게임 이름 RISING OF CITADEL

MARO SOFT 제안서

발표 : 25기 서민석



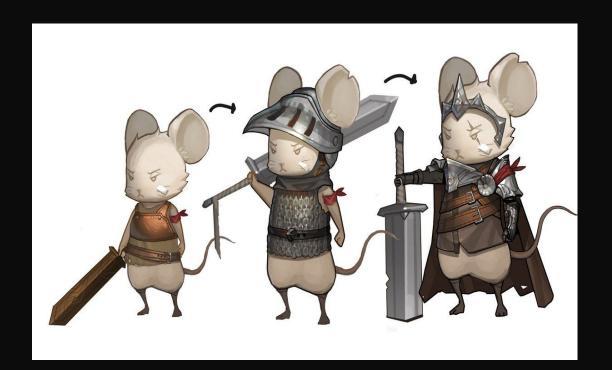
목록

- **1.** 게임 소개
- 2. 기획 의도
- 3. 게임 컨셉
- 4. 핵심 재미
- 5. 벤치마킹 게임
- 6. 마무리



1. 게임 소개

본진 또는 영웅을 강화해 몰려오는 적을 막고 몰아내는 디펜스게임.



구분	내용
이름	Rising of Citadel
장르 및 스타일	2D 횡 스크롤 ,전략 , 디펜스
게임 플랫폼	Windows
시점	사이드 뷰
대표적인 특성	타워와 영웅 무엇을 선택해 적을 무찌르는 전략게임.
게임 진행 방식	몰려오는 적을 본진과 영웅을 강화해 막는다. 적을 물리치며 얻은 재화와 특성으로 강화한 후 적을 물리치면 클리어.

2. 기획 의도



(프로젝트 렌타디: 멀티 대전 디펜스)

일반적인 디펜스 장르의 게임은 플레이어의 직접 개입 불가능.

- > ai의 한계로 몬스터를 놓쳐 패배할 수 있다.
- >> 직접적인 참여를 통해 불합리함을 어느정도 해소.

디펜스 장르는 어느 부분이던 지루한 부분이 존재

- >지루함을 느낄 수 있는 부분에 요소를 추가
- >> 단 지루함을 달랠 수 있는 요소가 피로로 이어지지 않도록 진행.

좌측은 프로젝트 랜타디 라는 게임. 기본적으로 랜덤타워 디펜스지만 빠른 진행으로 인해 피로감 증가

> 유저 이탈

3. 게임 컨셉





2d 횡스크롤

기본적으로 좌우에서 몬스터가 공격해오며 플레이어는 적의 공격을 방어해야 한다.

전략.

영웅 및 본진을 강화할 수 있는 요소. 이는 플레이어의 선택의 폭을 넓힌다. 카드뽑기와 같은 운 요소를 넣어 쉽게 질리지 않게 한다.

4. 핵심 재미



• 디펜스 및 오펜스

플레이어는 일정 시간마다 처들어오는 적들을 물리쳐야 한다.

웨이브가 지날 수록 적은 강해지고 수가 많아진다.

최종적으로 강해진 플레이어는 적의 본거지를 파괴 또는 일정 웨이브를 버티면 승리한다.

4. 핵심 재미



전략

플레이어는 본진을 강화해 적의 공격을 막을 것 인지

직접 컨트롤 할 수 있는 영웅을 강화해 적을 물리칠지 결정한다.

(답답한 ai에게 맡기는 것 보단 자신이 직접 뛰는것을 선택)

게임은 다양한 선택지를 플레이어에게 제공하며 플레이어는 이를 이용해 최적의 방법을 강구해낸다.

5. 벤치마킹 게임



레트로폴리스

기반으로 잡은 게임.

다양한 능력을 가진 캐릭터를 가지고 있다.

게임을 편하게 진행하기 위해 다양한 효과를 가진 카드를 제공한다.

5. 벤치마킹 게임



Orcs Must Die! 3

- 몰려오는 오크를 영웅, 함정, 타워로 막는 게임.
- 영웅이 직접 전투에 참여한다는 점과 다양한 캐릭터와 스킬들을 가지고 있다.
- 타워와 함정이 매우 다양한 공격 방식을 가지고 있다.
- 초반에는 함정보다 영웅의 능력으로 버티며
 초반을 넘기면 영웅보다는 타워와 함정이 중요시되는 된다.

• 레트로 폴리스의 전략 과 오크 머스트 다이의 쾌감을 동시에 즐길 수 있는 게임.

6. 마무리

• 강화 및 패널티 요소를 선택해 게임을 진행. (선택)

•최종적으로 강해진 영웅이 적 본진을 부수거나 막으면 승리하는 게임.



게임소프트웨어학과 게임제작기초및실습