

# 이 세계의 비밀을 너에게 문서



분류	내용
작성 일자	2024-11-05
작성자	류승재

수정 일자	수정 내역

## 0. Index

---

### 이 세계의 비밀을 너에게 목차

<b>1. 게임 소개 .....</b>	<b>3</b>
1.1 게임 개요 .....	3
1.2 인게임 스크린샷 예시 ( 데모 버전 ) .....	3
<b>2. 게임 스토리 .....</b>	<b>4</b>
2.1 줄거리 .....	4
2.2 주요 캐릭터 개요 .....	6
2.3 시나리오 이벤트 기초 구상 .....	10
<b>3. 게임 메카닉스.....</b>	<b>12</b>
3.1 대화 시스템.....	12
3.2 오브젝트 데이터 .....	14
3.3 아이템 데이터 .....	16
3.4 플레이어 조작 .....	17
<b>4. 레벨, 맵 디자인.....</b>	<b>18</b>
<b>5. 기타.....</b>	<b>23</b>

## 1. 게임 소개

- ▶ 본 게임은 4명의 히로인과 시간을 보내고, 연인이 되는 것을 목표로 하는 연애 시뮬레이션 형식의 게임입니다.
- ▶ 기본적으로는 연애 시뮬레이션 형식의 구조를 따르지만, 플레이어가 직접 조작할 수 있는 캐릭터를 추가해 플레이어가 어떤 곳을 탐색하느냐, 어떤 이벤트를 만나느냐에 따라서 다양한 엔딩을 볼 수 있는 멀티 엔딩 구조의 게임이기도 합니다.

### 1.1 게임 개요

분류	내용
게임 제목	이 세계의 비밀을 너에게
게임 장르	연애 시뮬레이션 장르, 2D RPG ( 썸꾸르 ) 장르
사용 엔진	유니티
그래픽	2D ( 노벨 게임 파트 ) / 도트 그래픽 ( RPG 파트 )
조작키	WASD 기반 키보드 조작, E키를 활용한 상호작용, ESC 환경설정 등

### 1.2 인게임 스크린샷 예시 ( 데모 버전 )



데모 버전으로 구현한 '이세계의 비밀을 너에게' 스크린샷 예시입니다.

## 2. 게임 스토리

---

- ▶ 이 세계의 비밀을 너에게의 줄거리, 캐릭터 소개 등의 내용을 담고 있는 파트입니다.

### 2.1 줄거리

---

#### [ 나레이션 시점의 줄거리 소개 ]

- ▶ 플레이어인 주인공은 오랜 기간 동안 자신의 반의 반장 "정다운"을 좋아했습니다. 그리고 오늘은 그 오랜 짝사랑을 끝내기 위해 플레이어가 고백을 하는 정말 중요한 날!
- ▶ 그래요! 당신은 다은이에게 다가가 고백을 하기 위해.....! 잠깐 어디에 가는 거예요! 뭐라구요? 당신은 정다운을 좋아하지 않는다구요? 아니아니, 이건 그런 게임이라니까요.
- ▶ 이 게임은 플레이어인 당신이 오랜 짝사랑인 정다운에게 고백하기 위해 고군분투하는 게임! 그런 게임이에요! 그러니까 다른 히로인에게 고백하거나, 학교를 빠지거나, 잠을 자지 않고 밤을 새거나 하는 그런 짓은 용납하지 않을 거예요!
- ▶ 가... 가지 말라니까! 내 말을 좀 들으라고!!!

#### [ 게임 개요를 통한 줄거리 소개 ]

플레이어는 아침에 눈을 뜨며 하루를 시작합니다. 그리고 **나레이션**을 통해 자신이 누구인지, 어떤 상황에 놓여 있는지를 이해하게 됩니다.

**"오늘은 반드시 다은이에게 고백하고 말겠어."**

그리고 그 나레이션을 들은 플레이어는 두 가지 선택을 할 수 있습니다.

#### [ 첫 번째 ]

맵을 탐사하며 다은이에 대한 정보를 얻고 다은이의 호감도를 얻어 다은이에게 고백을 하는 것. 나레이션이 말한 그대로 플레이어는 따라 진행하며, 특별히 진행에서 벗어나는 행동을 하지 않고 결말을 보는 형식의 진행입니다.

