





3줄 요약

신규 콘텐츠 어비스 추가

<https://mabinogimobile.nexon.com/News/Update/2777174>



1. 신규 4인 고난이도 어비스 던전 추가
2. 이벤트 2종, 신규 NPC 퀘스트 추가
3. UI 개선, 퀘스트 편의성 개선 등 기능성 업데이트 포함



어비스 콘텐츠 도입 후 유저 반응 예측 및 시나리오

■ 유저 유형별 반응 예측

유저 유형	반응 예측	플레이 흐름	핵심 이유
하드코어	적극 공략	반복 진입	보상 효율
미드코어	제한적 참여	성공/이탈 혼재	진입 장벽 존재
라이트	미참여 우세	이벤트만 관심	성장 수준 부족

- 유저 유형은 각각 65레벨 미만(라이트), 전투력 1만 8천 미만(미드코어)으로 구분

어비스 던전은 입장 가능 유저 기준으로 전투력은 이미 확보되어 있으나,
기믹 구조, 클래스별 유/불리, 협업 의존도로 인해 실제 도전 성공률 편차가 크게 나타날 수 있으며,
이로 인한 리트라이얼 증가, 실패 누적, 중도 포기 현상이 발생할 수 있음

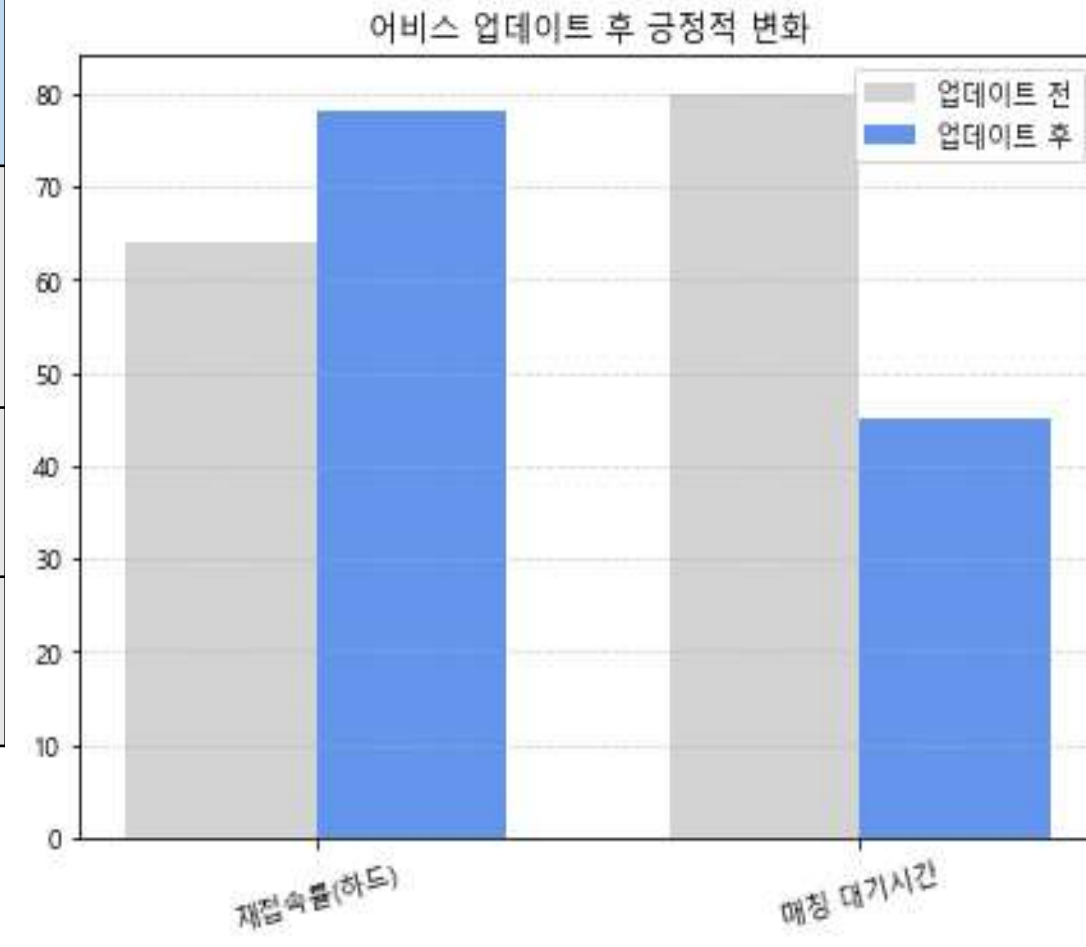


어비스 콘텐츠 도입 후 유저 반응 예측 및 시나리오

■ 하드코어 유저 증가 및 콘텐츠 활성화

	업데이트 전	업데이트 후 (1주 후)	변화율
어비스 던전 일일 평균 참여자 수	0명	12,000명	+
주간 재접속률 (하드코어)	64%	78%	+14pp
파티 매칭 평균 대기시간	80초	45초	-43%

