**1. 게임의 기초**

**- 게임의 개요**

이 게임은 처음 썼던 기획서의 게임이 생각해 보니 재미가 없을 거 같아서, 다시 게임을 생각하여 쓰는 두 번째 기획서입니다.

이 게임은 다들 아는 디펜스 게임류에, 플래시 게임인 전쟁시대를 혼합하여 만들면 재미있지 않을까 생각하여 창안된 게임입니다.

**- 게임의 기본 목적**

기본 목적은 간단합니다. 방어 타워를 세워 상대 진영에서 오는 적들을 막아내고, 아군을 보내 적 진영을 공략하면 되는 게임입니다.

**- 게임의 맵 설정**

**좌측 하단과 우측 상단에 상대 또는 플레이어의 진형이 위치합니다**. 그리고 그 사이는, 각 맵마다 달라지는 형태(산악 맵, 사막 맵 등)를 지니고 있습니다.

**- 게임의 기본적 자원, 특수 자원**

게임 플레이어는 초반에 자신의 진형 안에 세 개의 광산과 세 개의 농장을 갖게 됩니다. **광산에서는 금이 생산되며, 농장에서는 작물이 생산**됩니다.

일정량의 **금과 작물을 사용해서 특수 자원인 오다만트를 생산하는 제련소**를 세울 수 있습니다.

자원 **금을 사용하여 방어와 관련된 건축물**을 건축 가능합니다

자원 **작물을 사용하여 공격을 할 수 있는 유닛**을 생산 가능합니다.

자원 **오다만트를 사용하여 특수 타워, 특수 유닛**을 생산 가능합니다.

**- 게임 운영 : 초반의 빈 맵 점령하기**

일정량의 금과 작물을 사용하여 ‘생명의 뿌리’라는 유닛을 생산할 수 있습니다.

이 유닛은 비어 있는 지정된 땅으로 이동하여 그 땅을 자신의 영토로 만들 수 있습니다.

현재 소유한 영토의 네 모서리만 자신의 영토로 지정이 가능합니다.

자신의 영토가 된 곳은 내 다른 영토가 맞닿은 쪽으로 방어막이 생성되며, 이 방어막 중 하나가 파괴될 경우, 모든 타워가 파괴되며, 타워에 들어간 비용의 1/3만을 환급받고, 그 영토가 상대의 소유로 넘어가게 됩니다.

만약, 유닛이 그 누구의 땅도 아닌 곳에 들어가게 될 경우, 많은 양의 도트 데미지와 디버프를 받게 됩니다.

**- 게임 운영 : 상대의 영토 점령하기**

기본적으로, 일반 유닛은 타워에 일절 손상을 입힐 수 없습니다. (일부 유닛은 가능)

상대의 영토를 점령할 때에는, 상대 진영 끝에 위치한, 다음 진영으로 이동하는 길에 있는 방어막 중 하나를 완전히 파괴하면 됩니다.

**- 게임 운영 : 자신의 영토 방어하기**

자신은 자신의 영토의 방어막이 뚫리는 것을 막기 위해 방어 타워를 적절히 배치하며 대응을 할 수 있습니다.

방어 타워를 세울 때에는, 적이 방어막에 도달할 수 있는 최소한의 길은 열어 두어야 하며, 타워로 길막을 할 수 없습니다.

**- 게임 운영 : 게임에서 승리하는 케이스**

1. 상대 진영의 핵심을 정복하여 승리하는 케이스

2. 전체 땅의 3/4를 점령하여 승리하는 케이스

3. 일정 시간이 지난 후 땅의 점령 개수를 대조하여 승리자를 가리는 케이스

**2. 유닛 구상**

**1. 기본 유닛**

- 기본 보병 (Lv. 1 ~ 12)

이 보병은 정말 적절하다고 하는 것이 적절한 설명이라고 생각하는 게 적절하다고 생각합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 5 |
| 체력 | 5 |
| 스피드 | 5 |
| 특수 능력 | 없음 |

- 중갑 보병 (Lv. 1 ~ 12)

높은 방어력을 지녔습니다만, 거대한 덩치에 안 어울리게 힘은 약하다더군요.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 3 |
| 체력 | 7 |
| 스피드 | 4 |
| 특수 능력 | 방어 타워의 우선적 타격 3 (번호는 우선순위) |

- 그림자 침투병 (Lv. 1 ~ 9)

그림자같이 은밀하고 빠르게 침투한다고 하여 그림자 침투병이 되었습니다. 하지만, 걸친 게 천쪼가리뿐이라 너무나도 연약한 존재이기도 합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 7 |
| 체력 | 2 |
| 스피드 | 9 |
| 특수 능력 | 적 진영에 들어올 시 n초간 은신 상태  (은신 상태에서는 방어 타워의 타격 X) |

