



# 2주차 강의정리본

## <시스템 기획 해보기> - 파티 시스템 예시

### 기획의 순서

#### ▼ 1. 방향성 설정

- 장르는 MMO RPG
- 파티의 총 인원은 몇 명?
  - 4명
- 레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재하는가?
  - 없다
- 파티장이 존재하는가?
  - 존재
- 파티장을 추방할 수 있는가?
  - X
- 파티원을 추방할 수 있는가?
  - O, 파티장만 권한을 갖고있다
- 분배는 어떤식으로 이루어지는가?
  - 순차, 균등
- 파티를 통한 베네핏이 존재하는가?
  - 경험치 보너스 존재
- 자리비움 시 처리에 대한 고민

#### ▼ 2. 세부 내용 고민해보기, 레퍼런스 찾기

: 세부내용은 방향성에 대한 요소 하나하나를 가지고 고민 + 추가로 보여지는 부분들에 대해서도

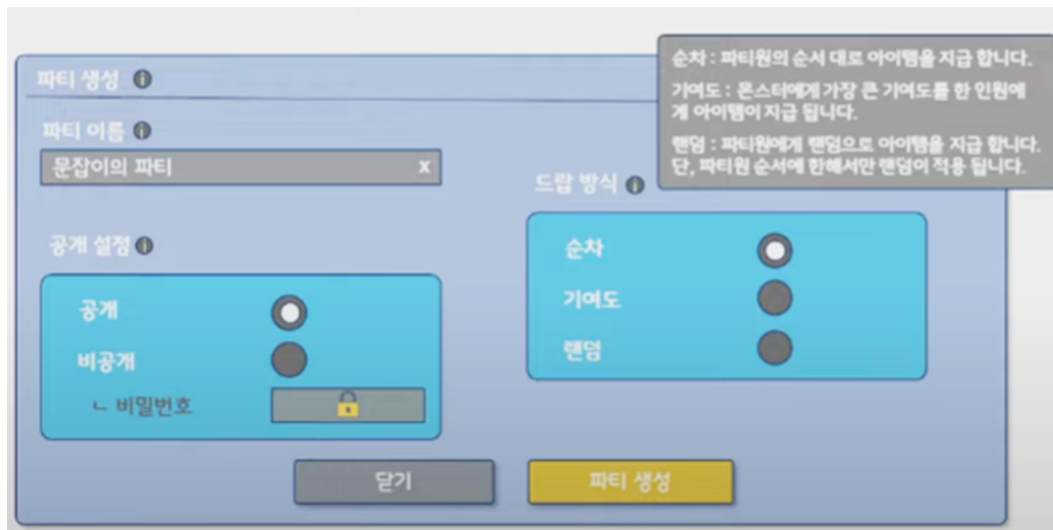
- 장르는 **MMO RPG**

- 파티의 총 인원은 몇 명?
  - 4명
- 레이드와 같이 파티를 묶을 수 있는 형태가 존재하는가?
  - 총 인원이 4명이기 때문에 필요하지 않다
  - 추후 업데이트 상황에 따라 인원이 늘어난다면, 파티 시스템이 추가될 수 있다
- 파티장이 존재한다
- 파티장을 추방할 수 없다
- 파티원을 추방할 수 있다
- 분배는 어떤식으로 이루어지는가?
  - 순차, 기여도, 랜덤 분배가 존재
    - 순차 분배는 파티원의 순서대로 한 명씩 드랍 아이템을 가져가는 방식
    - 기여도 분배는 파티원의 기여도에 따라 아이템을 가져가는 방식
    - 랜덤 분배는 순차분배와 비슷, 순차가 아니라 랜덤한 순서로 아이템을 가져가는 방식
- 파티를 통한 베네핏이 존재
  - 파티원의 인원 수 에 따른 경험치 보너스 존재
- 자리비움 시 처리에 대한 고민

