

# 캡스톤디자인 1차 계획서

Cat Company  
War for freedom

TEAM CAT COMPANY

5528191 곽은택

5646450 모주홍

5646386 김예은

그래픽 디자이너 박경민

## 1. 팀 구성과 역할

## 2. 시장 조사

- 모바일 게임
- 뱀서라이크
- 디펜스

## 3. 게임 개요

- 게임 컨셉
- 게임 스토리
- 게임 내용
- 참고한 게임

## 4. 게임 시스템

- 게임 플레이 특징
- 다른 게임과의 차이점
- 플레이 방법

## 5. 개발 계획

- 주차별 개발 계획

# Cat Company : War for freedom

## 1. 팀 구성과 역할

| 구성원 | 역할                |
|-----|-------------------|
| 곽은택 | 팀장, 게임 디자인, 프로그래밍 |
| 모주홍 | 게임 디자인, 프로그래밍     |
| 김예은 | 게임 디자인, 프로그래밍     |
| 박경민 | 게임 그래픽            |

## 2. 시장 조사

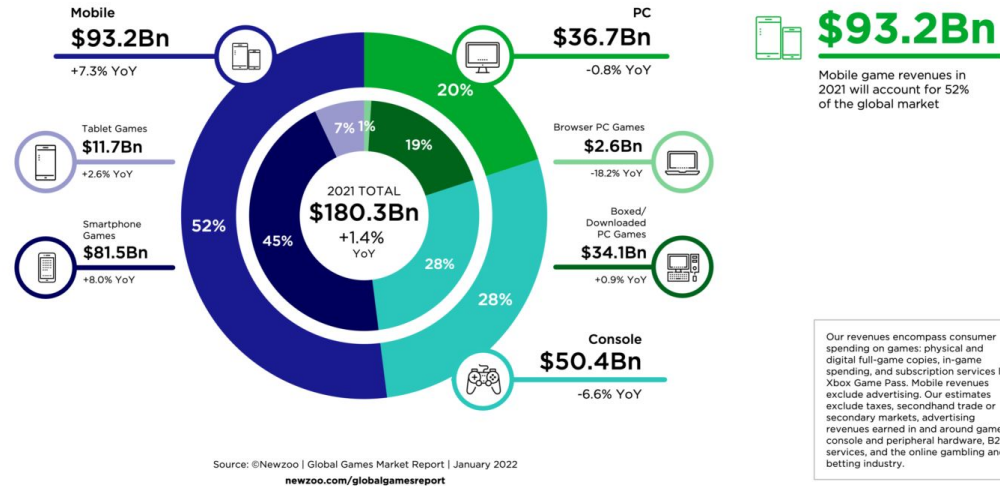
# Cat Company : War for freedom

### 모바일 게임



#### 2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



- 공간과 기기에 제약이 있는 pc게임과 달리 접근성과 휴대성이 좋음
- 성능의 제약 적어 다양한 하드웨어 수준의 모바일 장치에서 실행 가능
- 짧은 게임 세션을 제공하여 빠른 성취감을 주어 중독성이 높을 수 있음

## 2. 시장 조사

# Cat Company : War for freedom

### 뱀서라이크



뱀서라이크 용어의 시초인 Vampire Survivors

- 캐릭터가 죽으면 게임 오버가 되어 처음부터 다시 시작해야한다는 퍼머데스 메커닉을 주로 사용하여 플레이어에게 긴장감을 부여함
- 플레이어의 피지컬 능력보다 캐릭터의 무기 선택 및 능력치 성장 방향 결정이 더 중요함
- 난이도가 비교적 낮고 조작성이 간단해 중독성이 강한 편

## 2. 시장 조사

### 디펜스 장르



디펜스 게임 plants vs zombies

- 비교적 접근성이 높아 캐주얼 유저들에게도 적합하며, 동시에 깊은 전략을 원하는 하드코어 유저들도 만족시킬 수 있음
- 다양한 테마로 제작이 가능하여 사용자에게 다양한 경험을 줄 수 있음
- 게임이 진행됨에 따라 난이도가 증가하는 점진적인 어려움을 제공하여 시간이 지날수록 더 나은 전략을 필요로 함

