

BM 분석 리포트 : 미르4

[위메이드] 사업PM 지원자 곽병완

1. 개요

1.1 게임소개

위메이드 최고 인기 게임인 미르의 전설2를 계승하는 새로운 시리즈

언리얼 엔진 기반으로 모바일 게임에서 보기 힘든 더욱 화려하고 생동감 넘치는 게임 플레이 가능

1.2 주요 장점 및 특징

- 18년만에 등장한 미르의 정식 넘버링 시리즈
- 동양적인 분위기를 제대로 담아낸 모바일에서 흔히 볼 수 없는 수려한 그래픽 성능
- 인게임 플레이 시 화려한 스킬 연출과 시원시원한 타격감
- 주인공의 외모가 굉장히 수려함 : 유저 입맛에 맞게 DIY 가능
- PC 전용 클라이언트를 제공하여 모바일과 PC 크로스플레이 지원
- 개인의 성장 콘텐츠 외에 파티와 문파 중심의 다각화 된 콘텐츠 보유

2. BM 분석

2.1 재화 분석

- 금화 : 하드 커런시, 현금(Cash)로 구매하여 특별한 상점에서 물건을 구매하거나 많은 동전으로 교환
- 동전 : 소프트 커런시, 게임 내에서 공통적으로 사용하는 화폐
- 표국주화 : 오직 아이템 구매로 적립 할 수 있는 마일리지, 마일리지를 모아 아이템 구매 가능
- 진기 : 스킬(내공)을 익히고, 상승시키는데 필요한 재화
- 흑철 : 특수한 광물, 장비를 강화시키는 필요한 재화
- 용옥 : 문파에서 기부를 할 때 필요한 재화
- 고대주화 : 마방진/비정봉에서 획득 가능, 시공상점에서 사용
- 문파주화 : 문파 가입 후 여러 활동을 통해 획득 가능, 문파상점 사용

2.2 소환(가차)

- 랜덤 확률로 소환권, 금화를 사용하여 아이템을 뽑는 시스템
- 용의 정령, 정령, 무공비급서, 용의 비늘, 용의 가죽, 용의 뿔 총 6개의 카테고리로 나뉘어짐
- 1회 소환과 달리 10회 소환은 표국주화 적립 및 10+1 소환을 제공하여 더 많은 재화(소환권, 금화)를 소모하도록 유도

2.3 패키지

- 기본적인 패키지 금액을 33,000원 , 55,000원 , 115,000원으로 배치
➔ 가차나 재화 기획단가보다 낮게 구성하여 유저들의 구매전환율을 높이는 목적
- 한정 상품 같은 경우는 5900원부터 시작을 하여 신규 과금 유저 전환 및 저과금 유저 타겟팅
- 고레벨 유저들을 위한 혜택 상품(1+1)들이 존재하여 충성심을 자극시키는 상품도 존재

2.4 임무 수행서(시즌 패스)

- 사르마티의 임무 수행서 / 우여기의 임무 수행서(LV80미만 구매가능) 두 종류의 시즌패스가 존재
- 과금을 하지 않아도 기본 재화 매일 획득 가능 : 유저 리텐션 상승 목적
- 중급은 한 시즌에 11000원으로 구매시 추가아이템 , 경험치, 동전 획득량 +10% 증가
- 고급은 한 시즌에 33000원으로 구매시 고급아이템 , 경험치 , 동전 획득량이 15% 증가
- 패스를 통해 구매한 유저들이 추가 혜택을 받으며 오랫동안 플레이하도록 하는 것이 주요 목적

2.5 무료 BM

- 출석체크 : 가장 기본적인 무료 BM 모델, 접속만 해도 기본 재화를 제공한다
➔ 론칭 기념 출석 , 28일 출석, 200일 출석 시즌3
- 이벤트 : 특정 레벨을 달성하거나 퀘스트를 완수하면 보상 획득 가능
- 매일 재화를 제공함으로써 유저 리텐션 상승을 위한 BM

3. 결론 및 정리

- 매출 안정을 위한 현재 타 게임에서 사용되어지는 인기 있는 BM 요소를 많이 활용
- 많은 유저들이 패키지 상품을 이용 할 수 있도록 추 후 유저 세분화를 통해 각 유저층에 맞는 맞춤형 BM모델을 개발하거나 패키지 가격 및 상품구성을 개선하는 것도 좋은 방법이라 생각
- 기본적으로 유저 리텐션 상승을 위한 무료 BM 구성이 잘 되어 짐