

About Me



서재현
Seo Jae Hyun

경기도 성남시 분당구 백현로 206
Tel. 010-5126-9691
E. tjwogus97@gmail.com

◆ Tool



◆ Project

- ◆ 환세취호전 (모바일 MMORPG) 2022.12 - 참여중
- ◆ 소악마 키우기 (3D 방치형 RPG) 2021.08 - 2022.12
- ◆ 드래곤라자 오리진 (모바일MMORPG) 2020.06 - 2021.06
- ◆ 카이온M (모바일MMORPG) 2020.05 - 2021.01

◆ Experience Overview

총 경력 3년 5개월

- ◆ 슈퍼캣RPG 2022.12 - 현재
- ◆ 빌리온 게임즈 2020.05 - 2022.12

◆ Education

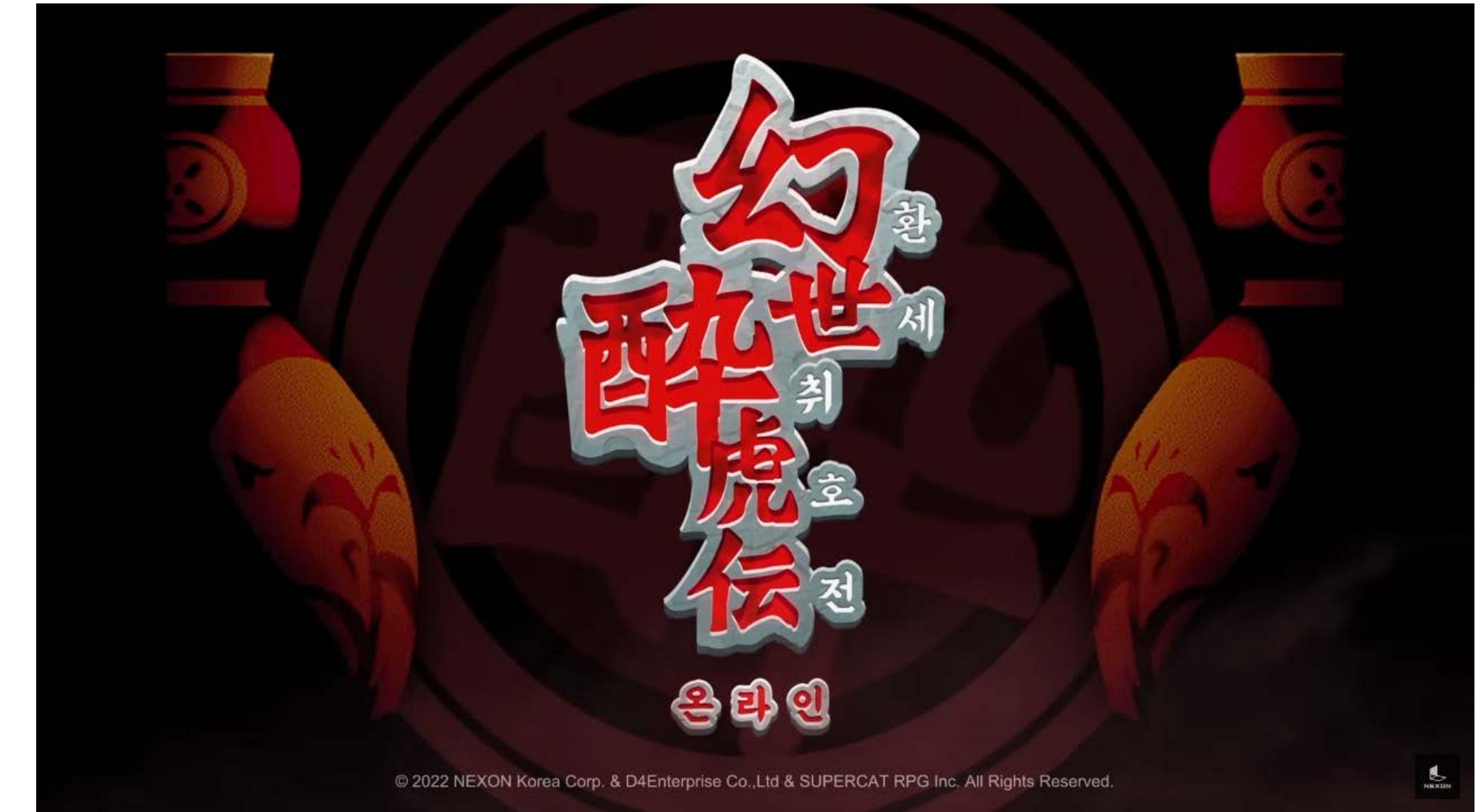
- ◆ 한경대학교 시각디자인(디지털콘텐츠) 2016.03 - 2020.02
- ◆ 영복여자고등학교 2013.03 - 2016.02

◆ 환세취호전 2022.12 - 현재

환세취호전 온라인은 1990년대 큰 인기를 끌었던 일본 유명 IP
'환세취호전'을 재해석하여 모바일과 PC버전으로 개발 중인
캐주얼 MMORPG입니다.

◆ 담당 부분

- ◊ 파티 시스템
- ◊ 영입 시스템
- ◊ 레이드 시스템
- ◊ 모험단 시스템
- ◊ 필드 보스 시스템
- ◊ UI뎁스 구조 정리/설계
- ◊ 투토리얼 시스템
- ◊ 장비 시스템
- ◊ 필드 보스 '황금 돼지'
- ◊ 필드 보스 '돌 사자'



※ 2022 지스타 내 공개된 트레일러에서 발췌한 이미지입니다.

◆ 소악마 키우기 2021.08 - 2022.12

소악마 키우기는 창을 사용하는 핵 앤 슬래시 전투 시스템을 가진,
간편하게 즐기는 모바일 3D 방치형 RPG입니다.

◆ 담당 부분

시스템

- ◊ 메인UI
- ◊ 장비
- ◊ 채팅
- ◊ 사역마(펫)
- ◊ 월드맵
- ◊ 퀘스트
- ◊ 메인 능력치
- ◊ 내 정보&유저 정보
- ◊ 옵션 설정
- ◊ 상점
- ◊ 친구
- ◊ 필드 사냥
- ◊ 테마 던전
- ◊ 미션(업적)
- ◊ 친구
- ◊ 마력석
- ◊ 길드

컨텐츠

- ◊ 월드 컨셉 설정 기획
- ◊ PC 코스튬 기획
- ◊ PC 스킬 기획
- ◊ 이벤트 컨셉 및 구성 기획
- ◊ 게임 전반 사운드
- ◊ 게임 타이틀(BI) 기획 및 제작(글로벌 5종)
- ◊ 게임 내 전반 이펙트 기획
- ◊ 필요 아이콘 컨셉 기획



© Mobirix & BillionGames Corporation. All Rights Reserved.



※ 게임 플랫폼 홍보용으로 제작된 이미지입니다.



3D 방치형 RPG
귀여운 캐릭터와 몬스터를 만나보세요!



고유 스킬을 가진 동료
사역마를 모아 마신의 힘을 되찾아주세요!
각양각색의 코스튬
꾸미기를 통해 나만의 소악마를 만들어보세요!

◆ 드래곤 라자 오리진

2020.06 - 2021.06

90년대 유명작가 이영도가 집필한 판타지 소설 '드래곤라자' IP를 재해석하여 탄생시킨 모바일 MMORPG입니다.

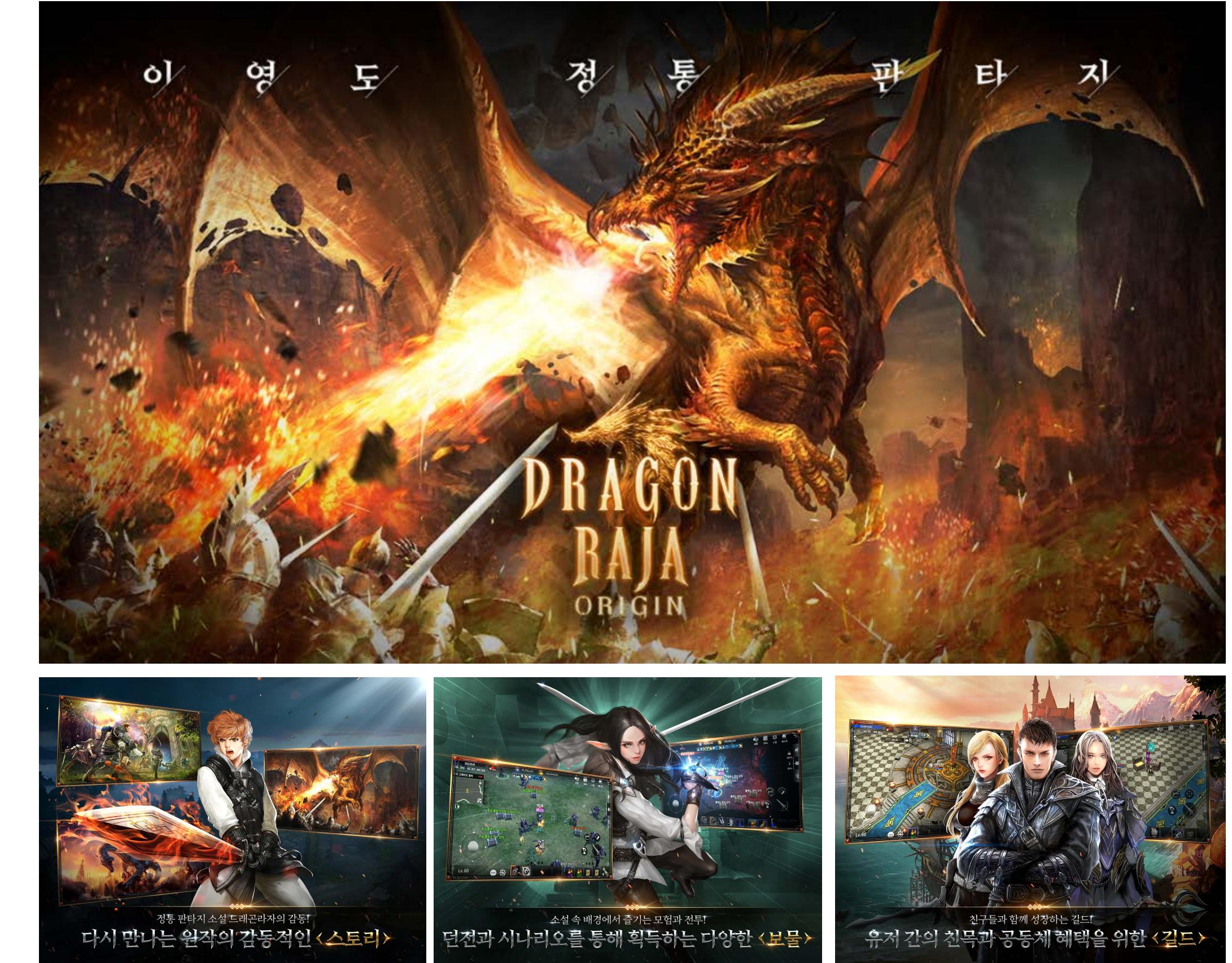
◆ 담당 부분

시스템

- ◊ 메인UI 구조
- ◊ 시나리오 퀘스트
- ◊ NPC상점
- ◊ 스탯/장비창
- ◊ 지도/텔레포트
- ◊ 채팅
- ◊ 메인 퀘스트
- ◊ 인벤토리
- ◊ 이벤트

컨텐츠/설정

- ◊ 월드별 컨셉 설정 기획
- ◊ 아이템 컨셉 설정 및 아이콘
- ◊ 시나리오 퀘스트 설정
- ◊ PC, NPC 캐릭터 컨셉
- ◊ NPC, UI 이펙트 설정



※ 게임 플랫폼 홍보용으로 제작된 이미지입니다.



