



# **다이노 트레저 개발제안서**

---



Our  
Vision

낭만

# INDEX

01. [게임 개요](#)
02. [벤치마크](#)
03. [시장분석](#)
04. [Target](#)
05. [SWOT 분석](#)
06. [STP 도표](#)
07. [Game Play](#)
08. [Business Model](#)
09. [마일스톤](#)
10. [개발 비용](#)
11. [Team](#)

# 1. 게임 개요

---

게임명 : 다이노 트레저

플랫폼 : PC (Steam) + 콘솔 (Sony) + 모바일 (Kakao)

이용등급 : 전체 이용가

장르 : 캐주얼 슈팅 어드벤처 로그라이트 FPS (First Person Shooter)

진행 : 6개의 각 스테이지 속에서 공룡들을 퇴치하고 켄을 찾아내 탈출한다.

컨셉 : 공룡게임 VR에 접속한 나, 그런데 나가지를 못한다? 여기서 어떻게든 살아남아 탈출해야만 한다!



## 2. 벤치마크 (FPS Game)



보더랜드 3

- 판매량 ~ 1,800만 장 (2023)
- 총 수익 ~ \$1억 2,690만 (2024)
- 콘솔 & PC 크로스 플랫폼 지원

levvel.com



건파이어 리본

- 스팀 평점 93.6% 긍정 리뷰
- 총 매출 ~ \$3,060만 (2024)
- PC & 모바일 크로스 플랫폼 지원

games-stats.com  
vginsights.com



오버워치

- 5000 만 명의 Active Users
- ~ \$2억 2,500만 매출 (2024)
- 콘솔 & PC 크로스 플랫폼 지원

Blizzard

#1인칭 액션 슈팅

#크로스 플랫폼

#글로벌 서비스

## 2. 벤치마크 (Casual Shooting Game)



버블 파이터

- 국내 매출 약 ~ \$160만 (2020)
- 국내 유저 약 40만 명 (2020)
- 전체 이용가

공정거래위원회



브롤 스타즈

- 5억 이상 다운로드 횟수
- 글로벌 매출 ~ \$6,406만 (2024)
- +9살 이용가 (부모의 지도하에 +8)

mobilegamer.biz  
statista.com



스플래툰

- 닌텐도 전용 타이틀이지만 약 1,067만 대 판매 (2023)
- +10 이용가

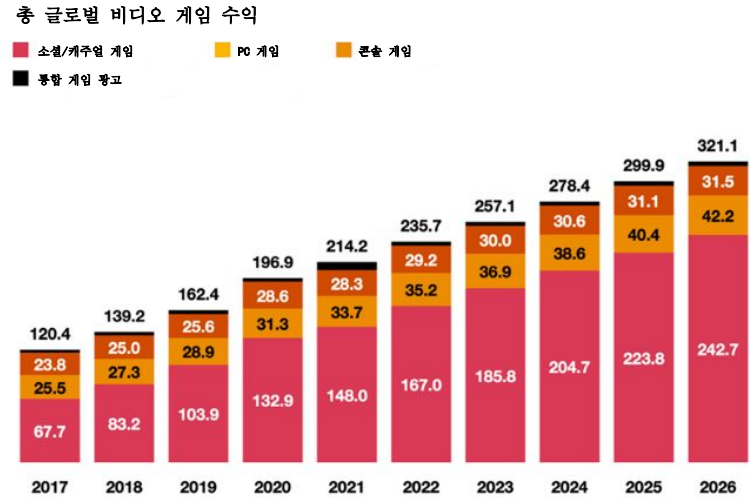
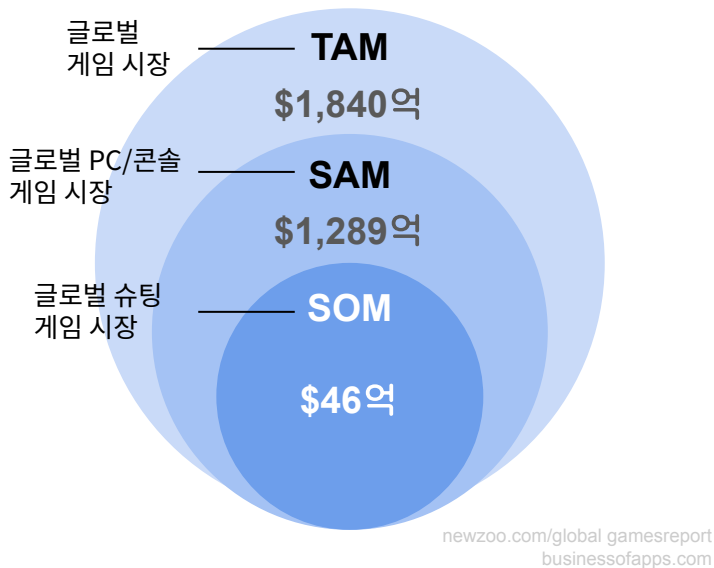
statista.com  
ESRB

