

AndroidMaker

전민수

개요



안드로이드 메이커는 SF 디스토피아 세계관에서
안드로이드 소녀를 육성하는 육성 시뮬레이션 RPG입니다.

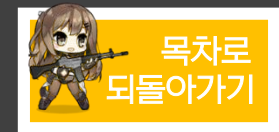
개요

분류	세부사항
타이틀명	AndroidMaker
엔진	유니티
플랫폼	모바일 (Andriod)
장르	육성 시뮬레이션 RPG
세계관	SF 디스토피아 (인간 vs 기계)
타겟층	10~30대 서브컬처를 좋아하는 모바일 게임 유저

목차

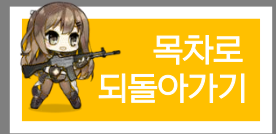
1. [게임 소개](#)
2. [소재 선택 이유](#)
3. [플레이 순환 구조](#)
4. [게임 진행 플로우](#)
5. [비즈니스 모델](#)

* 클릭 시 해당 항목으로 이동합니다.



1. 게임 소개

1. 게임 소개



- 인류가 기계 군단에 대항해 전쟁을 벌이고 있는 세계.
- 인류는 군단을 통솔하던 초 인공지능 개체 '마스터 마인드'를 가까스로 파괴한다.
- 기계들은 통솔자를 잃고 야생화 되어 흩어졌으나 여전히 인류의 위협으로 남아있다.
- 당신은 야생화된 기계를 피해 숨어 들어간 산간 지방에서 한 연구소를 발견한다.
- 그곳에는 안드로이드 제작 시설과 누군가가 남긴 메시지가 남아 있다.

인류와 기계 사이의 평화를 위해 이곳을 만들었다.

이곳의 안드로이드들에게 인간다움이란 무엇인지 알려주길 바란다.

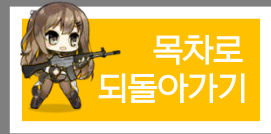
- 당신을 뒤쫓던 기계들이 다시금 나타나고, 목숨의 위협을 받는다.
- 연구소의 안드로이드가 깨어나 기계들을 물리치고 당신을 구해준다.

돌아오길... 기다렸어... 메이커...

- 안드로이드는 당신을 메이커라 부르며, 연구소의 접근 권한을 당신에게 부여해준다.

AndroidMaker

1. 게임 소개



- 인간 VS 기계 전쟁으로 문명이 붕괴된 SF 디스토피아
- 인간에게 우호적인 기계라는 모순적 존재인 안드로이드 소녀의 육성 시뮬레이션 RPG

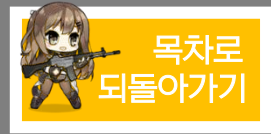


프린세스
메이커

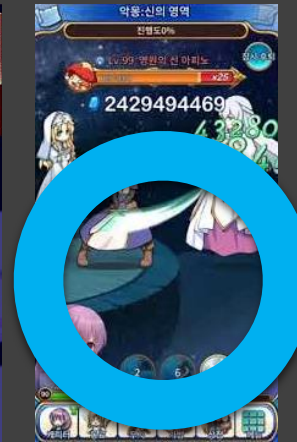


SF
디스토피아

1. 게임 소개



- 한정된 기간 동안 스케줄 선택을 통한 육성 진행
- 육성 중 반 강제적으로 전투 엔카운트 (전투에서 승리 시 보상 / 패배 시 패널티)
- 전투 파트는 턴제 RPG가 아닌 액션성을 가미한 독자적인 전투 시스템

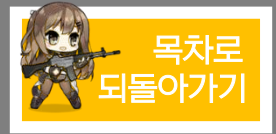


스케줄 진행



수동 전투

1. 게임 소개

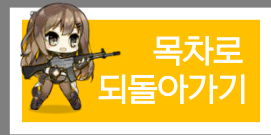


- 전투 파트는 스탯 베이스 총기 액션 RPG 수행
- 적이 공격할 땐 엄폐로 회피 / 사격을 통해 프로젝타일로 공격



2. 소재 선택 이유

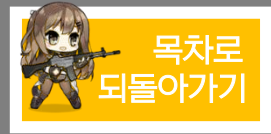
2. 소재 선택 이유



- 사실은 수집형 RPG를 만들고 싶었으나...
- 1인 개발의 한계 (개성 강한 캐릭터 군단 / 50명의 미소녀는 불가능)
- 그렇다면, 단 한명의 캐릭터에 집중



2. 소재 선택 이유

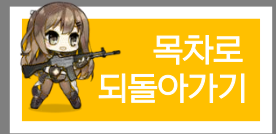


- 하나의 캐릭터에 집중하려면? 육성 시뮬레이션 장르
- 선택지의 집합이 모여 다양한 결말!