환세취호전

2022.12 - 현재

◆ Portfolio ◆

파티 시스템 시스템 기획

장비 강화 시스템 기획

필드 보스 시스템 기획

Project : 환세취호전

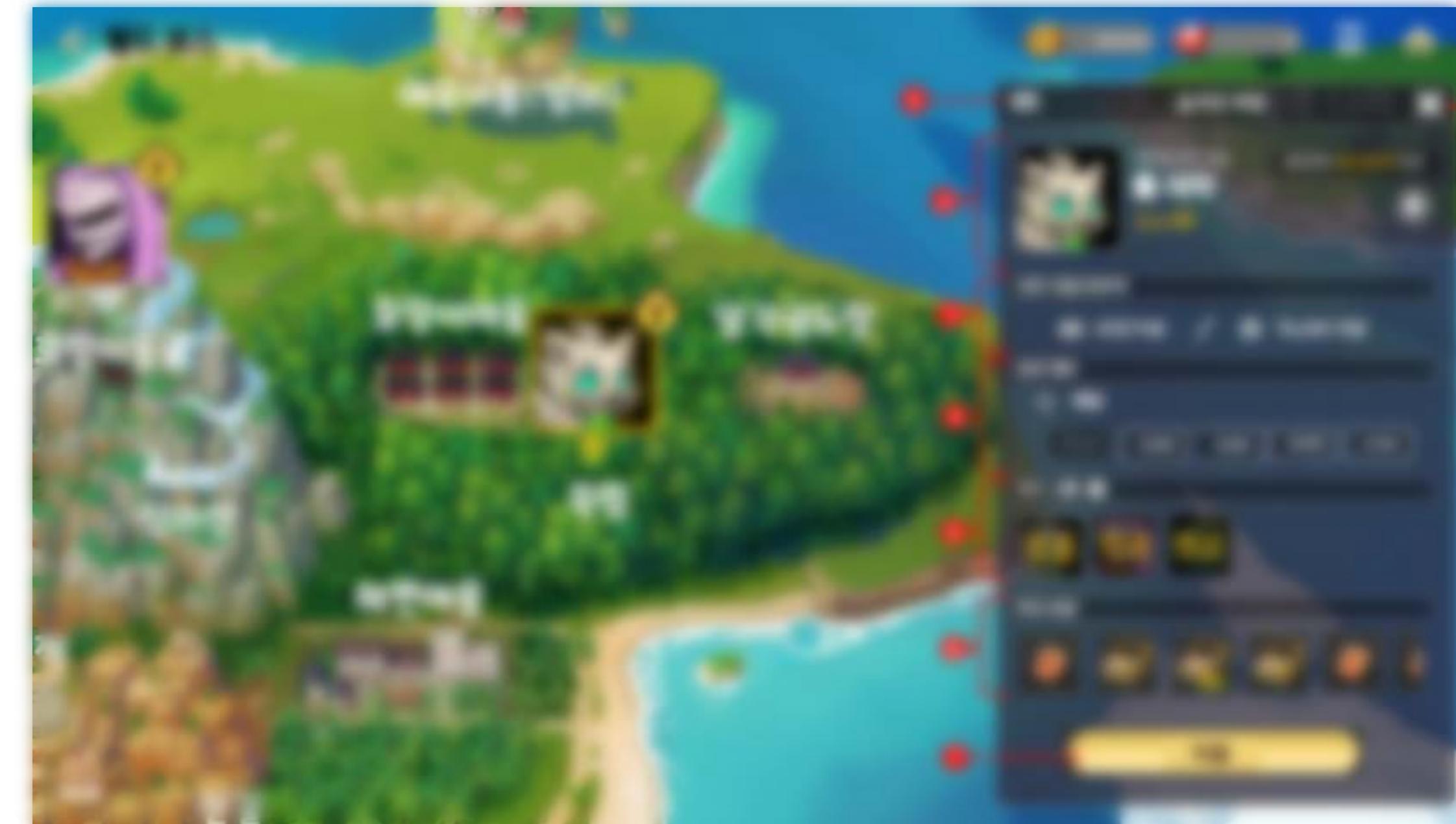
◆ 필드 보스 시스템 기획

목적(의도)

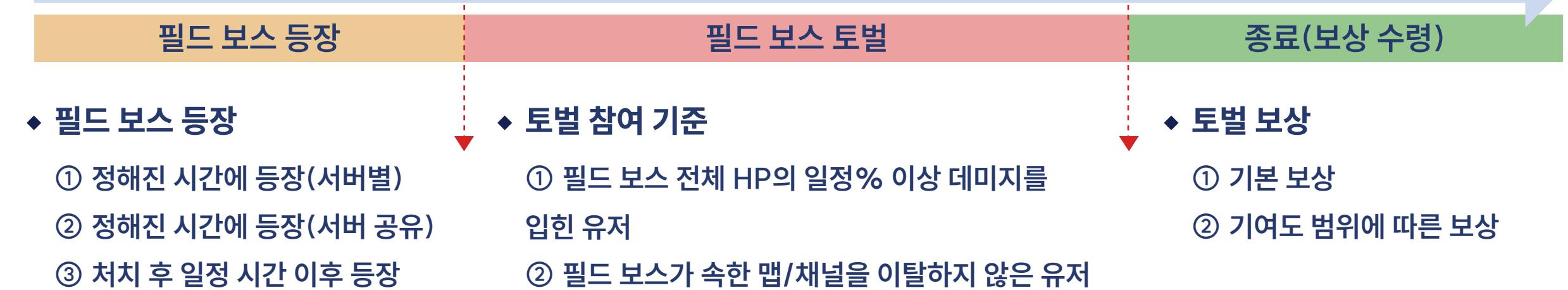
- ◊ 하나의 거대한 보스를 여러 유저들이 합동하여 처치하고 그 속에서도 우위를
다투어 기여도에 맞게 보상을 나눠갖는 형태를 원한다.
- ◊ 높은 스펙의 유저는 대우받고 낮은 스펙 유저는 이 높은 스펙의 유저들을
우러러보되, 그 안에서 좌절감을 느끼지는 않도록 시간이 들더라도
이 사이를 완화시킬 수 있는 다른 장치를 구성한다.(필드 보스 상점)

진행

- ◊ 필드 보스는 각 보스 몬스터별로 정해진 맵에 스폰되며, 유저들이 합동하여
보스몬스터를 처치하고 그 기여도에 따른 보상을 각각 수령할 수 있다.
- ◊ 기여도 순위에 참여하기 위해서는 해당 보스에게 전체 HP중 정해진 % 이상
데미지를 입혀야 한다. (해당 %를 넘지 않으면 사이드 서머리에 기여도는 뜨나,
등수 표기가 되지 않는다)
- ◊ 기여도에 따라 몬스터가 처치되는 시점(종료되는 시점)에 기여도, 등수에 따라
보상을 제공한다.
- ◊ 가장 높은 기여도 순으로 좋은 보상을 제공하는 것이 주 목적이다.
(높은 스펙일수록 대우해줘야한다)



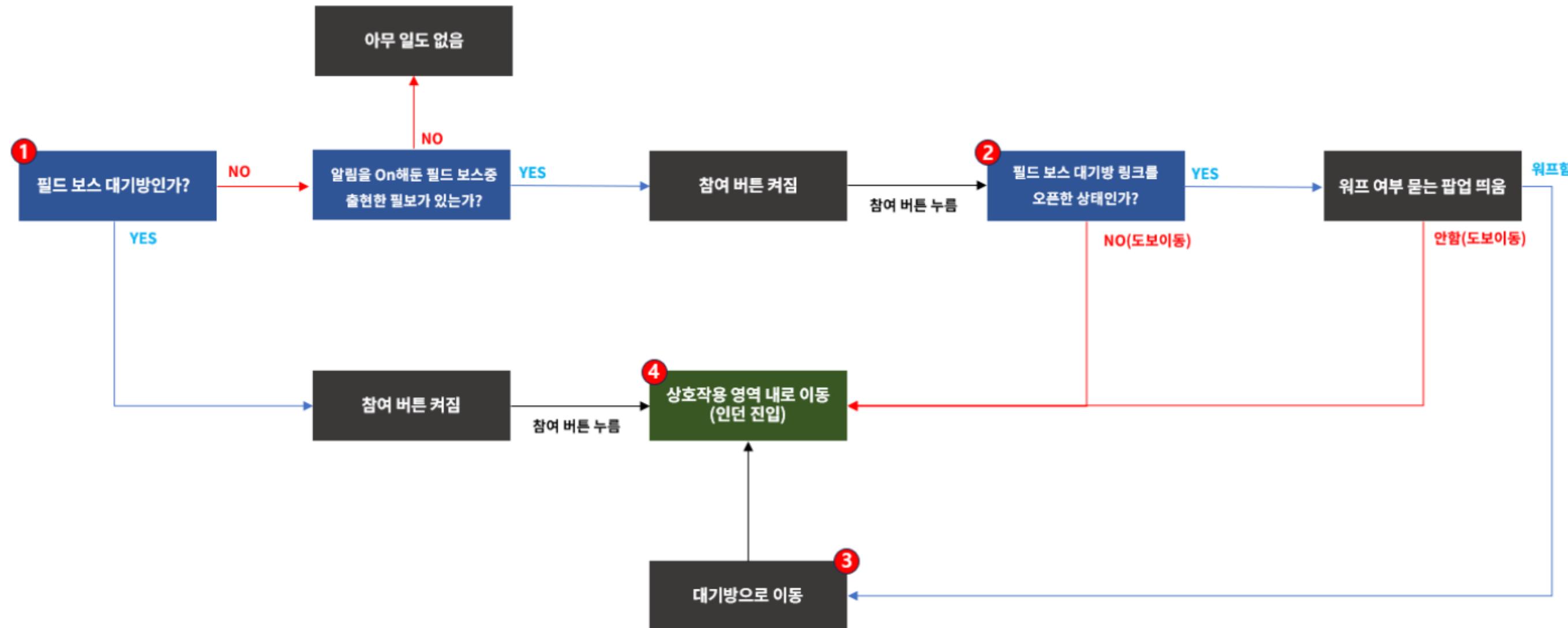
※ 이미지는 보안상 이유로 블러처리 하였습니다. 양해 부탁 드립니다.



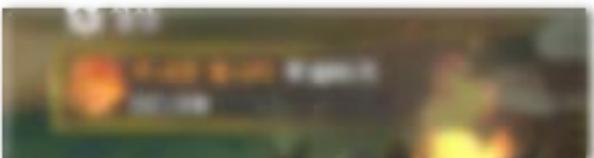
Project : 환세취호전

◆ 필드 보스 테이블 구조(자연스러운 이동 관련)

필드 보스 맵 진입 플로우



※ 참여 버튼이란? 알림으로 뜨는 사이드 서머리 하단의 안내 팝업으로, 해당 내용을 참여 버튼이라고 한다.



※ 이미지는 보안상 이유로 블러처리 하였습니다. 양해 부탁 드립니다.

No.	내용
①	필드 보스 대기방(ExitLocalMapId)의 내부에 있는가?
②	ExitLocalMapId 컬럼과 연결된 맵의 LocalMap_Link 테이블의 첫번째id 가 해금된 상태인가?
③	ExitLocalMapId 컬럼과 연결된 맵의 LocalMap_Link 테이블의 첫번째id로 이동
④	필드 보스 테이블의 ExitLocalMapId 컬럼과 연결된 맵 내의 MapArea 컬럼과 동일한 NameKey를 가진 스포너 위치로 이동.

→ 스포너를 사용하여 지정된 위치로 자동이동을 시켜주는 시스템을 위해 필드 보스 테이블에 MapArea 컬럼을 추가한다. (이 부분은 퀘스트에서 자동 이동처리하는 것과 동일하다)
└ MapArea Type이 FieldBoss용인 항목으로 타 에리어와 분류 필요.

