

출번	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
12	02	2016180037	임 건 호	중간_제안서	191017	010-5285-2385

CONQUEST

마왕 학교를 막 졸업한 새내기 마왕이
 여러 시련과 고난을 견뎌내고
중간 계를 정복해 최고의 마왕이 되는
 모바일 전략 시뮬레이션 게임

목 차

1. 기획 컨셉

- 기획 컨셉 (3)
- 게임 사양 (4)

2. 게임 소개

- 세계관 (5)
- 캐릭터 (6)
- 게임 플레이 (8)
- 전투 시스템 (17)

1. 기획 컨셉

- 기획 컨셉
- 게임 사양

용사들로부터 마왕을 지키는 수비적인 전투와
적군의 장을 잡기 위한 공격적인 전투 방식의
다른 점을 설정, 제시하는데 중점을 둔다.

1. 기획 컨셉

- 기획 컨셉
- 게임 사양

구 분		최소 사양	권장 사양
안드로이드	OS 버전	▪ 안드로이드 4.4 킷캣	▪ 안드로이드 6.0 마시멜로
	디바이스	▪ RAM 2GB 이상 ▪ 저장공간 16GB 이상 ▪ 넥서스5, 갤럭시S4 등	▪ RAM 3GB 이상 ▪ 저장공간 16GB 이상 ▪ 갤럭시S6, 갤럭시 노트5 등
iOS	OS 버전	▪ iOS 9.0	▪ iOS 9.3
	디바이스	▪ RAM 1GB 이상 ▪ 저장공간 16GB 이상 ▪ 아이폰5, iPod 5세대(512M), iPad 3세대 등	▪ RAM 1GB 이상 ▪ 저장공간 32GB 이상 ▪ 아이폰5s, iPod 6세대, iPad 4세대 등

[표 - 1]

게임 플랫폼은 모바일
장르는 모바일 전략 시뮬레이션
이용가능 연령은 12세 이상으로
주 이용 예상 연령층은 10대부터 30대 초반인 젊은 남성

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

언제부터인지 마계에는 이상 현상이 계속 발생하고 있었다. 마계의 지배자인 마왕들은 이상 현상을 그저 언제나와 같이 마계이니 그런 것이라며 대수롭지 않게 넘길 뿐이었다.

하지만 이상 현상은 점점 심해지기 시작했고 큰 피해가 발생했을 때서야 문제를 인지하기 시작했다. 하지만 이미 마계는 멈출 수 없는 멸망을 향하고 있었다.

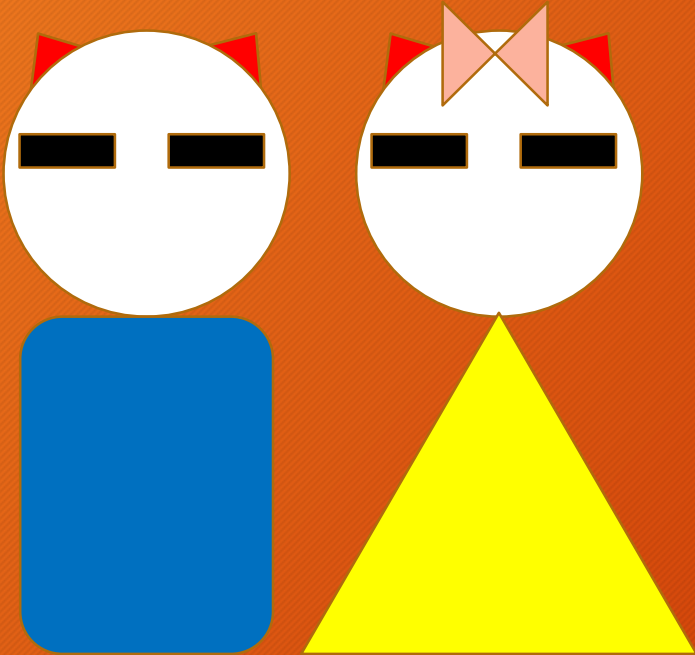
마왕들은 마계에는 미래가 없다고 판단했다. 그래서 인간들이 사는 중간 계를 지배하기로 마음을 먹었다. 하지만 매번 신의 축복을 받은 중간 계의 용사들이 나타나 공격은 실패하기만 하였다. 그러다 결국 7대 마왕 중 한 마왕이 죽는 사태가 발생하였다.

이에 마왕들은 자신들이 아닌 마왕들을 새로 뽑아 중간 계를 공격하자는 계획을 세우게 된다.

그렇게 세워진 것이 마왕 학교이다. 마왕 학교에서는 중간 계 정복을 위한 전략, 전술을 가르치며 매년 우수한 성적으로 졸업한 악마를 뽑아 마왕이라는 칭호와 권능 한 가지를 내린다. 마계의 주민들은 마왕의 명령을 따라야하며 새로 뽑힌 마왕들은 중간계를 향한 정복 전쟁의 지휘관으로 가야한다. 마왕이라는 칭호를 명예롭게 여겨 지원자는 매년 넘치는 편이다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템



주인공 - 새내기 마왕

많고 많은 마왕 중 서열 꼴지
(성별은 유저가 선택 가능)

힘없고 약한 주인공이다. 하지만 머리는 좋아 매우 우수한 성적으로 학교를 졸업했다.

