데스티니드 세비어 발표 시작하겠습니다

(목차)

시연 하기에 앞서 저희가 활용한 시스템에 대해 간략히 설명드리겠습니다.

저희는 중앙 관리 시스템 하의 4개의 주요 시스템으로 구성하였습니다.

전소현, 임효천님의 캐릭터 시스템, 김희정님의 아이템 시스템, 김영찬님의 UI시스템과 전우성님의 퀘스트 시스템이 있습니다.

다음으로 시연을 보여드릴텐데 이번 발표 시연에서는 프로토 타입으로 모든 퀘스트를 진행하지 않고 시스템에 대해 보여드릴 수 있도록 작은 공간에서 세개의 퀘스트로 진행하겠습니다.

1. 좌측에 보이는 퀘스트를 따라 진행 할 예정입니다/
2. 진행하기에 앞서 플레이어에게 키 입력을 받아 확인 할 수 있는 창부터 확인하겠습니다. (이동하지 않고 바로 키입력)
3. 먼저 플레이 시작 시 상단에는 퀘스트 위치를 확인 할 수 있는 나침반과 플레이어의 레벨, 체력, 마나, 스태미너를 확인 할 수 있습니다. 플레이어 정보 하단에는 현재 버프 상태를 확인 할 수 있도록 하였습니다. 현재 상태에서는 컴뱃모드에 들어가지 않았으므로 보이지 않으나 조금 이따 진행될 전투 상황에서 확인 할 수 있습니다.  
   또한 좌측 퀘스트 정보를 통해 플레이의 어려움이 없도록 하였고, 하단에는 스킬의 쿨타임을 확인 할 수 있도록 하였습니다.
4. 인벤토리 창입니다. 이곳에서 플레이어가 소지하고 있는 물건들을 카테고리에 따라 분류하여 확인 할 수 있습니다.  
   장비 장착 또한 인벤토리에서 할 수 있습니다. 장비 장착 시 이펙트를 통해 확인 할 수 있습니다.
5. 캐릭터 창입니다. 이곳에서는 플레이어와 드래곤의 실시간 스탯을 확인 할 수 있습니다.  
   또한 우측에 각 장비의 장착 칸을 구비하여 교체할 수 있게 구현하였습니다.
6. 퀘스트 창입니다. 플레이어가 현재 진행하고 있는 메인 퀘스트를 먼저 볼 수 있고, 완료된 퀘스트 또한 볼 수 있습니다. 퀘스트 클릭 시 그에 대한 상세 정보를 볼 수 있게 하였습니다.
7. //이제 메인 퀘스트를 진행하겠습니다. (이동하기)
8. (마을 도착 시 잠시멈춤) 마을에서는 npc 시스템을 이용하여 npc들이 자연스럽게 돌아다니거나 벤치에 앉고 대화하는 모션을 취하게끔 하였습니다.
9. 마을에는 상점 npc들이 존재하는데, 이 곳에서 물건을 구매하거나 판매 할 수 있습니다.
10. (다시 퀘스트 이동)
11. 필드에는 다양한 몬스터가 스폰되며, 몬스터 지정 범위 내로 플레이어가 진입 시 몬스터는 추격 상태가 되어 플레이어와 전투 할 수 있게끔 구현하였습니다.

플레이어는 드래곤과 함께 전투를 하게 됩니다. 플레이어는 일반 공격과 스킬 공격이 가능하며, 드래곤은 일반 공격과 스킬 공격, 그리고 플레이어에게 버프를 줄 수 있습니다.

1. 몬스터를 사냥하면 경험치, 골드와 함께 필드에 아이템이 드롭되도록 구현하였습니다.
2. //세번째 퀘스트를 진행하겠습니다.
3. 보스몬스터는 일반 공격을 하는 필드 몬스터들과 달리 스킬 공격 또한 할 수 있습니다.  
   보스 몬스터의 경우 컴뱃매니저와 스킬매니저를 활용하여 광역 공격 으로 전투를 진행합니다.
4. 이상 시연 마치도록 하겠습니다

시연을 하며 설명이 부족한 부분에 대해 부가 설명을 드리겠습니다.

먼저 외형에 대해 소개하겠습니다.

플레이어와 드래곤의 외형은 스토리 및 필드와 어울리도록 설정하였습니다.

각각 플레이어컨트롤러와 드래곤컨트롤러를 통해 움직이도록 하였습니다.

드래곤의 경우 플레이함에 따라 점차 성장하며 외형이 변경됩니다.

무기는 챕터 1의 경우 총 6가지가 존재합니다.

도끼, 곡괭이, 대검, 수련용 검, 스태프와 완드로 각각의 데미지와 사용처가 상이합니다.

이는 아이템 스탯을 통하여 구현하였습니다.

