



buddy



chapter



목차

01 동기 및 개요

02 콘텐츠

03 플로우

04 개발과정 및 실현가능성

동기 및 개요

자극적이고 중독성이 있는, 짧은 시간마다 반복적인 보상을 주며 플레이타임을 늘리고, 성장하는 게임도 인기가 많지만 제가 원하는 게임은 아닙니다. 중독성이 강한 게임을 오랜 한 후에 공허한 기분이 들 때가 있습니다. 제가 만든 게임의 유저들이 시간을 가치있게 생각하고, 게임 후에도 행복하게 보낼 수 있으면 좋겠습니다.

그런 의미에서 동물 힐링 컨셉의 느린 템포를 가진 게임을 기획했습니다. 동물의 시선과 인간의 시선 두 시점으로 전개하며 빠른 세상에서 벗어나 여유와 낭만을 찾을 수 있는 시간을 만들고 싶습니다. 일일 퀘스트나 강박을 주는 보상 요소, 경쟁은 최대한 배제하고 의식적으로 여유를 가지는 시간을 만들고 싶습니다. 게임 진행 초반 이후에는 잘 알려지지 않았지만 존재하는 동물들을 조사해 그 동물들의 생태도 간접적으로 체험해볼 수 있게 만들 것입니다.

날씨나 장소 등 자연과의 상호작용도 넣어 무의식적인 압박감에서 벗어나 숨돌릴 틈이 되어주는 게임이 목표입니다.

목표

모바일 플랫폼, 싱글 플레이어 게임.

피로함 적고 공허함도 없는 힐링 지향 게임.

동물의 특성을 살려 캐릭터를 만들고 싶습니다
(쇠백로, 목도리 도마뱀, 카멜레온, 뽕족부전나비 애벌레, 해달).

마음이 적적할 때 부담 없이 즐길 수 있는 게임



서울 2033



체력



멘탈



돈



당신이 어색하게 손을 들어 소녀에게 인사하자 소녀가
벌떡 일어나 달려옵니다.
“돌멩이! 드디어 리사 보러 왔구나!”
어떤 행동을 취할 틈도 없이 소녀가 당신의 품에 안깁니
다. 당황한 당신이 뭐라고 할 틈도 없이 자신을 리사라고
소개한 소녀가 조잘거리며 이야기합니다.
“리사 혼자 놀고 있었어! 돌멩이도 같이 놀래?”

왜 이런 곳에 혼자 있니?

넌 몇 살이야?

- 139 -

개박하

권총

군복

레퍼런스



고양이와 스프

인디왕표



chapter 1

홈 모드



기본 게임의 목표는 호감도를 유지하며 동물을 성장시키고 같이 성장하는 것입니다. 이 과정에서 애정을 채우지 못하면 동물의 성격에 영향을 미치며, 심할 경우 가출하기도 합니다. 유아기 때는 까다롭지만, 크면 어느 정도 독립된 생활을 합니다. 유아기 때 방치하면 가출해서 돌아오지 않고 게임은 끝납니다.

홈모드는 최대 두 마리의 동물만 머물 수 있게 하고 싶어서 위 자료보다는 훨씬 단순화하고 싶습니다.

지표로는 해당 동물의 감정 수치 일부분과 함께 한 세월 및 일부 감정 지표를 나타내고 싶습니다. 전부 다 나타낸다면 효율과 수치에 얽매이는 게임이 될 수 있기에 게임 진행에 필요한 최소한의 지표만 공개하고 싶습니다.

홈화면에서 상호작용 하는 방식은 드래그해서 나무 위에서 점프, 홀드 버튼 비행, 짜증 낼 때 진동 피드백 등이 있으며, 식사, 청소, 놀이, 음성 입력을 통해 동물의 성격과 지표에 영향을 줄 수 있습니다. 목소리를 크게 낼수록 버디가 하트와 함께 춤을 추는 모습을 볼 수 있습니다.

