써 비즈니스 모델로 활용하고 있다.



음식 먹기, 하트 수확 등의 상호 작용 가능

## 2. 센트럴 타운 필드

### 진입 플로우

#### 1) 지적도



지적도에서 '센트럴 타운' 아이콘 터치,  
플라자 팝업창 출력



'방문하기' 버튼 터치



센트럴 타운 필드 진입

## 2. 센트럴 타운 필드

진입 플로우

### 2) 바로가기 팝업창



지적도에서 '바로가기' 버튼 터치,  
바로가기 팝업창 출력



'센트럴 타운' 버튼 터치



센트럴 타운 필드 진입

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



#### 1 광장명

- Text: 센트럴 타운  
[FieldData] ▶ [Field] ▶ FieldName (Key=105)

#### 2 미니맵

- 유저가 캐릭터를 이동할 때마다 미니맵을 통해 위치를 확인할 수 있다.
- 터치 시 반응 없다.

#### 3 NPC 이름

- 각 하우스 프랍에 거주하는 NPC명을 출력한다.  
[PlazaData] ▶ [Central\_NPCSpawn] ▶ NPCID  
└ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCID - NPCName
- 화면 줌인 정도와 관계 없이 상시 출력되도록 한다.

#### 4 미션하우스 아이콘

- 상세 기획 내용은 [PF\\_System\\_의뢰하우스](#) 참고

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



4

#### NPC 하우스

- 필드에 NPC 하우스 프랍 아이템 오브젝트를 출력한다.  
스폰 위치, 프랍 아이템 등과 관련해서는 의뢰하우스 개발 정책을 참고한다.  
[PF System 의뢰하우스](#)

- 터치 시 처리는 다음과 같다.

##### i) NPC 하우스가 오픈된 경우

- [NPCData] ▶ [NPCHouse] ▶ IsOpen=1  
- 해당 NPC의 [NPC 하우스 필드]로 즉시 이동한다.

##### ii) NPC 하우스가 오픈되지 않은 경우

- [NPCData] ▶ [NPCHouse] ▶ IsOpen=0  
- 터치 시 진입을 막고 UI\_MsgPopup\_Toast를 출력한다.  
Text: 아직 공사 중이에요! [StringKey] House\_Locked\_Message

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

#### 이미지



#### 상세 설명

#### 5 채팅 영역 & 채널

- 센트럴 타운에도 채널이 존재하며, 채팅 영역 경우 광장 콘텐츠들과 규칙 동일하다.

#### 6 NPC

- 타운 필드를 돌아다니는 NPC를 출력한다. 이걸 유저 동기화되지 않는다.
- [\[PlazaData\]](#) ▶ [\[Central\\_NPCSpawn\]](#) ▶ NPCID  
 ↳ [\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCInfo\]](#) ▶ Key - NPCSpine
- NPC 스폰 초기값: [\[PlazaData\]](#) ▶ [\[Central\\_NPCSpawn\]](#) ▶ XCoord, YCoord

#### [NPC 소환 필드]

- 각 NPC가 광장에 있을지, 하우스 안에 있을지는 데이터에서 요일별로 지정한다.  
[\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCSpawnInfo\]](#) ▶ IsMonOut, IsTueOut, IsWedOut ...  
 이 TRUE일 시 해당 요일 내내 타운 필드에 소환된다.

[\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCSpawnInfo\]](#) ▶ IsMonIn, IsTueIn, IsWedIn ...  
 이 TRUE일 시 해당 요일 내내 해당 NPC의 하우스 필드에 소환된다.

필드와 하우스 두 군데에 모두 출력되어도 된다.

해당 사항은 매일 서버 리셋 시간에 초기화한다.

서버 리셋 시간 이후에도 광장에 남아있는 유저들은 광장 재접속 시부터 이를 적용한다.

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

이미지



상세 설명

#### [NPC 이동 규칙]

- NPC의 이동 규칙은 다음과 같다.

- ① 지정 위치에 소환  
[PlazaData] ▶ [Central\_NPCSpawn] ▶ XCoord, YCoord
- ② 지정 시간만큼 무작위 방향으로 셀 직선 이동 EAnimationType=walk01  
(이동하다가 앞이 막혀 있으면 바로 ③ 진행)
- ③ 이동 후 지정 시간만큼 대기 EAnimationType=stand01
- ④ ② ~ ③ 반복

- 이동/대기 시간은 항상 범위 내에서 랜덤으로 지정한다.

#### 이동 시간 범위

: [Constraints] ▶ NPC\_Random\_Min\_MoveTime~NPC\_Random\_Max\_MoveTime

#### 대기 시간 범위

: [Constraints] ▶ NPC\_Random\_Min\_StopTime~NPC\_Random\_Max\_StopTime

- NPC의 이동 속도는 유저 이동 속도와 비교한 백분율 퍼센테이지 값으로 관리한다.

: [Constraints] ▶ NPC\_Move\_Speed=75(%) (100% = 유저 이동 속도)  
(유저 인터렉션에 용이하도록, NPC의 이동 속도를 상대적으로 느리게 세팅한다)

- NPC 위치 값은 동기화하지 않으며, 유저마다 다르게 보인다.
- 유저가 말을 걸어도 NPC는 계속 이동한다.

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



[주민 수첩 팝업창] (7월 12일 빌드)



#### 감정 노트

- NPC별로 오픈된 감정 노트의 감정 표현 중 1개를 ④ 대기 시간 중에 1회 확률적으로 출력한다. 오픈된 감정 노트가 없으면 출력하지 않는다.  
참고 문서) 주민 수첩 - 감정 노트 시스템 [PF\\_System\\_주민수첩 by Melody 7p](#)
- 애니메이션 테이블) [\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCEmotionList\]](#) ▶ AnimName
- 대기 시간 중에 감정 표현을 1회 출력할 확률은 백분율 상수값으로 관리한다.  
[\[Constraints\]](#) ▶ NPC\_Emotion\_Prob = 50 (%)
- 감정 표현 출력은 유저 간에 동기화되지 않는다.
- 기획자는 애니메이션 1개가 온전히 출력 완료되는 시간까지 고려해서 npc 대기 최소 시간을 설정해야 한다. [\[Constraints\]](#) ▶ NPC\_Random\_Min\_StopTime

## 2. 센트럴 타운 필드

### UI 컴포넌트

#### 이미지



#### 상세 설명

##### [NPC 상호 작용]

- 유저 캐릭터가 NPC와 특정 반경 거리만큼 가까워지면, NPC에 말 걸기 헤드업을 출력한다. (ref. 플레이 투게더)



말 걸기 가능 반경 거리는 좌표 셀 개수로 측정한다.

[Constraints] ▶ NPC\_Chatable\_Distance = 3 (개)

**말 걸기 헤드업은 다른 유저와 동기화하지 않고 자신에게만 출력한다.**

- 말 걸기 헤드업 터치 시 [NPC 인터렉션 화면]을 출력한다.
- 말을 걸고 있는 동안에도 NPC는 계속 이동 규칙에 따라 이동한다.

## 2. 센트럴 타운 필드 UI 컴포넌트

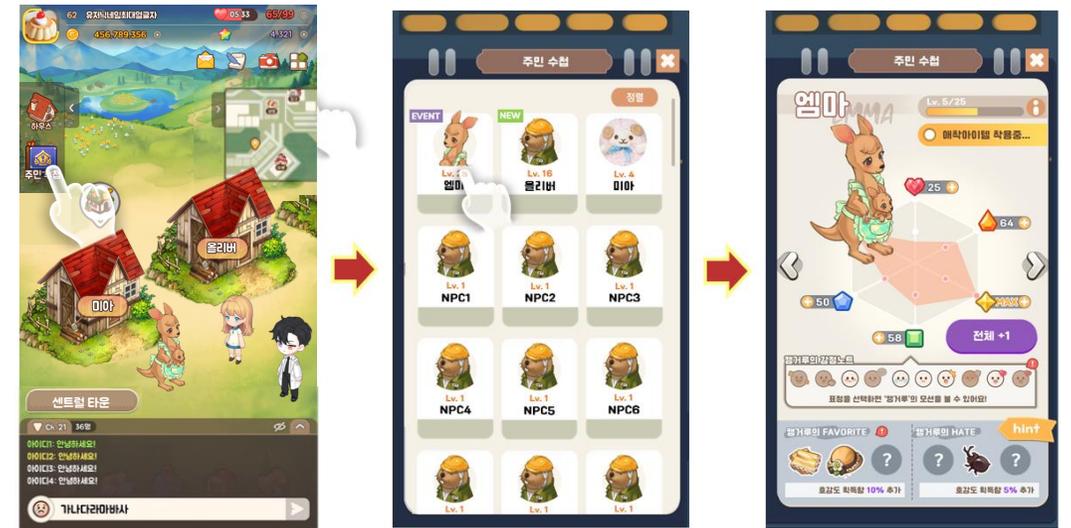
이미지

상세 설명



### 8 주민 수첩 버튼

- 터치 시 [주민 수첩 창]을 출력한다. (NPC 도감 참고 문서) [PF\\_System\\_주민수첩 by Melody](#)



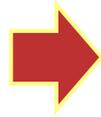
(이런 느낌입니다)  
Text: 주민 수첩 [StringKey] NPCBook

### 3. NPC 하우스 필드

진입 플로우



센트럴 타운 필드에서 IsOpen=1인 하우스 터치



도착 시 센트럴 타운 광장에서 이탈, 해당 NPC의 하우스 필드 출력

### 3. NPC 하우스 필드

#### UI 컴포넌트

이미지



상세 설명

#### 1 NPC 하우스

- 해당 공간은 유저들 간의 동기화가 되지 않는다. (광장 개념이 아니다)
- Blueprint 정보는 에디터에서 설정한 json 파일을 불러온다.

