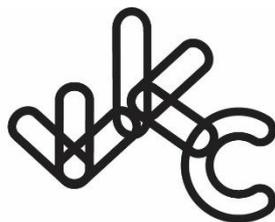


2021 KWC 콘텐츠 아이디어 (게임 부문) 제안서

VARIETY!

Virtual and Realistic Idol Entertainment Tycoon

제출자: 이부건



Korea WI-Content Contest

목차

1. 게임 작품명.....	5
2. 게임 개요.....	5
3. 시놉시스.....	6
3. 1. 서막.....	6
4. 게임 아이디어 기획 배경.....	13
5. 특징.....	14
6. 게임 플레이 방식.....	15
6. 1. 준비 단계.....	16
6. 2. 배치 단계.....	17
6. 3. 라이브 단계.....	18
6. 4. 휴식 단계.....	19
6. 5. 발전 단계 1.....	20
6. 6. 발전 단계 2.....	21
6. 7. 진출 단계.....	22
7. 게임 시스템.....	23
7. 1. 조작 시스템.....	23
7. 2. 라이브 시스템.....	24
7. 2. 1. 라이브 목록 시스템.....	25
7. 2. 2. 라이브 모집 시스템.....	26
7. 3. 아바타 시스템.....	28
7. 3. 1. 아바타 제작 시스템.....	29
7. 3. 2. 아바타 목록 시스템.....	30
7. 3. 3. 아바타 강화 시스템.....	31
7. 4. 라이브 시스템.....	32
7. 4. 1. 라이브 편성.....	32
7. 4. 2. 괴리감.....	33

7. 4. 3. 라이브 진행.....	33
7. 4. 4. 라이브 휴식.....	34
7. 4. 5. 라이브 수입.....	35
7. 4. 6. 라이브 결과.....	35
7. 5. 발전 시스템.....	36
7. 5. 1. 방송 장비 확장.....	36
7. 5. 2. 기존 라이브 재계약.....	36
7. 5. 3. 회사 인테리어 추가.....	37
7. 5. 4. 휴식 장소 확장 및 개발.....	37
7. 5. 5. 랭킹 시스템.....	38
7. 5. 6. 해외 지부 확장.....	39
7. 6. 콘텐츠 시스템.....	39
7. 6. 1. 주간 인기 아바타 시스템.....	39
7. 6. 2. 달성 시스템.....	40
7. 6. 3. 회사 레벨 시스템.....	40
7. 7. 재화 시스템.....	41
7. 7. 1. VC – Variety Credit.....	41
7. 7. 2. VG – Variety Gem.....	41
7. 8. 맵.....	42
8. 세계관.....	43
9. 등장 캐릭터 설정.....	44
9. 1. 사장(주인공).....	44
9. 2. 라이브 오예은.....	44
10. 메인 화면 구성 및 인터페이스.....	45
11. 게임 스토리 보드 (진행 화면).....	46
11. 1. 타이틀 화면.....	46
11. 2. 메인 화면.....	46

11. 3. 라이브 모집 화면	47
11. 4. 라이브 대기열 화면.....	47
11. 5. 아바타 목록 화면	48
11. 6. 아바타 정보 화면	48
11. 7. 라이브 편성 화면	49
11. 8. 라이브 진행 화면	49
11. 9. 달성 목록 화면.....	50
11. 10. 랭킹 화면.....	50
11. 11. 상점 화면.....	51
11. 12. 플레이어 레벨 업 화면	51
12. 기타.....	52

1. 게임 작품명: 버라이어티! - VARIETY!



2. 게임 개요

게임 제목: VARIETY! (Virtual and Realistic Idol Entertainment Tycoon)

장르: 캐주얼 경영 시뮬레이션 SNG(소셜 네트워크 게임)

타겟 플랫폼: iOS, 안드로이드 등의 모바일 플랫폼

목표 사용자: 20~30 대, 엔터테인먼트 CEO 의 로망을 가진 사람

특징: 『버라이어티! - VARIETY!』는 2D라이브 모델을 사용하여 각종 다양한 방송을 진행하는 버추얼 라이버(Virtual Liver)들을 기르고 회사를 발전시키는 게임이다. 플레이어는 회사의 총 책임자(CEO)로서 라이버들을 회사에 고용하고, 그들에게 아바타를 지급한다. 라이버들은 배정받은 아바타를 연기하여 방송을 진행하게 된다. 방송종료 후 수익이 들어오면 플레이어는 그 수익을 바탕으로 회사를 확장시키고 다른 지부를 설립하는 등 사업을 발전시킬 수 있다.

3. 시놉시스

버추얼 라이브(Virtual Liver) 연예 기획사 사장인 주인공은, 이젠 세계적으로도 이름을 날리는 대형 기획사 CEO이다. 불과 얼마 전까지만 해도 일본계 서브 컬처로 취급받던 버추얼 라이브가 어느덧 전 세계인들이 열광하고 수백만의 팬층을 형성하는 하나의 문화로 자리 잡게 되었다. 이 모든 걸 그가 이루어 낸 것이다. “처음엔 작은 웹 에이전시에서부터 시작해 적자를 내셨다고 들었는데요. 이 사업을 시작하면서 혹시 불안하거나 하지 않으셨나요?” 마이크를 들이밀어도 주인공은 어설픈 웃어 보일 뿐이다. 저 기자들은 그의 회사가 어떻게 이 자리까지 오게 되었는지 영원히 알지 못할 것이다.

3. 1. 서막

소규모 웹 에이전시 (웹 개발 대행 업체) 사장인 주인공은 호기로운 포부로 회사를 세웠으나 좋지 못한 성적으로 인해 나날이 적자를 내고 있었다. 스무명 남짓 했던 직원들은 하나둘씩 떠나가고 어느덧 입사 2 개월차 신입, 오예은 직원만 남긴 채 회사는 파산을 향하고 있었다.



<모바일 메신저로 대화를 나누는 오예은 사원과 주인공>

2021년 XX월 XX일



오예은

사장님~ 저 이번 주 금요일까
지만 일하는 거 아시죠? 나갈
때 소고기 사주신다는 약속,
꼭 지키셔야 해요!

또 그얘기니... 남은 기간만이라도
묵묵히 일하다 가주면 안 될까?



오예은

에이, 말은 그렇게 하셔도 저
까지 나가면 우리 회사 직원
한 명도 없잖아요. 가뜰이나
지금도 사장님이랑 나뿐이어
서 회사 다니는 느낌도 안 난
다고요.

...



오예은

프로젝트 말으면 줄줄이 망해
~ 월급도 못 주니까 사람들



오예은

프로젝트 말으면 줄줄이 망해
~ 월급도 못 주니까 사람들
다 나가고~ 세상 어느 회사가
또 이런 모양이겠어요?



오예은

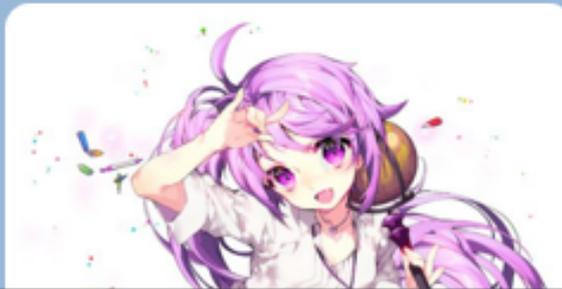
...사장님, 울어요?

넌 내일보자.



오예은

아니 ㅠㅠㅠ 그것보다 사장님,
제가 신기한 거 하나 만들어
봤는데 한 번 봐봐요.





오예은



오 잘 만들었네. 디자인도 이쁘게
됐고. 뭐 어디다 쓰는 건데? 게임
캐릭터 같은 거야?



오예은

그런 건 아니고 이번에 회사
나가고 나면 이 아바타로 라이
브 방송이나 해 보려고요.

라이브 방송? 방송하는 데 아바타를 왜 써. 뭐 부끄러워서 그래?



오예은

아이참~ 분명 수요가 있을 거예요. 만화나 게임에서 불법한 캐릭터가 내가 아는 게임을 하고, 나와 같이 소통한다? 이런거 좋아하는 사람들 꽤 많을걸요.

이름도 폼나게 버추얼 라이브! 같은 걸로 말이에요. ㅋㅋㅋ 괜찮지 않아요?

2021년 XX월 XX일

너 그거 우리 회사에서 해라.



오예은

네??? 방송을요? 싫어요! 그냥 집에서 편하게 하고 말지, 회사를 또 나오라고요?

잘 생각해봐. 방송하려면 이것저것 장비도 마련해야 할 거 아니야. 유명세 타려면 돈도 좀 써야 할텐데.

그거 다 회사 돈으로 받쳐줄게. 어때?

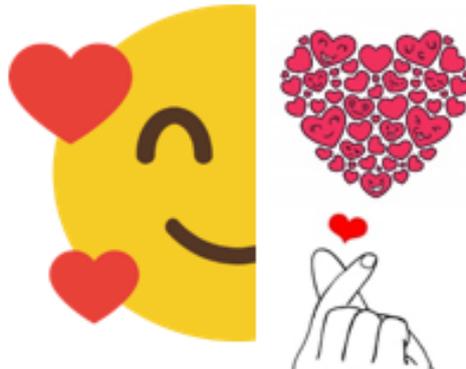


오예은

...

아~ 사장님 정말 이러면 내가 거절을 할 수가 없잖아~

사장님 사랑해요



사장님 사랑해요

검색 결과 더보기

이참에 아예 사업을 바꿔서 너처럼 방송하겠다는 애들 모아다가 기획사나 해보자고. 너 말대로 이거 대박 날 거 같은데?



오예은

좋네요. 좋아요! 새로 출발하는 겸 회사 이름도 다시 정해요. 우리!

좋아.
이제부터 우리 회사의 이름은.....



버라이어티!

VARIETY! 바로가기

4. 게임 아이디어 기획 배경

변화하는 인터넷 문화



<인기 버튜버 구독자 추이>

최근 버츄얼 스트리머, 소위 '버튜버'들이 세계적인 인기를 끌고 인터넷 방송계를 주도하고 있다. 실제로 그들의 구독자 증가 추이를 확인해보면 **범국가적인 인기**를 바탕으로 한 엄청난 성장세를 보여준다. 이러한 성장세는 최근 코로나 사태와 맞물려 외부 활동이 제한된 시점에서 **소비자의 수요와 문화의 공급**이 일치하였다고 볼 수 있다.

그들이 열광하는 이유

이러한 서브컬처 문화의 특징은 캐릭터들과의 교감을 통해 이용자로 하여금 그 문화에 몰두하게 만든다는 것이다. 가령 만화나 애니메이션을 즐겨보는 사람이 그것과 관련된 상품들을 구매한다거나 직접 그 캐릭터로 분장하는 코스플레이 등을 예로 들 수 있다. 특히 버츄얼 스트리밍의 특징인 **가상의 캐릭터가 직접 인터넷 방송을 진행하며 시청자와 소통하는 모습**은 이러한 동기를 더욱 자극시킨다.



