

프로젝트 개요

- 장르 : 로그 라이트
- 엔진 : 언리얼 엔진 4 (4.21.2 ver)
- 런칭 : 2019년 11월초 목표(스팀)
- 타겟 유저 : 로그 라이크/트 유저, 카드 게임 유저(TCG, CCG)
- 타겟 연령층 : 20 ~ 30대 중반
- 게임 컨셉 : 로그 라이트 + 카드 게임(덱 빌딩)
- 기획 의도 : 기존의 턴 방식의 전투 상황을 실시간을 전환하여 유저에게 보다 긴장감과 전투의 박진감을 제공하기 위한 게임과 시스템을 기획 하였습니다.

게임 내용

- Tower Of Arcana는 탑을 오르며 발생하는 전투가 주된 게임의 내용입니다.
- 게임의 핵심은 전투로서, 덱 빌딩 요소와 실시간 전투를 결합한 새로운 재미를 주는 것입니다.
- 게임의 진행은 쿼터뷰 시점으로 하게되며, 플레이어는 게임을 진행하며 얻게 된 카드를 잘 조합하여 탑을 높이 오르는 것이 목표입니다.



1)카드를 획득한 후



2)카드를 덱 프리셋에 등록



3)등록한 카드를 전투에서 사용

캐릭터



캐릭터 이미지



신의 탑

캐릭터 : 신의 탑을 올라 소원을 이루기 위한 여정을 하는 모험가
캐릭터는 현재 코스튬 개념으로 여러 종류를 기획하고 제작 중

게임 방법

1. 상점이나 몬스터를 죽여서 카드를 획득 한다.
2. 획득한 카드를 잘 읽어보고 자신의 슬롯에 맞게 자신의 덱을 구성한다.
3. 지도를 보며 자신이 게임을 진행할 진로를 결정한다.
4. 적을 만나면 적을 물리치며 탑을 오른다.



1)카드를 획득한다.



2)덱을 구성한다.



3)진로를 결정



4)적과의 전투

다른 카드를 활용한 게임과의 차별성

- 카드를 활용하는 다양한 게임들이 출시되었고, 출시되고 있지만 이런 게임들과 구분되는 우리 게임의 가장 큰 차별성은 '실시간'에 있습니다.
- 기존의 카드를 활용한 게임들의 경우 턴 방식의 전투가 주를 이루지만, 우리 게임은 유저가 현재 자신이 처한 상황을 빠르게 파악하여 현재 자신의 손에 쥐어진 카드를 활용하여 공략하게 됩니다.
- 이 점은 플레이어에게 보다 긴장감이 있고, 속도감이 있는 게임을 즐길 수 있게 해줄 것입니다.