

INVESTMENT DECK · 2026.10



나이트 디센딩 — 고딕 다크 판타지 액션 RPG

PC·모바일 출시 준비 · 무료 웹 데모 공개 중



게임 소개

나이트 디센딩 (Knight Descending)

삼백 년 전 땅속으로 꺼진 수도원 자리에 남은 바닥 없는 구덩이, 무저갱. 맹세한 기사단의 마지막 기사가 되어 문지기를 쓰러뜨리며 아래로 내려갑니다.

장르	액션 RPG · 핵앤슬래시
모드	캠페인(18개 층 하강) · 서바이벌(생존 시간 겨루기)
플랫폼	PC(Steam) · 모바일(구글플레이 · 앱스토어)
언어	한국어 · 영어 · 일본어 · 중국어 간체·번체
엔진	Godot — PC·모바일·웹 한 빌드



실제 플레이 화면

게임 화면



여섯 개의 심층

심층 하강 컷씬



여섯 명의 문지기 문지기 처치 컷씬



무저갱의 주민들

문지기 6 · 몬스터 20



3층 · 예배당
제단의 문지기



6층 · 납골당
뼈를 모으는 문지기



9층 · 수몰된 서고
잉크에 잠긴 문지기



12층 · 이름 없는 방
이름을 지운 문지기



15층 · 불타는 심층
재를 먹는 문지기



18층 · 살아 있는 층
벽이 된 문지기



걸어 다니는 수
도사



성가대 망령



등불잡이



해골 궁수



무덤 파리 떼



뼈 무더기



뼈 조각



종지기



잉크 웅덩이



필사자 망령



물에 잠긴 성가대



임프



눈먼 파수꾼



문 없는 자



재의 사냥개



화약 벌레



용광로 골렘



살점 덩어리



살점 조각



벽의 입

마법 · 주문서

주문서로 펼치는 마법 10종



화염구



화염벽



운석



연쇄 번개



낙뢰



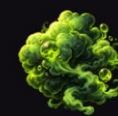
서리 고리



얼음 파편



유도 마탄



독 구름



충격파

주문서 한 장 = 한 번 — 던전에서 주문 주문서가 그 마법의 사용 횟수가 됩니다.
마법 레벨은 없습니다.

총마다 다른 조합 — 10종 중 3종이 기술 칸에 뽑혀, 매번 다른 전투를 만듭니다.

상태이상 5종 — 화상 · 빙결 · 감전 · 중독 · 기절. 위력은 장비의 마법공격력을 따라 커집니다.

장비 · 전리품

레벨은 없다, 장비가 곧 성장이다



9부위 투구 · 상의 · 바지 · 장갑 · 신발 · 무기 · 방패 · 목걸이 · 반지
무작위 옵션 전설은 공격할 때 상태이상을 거는 고유 능력
고블린 상인 장비를 사고 강화하는 떠돌이 상점

서바이벌 모드 게임 화면

여기까지 버틴 도전자 5명 (9.62%)

주문서: 화염벽

주문서: 화염벽

금화 154

173

금화 52

주문서: 충격파

31Lv 철 투구
금화 124

금화 248

주문서: 유도 마탄

금화 128

주문서: 충격파 **금화 182**

금화 93
금화 248

금화 124

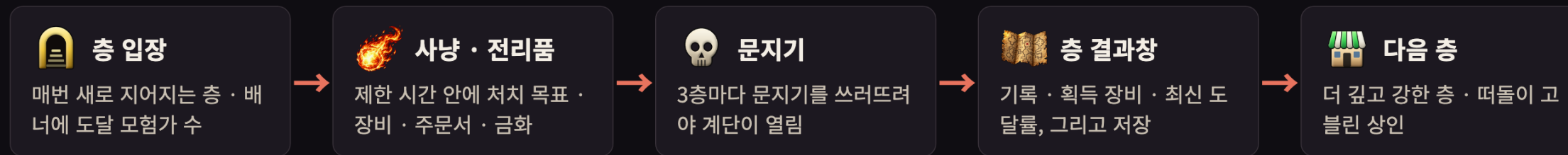
걸어 다니는 수도사

여기까지 버틴 도전자 5명 (9.62%)