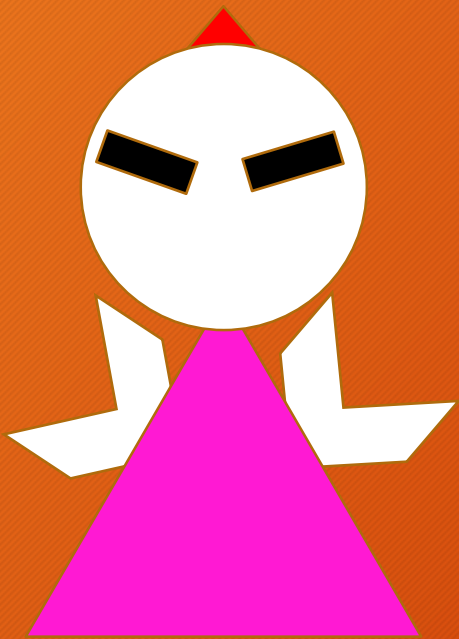
하지만 학교 다니는 3년 동안 항상 맞고 다니다 보니 자격지심도 있고 소심하다.

지금까지의 마왕들은 좋은 집안이거나 누가 봐도 마왕에 어울리는 이들이 마왕이 되었지만 약한 우리 주인공은 약육강식의 세계에서 지원 자금 대부분을 횡령 당했다.

전투 시에는 뒤에서 마력 수정구로 전지적 관점에서 병사들의 전투를 보고 지휘한다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템



부관 - 지나가던 골치덩어리
언제나 문제를 일으킨다.

어렸을 적 길에 버려져 굶어 죽어가던 것을 현 서열 3위의 마왕의 2공격대의 부대장이 주워서 키워주었다.

한창 어릴 때 전쟁터에서 많은 병사들 사이에서 귀여움을 받으며 자라다 보니 눈치도 없고 사고도 곧잘 친다.

특이사항으로는 아무도 가지 않으려 하던 주인공의 부관 자리에 자진해서 왔다. (매번 사고 치다 보니 부대장이 딱 데 보내려고 대신 지원서를 써 냈다는 이야기가 있다.)

언제나 문제를 일으키지만 전쟁터에서 살아왔기에 아무것도 없는 주인공에게 많은 도움이 된다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

게임 플레이

게임의 대략적인 진행은 아래와 같이 진행된다.

1. 난이도 설정
2. 캐릭터 설정
3. 던전 및 캐릭터 육성
4. 용사들의 침입으로부터 생존
5. 힘을 키워 중간 계 정복
6. 다른 마왕들로부터 인정받아 최고의 마왕 되기

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

난이도 설정

- 1회 차 유저의 경우 난이도 적용은 모든 사항이 기초 단계로 시작하게 된다.
- 2회 차부터는 기초, 하, 중, 상, 최상, 헬, 루나틱 7단계 중 선택할 수 있다.
- 여러 히든 피스로 회 차 반복에 대한 보상을 제공하여 빠르게 성장할 수 있도록 한다.

<예시>

히든 조합 식, 숨겨진 장비, 보다 쉽게 금화 버는 방법 등

* 난이도 설정 사항 목록 예시 *

- 1) 아군 몬스터의 잠재력과 스킬 등급
- 2) 적 용사의 잠재력과 스킬 등급
- 3) 상점 이용 가격 증가
- 4) 위험도 증가 속도 증가
- 5) 그 외는 차후 추가 예정

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

캐릭터 설정

- 캐릭터 설정에서는 캐릭터의 성별, 이름, 종족, 스킨, 권능을 설정할 수 있다.

- 종족

같은 종족을 고용할 때 보다 적은 가격으로 고용할 수 있으며, 각 종족에 따른 종족 스킬을 획득할 수 있다.

< 예시 >

언데드 - 불멸 : 전투 종료 후 사망한 언데드 종족은 부활한다.

- 스킨에 경우 게임 도중 이벤트나 캐시를 통하여 영구 스킨을 획득할 수 있다.

- 권능에 경우 캐릭터 설정이 끝나면 랜덤으로 부여된다.

< 예시 >

시체 폭발 : 전투 중 사망한 병사의 최대 체력만큼 주변 모두에게 데미지를 준다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

던전 및 캐릭터 육성

- 유저는 지역별로 하루에 한 가지 명령을 내릴 수 있다.
- 명령은 지역 별로 내릴 수 있으며 한 가지 명령을 디폴트 시킬 수 있다. 디폴트 시킨 명령들은 하루가 지날 경우 자동 진행된다.
- 디폴트 시킬 경우 진행 날짜를 추가 입력하면 그만큼 자동 진행된다. 단, 용사가 현재 마왕이 위치한 곳을 공격하면 자동 진행이 중지된다.

* 명령 목록 *

1) 전투 훈련

- 현 레벨에 비례하여 경험치를 획득한다. 드물게 두배를 얻을 수 있다.

2) 탐색

- 병사로 주변을 탐색하여 유적지나 광산을 찾는다.