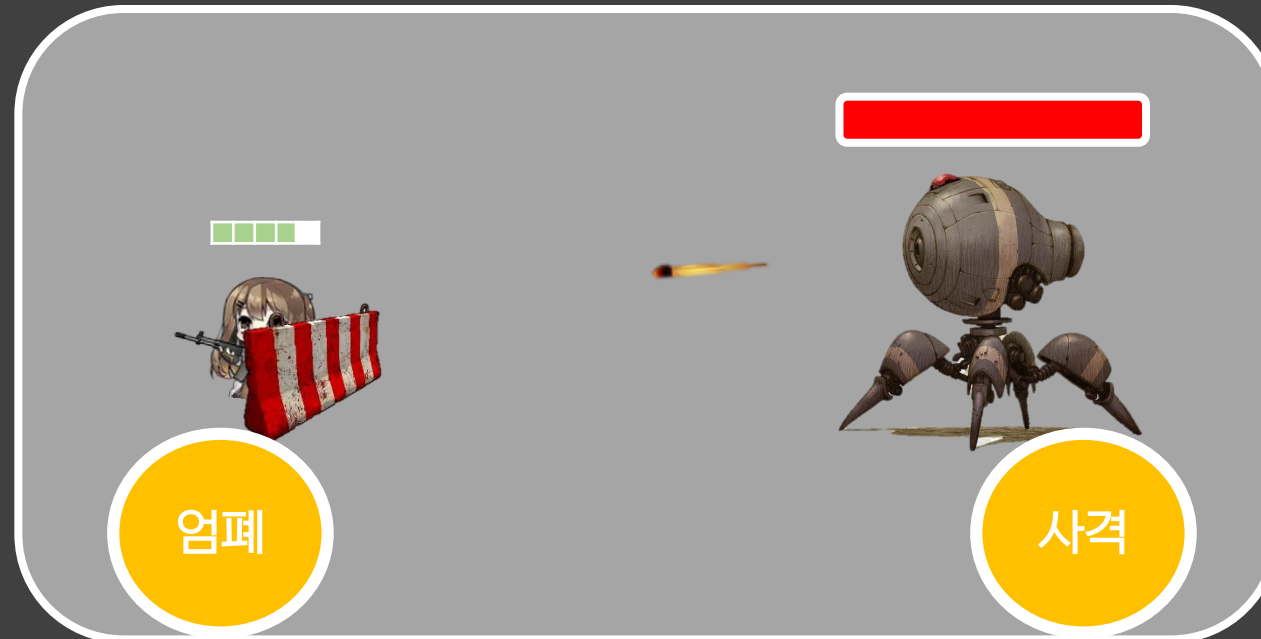


AndroidMaker

2. 소재 선택 이유

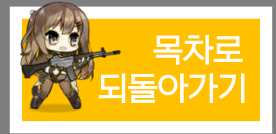


- 육성 시뮬레이션 장르의 단점은 너무 정적인 이벤트 뿐이라는 것
- 이에 스토리 진행 중 **직접 조작**하는 형태의 전투를 부여
- SF 디스토피아라는 컨셉에 맞게 총기 액션으로 구성

