

포트리스 사가 CBT 분석 보고서 REMASTER

리텐션 개선을 위한 전략 도출

- 데이터 범위
- 1차: 2023.04.20 ~ 2023.05.05
- 2차: 2023.06.03 ~ 2023.06.20

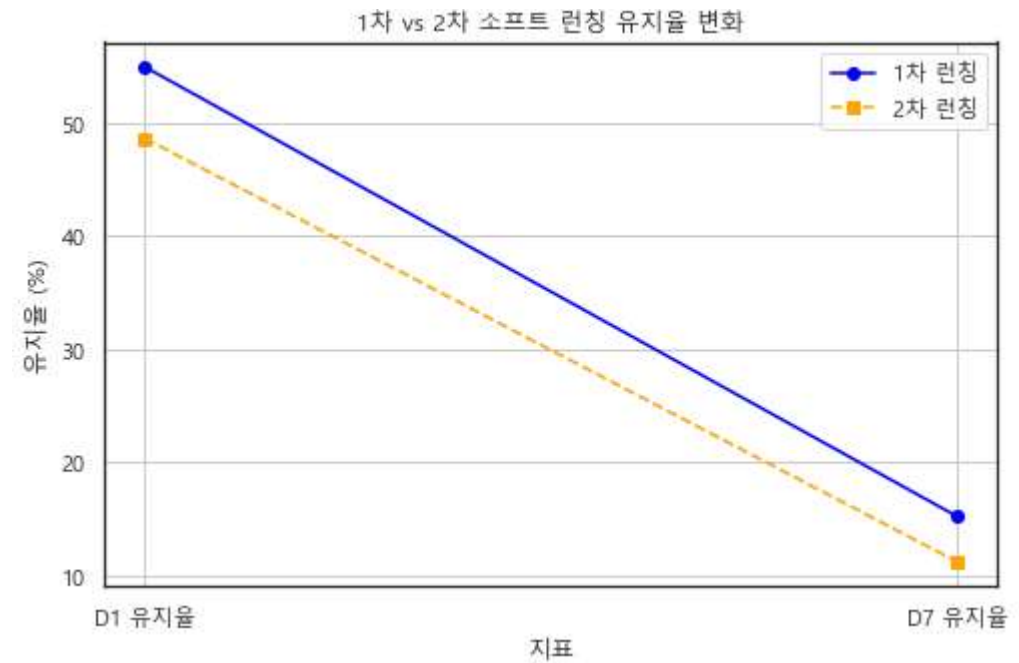
