

UNDECEMBER

신규 육성 이벤트 시스템 기획서

높아진 게임 진입 장벽에 부딪힌

신규/복귀 유저를 위한

신규 육성 이벤트 시스템

기획 및 설계 제안서

이승준

EMAIL : wod8181@naver.com

GITHUB : www.github.com/antivec

신규
육성 이벤트 시스템
기획서 목차

DOCUMENT CONTENTS

01.	시스템 기획 배경	3
02.	시스템의 목적 및 방식	9
03.	시스템의 세부 기획	13
04.	시스템의 기대 효과 및 정리	35

01

시스템 기획 배경

본 문서의 시스템 기획을 작성하게 된
배경을 설명하는 페이지 입니다

시스템 기획 배경 - 기존 핵앤슬래시 게임의 캐릭터 성장 방향성

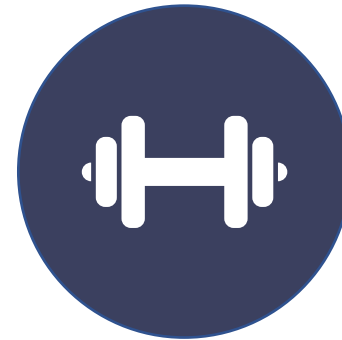


짧은 메인
스트림 구간

게임 스토리 콘텐츠
구간이 짧아 높은 수준의
성장이 불가능.



부족한 성장
해결 방안

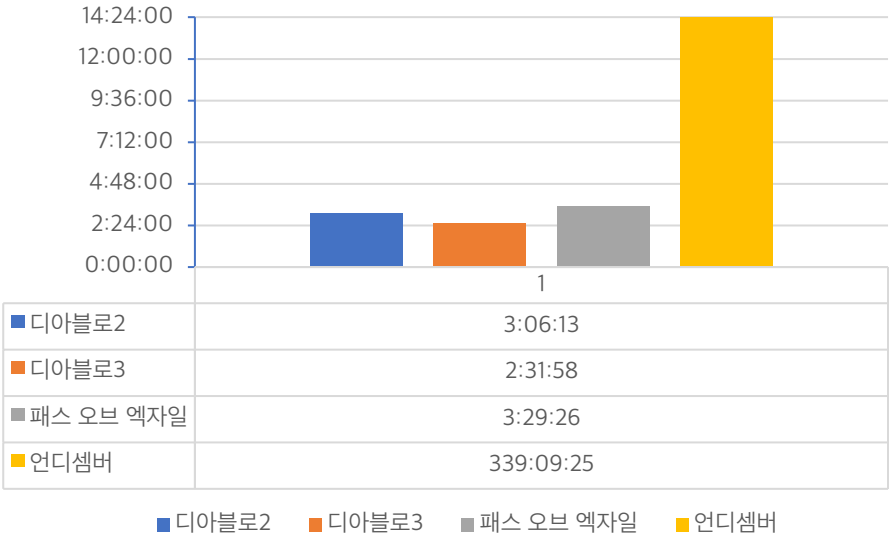


다양한 콘텐츠 수행의
보상 시스템

엔드 콘텐츠의 반복 파밍의
보상인 성장 재화를
활용하여 부족했었던
성장의 부분을 채운다

시스템 기획 배경 - 언디셈버가 시도한 새로운 성장 방향성

핵앤슬래시 스토리 스피드런 평균시간
(신규 캐릭터 생성 - 스토리 최종 보스 토벌)



언디셈버는 스토리 구간의 지속적인 확장을 시도 중이다.
이로 인해 메인 스토리의 분량이 방대해졌기에
엔드 콘텐츠에서의 반복 파밍을 통한 성장이 아닌
스토리 진행을 동반한 자연스러운 성장을 유도하고 있다.

주요 성장 콘텐츠 최소 진입 레벨의 조정

◆ 액트 12. 가니다

2022/12/22 Act. 12 가니다 업데이트 내역

신규 액트 [Act. 12 가니다]가 추가됩니다.

✓ 신규 액트는 [Act. 11 살비스의 전언] 완료 후, 퀘스트 [Act. 12 최선의 선택]을 통해 시작할 수 있습니다.

* 폴랑크란드로 향하는 [해안가 숲]의 입구는 [성 라피아 병원]에 있습니다.

◆ 카오스 던전

카오스 던전 신규 콘텐츠 및 변경점이 추가됩니다.

✓ 카오스 던전은 살루토에 있는 [카오스 석상]을 통해 입장 및 관련 기능을 이용할 수 있습니다.

* 카오스 던전 및 관련 콘텐츠는 Act. 12 [미래를 향해서] 퀘스트 완료 후 활성화됩니다.

◆ 카오스 던전 리뷰얼

2022/08/04 Act.11 오르테미스 업데이트 내역

카오스 던전 석상 레벨이 초기화되며, 콘텐츠 개선 및 기능이 추가됩니다.

✓ 카오스 던전은 살루토의 [카오스 석상]에서 입장할 수 있습니다.

✓ 액트10 퀘스트 [또 다른 시작] 이후 살루토에 입장할 수 있으며, 살루토에서는 카오스 던전 이외에도 성물, 공허의 통 등 에피소드 이외의 콘텐츠에 접근할 수 있습니다.

✓ 카오스 석상은 Act.11의 모든 메인 퀘스트를 클리어해야 이용할 수 있습니다.

✓ 기존 NPC 리전을 통해 수령할 수 있었던 카오스 던전 관련 퀘스트는 카오스 석상 오픈 이전에는 게임 내 UI에서 숨김 처리되며, 카오스 석상 오픈 이후 다시 표시됩니다.

※ 자세한 내용은 게임 내에서 확인하시기 바랍니다.

이러한 방향성 때문에 신규 액트 업데이트 시
엔드 유저들을 위한 주요 파밍 콘텐츠인 “카오스 던전”의
최소 진입 구간 또한 스토리 구간에 맞춰
지속적으로 조정되어 왔다.

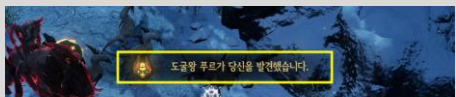
시스템 기획 배경 - 유사 게임과의 비교 분석 정리



없음 (스토리의 추가 확장)	신규 콘텐츠 시즌 존재 유무	있음 (4개월 마다 새로운 성장 콘텐츠 제공)
12 챕터 이후 업데이트 예정	스토리 챕터 총 길이	10챕터 고정
Lv. 100 -> Lv. 110 -> Lv. ???	파밍 던전 몬스터의 최소 레벨	Lv. 68 고정
Lv. 100	캐릭터 최고 레벨	Lv. 100

시스템 기획 배경 - 언디셈버의 초반 구간의 육성 문제점

초반 육성 구간의 순환 구조의 아쉬움



카오스 던전
결계의 침묵
레이드
강림 레이드
공허의 틈
성골
챌린지 난이도
현상수배 & 임시장
시간의 성좌

초반 필드 콘텐츠 요소 (좌)

스토리 구간 이후 콘텐츠 목록 (우)

스토리 구간 도중 허들(보스 몬스터)을 넘기 위한 캐릭터의
경험치 수급 수단은 필드 사냥이 **유일**하다. 또한 부가적인 이벤트
시스템이 다양하지 않고 보상의 가치가 낮다. 결과적으로
초반 구간 성장이 단조롭고 **지속적인 육성의 동기부여**가 희박하다.