필드 보스 테이블

넘버	key	type	value																		
1	Id	int	고유 번호																		
2	GroupId	int	필드 보스 그룹ID																		
3	MonsterActorId	int	보여질 보스 몬스터ID																		
4	LocalMapId	int	해당 보스가 위치할 로컬맵ID																		
5	Type	string	몬스터 스킴 타입(Random, TimeSpawn, ChannelShare 존재)																		
6	HelpBonus	int	구조 했을 때 주가 기여도																		
7	InfoString	string	보스를 설명하는 칭호 String																		
8	ConditionType	string	일장 제한 타입 (콘디션 조건 타입 참고)																		
9	ConditionParam	int	일장 제한 타입에 대한 값																		
10	Week	string	■ 일장 주기 (레이아웃과 동일한 철학과 시스템 사용) daily, Mon... 입력 가능 Daily: 매 일 / Mon: 월요일 / Tue: 화요일... (여러개를 한번에 bool로 ' ' 사용하여 여러개 나열) <table border="1"> <thead> <tr> <th>Enum</th> <th>내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Daily</td> <td>매 일 열린다</td> </tr> <tr> <td>Mon</td> <td>월요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Tue</td> <td>화요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Wed</td> <td>수요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Thu</td> <td>목요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Fri</td> <td>금요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Sat</td> <td>토요일에 열린다</td> </tr> <tr> <td>Sun</td> <td>일요일에 열린다</td> </tr> </tbody> </table>	Enum	내용	Daily	매 일 열린다	Mon	월요일에 열린다	Tue	화요일에 열린다	Wed	수요일에 열린다	Thu	목요일에 열린다	Fri	금요일에 열린다	Sat	토요일에 열린다	Sun	일요일에 열린다
Enum	내용																				
Daily	매 일 열린다																				
Mon	월요일에 열린다																				
Tue	화요일에 열린다																				
Wed	수요일에 열린다																				
Thu	목요일에 열린다																				
Fri	금요일에 열린다																				
Sat	토요일에 열린다																				
Sun	일요일에 열린다																				
11	AppearTimeM	int	Type의 종류에 따라 적용되는 조건이 다르다. [Random] ■ 해당 보스 몬스터가 랜덤으로 소환될 때 적어도 가지는 템 ex. 60 = 소환 후 60분 후에 랜덤 소환 [TimeSpawn, ChannelShare] ■ 해당 보스 몬스터가 소환되는 시간 (기준은 당일 0시에서 해당 값을 더한 시간을 표기한다. 값 단위는 분.) ex. 360 = 0시에서 360분 후의 시간인 6시. ■ 0시를 기준으로 값을 더하기 때문에 24시간이 넘어가는 값(분 단위로는 1440)을 넣는 값을 입력하면 안된다. ■ 큐마(,)를 통해 여러 시간을 설정할 수 있다.																		
12	DurationTimeM	int	필드 보스 맵에 진입할 수 있는 시간 (해당 값 부터 진입 불가)																		
13	Sprite	string	보스 몬스터 전신 이미지 주소(UI/Sprites/~형태)																		
14	RewardGroupId	int	FieldBoss_Reward 테이블과 연결될 GroupId																		
15	ExitLocalMapId	int	해당 보스 기여도 링크에서 이탈 시 자동으로 이동될 LocalMap 테이블의 ID 연결																		
16	MapArea	int	자동이동 될 맵(ExitLocalMapId 내) 에리어 넘버 연결																		

유저의 상태에 따라 플로우를 다르게 구성한 이유?

필드 보스가 출현한 시점에서 각 유저들의 위치 및 상태에 따라 '알림 팝업'으로 진입하는 플로우를 별도로 구성하였다.

해당 구성이 위치 및 상태에 따라 다른 이유는 맵 등록 시스템과 연결되어 있는데,

1회 이상 방문한 위치만 순간이동이 가능한 시스템으로 인해, 등록하지 않은 유저는 도보로 자동 이동이 되도록 구성하였고 가능한 유저에게는 순간이동과 도보이동 두 가지 선택지를 제공하였다.

또한 대기방에서는 알림ON의 유무에 상관 없이 출현 알림을 겸으로써, 필드 보스가 위치한 인던으로 자동이동이 가능하도록 하였다.

Project : 환세취호전

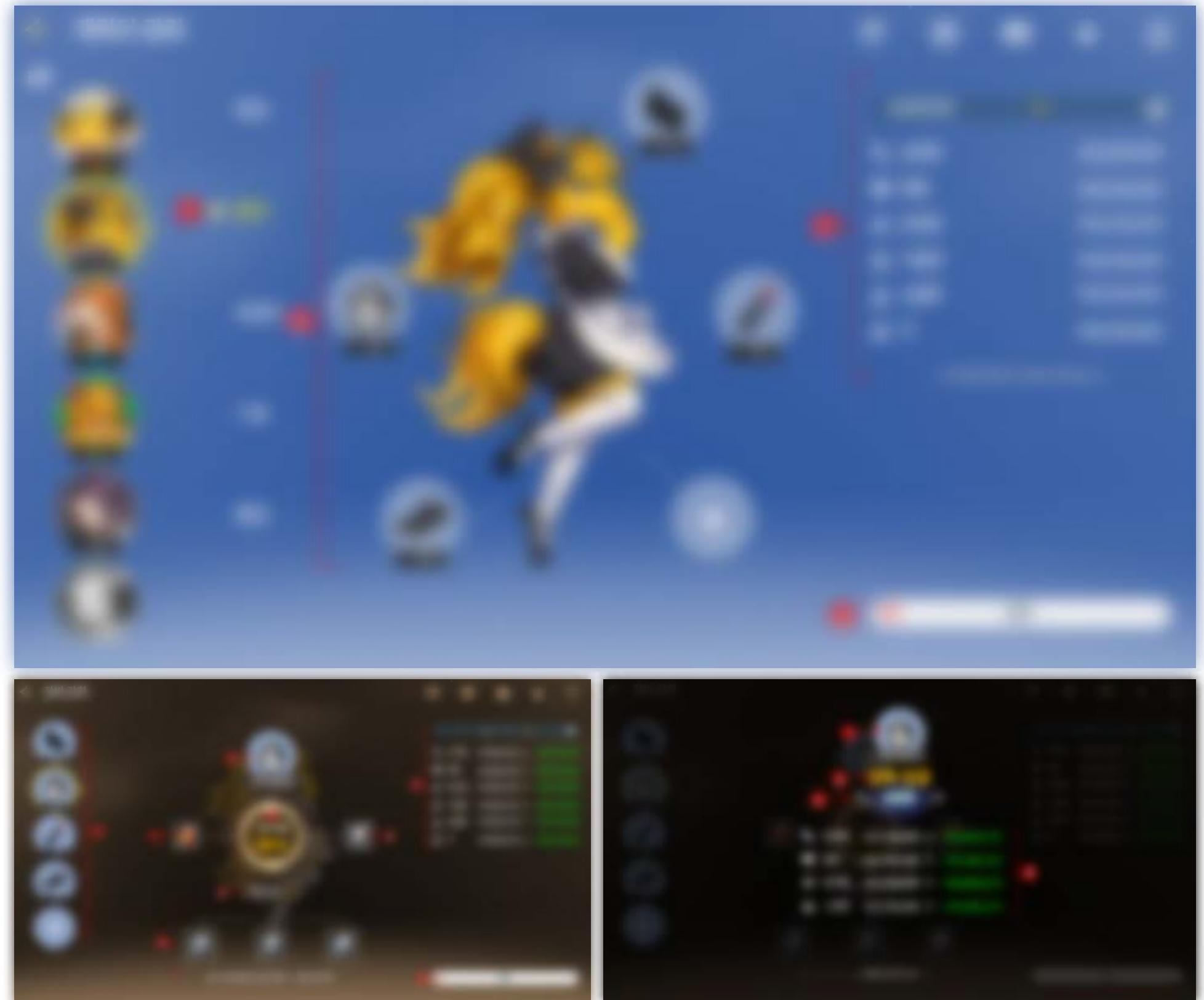
◆ 장비 강화 시스템 기획

목적(의도)

- ◇ 장비 획득에 있어서 더 높은 등급을 획득한다는 스트레스를 줄이고, 슬롯 강화의 형태로 성장하는 시스템을 제공한다.
- ◇ 장비 강화로 사용되는 재화는 플레이 시간에 비례하여 제공할 예정.
(꾸준히 성장한다는 느낌 제공.)
또는 상품을 구매함으로서 과금하여 빠르게 따라오는 방법도 존재한다.

진행

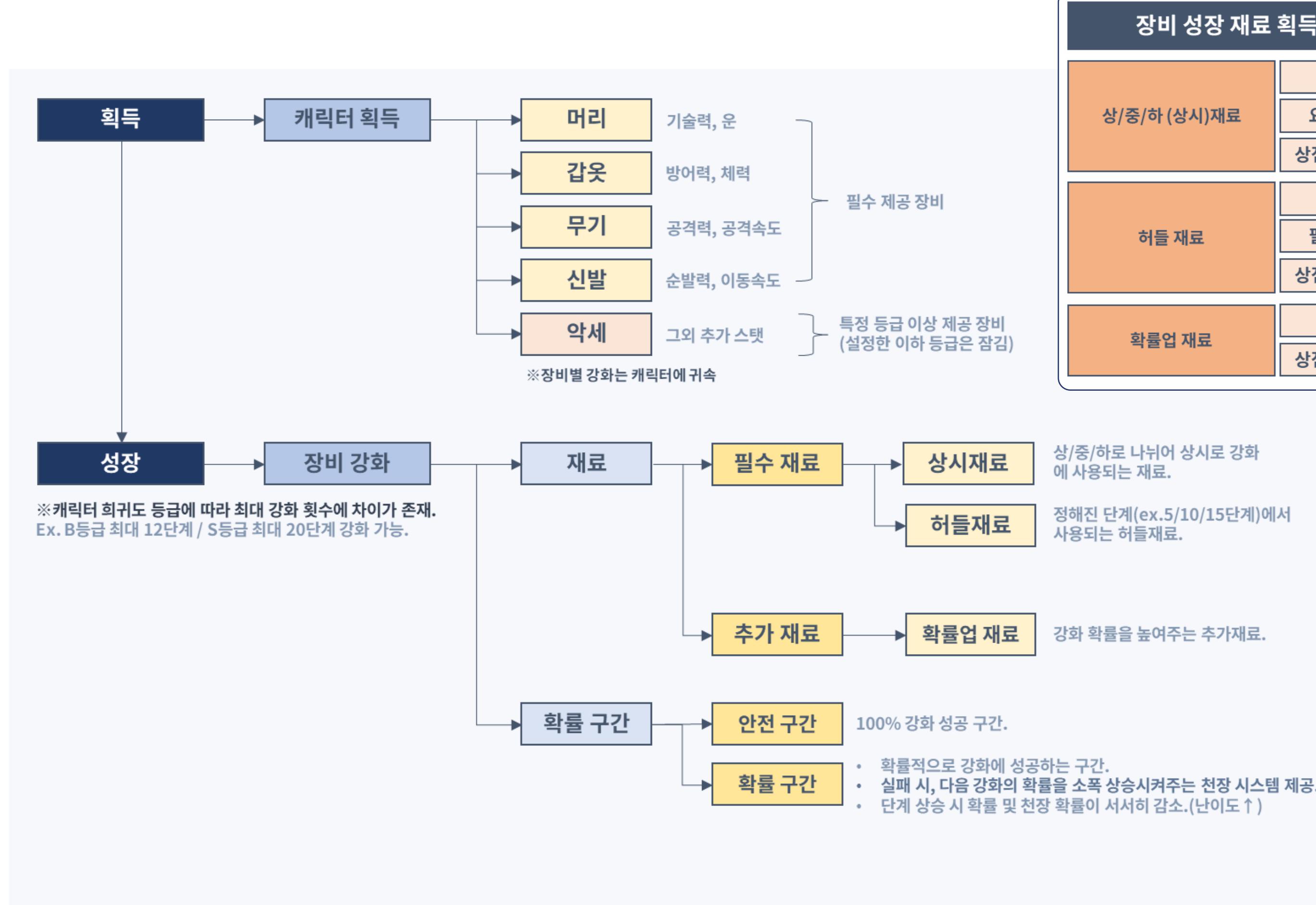
- ◇ 각 캐릭터별 슬롯이 별도로 적용되며, 해당 슬롯을 정해진 재화를 통해 강화한다.
(슬롯은 캐릭터 변경 시 함께 변경된다.)
- ◇ 강화 시, 각 부위(파츠)별로 특수 스탯이 붙는다.
ex. 갑옷 파츠는 방어력 위주, 무기 파츠는 공격력 위주 등
- ◇ 각 부위별 본인이 원하는 스탯을 위주로 상승이 가능하나, 골고루 올릴 수 있도록 유도하는 장치를 구성한다. (전체 강화 단계에 대한 합산 사용)
- ◇ 캐릭터 별로 희귀도에 따라 강화할 수 있는 최대 슬롯 개수가 존재하여 높은 희귀도 캐릭터에 대한 메리트를 제공한다.
- ◇ 강화 재료의 종류(타입)는 크게 ① 메인 강화 재료 (상, 중, 하), ② 메인 허들 재료 (허들 레벨에만 사용), ③ 보조 강화 재료 (확률업) 으로 나뉜다.



