

Asling Vita Game Design Documents



작성 일자: 2024-03-11

작성자: 박천웅

문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-03-11	목차 구성 및 1차 작업
2	박천웅	2024-03-12	세계관 및 스토리 작업
3	박천웅	2024-03-13	아트 및 사운드 작업
4	박천웅	2024-10-24	기술적 세부사항 및 판매 전략

Index

Asling Vita Game Design Documents	1
문서 이력	2
Index	3
1 게임 개요	5
1.1 개요	5
1.2 장르	5
1.3 플랫폼	6
1.4 엔진	6
2 게임 컨셉	7
2.1 기본 컨셉	7
2.2 핵심 메커니즘	8
2.3 게임의 비전	8
3 게임플레이	8
3.1 기본 조작	9
3.2 주요 능력	9
3.3 플레이 스타일	10
3.4 게임플레이 예시	10
4 캐릭터 및 NPC 디자인	11
4.1 Asling Vita(주인공)	11
4.2 중요한 캐릭터	12
4.2.1 The Gray Man A	12
4.2.2 Alex Finn Chronos	13
4.2.3 Inausi Felix	14
4.2.4 Dedic Sign	15
4.2.5 Stabil Imperium	16

4.3	NPC	17
4.3.1	Luis Vita	17
1.1.1	18
4.3.2	Amanda Brown	18
5	스토리 및 세계관	19
5.1	배경	19
5.2	스토리 개요	21
5.3	스토리 전개	21
6	아트 & 사운드	24
6.1	아트 스타일	24
6.2	사운드 디자인	24
6.3	음악	24
7.	기술적 세부사항	26
7.1	엔진 선택 및 활용	26
7.2	플레이어 인터페이스와 UX	26
7.3	기술적인 도전 과제와 해결 방안	26
8.	마케팅 및 배급	27
8.1	SWOT 분석 및 STP 도표	27
8.2	바텔의 분류법 적용 및 타겟층 설정	30
8.3	배급 전략 및 플랫폼 확장	30
8.4	개발 인력 및 마일스톤	31
8.5	마일스톤 계획 및 비용	32
8.6	통합 비용 및 수익 구조 (수정안)	33

1 게임 개요

1.1 개요

- "Asling Vita"는 행복에 대한 질문을 탐구하는 여정으로, 이상한 세계에서의 모험을 통해 플레이어에게 깊은 생각을 전하는 잠입, 퍼즐, 어드벤처 게임입니다.
- 게임의 배경은 이상한 나라의 엘리스¹와 소설 모모²를 현대판타지의 형태로 재구성하였으며, 플레이어는 주인공인 Asling Vita와 함께 행복이란 무엇인가에 대한 답을 찾아 나서야 합니다.
- 사람은 다양한 요인으로부터 행복해질 수 있으며, 그 요인은 사람마다 모두 다를 수 있습니다.
- 무엇보다 사람에게 주어진 시간은 유한하고, 그 속에서 행복한 시간보단 행복하지 않은 시간이 더 길 수도 있습니다.
- 행복이란 무엇인가, 그리고 어떻게 누릴 수 있는 가. 이 유한한 삶 속에서 끝없이 내몰리는 선택지들의 타류속에서 헤엄친 끝에 누구나 행복으로 가는 길을 찾을 수 있을지.
- 어린 아이들에게는 그들과 같은 또래의 아이가 헤쳐나가는 모험을
- 청소년기의 이들에게는 그들이 선택해야할 진로와 꿈사이의 갈등에 대한 고민을
- 어른이 되어버린 이들에게는 스스로를 돌아보는 순간을
- 다양한 연령층에서 다양한 경험을 할 수있도록 6가지의 엔딩을 지닌 모험의 서사를 그려보고자 합니다.

1.2 장르

- 장르는 3D 3인칭 백뷰 시점의 잠입, 퍼즐 어드벤처입니다.
- 주인공을 조작하며 다양한 시간에 관련된 아이템과 능력을 사용하면서 시간관리회사³라는 이상한 공간에 잠입해서 각 구역의 퍼즐들을 풀어, 그들이 감추고 있는 진실을 밝혀나가며 모험을 이어갑니다.

¹ 이상한 나라의 엘리스 : 영국의 작가 루이스 캐럴의 대표 아동 소설, 7살 소녀 앨리스가 토끼굴을 타고 떨어져 도착한 이상한 나라에서 겪는 모험을 그린다.

² 모모 : 1973년 출판된 미하엘 엔데(Michael Ende)의 아동 판타지 소설이자 주인공 소녀의 이름. <시간을 훔치는 도둑과, 그 도둑이 훔쳐간 시간을 찾아주는 한 소녀에 대한 이상한 이야기>란 부제가 그 내용을 잘 요약해준다.

³ 시간관리 회사 : 모모의 시간 도둑에 해당되는 이 게임의 회색인간들이 소속된 회사

1.3 플랫폼

- 기본적으로 PC 사용자를 대상으로 하는 게임을 기획합니다.
- 스토리형 싱글 플레이를 지향하는 게임이기에 콘솔 이식도 고려하고 있습니다.

1.4 엔진

- 언리얼 엔진 5를 이용하여 개발 예정입니다.
- 풍부한 시각적 연출이 용이하고, 기획자가 쉽게 다가가 다루기 상대적으로 용이한 블루프린트 방식의 개발이 가능하여 선택하게 되었습니다.

2 게임 컨셉

2.1 기본 컨셉

- '이상한 나라의 엘리스'와 소설 '모모'를 현대적 판타지로 재해석한 모험 게임입니다.
- 시대상 배경은 2010년 리만브라더스 사태(서브 프라임 모기지사태)로 경제에 큰 충격이 일던 미국입니다.
- 주인공은 이 사태로 경제적 어려움을 겪는 아버지와의 시간이 줄어들어 외로워하는 9살 소녀입니다.
- 아버지가 이토록 바빠진 것은 사실 회색인간이라는 시간을 훔치는 도둑들이 아버지에게 접근하여 제공하는 시간관리 서비스를 받게 만든 결과입니다.
- 이들과 계약하면 계약 당사자는 계약내용과 회색인간의 존재를 잊지만, 그들이 제공한 시간관리 스케줄이 무의식에 지속적으로 전송되어 해당 스케줄에 따라 생활하게 됩니다.
- 그 스케줄에 의해 집중하는 동안 시간의 흐름을 인식하지 못하게되면, 회색인간들은 그 인식에서 박리된 시간을 훔쳐갑니다.
- 이 사실을 알게된 주인공은 아버지를 계약에서 해방시키기 위해 회색인간들이 소속된 시간관리회사 'Chronos Tempus'에 잠입합니다.
- 이곳에서 주인공은 각종 퍼즐들을 풀고 3명의 보스를 쓰러뜨리며 그들이 갖고 있는 시간을 다루는 능력을 계승합니다. 이 과정에서 이 회사가 사실 전 인류의 행복을 갈구했던 한 고대인이 그 뜻을 이루기 위해서 만든 공간임을 알게됩니다.
- 모험의 끝에서 주인공은 최종 보스이자 시간관리회사의 회장인 고대인과 마주하게 됩니다. 그가 내리는 마지막 시련을 클리어한 주인공이 내리는 선택이 이 게임의 엔딩이 될것입니다.
- 이 게임은 주인공이 어떤 순서로 모험을 선택하냐에 따라서 다양한 엔딩과 다양한 답을 내리게 됩니다.

