



SOULS LEGACY

게 임 개 발 제 안 서

INDEX

01. 게임 개요
2. 레퍼런스
3. 시장 분석
4. Target
5. SWOT
분석
6. STP 도표
7. Game Play
8. Milestone
9. Development Cost
10. BM
11. 향후 계획

01. 게임 개요

게임명 : SOULS LEGACY

플랫폼 : PC + 콘솔

이용등급 : 15세 이상

장르 :소울라이크 액션 RPG

시점 : 3인칭 3D 백뷰

02. 레퍼런스 - 소울 라이크 RPG



엘든링

총 23M 이상 다운로드
(~2024)
\$1.38B~ 총 글로벌 매출 액 (~2024)



검은신화:오공

스팀 평점 96% 압도적으로
긍정적
총 글로벌 매출 약 9억 8,500
만달러

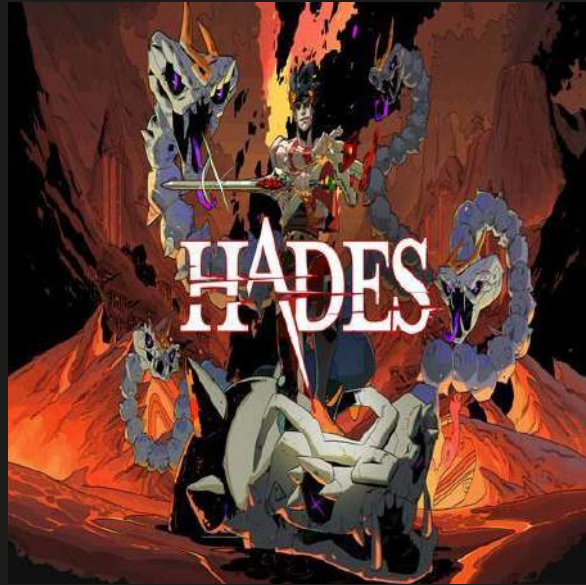


P의거짓

스팀 평점 91% 매우 긍정적
누적 판매량 300만장(2025.6월
기준)

공통점: 액션 어드벤처 장르/ 글로벌 서비스

03. 시장분석 - 로그 라이트 RPG

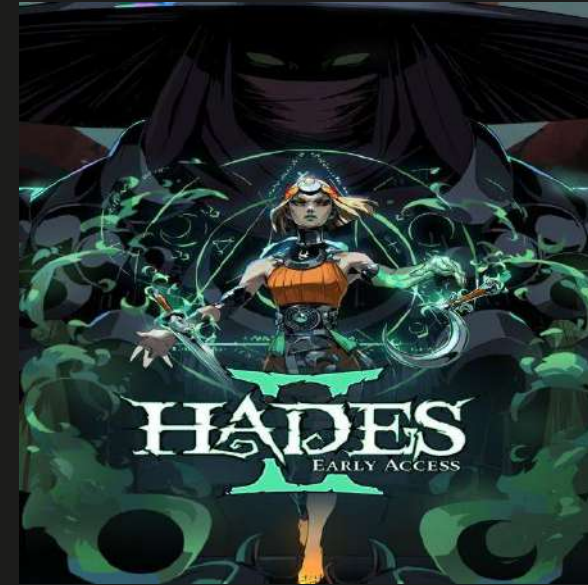


하데스

100k 이상 다운로드 (2024)

\$5k 글로벌 매출 (05/2024)

