

제2의 나라 : CROSS WORLDS

유저가 모든 캐릭터를 키우도록
만드는 제2의 나라만의 특징

2021.07.15 EGA 이해진



목 차

01

제2의 나라의 성장 시스템

성장 시스템에 대해서 살짝만 짚어봅니다

02

시작부터 남다른 게임

시작부터 특별한 제2의 나라

03

나름 숨겨놓았을지도 모르는 무기 도감

과연 저는 처음에 알고 있었을까요?

04

지친.. 유저들을 도와주는 방법

그래도 나름 양심은 있어서 두 번째 키우는 캐릭터는 좀 편하다



제2의 나라 성장 시스템

다들 하시겠지만 짧게만 짚어볼까요?

“ 모든 활동이 전투력으로 연결 ”

쫘쫘따리 모아서 크게 만들자!

1

장비 성장

2

이마젠 성장

3

스텝 성장

4

업적 및 퀘스트

5

장비 도감

게임에서 이루어지는 유저의 모든 활동이 결국 전투력으로 연결

장비 강화, 이마젠 강화

각각 5개의 강화 방법이 존재



장비 강화만 5가지 종류

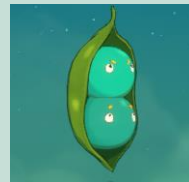
장비를 얻더라도 끊임없이 강화해야 함

레벨 업 > 각성 > 레벨 업 > 각성..



이마젠도 5가지 종류의 강화

콩알을 얻어서 강화하고 각성해야 함



성장 시스템에 초점을 맞춤

기본 메뉴의 배치를 살펴봅시다

먼저 보이는 왼쪽에 성장 시스템 배치



성장이 메인

암묵적으로 성장이 메인임을 드러냄

던전, 상점 등 이외의 콘텐츠

시작부터 남다른 게임

다른 게임과는 시작 화면부터 다르다!

기존 RPG의 캐릭터 생성 화면 구조

모든 직업에 대해 자세히 볼 수 있음



캐릭터를 처음 생성할 때만
모든 직업/캐릭터에 대해 자세히 살펴볼 수 있다

기존 RPG의 캐릭터 선택 화면 구조

다른 직업은 굳이 보여주지 않음



캐릭터 추가 생성하지 않는 이상
다른 직업군에 대한 정보를 자연스럽게 얻기 힘들



그렇다면 제 2의 나라는 어떻게 다를까?

기존의 RPG 화면과는 완전히 다른 화면 드드등장!

모든 캐릭터를 키워보고 싶도록
모든 캐릭터에 정감이 가도록

제2의 나라 직업 선택 화면 구조

들어갈 때마다 항상 익숙한 화면



각 직업군 캐릭터들이 자연스럽게
어울리는 모습을 볼 수 있음

제2의 나라 캐릭터 선택 화면 구조

다른 직업은 굳이 보여주지 않음



자신이 커스터마이징 한대로 캐릭터 외형이 바뀌고
항상 같은 화면으로 접속하게 되므로
자연스레 다른 캐릭터들에게도 궁금증/애정이 생김

나름 숨긴 무기 도감

힘들지만.. 힘들지 않은 척..
많지만.. 많지 않은 척..(?)



도감과 마스터.. 두 개의 차이점은 무엇일까요?

✓
도감

일반적인 모든 RPG에 있는 요소

5속성 무기 모두 등록 필요

5캐릭터 모두 등록 필요



😎: 오 벌써 첫 줄에서 한 개 채웠네

🙄: 눌러보니 한 개가 한 개가 아닌데..?

✓
마스터



✓
도감

✓
마스터



모든 장비를 최고까지 모두 승급해야 함

이를 위해서는 장비 레벨을 30까지 올려야 하는데
라이트한 유저에게는 높은 승급은 접근이 어렵다

✓
도감

✓
마스터



꼭 눌러야만 확인할 수 있게끔

나름 숨겨져 있긴 함 (의도한 것 일지는 모르겠음)

+ 보상이 전투력으로 즉각적으로 이어지진 않음

✓
도감

✓
마스터



승급하고(별달기) 강화(레벨업)하고

✓
도감

✓
마스터



각성까지 요구함..

게다가 스탯과 직결됨 -> 전투력

✓
도감

✓
마스터



반면 자세하게 보이지는 않아서
그냥 '많이 요구하는구나~'라고만 느끼게 됨

초반 유저들이 질리지 않게끔 의도한 것이라 추측
(갈 길이 너무 멀다면 힘들 수도 있으니..)

