



캡스톤 디자인 최종 심사

# Fairy Story

나리게임즈



# Contents

1. 프로젝트 개요
2. 프로젝트 소개
3. 게임 리소스
4. 개발
5. 진행 현황
6. 시연





01

# 프로젝트 개요

- 팀원 소개
- 작품 소개
- 주제 및 특징





## 팀원 소개

나리게임즈



2202615 이혜영  
**PM & 개발**



2201582 김다예  
**메인 디자인**



2104629 박세은  
**UIUX 및 서브 디자인**



프로젝트 개요

## 작품 소개

이름

Fairy Story (페어리 스토리)

장르

2D RPG / 싱글플레이

플랫폼

Windows / macOs

플레이타임

약 6-8시간

주 사용자층

픽셀 그래픽을 선호하는 유저  
판타지 장르를 선호하는 유저  
10-20대 여성





프로젝트 개요

## 주제 및 특징

자연

자연을 주제로 하여 스토리에 환경 오염에 대한 문제를  
녹여내서 다른 게임과의 차별성을 주고자 하였음.

그래픽

아기자기함과 레트로한 감성을 느낄 수 있는 픽셀 그래픽

쉬운  
플레이

어려운 컨트롤을 요구하지 않아 쉽고 편안하게 플레이



02

## 프로젝트 소개

- 세계관 및 시나리오
- 게임 시스템





## 프로젝트 소개

# 세계관 및 시나리오

행성 '이리스'에는

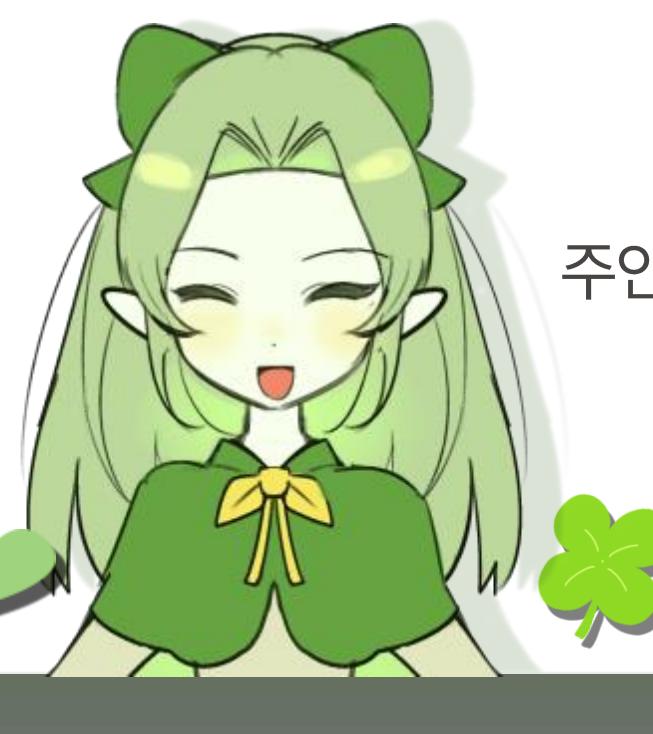
요정들과 다양한 동식물이 존재한다.

요정들의 마을인 '카타로스'는  
순수함과 깨끗함이라는 의미를 가지며,  
자연을 수호하는 요정들이 살고 있다.

주인공 '클로버'는

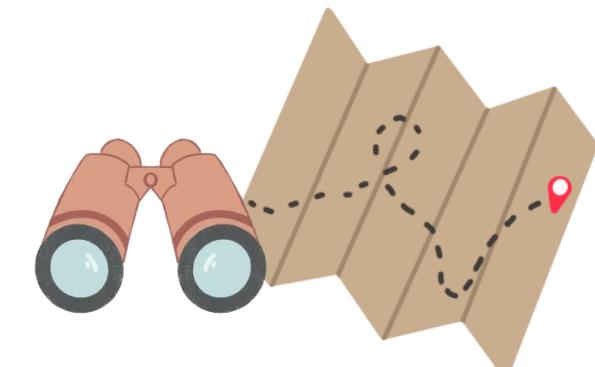
카타로스 마을에서

자연을 다루는 능력이 가장 뛰어나다.  
플레이어는 요정 클로버가 되어  
스토리를 풀어나간다.



주인공 '클로버'는

대요정의 부탁으로 오염된 자연을 정화하고  
세계가 변하게 된 원인을 조사하게 된다.



어느 날, 평화롭던 이리스에  
정체불명의 몬스터가 나타나고  
식물들이 오염되기 시작한다.



프로젝트 소개

## 세계관 및 시나리오



### 최종보스 '크리오스'

환경을 오염시키는 인간의  
이기적인 마음에서 탄생한  
존재로, 지구에서 이리스  
행성으로 넘어왔다.



오염물을 생성하는  
능력을 가지고 있다.





## 프로젝트 소개

## 게임 시스템



- 자연 에너지를 수집
  - 자연 에너지는 정화 포션의 재료
  - 연구소 내의 온실에서 수집 가능
  - 10분마다 30개를 수집할 수 있음
- 정화 포션 제작
  - 포션은 초급, 중급, 고급으로 나뉨
  - 연구소에서 제작 가능
  - 지역마다 필요로 하는 등급이 다름
- 맵에 오염된 나무를 정화 포션을 사용해 정화
  - 한 지역의 모든 오염된 나무를 정화하면 다음 지역으로 넘어갈 수 있음



