

○ 오픈월드 RPG ○

원신

게임 콘텐츠 분석서

- **오픈 월드 기반의 액션 어드벤처 게임**

- 3인칭 시점
- 캐릭터 수집의 요소가 있는 수집형 서브컬처 게임

- **세계관**

- 게임 내 주인공(여행자)이 되어 일곱 원소의 신이 존재하는 티바트 대륙을 포함한 다양한 세계를 탐험하는 게임
- 주인공 남매의 튜토리얼 진행 중 선택된 성별이 플레이어블 캐릭터로 미션 선택 캐릭터로 활용됨

- **흥행 및 인기**

- 전 세계, 한국 매출 1위를 달성한 이력
- 높은 게임성과 몰입감 있는 스토리, 쉬운 조작과 낮은 고점, 캐릭터 및 이벤트 PV, 오프라인 팝업 스토어, 성우 참여 콘텐츠 등 다양한 즐길 거리가 있어 전세계적으로 많은 유저층 확보



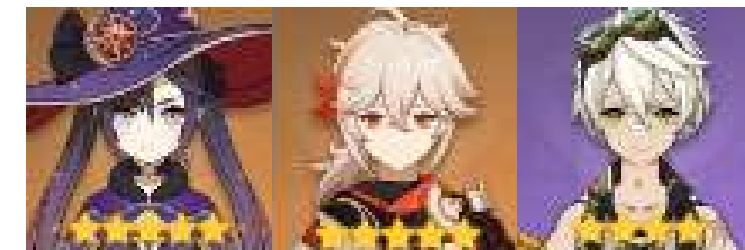
원신의 캐릭터

- 스토리 상 출신 국가, 원소, 파티 내 포지션 존재
 - 온 필드 딜러 / 힐러 / 딜링 서포터 / 원소 부착 서포터 등
- 캐릭터마다 특수한 패시브 존재(요리, 탐색 등)
- 캐릭터마다 고유 모션과 대사, 코스튬 존재
- 마신 임무 외 각자의 스토리 임무(개인 스토리)가 존재
 - 5성 캐릭터는 전설 임무, 4성 캐릭터는 초대 이벤트
- 한 파티에 4명의 캐릭터 사용 가능
 - 엔드 콘텐츠인 연월 나선비경에서는 두 파티(8명) 사용



키우고 싶은 캐릭터를 키워도 되는 구조

- 엔드 콘텐츠인 연월 나선비경의 진입 장벽이 타 게임 대비 낮은 편
 - 캐릭터간 성능의 차이는 있으나 엔드 콘텐츠의 낮은 장벽으로 인해 애정 캐릭터를 육성하여 도전하여도 충분히 공략이 가능한 구조
 - 그렇기에 엔드 콘텐츠의 파티를 완성하더라도 매력적인 신규 캐릭터가 출시된다면 과금하여 새로 뽑으려고 하는 수요가 존재
- 캐릭터의 성능을 다양하게 응용할 수 있는 성유물 아이템 세팅
 - 힐러나 서포터를 딜러로 쓸 수도 있고 약한 캐릭터를 강하게 만드는 조합도 존재
 - 캐릭터를 좋아한다면 성능이 별로라도 그 캐릭터를 메인으로 쓸 수 있는 게임



● 캐릭터 육성 & 캐릭터 특성

- 캐릭터 출신 지역에 존재하는 특산물, 보스 전리품을 재료로 사용
 - 특산물은 채집 후 48시간 뒤에 다시 채집 가능
 - 오픈월드 게임 특성상 **모든 재료는 직접 채집해야함, 상당한 시간을 소모 (Active User 확보)**
 - 다인 모드를 통해 타인의 월드에서 추가 채집이 가능, 지역 보스를 함께 공략할 수 있음

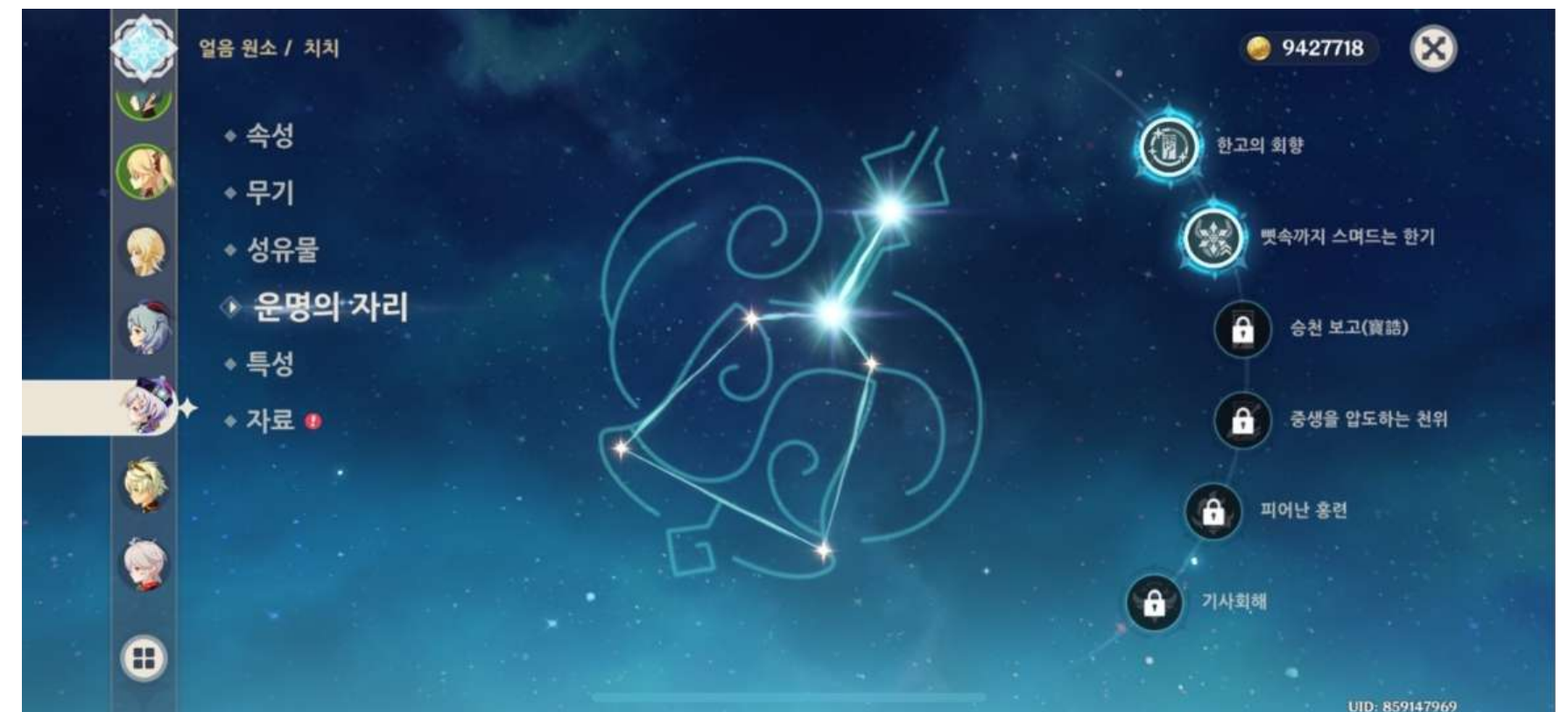
● 캐릭터 돌파

■ 운명의 자리 시스템

- 각 캐릭터를 상징하는 별자리 이미지
- **캐릭터 중복 획득 시 최대 6회까지 별자리 돌파가 가능**
- 별자리 돌파 시 캐릭터에 새로운 기능 추가

■ 과금 유도

- 캐릭터의 자체 성능을 보완하는 형식의 돌파 능력을 제공
- **한 번 획득한 캐릭터의 재획득 수요 확보**
- 애정 캐릭터의 경우 최대 6회까지의 픽업 과금을 유도



● 원신 캐릭터 수집의 긍정적 요소

- BM 자체에 대한 강요가 낮은 편
 - 5성 만능주의가 아닌 **4성 캐릭터로도 좋은 성능**을 내는 상황
 - 기본 지급 캐릭터만으로도 스토리 내 기믹 해결이 가능
- 경쟁 콘텐츠가 없음
 - 남과의 직접적인 비교를 받지 않아 **육성에 있어 자유로움**
- 캐릭터의 개성과 매력이 높고 두터운 팬층 존재
 - 개성있는 캐릭터 디자인과 성격
 - 각자의 스토리 임무와 세계관 내 캐릭터별 관계가 존재
 - 인게임 풀 더빙 및 다양한 상호작용 대사 존재
 - 캐릭터의 메인 스토리 내 역할과 활약
 - 캐릭터 출시 PV와 인게임 플레이 영상
 - 캐릭터 전용 BGM 존재



