

# 무명기사단



## 개선사항 제안서

윤희성

# 차례

개요

현재상황

개선안

기대효과

마무리



# 개선사항 제안서 제작 동기(1)

아래와 같은 생각을 통해 해당 개선사항 제안서를 작성하게 되었습니다.

1. 빵 수급량이 적어 게임을 플레이하는 시간이 줄어들게 되고 이를 수급 할 수 있는 다른 수단이 생겼으면 한다.

현재의 문제점 → 플레이 타임이 줄어들게 되면서 다른 게임으로 넘어가게되는 현상들을 보았습니다.

2. 재화 간의 교환을 통해 폭 넓은 재화 사용을 가능하도록 해줬으면 한다.

현재의 문제점 → 재화의 수급량이 한정되어 있고 이로 인해 성장이 멈추게 된다는 체감을 하게되면 플레이어(유저)의 유출이 발생할 수 있습니다.



# 개선사항 제안서 제작 동기(2)

그림 3-2-2-13 모바일 게임 아이템 구입 이유

Q 귀하께서 모바일 게임 아이템을 구입하시는 이유는 무엇입니까? 귀하께서 모바일 게임 아이템을 구입하시는 이유는 무엇입니까?

(단위: %, n=1,381)

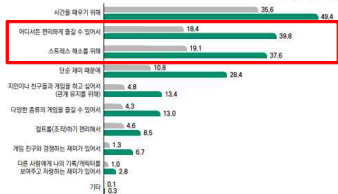
■ 1순위 ■ 1+2순위



Q 귀하께서 모바일 게임을 하는 이유는 무엇입니까?

(단위: %, n=3,755)

■ 1순위 ■ 1+2순위



1. 이전의 내용과 같이 재화의 문제를 높은 비율을 차지한 빠른 성장을 체감할 수 있도록 하는 방향으로 개선한다면 유저의 니즈를 충족시킴과 동시에 더 높은 매출로 이어질 수 있다고 생각했습니다.

2. 본질적인 모바일 게임을 하는 이유에서 볼 수 있듯이 어디서든 편리하게 즐기고 스트레스를 해소하기 위해 접하게 된 게임에서 더딘 성장으로 다른 스트레스를 받게 된다면 유저가 일정 수준 플레이를 하다가 떠나게 되는 상황이 발생할 수 있다고 생각했습니다.



# 현재상황(1) - 재화

기존에는 아레나상점, 원정대상점, 기사단상점 등을 이용해 기존의 재화로 다른 재화를 구매하는 방식은 있었습니다. 이외에는 모험과 던전 등을 통해 수급하는 방법이 있습니다.



※좌측부터 아레나상점, 원정대상점, 기사단상점



## 현재상황(2) - 뽕

모험에 사용되어 경험치와 성장스크롤 등을 획득할 수 있도록 하는 "뽕"은 수급량이 적고 이마저도 "소탕"을 돌리는데 사용하고 나면 더 이상 할 것이 없어지고 성장이 멈춘 것 같다고 느낀 유저들은 다른 게임을 찾아 우리 게임을 떠나게 되는 사례도 있습니다.



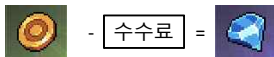
# 개선안

보유하고 있는 재화 또는 앞으로 수령하게 되는 재화들을 수수료를 지불하고 교환하도록 합니다.

(※재화의 범위는 열쇠류를 제외한 재료아이템을 포함하도록 하겠습니다.)

※종렬: 횡렬	골드
다이아	1:500

※일일 패키지 기준 1다이아와 500골드의 가치 수준이 맞다고 판단 하였습니다.  
다른 재화도 추가 적용 가능합니다.

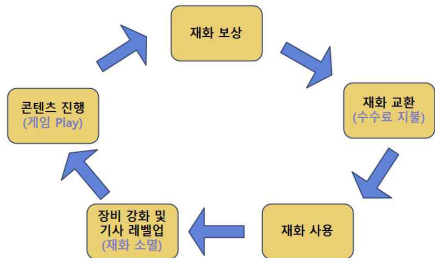


※EX) 550골드 - 50골드(수수료) = 1다이아





# 기대효과(1)



1. 게임 내에 유통되고 있는 재화의 총량이 줄어들게 됩니다. 교환에 사용된 재화는 업데이트와 계속되는 패치를 통해 결국 다시 쓸 일이 생겨나게 됩니다.

2. 재화들의 가치가 전체적으로 상승하며 유저들이 더 오래 플레이하게 되거나 과금을 선택하게 될 것이라고 생각합니다.





## 기대효과(2)



3. 현재의 성장을 위해 재화 교환을 하는데에 있어 수수료가 아깝다고 생각하지 않을 것이라고 생각합니다.

4. 재화의 가치가 상승되는 과정이 수수료를 통한 적은 양의 재화가 소멸하기 때문에 유저들의 체감은 적을 것으로 생각합니다.



연락처 : 010-4850-6295

이메일 : [dbsgytjd32@naver.com](mailto:dbsgytjd32@naver.com)

무명기사단

Thank you!

