

모든 유저 이탈
방지를 위한
수준별 목표 확장 방안

SOULS LEGACY

1. 목적

신규 유저에겐 다음 목표로의 성장을 돕고 기존 유저에겐 새로운 도전과제가 주어지는 추가 콘텐츠의 제공으로 신규 유저와 기존 유저의 재접율을 동시에 도모한다.

1. 많은 플레이어가 높은 난이도로 인해 엔딩까지 도달하지 못하고 게임을 포기한다. 그러나 높은 난이도는 소울라이크 장르의 핵심 요소이기 때문에, 이를 직접 낮추는 대신 다른 방식으로 해결해야 한다.

→ 플레이어가 성장하는 기회를 제공함으로써 초반 유저들의 이탈률을 줄인다.

1. 소울라이크 장르는 신규 유저와 매니아 유저 간의 난이도 기대치 차이가 크다. 게임이 지나치게 쉽다고 느낀 매니아 유저들은 흥미를 잃고 이탈하는 경우가 많다.

→ 이벤트 던전을 통해 하드코어한 난이도의 도전과 목표를 제공하여 매니아 유저들의 지속적인 플레이를 유도한다.

2. 현상 분석

소울라이크 장르의 게임은 본질적으로 높은 난이도를 핵심 요소로 삼기 때문에, 신규 유저가 초반에 적응하지 못하고 게임을 이탈하는 현상이 자주 발생한다. 반대로 난이도가 너무 쉬울 경우, 매니아 유저층이 게임을 이탈하는 현상이 발생한다.

<유저 이탈>

1. 전투 시스템을 학습할 구간의 부족
2. 진행이 막혔을 때 캐릭터의 성장이 어려움
3. 도전을 위한 콘텐츠를 충분히 제공하지 못함

2. 현상 분석

<전투 시스템을 학습할 구간의 부족>

더 서지는 초반부터 등장하는 적들이 높은 데미지를 가져 신규유저가 전투 시스템을 학습하기 전에 많은 죽음을 겪는다. 전투 시스템을 익히고 숙달하는 과정이 없는 상태에서 죽음은 성장 과정이 아닌 게임의 불합리함으로 다가온다. 더 서지의 경우 초반부에 전투 시스템을 학습할 구간이 부족했고 그 결과 첫 보스에서 절반 가까이의 유저가 포기하고 이탈했다.

게이머에게 자신만의 차별점을 인식 시키지 못한 불운의 게임.

1. 튜토리얼의 부재

잘 만든 게임 일수록 게임속 메커니즘을 게이머에게 쉽게 전달해야 한다. 이 게임은 이 부분에서 실패했다. 스테이지 첫 번째 맵을 지나 메인 생산라인에 들어서면 처음으로 삼발이 용접로봇을 만난다. 그 옆에 컨테이너에 수평공격을 숙여서 회피해서 카운터 공격을 가하면 커다란 경적 및 데미지를 줄 수 있다고 적혀있다. 여기서 배우는 수평공격 카운터가 다크소울의 패링처럼 주요 딜링기술이다. 그런데 정작 그 글을 읽은 사람이 있나? 아니 읽어도 뭘지 몰라서 적용 못한 사람이 다수이다. 트레이더 처럼 동영상으로 설명 못 할 지언정 적어도 세키로에서와 같이 게임을 멈추고 화면에 설명글은 띄워 줘야 했다. 그렇게 중요성을 인식 시켰어야 했다.그러지 않은 덕분에 대부분의 유저들은 카운터 공격을 사용하지 않는다. 문제는 이 게임은 수평공격 카운터를 주로 사용하도록 설계 되었다는 점이다.

▲ 스팀 유저 리뷰



▲ 모달 셀 도전과제 현황(스팀)

[더 서지는 위와 같은 이유로 첫 보스에서 같은 장르의 게임보다 높은 47.9%의 이탈률을 보인다]

2. 현상 분석

<전투 시스템을 학습할 구간의 부족>

엘든링은 전투 시스템을 학습하고 배움의 동굴과 같은 전용 튜토리얼 구역 배치, 점진적 성장 가능한 다양한 설계 요소 구현 오픈월드 구조 채택, 메인 보스를 상대하기 전에 여러 유형의 몬스터를 상대하며 자기 페이스로 전투 시스템을 유연하게 학습할 수 있다.

기존 소울 시리즈에서는 보스 도전시 슛컷을 열거나 초반까지 돌아가야하는 불편 존재했고 엘든링은 마리카의 썬기 시스템을 통해 보스전에서 사망해도 보스 근처 즉시 부활 및 재도전이 가능하다.

→ 실패와 반복을 전제로 하는 소울라이크 장르 특유의 전투 구조를 더 쾌적하게 체험하도록 설계



▲다크소울3 도전과제 현황(스팀)



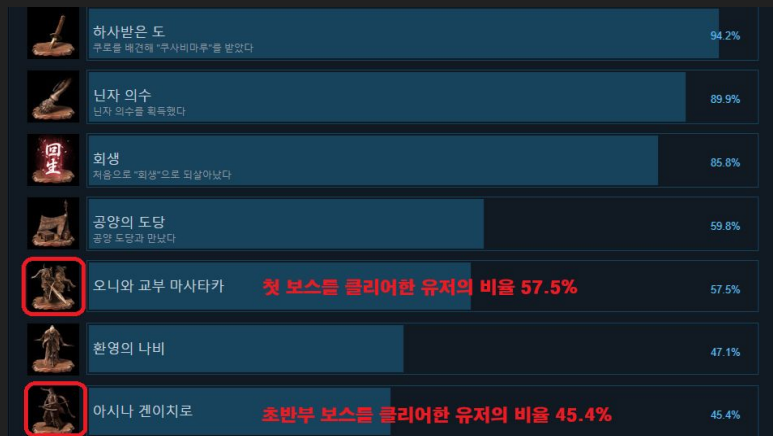
▲엘든링 도전과제 현황(스팀)

[엘든링은 명작 평가를 받은 다크소울 3보다 5% 낮은 초반 유저 이탈률을 위와 같은 이유로 기록]

2. 현상 분석

<진행이 막혔을 때 캐릭터의 성장이 어려움>

세키로는 프롬 소프트웨어의 전작과 달리 캐릭터 레벨을 통한 직접적인 육성 방식을 제공하지 않는다. 체력은 중간 보스를, 공격력은 주요 보스를 쓰러뜨려야만 상승한다. 이 때문에 전작들에서 파밍을 통해 캐릭터를 성장시키고 난이도를 낮추던 요소가 크게 축소되었다. 즉, 신규 유저가 높은 난이도에 적응하기 위한 ‘완충제’로서의 성장 시스템이 이전보다 훨씬 줄어들었다.



▲세키로 도전과제 현황(스팀)



▲다크소울3 도전과제 현황(스팀)

[세키로는 위와 같은 이유로 전작보다 약 10% 정도의 높은 유저 이탈률을 보인다.]

2. 현상 분석

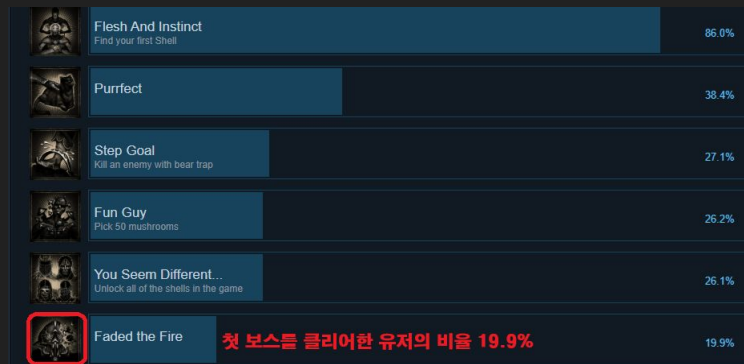
<도전을 위한 콘텐츠를 충분히 제공하지 못함>

모탈 쉘은 넓은 맵에 비해 부족한 콘텐츠와 성의 없는 적 디자인이 단점으로 지적된다. 보스 패턴이 단순하고 패턴 학습 없이 특정 시스템(경화 쉘)만을 이용해서 깰 수 있기에 플레이어는 도전 욕구를 느끼지 않는다. 잡몹 역시 패턴은 단순하지만 강력한 데미지와 높은 체력을 통해 난이도를 올리려고 하기 때문에 도전 욕구를 불러 일으키지 못한다. 이는 결국 초반부부터 불쾌한 경험이 되고 유저의 이탈로 연결된다.

마이너스 요소

1. 과하게 넓고 쓸데없는 맵
있는것도 없는데 너무 맵이 쓸데없이 넓어서 오히려 마이너스임 닥소마냥 화투볼이 있는것도 아니라 한번 죽으면 멘탈 나감
2. 콘텐츠 부족
과하게 부족함 진지하게 1시간이면 무기4개 깎대기4개 다정김 그뒤로는 뭔가를 발견한다는 성취감 이란걸 느낄수 없음
3. 게임 날먹 가능
대쉬공 경화 스펀질만해도 깨짐
4. 몹이 알아있는데 0.1초만에 일어나서 공격함
5. 보스 패턴 너무 성의없음
6. 기본적인 게임 진행방향조차 안알려줌 하루종일 개넢은맵 돌아다니다가 접게됨
7. 최종보스가 맞나 싶을정도의 난이도
8. 이게 무슨 팀인지 입에 넣기전까진 모름

▲스팀 유저 리뷰



▲모탈 쉘 도전과제 현황(스팀)

[모탈 쉘은 위와 같은 이유로 첫 보스에서 같은 장르의 게임보다 매우 높은 80.1%의 이탈률을 보인다]

3. 원인 분석

1. 튜토리얼을 통해서 전투 시스템을 학습할 구간을 제공했으나 아직 적응하지 못한 유저는 첫 스테이지도 클리어하지 못하고 결국 이탈한다.

→ 튜토리얼 이후에도 반복적으로 전투 시스템을 학습할 구간이 필요하다.

1. 특정 스테이지에서 막힌 유저는 캐릭터의 성장을 위해서 파밍을 하고자 하지만 성장 자원을 얻을 스테이지가 없어 나아가지 못하고 결국 이탈한다.

→ 게임에서 진행이 막혔을 때 캐릭터를 성장시킬 수 있는 루트를 제공한다

1. 라이트 유저들도 엔딩에 도달할만한 쉬운 난이도로 디자인하니 매니아 유저들은 게임이 너무 쉽다고 이탈한다.

→ 매니아 유저들이 도전할만한 하드코어한 난이도의 콘텐츠를 제공한다.

<대처 불가능한 문제>

1. 게임의 난이도가 너무 어려움.

-> 소울라이크 특성 상 어려운 난이도를 해결하면서 얻는 성취감이 게임을 재밌게 만드는 요소이다. 게임 난이도를 낮출 경우 매니아 층을 잃을 것이다. 그래서 매운맛을 보여주기전엔 적응을 하게 돕고, 매운맛을 제공할 땐 확실하게 맵게해서 신규유저의 매니아진입을 돕는다.

