

Panda Village

서울iT아카데미 **홍대**

History

버전	일시	분류	내용	작성자
0.0.1	2022-09-15	생성	게임 소개	박정식
0.0.1	2022-09-15	생성	컨셉 및 테마	박정식
0.0.1	2022-09-15	생성	시장 및 트렌드 조사	김현정
0.0.1	2022-09-15	생성	레퍼런스 게임 분석	김현정
0.0.1	2022-09-15	생성	게임의 구성요소	김현정, 박상익, 박정식
0.0.1	2022-09-15	생성	핵심 재미	박상익
0.0.1	2022-09-15	생성	코어 루프	박상익

Index

1. 게임 소개	→	4
2. 컨셉 및 테마	→	7
3. 시장 조사	→	10
4. 레퍼런스 게임 분석	→	13
5. 게임의 구성 요소	→	16
6. 핵심 재미	→	21
7. 코어 루프	→	23

1. 게임 소개

1. 게임 소개

1-1 기획의도

경쟁은 지치는데 요소 없이 쫓기지 않고 쫓기지 않고 쉬는 느낌을 받는 게임은 없을까?

일상생활에서 일과를 보내느라 힘든데 게임 에서도 노동을 하듯이 게임을 해야할까?



1. 게임 소개

1-2 개요

“경쟁요소 없이 스트레스 받지 않고 자유롭게 하고 싶은 다양한 콘텐츠가 있는 게임을 만들자!”



2. 컨셉 및 테마

2. 컨셉 및 테마

2-1 핵심 컨셉

시골에서 할 수 있는 다양한 활동을 하며 보상을 얻어 성취감을 얻을 수 있는 재미

시골 맵을 보여주며 자연을 보여주어 간접 귀농 체험



시골에서 가장 대표 적인 콘텐츠인 농사 활동이다.

현대인이 귀농하는 가장 큰 이유는 하나가 자연환경이 좋아서이다.

2. 컨셉 및 테마

2-2 그래픽 컨셉

- 2D 도트
- 귀여운 캐릭터와 선명한 화면을 보여 주어 편안한 느낌을 제공하는 능력이 3D에 비해서 수월하다.

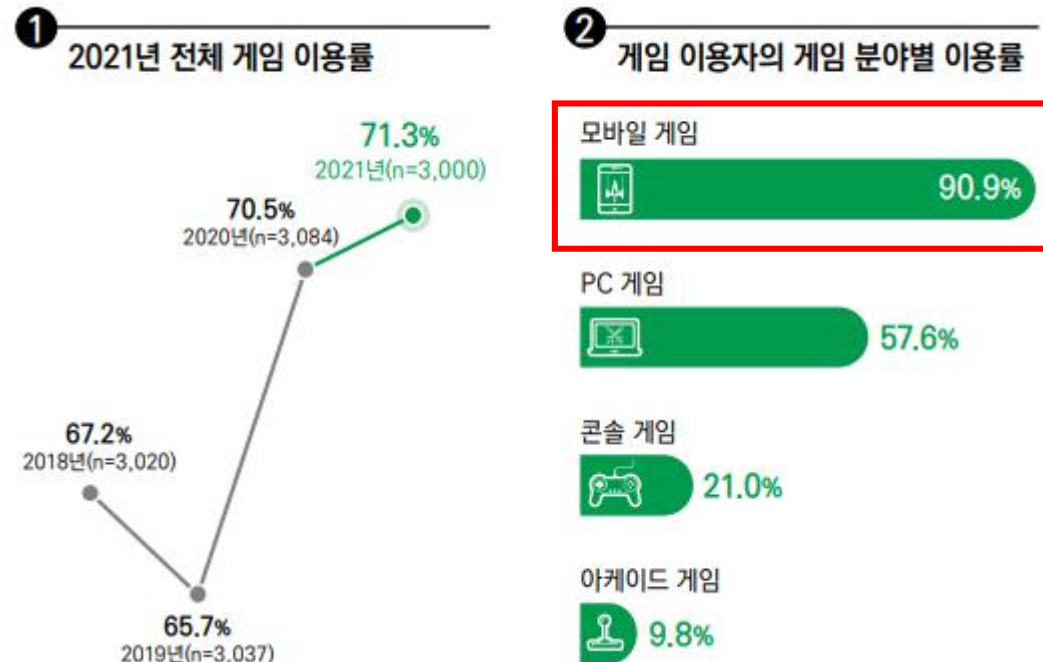


3. 시장 및 트렌드 분석

3. 시장 및 트렌드 분석

3-1. 모바일 이용률

- 2019년부터 모바일 게임 이용률은 다른 분야에 비해 약 25% 높은 모습을 보인다.



