

# 이터널 리턴 사업분석

2021.10.10

By Chan Kim

# Index

---

- 01 게임소개 – p.3
- 02 성공요인 – p.5
- 03 한계점 – p.8
- 04 개선방안 – p.12



## ‘이터널 리턴’ 출시

2020년 10월, 얼리 액세스 형태로 스팀에 출시

얼리 액세스 형태로 출시했음에도 불구하고 빠르게 인기를 끌고 한때 피크 동시 접속자 수 5만명 이상을 기록

이후 2021년 5월에는 ‘이터널 리턴’으로 게임명을 변경하고 7월에는 카카오게임즈와 제휴하며 서비스 지속



이터널 리턴 캐릭터  
일러스트

## ‘이터널 리턴’ 게임요약

AOS식 탐류 방식에 배틀로얄 게임 방식을 접목

대중적으로 큰 인기를 끈 장르를 접목하여 주목받아... 익숙한 스킬활용과 전투 방식으로 많은 유저들이 적응

아이템을 골드를 통해 사는 것이 아니라 직접 재료를 획득해서 만들고 다른 유저들과 전투를 하면서 최종적으로 살아남은 한 명의 유저가 승리하는 방식  
서브컬처계에서 인기를 끌 만한 미형의 캐릭터 보유



이터널 리턴의 인게임 화면. 많은 유저들에게 익숙한 스킬, 아이템 인터페이스와 깔끔한 배경 그래픽, 매력적인 캐릭터로 호평을 받았다.

## 신선함과 익숙함의 조화?

AOS 장르와 배틀로얄 장르 모두 게이머들에게 익숙했으나, 이 두 방식을 접목한 것이 신선하게 다가와...

한편으로는 과거 카오스부터 리그오브레전드까지 익숙한 한국게임유저들에게 익숙한 인터페이스와 게임플레이  
-> 실제로 해당 게임을 플레이하던 방송인들이 빠르게 재미를 느끼고 플레이하는 모습을 보여줘



인터넷 방송 플랫폼 ‘트위치’에서 따요니, 괴물쥬, 파카 등을 비롯한 인기 스트리머들이 해당 게임을 플레이하는 모습을 보여주면서 많은 유저를 유입시켰다.

## 인터넷방송과 접목된 흥행

- 유명 인터넷 방송인들이 자신들끼리 플레이하며 즐기는 모습을 보이며 빠르게 다수의 유저들이 유입
- 이후 인터넷 방송인들을 대상으로 한 대회를 자주 개최하고, 이것이 흥행하면서 유저들을 유지
- 이후에도 스트리머들과 지속적으로 소통하면서 인기를 유지하려 해
- 현재까지도 유저의 절반 이상이 인터넷방송을 통해 유입된 것으로 추정



전작 블랙서바이벌(좌)와 이터널 리턴(우)의 캐릭터 현우의 모습. 외모와 성격 요소 등의 캐릭터 설정을 거의 대부분 가져왔음을 확인할 수 있다.

## 전작부터 쌓은 인지도

전작 ‘블랙서바이벌’도 한때 국내 모바일 매출 상위권을 기록한 성공작

- 모든 캐릭터가 전작에서 설정과 외모를 참고해왔기 때문에 탄탄한 캐릭터 설정 보유
- 전작을 플레이하고 있거나 플레이했던 광범위한 유저층의 관심을 끌고 유입시키는데 성공

## 오래가지 못한 흥행...

다수의 유저들이 얼마 지나지 않아 이탈

...