게임 커뮤니티 글 제목 워드클라우드



언디셈버의 커뮤니티의 “뉴비,” “복귀” 제목으로 종합해
해당 유저층의 관심도를 분석해본 결과
**“경험치,” “스킬”과 같이 육성 노하우 질문이
다수인걸 알 수 있었다.**

시스템 기획 배경 - 언디셈버의 초반 구간의 육성 문제점

캐릭터 성장에 대한 **노하우**와 **성장 재화**가 누적된 기존 유저들에겐

높아지는 엔드 콘텐츠의 최소 진입 레벨은 **큰** 문제가 되지 않는다.

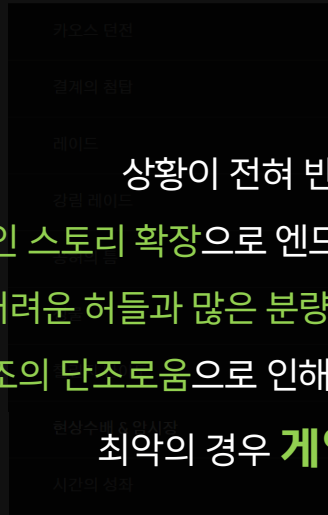
초반 육성 구간의
순환 구조의 아쉬움

게임 커뮤니티 글 제목 워드클라우드

하지만



초반 필드 콘텐츠 요소 (좌)



스토리 구간 이후 콘텐츠 목록 (우)

상황이 전혀 반대인 **신규/복귀 유저**들은
지속적인 스토리 확장으로 엔드 콘텐츠에 도달하기 위한 TS가 증폭되고,
극복하기 어려운 허들과 많은 분량의 스토리 콘텐츠에 고착 상태에 빠지게 된다.
또한, **초반 육성 구조의 단조로움**으로 인해 지속적인 **게임플레이의 새로운 동기부여**가 부족하고
최악의 경우 **게임 이탈**로 이어질 수 있다.

그렇다면

스토리 구간 도중 허들을 넘기 위한 캐릭터의 경험치
수급 수단이 필드 사냥이 유일하다. 또한 부가적인
이벤트 시스템이 많지 않고 보상이 아쉽다.
결과적으로 초반 구간 성장이 단조롭고 지속적인
육성의 동기부여가 희박하다.

이러한 초반 육성의 답답함을 환기 시켜 줄 수 있는
추가적인 육성 이벤트 시스템이 추가되면 좋지 않을까?

언디셈버의 커뮤니티의 “뉴비,” “복귀” 제목으로 종합해
해당 유저층의 관심도를 분석해본 결과
“경험치,” “스킬”과 같이 육성 노하우 질문에 관한
게시글이 많다는 것을 알 수 있었다.

02

시스템 목적 및 방식

본 문서의 시스템의 목적과 진행 방식에 대해
설명한 페이지입니다

시스템의 목적

- 시스템의 도입으로 유저들이 얻을 수 있는 경험

게임 정착 구간 허들 완화



길어진 초반 정착 구간에 맞춰
게임의 접근성을 완화시키고
게임에 대한 흥미를 끌어올릴 수
있도록 한다

콘텐츠 수행의 긍정적 경험



추후 등장하는 유사한 유형의 육성
이벤트 시스템들을 수행함으로써
강력한 보상을 얻을 수 있다는
긍정적인 경험을 유도한다

주요 콘텐츠 진입 준비



보상으로 받은 다양한 강화 재화를
체험하게 하여 성장의 동기 부여를
제공하고 엔드 콘텐츠
초기 진입을 보조한다.

레퍼런스 사용



레퍼런스 할 시스템

패스 오브 엑자일 - “수확 : 벤치 크래프팅 시스템”

참조하는 시스템의 진행 방식

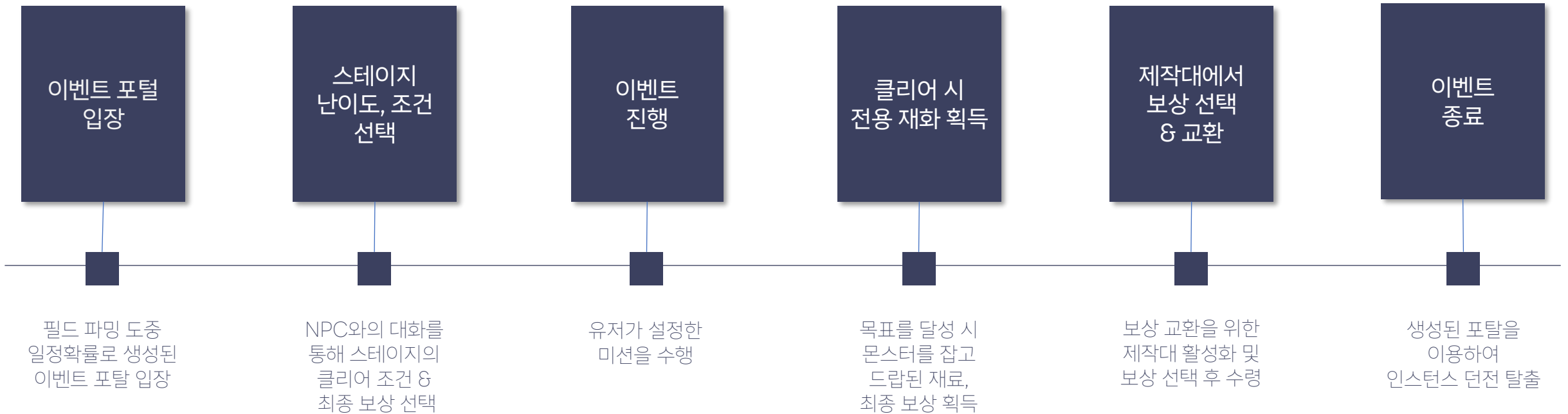
맵핑(인스턴스 던전 파밍)도중 일정 확률로 등장하는 포탈을 통해 콘텐츠에 입장한다.
추출기(이벤트 시작 트리거)를 작동 시켜 나오는 몬스터들을 잡아 드랍되는
전용 재화를 통해 제작대에서 교환하여 원하는 보상을 받을 수 있는 시스템이다.

레퍼런스로 삼은 이유

신규 시스템의 타겟층인 신규/복귀 유저의 게임 정착 목적으로
진행 방식이 **단순하고** 보상의 형태가 **직관적이며**
유저가 보상 **선택의 방향성 확립**과 **보상 제시**를 통한
육성의 동기부여의 목적과 **엔드 콘텐츠 진행 시스템 학습**의 일환으로
가장 적합하다고 판단되었다.

시스템의 진행 방식

- 제안 육성 이벤트 시스템의 간략한 흐름 설명



03

시스템의 세부 기획

본 문서의 시스템의 세부 사항을
설명하는 페이지입니다.

시스템의 특징

- 본 문서의 육성 이벤트 시스템의 주요 특징



랜덤 인카운트

스토리, 필드 진행에 방해가 되지 않도록 **랜덤 인카운트 방식**을 채용하여 확률에 따라 진행 NPC/포털을 등장 시키고 **유저의 의사에** 따라 **해당 시스템에 접근 하거나 무시** 할 수 있도록 한다.



유저의 선택과 그에 따른 책임의 경험

정해진 틀이 아닌 유저의 스펙 상황에 맞는 **추천 시스템의 도움**을 받거나 플레이어의 의사에 따라 인스턴스 던전의 난이도, 과정 그리고 보상의 양 선택하여 **선택의 재미와 신중함**을 느끼도록 유도한다.



리소스 재활용

해당 시스템의 타겟층으로 인한 **비교적 짧은 PLC**가 예상되기에 추가적인 **개발 비용 발생을 최대한 억제**하고, 기존에 사용되던 **리소스를 재활용**하고자 한다.

