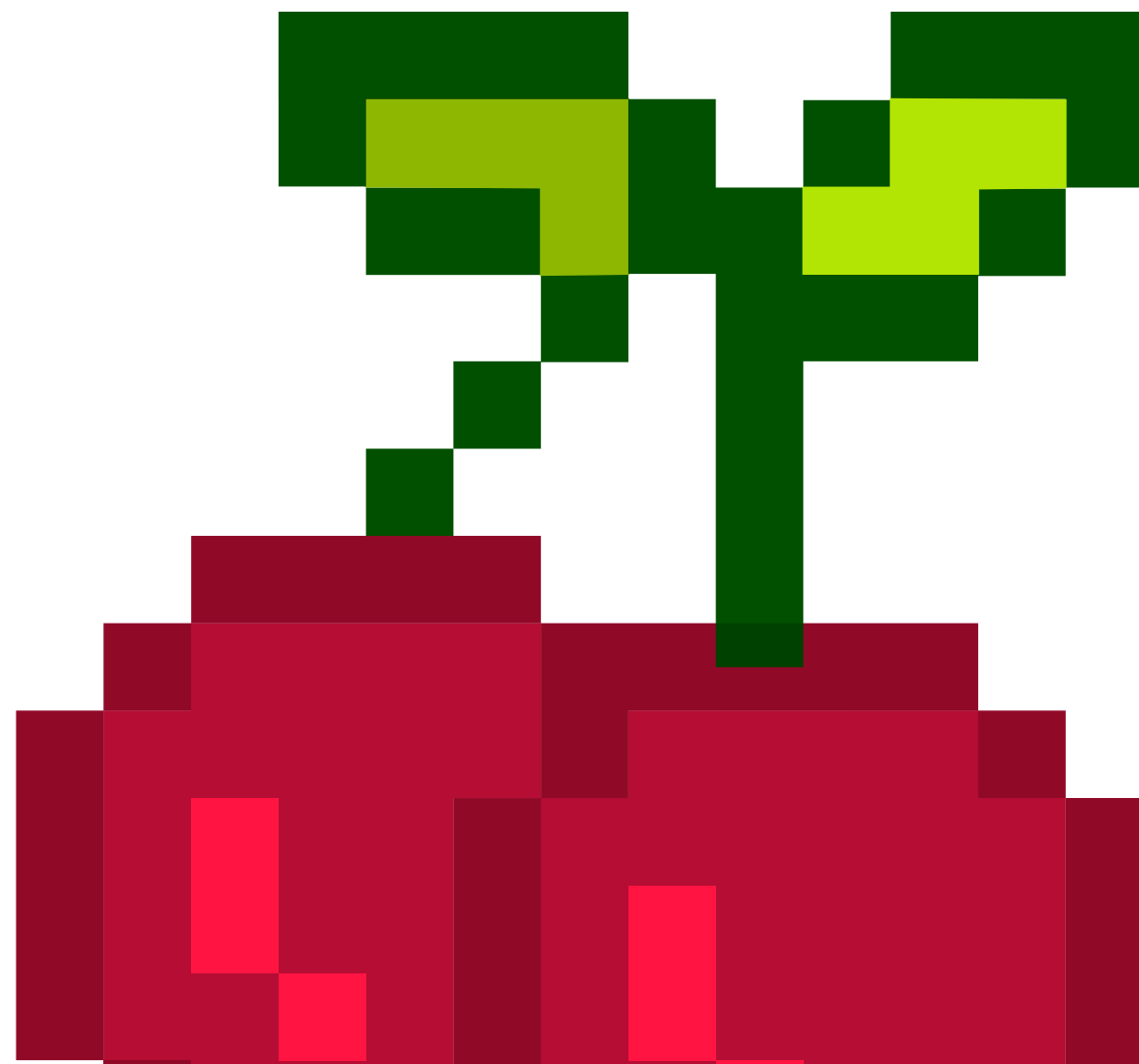
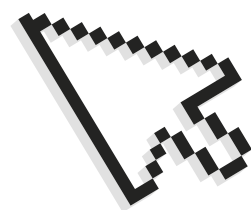