2.2 핵심 메커니즘

- 시간 관리 능력 : 각 보스들이 가지고 있는 '되감기', '일시정지', '시간변속'의 시간 관리 능력을 주인공이 계승하게 됩니다. 이 능력들은 게임의 진행에 따라 얻게되며, 게임 내 다양한 상황에서 활용됩니다.
- 부서 공략 순서 : 게임의 엔딩은 플레이어가 공략하는 부서의 순서에 따라 결정됩니다. 이는 총 6가지의 경우의 수를 가지며, 플레이어의 선택에 따라 다양한 스토리와 엔딩을 경험하게 됩니다.
- 퍼즐 해결 : 각 부서는 1층계에 2개 구역씩 총 3층계 6구역으로 이뤄져있으며, 각 구역에는 퍼즐이 존재합니다. 플레이어는 한 층계의 2개 구역 퍼즐을 모두 해결해야 다음 층계로 넘어갈 수 있습니다.
- 보스 전투: 각 부서의 서장인 보스들과의 전투는 게임의 중요한 부분입니다. 이들은 그들 고유의 능력을 이용하여 다양한 패턴의 공격을 퍼부으며 여러 질문을 던질겁니다. 주인공은 퍼즐을 통해서 알게된 사실들과 그에 대한 생각을 답하면서 이들의 패턴을 피해서 시간을 버팁니다. 일정 시간을 버티게되면 보스들이 자멸하며 그 능력을 주인공이 계승하게됩니다. 최종적으로 모든 능력을 사용하는 최종보스와 같은 형식의 보스전을 벌이며 엔딩을 볼 수 있습니다.

2.3 게임의 비전

- 이 게임의 비전은 '시간'과 '행복'이란 개념을 통해 인간의 삶과 가치, 그리고 선택에 대한 깊은 이해를 제공하는 것입니다. 이 게임은 플레이어에게 시간의 가치를 직접 체험하게 하고, 그들의 선택이 어떻게 결과를 만들어내는지 보여줍니다. 또한, 이 게임은 판타지 모험 서사를 통해 플레이어에게 독특하고 흥미로운 경험을 제공하며, 동시에 그들에게 생각할 거리를 제공합니다.
- 이 게임은 '시간'과 '행복'이라는 보편적인 주제를 통해 다양한 연령대와 문화적 배경을 가진 플레이어들에게 접근할 수 있습니다. 이 게임은 플레이어의 선택에 따라 다양한 엔딩을 경험할 수 있게 하여 재플레이 가치를 높이고, 플레이어가 자신만의 이야기를 만들어나갈 수 있게 합니다.
- 게임을 통해 플레이어는 '행복'이란 무엇인지, '행복한 삶'이란 무엇인지에 대해 탐색하게 됩니다. 이를 통해 플레이어는 자신의 삶과 시간, 그리고 행복에 대해 다시 한번 생각해볼 수 있는 기회를 얻게 됩니다.
- 결국, 이 게임의 비전은 플레이어에게 잊혀지기 쉬운 '시간'의 가치와 '행복'에 대한 깊은 이해를 상기시키고, 그들의 선택이 어떻게 그들의 삶을 형성하는지를 보여주는 것입니다. 이를 통해 플레이어는 자신의 삶과 시간, 그리고 행복에 대해 다시 한번 생각해볼 수 있는 기회를 얻게 됩니다.

3 게임플레이

3.1 기본 조작

- 기본적으로 플레이어는 캐릭터를 전후좌우로 이동시킬 수 있습니다.
- 점프키를 이용하여 일정 이상의 높이의 점프가 가능합니다.
- 특정 키를 이용하여 달리기 상태를 유지할 수 있습니다.
- 특정 키를 이용하여 앉기 상태로 전환이 가능합니다.

3.2 주요 능력

- 제3세계: 모든 시간 관리 능력을 사용하기 위해 필요한 능력으로, 회색인간들과 같은 시간선의 세계를 보여주는 능력입니다. 기본적으로 게임내 전체 시간의 흐름이 느려져, 플레이어 조작 또한 느리게 반응합니다. 다만 카메라의 전환은 속도가 변하지 않아 침착하게 주변 상황을 파악할 수 있습니다. 능력 발동시 게임내 화면 전체적인 색깔 톤이 변하고, 능력 사용 이전에는 안보이던 그림이나 글들이 보이며, 회색인간들이 바라보는 시야 범위를 명확하게 명시해줍니다. 동시에 크로스헤어를 생성해 특정 오브젝트를 조준할 수 있게 합니다.
- 일시정지: 제3세계를 통해서 선택한 생물체가 아닌 오브젝트에 한해서 해당 위치에 현재 모습 그대로 일정시간 동안 고정시킵니다.
- 되감기: 제3세계를 통해서 선택한 생물체가 아닌 오브젝트에 한해서 이전 행동을 거꾸로 타고 움직이게 합니다. 예시로 하늘에서 떨어지는 공은 그 떨어지던 궤도 그대로 다시 올라갑니다. 미끄럼 타고 내려오던 공은 다시 미끄럼을 타고 도로 올라갑니다. 충격에 부서지는 벽은 다시 조립되어 복원됩니다. 이것은 일정시간동안 되돌아 감으로 해당 시간을 다 되돌아간다면 원래 행동을 이어서 합니다. 되돌아가는 중간에 무언가 부딪치면 꺾침을 방지하기 위해서 능력이 자동 해제됩니다.
- 시간변속: 제3세계를 통해서 선택한 생물체가 아닌 오브젝트에 한하여 움직임을 가속하거나 감속합니다. 때문에 아예 정지되어있던 오브젝트에는 능력을 사용해도 아무런 변화가 없습니다.

3.3 플레이 스타일

- 플레이어는 주인공을 조종하여 다양한 퍼즐을 해결하고, 중간보스를 쓰러뜨리며 게임을 진행합니다.
- 플레이어는 각 부서의 순서를 선택하여 공략하며, 이에 따라 게임의 스토리와 엔딩이 결정됩니다.
- 플레이어는 주인공의 시간 관리 능력을 활용하여 게임의 다양한 상황을 해결합니다.

3.4 게임플레이 예시

- 주인공은 회색인간들이 아버지에게 접근한 것을 발견하고, 그들이 소속된 '크로노스 템푸스'에 잠입합니다. 이 과정에서 플레이어는 주인공을 조종하여 다양한 장애물을 피하고, 회색인간들을 피해 회사에 잠입해야 합니다.
- 잠입한 후, 플레이어는 각 부서의 구역에서 퍼즐을 발견합니다. 이 퍼즐들은 각각 다른 시간 관리 능력을 필요로 하며, 플레이어는 이 퍼즐들을 해결하여 주인공이 시간을 다루는 능력을 얻게 됩니다.
- 플레이어는 얻은 시간 관리 능력을 활용하여 게임 내 다양한 상황을 해결합니다. 예를 들어, 일시정지 능력을 사용하여 움직이는 플랫폼을 정지시키거나, 되감기 능력을 사용하여 부서진 다리를 복원하는 등의 상황이 있을 수 있습니다.
- 각 부서의 서장인 중간보스와의 전투는 게임의 핵심 부분입니다. 플레이어는 주인공을 조종하여 이들과 대결하고, 이들을 쓰러뜨려야 합니다. 이들을 쓰러뜨리면 주인공은 그들이 갖고 있는 시간을 다루는 능력을 계승하게 됩니다.
- 게임의 마지막 부분에서 플레이어는 주인공을 조종하여 최종 보스인 고대인과 마주하게 됩니다. 이 때, 플레이어는 주인공이 얻은 모든 시간 관리 능력을 활용하여 고대인이 내리는 마지막 시련을 클리어해야 합니다. 이 시련을 클리어한 후, 주인공이 내리는 선택이 게임의 엔딩을 결정합니다.

