

CONTENTS

컨텐츠

메인스토리 진행

- 라프레임 본편의 메인 스토리이자 가장 처음 접하게 되는 컨텐츠.
- 자세한 내용은 스토리 항목을 참조.
- 초반 성장 요소를 메인 스토리에 모두 넣어두면 유저들이 스토리에 집중하지 않을 수 있기 때문에 성장용 컨텐츠와 메인 스토리 간에 적절한 배분이 필요하다.
- 완전히 자동화 플레이가 되지는 않도록 유저가 수동으로 찾아야 하는 '크랙룸' 컨텐츠를 둔다.

외전 : 크로스 프레임

- 스토리와 별개로 존재하는 외전 격 컨텐츠.
- 게임 속 게임, 라프레임 속 던전을 플레이하는 컨텐츠이다.
- 노스웨트의 한백지가 운영하는 라프레임의 스트리밍 채널 중계를 통해 동아리를 홍보한다는 컨셉의 컨텐츠. 던전 클리어 과정을 중계하는 설정이다.
- 인게임 재화 '원'과 아이템을 얻을 수 있다.



CONTENTS

아르바이트 : 재화 수급

- 플레이어가 현실에서 아르바이트를 함으로써 라프레임 캐릭터를 육성할 돈을 번다는 컨셉의 콘텐츠.
- 미니 게임 요소로 인게임 재화 '원'을 벌 수 있다.
- 시원고등학교의 라프레임 채널 무대 설비를 도와주거나, 가게에서 일일알바를 하거나 루시드 직원의 의뢰를 받고 버그나 산업 스파이를 소탕하는 일을 도맡는다.
- 난이도나 규모에 따라서 보상이 달라진다.
- 미니게임은 타이쿤이나 인테리어 시뮬레이션, 미니 던전 등 다양한 형태로 제시된다.

디펜스 : 차원의 경계

- 스토리 진행 이후 (정확한 시기 기획 중) 라프레임 게임과 현실의 경계가 허물어지는 버그가 종종 나타난다.
- 루시드의 의뢰를 받고, 경계를 초월해 현실로 넘어오려는 몬스터를 막아내야 하는 콘텐츠.
- 1라운드 당 4분으로 총 3라운드로 진행된다.
- 보상으로 인게임 재화 '원'과 전용무기 강화 아이템, 크랙스톤을 받을 수 있다.



- 플레이어 간 대전, PVP 콘텐츠.
- 노스웨스트 멤버 간 실력을 확인하기 위해 PVP를 한다는 컨셉의 콘텐츠.
- 참여하는 캐릭터의 레벨을 똑같이 조정한다.
- 그 외에 아이템 등으로 인한 전투력 차이는 조정하지 않은 채 대전을 진행한다.
- 별도의 PVP 승점 포인트를 얻을 수 있으며, 랭킹에 반영된다.

- 인스타그램 패러디한 라프레임 세계관의 소셜 SNS.
- 서브컬처 장르를 표방하는 본작의 특징에 맞춰 캐릭터와 커뮤니케이션을 할 수 있는 기능을 추가했다.
- 본편에 등장하지 않은 캐릭터의 설정이 공개되기도 한다.
- 카카오톡 선물하기 같은 기능이 있어서, 해당 캐릭터가 좋아하는 선물을 주면 호감도를 쌓을 수 있다.
- 호감도가 높은 캐릭터를 팀에 편성하면 플레이 캐릭터에게 특정 버프 효과가 발생한다.

