

원 신

나선비경 콘텐츠 분석

이승준

Contents

컨텐츠 소개 ————— 03

유저의 동선 ————— 06

기획의도 분석 ————— 08

입장 조건 / 구성 요소 / 보상 목록

총 평 ————— 11

나선비경 소개

구 성 요 소

심연의 별

총 3개의 스테이지 동안 등장하는 모든 몬스터를 제한 시간 이내에 최대한 빨리 잡아 클리어 수준의 지표인 “심연의 별” 을 최소 6개 이상 받아야 한다.

조합 전략

총 마다 적용되는 버프인 “지맥이상”과 스테이지 시작 시 3가지 중 택일 하는 버프 “심비강복”을 받고 등장하는 몬스터의 원소 타입을 고려하여 캐릭터 조합을 편성하고 총 3개의 스테이지를 도전하게 된다.

다양한 보상

총 공략에 성공 했을 경우 심연의 별 수에 따라 유료 재화인 원석, 캐릭터 성장 소모품, 성유물 아이템과 게임내 사용되는 재화인 모라를 보상으로 받을 수 있다

나선비경 소개

입 장 조 건



모험 등급 20을 달성한 플레이어가 "머스크 암초"에 있는 나선비경의 입구를 찾는다.

메인 스토리 진행, 다양한 임무 수행, 필드 탐험을 통해 모험등급을 20까지 달성하게 되면, 플레이어의 **월드 레벨**이 올라가게 되고 동시에 필드 탐험의 난이도 상승을 겪게 되는데, 플레이어의 성장을 도울 수 있는 **특수 던전들** 중 입장 가능한 곳이 "나선 비경" 이다.

나선비경 소개

보 상 목 록



성 유 물

캐릭터의 전투능력을
강화해주는 장비



성 장 재 료

캐릭터 성장의 필요한
경험치 획득 재료 및
무기 강화 재료



원 석

캐릭터 또는 무기 뽑기에
사용되는 유료 재화



모 라

게임 내 다양한 활동에
소비되는 가상 화폐

유저의 동선 정리

게임 시작

게임 시스템 튜토리얼
원신의 세계관 배경과
기본 설정 설명

메인 스토리 진행

유저의 게임 몰입 유도
스토리 진행과 모험 레벨 성장을
통해 배포 캐릭터 지급

일일 성장 콘텐츠 진행

일일미션, 필드보스, 일반비경
(미니 던전)과 함께 필드 탐험 시작

나선비경 진입

모험 등급 20 달성 후
탐험을 통해 나선비경
입구 발견 & 도전

Why? 나선 비경?

나선비경이라는 콘텐츠가
어떤 유저층에게
구체적으로 무슨 경험을
제시하고 싶고
어떤 의미를 가지고 있는지
총 3가지 분류로 나누어
해당 콘텐츠의
기획을 분석하고자 한다

나선비경 진입시기

구성 요소

보상 목록

기획의도 분석

나선비경 진입시기 (1)

모험레벨 20 달성과 동시에 다양한 이벤트 콘텐츠와 **월드레벨**이 상승한다.

월드레벨이 상승하면 몬스터가 **드랍하는 재료**와 각종 탐험을 통해 얻을 수 있는 보상의 **희귀도**는 증가하지만 몬스터의 **레벨과 능력치도 증가**하기에 필드 탐험의 **난이도가 상승**하게 된다.

이에 따라 게임 진행과 다른 상위 콘텐츠 해금을 위해 **높은 희귀도의 능력 돌파 재료**와 **성유물** (캐릭터 장비) **수집**이 요구 된다.

하지만 육성이 덜 진행된 **하나의 캐릭터의 무기공격과 특수기술**에 의존하기엔 몬스터의 **체력이 높아** 벅차 지기 시작한다.

따라서 육성을 위한 **재화 수집 장소**와 데미지를 증폭시키거나 적의 움직임을 봉쇄할 수 있는 **원소 반응의 활용법**을 익힐 구간이 필요하다.

