

# 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!

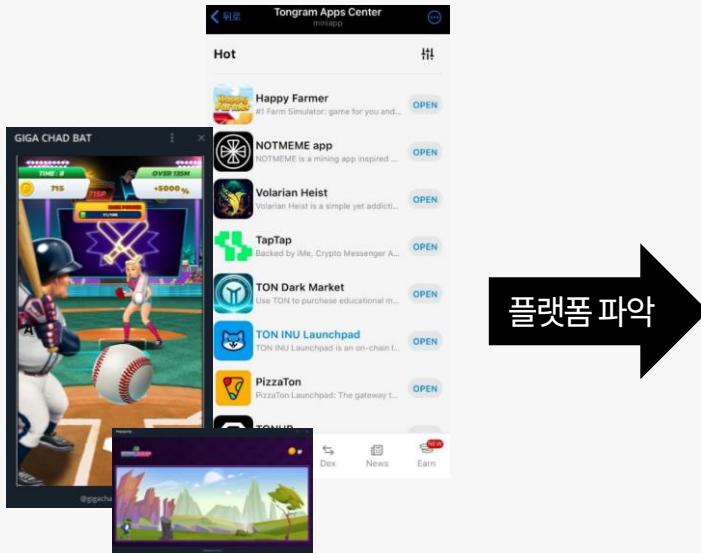
어디에 도넛을 던질 것인지?  
스스로 결정하여 점수를 쌓는 재미

## 02. 개발 과정

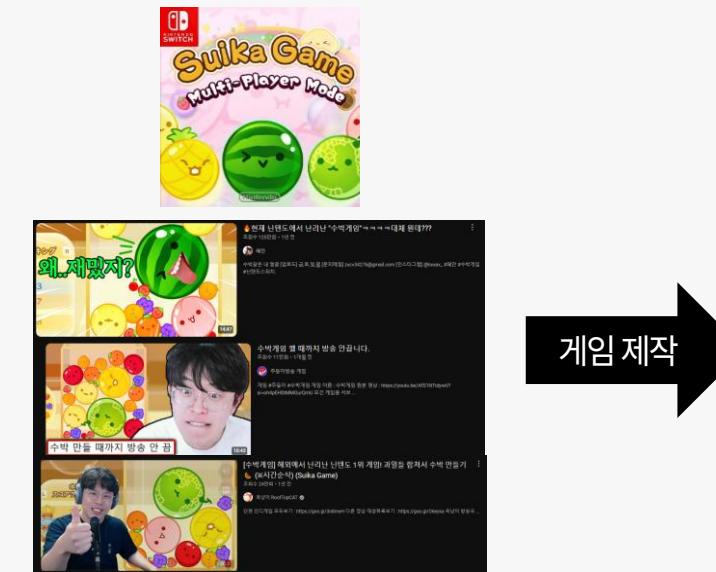
- 벤치 마킹
- 기획 및 PM
- 프로그래밍
- 그래픽

# 02. 개발 과정

## 벤치마킹



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



플랫폼 파악

간단하며 재미있는 ‘수박 게임’을 모티브



수박 게임을 다르게 기획하고 제작하여  
Unity을 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

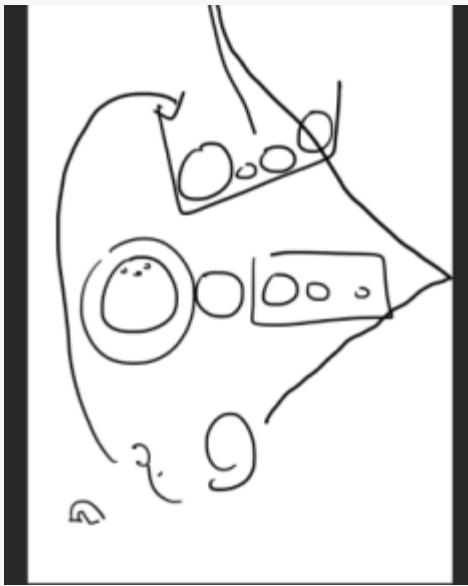
클라이언트 제작 완료  
게임 밸런싱 조정 회의  
Back-End 완료  
WebGL 빌드 완료

