뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

제안서



JAMAIS VU :: 목차

01 시장분석

PC게임 이용 현황 및 특성 | PC게임 주 이용 장르 | 특성별 PC게임 이용 유형

02 게임소개

게임 개요 | 시놉시스 | 핵심특징 | 재미요소

03 수익구조

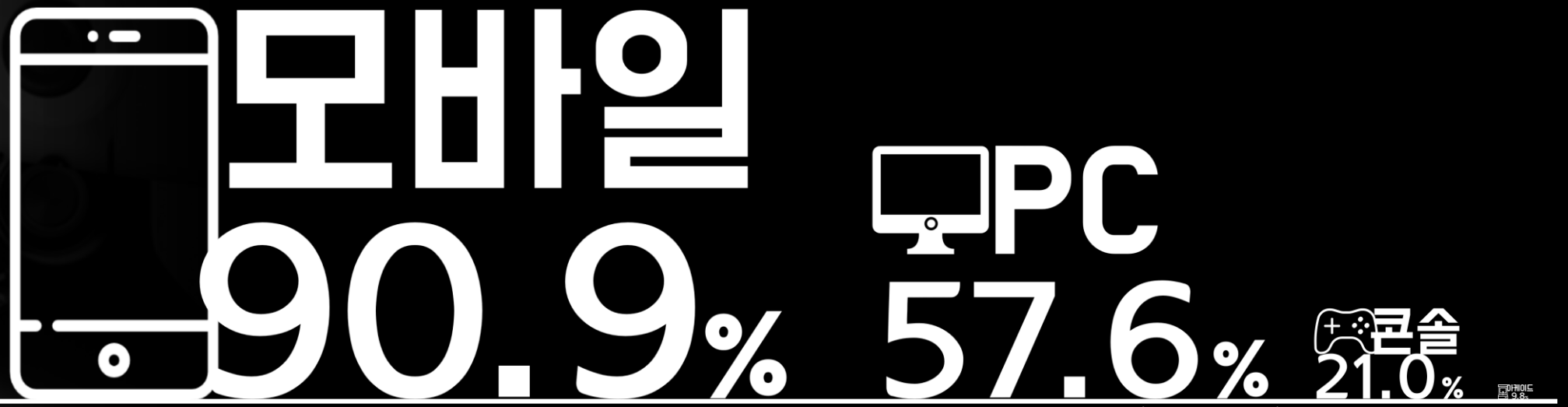
04 벤치마킹

시장분석



시장분석 :: 기기별 선호도

2021년 국내 게임 플랫폼 별 이용률 (복수선택가능)



출처: 한국콘텐츠진흥원, "2021 게임이용자 실태조사 보고서"

플랫폼 별 이용률은 모바일, PC, 콘솔 순으로 높다.

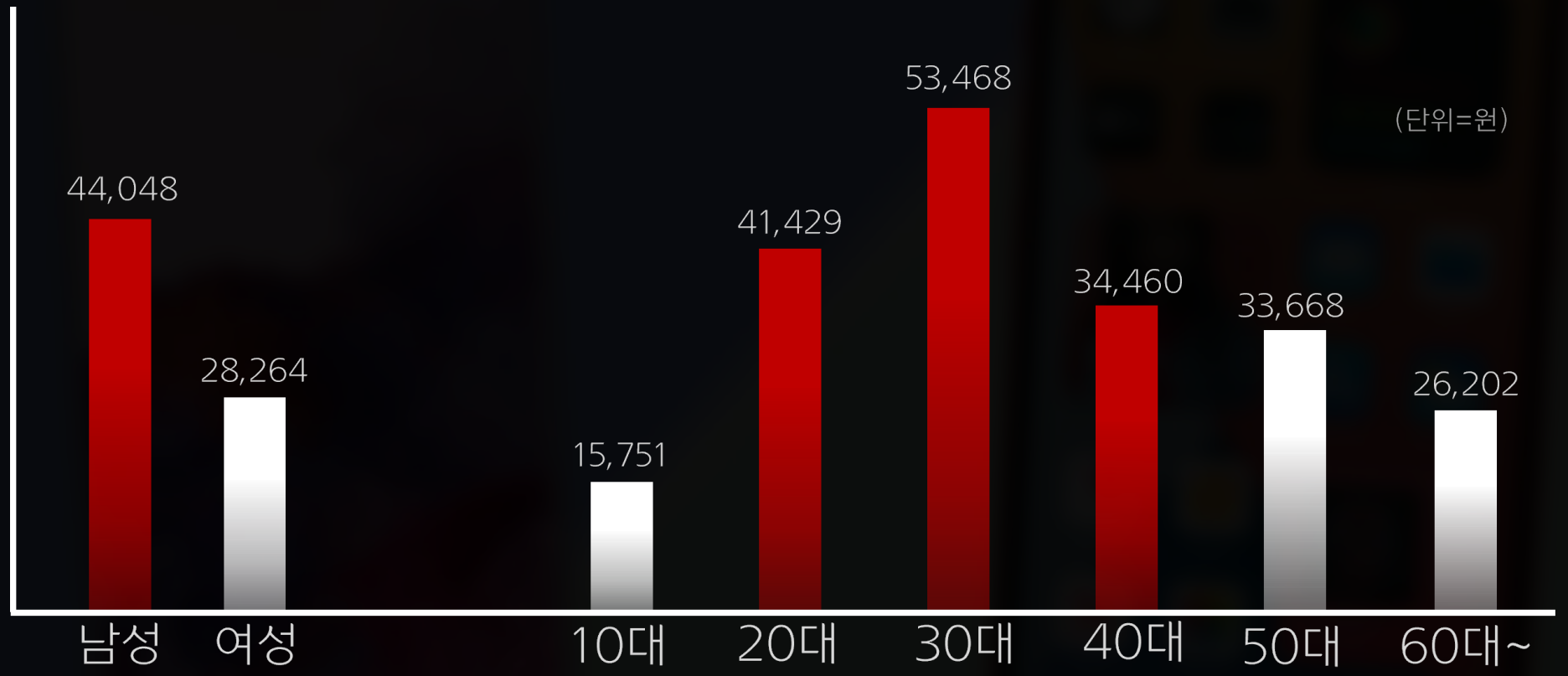
시장분석 :: 모바일게임 주 이용 장르



출처: 한국콘텐츠진흥원, "2021 게임이용자 실태조사 보고서"

모바일 플랫폼에선 RPG와 시뮬레이션, 액션 장르의 선호도가 높은 편이다.

