

슈팅도넛 기획서

텔레그램 BOT 게임 <슈팅도넛> 개발



Contents



- 01. 슈팅도넛
 - 게임 소개
 - 게임 특징
- 02. 개발 과정
 - 벤치마킹
 - 기획
 - 프로그래밍
 - 그래픽
- 03. 상용화 계획
 - 플레이 타겟층
 - BM 모델
 - 상용 단계 기획안

01. 슈팅도넛

- 게임 소개
- 게임 특징

01. 슈팅도넛

■ 게임 소개



장르

퍼즐 게임

플랫폼

Windows, Android, iOS

플레이 타임

10분 내외

게임 엔진

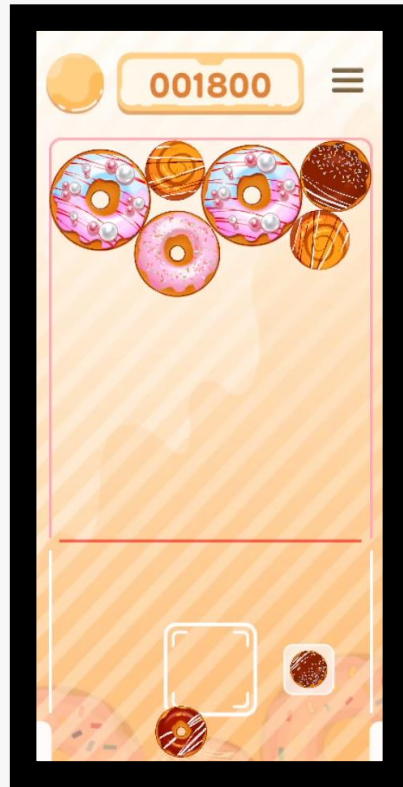
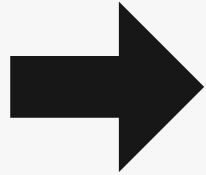
Unity 2020

그래픽

2D 그래픽

01. 슈팅도넛

게임 소개



도넛을 날려!
'작은 도넛'을 '큰 도넛'으로
만들어 최고 기록에 달성하자!

01. 슈팅도넛

게임 특징

01.

어디서든 편하게!

WebGL으로 제작하여
뛰어난 접근성

02.

간단하게 즐길 수 있다!

도넛을 당기고 발사하여
'작은 도넛'을 '큰 도넛'으로 합치기

03.

묘한 중독성!

간단하게 즐길 수 있지만
묘하게 중독되는 퍼즐 게임

04.

전략적 선택!