4 캐릭터 및 NPC 디자인

4.1 Asling Vita(주인공)



- 주인공 역할을 맡은 9살 소녀입니다.
- 성격은 조용하고 내성적인 편이지만 고집이 강하고 추진력이 좋습니다.
- 키와 몸무게는 각각 125cm, 23 kg으로 살짝 왜소한 편입니다.
- 어릴 적 어머니와 사별하고 아버지와 함께 작은 마을에 살고 있습니다.
- 아버지를 무척 사랑하지만, 요즘 정신없이 바쁜 아버지 덕분에 함께 있는 시간이 적어져서 매우 의기소침해져 있습니다.

4.2 중요한 캐릭터

- 게임내 등장하는 주요 적성채 캐릭터 들입니다.

4.2.1 The Gray Man A



- 튜토리얼에서 처음으로 주인공에게 접근하는 시간관리 회사의 영업사원입니다.
- 정식 직위는 Time Planner로 이름 그대로 사람의 시간을 설계, 관리 감독해주는 직업입니다.
- 무척 신사적인 말투와 상대방을 존중하려는 단어를 선택하곤 하지만 근본적으로 인간을 멸시하며 하찮게 보는 선민사상을 갖고 있습니다. 또한 무척이나 급발진을 쉽게 하는 다혈질이기도 합니다.
- 그는 본인을 무척 뛰어난 영업맨으로 생각하고 있지만, 현실은 절박한 인간 몇몇들과 운 좋게 계약을 하여 간신히 할당량을 채우고 있는 사원으로. 할달량에 쫓기며 예민한 상태입니다.
- 주인공과 만나기 이전 자신과 계약한 인간 중 몇몇이 본래 예측했던 시기보다 일찍 사망하여 추가적인 계약을 위해서 이리저리 뛰어다니던 중, 주인공의 아버지로부터 생각보다 적은 양의 시간 결정만을 채취함에 이상함을 느끼고 주인공에게 접근하게 됩니다.
- 튜토리얼에서 사망하여 주인공에게 본인이 갖고 있는 스마트 워치를 제공하는 적성 개체입니다.

4.2.2 Alex Finn Chronos



- 시간관리 회사 크로노스 템푸스의 창시자이자 모든 회색인간들의 창조자인 사장님입니다.
- 약 3000년의 시간을 살아온 고대 그리스 인으로, 전도 유망한 철학자였습니다.
- 인류 전체의 항구적인 행복을 추구하던 그는 행복과 불행의 조건과 비합리적인 인간성에 크게 실망하게 됩니다.
- 동시에 행복이란 진리에 도달하는데 절대적인 시간이 부족하다고 여기게된 그는 이전 자신이 은혜를 배풀었던 지인들로 하여금 조금씩 그들의 시간을 나눠 받아 이를 해결하고자 했습니다.
- 그러나 강한 반발과 함께 역으로 목숨까지 위협받게된 그는 강한 인간 불신과 함께 인간은 구조적으로 자체적인 회생이 불가능하며, 비합리적으로 시간을 낭비하여 자멸하는 저열한 종족이라는 극단적 결론에 이르게 됩니다.
- 결국 자신이 희생하여 철저한 통제로 인간 본인의 능력과 자본, 나아가 전반적인 인류의 발전을 이루는 가운데 그들이 낭비하는 시간들이 없도록 조율하며, 그 여유분을 자신에게 쏟음으로서 수명을 늘리게 됩니다.
- 그는 시간에 대한 깨달음을 통하여 3가지의 능력을 개화하였고, 해당 능력들을 기반으로 최초의 회색인간 3인을 만들고, 이들로 하여금 각 부서와 역할을 맡아 회사를 운용하게 했습니다.

- 기본적으로 본체는 회사의 지하에서 계속 잠들어 있으며, 그의 의식은 쪼개져 최초의 3인에게 깃들어 회사를 운용합니다.
- 쪼개진 의식들은 각각 그의 청년기, 중년기, 노년기에 해당하는 자아들로 인간에게 가장 우호적인 청년기는 영업부서의 장에게, 행복을 계속해서 연구하던 중년기는 연구부서의 장에게, 인간 불신과 강력한 통제의 필요성을 느낀 노년기는 기획부서의 장에게 깃들게 됩니다.

4.2.3 Inausi Felix



- 크로노스 템푸스 연구개발 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 그는 본격적으로 인간의 행복을 연구하던 사장의 중년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 한가지의 물두하면 주변을 잘 알아차리지 못하며, 집중이 깨질 때 무척이나 예민하게 반응합니다.
- 자신의 주장에 대한 고집이 상당하고, 이를 받아드리지 못하는 대상들을 무식하다 생각하는 끈대기질이 강합니다.
- 그는 시간을 되돌리는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간이 행복을 느끼는 시점과 불행을 느끼는 시점을 알아내기 위한 시뮬레이션을 끝없이 반복하며 돌리고 있습니다.

- 그의 주요 사상은 다음과 같습니다.
 - 행복은 식물의 성장과도 비슷하다.
 - 최소율의 법칙을 따르기 때문이다.
 - 인간은 행복을 이루기 위한 다른 모든 요소들이 충족되더라도 단 하나의 요소가 최소치를 넘지 못하면 불행하다 느낀다.
 - 가장 악질 적인건 그 행복을 구성하는 요소마저 다른 사람들과 교류할수록 계속 늘어난다는 점.
 - 행복한 모습은 비슷하지만, 불행은 저마다 다른 모습인 이유
 - 선택과 집중, 행복의 필요 요건의 최소화야 말로 행복해질 수 있는 길이다.

4.2.4 Dedic Sign



- 크로노스 템푸스 인사영업 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 가장 인간에게 우호적이었던 사장의 청년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 무척 온화한 말투와 신사다운 침착함으로 상대를 대합니다.

- 그러나 동시에 인간이 아닌 회색인간들에 대해서는 무척이나 냉정한 모습을 보입니다.
- 그는 시간을 정지시키는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간으로부터 박리된 시간을 결정화 시켜 회사로 들여오는 역할을 하고 있습니다.
- 인간의 의식은 집중을 할 때 흘러가는 시간에 대한 인식부조화 상태에 빠집니다.
- 이때 시간정지의 권능을 통해서 인간의 의식으로부터 박리된 시간의 일부를 결정화 시키는 것입니다.
- 때문의 그는 인간과의 계약을 통해서 그들에게 철저한 집중의 시간을 설계해주며, 잦은 집중을 하도록 유도하여 그들의 성장과 발전을 돕습니다.
- 그는 본인이 인간에게 매우 도움이 되는 존재라고 생각하고 있으며 이에 큰 자부심을 느끼고 있습니다.
- 때문에 그는 주인공에게 가장 우호적인 존재이며, 유일하게 첫 대면에서 이대로 집으로 돌아간다는 선택할시 그대로 보내주는 보스가 될 것입니다. 물론 첫 탐색 구역으로 인사팀을 골랐을 때만입니다.

