

퍼스트 디센던트

게임 시스템 분석 및 개선 제안

작성자: 송설환

INDEX

THE FIRST
DESCENDANT

1 개요

2 게임 콘셉트 및 디자인

3 플레이 경험

4 시스템 분석

5 비즈니스 모델 및 수익 구조

6 경쟁 게임 비교

7 문제점 및 개선 방향

8 결론



퍼스트 디센던트 (The First Descendant)

장르: 협동형 슈팅 RPG

플랫폼: PC, 콘솔

출시: 2024 07월 02일



로드슈터 게임

TPS(3인칭 슈팅) + RPG(역할수행게임)

결합 장르



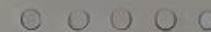
세계관

미래의 디스토피아 세계에서 플레이어는 '디센던트'라는 특별한 능력을 가진 전사로, 인류를 위협하는 외계 생명체 및 강력한 적들과 싸우며 세계를 구원해야 한다...

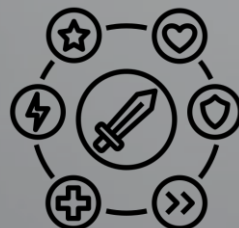
아트 스타일

SF 배경의 하이테크 무기와 캐릭터 디자인이 특징이며 미래적이면서도 어두운 분위기의 세계관을 반영하는 그래픽

주요 특징



캐릭터별 고유 능력 및 스킬 시스템



팀 기반 협동 전투와 전략적 플레이

무기 및 아이템 파밍 중심의 진행방식



게임 플레이의 흐름



팀 기반 협동 전투

각 고유한 스킬을 가지고 팀원들과
적들의 패턴 공격을 파악하며 협동 전투



아이템 파밍

적을 처치하거나 보스를 물리치면
다양한 아이템과 장비를 획득

미션을 반복해서 플레이시
더 높은 장비를 얻을 수 있음



강화

미션을 통해 얻은 경험치로 스킬이
성장하고 스킬 강화 포인트로 스킬을
강화시켜 캐릭터를 성장

게임 메커니즘

전투 시스템

팀 기반 협동 전투

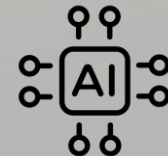


팀 플레이에 중점을 두고 있으며, 탱커, 딜러, 서포터 등 각 캐릭터의 역할을 기반으로 팀 전략을 세우는 협력 플레이로 되어있다

다양한 스킬 조합

전투 중 스킬을 자유롭게 사용하고 연계할 수 있으며, 스킬 간의 시너지 효과가 큰 데미지를 주는 식의 연계 플레이가 중요한 전략 요소로 되어있다

적 AI



적의 AI는 비교적 단순하지만, 패턴이 정교한 보스전에서는 복잡하고 다양한 패턴과 타이밍으로 이루어져 있다

전투의 템포

전투의 템포는 빠르게 진행되며, 각 스킬과 무기 사용의 쿨 다운 관리가 중요하다

게임 메커니즘

스킬 시스템



스킬

각 캐릭터는 고유한 능력과 4개의 스킬을 가지고 있으며 스킬의 시너지 효과와 스킬 레벨업이 중요한 전략이다

스킬 연계

스킬 간의 연계를 통한 콤보가 존재하며 특정 스킬 사용 후 다른 스킬의 효과를 대화하거나, 스킬이 적중할 때 팀원들이 후속 공격을 연계 할 수 있다

스킬 강화

스킬을 자주 사용하거나 퀘스트를 통해 재료를 모아 스킬의 데미지, 범위, 지속 시간 등을 강화할 수 있으며, 모듈이나 룬과 같은 추가 아이템을 장착해 스킬의 속성을 커스터마이징이 가능하다



게임 메커니즘

장비 및 파밍 시스템



장비 등급 및 성능

게임의 장비는 다양한 무기와 방어구로 구성되어 있으며

일반, 고급, 희귀, 전설 등 다양한 등급의 장비가 존재하고 등급에 따라 성능이 다르다

장비 속성

장비에는 랜덤으로 부여되는 속성이 있어, 같은 무기라도 플레이어의 플레이 스타일에 맞게 다양한 조합이 가능하다

파밍과 반복 플레이

레벨 장비를 얻기 위해 동일한 미션을 반복 플레이하는 것이 핵심 콘텐츠 중 하나이며 장비의 성능에 따라 전투의 효율성이 달라지므로 지속적인 파밍이 필요하다

