

PM'S DIARY



작성자 : 윤다희

목차

1. 문서 작성일자	2
2. 프로젝트 개요	3
2.1 게임 오프닝 - 시나리오 1	3
2.2 게임 플레이 - 기본 시스템	4
2.3 게임 엔딩 - 시나리오 2	5
2.4 기획의도	6
3. 벤치마킹	0
3.1 손님 응대 시스템	0
3.2 크래프팅 시스템	2

1. 문서 작성일자

업데이트 기록	
작성 내용	작성 날짜
최초 작성	2024.01.29

2. 프로젝트 개요

2.1 게임 오프닝 – 시나리오 1



- 주인공의 일기장이 펼쳐지며, 그림일기 형식으로 애니메이션

어느 신비한 행성의 유명한 마을... 이 곳의 사람들은 모두 성인이 되면 한 가지 직업을 각성한다. 헌터, 마법사, 포션 메이커 등의 직업이 존재하는 이 곳에서, 나는 마을에서 가장 유명한 포션샵을 운영하는 아버지의 자식으로서 포션 메이커로 각성하기만을 기다려왔지만... ...포이즌 메이커로 각성하고 말았다.

마을에서 가장 유명한 포션 샵, 많은 사람들을 살리고 고통에서 해방시켜준 자랑스러운 아버지의 가게를 물려받을 수 없다는 슬픔과, 두려움이 몰려왔다. 우리 집안은 포이즌 메이커라는 직업을 무언가를 죽이는 힘이라며 꺼려해왔기 때문이다. 난 무작정 자신만의 포션을 연구하겠다고며 독립을 해버렸다.

하지만 곧 아버지가 돌아가셨다는 편지를 받게 되었다. 급하게 마을로 돌아가 살펴본 아버지의 가게는 한동안 관리되지 못해 허름하고 낡게 변해있었다. 난 비록 포이즌 메이커지만, 이대로 아버지의 가게가 망하게 둘 수는 없다.

포이즌 메이커라는 사실을 들키지 않고 아버지의 가게를 다시 마을 최고의 포션샵으로 만들자!

2.2 게임 플레이 – 기본 시스템

- 플레이어의 목표

1. 마을 최고의 포션 샵 만들기 – 품질 좋은 포션으로 인기를 상승시킨다.
2. 포이즌 메이커라는 사실 들키지 않기 – 포션 제작에 신중하게 임하며, 손님과의 교류에 몰입해 의심도가 올라가지 않게 한다.
3. 포션 크래프팅 – 포션을 연구하고, 제작한다.

- 맵의 기능

1. 상점 – 손님의 의뢰에 정확하고 품질 좋은 포션을 판매해 인기를 올리고, 의심을 받게 될 경우 적절한 대화 선택지를 골라 의심도를 낮춘다.
2. 재료 수급 텃밭 – 가게의 뒤편, 원하는 재료 씨앗을 구매해 재배할 수 있다.
3. 아버지의 비밀창고 – 아버지가 남기고 간 치유 포션이 있다.
4. 포션 제작실 – 주인공은 포이즌 메이커라는 사실을 들키지 않기 위해, 아버지의 비밀창고에서 치유 포션과 자신이 만든 독 포션을 섞을 수 있다. 그 외에도 포션을 연구하고 제작하는 공간으로 사용한다.

- 튜토리얼(플레이 가이드)

1. 튜토리얼로 맵 4곳을 탐방하게 한다.
2. 상점에 손님이 찾아오면 주인공이 포이즌 메이커라는 사실을 들키기 않기 위해 독백하는 내용을 자막으로 띄운다.

Ex) 손님 : 팔에서 피가 멈추지 않고 흘러요. 지혈제를 주실 수 있나요?

“포이즌 메이커라는 사실을 들키지 않기 위해, 아버지의 지혈제 9에 내가 만들수 있는 혈관을 막는 독을 1만큼 섞자. 손님 모르게 손님의 독 내성을 천천히 올리다 보면 언젠가 독 포션만으로도 장사가 가능해질지도 몰라.”

3. 포션 제작실에서 재료의 효능을 읽고, 혈관 마비독 만드는 법을 알려주는 튜토리얼을 진행한다. 아버지의 지혈제와 섞는 법, 손님에게 팔고, 의심도가 올라가지 않게 적절한 대화를 고르는 법을 가르쳐준다. 총 3개의 다른 종류의 포션을 만들어 보며 하루가 종료되면, 오늘 개발한 포션, 오늘 온 손님과 의심도가 올라 앞으로 주의해야하는 손님, 오늘의 수입 등을 적은 주인공의 일기를 보여주면서 튜토리얼이 종료된다.

