1. 개요

게임 제목: 나 방금 용사되는 상상함 ㅋ

게임 요약: 플레이어는 마왕이 되어 여러 유닛으로 구성된 마왕군을 이끌고

(<https://youtu.be/NIKsNwX3k4w?t=767>) 왕국을 침략하여 다양한 시설을 파괴하고 적들을

살육을 하면서 스테이지를 클리어해 나가며 마지막에 용사를 쓰러뜨리고 왕국을

정복한다.

장르: 어드벤처, 전략, 육성, 캐주얼, 고어(?)

분위기: 중세 유럽풍의 판타지 배경. 마왕이 쳐들어옴에 따라 분위기가 평화->황폐가

되도록 하면 좋을 것 같다.

그래픽: 2D 탑뷰

시스템 플랫폼: unity pc

대상: 캐주얼하면서 자신이 악역이 되어 보고 싶은 사람

재미 요소

* 무고한 존재들을 해친다는 것에서 오는 카타르시스
* 점점 강해지는 군대를 보는 재미(육성)
* 여러 능력의 병력들을 조합하는 재미(전략)

차별 요소

* 플레이어가 악역으로서 플레이한다.
* 일반적으로 끝없이 연속적으로 이루어지는 게임 형식을 스테이지가 나뉘어 이루어진다.
* 이전 스테이지의 클리어 방식에 따라 이후 스테이지에 영향을 준다.

1. 게임 시스템
   1. 전체적인 시스템

* 플레이어는 마왕이 되어 플레이한다.
* 플레이어는 스테이지를 선택하여 플레이를 한다. (ex 변두리 마을1, 성문 etc.)
* 플레이어는 레벨이 있으며 레벨에 따라 스테이지를 시작하는 시점의 유닛 수가 결정된다.
* 스테이지를 선택할 때 플레이어는 자신이 이끌 유닛과 그 진형을 미리 결정할 수 있다.
* 아군(마왕군), 적군(왕국군) 유닛에는 다양한 종류가 있으며 네임드 또한 존재한다.
* 스테이지 클리어 조건은 해당 스테이지의 보스(네임드 유닛)를 쓰러뜨리거나 구조물의 파괴하는 것.
* 특정 스테이지에서 특수한 행위(특정 적 유닛의 제거, 특정 구조물의 파괴)가 다른 스테이지에 영향을 끼칠 수 있다. (마법사 학회를 공격해 파괴했으면 다른 스테이지에서 나오는 마법사 유형의 적이 줄어듦.)
* 스테이지 내 적의 잡병 유닛 혹은 중립 유닛을 쓰러뜨리면 아군으로 만들 수 있다. (ex 문지기 -> 좀비/해골)
* 용사 유닛은 스테이지 곳곳을 돌아다닌다. (c.f. 마리오 시리즈의 해머브러스) 아마 게임 중반까지는 엄두도 못 낼 정도로 강할 것이다.
* 이 게임의 최종 목표는 왕국/세계를 정복하는 것이다.