홈화면은 현실과 날씨 및 위치정보, 별자리가 동화됩니다. 시간에 따라 게임 속도 해가 저물어가며, 저녁에는 별자리를 볼 수 있습니다. 매일매일 인사 머물러 왔다 가는 동물들 별자리 생일 축하 등등

탐험 모드



체력

멘탈

돈



당신이 어느 버려진 마을을 지나가던 중, 여행용 캐리어를 옆에 두고 두리번거리고 있는 어리숙해 보이는 청년을 발견합니다. “안녕, 혹시 동대문으로 어떻게 가는지 아니? 우리 삼촌이 거기에 안전한 은신처가 있다고 해서 돈다발이랑 맛있는 음식들을 챙겨서 가는 중이거든!”

아무렇게나 알려준다

가방을 훔쳐 달아난다

역사학 제대로 알려준다

- 27 -

리트리버

권총

THIS IS
GAME

탐험 모드는 사진과 같이 간단한 일러스트와 선택지의 조합으로 전개됩니다.

다양한 동물과의 만남 및 재회, 탐험 모드 내에서 사용할 수 있는 아이템을 얻거나 선택지에 따라 홈모드를 꾸밀 수 있는 오브젝트를 얻을 수 있는 이벤트가 주요 상호작용입니다.

탐험의 배경이 숲인지 바다인지에 따라 배경 색을 다르게 하고 싶습니다.

탐험 모드에서는 다양한 동물과의 만남이 이루어지며, 체력을 모두 소모하거나 돌아가길 원한다면 그날의 탐험을 종료할 수 있습니다. 만남이 이루어졌던 동물은 홈모드 혹은 탐험모드에서 다시 재회할 수 있습니다.

탐험 모드의 지역 선택에서는 버디의 서식지를 선택할 수도 있습니다. 여기서는 집에 매일매일 인사 혹은 머물러 왔다 가는 동물과 조우할 수 있습니다. 다쳐서 오는 동물도 있고, 사고 치러 오는 동물도 있습니다.

추후에는 곧 사라질 멸종 위기동물의 데이터베이스를 바탕으로 특징 반영해 등장시켜 보고 싶습니다.

다이어리 모드



다이어리에는 기본적인 메모 기능과 도감 기능을 넣고 싶습니다.

다이어리에서는 버디가 꿈과 오늘 하루는 어땠는지 물어봅니다. 만우절 장난 크리스마스 새해 등 특별한 날에는 특별한 멘트가 주어집니다. 질문의 답은 일기처럼 새겨지고 시간이 흐를수록 같이 성장하는 것이 목표입니다.

다이어리에 매일 소감을 적을 수도 있고, 버디에게 하고 싶은 말을 적을 수도 있습니다. 또한 스크린샷을 통해 그날 조우한 동물의 도감을 스스로 기록할 수도 있습니다. 별자리를 바탕으로 그날의 운세까지 점치고 나면 다시 오지 않을 그날만의 일과가 완성됩니다.

추후에는 자연어 처리 기능을 도입해 해당 다이어리를 바탕으로 버디의 대사 폭을 넓혀도 좋을 것 같습니다.

이러한 과정이 20대 초에게는 스스로를 더 잘 돌아보며 이정표를 찾는 힌트가, 30405060 위안이, 10대에는 격려가 되길 바랍니다.

플로우

시작: 화면 끝에서 나오며 인사, 날씨에 따라 집이나 다른 곳에서 나오는 경우도 존재.
그 후 홈 모드에서 시작.

다이어리 모드: 홈모드 위에 펼쳐지는 느낌으로, 종이 펄럭거리는 효과음.

탐험 모드: 어두워졌다 탐험 배경과 배경음악이 서서히 실행되며 시작.