4.2.5 Stabil Imperium



- 크로노스 템푸스 기획재정 부서의 장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 인간 불신과 강한 통제의 효과를 맹신하던 사장의 노년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 인간으로서의 감정은 거의 매말라 있으며, 기계적인 성격을 갖추고 있습니다.
- 효율성과 최적화를 중시하며, 권위적이고 광기어린 카리스마가 공존합니다.

- 기획재정 부서에서는 회사내 모든 회색인간들의 실적 관리와 이에 대한 평가를 인사영업 부서에 내려 주는 역할을 하고 있습니다.
- 동시에 인사영업 부서로부터 들어온 시간 결정들을 필요한 부서로 전달하며, 그 일부를 사장실로 전달 하는 역할을 하고 있습니다.
- 그는 시간의 속도를 조절하는 권능을 통해, 가속과 감속의 현상을 일으킬 수 있습니다.
- 이를 통해서 모든 일들이 원활하게 돌아갈 수 있도록 모든 복잡한 자원 분배의 현장들의 속도를 일일이 체크하며 변주를 넣어 운용합니다.
- 그의 부서는 철저한 상명 하복으로 돌아가며, 그의 계획에서 벗어나는 자는 가차 없이 폐기합니다.

4.3 NPC

- 게임내 언급만 되거나 스토리 진행에서만 간략하게 등장하는 등장인물들입니다.

4.3.1 Luis Vita



- 주인공의 아버지입니다.
- 미국에 거주하는 40대 남성으로, 은행에서 리스크 관리자로 일하고 있습니다.

- 그는 서브프라임 모기지 사태에 의해 흔들리는 경제 상황과, 밀려드는 업무의 압박 속에서도 딸을 위한 마음으로 버텨내는 가장입니다.
- 그는 미래의 행복을 위해 시간관리 회사로부터 시간관리 계약을 맺었으며, 이로 인하여 대다수의 시간은 그들의 설계 대로 행동해야하는 인간이 되었습니다.
- 그는 무척 성실하고 근면한 성격이며, 아내와 사별한지 5년이 지났지만 재혼은 생각도 않는 순정남입니다.

4.3.2 Amanda Brown



- 주인공 옆집에 사는 영국계 미국인인 노부인입니다.
- 업무로 아이 돌볼 시간이 없어진 아버지의 부탁으로 주인공이 7살때부터 돌보미 역할을 도맡아 했습니다.
- 아이를 싫어하는 편으로 고집이 세고 무척 엄격하며 숙녀다운 모습을 강조합니다.
- 주인공에게 숙녀로서의 교양과 우아한 여유를 교육한 사람입니다.

5 스토리 및 세계관

5.1 배경

- 기원전 미케네 문명에 속한 한 현자가 있었습니다. 그는 인간을 너무나 사랑했으며 모두가 행복했으면 좋겠다는 생각을 갖고 있었습니다. 그러나 행복이란 감정은 그 어떤 감정들 보다는 종잡을 수 가 없는 아주 어려운 개념이었습니다. 행복이란 것은 사람마다 모두 다른 요인을 갖는 듯하면서도 사람끼리 교류할때 마다 그 요인이 전염되는 이상한 특성이 있었습니다. 하물며 행복을 구성하는 요인들은 마치 식물의 성장과도 같이 최소율의 법칙을 따르고 있어, 다른 모든 요인들이 충족되어도 하나의 요인이 결핍 되면 불행하다 느끼게 되어버리죠. 이를 증명하듯 사람의 절대적인 숫자가 적고 사람들과의 교류가 적은 시골에서 사람들이 밀집된 도시보다 더 행복하다 느끼는 이들이 많았고, 행복하다고 말하는 사람들의 모습들은 비슷하지만 불행하다고 생각하는 이들은 모습도 요인도 너무나도 다양했습니다.
- 현자는 그 어려움 속에서도 모든 인간이 다 같이 행복할 수 있는 길을 모색했습니다. 그는 행복을 연구하기 위해서 사람의 삶을, 생명을 연구하기 시작했습니다. 그 끝에서 그는 시간이라는 개념의 진리에 도달하게 됩니다. 인간의 생명이란 결국 세계가 인간에게 주어진 시간으로 이루어진 작품이었다는 진리는 그에게 큰 깨달음을 주었으며, 그는 이로 말미암에 3가지의 권능을 익히게 되었습니다. 비록 이미 생명체에 깃든 시간을 다룰 수는 없었지만, 스스로의 자아를 통해서 시간을 인식할 능력이 부족한 무생물들의 시간은 그의 마음대로 다룰 수 있었습니다. 그는 이 권능을 통해서 행복을 지속하여 연구하고자 했으나... 시간의 진리를 깨우치는데 너무 많은 시간이 들고 말았습니다. 그에게 인간으로서 남은 시간이 얼마 남지 않은 것입니다.
- 행복에 대한 연구는 아직 갈피를 못잡고 있습니다. 하나 못에 일말의 가능성의 자락이라도 얻었다면 늦게나마 제자를 들여서 맥을 잇게 하겠지만, 그렇지 못한 상황에 현자는 극단적인 결론을 내리고 말았습니다. 평소 자신의 지식과 권능으로 도움을준 지인들로부터 현자가 생각할 때 너무나 허무하게 낭비되는 시간의 일부만을 받아내어 수명을 연장하는 방법이었죠. 현자는 당연스럽게 자신의 은혜를 갚을 것이라 여기고 지인들에게 직접 다가갔습니다. 그러나 시간에 대한 개념조차 완벽하게 정립이 되지 않았던 시절, 현자의 제안은 그들의 수명(시간)을 강탈해 가겠다는 소리로 밖에 들리지 않았습니다. 그 순간부터 현자는 현자가 아닌 악마가 되었고. 사람들은 두려워하며 그를 추방하려 들었습니다.

- 그런 인간들의 행태에 너무나 큰 배신감이 든 현자는 이내 그들의 어리석음과 무지함을 이해했습니다. 그가 인간을 너무나 사랑했기 때문이었죠. 그러나 그것과는 별개로 인간과 그 수준에 대한 실망감은 지대했습니다. 어쩌면 그는 이순간부터 스스로를 인간이되 인간이 아닌존재라고 판단했을지도 모릅니다. 그는 자발적으로 인간들로부터 벗어나 시간의 권능을 이용해서 인간들이 인식할 수 없는 시간선으로 떠났습니다. 그는 결국 전 인류의 행복을 위해선 단 한 명의 위대한 자가 진리를 깨달아 이를 배품으로 완성된다는 결론에 이릅니다. 그는 스스로 만이 그 위대한 자가 될 수 있다고 여긴 그는 스스로의 자아를 쪼개어 3개체를 창조했습니다. 본체는 수면을 통하여 시간의 소모를 극도로 줄이고, 그를 대신하여 그에게 시간을 보내주며 영구적으로 인류의 행복을 연구할 대행자들을 창조한 것입니다. 시간관리회사 Chronos Tempus의 탄생이었습니다.
- 이들은 인간의 인식 너머의 시간선에서 인간의 무의식을 조작하면서 끝없이 활동하고 연구했습니다. 수십 수천의 나라가 생성되었다 사라지고, 거대한 제국이 들어섰다 스러지고, 세계의 범위가 행성단위로 넓어지며 거대한 전쟁이 벌어지는 시기를 지나, 겉으로나마 평화가 유지되는 듯한 시대가 올때까지도 계속해서 말이죠.
- 이윽고 리만 브라더스 사태로 인하여 가정 형편이 힘들어진 편부 가장에게 시간관리자가 접근해옴으로써 한 9살 소녀의 모험이 시작될 때 까지도 계속해서 이어져 왔습니다.

