

## 1. 게임 간단 소개



### 몽글몽글 똑딱똑딱

“몽글몽글 똑딱똑딱은 펫과 함께 퍼즐을 해결하며 앞으로 나아가는 게임입니다.”

할아버지의 추억이 담긴 소중한 시계가 고장 났습니다.  
이 시계를 고칠 수 있는 건 당신 밖에 없습니다.  
시계 속을 누비며 여러 추억을 경험해보세요.



타이틀	몽글몽글 똑딱똑딱(Cheep-Tock)		
장르	퍼즐, 어드벤처	플랫폼	Window
시점	3인칭 솔더뷰(백뷰)	타겟층	20~30 혹은 여성 게이머
출시 계획	Stove indie, Steam	개발팀	DOBOO

## 1. 게임 특징

### 1. 함께하는 친구, 귀여운 펫들

몽글몽글 똑딱똑딱에서는 혼자 게임하는 플레이어를 위한 펫들이 게임 안에 존재합니다. 플레이어는 펫을 조작하고 각기 다른 펫의 능력을 사용할 수 있습니다



펫들이 능력을 사용하는 모습 (좌측부터 활활이, 미끄러, 끈끈이)

이름	인게임 모델링	인게임 UI	능력
활활이			활활이 주변으로 불을 붙일 수 있다.
미끄리			원하는 바닥에 기름칠을 할 수 있다. 기름을 채워 넣을 수 있다.
끈끈이			물체를 붙여서 옮긴다. 부풀어올라 점프대로 사용 가능하다.

또한 펫의 능력을 조합하여 새로운 효과를 만들어낼 수도 있는데,  
이는 퍼즐에 대한 플레이어의 다양한 사고 방식을 유도하여  
플레이어가 게임을 좀 더 재밌게 플레이할 수 있도록 하였습니다.