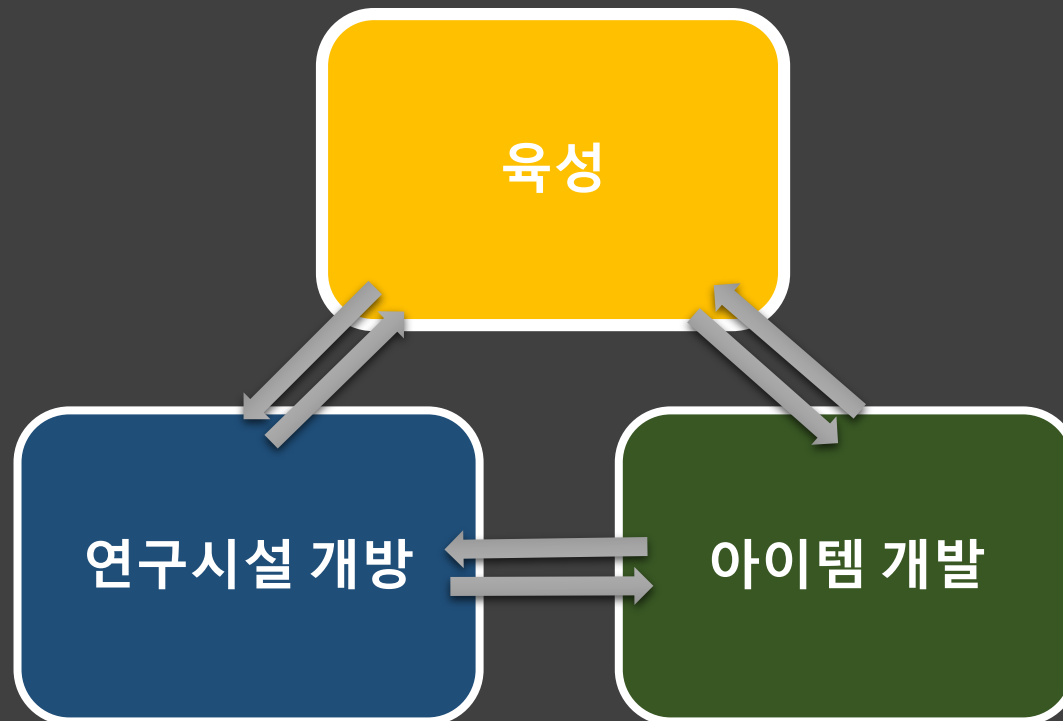


3. 플레이 순환 구조

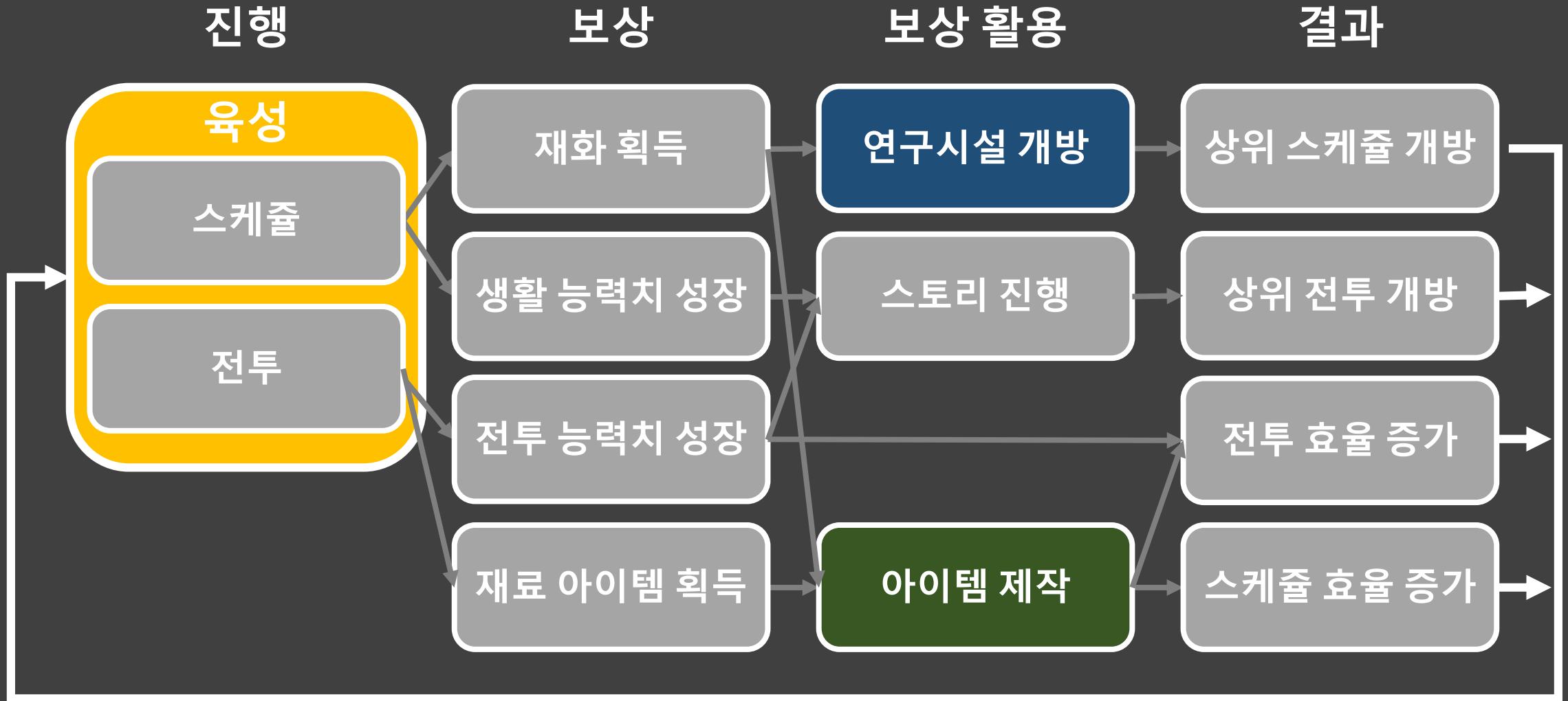
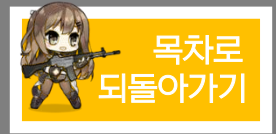
3. 플레이 순환 구조 (전체)



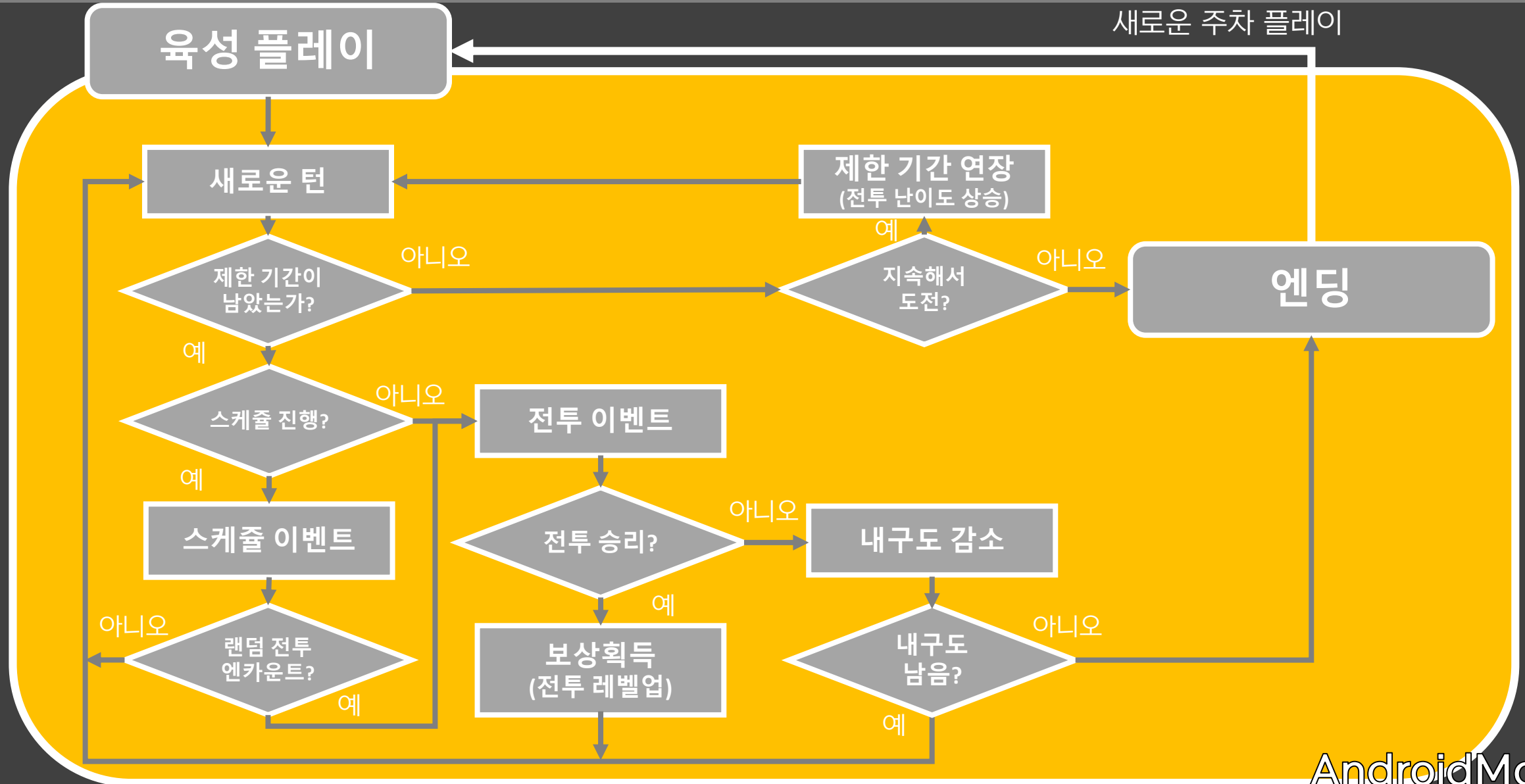
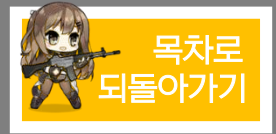
- 안드로이드를 육성하며 재화 획득
- 재화로 연구소를 복구하고 연구시설들을 개방
- 개방된 시설들에서 아이템을 개발 (재화도 소모)
- 아이템으로 육성 및 시설 효율 향상