※ 이미지는 보안상 이유로 블러처리 하였습니다. 양해 부탁 드립니다.

Project : 환세취호전

◆ 장비 강화 장비 강화 플로우



장비 강화 테이블 관련 기획서 일부

장비 항목		장비 강화 단계		장비 강화 재료		추가 재료 강화	
Equip_Parts		Equip_Enchant		Cost_ItemEnchant		Cost_ItemEnchantPlus	
넘버	Key	넘버	Key	넘버	Key	넘버	Key
1	Id	1	Id	1	Id	1	Id
2	ActorId	2	GroupId	2	GroupId	2	ItemId
3	Name	3	Level	3	ItemId	3	PartsType
4	PartsType	4	StatGroupId	4	Value	4	LevelMin
5	EnchantGroupId	5	MaterialGroupId	5	CommonCostGroupId	5	LevelMax
6	Icon	6	SuccessProbability	6	StepCostGroup	6	MaxCount
		7	FailPlusRate			7	PlusRate
		8					
		9					

◆ 전체 강화 확률

- 모든 강화 확률의 합을 보여준다.
- [① 기본 강화 확률] + [② 추가 재료 강화 확률] + [③ 구원의 손길 확률]

① 기본 강화 확률

- 기본 강화 확률(필수 재료를 모두 채웠을 때) : Equip_Enchant 테이블의 SuccessProbability(만분율) 확률

② 추가 재료 강화 확률

- 사용한 아이템ID와 동일한 Cost_ItemEnchantPlus 테이블의 ItemId 컬럼값을 가진 항목 중 현재 단계의 LevelMin 값 이상, LevelMax 값 미만이라면 해당 라인의 PlusRate 확률이 적용된다.

③ 구원의 손길 확률(실패 시 증가 확률)

- 강화를 시도하는 단계에서 [실패한 횟수] x [Equip_Enchant 테이블의 FailPlusRate(만분율) 확률]만큼 더해진다.

Project : 환세취호전

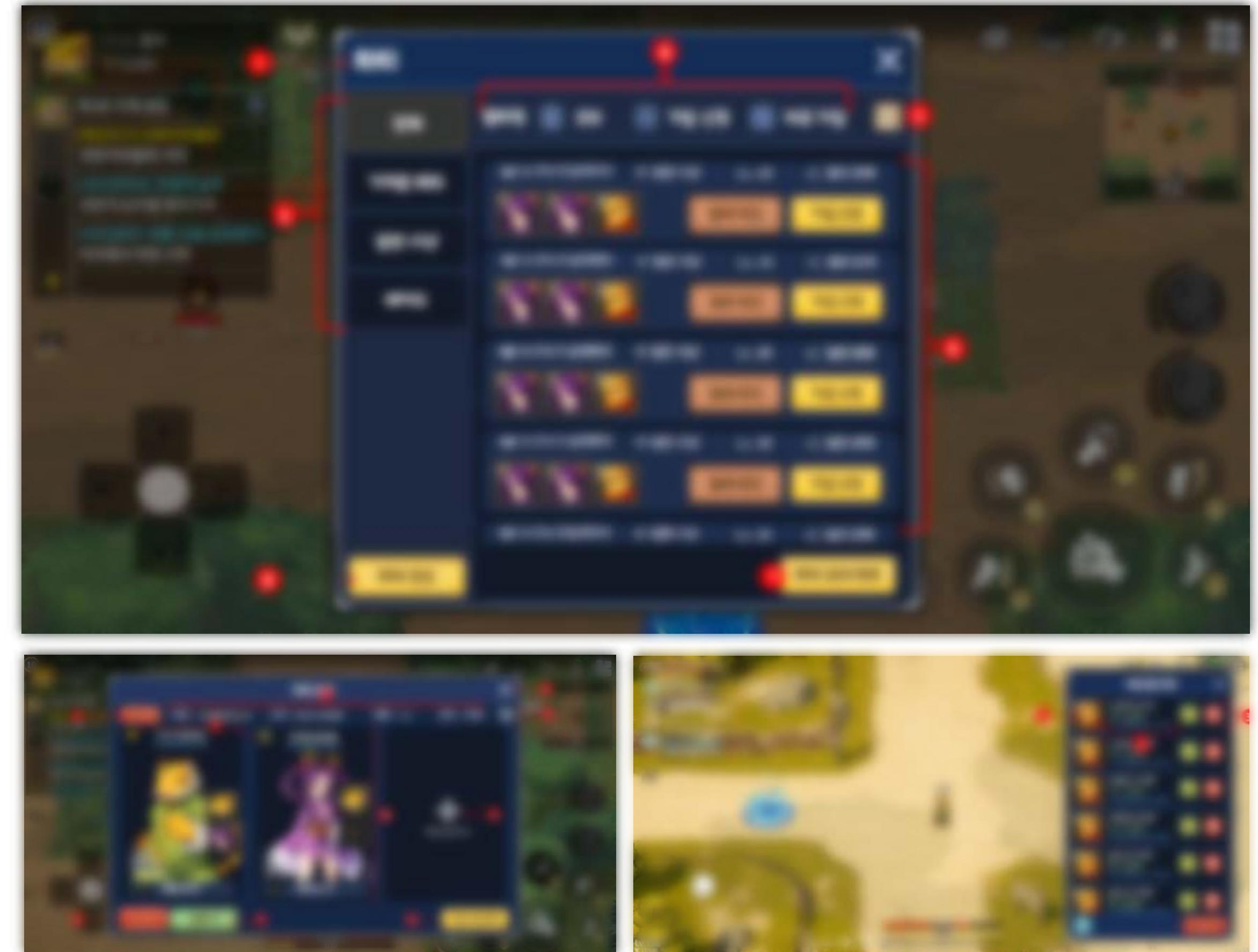
◆ 파티 시스템 시스템 기획

목적(의도)

- ◇ 환세취호전 플레이중, 파티를 통해 타 유저와의 그룹을 결성하여 최대 3명까지 여러명의 플레이 캐릭터가 하나의 팀을 이루어 공동으로 플레이하는 시스템.
- ◇ 파티를 맷음으로써 하나의 유저 커뮤니티를 구성할 수 있으며 더 나아가 마음에 맞는 유저끼리의 개별 커뮤니티를 형성 및 활성화 시킬 수 있다.
(위의 이유가 친구, 길드로써 네트워크 형성과 겹칠 수 있다면 파티 시스템은 그러한 컨텐츠 보다 각자의 비슷한 스펙을 가진 유저들의 동일한 목표를 위한 간결하고 짧은 네트워크를 내세울 수 있다.)

진행

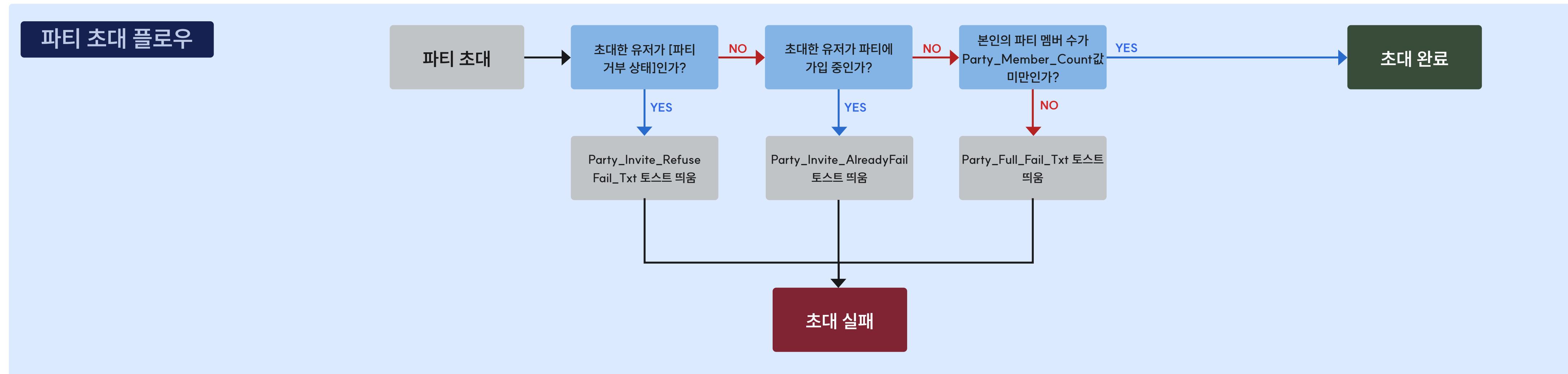
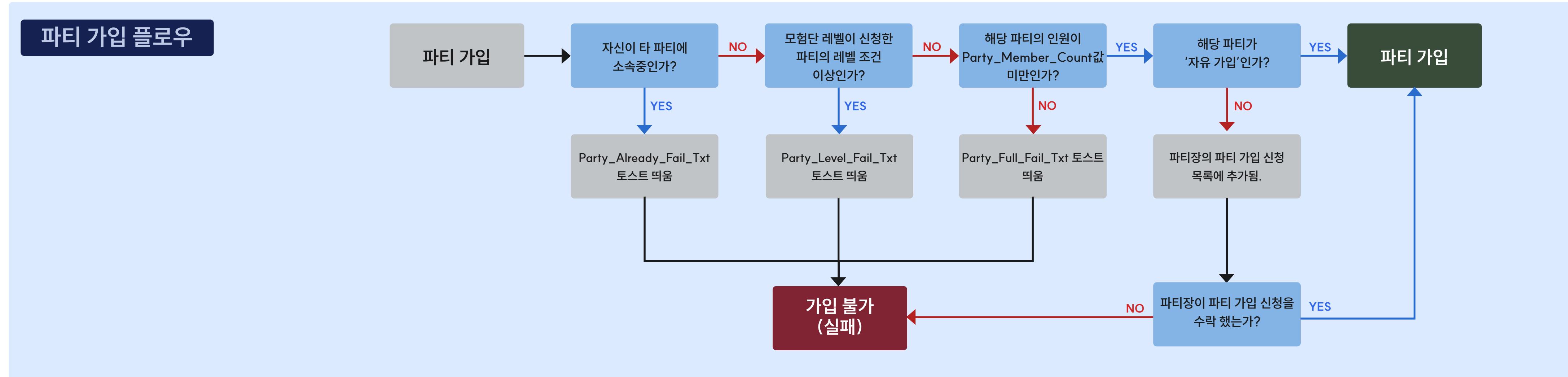
- ◇ 한 유저는 한 파티에 소속되는 것을 기본으로 한다.(1인 파티 가능)
- ◇ 파티 인원 수는 시스템적으로 유동적으로 설정 가능하도록 적용한다.
(파티 목적에 따라 개별적으로 설정이 가능하도록 Enum값을 부여한다.)
- ◇ 파티원은 파티 가입 시, (파티장을 제외하고)가입한 순서대로 순서(번호)가 부여된다. 해당 번호는 지칭용으로 사용되기도 하지만, 파티장 이탈 시 오름차순으로 파티장이 자동 위임되는 기준이기도 하다.
- ◇ 파티 구성원들과 퀘스트를 공유할 수 있다.
- ◇ 구성원이 오프라인일 때, 일정 시간 경과 후 파티는 해당 구성원을 파티탈퇴 처리한다.
파티에 구성원이 없을 시, 파티는 자동으로 소멸된다.



* 이미지는 보안상 이유로 블러처리 하였습니다. 양해 부탁 드립니다.