#### [ 두 번째 ]

나레이션을 벗어나 플레이어가 원하는 형식으로 스토리를 진행하는 경우입니다. 다은이에게 고백하겠다는 나레이션의 말을 무시하고 다른 히로인에게 고백을 하거나, 혹은 아

무에게도 고백하지 않고 하루를 마무리하거나, 그것도 아니라면 이제는 아예 학교에 가서 수업도 듣지 않고 날라리가 되겠다는 선택을 할 수도 있습니다.

이 게임의 핵심은 플레이어가 할 수 있는 다양한 선택을 보장한다는 것에 있습니다. "비선형 구조"를 핵심으로 하는 게임인만큼, 플레이어의 자유도가 높은 게임이었으면 했습니다.

1. 학교에 가서 수업을 들으며 나레이션이 말하는 그대로 다운이에게 고백을 한다.
2. 다운이 이외의 사람에게 고백을 한다.
3. 플레이어가 루트 중간 사망해버린다.
4. 플레이어가 루트 중간 남자가 아닌 여자가 되어 버린다.
5. 플레이어가 루트 중간 바람을 핀다.
6. 플레이어가 루트 중간 진행을 멈추고 오랜 기간 탐사 파트에 머무른다.
7. 플레이어가 맵 밖을 탈출해버린다.
8. 기타 등등.....

플레이어는 위와 같이 탐사 파트에서 자유로운 행동을 할 수 있기 때문에 여러 가지 실험적인 행동을 하게 될 것입니다. 과연 어디까지 가능할까? 하는 호기심으로 플레이어는 다양한 탐사를 진행하게 되고, 탐사를 하면 할수록 다양한 정보를 손에 넣게 됩니다.

그리고 계속해서 플레이어에게 주어진 7일을 반복하고, 반복하며 플레이할수록 플레이어는 자신이 살고 있는 세계에 대한 비밀을 깨닫게 됩니다.

**"이 세계는 누군가에 의해 만들어진 세계라는 것을."**


최종적으로 플레이어는 맵을 탐사하면서 얻은 최종 진실에 대한 다양한 단서를 활용해 진엔딩을 탐사하는 스토리 중심의 다회차 형식의 게임이라고 보면 될 것 같습니다.

## 2.2 주요 캐릭터 개요

▶ 아래 레퍼런스 이미지는 픽크루의 YSD 메이커를 사용했습니다.

( [https://picrew.me/ja/image\\_maker/1387003](https://picrew.me/ja/image_maker/1387003) )


▶ [ 정다운 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	정다운
외형적 특징	백발, 안경, 빨간색 머리핀, 땃은 양갈래 머리
소개	<p>게임의 메인 히로인.</p> <p>이 세계가 사실은 만들어진 게임 속 세계라는 사실을 어렵פות이 알고 있는 인물입니다. 그렇기에 누군가의 호감이나 감정마저 “만들어진” 것은 아닐까 항상 의심하고, 주인공의 호의를 100% 받아들이지 못하는 심리를 가지고 있습니다.</p> <p>회차나 루트에 따라 주인공과 이 세계의 비밀을 파헤치거나 이 세계에 대한 비밀을 은근슬쩍 알려주는 역할을 담당하게 됩니다. 특정 루트에서는 주인공이 모르는 곳에서 비밀을 파헤치려다 죽는 경우도 있습니다.</p> <p>플레이어가 1, 2회차 루트는 다운이 루트를 타는 것을 상정하고 시나리오를 작성할 예정입니다.</p>

▶ [ 민지애 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	민지애
외형적 특징	경단 머리, 소꿉친구, 활발하고 적극적인 성격
소개	<p>연애 시뮬레이션 장르에서 빠질 수 없는 소꿉친구 포지션 캐릭터입니다.</p> <p>이 게임에서 유일하게 처음부터 주인공을 좋아하는 상태로 시작하는 히로인이며, 그만큼 원하는 엔딩을 보기 쉽습니다.</p> <p>알콩달콩 두 사람의 사랑싸움(?)에 관련된 스토리가 전개될 예정입니다. 기본적으로 세계에 대한 비밀보다는 두 사람의 연애담에 집중하는 스토리입니다.</p>

