문서의 방향

목차

1. **게임 소개/재화 소개**

가테 간단한 소개/

1. **유저의 동선/PLC 구간 정의 (1차 – 2차)**

1차: **튜토리얼 후 뽑기로 확정 유니크 영웅 + 전용 에픽 무기 획득**

(유저가 게임의 매력을 느끼고 정착하기 까지의 구간)

🡪 비기너 미션 수행 소환권을 받아 뽑기를 진행

* 소환권 총 20개 ( + 초보자 미션 (캐릭터 뽑기 진행) 10개)
* 소환권 추가 20개 ( + 초보자 미션 (장비 10회 뽑기 진행) 젬 400개 + @)

@의 경우 일회성 보상 재화 (주로 업적 / 장비 수집 보상)

30회 이내에 에픽 등급의 캐릭터, 무기 획득 가능

(이때까지 input 재화: 젬 4700개 + 소환 컨트롤러 40개 획득)

주인공 레벨 30레벨 레벨업 성장 후 진행

(추가적으로 카드(공격력 +5.0%), 방패 장비 지급)

진행 도중에 <페이스 브레이크> 기능이 해금이 되고 이를 통해 유저는 추가적으로 일회성 input 보상을 획득 (100젬)

(튜토리얼에서 뽑기 까지 진행 시간 약 20분)

2차: 월드 1-4 (해당 구간까지 소요 시간 30분)

– 단, 수집 요소를 신경 쓰지 않았을 경우

해당 월드의 스테이지를 클리어 했을 시 많은 기능들 해금

1. 플레이어의 캐릭터 스펙 강화 요소인 각성이 풀리고 (한 캐릭의 중앙 큰 노드 최대
2. 하얀 야수를 스토리 진행중에 얻을 수 있으며, 이후 2번째 캐릭터를 파티에 편성할 수 있게 되고 (30레벨 만렙 가능)
3. 균열 던전(일일 재화 수급 던전) 컨텐츠가 해금되어 캐릭터를 강화할 수 있는 기점임.

이 기점으로 유저는 튜토리얼 이후 뽑은 유니크 등급의 영웅과 무기를 본격적으로 스토리에 사용할 수 있으면, 기존 기사의 성능에 비해 뛰어나 던전을 미는데 쾌적하고 긍정적인 경험을 얻게 됨.

(해당 기점으로 뽑기 횟수는 총 60회)

3차: 월드 2의 클리어 🡪 최종적으로 파티 슬롯 4명으로 증가

과정 : 월드 1-6 진행 시 무기 강화 시스템 / 미궁 컨텐츠 오픈

파티편성 인원 최대 3명 증가

캐릭터 max 레벨 30 🡪 35

35까지의 필요 경험치 량 (100,760)

이때 플레이어는 3명(35lv)의 캐릭터 3명을 편성하고 스토리 진행

2-2 클리어 시 외전 스토리 오픈 // 과거 스토리 이벤트 복각

마리안 합류와 동시에 파티의 4번째 캐릭터 편성 가능

(해당 PLC 까지 걸린 시간은 약 1시간)

4차: 콜로세움 진입 🡪 유저가 처음으로 진입하는 pvp + 엔드컨텐츠 //

파티의 최대 인원 편성과 함께 처음 진입하는 스토리 구간

모든 4개의 편성 캐릭터가 충분히 40lv + 3 코어 각성 가능

5차: 월드 5-5 🡪 유저가 처음으로 스토리 구간에서 맞이하는 허들

1. **PLC 구간 중 허들에서 유저가 경험하는 부정적인 경험 소개**
2. 너무 데미지가 높아 힐러 캐릭터가 제대로 없어 버티지를 못한다.

다른 게임의 부정적인 경험 해소를 위한 예시 🡪 방안 제시 (4 들어가기전?)

1. **부정적인 경험을 해소할 방안 (PLC 밸런싱/BM 재설계/초반 구간 재화 재구성?)**
   1. 초개인화(특정 조건의 유저 대상의 상품) 제시
   2. 캐릭터 직업군 (근딜 / 원딜 / 서포터) 가챠 설계..?
2. **총평 / 결론**