

concept_대회용 읍저버 기능강화_20130703_ver.001

문서 업데이트 내역

날짜	작성자	내용
2013-07-03	나태훈	■ 문서 작성

Index

1. 개요	3
2. 개선의 필요성	3
2.1. 개선 내용	3
3. 오피서버 command 개선	4
4. 오피서버 기능 추가 개발	5
4.1. 개발 내용	5
4.1.1. Over Wall Player View	5
4.1.2. 카메라 위치 저장 기능	6
4.1.3. 일시 정지	7
4.1.4. 자동 카메라	8
5. 오피서버 기능 키 설명	9
6. 오피서버 기능의 GM과 일반유저의 사용범위	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6.1. GM과 일반 유저의 기능 사용 범위	9
6.2. 유저의 기능 사용 범위 제한	9
6.2.1. Over Wall Player View / 카메라 위치 저장 기능	9
6.2.2. 일시 정지	9
6.2.3. 자동 카메라	9
6.3. 기타 모든 기능	9

1. 개요

- PBIC 대회의 경기장 및 방송 등에 강화된 연출로 온/오프라인 관객의 호응을 유도함
- 기능 추가로 맵 별 주요 지역, 선수의 개인화면, 전투장면 등 주요장면 노출로 관객 몰입도를 증가시킴
- 현재 PB의 오피저버 command의 편의성을 고려하여 command를 개선함
- 오피저버 기능 추가 및 개선으로 인한 유저 간 개인 방송 및 소 규모 리그의 활성화 기대

2. 개선의 필요성

- 현재 PB의 오피저버 기능 키는 단축키 사용과 명령어 입력으로 복잡하게 구성 되어있음
- 일부 기능이 불편함과 중복 기능이 있어 기능 사용에 혼란이 야기됨
예) **Space Bar**=1인칭/3인칭 고정 뷰, **P**=1인칭 / 스카이 뷰, **/test 20**=1인칭 / 스카이 뷰

2.1. 개선 내용

- 오피저버 command 개선
- 오피저버 기능 추가 개발
- 오피저버 기능 키 설명
- 오피저버 기능의 GM과 일반 유저의 사용 범위

3. 읍저버 command(단축키) 개선

- 현재 PB읍저버 기능은 command가 복잡하고 사용성이 떨어짐
- 기존 단축키를 편이하게 변경, 기능 사용을 편리하게 함
- 기타 command 외에 불편했던 사항을 정리, 개선함

*참고 이미지

6.1.1. 현재 기능 키

category	command	
View	Space Bar	1인칭/3인칭 고정
	F5	탑 뷰(맵 위에서)
	Number Pad 0	1인칭/3인칭 고정
	마우스 좌 클릭	다음 슬롯번호 유
	마우스 우 클릭	이전 슬롯번호 유
	P	1인칭/스카이 뷰
	/test 20	1인칭/스카이 뷰
	M	미니 맵 ON/OFF
Tab	스코어 보드, 미니	
Control	W, A, S, D	카메라 앞, 좌, 우
	방향키	카메라 상, 좌, 우 (밑으로 내리는 것)
	/exit 유저 닉네임	유저 강제종료 기
	/exit 유저 슬롯번호	닉네임 대신 유저
	/kick 유저 닉네임	유저 강제퇴장 기
	/kick 유저 슬롯번호	닉네임 대신 유저
	/kick blue n(순위)	게임 진행 중 TA
	/kick red n(순위)	게임 진행 중 TA
	F6	닉네임 ON/OFF
	NumberPad +, -	캐릭터 위의 닉네
(자유시점 상태) 일반 +, -	카메라 이동속도	
F1~4	F1: 도움말, F2: 전	
HUD	/test21	게임 내 모든 HU

