

숲속의 우체부  
인터렉티브 월페이퍼

## 문서 정보

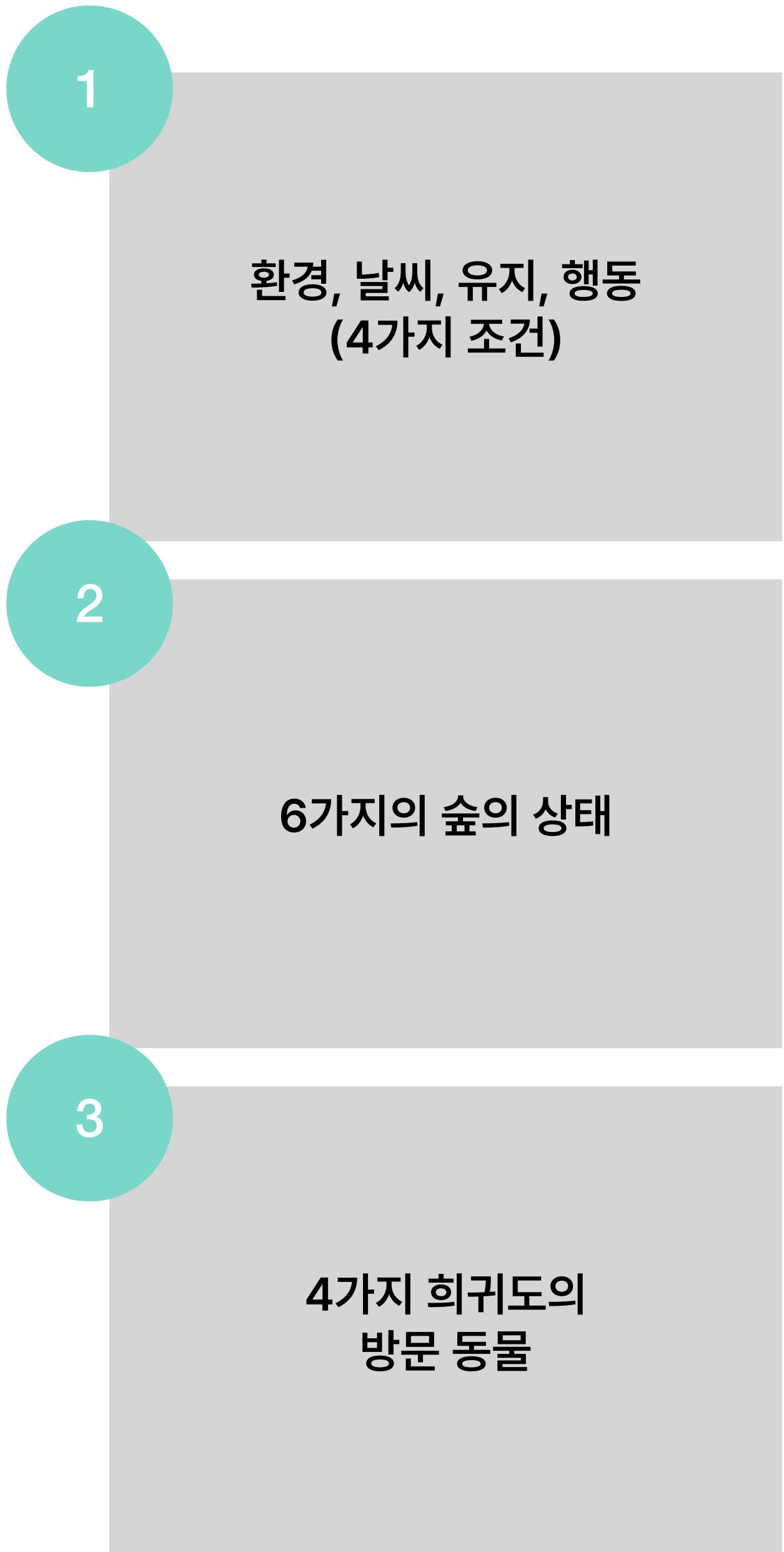
- 문서 목적: 개발 구현을 위한 기획 제안
- 버전
  - ver.01(25.12.28) 콘텐츠 기획
  - ver.02(26.01.11) 콘텐츠 기획 보강 및 메인 화면 UI 구상

“주어진 오브젝트로 배경을 꾸미고, 랜덤하게 변경되는 날씨 또는 숲의 상태에 따라  
방문하는 동물의 희귀도가 달라진다.

