Game Design Portfolio

From maplestoryM

Nexon Korea
Maple M 팀 내에서의 업무 일부

박승민 – psmtopsm@Gmail.com

목차

0. 메이플스토리 M

1. 전투 밸런스

2. 전투 컨텐츠 기획 (보스 몬스터)

3. 시스템 기획

4. 기타 (로그, 스크립트, 생산성 툴)

참조: 목차페이지 에서 텍스트 클릭 시 해당 페이지로 바로 이동합니다.

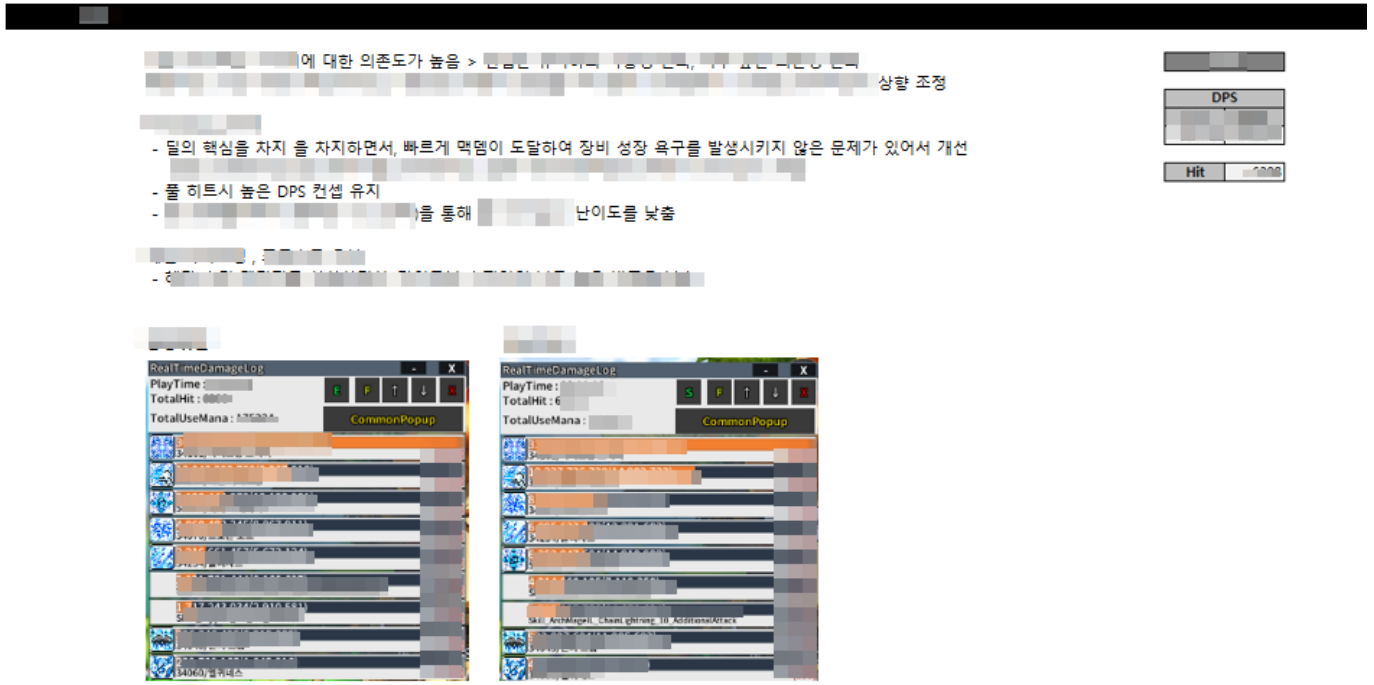
00. 메이플스토리 M

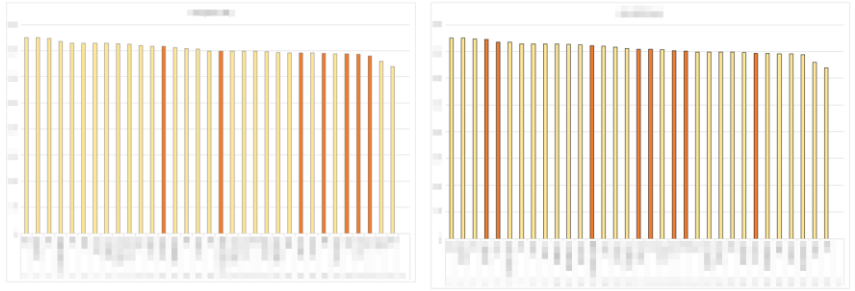
Mobile MMO Action RPG

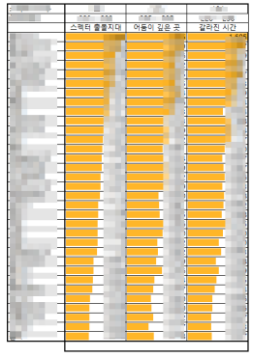
원작 메이플스토리의 감성과 콘텐츠를 그대로 담아내되 모바일에 최적화 하여

