

프레임

[시스템문서]

최종수정일: 2018-03-13

TEAM [링크의 전설]

작성자: 201513077 정희진

Date	Name	Update	Version
18/03/09	정희진	시스템 상세 설명 부분 제외 기획서 작성	0.4
18/03/09	정희진	상세 설명 부분 구역 나뉨	0.5
18/03/13	정희진	시스템 문서 초안 작성	1.0

<목차>

1. 게임 개요 설명	3
1.1. 게임 개요	3
1.2. 게임 설명	3
1.3. 예상 재미 요소	3
1.4. 핵심 특징	3
1.5. 게임 목표	3
2. 시스템 개요 설명	4
2.1. 구성 요소 정의	4
2.2. 조작법	4
2.3. 게임의 구조	5
2.4. 기본 게임 규칙	5
2.5. 게임의 시작	6
2.6. 게임의 진행	6
2.7. 플레이 클리어 (승리)	6
2.8. 플레이 논클리어 (패배)	6
3. 시스템 상세 설명	7
3.1. 예상 플레이 화면	7
3.2. 프레임	8
3.3. 구간 시스템	10
3.4. 판정선& 노트	11
3.5. 필수과제& 도전과제	13
3.6. 감정 시스템(변동 가능성 높음)	14

1. 게임 개요 설명

📖 게임의 주요 내용과 배경을 간략하게 설명한다

1.1. 게임 개요

게임 이름	프레임 (가제)
개발 엔진	유니티
플랫폼	PC

1.2. 게임 설명

📖 박자에 맞게 프레임을 이동하는 플레이를 통해 정해져 있는 미션을 클리어 하고 숨겨져 있는 게임 요소들을 모두 수집하라!

1.3. 예상 재미 요소

- 개발자가 어느 재미를 어떤 단계별로 설계해야 할지 작성한다.

게임 핵심 재미	<ul style="list-style-type: none">- 필수과제들을 클리어하고 각 미션의 보상인 기억 장면들을 수집한다.- 보상을 적용함에 따라 변화가 생기는 스토리전개로 인한 흥미로움- 시각적인 연출에 의해 혼란스러운 와중 박자를 맞춰야 함에 대한 다급함
-------------	--

1.4. 핵심 특징

- 프레임들을 이동하며 컷을 보고 선택지를 선택하는 형식의 플레이
- 엔딩이 존재하는 형식이 아닌 기억에 부족한 부분들을 수집하여 입히는 수집형 게임
- 조작을 통해 이전의 프레임으로 돌아가 다른 선택을 하는 것이 가능함
- 노트 입력이 점차적으로 어려워지는 방식이 아닌 시각적 방해 속에서 기존의 박자를 유지해야 하는 방식의 밸런스

1.5. 게임 목표

게임 목표	기억 수집도(스테이지)를 100%로 만들어 스테이지를 클리어하라
세부 목표	<ul style="list-style-type: none">- 스테이지를 반복적으로 진행하여 필수과제를 클리어하고 기억에 대한 보상을 얻어 다양한 형태의 기억을 수집하라