Project : 환세취호전

◆ 파티 시스템 가입 및 초대 플로우





소악마 키우기

2021.08 - 2022.12

◆ Portfolio ◆

길드 시스템 시스템 기획

코스튬 컨셉 기획 컨셉 기획

Project : 소악마 키우기

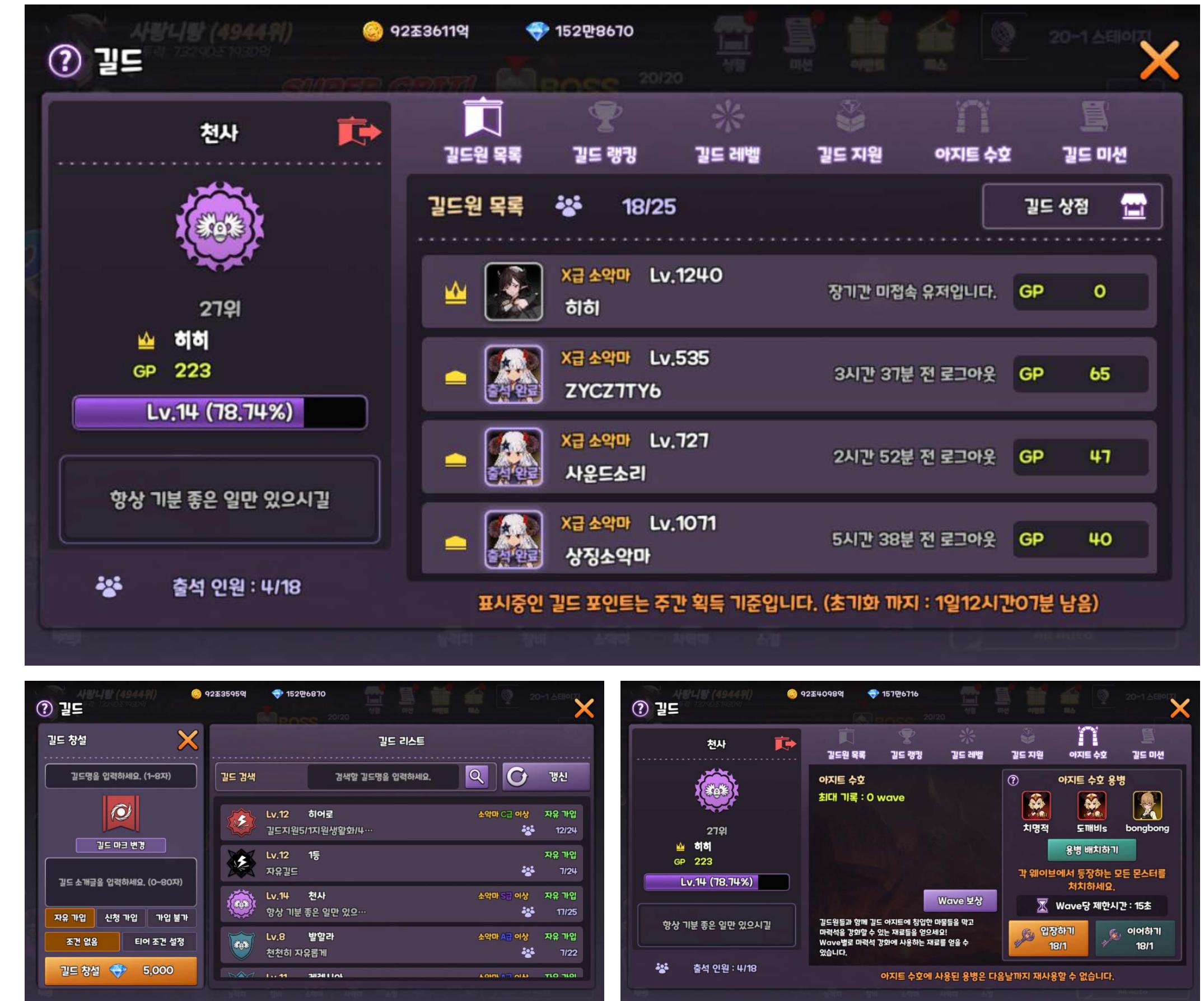
◆ 길드 시스템 시스템 기획

목적(의도)

- ◇ 길드를 통해 마음이 맞는 유저들끼리의 커뮤니티를 구축하여, 그 안에서 소통하고 협력과 경쟁을 하여 공동체를 구성한다.
- ◇ 길드 버프 및 길드 지원, 미션을 통한 보상을 수령하는 등 길드 활동을 통해 길드원들에게 보상을 제공한다.

진행

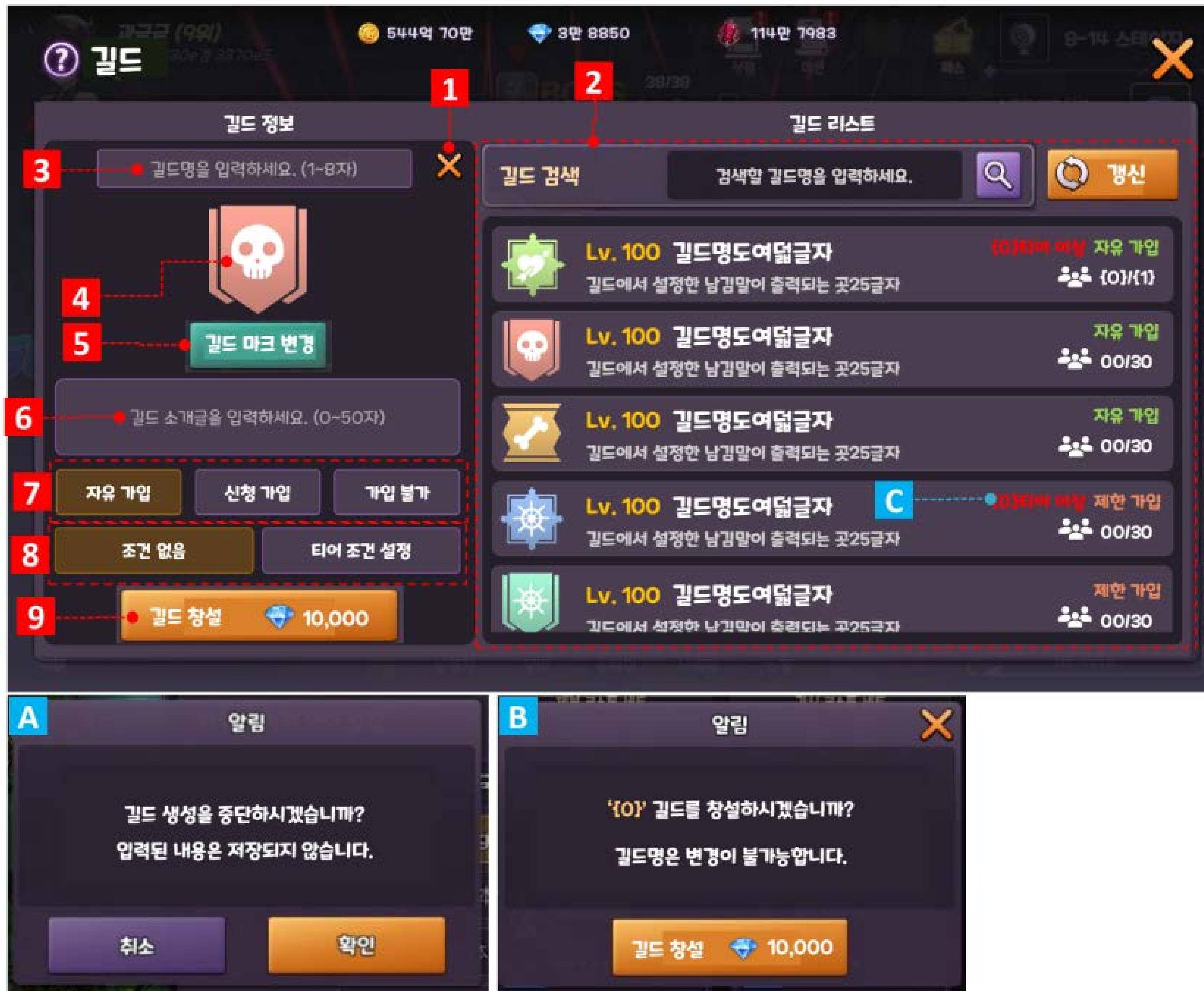
- ◇ 한 유저는 한 길드에 소속되는 것을 기본으로 한다.
- ◇ 길드는 필요 재화 및 해금 조건만 만족한다면 누구나 생성할 수 있다.
- ◇ 길드의 레벨은 길드원들의 GP(길드 포인트)를 경험치삼아 상승할 수 있는 구조이며, 길드원들의 주간 GP합산은 길드 주간 랭킹에 반영된다.
(매주 토요일에 정산 및 초기화)
- ◇ 길드 마스터는 정해진 기간동안 접속 이력이 없을 시, 자동으로 위임되는 시스템이 존재한다.



* 실제 개발된 인게임 화면입니다.

Project : 소악마 키우기

◆ 길드 시스템 시스템 상세 기획서 일부



① 버튼

- 터치 시 생성창을 닫고 이전 단계로 복귀한다.

② 길드 리스트

- 이 영역 터치 시, 팝업 A 가 뜬다.
 - 팝업에서 '확인'터치 시, 1번의 X를 누른 것과 동일하게 길드 생성 창은 자동으로 닫힌다.
 - 팝업에서 '취소' 터치 시, 길드 생성 정보 그대로 유지되며 팝업만 닫힌다.

③ 길드명

- 길드명 입력 구간으로 사용된다.
- 해당 칸 터치 시 키패드 출력(에뮬레이터인 경우 키보드 사용으로 인해 출력하지 않는다.)
- 길드명 설정은 닉네임 설정과 동일한 설정이다.
 - 입력하지 않은 경우 : 토스트 메시지 kGuildCreate_NameEmpty 출력.
 - 8글자 이상 입력한 경우 : 토스트 메시지 kNickname_Change_Result 출력.
 - 사용 불가능한 단어가 있을 경우 : 토스트 메시지 kNickNameSetPopup_Msg 출력.
 - 중복된 길드명일 경우 : 토스트 메시지 kGuildCreate_SameName 출력.

④ 길드 마크

- 현재 설정된 길드 마크 미리보기가 가능하다. (설정은 5번의 버튼을 눌러 또는 팝업에서 설정)

⑤ 길드 마크 변경 버튼

- 터치 시 4번에 뜨는 길드 마크 설정 가능한 팝업이 노출된다. (팝업에 대한 설명은 별도 기입)

⑥ 입력

- 길드 소개란 입력 구간 / 최대 50자까지 입력 가능하다. (25자씩 2줄 > 자동 줄바꿈)
- 터치 시 키패드가 출력된다.

⑦ 가입 유형 설정

- 가입 조건 설정 가능한 버튼이다.(라디오 버튼)각 가입조건에 따른 처리는 별도 기입한다.
- 기본 설정은 '자유 가입' 으로 되어 있는 상태이다.

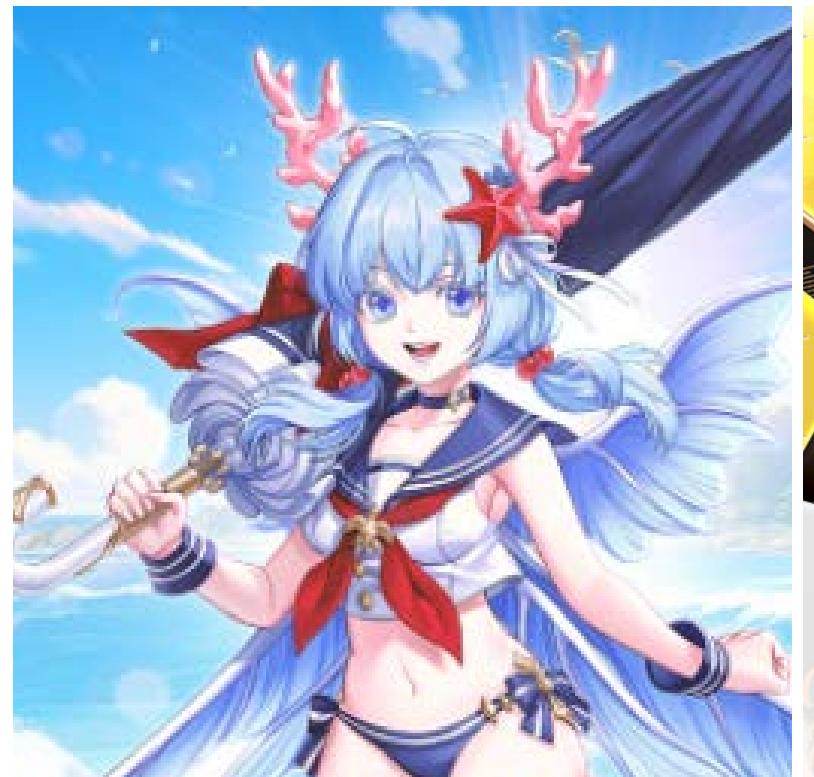
:

