PUBG
BATTLEGROUNDS

전리품 상자
파츠 루팅 프리셋
기획서

박민규
mjyb9853@naver.com



목차

01 기획 배경
전리품 상자 루팅이란? · 반복 조작 문제 · 현재의 배그는? · 기존 기능의 한계 · 타 게임 편의 기능 분석
03 – 07

02 기획 의도 및 기대 효과
루팅 프리셋 · Q&A
08 – 09

03 플로우차트 및 UI
루팅 프리셋 설정 · 인게임 루팅
10 – 14

04 ERD 및 데이터 구조
ERD · 테이블 목록
15 – 20

01. 기획 배경 - 전리품 상자 루팅이란?

전리품 상자 루팅은 게임의 **핵심 재미** 중 하나이자
장비 보충을 위한 핵심 과정

플레이어는 전리품 상자 루팅으로
필요한 물자를 확보하고, 이를 활용하여 **무장을 구성**한다

루팅에서 얻을 수 있는 아이템 종류

01



회복 아이템

02



투척형 아이템

03



총기 및
총기 부착물



01 루팅 화면



02 부착물 장착 화면

01. 기획 배경 - 반복 조작 문제

전리품 상자 루팅을 할 때,

총기별로 선호하는 부착물 조합이 정해져 있더라도,

전리품 상자에서 해당 부착물을 개별적으로 탐색하고 장착해야 한다

> 따라서 사전에 원하는 조합이 결정되어 있어도,
> 이를 '찾기' 위하여 루팅 과정에서
> **반복적인 탐색 및 조작 부담이 발생**한다

01 전리품 상자 확인 › 02 **원하는 파츠 탐색** › 03 획득, 장착

↻ 다음 루팅 시 **해당 과정을 반복**



← 필요한 부착물은 없고
다른 파츠만 가득

01. 기획 배경 - 현재의 배그는?

그렇다면 배틀그라운드는 반복적인 탐색 및 조작 부담을 개선해 왔을까?

42.2 패치 26.07.14

어차피 볼건데



매치로그 월드맵 탭 편입

매치로그 확인 과정의 조작을 간소화해 반복적인 탐색 및 조작 부담 완화

43.1 패치 26.09.10

어차피 쓸건데



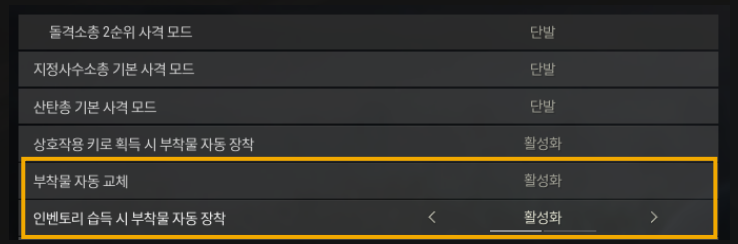
바닥 아이템 즉시 사용 패치 (회복, 설치형, 박격포 등)

인벤토리를 경유해야 하는 불필요한 조작 부담 완화

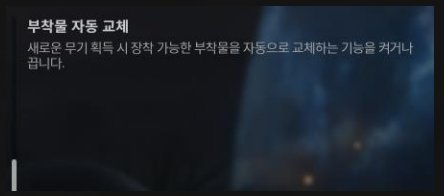
배틀그라운드는 반복적이거나, 불필요한 조작을 줄이는 지속적인 편의성 개선을 통하여 성공적인 라이브 운영을 해오고 있다

01. 기획 배경 - 하지만... 기존 기능의 한계

기존 기능

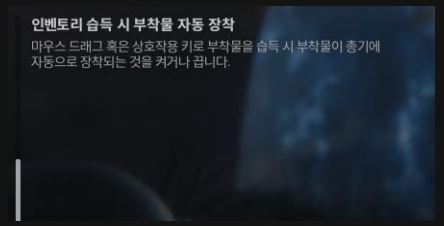


01 부착물 자동 교체



무기 교체 시 기존 무기의
호환 부착물을 **자동 이전**

02 인벤토리 습득 시 부착물 자동 장착



부착물 획득 시 장착 가능한
무기에 **자동 장착**

루팅을 한 후의 편의성을 증가시켜주던 기존의 시스템
지금까지는 해당 시스템으로 플레이가 충분히 보조될 수 있었다.