전성기 때는 5만명 이상이었던 동시접속자 통계가 꾸준히 줄어드는 추세를 보여주면서 현재는 1만명 안팎으로 추락  
유저들이 다른 게임으로 돌아가지 않도록 붙들어 놓을 수 있는 매력포인트가 부족했다는 평가

Monthly breakdown

MONTH ↓	PEAK ⇅	GAIN ⇅
Last 30 days	10,819	-1,371
September 2021	12,190	-1,257
August 2021	13,447	+1,023
July 2021	12,424	-338
June 2021	12,762	-248
May 2021	13,010	-2,473
April 2021	15,483	-5,476
March 2021	20,959	-4,361
February 2021	25,320	-13,512
January 2021	38,832	-7,818
December 2020	46,650	-6,203
November 2020	52,853	+34,441
October 2020	18,412	-

How many players are playing Eternal Return right now on Steam? There are 4,876 players in Eternal Return on Steam. Eternal Return player counter, Eternal Return Steam charts.

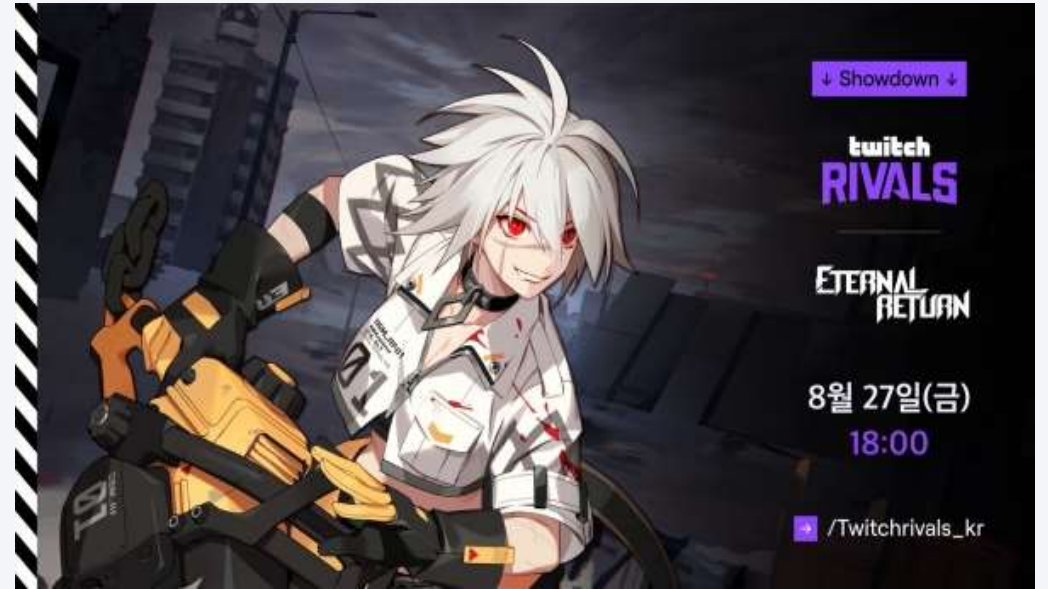
이터널 리턴의 스팀 동시접속자 통계. 전성기인 2020년 11월 이후 1년도 되지 않아서 빠르게 1만명 부근으로 추락하며 꾸준히 하향세를 타고 있음을 확인 가능하다. 7월 카카오게임즈 서버를 오픈했다는 점을 감안해도 지나친 하락세



