듀얼 타임 아이디어 문서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/02/19

수정일지

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성 일자** | **작성 내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.02.19 | 문서 개설.  표지, 수정 일지, 목차, 내용 생성.  내용 의도 및 정의, 핵심 키워드, 플랫폼 및 장르, 타겟층, 시놉시스, 핵심특징, 재미요소 단락 생성. | |
| 의도 및 정의 | 문서의 목적에 대해 서술.  실시간 게임, 비실시간 게임, 프레임 콘텐츠, 삽입 콘텐츠. 방치형, 회차의 단어 정의 작성. |
| 핵심 키워드 | 액자식 구성, 실시간과 비실시간의 양립, 회차 플레이를 핵심 키워드로 뽑고 설명. |
| 플랫폼 및 장르 | 플랫폼을 모바일, 장르를 시뮬레이션으로 설정.  설정 이유 서술. |
| 타겟층 | 타겟층을 게임에 시간투자를 하고싶으나 그렇지 못한 유저층으로 설정.  게임 디자인과 연관해 타겟층 설정 이유 서술. |
| 시놉시스 | 게임의 세계관과 시놉시스 서술. |
| 핵심특징 | 상호 영향을 주는 시간축, 목표가 있는 방치형, 느긋한 플레이와 도전요소를 특징으로 꼽고 설명 서술. |
| 재미요소 | 시간이 있는 사람과 없는 사람 모두 즐길 수 있는 콘텐츠, 상호 보상이 되는 프레임 콘텐츠와 삽입 콘텐츠, 현실의 조건과 연관 있는 보상을 재미요소로 꼽고 설명 서술. |
|  |  |  |  | |
|  |  |  |  | |
|  |  |  |  | |
|  |  |  |  | |
|  |  |  |  | |

**목차**

[**1.** 의도 및 정의 5](#_Toc127713499)

[**1.1.** 실시간 게임 5](#_Toc127713500)

[**1.2.** 비실시간 게임 5](#_Toc127713501)

[**1.3.** 프레임 콘텐츠 5](#_Toc127713502)

[**1.4.** 삽입 콘텐츠 5](#_Toc127713503)

[**1.5.** 방치형 5](#_Toc127713504)

[**1.6.** 회차 5](#_Toc127713505)

[**2.** 핵심 키워드 6](#_Toc127713506)

[**2.1.** 액자식 구성 6](#_Toc127713507)

[**2.2.** 실시간 게임과 비실시간 게임의 양립 6](#_Toc127713508)

[**2.3.** 회차 플레이 6](#_Toc127713509)

[**3.** 플랫폼 및 장르 6](#_Toc127713510)

[**4.** 타겟층 7](#_Toc127713511)

[**5.** 시놉시스 7](#_Toc127713512)

[**6.** 핵심특징 7](#_Toc127713513)

[**6.1.** 서로 영향을 주는 시간 축 8](#_Toc127713514)

[**6.2.** 목표가 있는 방치형 8](#_Toc127713515)

[**6.3.** 느긋한 플레이와 도전 요소 8](#_Toc127713516)

[**7.** 재미요소 8](#_Toc127713517)

[**7.1.** 시간이 있어도, 없어도 즐길 수 있는 콘텐츠 8](#_Toc127713518)

[**7.2.** 상호 보상이 되어주는 콘텐츠 9](#_Toc127713519)

[**7.3.** 현실의 조건, 방치의 조건으로 다양해지는 엔딩 9](#_Toc127713520)

1. 의도 및 정의

* 본 문서는 게임 ‘듀얼 타임(가제)’의 아이디어 문서다.
* ’듀얼 타임’의 아이디어와 구성에 대해서 간략하게 설명한다.
* ‘듀얼 타임’에서 사용될 용어의 정리이다.
  1. 실시간 게임
  + 게임 내 시간이 실제 시간과 일치하는 게임이다. 단, 듀얼 타임은 싱글 컨텐츠이므로 시간 가속도 지원할 예정이기에 듀얼 타임의 실시간은 완벽한 실시간이 아니다.
  1. 비실시간 게임
  + 게임 내 시간이 실제 시간과 다르게 진행되는 게임이다.
  1. 프레임 콘텐츠
  + 듀얼 타임의 액자식 구성에서 바깥, 메인에 해당하는 콘텐츠를 의미한다.
  1. 삽입 콘텐츠
  + 듀얼 타임의 액자식 구성에서 프레임 콘텐츠 내에 포함된,
  1. 방치형
  + 플레이어가 직접적인 조작이 없더라도 일정정도의 콘텐츠 진행이 자동으로 진행되는 유형의 플레이이다. 통용되는 방치형의 의미와 동일하다.
  1. 회차
  + 게임 콘텐츠의 시작부터 엔딩까지의 플레이를 통칭한다. (콘텐츠를 반복한 횟수)회차로 콘텐츠를 반복한 횟수를 구분한다.

