

1. 게임 간단 소개



Life in music은 어둠과 절망에 빠져있는 취업 준비생인 주인공이 음악으로 우울을 치유하는 이야기를 바탕으로 추억이 담긴 사진을 회상하면서 시작되는 이야기입니다. 폴라로이드 사진 안에서 리듬 게임을 클리어 해서 리듬을 모아 음악을 만드세요!

[게임 기획 의도]

평소 음악을 좋아하는 저희는 음악과 게임을 합쳐 사람들에게 힐링을 주고 싶었습니다. 기존 시장에 있는 흔한 리듬 게임이 아닌, 유저가 플레이하면서 음악을 만들 수 있는 게임으로 재미를 주고 싶어서 기획하게 되었습니다.

“포기하지 않으면 성공할 수 있다!” 이 문장은 저희가 게임에 담고 싶은 메시지입니다. 저희는 취업을, 대부분의 다른 또래 친구들은 대입을 준비하지만, 이 과정 속에서 분명 크고 작은 절망을 여러 상황에서 마주칠 수 있다고 생각합니다. 이를 포기하지 않고 꼭 정해진 길이 아니어도 자신만의 길을 가면 언젠가 목적지에 도달한다는 것을 믿고 확인했기 때문에 이런 메시지들을 전하고 싶었습니다.

[주요 타겟층]

- 음악을 좋아하는 사람들
- 일상에 지쳐 위로를 받고 싶은 사람들
- 게임을 통해 힐링 받고 싶은 사람들
- 아기자기한 것을 좋아하는 사람들
- 새로운 방식의 리듬 게임을 경험해보고 싶은 사람들

2. 게임 특징

Life in music은 힐링 분위기의 리듬 게임입니다. 스토리에 맞춰서 스테이지별로 플레이를 하게 되는 시스템입니다.

● 퍼즐 조각 같은 스토리

처음에 모든 스토리를 보여주지 않습니다. 해당 게임에서의 스토리는 게임을 풀면서 맞춰가는 퍼즐 조각 같은 의미입니다. 유저가 스스로 스토리의 흐름대로 플레이하며 자연스럽게 이야기에 스며드는, 몰입되는 그런 게임을 만들고 싶었습니다. 스토리는 주인공은 28살인 5년째 취업 준비를 하는 취업 준비생에서 비롯되었습니다. 오랜 취업 준비와 실패로 인해 우울증에 걸린 주인공은 18살 때 입시체제에 맞춰 변해가는 자신의 음악 스타일이 싫어, 음악을 포기했던 상태입니다. 평소 음악만을 보고 달려온 주인공은 갑작스레 음악을 포기했던 터라 취업 준비가 더더욱 힘든 상태였습니다. 5년째 취업 준비를 하고 있던 도중, 우연히 과거를 회상하며 진짜 자신이 원하는 음악으로 우울증을 극복해 나간다는 스토리로 이루어졌습니다.

● 기존의 틀을 깬 리듬 게임

저희 게임만의 특색을 주고 싶었습니다. 그리하여 게임 방식과 게임 음악을 완전히 바꿔 유저들에게 새로움을 주었습니다.

▶ **게임 방식**) 시중에 출시된 대부분의 리듬 게임은 위에서 내려오는 방식의 채보가 중심이 되는 게임입니다. 하지만 저희는 이러한 형식적인 리듬 게임 틀이라는 개념을 깨서 플레이어 유저들에게 새로운 방식으로, 재미를 줄 수 있는 게임을 만들고 싶었습니다. 그래서 채보 노트보다는 일상생활의 물건들을 보며 박자를 외우고, 따라 치는 방식을 택했습니다.

따라서 차별성이 돋보이는 저희 게임을 만들 수 있었습니다.

▶ **게임 음악**) “음악은 무조건 악기로만 이루어져야 할까?” 라는 질문을 시작으로 일상생활에서 생활하면서 발생하는 소리를 듣고 이 소리로 음악을 만들어 보자는 생각을 해보았습니다. 따라서 저희는 직접 타악기 소리를 녹음하고 믹싱하는 과정을 거치며, 멜로디 부분은 악기 소리와 연상되는 일상생활 물건들을 활용하여 기획하였습니다. 따라서 기획된 일상생활 물건들로 플레이하며 박자 중심의 리듬 게임으로 진행됩니다.

