

# “모여봐요 동물의 숲”의 ‘마일 섬’ 콘텐츠 역기획서

2171027 안유경

## I. 서론

### 1.1 “모여봐요 동물의 숲”의 ‘마일 섬’ 콘텐츠 분석

- “모여봐요 동물의 숲”은 플레이어가 자신만의 섬을 꾸미고 다양한 동물 주민들과 교류하며 생활하는 시뮬레이션 게임이다. ‘마일 섬’은 플레이어가 다양한 자원을 수집하고 새로운 동물 주민을 만날 수 있는 핵심 콘텐츠이다.

### 1.2 ‘마일 섬’ 콘텐츠 개요

#### 1.2.1) ‘마일 섬’의 구성

##### - 접근 방법

: 플레이어는 게임 내 ‘Nook 마일리지 프로그램’을 통해 얻은 마일을 사용하여 항공권을 구입하고, 비행장에서 마일 항공권을 사용하여 마일 섬에 방문할 수 있다.

##### - 다양한 마일 섬 방문

: 방문하는 마일 섬은 랜덤하게 결정되며, 각각의 섬은 고유한 자원, 식물, 동물 주민 등을 제공한다.

##### - 자원 수집

: 플레이어는 한정된 자원을 보유한 자신의 섬 외에 마일 섬에서 다양한 자원을 수집하여 섬 발전에 이용할 수 있다.

##### - 새로운 주민 발견

: 마일 섬에서는 새로운 동물 주민을 만나고, 자신의 섬으로 초대함으로써 섬의 주민 구성을 다양화할 수 있다.

#### 1.2.2) ‘마일 섬’ 콘텐츠의 게임 내 역할

##### - 플레이어 경험 향상

: 마일 섬 콘텐츠는 플레이어에게 게임 내에서 새로운 환경과 경험을 제공하여, 게임의 몰입도와 재미를 증가시킨다.

##### - 게임 내 경제 시스템과의 연계

: 플레이어가 마일 섬에서 수집한 자원과 아이템은 게임 내 경제 활동에 중요한 역할을 한다.

플레이어는 수집한 자원과 아이템을 개인 섬 내의 ‘너굴 상점’에서 판매하여 더 많은 벨(게임 내 화폐)을 벌거나, 마을 내 동물 주민들과 물물교환하거나, 자신의 섬을 개발하는 데 필요한 아이템을 제작하여 사용, 재판매하는 등의 경제 활동을 할 수 있다.

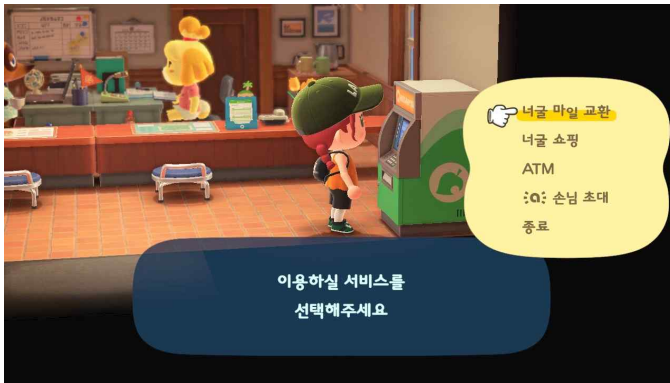
##### - 사회적 상호작용 촉진

: 마일 섬에서 만난 새로운 동물 주민과 대화하거나 자신의 섬으로 이사오도록 초대할 수 있다. 마일 섬 내의 동물 주민들은 고유한 이름, 외형을 가지며, 크게 8가지의 성격 유형으로 구분되며 플레이어는 새로운 주민과의 대화 및 상호작용을 통해 끊임없는 게임 경험을 가질 수 있다.