원신 캐릭터 수집의 부정적 요소

서포터 만능주의

- 애정 캐릭터의 성능을 강제로 끌어낼 정도로 서포터 비중이 큼
- 범용성 높은 서포터 역할의 캐릭터가 딜러보다 높은 선호도
- 상대적으로 메인 온필드 딜러의 의미가 퇴색됨



비선호되는 힐러 포지션

- 보호막을 통해 체력이 소모되지 않거나 음식을 통해 전투 중 회복이 가능하여 힐러 포지션의 존재 의미가 퇴색됨

출시된 캐릭터 밸런스 패치를 진행하지 않는 구조

- 한번의 예외 사례를 제외하고는 캐릭터 성능적 개선이 이루어진 사례가 없음
 - 예외) 바위 원소의 신 종려가 중국 모티브 국가의 원소신임에도 성능이 너무 나빠 중국 현지에서 CS 이슈 발생
- 즉 성유물을 제외하고는 캐릭터의 구조에 대해서는 개선의 여지가 없기에 성능 캐릭터와 애정 캐릭터의 양극화 발생

● 부정적 요소의 해결 방안

○ 서포터 만능주의

- 현재 해결되지 않은 상황
- 그러나 **게임사 입장에서** 서포터 수요가 높은 점은 메인 딜러를 반드시 강력하게 출시할 필요가 없어 파워인플레가 적게 발생하므로 **오히려 게임 수명에 좋은 상황**

○ 비선호되는 힐러 포지션

- 4.2 업데이트 이후 **파티원 전체의 체력을 깎아내는 메타 추가, 관련 성유물 추가**
 - 이로 인해 힐러 포지션의 입지 상승, 비선호 힐러 캐릭터(Baizhu)의 수요, 매출 상승

○ 출시된 캐릭터 밸런스 패치를 진행하지 않는 구조

- **일본, 중국의 사업적 이슈로 판단**(밸런스 패치로 성능 하향 시 환불 가능 및 부정동향 발생)
- 3.1 업데이트 이후부터 신규 캐릭터에 특정 조합을 유도하는 패시브 스킬 추가
 - 나중에 출시되는 캐릭터를 이용하여 수요가 낮았던 이전 캐릭터들이 재발굴되는 형식으로 간접 밸런스 수정 이용



• 일곱 지역을 대표하는 집정관

- 바람, 바위, 번개, 풀, 물, 불, 얼음 속성의 원소 신 존재
- 각 지역별 시나리오 서사의 중심을 담당
- 플레이어블 캐릭터로 출시, **출중한 성능**
- 현재까지 다섯 지역의 집정관이 플레이어블로 등장

• 일곱 집정관이 게임에서 가지는 의의

- 대체로 집정관 픽업 시기에 높은 매출을 기록
 - 역대 최고 매출 : 라이덴 쇼군 픽업(2조 4753억원)
- 캐릭터 픽업 시기 유추가 가능
 - 큰 버전의 초기, 그리고 그 버전 중 1회 반드시 복각을 하는 규칙이 있어 **과금 타이밍 유도**가 가능
 - 신 캐릭터 출시로 인해 게임을 잠시 쉬었던 유저들의 복귀가 많은 편
- 시나리오 상 큰 버전이 바뀔 때마다 새로운 국가와 그 지역의 집정관이 등장
 - 세계관과 스토리를 좋아하는 **유저들이 앞으로 나올 지역의 출시 시기 유추** 가능
 - 지역 출시 시기까지의 업데이트를 기다릴 수 있는 버팀목이 됨
- 대체 불가능한 능력(스킬) 보유

캐릭터	원소 속성
 나니	 바람
 중리	 바위
 라이덴 쇼군	 번개
 나히다	 풀
 파리나	 불

원신 캐릭터 픽업 BM 매출 분석

실제로 집정관, 서포터 픽업 시 매출 상위에 포진

■ 픽업 매출 상위 20건 중 16건이 해당 (80%)

서포터 5건

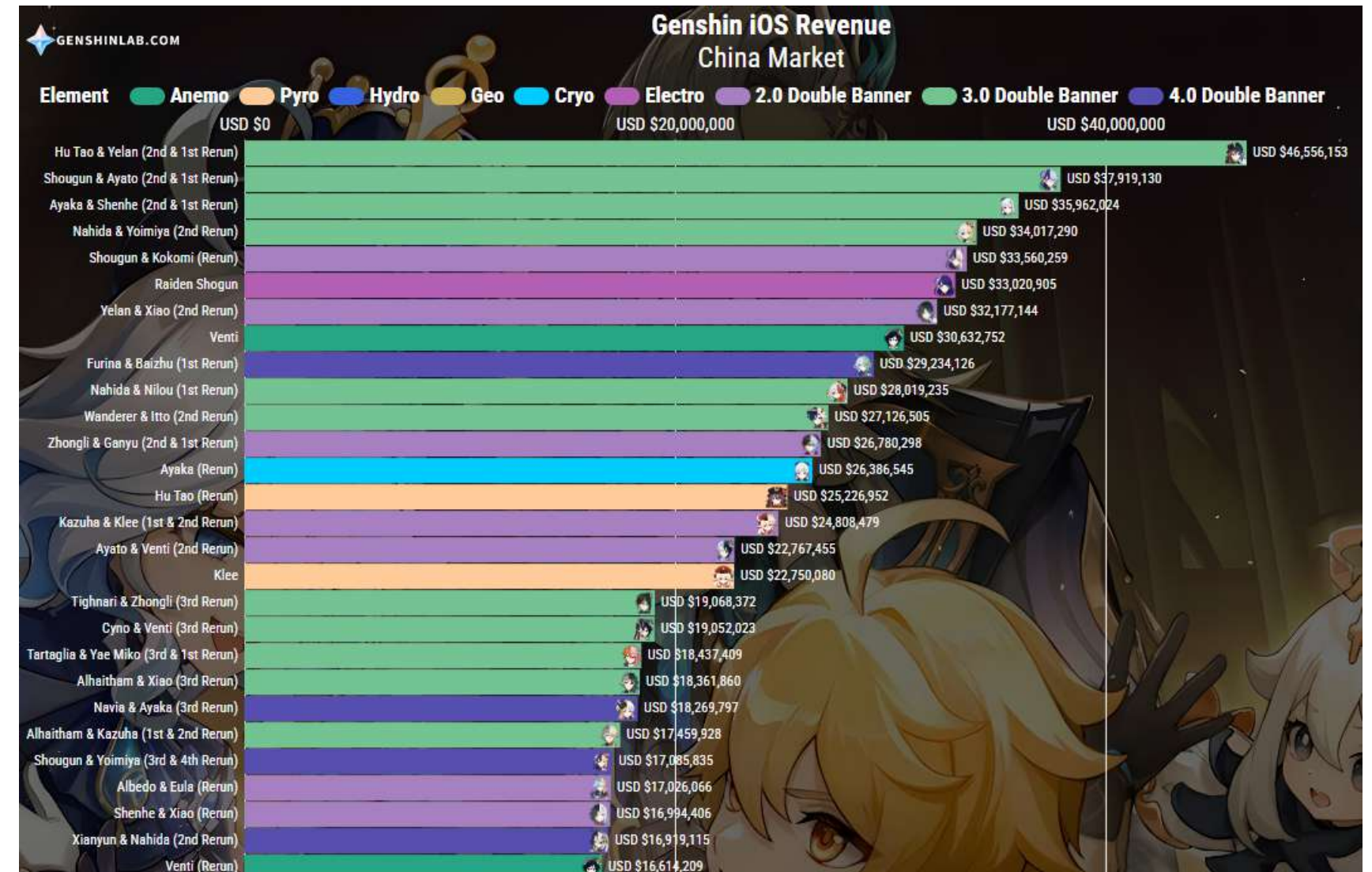
- Yelan(7위, 1위)
- Shenhe(3위)
- Baizhu(9위)
- Kazuha(15위)

집정관 11건

- Shougun (단독6위, 5위, 2위)
- Nahida (4위, 10위)
- Venti (단독 8위, 16위, 19위)
- Furina(9위)
- Zhongli(12위, 18위)

■ 한정된 시기만의 공급으로 높은 수요를 유지

- 좋은 캐릭터를 위해 픽업 시기까지의 리텐션 확보
- 첫 출시 후, 조합 성능의 발굴로 다음 재출시 때 이전보다 더 매출 상위로 오르는 경우도 존재



원신의 과금 구조

과금 패키지

- 대부분의 게임처럼 일반 과금에 비해 월정액이 압도적으로 저렴
 - 초회 구매 패키지 한정으로 나쁘지 않은 효율
 - 주기적으로 초회 구매가 초기화되어 과금 유도를 하는 방식
- 1회 기원(뽑기) = 160원석, 10회 기원 = 1600원석

