**[NOX][Town] 마을 구조 및 기능 설계**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.07.08 | 메인 Town (마을) 설정: 구조 및 기능 설계 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.07.29 | 메인 Town (마을) 설정: 기능 설정 관련 추가 및 수정. | 김택훈 | 2.0 |
|  |  |  |  |

# 목차

[Revision 0](#_Toc457845132)

[목차 1](#_Toc457845133)

[1. 메인 로비 개요 2](#_Toc457845134)

[1.1 의의 2](#_Toc457845135)

[1.2 목적 2](#_Toc457845136)

[2. 마을 구성 3](#_Toc457845137)

[2.1 마을 구성 종류 3](#_Toc457845138)

[2.2 캐릭터 7](#_Toc457845139)

[2.2.1. 캐릭터 분류 7](#_Toc457845144)

[2.3 NPC & Pet 7](#_Toc457845145)

[2.3.1. NPC 분류 7](#_Toc457845147)

[2.3.2. NPC 분류에 따른 기능 8](#_Toc457845148)

[2.4. 오브젝트 9](#_Toc457845149)

[2.4.1. 오브젝트 분류 9](#_Toc457845150)

[2.4.2. 오브젝트 분류에 따른 기능 9](#_Toc457845151)

[2.5. Way Point : 컨텐츠 이동 10](#_Toc457845152)

[2.5.1. Way Point 분류 10](#_Toc457845153)

[2.5.2. Way Point 등록 11](#_Toc457845154)

[2.5.3. Way Point 분류에 따른 기능 14](#_Toc457845155)

[2.6. UI 14](#_Toc457845156)

[2.6.1. UI 분류 14](#_Toc457845157)

[3. 마을 Map 구조 15](#_Toc457845158)

[3.1 마을 Map사이즈 15](#_Toc457845159)

[3.2 마을 Map Top-View 구성도 16](#_Toc457845160)

[4. 마을 관련 연출 기능 17](#_Toc457845161)

[4.1 마을 Back Ground 기능 17](#_Toc457845162)

[5. 마을 관련 UI 18](#_Toc457845163)

[5.1 마을 관련 UI: 마을 전체 UI 구성 18](#_Toc457845164)

# 메인 로비 개요

## 의의

게임 내 컨텐츠를 이용하기 위해 마을과 컨텐츠의 연동(기능 추가) 및 주요 버튼의 배치 구성 등을 재정립.

## 목적

다중 접속이 되는 Town(마을)로 구조가 변경된다. 마을 내 타 플레이어들의 캐릭터를 채널을 통해 실시간으로 확인이 가능하도록 한다.

또한, 게임 내 컨텐츠 관련 Activation 기능 그리고 마을 구성 및 UI 버튼의 위치 설정 등을 재정비하고, 그에 따른 처리와 연동되는 컨텐츠 및 시스템간의

유기적 연결을 위한 설계에 목적을 둔다.

# 마을 구성

## 마을 구성 종류

1. 마을은 게임의 시작에 기준이 되는 3D Visual Render Part 다. 플레이어의 캐릭터를 포함한 배경 오브젝트들로 구성된다.
2. **모든 컨텐츠 및 재화 연동에 대한 정보 표시와 관련 버튼으로 구성된 UI 를 포함한다.**
3. 마을의 구성 종류는 다음 아래표와 같다.
4. 버튼의 자세한 위치와 이미지는 [5.1마을 관련 UI: 마을 전체 UI 구성 [표 참고]](#_열쇠_관련_UI) 참고