4.1.2. 변경 후

● 변경 및 적용 시킬 내용

category	command	Account
View	Shift + 1 (추가)	Red팀 진영 1위 캐릭터로 카메라 이동
	Shift + 2 (추가)	Blue팀 진영 1위 캐릭터로 카메라 이동
	Shift + 3 (변경)	선택된 캐릭터로부터 스카이라이프 시작(기존p키)
	Shift + 4 (변경)	탑 뷰(맵 위에서 시점시작, 기존 F5키)
	Mouse Left (보강)	진영 내의 이전 슬롯 캐릭터를 나타냄
	Mouse Right (보강)	진영 내의 다음 슬롯 캐릭터를 나타냄
	Space Bar (보강)	1인칭/3인칭 고정 뷰/3인칭 프리뷰
	Tab (보강)	기존 내용동일, 미니 맵에 캐릭터 표시 추가
	X (개발)	진영에 맞춰 캐릭터 색상을 나타냄
	0~9 (개발)	저장 된 위치로 카메라 이동
Control	E (개발)	자동 카메라 semi-auto
	R (개발)	자동 카메라 auto
	T (개발)	자동 카메라 기능 ON/OFF
	Ctrl + 0~9 (개발)	현재 카메라 위치를 저장
	Mouse Wheel UP/DOWN(변경)	카메라 이동속도 증가/감소
	F1~4 (유지)	F1: 도움말 F2:전체 채팅 F3:팀 채팅 F4:글랜 채팅
	F8 (유지)	스크린 샷
	W.A.S.D (유지)	카메라 앞, 뒤, 좌, 우 움직임
	Mouse Wheel Click (변경)	이동속도 값 ON/OFF
	± (변경)	캐릭터 이름 크기 증가, 감소
Control HUD	방향키 (보강)	카메라 상, 하, 좌, 우 회전
	P (개발)	게임 일시 정지
HUD	C (추가)	채팅 창 ON/OFF
	Alt + 1 (추가)	전체 HUD ON/OFF
	Alt + 2 (추가)	상단 라운드, 시간 HUD ON/OFF
	Alt + 3 (추가)	생존 인원 수 ON/OFF
	Alt + 4 (추가)	하단 캐릭터 정보 HUD ON/OFF
	~ (개발)	전체 캐릭터 상단 이름 ON/OFF
	Shift + ~	선택된 캐릭터 이름 ON/OFF
	M (유지)	미니 맵 ON/OFF

※ 세부 내역은 시스템 문서에 추가 작성 함

4. 추가 기능 개발

- 현재 PB 에 없는 읍저버 기능으로 대회, 방송 등에 사용될 기능을 추가 개발함

4.1. 개발 내용

- Wall hack View
- 카메라 위치 저장 기능
- 일시 정지
- 자동 카메라

4.1.1. Wall hack View

- 오브젝트, 벽 등에 가려진 캐릭터에 모습을 특수 색으로 표시해 관전자에게 긴장감을 유발함
- 시점 밖에 보이지 않는 선수들의 움직임 등을 관객들이 볼 수 있어 경기의 순간적인 흥미를 더함