## 프로젝트 소개

# 게임 시스템



- 깊은 지역으로 들어갈수록 몬스터 레벨이 높아짐
- 몬스터 드랍 아이템으로 전투용 포션과 장비를 구입할 수 있음

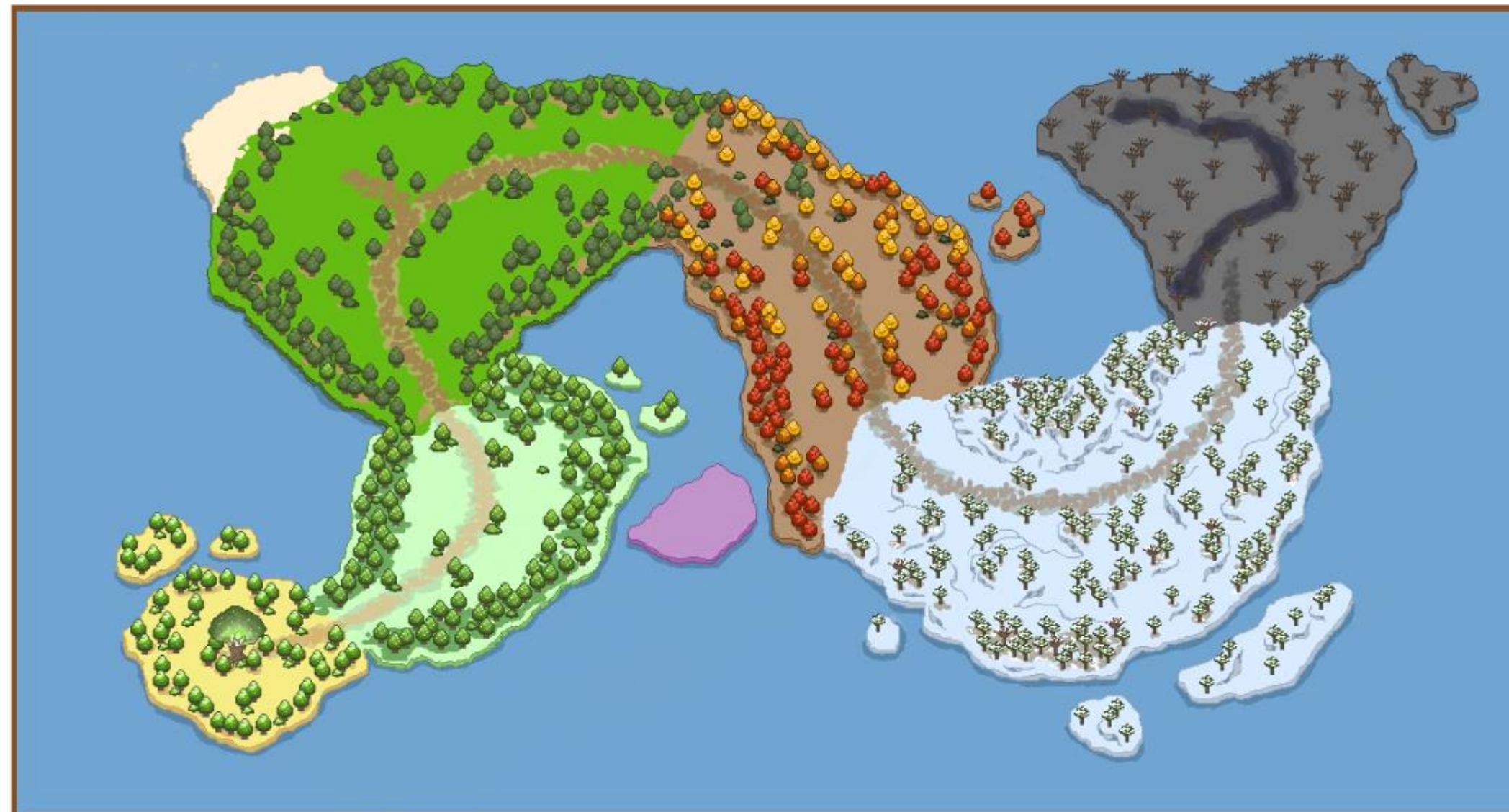


- 전투를 하며 깎인 체력을 보충하기 위해 자연물을 채집해 섭취 가능
- 마을 내의 음식 상점에서 채집물을 음식과 교환할 수 있음



## 프로젝트 소개

# 게임 시스템



## 기획 의도

- 맵의 테마를 사계절로 설정 후 나눔.  
지역마다 몬스터의 레벨이 다르고  
깊은 지역으로 갈수록 더 많은 자연 에너지와  
높은 등급의 정화 포션을 요구.

스토리 진행과 플레이어의 능력 향상  
재미와 게임의 목표를 설정하게 함.

