# 프린세스 커넥트! rE:Dive 컨텐츠 순환 구조 정리

#### 작성자: 김홍일

1. 스테이지 순환 구조 (자원 획득과 소비)

모니터, 스크린샷, 실내, 벽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 스테이지 도전 | 전투력 증가 | 새로운 캐릭터 확보 |
| 소모 | 스테미너 | 경험치 물약, 장비 재료, 마나 | 주얼, 메모리 피스 |
| 획득 | 컨텐츠 개방, 인연, 경험치 물약, 장비 재료, 메모리 피스, 마나 | 레벨 업, 장비 강화, 랭크 업 | 새로운 캐릭터 |

**유저의 스테이지 플레이 목적:**

* 캐릭터 레벨 & 랭크 업, 장비 강화를 통한 **전투력 증가**
* 특정 스테이지 클리어를 통한 다른 **컨텐츠 개방**

**유저의 스테이지 플레이**

* 스테이지 도전 -> 인연, 경험치 물약, 장비 재료, 마나 습득 -> 습득한 아이템과 마나를 이용한 캐릭터 전투력 증가 또는 캐릭터 수집 -> 다음 스테이지 도전

**유저의 레벨 별 스테이지 플레이**

* 처음 ~ 중반 레벨: 다음 스테이지를 클리어 함으로써 기타 콘텐츠 개방, 스테이지 클리어 실패 시 반복적인 이전 스테이지 클리어를 통한 전투력 증가
* ~ 후반 레벨: 클리어한 스테이지를 여러 번 도전하여 전투력 증가를 위한 재료 또는 특정 캐릭터 메모리 피스 수집

**유저의 과금:**

* 빠른 스테이지 클리어를 위해 스태미너 또는 더 높은 전투력 필요 -> 유료 재화 주얼을 이용한 스태미너 충전 또는 전투력 강화

2. 아레나 순환 구조 (초반부터 할 수 있는 컨텐츠)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 아레나 도전 | 전투력 증가 | 새로운 캐릭터 확보 |
| 소모 | 도전 횟수 | 경험치 물약, 장비 재료, 마나 | 주얼, 아레나 코인 |
| 획득 | 주얼, 아레나 코인 | 레벨 업, 장비 강화, 랭크 업 | 새로운 캐릭터 |

**유저의 스테이지 플레이 목적:** 유료 재화 주얼 습득 또는 새로운 캐릭터를 확보할 수 있는 재화 아레나 코인 습득

**유저의 아레나 플레이:** 아레나 도전 -> 캐릭터 강화 - > 아레나 도전 -> 캐릭터 강화 -> 아레나 도전 -> 캐릭터 강화

**유저의 과금:** 승리를 해야 주얼, 아레나 코인을 획득할 수 있는 구조 -> 패배 시 캐릭터 강화 또는 도전 횟수 초기화를 위한 주얼 구매 -> 승리 하면 더 많은 보상과 더 전투력이 높은 적 -> 패배 시 캐릭터 강화 또는 도전 횟수 초기화를 위한…