
로스트아크 신규 콘텐츠 기획

-군단장 리마스터-

TABLE OF CONTENTS

- 01** 기획 의도
- 02** 핵심 시스템
- 03** UI 및 보상
- 04** 기대 효과

군단장 레이드가 방치된 이유

콘텐츠 필요성 소멸

- 핵심: 상위 콘텐츠 출시에 따른 보상 경쟁력 상실 및 필수 파밍 구간 이탈.
- 결과: 유저들의 플레이 목록에서 배제되어, 우수한 퀄리티에도 불구하고 버려지는 콘텐츠가 됨.

군단장 재가공을 하는 이유

- 기존 유저들에게 새롭게 재가공된 군단장을 공략하는 재미를 제공한다.
- 검증된 기존의 자산을 활용하여 최소 투입으로 엔드 콘텐츠급 플레이 타임을 창출한다.
- 업데이트 사이의 공백(비수기)에 유저들이 즐길 수 있는 컨텐츠를 추가하여 유저들의 이탈을 방지한다.
- 보상을 분리함으로써 유저들의 게임 피로도를 더 늘리는 것을 방지한다.
 - 성장 재화는 누구나 쉽게 도전하고 클리어 가능한 일반 난이도에 배치 / 명예 보상은 도전 난이도에 배치