## 한계

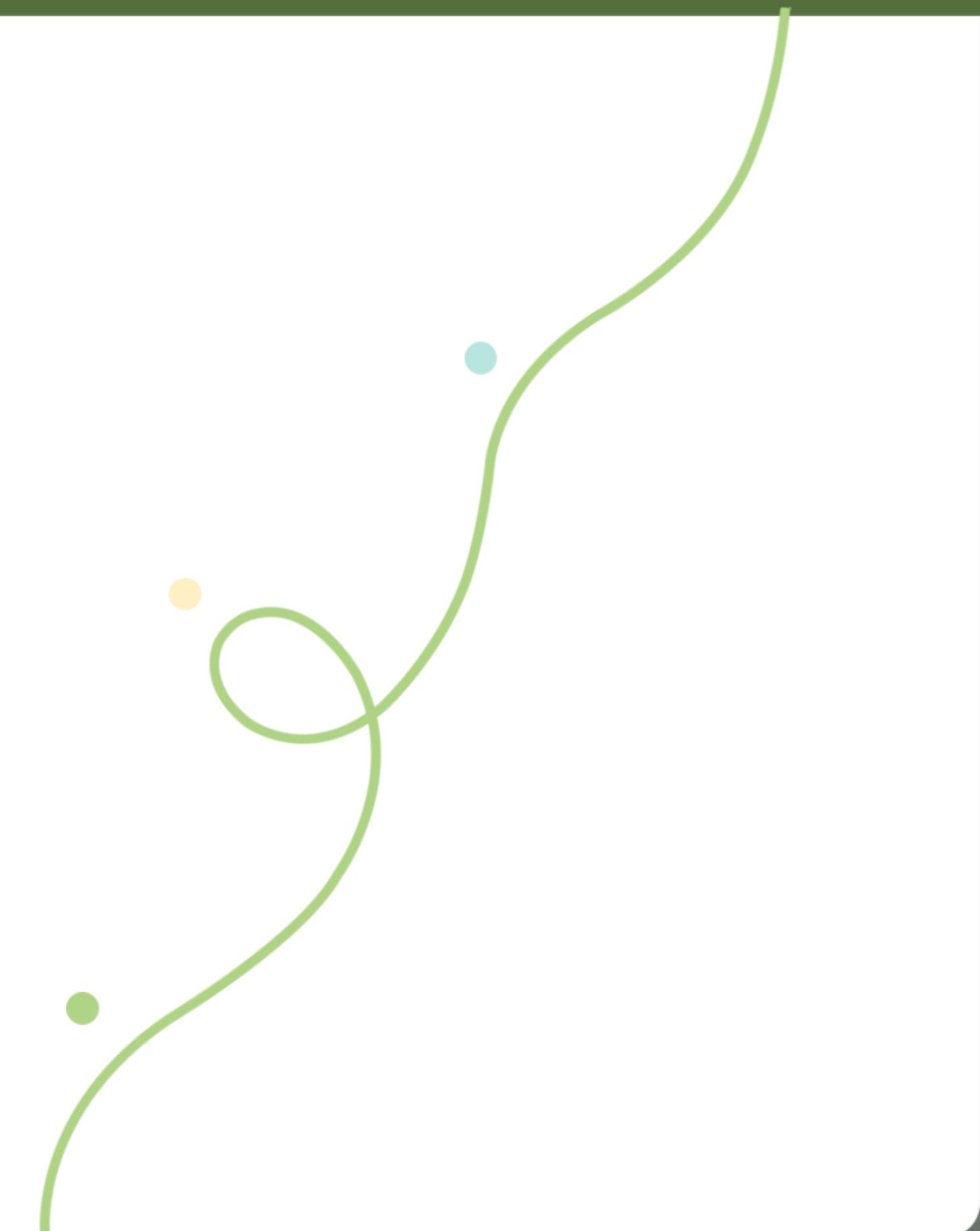
그래픽 제작에 상당한 시간이 소모되어  
모든 지역을 제작하는 데에 어려움이 있다고 판단.  
따라서 봄 지역 구현을 목표로 설정함.