무과금의 경우

- 일일퀘스트 전부 클리어시 원석 60개 획득
- 이벤트, 탐사 등을 통해 추가 원석 획득 가능

보통의 유저들은 월정액 + 일일퀘스트 + 이벤트로 원석 수급원하는 캐릭터를 한 번에 얻지 못하거나 돌파를 노릴 때 결정 구매

번호	패키지	총 지급 수정	가격	수정 한 개당 가격
1	월정액(공월축복)	300 + 90*30	5,900	1.97원
2	창세의 결정 60개(초회)	60 + 60	1,200	10원
3	창세의 결정 300개(초회)	300 + 300	5,900	9.83원
4	창세의 결정 980개(초회)	980 + 980	19,000	9.69원
5	창세의 결정 1980개(초회)	1980 + 1980	37,000	9.34원
6	창세의 결정 3280개(초회)	3280 + 3280	65,000	9.91원
7	창세의 결정 6480개(초회)	6480 + 6480	119,000	9.18원
8	창세의 결정 60개	60 + 0	1,200	20원
9	창세의 결정 300개	300 + 30	5,900	17.88원
10	창세의 결정 980개	980 + 110	19,000	17.43원
11	창세의 결정 1980개	1980 + 260	37,000	16.52원
12	창세의 결정 3280개	3280 + 600	65,000	16.75원
13	창세의 결정 6480개	6480 + 1600	119,000	14.73원

캐릭터 & 무기 뽑기

원石的 대부분은 **캐릭터 & 무기 뽑기로 사용**

- 원石的 5성 뽑기 천장은 최대 90연차 확정, 74연차부터 확률 상승 보정
- 캐릭터는 천장 도달 시 50% 확률로 픽업 등장미 등장 시 다음 천장에 한정 드는
- 5성을 한 번 보는데 **최대 25만원** 소모

뽑기의 종류

- 이벤트 기원 (픽업 캐릭터 뽑기)
 - 50% 확률로 픽업 실패 시 대신 상시 캐릭터 등장
- 무기 기원 (해당 픽업 캐릭터의 전용 무기 뽑기)
 - 신이 정한 궤도를 통해 3회차 5성에 확정 획득 가능
- 상시 기원 (상시 캐릭터 뽑기)



뽑기를 어떻게 유도하는가

○ 캐릭터에 대한 매력을 느끼고 애착이 가도록, 이후의 픽업에서 가지고 싶도록 유도

- 플레이어블 픽업 캐릭터는 해당 출시 버전의 주요 서사(마신 임무)에 등장
- 캐릭터의 시나리오와 대사를 보여주어 캐릭터의 매력을 느끼게 함
- 픽업 시 **캐릭터의 PV 영상을 공개**하여 일명 '캐릭터 뽐'이 느껴지게 함
 - 캐릭터 PV의 연출에서 픽업 이미지로 자연스러운 연출
 - 5성 캐릭터의 원소 폭발 스킬의 카메라 & 이펙트 연출



○ 스택이 계속 쌓이는 구조

- 이벤트 기원 / 무기 기원 / 상시 기원이 각각의 스택을 가짐
- 지금 과금을 해서 픽업 캐릭터가 나오지 않더라도 다음에 그만큼 당겨서 얻을 수 있는 메리트
- 과금을 하지 않더라도 매일 원석을 모아 픽업 캐릭터를 확정으로 노릴 수 있음
 - 무과금 유저의 리텐션 유지도가 높음



원신 | 신규 캐릭터 플레이-「느비에트: 모든 물은 결국 하나로」

• 흥행하기 전, 초기 원신은 어떻게 과금을 유도했는가?

- 초기의 원신은 현재에 비해 캐릭터 PV, 애니메이션, 외부 행사 등의 규모가 적은 편
- 없어도 상관없지만 오픈 월드 탐험을 위해 **있으면 편리한 기능성 캐릭터** 출시
 - 전투 성능 위주의 현재 캐릭터들에 비해 탐험에 도움이 되는 기능이 탑재된 캐릭터를 위주로 초기 픽업 출시

- 이동 관련 스킬
 - 더블 점프(Kazuha - 1.6 버전)
 - 근거리 텔레포트(Keqing - 1.3 버전, 상시)
 - 발판 생성(Albedo - 1.2 버전), 기둥 생성(Zhongli - 1.1, 1.5 버전)
 - 물 위를 빠르게 이동(Mona - 상시)
- 윈드 필드 생성 (Venti - 1.0, 1.4 버전)
- 지역 특산물이 맵 위에 보이게 함 (Klee(몬드) - 1.0, 1.6 버전, Qiqi(리월) - 상시)
- 적 도발 (Mona - 상시, Ganyu - 1.2 버전)
- 근, 원거리 모두 보유 (Tartaglia - 1.1, 1.4 버전)



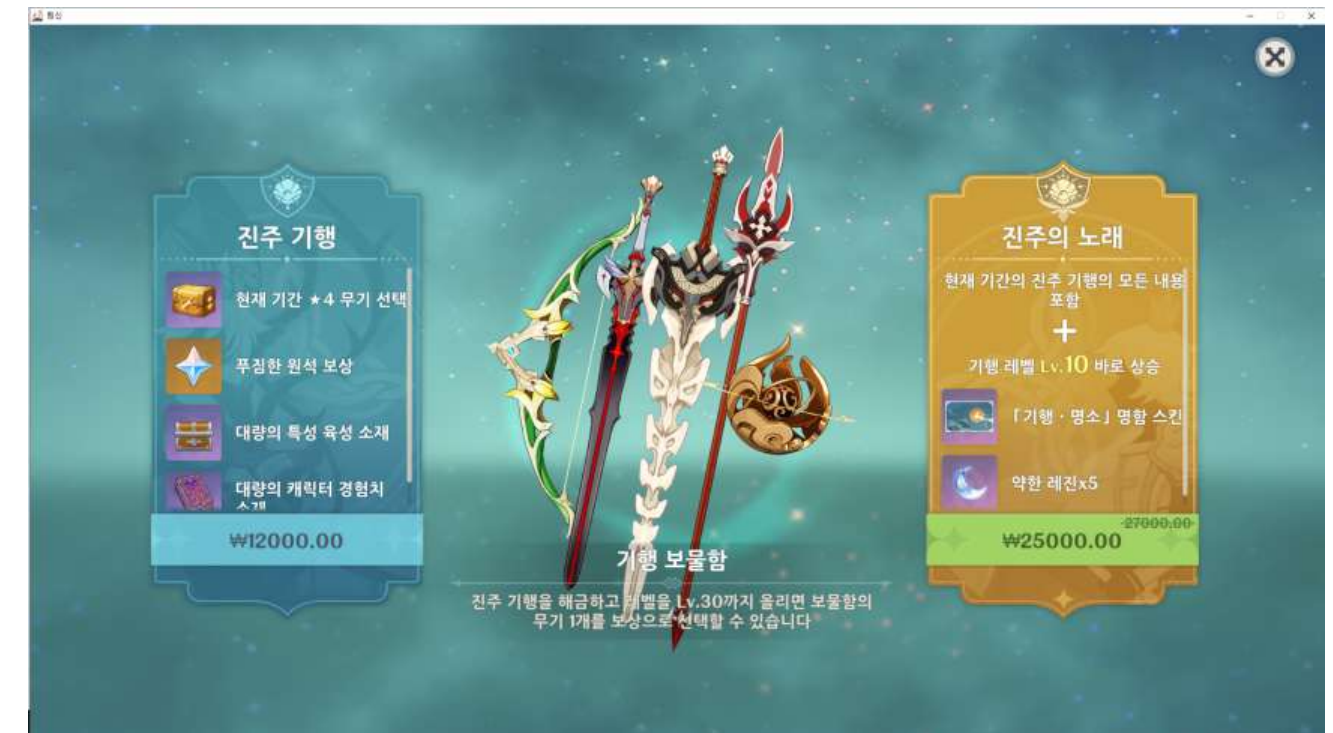
뽑기재화의 중요도

- 뽑기 재화의 가치보존이 높은 편
 - 타 수집형 게임과 다르게 주년 이벤트에서도 최대 10연속 뽑기만 제공
 - **픽업 캐릭터의 가치 보존**
 - 따라서 캐릭터 획득 시 얻는 성취감이 높은 편
- 기원을 통해 얻는 부가 재화로 아이템 구매 가능
 - 스타더스트(기원 시 무조건 획득)
 - 캐릭터 육성 재료 구매
 - 매달 5개씩 픽업, 상시 뽑기 아이템 구매 가능
 - 스타더스트를 얻기 위해 일부러 원석을 소모하기도 함
 - 스타라이트(4성 이상 획득 시)
 - 일정 수 만큼 모아서 뽑기 구매 가능
 - 일정 수 만큼 모아서 확정 4성 캐릭터 획득 가능



● 배틀 패스 시스템(기행)