Project : 소악마 키우기

◆ 코스튬 컨셉 기획 캐릭터 기획

목적 및 구성

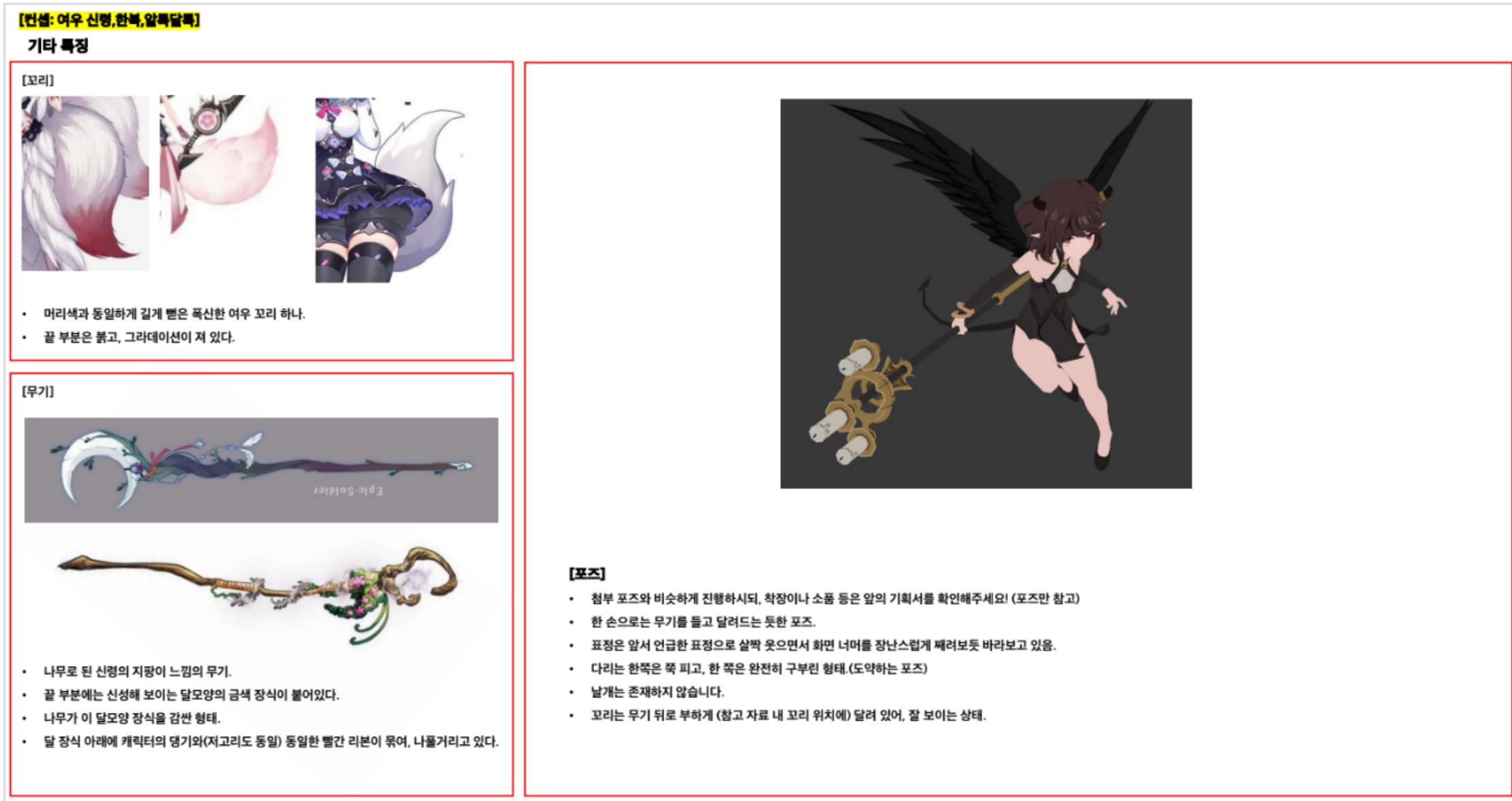
- ◆ 소악마 캐릭터는 여러 코스튬이 존재하며, 해당 코스튬 컨셉은 각 시즌별로 구성하여 BM으로 사용한다.
 - ◆ 캐릭터의 코스튬 파츠는 크게 의상, 날개, 무기로 구성된다.



* 위 코스튬 모두 컨셉 설정에 참여한 항목 중 일부입니다.

Project : 소악마 키우기

◇ 코스튬 : 여우 신령 발주 문서



◇ 발주 완료 결과물

◇ 원화 결과물: 소악마 키우기 메인 아이콘으로 사용



◇ 모델링 결과물



이영도정통

드래곤 라자 오리진

2020.06 - 2021.06

DRAGON
RAJA
ORIGIN

◆ Portfolio ◆

시나리오 퀘스트 시스템 기획

맵 구조 기획 맵 기획

Project : 드래곤 라자 오리진

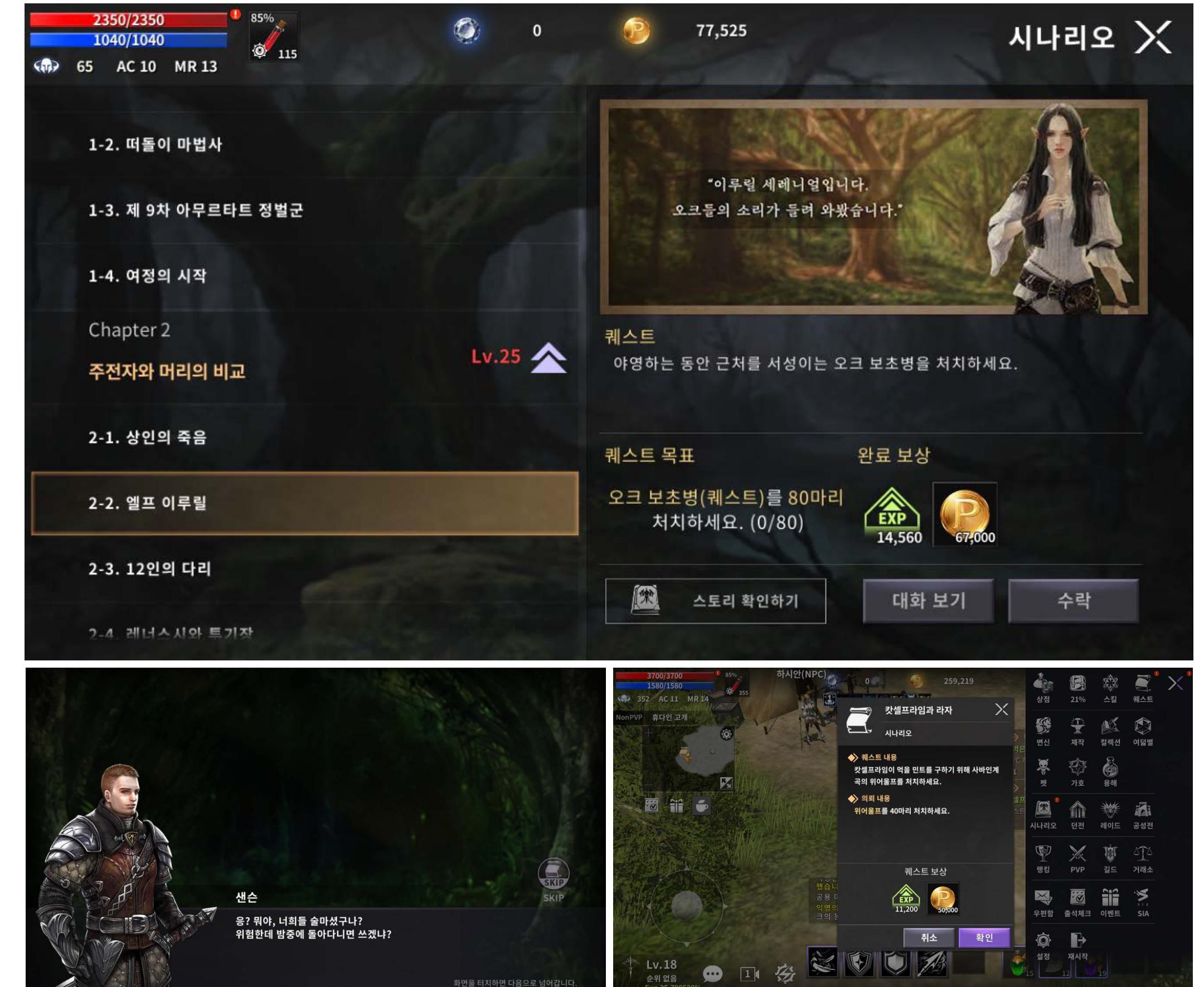
◆ 시나리오 퀘스트 시스템 기획

목적(의도)

- ◇ 드래곤 라자IP 매니아 층의 니즈를 충족시키기 위해 재해석한 메인 퀘스트, 서브 퀘스트 외에 소설 원작 그대로를 다루는 시나리오 퀘스트를 추가한다.
- ◇ 시나리오 퀘스트의 클리어 여부가 게임 진행에 영향을 미치지 않게 한다.
(선택적 클리어: 숙제로 보이지 않게 하기 위함)

진행

- ◇ 다른 퀘스트 진행 방식과의 차별화.
스토리 전달을 위한 시나리오 내 등장하는 캐릭터들이 대화하는 비중이 메인, 서브 퀘스트보다 높으며, 퀘스트는 별도의 인던에서 진행한다.
- ◇ 게임 진행에는 영향을 주지 않을 만큼의 보상으로 구성한다.
- ◇ 퀘스트 달성 조건 또한 해당 스토리에 맞는 내용으로 구성한다.



※ 실제 개발된 인게임 화면입니다.

Project : 드래곤 라자 오리진

◆ 시나리오 퀘스트 시스템 기획

◊ ScenarioChapterTable(시나리오 챕터 테이블)

컬럼	타입	설명
ID	Int	고유 식별 번호 (챕터ID는 101부터 시작)
Name	String	챕터 이름 기입란
Lv	Int	해당 챕터를 확인할 수 있는 최소 레벨

◊ ScenarioQuestTable(시나리오 퀘스트 테이블)

컬럼	타입	설명
GroupID	Int	해당 퀘스트가 속하는 챕터의 그룹 아이디 입력란.
ID	Int	고유 식별 번호
NextID	Int	다음 진행 퀘스트ID
Index	Int	퀘스트 그룹 내 넘버링
Name	String	퀘스트 명
Text	String	퀘스트 내용
Info	String	의뢰 내용
CompleteType	String	완료 조건 타입 (Mosterkill, NpcTalk등)
ActionCount	Int	완료에 필요한 카운트
NpcTID	Int	NPC와 관련된 완료 조건에 필요한 NPC ID(NPC대화 특정 몬스터 사냥 등)
ItemTID	Int	특정 아이템과 관련된 완료 조건에 필요한 ITEM ID
TeleportInfoTID	Int	이동할 텔레포트 ID
AcceptProgressTID	Int	수락 프로그래스 ID 'QuestProgressTable연계'
ProgressTID	Int	진행 프로그래스 ID 'QuestProgressTable연계'
CompleteProgressTID	Int	완료 프로그래스 ID 'QuestProgressTable연계'
RewardExp	Int	보상 경험치
RewardItemTID	Int	보상 아이템 아이디(1_0: 기사 클래스 보상, 2_0: 궁수 클래스 보상, 3_0: 마법사 클래스 보상)
RewardItemCount	Int	보상 아이템 개수
Story	String	스토리 확인하기 시 출력되는 챕터 스토리 내용이다.
Illust	String	스토리 내용이 담긴 삽화 리소스명 입력하는 곳.

ScenarioProgressTable(시나리오 대화 테이블)

컬럼	타입	설명
ID	Int	고유 식별 번호
NextID	Int	다음 진행할 프로세스 ID
Name	String	퀘스트 이름
ShapeType	String	진행 타입
NPCName	String	대화를 진행할 npc 이름
NPCRes	String	대화를 진행할 npc 이미지 리소스 이름
BackRes	String	배경에 사용될 이미지 리소스 이름
ImgSize_X	Int	이미지 사이즈(x축: 가로)
ImgSize_Y	Int	이미지 사이즈(y축: 세로)
PlayLocation	String	대화를 진행할 위치(좌, 우)Left, Right
Msg_SoundRes	String	대화 시 출력될 사운드 파일 이름
Msg_1~3	Int	대사 1~3개 순서대로 출력, 더 추가될 수 있음

시나리오 챕터 테이블

드래곤 라자의 원작 소설은 '챕터'로 크게 스토리를 분류하고 있으며, 게임 내 시나리오 퀘스트를 구성하면서 이러한 소설의 구성을 참고하여 동일하게 가져가고자 가장 큰 그룹인 [ScenarioChapterTable]을 구성하였다.