## 인터넷 방송에 의존한 흥행

하지만 인터넷 방송에서 그리 오래  
가지 못함

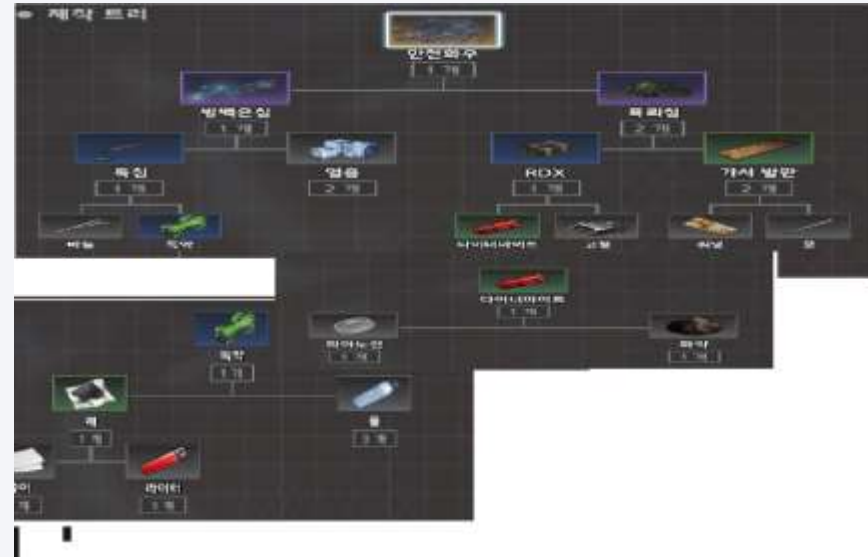
- 오히려 자주 반복된 인방 대회에 시청자들이 질리는 현상
- 최근 트렌드를 볼 때 인터넷 방송이 게임 홍보에 도움이 되는 것은 명백하며, 이터널 리턴은 대표적인 성공사례.
- 하지만, 그것에만 의존해서는 안 되고 자체적으로 내실을 쌓아야 한다는 점을 시사



최근 트위치에서 개최한 인터넷 방송 대회 ‘트위치 라이벌스’에서는 패자조 경기가 중계되지 않거나 랭커와 신규유저들이 함께 대회에 참가하는 등 미숙한 운영을 선보이며 원성을 산 바가 있다.

## 문제점에 빠르지 못한 대응

- 스킨 발매나 랭크 게임에 대한 높은 수요가 있었음에도 동시접속수가 많았을 때 신속하게 출시하지 못함.
- 파밍의 구조적인 불합리함, 불공평한 밸런스, 티밍 등의 부정행위 논란, 조작감 문제 등에 대해 빠르지 못한 대처 -> 게임사가 대처 방안을 마련하기 전에 유저가 이탈



게임 내 전설 아이템인 ‘만천화우’의 변경 전 조합식. 전설 아이템임을 감안해도 유입된 유저 입장에서 조합식이 지나치게 어렵다.

거기에 출시 초기에는 각종 재료 아이템을 수급하기가 훨씬 어려웠기에 많은 유저들이 파밍 과정에서 염증을 느끼고 이탈

## 해외 흥행에 실패

해외 인터넷 방송인들과도 자주 제휴하며 홍보 활동을 적극적으로 벌였음에도 국내에 비해 초라한 해외 실적

- 해외 서버에는 유저가 적어 플레이어들이 매칭이 되지 않는다는 불만 표출... 랭크게임 시간을 제한하는 조치를 하기도
- 전작은 해외에서도 상당한 인기를 끌었음을 감안할 때 더욱 초라해지는 성적표...



스팀 커뮤니티에 북미 서버의 매칭 시간이 너무 길다며 불만을 토로하는 해외 유저들

## 근본적인 게임 내실을 다져야

게임사업부에서 단독으로 진행하기 보다는 개발부서, 운영부서와 적극적으로 협업하여 게임이 나아갈 방향에 대해 논의 필요

- 유저들에게 지적된 밸런스, 편의성, 부정행위 등의 문제를 해결해 나가는 것이 필요
- 새로운 특성의 추가와 같은 매너리즘에서 벗어나기 위한 참신한 시도 역시 필요

