

# 다이노 트레저 입점제안서



kakaogames

개발사 : 랩터스  
제출일자 : 24.06.12.

# 목 차

## 1. 개요

- 게임 소개
- 개발사 소개

## 2. 게임 상세 설명

- 게임 플레이
- 핵심 기능 및 메카닉스
- 게임 콘텐츠
- 스토리 및 설정
- 그래픽 및 아트 스타일

## 3. 카카오게임 API 활용

- 카카오 로그인 API 적용
- 카카오톡 친구 API 적용
- 카카오페이 API 적용
- 카카오게임 사전예약 API 적용
- 카카오게임 특채널 API 적용
- API 적용 이벤트 세부
- 이벤트 보상 품목 정보

## 4. 출시 및 지원

- 업데이트 및 추가 콘텐츠 계획

## 5. 추가 자료

- 데모 및 트레일러
- 참조

## 6. 연락처 정보

- 담당자 연락처

# 1. 개요

## 1-1. 게임소개



**게임명** : 다이노 트레저 (Dino Treasure)

**장르** : 슈팅 어드벤처 로그라이트 FPS

**플랫폼** : 모바일 버전

**제작사** : 랩터스

**등급** : 전체이용가

**가격** : 무료 (부분 유료화)

**카카오게임 소개문구** : 다이노 트레저(Dino Treasure)는 FPS, 로그라이트, RPG, 슈팅을 특징으로 하는 레벨 기반 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 다양한 능력을 가진 캐릭터를 제어하여 다양한 빌드 게임플레이를 경험할 수 있고, 다양한 무기를 사용 및 조합, 강화하여 절차적으로 생성된 레벨을 탐색할 수 있습니다. 게임을 혼자 플레이할 수도 있고, 협동 플레이에 또한 참여할 수 있습니다.

**주요특징 및 차별점** : 공룡을 토벌하는 로우폴리 스타일의 1 인칭 캐주얼 FPS 로 현실성을 강조한 최근 세대의 FPS와는 달리 귀엽고 가벼운 감성을 느낄 수 있으며, 캐릭터 강화 + 무기 강화 + 무기 조합 + 기록실 등의 다양한 성장 요소 및 수집형 콘텐츠를 즐길 수 있습니다.

## 1-2. 개발사 소개

### [ 개발사 로고 ]



### [ OUR SERVICE ]

게임개발의 핵심은 팀워크와 프로세스, 그리고 기술력입니다.

2D 장르의 플랫폼머 퍼즐 장르부터 스토리 기반의 시나리오 게임, 3D 수집형 액션 RPG 및 오픈월드까지

다양한 장르의 게임 프로젝트를 수행한 10 여명의 게임개발 스튜디오 구성원들은 플레이어가 원하는 다채로운 경험을 제공해드립니다.

### [ VISSION ]

**사용자를 위한 낭만과  
유지를 위한 노력으로  
고객의 재미를 완성합니다.**

다년간 축적된 팀워크와 기술력 그리고  
최적화된 개발 프로세스와 솔루션을 통해  
사용자와 서비스를 위한 낭만있는 게임을 개발합니다.

[ 주요 팀원 소개 ]

조성혜 (PM)	김지호 (Scenario)	서민석 (Technical Director)
<p>유한대학교 기계공학 Mechatronics 전문학사 전공 유한대학교 인테리어 디자인 학과 조교 (주)디자인코리아 인사/회계팀 사원</p>	<p>서울과학기술대학교 행정학과 학사 전공 서울과학기술대학교 영화제작 동아리 MIST 기획실장 (주)런업컴퍼니 콘텐츠 기획 인턴 근무 (주)레드테이블 마케팅 부서 기획 담당 사원</p>	<p>호서대학교 게임소프트웨어학과 학사 충남 인디유 게임 공모전(GGC) 대학부분 우수상 호서대학교 게임잼 공유 모빌리티 공모전 대상 호서대학교 졸업작품 "잔월" 장려상</p>
조태형 (System)	양시혁 (Level)	한만준 (UI/UX Designer)
<p>여주대학교 내 밴드동아리 회장 빅웨이브 엔터테인먼트 매니지먼트 사원 제이니힐 스튜디오 플로리스트 고정 프리랜서</p>	<p>서경대학교 문화콘텐츠 학사전공 서울시청자미디어센터 시청자사업팀 보조강사 서경대학교 밴드 베이스 및 팀장 [2017~2018] (주)그레이비랩 마케팅/홍보팀 인턴</p>	<p>카네기 멜론 학사 심리학 &amp; HCI 학사 전공 (주)이모티브 해외 MOU 체결 담당 및 글로벌 담당 아동 ADHD 치료용 게임 개발 UI UX 디자인 및 팀장 Mobile World Congress Barcelona 피칭/전시 및 협업 체결 담당</p>

## 2. 게임 상세설명

### 2-1. 게임 플레이

#### ● 게임의 기본 플레이 로직

'다이노 트레저'는 총 7 개의 스테이지로 구성되었으며, 플레이어는 무기와 캐릭터를 성장시킴으로써 점차적으로 생성된 레벨을 클리어하는 것을 목표로 가지게 됩니다.

