

제로부터시작하는기획자키우기 스터디 3조 2주차 강의정리본

2171027 안유경

시스템 기획해보기 - 파티 시스템

[기획 순서]

1. 방향성 설정
2. 세부 내용 고민 해보기 (+레퍼런스 찾기)
3. 목차 만들기
4. 이미지화 해보기
5. 세부 내용 작성하기
6. 테이블 작성하기
7. 정리하기(회고)
8. 타 팀에 넘길 내용 정리하기

[방향성 설정]

파티의 총인원은 몇 명인가?	4명
파티를 묶을 수 있는 형태(레이드)가 존재하는가?	X
파티장이 존재하는가?	O
파티장/파티원을 추방할 수 있는가?	X / O (파티장에게만 권한)
분배는 어떤 방식으로 이루어지는가?	순차, 균등
파티를 통한 베네핏이 존재하는가?	경험치 보너스 존재

[세부 내용 고민해보기 / 목차 만들기 / 세부 내용 작성하기]

- 방향성에 대한 여러가지 요소들과 보여지는 부분(HUD/UI)에 대해 고민해봐야 한다.

* HUD(Head-up display)는 게임플레이 도중 화면 위에 겹쳐놓이는 계기판이나 정보.

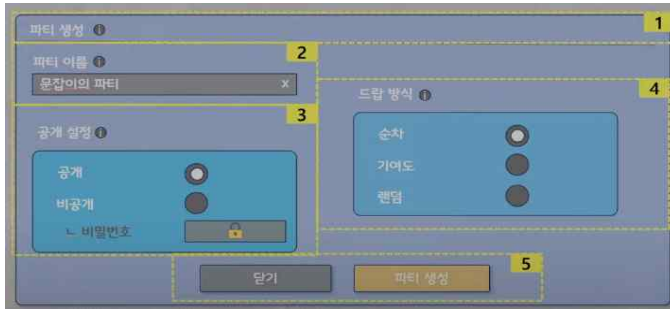
HUD의 목적은 플레이어에게 점수, 생명력, 남은 시간 등 게임의 현재 상태를 알리는 것.

(<https://docs.unrealengine.com/4.26/ko/InteractiveExperiences/Framework/UIAndHUD/>)

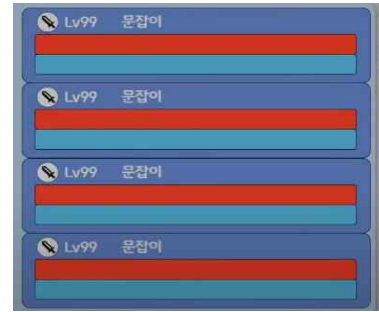
파티의 총인원을 보여주는 방식	HUD에서 파티원을 보여주는 방식은?
	한 페이지에서 모두 확인 가능 / 페이지별로 확인 가능
	자신의 위치는 어디에 존재?
	파티장은 어떻게 표시?
파티 조직	파티 생성 및 검색
	파티원 추가 및 검색
	파티원 초대 및 추방
...	

- UI의 구성 요소에 대한 정의와 세부적인 상황별 고려사항, default값, option값 등을 구체적으로 설정해 상세요소를 작성하고, 대략적인 파티 생성 UI와 HUD상의 파티 UI를 구성
- 예외 처리 사항(적대 길드 관리, 서버 통합 콘텐츠 등)과 파티원 전용 채팅 채널 생성 등도 구체적으로 작성해주어야 함

▼ 파티 생성 UI 예시



▼ HUD에서의 파티원 UI



▼ 파티 생성 UI에 따른 상세 요소 예시

1	파티 생성 타이틀	파티 생성 UI 타이틀작성	UI String key: UI_Party_Create_Title
2	파티 이름	파티 이름 설정 공간	<p>파티 이름은 파티 생성 창이 열리면, default로 PC의 이름 + “~의 파티”로 생성 // 예시: 안유경의 파티</p> <p>파티 이름은 한글 12자를 최대를 지정한다. // 최대 글자를 넘을 경우 더 이상 작성할 수 없도록</p>
3	공개 설정	파티 공개 / 비공개 설정	<p>공개로 만들면, 파티 검색에서 검색 가능 검색했을 때, 레벨, 직업 조건을 만족하면 파티에 참여 가능 // 각 조건들의 default값과 세부 사항들도 지정해주어야 함</p> <p>비공개로 만들면, 입력할 수 있는 비밀번호가 존재</p>
4	드랍 방식	아이템 획득방식 설정	파티 경험치, 골드 분배 방식 / 파티 아이템 분배 방식(소모품 아이템, 장비 아이템, 강화아이템, 디아블로 분배 방식 등)
...

[테이블 작성하기]

- 파티 시스템의 경우 데이터 테이블을 작성하기보다는 config를 통해 필요한 내용만 추가
- config = configuration = 환경 설정

config 요소	key 값	내용	
파티원 최대 수	partyMaxMemeberCount	<p>파티원의 최대 수를 설정한다</p> <p>UI는 파티원 한 명당 하나의 UI 형태로 모듈화하며, config에 따라서 증가/감소하는 형태로 제작</p>	
파티원 수에 따른 경험치 보너스	partyExpBonus	value값 2개 필요 // json 구조 표기	<p>첫 번째 value: 파티원 수</p> <p>두 번째 value: 파티원 수에 따른 보너스 %</p>
파티원 레벨의 격차에 따른 처리	partyLvIntervalPenalty	value값 2개 필요 // json 구조 표기	<p>첫 번째 value: 최고 레벨과 최저 레벨의 격차</p> <p>두 번째 value: 격차에 따른 경험치 패널티 %</p>

*json 구조: json은 자바스크립트의 객체 표기법으로부터 파생된 부분 집합으로, 다음과 같은 자바스크립트 객체 표기법에 따른 구조로 구성됨

1. JSON 데이터는 이름과 값의 쌍으로 이루어집니다.
2. JSON 데이터는 쉼표(,)로 나열됩니다.
3. 객체(object)는 중괄호({})로 둘러싸아 표현합니다.
4. 배열(array)은 대괄호([])로 둘러싸아 표현합니다.
 - ex) "name": "식빵"

+ 이번 강의는 파티 시스템을 중심으로 시스템 기획하는 법을 공부했다. 1주차 강의에서 거듭 강조했던 방향성을 토대로 세부 내용을 작성해나가야 한다. 강연자가 직접 컨플루언스라는 프로그램을 통해서 작성하는 방법을 보여주었는데 정말 세세하게 하나씩 기획해야하는 부분이 많았다. 아무래도 게임은 이러한 시스템들의 일련으로 구성되어 있으니, 사용자 친화적 게임을 만들기 위해서는보다 복잡하고 자세한 시스템 기획이 필요할 것 같다.