<실제 버튜버 방송 화면>

경영 게임 장르의 침체



<아이러브 커피>

또한 지금 시기의 모바일 게임들의 매출 순위, 인기 순위 등의 통계로 미루어 보았을 때 플레이어가 CEO가 되어 회사를 경영하는 게임은 상위권엔 거의 없다시피 하다. 과거 아이러브 시리즈와 타이쿤 시리즈의 게임들이 인기를 끌었고 최근까지 나름의 팬덤을 유지하고 있는 상황을 보아 인기가 식은 것이 아닌 **그들의 수요를 맞춰줄 게임이 부족하다는 것**으로 판단된다.

VARIETY!

『버라이어티! - VARIETY!』는 이러한 수요에 맞춰 기획된 **버츄얼 라이브 연예 기획사 경영 게임**이다. 세계적인 인기를 끌고 있는 버튜버들에 대한 사람들의 관심, 그리고 침체기를 맞이한 경영 SNG의 소비자 수요 등을 동시에 충족할 수 있는 획기적인 아이디어라 생각하여 이 게임을 기획하게 됐다.



<버라이어티! - VARIETY!>

5. 특징

CEO의 기분을 느껴보자!



CEO를 간접 체험하며 내가 꾸린 회사가 유명해지는데에 비롯한 만족감 및 회사 성장에 대한 기대감을 가지게 한다.

내 손안에서 이뤄지는 작은 방송



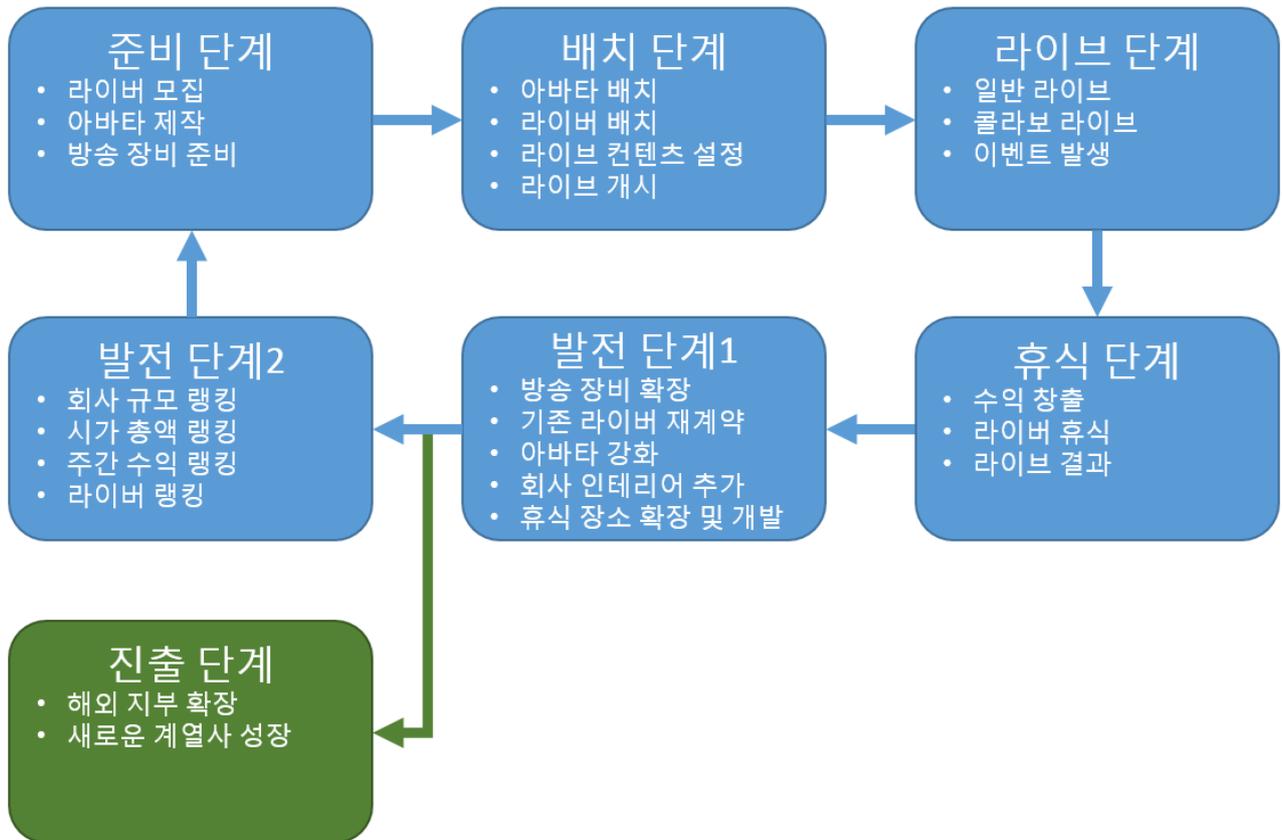
실제 방송을 보는 느낌과 기타 이벤트 등의 상호작용으로 라이브와 아바타와의 애착과 유대감을 형성한다.

회사를 성장시켜 랭킹을 올려라!



회사를 발전시켜 다른 플레이어들과 랭킹 경쟁, 회사마다 랭킹을 매겨 경쟁심리를 자극하고 랭킹이 올랐을 때의 성취감을 제공한다.

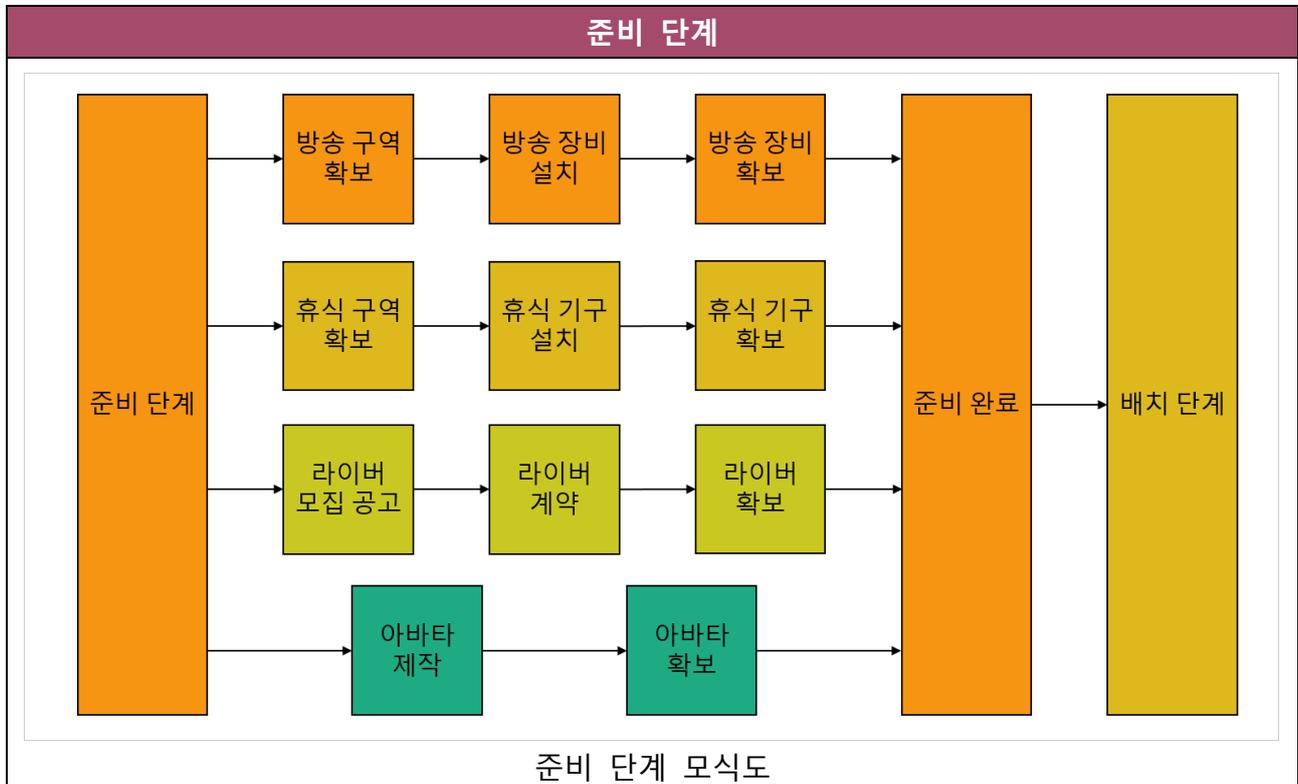
6. 게임 플레이 방식



전체적인 게임 플레이 방식은 반복된다. 플레이어가 이 과정에서 흥미를 잃지 않도록 눈에 띄는 재화 수급 등을 즉시 보이게 하여 성장세를 부각하고 성장 요소를 단계적으로 추가한다.

6. 1. 준비 단계

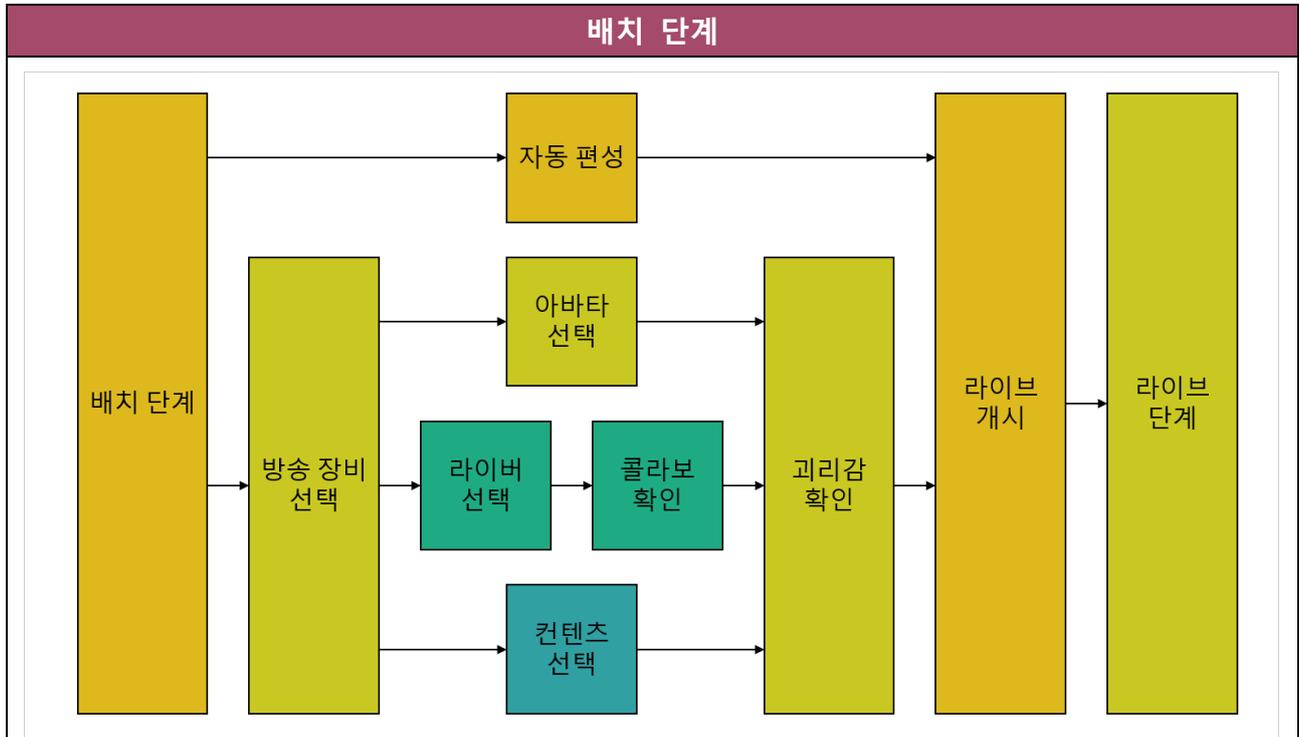
준비 단계의 플레이어는 라이브에 필요한 모든 자원을 준비해야 한다. 기본적으로 라이브를 진행할 라이버와, 라이버가 라이브 중 사용할 아바타, 방송 장비 등이 라이브 진행에 필수적인 요소라고 할 수 있다.