시스템의 세부기획 - 진행 콘텐츠 제약조건

CONDITION 선택

- 유저는 시작 전 스테이지 클리어의 조건과 난이도를 선택할 수 있다. 이때 조건, 난이도에 따라 보상이 달라진다.
- 유저의 스테이지 선택 조건에 따라 몬스터의 발생 제한(ex : 몬스터의 특정 공격속성, 모드(부가속성)의 부여 제한)을 둔다.
- 유저가 해당 스테이지를 공략에 실패하면 드랍으로 획득한 아이템을 모두 잃고 제시된 최종 보상을 얻지 못한다.
- 유저는 이벤트 도중 마을 귀환 주문서를 사용할 수 없다,

의도 : 유저의 선택 전략 확립 및 긴장감 있는 진행 유도

CONDITION 성장

- 몬스터 처치를 통한 경험치는 없고, 미션 성공 시 얻는 경험치만 획득 가능하다.
- 이벤트 발생 확률은 고정 되어 있지만, 해당 이벤트가 발생하지 않았을 경우 다음 등장 확률을 증가 시키고, 클리어 했을 경우 초기 발생 확률로 돌아간다.
- 유저의 레벨이 85를 넘기거나, 모든 에피소드를 클리어 하였을 경우 이벤트 발생을 제한시킨다.

의도 : 지나치게 빠른 성장 방지와 해당 시스템의 장기 정착화 방지

시스템의 세부기획

- 진행 시스템 제약조건

CONDITION 시스템

- 입장 전 유저의 **인벤토리 소지 수 상황 / 최대 가방 용량을 체크**하고 예외 상황이 발생 시 **입장을 제한**을 한다.
- (**추가적인 개발 발생 예상 - 아이템 임시 보관 상태**) 플레이어가 드랍된 아이템을 주우면 인벤토리에 들어오되, **임시 보관 상태**가 되어 해당 스테이지를 클리어 하기 전 까지 **사용 할 수 없다**. 단, 클리어 시 해당 상태는 해제된다.
- 몬스터의 레벨은 **유저의 난이도 선택**에 따라 플레이어의 **레벨에 맞게 조정**이 되거나 **상향 되어 조정**된다.

의도 : 입장 전 / 입장 후 이벤트 시스템의 예외처리

CONDITION 재화

- 드랍되는 모든 재화 아이템은 “**전용**”으로 제한하여, **경매장 등록이 불가능**하도록 한다.
- 모든 연금술 재료, 환금 재료 아이템은 “**캐릭터 귀속**”으로 제한하여 창고를 통해 계정 내 **다른 캐릭터에 옮겨 사용할 수 없게** 처리한다.
- (**추가적인 개발 발생 예상 - 티어 제한 기준 추가**) 권능 추가 에센스(장비의 고유옵션 추가 재화)의 경우 **최대 25티어** 이하의 장비로만 인챈트가 가능하도록 제한하고, 해당 에센스를 사용했을 경우 해당 장비는 **캐릭터 귀속화**한다.

의도 : 경매장 거래가 가능한 유료재화/장비의 가치를 보존하고,
시스템의 기획목적이 아닌 재료 악용 방지

시스템의 제약조건 - 콘텐츠 제약조건

예시) 클리어 조건/난이도 선택 팝업 UI 분석

CONDITION

01

- 유저는 시작 전 스테이지 클리어의 조건과 난이도를 선택할 수 있다. 이때 조건, 난이도에 따라 보상이 달라진다.



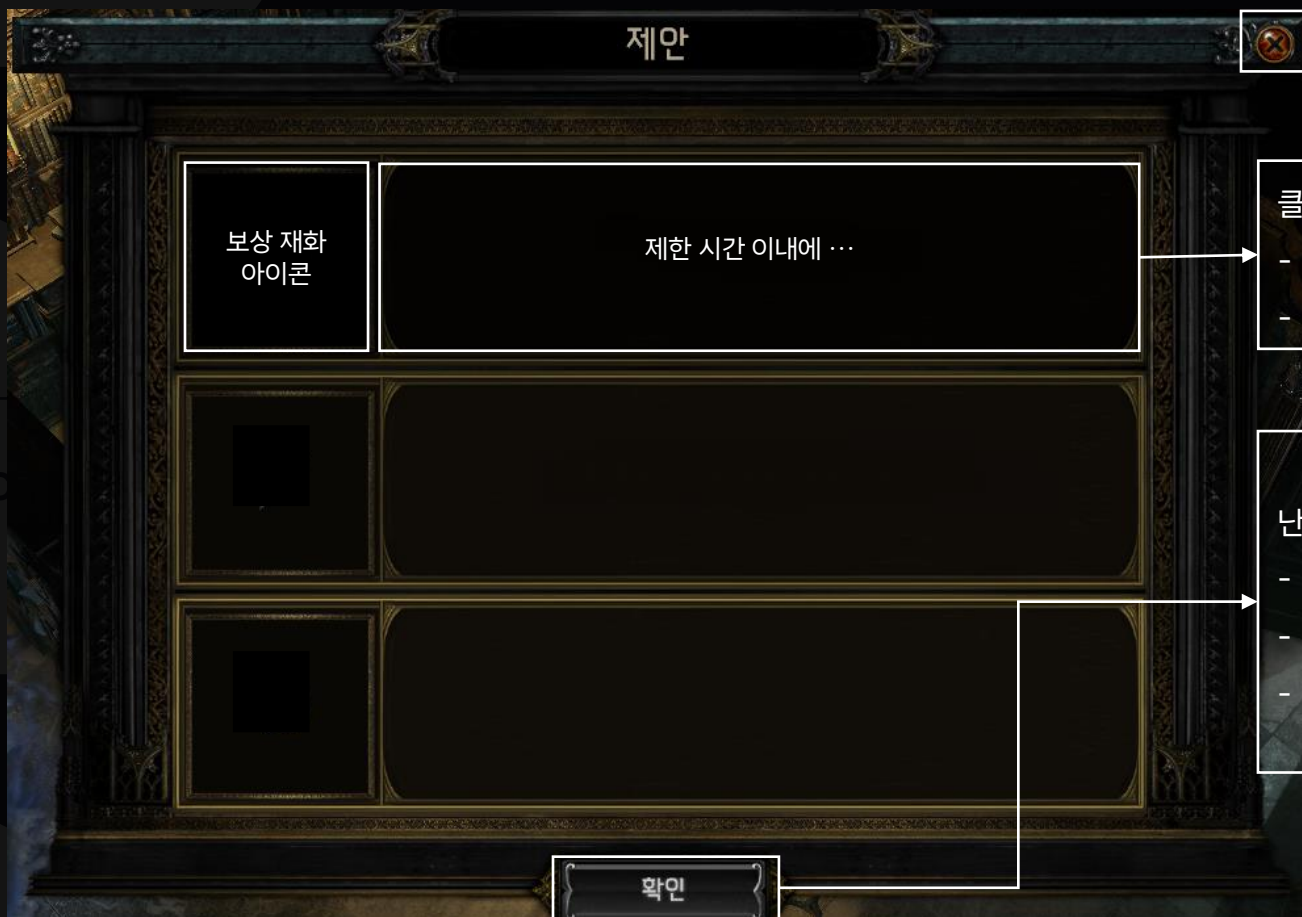
시스템의 제약조건 - 콘텐츠 제약조건

예시) 클리어 조건/난이도 선택 팝업 기능 분석

CONDITION

01

- 유저는 시작 전 스테이지 클리어의 조건과 난이도를 선택할 수 있다. 이때 조건, 난이도에 따라 보상이 달라진다.