- 포인트 수집을 통해 보상 제공
 - 일일미션 포인트
 - 주간미션 포인트
 - 이벤트미션 포인트
- 진주 기행
 - 12,000원으로 패스 레벨별 유료 보상 획득 가능
- 진주의 노래
 - 진주 기행 개방
 - 패스 10레벨 상승, 장식과 스태미너 아이템 제공



무료 콘텐츠 영역은 플레이 리텐션 유지

- 유료 구매 영역은 주요 아이템 제공 및 원석 구매 효율이 좋아 구매 수요가 높음(1원석 = 9.1원)

다인 모드

- 타인의 월드에 진입할 수 있는 시스템
 - 던전을 함께 입장하거나 필드 보스를 함께 처치가능
 - 채집 재료를 타인이 채집해갈 수 있음
 - 눈동자 획득이나 상자 개봉 등은 불가능
 - 다인 모드를 통해서만 클리어 가능한 업적 존재

의의

- 낮은 장벽의 엔드 콘텐츠로 인해 상위 유저들이 이용하는 새로운 즐길거리
 - 입문 유저들에게 도움을 주며 게임의 재미를 느낌
 - 채집 재료를 타인이 채집해갈 수 있음
- 다양한 국가의 유저들과 도움을 주고 받으며 소통할 수 있는 재미를 줌



● 사진 촬영

- 메뉴를 숨기고 인게임 **사진을 촬영하여 저장하거나 공유**할 수 있는 시스템
 - 캐릭터의 간단한 시선처리와 포즈 등을 설정할 수 있음
 - 명소를 저장하여 풍경 수집 가능
- 이벤트 콘텐츠에서 사용되는 기능
 - 장소 퍼즐 풀이, 숨은 동물 찾기, 사진 촬영 이벤트 등

● 의의

- 오픈 월드 장르라면 반드시 있어야 하는, **오픈월드의 특색을 잘 살린 시스템**
 - 탐험의 재미를 느낄 수 있게 함
 - 셀프 촬영이나 다인 모드를 통해 다양한 사진 연출과 공유를 하며 색다른 재미를 느낄 수 있음



● 속세의 주전자

- 지형지물과 가구, 보유한 캐릭터를 배치할 수 있는 **하우징시스템**
 - 미니 게임을 즐기거나 농작물을 기를 수 있음
 - 타인의 주전자에 방문하여 구경할 수 있음
 - 프리셋 코드를 공유하거나 저장하여 타인이 만든 하우징 복사 가능
 - 주요 이벤트 보상으로 가구를 지급하여 참여 동기 및 수집 욕구 증대

● 의의

- 오픈 월드 장르에 하우징이 추가되어 유저가 직접 레벨 설계가 가능
 - 배치된 캐릭터와 대화, 호감도를 얻으며 상호작용 가능
 - 유저의 게임 접속 시간을 확보해줌
 - 직접 커스터마이징을 통해 성취감 확보



요리 시스템

- 탐험을 통해 수집한 요리 재료로 직접 음식을 제작하는 시스템
 - 간단한 미니게임을 통해 요리의 숙련도를 올릴 수 있음
 - 숙련도를 올릴 경우 미니게임을 스킵하고 자동 요리 가능
 - 캐릭터별 특수한 요리가 존재함
 - 특수한 요리 획득 시 해당 캐릭터 관련 스크립트를 읽을 수 있음



의의

- 오픈 월드 장르의 특징을 보여주는 요리 시스템
 - 요리 재료를 직접 찾으러 다녀야한다는 점에서 몰입도를 올려줌
 - 캐릭터별 요리에 대한 아이템 스크립트를 통해 서브 스토리를 엿볼 수 있음



월드의 시간, 기상 시스템

- 월드 내 시간 개념이 존재 (현실 1초 = 게임 속 1분)
 - 동이 트거나 낮이 되고 해가 지며 밤이 되는 하늘 구현
 - 시간 조정을 통해 시간 이동이 가능, 임무에서 요구하기도 함
- 월드 내 다양한 기상 현상 존재
 - 비가 오거나(물 원소 부착) 번개가 떨어지거나(번개 원소 부착) 등의 구현

의의

- 오픈 월드 장르에 현실감을 더해 몰입감을 주는 요소
- 날씨 혹은 시간 관련 업적을 클리어하는 재미
- 시나리오 측면에서 게임 내 의도된 이스터 에그라는 분석도 존재



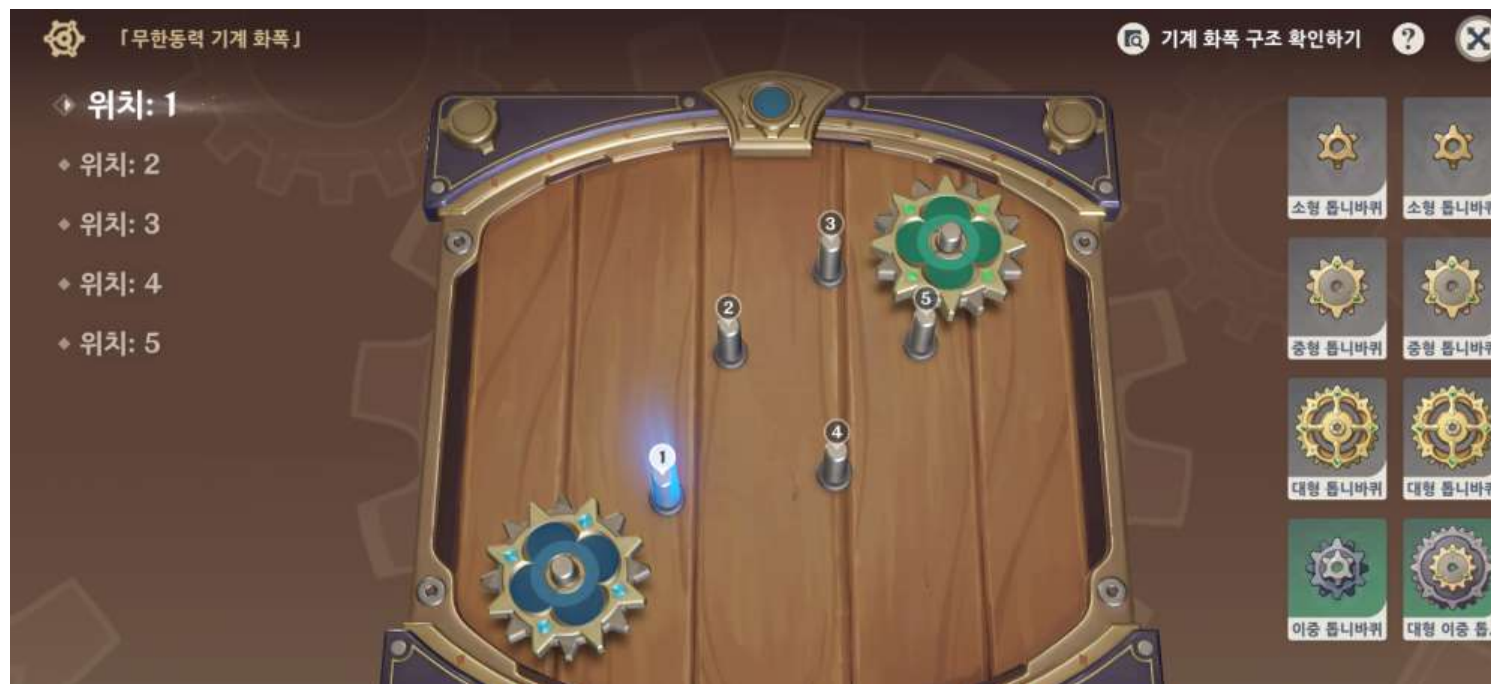
● 이벤트 콘텐츠

- 긴 기간 진행, 몰아서 진행이 가능한 구조
 - 직장인 등 바쁜 유저들이 즐기기 좋은 형태
- 유료 재화인 **원석 획득 가능**
- 점수 달성 부담이 **매우 적은 편**
 - **이벤트 달성 최저 기준 보상이 가장 좋은 구조**
 - 높은 점수를 기록해도 주는 리턴은 존재
 - 다만 유료 재화를 주지는 않아 부담이 없음
- 캐릭터의 **이벤트 시나리오**를 즐길 수 있다.