#### 게임 QA

프로젝트 종료 전  
최종 QA,  
최종 WebGL 빌드 완료

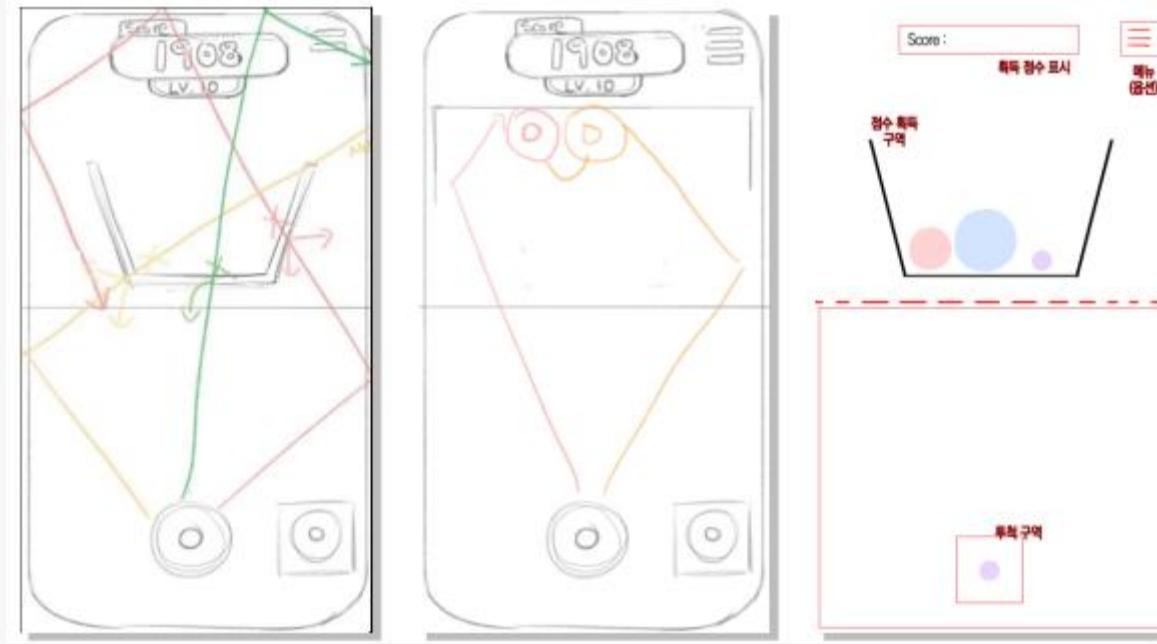
## 02. 개발 과정

### 기획 및 PM



초기 기획

오브젝트를 벽에 텅기게 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	보스턴크림	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	보스턴크림	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 테스팅 플레이 해보았는데 느낀 결과 도넛의 스케일이 크다.”

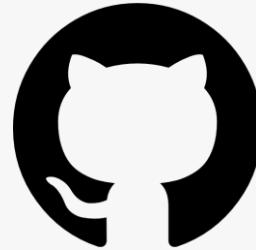
스케일 ‘-0.3’을 하여 밸런싱 조절

## 02. 개발 과정

### 프로그래밍



연락은 디스코드로!



프로젝트 관리는 깃허브로!



제작은 유니티로!



백엔드는 Node.js로!



빌드는 WebGL로!



배포는 텔레그램으로!

## 02. 개발 과정

### 프로그래밍

텔레그램 봇...?  
너무 생소하다!!!