한계점

그러나 **총기 부착물의 종류가 증가**함에 따라,
기존 시스템만으로는 **반복적인 탐색 및 조작 부담** 가중을
덜기에는 다소 아쉬움이 남게 됨

루팅 과정 자체의 편의성을 향상시켜
반복적인 탐색 및 조작 부담을 줄일 수 있는
개선된 편의 기능의 필요성 대두

01. 기획 배경 - 타 게임 편의 기능 분석

01

Call of Duty – Gunsmith



총기별 부착물 프리셋 설정 및 저장

> 게임 진입 시 반복적인 설정 조작 감소

02

Fortnite – 선호 아이템 슬롯



아이템 종류별로 선호하는 인벤토리 슬롯 사전 설정,

인게임 내 습득 시 자동 배치 기능

> 반복적인 인벤토리 정렬 조작 감소

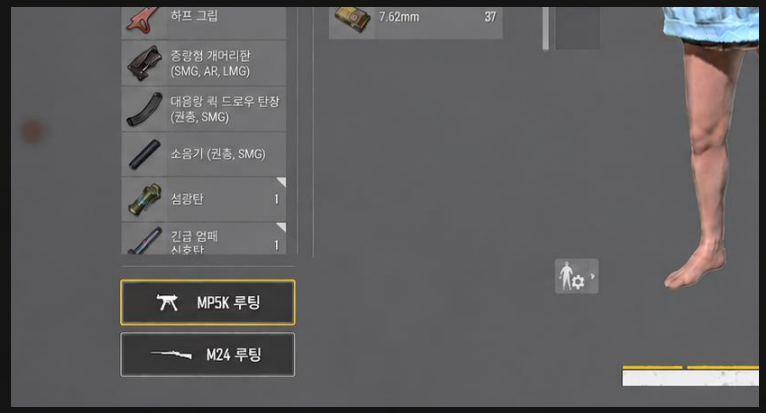
사전에 설정한 프리셋을 실제 플레이에 활용하여 **반복적인 조작을 줄이는 방식**에 주목