개발과정

요구사항 분석 및 개발 논의

•기획

제작 요청서 전달 일정, 사운드, 시나리오, 콘셉트, 재미 요소, 장르, 디바이스, 구현 가능성, CBT, OBT 일정 등을 논의

•마케팅

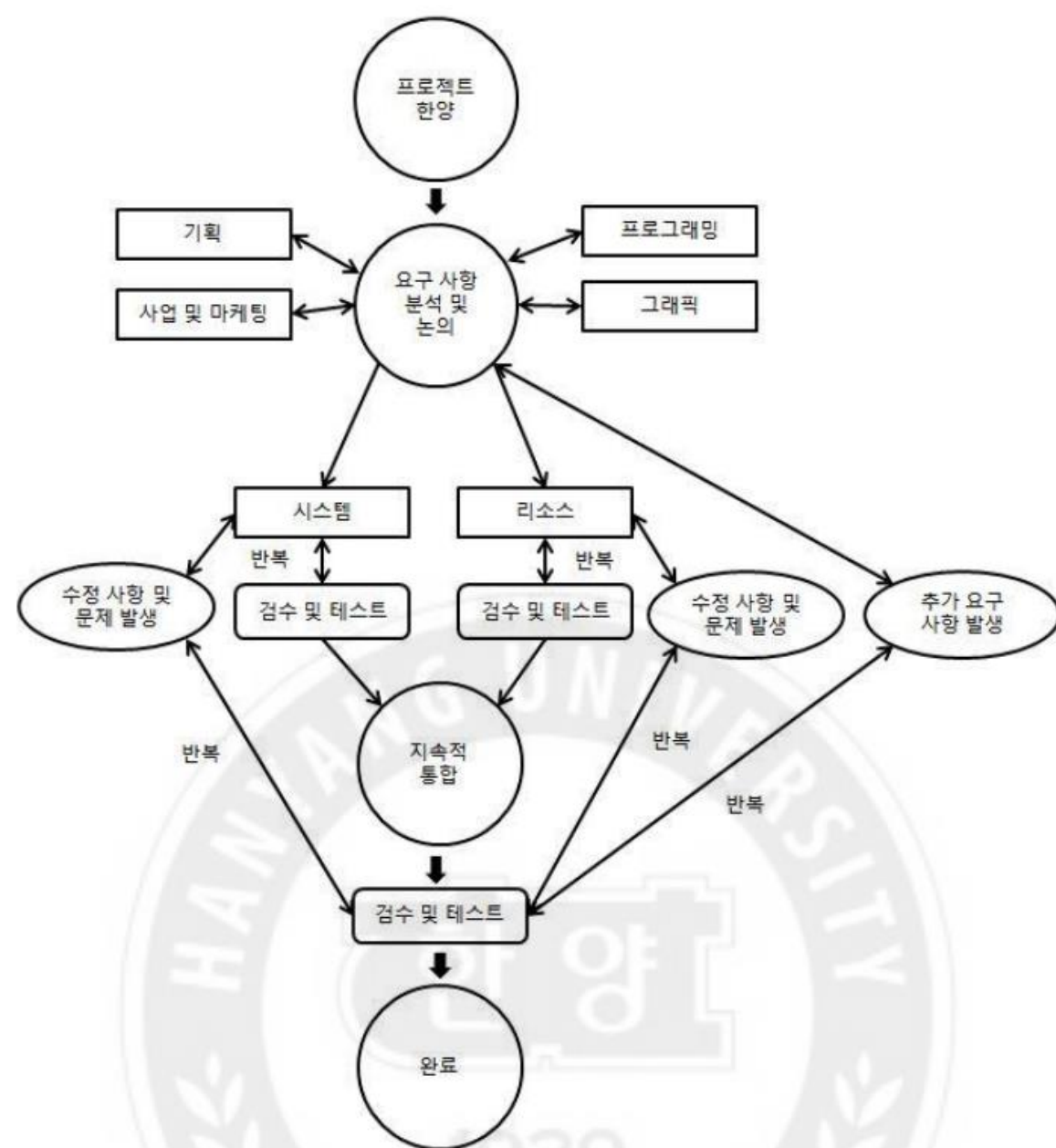
출시 일정, 비즈니스모델, 이벤트, 주요 고객 선정, 마케팅을 위한 리소스 수급 일정, 업데이트 주기 등을 논의