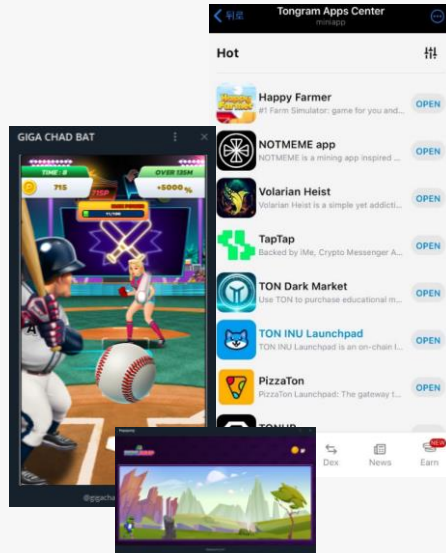
어디에 도넛을 던질 것인지?
스스로 결정하여 점수를 쌓는 재미

02. 개발 과정

- 벤 치 마 킹
- 기획 및 PM
- 프로그래밍
- 그 래 픽

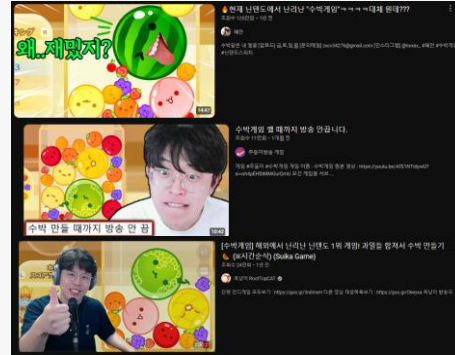
02. 개발 과정

벤치마킹



애니팡, 캔디 크러쉬사가, 쿠키런 과 같은
간단하며 단 시간에 플레이 가능한 게임이 주로 이룸

플랫폼 파악



간단하며 재미있는 '수박 게임'을 모티브

게임 제작



수박 게임을 다르게 기획하고 제작하여
Unity를 사용하여 WebGL 빌드한 텔레그램 게임 제작

02. 개발 과정

기획 및 PM

STEP
01

STEP
02

STEP
03

STEP
04

STEP
05

STEP
06

1차 회의

프로젝트 시작,
프로젝트 아이디어
브레인스토밍 진행

아이디어 정리

‘플랫폼 파악’ 후
‘퍼즐 게임’ 장르 확정

2차 회의

게임 프로토타입 제작,
기획 아이디어 제외 및
UI/UX 논의

3차 회의

프로젝트 전체 흐름 파악,
추가 아이디어 서치,
게임 데모 버전 제작 완료

최종 회의

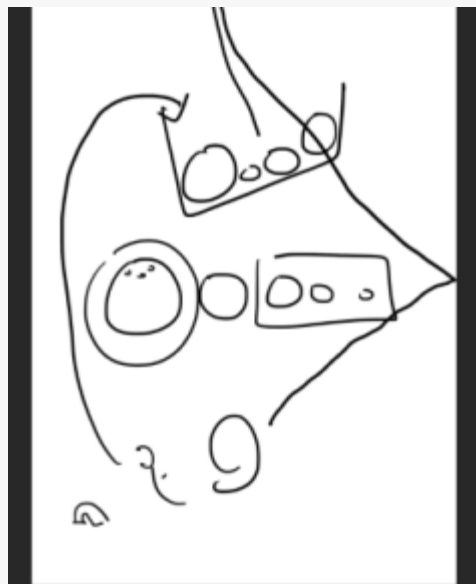
클라이언트 제작 완료
게임 밸런싱 조정 회의
Back-End 완료
WebGL 빌드 완료