02. 기획 의도 및 기대 효과 - 루팅 프리셋

사전에 설정한 프리셋을 이용하여 파밍 시 반복적인 **탐색.장착 조작**을 줄일 수 있는 **편의 기능**



프리셋 설정



총기 부착물 일괄 루팅 적용

기대 효과

루팅 편의성 개선

반복적인 부착물 탐색 및 장착 과정에서의 조작 감소

핵심 플레이 집중도 개선 기대

전투 집중 여지 확대

02. 기획 의도 및 기대 효과 - Q&A

Q. 전리품 상자 루팅 숙련도 또한 실력의 척도 아닌가요?

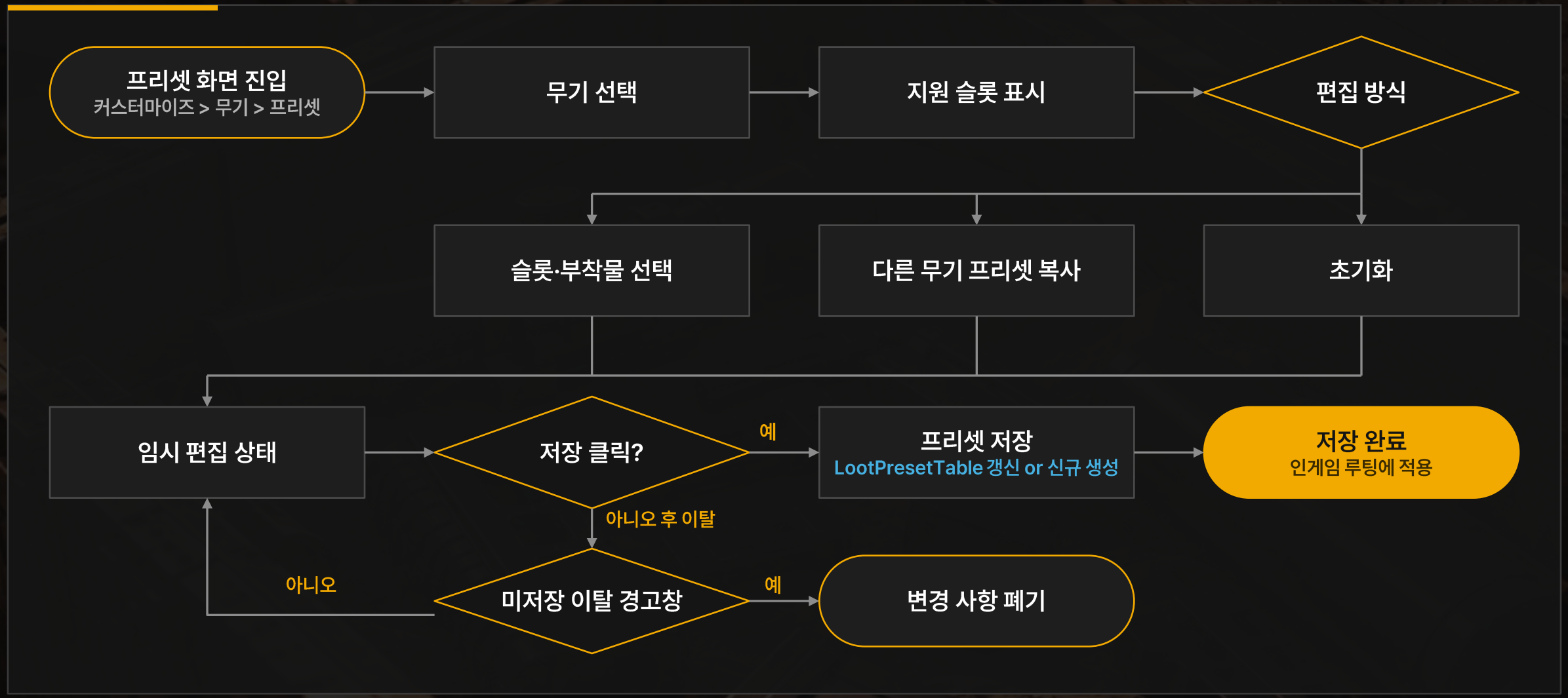
- 루팅 아이템 3종류(회복류, 투척류, 부착물류)중 부착물류에만 적용하는 기능이기에 여전히 루팅 시 판단하는 행위에 대한 숙련도는 요구토록 할 생각입니다.
- 플레이어가 생각하는 최종 조합에 도달할 시 타 아이템과는 달리 루팅 필요성이 사라지기에 가장 숙련도의 영향을 덜 받는다고도 볼 수 있습니다.

Q. 전리품 상자 루팅 시 원하는 파츠를 찾았다는 성취감이 사라지는 것 아닐까요?

- 적용 가능한 파츠 존재 시 우측과 같이 이펙트가 생겨 성취감이 유지되도록 할 예정입니다.



03. 플로우차트 - 루팅 프리셋 설정



03. UI - 루팅 프리셋 설정



루팅 프리셋 설정 화면

1 무기 선택

WeaponTable -> WeaponType
WeaponTable -> NameID, IconPath
LootPresetTable -> UserID, WeaponID

드롭다운 형식으로 보조무기 및 투척무기 제외 무기 출력
중앙 총기 이미지와 목록 아이콘은 동일한 IconPath 사용
다른 무기 선택 시 저장하지 않은 변경 사항 폐기

2 프리셋 슬롯 표시

LootPresetTable -> 슬롯별 AttachmentID
WeaponAttachmentTable -> WeaponID, AttachmentID