#### 2 NPC

- 해당 집에 거주하는 주인 NPC를 출력한다.  
[PlazaData] ▶ [Central\_NPCSpawn] ▶ NPCID, animation=stand01
- 현재 외출 상태이면 하우스 필드에는 출력하지 않는다.  
[NPCData] ▶ [Central\_NPCSpawn] ▶ IsMonIn, IsTueIn, IsWedIn ... = 0
- 하우스 필드에서도 NPC 소환/이동/상호 작용 규칙을 동일하게 적용한다.

#### 5 유저 캐릭터

- 유저 캐릭터가 스폰된다.
- 자유롭게 이동 가능하다.

※ 기타 사항은 의뢰하우스 개발된 것을 사용한다.

## 3. NPC 하우스 필드

### 데이터 관리

#### [NPCData] ▶ [NPCInfo]

- NPC별 기본 정보를 관리하는 테이블이다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
NPC ID	Key	int	NPC ID 기재
NPC 이름	NPCName	stringkey	NPC 이름 스트링 키값 기재
NPC 설명	NPCDesc	stringkey	NPC 디스크립션 스트링 키값 기재
NPC 아이콘명	NPCIcon	string	NPC 아이콘명 기재
NPC 리소스명	NPCSpine	string	NPC 리소스명 기재
호감도 존재 여부	IsGFLevel	bool	호감도 레벨이 존재할 시 TRUE 처리
NPC 오픈 타입	NPCOpenType	enum	NPC 해금 방식 타입 기재
NPC 오픈 밸류값	NPCOpenValue	int	NPC 해금 방식 타입 관련 밸류값 기재
정렬 순서	SortIndex	int	NPC 정렬 순서 기재

## 3. NPC 하우스 필드

### 데이터 관리

#### [Constraints] ▶ [common]

- NPC 소환/이동 규칙 관련 단일값은 상수값 테이블에서 간편하게 관리한다.

변수명	Value	설명
NPC_Random_Min_MoveTime	3	(초), NPC 랜덤 이동 최소 시간
NPC_Random_Max_MoveTime	8	(초), NPC 랜덤 이동 최대 시간
NPC_Random_Min_StopTime	1	(초), NPC 랜덤 대기 최소 시간
NPC_Random_Max_StopTime	5	(초), NPC 랜덤 대기 최대 시간
NPC_Move_Speed	75	(%, 백분율) 캐릭터 기준 NPC 이동 속도 비율
NPC_Emotion_Prob	50	(%, 백분율) NPC 감정 표현 확률
NPC_Chatable_Distance	3	NPC에게 말 걸기가 가능한 반경 셀 개수 거리

# 4. NPC 인터렉션

## 시스템 설명

### NPC 인터렉션

**정의 |** 유저가 NPC와 대화하는 시스템이다.

- 특징 |**
- NPC에게 출력되는 말 걸기 헤드업을 터치해서 대화를 시작할 수 있다.
  - 대화 시 다양한 선택지를 주어 최대한의 자유도를 제공한다.
  - 대화를 통해 특정 NPC만의 기능 컨텐츠나 퀘스트도 진행할 수 있도록 하여, 플레이에 생동감을 주고 컨텐츠 간의 유기적인 연결을 도모한다.  
(ex. 건축가 NPC 올리버와의 대화에서 '이사 가고 싶어' 터치 - 주소 선택 팝업창 출력 - 이사 진행)
  - 선물 시스템을 추가해 NPC 호감도 레벨에 관여한다.

NPC 인터렉션 진행 = 말을 걸어 **1. NPC 고유 기능 / 2. 선물 / 3. 잡담 혹은 퀘스트 / 4. 대화 종료** 중 1개 선택지를 골라 진행한다.

- NPC 호감도가 높아지면 유저 닉네임이 아닌 별명을 부른다. [\\*링크 페이지 참고](#)



# 4. NPC 인터렉션

## 대화 주제

대화 선택지 | • 대화 선택지를 기능에 따라 분류하면 다음과 같다.

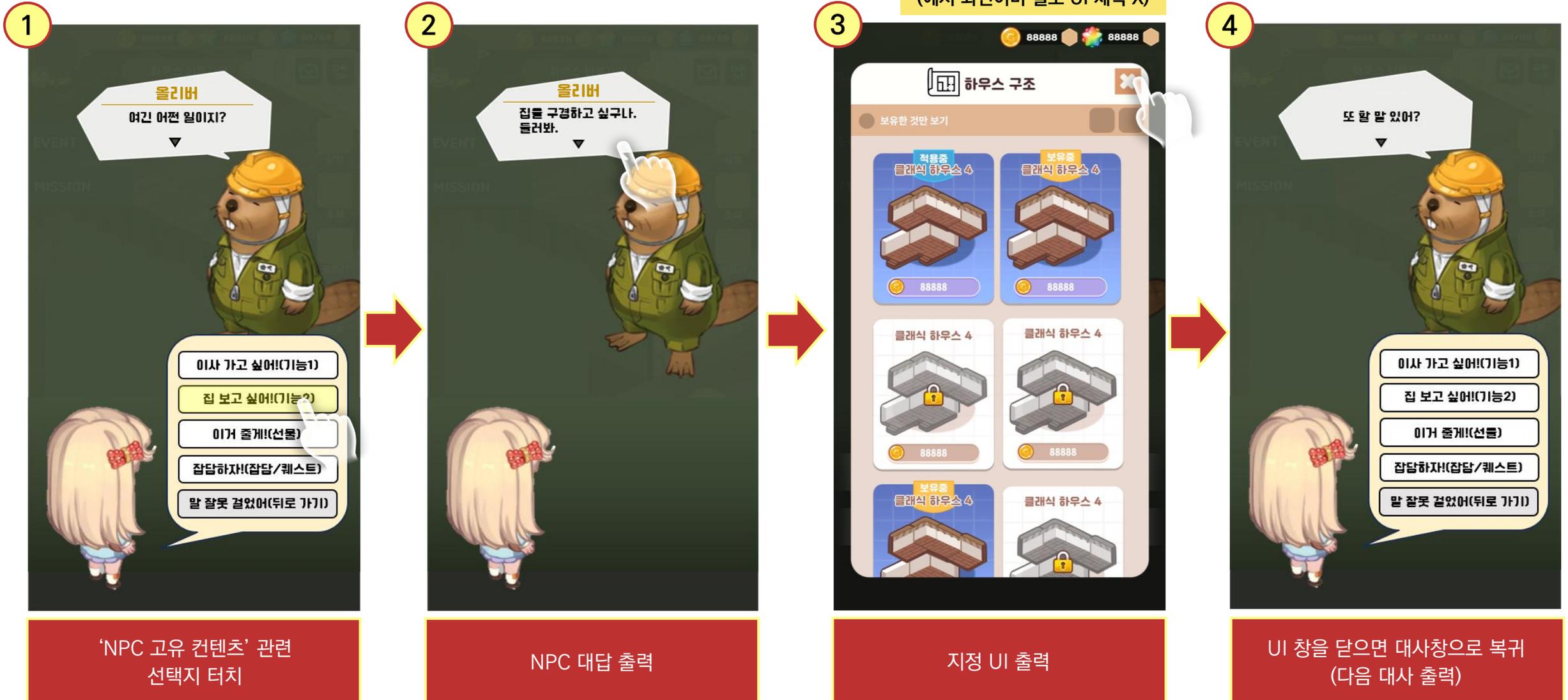
기능	설명	예시 선택지	선택지 선택 시 처리	비고	선택지 개수	출력 순위 (SortIndex)
NPC 인터렉션 기능	특정 NPC와만 진행할 수 있는 기능 콘텐츠 관련 대화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “하우스를 구매하고 싶어!”                      &gt; 파커(하우스 구매 기능 NPC) 선택지 中</li> <li>• “상점 좀 구경할래!”                      &gt; 조이(조이 상점 NPC) 선택지 中</li> <li>• “하우스 구조를 바꾸고 싶어!”                      &gt; 올리버(하우스 구조 변경 NPC) 선택지 中</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지정 UI 출력 (UILinkType 연결)                      &gt; 해당 UI에서 콘텐츠 진행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능이 없는 NPC일 시, 데이터에 따라 해당 선택지 미출력                      기능이 있다면 항상 출력</li> </ul>	0~2	1
선물하기	NPC에게 특정 아이템을 선물하는 시스템 관련 대화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “이거 줄게!”</li> <li>• “이거 너 가져!”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [선물 선택 팝업창] 출력 (UILinkType 연결)                      &gt; 유저가 보유한 아이템 중 ItemType=1, 2, 14 인 것을 골라 NPC에게 선물 가능                      &gt; 선물에 따라 NPC 대답 및 호감도 점수 변화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>항시 출력</b></li> <li>• <b>하루 최대 10회까지만 선물 가능하며, 이후 선택지 비활성화</b></li> </ul>	1	2
잡담하기	NPC와 잡담하는 시스템 관련 대화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “잡담하자!”</li> <li>• “심심해!”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NPC가 랜덤 대답 대사 출력                      &gt; 대답에 따라 추가 선택 분기가 있을 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지정된 퀘스트 스텝의 진행 중 여부에 따라 번갈아가면서 <b>항시 출력</b></li> </ul>	1	3
퀘스트	퀘스트 시스템 관련 대화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “(퀘스트) 감사제에 대해 아는 거 있어?”</li> <li>• “(퀘스트) 이게 필요하다면서?!”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NPC가 IsQuestStepClear=1인 대답을 출력하면 해당 퀘스트 스텝 완료 처리</li> </ul>			
대화 종료	대화창 이탈	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “말 잘못 걸었어”</li> <li>• “바빠서 이만...”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NPC가 IsEnd=1인 대답 대사 출력(ex. “잘 가.”)                      &gt; 대화 종료 및 대화창 이탈</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 닫기 버튼 대응, <b>항시 출력</b></li> </ul>	1	4

