전투 컨텐츠에 대한 역기획서

# 챕터 1: 아쉬 오브 워

## 1.1 플레이어 경험 설계

아쉬 오브 워(Ashes of War)는 무기 능력을 커스터마이징하여 플레이어에게 다양한 전투 스타일을 제공하는 독특한 전투 경험을 선사합니다. 역기획서에서는 이 시스템이 플레이어의 몰입도, 전략적 의사 결정, 그리고 전술적 깊이를 어떻게 강화하는지 분석합니다.

## 1.2 컨텐츠의 다양성

아쉬 오브 워는 적을 상대하는 여러 가지 방식을 제공함으로써 전투 시스템을 더욱 다채롭게 만듭니다. 이 부분에서는 무기와 스킬의 다양한 조합이 어떻게 독특한 플레이어 경험을 창출하고 실험을 장려하는지 탐구합니다.

## 1.3 난이도와 도전 요소

아쉬 오브 워는 플레이어가 자신의 전투 스타일에 맞춰 게임의 난이도를 조절할 수 있는 균형 잡힌 방식을 제공합니다. 초보자는 전투를 쉽게 만들어주는 스킬을 찾을 수 있고, 숙련자는 복잡한 조합을 통해 도전과 성취감을 느낄 수 있습니다.

## 1.4 문제점 및 개선 방안

문제점: 아쉬 오브 워 시스템은 다양한 커스터마이징을 제공하지만, 일부 플레이어들은 선택지가 너무 많아 혼란을 느끼거나 특정 스킬만 사용하는 경향이 있습니다. 이는 다양한 스킬을 활용하는 것을 방해할 수 있습니다.

개선 방안: 다양한 스킬을 쉽게 테스트할 수 있는 튜토리얼이나 실험적인 전투 환경을 제공하여, 플레이어들이 스킬을 더 자유롭게 사용하고 자신에게 맞는 스타일을 찾아볼 수 있도록 유도할 수 있습니다.

# 챕터 2: 트리가드(나무 파수꾼)

## 2.1 초반 게임에서의 역할과 도전

트리가드는 엘든 링에서 플레이어가 처음으로 마주하는 보스 중 하나입니다. 초반에 등장함에도 불구하고 매우 강력하여, 플레이어가 게임의 핵심 전투 메커니즘을 이해하도록 유도합니다. 이 섹션에서는 트리가드가 왜 초반부에 배치되었는지, 그리고 이 보스가 플레이어의 게임 이해에 어떤 영향을 미치는지 분석합니다.

## 2.2 전투 경험과 몰입감

이 섹션에서는 트리가드의 전투 패턴과 플레이어의 상호작용 방식을 중점적으로 다룹니다. 보스의 넓고 강력한 공격은 정밀한 회피와 전략적 의사 결정을 요구하며, 플레이어를 긴장감 넘치는 몰입감 있는 전투로 이끌어줍니다.

## 2.3 패턴 및 페이즈 분석

트리가드의 전투 페이즈와 공격 패턴은 전투 내내 긴장감과 발전을 유지하는 데 중요합니다. 이 섹션에서는 이러한 패턴이 어떻게 변화하며, 플레이어의 적응력을 테스트하고 도전적인 전투를 유지하는지 분석합니다.

## 2.4 문제점 및 개선 방안

문제점: 트리가드는 초반에 등장하는 매우 강력한 보스라서, 초보자들에게 과도한 좌절감을 줄 수 있습니다. 이는 게임을 처음 접하는 플레이어들에게 불필요한 난관으로 작용할 수 있습니다.

개선 방안: 트리가드 전투 전에 작은 튜토리얼 보스를 배치하여 플레이어가 기본 전투 메커니즘을 충분히 학습할 수 있게 유도한 후, 트리가드와의 전투로 넘어가도록 하여 도전을 더 단계적으로 제공할 수 있습니다.

## 2.5 레벨 디자인과 활동 반경

트리가드가 이동하는 지역은 넓고 개방된 공간으로, 플레이어가 이동 경로를 계획할 수 있는 충분한 여지를 제공합니다. 이 섹션에서는 레벨 디자인이 보스의 전투 메커니즘과 어떻게 맞물려 플레이어가 전투 중 전략적으로 환경을 탐색할 수 있게 돕는지 분석합니다.