

KakaoGame 입점제안

AC SAGA for KAKAO

Index

- I. [AC SAGA 소개](#)
- II. [카톡 친구연동 기능 적용 방안](#)
- III. [게임 내 수익모델](#)
- IV. [개발 상황 및 일정](#)

I. AC SAGA 소개

1. 스토리

① Alpha Centauri 태양계의 이야기

② “마몬”과의 전쟁

- AC SAGA는 알파 센타우리 태양계로 진출한 인류와 저지하려는 “마몬”과의 전쟁에 대한 이야기를 가지고 있습니다.
- 퀘스트를 수행하고 완료하다 보면 당신은 인류의 영웅이 되어가는 것을 알게 될 것입니다.
- 당신이 이룩한 행적은 모두 “코덱스”에 기록될 것입니다.
- “마몬”을 물리치고 영웅이 되길 바랍니다!

3. MORPG

① 모이자. 광장에서!: 모든 사용자 공유 다채널 마을

② 친구야. 같이 하자!: 실시간 네트워크 동기 지원 파티 플레이

③ 무한도전!: 실력을 뽐낼 수 있는 무한 모드

- AC SAGA의 캠프는 모든 접속 사용자들이 모일 수 있는 마을입니다.
- 캠프에 위치한 NPC들은 당신에게 임무를 의뢰하며 좋은 아이템도 얻을 수 있는 뽑기 기능도 제공합니다.
- 캠프는 친구들과 대화를 나누며 서로의 장비 자랑도 할 수 있는 커뮤니티의 공간입니다.
- 당신의 캐릭터가 성장할수록 더 많은 캠프를 방문할 수 있게 됩니다.

2. 게임 특징

① Simple: 단순하고 직관적인 조작 시스템

② Speed & Stylish: 던전을 휩쓰는 초고속 액션

③ Social: 등록 친구의 캐릭터를 이용하는 스트라이커 시스템

- AC SAGA의 캐릭터 스킬은 다양한 기능을 가지고 있으며 등록하고 사용할 수 있습니다.
- 특정 아이템은 당신의 스킬을 강화시켜 줍니다.
- 몬스터들은 진화된 AI로 당신의 캐릭터를 공격하므로 적정 스킬을 사용하여 무력화 시켜야 합니다.
- 부스터를 이용한 빠른 이동은 위험에 빠진 당신의 캐릭터를 구해낼 수 있습니다.
- 친구가 많아질수록 지원도우미로 사용할 수 있는 스트라이커도 많아집니다.
- 강한 캐릭터를 가진 친구는 당신의 강력한 스트라이커가 되어줄 것입니다.

4. 게임 시스템

① 아이템, 스킬 강화 시스템

② 뽑기 시스템

③ 스트라이커 시스템

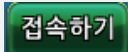
- AC SAGA의 모든 아이템은 사용 제한 레벨이 존재하지 않습니다.
- 던전의 몬스터를 사냥하여 획득한 골드는 당신의 캐릭터가 더 강해질 수 있도록 스킬을 강화하고 아이템을 강화하는 비용으로 사용됩니다.
- 획득한 골드가 여유가 된다면 뽑기를 이용하여 더 좋은 아이템을 얻을 수도 있습니다.
- 뽑기는 1등 상품이 배출되면 다시 초기화가 되므로 당신도 1등 상품을 얻을 수 있는 기회는 많습니다.
- 던전으로 출격할 때는 항상 스트라이커를 설정하는 것을 잊지 말기를 바랍니다.
- 몬스터를 사냥할 때 누적되는 콤보는 스트라이커를 소환하는 에너지입니다.
- 더 많은 스트라이커를 사용하고 싶다면 콤보를 더 얻으면 됩니다.

5. 게임 접속 방법(로그인 및 서버 선택)



로그인

※ 추후 댁스 제거 예정.

배포해드린 게임아이디와 비밀번호를 입력하신 후
 버튼을 터치해주세요.

