



After School Band

Pitch Document

0. 콘셉트 전에.. 무슨생각으로 이 게임을 기획했니?

처음엔 밴드+학원+리듬을 합친 걸 만들고자 했습니다.

밴드+학원+리듬게임이 존재하니 다른 느낌의 밴드+학원+리듬+서브컬처를 생각했습니다.



▲ 예시..2009년 애니메이션 k-on

예를 들어.. 밴드부 학원물 애니메이션인데.. 그 주인공이 나,라는 상상으로 했습니다.

그 체험을 직접 밴드부를 할 수 없어 비슷한 류의 체험을 하고 싶다 라는 생각으로 이 게임을 기획하게 되었습니다.

본인이 이런 밴드의 일원이되어 그와 비슷한 감동을 주고 싶은 것이
게임 기획의 궁극의 목표입니다.

0-1 How? 무엇을, 어떻게 감동을 줄 것인가?

밴드나 악기를 전문적으로 다루거나 그와 유사한 체험을 할 수 있는 게임이 있을까? 생각했고 일단은 비와 비슷한 밴드를 다룬 유사 게임들을 조사해 봤습니다. 아래 목록은 찾아 본 것 중에 대표적인 것들이다.

밴드를 다룬 게임 목록			
			
기타히어로	밴드림	록밴드	네오 드럼(오락실겜)

모두 기본 리듬, 게임요소 음악, 노트 두 가지는 모두 존재했습니다.

기타히어로(기타만 다룸) 네오 드럼(드럼만 다룸) 록밴드(다다루지만 유대감이나 밴드부라는 느낌이 약함)

밴드림:(서브컬처+학생+밴드) 라는 제가 생각하는 요소는 다 있었지만 다소 식상한 캐릭터 넣은 리듬게임이 전부라 생각이 들었습니다.

기본적으로 이 4개의 게임 공통점은 무대를 고르거나 내 곡으로 누군가가 감동을 받았다. 는 상호작용 없이 오직 플레이어의 반응 속도로 나온 점수로 랭크를 매기고 나 잘해 라는 것 같다는 생각입니다. 감정적 교감을 위해서 스토리의 필요성을 느꼈습니다.

스토리의 필요성

0-3 스토리 만들기 위해선 무대가 필요하다.

리듬게임에 스토리를 입혀서 가려면 결국 무대가 있어야 되고 월드가 필요함.

플레이어가 충분히 감동받을만한 장면, 스토리에 나오는 BGM이라던가 OST에 리듬게임을 입히면 어떨까,

문득 아이디어가 떠올랐다.



이 로스트아크의 Sweet Dreams My Dear 라는 곡이 감동적이게 다가오는 이유는 노래도 좋지만 그 연출과 서사가 유저경험으로 다가오면서 곡도 좋게 들리고 게임에서도 감동 한 것 이라고 생각이 들었습니다. 연출과 서사 유저경험을 풍성하게만드려면 무대가 **자유**로워야했고. **자유** 에서 느끼셨겠지만 **오픈월드**. **자유**로운 **오픈월드**가 필요했습니다.. 여러각도에서 연출과 인물들의 갈등을 자유롭게 표현이 가능하다고 생각했거든요. [그만큼 어렵고 시간걸리지만..]

0-4 오픈월드

오픈월드 서브컬처(카툰렌더링)를이용한 대표게임을 찾아봤습니다.

마비노기	원신	스타레일	젤다
			

카툰렌더링을 이용한 오픈월드?라고생각하는 대표작품들을 일단 몇개 추려봤습니다..

마비노기 젤다 원신 스타레일 다 비슷하고 자유도가 꽤높다고 생각했습니다..

그러나.

위 게임들의 전투방식이. 검,활,마법,총, 다 살상무기잖아? 너네는 리듬게임이라매. 밴드부라매?

그렇습니다. 우리에게겐 무기가. 드럼,기타,목소리,베이스, 기타등등.

뭔가 이상하죠.