# 4. NPC 인터렉션

선택지별 플로우

\* 구버전 시안입니다. 플로우만 참고해주시면 감사하겠습니다.

## 1) NPC 고유 기능 (ENPCInteractionType = 1)



# 4. NPC 인터렉션

선택지별 플로우

2) 선물하기 (ENPCInteractionType = 2)

\* 구버전 시안입니다. 플로우만 참고해주시면 감사하겠습니다.



# 4. NPC 인터렉션

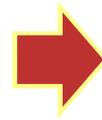
선택지별 플로우

2) 선물하기 (ENPCInteractionType = 2)

\* 구버전 시안입니다. 플로우만 참고해주시면 감사하겠습니다.



선물 확인 팝업창 출력  
선물하기 버튼 터치



NPC 대답 출력

# 4. NPC 인터렉션

## 선택지별 플로우

### 2) 선물하기 (ENPCInteractionType = 2)

**예외 처리 |** • NPC 선물은 매일 최대 10회만 가능하다. (NPC 개별로 각각 10회씩)  
 연기 쉬운 아이템을 계속 선물해 손쉽게 호감도 Max 레벨을 찍는 상황을 배제하기 위함이다.

• 10회 선물 완료 시, 선물하기 선택지 버튼을 터치 비활성화 처리한다.

**선물 완료 처리 조건: 아이템을 선물해서 소모까지 되었을 때**



해당 선택지는 선택지 옆에 금일 선물 가능 횟수를 출력한다.  
 선택지 String에 항상 포함하며 {0} 인자값에 횟수를 출력하면 된다.

10회 선물 완료 시, 선물하기 선택지 버튼을 터치해도 아무 반응 없음

• 일일 선물 횟수 제한은 상수값으로 관리한다. [Constraints] ▶ NPC\_Gift\_Daily\_Max = 10 (회)

# 4. NPC 인터렉션

선택지별 플로우

3) 잡담하기/퀘스트 (ENPCInteractionType = 3, 4)

\* 구버전 시안입니다. 플로우만 참고해주시면 감사하겠습니다.



1 '잡담하기/퀘스트' 관련 선택지 터치



2 NPC 대답 출력



3 경우에 따라 추가 유저 선택지 출력

# 4. NPC 인터렉션

## 선택지별 플로우

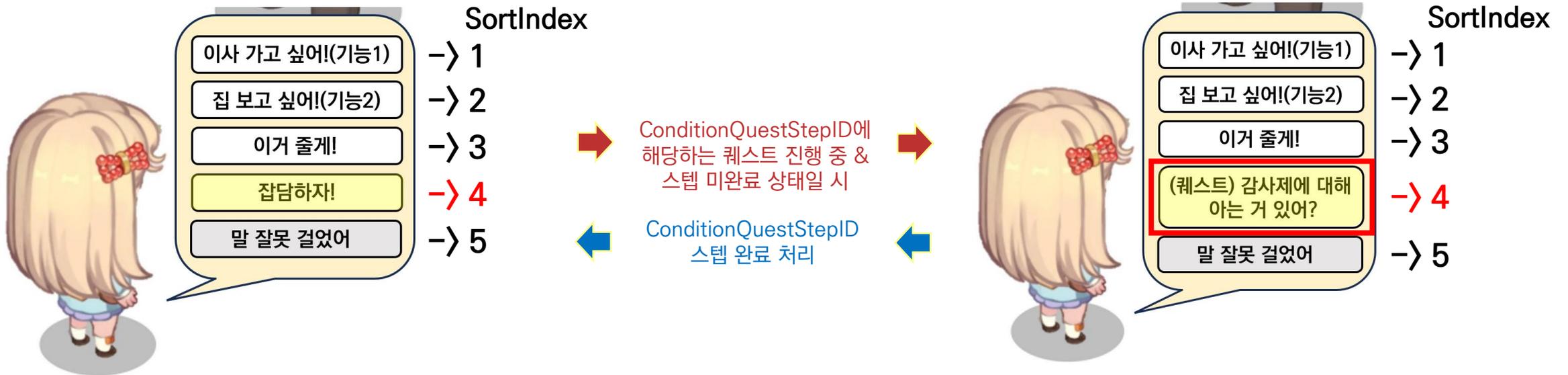
### 3) 잡담하기/퀘스트 (ENPCInteractionType = 3, 4)

예외 처리 | • 퀘스트 선택지는 항상 출력이 아니고, 관련 퀘스트가 진행 중일 때에만 생성된다.

[NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ ConditionQuestStepID

↳ [QuestData] ▶ [QuestStep] ▶ Key 를 검사했을 때 해당 소속 퀘스트 진행 중 && 해당 스텝이 완료되지 않은 경우

퀘스트 선택지가 생성되면 잡담 선택지와 잠시 변경해 출력한다. (ref. 동숲 / 출력되는 선택지 양이 너무 비대해지는 것을 방지하기 위함)



퀘스트 진행 중이 아닐 때 평시 출력되는 '잡담' 선택지

이 때 퀘스트 대사를 대상 NPC의 '잡담하자!' 대사와 임시 변경 이는 해당 퀘스트 스텝 완료 전까지만 유지

\* 퀘스트 스텝 완료 조건: NPC가 [NPCInteraction] ▶ IsQuestStepClear =1 인 대사 출력

Q) 이미 퀘스트 선택지가 하나 출력되고 있는데, 새로운 이벤트 퀘스트가 발동되면서 해당 NPC에게 또 다른 퀘스트 선택지가 출력되어야 하는 상황이에요! 어떻게 할까요?  
 A) 항상 가장 최근에 지급받은 퀘스트 선택지로 1개만 출력되게 해주세요! 그 퀘스트 스텝을 완료하면 기존 출력되고 있던 퀘스트 선택지를 다시 출력합니다.

# 4. NPC 인터렉션

선택지별 플로우

4) 대화 종료 (ENPCInteractionType = 5)



'대화 종료' 관련  
선택지 터치



NPC 대답 출력



NPC 대화창 출력 해제

\* 구버전 시안입니다. 플로우만 참고해주시면 감사하겠습니다.

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

\* 퀘스트 컷신과 같은 UI 프리팹을 활용합니다.

이미지

상세 설명



### 1 NPC 이름

- [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCID  
 ↳ [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCName
- NPC는 무조건 1명만 출력한다.

### 2 NPC 대사

- 각 인터렉션 ID에 지정된 NPC 대사를 말풍선 UI에 출력한다.
- [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCChat

### 3 다음 버튼

- 다음 대사로 넘어감을 안내해주는 버튼이며 터치 시 다음 대사를 출력한다.
- \* 실질적으로 화면을 아무데나 터치해도 컷신을 넘어갈 수 있도록 개발한다.
- 유저 선택지 UI 출력 중엔 유저 선택지 선택 전까지 NPC 대사를 넘기지 못하도록 처리한다.