기존 군단장 컨텐츠의 재가공

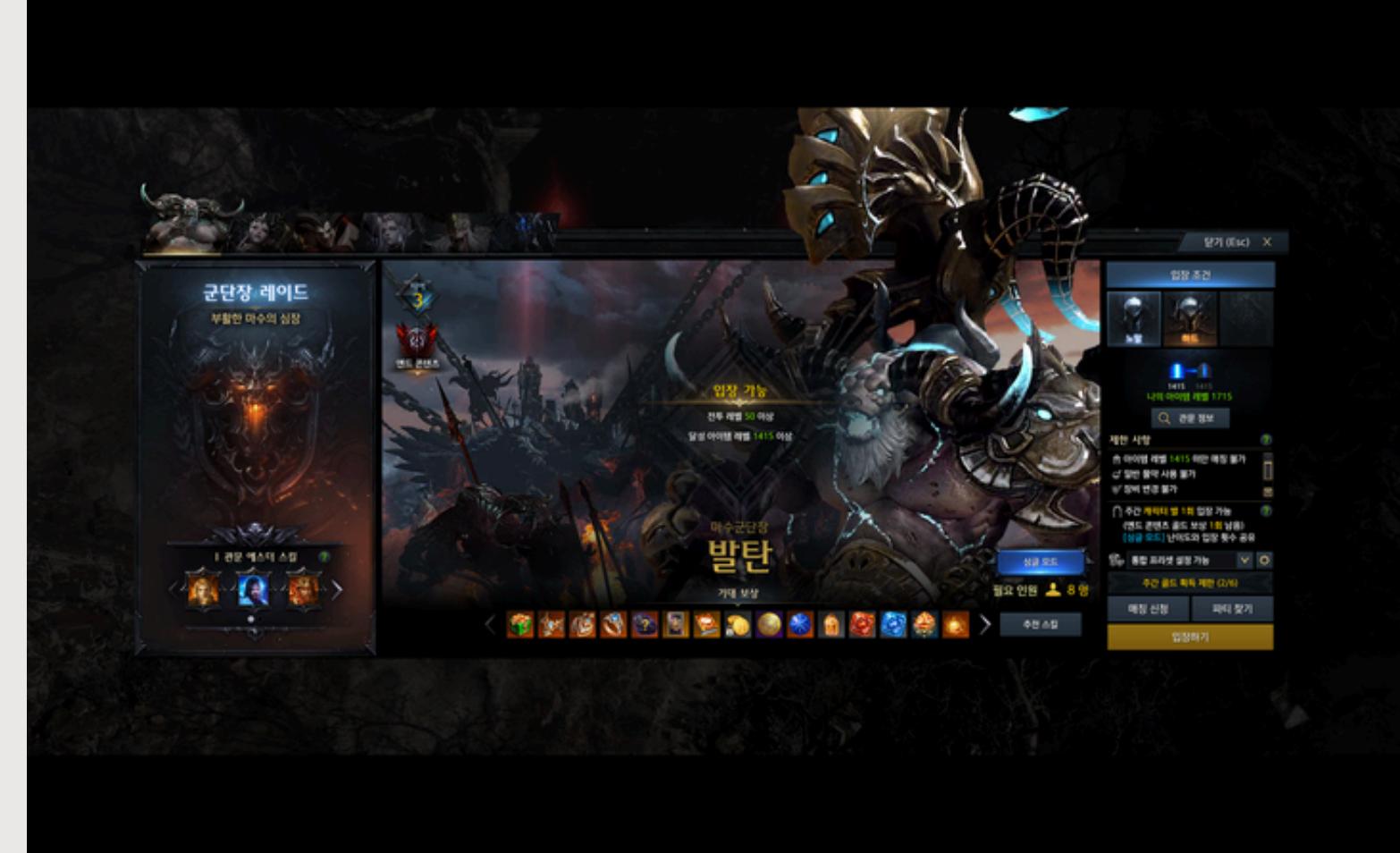
스펙 인플레이션 심화

- 출시 경과에 따른 난이도 하락 및 성장 재화의 가치 하락으로 인한
엔드 컨텐츠로서의 위상 상실

개발 리소스 방치

- 고퀄리티 전투 리소스가 방치되는 문제 발생

→ 엔드 컨텐츠에서 배제된 군단장 레이드 컨텐츠를 재가공 하여
기존 유저들에게는 **리밸런싱된 군단장들을 다시 잡는 경험을**,
신규 유저들에게는 **새로운 경험을 제공한다.**



운영 방식

매 월 1일마다 레이드가 변경

- 발탄부터 카멘까지 총 6종의 군단장이 매 월 순서대로 순환
- 매 월 첫 클리어시 첫 클리어 보상 지급.
- **매월 1일** 군단장 레이드가 바뀌며 랭킹에 따른 추가 보상 지급
- 모든 군단장레이드는 **1관문으로 구성되며 해당 군단장 레이드의 마지막 관문이 등장한다.**
 - ex) 발탄 2관문, 아브렐슈드 4관문
- **클리어시 관문을 초기화하여 다시 도전 할 수 있다.**
 - 단 보상은 최초 클리어시 1회만 지급된다.
- 개인당 **1회의 데스카운트가 부여된다.**
 - 해당 시스템은 카제로스 레이드의 데스카운트 시스템과 동일하다.



입장 조건

- 난이도 : 일반 / 도전 2개로 구분
- 최소 입장 레벨
 - 일반 : 아이템 레벨 1730 이상
 - 도전 : 아이템 레벨 1750 이상 / 군단장 대면 레이드 일반 난이도 1회 클리어
- 참여 인원 : 4인 / 8인 (각 군단장별 기준)
- 입장 제한 : 원정대 단위 월 1회 (매월 첫 주 수요일 점검 후 초기화)

구분	일반	도전
입장 레벨	1730+	1750+
전투 환경	개선된 패턴	일반 난이도 + 군단장 변이 시스템
보상 종류	골드	명예 보상
입장 조건	제한 없음	일반 난이도 클리어(업적 달성)

군단장 변이

- 군단장 도전 난이도에만 적용되는 새로운 시스템
- 군단장별 고유 변이와 일반 변이로 나뉜다.
- 모든 도전 군단장에는 고유 변이 1종 + 일반 변이 1종이 적용된다.
- 고유 변이:** 기존 군단장 컨셉에 맞는 추가적인 강화 요소를 적용한다.
ex) 발탄 : 마수의 포효 - 발탄의 공격속도가 25% 증가합니다.
마수의 광기 - 발탄의 특정 공격들은 모든 피격면역을 무시하며 넉백 거리가 50% 증가합니다.