3) 정찰

- 병사를 이용하여 미리 공격할 마을이나 성을 정찰한다.
- 정찰하지 않거나 공격하지 않으면 병력 사항은 보이지 않는다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

던전 및 캐릭터 육성

* 명령 목록 *

4) 마계 상점

- 다양한 것들을 구매하거나 살 수 있다.
- 병사들을 고용할 수 있다.

5) 점령

- 던전 주변의 마을이나 도시를 공격한다. 공격 성공 시 점령할 수 있다.
- 공격 시 와 점령 시 공격에 동원한 공격대만큼 마왕의 위험도가 증가한다.
- 배치되지 않은 병사들로 공격대를 편성 할 수 있다.

6) 병력 관리

- 현 지역의 병력 배치를 볼 수 있으며 수정할 수 있다.
- 전투 기록을 조회할 수 있다.

7) 이동

- 대륙 지도를 열어 자신의 점령지 중 원하는 지역으로 이동할 수 있다.

8) 휴식

- 하루를 휴식으로 보낸다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

용사들의 침입으로부터 생존

- 초기 위험도는 하루에 1씩 증가한다.
- 위험도에 따라 침입해오는 용사들의 강함이 증가한다.
- 위험도는 한 번 증가하면 감소시킬 수 없다.
- 위험도는 점령지의 수와 등급에 따라 추가 획득한다.

< 예시 >

- 다른 요소 없이 1등급 마을을 1개 점령하고 있다면 1을 추가로 획득해서 하루에 2씩 증가한다.

- 위험도는 점령 명령을 실행해도 오른다. 공격대 하나당 10, 마을에 등급을 곱한 값이 추가 획득된다. 또한, 점령 성공 시 한 번 더 추가 획득한다.

< 예시 >

- 공격대 2개를 2등급 마을에 공격을 보내면 위험도 40을 획득한다.

- 점령 성공 시 40을 추가로 더 획득한다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

힘을 키워 중간 계를 정복

- 병사들은 사망 시 부활하지 않는다.
- 전투에서 살아남은 병사들은 경험치가 증가하며 일정 경험치를 획득하면 레벨이 증가한다.
- 일정 레벨에 다다르면 같은 계통의 상위 등급으로 진화한다.

< 예시 >

▶ 스켈레톤 병사 -> 스켈레톤 정예병사 -> 듀라한 -> 데스나이트 -> 어비스나이트 -> 데스로드

- 높은 등급의 병사가 있다면 하위 등급의 병사 가격이 줄어든다.

< 예시 >

- 아무것도 없을 시 스켈레톤 병사 고용 가격 : 100금화

- 같은 계통 스켈레톤 정예병사 보유 시 스켈레톤 병사 고용 가격 : 90금화

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

인정받아
최고의
마왕 되기

- 점령지를 넓히다 보면 다른 마왕들과 만날 수 있다.
- 다른 마왕의 요구사항을 받아들여 동맹을 맺을 수 있다.
- 일정 시간 내에 요구사항을 이행하지 않거나 먼저 선제공격을 한 경우 적대관계가 된다.
- 동맹 혹은 점령을 통하여 모든 마왕들을 아군으로 만들면 목표 달성이다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이어
- 전투 시스템

카메라

유저가 다루는 주인공은 앞에서 싸우는 맹장 형의 지휘관이 아닌 뒤에서 모든 것을 보고 컨트롤하는 지략 형의 지휘관이라는 점이다.

그렇기에 이 게임의 카메라 시점을 높여 내가 이 상황을 컨트롤하여 만들었다는 전지적 마왕 시점의 느낌을 줄 수 있다.

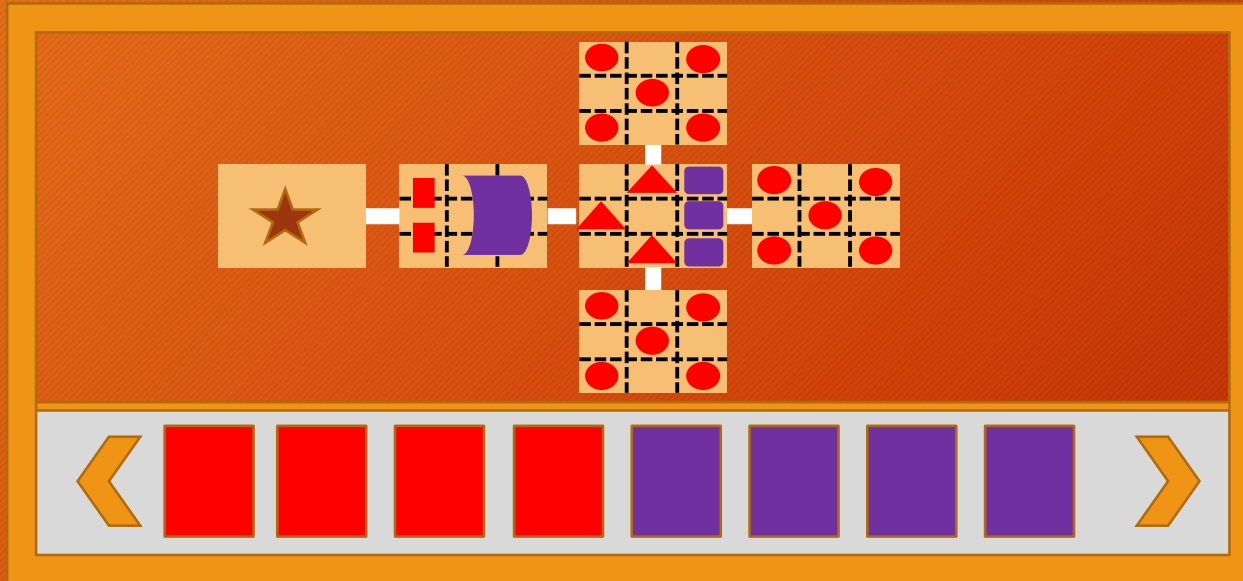
플레이 메인 화면은 유저가 점령한 점령지를 내려다 보고 보람을 느낄 수 있도록 매우 높은 시점인 GOD VIEW로 점령지를 볼 수 있도록 구현한다.

