


게임의 간단 개요

타이틀 이미지	
장르	방치형 RPG/시뮬레이션
출시일	2021년 9월 6일
제작사	DragonHeart
타겟 유저	2~30대
플레이 기간/수준	8일/4-80스테이지

나는 이 게임을 어떻게 생각 하는가?

장점	단점	신기한 점
<ul style="list-style-type: none"> 쿠폰 입력 콘텐츠가 일정 스테이지 이후에 해금된다 	<ul style="list-style-type: none"> 초반 튜토리얼이 없다 <ul style="list-style-type: none"> 어떤 콘텐츠를 어떻게 플레이하고, 어떤 재화는 어떻게 얻고 사용 되는 지에 대해 알려주는 것이 하나도 없어 초반 플레이에 어려움이 많다 	<ul style="list-style-type: none"> 스킬을 따로 사용하는 것이 아니라 있으면 알아서 모든 스킬을 사용한다 <ul style="list-style-type: none"> 메인 탭에서 스킬 관련 정보를 볼 수 없다 캐릭터를 따라다니는 칼들이 스킬을 사용한다
<ul style="list-style-type: none"> 각 장비의 특징이 한 가지로 정해져있다 <ul style="list-style-type: none"> 무기, 갑옷, 투구 등 캐릭터의 옷가지를 뜻함 모든 종류의 장비를 모아야 하는 이유 부여 	<ul style="list-style-type: none"> 시즌패스, 업적, 미션 등을 완료 했을 때의 시스템이 불편하다 <ul style="list-style-type: none"> 한 미션을 여러번 완료했을 때 완료를 여러번 눌러야 함 해당 탭에 들어갔을 때 유저가 스스로 스크롤 하면서 완료된 미션을 찾아야함 	<ul style="list-style-type: none"> 던전의 종류가 많고 다양하다 <ul style="list-style-type: none"> 각 던전의 입장 커런시가 다르고 보상도 다르다 던전 입장 커런시 비율이 다르다 <ul style="list-style-type: none"> 어떤 건 10개에 1 입장, 어떤 건 1개에 1 입장
<ul style="list-style-type: none"> 공격력과 방어력의 밸런싱이 잘 되어있다. <ul style="list-style-type: none"> 어느 한 곳에 치우쳐 '이것만 올려도 충분해!' 가 안된다. 	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 장비를 획득하고 합성하는 것이 불편하다 <ul style="list-style-type: none"> 새로운 장비를 얻으면 보상해주는 루비를 획득하는 것을 일일이 찾고 눌러야하는 것이 불편하다 합성 한번에 모든 장비가 합성되는 것이 아니라 합성된 이후의 개수는 고려가 안되어서 여러 번 합성해야 하는 것이 불편하다 	<ul style="list-style-type: none"> 기도 시스템이 굉장히 독특하다 <ul style="list-style-type: none"> 아래에 분석
<ul style="list-style-type: none"> 장비의 종류가 다양하며, 각 장비를 강화시키는 방법이 다르다. <ul style="list-style-type: none"> 장비, 유물, 보물 등 캐릭터가 보유하는 아이템을 뜻함 유저는 여러 방법, 본인만의 스타일로 캐릭터를 키울 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 재화의 수요와 공급처가 명확하지 않다 <ul style="list-style-type: none"> 재화의 수량을 표시하는 곳에서만 해당 재화의 수요처와 공급처를 알 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 가차를 할 때, 해당 장비 가차 레벨에 따라 가차의 가격이 낮아진다. <ul style="list-style-type: none"> 가격이 낮아지는 걸로 설명 되어있진 않고 원래 가격에 더 많은 횡수를 뺄 수 있게 만든다.