03

# 게임 리소스

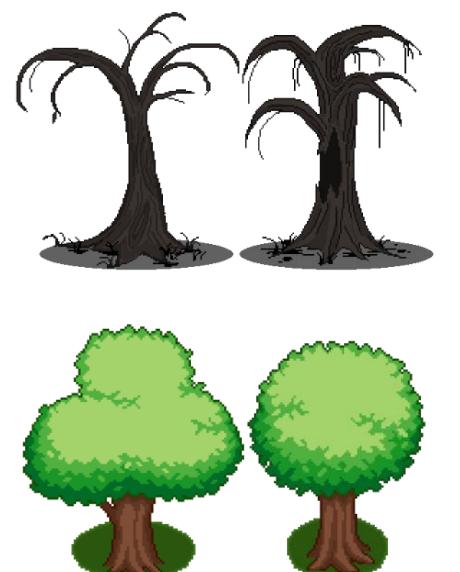
- 그래픽
- UI&UX
- 사운드





게임 리소스

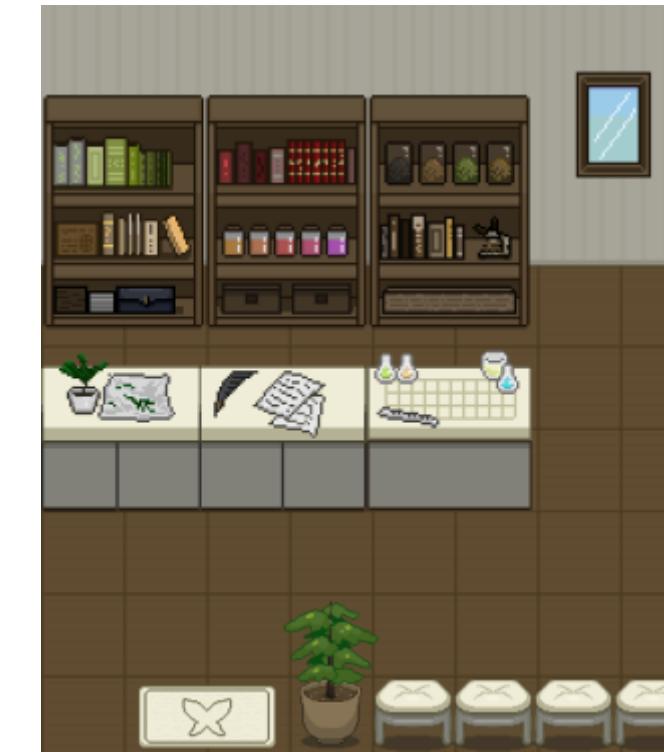
## 그래픽





게임 리소스

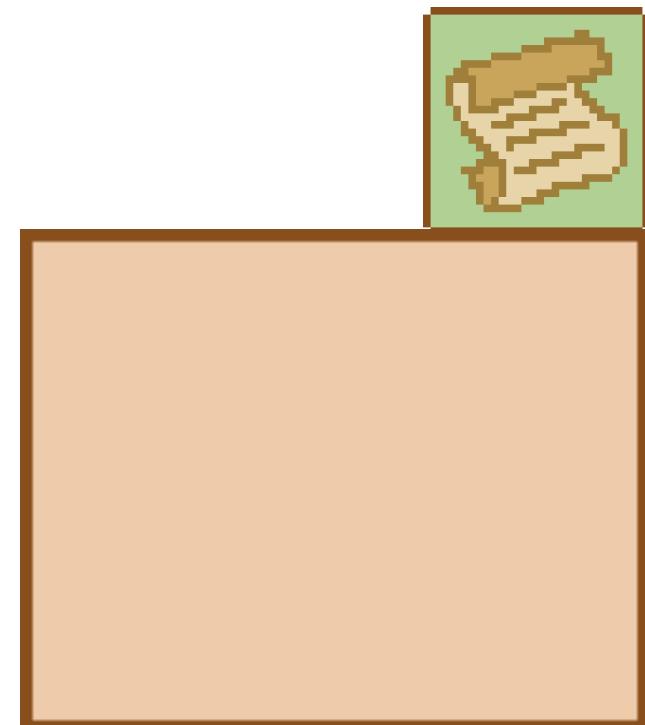
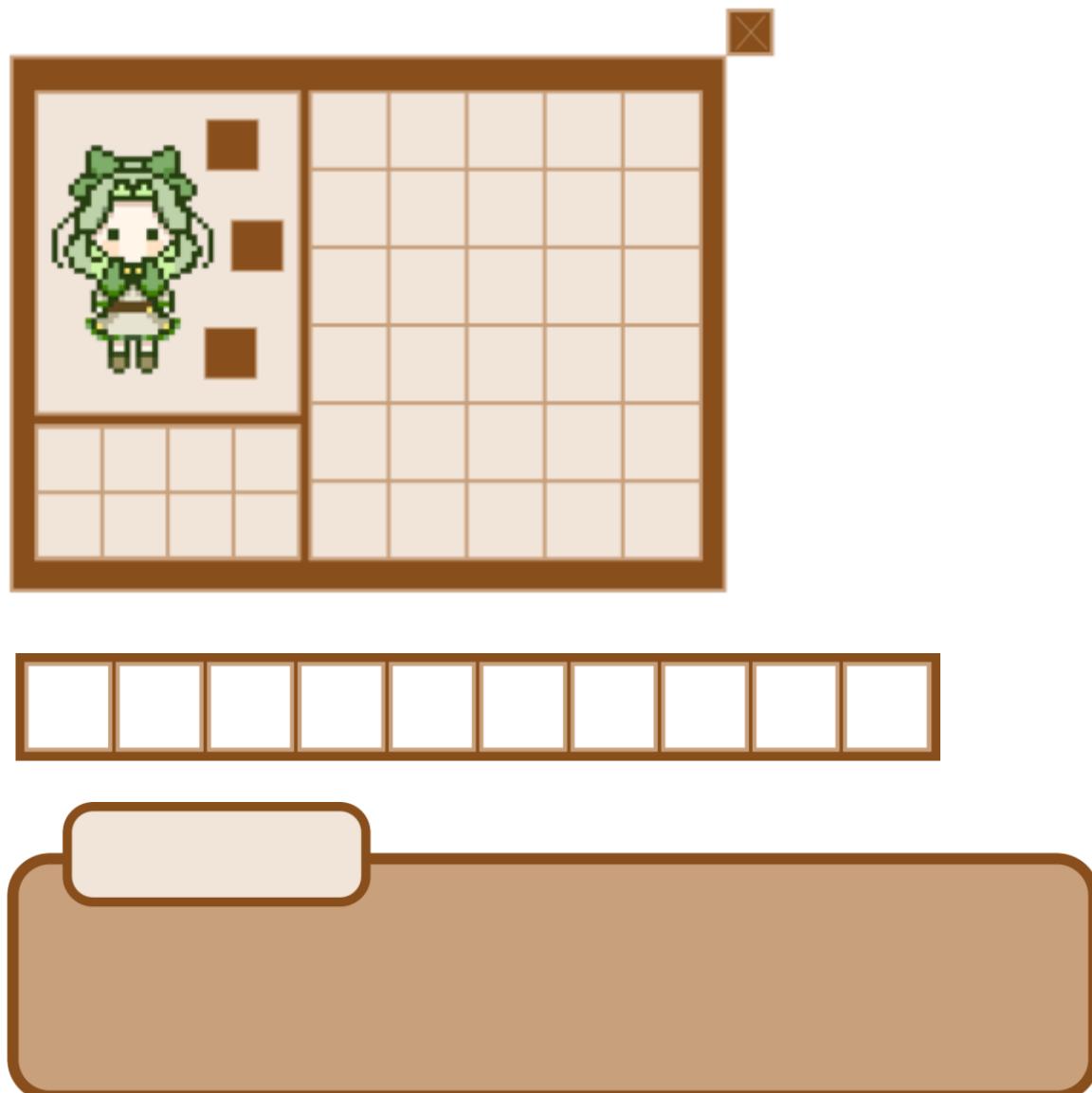
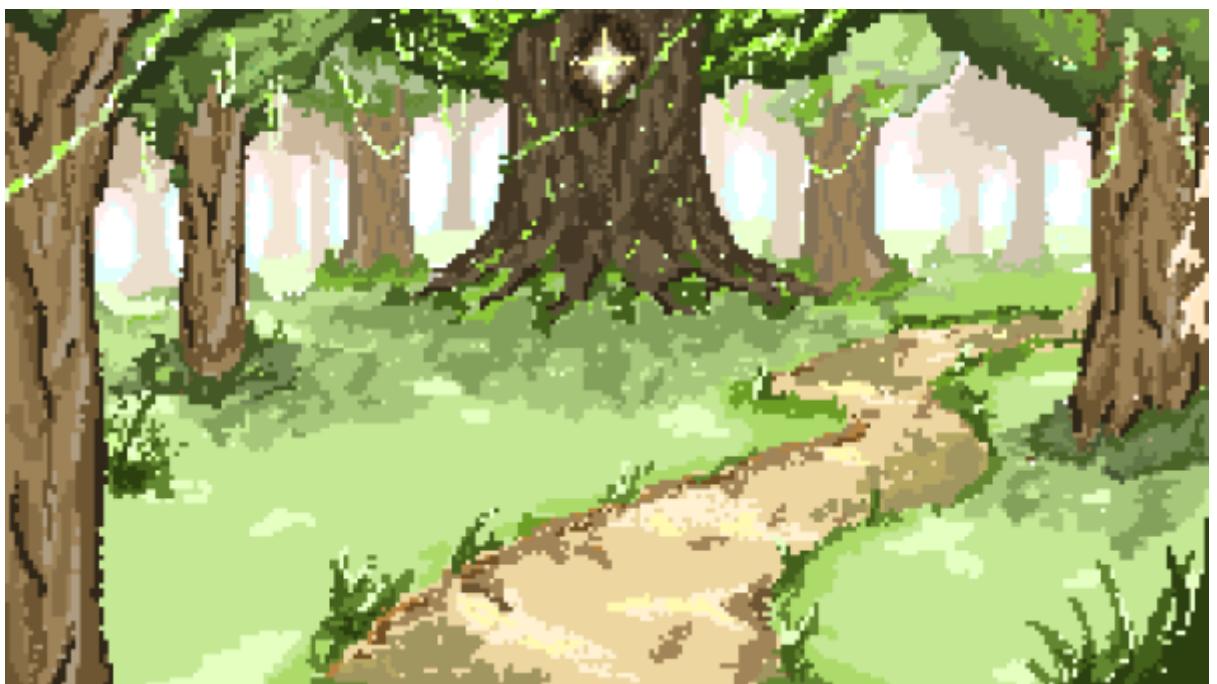
## 그래픽