또한, 전투 시에는 전투 상황을 한 눈에 볼 수 있도록 QURTER VIEW로 구현한다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

던전 관리

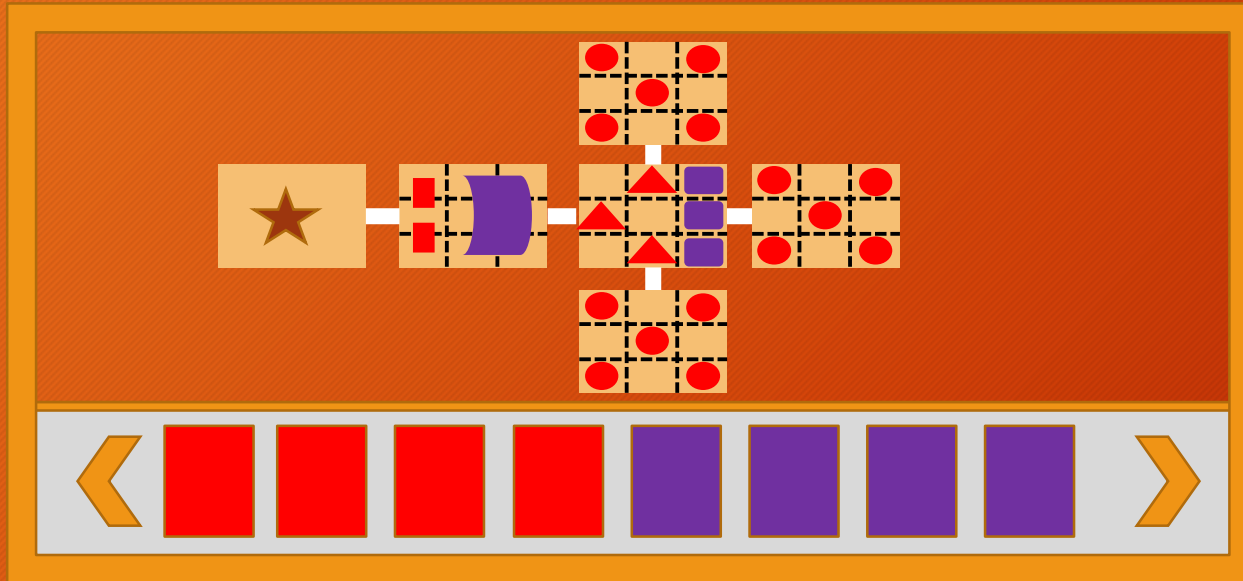


- 왼쪽 그림은 병력 관리 창을 들어가면 볼 수 있는 장면이다.
- 붉은색은 병사들로 크게 3가지로 구분한다.
 - 병사들의 종족
 - 병사들의 직업
 - 병사들의 등급
- 보라색은 시설물로 크게 3가지로 구분한다.
 - 바리게이트나 성벽과 같은 방어 건물 계통
 - 함정과 공격 마법 진과 같은 자체 공격 계통
 - 투석기나 대포와 같은 공격 건물 계통