22159026 정민지

모바일 게임 기획

Mobile Game Proposal





1. 게임 개요

1-1) 게임 개요

1-2) 플레이 특징 및 재미요소

1-3) 플로우차트

1-4) 레퍼런스

2. 상세

2-1) 캐릭터

2-2) 맵 구성

2-3) UI

3. 게임 시스템

3-1) 오디션

3-2) 트레이닝

3-3) 아이돌 활동

1-1 게임 개요

게임 개요

게임명	아이돌 홀릭
게임 장르	육성 시뮬레이션
플레이 기기	모바일 / 가로화면
그래픽	2D픽셀아트
개요	연습생을 뽑고 트레이닝을 통해 아이돌 그룹을 런칭하는 게임
조작	좌측 하단 조이스틱으로 캐릭터 이동 / 우측 하단 상호작용 버튼/ 기타 터치



1-2 플레이 특징 및 재미요소

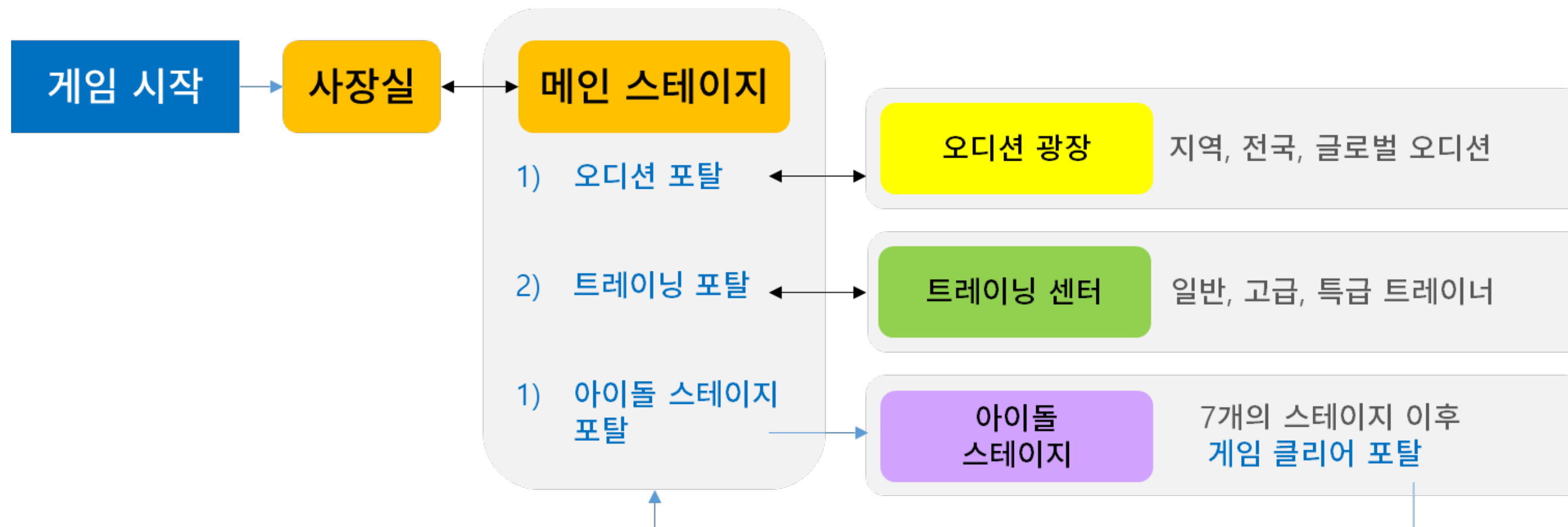
게임 개요

게임 목표	회사 부도(게임오버)를 피하며 효율적인 투자를 통해 최대한 많은 수익을 내는 것
플레이 특징	a. 연습생 오디션: 오디션 종류에 따라 다른 확률로 F~A등급의 연습생을 선출한다 b. 트레이닝: 트레이너에 따라 다른 확률로 1~2의 등급을 올린다 c. 아이돌 활동: 7년 계약을 나타내는 7개의 스테이지를 클리어해나간다
재미 요소	a.확률형 콘텐츠: 오디션, 트레이닝을 확률에 따라 진행 해 스릴을 선사한다 b.로우리스크-로우리턴/하이리스크-하이리턴: 아이돌 활동의 경우, 활동에 들어가는 투자비에 따라 손실과 이득의 폭이 상승하므로 이를 전략적으로 활용하는 재미를 선사할 수 있다



