

신규 영구 내실 시스템

창작 기획안

이름 : 박민규

기획 배경

Q. 왜 캐릭터가 버려지는가?

현상 게임 내 딜, 유틸 인플레이션에 밀린 기존 캐릭터의 도태

↳ 바꿀 수 없는 필연적인 과정

기존 해법 캐릭터 리마스터로 극복?

↳ 리마스터로 극복해도 이는 유한 ➡ 재 리마스터의 굴레

↳ 기존 캐릭터의 리마스터는 신규 캐릭터보다 성능적으로 강해야 하는가?

⬇

리마스터로 캐릭터가 버려지는 문제를 극복하기에는 한계가 있다

⬇

리마스터 외에도 기존 캐릭터 육성 시의 메리트를 부여해줄 장치가 필요하다



영구적인 내실형 스펙 상승 시스템 제시 **잔향**

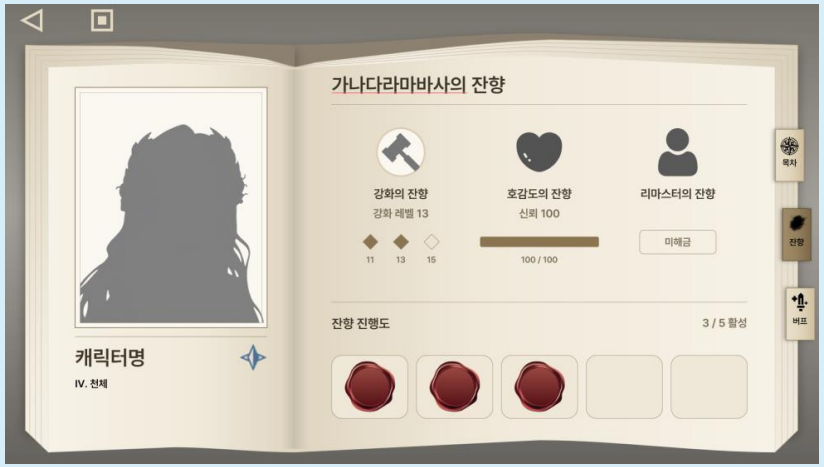
기획 의도

Q. 잔향?

1. 캐릭터별 성장치 기록

캐릭터마다 공통된 **5가지 성장값**에 도달할 시 각각 **성장도를 기록**
강화 3단계 / 호감도 / 리마스터 여부

↳ 이미 투자한 육성이 사라지지 않고 영구적인 기록으로 남게 됨



2. 계정 전체 버프 부여

성장도 누적량에 따라 **계정 전체**에 적용되는 **버프 효과** 부여

누적량 합산 기준

- 속성별 누적을 기본으로 함(6가지 속성)
- 이후: 전체 / 강화 / 호감도 / 리마스터 누적량을 개별 집계해 버프 부여

↳ 한 캐릭터의 육성이 모여 계정 전체 스펙으로 환원된다



기획 의도

Main 유저의 인식 전환

캐릭터 육성 ≠ 매몰비용

캐릭터 육성 = 영구적인 투자 !



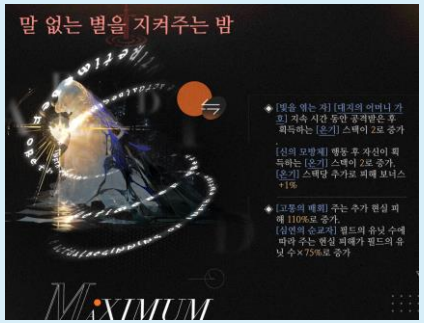
잔향의 핵심 존중 가치

개별 강화



기존 캐릭터에 재화를 투자해
고성능으로 키워도 된다

리마스터



리마스터 된 캐릭터에 투자해도 된다

호감도



캐릭터와 함께 보낸 시간 또한
가치로 인정해줄 것이다

새로운 성장축을 추가하는 것이 아닌, 기존 투자에 대한 '보상' 시스템을 추가해 주는 것

기획 의도

잔향 제외 사유

레벨, 통찰

인게임에서 레벨과 강화가 유저에게 주는 재화적 부담이 높지 않음

- 한 버전 동안(평균 4주) 일일 보상을 꾸준히 획득하는 기준 버전 내 캐릭터(2캐릭) 만렙, 풀 통찰 가능
- 리마스터, 캐릭터 강화는 불가능(리마스터 적용은 스펙따라 상이하고, 강화는 버전당 1+한달에 기본 한 개)