### 4 배경

- 컷신과 다르게, 인터렉션은 배경을 1가지로 고정한다.
- 일단은 임시로 bg\_home 사용 부탁드립니다.

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



4

### 4 NPC 스파인/애니메이션

- [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCID의 NPCSpine  
[NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCAnim  
대사가 갱신될 때마다 해당 애니메이션을 1회 우선 출력하고 stand01 애니메이션을 출력한다.
- 컷신과 다르게, 인터렉션의 경우  
**NPCActionType = 2: 말하기**  
**NPCPosType = 5: 일대일 구도**  
가 항상 고정이다.
- 인터렉션에서는 NPC가 항상 1명만 출력된다.

5

### 5 유저 캐릭터

- 유저의 현재 캐릭터 스파인을 출력한다.
- 애니메이션: stand01

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트



**24.01.03 내용 추가**  
**(인터렉션 보상 추가)**

이미지

상세 설명



[출력 순서]

- 99 ...> 보상 1
- 99 ...> 보상 2
- 99 ...> 보상 3
- 99 ...> 보상 4
- 99 ...> 보상 5

### 6.5 NPC 인터렉션 보상

- [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ RwdGroupID에 값이 있을 시, 지정 보상을 즉시 지급한다.  
보상 정보: [RewardData] ▶ [NPCInteractionRwd] ▶ RewardID, RewardCount  
창고 공간이 부족할 경우, 즉시 지급하지 않고 우편 1개에 보상을 모두 첨부해 우편함으로 지급한다.  
[MailBoxData] ▶ [MailInfo] ▶ Key = 2  
\* 우편함 시스템 기획서 참고
- 아이템 아이콘과 보상 개수를 출력한다.  
지급하는 아이템 카인드가 2가지 이상일 경우, 아이콘을 차례대로 모두 출력한다. (최대 5가지 엄두)  
(순서: [RewardData] ▶ [NPCInteractionRwd] ▶ Key 오름차순)
- 올라가면서 나타났다가 페이드 아웃되는 연출

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



### 7 유저 선택 대사 UI

- 인터렉션 ID에 유저 선택 대사 그룹 값이 있을 시, 유저 선택지 UI를 출력한다.  
= [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ UserChatGroupID에 값이 있을 시 유저 선택 대사를 출력한다.
- 선택지 개수: UserChatGroupID 내 최대 SortIndex  
[NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ SortIndex
- 선택지 개수는 최대 5개이며, 선택지 개수에 따라 UI도 가변 대응되도록 개발한다.
- 선택지는 SortIndex 오름차순으로 출력한다.
- 선택하기 전까지는 화면을 터치해도 다음 NPC 대사로 넘어가지 않는다.

### 8 선택지 버튼

- 각 버튼 위에 유저 선택 대사를 1개씩 출력한다.  
[NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ UserChat
- 버튼 터치 시 유저 선택지 UI를 출력 해제하고, 선택지에 따른 NPC 대사를 출력한다.  
[NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ Key (UserChatID)  
↳ [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ UserChatID에 매칭되는 NPCChat

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

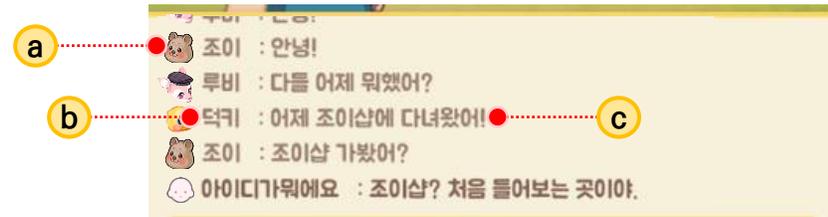
이미지

상세 설명



### a 대사 로그

- 해당 컷신이 진행되는 동안 출력되었던 대사들을 로그처럼 출력한다.
- 영역을 넘어갈 시 세로 스크롤 & 스크롤바를 지원한다.  
스크롤이 적용될 시, 항상 가장 최신 대사를 포커싱한다.
- 인터렉션을 종료하고 새로 시작할 때마다(=UI에 첫 진입할 때마다) 로그를 초기화한다.



- a • NPC 대사의 경우, NPC 아이콘을 출력한다.  
[NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCID  
└ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCIcon
- 유저 대사의 경우, 고정 아이콘을 출력한다.

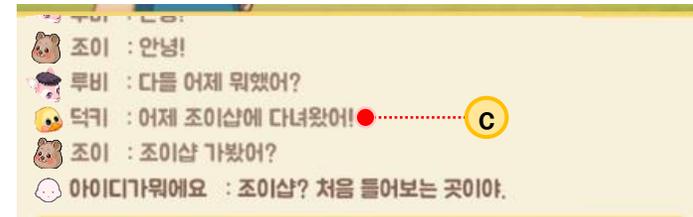
- b • NPC 대사의 경우, NPC명을 출력한다.  
[NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCID  
└ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCName
- 유저 대사의 경우, 유저명을 출력한다.

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



- C
  - NPC 대사의 경우, NPC 대사를 출력한다.
  - 인터렉션 ID가 갱신될 때마다 즉시 해당 Chat 대사를 로그로 추가한다.  
[\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCInteraction\]](#) ▶ [NPCChat](#)
  - 유저 대사의 경우, 유저 대사를 출력한다.
  - 유저가 대사를 선택할 시, 즉시 선택한 UserChat 대사를 로그로 추가한다.  
[\[NPCData\]](#) ▶ [\[UserInteraction\]](#) ▶ [UserChat](#)
- 대사 텍스트 색상은 최근것과의 구분감을 위해 색상을 달리한다.  
 이전 대사: #9c8070  
 가장 최근 대사: #856351
- 대사는 2줄 이상으로 출력될 수 있다.

11

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명

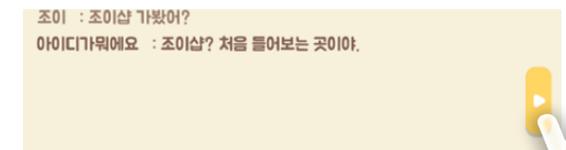


### 12 사용자 감정 표현 버튼 리스트

- 스토리가 진행되는 동안 유저가 자유롭게 감정을 표현하며 자신의 캐릭터에 이입할 수 있도록 한다.
- 감정 표현 버튼이 리스트 형태로 나열된다.  
[AnimData] ▶ [EmotionAnim] ▶ Key, EmotionIcon  
출력 순서: [AnimData] ▶ [EmotionAnim] ▶ Key 오름차순
- 영역을 넘어갈 시 가로 스크롤 및 스크롤바를 지원한다.

• 각 버튼 터치 시, 유저 캐릭터에 해당 감정 애니메이션을 1회 플레이한다.

• 왼쪽에 있는 닫기 버튼을 터치해 감정 표현 리스트를 열고 닫을 수 있다.  
디폴트는 항상 리스트가 열려 있는 상태이다.

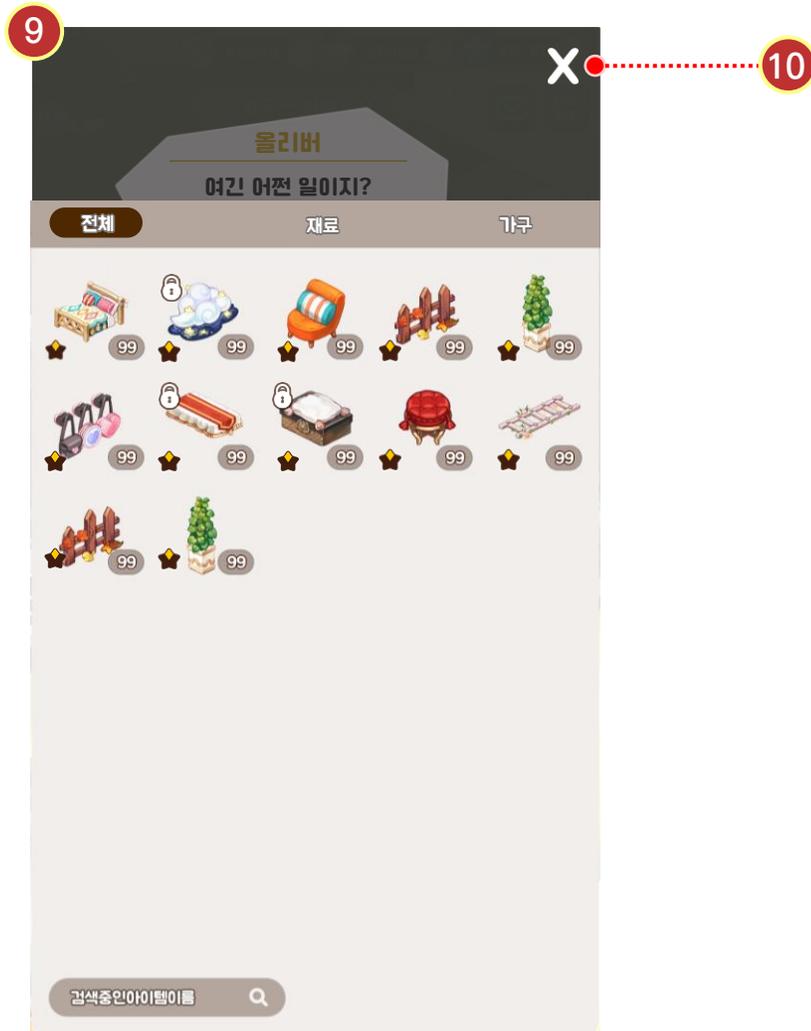


# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



- 9 선물 선택 팝업창**

  - NPC에게 선물할 아이템을 선택하는 기능을 가진 창이다.
  - 기존의 UI\_Inventory Prefab 그대로 활용이 가능한지는 확인이 필요하다.
  