	점수 16점 달성
	원석 × 70 칼바람 울프의 이빨 × 3
	점수 28점 달성
	원석 × 30000 영웅의 경험 × 3
	점수 34점 달성
	원석 × 20000 정제용 마법 광물 × 3

다양한 미니게임

- 카드 게임, 리듬 게임, 육성 게임, 퍼즐 풀기 등 다양한 장르 존재
- 액션 어드벤처 외에도 **새로운 재미와 경험 제공**
- 적절한 보상과 게임 플레이 다양성 확보
 - 카드 게임의 경우 정규 콘텐츠로 편입
- 한번 개발해두면 이후에 일정 주기마다 **재활용이 가능한 콘텐츠**



원신의 즐길거리

● 일일 의뢰

- 자신이 개방한 지역 중 원하는 지역으로 하루 4개의 퀘스트가 들어온다
- 마물 처치 혹은 npc와의 대화를 통해 진행
 - 해당 지역의 일반 npc간 스토리와 관계를 엿볼 수 있는 구조
- 무료로 하루 60원석과 플레이에 도움이 되는 재화 획득 가능
- 스토리 임무나 눈동자, 보물상자 획득 시 얻을 수 있는 수련포인트로 일일 의뢰 스킵 가능

● 특징

- 타 게임 대비 소요 시간이 매우 짧은 편 (보통 5~10분정도 소요)
 - 원신만이 아닌, 다양한 모바일게임을 하는 유저층에게 원신이 매력적으로 느껴지는 이유 (숙제가 매우 빨리 끝난다)
- 최근 상자나 눈동자 수집으로도 스킵이 가능해져 맵을 탐사하는 유저들의 부담이 더 줄어들게 개선



● 신의 눈동자 & 상자

- 각 국가의 맵 곳곳에 존재하는 수집형 아이템 & 상자
 - 다양한 지역들과 맵 내 기믹을 해결하게 하는 동기 제공
 - 수집 시 유료 재화인 원석도 획득 가능
- 최대 수집 요구량보다 맵 전체에 존재하는 눈동자가 더 많은 구조
 - 탐색 정도가 높아질 수록 겪는 고충이 크게 늘어나지는 않음

● 의의

- 임무, 일일 의뢰만이 아닌 좀 더 게임을 즐기고 싶은 유저들에게 **상당히 긴 플레이 시간을 소비하게 해주는 콘텐츠**
- 강제성이 없어 원하는 시기에 원하는 만큼 진행이 가능



● 배경

- 원신의 던전을 부르는 호칭
 - 육성 재료 파밍, 성유물 파밍, 주간 보스 배경
 - 주로 몬스터를 잡는 방식으로 전개
 - 시나리오 임무를 진행하기 위한 배경
 - 주로 기믹 파훼를 유도하는 레벨디자인으로 설계
- 일부 배경은 월드 내 기믹을 해결해야만 오픈되는 경우도 있음



● 의의

- 파밍을 위한 배경은 게임 장기 플레이 동기를 부여
- 기믹이 존재하는 배경은 기믹 파훼의 레벨디자인을 통해 퍼즐 풀이적 요소 제공

● 나선비경 & 연월나선비경

- 원신의 표면상 엔드 콘텐츠, 총 12층이며 각 3개의 방으로 구성
 - 8층 3번방까지는 1회성 클리어 던전
 - 방마다 존재하는 미션 조건을 클리어시 1~3개의 별을 획득
 - 보름 주기로 9층~12층의 기록 초기화, 12층 36별 달성이 유저들의 목표 (600원석 지급)

● 의의

- 달성을 위한 **진입 장벽이 타 게임 대비 낮음**
 - 기존 육성한 캐릭터, 파티로 계속 도전도 가능
 - 다만 신규 캐릭터가 나선비경에서 좀 더 유리한 구조를 보임 (약한 파워인플레이션)
 - 클리어 자체는 똑같더라도 **캐릭터 픽업의 동기 부여**가 되기도 함
- 등장 몬스터가 매번 달라지면서 **파티 조합, 빌드 연구**의 재미 부여
 - 등장 몬스터의 일부 패턴이 상성상 신규 파티 생성 동기를 주기도 함



● 레진 시스템(스태미나)

- 스태미나 시스템을 통해 주요 파밍이나 비경(던전)을 돌 수 있음
 - 무기나 캐릭터의 돌파 재료, 성유물 파밍 비경
 - 주간 보스 보상 습득이나 캐릭터 경험치 아이템등을 파밍하는 지맥의 격류 보상 습득
- 레진을 회복하는 아이템
 - 약한 레진은 이벤트(주로 기행)를 통해서만 획득 가능
 - 원석을 소모하여 회복이 가능
- 레진을 뭉쳐서 소모가 가능한 농축 레진 아이템 존재



● 의의

- 원신에 자주 접속해야 하는 동기 부여
 - 레진이 가지는 가치가 높은 편 (성장에 필요하기 때문)
- 바빠서 당장의 레진 소모가 어렵더라도 농축 레진을 제작하여 스태미나를 세이브할 수 있는 구조
 - 레진 소모의 부담을 줄이는 개선 패치가 진행된 상황

● 성유물 시스템

- 캐릭터의 성능 관여에 큰 성유물 장비를 파밍하는 콘텐츠
- 획득 시 1개의 주 옵션, (성유물 등급-1)~(성유물 등급-2)개의 부옵션을 가짐
- 총 5부위 존재, 20강화까지 가능, 4의 배수 강화마다 부옵션에 추가 스탯 부여
 - 부 옵션이 부족한 경우, 배수 강화마다 하나씩 최대 4개까지 부옵션 추가

● 의의

- 원신의 실질적인 엔드콘텐츠로 **상당히 오랜 시간이 소요**되게 함
 - 원하는 주 옵션으로 시작, 부여된 부옵션 모두 유효해야 함
 - +20 강화까지 원하는 부옵션에 최대한 유효한 추가 스탯이 부여되어야 함
 - 추가 스탯도 랜덤한 수치이기에 높게 부여될 수록 좋음
 - 이 과정을 다섯 부위 성유물에 반복, 캐릭터마다 반복
- **매우 느린 속도의 장비 파밍**을 제공하면서 **오래 플레이할 유저의 성장 동기 부여**
 - 엔드 콘텐츠는 진입 장벽이 낮지만, 게임 자체의 성장 콘텐츠는 상당히 오래걸리기에 원신을 좋아하는 유저들은 개인의 의지로 게임을 오래 즐긴다면 오래 즐길 수 있는 구조



