# <Dominions: Dream of Empire 개발 기획서>

| 순서 | 목차 | 페이지 |
| --- | --- | --- |
| 1 | 개요 (Overview) | 2 |
| 2 | 게임 핵심 컨셉 (Core Concept) | 3 ~ 4 |
| 3 | 게임 시스템 상세 설명 (Game System Details) | 5 ~ 11 |
| 4 | UI/UX 및 그래픽 스타일 (UI/UX & Art Style) | 12 |
| 5 | 경제 시스템 및 과금 모델 (Economy & Monetization) | 13 ~ 14 |
| 6 | 개발 계획 및 일정 (Development Plan & Roadmap) | 15 |
| 7 | 마케팅 및 운영 계획 (Marketing & Live Ops) | 16 |

# 개요 (Overview)

* 게임 제목 (Game Title):

1. Dominion: Dream of Empire
2. Lords of the Realm
3. Kingdom Chronicles
4. Dominion: Rise of Lords
5. Throne & Legacy
6. Empire Reforged
7. Sovereign’s Legacy
8. Arcane Dominion
9. Age of Lords
10. Grand Duchy
11. Heir to the Throne

* 장르 및 테마 (Genre and Thema): 중세 판타지, 도시 육성 시물레이션.
* 플랫폼 (Platform): Android
* 타겟 연령층 (Target Audience): 15세 이상 or 19세 이상 성인
* 개발 기간 (Development Timeline): 6개월 이상
* 개발 인원 (Team Composition): 1인 개발
* 예상 출시일 (Expected Release Date): 2025년 12월
* 비즈니스 모델 (Monetization Model): 부분 유료화 및 광고

# 게임 핵심 컨셉 (Core Concept)

* 컨셉 요약: RPG형식의 게임(영웅 캐릭터를 생성하고 던전과 사냥터를 도는 형태)이 아닌, 플레이어는 영주나 군주로 중세 도시를 건설 및 운영하고, 영웅을 획득 및 육성, 병사를 훈련 시켜 사냥터에 보내서 전리품을 얻음. 목축, 농업, 어업, 광물 등의 자원 채광 및 채집, 무역을 통해 도시 육성.
* 주요 특징 (Key Features): 중세 판타지라는 배경에 맞게 다양한 직업(검사, 마법사, 소환술사, 힐러, 궁수, 탱커, 대장장이 등)과 직업 내에서도 다양한 세부 전직(예: 검사 - 마검사, 용기사, 성기사 등, 마법사: 흑마법사, 원소술사 등, 소환술사: 정령술사, 환수종 소환술사 등) 이 가능한 영웅 등장. 해당 영웅들의 직업에 맞게 육성 시킬 수 있다. 하지만 기존의 RPG 게임과는 다르게 플레이거가 직접 하나의 영웅을 육성하는게 아닌, 다양한 영웅들을 동시에 육성시킬 수 있다.
* 경쟁 게임 대비 차별점 (Differentiation from Competitors):

1. 기존의 중세 판타지 모바일 게임에서는 플레이어가 도시 운영이나 영웅 성장 하나에만 초점이 맞춰져 있다면, 해당 게임은 플레이어가 영주나 군주가 되어 도시를 육성하는과 동시에 영웅들도 함께 육성하는 게임이다.
2. 기존의 중세 도시 운영 게임과의 차별점은 단순히 도시에 시설을 지어 육성하는 것에서 그치지 않고, 도시 내에서만 활동할 수 있는 특수한 직업의 영웅들(예: 대장장이, 건축가, 요리사, 발명가, 학자, 미술가, 음악가, 수의사 등)이 등장하여 해당 영웅들을 획득하여 도시를 성장시키는 요소를 추가하였다.
3. 도시 운영 게임에서도 여러 영웅 캐릭터들을 획득할 수 있는 게임이 존재하기는 하지만, 경쟁 게임들과의 차이점은 각각의 영웅들을 직업에 맞게 세부 전직 및 장비 착용이 가능하고, 마치 영웅 하나를 플레이하는 기존의 RPG 게임들 처럼 스킬 및 능력치 육성이 가능하다는 것이다. 해당 시스템으로 인하여 어떤 영웅을 어떻게 전직시키고, 어떤 스탯을 올려주느냐에 따라 도시 운영 및 성장이 변화하게 된다.
4. 다른 도시 육성 RPG 게임들 처럼 해당 게임 역시 도시의 부양 능력(인구수 제한 요소)이 존재하는데, 영웅 캐릭터들을 제외한 일반 도시 시민들은 각각의 직업을 가지고 있고, 해당 직업은 변경될 수 없다는 요소가 존재한다. 따라서 농민 인구, 어부 인구, 광부 인구, 목축업자 인구, 상인 인구 등의 적절한 비율이 조절되어야 올바르게 도시를 운영할 수 있다는 보다 현실적인 요소를 가지고 있다.