- 10 닫기 버튼**

  - 터치 시 [선물 선택 팝업창]을 출력 해제하고 다음 대사를 출력한다.  
( = [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ UserChatID 분기 대사 종료)

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



### a 탭 버튼

- 탭 버튼을 다음과 같이 3가지로 출력한다.
- 탭 버튼은 1개만 선택 가능하며, [선물 선택 팝업창] 진입 시마다 전체 탭 페이지를 디폴트로 출력한다.
- 탭 출력 순서: 전체 - 재료 - 가구

#### ① 전체

- 현재 보유 중인 아이템 중,  
[ItemData ▶ Item ▶ ItemType = 1, 14](#)인 아이템의 아이콘을 모두 출력한다.
- Text: All [StringKey ▶ All](#)

#### ② 재료

- 현재 보유 중인 아이템 중, [ItemType = 14](#)인 아이템의 아이콘을 모두 출력한다.
- Text: 재료 [StringKey ▶ NPCGift\\_Category\\_Material](#)

#### ③ 가구

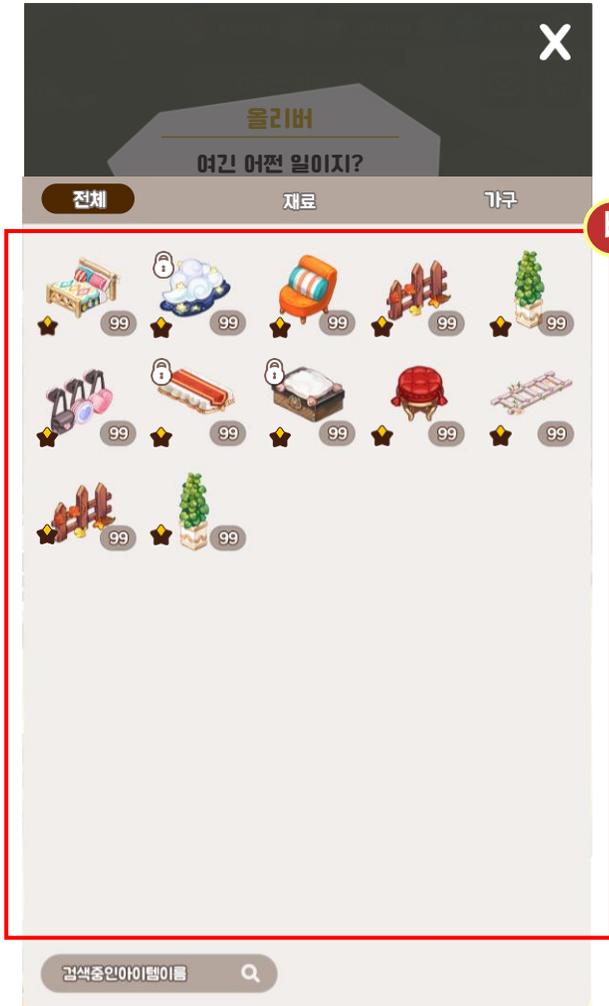
- 현재 보유 중인 아이템 중, [ItemType = 1](#)인 아이템의 아이콘을 모두 출력한다.
- Text: 가구 [StringKey ▶ FleaMarket\\_Category\\_Furniture](#)

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



### b 아이템 리스트

- 아이템 리스트 출력
- 아이템 출력 순서: [ItemData](#) ▶ [Item](#) ▶ [Key](#) 오름차순
- 5 \* n줄로 출력하며, 출력 영역을 넘어갈 시 세로 스크롤 및 스크롤바 지원



- a • 해당 아이템이 잠금 상태의 아이템일 시, 잠금 아이콘 출력
- b • 해당 아이템의 스페셜 여부 혹은 단계 정보가 있을 시 단계 아이콘 출력

- c • 아이템 아이콘 및 보유 수량 출력  
[ItemData](#) ▶ [Item](#) ▶ [IconName](#)

- i) 창고에서 잠금이 되어 있는 아이콘일 경우
  - 터치 시 [UI\\_MsgPopup\\_Toast](#) 출력
  - Text: 잠겨 있는 아이템은 선물할 수 없어요!  
[StringKey](#) ▶ [Cannot\\_Give\\_Locked\\_Items](#)

### ii) 그 외

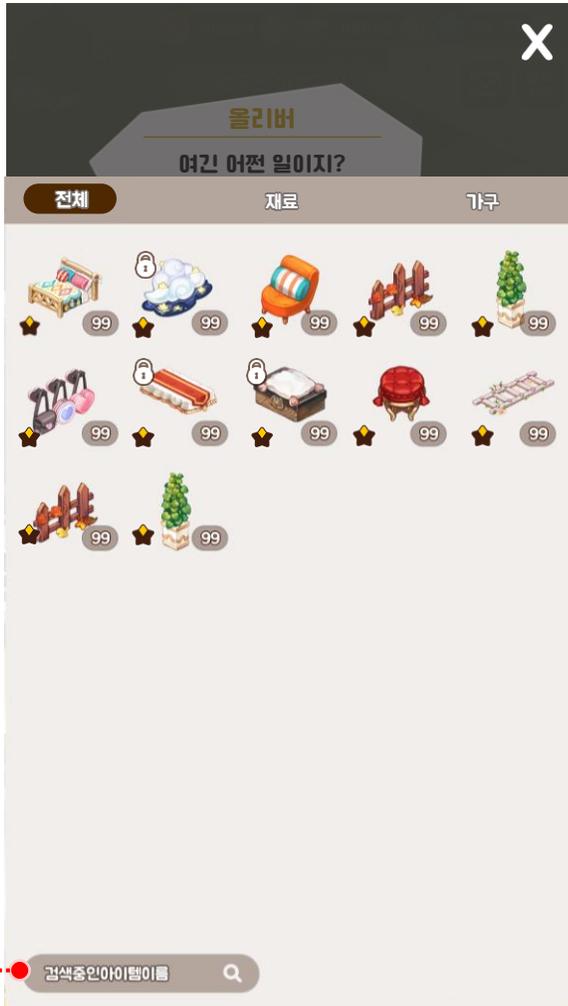
- 아이템 아이콘 터치 시 화면을 뒀드 처리하고 [\[선물 확인 팝업창\]](#) 출력

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



- C** **아이템 입력란**
    - 아이템을 검색할 수 있는 공간
    - 디폴트 텍스트: 아이템명 검색 `StringKey ▶ ItemName_Search`
    - 디폴트 텍스트는 입력란 터치 시 출력 해제
  
    - 터치 시 디바이스 키보드를 출력하며 입력란에 유저가 타이핑하는 내용 표시 (최대 20글자까지 압력 가능)
  
    - 1글자 이상 입력 후 검색 버튼 터치 시,
      - 내장 키보드를 출력 해제
      - 키워드가 포함되는 아이템 아이콘 모두 출력
      - 아이템 출력 순서: `ItemData ▶ Item ▶ Key` 오름차순 (검색 결과가 없을 시 목록을 공란으로 출력하면 돼요)
      - 검색 버튼을 닫기 버튼으로 변경
- 
- ▶ 닫기 버튼 터치 시, 입력값에 있는 텍스트 및 검색 결과 리스트 출력을 종료하고 기존 탭 페이지 출력 닫기 버튼을 검색 버튼으로 다시 변경
  
  - 검색 리스트 출력 중에도 위의 탭 버튼은 출력 유지
  - 대신 탭 버튼 터치 시, 닫기 버튼을 터치했을 때처럼 검색 결과 리스트 출력을 종료하고 해당 탭 페이지 출력

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지	상세 설명
-----	-------



- 12 팝업창 타이틀**
  - Text: 선물하기 [StringKey] Give\_Gift
- 13 닫기 버튼**
  - 터치 시 [선물 확인 팝업창]을 출력 해제한다.
- 14 아이템 아이콘**
  - 선택한 아이템 아이콘을 출력한다. [ItemData] ▶ [Item] ▶ IconName
- 15 NPC 아이콘**
  - 현재 인터렉션 중인 대상 NPC 아이콘을 출력한다.  
[NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ NPCID  
↳ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCIcon
- 16 텍스트**
  - Text: {0}에게 {1} 선물을 주시겠어요? [StringKey] Give\_Gift\_Ask  
{0} = NPC명 [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCName  
{1} = 아이템명 [ItemData] ▶ Item ▶ ItemName

# 4. NPC 인터렉션

## UI 컴포넌트

이미지

상세 설명



17

### 17 선물하기 버튼

• 터치 시 [선물 확인 팝업창] 및 [선물 선택창]을 출력 해제하고, NPC에게 해당 아이템을 선물한 것으로 처리한다.  
NPC에게 선물 완료 시: 해당 아이템을 창고에서 1개 제거 (선물은 항상 한번에 1개씩만 가능하다!!!)

