

2

2주차: 시스템 기획 도전해보기 (파티 시스템)

목차

목차

- 1 파티 시스템 기획 순서
- 2 방향성 설정하기 (요약)
- 3 세부 내용 작성

파티 생성 시스템 예시

더 자세한 내용을 추가해 개선한 세부 내용

1 파티 시스템 기획 순서

순서는 그때그때 달라질 수 있다.

1. 방향성 설정

- a. 최소한의 방향성은 잡고 가야함.

2. 세부 내용 고민해보기

- a. 레퍼런스 찾기가 포함되어 있음
- b. 파티 시스템에 들어갈 세부 내용들을 미리 고민하기

3. 목차 만들기

- a. 생략 가능
- b. 문서를 작성할 때 어떠한 순서로 작성할 지에 대한 목차

4. 이미지화 해보기

- a. 매우 중요. 남들을 이해시킬 때 글보다는 이미지, 그래픽이 더 효과적이다.

5. 세부 내용 작성하기

6. 테이블 작성하기

- a. config 관련된 테이블

7. 정리하기 (회고)

- a. 문서를 처음부터 꼼꼼히 살펴보며 오타자 확인 및 회고

8. 타 팀에 넘길 내용 정리하기

2 방향성 설정하기 (요약)

장르는 **MMORPG**라고 가정. 시스템에 대한 여러 고민 점들을 나열하고, 그에 대한 대답, 다시 질문과 고민을 나열하고 대답하기를 반복한다.

→ 파티의 총 인원은 몇 명인가?

- 파티 인은 총 4명
- HUD에서의 파티원을 보여주는 방식은 어떻게 할 것인가?
- 한 번에 다 보여주나? 페이지로 구분하는가?
- 자신의 위치는 어디에 존재하는가?

→ 레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재하는가?

- 레이드의 총 인원은 4명이기 때문에, 파티를 묶는 기능은 필요치 않다.
- 다만, 추후 업데이트 상황에 따라서 레이드의 인원이 늘어날 경우, 레이드 파티 시스템이 추가될 수 있다. (*이렇게 미리 일어날 상황에 대해 간단히 적어주는 것도 좋다!)

→ 파티장이 존재하는가?

- 존재한다. 파티장임을 어떻게 보여줄 것인가?

→ 파티장을 추방할 수 있는가?

- 가능하다. 파티장은 그럼 어떻게 추방하는가?
- 파티원들의 투표로 파티장을 추방할 수 있는 시스템을 기획.

→ 파티원을 추방할 수 있는가?

- 가능하다. 파티원을 추방할 수 있는 권한은 파티장만 가지고 있다.

→ 분배는 어떤 방식으로 이루어지는가?

→ 순차, 기여도, 랜덤 분배가 존재한다.

→ 순차 분배는 파티원의 순서대로 한 명씩 드랍 아이템을 가져가는 방식이다.

→ 기여도 분배는 파티원의 기여도에 따라서 아이템을 가져가는 방식이다.

→ 랜덤 분배는 랜덤한 순서로 아이템을 가져가는 방식이다.

→ 파티를 통한 베네핏이 존재하는가?

→ 파티의 인원 수에 따른 경험치 보너스가 존재한다.

* “~하는 데에는 다양한 방법이다 있다.” 등 추상적이고 명료하지 않은 단어 사용 지양하기!

3 세부 내용 작성

파티 생성 시스템 예시

파티 생성 ⓘ

파티 이름 ⓘ
가나다라마가나다라마가나 x

제한
레벨 제한 50
직업 제한 없음 ▼

공개 설정 ⓘ
공개 ☐
비공개 ☒
비밀번호 1234

드랍 방식 ⓘ
순차 ☒
기여도 ☐
랜덤 ☐

닫기 파티 생성



추후 종류가 늘어날 가능성이 있는 선택지는 드롭다운 방식으로 UI를 구현하는 것이 좋다.

- 파티 생성 UI의 요소

- 파티 이름

- 파티 이름을 설정할 수 있는 공간
- default로 PC의 이름 + '의 파티'로 생성된다.
 - ex) '서현의 파티'

- 공개설정

- 파티를 공개로 생성할 지, 비공개로 생성할 지를 설정한다.
 - 공개로 생성하기
 - 공개로 만들면, 파티 검색에서 검색할 수 있다.
 - 비공개로 생성하기
 - 비공개로 생성할 수 있다.
 - 비공개로 생성된 방 또한 검색에 노출될 수 있다.
 - 비밀번호를 모르는 플레이어는 비공개로 생성된 방에 입장할 수 없다.
 - 비밀번호의 규칙도 기획자가 정해주어야 함.
- 파티를 생성할 시, 공개 설정은 공개 / 비공개 둘 중 하나만 선택할 수 있다.

- 드랍 방식 설정

- 드랍 방식을 설정한다.
 - 순차 방식
 - 아이템을 파티원 순서대로 획득한다.
 - 기여도 방식
 - 아이템을 기여도가 가장 높은 파티원이 획득한다.
 - 랜덤 방식
 - 아이템을 파티원 순서와 상관 없이 랜덤 순서로 획득한다.

위와 같이 글로 표현할 수도 있지만 아래와 같이 표로 정리해 전달할 수도 있다.