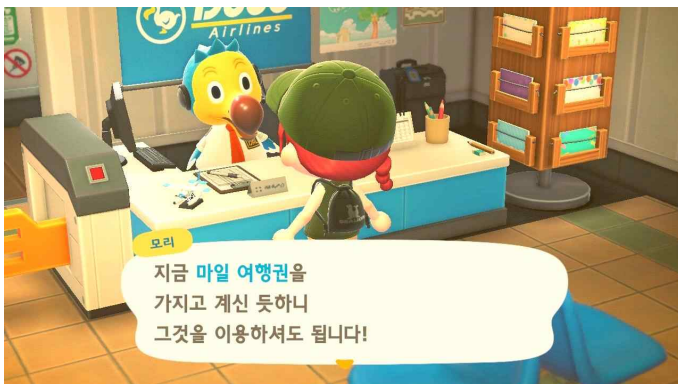
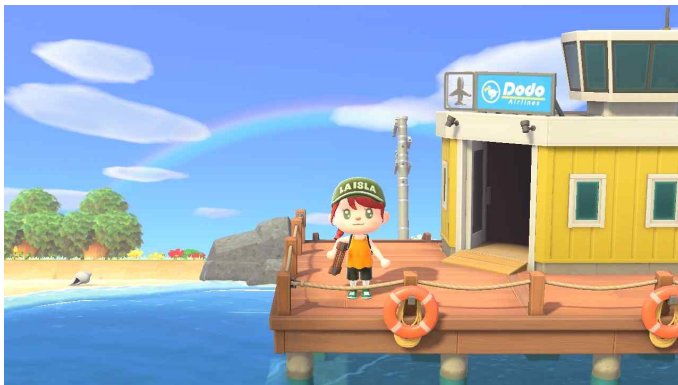
## II. '마일 섬' UI 예시

### 2.1 마일 섬 진입 방법

#### 2.1.1) 마일 섬 진입을 위한 마일 항공권 교환



#### 2.1.2) 마일 섬 진입을 위한 비행장 방문 및 출발



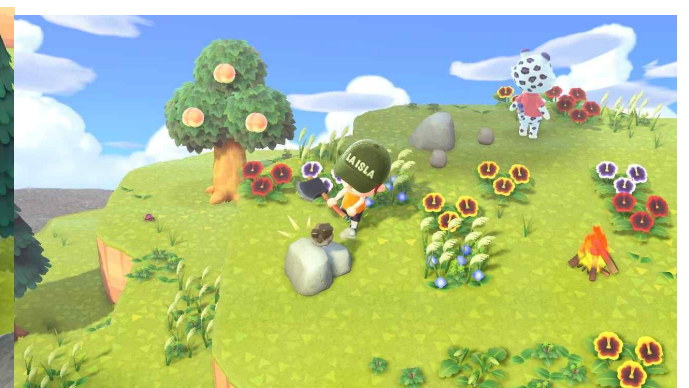


## 2.2 마일 섬 진입 후

### 2.2.1) '로드리' 파일럿 캐릭터의 나레이션



### 2.2.2) 마일 섬에서의 채집 활동(나무, 돌, 꽃, 열매, 곤충 채집, 낚시 등)

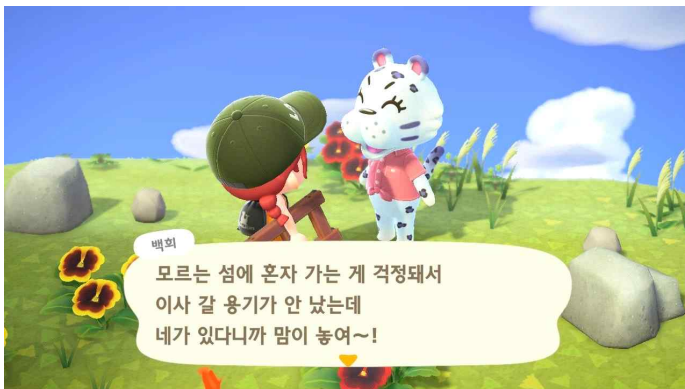




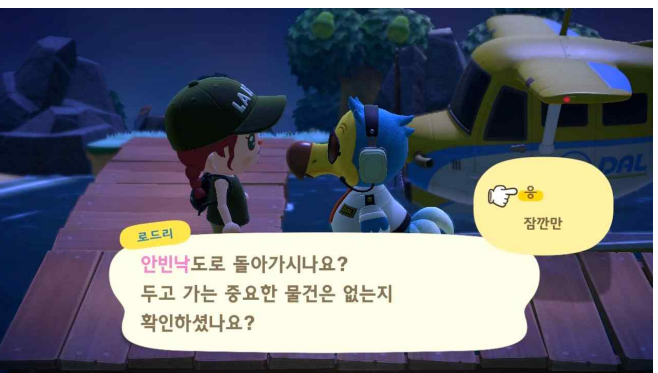


### 2.2.3) 마일 섬 동물 주민들과 대화 및 이사 권유





### 2.3 플레이어의 개인 섬 복귀를 위한 ‘로드리’ 파일럿 캐릭터와의 상호작용



### Ⅲ. 상세 내용 설명

#### 3.1 마일 섬 진입 방법

1) 마일 섬에 진입하기 위해서는 마을 회관의 ATM기에서 마일 항공권을 2000마일과 교환하고, 이를 소지한 채 비행장을 방문해야 한다.