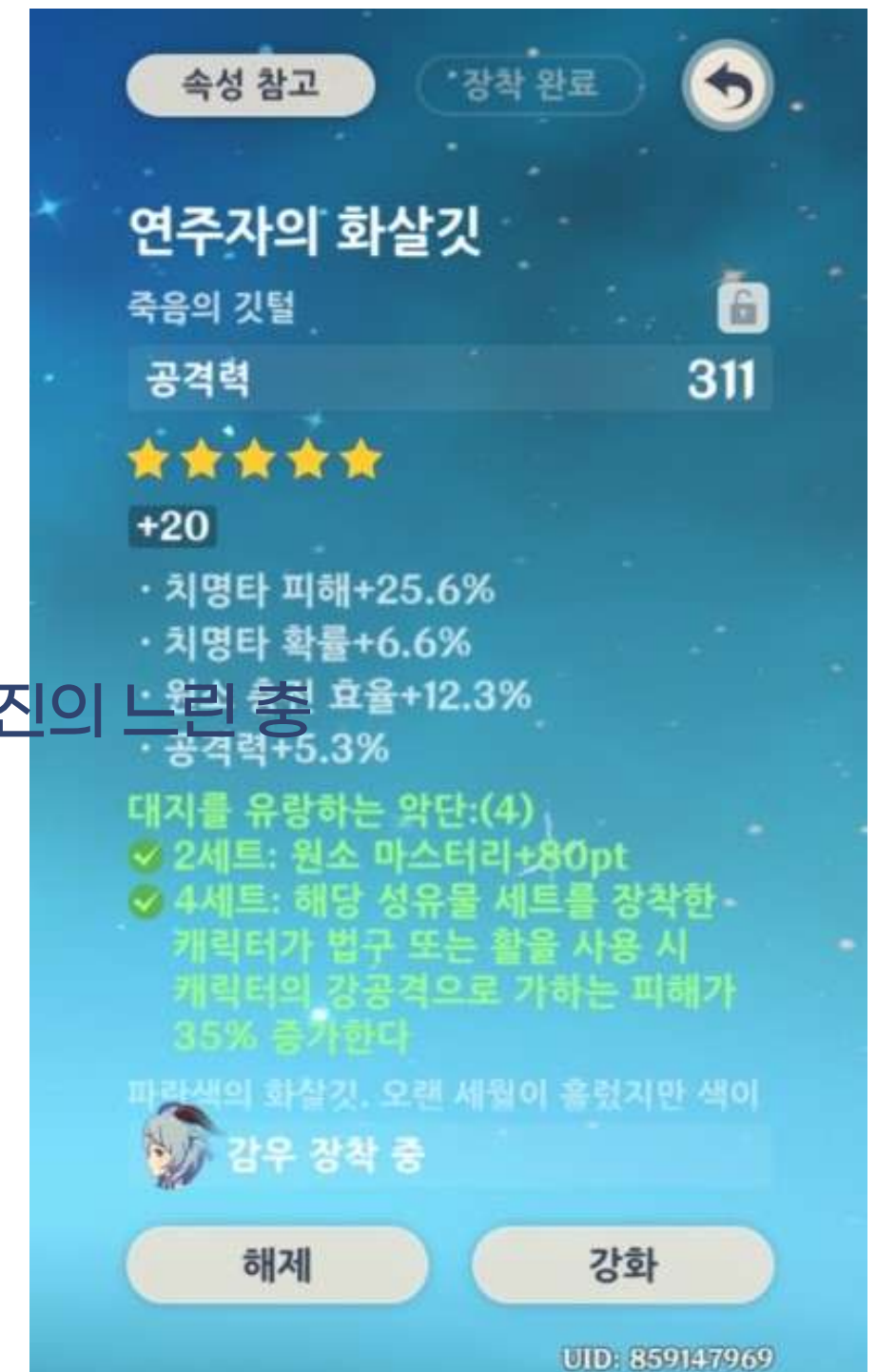
성유물 시스템의 문제점

확률 편차에 대한 보정이 없음

- 부옵션이 4개보다 적으면 어떤 옵션이 붙을지도 랜덤
- 4의 배수 강화마다 오르는 부옵션의 종류도 랜덤, 수치도 랜덤
- 그러나 관련된 스택이 쌓인다거나 천장과 같은 요소는 없음
 - 파밍 콘텐츠이기에 콘텐츠 소모 속도 조절을 위한 기획 의도일 것 같으나 레진의 느린 충전 속도, 낮은 확률로 인해 이탈하는 유저도 존재
- 지친 유저의 파밍 성취감을 끌어올릴 방법에 대한 고민은 필요

성유물 초기 부 옵션 (5성 기준)

공격력 14/16/18/19	방어력 16/19/21/23	HP 209/239/269/299	원소 마스터리 16/19/21/23	치명타 확률 % 2.7%/3.1%/3.5%/3.9%
공격력 % 4.1%/4.7%/5.3%/5.8%	방어력 % 5.1%/5.8%/6.6%/7.3%	HP % 4.1%/4.7%/5.3%/5.8%	원소 충전 효율 % 4.5%/5.2%/5.8%/6.5%	치명타 피해 % 5.4%/6.2%/7.0%/7.8%



원신의 전투 플레이

주간 보스

- 일주일에 한 번 클리어할 수 있는 보스 콘텐츠
 - 클리어 시 캐릭터의 특성 레벨업 재료 획득 가능
 - 마신 임무 및 집정관 캐릭터의 전설 임무 진행을 통해 개방
 - 해당 지역 스토리의 주요 적이 보스로 등장하여 전투

의의

- 시나리오 측면
 - 스토리상 주요 적이 보스로 등장, 특수한 재료 드랍
- 게임적 측면
 - 중요한 돌파 재료 파밍을 위해서 매주 돌아야 하는 콘텐츠
 - 유저의 접속 동기 부여
- 전투적 측면
 - 보스 캐릭터 특징이 고려된 패턴이 존재하여 공략의 재미를 부여



원신의 전투 플레이

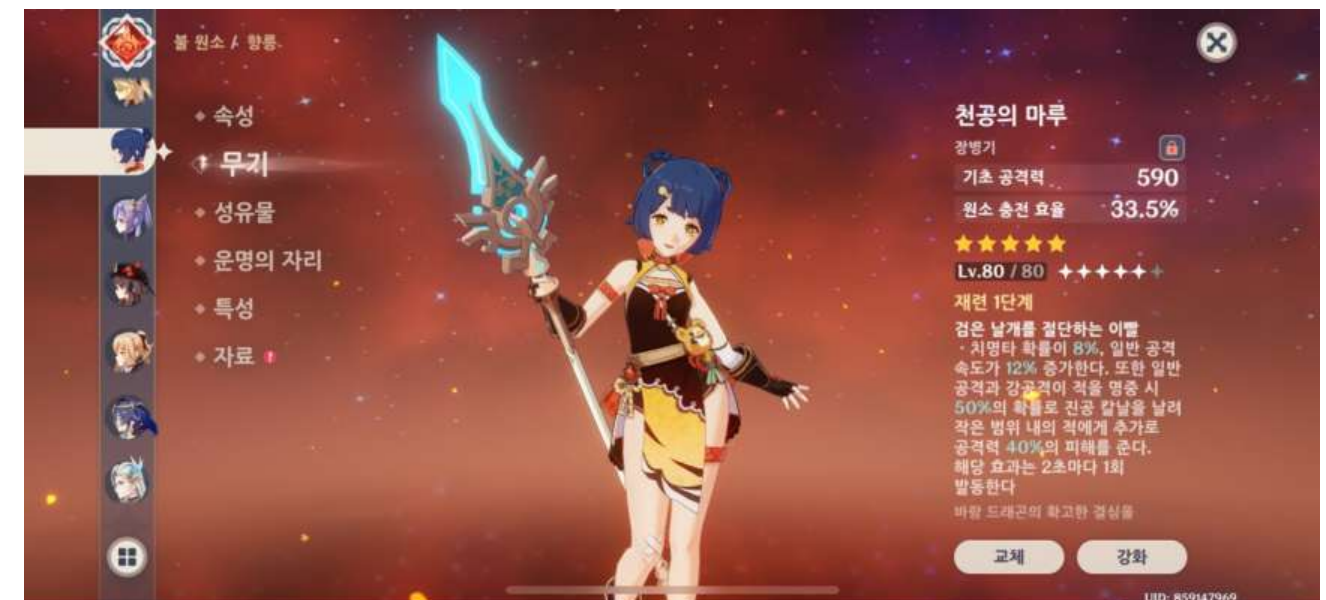
무기

- 5성 무기는 파밍이 아닌 기원을 통해서만 획득
- 4성 무기는 기원 외에도 다양한 경로를 통해 획득 가능
 - 직접 재료를 얻어서 획득하는 단조 무기
 - 이벤트를 통해 제공되는 한정 무기
- 5성 캐릭터의 개성이 반영된 전용 무기 존재 (보통 PV 영상에서 장착한 형태로 등장)

 외형 변화 전 [외형 변화 후] ★★★★★	장병기 예초의 번개
	「절초」에 사용되는 치도. 이에 대항하려는 적군 역시 갈대처럼 쓰러질 것이다...
	기초 공격력 46 ~ 608
	추가 능력치 원소 충전 효율 12.0% ~ 55.1%
무기 스킬	불시의 꿈·영원한 부두막 원소 충전 효율이 100%를 초과할 경우, 공격력이 초과된 부분의 28/35/42/49/56%만큼 증가하며, 해당 방식을 통해 최대 80/90/100/110/120% 증가할 수 있다. 원소폭발 발동 후 12초 동안 원소 충전 효율이 30/35/40/45/50% 증가한다

의의

- 무기를 통해 제공하는 특이 옵션이 존재
 - 캐릭터의 성장에 재미를 느끼는 유저들의 무기 뽑기 수요를 자극
 - 무기의 부옵션을 통해 캐릭터의 파티 내 포지션 다양성 확보



전투 콘텐츠

- 비교적 간단한 전투 방식, 4개의 캐릭터를 적재적소로 바꿔가며 사용
 - 캐릭터의 평타 공격, 강공격
 - 원소 충전 스킬, 원소 폭발 스킬(궁극기)
 - 원소 반응 효과

의의

- 주요 포지션, 캐릭터 조합을 어떻게 할 지에 따라 성유물 세팅을 다르게 하는 재미
 - 성유물 파밍이 오래걸리기에 조합을 여러 개 만들수록 플레이 타임이 늘어나는 구조
- 원소 스킬의 연출
 - 원소 스킬을 사용하면 멋진 이펙트나 캐릭터의 표정 변화 등을 엿볼 수 있음
 - 5성 캐릭터의 원소 폭발 스킬은 각자의 전용 연출이 있음
 - 캐릭터의 포지션과 특징을 가장 잘 드러내는 요소
 - 캐릭터를 **뽑고 싶어지는 욕구가 들게 하는 요소로 작용**



