

여우별 마당

개발 기록

장르 : 모바일 농장 힐링 게임

팀 : 김민선, 윤다희, 최서연



<목차>

1. 게임 개요	3
2. 벤치마킹	4
3. 시나리오	6
4. 유저스토리	6
5. 요구사항	8
6. ERD	8
7. 구현	9
8. 팀원별 분담	11
9. 개발 계획	11

1. 게임 개요

- 제목 : 여우별마을
- 장르 : 힐링·농장 시뮬레이션, 모험, 스토리
- 플랫폼 : 모바일
- 개발환경 : 유니티 2D, C#
- 기획의도 : 여우별은 '비나 눈이 오는 날, 잠깐 났다가 사라지는 별'을 뜻하는 순우리말이다. 우리 팀은 여우별의 뜻처럼, 일상에 지친 현대인들의 비나 눈 같은 힘듦에 잠깐 햇별이 될 수 있는 힐링 농장 게임 '여우별마을'을 개발하고자 한다. '여우별마을'은 플레이어가 잠시 현실에서 벗어나고 싶을 때, 뭔가에 진심으로 몰두하고 성취하는 경험을 즉각적으로 얻고 싶을 때, 플레이어가 마음먹은 시간 동안 만큼이라도 방해받지 않고 진짜 휴식과 재미를 느낄 수 있게 하기 위해 제작할 것이다. 사실, 그럼에도 불구하고 '여우별마을'이 완전히 현실과 동떨어있지는 않다. 다만 '여우별마을'에서는 당신의 노력이 배신당하지 않는 환경을 조성했다. 게임이 끝난 후 다시 현실로 돌아가서도 게임에서처럼 이겨낼 수 있기를 응원한다.
- 게임의 특성 : 지속적으로 플레이 가능한 힐링 농장 시뮬레이션의 특성을 살리기 위해, 플레이어가 체험하는 스토리는 이벤트콘텐츠로 제작한다. 대중에게 익숙한 2D 썬꾸르 게임 속에서 간단한 조작으로 많은 일들을 직접 해낼 수 있는 시스템 기반을 마련하고, 힐링 목적에 초점을 두고 자유롭게 성장하며 즐길 수 있도록 할 것이다. 게임 플레이는 이리저리 치이느라 마음의 에너지가 바닥난 플레이어가 주민들과 어울리고 농경생활에 적응하려고 노력하는 것이 큰 뼈대다. 플레이어가 농경생활을 통해 마음을 회복하고, 주민들과의 관계도 개선하며 농경생활의 텃세를 극복하는 것을 궁극적인 목표로 설정하고 있다. 목표가 가시화되어있지 않기 때문에 노력이 결실을 맺었다는 느낌을 받을 수 있도록 의도하여 설계하였다.
- 주요 콘텐츠
 1. 일상에서 벗어나고 싶은 현대인들을 위한 힐링 농장 경영 게임
 2. 텃세 심한 주민들과의 관계 개선에 대한 도전 정신을 불러일으키는 재미 요소

2. 벤치마킹

- 벤치마킹

이름	목장이야기	스타듀밸리	여우별마을
맵구성	농장, 마을, 산, 바다, 광산 + a		기존 시스템
시스템(농경 외)	농사, 채집, 낚시, 전투, 주민교류, 요리, 목축, 이벤트, 제작 등		기존 시스템 + 우울감 해소, 인격수양 구체화된 친밀도시스템
보상 시스템	최종 콘텐츠에 도달하기까지 플레이어가 달성할 수 있는 목표의 수가 적어서 플레이가 처짐.	최종 콘텐츠에 도달하기까지 플레이어가 달성할 수 있는 목표가 다양함. 서브퀘스트가 다양함.	다양한 서브퀘스트를 포함하고, 콘텐츠소모 속도 제한 시스템을 제외한다.
플레이 가이드, 정보 획득 시스템	튜토리얼은 제공되지만 플레이 전반 기능의 정보를 획득하는 것이 어려움. 몰입감이 떨어짐. 인터넷으로 정보를 찾지 않으면 콘텐츠를 완전히 즐기기 어려움.	도서관을 해금해나가면서 정보를 얻을 수 있음.	마을 사람들과의 교류를 통해 정보를 얻을 수 있음.

크게 목장이야기(harvest moon) 시리즈와, 스타듀밸리 2가지 게임을 벤치마킹하였다. 목장이야기는 농장, 생활 시뮬레이션의 초대 게임 중 하나로, 게임의 맵구성, 메인이 되는 농작물 재배, 경영 외에도 자연에서 채집, 낚시, 전투, 주민과의 교류 등 탄탄한 시스템 전반을 벤치마킹하였다.