4. 배경 분석

프롬소프트웨어의 연이은 성공으로 인해 소울라이크 장르에 대한 대중의 관심이 높아졌다. 이에 따라 기존 매니아층뿐만 아니라 신규 유저들도 대거 유입되었으나, 높은 난이도는 신규 유저들에게 진입 장벽으로 작용해 이탈을 유발했다. 이후 소울라이크 장르의 게임들은 신규 유저 친화적 설계와 매니아층을 만족시키는 도전 난이도 사이에서 균형을 모색해야 하는 과제를 안게 되었다.

<성공한 게임의 사례>

엘든 링은 신규 유저를 위한 선택적으로 난이도를 조정하는 시스템들을 도입했다. 대표적으로, 보스전에서 플레이어를 보조하는 영체, 전작보다 강력해진 전회와 마법을 통해 엘든링을 상대적으로 쉽게 클리어하도록 설계했다. 또한, 기존의 선형 구조에서 벗어나 오픈 월드를 구현함으로써, 어려운 구간에 부딪혔을 때 반드시 재도전을 강요하는 대신 성장을 위해 다른 지역으로 우회 가능한 선택지를 제공했다.

시스템을 사용하지 않고 게임을 진행하면, 엘든 링은 오히려 전작보다 훨씬 높은 난이도를 체감하게 된다. 보스가 돌아가거나 엇박자와 연속 공격을 구사하는 패턴은 근접 전투에 익숙한 전작의 플레이어에게 어렵고 도전의식을 자극하는 콘텐츠로 작용했다.

4. 배경 분석 - 사례 게임 성과



Store data	Twitch stats	Owner estimations
1,062,094 followers #50 in top sellers 962,455 positive reviews 74,127 negative reviews 92.85% positive reviews	2,940 viewers right now 28,355 24-hour peak 908,687 all-time peak 3.1 years ago	~15.03 M by VG Insights ~19.23 M by Gamalytic ~20.65 M by PlayTracker ~42.76 M by SteamSpy
<ul style="list-style-type: none"> 공적인 흥조 열기트 (공적인 흥조 열기트, 열 지퍼했다) 별의 세기 엘덴의 왕 (엘덴의 왕, 엔딩에 도달했다) 	<ul style="list-style-type: none"> 첫 보스를 클리어한 유저의 비율 : 72.1% 엔딩을 본 유저의 비율 : 28.3% 엔딩 2를 본 유저의 비율 : 23.5% 	

약 1900만 장 판매(스팀 기준)

Store data	Twitch stats	Owner estimations
629,834 followers #317 in top sellers 384,628 positive reviews 23,185 negative reviews 94.31% positive reviews	3,321 viewers right now 4,320 24-hour peak 275,893 all-time peak 6.2 years ago	~8.27 M by SteamSpy ~9.01 M by VG Insights ~11.11 M by Gamalytic ~15.48 M by PlayTracker
<ul style="list-style-type: none"> 차가운 공짜기의 볼드 (차가운 공짜기의 볼드, 열 지퍼했다) 태초의 불을 계승하는 자 (태초의 불을 계승하는 자, 엔딩에 도달했다) 불의 계승의 끝 	<ul style="list-style-type: none"> 첫 보스를 클리어한 유저의 비율 : 67.2% 엔딩을 본 유저의 비율 : 25.8% 엔딩 2를 본 유저의 비율 : 20.7% 	

약 1100만 장 판매(스팀 기준)

[엘든링은 모든 수준의 유저들의 니즈를 충족하기 위해 변화했다.

그 결과, 다크소울3보다 약 2배의 판매량을 보였고 DLC 출시 당시 동시 접속자 역시 우세하다.]

5. 목표 및 추가 기대효과

- 첫 보스에서 유저 이탈률을 35% 이하로 유지하고 초반부 이후 유저 이탈률을 55% 이하로 유지한다.

→ 흥행한 게임에서 첫 보스 유저 이탈률은 약 30% 전후로 유지된다. 흥행하지 못한 게임에서는 첫 보스에서 약 50% 유저들이 이탈하였다. 초반부 이후 유저 이탈률의 경우 흥행한 게임에서는 유저 이탈률이 50% 이하로 유지되는 반면 흥행하지 못한 게임의 경우 유저 이탈이 70% 이상으로 유지된다.

- 추가 기대 효과
 1. 초반부를 넘긴 유저들이 엔딩까지 플레이하도록 유도함으로써, 이후 DLC 등 부가 콘텐츠를 지속적으로 소화할 수 있는 장기 유저층을 형성한다.
 2. 유저 이탈률이 낮아지면 게임 서비스 및 업데이트에 대한 피드백과 데이터를 더 많이 수집할 수 있고 이를 다음 게임 제작이나 DLC 등에 활용할 수 있다.

6. 기획과제

<과제>

1. 전투 시스템을 학습할 구간의 부족

→ 추가 스테이지 입장 시에 초보 난이도와 일반 난이도를 선택하게 하고 초보 모드에선 강력한 버프 제공하여 많이 죽지 않고 전투 시스템을 학습할 수 있게 한다.

1. 진행이 막혔을 때 캐릭터의 성장이 어려움

→ 추가 스테이지를 진행하면서 성장을 위한 자원을 획득한다. 획득한 자원은 추가 스테이지 진행 중, 언제든지 귀환을 통하여 본 게임에서 사용할 수 있게 한다.

1. 도전을 위한 콘텐츠를 충분히 제공하지 못함

→ 본편 이후, 추가 스테이지의 도전 난이도가 해금되며, 이 난이도에서는 고난이도 신규 보스와 특정 시스템을 사용하지 않고 스테이지를 클리어 하는 등의 도전 과제가 등장해야 한다.

7. 컨셉

메인 컨셉 : 세분화된 난이도로 성장하는 플레이 지속

<서브 컨셉>

1. 점진적 전투 학습

유저가 추가 스테이지 입장 시 초보 난이도와 일반 난이도를 선택할 수 있도록 하고, 초보 난이도에서는 강력한 버프와 플레이에 도움을 주는 정보를 제공하여, 초보 유저 역시 안정적인 학습 환경에서 전투 메커니즘을 익힐 수 있는 구간을 만든다.

2. 성장 자원의 뒷받침

유저가 스테이지를 반복 플레이하며 경험치, 강화 재화 등 성장 자원을 획득할 수 있도록 하고, 언제든지 귀환하여 본편에 활용할 수 있게 함으로써, 진행이 막힌 시점에서 추가 스테이지를 통한 재도전 동기와 유연한 성장 경로를 제공한다.

3. 장기 플레이용 도전 목표

본편 클리어 이후 해금되는 도전 난이도에서 고난이도 신규 보스와 특정 시스템 사용 금지 등의 규칙을 도입해, 매니아층이 목표를 갖고 장기적으로 도전할 수 있는 고난이도 콘텐츠를 마련한다.

8. 컨셉 키워드

1. 점진적 전투 학습

→ 소울라이크 뉴비에서 고인물로! 한 단계씩, 실력을 쌓아라!

→ 뉴비인 당신, 고인물 되는 길을 알려주마!

1. 성장 자원의 뒷받침

→ 포기 대신 성장! 막힌 길은 성장해서 뚫어라.

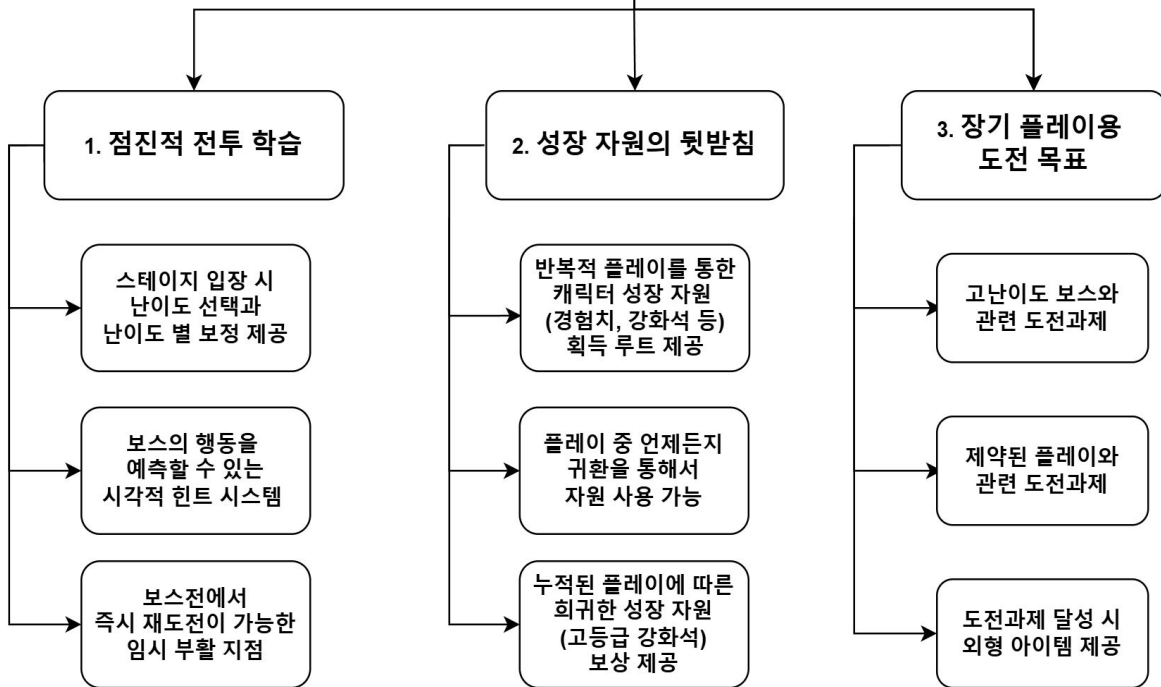
1. 장기 플레이용 도전 목표

→ 진짜 전투는 지금부터다. 고인물들 위한 챌린지!

모든 유저 이탈 방지를 위한 수준별 목표 확장 방안

9. 전략 지도

세분화된 난이도로 성장하는 플레이 지속



10. 위험 요소

분류	위험 요소	발생 원인	발생 가능성	해결 방안
내적 문제	반복적으로 파밍할 수 있는 성장 자원은 죽음을 통해 학습하고 이를 극복했을 때 느끼는 희열이라는 소울라이크의 본질을 흐리게 만들 수 있다.	추가 스테이지에서 무제한 파밍이 가능해져, 속달보다는 단순한 스펙 우위로 난이도를 극복하게 될 경우	중간	성장을 위해 사용하는 자원을 성장 구간마다 다르게 하여 오버 스펙 플레이를 방지한다.
내적 문제	플레이어가 도전과제를 손쉽게 달성하게 되면서, 본래 매니아 층의 상징이던 도전과제의 특별함이 희석될 수 있다. → 우월감을 즐기던 매니아 층의 불만이 생긴다.	신규 및 라이트 유저를 배려해 난이도를 완화한 결과 많은 유저가 도전 과제를 해결한 경우	높음	어려운 조건의 도전과제를 추가하여 매니아가 높은 난이도에 도전하도록 유도한다.
내적 문제	이벤트 던전 보상이 본편 컨텐츠보다 좋아져 본편 스테이지가 많이 플레이 되지 않을 수 있다..	성장 재화와 장비가 이벤트 던전 위주로 배치되면, 본편을 무시하고 이벤트 던전만 반복할 경우	낮음	본편 클리어 진행 상황에 따라 이벤트 스테이지가 해금되도록 한다.
외적 문제	플레이어의 성장 루트가 최적화되고 공략 루틴으로 알려져 실패와 경험으로 얻는 소울라이크의 재미가 반감될 수 있다.	효율적인 루트를 유저들이 공유하면서 컨텐츠가 고착화 될 경우	중간	로그라이트형 맵 구조 및 보상에 랜덤성을 추가해 고착화를 방지한다.