돌파 레벨	돌파 재료				모라
20	원소 보석 가루 x 1 (회색)	-	필드 돌파 재료 x 3	몬스터 돌파 재료 (회색) x 3	20000
40	원소 보석 조각 x 3 (파란색)	보스 돌파 재료 x 2	필드 돌파 재료 x 10	몬스터 돌파 재료 (회색) x 15	40000
50	원소 보석 조각 x 6 (파란색)	보스 돌파 재료 x 4	필드 돌파 재료 x 20	몬스터 돌파 재료 (녹색) x 12	60000
60	원소 보석 덩이 x 3 (보라색)	보스 돌파 재료 x 8	필드 돌파 재료 x 30	몬스터 돌파 재료 (녹색) x 18	80000
70	원소 보석 덩이 x 6 (보라색)	보스 돌파 재료 x 12	필드 돌파 재료 x 45	몬스터 돌파 재료 (청색) x 12	100000
80	순수한 원소 보석 x 6 (노란색)	보스 돌파 재료 x 20	필드 돌파 재료 x 60	몬스터 돌파 재료 (청색) x 18	120000

어떤 캐릭터의 레벨 한계 돌파 재료 요구치

재료의 희귀도 순서는 다음과 같다.
(회색 -> 파란색 -> 보라색 -> 노란색)

기획의도 분석

나선비경 진입시기 (1)

모험레벨 20 달성과 동시에 다양한 이벤트 콘텐츠와 **월드레벨**이 상승한다.

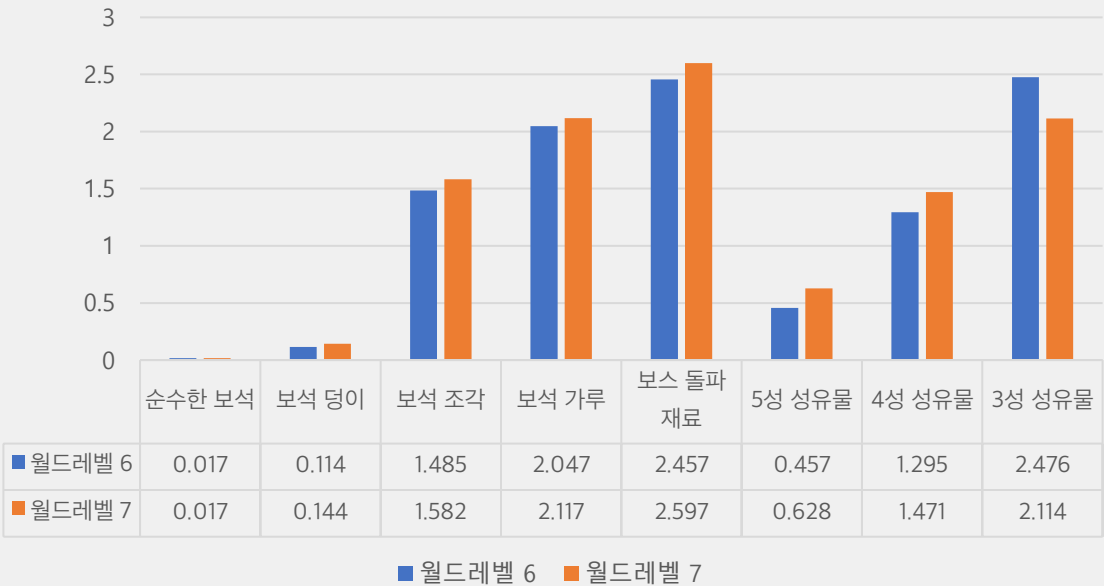
월드레벨이 상승하면 몬스터가 **드랍하는 재료**와 각종 탐험을 통해 얻을 수 있는 **보상의 희귀도**는 증가하지만 몬스터의 **레벨과 능력치도 증가**하기에 필드 탐험의 **난이도가 상승**하게 된다.