돌파

기획 의도부터 새로운 성장축을 추가하는 것이 아니라 기존 투자에 대한 보너스의 개념

- 기본적으로 본 게임은 돌파에 높은 가치를 부여하는 게임이 아님
  (1돌파일 때 가장 상승폭이 높지만, 평균 상승폭이 13.84%)
- 돌파는 캐릭터 픽업 기간에만 가능한 경우가 존재하고, 유저에게 부담을 가중시키기에 제외함



기획 의도

참고 레퍼런스
및 차별 요소

트릭컬 리바이브 - 보드



각 캐릭터에 추가 재화 투자를 통하여
계정 전체의 스탯을 증가시킨다

메이플스토리 - 유니온



각 캐릭터 육성 시 특정 스탯 증가 및
계정 내 캐릭터 누적 육성치에 따른 추가 스펙 부여

A. 신규 시스템은?

추가 재화 X

추가 재화가 필요하지 않은 시스템
유저가 필수라고 여기지는 않게 한다

과도한 스펙인플레 방지

속성 위주의 추가 스펙 부여를 통한
스펙 상승량 조절
최종적으로 10~20%대의
스펙 상승량을 의도

극단적 저관여

업적 형태의 시스템을 차용
직접적 관여율은 줄이고
달성 목표는 명확하게 표시

기획 의도

예상 논점

? 콜라보 캐릭터 및 저등급 캐릭터 시스템 편입 여부 (❌)

- 본 시스템의 주 도입 의도는 특정 캐릭터에 대한 유저들의 다소 비효율적인 과도한 재화 투자를 손해로 인식하지 않게끔 하는 것에 있음.

- 따라서 필요치 않은 캐릭터에 해당 시스템 때문에 투자하거나, 유저간의 따라잡을 수 없는 격차를 만드는 것은 해당 시스템의 의도가 아님.