이걸 던지거나 마이크로패리거나? 기타를 둔기로사용 이렇게할수도있지만..뭔가리듬?밴드?요소가있나?

라고생각했을땐 없다고 생각을해서.

어떻게 생각했느냐

1. 게임 배경스토리



인간과 마족의 500년 전쟁이 종결된 현대 세계에서는 종전을 축하하기념으로 인마평화축제가 10년내내 지속되었다.

그렇게 축제 기간 10년간 축제의 음악이 끊이질 않았고

이런 중간소음에 시달리고있던 천사들은 신에게 상소문을 올린다.

상소문 1 '중간소음 못 참겠습니다.'

상소문 2 "아랫층에서 밤이고낮이고 노래를부르고 피아노를 치며 우리의 수면시간 휴식시간을 방해한다"

2312131번째 상소문 "잠을 못자서 일을못하겠습니다 신이시여..."



결국 신은 전쟁이끝난 중간계로 천사장 엘리우스를 내려보낸다.

그리고는 중간계 통치자 두명에게 내려와 이야기한다"

엘리우스: "그대들의 종전은 우리 천상계에서도 큰 의미를 가집니다 축하드립니다 ."

중간계 통치자: "아하 천상계는 우리에게 관심없는 줄 알았는데 친히와서 축하의 말을 전하다니 감사하오"

엘리우스: 일단 본론부터 말하겠습니다.. 이제.. 축제를 끝을 내는것이 어떠합니까?

그대들의 종전에는 상당한 의미를 가지고있으나 그 종전후 축제가 밤낮으로 지난 10년간

계속 노래소리와 악기소리가 끊이질않으니.. 우리 천사들이 너무 소음이많아 잠을 못자고 잠을못자니 일에 지장이 생기고 있습

니다.

이제 축제를 거두고 전쟁이종결됐으니 생산적인 발전을 해야하지 않겠습니까?

엘리우스는 다크서클을 보이며 최대한 예의있게 말했다.

중간계 통치자: 흠.. 그높은곳에서 우리의 노래가 들립니까?

그리고 우리 노래소리가 얼마나좋은데 그게듣기싫다 하는겁니까지금?

당신은 우리의 매력을몰라 이참에 알려줘야겠어 엘리우스: 아니.. 그 노래가 듣기싫다가 아니라 10년동안 그걸 ..그러자 중간계 통치자는 말을 끊고 밴드를 불렀다중간계 통치자: " 여봐라 왕실직속밴드를 들라하라 "



그리고는 천사장 엘리우스 앞에서 밴드가 앰프소리를 최대로 켜고 헤비메탈을 머리를 흔들며 불렀다 왕실직속밴드: 스크림
꿔어어어어

주변 중간계 통치자와 인간 신하들은 신나서 머리를 같이 흔들었고 천사장과 같이온 천사일행들은 귀를막으며 고통스러워했다.
결국 참지못한 천사장은 분노하여 밴드의 악기와 앰프를 모조리 부셔버렸다.천사장 엘리우스: 잘 알았습니다.. 중간계 왕이여.

내가 그분에게 이것을 고하여 중간계에서 음악이란음악 소리 음표하나까지놓치지않고 중간계에서 지워버리겠소 이일을 있은
뒤 2개월후.. 천사들은 틈만나면 중간계 지상으로 내려와 음악전자상가를 습격하고 악기를 부수는 행위를 시작하고학교 축제나
마을 축제가 있는 장소에는 어김없이 가서 축제에 쓰이는 악기들 마이크는 물론이고 술과 음식까지 부패하게 만들었다.

음악이 사라지지않게 밴드를 꾸려 천사들에게서 음악을 지키자

읽으셨겠지만 세줄 요약해드리면

1. 전쟁이끝나고난뒤 중간계에서 축제를 10년동안 음악소리가 끊기지 않음.
2. 천상계에서 너무 시끄러운 나머지 조용해 달라고 밑에집에다가 말꺼냄
3. 거절하고 더 떠들어 화나서 천사가 세상의 음악을 모두없애버리려 침공함

전투를위해선 몬스터가 음악을 싫어한다는 컨셉이 필요했고.