스타듀밸리는 목장이야기에서 영감을 받아 제작된 게임으로, 목장이야기와 많은 것이 동일하지만 보상 시스템이 훨씬 합리적이어서 플레이어가 게임을 플레이하는 동안 적절한 난이도를 제공하여 지속적으로 재미있는 플레이가 가능하다. 이러한 점을 참고하여 게임을 디자인할 때 이 시스템을 신경쓰고자 한다.

우리가 개발하고자 하는 게임은 타 모바일 게임과 달리 과금요소가 없고, 플레이어가 게임하는 시간만큼은 자유롭게 성장하고 게임을 즐길 수 있도록, 피로도 회복시간, 작물 성장시간과 같은 콘텐츠 소모속도 제한이 없는 게임을 만들고자 한다.

3. 시나리오

- 세계관(오프닝)

“역대 최고의 취업난.” “취업을 또 최하위 갱신.” “청년이 설자리는?”

인턴도 하고 서포터즈도 하고 공모전도 하고 토익에 컴활 기타 자격증까지.

열심히 취업을 준비했지만 “무난하네요”라는 평가와 함께 지원한 회사에 줄지어 차인 주인공.

결국 몸과 마음을 쉴 시간을 마련하고자 귀농을 택하게 되는데..

막상 도착해보니 이곳도 만만치 않은 하나의 사회!

따뜻한 시골 인심도, 남의 집 숟가락 개수까지 셀 수 있는 친분도

도시에서 막 내려온 자신에게는 허락되지 않았던 것이다.

하지만 여기서 포기할 수는 없지.

다시 도시로 돌아갈 수도 없는 몸!

주인공은 어떻게든 주민들과 친분을 만들어 이곳에서 새로운 삶을 개척할 수 있을까?

4. 유저스토리

● 게임기능

농사

1. 플레이어는 밭에서 농사를 지을 수 있다.
2. 플레이어는 계절별로 다른 작물을 심을 수 있다.
3. 플레이어는 농사를 지을 수 있는 땅인지 아닌지 알아볼 수 있다.
4. 플레이어는 빈 밭에 괄이를 사용해서 밭을 갈 수 있다.
5. 플레이어는 밭고랑에 씨앗을 심을 수 있다.
6. 플레이어는 씨앗을 심은 자리에 물을 줄 수 있다.
7. 플레이어는 작물의 성장 단계를 확인할 수 있다.
8. 플레이어는 작물에 비료를 줌으로서 작물을 더 빨리 자라게 할 수 있다.
9. 플레이어는 다 자란 작물을 수확할 수 있고, 플레이어의 인벤토리에 저장된다.
10. 플레이어는 농사를 짓는 행위를 통해 인성게이지를 높일 수 있다.

교류

11. 플레이어는 주민과 대화를 통해 친밀도를 올릴 수 있다.
12. 플레이어는 주민과의 친밀도에 따라 선물을 줄 수 있다.
13. 플레이어는 인성게이지에 따라 대화선택지가 해금된다.
14. 플레이어는 주민별로 친밀도를 올리면 퀘스트를 받을 수 있고, 이를 해결하면 스토리를 볼 수 있다.
15. 플레이어는 주민마다 다른 스토리를 볼 수 있다.
16. 플레이어는 주민들과 친해지고 나면 선물을 받을 수도 있다.
17. 플레이어는 주민과의 스토리를 진행할수록 친밀도가 높아진다.
18. 플레이어는 주민과의 교류로 아이템 제작법을 얻을 수 있다.
19. 플레이어는 주민과의 친밀도를 올림으로서 주민들마다 다른 혜택을 받을 수 있다.
(주민별로 어떤 혜택을 받을 수 있는지에 대해서는 시나리오에서 확인할 수 있다.)
20. 플레이어는 주민과 가질 수 있는 최대 친밀도가 정해져 있다.

● 시스템

인벤토리

21. 플레이어는 수집한 아이템을 인벤토리에서 확인할 수 있고, 설명을 읽을 수 있다.
22. 플레이어의 인벤토리 공간은 한정되어 있고, 확장할 수 있다.
23. 플레이어는 인벤토리 창에서 사용할 아이템을 선택할 수 있다.
24. 플레이어는 인벤토리 창에서 원하지 않는 아이템을 제거할 수 있다.