팝업 종료 버튼

클리어 및 이벤트 난이도 조건 출력 영역

- 한글 기준 최대 가로 20자 / 세로 3줄 출력
- 조건 선택 버튼 클릭 시 하이라이트 강조

난이도 선택 결정 버튼

- 해당 버튼의 default 상태는 비활성화
- 스테이지 클리어 & 난이도 선택 시 해당 버튼을 활성화
- 클릭 시 이벤트 진행 시작

확인

해당 시스템의 장기 정착화 방지

왜 굳이 85레벨로 설정 하였는가?

유저의 **레벨이 85**를 넘기거나, 모든 에피소드를 클리어 하였을 경우 이벤트 발생을 제한시킨다.

◆ 몬스터

■ 몬스터 스탯

- 70레벨 이후 등급 몬스터가 [받는 치명타 피해 감폭 효과]를 **보유**하게 됩니다.

- 레어 몬스터 : 10%
- 유니크 몬스터 : 15%
- 보스 몬스터 : 30%

- 몬스터 레벨이 140레벨로 확장되며, 몬스터의 스탯이 **조정**됩니다.

- 90레벨 이후의 모든 몬스터의 [스탯]이 조정됩니다.
- 81레벨 이후의 모든 몬스터가 [치명타 확률에 대한 회피율]이 레벨에 따라 추가로 증가합니다.
- **캐릭터와 몬스터의 레벨 차이가 커질수록 몬스터의 [추가 피해 감소량]이 증가합니다.**

최근(22/12/22) 신규 스토리 업데이트에 맞춰

레벨 차이가 커질수록 몬스터의 추가 피해 감소량이 증가하였다.

정확한 감소량의 수치는 알 수 없지만, 유저의 정보에 따르면

21레벨 차이부터 12%의 피해 감소가 발생하고 한다.

추가적인 차이에 따라 **최대 20%의 감소**가 생긴다고 한다.

따라서

본 시스템의 목적인 **주요 콘텐츠 진입 준비 보조**로 인해

완전한 피해 감소 패널티 경험 배제가 아닌

유저의 엔드 콘텐츠의 허들 제시를 위하여

해당 레벨이 가장 적당하다고 판단 되었다

시스템의 제약조건

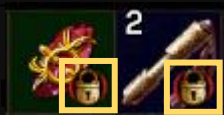
예시) 드랍 아이템의 임시 보관 상태 (패스 오브 엑자일 - 강탈)

CONDITION 03

- 입장 전 유저의 인벤토리 상태 수량 제한과 최대 가격 용량을 체크하고 예외 상황이 발생 시 인벤토리를 제한을 한다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 아이템 임시 보관 상태) 플레이어가 드랍된 아이템을 주우면 인벤토리에 들어오되, 임시 보관 상태가 되어 해당 스테이지를 클리어 하기 전 까지 사용 할 수 없다. 단, 클리어 시 해당 상태는 해제된다.
- 몬스터의 레벨은 유저의 레벨에 따라 플레이어의 레벨에 맞게 조정되거나 상향되어 소개된다.

의도 : 입장 전 / 입장 후 이벤트 시스템의 예외처리

CONDITION 04



- 드랍되는 모든 재화 아이템은 "연중"으로 제한하여, 경매장 등록이 불가능하다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 아이템 임시 보관 상태) 모든 연금술 재료, 원금 재료는 "연중"으로 제한하여 경매장을 통해 계정 내 다른 캐릭터에 전달 할 수 없게 처리한다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 아이템 임시 보관 상태) 퀘스트 추가 에센스의 경우 최대 25타 이하의 장비로만

미션 진행중
감정 주문서 & "보호의 연결" 스킬 줌을
획득하여 인벤토리 내에
임시 보관 상태 표시

미션 진행중
사망시

임시 보관 상태 아이템은 바닥에
드랍되고 부활주문서를
사용하거나 임무를 포기한다

경매장 거래가 가능한 유료재화/장비의 가치를 보존하고,
해당 시스템의 장기 정착화 및 기획의도외의 활용 방지

시스템의 제약조건

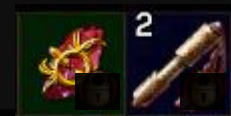
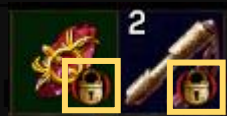
예시) 드랍 아이템의 임시 보관 상태 (패스 오브 엑자일 - 강탈)

CONDITION 03

- 입장 전 유저의 인벤토리 상태 수 확인 후 최대 허용 용량을 체크하고 예외 상황이 발생 시 입장을 제한을 한다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 아이템 임시 보관 상태) 플레이어가 드랍된 아이템을 주우면 인벤토리에 들어오되, 임시 보관 상태가 되어 해당 스테이지를 클리어 하기 전 까지 사용 할 수 없다. 단, 클리어 시 해당 상태는 해제된다.
- 몬스터의 레벨은 유저의 레벨에 따라 플레이어의 레벨에 맞게 조정되거나 상향되어 소개된다.

의도 : 입장 전 / 입장 후 이벤트 시스템의 예외처리

CONDITION 04



- 드랍되는 모든 재화 아이템은 "언공"으로 제한하여, 경매장 등록이 불가능하도록 한다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 캐릭터 강화 제한 추가) 모든 연금술 재료, 원금 재료 아이템은 "캐릭터 귀속"으로 제한하여 장고를 통해 계정 내 다른 캐릭터에 전달 할 수 없게 처리한다.
- (추가적인 개발 발생 예상 - 장비 강화 제한 추가) 퀘스트 추가 에센스의 경우 최대 25%의 강화의 장비로만 사용할 수 있도록 제한하고, 해당 에센스를 사용했을 경우 해당 장비는 강화가 불가능한 상태로 고정된다.

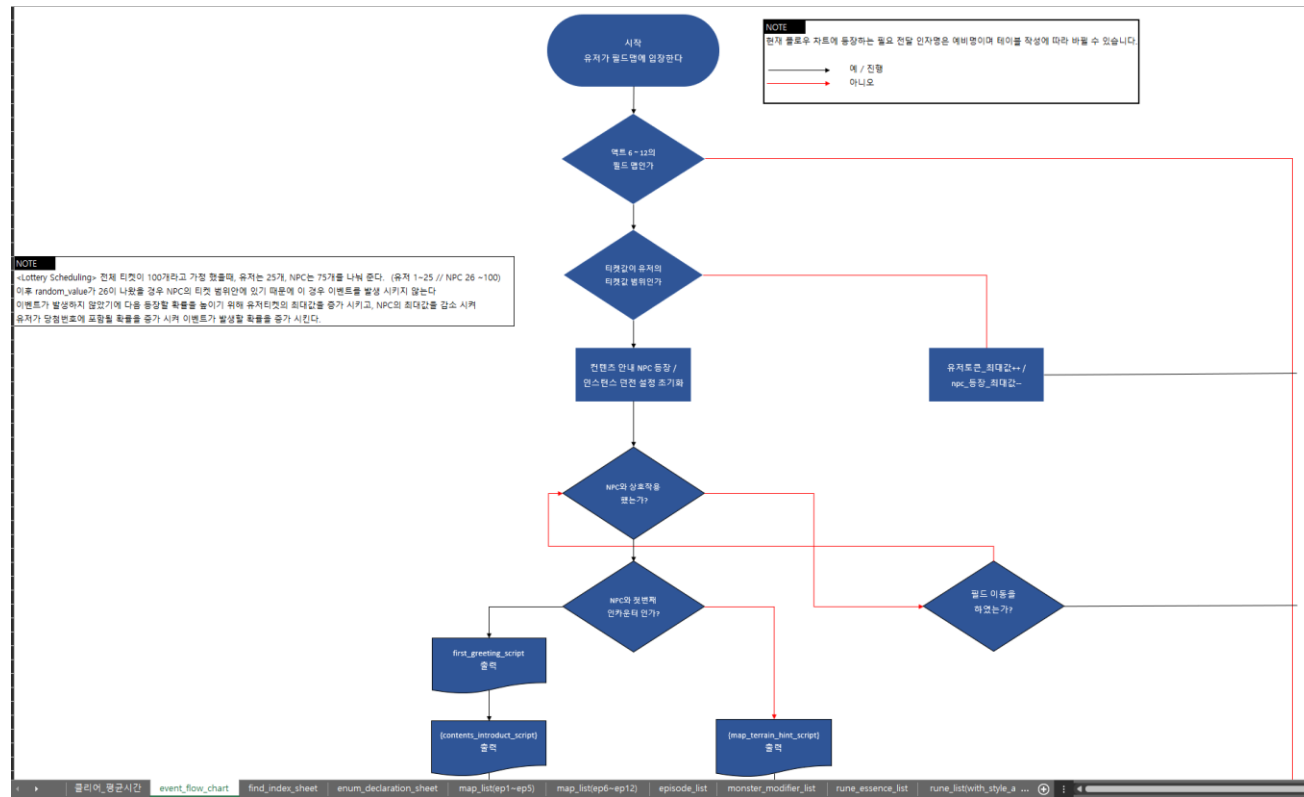
미션 진행중
감정 주문서 & "보호의 연결" 스킬 줌을
획득하여 인벤토리 내에
임시 보관 상태 표시