2. 시스템 개요 설명

2.1. 구성 요소 정의

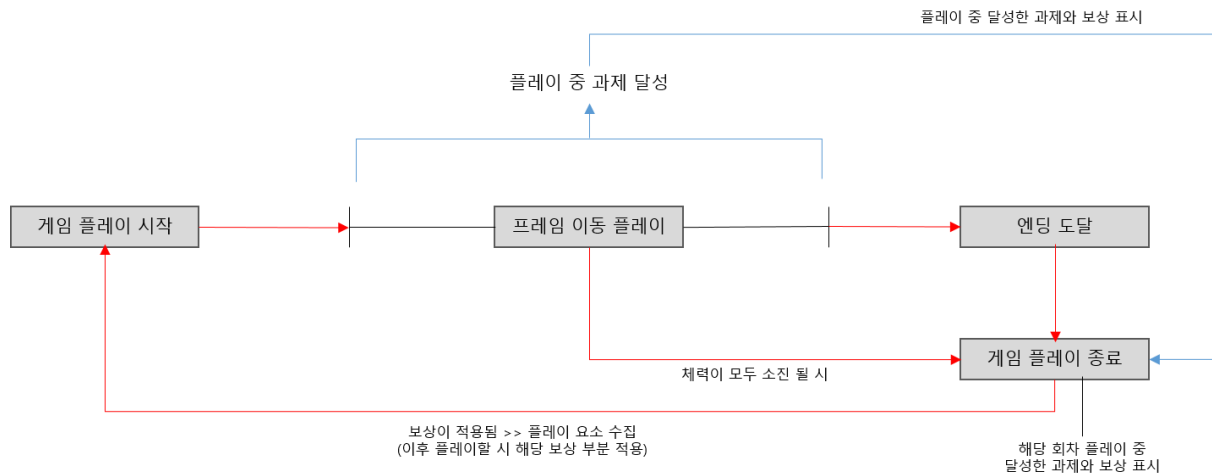
프레임	게임의 핵심요소. 그림액자 한 장을 한 프레임이라고 함
노트	음악에서 설정한 박자 타이밍을 알려주는 시각적인 요소. 정해진 위치에 도달하여 플레이어에게 노트 타이밍을 알려줌
구간	한 스테이지를 3~5개 정도로 나누어놓은 것
판정선	타이밍을 알려주는 노트들이 이동하는 선
필수과제	게임의 숨겨진 요소를 얻기 위하여 달성해야만 하는 게임의 목표
도전과제	필수적인 요소가 아닌 부가적인 요소를 얻을 수 있는 게임의 목표
감정	기억필름에 입히면 해당 감정의 게임 요소들이 드러나는 것
베이스노트	아무런 게임 요소를 입히지 않은 상태의 음악
감정노트	베이스노트에 합쳐 추가할 수 있는 음악
콤보	연속으로 타이밍에 맞게 조작했을 시 쌓이는 시스템
기억필름	A의 기억필름 = 1개의 스테이지
감정단계	베이스 리듬에 합쳐지는 감정리듬이 복잡해지는 단계

2.2. 조작법

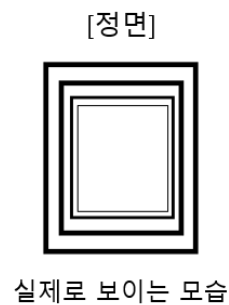
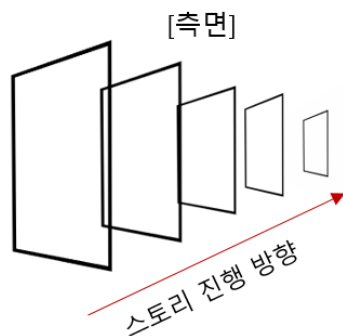


키보드	기능	설명
 	프레임 이동	<ul style="list-style-type: none"> - ↑ : 앞의 프레임으로 한 프레임 이동 - ↓ : 뒤의 프레임으로 한 프레임 이동
 	선택지 선택	<ul style="list-style-type: none"> - ← : 왼쪽의 선택지를 선택함 - → : 오른쪽의 선택지를 선택함