구성 요소	설명
방송 장비 확보	라이브를 진행할 방송 장비를 확보한다.
휴식 기구 확보	라이브 종료 후 라이버가 휴식할 기구를 확보한다.
라이버 확보	라이브를 진행할 라이버를 확보한다.
아바타 확보	라이버가 라이브 중 사용할 아바타를 확보한다.

6. 2. 배치 단계

배치 단계의 플레이어는 준비 단계에서 마련한 요소들을 적절히 조합하고 배치하여야 한다. 또한 라이브들의 라이브 콘텐츠를 설정하고 괴리감을 최소화 하는 등 라이브를 개시하기 위한 모든 사전준비를 실행한다. 자동 편성으로 괴리감 최소화에 최적화된 배치를 자동 선택할 수 있다.

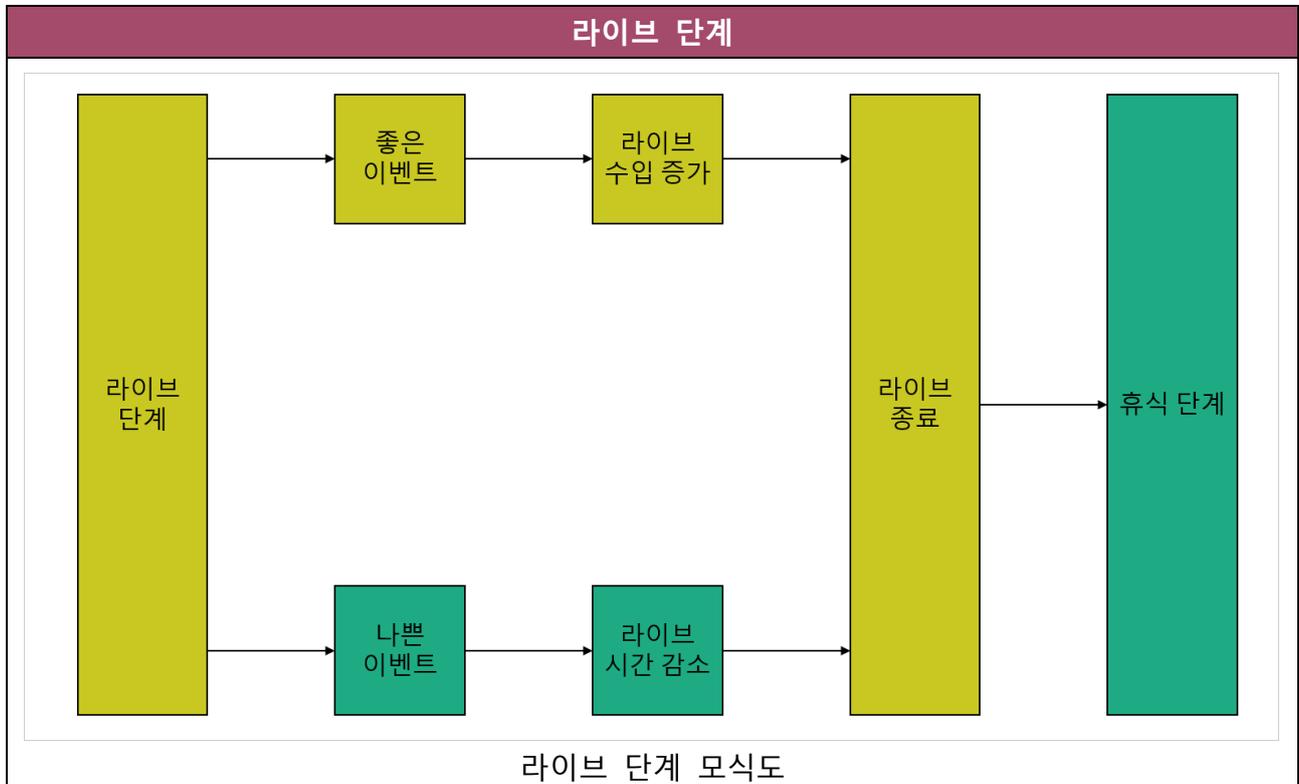


배치 단계 모식도

구성 요소		설명
자동 편성		괴리감을 최소화 하는 방향으로 자동 편성한다.
방송 장비 선택	아바타 선택	라이브를 진행할 아바타를 선택한다.
	라이버 선택	라이브를 진행할 라이버를 선택한다.
	콘텐츠 선택	라이브를 진행할 콘텐츠를 선택한다.
괴리감 확인		서로 어울리지 않는 요소들이 존재하여 괴리감이 발생할 경우 라이브의 효율이 줄어든다. 괴리감을 최대한 줄일 수 있는 방향으로 라이브를 편성한다.

6. 3. 라이브 단계

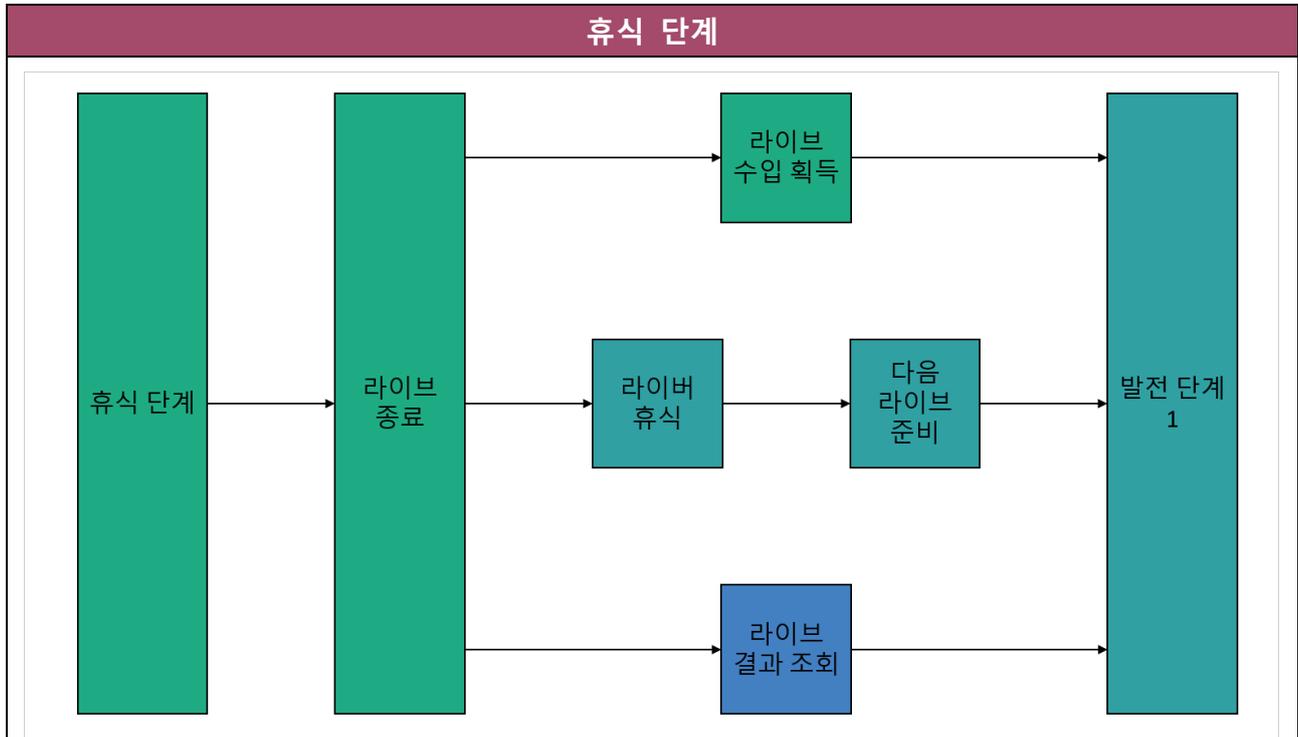
배치 단계를 마친 라이브가 라이브를 진행한다. 라이브의 체력이 모두 소모할 때까지 라이브가 진행되고 라이브 중 다양한 이벤트가 발생할 수 있다. 플레이어는 이벤트를 관리하고 라이브가 최대한의 효율로 진행될 수 있도록 제어해야 한다.



구성 요소	설명
좋은 이벤트	플레이어가 관여하면 좋은 영향을 주는 이벤트가 발생한다.
라이브 수입 증가	좋은 이벤트는 라이브의 수입을 증가시킨다.
나쁜 이벤트	플레이어가 제어하지 않으면 안좋은 영향을 주는 이벤트가 발생한다.
라이브 시간 감소	나쁜 이벤트는 라이브의 효율을 떨어뜨린다.

6. 4. 휴식 단계

라이버가 체력을 모두 소모하면 라이브를 종료하고 휴식을 취한다. 이때 라이버는 라이브를 진행했던 자리에 획득할 수 있는 라이브 수입을 남기고 휴식 장소로 이동하여 휴식 기구를 이용한다. 플레이어는 라이브 수입을 회수하여 회사를 성장시키는 데에 사용할 수 있다.