게임 리소스

## UI&UX





## 게임 리소스

### 사운드

대분류	중분류	소분류	설명	진행 상황
배경음악	요정마을	세계수	신비로운 느낌의 음악	완료 ▾
	요정마을	마을 배경	평화롭고 자연의 소리같은 음악	완료 ▾
	요정마을	연구소		완료 ▾
	봄 지역	동쪽 숲	전투가 시작되는 곳이므로 빠른 템포의 곡	완료 ▾
효과음	캐릭터	이동	딱딱한 바닥 밟는 소리	완료 ▾
	캐릭터	이동	풀 밟는 소리	완료 ▾
	캐릭터	전투	칼 휘두르는 소리	완료 ▾
	캐릭터	전투	체력 깎이는 소리	완료 ▾
	캐릭터	정화	포션 떨어뜨리는 소리 (물방울 소리)	완료 ▾
	몬스터	슬라임	이동하는 소리. (슬라임 점프뛰는 소리)	완료 ▾
	몬스터	슬라임	죽는 소리	완료 ▾
	몬스터	봉다리	이동하는 소리. (비닐 부시럭거리는 소리)	완료 ▾
	몬스터	봉다리	죽는 소리	완료 ▾
	시스템	포션 제작	제작 중. 게이지 차는 소리	완료 ▾
	시스템	포션 제작	제작 완료를 알리는 소리.	완료 ▾
	시스템	정화	정화 중. 나무가 바뀌는 소리	완료 ▾
	시스템	채집	베리 따는 소리. (나뭇잎, 풀 부시럭하는 소리)	완료 ▾



04

# 개발

- 기획 산출물
- 개발 툴





## 게임 개발

# 기획 산출물

1. 게임 제목
  - Fairy Story
2. 기획 의도
  - 바쁜 현대인의 삶에서 지친 마음을 위로해줄 수 있는 게임을 만들고자 하였다. 풍화적이고 귀여운 그림으로 현실과 다른 새로운 세계를 경험할 수 있다.
3. 게임 콘셉트
  - 요정과 자연
  - 오염된 세계를 정화하는 요정의 이야기
4. 게임 소재 및 장르
  - 2D RPG
  - 판타지 장르
5. 주요 플랫폼
  - PC (Windows / MacOs)
6. 이용 대상자
  - 판타지 세계의 이야기를 좋아하는 사람
  - 풍화적이고 신비로운 분위기를 좋아하는 사람
  - 10대 후반 ~ 20대 초반 여성
7. 게임의 특징
  - 풍화적이고 신비로운 요정 콘셉트
  - 오염된 자연을 정화하는 정화 시스템
  - 실제 환경문제를 스토리에 녹여 경각심을 심어줌
8. 세계관 및 줄거리
  - 어느 날 갑자기 자연이 오염되기 시작한 세계. 주인공 클로버는 오염된 자연을 정화하고 세계를 오염시킨 원인을 조사하기 위해 모험을 떠난다.
  - 다양한 지역을 조사하다 수상한 지역을 발견하고 그 지역에서 세계가 오염된 원인, 크리오스를 만나게 된다.
9. 주요 캐릭터 및 배경
  - 클로버
    - 대묘정 다음으로 자연을 다루는 능력이 뛰어난 인물
    - 대묘정의 부탁을 받고 모험을 떠난다.
  - 적대 세력의 대장
    - 지구의 환경을 오염시킨 사람들의 이기적인 마음에서 탄생한 존재. 오염물을 생성시키는 능력을 가지고 있다.
    - 이미 오염된 지구를 떠나 이리스 행성까지 오게 되었다.