2.3. 게임의 구조



2.4. 기본 게임 규칙



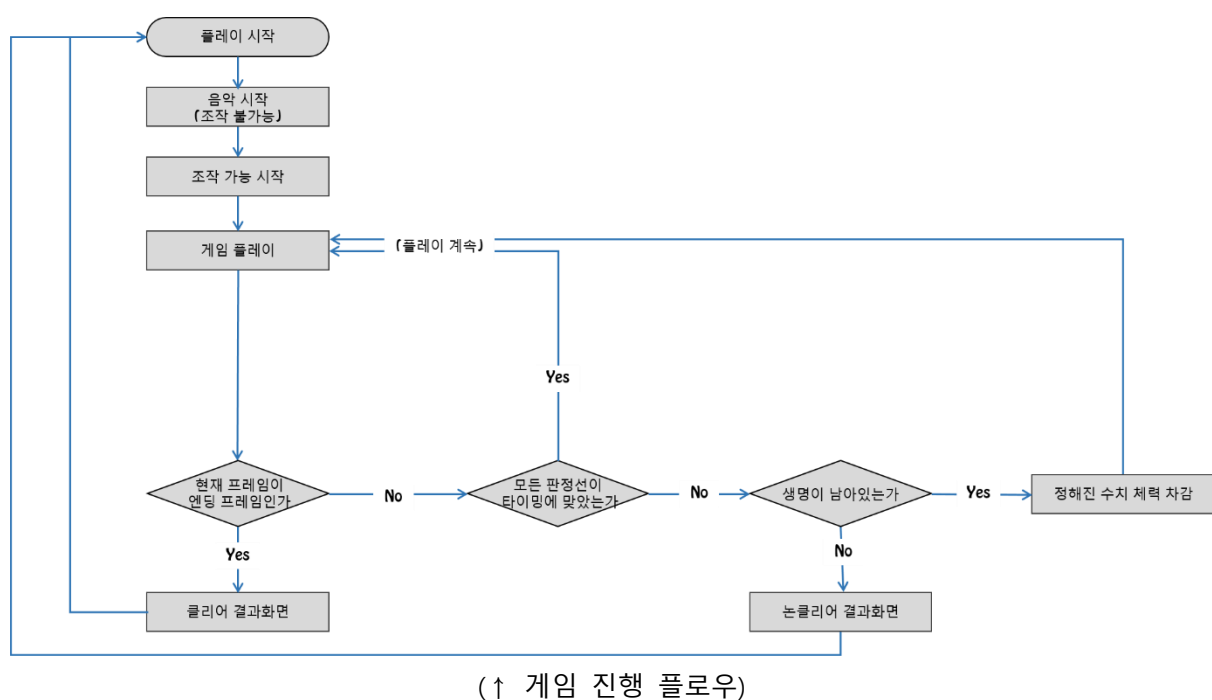
← 프레임 배치

- 노트의 타이밍에 맞게 키를 입력하면 입력 방향으로 1프레임 이동함
- 노트의 타이밍에 맞지 않았을 경우 체력이 n% 깎이는 패널티가 주어짐
- 조작을 통해 이전의 프레임으로 돌아가 다른 선택을 하는 것이 가능함
- 선택지가 존재하여 선택한 선택지에 따라 이야기가 달라짐
- 필수 과제들을 클리어하며 게임의 요소들을 수집하는 구조를 가짐
Ex> 보이지 않는 프레임을 수집하여 프레임이 보이게끔 함
- 한 스테이지가 구간별로 나뉘어 있어 해당 구간의 프레임을 모두 수집할 경우 구간 잠금이 풀리게 되어 원하는 구간만 플레이 가능
- 게임 요소 수집이 100%가 되면 해당 스테이지가 클리어 됨

2.5. 게임의 시작

- 스테이지 선택 > 스테이지 세부 > 플레이 순으로 게임을 시작시킬 수 있음
 - 게임이 시작한 후 n초 후 노래가 시작됨
 - 노래가 시작된 후 n박자가 지난 후부터 판정선에 노트가 나옴
- >> 플레이어가 마음의 준비 시간을 가지고 음악에 익숙해지는 것을 기다리기 위해

2.6. 게임의 진행



- 프레임의 순서는 개발자가 정한 배치대로 출력됨 - 레벨디자인 문서
- 게임 중간 도전과제 달성 시 효과를 바로 보이게 할 지

2.7. 플레이 클리어 (승리)

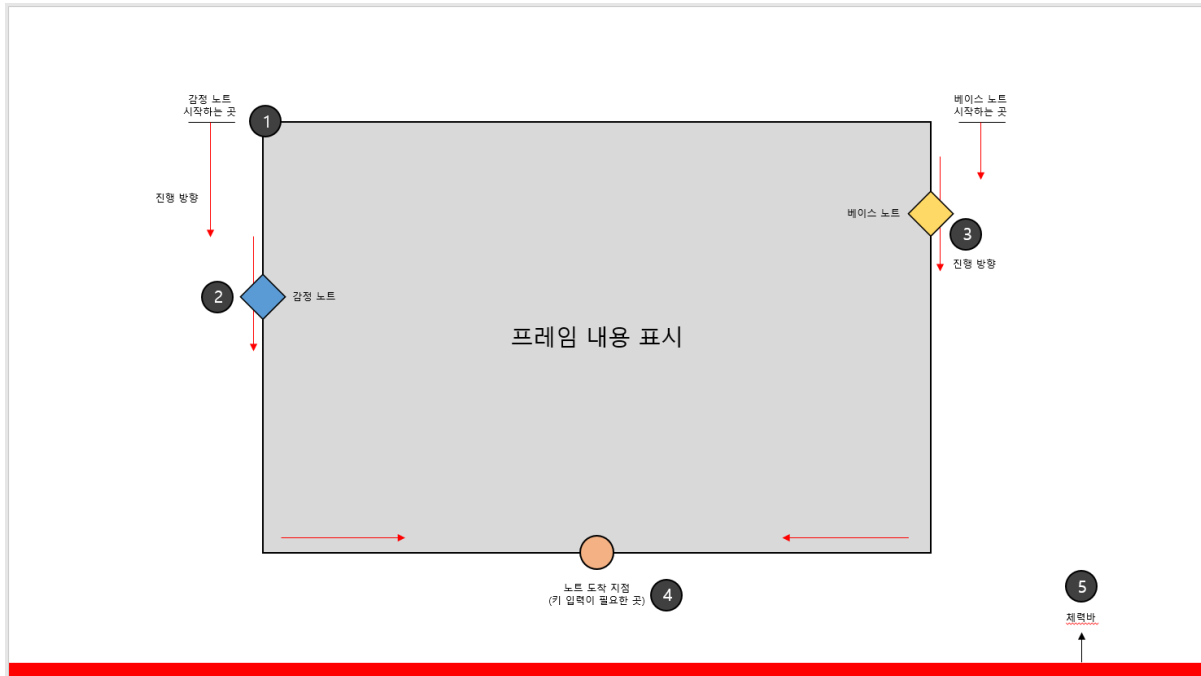
- 정해진 개수의 프레임을 모두 진행하여 해당 구간의 끝 프레임에 도달했을 경우 플레이 클리어