● 유저가 플레이하며 만들어가는 풍성한 음악

또한 완성된 음악을 들으며 플레이하는 다른 심심한 리듬 게임들과는 다릅니다. “루프 스테이션”이라는 반복 재생되는 구간에 소리를 쌓는 방식에서 영감을 받아 유저가 직접 악기 음을 하나씩 쌓아 음악을 완성하며 새로운 재미를 느끼는 것을 느낄 수 있도록 진행하였습니다. 처음에 시작한 뒤 간단한 기본 멜로디만 이루어진 사운드만 주어집니다. 하지만, 드럼 비트와 현악기, 플롯, 기타 등등의 서브 멜로디 악기를 추가하면 마침내 풍성한 완성 음악이 완성됩니다. 이처럼 하나하나의 악기 소리를 리듬 게임으로 추가하면서 유저가 직접 음악을 완성해 나가는 것이 게임의 특징입니다.

● 자체 제작 아트와 사운드

저희는 게임 개발자 2명이 팀을 이루어 개발뿐만이 아닌, 백지상태에서부터 함께 여러 회의를 거쳐 기획하였으며, 게임 안 글꼴과 일부 효과음을 뺀 모든 (아트와 사운드) 리소스를 자체 제작하였습니다. 따라서 더욱 저희 게임에 맞는 리소스들이 탄생하였습니다.

아트 리소스 경우에는 저희 게임에 맞는 아트 에셋을 찾기가 힘들었습니다. 저희가 기획한 일상생활의 물건 그림이 통일성 있는 크레파스 느낌의 그림체로 에셋이 있는 확률은 불가능에 가까웠기에 팀원 중 한 명은 모든 아트 리소스를 그렸습니다.

그리고 사운드 리소스 경우에는 저희 게임에 맞는 음악을 찾기 어려웠을 뿐만 아니라 악기별로 하나씩 소리 추출과 기획에 맞는 작곡이 필요했으며, 루프로 플레이해야 하는 만큼 박자에 맞추어 일정 구간 반복이 되어야 했습니다. 또한 볼륨 밸런싱 문제도 빠질 수 없었습니다. 이러한 이유로 팀 중 한 명은 작곡이 취미인 관계로, 그 팀원이 모든 사운드 리소스의 제작을 맡았습니다.

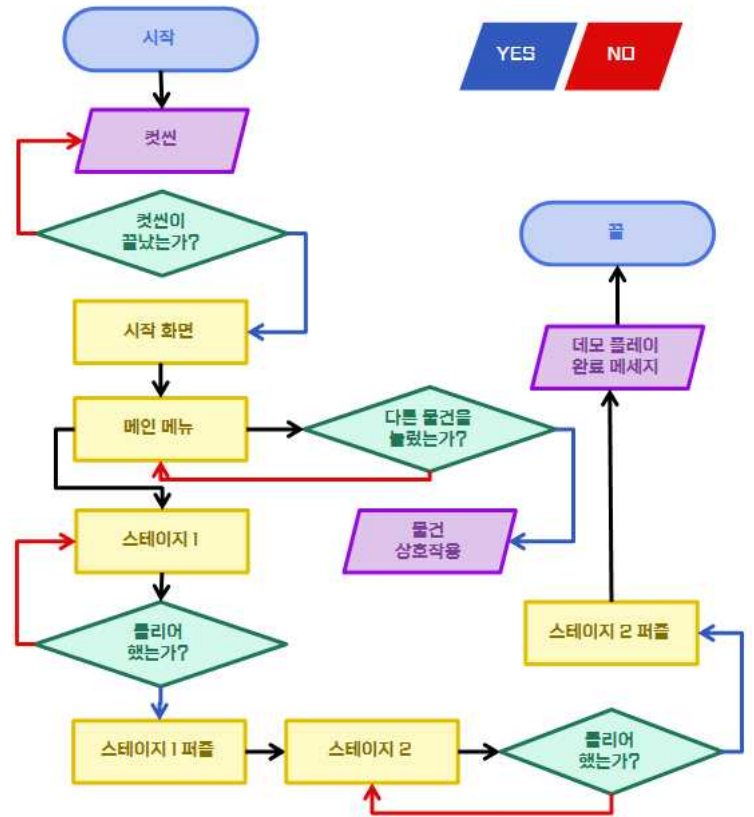
3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

1 - 게임 흐름

게임은 시작화면 겸 메인 메뉴인 화면에서부터 시작됩니다. 게임 최초 실행일 경우엔 컷씬 튜토리얼이 실행됩니다. 컷씬이 끝난 뒤 메인 메뉴 화면으로 이동하게 되고 플레이어는 메인 메뉴 화면에서 상호작용과 보드판을 눌러 스테이지를 선택할 수 있습니다.

