



김소현
010-4617-8465
tonightornever1016@naver.com



버섯커 키우기
흑화된 날씨 요정 컨텐츠 제안서

Index

01

개요

1. 게임 소개
2. 기존 버섯 농장 컨텐츠 소개
3. 신규 컨텐츠 제안

02

신규 컨텐츠

1. 기획 의도
2. 컨텐츠 소개
3. 컨텐츠 진행단계

01 | 게임 소개 | 기존 버섯 농장 컨텐츠 소개 | 신규 컨텐츠 제안



게임 명	버섯커 키우기
출시 일	2023년 12월 22일
개발사	4399
장르	방치형 RPG
타겟 유저	게임을 라이트하게 즐기고 싶은 유저
플랫폼	Android, ios
그래픽 차원	2D
화면	세로형
게임 목표	캐릭터의 전투력을 높여라!

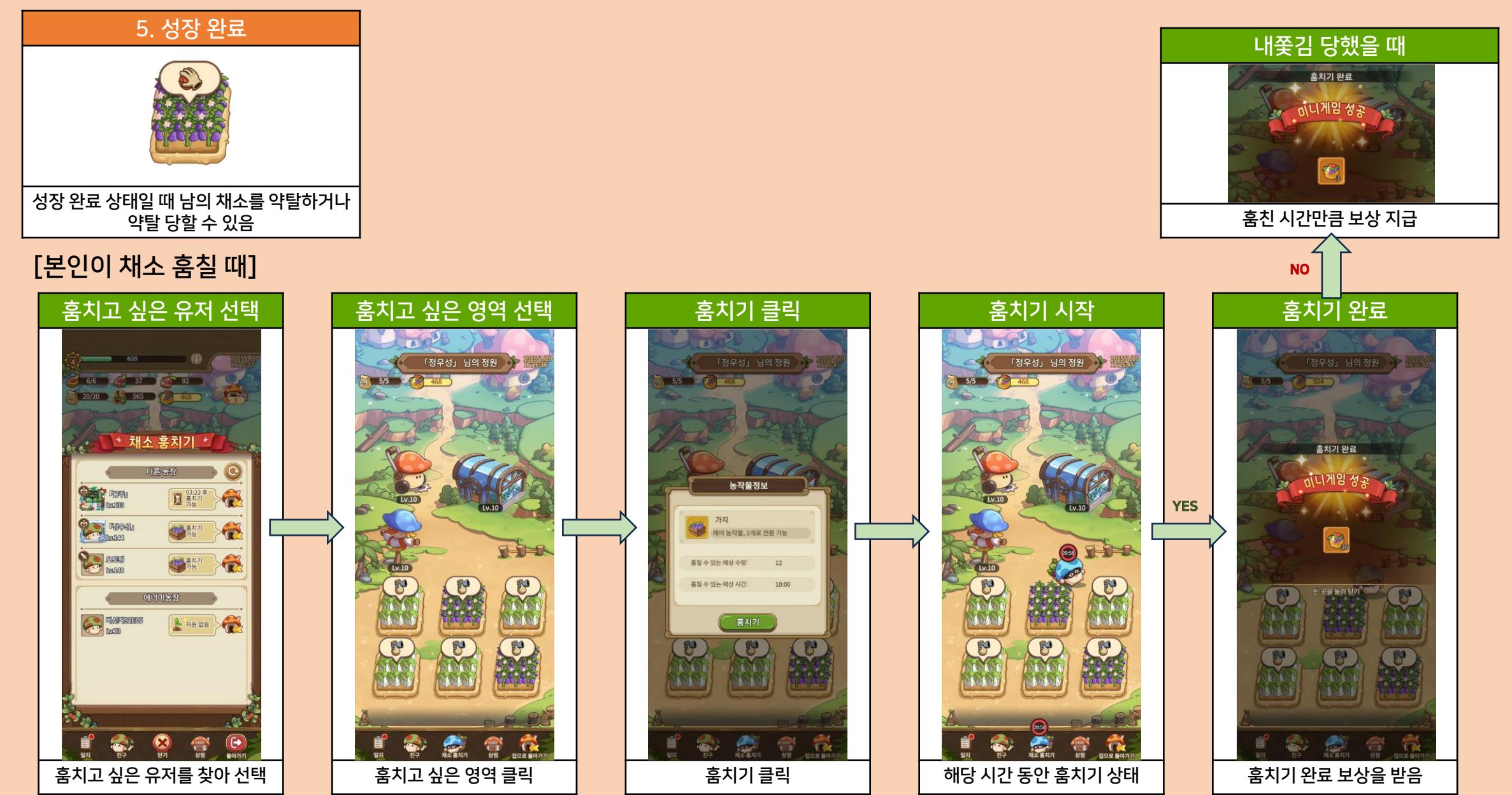


01 | 게임 소개 | 기존 버섯 농장 컨텐츠 소개 | 신규 컨텐츠 제안



컨텐츠 요소
- 채소 흡차기

01 | 게임 소개 | 기존 버섯 농장 컨텐츠 소개 | 신규 컨텐츠 제안



01 | 게임 소개 | 기존 버섯 농장 컨텐츠 소개 | 신규 컨텐츠 제안



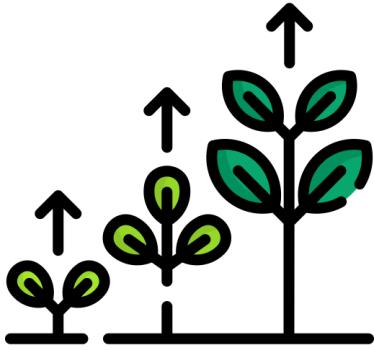
[타인이 본인의 채소 훔칠 때]



NO

YES

❖ 제안 배경 ① | 방치형 속 구조 속 성장 정체 구간의 반복 발생



