

AFK: 새로운 여정

역기획서

작성자: 차용진

목차

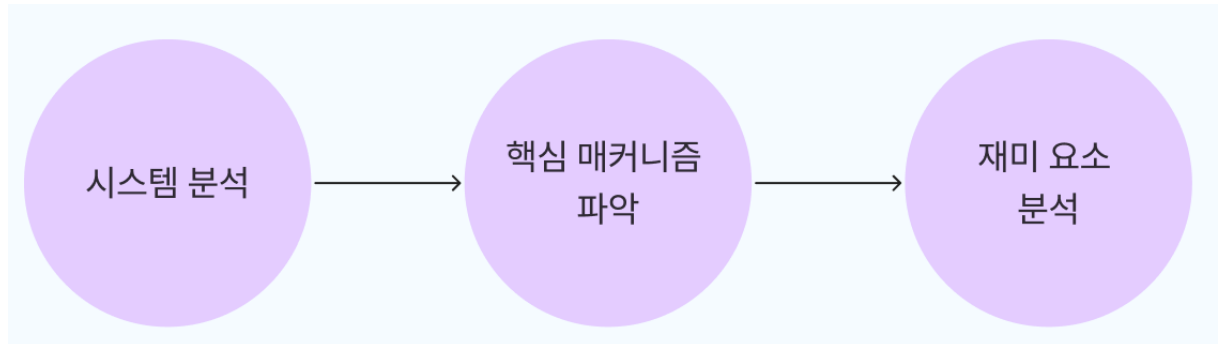
1. 주요 시스템 분석	4
1.1 개요	4
1.2 파티 구성 및 전략적 전투 시스템	4
1.2.1. 핵심 메커니즘	4
1.2.2. 재미 요소	6
1.3 자동 전투 시스템	9
1.3.1. 핵심 메커니즘	9
1.3.2. 재미 요소	9
1.4 영웅 관리 및 성장 시스템	10
1.4.1. 핵심 메커니즘	10
1.4.2. 재미 요소	10
1.5 오픈 월드 시스템	11
1.5.1. 핵심 메커니즘	11
1.5.2. 재미 요소	13
1.6 커뮤니티 시스템	14
1.6.1. 핵심 메커니즘	14
1.6.2. 재미 요소	15
1.7 스킨 및 커스터마이징 시스템	17
1.7.1. 핵심 메커니즘	17
1.7.2. 재미 요소	18
1.8 AFK 의 예상 기획 의도	19
1.8.1. 적은 노력 대비 높은 성취감 구조 설계	19
1.8.2. 전략 시스템	19
1.8.3. 다양한 유형의 유저 확보	20

2. 시장 분석	21
2.1 SWOT 분석	21
2.1.1. 분석 결과	21
2.2 STP 분석	23
2.2.1. Segmentation(세분화)	23
2.2.2. Targeting (타겟 선정)	26
2.2.3. Positioning(포지셔닝)	28
2.3 TOWS 분석	31
2.3.1. 강점 - 기회(SO) 전략	31
2.3.2. 강점 - 위협(ST) 전략	31
2.3.3. 약점 - 기회(WO) 전략	32
2.3.4. 약점 - 위협(WT) 전략	32
2.4 경쟁 게임 및 레퍼런스 게임	33
2.4.1. 블루 아카이브	33
2.4.2. TFT 전략적 팀 전투	33
2.4.3. 원신	34
3. 게임 제품에 대한 분석	35
3.1 AFK 새로운 여정 장단점	35
3.1.1. 장점	35
3.1.2. 단점	36
3.2 단점 피드백	37
3.2.1. 전투 시스템	37
3.2.2. 오픈 월드 시스템	37

1. 주요 시스템 분석

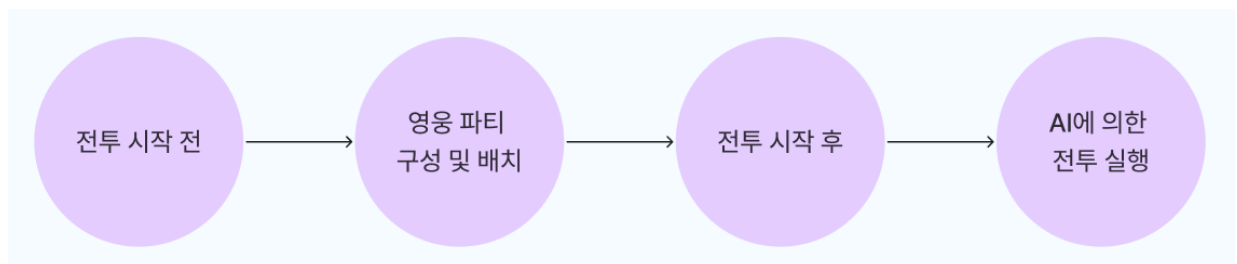
1.1 개요

- AFK 새로운 여정의 시스템을 분석하여 핵심 메커니즘을 파악하고, 게임 플레이를 통해 얻을 수 있는 핵심 재미 요소에 대해 분석한다.



1.2 파티 구성 및 전략적 전투 시스템

- 유저가 전투 시작 전에 각 영웅의 능력을 고려하여 파티를 구성 및 조합한 다음 전투가 시작되면 영웅의 AI에 의하여 전략적 전투가 시작되는 시스템을 의미한다.
- 유저는 다양한 영웅 중에서 최대 5 명까지의 영웅을 선택하여 하나의 파티를 구성할 수 있다.



1.2.1. 핵심 메커니즘

1.2.1.1. 영웅 특성

- 영웅마다 각각 고유의 특성을 가지고 있으며, 특성에 따라 공격력, 방어력, 체력, 스킬 활용이 다르다.

영웅 특성 종류	설명
공격형	높은 공격력을 가진 영웅으로, 적을 빠르게 처치하는 메인 딜러 역할을 수행한다. (마법사, 암살자, 궁수)
방어형	높은 체력과 방어력을 가진 영웅으로, 적의 공격을 막아 파티를 보호하는 역할을 수행한다. (전사, 탱커)
지원형	다른 영웅들을 치유하거나 버프를 제공하는 역할을 수행한다. (서포터)

1.2.1.2. 전투 시스템

- 유저가 영웅 파티 구성 및 배치를 완료한 이후 실행되는 전투를 의미한다.
- 전투는 실시간으로 진행되며, 각 영웅은 시에 의하여 자동으로 적을 공격한다.
- 영웅 파티 구성 및 배치 시에는 전략적 요소를 고려해야 하며, 고려해야 할 전략적 요소는 아래와 같다.

전략적 요소 종류	설명
상성	적의 유형에 따라 상성에 맞는 영웅을 선택해야 한다. 예시) 마법사 및 궁수를 배치할 때는 암살자의 공격을 받지 않게 배치한다. 암살자를 배치할 때 전사 및 탱커를 공격하지 않도록 배치한다.
포지션	영웅의 역할에 따라 알맞은 배치를 한다. 예시) 전위에 방어형 캐릭터를 적의 공격을 막고, 후위에 공격형, 지원형을 배치하여 공격 및 버프 스킬을 사용할 수 있도록 한다.
시너지 조합	다양한 캐릭터들을 조합하여 캐릭터 간의 시너지 요소를 찾는 것이 중요하다. 예시) 1. 몸이 약한 몬스터를 한꺼번에 처리하는 광역 시너지 2. 단일 몬스터에게 강한 데미지를 줄 수 있는 단일 데미지 시너지 3. 강력한 데미지를 반감시킬 수 있는 탱커 시너지 등등 다양한 시너지를 조합할 수 있다. 다양한 시너지 조합을 기획 및 구성함으로써 영웅의 가짓수를 증가시키고, 이는 가챠BM요소를 활성화하게 된다.

- 시에 의한 전투 실행 시 유저는 수동으로 스킬 사용이 가능하며 스킬 종류는 아래와 같다.

스킬 종류	설명
단일 공격 스킬	특정적 한 명을 대상으로 강력한 공격을 한다.
광역 공격 스킬	여러 적을 동시에 공격할 수 있는 공격을 한다.
치유 스킬	아군의 체력을 회복시켜 준다.
디 버프/버프 스킬	적의 능력을 약화하거나, 아군의 능력치를 강화한다.