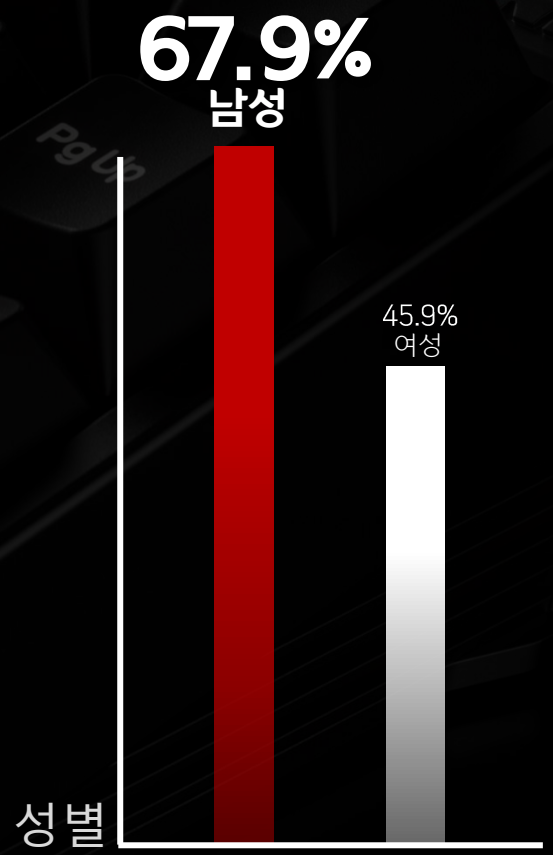
시장분석 :: 모바일게임 과금 유형

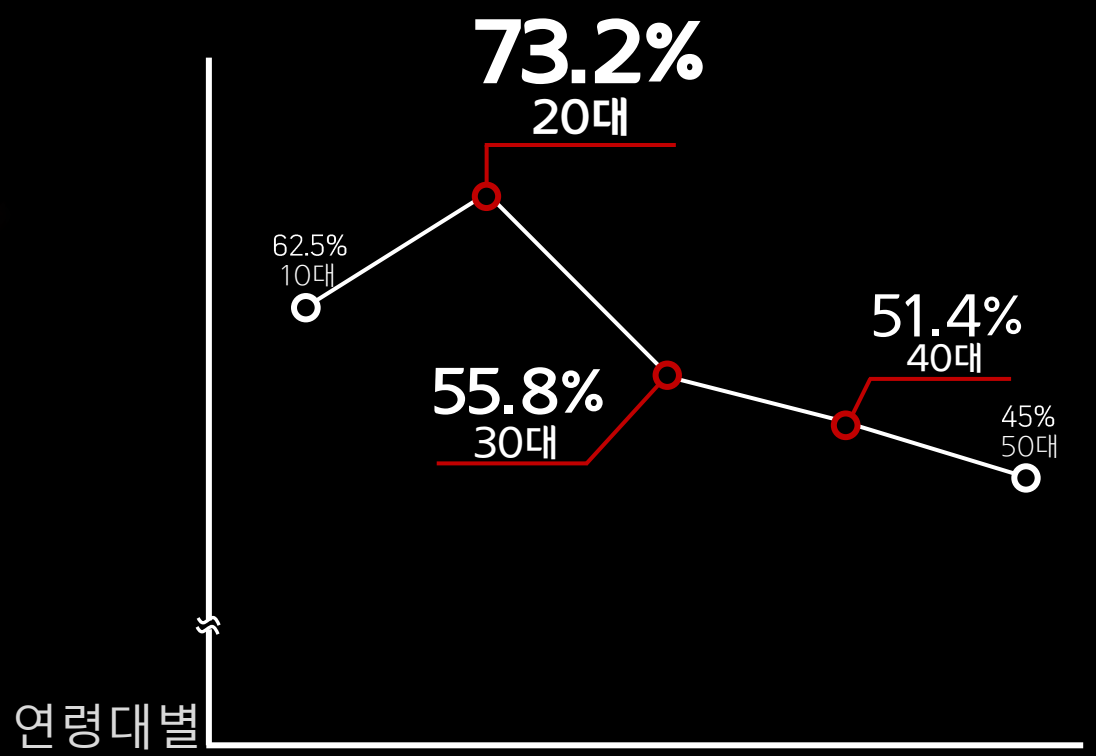


출처: 한국콘텐츠진흥원, "2021 게임이용자 실태조사 보고서"

남성 30대의 매출액이 가장 높으며, 20대와 40대의 순으로 이어진다.

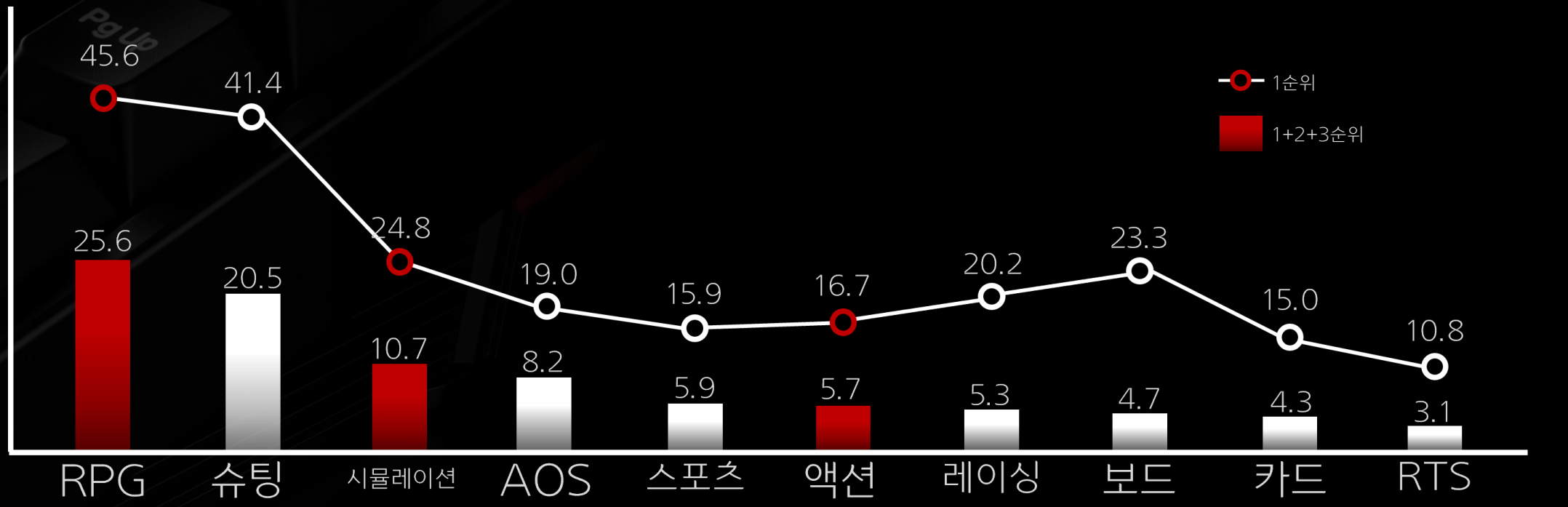
시장분석 :: 게임 이용자 중 PC게임 이용률





PC에서는 남성 20대가 가장 높으며, 10대 다음으로 20대와 40대의 순으로 이어진다.

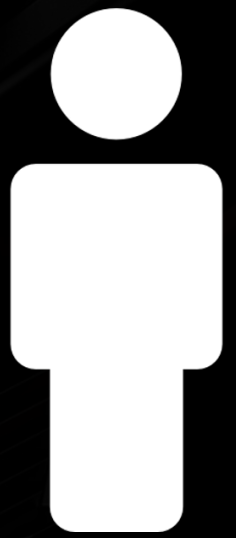
시장분석 :: PC게임 주 이용 장르



RPG 이용자가 가장 많으며 시뮬레이션과 액션 장르의 선호도도 높다.