시나리오 퀘스트 테이블

챕터 내에서 차례로 진행될 퀘스트를 관리하는 테이블, [ScenarioQuestTable]을 구성하였다.
해당 테이블의 개별의 퀘스트에서 갖는 퀘스트의 완료조건 및 보상과 UI에 표기될 항목들로 이루어져 있다.

시나리오 대화 테이블

퀘스트를 진행하는데에 있어서 표기되는 NPC의 대화와 배경 이미지등, 다이얼로그에 사용되는 항목들을 다루는 테이블이다.

Project : 드래곤 라자 오리진

◆ 맵 구조 기획 컨셉 기획

목적 및 구성

- ◇ 드래곤 라자의 소설에서 등장하는 여러 맵들을 소설 속 묘사된 항목들을 참고하여 시각적으로 구성한다.
- ◇ 맵 내 오브젝트 및 NPC들의 위치와 워프 스팟등에 대한 정보도 제공하여 제작에 참고할 수 있도록 한다.
- ◇ 맵 제작에 앞서, 제작에 필요한 맵의 전체적인 무드와 관련한 일러스트 구성 기획 또한 우선 진행한다.

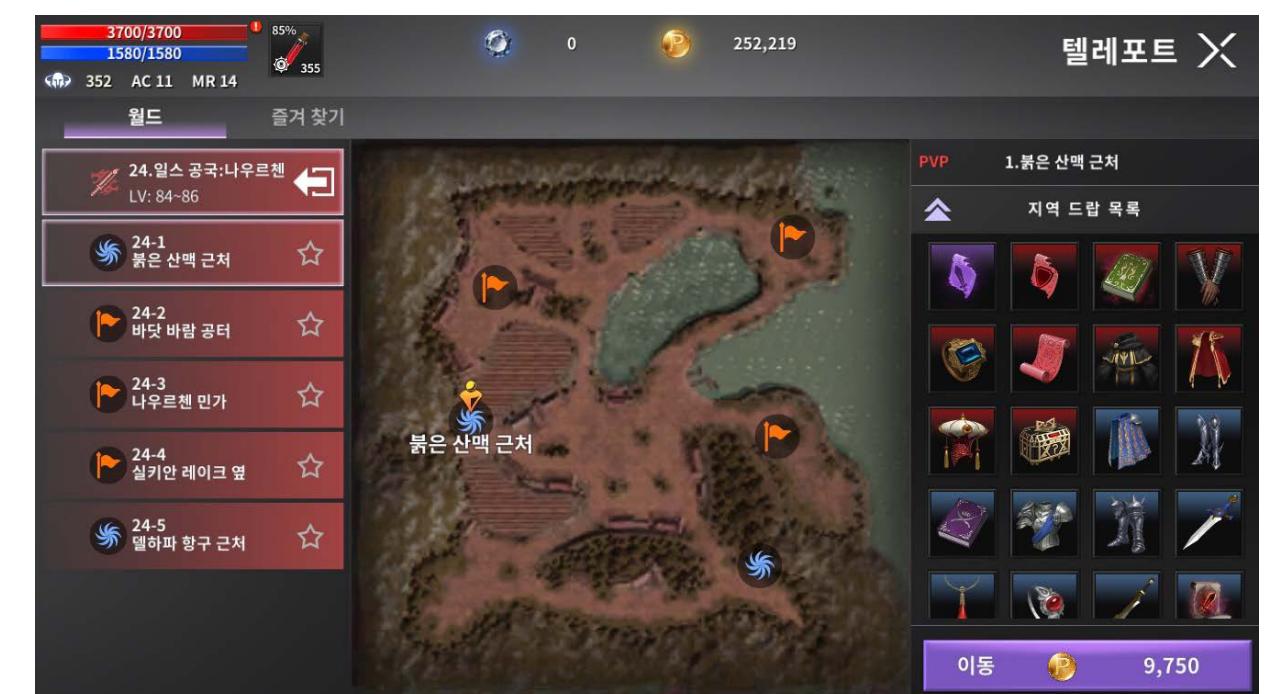
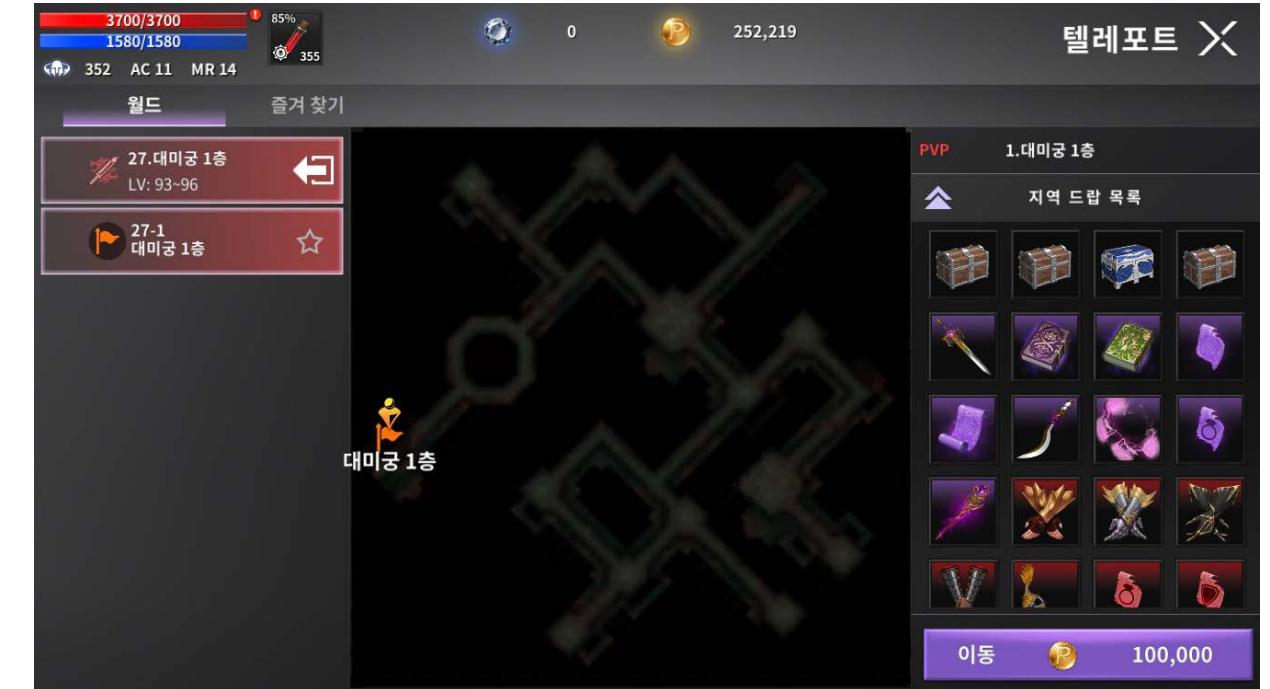
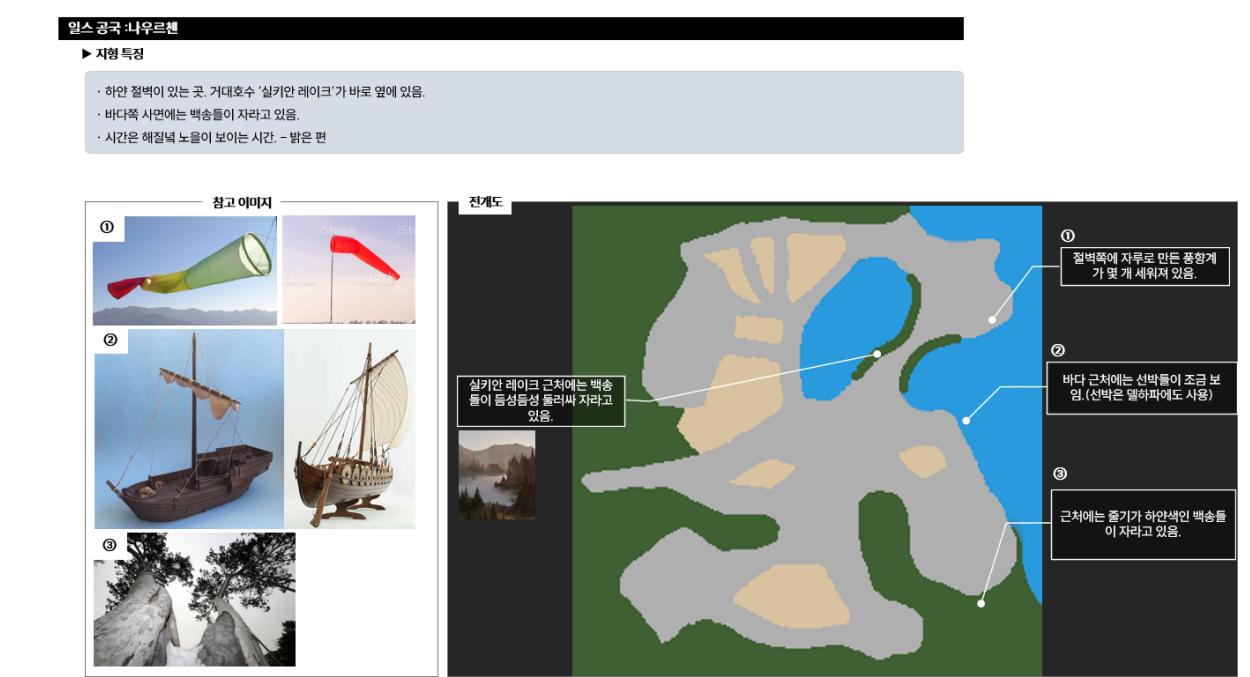


