Project Trot 시스템 개발

2023.12.26 스타라이크 정구삼

■ 개 요

• 트로트 프로젝트의 기본적인 키워드를 바탕으로 시스템 구성 방안에

대해 논의

• 개발 소요를 사전에 검토하고 스케줄에 반영

■ 가상 DB의 활용

• WebDB가 없는 상태에서 유사한 역할을 하는 임의의 유니티 인스턴스를

개발하여 클라이언트와 연결

• 향 후 WebDB가 구성되었을 때 별도의 클라이언트 재 개발 없이 사전에

구현된 프로토콜을 연결하여 신속히 개발

• WebDB와의 교신은 Json 기반의 Https로 한정 하며 DB 담당자는 해당

작업에 대해 사전에 숙련이 되어 있어야 함

■ 컨텐츠 관련

• 카드 컬렉션의 외부 노출 관련

- 컬렉션에 대한 ID 부여와 로그인시 WebDB로부터 해당 URL을 전달받는

방식으로 클라이언트에서 간단히 구현 가능

- 클라보다는 WebDB 에 많은 작업 소요가 예상되며 해당 카드 리소스를

클라와 WebDB에 중복해서 관리해야 하므로 개발 소요가 상당히 생길

수 있음.

- 또한 카드는 대부분 조합형 (원본 이미지 + 업그레이드 아이콘등) 구성을

가지고 있어 유니티와 동일 한 출력을 웹에서도 해야 함.

■ 플레이 방법 : osu 참고

• 전통적인 Drop Down 형태의 리듬게임이 아닌 무작위 클릭 오브젝트의

터치 형태로 구성

• BPM 기반의 노트 에디터를 사용할 수 없으므로 별도의 테이블에서 해당

노트를 기술해야 하는 문제점 발생 ( 노트 에디터의 능력이 중요 )

* 별도의 타임라인 에디터를 개발할 경우 개발 기간 추가 (약 1개월)
* Osu의 플레이 방법은 상당히 비 직관적이고 아케이드성이 강해서

트로트 기반의 올드 플레이어(트로트 자체가 BPM이 낮아서 쉽게 따라하고

부를 수 있는 장점)에게 어필하기 상당히 어렵다는 의견

• 태고의 달인 ( <https://www.youtube.com/watch?v=i-nK_-yctKY> )

류의 모노 트랙 (트랙 하나만 사용) 등등의 간편하고 단순한 방식이

어울리지 않을까 하며 이 경우 가성박자(목소리가 나오는 박자)에   
 액션을 묶어서 트로트를 표현하는데 도움이 될 것이라는 의견

■ 음악감상 기능

• 최근 안드로이드 보안이 강화되면서 어플리케이션이 백그라운드 작업이

엄격히 제한됨.

• 해당 기능을 구현하기 위해서는 안드로이드 네이티브 개발 (유니티 빌드 후

안드로이드 재 빌드)를 해야 하며 IOS 또한 네이티브 개발이 필요함.

(약 2~주 정도의 기능 기술 테스트가 필요)

■ 스토리 모드

• 컨셉은 매우 좋은 컨텐츠이지만 현실 고증이라는 제약으로 인해 게임

스토리로 전개하는데 어려움이 있을 것으로 예상. 개발 단가를 생각해보면

이미지 + 텍스트로 진행을 해야 하는데 막상 만들어 놓고 보면 텍스트만

줄 창 나오는 경우가 될 것으로 걱정

* 중간 중간에 RPG와는 달리 “전투” 대신 리듬 스테이지를 넣어야 하는데  
  이 경우 스토리에 대해 각색이 필요하여 숙련된 기획자가 필요
* 개발 단가가 높은 형태 보다  
  [트로피 카드]

- 업적등으로 달성할 수 있는 해당 가수의 히스토리로 이미지 + 해설  
텍스트 + 이펙트 등으로 꾸며져 있는 객체

- 여러 개로 나눠서 (1부 3장 : 2부 4장) 다양한 성취물로써 활용

• 국내 트로트 역사를 잘 알고 에피소드나 케릭터를 풀어낼 수 있는

작가와 협업이 필요해 보임