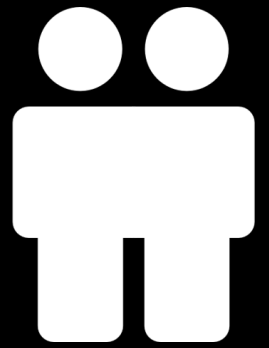
시장분석 :: PC게임 이용 유형

65.7



싱글플레이

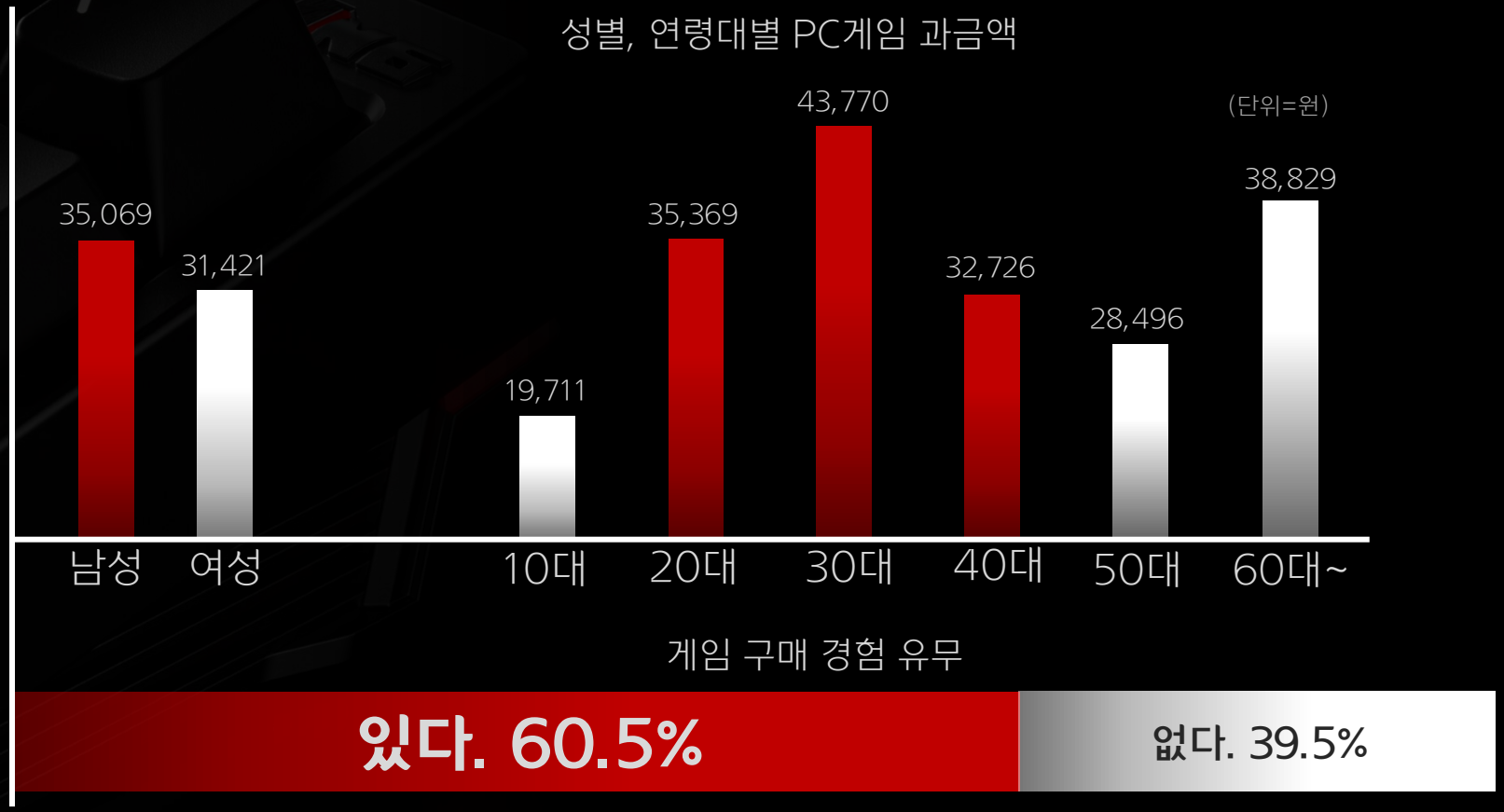
59.5



멀티플레이

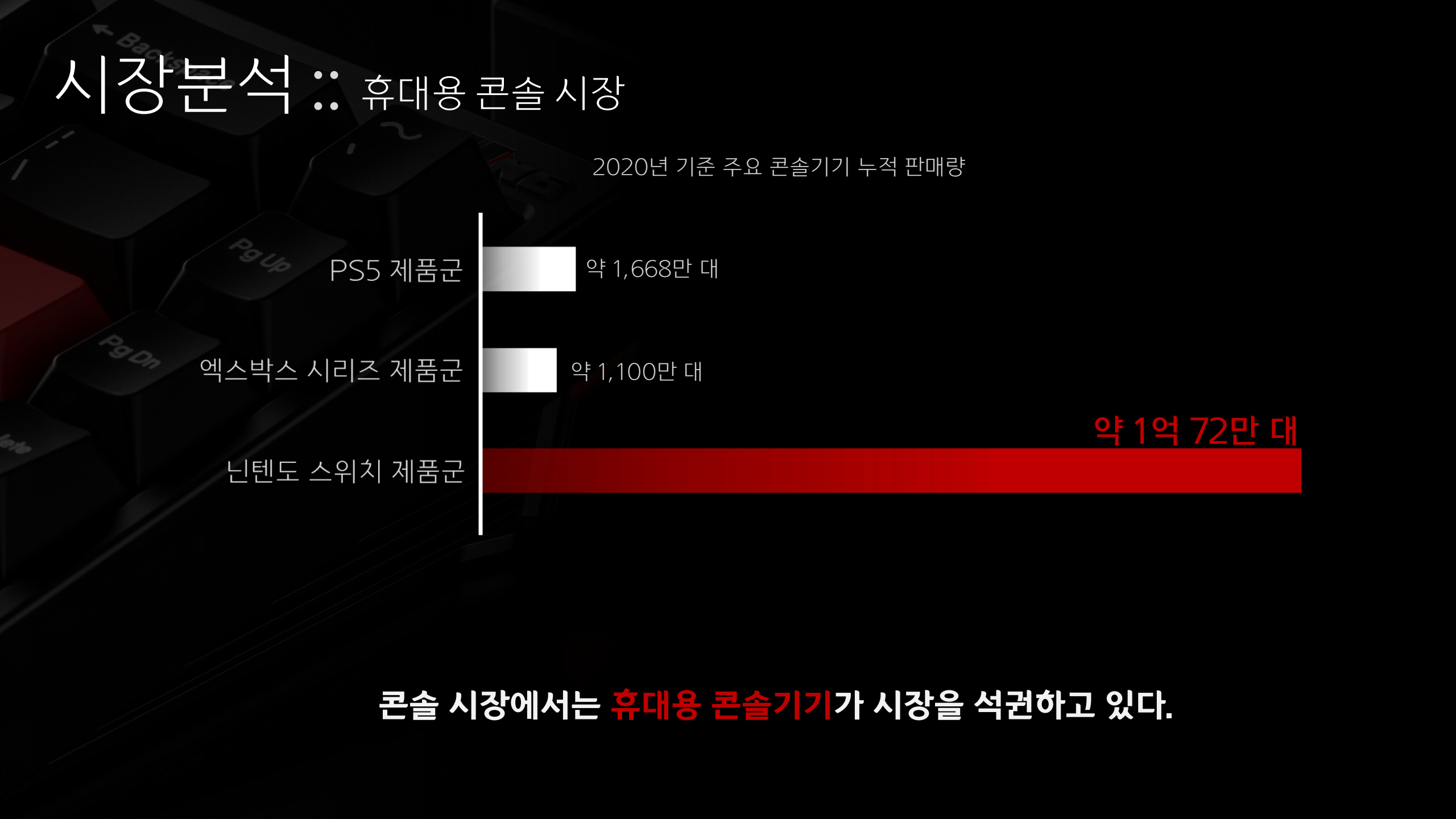
싱글플레이로 즐기는 이용자가 온라인에서 멀티플레이를 즐기는 유저보다 많다.

