



다이노 트레져 개발제안서



INDEX

01. 게임 개요
02. 벤치마크
03. 시장분석
04. Target
05. SWOT 분석
06. STP 도표
07. Game Play
08. Business Model
09. 마일스톤
10. 개발 비용
11. Team

1. 게임 개요

게임명 : 다이노 트레저

플랫폼 : PC (Steam) + 콘솔 (Sony) + 모바일 (Kakao)

이용등급 : 전체 이용가

장르 : 캐주얼 슈팅 어드벤처 로그라이트 FPS (First Person Shooter)

진행 : 6개의 각 스테이지 속에서 공룡들을 퇴치하고 짐을 찾아내 탈출한다.

컨셉 : 공룡게임 VR에 접속한 나, 그런데 나가지를 못한다? 여기서 어떻게든 살아남아 탈출해야만 한다!



2. 벤치마크 (FPS Game)



보더랜드 3

- 판매량 ~ 1,800만 장 (2023)
- 총 수익 ~ \$1억 2,690만 (2024)
- 콘솔 & PC 크로스 플랫폼 지원

levvel.com



건파이어 리본

- 스팀 평점 93.6% 긍정 리뷰 총
- 매출 ~ \$3,060만 (2024) PC &
- 모바일 크로스 플랫폼 지원

games-stats.com
vginsights.com



오버워치

- 5000 만 명의 Active Users
- ~ \$2억 2,500만 매출 (2024)
- 콘솔 & PC 크로스 플랫폼 지원

Blizzard

#1인칭 액션 슈팅

#크로스 플랫폼

#글로벌 서비스

2. 벤치마크 (Casual Shooting Game)



버블 파이터

- 국내 매출 약 ~ \$160만 (2020)
- 국내 유저 약 40만 명 (2020)
- 전체 이용가

공정거래위원회



브롤 스타즈

- 5억 이상 다운로드 횟수
- 글로벌 매출 ~ \$6,406만 (2024)
- +9살 이용가 (부모의 지도하에+8)