지친 유저들을 도와주는 법

두 번째 캐릭터는 조금 더 수월하게
도감은 조금 더 빠르게~

두 번째 캐릭터를 키울 때

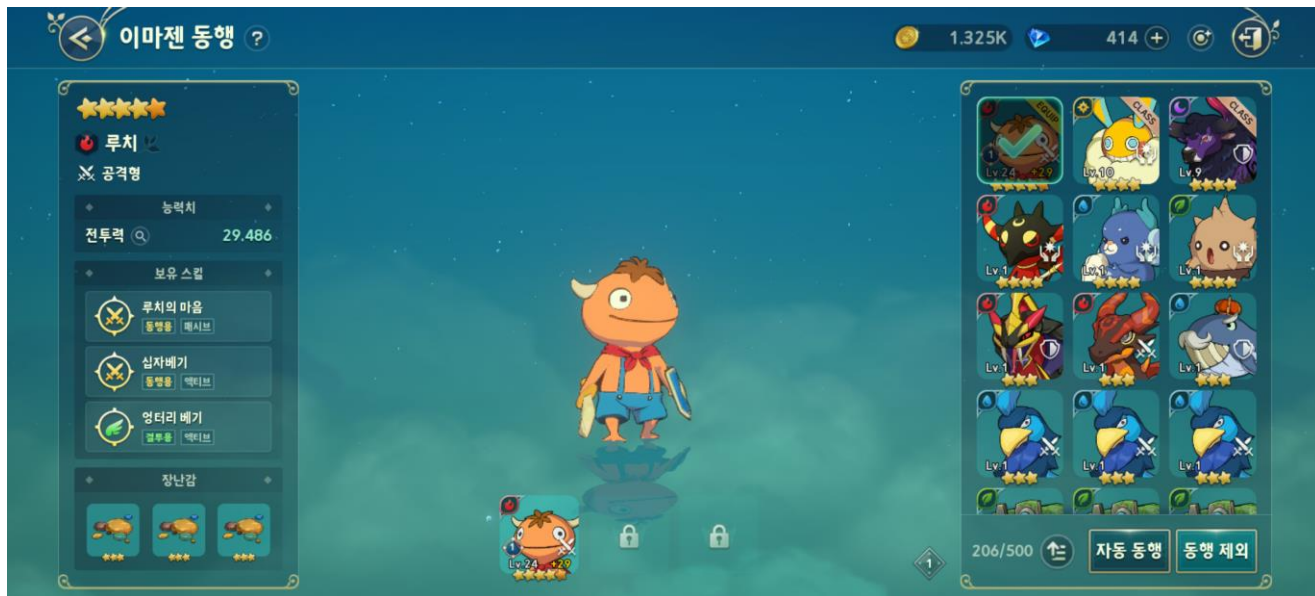
첫 번째 캐릭터보다 수월하도록



무기를 제외한 모든 장비, 장신구 공유

두 번째 캐릭터를 키울 때

첫 번째 캐릭터보다 수월하도록



이마젠도 공유

두 번째 캐릭터를 키울 때

첫 번째 캐릭터보다 수월하도록



도감은 물론 업적까지 공유

두 번째 캐릭터를 키울 때

첫 번째 캐릭터보다 수월하도록



레벨이 10인데 전투력이 10만...!!
(첫 캐릭터는 이 때 5만도 안됐다..)

여기서 마스터를 보면..



장비 마스터를 공유하고 있어서
여러 직업을 통해서도 달성 가능

결론적으로! 하고 싶었던 말

제2의 나라가 잘하고 있는 점은..



다양한 요소를 통해 유저들이 여러 캐릭터를 키울 수 있도록 이끈다

결론적으로! 하고 싶었던 말은



와중에 몇몇은 나름 숨겨서(?) 질리지 않도록 하고 있다

결론적으로! 하고 싶었던 말은



끝으로 이는 결국 하나의 캐릭터 성장을 위해
모든 캐릭터를 키울 수 밖에 없게 만든 큰~~~ 그림
와중에 이벤트도 잘 섞어서 모든 콘텐츠를 다 즐길 수 밖에 없도록 함
-> 유저를 오랫동안 붙잡아 두고 -> 게임 롬런