게임 아이디어 제안서

< 아이디어 목적 >

* {브롤스타즈, 궁수의 전설, 소울 나이트)와 유사한 간단한 조작으로 타 RPG와 달리 소울라이크 적인 특유의 높은 난이도의 던전을 클리어 하며 캐릭터를 수집 / 육성하는 게임을 만드는 것을 목적으로 함
* 현재 모바일 플랫폼의 RPG장르의 자동 사냥과 달리 직접 플레이하는 것으로 게임에 참여, 결과 중심 보다는 과정 중심의 즐거움을 주는 것을 목표로 함
* 타 RPG게임과 다른 높은 난이도 하지만 캐릭터 육성으로 극복가능한 RPG
* 10대 20대 유저의 선호 게임 성향을 반영, 직접 플레이하는 즐거움을 원하는 유저가 플레이 하는 것을 목표로
* 던전에 도전하면서 자연스럽게 공략 방식을 생각할 수 있는 일종의 전략성을 띄게 만들어 해당 던전을 공략함으로 생기는 성취감을 적절한 보상으로 통해 극대화 시켜 즐거움을 느끼고 다시 게임을 플레이하고 싶도록 만드는 것을 목표로함

<게임 구성>

* 기본적으로 RPG게임이며 액션을 강조한 핵 앤 슬래시류 게임이다.
* 2D 탑 뷰 형식의 도트 그래픽을 사용했으며 가로 포맷을 사용했다.
  + 2D 도트 그래픽을 사용한 이유: 비용 절감, 개발 난이도 하향을 위해
  + 탑 뷰, 가로 포맷을 사용한 이유: 조작의 편리함과 시인성을 높이기 위해
* 당연히 모바일 플랫폼이고 이후 크로스 플랫폼화를 염두 했다.
* 유저의 게임 플레이는 주로 던전에서 진행되며 던전은 3~4개의 스테이지(웨이브)로 구성되며 주 목적은 던전 클리어, 부 목적은 던전마다 주어지는 퀘스트를 던전 클리어 전에 완수하는 것을 목표로 함
* 던전마다 최대 플레이 시간을 5분으로 생각 스테이지(웨이브)마다 1분~1분30초 정도의 플레이 타임을 유지할 수 있는 던전 난이도를 구상 중