

다학제간캡스톤디자인

0 7 팀 중 간 보 고 서

20191559 소프트웨어융합 김범준

20200270 한국역사학과 조인영

CONTENTS

01



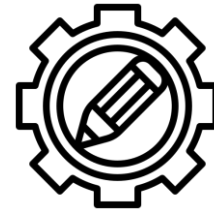
•
팀원 소개

02



•
프로젝트
개요

03



•
기능 소개

04



•
Q & A

01

팀원 소개



김범준

19 소프트웨어학부

전반적인 개발 전담



조인영

20 한국역사학과

전반적인 디자인 전담

02

프로젝트 개요



프로젝트에 대한 소개

프로젝트 개발 의도

프로젝트 목표

프로젝트에 대한 소개



“게임 종합 검색 사이트”

... 전적 검색 + 아이템 기댓값 + 기타 편의

02

프로젝트 개요

프로젝트 개발 의도

캐릭터의 성능을 알 수 있게
수치화한 요소들

예시) 로스트아크 _ 아이템 레벨 시스템



‘현재 수준에서 어디까지 즐길 수 있는가?’

▶ 자체적으로 알 수 없음

02

프로젝트 개요

프로젝트 개발 의도



캐릭터 직업 별로 편차 존재

+

과거의 정보만 열람 가능

정확한 비교 '불가능'

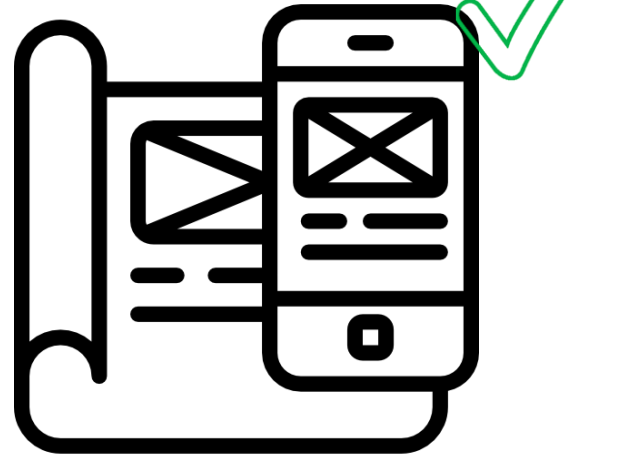
보안하기 위해 외부 프로그램 제작...but, 부정확한 정보 전달 가능성 존재

