



◆ 이세계 길드마스터 ◆
- 게임제안서 -

· 게임 개요

이세계물 수집형 RPG + 힐링형 SNG

· 핵심 특징

- 이세계물 서브컬처 하이브리드 : 2D 액션 수집형 RPG와 길드 힐링 SNG를 결합한 차별화된 플레이 루프!
- 이세계 길드장 코미디 : 평범한 주인공이 길드를 운영하며 벌어지는 캐릭터 중심의 코믹 스토리!

· 게임 설명

- 제목 이세계 길드마스터
- 장르 2D 횡스크롤 액션 수집형 RPG & 힐링 SNG
- 지역 전 세계
- 플랫폼 모바일 (Android / iOS)
- 아트 스타일 옛지 있는 일본 애니메이션풍 셀 아트.
전투는 역동적인 SD 캐릭터, 캐릭터 수집과 스토리는 고품질 스탠딩 일러스트로 몰입도 강화
- 게임 플레이 캐릭터 수집·성장, 전투 콘텐츠, 길드 운영, 인연 시스템이 순환되는 장기 플레이 구조



· 시장성

현재 모바일 게임 한국 시장 현황 (매출 순위 기반)

· MMORPG가 최상위권을 점유하고 있으나, 팬덤 기반의 서브컬처 수집형 RPG는 꾸준히 상위권을 형성하며 주요 장르로 확장 중 ·

구글 플레이 게임 매출 순위
(한국, 2025-03-20 기준)

방치 수집형 게임









서브컬처 게임

수집형 RPG

1	라스트 워: 서바이벌 전략 · 4X · 좀비 · 싱글 플레이어 4.8 ★ 에디터 추천	2	리니지M 롤플레이 · MMORPG · 전사 2.4 ★	27	트리 오브 세이버: 네버랜드 롤플레이 4.7 ★ 에디터 추천	28	나이트 크로우 롤플레이 · 싱글 플레이어 3.1 ★	43	데블M 롤플레이 · MMORPG 4.5 ★ 이벤트 · 3일 후 종료	44	탑 히어로즈 어드벤처 · 캐주얼 · 싱글 플레이어 설치됨
3	WOS: 화이트아웃 서바이벌 전략 · 4X · 토티드라 · 싱글 플레이어 4.6 ★ 에디터 추천	4	리니지W 롤플레이 · MMORPG · 기사 3.5 ★ 주요 업데이트	29	궁수의 전설2 신규 · 액션 · 롤플레이 4.7 ★ 이벤트 · 4일 후 종료	30	AFK: 새로운 여정 - 모든 영웅 ... 롤플레이 · 액션 전략 · 중세 판타지 설치됨 주요 업데이트	45	트릭컬 리바이브 롤플레이 4.8 ★ 에디터 추천	5	배틀그라운드 액션 · 전술 슈팅 · 경쟁 4.1 ★
5	로얄 매치 Royal Match 퍼즐 · 매치3 어드벤처 · 캐주얼 4.6 ★ 에디터 추천	6	카피바라 Go! 신규 · 롤플레이 · 방치형 RPG 설치됨	31	에이지 오브 엠파이어 모바일 신규 · 전략 · 4X 4.6 ★ 에디터 추천	32	AFK: 새로운 여정 - 모든 영웅 ... 롤플레이 · 액션 전략 · 중세 판타지 설치됨 주요 업데이트	33	리니지2 레볼루션 롤플레이 · MMORPG · 기사 3.8 ★	50	퍼즐 오브 Z 롤플레이 · 매치3 RPG · 캐주얼 4.0 ★ 에디터 추천
7	승리의 여신: 니케 롤플레이 · 사이버펑크 4.8 ★ 에디터 추천	8	운빨존맛겜 전략 · 타워 디펜스 · 캐주얼 4.5 ★ 에디터 추천	33	남코 대전쟁 캐주얼 · 전략 · 타워 디펜스 4.1 ★ 에디터 추천	34	한게임포커 클래식 : 7포커 홀덤... 카지노 · 포커 · 카드 4.4 ★ 주요 업데이트	51	피망 포커 : 카지노 로얄 - 홀덤... 카지노 · 포커 · 캐주얼 · 카드 4.1 ★	52	꿈의 집 (Homescapes) 퍼즐 · 매치3 어드벤처 · 캐주얼 4.7 ★ 이벤트
9	오딘: 발할라 라이징 롤플레이 · MMORPG · 바이킹 4.4 ★ 에디터 추천	10	리니지2M 롤플레이 · MMORPG · 기사 3.4 ★	35	로한2 롤플레이 · MMORPG 3.3 ★ 이벤트	36	귀몬M 신규 · 롤플레이 2.9 ★	53	블고: 스타레일 어드벤처 · 롤플레이 · 턴 방식 RPG 4.2 ★ 에디터 추천	4	감지속속속-3333뽑기 증명 액션 4.6 ★ 에디터 추천
11	Roblox 어드벤처 · 시뮬레이션 · 샌드박스 4.0 ★	12	포켓몬 카드 게임 Pocket 신규 · 카드 · 카드 배틀 · 캐주얼 4.8 ★ 이벤트 · 2일 후 종료	37	eFootball™ 스포츠 · 축구 · 선수 3.9 ★ 이벤트	38	바람의 드래곤M 신규 · 롤플레이 4.5 ★	55	EA SPORTS FC Online M 스포츠 · 축구 · 선수 2.6 ★	56	컴투스프로야구V24 스포츠 · 야구 · 스포츠 4.4 ★ 에디터 추천
13	원신 어드벤처 · 롤플레이 · 이세계물 3.6 ★ 에디터 추천	14	전략적 팀 전투: 리그 오브 레전... 전략 · 오토 체스 · 캐주얼 · 전투 4.4 ★ 에디터 추천	39	캔디크러쉬사가 (Candy Crus... 퍼즐 · 3인 타일 맞추기 · 캐주얼 4.6 ★ 에디터 추천	40	Pokémon GO 어드벤처 · 액션 · 캐주얼 · 괴물 3.9 ★ 에디터 추천 ❤️ ?	57	메이플스토리M 롤플레이 · MMORPG · 이세계물 4.5 ★ ❤️ ? · 24/12/12에 종료	58	롬: 리멤버 오브 마제스티 롤플레이 · MMORPG 3.6 ★
				41	아레스: 라이즈 오브 가디언즈 롤플레이 4.2 ★	42	고! 고! 머핀! x 몰리즈 콜라보! 어드벤처 · 롤플레이 4.7 ★ 에디터 추천	59	에이지 오브 제트: 타워 디펜스 전략 · 4X · 좀비 · 싱글 플레이어 4.1 ★	60	블레이드&소울 레볼루션 롤플레이 · MMORPG · 무협 4.2 ★ 에디터 추천