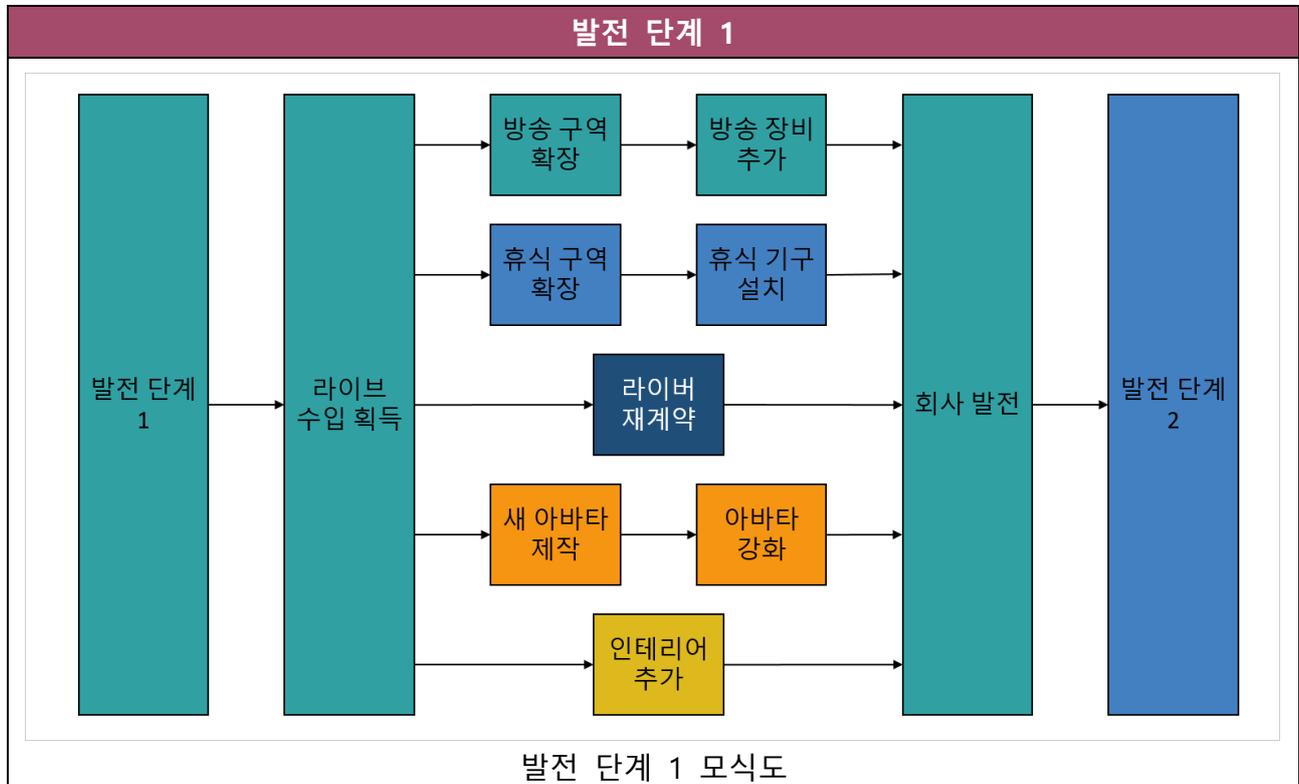


휴식 단계 모식도

구성 요소	설명
라이브 수입 획득	라이브에서 발생한 수입을 획득하여 회사 발전에 사용한다.
라이버 휴식	라이브를 마친 라이버를 휴식 구역에서 휴식시키고 다음 라이브를 대비한다.
라이브 결과 조회	라이브 결과를 조회하여 라이브가 어땠는지 확인한다.

6. 5. 발전 단계 1

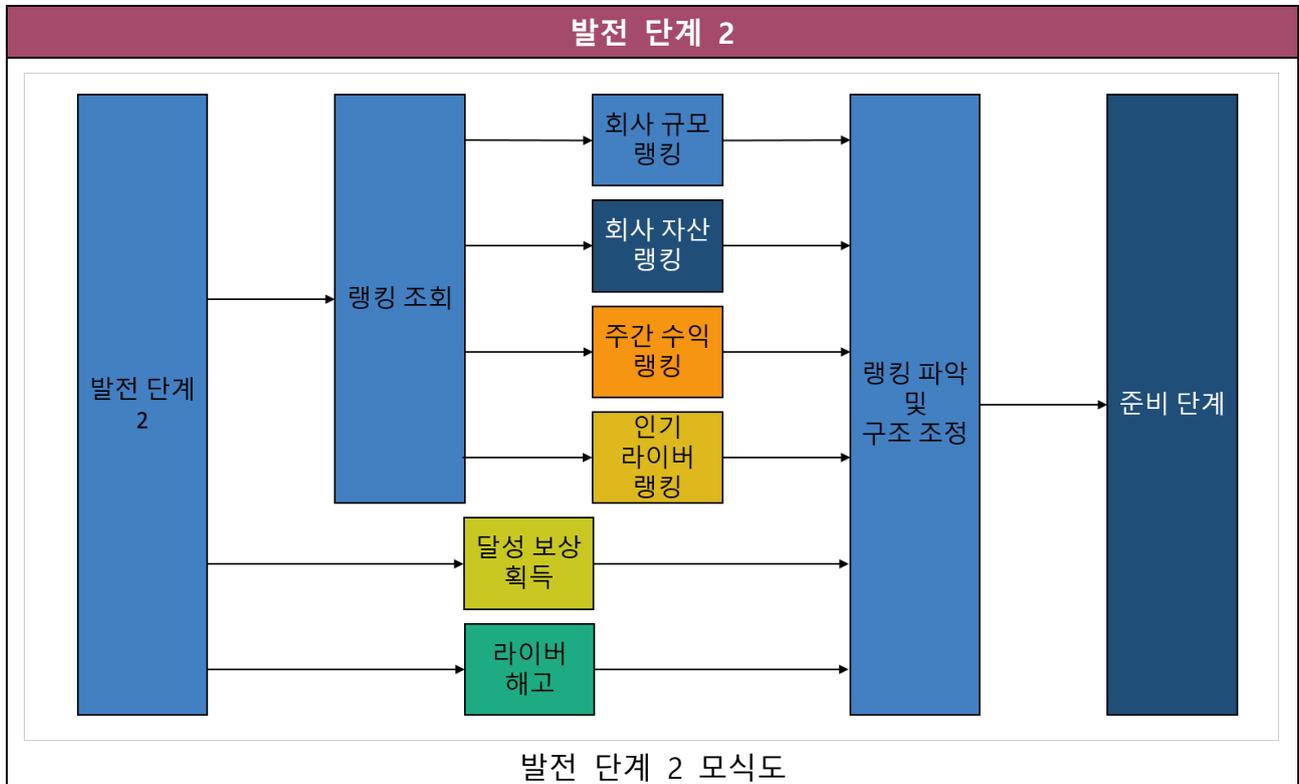
발전 단계의 플레이어는 회수한 라이브 수입을 바탕으로 회사를 성장시킬 수 있다. 회사를 성장시키는 요소들은 여러가지가 존재하며 최종적으로 회사 전체의 수익을 증가시키는 방향으로 이루어진다.



구성 요소	설명
라이브 수입 획득	라이브에서 발생한 수입을 획득하여 회사 발전에 사용한다.
방송 확장	방송 구역을 확장하고 더 많은 방송 장비를 설치하여 동시에 방송 가능한 라이브 수를 늘린다.
휴식 확장	휴식 구역을 확장하고 더 많은 휴식 기구를 설치하여 양질의 휴식을 제공하고 휴식 기간을 단축시킨다.
라이버 재계약	계약 기간이 얼마 남지 않은 라이버들과 재계약한다.
아바타 강화	아바타를 강화하여 라이브의 효율을 증가시킨다.
인테리어 추가	회사에 인테리어를 추가해 라이버들의 능률을 상승시킨다.

6. 6. 발전 단계 2

1차적인 회사의 발전을 진행하고 나면 랭킹을 조회하거나 기타 수익을 획득하고 구조조정을 하는 등의 2차적인 발전이 가능하다. 플레이어는 랭킹을 통해 경쟁 심리를 느끼고 기타 활동들로 회사를 더 견고히 운영한다.

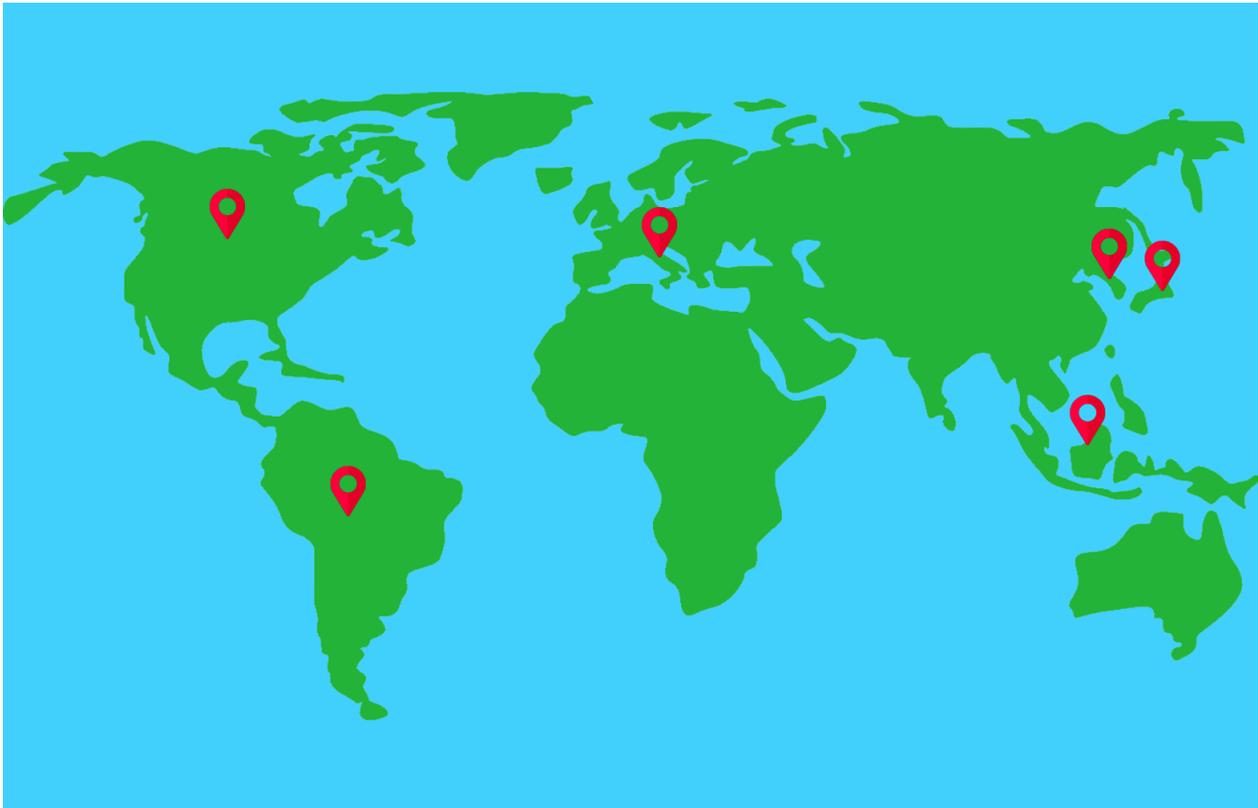


구성 요소		설명
랭킹 조회	회사 규모 랭킹	회사 규모를 비교하여 랭킹을 확인한다.
	회사 자산 랭킹	회사 자산을 비교하여 랭킹을 확인한다.
	주간 수익 랭킹	주간 수익을 비교하여 랭킹을 확인한다.
	인기 라이버 랭킹	한 주간 가장 많은 수익을 낸 라이버로 랭킹을 비교한다.
달성 보상 획득		완료한 달성이 있다면 달성 목록에서 보상을 획득한다.
라이버 해고		필요 없는 라이버를 해고하여 회사의 재정을 관리한다.

