

# 개인 프로젝트 기획서

간단한 규칙에 전략 보드 게임



- Title
- 시장조사
- 장르
- 컨셉 아트

- 시스템
  - 전투
  - 상점
  - 스테이지
  - 씬 연결
  - 조작
  - 캐릭터

- Targeting
  - BM
  - 플랫폼
  - 개발 일정
-

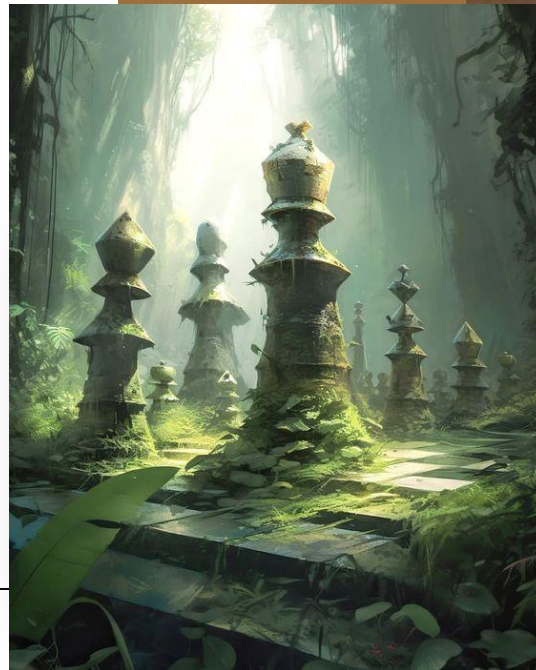
# 동화 장기

동화나 고전 소설의 캐릭터를 선택하여 작품 속 대치했던 악역이나 다른 등장인물과 장기를 둔다.

서로 차례를 번갈아가며 말(유닛)을 움직여 상대 왕을 잡는 게임

상대 말이 있는 칸에 내 말을 올려두면 상대 말을 잡을 수 있습니다.

잡힌 말은 게임에서 제거되고, 상대 말을 줄여가며 왕이라 적힌 말을 잡으면 승리합니다.



# 시장조사

근래 PC 솔로 플레이 인디게임 성공작들은 크게 로그라이크와 경영 혹은 전략 게임이 차지하고 있습니다.  
옆에 기사는 100만 이상 판매량을 기록한 인디게임들입니다.  
로그라이크와 2가지 축으로 이동 가능한 형태의 공통점을 갖고 있습니다.

## 로그라이크



하데스 : 로그라이크 핵 앤 슬래시

누적 판매량 670만 돌파

<https://www.seoul.co.kr/news/economy/IT/2023/04/19/20230419021001>



스컬 : 로그라이크 2D 액션

누적 판매량 200만장 돌파

<https://dealsite.co.kr/articles/115393>

## 경영



데이브 더 다이버 : 경영 액션 어드벤처  
누적 판매량 300만 돌파

<https://www.ajunews.com/view/20240104151922317>



컬트 오브 더 램 : 로그라이크 건설  
누적 판매량 100만 돌파

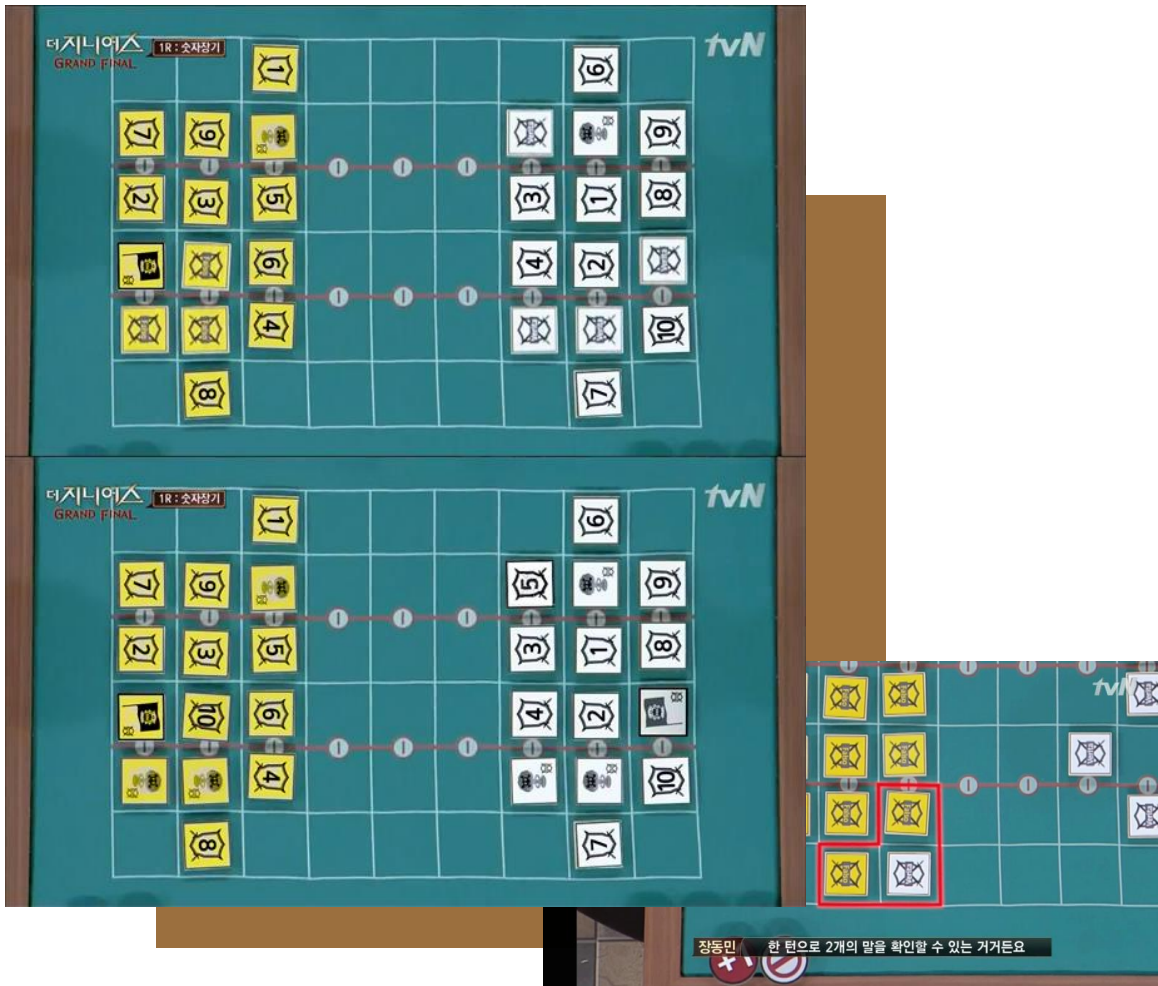
<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=34354283&memberNo=483336>

