

세븐 나이트 라이언 리뉴얼 기획서

권기일

010-2820-9405

kwoni19@naver.com

00 문서 이력

버전 정보	작성 일자	작성 사항
V0	2020. 3. 4	문서 최초 작성
V1	2020. 3. 5	1. 예상 효과 보완 작업 및 스킬 효과 설명 추가 작업 실시 2. 템플릿 정립 및 문서 전반 가시성 보완
V2	2020. 3. 6	문서 내 글자 크기 통일 및 문서 정렬 기준 통일
V3	2020. 3. 9	템플릿 정비 및 기획 의도, 예상 효과 보완 작업
V4	2020. 3. 11	수치 설정 근거 보완 작업
V5	2020. 3. 16	지표 수정 작업 및 가독성 보완
V6	2020. 3. 17	스킬 효과 상향 수치 수정 및 스킬 수치 설정 근거 수정
V6.1	2020. 3. 18	특정 페이지 가독성 보완
V7	2020. 4. 11	문서 제목 변경 및 업데이트 이벤트 기획 파트 추가
V7.1	2020. 4. 13	문서 내 이미지 재 배열 및 이벤트 기간 산정 사례 추가
V8	2020. 4. 22	문서 레이아웃 다듬기 작업 및 리뉴얼 방향성 보완
V8.1	2020. 4. 23	문서 레이아웃 간격 조절 및 간접 상향 가능 영웅 추가

00 목차

01

기획 의도

- 매출 현황
- 문제점
- 방향 설정
- 메타 분석
- 메타 순환 시도
- 라이언 선정 이유

02

밸런싱 정책 및 주요 팩터

- 밸런싱 정책 분석
- 밸런싱 팩터

03

영웅 분석

- 라이언 영웅 자체 분석
- 쓰이지 않는 이유

04

상향 방안 및 예상 효과

- 상향 방안
- 예상 효과

05

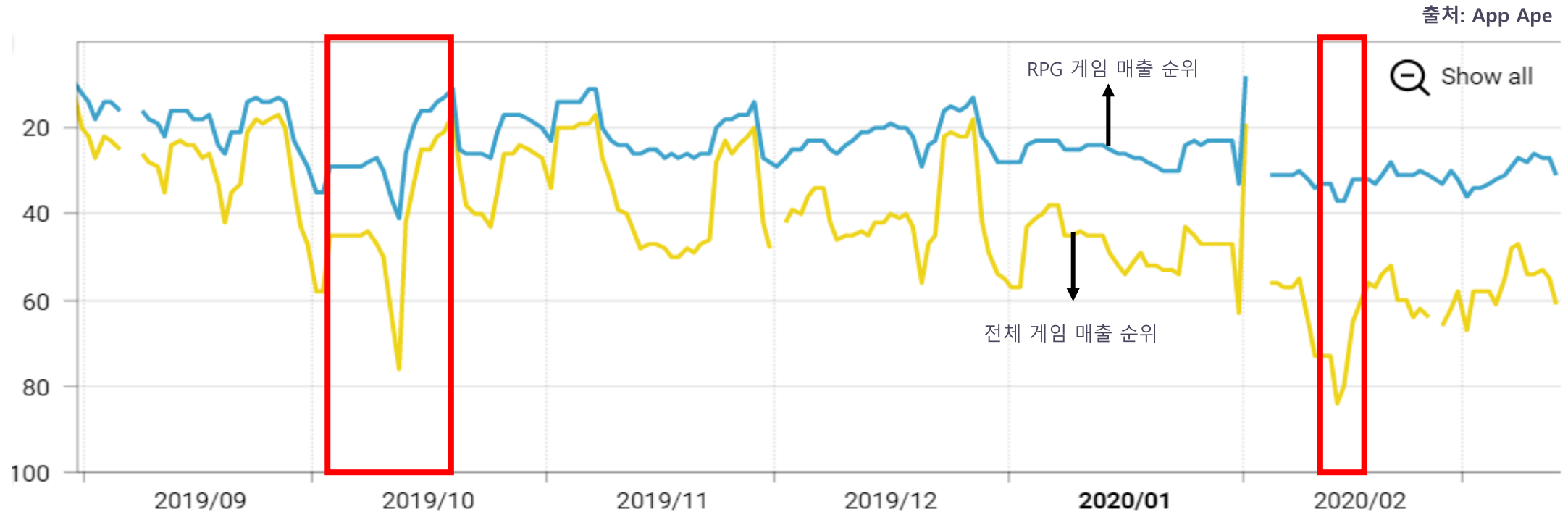
이벤트 계획

- 이벤트 의도
- 이벤트 개요
- 참여 방법
- 이벤트 보상
- 예상 효과

01 기획의도 | 매출 현황

1. 2019년 9월 이후 매출 순위 현황

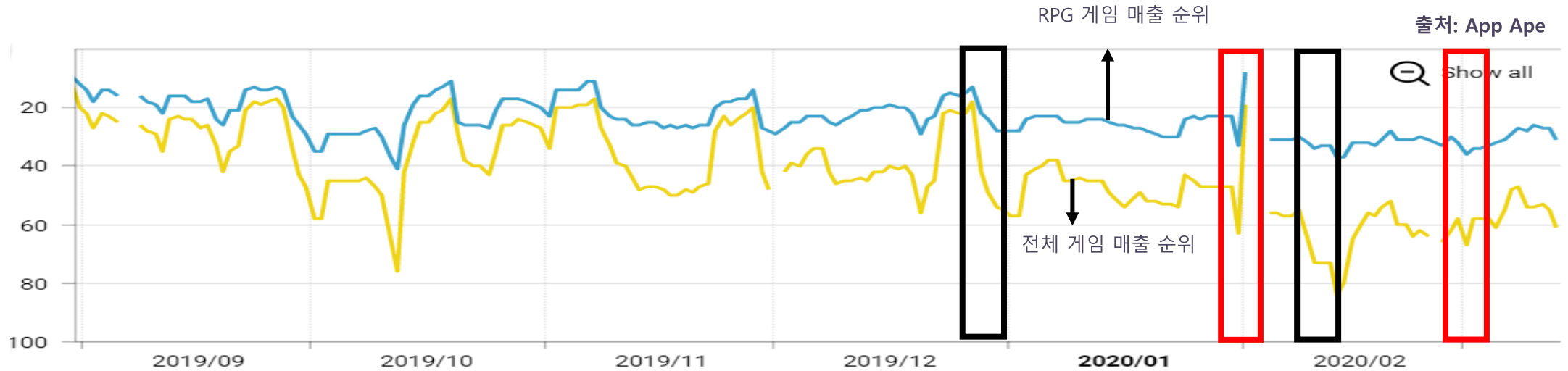
- 2019년 9월 이후 지속적인 매출 순위 하락세
- 2020.3.13 기준 매출 순위 61위 기록



