

원신

# 초반 동선 분석

문서의 목적 \_\_\_\_\_

초반 동선의 PLC 구간을 분석 및 기획 의도를 도출하고,  
신규 유저의 **안정적 정착에 어떠한 긍정적 효과가 있는지** 분석하기 위한 문서입니다.

# 01

## 사전 조사

- 주 수입 국가
- 평균 1회 플레이
- 프롤로그 1막
- 1~3차 PLC 정의

# 02

## 1차 PLC

- 프롤로그 1 경로
- 1차 PLC 동선 분석
- 1차 PLC 재화 소개
- 기획 의도 분석

# 03

## 2차 PLC

- 2차 PLC 동선 분석
- 무기 강화 튜토리얼
- 캐릭터 획득 동선
- 기획 의도 분석

# 04

## 3차 PLC

- 3차 PLC 시점 분석
- 지맥의 · 꽃 소개
- 모험 경력 인풋량 계산
- 기획 의도 분석

# 05

## 총평

- 게임 시작 후 종료까지

# 01

## 사전 조사

---

PLC 정의 전 주 수입 국가 유저의  
1회 평균 플레이 타임과 프롤로그 1막 클리어 시간 조사

# 원신의 주 수입 국가를 조사하는 이유?

- 원신의 개발 기간 동안 타겟 국가를 선택한 다음에 게임을 개발하였다고 추측.
- 역설적으로 현재 **매출 비중이 가장 높은 국가**를 타겟으로 개발한 것이라 유추.
- 따라서 초반 구간 또한 타겟 국가 유저의 **플레이 스타일**을 반영하여 설계.

keyword

개발

매출

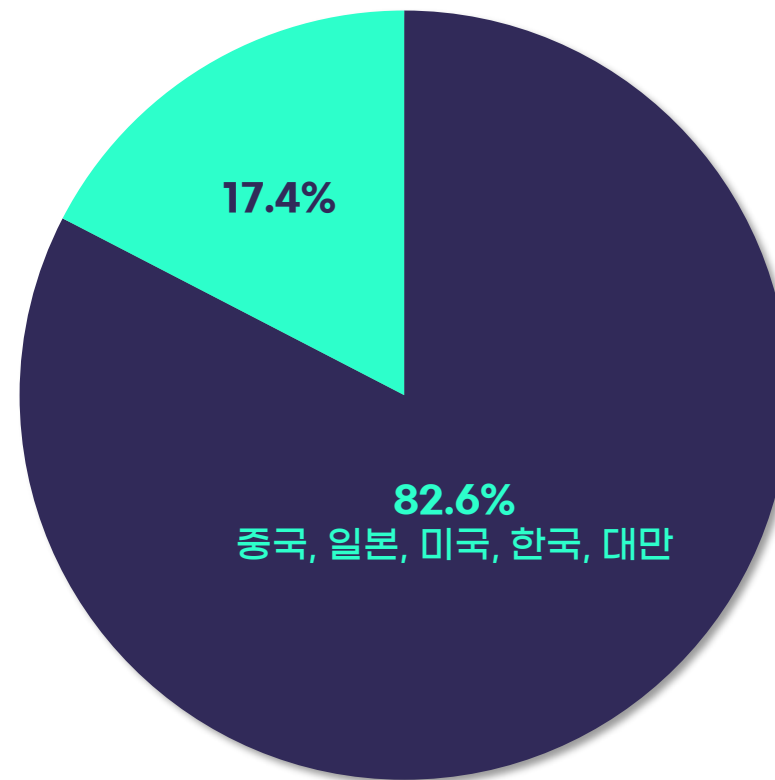
국가

타겟

스타일

원신의 주 수입 국가 비율

&lt;Sensor Tower&gt;



주 수입 국가

기타 국가

# 타겟 국가 유저의 1회 평균 플레이 타임을 조사하는 이유?

- 신규 유저 리텐션 확보의 지표로 사용하기 위함.
- 1회 플레이 타임이라는 제한 시간 내에 긍정적 경험을 하도록 유도함으로써 리텐션 확보가 목표.
- 하루 평균이 아닌 이유는 신규 유저가 게임을 접속한 1회에 리텐션을 확보해야 하기 때문에 더 적합하다고 판단.

