

GIGDC2024 상세기획서 (기획부문)

1. 게임 상세 소개



개요

게임명	모험가 잡화상점
플랫폼	모바일(Android) 및 PC(스팀)
장르	캐주얼, 타이쿤, 경영, 타임 매니지먼트
타겟층	10대 초, 중반 플레이어 꾸미기를 좋아하는 플레이어 경영 게임과 타이쿤 게임을 즐겨하는 플레이어
시점	아이소메트릭, 자유시점
그래픽	2D 일러스트

낮에는 상품을 준비하고 밤에는 잡화점을 운영하는 경영 타임 매니지먼트 게임

게임 시놉시스

다양한 곳을 여행하며 던전을 탐험하는 모험가였던 포포는 던전에서 심한 부상을 입고 모험가를 그만두게 된다. 모험가 일을 좋아했던 주인공은 더 이상 모험가로서 일할 수 없지만 모험가를 돕는 잡화점을 세우기로 마음먹고 잡화점을 운영하게 된다.

플레이어 정보

모든 플레이어는 각각 가게명, 진행 일차, 평판과 하트 수, 코인과 캐시, 보유 가구 및 가구 설치 위치가 저장됨.

낮

가게를 운영하는 데 필요한 것을 준비하는 시간.

현실 시간으로 **제한 시간이 없음**

시설과 가구 설치, 직원 고용과 업그레이드, 가게 확장과 상점 이용, 물품 제작등의 활동을 할 수 있음.

1. 시설

시설은 밤에 손님들이 상호작용하거나 필요로 하는 물품을 제작하기 위한 가구.

상점의 시설 카테고리에서 골드를 사용해 구매하며 **평판과 진행 일차가 증가함에 따라 새로운 시설이** 추가되거나 구매할 수 있음.

1-1. 시설 종류



시설은 손님에게 서비스 할 때 물품이 소모되는 시설, 물품이 소모되지 않는 시설, 물품을 제작하기 위한 시설로 나눌 수 있음.

시설은 **터치 시 정보창이 생성**.

정보창에서는 시설의 아이콘, 이름, 설명, 업그레이드 등이 표시됨.

1-1-1. 물품을 소모하는 시설

물품을 소모하는 시설은 **물품을 모두 소모할 시 보충 필요**.

물품을 보유한 상태이면 **(X)아이콘**을 터치해 직원이 물품을 보충하지만, **물품을 모두 소진**한 상태라면 **구매 필요**.

물품은 **상점의 물품 카테고리**에서 구매할 수 있음, **낮에만 상점 이용이 가능**하기에 부족한 물품은 낮에 미리 **구매**하는 것이 요구됨.

만약 미리 구매하지 못해 **밤에** 가게 운영 중 **물품이 소진**되었다면 **(X)아이콘 터치** 시 구매 여부를 물어보는 창이 생성되고 **구매 확인 시 30초 뒤 택배로** 가게에 물품이 도착.

포션 정수기			
1 * 1 포션 정수기	포션 전부 소모 후	아이콘	사용하는 아이템
			
스크롤 선반			
1 * 1 스크롤 선반	2 * 1 스크롤 선반	아이콘	사용하는 아이템
			
장비 거치대			
2 * 3 장비 거치대		아이콘	사용하는 아이템
			

1-1-2. 물품 소모 없는 시설

맥주통		
1 * 1 맥주통	2 * 2 맥주통	아이콘
		
모루		
1 * 1 모루		아이콘
		
카운터 / 체크인		
카운터		아이콘
		 
책상과 의자		
책상	의자	아이콘
		

*책상 1개당 의자 최대 4개까지 설치 가능, 의자의 개수만큼 손님을 받을 수 있지만 책상이 없을 시 의자를 설치할 수 없음.

1-1-3. 물품 제작 시설



물품을 소모하는 시설에서 사용하는 **물품을 제작하기 위한 시설.**

제작 시설은 가구 정보창에서 업그레이드 대신 물품 제작을 위한 미니게임 시작 버튼이 있고 물품 제작 버튼 옆에는 물품 제작 시 증가하는 물품과 수량이 작성되어 있음.

미니게임에서 높은 점수를 획득할수록 더 많은 물품을 획득.

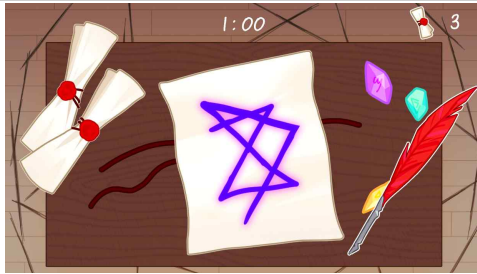
물품 획득 공식 = 점수 + (전 직원의 손재주 합) / 5

용광로(장비 제작)		
		제한 시간 동안 검의 표시된 부분을 기억해 순서대로 터치해 최대한 많은 검을 제작
가마솥(포션 제작)		



제한 시간 동안 정해진 약초를 선반을 스크롤 해 찾아 레시피대로 술에 집어넣어 최대한 많은 포션 제작

스크롤 제작대 (스크롤 제작)



제한 시간 동안 정해진 문양 그려 최대한 많이 스크롤 제작

1-2. 시설 업그레이드

업그레이드 시 물품을 교체하지 않고 시설을 사용할 수 있는 횟수와 해당 시설의 최대 설치 개수, 판매 시 얻는 코인이 증가하고 손님의 시설 이용 시간이 감소한다.

