



'Lambringer'

Game Introduction

Contents

1

Development Team
Introduction

2

Project Outline

3

Game Introduction

4

Revenue Model

Development Team Introduction

단 두 명 소개



Name

장재영

Role

Client Programming, Resource,
기획



이름

윤민혁

담당

서버 프로그래밍, 기획

프로젝트 개요

타이틀, 장르, 타겟 플랫폼, 예상 게임 유저 연령층



타이틀

모아양



게임 장르

1:1 전략 대전 게임



타겟 플랫폼

안드로이드, IOS



예상 게임 유저 연령층

10세 ~ 40세 남, 여

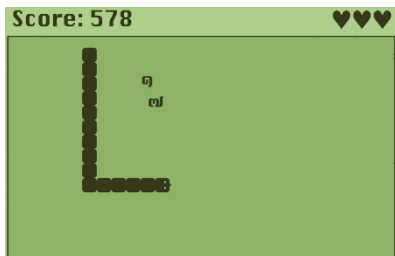


플레이 타임

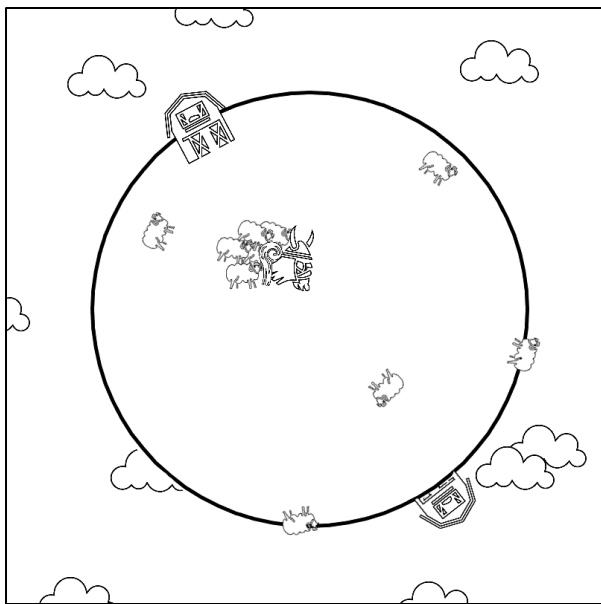
2분

게임 소개

‘모아양’ 게임 기본 컨셉 소개



개량&발전!



<게임 컨셉 원화>

모아양 게임은 고전게임 스네이크 에서 영감을 얻어서 제작하게 된 게임입니다.

스네이크 게임의 기본 특징인 ‘필드에 놓여져 있는 점수를 획득해서 자신의 것으로 삼는 것’을 기반으로 삼아 안드로이드 기반 3D 탐류 1:1 경쟁 게임을 기획하였습니다.

또한 상대적으로 좁은 스마트폰 화면을 넓게 쓰기 위해 슈퍼마리오 갤럭시에서 아이디어를 얻어 자그마한 행성 위에서 경쟁을 하는 컨셉을 잡게 되었습니다.

게임 소개

‘모아양’의 특징



간단한 조작방법과 목가적인 분위기를 통한 낮은 진입장벽

‘모아양’은 옛날 동화에서 많이 접했던 양과 양치기라는 소재를 사용해 목가적인 분위기를 조성하고 사람들이 부담을 느낄 수 있는 폭력적인 요소를 줄였습니다. 또한 ‘모아양’은 게임의 조작에 익숙하지 않더라도 게임 진행을 원활하게 진행할 수 있도록 게임의 조작을 간단하게 제작하였습니다.

이러한 요소들로 인해 ‘모아양’의 진입장벽은 전략게임 중에서도 낮은 편입니다.