1-3 플로우 차트

게임 개요

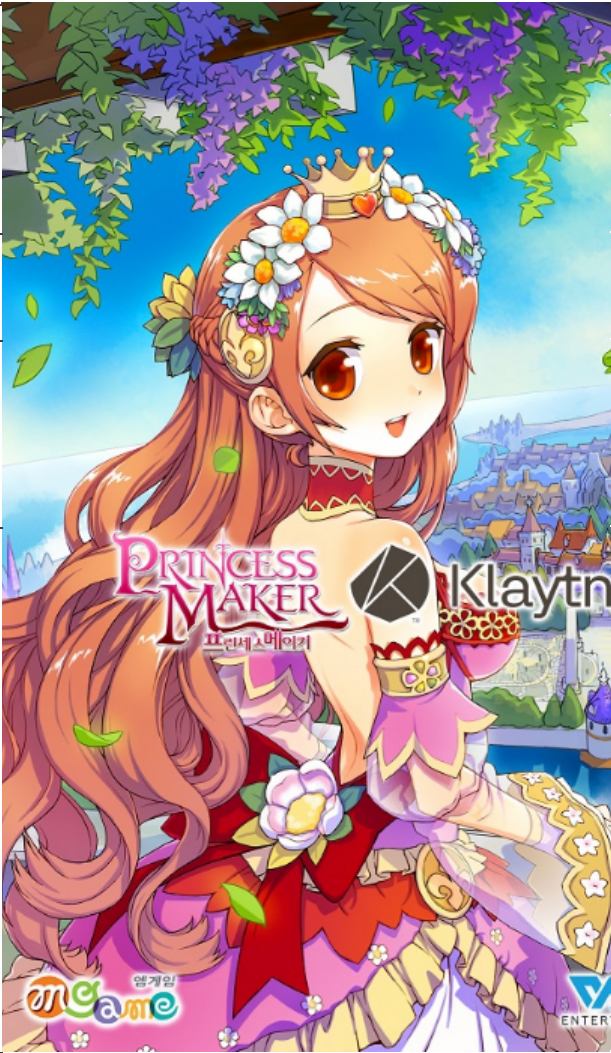


1-4 레퍼런스

게임 개요



게임 제목	월간 아이돌
플랫폼	모바일
게임 개요	아이돌을 육성하는 게임
공통점	픽셀 그래픽, 아이돌 주제
차별점	+트레이닝 시스템 +아이돌 활동 시 특수 이벤트 +맵을 직접 이동하는 조작



게임 제목	프린세스 메이커
플랫폼	PC,모바일
게임 개요	딸을 육성하는 게임
공통점	스테이지로 나뉜 육성
차별점	+아이돌 주제 +한번에 여러명 육성



게임 제목	우마무스메
플랫폼	모바일
게임 개요	말을 육성하는 게임
공통점	확률에 따른 트레이닝
차별점	+간단한 확률 보정



2-1 캐릭터

상세

주요 캐릭터

플레이어	연예 기획자
아이돌	C~A등급 각 10명씩 총 30명

NPC

a.비서	오디션, 트레이닝, 아이돌 활동을 담당하는 비서 각 3명
b.진행자	오디션을 진행하는 진행자 1명
c.일반 이벤트	*아이돌 활동 중 모든 스테이지에 나타나는 NPC들 행사 담당자, 콘서트 담당자, 앨범 담당자 총 3명
d.특수 이벤트	*아이돌 활동 중 랜덤한 확률로 나타나는 NPC들 기자, 수상한 판매원, 광고주 총 3명