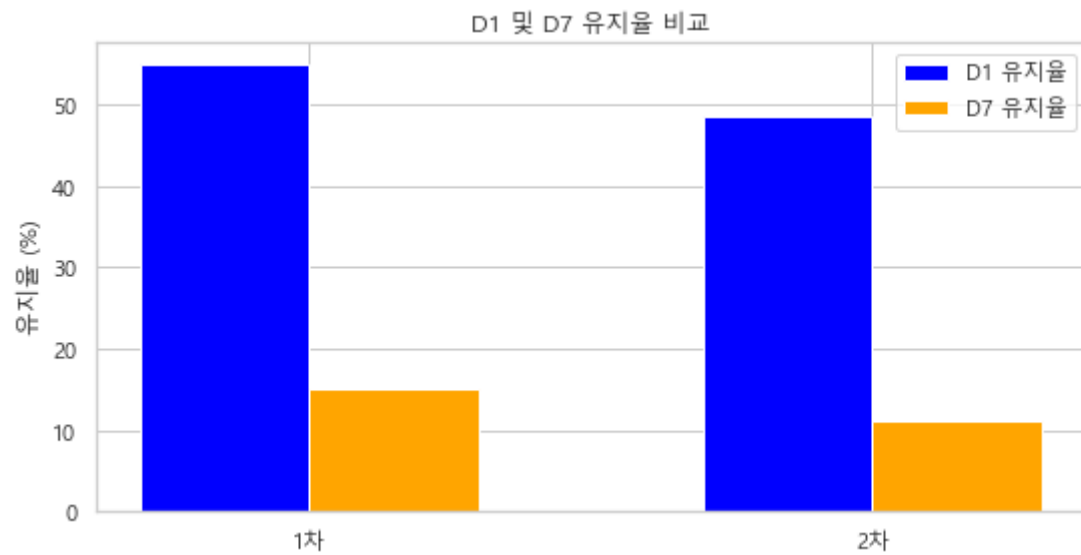
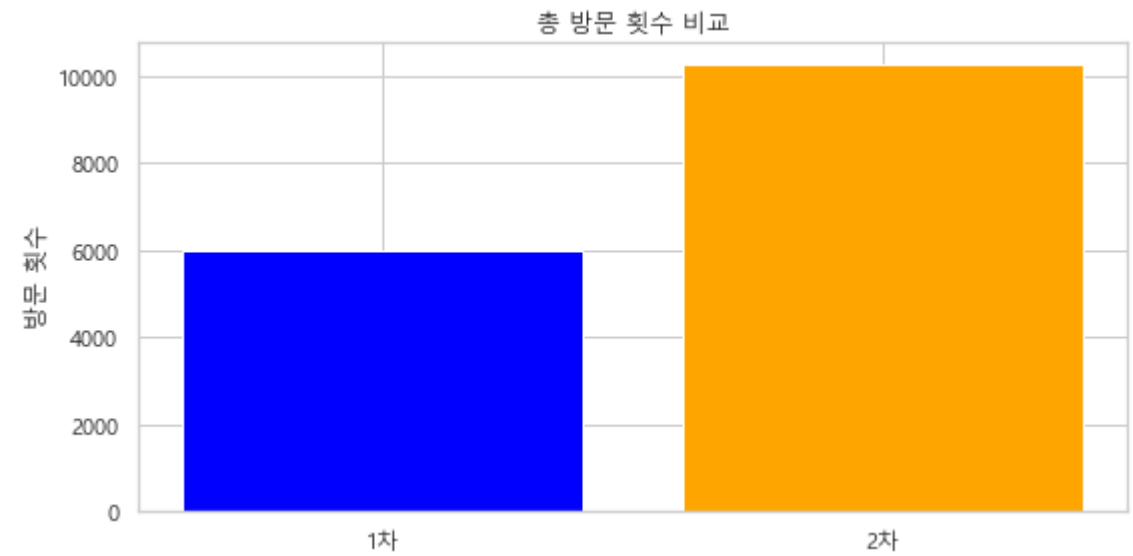
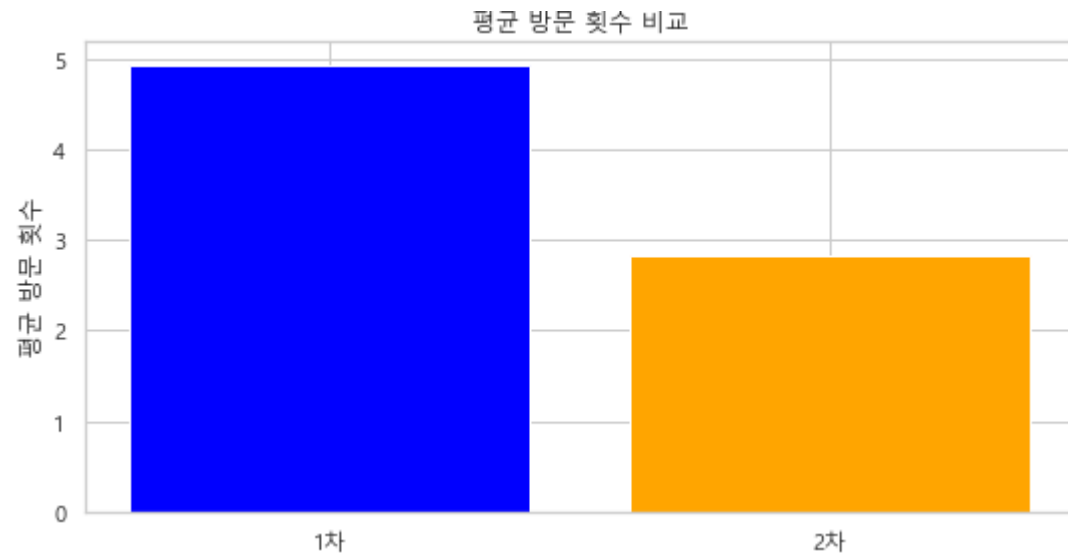
- 1차·2차 소프트 런칭 비교
- 유저 유입·이탈 원인 파악 → 리텐션 개선

