

팀 명 : Trader I'm

팀 장 : 임규보

프로젝트명 : Stock King Chancy Ferguson

게임 플랫폼 : 안드로이드 및 윈도우

개발 엔진 : 유니티

게임 장르 : 건설 경영 시뮬레이션

주요 타겟 : 10~20대 및 스트리머

프로젝트 준비 기간 : 2023년 12월 출시 목표

[게임 소개]

0 목차

가) 게임 제작의 고려 요소

나) 이미지화

다) 게임 목표

라) 재미 요소

마) 게임 메커니즘

바) 홍보 방법(마케팅)

사) 수익화

아) 게임 장르의 단점

자) 타 콘텐츠와의 차별성

차) 향후 계획

1 게임 제작의 고려 요소

가) 플레이 방법

① 직접 플레이

스마트폰으로 플레이하는 기본적인 방법

② 간접 플레이

요즘 일부 사람들은 게임을 직접 플레이하지 않는다.

게임 스트리머의 방송을 보며 간접적으로 플레이하는 경우가 있다.

나) 플레이 장소

① 플레이 장소는 주로 버스 등 대중교통이다.

따라서 직접 플레이 시 한손으로 플레이하기 용이해야 한다.

간접 플레이 시 유튜브 등으로 시청한다.

다) 플레이 시간

① 이동 시간, 쉬는 시간 등

따라서 10~15 분 단위로 플레이할 수 있어야 한다.

2 이미지화 : 기존의 게임과 비교하여 상상하기

가) 프린세스 메이커

① 턴제 방식 차용

② 캐릭터 성장 방식 차용

나) 게임 개발 스토리

① 게임 장르 차용

② 캐릭터 성장 방식 차용

③ 턴을 소모해 결과를 얻는 방식 차용

④ 턴 진행방식 차용

다) 상인의 전설

- ① 뉴스를 통한 상품 거래 방식 차용

라) 주식 게임 - 주식왕

- ① 실시간으로 가격이 변하는 방식을 차용

3 게임 목표

가) 게임 내 재화 얻기

- ① 최종 건물을 구매하여 클리어 방식
- ② 일정 시간 내 많은 재화를 모으는 경쟁 방식

4 재미 요소

가) 정답을 맞추는 쾌감

- ① 뉴스라는 '문제'가 주어지면
- ② 주식 거래라는 '방식'을 통해서 문제를 해결한다.
- ③ 이를 게임 내 재화를 제공하여 보상한다.
- ④ 코인 거래도 이와 같은 방식으로 설명한다.

나) 캐릭터 성장

- ① RPG 게임처럼 캐릭터를 성장시킬 수 있다.
- ② 이는 주식 거래를 하는데 도움을 받는다.
- ③ 예를 들어서 수수료를 줄여주는 방식이 있다.

다) 플레이어 성장

- ① FPS or LOL처럼 플레이어가 성장한다.
- ② 이는 주식 거래 or 코인 거래를 하는데 도움이 된다.

- ③ 예를 들어 어떤 유형의 뉴스에는 어떤 주식을 산다는 '감'을 익힌다.

라) 훈수 요소

- ① 스트리머 측면

시청자들은 스트리머의 행위에 대해서 훈수를 두며 대화한다.

이는 스트리머의 방송 참여도를 높일 수 있다

- ② 시청자 측면

훈수를 두면서 직접 게임하는 느낌을 받을 수 있다.

또한 자신이 직접 플레이하고 싶은 감정을 느끼게 한다.

- ③ 기대 효과

이후에 설명할 마케팅 요소로 활용될 수 있다.

5 게임 메커니즘

가) 대략적인 진행 규칙

- ① 기본적으로 턴제 방식 게임이다.
- ② 게임 내 하루를 '1턴'이라고 한다.
- ③ 하루는 4등분하여 4개의 행동을 하며, 이를 명명하기 위해 'Action'이라고 한다.
- ④ 7턴이 모여서 일주일을 형성한다.

요일별 시스템이 존재하며, 특정 요일에 이벤트를 넣을 수 있다.

나) 게임 내 용어

- ① '재료' : 주식 가격을 변동시키는 뉴스의 단어

예를 들어 삼성전자의 '재료'는 반도체이다.

플레이어는 '주식 거래'를 통해서 자연스럽게 습득한다.(플레이어 성장)

- ② '패턴' : 주식(코인)은 가격이 변할 때 특별한 움직임인 '패턴'을 가진다.

예를 들어 '기영이 패턴', '헤드앤숄더 패턴' 등이 있다.

플레이어는 '코인 거래'를 통해서 자연스럽게 습득한다.(플레이어 성장)

- ③ '커뮤니티': 플레이어가 뉴스 외 정보를 얻는 수단이다.

예를 들어 주식 종목 토론방, 카카오톡 오픈톡방 등이 있다.

플레이어는 Action을 소모하여 커뮤니티를 강화한다.

커뮤니티가 강화될수록 정보의 신뢰성과 정보 획득 주기가 빨라진다.

- ④ '찌라시': 주식 가격변동을 만들어내는 '뉴스' 외 정보

예를 들어 삼성전자의 새로운 스마트폰 출시 등

플레이어는 불확실한 찌라시를 기반으로 주식을 거래할 수 있다.

cf) 직관성을 위해서 '찌라시'라는 표현을 사용했지만, 게임에서는 '루머'나 '풍문' 등 순화한 단어를 사용할 것이다.

다) Action의 구성 요소

- ① 재화 획득

주식 거래 : 장기적, 1턴마다 가격이 변한다.

코인 거래 : 단기적, 60초 동안 거래할 수 있고 1초마다 가격이 변한다.

- ② 캐릭터 성장

월급 인상 : Action을 소모하여 캐릭터의 월급을 인상한다.