파밍의 난이도 조정

스테이지의 난이도가 높아질수록 더 희귀한 장비가 드롭될 가능성이 높아지며, 보스나 던전에서 특정 재료나 아이템을 얻을 수 있다

게임 메커니즘

진행 및 스토리 시스템



챕터 기반 진행



챕터 기반으로 스토리가 진행되며
각 챕터는 고유한 스테이지와 보스를 가지고 있어
스토리를 따라가며 캐릭터를 성장시키는 구조로 되어있다

스토리안 캐릭터 성장

스토리가 진행되면서
퀘스트 완료와 보스 처치를 통해 얻은 경험치로
캐릭터를 레벨 업 하며 성장한다



게임 메커니즘

멀티플레이 및 커뮤니티 시스템



협동 플레이



멀티플레이가 게임의 핵심 요소로,
플레이어는 친구와 팀을 이루거나 랜덤 매칭을 통해
다른 플레이어와 협력 할 수 있다

커뮤니티 기능



게임 내 클랜 또는 길드 시스템을 통해 플레이어들이
커뮤니티를 형성할 수 있으며
클랜 활동을 통해 공동 목표를 달성하고, 보스를 함께 공략
하는 등 커뮤니티가 게임을 몰입도를 증가시킨다

| 수익 모델



부분 유료화 모델(Freemium) 을 채택 하고 있으며
게임 내 구매를 통해 수익을 창출

인 게임 화폐를 사용해 장비나 스킬 강화 재료,
코스메틱 아이템 등을 구매
배틀 패스, 경험치 부스터 등의 판매



| 코스메틱 아이템

캐릭터 외형을 꾸밀 수 있는 스킨,
애니메이션, 배경 효과 등의 코스메틱 아이템을
인앱 구매로 제공하여 수익을 창출

리텐션 전략

시즌별로 콘텐츠를 업데이트하여
새로운 캐릭터나 장비, 이벤트 등을 통해
플레이어가 꾸준히 게임에 참여하도록 유도하며

배틀 패스와 같은 시즌제 콘텐츠를 통해 보상 체계를
강화하고, 일일 또는 주간 퀘스트를 통해
플레이어의 지속적인 접속을 유도 시킨다



시장 분석



디비전

비슷한 점

루터 슈터 장르
팀 기반 전투와 파밍 요소

디비전과의 비교

디비전은 느린 페이스와 전술적 접근에 중점을 두는 반면,
퍼스트 디센던트는 화려한 스킬 콤보와 빠른 움직임을
기반으로 한 전투를 제공

디비전의 장비 시스템은 상대적으로 현실적인 무기와 장비
로 구성되어 있는 반면,
퍼스트 디센던트는 더 다양한 SF 스타일의 장비와 고유
스킬이 함께 제공되어 좀 더 판타지 적이고 독창적

디비전은 전투 템포가 비교적 느리며, 엄폐를 통한 전술적
플레이가 중요한 반면,
퍼스트 디센던트는 빠른 속도의 전투와 적의 공격을
피하거나 빠르게 적을 공격하는 액션 중심의 게임 플레이

시장 분석



워프레임

비슷한 점

루터 슈터 장르
빠른 액션과 민첩한 캐릭터 움직임
파밍 요소

워프레임과의 비교

워프레임은 특정 프레임을 제작하기 위해 필요한 재료 수집에 더 초점을 맞추는 반면,
퍼스트 디센던트는 빠른 파밍과 성장이 가능하도록 설계

워프레임은 개별 미션이나 퀘스트에서 얻는 다양한 파밍 재료와 긴 플레이 타임을 요구하지만,
퍼스트 디센던트는 플레이어가 더 짧은 시간 안에 성과를 얻고 성장을 체감할 수 있는 구조로 비교적 단기적인 목표를 더 많이 제공

퍼스트 디센던트는 팀 기반의 스킬 시너지가 더 강조되며,
팀워크가 중요하다

시장 분석



디비전



워프레임

차별화 요소

다른 슈팅 RPG 게임들이 상대적으로 현실적이거나 미래적인 테마에 집중하는 반면, 퍼스트 디센던트는 SF와 판타지 요소가 결합된 독특한 세계관을 가지고 있어 다양한 캐릭터 플레이 스타일과 전투 전략을 제공한다

퍼스트 디센던트는 각 캐릭터마다 독특한 스킬과 능력을 강조하여 전투에서의 시너지 효과와 팀워크를 강조시켜 디비전이나 워프레임과의 차별화된 강점을 보여준다

7 문제점 및 개선방향

스킬 시스템 개선

문제점

일부 캐릭터의 스킬 사용 빈도가 낮거나 스킬 간 연계성이 부족하여 전투에서 스킬의 중요성이 떨어지는 경우가 발생



개선 방향

스킬 쿨다운 감소 및 연계성 강화

특정 스킬을 사용한 후 다른 스킬의 쿨다운이 줄어들거나, 특정 조건에서만 발동되는 강력한 연계 스킬을 추가하여 플레이어가 더 자주 스킬을 사용할 수 있도록 하고, 스킬 간의 연계성을 강화하는 방향으로 개선한다