# 게임 시스템 상세 설명 (Game System Details)

* 게임 플레이 (Gameplay):
  + 게임 방식: 육성 시뮬레이션 및 운영 시뮬레이션
* 조작 방식: 터치 드래그
* 게임 흐름: 로비 → 플레이어 도시 → 영웅 출전(던전, 사냥터 등), 방어전, 도시 육성 등 → 보상 → 영웅 및 도시 성장
* 초반에는 플레이어는 농업과 목축, 어업, 채집 등으로 기본 자원을 모으고, 농민군이나 하급 병사들로 초보자 사냥터(예: 산적 소굴 등)에서 기본 자원을 모아, 기초 건물(대장간, 병영, 시장, 도서관, 관공서, 주점 등)을 건설한다. 이후 영웅을 모집하고, 던전 및 사냥터를 통해 자원을 확보하여 도시와 영웅을 성장시킨다.

초반 자원 수급이 너무 빡빡하면 진입 장벽이 높아질 수 있으므로, 1~2시간 동안의 튜토리얼을 통해 특정 자원을 추가 지급하거나, 건설 시간 단축 등의 요소를 추가한다. 튜토리얼은 기본적인 건물의 건설 방법과 시민들의 거주지 건설, 도시내 시민들의 직업을 확인하는 방법, 직업을 가진 시민들이 일을 할 수 있는 환경 조성 등을 설명한다. 초반에는 등급이 낮은 영웅을 1~2명 지급하고, 튜토리얼을 통해 영웅의 성장 방법, 무기 및 방어구 착용 방법, 부대 편성 방법, 전투 방법 등을 설명한다.

중반부에서는 주변 영지들과의 외교 및 무역을 통해 희귀 자원을 구입하거나 잉여 자원을 판매하여 재화를 모으고, 동맹을 통해 협동 토벌전이나 레이드 던전을 클리어하여 희귀 자원을 획득한다. 후반부에는 대규모 전투 및 PvP 콘텐츠가 추가되어 강력한 왕국을 운영하고, 더 나아가 영지 외 구역에 거점을 확보하여 제국 운영으로 나아간다.

비동기 PvP 방식은 상대방의 도시를 공격해 약탈하는 방법과 랭킹전을 통한 순수한 결투 방식 모두 진행한다.(랭킹전은 도시 대 도시 간의 ‘총력전’과 플레이어가 보유한 영웅을 출전시켜 결투를 진행하는 ‘영웅 토너먼트’로 나뉜다.) 또한, 다른 영지와 동맹을 맺고 상대 진영과 전쟁을 벌이는 콘텐츠(길드전, 연맹전)을 추가한다.

도시의 정책 및 법률 트리에 따라서 플레이 스타일 및 게임 진행에도 영향을 끼친다. (예: 군비 확장 - 병사 육성, 무기 및 방어구 제작 시간 단축, 식량 생산 시간 증가.)

* 도시 건물 배치와 운영 전략: 각 건물은 단순한 생산 시설이 아니라, 배치 방식에 따라 추가적인 효과를 얻을 수 있다.
  + 상호작용하는 건물 배치 시스템
* 농장 옆에 곡물 창고를 배치하면 생산량 증가
* 대장간 근처에 광물 보관소를 두면 무기 생산 속도 증가
* 연구소와 도서관이 가까우면 기술 연구 속도 증가
* 특수 업그레이드 시스템
* 특정 조건을 만족하면 건물 특수 효과 해금 (예: 관청이 일정 레벨 이상이면 세금 징수율 증가)
* 건물 업그레이드마다 유지비 증가 (식량 소비량, 세금 등 고려)
* 도시 내 도로 배치에 따라 이동 속도나 물류 효율 상승
* 튜토리얼 흐름 구체화: 플레이어가 게임 시스템을 자연스럽게 익히면서도 지루하지 않게 진행한다. 초반에는 플레이어가 적극적으로 조작하다가, 후반에는 점진적으로 자동화되는 흐름을 유도한다.
* 도시 기본 건설