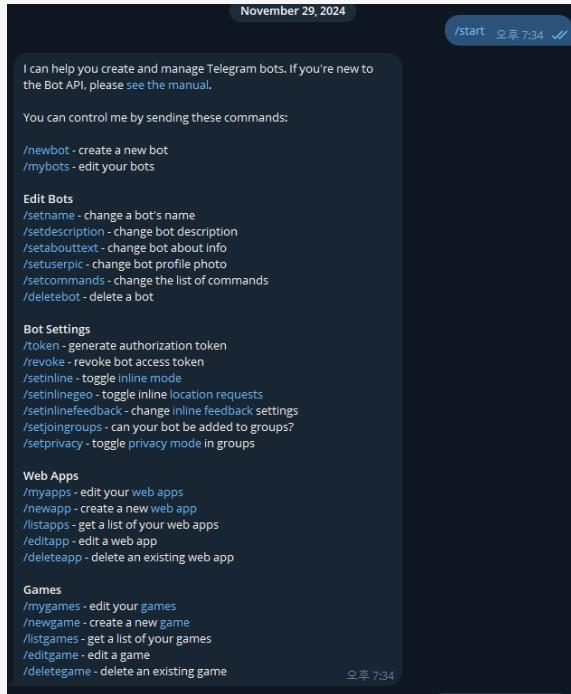


## 시작은 BotFather

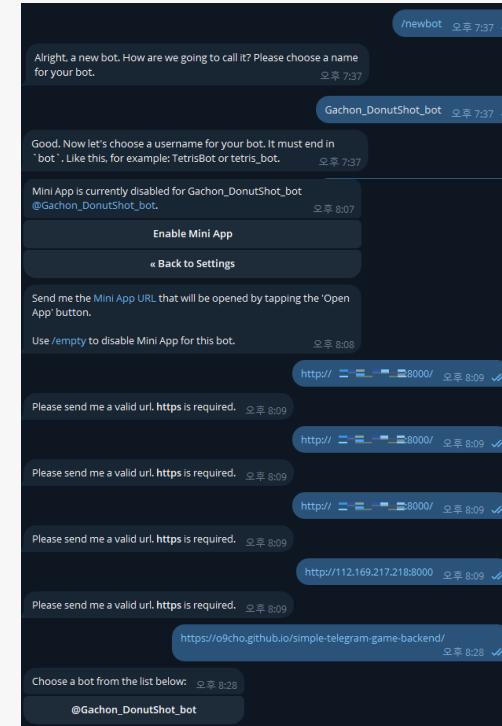
텔레그램에서 봇을 만들어주는  
봇 'BotFather'

# 02. 개발 과정

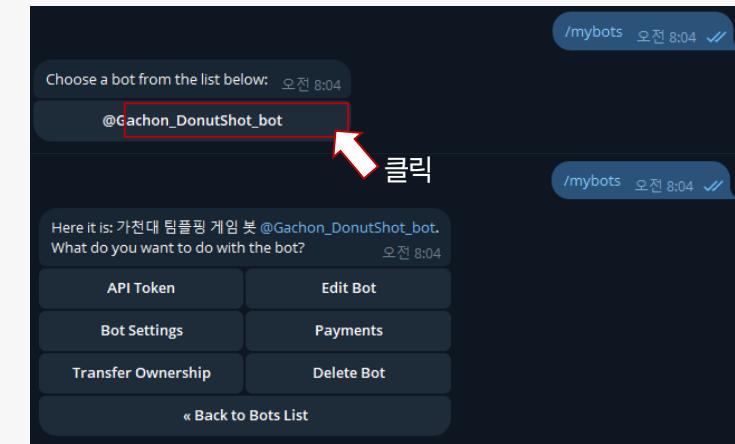
## 프로그래밍



/start 명령어



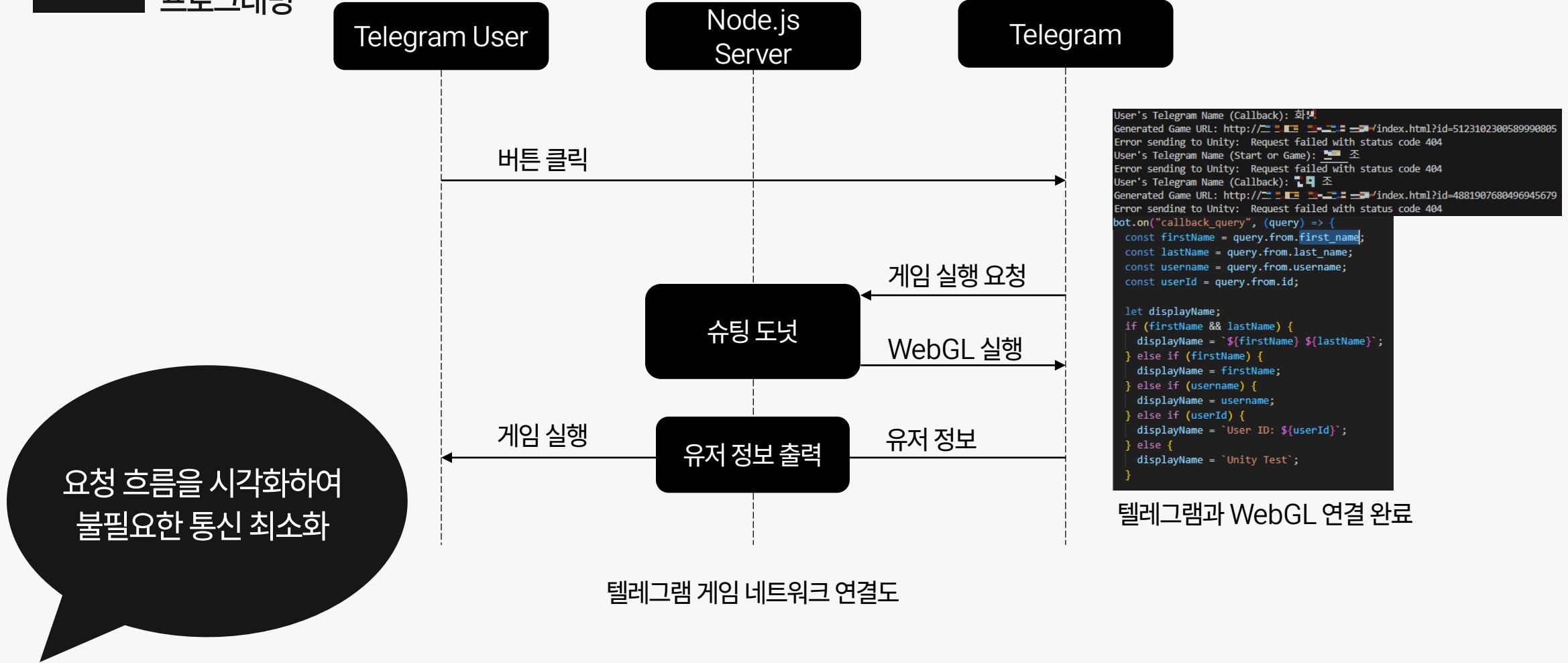
봇 생성 완료  
※연결할 MiniApp은 https 만 가능!



