



『소울 스트라이크』

스킬 이펙트

분석 및 개선 검토안

작성자: 유선욱

이메일: [yoosunwook@naver.com](mailto:yoosunwook@naver.com)

연락처: 010-2946-1071

소울 스트라이크



개발

티키타카 스튜디오

유통

컴투스 홀딩스

출시일

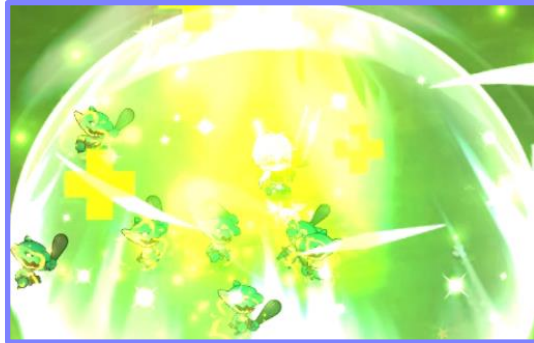
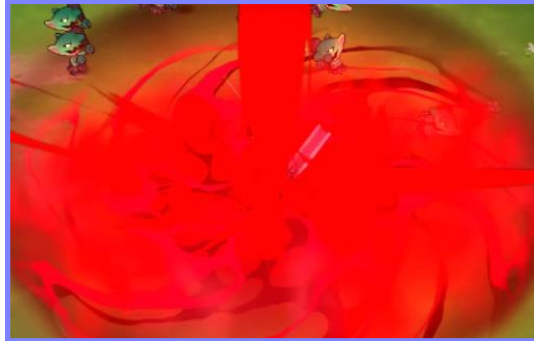
2024년 1월 17일

플랫폼

모바일 (안드로이드 | iOS)

엔진

RPG (액션 | 방치형 | 핵앤슬래시)



『소울 스트라이크』는 특색 있는 캐릭터와 세계관, 전투 시스템이 특징이다

특히, 다채롭고 화려한 **스킬 이펙트**가 호평을 받았다.

하지만 일부 유저들은 이러한 이펙트에 대한 불편함을 호소하는데,

이에 대한 **이유**와 **개선안**을 제시하고자 한다.





아울러 스토리 전달에 있어서는 일러스트를 사용한 반면 전투에서는 SD 캐릭터로 구현해 아기자기함을 강조했다. 액션슬래시를 강조한 전투와 SD 캐릭터의 궁합은 이질감이 생길 수 있는데, 결과물은 생각보다 나쁘지 않다. 물론, SD 캐릭터로 인해 타격감을 다소 포기했지만 **스킬에 따른 다양한 이펙트**와 효과음이 더해져 타격감의 부재를 채워주고 있다.

출처: 게임뷰

다채롭고 화려한 스킬 이펙트는 전투를 더욱 흥미롭게 만들어주는 **시각적인 매력**과

전투의 강렬함과 긴장감을 강조하여 **몰입감** 있는 플레이 경험을 제공한다.

또한, 이펙트가 화려할수록 얻기 어려운 스킬에 대한 **기대감** 혹은 **보상감**을 느끼게 한다.

## 단점



하지만, 이에 따른 단점도 존재한다.


너무 강렬한 이펙트는 플레이어가 **게임 상황을 파악하기 어렵게** 하고

게임의 주요 요소에 **집중하는데 방해**가 될 수 있다.

장시간 플레이할 경우 **시각적인 피로도** 또한 무시할 수 없다.

자유게시판 >

## 이펙트 눈번쩍임이 너무 심해요


 02.04 · 174

영혼장비 뽑을때 특히 엄청 심하고 다른 이펙트들도 진짜 눈번쩍임이 너무 심해요  
없던 광과민증도 생길정도입니다. 이거 좀 어떻게 개선안되나요?  
너무 번쩍번쩍 해대서 눈이 너무 아파요  
다른분들은 괜찮으세요? 진짜 심한데;

출처: 서울 스트라이크 공식 카페

자유게시판 >

## 스킬사운드랑 이펙트 좀 고쳐라

 02.11 · 345

원 록에 저나 신경썼다면서 스킬 이펙트는 왜 이모양인지..  
무슨 왜이렇게 번쩍번쩍 거리는건데??? 어?? 너무 얇은 빛이 번쩍 거리니까 멋이가 없잖아  
스킬 담당팀들 진짜 분발해라

출처: 서울 스트라이크 공식 카페

자유게시판 >

## 야 개발진들 특히 스킬 이펙트 디자인팀 이글 읽어라


 02.18 · 257

스킬 밝기 좀 줄여 윈 눈뽕질이야

출처: 서울 스트라이크 공식 카페

전체 댓글 4개 등록순 ▼

본문 보기 | 댓글닫기 ▲ | 새로고침

-  빛심, 제분도 안보임 03.22 14:03:47
-  L 그러네 진짜 대충해놔다 03.22 14:11:06
-  보스를 장판도 안보임 03.22 14:16:31
-  저번에보니까 총알피하기 석상도 안보이더라 ㅋㅋㅋ 총알만 날라옴 ㅋㅋ 03.22 14:35:47