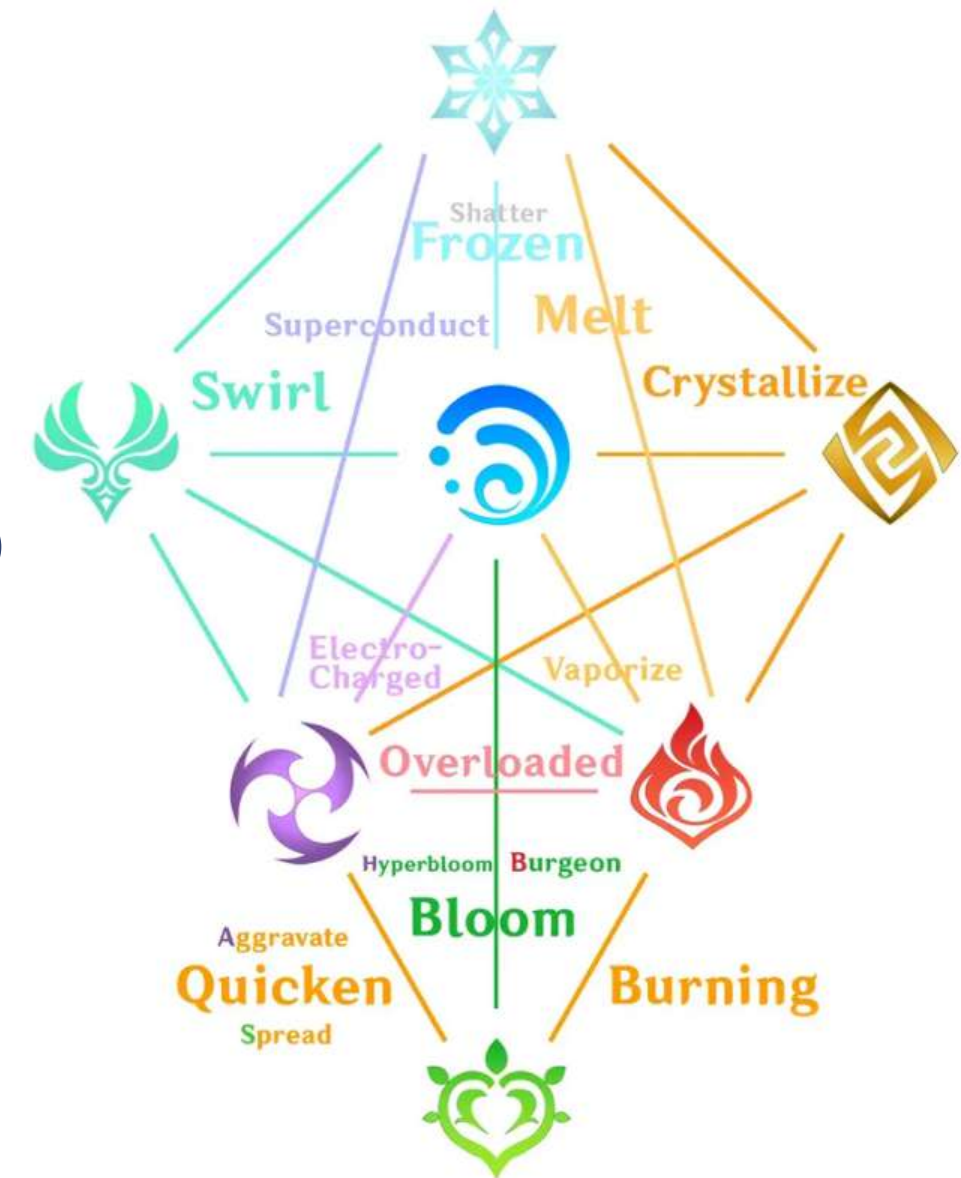
원신의 전투 플레이

원소 반응 & 원소 공명

- 한 원소가 부착된 상태에서 다른 원소 부착 시 원소 반응 발생
- 4명의 파티를 꾸리면 조합에 따라 유용한 버프를 부여하는 원소 공명 발생

원소 반응 종류

- 증폭 반응 (속성 피해 증가, 치명타, 원소 마스터리, 가하는 피해 증가 곱연산)
 - 증발, 융해 반응
- 격변 반응 (월드 레벨, 원소 마스터리만 영향)
 - 개화, 만개, 발화, 과부하, 초전도, 감전, 연소, 쇠빙, 확산 반응
- 격화 반응 (고정 데미지 합연산)
 - 촉진, 발산 반응
- 결정 반응



문제점

일부 원소의 비주류화 발생

■ 번개

- 감전(물+번개), 과부하(불+번개) 반응이 전부 격변 반응
 - 감전은 자신도 피해를 받을 수 있고 과부하는 적을 밀어내버림
 - 격변 반응은 원소마스터리 영향만 받으므로 성장 한계가 매우 뚜렷
- 그러나 수메르 업데이트로 풀 원소가 추가되면서 격화 반응이 가능하게 됨
 - 타 원소 속성 출시로 인해 비주류에서 탈출한 사례

■ 바람

- 확산 반응이 격변 반응이기에 성장 한계가 매우 뚜렷
- 원소 반응이 아닌 몬스터를 모으거나 보호막을 깎는 용도로 사용

■ 바위

- 결정 반응이 피해 흡수 외 다른 용도가 없음
- 원소 공명을 통해 바위 원소끼리 뭉쳐서 활용해야 하나 종려를 제외한 바위 속성 캐릭터가 대부분 비주류





원신의 전투 플레이

문제점의 해결 방법

○ BM 요소로 원소 속성 비주류화 해결

■ 신규 캐릭터의 패시브 효과로 특정 원소 속성 조합 강제화 부여

- 특정 조합을 강제로 구성할 경우 시 큰 이점을 얻도록 함
- 잘 사용하지 않는 캐릭터의 수요 확보
 - 간접적인 과금 유도이나 유저측의 부정 동향이 비교적 발생하지 않음

	<p>파티 내 모든 캐릭터의 원소 타입이 불 원소와 번개 원소이며 불 원소 캐릭터와 번개 원소 캐릭터가 각각 최소 한 명씩 있을 경우: 슈브르즈가 파티 내 모든 캐릭터에게 「협동 전법」을 부여해 캐릭터가 적에게 과부하 반응 발동 후 명중한 적의 불 원소와 번개 원소 내성이 40% 감소한다. 지속 시간: 6초</p>
해금 조건	캐릭터 Lv.1 돌파
	<p>파티 내 모든 캐릭터의 원소 타입이 풀 원소와 물 원소 캐릭터로 이루어져 있고, 최소 1명의 풀 원소 캐릭터와 1명의 물 원소 캐릭터가 있는 경우, 닐루의 칠역의 춤의 세 번째 춤이 완료될 때, 근처에 있는 모든 캐릭터에게 30초 동안 지속되는 「황금잔의 선물」 효과를 부여한다. 황금잔의 선물 효과를 부여받은 캐릭터가 풀 원소 공격을 받으면 근처에 있는 모든 캐릭터의 원소 마스터리가 100pt 증가한다. 지속 시간: 10초. 또한, 개화 반응 발동 시 풀 원핵 대신 「풍요의 핵」을 생성한다. 풍요의 핵은 풀 원핵에 비해 생성 후 더 빠르게 폭발하고, 더 넓은 영향 범위를 가진다. 풍요의 핵은 만개 및 발화 반응을 발동할 수 없고, 풀 원핵과 최대 수량을 공유한다. 풍요의 핵의 공격은 개화 반응의 풀 원핵의 공격으로 간주한다. 파티 내 캐릭터의 원소 유형이 고유 특성 발동 조건을 만족하지 않을 경우 이미 존재하는 황금잔의 선물 효과가 사라진다.</p>

원신의 게임 외 요소

후속작 - 붕괴:스타레일

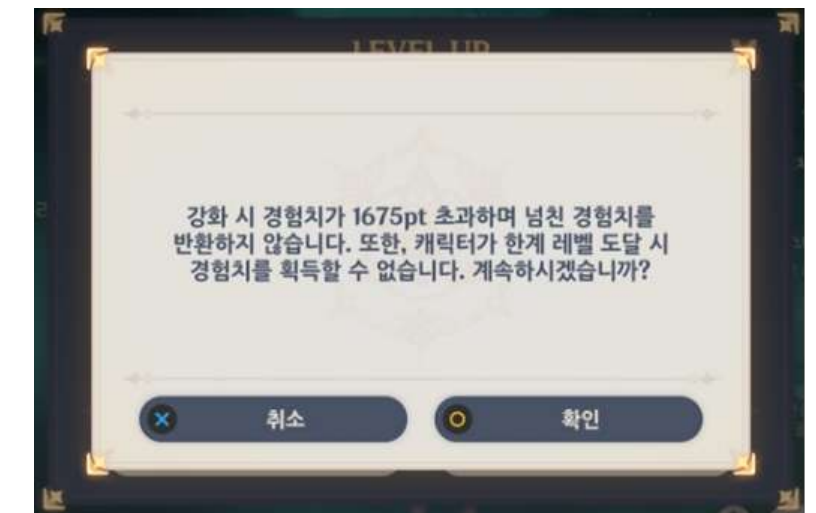
- 붕괴 IP의 후속작으로 턴제 RPG 장르 (JRPG 형식)
- 원신과 게임 내 시스템 대부분이 상당히 흡사한 후속작

■ 원신에 익숙한 유저들을 상당수 유입



후속작과의 차별

- 원신은 편의성 개선에 상당히 보수적인 스탠스
- 시스템 개선 반영 또한 늦음
- 유저들의 불편함이 후속작인 붕괴:스타레일엔 많이 반영된 상태
- 편의성 개선이 콘텐츠 소모를 앞당길 우려에 앞으로도 개선에 소극적일 것으로 예상