물품을 사용하는 시설을 3번 업그레이드하면 미니게임이 가능한 제작 시설 구매가 해금됨.

업그레이드는 코인을 사용하며 업그레이드가 가능한 시설은  업그레이드 아이콘이 표시됨.



2. 가게 증축

가게는 처음에 7 * 7의 크기로 시작하지만, 코인을 사용해 넓이와 층을 확장.

가게 확장은 층마다 9 * 9 -> 11 * 11 -> 13 * 13 -> 15 * 15 -> 17 * 17 순으로 총 5번 확장 가능.

한 층을 모두 확장해야 다음 층을 구매할 수 있으며 가게가 넓어지면 고용할 수 있는 직원의 숫자가 증가.

밤에 판매 종료 시 가게의 크기에 따라 임대료가 계산됨.

3. 직원

직원들은 민첩성, 지능, 매력, 손재주의 능력치를 가지고 있으며 각각 이동 속도, 시설 이용 속도, 팁을 받을 확률과 가격, 물품 제작 수량에 영향을 줌.

플레이어 캐릭터를 제외한 모든 직원은 고용 시 능력치 합이 최저가 7이며 최고가 16임.

플레이어 캐릭터인 포포는 기초 능력치가 민첩성 5, 지능 5, 매력 5, 손재주 5이며 최대 업그레이드 시 모든 능력치가 15, 합이 60임.

포포를 제외한 직원은 최대 업그레이드 시 한 능력치 당 최소 7, 최대 15로 합이 40~50이 됨.

3-1. 직원 종족



직원은 여러 종족이 있으며 종족별로 능력에 따른 특징이 있음.

고용 시 종족별 인원수 제한은 없으나 최대 고용 인원수를 초과하여 직원을 고용할 시 직원을 해고하고 고용하는 방식으로 진행.

직원 정보에는 현재 능력치와 업그레이드 창이 보이고 업그레이드는 낮에만 가능.

3-1-1. 토끼

그림	기초 능력치				최대치	종족 특성
	민첩성	높음	3~5	13~15	이동 속도가 민첩성의 1.2배 보너스를 받음	
	지능	보통	2~4	11~13		
	매력	보통	1~4	9~12		
	손재주	낮음	1~3	7~10		

3-1-2. 여우

그림	기초 능력치				최대치	종족 특성
	민첩성	높음	2~5	12~15	카운터 작업(👉🗂️) 시 지능 값에 따라 팁 증가	
	지능	높음	3~5	13~15		
	매력	낮음	1~3	7~10		
	손재주	낮음	1~3	8~10		

3-1-3. 거북이

그림	기초 능력치				최대치	종족 특성
	민첩성	낮음	1~3	7~10	장비 관련 작업(🛠️🔧) 시 지능이 아닌 손재주에 영향을 받음	
	지능	낮음	1~3	8~10		
	매력	보통	1~5	11~15		
	손재주	높음	4~5	14~15		

3-1-4. 판다

그림	기초 능력치				최대치	종족 특성
	민첩성	낮음	1~3	7~10	팁의 가격이 매력의 1.2배 보너스를 받음	
	지능	보통	2~4	11~13		
	매력	높음	3~5	13~15		
	손재주	보통	1~4	9~12		

3-1-5. 다람쥐

그림	기초 능력치				최대치	종족 특성
	민첩성	보통	2~4	11~13	음식 관련 작업(🍷🗨️) 시 작업속도 1.2배 보너스를 받음	
	지능	보통	2~4	9~12		
	매력	보통	2~4	9~12		
	손재주	보통	2~4	11~13		

3-2. 직원 고용



직원 고용은 상점의 직원 카테고리에서 할 수 있으며 코인을 사용해 이력서를 확인하고 **선정된 3명의 직원 중 1명을 골라 고용**하는 방식으로 진행됨.



직원 고용 후 최대 직원 고용 인원을 초과해 고용하게 되면 현재 보유 중인 직원의 능력치와 레벨이 보이며 해고를 해 새로 고용한 직원을 사용할 수 있다.

직원 해고 시 업그레이드에 사용한 골드는 돌려받지 못함.

3-3. 직원 업그레이드



직원 업그레이드는 직원 정보창에서 코인을 사용해 진행.

정보창에는 현재의 능력치와 업그레이드 시 능력치가 표시되며 민첩성, 지능, 매력, 손재주가 증가.

업그레이드는 총 5단계로 이루어져 있으며 **5레벨** 도달 시 **종족 특성이 업그레이드**됨.