1.2.2. 재미 요소

1.2.2.1. 전략적 조합 및 배치의 재미

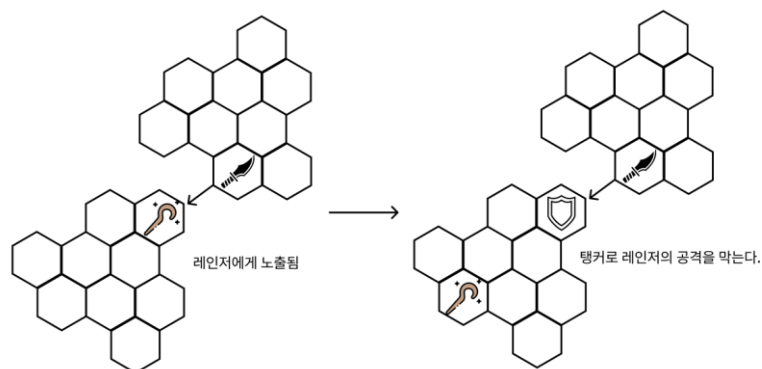
전략적 재미 종류	내용
다양한 영웅 선택	다양한 특성, 능력치, 스킬을 가진 영웅을 선택하여 파티를 구성함으로써 유저 만의 개성 있는 파티를 구성할 수 있는 재미를 경험할 수 있다.
시너지 조합	여러 영웅을 조합해 보면서 최적의 전략을 찾을 수 있다. 다양한 상황에서 최적의 시너지 효과를 발생하는 파티를 구성함으로써 전략의 다양성을 느끼는 재미를 경험할 수 있다.
배치 고려	캐릭터 간의 특성을 활용하여, 적에 대한 효과적인 공략 방법을 찾고 알맞은 캐릭터를 배치함으로써 게임에 전략적 깊이를 더할 수 있다.
배치 레벨 변경	한가지의 배치 레벨에서 게임을 플레이하는 것이 아닌, 다양한 배치 레벨을 구성함으로써, 영웅 파티 구성 및 배치 단계에서의 전략적 요소에 깊이감을 더할 수 있다.
상성 고려	캐릭터의 종족에 따른 상성 관계를 인지하고, 효과적인 파티 구성을 하는 과정을 통하여 게임에 전략적 깊이를 더할 수 있다.



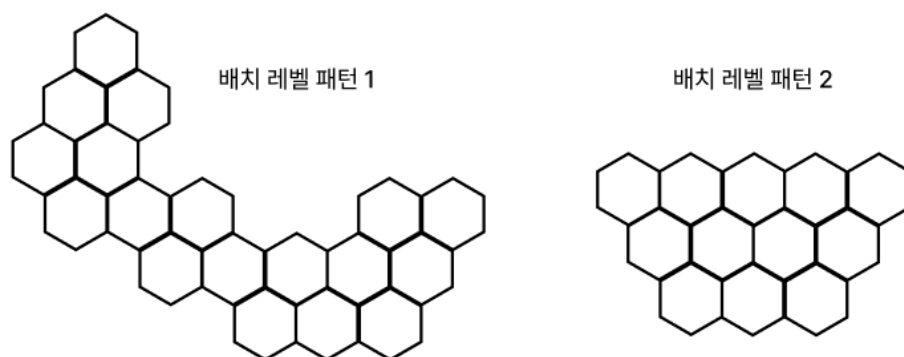
● 다양한 영웅 선택 예시



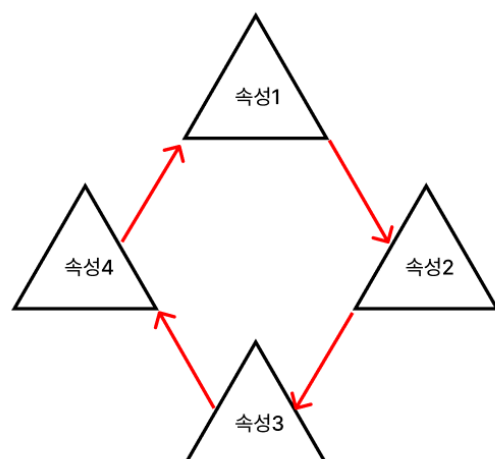
● 시너지 조합 예시



● 배치 고려 예시(레인저로부터의 공격을 피하기 위해 탱커 배치 및 마법사 위치를 멀리 이동)



● 배치 레벨 변경



● 상성 고려 예시

1.2.2.2. 전략적 조합 및 배치의 UX 요소

전략적 UX요소	내용
배치 표시	영웅을 배치할 수 있는 부분 타일의 가시성을 높여 유저가 영웅을 잘 배치할 수 있도록 UX를 설계한다.
영웅 특성	유저가 배치한 영웅이 어떤 특성을 가졌는지 직관적으로 파악할 수 있는 그림이나 아이콘 같은 UI를 배치하도록 UX를 설계한다.
공격 루트 확인	영웅 배치 시 적대 세력이 우선으로 공격하는 영웅을 표시하여 유저의 전략적 선택 폭을 늘릴 수 있게 UX를 설계한다.




서포터


레인저

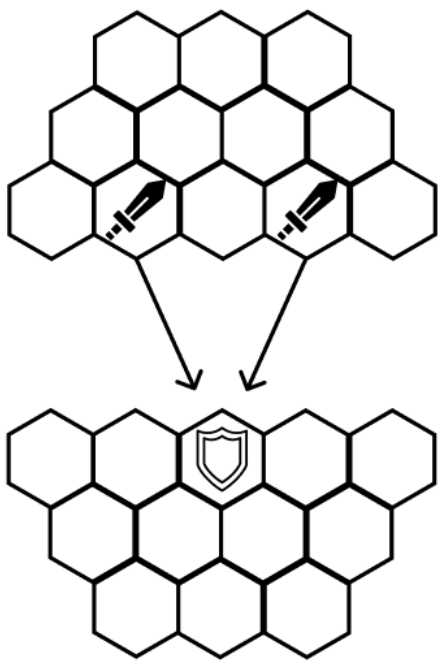

탱커


전사


아처


마법사

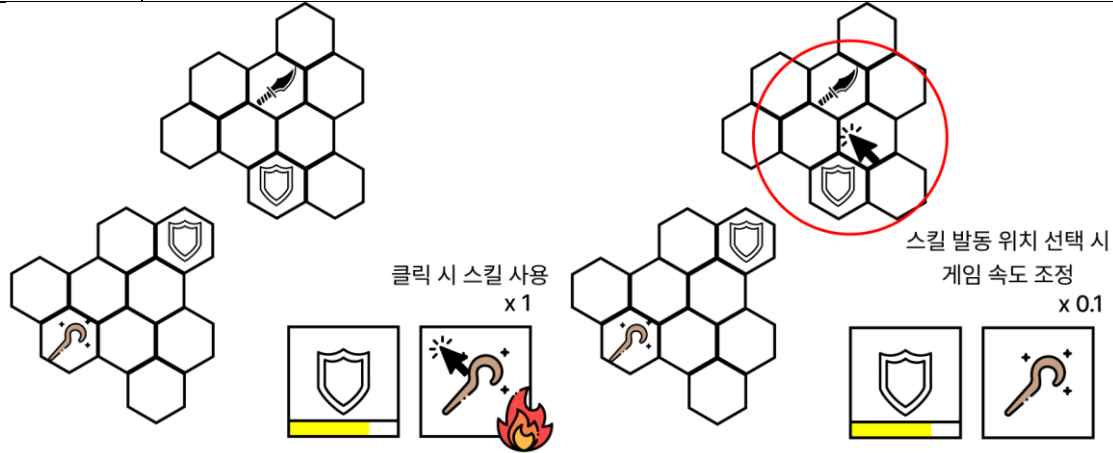
- 포지션(파란색 부분은 가시화하여 배치가 가능함을 표현하고, 검은 색 부분은 비 가시화하여 배치가 안됨을 표시한다.
- 영웅 특성



- 공격 루트 확인

1.2.2.3. 스킬 사용과 타이밍의 재미

스킬 사용 재미	내용
스킬 연계	캐릭터의 스킬을 연계하여 강력한 연계 효과를 만들 수 있다. 예시) 탱커 영웅이 CC기(기절, 속박 등 상태 이상)를 사용한 다음 강력한 딜러 영웅이 공격 스킬을 사용한다.
스킬 타이밍	적절한 타이밍에 스킬을 사용함으로써 전투의 승패를 가를 수 있다. 예시) 아군 영웅의 체력이 낮아졌을 때 지원형 영웅이 체력 회복 스킬을 사용한다.
스킬 발동 위치 설정	유저가 직접 스킬 사용 시 시간을 느리게 하여, 유저가 정확한 판단으로 정확한 위치에 스킬을 사용할 수 있도록 한다. 예시) 마법사 영웅이 불 마법을 사용 시 유저가 불 마법을 떨어뜨릴 위치를 지정할 수 있다.



- 스킬 실행 위치 설정

1.2.2.4. 스킬 사용과 타이밍의 UX 요소

스킬 사용 재미	내용
쿨 타임 시각화	쿨 타임을 직관적으로 파악할 수 있는 UX를 설계한다.
스킬 연출	스킬 사용 시 화려한 애니메이션과 특수 효과가 나타나며, 적에게 가해지는 피해량이나 디 버프 요소가 강조되는 UX를 설계한다.
피로감 감소	이전에 사용한 스킬은 시각적 강조를 줄여서 유저의 시각적 피로감을 감소시킨다.
조작의 재미	스킬의 조작을 유저가 직접 하게 함으로써, 게임의 전략적 깊이를 더할 수 있게 된다.



- 쿨 타임 시각화 예시

1.3 자동 전투 시스템

- 자동 전투 시스템은 유저가 게임을 직접 플레이하지 않아도 보상을 획득하거나 전투를 할 수 있도록 하는 시스템이다.

1.3.1. 핵심 메커니즘

시스템	내용
오프라인 자동 전투 시스템	오프라인 자동 전투 시스템에는 오프라인 보상을 증가시키는 보상 증가 스테이지가 존재하며, 보상 증가 스테이지를 클리어할 때마다 오프라인 시 받을 수 있는 보상이 증가하게 된다.
온라인 자동 전투 시스템	전투 진행 시 플레이어가 별도의 조작을 하지 않아도 영웅 시가 이동 및 전투를 수행하는 시스템이다.

