



Chapter06 NPC 디자인 설정

6.1 외형 설정

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

6.3 맵 당 필요 NPC 수

6.4 NPC 기획서 작성 방식

6.5 실습 과제 : 몬스터 디자인 기획

6.1 외형 설정

1. 시나리오 파악

- NPC는 게임의 세계관과 시나리오에 맞춰 제작
 - 시나리오에 나오는 NPC 제작
 - 시나리오나 세계관에 맞는 다용도 NPC 제작
- 시나리오를 잘 파악하고 NPC를 디자인

1) 시나리오 발췌

- 시나리오 작가가 쓴 세계관 설정이나 메인 시나리오에 등장하는 NPC를 모두 발췌

종류	설정
NPC	키스(정보원), 로니(목수), 스타크(케인즈 시티 정무 보좌관)
몬스터	불량배, 발렌티노 패밀리
오브젝트	목공도구함, 금고문을 포함한 기믹 오브젝트, 서류가방

6.1 외형 설정

2) 범용 NPC 제작

- 시나리오의 흐름상에서 필요한 NPC를 미리 설정
- 범용 NPC들을 미리 제작한 후 여기에 맞춰 퀘스트 제작
- 단점
 - 전용 NPC들에 비해 시나리오와의 결합도가 떨어짐
- 장점
 - 어디든지 사용할 수 있다.
 - 여러 개의 변형모델을 같이 제작하여 제작 효율성이 높다.
 - 어떤 변형모델을 만드느냐에 따라 전용NPC로 활용가능
 - 몬스터의 경우 미리 설정해두면 퀘스트 제작 시에 적용하기 편하다.


종류	설정
NPC	작업복 남자, 평복 여자, 양복 남자
몬스터	조직 폭력배, 회사 경비병, 모히칸족
오브젝트	

6.1 외형 설정

2. 외형 설정

- 기본 형태를 설정한 후 그것을 토대로 변형형태를 설정
- 기본 형태
 - NPC/몬스터 : 키/성별/나이대/종족/외형의 세부설정
 - 오브젝트 : 크기/외형의 세부설정
- 변형형태가 필요한지 파악하고 필요한 경우 설정
 - 최소3개, 권장 6개 이상 설정
- 가능한 한 사진이나 그림 첨부

6.1 외형 설정

종류	설정
잡역부	<ol style="list-style-type: none"> 공사장 등에서 잡역부로 일하는 백인 남자 스타일. 키는 1.8m 정도. 나이는 30 초반 설정. 짙은 청색의 멜빵바지에 열린 회색의 티셔츠를 입고 있다. 머리에는 안전모를 쓰고 있다. 신발은 끈으로 묶는 작업화를 신고 있다. 기본형을 토대로 다음과 같은 베리에이션을 만든다. <ol style="list-style-type: none"> 기본 형태의 캐릭터를 흑인으로 만든다. 기본 형태의 상의에 작업복 스타일의 조끼를 입힌다. 기본 형태의 허리에 공구가 달린 가방을 둔다. 두 번째 베리에이션 모델의 안전모에 광부용 전등을 단다. <p>세부 형태는 다음 그림을 참조한다.</p> 

1. 이름: 발렌티노 패밀리

2. 형태

- 슬럼가 근처 유흥가에서 활약하는 마피아 발렌티노 패밀리에 소속된 캐릭터이다.
- 키는 1.8m 정도. 나이대는 20중반에서 30 중반 사이 설정.
- 다음 사진처럼 신사복을 입은 형태로 만든다. 모자를 쓰지 않도록 한다.
- 상의 가슴에 있는 주머니 앞에 조직원임을 알려주는 독특한 문양을 넣는다.
- 기본형은 오른손에 리볼버형 권총을 든 상태로 만든다.
- 기본형을 토대로 다음과 같은 베리에이션을 만든다. 무기는 다음 사진을 참조한다.

a. 기본 형태의 캐릭터가 샷건을 들고 있는 형태로 만든다.

b. 기본 형태의 캐릭터가 기관단총을 들고 있는 형태로 만든다.

3. 이미지



발렌티노 패밀리 참조사진



리볼버 기관단총 샷건



6.1 외형 설정

종류	설정
이름	피스톨매
키	1.8m

1. 마피아 발렌티노 패밀리에 소속된 캐릭터.
2. 30 초반으로 설정.
3. 신사복을 입고 있다. 머리에 중절모를 쓰고 있다.
상의 가슴에 있는 주머니 앞에 조직원임을 알려주는 독특한 문양을 넣는다.
4. 검은 가죽구두를 신고 있다.
5. 오른손에 리볼버형 권총을 들고 있다.