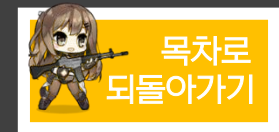


3. 플레이 순환 구조 (전체)



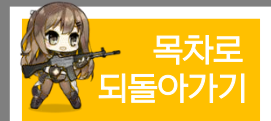
3. 플레이 순환 구조 (육성 상세)



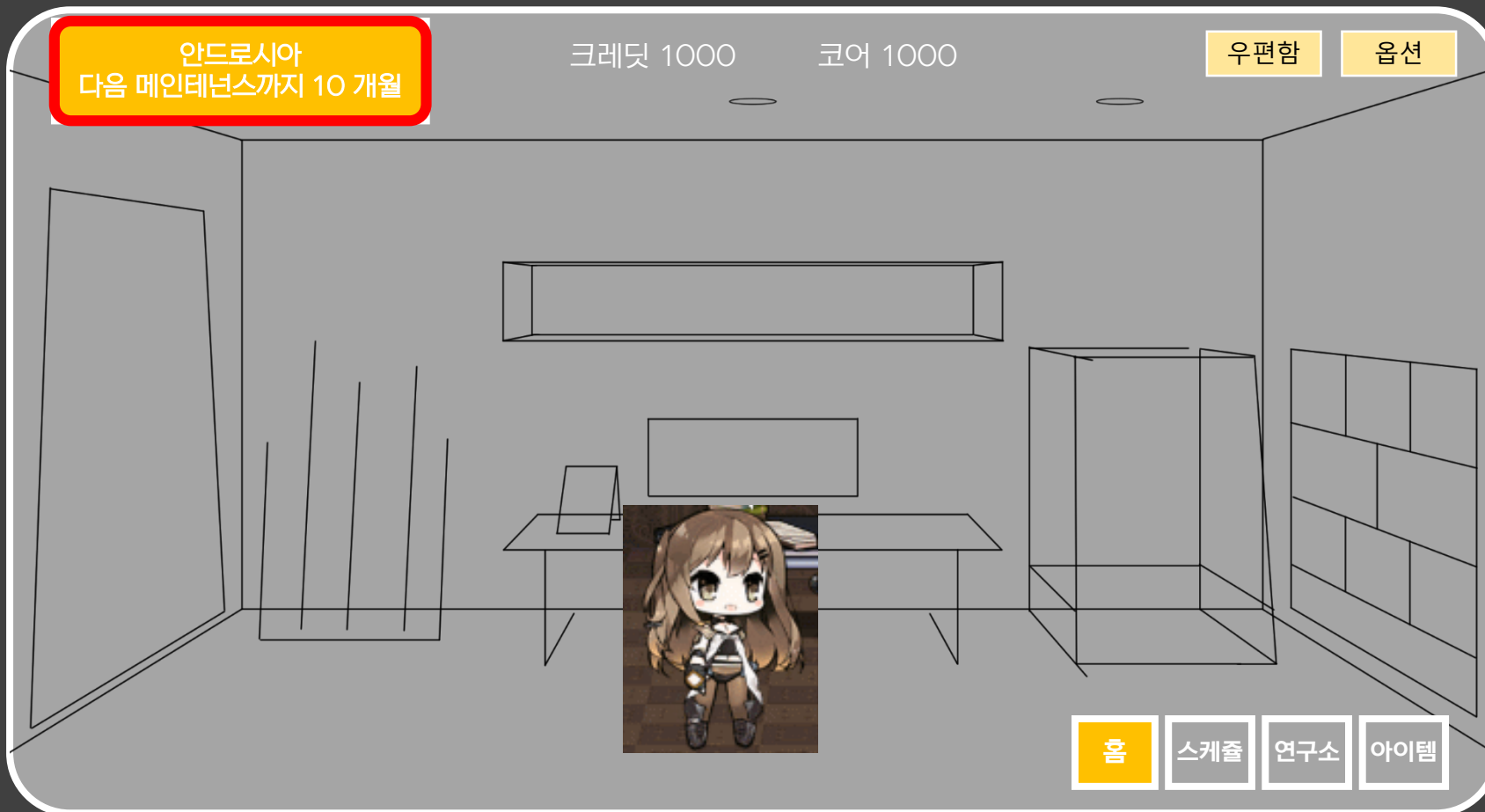


4. 게임 진행 플로우

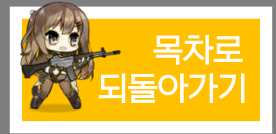
4. 게임 진행 플로우



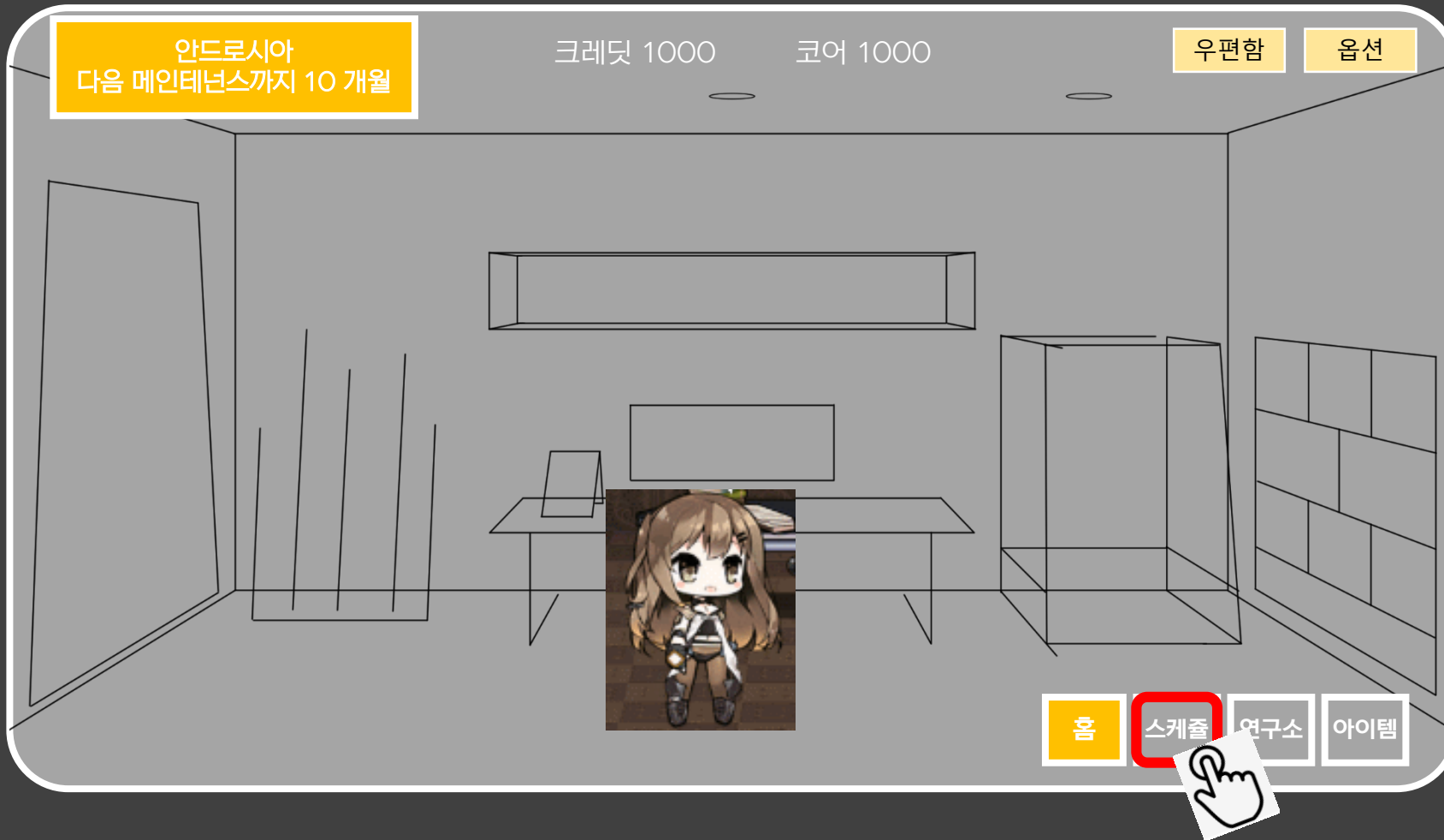
- 타이틀 화면을 거치면 도착하는 홈 화면
- 홈 화면 확인 시 제한 기간이 존재한다. (턴 개념)



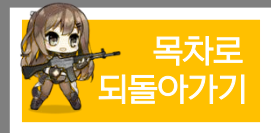
4. 게임 진행 플로우




- 스케줄을 통해 육성 플레이 시작




4. 게임 진행 플로우



- 스케줄은 1개월 단위이며, 1주차 ~ 4주차 일정을 모두 채우면 스케줄을 진행한다.
- 스케줄 별로 **상승/감소**할 스테이터스 및 재화의 양이 각기 다르다.

 스케줄

 크레딧 1000

 코어 1000



스테이터스

기동력	100	<div></div>
연산능력	100	<div></div>
지식	100	<div></div>
상식	100	<div></div>
의지	100	<div></div>