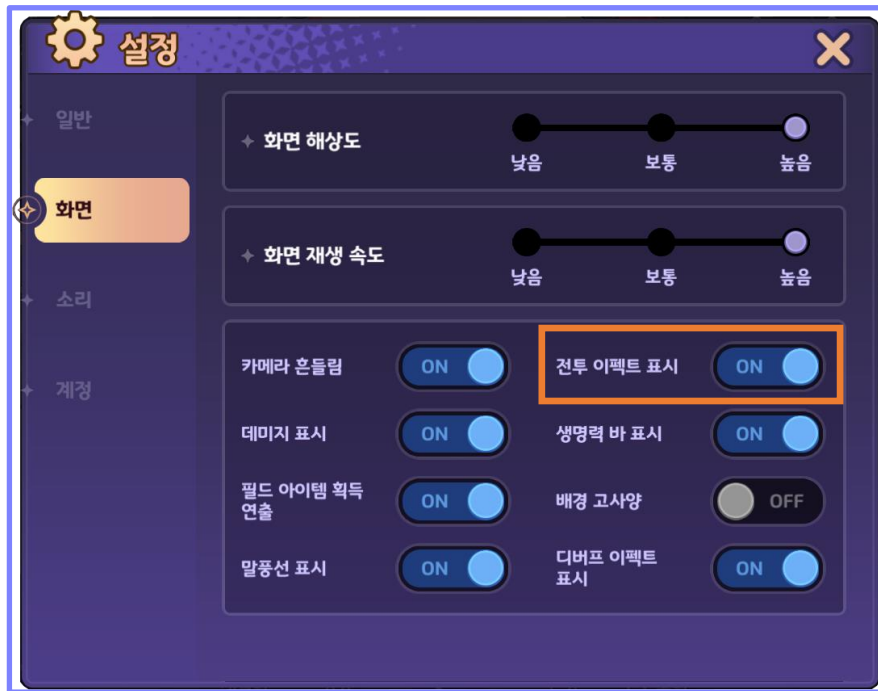
출처: 서울 스트라이크 갤러리

일부 유저들은 이펙트의 밝기와 번쩍거림이 너무 심하다는 의견을 내놓기도 했다.

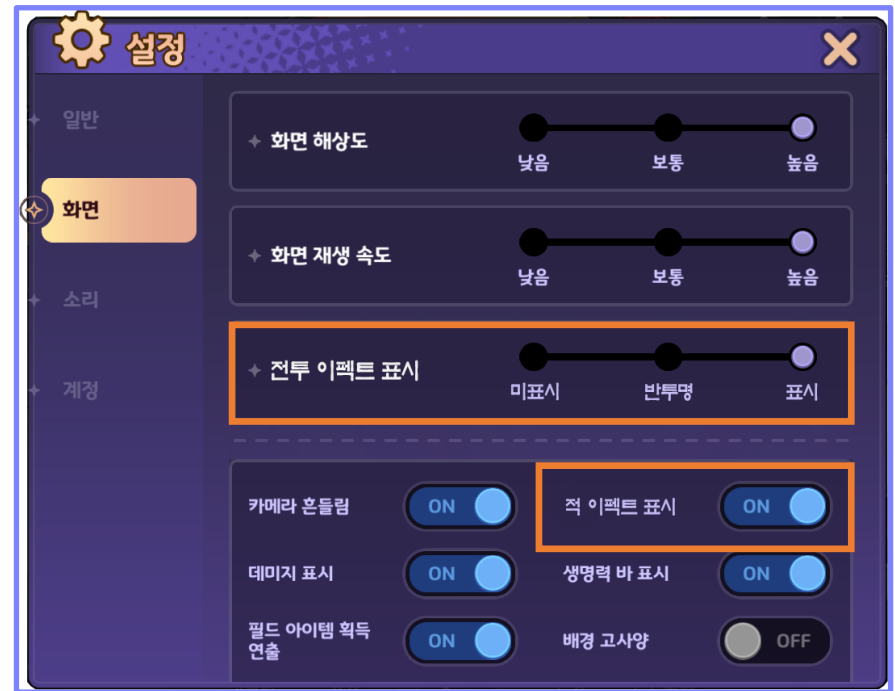
기존에 존재하던 '전투 이펙트 표시' 설정도 (ON / OFF) 만 가능하고

OFF를 했을 시, 전투에 필수적인 이펙트까지 같이 사라져서 불편을 겪은 경우도 있다.