세부 기획

SOULS LEGACY

1. 이벤트 던전 개요

- 장르 및 플랫폼

3인칭 액션 RPG/ 소울라이크 / 로그라이트 / 싱글 플레이

PC (스팀) / 콘솔 (PlayStation, Xbox)

- 메인 타겟 : 20~30대 코어 게이머

1. 소울라이크, 하드코어 난이도에 익숙하며 어려운 도전을 극복하는 것을 선호하는 사람
2. 소울라이크 장르에 입문하려는 사람

- 이벤트 던전 목적

신규 유저의 점진적 전투학습을 통한 단계적 성취감을 제공하여 초반 이탈을 방지하고, 숙련자에게겐 하드코어 콘텐츠 도전을 통한 성취감과 어려운 난관을 헤치고 얻는 희귀한 보상으로 우월감을 제공하여 폭넓은 유저층의 지속 플레이를 유도

1. 이벤트 던전 개요

- 개별 목적

- a. **점진적 전투 학습**: 초보 난이도를 별도로 구성하여 신규 유저가 전투 시스템을 안정적으로 익힐 수 있도록 학습 환경을 제공
- b. **유저 성장 보강**: 유저가 스테이지를 반복 플레이하며 경험치, 강화 재화 등 성장 자원을 획득할 수 있도록 하고, 언제든지 귀환하여 본편에 활용할 수 있게 함으로써, 진행이 막힌 시점에서도 추가 스테이지를 통한 재도전 동기와 유연한 성장 경로를 제공한다.
- c. **매니아 유저를 위한 콘텐츠**: 본편 클리어 후 해금되는 고난이도 모드를 통해 신규 보스와 도전 과제를 제공, 매니아층의 니즈 충족

2. 이벤트 던전 스토리

- **배경 스토리**

망자의 군단과 왕의 갑작스러운 죽음으로 혼란에 빠진 왕국. 왕을 지지하는 파벌과 교황을 지지하는 파벌로 내분이 일어난 상황이다. 주인공은 교단 때문에 몰락한 왕당파 귀족 가문의 유일한 생존자이자 괴물사냥꾼이다.

- **이벤트 던전 스토리**

- 튜토리얼 이후 야영지에서 후드를 쓴 노파를 만난다. 노파는 자신을 “꿈 꾸는 자”라 소개하고 주인공에게 피곤해 보이는데 원한다면 편히 잠들 수 있게 도와주겠다고 말한다.
- 주인공이 노파의 제안에 동의하면 편히 쉬는 길에 원하는 꿈을 꿀 수 있게 해주겠다고며 어떤 꿈을 꾸길 원하냐고 묻는다.(난이도 선택) 평화로운 꿈(쉬움 난이도)과 자유로운 꿈(일반 난이도), 진실된 꿈(어려움 난이도) 중 하나를 선택하고 잠에 든다.
- 잠에 든 주인공은 자신이 있던 야영지가 아닌 숲 속에서 눈을 뜬다. → 게임 시작

3. 게임 진행 - 난이도 선택

- 다양한 난이도 분기
 - 플레이어는 게임 시작 시 자신에게 맞는 난이도를 선택하며, 기본적으로 **스토리 (쉬움)**과 **일반** 난이도를 취사 선택한다.
 - 본편을 클리어한 경우 어려움 난이도가 해금되어, 매니아 층에게 도전 할 거리를 제공한다.
- 난이도별 플레이어 능력치 보정
 - 난이도에 따라서 플레이어 능력치 보정과 시각적 힌트(공격 범위·타이밍 표시) 같은 초보자 친화 기능이 추가된다.
 - 높은 난이도일수록 몬스터의 공격력과 체력이 강해지고, 희귀 아이템과 추가 보상 획득률이 상승한다.

3. 게임 진행 - 스테이지 구조 및 입장

- **6개의 방으로 구성된 1자형 배치**
 - 각 스테이지는 각기 다른 테마를 가지고 있으며 1스테이지부터 5스테이지까지 존재한다.
 - 스테이지는 6개의 방이 직선으로 연결된 구조이며 각 방에서는 전투가 이루어지고 3번째 방을 클리어하면 휴식지점에 입장한다.
 - 휴식지점에서는 사용한 회복 아이템을 다시 지급해주며 진행상황이 저장된다.
 - 5번째 방을 클리어하면 보스방에 입장할 수 있다.

- **로그라이트 형식 스테이지**
 - 모든 방은 몬스터, 함정, 상자 배치 등이 랜덤으로 바뀌어 매 플레이마다 조금씩 다른 전개를 제공한다.
 - 방을 클리어하거나 보스를 처치하면 성장 자원(장비 강화 아이템, 돈·경험치, 장비 아이템 등)을 획득하여 추후 귀환해 본편에서 캐릭터를 성장시킬 수 있다.

3. 게임 진행 - 전투

- **소울라이크 전투의 핵심**

- 공격, 회피(스태미나 관리), 패링을 중심으로 한 하이리스크·하이리턴 구조를 유지한다.
- 보스와 몬스터는 각각 엇박자 패턴이나 연속 공격 패턴을 사용해 플레이어의 대응력을 시험하며, 반복되는 죽음을 통해 플레이어는 점진적으로 패턴을 학습한다.

- **시각적 힌트 & 임시 부활 지정**

- 쉬움 난이도에선 보스 공격 사전 알림(예: 붉은 장판, 공격 범위 표시), 패링 타이밍 힌트 등이 제공되어 전투 난이도를 낮춘다.
- 보스 앞 체크포인트나 휴식 지정 체크포인트를 통해, 사망 시에도 스테이지 처음이 아닌 보스 근처에서 재도전 가능하다.

3. 게임 진행 - 휴식

- **휴식 지점(쉼터)**
 - 6개 방 중 3번째 방이 끝나면 휴식 지점을 배치하여, 회복과 진행 상황 저장의 기회를 제공한다.

- **회복·조율 시스템**
 - 휴식 지점에서 HP 모두 회복시켜주고 회복아이템 충전, 장비 교체 등이 가능하다.
 - 난이도별로 회복 가능 횟수나 회복량이 달라진다

- **귀환 선택**
 - 휴식 지점에서는 획득 자원을 잃지 않고 본 게임으로 즉시 귀환할 수 있다.
 - 귀환 후에 획득 자원을 통해 캐릭터를 성장시켜 더 강해진 스펙으로 본 게임을 진행할 수 있다.

3. 게임 진행 - 보스전

- **각 스테이지의 최종 방**
 - 6번째 방에는 고유 패턴(연속 공격, 엇박자, 광역기 등)을 지닌 보스 몬스터가 등장한다.
 - 난이도에 따라 보스가 추가 패턴을 해금해 전투 난이도를 크게 높인다.
- **보스 패턴 학습 & 재도전**
 - 쉬운 난이도에서 패링 타이밍 힌트, 보스 공격 범위 표시 등을 활용해 소울라이크 장르에 입문할 수 있도록 배려한다.
 - 실패 시 임시 부활 지점에서 재도전하며, 죽음을 통해 보스 패턴을 학습하도록 유도하는 소울라이크의 피로감을 줄인다.
- **클리어 보상**
 - 보스를 물리치면 스테이지 클리어 보상(희귀 장비, 강화 재화 등)을 획득하며, 난이도와 클리어 조건에 따라 보상이 달라진다.

3. 게임 진행 - 다음 스테이지로

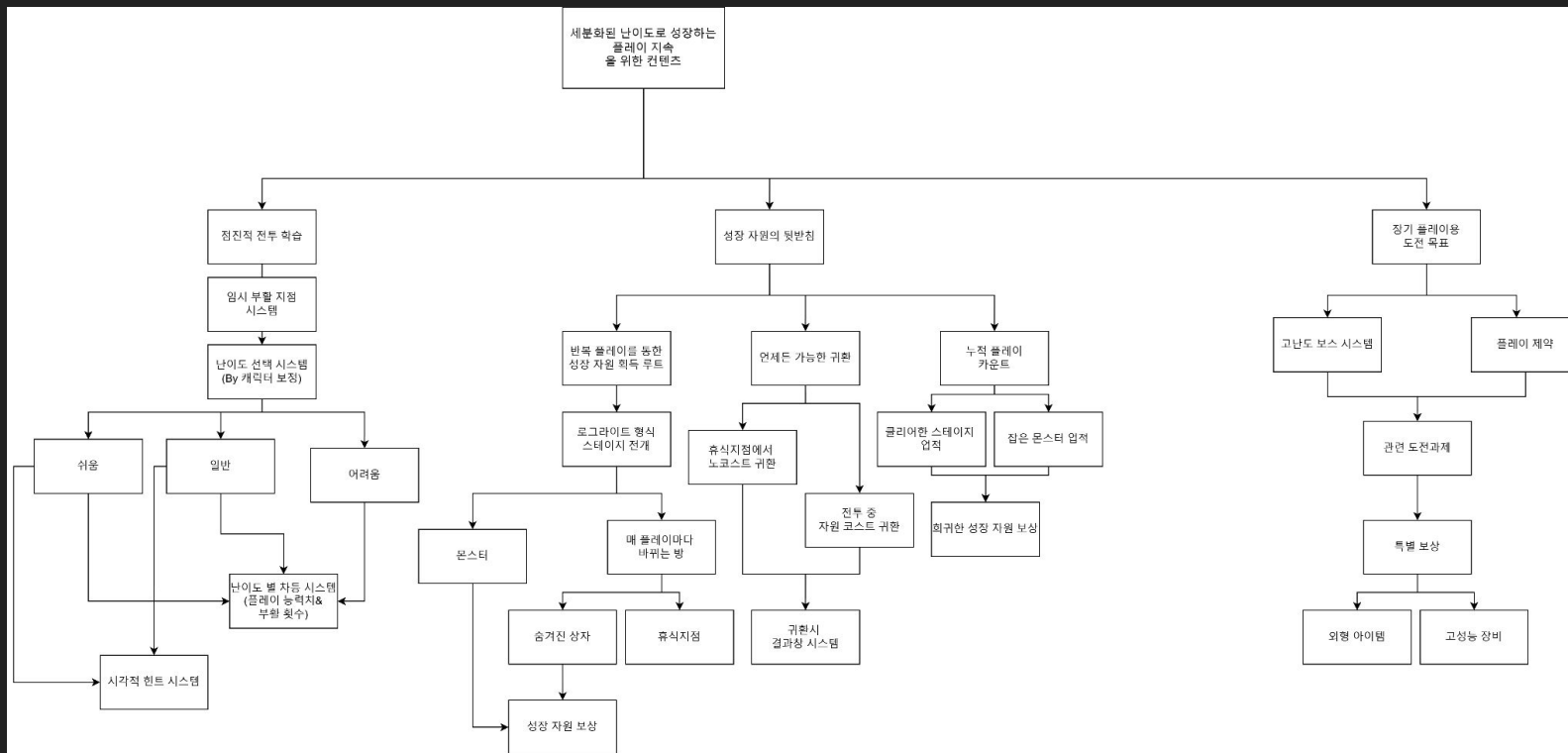
- **진행 루프 & 누적 보상**

- 보스를 처치하면 다음 스테이지로 넘어가거나 본편으로 귀환해 획득한 자원을 활용할 수 있다.
- 사망해도 일부 자원 누적되어 꾸준히 캐릭터를 강화할 수 있다.