<ul style="list-style-type: none"> • 가호 시스템이 기타 게임의 광고 버프의 역할을 한다. <ul style="list-style-type: none"> • 하지만 광고 요소를 없애고 유저에게 직접 클릭하게 만들어 접속하여 유저가 조작할 경우 캐릭터가 더 강해짐으로써 접속을 유도한다. • 또한 해당 행동력을 상품화 하여 과금을 유도한다. (불편함 해소) 	<ul style="list-style-type: none"> • 퀘스트들의 보상을 못 받는 경우가 너무 많다. <ul style="list-style-type: none"> • 유일하게 스테이지 중간에만 받을 수 있다. • 던전 중, 보스 잡는 중, 스테이지 이동 중 등에 불가. 	<ul style="list-style-type: none"> • 던전 중 '시련의 탑'의 재화가 신기하다 <ul style="list-style-type: none"> • 입장 시 하드 커런시가 소모되고 소탕 시 입장권 재화가 소모된다.
--	---	--

이 게임에서 가장 매력적인 요소 분석_기도시스템

시스템 개요

- 공격력과 치명타 공격력을 올릴 수 있는 시스템
- '프리즘'이라는 재화를 사용하며, 해당 재화는 한 가지 던전에서 획득이 가능하다.

기도 시스템을 가장 매력적인 요소라고 생각한 이유는?

- 기도 시스템에는 기도, 봉헌, 각성이 있으며 각 전 단계를 일정량 이상 레벨 업을 해야 사용이 가능하다.
 - 기도 → 봉헌 → 각성
- 해당 시스템을 통해 유저에게 장기적인 목표를 부여하고 허들을 넘을 수 있는 기회를 준다.
- 각 카테고리에는 5개의 단계가 있다.
 - 매 단계마다 레벨 업 시 사용되는 재화 양이 다르다.
 - 유저는 전략적으로 재화를 사용해야 한다.
 - 낮은 단계를 많이 올리기
 - 높은 단계를 적게 올리기
 - 골고루 배분하기



이렇게 하면 더 좋을 것 같은데!

아이디어 1

- 장착한 인형은 UI에는 표시 되지 않고 효과만 준다.
 - 인형이 펫 처럼 따라다니게 되면 커스터 마이징의 효과를 줄 수 있다.
 - 인형을 모두 수집하고 싶은 욕구 자극
- 인형 커스터 마이징을 추가하여 내가 어떤 인형을 장착하고 있어도 펫의 외형은 유저가 구매한 외형으로 유지.
 - 귀엽고 여성성을 많이 띄는 코스튬 → 커스터 마이징을 선호하는 유저층
 - 귀여운 인형 코스튬 추가 → 커스터 마이징을 선호하는 유저층의 구매 욕구 자극

결론

- 불편한 점이 많은데 매출이 높은 점이 신기하고 궁금했다.
 - 코스튬 요소가 기타 방치형 RPG에 비해 잘 되었고 코스튬에 커스터 마이징 요소 뿐만 아니라 기타 효과까지 주기 때문에 상품성이 좋은 것 같다.
 - 가차 할 것이 많고 매 카테고리마다 등급 범위가 넓어 가차의 난이도가 높다

- 가차 할 것이 많고 기타 하드 커런시(보석)을 이용하는 곳이 많은 것에 비해 공급이 많지 않다.
 - 초반 가차를 성공하지 못할 경우 매 스테이지 돌파 마다의 허들이 낮지 않아 하드 커런시를 얻기 위한 과금을 유도한다.
- 던전의 종류가 많고, 던전 마다의 특색이 강하다.
 - 기타 게임에서 보지 못한 던전 종류가 있어 참고하면 좋을 것 같다.
 - ex. 환영 던전-매 단계마다 9개의 몬스터가 있고, 몬스터 마다 주는 보상이 다르기 때문에 유저가 원하는 재화에 맞춰 몬스터를 골라 진행할 수 있다.
 - ex. 시련의 탑 - 하드 커런시를 입장재화로 소비하여, 스테이지가 제한되어 있는 콘텐츠에서 콘텐츠 소비 속도를 줄일 수 있다.
- 세트 효과를 통해 무기를 모두 수집해야하는 이유를 부여해 줬다.
 - 모든 무기가 연결 되어 있다.
 - 1단계 5개 → 2단계 1개, 2단계 5개 → 3단계 1개...
 - 유저가 원하는 종류의 장비가 아니어도(장갑이라던지, 신발 등) 모든 종류의 무기를 수집해야 해당 등급의 세트효과를 얻을 수 있게 하여 모든 종류의 무기를 가차 하게 만든다.