

게임서버야 니안에 나 스크립트 있다~♥



PENTAVISION
ENTERTAINMENT

황동윤

lancekun@hotmail.com

주제를 시작하기 전에....

좀더 코어한 내용을 원하신다면


11월 중순경 온라인 프레젠테이션 예정
프레젠테이션 후 개인 블로그에 자료 업로드

랜스군의 게임공작소
http://lancekun.com

Main | Notice | Tags

서적 집필 후기
2011/09/12 07:45 / 주절주절잡담

몇일전 회사에서 열심히(?) 일을 하던 도중 택배가 왔다는 문자를 받았습니다.
뭐지!! 하고있다가 퇴근 후 부랴부랴 짐을 챙겨서 집에 와보니
한빛미디어에 대표이사님께서 추석을 기념해서 과일세트를 보내주셨더라고요



초보개발자 랜스군의 게임공작소
By. 랜스

Rece
서적
기존
Mon
[Cod
[GG]
장난
대표

lancekun.com

시작

게임 개발



게임 속 수많은 요소들을 창조



만들어지는 과정

기획자가 기획서 작성

기획서를 토대로 프로그래머가 구현

기획적인 의도로 수정사항이 발생

수정작업은 결국 프로그래머의 몫

완성도가 높은 게임일수록 빈도가 높다.

개발의 병목 현상

THE #1 PROGRAMMER EXCUSE
FOR LEGITIMATELY SLACKING OFF:
"MY CODE'S COMPILING."

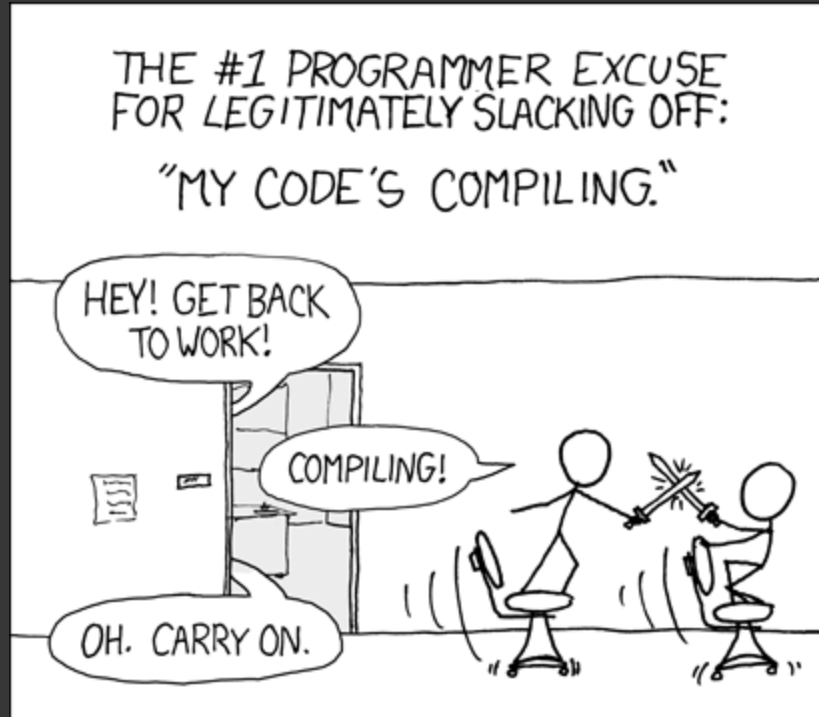
HEY! GET BACK
TO WORK!

COMPILING!

OH. CARRY ON.

수정 사항 발생

테스트



만약 MMORPG를 개발한다면?



스킬



퀘스트



NPC

등등..