명확한 기준 X



비교 지표 부재

프로토타입



03

기능 소개



전적 검색

아이템 기댓값

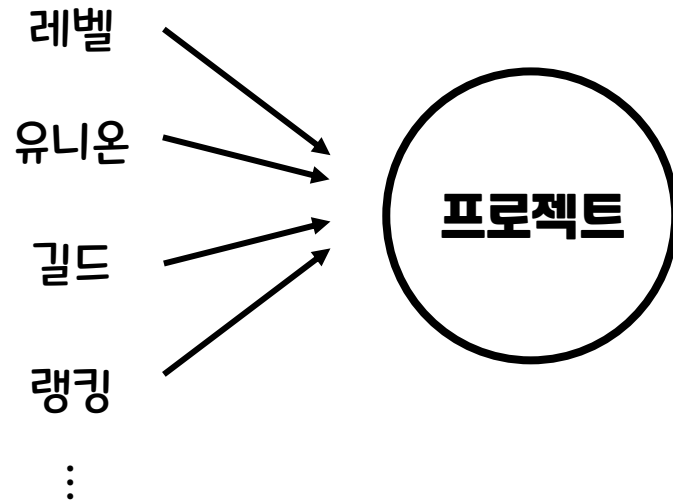
기타 편의 기능

시스템 구성

03

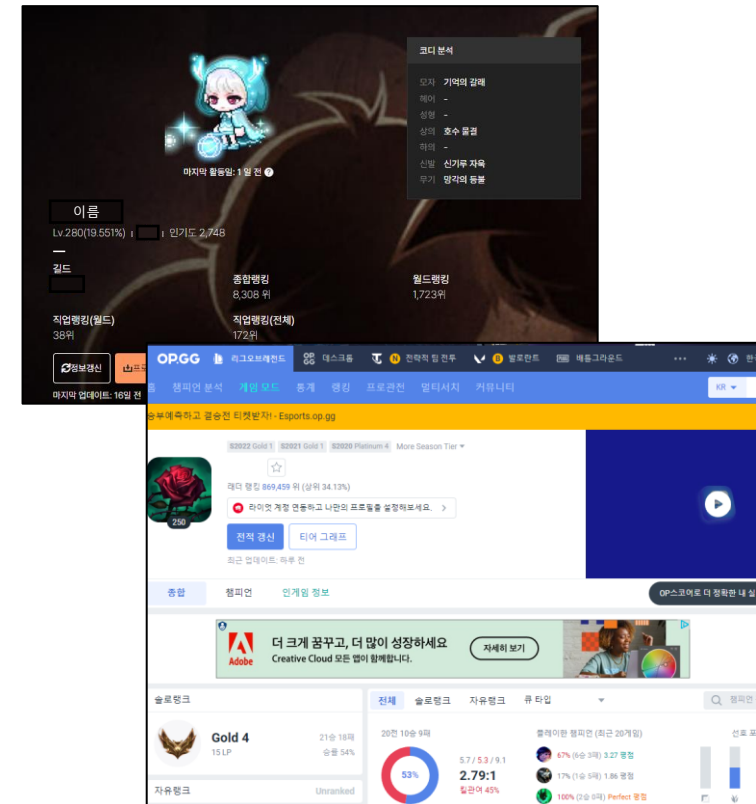
기능 소개

‘전적 검색’에 대한 설명

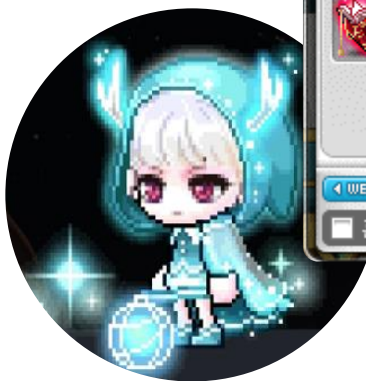


**난립한 정보를
하나의 공간에 모음**

예시) Maple.gg 전적검색 화면 | OP.GG 전적검색 화면



‘아이템 기댓값’ 기능 설명



현재 착용하고 있는 아이템의 ‘제작 기댓값 계산’

(템 하나의 기댓값 / 평균 기댓값 / 최고 아이템 기댓값 / 최저 아이템 기댓값)