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

던전 관리

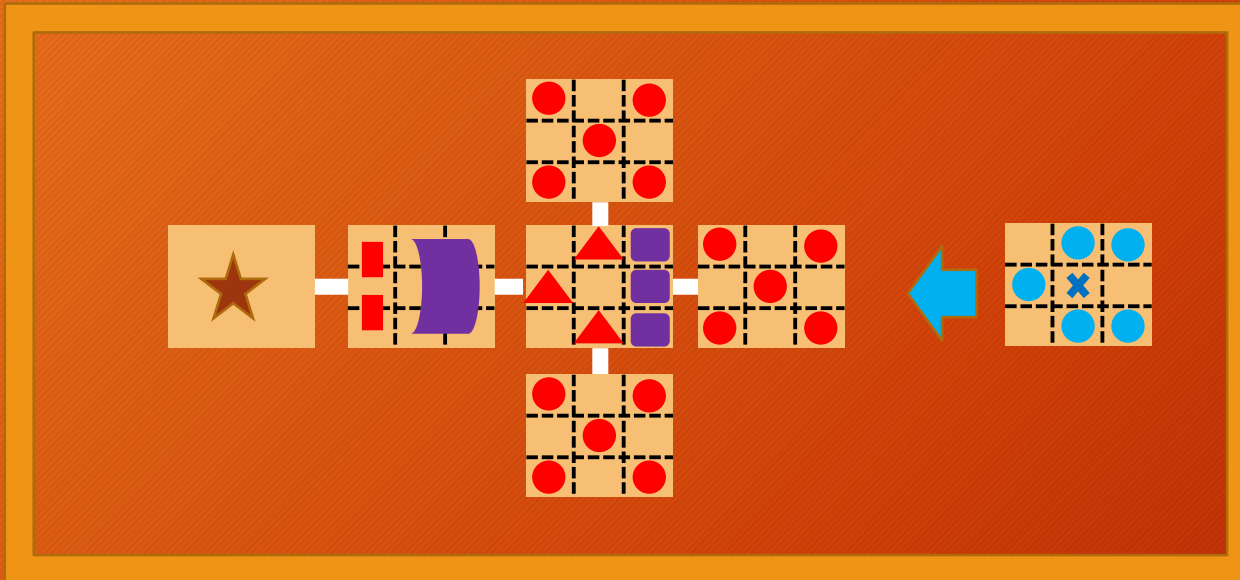


- 한 방은 9칸으로 구분하여 1칸에 1COST이다.
 - 소형은 1COST
 - 중형은 1.5COST
 - 대형은 3COST
 - 초대형은 6COST
- 하얀색은 통로이며 용사들은 통로를 따라 마왕이 있는 곳까지 최단거리로 이동한다.
- 위 사항을 파악하여 가진 자원 내에서 병력을 배치할 수 있다

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

던전 내 전투

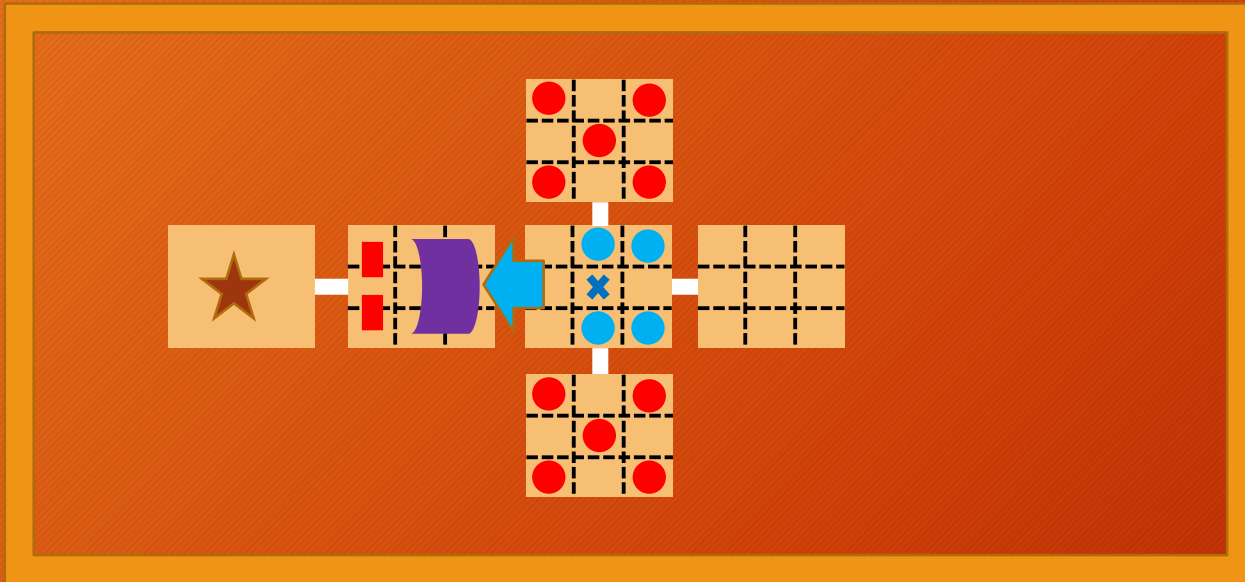


- 푸른색은 용사들로 크게 3가지로 구분한다.
 - 용사들의 종족은 인간 뿐이다.
 - 용사들의 직업
 - 용사들의 등급
 - 용사들의 리더
- 화살표는 용사들의 진입 방향으로 던전 내에서는 한 방향으로만 진입 가능하다.
- X는 용사들의 리더이며, 리더가 살아있을 경우 리더 버프를 받는다.
- 전투를 시작하면 용사의 방은 가장 가까운 방들과 교전을 시작하며, 인접한 적들부터 공격한다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

던전 내 전투



● 만약 왼쪽과 같이 용사들이 3방향으로 둘러 쌓일 경우 용사들은 3방향에서 공격을 받는다.

