결손 레벨 디자인 기획

비주얼 노벨 게임 프로젝트

StrikingArts

차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2020.10.14 | 기초 내용 작성 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc198306707)

[2. 개요 3](#_Toc198306708)

[2.1. 기획 의도 3](#_Toc198306709)

[2.2. 기획 목표 3](#_Toc198306710)

[2.3. 단어 개념 및 정의 3](#_Toc198306711)

[3. 씬 분류 4](#_Toc198306712)

[3.1. 거점 씬 4](#_Toc198306713)

[3.2. 작업 씬 4](#_Toc198306714)

[3.2.1. 프로세스 4](#_Toc198306715)

[3.3. 이벤트 씬 5](#_Toc198306716)

[4. 씬 컨트롤 개체 6](#_Toc198306717)

[4.1. 정보 유지 6](#_Toc198306718)

[4.2. 정보 접근 제어 6](#_Toc198306719)

[4.3. 자동 저장 6](#_Toc198306720)

[4.4. 씬 전환 6](#_Toc198306721)

1. 개요

비주얼 노벨 게임 ‘결손’의 시스템 기획 문서이다.

본 문서에서는 결손의 레벨 구성과 씬간 이동 매커니즘을 설명한다.

* 1. 기획 의도

결손은 비주얼 노벨 장르의 게임이다.

배경과 UI가 레벨 구성의 대부분을 차지한다.

레벨 시스템은 이 제한적인 구성으로 플레이어가 조난당한 환경과, 지역 탐색, 일과 수행 등 여러 공간을 움직이는 데 위화감이 없는 환경을 만들어야 한다.

타 게임과 다르게 레벨 이동과 관련된 제어를 플레이어가 아닌 시스템에서 해야한다. 따라서 통제 구조를 명확하게 설계하여 플레이어가 대기해야할 게임 사이클과 막힘 없이 진행해야할 게임 사이클의 완급 조절을 용이하게 한다.

* 1. 기획 목표

씬 컨트롤 개체와 씬 종류를 정의 후 설계한다.

설계를 기반으로 씬 컨트롤 개체와 씬을 구현한다.

* 1. 단어 개념 및 정의

**일차**란 플레이어가 결손의 게임 사이클을 1회 완주한 상태를 횟수로 정의한 개념이다. ‘거점 – 작업 – 결산’이라는 게임 핵심 사이클을 1회 완료하면 1일차를 완료한 것으로 간주한다.

**이벤트**란 특정 트리거에 의해서 발생하는 스크립트로 진행되는 특수한 상황이다. 이벤트는 일반 이벤트와 특수 이벤트로 나뉜다.

**단편적 이벤트**란 단일 일차 내에서 이벤트의 발생과 종료가 이뤄지는 일반 이벤트를 의미한다.

**장편적 이벤트**란 여러 일차에 걸쳐서 이벤트의 발생과 종료가 이뤄지는 일반 이벤트를 의미한다.

1. 씬 분류

결손에서 사용되는 씬의 종류를 분류한 단락이다.

결손에서는 총 3가지 씬의 종류가 존재한다.

* 1. 거점 씬

거점 씬은 플레이어가 거점에서 하는 행동을 처리할 씬 레벨을 의미한다.

거점 UI와 배경, 캐릭터 스프라이트같이 거점에서 플레이어가 활동하고 작업을 배분하는 등의 행동을 하게 되는씬이다.

* 1. 작업 씬

작업 씬은 각종 이벤트와 작업 내용, 하루 일차 결산을 진행하는 씬 레벨을 의미한다.

이벤트 확률 처리와 발생, 선택지 처리, 작업 시나리오가 진행되는, 플레이어가 등장인물들과 상호작용을 하는 과정들이 진행되는 씬이다.

* + 1. 프로세스

작업 씬은 일반적인 게임 레벨 디자인의 1자형 진행과 유사한 디자인으로 설계된다.

각 프로세스 작업이 명확하게 구분되며 순차적으로 플레이어의 진행에 따라 처리된다.

1차 작업

자괴 이벤트 처리

2차 작업

직시 이벤트

처리

불안 이벤트

처리

하루 결산

처리

* 1. 이벤트 씬

이벤트 씬은 게임 진행상 중요하게 강조할 필요가 있어서 따로 처리하는 이벤트가 재생되는 씬 레벨을 의미한다.

이벤트 씬은 로직, 시스템 상으로 따로 씬 레벨로 분류할 이유는 없다.

하지만 중요한 이벤트에 앞서 항상 로딩과 레벨 전환, 자동 저장 등의 중간 프로세스를 추가하여 플레이어 게임 플레이에 중요한 기점을 학습하게 만드는 역할을 한다.

이벤트 씬은 특수 이벤트, 일부 일반 이벤트가 재생될 수 있다.

1. 씬 컨트롤 개체

씬 컨트롤 개체에 대해 설명하는 문단이다.

씬 컨트롤 개체는 씬과 씬 사이 전환을 제어하고 전환 과정 프로세스를 진행한다.

이 작업을 위해 씬 컨트롤 개체가 여러 기능을 포함해야 한다.

씬 컨트롤 개체가 포함할 기능은 다음과 같다.

* 1. 정보 유지

씬에서 씬으로 넘어갈 때 유지되어야 하는 정보를 관리한다.

Don’t Destroy On Load로 비파괴 되는 정보를 저장하고 이 정보를 다음 씬과 공유해야한다.

저장해야하는 정보는 다음 엑셀을 참조한다.



* 1. 정보 접근 제어

시스템, 씬은 씬 컨트롤 개체가 저장 중인 정보에 접근할 수 있어야한다.

이 정보를 프로퍼티와 함수 등을 이용해서 원할한 접근을 제공할 수 있도록 기능을 구현한다.

동시에 저장이 필요한 정보가 있을 때, 언제든지 정보를 갱신할 수 있어야한다.

* 1. 자동 저장

현재 정보를 자동 저장 슬롯에 저장한다.

* 1. 씬 전환

요청된 씬으로 현재 씬을 전환한다.