

# [NOX][Town] 마을 구조 및 기능 설계



작성자: 김택훈

## 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
목차 .....	1
<b>1. 메인 로비 개요 .....</b>	<b>2</b>
1.1 의의 .....	2
1.2 목적 .....	2
<b>2. 마을 구성.....</b>	<b>3</b>
2.1 마을 구성 종류.....	3
2.2 캐릭터 .....	7
2.2.1.           캐릭터 분류 .....	7
2.3 NPC & PET .....	7
2.3.1.           NPC 분류 .....	7
2.3.2.           NPC 분류에 따른 기능 .....	8
2.4. 오브젝트.....	9
2.4.1.           오브젝트 분류 .....	9
2.4.2.           오브젝트 분류에 따른 기능.....	9
2.5. WAY POINT : 컨텐츠 이동 .....	10
2.5.1.           Way Point 분류.....	10
2.5.2.           Way Point 등록.....	11
2.5.3.           Way Point 분류에 따른 기능.....	13
2.6. UI.....	14
2.6.1.           UI 분류 .....	14
<b>3. 마을 MAP 구조 .....</b>	<b>15</b>
3.1 마을 MAP 사이즈 .....	15

3.2	마을 MAP TOP-VIEW 구성도.....	15
<b>4.</b>	<b>마을 관련 연출 기능.....</b>	<b>17</b>
4.1	마을 BACK GROUND 기능.....	17
<b>5.</b>	<b>마을 관련 UI.....</b>	<b>18</b>
5.1	마을 관련 UI: 마을 전체 UI 구성.....	18

## 1. 메인 로비 개요

### 1.1 의의

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

### 1.2 목적

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

또한, 게임 내 콘텐츠 관련 Activation 기능 그리고 마을 구성 및 UI 버튼의 위치 설정 등을 재정비하고, 그에 따른 처리와 연동되는 콘텐츠 및 시스템간의 유기적 연결을 위한 설계에 목적을 둔다.

## 2. 마을 구성

### 2.1 마을 구성 종류

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

구성 종류	타입	기능 설명	마을 UI	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 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브(상호작용) NPC</li> <li>- 일반 NPC : 연출용</li> </ul>		퀘스트 연동

마을	3D Terrain & Objects	마을 구성의 전체 및 마을을 형성에 필요한 3D 오브젝트, 배경라운드 등	C	없음
마을 FX	3D FX	마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는 3D 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	점 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

## 2.2 캐릭터

### 2.2.1. 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.)

## 2.3 NPC & Pet

### 2.3.1. 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	<p>Pet 시스템을 통해서 획득한 Pet 은 마을에 소환이 가능.</p> <p>캐릭터가 마을에 이동 시 캐릭터 주변에 소환되며 따라다니는 Pet</p> <p>일정 시간동안 해당 Pet 의 능력만큼 플레이어들에게 Pet 보상을 줌.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pet 을 직접 Touch 하는 방식 여부에 대한 미정.</li> <li>● Pet 알림으로 해당 관련 UI 를 팝업하는 방식 중 구현 이수에 따라 결정.</li> </ul>

## 2.3.2. NPC 분류에 따른 기능

분류	기능	설명
인터랙티브 NPC	튜토리얼	<p>튜토리얼 진행 관련 NPC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 튜토리얼 진행은 튜토리얼 기획서 참고</li> <li>- 튜토리얼 진행 - 완료 에 따른 해당 튜토리얼 NPC 와의 Dialog Cut Scene 에 대한 연동.</li> <li>- 튜토리얼 알림 정보창, 튜토리얼 완료 보상 연동.</li> </ul>
인터랙티브 NPC	퀘스트	<p>퀘스트 진행 관련 NPC.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 퀘스트 진행은 퀘스트 기획서 참고.</li> <li>- 수락 - 진행 - 완료 에 따른 해당 퀘스트 NPC 와의 Dialog Cut Scene 에 대한 연동.</li> <li>- 퀘스트 알림 정보창 연동, 퀘스트 완료 보상 연동.</li> </ul>
일반 NPC	없음	<p>마을 Map 을 구성하는 연출형 NPC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경비병, 주민</li> <li>- 특정한 IDLE Animtion 을 2 가지를 랜덤으로</li> </ul>
인터랙티브 Pet	펫 시스템	<p>Pet 시스템 관련</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PET 기획서 참고.</li> <li>- 특정 조건에 따른 PET 이벤트 연동.</li> <li>- PET 이벤트 알림 정보창 연동.</li> <li>- PET 수령/등록/교체</li> <li>- 마을에 PET 구현</li> </ul>