- 유저 이탈은 언제, 왜 발생하는가?
- 국가/과금 유형에 따른 행동 차이는?
- 어떤 콘텐츠가 리텐션에 영향을 주는가?

유입은 성공, 잔존은 실패

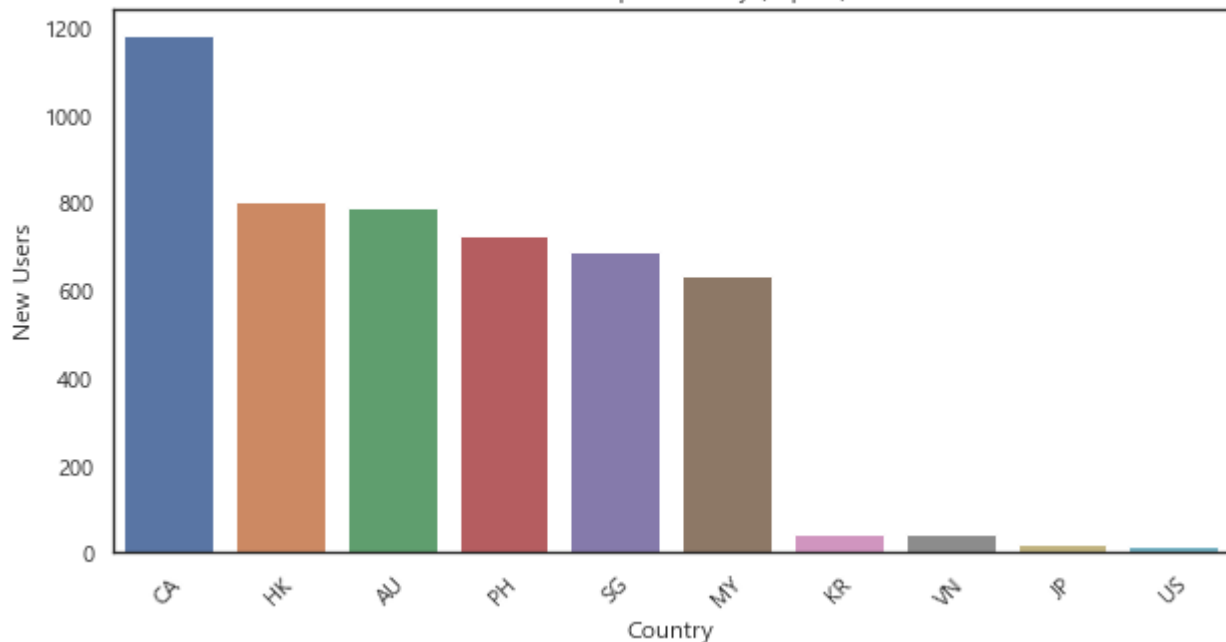
지표	1차 소프트 런칭	2차 소프트 런칭	변화
신규 가입자 수	1,211명	3,638명	▲ 증가 (~3배)
총 방문 횟수	5,990회	10,287회	▲ 증가
평균 방문 횟수	4.95회	2.83회	▼ 감소
D1 유지율	54.91%	48.60%	▼ 감소 (~6.3%)
D7 유지율	15.19%	11.19%	▼ 감소 (~4%)

- 2차 신규 가입자 약 3배 증가 → 마케팅 강화 효과
- 총 방문 횟수 증가, 평균 방문 수는 감소
- D1 유지율: 54.91% → 48.60% (▼6.3%p)
- D7 유지율: 15.19% → 11.19% (▼4.0%p)
- “많이 들어왔지만 금방 나간다”는 패턴