시장분석 :: PC게임 과금 유형



남성 30대의 과금액이 가장 많으며
유료 게임을 구매 해봤거나 구매하는 인구도 많다.

시장분석 :: 휴대용 콘솔 시장



콘솔 시장에서는 휴대용 콘솔기기가 시장을 석권하고 있다.

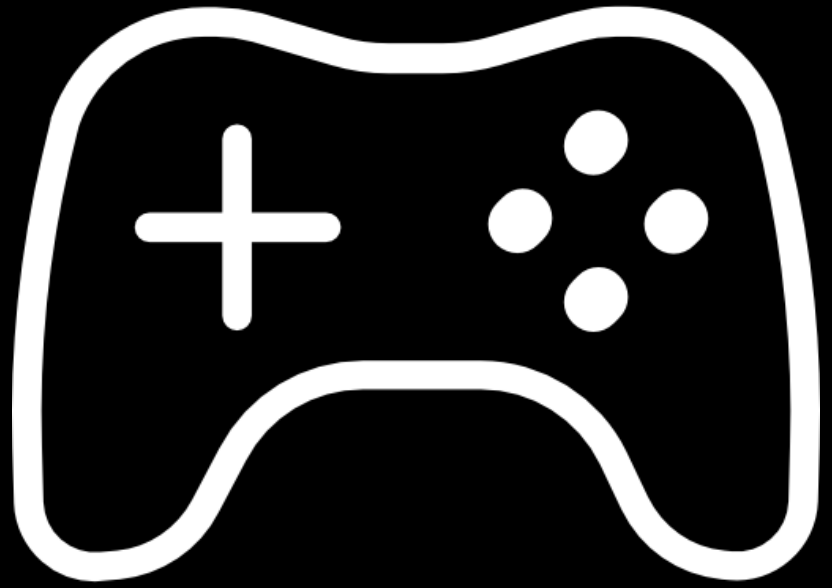
시장분석 :: 휴대용 콘솔 시장





휴대용 콘솔 에서는 기존의 거치형 콘솔이나 PC보다 **인디게임의 접근성이 높아진다.**

시장분석 :: 결론



1. 국내 게임시장에서는 모바일 게임이 강세이다.
2. 모바일과 PC 모두 RPG와 액션, 시뮬레이션 장르는 상위권이다.
3. 멀티플레이 게임보다 싱글플레이 게임의 인기가 높다.
4. 30대 남성을 필두로 20대부터 40대까지의 이용자들의 구매력이 가장 높다.
5. 또한 콘솔시장에서도 휴대용 콘솔의 인기가 상승하고 있다.

PC게임이라도 모바일과 휴대용 콘솔에서도 구동할 수 있는
30대 남성을 타깃으로 한 싱글플레이 게임을 만들어야 할 것이다.



게임 소개

게임소개 :: 게임 개요

제목	JAMAIS VU
슬로건	뒤로가는 RPG
장르	턴제 전략 RPG
타겟층	10대 중반~30대 중반의 남성
플랫폼	PC

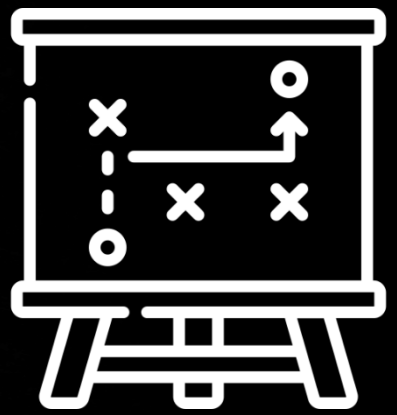
게임소개 :: 제목

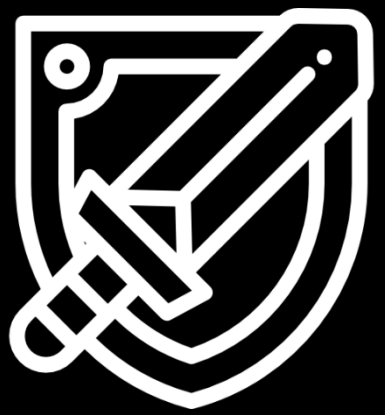
Jamais Vu

Jamais vu – 미시감 - 기억의 오류(誤謬)의 하나.
과거에 봤던 것을 처음 보는 것으로 느끼는 의식

게임소개 :: 장르

메인





턴제 전략 RPG

+

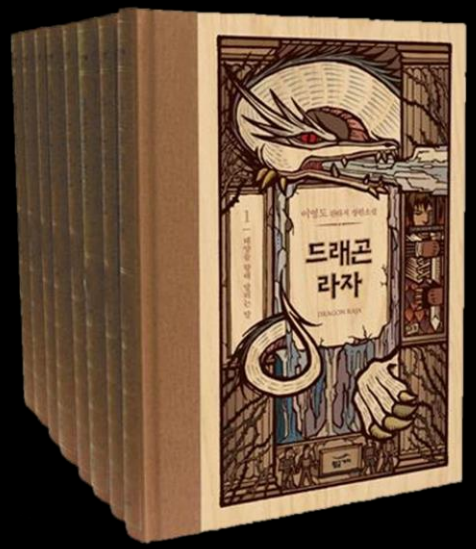


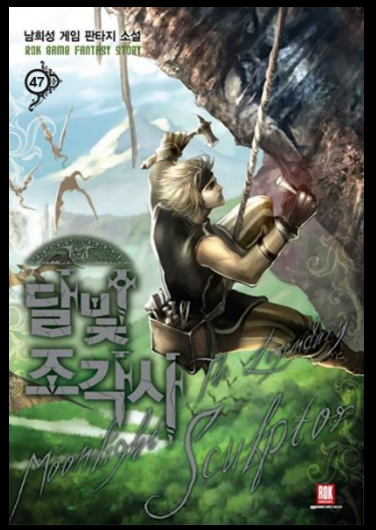
핵앤
슬래시

게임소개 :: 타겟층



90's







20's

40대부터 10대까지 판타지소설에 익숙한 MZ세대 남성

게임소개 :: 시놉시스

용사는 수많은 전투를 거치며 모든 동료를 잃고
홀로 마왕과 맞서 싸우지만 패배하고 사망한다.