기획서

## 페어리 스토리 - 세계관 설정

- 시간적 배경
  - 첫 번째 사건: 세계의 자연이 오염되고 몬스터가 나타나기 시작함  
-> 스토리의 시작
  - 두 번째 사건: 주인공이 지역을 정화하면서 적대 세력을 마주침
  - 세 번째 사건: 주인공이 모든 지역을 정화하고 적대 세력을 물리침
- 공간적 배경
 

계절	봄	여름	가을	겨울
지형	숲	정글, 바다	산	설산
채집	민들레씨	조개껍데기	도토리	술방울
동물	-	해달	다람쥐	-
몬스터	속성 없음	불 속성	불 속성	얼음 속성
특징	카타로스 마을, 게임 시작 지점	마녀의 집으로 가는 길이 있음	중간 보스들	적대 세력의 부하와 전투
- 사상적 배경
  - 무기 수준
    - 총기류 없음
    - 검 사용
  - 과학 수준
    - 현대의 과학을 사용하지 않음
  - 정치체계
    - 대묘정이 요청 마을을 통솔함
  - 계급체계
    - 계급 존재하지 않음
  - 경제체계
    - 재집물과 물품을 교환하는 방식
  - 건축 양식과 의상 양식
    - 자연에서 영감을 받은 건축물

세계관 설정

## 시스템 기획

- 주요 시스템
- 그 외

전투

스킬

인테리어

## 세부 내용

### 정화

- 정화를 하기 위해서는 정화 포션이 필요하다.
- 정화 포션은 초급, 중급, 고급으로 나뉜다.
- 정화 포션은 자연 에너지와 채집물로 제작할 수 있다.
- 맵 곳곳에 상호 작용한 오염 식물이 있다.
- 맵의 모든 오염 식물을 정화했을 경우 그 지역에서의 채집이 가능해진다.

### 에너지 수집

- 이리스의 온실에서 자연 에너지 수집과 포션 제작이 가능하다
- 연구를 통해 에너지 수집의 효율을 증가시킬 수 있다
- 자연 에너지는 일정 시간 후에 수집할 수 있다.

### 연구

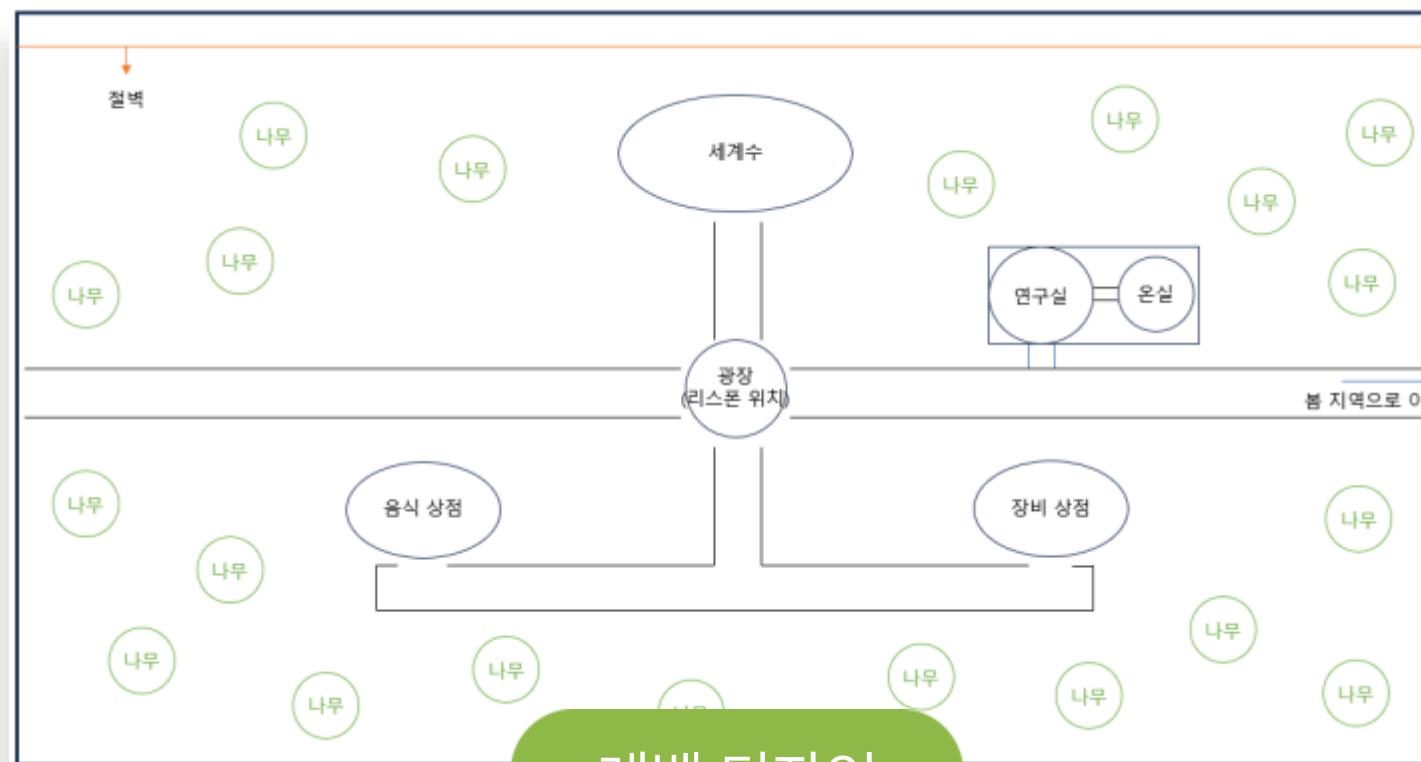
- 연구는 하루의 시간이 소요된다.
- 채집물 또는 자원을 필요로 한다.
- 수집량 증가
- 수집 시간 감소
- 포션 제작에 필요한 에너지량 감소

전체 시스템



게임 개발

## 기획 산출물



**자연 에너지 수집 시스템**

- 연구실과 온실 (임시로)

▶ 지역으로 이동

**정화 포션 제작**

- 연구실과 온실 (임시로)

▶ 제작대의 위치는 바꿀 수 있다

**설명 :**

1. 원쪽에서 제작할 포션 등급을 선택한다. 기본적으로는 초급이 선택된 상태
2. 왼쪽 칸에 자연 에너지 아이템을 넣는다.
3. 제작하기 버튼을 누르면 5초간 화살표가 원쪽에서 오른쪽으로 채워진다. (기본 상태로 화살표는 색이 채워지지 않고 검은 테두리만 있는 상태)
4. 5초가 지나면 재료 아이템이 사라지고 오른쪽 칸에 제작한 등급에 맞는 포션 아이템이 나타난다.

