**1. 게임 개요**

* **게임 제목: 제국을 지켜라**
* **플랫폼: PC (스팀)**
* **장르: 오토 배틀러, 랜덤 디펜스, 전략**
* **세계관: 대한민국 네이버 웹툰 ‘디펜스 게임의 폭군이 되었다’의 세계관을 기반으로, 제국 최후의 방어선을 모집한 영웅들로 방어하며 제국을 지킨다.**
* **주요 타겟층: 전략 디펜스 게임을 좋아하는 15~35세 유저 및 웹툰 팬층**
* **부 타겟층: 캐릭터 수집, 성장형 RPG에 관심이 있는 유저**
* **게임 목적 : 제공되는 자원을 전략적으로 사용해 목표를 달성하는 랜덤 디펜스**
* **개별 목적** 
  + **게임을 즐기고 싶지만 집중해서 하기에는 힘들 때 가볍게 즐길 수 있게**
  + **입문은 쉽게, 마스터는 어렵게**
  + **명확한 단계별 목적과 플레이 동기를 통해 게임 세계에 스며들 수 있는 소속감을 느끼게 한다.**

**2. [게임 시스템 및 메커니즘]**

1. **핵심 게임 플레이** 
   1. **[제공되는 자원]을 [전략적으로 활용]해 아군을 성장 시키고 [\*\*최종 라운드 보스를 처치]\*\*하는 랜덤 디펜스**
2. **주요 시스템** 
   1. **랜덤 소환을 통한 대박 뽑기와 소환된 유닛을 조합하여 겨루는 전략**

* **유저 경험 및 목표: 플레이어는 무작위로 주어지는 영웅들을 활용해 적의 공격을 방어하고, 영웅을 업그레이드하며 점차 강력한 적들과 보스들을 물리쳐 최종적으로 제국을 지켜내는 것이 목표** 
  + **무작위 소환과 영웅 조합, 자동 전투와 직접 조작의 혼합을 통해 다양한 전략을 수립하고 짧은 시간 안에 방어 성공과 게임 진행도에 따른 단계별 과제 해결을 전략적으로 수행해 냈을 때 얻는 성취감과 과시욕 충족, 긍정적 경험을 제공**

1. **시스템 : 뽑기에 당첨되는 만족감과 전략적 플레이의 성취감을 주는 시스템으로 나뉜 구조**

**3.1. 무작위 당첨 시스템 : 뽑기를 통한 성장, 당첨을 통해 한번에 성장하는 카타르시스를 제공**

**3.1.1 무작위 뽑기**

* + **랜덤 영웅 뽑기** 
    - **무작위로 뽑는 영웅은 매 회 새로운 경험** 
      * **미션, 협동 미션, 보스 처치시 등급에 맞게 얻을 수 있는 뽑기권**
  + **랜덤 재화 도박** 
    - **돈 넣고 돈 먹기** 
      * **낮은 확율을 뚫고 영웅을 뽑기 위한 대박 재화를 뽑았을 때 느끼는 기쁨**
  + **랜덤 영웅 전용 아이템 뽑기** 
    - **보스, 미션, 협동미션 클리어시 일정 확율로 아이템 제공**
    - **아이템 보유시 최상위 유닛의 고유 스킬 활성화.**

**3.2 전략적 재미 시스템 : 확정 선택과 구간별 성장과 목표 달성을 위한 전략의 재미**

**3.2.1. 전투 시스템 : 플레이어 피로도 감소를 돕고 플레이를 지속하게 만드는 핵심 전투**

* + **자동 전투** 
    - **아군 진영의 공격 범위에 들어온 적을 자동으로 공격해 컨트롤 피로도 감소**
  + **전투 단계별 난이도** 
    - **난이도에 따라 요구 라운드와 요구 진행도가 달라 단계별 성장 체감과 자신의 선택에 따른 스트레스 조절**
  + **플레이 모드** 
    - **솔로 모드: 자신의 한계를 시험하는 모드로 다양한 제약을 추가해 더 높은 클리어 점수를 얻어 랭킹을 경쟁**
    - **협동 모드: 다른 플레이어와 팀을 이루는 협동 전투로 적의 HP와 방어력이 플레이어 수에 비례해 증가**