주요 게임 모드로는 싱글 모드와 멀티 모드의 플레이를 지원합니다. 멀티의 경우 2~4 인의 팀을 구성해 플레이하게 됩니다.

전투의 경우 1 인칭 FPS 의 구조를 따르며, 캐릭터마다의 고유스킬 궁극기와 대쉬, 고유투척무기가 존재합니다.

플레이어는 몬스터의 공격에 피격당할 시 HP 가 줄어들게 되며 HP 가 0 이 되었을 때 사망 처리됩니다. 플레이어는 사망 처리 되었을 때 유료 재화인 크리스탈을 제외한 모든 재화를 잃게 됩니다.

플레이어는 궁극적으로 성장과 수집을 기반으로 한 전투를 통해 모든 스테이지를 클리어하여야 합니다.

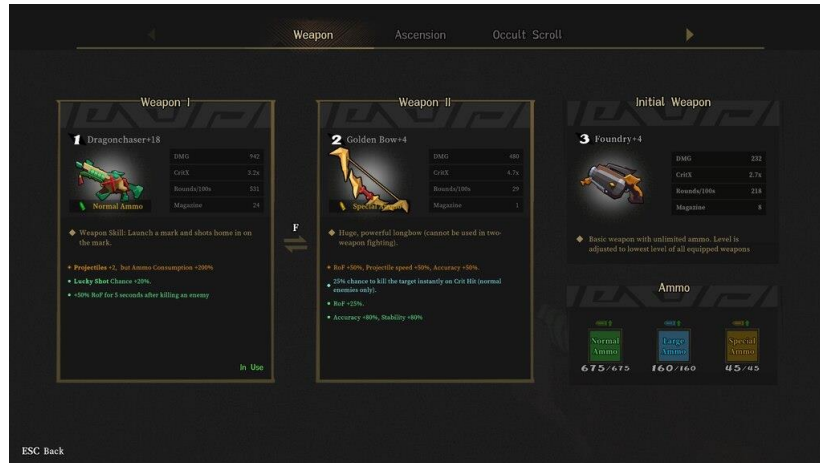
#### ● 시스템 요구 사항 (모바일)

Android		IOS	
운영체제	안드로이드 4.3 이상	운영체제	iOS 10.0 이상
RAM	최소 2GB RAM	RAM	최소 2GB RAM
디바이스	Samsung Galaxy S4 이상	디바이스	iPhone 5S, iPad Air, iPad mini 2 이상

- 해당 사양은 게임 구동을 위한 최소 사양을 기준으로 작성된 정보입니다.

## 2-2. 핵심 기능 및 메카닉스

### 2.2.1.성장 시스템 - 무기 강화



'다이노 트레저'에서 플레이어가 사용할 수 있는 무기의 등급은 '커먼', '레어', '유니크'등급의 무기가 존재합니다.

무기의 경우 인게임 재화로만 강화가 가능하며, 무기의 공격력이나 공격속도, 치명타배율 등의 다양한 어빌리티가 상승하게 됩니다.

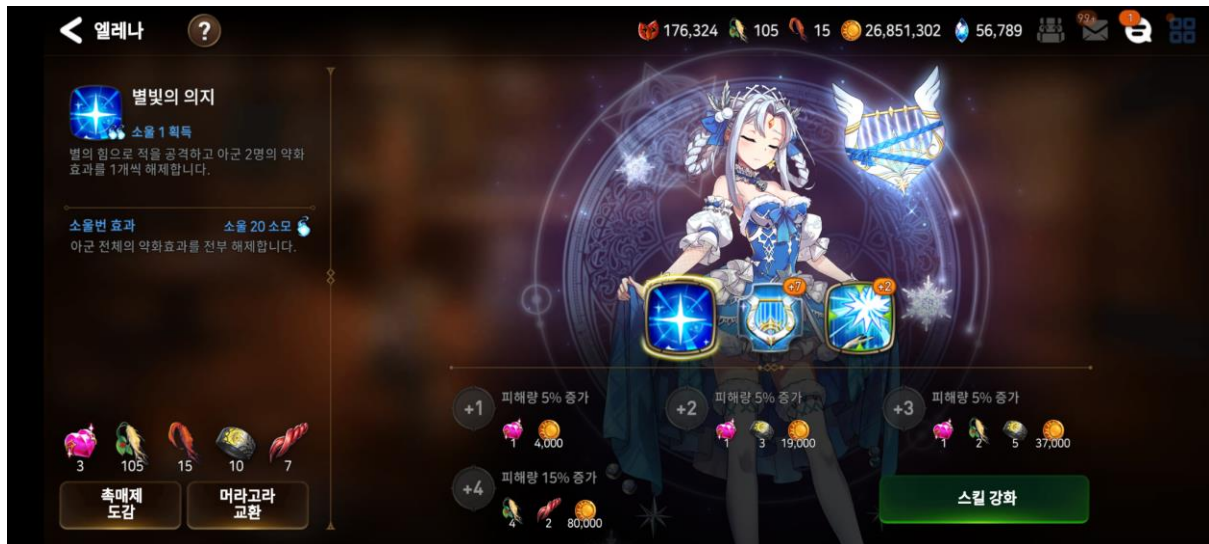
커먼 등급의 무기에 '강화석'을 사용함으로써 무기에 속성을 추가해 레어 등급의 무기로 강화시킬 수 있습니다.