영국 전체																
캐릭터	속성도	승률				무엇				스위트						
		승률	비율	평균 순위	MMR 표준	승률	비율	평균 순위	MMR 표준	승률	비율	평균 순위	MMR 표준			
영국		5.6%	1.8%	0.93	9.5	11.1%	1.8%	1.07	5.0	16.7%	1.8%	1.06	3.5			
아프리카나	부족	3.4%	0.9%	0.79	9.3	-1.5	9.7%	1.4%	0.78	4.9	-1.3	15.0%	2.2%	0.70	3.5	-1.7
아틀라	레이피어	5.7%	1.3%	1.10	9.4	1.8	13.4%	1.7%	1.27	4.9	1.0	17.8%	1.8%	1.19	3.5	-0.1
알렉스	4종	5.4%	1.1%	0.64	9.0	-3.3	9.8%	0.9%	0.71	5.0	-3.4	15.2%	1.1%	0.67	3.5	-2.3
아이	전술	4.0%	0.6%	0.91	10.6	-1.1	8.6%	0.7%	1.06	5.3	-1.2	17.3%	0.8%	1.28	3.5	0.6
	물리 소용	4.5%	0.7%	0.70	10.0	-2.2	10.6%	0.9%	1.03	5.2	-0.7	17.5%	1.4%	1.26	3.6	-0.6
	저격용	5.2%	1.8%	1.07	9.7	1.1	11.8%	2.3%	1.24	5.1	0.3	16.6%	2.4%	1.24	3.5	0.7
바바리	방랑자	6.2%	0.6%	0.88	10.1	-0.7	7.6%	0.5%	0.74	5.4	-5.2	13.0%	0.5%	0.78	3.6	-3.1
바니스	저격용	5.6%	3.2%	0.97	10.3	0.2	12.3%	4.3%	1.22	5.0	0.0	18.1%	4.5%	1.32	3.4	0.8
캐시	단검	3.9%	4.8%	1.08	9.1	1.2	11.3%	3.4%	1.10	4.7	2.4	16.5%	2.6%	1.07	3.4	1.9
키아라	레이피어	4.7%	2.9%	1.06	9.6	0.9	10.9%	2.4%	1.06	5.0	0.6	17.4%	2.3%	1.05	3.5	2.2
다니엘	단검	4.0%	2.4%	0.96	9.9	-0.4	8.1%	1.6%	1.21	5.2	-1.0	12.5%	1.3%	1.21	3.7	-1.3
윌리엄	단검	5.8%	1.2%	0.80	8.8	-0.5	10.3%	2.4%	0.80	5.0	-1.8	16.4%	3.7%	0.71	3.5	-0.9
알파	검기	7.2%	1.9%	0.77	8.7	-0.9	11.7%	1.5%	0.92	4.9	-0.8	15.0%	1.5%	0.90	3.5	-1.8
이바	부족	5.5%	1.5%	0.92	9.8	0.2	14.0%	4.6%	1.11	4.9	1.6	19.5%	5.7%	1.12	3.5	1.3
피로한	레이피어	6.5%	1.9%	0.89	10.0	-0.4	11.4%	1.2%	1.17	5.1	1.1	15.7%	1.0%	1.27	3.6	-1.2
	창	6.7%	1.8%	0.94	9.2	-0.1	12.0%	1.2%	1.19	4.9	-0.2	16.9%	0.9%	1.33	3.6	-0.3
	양손검	7.7%	0.7%	0.77	9.2	-1.9	10.3%	0.3%	1.10	5.0	-1.2	15.6%	0.4%	1.13	3.6	-1.4
하프	기타	5.3%	0.8%	0.80	10.4	-2.7	11.8%	0.6%	0.80	5.2	-1.9	13.9%	0.6%	0.92	3.7	-3.0
헤진	검	3.5%	1.3%	0.83	9.6	-1.2	10.8%	1.8%	0.82	4.9	0.7	17.9%	2.5%	0.85	3.4	0.6
	검기	3.9%	3.3%	0.74	9.3	-1.9	15.2%	1.1%	0.99	4.7	-0.5	19.8%	1.3%	1.04	3.4	0.2
한우	부족	5.0%	1.3%	0.73	9.8	-2.3	11.4%	1.4%	0.82	4.9	-0.1	15.7%	1.5%	0.72	3.5	-0.4
	물리 소용	6.9%	3.5%	0.84	8.1	1.0	11.4%	3.1%	0.95	4.8	0.7	15.5%	2.9%	0.98	3.5	0.0
마미유	물리 소용	5.3%	0.8%	0.68	9.4	-2.9	9.5%	1.0%	1.10	5.0	-1.8	13.5%	0.9%	1.00	3.6	-2.4
	검용	7.0%	0.6%	0.35	8.0	-1.7	9.9%	0.5%	0.91	4.7	-1.2	15.2%	0.7%	0.98	3.4	-0.4
재키	도끼	7.1%	3.2%	0.92	8.1	2.0	12.2%	3.3%	1.20	4.8	1.4	17.3%	2.9%	1.25	3.4	0.4
	양손검	7.3%	3.3%	0.82	8.8	-1.2	15.2%	0.7%	1.33	4.5	3.2	19.2%	0.4%	1.36	3.4	2.3
	단검	5.3%	2.7%	0.90	9.7	0.3	7.6%	1.7%	0.97	5.3	-1.2	11.8%	1.3%	1.05	3.7	-1.8
	단검	3.5%	0.6%	0.64	8.2	-1.4	10.4%	0.3%	1.06	4.9	0.1	13.3%	0.4%	1.11	3.5	-1.8
단	물리 소용	6.9%	3.3%	1.31	9.3	2.7	11.3%	3.2%	1.24	5.0	1.8	16.8%	2.7%	1.19	3.5	1.8
제니	전술	4.0%	0.6%	0.90	10.4	-3.9	7.2%	0.6%	0.61	5.2	-6.5	12.8%	0.7%	0.76	3.7	-6.0
피론	물리 소용	8.3%	1.9%	1.04	8.9	1.2	11.7%	1.6%	0.98	4.9	-0.5	15.1%	1.3%	0.84	3.6	-0.9
피닉스	부족	5.5%	1.6%	0.99	9.4	0.4	12.8%	2.9%	0.92	5.1	0.3	18.6%	3.5%	0.90	3.5	0.7