6. 7. 진출 단계

진출 단계의 플레이어는 충분히 회사를 성장시킨 플레이어들이 발전 단계에서 넘어오는 단계이다. 이 단계에 들어선 플레이어는 해외 지부를 확장하여 새로이 계열사를 성장시킬 수 있다.

진출 단계

A world map with a light blue background and green landmasses. Five red location pins are placed on the map: one in North America (USA), one in South America (Brazil), one in Europe (Germany), one in East Asia (China), and one in Southeast Asia (Indonesia).

해외 진출 예시

- 해외 지부 또한 본사처럼 처음부터 키워야 한다.
- 플레이어는 언제든지 지부를 이동하며 회사를 운영할 수 있다.

7. 게임 시스템 설정

7. 1. 조작 시스템

휴대폰 화면을 가로로 놓고 터치로 선택하여 조종한다. 두 손으로 잡고 플레이 하는 것을 고려하여 조작 시스템을 구성한다. 두 손가락을 넓은 곳에서 좁은 곳으로 모으면 화면이 작아지고 반대로 행동하면 화면이 확대된다. 휴식 기구나 방송 장비, 인테리어 등을 설치할 때는 드래그 앤 드롭으로 설치한다.



조작 예시

조작	설명
터치하기	터치한 대상을 선택한다.
좌우로 스와이프하기	좌우로 스크롤 바를 조종한다.
위아래로 스와이프하기	위 아래로 스크롤 바를 조종한다.
끌어다 놓기	선택한 대상을 놓은 곳에 배치한다.
두 손가락으로 확대하기	화면이나 이미지를 확대한다.
두 손가락으로 축소하기	화면이나 이미지를 축소한다.

7. 2. 라이브 시스템

라이브를 진행하는 주체이다. 회사의 대부분의 수입은 라이브의 라이브에서 조달하는 만큼 라이브는 『버라이어티! - VARIETY!』에서 아주 중요한 역할을 한다.

표기 예시



이름: 오예은
 나이: 23세
 체력: 3h 00m
 휴식: 6h 00m
 남은 기간
 ∞
 재계약금
 0

내향적 외향적



라이버 시스템 예시

조작	설명
이름	라이버의 이름이다. 객체 생성 시 이름 풀에서 무작위로 생성된다.
나이	라이버의 나이이다. 객체 생성 시 15 ~ 40에서 무작위로 생성된다.
외형	겉으로 보이는 라이브의 외형이다. 객체 생성 시 머리 모양, 머리 색, 표정, 눈 색, 상의, 하의, 신발, 성격이 각자의 풀에서 무작위로 조합되어 생성된다.
체력	라이버의 체력이다. 라이브가 진행하면 체력을 소모한다. 체력을 모두 소모하면 라이브를 종료하고 휴식을 취한다. 객체 생성 시 편차가 적은 기준 체력 범위 내에서 무작위로 생성된다.
휴식	라이버가 체력을 모두 채우는데 걸리는 시간이다. 보통은 체력의 두배이다.
성격	라이버의 성격을 나타낸다. 외향적 성격과 내향적 성격이 존재한다. 객체 생성 시 외향적 성격과 내향적 성격의 양 극 값 사이에서 무작위로 조정된다.
특기	라이버의 콘텐츠 적응도를 나타낸다. 게임, 수다, 노래, 그림, 라디오가 존재한다. 각 특기의 수치가 높을수록 해당 콘텐츠 라이브의 효율이 올라간다. 객체 생성 시 각 특기가 0 ~ 100에서 무작위로 조정된다.
남은 기간	라이버가 회사에 존속되어 라이브 할 수 있는 기간이다. 객체 생성 시 일주일을 기준으로 1 ~ 3일 내외에서 감소하거나 증가한다. 이후 재계약으로 갱신이 가능하다.
재계약금	라이버를 회사에 존속시키기 위해 계약 때마다 플레이어가 지불해야 하는 금액이다. 객체 생성 시 편차가 적은 기준 계약금 범위 내에서 무작위로 생성된다. 이후 재계약 시마다 일정 비율로 증가한다.

7. 2. 1. 라이브 목록 시스템

라이버의 정보를 확인할 수 있는 목록이다.

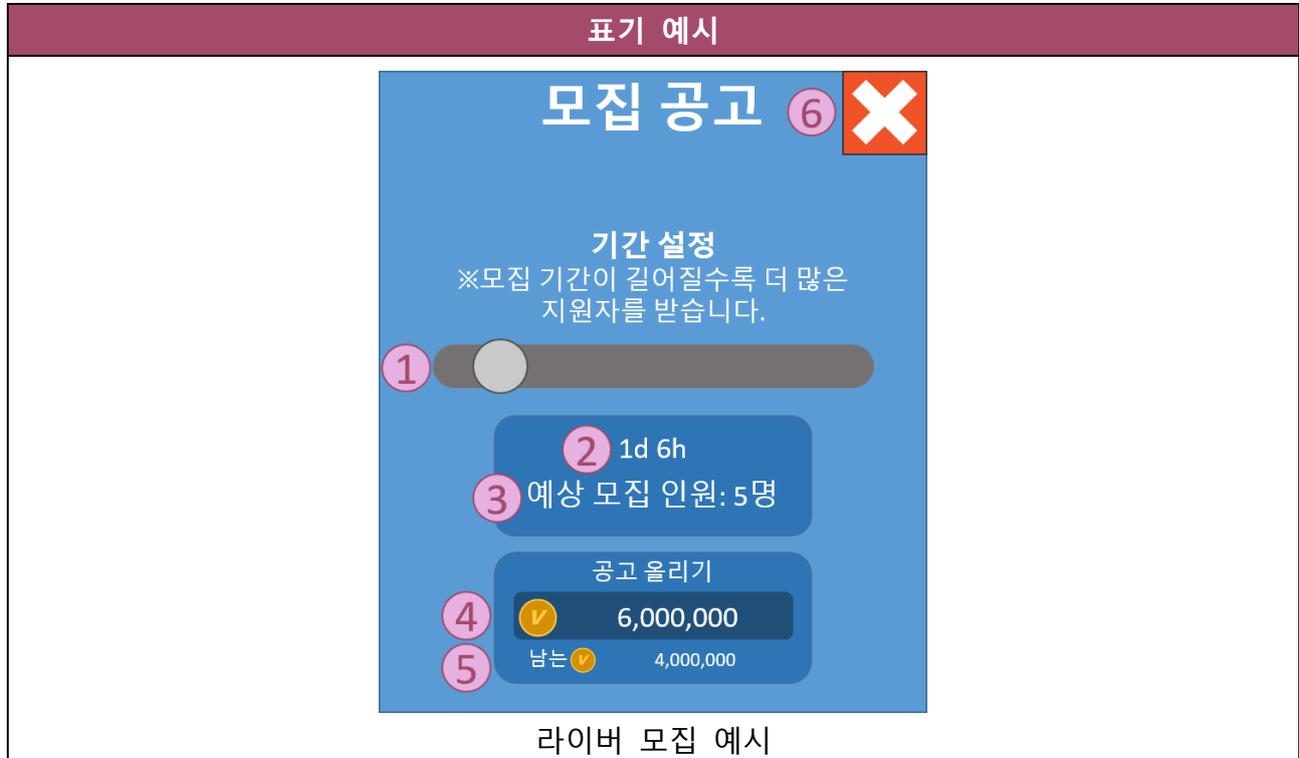


라이버 목록 예시

번호	구성 요소	설명
1	분류 버튼	라이버들을 설정한 기준에 따라 나열시킬 수 있다.
2	라이버 모집 버튼	라이버를 모집하는 공고를 준비한다. 대기열에 지원자가 존재할 경우 대기열로 이동한다.
3	라이버 해고 버튼	라이버를 해고하여 라이브 목록에서 제외한다.
4	라이버 목록	보유중인 라이브러들을 표시한다.
5	라이버 인원	현재 보유중인 라이브러들의 수를 나타낸다.
6	라이버 정보	라이버의 신상을 비롯한 여러 정보를 표시한다.

7. 2. 2. 라이브 모집 시스템

라이브를 진행할 라이브를 모집한다. 재화를 사용하여 라이브 모집 공고를 등록할 수 있고 사용하는 재화의 양에 따라 모집 기간을 더 늘릴 수 있다. 모집 기간이 늘어날수록 라이브 지원자가 많아진다.



번호	구성 요소	설명
1	모집 기간 설정 UI	모집 기간을 설정할 수 있는 UI이다. 조절 버튼을 누르고 좌우로 스와이프하여 조절할 수 있으며 최소 6시간에서 최대 일주일 동안 모집할 수 있다.
2	모집 기간	설정된 모집 기간을 나타낸다.
3	예상 모집 인원	모집 기간 동안 예상되는 지원자의 수를 나타낸다. 평균적으로 6시간 당 한명으로 예상되며 실제로는 약간의 편차가 적용된다.
4	모집 공고 비용	모집 공고를 올리는데 필요한 비용이며 재화는 VC가 사용된다. 평균적으로 1시간 당 200,000VC의 비용이 든다.
5	공고 후 남는 재화	공고를 올린 후 남는 재화를 표시한다.
6	닫기 버튼	창을 닫는다.

모집기간이 끝나면 라이브 지원자들에 대한 정보를 받는다. 표시되는 정보는 지원자의 외형과 신상, 어울리는 아바타, 계약기간, 계약금으로 구성돼있다.