· 시장성


핵심 경쟁작 분석 및 시장 잠재력 (한국 기준)

		캐릭터 성장형 방치·수집형 RPG			캐릭터 애착형 서브컬처(미신녀)게임				
									
게임명		AFK아레나	미니아스	세븐나이츠 카유기	니케	블루아카이브	프린세스커넥트	명일방주	에버소울
퍼블리셔		라미즈게임즈	바라바리	넷마블	덴센트	넥슨	카카오게임즈	요스타	카카오게임즈
한국판상일		2020.02.12	2021.09.14	2023.09.06	2022.10.22	2021.11.09	2019.03.28	2020.01.16	2023.01.05
마켓최고순위(구글)		3위	3위	2위	2위	5위	3위	6위	4위
M+1	D/L	120만건	19만건	160만건	34만건	50만건	57만건	55만건	51만건
	총매출	210억원	140억원	231억원 (광수수익제외)	144억원	100억원	54억원	99억원	95억원
M+2	D/L	256만건	26만건		65만건	76만건	87만건	82만건	60만건
	총매출	1,360억원	260억원 (런칭후약8개월기준)		803억원	235억원 (런칭후약6개월기준)	365억원	400억원	210억원 (런칭후약6개월기준)
마케팅 소구포인트		<ul style="list-style-type: none"> 손가락 하나로 지배하는 방치형 시스템 과금 부담이 적은 게임, 국민여동생 김유정 	<ul style="list-style-type: none"> 유니크한 그래픽 3D 피규어 AR 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 손잡지 없는 세키 방치형 카유기류 세븐나이츠 IP 	<ul style="list-style-type: none"> 시프트업 제작 영양이 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심물, 상징물 하이틴 OST 맛집 검용해 PD 몰루콘 	<ul style="list-style-type: none"> 호화 제작진이 참가한 최대작 애니메이션 RPG 미신녀 일본갓갠 유명성우 	<ul style="list-style-type: none"> 총괄 PD 해묘 제2의 신곡전선 다펜스 게임 	<ul style="list-style-type: none"> 미연시 요소 AFK 성장 시스템 영지하우징