2.8. 플레이 논클리어 (패배)

- 플레이 도중 체력을 모두 소모하였을 경우 클리어 실패

3. 시스템 상세 설명

3.1. 예상 플레이 화면



(↑ 임시 그림, 정식 그림 추후추가 – 게임 예상 스크린샷 사진)

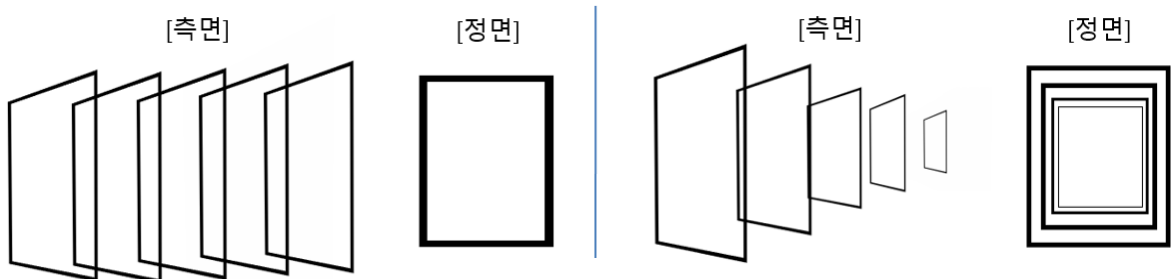
번호	이름	설명
1	프레임 플레이 영역	<ul style="list-style-type: none"> - 프레임 내용이 진행되는 플레이 영역 - 자세한 내용은 레벨디자인 문서에 작성
2	감정노트	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 내의 시작하는 곳에서 나타나 정해진 구역에서 판정 도착 위치로 이동하는 판정선 - 프레임 넘기는 것에 간접적으로 영향을 줌
3	베이스노트	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 내의 시작하는 곳에서 나타나 정해진 구역에서 판정 도착 위치로 이동하는 판정선 - 프레임 넘기는 것에 직접적으로 영향을 줌 >> 판정선이 프레임에 맞는 순간 뒤 프레임으로 넘어감
4	노트 도착 지점	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 노트, 베이스 노트가 도착하는 지점 - 해당 위치에 도착할 시 타이밍에 맞게 조작키를 눌러야함
5	체력	<ul style="list-style-type: none"> - 노트 타이밍이 맞지 않게 입력할 경우 체력이 깎이는 UI

3.2. 프레임

기획의도

- 게임 요소에 대하여
 - 수집을 통한 플레이가 중점으로 되어 프레임을 자유롭게 움직일 수 있는 시스템이므로 >> 처음엔 모든 스토리를 이해하기엔 어렵도록(하지만 큰 틀은 알기 쉽게) 구성을 짰 후 구성요소들을 수집하며 스토리를 알아갈 수 있도록, 흥미를 느끼도록 구성을 함
- 프레임 이동이 앞, 뒤로 가능하도록 하는 이유
 - 요소를 수집하며 프레임들에 변화가 생기므로 그 변화를 다각도로 보기엔 앞, 뒤로 프레임 이동이 가능하게 하는 것이 좋다고 생각하였음
- 프레임의 종류
 - 카툰 프레임으로 모든 씬을 구성하기엔 지루함이 있다고 생각하였음. 따라서 카툰 프레임으론 긴 호흡을, 입체액자 프레임으론 짧은 호흡을 플레이어가 느낄 수 있도록 함

- 프레임이란?
 - 게임의 핵심요소. 그림액자 한 장을 한 프레임이라고 함
- 기억필름
 - 한 개의 스토리로 이루어진 프레임들의 묶음 단위
 - 하나의 기억필름 = 한 스테이지
- 게임의 화면_프레임



- 실제로는 같은 크기의 프레임을 배치했지만 카메라에는 먼 프레임일수록 작게 보임
- 플레이어는 방향키 조작을 이용하여 앞, 뒤 프레임으로 이동할 수 있음