## 1. UI 예시

: 아래에는 파티 생성부터 HUD 상에서 보여지는 파티의 UI를 요약

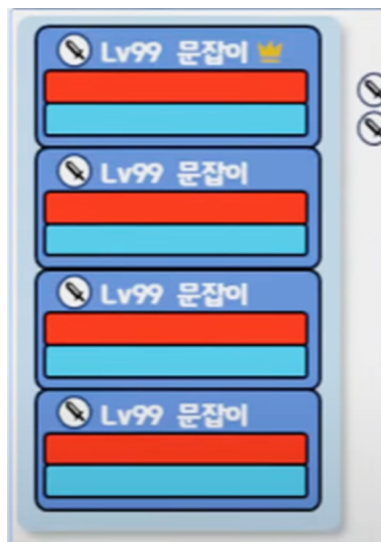
### 1-1. 파티 생성 UI 예시



- 파티를 생성하는 UI는 위와 같은 구조를 가진다
  - 단지 위 UI는 예시이며, 어떤 요소들이 들어가는 지를 보여주기 위함이다

파티 생성 UI 요소	설명	상세 요소
파티 이름	파티 이름을 설정할 수 있는 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파티 이름을 설정할 수 있는 공간</li> <li>• Default로 PC의 이름 + "의 파티" 로 생성</li> <li>◦ Ex) "문잡이의 파티"</li> </ul>
공개 설정	파티를 공개로 만들지, 비공개로 만들지 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공개</li> <li>◦ 공개로 만들면 파티 검색에서 검색 가능</li> <li>• 비공개</li> <li>◦ 비공개로 만들 수 있다</li> <li>◦ 비공개로 만들 시 입력할 수 있는 비밀번호가 존재</li> </ul>
드랍 방식 설정	드립 방식을 설정한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 순차 방식</li> <li>◦ 아이템을 파티원 순서대로 획득한다</li> <li>• 기여도 방식</li> <li>◦ 아이템을 기여도가 가장 높은 파티원이 획득한다</li> <li>• 랜덤 방식</li> <li>◦ 아이템을 파티원 순서와 상관없이 랜덤 순서로 획득한다</li> </ul>

## 1-2. HUD 상의 파티 UI 예시 (둘 중 하나만 보여줄 수도 있고, 둘 다 보여줄 수도)



- HUD 상의 파티 UI 예시
  - 단지 위 UI는 예시이며, 어떤 요소들이 들어가는 지를 보여주기 위함이다

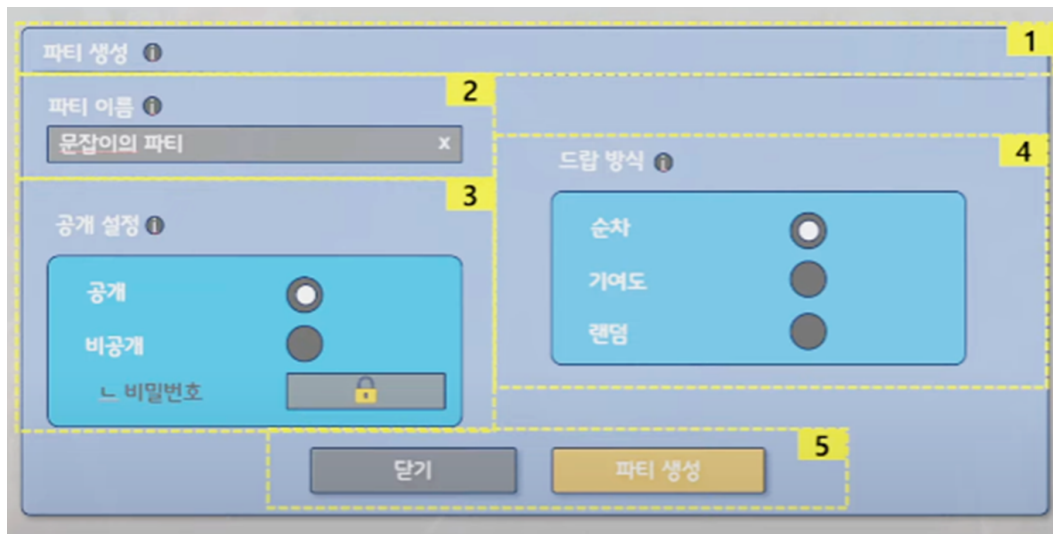
### 1-3. 파티원 초대 UI 예시

### 1-4. 파티원 추방 UI 예시

### 1-5. 파티 검색 UI 예시

## 2. 각 요소 세부 내용

### 2-1. 파티 생성 세부 내용



UI 넘버	파티 생성 UI 요소	설명	상세 요소
1	파티 생성 타이틀	파티 생성 UI의 타이틀을 작성	UI String Key : UIRartyCrateTitle
2	파티 이름	파티 이름을 설정할 수 있는 공간	
3	공개 설정		
4			
5			

#### • UI String Key란?

- 보통 글로벌 출시를 할 때에는 Table에서 가져오는게 아니라 엔진상에서 이런 UI를 만들고, UI에서 Text 박스에 key를 부여 할 수 있음. 그 key를 통해 string table을 따로 만드는데, 그 string table에 있는 key랑 UI에 있는 key랑 매치를 시켜서 UI table에 있는 글을 읽어서 뿌림
- key 관리는 기획자가 함

#### ▼ 3. 목차 만들기

#### ▼ 4. 대표적 이미지로 이미지화 해보기

#### ▼ 5. 세부 내용 작성하기, 세부적 이미지도 이미지화

#### ▼ 6. config 관련 테이블 작성하기

#### ▼ 7. 정리하기

#### ▼ 8. 다른 팀에 넘길 내용 정리하기

### 기획툴

- Confluence

: <https://www.atlassian.com/ko/software/confluence>

- 노션
- Excel
- Google 스프레드시트