|  |
| --- |
| 메이플 기지키우기 |
| **윤부희**  **(동명이인 시 안내받은 A, B 등도 포함하여 기재)** |
|  |
| **장르 ※필수항목: 로그라이트, RPG, 디펜스** |
| **개요 ※필수항목(콘텐츠 전반에 대한 요약 설명을 적어주세요)** |
| * 두 역할로 나뉜 최대 6명의 플레이어가 각자의 역할을 다하여 스테이지를 완료하는 게임입니다. * 플레이어들은 몬스터들의 공격을 방어하면서 기지 외부를 탐색하고 성장해야 합니다. * 기지 역할은 몬스터들의 공격을 방어하고 플레이어의 영역을 확장해 나가야 합니다. 회복, 강화, 포탈, 지원병력 등 여러 요소를 통해 다른 플레이어들을 지원할 수 있습니다. * 캐릭터 역할은 몬스터들의 공격을 방어하면서 기지 외부를 능동적으로 탐색하고 자원을 수집합니다. 수집한 자원을 바탕으로 캐릭터를 강화해 최종 보스를 잡아야 합니다. |
| **재미요소 ※필수항목(제작한 콘텐츠의 매력적인 재미요소를 적어주세요)** |
| * 두 가지 방식의 플레이 방법을 제공합니다. (기지, 캐릭터) * 플레이어들이 협력하여 능동적으로 자신의 영역을 확대 가능합니다. * 여러 방법으로 접근할 수 있는 다양한 오브젝트를 제공할 예정입니다. |
| **플레이 방법 ※필수항목(콘텐츠의 플레이 방법을 적어주세요)** |
| * 기지 역할은 마우스를 이용해 건물을 짓고 병력을 생산할 수 있습니다. 캐릭터 역할은 키보드를 이용해 움직이고 스킬을 사용할 수 있습니다. * 플레이어들은 몬스터를 잡거나 몬스터 스폰 오프젝트를 부수면서 여러 자원을 모으고, 이를 이용해 자신의 스킬이나 장비 혹은 건물을 강화해야 합니다. * 자신이 키운 캐릭터로 최종 보스를 잡으면 스테이지를 클리어할 수 있습니다. * 스테이지를 클리어하면 해당 게임에서의 아이템과 스킬 강화는 초기화됩니다. * 게임이 끝나면 그 게임에서의 점수를 계산하여 포인트를 지급하고 이 포인트로 특정 요소를 강화하거나 해금할 수 있습니다. |
| **기획/제작 중 고민했던 내용 ※필수항목 (제작하면서 특별히 고민했던 내용들을 적어주세요)** |
| * 기지 역할이 할 수 있는 것들   + 건물 짓기, 병력 뽑기, 기지 방어 등등…) * 캐릭터 강화 요소와 강화 방법   + 아이템 및 스킬 강화와 강화할 때 사용하는 자원   + 강화 장소와 강화 자원에 있어서 기지와 캐릭터의 상호작용 * 스테이지 설계…   + 하나의 큰 맵 or 작은 여러 맵 |
| **DB 사용: ( O ) (DB를 연동한 콘텐츠가 포함되었는지 체크 부탁드립니다.)** |
| **2인 이상 멀티플레이: ( O ) (2인 이상 멀티/파티 플레이가 가능한 요소가 포함되었는지 체크 부탁드립니다.)** |
| **기타 항목(아래에 칸을 추가하셔서 자유롭게 작성 부탁드립니다.)** |
| * 기지 역할은 PC 유저만 플레이 가능하나, 캐릭터 역할은 PC, 모바일 둘 다 플레이 가능하게 구현하는 것이 목표입니다. * 기지, 캐릭터 각 한 명씩 있어야 하므로 최소 2인의 플레이어가 필요합니다. * 플레이어가 많으면 많을수록 스테이지의 난이도가 올라갑니다. |