게임 추가 개발 관리

3.Bed Time Story

스팀 페이지 링크

개요

연합 동아리 게임잼에서 우수상을 수상하고 추가 개발해 출시한 프로젝트입니다.
“Bed Time Story”는 PC 플랫폼 3D TPS 장르 게임입니다.
8명이서 6개월간 유니티로 개발해 스팀에 출시했습니다.



기간	24.11 - 25.04
성과	• 스팀 출시 후 70장 판매 (국내 32장, 해외 38장) • 연합 동아리 게임잼 우수상 수상
내용	게임 개선 업데이트를 위한 2주 단위 스프린트 개발
역할	개발 PM, 기획
구성	PM&기획(1), 기획(1), 디자이너(2), 프로그래머(3), 사운드(1)

WHY SO HOW OUTPUT

프로젝트의 제약 조건

- 게임잼에서 제작된 프로토타입을 기반으로 확장 개발
- 팀원 전원이 대학생으로 한 학기 동안만 개발하기로 조율

PM으로서 인식한 위험

- 무리한 스코프 확장으로 인한 개발 기간 미준

예상 문제 요소

- 스코프 확장으로 인한 마일스톤 미달성
- 일정 압박으로 인한 품질 저하
- 학기 일정과 충돌 시 프로젝트 중단 리스크

2 - 3주 단위 스프린트를 이용한 근거와 판단

목표 스코프의 증가

핵심 코어 루프와 메카닉 구현에서 리소스, 시스템 추가 제작

⇩

작업량 증가와 지속적으로 변화하는 개발 요구사항을 애자일 방식으로 대응

프로젝트 목표와 상황에 대한 이해

게임잼 (단기 프로토타입)에서 상용 출시로 목표 변경

⇩

단기 목표였던 프로젝트가 장기화되면서 스코프가 늘고 목표 완성도가 달라짐

회의에서 제안된 추가 개발 사항들을 스프린트 목표에 맞게 선별해 Task 단위로 정리하고 팀 전체의 진행 상황을 관리했습니다.

회의록 정리 주요 태스크 파악

회의 전 **스프린트 목표를 기준으로 아젠다를 정리**
회의 중 **제안된 내용은 완료 조건과 함께 정리**

1.버그 수정 (처리해야 될거 제외 완료 인게 완료)
  a.로컬 데이터 설정 초기값,사운드 일시정지,탄창
2.UI,에셋 적용 : (작업이 나오는 대로 적용)
3.추가 기능 (대쉬보드 가이드 완료)
4.연출 변경
  a.업그레이드 UI 연출 추가
  b.엔딩 연출 추가 시스템 (성공 시,실패 시 연출 X)
  c.특수 스킬 이펙트 변경
  d.적 애니메이션 동작 변경

<회의록 일부>



<제작한 프로젝트 대시보드 일부 이미지>

주간 스크럼 리포트

지난 스프린트 **목표 달성 여부와**
미완료 Task 원인을 정리하고
다음 스프린트의 **우선순위를 조정**했습니다.

WeeklyScrumReport

1. 정보

- 이름: 김현기
- 주간 정보 : 3월 4일 ~ 3월 11일

2. 지난 주(스프린트) 성과

1. 완료한 작업
   - 예성 HR 페이지 작성
2. 결과/성과
   - 예성 합류
   - 프로젝트 세팅 80% 완료

3. 이번 주(스프린트) 계획

1. 주요 작업 항목
   - ERD 설계
   - 레벨 디자인 방법 설계
   - 3D 환경 모델러 구인 HR 페이지 만들기
2. 우선순위 높은 작업
   - ERD 설계

4. 애로사항 / 이슈

1. 기술적 문제
   - 프로젝트 세팅 추가 툴 도입 여부 고민 (트렐로 등)
2. 협업 요청 / 피드백 필요
   - ERD 설계 후 프로그래머 검토 필요
   - 레벨 디자인 및 커 디자인 검토 필요
3. 결정이 필요한 사항
   -

