**『롤러코스터! 내리막길 인생 (가제)**[**』**](http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=bluebellsong&logNo=30040820673) **기획서 ver 2**

**1. 개요**

롤러코스터! 내리막길 인생(가제)은, 조 단위 재산을 소유한 한 부자의 사촌동생으로 등장하는 플레이어가, 다양한 행동을 통해 부자의 재산을 갉아먹고, 부자의 재산 기반을 공격하여 상류층에서 끌어내리는 싱글 플레이 전략 게임이다. 매 턴마다 플레이어는 사기꾼, 꽃뱀, 갱단, 도둑질 4개의 분야에서 업그레이드를 하고 행동을 취할 수 있다. 최종 목표는 부자의 재산을 0으로 만드는 것이다.

**2. 컨셉**

**2-0. 게임에 대하여**

턴제 게임으로, 각 턴마다 플레이어는 여러 행동을 수행하여 목표를 달성한다. 그래픽은 스마트폰 게임 <거지 키우기>를 모티브로 하여, 도트 디자인의 캐릭터 및 UI를 채택하여 사용한다.

**2-1. 스토리**

부자와 플레이어는 사촌 관계이다. 게임을 시작하면, 플레이어의 과거 회상 장면이 나온다. 어린 시절, 사촌 형인 부자는 플레이어에게 종종 짓궂은 장난을 치고는 하였고, 특히 붕어빵을 별나게 좋아하던 플레이어의 앞에서 붕어빵들을 하나같이 머리 부분을 다 먹고, 꼬리만 남겨주며 회심의 미소를 짓는 만행을 저지르게 된다. 수십 년 후, 사촌형은 성공한 부자가 되어 있었고, 플레이어는 그저 그런 삶을 살아가게 된다. 어느 날, 인생의 회의감을 느낀 플레이어는 자신의 일생을 바쳐 부자를 나락으로 끌어내리라는 계획을 세우게 되는데..

**2-2. 캐릭터**

부자, 플레이어 두 명으로 구성되어 있다. 이름은 미정이다.



위에 부자, 아래 플레이어 (대충 이런 느낌)

**3. 진행 방식**

**3-1. 기본 스탯**

**부자의 스탯**

재산: 부자가 가진 재산이다. 부자가 여러 행동을 할 때마다 일정 수치만큼 소모한다.

월급: 매 턴 부자의 재산이 증가하는 정도이다. 한 턴이 끝나면 이 수치만큼 부자의 재산이 증가한다. 부자가 소유한 공장에서 매 턴 생산하는 이익의 합으로 계산된다.

절박함: 부자가 자신의 상태에 대해 위험함을 느끼는 정도이다. 절박함이 변화함에 따라 부자의 행동이 변한다.

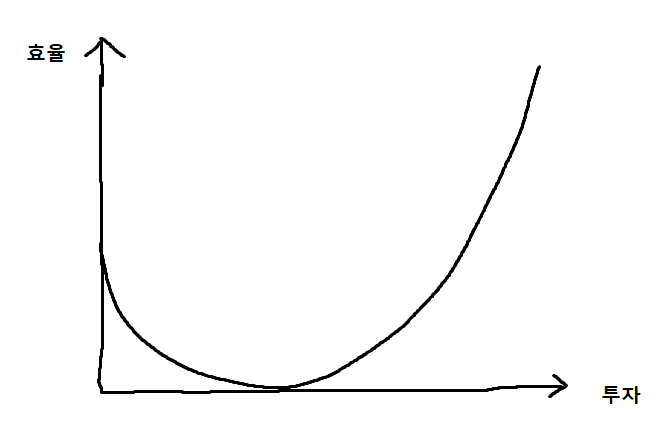
**플레이어의 스탯**

플레이어의 재산: 플레이어가 가진 재산이다. 플레이어가 여러 행동을 할 때마다 일정 수치만큼 소모한다.