Account ID : debug1 혹은 debug2

PassWord : 1234



서버 선택

- 현재 외부 접속용 서버인 **Puritania Server** 와 내부 개발용 **Test Server**가 오픈 되어 있습니다.
- **Puritania Server**로 접속해주시시오.

※ Test Server는 수시로 데이터가 변동됨으로, 접속에 주의를 부탁드립니다.

6. UI설명




화면 설명

1. 게임 자원 : 왼쪽부터 에너지/ 게임머니/ 캐쉬
2. 캐릭터 이동 조작 버튼 : 360도 방향으로 이동 조작
3. 채팅창 : 터치시 채팅화면으로 전환
4. 인벤토리창 : 캐릭터 정보와 보유 아이템 착탈
5. 스킬창 : 클래스별 스킬 확인 및 스킬덱 설정
6. 퀘스트창 : 진행 퀘스트 확인
7. NPC대화 : 터치시 해당 NPC와 대화 진행
8. 던전 선택창 및 무한모드 버튼
9. 우편함
10. 친구 리스트
11. 랭킹
12. 게임 설정 버튼
13. 캐릭터 상태바 : HP/BP/SP 게이지 확인
14. 일반 공격 : 터치시 캐릭터의 기본공격 사용
15. 스킬 공격 : 터치시 스킬 공격 사용
16. 부스터 : 터치시 빠른 대쉬 기능 사용
17. 던전 나가기 버튼

7. 콘텐츠 간략 소개(스킬)



스킬

-  버튼을 터치하여, 스킬 창을 이용 가능합니다.
- 스킬창에서 각각의 클래스가 보유한 스킬을 확인 가능합니다.
- 던전플레이 중에 사용하기 위해서는 스킬 텍에 스킬을 등록해야합니다.
그림의 1에서, 스킬을 선택하고 2(단축슬롯)로 Drag하시면 스킬이 등록됩니다.
- 스킬도 아이템처럼 강화가 가능하며, 상용서비스에서 오픈됩니다.
- 스킬의 효과를 별도로 구현하였기 때문에, 스킬의 추가와 확장, 변경등의 개발 이슈에 대해 최단 시간내에 대응이 가능하도록 설계되어 있습니다.
- 현재, 게임에서는 광역 데미지/광역 스톤/광역 넉백/발사체 등의 기능이 구현되어 있습니다.

8. 콘텐츠 간략 소개(아이템 강화)