라이버 대기열 예시

번호	구성 요소	설명
1	라이버 대기열	지원자들이 대기중인 곳이다. 지원자의 정보를 알 수 있다.
2	지원자 외형	지원자의 외형을 나타낸다.
3	지원자 신상	이름, 나이를 비롯한 각종 지원자의 신상과 특기를 나타낸다. 플레이어는 신상을 잘 확인하고 계약 해야한다.
4	어울리는 아바타	현재 보유 중인 아바타 중 지원자와 잘 어울리는 아바타를 최대 두개까지 표시한다.
5	계약 정보	계약 기간과 계약금을 표시한다.
6	거절 버튼	계약을 거절할 수 있는 버튼이다. 거절된 지원자는 대기열에서 제외된다.
7	모두 거절하기 버튼	대기중인 지원자를 전부 거절한다.

플레이어는 지원자의 서류를 확인하고 계약을 체결할 지 거절할 지 선택할 수 있다. 계약금을 지불하여 계약을 체결하면 지원자는 회사 전속 라이브로 영입되어 라이브 활동이 가능해진다.

거절한 지원자는 대기열에서 제외된다. 대기열이 모두 비게 되면 다시 모집 공고를 올릴 수 있다.

7. 3. 아바타 시스템

라이버가 라이브를 진행할 때 사용하는 아바타이다. 라이브와 마찬가지로 라이브 수익에 직접적인 영향을 준다. 아바타의 구독자 수와 인당 평균 후원에 비례하여 수익이 올라간다.



아바타 시스템 예시

조작	설명
이름	아바타의 이름이자 채널의 이름이다. 라이브 시 아바타의 이름으로 라이브를 진행한다.
등급	아바타의 전체적인 효율에 관여하는 등급이다. C > B > A > S 등급이 존재하며 등급에 따라 성장 한계, 인당 평균 후원 등이 정해진다
외형(2D)	아바타의 전신 일러스트다. 아바타를 선택할 때, 아바타의 정보를 확인할 때 등에서 쓰인다.
외형 (2D Live)	라이브 중일 때의 아바타 모습이다. 흉상 위로 2D 라이브 모션을 입힌다. 라이브 중일 때 확인할 수 있다.
적정 나이	아바타와 어울리는 라이브의 나이이다. 라이브와의 편차가 심할수록 라이브 시의 괴리감이 커진다.
적정 성격	아바타와 어울리는 라이브의 성격이다. 내향적 성격과 외향적 성격이 있으며 라이브와의 편차가 심할수록 라이브 시의 괴리감이 커진다.
적정 콘텐츠	아바타와 어울리는 콘텐츠이다. 라이브의 특기, 라이브 콘텐츠와 상호작용하여 편차가 심할수록 라이브 시의 괴리감이 커진다.
레벨	아바타의 레벨이다. 0부터 시작하여 같은 아바타를 소모하여 레벨을 증가시킬 수 있다. 아바타 레벨이 증가함에 따라 성장 한계와 인당 평균 후원이 증가한다.

성장 한계	최대로 성장할 수 있는 구독자 수이다. 아바타의 구독자 수가 선장 한계에 다다르면 더 이상 크게 증가하지 않거나 오히려 줄어든다. 아바타의 레벨에 따라 증가한다.
구독자	아바타를 구독하는 구독자들의 수이다. 0부터 시작하여 라이브를 진행하면 증가하고 성장 한계에 다다르면 더 이상 잘 늘어나지 않으며 감소하기도 한다. 라이브 시 구독자 비율의 10%가 시청자로 전환된다.
인당 평균 후원	라이브 시 시청자들이 후원하는 돈이다. 레벨에 따라 증가한다.

7. 3. 1. 아바타 제작 시스템

라이버가 사용할 아바타를 제작한다. 아바타 제작은 랜덤 뽑기로 진행되고 완성될 때까지 시간이 걸리지만 사용되는 재화에 따라 기간이 바뀌거나 제작되는 아바타의 등급을 특정할 수 있다. 기본 재화를 사용하는 아바타 제작과 유료 재화를 사용하는 아바타 제작으로 나뉜다.

표기 예시

아바타 제작 X

하급 아바타 제작

기간 설정
※제작 기간이 길어질수록 더 많은 아바타를 제작합니다.

1

2 8d 12h

3 예상 제작 아바타: 8개
4 예상 아바타 등급: C~A

아바타 제작하기

5 ✓ 17,000,000

6 남은 v 83,000,000

아바타 제작 X

고급 아바타 제작

기간 설정
※제작 기간이 길어질수록 더 많은 아바타를 제작합니다.

1

2 17d 00h

3 예상 제작 아바타: 8개
4 예상 아바타 등급: B~S

아바타 제작하기

5 ✓ 425

6 남은 v 575

아바타 제작 예시

번호	구성 요소	설명
1	제작 기간 설정 UI	제작 기간을 설정할 수 있는 UI이다. 조절 버튼을 누르고 좌우로 스와이프하여 조절할 수 있으며 재화에 따라 달라진다.
2	제작 기간	설정된 제작 기간을 나타낸다.
3	예상 제작 아바타	예상되는 제작 아바타의 수를 나타낸다. 평균적으로 1일 당 한명으로 예상되며 드물게 약간의 편차가 적용된다.
4	예상 아바타 등급	예상되는 아바타의 등급을 나타낸다. 재화에 따라 예상되는 아바타의 등급이 변한다.

5	아바타 제작 비용	아바타를 제작하는 데에 필요한 비용이며 재화는 VC와 VG가 사용된다.
6	광고 후 남는 재화	아바타 제작 후 남는 재화를 표시한다.
7	닫기 버튼	창을 닫는다.

7. 3. 2. 아바타 목록 시스템

아바타의 정보를 확인할 수 있는 목록이다.



아바타 목록 예시

번호	구성 요소	설명
1	아바타 목록	보유중인 아바타들을 표시한다. 아바타들은 외형, 등급, 적정 콘텐츠, 레벨, 구독자 수가 표시된다.
2	하급 아바타 제작 버튼	VC를 이용하여 하급 아바타를 제작할 수 있다.
3	고급 아바타 제작 버튼	VG를 이용하여 고급 아바타를 제작할 수 있다.
4	분류 버튼	아바타들을 설정한 기준에 따라 나열시킬 수 있다
5	스크롤 바	아바타 목록을 내려가며 확인할 수 있다. 화면을 위아래로 스와이프 하면 자동으로 따라간다.

7. 3. 3. 아바타 강화 시스템

같은 아바타를 여럿 가지고 있으면 아바타를 강화할 수 있다.

표기 예시

아바타 강화 7 X

다음 아바타를 강화합니다.



LV.35

700,000

5

1
→



LV.36

720,000

5

2
3
4

아바타 강화 하기

5 아바타 1개

6 보유 아바타: 1개

아바타 강화 예시

번호	구성 요소	설명
1	강화되는 아바타	강화되는 아바타를 표시한다.
2	레벨 증가량	강화 시 증가하는 레벨을 나타낸다. 레벨에 따라 휘장 색이 달라진다.
3	성장 한계 증가량	강화 시 증가하는 성장 한계를 나타낸다.
4	인당 평균 후원 증가량	강화 시 증가하는 인당 평균 후원량을 나타낸다.
5	아바타 강화 비용	아바타를 강화하는데 드는 비용을 나타낸다.
6	현재 보유 아바타	현재 보유 중인 똑 같은 아바타의 수를 나타낸다.
7	나가기 버튼	아바타 강화를 취소한다.

7. 4. 라이브 시스템

플레이어는 준비된 라이브와 아바타(그리고 방송 장비 등)으로 라이브를 진행할 수 있다. 라이브에서 대부분의 수익이 나기 때문에 플레이어는 최대한 효율적인 라이브가 될 수 있도록 라이브 스케줄을 잘 편성하여야 한다.

7. 4. 1. 라이브 편성

라이브를 편성하여 라이브 진행을 준비한다.



라이브 편성 예시

번호	구성 요소	설명
1	방송 장비 선택	라이브를 진행할 방송 장비를 선택한다.
2	아바타 설정	준비된 방송 장비에 아바타를 배치한다. 아바타는 라이브 중 연기하는 모습이 된다.
3	라이버 설정	아바타가 배치된 방송 장비에 라이브를 배치한다.
4	콘텐츠 설정	라이브의 콘텐츠를 설정한다. 설정된 콘텐츠는 라이브 종료 시까지 변경되지 않는다.
5	정보 창	선택한 요소를 간략하게 나타낸다. 방송 장비, 아바타 정보, 라이브 정보, 라이브 화면, 예상 시간 등이 표시된다.
6	라이브 구성원	라이브를 구성하는 구성원이다. 여러 라이브를 선택하면 콜라보 라이브가 진행되어 라이브의 효율이 증가한다.
7	자동 편성 버튼	괴리감을 최소화하는 설정으로 자동 편성한다.
8	라이브 시작 버튼	편성된 라이브의 괴리감을 보여주고 라이브를 시작할 수 있다.

7. 4. 2. 괴리감

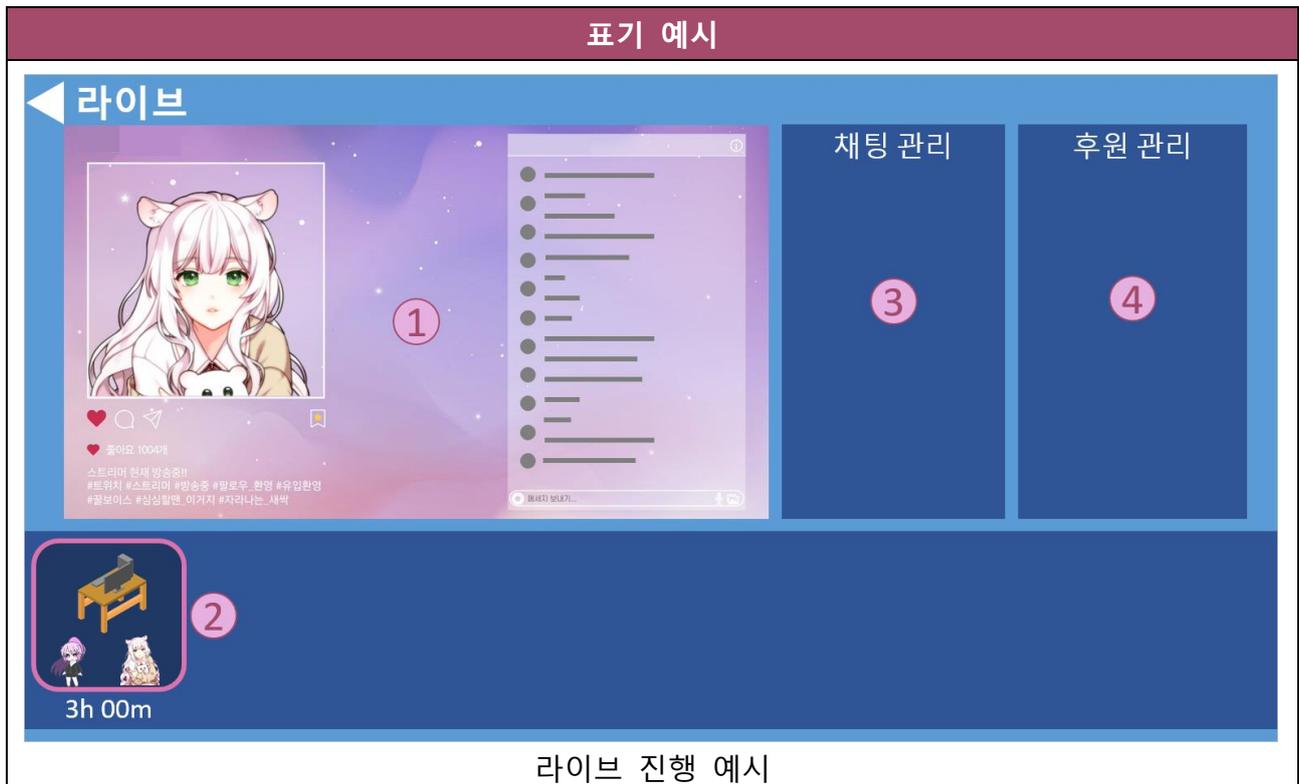
괴리감이 발생하면 라이브 진행 시 평균 시청자와 인당 후원률이 감소한다. 또한 나쁜 이벤트가 자주 발생하는 등 플레이어의 입장에서선 여러모로 좋지 않다. 따라서 플레이어는 라이브를 배치할 때 발생하는 괴리감을 최소화하여 수익에 악영향이 가지 않도록 해야 한다.