중절모



문양



권총



남자 양복



가죽구두

6.1 외형 설정

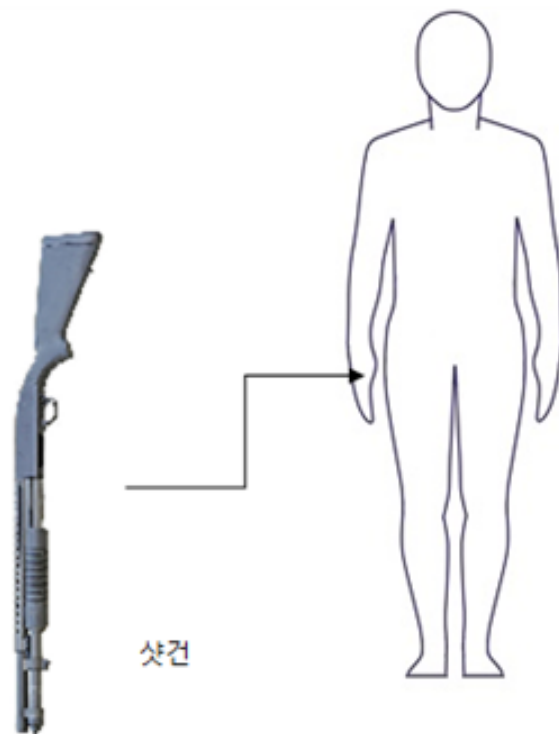
예 2) 몬스터 베리에이션 ↵

종류 ↵	설정 ↵
이름 ↵	샷건맨 ↵
키 ↵	1.8m ↵

1. 피스톨맨 기준으로 제작하며, 무기 외에는 동일. ↵

↵

2. 오른손은 샷건의 손잡이를 잡고 있고, 왼손은 장전장치를 잡고 있다. ↵



샷건

↵

6.1 외형 설정

1. 이름: 서류가방

2. 형태

- 1) 007 가방 스타일의 서류 가방.
- 2) 40 * 30 * 15cm 사이즈 크기.
- 3) 중앙에 손잡이가 있으며, 양 옆으로 번호식 잠금장치가 있다.
- 4) 사진을 참조해 기본형과 베리에이션을 만든다.
 - a. 기본형. 검은색으로 제작.
 - b. 기본형의 색상을 은색으로 변경.
 - c. 기본형의 색상을 회색으로 변경.



아이템 루팅용 오브젝트 NPC 설정

1. 이름: 금고문.

2. 형태

- 기믹용으로 사용하는 오브젝트.
- 맵에서 설치할 지역에 맞게 크기와 형태를 설정해 만들어야 한다.
- 옆으로 열리는 강철문 형태이나, 열림 동작이 없으므로 열리는 구조로 만들지 않아도 된다.
- 문 중앙에 금고를 여는 손잡이와 비밀번호를 누르는 숫자 버튼이 있다.
- 공격을 받으면 파괴되는 구조로 만든다.



기믹 오브젝트 NPC 설정

6.1 외형 설정

3. 외형 설정시 주의점

- NPC는 사용할 지역의 설정에 맞게 외형을 설정
- 같은 종류의 몬스터를 필드와 인던에 따라 다른 외형으로 만들어야 하는 경우가 발생할 수 있다.
- NPC의 외형은 제작이 쉬운 외형으로 설정하는 것이 좋다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

1. 파일명 설정

- NPC의 이름을 영어로 만들어 파일명으로 사용
 - [wolf]의 형태
- 설정한 순서대로 숫자를 정해 사용
 - [0001]의 형태
- 병용방법
 - [0001_wolf]의 형태

2. 애니메이션 번호 설정

- 사용할 동작의 종류, 순서, 번호 설정

1) 동작 종류

- 일반 동작 위주로 설정, 필요에 따라 컷신 동작 추가

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

- NPC의 전용동작 설정

동작종류	설명	
기본	서 있는 동작	유저캐릭터 와 공용
스킬 캐스팅	스킬을 시전하기 전에 준비하는 동작. NPC용 캐스팅 동작은 개별 스킬 시전 동작에 맞춰 제작	
사망	HP가 0이 된 경우에 출력하는 동작	
출현	존재하지 않는 상태에서 나타나는 동작. 식물 몬스터가 땅 속에서 튀어나오는 동작 등	NPC전용 동작
소거	출현한 NPC가 사라지는 동작. 땅 위로 나온 식물 몬스터가 다시 땅 속으로 되돌아가는 동작 등	
열기	열리는 동작. 주로 문이나 상자의 뚜껑이 열리는 동작 등	
리액션	NPC와 대화할 때 해당 NPC가 사용하는 대화 제스처. 몬스터는 사용하지 않고 NPC만 주로 사용	

