

EGA 제 5주차 게임분석

제2의나라

CROSS WORLDS



이화여자대학교 전자전기공학
2016070 김예인 (2016070@ewhain.net)

© LEVEL-5 Inc. © Netmarble Corp. & Netmarble Neo Inc. 2020 All Rights Reserved.

목차

1. 게임 기본 정보

2. 특징

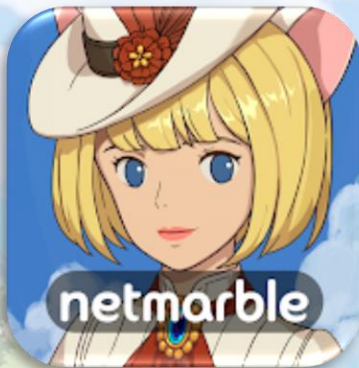
3. 플레이 후기 

4. 성장 시스템

제2의나라

CROSS WORLDS





게임명

제2의 나라: CROSS WORLDS

제공

Netmarble

장르

롤플레이잉(MMORPG)



업적

사전 다운로드 시작 6시간만에 앱스토어 인기 1위, 매출 1위를 연달아 기록
일사용자수(DAU) 전체 모바일게임 사용자수 1위 달성
일간 매출 1위 (리니지M보다 높은 매출 기록)
모바일게임 역사상 최단기간(11일) 누적매출 1억달러 달성
...etc.

0. MMORPG란?

“Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”의 약자. 한 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 같은 가상공간에서 즐길 수 있는 RPG이다.

1. RPG란?

“Role-Playing Game”의 약자. 참가자가 각자에게 할당된 캐릭터를 조작하고 일반적으로는 서로 협력하여, 설정된 목표를 달성하는 게임의 일종이다.

2. MORPG란?

“Multiplayer Online Role-Playing Game”의 약자. 소수 인원이 파티 등을 이루어 진행하는 게임이다. MMORPG의 하위개념으로 분류하기도 한다. 일반적으로 '방'을 만들어 그 방에 접속한 사람들끼리 플레이한다면 MMORPG가 아닌 MORPG이다. (예시: 던전애파이터, 디아블로, C9 등)



스튜디오 지브리

이웃집 토도로
센과 치히로의 행방불명
하울의 움직이는 성
벼랑 위의 포뇨

레벨파이브

레이튼 교수 시리즈
이나즈마 일레븐 시리즈
요괴워치 시리즈

니노쿠니 시리즈

지브리 감성
동화같은 스토리, 연출
평행세계가 서로 영향
킹덤, 펫 등의 콘텐츠
단, 언어 지원 미흡

제작은 **netmarble** 이 맡았고,

니노쿠니의 IP를 활용했을 뿐 지브리와의 직접적인 협력은 없었다고 한다

1. 스킵 불가한 스토리라인, 스토리 다시보기 기능 없음 (최소한 '클리어한 퀘스트' 목록도 없음)
2. (느려!!!!) 그래픽 매우 만족스럽지만, 모두 즐기기 어려운 것 같음.
컴퓨터 게임으로 나왔으면 좋겠다.
3. 자동전투 기능이 편하면서도 과하게 효율이 좋음.
4. 상점에 과금 상품이 매우 많지만, 과금이 반드시 필수는 아니며,
'승급' 시스템 때문에 어쨌거나 언젠가는 강해질 수 있는 확신을 주는 것 같았다.
천천히 느긋하게 플레이하기 좋은 것 같다.
5. 자동전투 / AI모드 시 다른 사람과 자리가 겹치는 게 불편함

'전투력' 시스템

공격력, 속성별 공격력, 방어력, 속성별 방어력, HP, HP 회복력, 명중률, 회피율, 크리티컬공격부터 경험치, 골드, 전리품, 특산품 획득 증가율 등

전투에 직/간접적으로 영향을 미치는 요소를 수치화하여 보여주는 값.
던전 클리어나 퀘스트/필드 입장, 전장 승리에 필요한 전투력을 추천해주는 등의 기능을 한다.

(단, 절대적인 수치는 아니다!
숫자가 커 보여도 전장에서 패배하거나 던전 ★3 클리어가 불가능한 경우도 있었다!)

1. 캐릭터 - 클래스, 스킬, 탈것, 칭호
2. 장비 - 뽑기, 레벨업, 승급, 강화, 각성, 행운의 후냐
3. 펫 - 이마젠, 마음의 별
4. 기록 - 업적, 도감, 마스터, 모험기록
5. 퀘스트 - 메인퀘스트, 명성퀘스트, 킹덤퀘스트, 제비상회, 토벌, 수배, 일일퀘스트(주간퀘스트)
6. 던전 - 3종 성장 던전
7. 전장

1. **장비 뽑기 시스템: 소환 상점 / 장비 제작**
 - * 3, 4성 이상의 무기 수급이 어렵지 않음.
 - * 무엇보다 4성 이상의 무기가 플레이에서 필수가 아님.
2. **장비 연마 시스템: 레벨업 / 승급 / 강화 / 강화 이전 / 각성**
 - * 장비 등급이 높아질수록 레벨업도 어려움.
 - * 각성의 경우에도, 장비 등급이 높을수록 다시 획득하기 어려워 각성이 어려움.
 - * 승급의 경우, 매우 낮은 등급의 장비도 3성 이상으로 만들 수 있게 하는 장비.
 - * 속성에 맞춰 무기를 여러 개 성장시켜야 할 필요가 있다.
3. **장비 보석 시스템**
4. **행운의 후냐: 확률이 적용되는 연마 방식에서 실패했을 경우, 후냐를 레벨업하여 전투력을 올릴 수 있도록 하였다.**

1. 업적: 전투 / 성장 / 수집 / 모험 / 소셜 / 도전
* 업적 등급에 따라 전투력을 획득
2. 마스터 도감: 스킬 / 장비 / 코스튬 / 이모션 / 이마젠
* 획득, 승급, 강화, 각성, 레벨업 등의 조건을 달성하여 해금하면 전투력 획득
3. 모험기록: 영혼석 / 특산품 / 뷰포인트 / 보물상자
* 콘텐츠를 더 자세하고 꼼꼼하게 즐길 수 있게 해주면서, 전투력도 획득



감사합니다.

〈 자료 출처 〉

배경 이미지: 제2의나라 공식페이지

<https://2worlds.netmarble.com/ko>

플레이 스크린샷: 제2의나라 인게임 스크린샷

기사 참고 1: <http://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=129658>

기사 참고 2: <http://www.newsway.co.kr/news/view?ud=2017010514333481211>

기사 참고 1: <https://news.appstory.co.kr/report12887>