적사터 NPC 상호작용 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.06.29 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2024.07.09 | 상호작용 UI, 상호작용 마무리 작업 내용 정리 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc171505863)

[2. 개요 3](#_Toc171505864)

[3. NPC 상호작용 순차 프로세스 4](#_Toc171505865)

[4. 상호작용 유형 5](#_Toc171505866)

[4.1. 첫 인사(First) 5](#_Toc171505867)

[4.2. 선택지(Select) 5](#_Toc171505868)

[4.3. 대화(Talk) 5](#_Toc171505869)

[4.4. 상인(Merchant) 5](#_Toc171505870)

[4.5. 말풍선(Bubble) 5](#_Toc171505871)

[4.6. 작별 인사(End) 5](#_Toc171505872)

[5. 상호작용 UI 6](#_Toc171505873)

[5.1. 스크립트 UI 6](#_Toc171505874)

[5.2. 선택지 UI 6](#_Toc171505875)

[5.3. 상점 UI 6](#_Toc171505876)

[5.4. 말풍선 UI 6](#_Toc171505877)

[6. 상호작용 마무리 작업 7](#_Toc171505878)

[6.1. 퀘스트 수주 7](#_Toc171505879)

[6.2. 퀘스트 진행 7](#_Toc171505880)

[6.3. 퀘스트 완료 7](#_Toc171505881)

[6.4. 카메라 쉐이크 7](#_Toc171505882)

[6.5. 말풍선 띄우기 8](#_Toc171505883)

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. 대화(Talk)

대화는 스크립트 UI를 요구하는 상호작용 유형이다.

* 1. 선택지(Select)

선택지는 선택지 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. 빈값(None)

상호작용 유형 중 시스템 처리를 위하여 빈 값을 넣을 때 사용하는 상호작용 유형이다.

1. 상호작용 UI

상호작용에는 다양한 UI가 요구될 수 있다.

* 1. 스크립트 UI

스크립트 UI를 요구하는 상호작용은 아래와 같은 정보가 필요하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 이름 | 스크립트 UI의 대화를 말하는 캐릭터 이름 데이터. |
| 스크립트 | 스크립트 UI에 띄울 대화 데이터. |
| 마무리 작업 여부 | 상호작용 마무리 작업이 존재하는지 확인하는 데이터. |

* 1. 선택지 UI

선택지 UI를 요구하는 상호작용은 아래와 같은 정보가 필요하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 필요 선택지 | 선택지로 제공되어야 하는 UMG 객체 |
| 마무리 작업 여부 | 상호작용 마무리 작업이 존재하는지 확인하는 데이터. |

* 1. 상점 UI

상점 UI를 요구하는 상호작용은 아래와 같은 정보가 필요하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. 말풍선 UI

말풍선 UI를 요구하는 상호작용은 아래와 같은 정보가 필요하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 스크립트 | 말풍선 UI에 띄울 대화 데이터. |
| 마무리 작업 여부 | 상호작용 마무리 작업이 존재하는지 확인하는 데이터. |

1. 상호작용 마무리 작업

상호작용 마무리 작업은 상호작용이 1회 끝나고 수행해야하는 작업을 의미한다.

캐릭터 컴포넌트는 UI 관리 컴포넌트에 상호작용 UI를 지시하고, 매 상호작용마다 상호작용 마무리 작업이 있는지 확인한다.

상호작용 마무리 작업이 존재하면, 그것을 담당하는 객체에 실행 신호를 보낸다.

* 1. 퀘스트 수주

상호작용이 1회 끝나면 특정 퀘스트가 수주되는 마무리 작업이다.

퀘스트 수주 마무리 작업은 아래와 같은 정보가 필요하다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 상호작용 유형 | 현재 상호작용이 무슨 유형인지 |
| 상호작용 번호 | 현 상호작용 유형의 몇번째 상호작용인지 파악하기 위한 데이터이다 |
| 퀘스트 번호 | 수주할 퀘스트의 idx 번호이다 |

* 1. 퀘스트 진행

상호작용이 1회 끝나면 특정 퀘스트가 진행되는 마무리 작업이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 상호작용 유형 | 현재 상호작용이 무슨 유형인지 |
| 상호작용 번호 | 현 상호작용 유형의 몇번째 상호작용인지 파악하기 위한 데이터이다 |
| 퀘스트 번호 | 진행할 퀘스트의 idx 번호이다 |
| 진행 수준 | 퀘스트를 어느 수준까지 진해할건지에 대한 데이터이다 |

* 1. 퀘스트 완료

상호작용이 1회 끝나면 특정 퀘스트가 완료되는 마무리 작업이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 상호작용 유형 | 현재 상호작용이 무슨 유형인지 |
| 상호작용 번호 | 현 상호작용 유형의 몇번째 상호작용인지 파악하기 위한 데이터이다 |
| 퀘스트 번호 | 완료할 퀘스트의 idx 번호이다 |

* 1. 카메라 쉐이크

상호작용이 1회 끝나면 카메라 쉐이크가 작동되는 마무리 작업이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **필요 데이터** | **설명** |
| 상호작용 유형 | 현재 상호작용이 무슨 유형인지 |
| 상호작용 번호 | 현 상호작용 유형의 몇번째 상호작용인지 파악하기 위한 데이터이다 |
| 카메라 쉐이크 유지 시간 | 카메라 쉐이크가 유지되는 시간. 0이면 무한 반복이다. |
| 반복 유지 회수 | 유지 시간이 무한 반복일 경우, 카메라 쉐이크가 유지되어야 하는 상호작용 회수이다.  반복 유지 회수만큼 상호작용이 실행되면 카메라 쉐이크가 종료된다. |
| 카메라 x 이동 | 카메라가 x축으로 진동하는 수치 값. |
| 카메라 y 이동 | 카메라가 y축으로 진동하는 수치 값. |
| 카메라 z 이동 | 카메라가 z축으로 진동하는 수치 값. |
| 카메라 x축 회전 | 카메라가 x축으로 회전하는 수치 값 |
| 카메라 y축 회전 | 카메라가 y축으로 회전하는 수치 값 |
| 카메라 z축 회전 | 카메라가 z축으로 회전하는 수치 값 |

* 1. 말풍선 띄우기
  2. 진행도 진행