## 3. 게임 개요

### 게임 컨셉

여러가지 종류의 고양이를 소환, 조합하고  
게임 내의 여러 시스템을 이용해 시너지효과를 끌어내  
적으로부터 기지를 방어하는 **전략적 디펜스 게임**

## 4. 게임 시스템

# Cat Company : War for freedom

### 게임 컨셉 - 비주얼/사운드



인기 모바일 힐링 게임 고양이와스프

- 전체적인 **배경**은 **단순**하되, **몸**(고양이)들의 특징이 드러나도록 **디테일**한 이미지 사용
- 컨셉에 맞는 귀여운 느낌과 플레이어들이 편안함을 느낄 수 있는 부드러운 이미지 사용
- 무채색 배경, 원색의 몸을 사용해 게임 내에서 몸이 더욱 돋보이도록 하는 효과를 줌



### 3. 게임 개요

## Cat Company : War for freedom

#### 게임 스토리



어느 날 갑자기 발생한 집고양이 단체 가출 사건.  
이 고양이들이 모여 <Cat Company> 를 설립하게  
된다.

### 3. 게임 개요

## Cat Company : War for freedom

#### 게임 스토리



그러나 집사들이 이 회사의 존재를 알아차리게 되고,  
가출한 자신의 고양이들을 되찾기 위해 회사로  
몰려오는데..!

### 3. 게임 개요

## Cat Company : War for freedom

#### 게임 내용

##### 게임 장르

- 2D 횡스크롤 디펜스 게임
- 건물을 짓고 업그레이드 하는 시뮬레이션
- 유닛을 조합하고 배치하는 전략 게임

##### 참고한 게임

- 뱀파이어 서바이벌
- 뱀파이어 노 서바이버즈
- 킹덤 투 크라운

### 3. 게임 개요

## Cat Company : War for freedom

#### 참고한 게임



뱀파이어 서바이벌



뱀파이어 노 서바이버즈

### 3. 게임 개요

## Cat Company : War for freedom

#### 참고한 게임



[킹덤 투 크라운](#)



## 4. 게임 시스템

# Cat Company : War for freedom

### 게임 플레이 특징 - 재화 수집

스테이지 내의 길고양이들을 수집하여  
아군 몸을 소환하거나 건물을 건설할 때 재화처럼 사용



킹덤 투 크라운즈의 재화 수집과 소비 방식

## 4. 게임 시스템

# Cat Company : War for freedom

### 게임 플레이 특징 - 몹 소환, 조합

- 수집한 길고양이들을 이용해  
여러가지 직업군의 새로운 **아군 고양이**를 소환
- 새롭게 소환한 고양이들을 **조합**해  
더욱 **강한** 직업군의 고양이를 생성할 수 있다.