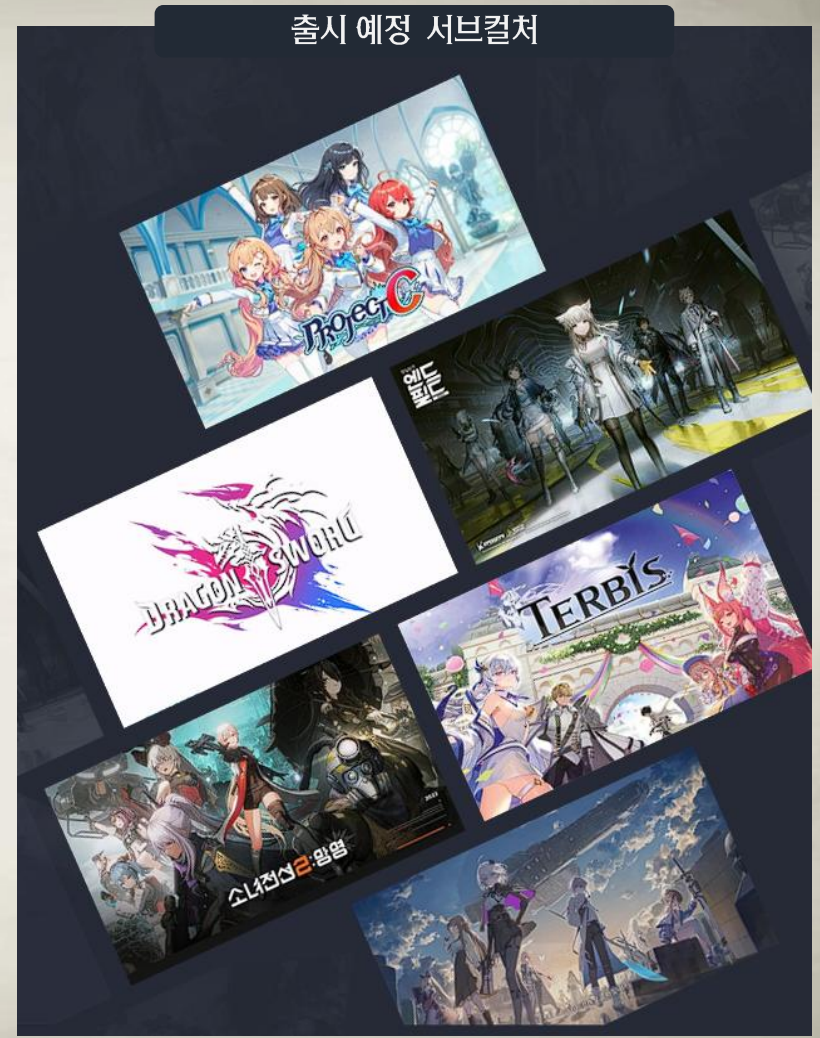
※ D/L 및 총 매출 데이터: 프린세스 커넥트/에버소울(실지표), 이외 앱애니 기준 (환율 계산 1,200원 계산)

· 시장성

글로벌 상황 : 대형 경쟁이 심화되는 시장에서도 차별화된 콘셉트는 충분한 성공 가능성 보유

1조 1천억	9천억	9천억
		
9천억	550억 (한국)	200억 (한국)
		

- 장르보다 캐릭터와 스토리의 매력에 반응하는 서브컬처 소비층 확대
- 충성도 높은 타깃층 기반으로 효율적인 마케팅 집행 가능
- 글로벌 서브컬처 시장은 여전히 성장 여력이 큰 유망 시장
- 모바일 중심 출시 후 스팀, 콘솔 등 멀티 플랫폼 확장 가능
- 게임·굿즈·미디어믹스를 통한 장기 IP 가치 확장 가능