# 장르

## 로그라이크 턴제 전략 보드 게임

로그라이크	플레이어가 죽으면 처음부터 게임을 시작
턴제	상대와 차례를 돌아가며 행동을 한다
전략	상대의 선택을 고려해 자신의 전략을 골라 승패를 가른다
보드게임	게임판 위에 말이나 주사위 등 물리적 도구로 플레이하는 게임





# 숫자 장기

TV 프로그램, 더 지니어스에 나온 게임으로 아군 말과 상대 말이 맞닿으면 둘의 숫자를 비교해 높은 숫자의 말은 살고 낮은 숫자 말은 죽는 방식으로 상대 말을 줄여가며 상대 왕과 맞닿으면 이기는 게임입니다.

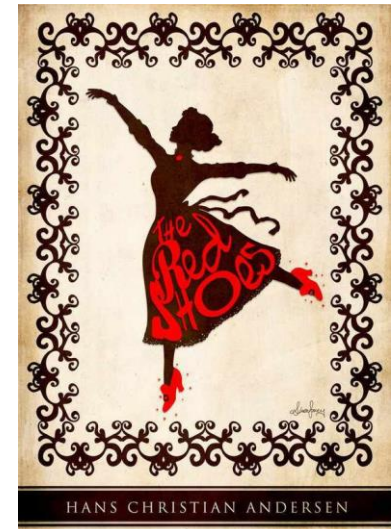


## 로그라이크 : 선택지

로그라이크 게임들의 아이템, 특성, 캐릭터, 카드 등의 선택지로 게임이 진행되며 더 좋은 선택지가 등장합니다. 주로 사용되는 형태로는 3가지 선택지가 주어지고 이 중에 하나를 고르는 형식입니다.

# 컨셉 아트

흑백이 강조된 일러스트나 여러가지 색을 사용해 몽환적인 동화풍 일러스트,  
주로 사용될 컬러는 흑백과 선명한(vivid) 색상, 님이나 다크의 어두운 색상 등입니다.

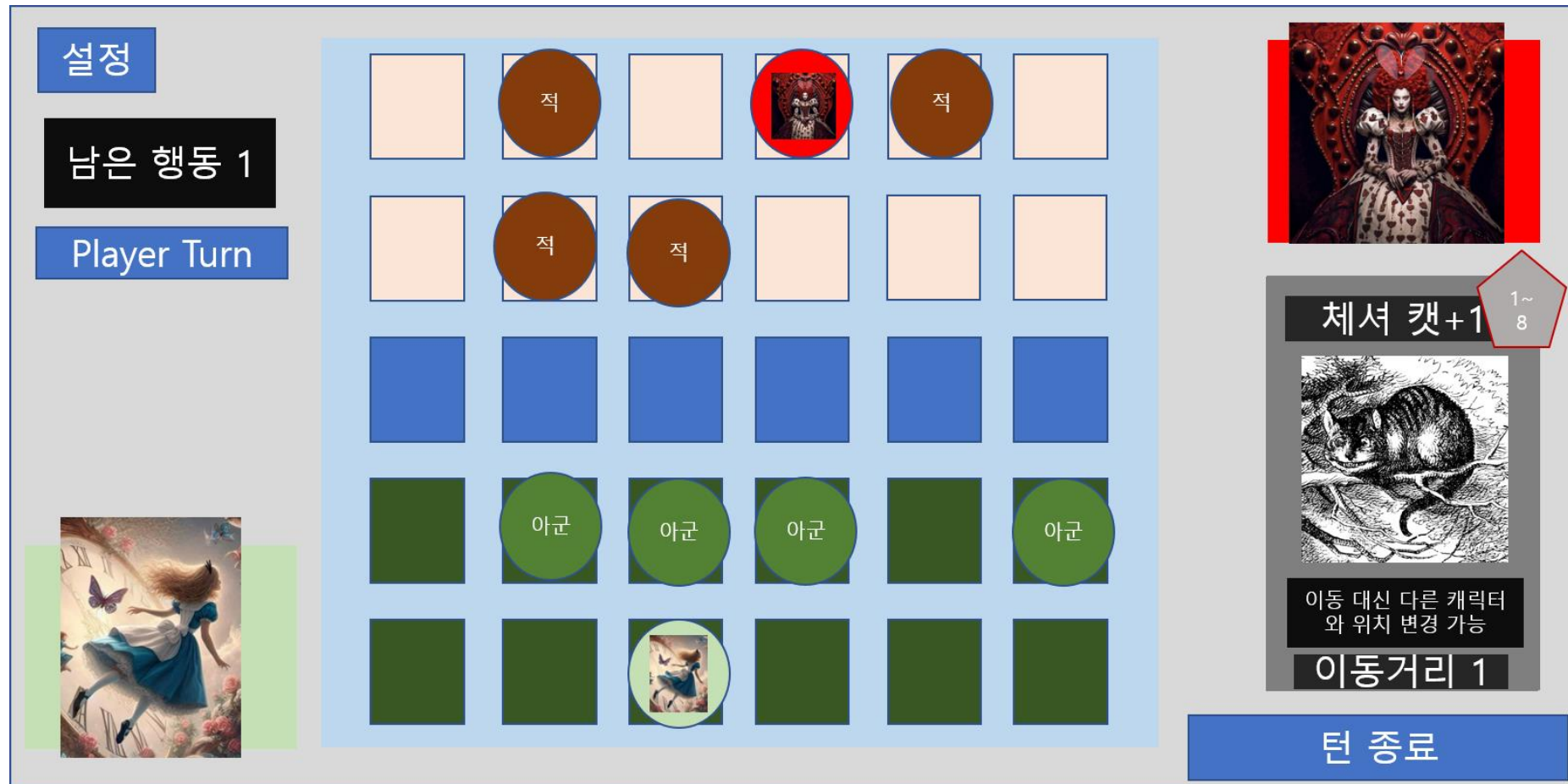




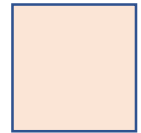
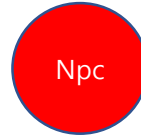
# 시스템 : 전투

한 차례에 2가지 아군 말 이동 가능

클릭으로 선택 및 이동



# 시스템 : 전투



플레이어 말	사망시 플레이어 패배
보스 말	사망시 스테이지 클리어
아군 말	영입을 통해 수를 늘릴 수 있다
적 말	보스에 따라 정해진 말
플레이어 진형	플레이어 말, 아군 말을 전투 시작 전 배치 가능
중립 지형	배치 불가, 이동 가능 구역
적 진형	보스 말, 적군 말이 배치 됨.