- 2019. 9. 26 ~ 2019. 10. 12 리부트 패치 내역 공개로 인한 유저 이탈로 76위까지 하락
- 2020. 2. 6 ~ 2020. 2. 13 유리 신화 각성 출시했으나, 매출 순위 84위까지 하락

01 기획의도 | 매출 현황

2. 영웅 리뉴얼과 매출 순위 변동 연관성



■ 매출 순위 상승 사례

2020. 1. 31 ~ 2020. 2. 1

아일린 리메이크 패치 직후 19위 까지 매출 순위 회복

2020. 2. 27 ~ 2020. 3. 2

플레이야, 키리엘 리메이크 패치 이후 62위로 소폭 순위 상승

■ 매출 순위 상승 원인

- PVP와 직접적인 연관이 있는 영웅 리메이크

■ 매출 순위 하락 사례

2019. 12. 27 ~ 2020. 1. 2

밀리아 리메이크 이후 57위까지 하락

2020. 2. 6 ~ 2020. 2. 13

유리 리메이크 이후 84위까지 하락

■ 매출 순위 하락 원인

- PVE와 직접적인 연관이 있는 영웅 리메이크

01 기획의도 | 방향 설정

3. 리뉴얼 대상 영웅 선정 기준

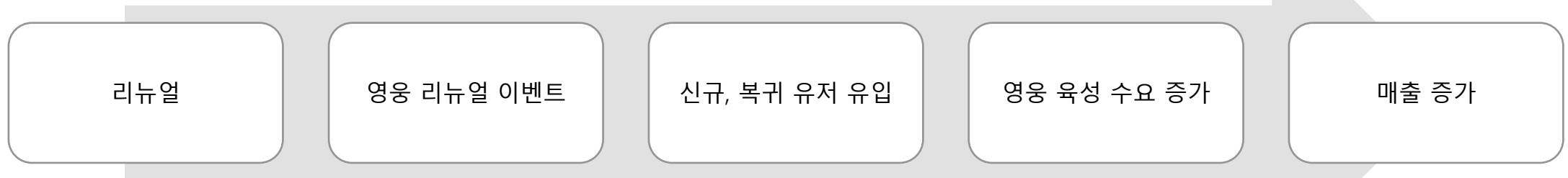
■ 스페셜 영웅 위주로 리뉴얼 작업 진행

- PVP 콘텐츠에 영향을 미칠 수 있는 캐릭터