- 프레임 안의 내용 종류 (자세한 사항은 프레임종류 문서 참고)
- 프레임 안에 어떤 그래픽 형태가 들어가는지를 종류별로 분류



← 입체액자 형식



← 카툰 형식

종류	설명
카툰	<ul style="list-style-type: none"> - 기억 필름의 스토리를 이끌어가는 주 프레임 - 기억 필름 내 프레임 비율의 80% 이상을 차지하고 있음 - 만화의 형식을 가지고 있음
입체 액자	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리를 보조하는 보조 프레임 - 주 스토리를 진행 중 쉬는 느낌으로 끼어들어가 있음 <p>Ex> 캐릭터가 뛰는 모습을 입체액자로 표현 (책장 넘기는 애니메이션과 비슷한 느낌)</p>

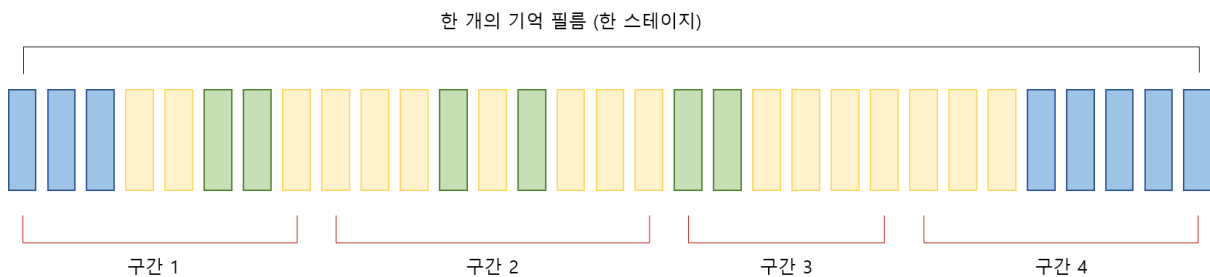
- 게임 요소
- 밑의 요소들을 가지고 레벨디자인을 할 예정

요소	설명
기본 프레임	처음부터 배치되어 있는 프레임
그래픽 추가	게임 내 기존 프레임에 그래픽이 추가되는 게임 요소
스크립트 추가	게임 내 기존 프레임에 스크립트가 추가되는 게임 요소
프레임 추가_개별	<p>일정 조건을 달성하여 추가되는 프레임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개별로 추가됨 (Ex> 1장씩)
프레임 추가_그룹	<p>일정 조건을 달성하여 추가되는 프레임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그룹으로 추가됨 (Ex> 정해진 그룹이 통째로)
선택지 추가	기존에 존재하지 않던 선택지가 추가되는 게임 요소
선택지 변경	기존의 선택지에서 내용이 달라지는 게임 요소

3.3. 구간 시스템

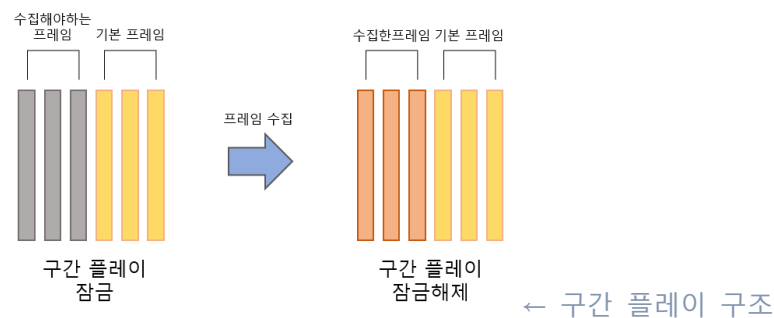
기획의도

- 구간 개념이 들어가는 이유
 - 한 내용을 일부 부분만 바뀐 채로 다회차 플레이를 하기 때문에 전체 내용을 반복하지 않을 수 있도록
 - 프레임이 점차적으로 늘어나면서 플레이 시간이 매우 길어지기 때문에 구간으로 나누어 해당 구간의 프레임을 모두 모았을 경우 해당 구간은 구간플레이가 가능하도록 하여 실질적인 플레이 시간을 줄이기 위해
 - 길게, 호흡이 계속되면 지루함을 느낄 수 있기 때문에 구간 별로 호흡을 잘라 호흡을 조절할 수 있도록



- 구간이란?

