



# 마이 리틀 팜 10조

---

김범헌 장민 조주현 진세광 최찬경(팀장)

# 목차

(발표 개요)

01

## 프로젝트 개요

프로젝트의 기본 정보를 설명합니다.

02

## 장르 설명

파밍 시뮬레이션 장르의 보편적인 특징을 설명합니다.

03

## 장르 예시

파밍 시뮬레이션 장르의 대표작을 살펴봅니다.

04

## 마이 리틀 팜의 특징

기존 파밍 시뮬레이션 장르와 차별화되는 특징을 설명합니다.

05

## 기술적 특징

프로젝트에 사용할 기술에 대해 설명합니다.

06

## 역할 분담

팀원 간 역할 분담을 설명합니다.



# 10조 마이 리틀 팜



## 프로젝트 개요

마이 리틀팜은 스타듀밸리와 같은  
농사 게임입니다. 하지만  
마을 주민들과의 상호작용과  
이벤트를 주된 즐길 거리로 내세운  
스타듀밸리와는 차별화를 하기 위해서  
전투, 생산 시스템을 강화하려고 합니다.



## 장르의 특성    파밍 시뮬레이션이란?



### 파밍 시뮬레이션 장르의 보편적 특징

농사 시뮬레이션 게임은 플레이어가 농부가 돼서 자신의 농장을 경영하는 게임입니다. 보통 정돈되지 않은 공터를 물려받으며 게임이 시작되고, 이를 가꾸어 농사를 짓고 작물을 팔아서 도구를 업그레이드하고 점점 농장을 확장(발전)하는 게임입니다. 반복적인 농장 일을 하는 게임 구조상의 한계를 극복하기 위해서 보통 미니게임을 다양하게 추가하며, 최근에는 이벤트를 다양화하는 추세입니다.



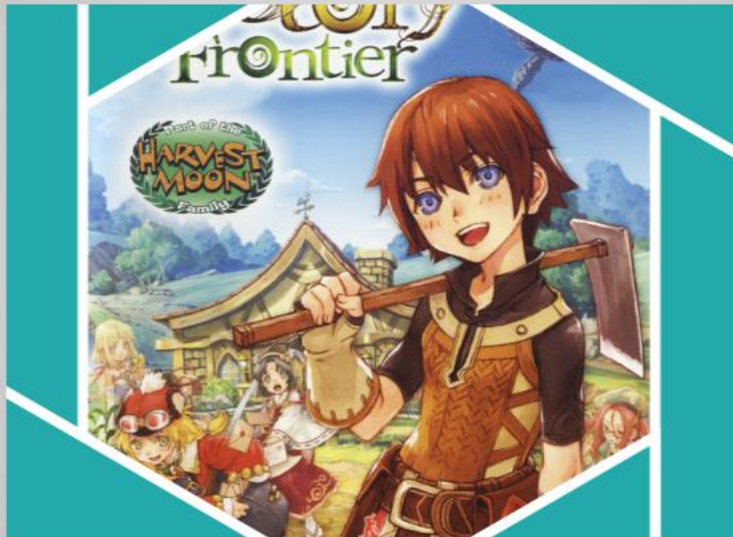


# 파밍 시뮬레이션 게임 예시



## 목장 이야기

북미에는 Harvest Moon으로 발매했습니다. 1996년에 첫 작품을 시작으로 현재까지 시리즈가 이어지고 있습니다. 앞서 설명한 파밍 시뮬레이션 장르의 틀을 마련한 게임입니다.



## 룬 팩토리

기본적인 파밍 시뮬레이션 장르에 판타지 세계관을 접목한 작품입니다.



## 더 팜

피쳐폰 시절(2005년) 시작되어 지금까지 명맥을 이어오는 국산 모바일 게임입니다.



# 마이 리틀 팜의 특징

-다른 파밍 시뮬레이션 게임과의 차이



## 2.5D

유니티 엔진으로 개발합니다. 전체적인 그래픽의 수준 향상을 위하여 3D 광원을 그대로 사용할 수 있는 2.5D 그래픽을 사용하고 있습니다. 설계 과정에서 디자인 패턴을 적극적으로 활용하여 유지 보수하기 좋은 프로그램으로 만들 예정입니다. 또한 게임 장르의 보편적 특성에서 벗어나기 위해 크래프팅 시스템과 가축 시스템, 그리고 전투 시스템을 강화하려고 하는데 이런 시스템은 기획이 많이 필요하기 때문에 한 학기 동안 진행되는 캡스톤 프로젝트에서는 실행하기 힘들다고 생각됩니다. 따라서 추후 이런 시스템을 구현하기 쉽도록 확장성을 신경 쓸 예정입니다.

# 역할 분담



**장민**

기획  
설계  
발표, 발표 준비  
몬스터 AI 구현  
던전 생성 시스템 구현



**조주현**

GUI 구현  
인벤토리 시스템 구현



**진세광**

그래픽 리소스 조사  
회의록 정리  
맵 배치  
타일셋 등록  
맵 배치 관련 부수적인 코딩



**최찬경**

캐릭터 컨트롤러 구현  
전투 시스템 구현  
2.5D 기반 타일 시스템 구현  
그리드 기반 배치 시스템 구현