다른 플레이어와 함께 다양한 전투 및 미션 수행과 시나리오를 진행하며 성장하는 MMO RPG

01. 전투 밸런스







내부 테스트,

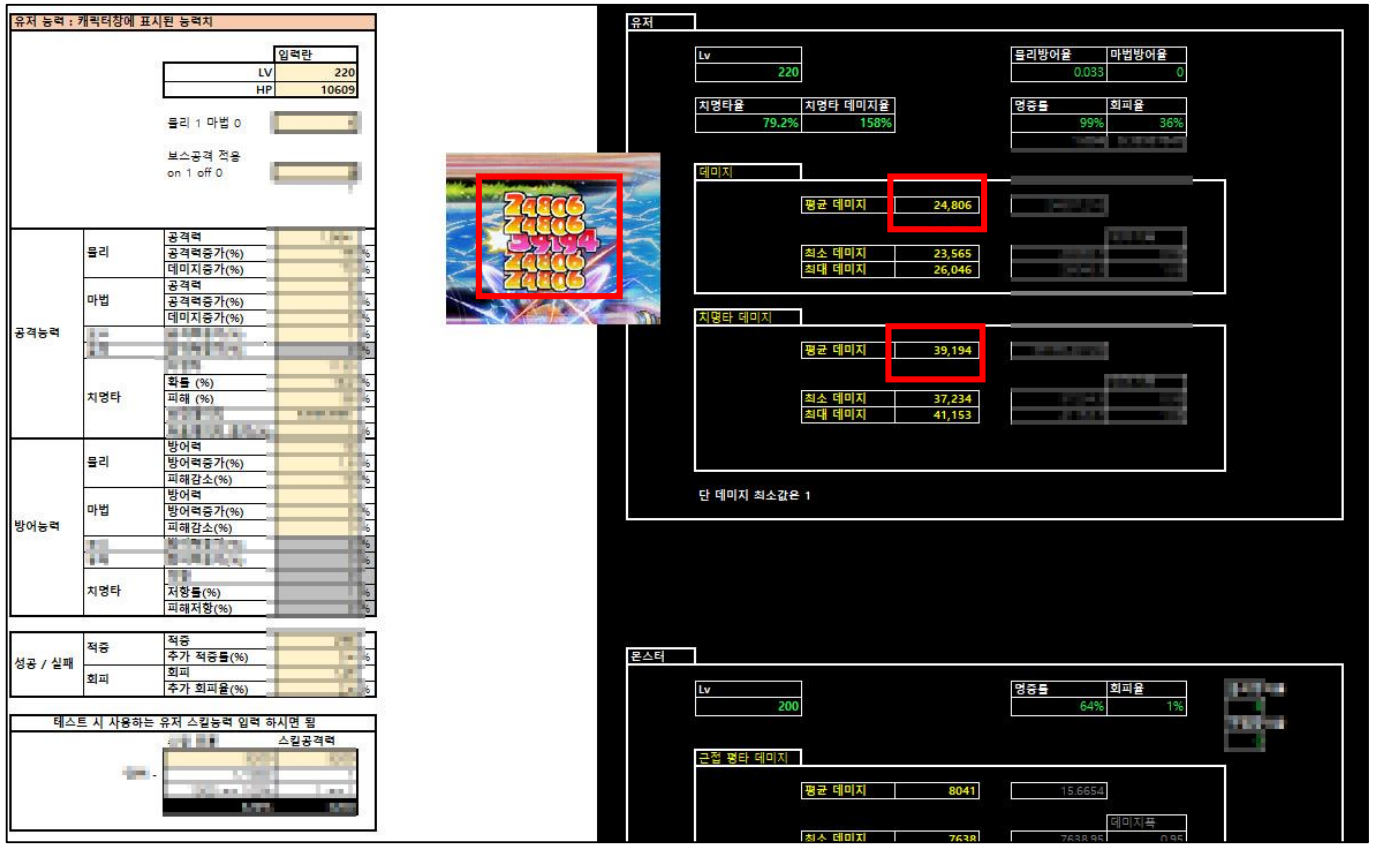
라이브 보스 및 필드 사냥 수준 통계 확인 후

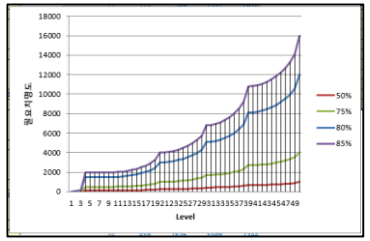
방향성 설정 후 직업 밸런스 개편 진행

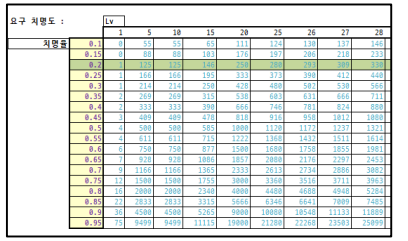
직업	개편 방향	스킬	항목	기존	변경
			스킬 대미지	%	%
			스킬 대미지	0%	0%
				00%	0%
		브	타격 횟수		
			스킬 대미지		

전투 밸런스
- 신규 직업 추가
- 직업간 밸런스 조정 작업
- 신규 능력치 추가 공식 기획 및 확인용 계산기 제작

01. 전투 밸런스







공격력 계산 방식 설정 , 신규 능력치 추가

검증을 위한 계산기 추가 제작

전투 밸런스
- 신규 직업 추가
- 직업간 밸런스 조정 작업
- 신규 능력치 추가 공식 기획 및 확인용 계산기 제작

02. 전투 컨텐츠 기획

샤레니안 보스 몬스터

1. 몬스터의 속성

이름 : 아르카디스
속성 : 단일 타겟 대미지 경쟁 [illegible] 던전
최대한 직업간 유불리가 크지 않은 조건으로 도전할수있는 몬스터를 지향

2. 스펙

자세한 능력치는 능력치 페이지 참조

형평성에 맞춘 스펙

[illegible]	내부적으로 가장 형평성에 맞는 딜 사이클 시간을 제공
[illegible]	내부적으로 지향하는 기준점에 맞는 형평성에 맞는 타겟수
입장 시 파티 버프 제거	파티원의 버프 개입 요소 제거
물약 버프는 유지	도핑 소모는 권장, 유지 상태로 여러 번 도전 가능
특정 직업에게만 유리한 패턴 배제	([illegible] 사용하지 않음)

단계에 따른 성장 스펙