그러나 전투에서 사망했을 용사가 깨어난 곳은
시간을 거슬러 올라가 마왕의 간부를 쓰러트린 직후였다.

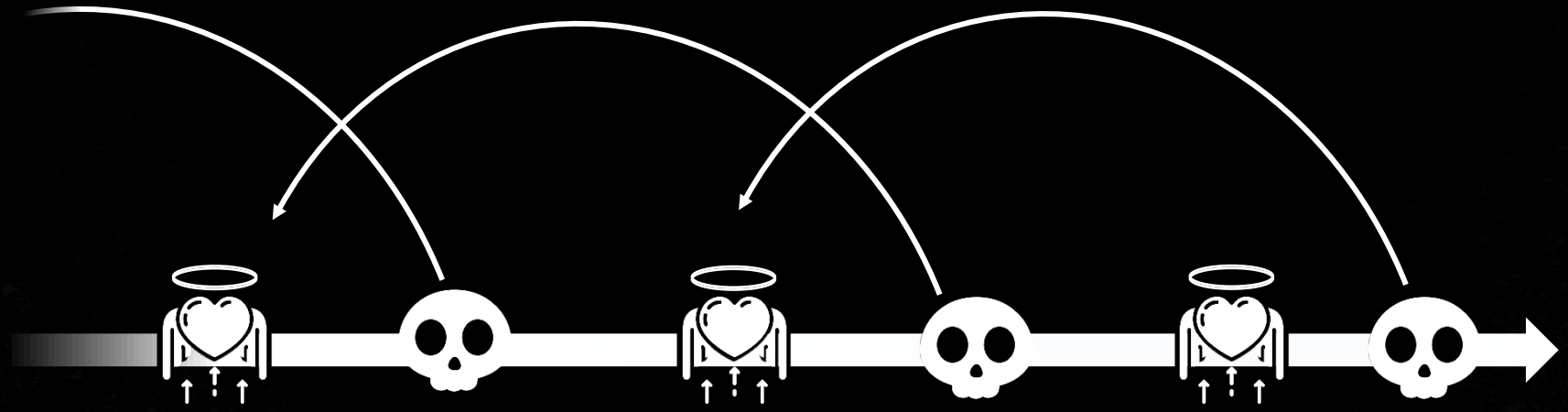
Jamais Vu, 이미 경험했지만 알지 못하는 과거.

게임소개 :: 핵심 특징

뒤로가는 RPG

전투에서 사망한 플레이어는 '전전' 전투 직후 시점에서 부활한다.
이전 전투가 아닌 전전 전투이기에 죽을수록 과거로 거슬러 올라간다.

과거로 갈수록 캐릭터를 기존 육성가능 범위보다 더 육성할 수 있으며
기존에는 얻을 수 없던 동료나 아이템, 스토리 등을 획득할 수 있다.



게임소개 :: 핵심 특징

난수고정

랜덤 인카운터 등에 이용되는 난수를 고정하여 단순 세이브 로드 반복만으로 상황을 타개하는것을 방지하고,
죽음과 부활 후 성장이라는 핵심 요소를 유저들이 이용하도록 유도한다.

<난수고정이 사용된 대표적 게임들>

<엑스컴

삼국지>

<파이어엠블렘

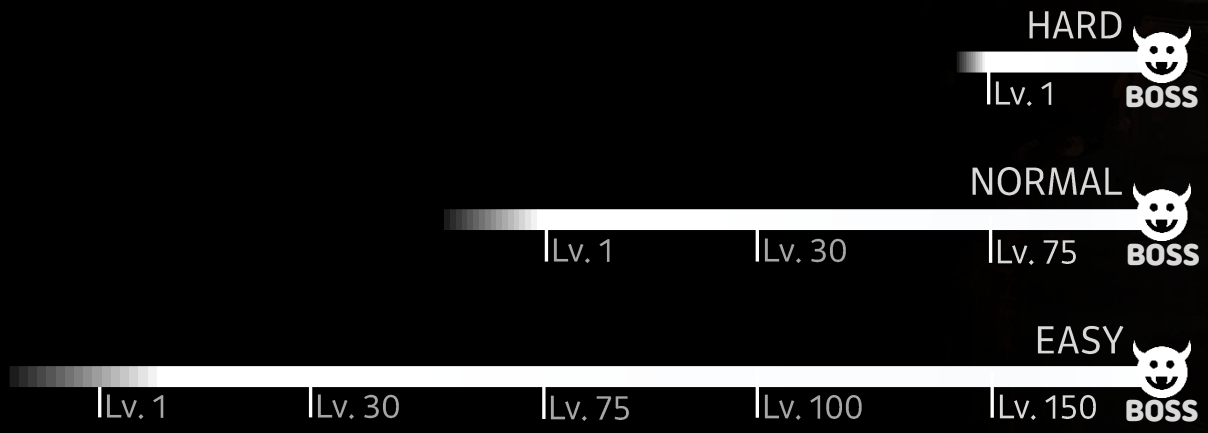
아이작의 번제>

게임소개 :: 핵심 특징

유저의 선택에 따른 난이도

유저 스스로 성장의 범위를 조절 할 수 있어
자신의 입맛에 맞는 플레이스타일을 직접 찾아나갈 수 있다.

극단적으로 빈약한 장비와 스탯으로도 최종보스를 이기는 하드코어 플레이도 가능하며
반대로 최종까지 성장한 후 적들을 가볍게 이기는 플레이 또한 가능하다.



게임소개 :: 핵심 특징

게임 구성



캠프

출정

복귀



필드

적 조우



전투

게임소개 :: 핵심 특징

게임 구성



캠프

캠프에서는 캐릭터 스탯 및 스킬 성장, 아이템 강화 및 손질이나 제작과 착용,
캐릭터간 상호작용, 게임 저장 및 불러오기, 퀘스트와 이벤트 등을 진행할 수 있다.

캠프에서 필드로 출정할 수 있으며 전투가 끝나고 필드로 가지 않고
캠프로 바로 돌아갈 수도 있다.

게임소개 :: 핵심 특징

게임 구성

필드는 슈퍼마리오, 드래곤퀘스트의 맵과 같이 단순한 탑뷰이다.
메인 스토리 전투 외에도 세계를 탐험하거나 서브 전투들을 통한 성장과 아이템 수집,
필드 이벤트 등의 요소가 있다.



필드

캠프에서 출정한 플레이어는
자신의 파티를 움직여 필드에 있는 적이나 던전 등에
접촉하는 것으로 전투에 입장하게 된다.

게임소개 :: 핵심 특징

게임 구성

엑스컴이나 파이어엠블렘 시리즈처럼 다수 대 다수의 턴제 전략 전투.
자메뷰 에서는 비교적 소수인 파티단위(5~8인)로 다수의 적들에게 맞선다.

전투는 크게 전략 페이즈와 핵앤 슬래시 페이즈로 나눠지며
전략 페이즈에서는 아군 파티원과 적군의 네임드 캐릭터들이 정해진 순서대로 자신의 턴을 진행하고
핵앤 슬래시 페이즈에서는 아군 파티원이 전략 페이즈 종료시의 위치에서 몰려오는 적들을 방어하는 것으로 진행된다.