1.3.2. 재미 요소

재미 요소 종류	내용
성취감 향상	오프라인 자동 전투로 인하여 장시간 접속을 하지 않아도 보상을 획득하게 됨으로써 장시간 접속하지 않아도 영웅 및 장비들을 강화할 수 있게 된다. 이는 플레이어에게 큰 노력 없는 성취감을 주게 된다.
간편한 조작	어려운 조작 없이 자동 전투를 통해 전투함으로써, 피로감 없이 영웅을 성장할 수 있는 요소로 적용된다.

1.4 영웅 관리 및 성장 시스템

- 자동 전투, 스토리, 이벤트 등 다양한 콘텐츠를 통해 획득한 자원으로 영웅을 강화하고 새로운 스킬을 획득하는 시스템이다.

1.4.1. 핵심 메커니즘

1.4.1.1. 영웅 수집 시스템

- 고유한 능력치와 스킬을 가지고 있는 영웅들을 획득할 수 있는 시스템이다.

영웅 수집 종류	내용
콘텐츠를 통한 획득	퀘스트를 진행하면서 필요한 영웅을 유저에게 지급하는 시스템이다.
소환 시스템을 통한 획득	일정 자원을 소비하여 소환 시스템을 통해 영웅을 소환할 수 있다. 소비되는 자원의 가치에 따라 영웅의 등급이 달라진다.

1.4.1.2. 성장 시스템

- 영웅의 전투 능력을 향상시키는 시스템이다.

성장 시스템 종류	내용
레벨 업	전투와 퀘스트를 통해 얻은 자원을 이용하여 영웅의 레벨을 올릴 수 있다. 레벨이 오르면 영웅의 기본 능력치가 상승하고, 새로운 스킬을 배울 수 있다.
영웅 강화	콘텐츠 혹은 BM을 통해 얻은 영웅 강화 파편을 이용하여 영웅을 강화할 수 있다. 강화하게 되면 영웅의 기본 능력치가 상승하고, 새로운 스킬을 배울 수 있다.
스킬 강화	일정 이상의 레벨 업 및 강화를 통해 새로운 스킬을 배우거나 스킬을 강화할 수 있다.
싱크로 시스템	유저가 보유한 최고 레벨의 영웅들을 기준으로 다른 영웅들에게 레벨을 공유할 수 있다.

1.4.2. 재미 요소

재미 요소 종류	내용
수집욕 해소	새로운 영웅을 획득하는 과정을 통해서 수집욕을 해소할 수 있고, 추가로 전략적 선택의 폭이 넓어짐으로써, 게임의 재미가 증가한다.
성장 스트레스 감소	레벨을 공유하는 싱크로 시스템과 레벨을 올리거나, 영웅을 강화하면 자동으로 업그레이드되는 스킬 강화 시스템으로 인하여 유저가 성장에 대해 스트레스를 받지 않게 한다.
성장에 대한 성취감	영웅을 성장시키고 강화하는 과정에서 계속해서 강해지는 영웅을 보며 성취감을 얻을 수 있다.

1.5 오픈 월드 시스템

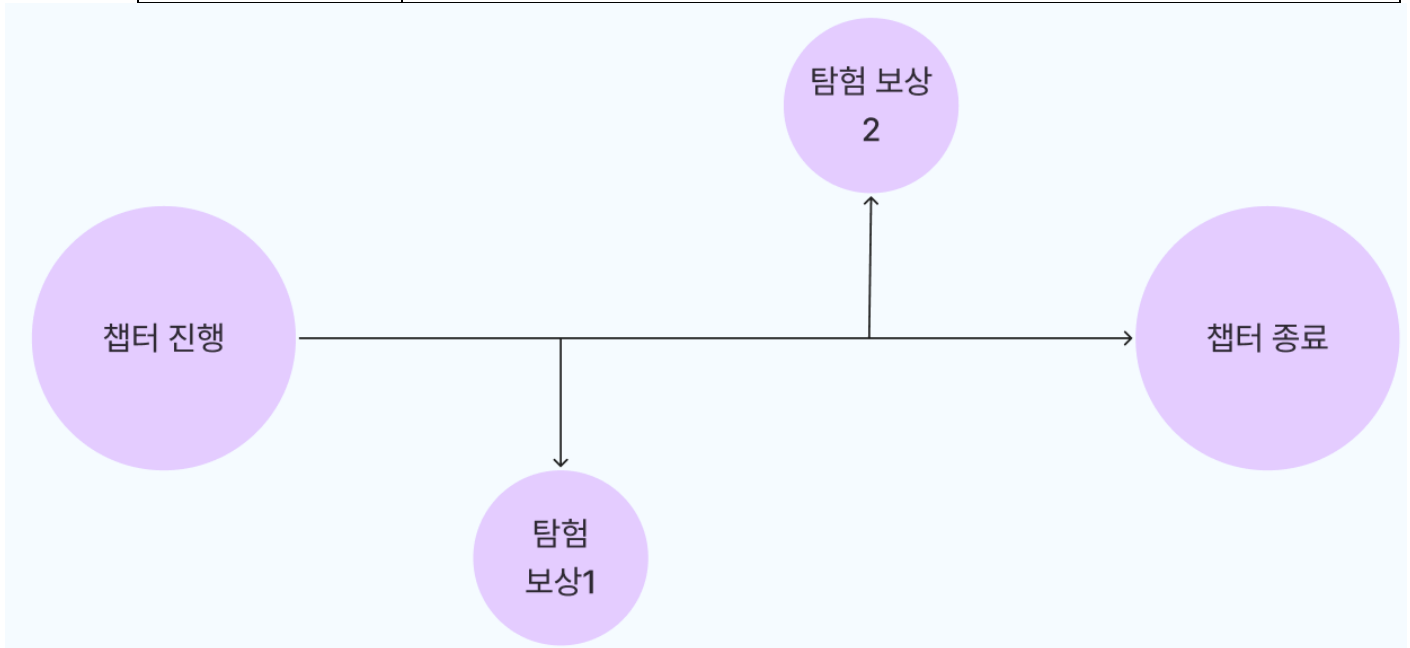
- 유저가 자유로운 공간에서 몬스터와의 전투, 보물 탐색, 퍼즐 등 다양한 콘텐츠를 진행할 수 있도록 도와주는 시스템을 의미한다.
- AFK 새로운 여정에는 다른 방치형 게임과 달리 오픈 월드 시스템을 도입하여 탐험을 통해 유저가 보상받을 수 있도록 시스템을 설계했다.

1.5.1. 핵심 메커니즘

1.5.1.1. 스토리 진행 및 탐험

- 스토리는 기본적으로 선형적으로 이루어져 있지만, 스토리 이외에 다양한 이벤트 요소가 맵 곳곳에 설계되어 있고, 보상을 획득하고 싶은 유저는 탐험을 통해 보상을 획득할 수 있다.

종류	내용
지역 해제	유저는 게임 스토리를 진행하게 되면서 새로운 지역을 탐험할 수 있게 된다. 챕터 별로 다양한 맵과 테마가 존재하며, 유저는 각 지역에서 새로운 퀘스트 및 스토리를 진행할 수 있다.
탐험 보상	맵 곳곳에는 숨겨진 탐험 보상이 존재하며, 이 상자에서는 자원, 아이템, 장비 등이 포함되어 있다. 탐험을 통한 보상 체계를 확실히 설계함으로써, 유저가 더 많은 지역을 탐험할 수 있도록 한다.



1.5.1.2. 퀘스트

- 메인 스토리, 서브, 이벤트 퀘스트 등 다양한 퀘스트를 설계하여 유저가 목표를 향해 게임을 진행할 수 있도록 한다.

종류	내용
메인 퀘스트	유저는 스토리 진행 중 퀘스트를 통해 자원을 획득하여 영웅을 성장하거나, 아이템을 획득할 수 있다.
서브, 이벤트 퀘스트	특정 이벤트나 시즌 콘텐츠에서 추가적인 퀘스트가 제공되며, 새로운 지역을 생성하거나, 특별한 아이템을 얻을 수 있는 기회를 제공한다.

1.5.1.3. 퍼즐 및 미니게임

- 탐험 과정에서 전투 외에도 퍼즐을 풀거나 미니게임을 진행하여 스토리를 진행하거나, 퀘스트를 클리어하는 시스템 요소이다.

종류	내용
지형 기반 퍼즐	필드 위에 상호작용해야 하는 오브젝트나 단서를 통해 퍼즐을 해결하고 다음 단계로 넘어가는 구조이다.
미니게임	퍼즐이나 미니게임을 완료하면 보상을 획득할 수 있는 구조이다.

1.5.2. 재미 요소

1.5.2.1. 탐험 및 퍼즐의 재미

종류	내용
발견의 재미	탐험 중에 발견한 보물 상자나 숨겨진 아이템은 유저에게 보물찾기 같은 재미를 제공하며, 성취감을 강화한다.
자원 획득의 재미	탐험을 통해 자원을 모으고, 영웅을 성장시키는 과정을 통해 더 강력한 파티를 구성할 수 있다.
탐험과 퍼즐의 결합	단순한 전투 반복이 아닌 퍼즐을 풀거나, 지형을 탐험하여 스토리를 진행하는 과정에서 게임의 반복성을 줄이고, 유저에게 다양한 재미를 제공한다.