출처: 한국콘텐츠진흥원 2021 대한민국 게임 백서

3. 시장 및 트렌드 분석

3-2. 장르 융합 트렌드

- 국내 RPG 장르 게임 개발 비중은 여전히 높지만, 새로운 장르로 이동하려는 시도가 많기 때문에 RPG 장르에 캐주얼, 시뮬레이션 등 다른 요소를 접목해 차별화를 꾀하고 있다.

게임의 융합 장르 사례		
게임	개발사	특징
쿠키런: 킹덤	데브시스터즈	RPG와 소셜 게임 장르를 혼합
A3: 스틸얼라이브	넷마블	모바일 MMORPG와 배틀로열 콘텐츠를 융합
영원회귀: 블랙서바이벌	넵튠(넵튠뉴런)	배틀로열과 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)의 장르적 특성을 융합
로얄 크라운	라인게임즈	배틀로열 장르에 RPG 수집 및 채집 요소, MOBA 재미를 융합
천수의 사쿠나히메	에델바이스	액션 RPG에 농사 시뮬레이션 요소가 더해진 콘솔게임

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

게임 장르 융합의 기회·위험 요인	
요인	내용
기회요인	<ul style="list-style-type: none">▪ 유저는 충분히 재미있는 스토리로 보상 받지 못하면 빠르게 이탈▪ 융합 장르의 신선한 게임은 눈높이가 높아진 게임 이용자들에게 새로운 경험을 줄 수 있음▪ 게임 개발사가 전혀 새로운 장르에 발을 내딛는 것 보다, 장르 융합은 자사의 경험과 개발 노하우를 토대로 점진적으로 새로운 장르로 나아가는 방법이 될 수 있음▪ MMORPG 장르의 주 연령층을 확대할 수 있음
위험요인	<ul style="list-style-type: none">▪ 장르의 요소가 융합 시 방향성을 잃을 수 있음▪ 각 장르가 가진 특색을 잃게 되어, 융합을 시도하지 않는 것만 못한 결과물을 얻을 수 있음

출처: 삼성 KPMG 게임 산업 10대 트렌드

4. 레퍼런스 게임 분석

3. 레퍼런스 게임 분석

4-1. 게임 내부 요소 분석

- 마을의 모습이 한눈에 들어오는 2D 탑 다운 뷰를 사용하였다.
- 귀농하면 떠오르는 한적하고 여유로운 분위기, 농사, 목축, 낚시 등 다양한 플레이를 할 수 있다.



농사



목축



낚시

3. 레퍼런스 게임 분석

4-2. 리뷰 분석

- 정해진 목표 없이 사용자가 원하는 대로 즐길 수 있으며 쉬는 듯한 느낌을 준다.
- 자신의 농장을 발전시킴으로써 성취감을 느꼈으며 게임 내 세계관에서 색다른 경험을 할 수 있었다.
- 아기자기한 도트 그래픽이 눈에 잘 들어온다.