미션 성공시

임시 보관 상태가 해제되고
유저 소유의 아이템이 된다.

경매장 거래가 가능한 유료재화/장비의 가치를 보존하고,
해당 시스템의 장기 정착화 및 기획의도외의 활용 방지

시스템 진행도 - 이벤트 시스템의 상세 플로우 차트



* 위 이미지를 클릭 시 시스템의 전체 진행도가 설계된 엑셀 파일로 연결됩니다.

필요 테이블 분석

- 해당 이벤트에 필요한 리소스 테이블 분석 및 역설계

기존 사용 데이터 테이블

추가 예상 데이터 테이블

- 맵 정보 테이블
(ID, 맵 이름, 추천 저항 타입 / 수치 ...)
- 보상으로 제공되는 각종 재화 정보 테이블
(에센스, 연금재료, 사용재화)
- 몬스터 관련 정보 테이블
(출현 맵, 몬스터 모드 정보 ...)
- 제작대 보상 옵션 리스트 (보상 옵션 이름, 효과, ...)

맵 정보 테이블 - 에피소드 분류 정보 테이블 역설계



에피소드 정보		episode_info				
episode_id	에피소드 고유번호	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
episode_chapterNum	에피소드 챕터	Domain	int	NULL	Default value	Comment
episode_actNum	에피소드 액트 번호	Domain	int	NULL	Default value	Comment
curr_ID	탐사도 보상 재화종류	107	int	NOT NULL	Default value	Comment
reward_curr_amount	보상 재화수량	Domain	int	NULL	Default value	Comment

episode_id	episode_chapterNum	episode_actNum	reward_curr_type	reward_curr_amount
0	0	0	107	30
1	1	1	107	100
2	1	2	107	100
3	1	3	107	100
4	1	4	107	100
5	1	5	107	200
6	2	6	107	200
7	2	7	107	200
8	2	8	107	200
9	2	9	107	200
10	2	10	107	200
11	3	11	107	300
12	3	12	107	300

테이블의 의도 및 특이사항:

맵 에리어마다 소속된 **에피소드 / 액트**가 달라 월드맵 UI에 분류되어 있고, 액트에 따라 탐사 100%를 달성 시 **지급하는 보상 재화의 양**이 다르다. 따라서 에피소드 별로 관리용 테이블을 설계하였다.

맵 정보 테이블 - 맵 정보 정리 테이블 역설계



MAP_TYPE		맵 정보					
{		map_info					
NONE = 0,		map_ID	맵 고유번호	Domain	int	NOT NULL	Default value
TOWN = 1,		map_name	맵 이름	Domain	varchar(32)	NULL	Default value
FIELD,		map_type	맵 타입	Domain	int / (enum)	NULL	Default value
BOSS_FIELD,		map_LV	맵 등장 몬스터레벨	Domain	int	NULL	Default value
VEILED,		map_resist_type	맵 추천 저항타입	Domain	int / (enum)	NULL	Default value
EVENT,		map_req_resist	맵 추천 저항수치	Domain	int	NULL	Default value
};		episode_id	에피소드 고유번호	Domain	int	NULL	Default value
		map_prev_area_ID	맵 연결ID	Domain	int	NULL	Default value
		map_next_area_ID	맵 다음연결ID	Domain	int	NULL	Default value
		map_alter_area_ID	맵 대체연결ID	Domain	int	NULL	Default value
		map_script_id	map_script_id	Domain	int	NOT NULL	Default value

enum class MAP_TYPE		
enum_index	map_type	설명
0	NONE	맵 타입이 없음
1	TOWN	마을
2	FIELD	일반 필드
3	BOSS_FIELD	보스 몬스터가 있는 필드
4	VEILED	방문한 적이 없는 필드
5	EVENT	이벤트성 필드

테이블의 의도 및 특이사항:

언디셔버에 추가된 모든 에피소드 맵 데이터가 정리된 테이블이다. 본 이벤트 시스템의 특징 중 하나인 “**리소스 재활용**”인 점을 고려하여 이미 추가된 맵 지형 및 환경 데이터를 불러오기 위한 테이블이 필요하다고 판단되었다.

맵 정보 테이블 - 재화 정보 정리 테이블 역설계



재화_리스트						
currency_list						
curr_ID	재화_고유ID	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
curr_name	재화_명	Domain	varchar(32)	NULL	Default value	Comment
curr_descript	재화_설명	Domain	varchar(255)	NULL	Default value	Comment

enum class CURRENCY_TYPE		
enum_index	currency_type	설명
1	GOLD	골드
2	DIA_CHARGED	다이아(유료)
3	DIA_FREE	다이아(무료)
4	RUBY_CHARGED	루비(유료)
5	RUBY_FREE	루비(무료)
6	PROOF_ORE	증명의 원석
7	BRAVE_ORE	용기의 원석
8	GUILD_COIN	길드 주화
9	GUILD_STAMP	길드 인장
10	STENELLA	스테넬라 주화
11	RIPZOU	립조우 주화

테이블의 의도 및 특이사항:


고유 재화를 통해 얻을 수 있는 각종 재화들을 정리해둔 테이블이다. 단, 다이아,루비 그리고 **여타 콘텐츠**를 통해 얻을 수 있는 재화들을 제외한다.