1. 플레이어 영지 입장 → 간단한 환영 메시지 및 기본 UI 설명
2. 거주지 건설 (터치하여 주택 건설) → 건설 시간 단축 (무료 즉시 완료) → 거주 인구 증가
3. 농장 건설 → 시간 단축 후 첫 번째 수확 진행 → 식략 자원 획득 보상
4. 대장간 건설 → 기본 무기 생산 (농민군 무기 지급) → 무기 제작 기능 해금

* 기본 병력 모집 및 전투

1. 촙자 사냥터 개방 → 기본 병사(농민군) 모집 → 사냥터 출전 (자동 전투) 전투 결과 확인 및 전리품 획득
2. 첫 번째 영웅 지급 (튜토리얼 보상) → 영웅 능력치 확인 및 장비 착용

* 기본 경제 시스템

1. 시장 건설 → 초반 무역 해금 (NPC 상인과 거래) → 목재 및 철광석 구매
2. 세금 시스템 도입 → 첫 번째 세금 징수 이벤트 발생 → 골드 수급 보상

* 초기 성장 유도

1. 주점 건설 → 영웅 모집 기능 해금 (튜토리얼에서는 1성 ~ 3성 영웅 무료 지급)
2. 첫 번째 업그레이드 진행 → 농장, 대장간 업그레이드 → 생산 속도 증가 확인
3. 첫 번째 방어전 (약한 몬스터 습격) → 방어 성공 시 보상 지급 → 방어 시스템 설명

* 튜토리얼 마무리

1. 초반 미션 보상 지급 → 플레이어가 자율적으로 진행할 수 있도록 초반 목표 제공 (예: 레벨 3 달성하기, 영웅 2명 모집하기 등)

* 초반 자원 지급량
  + 골드: 3,000
  + 목재: 1,500
  + 돌: 1,500
  + 철광석: 500
  + 식량: 3,000
  + 기본 병사(농민군): 10명
  + 1성 영웅 1명 (튜토리얼 보상)
  + 3성 영웅 1명 (초반 미션 보상)
* 튜토리얼 이후 자원 수급 속도
  + 초반 3시간 동안 건설 속도 50% 감소 & 무료 즉시 완료(2회 제공)
  + 일일 미션 및 초반 성장 패키지로 추가 지원
  + 1일차 보상: 추가 영웅 1명 지급 (3성 랜덤)
  + 3일차 보상: 4성 영웅 지급 + 희귀 장비 제공
* 전투 시스템 (Combat System)
  + 전투 방식: 시뮬레이션 자동 진행
* 특수 시스템: 각 영웅들의 고유 스킬 및 필살기
* 전투는 모두 자동적으로 진행된다. 사냥터나 던전에 영웅과 병사들을 보내면 해당 부대의 전투력과 던전 및 사냥터의 전투력(난이도)과 영지나 거점과의 거리에 따라서 전투 시간이 정해지며, 부대의 전투력이 약할 경우 영웅이 부상을 입거나 병사들이 사망하여 도시 전체의 전투력이 약화될 수 있다. 만약 공략하려는 던전이나 사냥터의 전투력과 부대의 전투력 차이가 커서 전투에서 패배할 경우 출전한 영웅의 능력치가 감소할 수 있다. 전투 자체는 플레이어가 직접 관전하거나 수동으로 진행할 수 없고, 백그라운드에서 시뮬레이션으로 자동 진행 되며, 영웅의 스킬 및 궁극기 또한 자동 사용된다. 후속 부대를 파견하여 전투를 지원할 수 있고, 전투 시간이 길어지는 경우 보급 부대와 보급 부대의 호위 부대를 적절히 편성하지 않으면 시간이 지남에 따라 전투력이 약화될 수 있다.

특정 조합(예: 성기사 + 힐러 / 흑마법사 + 공허 소환술사 등)이 있을 경우 시너지 효과가 발생하며, 영웅의 배치에 따라 전투 결과가 달라질 수 있다. 또한, 지형 효과(숲에서는 궁수 강화, 동굴에서는 마법 저항 증가 등)가 추가되어 전략적인 플레이가 가능하다.