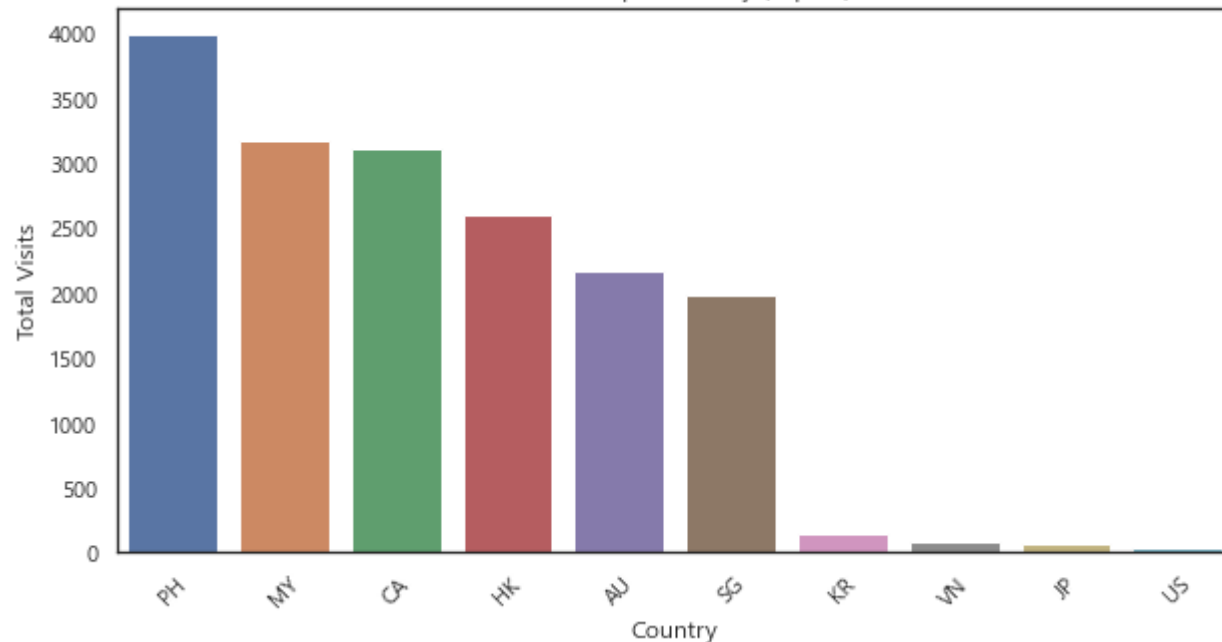


PH, MY 등 리텐션 우수 국가에 주목

New Users per Country (Top 10)