**3.2.2 자원 생산 : 일정 시간마다 자동으로 생산되는 2가지 재화의 전략적 관리**

* + **골드** 
    - **스테이지마다 적을 처치하거나 라운드를 클리어 할 때 획득, 일반 영웅을 뽑거나 도박을 하거나 업그레이드에 소모되는 자원**
  + **마석** 
    - **미션과 같은 특수 활동에서 제공되는 재화, 특수 업그레이드나 특수 영웅 소환에 소모되는 자원으로 더 높은 영웅을 조합, 획득**

**3.2.3 자원 소비 : 자원의 최적 소비를 통해 최종 유닛을 뽑고 전장을 지배하는 쾌감 제공**

* + **영웅 조합 : 무작위로 얻는 영웅을 조합해 상위 영웅 소환** 
    - **조합식에 맞는 유닛을 조합하는 일반 조합과 최상위 또는 특수 영웅 조합식으로 특정 난이도 또는 업적 해금을 요구하는 특수 조합으로 나뉜다.**
  + **영웅 강화 : 자원을 소비하여 영웅 업그레이드를 통해 능력치와 스킬을 향상** 
    - **하위~상위 영웅을 강화하는 일반 강화와 특수 영웅을 강화하는 특수 강화로 나뉜다.**
  + **하위 영웅 확정 선택** 
    - **랜덤을 돌리기 싫은 사람을 위한 필요한 영웅을 100% 지정하는 선택지**
    - **무작위로 인한 스트레스 보완, 클리어를 편하게 만드는 요소**

**3.3. 목표 달성을 위한 시스템: 구간별, 단계별 성장 컨텐츠 달성 피드백을 통해 플레이 지속 동기와 성장을 통한 성취와 과시**

**3.3.1 방어 성공 : \*\*\*\*일반~최종 보스 등 단계별로 주어지는 적을 막으면 성장, 성장에 대한 피드백으로 단기~ 장기 목표**

* + **구간별 보스 (10 스테이지 마다 생성되는 보스)**
  + **최종 라운드 보스 (처치시 디펜스 성공)** 
    - **최종 난이도 이전일경우 다음 난이도 해방**

**3.3.2 업적 획득 : 구간마다 성장 피드백을 주는 단기 목표로 희귀한 보상을 획득해 컨텐츠 클리어 기여**

* + **재화 임무** 
    - **적 엘리트 몬스터를 소환한다.**
    - **임무는 상, 중, 하 단계별로 나뉘며 임무 성공시 재화를 차등 지급한다.**
  + **특수 임무** 
    - **특수한 조건을 충족시 성공, 성공 보상은 난이도에 따라 차등 지급** 
      * **예) 모든 일반 영웅 수집, 20라운드 전 특정 미션 성공**
  + **협동 미션** 
    - **보스 레이드, 기믹 상호작용 등의 협동 활동을 통해 플레이어 간의 상호작용을 활성화하여 게임 커뮤니티 내 유대감을 증진** 
      * **스토리미션:**
  + **스테이지 이벤트** 
    - **이벤트 이슈에 따라 버프나 디버프 요소를 스테이지마다 제공하여 단조로운 게임 플레이에 매번 다른 느낌을 주는 환기 요소로 제공**

**3.4. 성취감 달성과 과시(기대효과)**

* + **경쟁** 
    - **랭킹** 
      * **게임 중 얻은 점수 취합한 모든 결과를 랭킹보드를 통해 유저에게 과시**
    - **인게임 경쟁** 
      * **스테이지 클리어, 미션, 협동미션, 보스 등 상위 기여를 통해 얻은 점수 경쟁**