<https://app.sensortower.com/overview/6450063142?country=US>



하데스 2

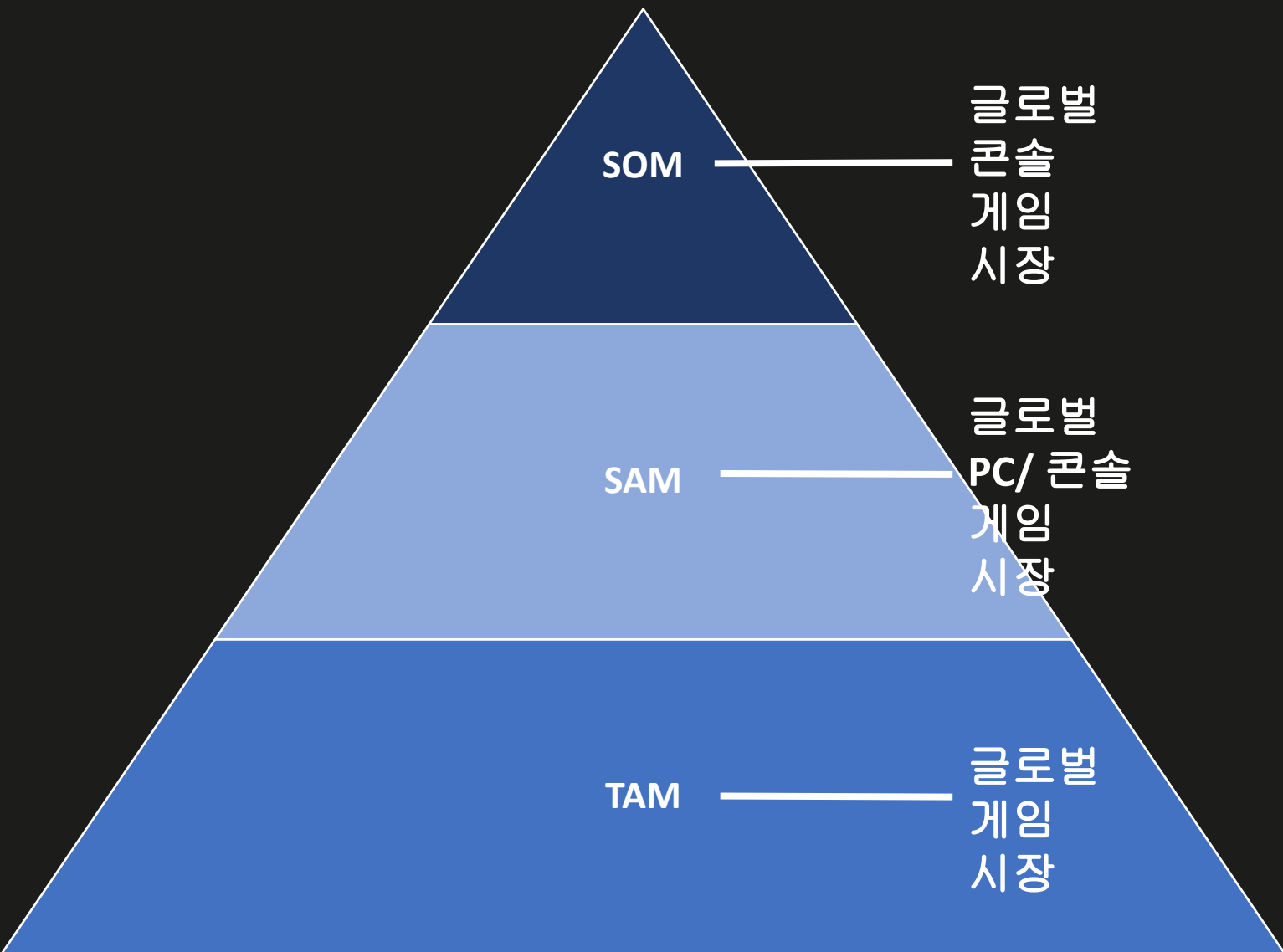
트위치 플랫폼 역대 최고 시청자 수
99,000명 (2024)

94% 긍정적인 리뷰 (06/2024)

<https://steamdb.info/app/1145350/charts/#max>

공통점: 액션 어드벤처 장르/ 글로벌 서비스

03. 시장분석 - RPG



글로벌 시장규모

- 모바일, 콘솔, PC 게임 총 1839억 달러
- 2022~2023 성장률 4.2% 증가

https://www.kocca.kr/global/2024_1+2/sub01_01.html

글로벌 PC/콘솔 게임 시장

- PC/콘솔 게임 총 935억 달러
- 2022~2023 성장률 5.8% 증가

https://www.kocca.kr/global/2024_1+2/sub01_01.html

글로벌 콘솔 게임 시장

- 콘솔 게임 총 532억 달러
- 2022~2023 성장률 1.9% 증가

https://www.kocca.kr/global/2024_1+2/sub01_01.html

04.