괴리감이 발생하는 요소는 다음과 같다.

- 기존의 아바타를 연기하던 라이브와 다른 라이브가 아바타를 사용할 때
- 아바타의 어울리지 않는 성격, 나이, 특기의 라이브가 라이브를 진행할 때
- 설정된 라이브 콘텐츠가 아바타, 라이브와 적절하지 않을 때

7. 4. 3. 라이브 진행

아바타, 라이브 배치, 라이브 콘텐츠 설정이 모두 끝나면 라이브를 개시하여 라이브 단계로 돌입할 수 있다. 라이브 중인 라이브와 방송 장비, 아바타는 라이브 종료 시까지 변경할 수 없다.



번호	구성 요소	설명
1	라이브 화면	진행중인 라이브의 화면을 표시한다. 더블 터치하여 전체화면으로 볼 수 있다.
2	라이브 목록	현재 라이브 중인 라이브를 표시한다. 아래에는 남은 라이브 시간이 보인다. 선택하면 해당 라이브 화면을 볼 수 있다.
3	채팅 관리	현재 라이브의 채팅을 관리한다. 나쁜 이벤트들이 발생하고 비접속 중일때는 알림 메시지가 온다. <ul style="list-style-type: none"> - 도배하는 시청자 - 욕설, 비속어를 사용하는 시청자 나쁜 이벤트들을 제어하여 방송 시간이 감소하지 않도록 한다.
4	후원 관리	현재 라이브의 후원을 관리한다. 좋은 이벤트들이 발생하고 비접속 중일때는 알림 메시지가 온다. <ul style="list-style-type: none"> - 응원글 - 큰 금액의 후원 좋은 이벤트들에 반응하여 라이브의 수입을 증가 시킨다.

7. 4. 4. 라이브 휴식

체력을 모두 소모하거나 패닉 상태가 된 라이브는 휴식장소로 이동하여 휴식을 취한다. 체력이 모두 채워질 때까지 라이브, 재계약 활동이 제한된다.



7. 4. 5. 라이브 수입

라이버가 휴식을 취하러 갈 때 방송 장비에 라이브 수입을 남긴다. 플레이어는 수입을 터치하여 회사의 자금으로 더할 수 있다. 획득 시간 제한은 없으나 획득하지 않으면 방송 장비는 사용이 불가능하다.

표기 예시



라이브 수입 예시

7. 4. 6. 라이브 결과

라이브 결과를 확인할 수 있도록 아카이브를 등록된다. 라이브가 라이브를 종료하면 자동으로 아카이브에 등록되며 먼저 끝난 라이브부터 순차적으로 라이브 결과가 쌓인다. 플레이어는 라이브 결과를 열람하여 라이브 정보, 라이브 기간, 발생한 이벤트, 이벤트 해결 유무, 라이브 수입, 구독자 추이, 인당 평균 후원 추이를 확인할 수 있다. 오래된 라이브 결과는 오래된 순으로 아카이브에서 삭제된다.

표기 예시



아카이브 예시

7. 5. 발전 시스템

7. 5. 1. 방송 장비 확장

동시에 사용할 수 있는 방송 장비들을 증가시킨다. 상점에서 방송 장비를 구매하여 방송 장소에 남은 자리에 방송 장비를 설치할 수 있다. 방송 장소가 모자를 경우 또한 상점에서 방송 장소를 확장시킬 수 있으며 이 경우 일정 수준의 회사 레벨이 요구된다.



7. 5. 2. 기존 라이버 재계약

계약 기간이 만료되거나 얼마 남지 않은 라이버들은 재화를 이용해 재계약이 가능하다. 재계약금은 재계약 횟수가 늘어날수록 비례하며 재계약 시 마다 늘어난다. 라이버를 새로 보충할 필요가 없고 아바타와의 괴리감을 신경 쓸 필요가 적어진다는 장점을 가지고 있지만 재계약 때마다 요구하는 계약금이 증가하여 영구적인 존속은 불가능 하다는 단점이 있다.



7. 5. 3. 회사 인테리어 추가

회사 내부의 인테리어를 추가하여 라이버의 능력을 상승시킬 수 있다. 추가할 수 있는 인테리어는 가구, 벽지, 벽 장식, 바닥, 바닥 장식, 기타 장식으로 나뉘어져 있으며 일부 인테리어들은 최대 설치 개수가 정해져 있고 일정 수준의 회사 레벨을 요구하기도 한다.



7. 5. 4. 휴식 장소 확장 및 개발

재화를 사용하여 라이버들이 휴식하는 공간을 확장시킬 수 있다. 상점에서 휴식 기구를 구매하여 휴식 공간의 빈 공간에 설치할 수 있다. 휴식 공간이 모자를 경우 역시 상점에서 휴식 공간을 확장할 수 있지만 일정 수준의 회사 레벨을 요구한다.



7. 5. 5. 랭킹 시스템

게임을 플레이 하는 다른 플레이어들과 랭킹을 겨룬다. 겨룰 수 있는 랭킹은 회사 규모 랭킹, 회사 자본 랭킹, 주간 수익 랭킹, 인기 라이브 랭킹이 있다. 각 분야에서의 랭킹을 비교하여 플레이어는 비교 우위적 성취감을 느낄 수 있다.



구성 요소	설명
회사 규모 랭킹	회사 규모 랭킹은 회사의 성장세를 바탕으로 비교한다. 회사의 레벨, 보유 라이브와 아바타의 수, 아바타들의 구독자 총합 수 등의 전체적인 지표를 통계로 산출하여 랭킹을 나눈다
회사 자본 랭킹	회사 자본 랭킹은 회사의 순수한 자본만을 비교한다. 회사의 돈을 사용하면 자본 랭킹이 내려가고 회사가 돈을 벌면 자본 랭킹이 오른다.
주간 수익 랭킹	주간 수익 랭킹은 회사가 벌어들이는 수익을 주 단위로 산출하여 비교하는 랭킹이다. 주 마다 갱신되며 번 돈이 아닌 사용한 지출은 주간 수익 랭킹에 영향을 주지 않는다.
인기 라이브 랭킹	인기 라이브 랭킹은 일주일간 가장 많은 수익을 낸 라이브를 비교하는 랭킹이다. 일주일 간 각 회사에서 가장 많은 수익을 낸 라이브 한명으로 랭킹을 겨룬다. 랭킹에 올라가는 정보는 라이브 이름, 라이브 모습, 벌어들인 수익, 소속 회사가 표시된다.

7. 5. 6. 해외 지부 확장

플레이어는 해외에서 새로운 지부를 세우고 자회사를 운영할 수 있다. 새로 세운 지부는 본사와는 다른 자금을 사용하며 회사 레벨을 비롯한 모든 부분을 처음부터 키워야 한다. 본사와 다른 점은 본사 소속의 자회사 타이틀을 갖는 것뿐이다.



7. 6. 콘텐츠 시스템

7. 6. 1. 주간 인기 아바타 시스템

주마다 일련의 인기 아바타들을 선정한다. 인기 아바타로 선정된 아바타들은 그 주 동안 시청자 비율과 인당 평균 후원율이 상승한다. 인기 아바타로 선정되는 기준은 무작위이며 이벤트성으로 컨셉을 맞춰 선정되기도 한다.



7. 6. 2. 달성 시스템

플레이어가 해결 가능한 미션들을 제공한다. 플레이어는 달성 시스템으로 재화를 수급하거나 라이브 고용과, 아바타 제작에 도움을 받고 성취감 등을 제공받을 수 있다. 일일 달성과 주간 달성, 특별 달성이 존재한다.



7. 6. 3. 회사 레벨 시스템

회사는 레벨을 가진다. 0레벨부터 시작하며 회사가 수익을 벌어들이거나 새로운 아바타, 라이브, 인테리어 등의 기능을 이용하면 경험치를 획득하면서 레벨이 올라간다. 회사 레벨은 방송 구역, 휴식 구역 확장 등의 회사의 성장 기능들을 제한한다. 플레이어는 더 많은 기능을 사용하고 회사를 확장하고 싶으면 회사 레벨을 성장시켜야 한다.



7. 7. 재화 시스템

『버라이어티! – VARIETY!』에서 사용가능한 인 게임 재화들에 대한 내용이다. 무료 재화와 유료 재화로 나뉘어 총 두 종류의 재화가 존재한다. 무료 재화는 수급하기 쉽지만 유료 결제와의 관련성을 낮추고 유료 재화는 단가가 높지 않지만 게임 플레이 중 수급이 잘 되도록 설계한다.



7. 7. 1. VC – Variety Credit

버라이어티 크레딧, 이하 '브이씨'라고 읽고 단위로는 VC를 사용한다. 버라이어티 크레딧은 인 게임 내에서 쉽게 벌 수 있는 무료 재화이며 거의 모든 거래에서 주로 쓰인다. 라이버의 수익이 주 수급처이고 대부분의 달성 보상으로 또한 수급이 가능하다. 유료 재화인 VG(버라이어티 켄)으로 재화를 구입할 수도 있지만 효율이 높진 않다.



7. 7. 2. VG – Variety Gem

버라이어티 켄, 이하 '브이켄'이라고 읽고 단위로는 VG를 사용한다. 버라이어티 켄은 현금을 충전하여 구매할 수 있는 유료 재화이며 여러 기능적인 면에서 사용된다. 주로 달성 보상으로 수급이 가능하며 추가적인 수급을 위해서는 유료 결제를 진행해야 한다.