- **도전과제 & 보상**

- 클리어한 스테이지, 잡은 몬스터 업적 달성 시 희귀한 성장 보상(고등급 장비, 강화석 등)을 제공한다.
- 어려움 회복 아이템 사용 불가 클리어, 받은 데미지 증가 모드 클리어 등 특별 규칙을 적용한 플레이를 완수하면, 외형 아이템이나 고성능 장비 같은 추가 보상을 얻는다.

4. 게임 콘텐츠 맵



5. 게임 목표 - 단기

- 초반 적응과 보상 제공

- 쉬움 난이도나 시각적 힌트 등을 통해, 신규 및 라이트 유저가 던전 초반부에서 큰 좌절 없이 전투 시스템을 체득
- 적은 시간 안에 몬스터 처치, 보상 상자으로 즉각적인 보상(경험치, 강화 재화, 장비 등)을 획득하여 성취감 부여

- 첫 보스 클리어 유도

- 6번째 방에 배치된 첫 보스 (난이도 별 패턴 차등)를 통해 '죽음을 통한 학습'의 재미를 체험하되, 임시 부활 지점과 체크포인트로 반복 시도의 부담 완화
- 첫 보스 클리어 보상(고성능 장비, 희귀한 성장 재화 등)으로 유저들이 초반부에 오래 묵여의욕을 잃지 않도록 함

5. 게임 목표 – 장기

1. 하드 난이도 해금 및 고난이도 보스 도전

- 본편이나 일반 난이도를 클리어하면 어려움 난이도가 해금되어, 더욱 강력한 보스·몬스터에 도전
- 회복 아이템 제한, 공략 시간 단축 등의 도전 과제를 추가해 숙련 유저의 성취 욕구 충족
- 장기간 플레이해도 질리지 않도록 로그라이트 무작위 요소(함정·함수형 배치, 스킬 카드 변이 등)로 매번 다른 공략 루트를 경험

2. 장기적 메타 성장 & 업적 달성

- 사망해도 일부 자원(스킬 해금 경험치, 장비 강화석 등)은 계정에 누적돼 꾸준히 캐릭터를 강하게 만들 수 있음
- 난이도별 스테이지, 특정 조건(무피격 클리어, 특정 시간 내 클리어 등의 업적)을 달성하면 고유 외형 아이템이나 고성능 장비 획득
- 이런 메타 성장과 업적 달성이 누적돼 최종적으로 게임의 엔드 콘텐츠(예: 최상위 보스 등)에 도전하는 장기 플레이 동력 확보

본 게임에서 이벤트 던전 입장 : 야영지

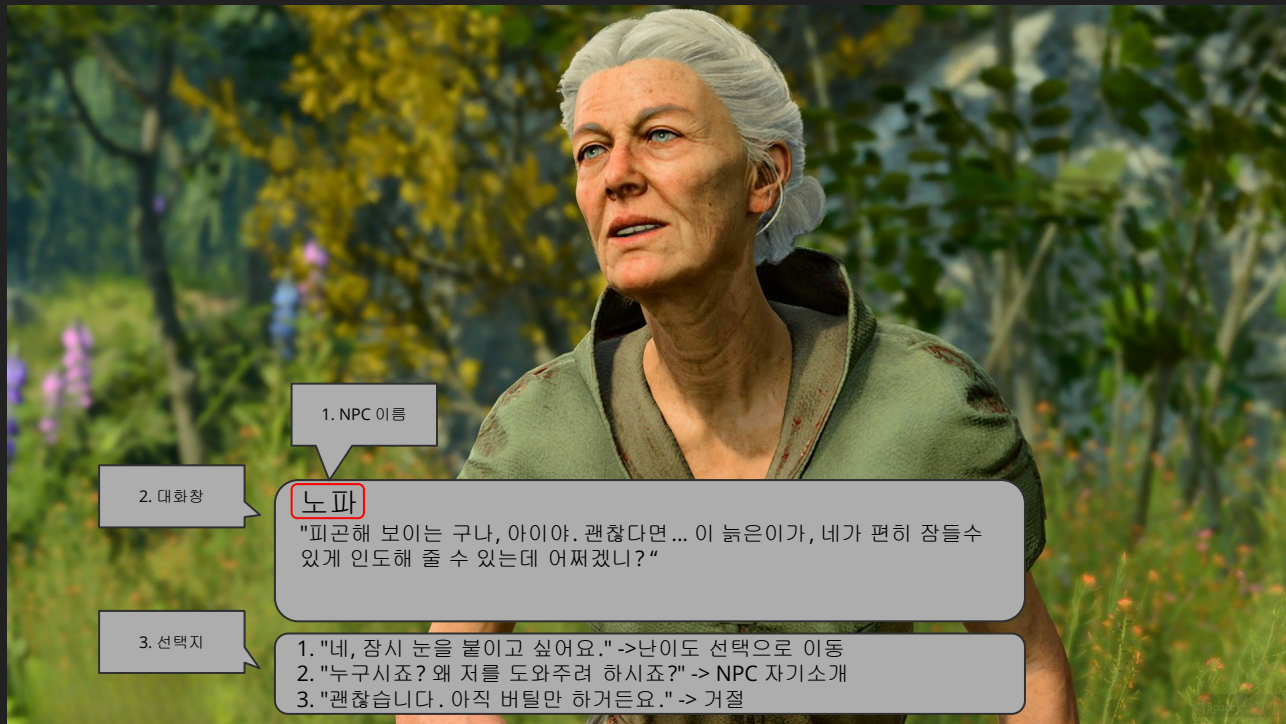


1. 플레이어 캐릭터 : 유저가 직접 조작하는 캐릭터로, 움직임을 통해 상호작용 가능한 오브젝트나 NPC 근처에 접근한 뒤, 상호작용 키를 눌러 다양한 행동을 수행

2. NPC 노파 : 상호작용 시 NPC 대화 창으로 이동하며 유저의 선택에 이벤트 던전으로 이동한다.

3. 장비 강화 및 플레이어 성장 : 획득한 성장 자원을 통해서 플레이어 캐릭터를 성장시킬 수 있는 미창으로 이동한다.

이벤트 던전 입장 - NPC 대화



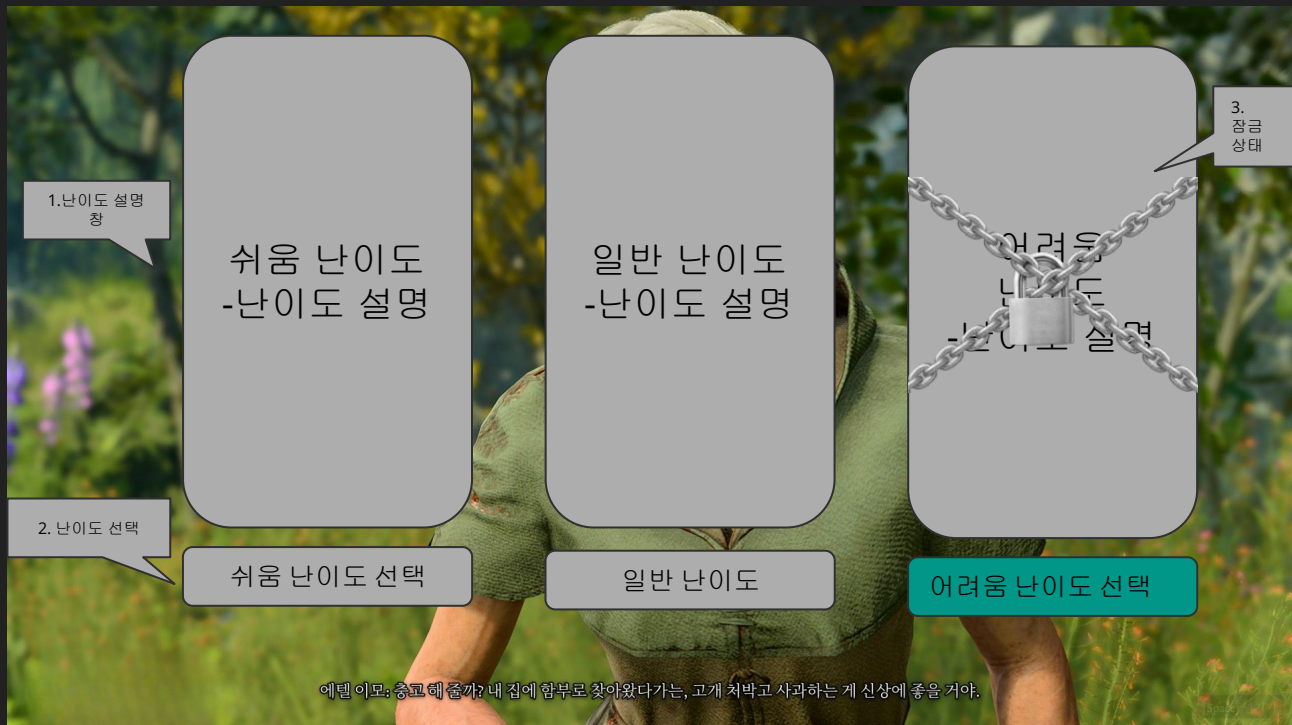
1. NPC 이름 : 대화하고 있는 NPC의 이름

2. NPC 대화창 : 플레이어 캐릭터가 NPC 근처에 접근해 상호작용 키를 누르면 표시되는 대화 UI. 전에 이벤트 던전에 입장했을 경우 전의 기록에서부터 시작할 지 묻는다.

3. 선택지 : 선택지에 따라서 이벤트 던전으로 이동하거나 NPC의 설명을 들을 수 있다.