Target

소울 라이크 판매량 &
유저수 지표

다크 소울 3 누적 판매량 2,700만 장 판매 돌파
(2020)

<https://news.nate.com/view/20200520n26446>

후속작인 세키로 3년 만에 전 세계 누적 판매량
1,000만장 돌파
(2023)

<https://game.donga.com/109129/>

SOULS LEGACY

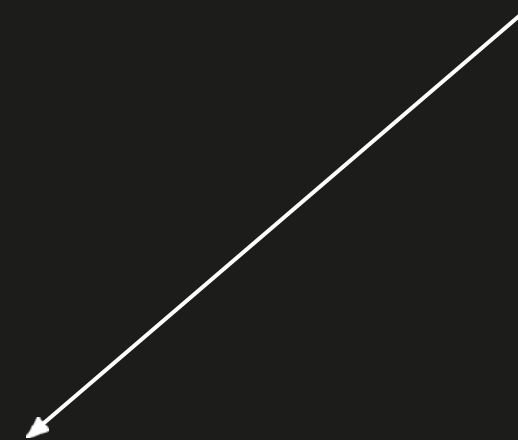
로그 라이트 판매량 & 유저수
지표

하데스 누적 판매량 100만 장 판매 돌파 (2020)

<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1645026>

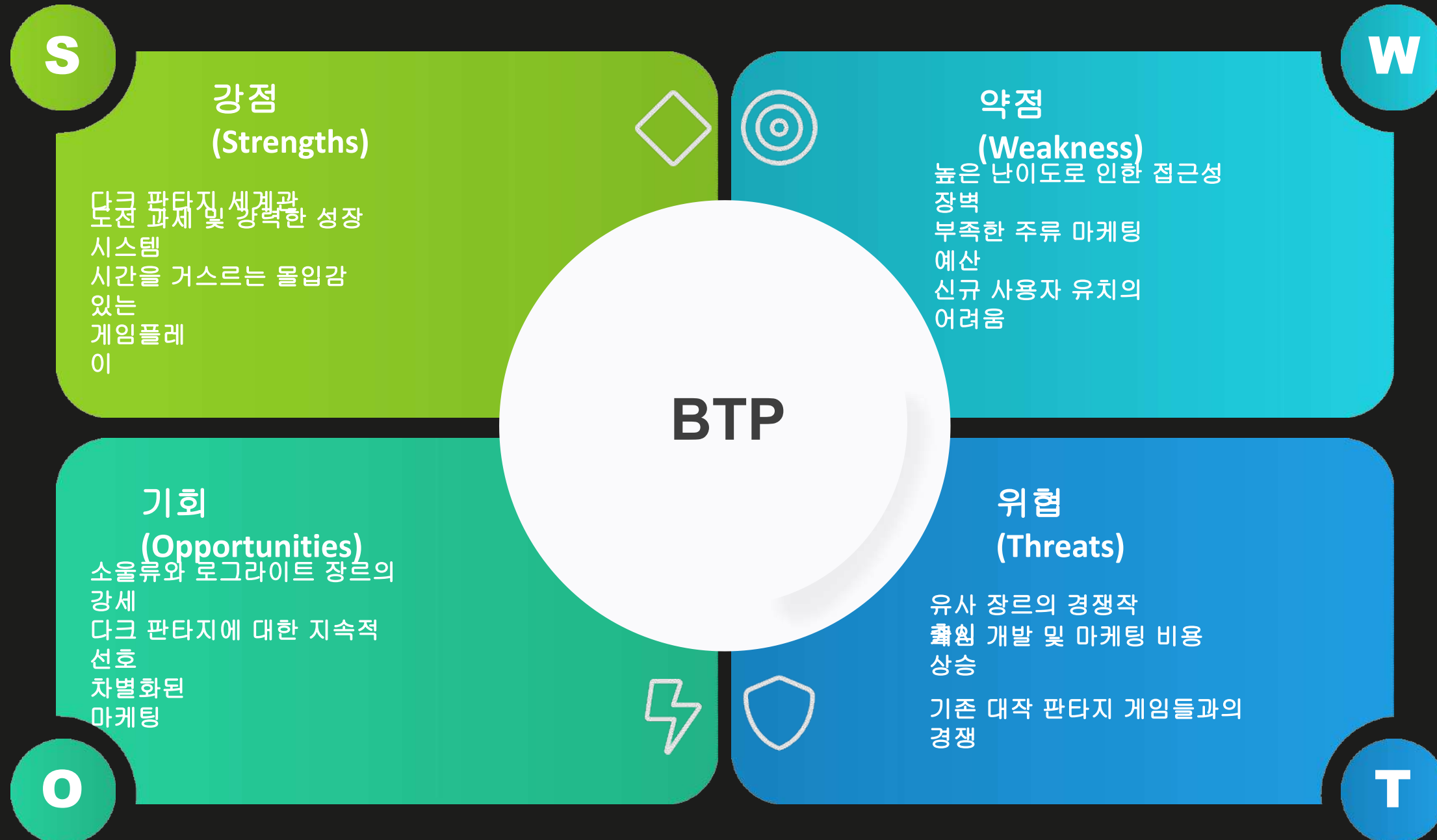
하데스 2 최고 동시 접속자 10만명 돌파 (2023)