# 전투 : 전투처리

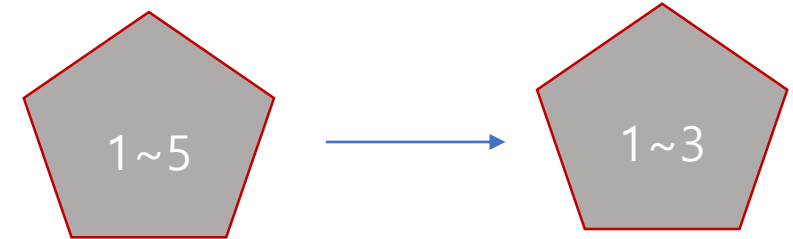
모티브 : 라이브러리 오브 루이나



맞닿은 말이 가진 각각의 숫자 범위 내,  
랜덤으로 정해진 숫자를 비교

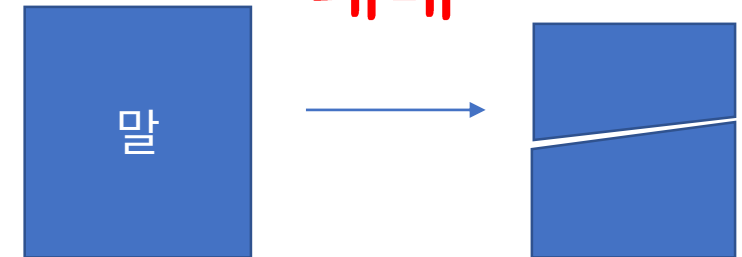
Ex) 아군 말 3, 적 말 2  
아군(승리) / 적(패배)

승리

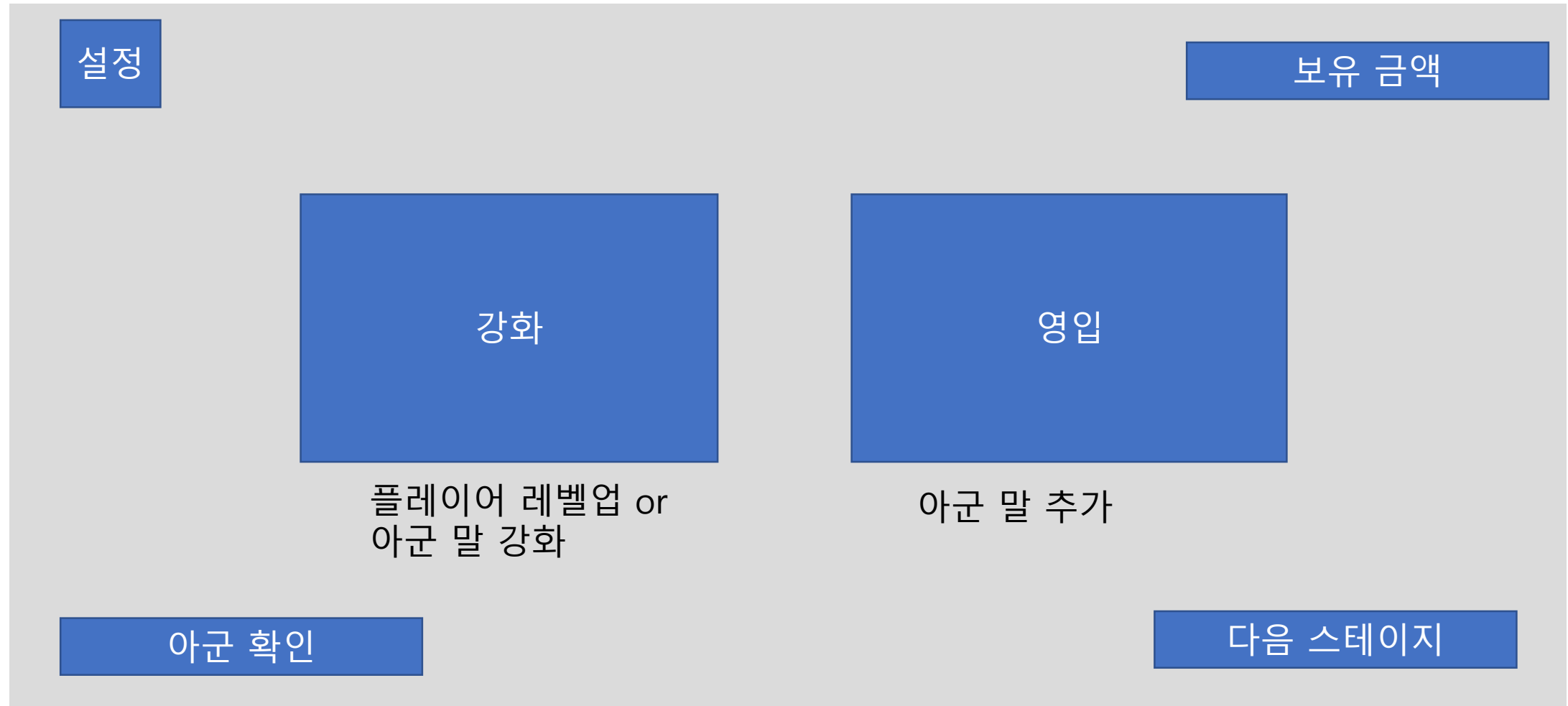


상대 숫자 만큼 숫자 범위 최대치 감소  
(해당 스테이지 동안)

패배



해당 말 파괴 및 삭제  
(스테이지 종료 후에도 유지)