keyword

제한 시간

1회

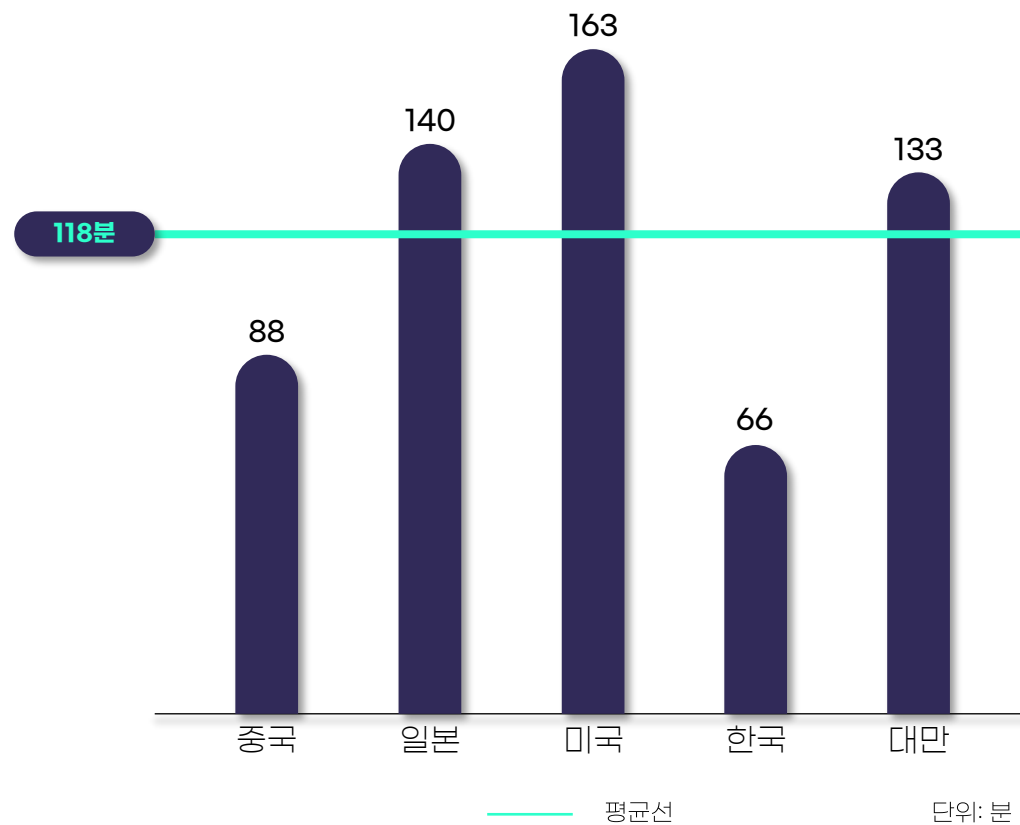
리텐션

지표

확보

## 원신의 타겟 국가 유저의 1회 평균 플레이 타임

&lt;한국 콘텐츠 진흥원&gt;



# 신규 유저의 프롤로그 1막 플레이 타임을 조사하는 이유?

- 신규 유저는 게임 시작 후 프롤로그 1막을 진행.
- 신규 유저의 프롤로그 1막 클리어 타임(93분)과 1회 플레이 타임(118분)과의 유사성을 확인하기 위함.
- 이는 프롤로그 1막에 위치한 각 PLC 구간 시점 설계 및 분석하기에 용이하기 때문.