· 시장성

메인 타겟 : 수집형 RPG & 서브컬처 유저

· 분재형 성장, 캐릭터 수집, 힐링 SNG를 결합해 애착 기반 장기 플레이를 유도하는 게임 ·



SNG 유저

타겟 유저

캐릭터 애착형
서브컬처 유저

20~40대 수집형
RPG 유저

최고 매출

인기 앱/게임 최고 매출 인기 유료

1		리니지M 볼륨레잉 · MMORPG · 전사 2.4 ★	45		트릭컬 리바이브 볼륨레잉 4.8 ★ 에디터 추천
2		라스트 워: 서바이벌 전략 · 4X · 싱글 플레이어 · 좀비 4.8 ★			오딘: 발할라 라이징 볼륨레잉 · MMORPG · 싱글 플레이어 · 서양 신 4.5 ★
		WOS: 화이트아우 서바이벌			제니 오브 모나크

2025년 09월 10일

유사 타겟의 '트릭컬'이 오픈 후 3년간 매출 상위권을 유지하며 충성도 높은 타겟층과 지속적인 수익성 입증

· 시장성

세계관 콘셉트 : 즐지에 길드장이 되어 펼쳐지는 코믹 길드 운영 판타지!



이세계 길드마스터는 오늘도 쉴 틈이 없다!

게임만 하던 평범한 인생,
눈 떠보니 이세계 한복판에서.. 길드마스터?!

"이세계는 모험이 아니라 야근이다!" 모험가 모집, 던전 출정, 몬스터 정산,
건물 수리, 급여 정산까지.. 길드장님의 야근은 오늘도 계속됩니다.

게다가 하나같이 개성 만렙인 길드원들.
엘프는 맨날 나무 안에서 잠만 자고,
드워프는 술 퍼마시며 대장간 폭파시키고,
마법사는 또 실험하다 여관 반쯤 태워먹었다.

"이래서 내가 힐링을 하라고?!"

하지만 이상하게도, 매일 던전에서 금화를 긁어오고,
길드원들과 티격태격하다 보면, 어느새 전설의 길드가 되어 가는데..?!

RPG 전투와 생활 밀착형 병맛 경영이 뒤섞인 초대형 이세계 길드 코미디~
지금 시작합니다!

· 신규 개발 콘셉트

아트 콘셉트 : 캐주얼한 일본 애니메이션 스타일의 멋지 있는 캐릭터 콘셉트 (1)



· SD 캐릭터로 전투·일상·감정 표현을 다양하게 확장 ·

· 신규 개발 콘셉트

아트 콘셉트 : 캐주얼한 일본 애니메이션 스타일의 멋지 있는 캐릭터 콘셉트 (2)



· 스킬 컷씬에서 표정·포즈·카메라 연출로 캐릭터 매력과 전투 임팩트 강화 ·

· 신규 개발 콘셉트

아트 콘셉트 : 캐주얼한 일본 애니메이션 스타일의 멋지 있는 캐릭터 콘셉트 (3)



· 고퀄질 스탠딩 일러스트로 캐릭터 수집과 스토리 몰입 강화 ·

· 신규 개발 콘셉트

아트 콘셉트 : 캐주얼한 일본 애니메이션 스타일의 멋지 있는 캐릭터 콘셉트 (4)