1.5.2.2. 스토리 진행의 재미

종류	내용
지역 별 스토리	지역마다 고유의 스토리라인과 배경을 가지고 있으며, 유저는 탐험을 통해 게임 세계의 더 많은 부분을 이해하게 된다.
퀘스트 완료 보상	스토리 진행 중 유저는 퀘스트를 통해 다양한 목표를 달성하고 영웅의 성장에 필요한 자원이나 아이템을 획득할 수 있다.

1.6 커뮤니티 시스템

- 커뮤니티 시스템은 유저 간의 협력을 통해 게임 요소를 활발하게 만들어주는 시스템이다.

1.6.1. 핵심 메커니즘

1.6.1.1. 길드 시스템

- 길드 시스템은 유저에게 소속감을 주며, 서로 자원을 지원해 주고, 동일한 목표를 설정하여 다 같이 콘텐츠를 즐길 수 있게 해주는 시스템이다.

길드 시스템 종류	내용
길드 생성 및 가입	길드를 생성하거나 다른 유저가 만든 길드에 가입할 수 있는 시스템이다.
길드 보상 및 상점	다양한 길드 콘텐츠를 통하여 보상을 획득할 수 있고, 길드 콘텐츠를 통해 얻은 보상을 소모하여 길드 상점에서 물건을 구매할 수 있다.
길드 보스 전	길드원이 협력하여 강력한 적을 상대하는 콘텐츠이다.
길드 채팅	길드원 간의 원활한 소통을 위해 존재하는 게임 내 길드 채팅 시스템을 구성한다.
길드 이벤트	주기적으로 열리는 길드 이벤트이다. 길드원들과 협력하여 도전 과제를 완료하는 콘텐츠이다.

1.6.1.2. 월드 채팅 시스템

- 월드 채팅 시스템은 게임 내에서 유저들끼리 실시간으로 소통을 가능하게 만드는 시스템이다.

채팅 시스템 종류	내용
실시간 채팅	전 서버에 있는 유저에게 메시지를 주고받을 수 있는 시스템이다.
채팅 필터링	불필요한 메시지나 스팸을 줄이고, 유저가 원하는 대화만 볼 수 있게 해주는 시스템이다.
다양한 채팅 서버	다양한 유저들을 위해 영어 서버, 한국어 서버, 중국어 서버를 생성하여 관리한다.

1.6.1.3. 랭킹 및 리더보드 시스템

- 유저 간의 경쟁을 유발하고, 성취감을 제공하는 시스템이다.

랭킹 시스템 종류	내용
서버 랭킹	서버 내 모든 유저의 전투력, 레벨, 승리 횟수 등을 기준으로 순위가 매겨지며, 상위권 유저는 명단에 표시된다.
실시간 업데이트	랭킹은 실시간으로 업데이트되며, 유저의 활동에 따라 순위가 변동된다.
다양한 리더보드	PVP, 이벤트, 친구 등 다양한 리더보드 들이 존재하며, 리더 보드마다 표시하는 요소가 다르다. 예시) PVP 리더보드: 승리 횟수, 승률, 랭크 이벤트 리더보드: 이벤트 퀘스트 완료 횟수, 이벤트 보스 처치 횟수 등등 친구 리더보드: 총 전투력, 레벨 등
보상 시스템	유저의 성과에 따라 보상을 제공하며, 상위권 유저에게 특별한 보상을 줌으로써 유저들에게 동기부여를 한다.

1.6.2. 재미 요소

- ◆ 커뮤니티 시스템은 소통, 경쟁, 협력, 유대감을 강화하는 다양한 재미 요소를 가지고 있다.

재미 요소 종류	내용
소통의 재미	실시간으로 다른 유저들과 소통하는 과정에서 정보를 공유하고, 전략을 논의하며 협력하는 재미를 제공한다.
경쟁의 재미	리더 보드와 랭킹 등의 시스템으로 유저 간의 경쟁을 유발하여 상위권에 오르기 위한 동기부여를 한다. 경쟁 요소는 성취감을 극대화하고, 성장해 나가는 재미를 제공한다.
협력의 재미	유저들이 함께 협력하여 커뮤니티를 성장시키고, 보스를 처치하거나 자원을 공유하여 공동의 목표를 달성하는 재미를 제공한다.
유대감 형성	유저는 커뮤니티 시스템으로 인해 다른 유저들과 더 깊은 커뮤니티 상호작용을 하게 되고, 다양한 콘텐츠를 함께 함으로써 서로 간의 유대감이 형성되는 재미를 얻을 수 있다.

1.6.2.1. 소통의 재미 UX 요소

UX 요소	내용
접근성	채팅 창이 화면 하단이나 측면에 배치되어 사용자가 빠르게 메시지를 확인할 수 있도록 한다.
간단한 반응 기능	이모티콘, 감정 표현 등 간단한 반응 기능을 추가하여, 커뮤니케이션에 생동감을 더한다.
다양한 채팅 채널	월드, 길드, 친구 채팅 등 여러 채팅 채널을 명확하게 구분하여 유저의 목적에 알맞은 채팅을 할 수 있게 한다.

1.6.2.2. 경쟁의 재미 UX 요소

UX 요소	내용
실시간 랭킹 갱신	유저의 전투가 완료되면, 실시간으로 랭킹이 갱신되며, 순위가 올라가면 직관적인 이펙트, 사운드 같은 연출을 이용하여 성취감을 부여한다.
상위권 표시 강조	리더보드에서 상위 유저는 특별한 아이콘이나 색상으로 표시되어, 다른 유저와의 차별화를 주는 UX를 설계한다.

1.6.2.3. 협력의 재미 UX 요소

UX 요소	내용
기여도 표시	협력전을 진행할 때 유저가 기여한 내용이 실시간으로 표시하여, 서로의 기여도를 확인할 수 있도록 UX를 설계한다.

1.6.2.4. 유대감 형성의 재미 UX 요소

UX 요소	내용
소속 표시	유저가 가입한 길드 혹은 클랜 등을 표시하여 유저에게 커뮤니티에 소속된 느낌을 확실하게 주는 UX를 설계한다.
친구와의 유대감 형성	친구 추가된 유저들끼리 서로 자원을 공유하거나, 친선 PVP 등 게임 내 커뮤니티 상호작용을 극대화하는 UX를 설계한다.

1.7 스킨 및 커스터마이징 시스템

- 유저 및 영웅의 외형을 나타내는 시스템이며, 게임에 직접적인 영향을 주진 않지만, 유저의 개성을 나타내는 시스템이다.

1.7.1. 핵심 메커니즘

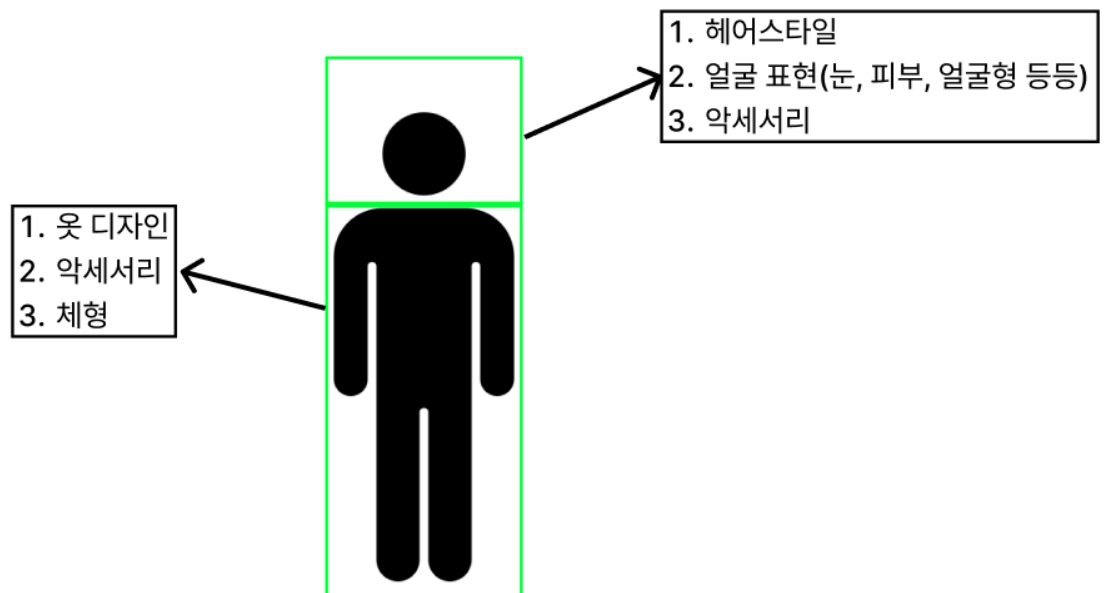
1.7.1.1. 스킨 획득 방식

획득 종류	내용
상점 구매	무료 자원 또는 유료 자원을 이용하여 스킨을 구매할 수 있는 상점 시스템을 구현하도록 한다.
가챠 구입	가챠를 통해서 기간 한정 희귀 스킨을 얻을 수 있도록 한다.
이벤트 보상	이벤트 기간 내에 한정 패키지, 이벤트 패스 등 BM을 이용하여 스킨을 얻을 수 있도록 한다.
성취 기반 획득	특정 미션이나 이벤트, 콘텐츠를 진행하면 스킨을 얻을 수 있도록 보상 시스템을 구성한다.