keyword

신규 유저

유사성

시점

분석

용이

## 신규 유저의 프롤로그 1막 평균 플레이 타임

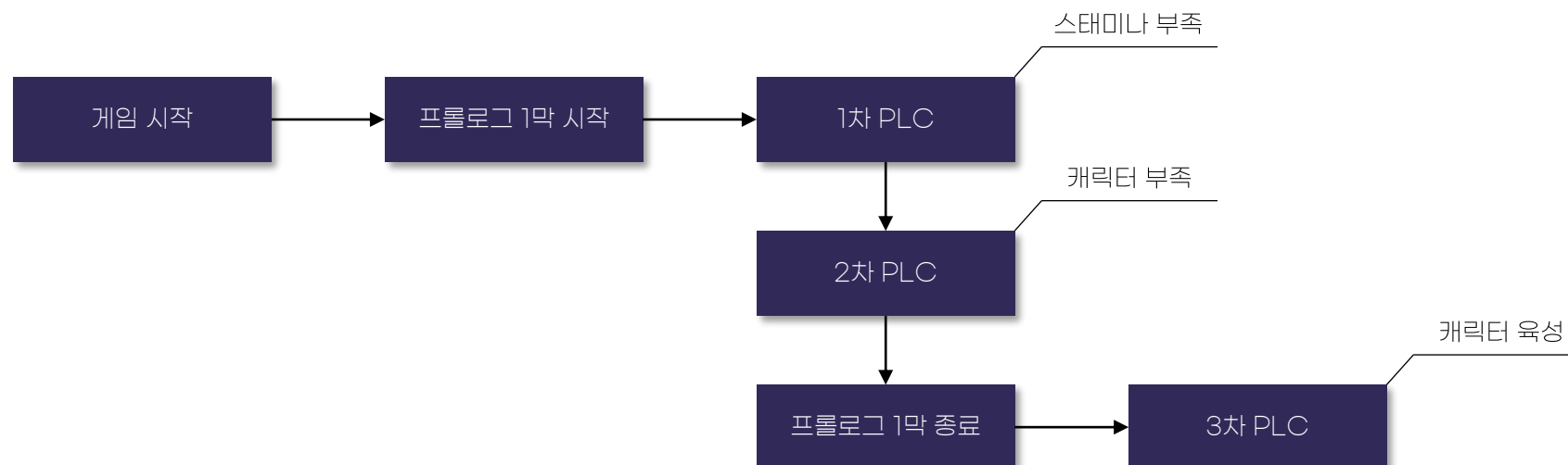
&lt;Youtube 크리에이터&gt;



## 신규 유저의 PLC 구간 정의

- 93분 동안의 프롤로그 1막 진행 과정을 3가지의 구간으로 정의.
- 먼 거리를 직접 이동하면서 생기는 **스태미나 부족**에 대한 니즈.
- 파티 정원 부족과 다양한 원소, 무기 군의 부재로 인한 **캐릭터 부족**에 대한 니즈.
- 하나의 파티 완성 후 생기는 **캐릭터 육성**에 대한 니즈.

### 초반 구간 동선



# 02

## 1차 PLC

---

프롤로그 1막의 경로를 바탕으로  
1차 PLC 구간 분석 및 기획 의도 도출





<프로로그 1막 전체 경로>

— 직접 이동    - - - 워프 이동

## 스태미나 니즈의 원인-프로로그 1막의 경로

- 프롤로그 1막 진행 과정에서 먼 거리를 직접 걷거나 달려서 이동.
- 워프할 수 있는 포인트를 처음에 직접 가서 활성화해야 하기 때문.

## 프롤로그 1막 경로의 특징

- 스테미나 최대치 증가 소재인 ‘바람 신의 눈동자’ 배치.
- 스테미나 최대치를 증가시켜주는 ‘일곱 신상-바람’ 배치.

## 스태미나에 대한 니즈를 느끼도록 유도하는 장치

- 퀘스트 간의 거리를 띄워놓아 먼 거리를 직접 이동하게 하고, 스태미나 부족으로 **익사**할 수 있는 호수.
- 오르면서 중간에 스태미나를 충전할 공간이 없어 비효율적으로 **크게 돌아가야** 하는 장벽.
- 워프 포인트를 활성화하기 위해 스태미나를 **충전해가며 올라가야** 하는 첨탑.

### 니즈 발생 장치

프롤로그 1막 경로에 스태미나가 **부족할** 상황을 설계하여 스태미나에 대한 **니즈가 발생하도록 유도**



호수



장벽



첨탑

## 프롤로그 1막 경로에 배치된 스테미나 증가 요소

- 프롤로그 1-9 완료하여 비경 퇴장 시, 다음 퀘스트로의 이동 경로에 **선령** 배치.
- 선령 보상 획득 시, 바로 앞에 **바람 신의 눈물** 발견 및 **스테미나 증가 튜토리얼** 진행.
- 바람 신의 눈물 바로 앞에 **일곱 신상-바람**과 그 주변에 바람 신의 눈물 3개 더 배치.(2번 공양 가능)
- 대표적인 예시이며, 실제로 7명의 유튜버 중 6명이 이 동선으로 진행.