mobilegamer.biz
statista.com



스플래툰

- 닌텐도 전용 타이틀이지만 약 1,067만 대 판매 (2023)
- +10 이용가

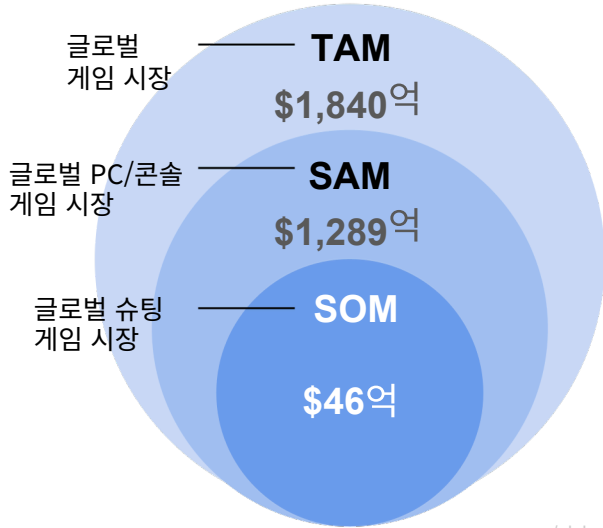
statista.com
ESRB

#캐주얼 슈팅

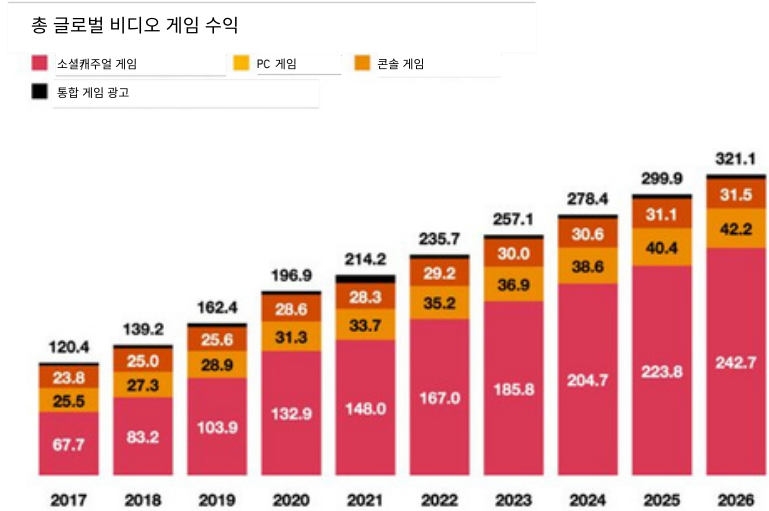
#남녀노소 불문

#멀티플레이어

3. 시장 분석 - Game Market



newzoo.com/global gamesreport
businessofapps.com



Note: 2021 is the latest available data. 2022-2026 values are forecasts.
Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026, Omdia

<p>글로벌</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 시장 총 수익 \$2,270억 (2024) • 2027년 \$3,120억으로 증가 예상 CAGR = 7.9% 	<p>미국</p> <ul style="list-style-type: none"> • 전 게임 시장 매출 약 24.0% 점유율 • 미국인의 65% 이상이 플레이 • WAU ~2억 1260만 명 	<p>국내</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 콘텐츠 매출 ~5.4조 원 (2023) • 전반기 대비 15.7% 증감률 • 전체 게임 이용률 62.9% (2023)
--	--	---

3. 시장 분석 - 공룡 IP [1]

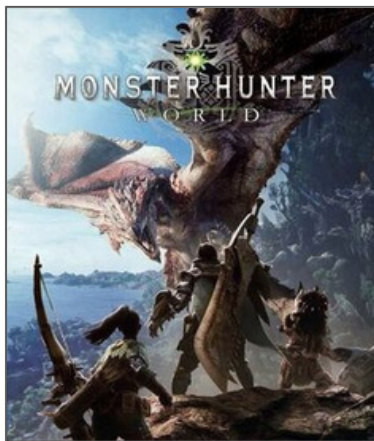
쥬라기 공원



쥬라기 공원 프랜차이즈는 또한 전세계 박스 오피스에서 60억 달러 이상을 벌어들이며 역대 최고 수익을 올린 영화 시리즈 중 하나.

newzoo.com/global-gamesreport
businessofapps.com

몬스터 헌터



몬스터 헌터(Monster Hunter)는 첫 달에 3,144만 달러를 벌었고, 3개월 만에 1억 달러 창출.

pocketgamer.biz

고질라



2021년 고질라 영화는 전 세계적으로 4억 8500만 달러의 수익을 만들며 코로나 시대의 첫 번째 주요 히트작으로 부상.

collider.com

3. 시장 분석 - 공룡 IP [2]

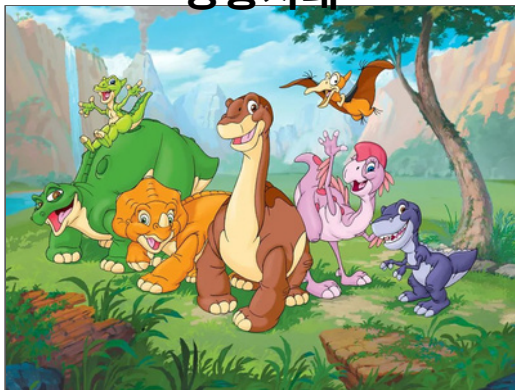
바니와 친구들



- 미취학 아동 2,008만 명의 최고 시청률 기록 (1996~1997)
- 바니 상품 판매액 총 7억 5천만 달러 (1999)
- 비디오 5,500만 개, 책 6,800만 권, 인형 2,500만 개 판매 기록 (2001)