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

2) 동작 순서와 번호 설정

- NPC의 동작 순서와 번호는 유저캐릭터용을 참조해 설정
- NPC는 종류와 관계없이 순서를 공유해 사용하므로 모두 같은 순서대로 설정
- NPC의 번호를 정할 때 동작 순서와 개별 동작 순서만 설정

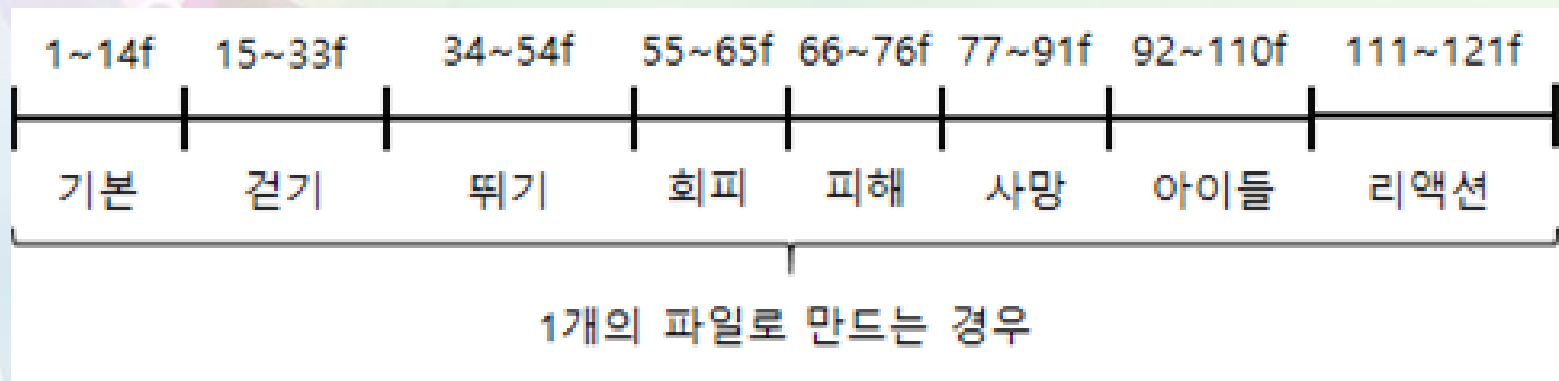
– 예) 01_01(동작순서_개별동작 순서)

동작		공용 번호
기본		01_01
걸기		02_01
아이들	아이들1	07_01
	아이들2	07_02
리액션		08_01

동작		공용 번호
스킬 캐스팅	캐스팅1	21_01
	캐스팅2	21_02
	캐스팅3	21_03
출현		31_01
소거		31_02

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

- 애니메이션 순서가 정해지면 순서대로 애니메이션 제작
- 1개의 파일에 애니메이션이 들어가는 방식
 - 만들어진 애니메이션을 순서대로 이어 1개의 파일로 만드는 방식



- 1개의 파일만 만들면 되므로 해당 NPC의 파일명을 그대로 활용
- 예) [0001_wolf.XXX(숫자가 포함된 파일명.확장자)]

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

- 동작별로 파일을 따로 만드는 방식
 - 해당 NPC용 파일이 많기 때문에 구분이 쉽도록 동작순서를 파일명에 추가로 넣는다.
 - 예) [0001_wolf_01_01.XXX(숫자가 포함된 파일명_동작순서_개별동작 순서.확장자)]

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

3. 애니메이션 형태 설정

– 개별 NPC의 형태에 맞게 동작 설정

1) 유의사항

- NPC의 애니메이션은 모두 전용동작으로 설정
 - NPC는 사용 스킬의 형태에 맞는 전용동작 제작 가능
 - 스킬별로 동작 형태와 출력시간을 다르게 설정 가능
- 각 NPC의 개성이 잘 드러나도록 애니메이션 형태를 상세하게 설정
- NPC로 설정된 경우는 반드시 동작을 설정
 - 해당 오브젝트에 움직이는(이동) 동작을 설정할 필요가 없다면 기본동작만 설정
- NPC의 종류에 따라 용도에 맞게 필요한 동작만 설정