설정

100 G



앨리스



흰 토끼



체셔 캣 +1



흰 토끼

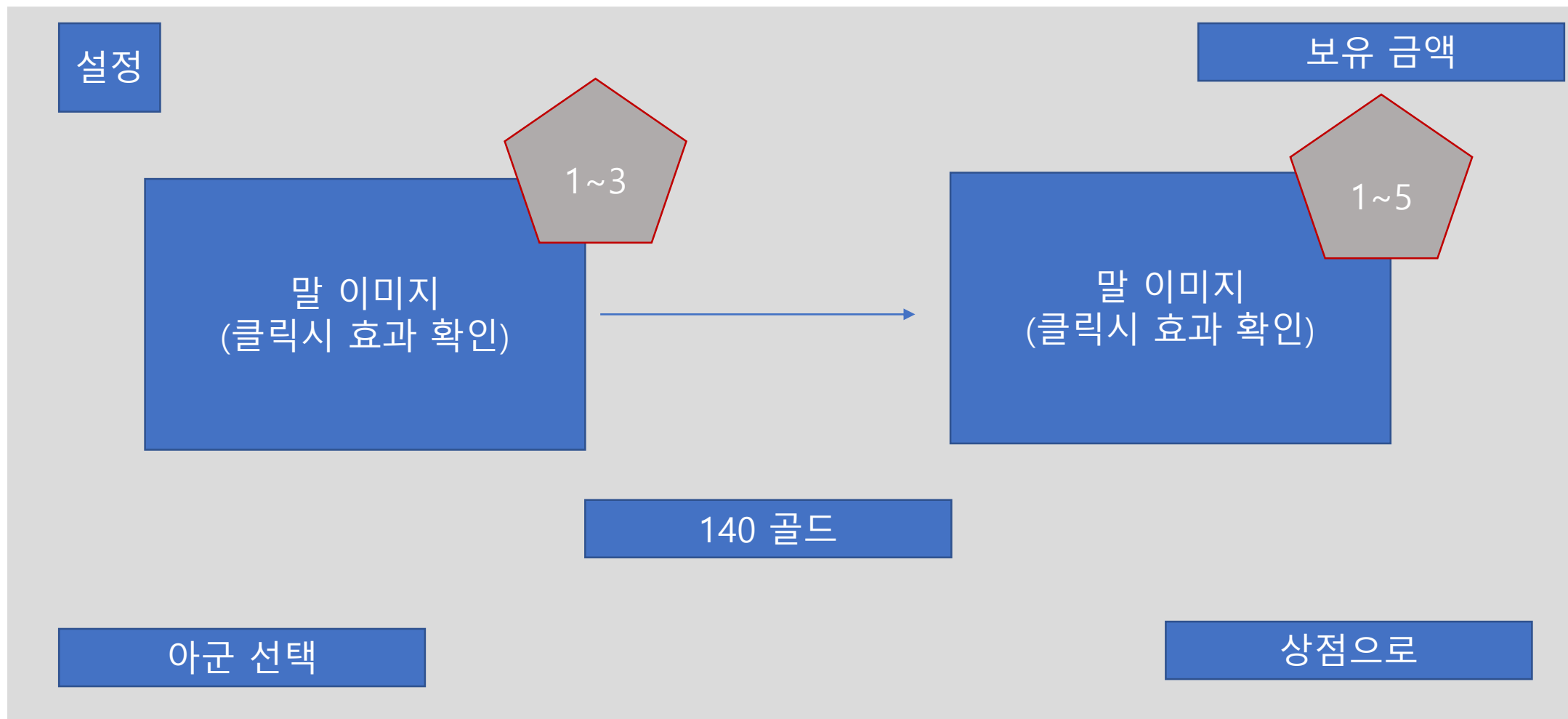


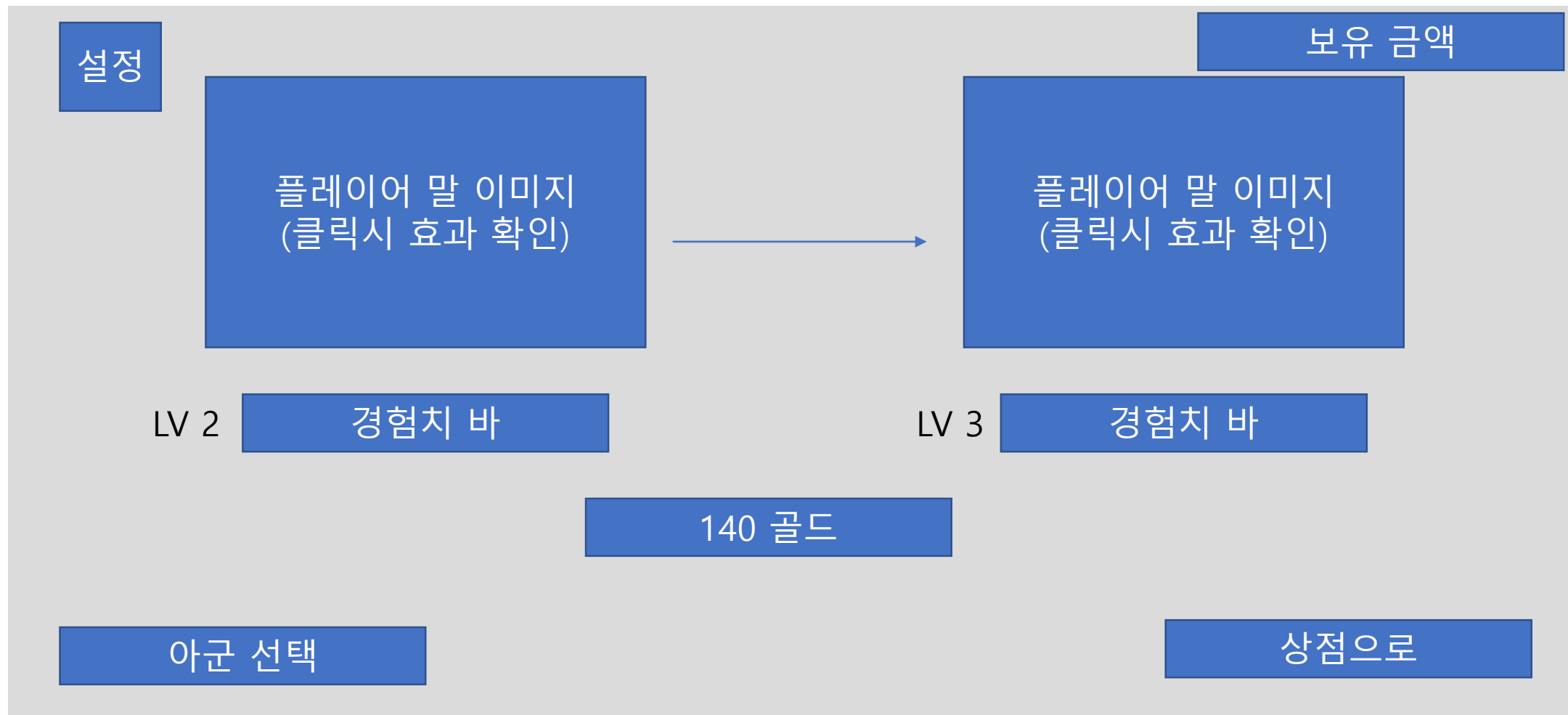
흰 토끼

아군 선택

상점으로

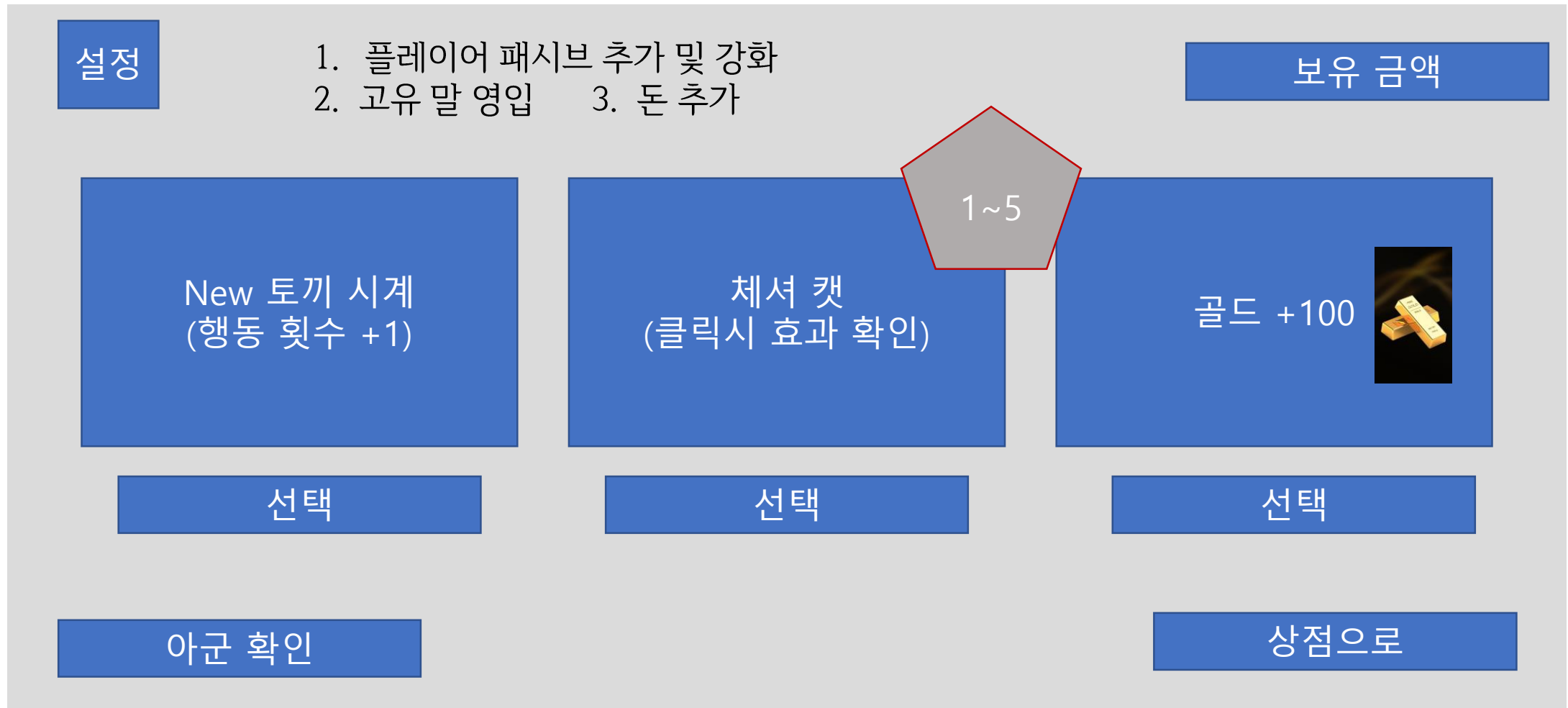