이에 따라 게임 진행과 다른 상위 콘텐츠 해금을 위해 **높은 희귀도의 능력 돌파 재료**와 **성유물** (캐릭터 장비) **수집**이 요구 된다.

하지만 육성이 덜 진행된 **하나의 캐릭터의 무기공격과 특수기술**에 의존하기엔 몬스터의 **체력이 높아** 벅차 지기 시작한다.

따라서 육성을 위한 **재화 수집 장소**와 데미지를 증폭시키거나 적의 움직임을 봉쇄할 수 있는 **원소 반응의 활용법**을 익힐 구간이 필요하다.

토벌 보스 평균 드랍 갯수 테이블



출처 : 중국 커뮤니티 유저의 축적 데이터
토벌횟수 월드레벨6 : 356회 / 월드레벨7 : 529회

월드 레벨	모험 등급 달성	몬스터 레벨	토벌 보스 레벨	캐릭터 & 무기 최대레벨
1	20	9~39	37, 39	40
2	25	20~40	41~42	50
3	30	31~51	50~51	60
4	35	42~62	62~63	70
5	40	53~73	72~73	80
6	45	64~84	83~84	
7	50	72~92	91~92	90
8	55	76~94	93~94	

월드레벨의 상승에 따른 몬스터 레벨의 변화

기획의도 분석

나선비경 진입시기 (2)

타겟층?

1-4층의 타겟층은 막 모험 레벨20이 달성하였고, 원신이 추구하는 전투 방식의 학습과 게임에 대한 숙련이 필요한 초급 유저이다.

특징?

스토리 배포와 기초 콘텐츠 소모로 획득 가능한 캐릭터들을 활용하여 쉽게 접근할 수 있고 지막이상(총 버프)의 효과 설정으로 인해 원소 반응의 강력함을 체험 할 수 있다.

입장 횟수 제한 없이 언제든지 도전 가능하다. 실패 시에는 플레이어가 원인을 분석할 수 있도록 기준 그래프를 제공하며 이를 바탕으로 추가적으로 필드 탐험을 하여 캐릭터나 무기를 강화하거나 다른 캐릭터들의 조합을 고려해보며 다양한 캐릭터의 특성 이해 학습과 전투 시스템의 이해를 돕는다.



얼음



번개



불



바람



물, 바위

기획의도 분석

나선비경 진입사기 (2)

타겟층?

1-4층의 타겟층은 막 모험 레벨20이 달성하였고, 원신이 추구하는 전투 방식의 학습과 게임에 대한 숙련이 필요한 초급 유저이다.

특징?

스토리 배포와 기초 콘텐츠 소모로 획득 가능한 캐릭터들을 활용하여 쉽게 접근할 수 있고 지맥이상(층 버프)의 효과 설정으로 인해 원소 반응의 강력함을 체험 할 수 있다.

입장 횟수 제한 없이 언제든지 도전 가능하다. 실패 시에는 플레이어가 원인을 분석할 수 있도록 기준 그래프를 제공하며 이를 바탕으로 추가적으로 필드 탐험을 하여 캐릭터나 무기를 강화하거나 다른 캐릭터들의 조합을 고려해보며 다양한 캐릭터의 특성 이해 학습과 전투 시스템의 이해를 돕는다.

층	지맥이상 효과
1	불 원소 피해 증가, 과부화 반응 피해 증가 (불, 번개 원소 반응 효과)
2	얼음 원소 피해 증가, 빙결 반응 지속 시간 증가 (얼음, 물 원소 반응 효과)
3	바람 원소 피해 증가, 확산 반응 피해 및 영향 범위 증가 (바람과 다른 원소의 반응 효과)
4	번개 원소 피해 증가, 감전 반응 피해 및 영향 범위 증가 (번개, 물 원소 반응 효과)



유저가 초반에 얻을 수 있는 캐릭터 목록들로 조합 할 수 있는 예제

기획의도 분석

나선비경 진입시기 (3)

타겟층?