한 스테이지에서 플레이 상 편의성을 위해 3~5개 정도의 구간을 나눈 것 (현재 미정)

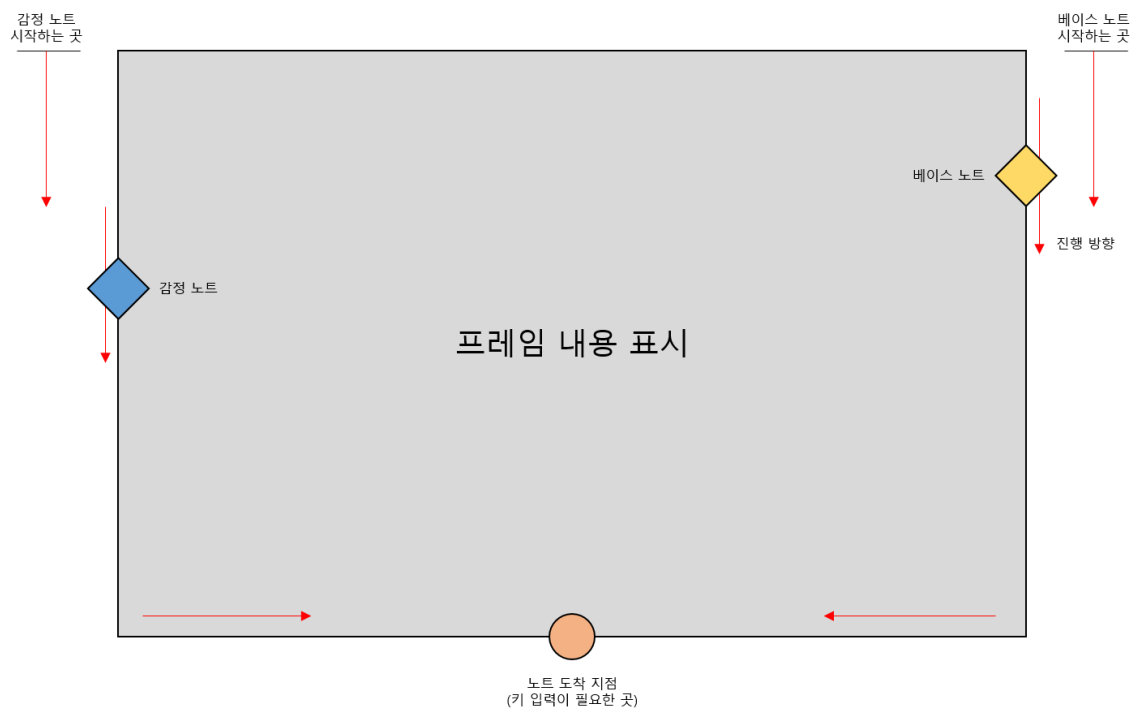


- 구간 시스템 특징

스토리, 음악의 변화	큰 음악의 틀, 스토리의 틀은 존재하지만 기존 음악에서의 변주, 스토리에서의 분위기 변화 등이 구간별로 존재함
수집성	구간 별로 정해져 있는 프레임 수가 있어 해당 프레임들을 모두 모을 경우 구간 플레이 잠금이 풀려 구간 플레이를 가능하도록 함 - 구간 프레임들을 모두 모으지 못할 경우 해당 구간만이 아닌, 전체 플레이를 계속 해야하기 때문에 과제에 대한 목표의식이 높아지며 스토리도 자연스럽게 익히게 됨