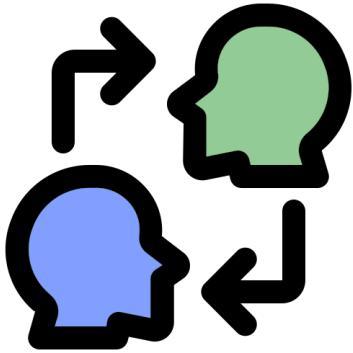
버섯 농장은 씨앗 선택 이후 비료를 가속하거나 성장 시간을 기다리기 위해 방치하는 것이 대부분이다.

플레이어의 개입은 성장 완료 이후에 집중되며,
성장 중에는 선택이나 행동의 여지가 제한적이다.

농장 컨텐츠는 보상 구조는 명확하지만 플레이 과정에서
능동적 플레이 경험이 부족한 구간이 반복적으로 발생한다.

방치형 구조를 유지하면서도
플레이어가 성장 과정에 개입할 수 있는 계기가 필요

❖ 제안 배경 ② | 농장 시스템 전반에 영향을 주는 공통 이벤트의 부재



기존 농장 컨텐츠는 경작, 채집, 훔치기에 집중되어 있으며,
농장 전체 상태를 변화시키는 환경 단위의 이벤트는 존재하지 않는다.

농장은 항상 동일한 상태로 유지되고
플레이 경험의 변화는 유저 간 상호작용에 한정된다.

농장에 모든 플레이어가 동시에 인지하고 대응해야
하는 공통 이벤트를 도입함으로써
콘텐츠 경험의 밀도를 높일 필요가 있음

❖ 제안 배경 ③ | 농작물 성장 테마와 직결되는 직관적 위협 요소의 필요성



농장 컨텐츠의 핵심은 농작물의 성장이며,
이 성장을 방해하는 요소는 플레이어가 즉시 이해할 수 있어야 한다.

날씨는 농작물 성장과 직접적으로 연결되고
추가 설명 없이도 납득 가능한 방해 요소이며
시각적 연출을 통해 상태 변화를 강하게 전달할 수 있다.