<https://m.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=32779>



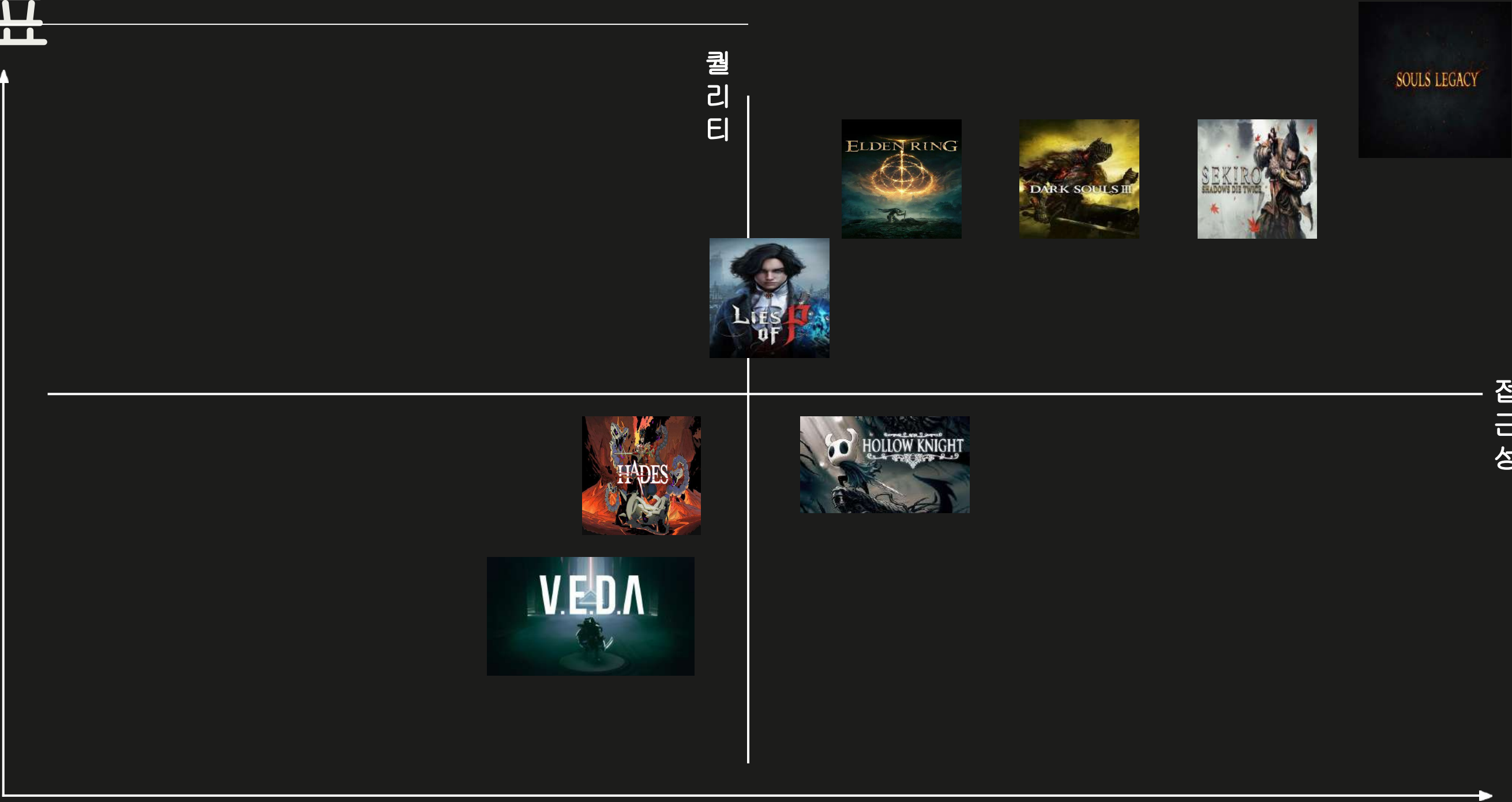
05. SWOT

분석



05. STP

도표



07. Game Play(PROTOTYPE)

SOULS LEGACY

소울 레거시 캠페이지 기획서

1 탐험

플레이어는 다양한 컨셉을 가지고 있는 맵들을 탐험할 수 있다.

2 채집

플레이어는 레벨에 배치되어 있는 채집 오브젝트와 상호작용하여 재료를 채집할 수 있다.