4. 상점

상점은 시설, 직원, 물품, 가구, 스킨으로 총 **5가지의 카테고리**가 존재하며 낮에만 이용 가능. 시설은 상하 스크롤이지만 물품, 가구, 스킨은 좌우 스크롤임. 또한 **가구와 스킨은 뽑기**(가차) 형식으로 진행됨,

4-1. 시설



시설 카테고리에서는 시설의 아이콘, 이름, 현재 보유 개수와 설치 한도, 가격이 적혀있는 품목을 눌러 시설을 구매.

시설 구매 시 인테리어 창으로 넘어가며 설치하지 않고 설치할 시설의 취소 버튼을 터치할 시 구매가 취소되지 않으며 인테리어 보유 가구에 설치 취소한 시설이 추가됨.

4-2. 물품

물품 카테고리에서는 손님이 시설을 이용하는 데 필요한 **물품**과 코인, 캐시, 스킨 뽑기권 등의 **재화**를 구매할 수 있다.

재화는 광고를 통해 소량 획득이 가능하며 코인과 스킨 뽑기권은 유료 재화인 캐시를 사용해 구매하고 캐시는 인게임결재를 통해 획득.

4-3. 가구

4-3-1. 뽑기의 종류

가구 카테고리에서는 뽑기 형식으로 가구를 구매할 수 있으며 사용하는 재화에 따라 무료 뽑기와 유료 뽑기로 나뉨.

무료 뽑기와 유료 뽑기의 차이점으로는 재화 이외에 획득이 가능한 가구의 수와 종류가 있음.

유료 뽑기가 획득이 가능한 가구의 수가 많고 무료 뽑기로 획득 불가능한 가구도 있으며 낮은 확률로 가구와 함께 스킨 뽑기권을 추가로 얻을 수 있다.

4-3-2. 가구의 종류

가구는 벽지, 타일, 벽 장식, 그 외 가구로 분류.

벽 장식은 액자나 창문, 칼 장식, 몬스터를 박제한 벽 장식 등이 있으며 그 외 가구는 화분이나, 동상, 조명, 러그 등이 있음.

4-4. 스킨

스킨 카테고리에서는 스킨 뽑기권 또는 유료 재화를 사용해 시설과 가구의 스킨을 구매.

스킨 뽑기 시 중복된 스킨은 뽑기권으로 대체되며 스킨 적용은 인테리어 창에서 가능함.

밤

낮에 준비한 **상품들을 판매**해 수익을 버는 시간.

현실 시간으로 **약 5분 정도**로 기획하였으며 제한 시간이 끝나면 수익과 평판을 정산함.

1. 손님

손님은 밤에 영업이 시작하면 찾아와 **1~4개의 요구**를 함.



요구사항을 모두 들어주기 전 **인내심이 소진하면 돈을 받지 못하며 평판이 감소**.
 손님은 모든 요구가 끝나면 자동으로 카운터로와 기다리며 **카운터에서** 기다리는 것은 **인내심을 소모하지 않음**.

1-1. 손님 종족

손님도 직원과 마찬가지로 다양한 종족이 있으며 손님으로 등장한 캐릭터는 직원으로 뽑을 수 있음.
 손님은 종족별로 요구하는 개수, 인내심, 팁 확률, 팁 가격, 선호하는 시설 등의 수치가 다름.

1-1-1. 토끼

그림	스텟			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	낮음	3	2~4	
	팁 확률	보통	40%		
	팁 가격	낮음	25G		

1-1-2. 여우

그림	스텟			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	보통	6	1~4	
	팁 확률	낮음	25%		
	팁 가격	높음	100G		

1-1-3. 거북이

그림	스텟			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	높음	10	1~3	
	팁 확률	보통	35%		
	팁 가격	보통	30G		

1-1-4. 판다

그림	스텟			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	보통	7	1~2	
	팁 확률	높음	70%		
	팁 가격	높음	125G		

1-1-5. 다람쥐

그림	스텟			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	낮음	4	2~4	
	팁 확률	높음	50%		
	팁 가격	낮음	10G		

1-1-6. 특별한 손님

매일 낮은 확률로 방문하는 손님 특정 일차에 반드시 방문하며 요구를 전부 해결할 시, 돈 대신 유물을 줌.

전일 수익 비례 골드 획득, 랜덤 가구 획득 등 **얻은 순간 보상을 얻으며 사라지는 ? 일회성 유물**과 수익금 보너스, 물품 제작 보너스, 특정 가구 이용 시간 단축 등 **선택 후에도 변경하며 사용이 가능한**

장착형 유물이 있다. 장착형 유물은 1개만 선택해 사용할 수 있다.

유물은 보관함에서 장착하며 낮에만 장착할 수 있다.

또한 선택 후 선택 확인을 누르면 다음 낮까지 유물을 변경할 수 없다.