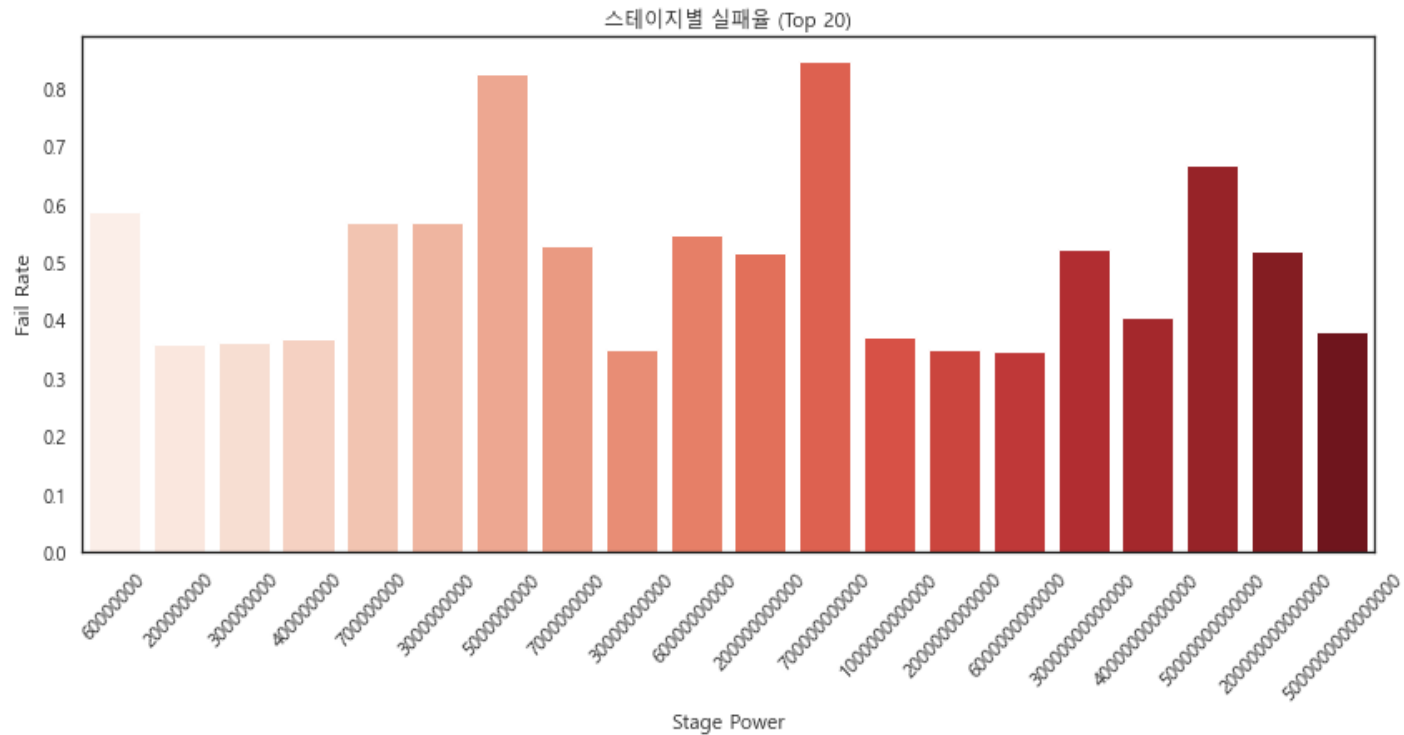
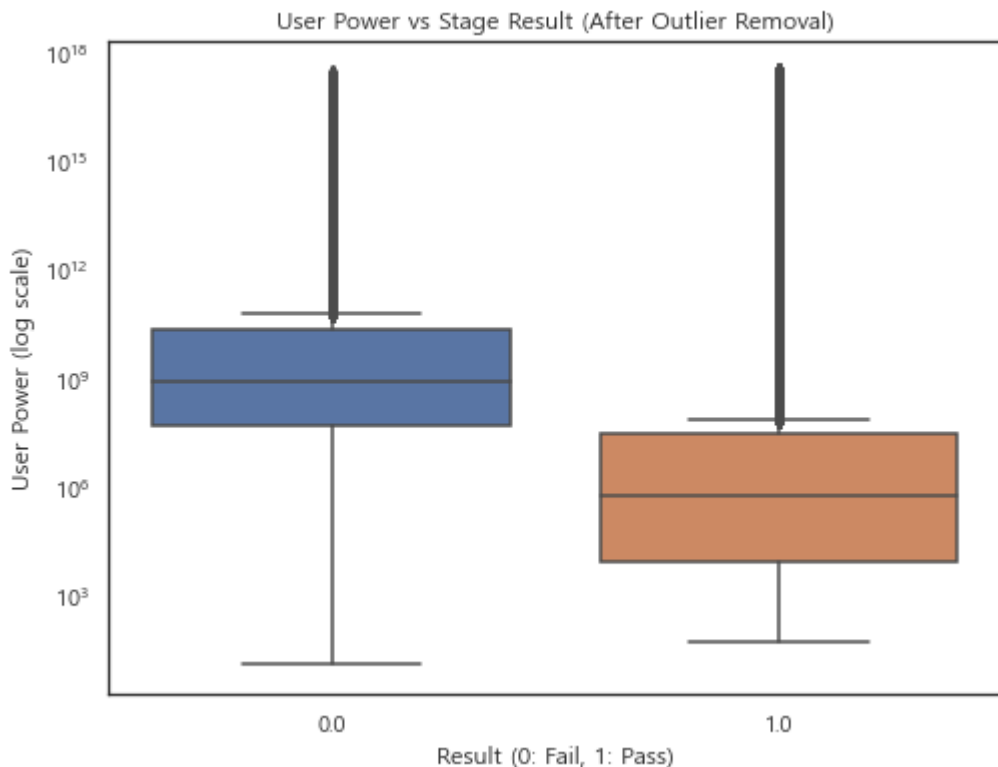
Total Visits per Country (Top 10)