선택한 무기가 지원하는 슬롯만 표시
슬롯별 설정된 부착물 아이콘 및 명칭 표시
슬롯 선택 시 우측 부착물 선택 목록 갱신

3 부착물 선택

AttachmentTable -> NameID, IconPath, SlotType
WeaponAttachmentTable -> WeaponID, AttachmentID

선택한 슬롯에 장착 가능한 부착물 목록 표시
미설정 선택 시 해당 슬롯의 부착물 지정 해제
변경 사항은 저장 전까지 임시 편집 상태로 유지

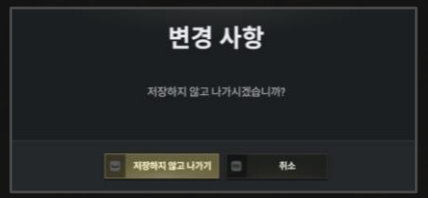
03. UI - 루팅 프리셋 설정



루팅 프리셋 설정 화면

5.1 미저장 이탈 경고창

기존 경고 창 재사용



4 프리셋 복사

LootPresetTable -> WeaponID, 슬롯별 AttachmentID
WeaponAttachmentTable -> WeaponID, AttachmentID

드롭다운에서 무기 선택 후 복사 버튼 클릭
대상 무기에서 **지원하는 슬롯과 부착물만** 복사 가능
복사 가능한 슬롯은 **미설정 상태를 포함하여 덮어쓴다**

5 저장

LootPresetTable -> UserID, WeaponID, 슬롯별 AttachmentID

기존 프리셋 존재 시 갱신, 미존재 시 신규 생성
저장된 설정은 인게임 루팅 프리셋에 활용
저장하지 않고 이탈 시 좌측 하단과 같은 **경고창 표시(5.1 참조)**

6 초기화

LootPresetTable -> 슬롯별 AttachmentID

현재 무기의 모든 슬롯 **미설정 상태로 변경**
초기화 직후에는 **DB에 반영하지 않는다**
저장 버튼 클릭 시 초기화된 상태로 저장

03. 플로우차트 - 인게임 루팅



03. UI - 인게임 루팅



인게임 인벤토리 화면



루팅 버튼 확대

2.1 버튼 상태



활성화



비활성화

1. 무기별 루팅 버튼

WeaponTable -> WeaponID, NameID, IconPath
LootPresetTable -> WeaponID

아이콘은 흰색 처리
버튼명: {0} 루팅 ({0} = WeaponTable -> NameID)
스크롤과 독립적으로 위치 고정

2. 루팅 버튼 활성화

LootPresetTable -> 슬롯별 AttachmentID

프리셋과 유저의 현재 부착물 비교
교체 가능한 지정 부착물이 전리품 상자에 1개 이상 존재하면 활성화
프리셋이 없거나 적용 가능한 부착물이 없으면 비활성화 (2.1 참조)

3. 프리셋 적용

LootPresetTable -> 슬롯별 AttachmentID

전리품 상자에 존재하는 프리셋 지정 부착물만 일괄 장착
교체된 기존 부착물은 바닥에 드롭
프리셋 미설정 슬롯 및 지정 부착물이 없는 슬롯은 기존 장착 상태 유지

04. ERD


WeaponTable [기존]
WeaponID INT PK
NameID INT
WeaponType ENUM
IconPath STRING
1 : N
LootPresetTable [신규]
UserID BIGINT PK
WeaponID INT PK, FK
MuzzleID INT FK
GripID INT FK
MagazineID INT FK
ScopeID INT FK
StockID INT FK
1 : N
AttachmentTable [기존]
AttachmentID INT PK
NameID INT
SlotType ENUM
IconPath STRING
1 : N
1 : N
WeaponAttachmentTable [기존]
WeaponID INT PK, FK
AttachmentID INT PK, FK
신규 테이블
기존 테이블 (가정)
PK 기본 키
FK 외래 키
UserID는 기존 계정 시스템의 플레이어 식별자 사용 (신규 UserTable 없음)

