**Lost Ark  
아이템 기획서**

작성자 : 한태우

목차

1. **개요3**
   1. 정의3
   2. 역할3
2. **작성 목적3**
3. **기획 의도3**
4. **고려 사항4**
5. **아이템의 종류5**
   1. 화폐5
   2. 재화5
6. **세부 내용6**
   1. 화폐6
   2. 재화8
   3. 등급9
   4. 가치 책정10

# **개요**

* 1. 정의  
     아이템이란 게임내에서 플레이어가 필요에 따라 다른 형태로 교환 및 소모할 수 있는 모든 오브젝트를 의미한다.
  2. 역할  
     아이템은 그 자체로 가치를 가지는 아이템과 교환 및 소모를 통해 가치가 형성되는 아이템이 존재하며, 아이템을 획득하고 이를 교환/소모하고 다시 아이템을 획득하는 등의 반복행위를 유발시키기 위한 역할을 한다.

# **작성 목적**

* 재화라는 콘텐츠와 시스템을 설계하고 이를 게임에 적절하게 적용시키기 위한 기획문서이다.
* 로스트아크의 아이템 설계구조를 분석하여 기획과정을 역추적하여 기획자의 의도를 파악하여 문서화하고 현 시스템의 장/단점을 정리하여 개선안을 제안한다

# **기획 의도**

* + 게임 내 재화의 소비를 촉진시키고 플레이어들에게 소비에 따른 혜택을 제공하여 선 순환 구조를 형성시키기 위한 요소를 추가한다.
  + 자유재[[1]](#footnote-1)와 경제재[[2]](#footnote-2)를 구분하고 자유재를 경제재로 변화시킬 수 있는 구조로 설계한다.
  + 재화의 가치를 잃지 않도록 대체재[[3]](#footnote-3)나 보완재[[4]](#footnote-4)의 형태를 지향하고 독립재의 형태는 지양한다.
  + 아이템의 사용 목적을 고려하여 생산에 사용되는 재화인 생산재와 그 외 특정한 행위에 사용되는 소비재, 플레이어의 선택에 따라 소비되는 향락재를 구분하며 설계한다.

# **고려 사항**

* 1. 아이템 설계 및 컨텐츠 기획 시 재화의 배제성과 경합성을 고려하여 게임내 재화의 가치를 조절하도록 한다. 일반적인 경우 대부분의 재화는 경합성과 배제성을 가진 사적재이므로 비경합성 내지 비배제성을 가진 재화를 설계할 때 특히 주의해야한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 경합성 | 비경합성 |
| 배제성 | 사적재 | 비순수공공재 |
| 비배제성 | 비순수공공재 | 공공재 |

* 1. 모든 재화는 사용처가 분명해야 하고 라이브서비스의 특성상 컨텐츠의 개편 및 도태에 따른 사용처의 부재가 필연적으로 찾아오기 때문에 재화의 가치를 유지하기 위해 주 사용처 뿐만 아닌 부 사용처를 염두에 두어야한다.
  2. 모든 재화가 독립적으로 가치를 형성하기보다는 재화사이의 관계를 통해서도 가치가 책정 될 수 있도록 한다.
  3. 각 아이템은 명확한 평가 기준 하에 등급을 부여한다.

# **아이템의 종류**

* 1. 화폐

1. 정의  
   교환의 매개(화폐는 다른 재화와 교환할 수 있음), 가치의 저장(축적 가능한 재화), 가치의 척도(재화의 가치를 가늠 할 수 있음)라는 세 가지 기능을 수행 할 수 있는 무형의 아이템.
2. 구성

* 기본화폐 : 게임내 활동을 통해 획득이 가능하며 사용처가 다양한 화폐
* 컨텐츠화폐, 토큰류 : 특정 컨텐츠를 통해 획득하고 사용처가 한정적인 화폐
* 유료화폐 : 유료 결재를 통해만 얻을 수 있는 화폐