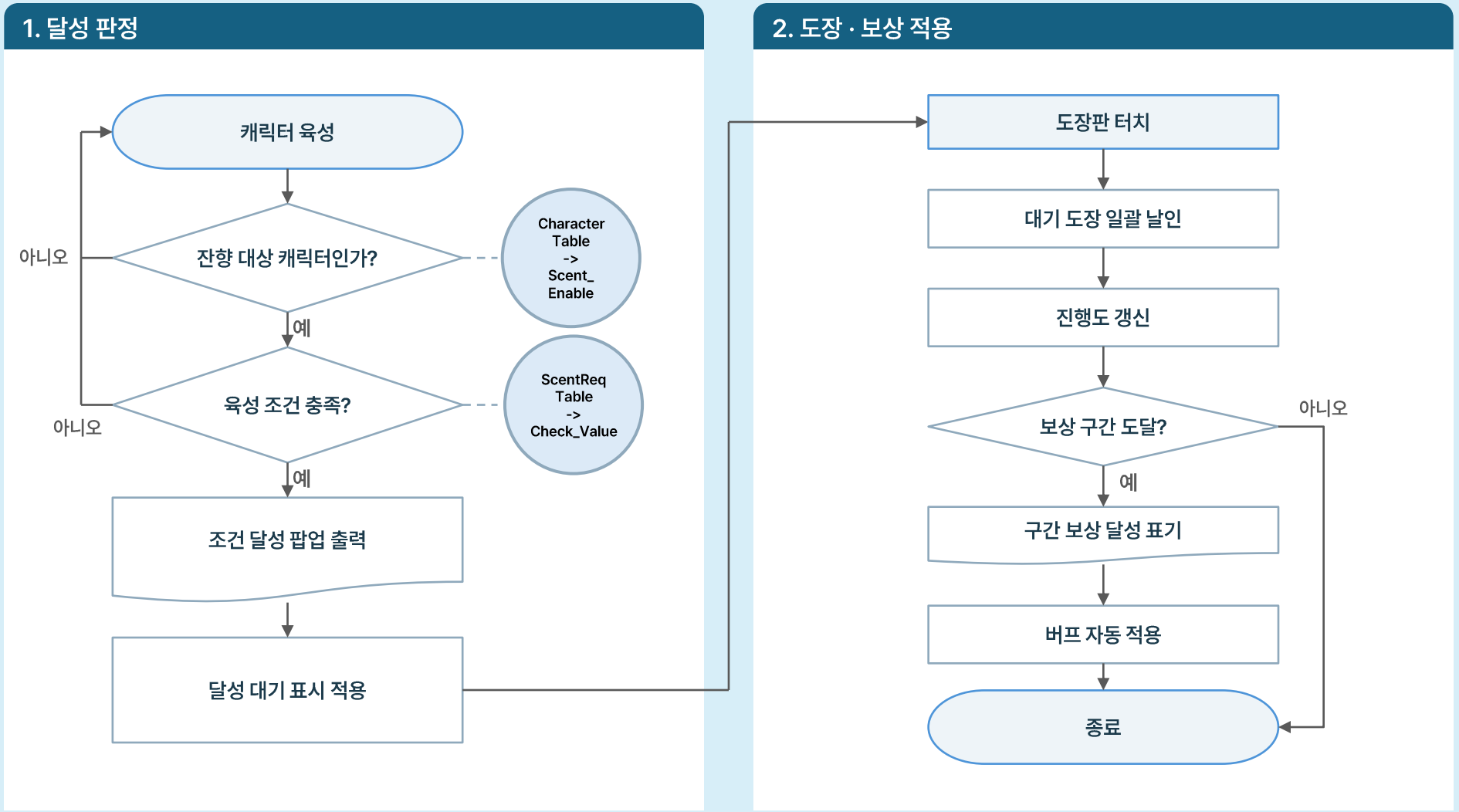
? 캐릭터가 추가될수록 스펙 인플레가 심해질 것이 우려된다

- 속성 별로 구분하여 메리트를 주도록 구성한 시스템이기에 타 속성에게 미치는 영향이 다소 적음.(스펙 인플레 속도가 느림)

- 리버스:1999는 pvp 게임이 아니기에 스펙 인플레가 일어나더라도 인게임 콘텐츠 조절로 해결 가능.

- 위의 두 방법으로도 문제가 생길 시 향후 확장될 보상을 치장성 아이템 등으로 지급하는 방법을 고려할 수 있음.

플로우차트


1. 달성 판정
캐릭터 육성
잔향 대상 캐릭터인가?
아니오
Character Table -> Scent_ Enable
예
육성 조건 충족?
아니오
ScentReq Table -> Check_Value
예
조건 달성 팝업 출력
달성 대기 표시 적용
2. 도장 · 보상 적용
도장판 터치
대기 도장 일괄 날인
진행도 갱신
보상 구간 도달?
아니오
예
구간 보상 달성 표기
버프 자동 적용
종료

UI

메인

세부 현황

적용 버프

1. 목차 구성

- 속성 : AttributeTable -> Name_ID
- 속성 아이콘 : AttributeTable -> Icon

- 해당 속성 내 도장 대기가 있는 캐릭터 존재 시 우측에 체크표시 노출



- 우측 화살표를 통해 페이지 전환 가능
- 캐릭터 정렬 순서 : CharacterTable -> Character_ID



2. 캐릭터 컴포넌트

- 캐릭터명 : CharacterTable -> Name_ID
- 캐릭터 이미지 : CharacterTable -> illust_res
  - 캐릭터 미보유 시 기존 일러스트에 흐릿하게 실루엣 처리
- 진행도
  - 강화 : 유저의 강화 진행도에 따른 도장 표시
  - 리마스터 : 유저의 리마스터 진행도에 따른 도장 표시
  - 호감도 : 유저의 신뢰도 진행도에 따른 도장 표시

Icon_Fill을 도장 수 ÷ 각 조건 수 비율만큼 아래에서 위로 채운다



- 해당 캐릭터의 잔향 활성화가 가능한 경우, 우측과 같이 붉은 점으로 표시한다.
  색상 : #FF0000

3. 잔향 탭

- 현재 위치한 탭을 진한 색상으로 변환을 통하여 표시한다.





