**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

> 무작위를 통한 구간별 성장 컨텐츠와 플레이 피로도를 낮춰주는 자동 전투를 통해

유저 경험?

짧은 시간 안에 방어를 성공해 냈을 때 얻는 성취감과 [설명] 과시욕 충족을 통한 긍정적 경험을 제공

시스템 : 디펜스를 위한 성취감을 고취하는 시스템과 과시욕을 만족하는 시스템로 나뉜다

무작위 소환과 영웅 조합, 자동 전투와 직접 조작의 혼합을 통해 다양한 전략을 수립하고, 자원 관리와 영웅 성장을 통해 성취감을 극대화하며, 협동과 솔로 모드를 통해 도전과 협력의 재미를 동시에 제공하여 최종적으로 짧은 시간안에 자신의 전략을 평가받을 수 있는 성취감을 제공한다.

1. **소환 및 조합**

무작위로 얻는 영웅을 합성시켜

* + **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**

유닛의 특성에 맞게 적절한 위치에 배치하 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** 
   * **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.