ID (Key)	구분 (Type)	변이 명칭 (Name)	변수 및 로직 (Script Logic)	상세 수치 (Value)	비고 (Note)
MUTATE_BS_01	Unique	[발탄] 마수의 포효	Set_Boss_AtkSpeed	Rate = 1.25 (25%)	공격속도 상승
MUTATE_BS_02	Unique	[발탄] 마수의 광기	Set_Ignore_SuperArmor Set_Knockback_Dist	Target = Specific_Skills Rate=1.5(50%)	넉백 거리 증가 및 피격이상 무시

- 일반 변이: 모든 군단장 레이드에서 적용 될 수 있는 변이

ID (Key)	구분 (Type)	변이 명칭 (Name)	변수 및 로직 (Script Logic)	상세 수치 (Value)	비고 (Note)
MUTATE_BS_01	Common	낙석 주의	Spawn_Object_Timer(Rock)	Interval = 15s	주기적 낙석 생성 낙석에 피격시 3초간 기절
MUTATE_EV_02	Common	피의 갈증	Block_Item_Type(Potion) Set_LifeSteal_Rate(Dmg)	Duration = Infinite Rate = 0.05 (+5%)	물약으로 회복 불가. 적에게 피해를 입힐 비율에 따라 체력 회복

체력 설정

- 밸런싱 기준

산정 공식 : Boss HP = $(DPS_{avg} \times Dealer_{cnt}) \times Time_{sec} \times Rate_{diff}$

- DPS : 해당 레벨대의 유저들의 전투력 수치의 평균 DPS를 계산한 수치

기준 지표: 전투력 1,000당 → 초당 데미지(DPS) 1억으로 환산

- Dealer : 서포터를 제외한 딜러 인원수

8인 레이드의 경우 6인 / 4인 레이드의 경우 3인으로 환산

- Time : 광폭화 시간을 초단위로 계산

- Difficulty Rate : 가중치

레이드	광폭화 시간(분)	인원수	추가 광폭화 시간(분)	가중치	체력	2페이즈 체력
마수군단장 발탄	12	8	0	1.1	1,589,068,800,000	317,813,760,000
육왕군단장 비아키스	14	8	0	1.3	2,190,988,800,000	
광기군단장 쿠크세이든	12	4	0	1.08	780,088,320,000	468,052,992,000
용환군단장 아브렐슈드	20	8	5	1.5	3,611,520,000,000	
질병군단장 일리아칸	14	8	6	1.51	2,544,917,760,000	1,323,357,235,200
어둠군단장 카멘	15	8	8	1.84	3,322,598,400,000	1,329,039,360,000

도전 난이도

마수군단장 발탄	12	8	0	1.2	2,467,584,000,000	616,896,000,000
육왕군단장 비아키스	14	8	0	1.35	3,238,704,000,000	
광기군단장 쿠크세이든	12	4	0	1.2	1,233,792,000,000	740,275,200,000
용환군단장 아브렐슈드	20	8	5	1.6	5,483,520,000,000	
질병군단장 일리아칸	14	8	6	1.57	3,766,492,800,000	1,958,576,256,000
어둠군단장 카멘	15	8	8	1.88	4,832,352,000,000	2,174,558,400,000



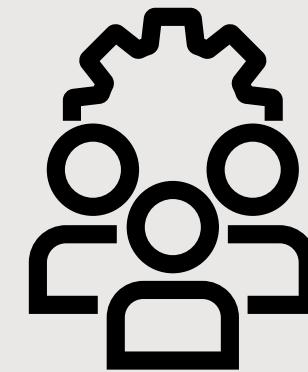
전투 경험과 도전

기존 군단장 레이드를 리밸런싱 하여 **컨트롤과 숙련도**가 핵심인 하이엔드 콘텐츠를 제공합니다. 또한 **변이 시스템**을 통해 똑같은 보스를 공략해야 하는 지루함을 해소시켜 콘텐츠의 수명을 연장시킵니다.



계층별 니즈 충족

골드와 같은 **성장 재화는 일반 난이도에** 집중시켜 라이트 유저의 접근성을 보장하고, **도전 난이도는 스펙 격차 없는 명예 보상**으로 구성하여 유저들의 성향에 맞는 도전을 유도하도록 설계하였습니다.



리소스 효율

완성도 높은 기존 군단장 **에셋을 재활용**하여 **개발 효율을 극대화**했습니다. 단순 수치 조정이 아닌 **패턴의 변화**와 신규 시스템을 통해, **최소한의 투입**으로 신규 엔드 콘텐츠 이상의 플레이 타임을 만족할 것입니다.

THANK YOU