▶ [ 윤새롬 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	윤새롬
특징	금발, 이과생, 평소에는 시크하고 도도한 성격이지만 일이 벌어졌을 때 쉽게 당황함
소개	<p>진성 이과생이 갑자기 마법을 사용하게 된다면 어떤 일이 벌어질 것인가.</p> <p>위의 내용을 바탕으로 간단하게 설명될 리 없는 마법의 원리를 과학적으로 설명하기 위해 주인공과 함께 고민하는 내용이 루트의 주 내용입니다.</p> <p>중간에 주인공을 실수로 개구리나 여자로 만들어 버리는 등 현실에서는 일어날 수 없는 다양한 상황들을 만날 수 있으며 이런 독특한 상황이 오히려 트리거가 되어서 다양한 이벤트를 체험할 수 있는 계기가 되기도 합니다.</p>



▶ [ 세피아 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	세피아
특징	분홍색 머리, 하얀 리본, 마법소녀, 엉뚱함
소개	<p>세계를 지키는 조금 엉뚱한 부분이 있는 마법소녀, 세피아입니다.</p> <p>마법을 쓸 수 있기 때문에 세계의 비밀과 연관이 있는 인물이며, 탐사 파트에서 단서를 수집하지 않으면 만날 수조차 없는 히든 캐릭터입니다.</p> <p>스토리는 마법소녀인 세피아가 세계의 균형을 맞추기 위해 괴물들과 싸우는 것을 주인공이 우연히 목격하며 시작됩니다.</p> <p>평범한 주인공이 어떻게 이 마법소녀에게 도움이 될 수 있을 것인가? 과연 저 괴물들의 정체는 무엇인가? 이런 다양한 궁금증을 해소하는 것이 루트의 주 내용이 될 예정입니다.</p>

## 2.3 시나리오 이벤트 기초 구상

### [ 정다운 루트 이벤트 ]



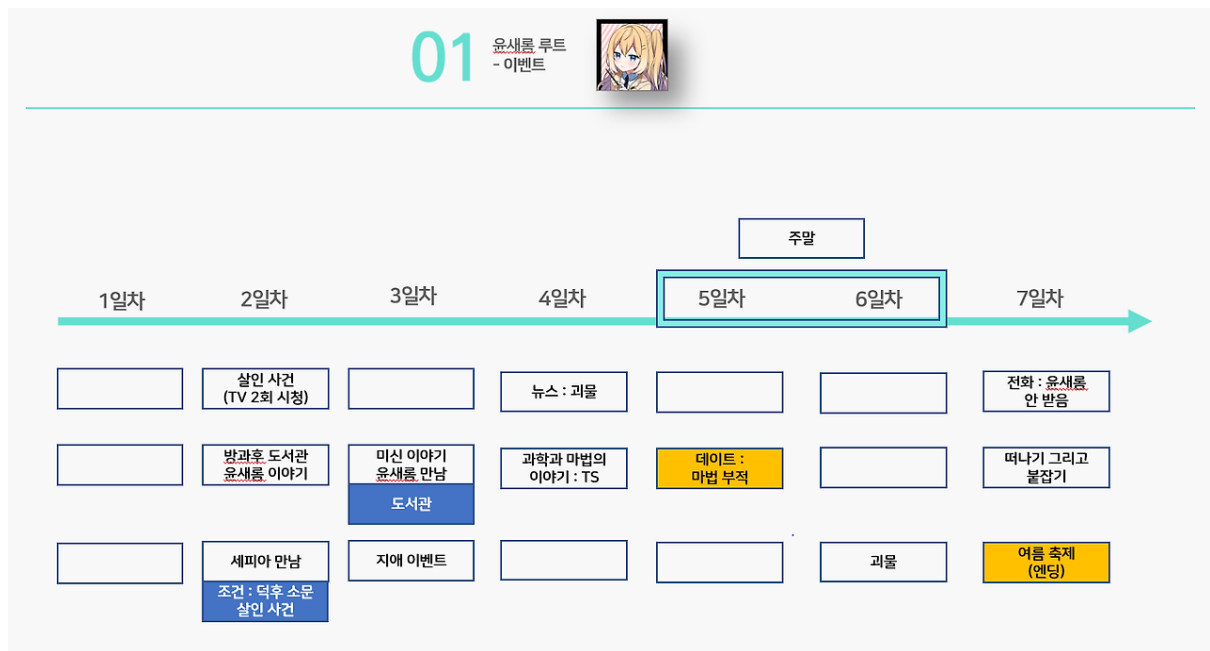
### [ 민지애 루트 이벤트 ]



## [ 윤새롬 루트 이벤트 ]

01

윤새롬 루트  
- 이벤트



## [ 세피아 루트 이벤트 ]

01

세피아 루트  
- 이벤트



### 3. 게임 메카닉스

---

▶ 게임을 개발하면서 필요한 시스템의 기초 설명, 가벼운 데모 버전 구현 등의 내용이 담겨 있습니다.