1.7.1.2. 외형 변화 요소

외형 변화 종류	내용
유저 스킨	유저의 외형을 바꿀 수 있는 스킨이다. 얼굴, 상의, 하의 등 다양한 파트를 바꾸어 유저만의 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있다.
영웅 스킨	영웅의 외형을 바꿀 수 있는 스킨이다. 유저 스킨처럼 부분 파트 변경은 불가능하지만, 스킬 사용 시 애니메이션 및 스킬 이펙트가 변경된다.

플레이어 스킨 디자인 요소 예시



1.7.2. 재미 요소

재미 요소 종류	내용
캐릭터 스타일	부분별로 이루어지는 유저 커스터마이징 시스템 덕분에 유저는 자신만의 독특한 스타일을 가진 캐릭터를 가질 수 있게 된다. 이처럼 외형적인 변화는 게임 속에서 자신의 개성을 표현하고, 자신의 스타일을 자랑하는 즐거움을 제공한다.
시각적 만족감	영웅 스킨에 따른 스킬 이펙트 및 애니메이션 디자인이 유저의 눈길을 사로잡으며, 시각적 재미를 충족시킨다.

1.8 AFK 의 예상 기획 의도

- 유저의 지속적인 접속을 유도하기 위해 설계된 기획 의도에 대해 정의하고 구성한 부분이다.

1.8.1. 적은 노력 대비 높은 성취감 구조 설계

- ◆ 유저가 게임을 짧게 자주 플레이할 수 있도록 설계함으로써, 바쁜 현대인이나 캐주얼 RPG 게이머들의 관심을 끄는 것을 목표로 한다.

필요 시스템	설명
간편한 성장 시스템	캐릭터의 성장 시스템을 간단하게, 유저의 게임 피로도를 줄임으로써 높은 성취감을 획득할 수 있도록 한다. (장비 및 영웅 싱크로 시스템, 간편한 스킬 해금 및 스킬 레벨 업 시스템)
오프라인 재화 획득 시스템	유저가 접속하지 않아도 재화가 쌓이게 함으로써, 원활한 재화 수급을 만족시키고, 해당 재화로 성장을 할 수 있도록 유도한다.

1.8.2. 전략 시스템

- ◆ 위치, 영웅 특성에 따른 다양한 선택지를 유저에게 제공함으로써, 전략적 플레이를 유도하고, 다양한 전략적 선택지를 통해 유저가 다 회차 게임 플레이에도 재미를 느낄 수 있도록 전략 시스템을 설계한다.

필요 시스템	설명
HexGrid	Hex Grid 시스템을 통해 6 방향으로 이동이 가능하며, 이동 방향성의 증가를 통해 다양한 전략적 선택이 가능하게 한다.
구조물 시스템	Grid 타일 위에 구조물을 설치함으로써, 영웅들의 이동 방향을 제한하고, 제한된 필드에서 영웅 어그로 관리, 이동 방향 계산 등 전략적 요소를 생각하고 플레이할 수 있도록 유도한다.
영웅 시스템	영웅의 다양한 직업 및 스킬을 구성함으로써, 유저가 다양한 영웅을 조합하여 시너지 및 콤보를 구성할 수 있게 유도한다.
덱 빌딩 시스템	상대에 따라 다양한 영웅 덱을 구성할 수 있도록 덱 빌딩 시스템을 구성한다. Ex) 상대 유닛들이 체력은 약하고 데미지가 강한 유닛들로 구성된 경우: 탱커 타입 영웅을 위주로 덱 빌딩 하여 데미지 약화

1.8.3. 다양한 유형의 유저 확보

- ◆ 오픈 월드 요소를 결합함으로써, 캐주얼 탐험형 유저의 유입을 유도한다.

필요 시스템	설명
탐험 보상 시스템	스토리 진행 중 일부 장소에 유저의 관심을 유도하는 보물 상자를 배치하여, 맵을 탐험할 수 있도록 유도한다.
퍼즐 시스템	오픈 월드의 지형지물을 이용하여 진행할 수 있는 퍼즐 시스템을 설계하여, 게임 플레이의 다양성을 제공한다.

- ◆ PVP 콘텐츠를 다양하게 구성하여 경쟁 유저들이 다양한 방식으로 PVP 를 다 회차 플레이할 수 있도록 유도한다.

필요 시스템	설명
일반 PVP 방식	유저가 가지고 있는 영웅 및 아이템을 활용하여 다른 유저들과 경쟁하는 시스템을 구성한다. 경쟁적인 유저를 자극할 수 있는 리더보드 시스템과 높은 보상시스템을 설계하여 유저가 영웅 및 아이템의 성장에 관심을 가질 수 있도록 유도한다.
로그라이크 형식의 PVP 방식	전투가 끝날 때마다 랜덤으로 획득할 수 있는 아이템 및 영웅을 제공하여 유저가 상황에 알맞게 아이템 및 영웅을 활용할 수 있는 시스템을 구성한다.

2. 시장 분석

2.1 SWOT 분석

- AFK 새로운 여정의 SWOT 를 분석하여 명확한 장점을 찾아내고, 명확한 장점을 통해 타겟팅 할 고객을 세분화 및 특정하여 해당 게임이 경쟁 게임과 비교했을 때 어떤 위치에 있어야 할지를 알아가는 과정이다.

2.1.1. 분석 결과

2.1.1.1. 강점

종류	특징
노력 없는 성취감	오프라인 상태에서 재화를 획득할 수 있게 하거나, 자동 배틀 시스템을 구성 등 게임 몰입도를 낮추는 요소를 통해 높은 성취감을 얻을 수 있다.
모바일 게임의 접근성	접근성이 좋은 모바일 플랫폼을 이용하여 게임을 플레이할 수 있다.
게임 플레이 요소의 다양성	기존 방치형 RPG 게임들과는 달리 오픈 월드 요소를 추가함으로써 게임에 탐험, 퍼즐 요소를 추가하였고 이는 다양한 게임 요소를 경험할 수 있게 만들었다.
캐릭터의 다양성	다양한 캐릭터의 스킬 및 지역 시너지를 조합함으로써, 유저는 깊이 있는 팀 구성 및 전략적 전투를 할 수 있다.

2.1.1.1. 약점

종류	특징
아이템 및 가차 의존도	RPG 게임 특성상 다양한 영웅 캐릭터 및 아이템이 필요하다.
콘텐츠 깊이 부족	다양한 게임 요소를 추가하다 보니, 오픈 월드에서 플레이할 수 있는 탐험, 퍼즐 요소가 부족하다.

2.1.1.2. 기회

종류	특징
모바일 게임 시장의 성장성	지속해서 스마트폰이 보급률이 높아지면서 모바일 게임 시장이 계속해서 성장하고 있고, 이에 따라 접근성이 좋은 게임의 성장 흐름이 좋아지고 있다, AFK 새로운 여정은 이러한 부분을 타겟팅하여, 성장 흐름에 같이 편승할 수 있다.
게임 업데이트	주기적인 업데이트를 통해 다양한 콘텐츠를 추가하면 유저의 흥미를 유지하고, 게임의 지속성을 확보할 수 있다.
커뮤니티 활성화	길드 및 친구 시스템 같은 커뮤니티 시스템을 강화하고, 유저들 간의 협력과 경쟁 요소를 강화하면, 서로 간의 상호작용을 증가시켜 게임의 지속성을 확보할 수 있다.

2.1.1.3. 위협

종류	특징
모바일 게임 수명	모바일 게임 시장에서 방치형 RPG 장르는 다양한 경쟁게임이 존재하기 때문에 쉽게 유저들이 이탈할 수 있다.
과도한 과금 유도	수집형 RPG 특성상 과도한 과금 유도가 강조될 수 있으며, 이는 무과금 유저들에게 상당한 불쾌감을 주고 부정적인 평가를 받을 수 있다.
유저 이탈	콘텐츠 업데이트 속도가 느리거나, 게임 내 과금 요소가 지나치게 강조되면, 유저는 게임에 대한 흥미를 잃고 이탈할 수 있다.

2.1.1.4. 분석 정리

강점 <ol style="list-style-type: none"> 1. 노력 없는 성취감 2. 모바일 게임의 접근성 3. 게임 플레이 요소의 다양성 4. 캐릭터의 다양성 	약점 <ol style="list-style-type: none"> 1. 아이템 및 가차 의존도 2. 콘텐츠 깊이 부족
기회 <ol style="list-style-type: none"> 1. 모바일 게임 시장의 성장성 2. 게임 업데이트 3. 커뮤니티 활성화 	위협 <ol style="list-style-type: none"> 1. 모바일 게임 수명 2. 과도한 과금 유도 3. 플레이어 이탈

2.2 STP 분석

- AFK: 새로운 여정에 대한 STP 를 분석하여, 게임의 유저층을 세분화하고, 그중에서 핵심 타겟층을 선정하여, 이들에게 맞춘 마케팅과 게임 포지셔닝을 설정하는 전략이다.