성장을 방해하는 존재를 흑화된 날씨 요정으로 설정하여
시스템적 변화와 세계관을 자연스럽게 연결하고자 함



버섯 농장에 '흑화된 날씨 요정' 추가

'흑화된 날씨 요정'이 날씨 나타나면 환경이 급속도로 안 좋아짐

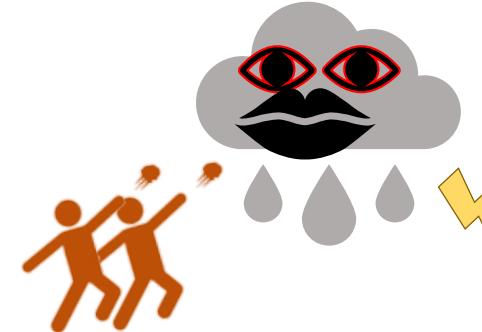
→ 과채공물 성장 멈춤

'흑화된 날씨 요정'을 쓰러뜨리면 날씨가 좋아지며 과채공물 다시 성장



접속률 및 플레이 타임 늘리기

플레이어가 농작물을 성장 시키기 위해
게임을 접속하여 '흑화된 날씨 요정'을 해치우게 만들고
자연스럽게 플레이 타임을 늘리게 유도한다.



친구나 가문과 협력하는 PVE

플레이어는 강력한 적인 '흑화된 날씨 요정'에 맞서기 위해
친구나 가문과 힘을 합쳐야 한다. 협력의 중요성을 부각 시켜서
공동 목표를 달성하는 성취감을 느끼게 한다.

02 | 기획 의도 | 컨텐츠 소개 | 컨텐츠 진행 단계

- ❖ 흑화된 날씨 요정을 해치우고 정화 시키는 컨텐츠

1



VS



폭설 / 폭풍 / 우기

2



정화



- ❖ 랜덤한 시간대에 (정각 단위) '흑화된 날씨 요정'이 등장한다.
'흑화된 날씨 요정'이 폭설 / 폭풍 / 우기 중 랜덤의 능력으로 농작물의 성장을 방해한다.

'흑화된 날씨 요정'이 등장하는 동안에는 모든 농작물의 성장이 멈추며,
전투를 통해 플레이어가 '흑화된 날씨 요정' 내쫓고 정화해야만 농작물이 성장을 할 수 있다.

랜덤 등장 시간	
12 : 00	13 : 00
18 : 00	21 : 00

❖ 왜 흑화된 날씨 요정 컨텐츠여야 하는가?

방치형 구조의 한계를 넘는 능동적 개입 유도

▶ 방치형 성장 정체 해결

- ❖ 단순 대기 상태가 지속되는 정체 구간에서 플레이어가 능동적으로 게임에 개입해야 할 명확한 동기를 부여함

▶ 직관적인 시각적 연출

- ❖ 농작물 성장과 직결되는 날씨를 활용하여, 긴 텍스트 설명 없이도 현재 농장이 비정상 상태임을 즉각적으로 전달할 수 있기 때문임

◀ 흑화 설정을 통한 당위성

- ❖ 시스템의 기본 상태가 아닌 외부의 이상 현상을 명확히 하여, 이를 불합리한 패널티가 아닌 해결해야 할 퀘스트로 인식시킬 수 있음

◀ 흐름의 정상화가 목표

- ❖ 플레이어에게 손해를 끼치는 것이 목적이 아니라 멈춰 버린 성장의 흐름을 스스로 복구하며 얻는 안도감과 성취감을 목표로 함

❖ 핵심 재미 요소

플레이어의 능동적 개입으로 완성되는 상태 전환형 쾌감 프로세스



| 성장 재개, 즉각적인 성장 체감, 협력 시 보상 증가 (초기값: 1.2배, 1인당 0.2배, 최대 3배)