그것을 주몬스터인 천사를 중간소음피해자로 비유해서 스토리를 짜봤습니다.

그럼 몬스터가이제 음악과 전투의 명분이생겼으니 어떻게 싸울거냐?

전투시스템으로 가보겠습니다

2. 전투 디자인

기본적으로 오픈월드 전투는 자유로운 전투시스템이 특징입니다

그러나..

우리의 AFB은 악기 와 밴드라는 제약이 있기때문이죠. 항상 3~4명이 띄우고 튀어나와서 노래를 한곡다부른다 몹을잡는데? 이거 문제있죠.

2-1 전투의시작

전투의 시작은 아래의 게임의 방식을 채용했습니다.



스타레일의 전투시작방식입니다

붕괴:스타레일은 **심볼 인 카운터 방식**으로전투가진행된다.

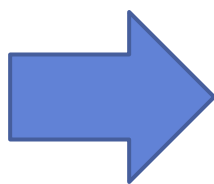
던전안에적들이돌아다니고, 이적들을공격하거나적들에게공격받으면 턴제전투로넘어가는식이다
적들을아군캐릭터가먼저공격하면선공,적리아군을발견해먼저공격하면'피습',후공으로전투가시작된다.

검색하니까 이렇게 설명을 해주는겁니다..

그리고 턴제 전투로 넘어가는방식은

우리 게임에선 전투와 싸울곡 선택을하는 장면을 추가하는거죠.

스타레일의 전투로 들어가는 절차가 한번이라면.



전투 시작

전투 진입



전투 시작

곡 선택

전투 진입

AFB의 방식은 곡선택을 하는 장면을 추가로 넣는거죠


2-2. 전투 메커니즘

일단 이 전투 메커니즘에대해서 꽤 많이 고민을 했습니다.


안나오더라구요 아이디어가

우리 게임의 전투를 어떻게 짤것인지 비슷한게임들은 어떤 전투방식을 채용하고있는지에대해서 고찰할 필요가 있었습니다.

그래서 결정한것은. 턴제+리듬을 합쳐보자 라는 생각이 들었습니다.

 < 아군 턴

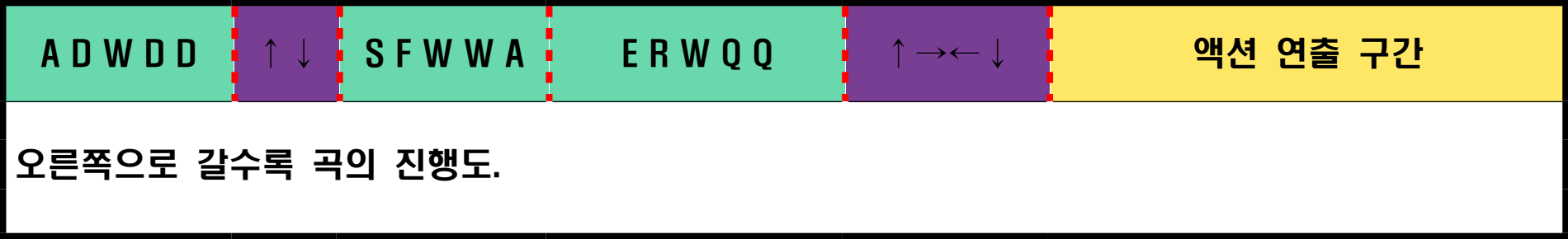
 < 적 턴

 < space

 < 종합 데미지+연출 커맨드입력 조금있음 버튼액션 정도

대문자영어 < 아군 공격커맨드

방향키 < 적군 공격 회피 커맨드



설명하자면 아군캐릭터의 순서일때 ADWDD라는 커맨드를 입력한 뒤 스페이스바 노트타이밍에 딱맞춰서 스페이스바를 누르는것으로 박자감을 살렸습니다.

스페이스바 노트 이후 적의공격을 방향키를 누르면서 회피를 하는 형식으로 방향키입력후 다시 스페이스바를 누르는 형식으로 표현 해봤습니다.