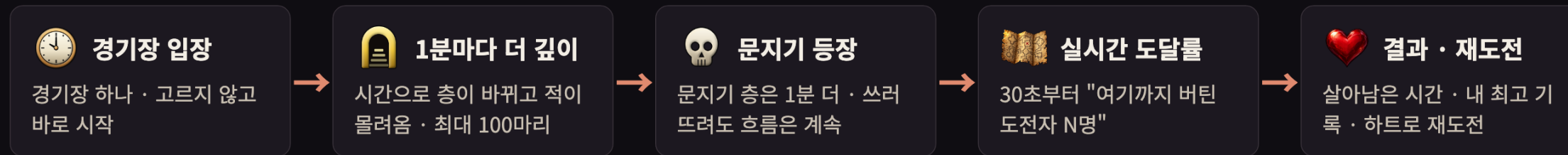
게임의 경쟁 요소 버티는 내내 같은 시간까지 버틴 전 세계 도전자 수와 비율이 실시간으로 줄어듭니다

플레이 흐름 · 두 가지 모드

내려가는 캠페인, 버티는 서바이벌

캠페인 18개 층을 한 층씩 내려간다


🔁 반복 — 6개 심층 18개 층까지 · 쓰러지면 하트로 부활해 마지막 저장의 그 층부터 다시

서바이벌 한 경기장에서 얼마나 오래 버티나


🔄 층이 바뀔 때마다 주문서 3종을 새로 뽑고 고블린 상인이 다시 나타남 · 쓰러지면 처음부터

핵심 재미 · 모두와 비교하기

혼자 내려가도, 모두와 겨룬다

캠페인 · 새 층에 들어설 때마다 (예시)

지하 7층 · 수몰된 서고

여기까지 도달한 모험가 1,284명 (12.40%)

서바이벌 · 버티는 내내 실시간으로 (예시)

1분
68%



3분
23%



5분 42초
4%

여기까지 버틴 도전자 211명 (4.21%)

※ 예시 화면입니다 — 실제 숫자는 플레이어 집계에 따라 바뀝니다



층마다 나의 위치

새 층에 들어설 때마다 전체 모험가 중 몇 명, 몇 %만 이곳까지 왔는지 보여 줍니다. 혼자 하는 게임인데도 다른 플레이어와 함께 내려가는 느낌을 줍니다.



서바이벌에서 극대화

버티는 1초마다 비율이 실시간으로 줄어 내가 상위로 올라가는 것이 눈에 보입니다. 죽는 순간 결과창의 내 순위가 "한 판 더"를 부릅니다.



계정 없이, 가볍게

로그인 없이 익명 설치 아이디로 도달 기록만 모읍니다. 서버 비용이 거의 들지 않고 웹 데모부터 바로 작동합니다.

시장과 기회

투자하면 비교작의 1/5 수준, 3년 매출 27억 원

\$201.6B 2025 세계 게임 시장**56%** 모바일 비중 (\$113.3B)**+12%** PC 성장률 · 플랫폼 중 최고

같은 장르 인디 게임의 Steam 성과

Halls of Torment · 소규모 팀 **100만 장 · 약 66억 원***Death Must Die · 4명 팀 **약 56만 장 · 약 46억 원***Grim Dawn · 인디 액션 RPG **700만 장 (DLC 포함)**

나이트 디센딩 3년 누적 순매출 (온라인 대전 포함)

보수 · Steam 3만 장 · 모바일 30만 · DAU 2천~3천 **4.1억**기본 · Steam 5만 장 · 모바일 50만 · DAU 3천~5천 **6.8억**목표(투자) · Steam 20만 장 · 모바일 200만 · DAU 1.3만~2.2만 **27.0억**

* Steam 총매출 추정치(Raijin, 2026.7). 출처: Newzoo (2026.6, GamesBeat 보도) · GamingOnLinux (2024.10) · Crate Entertainment (2022.2). 순매출 = 플랫폼 수수료 · 할인 · 환불을 뺀 금액, 1달러 = 1,400원