1-1) 마을 ATM 앞에서 ⓐ버튼을 눌러 이용할 서비스를 선택한다.

1-2) ‘너굴 마일 교환’, ‘너굴 쇼핑’, ‘ATM’, ‘아미보 손님 초대’, ‘종료’ 선택지가 출력되고, ‘너굴 마일 교환’을 선택

1-3) 마일과 교환할 수 있는 리스트 형태로 출력한다.

1-3-1) 한 화면에 9개 정도의 상품을 출력

1-3-2) 상품에 커서가 올라가 있을 경우 상품의 가격, 이미지, 입수 방법을 출력

1-3-3) ⓐ버튼을 눌러 커서가 올라가 있는 상품을 구매

1-4) 마일 항공권을 출력하여 인벤토리에 저장한다.

1-5) 추가 서비스 이용을 하지 않을 경우 ‘종료’ 선택지를 선택한다.

2) 비행장 내부에서 ⓐ버튼을 눌러 ‘모리’ 캐릭터와 상호작용

2-1) ‘외출할래’, ‘지인을 초대할래’, ‘아무것도 아니야’ 선택지가 출력되고, ‘외출할래’를 선택

2-2) 마일 항공권을 소지하고 있는 경우에만 ‘마일 여행권을 쓸래’ 선택지가 출력됨.

2-3) ‘누군가의 섬에 갈래’, ‘마일 여행권을 쓸래’, (‘파니의 섬에 갈래’), ‘그만둘래’ 선택지가 출력되고, ‘마일 여행권을 쓸래’를 선택

2-4) 해당 시점까지의 게임 내용을 자동 저장

2-5) 화면 전환

#### 3.2 마일 섬 진입 및 진입 이후

1) 마일 섬 등장 확률에 따라 선택된 마일 섬에 진입

섬	등장 확률
일반 섬(4종)	각 9.68% = 38.7%
과수원 섬	10%
대나무 섬	10%
폭포 섬	10%
산 섬	8%
수상 곤충, 잠자리 섬	8%
돈 바위 호수 섬	5%
대형 물고기 섬	3%
타란툴라 섬	2%
나무 섬 1	1.5%
나무 섬 2	1%
돈 바위 전갈 섬	1%
쓰레기 섬	1%
지느러미 물고기 섬	0.5%
금광석 전갈 섬	0.3%



2) ‘로드리’ 파일럿 캐릭터의 나레이션을 통해 개인 섬으로 돌아가고 싶거나 도구를 구매하고 싶을 때 상호작용할 수 있음을 알려주고, 마일 섬에 두고 간 아이템을 복구할 수 없음을 고지

2-1) 해당 나레이션 종료 후 ㉠버튼을 눌러 상호작용하면 ‘돌아갈래’, ‘도구가 필요해’, ‘아무것도 아니야’ 선택지가 출력됨.

2-2) 채집 도구 구매가 필요한 경우 ‘도구가 필요해’를 선택해 100마일을 소비해 구매 가능

3) 마일 섬에서의 채집 활동(나무, 돌, 꽃, 열매, 곤충 채집, 낚시 등)

3-1) 도끼를 든 채로 나무에 ㉠버튼으로 상호작용할 경우: 목재 아이템이 드롭됨

3-2) 도끼를 든 채로 돌에 ㉠버튼으로 상호작용할 경우: 돌, 철광석, 금광석, 벨이 드롭됨

3-3) 맨손으로 과일 나무에 ㉠버튼으로 상호작용할 경우: 과일 아이템이 드롭됨

3-4) 맨손으로 꽃, 잡초에 ㉠버튼으로 상호작용할 경우: 꽃, 잡초가 수집됨

3-5) 낚시대를 든 채로 강 또는 바다에 ㉠버튼으로 낚시대를 던지고, 물고기가 물었을 경우 특정 모션과 게임기의 진동을 통해 알려주면 ㉠버튼을 연타: 물고기 아이템이 수집됨

3-6) 잠자리채를 든 채로 곤충에 ㉠버튼으로 상호작용할 경우: 곤충 아이템이 수집됨

4) 마일 섬에서의 동물 주민과의 대화

4-1) 마일 섬 동물 주민 출현 조건: 인게임타임 오전 5시를 기준으로 플레이어의 개인 섬에 거래 완료되지 않은 빈 집터가 있어야 한다.