다른 야영지로 이동해도 따라오는 노파의 대사

난이도 선택 - 난이도 선택

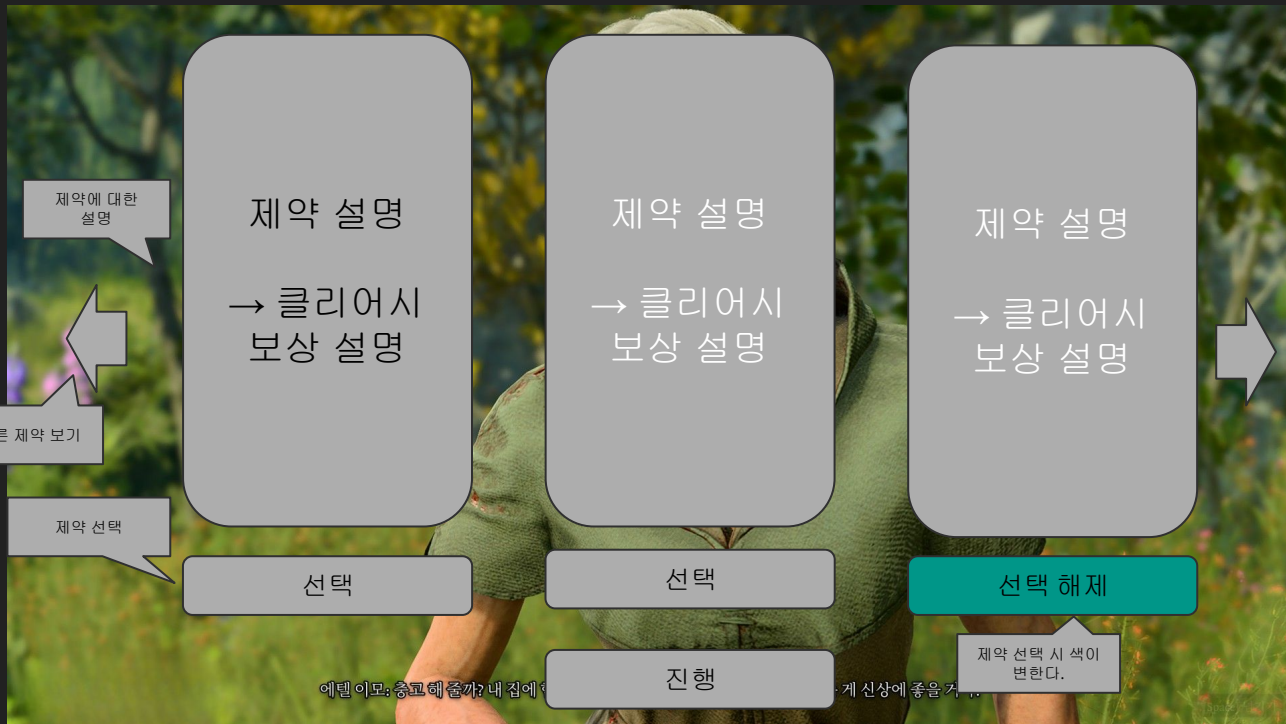


1. 난이도 설명창: 난이도에 따라 변하는 플레이어 능력치 보정치와 시각적 힌트에 대한 설명을 보여준다.

2. 난이도 선택 창: 난이도를 선택하고 선택 이후에 스테이지로 진입한다.

3. 잠금 상태 : 어려움 난이도의 경우 본편 클리어 전에는 잠겨있어 선택할 수 없다.

난이도 선택 - 제약된 플레이 선택

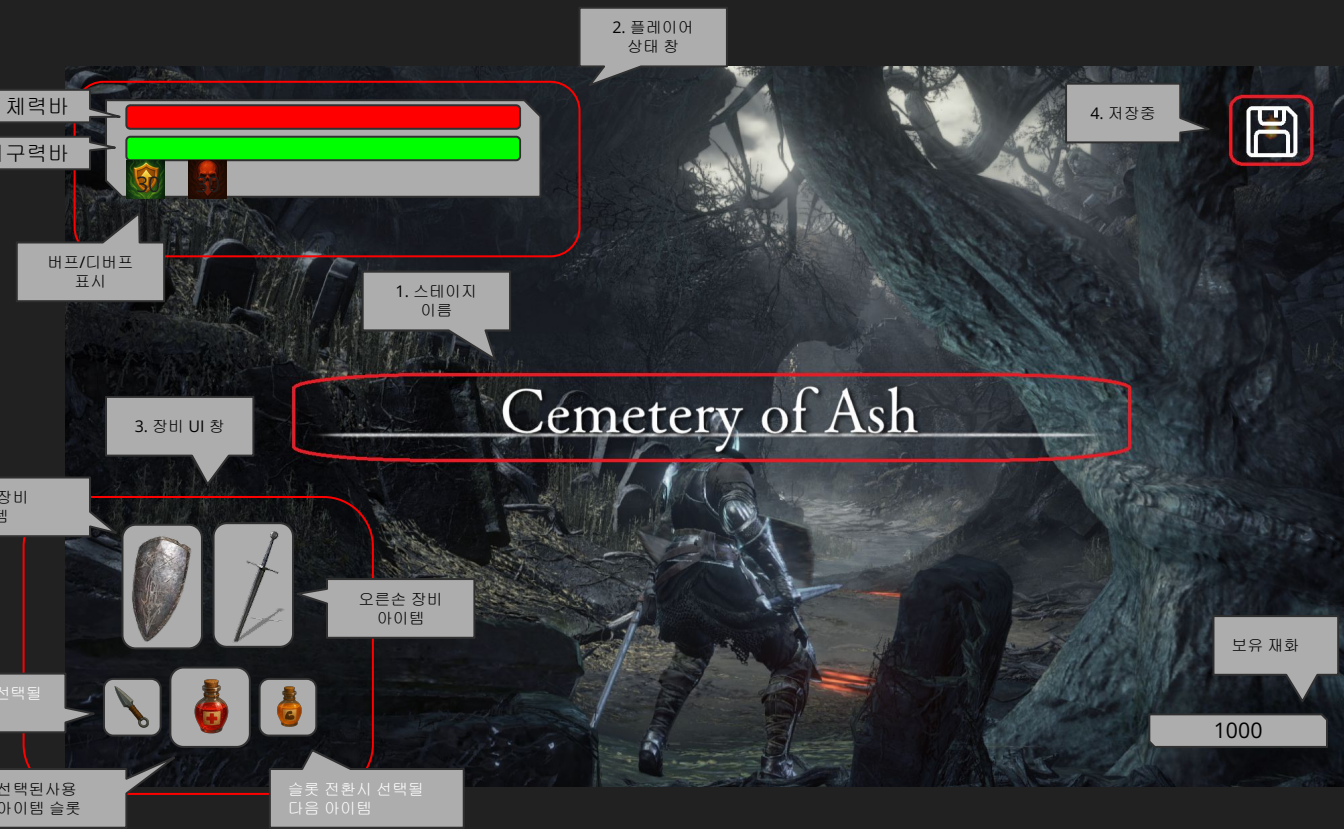


해당 창의 경우 어려움 난이도를 선택했을 때만 뜬다

제약 설명 : 플레이에 어떤 제약이 걸리는 지를 보여준다. 제약 플레이로 이벤트 던전을 클리어 시 제공할 보상들을 보여준다.

다른 제약 보기 : 슬라이드 형식으로 넘어가 다른 제약들을 보여준다.

이벤트 던전 플레이 - 진입



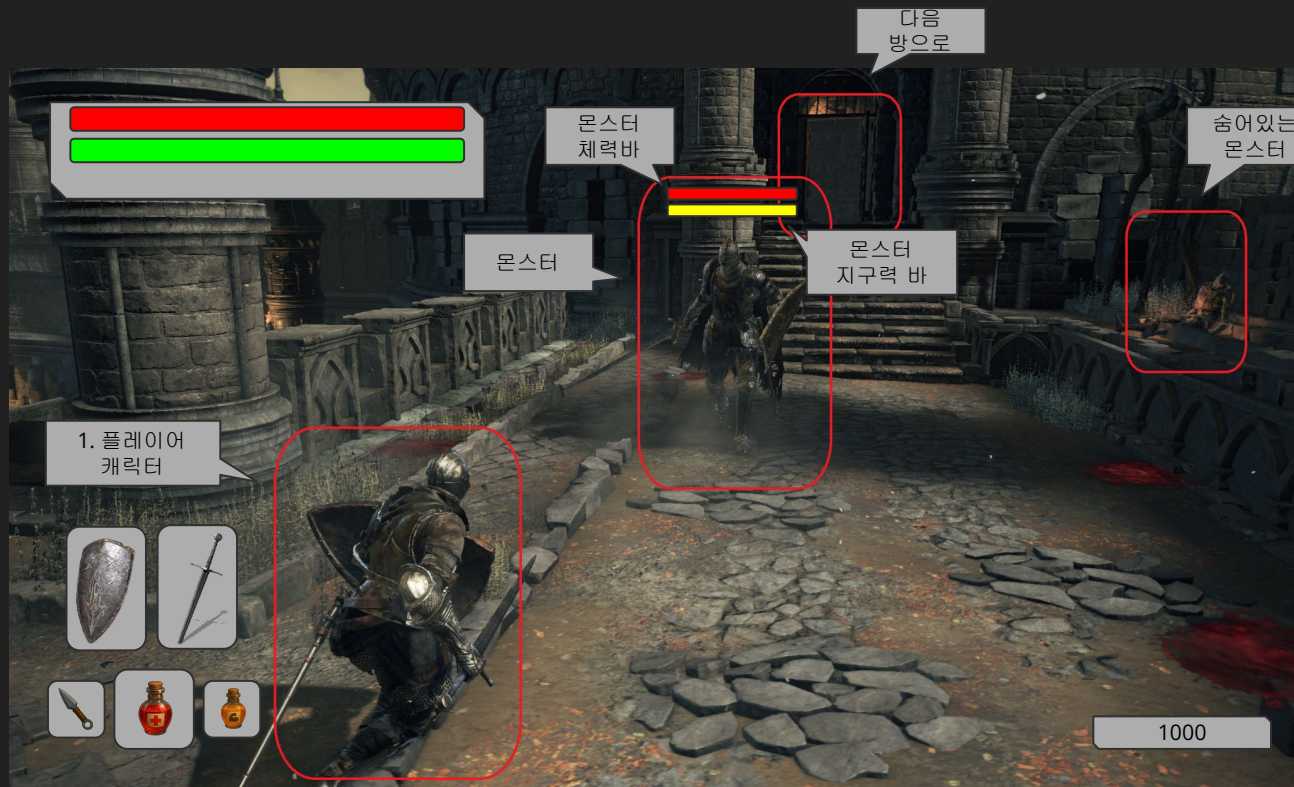
1. 스테이지 이름 : 유저가 현재 있는 스테이지의 이름을 표기한다. 처음 스테이지에 입장했을 때 한번만 출력한다.

2. 플레이어 상태창 : 플레이어의 체력과 지구력 상태를 표시한다. 지구력바 아래에는 플레이어에게 걸린 버프와 디버프를 표시한다. 버프/디버프의 경우 지속 시간을 숫자로 표시한다

3. 장비 UI 창 : 플레이어가 장착하고 있는 아이템과 현재 선택되어있는 사용 아이템, 그 옆 옆 아이템을 보여준다.

4. 저장 중 아이콘 : 게임이 저장 중인 상황일 경우 출력된다.