2.3 게임 엔딩 – 시나리오 2

1. 포션, 포이즌 메이커

엔딩 조건

1. 포이즌 메이커라는 사실을 들키지 않는다
2. 포션 제조에 자신의 독을 5이상의 비율로 사용가능하다.
3. 마을 최고의 포션 상점이 된다.

아버지가 남긴 치유포션 창고에서 '모든 독은 약이고, 모든 약은 독이다' 라는 쪽지를 찾으면서 주인공이 깨달음을 얻고 최초의 '포션, 포이즌 메이커'가 된다. 플레이어는 해당 엔딩 이후 치유 포션을 제작할 수 있게 되면서 가게에 새로운 가판대가 생긴다. 플레이어는 포션, 포이즌 2가지 상품을 제작, 판매하며 인기를 유지, 상승시키면 된다.

2. 포이즌 메이커

엔딩 조건

1. 포이즌 메이커라는 사실을 들킨다.
2. 들킨 시점에 상점에 찾아오는 손님들의 독 내성 평균이 일정치 이상이다.
3. 마을 최고의 포션 상점이 된다.

포이즌 메이커라는 사실을 들키고도 주인공이 마을의 포션 샵 주인으로 인정받게 된다. 플레이어는 '포이즌 상점'으로 바뀐 가게에서 기존의 포이즌과 새로 해금된 포이즌 레시피를 제작해 판매하며 가게의 인기를 유지, 상승시키면 된다.

3. 사기꾼

엔딩 조건

1. 포이즌 메이커라는 사실을 들킨다.

포이즌 메이커라는 사실을 들키게 됐을 때 발생하는 배드엔딩이다. 플레이어는 새로 게임을 플레이할 수도 있고, 그동안 저장된 플레이 기록의 일정 시점부터 다시 플레이할 수도 있다.

2.4 기획의도

- 크래프팅 장르의 재미 극대화

- 크래프팅 장르의 재미포인트는 논리적인 조합식 탐구와 플레이어의 조합 자유도 보장에 있다.

-> 포션 제작 시스템 : 재료의 효능을 명확하게 적는다. 플레이어가 만들고 싶은 포션이나 만들어야 하는 포션을 논리적으로 추측하고 실제 제작 과정에서 성공, 실패하며 탐구하는 재미를 느낄 수 있도록 유도한다.

-> 포션 제작 시스템 : 최대한 많은 조합 포션을 만들어둔다. 플레이어의 자유도를 보장해 탐구의 재미를 극대화한다.

- 시나리오와 플레이어의 입장에 몰입하며 느끼는 재미

- 타 크래프팅, 가게 운영 게임과의 차별화를 위해 시나리오를 강점으로 내세우고, 플레이어가 주인공의 입장에 몰입하며 재미를 느낄 수 있도록 한다.

-> 손님 응대 시스템 : 'potion craft', '후 이즈 좀비', '좋은 피자, 위대한 피자'의 손님 응대 시스템을 벤치마킹해서 'PM's DAIRY'의 컨셉과 기획의도에 어울리도록 바꿨다. 플레이어가 주인공의 입장에서 손님과 면대면으로 소통할 때, "포이즌 메이커라는 사실을 들리지 않으면서, 가게의 인기를 올려야 하는 미션"에 자연스럽게 몰입하게 만든다. 잘못된 대화 선택지를 골라 의심도가 오르거나, 좋은 포션으로 인기가 올라가는 다양한 손님 응대 상황에서 플레이어가 주인공의 입장에 몰입해 아쉬움과 성취감 등을 느끼며 재미를 느낄 수 있도록 한다.

-> 하루 정리 시스템 : 손님을 받고 하루가 끝나면 그날의 정리를 일기 형식으로 보여준다. 새로 개발한 포션이나 그날의 수입 등 간략히 중요한 내용이 정리되고, 플레이어의 몰입도에 도움이 되도록 "오늘은 마법사가 나를 의심하는 눈치였다. 다음에 왔을 때는 좀 더 주의하자" "곧 가장 인기있는 포션샵이 될 수 있을 것 같다. 하지만 손님들의 의심도 거의 한계치다. 마지막까지 조심하자" 등의 주의문구도 플레이 상황에 따라 첨부한다. 게임의 제목인 '포이즌 메이커의 일기'라는 컨셉에 일치하도록 문체를 작성하여 몰입을 유도한다.