- **신규 유입 기준:** CA > HK > AU > PH > SG
- **총 방문 기준:** PH > MY > CA
- 신규 유입은 CA 중심, 잔존은 PH·MY에서 강세
- 충성도 있는 국가 타겟팅 전략 필요

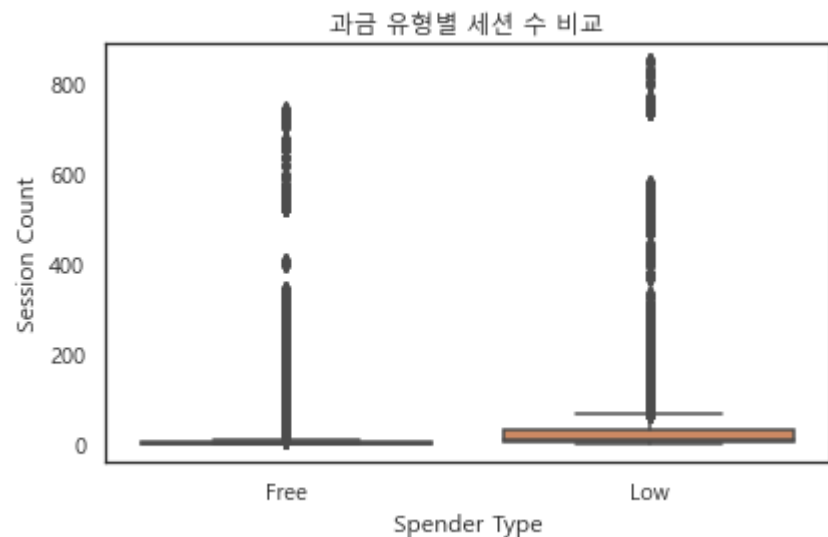
총 방문 수를 기준으로 국가별 충성도를 간접 추정 하였으며, 개별 체류 시간 기반 분석은 로그 데이터 한계로 미포함

특정 구간에서 전투력과 무관한 실패 급증 발생



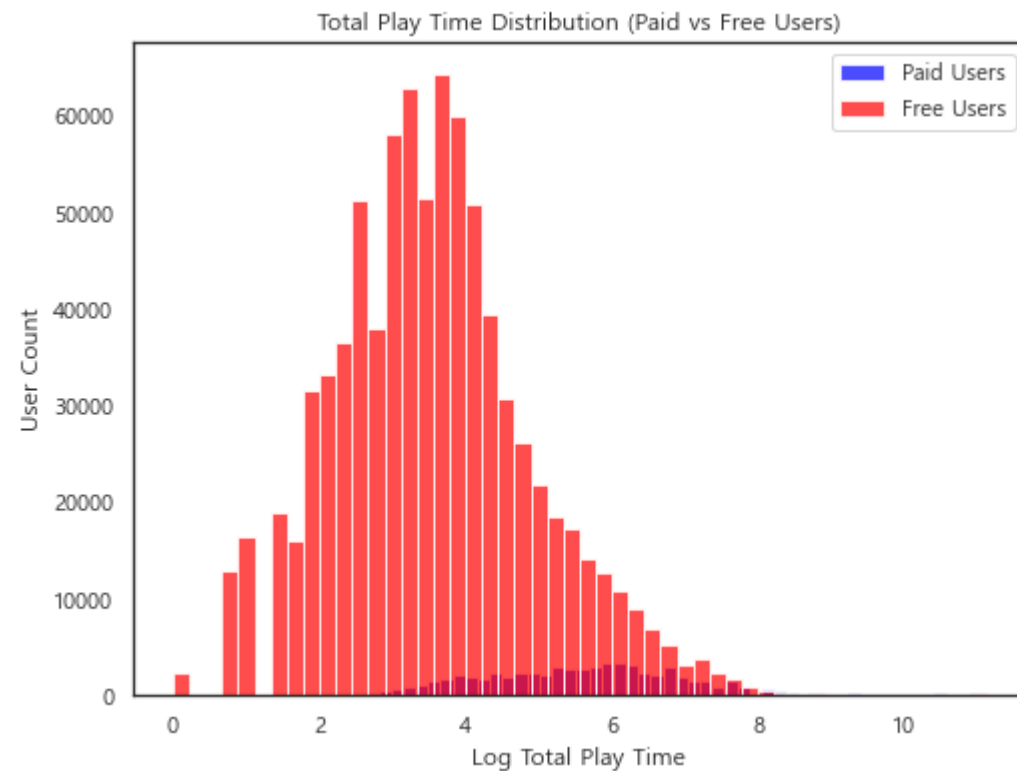
- 일부 스테이지에서 **실패율이 80%를 넘으며**, 일반적인 수준을 크게 벗어남
- 전투력이 높은 유저조차 실패하는 패턴이 다수 관찰됨 → 단순 성장 부족이 아닌 **밸런스 구조 문제** 가능성
- 이탈과 직접 연결되는 지점일 수 있으므로 **해당 스테이지 리디자인 필요**