■ 복귀 유저들이 갖고 있을 수 있는 영웅 위주로 진행

- 복귀 유저들도 충분히 갖고 있을 수 있는 영웅
- 신규 유저들도 4주 완성 패키지로 충분히 얻을 수 있는 캐릭터

4. 영웅 리뉴얼 목표

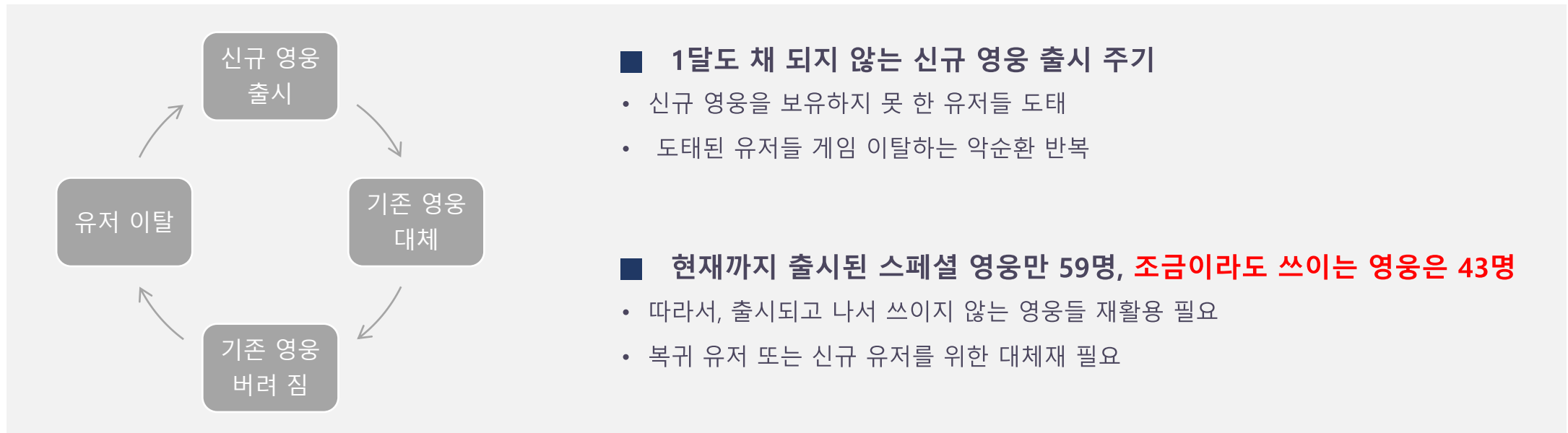


01 기획의도 | 문제점 - 영웅 적체

1. 영웅 출시 주기

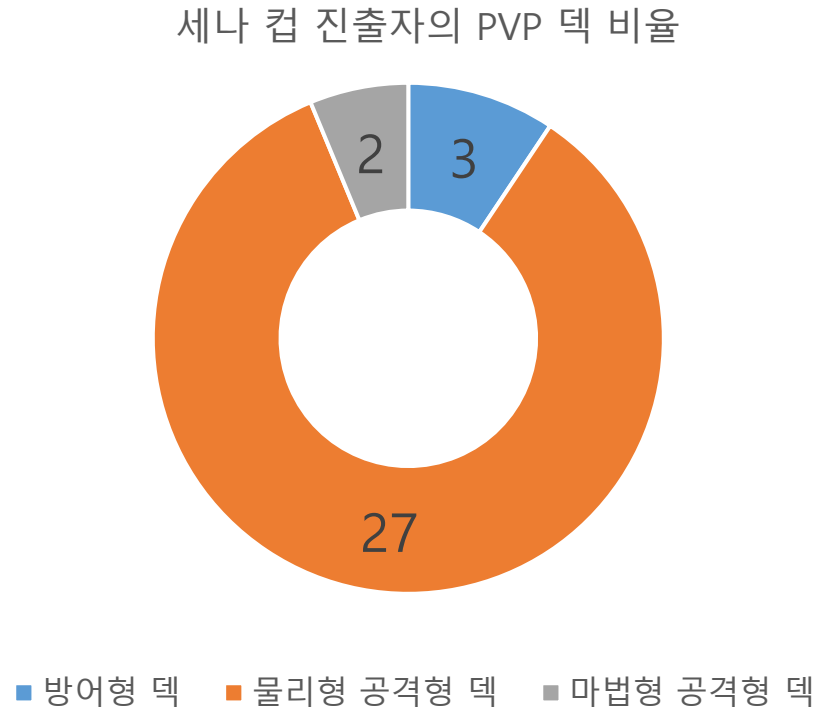


2. 쌓여가는 영웅들



01 기획의도 | 문제점 - PVP 메타 고착화

1. PVP 메타 분석 결과



2020.3.4 PVP 상위 32명 유저 기준 작성

2. PVP 덱 용어 정의

■ 물리 공격형 덱

- PVP 덱에 공격형 영웅 위주 편성
- 속공과 반격 확률을 높여 공격 주도권 장악
- 상황에 따라 만능형 영웅 배치하여 생존 능력 또는 시너지 강화

■ 마법 공격형 덱

- PVP 덱에 마법형 영웅 위주 편성
- 물리형 공격형 덱과 동일한 운영 방식

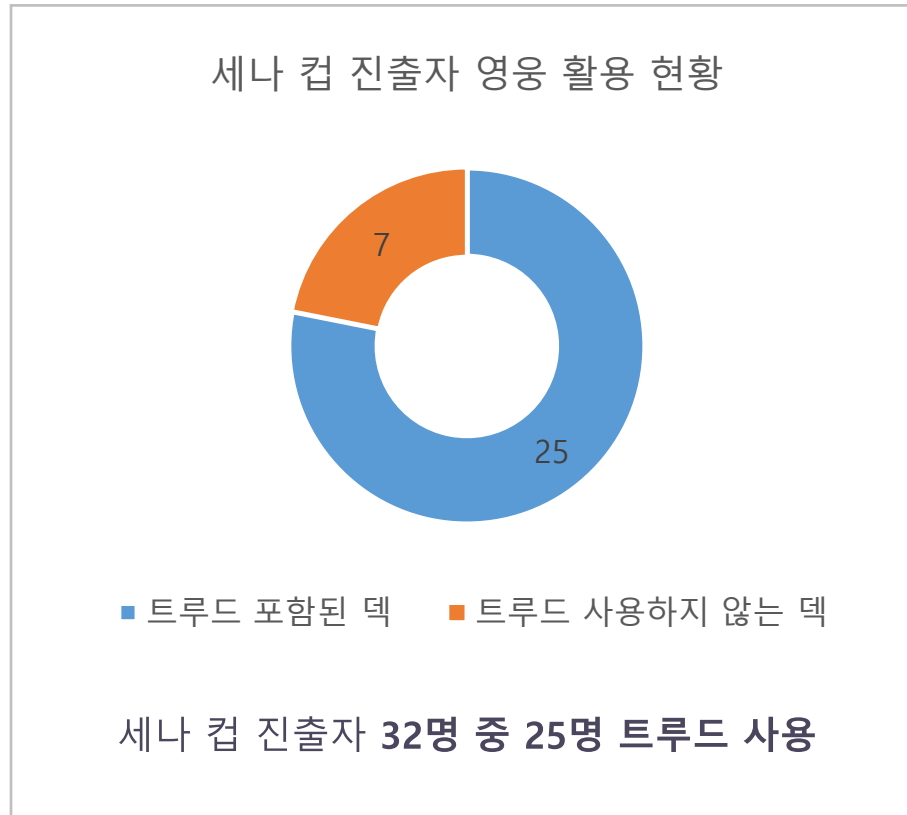
■ 방어형 덱

- PVP 덱에 방어형 영웅과 만능형 영웅, 메인 딜러 1명 배치
- 방어형 영웅, 만능형 영웅 시너지를 메인 딜러에게 몰아주는 덱
- 상대의 공격 버티며 역습을 노리는 덱