UI

메인

세부 현황

적용 버프

1. 페이지 제목

- StringTable -> Str_Scent_of
  - {0}의 잔향
  - {0} : CharacterTable -> Name_ID

  한글 기준 띄어쓰기 포함 12자까지 가능



2. 잔향 세부 수치 컴포넌트

아이콘에 표시되는 진행도는 9페이지의 캐릭터 컴포넌트와 같은 매커니즘으로 동작

- 세부 진행도
  - 세부 요소 명칭 : ScentTypeTable -> Name_ID
  - ScentReqTable : Check_Value 오름차순으로 조건 구성
    [1001~1003 : 강화 11,13,15 / 1004 : 신뢰 100 / 1005 : 리마스터]

  1) 강화
  - 강화 레벨 {0} : StringTable -> Str_EnhancedLv /
  {0} = 유저의 캐릭터 강화 레벨
  - 강화 : 유저의 캐릭터 강화 상태만큼 도형 채움



2) 호감도
- 신뢰 {0} : StringTable -> Str_AffectionLv /
{0} = 유저의 캐릭터 신뢰 수치, 그래프 동일

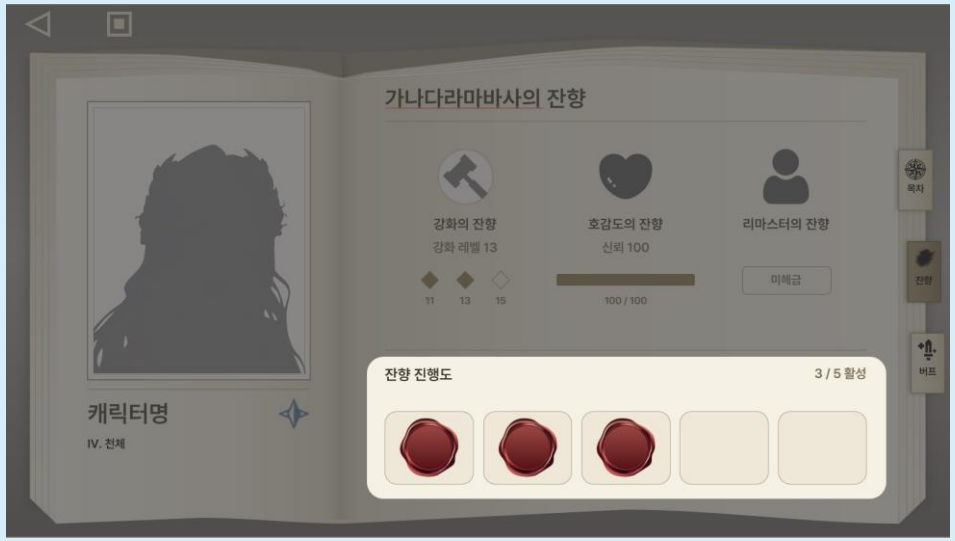
3) 리마스터
- StringTable -> Str_Remastered
- 달성 / 미달성 / 미해금 3가지로 표현
- 달성 여부 : 유저의 캐릭터 리마스터 상태 참조

UI

메인

세부 현황

적용 버프



잔향 진행도

- 명칭 : StringTable -> Str_Scent_Progression
- 활성 개수 : {0}/{1} 활성 : {0} = 캐릭터 행들의 유저의 캐릭터 도장 개수,
  {1} = 5
- 도장 수만큼 앞 칸부터 채운다 (칸별로 조건이 고정되지 않음)
- 달성하게 되면 달성 메시지와 함께 잔향 탭으로 즉시 이동 가능한 팝업 노출
- 도장은 플레이어가 도장판을 터치해 대기 중인 도장을 한 번에 찍는 형태로 구성한다.

  - 달성 여부 확인 : 유저의 캐릭터 (강화, 신뢰도, 리마스터)진행 상태로 확인
  - 도장 현황 : 유저의 캐릭터 도장 개수로 확인
  - 도장 대기 여부 확인 : {유저의 캐릭터 (강화, 신뢰도, 리마스터)달성 상태 의 합 - 유저의 캐릭터 도장 개수} > 0 이면 대기

  도장 대기 시 다음과 같은 형태로 표시된다.