과금 유저, 세션 수 더 많고 몰입도 높음



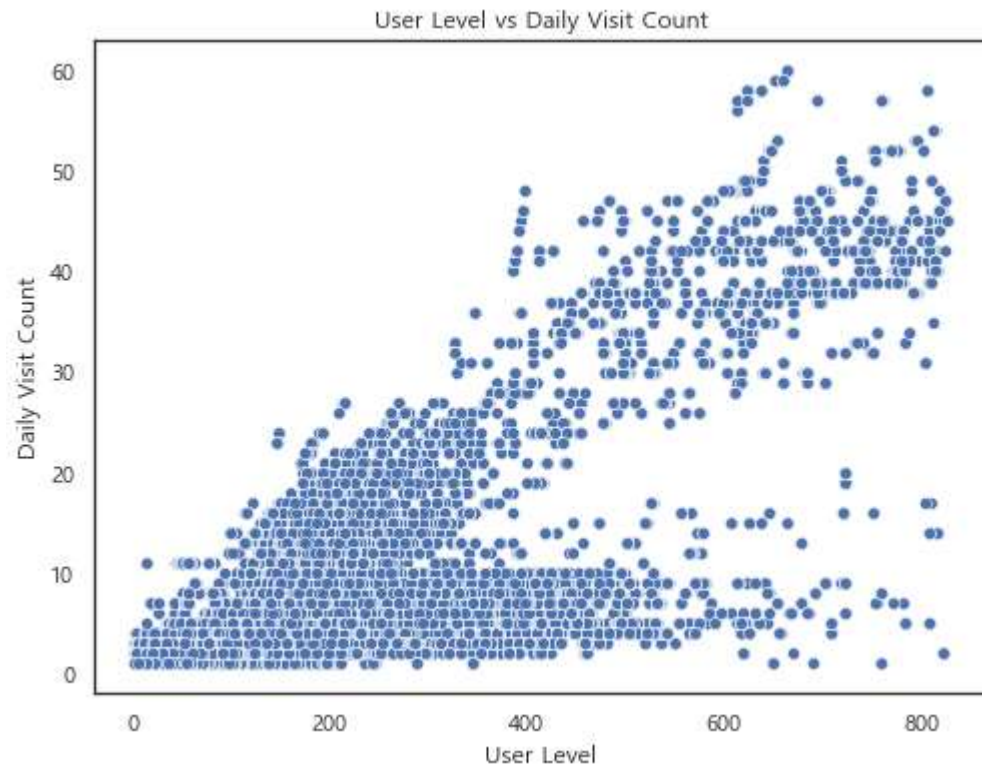
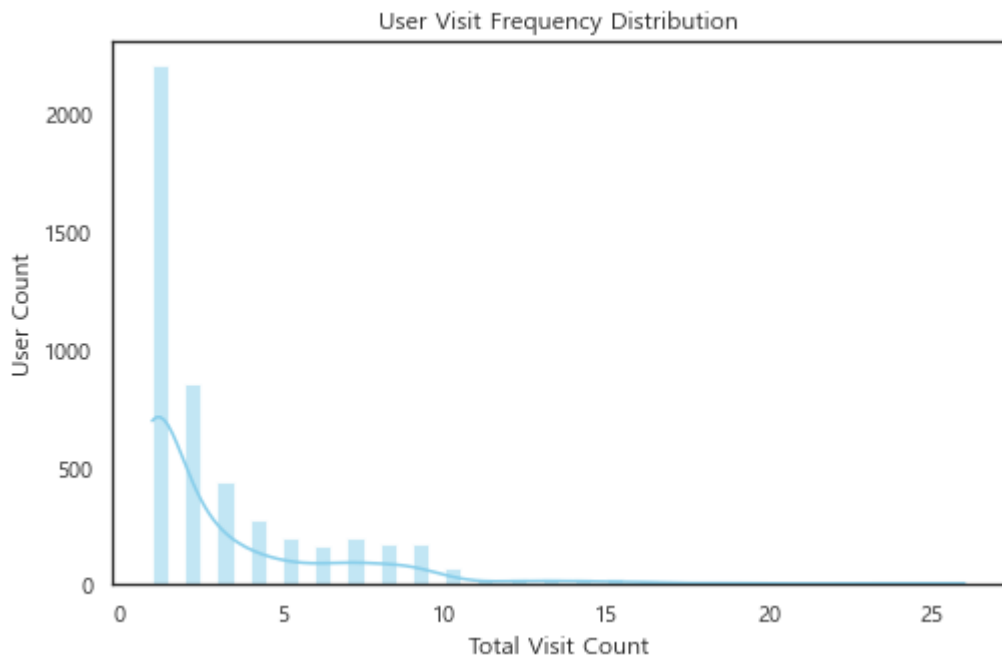
event_name = 'purchase'