이벤트 던전 플레이 - 전투



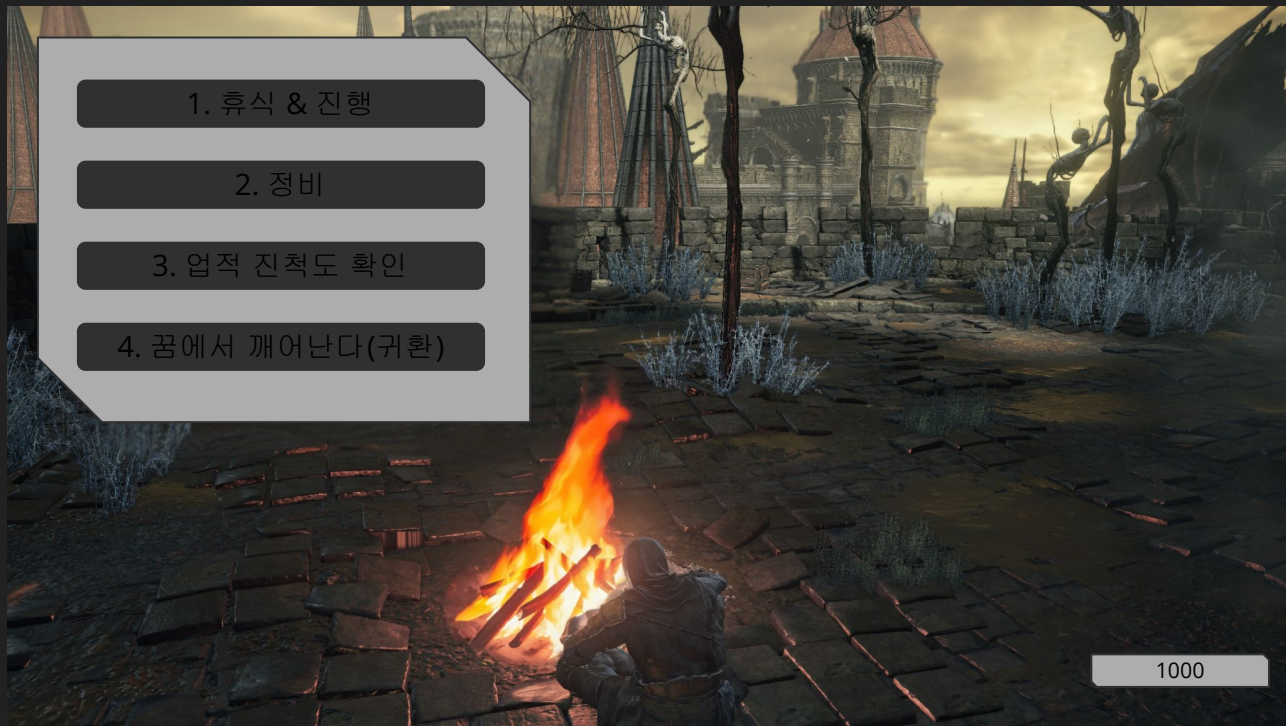
1. 플레이어 캐릭터 : 플레이어가 조종하는 주인공 캐릭터로, 기본 상태에서는 화면 정중앙에 위치한다. 적에게 락온 시 카메라가 적 중심으로 전환되며, 좌우 이동 시 캐릭터가 화면 측면으로 이동해 적의 행동을 더 잘 파악할 수 있도록 한다.

2. 몬스터 : 각 스테이지 방에서 등장하는 전투 대상이며, 게임 진행을 위한 주요 목표이다. 몬스터 상단에는 체력과 지구력바가 함께 표시된다.

3. 숨어있는 요소 : 스테이지에 있는 여러 요소들로, 죽은 척 하는 적이나 보상 상자 등이 존재한다.

4. 다음 스테이지로 : 모든 몬스터를 잡을 경우 문이 열리며 다음 스테이지로 이동할 수 있다.

이벤트 던전 플레이 - 휴식지점



1. 휴식 & 진행

2. 정비

3. 업적 진척도 확인

4. 꿈에서 깨어난다(귀환)

1000

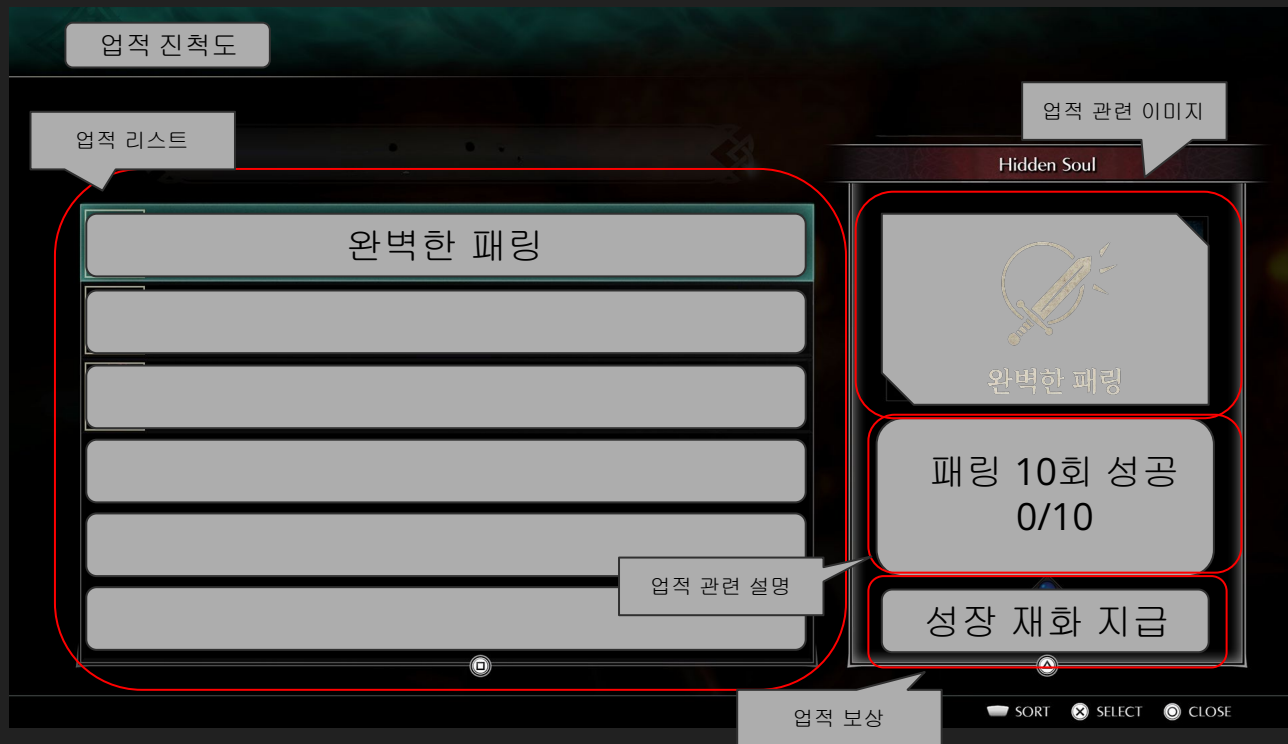
1. 휴식 & 진행 : 플레이어의 체력을 회복하고, 회복 아이템 및 소비 아이템을 충전한 뒤, 진행 상황을 자동 저장하고 다음 방으로 이동한다.

2. 정비 : 이벤트 던전에서 획득한 자원을 활용하여 캐릭터를 성장시키거나, 장비를 교체하는 등 빌드 조정 작업을 수행할 수 있다.

3. 업적 진척도 확인 : 던전 플레이 중 누적된 전투 기록이나 조건 달성 여부를 기반으로 보상을 제공하는 업적 창을 확인할 수 있다.

4. 꿈에서 깨어난다(귀환) : 재화 소모 없이 본편으로 귀환할 수 있으며, 다시 이벤트 던전에 진입할 경우 귀환했던 위치에서 이어서 진행된다.

이벤트 던전 플레이 - 업적 진척도



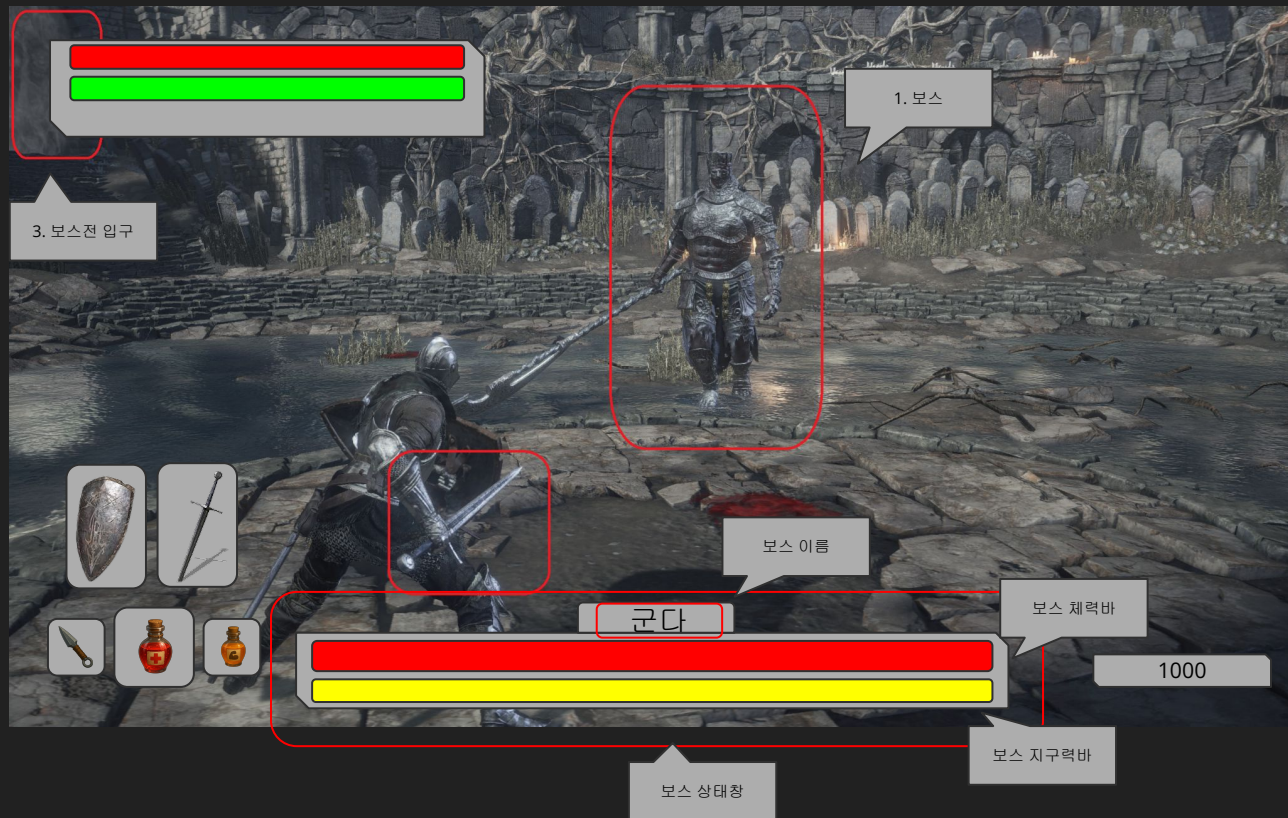
1. 업적 리스트 : 플레이어가 달성 가능한 업적들을 한눈에 확인할 수 있는 목록 형태이다.