UI

메인

세부 현황

적용 버프

1. 잔향 진행도

- 명칭 : StringTable -> Str_Scent_Progression
- 진행도 : {0} / {1}
  - {0} : 속성 내 유저의 캐릭터 도장 개수 합산 (전 타입)
  - {1} : CharacterTable -> Scent_Enable 캐릭터 수 × 5
  - 예) 천체 캐릭터 14명 -> 70
- 그래프 눈금 : ScentRewardTable -> Required_Point (ScentType = ALL)
  - 진행도만큼 막대를 채우고, 도달한 구간은 마름모를 채워 표시한다.
  - 도장 대기 상태는 진행도에 포함하지 않는다.



2. 진행 구간 보상

- 목록 : ScentRewardTable 중 ScentType = ALL 행을 Required_Point 오름차순으로 출력
- 표기 : {0} 달성 · {1} {2}
  - {0} : ScentRewardTable -> Required_Point
  - {1} : StatTable -> Name_ID
  - {2} : ScentRewardTable -> Value (PERMIL은 ÷10 후 % 표기, 양수일 경우 + 표시)
    스킬 효과 보상은 {1} 대신 EffectTable -> Desc_ID 설명을 그대로 사용
- 달성 시 (진행도 ≥ Required_Point)
  - 마름모를 채우고 텍스트 색을 진하게 한 후, 우측에 '달성' 표기
  - 미달성 구간은 빈 마름모와 흐린 텍스트로 '미달성' 표기

3. 현재 적용 버프

- 대상 : 속성 내 달성한 ScentRewardTable 보상 전체
- 같은 StatType·ValueType의 Value를 합산하여 한 줄로 출력한다.
  - 예) 체력 : ALL 15 달성 +2% + ENHANCE 10 달성 +2% -> 체력 +4%
- 표기 : {0} {1}
  - {0} : StatTable -> Name_ID
  - {1} : 부호 포함한 합산 값
  - 스킬 효과는 EffectTable -> Desc_ID 설명을 그대로 출력
- 2열로 배치하며, 수령 절차 없이 자동 적용된다.

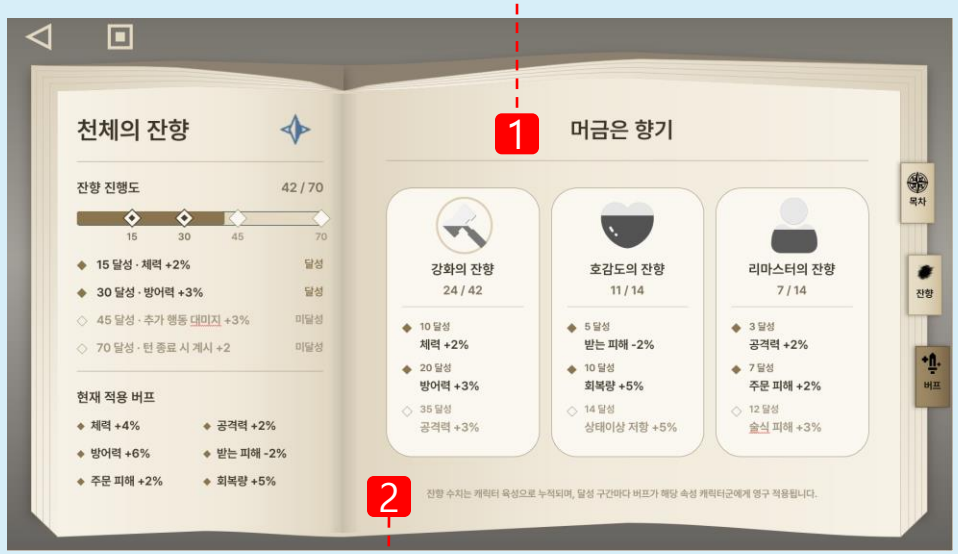
UI

메인

세부 현황

적용 버프

1 명칭 : StringTable -> Str_Scent_Progression



2 하단 주석 : StringTable -> Str_Scent_desc

공통 사항 (강화 · 호감도 · 리마스터)

