

회의록

국민대학교 다학제간캡스톤디자인 2023 07

1. 회의 개요

회의 일자	2023.03.05 (일)	장소	카페
작성자	조인영	작성일	2023.03.05 (일)
참석자	김범준, 조인영		
안건	프로젝트의 방향성 및 내용 구체화		

2. 회의 내용

내용
<p>1. 기획 방향</p> <ul style="list-style-type: none">- lol.ps 같은 '리그 오브 레전드'의 통계 사이트처럼 '메이플스토리'의 인게임 내외 정보를 수집 가공하여 게임 플레이에 도움이 될 수 있는 사이트를 제작하는 것- 제작 콘텐츠: 전적 검색, 착용 아이템 점수화, 보스 트래커, 기타 편의 관리 <p>2. 사이트 제작 목적</p> <ul style="list-style-type: none">- 해당 게임을 위해 제작된 공략 및 통계 사이트를 하나로 통합시키는 것- 나아가 이전에 공개된 Nexon API가 추가되었을 때, 보다 개발을 용이하게 하기 위한 발판을 마련하는 것 <p>3. 콘텐츠 제작 목적</p> <p>(1) 전적 검색</p> <ul style="list-style-type: none">- 여러 타게임 통계 사이트를 분석했을 때, 일반적으로 많이 필요로 하는 기능이다. 사이트의 주요 콘텐츠는 '착용 아이템 점수화'로 설정했지만, 가장 기초가 되는 '전적 검색'의 중요성을 고려해 해당 사이트에서 제공하는 기본 콘텐츠로 두고자 하였다.

(2) 착용 아이템 점수화

- 이 게임도 자동차와 다르지 않게 캐릭터의 성능이 중요하다. 게임 내외적으로 캐릭터 성능에 대한 지표가 존재하지만, 해당 지표들은 캐릭터의 직업에 따라 편차가 심해 한눈에 비교하기 쉽지 않다. 이것을 고려해 '환산 스탯'이라는 외부에서 만든 비교적 정확한 성능 측정기가 있으나, 이 또한 절대적이지 않고 직접 수기로 입력해야 하는 단점이 존재한다. 따라서 위 단점을 보완한 절대적 지표를 만드는 것을 이번 프로젝트의 목표로 한다.

(3) 기타 편의 관리

- 상위 보스들을 플레이할 경우, 보스의 공격 패턴을 외부인을 데려와 수기로 입력하거나 타이머를 사용하여 시간을 계산하는 경우가 빈번하게 발생한다.
- 일반적으로 보스의 공격 패턴은 서버렉과 패턴의 우선순위에 따라 지연되는 경우가 있다. 해당 문제는 상위 보스로 갈수록 두드러지며, 때문에 외부 인력의 필요성이 점차 증가한다. 하지만, 매번 외부 인력을 구하는 것 매우 번거롭다는 문제점이 있다.
- 때문에 해당 문제를 개선하기 위해 패턴 분석 및 이미지 인식을 하는 보스 패턴 타이머를 만드는 것이 목표로 한다.

향후 일정

3월 7일 화요일 다음 회의 예정
웹디자인 관련으로 논의