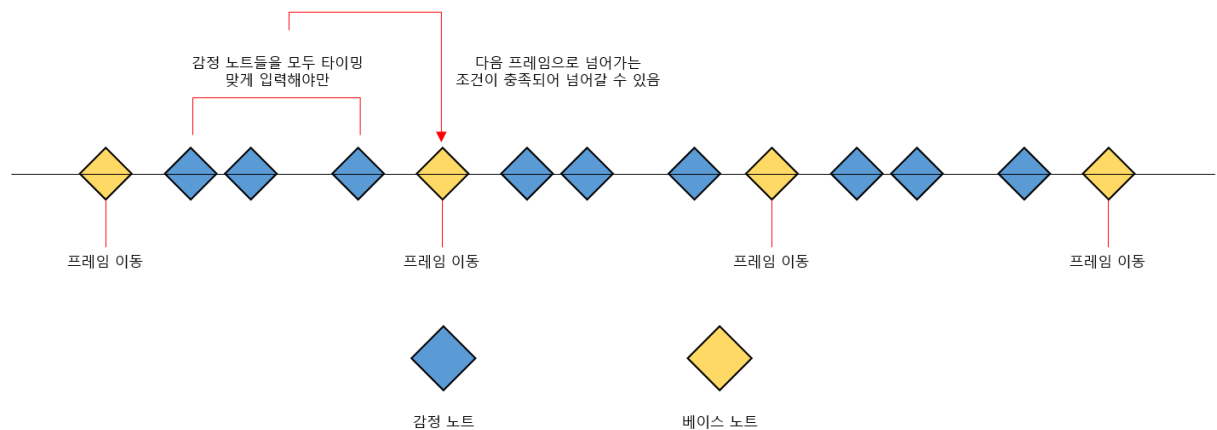
3.4. 판정선& 노트

기획의도
<ul style="list-style-type: none"> ● 판정선과 노트는 왜 들어가야할까? <ul style="list-style-type: none"> - 프로토타입까지 판정선과 노트는 존재하지 않았으나, 어느 박자에 키를 입력해야 하는지 알기 힘든 문제가 발생 >> 판정선을 제작하되, 노트 위주의 키를 복잡하게 입력하기 위한 판정선이 아니라 어느 타이밍에 키를 맞춰야하는지 알리는 용도로 사용 ● 판정선 UI 디자인 기준 <ul style="list-style-type: none"> - 프레임 밖, 프레임 안의 그래픽, 연출을 가리지 않을 것 - 해당 게임의 경우 프레임 안의 그래픽이 잘 보여야하기 때문에 프레임과 멀리 떨어지지 않고 큰 시선강탈을 하지 않아야 함 - 플레이어가 박자가 오는 타이밍을 예측할 수 있도록 충분한 준비 시간을 주어야함



↑ 프레임 UI 그림

번호	이름	설명
1	베이스노트	- 노트 도착지점에 도달하여 키 입력을 할 경우 타이밍에 맞으면 플레이어가 조작한 키에 따른 프레임으로 1칸 이동함
2	감정노트	- 노트 도착지점에 도달하여 키 입력을 하여 모든 감정 노트를 입력타이밍에 맞아야 베이스노트를 입력했을 시 키 입력이 됨



↑ 노트 입력 타이밍 시각화

● 노트

- 개발자가 설정한 타이밍에 따라 일정한 박자로 노트가 출력됨
- 양 모서리 위쪽에서 노트가 나와 도착 지점까지 이동함
- 프레임 이동이 가능한 조건

>> 감정노트들을 모두 타이밍에 맞게 누르고, 베이스 노트를 타이밍에 맞게 누를 시 다음 프레임으로 이동함 (이 중 한 개라도 틀릴 시 프레임 이동 불가)

● 베이스 노트

- 오른쪽 위 모서리에서 나오기 시작함
- 타이밍에 맞게 키를 입력했을 경우 플레이어가 조작한 방향으로 1칸 프레임이 이동
- 키 입력이 타이밍에 맞지 않았을 경우 체력이 n% 감소함

● 감정 노트

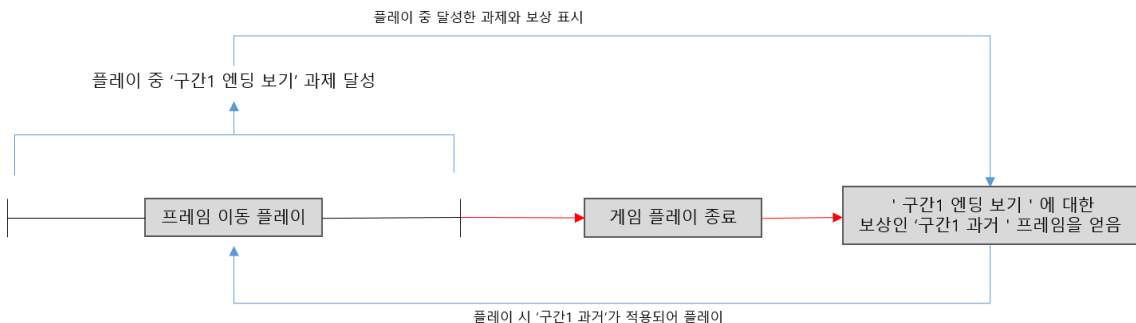
- 왼쪽 위 모서리에서 나오기 시작함
- 타이밍에 맞게 키를 입력했을 경우 프레임 이동 조건 충족에 기여
- 키 입력이 타이밍에 맞지 않았을 경우 체력이 n% 감소함

● 판정 기준 설계

(추후 작성)