- 해골 폭탄병 (Lv. 1 ~ 9)

한 대만 맞으면 부셔져 버릴 것 같은 모습과는 다르게, 끝에 도달하기만 한다면... 콰광!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 9 |
| 체력 | 1 |
| 스피드 | 7 |
| 특수 능력 | 1. 죽을 시 그 자리에 자폭 공격 (3 X 3)  2. 방어막에 도달할 시 그 방어막에 자폭 공격  (방어막에 10배의 데미지) |

- 고블린 패거리 (Lv. 1 ~ 9)

하나는 약하지만, 모이면 강력합니다! 3인조로 뭉쳐 다니는 이 골칫거리들은 하는 짓마다 얄밉기 짝이 없다고 하더군요.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 3(개개인의 공격력) X 3(개수) |
| 체력 | 3(개개인의 방어력) X 3(개수) |
| 스피드 | 5 |
| 기타 사항 | 세 마리로 이루어진 유닛임 |

- 드래곤 (Lv. 1 ~ 5)

공포의 대명사인 그 드래곤입니다만, 요즘에는 재즈에 맞춰 사교춤을 추는 걸 즐긴다는군요.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 6 |
| 체력 | 6 |
| 스피드 | 7 |
| 기타 사항 | 1. 지상 타격 건물의 영향을 받지 않음  2. 지상 경로의 영향을 받지 않음  3. 진영 내의 방어 건물 우선 타격 |

- 생명의 뿌리 (Lv. 1)

있기만 해도 생명체들에게 큰 고통을 주는 지역을 정화시켜, 생명체들이 살아갈 수 있게 하는 아주 착한 유닛입니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | X |
| 체력 | 1 |
| 스피드 | 10+ |
| 기타 사항 | 1. 미점령지에서 피해를 받지 않음  2. 미점령지에서 즉시 자동 사망, 그 지역을 점령 |

**2. 특수 유닛**

- 느킨교도 주술사 (Lv. 1 ~ 7)

사막잡신 ‘느킨’을 믿는 부족의 주술사입니다. 이교도라고는 하지만, 아군들의 체력을 채워주는 실력은 그 누구도 부정할 수 없을 만큼 확실합니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | X (힐러의 역할) |
| 체력 | 4 |
| 스피드 | 5 |
| 기타 사항 | n초 간격으로 자신 기준 3 X 3칸에 m의 힐량 지원 |

- 산악 골렘 (Lv. 1 ~ 3)

산의 돌덩이에 정령이 깃들어서 태어난 정말로 단단한 생명체입니다. 중갑보병보다 압도적으로 단단하며, 체력이 다 닳더라도 잠시 동안 계속해서 이동할 수 있는 의지까지 지녔습니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 1 |
| 체력 | 10+ |
| 스피드 | 1 |
| 기타 사항 | 1. 사망 시 소형 골렘 2마리가 소환됨  (소형 골렘은 중갑 보병과 스텟이 같음)  2. 방어 타워의 우선적 타격 2 |

- 고블린 수레 (Lv. 1 ~ 5)

더 완벽한 공격을 위해 고블린들이 수레를 만들었습니다! 수레를 터뜨리면, 다섯 마리의 고블린들이 깜짝 등장합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | X (고블린 운송용) |
| 체력 | 5 |
| 스피드 | 6 |
| 기타 사항 | 1. 파괴 시 고블린 5마리가 그 자리에 소환됨  2. 방어막에 도달할 시 자동으로 파괴됨. |

- 끈적거리는 수액덩어리 (Lv. 1 ~ 5)

이 너무나도 끈적거리는 생명체는 터지면 온 몸에 농축되어 있는 끈끈이를 사방으로 흩뿌립니다! 가급적이면 건들지 않는 것이 좋겠군요.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 1 |
| 체력 | 3 |
| 스피드 | 3 |
| 기타 사항 | 1. 사망 시 자신 기준 3 X 3의 범위의 방어 타워를 n초간 정지 상태로 만듬  2. 방어 타워의 우선적 타격 1 |

**3. 타워 구상**

**1. 일반 타워**

- 대포 (Lv. 1 ~ 7)

적절한 사거리와 적절한 데미지를 가지고, 적절한 크기와 함께 적절한 아름다움을 가진 적절한 대포입니다. 적절한 가격으로 적절하게 지을 수 있습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 5 |
| 사속 딜레이 | 0.2초 |
| 인식 범위 | 자신으로부터 3 X 3 |
| 기타 사항 |  |