- 2개의 진엔딩 이후에도 지속적인 가게 운영 가능

- 플레이어는 포션과 포이즌을 모두 파는 '포션 포이즌 메이커', 새로운 포이즌 레시피가 해금되며 포이즌 전문 상점을 차리는 '포이즌 메이커' 엔딩을 볼 수 있다.

-> 엔딩 이후 가게 운영 시스템 : 주인공의 목표였던 '마을 최고의 포션 상점'이라는 목표를 달성하고 나면 가게의 UI가 엔딩 맞춤형으로 더 웅장하게 바뀐다. 그 후, 플레이어는 기존 마을에서 계속 최고의 포션 샵의 명성을 유지시킬지, 아니면 다른 유저들과 같은 서버에서 경쟁할 것인지 선택할 수 있다. 이는 새로운 크래프팅을 즐기면서도 도전욕구를 자극하여 재미를 엔딩 이후에도 지속적인 재미를 느낄 수 있도록 유도하기 위함이다

3. 벤치마킹

3.1 손님 응대 시스템

게임	Potion Craft	후 이즈 좀비	좋은 피자, 위대한 피자
플레이 화면			
하루	고정된 수의 손님을 모두 받으면 하루를 종료할 수 있다.	하루가 현실시각 n분으로 정해져있다.	하루가 현실시각 n분으로 정해져있다.
인내심	인내심이 닳지 않는다.	인내심이 닳지 않는다.	인내심이 닳는다.
교류	판매, 흥정(피지컬), 대화종료가 가능하다. 알아듣기 어려운 주문을 할 때가 있다.	3가지 선택지 중에 한가지만 골라 질문할 수 있다.	알아듣기 어려운 주문을 받고 질문을 할 수 있다. 하지만 질문시 인내심이 떨어진다.
장점	인내심이 닳지 않아 크래프팅에 온전히 집중할 수 있다.	대화 선택지 시스템이 플레이어로 하여금 주인공에게 몰입할 수 있도록 도와준다. 하루의 시간이 정해져 있고 인내심이 닳지 않는 것은 게임의 컨셉을 잘 반영한 요소라고 생각된다.	인내심이 닳는 점은 피자 가게 손님이 기다린다는 컨셉을 잘 반영한 요소라고 생각된다.
단점	흥정에 대한 튜토리얼이 부실하고, 흥정 대화 주제에 대한 스크립트가 한줄도 제공되지 않아 아쉽다. 크래프팅에 온전히 집중하기 위해 선택한 인내심 시스템이 가게 운영 시스템에는 맞지	손님의 인내심은 닳지 않지만 하루동안 받은 손님의 명수로 내 성과가 계산된다.	개떡 같은 주문에 대해 질문했을 때 인내심이 떨어지는 것은 짜증을 유발할 수 있는 요소라고 생각된다.

	않아 아쉽다.		
호불호 요소	더 많은 수의 손님을 받지 못하는 것이 아쉬울 수도 있고, 고정된 수의 손님이 오는 점에 대해 안정감을 느낄 수도 있을 것 같다.	3가지를 전부 질문하면 난이도가 떨어진다는 점을 이해하면서도, 왜 하나밖에 질문을 못하는가에 대한 짜증이 유발될 수도 있을 것 같다.	개떡 같은 주문에 응대하는 점에 대해서는 호불호가 갈릴 수 있을 것 같다. 의뢰가 개떡같은 수록 보상을 많이 주는 방식으로 보완이 가능할 것 같다.

손님 응대 시스템은 'Potion Craft', '후 이즈 좀비', '좋은 피자, 위대한 피자'를 벤치마킹하였다.


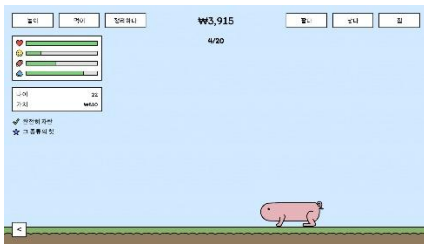

크래프팅 장르의 장점을 극대화하기 위해 'Potion Craft'에서처럼 손님의 안내심 시스템은 제거하려고 한다.

'후 이즈 좀비'는 가게 운영이 아닌 헬터 운영 게임이라 컨셉에 맞는 시스템을 잘 차용했다는 생각이 든다. 이 중에서도 플레이어가 주인공에게 몰입할 수 있도록 대화 선택지를 고르는 점을 벤치마킹하려고 한다. 더불어 3가지 선택지 중에 하나만 고를 수 있다는 점에 대해서는 '의심도' 시스템을 통해 플레이어들을 설득할 수 있을 것이라 생각된다.