* 전투 개입 요소
  + 플레이어는 전투 시작 전 부대를 편성하며, 조합에 따라 추가 효과 발생
  + 전투 중에는 개입 불가능하지만, 전투 전 설정 가능 요소:

1. 스킬 자동 사용 방식 설정 (일반 공격 우선, 스킬 사용 우선 등)
2. 진형 선택 (전열/중열/후열 배치)
3. 영웅 및 병사 간 시너지 고려

* 성기사 + 힐러 조합: 방어력 증가
* 흑마법사 + 공허 소환술사 조합: 적군의 마법 저항 감소
* 병사 & 영웅 조합 예시

1. 성기사(탱커) + 힐러 + 궁수: 장기전용 조합
2. 마검사 + 원소술사 + 공허 소환술사: 화력 집중 조합
3. 창병 + 방패병 + 지원 마법사: 기동력 조합

* PvP 요소 세부 조정 사항
* 방어 요소 강화 방안
  + 초반 약탈 피해 최소화를 위해 보호 버프 제공 (예: 7일간 약탈 보호, 이후 약탈 보호권은 유료 판매 예정정)
  + 방어 시설 강화 (예: 성벽, 투석기, 방어형 영웅 배치 및 업그레이드 등)
  + 방어 성공 시 보너스 지급 (방어 성공 시 약탈한 상대보다 보상을 더 많이 제공)
  + 사냥터 및 던전과 마찬가지로 도시간의 거리, 보급 등에 영향을 받음.
* PvP 모드 구분

1. 약탈전 (비동기식 공격, 약탈 가능)

* 약탈 가능하지만, 상대 자원의 20 ~ 30%까지만 빼앗을 수 있음. (레벨 차이가 일정 범위 내에 있는 유저의 도시만 약탈 시도 가능)
* 방어력이 높으면 약탈 시도 실패 가능

1. 랭킹전 (영웅 토너먼트)

* 영웅 3 ~ 5명을 출전시켜 자동 전투 진행
* 랭킹 보상 지급 (시즌제 운영)
* 토너먼트 참가 영웅은 토너먼트 참여 시간동안 사냥터, 던전, 약탈 및 방어전 출전 불가. 단, 총력전은 참여 가능.
* 토너먼트 참가 영웅은 토너먼트 참가 중 부상을 입지 않는다.

1. 랭킹전 (총력전)

* 플레이어간 도시 대 도시 자동 전투 진행.
* 약탈이 불가능하고, 도시 피해, 병력 및 시민 피해를 입지 않으며, 영웅도 피해를 입지 않는다.
* 영웅 토너먼트와는 다르게 총력전에 참가하더라도 기본적인 사냥터, 던전, 약탈 및 방어전 등이 가능한다.
* 총력전 차별화 강화: 총력전이 영웅 토너먼트와 약탈전의 중간 개념처럼 보이는 문제를 해결하기 위해 총력전을 보다 차별화한 콘텐츠로 추가한다.
* 전략적 요소 추가
  + 단순 자동 전투가 아니라, 플레이어가 병력 배치나 트굿 전술(공성, 기습, 방어 강화 등)을 사전에 설정할 수 있도록 한다.
  + 전투 결과가 무조건 전투력 비교로 결정되는 것이 아니라, 일부 랜덤성과 전략이 개입될 수 있도록 조정.
* 보상 차별화
  + 약탈전은 자원 획득이 목적이고, 영웅 토너먼트는 순수 랭킹 경쟁이라면, 총력전은 명예 포인트, 특별 영웅 경험치, 특정군사 장비, 도시 버프 아이템 등의 보상을 지급한다.
* 전투 리플레이/전술 분석 제공
  + 자동 전투이지만, 플레이어가 결과를 확인할 수 있도록 리플레이 기능을 제공한다.
  + 전투 후 분석 리포트를 제공하여 유저가 더 나은 전략을 짤 수 있도록 한다. (예: 상대 영웅/병종 조합 분석, 피해량 비교 등)
* 총력전 정용 병종 또는 특수 유닛 사용
  + 일반 약탈전과 다르게, 총력전에서는 특정 조건을 만족하면 ‘총력전 전용 부대’를 운용할 수 있도록 한다.
  + 예를 들어, 총력전에서는 기병, 공성 병기, 장거리 포격 유닛 등의 특수 병종을 사용 가능하도록 설정한다.
* 전술 사전 배치 기능
  + 플레이어가 사전에 ‘공성전’ vs ‘방어전’ 등의 전술을 선택할 수 있도록 한다.
  + 방어 측 플레이어도 전투 전에 설정할 수 있는 요소(방어 진형 강화, 병력 배치 변경 등)를 추가한다.
* 멀티플레이 및 시즌제 운영 고려: 총력전이 단발성 콘텐츠가 아니라 지속적인 경쟁 요소가될 수 있도록 시즌제 및 명예 시스템을 도입한다.
* 시즌제 운영
  + 한 시즌(예: 1~2주) 동안 총력전을 진행하고, 누적 승점으로 보상을 지급한다.
  + 시즌이 끝나면 일정 보상을 주고, 새로운 규칙 (예: 특정 병종 제한전 등)을 도입하여 콘텐츠의 신선함을 유지한다.
* 명예 랭킹 도입
  + 약탈전과 다르게, 총력전은 ‘명예 점수’를 지급하여 명예 랭킹을 운영한다.
  + 상위 랭커에게 특수한 칭호, 명예 영웅, 도시 버프, 특별 스킨 등의 보상을 제공한다.
* 총력전 성적에 따른 도시 위상 변화 (현재 기획된 PvP 시스템이 각기 독립적으로 동작하기에 서로 연결되는 요소를 추가하여 총력전의 의미를 부여한다.)
  + 총력전에서 승리할수록 도시의 위상이 올라가고, NPC 세력과의 관계(무역 혜택, 병력 지원 등)에도 영향을 준다.
  + 예를 들어, ‘제국의 후계자’ 타이틀을 얻으면 NPC 도시와 무역할 때 5% 추가 이익 같은 효과를 제공한다.
* 총력전에서 이긴 유저만의 특정 이벤트 (PvE 레이드, 전용 건설 슬롯 추가 등)
  + 승리한 유저들은 특정 희귀 아이템이나 특수 병종(예: 제국 친위대) 등을 얻을 수 있도록 한다.
* 캐릭터 및 성장 시스템
* 캐릭터 획득 방식: 상점 구매, 미션 보상, 선술집이나 용병 길드 건물 건축시 랜덤 등장.
* 성장 요소: 레벨업, 장비 강화, 스킬 트리, 전직, 영웅을 그룹화하여 시너지 발생, 각 영웅의 룬 장착, 영웅이 이끄는 부대의 일반 병사들의 주특기에 따른 시너지, 각 영웅 직업 및 세부 전직에 맞는 축복, 특수 던전(예: 레드 드래곤 둥지, 망자의 강 등에서 얻는 특수 아이템을 통한 영웅 강화) 등
* 영웅 등급별 성장 요소 차별화 방안