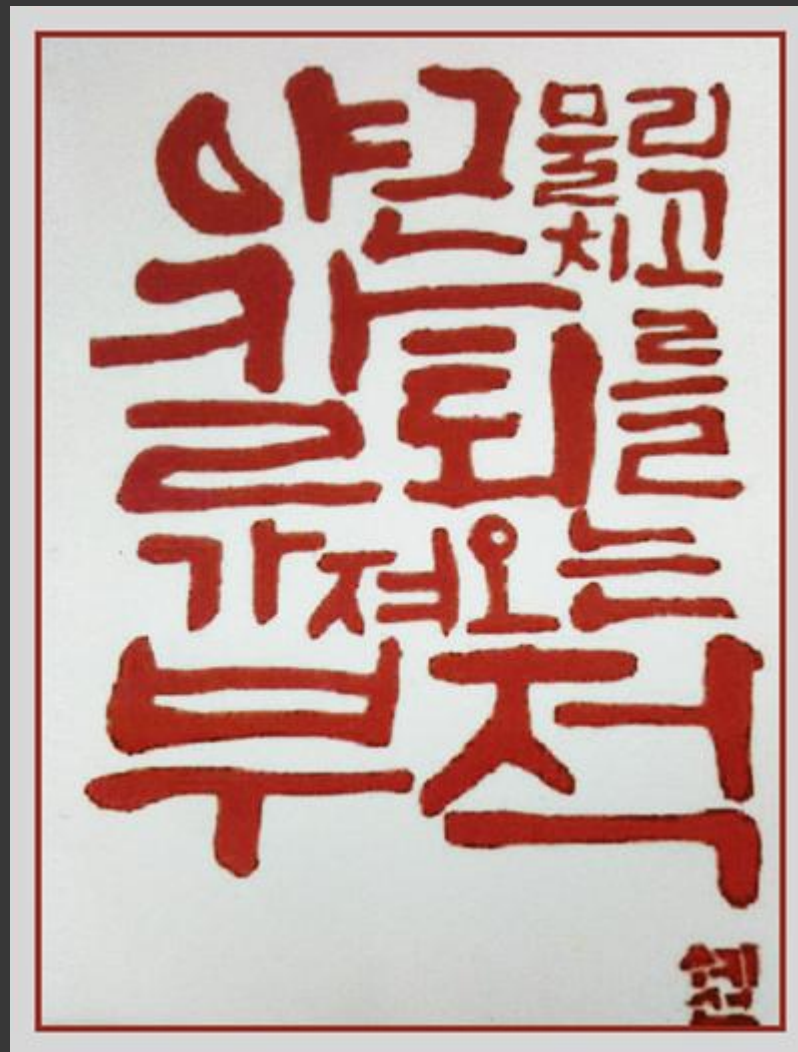
만약 이것들을 모두 **하드코딩**한다면...?

야근의 요정



아놔...

스크립트



생산성 향상

컴파일 시간이 따로 존재하지 않는다.

+옵션

수정작업을 하는 사람

프로그래머 -> 기획자

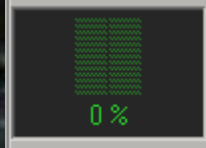
개발상의 병목을 해소



근데 서버는 병목 지점이 아니잖아?