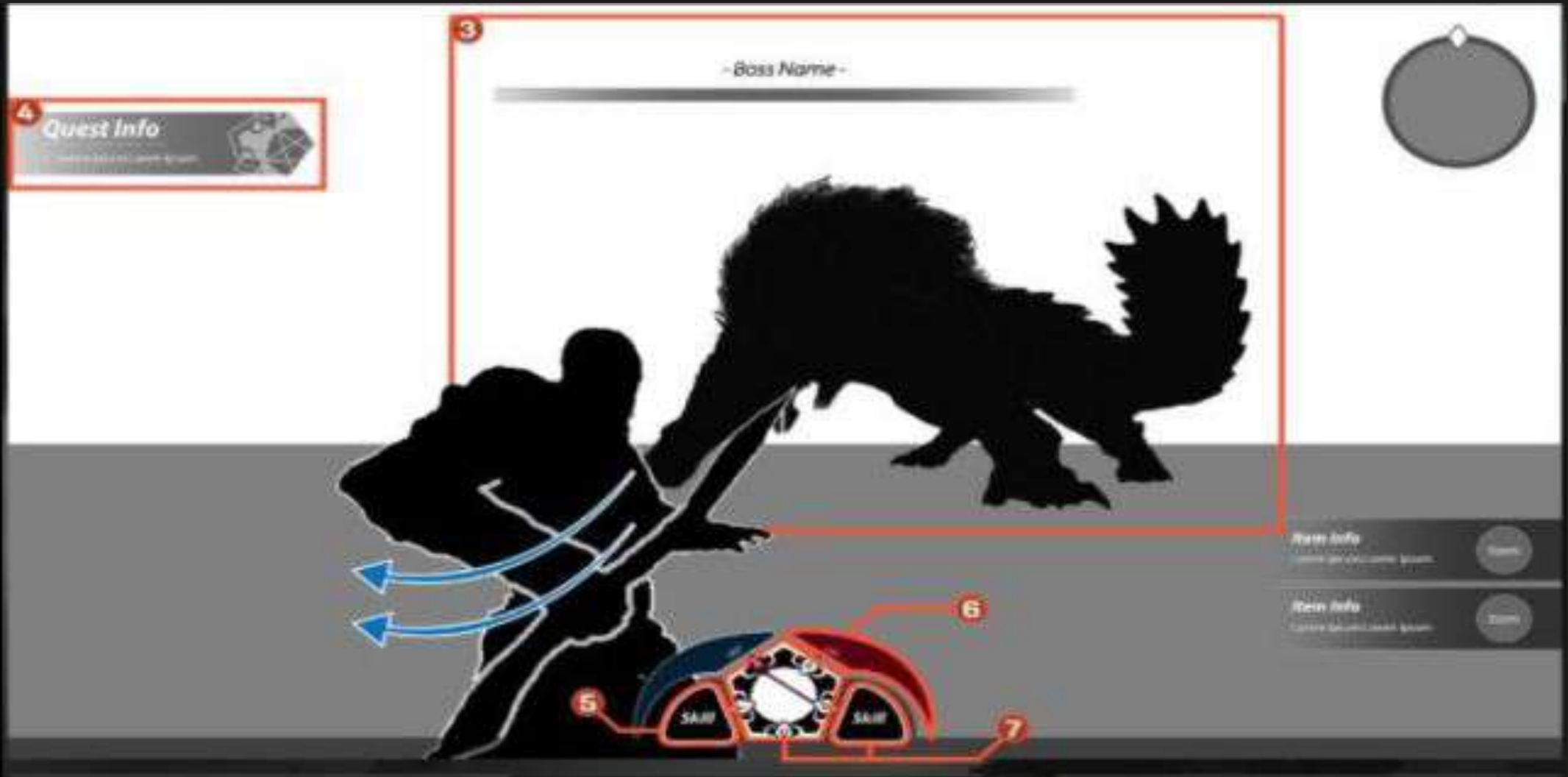
3 적

플레이어는 필드에 있는 몬스터를 공격할 수 있다. 보스 몬스터의 경우 페이지가 존재하며, 레벨을 진행할 수록 난이도 있는 전투를 진행할 수 있다.

4 퀘스트

NPC와 상호작용을 통해 퀘스트를 진행할 수 있다.

Section 1



5 고유스킬

플레이어는 선택된 계열의 고유스킬을 사용하여 전투를 진행할 수 있다.

