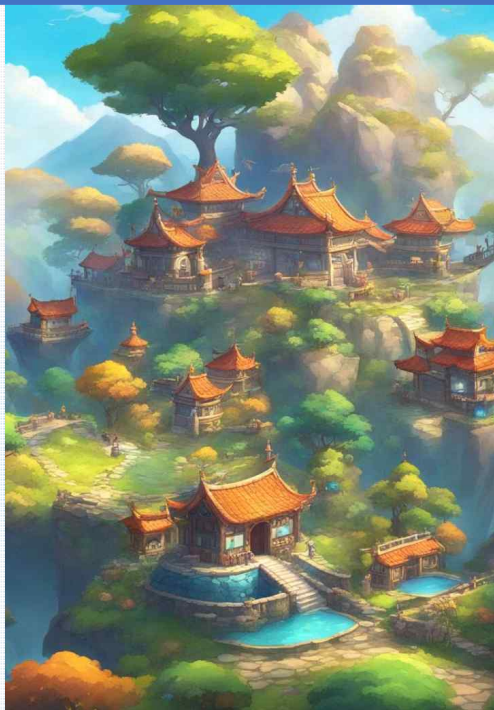


협동형 액션 어드벤처 게임 [콥즈] 개발 제안서

다양한 영웅을 선택해 스테이지를 클리어해가는
캐주얼 판타지 어드벤처 게임을 제안합니다.



목차

1. 게임개요
2. 경쟁분석
3. 캐릭터 및 클래스
4. 게임진행
5. 진화 및 업그레이드 시스템
6. 스토리와 퀘스트
7. BM



게임개요

제목 : 콧 히어로즈

장르 : 협동형 판타지 어드벤처

게임 형식 : 단계별 스테이지 협동 플레이

미디어 : PC



블록형 맵 디자인과 캐주얼한 그래픽 강조



단계마다 특색있는영웅을 선택하여
스테이지를 협동해 클리어해나가는 형식

레퍼런스 게임



제목 : 로스트사가

장르 : 온라인 대전 액션

특징 :

1. 넓은 용병 선택폭 (257 + α)
2. 2007년부터 시작해 현재까지 운영중



제목 : 메이플스토리2

장르 : MMORPG

특징 :

1. 2D 횡스크롤 형식
2. 다양한 직업과 클래스 보유
3. 파티 플레이 요소 多



제목 : it takes two

장르 : 협동 어드벤처

특징 :