### 2.2.2.성장 시스템 - 무기 조합



생성된 두 개의 속성 레어 무기에 '조합석'을 사용함으로써 고유한 유니크 등급의 무기를 획득할 수 있습니다.

### 2.2.3.성장 시스템 - 캐릭터 강화



외부 재화인 '크리스탈'을 통해 캐릭터의 능력치 및 특성을 강화할 수 있습니다. 이는 플레이어가 사망처리에 다르더라도 잃지 않는 고유 성장 능력치로서 작용합니다.

### 2.2.4. 전투 시스템 - Weak Point



다이노 트레저 스테이지 내 몬스터에는 개체 별로 달리 지정된 특정 히트박스가 존재합니다. 이를 통해 부위별 차등 데미지가 들어갈 수 있게끔 설계하여 단순한 슈팅 액션에서 벗어나 전략적인 전투를 구사하게끔 유도하는 장치입니다.

몬스터 상해 데미지에 대해서는 색상과 폰트에 차이를 두어 표현함으로써 가시성을 높입니다.



### 2.2.5. 전투 시스템 - 액션



게임을 플레이하며 구사할 수 있는 공격 행동으로는 조준과 사격, 장전, 무기 스위칭 및 대쉬가 있습니다. 몬스터의 공격을 지정 시간 내에 대쉬를 활용하여 회피할 시 '불릿타임' 시스템이 활성화되어 순간 몬스터에게 많은 데미지를 입힐 수 있는 기회가 생깁니다.

직업(캐릭터)별로 고유하게 사용할 수 있는 궁극기와 수류탄이 존재합니다.

## 2-3. 게임 콘텐츠

### ● 주요 콘텐츠

[다이노트레저 콘텐츠맵.pdf](#)

‘다이노 트레저’의 핵심 콘텐츠는 수집과 성장을 기반으로 한 전투입니다.

‘다이노 트레저’의 무기는 3 가지 탄 타입, 3 가지 등급, 7 가지 속성을 가지고 있으며 이것이 각각 조합될 수 있기 때문에 본인만의 취향 무기를 만들 수 있습니다.

강화의 경우 단순 무기강화 뿐 아닌 캐릭터강화, 무기 속성 추가 및 변경, 능력 강화, 속성 무기 합성 등 다양한 성장요소를 보유하고 있습니다.

‘기록실’ 시스템을 보유하고 있어 여태 파밍 및 제작, 획득한 모든 무기를 도감화하여 수집하는 재미를 느낄 수 있으며 토벌했던 몬스터에 대한 정보 또한 기록실에 보관됩니다.

타 FPS 게임과 차별되는 불릿타임, Weak Point 등이 있기에 단순한 전투 경험이 아닌 색다른 전투 경험을 얻을 수 있습니다.

## 2-4. 스토리 및 설정

### 2.4.1.게임 배경



밥 먹는 것 보다 게임을 더 좋아하는 두 남녀, 준과 리가 있었습니다.

그날도 블라인드가 쳐져 밤인지 낮인지 구분이 되지 않는 방안에서 게임을 하던 둘에게 의문의 파일이 도착합니다.

**파일에는 베타 테스트에 당첨되었다는 초대장과 함께 게임 <다이노 트레저> 파일이 담겨 있었습니다.**

들어본 적 없는 게임인데다가, 누가 봐도 수상한 파일이었지만 새로운 게임을 할 수 있다는 말에 준과 리는 한치의 의심도 없이 VR 장치를 키게 되었습니다.





VR 장치를 켜고 <다이노 트레저> 세상으로 들어온 준과 리를 뜨거운 모래알과 소금기를 머금은 바닷바람이 맞이했습니다.

감탄이 나올 정도로, 아니, 의문이 들 정도로 현실적인 그래픽과 감각이었습니다.

준과 리는 놀라기는 했지만 NPC 도 아이템도 보이지 않는 버려진 더미 데이터 같은 게임에 이내 위화감을 느낍니다.

**그 순간, 해변에서 준과 리를 처음으로 맞이한 것은 오래 전에 멸종한 걸로 알려진 공룡이었는데 .....**

#### 2.4.2.주요 캐릭터 및 세계관

주요 캐릭터	
준 (Jun)	리 (Lee)
	
<p>VR 공룡 세계속으로 들어갔으나 알 수 없는 오류로 그 게임 세계속으로 갇혀버린 게임 마니아 커플 준(Jun)과 리(Lee)이다. 플레이어는 둘 중 한 명을 선택해 납치되는 연인을 구하고 위험천만한 공룡세계에서 탈출해야만 한다...!</p>	
선희 (Sunny)	마크 (M.Ark)
	

준과 리를 게임 베타테스트에 초대한 개발자이자 조력자 NPC 이다. 무너진 VR 세계를 다잡게끔 플레이어를 도와주는 역할을 한다. 마크에게 배신을 당했기에 적대적인 관계를 가지고 있다.