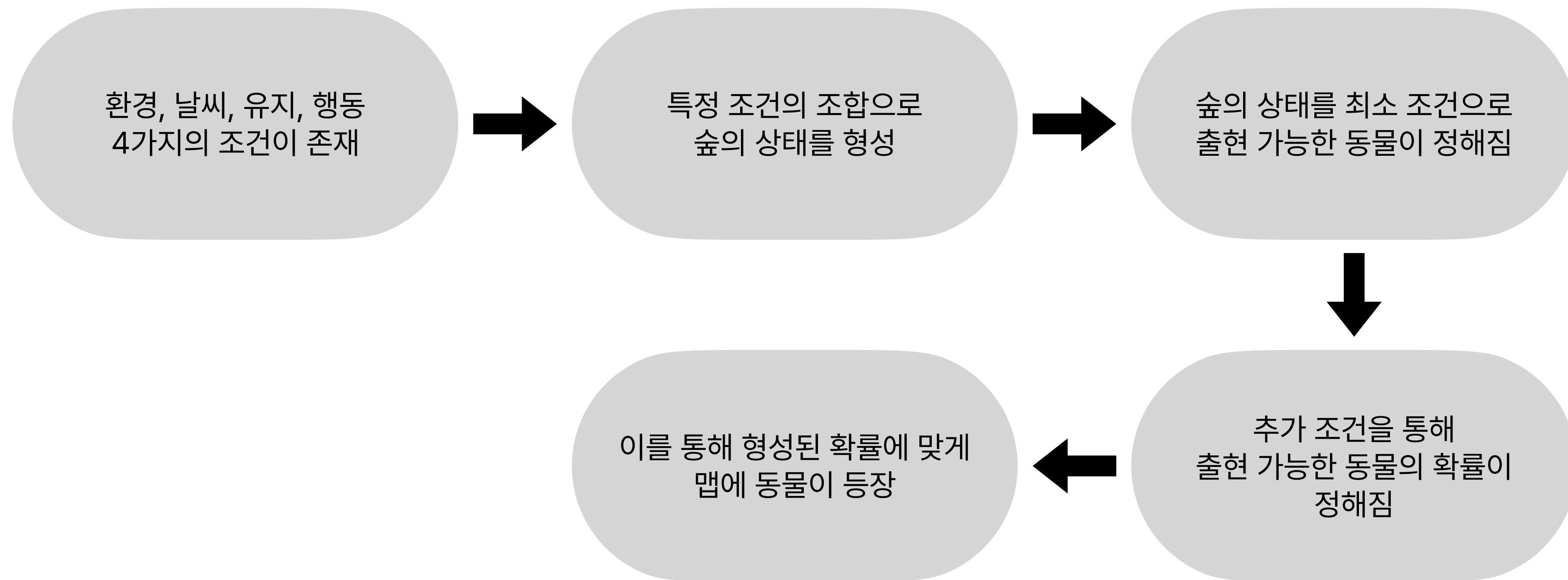
여러 조건을 찾아가며 다양한 동물을 방문하도록 유도하는 것이 주 목적.”

“바탕화면에서 진행되는 콘텐츠인 만큼, 스트레스가 적어야 하며 단순하지만 명확한 목적은 가지고 있어야 한다.”

이 게임은 시스템적으로 3가지의 요소를 가지고 있다.  
“조건, 숲의 상태, 방문 동물”