★★★★★ 2020년 9월 16일

제가 해본 게임중 단언컨대 최고의 힐링게임 게임 내에서의 정해진 목표가 아닌 내가 원하는 방향 어디로든 갈수 있으며 존재하는 npc들의 각각의 캐릭터성(개성)을 정말 잘살리다 못해 다른 사람이라고 해도 믿을정도. 농경 시스템과 가축시스템의 설정 또한 완벽. 기본적으로 아이템들을 어떻게 사용하는지 에 대해 조금만 찾거나 대부분 설명이 되있어서 매우 친절한 게임이다

★★★★★ 2020년 9월 23일

현실에서 벗어나 즐기는 귀농게임이라는 점이 굉장히 매력적이면서도 혼한 소재인데도 정말 즐겁다. 아기자기하고 눈에 잘 들어오는 도트 그래픽이 좋았고, 현실적이면서도 마법적인 요소가 적절하게 첨가된 것이 게임의 몰입에 전혀 방해를 끼치지 않고 흡입력을 높여준다. 너무 빠르지도 느리지도 않은 시간의 흐름과 난이도가 바쁘게 돌아가는 일상을 제치고 여유로운 플레이를 할 수 있게 한다. NPC와의 상호작용과 관계를 쌓는 것도 이 게임이 빠르게 질리지 않게 하며 애정을 가지게 해주고 농장을 점점 발전하고 성장시키는 재미도 크다. PC와 모바일 둘다 해본 유저로써 개인적으로 모바일이 더 편하게 느껴지기도 했다, 하지만 아직 지원하지 않는 기능이나 세부적인 조작에 관해서는(작물에 물주기,발갈기 등) 조작이 매우 불편해질 때가 있다.모드같은 경우도 적용하기가 어렵거나 불가능하며 리텍스쳐도 할수없다.하지만 PC로 더 자주 즐기는 유저로써 바닐라(외부적인 조작을 하지 않은)로 즐기는 맛이 굉장하다.

사용자 180명이 이 리뷰가 유용하다고 평가함

★★★★★ 2021년 3월 10일

말이 필요없다. 매일 매일 비슷한 양산형 게임에 시달리던 내게 온 한 줄기 희망..유저의 자유를 보장하기
에 어떤 플레이든 할 수 있다는게 장점이다. 자신이 원하는 배우자와의 결혼은 물론 다른 npc들과의 호감도를 쌓아가며 알아가는 스타듀벨리 세계관의 이야기들은 매우 다채롭고 색다른 경험을 하게 해주었다.
본인은 현재 총 5가지의 캐릭터를 만들어 플레이하고 있으며 도합 플레이 시간은 이제 막300시간을 넘겼다. 타 게임과 다르게 공략을 보면 오히려 게임의 재미를 잃을 수 있다는게 큰 허점. 부디, 부디 바라건대 신규플레이어들은 그냥 마음이 내키는대로 스타듀를 플레이하길 바란다. 이 게임에 공략 따위는 없다. 스타듀만의 매력을 충분히 느낀 다음 새로운 캐릭터로 다시 한번 게임을 플레이해보길 바란다. 처음이라 익숙치 못했던 기억들이 되살아나며 또 다른 느낌을 줄 것이다. 그 다음에 공략이라 부르는 것들을 해봐도 늦지 않다. 부디, 정해진 길을 따라가는 기계가 되지 말기를..

사용자 1,005명이 이 리뷰가 유용하다고 평가함

5. 게임의 구성 요소

5. 게임의 구성 요소

5-1 플레이어 시스템

플레이어는 맵을 돌아다니며 각 위치에 어떠한 요소가 있는지 알 수 있어야 하기 때문에 크게 이동 및 조사 기능이 있어야 한다.

- 플레이어 이동 : 플레이어는 맵을 돌아 다닐 수 있어야 한다.
- 타일 조사 : 타일 기반의 맵 이기 때문에 각종 요소들이 타일에 위치해 있는데 이타일에 무슨 요소가 있는지 알아야 하기 때문에 조사할 타일 위치에 무슨 요소가 있는지 조사할 수 있는 시스템이 있어야 한다.

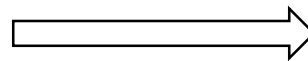


해당 타일이 그냥 흙타일인지 깽이로 밟을 정돈
해놓은 타일인지 물을 뿌려놓은 타일인지 인지 할
수 있어야 한다.

5. 게임의 구성 요소

5-2 농사 시스템

1. 지루한 도시 생활에서 벗어나 '간접적인 귀농 생활'을 즐길 수 있다.
2. 육체적 피로 없이 자신의 농장에서 밭을 갈고, 씨앗을 심고, 매일 물을 주면서 즐거운 마음으로 기다리면 작물을 수확한다.
3. 획득한 작물을 판매하여 재화를 벌어 성취감을 느낄 수 있도록 제작한다.