VR 세계에서 공룡으로 살고싶은 악한 개발자 마크로 NPC 이자 몬스터이다. 본인의 계획을 방해하는 선희를 공룡으로 만들고 게임 내 모든 시스템을 파괴하려 한다.

### 젬



### 속성 스테이지



<다이노 트레저> 세계의 응축된 힘의 덩어리. 그러나 선희가 마크의 공격을 피해 도망치는 과정에서 깨져버렸다. 이후, 산산조각난 젬의 파편들은 <다이노 트레저> 필드 곳곳으로 퍼졌고 각 스테이지의 환경 변화를 불러온다. 나아가 공룡의 변이를 일으키며, 많은 젬의 파편을 지닌 공룡일수록 강한 힘을 가지게 된다. 이 파편 중에는 강화석이나 조합석 같은 플레이어에게 도움이 되는 아이템도 있다.

젬이 흩어지면서 파편이 내려앉은 스테이지는 각 파편의 속성에 따라 환경이 변하였다. 스테이지 역시 7 가지 종류가 있다. 해변, 초원, 정글, 사막, 얼음동굴, 연구소, 화산지대가 그것이다. 각 스테이지에는 스테이지에 해당하는 속성을 지닌 몬스터가 출현한다.



## 2.5.그래픽 및 아트 스타일

### ● 3D Low-poly Graphic

'다이노 트레저'는 VR 게임 속 공룡세계를 1 인칭 FPS 로 플레이하게끔 설계되어 있습니다. 이에 3D Low-poly Graphic 을 입힘으로써 독특한 비주얼 스타일을 제공하고, 다이노 트레저만의 표현을 선사합니다.

### ● 스크린샷 및 아트웍

Stage : 해변지대 전경	Stage : 화산지대 전경
	
최종보스 아트웍 : 메카티라노	전투화면 스크린샷
	

### 3. 카카오게임 API 활용

#### 3-1. 카카오 로그인 API 적용

##### 1. 로그인 기능 : 카카오 로그인



카카오 로그인을 사용해 사용자가 게임에 접속할 때 카카오계정으로 손쉽게 서비스에 로그인할 수 있습니다. 서비스는 서비스 ID 및 비밀번호를 입력받고 검증하는 과정을 직접 구현하지 않고도 사용자에게 대한 인증과 인가를 간편하고 안전하게 처리할 수 있습니다.

구분	설명
인증(Authentication)	ID 와 비밀번호로 사용자 신원을 확인 각 서비스에 사용자가 카카오계정으로 로그인할 수 있는 기능 지원 서비스에서 각 사용자를 식별할 수 있는 고유한 회원번호 제공
인가(Authorization)	사용자 개인정보와 같은 자원(Resource)에 대한 접근 권한 획득 사용자 동의를 바탕으로 사용자 정보나 기능에 대한 접근 권한을 토큰 형태로 서비스에 부여

\*해당 API 를 활용함으로써 카카오 로그인 완료 시 발급받은 토큰으로 회원 가입이나 정보 갱신에 필요한 사용자 정보를 제공받을 수 있습니다.

## 3-2. 카카오톡 친구 API 적용

### 2. 소셜 기능 : 카카오톡 친구 정보



카카오톡 친구의 기본 정보와 프로필을 담은 데이터를 목록 형태로 제공 받습니다. 각 친구의 기본 정보는 카카오톡 메시지 전송 시 필요한 고유 ID(uuid) 값을 포함합니다. 카카오톡 친구 정보는 피커 또는 친구 목록 가져오기 API 를 통해 제공받을 수 있습니다. 아래 표를 참고합니다.

구분	피커	친구 목록 가져오기 API
설명	서비스에서 Kakao SDK 를 통해 피커 호출 시, 카카오톡에서 제공하는 친구 목록 피커 화면이 출력되고, 사용자가 선택한 친구의 데이터를 서비스에 제공	서비스의 API 요청 및 응답을 통해 사용자의 카카오톡 친구 목록 데이터 제공
활용	자체적인 친구 목록 UI 구현 없이 간편하게 카카오톡 친구 목록을 이용하고 싶은 경우 카카오톡 메시지 발송 등 사용자가 지정한 특정 친구의 데이터가 필요한 경우	서비스 UI 에 맞춘 친구 목록을 직접 구현하여 제공하고 싶은 경우
친구목록 UI 구현	불필요	필요
사용 환경	웹, 앱	서버, 웹, 앱
지원범위	Kakao SDK for JavaScript, Android, iOS	REST API Kakao SDK for JavaScript, Android, iOS, Flutter

\*지원하는 게임 내 소셜 기능 연동에 대한 API 는 친구 목록 가져오기 API 를 채택하여 다이노 트레저 내 커뮤니티 환경을 구축 & 친구초대 재화이벤트를 시행합니다.