• NPC의 다음 대사를 출력한다.

[NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ GiftGroupID  
 ↳ [NPCData] ▶ [NPCItemGift] ▶ 해당 GiftGroupID에 소속된 ItemID 검사  
 ↳ 일치하는 ItemID가 있을 시, [NPCData] ▶ [NPCInteraction] ▶ 해당 GiftGroupID의 NPCChat만 출력

\* 선물한 아이템 ID가 GiftGroupID 어디에도 소속되지 않을 시, GiftGroupID 데이터가 없는 대사만 출력

ServiceType	Key	#NPCName	NPCID	NPCAnim	#NPCChat	ConditionGroupID	UserChatID	GiftGroupID
NPCInteractionTable					#NPC 대사	분기 대사 그룹 ID	유저 선택 대사 ID	선물 그룹 ID
DEV	16001	올리버	13	talk01	(임시)안녕.			
DEV	16002	올리버	13	talk01	(임시)여긴 어떤 일이지?			
DEV	16003	올리버	13	talk01	(임시)이사를 가고 싶구나. 둘러봐.	10000	1	
DEV	16004	올리버	13	talk01		10000	1	
DEV	16005	올리버	13	talk01	(임시)집을 구경하고 싶구나. 둘러봐.	10000	2	
DEV	16006	올리버	13	talk01		10000	2	
DEV	16007	올리버	13	talk01	(임시)나한테 주는 거야?	10000	3	
DEV	16008	올리버	13	talk01		10000	3	
DEV	16009	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 좋아하는 거다!	10000	3	1001
DEV	16010	올리버	13	talk01	(임시)고마워.	10000	3	1001
DEV	16011	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 싫어하는 거다!	10000	3	1002
DEV	16012	올리버	13	talk01	(임시)너무 싫어.	10000	3	1002
DEV	16013	올리버	13	talk01	(임시)선물 고마워.	10000	3	
DEV	16014	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕!	10000	4	
DEV	16015	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕	10000	4	

NPCItemGiftTable

ServiceType	Key	GiftGroupID	#NPCName	#GiftType	GiftType	#ItemName	ItemID
서비스 타입	인덱스 ID	선물 그룹 ID	#관련 NPC	#선물 타입	선물 타입	#아이템명	아이템 ID
DEV	1	1001	올리버	좋아하는 것	1	사탕수수	62
DEV	2	1001	올리버	좋아하는 것	1	밀	24
DEV	3	1001	올리버	좋아하는 것	1	딸기	81
DEV	4	1002	올리버	싫어하는 것	2	콩	37
DEV	5	1002	올리버	싫어하는 것	2	개나리	41
DEV	6	1002	올리버	싫어하는 것	2	꽃	46
DEV	7	1003	올리버	퀘스트 정답	3	옥수수	32

• Text: 선물하기 [StringKey] Give\_Gift

# 4. NPC 인터렉션

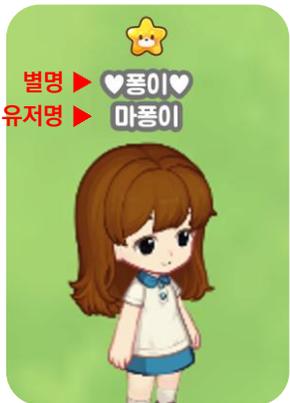
## 별명 부르기

- 별명 부르기 시스템 |**
- 별명 시스템 관련 상세 설명은 [\[PF\\_System\] 별명 by Melody](#) 문서를 참고한다.
  - NPC와의 호감도 레벨을 [\[Constraints\] ▶ NPC\\_UserSubNickName\\_Call\\_GFLevel](#) 만큼 달성하면, NPC가 유저명 대신 별명을 부른다.  
 (기획 의도) NPC와 유저 간의 유대감을 높이기 위한 감성적인 장치  
 해당 규칙은 오로지 NPC 인터렉션([\[NPCData\] ▶ \[NPCInteraction\]](#))에만 적용되며, 퀘스트 컷신 등에서는 적용되지 않는다.

- 시스템 구조 |**
- ① 인터렉션 대상 NPC와의 호감도 레벨 >= [\[Constraints\] ▶ NPC\\_UserSubNickName\\_Call\\_GFLevel](#) &&
  - ② 유저가 설정한 별명이 존재함

- ①, ② 둘 다 해당 될 경우 [\[NPCData\] ▶ \[NPCInteraction\] ▶ NPCChat](#)에 있는 StringData 중, 유저명을 불러오는 인자값에 유저명 대신 별명을 불러온다.
- ①, ② 둘 중 하나라도 해당되지 않는다면 원래대로 유저명을 불러온다.

※ PF는 유저명 전용 인자값 포맷을 어떻게 가져갈지 논의가 필요하다.  
 ex) 놀러와마이홈은 {0:\_NICK} 사용 중, 우선은 임시로 해당 포맷 동일하게 사용 중이에요.



OR



▶ 별명을 부르는 조건 호감도 레벨을 달성하지 않았거나 설정한 별명이 없을 경우, {0:\_NICK} 인자값 자리에 유저명을 불러온다.

▶ 별명을 부르는 조건 호감도 레벨을 달성했고 설정한 별명이 있을 경우, {0:\_NICK} 인자값 자리에 별명을 불러온다.

## 4. NPC 인터렉션

### 데이터 테이블

[\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCInteraction\]](#)

- NPC 인터렉션 대사 정보를 관리하는 테이블이다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
인터렉션 ID	Key	int	인터렉션 ID 기재 말 걸 때마다 해당 NPCID의 인터렉션 대사 <b>처음부터</b> ID 오름차순으로 진행
NPC ID	NPCID	int	NPC ID 기재
NPC 애니메이션	NPCAnim	enum	NPC 대사 애니메이션 타입 기재
NPC 대사	NPCChat	stringkey	NPC 대사 스트링 키값 기재
유저 선택 대사 그룹 ID	UserChatGroupID	int	해당 인터렉션 ID에서 유저 선택지를 출력해야 할 시, 유저 선택 대사 그룹값 기재 <a href="#">[NPCData]</a> ▶ <a href="#">[UserInteraction]</a> ▶ <a href="#">UserChatGroupID</a>
분기 대사 그룹 ID	ConditionGroupID	int	해당 대사가 유저 선택지에 따른 조건부 출력 대사일 시, 분기 대사 그룹 ID 기재
유저 선택 대사 ID	UserChatID	int	해당 NPC 대사의 출력 조건인 유저 선택 대사 ID 기재 <a href="#">[NPCData]</a> ▶ <a href="#">[UserInteraction]</a> ▶ <a href="#">Key</a> 참조
UI 링크 타입	UILinkType	enum	연결 UI 링크 타입 기재 인터렉션 진행 중 연결 UI 타입이 있으면 <b>해당 UI를 먼저 즉시 출력, 그 후 UI를 담으면 같은 Key에 기재된 NPCChat 출력</b>
선물 그룹 ID	GiftGroupID	int	해당 NPC 대사 출력 조건인 선물 그룹 ID 기재 <a href="#">[NPCData]</a> ▶ <a href="#">[NPCItemGift]</a> ▶ <a href="#">GiftGroupID</a>