아군 말 선택으로 강화 할 말 선택 가능











설정



흰 토끼

70 골드

아군 확인

1~  
3



제비 +1

130 골드

1~  
3



다람쥐

50 골드

상점으로

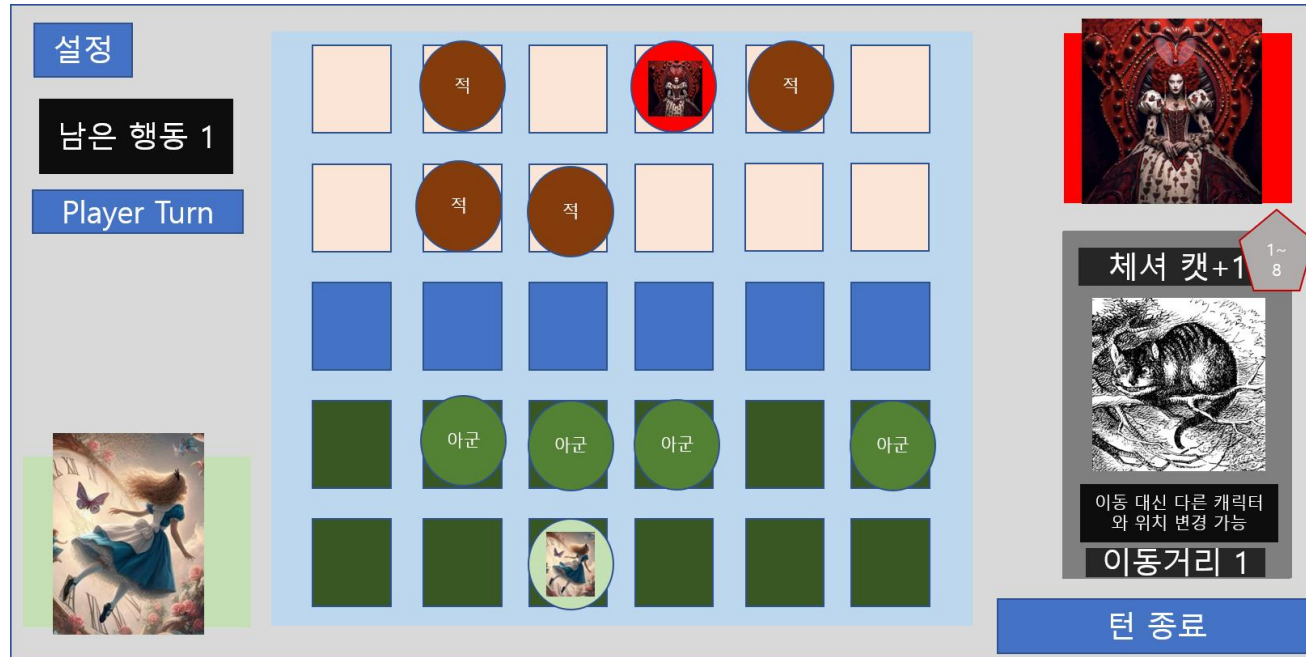
1~  
3

50 G

게임 오버 시 모든 재화 = 0  
스테이지 승리 시  