#### 3.1 대화 시스템

---

▶ 게임을 진행하면서 필요한 대화 시스템에 관련한 데이터 스키마, 데이터를 활용한 시스템 설계에 관한 내용을 담고 있습니다.

▶ 대화 시스템에 사용되는 데이터는 다음과 같습니다.

index	Field	Type	Detail
1	Event_Key	Int	대화 이벤트 고유 번호
2	Index	Int	대화 이벤트 내 대사 번호
3	Character_Name	int	대사를 하고 있는 캐릭터 이름
4	SCG_number	Int	표시할 SCG 번호
5	Animation	int	스프라이트에 적용할 애니메이션
6	SE	Int	재생되는 사운드 이펙트
7	Dialogue	String	대화창에 표시될 대사

[1] Event\_Key : 진행 중인 대화 이벤트의 고유 번호입니다.

[2] Index : 현재 진행 중인 대화 이벤트 대사의 Index를 가져오기 위한 변수입니다.

[3] Character\_Name : 현재 대사를 진행 중인 캐릭터의 이름을 가져오기 위한 변수입니다.

[4] SCG\_number : SCG의 표정을 바꿔주기 위해 필요한 변수입니다.

[5] Animation : SCG에 적용할 애니메이션 효과의 번호를 가져오기 위한 변수입니다.

[6] SE : 대사와 함께 재생될 사운드 이펙트 정보에 관한 변수입니다.

[7] Dialogue : 캐릭터가 말하는 대사 string 정보입니다.

▶ Dialogue 테이블의 세부 내용에 관한 예시입니다.

Project5 - 이세계의 비밀을 너에게 / Dialogue Table						
EventKey	Index	CharacterName	SCG_Sprite	Animation	SE	Dialogue
1	1	Nar	0	0	0	일단은 집에 들어가서.....
1	2	Nar	0	0	0	어라? 아무리 찾아도 열쇠가 보이지 않는다.
1	3	Nar	0	0	0	열쇠가 없으면 집에 들어갈 수 없는데?
2	1	Nar	0	0	0	일단 집으로 들어가자.
2	2	Nar	0	0	0	역시 집이 최고야.
3	1	Nar	0	0	0	지금은 침대에 누워있을 때가 아니다.
3	2	Nar	0	0	0	얼른 학교에 가자.
4	1	Nar	0	0	0	지금 진짜 급하다니까.
4	2	Nar	0	0	0	더 꾸물대다가는 지각할 거야.
5	1	Nar	0	0	0	그래, 뭘 학교는 학교야.
5	2	Nar	0	0	0	누워서 잠이나 자자.
6	1	DE	4	0	0	안녕 (Player), 오늘도 좋은 아침이네.
6	2	Player	0	0	0	그러게, 학교만 명명이 칠 수 있었다면 더 좋았을 텐데.
6	3	DE	2	1	2	조금 더 성실하게 학교를 다니는 건 어때?
6	4	Player	0	0	0	하지만 귀찮잖아.
6	5	DE	3	0	0	아, 그래.....

Project5 - 이세계의 비밀을 너에게 / Animation Table		
Animation_Index	Animation_Name	Detail
1	FastUpdown	상하로 빠르게 두 번 왕복 기쁨 혹은 화남 표시에 사용
2	SlowUpdown	상하로 느리게 두 번 왕복 납득 혹은 가벼운 고개 끄덕임에 사용
4	FastSideMove	빠르게 좌우로 두 번 왕복 고개를 빠르게 젓는 모습에 사용
3	SlowSideMove	느리게 좌우로 두 번 왕복 고개를 느리게 젓는 모습에 사용

Project5 - 이세계의 비밀을 너에게 / SE		
SE_Index	SE_Name	Detail
1	Bang	깜짝 놀라는 표현에 사용
2	Question	물음표를 띄우는 경우에 사용
4	Twinkle	기쁨의 표현, 반짝반짝
3	Walk	발소리 ( 걷는 경우 )

