적사터 NPC 상호작용 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.06.29 | 기초 내용 작성 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc170572378)

[2. 개요 3](#_Toc170572379)

[3. NPC 상호작용 순차 모델 4](#_Toc170572380)

1. 개요

적사터 NPC 상호작용 관련 기획을 작성한 문서이다.

NPC란 Non-Playable Charcter로, 몬스터와 비 몬스터 캐릭터를 모두 포함하는 넓은 의미의 NPC와 몬스터를 제외하는 좁의 의미의 NPC로 정의될 수 있다.

본 문서에서 NPC는 좁은 의미의 NPC(ex. 마을시민)의 상호작용 기획을 작성한다.

1. NPC 상호작용 순차 프로세스

Data

Table

플레이어

캐릭터

Game

mode

NPC

캐릭터

유저

3. 초기 상호작용 유형 확인

2. 상호작용 조작

(단, 여러 개일 경우 하나만 상호작용)

1. 상호작용

가능 영역 침범

4. 이동 조작 금지

11. UI 제거 요청

9. 최종 조작 확인 신호

8. UI 관련 조작

5. 상호작용 유형의

데이터 가져오기

10. NPC 내부

정보 수정

7. UI 출력

6. 상호작용 유형에 따라 관련 UI

출력 요청

12. 상호작용 마무리 작업 실시

14. 이동 조작

금지 해제

13. 필요에 따라 6~12번 반복

1. 상호작용 유형

상호작용 유형은 NPC가 상호작용 요청을 받았을 때 수행해야하는 상호작용을 유형별로 정리한 개념이다.

* 1. 첫 인사(First)

첫 인사는 스크립트 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

상호작용을 시작할 때 사용하는 유형이다.

첫 인사 유형은 반드시 후속 상호작용 유형을 가진다.

* 1. 선택지(Select)

선택지는 선택지 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

* 1. 대화(Talk)

대화는 스크립트 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

* 1. 상인(Merchant)

상인은 상점 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

* 1. 말풍선(Bubble)

말풍선은 NPC 캐릭터에 말풍선 UI 출력을 요구하는 상호작용 유형이다.

* 1. 작별 인사(End)

작별 인사는 스크립트 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

상호작용이 끝날 때 사용되는 유형이다.

작별 인사 유형은 후속 상호작용 유형이 없다.

1. 상호작용 UI

상호작용에는 다양한 UI가 요구될 수 있다.

* 1. 스크립트 UI

스크립트 UI는 대화를 표시하는 가장 기본적인 UI이다.

* 1. 선택지 UI
  2. 상점 UI
  3. 말풍선 UI

1. 상호작용 마무리 작업