5.2 스토리 개요

- 스토리는 회색인간들에 의해서 아버지와 시간을 빼앗긴 9살 소녀, Asling Vita(애칭 에이시)가 그들의 존재와 아버지의 계약에 관하여 알게되면서 시작합니다.
- 주인공의 아버지와 계약한 회색인간은, 딸에 대한 사랑과 걱정으로 예상했던 만큼의 시간 효율이 나오지 않는 주인공의 아버지에 의해서 실적 압박을 받게 됩니다. 해고(폐기)되기 싫었던 그는 원인으로 추정되는 주인공과 접촉하여 담판지으려는 과감한 선택을 내립니다.
- 그러나 결과적으로 자신에게 주어진 시간내로 주인공을 처리하지 못한 회색인간은 그자리에서 소멸하고, 그가 가진 시간관리 회사의 보안단말(스마트 워치)을 손에 넣게된 소녀는 이 모든 일의 원흉이 된 아버지의 계약서를 찾아 파기하겠다는 생각으로 직접 시간관리 회사에 잠입하기로 결심합니다.
- 소녀는 보안단말을 통해 일반적으로 인식하지 못하는 회색인간을 따라 그들의 회사로 진입합니다.
- 보안 절차로 형성된 각종 퍼즐들을 통과하고, 회사를 만든 최초의 시간생명체 3인이 관장하는 연구개발 부서, 인사영업부서, 기획재정부서를 돌아다니며 아버지의 계약서를 찾아 헤메입니다.
- 그 과정에서 소녀는 이 인간의 시간을 착취하는 괴물로 보였던 회색인간들의 정체가 모든 인간을 행복하게 만들고 싶다는 한 인간의 소망에서 만들어진 거대한 결과물임을 알게됩니다.
- 모든 최초의 시간생명체들이 소녀의 저력과 어린아이로서 갖고 있는 순수한 답변에 자멸하고 잠들어있던 모든 회색인간들의 창조주가 깨어납니다.
- 과연 시간관리 회사를 모험한 끝에 알게된 진실들과, 행복이란 무엇인지 고민한 소녀가 이미 그 전처를 밟아 스스로 답을 내린 고대인의 질문에 어떤 답을 내리게 될까요?

5.3 스토리 전개

5.3.1 집(튜토리얼1)

- 주말, 아버지와 함께 놀러가기로 했던 주인공은 급한 연락을 받고 일하러 나서는 아버지를 배웅해 줍니다.
- 아버지의 연락을 받고 예기치 못하게 돌보는 시간을 갖게된 옆집 아만다씨는 슬쩍 아이의 상태만 확인하고 간단한 먹거리를 건내준 뒤 잔소리를 퍼붓다 이내 본인의 집으로 돌아가버립니다.
- 혼자가되어 멍하니 거실에 앉아있던 그녀에게 회색인간이 집에 찾아옵니다.
- 회색인간은 본인을 시간관리회사에 소속된 TimePlanner라고 소개하며, 본인과 계약한 아버지가 주인공 때문에 주어진 할당량을 소화하지 못하고 있다면서 조곤조곤 이야기합니다.
- 이윽고 주인공에게 자신의 또다른 고객이 되는길을 제시하며, 이로 인하여 아버지의 부담이 얼마나 주는지, 해당 계약을 통해서 주인공이 미래에 얼마나 훌륭하고 행복한 삶을 살게 될 수

있는지 설득하고자 합니다.

- 그러나 주인공이 이를 거부하자 직접 제거하려고 덤벼듭니다.
- 그러나 좁은 집이라는 잘 아는 공간에 작은 몸뚱이를 가진 주인공은 쉽게 잡혀주지 않았고, 본인의 시간이 모두 떨어진 회색인간은 그대로 소멸해버립니다.
- 소멸한 회색인간으로부터 보안단말(스마트 워치)를 획득하게된 소녀에게 시간관리 회사에 새로 단말 등록을 하라고 표시하는 단말기의 네비게이션 기능이 켜지면서 다음 챕터로 넘어갑니다.

5.3.2 골목길(튜토리얼2)

- 이곳에서 소녀는 보안단말을 통해 얻게되는 가장 기초적인 능력인 제3세계를 사용하는 방법을 익히게 됩니다.
- 네비게이션이 가르키는 방향에 따라서 집에서 멀리 떨어진 도심지까지 홀로 나오게된 소녀는 제3세계를 이용하여 현실 인간의 인식에서 벗어나 활동하는 회색인간들을 볼 수 있게 되었습니다. 그를 따라서 미로 같이 얽힌 골목길을 미행하게됩니다.
- 골목길은 여기저기 드문드문 쓰레기들이 버려져있고, 벽에는 그래피티인지 낙서인지 알수 없는 그림들이 그려져 있었습니다. 소녀는 제3세계를 이용해 회색인간의 시야범위를 파악하고 그를 피하여 얽매물들을 찾아 숨으며 천천히 회색인간을 쫓습니다.
- 최종적으로 막다른 골목길에서 그들의 회사로 향하는 포탈을 발견할 때 까지 말이죠.

5.3.3 포탈홀(튜토리얼3)

- 이곳은 게임에서 마주하게될 퍼즐형 기믹의 튜토리얼을 익히게 됩니다.
- 미등록 단말기로부터 잘못된 경로의 접근을 인지한 포탈은 주인공을 버려진 시간선의 포탈홀로 이동 격리시켜버립니다.
- 자신의 시간(생명)을 일부 지불함으로서 단말기의 주인으로 새로 등록을 할 수 있게된 소녀는 단말기에 수록된 보안절차에 따라서 사용되는 시간선의 포탈홀과 시간선 조율을 하나 둘씩 풀어나가게 됩니다.
- 하나의 퍼즐이 풀릴때마다, 조명과 소리, 시스템이 사용되는 시간선의 포탈홀에 동조되며 이내 완벽하게 본래 접근해야할 공간에 닿은 소녀는 수 많은 회색인간들의 시야를 피해 조심스럽게 로비로 향하게 됩니다.

5.3.4 로비 및 부서

- 이곳에서는 엔딩 분기에 해당하는 모험 순서를 정할 수 있습니다.
- 부서는 총 3곳으로 각각 연구개발부서, 인사영업부서, 기획재정부서가 존재합니다.
- 연구개발부서는 인간의 행복을 연구하며 누구나 행복 할 수 있는 궁극의 삶을 찾고 있습니다.

이 부서를 선택하게되면 소녀는 행복이란 무엇인지, 행복을 위해선 무엇을 해야하는지에 대한 질문과 답을 내리게 됩니다.