그리고 턴제하면 공격의 순서를 빼놓을수없는데요

그순서는 곡마다 다릅니다.. 만약 보컬이 무반주에서식한다면 보컬캐릭터부터 커맨드를 입력할것이고 강한 기타선율이 먼저 곡의 시작이라면 메인기타 캐릭터부터 공격을할것입니다.

위의 전투방식의 이점은 최대 두가지가 있습니다.

첫번째

유저가 단지 리듬패턴을 연구하는것이 아닌 곡의 전체구성을 연구하게된다.

이게..전투는 캐릭터에중점을뒀야하지만 곡마다 악기배치 구성이 다릅니다.

그래서 캐릭터의 능력치도 중요하지만 음악의 악기 배치에따라 선공 캐릭터다르거나 적의 패턴이 어려워지는 구간전에 정해진 무적버프를가진 캐릭터를 배치해야하기때문입니다.

그걸 플레이어가 알려면 클리어 하려는 곡에대해 어느정도 귀에 익어야 가능합니다.

이것이 능력치의 유무에따라결정되지않고 곡의 구성에따라 결정되는순서이기때문에 곡을한번 들어보고.. 몇분몇초가 하이라이트부분인데 그전에 드럼이 강하게 패턴을 요구하더라~ 한다면

드럼특기를 가진캐릭터중에 퍼펙트 판정일시 다음패턴 받는데미지 70%감소라는 캐릭터를넣게된다 라고공략을 쓰시는분들도 있을수 있기때문에

수록곡들의 조건이 원사이드한 캐릭터빨이아닌 곡에 맞춰서 조정해야 해서 곡을듣는것에 유저가 집중을 할수있지 않을까? 해봤습니다.

두번째

기존 리듬게임의 쾌감+밴드의 멤버를 모두 사용할수 있음입니다.

밴드라고한다면 그 멤버전체가 다 같이 연주를하는건데 말은 밴드리듬게임인데 내가 획득한캐릭터가 그냥 사이버피규어 역할을한다면 과연그것이.. 진짜 밴드부게임인가.. 라는걸생각했습니다..

또한 리듬게임같은경우는 거의 모든게임이 한사람이 전체곡의 박자를 연주하는 경우가 많아 캐릭터의 성능이 단지 점수의 상승.. HP 상승.. 판정보너스 증가.. 이런 1차원적인 성능뿐이없었습니다..

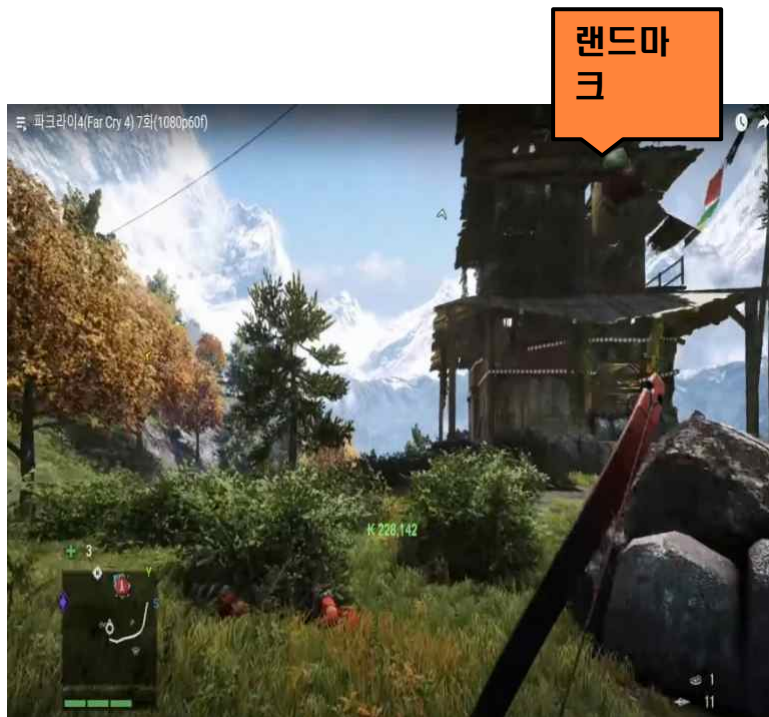
그러나 이렇게 커맨드를 입력후 스페이스바로 구간을나누니 곡마다 밴드멤버의 다양한활용과