· 고품질 스탠딩 일러스트로 캐릭터 수집과 스토리 몰입 강화 ·

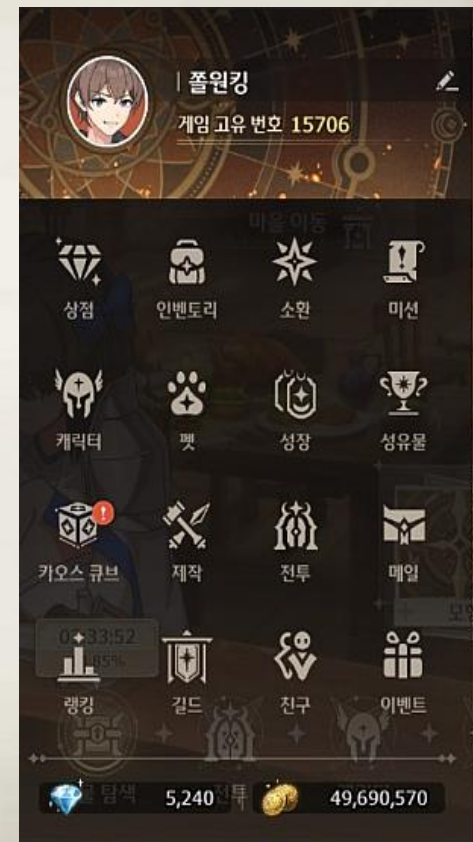
· 신규 개발 콘셉트

전투 콘셉트 : 2D 횡스크롤 액션과 전투 편의성을 강화하는 킥슬롯

· 2D 횡스크롤 전투 화면 ·
(SD 캐릭터 기반의 스타일리시하고 화려한 액션 연출)



· 전투 중 상점·스킬·편의 메뉴를 빠르게 이용할 수 있는 킥슬롯 ·



· 신규 개발 콘셉트

컷씬 차별화 방향: 자체 컷씬 연출 방식

· 컷씬 연출

- 전투↔컷씬 연계: 전투 흐름을 끊지 않고 스킬 연출로 자연스럽게 연결
- 캐릭터 고유 임팩트: 액션, 표정, 카메라 워크로 캐릭터별 매력과 타격감 강화



· 신규 개발 콘셉트

캐릭터 성장 : 성장 몰입감과 캐릭터 애착 강화

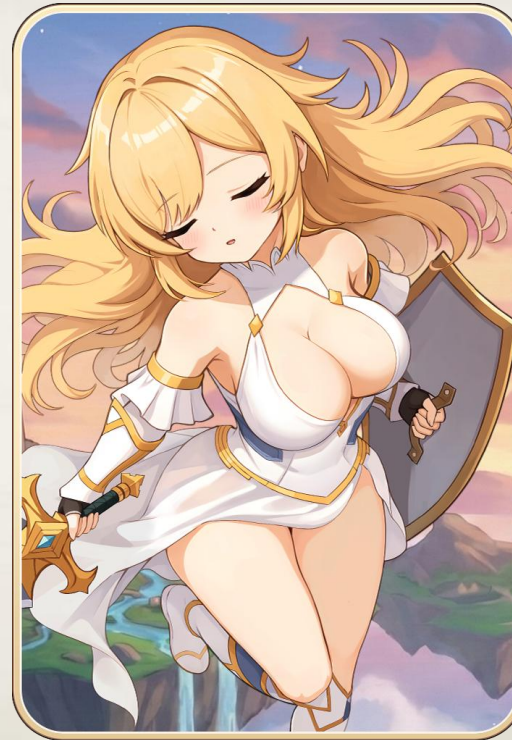


· 신규 개발 콘셉트

캐릭터 포토카드 : 소장 및 수집 욕구 자극

· 포토카드 수집

- 수집 재미 강화 : 캐릭터별 포토카드와 도감 완성으로 소장 욕구 자극
- 지속 플레이 유도 : 신규 캐릭터, 시즌 이벤트, 한정 카드 추가로 반복 접속 동기 제공



· 신규 개발 콘셉트

SNG 콘셉트 : 힐링형 SNG를 이용한 상호작용과 인연 시스템

· 길드 ·



전투 밖에서 이어지는 인연, 길드 건물이 또 하나의 모험 공간!

- 길드 건물 = 힐링 & 교류 공간 : 전투와 대비되는 휴식형 콘텐츠 제공
- 인연 시스템 중심 설계
 - 길드원과의 대화·교류·휴식 이벤트 발생
 - 인연 포인트 축적 시 스토리, 특별 대사, 히든 이벤트 개방
- 핵심 가치
 - 전투 피로도 해소와 감정적 몰입 강화
 - 인연 중심의 차별화된 성장 경험 제공
 - 길드 생활과 전투가 유기적으로 이어지는 장기 루프 형성
- 소셜 확장성
 - 다른 유저의 길드 방문, 교류, 협력 이벤트로 확장 가능