▶ 10분 뒤 수집하면 자연 에너지 수집 장치를 클릭했을 때

▶ 수집 장치는 5분마다 자동으로 재생된다. 10분마다 가능하다.

▶ 수집 장치 위로 남은 물은 10분마다 재생된다.

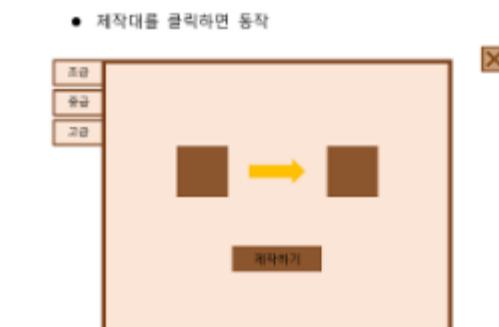
▶ 10분 뒤 수집하면 자연 에너지 수집 장치를 클릭했을 때

▶ 수집 장치는 5분마다 자동으로 재생된다. 10분마다 가능하다.

▶ 수집 장치 위로 남은 물은 10분마다 재생된다.

시스템 기획

## 정화 포션 제작 UI







게임 개발

## 개발 툴

그래픽



개발



문서 작성/공유



소통

Discord



05

# 진행 현황

- 1차 심사 이후 추가/변경된 사항
- 개발진척도





진행 현황

## 1차 심사 이후 추가/변경된 기능

### 메인 UI 수정



#### <주인공 초상화>

몰입감을 위해 주인공의 초상화를 추가

#### <현재 장소>

오른쪽 상단에 현재 장소를 나타냄.

#### <퀘스트 UI>

Tab 키 또는 클릭했을 때 진행 중인 퀘스트 내용이 나타남.

#### <체력바 위치 변경>

인벤토리와 함께 하단에 배치할 경우 화면을 많이 차지한다고 느껴짐.



진행 현황

## 1차 심사 이후 추가/변경된 기능

시작 화면



### <시작하기>

저장 데이터가 없을 경우 새로 게임을 시작.  
저장 데이터가 있다면 경고 팝업창을 띄움

### <이어하기>

저장 데이터가 있다면 게임을 이어서 시작.  
저장 데이터가 없다면 팝업창을 띄움.

### <환경설정>

간단한 게임 내 설정을 변경.  
오디오 설정, 비디오 설정 등

### <나가기>

게임 종료.



진행 현황

## 1차 심사 이후 추가/변경된 기능

### 저장 데이터

```
[System.Serializable]
참조 4개
public class SlotData
{
    public int slotIndex; // 슬롯 인덱스
    public string itemName; // 아이템 이름
    public int quantity; // 아이템 수량
}

[System.Serializable]
참조 6개
public class InteractableObjectData
{
    public string objectID; // 오브젝트를 고유하게 식별하는 ID
    public bool isPurified; // 정화 상태
}

[System.Serializable]
참조 4개
public class GameData
{
    public float playerHealth; // 플레이어 체력
    public List<SlotData> inventorySlots; // 인벤토리 슬롯 데이터
    public Dictionary<string, bool> quests; // 퀘스트 진행 상황
    public List<InteractableObjectData> interactableObjects = new List<InteractableObjectData>(); // 정화된 나무
}
```

- 인벤토리 아이템
- 플레이어 체력
- 퀘스트 진행 사항
- 정화된 오브젝트 등...

복잡한 구조의 데이터를 저장해야 하기 때문에  
저장할 데이터를 직렬화하여 **JSON 파일**로 저장.

시작 화면과 연결하여 게임을 새로 시작하거나  
저장된 데이터를 불러와 이어서 할 수 있다.



진행 현황

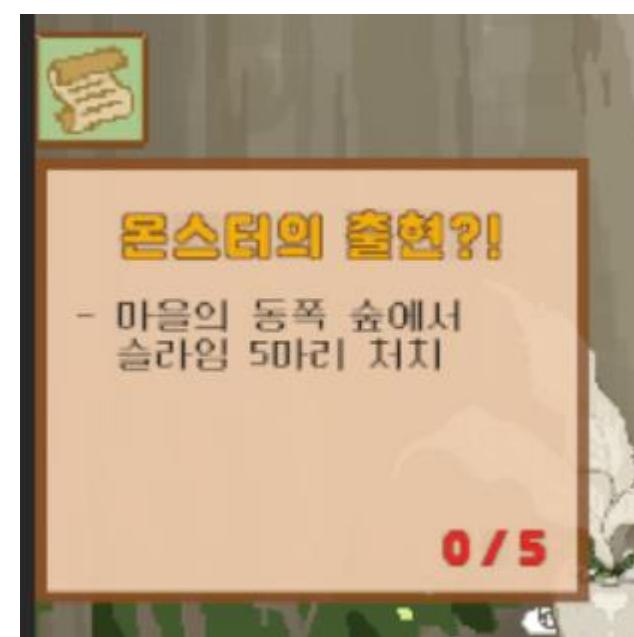
## 1차 심사 이후 추가/변경된 기능

### 대화 / 이벤트



NPC와 대화하는 기능을 추가.  
이벤트 장면을 연출하거나 쿼스트를 진행.

대화가 끝난 후 쿼스트 업데이트.  
퀘스트 완료 후 새로운 대화.





진행 현황

## 1차 심사 이후 추가/변경된 기능

### 사운드

BGM과 효과음을 추가하여  
게임의 몰입도를 높임.