•프로그래밍

주요 시스템, 구현 가능성, 서버 구축, 개발 엔진, 시스템 작업의 개발 일정 등을 논의

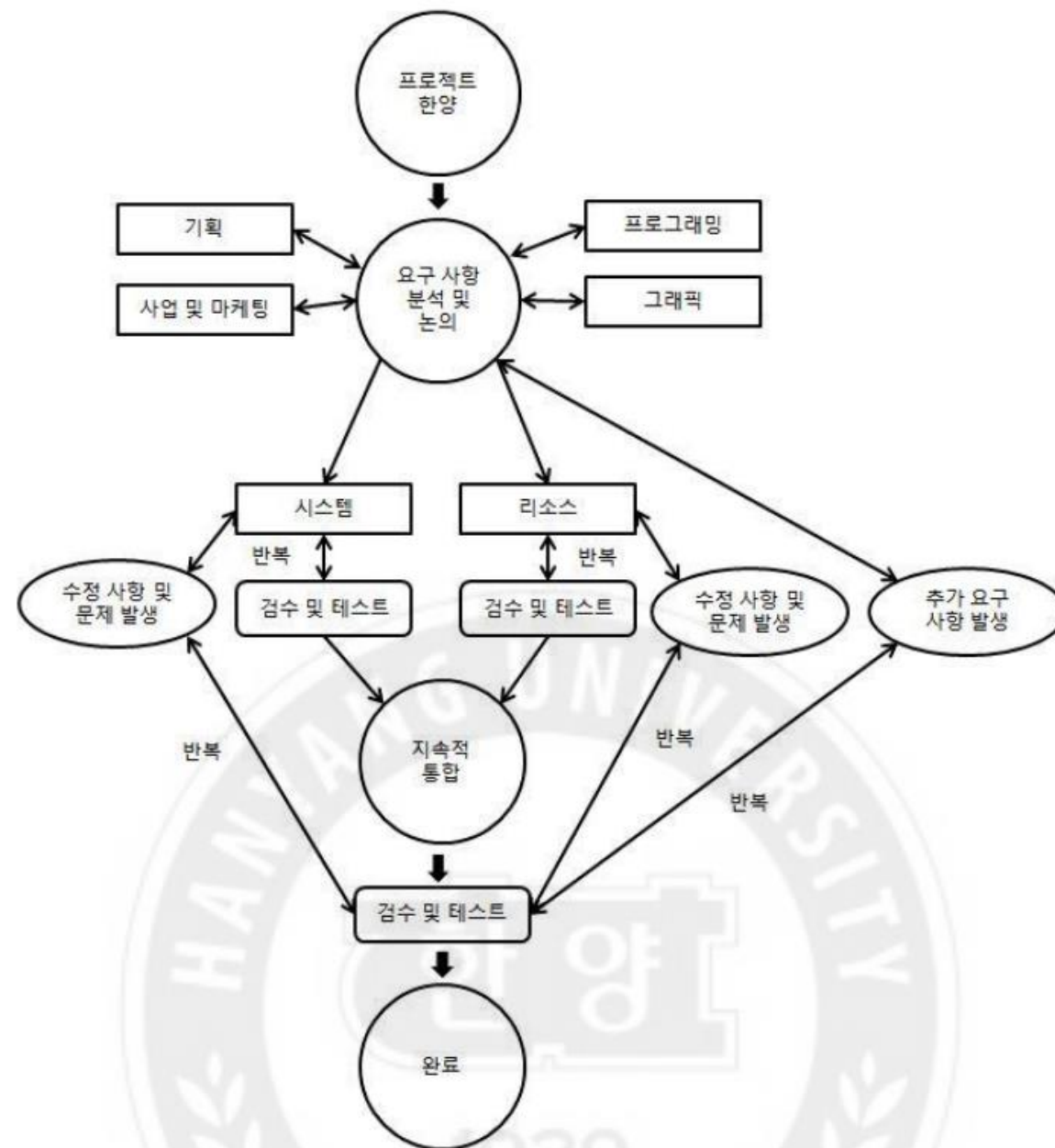
•그래픽

캐릭터의 콘셉트와 수량, 배경의 콘셉트와 수량, 리소스 작업의 개발 일정, 구현 가능성, 렌더러, 개발 엔진 등을 논의



[그림 7] 가상 프로젝트 <한양>의 프로세스 구조도

개발과정



[그림 7] 가상 프로젝트 <한양>의 프로세스 구조도

시스템 및 리소스 개발

•캐릭터

메인 캐릭터는 '캐릭터 리소스 워크플로우'를 통해 제작되며 그 과정은 다음과 같다.
리소스 요청→원화→모델링→외형 체크(검수)→모션→스킬 등록→이펙트→툴 등록→AI 셋팅→리소스 테스트(검수)→효과음→BGM→최종 테스트→완료