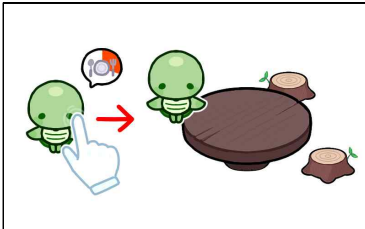
그림	스텝			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	높음	8	3~6	
	팁 확률	높음	70%		
	팁 가격	높음	150G		

그림	스텝			요구하는 개수	선호하는 시설
	인내심	낮음	4	3~6	
	팁 확률	낮음	20%		
	팁 가격	높음	200G		

2. 시설 이용



시설은 손님 아이콘을 보고 해당하는 시설에 손님을 드래그한 후 아이콘을 터치하면 가장 가깝고 현재 작업을 하고 있지 않은 직원이 해당 손님의 요구를 해결.

아이콘을 터치하지 않아도 작업이 없는 직원을 해당 시설에 드래그하는 것으로 요구를 해결할 수 있음.

3. 평판

평판은 손님의 인내심이 모두 소모되어 가게를 나가면 감소하며 손님이 시설을 이용한 후 계산을 마치면 증가함. 평판은 손님의 팁 확률과 금액에 영향을 주며 평판이 높아질수록 설치할 수 있는 시설이 증가함.

3-1. 정산

밤은 현실 시간으로 약 5분 동안 진행되며 5분이 끝난 후 받은 손님과 떠난 손님, 손님 최소 인원, 수익금, 임대료와 함께 평판을 계산.

받은 손님당 1씩 평판이 증가하며 손님 최소 인원을 초과해 손님을 받은 경우, 평판이 5 증가하며 수익금에 보너스를 획득.

3-2. 팁

평판은 팁의 확률과 금액에 영향을 주며 0 미만이 될 수 없음.

평판이 20 증가할 때마다 팁의 확률이 2%씩 증가하며 금액은 5G 증가.

기타

1. 튜토리얼



게임을 처음 시작할 시 튜토리얼을 표시.

튜토리얼에서는 기본적인 UI에 관한 설명과 보관함, 인테리어, 시설 설치와 직원 고용, 밤에 가게를 운영하는 법을 지시.

그 외 친구, 미니게임 등의 추가적인 요소는 게임을 진행하며 처음 실행했을 때 튜토리얼을 표시하도록 함.

2. 메뉴

게임에 대한 편의성을 제공하는 기능을 모아둔 것.

2-1. 설정

소리와 언어, 쿠폰 등을 입력할 수 있는 곳.

2-2. 우편함

시스템 메시지를 받거나 쿠폰의 보상 등을 받을 수 있는 곳.

메일을 터치하면 편지 모양의 UI에 내용이 표시되고 수령하기 버튼을 통해 아이템을 수령할 수 있음.

편의를 위해 전체 수령 버튼을 추가함.

2-3. 도움말

글로 서술된 튜토리얼.

아직 튜토리얼을 진행하지 않은 기능도 서술되어 있음.

2-4. 친구

친구를 추가하고 메시지를 보내거나 가게로 방문할 수 있는 기능을 포함한 창.

가게 이름을 통해 친구 추가를 할 수 있으며 누군가의 가게 방문하기 기능으로 친구가 아닌 무작위 사용자의 가게를 방문할 수 있도록 함.

방문 시 가게가 마음에 들 경우, 하트를 눌러 표현할 수 있고 자신과 친구의 하트 수는 친구 창에서 확인이 가능.

추후 설정에 친구가 아닌 타인이 가게를 방문하지 못하는 옵션을 추가할 예정.

2-5. 카메라

자신의 가게를 촬영해 이미지로 저장할 수 있는 기능, 카메라 아이콘을 누르면 촬영 UI 이외의 UI가 사라져 가게만 보이고 촬영 버튼을 터치 시 현재 화면이 이미지로 저장.



2. 게임 기획 의도

짧은 쉬는 시간 동안 누구나 쉽게 접근할 수 있고 즐길 수 있는 쉽고 잔잔한 게임을 개발하고자 하여 기획하게 되었습니다.