**3-2. 게임 진행**

게임 시작 시 부자는 1조 원의 자산을 가지고 시작하고, 플레이어는 0원의 재산을 가지고 시작한다. 플레이어는 총 부자의 재산을 줄이기 위해 사기꾼, 꽃뱀, 갱단, 도둑질 4개의 분야에서 업그레이드를 하고 행동을 취할 수 있다.

모든 분야의 업그레이드를 최종 단계까지 하는 것은 불가능하다. 플레이어는 게임 종료까지 많아 봤자 모든 분야를 중간 정도까지 업그레이드할 수밖에 없다. (이를 실현하기 위한 장치 필요) 그러나 이렇게 업그레이드를 한다면 게임을 클리어할 수 없는데, 각 분야의 투자에 대한 효율성이 아래와 같이 증가하기 때문이다. 투자 효율은 초반에는 그럭저럭 좋지만 중간 정도까지만 투자한다면 효율성이 바닥을 달리고, 집중적으로 많이 투자하면 효율성이 급증하는 구조를 가진다. 따라서 모든 분야를 중간 정도까지만 업그레이드하면 효율이 급락해 게임을 클리어할 수 없다. 따라서 플레이어는 어느 한 분야에 집중적으로 투자해야 클리어할 수 있다. 그러나 이렇게 하나의 분야만 플레이하면 분야가 4개로 나누어져 있는 것이 무의미해지기 때문에 플레이어로 하여금 모든 분야를 체험하도록 유도하는 장치를 만들어 놓았다. 어느 한 분야라도 투자를 전혀 하지 않으면 큰 디메리트가 생겨 게임을 클리어한는 것이 크게 어려워질 것이다.



어느 한 분야에 집중적으로 투자하는 것을 그쪽 테크트리를 탄다고 부른다. 각 테크트리 별로 가지는 특성과 업그레이드 했을 때의 장점이 서로 다르다. 이에 대한 내용은 [4. 분야 설명]에서 후술한다.

**3-2-1. 공장**

부자의 공장들은 각각의 수입과 특성(ex: 도둑질 확률 감소)을 가진다. 부자는 공장을 계속 레벨업시켜 공장 수입을 증가시키고 특성을 성장시킨다. 플레이어는 갱단을 보내어 이 공장들의 체력을 깎을 수 있으며, 체력이 다 깎일 경우 공장은 파괴되고 공장의 수입과 특성이 사라진다. 공장이 가질 수 있는 특성들을 아래와 같다.

(내용 추가)

공장 부지가 3개가 있고, 처음에는 레벨 1 공장 하나만 존재한다. 세턴 당 한번씩 세 개의 부지 중 임의의 한 공장부지에 공장을 짓거나, 이미 공장이 있는 경우 레벨 업을 한다. 공장을 짓는 행위와 공장을 레벨 업하는 행위는 1턴이 소모되며, 이 때 부자는 자신의 재산을 소모한다.

공장의 체력은 레벨이 높아질수록 증가한다. 이 때, 공장의 체력은 (총 체력) – (깎인 체력)으로 정의가 된다. 예를 들어, 레벨 1의 체력의 최댓값이 1000이고, 레벨 2의 체력의 최댓값이 3000이라고 해보자. 현재 체력이 500이라면, 레벨 업 후의 체력은 2500이 된다.

업그레이드 시에는 들어가는 데미지는 (공장의 레벨 업 후 체력)/(공장의 레벨 업 전 체력)배 들어간다. 이 데미지는 업그레이드 후 적용된다. 위 상황을 예로 들자. 현재 체력이 500이고 업그레이드 중에 200의 데미지를 넣는다면, 공장이 파괴되지는 않지만 레벨 업 후 공장의 체력은 2300이 아니라 1900이 된다.