· 신규 개발 콘셉트

SNG 콘셉트 : 길드 운영을 통한 힐링 SNG 요소

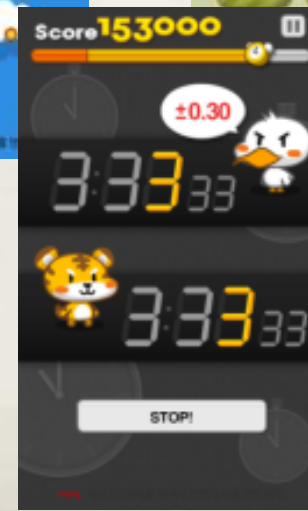
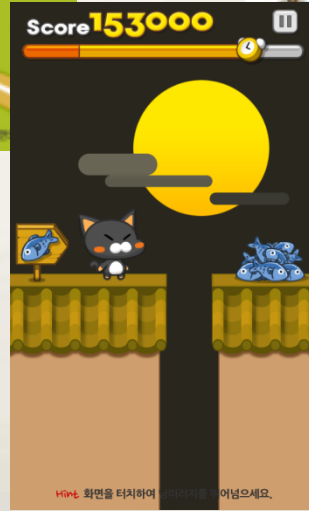
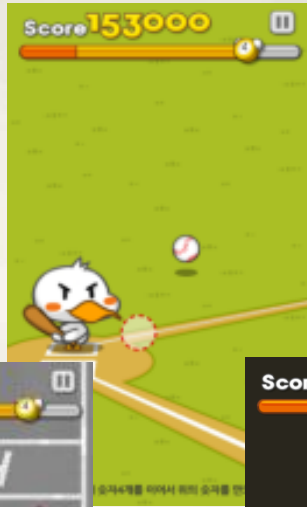
· 로비 ·



· 신규 개발 콘셉트

SNG 콘셉트 : 미니게임을 통한 이벤트 및 호감도 강화

· 콘셉트 맞춤 리튜닝 : 내부 개발 미니게임을 테마·룰·세션 길이에 맞게 재설계해 개발 리스크 최소화 ·



· 신규 개발 콘셉트

차별화 방향: 하이브리드 서브컬처 게임 (1)

· 수집형 이세계 RPG + 힐링 SNG를 결합한 하이브리드 서브컬처 게임

- 분재형 성장 루프: 짧은 세션으로 성장 부담은 낮추고, 체류율과 복귀율은 강화
- 핵심 타겟: 수집형 RPG와 서브컬처를 선호하는 라이트~미드코어 유저



· 신규 개발 콘셉트

차별화 방향: 하이브리드 서브컬처 게임 (2)