CPU 사용

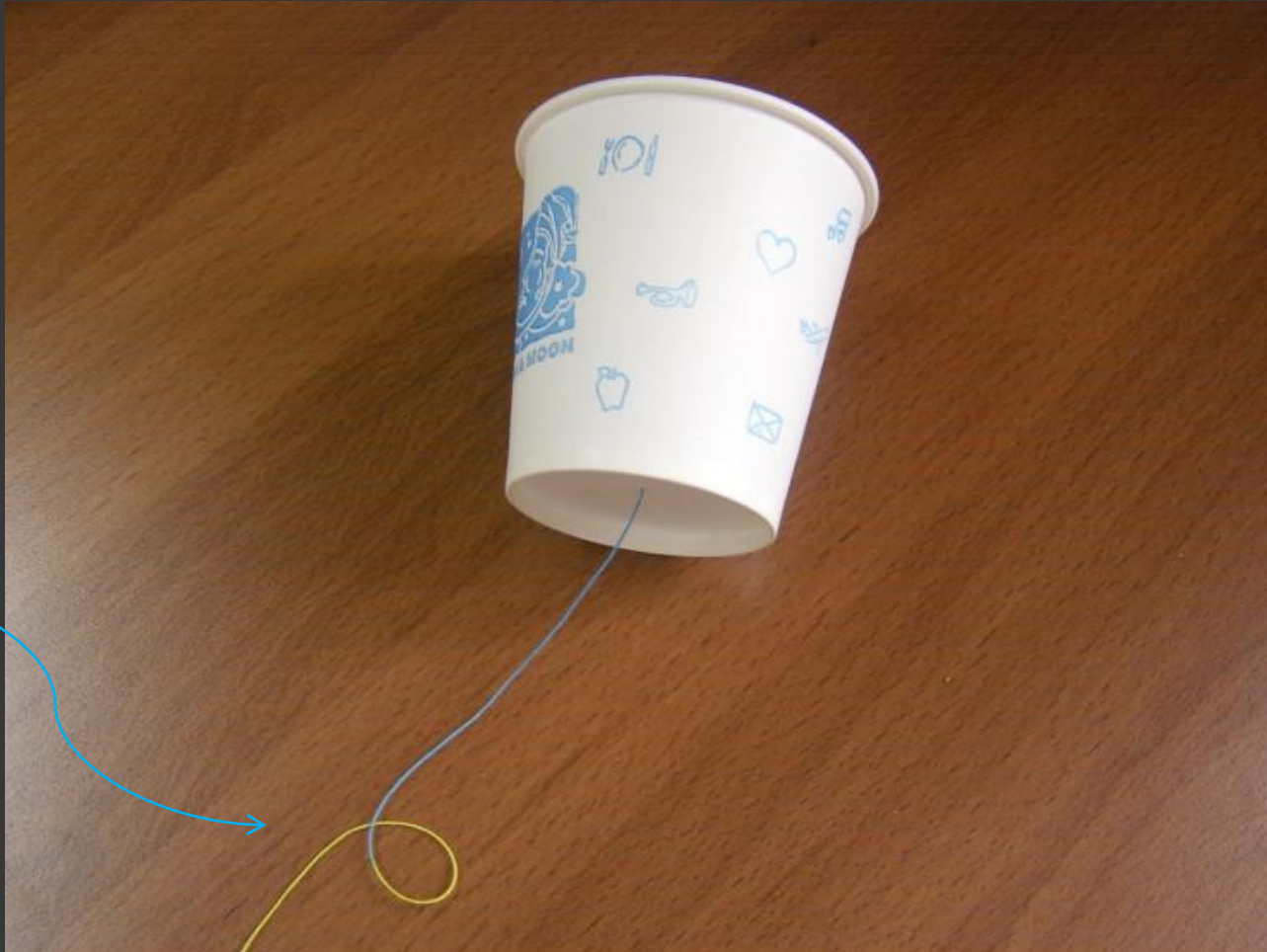


CPU 사용 현황



과연 그럴까?

기존의 서버 개발



이거



끝없는 해킹과의 전쟁



해킹 유저

개발자

마비노기
영웅전

불가항성



Heavy Client



Thin Server

반복되는 치킨게임



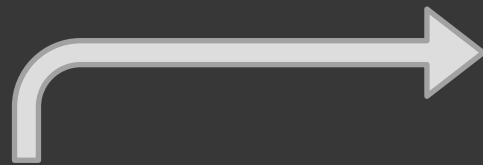
어쨌든 점차적으로 서버가 다 해먹어야할듯



아놔 -_- 죽겠네

R모사
프로그래머 J님

이렇게함으로써



로직



Client



Server

이렇게 될 것이다.



Client

사례 : 그라나도 에스파다



그라나도 에스파다

나의 경우 그라나도 에스파다의 서버에 루아를 적용해보았고 결과는 성공적이었다. 루아를 이용해 적절히 최적화된 설계를 적용하여 충분한 성능을 확보했으며, 기획자들의 자유도가 늘어남과 동시에 프로그래머들의 부하를 줄일 수 있다.