## 2.4. 오브젝트

### 2.4.1. 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 활용되는 3D FX(파티클)
성소(미구현)	3D Object - Interactive	마을을 구성하는 특수 대상. 캐릭터 정보를 기준으로 성소 시스템 연동.

### 2.4.2. 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.

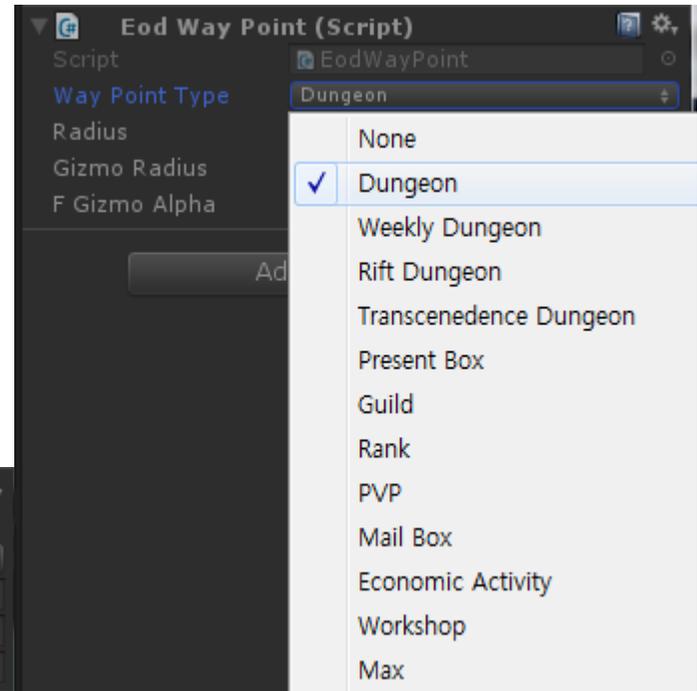
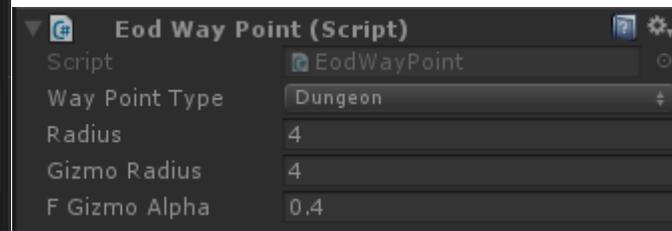
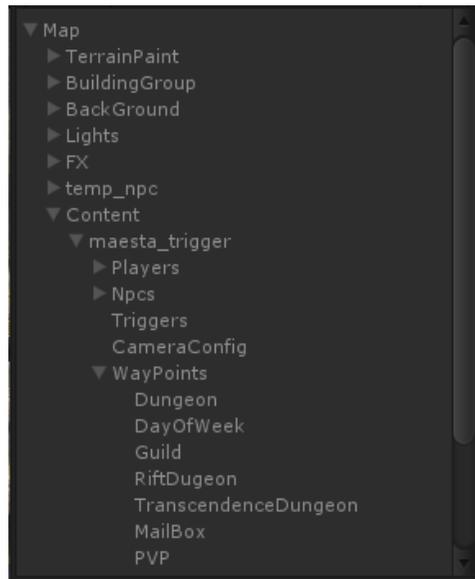
## 2.5. Way Point : 컨텐츠 이동