※ 실제 무드로 사용된 일러스트

◇ 실제 구현된 맵 구조



◇ 맵 기획서 일부

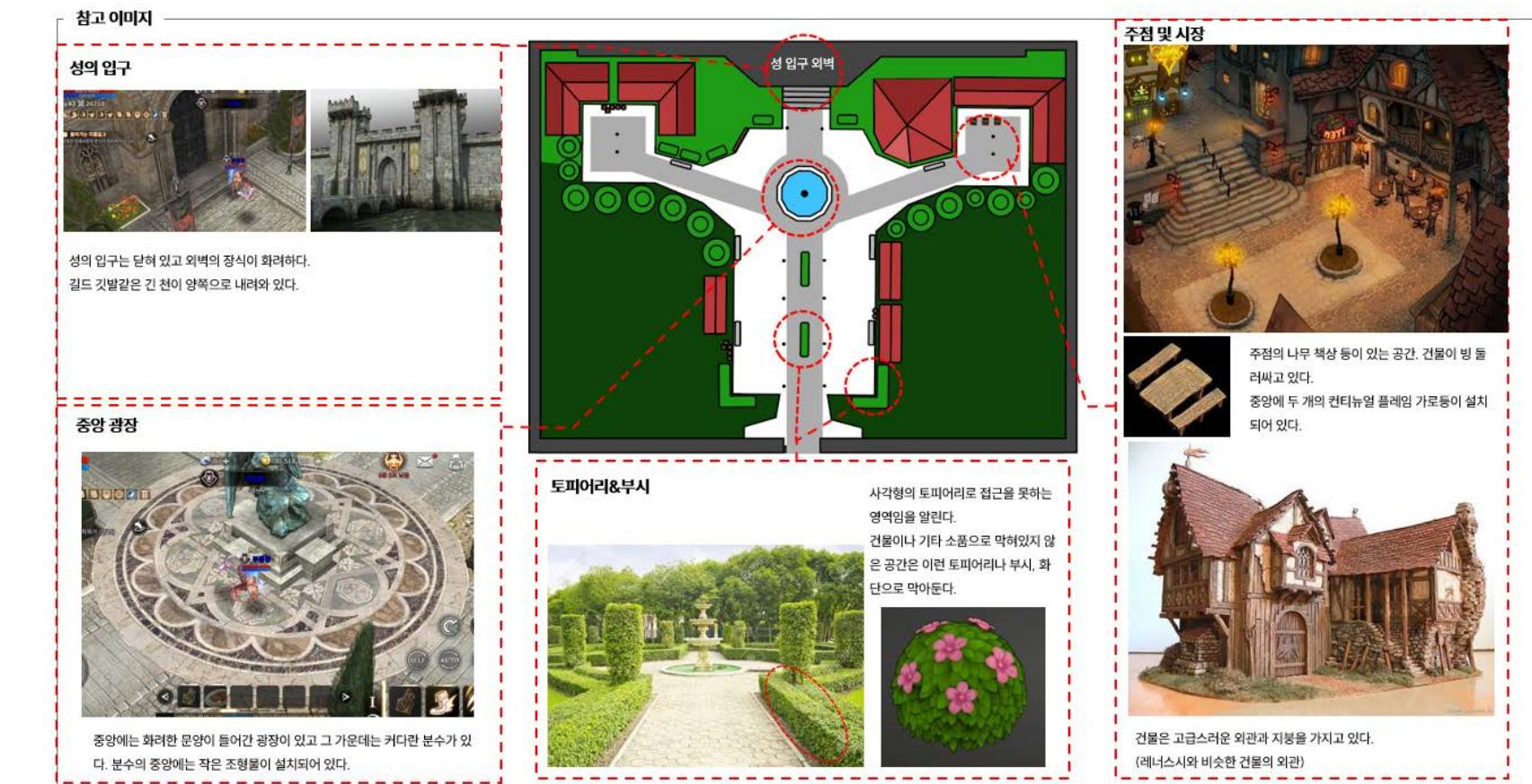
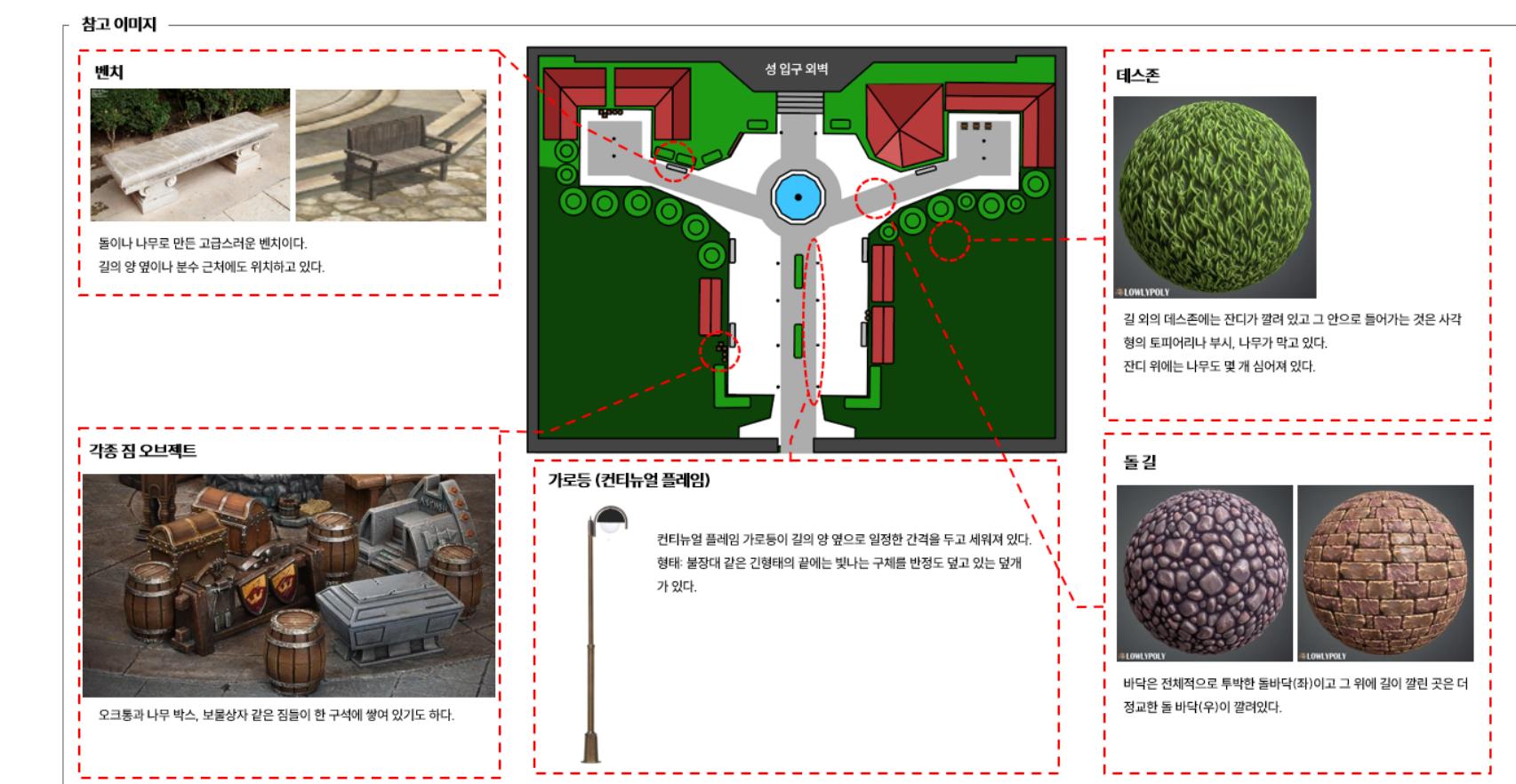
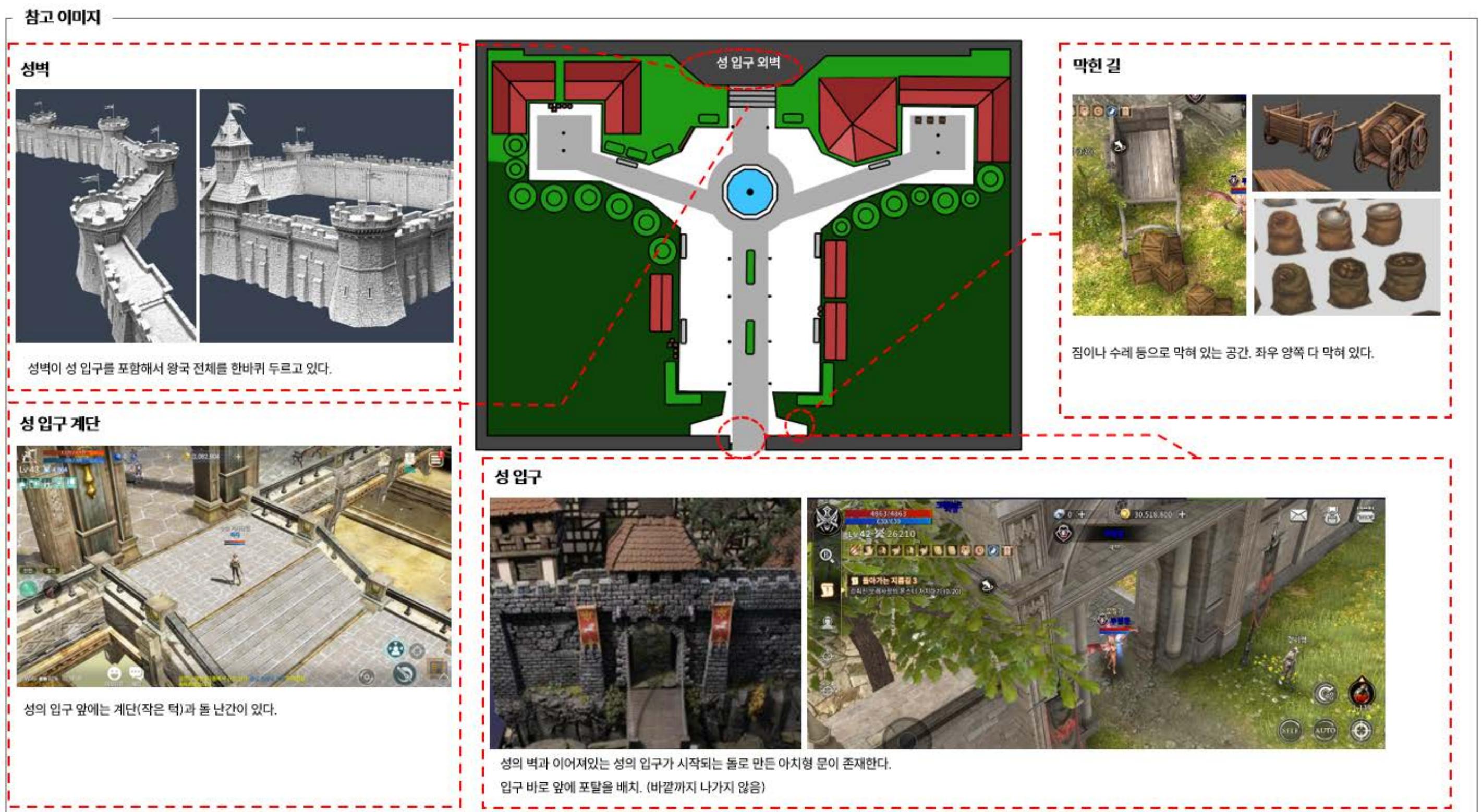


Project : 드래곤 라자 오리진

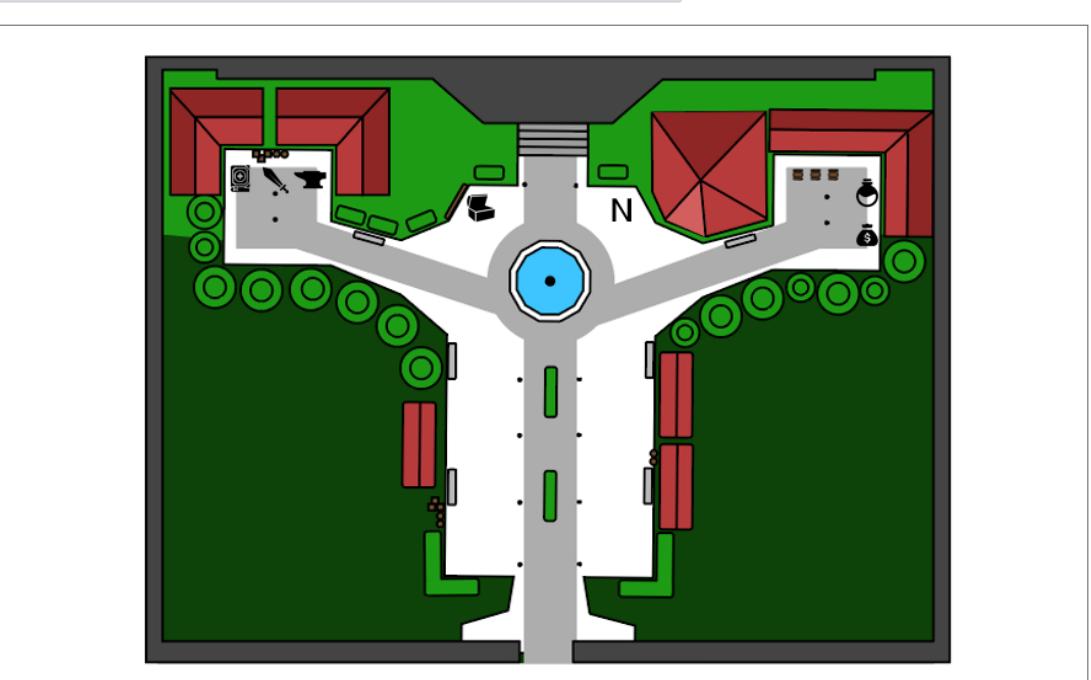
◆ 맵 구조 기획 (수도 바이서스 임펠) 컨셉 기획

- 높은 성벽이 두르고 있는 수도.
 - 거대한 아치형 석조다리로 임펠리버를 가로지르고 있다.
 - 길거리마다 컨티뉴얼 플레임이 가로등처럼 배치되어 있다.
 - 시간대는 푸른 저녁(18:00~19:00)

항목	설명
맵 크기	256*256
맵 용도	마을
테이블 아이디	Map_1921



- 바이선스 좌측 골목에 물기 방어구 스키 상인이 배치되고 우측 골목에는 잡화 매입 상인이 배치된다.



Thank You!

감사합니다.