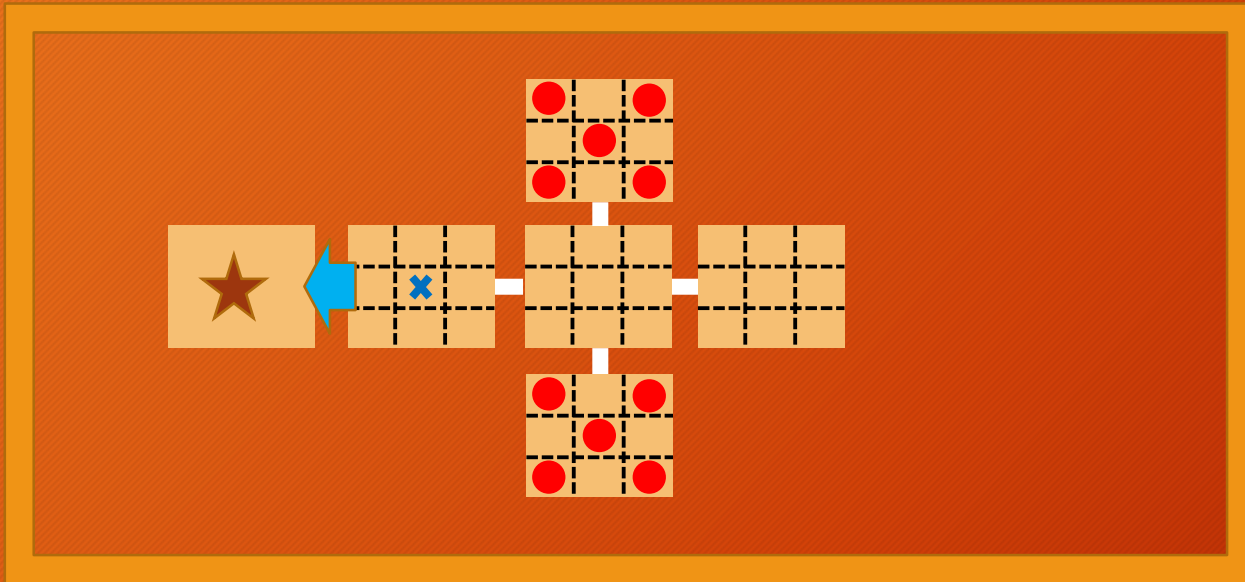
반면, 용사들은 마왕으로 갈 수 있는 최단 거리에 있는 방만을 공격한다.

● 전투 도중 아군의 병사가 죽을 것 같다면 병사를 터치해주어 후퇴시킬 수 있다. 다만 후퇴 시 병사들의 사기가 저하되어 10퍼센트씩 전투력이 감소한다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

던전 전투

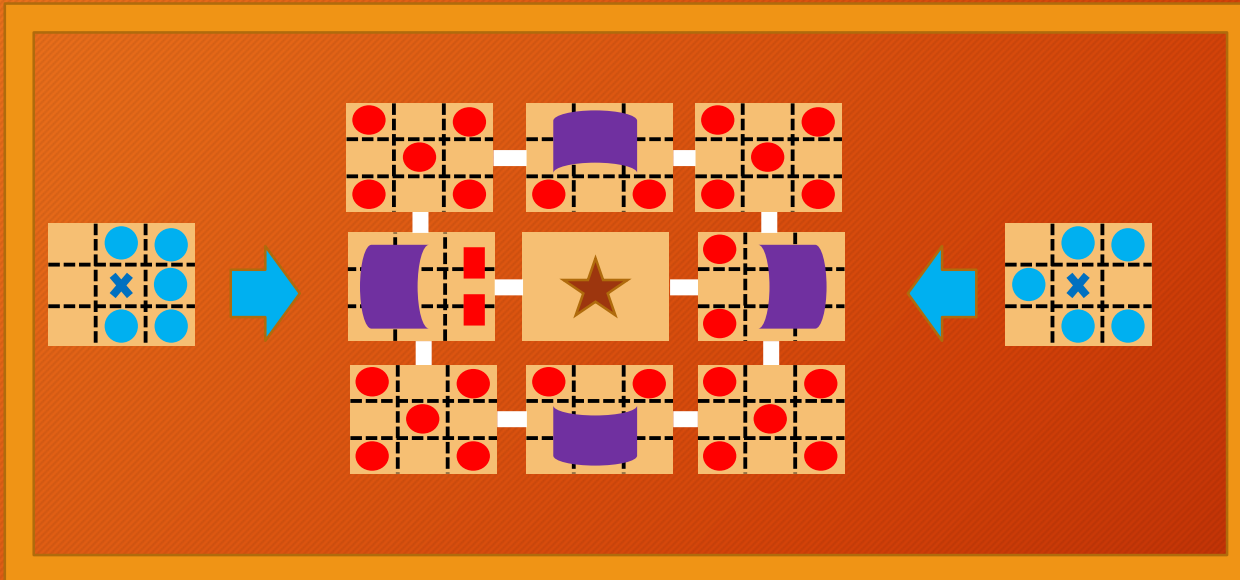


- 왼쪽과 같이 마왕으로 가는 방에 있는 병사들을 전부 처치한다면 그 외 방들은 무시하고 진행하게 된다.
- 용사들에게 마왕이 사망할 경우 게임 오버다.
- 가장 중요한 사항으로는 죽은 병사는 살아 돌아오지 않는다. 그러므로 타이밍을 봐서 전략적으로 후퇴를 시켜야 한다.
- 전투에서 살아남은 병사는 보다 강해진다.
- 시설물은 후퇴시킬 수 없는 소모품이다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

필드 내 전투



● 필드 전투의 가장 큰 특징은 용사들이 어디서 공격해 올지 알 수 없다는 점이다. 예시는 4방향이었지만 영역이 커진다면 더 많은 곳에서 공격이 올 수도 있다.