커뮤니티 강화 : Action을 소모하여 캐릭터의 커뮤니티를 강화하여 찌라시를 획득한다.

- ③ 플레이어 성장

재료 공부 : Action을 소모하여 주식과 관련된 숨겨진 정보를 획득한다.

패턴 공부 : Action을 소모해서 패턴을 획득한다.

라) 진행 예시

- ① 턴 시작 시 플레이어는 뉴스를 획득한다.
- ② 플레이어는 뉴스를 읽고 게임 내 주식이 어떻게 움직일지 예측하며, 4개의 Action을 선택한다.

만약 스트리머의 시청자일 경우 이 뉴스에 대해서 이야기하며 즐길 수 있다.

- ③ If 뉴스를 읽고 주식 거래를 하고 싶다면, Action 하나를 소모하여 주식을 거래한다.

이때 플레이어는 예측과 결과라는 하나의 과정을 통해서 보상을 받는다.

즉, 뉴스에서 '밀 가격 상승'을 보고 제과관련 주식을 구매하여 이득을 본다면 이것이 플레이어에게 재미로 느껴질 것이다.

- ④ If 주식 가격이 1턴에 1번 변하는 것이 지루하다면, 1번의 Action 내에서 가격이 급격하게 변하는 코인 거래를 할 수 있다.

코인 거래는 인스타의 릴스나 YouTube의 쇼츠처럼 단기간에 도파민을 자극한다.

- ⑤ If 코인 거래의 위험성을 피하고 싶다면, Action을 소모하여 캐릭터를 성장시킬 수 있다.

예를 들어서 '월급 인상', '커뮤니티 강화', '주식 공부', '패턴 공부' 등이 있다.

6 홍보 방법(마케팅)

가) 1인 개발 및 대학생의 특성상 돈을 지불하여 광고할 수 없다.

나) 게임 스트리머의 콘텐츠로 소비

- ① 스트리머들이 주로 하는 일은 콘텐츠 구상이다.
- ② 이 게임이 하나의 콘텐츠로서 작용한다면 홍보를 쉽게 할 수 있다.
- ③ 따라서 플레이어 중 게임 스트리머를 고려해서 게임을 제작해야 한다.
- ④ 또한 스트리머를 타겟층으로 선정하여도 재미 요소가 특별히 빠질 것이 없다.

7 수익화

가) 구글 광고

- ① 스마트폰 게임 광고의 문제점은 게임 화면을 어설프게 쓰기 때문에 거부감이 드는 것이다.

- ② 하지만 이 게임의 경우 게임 화면에 많은 요소를 담을 필요가 없어서 적절한 위치에 배치시킬 수 있다.
- ③ 또한 게임의 주 요소가 뉴스라는 점을 활용하여, 광고하는 부분을 '게임 외 뉴스' 이런 식으로 꾸며서 배치한다면 '간단한 유머'와 '클릭수'를 동시에 챙길 수 있을 것으로 기대된다.

나) 개발자 펀딩 : 광고 없애기

- ① 광고 없애기 기능으로 약 3,900 원을 도입한다.
- ② 최근 소비자는 4,000 원부터 고민한다.

다) 자발적 광고 시청을 통해서 아이템 제공

- ① 찌라시 같은 뉴스를 15초 광고 시청으로 제공한다.

라) 개발자 펀딩 외 결재 요소 없음

- ① 과금 요소를 고민할 시간에 콘텐츠를 더 넣는다.
- ② 개발자 펀딩이라는 단어를 사용하여 결재를 유도한다.

8 게임 장르의 단점

가) 게임의 수명

- ① 게임의 콘텐츠가 단계적인 것이 아니기 때문에 업데이트가 의미가 없다.
- ② 따라서 많은 콘텐츠를 한 번에 담아서 출시해야 한다.
- ③ 하지만 너무 많은 콘텐츠는 플레이어에게 부담이 될 가능성이 있다.
- ④ 이는 게임 수명의 딜레마를 만들어낸다.

나) 플레이어간 경쟁 부재

- ① 과거 쿠키런의 성공 요인 중 하나는 랭킹 시스템이다.

9 타 콘텐츠와 차별성

가) 게임 내 뉴스는 실제 뉴스를 기반으로 만들어서 현실성이 높다

나) 실제 뉴스에 따른 주식 가격 변동을 기반으로 만들어 교육적 요소가 있다.

다) 주식 거래와 코인 거래를 가상으로 경험하는 교육적인 요소가 있다.

10 향후 계획

가) 개발 계획

- ① C# 공부할 방향 잡기 : 8월 3일 ~ 8월 6일
- ② C# 공부 : 8월 6일 ~ 8월 20일
- ③ 콘솔 게임 : 8월 21일 ~ 9월 3일
- ④ 유니티 공부할 방향 잡기 : 9월 4일 ~ 9월 10일
- ⑤ UI 만들기 및 에셋 구하기 : 9월 11일 ~ 9월 17일
- ⑥ Game Manager 만들기 : 9월 18일 ~ 9월 24일
- ⑦ Stock Manager 만들기 : 9월 25일 ~ 10월 1일
- ⑧ Coin Manager 만들기 : 10월 2일 ~ 10월 8일
- ⑨ Trading Manager 만들기 : 10월 9일 ~ 10월 15일
- ⑩ Player Manager 만들기 : 10월 16일 ~ 10월 22일
- ⑪ Test : 10월 23일 ~ 11월 5일
- ⑫ 출시 : 12월 22일

나) 개발 후 계획

- ① 최근 중학교에서 가상 주식거래라는 활동이 있다. 이 교육에 쓰이는 프로그램을 만들고 싶다.
- ② 내년엔 게임제작과정이 또 개설된다면 홍보 게임으로 쓰이고 싶다.