04. 데이터 구조 - LootPresetTable (신규 테이블)

> 플레이어별·무기별 루팅 프리셋 1개 = 1행인 신규 테이블. 복합 PK (UserID, WeaponID), 단일 행으로 저장한다.
> 슬롯 컬럼 5개는 AttachmentTable 참조, NULL = 미설정 또는 미지원 슬롯 (지원 여부 - WeaponAttachmentTable 기준)

테이블 스키마

컬럼명	데이터 타입	키	NULL	기본값	설명
UserID	BIGINT	PK	N	-	플레이어 식별자. 기존 계정 시스템의 플레이어 식별자 참조 (현 기획서에서는 임의의 값으로 가정)
WeaponID	INT	PK, FK	N	-	프리셋 대상 무기. WeaponTable 참조 (주무기 분류 무기만 허용)
MuzzleID	INT	FK	Y	NULL	총구 슬롯, AttachmentTable 참조
GripID	INT	FK	Y	NULL	손잡이 슬롯, AttachmentTable 참조
MagazineID	INT	FK	Y	NULL	탄창 슬롯, AttachmentTable 참조
ScopeID	INT	FK	Y	NULL	조준경 슬롯, AttachmentTable 참조
StockID	INT	FK	Y	NULL	개머리판 슬롯, AttachmentTable 참조

예시 데이터

UserID	WeaponID	MuzzleID	GripID	MagazineID	ScopeID	StockID	참고 (컬럼 아님)
10000001	101	2001	3001	4001	1001	5001	M416 : 소음기 / 수직 손잡이 / 대용량 탄창 / 레드 도트 / 전술 개머리판
10000001	102	2001	NULL	4001	1001	NULL	AKM : M416에서 복사. 손잡이·개머리판은 미지원 슬롯이라 NULL
10000001	103	2003	3001	4002	NULL	NULL	베릴 M762 : 조준경 미설정, 개머리판 미지원
10000002	101	NULL	3004	NULL	1001	5002	M416 : 손잡이·조준경·개머리판만 설정, 나머지 미설정
10000002	104	NULL	NULL	NULL	1005	NULL	Mini14 : 조준경만 설정

※ 예시 데이터의 모든 ID는 실제 PUBG 데이터가 아닌 가상 값입니다. ※ 예시 데이터는 일부만 제시되어 있습니다.

04. 데이터 구조 - WeaponTable

무기 기본 정보를 담은 기존 테이블 (가정). 프리셋 화면 무기 목록과 인게임 루팅 버튼 표시에 사용
WeaponType이 주무기(AR·DMR·SR·SMG·SG·LMG)인 무기만 프리셋 대상

테이블 스키마

컬럼명	데이터 타입	키	설명
WeaponID	INT	PK	무기 식별자
NameID	INT		표시 이름의 StringTable 키. 언어별 실제 문자열은 StringTable에서 조회
WeaponType	ENUM		무기 분류. AR·DMR·SR·SMG·SG·LMG(주무기), PISTOL(보조무기)
IconPath	STRING		무기 아이콘 리소스 경로. 프리셋 화면 무기 목록 등 UI에서 사용

예시 데이터

WeaponID	NameID	WeaponType	IconPath	참고 : 표시 이름 (ko)
101	10101	AR	UI/Icon/Weapon/Icon_M416	M416
102	10102	AR	UI/Icon/Weapon/Icon_AKM	AKM
103	10103	AR	UI/Icon/Weapon/Icon_BerylM762	베릴 M762
104	10104	DMR	UI/Icon/Weapon/Icon_Mini14	Mini14
301	10301	PISTOL	UI/Icon/Weapon/Icon_P92	P92 (보조 무기는 프리셋 대상 제외)

※ 표시 이름은 기존 로컬라이징 시스템의 StringTable을 참조합니다. '참고' 열은 해당 키의 ko-KR 문자열입니다.