<https://thehustle.co/>

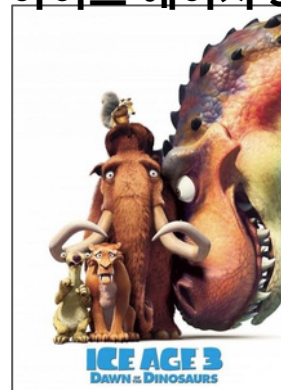
공룡시대



- 전세계적으로 영화 수입 총 \$8,440만 (현재의 돈으로 약 \$2억 2천만) (1988~1989)
- 영화 제작 예산의 약 7배 수익 창출

slashfilm.com

아이스 에이지 3



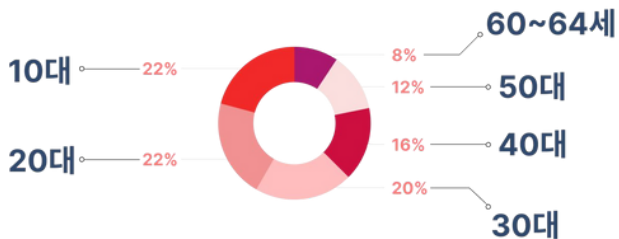
- 전세계 개봉수입이 1억4800만 USD (2007)
- 애니메이션으로써는 최고 개봉기록
- 총 매출 \$886,686,817

cine21

4. Target

국내 유저

국내 게이머들의 연령별 분포 (2023)



한국콘텐츠진흥원

글로벌 유저

미국 게이머들의 연령별 분포 (2024)