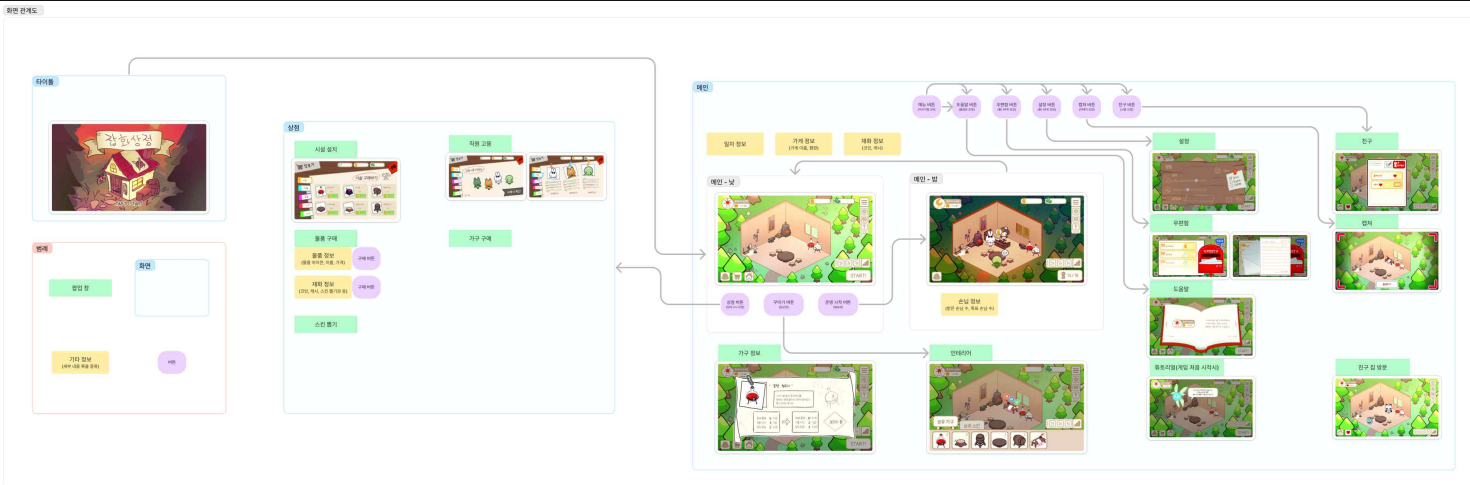
3. 타 게임과의 차별화 및 방향

모험가 잡화상점을 기획할 때 주디의 찜질방과 헬로키티 뷰티 살롱, 플레이트 업을 참고해 기획하였습니다.

모험가 잡화상점은 낮과 밤을 구분해 타 경영 게임과 달리 하루를 계산하여 비교적 빠르게 진행이 되고 낮에 시간제한 없이 가게를 운영하여 타 타임 매니지먼트 게임에 비해 여유롭게 진행할 수 있습니다. 또한 유물 시스템으로 매일 반복되는 흐름에 단조로워지는 것을 방지하였습니다.

4. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

화면 흐름 및 관계 ([자세히 보기](#))



5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 예상 이미지 자료 첨부)