공격은 공격 직후 데미지가 들어가는 것이 아니라, 그 턴 종료 후 데미지가 들어간다. 즉, 공격을 통해 공장을 파괴하여도 이번 턴의 수입은 사라지지 않고 부자가 다음 턴에 받은 후 수입이 감소한다. 우리가 약탈하는 돈도 다음 턴에 받는다. 예를 들어. 5턴에 레벨 2짜리 공장의 파괴명령을 내렸다면, 6턴에 부자는 레벨 2의 수입을 얻고, 나는 레벨 2의 약탈 자금을 얻으며, 공장은 파괴되고, 부자는 원래 공장의 부지가 있던 곳에 새로운 공장을 차릴 수 있다. 또한, 업그레이드 시 건물을 파괴했다면, 부자와 플레이어 모두 업그레이드 전 돈을 얻는다. 즉, 레벨 2에서 3으로 가는 중에 공장을 파괴했다면, 부자와 플레이어 모두 레벨 2 공장에 대한 수입과 약탈 수입을 얻는다.

공장이 파괴될 때에는 공장의 레벨이 낮아지는 것이 아니라 완전히 파괴되어 부지만이 남는다.

**3-3. 엔딩 조건**

1. 부자의 재산이 0이 되면 클리어

2. 부자의 재산이 XX원보다 늘어나면

**4. 분야 설명**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 테크트리 | 특징 | 최소한의 업그레이드 요인 | 업그레이드를 하지 않으면? | 만렙 특성 |
| 사기꾼 | 플레이어가 강해짐 | 최소한의 지출 |  | 투자 사기 |
| 꽃뱀 | 부자에게 디버프를 걺 | 지나친 절박함 방지 | 절박함 급상승 | 부자는 몇 턴 동안 아무것도 할 수 없음 |
| 갱단 | 부자의 수입을 감소시킴 | 공장의 특성 제거 |  | 공장 탈취 |
| 도둑질 | 다른 테크트리 지원 | 초반 자금 획득 | 초반에 성장할 수 없음 |  |

**4-1. 사기꾼**

**4-1-1. 진행 방식**

사기꾼 분야에서 플레이어는 재산을 사기꾼 유닛들을 고용하고, 그 유닛들을 부자에게 붙여 효과를 발휘하도록 만든다. 사기꾼 유닛들은 매 턴마다 부자의 돈을 (상수 + 부자 돈의 일정 %)만큼 감소시키고, 그 돈 중 일부를 플레이어의 재산에 추가한다. 사기꾼 유닛들은 각자 레벨, 특성, 고용 금액이 다르다.

사기꾼 고용은 오토체스와 비슷하게 현재 구매할 수 있는 사기꾼들 중 5개가 표시되고, 돈을 지불하여 목록을 리롤할 수 있다. 목록에 있는 사기꾼 중 하나를 클릭하면 돈을 지불하여 사기꾼을 고용할 수 있다. 목록에 등장하는 사기꾼의 특성과 최대 레벨은 테크트리를 따른다.

각 사기꾼 유닛은 돈을 들여 강화할 수 있다. (강화를 하면 레벨이 증가하는 건가?)

또한 특성 상점이 있어서 이 곳에서 새 특징을 잠금 해제할 수 있다.

일정한 돈을 지불하여 고용된 사기꾼들 전체의 능력치를 일정 수준 증가시킬 수도 있다. 평균 레벨, 지출 증가량, 수입 등이 이에 포함된다.

고용한 사기꾼은 부자에게 붙여야 효과를 발휘한다. 사기꾼을 붙이는 데에는 돈이 전혀 들지 않지만, 한 번에 붙일 수 있는 사기꾼의 수에 제한이 있다. 붙인 사기꾼은 자유롭게 뗄 수 있지만, 뗀 사기꾼은 은퇴하여 다시 사용할 수 없다.

사기꾼의 능력치는 아래와 같다.

들고 오는 돈

부자 지출 증가량

아래와 같은 유형의 사기꾼들이 존재한다.