### 3-3. 카카오페이 API 적용

#### 3. 결제 기능 : 카카오페이

카카오페이 API 는 PC 와 모바일 웹, 모바일 앱에서 손쉽게 결제하는 기능을 제공합니다. 카카오톡 사용자들은 별도의 앱을 설치하지 않고 편리하고 안전하게 결제할 수 있습니다.



#### ● 결제 프로세스

다이노 트레저 내 카카오페이 결제를 시작하기 위해 결제정보를 카카오페이 서버에 전달하고 결제 고유번호(TID)와 URL 을 응답받는 단계입니다.

1. Secret key 를 헤더에 담아 파라미터 값들과 함께 POST 로 요청합니다.
2. 요청이 성공하면 응답 바디에 JSON 객체로 다음 단계 진행을 위한 값들을 받습니다.
3. 서버(Server)는 tid 를 저장하고, 클라이언트는 사용자 환경에 맞는 URL 로 리다이렉트(redirect)합니다.

#### ● 결제승인 프로세스

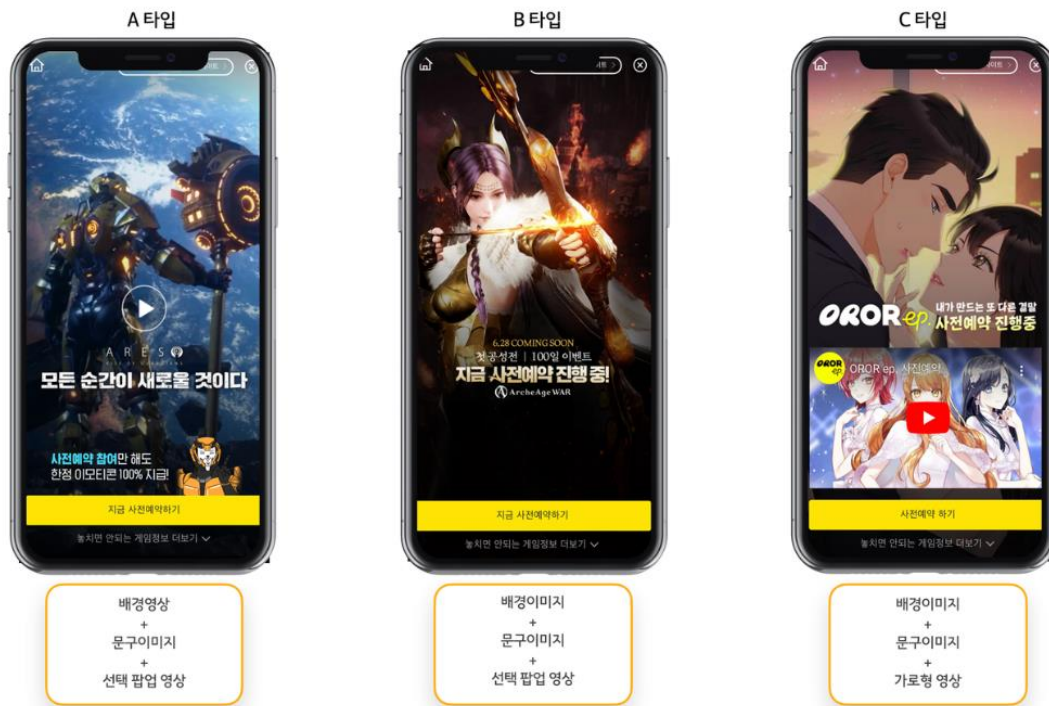
사용자가 결제 수단을 선택하고 비밀번호를 입력해 결제 인증을 완료한 뒤, 최종적으로 결제 완료 처리를 하는 단계입니다.

1. 인증완료 시 응답받은 pg\_token 과 tid 로 최종 승인요청합니다.
2. 결제 승인 API 를 호출하면 결제 준비 단계에서 시작된 결제 건이 승인으로 완료 처리됩니다.
3. 결제 승인 요청이 실패하면 카드사 등 결제 수단의 실패 정보가 필요에 따라 포함될 수 있습니다.

**\* 상단 프로세스 절차를 행하여 해당 결제가 마치면, 게임 내 '크리스탈' 재화가 충전됩니다.**

## 3-4. 카카오게임 사전예약 API 적용

### 1. 카카오게임 사전예약



**마케팅 목표** 원스톱 사전예약으로 이탈 최소화, 전환 극대화

**노출 지면** 카카오톡 더보기탭 '게임' 영역 (kakaogames 모바일) 내

- 카카오게임 사전예약 서비스로 게임 마케팅 전략에 맞춘 다양한 타입의 페이지 구성 지원
- 사전예약 후 즉시 참여 가능한 룰렛 이벤트 & 게임 브랜드 카카오톡 채널 친구 모객을 원플랫폼으로 해결

#### ● 목표 KPI

집행기간	IMP	CTR	CVR
1 개월	80,000	10.0%	5%

- CVR 의 경우 클릭 대비 사전예약 정보 기입 완료를 기준으로 설정합니다.

