세이브 파일과 게임 인스턴스 저장 기획

적사터 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

1. 목차

[1. 목차 1](#_Toc179054232)

[2. 개요 2](#_Toc179054233)

[3. 저장 필요 정보 3](#_Toc179054234)

[3.1. 플레이어 관련 3](#_Toc179054235)

[3.1.1. 캐릭터 관련 3](#_Toc179054236)

[3.1.2. 아이템 관련 3](#_Toc179054237)

[3.1.3. 스킬 관련 3](#_Toc179054238)

1. 개요

게임 적사터의 세이브 게임 클래스 및 게임 인스턴스 클래스를 통한 저장 과정에서 저장되어야 할 분야별 정보를 정리한 문서이다.

언리얼 5 기준, 게임 인스턴스는 레벨간 이동, 세이브 게임은 게임 진행 정보 저장에 반드시 필요한 클래스이다.

이 두 클래스에서 게임 진행 시 주기적으로 관리해야 할 정보를 본 문서에 정리한다.

* 1. 세이브 게임 클래스

저장될 정보가 직접적으로 저장되는 클래스이다.

Unreal 5 SaveGame 블루프린트를 직접적으로 상속받는다.

* 1. 게임 인스턴스 클래스

세이브 게임 인스턴스가 저장되고, 레벨 간 이동에 필요한 정보가 저장될 공간이다.

1. 저장 필요 정보

본 문단은 게임에서 저장될 정보를 저장한 문단이다.

모든 정보는 구조체의 형태로 세이브 게임 클래스 블루프린트와 게임 인스턴스 클래스 블루프린트에 저장된다.

* 1. 플레이어 관련
     1. 캐릭터 관련

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 캐릭터 Transform | 캐릭터의 위치, 각도, 크기 정보를 저장하는 구조체 정보 |
| 점성 | 캐릭터 현재의 HP 수치 정보 |
| 사금 | 캐릭터의 현재 MP 수치 정보 |

* + 1. 아이템 관련

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 인벤토리 아이템 | 인벤토리 리스트에 저장된 아이템 정보 |
| 장착 아이템 | 플레이어 캐릭터의 장착 슬롯에 장착된 아이템 정보 |

* + 1. 스킬 관련

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 행로별 항사 | 스킬 트리 간 경험치 수치 정보 |
| 행로별 셋팅 스킬 | 행로별로 플레이어가 퀵슬롯에 채택한 스킬 정보 |

* 1. 시스템 관련
     1. 퀘스트

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 수락된 퀘스트 | 플레이어가 수락한 퀘스트 리스트 정보 |
| 퀘스트 진행도 | 수락된 퀘스트의 퀘스트 진행도 정보 |
| 완료된 퀘스트 | 플레이어가 완료한 퀘스트 리스트 정보 |
| 발생 퀘스트 | 월드 상에 발생되어야 할 퀘스트 정보 |

* + 1. 제작

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 제작 해금 현황 | 플레이어의 아이템별 제작 해금 등급 리스트 정보 |

* + 1. 재화

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 돈 | 플레이어가 소지한 재화 정보 |

* + 1. 시스템

|  |  |
| --- | --- |
| **저장 정보** | **설명** |
| 진행도 | 플레이어가 게임을 진행한 정도를 수치화한 정보 |