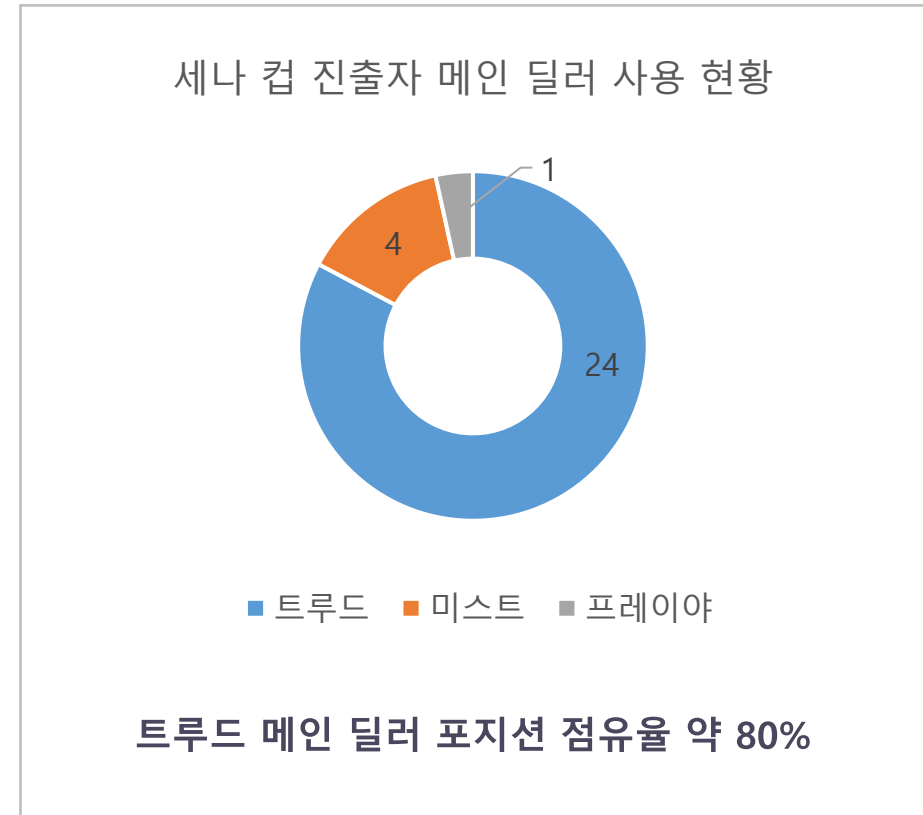
현재 PVP는 대 “물리 공격형 덱의 시대”

01 기획의도 | 문제점 - PVP 메타 고착화

3. PVP 상위 32명 덱 분석 결과



4. 최상위권 유저들의 트루드 활용도



트루드 견제할 수 있는 영웅 필요

01 기획의도 | 문제점 - PVP 메타 고착화

5. 물리 공격형 덱 고착화



32팀 중 8팀: 덱 점유율 25%



32팀 중 13팀: 덱 점유율 약 41%



■ 앞의 2개 덱이 세나 컵 진출자 덱의 약 66%

- 구성은 동일하고 포지션만 다른 형태
- 전략적으로 구성하는 재미 반감
- 신규 유저 또는 복귀 유저 접근 어려워 짐

다양한 영웅 육성 필요 감소로 인한 **매출 감소 가속**

01 기획의도 | 메타 순환 시도

1. 마법형 영웅 리메이크 (20.2.27 패치)

■ 프레이야와 시너지 영웅 키리엘 리메이크

- 마법 공격형 텍 부활 가능성
- 마법 공격형 텍을 상향하여 메타 순환 시도

■ 변경 사항

프레이야

- 생존 관련 효과 추가
- 공격 주도권 강화
- 턴 제 버프 턴 감소 효과

키리엘

- 아군 전체 마법력 증가 버프
- 아군 전체 생존 강화
- 턴 제 버프 턴 감소 효과

2. 메타 순환 실패 – 물리 공격형 메타 고착 심화

■ 연계 영웅 부족

- 마법형 영웅 사용 강제

■ 트루드의 OP급 성능

- 스킬 사용할 때 마다 피해 무효화 충전
- 축복 효과 보유

■ 떨어지는 유틸리티

- 팀 전체 생존 관련 유틸리티 부족

물리 공격형 텍 여전히 우세

01 기획의도 | 라이언 선정 이유

1. 독특한 콘셉

- 상대 주요 딜러를 암살할 수 있는 버퍼
- '빚나감' 효과라는 확률 성 생존 효과로 불리한 상황을 극복했던 영웅

2. 모든 텍에서 활용 가능한 영웅

방어형 텍

- 라이언 패시브 효과로 상대보다 방어력 우위

공격형 텍

- 라이언의 '빚나감' 효과로 버티기 가능
- 라이언 패시브 효과로 방어형 텍 견제
- 같은 공격형 텍 상대로 상대적인 데미지 증가 효과

PVE 텍

- PVE 콘텐츠에서도 방어력 감소 적용
- 고난이도 던전 플레이 시 필수 영웅

3. 저조한 활용 빈도



- 전체 콘텐츠 활용 빈도 0%
- 특정 요일 던전 활용 도 1%

4. 상대적으로 쉬운 획득 난이도



- 6성 영웅 6명으로 조합 가능
- 4주 성장 코스로 46레벨 각성 스페셜 영웅 획득 가능
- 6성 스페셜 영웅 선택권으로 획득 가능

5. 적은 각성 재료 요구



- 각성 시 각성의 조각 필요 개수 400개
- 다른 스페셜 영웅 군에 비해 100개 적음

02 밸런싱 정책 및 주요 팩터 | 밸런싱 정책 분석

1. 덱 순환형 밸런싱



- PVP 기준 3 ~ 4가지 메타를 순환시키는 방식
- 메타를 순환시키기 위해 해당 메타에 맞는 캐릭터 출시, 신화 각성 출시 및 리메이크 진행

02 밸런싱 정책 및 주요 팩터 | 밸런싱 정책 분석

2. 스킬 효과를 이용한 밸런싱

- 캐릭터 간 스탯 차이를 극복하기 위해 고유 스킬 효과나 액티브 스킬 효과 등으로 보완
- 주로 **스킬 개편**으로 밸런싱 주로 진행

■ 스킬 효과 부여 예시



오르카

- 신화 각성 영웅 중 가장 생명력 낮음
- 사망에 이르는 피해 입을 시 '권능', '생명력 교환'