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

- 애니메이션은 번호대로 제작/나열되므로 설정 시에도 처음 정한 순서대로 작성
- 동작 설정 시 해당 동작의 출력시간 설정

동작 종류	예상 출력시간
기본/사망/리액션	1초
걷기	1.5 ~ 2초
뛰기	0.6 ~ 0.7초
회피/피해	0.5초
전투 대기/공격	1초
스킬 캐스팅	2 ~ 6초
스킬 시전	1 ~ 3초
아이들	2 ~ 5초
출현/소거/열기/닫기	1초

- 비행형 NPC의 애니메이션 설정 시 기본 동작을 기준으로 지면에서 어느 정도 높이에 있는지 설정

번호	동작	시간	설명
01_01	기본	1	독수리가 위,아래로 날갯짓하며 공중에 떠 있다. 독수리가 떠 있는 높이는 지면에서 약 1.2m이다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

2) 동작 설정

- 동작 종류, 번호, 시간, 동작의 설명 항목을 표로 만들어 각각 설정

번호	동작	시간	설명
01_01	기본		
02_01	걸기		

- 새 동작이 필요할 경우 중복되지 않는 번호를 선택해 추가한다.
- 작성된 표는 모든 NPC가 공통으로 사용하므로 다른 표를 사용하지 않는다.
- 개별 캐릭터용 애니메이션을 설정하더라도 공통 숫자와 동작이름을 사용한다.

[잘못된 사용법]

번호	동작	시간	설명
22_01	대쉬찍기		

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

[바른 사용법]

번호	동작	시간	설명
22_01	시전1		앞으로 대쉬한 후 적을 오른쪽 다리로 찍어 공격한다.

- 모든 NPC의 크기/형태/동작에 맞는 개별 시간을 설정
- 복잡하거나 특이한 형태의 동작은 자세하게 설정

[잘못된 설정]

번호	동작	시간	설명
01_01	기본	1	도마뱀이 걸어간다.

[바른 설정]

번호	동작	시간	설명
01_01	기본	1	도마뱀이 양쪽 발을 번갈아가며 앞으로 내디디며 걸어간다. 첫걸음은 오른쪽 앞다리와 왼쪽 뒷다리를 내디디며, 두 번째 걸음은 다른쪽 다리를 내디딘다. 걸을 때마다 꼬리가 좌우로 움직이게 한다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

- 사용할 표의 형태가 완성되었으면 이것을 이용해 NPC의 동작 설정
 - NPC의 종류에 따라 필요한 동작의 종류 파악
 - 여기에 따라 표를 커스텀해서 사용

(1) 권총을 든 인간형 NPC

- 몬스터로 사용하기 위해 만든 NPC로 전투에 필요한 동작 설정
 - a. 1개의 파일에 애니메이션을 모두 제작
 - » 파일이 1개이므로 번호만 설정

번호	동작	시간	설명
01_01	기본	1	양 팔을 내리고 서 있는 상태. 숨을 내 쉬고 있다.
05_01	피해	0.5	상체를 뒤로 조금 젖힌 후 돌아오는 동작
12_01	공격1	1	권총을 발사한다. 한번에 2발을 연속으로 발사하도록 한다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

b. 동작별로 애니메이션 파일 제작

» 동작별로 애니메이션 파일이 만들어지므로 애니메이션마다 파일 이름을 설정

파일 이름	동작	시간	설명
0231_man_01_01	기본	1	양 팔을 내리고 서 있는 상태. 숨을 내 쉬고 있다.
0231_man_05_01	피해	0.5	상체를 뒤로 조금 젖힌 후 돌아오는 동작
0231_man_12_01	공격1	1	권총을 발사한다. 한 번에 2발을 연속으로 발사하도록 한다.

(2) 오브젝트

– 오브젝트는 필요한 동작의 종류가 다르기 때문에 해당 동작용만 설정

파일 이름	동작	시간	설명
0034_door_01_01	기본	1	문이 닫힌 상태로 지면에 서 있다.
0034_door_32_01	열기	1	문이 양쪽으로 열린다.
0034_door_32_02	닫기	1	열려진 문이 다시 닫힌다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

파일 이름	동작	시간	설명
0035_door_01_01	기본	1	금고문이 서 있는 상태
0035_door_06_01	사망	1	금고문이 산산조각 나며 부서진 후 사라진다. 부서질 때 금속파편이 사방으로 튈다.