1. **도장 집계**
   유저의 캐릭터 도장 개수 합
2. **진행도 {0} / {1}**
   유저의 캐릭터 도장 개수 / 등록 캐릭터 수 × 조건 수
3. **구간 판정**
   진행도 ≥ ScentRewardTable -> Required_Point 이면 달성
4. **표시 · 적용**
   마름모 · Icon_Fill 채움, 12페이지 현재 적용 버프에 합산

UI

메인

세부 현황

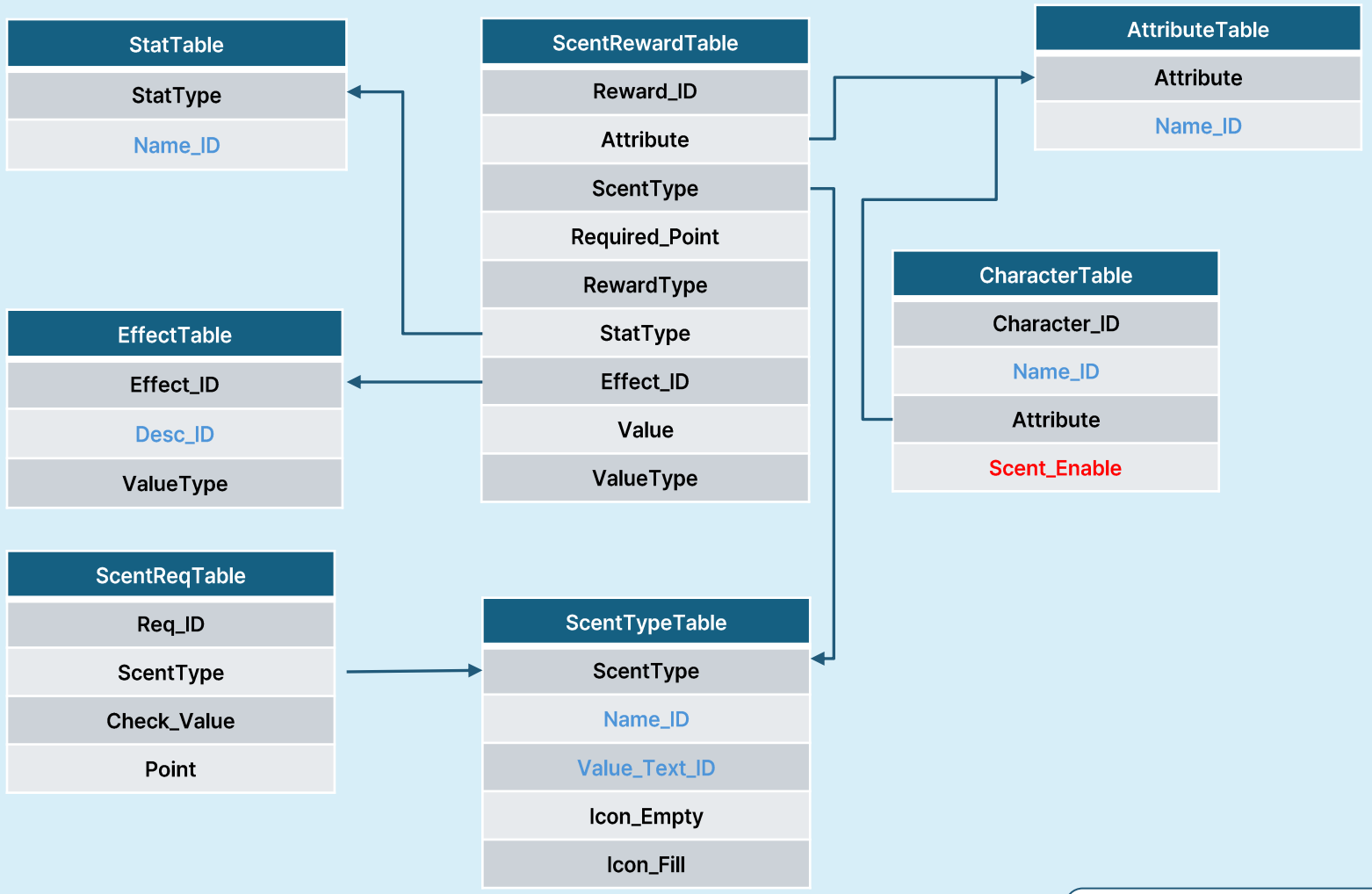
적용 버프 (규칙 예시)