- 인사영업부서는 현실에 파견되어 인간과 계약을 맺거나 그들의 정보를 수집하고 계약을 통한 시간을 추출해서 가져오기, 가져온 시간을 회색인간들이 사용하기 편하게 가공하기, 가공된 결정을 이용해서 새로운 회색인간을 고용(생산)하거나 해고(폐기)하는 역할을 맡고 있습니다.
- 이곳에서 소녀는 시간과 삶이란 무엇인지, 스스로 인식하지 못하고 흘러버리는 시간이 얼마나 많은 건지, 시간 낭비가 뜻하는 바가 무엇인지에 대해 질문과 답을 내리게 됩니다.
- 기획재정부서는 인사영업부서로부터 받은 시간 결정들을 그 형태(나이, 인종, 성별)에 따라 용도를 분류하여 저장합니다. 동시에 모든 부서에서 사용할 예산에 따라서 필요한 만큼 실시간으로 분배하며 예결산의 추이와 모든 회색인간들의 실적 데이터를 관리감독합니다.
- 이곳에서 소녀는 다수가 한 몸처럼 움직일 때 만들어 낼 수 있는 효율과 말살되는 개체별 특성을 경험하게 됩니다. 철저하게 계획대로 통제되는 상황이 만들어내는 가능성과 한계속에서 어린아이로서는 이해할 수 없는 어른의 세계를 느끼며 관찰 하게됩니다.
- 모든 부서를 돌아보며 결국 계약을 파기하기 위해서는 계약의 당사자인 이 회사의 회장의 승인이 있어야만 가능한 사실을 소녀는 깨닫고 맙니다.

5.3.5 회장실

- 3개의 부서를 돌면서 그들의 시간관리 능력을 계승받은 소녀는 그들이 추구하던 사상과 그들이 벌이던 행위의 당위성을 이해하진 못하더라도 어렵פות이 알게 되었습니다.
- 그 끝에서 내린 답을 곱씹으며 로비중앙에 어느사이 활성화된 승강기를 타고 지하에 위치한 회장실로 향합니다.
- 이미 회사는 제 기능을 상실했지만 최종적인 회장이 마음만 먹는다면 얼마든지 다시 재건될 것입니다.
- 이윽고 오랜 잠에서 깨어난 회장을 마주한 주인공은 자신이 내린 답을 통해서 회장과의 마지막 결전에서 살아남으려 애쓰게 됩니다.
- 회장마저 주어진 시간을 모두 소모해 소멸한 끝에서, 소녀는 어떤 선택을 내리게될까요?

6 아트 & 사운드

6.1 아트 스타일

- 전체적으로 현대판 이상한 나라의 엘리스와 같은 느낌을 주는 것이 목표입니다.
- 때문에 시간관리 회사의 디자인은 기본적으로 미래 과학 기술의 느낌을 나도록 디자인합니다.
- 어린 아이의 시점으로 볼 때 어른들이 사는 세상에 대한 딱딱함, 인간미 없음, 바쁨, 절제됨 등 이질적인 곳에서 오는 공포심을 부각하고자 합니다.
- 때문에 회사 곳곳의 기본적인 베이스는 회색과 메탈릭 계열의 텍스처를 이용해서 무감각하고 기계적인 인상을 주고자 합니다.
- 동시에 현실보다 더 현실과 같은 이형의 존재들로부터 불쾌한 골짜기를 형성하여 본능적인 거부감을 일게 만들고자 합니다. 초현실주의를 이용한 회색인간들의 디자인을 원합니다.

6.2 사운드 디자인

- 기본적으로 움직이는 속도에 따라서, 체형과 무게에 따라서 발자국 소리가 들리는 것이 특징이 될것일 것.
- 맵이 거대하고 대칭적인 공간이 곳곳에 있을 때, 소리가 뻗어나가지 못하고 웅성이듯 울리는 연출을 주어 빈 공간 속에서의 답답함을 일깨웁니다.
- 혼자 중얼거리며 이동하는 회색인간들의 백색소음을 통해서 바쁜 현대사회의 일면을 나타내고자 합니다.
- 시간관리 회사의 내부는 끝없이 작동하는 각종 기계들의 소리가 알게 그러나 끈질기게 플레이어 귓가를 맴돌것입니다.

6.3 음악

- 시간이 흘러가는 것을 인식하기 쉽도록 기본적인 배경음에는 드럼의 비트박자를 빠르게 가져가는 형태로 긴장감을 주고자 합니다.
- 어린아이에 불과한 소녀의 시점에서 어른들이 가득한 공간에 들어서는 느낌에 맞게 살짝 어둡고 신비스

Asling Vita Game Design Document

러운 풍의 음악을 배경으로 하여 어린아이가 가지는 어른에 대한 공포와 동경을 섞어내고 싶습니다.

- 때문에 주요 장르는 Drill과 Trap 풍의 음악 스타일을 가져갈 것 같습니다.

idx	주요 상황	샘플곡
1	튜토리얼 - 집	 https://youtu.be/f_8gFGqBYUg
2	튜토리얼 - 술래잡기	 https://youtu.be/DycOODsgiCg
3	골목길	 https://youtu.be/R5faFtsWvkU
4	포탈홀	 https://youtu.be/gGypMNJLNpk
5	인사영업부	 https://youtu.be/6twWqcKUilc
6	연구개발부	 https://youtu.be/fjwH_GyAAiU
7	기획재정부	 https://youtu.be/UkhItc3SOkA
8	보안등급 3단계	 https://youtu.be/DAE8DmairWw
9	최종 보스전	 https://youtu.be/OjPEnlXr6bk
10	굿 엔딩	 https://youtu.be/JW9Sk5UnxPY

7. 기술적 세부사항

7.1 엔진 선택 및 활용

- **언리얼 엔진 5 활용:** 언리얼 엔진 5는 고도화된 그래픽 처리와 물리 엔진을 통해 현실적인 시간 조작 효과를 구현하는 데 유리하다. 이 게임에서는 언리얼의 '나나이트'와 '루멘' 기술을 활용해, 복잡한 시간 변속과 회귀 효과를 자연스럽게 표현한다. 블루프린트를 사용한 빠른 프로토타이핑을 통해 기획 변경 사항을 유연하게 반영할 수 있다.
- **UI 연동:** 스마트 워치를 중심으로 한 Diegetic UI는 언리얼의 UMG(언리얼 모션 그래픽) 시스템을 이용해 개발된다. 이를 통해 HUD와 미니맵, 생명력 및 스킬 상태 표시 등을 자연스럽게 표현할 예정이다([Asling Vita UXUI Design...](#)).

7.2 플레이어 인터페이스와 UX

- **스마트 워치 인터페이스:** UX/UI 문서에서 정의된 스마트 워치 기반의 UI를 반영해, 주요 정보(생명력, 스킬 사용 상태, 미니맵 등)가 플레이어의 몰입을 방해하지 않도록 디자인한다([Asling Vita UXUI Design...](#)). 게임 초반에는 HUD를 최소화하여 플레이어가 게임에 몰입하도록 하고, 스마트 워치를 얻은 후에만 HUD가 활성화된다.
- **Diegetic UI 적용:** 게임 내의 모든 UI 요소를 실제 게임 세계의 일부처럼 인식하도록 설계해 몰입감을 높인다. 예를 들어, 스킬 사용 시 스마트 워치 화면이 변화하고, 스킬 사용 중에는 HUD가 자동으로 조정되어 필요한 정보만 제공된다.