총 X 100에 수치 획득



재화는 상점에서 사용 가능

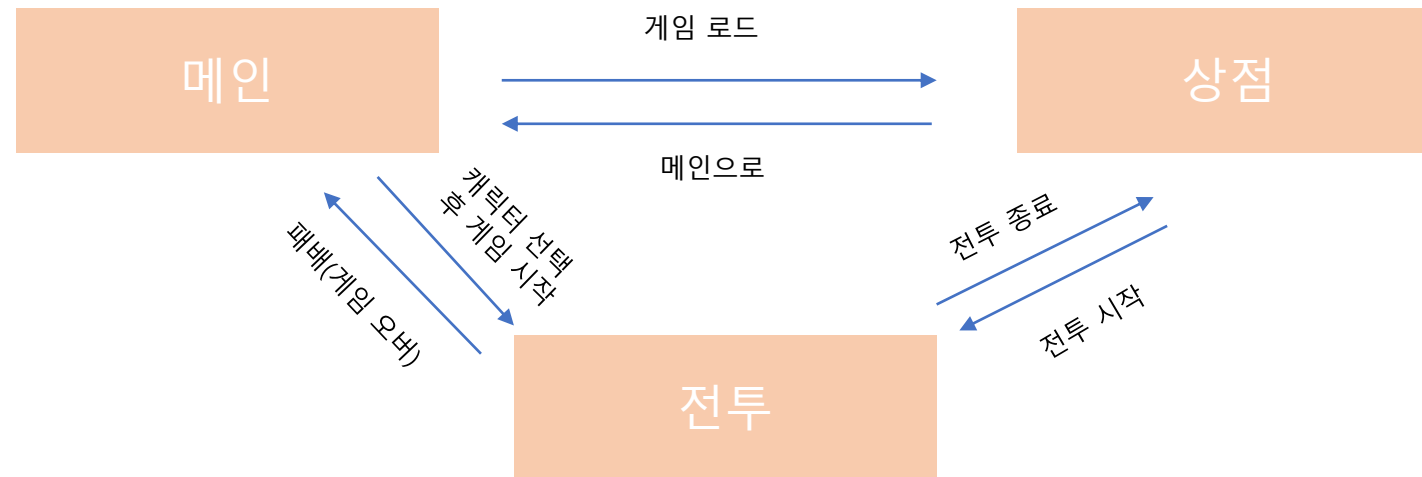


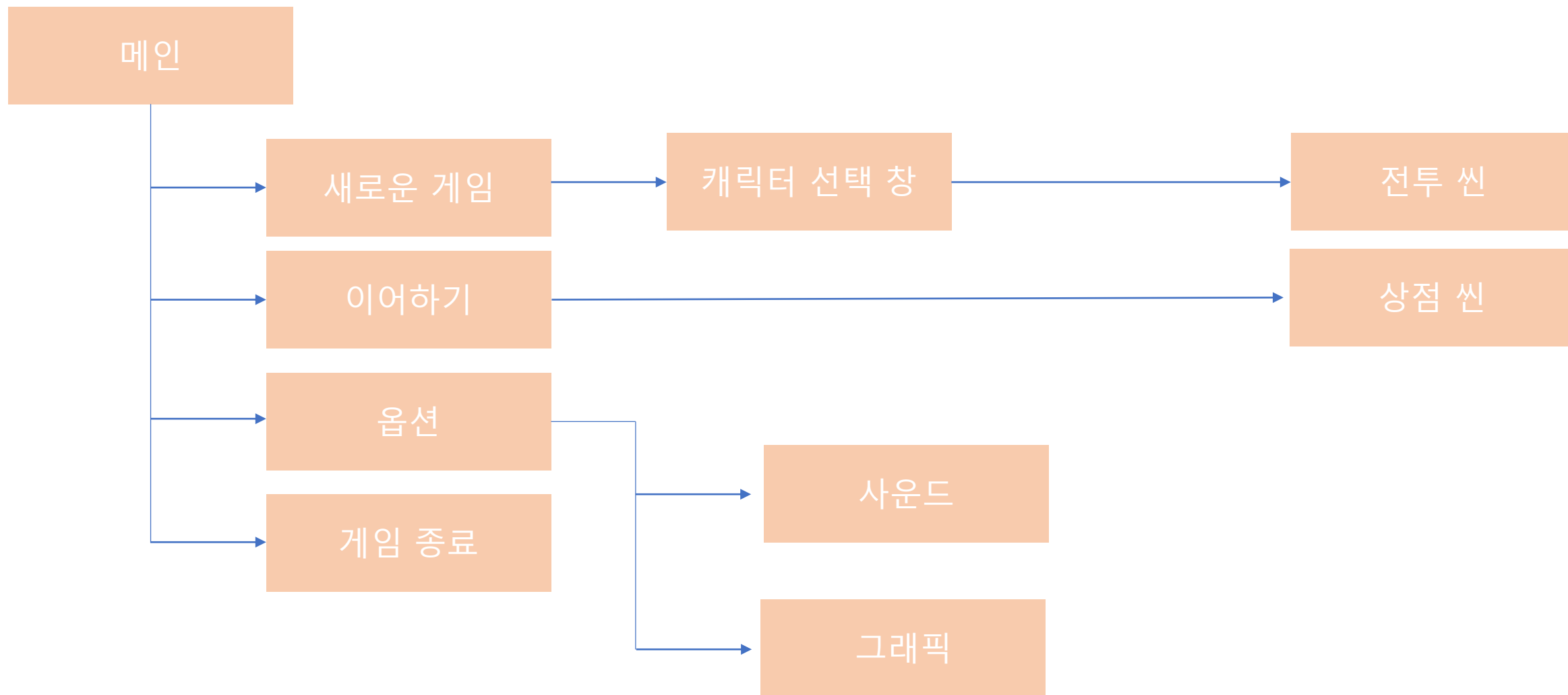
× 7

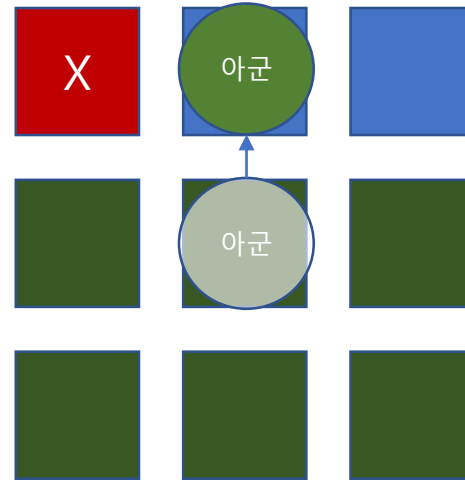
7번째 스테이지 승리시

게임 클리어!