게임 QA

프로젝트 종료 전
최종 QA,
최종 WebGL 빌드 완료

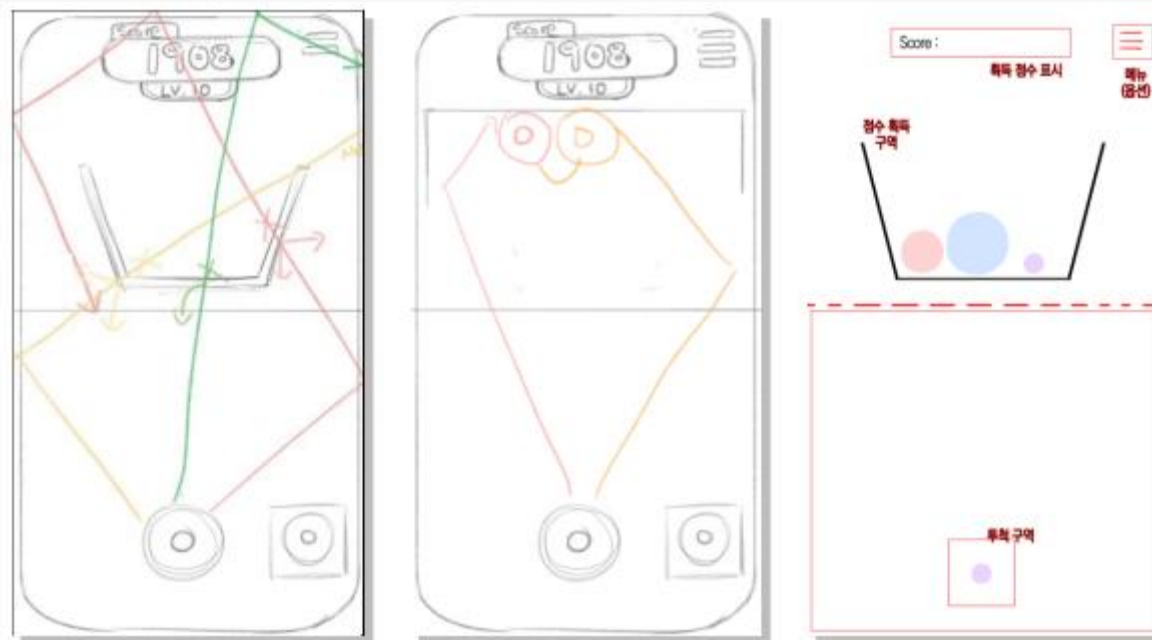
02. 개발 과정

기획 및 PM



초기 기획

오브젝트를 벽에 튕기게 하여
바구니에 넣고 점수를 쌓는 게임



문제점 논의

팀원들 “바구니에 넣기가 많이 어려울 것 같다.”의 모두 동의하여
과감하게 바구니를 삭제

02. 개발 과정

기획 및 PM

| 도넛 설정 | | | | |
|-------------------|-------|----|-----|-------|
| 파일 명 | 도넛 명 | 레벨 | 스케일 | 획득 점수 |
| donut_Level1.png | 오리지널 | 1 | 1 | N/A |
| donut_Level2.png | 츄이스트 | 2 | 1.2 | 100 |
| donut_Level3.png | 초코 | 3 | 1.4 | 143 |
| donut_Level4.png | 시나몬 | 4 | 1.6 | 264 |
| donut_Level5.png | 보스톤크림 | 5 | 1.9 | 405 |
| donut_Level6.png | 핑크 | 6 | 2.3 | 576 |
| donut_Level7.png | 슈팅핑크 | 7 | 2.7 | 747 |
| donut_Level8.png | 슈팅스타 | 8 | 3.1 | 918 |
| donut_Level9.png | 바다소금 | 9 | 3.5 | 1109 |
| donut_Level10.png | 레몬크림 | 10 | 4 | 1300 |
| donut_Level11.png | 녹차체리 | 11 | 4.5 | 1491 |

스케일 조정

| 도넛 설정 | | | | |
|-------------------|-------|----|-----|-------|
| 파일 명 | 도넛 명 | 레벨 | 스케일 | 획득 점수 |
| donut_Level1.png | 오리지널 | 1 | 0.7 | N/A |
| donut_Level2.png | 츄이스트 | 2 | 0.9 | 100 |
| donut_Level3.png | 초코 | 3 | 1.1 | 143 |
| donut_Level4.png | 시나몬 | 4 | 1.3 | 264 |
| donut_Level5.png | 보스톤크림 | 5 | 1.6 | 405 |
| donut_Level6.png | 핑크 | 6 | 2 | 576 |
| donut_Level7.png | 슈팅핑크 | 7 | 2.4 | 747 |
| donut_Level8.png | 슈팅스타 | 8 | 2.8 | 918 |
| donut_Level9.png | 바다소금 | 9 | 3.2 | 1109 |
| donut_Level10.png | 레몬크림 | 10 | 3.7 | 1300 |
| donut_Level11.png | 녹차체리 | 11 | 4.2 | 1491 |

최지훈 “구현하면서 테스트 플레이 해보았는데 느낀 결과 도넛의 스케일이 크다.”

스케일 ‘-0.3’을 하여 밸런싱 조절

02. 개발 과정

■ 프로그래밍



연락은 디스코드로!



프로젝트 관리는 깃허브로!



제작은 유니티로!



백엔드는 Node.js로!



빌드는 WebGL로!



배포는 텔레그램으로!

02. 개발 과정

■ 프로그래밍



시작은 BotFather

텔레그램에서 봇을 만들어주는
봇 'BotFather'

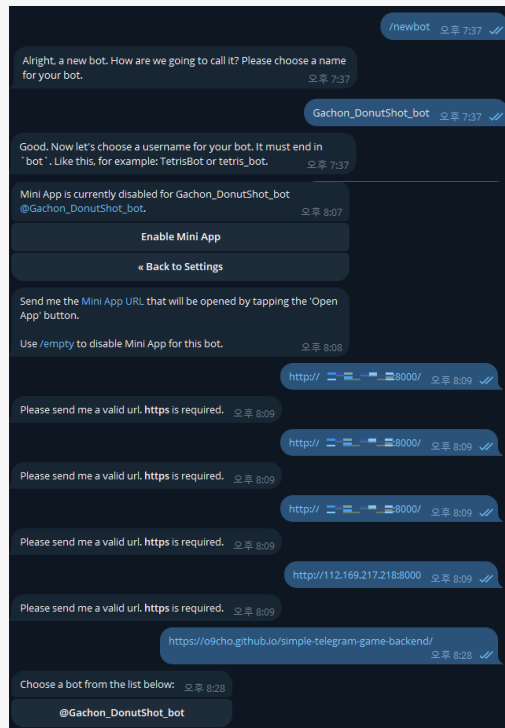
텔레그램 봇...?
너무 생소하다!!!