1. 속성  
   수치적 보유량은 표시되지만 인벤토리에 직접적으로 공간을 차지하지는 않는다.
2. 특징  
   - 타 재화로 교환이 가능하다.  
   - 가치를 안정적으로 축적할 수 있다.  
   - 뚜렷한 수치를 통해 재화가 지닌 가치를 가늠할 수 있다.
   1. 재화
3. 정의  
   게임 내에서 플레이어가 원하는 바를 충족 시킬 수 있는 형태를 가진 모든 아이템
4. 구성

* 장비 아이템 : 장비 아이템의 경우 본게임에서 장비 아이템이 가지는 특수성과 가치를 고려하여, 별도의 문서로 분리한다.
* 아바타 아이템 : 아바타 아이템 또한 장비 아이템과 마찬가지의 이유로 별도의 문서로 분리한다.
* 카드, 보석 : 카드와 보석은 장비 아이템과 유사한 장착이라는 매커니즘을 공유하기 때문에 장비 아이템과 같은 별도의 문서로 분리한다.
* 사용 아이템 : 소비재 중에서 원하는 때에 사용하여 즉각적으로 효과를 볼 수 있는 아이템
* 재료 아이템 : 별도의 정해진 과정을 거쳐야만 사용되어 효과를 발휘 할 수 있는 아이템
* 기타 아이템 : 위의 분류기준에 속하지 않는 모든 아이템들을 기타아이템으로 분류한다.

1. 속성  
   인벤토리에 아이콘 등을 통해 가시적으로 표현되며 공간을 차지한다.
2. 특징  
   - 화폐를 통한 교환 또는 플레이어 본인의 코스트를 소비하여 얻을 수 있다.  
   - 명확한 활용처를 한정적으로 가진다.  
   - 소비재, 생산재, 향락재의 속성을 최소 하나 이상 가진다.

# **세부 내용**

* 1. 화폐

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 분류 | 명칭 | 주요 획득처 | 주요 활용처 |
| 유료화폐 | 로얄 크리스탈 | 현금 지불 | 로아샵 |
| 기본화폐 | 크리스탈 | 골드 및 로얄크리스탈로 구매 | 로아샵 및 컨텐츠 추가이용 |
| 실링 | 일일 컨텐츠, 큐브 | 장비강화 |
| 골드 | 주간 컨텐츠 | 거래소/경매장 이용, 장비강화 |
| 부활의 깃털 | 크리스탈로 구매 | 제자리부활 |
| 페온 | 크리스탈로 구매 | 경매장이용 |
| 컨텐츠 화폐 | 균열의 조각 | 카오스 게이트 | 비밀지도 |
| 해적 주화 | 항해 컨텐츠 | 항해 상점 |
| 파편류 | 일일 컨텐츠 | 장비강화 |
| 토큰류 | 용기의 주화 | Pvp 컨텐츠 | 용기의주화 상점 |
| 실마엘 혈석 | 길드 컨텐츠 | 실마엘 혈석 상점 |
| 인연의 돌 | 퀘스트 | 호감도 상점 |
| 항해 주화 | 항해 컨텐츠 | 항해 상점 |
| 인장류 | 영지 컨텐츠 | 영지 상점 |

1. 유료화폐(로열 크리스탈)

로열 크리스탈은 순수 유료 화폐로써 오로지 과금을 통해서만 획득이 가능하며, 로아샵에 마련된 상품들을 구매 할 수 있는 유일한 재화로 설계한다. 로아샵 구매를 통해서만 새로이 생성되는 재화를 별도로 설계하여 꾸준한 수요를 만들도록 한다.

1. 골드

골드는 전 화폐를 통틀어 유저간 이동이 가능한 유일한 화폐로 설계하여 로스트아크 경제시스템의 핵심 요소로 설계한다. RPG게임의 주요 요소인 캐릭터의 성장과 유저간의 거래에 사용되고있다.

1. 크리스탈

크리스탈은 반(半)유료의 성격을 가진 화폐로 설계하여 유료화폐인 로열 크리스탈과 무료화폐인 골드의 중간에 위치하여 두 화폐사이의 환율을 조절하고 유료 재화인 로열 크리스탈의 소비를 촉진하는 역할로 설계한다.