인간성	100	<div></div>
내구도	100	<div></div>

이번 달 스케줄

1주차	연구실 보조
2주차	광산 작업
3주차	광산 작업
4주차	온실 관리

이번 달 스케줄을 선택하세요.

자원 수집 원정
소모 기간: 4주



연구실 보조
소모 기간: 1주



광산 작업
소모 기간: 2주



온실 관리
소모 기간: 1주



홈

스케줄

연구소

아이템

스케줄을
진행하시겠습니까?

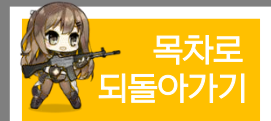
확인

취소

4주차 일정까지 채우면
컨펌 박스가 표시된다

AndroidMaker

4. 게임 진행 플로우



- 전투에 해당하는 스케줄 **원정**은 무조건 4주가 소요된다.
- 때문에 다른 스케줄과 병행할 수 없다.

 스케줄

 크레딧 1000

 코어 1000



스태티스

기동력	100	<div></div>
연산능력	100	<div></div>
지식	100	<div></div>
상식	100	<div></div>
의지	100	<div></div>
인간성	100	<div></div>
내구도	100	<div></div>

이번 달 스케줄

- 1주차 자원수집 원정
- 2주차 자원수집 원정
- 3주차 자원수집 원정
- 4주차 자원수집 원정

이번 달 스케줄을 선택하세요.