사례연구: 개발중인 MMORPG

- 최대한 게임의 모든 로직 및 모듈을 스크립트상에서 제어할수있는 구조
- 클라이언트보다 서버에 비중을 두자

가장 이상적으로 스크립트를 적용한 사례

기획자가 작성한 루아코드

```
elseif event.type == EVENT_AI_BEGIN_STATE then
    -- 열받음 상태로 전환됐을 경우
    if event.value0 == 1 then
        -- "오우거.. 강해진다....."
        me:Say(875)
        me:IncreaseStat(PLAYER_STAT_ATTMIN, 6000)
        me:IncreaseStat(PLAYER_STAT_ATTMAX, 6000)
        me:IncreaseStat(PLAYER_STAT_MADEF, 30000)
        me:IncreaseStat(PLAYER_STAT_MADEF, 30000)
    end
elseif event.type == EVENT_AI_TARGET_DIED then
    -- "기분 좋다.. 인간.. 죽었다.. "
    me:Say(890)

elseif event.type == EVENT_AI_TARGET_OUT then

    -- 내가 하는 행동을 멈추자!
    me:Stop()

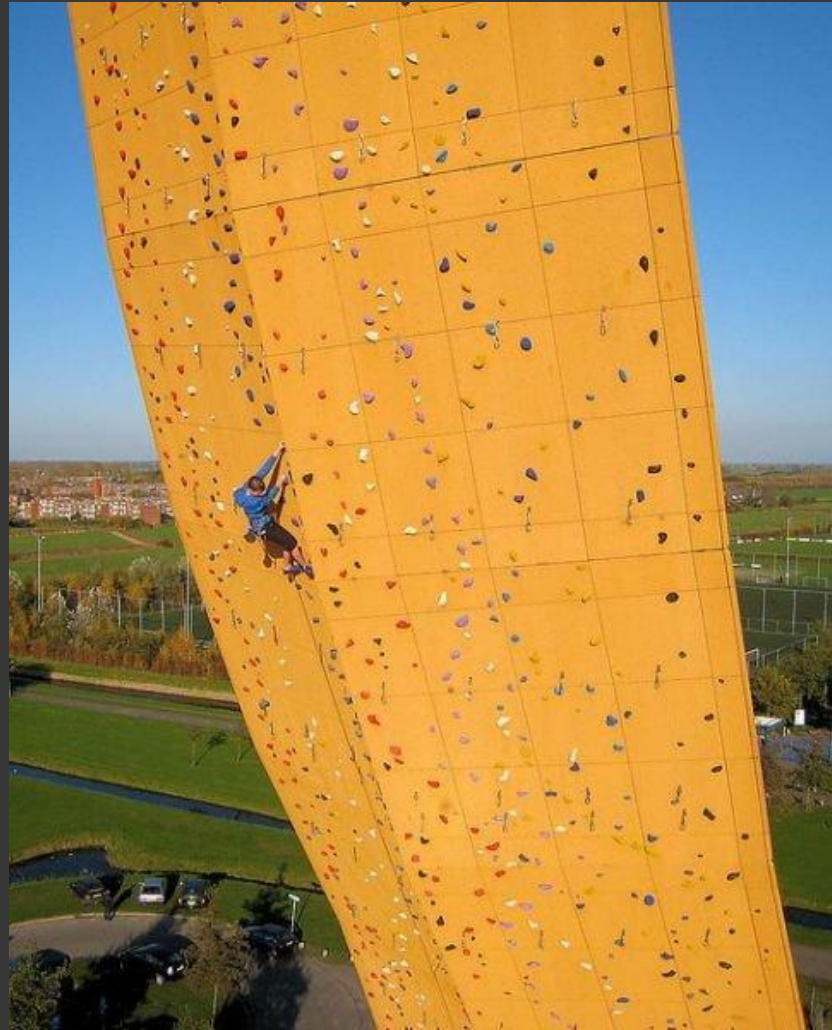
    --print("타이머 해제 완료!")

    -- 0번 타이머 제거
    ai:SetTimer(0, 0)
```

이제는 휴식시간



현실의 벽



현재까진 스크립트 사용에 정답은 없다.



타협

스크립트 디버깅에 대한 노하우 부족



퍼포먼스



끗~
감사합니다.



OHSTAY