'Potion Craft'와 '좋은 피자, 위대한 피자'에서 손님들이 포션의 이름이나 피자의 이름을 정확히 의뢰하지 않고 돌려서 주문할 때가 있다. 이는 호불호가 갈릴 수 있는 시스템이라고 생각하기에, 돌려서 들어온 주문에 대해서는 성공시 보상을 더 크게 주는 식으로 보완하고자 한다.

+ 하루의 시간을 제한하거나, 손님의 수를 제한하는 시스템에 대해서는 아직 고민 중.

3.2 크래프팅 시스템

게임	Potion Craft	축산	나만의 실험실(모바일)
플레이 화면			
재료 수급	간단한 클릭만으로 랜덤의 재료를 랜덤의 개수만큼 수급받을 수 있다. 손님들 중에 재료 상인이 찾아와 거래하는 것도 가능하지만 상인 튜토리얼이 부실하고 원하는 재료를 자유롭게 얻기에는 힘들었다.	돈으로 언제든지 구매 가능하다.	언제든지 인벤토리가 HUD에서 꺼내 쓸 수 있다. 재료 UI가 아주 단순하고 편리하다.
재료 관리	관리 필요없음.	게임 시간 내 5일의 관리 및 관리비가 들어간다.	관리 필요없음.
재료 설명	효능이 설명된 것도 있고 의미심장한 것도 있었다. 재료마다 9개의 특성, 대지, 자연 등을 설정한 것은 좋은 분류라고 생각한다.	동물의 등급, 종만 알려준다.	없다.
포션 제작	과정의 모션 그래픽이 훌륭하고 직접 만드는 느낌을 줘서 좋지만 반복 노동이라 번거로운 느낌도 있다. 한번 만든 레시피에 대해서는 재료만 있으면 바로 다시 제작이 되는 점은 편리하다.	번식시키면 랜덤으로 부모를 닮은 동물이 나온다. 2종을 섞으면 크기, 색상, 동물의 앞 혹은 뒤나 다리 모양을 섞는 랜덤 방식으로 6종 이상의 종이 랜덤으로 나온다. 자유도가 높지만 섞는 방식에 한계가 있어 외양적으로 알아볼 수 있는 특징은 3종의	자유도가 엄청나게 높고, 말장난을 하는 방식의 조합법도 있다. 거의 한계없이 조합이 가능하다는 점이 특징이다.

		합침이 한계다.	
커스텀	튜토리얼은 불친절하지만 포션 커스텀은 괜찮았다. 호불호가 갈릴 수 있을 것 같지만 어차피 선택사항이기 때문에 괜찮을 것 같다.	동물에 이름을 붙힐 수 있다.	없다.
레시피 탐색	탐색 방식이 특이하고 재밌다. 하지만 규칙이 없고 번거로우며 금방 질린다.	최초로 만든 종은 표시해준다. 그 외의 종 섞음에 대한 도감이나 탐색, 연구는 없다.	결과물 미션북을 제공하고 힌트를 준다.(힌트는 유,무료로 얻을 수 있다) 논리적인 탐색이 가능한 조합도 있고, 말장난에 가까운 탐색도 있다.
호불호 요소		조합에 있어 랜덤적인 결과가 나오는 것에 호불호가 갈릴 것이다.	방대한 조합과 탐색, 논리적인 조합과 말장난 조합에 대한 호불호가 갈릴 것이다.

포션 제작 시스템은 'Potion Craft', '축산', '나만의 실험실'을 벤치마킹하였다.

크래프팅 장르의 특성상, "특정 결과물을 만드는데는 무엇이 필요할까?" 라는 고민을 하는 과정과, 자유롭게 조합해보고 결과를 알아보는 탐구과정이 재미포인트다. 하지만 지나친 자유도는 오히려 플레이어에게 피로를 유발할 것이다. 탐구의 재미와 적당한 자유도를 위해서 총 포션의 개수는 결국 제한해야 한다.

+ 플레이어에게 너무 많은 재료를 섞는 것은 오히려 포션의 성능을 떨어트린다는 제한을 튜토리얼에서 설명해 미리 납득시키면서도, 플레이어의 탐구 자유를 해치지 않는, 만들기 가능한 총 포션 레시피의 개수를 고민 중.(50/50?)(조합은 어떤 방식으로? 재료 몇 개씩?)