M.A.P

19032087 최병준

개요 :

위젯 스튜디오에서 개발하여 2003년 4월 29일에 출시된 ‘메이플스토리’의 기본적인 시스템 구현과 보스 몬스터와의 전투 시스템을 유니티를 통해 구현하는 것을 목표로 했습니다.

장르 : RPG

개발 목표 기간 : 24년 1월이내

사용 프로그램 : Unity 2022.3.8f1, WzComparer, PhotoShop, Git Hub

리소스 출처 : WzComparer 5.0.1(메이플스토리 클라이언트 데이터 추출)

구현 계획 개요

1. 캐릭터 (Wz 00002010(리소스 코드))
2. 이동
3. 카메라
4. 능력치
5. 장비
6. 스킬
7. 보스
8. 마을 연습용 허수아비
9. 보스(미정)
10. 맵
11. 마을
12. 보스 맵
13. UI
14. 캐릭터 능력치
15. 캐릭터 장비
16. 인벤토리
17. 스킬 트리
18. 세이브 및 로드
19. 캐릭터 장비, 능력치, 레벨
20. 캐릭터 위치
21. 보스 체력 정보

사전 작업

1. Wzcomparer를 통해 메이플스토리 클라이언트의 데이터를 추출

데이터 필요 목록 :

1. 캐릭터
2. 캐릭터 골격
3. 캐릭터 얼굴
4. 캐릭터 모션
5. 캐릭터 장비
6. 캐릭터 스킬 데이터
7. 맵
8. 헤네시스
9. 보스 맵
10. 보스
11. 보스 골격
12. 보스 모션
13. 보스 페이즈 별 공격 모션
14. 보스 UI (보스 HP 및 기믹에 필요한 데이터)
15. UI
16. 캐릭터 능력치
17. 캐릭터 장비
18. 인벤토리
19. 스킬 트리

캐릭터

1. 캐릭터 이동
2. 리지드 바디를 통한 캐릭터의 이동 구현
3. 캐릭터 이동에 따른 애니메이션 구현
4. 캐릭터 상호작용 구현 (밧줄, 사다리 매달리기, 앉기 모션)
5. 카메라
6. 캐릭터 이동에 따른 카메라 구현
7. 능력치
8. 캐릭터의 기본 능력치 설정
9. 능력치 적용에 따른 데미지 계산
10. 장비
11. 기본적인 장비 구현 (무기, 방어구, 악세서리)
12. 장비에 따른 능력치 부여
13. 특정 장비에 스킬이나 특수능력 효과 부여
14. 스킬
15. 메이플스토리 직업 ‘팬텀’의 스킬을 구현
16. 특정 장비 착용에 따른 스킬 구현

맵

1. 마을 맵 제작
2. 리소스를 활용하여 타일 팔레트로 타일 맵 제작
3. 보스 맵 제작
4. 보스 페이즈에 따른 타일 맵 제작

보스(미정)

UI

1. 캐릭터 스텟창
2. 캐릭터의 기초 능력치와 장비 착용에 따른 데미지 공식에 따른 능력치와 데미지를 산출하여 출력하는 UI 구현
3. 캐릭터 장비창
4. 캐릭터의 현재 착용중인 장비를 보여주기 위한 장비창 구현
5. 인벤토리
6. 캐릭터가 소유하고 있는 장비, 소비, 기타 , 메소 등의 아이템을 보여주기 위한 인벤토리 창 구현
7. 스킬 트리
8. 기본 직업으로 설정한 ‘팬텀’의 1~4차까지의 스킬 트리 구현 및 스킬 포인트에 따른 데미지 계산
9. 환경 설정
10. ESC키를 눌러 환경설정에 진입하여 해상도 및 소리 제어, 등이 가능한 환경설정 창 구현

세이브 및 로드

1. 캐릭터 장비, 능력치, 레벨
2. 현재 캐릭터가 착용중인 장비 세이브 및 로드
3. 현재 캐릭터가 보유한 인벤토리의 아이템 세이브 및 로드
4. 현재 캐릭터의 레벨에 따른 능력치 세이브 및 로드
5. 캐릭터 위치
6. 마지막으로 접속을 종료했던 위치를 기억하여 로드
7. 보스 체력 정보
8. 로컬에 저장된 보스의 각 페이즈 별 체력을 로드하여 전투

(추후 로컬 > 서버)