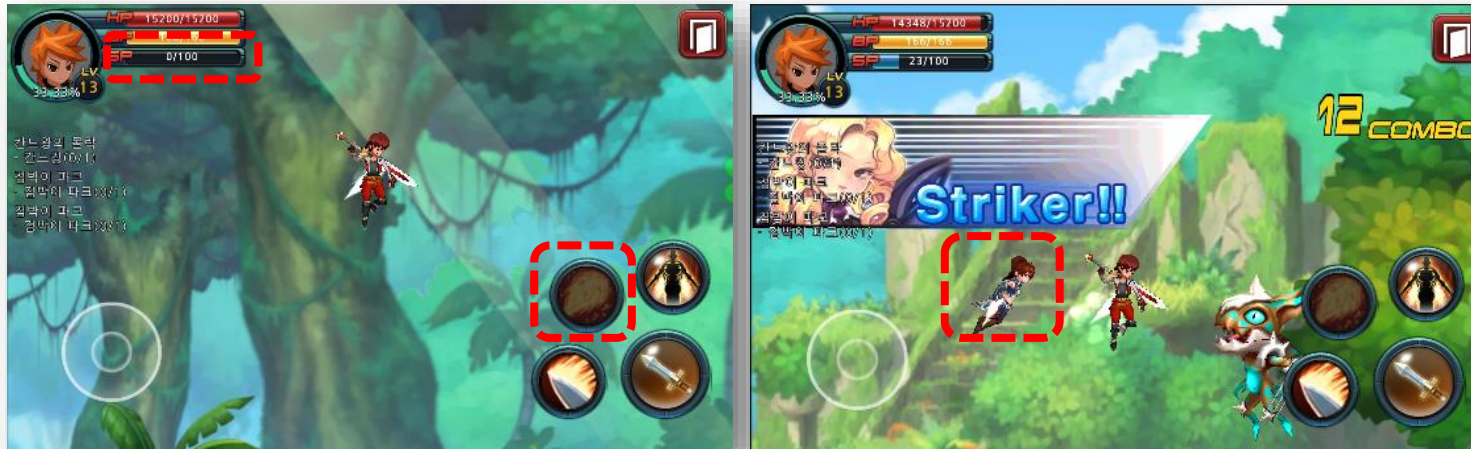


아이템 강화

- 강화를 진행하고자 하는 아이템을 선택할때, 강화가 가능한 아이템은 강화 버튼이 활성화 됩니다.
- 강화 버튼을 터치하면, 강화창이 열립니다.
- 강화
 - 강화대상의 정보창 : 선택한 강화 대상의 아이템 정보 확인 가능
 - 강화 재료창 : 총4개까지 등록 가능, 재료의 등급과 개수에 따라 성공 확률 상승
 - 강화 비용 및 확률 정보창 : 일반강화 및 특수강화 확률 확인 가능
 - 인벤토리 창 : 아이템 선택후 등록 버튼을 이용하여, 재료로 등록 가능
- 명시된 확률에 따라 성공 혹은 실패 연출이 진행되며, 성공시 아이템의 강화단계가 +1씩 증가
- 실패시 해당 아이템의 등급 및 재료에 따라 별포인트 보상
 - 별포인트는 다음 강화시 성공확률을 상승시켜줍니다.



9. 콘텐츠 간략 소개(스트라이커)



스트라이커

- 던전 시작 창에서 스트라이커 항목의 **변경** 버튼을 눌러 친구 리스트 창을 열 수 있습니다. 친구의 최근 플레이 캐릭터를 스트라이커로 등록 할 수 있으며, 24시간마다 초기화 됩니다.
- 던전을 시작하면 SP포인트가 0에서 시작하며, 콤보 수치가 쌓일때 마다 SP가 증가합니다.
- 일정 SP포인트를 모은 후 스트라이커 스킬을 사용하면, 등록된 친구 캐릭터가 정해진 스킬을 사용하고, 사라집니다.
- 자신의 부족한 스킬을 보유한 친구 스트라이커를 등록하면, 공략 진행에 많은 도움을 받을 수 있습니다.
- 친구 캐릭터를 사용하면, 우정 포인트를 친구에게 보내게 되어, 스트라이커를 사용한 본인 뿐만 아니라, 친구에게도 도움을 줄 수 있으니, 많은 친구를 등록해서 사용 할 수록 원활한 게임 플레이를 진행 할 수 있습니다.

10. 콘텐츠 간략 소개(뽑기)