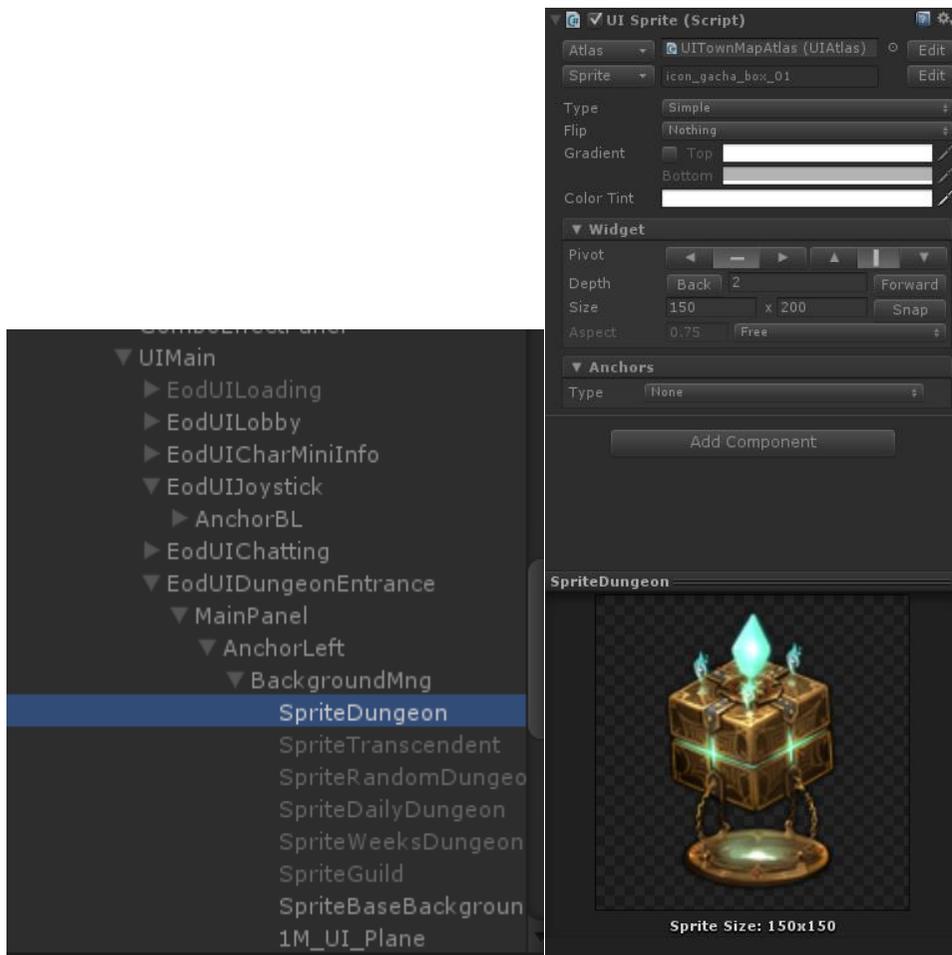
### 2.5.1. Way Point 분류

분류	타입	설명
Way point	Trigger Way Point	<p>마을과 컨텐츠 이동 연결에 필요한 내부적 환경 설정</p> <p>[ 종류 ] 웨이포인트 위치 참고</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지 던전 입구</li> <li>- 요일 던전 입구</li> <li>- 균열 던전 입구</li> <li>- 초월 던전 입구</li> <li>- 투기장 입구</li> <li>- 수호 레이드 입구</li> <li>- 모드 컨텐츠 추가 시 동일한 방식으로 확장.</li> </ul>