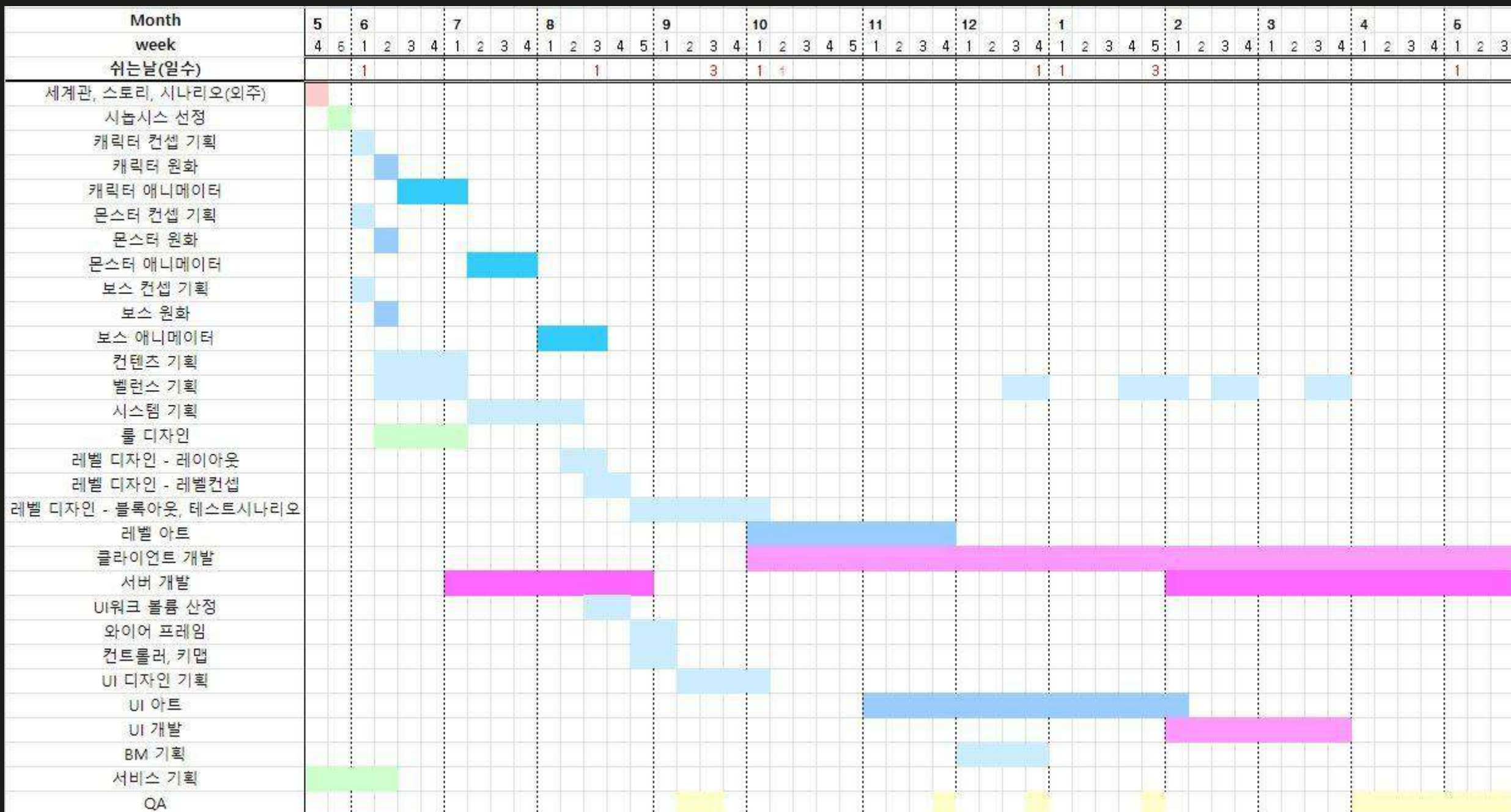
6 체력회복

특정 오브젝트와 상호작용하여 캐릭터의 체력을 회복할 수 있다.

7 간극시스템

플레이어는 데스를 사용해 보스 몬스터의 공격을 회피할 수 있다. 일정 횟수만큼 회피하면 채널 스킬(카운터)을 사용할 수 있다.

08. Milestone



09. Development Cost

견 적 서				
수신	-		회사명	설화 스튜디오
참조	-		대표이사	-
건명	프로젝트_유키		전화번호	-
견적번호	2024-001		팩스	-
작성일	5/20/2024		주소	-
담당자			견적유효기간	작성일로부터 1개월
견적금액				
직접인건비	789,173,465			
등급	단가(일)	단가(월)	총 M/M	금액
고급기술자	281,987	5,887,889	22.52	132,595,250
중급기술자	254,590	5,315,839	21.52	114,396,860
초급기술자	218,500	4,562,280	118.84	542,181,355
제경비	868,090,812			
총 노임 단가	1,657,264,277			
직접경비	21,000,000			
세목	내용			금액
외주비	QA 테스터(10회)			1,000,000
외주비	사운드 외주(20곡)			20,000,000
총괄금액				
내용	금액		비고	
직접인건비	789,173,465			
제경비	868,090,812		직접인건비의 110%	
총 노임 단가	1,657,264,277		(직접인건비+제경비)의 20%	
직접경비	21,000,000		직접사용되는 비용	