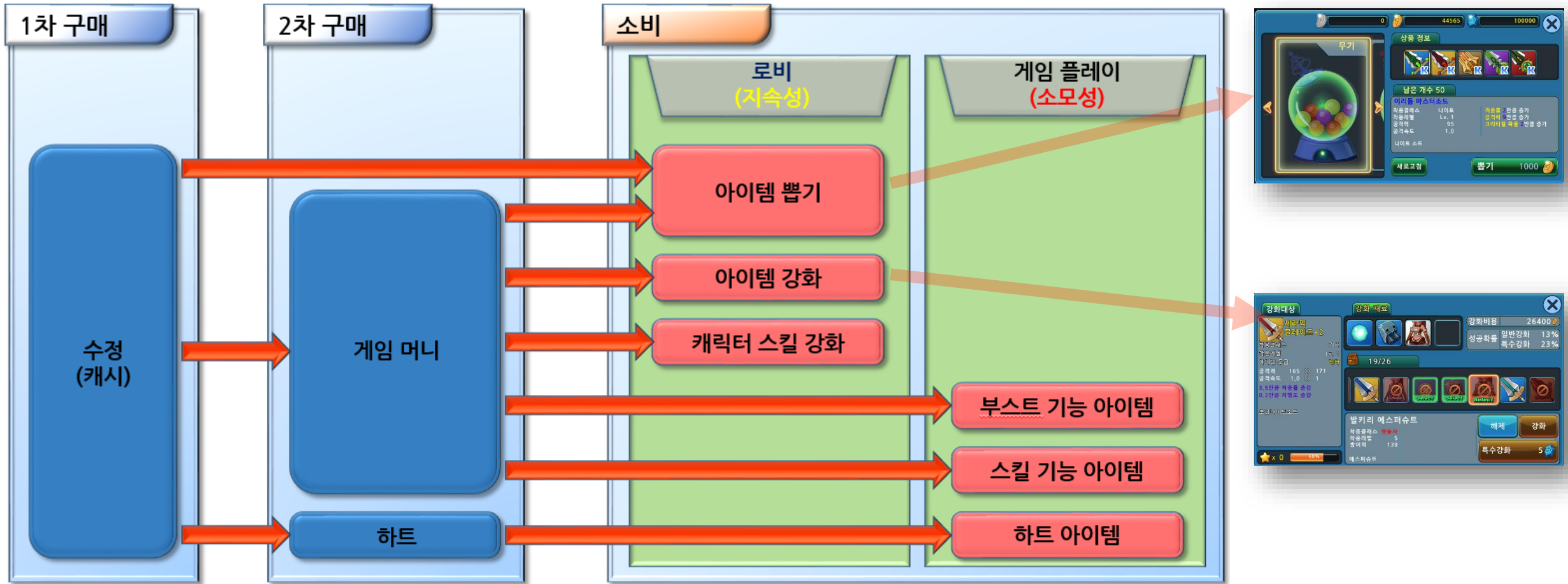
뽑기

- 뽑기 상인(마고)과 대화 후 뽑기 기능 이용 가능
- 게임내에서 획득하기 어려운 희귀한 무기와 아바타등의 장비를 획득할 수 있습니다.
- NX AC SAGA의 뽑기는 실시간으로 조정되는 확률에 의해 아이템이 당첨되며, 많은 유저가 많은 뽑기 행위를 할 수록 **최고 등급**의 상품이 배출 될 확률이 올라가도록 구성되어 있습니다.
- 게임머니/캐쉬/S-point(친구포인트)를 소모합니다. (현재, 게임머니만 적용)

II. 카톡 친구연동 기능 적용 방안



Ⅲ. 게임 내 수익모델



IV. 개발상황 및 일정(IOS/AOS 개발 및 서비스 현황)

카테고리	번호	항목	예정일	Android 작업현황	IOS 작업현황
던전 구성 및 월드	1-1	프리타니아(타운1) 구성	~	완료	완료
	1-2	타운간 이동포탈	~	완료	완료
	1-3	클라투(타운2) 구성	~	완료	완료
	1-4	에피소드 1 (뉴 플라타) 던전 6EA	~	완료	완료
	1-5	에피소드 2 (피르노 사막) 던전 8EA	~	완료	완료
	1-6	에피소드 3 (테티스 해) 던전 8EA	~	완료	완료
	1-7	에피소드 4 (엘로) 던전 10EA	~	완료	완료
	1-8	에피소드 5 (플라레스타) 던전 12EA	~	완료	완료
	1-9	에피소드 6 (미리내) 던전 13EA	~	일부 완료(나머지 준비중)	일부 완료(나머지 준비중)
	1-10	무한던전	~	완료	완료
던전 플레이	2-1	기본 던전 플레이 구현	~	완료	완료
	2-2	수호모드 구현	~	완료	완료
	2-3	타임어택 모드 구현	~	완료	완료
	2-4	표적 사냥 모드 구현	~	완료	완료
	2-5	보스 러쉬 모드 구현	~	완료	완료
	2-6	무한 던전의 무한 모드 구현	~	완료	완료
	2-7	던전 결과 처리	~	완료	완료
퀘스트 보상 및 밸런싱	3-1	퀘스트 획득 방식 다양화	~	완료	완료
	3-2	퀘스트 진행 방식 다양화	~	완료	완료
	3-3	퀘스트 보상 차별화	~	완료	완료
액션&타격감	4-1	일반 공격 구현	~	완료	완료
	4-2	일반 공격에 따른 스킬 연계효과 구현	~	완료	완료
	4-3	스킬 시스템	~	완료	완료
	4-4	캔슬 시스템	~	완료	완료
	4-5	기사 액션 및 스킬	~	완료	완료
	4-6	영술사 액션 및 스킬	~	완료	완료
	4-7	스트라이커 시스템	~	완료	완료
	4-8	콤보 처리	~	완료	완료
	4-9	몬스터 전투 패턴 1차	~	완료	완료
	4-10	몬스터 전투 패턴 2차	~	완료	완료
	4-11	싱글 모드	~	완료	완료
	4-12	파티 플레이 모드	~	완료	완료
	4-13	게임 난이도에 따른 밸런싱	~	완료	완료