ex) 미끄리 + 활활이 = 불길

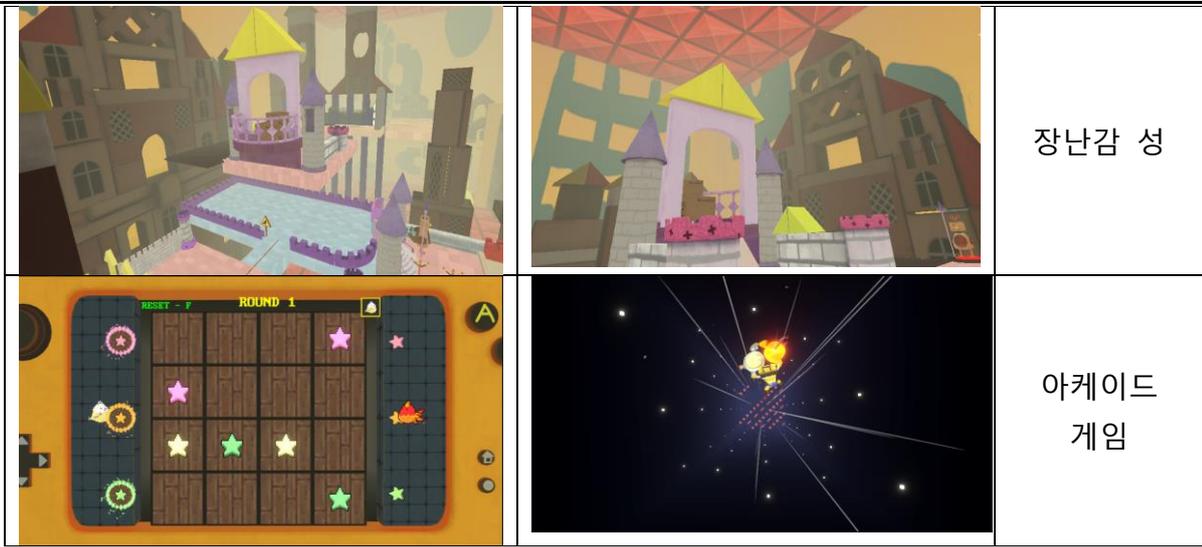


ex) 활활이 + 끈끈이 = 폭발

## 2. 편히 보면서 즐길 수 있는, 그래픽

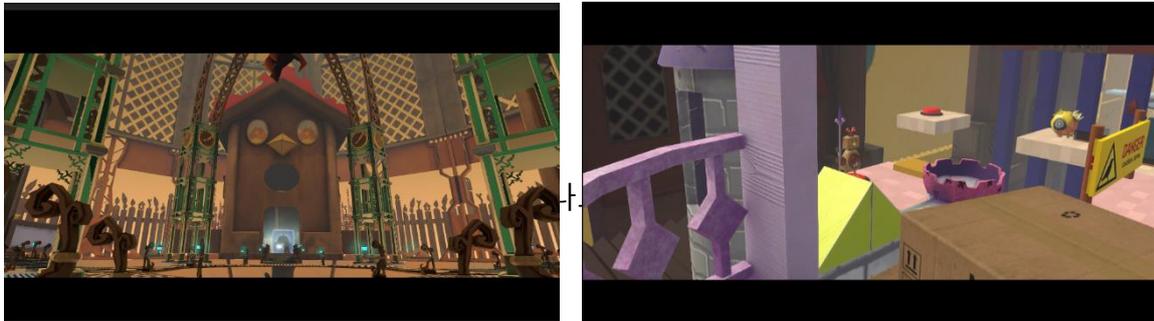
몽글몽글 똑딱똑딱의 맵 에셋은 전부 팀원이 자체 제작한 에셋을 사용하였습니다.  
제작한 에셋이기에 게임의 분위기를 통일시킬 수 있어 유저는 편한 느낌을 받을 수 있고  
게임의 분위기를 적용할 수 있어 좀 더 몽글몽글 똑딱똑딱에 빠지기 쉽게 하였습니다.

맵 이미지	맵 테마
	놀이공원



### 3. 게임에 몰입을 더하다, 스토리

게임을 진행하면서 플레이어에게 스토리를 풀어주거나 힌트 등을 제공해야 할 때 컷신과 애니메이션을 적극 활용하였습니다. 이를 통해 플레이어는 게임을 더 쉽게 이해할 수 있게 되며 게임 진행에 도움을 받게 됩니다.



### 3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

## 조작법



WASD : 이동 E : 펫 들기 R : 펫 회수 F : 상호작용 Shift : 달리기 Space : 점프

Mouse 왼 : 펫 이동 Mouse 휠or1,2,3 : 펫 선택 Mouse 우 : 펫 스킬

몽글몽글 똑딱똑딱은 플레이하는 장소에 따라 4챕터로 나눌 수 있다.

1. 거실



기본적인 스토리를 알려주고 플레이어의 조작법을 가르친다.

2. 로비



펫을 처음 획득하여 펫의 능력을 이해하고 학습하는 시간을 가진다.

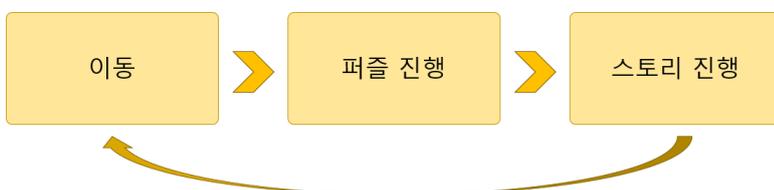
3. 퍼즐 맵



배운 펫의 능력을 활용하여 테마에 맞는 퍼즐을 풀어야 하는 맵들을 지난다.

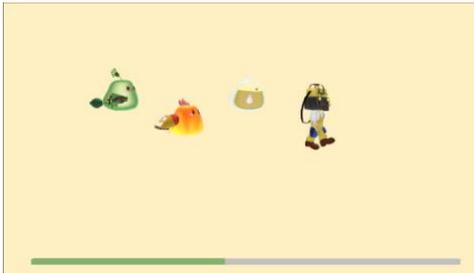
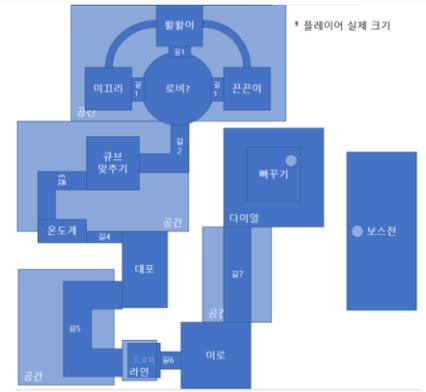
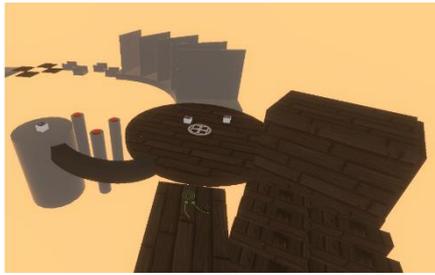
4. 뼈꾸기 집