맵 정보 테이블


- 맵 테이블의 논리적 모델 설계도

맵 정보			map_info				
	map_ID	맵 고유번호	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
	map_name	맵 이름	Domain	varchar(32)	NULL	Default value	Comment
	map_type	맵 타입	Domain	int	NULL	Default value	enum 대응
	map_LV	맵 등장 몬스터 레벨	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	map_resist_type	맵 추천 저항타입	Domain	int	NULL	Default value	enum 대응
	map_req_resist	맵 추천 저항수치	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	map_prev_area_ID	맵 연결ID	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	map_next_area_ID	맵 다음연결ID	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	map_alter_area_ID	맵 대체연결ID	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	episode_id	에피소드 고유번호	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment

참조

에피소드 정보			episode_info				
	episode_id	에피소드 고유번호	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
	episode_chapterNum	에피소드 챕터	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	episode_actNum	에피소드 액트 넘버	Domain	int	NULL	Default value	Comment
	curr_ID	탐사도 보상 재화종류	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
	reward_curr_amount	보상 재화수량	Domain	int	NULL	Default value	Comment

참조

재화 리스트			currency_list				
	curr_ID	재화 고유ID	Domain	int	NOT NULL	Default value	Comment
	curr_name	재화 명	Domain	varchar(32)	NULL	Default value	Comment
	curr_descript	재화 설명	Domain	varchar(255)	NULL	Default value	Comment

맵 정보 테이블

- 가상 DB 환경에 데이터 입력 예시 화면

map_ID	map_name	map_type	map_LV	map_resist_type	map_recommend_value	map_next_id	map_prev_id	map_alter_id	map_alter2_id	episode_ID
1	샌드워커	5	1	0	0	2	(NULL)	(NULL)	(NULL)	1
2	말로 협곡	5	1	1	0	3	1	(NULL)	(NULL)	1
3	말로 프론트	1	0	0	0	4	2	5	(NULL)	1
4	노란 황무지	2	2	1	0	5	3	8	(NULL)	1
5	비밀 통로	5	13	1	0	1	(NULL)	(NULL)	(NULL)	1
6	텅 빈 언덕	1	3	1	0	7	4	(NULL)	(NULL)	1
7	해오름 언덕	2	4	1	0	8	6	(NULL)	(NULL)	1
8	옛 성터	2	5	1	0	9	4	(NULL)	(NULL)	1
9	옛 유적지	2	7	1	0	10	8	11	(NULL)	1
10	유적지 동굴	2	9	1	0	11	9	(NULL)	(NULL)	1
11	독이 든 오아시스	2	11	1	0	12	9	(NULL)	(NULL)	1
12	메아리 동굴 1층	3	13	1	0	(NULL)	11	(NULL)	(NULL)	1
13	성채 광장	1	0	0	0	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	2
14	지하 감옥	5	0	0	0	15	13	24	(NULL)	2
15	지하 땅굴	2	14	2	20	16	14	(NULL)	(NULL)	2
16	깊은 땅굴 1층	2	15	2	20	17	15	(NULL)	(NULL)	2
17	깊은 땅굴 2층	2	15	2	20	18	16	(NULL)	(NULL)	2

재료 정보 테이블

- 드랍되는 재료 아이템들을 정리한 테이블



테이블의 의도 및 특이사항:

몬스터 처치 시 또는 보상으로 획득이 가능한 재료의 정보를 모아둔 테이블이다. 단, 엔드 콘텐츠 유저 타겟층의 재료 아이템 (캐릭터의 스테이터스, 세 부 능력치 상승 소비품 재료, 성물 (스펙 강화 펫 시스템) 용 아이템)과 같이 활용 타겟층이 다른 재료들은 드랍 대상에서 제외한다.

자료 정보 테이블 - 가상 DB 환경에 데이터 입력 예시 화면

material_ID	material_name	material_type	material_rarity	material_description
1	생명의 가루	1	1	생명의 힘이 담긴 가루입니다.\n※치유 물약 제조에 사용됩니다.
2	고급 생명의 가루	1	1	생명의 힘이 담긴 가루입니다.\n※치유 물약 제조에 사용됩니다.
3	최고급 생명의 가루	1	1	생명의 힘이 담긴 가루입니다.\n※치유 물약 제조에 사용됩니다.
4	마나의 가루	1	1	마나의 힘이 담긴 가루입니다.\n※집중 물약 제조에 사용됩니다.
5	고급 마나의 가루	1	1	마나의 힘이 담긴 가루입니다.\n※집중 물약 제조에 사용됩니다.
6	최고급 마나의 가루	1	1	마나의 힘이 담긴 가루입니다.\n※집중 물약 제조에 사용됩니다.
7	빈병	1	1	무언가를 담을 수 있는 병입니다.\n※일부 일반 비약 제조에 사용됩니다.
8	고급 빈병	1	2	무언가를 담을 수 있는 병입니다.\n※면역 비약과 고급 비약 제작에\n사...
9	활력의 가루	1	1	억동하는 힘이 담긴 가루입니다.\n※일부 일반 비약 제조에 사용됩니다.
10	고급 활력의 가루	1	3	억동하는 힘이 담긴 가루입니다.\n※일부 고급 비약 제조에 사용됩니다.
11	암흑의 가루	1	1	그늘진 기운이 담긴 가루입니다.\n※일부 일반 비약 제조에 사용됩니다.
12	고급 암흑의 가루	1	1	그늘진 기운이 담긴 가루입니다.\n※일부 고급 비약 제조에 사용됩니다.
13	에너지의 가루	1	1	근원의 힘이 담긴 가루입니다.\n※일부 일반 비약 제조에 사용됩니다.
14	신비한 가루	1	2	예측 불가능한 힘이 담긴 가루입니다.\n※확률 증가 비약 제조에 사용됩니다.
15	악제 혼합물	1	1	여러가지 악제를 섞어 만든 혼합물입니다.\n※치유 물약과 집중 물약 개조에...
16	정제된 혈청	1	2	크리처의 피에서 추출한 혈청입니다.\n※면역 비약 제작에 사용됩니다.
17	혼돈의 결정체	1	3	끝없는 변화의 힘이 담긴 결정체입니다.\n※오브 결합에 사용됩니다.
18	수정구	1	3	달빛에 비친 잔물결처럼 빛나는\n구슬입니다.\n※오브 결합에 사용됩니다.

에센스 정보 테이블 - 드랍되는 에센스들을 정리한 테이블




테이블의 의도 및 특이사항:

몬스터 처치 시 또는 보상으로 획득이 가능한 에센스의 정보를 모아둔 테이블이다. 단, 시스템의 제약조건에 따라 일부 에센스는 특수한 분류로 나누어지거나 드랍 대상에서 제외 시킨다.