- 대형 석궁탑 (Lv. 1 ~ 7)

인간이 가장 큰 공포를 느낀다는 11m로 지은 석궁탑입니다. 대포보다 데미지는 낮지만, 사거리는 월등합니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 3 |
| 사속 딜레이 | 0.2초 |
| 인식 범위 | 자신으로부터 5 X 5 |
| 기타 사항 | 공중 공격도 가능 |

- 화염구 투척기 (Lv. 1 ~ 5)

뭉쳐다니는 메뚜기들을 잡기 위해 개발된 기구가, 모여 있는 적을 불태우는 무시무시한 병기로 탈바꿈했습니다! 사거리는 짧지만, 몰려 있는 적이 있다면 단체로 고통을 받을 것입니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 4 |
| 사속 딜레이 | 1초 |
| 인식 범위 | 자신으부터 2 X 2 |
| 기타 사항 | 발사한 화염구는 범위 데미지를 입힘  (화염구 1배의 크기의 영역) |

- 대공 작살포 (Lv. 1 ~ 3)

날아다니면서 대지를 불바다로 만드는 드래곤의 천적입니다. 비록 공중만 타격 가능하지만, 이 타워만 있다면 하늘을 안전하게 사수할 수 있을 것입니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 7 |
| 사속 딜레이 | 0.7초 |
| 인식 범위 | 자신으로부터 7 X 7 |
| 기타 사항 | 1, 공중만 타격 가능  2. 드래곤에게는 3배의 데미지 |

**2. 특수 타워**

- 고통의 가시 (Lv. 1 ~ 5)

확실히 말하자면, 방어 타워는 아닙니다. 하지만, 이 시설은 상대가 가는 경로에 깔려 지속적으로 고통을 줄 것입니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 5 |
| 사속 딜레이 | 0.5초 |
| 인식 범위 | 자신으로부터 1 X 1 |
| 기타 사항 | 적이 다니는 경로에 설치하여 데미지를 줌 |

- 마나 포탑 (Lv. 1) / 생성 불가능

자신의 본 진영을 든든하게 지켜 주는, 뭐로 만들었는지 알 수 없는 포탑입니다. 하지만, 그 위력은 일반 방어 타워와는 비교도 할 수 없을 만큼 강력합니다!

|  |  |
| --- | --- |
| 능력 | 능력의 정도 (1이 최소, 10+가 최대) |
| 공격력 | 10 |
| 사속 딜레이 | 1초 |
| 인식 범위 | 자신으로부터 5 X 5 |
| 기타 사항 | 생성 불가, 자신의 본 진영에 두 개만 생성 |

**4. 맵 및 시스템 구상**

**- 기본 맵**

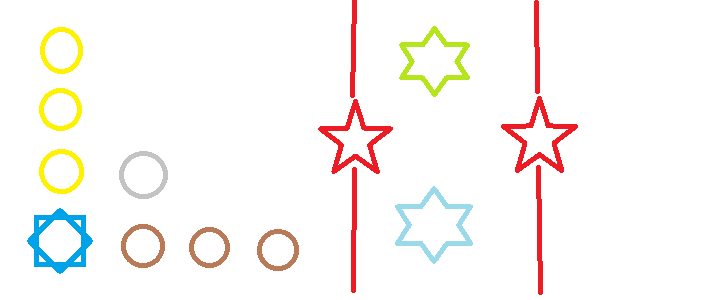
쇼지이(가) 표시된 사진

높은 신뢰도로 생성된 설명

짙은 색 구역 : 나와 상대의 본 진영

옅은 색 구역 : 나와 상대에게 처음에 주어지는 땅

**- 본 진영 구조**



- 코어 크리스탈 (왼쪽 하단의 푸른색 팔각별 모양)

각 진영의 생명과 같은 존재로, 이 크리스탈이 파괴되는 쪽이 패배하게 된다.

- 금광 (왼쪽의 노란색 원 3개)

자원 금을 채집할 수 있는 구간이다.

- 농장 (하단의 갈색 원 3개)

자원 작물을 채집할 수 있는 구간이다.

- 오다만트 제련소 (회색 원)

오다만트 자원을 채집할 수 있는 구간이다.

- 포탑과 방어벽 (빨간색 별과 그 선들)

코어 크리스탈을 방어하는 두 개의 방어 장치이다.

- 건물 연구소 (아래 하늘색 육각별)

방어 타워의 레벨을 올리는 공간이다.

- 군사 양성소 (위 연두색 육각별)

군사들을 양성함과 동시에 유닛의 레벨을 올리는 공간이다.