자원 수집 원정
소모 기간 : 4주



연구실 보조
소모 기간 : 1주



광산 작업
소모 기간 : 1주



온실 관리
소모 기간 : 1주



홈 스케줄 연구소 아이템

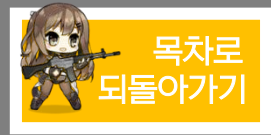
원정을
떠나시겠습니까?

확인

취소

원정 선택 시
기존 스케줄을 모두 덮어쓰며
원정을 떠날 것인지 묻는
컨펌 박스가 표시된다.

4. 게임 진행 플로우



- 스케줄 진행 시 각 주차별로 이벤트가 일어나며, 스테이터스 및 재화가 변동한다.
- 각 스케줄은 반복 실행 시 숙련도에 따라서 효율이 변화

스케줄

₩크레딧 1530 ↑ 칩코어 1000

1주차 연구실 보조

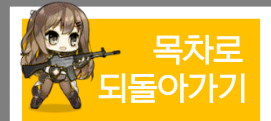
₩ + 200
₩ + 200
₩ + 130
머리 + 5

스테이터스

기동력	98 ↓	<div><div></div></div>	↓
연산능력	100	<div><div></div></div>	
지식	100	<div><div></div></div>	
상식	105 ↑	<div><div></div></div>	↑
의지	100	<div><div></div></div>	
인간성	105 ↑	<div><div></div></div>	↑
내구도	100	<div><div></div></div>	

4주차까지
주우우욱
자동 진행

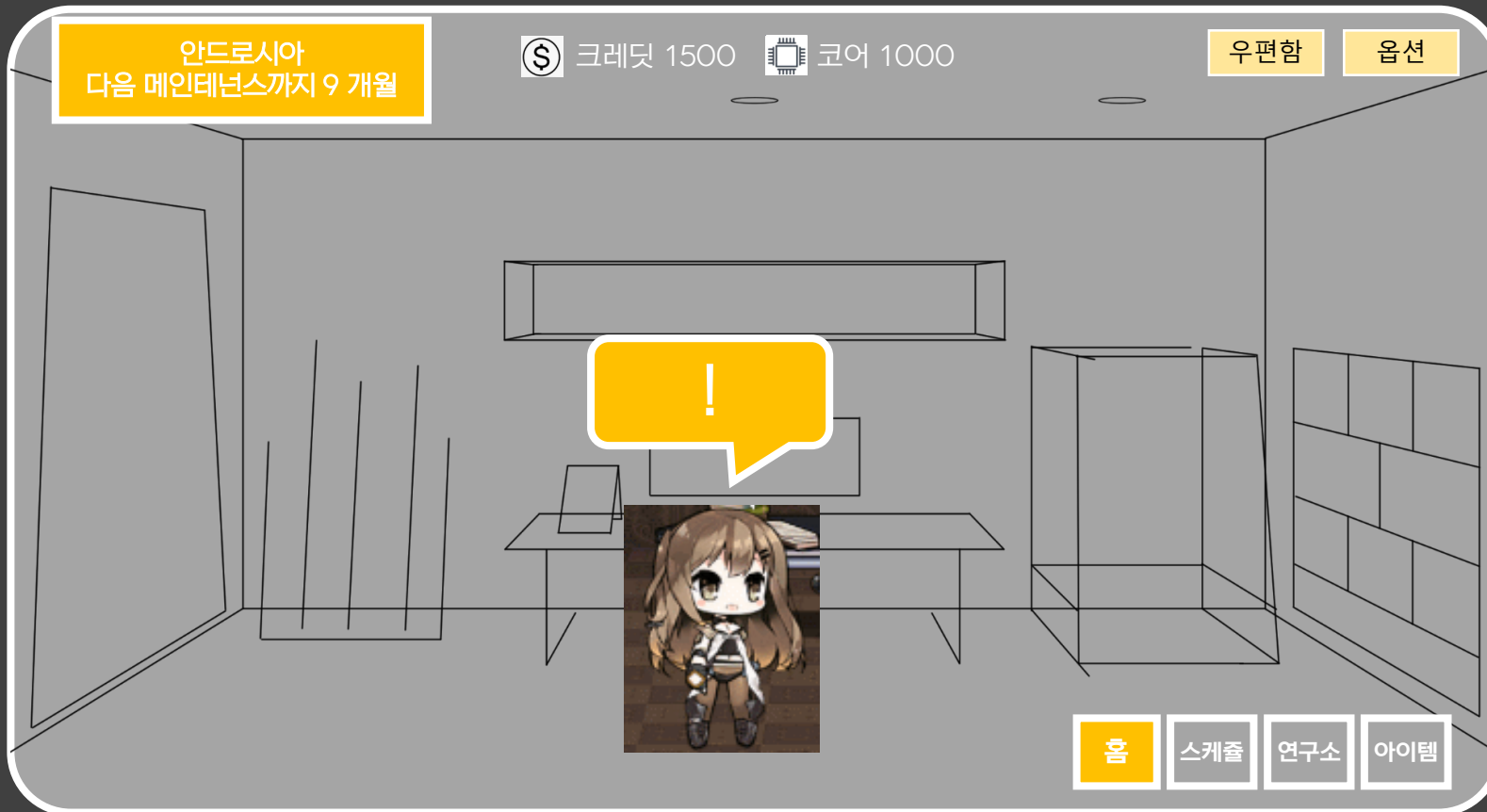
4. 게임 진행 플로우



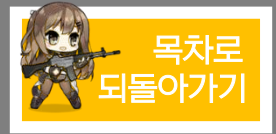
- 스케줄을 마치면 홈 화면으로 돌아오게 되고 **제한 기간이 1개월 줄어든다.**