파티 HUD UI 요소	설명	상세요소
파티원 이름	파티 이름을 설정할 수 있는 공간	<ul style="list-style-type: none"> • default로 PC의 이름 + '의 파티'로 생성된다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ ex) '서현의 파티'
공개 설정	파티를 공개로 생성할 지, 비공개로 생성할 지를 설정한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 공개로 생성하기 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 공개로 만들면, 파티 검색에서 검색할 수 있다. • 비공개로 생성하기 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 비공개로 생성할 수 있다. ◦ 비공개로 생성된 방 또한 검색에 노출될 수 있다. ◦ 비밀번호를 모르는 플레이어는 비공개로 생성된 방에 입장할 수 없다. ◦ 비밀번호의 규칙도 기획자가 정해주어야 함.
드랍 방식 설정	아이템 획득 방식을 설정한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 순차 방식 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 아이템을 파티원 순서대로 획득한다. • 기여도 방식 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 아이템을 기여도가 가장 높은 파티원이 획득한다. • 랜덤 방식 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 아이템을 파티원 순서와 상관 없이 랜덤 순서로 획득한다.

더 자세한 내용을 추가해 개선한 세부 내용

UI 넘버	파티 HUD UI 요소	설명	상세요소
1	파티 생성 타이틀	파티 생성 UI의 타이틀을 작성한다.	UI String Key: ~ UIPartyCreateTitle: ~
2	파티 이름	파티 이름을 설정할 수 있는 공간	<ul style="list-style-type: none"> • default로 PC의 이름 + '의 파티'로 생성된다. <ul style="list-style-type: none"> - ex) '서현의 파티' • 파티 이름은 한글 12자를 최대로 지정한다.
3	공개 설정	파티를 공개로 생성할 지, 비공개로 생성할 지를 설정한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 공개로 생성하기 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 공개로 만들면, 파티 검색에서 검색할 수 있다. ◦ 검색하였을 경우, 레벨 제한과 직업 제한을 만족한다면, 들어올 수 있다. • 레벨 제한 <ul style="list-style-type: none"> - default값은 없음으로 설정된다.

UI 넘버	파티 HUD UI 요소	설명	상세요소
			<ul style="list-style-type: none"> - 최대 값은 99까지이다. - 이 값은 config에서 설정할 수 있다. ◦ 직업 제한 - default값은 없음으로 설정된다. - 현재 live에 운영되는 모든 직업을 설정할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> • 비공개로 생성하기 ◦ 비공개로 생성할 수 있다. ◦ 비공개로 만들 시 입력할 수 있는 비밀번호가 존재한다. ◦ 비밀번호는 숫자로만 입력할 수 있다. ◦ 모바일 환경에서는 숫자 키패드가 출력되어 편하게 입력할 수 있게 한다. ◦ 비공개로 생성된 방 또한 검색에 노출될 수 있다. ◦ 비밀번호를 모르는 플레이어는 비공개로 생성된 방에 입장할 수 없다.
4	드랍 방식 설정	아이템 획득 방식을 설정한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 분배에 해당하는 아이템은? <ul style="list-style-type: none"> ◦ 경험치 분배 ◦ 골드 분배 ◦ 소모품 아이템 분배 ◦ 장비 아이템 분배 ◦ 강화 아이템 분배 • 순차 방식 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 아이템을 파티원 순서대로 획득한다. ◦ 순차 방식의 순서는 파티에 들어온 순서를 뜻한다. ◦ 중간에 나가고 새로 들어온 유저가 있을 시에 중간에 나간 유저의 빈 순번을 채우는 게 아닌, 새로운 순번을 가진다. - 예시) 파티장은 1번 자리를 갖는다.

UI 넘버	파티 HUD UI 요소	설명	상세요소
			<p>이후 들어온 유저 순서별로 2, 3, 4번을 부여받는다. 이후 3번 유저가 파티를 나가고, 새로운 유저가 들어왔을 경우 4번 유저가 3번 유저의 자리를 채우고, 새로 들어온 유저가 4번이 된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 아이템을 이번 순번에 받을 유저가 나갔을 경우는 아래와 같이 처리한다. <ul style="list-style-type: none"> 4번 유저까지 파티가 차 있는 경우, 3번 유저의 순서에서 파티를 탈퇴하면, 4번 유저가 이어받는다. 기여도 방식 <ul style="list-style-type: none"> 아이템을 기여도가 가장 높은 파티원이 획득한다. 랜덤 방식 <ul style="list-style-type: none"> 아이템을 파티원 순서와 상관 없이 랜덤 순서로 획득한다.

- UI String Key:** 글로벌 출시를 할 때에는 String을 테이블에서 바로 가져오는 것이 아님. 엔진의 UI상에서 텍스트박스를 만들고, 이 텍스트박스에 키를 부여할 수 있다. 이 키를 String Table의 존재하는 특정 키와 매칭을 시킨 후 해당하는 키의 String을 텍스트박스에 넣도록 구현을 한다.
- UI는 보통 UI팀에서 작업을 하지만 이러한 UI String Key는 기획자가 관리한다. 그렇기 때문에 이런 상세 내용에서 UI String Key를 정의해드리면 좋다. 이렇게 정의되어 있는 UI String Key를 UI팀에서 보고 UI String Key와 매핑될 String을 입력해둔다.