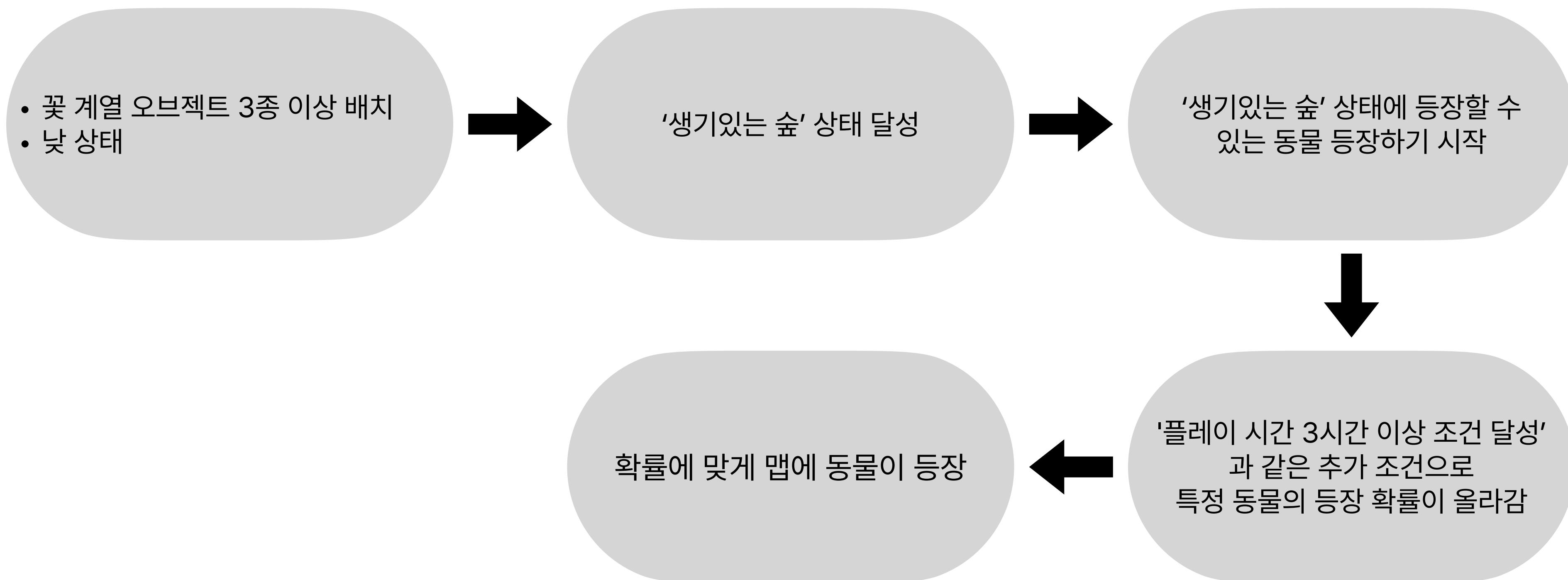


[메인 플로우]



\*숲의 상태를 만드는 조건은 '올 수 있느냐'를 결정하고, 추가 조건은 '얼마나 잘 오느냐'를 결정한다.

[메인 플로우 - 예시]



## [전체 조건 목록 (총 18종)]

분류	ID	조건
환경 Environment	E1	나무 계열 오브젝트 3개 이상 배치
	E2	물 계열 오브젝트 2개 이상 배치
	E3	나무/꽃 계열 오브젝트가 전체 중 50% 이상 차지
	E4	전체 오브젝트 4개 미만 배치
	E5	쉼터 계열 오브젝트 존재
	E6	자연 오브젝트(나무,꽃,물) 비중이 전체 중 70% 이상 차지
날씨 Weather	W1	낮
	W2	밤
	W3	비
	W4	안개
	W5	새벽
유지 Persistence	P1	유지 30분 이상
	P2	유지 2시간 이상
	P3	유지 6시간 이상
	P4	누적 유지 20시간 이상
행동 Interaction	I1	최근 30분 상호작용 없음
	I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
	I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상

\*오브젝트는 처음부터 모두 배치 가능하도록 해금되어 있음.

(오브젝트 계열 5종)

- 나무 계열
- 꽃 계열
- 물 계열
- 장식 계열
- 쉼터 계열

## [숲 상태 구성 조건 (총 6종)]

\*숲 상태는 중복 적용이 가능하다.