여포

- 신화 각성 출시된 공격 형 영웅 중 가장 생명력이 높음
- 조건부 '피해 무효화' 부여

■ 스킬 효과 정의

■ 권능

- 자신이 죽음에 이르는 피해를 받았을 때 생명력 1로 1회 생존하는 효과

■ 생명력 교환

- 상대 진영에서 현재 가장 높은 생명력을 가진 적의 생명력 수치와 자신의 생명력 수치를 바꾸는 효과

■ 피해 무효화

- 일정 횟수 만큼 상대의 모든 공격 데미지를 받지 않는 대신 피격 횟수만큼 피해 무효화 횟수 차감

02 밸런싱 정책 및 주요 팩터 | 밸런싱 팩터

1. 밸런싱 조정 기준

공격력	방어력	생명력
-----	-----	-----

각 영웅들의 스킬 효과 부여 또는 수정 기준



2. 밸런싱 조정 대상

피해 무효화 횟수	피해 면역 턴 수	상대 턴 제 버프 감소 턴수	공격 스킬 타격 횟수
기민함 지속 턴 수	상태 이상 효과 유무, 종류	공격 스킬 계수, 고정 데미지	축복 효과 유무, 비율

각 영웅들의 스탯에 따라 스킬 효과 조정

03 영웅 분석 | 라이언 영웅 자체 분석

1. 라이언 스킬 구성

■ 패시브 & 각성 스킬



래속의 마 검사

- 적 전체 방어력 15% 감소
(스킬 옵션 전용 장비 장착 시 20% 감소)
- '기민함' 4턴 부여



폭주의 마검

- 적 전체에게 자신의 공격력의 200% 데미지
- 적 전체에게 10000의 고정 데미지

■ 일반 액티브 스킬



강자 사냥

- 상대 진영 후방에 있는 영웅 1명을 공격력 110% 데미지로 4회 공격
- 관통 부여



광풍참

- 최대 생명력 10% 추가 비례 데미지
- 턴 제 버프 턴 감소, 관통 효과 삭제

시너지 버퍼 겸 상대 딜러 저격용 영웅

03 영웅 분석 | 쓰이지 않는 이유

1. 많은 대체재



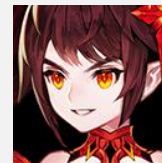
칼 헤론

- 라이언과 동일 방어력 감소 수치
- 디버프, 아군 전체 생명력 회복 스킬
- 턴 제 버프 2턴 감소 효과 보유



바네사

- 라이언과 동일 방어력 감소 수치
- 적 전체 스킬 쿨타임 증가 스킬
- 후방 영웅 약점 공격 데미지 20% 증가
- 자신 제외 아군 전체 각성 스킬 초기화



파이

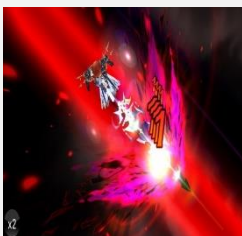
- 적 전체 방어력 35% 감소
- 적 전체 스킬 쿨타임 증가 스킬
- 적 전체 막기 확률 감소
- 아군 만능형 영웅에게 생명력 조절 면역



확실한 유틸리티 효과 보유

2. 어려워진 상대 주요 딜러 견제

■ 후방 영웅 우선 1명 공격으로 변경되어 주요 딜러 저격 실패 확률 증가



- 상대 진영 후방 영웅 1명에게 공격력 110% 데미지로 4회 입힘
- 관통 부여



스킬 사용



예시 진영

- 공격 대상 분산
- 상대 주요 딜러 생존 확률 증가
- **아군 생존 위협**

03 영웅 분석 | 쓰이지 않는 이유

3. 빈약한 생존 능력

■ 딜러와 버퍼의 생존은 진영 전체의 딜과 밀접한 관계



매속의 마 검사

'기민함' 4턴



- 많은 타수 공격 1회성으로 버틸 수는 있음
- 턴 제 버프 감소 효과 스킬이 많은 조합에 취약
- '기민함' 효과가 빠진 이후 생존 방법 전무
- 한 번에 강한 데미지가 들어오면 무조건 사망 또는 각종 장신구 효과 소모

4. 부족한 연계 효과

■ 고유 스킬 효과 뿐만 아니라 공격 스킬 사용 시 발동되는 연계 효과 중요도 증가



트루드

• '제압' 상대 전체 1회



파이

• 적 전체 스킬 쿨 타임 30초 증가



라이언

- 패시브 효과 제외 연계 효과 부재
- 스킬을 쓰면 오히려 손해 보는 잉여 전력

04 상황 방안 | 생존성 강화

1. 쾌속의 마검사 상황 방안



기존 효과

- 적 전체 방어력 15% 감소
(스킬 옵션 전용 장비 장착 시 20% 감소)
- '기민함' 4턴 부여



상황 후

- 피해 무효화 4회와 '기민함' 4턴
- 적 전체 방어력 **25% 감소**
(스킬 옵션 전용 장비 착용 시 **35% 감소**)