statista.com
financesonline.com

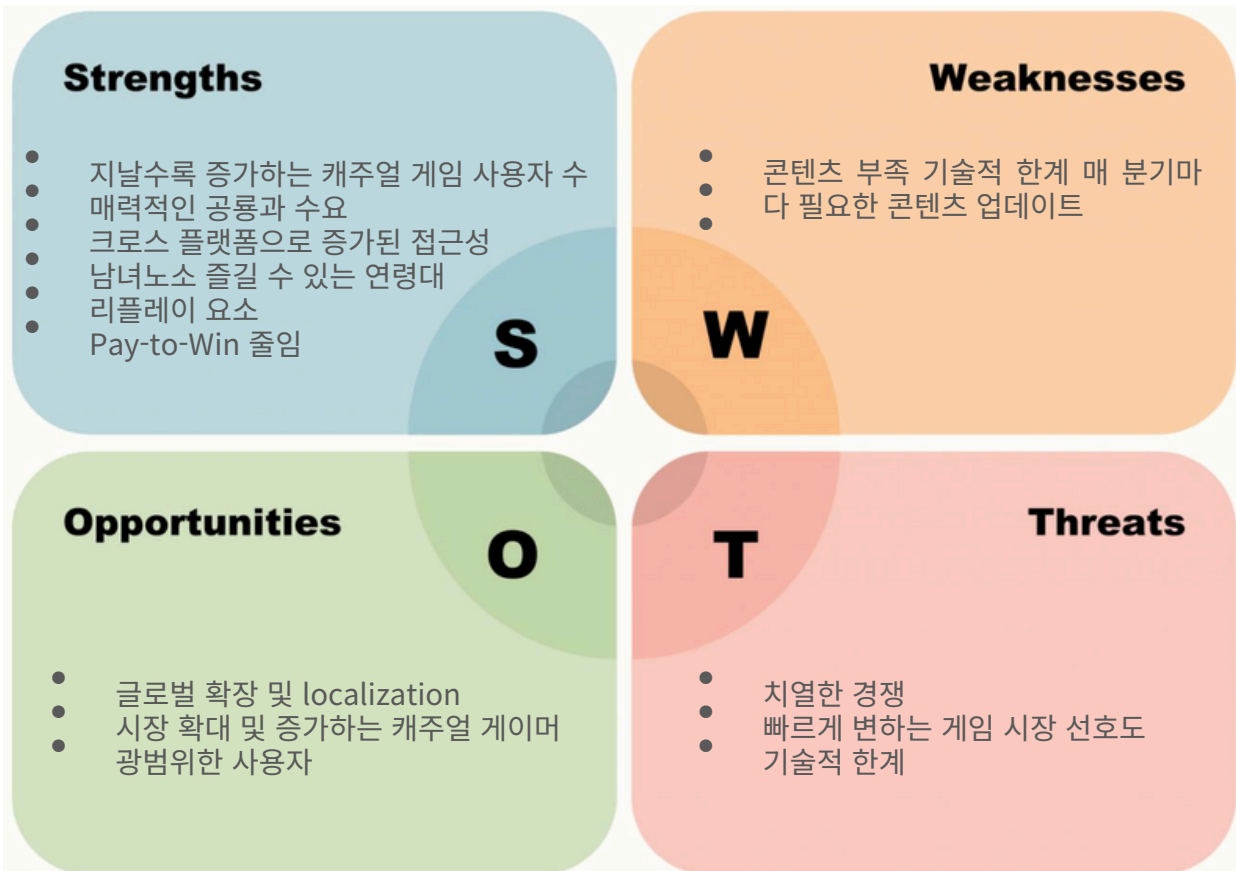
한국인의 74%가
게이머 (2022)
한국콘텐츠진흥원

전체 이용자

10대 & 30대의 비율이 제일 많기
때문에 타겟 연령층은 9세~30세

2024 - 1억 8,260만 게이머
2025 - 18억 게이머 예상
eMarketer, 2020

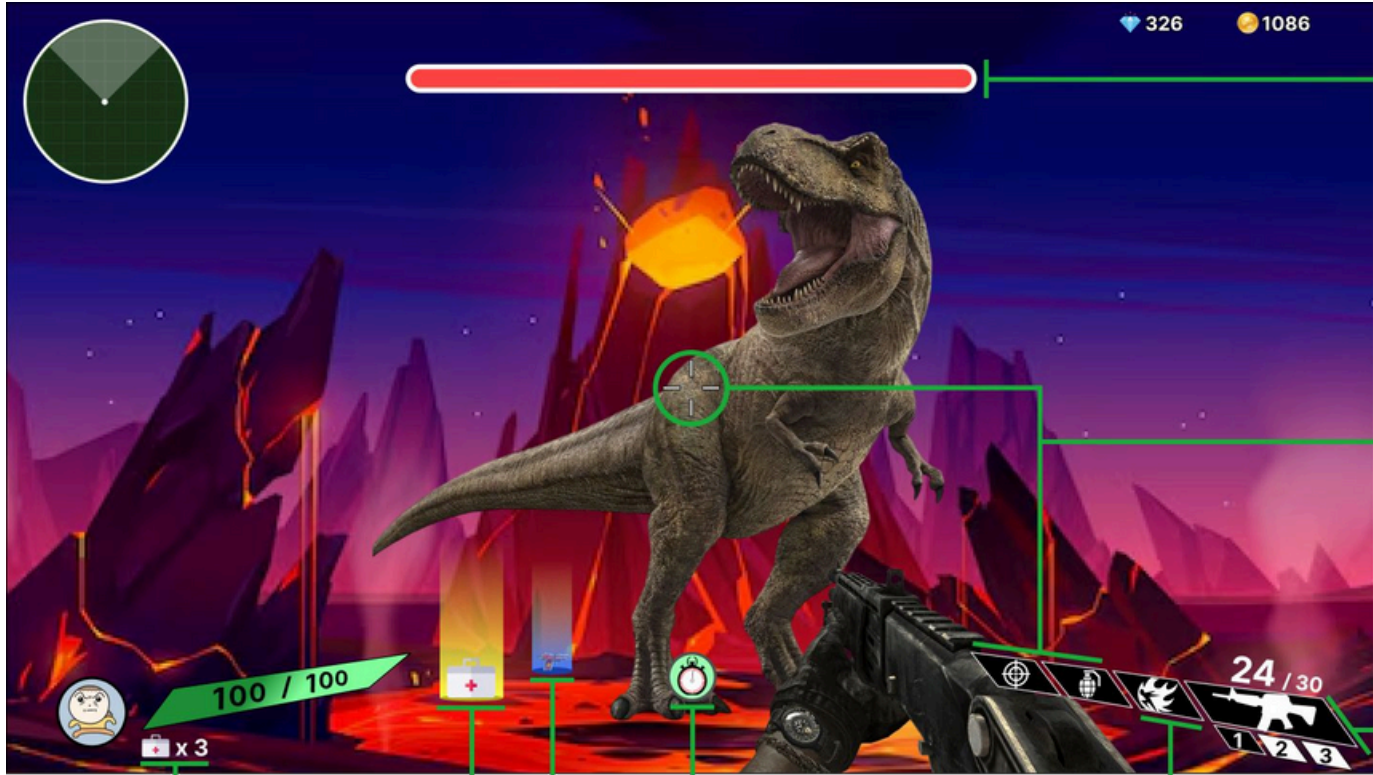
5. SWOT 분석



6. STP 도표



7. Game Play



몬스터

조준 & 사격

무기 스위칭

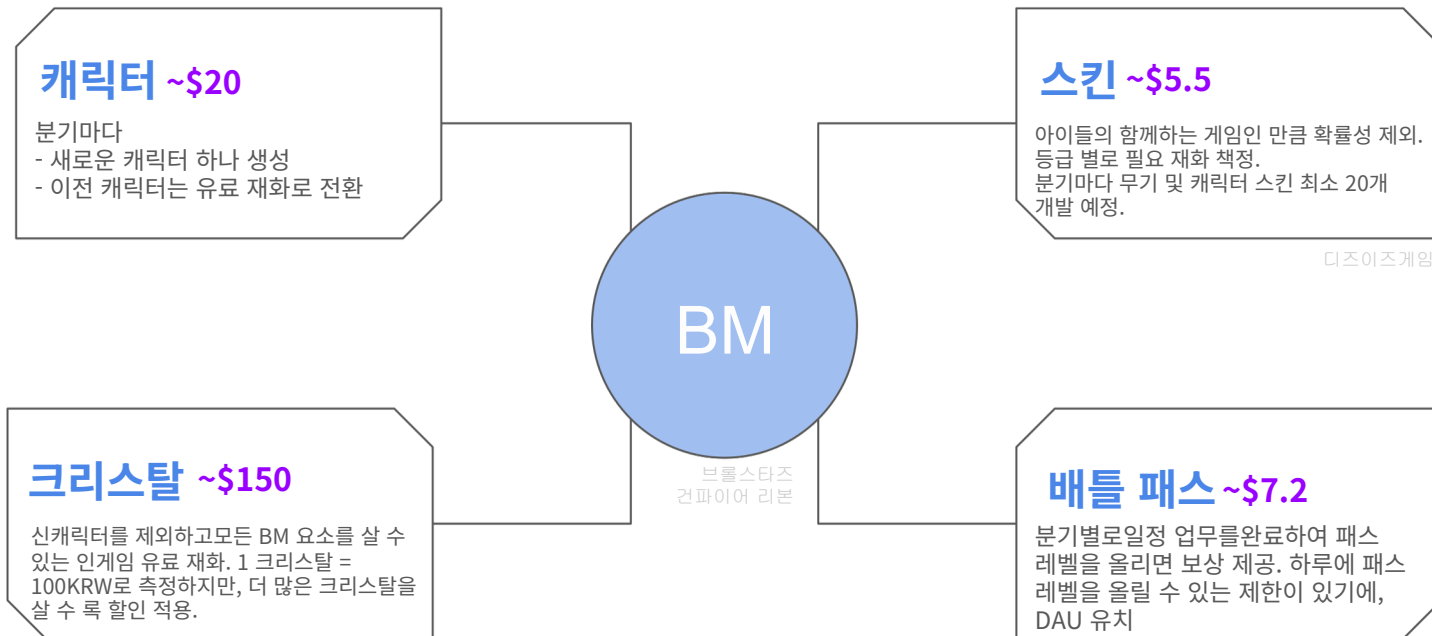