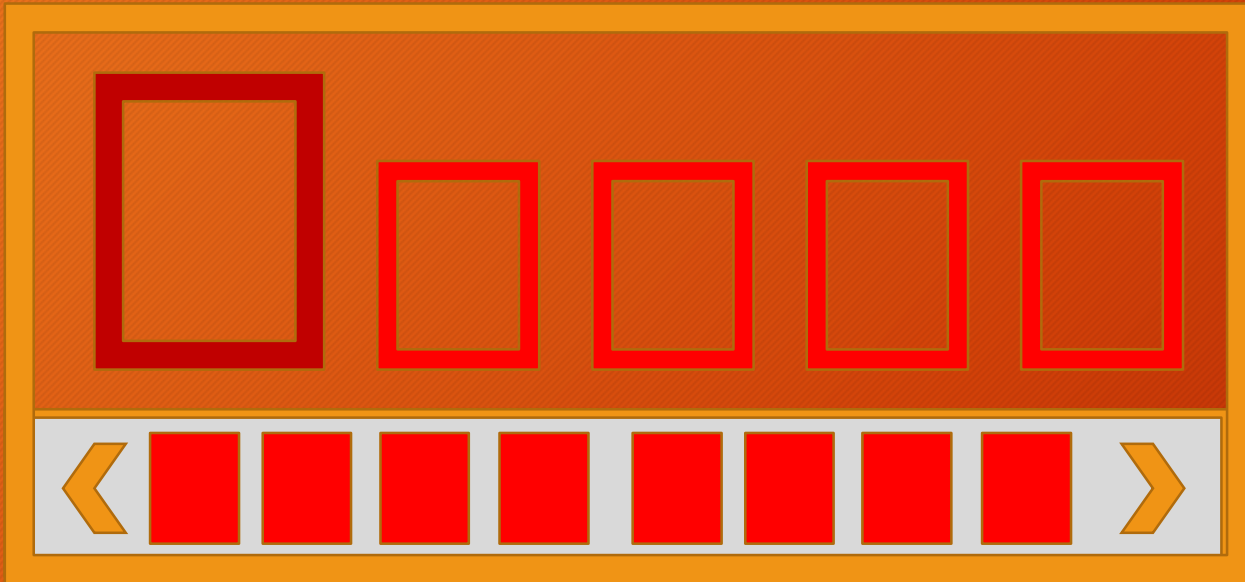
● 필드 내 지역에 마왕이 있다는 것은 던전 내에서 나와 중간계 정복을 시작했다는 뜻이다. 그렇다면 결국 용사들이 마왕이 없는 곳을 공격할 수도 있다.

그 경우 마왕은 마법 통신으로 결과만을 보고 받을 수 있다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