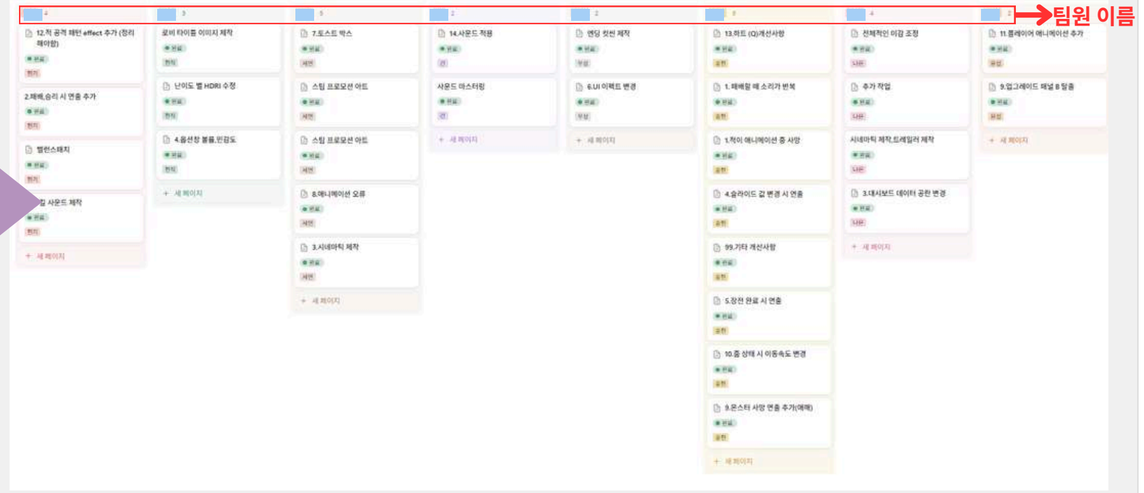
5. 필요 자료

1. 전체적인 업 커 디자인 분위기 세팅

<주간 스크럼 일부>

백로그 업데이트

회의와 스크럼에서 정리된 Task를 백로그 → 진행 중 → 완료 → 이슈 단계로 관리하며
팀 전체의 작업 흐름을 한 눈에 볼 수 있도록 했습니다.

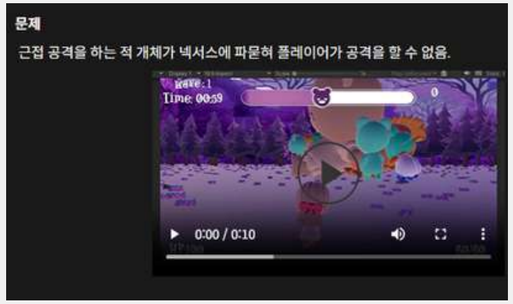


<스프린트 스크럼 보드 일부 이미지>

버그 이슈 해결 과정

스프린트 안정성을 우선으로 생각한 버그 우선순위 판단 및 일정 관리

인식



근접 공격 적이 건물에 겹칠 경우 공격 불가한 버그 발생

영향

플레이 루프 차단으로 인해 게임 진행 불가

특성

특정 조건이 아닌 재현 빈도가 매우 높은 버그

제약

버그 미해결 시 플레이 테스트 및 스프린트 진행 불가

판단

PM으로서 버그 처리 우선순위를 판단하기 위한 요소

- **플레이 불가 여부**
  - 플레이 자체가 차단되는가?
- **재현 빈도**
  - 테스트 및 플레이에서 얼마나 많이 나타나는가?
- **대응 수단 존재**
  - 간단 수정, 기획 조정으로 임시 대응이 가능한가?
- **작업 전환 비용**
  - 즉시 작업할 경우 현재 작업에 영향을 미치는가?

대응

판단 내용

작업 전환 비용은 들겠지만 우회 대응이 불가하고
레벨 밸런스 작업이 불가해 병목이 발생할거라 판단

결정 내용

다른 시스템을 개발하고 있던 프로그래머 작업 중단
버그 이슈를 최우선 처리 대상으로 우선순위 재조정

결과

단기 비용 대비 일정 안정성과 개발 효율 확보

WHY SO HOW **OUTPUT**

스프린트 기반 업데이트 개발을 통해
사전 협의된 개발 기간 안에 완성 및 출시 성공했습니다.



게임 업데이트 개발 관리

게임잼에서 시작하여 스프린트를 통한 완성

UX 개선, 리소스 추가 산출, 시스템 추가등을
개발하며 6개월이라는 기간 동안 완성할 수 있었습니다.

Before



게임잼 당시

After



출시 당시

70장 판매 수익 약 $50

Country	Units	Percent of Units	Linux Units
Korea, Republic of	32	46%	0
United States	15	21%	1
China	3	4%	0
Brazil	2	3%	0
Hong Kong	2	3%	0
Japan	2	3%	0
Kazakhstan	2	3%	0
New Zealand	2	3%	0
Russian Federation	2	3%	0
Austria	1	1%	0
Other	7	10%	0
Total	70		1