대분류	중분류	소분류	설명	진행 상황
배경음악	요정마을	세계수	신비로운 느낌의 음악	완료 ▼
	요정마을	마을 배경	평화롭고 자연의 소리같은 음악	완료 ▼
	요정마을	연구소		완료 ▼
	봄 지역	동쪽 숲	전투가 시작되는 곳이므로 빠른 템포의 곡	완료 ▼
효과음	캐릭터	이동	딱딱한 바닥 밟는 소리	완료 ▼
	캐릭터	이동	풀 밟는 소리	완료 ▼
	캐릭터	전투	칼 휘두르는 소리	완료 ▼
	캐릭터	전투	체력 깎이는 소리	완료 ▼
	캐릭터	정화	포션 떨어뜨리는 소리 (물방울 소리)	완료 ▼
	몬스터	슬라임	이동하는 소리. (슬라임 점프뛰는 소리)	완료 ▼
	몬스터	슬라임	죽는 소리	완료 ▼
	몬스터	봉다리	이동하는 소리. (비닐 부시럭거리는 소리)	완료 ▼
	몬스터	봉다리	죽는 소리	완료 ▼
	시스템	포션 제작	제작 중. 게이지 차는 소리	완료 ▼
	시스템	포션 제작	제작 완료를 알리는 소리.	완료 ▼
	시스템	정화	정화 중. 나무가 바뀌는 소리	완료 ▼
	시스템	채집	베리 따는 소리. (나뭇잎, 풀 부시럭하는 소리)	완료 ▼



진행 현황

## 개발 진척도

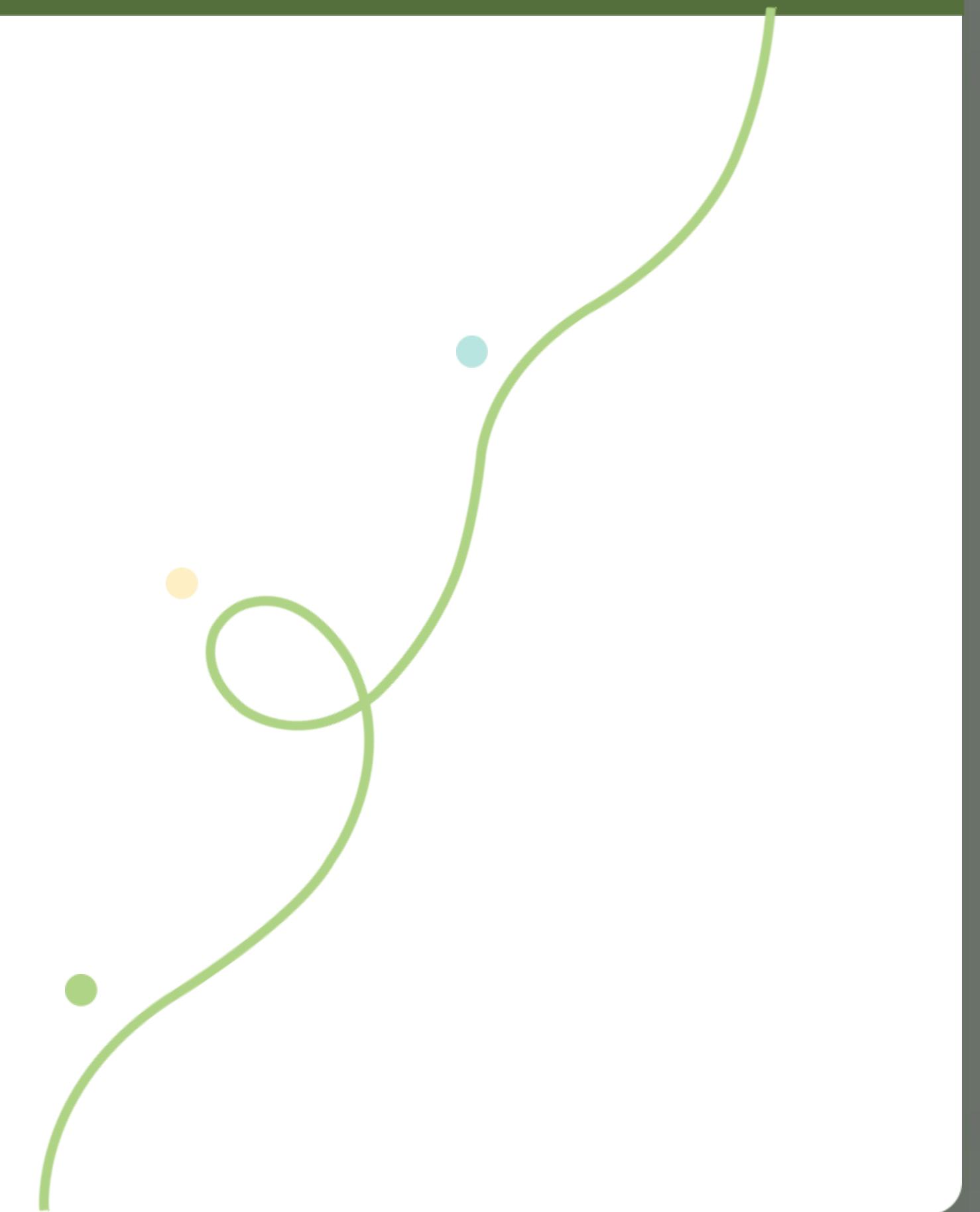
진척도						
분류	항목	진행률	분류		항목	진행률
개발	시스템 UI	100.00%	아트	2D 그래픽	타일맵	100.00%
	인게임 UI	100.00%			맵 오브젝트	100.00%
	저장 데이터 관리	100.00%			캐릭터	100.00%
	게임 내 스토리 연출 관련 기능	100.00%			아이템	100.00%
	맵 생성	100.00%		사운드	BGM	100.00%
	인벤토리 시스템	100.00%			효과음	100.00%
	체력 시스템	100.00%				
	수집 시스템	100.00%				
	제작 시스템	100.00%				
	정화 시스템	100.00%				
	채집 시스템	100.00%				
	전투 시스템	100.00%				



06

# 시연

- 게임 시연





캡스톤 디자인 최종 심사  
**감사합니다**

나리게임즈