### 3-5. 카카오게임 특채널 API 적용

#### 2. 카카오게임즈 특채널 메시지



**마케팅 목표** 게임 관심 유저에게 메시지를 보내 짧은 시간 내 높은 신규 유입 달성  
**타겟팅 항목** 성별 / 연령 / 게임 장르 3 개 타겟팅

- 게임을 경험했거나 관심이 있는 1,200 만 유저에게 마케팅 메시지 발송하여  
 게임 경험 기반 타겟팅을 통해 높은 효율과 전환 효과 확보

#### ● 목표 KPI

발송수	IMP	CTR	CVR
10,000	8,000	15.0%	10%

- CVR 의 경우 클릭 대비 앱 다운로드 및 실행을 기준으로 설정합니다.

## 3-6. API 적용 이벤트 세부

### 1. 카카오 로그인 이벤트



#### 1. 첫 로그인 보상 이벤트

- 카카오 로그인을 통해 첫 로그인하는 유저에게 캐릭터 스킨을 1 개 제공합니다.

#### 2. 로그인 스탬프 이벤트

- 일정 기간 동안 매일 카카오 로그인을 할 때마다 스탬프를 찍어주는 이벤트. 스탬프를 모두 모으면 보상을 지급합니다.

#### 3. 친구 초대 로그인 보상

- 카카오 친구를 초대하고 초대받은 친구가 카카오 로그인을 하면 양쪽 모두에게 인게임 재화를 제공합니다.

## 2. 카카오톡 친구 초대 이벤트



### 1. 친구 초대 보상 이벤트

- 카카오톡 친구를 초대하면 초대받은 친구와 초대한 친구 모두에게 인게임 재화를 지급합니다.

### 2. 친구 초대 랭킹 이벤트

- 일정 기간 동안 가장 많은 친구를 초대한 유저에게 특별 보상 캐릭터 스킨을 제공합니다.

### 3. 공유 미션 이벤트

- 게임 내 특정 미션을 완료하고 카카오톡으로 친구에게 공유하면 크리스탈 보상을 제공합니다.



### 3. 카카오페이 이벤트



#### 1. 첫 결제 보상 이벤트

- 카카오페이로 첫 결제를 하면 추가 크리스탈을 지급합니다.

#### 2. 정기 결제 보상 이벤트

- 매월 카카오페이로 정기 결제하는 유저에게 매월 특별 보상 마일리지 캐릭터 스킨 제공합니다.

#### 3. 한정 상품 할인 이벤트

- 카카오페이로 특정 상품을 구매하면 할인 혜택 제공합니다.

#### 4. 카카오 사전예약 이벤트



##### 1. 사전예약 보상 이벤트

- 카카오 사전예약을 통해 예약한 유저에게 정식 출시 후 특별 보상을 제공합니다.

