




마왕이 되어라

게임 기획서

신대섭

2024 / 06 / 24

게임 개요



- 타이틀 : 마왕이 되어라
- 장르 : 전략 시뮬레이션
- 플랫폼 : PC
- 타겟층 : 20 - 30대 남성

기획 의도

- 마왕이 소재가 된 게임은 일반적으로 용사가 되어 마왕을 무찌르거나, 마왕이 되어 마왕성으로 쳐들어오는 용사들을 막아내는 디펜스 게임이 주를 이뤄 이를 타파하고자 기획하게 되었습니다.
- 이 게임은 마왕이 인간계를 정복하는 전략 시뮬레이션을 주요 컨셉으로 삼고 있습니다. 플레이어는 인간들의 도시(거점)를 점령하고 확장해 나가는 전략적인 플레이를 하게 됩니다. 이는 전략적 사고와 전투 계획 세우기 등을 필요로 하며, 전략을 좋아하는 유저들에게 새롭고 매력적인 경험을 제공할 것으로 기대됩니다.



세계관

출근하던 도중, 갑자기 이세계로 소환되었다. 예전에 봤던 만화나 소설 속의 용사가 되는 상상을 했지만, 주위를 둘러보니 척박한 대지 위에는 끝없이 나타나는 마물들뿐이었다.

의아해 하던 중 마신이라는 자가 나타나 말했다. 나는 용사가 아닌 이 세계의 마왕으로 소환된 것이며, 원래 세계로 돌아가기 위해서는 인간계를 정복해야만 한다고 했다.

그리운 고향으로 돌아가기 위해, 나는 반드시 인간계를 정복할 것이다.

주인공 캐릭터 설정



이름 : 당신

성별 : 남성

나이 : 20대 후반

출근길에 갑자기 소환된 마왕

계산적이고 집요한 성격



전반적으로 검정색 옷에
흰색 셔츠를 입은 패션

이세계에서 소환된 마왕

출근길에 소환된 마왕.

집으로 돌아가기 위해 인간계를 정복하기로 한다.

평소 문X 게임 등 전략 시뮬레이션 게임을 즐겨해서 그 경험을 살려

인간계 정복에 힘쓴다. 의외로 능력이 뛰어나 수하들도 믿고 따른다.

집으로 돌아가기 위해선 악이 되는 것도 마다하지 않으며, 어느샌가

이것을 즐기고 있는 자신을 보고 집으로 돌아가도 예전같이 다시 살 수 있을까 고민한다.

*플레이어블 캐릭터이다.

라이벌 캐릭터 설정



이름 : 철수

성별 : 남성

나이 : 18살

학교에서 수업을 받다가 소환된 용사

철 없고 게으른 성격



중세 시대 갑옷에 용사하면 빠질 수 없는 빨간 망토를 입은 모습

이세계에서 소환된 용사

학교에서 수업시간에 잠자다 소환된 용사.

만화에서만 보던 상황이 현실로 다가와 꿈과 희망에 가득차있다.

천성이 게을러서 제대로 된 훈련을 하지않지만

여신의 가호로 가만히 있어도 강해진다.

자신이라면 마왕을 처치하고 세계를 구할 수 있을 것이라고 생각하고 있고,

그 후 이쁜 공주님과 결혼할 수 있을 것이라고 믿고 있다.

게임 특징

- 마왕이 되어 인간계를 정복하는 게임이다.
- 던전을 운영하여 용사의 침공을 막아내는 디펜스 게임과 달리 마물을 직접 마을로 보내 마을을 점령한다.
- 마을마다 병사와 시설의 배치가 다르며 전략적으로 병사를 이끌고 가야 승리하고 마을을 점령할 수 있다.
- 마을을 점령할수록 악명이 높아져 뽑을 수 있는 마물의 종류가 증가한다.

마물

1~5 성 마물이 존재하며 1,2 성 마물은 기본 마물로 퀘스트나 간단한 임무 수행 시 얻을 수 있다.

3~5 성 마물은 특수 마물로 기본 능력치가 더 높고 특수한 능력을 가지고 있어 거점 공략에 용이하다.

3~5 성 마물은 영입 혹은 뽑기로 구할 수 있다.