03

기능 소개

‘아이템 기댓값’ 예시



스타포스 22성의 기댓값

파괴 방지 O / 스타캐치 O ▷ 873억 | 1,746,000원

주문서 작 (놀금 리턴)의 기댓값

 $14.8 + (84 \times 7) = 603\text{억} | 1,206,000 \text{ 원}$

추가 옵션 160급의 기댓값

강환불 3233개 필요 = 485억 | 970,000 원

잠재옵션 힘 33%의 기댓값

등급 업 평균 112개 = 184,643 원

잠재 평균 1402개 = 1,261,800 원

잠재옵션 힘 14%의 기댓값

등급 업 평균 217개 = 416,389 원

잠재 평균 400개 = 750,600 원

총 아이템 제작 기댓값
: 6,535,432원

03

기능 소개

‘아이템 기댓값’ 기능 설계 의도



아이템 점수화

이후, 게임사에서 유사한 기능 제작 가능성 존재

‘로스트아크’의 아이템 레벨 기능이 이와 유사

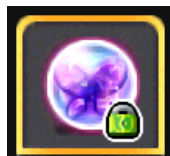
점수화 과정에서 **정확도 하락 우려**

‘점수화’ ▶ 기댓값 산출



정확한 정보를 제공할 수 있음

게임 콘텐츠 이용에 편리한 공략



일퀘



<https://www.inven.co.kr/board/maple/2304/28788>

메이플 주간 퀘스트 공략



더 시드



<https://mapleutils.com/>

메이플 더 시드 공략 플랫폼

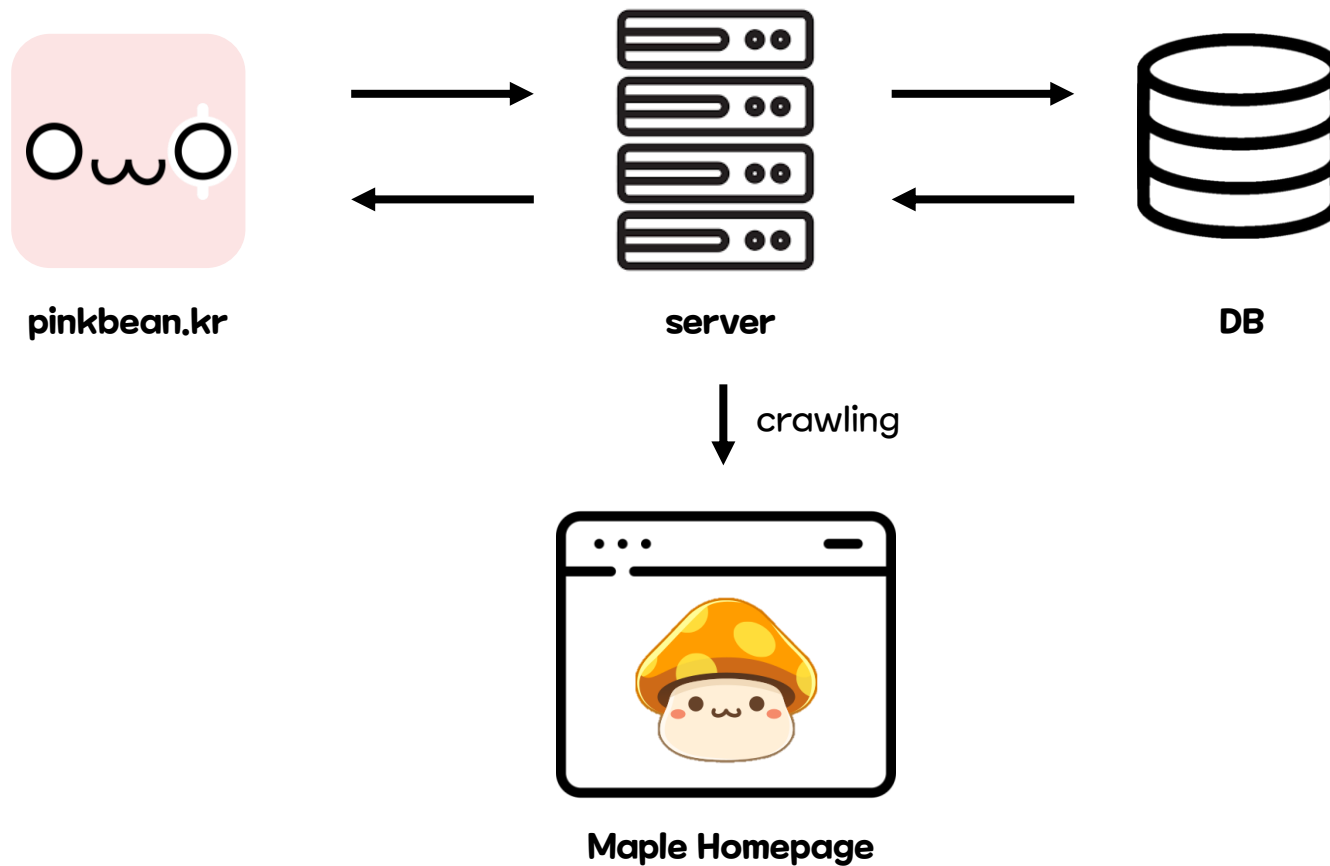


심볼 계산기



<http://mapleportal.net/force.html>

메이플 심볼 계산기



Q & A



감사합니다