5-8층의 타겟층 게임의 이해도가 높아졌고 캐릭터의 육성이 해당 콘텐츠 이외의 소비로 진행된 유저들이 대상이다.

특징?

나선 비경도 이에 맞춰 던전의 공략 방식이 변경된다.

이전 층들과는 달리 두개의 파티를 나눠 공략을 하기 때문에 많은 캐릭터의 육성이 골고루 필요로 하고 이는 꽤 긴 시간이 필요하다. 따라서 유저에게 지속적으로 다른 콘텐츠 소모를 유도 하고 도전하게 한다.

지맥이상의 효과 방식이 변경 된다.

기존의 원소 반응 효과 강화와는 달리 캐릭터의 능력치 위주로 강화가 된다. 이는 기초 시스템 숙련 필요 없어졌고 추가적으로 게임의 세세한 조작 숙련과 유저의 캐릭터 조합 전략 (원소 공명) 수립 훈련을 제시한다.

층	지맥이상 효과
5	체력이 일정 비율 이상 시 능력치 강화
6	캐릭터의 궁극기를 사용할 때 마다 능력치 강화 중첩
7	치명타 시 피해 증가 및 궁극기 재사용 시간 감소
8	체력이 일정 비율 미만일때 능력치 강화

캐릭터 원소 조합	원소공명 효과
불 + 불	얼음 원소 부착 지속 시간이 감소, 공격력 25% 증가
물 + 물	불 원소 부착 지속 시간이 감소, HP 최대치 25% 증가
번개 + 번개	번개 원소 부착 지속 시간 감소, 빙결 상태인 적 공격 시 치명타 확률 증가
바위 + 바위	보호막 강화 효과가 15% 증가 보호막 발동 시 가하는 피해 증가 및 캐릭터가 피해를 가할 경우 적의 바위 원소 내성

기획의도 분석

연월비경 진입시기

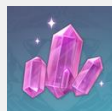
타겟층?

1-8 층까지의 모든 나선비경을 모두 클리어 할 경우 “연월비경” 이 확장된다. 연월비경부터는 유저의 게임 정착 도움 장치가 아닌 원신에서 가장 도전적이고 고난이도의 콘텐츠로 탈바꿈하게 된다.

매달 1, 16일마다 변경되는 던전의 설정과 보상

연월 비경에서만 적용되는 버프인 “연월 축복” 과 몬스터 등장 구성이 매번 변하기에 그에 맞춰 클리어 조합 전략을 바꿔야한다. 또한 오랜 기간 게임을 플레이해온 유저에게 추가적인 보상을 지급해줌으로써 연월 비경의 도전의미를 부여하고 지속적으로 해당 콘텐츠 소비를 유도한다.

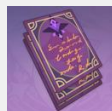
매주 초기화되는 연월 비경의 보상 목록 (심연의 별 36개 기준)



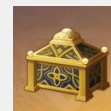
정제용 마법 광물
24개 (10000pt)



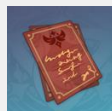
모라
34.5만



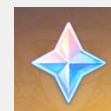
영웅의 경험
24개 (20000pt)



심비 성물함
1등급 4개



모험가의 경험
42개 (5000pt)



원석 600개

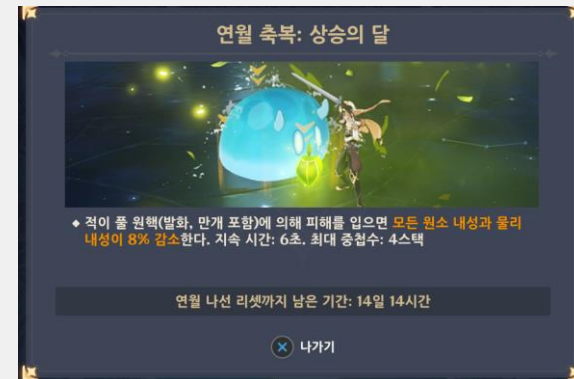
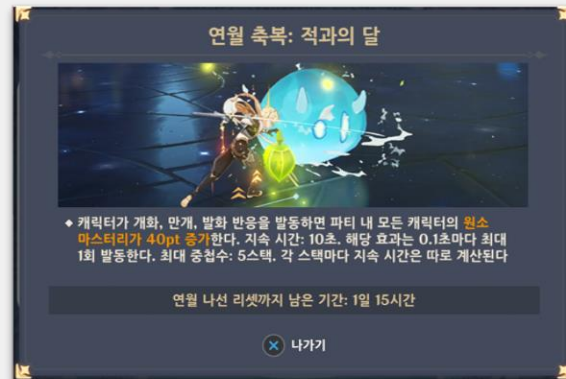
기획의도 분석