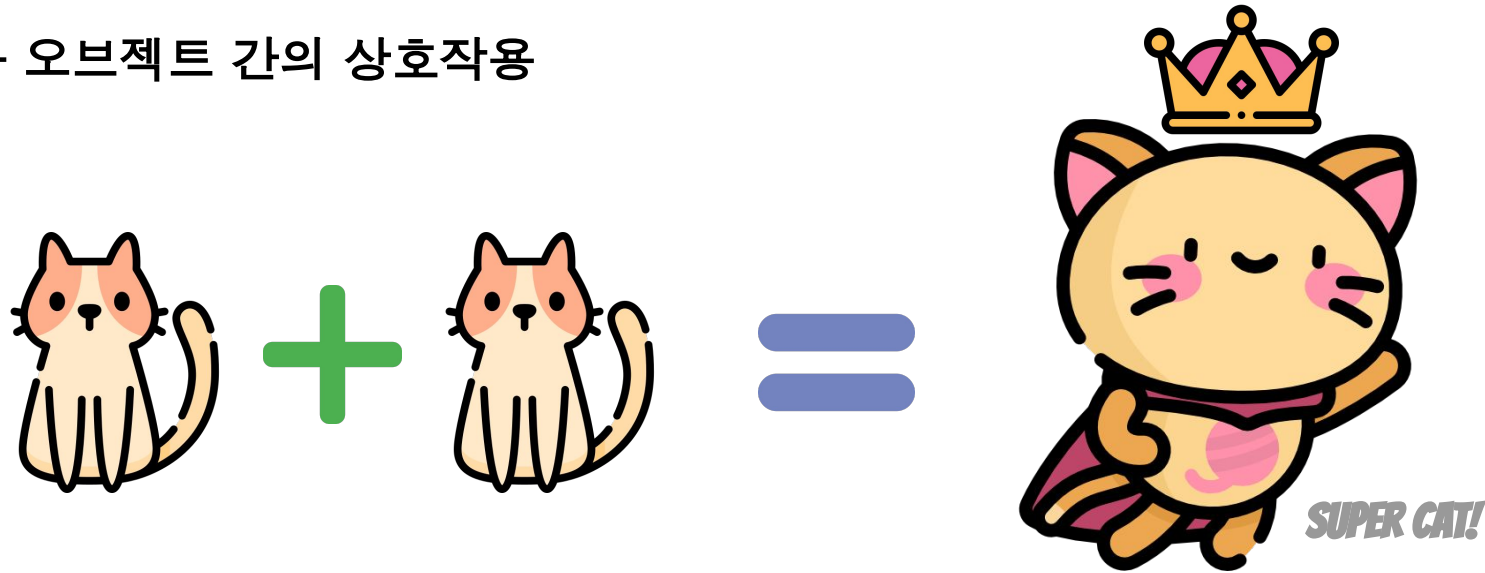


뱀파이어 서바이벌의 조합 시스템

## 4. 게임 시스템

# Cat Company : War for freedom

게임 플레이 특징 - 오브젝트 간의 상호작용



- 각각의 고양이, 아이템, 스킬, 건물은 각자의 특성을 가지고 있음
- 특정한 특성들은 서로에게 이로운 효과를 주는 시너지가 존재



## 4. 게임 시스템

# Cat Company : War for freedom

## 5) 다른 게임과의 차이점



래트로 폴리스

## 4. 게임 시스템

### 다른 게임과의 차이점

- 전략형 디펜스 게임으로 몸들 사이의 시너지 효과, 조합을 통한 새로운 몸 생성
- 특수효과를 가진 건물 건설, 건물과 몸 사이의 시너지를 통해 다른 게임과 차별화

#### 4. 게임 시스템

## Cat Company : War for freedom

### 플레이 방법

| 조작       | 상호작용          |
|----------|---------------|
| 드래그 앤 드롭 | 몹 소환, 맵 이동    |
| 클릭       | 스킬 사용, 아이템 사용 |

## 5. 개발 계획

# Cat Company : War for freedom

| 월   | 주  | 목표                                      |
|-----|----|---|
| 9월  | 2주 | 게임 전체적인 틀 디자인                           |
|     | 3주 | 게임 세부 내용 디자인 (몹/아이템/스킬 세부요소 기획)         |
|     | 4주 | 게임 디자인 최종 마무리                           |
| 10월 | 1주 | 고양이, 집사 ai 프로그래밍                        |
|     | 2주 | 게임 기초 시스템 프로그래밍, UI 삽입                  |
|     | 3주 | 몬스터 4종류, 집사 2종류 제작                      |
|     | 4주 |   |
| 11월 | 1주 | 게임성을 높이기 위한 시청각적 요소 삽입(애니메이션, 사운드, etc) |
|     | 2주 |   |
|     | 3주 | 작품요약서 작성 및 제출                           |
|     | 4주 | 프로토타입(플레이 가능한 스테이지 완성)                  |
| 12월 | 1주 | 캡스톤디자인전시회                               |