2.2.1. Segmentation(세분화)

- ◆ 세분화 요소의 특징, 행동 패턴을 분석하여 정리한 부분이다.

2.2.1.1. 연령대 세분화

- 인구 통계학적 세분화 중 연령대에 대해 세분화한 부분이다.
- 연령대에 따른 특징

종류	특징
20대	학업 혹은 직장 생활을 병행하는 연령층이며, 다양한 장르의 게임을 플레이한다. 모바일 게임에 대한 선호도가 가장 높다.
30대	직장 생활을 주력으로 하는 연령층이며, 여가 시간에 게임을 플레이하며 자동화된 시스템이나, 방치형 요소를 선호한다. 일부 유저는 20대와같이 다양한 장르의 게임을 플레이한다.
40대	경제적으로 안정적인 시기를 맞이하고 있는 연령층이며, 여가 시간에 부담 없이 즐길 수 있는 게임을 선호한다.

- 연령대에 따른 행동 패턴

종류	특징
20대	1. 하루 일정 시간 집중적으로 게임을 즐긴다. 2. 다양한 콘텐츠를 즐기며, 성취감과 보상을 중시한다. 3. 소액 결제를 통해 패키지 구매를 할 가능성이 높다.
30대	1. 짧은 접속 시간을 가지고 있다. 2. 캐릭터 수집과 성장에 중점을 둔다. 3. 일부 유저는 20대와같이 다양한 콘텐츠를 즐긴다. 4. 과금에 대한 거부감이 적다.
40대	1. 짧은 접속 시간을 가지고 있다. 2. 캐릭터 수집과 성장에 중점을 둔다. 3. 과금에 대한 거부감이 적다.

2.2.1.2. 성별 세분화

- 인구 통계학적 세분화 중 성별에 대해 세분화한 부분이다.
- 성별에 따른 특징

종류	특징
남성 유저	RPG, 방치형 게임에서의 높은 비율을 차지하며, 캐릭터의 성장과 경쟁적인 콘텐츠에 큰 관심을 가진다.
여성 유저	캐릭터의 외형 꾸미기, 스토리 라인, 수집 요소에 큰 관심을 가지며, 캐릭터의 성장과 커스터마이징 요소에 큰 관심을 가진다.

- 성별에 따른 행동 패턴

종류	특징
남성 유저	<ol style="list-style-type: none"> 1. PVP, 전쟁 등 경쟁 콘텐츠에 적극적으로 참여하며, 영웅의 전투력 상승과 전투에서의 승리에 집중한다. 2. 다양한 영웅 수집보다, 성능 좋은 영웅 수집, 전투력 강화 등이 주요 목표이다. 3. 도전적인 요소의 콘텐츠나 랭킹 시스템을 좋아하며, 그것을 위해 과금을 하는 성향을 가지고 있다.
여성 유저	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영웅 수집 및 꾸미기에 대한 성취감을 가지고 있으며, PVE 콘텐츠에서 자원을 수집하고 다양한 캐릭터를 커스터마이징하는 것에 집중한다. 2. 스토리 중심의 콘텐츠에 몰입하며, 게임 내 스킨이나 장신구와 같은 외형적인 변화를 통해 캐릭터를 꾸미는 것을 좋아한다. 3. PVP보단 캐릭터 수집과 성장에 집중한다.

2.2.1.3. 성취 욕구에 따른 세분화

- 심리적 세분화 중 유저의 성취 욕구에 대한 부분을 세분화한 부분이다.
- 성취 욕구에 따른 특징

종류	특징
경쟁적 성취 유저	경쟁을 통해 강한 성취감을 얻는 유저다. PVP, 리더보드 등의 경쟁적 요소에서 상위권에 오르기 위해 전략적으로 게임을 즐긴다.
개인적 성취 유저	자기 영웅 성장과 스토리 진행에서 성취감을 얻는 유저다. PVE콘텐츠 및 이벤트를 통해, 다양한 영웅을 획득 및 성장시키며 만족감을 얻는다.

- 성취 욕구에 따른 행동 패턴

종류	특징
경쟁적 성취 유저	<ol style="list-style-type: none"> 1. PVP 콘텐츠를 통해 다른 유저와 경쟁하고, 상위 유저가 되기 위해 노력한다. 2. 강력한 영웅을 만들기 위해, 과금을 하거나 성장 콘텐츠를 진행하여 전투력을 강화한다. 3. 리더보드에 상위 유저가 되기 위해 다양한 영웅 조합 및 스킬을 분석하여 플레이한다.
개인적 성취 유저	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스토리, 성장 콘텐츠들을 주로 즐기며, 영웅을 성장시키는 데 집중한다. 2. 다양한 영웅을 획득하기 위해 많은 시간을 투자하거나 과금한다.

2.2.1.4. 세분화 결과

종류	특징
캐주얼한 모바일 게임을 즐기는 유저	간단한 게임 플레이를 통해 성장할 수 있는 자동화 시스템을 중요하게 생각한다. 낮은 몰입도로 높은 성장을 중요시 생각한다.
PVP와 같이 경쟁 요소를 즐기는 유저	다른 유저들과 경쟁하여 높은 순위에 올라가는 것을 중요하게 생각하고, 다양한 전략 설계 및 캐릭터 구성을 중요하게 생각한다.
캐릭터 수집 및 커스터마이징을 즐기는 유저	다양한 캐릭터, 스킨 수집을 중요하게 생각한다.
유저들과 상호작용을 즐기는 유저	길드, 광장 등 커뮤니티 시스템을 통해 유저들과 소통하고, 소속의 구성원으로서 소속감을 얻는 것에 대해 중요하게 생각한다.

2.2.2. Targeting (타겟 선정)

2.2.2.1. 세분화 타겟 선정

- 가장 유망한 타겟을 선정하고, 해당 유저의 우선순위를 선정하여, 가장 우선으로 진행해야 하는 전략을 구성한다.

종류	우선 순위	이유
캐주얼한 모바일 게임을 즐기는 유저	1	캐주얼 게이머는 모바일 시장에서 규모가 가장 크고, 성장하는 집단이므로 우선순위가 높은 주요 타겟이 된다. 적은 노력으로 큰 성취감을 얻을 수 있는 해당 게임에 가장 적합한 유저들이다.
캐릭터 수집 및 커스터마이징을 즐기는 유저	2	수집형 유저들은 장기적인 접속과 수익 창출의 잠재력을 가져오기 때문에 2차 우선순위를 가진 타겟이다. 다양한 캐릭터 및 커스터마이징 시스템이 구성되어 있는 해당 게임에 적합한 유저들이다.
PVP와 같이 경쟁 요소를 즐기는 유저	2	경쟁형 유저들은 장기적인 접속과 수익 창출의 잠재력을 가져오기 때문에 2차 우선순위를 가진 타겟이다. 다양한 캐릭터를 활용하여 전략을 구성할 수 있는 해당 게임에 적합한 유저들이다.
유저들과 상호작용을 즐기는 유저	3	커뮤니티 상호작용 유저들은 장기적인 접속을 통해 커뮤니티 활성화 잠재력을 가지고 있는 3차 우선순위를 가진 타겟이다. 길드 및 월드 채팅 등 다양한 커뮤니티 시스템이 존재하는 해당 게임에 적합한 유저들이다.

2.2.2.2. 필요 요소

- 선정된 타겟이 해당 게임을 플레이하기 위해 필요한 요소들에 대해 정리한 부분이다.

종류	필요 요소
캐주얼한 모바일 게임을 즐기는 유저	1. 간단하고 직관적인 HUD 구성 2. 자동 전투 및 방치형 시스템 설계 3. 오프라인 보상 시스템 설계 4. 편의성 및 유연성 강조
캐릭터 수집 및 커스터마이징을 즐기는 유저	1. 가챠 시스템 설계 2. 다양한 이벤트 컨셉에 알맞은 캐릭터 및 스킨 설계 3. 세분화된 유저 커스터마이징 시스템 설계
PVP와 같이 경쟁 요소를 즐기는 유저	1. 팀 구성 및 성장 시스템 2. 다양한 PVP 콘텐츠 설계 3. 순위를 표시하는 리더보드 시스템 설계
유저들과 상호작용을 즐기는 유저	1. 길드, 월드 채팅, 유저 상호작용 시스템 설계 2. 레이드, 공성전 등 다양한 협력 콘텐츠 설계

2.2.3. Positioning(포지셔닝)

- ◆ SWOT 를 토대로 강점 2 가지를 기준으로 AFK: 새로운 여정이 경쟁 게임과 비교했을 때 어떤 포지션에 위치해야 되는지에 대해 정리하고 구성한 부분이다.

