**오로라민C조 디펜스게임 기획서**

**1 게임 제목**

**Asteroid**

**2 플랫폼**

:PC

**3 기획 의도**

다른 디펜스 게임과는 색다른 특색있는 디펜스 게임을 만들고 싶어서

고민하다 가만히 방치하는 디펜스 게임보단 자신도 플레이 하는 디펜스 게임이 있으면 좋겠다 생각해 터치하여 적을 부수고 점점 어려워지는 난이도를 극복하기 위해 포탑을 설치하는 디펜스 게임을 기획헀다.

**4) 시점**

횡스크롤

**5) 장르**

타워 디펜스

**6) 차별화 요소**

기존에 복잡한 방치형 디펜스가 아닌 피지컬적 요소를 추가해 좀 더 캐주얼하고 플레이 하는 재미를 극대화 시킨 게임이다

**7) 게임 조작법**

마우스 클릭&드래그

**8) 클리어 조건**

모든 웨이브를 끝내고 보스를 처치

**9) 주요 오브젝트**

운석, 적 외계인, 포탑

**2. 게임 소개**

기존의 방치형 디펜스게임과는 차별화된 자신의 피지컬적 요소도 필요한 디펜스 게임이다. 화면을 터치해 적들을 공격, 적을 디펜스 하며 점점 갈수록 어려워지는 난이도로 인해 포탑을 구비하여 웨이브를 버티는 게임이다. 자신이 적극적으로 참여하는 디펜스 게임인 만큼 기존의 방치형 디펜스보다 호불호가 덜 갈리는 디펜스 게임이 될 것 같다.

**1) 시놉시스 및 세계관**

우주를 여행하는 외계 토끼들은 잘못된 행성 궤도로 진입해 수많은 운석들이 우주선과 충돌 할 위기에 처하는데 우주선에 운석이 충돌 하기 전에 날아오는 운석을 레이저로 쏴 부숴야 한다. 점점 갈수록 많은 운석들이 등장하여 토끼들은 자동 포탑을 만들어 배치하며 극복한다. 날아오는 운석 외에도 우주선을 강탈하러 오는 우주 해적들을 물리치고 무사히 행성에 도착해야 한다.

**2) 플레이 컨셉**

터치형 디펜스게임으로 적들을 물리쳐 재화를 얻고 자동포탑을 배치해 더 많은 웨이브를 극복한다.

**3) 그래픽 컨셉**

동글동글 귀여운 + 네온샤인

**4) 사운드 컨셉**

레이저, 우주

**5) UI/UX 컨셉**

네온샤인, 기계

**1) 컨텐츠**

슈팅, 업그레이드

**2) 엔딩**

무사히 우주선이 행성에 도착하며 끝