*참고이미지



* 작동 방식

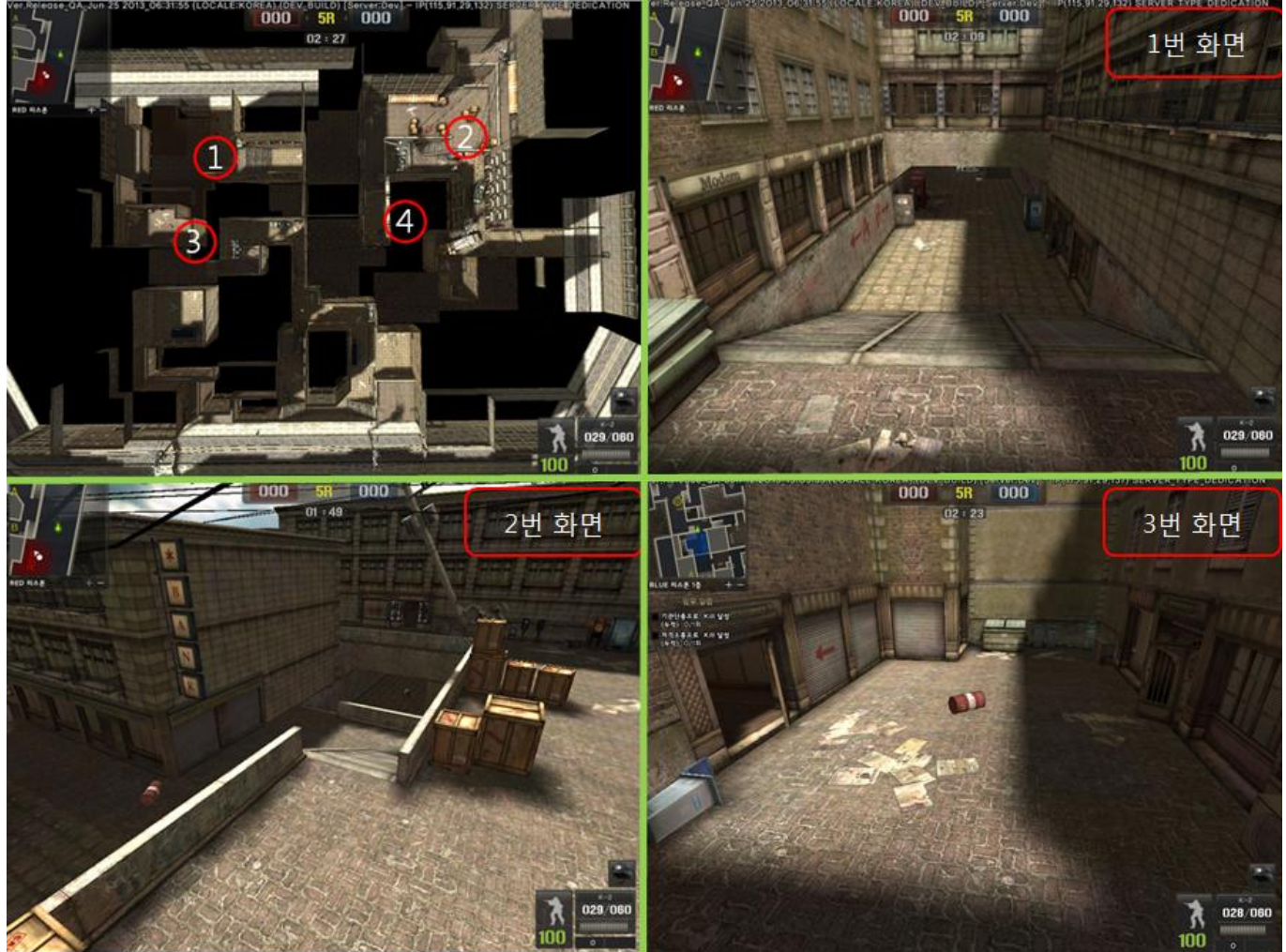
	ON	OFF
기능 설명	기능 활성화 시, 오브젝트와 벽 등에 사물을 관통하여 캐릭터 실루엣을 표시	
사용 조건	1인칭, 3인칭, sky view 모두 가능	ON 상태일 때 모두 가능
입력 키	X	X (ON상태에서 X키 입력 시 OFF)
캐릭터 색상 변경	레드 팀: 붉은 색 / 블루 팀: 파란 색	원 색상 복귀
캐릭터 윤곽선	노란 색으로 모든 캐릭터 윤곽선 표시	윤곽선 OFF

- 상세 설명은 Wall hack View개발 문서에 작성

4.1.2. 카메라 위치 저장 기능

- 맵 별 주 교전 지역의 시점을 저장해 빠른 화면 전환으로 경기 화면을 보여줌
- 산발적인 전투 발생으로 인한 캐릭터 중심 화면 전환 외에 교전 지역을 최대한 잘 볼 수 있는 시점을 카메라에 담아 연출력을 강화 함

*참고 이미지



*작동 방식

	설명
기능 설명	저장 하고자 하는 위치를 스카이 뷰로 접근하여 단축키를 활용해 위치 값을 저장, 이 후 다른 단축 키 입력 시, 저장된 시점으로 즉시 화면 전환.
사용 조건	스카이 뷰 상태에서 위치 저장이 가능, 저장 후 사용은 어떤 상태에서도 사용이 가능 함
저장 방법	스카이 뷰 상태일 때 원하는 위치에 카메라를 이동, 각도 등을 조절 하여 저장 함
저장 키	Ctrl + 0~9 키로 총 10개의 키로 위치를 저장할 수 있음
저장 후 사용 키	저장 후 0~9 키로 저장된 숫자를 그대로 사용하여 이동할 수 있음
저장위치 변경	저장 키를 누르면 언제든지 원하는 위치가 새롭게 저장, 기존 저장 값은 삭제됨
저장 내용 삭제	클라이언트 실행하는 동안은 유지되며 로그 아웃시점에 저장 값이 삭제 됨