절사금액	264,277		10만단위 금액 절사	
총원가	1,678,264,277			
부가가치세	167,800,000			
합계	1,845,800,000			

10. Business Model

1. 패키지(유료) 다운로드
일회성 구매, 할인전략, 디지털과 물리적
패키지 안정적인 수익 및 소유권
2. 레벨 패스
계절 또는 테마 기반, 정기적인
업데이트 무료 및 프리미엄 패스
3. 아이템 구매 모델 (장비,스킨)
(무기,스킨), 스페셜 에디션 판매
디지털 아이템 판매, 스페셜
에디션

통합전략

초기 진입 장벽 낮추기:
패키지 다운로드 → 레벨 패스 & DLC

다양한 소비자층 공략:
일회성 구매 및 지속적 업데이트 선호
유저

지속적 참여 유도:
정기적 콘텐츠
업데이트

11. 향후 계획

지속적인 콘텐츠 업데이트

BTP의 출시 이후에도 정기적인 업데이트를 통해 새로운 퀘스트, 몬스터, 장비 등을 제공하여 플레이어들의 지속적인 흥미를 유발할 계획입니다.

멀티플레이 기능 추가

향후에는 협동 플레이, PvP 콘텐츠 등 다양한 멀티플레이 옵션을 추가하여

플레이어 간 상호작용을 활성화할 예정입니다.

VR 버전 출시

몰입감 넘치는 BTP 세계를 VR로 구현하여 더욱 강렬한 게임 경험을 제공할 예정입니다. 오감을 충족시키는 게임 세계로 플레이어들을 초대할 것입니다.

스토리 확장 및 DLC 출시

BTP의 방대한 세계관을 더욱 발전시킨 확장팩과 DLC를 지속적으로 출시하여 플레이어들의 궁금증을 해소하고 새로운 경험을 제공할 것입니다.

Q&A