전투는 필드에서 입장하며 전투를 마친 플레이어는
필드로 돌아가거나 바로 캠프로 복귀하는 두가지 선택을 할 수 있다.

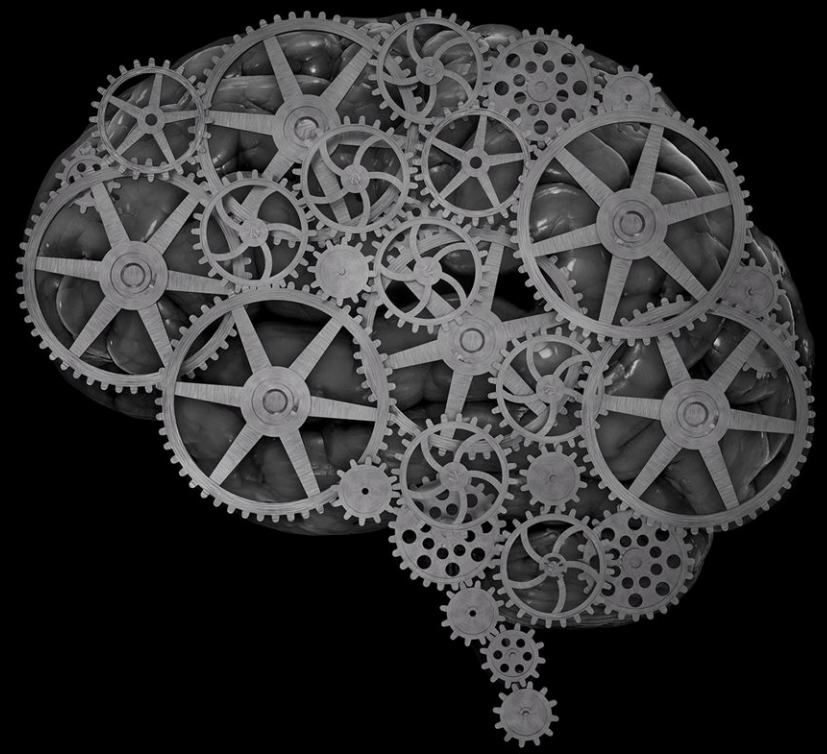


전투

게임소개 :: 재미 요소

과거로 가 캐릭터를 육성하고 숨겨진 이야기와 동료, 아이템등을 수집하고
직접 키운 파티 육성 수준에 따라 체감 난이도가 변동하여
플레이어들이 몰입감을 느끼기 쉬우며

기존엔 없던 변수를 늘려가며 전투에서 전략적으로 승리하는 재미가 있다.



게임소개 :: 재미 요소

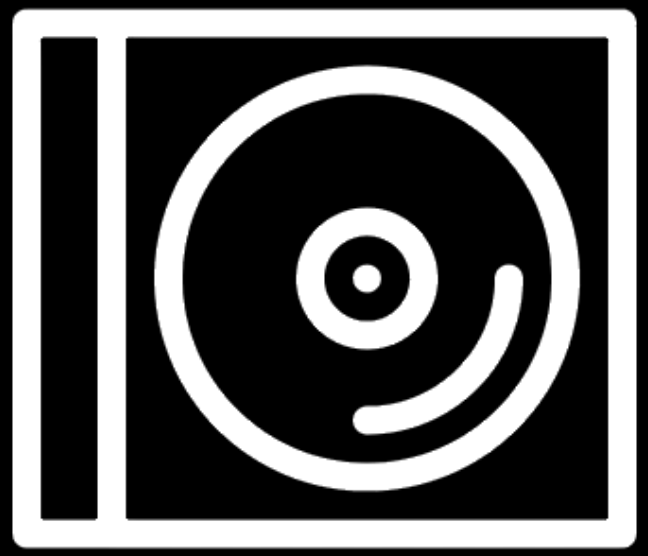
2~30대의 향수를 자극할 수 있는 00년대 유행하던 srpg들과
90년대 수입되었던 1세대 판타지 소설부터
현 1~20대들이 즐겨 보는 판타지 웹소설들의 클리셰를 첨가하여
유행했던, 그리고 유행하고 있는 밈들에 편승을 노림.





수익구조

수익구조 :: 수익창출방안

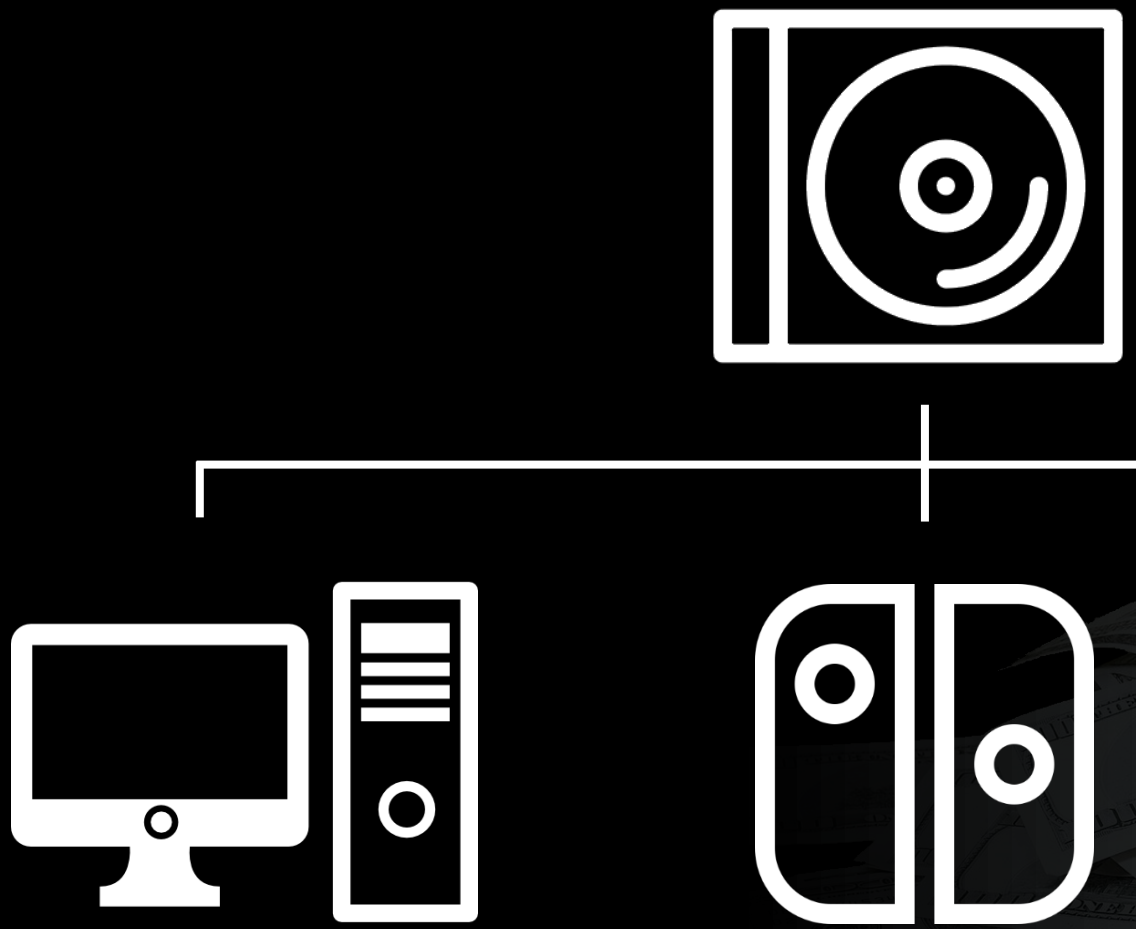


패키지 판매



DLC 판매

수익구조 :: 패키지판매



PC

휴대용 콘솔



모바일

수익구조 :: 패키지판매



출처: 한국콘텐츠진흥원, "2021 게임이용자 실태조사 보고서"