4-2) 400여종의 주민 중 랜덤으로 동물 주민이 나타나고, 동물 주민에 ㉠버튼으로 상호작용을 하면 각 동물 주민의 성격을 기반으로 한 나레이션이 출력됨

4-3) 동물 주민과 1회 이상 상호작용을 하면 ‘우리 섬에 와볼래?’류의 플레이어의 섬으로의 이사를 권유하는 선택지와, 대화를 종료하는 선택지가 출력된다.

4-4-1) 이사 권유 선택지를 선택할 경우, 플레이어의 이름과 섬 이름과 함께 이사를 가겠다는 나레이션이 출력됨

4-4-2) 대화 종료 선택지를 선택할 경우, 해당 대화가 종료된 후에 다시 동물 주민과 1회 이상 대화를 시도하면 이사를 권유하는 선택지가 재출력됨

### 3.3 플레이어의 개인 섬으로 복귀

1) 플레이어는 개인 섬으로 돌아가기 위해 ‘로드리’ 파일럿 캐릭터와 ㉠버튼으로 상호작용

1-1) ‘로드리’ 파일럿 캐릭터와 ㉠버튼을 눌러 상호작용하면 ‘돌아갈래’, ‘도구가 필요해’, ‘아무것도 아니야’ 선택지가 출력됨.

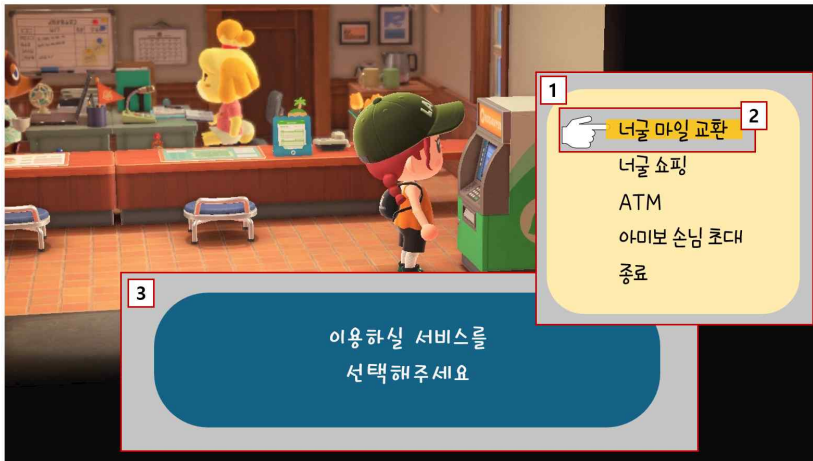
1-2) ‘돌아갈래’를 선택하면, “‘플레이어의 섬 이름’으로 돌아가시나요? 두고 가는 중요한 물건은 없는지 확인하셨나요?”라는 나레이션과 함께 ‘응’, ‘잠깐만’ 선택지를 출력한다.

1-3-1) ‘응’ 선택지를 선택할 경우, 플레이어는 개인 섬으로 복귀

1-3-2) ‘잠깐만’ 선택지를 선택할 경우, 해당 대화가 종료되고 플레이어는 다시 마일 섬을 탐색할 수 있으며 다시 ㉠버튼을 누르면 ‘돌아갈래’ 선택지가 재출력됨