7.3 기술적인 도전 과제와 해결 방안

- **시간 조작 기능 최적화:** 언리얼의 'Chaos Physics'를 이용해 시간 회귀 및 가속/감속 시 물리 상호작용을 기록하고 복원하는 시스템을 구현한다. 각 오브젝트의 상태 변화를 시간 단위로 기록하며, 플레이어와 상호작용한 오브젝트에 대해서만 세밀하게 기록해 메모리 사용을 줄인다.
- **비선형 스토리 구현:** 스토리 전개에 따라 환경 변화와 NPC의 반응을 실시간으로 조정하는 시스템을 개발할 예정이다. 상태 기반 스크립팅을 통해 플레이어의 선택에 따라 이벤트가 변화하며, 엔딩 분기를 보다 자연스럽게 연결할 수 있다.
- **성능 최적화 전략:** UMG와 HUD의 최적화를 통해 게임 내 렌더링 부하를 줄이고, 스마트 워치 UI와 스킬 효과의 애니메이션을 최적화하여 다양한 기기에서도 원활한 플레이가 가능하도록 조정한다.

8. 마케팅 및 배급

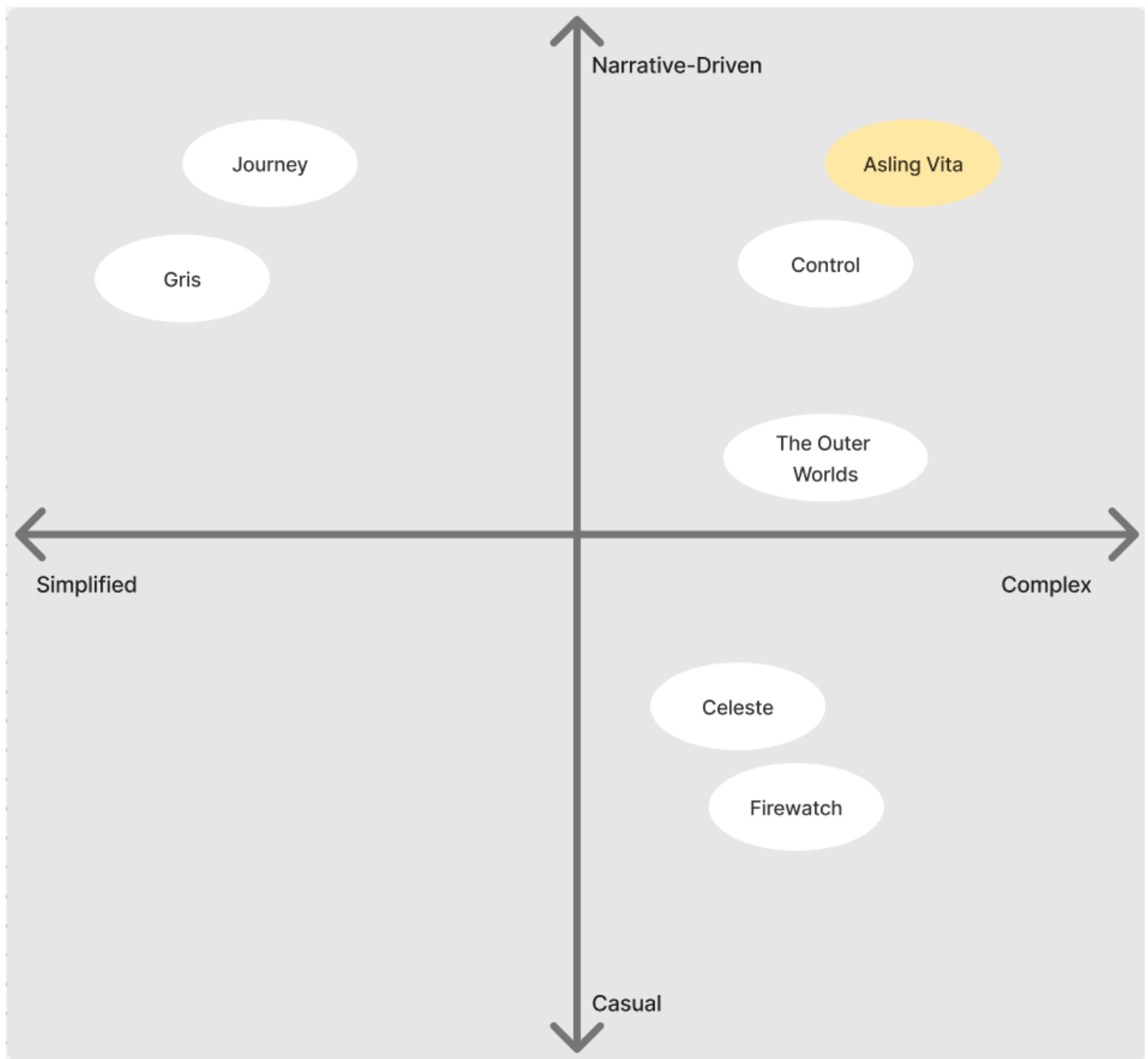
8.1 SWOT 분석 및 STP 도표

- SWOT 분석:

Strengths	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> ● 독창적인 시간조작 메커니즘 ● 감성적인 스토리텔링 ● 몰입감 높은 UI/UX 	<ul style="list-style-type: none"> ● 시간 조작 기능의 구현 난이도 높음 ● 최적화 난이도에 따른 개발비용 발생 ● 신생 IP로서 초기 인지도 부족
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> ● 스토리 중심의 게임을 선호하는 유저층 증가 ● 게임 내 철학적 메시지와 내러티브를 중요시하는 시장 트렌드 ● 신생 인디게임의 언더독 효과 	<ul style="list-style-type: none"> ● AAA타이틀과 인디게임 간의 경쟁 심화 ● 비슷한 장르 게임들과의 경쟁 구도 ● 개발 지속 능력에 의문

- **강점 (Strengths):** 독창적인 시간 조작 메커니즘과 감성적인 스토리텔링. Diegetic UI를 통한 높은 몰입감과 유저의 경험을 중시한 UX/UI 설계.
- **약점 (Weaknesses):** 시간 조작 기능의 구현 및 최적화로 인한 개발 비용과 기술적 난이도. 신생 IP로서 초기 인지도 부족.
- **기회 (Opportunities):** 스토리 중심의 게임을 선호하는 글로벌 유저층의 증가. 게임 내 철학적 메시지와 내러티브를 중요시하는 시장 트렌드.
- **위협 (Threats):** AAA 타이틀과 인디 게임 간의 경쟁 심화. 비슷한 장르 게임들의 동시 출시로 인한 경쟁 구도.

- STP 도표:



- **X축:** 게임플레이의 복잡성 (Simplified ↔ Complex)

- **Y축:** 스토리 몰입도 (Casual ↔ Narrative-Driven)

1. **Asling Vita (현재 기획 중인 게임):**

- **좌표:** (0.6, 0.8)

- **특징:** 시간 조작 메커니즘과 깊이 있는 서사 중심의 스토리텔링. 플레이어의 선택에 따라 이야기가 변화하는 몰입형 경험을 제공.

2. **Control:**

- **좌표:** (0.5, 0.7)
- **특징:** 복잡한 전투 시스템과 초능력 메커니즘을 바탕으로 독특한 세계관과 깊이 있는 이야기를 전달.