### 스테미나 증가 동선

월드 탐험 요소를 **연쇄적으로 배치**하는 월드 디자인을 통해 **스테미나를 증가하도록 유도**



선령



바람 신의 눈물



일곱 신상-바람

## 신상 공양

- 월드에 분포된 바람 신의 눈물을 획득하고, 일곱 신상에 공양.
- 공양 시 **현금으로 구매할 수 없는** 보상 획득.
- 스테미나 최대치를 획득하여 **스테미나 최대치 증가**.
- 모험 경력을 획득하여 **모험 등급 상승**.
- 프롤로그 1막 동선 및 나선 비경을 제외한 **가장 많은 원석** 획득.

### 신상 공양 과정

스테미나 외의 보상으로도 **탐험을 장려**



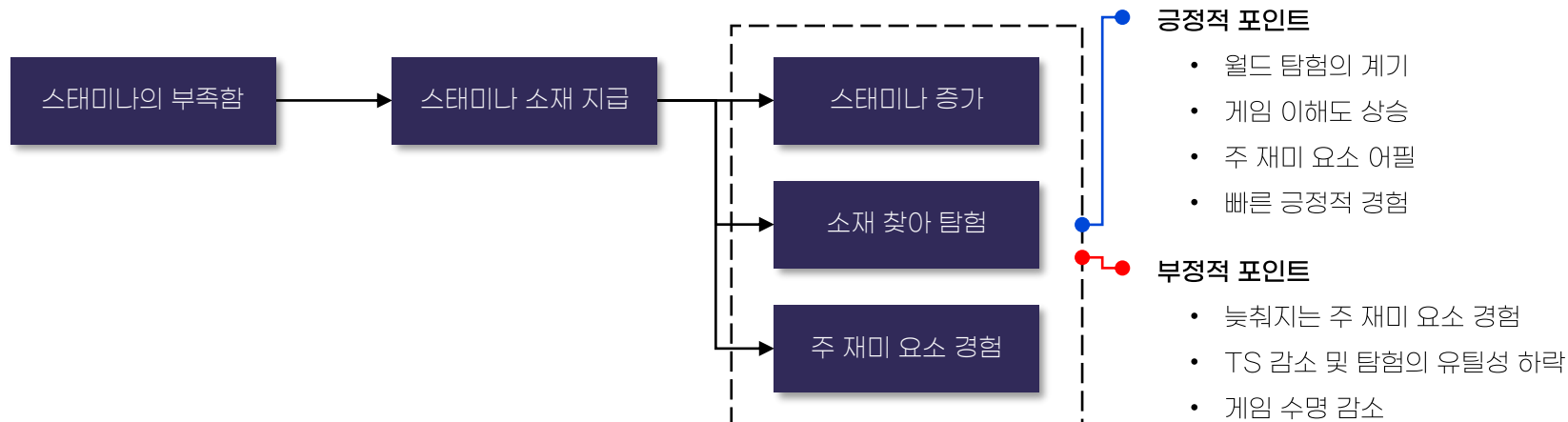
## 스태미나를 증가하도록 유도하는 이유?

- 초반에 스태미나 니즈를 느끼고 해소하는 경로를 설계하여, **빠른 시기의 긍정적 경험**이 목표.
- ‘바람 신의 눈물’을 찾아 탐험하는 것이 첫 월드 탐험의 **결정적인 계기**가 되며, TS 증가.
- 탐험하는 과정에서 필드의 선령이나 보물 상자, 기믹, 전투 등을 경험하며 **게임의 이해도 상승**.
- 이로 인해 개발사는 초반에 탐험의 재미를 강하게 느끼도록 하여, 게임의 **주 재미 요소를 빠르게 어필**.

## 만약 스태미나 자체가 없는 경우?

- 스태미나 증가 소재를 찾아 탐험의 동기가 약해져 **TS 감소 및 탐험의 유틸성 하락**.
- 이로 인해 게임의 주 재미 요소인 **탐험을 시작하는 타이밍이 늦춰져**, 루즈함을 느낀 유저의 **이탈 계기**.
- 유저의 이동 범위가 더 확장되어 **컨텐츠 소모 속도 가속화** 및 전반적인 **게임의 수명 감소**.