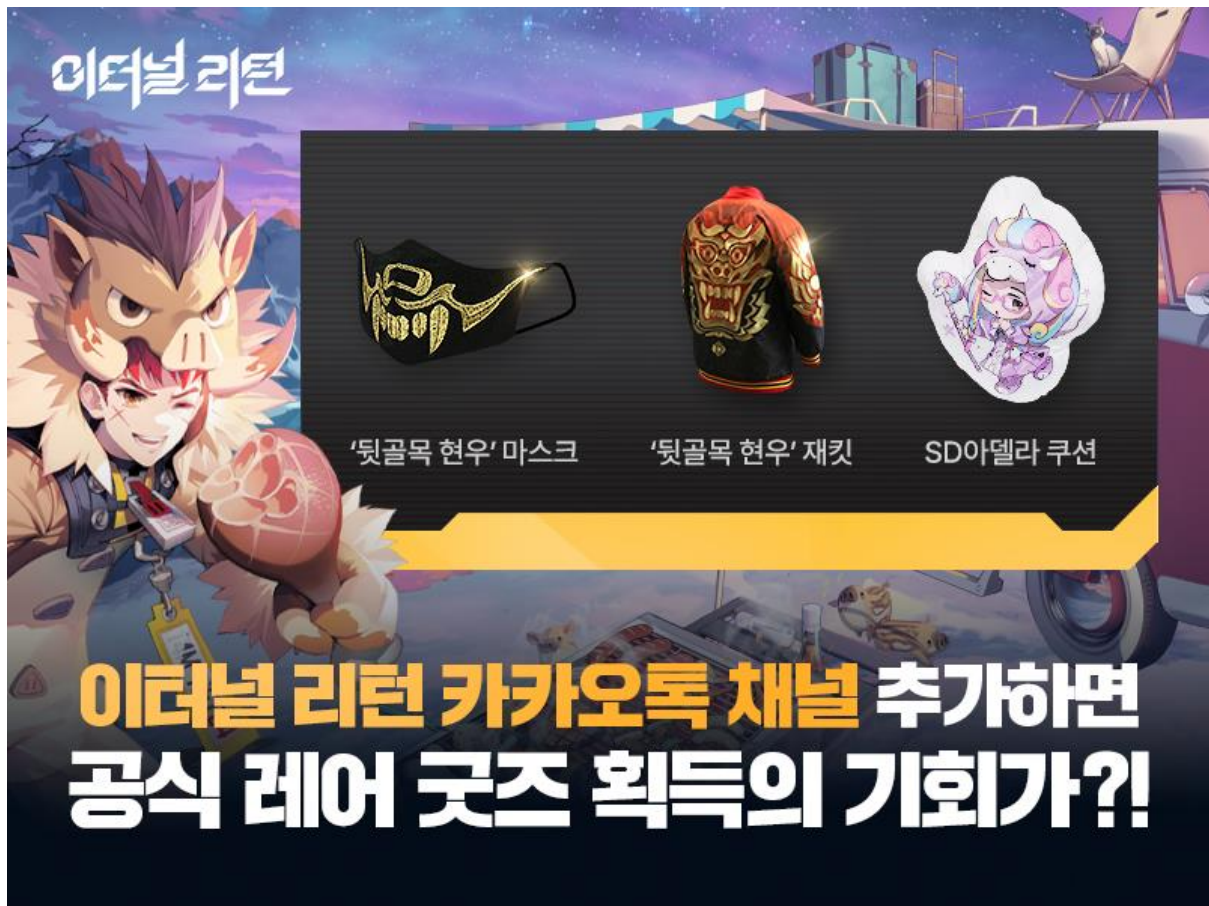
##### 2. 사전예약 친구 초대 이벤트

- 사전예약 시 친구를 초대하면 추가 보상을 제공합니다.

##### 3. 사전예약 참여 랭킹 이벤트

- 사전예약에 참여한 인원이 많은 상위 유저들에게 특별 보상을 제공합니다.

## 5. 카카오톡 특채널 이벤트



### 1. 채널 추가 보상 이벤트

- 카카오톡 채널을 추가한 유저에게 보상을 지급합니다.

### 2. 채널 친구 한정 이벤트

- 카카오톡 채널 친구만 참여할 수 있는 특별 이벤트를 진행합니다.

### 3. 채널 메시지 이벤트

- 채널 메시지를 통해 특정 쿠폰 코드를 배포하고, 해당 코드를 게임 내에서 사용하면 보상을 제공합니다.



### 3-7. 이벤트 보상 품목 정보

#### ● 외부재화 : 크리스탈 (1:100KRW)

- 크리스탈의 경우 1:100 의 환산비를 가지고 있으며 100 개 단위, 200 개 단위 등의 묶음 판매를 지원하여 할인된 가격으로의 구매 가짓수 또한 제공한다.

#### ● 사용처

1. 무기 스킨 (7,500KRW ~)
  - 분기별 새로운 무기스킨 개발 및 업데이트
  - 분기당 무기 스킨 최소 20 개 이상 개발 및 출시 예정
2. 캐릭터 스킨 (7,500KRW ~)
  - 분기별 새로운 캐릭터 스킨 개발 및 업데이트
  - 분기당 캐릭터 스킨 최소 20 개 이상 개발 및 출시 예정
3. 캐릭터 (27,000KRW ~)
  - 분기별 새로운 캐릭터 개발 및 업데이트
  - 분기당 캐릭터 최소 1 개 이상 개발 및 출시 예정
  - 시즌이 지난 캐릭터의 경우 유료 재화로 전환하여 재판매
4. 배틀패스 (9,900KRW ~)
  - 분기별로 일정 업무를 완료하여 패스 레벨을 올리면 보상 제공
  - 일별 패스 레벨 성장 상한치가 존재

## 4.출시 및 지원

### 4-1. 입점 준비

#### ● 출시 예정일

출시 예정일 : 2025 년 4 월 1 일

프로토타입 제작 완료일 : 2024 년 12 월 1 일

프로토타입이 제작된 시점부터는 카카오게임 플랫폼에 정식출시를 위한 작업을 준비합니다.

#### ● 카카오게임 입점 준비 항목

단계	내용	일정
1) 최종테스트 및 QA	- 발견된 버그와 결함을 최종적으로 수정 - 다양한 기기 및 운영체제에서의 호환성 확인 - 게임 성능 최적화 - 사용자 경험 (UX) 테스트	24.12.01 ~ 24.12.15
2) 서버 및 인프라 준비	- 서버 안정성 테스트 - 데이터 백업 및 복구 시스템 설정 및 테스트 - 서버 보안 강화	24.12.16 ~ 24.12.31
3) SDK 및 기술 통합 확인	- 카카오 SDK 통합 확인 - API 테스트	25.01.01 ~ 25.01.15
4) 마케팅 및 홍보 준비	- 마케팅 캠페인 최종 점검 - 홍보 자료 준비 - 커뮤니티 준비	25.01.16 ~ 25.01.31
5) 출시계획 최종 준비	- 출시 일정 확인 - 배포 계획 확인 - 사전 예약 보상 준비	25.02.01 ~ 25.02.15
6) 운영 및 고객 지원 준비	- 운영팀 준비 - 고객 지원 시스템 점검 및 문서 준비 - 문제 대응 계획 마련	25.02.16 ~ 25.02.29
7) 최종리뷰 및 승인	- 카카오 게임즈 승인 절차 완료 - 내부 리뷰 및 체크리스트 확인	25.03.01 ~ 25.03.15