3. **The Outer Worlds:**

- **좌표:** (0.5, 0.2)
- **특징:** 선택에 따라 분기되는 스토리와 다양한 퀘스트, 복잡한 RPG 요소가 결합된 게임플레이.

4. **Journey:**

- **좌표:** (-0.6, 0.8)
- **특징:** 단순한 조작과 플레이 방식으로 감성적인 이야기를 전달. 플레이어의 상상력을 자극하는 비언어적 스토리텔링.

5. **Gris:**

- **좌표:** (-0.7, 0.7)
- **특징:** 아름다운 비주얼과 음악, 간결한 퍼즐로 이루어진 게임플레이. 감정적 경험에 중점을 둔 예술적인 게임.

6. **Celeste:**

- **좌표:** (0.3, -0.4)
- **특징:** 높은 난이도의 플랫폼 퍼즐과 감성적인 스토리를 결합. 게임플레이가 어렵지만 스토리는 비교적 단순하고 직관적.

7. **Firewatch:**

- **좌표:** (-0.5, 0.4)
- **특징:** 심리적인 이야기를 중심으로 한 탐험형 게임. 플레이어의 선택과 대화가 스토리에 영향을 미치지만, 복잡한 게임플레이보다는 스토리텔링에 중점을 둠.

8.2 바텔의 분류법 적용 및 타겟층 설정

- **주 타겟층:** Explorer와 Achiever 유형의 유저를 주요 타겟으로 설정하며, 탐험과 도전적 요소를 중심으로 한 콘텐츠를 제공합니다.
- **Explorers:** 게임 속 숨겨진 스토리와 시간 조작 메커니즘을 탐구하며, 깊이 있는 서사를 즐깁니다.
- **Achievers:** 퍼즐과 보스전을 공략하며 높은 성취감을 느끼고, 다양한 목표를 달성하는 플레이를 선호합니다.

8.3 배급 전략 및 플랫폼 확장

배급 전략

- **1차 출시 (PC 버전):** Steam과 Epic Games Store를 통한 글로벌 디지털 배급을 진행합니다. 초기에는 PC 버전을 통해 유저 피드백을 수집하고, 게임의 완성도를 높이는 것을 목표로 합니다.
- **2차 확장 (콘솔 및 아시아 시장):** PC 출시 이후 PlayStation, Xbox 등의 콘솔 버전을 추가 개발하여 배급을 확장합니다. 특히 일본과 한국에서는 현지화된 마케팅 전략을 통해 유저 유입을 증가시키고, 주요 스트리밍 플랫폼과 협력하여 게임을 홍보합니다.

배급 전략의 장점:

- **플랫폼 확장에 따른 유저층 확대:** 초기 PC 플랫폼에서의 피드백을 반영하여 콘솔 버전의 완성도를 높임으로써, 더욱 다양한 유저층을 공략할 수 있습니다.
- **디지털 배급을 통한 비용 절감:** Steam과 Epic Games Store를 통해 디지털 배급을 진행함으로써 물리적인 패키지 비용을 절감하고, 더 넓은 글로벌 시장에 접근할 수 있습니다.

8.4 개발 인력 및 마일스톤

개발 인력 구성

- 프로젝트 기간: 총 24개월 (2년).
- 개발 인력: 작성자가 신입 기획자 및 PM 역할을 겸하며, 필수 인력을 최소한으로 구성.
- 총 인력: 11명.
 - 기획자 및 PM(작성자): 1명.
 - 프로그래머(엔진 및 네트워크 포함): 4명.
 - 아티스트(3D 모델러, 애니메이터 포함): 3명.
 - QA(품질 관리): 2명.
 - 사운드 디자이너: 1명.

개발 인력의 MM(Man-Month)

역할	인원	기간(개월)	MM(Man-Month)	월급(만원)	총 비용(만원)	총 비용(달러)
기획자 및 PM (작성자)	1	24	24	400	9,600	73,846
프로그래머	4	24	96	1,040	99,840	768,000
아티스트	3	18	54	910	49,140	378,000
QA	2	3	6	650	3,900	30,000
사운드 디자이너	1	6	6	845	5,070	39,000
총계	11	-	177 MM	-	167,550	1,288,846

총 개발 인력 비용: 약 16억 7,550만 원 (128만 8,846 달러).

8.5 마일스톤 계획 및 비용

마일스톤 계획 각 단계별로 개발 인력의 투입량과 일정에 따라 소요 비용을 산정했습니다.

마일스톤	기간	주요 작업 내용	투입 MM	비용(만원)	비용(달러)
1. 기획 및 프로토타입 개발	1-6개월	게임 컨셉 정립, 시스템 기획, 초기 프로토타입 구현	30 MM	27,000	207,692
2. 시스템 개발 및 아트 작업	7-12개월	시간 조작 메커니즘 구현, 핵심 게임플레이 개발, 3D 모델링 및 애니메이션 작업	48 MM	43,200	332,308
3. 콘텐츠 확장 및 사운드 작업	13-18개월	맵 디자인, 스토리 콘텐츠 제작, 사운드 및 음악 제작	54 MM	48,600	373,846
4. QA 작업	19-21개월	QA 테스트, 버그 수정	21 MM	18,900	145,385
5. 최종 조정 및 출시 준비	22-24개월	최적화, 마케팅 준비, 출시 전 테스트 및 조정	24 MM	22,950	177,692
총계	24개월	-	177 MM	160,650	1,236,923

총 개발 및 인력 비용: 약 16억 650만 원 (123만 6,923 달러).

8.6 통합 비용 및 수익 구조 (수정안)

총 개발 비용: 개발 인력 16억 650만 원 + 마케팅 비용 13억 원 (100만 달러) = **29억 650만 원 (223만 6,923 달러).**

예상 매출 시나리오와 근거

- **낙관적 시나리오:**

- **기준 게임:** *Control* (Remedy Entertainment), *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment) 등 스토리 중심의 독창적인 메커니즘을 가진 게임들이 높은 평가를 받으며 매출을 올린 사례를 참고했습니다. 이러한 게임들은 독특한 세계관과 깊이 있는 서사를 기반으로 판매량과 유저 평가에서 긍정적인 반응을 이끌어냈습니다.
- **총 매출:** 468억 원 (3,600만 달러).
- **수수료:** 플랫폼 수수료 및 로열티 (Steam, Unreal Engine 등) 총 162억 5천만 원 (1,250만 달러).
- **순이익:** 468억 원 - 162억 5천만 원 - 29억 650만 원 = **276억 4,350만 원 (2,125만 7,692 달러).**

- **보수적 시나리오:**

- **기준 게임:** *Journey* (Thatgamecompany), *Gris* (Nomada Studio) 등 상대적으로 낮은 인지도와 시장 반응을 보였지만 감성적인 스토리와 독특한 그래픽으로 유저층을 형성한 인디 타이틀의 성과를 참고했습니다. 이들 게임은 대중적인 성공보다는 감성적이고 예술적인 접근으로 일부 유저층의 지지를 얻었으나, 큰 규모의 상업적 성공에는 이르지 못한 사례입니다.
- **총 매출:** 175억 5천만 원 (1,350만 달러).
- **수수료:** 플랫폼 수수료 및 로열티 (Steam, Unreal Engine 등) 총 60억 4,500만 원 (465만 달러).
- **순이익:** 175억 5천만 원 - 60억 4,500만 원 - 29억 650만 원 = **85억 400만 원 (654만 7,692 달러).**