차별점

작은 팀이 크게 만드는 방법

PC · Steam

키보드 · 마우스 ·패드

모바일

구글플레이 · 앱스토어

웹 데모

설치 없이 브라우저

Godot 엔진 한 빌드

같은 코드 · 같은 리소스 · 5개 언어로 세 플랫폼 동시 대응



한 손으로 하는 모바일

터치 조작 · 자동 이동



처음부터 5개 언어

한 · 영 · 일 · 중국어 간체 · 번체

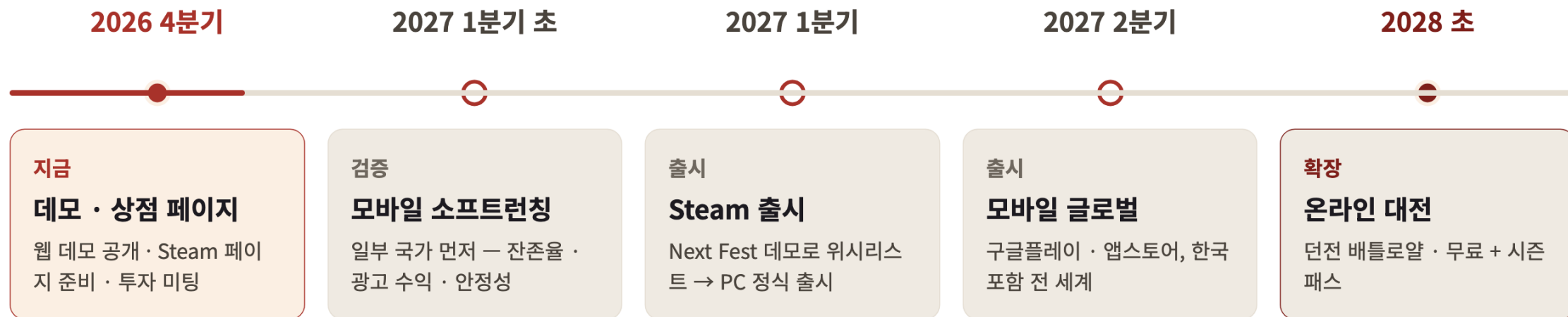


AI 활용 제작 파이프라인

3명이 18개 층 · 문지기 6명 제작

로드맵

검증하고, 출시하고, 넓힌다



수익 모델

플랫폼에 맞춘 세 가지 수익

플랫폼	버는 방법	시작
PC · Steam	→ 유료 판매 \$9.99 · 출시 할인 · 시즌 세일로 오래 판매	→ 2027 1분기~
모바일	→ 무료 + 보상형 광고 · 프리미엄 1회 구매	→ 2027 2분기~
온라인 대전	→ 무료 + 시즌패스 · 캐릭터 · 스킨 (PC · 모바일)	→ 2028 초~

유료 확률형 아이템 없음 — 공정한 과금으로 리뷰와 입소문을 지킵니다

온라인 대전 · 2028년 초

던전 배틀로얄, 하루 2천 명이면 흑자

1 입장

여러 명이 하나의 던전에



2 성장

사냥 · 전리품으로 경쟁자보다 빨리



3 우승

좁아지는 던전에서 마지막 한 명

이용자 1명이 버는 돈

1명

하루 이용자



× 4

월 이용자



4% 결제

월 1.4만 원



연 약 2만 원

수수료 뺀 75%

적은 비용으로 만드는 이유

「나이트 디센딩」의 총 · 몬스터 · 장비 · 마법을 그대로 써서 지금 3명이 개발 · PC와 모바일을 함께 매칭

시즌패스 약 1만 원 / 2개월

스킨 · 꾸미기

확률형 · 능력치 판매 없음

하루 이용자별 연 순매출

약 3,400명 (동접 340명) · 기본 2028

0.7억

약 5,500명 (동접 550명) · 기본 2029

1.1억

1.3만 명 (동접 1300명) · 목표 2028

2.7억

2.2만 명 (동접 2200명) · 목표 2029

4.5억

손익분기 하루 약 2천 명 (동접 200명) — 서버 · 운영 추가비 연 0.4억

하루 2.2만 명 = Steam · 모바일 이용자 220만의 1%

3개년 수지 계획 (2027~2029)