#캐주얼 슈팅

#남녀노소 불문

#멀티플레이어

# 3. 시장 분석 - Game Market



Note: 2021 is the latest available data. 2022–2026 values are forecasts.  
Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, Omdia

<b>글로벌</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 게임 시장 총 수익 \$2,270억 (2024)</li><li>• 2027년 \$3,120억로 증가 예상</li><li>• CAGR = 7.9%</li></ul>	<b>미국</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 전 게임 시장 매출 약 24.0% 점유율</li><li>• 미국인의 65% 이상이 플레이</li><li>• WAU ~2억 1260만 명</li></ul>	<b>국내</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 게임 콘텐츠 매출 ~5.4조 원 (2023)</li><li>• 전반기 대비 15.7% 증감률</li><li>• 전체 게임 이용률 62.9% (2023)</li></ul>
---	---	--

### 3. 시장 분석 - 공룡 IP [1]

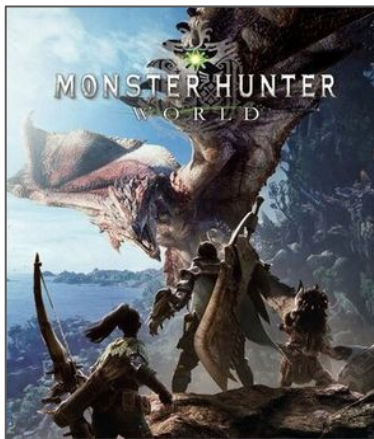
#### 쥬라기 공원



쥬라기 공원 프랜차이즈는 또한 전세계 박스 오피스에서 60억 달러 이상을 벌어들이며 역대 최고 수익을 올린 영화 시리즈 중 하나.

[newzoo.com/global/gamesreport](http://newzoo.com/global/gamesreport)  
[businessofapps.com](http://businessofapps.com)

#### 몬스터 헌터



몬스터 헌터(Monster Hunter)는 첫 달에 3,144만 달러를 벌었고, 3개월 만에 1억 달러 창출.

[pocketgamer.biz](http://pocketgamer.biz)

#### 고질라



2021년 고질라 영화는 전 세계적으로 4억 8500만 달러의 수익을 만들며 코로나 시대의 첫 번째 주요 히트작으로 부상.

[collider.com](http://collider.com)



### 3. 시장 분석 - 공룡 IP [2]

#### 바니와 친구들



- 미취학 아동 2,008만 명의 최고 시청률 기록 (1996~1997)
- 바니 상품 판매액 총 7억 5천만 달러 (1999)
- 비디오 5,500만 개, 책 6,800만 권, 인형 2,500만 개 판매 기록 (2001)

<https://thehustle.co/>

#### 공룡시대



- 전세계적으로 영화 수입 총 \$8,440만 (현재의 돈으로 약 \$2억 2천만) (1988~1989)
- 영화 제작 예산의 약 7배 수익 창출

[slashfilm.com](http://slashfilm.com)

#### 아이스 에이지 3



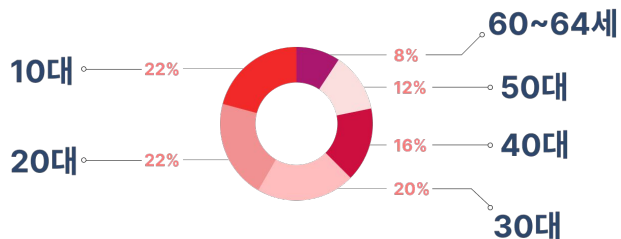
- 전세계 개봉수입이 1억4800만 USD (2007)
- 애니메이션으로써는 최고 개봉기록
- 총 매출 \$886,686,817

cine21

## 4. Target

### 국내 유저

국내 게이머들의 연령별 분포 (2023)