거점을 점령할 때 죽은 마물은 부활의 제단에 일정 금액을 지불하고 다시 부활 시킬 수 있으며, 상위 마물일수록 가격이 비싸다.





마물 정보

- 이름 : 서큐버스 (4성)
- 공격력 : 10, 체력 : 120
- 인구수 : 2
- 이동속도 : 10, 공격속도 : 5
- 사정거리 : 0.8칸
- 공격 대상 : 지상/공중
- 특수 능력 : 공격시 적 유닛을 5% 확률로 아군으로 만든다.

마왕성 시설

훈련소: 각 직업에 맞는 마물들을 배치하여 훈련 시킵니다. 훈련하는 동안 해당 유닛은 거점 공격에 참여할 수 없지만, 일정 시간 후에 능력치를 강화할 수 있습니다. 훈련소의 레벨이 높을수록 능력치 강화 효과가 증가합니다.

근접 훈련소: 근접 전투에 특화된 마물들을 훈련시킬 수 있는 시설입니다.

원거리 훈련소: 원거리 전투에 필요한 마물들을 훈련시킬 수 있는 시설입니다.

마법 훈련소: 마법을 사용하는 특수 마물들을 훈련시키는 곳입니다.

특수 능력 훈련소: 특별한 능력을 가진 마물들을 훈련시킬 수 있는 특수 시설입니다.

광산: 마물들을 배치하여 광물을 캐 수 있는 시설입니다. 배치한 마물의 등급에 따라 더 높은 가치의 광물을 생산합니다.

광물 매각대: 채굴한 광물을 판매하여 금화를 얻는 시설입니다. 이 금화는 다른 시설을 개선하거나 유닛을 영입하는 데 사용됩니다.

주점



- 주점에서 마물을 영입 혹은 뽑기 할 수 있다.
- 영입은 무작위 5마리의 마물이 등장하며, 1시간 간격으로 리스트가 바뀐다. 골드를 이용한 새로고침으로 즉시 바꿀 수 있다.
- 영입 비용은 상위 마물일수록 비싸다.
- 뽑기는 일정 골드를 지불해 무작위 마물을 뽑을 수 있다.
- 뽑기에만 등장하는 레어 마물도 있으며, 시나리오 진행 상황에 따라 나오는 마물의 종류도 증가한다.

마왕성 인테리어

- 마계 상점이나 거점 침략에서 얻은 인테리어들을 마왕성에 배치할 수 있다. 인테리어를 마왕성에 배치할 경우 다양한 효과를 얻는다.
- 마왕 흉상 : 마물 전체 공격력 +5%
- 부서진 용사의 동상 : 마물 전체 생산량 + 10%
- 타락한 세계수 : 마물 전체 체력 + 10%





거점 침략

- 각각의 거점에는 다양한 병력과 배치가 존재하여, 이에 맞는 전략적 병력을 준비하여 공략해야 한다.
- 거점의 병력과 배치를 확인하려면 정찰이 필요하다. 정찰의 성공 확률은 거점의 경계도와 정찰에 보낸 마물의 은신도 능력치에 따라 달라진다.
- 거점 침략에 성공하면 해당 거점에 있는 보물을 획득할 수 있으며, 거점에서 시간마다 자원을 생산할 수 있다.
- 특수한 환경이 있는 특수 거점도 존재하여, 공략하기 위해서는 특별한 전략이 필요하다.
- 침략한 거점 수에 따라 추가 보상이 주어지며, 이를 통해 더욱 강력한 마물과 자원을 획득할 수 있다.

특수 거점

- 일반적인 거점과 다르게 특수한 공략 방법이 있는 거점이다.
- 다른 거점에 비해 공략하기 힘든 특수성이 있고, 점령 시 매력적인 보상이 주어진다.
- 천공의 요새 : 하늘에 떠 있는 요새로 아군을 태울 수 있는 마물이나 공중 마물로 공략할 수 있다.
- 마법사의 탑 : 강력한 마법 결계로 마법 공격과 원거리 공격을 다 무효로 한다. 근접 유닛만으로 공략이 가능하다.
- 음악의 성채 : 리듬 게임을 일정 점수 이상 클리어해야 풀리는 결계를 가진 성채다.