### 긍정적 / 부정적 포인트



03

# 2차 PLC

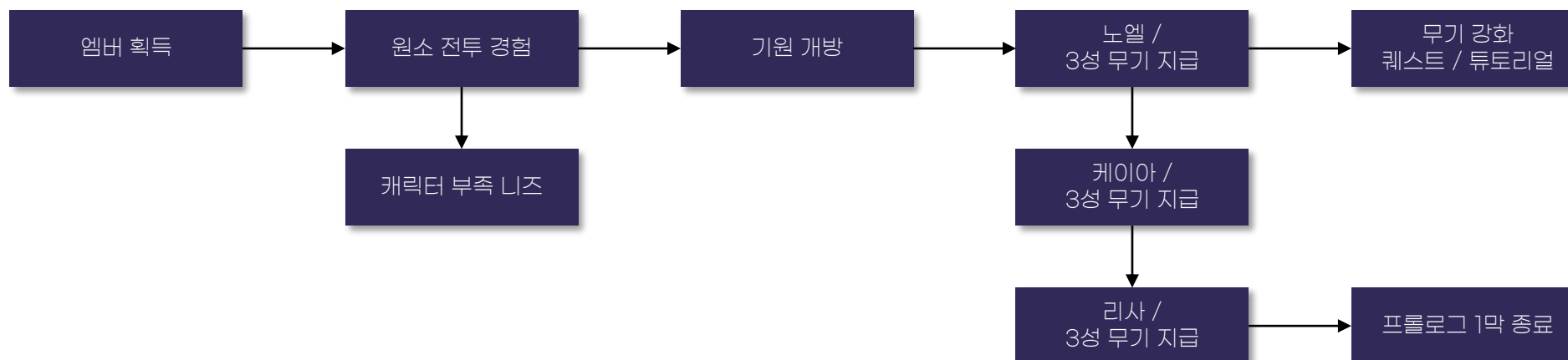
---

캐릭터 수집 니즈를 느끼는 동선을 바탕으로  
2차 PLC 구간 분석 및 기획 의도 도출

## 캐릭터 부족

- 엠버 획득 후 원소 반응 전투와 활 무기의 전투를 경험하면서 더 다양한 원소와 무기 군에 대한 니즈 발생.
- 캐릭터 유료 뽑기인 기원이 개방되어 무료 캐릭터 획득 니즈 발생.
- 프롤로그 1막의 진행 동선에서 캐릭터를 자연스럽게 지급하여 니즈가 해소되도록 설계.

## 2차 PLC 동선



## 초반 캐릭터 획득 동선

- 게임 시작 시 바람/한손검인 여행자로 진행하며, 유저는 원소에 대한 이해와 한손검의 전투를 경험.
- 프롤로그 1막을 진행하며 엠버, 노엘, 케이아, 리사를 획득하고, 총 5가지 원소와 4가지 무기 군의 전투를 경험.
- 최종적으로 프롤로그 1막 클리어 시, 최소 4명의 캐릭터를 획득하여 하나의 파티를 완성.

### 초반 획득 캐릭터

파티를 완성하여 다양한 원소를 활용한 전투와 기믹을 경험



여행자

바람 / 한손검



엠버

불 / 활



노엘

바위 / 대검



케이아

얼음 / 한손검



리사

전기 / 법구



## 노엘 지급 이유-무기 강화 튜토리얼

- 무기 강화에 필요한 정제용 광물을 얻는 방법과 강화 방법 설명.
- 광물을 채광하고, 대장장이에게 단조 의뢰 및 무기 강화 소재 획득.
- 여행자의 한손검, 엠버의 활보다 더 효율적인 채광을 위한 캐릭터 수집이라는 또다른 방식으로 니즈 발생 유도.
- 초반부 가장 채광 효율이 좋은 대검 캐릭터인 노엘 지급.