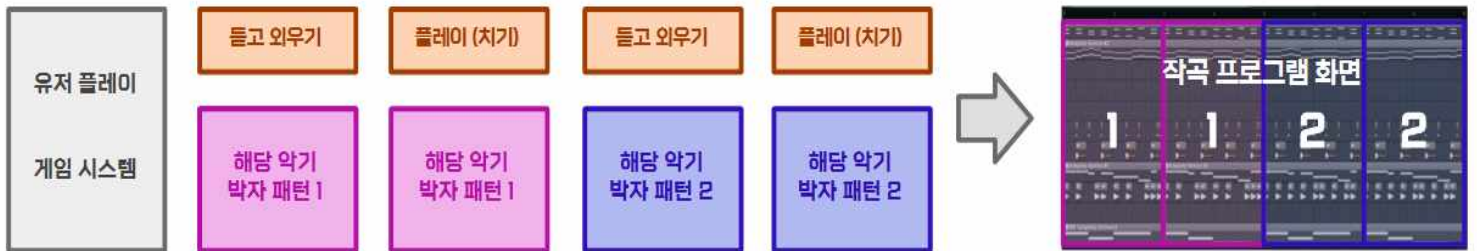
스테이지 소개를 보고 스테이지 1 화면에서 인게임을 진행합니다. 노래를 완성 시켜 스테이지가 클리어되면 퍼즐을 맞추고, 다시 메뉴화면으로 가서 스테이지 2를 플레이합니다. 앞과 같이 퍼즐을 맞추고 데모 버전 플레이가 완료됩니다.

간단한 흐름을 보여주기 위해 오른쪽과 같이 간단한 플로우 차트를 만들어 보았습니다.



2 - 조작 방식

조작 방법은 마우스를 사용합니다. 상호작용이나 UI 클릭 외 리듬 게임에서는 화면 중 어느 부분을 클릭해도 상관없으며, 박자에 맞추어 클릭해야 합니다. 전반적인 리듬 게임 방식은 아래와 같습니다. 게임에서 들려주는 박자를 기억하여 따라치는 것이 목표입니다!

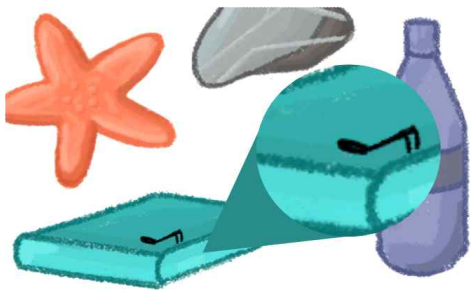


4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)





※ 위는 실제 인게임 일부 화면을 촬영한 사진입니다.



◆ 게임 아트 컨셉

저희 게임의 아트 스타일은 왼쪽 그림과 같이 색연필이나 크레파스 질감의 브러시를 사용하여 그림을 그렸습니다. 이 그림체는 일반적인 스타일과는 차별화되며, 따뜻한 감정을 자아내며 색상을 풍부하게 사용하여 특색을 가지고 있습니다. 또한, 직접 그리는 과정에서 생기는 울퉁불퉁한 선도 아날로그적인 느낌과 매력을 갖추고 있습니다.

5. 팀원 역할 기술

[팀장] 우수안 : 메인 개발, 기획, 아트

-> 메인 개발자이며, 기획에 대한 아이디어와 많은 회의를 참여해 의견을 제안했습니다. 그리고 게임에 사용된 모든 아트 리소스를 모두 그렸습니다.

[팀원] 신예린 : 서브 개발, 기획, 사운드

-> 서브 개발자이며, 기획적인 측면에서 문서 정리/작성과 회의를 진행하였습니다. 또한 플레이 방식에 맞게 모든 BGM들 작곡과 사운드 리소스를 추출하였습니다.

6. 기타 추가 사항

- 리소스 정보 -

글꼴을 제외한 모든 리소스는 자체제작 하였습니다.

글꼴 정보 링크 : [나눔스퀘어 장미체](#)

- 프로젝트 관련 링크 -

팀 프로젝트 일정 또는 회의 기록 Notion 링크 : [HBB 기록 일지](#)

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

① 초기 기획의 난관

작년 겨울, 게임 기획을 위해 키워드로 마인드맵을 만들며 몇 주 동안 노력하고 회의를 진행했습니다. 하지만 아이디어를 쉽게 떠올리는 데에 어려움을 겪었습니다. 이를 극복하기 위해 힐링 게임을 플레이하고 분석하며, 게임 박람회에도 참가하기 위해 큰 노력을 기울였습니다. 이러한 노력 끝에 게임 기획을 완성하게 되었고, 이 결과로 졸업작품 프로젝트 시작 시점에 학교 내 게임 오디션에서 우수상을 받게 되었습니다.



② 프로젝트 업무 관리 / 수시로 반복한 기획 관련 회의

2명의 인력으로 게임을 원활히 개발하는 것은 저희에게는 어려운 도전이었습니다. 그러나 사람들이 즐길 수 있는 게임을 만들기 위한 열정 하나로 지금까지 무려 200개가 넘는 업무를 실행하였습니다. 특정한 일정이 없을 때는 하루에 최소 2개부터 최대 6개의 업무를 수행하도록 노력했습니다. 또한, 약 30번의 게임 방향성에 대한 회의를 진행하였으며, 기숙사 룸메이트인 저희는 매일 밤 자기 전에 회의를 가질 수 있는 환경이었습니다. 이러한 조건을 통해 서로 간의 의견과 다양한 기획의 아이디어를 나눌 수 있었습니다.