1. 실링

실링은 생산자에게 귀속되는 대표적인 무료화폐로 대부분의 게임내 컨텐츠를 이용할 때 쉽게 소비되고 쉽게 획득 할 수 있도록 설계한다.

1. 부활의 깃털

부활의 깃털은 ‘캐릭터의 죽음 이후 부활’이라는 한정된 상황에서 사용되는데 교환의 개념보다는 특수한 조작을 통해서 소모된다는 뉘앙스가 더 강하기 때문에 화폐보다는 재화의 성격이 더 짙다고 볼 수 있다. 그러나 관리의 편의성 or 인벤토리 관리의 용이성을 이유로 화폐로 분류 되어있다.

1. 페온

일부 귀속 아이템(주로 장비 아이템)을 거래할 때 품목별로 페온이 고정적으로 소모되는 매커니즘을 설계하여 구매자의 부담을 늘려 아이템의 시세를 안정화 시키는데 목표를 둔다. 또한 크리스탈을 통해 구매할 수 있도록 만들어 지속적인 로열 크리스탈의 수요형성을 돕는다.

1. 파편류

재련은 재련에 필요한 아이템을 여러 재화로 분산시켜 유저가 재련을 시도할 때 얼마만큼의 코스트를 소모하는지 정확한 계측이 불가능하도록 만들어 재련시도의 심리적 부담을 줄이고자 하는 의도가 있으며 파편류 아이템은 그러한 의도를 반영한 아이템 중 일부이다. 재련에 소모된다는 점 이외에는 별다른 역할을 수행하지 않기 때문에 파편류 아이템은 화폐보다는 재화로서의 성격이 더 짙으나 수량의 단위가 재화로서 인벤토리에서 관리하기에는 큰 어려움이 있다고 판단하여 부활의 깃털의 사례와 동일하게 화폐처럼 기능하도록 설계하였다.

1. 그 외 컨텐츠 주화 및 토큰류 전반

특정 컨텐츠들의 플레이 욕구를 자극하기 위한 보상 구조의 일부분으로 설계되었다.   
특정 컨텐츠를 플레이 → 컨텐츠 주화 획득 → 컨텐츠 주화 전용 상점이용  
위의 구성을 통해 해당 컨텐츠들을 플레이하는 행위의 효용성을 높힌다.

* 1. 재화

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 주요 획득처 | 주요 효과 및 사용처 |
| 사용 | 배틀아이템 | 회복형 | 제작 | 회복효과를 제공 |
| 공격형 | 제작 | 지점에 피해를 입히는 소모품 |
| 버프형 | 제작 | 버프효과를 제공 |
| 기능성 | 제작 | 위의 3가지 효과를 제외한 나머지 |
| 요리 | 요리 | 제작 | 이로운 효과 제공 |
| 물약 | 치유물약 | npc구매 | 회복효과를 제공 |
| 생명의 기운 회복 물약 | 로아샵 | 생명의 기운 회복 |
| 각인서 | 각인서 | pve보상 | 각인의 활성포인트 해금 |
| 상자 | 선택상자 | 상자별로 다름 | 상자별로 다름 |
| 랜덤상자 | 상자별로 다름 | 상자별로 다름 |
| 교환/등록형 소모품 | 수집품 등록용 | 수집품 별로 상이함 | 사용 시 수집품을 등록 |
| 화폐 교환용 | 화폐별로 상이함 | 사용시 즉각적으로 일정량의 화폐를 수급 |
| 퀘스트시작 아이템 | 퀘스트시작 아이템 | 게임 내 각종 컨텐츠 | 사용시 퀘스트 수주 가능 |
| 재료 | 장비재련 재료 | 강화석 | 일일 컨텐츠 | 장비 재련 |
| 돌파석1 | 일일 컨텐츠, 주간 컨텐츠, 보스러시 | 장비 재련 |
| 융화재 | 제작 | 장비 재련 |
| 보조재료 | 카오스 게이트, 큐브 | 장비 재련 |
| 기술서 | pve보상 | 장비 재련 |
| 돌파석2 | 군단장 레이드 | 장비 재련 |
| 트라이포드 보조재료 | 주간 컨텐츠, 제작 | 트라이포드 전승 |
| 가공품 | 어빌리티스톤 가루 | 분해 | 어빌리티스톤 교환 |
| 장비제작재료 | 주간 컨텐츠 보상 | 장비 제작 |
| 생활재료 | 생활재료 | 생활 활동 | 제작활동에 사용 |
| 영지재료 | 영지 활동 | 제작활동에 사용 |
| 기타 | 항해재료 | 섬 재료 | 섬 컨텐츠 | npc상점 이용 |
| 선박 재료 | 항해 컨텐츠 | 선박 업그레이드 |
| 지도 | 비밀지도 | 필드사냥, 생활, 카오스 게이트 | 비밀던전 입장 |
| 수집품 | 수집품 | 수집품 별로 상이함 | 수집포인트 보상 획득 |
| 장난감 | 장난감 | npc구매 | 놀이 |
| 악보 | 악보 등록 소모품을 사용 | 악보연주 |
| 탈 것 | 탈 것 등록 소모품을 사용 | 탈 것 탑승 |
| 호감도 | 호감도 | npc구매, 로아샵 | 선물 |
| 입장권 | 입장권 | 입장권 별로 상이함 | 특정 컨텐츠 입장 |