적 ai의 방해 패턴까지 넣을수 있어 캐릭터 연출은물론 단지 리듬에서 끝나는게아닌 몬스터와의 상호작용도 적용할수 있게 되었습니다.

3. 레벨 디자인

똑같이 스타레일의 레벨디자인을 따라가기엔 뭔가 부족하다고 생각했습니다.
그래서 단지 전투를위한 혹은 스토리를 따라가기위한 레벨디자인이 아닌 모험심을 느낄수있게 만들고싶었습니다.

그래서 채용한것은 **유비식 맵밝히기**



높은 랜드마크 발견후 > 특정행동으로 지역 해방

그럼 이 행동에대한 명분 스토리 명분이 필요하다고 생각했습니다

랜드마크는 보통 높은 건물 혹은 큰 오브젝트 입니다

그 가장높은곳에 음악이 흘러나오는 초고성능 확성기를 설치합니다.

도시나 필드에있는 천사들이 음악을 싫어하니까? 기존 천사들이 음악소리에 고통스러워하며 건물 혹은 특정 장소로 도망을가는데 그 도망간 장소는 자연스럽게 던전으로 바뀝니다.

또한 확성기는 그장소의 BGM재생하여 자신이 이장소를 내가좋아하는 노래로 정화했다 라는 성취감도 느낄수있습니다. 또한

확성기 BGM은 AFB에서 제공하는 리듬곡들이며 언제든지 플레이어마음대로 곡을 바꿀수도 있습니다.

4. 성장 디자인

성장디자인 요소는 3가지로 나눠봤습니다.

1. 악기
2. 밴드 멤버
3. 레벨

4-1 악기

한마디로 무기이기 때문에 이것도 캐릭터마다 특기로 착용해야는 타입이있으며
드럼 베이스 기타 서브기타 마이크 신디사이저 등등 [트럼펫 관현악 기타악기도있음] 캐릭터마다 역할이 부여된다.
그리고 무기의 레어도도 일반>레어>유니크>인크레더블 요렇게 표현하고자 합니다.
일반악기를 강화하여+5강(풀강)이된다면 레어로 업그레이드가 가능하지만 레어도는 딱 한단계씩만 올라갈수있습니다.
레어>유니크까지 유니크>인크레더블 까지 고점이 정해져있는거죠

4-2 밴드 멤버

한마디로 수집형 턴제게임 RPG를 보면 한명으로싸우는게아닌
자신이 수집한 캐릭터들을 적재적소에 사용하여 상황에 맞는 파티원을 기용합니다.
이것도 똑같이 곡이나 마을의 테마에따라 추구하는 곡의 타입 멤버수가 다릅니다.
그때마다 기용해야하는 캐릭터들이 다르기때문에 다양하게 캐릭터들을 수집해야하는 필요성을 느낄수있습니다.
멤버 등급은 C>B>A>S>SS>초월 이렇게잡았고 악기와는달리. 모든 캐릭터가 초월까지 갈수있습니다
이것은 악기는 한계가있지만 인간은 한계가없기때문에 라는 철학도있고
등급이 C더라도 그캐릭터를 좋아하는 사람들은 분명히 존재하기때문에
성능이 그리 좋지않은 캐릭터도 애정픽으로 키우는분들을 꽤 자주 볼 수 있었습니다

4-3 밴드멤버 강화

강화는 보통 특별한 강화 토큰 혹은 중복되는 캐릭터를뽑았을때 강화 재료로 사용할수있습니다.
그리고 강화를 했을때 단지 능력치수치가 변하는것이아닌 비주얼 적으로도 플레이어로하여금 강화욕구를 자극하고싶었습니다
아래를보시죠



특수능력: 3초간 모든노트 무적
적극성:C 실력:A 멘탈:D

고토 히토리



특수능력: 4초간 모든노트 무적
적극성:B 실력:A 멘탈:D

고토 히토리+3



특수능력: 5초간 모든노트 무적
적극성:A 실력:S 멘탈:D

고토 히토리 MAX



+3강



[max강화]

위와 같이 카드형식의 기본 0강화 상태일때는 그냥 움직이지않는 일러스트였다가.