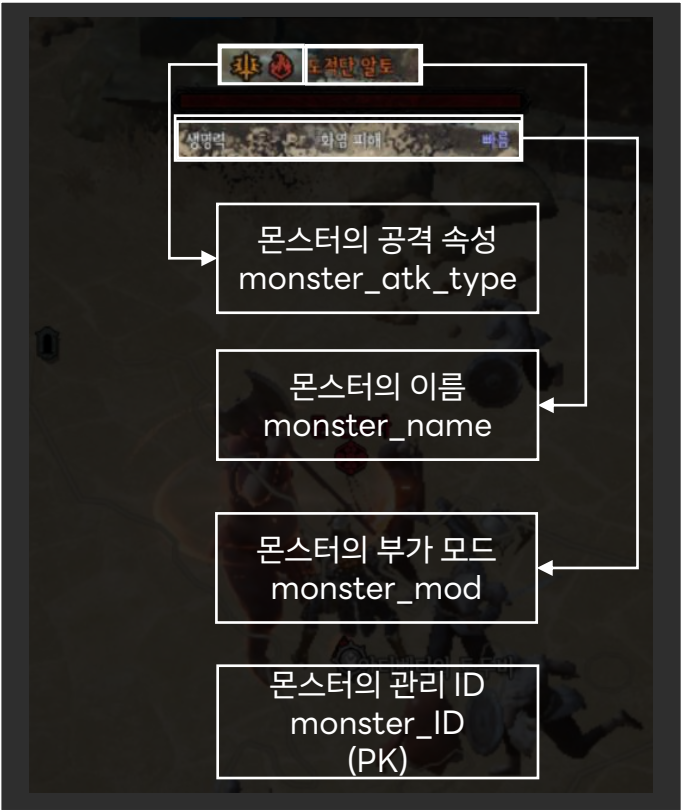
에센스 정보 테이블

- 가상 DB 환경에 데이터 입력 예시 화면

essence_ID	 essence_name	essence_type	essence_rarity	essence_description
1	회귀 ,에센스	1	1	마법, 회귀, 전설 등급 아이템을 일반 등급으로 변경함...
2	회귀 ,에센스, 조각	1	1	조각 10개를 조합하여 [회귀 에센스]1개를 획득합니다
3	마법 ,상승 ,에센스	1	2	일반, 마법 등급 아이템을 마법 등급으로 변경시키고,...
4	마법 ,상승 ,에센스, 조각	1	2	조각 10개를 조합하여 [마법 상승 에센스]1개를 획득...
5	회귀 ,상승 ,에센스	1	3	마법 등급 아이템을 회귀 등급으로 변경시킵니다.
6	,회귀 ,상승 ,에센스, 조각	1	3	조각 10개를 조합하여 [회귀 상승 에센스]1개를 획득...
7	랜덤 ,상승 ,에센스	1	3	일반, 마법, 회귀 등급 아이템을 마법/회귀/유를 \N...
8	랜덤 ,상승 ,에센스, 조각	1	3	조각 10개를 조합하여 [랜덤 상승 에센스]1개를 획득...
9	전설 ,상승 ,에센스	1	4	회귀 등급 아이템을 전설 등급으로 변경합니다. \N기...
10	전설 ,상승 ,에센스, 조각	1	4	조각 10개를 조합하여 [전설 상승 에센스]1개를 획득...
11	마법 ,탄생 ,에센스	1	2	마법 등급 아이템에 확률적으로 옵션을 다시 \N부여...
12	마법 ,탄생 ,에센스, 조각	1	2	조각 10개를 조합하여 [마법 탄생 에센스]1개를 획득...
13	회귀 ,탄생 ,에센스	1	3	회귀 등급 아이템에 확률적으로 옵션을 다시 \N부여...
14	회귀 ,탄생 ,에센스, 조각	1	3	조각 10개를 조합하여 [회귀 탄생 에센스]1개를 획득...
15	마법 ,확장 ,에센스	1	2	마법 등급 아이템의 옵션 최대개수를 +1합니다.
16	마법 ,확장 ,에센스, 조각	1	2	조각 10개를 조합하여 [마법 확장 에센스]1개를 획득...
17	회귀 ,확장 ,에센스	1	3	회귀 등급 아이템의 옵션 최대개수를 +1합니다.
18	회귀 ,확장 ,에센스, 조각	1	3	조각 10개를 조합하여 [회귀 확장 에센스]1개를 획득...
19	마법 ,부여 ,에센스	1	2	마법 등급 아이템에 확률적으로 옵션 1종을 추가 \N...
20	마법 ,부여 ,에센스, 조각	1	2	조각 10개를 조합하여 [마법 부여 에센스]1개를 획득...
21	회귀 ,부여 ,에센스	1	3	회귀 등급 아이템에 확률적으로 옵션 1종을 추가 \N...
22	회귀 ,부여 ,에센스, 조각	1	3	조각 10개를 조합하여 [회귀 부여 에센스]1개를 획득...
23	전설 ,부여 ,에센스	1	4	전설 등급 아이템에 옵션 1종을 추가 부여합니다.
24	전설 ,부여 ,에센스, 조각	1	4	조각 10개를 조합하여 [전설 부여 에센스]1개를 획득...

몬스터 정보 테이블

- 등장하는 몬스터들을 정리한 테이블



enum class ATK_TYPE		
enum_index	atk_type	설명
0	NONE	분류 없음
1	PHYSICAL	물리 공격타입
2	FIRE	화염 공격타입
3	FROST	냉기 공격타입
4	LIGHTNING	번개 공격타입
5	POISON	독 공격타입
6	CHAOS	카오스 공격타입

테이블의 의도 및 특이사항:

이벤트 입장 시 인스턴스화 될 수 있는 몬스터들의 정보를 입력한 테이블이다. 단, **스토리 콘텐츠 몰입에 방해**가 될 수 있는 **반전 요소 몬스터들**은 후보군에서 제외시킨다. 또한, **유저의 선택**에 따라(맵, 공격 속성 제한) 후보군에서 잠시 배제된다.

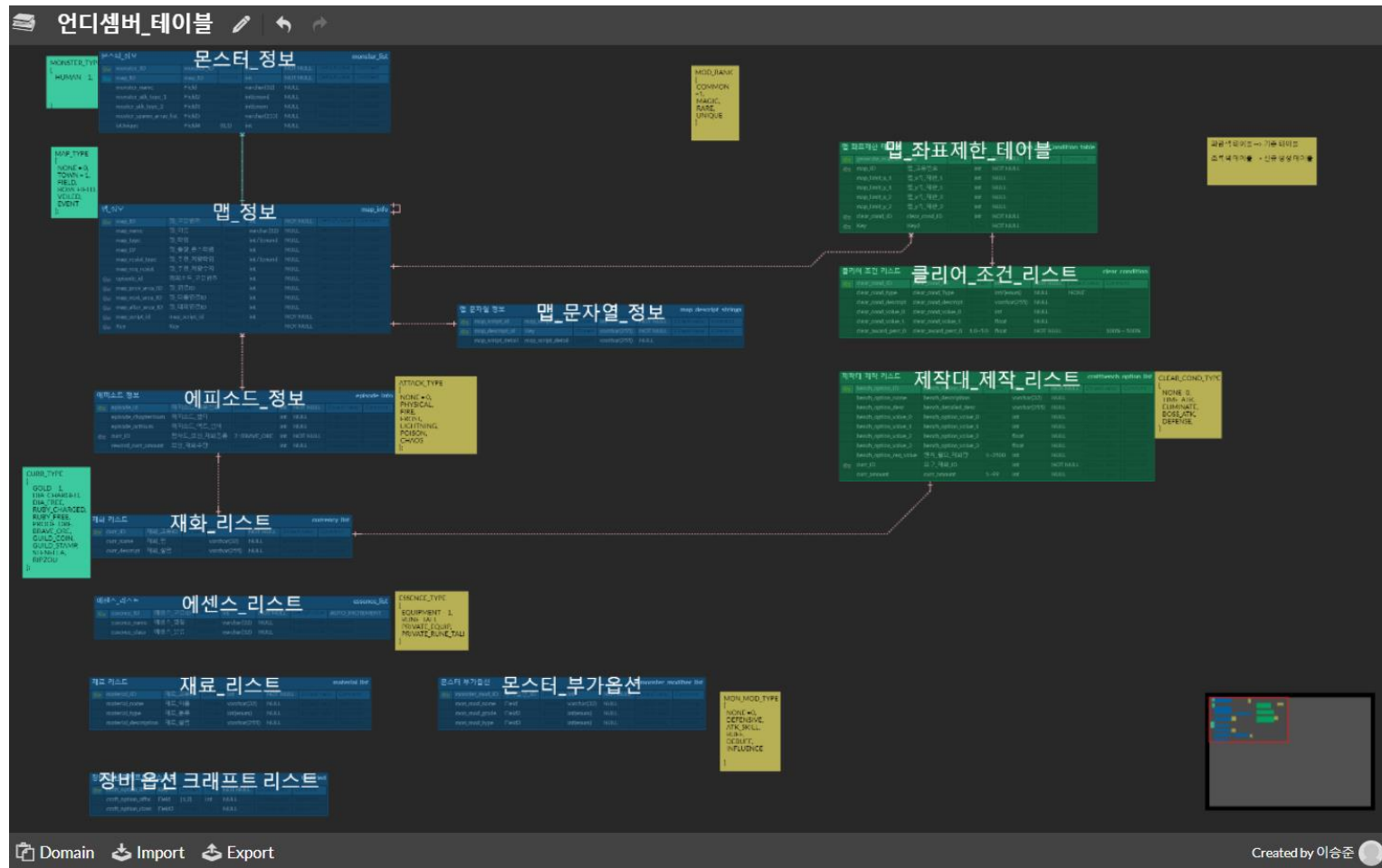
몬스터 정보 테이블

- 가상 DB 환경에 데이터 입력 예시 화면

Undecember_DataBase.monster_list: 41 행 (총)