펫들을 전부 잘 활용하여야 클리어 가능한 스테이지. 게임의 엔딩을 볼 수 있다. (개발 예정)



인게임 진행 플로우,  
 이동->퍼즐->스토리의 형태

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



#### 5. 팀원 역할 기술



#### Team.DOBBO

Team.DOBBO는 신선한 게임을 만들고 싶다는 생각 하나로 모인 고등학생 4명으로 이루어진 팀입니다. 팀 이름인 DOBBO, 두부는 “두려움 없이 부딪쳐라”의 약자로 실패를 두려워하지 않을 것이라는 저희 팀의 슬로건을 내세우는 이름입니다.

#### 홍승기

- 메인 기획
- Project Manager

#### 이민영

- 퍼즐 개발
- 서버 기획

#### 남소정

- 펫, 플레이어 개발
- 서버 기획

#### 이승훈

- 아트 에셋 제작
- 서버 기획

#### 6. 기타 추가 사항

2023-05-20: 안양시 e 스포츠 대회에서 부스로 전시

2023-09: 스토브 인디 출시 예정

## 7. 게임 개발 과정 중 에피소드

### 1 승패를 바꾸는 도전적인 우리의 시도

DOBOO는 2022년 10월에 만들어진 팀입니다.

그 당시 저희 팀은 쿼터뷰 로그라이트 게임인 LIGHP를 제작하고 있었습니다. 하지만 교내에서 게임오디션이 진행됐던 때에, 저희는 게임의 재미에 대해 고민하게 되었습니다. LIGHP는 평범한 로그라이트 게임이었지만, 우리만의 의미있는 우리만의 게임을 만들어보고 싶었기 때문입니다. 2일간 팀끼리 회의만 진행하였고, 여러 아이디어를 선정하여 떨어뜨리는 과정을 반복하였습니다.



그리하여 펫과 함께 협동하는 게임을 만들어보자! 라는 생각으로 나온 게임이 몽글몽글 똑딱똑딱입니다. 발표까지 일주일이 채 안 남은 상황에서 게임의 재미와 신선함을 위해 늦은 새벽까지 회의하고 발표를 연습하여 게임오디션에서도 최우수상이라는 큰 수상을 하였습니다. 해당 에피소드는 저희 팀이 다시 힘내서 뭉칠 수 있는

계기가 되었고 지금까지 개발을 이어올 수 있었던 원동력이 되었습니다.

### 2 더 귀여운 펫을 디자인하기 위한 험난한 여정



### 3 유저의 피드백을 반영했던 경험

저희 팀은 시에서 열린 e스포츠 대회에서 게임을 전시할 수 있는 기회가 있었습니다. 설문을 준비하여 유저분들의 피드백을 받은 결과 게임의 설명이 부족하다 하였습니다. 설문 결과를 보며 팀 내에서 하루동안 회의를 진행하였고, 게임내에 이해를 돕는 표지판을 설치하거나, 시각적으로 눈에 띄는 UI로 정보를 알려주게끔 수정하기로 하였습니다.

그 뒤로 학급 친구들에게도 게임 피드백을 받으며 수정했던 경험이 존재합니다.

언가 조작감이 불편하다. 여캐 해야할지 잘 모르겠다
조작감
조작감이 안좋다. 그냥 전체적인 조작감?
기름쓰는애 좀 딱친다나
조작감만
123 버그나서 중간까지 밖에 못함
조작감, 주변에 있는 게 나랑 맞??뿐이라 외로움 퍼즐게임 2스테이지 서커스 유리? 여는 방법 생각이 안났음. 기능값
조작기. 설명없음.
카메라 움직임.
플레이어 느낌
점프 원가 0.1초 느린 느낌
펫도 느낌
그래서 조폭이 파트는 여캐 올라감?
카메라 느린것도 느린건데 가끔 벽 가까이 가면 벽에 파묻
잇데이트후 하면서 느낀건데 이런 류의 퍼즐 게임은 답답
잘모르겠음



이와 같은 과정으로 현재와 같은 몽글몽글 똑딱똑딱이 등장하게 되었고 지금도 게임의 재미를 위한 기획과 개발을 멈추지 않고 있습니다.