[이게 움직였는데 작성할땐.. 3강카드랑 max 카드가.. PDF파일로 변환하니.. 움직이지않더라구요.]

점점 일러스트가 조그마한 움직임 그리고 MAX강화를했을시 멋있는 컷신이 카드에서 연출이되는것으로 생각을 했습니다.

물론 성능도보시면 3초무적이~5초무적으로 늘어난것도 볼수있죠

4-4 레벨

계정레벨하나만있고 캐릭터레벨X 악기레벨X 존재하지 않습니다.

레벨의 높고 낮음이 콘텐츠를 즐기는것에 걸림돌이 된다면 안되겠다 라는생각이 들었습니다.

그렇다면 레벨은 대체 왜필요한가?

레벨업할때마다 보상이 다르다

레벨마다 플레이어가 레벨을 올리는행동이 의미없다는 생각이 들지않게 보상을 레벨업 할때마다 제공합니다.



위의 이미지처럼 그냥 레벨에 마다 저렇게 보상을 두는 겁니다

또한 레벨에 한계를 두지않을것이기 때문에 레벨이높을수록 더좋은보상을 받겠죠?

그리고 레벨이 높다는건 자신이 AFB세계에서 콘텐츠를 많이 즐겼다. 라는것이 이제 포함되는것이기 때문에 업적달성의 정도를 숫자로표현했다.. 라는 의미정도입니다.

레벨이 매우높다면 지미핸드릭스의 마지막공연기타 혹은 밥말리가 돌잡이때 잡은 마이크.

같은 위대한 음악가의 악기같은 아이템도.. 얻을수도있겠죠?

그럼 레벨은 어떻게 올리나요?

첫번째 연습실. (practice room)

연습실은 한마디로 모든곡을 플레이할수있는 개인의 공간입니다.

그러나

여기서 경험치를 주는게 맞냐? 라고생각하실수있습니다., 결론은 예 맞습니다

일단 기존에 리듬게임을 즐기시던분들은 진짜그냥 리듬몇곡하시고 월드 체험을 하지않을수 있습니다..

그리고 그런유저가 시작하려고보니 레벨이낮아서 해금되어있는곡이 별로없다..라고한다면.. 짜게 식겠죠..

그래서 저는 연습실에서 혼자 클리어할때 보상경험치를 주려고합니다.

그리고 나중에라도 우리 세계를 즐겨주실때 거부감없이 원하는곡을하면서 시나리오를 따라오고 그감동을 선사하고 싶은것에 연습실 곡 클리어 경험치를 줍니다.

두번째 메인스토리.

당연히 메인스토리를 따라가면 기획자가 의도한 게임의 감동을 선사하고 마지막까지 좋은 기억을위해 보상까지

주는것도 잊지 않아야 한다고생각합니다 첫인상도 중요하지만 마지막인상도 중요하니까요

마지막 좋은 곡의 스토리와 맞는 연출을보고난뒤 좋은 보상을 받는다면 유저경험이 다음스토리를 더욱더 플레이하고싶다 라는 생각을 하게 될것입니다.

세번째 탐험.

탐험은 월드맵의 숨겨진지역 맵밝히기 던전(특정테마곡만선택할수있는조건) 플레이를 통해 경험치를 얻을수 있고

그에대한 보상은 당연히 특수한 해금곡 대량의 경험치로 플레이어 경험을 긍정적으로 할것입니다.

이상입니다.. GDD에서 더욱 자세하게 작성해보겠습니다.