Project5 - 이세계의 비밀을 너에게 / Character Table		
Character_Index	Character_ScriptName	Character_Name
1	NAR	나레이션
2	Player	플레이어 설정 이름
3	DE	다운
4	JE	지애
5	SR	새롬
6	SPA	세피아
7	TC	선생님
8	ST1	학생1
9	ST2	학생2

## 3.2 오브젝트 데이터

▶ 게임 맵 위에 존재하는 오브젝트가 담고 있는 데이터에 관한 정보를 담고 있습니다.

index	Field	Type	Detail
1	Event_Key	Int	오브젝트의 고유 키 번호
2	Object_Name	String	오브젝트의 이름
3	Map	String	오브젝트가 위치한 맵 이름
4	NowReadCount	Int	플레이어가 해당 대화를 읽은 횟수
5	GoalReadCount	int	반복해서 대화를 몇 번까지 읽게 만들 것인가.
5	NextKey	Int	이벤트 발생으로 인해 변경되는 오브젝트 키 번호
6	CanGet	Int[]	대화를 통해 얻을 수 있는 아이템이 존재하는가, 존재한다면 획득할 수 있는 아이템 고유 번호 표기 (배열)
7	RelateItem	Int[]	특정 아이템을 소유하고 있을 때 대화 이벤트가 변경하는 경우 특정 아이템의 아이템 고유번호 표기
8	ItemChangeEvent	Int[]	Relate Item이 존재하는 경우 변경되는 이벤트 번호

[1] Event\_Key : 진행 중인 대화 이벤트의 고유 번호입니다.

[2] Object\_Name : 오브젝트의 고유 이름입니다.

[3] Map : 오브젝트가 위치한 맵 이름

[4] NowReadCount : 플레이어가 해당 대화를 읽은 횟수입니다. 같은 대화 이벤트를 여러 번 반복했을 때 대화 이벤트가 변경되는 경우 사용됩니다.

[5] GoalReadCount : 몇 번까지 같은 대화 이벤트를 반복할 것인가를 정하는 변수입니다.

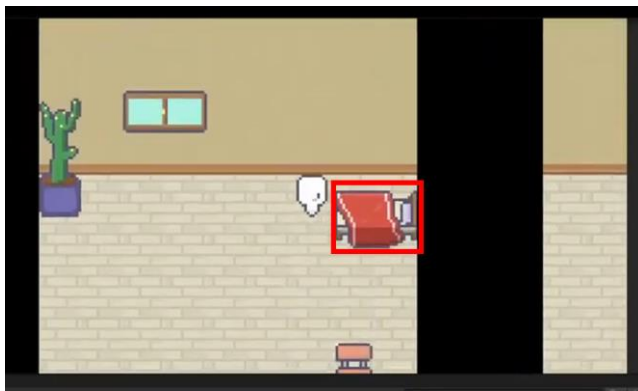
[5] NextKey : 이벤트 발생으로 인해 변경되는 오브젝트 키 번호입니다. ReadCount가 트리거가 되는 경우도 있고, 다른 외부 트리거를 통해 변경되는 경우도 있습니다.

[6] CanGet : 대화 이벤트를 종료했을 때 얻을 수 있는 아이템의 고유 번호입니다. 2개 이상의 아이템을 얻는 경우도 있기 때문에 배열 변수로 표기합니다.

[7] RelateItem : 특정 아이템을 소유하고 있을 때 대화 이벤트가 달라지는 경우, 그 특정 아이템의 고유 번호를 표기합니다. 관련된 아이템이 2개 이상일 가능성이 있기 때문에 배열 변수로 표기합니다.

[8] ItemChangeEvent : 7번 Relate Item에 따라 변화되는 대화 이벤트의 고유 번호를 표기합니다. RelateItem과 마찬가지로 관련된 아이템이 2개 이상일 가능성이 있기 때문에 배열 변수로 표기합니다.

#### [ 오브젝트 데이터 관련 플로우 설명 ]



▶ 예를 들어, 침대 오브젝트(Object\_Name)를 조사하면 침대 오브젝트에 저장된 Event\_Key를 연동해서 Dialogue System의 Dialogue 데이터에 접근해 대화 이벤트를 재생합니다.



▶ 이때 특정 아이템을 소유하고 있을 때 침대 오브젝트를 조사하면 대화 이벤트가 바뀌는 경우 Relate\_Item에 담겨 있는 데이터를 체크해서 데이터가 존재할 경우 ChangeEvent에 담긴 변수를 통해 침대 오브젝트가 출력하는 메인 Event\_Key를 변경해 다른 대사가 출력되도록 만듭니다.