○ 원신의 게임 외 요소 ○

● 공식 방송 및 성우 콘텐츠

○ 해당 버전 이벤트나 마신임무에 등장하는 캐릭터 담당 성우와 개발진이 참여

■ 신규 버전에 추가되는 스토리, 이벤트나 시스템에 대해 안내

■ 해당 시스템이나 콘텐츠를 제작한 개발진의 기획 의도와 상세 내용 전달

○ 리딤 코드 공개

■ 100원석을 지급하는 쿠폰 코드 공개

■ 공식 방송 중간중간마다 공개하여 시청자수 확보

■ 유효기간이 하루 정도로 매우 짧음

● 실 플레이 유저 위주로 수령이 가능하도록 유도



원신 | 4.1 버전 특별 방송
조회수 29만회 · 스트리밍 시간: 1개월 전



원신 | 4.0 버전 특별 방송
조회수 29만회 · 스트리밍 시간: 2개월 전



원신 | 3.8 버전 특별 방송
조회수 23만회 · 스트리밍 시간: 3개월 전



원신 | 3.7 버전 특별 방송
조회수 23만회 · 스트리밍 시간: 5개월 전



원신 | 3.6 버전 특별 방송
조회수 23만회 · 스트리밍 시간: 6개월 전



원신 | 3.5 버전 특별 방송
조회수 22만회 · 스트리밍 시간: 8개월 전



원신 | 3.4 버전 특별 방송
조회수 21만회 · 스트리밍 시간: 9개월 전



원신 | 3.3 버전 특별 방송
조회수 23만회 · 스트리밍 시간: 10개월 전

원신의 게임 외 요소

오프라인 축제 & 팝업스토어

- 행사마다 **특정 국가에 대한 컨셉과 해당 국가의 인물들이 등장**
 - ex) 2023 여름축제 - 수메르, 2023 가을 팝업스토어 - 이나즈마
- 행사 전용 신규 일러스트와 캐릭터 굿즈 출시
- 과거 행사의 한정 굿즈와 기존 굿즈들도 구할 수 있음
- 체험형 부스와 해당 국가의 상징적 요소, 지형물들을 곳곳에 배치

의의

- 캐릭터성을 살린 게임의 IP를 활용
- 돌아가며 특정 지역 위주의 컨셉을 유지
 - 반복적인 축제임에도 **매번 컨셉이 달라지기에 참여가 루즈해짐을 완화**
 - 좋아하는 캐릭터가 있다면 꼭 해당 시기에 가야하는 동기를 부여



○ 원신의 게임 외 요소 ○

● 특별 이벤트 (웹 이벤트)

- 짧고 간단한 방식으로 인게임 재화를 얻을 수 있는 웹 이벤트
- 지금까지의 여정을 확인하는 이벤트도 존재
 - 게임 내 수집되는 정보를 공개하여 플레이를 되돌아보게 함

● 의의

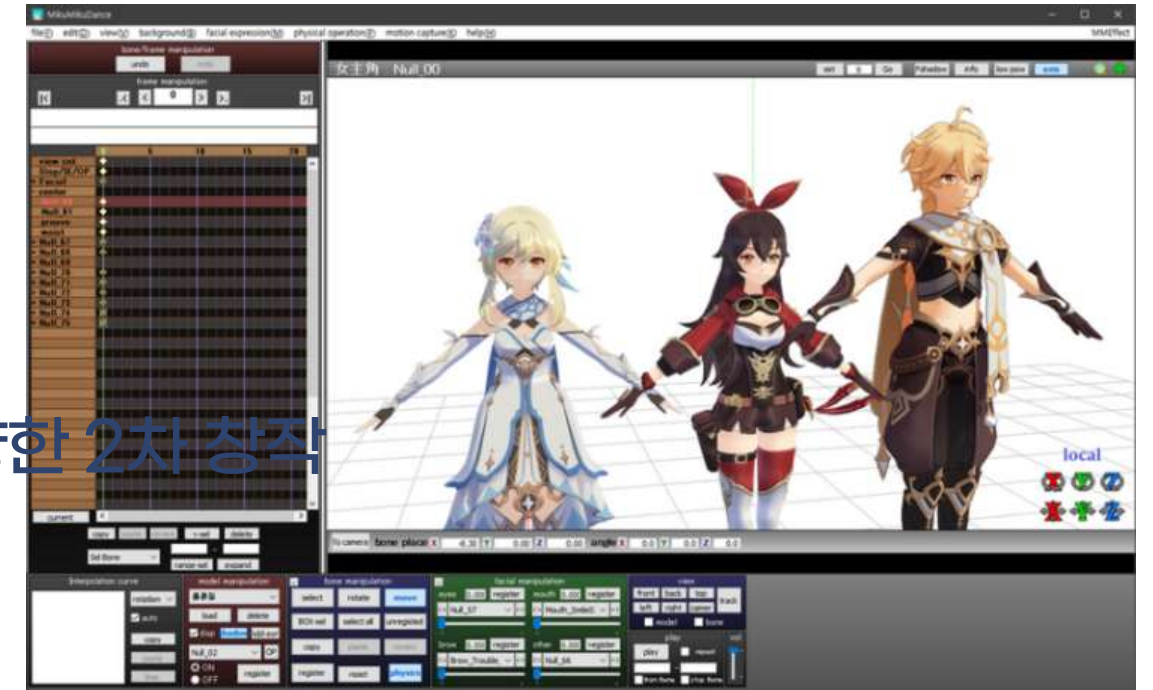
- 웹 게임을 통해 인게임과는 다른 플레이 경험 제공
- 수집되는 일부 데이터를 활용하여 오래 플레이해온 발자취를 돌아보고 게임에 대한 애정과 추억을 할 수 있게 함
 - 꼭 웹이 아니더라도 인게임에서 업적이나 재미있는 기록들에 대한 정보를 보관하는 방식을 이용한 이벤트 기획 고려 가능



원신의 게임 외 요소

2차 창작 독려

- 캐릭터 픽업 시기마다 공식으로 해당 캐릭터의 팬아트 공모전 개최
- 캐릭터성이 뛰어난 장점을 이용하여 공식으로 캐릭터 모델링을 배포
 - 모델링 파일을 이용하여 다양한 애니메이션이나 창작 시나리오 등의 다양한 2차 창작물이 등장
- 2차 창작 콘테스트 대회를 열어 시상하기도 함



의의

- 원신뿐만 아니라 캐릭터성이 짙은 게임의 팬층은 직접적인 게임 소비외에도 IP 활용이나 2차창작이 활발한 특징이 있음
- 게임의 IP를 잘 살려 두터운 팬층이 남고 게임 수명이 오래가는 효과



● 원신의 게임성 - 오픈월드의 특징과 캐릭터 수집형의 장점 모두 확보

- 캐릭터에 대한 매력을 느낄 시나리오, PV 영상 제작
- 무거운 비즈니스 모델로 설계되었지만 직접적인 과금 강요가 적음
- 원신 세계관에 몰입할 수 있도록 도와주는 다양한 임무와 시스템
- 원소 조합 전투 시스템으로 파티 편성과 공략의 재미
- 오픈 월드를 탐험하고 다양한 상호작용이 가능한 구조
- 인게임 내 천천히 즐길 수 있는 다양한 요소들
- 캐릭터에 대한 다양한 공식 행사, 다양한 2차창작 콘텐츠

● 원신의 아쉬운 점

- 대체로 소극적인 편의성 개선
- 육성에 필요한 재화 파밍에 많은 시간이 들어가는 구조
- 확률적 요소의 파밍, 파밍 편차 보정이 따로 없음에도 대안이 전무한 점
- 일부 비주류 원소 속성, 비주류 포지션이 존재
- 밸런스 패치의 직접적인 부재로 낮은 성능의 캐릭터는 후속 상황을 단순히 기다려야하는 문제

● 배울 점

○ 캐릭터성의 장점을 극대화한 구성

- 캐릭터에 대해 알아갈 수 있는 시나리오, 다양한 인게임 콘텐츠와 이벤트 설계가 중요할 것 같습니다.
- 유저가 캐릭터에 대한 매력을 느낄 수 있도록 캐릭터 디자인과 연출이 특히나 중요하다고 생각합니다.

○ 게임 내에 존재하는 수많은 즐길거리

- 필수로 하지 않아도 되며 이벤트도 대체로 쉬운 편이라 주 유저층들에게 부담을 주지 않는 점이 좋습니다.
- 언제든지 시간이 날 때 소모할 수 있는 다양한 즐길거리가 있다면 게임을 천천히 즐기는 분들에게 정말 좋을 것이라 생각합니다.

○ 전반적으로 어렵지 않은 난이도 구성

- 전투 시스템 혹은 콘텐츠 상 유저가 꼭 최선의 방법이 아니더라도 다양한 전략에 대해 고민해볼 수 있도록 진입 장벽을 어느정도 낮게 설계하여 공략의 재미를 부여하는 것이 중요할 것 같습니다.

감사합니다