## 개선



기존 전투 이펙트 설정



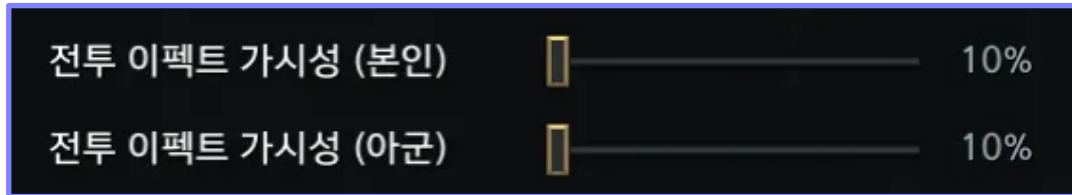
전투 이펙트 개선안

이에 대한 개선안으로, **전투 이펙트 표시의 세분화**를 기획했다.

기존의 전투 이펙트 표시를 (표시 / 반투명 / 미표시)로 **세분화** 시켜, 유저의 **취향에 따라 선택**할 수 있다.

또한 적 이펙트 표시를 기존의 전투 이펙트 표시와 **분리**시켜 유저의 **불편함을 해소**하고자 한다.

## 사례



로스트 아크



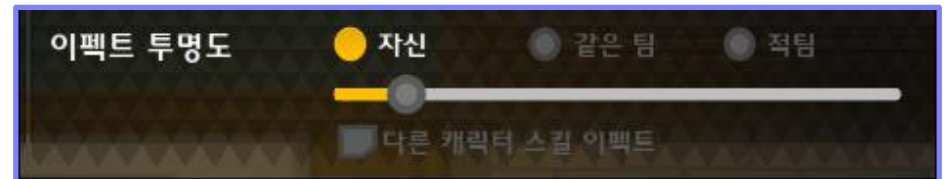
던전 앤 파이터



검은사막



메이플 스토리



엘소드

이미 다양한 게임에서 유저들의 **취향**에 맞게 **이펙트의 강도를 조절**할 수 있는 기능을 제공하고 있다.

이러한 시스템은 너무 화려하거나 방해가 되는 이펙트를 기호에 맞게 조절하여 **시각적 혼란을 방지**하고,

이러한 문제로 게임 플레이에 어려움을 겪었을 유저들에 대한 **접근성을 향상**시킨다.



## 사례



모바일 게임인 **탕탕특공대**의 경우, 이펙트를 **반투명**하게 설정할 수 있는 **이펙트 약화** 시스템을 넣어, 과도한 이펙트가 화면을 가려 게임 상황 파악을 방해하는 것을 방지한다.

이를 통해 기존의 **시각적 만족**을 유지하면서 **원활한 게임 플레이**가 가능하다.

## 적용



기존 전투 이펙트 OFF 설정



추가된 '반투명' 설정



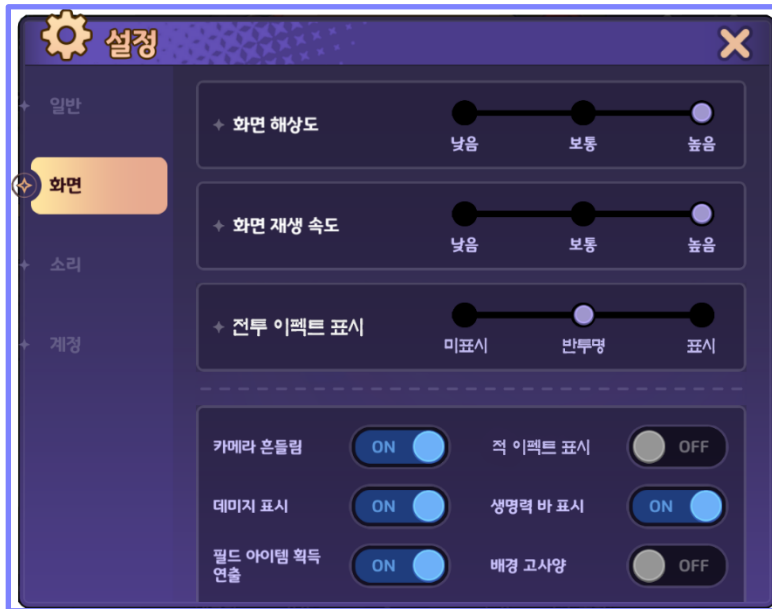
기존 전투 이펙트 ON 설정

앞선 사례들의 전투 이펙트 표시 시스템을 『소울 스트라이크』의 환경에

맞춰 (미표시 / 반투명 / 표시) 3단계로 분류했다.

해당 시스템이 적용된다면, 다채로운 스킬 이펙트의 장점을 잃지 않으면서

화려한 이펙트에 의한 단점이 보완될 것으로 예상된다.



개선된 설정 화면



개선된 플레이 화면

전투 이펙트 표시를 개선함으로써 플레이어들은 자유롭게 게임 환경을 조절할 수 있다.

이는 플레이어들의 **취향과 환경**에 맞춰 게임 플레이를 더욱 즐겁게 할 수 있게 도와줄 것이다.

유저들의 **불만 사항과 피드백**을 통해 게임의 업데이트를 진행하여 **플레이어의 만족감**을 높일 수 있으며,

이는 게임의 **장기적인 성장**과 유저들의 **유입**에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.