# 4. NPC 인터렉션

## 데이터 테이블

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명																																																																																																																
랜덤 대사 그룹 ID	RandomGroupID	int	<p>특정 유저 선택지에 대해 NPC가 랜덤하게 답변을 하길 바란다면 해당 컬럼을 활용한다.</p> <p>① [NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ IsRandom=1일 시, ② [NPCData] ▶ [NPCInteraction]으로 가서                      ③ 해당 UserChatID에 매칭되는 NPCInteraction의 RandomGroupID 중 1개의 그룹 대사를 랜덤하게 출력한다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Key</th> <th>UserChatGroupID</th> <th>#NPCInteractionType</th> <th>#UserChat</th> <th>IsRandom</th> </tr> <tr> <th>유저 인터렉션 ID</th> <th>유저 선택 대사 그룹 ID</th> <th>#유저 선택 대사</th> <th>#유저 선택 대사</th> <th>NPC 답변 랜덤 여부</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1000</td><td>인터렉션 기능</td><td>(임시)이사 가고 싶어!(기능1)</td><td>0</td></tr> <tr><td>2</td><td>1000</td><td>인터렉션 기능</td><td>(임시)집 보고 싶어!(기능2)</td><td>0</td></tr> <tr><td>3</td><td>1000</td><td>선물하기</td><td>(임시)이거 좋게!(선물)</td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>1000</td><td>잠담하기</td><td>(임시)잠담하자(잠담/퀘스트)</td><td>1</td></tr> <tr><td>5</td><td>1000</td><td>대화 종료</td><td>(임시)말 잘못 걸었어(뒤로 가기)</td><td>0</td></tr> <tr><td>6</td><td>1000</td><td>퀘스트</td><td>(임시)(퀘스트)이게 필요하다면서?</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Key</th> <th>#NPCName</th> <th>NPCID</th> <th>IPCAni</th> <th>#NPCChat</th> <th>UserChatGroupID</th> <th>ConditionGroupID</th> <th>UserChatID</th> <th>RandomGroupID</th> </tr> <tr> <th>인터렉션 ID</th> <th>NPC 이름</th> <th>NPC ID</th> <th>애니메이션 ID</th> <th>#NPC 대사</th> <th>유저 선택 대사 그룹 ID</th> <th>분기 대사 그룹 ID</th> <th>유저 선택 대사 ID</th> <th>랜덤 대사 그룹 ID</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>16014</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)안녕안녕!</td><td></td><td>10000</td><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td>16015</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)안녕안녕</td><td></td><td>10000</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>16016</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)날씨가 너무 좋네!</td><td></td><td>10000</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>16017</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)네 생각은 어때?</td><td>1001</td><td>10000</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>16018</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)같은 생각이구나.</td><td></td><td>10001</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>16019</td><td>올리버</td><td>13</td><td>talk01</td><td>(임시)비가 좋구나</td><td></td><td>10001</td><td>9</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>RandomGroupID 1, 2, 3 중 1개를 랜덤으로 선택한 후, 해당 RandomGroupID의 NPCChat만 출력</p>	Key	UserChatGroupID	#NPCInteractionType	#UserChat	IsRandom	유저 인터렉션 ID	유저 선택 대사 그룹 ID	#유저 선택 대사	#유저 선택 대사	NPC 답변 랜덤 여부	1	1000	인터렉션 기능	(임시)이사 가고 싶어!(기능1)	0	2	1000	인터렉션 기능	(임시)집 보고 싶어!(기능2)	0	3	1000	선물하기	(임시)이거 좋게!(선물)	0	4	1000	잠담하기	(임시)잠담하자(잠담/퀘스트)	1	5	1000	대화 종료	(임시)말 잘못 걸었어(뒤로 가기)	0	6	1000	퀘스트	(임시)(퀘스트)이게 필요하다면서?	0	Key	#NPCName	NPCID	IPCAni	#NPCChat	UserChatGroupID	ConditionGroupID	UserChatID	RandomGroupID	인터렉션 ID	NPC 이름	NPC ID	애니메이션 ID	#NPC 대사	유저 선택 대사 그룹 ID	분기 대사 그룹 ID	유저 선택 대사 ID	랜덤 대사 그룹 ID	16014	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕!		10000	4	1	16015	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕		10000	4	2	16016	올리버	13	talk01	(임시)날씨가 너무 좋네!		10000	4	3	16017	올리버	13	talk01	(임시)네 생각은 어때?	1001	10000	4	3	16018	올리버	13	talk01	(임시)같은 생각이구나.		10001	8		16019	올리버	13	talk01	(임시)비가 좋구나		10001	9	
Key	UserChatGroupID	#NPCInteractionType	#UserChat	IsRandom																																																																																																															
유저 인터렉션 ID	유저 선택 대사 그룹 ID	#유저 선택 대사	#유저 선택 대사	NPC 답변 랜덤 여부																																																																																																															
1	1000	인터렉션 기능	(임시)이사 가고 싶어!(기능1)	0																																																																																																															
2	1000	인터렉션 기능	(임시)집 보고 싶어!(기능2)	0																																																																																																															
3	1000	선물하기	(임시)이거 좋게!(선물)	0																																																																																																															
4	1000	잠담하기	(임시)잠담하자(잠담/퀘스트)	1																																																																																																															
5	1000	대화 종료	(임시)말 잘못 걸었어(뒤로 가기)	0																																																																																																															
6	1000	퀘스트	(임시)(퀘스트)이게 필요하다면서?	0																																																																																																															
Key	#NPCName	NPCID	IPCAni	#NPCChat	UserChatGroupID	ConditionGroupID	UserChatID	RandomGroupID																																																																																																											
인터렉션 ID	NPC 이름	NPC ID	애니메이션 ID	#NPC 대사	유저 선택 대사 그룹 ID	분기 대사 그룹 ID	유저 선택 대사 ID	랜덤 대사 그룹 ID																																																																																																											
16014	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕!		10000	4	1																																																																																																											
16015	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕		10000	4	2																																																																																																											
16016	올리버	13	talk01	(임시)날씨가 너무 좋네!		10000	4	3																																																																																																											
16017	올리버	13	talk01	(임시)네 생각은 어때?	1001	10000	4	3																																																																																																											
16018	올리버	13	talk01	(임시)같은 생각이구나.		10001	8																																																																																																												
16019	올리버	13	talk01	(임시)비가 좋구나		10001	9																																																																																																												
지금 보상 ID	RwdGroupID	int	해당 인터렉션 ID에서 지급해야 할 보상이 있을 시, 보상 그룹 ID 기재 [RewardData] ▶ [NPCInteractionRwd] ▶ RwdGroupID																																																																																																																
종료 대사 여부	IsEnd	bool	TRUE일 시, 해당 대사 후 대화창 출력 해제																																																																																																																
퀘스트 완료 처리 여부	IsQuestClear	bool	TRUE일 시, 연결된 퀘스트의 스텝을 완료 상태 처리 연결 퀘스트 스텝: [NPCData] ▶ [UserInteraction] ▶ 해당 UserChatID의 ConditionQuestStepID																																																																																																																

# 4. NPC 인터렉션

## 데이터 테이블

• 테이블이 다소 복잡해 예시 데이터에 따른 인터렉션 ID 진행 순서 첨부합니다.

ServiceType	Key	#NPCName	NPCID	#NPCAnim	#NPCChat	NPCChat	UserChatGroupID	UserChatID	#UILinkType	UILinkType	RandomGroupID
서비스 타입	인터렉션 ID	#NPC명	NPC ID	#NPC 애니메이션	#NPC 대사	NPC 대사	유저 선택 대사 그룹 ID	유저 선택 대사 ID	#UI 링크 타입	UI 링크 타입	랜덤 대사 그룹 ID
DEV	16001	올리버	13	talk01	(임시)안녕.	Interact_NPCChat_160001					
DEV	16002	올리버	13	talk01	(임시)여긴 어떤 일이지?	Interact_NPCChat_160002	1000				
DEV	16003	올리버	13	talk01	(임시)이사를 가고 싶구나. 둘러봐.	Interact_NPCChat_160003		1			
DEV	16004	올리버	13	talk01	(임시)아, 배고프다.			1	하우스 구매 팝업창	8	
DEV	16005	올리버	13	talk01	(임시)집을 구경하고 싶구나. 둘러봐.	Interact_NPCChat_160005		2			
DEV	16006	올리버	13	talk01	(임시)집 좋아?			2	도면 구매 팝업창	7	
DEV	16007	올리버	13	talk01	(임시)나한테 주는 거야?	Interact_NPCChat_160007		3			
DEV	16008	올리버	13	talk01	(임시)이건...			3	하우스 구매 팝업창	8	
DEV	16009	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 좋아하는 거다!	Interact_NPCChat_160009		3			
DEV	16010	올리버	13	talk01	(임시)고마워.	Interact_NPCChat_160010		3			
DEV	16011	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 싫어하는 거다!	Interact_NPCChat_160011		3			
DEV	16012	올리버	13	talk01	(임시)너무 싫어.	Interact_NPCChat_160012		3			
DEV	16013	올리버	13	talk01	(임시)선물 고마워.	Interact_NPCChat_160013		3			
DEV	16014	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕!	Interact_NPCChat_160014		4			1
DEV	16015	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕	Interact_NPCChat_160015		4			2
DEV	16016	올리버	13	talk01	(임시)날씨가 너무 좋네!	Interact_NPCChat_160016		4			3
DEV	16017	올리버	13	talk01	(임시)네 생각은 어떤?	Interact_NPCChat_160017	1001	4			3
DEV	16018	올리버	13	talk01	(임시)같은 생각이구나.	Interact_NPCChat_160018		8			
DEV	16019	올리버	13	talk01	(임시)비가 좋구나.	Interact_NPCChat_160019		9			
DEV	16020	올리버	13	talk01	(임시)그렇군... 불일 있으면 또 찾아와.	Interact_NPCChat_160020		5			
DEV	16021	올리버	13	talk01	(임시)또 할 말 있어?	Interact_NPCChat_160021	1000				