신규 엔드 콘텐츠 도입으로 리텐션 강화, 유저 간 협업 활성화.



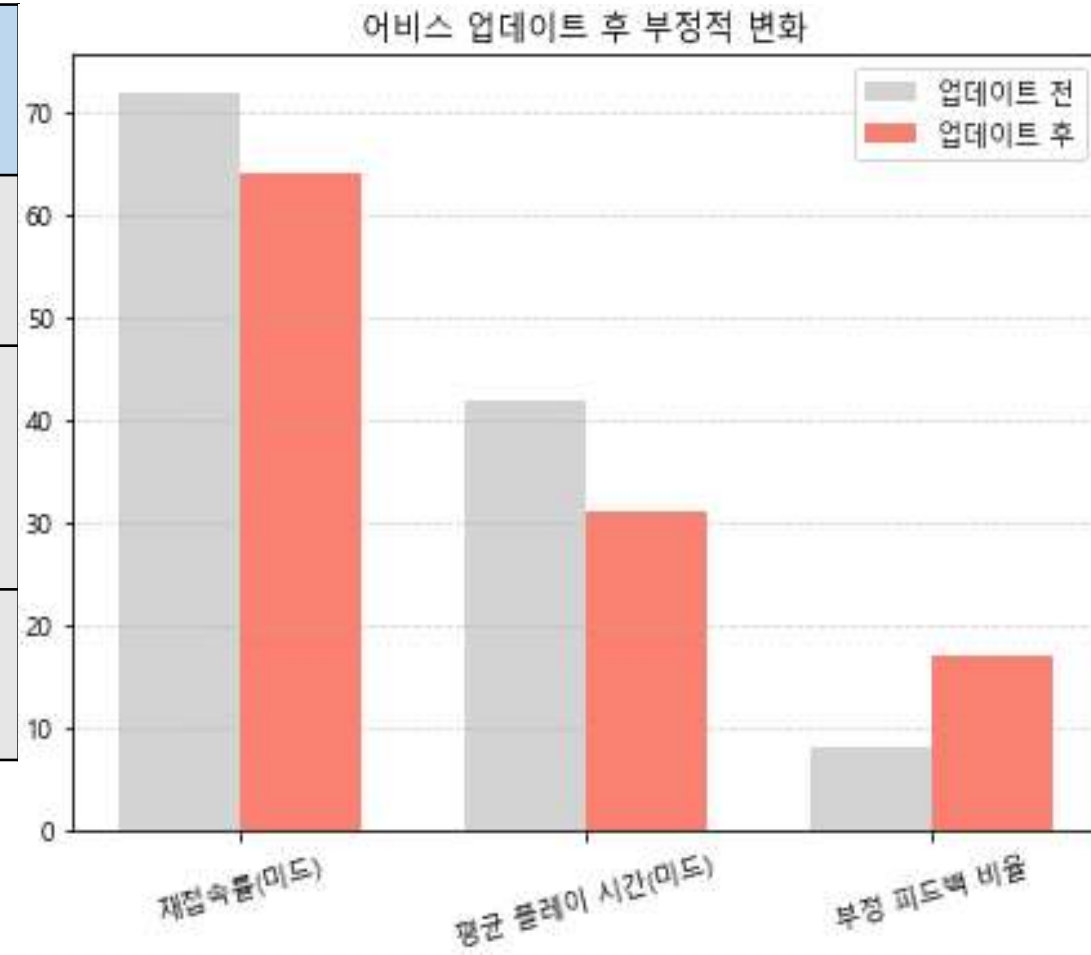


어비스 콘텐츠 도입 후 유저 반응 예측 및 시나리오

■ 콘텐츠 진입 장벽으로 일부 유저 이탈

	업데이트 전	업데이트 후 (2주 후)	변화율
미드코어 유저 접속률	72%	64%	-8pp
1일 평균 플레이 시간 (미드코어)	42분	31분	-26%
커뮤니티 부정 피드백 비율	8%	17%	+112%