❖ 기존 콘텐츠 대비 피로도 리스크와 해결 방향

경쟁 스트레스는 낮추고, 회복의 즐거움은 높이는 감정 밸런스 설계

기존 PVP - 채소 훔치기

- ❖ 경쟁 중심의 긴장감 유발
- ❖ 방어 실패 시 자원 손실 발생
- ❖ 상시 경계해야 하는 스트레스

신규 PVE - 흑화된 날씨 요정

- ❖ 해결 중심의 성취감 제공
- ❖ 성공 시 성장 정상화 & 회복
- ❖ 나의 농장을 지키는 긍정적 경험

⟳ 단일 목표형 이벤트

- ❖ 복잡한 보너스 경쟁이 아닌 성장 정상화라는 명확하고 단순한 목표만을 제시하여 인지 부하를 최소화함

⚖️ 감정의 균형 조절

- ❖ PVP의 긴장감과 PVE의 회복감을 공존 시켜 농장을 다채로운 감정 경험의 공간으로 만듦

⭐ 선택 피로도 완화

- ❖ 강제 참여 구조를 지양하고 위기 해결 시 즉각적인 보상감을 부여하여 플레이 스트레스를 쾌감으로 전환함

02 | 기획 의도 | 컨텐츠 소개 | 컨텐츠 진행 단계

❖ 의도한 흐름

1. 흑화된 날씨 요정이
나타났다는 알림

2. A 플레이어 접속

3. B 친구, C 가문
도움 요청

4. 해당 B 친구, C 가문
도움 요청 알림

5. 해당 B 친구,
C 가문의 접속

6. 흑화된 날씨 요정과의
전투

7. 흑화된 날씨 요정
정화하기

8. 보상 획득

02 | 기획 의도 | 컨텐츠 소개 | 컨텐츠 진행 단계

1. 흑화된 날씨 요정 등장



농작물의 성장이 멈춤

2. 흑화된 날씨 요정 아이콘 클릭



전투하기 클릭

3. 전투하기



흑화된 날씨 요정과 전투

4. 승리하기



정화하기 클릭

5. 정화하기



흑화된 날씨 요정이 원래대로 돌아옴

6. 성장 중 ...



성장 상태로 되돌아옴

전투 준비 및 진입

1. 흑화된 날씨 요정 등장



12:00 / 13:00 / 18:00 / 21:00

특정 시간 정각에 랜덤 확률로 흑화된 날씨 요정이 나타나 농작물의 성장을 멈추게 방해한다. (1인당 하루, 2회 한정)

2. 흑화된 날씨 요정 아이콘 클릭



흑화된 날씨 요정이 등장하는 순간 요정 아이콘이 활성화 된다.

아이콘을 클릭하면 전투하기 / 친구 도움 요청 / 가문 도움받기 UI창이 뜨고 도움 요청을 다 마치면 전투하기를 클릭해 전투를 진행한다. (최대 초대 인원: 9명)

전투 진행

3. 전투하기



흑화된 날씨 요정은 처치 대상이 아닌, 정화 과정을 방해하는 존재다.

흑화된 요정은 플레이어에게 디버프를 통해 정화 속도를 지연시키며, 플레이어는 정화 게이지가 100%가 될 때까지 공격하며 버틴다.

- 1) 혼자서도 완료가 가능하지만 소요 시간이 길어지도록 설계
- 2) 다수의 플레이어가 참여할수록 정화 효율과 체감 시간이 크게 개선되도록 구성

02 | 기획 의도 | 컨텐츠 소개 | 컨텐츠 진행 단계

전투 종료

4. 승리하기



정화 게이지가 100%가 되면
승리 창과 함께 정화하기 아이콘이 출력된다.
아이콘을 클릭해 정화하기 창으로 이동할 수
있다.

5. 정화하기



새로운 보상 재화인 정화의 구슬을 사용해
흑화된 날씨 요정의 모습을 원래대로
되돌린다. 플레이어 인원에 따라 보상 배율이
0.2배 씩 증가 된다.

6. 성장 중 …



농작물들이 다시 성장 상태로 되돌아오며
시간이 지나면 농작물을 재배할 수 있다.

02 | 기획 의도 | 컨텐츠 소개 | 컨텐츠 진행 단계

❖ 요약

성장 정체 구간 개입 콘텐츠



- ❖ 날씨 이상으로 인해 멈춘 농작물 성장을 플레이어의 개입을 통해 정상화하는 이벤트 콘텐츠

정화 중심 설계



- ❖ 흑화된 날씨 요정은 처치 대상이 아닌 농장 시스템에 발생한 일시적 이상 상태를 상징

사망 없는 전투 구조



- ❖ 디버프 기반 방해 설계를 통해 실패 부담 없이 긴장감만 유지

솔로 플레이 가능



- ❖ 혼자서도 클리어 가능하나 정화 효율과 소요 시간은 낮게 설계

협력 권장 구조



- ❖ 참여 인원이 증가할수록 정화 속도 및 효율이 유의미하게 개선

발생 횟수 제한



- ❖ 하루 최대 2회 등장
→ 기존 농장 콘텐츠와의 피로도 중첩 방지

인원 기반 보상 설계



- ❖ 솔로 플레이 1.2배
- ❖ 참여 인원 1인당 + 0.2배
- ❖ 최대 3배까지 증가