### 무기 강화 소재

채광을 진행하는 과정에서 대검을 사용하는 노엘을 통해 채광 난이도 감소라는 긍정적 경험



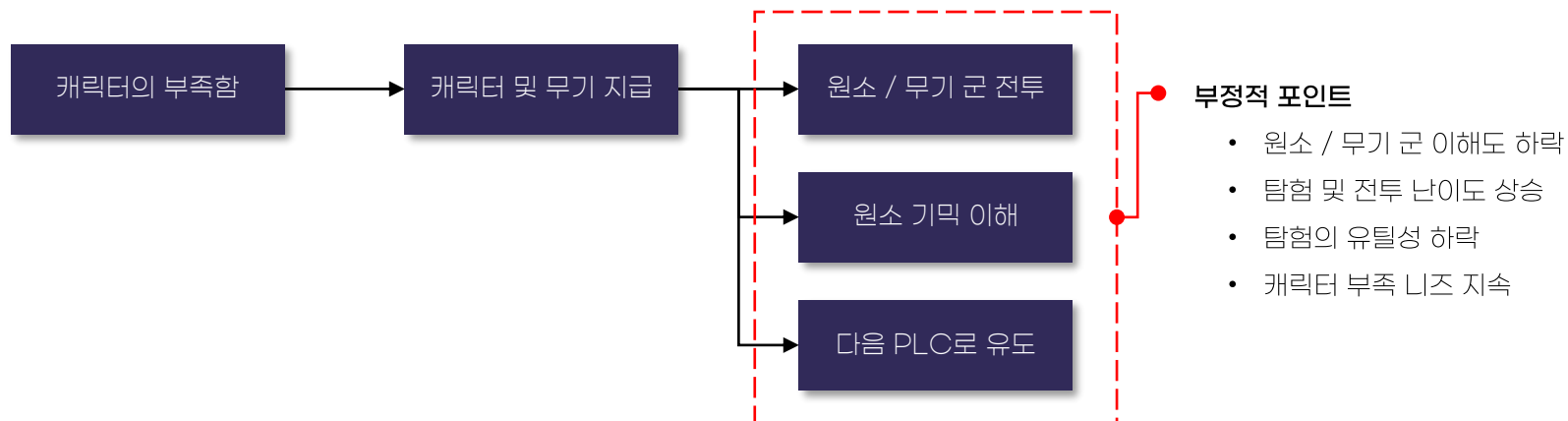
## 초반 캐릭터를 지급하는 이유?

- 다양한 원소와 무기 군을 활용한 전투 및 이동하는 과정에서 **게임의 이해도 상승**.
- 캐릭터가 많아짐에 따라 탐험과 전투의 난이도가 낮아지고, **월드 탐험의 계기 강화**.
- 하나의 파티를 완성했다는 **안정감**과 동시에 캐릭터 성장에 대한 니즈가 생겨 **다음 PLC로 동선이 유도**.

## 만약 캐릭터를 지급하지 않을 경우?

- 바람 / 한손검인 여행자만 사용하게 되므로 **원소와 무기 군의 이해도 하락**.
- 다양한 원소와 무기 군을 경험하지 못해 니즈 지속 및 게임에 루즈함을 느낀 유저의 **이탈 포인트 제공**.
- 전투와 채광의 난이도가 내려가지 않아 **주 재미 요소인 탐험이 꺼려지며**, 이에 따른 **탐험의 유틸성 하락** 및 TS 감소.

### 유저의 부정적 경험



# 04

## 3차 PLC

---

캐릭터 성장 니즈를 느끼는 시점과 동선을 바탕으로  
3차 PLC 구간 분석 및 기획 의도 도출

## 프롤로그 1막 클리어

- 하나의 파티를 완성하여 파티 캐릭터의 **스펙업에 대한 니즈 발생**.
- 프롤로그 1막 클리어 시, ‘모험가 길드에 온 것을 환영해’ 퀘스트 등장
- 퀘스트 완료 시 모험 핸드북 획득
- 모험 핸드북에서 현재까지 완료된 견문 진척 보상 수령 시, **모험 등급 8 달성 및 지맥의 · 꽃 개방**
- 프롤로그 1막 종료 시간(93분)과 1회 평균 플레이 타임(118분)과의 차이인 **25분 동안 지맥의 꽃 경험**.