02. 개발 과정

프로그래밍

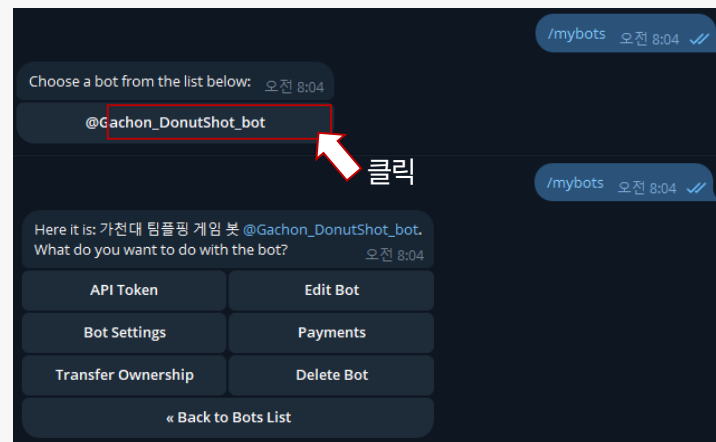


/start 명령어



봇 생성 완료

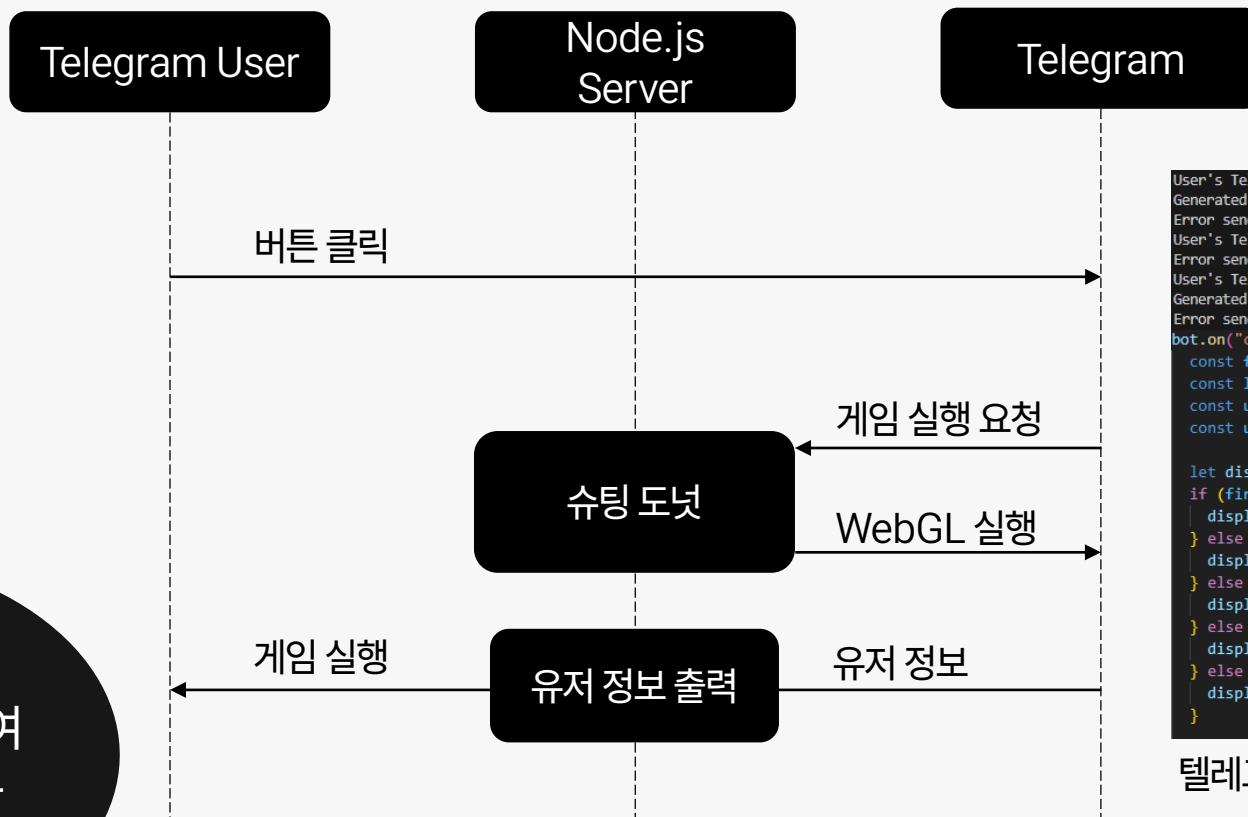
※연결할 MiniApp은 https 만 가능!