상수 강세(깡딜 쎔)

계수 강세(계수 쎔)

밸런스 형

호구 형(돈 많이 가지고 옴)

사기꾼 테크트리를 타면 아래와 같은 사항들이 강화된다.

사기꾼의 최대 레벨

높은 레벨의 사기꾼이 나올 확률

사기꾼의 새 특성 해제

사기꾼이 부자에게 만드는 지출 증가

사기꾼이 나에게 들고 오는 돈 증가

붙일 수 있는 사기꾼 인원수 증가

사기꾼 분야에서 만렙을 찍으면 ‘투자 유치’라는 스킬을 사용할 수 있게 된다. 원할 때 발동할 수 있는 액티브 스킬이며, 부자의 현재 재산의 90%를 투자하게 한다. 부자는 높은 확률로 이 돈을 모두 잃고, 낮은 확률로 이 돈을 조금 잃으며, 매우 낮은 확률로 대박을 친다.

**4-1-2. 테크트리 특징**

사기꾼 분야의 업그레이드 위주로 게임을 진행하면 게임이 부자와의 일기토와 같이 진행된다. 즉, 자신의 재산도 감소하지만 그보다 더 빨리 부자의 돈을 감소시키는 것이 게임의 목적이 될 것이다.

사기꾼을 전혀 고용하지 않으면 (내용 추가).

**4-2. 꽃뱀**

**4-1-1. 진행 방식**

사기꾼과 비슷하게 꽃뱀 유닛들을 고용하고 붙이는 방식으로 진행된다. 구매 방식, 강화, 특정 상점, 전체 능력치 증가 등의 시스템도 유사하다. 사기꾼과 다른 점은 부자의 재산을 직접 빼앗는 대신 부자의 절박함 수치를 느리게 증가시킨다.

**4-1-2. 테크트리 특징**

꽃뱀 분야 위주로 게임을 진행하면 부자는 자신이 재산이 사라지는 것의 문제점을 아주 느리게 인지하거나 인지하지 못한다. 따라서 재산이 감소해도 그에 대한 적절한 대책을 세우지 못하며, 이는 플레이어로 하여금 쉽게 대응할 수 있도록 한다.

꽃뱀을 전혀 고용하지 않으면 절박함을 감소시키는 요인이 없어 절박함이 지나치게 빨리 증가하게 된다. 절박함 함수는 이를 고려하여 설정한다.

**4-3. 갱단**

**4-1-1. 진행 방식**(추가바람)

갱단을 산다.

갱단은 소모형 유닛이다.

갱단은 공장을 부수고, 공장을 습격할 경우 일정량의 돈을 약탈해온다.

갱단은 공격력 능력치만을 갖는다.

**4-1-2. 테크트리 특징**

갱단 분야 위주로 게임을 진행하면 부자의 수입이 줄어들고 공장으로 받는 특성을 없애 부자가 절대적으로 가난해진다(절대적인 가난함과 상관없이 가난해지는 것을 느끼지 못하게 만드는 꽃뱀과는 다르다).

갱단 업그레이드를 전혀 하지 않으면 부자의 수입이 전혀 감소하지 않을 뿐 아니라 부자에게 큰 도움이 되는 공장의 특성들이 그대로 남아 있게 된다. 따라서 플레이어는 부자의 재산을 감소시키는 데 큰 차질을 겪게 된다.

**4-4. 도둑질**

**4-1-1. 진행 방식**(전체적으로 추가바람)

스킬이 많이 있다.

돈을 더 많이 벌어 다른 행동들을 더 많이 업그레이드 할 수 있고, 도둑질을 통해 얻은많은 정보를 통해서 부자보다 한발 앞서 움직일 수 있음(버프 아이템도 파밍 ㄱㄴ)

**4-1-2. 테크트리 특징**

도둑질 분야 위주로 게임을 진행하면 (추가바람)

도둑질 업그레이드를 전혀 하지 않으면 초반 자금을 마련하는 데에 큰 어려움을 겪게 된다. (추가바람)