## IV. UI 상세

### 4.1 마일 섬 진입 전

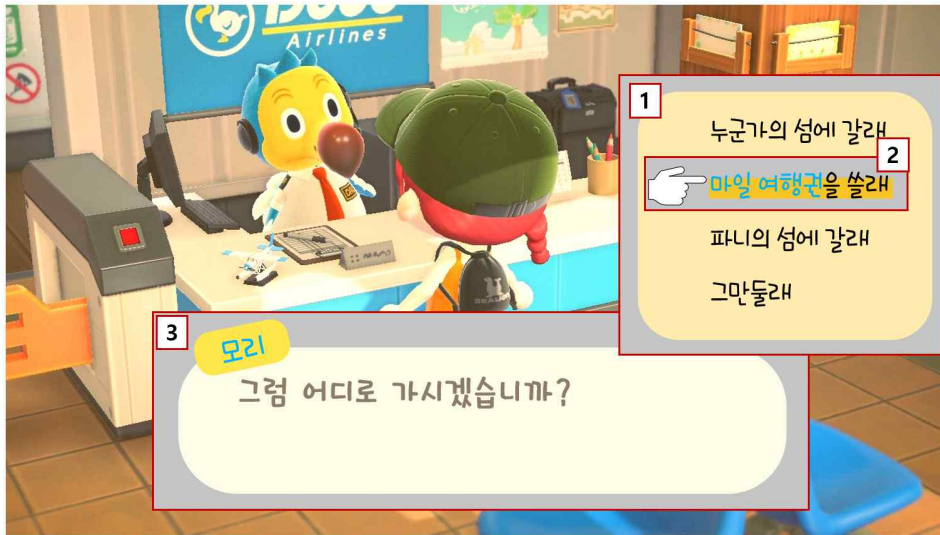


번호	설명	참고 테이블	String key
1	선택지가 출력된다.		
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		MileAtmSelectTxt
3	플레이어가 ATM기에 접근할 시에 표시되는 문구		MileAtmInfoTxt



번호	설명	참고 테이블	String key
1	마일로 구매할 수 있는 상품들의 목록이 출력된다.		
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		
3	해당 상품의 마일 가격을 표시한다.		MileItemPriceTxt
4	해당 상품의 입수 방법을 표시한다.		MileItemGetTxt
5	플레이어가 가지고 있는 마일을 표시한다.		PlayerMileTxt
6	X 버튼을 눌러 설명을 볼 수 있다. B 버튼을 눌러 해당 화면을 종료할 수 있다. A 버튼을 눌러 해당 상품을 구매할 수 있다.		MileItemGuideBtn MileItemExitBtn MileItemBuyBtn





번호	설명	참고 테이블	String key
1	선택지가 출력된다.		FlightSelectTxt
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		
3	플레이어가 '모리' 캐릭터와 상호작용할 때 표시되는 나레이션 문구		FlightInfoTxt

