



개발기획서

2019305020

박별님

1. 게임 컨셉 (상위컨셉 및 장르)

“유기 슬라임을 키우며 보호소를 운영하자!”

전직 마법사인 “샤이나”는 유기 슬라임을 위해 가지고 있던 재산을 유기 슬라임 보호소를 짓는 데에 거의 사용하였다. 이제 남은 일은 슬라임들을 잘 보호하여 좋은 마법사들에게 입양보내는 것 뿐! 한정된 자산으로 슬라임을 보호하고 입양보내는 모든 절차를 즐겨보자.



[그림자료] 인트로 스토리 애니메이션

플레이어블 캐릭터인 ‘샤이나’를 조종하여 유기된 슬라임을 보호할 수 있다. 간단한 마우스 조작으로 먹이 주기, 산책, 치료 등의 요소를 통해 게임을 진행한다.

장르: 키우기, 시뮬레이터, 인스피레이션

2. 유사작

To The Rescue - Freedom Games



유기견 보호소를 주제로 한 게임으로 수익의 20%를 기부한다.

○ 차별성

- 간접적인 의미 전달을 위해 판타지 요소를 채택했다.
- 강아지와 같이 한가지 생물종에 제한되지 않기 위해 슬라임이라는 가상의 존재로 비유했다.

3. 개발기간

약 4주 (11월 16일~12월 11일)

4. 미리보기



[그림자료] 미리보기

PC로 실행할 수 있다. 마녀들의 나라이기 때문에 숲에는 광물이 피어있고 하늘은 마냥 밝지 않다. 항상 노을 진 분위기가 조성되어있다. 슬라임들이 생활하는 울타리 내부는 셉터이며, 외부 마을에는 아이템 샵들이 있다. 모두 3D로 구성되어 있다. 슬라임들은 별다른 행동이 없을 땐 자유로이 울타리 안을 거니며 각 슬라임을 클릭해보면 상태를 알 수 있다. 슬라임의 상태에 따라 플레이어는 행동을 취하면 된다.

5. 인터페이스

- 조작

조작은 모두 마우스로 이루어진다.

- 마우스 좌 클릭: 플레이어블 캐릭터 이동, 오브젝트 선택
- 마우스 우 클릭: 먹이주기(라임드롭)



[그림자료] 조작법

- 화면구성



[그림자료] 화면구성

- **플레이어블 캐릭터**: 언제나 카메라가 3인칭 시점으로 캐릭터를 따라다닌다. 캐릭터는 항상 화면의 중간에 위치하도록 한다.
- **UI**: 슬라임의 수, 라임 개수, 보석 개수, 코인, 종료 버튼이 기본으로 표시되며 슬라임의 상태 등 부가적인 UI가 때에 따라 표시된다.

- 맵 구성



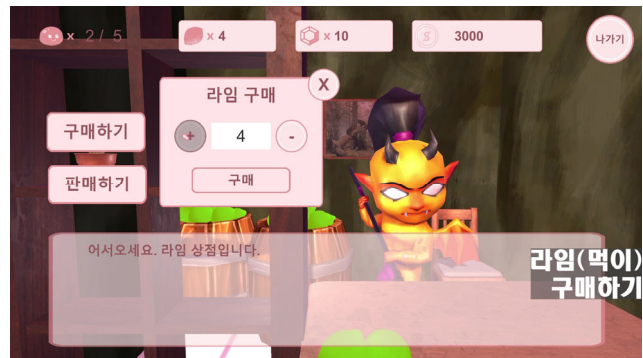
[그림자료] 메인 맵

메인 맵에는 **슬라임 셀터**와 **3가지 가게**가 위치한다. 모두 마우스 조작으로 캐릭터를 움직여 도달할 수 있다.

◦ 슬라임 셸터: 슬라임들이 생활하는 공간이다. 울타리로 구분된다.