2. 쾌속의 마검사 상황 기준

■ 주력 영웅들의 스킬 타격 횟수를 기준으로 산정

트루드



2번 타격



2번 타격
연쇄 공격



3번 타격

파이



3번 타격



2번 타격



1번 타격

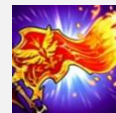


피해 무효화 4회

- 스킬 1회 피격 시 바로 사망 방지
- 기본 공격 한 두 번과 스킬 1회 버티기 가능

■ 파이의 대체재

파이

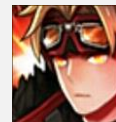


- 적 전체 방어력 35% 감소
- 현재 방어력 감소 수치 중 **가장 높은 수치**

영원한 불꽃

VS

라이언




- 각성 영웅 중 가장 높은 방어력 감소 수치
- 신화 각성 영웅 아닌 점 고려한 **자체 페널티**

쾌속의 마 검사


04 상황 방안 | 상대 딜러 저격

2. 강자사냥 상황 방안



기존 효과

- 상대 진영의 후방 영웅 1명에게 공격력의 110% 데미지를 4회 입힘
- 관통 부여




상황 후

- 공격력 또는 마법력이 가장 높은 적 1명에게 공격력의 **200%** 데미지로 **5회** 입힘
- 관통 부여


■ 상황 기준

■ 주력 영웅들의 피해 무효화 횟수 기준 산정



트루드

- 기본 피해 무효화 횟수 2회
- 스킬 사용 시 피해 무효화 횟수 2회 충전
- 30% 축복 효과



- 피해 무효화 차감
- 축복 효과로 인한 데미지 누수 감소

■ 공격력 계수 상승으로 1회 타격 데미지 상승

강화 효과, 장비 효과 등을 모두 반영했을 때 최대 공격력: 37508
(리더 효과, 진형효과 등 반영 안 함)


현재		→	예상 수치	
데미지	결투장		결투장	
일반	1330		3015	
치명	2128		4823	
약공	1729		3919	
치명,약공	2766		6270	

(공식 카페 딜 계산기 기준)

- 현존 트루드 최고 방어력 기준 계산
- 타격 당 일반 공격 기준 3015 데미지 (현재의 2.26배)
- 5회 타격 시 15075 데미지 가격 가능

04 상황 방안 | 연계 효과 강화

3. 광풍참 상황 방안

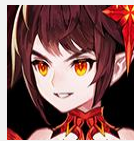
	기존 효과	상황 후
	<ul style="list-style-type: none">• 적 전체 공격력 100% 1회 공격• 최대 생명력 10% 추가 비레 데미지	<ul style="list-style-type: none">• 적 전체 공격력 100% 3회 공격• 적군 전체 턴 제 버프 3턴 감소• 제압 1회 부여 (46레벨 스킬 강화 효과)

■ 상황 기준

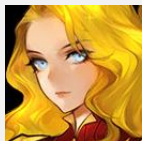
- 현재 주력 캐릭터 무력화 횟수 고려
- 광역 스킬



트루드



파이



프레이야

- 피해 무효화 2회
- 피해 무효화 4회
- 피해 무효화 7회
- 스킬 사용 시 충전
- 부활 시 재충전

■ 적 전체 피해 무효화 횟수 차감

- 피해 무효화 4회를 가진 캐릭터 대다수
- 3회 공격 후 추가 공격을 할 시 캐릭터 1명의 피해 무효화 모두 제거

04 상황 방안 | 연계 효과 강화

4. 폭주의 광검 상황 방안



기존 효과

- 적 전체에게 200% 데미지
- 적 전체 10000 고정 데미지



상향 후

- 적 전체에게 200% 데미지로 **3회** 공격
- 10000의 고정 데미지
- **적의 반격 확률 3턴 간 15% 감소**
(50레벨에 스킬 강화 시 20% 감소)

■ 상향 기준



프레이아

- 아군 진영 마법형 1명 당 적 전체 반격 확률 15% 감소
- 5명 모두 마법형 영웅일 때 최대 75%까지 상대 반격 확률 감소
- 아군 마법형 영웅이 사망할 때마다 상대 반격 확률 증가



폭주의 광검

- 신화 각성 영웅이 아닌 **일반 각성 영웅의 각성 스킬**
- 1회성 스킬이라는 점을 감안하여 15% 이상 부여 필요
- 턴 제 디버프로 적용하여 디버프 해제 시 공격 주도권 탈환 가능



- 현재 주력 캐릭터들의 무력화 횟수 반영
- **적 전체의 피해 무효화 횟수를 빠르게 차감**
- 반격 확률을 낮춰 **아군 전체의 생존 확률 증가**

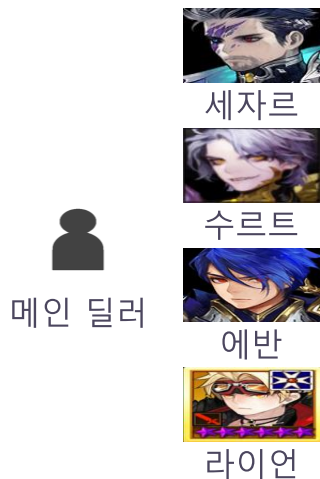
04 예상 효과 | PVP 덱 다양화

1. 올 라운더 영웅 리메이크로 덱의 다양화 기대

방어형 덱 예상 가능 조합

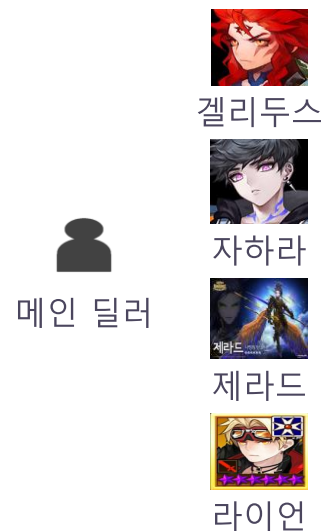


- 아군 방어력 상대적 증가 효과
- 상대 딜러 암살을 통한 역습

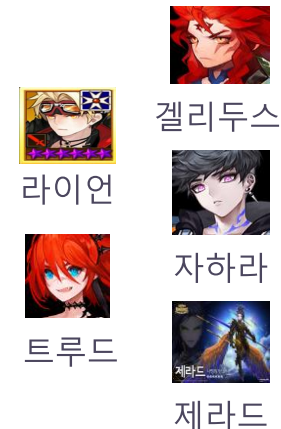


- 아군 메인 딜러가 확실하게 딜을 할 수 있는 환경 조성

물리 공격형 덱 예상 가능 조합



- 트루드 의존도 감소
- 메인 딜러 선택지 다양화



다양한 덱 연구 가능성 존재

04 예상 효과 | 안 쓰이는 영웅 간접 상황

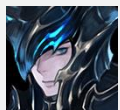
2. 기존 공격형 영웅 간접 상황 가능



여포

조건부 탱커 겸 시너지 딜러

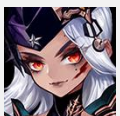
- 아군의 공격형 영웅 수에 비례 조건을 사용하는 효과 발동 시 아군 전체 약점 공격 확률 및 약점 공격 데미지 50% 증가 시너지 부여
- 스킬 옵션 전용 장비 착용 시 조건이 완화되어 전략적 선택 가능
- '표식' 효과로 인한 추가 타격으로 기민함 효과를 무시