가이드 콘텐츠 미제공 시
실질 진입 실패 증가 및 커뮤니티 피로감 확산 가능





어비스 콘텐츠 도입 후 유저 반응 예측 및 시나리오

1. **dungeon_entry**

→ 유저ID, 던전ID, 입장시간, 파티 구성, 난이도 기록

2. **dungeon_result**

→ 클리어 여부, 클리어 시간, 리트라이 횟수 분석

3. **item_acquisition**

→ 획득 아이템 종류, 등급, 유저 전투력별 리워드 구조 파악

4. **party_matching**

→ 매칭 성공 여부 및 대기 시간 → 파티 구성 효율 평가

5. **chat**

→ 파티 내 대화 텍스트 분석 (toxicity, 의사소통 패턴)

6. **community_scrape**

→ 외부 커뮤니티 키워드 빈도 및 감성 분석 → 정성적 반응 수집

	KPI 기준
콘텐츠 적절성 평가	평균 클리어율, 평균 클리어 시간, 리트라이율
진입장벽 분석	평균 전투력, 난이도별 클리어 성공률
유저 피로도 및 만족도	커뮤니티 키워드 변화, 플레이 시간 변화
경제 흐름 영향 분석	관련 아이템 가격 변화, 거래소 거래량 변화



실현 가능한 액션 아이템 제안

- 초기 관심을 끌 수 있는 고난도 콘텐츠지만, 난이도 밸런스에 따라 중간 유저의 이탈 리스크 존재.
 - 연계 이벤트 등을 통해 접근성을 높일 필요 있음.
 - 유저 로그 기반 분석으로 클리어 시간, 리트라이얼, 커뮤니티 반응을 빠르게 모니터링해 후속 패치 방향을 조율해야 함.
-
- 실시간 난이도 트래킹 시스템 도입 (추후 패치 대응용)
 - 클리어율, 재도전율, 이탈률을 실시간 지표로 시각화하여, 특정 시간대·파티 구성에 따른 실패 패턴 탐지
 - 빠른 난이도 조정 핫픽스 가능, 운영 민첩성 강화
 - 미드코어 유저를 위한 콘텐츠 병행 필요
 - 기믹 숙련도 확보를 위한 '가이드 솔로 콘텐츠' 추가 검토
 - ex) 튜토리얼형 던전 / 보조 보상 콘텐츠 구성
 - 실전 어비스 던전 진입 전 실패 경험 최소화 → 반복 도전 유도"



실현 가능한 액션 아이템 제안

목적	액션 아이템	기대 효과
접근성 확보	싱글 난이도, 사이드 파밍 도입	미드코어 유저 이탈 방지, 진입 유도
커뮤니티 확산	이벤트, 보상 연계	자발적 콘텐츠 마케팅 유도
운영 대응 민첩화	실시간 실패율 모니터링 대시보드	빠른 난이도 밸런싱 가능

- ◆ 스펙 충족 유저라 하더라도 기믹 숙련도나 클래스 구성이 약한 경우 반복 실패와 이탈 발생가능성
- ◆ 가이드 모드, 전투력 기반 매칭 개선, 클래스별 밸런스 패치 등의 구조적 진입 허들 완화가 필요



유저 진입 장벽 완화 방안

※ 협동 콘텐츠 다변화 제언

어비스 던전은 해당 업데이트 기준 입문~매우 어려움 3단계 난이도로 구성되어 있으나, 모든 난이도가 4인 파티 기반 **협동 콘텐츠**로 고정되어 있어, 기믹 적응이나 파티 구성 부담으로 인한 진입 장벽이 여전히 존재함.

- ✓ **싱글 플레이형** 가이드 콘텐츠
- ✓ **파트너 NPC(AI)와 함께하는 연습** 모드
- ✓ **기믹별 단계 학습** 콘텐츠

등을 통해 유저의 실패 경험을 줄이고 콘텐츠 적응도를 높이는 '**구조적 진입 완화**'가 필요

단순 난이도 구분이 아닌 **콘텐츠 형식 자체의 다양화**가 진입 실패율 개선



사용한 이미지 자료 출처

[이미지 - 마비노기 모바일](#)