‘API 토큰’, 봇 세부 세팅 등 가능한  
안내창이 나온다.

## 02. 개발 과정

### 프로그래밍



## 02. 개발 과정

### 그래픽

어떤 주제로 할까..?

음… 도넛!!

동물??

공?

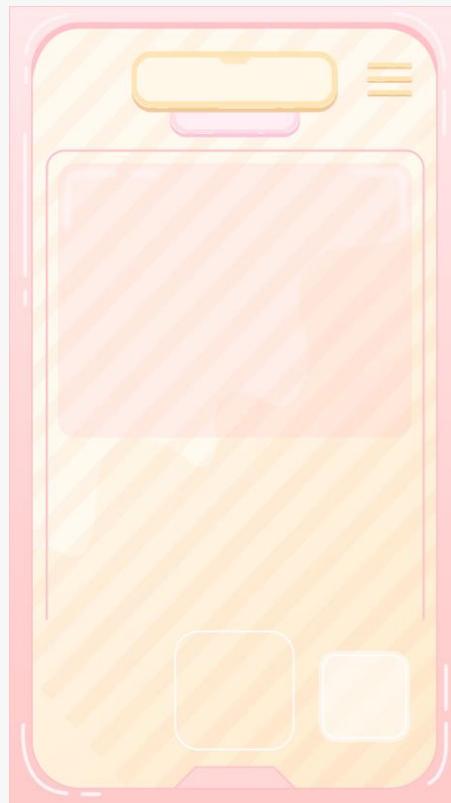
친숙한 디저트 ‘도넛’을 중심으로 디자인 확정



첫 시안 완성

## 02. 개발 과정

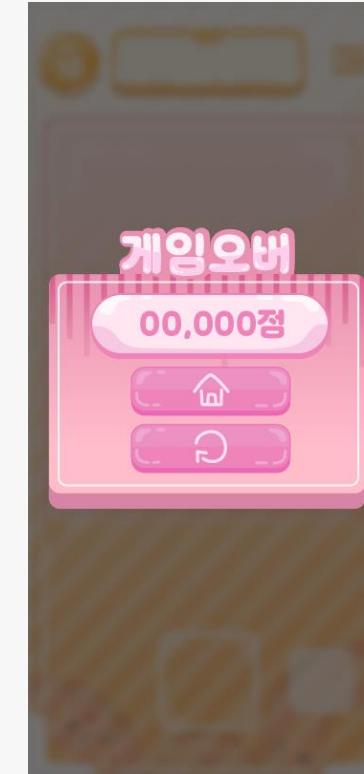
### 그래픽



밝고 귀여운 색과 어울리는 배경 UI UX 첫 시안



인게임 UI/UX 시안



## 02. 개발 과정

### 그래픽



## 02. 개발 과정

### 그래픽



배경 음소거 / 배경 소리 켜기

랭킹 시스템 UI (1위 ~ 100위)

게임 시작 버튼

게임 방법 버튼



# 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'