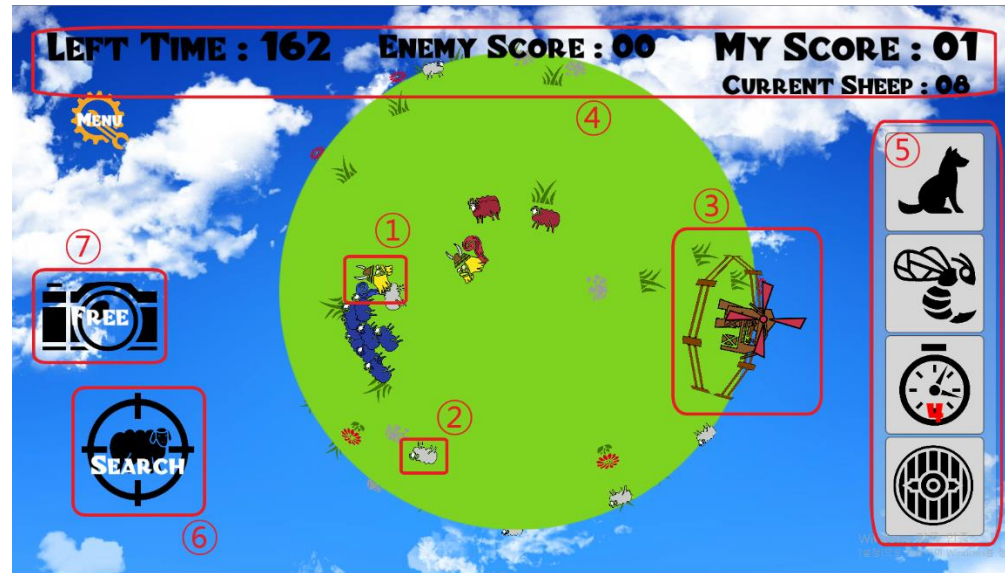
독특한 특색을 가진 스킬을 조합해서 사용

‘모아양’의 간단한 조작방식으로 인한 단조로움을 해결하기 위해, ‘모아양’은 레벨업을 통해 해금하는 독특한 특색을 지닌 스킬들을 제공합니다.

이러한 스킬들을 사용해 자신에게 도움을 주거나 상대방을 방해해 게임 진행에 변수를 만듭니다. 또한 다양한 스킬들을 사용자의 입맛대로 조합하고 사용할 수 있어, 플레이어마다 자신만의 플레이 방식을 만들어 게임을 즐길 수 있다는 장점 또한 있습니다.

게임 소개

게임 인터페이스 소개 ※개발 진행중인 화면으로 수정될 수 있습니다.



- ① 양을 모으는 **양치기**입니다. 플레이어의 명령을 자동으로 수행합니다. 자신은 파란색, 상대방은 적색으로 구분합니다.
- ② 플레이어의 목표인 **양**입니다. 주인이 없을 때는 회색, 주인이 있을 시에는 주인의 색깔에 맞춰 색깔이 변합니다.
- ③ 플레이어 소유의 **목장**입니다. 플레이어가 양을 목장에 가져다 놓아야 게임 종료시에 점수로 인정이 됩니다.
목장에 위치한 양 또한 상대방의 표적이 될 수 있어 주의가 필요합니다.
- ④ 남은 시간, 적의 점수, 나의 점수 및 현재 내가 이끌고 다니는 양의 숫자를 알려주는 **진행 상황판**입니다.
- ⑤ 게임의 진행에 도움을 주는 **스킬**을 모아놓은 창입니다. 행성 위에 드래그 앤 드롭을 해서 스킬을 발동시킵니다.
- ⑥ 양치기의 목표를 변경할 수 있는 **타겟 버튼**입니다. 플레이어가 정한 목표에 맞춰 양치기는 자동으로 목표를 찾고 추적합니다.
- ⑦ 플레이어의 시점을 변경하는데 도움을 주는 **카메라 버튼**입니다. 자유시점/양치기/목장으로 자유롭게 변경이 가능합니다.

수익 모델

‘모아양’의 Business Model은?

고객에게 제품을 판매하기 위해선 먼저 고객이 제품을 사고 싶게끔 만들어야 합니다.
이러한 논리를 게임에 적용하면, 게임에서 수익을 얻기 위해선 먼저 사람들을 끌어 모으고
사람들이 게임에 지속적인 애정을 보일 수 있도록 해야 한다는 것입니다.
이러한 점을 고려하여 수익 모델을 구성해 보았습니다.



기본 수익 모델

부분 유료화

‘모아양’은 기본적으로 캐주얼한 멀티플레이 게임을 지향하고 만들어진 게임입니다.
멀티플레이 게임은 유저풀을 많이 늘려 다양한 실력을 가진 사람들끼리 즐길 수 있도록
하는 것이 매우 중요한 과제이므로, 신규 유저 유입을 원활하게 하면서도
수익을 어느정도 낼 수 있도록 부분 유료화 모델을 채택하였습니다.

수익 모델

사람들이 '모아양'을 계속해서 플레이하게 만들 흥미거리들



수익 창출 아이템

경험치 부스터

'모아양'의 재미 요소 중 하나는 다양한 스킬을 사용해 자신에게 도움을 주고 상대방을 방해하는 것입니다. 이때 플레이어의 레벨을 통해 다양한 스킬을 해금하게 되므로, 게임에서 더 많은 경험치를 얻기 위해 노력하게 됩니다.

이때 레벨 업 부스터는 플레이어가 최고 레벨을 달성하는데 들이는 노력을 덜어줍니다.



수익 창출 아이템

캐릭터 스킨

'모아양'에는 양치기, 양, 목장, 심지어 게임의 배경인 행성까지 스킨의 적용대상이 될 수 있습니다. 이러한 캐릭터 스킨은 플레이에 직접적인 영향을 주지는 않지만, 남들과 색다른 경험을 하고 싶은 플레이어의 요구를 만족시킬 수 있는 좋은 아이템입니다.

또한 구매한 스킨을 다방면으로 이용할 수 있도록 게임 플레이 뿐만이 아니라 추후 개발할 예정인 커뮤니티 활동에도 사용할 수 있도록 할 계획입니다.

THANK YOU

지금까지 '모아양'의 게임소개서를 읽어 주셔서 감사합니다.