•배경 에셋

배경 에셋은 '배경 리소스 워크플로우'를 통해 제작되며 그 과정은 다음과 같다. 가상 프로젝트의 경우 터레인 작업이 없는 관계로 레벨 워크플로우를 적용하지는 않았다. 레벨 워크플로우의 자세한 단계는 4장에서 제시하였다. 리소스 요청→원화→모델링→외형 체크(검수)→툴 등록→모션→이펙트→리소스 테스트(검수)→효과음→BGM→최종 테스트→완료

•메인 시스템

69 - 매칭, 전투, 소셜 등의 메인 시스템은 '클라이언트 개발 워크플로우'를 통해 제작되며 그 과정은 다음과 같다. 개발 요청서→클라이언트 개발→UI 개발→코드리뷰→개발자 테스트→기획 테스트→QA 테스트→완료

•서버

메인 서버의 경우 '서버 개발 워크플로우'를 통해 제작되며 그 과정은 다음과 같다. 개발 요청서→서버 개발→코드리뷰→개발자 테스트→기획 테스트→QA 테스트→완료
프로그래밍 개발의 경우 상호 간의 교차 검증을 위하여 아래 [표 13]와 같이 체크리스트를 만들고 공유한다.

[표 13] 프로그래밍 개발 체크 리스트

No	개발 체크리스트
1	각 프로그램의 크기는 적당하게 분리되었는가?
2	작성자의 정보는 기재되어 있는가?
3	변수가 기재되어 있는가?
4	비슷한 유형을 제작하기 위한 표준 프로그램이 작성되었는가?
5	입력 데이터 또는 전역 변수 등이 제대로 초기화되고 있는가?
6	적절한 주석 및 들여 쓰기로 소스코드의 가독성이 향상되었는가?
7	조건문은 단순화되어 있는가?
8	주석의 서술은 단순화되었는가?
9	코딩 시 소스 코드의 백업 관리는 수행하고 있는가?
10	코딩 표준 및 명명 규칙을 준수하였는가?
11	프로그램과 모듈 간의 주고받는 파라미터가 일치하는가?
12	프로그램의 백업 처리는 하고 있는가?
13	프로그램의 버전 번호는 표기하고 있는가?
14	카운트 제어 루프에서 카운트 값을 강제로 변경하고 있지는 않는가?
15	루프의 시작 값과 종료 값은 올바르게 설정되었는가?

개발과정

- ① 소규모 조직의 경우 초기 요구사항 도출 과정에서 문서화 과정을 최소화 하고 직접대면을 통해 요구사항을 수용한다.
- ② 지속적 통합은 유지하되 인력의 부족으로 상시 테스트가 불가능할 경우 테스트 주기를 지정한다.
- ③ 워크플로우상 리소스생산 단계를 조직 여력에 맞추어 축약한다. 예를 들어 모델링팀과 모션팀이 구별되지 않을 경우 모델링 및 모션으로 통합한다.
- ④ 워크플로우상 3단계 이상 지정된 검수 및 회귀점을 1~2 단계로 축소하되 반복과 점진적 개발의 근간은 유지한다.
- ⑤ 비용이 많이 드는 일정 관리 및 진행 사항 리포트 시스템 구축 보다는 주 단위 및 월 단위 마일스톤 목표를 세우고 완성을 체크한다. 위와 같이 초기 비용을 최소화하여 소규모 인력 구조에 맞는 프로세스 튜닝 과정을 거쳐 적용 가능하다.

실현 가능성

일일퀘스트나 성장 퀘스트처럼 짧은 텀의 미션 혹은 보상을 유도하는 장치,
경쟁, 수익모델, 뽑기, 중독성이 없는 게임을 만들고 싶습니다.

잃을 게 없을 때만 만들 수 있는 게임이라고 생각합니다. 따라서 실현 가능성은 거의 없다고 생각하지만 저도 아직 시작 단계이기에 어떤 보상을 원하기보다 즐겁게 열심히 하고 싶습니다.

최종 목표는 buddy 본 게임+ 워치용 다마고치 buddy 개발입니다.

The background features a light gray textured surface with several large, overlapping abstract shapes in coral, lime green, and orange. White decorative swirls and a cluster of small orange dots are also present. A central white rounded rectangle contains the text.

THANK YOU!