공격대 편성

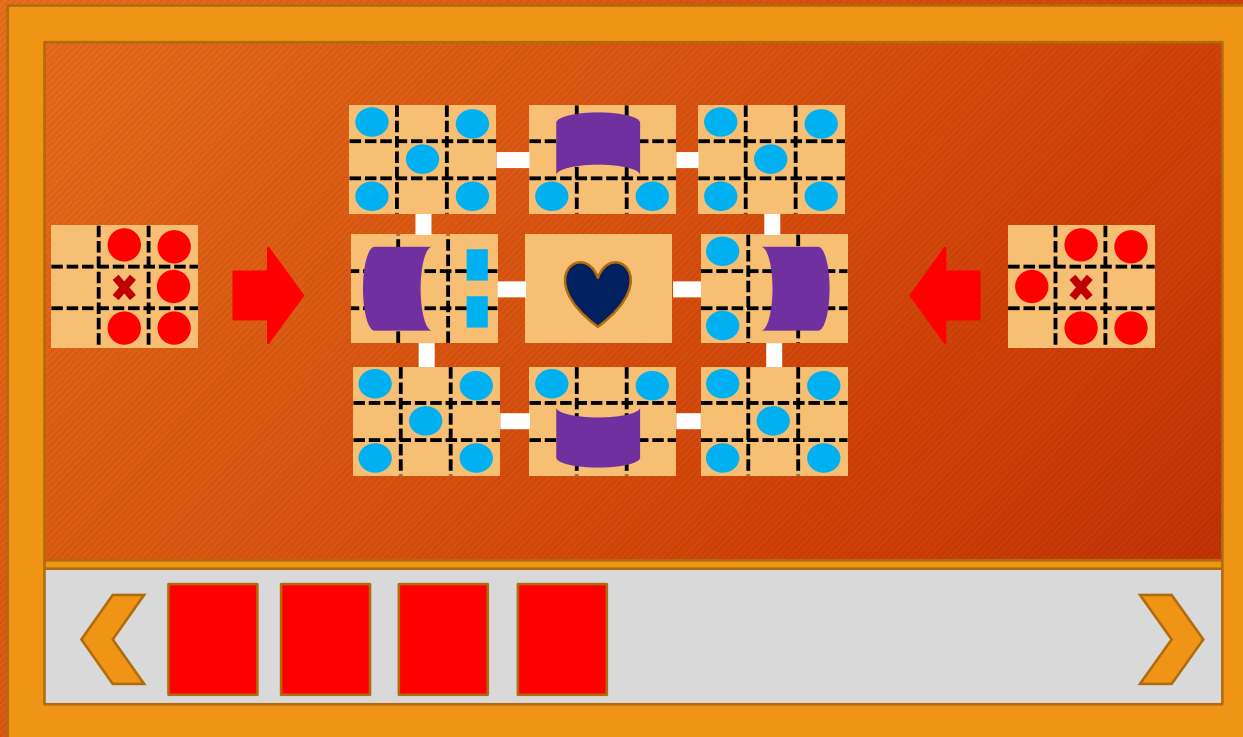


- 공격대는 5명의 병사들로 구성된다.
- 가장 좌측의 자리는 공격대 대장 자리이다.
- 대장에 따른 공격대 버프를 받을 수 있다.
- 공격대의 수는 제한이 없다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

점령 전투



● 점령 전투는 필드 전투이다. 물론 지금까지 용사들에게 공격 당해오던 것과는 반대로 공격하는 입장이다.

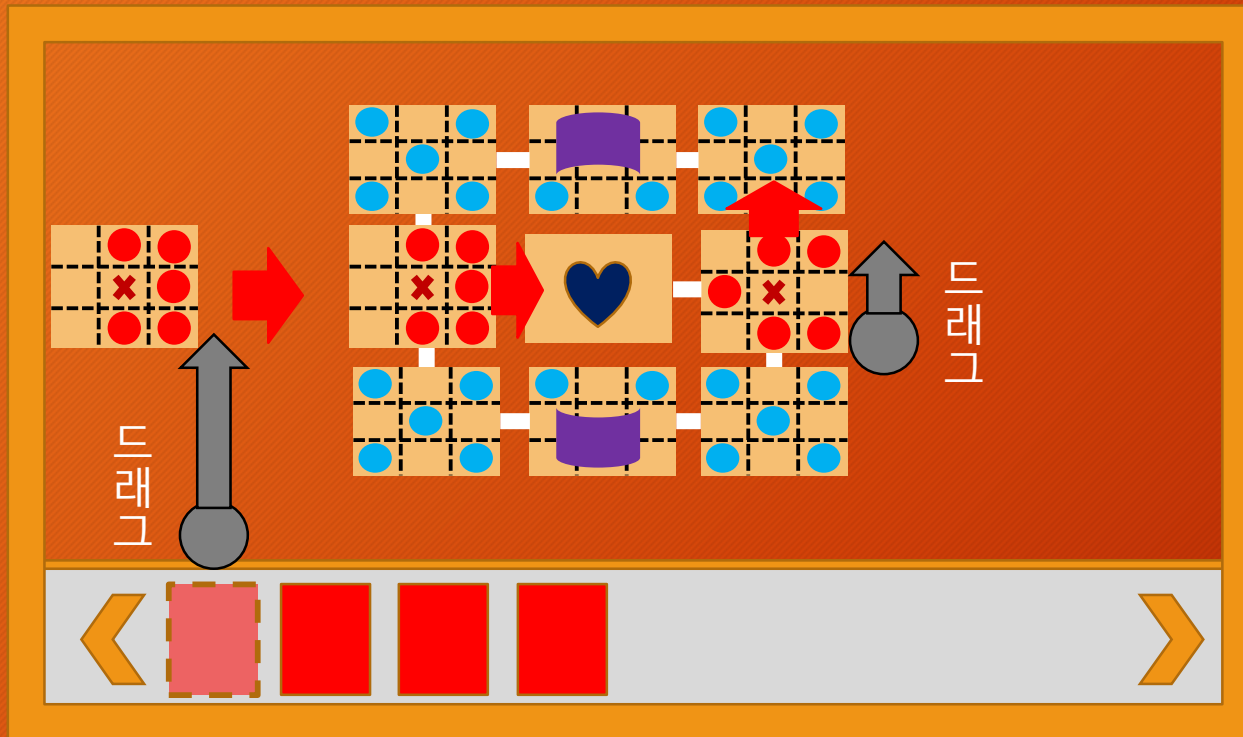
● 전투 창 밑에 있는 카드들은 공격대이다. 터치를 통하여 공격대 현황을 볼 수 있다.

● 중앙에 보이는 파란 하트를 처치하면 점령에 성공하며 살아남은 적 병력은 아군이 된다.

2. 게임 소개

- 세계관
- 캐릭터
- 게임 플레이
- 전투 시스템

점령 전투



● 점령 전투는 필드 전투이다. 물론 지금까지 용사들에게 공격 당해오던 것과는 반대로 공격하는 입장이다.

● 전투 창 밑에 있는 카드들은 공격대이다. 터치를 통하여 공격대 현황을 볼 수 있다.

● 전투 시작 전에 미리 배치를 할 수 있으며 전투 도중 아래 공격대를 드래그를 통하여 추가로 보낼 수도 있다.

● 용사들과는 달리 전투 도중 드래그를 통해 병사들의 진행 방향과 공격 방향을 바꿀 수 있다.

감사합니다.