한국콘텐츠진흥원

한국인의 74%가  
게이머 (2022)

한국콘텐츠진흥원

### 글로벌 유저

미국 게이머들의 연령별 분포 (2024)



statista.com  
financesonline.com

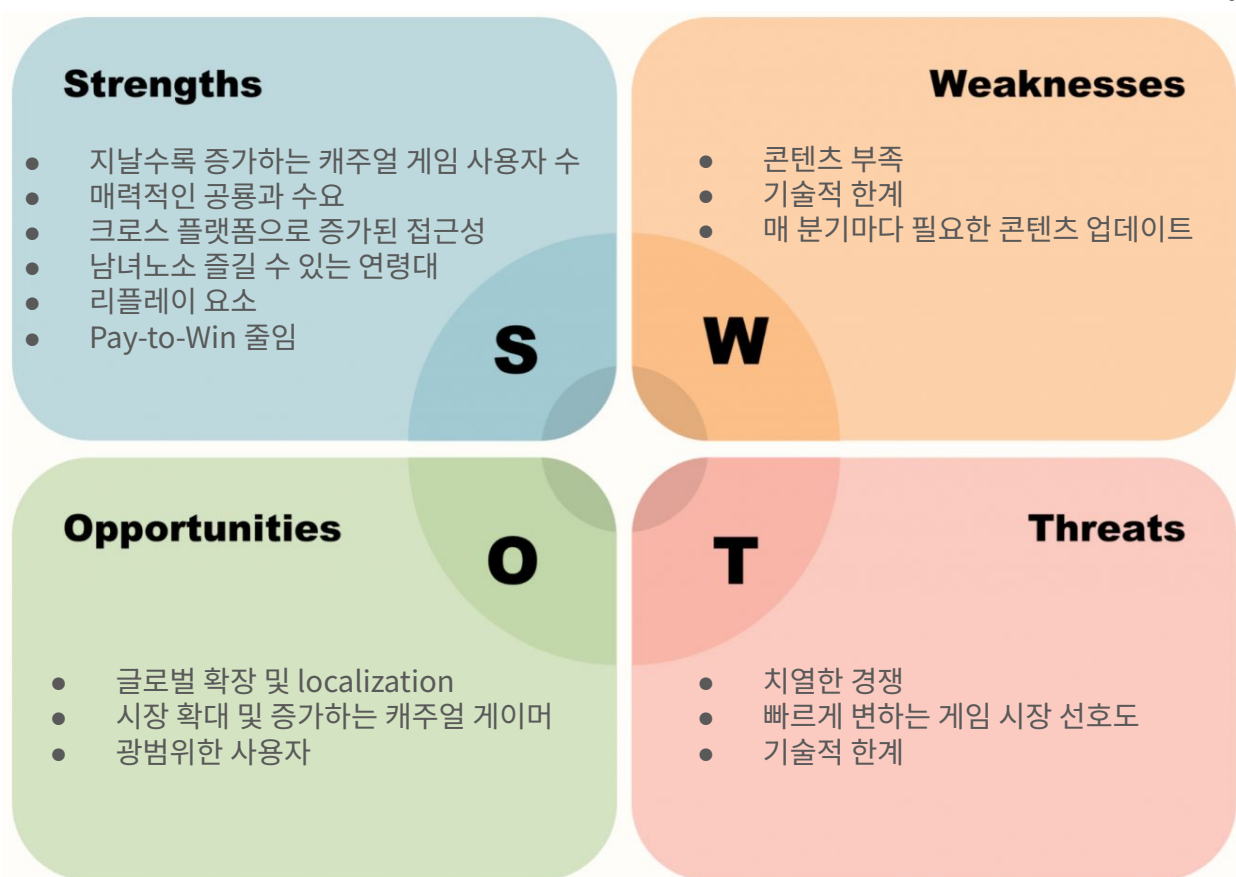
### 전체 이용가

10대 & 30대의 비율이 제일 많기  
때문에 타겟 연령층은 9세~30세

2024 - 1억 8,260만 게이머  
2025 - 18억 게이머 예상

eMarketer, 2020

## 5. SWOT 분석



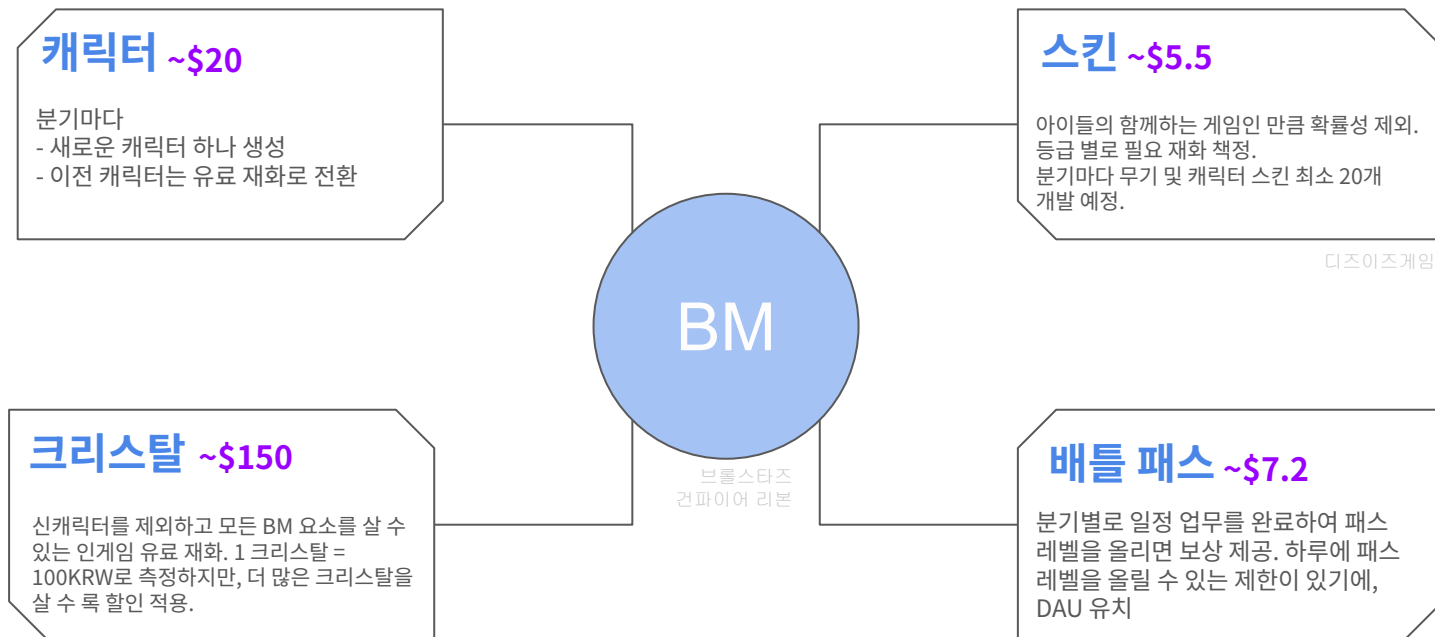
# 6. STP 도표



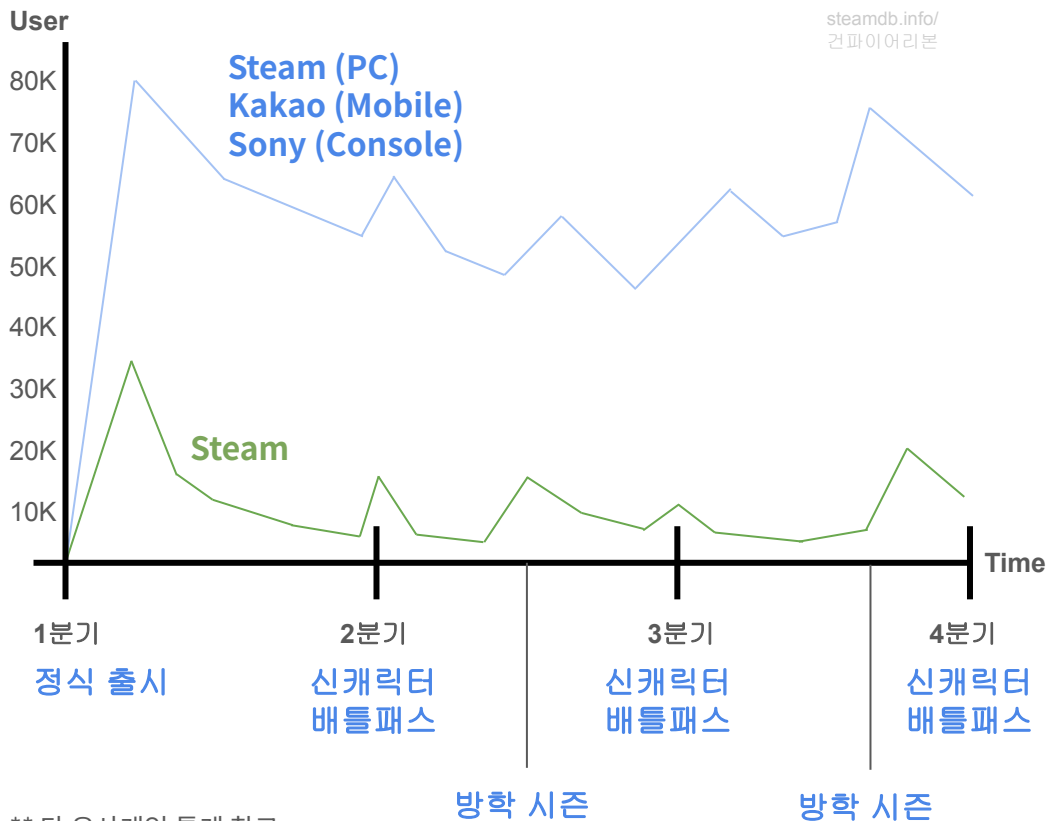
## 7. Game Play



## 8. Business Model [1]



# 8. Business Model [2]



\*\* 타 유사게임 통계 참고

## 실제 구매자

모바일 게임 유료 결제 시점

	전체
(Base)	(500)
기대했던 게임은 해보기 전에 일단 샘플메카지 등 무료한 유료 결제를 한다	2.4
게임을 한 첫 날이라도 재미가 있으면 유료 결제를 한다	8.8
1~2주 정도 게임을 해보고 재미가 있으면 유료 결제를 한다	16.6