7. 8. 맵

메인 플레이 맵은 회사 내부의 모습을 주로 사용한다. 아이소 메트릭 기법을 기반으로 탐부 시점의 맵을 제공한다. 시점의 방향은 변경할 수 없으며 화면의 축소, 확대, 이동을 통해 내부 모습을 확인할 수 있다.

내부 맵은 크게 세 구역으로 나뉜다. 라이브들이 돌아다니거나 자유롭게 인테리어를 놓을 수 있는 메인 구역과 라이브들이 라이브를 진행하고 방송 장비를 설치할 수 있는 방송 구역, 라이브를 마친 뒤 라이브들이 휴식을 취할 수 있는 휴식 공간으로 나뉜다.



구성 요소	설명
메인 구역	맵의 가운데 구역을 차지한다. 라이브들이 라이브와 휴식 이외의 시간에 자유롭게 돌아다니는 구역이다.
방송 구역	맵의 오른쪽에 위치한다. 라이브들이 라이브를 진행할 때 사용하는 구역으로 방송 장비들을 설치할 수 있다. 방송 구역 확장을 이용하여 오른쪽 아래의 공간을 개발하고 방송 방지를 설치할 수 있는 공간을 넓힐 수 있다.
휴식 구역	맵의 왼쪽에 위치한다. 라이브들이 라이브 종료 후 휴식을 취하려 사용하는 구역으로 휴식 기구들을 설치할 수 있다. 휴식 구역 확장을 이용하여 왼쪽 위와 아래의 공간을 개발하고 휴식 기구를 설치할 수 있는 공간을 넓힐 수 있다.

8. 세계관

웹 에이전시

처음 주인공이 사업을 시작하며 열었던 소규모 웹 제작 대행 업체이다. 총원 스무명 내외의 중소기업으로 운영되었지만 연이은 성적부진과 마케팅 전략 실패로 갈수록 적자를 내기 시작했다. 구성원들도 이를 버티지 못하고 하나 둘씩 빠져나가기 시작했으니 1년도 안되어 회사의 존망이 위태해진 것이다. 마지막 남은 입사 2개월차 신입에게서 영감을 얻어 새로이 방송 기획사로 거듭난다.

버추얼 라이브 방송 기획사

신입의 아이디어를 바탕으로 주인공이 새로 추진하는 사업이다. 본격적인 게임플레이의 배경이 되는 주 무대이며 처음엔 신입과 사장 둘만이 전부이지만 게임을 진행하며 회사를 성장시킬 수 있다. 회사가 성장할수록 점점 유명해져 나중엔 전세계적인 인기와 국내에서의 초월적인 인지도를 보유하게 된다.

라이브 스트리밍

주인공이 새로운 사업을 시작할 당시 라이브 스트리밍에 대한 인식은 그렇게 좋지 않았다. 대부분의 방송들이 게임 플레이 실황을 찍거나 세세한 기획을 바탕으로 방송이 진행되진 않았기 때문이다. 라이브 스트리밍으로 이렇다 할 수익을 내는 사람은 없다시피 했다.

버추얼? 아바타?

사용자의 표정 및 동작을 인식하여 가상의 캐릭터에게 적용시키는 기술을 '버추얼 기술'이라고 한다. 이 기술을 사용하여 라이브 스트리밍을 진행하는 사람을 '버추얼 라이브' 그리고 라이브들이 연기하는 대상이자 겉모습의 역할을 하는 것이 바로 '아바타'이다. 초기엔 거부감을 가지는 이들이 대부분이었으나 선풍적인 인기를 끌게 된 지금, 그 팬층은 무시할 수 없을 정도로 커지게 되었다.

9. 등장 캐릭터 설정

9. 1. 사장(주인공)

이 게임의 주인공이자 플레이어가 투영하는 주체이다. 플레이어는 사장의 역할을 다하여 라이브 고용, 수익 창출, 사업 확장 등의 일을 도맡아 회사를 성장 시킨다.

나이: 별도의 입력을 받거나 명시한 내용은 없으나 20대 성인 남성으로 취급

성별: 남

외관: 특별하게 정해져 있지 않고 20대 성인 남성 컨셉을 잡는다. 모습을 드러낼 때에는 검은 실루엣으로 가리고 입만 표시한다.

성격: 기획력이나 추진력이 부족하다. 방송 기획사 및 라이브에 관한 지식이 전무하여 회사 설립 후 초반부터 신입에게 여러 도움을 받는다.

9. 2. 라이브 오예은

나이: 23세

성별: 여



머리 색: 보라색

헤어 스타일: 허리까지 내려오고 뒤로 묶은 길게 뺀 머리

얼굴: 발랄하고 재치 있는 표정, 크고 동그란 보라 눈, 미소 사이에 보이는 덧니

상의: 하얀 셔츠에 검은 가디건, 약간 오피스룩 느낌

하의: 허벅지 반 정도 오는 짧은 검은색 오피스 치마

신발: 검은 구두

성격: 사회 초년생답게 젊은 패기를 보여준다. 쾌활한 성격을 소유하고 있다. 웹 에이전시때 신입으로 활동할 당시 회사 내 분위기를 주도하는 분위기 메이커였다. 사장과의 격식을 차리는 대화보단 친근하게 대하는 등 오픈 마인드를 가지고 있다.

역할: 새로이 시작한 방송 기획사 사업에서 주인공을 도와주는 도우미 겸 기본으로 지급되는 라이브이다. 본래 퇴사하고 개인적으로 방송을 할 예정이었으나 회사의 적극적 지원에 솔깃하여 주인공과 함께 사업을 번영시켜 나갈 계획을 준비하고 있다. 게임을 진행하며 새롭게 사용 가능한 기능을 설명해주거나 기타 작업등을 보조하는 등 도우미로서의 역할을 한다.

10. 메인 화면 구성 및 인터페이스



번호	구성 요소	설명
1	플레이어 정보	플레이어(회사)의 정보를 나타낸다.
2	라이브 결과	라이브 결과를 모아놓는다.
3	랭킹	랭킹을 표시한다.
4	주간 인기 아바타	한 주간 인기 보너스를 받는 아바타들의 목록이다.
5	라이브 관리	라이브 편성 및 현재 라이브를 관리한다.
6	버라이어티 크레딧	플레이어가 가진 무료 재화의 양을 나타낸다.
7	버라이어티 젬	플레이어가 가진 유료 재화의 양을 나타낸다.
8	메뉴 버튼	게임의 옵션을 건드는 메뉴를 불러낸다.
9	달성 목록	달성한 달성 목록은 보상을 받을 수 있다.
10	라이버 목록	라이버 목록에서 라이버 정보를 확인한다.
11	아바타 목록	아바타 목록에서 아바타 정보를 확인한다.
12	상점	상점에서 인테리어, 방송 장비 등을 구매한다.

11. 게임 스토리 보드 (진행 화면)

11. 1. 타이틀 화면



11. 2. 메인 화면



11. 3. 라이브 모집 화면



11. 4. 라이브 대기열 화면



11. 5. 아바타 목록 화면



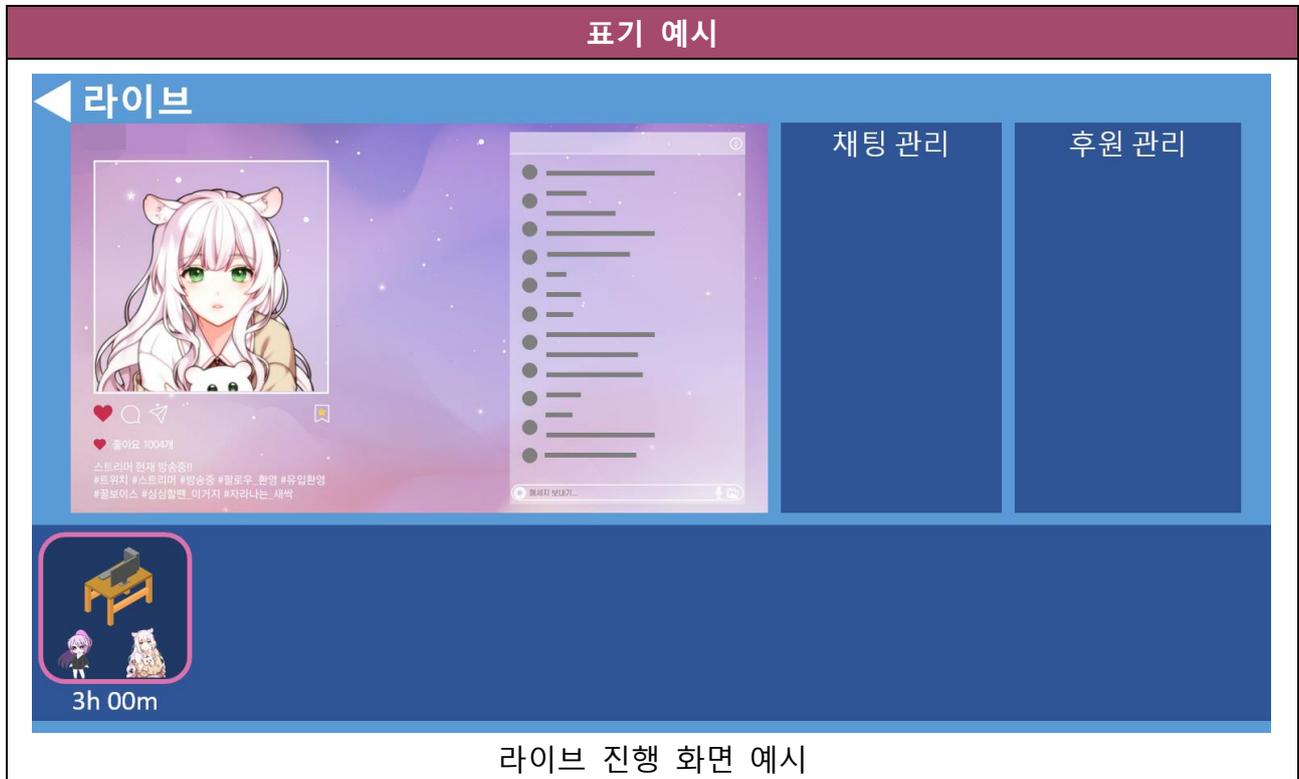
11. 6. 아바타 정보 화면



11. 7. 라이브 편성 화면



11. 8. 라이브 진행 화면



11. 9. 달성 목록 화면



11. 10. 랭킹 화면



11. 11. 상점 화면

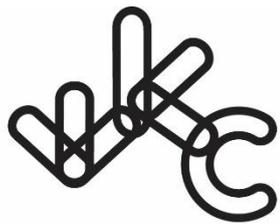


11. 12. 플레이어 레벨 업 화면



12. 기타

해당 사항 없음



Korea WI-Content Contest