

Project Evil

Business Model

한 동 원

목차

| | |
|------------------------|---|
| 1. 개요..... | 1 |
| 1.1. BM 특징..... | 1 |
| 2. 상점..... | 2 |
| 2.1. 상품의 구성..... | 2 |
| 2.1.1. 이터눔 상시 패키지..... | 2 |
| 2.1.2. 크라운 상시 패키지..... | 2 |
| 2.1.3. 주간 정액 패키지..... | 3 |
| 2.1.4. 월간 정액 패키지..... | 3 |
| 3. 캐릭터 영입..... | 4 |
| 3.1. 개요..... | 4 |
| 3.1.1. 일반 뽑기..... | 4 |
| 3.1.2. 픽업 뽑기..... | 4 |
| 3.1.3. 특별 뽑기..... | 5 |
| 4. 스킨..... | 6 |
| 4.1. 개요..... | 6 |
| 4.1.1. 스킨 가치 설정..... | 6 |
| 4.1.2. 등급 별 구성 요소..... | 6 |
| 5. 카라반 (유저 간 거래)..... | 7 |
| 5.1. 개요..... | 7 |
| 5.1.1. 등급 별 필요 토큰..... | 7 |

1. 개요

- ◆ 이 문서에서는 프로젝트 이블의 비즈니스 모델에 관하여 서술한다.
- ◆ '프로젝트 이블'은 부분 유료화로 서비스를 진행한다.
- ◆ 게임 내에서 사용되는 재화는 크라운(게임머니), 이터늄(유료머니), 2가지가 있다.
- ◆ 이 문서에서 현금을 통해 구매할 수 있는 상품과 다른 BM 설계에 대해 설명한다.
- ◆ 게임 내 등급은 총 5가지로 구분되고 아래와 같다.
- ◆ **일반, 희귀, 영웅, 전설, 특별**
- ◆ 위의 등급은 아이템, 장비, 캐릭터 등 모두에게 동일하게 적용한다.
- ◆ 게임 내에서 획득가능한 경우 일반 ~ 전설까지의 등급이 있다.
- ◆ 특별 등급은 추후 진행될 콜라보레이션 이벤트에서 추가되는 품목들에게 적용된다.

1.1. BM 특징

1. 캐릭터 뽑기를 통해 캐릭터를 영입할 수 있다.
2. 캐릭터 강화를 통해 강화 레벨을 올려 캐릭터의 개인 스토리를 확인할 수 있다.
3. 메인 스토리를 작은 챕터로 분할하여 판매한다.
4. '행상인의 토큰' 재화를 통해 경매장에 상품을 등록할 수 있다.

2. 상점

- 이 부분에서는 현금으로 구매할 수 있는 상품에 대해서 설명한다.
- 초기 재화의 가치 설정은 아래 표와 같다.

| 현금 | 이터늄 | 크라운 |
|---------|-----|-----|
| 1,000 ₩ | 20 | 450 |

2.1. 상품의 구성

- 상품은 크게 정액 패키지와 상시 패키지로 나뉜다.
- 정액 패키지는 주기에 구매 제한 횟수가 있다.
- 정액 패키지는 주간, 월간 2개의 주기로 구분한다.
- 상시 패키지의 최고가 상품의 재화량 대비 현금가는 149,000원이지만 상시 15% 할인을 통해 유저에게 이득 심리를 준다.
- 게임의 서비스가 지속되면 지급되는 재화량은 변동될 수 있고 상품은 추가될 수 있다.
- 유저의 첫 상시 패키지 구매는 재화 지급률 +100% 보너스를 지급한다.

2.1.1. 이터늄 상시 패키지

- 이터늄 상시 패키지의 상품과 가격은 아래 표와 같다.

| 상품명 | 지급 재화량 | 현금가(단위: 원) | 이벤트 할인가(-33%) |
|----------|--------|------------------------------|---------------|
| 대장로의 축복 | 3,000 | 149,000 → 126,000 | 99,000 |
| 제국의 보관고 | 2,000 | 99,000 | 69,000 |
| 왕국의 금고 | 1,000 | 49,000 | 34,000 |
| 지하 창고 | 500 | 24,900 | 17,500 |
| 마을 헛간 | 300 | 14,900 | 9,900 |
| 여행자의 주머니 | 200 | 9,900 | 6,900 |

2.1.2. 크라운 상시 패키지

- 크라운 상시 패키지의 상품과 가격은 아래 표와 같다.

| 상품명 | 지급 재화량 | 현금가(단위: 원) | 이벤트 할인가(-33%) |
|---------|---------|------------------------------|---------------|
| 대륙의 대상인 | 685,000 | 149,000 → 126,000 | 99,000 |
| 크라운 은행 | 455,000 | 99,000 | 69,000 |
| 크라운 금고 | 230,000 | 49,000 | 34,000 |
| 크라운 상자 | 115,000 | 24,900 | 17,500 |
| 크라운 가방 | 68,000 | 14,900 | 9,900 |
| 크라운 주머니 | 45,000 | 9,900 | 6,900 |