## 3차 PLC 동선



## 지맥의 · 꽃

- '지맥에서 피어난 · 장금의 꽃'과 '지맥에서 피어난 · 계시의 꽃'으로 구분.
- 모험 등급 8 달성 시, '지맥에서 피어난 · 계시의 꽃'만 개방되어 월드 곳곳에 배치.
- 퀘스트로 몬스터와 전투하여 처치 후 보상 획득 가능.
- 레진 20개를 소모하여 캐릭터 경험치 증가 소재 획득.
  - 레진은 8분에 1개, 24시간에 180개가 생성되며 최대 160개까지 보관 가능.

## 계시의 · 꽃

## 캐릭터 스펙업에 필요한 캐릭터 경험치 증가 소재 보상



3차 PLC까지의 동선	모험 경력
프롤로그 1막 퀘스트 보상	3,075
동선 내 퀘스트	350
보물 상자 개방	570
워프/일곱신상 개방	360
신상 공양	200
견문 진척 완료	600
총 모험 경력 인풋	5,155

### 모험 등급 8이 되도록 설계된 모험 경력 인풋

- 모험 등급 8 달성까지 총 모험 경력 5,100 필요
- 3차 PLC 구간까지의 모험 경력 인풋으로 모험 등급 8이 되도록 설계.
- 모험 등급 8이 되어 3차 PLC 구간에서 자연스럽게 ‘지맥의 · 꽃’ 개방

## 견문 진척

- 3차 PLC 전의 등선에서 1장과 2장의 2개, 총 6개를 완료할 수 있도록 설계.
- 퀘스트 하나 당 모험 경력 100 지급.
- 캐릭터 스펙에 중요한 성유물 아이템과 경험치 증가 소재 지급.
- ‘지맥의 · 꽃’과 더불어 3차 PLC 구간의 월드 탐험의 계기 및 유틸성 증가 요소.

### 계시의 · 꽃

모험 경력 및 캐릭터 스펙업에 필요한 **성유물, 경험치 증가 소재** 보상





<프롤로그 1막 동선의 보물 상자 개수 및 워프 포인트 위치>

● 보물 상자    ● 워프 포인트

### 견문 진척을 완료하도록 설계된 동선

- 견문 진척 퀘스트 ‘보물 상자 15개 개방’ 및 ‘워프 포인트 6개 활성화’
- 3차 PLC 구간 전인 **프롤로그 1막**의 동선에서 완료.
- 가장 까다로운 2개의 퀘스트 예시.



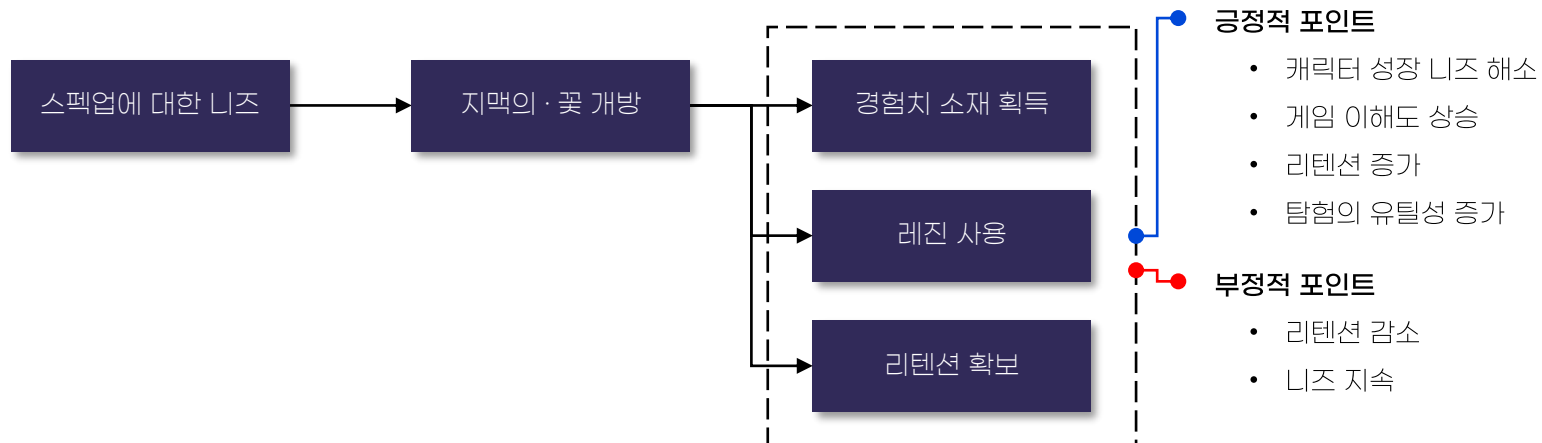
## 모험 경력 인풋을 설계하여 ‘지맥의 · 꽃’을 개방시킨 이유?