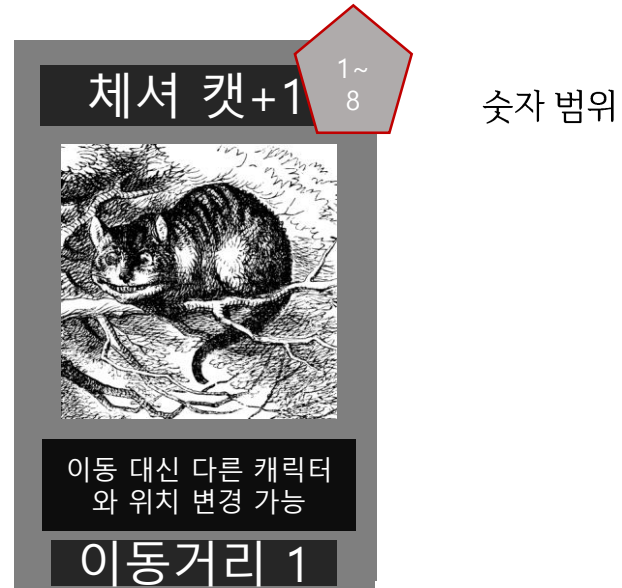




좌클릭 : 말 선택 및 이동

이동 : 말 선택 -> 인접한 지형 클릭

# 시스템 : 캐릭터



1차례에 전후좌우 한 칸씩 이동 가능

전투에서 패배 시 해당 말은 제거됩니다.

영입을 통해 보유하고 있는 말을 늘릴 수 있습니다.



# 캐릭터: 캐릭터 종류



플레이어 말		상대 말과 맞닿으면 패배
아군 말	기본 말	각각의 캐릭터마다 처음 주어 지는 말, 영입 가능
	외부 말	영입 가능
	고유 말	각각의 캐릭터 플레이어 특성 선택지로 등장, 영입 불가
보스 말		아군 말과 맞닿으면 패배
적 말	기본 말	각 보스마다 지정된 말, 영입 가능
	고유 말	각 보스마다 지정된 소수의 말, 영입 불가

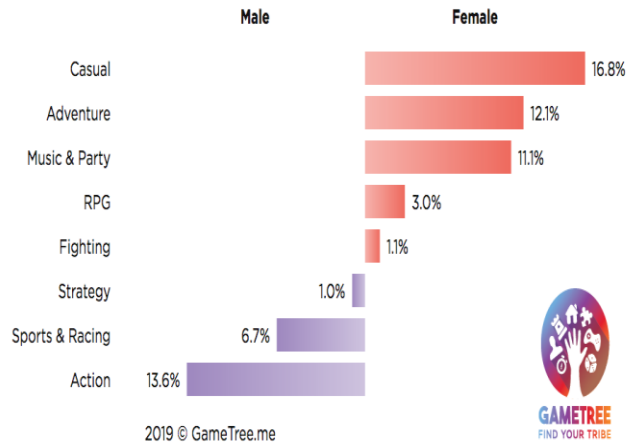
ID	Name	대응
pCa_01	앨리스	하트 퀸
pCa_02	행복한 왕자	오스카 와일드
pCa_03	필리어스 포그	포그의 친구들
pCa_04	네모 선장	군함
pCa_05	빨간 망토	빨간 망토의 늑대
pCa_06	백설공주	사과 마녀

ID	Name	대응
boss_01	하트퀸	앨리스
boss_02	오스카 와일드	행복한 왕자
boss_03	포그의 친구들	필리어스 포그
boss_04	군함	네모 선장
boss_05	빨간 망토의 늑대	빨간 망토
boss_06	사과 마녀	백설공주

ID	Name	관련	종류	숫자 최소치	숫자 최대치	강화타입	이동 횟수	영입 회귀도
n000	흰 토끼	앨리스	기본	1	4	A	1	5
n001	제비	행복한 왕자	기본	1	3	B	2	5
n002	장 파스파르투	필리어스 포그	기본				1	
n003	노틀러스호 선원	네모 선장	기본				1	
n004	다람쥐	빨간망토	기본					
n005	난쟁이	백설공주	기본					
n006			기본					
n007	트럼프 병사	하트 퀸	기본	2	2	D	1	5
n008	성난 군중	오스카 와일드	기본	1	4		1	5
n009	인디언	포그의 친구들	기본				1	
n010	군함 선원	군함	기본				1	
n011	새끼 늑대	빨간망토의 늑대	기본					
n012	독사과	사과 마녀	기본					
n013			기본					
o001	부엉이		외부	2	4		1	4
o002	유니콘		외부	3	5		2	2
o003	어린왕자		외부	5	5		1	1



### GENRE - GENDER PREFERENCE DIFFERENCES

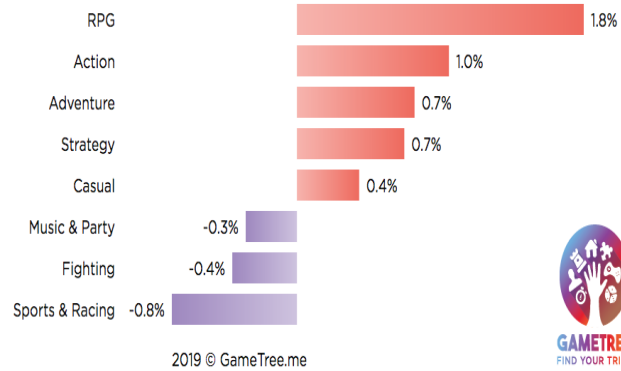


### 성별에 따른 선호도

전략 게임(Strategy)의 선호도는 남성이 1.0%로 남녀 큰 차이가 나지 않기에 대상 타겟에 성별은 무관합니다.