상태	ID	조건
안정된 숲 Stable	E1	나무 계열 오브젝트 3개 이상 배치
	E4	전체 오브젝트 4개 미만 배치
	E6	자연 오브젝트(나무,꽃,물) 비중이 전체 중 70% 이상 차지
	P1	유지 30분 이상
생기 있는 숲 Lively	E3	꽃/풀 계열 오브젝트가 전체 중 50% 이상 차지
	W1	낮
	P1	유지 30분 이상
	I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
촉촉한 숲 Moist	E2	물 계열 오브젝트 2개 이상 배치
	E4	전체 오브젝트 4개 미만 배치
	W3 or W4	비 또는 안개
고요한 숲 Quiet	E4	전체 오브젝트 4개 미만 배치
	W2	밤
	I1	최근 30분 상호작용 없음
오래된 숲 Aged	P3	유지 6시간 이상
	P4	누적 유지 20시간 이상
	I1	최근 30분 상호작용 없음
특별한 숲 Enchanted	고요한 숲 활성화	
	오래된 숲 활성화	
	W5	새벽
	I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상

### [희귀도/방문 판정 전제]

- 방문 판정 주기: 5분 1회
- 확률은 '1회 판정 기준'

### [동물 희귀도 별 기본 규칙]

희귀도	필수 숲 상태	머무는 시간	추가 조건 수	성공 확률
흔한 방문객 Common	없음 / 안정된 숲	25분~40분	0~1	25%
드문 방문객 Uncommon	안정된 숲 / 생기 있는 숲	15~25분	1~2	10%
희귀 방문객 Rare	촉촉한 숲 / 고요한 숲/ 오래된 숲 중 1개 이상	10~15분	2	3%
전설의 방문객 Legendary	오래된 숲 + 특별한 숲	5~10분	3	0.5%

### [확률 규정]

- 최종 성공 확률은 기본 성공 확률 X 추가 조건 보정계수
- 추가 조건 보정계수는 희귀도별로 다르다.
- 최종 성공 확률은 희귀도별 상한을 초과할 수 없다.

### [추가 조건 보정계수]

희귀도	추가 조건 1개 충족 시 보정계수	최종 확률 상한
흔한 방문객 Common	x1.10	60%
드문 방문객 Uncommon	x1.20	30%
희귀 방문객 Rare	x1.35	12%
전설의 방문객 Legendary	x1.60	3%

## [동물 별 추가 확률 조건]

희귀도	동물	ID	추가 조건 ID	추가 조건
흔한 방문객 Common	바니	Barnie	-	-
	레아	Lea	I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
	브리	Brie	W1	낮
	발라	Balla	-	-
	레이안	Reian	E5	쉼터 계열 오브젝트 존재
	카샤	Casia	-	-
	아미	Ami	I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
	샤샤	Shasta	W5	새벽
드문 방문객 Uncommon	로라	Laura	W1	낮
			I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
	마리	Marie	E5	쉼터 계열 오브젝트 존재
			W3	비
	아냐	Anya	W5	새벽
			I2	최근 30분 상호작용 3회 이하
	델라	Della	P2	유지 2시간 이상
			I1	최근 30분 상호작용 없음
	카라	Kara	E6	자연 오브젝트(나무,꽃,물) 비중이 전체 중 70% 이상 차지
			W4	안개

## [동물 별 추가 확률 조건]

희귀도	동물	ID	추가 조건 ID	추가 조건
희귀 방문객 Rare	나르	Gnarr	W3	비
			P2	유지 2시간 이상
	파라	Parah	W4	안개
			I1	최근 30분 상호작용 없음
	티니	Teeni	P2	유지 2시간 이상
			I1	최근 30분 상호작용 없음
전설의 방문객 Legendary	달리	Dali	W5	새벽
			P2	유지 2시간 이상
	헤일	Hale	W3	비
			P3	최근 30분 상호작용 3회 이하
			I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상
	헨리	Henry	W5	새벽
			P4	비
			I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상
	룰루	Lulu	W4	안개
			P3	최근 30분 상호작용 3회 이하
			I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상
	베니	Benny	W3	비
			P4	최근 30분 상호작용 없음
			I3	최근 1시간 상호작용 3회 이상

게임 화면 (바탕 화면)

숲 Log

[21:12] 숲이 한결 편안해졌어요.  
[15:11] 바니가 숲을 둘러보러 왔어요.

애니메이션 On/Off 사운드 On/Off UI On/Off