· 수집형 이세계 RPG + 힐링 SNG를 결합한 하이브리드 서브컬처 게임

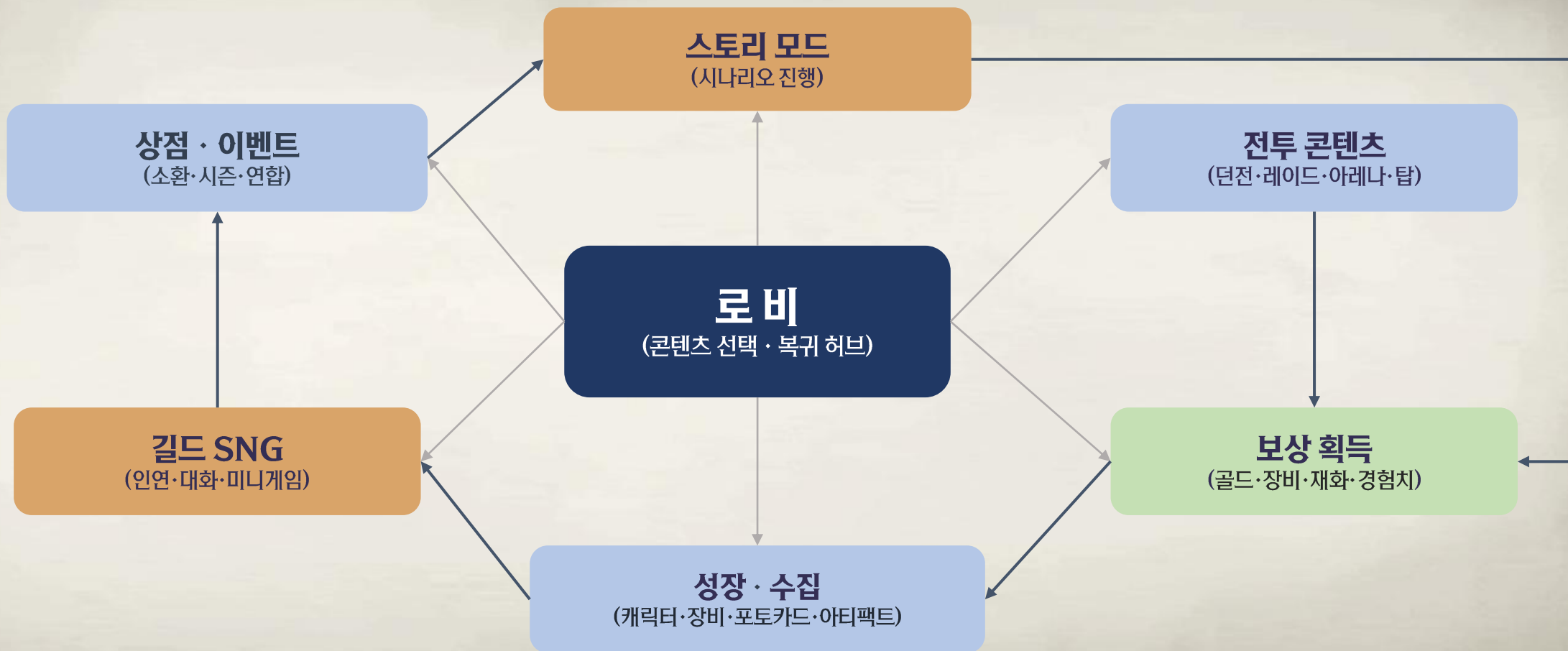
- 길드 라이프 메타: 전투 후 길드원과의 대화·교류·휴식 이벤트로 피로도 해소와 캐릭터 애착 유도
- 인연 성장 시스템: 반복 플레이로 인연 포인트를 쌓아 히든 스토리, 특별 대사, 추가 이벤트 등 특화 콘텐츠 해금



· 신규 개발 콘셉트

순환 구조 : 전체 플로우

· 전투 보상과 길드 생활이 서로 맞물리는 장기 플레이 루프 ·



· 신규 개발 콘셉트

순환 구조 : 시나리오 진행을 통한 전투 플로우

· 시나리오 감상 → 전투 진입 → 보상 성장 → 다음 스토리로 이어지는 스테이지 루프 ·



핵심 의도 : 스토리 몰입과 전투 성취감을 연결하고, 보상·성장·재도전 흐름으로 반복 플레이 동기를 강화

프로젝트 로드맵

마일스톤 및 목표 매출액

· 마일스톤

구분	주요 마일스톤	세부 실행 내용
2026 Q3	핵심 시스템 구현	<ul style="list-style-type: none"> 전투·성장·포토카드 등 핵심 콘텐츠 시스템 구현 전투 구조와 카메라 연출 등 기본 플레이 기반 완성
2026 Q4	알파 빌드 완성 및 테스트	<ul style="list-style-type: none"> 주요 캐릭터·스테이지·전투 콘텐츠가 포함된 알파 빌드 완성 내부 테스트로 조작감·난이도·성장 밸런스 검증
2027 Q1	글로벌 CBT 및 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> 국내·일본 중심 글로벌 CBT로 콘텐츠 반응 검증 사전예약 오픈 및 캐릭터 중심 홍보 영상·SNS 마케팅 전개
2027 Q2	최종 폴리싱 및 정식 출시	<ul style="list-style-type: none"> CBT 피드백 반영, 버그 수정·밸런스 조정·서버 안정화 국내·일본 포함 글로벌 마켓 출시 및 런칭 마케팅 진행

· 목표 매출

구분	2027년 (런칭 1년차)	2028년 (성장기)	2029년 (안정기)
목표 매출액	100억	200억	300억
산출 근거	국내·일본 초기 트래픽 집중	글로벌 서비스 권역 확대	대규모 업데이트 및 IP 확장

· 신규 개발 콘셉트

스크린샷 (1)



· 신규 개발 콘셉트

스크린샷 (2)



· 신규 개발 콘셉트

스크린샷 (3)



· 신규 개발 콘셉트

스크린샷 (4)



· 신규 개발 콘셉트

스크린샷 (5)





감사합니다.
mwpark@gameon.kr