* 1. 등급

게임 내 표시되는 등급은 유저가 아이템의 가치를 대략적으로 판단할 수 있는 지표가 된다. 로스트아크의 아이템 등급은 일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설, 유물 총 6가지로 구분하고,   
적절한 지표에 따라 등급을 매기도록 한다.

* 아이템 등급 평가지표
* 동일 카테고리에 상위/하위 등급의 아이템이 존재하거나 추가될 가능성이 있는가?
* 동일 카테고리 내에서 효용성은 어느정도의 위치를 가지는가?
* 재화 획득에 필요한 코스트는 유사 재화와 비교하여 어느정도인가?
* 획득처가 한정적인가?
  1. 가치 책정

위 항목의 등급은 특정 카테고리 내에서 해당 아이템의 위치를 표현할 뿐이지 다른 카테고리에 속한 아이템과 비교할 때에는 아이템의 실질적인 가치와는 무관하게 책정 될 수 있다. 그렇기에 **라이브서비스에 필요한 지속적인 사후관리의 관점**에서 보았을 때 중요한 지표가 될 수 없다. 그러므로 내부적으로 별도의 등급을 도입하여(1등급 ~ 7등급) 등급이 높은 아이템들의 시세를 중점적으로 모니터링하거나 이벤트나 새로운 컨텐츠를 구상할 때 보상을 적절한 수준으로 맞출 수 있도록 한다.

* 가치 책정 평가 지표
* 주요 활용처는 어디며 어떻게 사용되는가?
* 부 활용처가 있는가?
* 거래가능 속성을 가졌는가?
* 공급이 안정적인가?
* 유료 아이템인가?

1. 자유재 : 별도의 비용을 지불하지 않고 획득 할 수 있는 재화. 여기서 언급된 ‘비용’은 게임내에서 통용되는 재화만을 의미하며, 게임 외적인 부분에서 소모되는 비용(플레이어의 시간, 재산)은 상정하지 않는다. [↑](#footnote-ref-1)
2. 경제재 : 별도의 비용을 지불해야만 획득 할 수 있는 재화. 여기서 언급된 ‘비용’은 자유재에서 사용된 비용과 같은 의미 [↑](#footnote-ref-2)
3. 대체재 : 다른 재화와 비슷한 유용성을 가지고 있어 경우 한 재화가 다른 재화를 대체하여 사용될 수 있는 경우 이를 대체관계에 있다고 말하며 대체관계에 있는 재화를 다른 재화의 대체재라고 한다. [↑](#footnote-ref-3)
4. 보완재 : 따로 사용될 수 있지만 함께 사용할 시, 효용이 증대되는 경우 보완관계에 있다고 말하며 보완관계에 있는 재화를 다른 재화의 보완재라고 한다. [↑](#footnote-ref-4)