monster_ID	monster_name	map_ID_arrayList	moster_atk_type	moster_atk_type_2	isUnique
1	야생 부르고	1	1	(NULL)	0
2	딴썹 추적자	1	1	(NULL)	0
3	딴썹 폭탄병	1	1	2	0
4	길들여진 부르고	1	1	(NULL)	0
5	새끼 사막 거미	1	1	(NULL)	0
6	새끼 할정 거미	1	5	(NULL)	0
7	사막 독수리	1	1	(NULL)	0
8	사막 전갈	1	1	(NULL)	0
9	큰 주먹 전갈	1	1	5	0
10	맹독 전갈	1	5	(NULL)	0
11	도적단 망꾼	1	1	2	0
12	도적단 추적자	1	1	(NULL)	0
13	도적단 알토	1	1	2	1
14	도적단 돌격병	2	1	(NULL)	0

필요 테이블 설계도 - 시스템에 필요한 데이터 테이블 논리적 모델링



* 위 이미지를 클릭 시 테이블 설계도 페이지로 이동합니다.

04

시스템의 기대 효과와 정리

본 문서의 시스템 추가로 기대되는 효과와
최종 정리하는 페이지입니다.

기대 효과

신규 유입을 통한 MO 콘텐츠 재활성화



언디셈버에는 강림 레이드와 같이 다양한 유저와 협력하고 보스를 공략하여 보상을 얻는 시스템이 존재하지만 유입되는 유저의 풀이 적어 보스의 공략 공유의 커뮤니티 공간이 제한적이어서 정보 수집이 쉽지 않고, 파티 매칭에 **오랜 시간**이 필요하다. 따라서 해당 시스템 도입으로 신규 유저의 유입을 통해 **정보 공유 커뮤니티의 재활성화**를 기대한다.

게임 장르에 대한 접근성 완화



언디셈버의 모바일 플랫폼으로 인한 플레이 **장소의 자유로움**, 직관적인 **캐릭터 강화 시스템**, **스킬 자동 사출 시스템**을 통해 온라인 핵앤슬래시 장르의 **육성의 단순화**와 **사냥의 피로함**을 **완화**하고자 하는 시도가 보인다.

본 문서의 육성 이벤트 시스템을 추가함으로써 해당 의도와의 시너지 반응을 일으켜 게임유저들의 핵앤슬래시 장르의 입문작으로서 **역할이 될 수 있도록** 기대한다.

사이드 이펙트

- 해당 시스템 도입으로 인해 발생할 수 있는 문제점

빠른 초반 구간 성장으로 인하여 초반 신규/복귀 유저들을 위한 유료 상품(부활 주문서, 룬 성장 재료) 패키지의 수요가 떨어질 것으로 예상된다.

그러므로 해당 구간의 타겟 패키지 구성품의 재설계가 필요할 것이다.

엔드 콘텐츠 진행 구간에선 다양한 콘텐츠/시스템을 활용하여 반복 파밍 콘텐츠의 많은 TS와 꾸준한 게임의 Retention이 유지가 되어야 비로소 성장할 수 있다.

하지만 이는 초반 육성 이벤트 구간의 성장 속도에 익숙해진 유저에겐

후반 구간의 성장 속도가 비교적 답답하게 느껴질 수 있다.



신규 유저 타겟층
BM 패키지 재설계



익숙해 저버린
단기간 성장 방식

사이드 이펙트 - 신규 유저 이벤트의 기대 효과

해당 예상 문제점들을 해결하기 위해
현재 언디멤버의에 판매중인 패키지 BM의 세부 분석을 통해
패키지의 가치 효율성 분석 후, 신규 패키지의 설계가 필요하며
그러므로 해당 구간의 타겟 패키지 구성물의 재설계가 필요할 것이다.

신규 유저 타겟층
BM 패키지 재설계

레벨에 따른 경험치 수급의 구체적인 수치 분석 기록과
이에 따른 성장 예상 TS의 도출을 통해
신규 육성 이벤트 구간과 엔드 컨텐츠간의 보상 밸런스를
계산할 필요가 있다.

엔드 컨텐츠 진행 구간에선 다양한 컨텐츠/시스템을 활용하여 신규 패키지 이벤트의 높은 TS와
꾸준한 Retention이 유지가 되어야 성장할 수 있다.
하지만 이는 초반의 성장/보상의 익숙해진 유저에겐

이는 추가적인 성장 / BM 밸런스 분석 문서를 통해
상세히 다뤄볼 예정이다.

익숙해 저버린
단기간 성장 방식

THANK YOU

감사합니다!

참조 자료

1. 디아블로2 스피드 런 기록

https://www.speedrun.com/d2r?h=Any_Baal-Normal-PX-Sorceress&x=wkp5gl8d-gnxw49g8.gq7oo4nl-6njz366l.81wjzovq-9l7xzopn.4qymde2q

2. 디아블로3 스피드 런 기록

https://www.speedrun.com/d3_ros?h=Any_NG-Demon_Hunter&x=zd3yo4v2-Onwy508q.0139r3k1

3. 패스오브엑자일 스피드 런 기록

https://www.speedrun.com/poe?h=A5_PtsLab-3.20-Templar&x=vdozzp9k-rn14xkpn.5lexkrpq-dlo3wojl.4lxe27g1

4. 개인 데이터 테이블 / 진행도 자료 엑셀 파일

[언디셈버 테이블자료 이승준.xlsx](#)

5. [워드 클라우드 제작 python 코드](#)

6. [언디셈버 데이터베이스 구조 설계도 링크](#)

7. 사용 가상 sql 환경

DB Browser for SQLite 버전 3.12.2

Heidi SQL 버전 12.3.0.6589 (64-bit)

Undecember

[Store](#) | [Hub](#)

799
playing 16 min ago

7,213
24-hour peak

45,866
all-time peak

[Compare with others...](#)

Month	Avg. Players	Gain	% Gain	Peak Players
Last 30 Days	5,733.9	-400.1	-6.52%	11,165
January 2023	6,134.1	-4,357.6	-41.53%	11,165
December 2022	10,491.7	-7,178.4	-40.62%	20,673
November 2022	17,670.1	-6,167.6	-25.87%	33,134
October 2022	23,837.6	-	-	45,866

<https://m.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=156472>

게임 UX 전략가 겸 심리학 박사이자 인지과학 전문가인 실리아 호덴트

적당한 선을 찾는 노력을 시작해 접근성과 포용성을 갖춘, 그리고 유저를 존중하는 게임을 만들 수 있도록 해야 한다

유저가 끊임없이 죽어야 하는 게임이라 하더라도 유저들이 이 사실을 구매 전에 미리 알았다면, 구매를 통해 여기에 '동의'한 것으로 볼 수 있다. 유저가 해당 게임에서 무엇을 겪게 될지 미리 알고 있는지의 문제다

즉, 유저가 어떤 유형의 좌절(frustration)을 느끼도록 설계하고 있는지 분명히 이해해야 한다. 자기 게임 디자인이 심리학적으로 유저에 어떤 작용을 하는지 분명히 이해하고 선을 넘지 않도록 해야 한다