델론즈

시너지 광역 딜러

- 아군 전체 피해량 25% 상승 버프로 라이언의 방어력 감소와 중첩
- 각성 스킬 사용 시 기본 공격 3인 타격 가능하여 광역 딜링 가능



콜트

표식 연계 딜러

- 기민함과 피해 무효화 6회
- 스킬에 표식 효과가 있어 여포와 '표식' 효과 연계 가능
- 효과 공격과 2차 효과가 후방 영웅을 추가 공격하는 효과가 있어 후방에 있는 딜러 진 견제 가능

04 예상 효과 | 안 쓰이는 영웅 간접 상황

3. 라이언 카운터 영웅 수요 증가



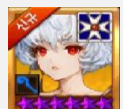
아일린



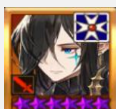
크리스

상태 이상 보유

- 라이언은 자체 상태 이상 면역 효과가 없기 때문에 상태 이상에 취약
- 아일린 등 마비 효과 보유 영웅으로 기민함 무력화 가능
- 크리스, 녹스 등이 보유한 즉사 효과를 이용해 전력 손실 유도



연희



태오

턴 버프 감소

- 적 턴제 버프의 턴 감소 효과를 이용하여 기민함 턴 수 소모
- 연희, 태오의 적 전체 턴 버프 턴 감소 스킬을 이용한 기민함 턴 소모
- 이 외에도 적 전체 턴 버프 감소 스킬을 보유한 영웅들 사용도 가능



카일



플라톤

2차 효과 및 추가 효과

- 기민함 효과에 영향을 받지 않는 2차 효과 또는 추가 효과 이용한 공략 가능
- 카일 2차 효과를 이용한 추가 공격이나 플라톤 패시브 추가 효과로 공략
- 이외에도 신화 각성 영웅들의 효과 공격으로 공략 가능

04 예상 효과 | 영혼 조각 수요 증가

4. 영혼 조각 소환 필요성

- 영혼 조각 소환 1회 획득 영혼 조각 개수 **영웅 1명 당 20~30개 (스페셜 영웅 기준)**
- 영웅 변환으로 획득 영혼 조각 개수 **1명 당 30개** (6성 각성 안 한 영웅 기준)
- 모험 모드로 영혼 조각 획득 가능하나, 특정 영지 계속 플레이 해야 **일정 확률로 획득**

■ 영혼 조각 수요 증가 이유

- 캐릭터 스펙 상승 요인 중 하나

스탯	일반 영웅	스페셜 영웅
생명력	60100	76920
공격력	18030	21980
방어력	9015	11640

70레벨까지 영혼 강화를 완료했을 때 추가 증가 스탯

■ 추가 수익 예상

- 최고 레벨 70까지 일반 영웅 기준 필요 영혼 조각 개수 11670개
- **70레벨까지 스페셜 영웅 기준 필요 영혼 조각 개수 18980개**

영혼 조각 10회 소환만으로 조각 수급, 회당 330개 모두 획득 시

18980개 ÷ 1회 소환 = 58회 = 66만 원

영혼 조각 330개 루비 11600개 루비 2200개 패키지 6개

루비 2200개 당 11만 원

04 예상 효과 | 추가 효과

5. 기간제 한정 코스튬 수요 증가

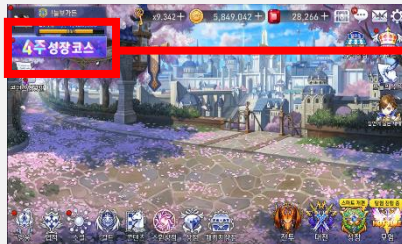
- 기존 유저들도 이전에 구매 못 한 한정판 코스튬 구매 가능
- 한 영웅이 리메이크 되었을 때 그 영웅의 한정판 코스튬과 해당 코스튬과 연관된 코스튬들 동시 **기간제 한정 판매**



- 코스튬 장착 시 코스튬 등급 별 추가 스탯 부여
- 콜라보 코스튬 제외 나머지 기간 한정 코스튬 구매
- 해당 시리즈를 가진 다른 영웅의 코스튬도 같이 구매
- 기존 유저들도 가능해 집에 따라 **추가 BU 확보 가능**

6. 신규 및 복귀 유저 PVP 접근 용이

- 복귀 유저들이 자신들이 옛날에 사용했던 영웅 사용 가능
- 신규 유저들도 4주 성장 코스 진행하여 얻은 영웅 바로 사용 가능



- 라이언 4주 성장 코스 획득 가능
- 미션 수행 후 46레벨 각성 강화 10단계 달성
- 스페셜 영웅 선택권으로 라이언 획득 후 빠르게 50레벨 달성 가능

05 이벤트 계획 | 이벤트 의도

1. 복귀 유저 및 신규 유저 확보

- 신규 또는 복귀 유저가 4주 성장 코스로 얻은 라이언을 쉽게 키우게 하는 목적



4주 성장 코스 + 이벤트



2. 기존 유저 이탈 방지

- 기존 유저의 경우, 영웅 성장에 필요한 각종 재화 수급을 원활히 하여 유저 이탈 방지
- 육성에 필요한 재화를 얻을 수 있는 콘텐츠를 마련하여 TS 증가 유도

