



게임기획 역기획서

EpicSeven



Epic Seven

Part 1, 게임 개요





게임 제목 : Epic Seven

장르 : 어플리케이션 게임앱(Android) / 수집형 턴제 RPG

제작사 : SUPER CREATIVE

현재 최종버전 : Android(2021/6/4(1.0.336))

권장사양 : Android 5.0 버전 이상

용량 : Android (5.1GB)



세계관 및 스토리

세상에 존재하는 여러 개의 우주 중 '아이트라'우주를 배경으로 한다. 대지의 신 오르비스가 공격을 받아 가사상태에 빠지고 생명의 여신 디체가 그의 육신 위에 세계를 만든다. 둘의 형제이자 태양의 신인 일리오스는 오르비스를 공격한 다른 우주에 복수하기를 원했지만 전쟁보다 세계를 지키는 것을 우선한 디체는 이를 거부했다. 이에 분노한 일리오스는 마신을 보내 세계를 파괴한다.

세계를 지키기 위해 디체는 자신의 권능을 나누어 '성약의 계승자'와 '신수'를 만들어 내었고, 이 성약의 계승자가 주인공 라스 엘클레어이다. 라스는 여신의 힘을 나눠받은 다른 계승자들과 함께 마신을 쓰러뜨렸지만 일리오스는 새로운 마신을 보내오고 이로 인해 세계가 황폐화 될 때 마다 디체가 세계를 부활시켰다. 이렇게 반복되는 싸움을 '마신전쟁'이라한다.

게임의 배경이 되는 세계는 6번째의 멸망 후 부활해 20여 년이 지난 7번째 세계이다. 여기서 주인공을 비롯한 영웅들이 7번째 세계를 지키기 위해 분투하게 된다.



게임의 배경이 되는 오르비스 세계 지도



Part 2, 영웅 시스템 소개



메인 화면에서 영웅 콘텐츠에 진입하기

영웅 시스템 진입방법

에픽세븐 메인화면이 되는 주점씬입니다. 각종 메뉴들이 표시되고 빨간 태두리가 된 버튼을 누르면 영웅 창으로 진입할수있습니다.



영웅 시스템 화면

영웅 시스템

수집형 RPG장르인 에픽세븐은 여러가지 캐릭터를 가챠나 인연등을 이용하여 획득할수있습니다.

획득한 캐릭터는 레벨업 / 장비 / 아티팩트 / 스킬강화 / 각성 / 기억강화 등 여러가지 요소들을 이용하여 강해질 수 있습니다.

가챠로 영웅을 획득한다는 시스템은 유저들에게 과금을 유도하고, 유저간의 격차를 만들어 심리적으로 '나도 캐릭터를 다른 유저가 사용하는 캐릭터를 가지고 싶다' 라는 부분이 생기게 되어 게임을 오랫동안 유지하는 원동력이 될수 있습니다.



영웅 시스템 UI 구성도

	UI 요소 설명
1	선택한 캐릭터의 레벨, 전투력, 공격력, 방어력 등 여러가지 요소를 표기합니다. 1) 속성, 직업 클래스, 별자리 표기 2) 캐릭터 이름, 별 등급 표기 3) 레벨 표기 4) 전투력, 공격력, 방어력 등 세부 수치들 표기
2	선택한 캐릭터의 장비를 표기합니다. 1) 장비의 레벨, 강화정도 2) 등급(배경색으로 구분) 3) 장비의 세트 종류 표기
3	아티팩트 장착칸입니다. 현재 장착중인 아티팩트의 이미지와 강화정도를 표시해줍니다.
4	스킬 강화, 기억 각인, 각성 등 영웅 육성에 관련된 다른 씬으로 넘어가는 버튼들입니다.
5	영웅들 목록을 보여주는 UI입니다. 영웅들의 레벨, 각성유무, 스킬강화, 속성 등을 간단하게 보여줍니다.



스킬 강화 시스템

영웅의 스킬을 강화하는 시스템입니다. 영웅마다, 스킬마다 강화 효과가 다르
고, 강화시 '머라고라' 라는 특수한 재화와 '촉매제' 를 소모하여 스킬을 강화할
수 있습니다.



Part 3,
아레나 콘텐츠 소개





메인 화면에서 아레나 콘텐츠에 진입하기

아레나

아레나는 비 동기화 전투로 진행되는 PVP콘텐츠(이하 아레나)와 동기화 되어 진행되는 실시간 월드 아레나(이하 실레나), NPC의 팀과 싸우는 NPC 대전이 있습니다.

아레나는 상대방이 설정한 방어팀을 격파하여 승점을 얻을수 있고, 방어팀에게 도전시 마다 깃발이 소모됩니다.

실레나는 실시간으로 상대방과 4:4 PVP를 하게 되고, 이기면 승점을 획득할 수 있습니다. 플레이에 별도의 재화가 필요하지 않습니다.

해당 콘텐츠들은 PVE의 지루함을 해소할수있는 콘텐츠로서 사람대 사람이기 때문에 상대방의 아이템보다 좋은 아이템, 캐릭터를 수집하려는 욕구를 자극 하여 게임플레이를 좀더 열심히 하도록하고, 더 나은 아이템이나 캐릭터를 가지게 과금을 하도록 유도할수있습니다.



아레나 전투시 화면 구성

아레나 전투시 UI 구성

- 1) 행동게이지 바 : 속도에 따라서 캐릭터의 아이콘이 내려오게되고 가장 아래쪽에 도착한 캐릭터부터 턴이 진행됩니다.
- 2) 전체 체력 바 : 팀에 속한 캐릭터들 Hp의 총합을 게이지로 표시합니다.
- 3) 상태 UI : 현재 턴이 진행중인 캐릭터의 이름, 속성, 직업, Hp를 표시합니다.
- 4) 스킬 UI : 현재 턴이 진행중인 캐릭터의 스킬을 표기해줍니다. 해당스킬이 쿨타임인 경우 턴을 숫자로 표기해주고 투명도가 있는 검은색 아이콘으로 변경됩니다.

【 감사합니다. 】