- 재생성 되어 넘치는 레진을 하루마다 소모하기 위해 **리텐션 증가**.
- 이는 첫날 **게임 종료 전** 기행(배틀 패스)이나 일일 퀘스트보다 먼저 **직접적인 리텐션 증가 요소 확보**.
- **레진을 사용해 보고**, 파티 완성 후 **직접적인 전투 계기 제공** 및 **게임 이해도 상승**.
- 스테미나 증가, 탐험 난이도 감소에 더불어 또 다른 **탐험의 동기 및 유틸성 증가 요소**.

## 만약 모험 등급 8이 되지 않는 경우?

- 직관적인 캐릭터 성장 방법을 모른 채로 **니즈가 지속되는** 불쾌한 경험.
- **게임 종료 전 직접적인 리텐션 증가 요소의 부재**로 인하여 신규 유저의 리텐션 감소.

### 긍정적 / 부정적 포인트



# 05

## 총평

---

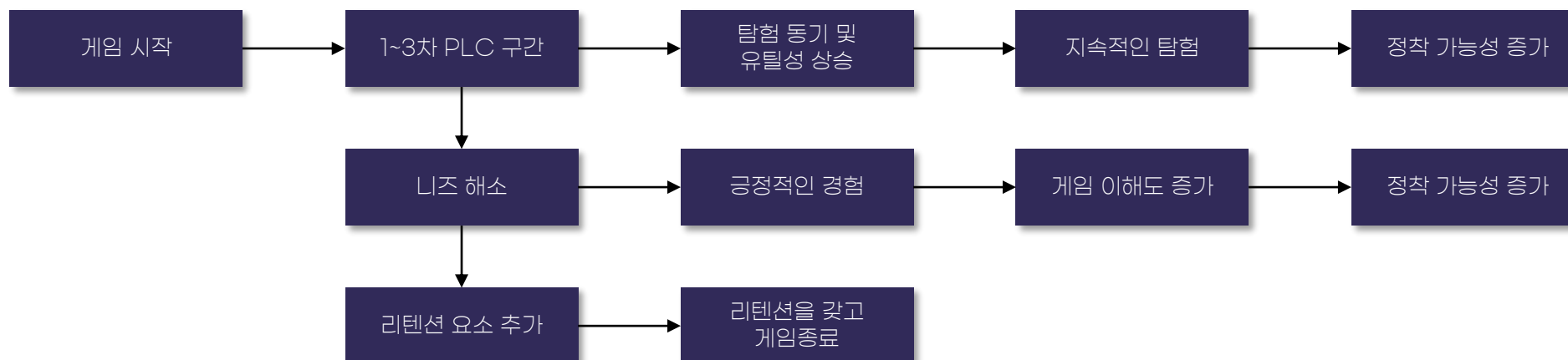
매출 비율이 높은 국가의 신규 유저가 원신을 1회 플레이하는 과정에서  
무엇이 게임 정착에 긍정적 효과가 있는지 총평

## 게임 시작 후 종료까지

- PLC 구간 설계를 통해 니즈가 천천히 해소되며 **지속적인 긍정적 경험**과 이로 인한 리텐션 증가.
- 각 PLC 구간에서 서로 다른 탐험의 계기를 제공하여 주 재미요소인 **탐험의 유틸성 및 동기 강화 및 TS증가**.
- 게임을 종료하기 직전 **직접적인 리텐션 요소를 추가**하여 재방문을 유도.
- 각 PLC 구간에서 원소 기믹, 전투, 성장, 레진 등을 통해 **게임 이해도 증가**.
- 탐험의 유틸성 하락이 방지되어 **탐험 동기가 지속**되고, 다음 PLC 구간까지 **게임에 정착** 가능성 증가.

## 총평

**탐험의 유틸성 및 리텐션이 증가**되어 다음 PLC 구간까지 **신규 유저가 게임에 정착**



# 감사합니다

---

원신  
초반 PLC 분석