총 6단계로 나뉘며 단계가 올라갈수록 능력이 올라간다

공격은 일부를 제외하면 [illegible] 스킬을 사용하며, 단계가 올라갈 수록 [illegible] 올라간다.
[illegible] 능력이, 단계가 올라갈수록 올라간다.
명중은 100% 능력을 지니며, 단계에 따른 변함이 없다. (기본 능력치가 100% 명중률 증가 옵션이며, 스킬의 영향은 받는다.)

1~4단계에 사용하는 [illegible], 5 단계 및 6 단계는 [illegible]
보스 체력이 6단계가 [illegible] %에 도달하면 [illegible]

3. 스킬 패턴 특징

보스가 사용하지 않는 패턴
(유저에게 해제 스킬을 요구하지 않음)
유저 대상 공격력 감소 관련 디버프 스킬
몬스터 대상 방어력 관련 증가 버프 스킬

[illegible]

타겟층 컨셉 설정 후 신규 보스 컨텐츠 추가

예시의 화면은

1인용 던전 컨셉 및 스킬 패턴 내용의 일부

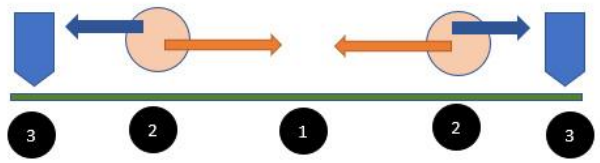
몬스터 밸런스 작업
- 신규 보스 작업 (스킬 및 난이도 밸런스)
- 던전 난이도 밸런스 작업
- 몬스터 난이도 능력치 작업
- 컨텐츠 보상 작업

02. 전투 컨텐츠 기획

아카이럼 - 협력 플레이 중요성을 강조하는 스킬 패턴 추가
파티원 모두가 동시에가 아닌 각자 다른 역할을 배분되도록 유도

1 **양쪽의 기둥(3)을 히트 시켜면 가운데 (2)번 의 오브젝트를 외각으로 몰아내도록 유도**

(2)번은 히트 되지 않음
(3)번 은 공격 가능한 기둥같은 오브젝트 / 직접공격으로는 부서지지는 않음 / 때려서 (2)번
(2) 번이 (1)에 도달하면 강력한 공격이 발동 (예시: 무한 스크린 브레이크 발동)
(2)는 서서히 (1)번 방향으로 이동하며, (3)은 히트하면 (3)번 쪽으로 이동한다