2. 업적 관련 이미지 : 각 업적에 고유의 상징 이미지 또는 아이콘을 보여준다,

3. 업적 관련 설명 : 업적의 달성 조건을 보여주고 진행 상황도 보여준다.

4. 업적 보상 : 업적 달성 시 제공되는 보상을 알려준다.

이벤트 던전 플레이 - 보스전

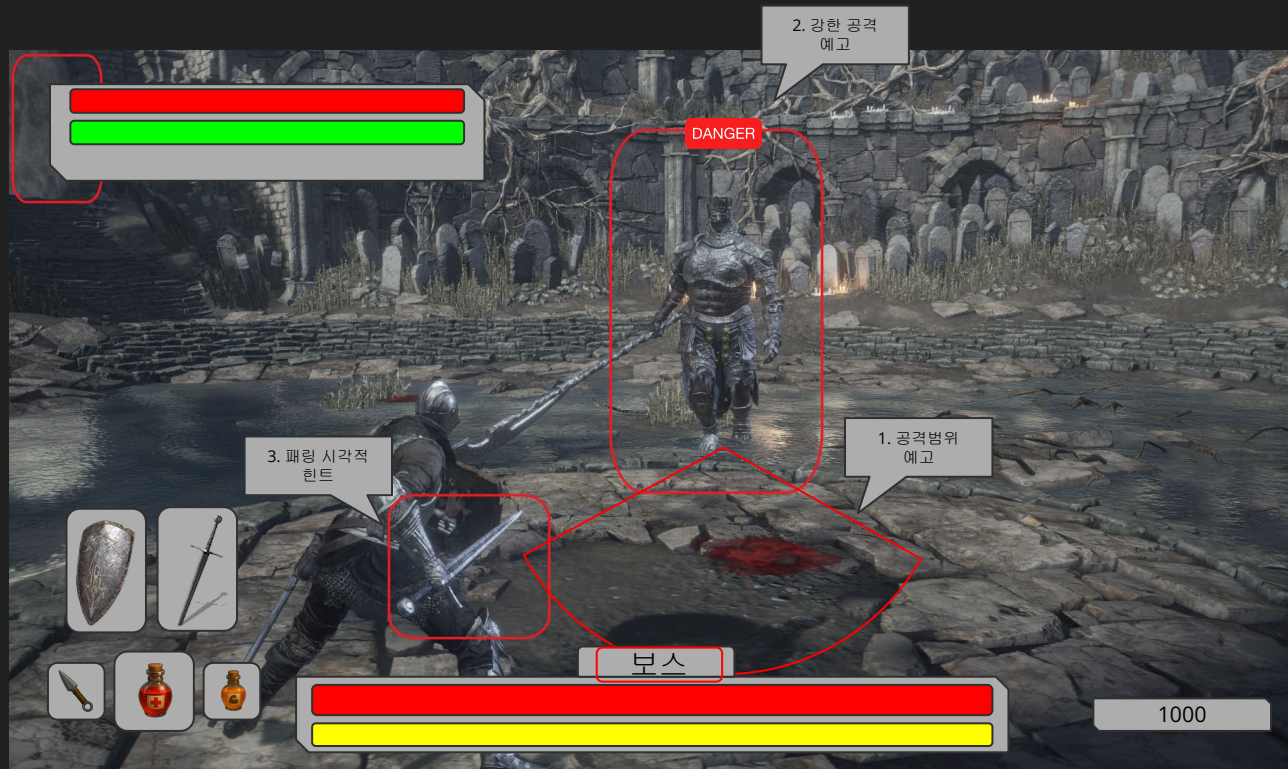


1. 보스 : 각 스테이지의 최종 방에서 등장하는 고유 패턴과 강력한 능력을 지닌 적으로, 스테이지 클리어를 위해 반드시 처치해야 하는 핵심 전투 대상이다. 보스는 일반 몬스터와 구별되는 개별 이름, 전용 전투 BGM, 고유 입장 연출을 갖는다.

2. 보스 상태창 : 보스와의 전투 시 화면 상단 중앙에 표시되는 전용 UI로, 체력, 지구력 상태를 표시한다.

3. 보스전 입구 : 각 스테이지의 마지막 방에는 보스와의 전투를 위한 전용 입구가 배치되어 있으며, 접근 시 해당 위치를 임시 부활지점으로 설정한다. 보스전 입장시 보스를 잡기 전까진 입구가 막힌다.

이벤트 던전 플레이 - 시각적 힌트



1. 공격범위 예고 장판 : 보스가 광역기 또는 특정 강공격을 시전할 때, 지면에 붉은색 혹은 주황색 장판이 깔리며 공격 범위를 예고한다.

2. 강한 공격 예고 : 막을 수 없는 공격은 붉은 색, 막을 수 있으나 강력한 공격은 노란 색으로 보스의 상단에 표시한다.

3. 패링 타이밍 힌트 : 특정 공격에 대해 패링이 가능한 경우, 패링 타이밍에 무기가 잠시 빛난다.

이벤트 던전 플레이 - 죽음

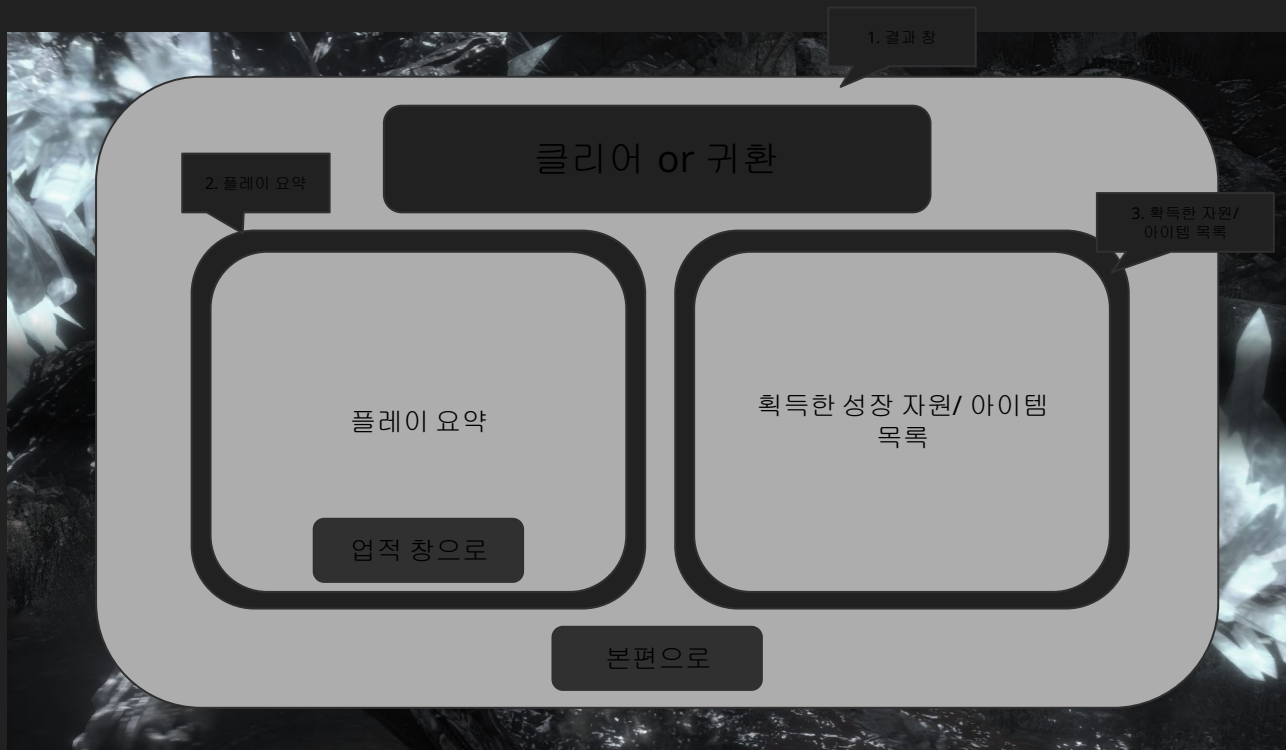


1. 사망 시 등장 문구 : 플레이어가 죽을 경우 화면을 흑백으로 변경하고 YOU DIED 문구를 띄운다.

2. 재도전 : 임시 부활지점, 휴식지점에서 다시 도전한다.

3. 포기 : 진행을 멈추고 결과창으로 이동한다.

이벤트 던전 플레이 - 결과창



- 1. 결과 창 :** 스테이지를 클리어했는지 귀환했는지를 보여준다.
- 2. 플레이 요약 :** 클리어한 스테이지 수, 잡은 몬스터 수, 걸린 시간 등을 보여준다. 하단 바에는 업적 진척도 창으로 이동할 수 있는 버튼이 있다.
- 3. 획득한 성장 자원 / 아이템 목록 :** 플레이하며 획득한 성장 자원 / 아이템들의 목록을 보여준다.

7. 시스템 – 점진적 전투 학습

1) 난이도 선택 시스템

- 기본 개념
 - 게임 시작 시 또는 이벤트 던전 진입 시 ‘쉬움(평화로운 꿈)’, ‘일반(자유로운 꿈)’, ‘어려움(진실된 꿈)’ 중에서 선택하도록 구성한다. 어려움 난이도는 본편을 클리어 한 이후 선택이 가능하다.

(1) 쉬움 난이도 - 기초 학습 단계

1. 능력치 상향 보정
 - 플레이어 공격력 및 방어력 +20%
 - 적의 피해량 -15%
2. 스테미나 관리 완화
 - 스테미나 소모량 -30%
 - 회피나 가드 시 스테미나 회복 속도 +10%
3. 시각적 힌트 강화
 - 보스의 위험 공격(광역 공격, 강공격 등)은 공격 범위가 빨간 장판으로 표시
 - 패링 가능 모션에 0.75초간 반짝이는 이펙트 표시. 이 때 패링 시 반드시 패링됨
4. 사망 페널티 완화
 - 사망 시 잃는 골드 0% (사망해도 전부 보존)

7. 시스템 - 점진적 전투 학습

일반 난이도 - 중급 학습 단계

1. 기본 능력치 보정 해제
 - 플레이어와 적 양쪽 모두 본편과 동일한 능력치
2. 스테미나 관리 일반화
 - 스테미나 소모·회복량은 본편과 동일
 - 회피, 패링의 타이밍 창은 쉬움 모드 대비 약간 좁아짐
3. 시각적 힌트 축소
 - 가드가 불가능한 강력한 공격에만 표시
 - 패링 가능 모션의 시각적 이펙트가 쉬움 모드 대비 짧게 표시(0.3초)
4. 사망 페널티
 - 사망 시 경험치·골드 20%를 잃음