1. 희귀도가 높을수혹 성장 한계치 차별화

* 1성 영웅은 최대 레벨 100, 2성은 120, 3성은 140 등의 방식으로 희귀도가 높을수록 더 성장할 수 있는 한계를 둔다.
* 예를 들어, 낮은 등급 영웅은 일정 수준 이상 성장하면 성장이 둔화되거나 정체되는 반면, 희귀도가 높은 영웅은 지속적으로 성장할 수 있도록 설계한다.

1. 룬/장비 슬롯 차별화

* 1 ~ 3성 영웅: 룬 3개까지 장착 가능
* 4 ~ 5성 영웅: 룬 4개
* 6성 이상 영웅: 룬 5개 까지 가능
* 혹은 희귀도가 높은 영웅은 전용 장비를 착용할 수 있게 해서 추가적인 스펙 상승 가능

1. 희귀도가 높을수록 고유 패시브/특성 추가

* 낮은 등급 영웅은 단순한 기본 스킬만 사용 가능
* 높은 등급 영웅은 ‘특수 패시브’나 ‘강화된 스킬’ 보유
* 예를 들어, 6성 영웅은 일정 확률로 ‘추가 공격’이 발동된다거나, 스킬을 사용하면 ‘버프’가 자동 적용되는 방식 적용

1. 희귀도가 높을수혹 ‘축복’ 같은 추가 성장 시스템 활용

* 6성 이상 영웅은 ‘축복’을 두 번 받을 수 있어 추가적인 성장 가능
* 혹은 5성 이상 영웅은 ‘초월’ 같은 추가 성장 요소가 있어서, 만렙 이후에도 전용 재료를 사용해서 스탯을 더 성장시킬 수 있도록 한다.

1. 희귀도가 낮은 영웅은 합성 재료로 활용 가능

* 희귀도가 낮은 영웅도 버려지는 게 아니라, 특정 등급 이상 영웅을 만들기 위한 ‘합성 재료’로 활용되도록 설계하면, 낮은 등급 영웅을 뽑아도 가치가 유지된다.
* 세계관 및 스토리:

* + 배경 설정: 중세 판타지 세계에서 제국이 멸망한 이후, 여러 영주들이 독립하여 자신들 만의 도시를 건설하여 제국의 부활을 꿈꾼다. 하지만 이와 같은 목표를 가진 영주 세력들 뿐만 아니라 자신만의 세력을 가진 세력들 또한 존재한다. 심지어 공허의 존재, 악마와 요괴, 괴수 등에 맞서 때로는 경쟁하고, 때로는 협력해야 한다.