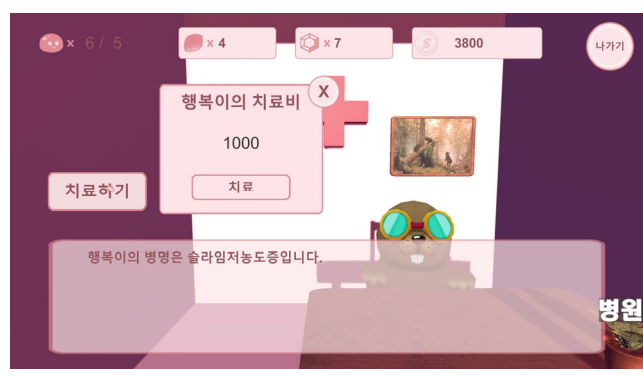
◦ 라임 가게: 먹이인 라임을 구매하거나 판매할 수 있다. (라임가격:10코인)



◦ 보석 가게: 훈련에 쓸 보석을 구매하거나 판매할 수 있다. (보석가격:100코인)



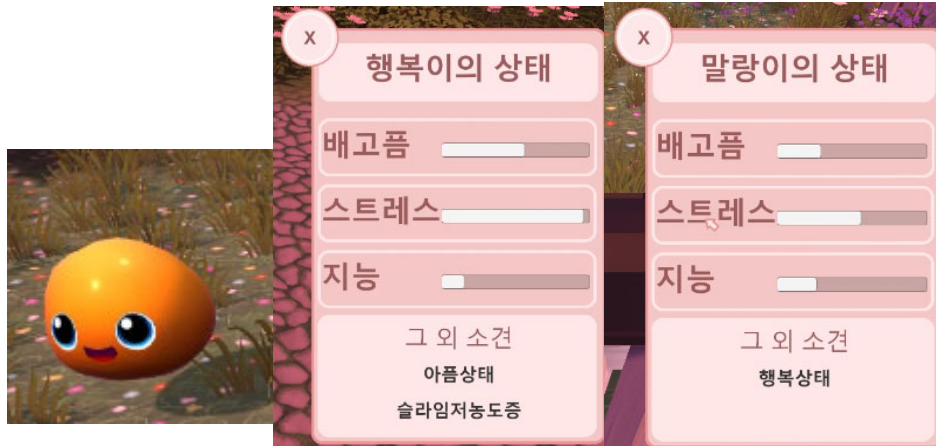
◦ 병원: 아픈 슬라임을 치료할 수 있다. (치료비:500~1500코인)



6. 게임 요소 및 규칙

- 슬라임

이 게임의 실질적인 주인공이다. 슬라임은 구조 후 셸터에 도착하며 플레이어의 보살핌을 받는다. 일정시간마다 구조되며 마찬가지로 일정시간마다 입양된다.



[그림자료] 슬라임과 슬라임의 상태

◦ 슬라임 구조: 구조는 60초에 1회 이루어진다.

◦ 슬라임의 상태: 슬라임은 크게 네가지 상태를 가진다. 모두 슬라임이 구조될 때마다 랜덤으로 생성된다. 배고픔과 스트레스는 시간의 경과에 따라 하락한다.







- 배고픔: 허기진 정도를 나타낸다. 최대값은 100이며 최소값은 0이다. 먹이 주기를 통해 향상시킬 수 있다.

- 스트레스: 스트레스 정도를 나타낸다. 최대값은 100이며 최소값은 0이다. 산책을 통해 향상시킬 수 있다.

- 지능: 총명한 정도를 나타낸다. 최대값은 100이며 최소값은 0이다. 훈련을 통해 확률적으로 향상시킬 수 있다.

- 건강상태: 슬라임이 병을 가지고 있는지, 혹은 가지고 있지 않은지 나타낸다. “행복상태”는 건강하여 병이 없는 상태이고, “아픔상태”는 병을 앓는 상태로 어떤 병인지 표시한다. “아픔상태”의 경우 배고픔과 스트레스를 더욱 빠르게 하락시킨다. 병의 종류로는 슬라임저농도증, 슬라임감기, 슬라임상태이상증 세가지로 각각에 따라 치료비가 상이하다.

- 상태에 따른 표정: 건강상태에 따라 슬라임의 표정이 바뀐다. 예를 들어 아픈 슬라임은 오른쪽 세가지 표정을 갖는데 치료 후에는 왼쪽 네가지 표정으로 변화한다.

						
[행복상태 표정]				[아픔상태 표정]		

◦입양: 입양은 120초에 1회 이루어진다. 입양이 가능한 상태는 배고픔, 스트레스, 지능의 합이 210 이상인 경우이다. 만약 입양할 수 있는 상태의 슬라임이 없다면 다음주기까지 기다려야한다.