[구체 이동]
- 스킬 사용 조건: 1 페이즈부터
- 아카이럼이 무작위로 파티원 중 두 명에게 구체 주시 디버프를 시전합니다.
- 구체 주시 디버프에 걸린 파티원은 주시 디버프와 동일한 색상의 탑을 공격하여 구체를 벽 또는 중앙에 닿지 않게 해야합니다.
- 구체가 벽 또는 중앙에 닿을 경우 강화 스크린 브레이크를 시전합니다.
- 구체가 벽에 닿았을 때는 구체 이동 패턴이 재시작 되고,
  구체가 중앙에 닿았을 때는 구체 이동 패턴이 종료되고 강화 스크린 브레이크가 지속적으로 시전됩니다.
- 구체의 주시자가 아닌 경우 구체를 공격할 수 없습니다.

구체 이동

컨셉 설정 후 신규 보스 스킬 추가

예시의 화면은

메이플 M 오리지널 스킬 추가 예시

몬스터 밸런스 작업
- 신규 보스 작업 (스킬 및 난이도 밸런스)
- 던전 난이도 밸런스 작업
- 몬스터 난이도 능력치 작업
- 컨텐츠 보상 작업

03. 시스템 기획

화면 예시

전투 불능 상태를 인지 가능하도록 팝업 표기
현재 상태와 포기하고 나가기가 가능함을 인지

아래에 남기는 UI 이외에 모두 감춤
던전 클리어 및 실패 / 나갔을 때 이전까지는 UI감춤

등장 UI - 원정대 인원 UI
남은 파티원의 체력 인지
터치 시 해당 파티원의 시점으로 이동 기능

파티 UI와 동일하게 생긴 UI 쓰되 불러오는 인원은 던전내 전원 (사망자 포함)
현재 보고있는 유저 UI 테두리 표시
단 파티창과 다르게 / 레벨과 이름 과 체력만 표시 (탈퇴 파티장같은 기능이 필요없음)

시스템 기획

예시의 화면은
기존에 메이플 시리즈에서는 없었던
파티 전투 중 사망 후
관전 시스템 기획의 일부

시스템 기획
- 시스템 기획 (+ UI & UX)
- 플레이타임 설정을 위한 밸런스 작업

04. 기타 – 라이브 통계 기획

박승민2 [minidice]님이 작성, 4월 07, 2022에 최종 변경

```
select * FROM
(
  select
  *,
  ROW_NUMBER() OVER (PARTITION BY [illegible]s ORDER BY [illegible]S DESC) as [illegible]
  FROM
  (
    select
    *, ROW_NUMBER() OVER (PARTITION BY [illegible]n, charid ORDER BY [illegible] DESC) as [illegible]
    from
    (
      select
      *,
      [illegible]
      from
      (
        select
        [illegible]
        from hive.nxlog[illegible]_[illegible].[illegible]
        where nxlog_dt >= '20220120' and createdate + interval '9' hour between timestamp '2022-01-21 00:00:01'and timestamp '2022-03-22
12:00:00'
        and [illegible]
        and [illegible].fieldid ='[illegible]7'
        and [illegible].autoplayseconds > [illegible]
      )R1
    )R2
  )R3
  where [illegible]
)R4
where [illegible] 200
```

라이브 통계 확인 지원

예시의 화면은

지정한 던전내 DPS 능력을 확인을 위해

NxLog를 활용하여 라이브 통계 추출용

쿼리 제작

라이브 통계 기획
- 라이브 통계 추출 쿼리 제작 및 공유
- 라이브 데이터 확인을 위한 로그 기획

04. 기타 – 자동화 스크립트

```
-- 대미지로그 시작
realtimedamagelog@{"action":"open"}
realtimedamagelog@{"action":"start"}

-- [redacted] 있을때까지 대기
wait@{"dummy":"RaidBoss_[redacted]"}

cheat@{"send":"Skill[redacted]"}
cheat@{"send":"Game CoolTimeReset TRUE"}
variable@{"name":"Return","setvalue":0}
wait@{"sec":0.1}

loopstart@{"second":[redacted]}
    ifthen@{"condition":"true", "method":"[redacted]", "param1":"[redacted]"}
        ifthen@{"condition":"false", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill_Evan_S[redacted]"}
            skilltouch@{"slot":5,"sec":0.1}
            wait@{"sec":0.1}
        elseifthen@{"condition":"false", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill_Evan_D[redacted]"}
            skilltouch@{"slot":4,"sec":10.1}
            wait@{"sec":0.1}
        elsethen@
            skilltouch@{"slot":1,"sec":0.1}

            ifthen@{"condition":"false", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill_Evan_I[redacted]"}
                skilltouch@{"slot":2,"sec":0.1}
                wait@{"sec":0.1}
            endif@
            ifthen@{"condition":"true", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill_Evan_[redacted] > [redacted]5"} && {"condition":"true", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill
                skilltouch@{"slot":3,"sec":0.1}
                wait@{"sec":0.1}
            endif@
            ifthen@{"condition":"false", "method":"skillcooltime", "param1":"Skill_Evan_[redacted]"}
                skilltouch@{"slot":6,"sec":0.1}
                wait@{"sec":0.1}
            endif@
        endif@
```