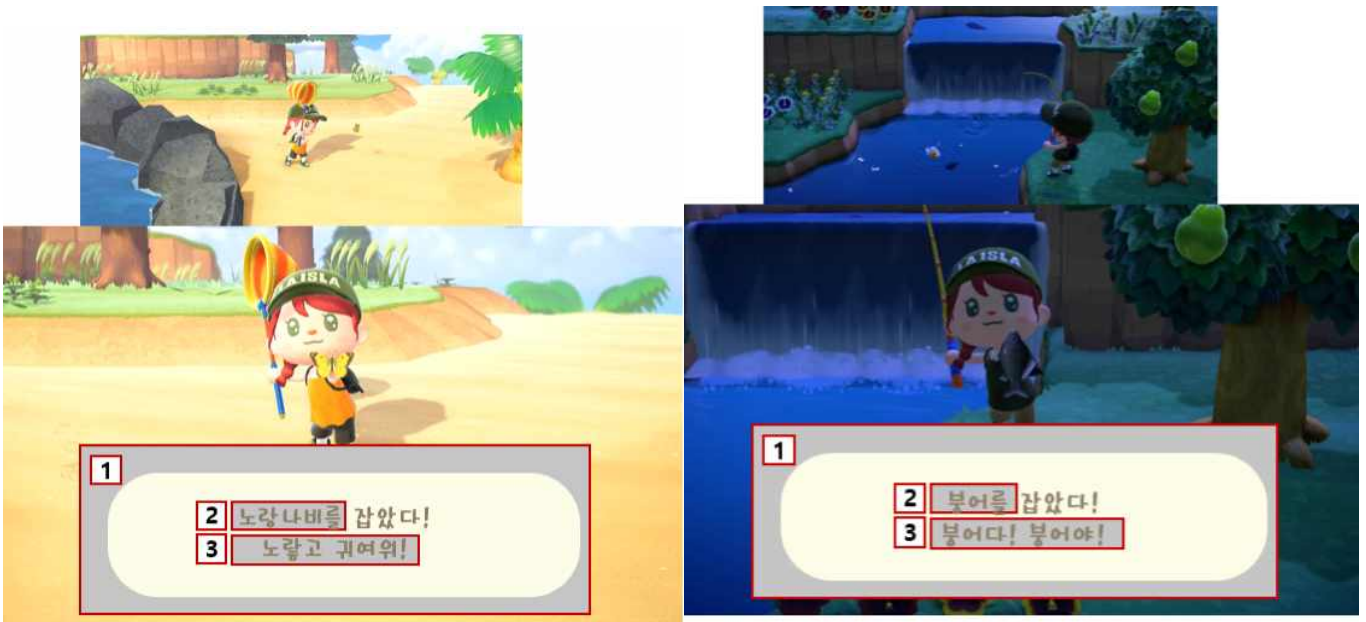
#### 4.2 마일 섬 진입 후



번호	설명	참고 테이블	String key
0	플레이어는 마일 항공권을 소비해 섬 진입 조건에 따라 랜덤으로 선택된 마일 섬에 진입한다.	MileLandList 테이블	
1	플레이어가 마일 섬에 진입 후 표시되는 '로드리' 파일럿 캐릭터의 나레이션 문구		MileLandEnterTxt



번호	설명	참고 테이블	String key
1	플레이어가 채집한 아이템의 이름을 표시한다.	MileLandList 테이블	



번호	설명	참고 테이블	String key
1	플레이어가 채집에 성공할 경우 출력되는 문구를 표시한다.		CollectSuccessTxt
2	플레이어가 채집한 곤충/물고기의 이름을 알려준다.	MileLandList 테이블	
3	플레이어가 채집한 곤충/물고기의 특징을 알려주거나 채집 대상과 관련된 나레이션을 출력한다.	MileLandList 테이블	CollectlemNarTxt



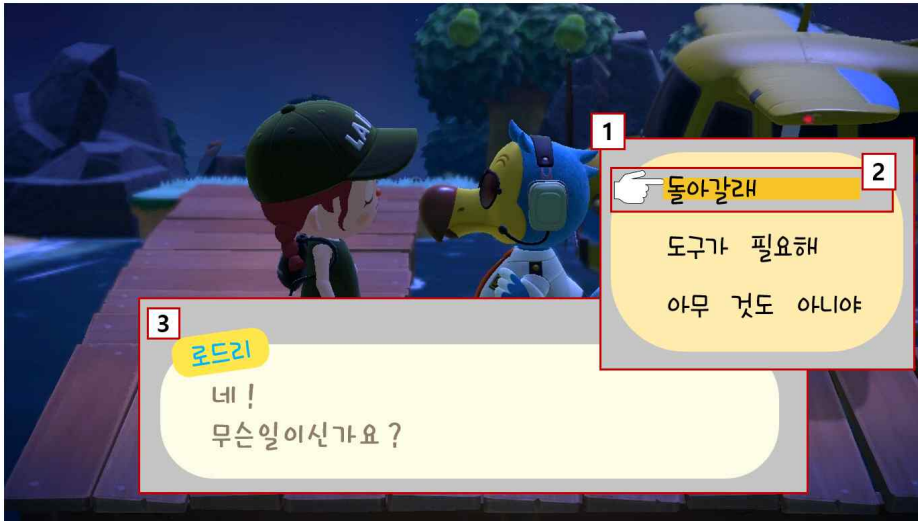
번호	설명	참고 테이블	String key
1	선택지가 출력된다.		MileLandInviteSelectTxt
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		
3	플레이어가 상호작용하고 있는 동물 주민의 이름을 표시한다.		AnimalNameTxt
4	플레이어가 상호작용하고 있는 동물 주민의 성격을 반영한 나레이션을 출력한다.		AnimalMeetTxt