안드로시아
다음 메인테넌스까지 10 개월

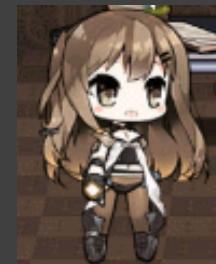
안드로시아
다음 메인테넌스까지 9 개월



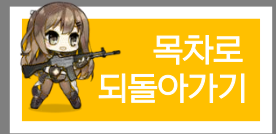
4. 게임 진행 플로우



- 홈 화면에 !가 출현하면 관련 이벤트가 있다는 것
- !를 입력해 스토리 확인



4. 게임 진행 플로우



- 이벤트 선택지에 따라서 스테이터스 미세하게 변화



나도 즐거워서



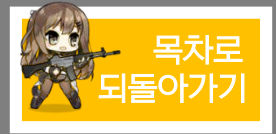
인간성 + 5

네가 웃겨서



상식 + 5

4. 게임 진행 플로우

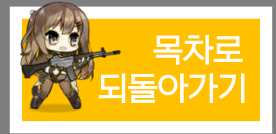


- 스케줄 진행 완료 후 확률적으로 전투 엔카운트가 발생
(스케줄에서 전투를 선택하지 않아도 발생)



WARNING 연출 후
전투 씬 로딩

4. 게임 진행 플로우



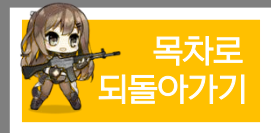
- 전투에서 승리 시 적이 드랍하는 재료 아이템 획득
- 패배 시 안드로이드의 내구도 수치가 크게 하락 (차후에 코어 소모로 이어짐)



스태이터스		
기동력	100	<div></div>
연산능력	100	<div></div>
지식	100	<div></div>
상식	100	<div></div>
의지	100	<div></div>
인간성	100	<div></div>
내구도	90 ↓	<div></div>

패배 시 내구도 하락

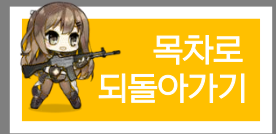
4. 게임 진행 플로우



- 스케줄을 거둬다가 제한된 기간이 0이 되면 Go / Stop 선택지가 등장



4. 게임 진행 플로우

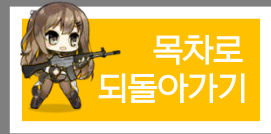


- 코어를 소모 후 육성을 계속하다가 전투에서 연거푸 패배하면?
- 내구도가 0이 되는 순간, 배드 엔딩!

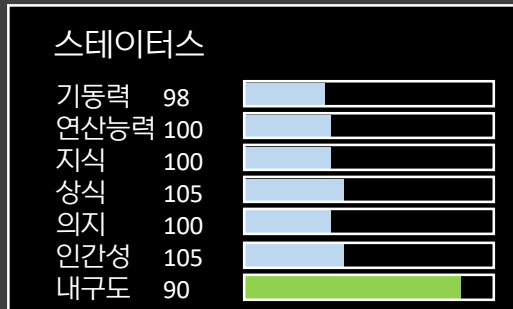
스테이터스		
기동력	98	<div><div></div></div>
연산능력	100	<div><div></div></div>
지식	100	<div><div></div></div>
상식	105	<div><div></div></div>
의지	100	<div><div></div></div>
인간성	105	<div><div></div></div>
내구도	0	<div><div></div></div>



4. 게임 진행 플로우



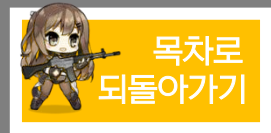
- 자립시킨 경우, 지금까지 달성한 스테이터스와 수행한 스케줄 횟수 등에 의해 엔딩 결정



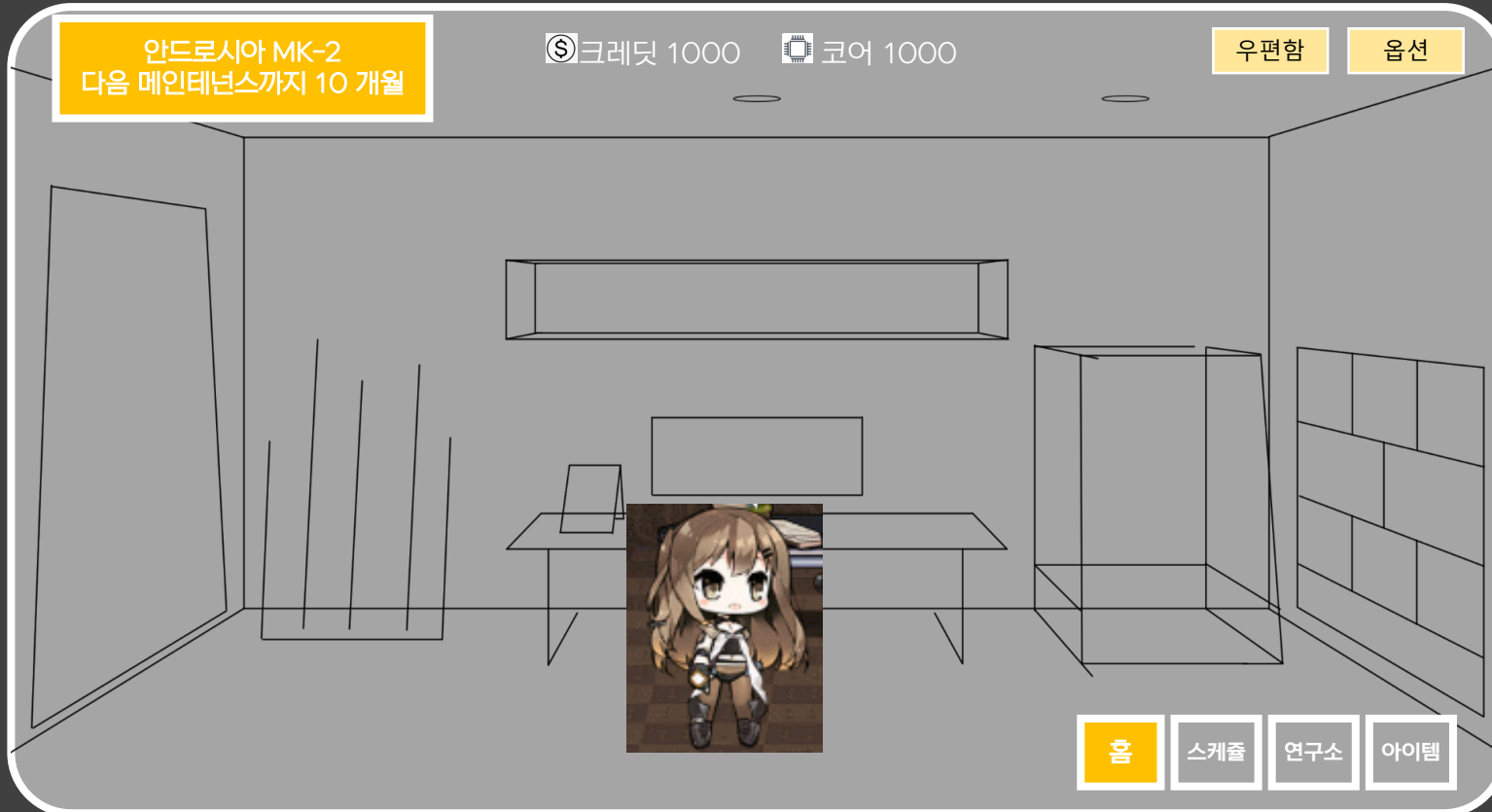
으음, 스테이터스가 변변치 않고
연구소 보조만 100회 이상이라...
너는! 너어어어어어는!!!
대학원생 엔딩이다!!!