버프 시스템 (규칙 예시)



항목	강화의 잔향	호감도의 잔향	리마스터의 잔향
명칭	StringTable -> Str_Enhanced	StringTable -> Str_Affection	StringTable -> Str_Remastered
ScentType	ENHANCE	AFFECTION	REMASTER
조건 (ScentReqTable)	Req_ID 1001~1003 / 강화 11, 13, 15	Req_ID 1004 / 신뢰 100	Req_ID 1005 / 리마스터 해금
판정 (UserCharacterTable)	EnhancedLv ≥ Check_Value	Affection = 100	Remaster_Unlocked = true
진행도 최대 {1} (현재)	14명 × 3 = 42	14명 × 1 = 14	14명 × 1 = 14
구간 보상 (천체 예시)	10 : 체력 +2% 20 : 방어력 +3% 35 : 공격력 +3%	5 : 받는 피해 -2% 10 : 회복량 +5% 14 : 상태이상 저항 +5%	3 : 공격력 +2% 7 : 주문 피해 +2% 12 : 술식 피해 +3%

ERD



StringTable 참조

StringTable
ID
...

표시된 Name_ID, Desc_ID, Value_Text_ID는 StringTable의 Key를 참조한다

테이블 예시

ScentRewardTable

Reward_ID	Attribute	ScentType	Required_Point	RewardType	StatType	Effect_ID	Value	ValueType
2001	CELESTIAL	ALL	15	STAT	HP	0	20	PERMIL
2002	CELESTIAL	ALL	30	STAT	DEF	0	30	PERMIL
2003	CELESTIAL	ALL	45	SKILL_EFFECT	NONE	5001	30	NONE
2004	CELESTIAL	ALL	70	SKILL_EFFECT	NONE	5002	2	NONE
2005	CELESTIAL	ENHANCE	10	STAT	HP	0	20	PERMIL
2006	CELESTIAL	ENHANCE	20	STAT	DEF	0	30	PERMIL
2007	CELESTIAL	ENHANCE	35	STAT	ATK	0	30	PERMIL
2008	CELESTIAL	AFFECTION	5	STAT	DMG_TAKEN	0	-20	PERMIL
2009	CELESTIAL	AFFECTION	10	STAT	HEAL	0	50	PERMIL
2010	CELESTIAL	AFFECTION	14	STAT	STATUS_RES	0	50	PERMIL
2011	CELESTIAL	REMASTER	3	STAT	ATK	0	20	PERMIL
2012	CELESTIAL	REMASTER	7	STAT	SPELL_DMG	0	20	PERMIL
2013	CELESTIAL	REMASTER	12	STAT	ART_DMG	0	30	PERMIL

ScentReqTable

Req_ID	ScentType	Check_Value	Point
1001	ENHANCE	11	1
1002	ENHANCE	13	1
1003	ENHANCE	15	1
1004	AFFECTION	100	1
1005	REMASTER	1	1

테이블 예시

ScentTypeTable

ScentType	Name_ID	Value_Text_ID	Icon_Empty	Icon_Fill
ALL	0	0	Icon_Scent_All_Empty	Icon_Scent_All_Fill
ENHANCE	13003	13006	Icon_Scent_Enhance_Empty	icon_Scent_Enhance_Fill
AFFECTION	13004	13007	icon_Scent_Affection_Empty	icon_Scent_Affection_Fill
REMASTER	13005	0	icon_Scent_Remaster_Empty	icon_Scent_Remaster_Fill

신규 StringTable

ID	Name_ID	ko	비고
13001	Str_Scent_of	{0}의 잔향	캐릭터 상세 제목
13002	Str_Scent_Progression	머금은 향기	종류별 보상 영역
13003	Str_Enhanced	강화의 잔향	잔향 종류 이름
13004	Str_Affection	호감도의 잔향	잔향 종류 이름
13005	Str_Remastered	리마스터의 잔향	잔향 종류 이름
13006	Str_EnhancedLv	강화 레벨 {0}	현재 수치 문구
13007	Str_AffectionLv	신뢰 {0}	현재 수치 문구
13008	Scent_desc	새로운 향을 머금을 수 있습니다.	구간 달성 팝업