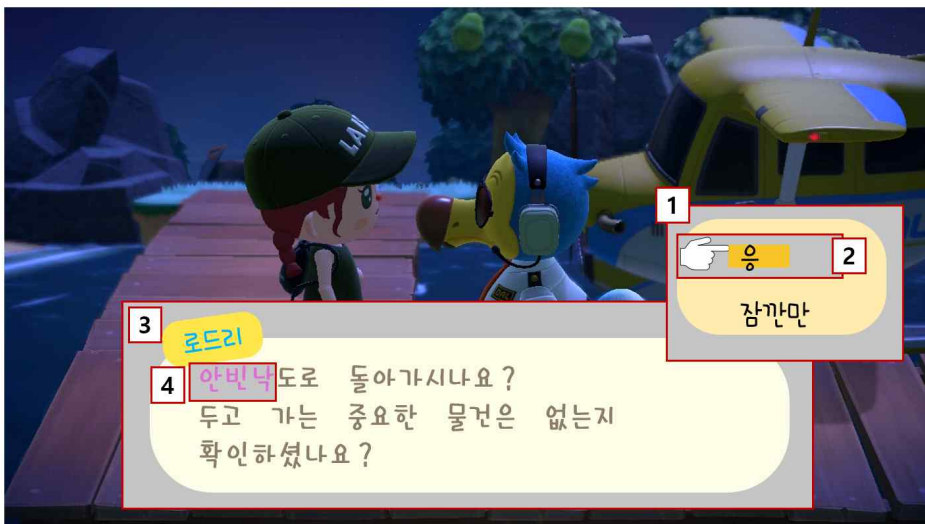
번호	설명	참고 테이블	String key
1	플레이어가 상호작용하고 있는 동물 주민의 이름을 표시한다.		AnimalNameTxt
2	플레이어의 섬 이름을 표시한다.		PlayerLandNameTxt
3	플레이어의 이름을 표시한다.		PlayerNameTxt



### 4.3 플레이어의 개인 섬으로 복귀



번호	설명	참고 테이블	String key
1	선택지가 출력된다.		MileLandExitSelectTxt
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		
3	플레이어가 '로드리' 파일럿 캐릭터와 상호작용할 때 출력되는 문구를 표시한다.		MileLandExitTxt



번호	설명	참고 테이블	String key
1	선택지가 출력된다.		
2	플레이어가 선택할 수 있는 커서가 올라간 선택지를 강조해서 표시한다.		
3	플레이어가 '로드리' 파일럿 캐릭터와 상호작용할 때 출력되는 문구를 표시한다.		MileLandExitTxt
4	플레이어의 섬 이름을 표시한다.		PlayerLandNameTxt

## V. 테이블 상세

컬럼명	설명	연결테이블
섬 ID	섬의 유형을 구분하는 ID	
섬 미니맵	섬의 미니맵 이미지를 연결한다.	
섬 이름	섬의 유형에 따른 이름	
섬 등장 확률	섬의 유형에 따른 등장 확률	
방문 비용	마일 섬을 방문하는데 드는 마일의 금액	
섬 등장 조건	해당 유형의 섬을 방문하기 위해 만족되어야하는 조건을 작성한다.	
1일 방문 횟수 제한	해당 유형의 섬에 방문할 수 있는 최대 횟수를 작성한다.	
나무	해당 유형의 섬에서 출현할 수 있는 나무 아이템의 분류를 작성한다.	ItemData 테이블
꽃	해당 유형의 섬에서 출현할 수 있는 꽃 아이템의 분류를 작성한다.	ItemData 테이블
바위	해당 유형의 섬에서 출현할 수 있는 바위 아이템의 분류를 작성한다.	ItemData 테이블
곤충	해당 유형의 섬에서 출현할 수 있는 곤충 아이템의 분류를 작성한다.	ItemData 테이블
물고기	해당 유형의 섬에서 출현할 수 있는 물고기 아이템의 분류를 작성한다.	ItemData 테이블
섬 이벤트 나레이션	특정 유형의 섬에서 이벤트를 경험할 때 '로드리' 캐릭터의 나레이션	StringMileLand 테이블