5. 게임의 구성 요소

농사 시스템 세부설명(절차, 규칙)

1. 처음 게임을 시작하면 사용자에게 농사를 위해 필요한 ‘농업 도구’를 지급한다.
2. 작물을 심을 ‘파스닙 씨앗 15개’를 획득할 수 있도록 유도한다.
3. 농장으로 나가 ‘호미’를 이용하여 땅을 일군다.
4. 일군 땅에 파스닙 씨앗을 심는다.
5. ‘물뿌리개’를 이용하여 씨앗을 심은 땅에 물을 준다.
6. 파스닙이 자랄 때까지 매일 물을 준다.
7. 다 자란 파스닙을 수확한다.

게임의 구성요소

- 목축 시스템
- 가축들을 구매해서 기르고 생산품을 획득할 수 있다.



6. 핵심 재미

핵심 재미



- 자신만의 텃밭을 일궈 귀농 생활을 체험하는 재미



- 아이템을 수집해 황폐했던 마을을 가꾸는 재미



- 귀여운 동물들을 기르면서 자신의 목장을 키우는 재미

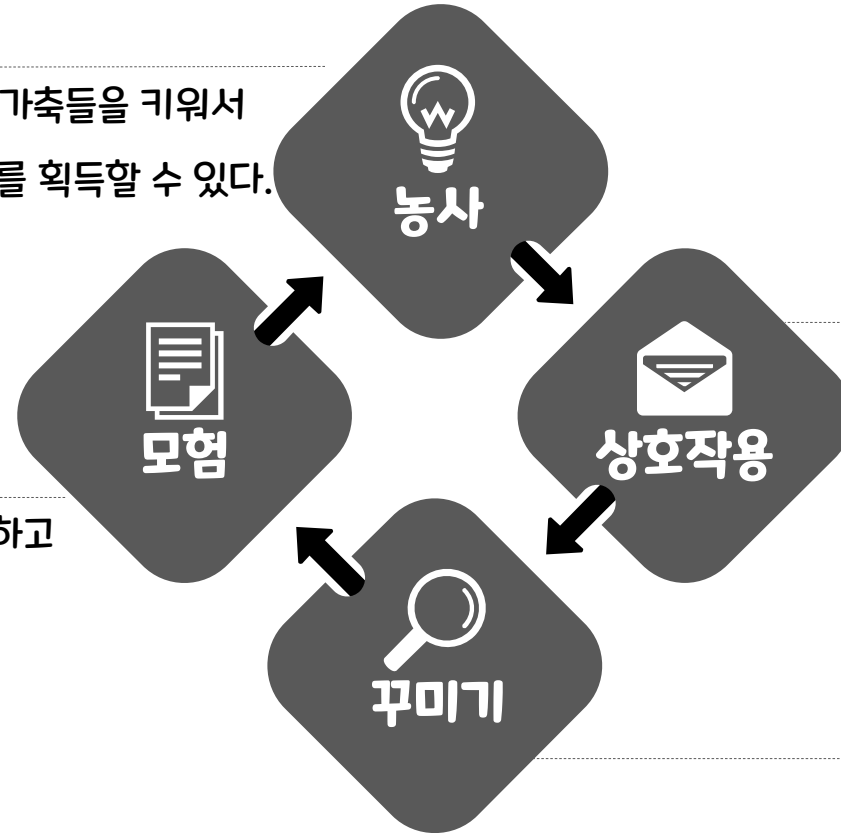
7. 코어 루프

농사 및 목축

농작물을 기른 후 수확하고, 가축들을 키워서
생산품들을 채취한다.
얻은 아이템들을 팔아 재화를 획득할 수 있다.

몬스터 사냥

밤에 나오는 몬스터를 사냥하고
재화를 얻는다.



주민들과 대화하고,
아이템을 선물할 수 있다.

주민들과 상호작용

농장 건축물을 짓거나
부서진 마을을 고칠 수 있다.

농장과 마을 꾸미기