회복

강화

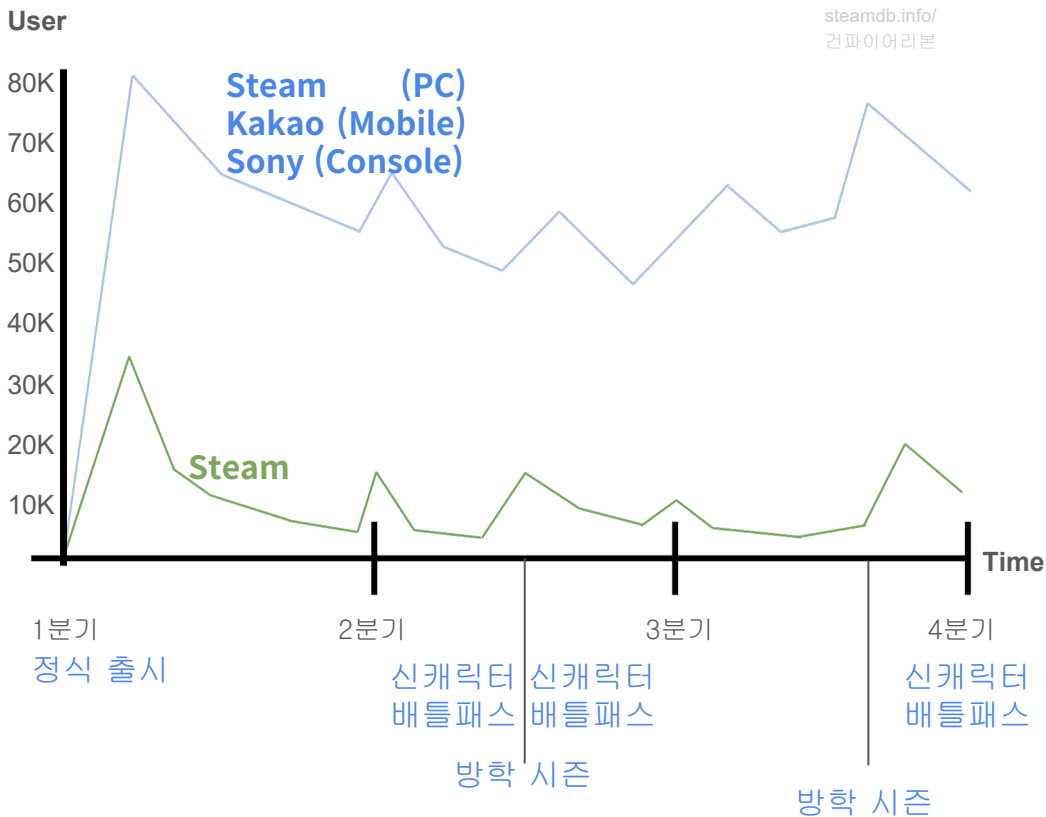
고유 스킬

대쉬

8. Business Model [1]



8. Business Model [2]



** 타 유사게임 통계 참고

실제 구매자

모바일 게임 유료 결제 시장

	전체
(Base)	(\$00)
기대했던 게임은 해보기 전에 일단 성장해커지 등 필요한 유료 결제를 한다	2.4
게임을 한 첫 날이라도 재미가 있으면 유료 결제를 한다	8.8
1~2주 정도 게임을 해보고 재미가 있으면 유료 결제를 한다	16.6
최대한 유료 결제를 하지 않고 게임을 한 후, 플레이에 한계를 느끼면 유료 결제를 한다	33.4
절대 유료 결제는 하지 않는다	38.8

61.2

메조미디어

- 실제로 구매를 하는 유저층 비율:
- 헤비과금 유저 ~5% 이하
 - 중과금 유저 ~10% 소과금
 - 유저 ~45%

수수료 및 서버

카카오게임십 수수료 7.5%에서 30%로 인상. 출혈 경쟁 그만둔다

동아일보

수수료 30% 플레이스테이션스토어, 집단소 송 직면 위기

테크레시피

"You a—holes": Court docs reveal Epic CEO's anger at Steam's 30% fees

Unearthed emails show the fury that helped motivate Epic's Games Store launch.