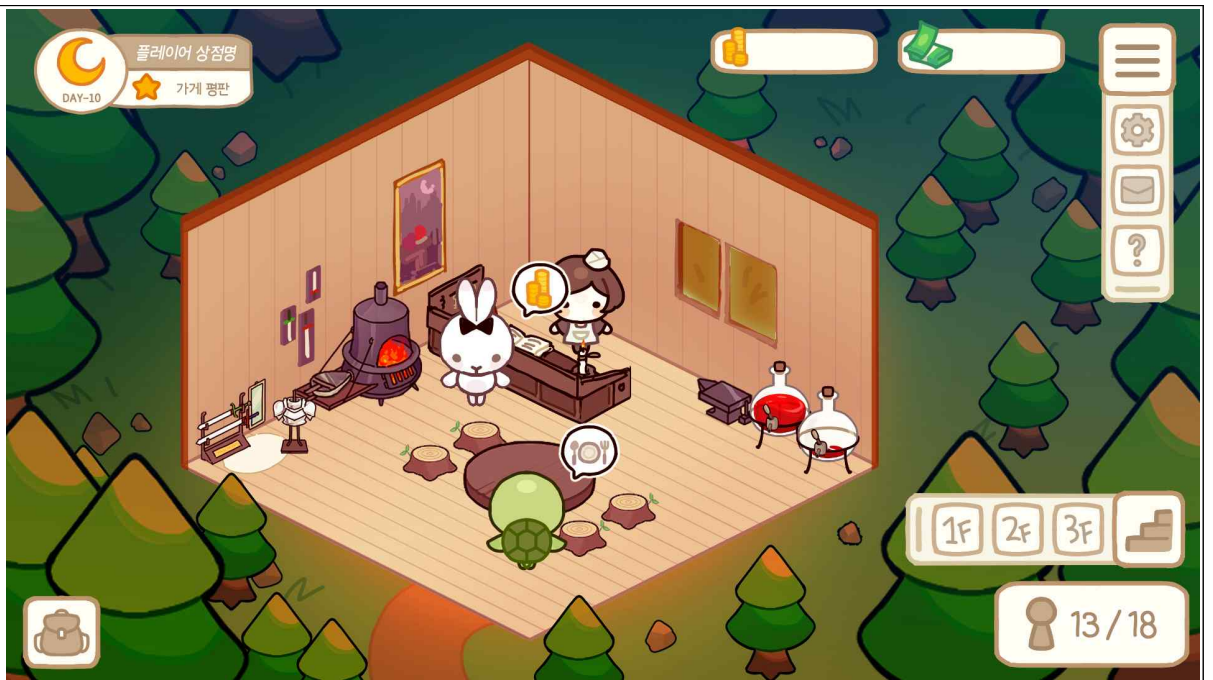
타이틀



낮



밤



가구 정보



직원 정보

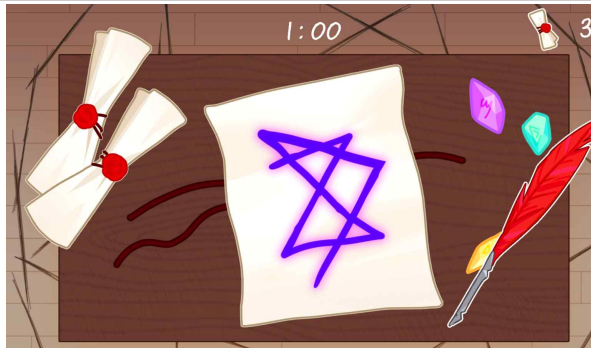
제작 시설
정보



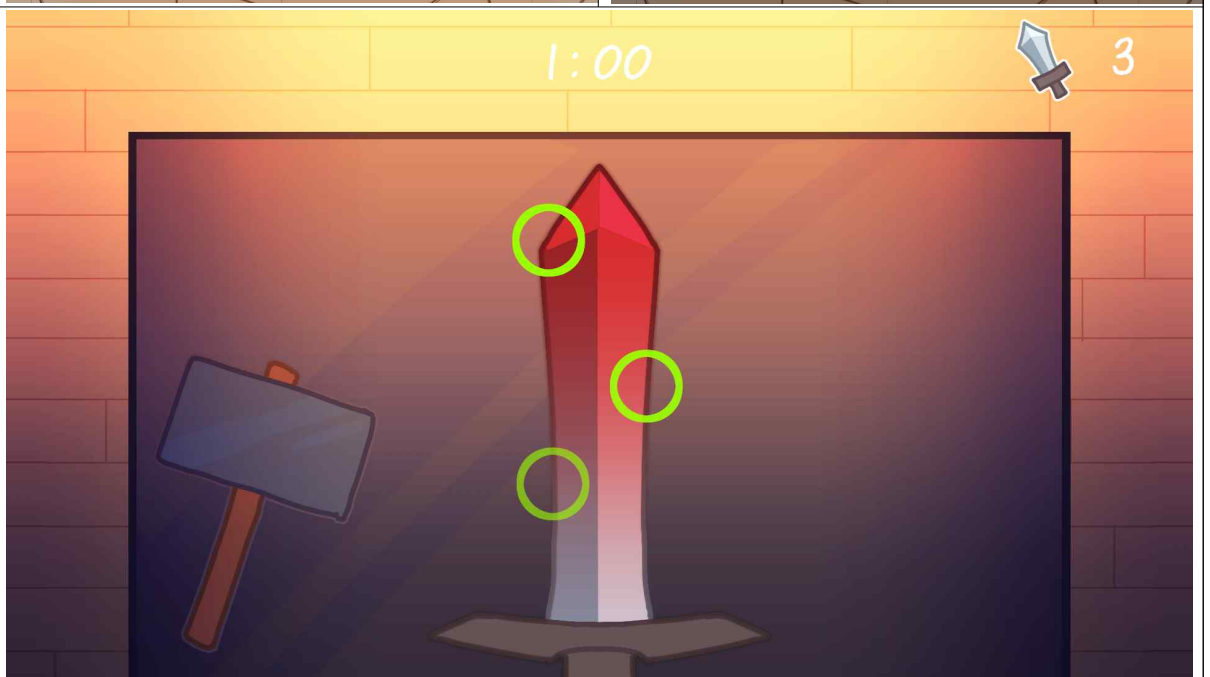
미니게임
1



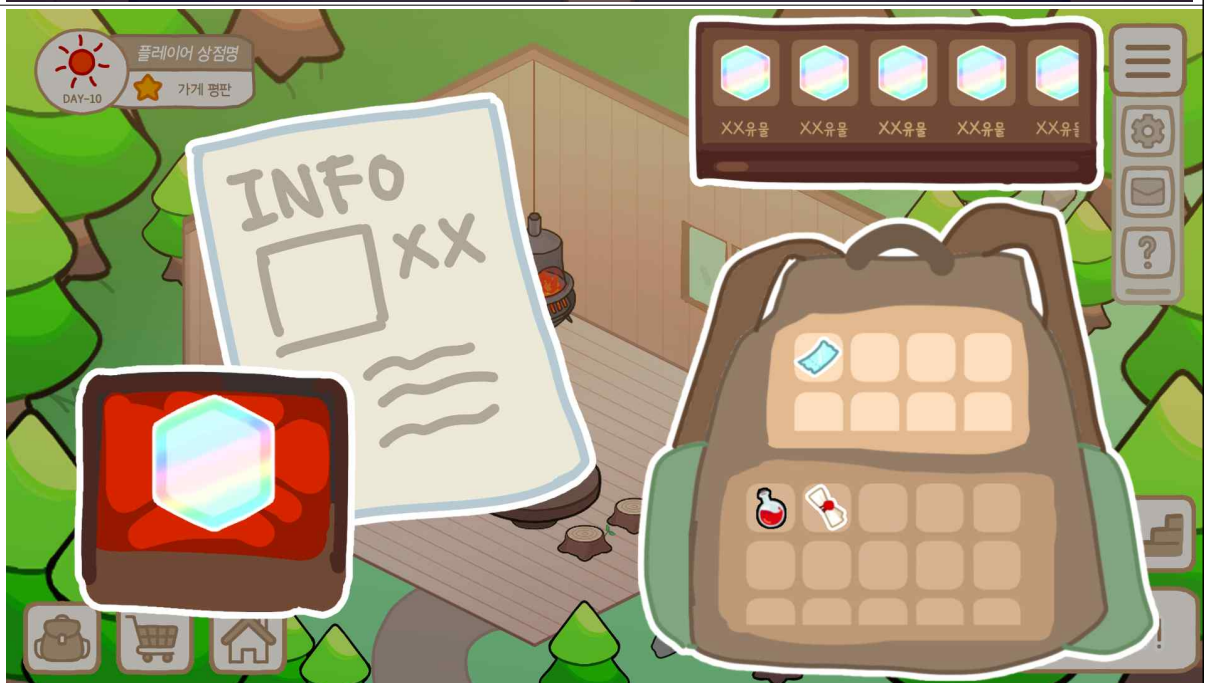
미니게임
2



미니게임
3



인벤토리



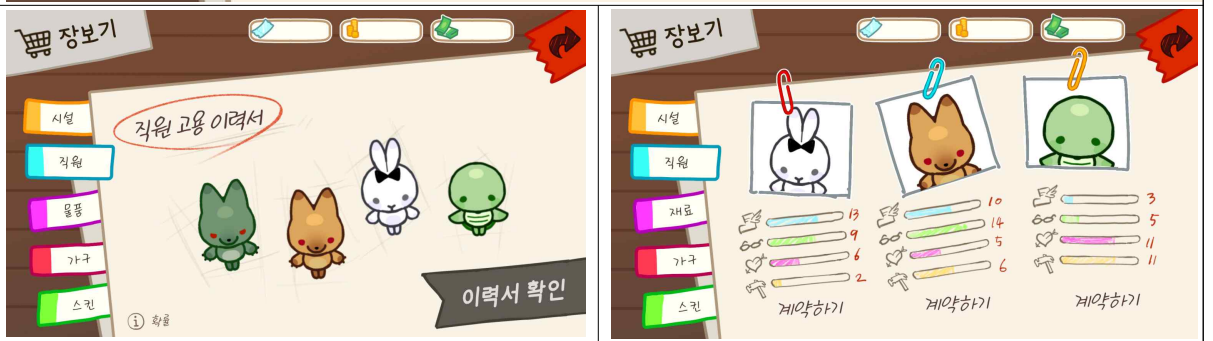
인테리어



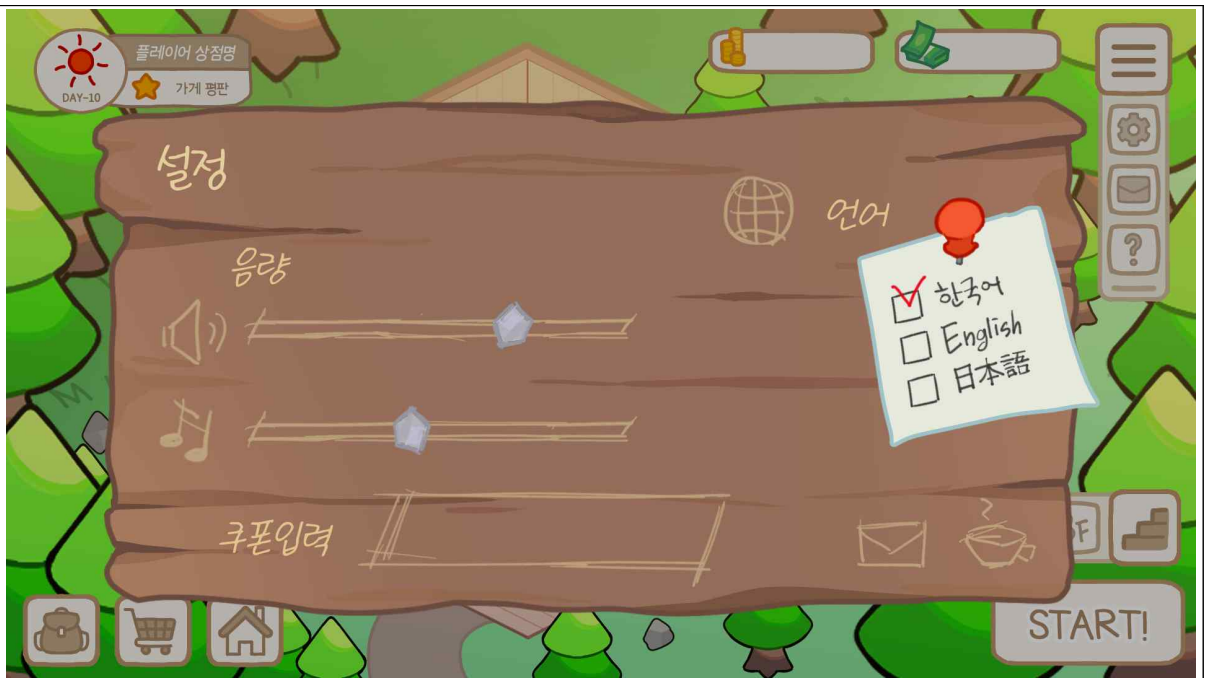
시설 상점



직원 고용



설정



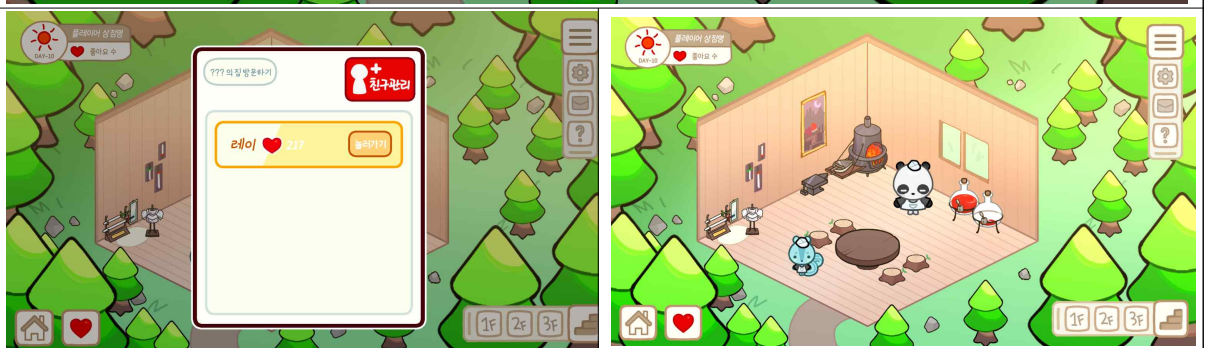