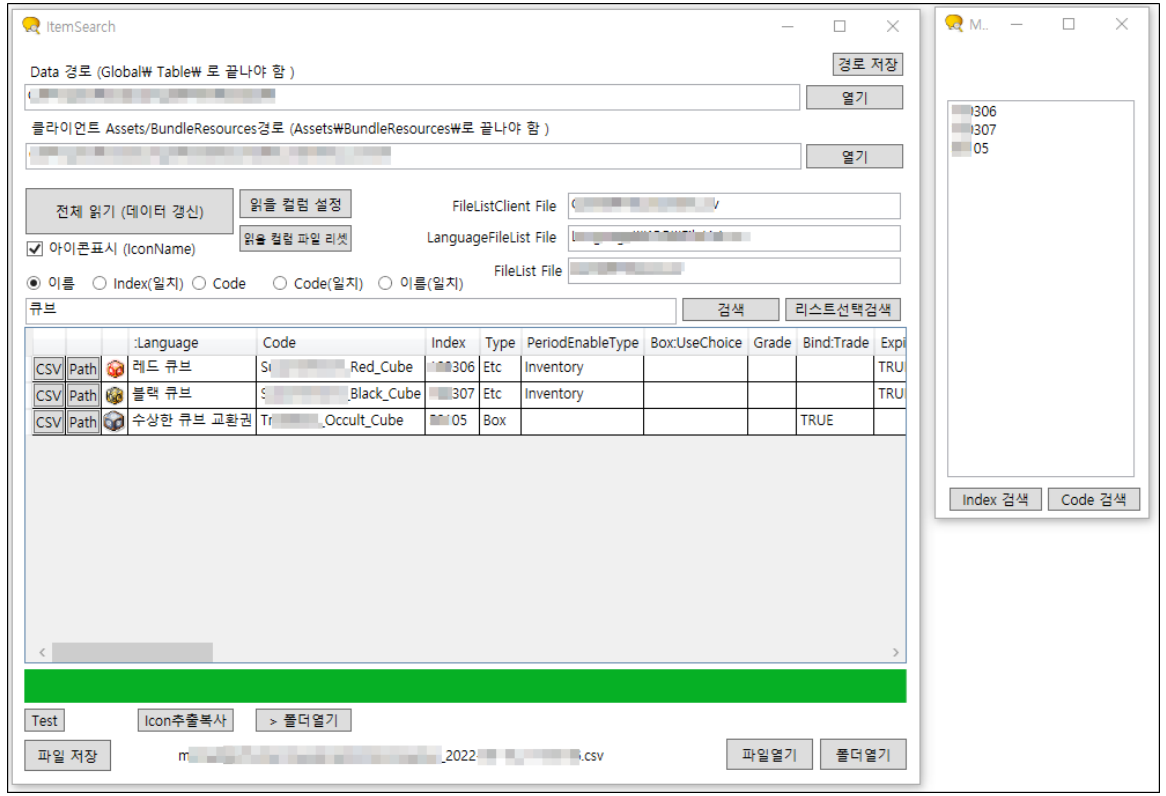
자동화 스크립트 기획

예시의 화면은
내부 직업간 전투능력 테스트 자동화를
위한 스크립트

추가적으로 내부 전용 스크립트 편의성을 위해
문법 구문 색상으로 구분해주는
NotePad++ UDL을 추가 작업

생산성 향상 – 자동화 스크립트
- 자동화 스크립트 기획
- 스크립트 작업

04. 기타 – 지원 툴 제작



툴 제작

예시의 화면은

아이템 검색 및 필요 데이터 추출을 위한 툴

생산성 향상 - 툴 제작
- 생산성 향상에 도움이 되는 툴 제작

끝까지 읽어 주셔서 감사합니다

아래 링크를 가보시면 해당 작업 이외 더 많은 내용을 보실 수 있습니다.

링크 : http://minine.net/portfolio/

박승민 – psmtopsm@Gmail.com