

# 프레임

[컨셉문서]

최종수정일: 2018-03-13

TEAM [링크의 전설]

작성자: 201513077 정희진

## Update History

Date	Name	Update	Version
18/03/10	정희진	문서 틀 작성	0.2
18/03.13	정희진	문서 초안 작성	1.0

# 목차

<b>1. 문서 개요 .....</b>	<b>3</b>
1.1. 문서 목적 .....	3
1.2. 정의 .....	3
1.3. 작성 목표 .....	3
<b>2. 게임 개요 설명 .....</b>	<b>4</b>
2.1. 게임 개요 .....	4
2.2. 게임 설명 .....	4
2.3. 예상 재미 요소 .....	4
2.4. 핵심 특징 .....	4
2.5. 게임의 목표 .....	4
2.6. 스토리 개요 (추후작성) .....	5
2.7. 스토리 플롯 (추후작성) .....	5
2.8. 시놉시스 (추후작성) .....	5
<b>3. 게임 플레이 방법 .....</b>	<b>6</b>
3.1. 인 게임 플로우 .....	6
3.2. 조작법 .....	6
3.3. 기본 게임 규칙 .....	7
<b>4. 아트 컨셉 요약 .....</b>	<b>8</b>
4.1. 아트 컨셉 간단 정리 (추후 작성) .....	8

## 1. 문서 개요

### 1.1. 문서 목적

---

☞ '프레임(가제)'의 컨셉 디자인을 설명하여, 개발의 방향성을 명확히 하고자 한다.

### 1.2. 정의

---

☞ '프레임(가제)'의 컨셉 디자인을 포함하는 문서로 게임 개발의 방향성을 제시하는 문서

### 1.3. 작성 목표

---

- 게임 컨셉 디자인을 설명하고 게임의 개발 방향성을 제시한다.
- 게임 컨셉의 방향성을 제시하여 개발자들이 게임의 전체적 모습을 그릴 수 있도록 한다.

## 2. 게임 개요 설명

### 2.1. 게임 개요

게임 이름	프레임 (가제)
개발 엔진	유니티
플랫폼	PC

### 2.2. 게임 설명

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

### 2.3. 예상 재미 요소

- 개발자가 어느 재미를 어떤 단계별로 설계해야 할지 작성한다.

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

### 2.4. 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

### 2.5. 게임의 목표

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

## 2.6. 스토리 개요 (추후작성)

	내 용
시간적 배경	
공간적 배경	
배경 설정 의도	
주인공	

## 2.7. 스토리 플롯 (추후작성)

☞ 해당 스토리에 대한 자세한 내용은 '스토리문서' 참고

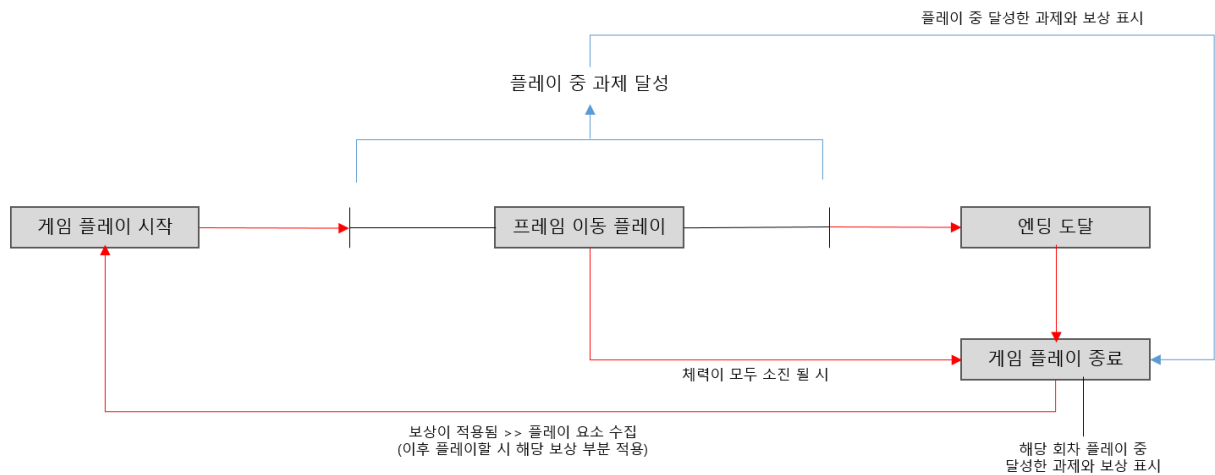
--

## 2.8. 시놉시스 (추후작성)


### 3. 게임 플레이 방법





☞ 게임의 주요 플로우와 조작 키, 게임 방법 등을 간략히 설명한다.

#### 3.1. 인 게임 플로우

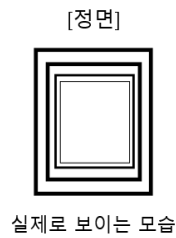
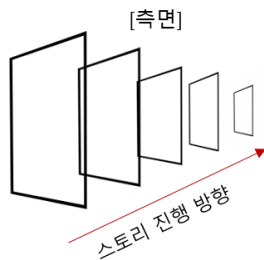


#### 3.2. 조작법



키보드	기능	설명
 	프레임 이동	- ↑ : 앞의 프레임으로 한 프레임 이동 - ↓ : 뒤의 프레임으로 한 프레임 이동
 	선택지 선택	- ← : 왼쪽의 선택지를 선택함 - → : 오른쪽의 선택지를 선택함

### 3.3. 기본 게임 규칙



← 프레임 배치

- 리듬의 타이밍에 맞게 조작키를 입력하면 입력 방향으로 1프레임 이동함
- 리듬의 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
- 과제들을 클리어하며 보상으로 게임 요소들을 수집하는 구조를 가짐

필수과제	게임의 숨겨진 요소를 얻기 위하여 달성해야만 하는 게임의 목표
도전과제	필수적인 요소가 아닌 부가적인 요소를 얻을 수 있는 게임의 목표

보상 Ex> 보이지 않는 프레임을 수집하여 프레임이 보이게끔 함

- 게임 요소 수집이 100%가 되면 해당 스테이지가 클리어 됨
- 게임 요소

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	일정 조건을 달성하여 추가되는 프레임 - 개별로 추가됨 (Ex> 1장씩)
프레임 추가_그룹	일정 조건을 달성하여 추가되는 프레임 - 그룹으로 추가됨 (Ex> 정해진 그룹이 통째로)
선택지 추가	기존에 존재하지 않던 선택지가 추가되는 게임 요소
선택지 변경	기존의 선택지에서 내용이 달라지는 게임 요소

- 한 스테이지가 구간별로 나뉘어 있어 해당 구간의 프레임을 모두 수집할 경우, 구간 플레이 잠금이 풀리게 되어 잠금이 풀린 구간은 해당 구간만 플레이 가능





## 4. 아트 컨셉 요약

### 4.1. 아트 컨셉 간단 정리 (추후 작성)

전체적인 컨셉	<p>[아메리칸(미국) 코믹스]</p> <div data-bbox="443 517 695 902"> </div> <div data-bbox="707 517 959 902"> </div> <p>- 전체적인 레이아웃, 분위기, UI 등을 위 레퍼런스와 같은 분위기로 통일</p>
캐릭터 컨셉	(조정 중)
배경 컨셉	(조정 중)