섬 ID	섬 미니맵	섬 이름	섬 등장 확률	방문 비용	섬 등장 조건	1일 방문 횟수 제한	나무	꽃	바위	곤충	물고기	섬 이벤트 나레이션
0	일반 섬_1.png	일반 섬 1	9.68%	2000마일			(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
1	일반 섬_2.png	일반 섬 2	9.68%	2000마일			(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
2	일반 섬_3.png	일반 섬 3	9.68%	2000마일			(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
3	일반 섬_4.png	일반 섬 4	9.68%	2000마일			(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
10	과수원 섬.png	과수원 섬	10%	2000마일			(과일 나무 19그루, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
8	대나무 섬.png	대나무 섬	10%	2000마일			(대나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	바닷 물고기	
23	폭포 섬.png	폭포 섬	10%	2000마일	사다리 레시피를 배운 상태		(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	일반 물고기	
6	산 섬.png	산 섬	8%	2000마일	사다리 레시피를 배운 상태		(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	5개	일반 곤충	바닷 물고기	
18	수상 곤충, 잠자리 섬.png	수상 곤충, 잠자리 섬	8%	2000마일			(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	(수상 곤충, 잠자리)	일반 물고기	
7	튼 바위 호수 섬.png	튼 바위 호수 섬	5%	2000마일	(놓이뛰기, 장대 레시피를 배운 상태, 안내소 확장이 완료된 상태)		(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	튼 바위 6개	일반 곤충	(연꽃 물고기, 바닷 물고기)	
19	대형 물고기 섬.png	대형 물고기 섬	3%	2000마일	놓이뛰기 장대 레시피를 배운 상태	1회	(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	대형 물고기	
13	타란툴라 섬.png	타란툴라 섬	2%	2000마일	(인게임타일의 날짜가 4~11월 이내, 인게임타일의 시간이 19시~4시 이내)	1회	(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	7개	타란툴라	바닷 물고기	WarningNarration
14	나무 섬_1.png	나무 섬 1	1.50%	2000마일	사다리 레시피를 배운 상태	1회	(일반 나무 32그루, 야자수)	일반 꽃	4개	나무에서 나오는 곤충	바닷 물고기	
17	나무 섬_2.png	나무 섬 2	1%	2000마일		1회	(일반 나무 31그루, 야자수)	일반 꽃	4개	나무에서 나오는 곤충	바닷 물고기	
12	튼 바위 전갈 섬.png	튼 바위 전갈 섬	1%	2000마일	(인게임타일의 날짜가 5~10월 이내, 인게임타일의 시간이 19시~4시 이내)	1회	(일반 나무, 야자수)	일반 꽃	튼 바위 7개	전갈	바닷 물고기	WarningNarration
20	쓰레기 섬.png	쓰레기 섬	1%	2000마일	사다리 레시피를 배운 상태	1회	(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	(수상 곤충, 잠자리)	(쓰레기, 부룻가 물고기)	
21	지느러미 물고기 섬.png	지느러미 물고기 섬	0.50%	2000마일	인게임타일의 날짜가 6월~8월	1회	(본섬 과일 나무, 일반 나무, 야자수)	일반 꽃	4개	일반 곤충	상어	
24	금광석 전갈 섬.png	금광석 전갈 섬	0.30%	2000마일	(인게임타일의 날짜가 5~10월 이내, 인게임타일의 시간이 19시~4시 이내, 놓이뛰기 장대 레시피를 배운 상태)	1회	야자수	일반 꽃	금광석 바위 1개	전갈	일반 물고기	WarningNarration

## VI. ‘마일 섬’ 시스템의 개선점 제안

- 마일 섬에 진입하기 위해서는 플레이어가 2000마일을 소모해야하는 것에 비해, 플레이어가 특정 조건에 구매받지 않고 할 수 있는 활동이 적다고 생각한다. 주민을 수용할 수 있는 빈 집터가 없는 경우에는 주민을 초대할 수 없기 때문에 주민과 일방향적인 상호작용(대화)와 채집 활동 등에 한정되어 있다. 마일 섬에서만 즐길 수 있는 콘텐츠가 추가되었으면 한다.
- 상호작용 가능한 NPC 추가: 섬에 독특한 이야기와 임무를 가진 NPC를 추가해서 플레이어의 몰입감과 재미를 증가킬 수 있을 것이다.

- 미스터리 요소 추가: 마일 섬에 미스터리 요소를 넣어 마일섬을 탐험하면서 숨겨진 보물을 찾거나 숨겨진 장소를 찾게 한다.
- 마일섬 방명록 추가: 마일섬을 방문하는 플레이어에게 간단한 방명록을 작성할 수 있게 하고(그림이나 이모티콘), 플레이어가 마일 섬에 진입한 시간까지 작성된 방명록 중 가장 최신의 방명록을 최대 10개까지 확인할 수 있도록 한다. 이를 통해 같은 콘텐츠를 즐기고 있는 플레이어가 있다는 사실을 플레이어에게 상기시켜 게임에 몰입할 수 있게 할 수 있을 것이다. 다만 이 경우 많은 데이터를 관리해야하기 때문에 매우 복잡해질 수 있다는 점이 있을 수 있다.