스킬 커스터마이징

스킬에 속성 변화를 주거나, 범위나 데미지를 플레이어가 직접 조절할 수 있는 커스터마이징 시스템을 도입시켜 스킬 운용의 다양성을 늘린다

스킬 레벨링 시스템 강화

스킬의 성장 시스템을 도입하여, 스킬 사용을 통해 레벨을 올리고 효과를 더욱 강화할 수 있도록 유도하여 스킬 사용의 중요성을 강조 시킨다

7 문제점 및 개선방향

파밍 시스템 개선

문제점

파밍 시스템이 단조롭고 반복적입니다. 특히 고 레벨 장비나 특정 아이템을 획득하기 위해 동일한 콘텐츠를 반복해서 플레이해야 하는 상황이 발생



개선 방향

다양한 파밍 경로 제공

동일한 장비를 얻기 위한 다양한 경로를 마련하여 보스전 외에도 특정 미션, PVP, 도전 모드 등을 통해 동일한 등급의 아이템을 획득할 수 있도록 하여 파밍 과정에서의 단조로움을 줄인다

랜덤 이벤트 시스템 도입

일정 확률로 발생하는 랜덤 이벤트를 통해 추가 보상이나 특별한 아이템을 얻을 수 있는 기회를 제공하여 플레이어의 기대감을 높이고, 반복적인 플레이에도 신선함을 유지 시킨다

교환 및 거래 시스템 도입

제한적으로 아이템을 다른 플레이어와 교환할 수 있는 시스템을 추가해, 플레이어가 자신이 필요로 하지 않는 아이템을 교환하거나 판매해 좀 더 전략적인 아이템 수급이 가능하도록 유도 시킨다

7 문제점 및 개선방향

적 AI 및 난이도 개선

문제점

적 AI가 예측 가능한 패턴을 반복하며, 다양한 전략적 변동이 없어 전투가 단조롭게 느껴질 수있음

개선 방향

적 AI의 다양성 증가

플레이어의 공격 패턴을 분석해 방어 전략을 변경하거나, 협력하여 공격을 분산시키는 행동을 도입 시켜 적 AI가 환경에 반응하고 플레이어의 행동에 맞춰 전략적으로 대응하도록 개선한다

AI 기반 난이도 동적 조정

플레이어가 너무 쉽게 적을 처치할 경우 적이 더 강력한 공격을 하거나, 플레이어의 체력 회복 타이밍을 노리는 등 더욱 도전적인 전투 환경을 만들어 팀의 구성과 플레이어의 실력에 따라 적의 행동 패턴과 난이도가 동적으로 변하는 시스템을 도입 시킨다

보스 전투의 패턴 다양화

보스전의 패턴을 더 복잡하고 다단계로 구성하여 단순히 체력만 높은 보스가 아니라, 특정 행동을 유도하거나 협력을 필요로 하는 복합적인 전투로 개선 시킨다

7 문제점 및 개선방향

진행 시스템 개선

문제점

현재 진행 시스템은 스테이지 기반으로 고정되어 있어 플레이어가 스토리 진행 후 할 수 있는 활동이 제한적

개선 방향

엔드게임 콘텐츠 강화

지속적인 업데이트로 새로운 챌린지 모드, 무작위 던전, 시즌별 이벤트 등을 도입해 플레이어가 계속해서 새로운 목표를 향해 나아갈 수 있도록 유도시켜 메인 스토리를 완료하여도 플레이어가 지속적으로 즐길 수 있는 엔드게임 콘텐츠를 추가한다

동적 미션 생성 시스템

매번 다른 형태로 생성되는 무작위 미션이나 던전을 도입하여, 같은 콘텐츠를 반복하지 않고도 새로운 경험을 제공하여 게임의 신선도를 유지시킨다

레이드 및 협동 콘텐츠 강화

팀 협력이 필수적인 레이드 콘텐츠를 더 많이 추가하여 플레이어 간의 소통과 협력을 강화하고, 레이드 클리어 시 큰 보상을 제공하여 엔드게임의 목적성을 강화 시킨다

개선 방향



이벤트 및 시즌제 운영 강화

플레이어가 장기적으로 게임에 몰입할 수 있도록 다양한 이벤트와 시즌 패스를 운영하고, 시즌마다 신규 캐릭터, 장비, 스토리라인을 도입해 새로운 플레이 동기를 부여한다

커뮤니티 기능 개선

게임 내에서 플레이어 간의 소통을 원활히 할 수 있는 커뮤니티 기능을 강화하여, 클랜이나 길드 시스템을 통해 유저들이 협동하고, 경쟁할 수 있는 구조를 만들어 커뮤니티 형성킨다

리더보드 및 경쟁 요소 추가

경쟁을 좋아하는 플레이어들을 위한 리더보드 시스템을 도입하여, 다양한 미션이나 보스전에서의 기록을 비교하고 경쟁할 수 있는 요소를 추가한다

8 결론

퍼스트 디센던트의 시스템은 전투와 파밍, 캐릭터 성장, 경제 시스템이 균형을 이루고 있으며, 팀 기반 협동 플레이와 다양한 스킬 조합, 장비 파밍을 통한 성장의 재미를 제공한다
또한 탄탄한 협동형 슈팅 RPG 메커니즘과 독창적인 캐릭터 시스템을 갖춘 게임이지만 파밍 반복성과 AI의 단조로움 등 일부 문제점이 있으며, 이를 개선하면 장기적인 성공 가능성을 높일 수 있을 것이라고 생각한다