인벤토리 매니저를 통해 인벤토리의 무기를 플레이어에게 장착시킬 수 있습니다.

몬스터는 챕터 1 기준 여섯마리의 몬스터가 구현되었습니다.

이들 또한 각기 다른 공격과 데미지, Hp 스탯을 보유하였고, 지역별로 다른 몬스터가 스폰되도록 하였습니다.

다음으로 UI의 허드에 대해 소개드리겠습니다.

허드 매니저를 전체적인 화면이 구성되었고, 스킬에서 쿨타임을 가져와 가시화 하였습니다.

상단의 나침반은 퀘스트 관련 위치가 지정된 곳에 따라 방향이 설정되었습니다.

또한 퀘스트 매니저를 통해 현재 진행되고 있는 퀘스트만 화면에 나타나게 하였습니다.

캐릭터 창입니다. 캐릭터 스태이터스유아이를 통해 플레이어의 실시간 스탯을 분별하여 가시화 하였습니다. 인벤토리 매니저를 통해 장착 타입별로 분리된 아이템을 위치별로 장착 할 수 있도록 구현하였습니다.

퀘스트 창은 퀘스트유아이 매니저를 통해 상태별 분류하여 구현하였고, 퀘스트 시스템을 통해 메인 퀘스트, 서브 퀘스트 등으로 나누었습니다.

메인 퀘스트의 경우 자동 진행, 서브 퀘스트는 npc를 통한 퀘스트 수락 및 진행으로 구현하였습니다.

인벤토리는 아이템 데이터로 아이템의 정보, 아이템스탯의 스탯을 UI를 통해 보여줍니다

아이템 사용시 아이템 이펙트 매니저를 통해 장착 이펙트를 재생시켜 확인 할 수 있고, 인벤토리 매니저를 통해 아이템 스택과 아이템 추가 및 제거를 구현하였습니다.

다음으로 상점입니다. 인벤토리 매니저와 인벤토리 유아이 매니저를 연동시켜 아이템 구매, 판매 시 확인 가능하도록 하였습니다. 샵 데이터를 통해 상점 이름, 아이템 타입 등의 상점 정보를 저장하고 아이템 매니저를 통해 판매하게 됩니다.

이제 전투에 대해 말씀드리겠습니다.

몬스터의 경우 몬스터 에이아이를 통해 플레이어가 범위 내 감지되거나 피격이 되었을 때 컴뱃상태로 전환하여 추격 및 공격을 수행합니다. 스폰된 위치 내에서 랜덤으로 이동하며, 너무 멀어질 경우 다시 돌아오는 리턴 상태를 구현하였습니다. 터레인에서 정확한 위치 설정을 위해 바닥 착지 여부 및 Y값을 레이 캐스트를 통해 확인하였습니다. 몬스터 데이터를 통해 몬스터의 데이터를 플레이어에게 전달하여 보상을 받을 수 있도록 구현하였습니다

드래곤의 경우 플레이어가 컴뱃 상태일 때 전투 할 수 있게 구현하였고, 드래곤과 가장 가까운 몬스터를 타겟으로 지정하여 공격, 버프 스킬을 사용하도록 하였습니다. 타겟 사망 시 새로운 타겟을 서치하고 없을 경우 플레이어와의 거리를 계산하여 순간이동 혹은 비행이동 하도록 하였습니다. 드래곤 데이터를 통해 상세 스탯을 설정하였고, 공격받지 않는 드래곤의 특성 상 방어력과 체력 관련 요소들을 제거하여 최적화 하였습니다. 최종 데미지는 드래곤 자체 데미지와 플레이어의 데미지 일부로 도출되기에 별도 함수로 구현하였습니다.

플레이어 전투의 경우 플레이어 컴뱃을 활용하여 공격 애니메이션의 지속 여부를 확인한 뒤 상태가 전환됩니다. 기본 공격 시 범위 내 가장 가까운 몬스터를 찾아 몸을 돌려 공격하고 패리 시스템 또한 구현되었습니다. 웨폰 매니저를 통해 무기 전환에 따른 무기 정보 갱신, 콜라이더 갱신을 구현하였습니다.

또한 스킬 사용 시 사용 가능 여부를 체크, 파티클을 통한 데미지 처리를 하였습니다. 파티클을 이용하기에 스킬 데미지가 다중 처리 될 수 있으므로 일정 카운트가 넘어갈 시 데미지를 더 이상 주지 않습니다. 기본 공격의 경우 무기 콜라이더에 감지된 게 몬스터인지 레이어 검사 이후 데미지를 입히고, 데미지 중복 처리 방지 위해 공격 대상을 저장하여 콜라이더 밖으로 나갈 때 까지 피해를 주지 않도록 구현하였습니다.

이상 상세 시스템 설명 마치겠습니다. 질문 있으시면 질문해주시길 바랍니다.