어려움 난이도 - 고급 학습 & 숙련자 도전

1. 능력치 하향 보정 / 적 능력치 상향
 - 플레이어 공격력 -10%, 적 공격력 +20%, 적 체력 +25%
2. 스테미나 소모량 증가
 - 모든 행위(회피, 구르기, 강공격) 소모량 +10%
 - 스테미나 회복 속도 기본보다 -10%
3. 시각적 힌트 없음
 - 보스 공격 범위나 패링 타이밍에 대한 별도 힌트 없음
4. 강화된 사망 페널티
 - 사망 시 경험치·골드 40% 손실
5. 추가 공격 페이즈
 - 보스가 HP가 일정 이하가 되면 보통 난이도와 다른 강화 패턴(분노 페이즈 등) 사용

7. 시스템 – 점진적 전투 학습

2) 시각적 힌트 시스템 세부 규칙

- 공격 범위 표시
 - 쉬움 난이도의 경우 붉은 장판(광역 공격 범위), 좁은 선형 장판(찌르기 공격) 등을 공격 직전 1~2초 동안 표시
 - 그외 난이도에서는 공격 범위를 표시하지 않는다.
- 강공격 시 위험 표시
 - 기존 광역·찌르기 장판과 별개로, 막을 수 없거나 막을 경우 지구력 소모가 매우 큰 공격의 경우 보스의 상단에 경고 이펙트가 1초간 깜빡인다.
 - 막을 수 없는 공격은 빨간색, 막을 수 있는 공격은 노란색 경고 이펙트가 깜빡인다.
 - 쉬움·일반 난이도에서만 등장하며, 어려움 난이도에서는 이펙트 없이 모션으로만 강공격을 예측해야 함
- 패링 타이밍 표시
 - 패링이 가능한 공격의 경우 패링 가능 타이밍에 무기에 반짝이는 이펙트가 표시된다.
 - 쉬움 난이도의 경우 0.75초 동안 이펙트가 지속되며 이 타이밍에 패링할 시 해당 공격을 반드시 패링한다.
 - 일반 난이도의 경우 0.3초 동안 이펙트가 지속되며 이 타이밍에 패링할 시 해당 공격을 반드시 패링한다.
 - 어려움 난이도에는 패링 타이밍을 표시하지 않는다.

7. 시스템 – 점진적 전투 학습

3) 임시 부활 지점

- **배치 기준**
 - 각 스테이지는 총 6개의 방으로 구성되며, 그중 3번째 방을 클리어하면 진입할 수 있는 휴식 지점이 존재하고 휴식 지점은 항상 임시 부활 지점 역할을 수행해, 여기서 진행 상황과 상태가 저장된다.
 - 5번째 방 클리어 후 보스방으로 진입하기 직전, 보스방 문 앞에 별도의 임시 부활 지점이 존재한다. 이 지점을 활성화하면 보스에게 재도전 시 장거리 이동 없이 바로 근접한 위치에서 부활이 가능하다.
- **부활**
 - 플레이어가 사망해 임시 부활지점에서 부활할 경우 HP, 소모성 아이템을 모두 복원시켜 준다.
 - 난이도에 따라 경험치·골드 등 성장 자원은 사망 페널티 규칙에 따라 소실될 수 있다.
 - 소실된 자원들 사망한 위치에서 획득 가능하다. 획득하지 못하고 다시 죽을 경우, 전에 소실된 자원들은 복구할 수 없다.
- **체크포인트 상호작용**
 - 임시 부활 지점을 활성화할 경우, 진행 상황을 저장하고 캐릭터의 체력을 모두 회복하며 HP, 소모성 아이템을 모두 복원시켜준다.

7. 시스템 – 성장 자원의 뒷받침

1) 성장 자원 획득 루트

- **방 클리어 보상**
 - 일반 몬스터 처치 시 소량의 경험치(XP)와 골드를 획득한다. 난이도별로 획득량이 달라지며(난이도가 오를 수록 +20~30% 추가), 일정 확률로 강화 재료와 같은 성장 자원을 획득할 수 있다.
 - 각 방에 배치된 상자를 열면 장비 강화 재료(무기 강화석, 방어구 업그레이드 재료 등), 랜덤 장비, 소비성 아이템(회복약, 버프 아이템 등) 등을 무작위로 획득한다.
 - 로그라이트 구조로 인해 매 플레이 마다 스테이지의 테마와 방의 형태, 자원 획득 루트가 유연하게 변동된다.
- **보스 클리어 보상**
 - 각 스테이지에서 보스를 처치하면 고급·희귀 등급 장비, 강화석 대량 패키지 등을 보상으로 획득한다.
 - 어려움 난이도에서는 희귀 장비 혹은 고등급 강화재료같은 차별화된 보상을 추가로 지급해 매니아층의 도전 욕구를 자극한다.

7. 시스템 – 성장 자원의 뒷받침

1) 성장 자원 획득 루트 - 성장 자원의 종류

- **캐릭터 성장치 (XP)**
 - 이벤트 던전 내에서 XP를 획득해 레벨을 올릴 수 있으며, 스킬 포인트를 획득해 본편 혹은 이벤트 던전에서 사용할 수 있다.
- **골드(화폐)**
 - 장비·아이템 구매, 강화 등에 활용할 수 있다.
 - 이벤트 던전에서 얻은 골드를 본편 상점에 쓸 수 있어, 본편 진행 난이도를 간접적으로 낮춘다.
- **강화 재료(무기·방어구 업그레이드용)**
 - 무기 공격력, 방어구 방어력 등을 영구적으로 올리는 재료로 고등급 장비의 경우 고등급 강화재료로 강화할 수 있다.
 - 난이도에 따라 고등급 재료 등장 확률이 달라진다.

7. 시스템 – 성장 자원의 뒷받침

2) 귀환 시스템

- **자유 귀환**
 - 휴식 지점에서 원할 때 본편으로 귀환 가능
 - 보스를 처치하면 스테이지 완전 클리어로 판정되며, 귀환 선택지 활성화
 - 이벤트 던전을 플레이하면서 얻은 재화의 일정량을 포기하면 휴식지점이 아닌 장소에서 귀환할 수 있다.
 - 귀환 후에도 클리어한 이벤트 던전에 재입장할 수 있으며, 진행도는 초기화(스테이지 재배치)되지만 누적 보상 업적 등은 유지된다.
- **누적 성장 보장**
 - 던전에서 얻은 경험치(XP), 골드, 장비, 재료는 귀환 시점에 모두 본편으로 가져갈 수 있지만 사망 시 회수 못 한 골드·경험치 일부가 소실될 수 있다.
- **본편 진행 도움**
 - 이벤트 던전에서 파밍한 재화·장비를 본편에서 사용해, 스토리 진행 중 어려운 구간을 돌파하는데 활용한다.

7. 시스템 – 성장 자원의 뒷받침

3) 누적 플레이 보상 시스템

- 누적 플레이 보상의 경우 난이도별로 보상에 차이를 두고, 난이도가 높을수록 보상이 좋아진다.
- **누적 플레이 횟수**
 - 이벤트 던전 스테이지를 **N회** 클리어할 때마다 업적 달성
 - 이벤트 던전을 일정 횟수 이상 클리어 시, 고등급 강화 재료나 스페셜 아이템(외형, 스킨 등) 지급
- **몬스터 처치 업적**
 - 이벤트 던전 내에서 플레이어가 처치한 몬스터 총합이 **N마리**에 도달할 때마다 보상 지급
 - 예: ‘총 500마리 몬스터 처치’ 시 희귀 무기 획득, ‘총 1000마리 몬스터 처치’ 시 고등급 강화석 제공
- **노데미지·타임어택 도전 - 어려움 난이도 전용**
 - 특정 스테이지를 무피격 클리어·제한 시간 내 클리어하면, 고유 외형 아이템 획득

7. 시스템 – 장기 플레이용 도전 목표 시스템

1) 고난이도 보스와 도전 과제

- **본편 클리어 후 해금**
 - 본편 최종 보스를 처치하면 이벤트 던전의 “어려움 난이도”가 해금되어, 일반 스테이지보다 훨씬 강화된 보스와 전투 가능
 - 쉬움·일반 난이도로 이벤트 던전을 클리어한 뒤, 최종적으로 어려움 난이도 보스를 공략하도록 설계
- **새로운 패턴·페이지**
 - 어려움 난이도 보스는 HP가 일정 이하가 되면 ‘분노 페이지’ 발동, 기존과 전혀 다른 공격 패턴(분신, 광역기, 연속 타격 등)을 추가
 - 일부 보스는 단계별 페이지 전환을 2~3회 반복하도록 해, 기술적 숙련도와 학습이 필수
- **기본 도전 과제**
 - 특정 보스를 노데미지로 클리어
 - 타임어택: 예) 5분 이내에 처치
- **연속 보스 러쉬**
 - 여러 보스를 체인으로 이어서 클리어해야 하며 중간에 휴식·회복이 제한됨
 - 1회 사망 시 처음부터 재도전, 마지막 보스까지 전부 처치 시 특별 업적 달성

7. 시스템 – 장기 플레이용 도전 목표 시스템

2) 도전 모드

- 스테이지 입장 전 세팅
 - “이벤트 던전 설정” 화면에서 제한 조건을 선택 가능
 - 예: 회복 아이템 사용 불가, 장비 레벨 제한, 동료 NPC 소환 불가(혹은 영체 소환 불가) 등
- 도전 모드 슬롯
 - 동시에 여러 개의 제한 조건을 활성화 가능. 예) “회복 아이템 금지 + 타임어택” 동시 적용
 - 각 제한 모드는 난이도 배수(점수)가 늘어나는 식으로 시스템을 설정해, 제한 조건이 많을수록 추가 점수·보상을 획득
- 예시)
 - **회복 아이템 사용 금지 모드**
 - 플레이어는 휴식 지점에서만 HP를 회복할 수 있으며, 전투 중 물약·치료 마법 사용 불가
 - 보상: 보스 처치 시 희귀 장비·특별 칭호 “자비 없는 전투” 등
 - **타임어택 모드**
 - 스테이지 혹은 보스전마다 제한 시간이 주어짐(일반 10분, 어려움 7분 등)
 - 시간 초과 시 강제 실패 처리, 체크포인트에서 재시작
 - 보상: 고급 자원, 특수 아이템 “시간의 증표”(패시브 버프)
 - **장비·레벨 제한 모드**
 - 캐릭터 레벨을 특정 구간으로 고정(예: 레벨 50 이하), 혹은 장비 등급 B 이하만 착용 가능
 - 보상: 난이도 대비 스펙이 부족한 상태로 클리어해야 하므로 보상 가치 높임(전설 강화석, 고유 외형 등)

7. 시스템 – 장기 플레이용 도전 목표 시스템

3) 특별한 보상 (외형 아이템)

- 외형 아이템 기획
 - 무기의 외형 변화(보스 테마 스킨)
 - 방어구나 의상의 색상·패턴·광원 등이 달라져 캐릭터 개성을 극대화
 - 단순 스킨 외에, 공격 이펙트 변화를 제공하는 이펙트도 고려(타격 시 유령형 이펙트, 번개 이펙트 등)
- 희소성 부여
 - 난이도 높은 과제(무피격, 적정 레벨 이하로 도전, 타임어택 등)를 클리어해야만 획득 가능
 - 매니아층에게 “내가 이 업적을 해냈다”라는 상징성을 부여해, 코어 플레이어들의 장기 플레이를 유지