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 구성 종류 | 타입 | 기능 설명 | 마을UI | 링크 UI |
| 플레이어 캐릭터 | 3D Character | 플레이어가 선택한 캐릭터 3D. | A | 없음 |
| 타 플레이어 캐릭터 | 3D Character | 채널에 동시 접속한 타 플레이어 캐릭터 3D. | B | 없음 |
| NPC | 3D Model | 마을을 구성하는 NPC   * 인터랙티브(상호작용) NPC * 일반 NPC : 연출용 |  | 퀘스트 연동 |
| 마을 | 3D Terrain & Objects | 마을 구성의 전체 및 마을을 형성에 필요한 3D 오브젝트, 백그라운드 등 | C | 없음 |
| 마을 FX | 3D FX | 마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는3D FX(파티클) | D | 없음 |
| 캐릭터 정보 | UI – Info | 캐릭터 콤포넌트 정보 창  현재 접속한 캐릭터 클래스의 초상화.  현재 접속한 캐릭터의 일반성장 레벨.  현재 접속한 계정의 수호자 레벨 | 1 | 없음 |
| 균열석 | UI – Info | 현재 접속한 캐릭터 클래스의 균열석 보유량. | 3 | 없음 |
| 열쇠 | UI – Info  UI - Button | 현재 접속한 캐릭터 클래스의 열쇠 보유량.  열쇠 구매 가능 상점 연동 버튼 | 2 | 열쇠 상점 |
| 골드 | UI – Info  UI - Button | 현재 접속한 캐릭터 클래스의 골드 보유량.  골드 구매 가능 상점 연동 버튼 | 4 | 골드 상점 |
| 젬 | UI – Info  UI - Button | 현재 계정의 공용 젬 보유량.  젬 구매 가능 상점 연동 버튼 | 5 | 젬 상점 |
| 트로피 | UI – Info | 현재 접속한 캐릭터 클래스의 트로피 보유량. | 6 | 없음 |
| 메뉴 설정 | UI - Button | 게임 설정 메뉴 호출 버튼 | 7 | 메뉴설정 |
| 성장 패키지 | UI - Button | 성장 패키지 상품 연동 팝업 호출.  성장 패키지 상품 등록 시 점등 및 활성화 연출 | 8 | 성장 패키지 팝업  Image |
| 프리미엄 패키지 | UI - Button | 프리미엄 패키지 상품 연동 팝업 호출.  프리미엄 패키지 상품 등록 시 점등 및 활성화 연출 | 9 | 프리미엄 패키지 팝업  Image |
| 출석부 | UI - Button | 출석부 UI 호출.  출석부 미 체크 시 점등 및 활성화 연출. | 10 | 출석부 |
| 이벤트(구 공지사항) | UI - Button | 게임 관련 공지 및 업데이트 등 Notice 팝업창 연동.  신규 Notice 일 경우 점등 및 활성화 연출. | 11 | 이벤트 및 공지 |
| 채팅 | UI - Button | 채팅 창 호출 버튼.  채팅 창 관련 세부 기능은 채팅창 기획서 참고 | 12 | 채팅창 |
| 지도(구 마을지도) | UI - Button | 지도(신규 마을 지도)  컨텐츠 (경로연동) 길 찾기 | 13 | 마을 지도 정보창 |
| 아바타 | UI - Button | 아바타 상점 호출.  신규 아바타 등록 시 점등 및 활성화 연출. | 14 | 아바타 상점 |
| 스토리 | UI - Button | 스토리 정보창 호출.  신규 스토리 보상 수령 가능 시 점등 및 활성화 연출. | 15 | 스토리보상 정보창 |
| 보석함 | UI - Button | 보석함 정보창 호출.  신규 수호석 획득 / 룬 획득 시 점등 및 활성화 연출. | 16 | 보석함 정보창 |
| 조력자 | UI - Button | 조력자 정보창 호출.  신규 조력자 획득 / 소환가능 시 점등 및 활성화 연출. | 17 | 조력자 정보창 |
| 가방 | UI - Button | 가방 정보창 호출.  신규 아이템 획득 시 점등 및 활성화 연출. | 18 | 가방 (인벤토리) |
| 스킬 | UI - Button | 스킬 정보창 호출.  신규 스킬 학습 / 강화 가능 시 점등 및 활성화 연출 | 19 | 스킬 정보창 |
| 업적 | UI - Button | 업적 정보창 호출.  신규 업적 달성 시 점등 및 활성화 연출. | 20 | 업적 정보창 |
| 우편함 | UI - Button | 우편함 호출.  신규 우편물 획득 시 점등 및 활성화 연출. | 21 | 우편함 |
| 친구 | UI - Button | 친구 정보창 호출. | 22 | 친구 정보창 |
| 상점 | UI - Button | 젬 상점 호출.  신규 상품 등록 시 점등 및 활성화 연출 | 23 | 메인 상점 |
| 성소(미구현) | 3D Object - Interactive | 마을을 구성하는 특수 대상.  캐릭터 정보를 기준으로 성소 시스템 연동. |  | 없음 |
| 팻 | 3D Model - Interactive | 마을에 구성되는 특수 대상.  캐릭터 정보를 기준으로 팻 시스템 연동. |  | 없음 |