UI

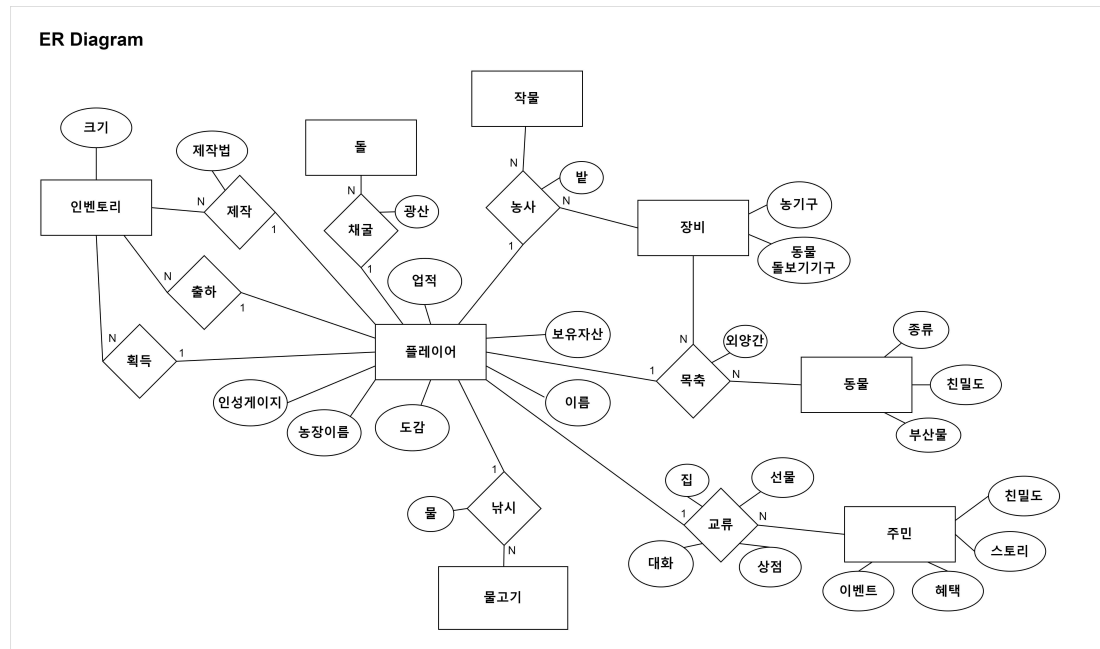
25. 플레이어는 첫 시작화면에서 새 게임을 시작하거나, 저장된 게임을 불러올 수 있다.
26. 플레이어는 화면에 나타나는 방향키와 상호작용키로 캐릭터를 직접 조종할 수 있다.

27. 플레이어는 화면에서 날짜 및 시간에 대해 알 수 있다.
28. 플레이어는 화면에서 인벤토리 퀵슬롯과 체력을 확인할 수 있다.
29. 플레이어는 화면에서 퀘스트 버튼을 눌러 퀘스트 목록을 확인할 수 있다.
30. 플레이어는 날씨 및 계절에 대한 변화를 눈으로 확인할 수 있다.
31. 플레이어는 보유 자산(게임 내 화폐 단위 골드)을 언제든지 확인할 수 있다.
32. 플레이어는 화면에서 메뉴버튼을 눌러서 메뉴를 볼 수 있다.
33. 플레이어는 메뉴에서 인벤토리, 교류, 보유자산, 맵, 제작, 설정, 게임 종료 탭을 이용할 수 있다.
34. 플레이어는 친밀도 탭에서 자신의 인성게이지와 주민과의 친밀도 수치를 확인할 수 있다.
35. 플레이어는 맵 탭에서 전체 지도와 자신의 현재 위치를 확인할 수 있다.
36. 플레이어는 설정 탭에서 소리를 조절할 수 있다.
37. 플레이어는 날짜가 지날 때마다 게임 데이터가 저장됨을 알 수 있다.
38. 플레이어는 달력을 통해 주민의 생일과 마을 이벤트를 확인할 수 있다.

● 시스템 주요 기능

농경 생활	게임의 핵심 콘텐츠로, 콘텐츠소모속도제한 시스템 없이 플레이어가 힐링하고 싶은 시간만큼 파밍테라피를 즐길 수 있도록 한다.
주민 교류	다른 게임과 차별화가 되는 가장 큰 콘텐츠로, 우울감에 빠져있는 플레이어가 파밍테라피를 통해 힐링한 이후 텃세를 부리는 주민들과의 호감도를 쌓기 위한 도전정신을 불러일으켜 재미를 느낄 수 있도록 한다.
DB 구축	게임 데이터 저장을 위한 클라우드 DB를 구축해서, 플레이어가 다른 기기에 서도 동일한 게임 데이터를 저장하고, 불러오기 할 수 있도록 한다.

6. ER Diagram



7. 구현

(버전 업데이트 할때마다 플레이 영상 촬영 + 바뀐 점 자막)