



게임 기획 제안서

CLICHÉ ENDING

날짜	이름
2020.04.29	이민경

차례

회사 소개

개발 목표와 방향성

개발 내용

경쟁력

개발 기간

개발 비용 및 자금계획

개발자 소개

간단 약력

- 2019 청소년 게임잼 참가
- 스팀 게임 26종 보유, 도합 100시간 이상 플레이
- 팀 개발 경험 有

개발 목표와 방향성

개발 목표

2개의 테마, 20개의 아이템, 10개의 상황, 10종류의 적대적 NPC,
30종 이상의 상호작용 및 엔딩 완성 후 최적화

방향성

- 높은 자유도의 어드벤처 퍼즐게임
- 클리셰가 돋보이는 게임
- 쉬운 UI/UX

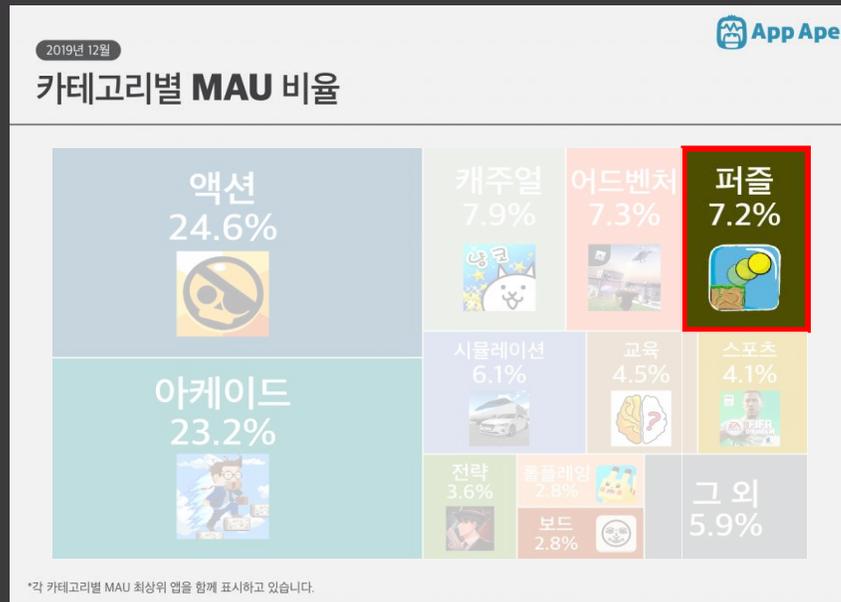
개발 내용

게임 개요

- 주어진 클리셰를 이용해 원하는 엔딩으로 나아가자

시장 분석 결과

- 퍼즐 게임의 유저수가 점차 증가하고 있음



← 2019년
12월

2020년
3월 →



경쟁력 - 차별성

분류	경쟁 게임	개방 예정 게임
강점	스토리, 연출, 뛰어난 곡, 개성 있는 그래픽	자유도, 소재
장르	리듬 게임	퍼즐 어드벤처 게임
기존 게임과의 차별점	뛰어난 스토리, 스토리 진행 방식	폭 자유도, 수집형

개발 기간 - (예시)

항목 (예시)	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
기획서 작성	■	■	■	■	■	■	■
그래픽 초안	■	■	■	■	■	■	■
프로그래밍	■	■	■	■	■	■	■
캐릭터 그래픽	■	■	■	■	■	■	■
기타 그래픽	■	■	■	■	■	■	■
배경 그래픽	■	■	■	■	■	■	■
수정 및 최적화	■	■	■	■	■	■	■

수익 구조 - 목표 수익

1. 수익 모델

- DLC

- 가격 : 초기 DLC 각 **5000원**

⇒ 후속 DLC 5,000~1n,000원 **예상**

⇒ 추후 업데이트에 따라 **가격↑**

2. 자금 계획

- 개발 비용

- 개발 프로그램, 음악, 추가 효과

- 게임 홍보

- 팝업형, 노출형 광고 등 **게임 홍보** 비용