▶ ReadCount 변수도 유사한 방식으로 동작합니다.

### 3.3 아이템 데이터

▶ 아이템 데이터에 관련된 파트입니다.



index	Field	Type	Detail
1	Item_Index	Int	아이템 고유 번호
2	Item_Name	Int	아이템의 이름
3	Description	int	아이템에 대한 설명
4	RelateEvent	Int[]	아이템이 존재할 때 이벤트가 변화하는 오브젝트 ( 배열 )

[1] Item\_Index : 아이템의 고유 번호입니다. 플레이어가 소유한 아이템을 번호로 변환해서 특정 아이템을 소지하고 있음을 쉽게 검색할 수 있도록 만듭니다.

[2] Item\_Name : 아이템의 이름입니다. 이미지로 예시를 들어 "용사의 의자" 부분이 Item\_Name입니다.

[3] : Description : 아이템에 대한 설명입니다. 이미지를 예시로 들어 "용사가 평소 즐겨 쓰던 의자이다." 부분이 Description입니다.

[4] RelateEvent : 아이템이 존재할 때 이벤트가 변화하는 오브젝트(이벤트)의 번호입니다. 판정을 오브젝트 쪽에서 아이템 Index를 검색하는 쪽으로 실시하기 때문에 굳이 표기할 필요는 없지만, 관련 이벤트를 한눈에 알아보기 위해 추가했습니다.



### 3.4 플레이어 조작

---

조작	Key 할당 혹은 조작 방법
이동키	W A S D
환경설정	ESC
상호작용	E

- ▶ 스토리 중심의 게임임으로 큰 조작키가 필요하지는 않다고 판단했습니다.
- ▶ 상호작용 키는 메뉴 확정, 오브젝트 조사, 확인 버튼 등 다양한 역할을 수행합니다.

## 4. 레벨, 맵 디자인

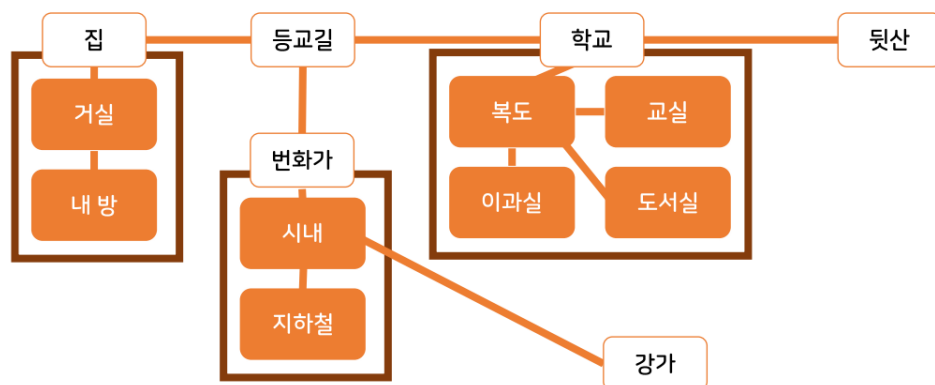
▶ 본 게임의 무대가 될 공간을 디자인하고, 직접 유니티 엔진을 통해 구현해본 결과입니다. 유니티 타일맵을 이용해서 구현했으며, 도트 그래픽을 직접 찍어서 리소스를 제작했습니다.

▶ 16\*16픽셀을 기준으로 제작되었으며, 클립 스튜디오 툴을 활용해 제작했습니다.



### [ 게임 맵 개요 ]

#### (1) 게임 맵 개요



▶ 플레이어가 탐사할 수 있는 맵의 지도입니다.

▶ 구현된 부분을 이미지로 남겼습니다.