5억 투자로 3년 영업이익 0.4억 → 11.0억

투자 없이 · 기본 — 누적 Steam 5만 장 · 모바일 50만

(단위: 억 원)	2027	2028	2029	3년 합계
매출 (온라인 대전 포함)	1.9	2.4	2.5	6.8
마케팅	0.4	0.3	0.3	1.0
인건비 (3명)	1.5	1.5	1.5	4.5
운영 (서버 · 사무실 등)	0.3	0.3	0.3	0.9
영업이익	-0.3	+0.3	+0.4	+0.4

지분 투자 5억 · 목표 — 누적 Steam 20만 장(6만→7만→7만) · 모바일 200만

매출 (온라인 대전 포함)	5.1	10.1	11.8	27.0
마케팅	2.4	1.7	0.5	4.6
인건비 (3명)	1.9	2.2	2.5	6.6
운영 (서버 · 사무실 등)	1.6	1.6	1.6	4.8
영업이익	-0.8	+4.6	+7.2	+11.0

2028 초 온라인 대전

던전 배틀로얄 — 경쟁자보다 빨리 성장해 우승
 무료 · 시즌패스 · 스킨
 하루 이용자 = Steam · 모바일 누적의 1%
 기본 약 3,400→5,500 · 목표 1.3만→2.2만
 1일 이용자당 순매출 \$0.04

투자금 5억 사용 시기

2027 2.3억 · 2028 1.9억 · 2029 0.8억
 「나이트 디센딩」 2.5억 · 온라인 대전 2.5억

순수익 = 수수료 · 할인 · 환불 뺀 금액 (Steam 1장 약 5,900원 · 모바일 1설치 약 400원). 인건비는 지금 무급, 2027년부터 지급. 운영은 클라우드 · 사무실(월 100만 원), 매년 고르게. 1달러 = 1,400원.

마이월드메이커 · 나이트 디센딩

회사 · 팀

만들고, 출시해 본 팀

마이월드메이커 주식회사

- 2022년 8월 설립 · 판교
- 2025년 7월 벤처기업 인증
- 모바일 게임 3편 글로벌 출시 (2024~2025)
- 2025 대한민국 굿컴퍼니대상 · 혁신기업 브랜드대상

대표 이창하 · 팀 3명

- 게임 업계 경력 — EA (2008~2010) · 컴투스 (2011~2013)
- 전자금융업 라이선스 발급 총괄 (2020, 2025)

총괄 · 개발

아트

UI / UX

투자 제안

함께 IP를 키울 파트너를 찾습니다

희망 투자 규모 · 지분 투자

5억 원

사용처 (5억 원)

「나이트 디센딩」 출시 · 2.5억

온라인 대전 · 2.5억

기대 성과 (3년, 투자 전 → 투자 후)

매출

투자 전 6.8억

투자 후 27.0억

영업이익

투자 전 0.4억

투자 후 11.0억

Steam · 모바일 출시 마케팅 1.6억

현지화 · 추가 콘텐츠 0.9억

서버 · 보안 · 부하 테스트 1.3억

온라인 출시 마케팅 1.2억

사용 시기 2027 · 2.3억 2028 · 1.9억 2029 · 0.8억

벤처기업 인증 기업 — 투자하면 세금 공제 개인 직접 투자는 3천만 원까지 100% · 5천만 원까지 70% · 그 초과분 30% 소득공제 · 법인 출자는 취득가액의 5% 법인세 세액공제

조세특례제한법 제16조(개인, 종합소득금액 50% 한도 · 3년 안에 팔면 추정) · 제13조의2(법인) — 세부 요건은 세무 전문가 확인

직접 내려가 보세요

홈페이지 myworldmaker.com

무료 웹 데모 myworldmaker.itch.io/knight-descending

담당자 이창하 대표

이메일 contact@myworldmaker.com