공식 사이트에서 2주마다 통계를 발표하고 밸런스 패치를 진행하고 있다. 그럼에도 PVP 게임의 특성상 밸런스에 대한 불만은 지속적으로 존재

## 실제 게임사의 해결 노력

2주마다 꾸준한 밸런스 패치를 진행  
편의성 부분에서 대폭 강화된 패치-  
파밍 동선을 개선하고 파밍 과정에서  
이탈하는 일이 적어지도록  
티밍 등에 제재 조치 취해... 금지구  
역 개편으로 불쾌감 줄이려  
튜토리얼의 개선  
개별특성을 추가하겠다는 계획을 발  
표하는 등 기존 유저들의 흥미를 유  
지시키려는 노력



실제 게임사에서  
패치한 파밍 동선.  
과거에는 지역별  
로 재료 아이템이  
완전히 랜덤으로  
배치되었으나, 패  
치 후에는 동선에  
따라 파밍하면 재  
료 아이템을 최소  
하나씩은 얻을 수  
있도록 설계되었  
다.

## 인터넷 방송 홍보전략 재검토

이미 해당 게임의 유저층의 다수가 인터넷 방송 시청자... 인터넷방송과의 커넥션을 없애는 것은 불가능

하지만 운영 전략을 재검토할 필요는있어 ... 특히 대회에 의존하는 방식과 미숙한 대회운영을 반성해야(팀 간의 밸런스, 중계논란 등)

인터넷 방송인에 대한 저격 문제를 해결할 필요성(적극적인 제재조치, 매칭시스템 개선)

다른 게임처럼 대회 외에도 일반적인 플레이를 통한 광고를 맡기는 것도 방안



팍급쥬 어셈블 [영원회귀: 블랙 서바이벌]

조회수 25만회 • 10개월 전



PAKA

유명 스트리머 '파카'의 유튜브 영상. 당시 평소 친분이 있는 스트리머 사이에서 재미있게 플레이하는 것이 화제가 되어 스트리머 대회 못지 않게 많은 신규 유저들이 유입되었다.

---

**감사합니다!**