2.1.3. 주간 정액 패키지

- 주간 정액 패키지의 상품과 가격은 아래와 같다.
- 상품에 포함된 재화는 7일에 걸쳐 지급한다.
- 6일간 균등한 재화를 지급하고 마지막 7일차에 남은 재화를 모두 지급한다.

| 상품명 | 지급 재화량 | 현금가(단위: 원) | 구매 제한 횟수 |
|--------|-----------------------------------|------------|----------|
| 주간 패키지 | 250 이터늄 + 30,000 크라운 + 7 토큰 | 14,900 | 1 |

2.1.4. 월간 정액 패키지

- 월간 정액 패키지의 상품과 가격은 아래와 같다.
- 상품에 포함된 재화는 28일에 걸쳐 지급한다.
- 27일간 균등한 재화를 지급하고 마지막 28일차에 남은 재화를 모두 지급한다.

| 상품명 | 지급 재화량 | 현금가(단위: 원) | 구매 제한 횟수 |
|--------|------------------------------------|------------|----------|
| 월간 패키지 | 450 이터늄 + 85,000 크라운 + 30 토큰 | 33,000 | 1 |

3. 캐릭터 영입

3.1. 개요

- 일반 등급의 캐릭터는 스토리를 진행하며 자동으로 영입된다.
 - 모든 캐릭터는 캐릭터 뽑기를 통해 영입할 수 있다.
 - 뽑기의 1회 가격은 60 이터늄 (3,000원)으로 설정한다.
 - 뽑기는 1회 모집, 10+1회 모집을 제공한다.
 - 1회 모집에 60 이터늄, 10+1회 모집에 600 이터늄이 필요하다.
 - 한 캐릭터의 영입 확정 횟수는 300회이며 확정 횟수는 뽑기 간 공유 한다.
- ※ 가치 비율은 뽑기 가격 대비 결과물의 가치를 계산하기 위한 값이다. 표에 나온 가치 비율의 값은 대략적인 값이며, 실제로는 소수점 이하 자릿수가 존재할 수 있다. 각 등급의 가치 총합은 한 값에 수렴하도록 설정했다.
- ※ 가치 총합 = 수량 X 가치
- ※ 가치 비율 = 일반 등급 획득 확률 (65%) / 각 등급 획득 확률

3.1.1. 일반 뽑기

- 일반 뽑기의 확률은 아래와 같다.

| 등급 | 전체 확률 | 가치 비율 | 현금 가치 |
|----|-------|-------|--------|
| 일반 | 65% | 1 | 750 |
| 희귀 | 25% | 3 | 2,250 |
| 영웅 | 7.5% | 9 | 6,750 |
| 전설 | 2.5% | 26 | 19,500 |

- 일반 뽑기에서 해당 확률 내의 캐릭터는 균등한 확률을 가진다.

3.1.2. 픽업 뽑기

- 픽업 뽑기의 확률은 아래와 같다.
- 일반 등급의 캐릭터는 픽업 모집을 진행하지 않는다.

| 등급 | 픽업 캐릭터 확률 | 전체 확률 |
|----|-----------|-------|
| 일반 | - | 65% |
| 희귀 | 10% | 25% |
| 영웅 | 3% | 7.5% |
| 전설 | 1% | 2.5% |

3.1.3. 특별 뽑기

- 특별 뽑기는 콜라보 캐릭터를 뽑을 수 있는 뽑기이다.
- 특별 뽑기는 위의 두 뽑기와는 다른 확률이 적용되고 아래의 표와 같다.
- 특별 캐릭터는 특별 뽑기에서만 획득할 수 있다.

| 등급 | 전체 확률 | 가치 비율 | 현금 가치 |
|----|-------|-------|--------|
| 일반 | 65% | 1 | 750 |
| 희귀 | 25% | 3 | 2,250 |
| 영웅 | 7.5% | 9 | 6,750 |
| 전설 | 2% | 32 | 19,200 |
| 특별 | 0.5% | 130 | 78,000 |

4. 스킨

4.1. 개요

- 스킨의 등급은 총 4가지 이다.
- 희귀 ~ 전설 등급은 상시 판매되는 스킨이다.
- 각 스킨 등급마다 구성 요소가 다르다.
- 낮은 등급으로 출시된 스킨이더라도 향후 업데이트를 통해 요소를 추가하고 등급과 가격 재조정이 있을 수 있다.
- 특별 스킨은 기념일, 명절 등 특수한 이벤트를 위해 제작되어 판매하는 한정판 스킨이다.
- 특별 스킨은 언제든지 복각 판매할 수 있다.
- 스킨 구매에는 이터늄이 필요하다.