기록 유무 기준으로 유료 유저(Low) 분류



- 유료 유저는 세션 수가 평균적으로 높음
- 무료 유저는 대부분 짧은 시간만 플레이 후 이탈
- 초기 체류 시간 확보 → 과금 전환 유도 필요

리텐션 저하, 주요 원인은 무엇인가



문제 구간	주요 원인	추정 결과
1~2회 방문	온보딩 미흡, UX 불친절	조기 이탈 집중 발생
특정 스테이지	난이도 스파이크 발생	실패 → 스트레스 → 이탈
무료 유저군	낮은 몰입도, 콘텐츠 미흡	짧은 체류, 낮은 잔존율

리텐션 회복을 위한 3대 전략

전략	대응 문제
튜토리얼 개선	1~2회 이탈 유저 집중
콘텐츠 밸런스 조정	난이도 조정 필요성 있음
국가별 맞춤 전략	PH·MY 체류율 vs CA 이탈

단계별 실행 플랜

우선순위	개선 항목	측정 지표	기대 효과
1	온보딩 개선	방문 1~2회 유저 D2 잔존율	조기 이탈 방지
2	난이도 리밸런싱	스테이지 클리어율	반복 실패 방지
3	국가 전략	국가별 평균 방문 수	충성도 높은 시장 확보

데이터 한계와 이후 분석 방향

한계 요약

- 세션 로그·정량적 방문 로그 없음 → 리텐션 정밀 분석 불가
- 과금 데이터 상세 지표(ARPPU 등) 미제공

후속 제안

- 이탈 구간 정밀 로그 확보 → 행동 시퀀스 분석
- 온보딩 개선 A/B 테스트
- 국가별 UX 반응 실험

세션 로그 부재로 세션 간 행동 흐름을 정밀하게 추적하기 어려웠으나,
단일 세션 내 패턴과 이탈 시점을 기반으로 주요 전환 실패 구간을 식별할 수 있었음