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 주민 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.
  1. 스테이지: 플레이어는 유닛을 이끌고 스테이지를 공략함으로써 경험치, 돈을 얻을 수 있다.
     + 크기: 기본적인 모양은 정사각형. 오브젝트(숲, 보이지 않는 벽 등 플레이어 혹은 유닛의 이동을 방해하는 물체)의 배치를 이용하여 맵의 모양을 조절. 유닛 하나가 차지하는 공간이 1이라고 할 때, 소(150\*150, 캐릭터의 한 테두리 이동 시간 30초), 중(200\*200, 캐릭터 한 테두리 이동 시간 40초), 대(250\*250, 캐릭터 한 테두리 이동 시간 50초), 거대(300\*300, 캐릭터 한 테두리 이동 시간 40초) 4가지
     + 스테이지 종류
       - 약탈 스테이지: 플레이어의 약탈 행위가 이루어지는 스테이지. 경험치와 돈을 쉽게 얻을 수 있다. 전투력이 그리 높지 않다. 규모에 따라 조금 강한 유닛이 나타날 수도 있다. 클리어 조건은 촌장/영주의 체력을 0으로 만드는 것.
         * 취락(소): 대부분이 주민들로 이루어져 있으며 아무리 커도 자경단 수준 밖에 없다.
         * 상업 도시(중, 대): 주민, 상인들이 더 많은 경험치와 돈을 준다. 다만 호위, 기사 등 상대적으로 전투력이 높은 유닛이 나타난다.
       - 점령 스테이지: 게임의 최종 목표인 왕국/세계 정복을 위해 점령해야 할 거점 스테이지. 클리어 조건은 보스 유닛의 체력을 0으로 만드는 것.
         * 병진(중): 마왕군에 대항하기 위해 적군이 진을 친 장소. 진을 친 군대의 성질의 따라 등장하는 유닛이 다르다. (창병, 궁병, 기사, 마법사 등) 보스 유닛은 정예 유닛의 능력치를 높인 유닛이 등장한다..
         * 군사 도시(거대): 전략적 거점에 세워진 도시이며 한 부류의 유닛만 나오는 병진과 달리 다양한 유닛이 동시에 등장하며 그 수 또한 더 많다. 보스 유닛으로 네임드 유닛이 등장한다. 3~4개로 예정. 구체적인 것은 추후 추가.
       - 특수 스테이지: 클리어할 수밖에 없을 수도 아닐 수도 있는 스테이지로 클리어 여하에 따라 이후 스테이지에 영향을 끼칠 수도 있는 스테이지. 그 영향은 플레이어에게 이로울 수도 해로울 수도 있다. 그 유형은 다음과 같다.
         * 스테이지 클리어 자체가 이후 스테이지에 영향을 끼치는 경우(ex 마법사 학회 스테이지 파괴(클리어) -> 적의 마법사 유닛 수 감소)
         * 스테이지의 클리어와 무관한 유닛/오브젝트의 보존 여부(ex 기사 학교 스테이지에서 많은 기사를 길러낸 교사를 죽임 -> 분노로 인해 적군 기사들의 사기가 올라가 공격력이 상승)
         * 그 외에 구체적인 스테이지 구성은 추후 추가
     + 적 유닛 종류
       - 주민 계열: 수는 많으나 전투력이 전무하여 도망만 다니는 유닛들이며 죽이면 적은 양의 경험치와 마나 밖에 주지 않지만 돈을 주는 유일한 계열이다. 촌장/영주를 외에는 언데드로 만들어 아군 유닛으로 만들 수 있다.
         * 일반 주민
         * 상인: 일반 주민보다 많은 돈을 준다.
         * 대상인: 상인보다 많은 돈을 준다. 호위를 데리고 다니는 경우가 많다.
         * 촌장/영주: 약탈 스테이지에서 클리어 조건. 영주의 경우 호위를 항상 데리고 다닌다.
       - 잡병 계열: 전투력을 지닌 유닛 중에는 수와 종류가 가장 많다. 주민 계열 유닛과 마찬가지로 언데드로 만들어 아군 유닛으로 만들 수 있다. 주민 계열보다 많은 경험치와 마나를 준다.
         * 자경대(검, 활): 상대적으로 큰 취락에서 등장하는 유닛. 대단한 전투력은 아니다.
         * 문지기(창): 병진, 상업 도시 스테이지 입구에서 볼 수 있는 유닛. 전투력은 자경대와 동급.
         * 호위(검, 마법사): 상인/대상인에게 고용된 유닛. 자경대/문지기보다 높은 공격력을 보유한다.
         * 일반 병사(검, 창, 활): 본격적인 전투 유닛. 호위보다 높은 공격력, 방어력, 체력을 갖는다.
       - 마법 계열: 체력과 방어력이 취약하지만 특수한 공격을 할 수 있는 유닛.
         * 마법병사: 일반 병사(활)보다 높은 원거리 공격력을 가진 원거리 유닛
         * 사제: 언데드에 효과적인 공격을 가한다.
         * 정령술사: 스테이지에 1~2명만 등장하며 시야 차단, 이동 속도 저하, 공격력 저하 중 하나의 마법을 사용할 수 있다.
       - 정예 계열: 본격적으로 플레이어의 개입을 통해야만 쓰러뜨릴 수 있는 수준의 유닛. 잡병 계열보다 많은 경험치와 마나를 준다. 병진에서 5~6명, 군사 도시에서 대거 등장한다.
         * 기마병(창&활): 먼 거리에서는 활을, 가까운 거리에서는 창으로 공격하는 유닛.
         * 기사(검): 기마병의 근거리 공격 특화.
         * 사수(석궁): 긴 사정거리와 높은 원거리 공격력을 갖는 유닛.
         * 대현자: 광역기를 사용하는 유닛 남은 자리에는 장판이 깔려 지속적인 데미지를 입는다.
       - 네임드 계열: 군사 도시, 보스가 있는 특수 스테이지에서의 보스 유닛이다. 둘 이상의 공격 방법을 취한다. 구체적인 패턴 및 설정은 추후 추가.
         * 군단장/대현자/용기사/성기사: 군사 도시 보스로 등장.
         * 정령왕/치품천사/드래곤: 특수 스테이지 보스 또는 특정 오브젝트의 파괴와 함께 등장하는 히든 보스.
       - 구체적인 스탯은 추후 추가.