날짜	회의 주제	주요 내용	참석자
2023년 4월 16일	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	신재민
2023년 4월 15일	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	신재민
2023년 4월 13일	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	인게임 스테이지가 끝난 후 다음 스테이지로 넘어갈 때부터 시작해서 중간에 다음으로 나를 대사를 들 수 있는 회의를 하였습니다.	신재민
2023년 4월 11일	3월 11일 연동 회의	3월 11일 연동 회의	신재민
2023년 4월 10일	스테이지 2 초기 기획 회의	스테이지 2 초기 기획 회의	신재민
2023년 3월 28일	3월 28일 연동 회의	3월 28일 연동 회의	신재민
2023년 3월 27일	연동 회의 준비 회의	연동 회의 준비 회의	신재민
2023년 3월 24일	플기서러 리듬게임 방법 다시 기획	플기서러 리듬게임 방법 다시 기획	신재민
2023년 3월 22일	인게임 리듬 게임에 대한 회의	인게임 리듬 게임에 대한 회의	신재민
2023년 3월 21일	3월 21일 연동 회의	3월 21일 연동 회의	신재민
2023년 3월 20일	연동 회의, 메뉴 화면에 대한 회의	연동 회의, 메뉴 화면에 대한 회의	신재민
2023년 3월 15일	연동 회의 후 인게임 시스템 회의	연동 회의 후 인게임 시스템 회의	신재민
2023년 3월 15일	인게임 연동에 대한 회의	인게임 연동에 대한 회의	신재민
2023년 3월 14일	3월 14일 연동 회의	3월 14일 연동 회의	신재민
2023년 3월 13일	게임의 정체성에 대한 회의	게임의 정체성에 대한 회의	신재민
2023년 3월 9일	3월 9일 연동 회의	3월 9일 연동 회의	신재민
2023년 1월 5일	리저의 개발 포지션에 대한 회의를 하며 인턴 부서의 상장을 다시 한 번 변경해주는 시간이었습니다.	리저의 개발 포지션에 대한 회의를 하며 인턴 부서의 상장을 다시 한 번 변경해주는 시간이었습니다.	신재민
2023년 1월 4일	게임 오디션 발표 후, 심사위원 분들께 받은 지적에 대한 회의입니다. 저희 게임을 한 번 더 향상시킬 수 있는 시간이었습니다.	게임 오디션 발표 후, 심사위원 분들께 받은 지적에 대한 회의입니다. 저희 게임을 한 번 더 향상시킬 수 있는 시간이었습니다.	신재민
2022년 12월 27일	주요업무의 진행에 따라서 팀원과의 회의를 진행하였습니다.	주요업무의 진행에 따라서 팀원과의 회의를 진행하였습니다.	신재민

③ 빌드본 플레이 및 피드백 수용

게임을 개발하면서 저희는 종종 게임의 부족한 점을 파악하기 어려웠었습니다. 이럴 때마다 저희 게임을 반복적으로 플레이하며 버그와 개선점을 찾아내고, 유저 편의성을 향상하기 위해 추가 아이디어를 도출해 냈습니다. 또한, 저희 게임을 플레이한 다른 사람들의 피드백을 받아들이고 수용하는 시간을 가졌습니다.

④ 아트 리소스 제작 어려움 극복

우선 물체의 구도와 음영 작업은 쉽지 않았습니다. 배치 작업에 대해서는 구글을 통해 레퍼런스 이미지를 찾아서 미리 피피티 화면에서 배치 작업을 진행하였고, 음영 작업은 예전에 입시 미술을 배웠을 때의 기억을 되살려 유니티 3D 프로젝트에서 배치한 후 포토샵을 활용하여 음영 작업을 진행하였습니다. 그리고 그림체를 일관되게 유지하기 위해 신중하게 작업하는 것이 어려웠지만 여러 시도와 노력 끝에 극복하였습니다.

⑤ 플레이 방식에 맞춘 게임 사운드 제작

전체적인 사운드들은 힐링에 맞춘 잔잔한 분위기를 표현하도록 작곡하였습니다. 또한, 게임의 플레이 방식에 따라 박자에 맞춰 패턴이 자연스럽게 반복되도록 노력했습니다. 최대한 다양한 악기를 사용하고, 어울려지는 느낌이 강하게 느껴지도록 하고, 난이도에 따라 타이밍을 고려하여 사운드를 제작하였습니다.