3. 매출 증가

- 이벤트 영지 추가 보상 상품인 세나 패스 판매를 통한 ARPPU 증대

05 이벤트 계획 | 이벤트 개요

1. 이벤트 형태

■ 이벤트 영지 형태



악마가 속삭이는 길

2019. 3. 7 ~ 2019. 4. 4



여름 락스타 페스티벌

2019. 8. 22 ~ 2020. 9. 19



심연에 물든 세계수

2020. 3. 5 ~ 2020. 4. 2

- 스테이지 클리어하고 얻은 별 포인트 누적하여 보상 획득
- 클리어할 때마다 얻을 수 있는 보상과 별 포인트를 누적하여 얻을 수 있는 보상으로 분화

2. 이벤트 기간

■ 업데이트 패치 이후 약 1달 간 진행 예정

- 이벤트 영지 이용 기간은 약 1개월 단위로 설정되는 경우가 일반적
- 이벤트 영지 모든 누적 보상을 받기까지 고급 세나 패스를 구매하지 않았을 시 최소 20일 소요

05 이벤트 계획 | 참여 방법

1. 이벤트 영지 진입



- 로비 우측 이벤트 영지 버튼 클릭



- 이벤트 영지 진입



대체 이미지 사용

- 전투 영웅과 버프 영웅 배치
- 클리어 이후 '소탕' 버튼 생성



대체 이미지 사용

- 전투 스테이지 진행
- 각 스테이지 보상 수령
- 별 포인트 누적 보상 획득

2. 이벤트 영지 내 버프 영웅

■ 안 쓰이는 영웅 재활용 및 루미너스 혁명단 영웅과 스토리 연관성 부각



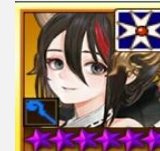
엘리시아

- 적 전체 방어력 감소



라이언

- 아군 전체 공격력, 마법력 증가



키리엘

- 아군 전체 피해량 증가

05 이벤트 계획 | 이벤트 보상

1. 보상 구성 목적

- 일반 보상 기준, 모두 수령했을 때 라이언 성장 업적 모두 달성 가능
- 세나 패스 보상까지 수령 시, 다른 스페셜 영웅 1명의 모든 성장 업적 달성 가능



잠재능력 6종 모두 30레벨까지 강화 가능



신화 각성 무기, 방어구 등 육성에 필요한 아이템

2. 보상 구성

- 스테이지를 클리어할 때마다 얻을 수 있는 스테이지 보상
- 스테이지를 클리어하고 나서 얻은 별 포인트를 누적해서 얻을 수 있는 보상

05 이벤트 계획 | 일반 보상

1. 세나 패스 구매와 관련없이 별 포인트를 모아 받을 수 있는 보상

별 개수	보상 품목		별 개수	보상 품목	
20개		20만 골드	220개		그림자 광석 3개
40개		별빛 광석 3개	240개		각성 레이드 장비 소환권 1개
60개		영혼의 정수 1000개	260개		안전 세공 포인트 100개
80개		6성 보스전 장비 소환권 1개	280개		각성 보스전 보석 선택권 1개
100개		6성 스페셜 영웅 선택권	300개		초월의 돌 1개
120개		각성 갤리두스 장신구 선택권 1개	320개		루비 100개
140개		루아 1개	340개		고대의 가루 1000개
160개		장신구 코어 1000개	360개		각성 아스드 광석 3개
180개		신화 정수 30개	380개		스킬 옵션 전용 장비 선택권 1개
200개		신화 각성 레이드 장비 선택권 1개	400개		천상의 돌 1개

05 이벤트 계획 | 세나 패스 보상

2. 세나 패스를 구매해야만 얻을 수 있는 추가 보상

별 개수	보상 품목		별 개수	보상 품목	
20개		60만 골드	220개		그림자 광석 10개
40개		별빛 광석 3개	240개		신화 각성 천상계 장비 선택권 1개
60개		영혼의 정수 3000개	260개		안전 세공 포인트 500개
80개		신화 각성 6성 보스전 장비 선택권 1개	280개		각성 구사항 보석 선택권
100개		각성 스페셜 영웅 선택권	300개		천상의 돌 1개
120개		각성 승리자 장신구 선택권 1개	320개		루비 200개
140개		루아 3개	340개		고대의 가루 1000개
160개		장신구 코어 2000개	360개		신화 각성 아스드 광석 5개
180개		신화 정수 60개	380개		스킬 옵션 전용 장비 선택권 1개
200개		각성 천상계 장비 선택권 1개	400개		천상의 돌 1개

05 이벤트 계획 | 스테이지 보상



3. 이벤트 영지 내 스테이지를 클리어할 때마다 받을 수 있는 보상

스테이지	보상 품목
1 스테이지	5만 골드
2 스테이지	5만 골드 + 루비 5개
3 스테이지	5만 골드 + 루비 5개 + 3~6성 영웅 소환권
4 스테이지	5만 골드 + 루비 5개 + 3~6성 영웅 소환권 + 토파즈 3개
5 스테이지	5만 골드 + 루비 5개 + 3~6성 영웅 소환권 + 토파즈 3개 + 4 ~ 6성 장비 소환권
6 스테이지	5만 골드 + 루비 5개 + 3~6성 영웅 소환권 + 토파즈 3개 + 4 ~ 6성 장비 소환권 + 무지개 원소 1개
7 스테이지	5만 골드 + 루비 5개 + 3~6성 영웅 소환권 + 토파즈 3개 + 4 ~ 6성 장비 소환권 + 무지개 원소 1개 + 신화 정수 10개

05 이벤트 계획 | 이벤트 예상 효과

1. 이벤트 예상 효과

■ ARPPU 증가



- 일반 세나 패스 판매 시 ARPPU 33000원 증가
- 고급 세나 패스 판매 시 ARPPU 55000원 증가

■ AU 증가 기대

- 기존 영웅들을 갖고 있었던 유저 복귀 예상
- 오가닉 유저 유입 가능

■ Retention Rate 증가

- 기존 유저들도 영웅 성장에 필요한 재화 공급이 용이 해져 유저 이탈 방지 가능