1. 핵심 키워드
   1. 액자식 구성
   * 이 시간 축은 콘텐츠에서 액자식 구성으로 구현될 예정이다. 프레임 콘텐츠가 시나리오, 회차 진행을 담당한다. 삽입 콘텐츠가 방치형 콘텐츠를 담당한다.
   1. 실시간 게임과 비실시간 게임의 양립
   * 듀얼 타임은 2개의 시간 축으로 존재한다. 프레임 콘텐츠는 비실시간으로 진행된다. 삽입 콘텐츠는 실시간으로 진행된다.
   1. 회차 플레이
   * 듀얼 타임은 다회차 플레이를 지향한다.
2. 플랫폼 및 장르

* 플랫폼은 모바일이 목표이다.
* 어디서든 접속하여 단기간에 플레이 할 수 있는 모바일 플랫폼이 방치형, 실시간 콘텐츠를 지원하기 가장 적절하다고 판단했다.

* 장르는 시뮬레이션이다.
* 듀얼 타임의 콘텐츠는 방치형 성장이다. 프레임 콘텐츠의 경우에도 비주얼 노벨과 텍스트 시뮬레이션 게임에 가까운 진행을 가진다. 이를 정의하기에 시뮬레이션이 가장 적절한 장르라고 판단했다.

.

1. 타겟층

* ‘듀얼 타임’의 타겟층은 게임에 대한 시간 투자 욕구가 있으나 크게 시간을 내기 어려운 게이머층이다.
* 방치형 실시간 플레이를 통해서 시간투자가 어려운 유저층을 흡수한다. 여유에 따라서 텍스트 게임의 시나리오 이해, 선택을 하는 시간 투자가 필요한 게임의 컨텐츠 제공해 게임에 대해 시간투자를 하는 만족감도 제공한다.

1. 시놉시스

* ‘듀얼 타임’의 시놉시스를 설명하는 단락이다.

듀얼 타임은 구체화된 가상 시뮬레이션을 돌릴 만큼 발전된 근미래 SF세계관입니다. 주인공은 조력자-리스티-와 함께 시뮬레이션을 돌려 목적을 완수해야 합니다. 정체불명 기관의 시뮬레이션 부서의 일개 관리자로서, 주인공은 이야기의 내막을 알아갑니다.

시간은 정말, 놀랍지 않나요?

모든 것을 쓸어버릴 기세로 우리를 대하지만, 정작 모두에게 공평하며 자애롭다는 듯이 굴죠.

몇 번을 반복해도, 얼마나 많이 흘러도, 당신이나 나나, 언제나 한결같이 잔인하게 마주하게 돼.

저는, 리스티는 언제나 당신을 환영한답니다.

언제나.

1. 핵심특징

* 1. 서로 영향을 주는 시간 축
  + 프레임 콘텐츠와 삽입 콘텐츠는 서로에게 영향을 준다. 삽입 콘텐츠는 성장 정도, 플레이 시간, 플레이 간격으로 프레임 콘텐츠의 진행, 루트, 엔딩에 영향을 준다. 프레임 콘텐츠는 선택, 진행 정도에 따라 삽입 콘텐츠의 콘텐츠 추가, 플레이 요소, 플레이 규칙 등에 영향을 준다.
  1. 목표가 있는 방치형
  + 방치형 게임은 무한한 성장을 기본으로 하는 것이 대다수이다. 하지만 ‘듀얼 타임’의 방치형은 핵심 콘텐츠이면서 프레임 콘텐츠의 진행, 엔딩을 위한 조건으로 사용된다. 게이머에 따라서 목표 없이 무한한 성장을 즐길 수도, 구체적인 목표를 이루기 위해 성장하는 방식을 즐길 수도 있다.
  1. 느긋한 플레이와 도전 요소
  + 타겟층이 시간이 넉넉한 사람, 부족한 사람 모두를 사로잡는 것이 목표인 만큼 삽입 콘텐츠를 통해 시간을 일정정도 대기해야하는, 느긋한 플레이가 기본이 된다. 동시에 시간이 넉넉해 답답한 유저층을 달래기 위해 도전요소를 통해 진행을 앞당길 수 있는 도전요소를 추가한다.

1. 재미요소
   1. 시간이 있어도, 없어도 즐길 수 있는 콘텐츠
   * ’듀얼 타임’은 방치형, 텍스트 콘텐츠라는 두 종류의 콘텐츠로 진행된다. 시간이 있는 사람은 두 콘텐츠를 적절히 즐길 수 있다. 시간이 없는 사람도 방치형 콘텐츠를 통해 성장하다 느긋하게 텍스트 콘텐츠를 즐길 수 있다. 듀얼 타임의 콘텐츠는 양쪽 모두를 사로잡을 수 있다.
   1. 상호 보상이 되어주는 콘텐츠
   * 프레임 콘텐츠, 삽입 콘텐츠는 서로에게 보상으로 다가온다. 한쪽의 플레이가 지루해져도 해당 콘텐츠의 결과가 다른 쪽 콘텐츠의 보상, 추가 콘텐츠로 다가오는 구조는 콘텐츠의 재미와 수명을 보장한다.
   1. 현실의 조건, 방치의 조건으로 다양해지는 보상
   * ‘듀얼 타임’의 보상은 삽입 콘텐츠의 진행-현실 시간의 접속 패턴-이 쓰인다. 이는 현실의 시간이 게임에 영향을 주는 실시간형 게임의 재미를 충당할 수 있다.