\* 어떤게임인가?

. 이것은 전쟁게임.

. 세계관

통일제국 말기 봉건시대. 황제의 권력은 약화되고 관료들의 부정과 부패가 판치고 있다.

지방의 성을 소유한 영주들은 중앙의 권력이 약화된 틈을 타 반란을 일으킨다.

플레이어는 어느 한 지방의 작은 성주. 다시 대륙을 통일하기 위해 군사를 일으켰다.

. 플레이어는 다른 성주(유저)들과 전쟁을 벌이고 중앙의 황제군(NPC)과도 전투를 한다.

. 이 게임의 기본 줄기는 타 유저의 "약탈"로 가장 강한 세력이 되는것.

. 약탈과정이 지루하지 않도록 다양한 방식의 전투방식을 각 자원지마다 도입하고, 이것은 플레이어가 성장함에 따라 점차 오픈된다.

. 플레이어는 가능한 많은 자원지를 자신소유로 확보해야 한다.

. 초반은 초보자라도 쉽게 접근할수 있는 단순명료한 심플함, 레벨이 오를수록 마스터하기는 어려워져 고수와 하수가 확실히 갈리는 시스템을 추구한다.

. 퀘스트로 끝없이 작은 목표들을 부여.

\* 전투 스팟

. 황제군(npc)

. 성(타유저의 성).pvp

. 보석광산.pvp

. 유황수송 탈취.npc/pvp

. 만드레이크밭 1:1서바이벌전. pvp

\* 황제군(npc) 스팟

.일반적으로 가장 상대하기 쉬운 스팟. 적은 100% npc. 랜덤 스폰된다.

.군단 vs 군단의 전투에서 승리하면 된다.

.랜덤한 종류의 자원을 얻을 수 있다.

\* 성(타유저의 성).pvp

.타 플레이어의 본진을 직접 공격하는 방법.

.목재와 철을 얻을 수 있다.

.타유저의 재산양에 따라 보상이 매우 클수 있다.

.타유저의 성을 탈취하고 일정시간 후에 다시 다른 랜덤유저에게 그 성을 다시 뺏긴다.

\* 보석광산

.서버내 다른유저1인과 공유되는 스팟이다. 광산을 내것으로 만들고 최대한 버티는것이 관건이다.

.버티는동안 광산에서 생산되는 보석 자원은 모두 내 차지.

.번갈아가며 광산을 탈취함에 따라 광산의 레벨이 올라 점차 공략하기 힘들어진다.

\* 유황수송 탈취

.플레이어는 유황지대의 유황수송npc부대를 공격하여 유황자원을 얻는다.

.이때 탈취한 자원을 랜덤으로 다른유저가 나타나 전투를 벌여 뺏기기도 한다.

\* 만드레이크 밭 서바이벌전

.플레이어가 만드레이크 밭을 뺏는데 성공하면 그 이후 수많은 유저로부터 도전을 받게 된다.

.연승기록이 쌓이고 한번이라도 지면 밭은 뺏기게 된다.

.연승기록이 쌓임에 따라 보상이 배로 누적된다.

.연승기록이 높으면 엄청난 보상을 얻을 수도 있다.

\* 이벤트 스팟

.주기적으로 열리는 전투스팟으로 이때를 잘 활용하면 빠른 성장이 가능하다.

.요일별 스팟

.매일 다른 종류의 보상이 주어지는 이벤트성 전투스팟으로 평상시의 노가다성 파밍의 탈출구가 된다.

.보상을 많이 얻을 수 있으나 도전횟수엔 제한이 있다.

.스페셜 스팟

.일주일에 한번씩 열리는 특별한 전투스팟으로써 새로운 영웅이나 이곳에서만 얻을 수 있는 특별하고 희귀한 영웅이 준비되어 있다.

.도전적인 요소가 있어 쉽게 공략하기 힘들다.

\*전투방식

\*이 게임의 전투플레이의 재미요소는 다음과 같다.

.플레이어의 성장에 따라 단계적으로 열리는 강한 군사유닛의 확보

.군사유닛을 이끄는 영웅장군의 육성.

영웅은 가챠방식으로 갖게되며 희귀도에 따라 영웅의 능력이 달라진다.

다양한 방식의 육성경로가 준비되어 있어 지루함을 줄여준다.

.영웅의 레벨 성장

.영웅의 스킬 성장

.부대의 크기 성장

.강력한 아이템 확보로 인한 성장

.또한 플레이어는 스킬트리를 이용, 각자의 군사유닛을 자신만의 독보적인 방식으로 성장시켜 타 유저와의 차별을 꾀한다.