3.5. 필수과제& 도전과제

기획의도
<ul style="list-style-type: none"> ● 과제 시스템의 필요성 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 요소를 수집하고 수집함에 따라 변하는 연출 및 스토리 전개를 중심 플레이로 잡은 후 '도전과제'의 형태로 플레이에서 조건 충족 후 게임 요소를 수집하도록 하는 것이 가장 적당하다 생각하였음 - 과제의 종류를 필수과제, 도전과제 두개로 나눔 필수적으로 수행해야 하는 과제/ 필수적이진 않지만 게임에 도움이 될 수 있는 것을 보상으로 하는 것 ● 필수과제와 도전과제의 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 필수과제 <ul style="list-style-type: none"> >> 게임을 하면서 자연스럽게 깰 수 있는 항목들 Ex> 구간1 엔딩 'XXX' 수집/ 구간1 3번 반복 플레이 등 - 도전과제 <ul style="list-style-type: none"> >> 게임을 하면서 노력을 해야 깰 수 있는 항목들 Ex> 콤보 15 이상/ 'x' 선택지 수집 등



↑ 도전과제 플레이 예시

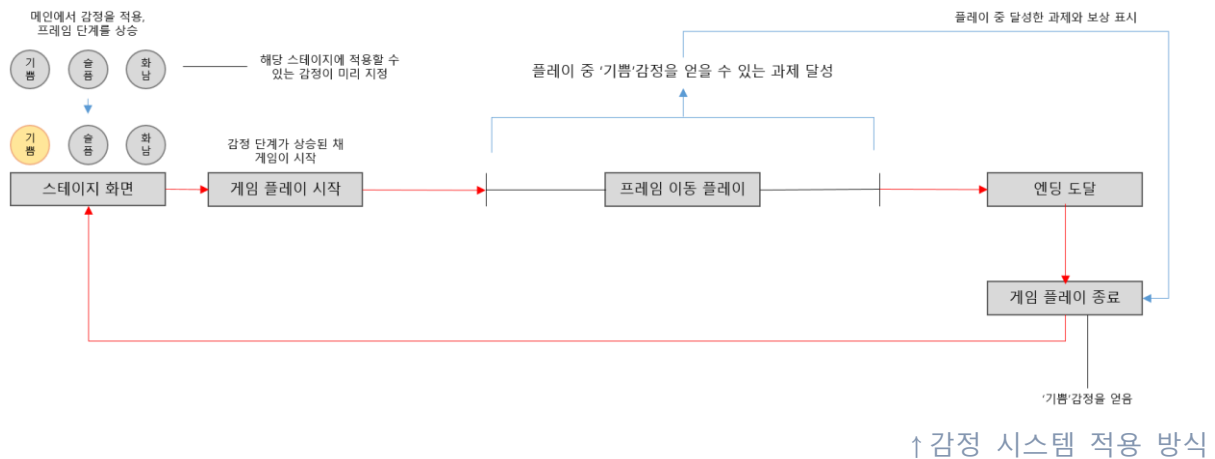
- 과제 시스템
 - 플레이를 진행하며 도전과제를 클리어하고 그 보상으로 새로운 게임 요소를 얻는 것
- 공통점과 차이점

필수과제	도전과제
플레이를 통해 클리어 가능함	
한 항목의 과제를 클리어 할 경우 해당 항목에 대한 보상이 주어짐	
플레이 도중 필연적으로 깰 수 밖에 없는 항목들 위주로 구성됨	플레이 도중 노력해야만 깰 수 있는 항목들 위주로 구성됨
게임에 들어갈 경우 필수 요소들이 보상	필수적이진 않아도 도움 되는 요소들이 보상

3.6. 감정 시스템(변동 가능성 높음)

기획의도

- 감정 시스템 필요성
 - 플레이에 노트를 추가시켜 밸런스를 조절할 수 있게끔
 - 노트가 추가됨과 동시에 음악효과가 추가되어 스토리에 따른 감정 상태를 나타내는데 용이하도록



- 감정 시스템이란?
 - 프레임에 지정되었지만 비어있는 감정 칸에 플레이 시 얻을 수 있는 감정을 채워 단계를 상승시킴
 - 단계가 상승 시, 프레임 사이 해당하는 노트가 1개 추가되고 노래 효과가 1개 추가됨
- 베이스 노트와 감정 노트/ 감정 단계

노트

0단계	기본 노트	똘	똘	똘	똘
1단계	기본 노트 + 감정추가	똘 바	똘 바	똘 바	똘 바
2단계	기본 노트 + 감정추가 + 감정추가	똘 바 리	똘 바 리	똘 바 리	똘 바 리

리듬	설명
똘	베이스 리듬 - 프레임이 넘어가는 노트
바/리	감정 리듬 - 프레임 이동 조건 충족에 기여하는 노트