## 캐릭터



### 캐릭터 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 타입 | 설명 |
| 플레이어 캐릭터 | 3D Character | 플레이어가 선택한 캐릭터. |
| 타 플레이어 캐릭터 | 3D Character | 채널에 동시 접속한 타 플레이어 캐릭터. (플레이어 캐릭터 주변에 최대 25~30 EA의 타 플레이어 캐릭터만 나타낸다.) |

## NPC & Pet



### NPC 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 타입 | 설명 |
| 인터랙티브 NPC | 3D Model - Interactive | 마을에 튜토리얼 또는 퀘스트 진행관련 NPC |
| 일반 NPC | 3D Model | 마을에 연출을 구성하는 NPC. |
| 인터랙티브 Pet | 3D Model - Interactive | Pet 시스템을 통해서 획득한 Pet 은 마을에 소환이 가능.  캐릭터가 마을에 이동 시 캐릭터 주변에 소환되며 따라다니는 Pet  일정 시간동안 해당 Pet 의 능력만큼 플레이어들에게 Pet 보상을 줌.   * Pet 을 직접 Touch 하는 방식 여부에 대한 미정. * Pet 알림으로 해당 관련 UI 를 팝업하는 방식 중 구현 이수에 따라 결정. |

### NPC 분류에 따른 기능

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 기능 | 설명 |
| 인터랙티브 NPC | 튜토리얼 | 튜토리얼 진행 관련 NPC   * 튜토리얼 진행은 튜토리얼 기획서 참고 * 튜토리얼 진행 – 완료 에 따른 해당 튜토리얼 NPC 와의 Dialog Cut Scene 에 대한 연동. * 튜토리얼 알림 정보창, 튜토리얼 완료 보상 연동. |
| 인터랙티브 NPC | 퀘스트 | 퀘스트 진행 관련 NPC.   * 퀘스트 진행은 퀘스트 기획서 참고. * 수락 – 진행 – 완료 에 따른 해당 퀘스트 NPC 와의 Dialog Cut Scene 에 대한 연동. * 퀘스트 알림 정보창 연동, 퀘스트 완료 보상 연동. |
| 일반 NPC | 없음 | 마을 Map 을 구성하는 연출형 NPC   * 경비병, 주민 * 특정한 IDLE Animtion 을 2가지를 랜덤으로 |
| 인터랙티브 Pet | 팻 시스템 | Pet 시스템 관련   * PET 기획서 참고. * 특정 조건에 따른 PET 이벤트 연동. * PET 이벤트 알림 정보창 연동. * PET 수령/등록/교체 * 마을에 PET 구현 |

## 오브젝트

### 오브젝트 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 타입 | 설명 |
| 마을 | 3D Terrain & Objects | 마을 구성의 전체 및 마을을 형성에 필요한 3D 오브젝트, 백그라운드 등 |
| 마을 FX | 3D FX | 마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는3D FX(파티클) |
| 성소(미구현) | 3D Object - Interactive | 마을을 구성하는 특수 대상.  캐릭터 정보를 기준으로 성소 시스템 연동. |

### 오브젝트 분류에 따른 기능

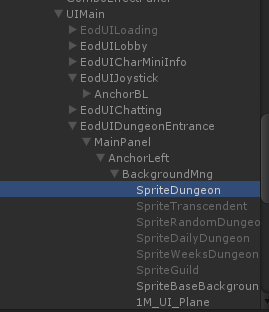
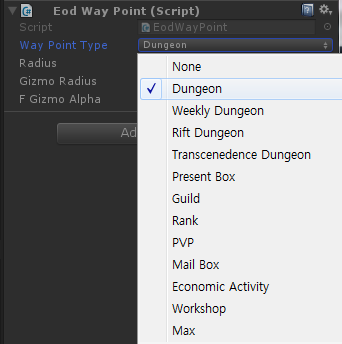
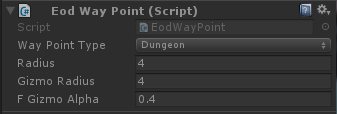
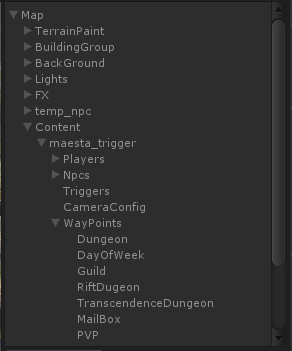
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 기능 | 설명 |
| 마을 | 없음 | 플레이어들이 다중 접속이 가능하도록 설계된 맵 |
| 마을 FX | Effect or Animation | 마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는 오브젝트.   * 낮과 밤 시간의 구분이 있을 경우 라이트 연출 * 마을에 구성된 폭포 애니메이션 * 기타 마을 구성에 관련된 움직임이 필요한 오브젝트들에 대한 연출. |
| 성소(미구현) | 성소 시스템 | 성소 시스템   * 성소 기획서 참고. * 특정 조건에 따른 성소 발동조건, 발동제한, 발동능력 연동. * 성소 팝업창 연동, 성소 기능 구현 및 적용. |