- 아이템과 샵

슬라임을 돌보는데 필요한 아이템은 먹이인 라임과 훈련을 위한 보석이다. 두 아이템은 맵에 존재하는 라임 가게와 보석 가게에서 구매가 가능하다.

7. 게임플레이 및 목적

플레이어는 슬라임을 입양보내기 위해 슬라임의 상태를 좋게 유지해야 한다. 상태 유지를 위해 플레이어는 크게 네가지 행동을 취할 수 있다.



[그림자료] 구조 박스

◦슬라임 구조: 슬라임을 받아들이는 과정이다. 주기적으로 생성되는 박스 오브젝트를 클릭하여 구조를 수락하거나 거부할 수 있으며 수락할 경우 슬라임에게 이름을 지어줄 수 있다.



◦먹이 주기(라임드롭): 슬라임의 상태 중 배고픔을 향상시키는 방법이다. 라임을 가지고 있을 때 마우스 좌 클릭으로 라임을 생성할 수 있으며 슬라임은 배고픔이 100보다 작을 경우 라임을 먹는다.



◦산책: 슬라임의 상태 중 스트레스를 향상시키는 방법이다. 상태 UI의 산책 버튼으로 수행할 수 있으며 수행 중에는 슬라임이 캐릭터를 따라다닌다.



◦훈련: 슬라임의 상태 중 지능을 향상시키는 방법이다. 보석을 가지고 있을 때 상태 UI의 훈련 버튼으로 수행할 수 있으며 확률적으로 성공이 가능하다.



◦치료: 슬라임의 상태 중 건강상태를 호전시키는 방법이다. “아픔 상태”의 슬라임을 산책시켜 병원에 도착하면 코인을 지불하여 치료할 수 있다.



[그림자료] 입양신청서가 오는 우체통

◦입양: 슬라임 보호의 마지막 과정이다. 입양이 가능한 상태의 슬라임이 있을 경우 주기적으로 입양신청서가 우편으로 온다. 우편이 왔음을 표시하는 우체통의 빛을 클릭하면 플레이어는 입양을 허가하거나 불허할 수 있다.

8. 레벨디자인

- 슬라임 상태와 확률

◦슬라임의 상태: 슬라임의 상태 중 배고픔과 스트레스는 시간이 지날수록 계속해서 하락한다. 슬라임이 “행복 상태”일 경우 60초마다 1씩 하락하며 만약 슬라임이 “아픔 상태” 일 경우 60초마다 2씩 하락한다.

◦입양 시스템: 입양은 120초마다 한번 이루어지는데 때마다 슬라임의 상태 총합(배고픔+스트레스+지능)이 210이 넘어야 입양이 가능하다. 배고픔과 스트레스는 쉽게 올릴 수 있지만 지능은 초반에 확률적, 금전적인 이유로 올리기가 힘들다.

○ 훈련 성공 확률: 보석을 이용해 훈련을 시도할 때 훈련 성공확률은 최대 슬라임 수*2%로 초기상태는 10%이다. 최대 슬라임 수는 슬라임 5마리를 키울 때마다 1씩 증가하여 결국 훈련성공확률이 2%씩 증가한다. 지능은 시간이 지나도 떨어지지 않아 훈련 성공을 많이 할수록 슬라임을 입양보내기에 수월해진다.

- 도전과제



[그림자료] 도전과제 예시

도전과제를 통해 코인, 라임, 보석 등의 재화를 얻을 수 있다. 초반에 많은 도전과제를 수행할 수 있어 부족함 없이 게임을 플레이할 수 있도록 돕는다. 도전과제에는 받아들인 슬라임의 수, 훈련 성공 수, 치료 횟수, 입양 횟수, 라임 사용 수 등이 있다.

9. 타겟 마켓

타겟은 유~청소년 층이나 관련 이슈에 관심이 많은 성년층이다.

10. 종합

슬라임을 구조하고 입양하는 과정을 통해 책임감을 기르게 된다. 누구나 쉽게 플레이할 수 있어 어느 연령에서나 플레이가 가능하며 선한 영향력을 끼칠 것으로 기대된다.