2-2 맵 구성

상세

	NPC	포탈	오브젝트	비고
메인 맵	포탈을 안내하는 비서 4명	연습생 오디션, 연습장, 아이돌 활동, 연습생 리스트	간단한 발판	1개
연습생 오디션	사회자 1명	입출구 1개	무대, 관객	지역, 전국, 글로벌 총 3개
연습생 트레이닝	일반,고급, 특급 트레이너 3명	입출구 1개	-	1개
아이돌 활동 스테이지	각 콘서트 개최, 앨범 발매, 행사를 담당하는 NPC 3명	다음 스테이지로 가는 포탈 1개	점점 화려해지는 무대	7개



2-2 비 상세

디폴트 유아이

돈	소지하고 있는 액수 표기
아이돌 목록	아이돌 목록을 여는 버튼

팝업 유아이

아이돌 목록	회사에 있는 아이돌들의 목록
대화창	NPC와 대화 시 팝업
오디션	오디션 시작 버튼->뽑은 아이돌 이미지->확인 버튼->종료
트레이닝	트레이닝 시작 버튼->스페이스 연타->결과 확인->종료
아이돌 활동 시작	데뷔시킬 연습생 선택->확률 확인->시작 버튼->아이돌 활동 스테이지 이동
아이돌 활동 결과	활동을 통해 번 총 액수 표기->확인 버튼->메인 맵으로 이동

3-1 오디션

게임 시스템

'아이돌이 될 연습생을 선발한다'

투자비가 다른 세 종류의 오디션이 있고, 투자비가 높은 오디션 일수록 높은 등급의 연습생이 나올 확률이 높다

오디션	투자비	A등급	B등급	C등급
지역	500만원	1%	15%	79%
전국	1000만원	4%	25%	71%
글로벌	2000만원	16%	35%	49%



3-2 트레이닝

게임 시스템

'아이돌이 될 연습생을 트레이닝 시킨다'

트레이너를 고용하여 한 번에 한 명의 연습생의 등급을 올린다.
고용비가 다른 세 명의 트레이너가 있고, 고용비가 높은 트레이너 일 수록 한번에 2등급을 올릴 확률이 올라간다.

트레이너	고용비	+2등급	+1등급	실패
일반	500만원	1%	79%	20%
고급	1000만원	4%	76%	20%
특급	1500만원	16%	74%	20%

+트레이닝 과정에서 스페이스를 연타하여 게이지를 모두 채우면 아래와 같이 확률이 보정된다

트레이너	고용비	+2등급	+1등급	실패
일반	500만원	1%	89%	10%
고급	1000만원	4%	86%	10%
특급	1500만원	16%	84%	10%



3-3 아이돌 활동

게임 시스템

'연습생 5명으로 한 그룹을 결성하여 아이돌 활동을 이어나간다'
7년 계약 동안 7개의 스테이지로 게임을 진행한다

각 아이돌은 등급에 따라 아래의 확률 보정을 추가한다

등급	C등급	B등급	A등급	S등급	SS등급
성공확률	+7%	+10%	+13%	+16%	+19%

*모두가 C등급인 아이돌 그룹의 성공확률: 35%

*모두가 SS등급인 아이돌 그룹의 성공확률: 95%



3-3 아이돌 활동

게임 시스템



c.일반 이벤트

*아이돌 활동 중 모든 스테이지에 나타나는 NPC들

콘서트 개최/앨범 발매: 1000만원~1억 사이의 1000만원 단위 투자 가능

아이돌 성공 확률에 따라 **성공 시** 200% 돈 획득, **실패 시** 보상 없음

행사 담당자: **실패 없이** (1000+10X**성공확률**)만원 획득

d.특수 이벤트

*아이돌 활동 중 랜덤한 확률로 나타나는 NPC들

기자: 1000만원을 요구하며, 거절 시 스캔들을 뿌려 성공확률 **10% 차감**

수상한 판매원: 500만원에 화장품을 판매하며, 구매 시 50% 확률로 성공확률 **5% 증감**

광고주: 광고촬영을 제안하며, 수락 시 **2000만원 증정**