## Way Point : 컨텐츠 이동

### Way Point 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 타입 | 설명 |
| Way point | Trigger Way Point | 마을과 컨텐츠 이동 연결에 필요한 내부적 환경 설정  [ 종류 ] 웨이포인트 위치 참고   * 스테이지 던전 입구 * 요일 던전 입구 * 균열 던전 입구 * 초월 던전 입구 * 투기장 입구 * 수호 레이드 입구 * 모드 컨텐츠 추가 시 동일한 방식으로 확장. |

### Way Point 등록

1. 맵 

### Way Point 분류에 따른 기능

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 기능 | 설명 |
|  | Effect or Animation | 마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는 오브젝트.   * 낮과 밤 시간의 구분이 있을 경우 라이트 연출 * 마을에 구성된 폭포 애니메이션 * 기타 마을 구성에 관련된 움직임이 필요한 오브젝트들에 대한 연출. |
|  | 성소 시스템 | 성소 시스템   * 성소 기획서 참고. * 특정 조건에 따른 성소 발동조건, 발동제한, 발동능력 연동. * 성소 팝업창 연동, 성소 기능 구현 및 적용. |

## UI

### UI 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 타입 | 설명 |
| Info UI | UI – Info | 게임 내 특정 대상에 대한 정보를 표시.   * 캐릭터 콤포넌트 정보 창 * 트로피 재화 정보창 * 균열석 재화 정보창 |
| Info + Link UI | UI – Info  UI - Button | 게임 내 특정 대상에 대한 정보 및 관련 기능에 대한 UI 링크.   * 재화 표시 및 연동 버튼 ( 재화관련 상점 연동) * 컨텐츠 아이콘, 관련 시스템 연동 UI 링크. * 열쇠, 골드, 젬 * 메뉴 설정 * 성장 패키지, 프리미엄 패키지 * 출석부, 이벤트(구 공지사항) * 채팅 * 아바타, 스토리, 보석함, 조력자, 가방, 스킬, 업적, 우편함, 친구, 상점 |
| Info + Link UI +길찾기 | UI – Info  UI – Button  Auto Path | 게임 내 특정 대상에 대한 정보 및 관련 기능에 대한 UI 링크.   * 지도 (구 : 마을지도) (마을 지도 연동 및 컨텐츠 선택 시 캐릭터 이동) * WayPoint 와 연동되는 길찾기 |

# 마을 Map 구조

## 마을 Map사이즈

1. 마을 Map 의 기본 사이즈 = 128\*64 로 제작
2. Max Unit 설정 단위 = 1M

## 마을 Map Top-View 구성도

1. 마을 Map 의 구성 Top-View

: 마을 전체 구성에 대한 기본 컨셉트 ( 원화 및 실제 디자인 작업에 따라 변경 됨 )



1. 마을 Map 의 기본 컨셉트



# 마을 관련 연출 기능

## 마을 Back Ground 기능

1. 마을 Map 의 시간 연출과 관련되어 Light 조정 및 파티클 활용.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 로비 기능 종류 | 기능 연출 | 기능 연출 관련 정보 | 기타 |
| 시간 | 낮 과 밤 | 게임 최초 접속 시 인게임 내 낮(시작)으로 10분 후 밤으로 변경.  20분 주기로 낮 \* 밤 연출. | **구현 이슈** |
| Sky Back Ground | Sky Box | 마을 컨셉트에 맞는 하늘 오브젝트로 구성하며, 낮 \* 밤 연출에 맞도록 Sky Box Animation 적용 검토. | **구현 이슈** |
| FX Particle | 파티클 | 마을 주변 구조물에 맞는 3D 파티클 연출 | 없음 |

# 마을 관련 UI 및 컨셉트 원화

## 마을 관련 UI: 마을 전체 UI 구성



[ 설정 스크린 샷 ]



[ 마을 컨셉트 원화 ]