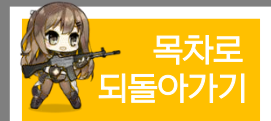
4. 게임 진행 플로우



- 엔딩 이후에는 다시 초기화된 상태로 회차 플레이 시작
- 이렇듯 육성 파트는 매번 초기화되지만 연구시설과 아이템은 보존된다.
- 왜? 안드로이드를 새로 만든 것일 뿐 플레이어는 그대로니까…!



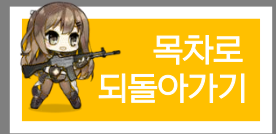
4. 게임 진행 플로우



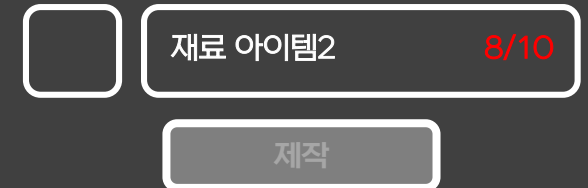
- 플레이하며 획득한 재화로 연구소에서 **연구시설을 개방**
- 연구시설은 스케줄 추가나 아이템 개발 목록을 추가해주는 **영구 버프**
- 연구시설은 SNG 스타일로 리얼타임 기반으로 개방 (실제 플레이 타임 밸런싱)



4. 게임 진행 플로우

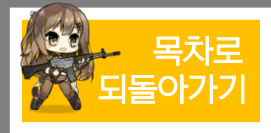


- 전투에서 획득한 재료 아이템으로 아이템 개발 메뉴에서 **아이템 제작**
- 아이템은 제작 진행 시 N 개월 경과 후 제작이 완료됨 (육성 시간에 따른 밸런싱)



재료 아이템이 부족할 때
아이템 개수 표시 붉게 표시
버튼 비활성 처리

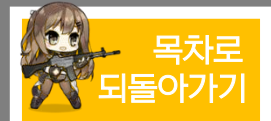
4. 게임 진행 플로우



- 동일한 아이템은 레시피 슬롯당 1개씩만 제작할 수 있다.
- 제작 진행 중일 땐 프로그레스 바만 확인할 수 있다.

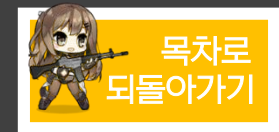


4. 게임 진행 플로우



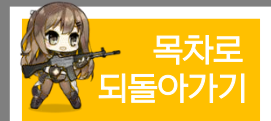
- 재료 아이템 탭에선 소지한 아이템 수와 관련 설명들을 확인할 수 있다.





5. 비즈니스 모델

5. 비즈니스 모델



- 실제 플레이 타임으로 밸런싱되는 연구 시설 개방의 시간을 단축시켜주고 캐시 재화를 소모시킴
- 캐시 재화는 콘텐츠를 통해서도 얻을 수 있지만, 항상 부족하기 때문에 과금 유도



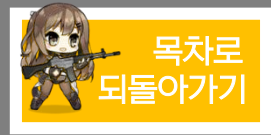
코어 **2320 개**를
사용해 온실농장을
즉시 개방하시겠습니까?

1일 2시간 남음

확인

취소

5. 비즈니스 모델



- 캐릭터 스킨 제작 및 캐시 재화를 소모시킴
- 스킨 메뉴 추가 필요

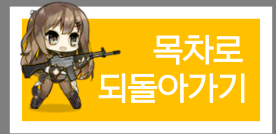


코어 **2000 개**를
사용해 한복 코스튬을
획득하시겠습니까?

확인

취소

5. 비즈니스 모델



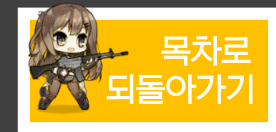
- 신규 캐릭터 세트를 제작하여 육성 이벤트가 전혀 다른 콘텐츠를 추가
- 해당 신규 캐릭터 플레이를 위해 캐시 재화를 요구함



코어 3000 개를
사용해 소○□ 타입의
안드로이드를 제조하시겠습니까?

확인

취소



감사합니다.