플레이 방법

• 전투 시스템

- 인구수 제한:
 - 플레이어는 적의 거점에 침략할 때 데려갈 수 있는 마물의 최대 인구수 제한이 있다.
 - 인구수 제한은 플레이어의 레벨, 업그레이드 상태, 그리고 특정 아이템에 따라 증가할 수 있다.
- 마물 선택:
 - 플레이어는 전투 전 마물들을 선택하여 인구수 제한 내에서 부대를 구성할 수 있다.
 - 각 마물은 고유의 인구수 값을 가지며, 이를 합산하여 총 인구수를 계산한다.
 - 선택된 마물들은 인구수 제한을 초과하지 않는 한 자유롭게 조합할 수 있다.
- 전투 시작 조건:
 - 플레이어가 마물 배치를 완료하고 전투 시작 버튼을 누르면 전투가 시작한다.
 - 전투 화면에서는 플레이어의 마물들이 적의 거점으로 이동하여 전투를 벌인다.



플레이 방법

• 식량 시스템

• 식량 소비:

- 전투에 데려간 마물들은 각각 전투에 필요한 식량을 소비한다.
- 식량 소비량은 마물의 종류와 인구수에 따라 다르다.
- 플레이어는 전투 준비 단계에서 현재 보유한 식량과 마물들이 소비할 식량을 확인할 수 있다.

• 식량 부족 시:

- 플레이어가 보유한 식량이 부족할 경우, 추가적인 마물을 전투에 데려갈 수 없다.
- 식량 부족 상태에서는 전투를 시작할 수 없으며, 추가 식량을 확보한 후에 전투를 시작할 수 있다.

• 자원 생산:

- 플레이어는 자신의 거점에서 농장 등을 통해 식량을 생산할 수 있다.
- 농장의 레벨을 업그레이드하면 식량 생산량이 증가한다.



라이벌 용사 등장 이벤트

- 게임 내 긴장감과 흥미를 높이기 위해 라이벌 용사 캐릭터가 등장한다. 라이벌 용사는 주기적으로 등장하며, 가끔은 기습적으로 등장하여 플레이어에게 긴장감을 준다.
- 주기적 등장
 - 주기: 플레이어가 매 10번째 거점을 점령할 때마다 라이벌 용사가 등장한다.
 - 목적: 예측 가능한 주기로 등장하여 플레이어가 전략을 세우고 대비할 수 있도록 한다.
 - 효과: 플레이어는 주기적인 도전 과제를 통해 게임 진행의 리듬을 유지하고, 전략을 세울 수 있다.
- 기습적 등장
 - 주요 퀘스트를 완료했을 때
 - 특정 스토리 이벤트 발생 시
 - 5% 확률로
 - 목적: 예상치 못한 상황에서 등장하여 플레이어에게 긴장감과 놀라움을 제공한다.
 - 효과: 게임의 반복성을 줄이고, 예측 불가능한 이벤트로 플레이어의 몰입감을 높인다.



시장 분석

클래시 오브 클랜

Supercell

인앱 구매

전략 전투 게임의 정점! 마을을 건설하고 유닛을



4.5★

리뷰 6,110만개

5억+

다운로드

7

7세 이

- 거점을 침략하는 전략 시뮬레이션 게임 중 비슷한 것은 클래시 오브 클랜이 있다.
- 이 게임은 구글 플레이 스토어에서 5억 다운로드를 돌파한 만큼 확실한 수요층이 있는 시장이다.

이 게임의 강점

- 마왕이 되어라 는 마물을 배치하여 거점을 점령하는 것은 클래시 오브 클랜과 비슷하지만, 클래시 오브 클랜에서는 느낄 수 없는 재미를 선사합니다.
1. 신선한 세계관과 스토리 : 같은 세상에서 소환됐지만 다른 운명을 지니게 된 용사와 마왕의 흥미로운 스토리가 게임의 몰입도를 높입니다.
 2. 전략적 요소 : 특수한 거점과 마왕 시설 등 다양한 전략적 요소를 포함하고 있습니다.
 3. 매력적인 마물 : 서큐버스, 뱀파이어 등 매력적인 마물로 사람들의 수집욕구를 자극합니다.





BM 계획

- 패키지 판매 수익
- 캐릭터 상품 수익
- 마물 스킨 수익
- 특별 NPC 등장 DLC 수익