IV. 개발상황 및 일정(IOS/AOS 개발 및 서비스 현황)

소셜 및 BM	5-1	친구 포인트	~	완료	완료
	5-2	친구 초대 보상	2014.02.14	준비중	준비중
	5-3	출석 시스템	2014.02.14	준비중	준비중
	5-4	에너지 보급	2014.02.14	준비중	준비중
	5-5	푸쉬 접속 이벤트	2014.02.14	준비중	준비중
	5-6	가차 이용권	2014.02.14	준비중	준비중
	5-7	자랑하기 기능	2014.02.14	준비중	준비중
	5-8	카카오 스토리 포스팅	2014.02.14	준비중	준비중
	5-9	인게임 친구 맺기 기능의 편의성 구현	2014.02.14	준비중	준비중
	5-10	유료화 상품 디자인	2014.02.14	준비중	준비중
UI&기능	6-1	접속처리 룰 적용	~	완료	완료
	6-2	최근 파티원 로그	2014.02.14	진행중	진행중
	6-3	캐릭터 선택 인게임 메뉴 추가	~	완료	완료
	6-4	스트리밍 패치 관련 개선	~	완료	완료
	6-5	던전 재시작 기능	~	완료	완료
	6-6	게임 옵션	~	완료	완료
	6-7	IOS빌드 및 확인	~	완료	완료
	6-8	장비 능력치 비교 툴팁	~	완료	완료
	6-9	던전 선택 창 개선	~	완료	완료
	6-10	퀘스트 표시	~	완료	완료
	6-11	퀘스트 포기 기능	~	완료	완료
	6-12	마지막 플레이한 던전 표시 기능	~	완료	완료
	6-13	NPC 인터렉션 개선	~	완료	완료
	6-14	튜토리얼	2014.02.23	진행중	진행중
	6-15	공지 시스템(이벤트 페이지 포함)	~	완료	완료
	6-16	PUSH서버	2014.02.23	준비중	준비중
	6-17	결제 시스템	2014.02.23	준비중	준비중
	6-18	GM툴	2014.02.23	준비중	준비중
	6-19	KPI API 적용	2014.02.23	준비중	준비중
업데이트	7-1	Raid 모드	2014. 4월	2차 업데이트	2차 업데이트
	7-2	스킬 강화	2014. 4월	2차 업데이트	2차 업데이트
	7-3	PVP모드	2014. 3월	1차 업데이트	1차 업데이트
	7-4	코덱스	2014. 4월	2차 업데이트	2차 업데이트
	7-5	마나볼 시스템	2014. 4월	3차 업데이트	3차 업데이트
	7-6	아이템 거래소	2014. 5월	4차 업데이트	4차 업데이트

담당자: 이희성

연락처: 010-7777-3764

이메일: paranaidl@gmail.com

APK URL : <http://nx.mirinae.hscdn.com/NXMobile/Android/NXMobile.apk>

Account ID : debug1 혹은 debug2

PassWord : 1234