### GENRES: 18-22

Age Group Preferences

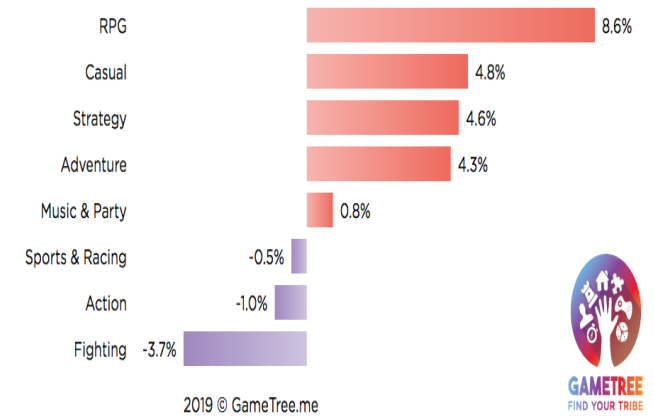


### 18-22세 게임 선호도

Strategy 게임이 선호도가 양수이지만 다른 게임에 비해서 독보적이거나 큰 차이를 보이고 있지는 않습니다. 또한 18세 미만의 유저는 더 낮은 선호도를 보였기에 10대 후반부터는 타겟에 들어가는 정도로 보는 것이 타당해 보입니다.

### GENRES: 23-27

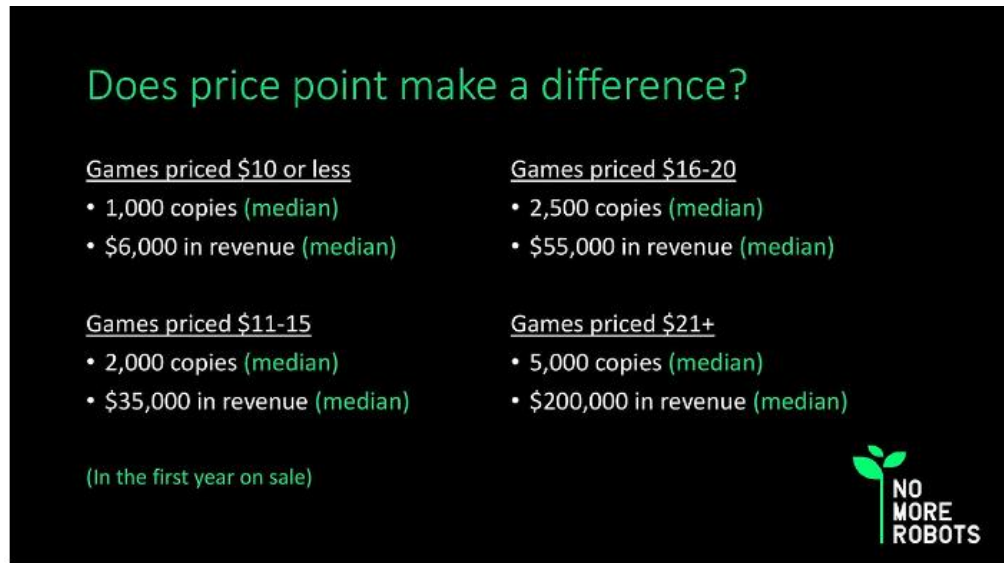
Age Group Preferences



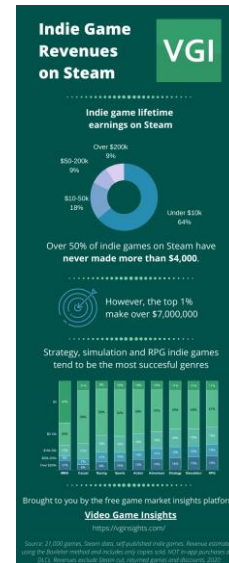
### 23-27세 게임 선호도

23세부터 27세 뿐만 아니라 30대 후반까지 Strategy가 높은 선호도를 보입니다. 20중반 ~30 초반이 집중적으로 신경 써야 할 타겟으로 보여집니다.

자료1



자료2



캐릭터 추가나 디자인 업데이트 포함, 프로토타입 1달 포함 최종 제작 예상 기간 1년  
 최저 시급 기준 1987만 7600원  
 매출 목표치 2천만원 설정, 판매량 500 기준 1만9천원(15달러)으로 가격 책정.

허나 자료2를 보면 평균 인디게임 수익 147만원,  
 68% 인디게임 19~23년 총 5년간 매출 1300만 이하

위에 자료들로 보아 현실적인 금액은 147만 X 12 = 1724만원  
 68% 게임 기준으로 1300만원 정도 예상되어 263~687만원 정도의 손실이 예상됩니다.

또한 자료 1에서 10달러 이하 게임보다 20달러 이상 게임이 5배 이상 팔리고,  
 매출은 30배 이상이라하여 가격을 내리는 것도 상책이 아닌 것으로 사료됩니다.

구분	시간/금액
총 근무시간	168 시간
▶ 기본 근무시간	168 시간
기본 월급	1,656,480 원
최종 예상 월급	1,656,480 원 165만 6480원

① 근로 계약 조건에 따라 오차가 발생할 수 있으니 참고용으로만 활용하세요.

시급 ▼

9,860 원

월급으로 ▼

9860원

⌚ 일 근무시간

8 시간 00 분

📅 근무일수

주 월 21 일

🕒 월 연장근무

0 시간 00 분

▶ 주휴수당 ①

제외 포함

▶ 세금 적용 ①

없음 9.4% 3.3%

▶ 수습 여부 ①

아니오 예

다시하기

계산하기



# *Scheduel*

1달 베타 버전 일정

10월 2주

- 기획서
- 캐릭터 테이블

10월 3주

- 기능 구현

10월 4주

- 디자인, 모델링
- 사운드

10월 5주

- 후처리
- 동영상 제작 및 발표 준비



# Scheduel

1년 장기 프로젝트 일정

베타버전 완성  
(10월)

디자인 업데이트(11월)

사운드 업데이트(12월)

추가 캐릭터  
및 맵 기획(1월)

추가 캐릭터 1  
기능 구현(2월)

디자인 업데이트(3월)

베타 출시(4월)

추가 캐릭터 2  
기능 구현(5월)

디자인 업데이트(6월)

사운드 업데이트(7월)

정식 출시

*Thank you*

---