2.2.1.1 장점에 따른 배점 기준 선정

- 게임의 다양성과 캐릭터의 다양성을 기준으로 배점을 수행한다.
- 점수는 가 산식으로 계산되며 기준은 아래와 같다.
- 게임의 다양성 및 편의성(X축 기준)

번호	점수	설명
1	1	탐험, 퍼즐, 전략적 전투 등 다양한 게임 요소가 포함되어 있다. (게임 요소의 다양성)
2	1	PVE, PVP 유저에게 만족시킬 수 있는 콘텐츠 유형을 가지고 있다. PVP의 경우에는 실시간 전투가 가능해야 하며, 전투를 편하게 즐길 수 있는 자동 전투 기능이 존재한다. (게임 유저의 다양성 및 게임 플레이어의 편의성)
3	1	짧은 플레이 타임을 가지고 있다. (간편한 플레이)
4	1	오프라인 보상 시스템, 싱크로 시스템 등 성장을 가속하는 성장 시스템과 레벨 링, 스킬 업그레이드, 장비 강화 등 다양한 성장 요소를 가지고 있다. (성장 시스템의 다양성 및 편의성)
5	1	게임에 다양한 스토리 라인 및 세계관에 대한 풍부한 스토리텔링이 포함되어 있다. (스토리 및 세계관의 다양성)
6	1	전략적인 요소를 활용하여 다 회차 플레이 유도할 수 있는 임 플레이 요소가 포함되어 있다. (게임의 지속성)

- 캐릭터의 다양성 점수 기준(Y축)

번호	점수	설명
1	1	캐릭터가 서로 구별되는 시각적 디자인과 매력을 가지고 있다. (캐릭터의 명확한 디자인 및 매력)
2	1	전략적 깊이를 더하는 능력과 역할을 가지고 있다. (능력 및 역할의 다양성)
3	1	캐릭터마다 고유의 배경과 스토리를 가지고 있다. (배경 스토리)
4	1	유저가 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있다. (커스터마이징 옵션)
5	1	다양한 성별을 가진 캐릭터가 존재한다. (다양한 성별)
6	1	캐릭터가 다양한 모션을 가지고 있다. (캐릭터 모션의 다양성)

2.2.1.2 경쟁 게임 배점 표시 및 정리

- 선정한 배점을 기준으로 해당 게임과 경쟁 게임의 점수를 선정하였다.

이름	X축	Y축	설명
Afk 새로 운여정	6	6	전체 조건 충족
블루 아카이브	3	4	게임의 다양성 및 편의성 1, 2, 4 부족 캐릭터의 다양성 4, 5 부족
붕괴 스타레일	2	4	게임의 다양성 및 편의성 1, 2, 3, 4 부족 캐릭터의 다양성 4, 5 부족
트릭quel 리바이브	4	4	게임의 다양성 및 편의성 1, 3 부족 캐릭터의 다양성 4, 5 부족
승리의 여신 니케	5	5	게임의 다양성 및 편의성 6 부족 캐릭터의 다양성 5 부족
버섯커 키 우기	1	3	게임의 다양성 및 편의성 1, 2, 3, 5, 6 부족 캐릭터의 다양성 1, 2, 6 부족
캣히어로	2	1	게임의 다양성 및 편의성 2, 3, 5, 6 부족 캐릭터의 다양성 1, 2, 3, 5, 6 부족
고양이 오피스	1	1	게임의 다양성 및 편의성 1, 2, 4, 5, 6 부족 캐릭터의 다양성 1, 2, 3, 5, 6 부족
세븐나이츠 키우기	3	6	게임의 다양성 및 편의성 1, 2, 3 부족 캐릭터의 다양성 조건 충족
호연	2	3	게임의 다양성 및 편의성 2, 3, 4, 6 부족 캐릭터의 다양성 1, 2, 3 부족

2.2.1.3 경쟁 게임 배점 표시 및 정리

- X, Y축에 대한 점수를 부여한 후 그림으로 표현한 부분이다.



2.2.1.4 핵심 포지셔닝 포인트

- 강점을 기준으로 AFK: 새로운 여정에서 포인트로 구성해야되는 요소이다.

포인트	필요 요소
가벼운 마음으로 떠나는 모험의 세계	AFK: 새로운 여정은 다른 AFK 게임과 다르게 방치형 오픈 월드 요소를 추가하여 가벼운 마음으로 모험을 떠날 수 있는 게임이다. 따라서 쉬운 성장과 다양한 필드를 모험하는 요소를 강조하는 것이 중요하다.
좋아하는 캐릭터를 가장 쉬운 방법으로 육성하세요!	AFK: 새로운 여정에는 영웅 레벨 싱크로 시스템, 아이템 공유 시스템 등으로 인하여 부담 없이 영웅들을 육성할 수 있다. 이처럼 부담 없이 가볍게 성장할 수 있는 시스템을 강조하는 것이 중요하다.

2.3 TOWS 분석

- TOWS 분석을 통해 강점, 약점, 기회, 위협을 결합하고, 실행 가능한 실행 계획을 구성한다.

2.3.1. 강점 - 기회(SO) 전략

- ◆ 강점과 기회를 결합하여 구성한 실행 계획이다.

전략	설명
커뮤니티 강화	높은 접근성이라는 강점으로 다양한 유저를 유입할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 해당 유저들이 지속해서 게임을 즐길 수 있도록 길드, 친구 시스템과 협력 이벤트를 강화하여 커뮤니티 참여를 강화한다.
오픈 월드 맵 업데이트	시즌마다 시즌 맵을 제작하여, 유저에게 모험가로서의 경험을 계속해서 제공한다. 맵에는 퍼즐, 탐험 요소를 포함하여 콘텐츠를 구성해야 한다.
캐릭터 업데이트	지속해서 새로운 캐릭터를 업데이트하고, 캐릭터 업데이트 시 해당 캐릭터 특수 이벤트를 구성하여 해당 유저가 해당 캐릭터에게 관심을 가질 수 있도록 유도한다.

2.3.2. 강점 - 위협(ST) 전략

- ◆ 강점과 위협을 결합하여 구성한 실행 계획이다.

전략	설명
다양한 콘텐츠 강조	오픈 배틀러 게임의 전략적 요소, 오픈 월드 게임의 모험 및 퍼즐 요소, RPG 게임의 성장 요소 등 다양한 콘텐츠를 강조하여, 유저의 관심을 이끈다.
이벤트 콘텐츠 업데이트	다양한 보상을 제공하는 이벤트를 지속해서 실행하여, 무과금 유저라도 계속해서 참여할 수 있도록 관심을 이끈다.
방치형 메커니즘 차별화	방치형 RPG 포화 시대에 AFK새로운 여정만이 가지고 있는 방치형 메커니즘을 홍보하여 유저의 관심을 이끈다. Ex) AFK새로운 여정은 유저가 받을 수 있는 오프라인 보상 요소를 강화할 수 있으며, 해당 보상을 통해 쉽고 빠른 성장이 가능합니다!

2.3.3. 약점 - 기회(WO) 전략

전략	설명
다양한 콘텐츠 강조	오픈 배틀러 게임의 전략적 요소, 오픈 월드 게임의 모험 및 퍼즐 요소, RPG 게임의 성장 요소 등 다양한 콘텐츠를 강조하여, 유저의 관심을 이끈다.
이벤트 콘텐츠 업데이트	다양한 보상을 제공하는 이벤트를 지속해서 실행하여, 무과금 유저라도 계속해서 참여할 수 있도록 관심을 이끈다.

◆ 약점과 기회를 결합하여 구성한 실행 계획이다.

전략	설명
아이템 공유 시스템	다양한 RPG 게임들을 플레이하다 보면, 아이템 획득 및 강화에 피로도가 쌓이는 경우가 많다. 아이템 공유 시스템을 구성하여 아이템 획득과 레벨 업에 대한 피로도를 줄임으로써 유저가 보다 편하게 성장할 수 있도록 편의성을 제공한다.
글로벌 이벤트	AFK: 새로운 여정은 접근성이 좋아 다양한 국가에서 게임 플레이하도록 유도된 게임이므로 글로벌 이벤트 또는 문화 테마와 관련된 스킨이나 이벤트를 추가하여 유저의 관심을 이끈다.

2.3.4. 약점 - 위협(WT) 전략

◆ 약점과 위협을 결합하여 구성한 실행 계획이다.

전략	설명
무료 보상 시스템	출석 보상 시스템, 이벤트 보상 시스템 등 다양한 무료 보상 시스템을 구성하여 유저가 만족감을 느낄 수 있도록 한다.
다양한 영웅 지급 강조	오픈 배틀러 게임 특성상 다양한 종류의 영웅이 필요하게 되는데, 영웅을 출석할 때마다 계속해서 지급하여 유저가 계속해서 출석하도록 유도하고, 이것을 마케팅 요소로 사용하여 유저의 관심을 이끈다.
몰입도 낮은 게임 플레이 강조	AFK: 새로운 여정은 오프라인 자동 전투, 간편한 성장 시스템 덕분에 몰입도 낮은 게임 플레이가 가능하며, 이는 유저가 게임을 통해 얻는 성장 스트레스를 줄이는 요소로써 적용된다. 오프라인 자동 전투, 간편한 성장 시스템을 강조함으로써 유저의 관심을 이끈다.
유저 피드백 모니터링	유저의 포기 지점을 분석하여 문제점을 파악하고, 발생한 문제를 빠르게 해결할 수 있도록 하여, 유저가 게임을 포기하지 않고 계속할 수 있도록 유도한다.

