**게임 기획서 (GDD - Game Design Document)**

**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**: 전략적 디펜스 게임을 좋아하는 15~35세 유저 및 웹툰 팬층
* **부 타겟층**: 캐릭터 수집, 성장형 RPG에 관심이 있는 유저

2. 게임 컨셉 및 목표

* **컨셉**: **무작위**로 제공되는 자원을 **전략적**으로 사용해 **목표**를 달성하는 랜덤 디펜스
* **게임 목표**: 플레이어는 무작위로 주어지는 영웅들을 활용해 적의 공격을 방어하고, 영웅을 업그레이드하며 점차 강력한 적들과 보스들을 물리쳐 최종적으로 제국을 지켜내는 것이 목표
  + 게임을 즐기고 싶지만 집중해서 하기에는 힘들 때 가볍게 즐길 수 있게
  + 입문은 쉽게, 마스터는 어렵게
  + 명확한 단계별 목적으로 플레이 동기를 통해 게임 세계에 스며들 수 있는 소속감

3. 주요 시스템

구간별 성장 컨텐츠 달성 피드백과 컨텐츠 클리어를 편하게 만드는 자동 전투 > 한줄요약

짧은 시간 안에 얻는 방어 성공해 냈을 때 얻는 성취감과 특별한 변화를 주는 과시욕을 통한 긍정적 경험을 제공와 목표 달성시 특별한 변화를 주는 자익목표르 통해 성장으로 인한 긍정적 경험을 제공> 이 시스템을 통해 얻을 수 있는 무언가

과시, 성취

시스템: 디펜스를

이 부분은 시스템이 유저에게 주는 경험을 개요로 적는 것

1. **소환 및 조합**

유닛을 소환하고 조합한다.

* + **무작위 소환**: 전투 시작 전 주어진 자원을 사용해 무작위로 영웅을 소환, 고등급 영웅을 획득할 확률이 낮아 도전적인 요소로 작용
  + **영웅 합성**: 동일 또는 상위 영웅을 합성해 상위 등급 영웅으로 진화

1. **전투 및 배치**

소환된 유닛을 적절한 위치에 배치하여 적을 공격한다.

* + **자동 전투:** 영웅은 적을 보면 플레이어의 명령이 없더라도 자동으로 적을 공격한다.
  + **영웅 행동:** 플레이어가 마우스 클릭을 통해 소환한 영웅을 이동, 공격, 홀드, 패트롤 등 행동을 시킬 수 있다.

1. **자원 및 성장**

유닛을 처치해 얻은 재화를 통해 영웅을 성장시킨다.

* + **골드**: 적을 처치하거나 라운드를 클리어할 때 획득할 수 있으며, 소환과 업그레이드에 사용됩니다.
  + **마석**: 보스, 미션, 협동 미션을 통해 획득할 수 있으며 특수 업그레이드나 특수 영웅 소환에 소모되는 자원
  + **영웅 업그레이드**: 골드, 마석을 소비해 영웅을 업그레이드해 능력치를 향상시키고 스킬을 강화.

1. **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 증가한다.
2. **던전 콘텐츠**
   * **미션**: 보스를 물리치면 희귀한 보상을 획득할 수 있습니다.
   * **협동 미션**: 플레이어 혼자 클리어 하기 어려운 강력한 보스를 생성해 함께 전투를 진행하도록 유도, 클리어 시 영웅 선택권과 재화 얻을 수 있으며 상위 기여자에게 추가 보수를 지급
   * **이벤트 콘텐츠**: 게임 진행 중 발생하는 특별 이벤트로 플레이어에게 이로운 버프 또는 디버프를 주며 디버프를 받을 시 특정 조건을 클리어 하면 특별한 보수를 지급.

4. 콘텐츠 및 목표

1. **단기 목표**
   * 라운드를 클리어하고, 영웅을 업그레이드하여 더 강력한 적을 상대.
   * PvP에서 승리해 랭킹을 높이고, 시즌 보상을 목표로 플레이.
2. **장기 목표**
   * 스토리 캠페인을 모두 클리어한 뒤 최종 보스를 물리치며 제국을 지켜내는 것이 최종 목표.
   * 솔로 모드PvP 랭킹에서 최상위권에 도달해 시즌 보상 및 영예를 얻는 것이 목표.
3. **유저 경험 강화**
   * 다양한 영웅과 무작위성으로 인해 반복 플레이에도 매번 다른 전략을 요구하는 경험을 제공.
   * 협동을 통해 플레이어 간의 상호작용을 활성화하여 게임 커뮤니티 내 유대감을 증진.