8) 릴리스 준비	- 최종 게임 빌드 업로드 - 스토어 최적화 - 최종 배포 준비	25.03.16 ~ 25.03.31
-----------	---	---------------------

**\*입점이 확정될 시, 위에서 언급했던 8 단계 프로세스에 맞추어 카카오페이로의 정식 출시를 준비할 것입니다.**

#### 4-2. 출시 이후 지원

## ● 정기 업데이트 계획

다이나 트레저의 경우 1년 4분기를 기준으로 분기당 1회 정기 업데이트가 계획되어 있습니다. 분기는 1월-3월, 4월-6월, 7월-9월, 10월-12월을 기준으로 합니다.

정기 업데이트에 포함되는 내용은 아래와 같습니다.

대분류	업데이트 세부항목	Apr 2025	May 2025	Jun 2025	Jul 2025	Aug 2025	Sep 2025	Oct 2025	Nov 2025	Dec 2025	Jan 2025
신규 콘텐츠 추가	신규 스토리라인 추가	Red	Red	Red							
	퀘스트 추가	Orange	Orange	Orange							
	신규 캐릭터 추가			Green	Green	Green					
	캐릭터 스킨 추가			Blue	Blue	Blue					
	신규 지역 & 스테이지 추가					Purple	Purple	Purple			
게임 플레이 개선	캐릭터 밸런스 조정	Red	Red	Red							
	아이템 밸런스 조정	Orange	Orange	Orange							
	UI/UX 개선			Green	Green	Green					
버그 수정 및 안정성 향상	버그 리포트 수정	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	오류 수정	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
	프레임 레이트 향상	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
	서버 안정성 향상	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
이벤트	시즌 이벤트		Blue	Blue		Blue	Blue		Blue	Blue	
커뮤니티 기능	친구 시스템 개선					Light Blue	Light Blue	Light Blue			
	길드 / 클랜 시스템 추가							Green	Green	Green	Green

## **신규 콘텐츠 추가**

- 새로운 스토리 라인: 4 월 1 일 ~ 5 월 31 일
- 퀘스트 추가: 4 월 1 일 ~ 5 월 31 일
- 새로운 캐릭터 추가: 6 월 1 일 ~ 7 월 31 일
- 캐릭터 스킨 추가: 6 월 1 일 ~ 7 월 31 일
- 새로운 지역 추가: 8 월 1 일 ~ 9 월 30 일
- 새로운 던전 추가: 8 월 1 일 ~ 9 월 30 일

## **게임 플레이 개선**

- 캐릭터 밸런스 조정: 4 월 1 일 ~ 5 월 31 일
- 아이템 밸런스 조정: 4 월 1 일 ~ 5 월 31 일
- UI/UX 개선: 6 월 1 일 ~ 7 월 31 일
- 퀄리티 오브 라이프 개선: 6 월 1 일 ~ 7 월 31 일

## **버그 수정 및 안정성 향상**

- 버그 리포트 수정: 4 월 1 일 ~ 12 월 31 일
- 오류 수정: 4 월 1 일 ~ 12 월 31 일
- 프레임 레이트 향상: 4 월 1 일 ~ 12 월 31 일
- 서버 안정성 향상: 4 월 1 일 ~ 12 월 31 일

## **이벤트 및 프로모션**

- 시즌 이벤트: 10 월 1 일 ~ 10 월 31 일
- 특별 퀘스트: 11 월 1 일 ~ 11 월 30 일

## **커뮤니티 기능**

- 친구 시스템 개선: 8 월 1 일 ~ 9 월 30 일
- 길드/클랜 시스템 개선: 8 월 1 일 ~ 9 월 30 일

## 5. 추가 자료

### 5-1. 데모 및 트레일러

#### ● 트레일러 영상 링크

[게임 다이노트레저 소개 영상](#)

#### ● 게임플레이 데모버전 링크

[Unity WebGL Player | Dino Treasure Last Stage \(tourmaline-griffin-54cd0b.netlify.app\)](#)

### 5-2. 참조

- 2023 게임이용자 실태조사 \_ (주)한국갤럽조사연구소
- 2023 대한민국 게임백서 \_ 한국콘텐츠진흥원
- 이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구 \_ 한국콘텐츠진흥원
- 2023 년 상반기 콘텐츠 산업 동향분석 보고서 \_ 문화체육관광부
- 2024 년도 적용 SW 기술자 평균임금 공표 \_ 한국소프트웨어산업협회
- 모바일인덱스 INSIGHT\_월간 통합 매출 순위

## 6. 연락처 정보

### ● 담당자 연락처

이름 : 양 시 혁

전화번호 : 010-5109-1379

이메일 : [ilchonsu12@gmail.com](mailto:ilchonsu12@gmail.com)

추후 개발되는 콘텐츠 및 시스템에 따라 수익 모델 또한 추가될 예정입니다.