# UI/UX 및 그래픽 스타일 (UI/UX & Art Style)

* 아트 스타일: 3D 카툰풍
* UI/UX 방향성: 직관적 인터페이스, 원핸드 플레이 최적화

# 경제 시스템 및 과금 모델 (Economy & Monetization)

* 비즈니스 모델 (BM, Business Model):
* 주요 수익 모델: 유료 아이템, 광고, 가챠 시스템 등
* 게임 내 재화:
* 기본 재화: 골드(일반 통화), 다이아(프리미엄 통화)
* 생산 자원: 나무, 돌, 점토, 철광석, 식량(곡식, 고기, 생선, 과일 등), 가죽 등
* 특수 재화: 룬 스톤, 고대 유물 등 (특수 강화 요소)
* 시장 시스템: 싱글 플레이에서는 다른 영지와의 무역을 통해 자원 및 아이템을 교환하고, 멀티 플레이에서는 플레이어간 자원을 교환하거나, 특정 아이템을 경매장에 등록 가능.
* 도시 유지비: 병사 유지비, 도시민 식량 소비, 별도의 영웅 유지비, 도시 방어전에서 별도의 마법 아티펙트 유지비 등
  + 도시 유지비와 확장 제한 요소
    - 건물을 확장할수록 세금, 유지비 상승 (예: 병영을 늘리면 병사 급여 증가)
    - 시민들의 행복도 시스템 도입 (도시 혼잡도가 높으면 불만 상승)
    - 특정 도시 규모 이상으로 성장하려면 정책 연구나 새로운 건물 필요
    - 유지비를 효율적으로 조절해야 지속적인 성장 가능
* 영주로서 단순히 돈을 벌거나 강력한 영웅을 모으는게 다가 아니라 생산 자원을 효율적으로 관리하고, 다른 세력과 적절한 외교 노선을 정해야 한다. 도시가 성장할수록 유지비가 증가하고, 자원이 부족하면 도시의 발전이 멈출 수 있다. 따라서 상인 길드와 협력하여 무역을 활성화하고, 주변 영지와 자원 교환을 통해 균형을 유지해야 한다.
* 수익 모델 상세화
  + 가챠 시스템
    - 무료 및 유료 가챠 모두 제공 (무료 가챠는 하루 1회 제공)
* 기본 과금 요소
  + 영웅 모집 패키지 (월정액 또는 7일/30일 패스)
  + 건설 속도 증가 아이템 (즉시 건설 완료)
  + 전투 부스트 아이템 (전투력 +10% 버프)
  + 특수 장비 패키지 (시즌 한정 장비 판매)
  + PvP 시즌 패스 (랭킹전 참여 혜택)

# 개발 계획 및 일정 (Development Plan & Roadmap)

* 개발 단계

1. 프리 프로덕션 (1 ~ 2개월)

* 기획서 작성, 프로토타입 개발

1. 알파 버전 (3 ~ 6개월)

* 기본 시스템 구현, 내부 테스트

1. 베타 테스트 (7 ~ 10개월)

* 유저 피드백 반영, 최적화

1. 출시 준비 (11 ~ 12개월)

* 마케팅, 스토어 등록, 출시

# 마케팅 및 운영 계획 (Marketing & Live Ops)

* 마케팅 전략:
  + SNS 및 커뮤니티 운영
* 출시 후 운영
  + 정기 업데이트 계획

1. 월별/분기별 이벤트 운영 계획
2. 시즌제 도입 (랭킹전, PvP 토너먼트, 시즌 한정 이벤트 던전 등)
3. 신규 영웅 추가
4. 월드 보스 레이드 추가

* 신규 콘텐츠 추가 (캐릭터, 스킨, 이벤트 등)
* 초기 3 ~ 6개월 라이브 콘텐츠 로드맵
  + 1개월차: 신규 영웅 3명 추가, 초반 밸런스 패치
  + 2개월차: 첫 번째 길드전 업데이트
  + 3개월차: 시즌제 랭킹전 추가 & 신규 던전 개방
  + 4개월차: 월드 보스 이벤트 (공동 공략 콘텐츠)
  + 5개월차: 신규 지역 개방 (추가 건물 및 무역 요소 확장)
  + 6개월차: 첫 번째 대규모 전쟁 이벤트 (국가 간 전투)