우편함



도움말



친구



캡처



6. 팀원 역할 상세 기술

안성경(팀장) - 시스템 기획, 영상 촬영 및 편집, 문서작성, 개발
 안희경(팀원) - 기획 보조 및 디자인, 페이퍼 포트폴리오 제작

7. 기타 추가사항

비즈니스 모델

꾸미기용 가구를 기본적으로 게임 내 무료 재화를 사용하여 뽑기 방식으로 구매할 수 있도록 하고 추가로 유료 재화를 사용해 뽑아야 획득할 수 있는 퀄리티 높은 가구를 따로 구매하는 방식으로 뽑기를 기획하였고 유료 재화를 사용해 스킨을 확률에 따라 얻을 수 있도록 하여 꾸미기를 좋아하는 유저들을 타겟으로 소액결재를 유도하도록 기획하였습니다.

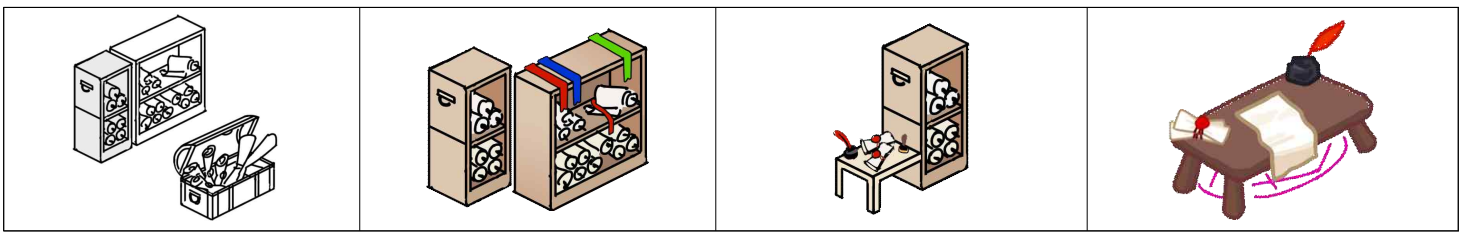
현재 개발은 진행되지 않았으며 대회 종료 후 개발을 시작할 계획입니다.

8. 게임 기획 과정 중 에피소드

게임을 기획하면서 시스템적인 부분에 대한 고민도 많았으나 가구와 캐릭터, UI등의 세부 요소를 디자인하는 것에 대해 많은 고민이 있었습니다.

초기에는 우편함이나 도움말, 상점등의 UI는 단순한 도형으로 디자인하고 기획하였으나 오랜 시간 고민 끝에 우체통, 책, 노트 등 게임 속 세계관에 맞는 물건들의 디자인으로 변경되었습니다.

포션 정수기			용광로	
기획	초기 디자인	현재	기획	현재
스크롤 선반			스크롤 제작대	
기획	현재	기획	현재	



페이퍼 프로토타입은 기획하며 디자인했던 UI와 오브젝트들을 사용하거나 추가로 그려 따로 파일에 모아 출력 후 구현했습니다.

페이퍼 프로토타입 제작