04. 데이터 구조 - AttachmentTable

부착물 기본 정보를 담은 기존 테이블 (가정). 프리셋 화면 슬롯 박스·부착물 선택 목록에 사용
SlotType(Muzzle·Grip·Magazine·Scope·Stock)에 따라 LootPresetTable의 저장 대상 슬롯 컬럼을 결정

테이블 스키마

컬럼명	데이터 타입	키	설명
AttachmentID	INT	PK	파츠 식별자
NameID	INT		표시 이름의 StringTable 키. 언어별 실제 문자열은 StringTable에서 조회
SlotType	ENUM		장착 슬롯. Muzzle(총구), Grip(손잡이), Magazine(탄창), Scope(조준경), Stock(개머리판)
IconPath	STRING		파츠 아이콘 리소스 경로. 프리셋 화면 슬롯 박스·파츠 선택 목록 등 UI에서 사용

예시 데이터

AttachmentID	NameID	SlotType	IconPath	참고 : 표시 이름 (ko)
1001	21001	Scope	UI/Icon/Attachment/Icon_RedDot	레드 도트 사이트
2001	22001	Muzzle	UI/Icon/Attachment/Icon_Suppressor_AR	소음기 (AR)
3001	23001	Grip	UI/Icon/Attachment/Icon_VerticalGrip	수직 손잡이
4001	24001	Magazine	UI/Icon/Attachment/Icon_ExtendedMag_AR	대용량 탄창 (AR)
5001	25001	Stock	UI/Icon/Attachment/Icon_TacticalStock	전술 개머리판

※ 예시 데이터는 일부만 제시되어 있습니다.

04. 데이터 구조 - WeaponAttachmentTable

무기별 장착 가능 부착물(호환성)을 정의하는 기존 테이블 (가정). 복합 PK (WeaponID, AttachmentID)
무기의 지원 슬롯 판단과 저장·복사 시 호환성 검증에 사용

테이블 스키마

컬럼명	데이터 타입	키	설명
WeaponID	INT	PK, FK	WeaponTable 참조
AttachmentID	INT	PK, FK	AttachmentTable 참조

예시 데이터

WeaponID	AttachmentID	참고 (컬럼 아님)
101	3001	M416 – 수직 손잡이
101	5001	M416 – 전술 개머리판
102	2001	AKM – 소음기 (AR)
102	4001	AKM – 대용량 탄창 (AR)
103	3001	베릴 M762 – 수직 손잡이

※ 예시 데이터는 일부만 제시되어 있습니다.
※ 서버 저장 시 값이 있는 슬롯 컬럼마다 (WeaponID, AttachmentID) 등록 여부와 파츠의 SlotType 일치 여부를 검증합니다.

04. 데이터 구조 - StringTable (신규 키)

이번 기능에서 신규로 등록하는 UI 문자열 키. 기존 로컬라이징 시스템의 StringTable에 추가
무기·부착물 이름, 슬롯명, 공용 버튼(복사·저장·초기화), 경고창 문구는 기존 키 재사용

신규 문자열 키

StringID	문자열 (ko)	사용처	비고
90001	{0} 프리셋 설정	프리셋 화면 중앙, 무기명 아래 (9번)	{0} = WeaponTable -> NameID
90002	부착물 선택	프리셋 화면 우측 목록 제목 (9번)	-
90003	미설정	부착물 목록 첫 항목 (9번)	선택 시 해당 슬롯 지정 해제
90004	다른 무기 프리셋 복사	프리셋 화면 하단 좌측 (10번)	-
90005	{0} 루팅	인게임 루팅 버튼 (12번)	{0} = WeaponTable -> NameID

※ StringID는 가상 값이며, 실제 등록 시 기존 StringTable 키 체계를 따릅니다.
※ {0}은 해당 무기의 NameID 문자열로 치환됩니다.



감사합니다

전리품 상자 파츠 루팅 프리셋 기획서