

Cat Company : War for Freedom

Team Cat Company

- 팀원 구성

구성원	역할
곽은택	테크니컬 디자이너
김예은	프로그래머
모주홍	게임 디자이너

- 게임 디자인 계획

I. High Concept

고양이와 귀여운 그래픽을 이용해 플레이어들에게 편안함을 제공하는 2D 횡 스크롤 전략적 디펜스 게임이다.

II. Summary

게임 내의 시너지 효과를 이용해 전략적으로 캣 컴퍼니의 본사를 지키는 디펜스 게임이다. 시너지 효과는 아군 고양이 몹끼리의 조합으로 결정되며 부서 시스템을 이용해 이들을 유닛으로 묶어 동시에 시너지 효과의 영향을 받도록 할 수 있다. 또한 다양한 건물을 건설하여 특정 부서와의 시너지를 일으켜 아군 유닛을 더욱 강하게 키울 수 있다.

III. Story

어느 날 발생한 원인 모를 집 고양이 단체 가출 사건. 이 사건으로 탈출한 집고양이들이 모여 회사를 설립하는데, 이를 <Cat Company>라 이름 지었다. 이후 이 회사의 정체를 알아챈 집사들이 자신들의 고양이를 찾기 위해 회사로 쳐들어온다. 그러나 자유로운 분위기의 직장과 참치 캔 무한 제공이라는 최고의 복지를 포기할 수 없었던 고양이들은 몰려오는 집사들에 대항하며 회사를 지키기 위한 전투를 시작한다.

IV. Game Flow

게임을 시작했을 때 소량 지급되는 재화를 소모해 길고양이를 데려와 고용할 수 있으며, 이 때 해당 고양이는 무조건 인턴 고양이만 소환이 가능하다. 이후 계속해서고양이를 주워와 다양한 직급으로 고용할 수 있으며 부장 고양이를 제외한 나머지 고양이를 고용할 때 소모되는 재화는 동일하다. 또한, 해당 고양이의 특성은 직급과 관계없이 랜덤하게 부여된다.

부장 고양이를 고용하기 전까지는 부서를 창설할 수 없으며, 조합을 통한 시너지 효과도 받을 수가 없다. 사원 고양이를 고용할 때보다 많은 재화를 소모하여 부장 고양이를 고용한 뒤에는 부서를 창설하여 유닛을 만들 수 있는데, 부서의 시너지 효과는 부장과 가장 처음 조합되는 사원고양이에 따라 결정된다. 사원 고양이들은 특성이나 시너지에 관계없이 어느 부서에도 영입이 가능하나, 부장 고양이들은 부서 이동이 불가능하다. 또한, 부장 고양이들은 자신의 부서에 속해 있는 고양이들의 특성에 영향을 받는다. 예를 들어, **A-A** 시너지 효과를 가지고 있는 부서에 **B**특성을 가진 고양이가 영입되었을 때, 부장은 해당 부서의 시너지 효과와 **B**특성의 시너지 효과 또한 받게 된다. 이는 사원 고양이에게는 해당되지 않는 부분이며, 오직 해당 부서의 부장 고양이에게만 해당된다.

부서를 창설하고 나면 회사 건물을 건설할 수 있게 되는데, 각 건물은 각각의 버프 효과를 가지고 있으며 특정 부서와 시너지 효과 또한 가지고 있다. 건설할 수 있는 건물의 개수는 본사 건물의 레벨이 높아짐에 따라 늘어난다. 건물을 건설한 이후에는 각 건물의 레벨을 올려 건물의 버프 효과와 시너지 효과를 업그레이드시킬 수 있다.

일정 수치만큼 공격력이 강해지면 해당 지역을 클리어하게 되며, 다른 지역으로 이동해 새로운 회사를 설립할 수 있다. 이 때, 새로운 지역의 설립을 지원하는 차원에서 재화와 버프가 제공된다. 각 지역은 테마를 가지고 있으며 플레이어에게 시각적인 새로움을 제공한다.

각 테마 당 클리어 예상 시간은 2시간이나, 플레이어에 따라 더 짧아질 수도, 길어질 수도 있다.

.+ 새로운 지역으로 이동하면 새로운 기능이 해금된다.

V. Game Mechanics

How do things move? How is damage done? How do you score points? How do you win? How do you lose? What statistics does the game use? What do they do? How does line-of-sight work? How about noise detection?

Each game is distinct; answer the questions that are most relevant to your game design.

VI. Game Characters

Describe all characters in the game (whether they are player-controlled or enemies), along with their statistics, abilities, purpose, concept art (which can just be stick-figures if that's all you know how to do), backstory, etc. Only simple puzzle games will not have any characters.

VII. Game Resources

Describe all resources in the game, along with their statistics, abilities, purpose, concept art, etc. Resources include character equipment, ammunition, power-ups, etc.

VIII. Game Environment

Describe the environments in which the game takes place, and any related game mechanics. How do characters interact with terrain? How does the environment affect movement, do damage, etc.? Note that you do not have to design all your levels here, but you should describe the general nature of the type of levels you are thinking of (and how many).

IX. Game Environment

언제든 손쉽게 간편하게 플레이 할 수 있는 것을 목표로 하여 모바일 게임으로 제작될 예정이며, 아군 몹은 자동으로 적군 몹과 전투를 벌이기 때문에 터치와 드래그 같은 간단한 조작만으로도 플레이가 가능하다. 또한 특별하게 오랜 시간동안 플레이 할 필요가 없어 짧은 시간동안 여러 번 플레이 하는 것만으로도 게임을 진행할 수 있다.

+ 이후의 지역과 각 지역의 특징, 지역을 해금했을 때 얻을 수 있는 베네프 혹은 버프 효과 등의 업데이트 필요.

X. Game Controls

조작	동작
드래그	카메라 이동, 몸 이동, 몸 고용, 몸 조합, etc.
터치	몸 고용, 업그레이드, 지역 선택, etc.

XI. Visual Design & Audio Design

전체적인 시각적 디자인은 고양이라는 메인 주제와 어울리도록 귀여운 컨셉을 사용할 것이며, 배경 색감은 밝고 옅은 컬러를 사용하나 몸들은 플레이어의 눈에 잘 띄도록 하기 위해 비비드한 포인트 컬러를 사용할 예정이다. 필요에 따라 도트 그래픽을 사용할 가능성도 있다.

오디오 또한 톱톱 튀는 효과음과 잔잔하면서도 밝은 느낌을 주는 배경음악을 사용하며, 픽셀 그래픽을 사용하게 된다면 8bit 배경음악과 효과음을 사용할 예정이다.

XII. Behavior Design

적군 몸들은 아군 몸을 보면 자동으로 접근해 공격하며 공격 방식은 아군과 비슷하나 적군에게는 시너지 효과가 없다.

XIII. (-) Physics Design

What type of physics will the game need? Without worrying about how the physics will be implemented in code, describe any physical phenomena necessary for the game-play to work. Simple collision and response? Rotating objects? Gravity? Buoyance? Friction? Rope? Springs? Clothes? This isn't about what the physics engine is capable of, it's about what the game-play requires.

XIV. Multiplayer Design

아직은 멀티플레이 시스템 개발 계획이 없다