2.4 경쟁 게임 및 레퍼런스 게임

- 해당 게임에서 레퍼런스로 한 게임이 무엇인지에 대해 분석하고 레퍼런스로 한 이유에 대해 작성한 부분이다.

2.4.1. 블루 아카이브

- ◆ AFK: 새로운 여정은 블루 아카이브에서 가지고 있는 전투의 UI/UX 부분을 레퍼런스 하였다.
- ◆ 레퍼런스 요소 설명

요소	설명
스킬 범위 선택 시스템	유저가 직접 스킬 사용 시, 게임의 시간을 느리게 하여 천천히 생각할 수 있도록 여유를 주고, 스킬 사용 시 발동 범위를 표시한다.
스킬 연출 시스템	유저가 스킬 사용 시 영웅의 특색 있는 컷 신을 보여줌으로 영웅의 매력을 강조하는 시스템이다.

- ◆ 레퍼런스로 한 이유

요소	설명
스킬 범위 선택 시스템	AFK: 새로운 여정에서 진행하는 전투는 유저가 영웅들을 직접 조종하는 것이 아닌 자동 시스템이다. 스킬을 유저가 직접 사용 시, 똑같은 템포로 게임이 진행된다면, 스킬의 명중률 및 전략적 스킬 사용에 어려움이 생기기 때문에 해당 시스템을 레퍼런스 하였다.
스킬 연출 시스템	수집형 게임의 가장 중요한 부분은 영웅 즉 캐릭터의 매력 및 네러티브이다. 스킬 연출을 통해 영웅의 특성 및 매력을 강조하는 것이 중요하기 때문에 레퍼런스로 하였다.

2.4.2. TFT 전략적 팀 전투

- ◆ AFK: 새로운 여정은 TFT 전략적 팀 전투에서 가지고 있는 팀 구성, 시너지, 전략적 요소를 강조하는 부분에 대해서 동일한 메커니즘을 가지고 있다.
- ◆ 레퍼런스 요소 설명

요소	설명
팀 구성 및 시너지 시스템	전투 시작 전 유저가 가지고 있는 영웅을 필드에 구성할 수 있도록 하는 시스템과 구성된 영웅 중 소속이 같거나 종족이 같은 영웅들끼리 서로 시너지 효과를 내는 시스템이다.
자동 전투 메커니즘	HexGrid위에 영웅들을 배치하면, 영웅들이 자동으로 전투를 수행할 수 있도록 도와주는 시스템이다.

◆ 레퍼런스로 한 이유

요소	설명
팀 구성 및 시너지 시스템	다양한 팀 구성 및 시너지 시스템을 이용하여 유저가 다양한 영웅을 사용할 수 있도록 유도하기 위해 해당 시스템을 레퍼런스로 하였다.
자동 전투 메커니즘	유저가 가볍게 즐길 수 있는 요소로써 게임을 적용하기 위해서는 자동 전투 메커니즘이 필요하기 때문에 해당 시스템을 레퍼런스로 하였다.

2.4.3. 원신

- ◆ AFK: 새로운 여정은 원신의 오픈 월드 요소 중 탐험 및 스토리 진행요소를 레퍼런스로 하였다.

◆ 레퍼런스 요소 설명

요소	설명
탐험 요소	스토리 진행 방향 이외에 다른 장소로 이동하도록 유도하여 특별한 보상을 얻을 수 있게 하는 탐험 요소가 존재한다.
퍼즐 요소	맵 곳곳에 특별한 퍼즐을 풀 수 있는 장소가 존재하며, 해당 퍼즐을 클리어하면 보상을 얻을 수 있는 요소가 존재한다.

◆ 레퍼런스로 한 이유

요소	설명
탐험 요소	오픈 월드의 특성상 선형적인 게임 구성이 아닌 다양한 요소가 필요하기 때문에 선형적인 스토리 진행 중 특수한 이벤트를 부여함으로써 게임의 다양성을 강조하기 위해 해당 요소를 레퍼런스로 하였다.
퍼즐 요소	전투뿐만 아니라 지형지물을 이용한 퍼즐 요소를 추가하여 오픈 월드에서만 가능한 게임 요소를 강조하기 위해 해당 요소를 레퍼런스로 하였다.

3. 게임 제품에 대한 분석

3.1 AFK 새로운 여정 장단점

3.1.1. 장점

3.1.1.1. 영웅 수집 및 성장 시스템

종류	내용
기본 영웅 전체 제공	파티를 구성하여 전투를 진행하는 오토 배틀러 게임 특성상 영웅의 다양성 및 종류가 중요하다. AFK새로운 여정에서는 출석 일수를 다 채우면 기본적인 영웅을 다 제공함으로써 무과금 유저도 게임을 즐겁게 플레이할 수 있도록 설계하였다.
성장 시스템	레벨 업, 진화, 스킬 강화 등 성장 요소는 풍부하지만, 성장 시스템은 간단하게 구성되어 있다는 것이 장점이다. 자세한 내용은 1.4.1.2 성장시스템에 작성 되어있다.

3.1.1.2. 전략적인 전투 시스템

종류	내용
다양한 영웅 및 스킬	다양한 직업과 진영을 가진 영웅들을 이용하여 유저 만의 파티를 구성할 수 있다는 장점이 있다. 유저는 영웅의 포지션 지정, 스킬 사용 타이밍, 상성 등을 고려하여 게임을 플레이 함으로써 전략적 재미를 얻을 수 있다. 자세한 내용은 1.2 파티구성 및 전략적 전투 시스템에 정리 되어있다.
지형 고려	AFK새로운 여정에는 지형을 고려하여 영웅을 배치할 수 있도록 시스템을 설계했다. 이러한 부분은 유저가 어떤 식으로 영웅을 배치해야 할지 생각하게 만드는 전략적 요소이다.

3.1.1.3. 다양한 게임적 요소

- 메인 스토리 진행 시 전투만 아니라 퍼즐, 탐험 등 다양한 요소를 결합하여 유저가 다양한 경험을 할 수 있도록 설계하였다.

3.1.2. 단점

3.1.2.1. 콘텐츠 부족

종류	내용
개발의 어려움	퍼즐, 탐험, 배틀 등 너무나도 다르고 다양한 게임적 요소가 많기 때문에 탐험 지역을 만들 때 긴 시간이 걸린다. 유저들이 콘텐츠를 다 즐기고 나서 긴 시간이 걸리게 되면, 지속적인 접속에 큰 타격을 줄 수 있기 때문에 큰 단점 중 하나이다.
오픈 월드 콘텐츠 부족	게임은 오픈 월드의 형태를 하고 있지만, 유저들끼리 상호 작용하는 콘텐츠나, 월드 내 생성되는 자원과 상호 작용하는 요소가 부족하다.

3.1.2.2. 전투 시스템

종류	내용
게임 속도	방치형 게임 특성상 단조로운 전투 플레이가 많은데, 전투의 단조로운 부분을 더욱 빠르게 진행해 주는 시스템이 없다는 점이 아쉬웠다.
자동 전투 시스템 부족 요소	자동 전투 플레이 시 유저의 개입이 어느 정도 들어가지 않으면, 유저는 전투가 반복적으로 느껴지고 전략적 깊이가 부족하다고 생각할 수 있다.

3.2 단점 피드백

3.2.1. 전투 시스템

- ◆ 전투 시 필요할 것 같은 시스템에 대해 정리한 부분이다.

종류	내용
스킬 사용 순서 시스템 도입	우선으로 사용해야 할 스킬을 세팅함으로써, 자동 전투 시에도 유저가 어느 정도는 스킬 사용에 대해 관여할 수 있도록 스킬 사용 순서 시스템을 더한다.
파티 추천 시스템	전략적인 요소보다 캐릭터의 아트 아트요소에 흥미가 많은 유저에게는 해당 게임의 전략적 요소가 어려울 수 있다. 다른 유저들이 구성한 파티 정보를 크롤링하여, 파티 추천 시스템을 구성하여 라이트 유저들에게 게임을 쉽게 플레이할 수 있는 환경을 구축한다.
전투 스킵	전투를 더욱 빠르게 스킵할 수 있는 전투 스킵 시스템을 도입한다. 해당 시스템을 BM으로 구성하여 시간이 부족한 유저에게 판매하는 형태로 구성한다.

3.2.2. 오픈 월드 시스템

- ◆ 오픈 월드 시스템에 필요할 것 같은 시스템에 대해 정리한 부분이다.

종류	내용
광장 생성	현재 AFK새로운 여정의 경우에는 스토리 진행을 위한 지역들은 다양하게 잘 구성이 되어 있지만, 유저들끼리 상호작용할 수 있는 장소는 따로 없다. 유저들끼리 상호작용할 수 있는 광장을 생성하여 커뮤니티 시스템을 강화한다.
생활 콘텐츠 추가	AFK새로운 여정은 현재 2~3개월 정도 플레이하면 콘텐츠가 고갈된다는 단점을 가지고 있다. 오픈 월드에 채집, 자신만의 영지 생성 등 생활적인 요소를 추가하여 생활 콘텐츠를 추가하면 유저 상호작용에 활력을 넣을 수 있을 것 같다.