- 국내 게임 이용자들 중 60퍼센트 이상이 게임을 구매해 본 경험이 있다.
- 자메뷰의 메인 타겟층인 30대 남성층이 그중에서도 가장 많은 비율을 차지.

수익구조 :: DLC판매



추가 동료



추가 스토리



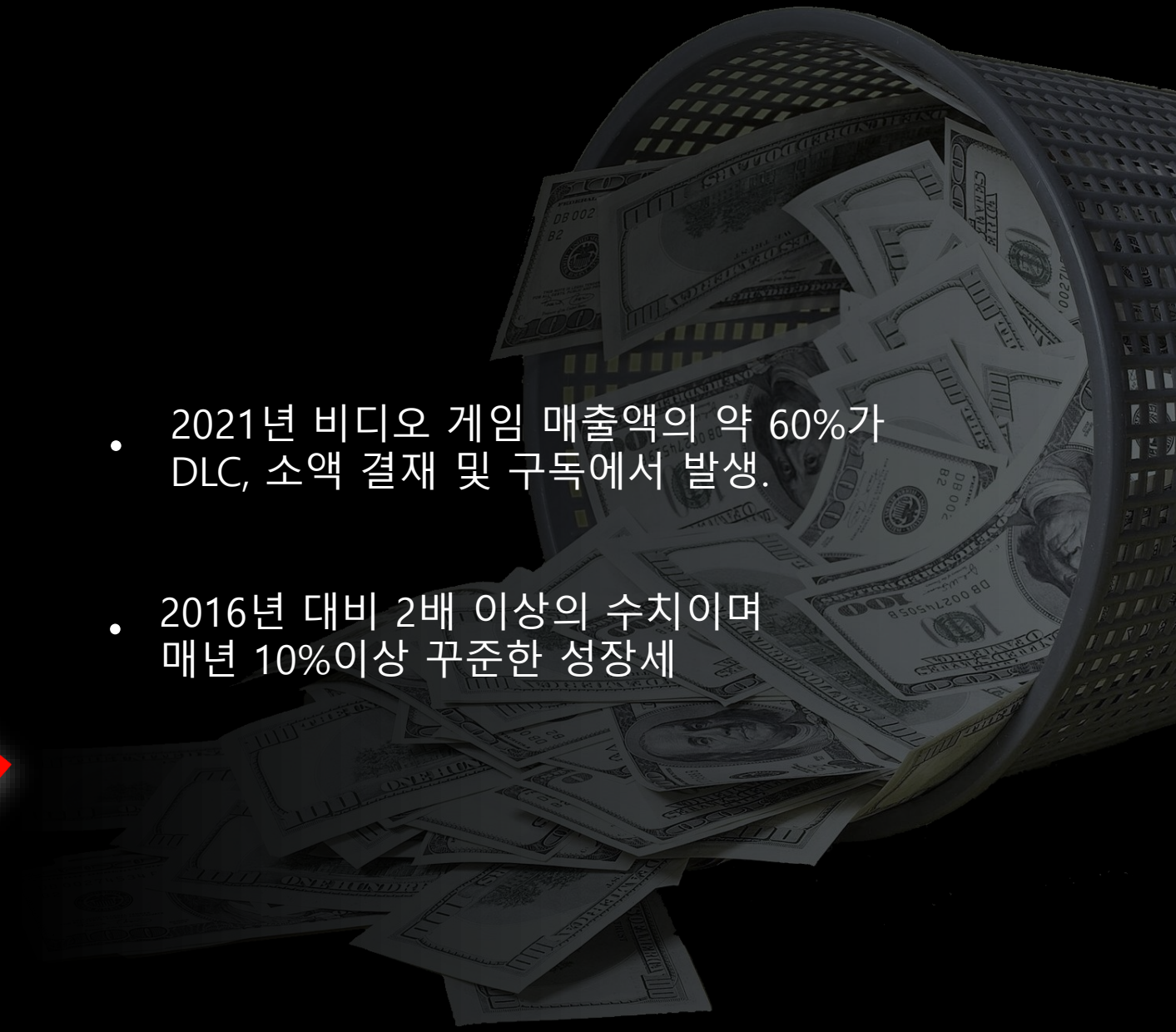
추가 스킨

수익구조 :: DLC판매

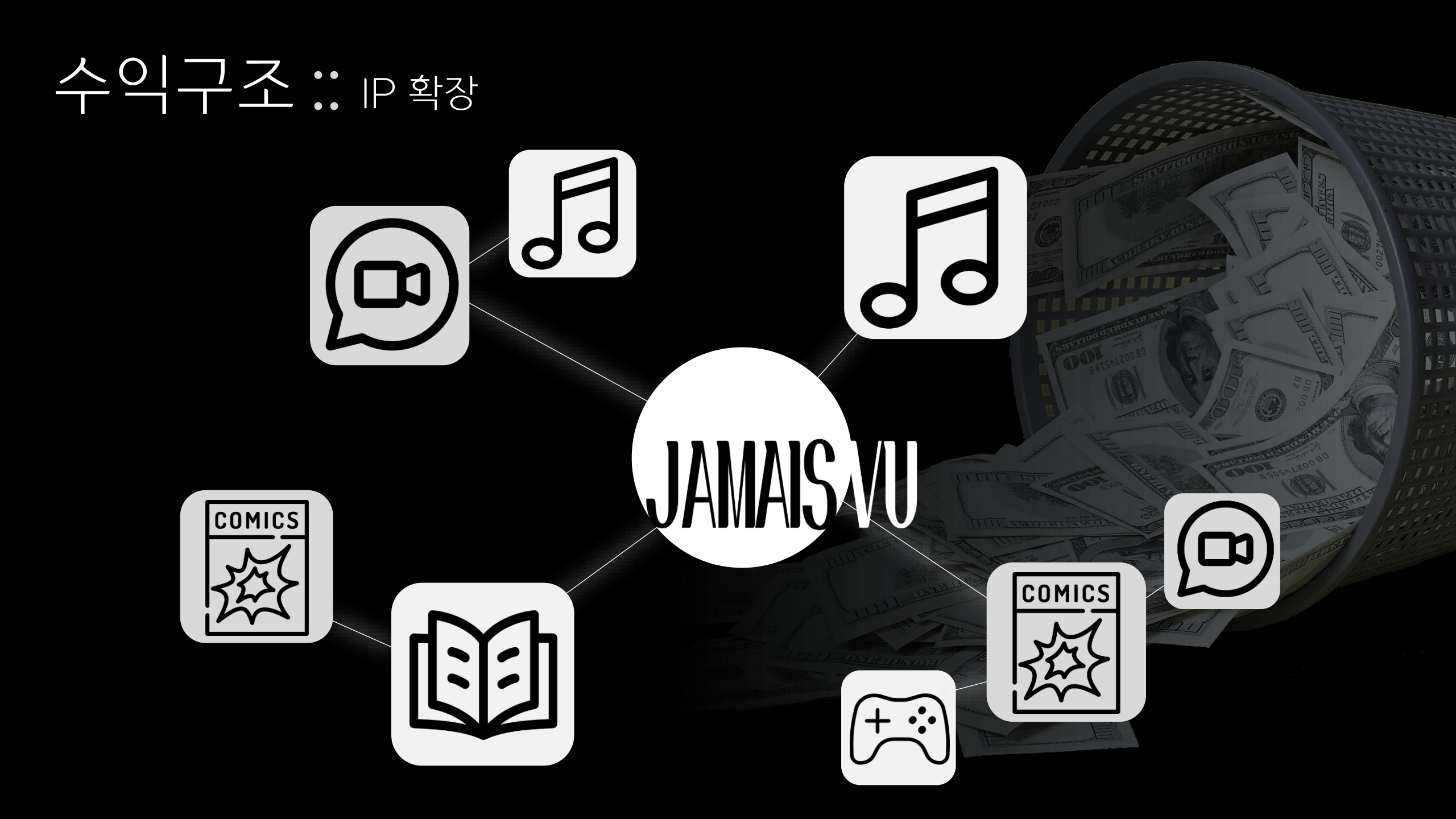


출처:NPD Group, "2021 4분기 게임시장 역학 보고서"

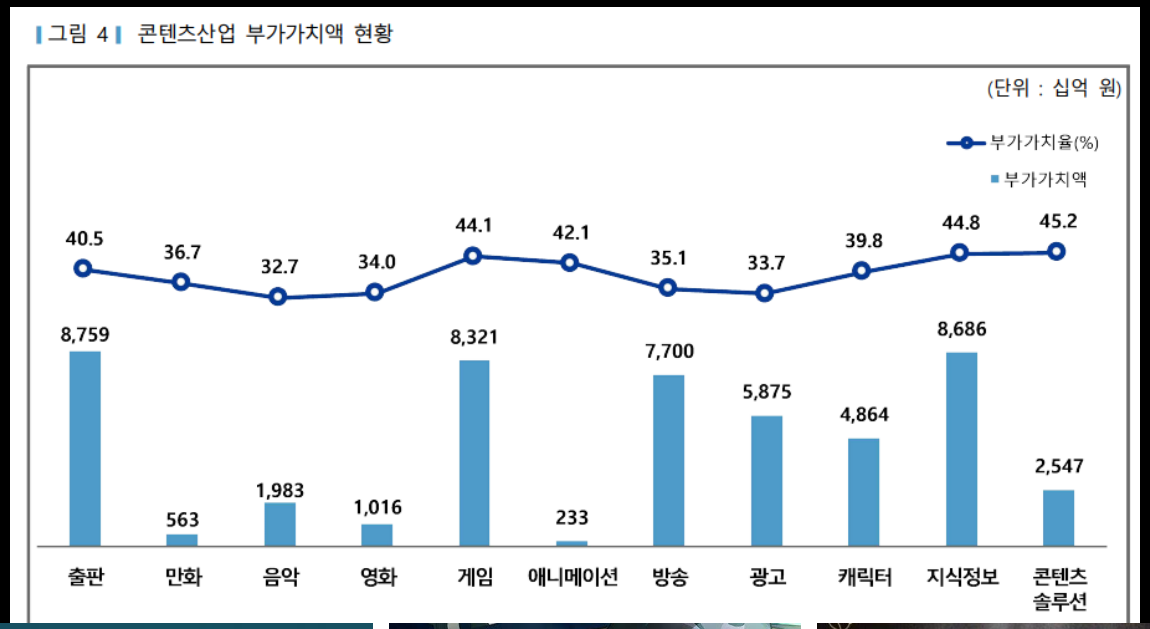
- 2021년 비디오 게임 매출액의 약 60%가 DLC, 소액 결재 및 구독에서 발생.
- 2016년 대비 2배 이상의 수치이며 매년 10%이상 꾸준한 성장세



수익구조 :: IP 확장

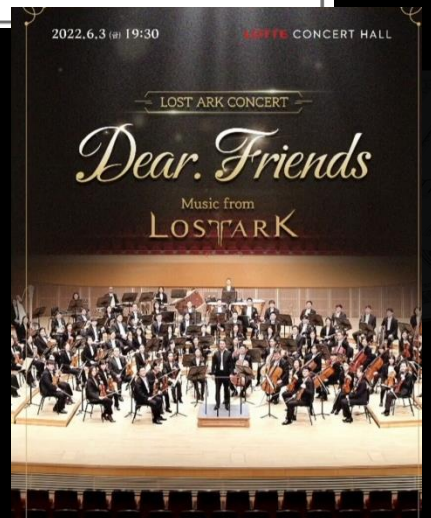


수익구조 :: IP 확장









- 게임산업의 부가가치율은 44.1%로
  전체 콘텐츠 산업 중에서도 매우 높은 편
- 복합 컨텐츠인 게임은 소설, 음악, 스토리, 영상 등등
  여러 분야를 포함하고 있기 때문에 IP확장에 수월함