- 상세 설명은 카메라 위치 저장 기능 개발 문서에 작성

4.1.3. 일시 정지

- 선수의 요청, 장비 등으로 발생하는 시간 지연 후, 게임 흐름을 이어서 진행 할 수 있게 함

*참고이미지



*작동 방식

	ON	OFF
기능 설명	흑백 화면 처리와 모든 캐릭터, 플레이 타임 등 게임 상태를 일시 정지 함	
사용 조건	배틀 진행 중에만 가능함	ON상태일 때 언제는 가능 함
입력 키	P	P (ON상태에서 P키 입력 시 OFF)
내용	흑백 화면처리와 동시에 모든 캐릭터, 시간, 오브젝트 등 진행 중인 모든 사항이 정지 됨	ON이 된 시점부터 모든 기능 정상화, 배틀 진행

- 상세 설명은 일시 정지 개발 문서에 작성

4.1.4. 자동 카메라

- 화면에 표시된 캐릭터 외 타 캐릭터의 전투 발생 시 미니 뷰어를 통해 화면에 노출. 사용자 판단에 따라 화면을 편이하게 전환 함
- FPS 특성 상 타 지역에서 발생하는 산발적인 전투를 놓칠 수 있기에, 이를 보완할 수 있음

*참고이미지



*작동 방식

	설명
기능 설명	화면에 표시 중인 캐릭터 외 아군 캐릭터에게 전투 발생 시, 미니 뷰어 출력 추가적인 키 입력 시, 빠른 화면 전환 기능
사용 조건	게임 시작 시 OFF상태 이므로 ON을 한 시점부터 사용 가능 옵저버의 시점에 상관없이 사용 가능
사용 키	E=semi-auto / R=auto / T=기능 ON/OFF
Semi-auto	피격자의 화면이 미니 카메라에 나오지만 옵저버가 E키 입력을 하지 않으면 화면 화면은 전환되지 않음. E키를 누를 시 미니 카메라가 확대되어 기존 화면과 전환 됨
Auto	피격자의 화면이 미니 카메라에 나오고 곧바로 화면이 확대되며, 기존 화면과 전환 됨

- 상세 설명은 자동 카메라 개발 문서에 작성

5. 오피저버 기능 키 설명

- 기존 단축 키의 설명과 기능에 대한 설명을 작성 함
- 기존 단축 키의 편의성 확보를 위해 사용 키 정리 및 가이드 문서를 목표로 함

5.1. GM과 일반 유저의 기능 사용 범위

- 기존 오피저버 기능과 신규로 개발된 기능에 사용성에 따라 대상자에 따라 기능 사용 범주를 정의 함

	GM	유저
Over Wall Player View	사용 가능	사용 불가
카메라 위치 저장 기능	사용 가능	사용 불가
일시 정지	사용 가능	사용 불가
자동 카메라	사용 가능	사용 불가
기타 모든 기능	사용 가능	사용 가능

5.2. 유저의 기능 사용 범위 제한

- 사용 제한에 대한 근거는 아래 기능 별로 정리

5.2.1. Over Wall Player View / 카메라 위치 저장 기능

- 모든 플레이어의 위치 파악 가능, 보이스 프로그램 등을 통해 상대의 위치를 전달하는 등 악용될 우려가 있음
- 대회 현장용으로 연출 강화를 위해 일반 게임 플레이에션 느끼지 못할 긴장감과 몰입 감을 전달

5.2.2. 일시 정지

- 대회 진행 중 순간적으로 발생하는 장애 해결 여파로 발생하는 선수 피해를 최소화 목적으로 개발하는 기능
- 일반 유저가 기능 악용 시 게임 진행에 방해가 되므로 기능을 제한 함

5.2.3. 자동 카메라

- 미니 카메라의 노출 대상이 모든 캐릭터이고 위치 까지 노출 되므로 기능 악용의 우려가 있음
- auto기능 사용 시 노출된 캐릭터의 화면이 비춰져 이 또한 악용의 우려가 있음

5.3. 그 외 기능

- 기존 기능은 유저가 사용이 가능하며, 기능을 개편해 유저가 오피저버 모드를 즐길 수 있도록 함