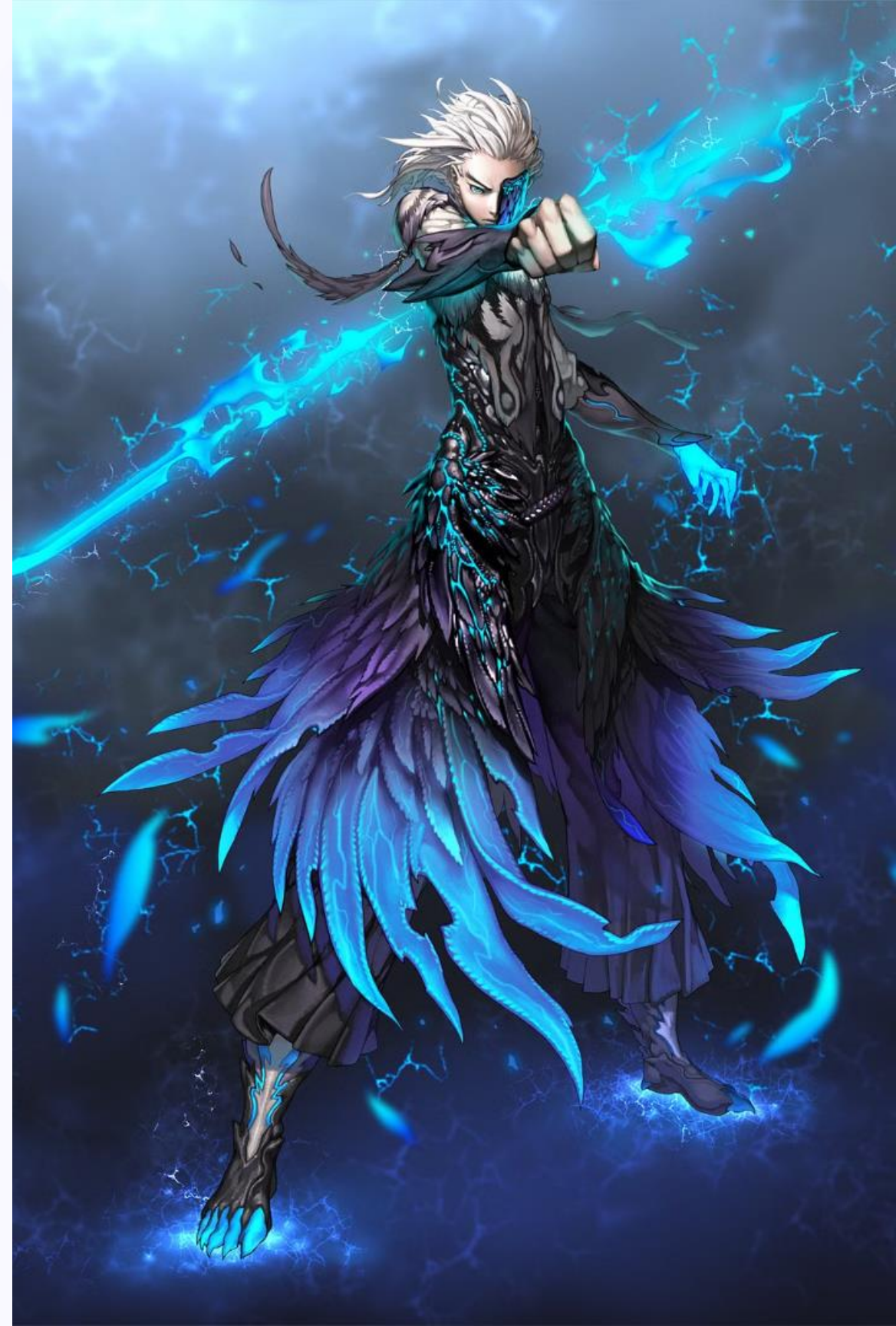


무협풍 타임루프물 MMORPG - 제목 미정

초기 개발 기획서



목표 3가지 게임에 대한 게임 분석



매출 비교

메이플 스토리 (MapleStory)