벤치마킹

벤치마킹 :: 파이어 엠블렘 풍화설월



- SRPG장르에서 교과서적인 시리즈
- 세이브 로드를 하여도 결과가 바뀌지 않는
  난수고정 시스템에서 뒤로가는 RPG의 컨셉을 착안
- 플레이에 따른 멀티엔딩과 각 캐릭터들만의 스토리

벤치마킹 :: 진삼국무쌍 시리즈



- 1:다수의 전투와 액션 연출
- 다수의 적들을 상대로 하는 스킬 활용과 전략
- 최종장 미션만 주어지고 그 미션을 클리어하기 위해 메인, 서브퀘스트를 플레이어의 마음대로 순서를 배치하여 자유롭게 클리어 해 나가는 시스템

벤치마킹 :: 명일방주



- 모바일 디펜스게임의 대표작
- 다양한 스킬과 기믹을 이용한 디펜스게임
- 귀여운 SD캐릭터화와 모션
- 스킨 판매를 기반으로 한 수익구조

벤치마킹 :: 아더사이드



- 어두운 분위기의 SRPG
- 죽음과 희생, 부활을 핵심 특징으로 하여 부활할수록 강해지는 캐릭터들
- 매우 제한적인 회복수단
- 게임과 매우 어울리지 않는 BGM (반면교사)

벤치마킹 :: 컬트 오브 더 램



- 로그라이크식 전투와 빌리징이라는 색다른 두가지 장르의 조화
- 귀여운 캐릭터
- 전투가 아닌 빌리징을 통해 성장하는 플레이어