ARSTechnica

- 카카오 수수료: 30%
- 소니 수수료: 30%
- 스팀 수수료: 30%
- AWS 서버 비용: 연~ 2,550만원

1년 예상 낙관적 순수익 목표
32,658,000,000 KRW

1년 예상 보수적 순수익 목표
3,304,000,000 KRW

9. 마일스톤

업무	구분	프로토타입 완성										게임출시		출시 이후 지속	
		24/5/1	24/6/1	24/7/1	24/8/1	24/9/1	24/10/1	24/11/1	24/12/1	25/1/1	25/2/1	25/3/1	25/4/1		25/5/1
기획	레벨 디자인 기획														
	시스템&설정 기획														
	세계관 및 시나리오 기획														
	UI/UX 기획														
아트	캐릭터 디자인 및 애니메이션														
	배경 및 환경 아트														
	무기 및 아이템 디자인														
	UI/UX 디자인														
개발	게임 엔진 선택 및 설정														
	코어 시스템 및 기능 개발														
	레벨 및 게임 메커니즘 구현														
	테스트 및 디버깅&수정														
QA	QA (품질 보증) 테스트														
	사용자 피드백 수집 및 분석														
	버그 수정 및 성능 최적화														
서비스	마케팅 및 홍보														
	보안 및 컴플라이언스														
	사용자 지원 및 커뮤니티 관리 업데이트 및 추가 콘텐츠 개발														

개발 기간 : 12개월

업무 구분 : 기획, 아트, 개발, QA, 서비스 5개 업무

제작 일정 : 24년 12월 프로토타입 완성, 25년 4월 출시 계획

10. 개발 비용

견적서											
계약명	다이노트레저 개발 및 출시				등록번호						
주소					법인명	(주)칼티스		대표자	최성혜 (인)		
발주처					사업장 소재지						
담당자	최성혜				업체	제일소프트웨어 개발 및 운영업		종목	개발		
					전화			팩스			
견적금액 (VAT 포함)					₩1,162,560,000						
구분	항목	내용	산출내역			단위	수량	단가	비고		
			노임단가(합)	노임단가(평균)	MM						
직접인건비	PM	PM 1인 인건비	325,170	6,703,595	12	1	80,442,780				
		소계 (1)					80,442,780				
		개발인건비	개발비용 인건비	341,404	7,038,043	11.5	1	80,937,494			
직접인건비	개발	개발비용 인건비	211,974	4,369,844	10	2	87,390,680				
		소계 (2)					168,334,374				
		기회비용 인건비 A	190,480	3,720,595	12	1	44,647,140				
직접인건비	기회	기회비용 인건비 B	190,480	3,720,595	11.5	3	128,350,527				
		소계 (3)					173,007,667				
		아트비용 인건비	263,520	5,432,850	5	3	81,489,750				
직접인건비	아트	소계 (4)					81,489,750				
		직접인건비							503,274,571		
		구분	항목	내역		산출내역		단가	수량	횟수	요금 금액
제정비	간접경비	기획, 경영 총무 분야에서의 간접경비								583,002,028	직접인건비의 110%
		소계 (5)									
직접경비	외부										
		소계 (6)									
		소계 (8)									
Subtotal		소계 (1)+(2)+(3)+(4)+(5)+(6)								1,856,876,559	
VAT		부가세 (10%)								195,687,659	
Grand total		총합계								1,162,560,000	만단위정사

프로젝트 총 소요 경비 견적

‘다이노 트레저’ 프로젝트 개발 및 출시에 대한 세부 견적 구분 및 내용

* 견적 금액에 대한 내용은 ISO 국제표준노임단가 및 디자인대가기 준종합정보시스템에 의거하여 책정

감사합니다