‘API 토큰’, 봇 세부 세팅 등 가능한
안내창이 나온다.

02. 개발 과정

프로그래밍



```
User's Telegram Name (Callback): 화성
Generated Game URL: http://.../index.html?id=5123102300589990805
Error sending to Unity: Request failed with status code 404
User's Telegram Name (Start or Game): 조
Error sending to Unity: Request failed with status code 404
User's Telegram Name (Callback): 조
Generated Game URL: http://.../index.html?id=4881907680496945679
Error sending to Unity: Request failed with status code 404
bot.on("callback_query", (query) => {
  const firstName = query.from.first_name;
  const lastName = query.from.last_name;
  const username = query.from.username;
  const userId = query.from.id;

  let displayName;
  if (firstName && lastName) {
    displayName = `${firstName} ${lastName}`;
  } else if (firstName) {
    displayName = firstName;
  } else if (username) {
    displayName = username;
  } else if (userId) {
    displayName = `User ID: ${userId}`;
  } else {
    displayName = `Unity Test`;
  }
});
```

텔레그램과 WebGL 연결 완료

요청 흐름을 시각화하여
불필요한 통신 최소화

텔레그램 게임 네트워크 연결도

02. 개발 과정

그래픽

어떤 주제로 할까..?

음... 도넛!!

동물??

공?

친숙한 디저트 '도넛'을 중심으로 디자인 확정



첫 시안 완성

02. 개발 과정

그래픽



밝고 귀여운 색과 어울리는 배경 UI UX 첫 시안



인게임 UI/UX 시안

02. 개발 과정

그래픽



02. 개발 과정

그래픽



03. 상용화 계획

- 플레이 타겟층
- 상용 단계 기획안

03. 상용화 계획

플레이 타겟층

남녀노소 누구나

간편하게 누구나!

쉬운 규칙으로 누구나 간편하게 즐길 수 있다.
모바일이나 브라우저 기반으로 쉽게 즐기기.

대중교통 출근러

출근길 간단하게!

지하철 또는 버스 등 출근하며 간단하게
한판에 약 10분을 소요하며 게임을 플레이!

캐주얼 게이머

미니게임을 즐기는 유저

간단한 미니게임을 좋아하는 유저들에게
쉽게 접근이 가능하다보니 간단하게 즐길 수
있음!

비게이머층

단순한 규칙으로 쉽게 접근!

단순한 규칙으로 쉽게 접근하며
가족, 친구와 가볍게 경쟁 가능

03. 상용화 계획

상용 단계 기획안



수익 창출 모델 수립

Google AdSense로 웹사이트에서 수익을 창출
또는 테마 변경 스킨 판매

게임 이용자 확보

바이럴 요소 강조를 하며 인플루언서 및 커뮤니티 통한 확산을 유도

플랫폼 확산 및 브랜드화 시도

모바일 앱(Android, iOS) 출시를 목표 이후
게임 내 마스코트 캐릭터를 제작하여 IP 확보

콘텐츠 확장 및 커뮤니티 기반 강화

유저 커뮤니티 중심의 랭킹전/챌린지 대회 운영
유저 피드백 기반 업데이트 진행

감사합니다.

텔레그램 BOT 게임 '슈팅도넛'