1. 2인 동반자 플레이
2. 협동 플레이가 강조됨
3. 독특한 스토리, 실시간 퍼즐

it takes two - 주요 콘텐츠



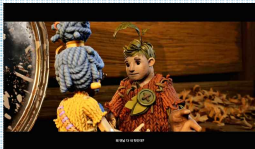
협동 어드벤처 플레이

- 실시간 2인 협동 플레이
- 캐릭터 간 고유 특수 능력



서로 다른 장르의 결합

- 어드벤처 + 퍼즐 요소
- 신박한 미니게임
- 미니게임, 디펜스, 비행, 슈팅 등



다양한 환경과 감동적 스토리

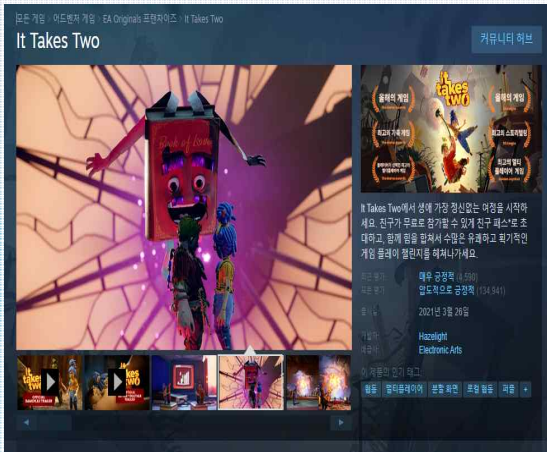
- 각 스테이지마다 독특한 컨셉
- 이혼 위기를 맞은 부부의 이야기



게임 디자인 & 미적 요소

- 캐주얼 그래픽과 아트 스타일
- 독특한 캐릭터 컨셉 부여

it takes two - BM요소



1. 게임 판매 및 다운로드

- 자체 가격 건 당 (₩44,000) 수익

2. 배포 플랫폼 수익

- 스팀 플랫폼의 각 판매 건에 해당하는 수수료

3. 크로스 플랫폼 출시 및 확장

- PC뿐 아닌 XSX, PS5등에서 플레이 가능

4. 친구패스

- 한 명이 보유, 친구가 미보유일 때 둘이 전체 플레이가 가능
- 두 명 모두 미보유일 때, 둘이 함께 챕터 1을 무료로 플레이 가능

it takes two - 매출변동



메이플스토리2 - 주요 콘텐츠



이벤트 및 특별활동

- 계절 이벤트
- 기간 제한 이벤트



이야기 중심의 캠페인

- 메인&서브 스토리 구성
- 캐릭터 성장과 감정 전달



커뮤니티 활동과 길드 시스템

- 공동체 형성
- 상호작용 강화



필드보스 레이드

- 자유로운 파티 구성
- 다양한 보상 획득

메이플스토리2 - BM요소



1. 아이템 판매

- 캐릭터 커스터마이징, 장비 강화, 특별한 던전 진입 등

2. 캐릭터 스킨 및 헤어스타일

- 유료 캐릭터 스킨이나 특별한 헤어스타일을 판매

3. 화폐 시스템

- 메소 : 가상 화폐 '메소'를 통해 아이템 거래 및 상점 이용

4. 이벤트 및 기간 제한 아이템 판매

5. 광고 수익

로스트사가 - 주요 콘텐츠



생존 및 개인전, 팀전

- 강시, 데스매치, 보스레이드 등
- 팀데스매치, 포로, 축구, 아레나 등



광장 콘텐츠

- 유저 창작 콘텐츠
- 궁놀, 가놀 등의 자체 놀이 문화 형성



AI 모드

- 해골영웅 모드
- 몬스터 던전



진영전 콘텐츠

- 진영 일반전투, 리더전, 대회
- 밸런스 붕괴 문제로 사장되었음

로스트사가 - BM요소



1. 캐릭터 소환과 가차 시스템

- 소환권 또는 무기 소환
- 등급 아이템 획득을 위한 확률 시스템

2. 시간 가속화 아이템

- 미션 완료 시간 단축 아이템
- 자원 생산 가속화 아이템

3. 코스튬 및 외형 아이템

- 캐릭터 코스튬
- 스킨 및 애니메이션

4. 이벤트 및 패키지

- 특별 이벤트 패키지 : 기간 한정
- 일일, 주간, 월간 패키지



[콥즈] SWOT

S - 강점

1. 캐주얼 + 액션 + 판타지를 담았으나 RPG가 아닌 형식의 게임은 시장 경쟁이 높지 않은 블루 오션
2. 요즘 흥행하는 MMORPG류의 무거운 게임에 지쳐 가볍고 캐주얼한 게임을 맛보고자 하는 타겟에게 적합

O - 기회

1. 경쟁 게임이 많지 않기 때문에 선두를 차지하는 것이 타 장르에 비해 수월할 수 있음
2. MMORPG류의 게임이 꾸준히 출시되는 시장 상황을 이용해 차별화되는 게임 (소위 2부 게임)으로 자리잡을 수 있음

W - 약점

1. 최근 트렌드 동향에 유행하는 장르는 아님
2. 장기적으로 이용할 고객층을 모집하기 어려움
3. 비슷한 장르의 게임들이 성과를 크게 내지 못했음

T - 위협

1. 카트라이더:드림프트와 같은 캐주얼 게임의 부상
2. '콥즈'를 즐기다가도, 다른 대규모 경쟁 게임이 런칭될 시 대거 이탈할 가능성이 있음