파일 이름	동작	시간	설명
0036_box_01_01	기본	1	도구함이 지면에 놓여 있는 상태

– 기믹 오브젝트의 설정이 끝나면 그래픽팀에 발주해 제작

3) 본과 동작

- NPC는 원형 캐릭터용으로 제작한 본을 같이 사용할 수 있는 경우 원형 캐릭터용 동작을 같이 사용
- 서로 동작을 공유하므로 동작 번호도 원형 캐릭터의 것을 같이 사용
 - 예) 원형NPC : 잡역부, 바리에이션 : 광부, 목수

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

번호	이름	본	기본	걷기	뛰기
0125	잡역부	0125	0125_man_01_01	0125_man_02_01	0125_man_03_01
0126	목수	0125	0125_man_01_01	0125_man_02_01	0125_man_03_01
0127	광부	0125	0125_man_01_01	0125_man_02_01	0125_man_03_01

4) 본과 무기

- 원형 NPC와 같은 본을 사용하더라도 바리에이션 NPC 별로 사용하는 동작의 일부 또는 전체가 다른 경우
- 같은 캐릭터가 각각 다른 무기를 사용하는 경우
 - 예) 원형NPC : 병사1(칼), 바리에이션 : 병사2(창), 병사3(활)
- 각 NPC별로 애니메이션 설정과 파일 이름 설정, 제작을 각각 한다.

6.2 파일명 및 애니메이션 설정

번호	이름	본	기본	걸기	뛰기
0250	병사1	0250	0250_man_01_01	0250_man_02_01	0250_man_03_01
0251	병사2	0250	0251_man_01_01	0251_man_02_01	0251_man_03_01
0252	병사3	0250	0252_man_01_01	0252_man_02_01	0252_man_03_01

- 일부 동작만 다른 경우 해당 동작만 새로 설정/제작
- 기존 동작은 원NPC의 것을 재활용한 후 파일이름만 변경해 사용

6.3 맵 당 필요 NPC 수

- 맵에 사용할 NPC는 맵의 크기와 용도에 맞게 제작할 수량을 설정

1. 몬스터

- 해당 맵의 크기에 따라 필요한 수량 결정
- 일정한 영역별로 서로 다른 종류의 몬스터 배치

종류	설정	
맵 크기	1km * 1km 이하 필드 기준	
몬스터	일반	최소 3종류(개당 바리에이션 3개) 권장 4종류 이상(개당 바리에이션 4종류 이상)
	네임드	2종류 이상(개당 바리에이션 2개 이상)

2. NPC

- NPC는 메인 시나리오와 개별 퀘스트에 따라 수량 결정

6.3 맵 당 필요 NPC 수

- 용도를 토대로 필요한 제작 수량을 설정
- 메인 시나리오 등에서 필요한 NPC를 만들 때 다양한 바리에이션을 함께 만드는 것이 효율적
 - 한 캐릭터 당 최소 3개, 권장 6개 정도
- 유저 캐릭터의 커스터마이징을 지원하는 경우 유저캐릭터의 파츠를 조합해 NPC로 사용하는 것이 효율적
 - 커스터마이징 부위와 종류가 다양해야 함

6.4 NPC 기획서 작성 방식

- 캐릭터별로 나눠 개별 기획서를 만든다.
 - 예) 오크/슬라임 몬스터의 설정기획서를 각각 제작
 - 해당 기획서의 제목을 [NPC_0001_울프]처럼 직관적인 형태로 제작

6.5 실습 과제 : 몬스터 디자인 기획

- 특정 지역(맵)에 사용할 몬스터의 디자인 기획서 작성

목차

1. 외형이 다른 몬스터 5마리를 디자인할 것
원형이 되는 몬스터 1마리당 3마리의 바리에이션을 디자인할 것
2. 디자인된 몬스터의 애니메이션을 설정할 것
원형NPC와 같은 동작을 바리에이션 NPC가 사용하는 경우에는 원형의 애니메이션만 설정할 것.
바리에이션 NPC가 원형과 다른 애니메이션을 사용하는 경우에는 개별 설정할 것
3. 디자인과 애니메이션 설정은 각각 다른 파일로 만들 것