[ 집 ]

[1] 내 방

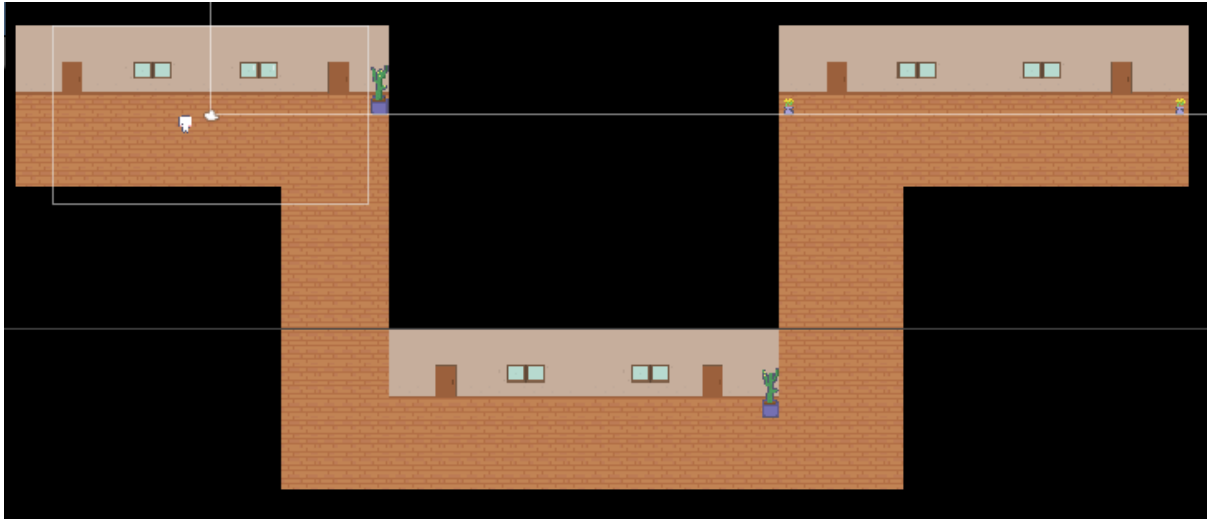


[2] 거실



## [ 학교 ]

### [1] 복도



### [2] 교실



### [3] 도서실



### [4] 이과실



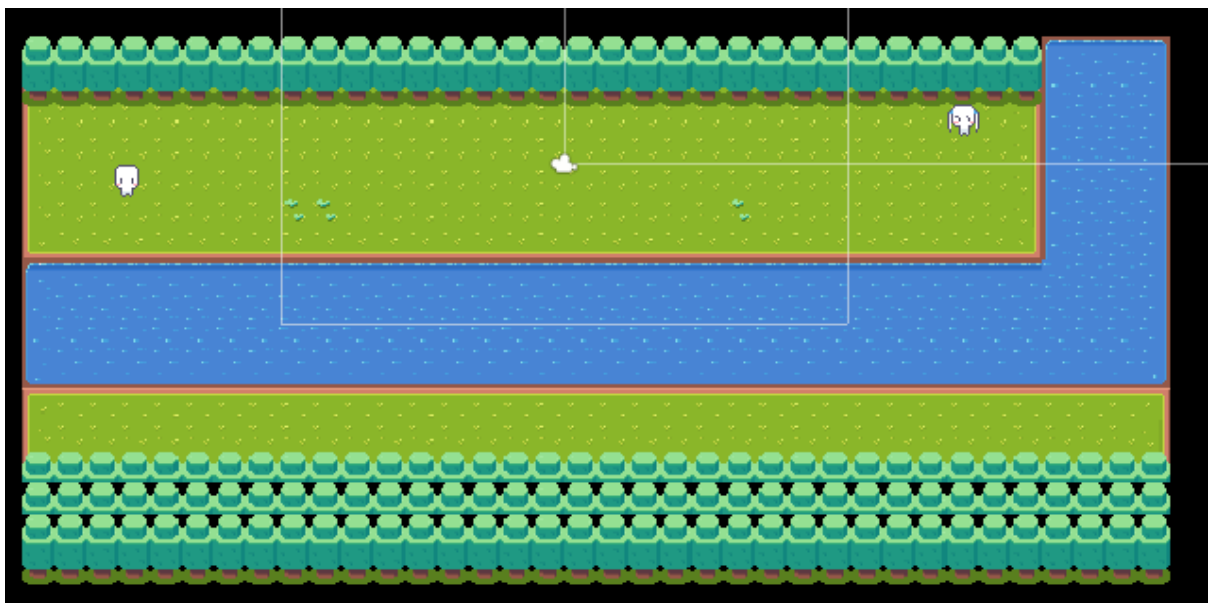
[ 변화가 ]

[1] 시내



[ 기타 ]

[1] 강가



## 5. 기타

---

- ▶ 추후 추가 예정