최대한 무료 결제를 하지 않고 게임을 한 후, 플레이에 한계를 느끼면 유료 결제를 한다	33.4
절대 유료 결제는 하지 않는다	38.8

61.2

[Base: 총 1천 명당 모바일 게임을 하는 사람, N=500, 단순평균, %]  
\*원래는 유료 결제 대비 33% 이상인 양이다

메조마디어

실제로 구매를 하는 유저층 비율:

- 헤비과금 유저 ~5% 이하
- 중과금 유저 ~10%
- 소과금 유저 ~45%

## 수수료 및 서버

카카오게임샵 수수료 7.5%에서 30%로 인상.  
출혈 경쟁 그만둔다

동아일보

수수료 30% 플레이스테이션스토어, 집단소  
송 직면 위기

테크레시퍼

"You a—holes": Court docs reveal Epic CEO's  
anger at Steam's 30% fees

ARSTechnica

- 카카오 수수료: 30%
- 소니 수수료: 30%
- 스팀 수수료: 30%
- AWS 서버 비용: 연~ 2,550만원

1년 예상 낙관적 순수익 목표  
**32,658,000,000 KRW**

1년 예상 보수적 순수익 목표  
**3,304,000,000 KRW**

# 9. 마일스톤

									프로토타입 완성				게임출시		
업무	구분	24/5/1	24/6/1	24/7/1	24/8/1	24/9/1	24/10/1	24/11/1	24/12/1	25/1/1	25/2/1	25/3/1	25/4/1	25/5/1	출시 이후 지속
기획	레벨 디자인 기획														
	시스템&설정 기획														
	세계관 및 시나리오 기획														
	UI/UX 기획														
아트	캐릭터 디자인 및 애니메이션														
	배경 및 환경 아트														
	무기 및 아이템 디자인														
	UI/UX 디자인														
개발	게임 엔진 선택 및 설정														
	코어 시스템 및 기능 개발														
	레벨 및 게임 메커니즘 구현														
	테스트 및 디버깅&수정														
QA	QA (품질 보증) 테스트														
	사용자 피드백 수집 및 분석														
	버그 수정 및 성능 최적화														
	마케팅 및 홍보														
서비스	보안 및 컴플라이언스														
	사용자 지원 및 커뮤니티 관리														
	업데이트 및 추가 콘텐츠 개발														