연월비경 진입시기

연월 축복의 효과

연월 축복의 효과는 최신 업데이트 콘텐츠와 캐릭터 뽑기 대상에 **깊은 연관**이 있다. 최근의 예를 들어 이번 연월 축복의 주 대상은 **새로 추가된 원소인 풀 원소**와 새로운 지역인 **‘수메르’** 소속인 새로운 캐릭터들 이다.

연월 비경을 보다 **쉽게 깨고 싶고**, 연월 축복의 효과에 유리한 캐릭터가 없거나 보유하고 있지만 **운명의 자리** (캐릭터의 추가 고유 능력) **해방**이 덜 되어 비교적 약해 추가적으로 **투자를 원하는 유저들에게** 유료 재화 구매 욕구를 자극할 수 있다.



해당 두개의 연월 축복은 2022/10/1 과 10/16에 적용된 연월 축복의 내용이다.

기획의도 분석

보 상 목 록

보상 목록

모라
경험치 책
무기강화석
성유물 상자
원석 총 2400개
향릉 캐릭터 / 콜레이 캐릭터

주목해야 할 보상!



보상의 의미

?

기획의도 분석

보상 목록

보상 캐릭터 의도 분석

특정 층을 클리어 하면 향릉, 콜레이 캐릭터를 지급해준다.
이 두 캐릭터는 높은 난이도의 연월 비경에서도 자주 활용된다.
(3.1 기준으로 향릉 : 59.1 % / 콜레이 : 16.5%의 픽률이 집계 되었다고 한다) ¹⁾

해당 캐릭터를 활용하기 위해서는 레벨을 돌파를 시킬 필요가 있는데
일부 돌파 재료중 해당 캐릭터의 **소속 지역의 특산물**이 요구된다.

이를 위해 플레이어는 **지속적으로 다른 콘텐츠를 따라가며** 지역을
해금할 필요가 있다.

지급 캐릭터를 통해 유저에게 간접적으로 **게임의 진행
방향을 설정**해주고 **다음 층의 대비책**을 마련해 준다.



향릉

3층을 클리어하면
지급하는 불속성의
리월 소속 캐릭터



콜레이

4층을 클리어하면
지급하는 풀속성의
수메르 소속 캐릭터

기획의도 분석

보 상 목 록

보상 목록

모라
경험치 책
무기강화석
성유물 상자
원석 총 2400개
향릉 캐릭터 / 콜레이 캐릭터



보상의 의미

다양한 재화와 아이템을 제공해주며 이를 통해 유저가 나선 비경이라는 콘텐츠의 클리어를 하기 위한 계기를 제공한다.

초보자에게는 **학습과 진행 목표 설정**, 그 이상의 유저층에게는 **도전과 실험의 장소**가 되어 클리어 성공 시 얻을 수 있는 보상을 통해 **모든 유저층이 성공의 성취감**을 얻을 수 있다.

총 평



학습의 장소

입문자들에게 게임의
시스템과 전투기믹의
학습 장소



컨텐츠 허브 (hub)

단순한 하나의 컨텐츠가 아닌
다른 컨텐츠의
소모를 유도하는 장치



도전

게임의 숙련화가 끝난
유저들에게 도전적인
요소 제공

감사합니다 !

The End