기획 2 : 나 방금 용사되는 상상함 ㅋㅋㅋ

제안 : 이해찬

하지만 어림도 없지 ㅋㅋㅋ

Q : 무슨 게임인가요?

A : 마왕군을 조종해서 왕국을 침략해 피튀기는 살육을 벌이는 겜 입니다. 저번 기획(이었던 것)중 하나인 ‘네크로맨서 게임’에서 영감을 받았습니다.

Q : 자세히 설명해 주세요

A : 탑뷰 시점으로 진행하고 여러 개의 유닛을 한번에 조종하는 컨셉으로 기획중입니다. (<https://youtu.be/NIKsNwX3k4w?t=767>) 진행방식은 영상이랑 거의 비슷할 것 같습니다. 조종하는 쪽이 마왕군이고 죽는쪽이 왕국 시민이라는 점만 빼면.

월드맵에서 스테이지를 선택해 입장하는 방식일 거 같고 입장 전에 유닛 종류와 대열을 미리 정하고 게임을 시작합니다. 공격 방식은 유닛마다 다릅니다. (좀비 : 달려들어 물어뜯기, 해골 궁병 : 원거리 활쏘기, 불의 정령 : 광범위 폭발공격)

조종하는건 마왕 한명이고 유닛들은 그 주변에서 따라다닙니다. 마왕은 따로 공격은 없고 스킬 몇 개 정도 쓰게 하면 좋을 듯(광역회복, 시한부 해골 소환 등)

스테이지 클리어 목표는 그 스테이지의 보스급 유닛 (정령왕, 기사단장 etc….)을 잡는 것이고 부가 목표물들을 파괴, 탈취가 가능하도록

네임드급 유닛이 아닌 하급 유닛들(좀비, 해골)을 소모품으로 취급됨 -> 마을 주민들을 좀비, 해골등으로 만들어 병력을 충원

스테이지 파괴 정도에 따라 그 영향이 다른 스테이지에 나타나는 것도 좋을 듯(ex : 마법사 학회를 공격해 파괴했으면 다른 스테이지에서 나오는 마법사 유형의 적이 줄어듬)

당연하겠지만 적도 여러 종류가 있습니다. (주민 : 아무고토 못함, 기사 : 근접공격, 높은 체력, 사제 : 낮은 체력을 가지지만 언데드 계열한테 아주 강한 공격, etc…)

목표는 당연하게도 왕국의 대빵(용사)를 죽이는 것, 자세한 스토리는 있을수도 있고 없을수도.

재미요소 : 무고한 존재들을 해친다는 것에서 오는 카타르시스, 점점 강해지는 군대를 보는 재미(육성), 여러 능력의 병력들을 조합하는 재미(오토체스 or 디펜스계열?)