개발 기간 : 12개월

업무 구분 : 기획, 아트, 개발, QA, 서비스 5개 업무

제작 일정 : 24년 12월 프로토타입 완성, 25년 4월 출시 계획

세부 사항 : [다이노트레저 개발제안서 세부별첨문서](#)



# 10. 개발 비용

견 적 서									
계약명	다이너트레저 개발 및 출시			등록번호	(주)립티스			대표자	조성혜 (인)
장 소				발주처	사임창 소재지			중 축	계임
담당자	조성혜			업체	계임 소프트웨어 개발 및 공급업			핵 스	
견적금액 (VAT 포함)				₩1,162,560,000					
구분	항목	내 용	산출내역		MM	인원	최종 금액	비고	
직접인건비	PM	PM 1인 인건비	노임단가(월)	325.170	6,703,565	12	1	80,442,780	
		소계 (1)					80,442,780		
직접인건비	개발	개발팀장 인건비		341.404	7,038,043	11.5	1	80,937,494	
		개발팀원 인건비		211.974	4,369,844	10	2	87,399,880	
		소계 (2)					168,337,374		
직접인건비	기획	기획팀원 인건비 A		180.480	3,720,598	12	1	44,647,140	
		기획팀원 인건비 B		180.480	3,720,598	11.5	3	128,360,527	
		소계 (3)					173,007,667		
직접인건비	아트	아트팀원 인건비		283.520	5,432,650	5	3	81,469,750	
		소계 (4)					81,469,750		
		직접인건비		산출내역				503,274,574	
구분	항목	내 용	단가	수량	횟수	최종 금액	비고		
제경비	간접경비	기획, 경영, 총무 분야에서의 간접경비				553,602,028	직접인건비의 110%		
		소계 (5)							
직접경비	인건								
		소계 (6)							
Subtotal		소계 (1)+(2)+(3)+(4)+(5)+(6)				1,056,876,599			
VAT		부가세 (10%)				105,687,659			
Grand total		총합계				1,162,560,000	만단원월사		

프로젝트 총 소요 경비 견적

‘다이너트레저’ 프로젝트 개발 및 출시에 대한  
세부 견적 구분 및 내용

\* 견적 금액에 대한 내용은  
ISO 국제표준노임단가 및  
디자인대가기준종합정보시스템에  
의거하여 책정

세부 사항 : [다이너트레저 개발제안서 세부별첨문서](#)

# 11. Team

---

**조성혜**

**PM**

유한대학교 기계공학 Mechatronics 전문학사 전공  
유한대학교 인테리어 디자인 학과 조교  
(주)디자인코리아 인사/회계팀 사원

**한만준**

**UI/UX Designer**

카네기 멜론 학사 심리학 & 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

**김지호**

**Scenario**

서울과학기술대학교 행정학과 학사 전공  
서울과학기술대학교 영화제작 동아리 MIST 기획실장  
(주)런업컴퍼니 콘텐츠 기획 인턴 근무  
(주)레드테이블 마케팅 부서 기획 담당 사원

**서민석**

**Technical Director**

호서대학교 게임소프트웨어학과 학사  
충남 인디유 게임 공모전(GGC) 대학부분 우수상  
호서대학교 게임잼 공유 모빌리티 공모전 대상  
호서대학교 졸업작품 "잔월" 장려상

**양시혁**

**Level Design**

서경대학교 문화콘텐츠 학사전공  
서울시청자미디어센터 시청자사업팀 보조강사  
서경대학교 밴드 베이스 및 팀장 [2017~2018]  
(주)그레이비랩 마케팅/홍보팀 인턴

**조태형**

**System Design**

여주대학교 내 밴드동아리 회장  
빅웨이브 엔터테인먼트 매니지먼트 사원  
제이니힐 스튜디오 플로리스트 고정 프리랜서

**감사합니다**