트리성장의 선택에 따라 매우 많은 수의 자신만의 조합이 나올 수 있고, 이것은 전투시 결정적인 승리요소로 작용한다.

따라서 단순히 레벨이 높은 유저가 이기는것이 아닌, 가장 최적화된 육성전략을 찾는것이 핵심 재미이며 궁극의 목표이다.

.부대유닛간의 상성으로 같은 수 같은 부대라도 배치전략에 따라 결과가 달라질 수 있다.

\*게임전체를 꿰뚫는 기획철학

.경쟁성 게임의 생태계는 크게 3가지 부류로 나뉜다.

1.과금 하드코어 유저

2.과금 라이트 유저

3.무과금 하드코어 유저

.전체 유저중 1번의 비율이 가장 적고 3번의 비율이 가장많은 피라미드형 구조가 된다.

.정상적인 플레이로는 무과금 하드코어 유저들을 따라잡을 수 없으므로 과금유저는 캐쉬를 사용하여 시간을 단축시킨다.

.과금 유저의 소비동기는 무과금 유저들로부터 비롯되며, 따라서 무과금 유저가 줄어든다면 이 경쟁생태계가 무너지게 된다.

.따라서 일방적으로 과금유저가 유리한상황은 최대한 배제하며, 무과금 유저는 시간만 투자하면 과금유저만큼 따라갈수 있는 가능성을 열어두어 무과금 유저의 활발한 플레이를 잃지 않도록 했다.

.또한 전투를 거치지 않는 과금유저의 성장은 최대한 배제하여 과금유저라도 유저간의 전투가 활발하도록 디자인 되었다.

\*만렙 컨텐츠

.레이드와 커뮤니티를 합성하여 단체로만 도전할수 있는 스팟을 준비한다.

.랭크: 리그별로 구분되어있는 랭크순위로 유저간 경쟁심을 자극.

.주기적인 고렙용 던전의 제공으로 영웅과 아이템의 끝없는 파밍.

.

\*다양한 유료모델

.영웅 가챠

: 가장 일반적이고 대중적인 방식의 유료모델.

.고급 아이템 구매

.상점에서 매일 랜덤성으로 바뀌는 고급장비들로 인해 한정된 시간(혹은 수량)안에서의 획득욕심을 자극한다.

.일반유저는 고급아이템의 갱신을 하루단위로 기다려야 하나, 과금유저는 캐쉬를 이용해 곧바로 갱신을 시켜 더 좋은 아이템이 나오기를 시도한다.

.약탈에 대한 두려움자극

이 게임은 모든 자원이 금화로 바꿔야만 소비가 가능해 진다. 또한 금화는 한번 변환시켜두면 뺏기지 않는 안전자산이다.

약탈시엔 자원만 약탈하므로 플레이어는 자원이 점점 쌓여감에 따라 더욱 강한 금화 변환 욕구를 가지게 된다.

그러나 게임시스템은 금화변환을 항시 할수 있도록 열어두지 않는다. 이에 우리는 과금능력이 있는 유저들의 그런 불안감을 이용하여

원할때 언제나 금화로 변환시킬수 있는 유료모델 전략을 준비했다.

.기다리지 않아도 되는 사냥

.또한 이 게임은 특성상 스팟이 다시 스폰되기를 기다려야 하는 구조이므로 과금유저는 이 시간을 기다리지 않아도 되도록 유료모델을 준비했다.

.이벤트성 스팟의 도전기회 부여

.많은 보상을 주는 이벤트성 스팟은 도전기회가 제한되어 있다. 따라서 과금유저는 결제를 함으로써 더 많은 도전기회를 얻을 수 있게 된다.

.쌓여만 가는 전리품의 유료교환

.이 게임은 자연스럽게 하급전리품을 많이 얻도록 되어 있다. 이 하급전리품들은 버리자니 아깝고 갖고 있자니 인벤토리가 모자라는 계륵같은

존재가 되므로 자연스럽게 이 전리품들의 처리에 대한 욕구가 생긴다.

이에 시스템은 하급전리품을 상위전리품으로 교환해주는 유료모델을 준비했다.

또한 인벤토리의 크기를 늘일수 있는 유료모델도 준비했다.

.그 외

.전투승리시 자원획득량 증가 버프

.유황스팟에서 고급등급의 npc부대 등장확률 상숭

.유황스팟에서 적 유저에게 탈취당하는 자원을 보호하는 기능

.각 자원지의 생산량 증가 버프

등의 유료모델이 준비되어 있다.