NPCInteractionTable

ServiceType	Key	UserChatGroupID	#NPCInteractionType	NPCInteractionType	#UserChat
서비스 타입	유저 선택 대사 ID	유저 선택 대사 그룹 ID	#유저 선택 대사	NPC 인터렉션 타입	#유저 선택 대사
DEV	1	1000	인터렉션 기능	1	(임시)이사 가고 싶어!(기능1)
DEV	2	1000	인터렉션 기능	1	(임시)집 보고 싶어!(기능2)
DEV	3	1000	선물하기	2	(임시)이거 줄게!(선물)
DEV	4	1000	잠당하기	3	(임시)잠당하자(잠당/퀘스트)
DEV	5	1000	대화 종료	5	(임시)말 잘못 걸었어(뒤로 가기)

UserInteractionTable

ex. 1) 인터렉션 화면 진입 2) UserChatID = 2번 선택 3) UserChat = 5번 선택해서 인터렉션 화면 이탈 시 NPCInteraction ID (Key) 출력 순서

: 인터렉션 화면 진입 - 16001 - 16002(유저 선택 대사 UI 동시 출력) - 16005 - 16006(도면 구매 팝업창 UI 먼저 출력) - 16021(유저 선택 대사 UI 동시 출력) - 16020 - 인터렉션 화면 이탈

# 4. NPC 인터렉션

## 데이터 테이블

ServiceType	Key	#NPCName	NPCID	#NPCAnim	#NPCChat	NPCChat	UserChatGroupID	UserChatID	#UILinkType	UILinkType	RandomGroupID
서비스 타입	인터렉션 ID	#NPC명	NPC ID	#NPC 애니메이션	#NPC 대사	NPC 대사	유저 선택 대사 그룹 ID	유저 선택 대사 ID	#UI 링크 타입	UI 링크 타입	랜덤 대사 그룹 ID
DEV	16001	올리버	13	talk01	(임시)안녕.	Interact_NPCChat_160001					
DEV	16002	올리버	13	talk01	(임시)여긴 어떤 일이지?	Interact_NPCChat_160002	1000				
DEV	16003	올리버	13	talk01	(임시)이사를 가고 싶구나. 둘러봐.	Interact_NPCChat_160003		1			
DEV	16004	올리버	13	talk01	(임시)아, 배고프다.			1	하우스 구매 팝업창	8	
DEV	16005	올리버	13	talk01	(임시)집을 구경하고 싶구나. 둘러봐.	Interact_NPCChat_160005		2			
DEV	16006	올리버	13	talk01	(임시)집 좋아?			2	도면 구매 팝업창	7	
DEV	16007	올리버	13	talk01	(임시)나한테 주는 거야?	Interact_NPCChat_160007		3			
DEV	16008	올리버	13	talk01	(임시)이건...			3	하우스 구매 팝업창	8	
DEV	16009	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 좋아하는 거다!	Interact_NPCChat_160009		3			
DEV	16010	올리버	13	talk01	(임시)고마워.	Interact_NPCChat_160010		3			
DEV	16011	올리버	13	talk01	(임시)오 내가 싫어하는 거다!	Interact_NPCChat_160011		3			
DEV	16012	올리버	13	talk01	(임시)너무 싫어.	Interact_NPCChat_160012		3			
DEV	16013	올리버	13	talk01	(임시)선물 고마워.	Interact_NPCChat_160013		3			
DEV	16014	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕!	Interact_NPCChat_160014		4			1
DEV	16015	올리버	13	talk01	(임시)안녕안녕	Interact_NPCChat_160015		4			2
DEV	16016	올리버	13	talk01	(임시)날씨가 너무 좋네!	Interact_NPCChat_160016		4			3
DEV	16017	올리버	13	talk01	(임시)네 생각은 어떤?	Interact_NPCChat_160017	1001	4			3
DEV	16018	올리버	13	talk01	(임시)같은 생각이구나.	Interact_NPCChat_160018		8			
DEV	16019	올리버	13	talk01	(임시)비가 좋구나.	Interact_NPCChat_160019		9			
DEV	16020	올리버	13	talk01	(임시)그렇군... 불일 있으면 또 찾아와.	Interact_NPCChat_160020		5			
DEV	16021	올리버	13	talk01	(임시)또 할 말 있어?	Interact_NPCChat_160021	1000				

NPCInteractionTable

ServiceType	Key	UserChatGroupID	#NPCInteractionType	NPCInteractionType	#UserChat
서비스 타입	유저 선택 대사 ID	유저 선택 대사 그룹 ID	#유저 선택 대사	NPC 인터렉션 타입	#유저 선택 대사
DEV	1	1000	인터렉션 기능	1	(임시)이사 가고 싶어!(기능1)
DEV	2	1000	인터렉션 기능	1	(임시)집 보고 싶어!(기능2)
DEV	3	1000	선물하기	2	(임시)이거 좋게!(선물)
DEV	4	1000	잡담하기	3	(임시)잡담하자!(잡담/퀘스트)
DEV	5	1000	대화 종료	5	(임시)말 잘못 걸었어(뒤로 가기)

UserInteractionTable

ex 2. 1) 인터렉션 화면 진입 2) UserChatID = 4번 선택(RandomGroupID-3) 3) UserChat = 5번 선택해서 인터렉션 화면 이탈 시 전체적인 NPC 인터렉션 ID (Key) 출력 순서

: 인터렉션 화면 진입 - 16001 - 16002 (유저 선택 UI 출력) - 16016 - 16017(유저 선택 UI 출력) - 16019 - 16021(유저 선택 UI 출력) - 16020 - 인터렉션 화면 이탈

# 4. NPC 인터렉션

## 데이터 테이블

[\[NPCData\]](#) ▶ [\[UserInteraction\]](#)

- 유저 인터렉션 대사 정보를 관리하는 테이블이다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
유저 선택 대사 ID	Key	int	유저 선택 대사 ID 기재
유저 선택 대사 그룹 ID	UserChatGroupID	int	유저 선택 대사 그룹 ID 기재
NPC 인터렉션 타입	NPCInteractionType	enum	NPC 인터렉션 타입 기재
유저 선택 대사	UserChat	stringkey	유저 선택 대사 스트링 키값 기재
대사 순서	SortIndex	int	선택지 출력 순서 기재
조건 퀘스트 스텝 ID	ConditionQuestStepID	int	발동 조건 퀘스트 스텝이 있을 시 기재 <a href="#">[QuestData]</a> ▶ <a href="#">[QuestStep]</a> ▶ Key - QuestID
NPC 답변 랜덤 여부	IsRandom	bool	TRUE일 시 유저 선택 대사에 따라 NPC 대답 대사 랜덤 출력
출시 시간	StartDate	datetime	해당 유저 대사 출시 시간 기재
마감 시간	EndDate	datetime	해당 유저 대사 마감 시간 기재

## 4. NPC 인터렉션

### 데이터 테이블

#### [\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCItemGift\]](#)

- NPC 선물 그룹 정보를 관리하는 테이블이다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
인덱스 ID	Key	int	테이블 인덱스 ID 기재
선물 그룹 ID	GiftGroupID	int	선물 그룹 ID 기재 <a href="#">[NPCData]</a> ▶ <a href="#">[NPCInteraction]</a> ▶ <a href="#">GiftGroupID</a>
선물 타입	GiftType	enum	어떤 카테고리의 선물 그룹인지 식별하기 위한 컬럼 (주민 수첩 시스템에서 사용함)
아이템 ID	ItemID	int	선물 그룹에 소속된 아이템 ID 기재

## 4. NPC 인터렉션

### 데이터 테이블

#### [RewardData] ▶ [NPCInteractionRwd]

- NPC 인터렉션 보상 정보를 관리하는 테이블이다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
보상 ID	Key	int	테이블 인덱스 ID 기재
보상 그룹 ID	RwdGroupID	int	인터렉션 보상 그룹 ID 기재
보상 종류 ID	RwdType	enum	보상 아이템 종류 타입 기재
보상 ID	RewardID	int	보상 타입에 따른 보상 ID 기재
보상 개수	RewardCount	int	지급할 보상 개수 기재