### 2.5.2. Way Point 등록

1) 맵





### 2.5.3. Way Point 분류에 따른 기능

분류	기능	설명
----	----	----

	Effect or Animation	<p>마을 구성의 오브젝트 및 연출에 활용되는 오브젝트.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 낮과 밤 시간의 구분이 있을 경우 라이트 연출</li> <li>- 마을에 구성된 폭포 애니메이션</li> <li>- 기타 마을 구성에 관련된 움직임이 필요한 오브젝트들에 대한 연출.</li> </ul>
	성소 시스템	<p>성소 시스템</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 성소 기획서 참고.</li> <li>- 특정 조건에 따른 성소 발동조건, 발동제한, 발동능력 연동.</li> <li>- 성소 팝업창 연동, 성소 기능 구현 및 적용.</li> </ul>

## 2.6. UI

### 2.6.1. UI 분류

분류	타입	설명
Info UI	UI - Info	<p>게임 내 특정 대상에 대한 정보를 표시.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 콤포넌트 정보 창</li> <li>- 트로피 재화 정보창</li> <li>- 균열석 재화 정보창</li> </ul>
Info + Link UI	UI - Info UI - Button	<p>게임 내 특정 대상에 대한 정보 및 관련 기능에 대한 UI 링크.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재화 표시 및 연동 버튼 ( 재화관련 상점 연동)</li> <li>- 컨텐츠 아이콘, 관련 시스템 연동 UI 링크.</li> <li>- 열쇠, 골드, 줌</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메뉴 설정</li> <li>- 성장 패키지, 프리미엄 패키지</li> <li>- 출석부, 이벤트(구 공지사항)</li> <li>- 채팅</li> <li>- 아바타, 스토리, 보석함, 조력자, 가방, 스킬, 업적, 우편함, 친구, 상점</li> </ul>
Info + Link UI +길찾기	UI - Info	게임 내 특정 대상에 대한 정보 및 관련 기능에 대한 UI 링크.
	UI - Button	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도 (구 : 마을지도) (마을 지도 연동 및 콘텐츠 선택 시 캐릭터 이동)</li> <li>- WayPoint 와 연동되는 길찾기</li> </ul>
	Auto Path	

## 3. 마을 Map 구조

### 3.1 마을 Map 사이즈

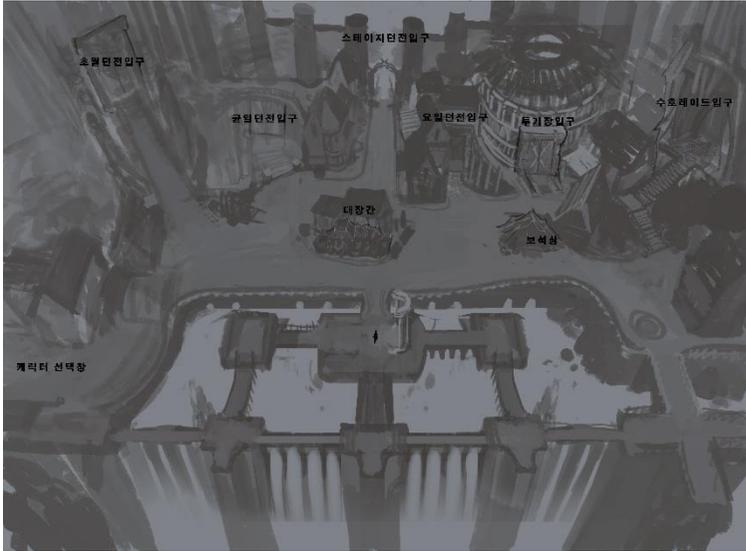
- 1) 마을 Map 의 기본 사이즈 = 128\*64 로 제작
- 2) Max Unit 설정 단위 = 1M

### 3.2 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 )



2) 마을 Map 의 기본 컨셉트



## 4. 마을 관련 연출 기능

### 4.1 마을 Back Ground 기능

3) 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 10 분 후 밤으로 변경. 20 분 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

## 5. 마을 관련 UI 및 컨셉트 원화

### 5.1 마을 관련 UI: 마을 전체 UI 구성



[ 설정 스크린 샷 ]



[ 마을 컨셉트 원화 ]