4.1.1. 스킨 가치 설정

- 스킨의 가치는 등급 별로 다르고 아래의 표와 같다.

| 등급 | 상품 가격 (이터늄) | 현금 가치 |
|----|-------------|--------|
| 희귀 | 150 | 7,500 |
| 영웅 | 260 | 13,000 |
| 전설 | 400 | 20,000 |
| 특별 | 600 | 30,000 |

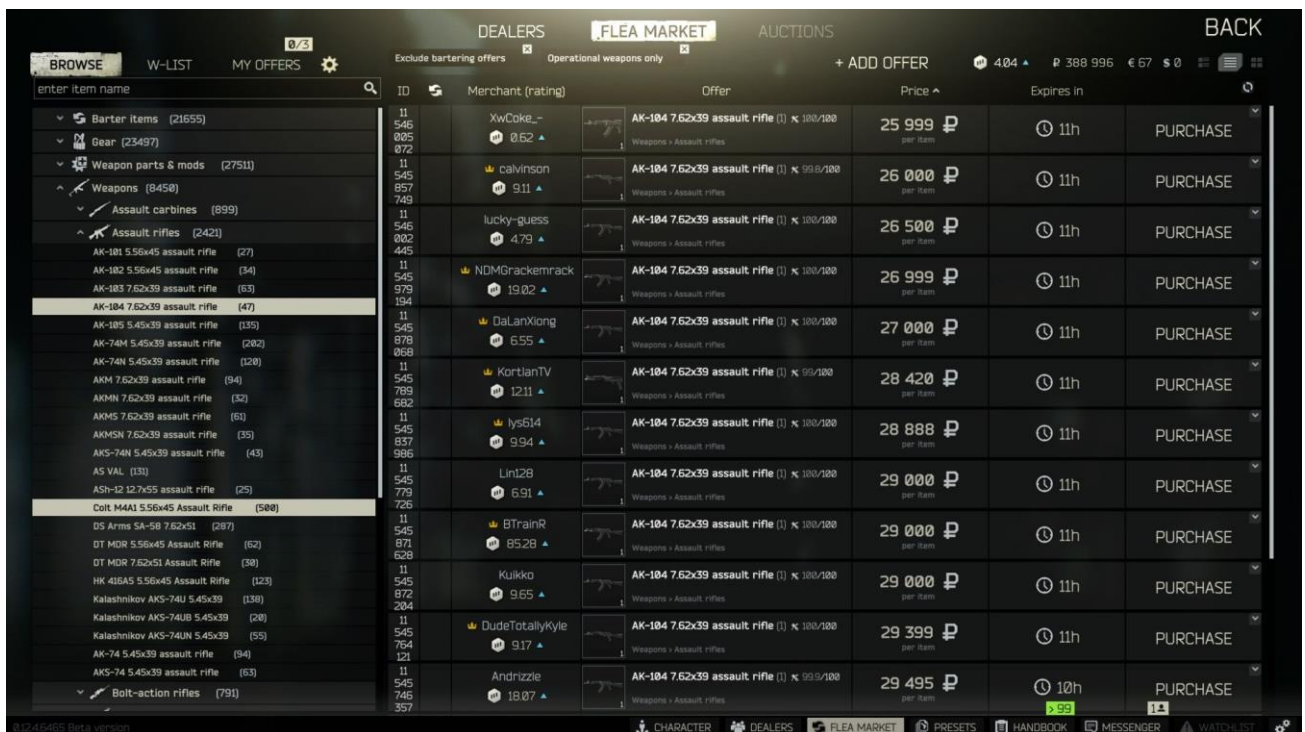
4.1.2. 등급 별 구성 요소

- 희귀**: 외형 변경
- 영웅**: 희귀 요소 + 스킨 전용 대사
- 전설**: 영웅 요소 + 스킬 효과 변경
- 특별**: 전설 요소 + (고민 중)

5. 카라반 (유저 간 거래)

5.1. 개요

- 카라반은 이 게임 내에서 경매장의 기능을 제공한다.
- 스킨을 제외하고 '유저 거래 가능' 태그가 붙은 모든 물품을 카라반에 올릴 수 있다.
- 물품을 카라반에 등록하기 위해선 '행상인의 토큰'이 필요하다.
- 토큰은 카라반의 수수료의 기능을 한다.
- '행상인의 토큰'은 상점에서 출석 보상, 퀘스트, 상점 패키지 구매를 통해 획득할 수 있다.
- 물품의 등급에 따라 등록에 필요한 토큰의 개수에 차이가 있다.
- 판매자는 토큰을 소모해 물품을 크라운 또는 이더늄 가격에 등록할 수 있다.
- 아래는 '이스케이프 프롬 타르코프'의 플리 마켓 사진이다.



5.1.1. 등급 별 필요 토큰

- 일반: 토큰 1개
- **희귀**: 토큰 7개
- **영웅**: 토큰 20개
- **전설**: 토큰 45개
- **특별**: 토큰 75개
-