넥슨(Nexon)이 개발한 2D 온라인 게임. 2020년 매출: 수십억 달러

검은 사막 (Black Desert Online)

Pearl Abyss가 개발한 대규모 MMORPG. 2020년 매출: 수십억 달러

블레이드&소울 (Blade & Soul)

NCSoft가 개발한 MMORPG. 2020년 매출: 낮을 수 있음

컨텐츠 비교

메이플 스토리

다양한 직업, 퀘스트, 파티 플레이, PvP 등 다양한 컨텐츠 제공

검은 사막

화려한 그래픽, 넓은 오픈 월드, PvP, PvE 컨텐츠 특징

블레이드&소울

다이나믹한 전투 시스템, 아름다운 그래픽, 다양한 PvP 모드

메이플 스토리 SWOT 분석

1

강점

꾸준한 업데이트와 다양한 이벤트로 유저들의 관심을 유지

3

기회

다양한 플랫폼으로의 확장 및 글로벌 시장에서의 성장 가능성

2

약점

그래픽이 낮고, 경쟁이 치열한 온라인 게임 시장에서 새로운 유저 유입이 어려움

4

위험

경쟁 업체의 출시나 유저 이탈로 인한 매출 감소 가능성

검은 사막 SWOT 분석

1

강점

고품질 그래픽과 넓은 오픈 월드로 유저들의 관심을 끄

3

기회

모바일 플랫폼으로의 확장 및 글로벌 시장에서의 성장 가능성

2

약점

초기 진입 장벽이 높고, 일부 지역에서의 인기가 제한적

4

위험

경쟁 업체의 발전 및 유저 이탈로 인한 매출 감소 가능성

블레이드&소울 SWOT 분석

1

강점

다이나믹한 전투 시스템과 아름다운 그래픽으로 많은 유저들의 사랑을 받음

2

약점

일부 지역에서의 인지도가 낮고, 경쟁적인 시장에서 선호도가 다름

3

기회

글로벌 시장에서의 성장 가능성 및 모바일 플랫폼으로의 확장 고려

4

위험

경쟁 업체의 발전 및 유저 이탈로 인한 매출 감소 가능성

게임 소개

1 — 무협 소설의 세계관

무협 소설의 세계관을 기반으로 한 MMORPG

2 — 타임루프 시스템

과거와 미래로 여행하여 게임 세계에 영향을 미치는 시간여행 요소

3 — 다양한 무협무술

고무적인 무술을 통해 플레이어들에게 다채로운 전투 경험 제공

컨텐츠 전망

메인 스토리와 서브 퀘스트

다양한 무협 이야기와 타임 루프 이야기를 통해 플레이어들에게 흥미진진한 콘텐츠 제공

시간여행 던전 및 레이드

고난도 콘텐츠를 통해 시간의 흐름을 넘나드는 독특한 던전과 레이드 제공

무협무술 대전 시스템

경쟁과 협력을 촉진하는 콘텐츠 제공

매출 분석

① 예상 매출 원천

초기 구매 비용, 월간 구독 요금, 아이템
몰, 이벤트 및 패키지 판매

② 수익 예측

초기 출시 후 매출, 지속적인 매출, 이벤
트 및 업데이트 매출

SWOT 분석

강점

독특한 콘셉트, 다
채로운 콘텐츠, 커
뮤니티 활동

약점

초기 인지도 부족,
기술적 도전

기회

새로운 시장 공략,
커뮤니티 및 스트
밍 플랫폼 활용

위험

경쟁 심화, 사용자
이탈 위험

기대효과

① 새로운 경험 제공

독특한 콘셉트와 다양한 콘텐츠를 통해 플레이어들에게 새로운 게임 경험 제공

③ 커뮤니티 확대

게임 내의 다양한 커뮤니티 활동과 상호 작용을 통해 플레이어들 간의 연결이 강화

② 사용자 유입 확대

무협 소설과 타임루프물의 결합은 새로운 사용자들을 유입할 수 있는 기회를 제공

④ 매출 성장

독특한 콘셉트와 다양한 매출 원천을 통해 초기 출시 후의 매출 성장이 기대됨