**우리게임 컨텐츠 순환 구조 정리**

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. ‘초반 레벨’ 유저의 **게임 컨텐츠**의 순환 구조
   1. 메인 퀘스트를 진행하여 새로운 필드 진입
   2. 새로운 필드에서 몬스터 사냥
   3. 무기 및 캐릭터 레벨 업
   4. 새로운 스킬/ 멋진 외형
   5. 더 높은 난이도의 메인 퀘스트 진행… 반복
2. 초반 레벨 유저의 **특정 자원 및 소모성 컨텐츠**의 순환 구조
   1. 몬스터를 사냥하여 얻을 수 있는 마석의 조각
   2. 마석의 조각을 가공하여 무기의 경험치를 높이는 마석을 만들 수 있다.

‘마석’ 자원의 순환 구조

1. 획득한 마석을 사용하여 무기의 경험치를 상승
2. 레벨업을 통해 강해진 무기로 몬스터 사냥, 더 많은 마석을 획득

‘마석의 조각’ 자원의 순환 구조

1. 마석의 조각을 이용하여 NPC와 아이템 거래 등 재화로 사용
2. 그 과정에서 얻은 결과물로 몬스터 사냥, 더 많은 마석의 조각을 획득