

라이브 이벤트 운영(개인 프로젝트)

역할

PvP 라이브 이벤트 설계 및 운영 프로세스 정의

배경 & 목적

PvP 게임에서 라이브 이벤트는 **재방문 유도, 플레이 타임 증가, 매출 상승**을 동시에 노릴 수 있는 핵심 장치라고 판단했습니다.

실제 서비스가 아닌 가상의 게임을 전제로, 2주간 진행되는 라이브 이벤트를 하나 정하고, 기획부터 회고까지의 운영 플로우를 정리하는 개인 프로젝트를 진행했습니다.

이벤트 콘셉트 요약

- 이벤트명: 협동 미션 이벤트
- 대상 게임: 팀 기반 PvP (캐주얼 MOBA/슈터 등 가정)
- 목표:
 - 단기: 일일 접속률, 평균 매치 수 증가
 - 중기: 복귀 유저 재활성화, 소셜 플레이(파티/길드/클랜) 비중 확대

1. 기획 단계 (Planning)

1. 목표 및 지표 정의

- 주요 목표:
 - 이벤트 기간 동안 **일일 매치 수 15% 이상 증가**(가정)
 - 파티/길드/클랜 매치 비율 상승
- 트래킹 지표:
 - 일일 접속자 수(DAU), 이벤트 참여율, 이벤트 미션 완료율
 - 파티 매치 비율, 길드 파티 비율, 클랜 매치 비율 이벤트 보상 수령자 수

1. 이벤트 구조 설계

- 기본 구조:

- 2주 동안 **팀 단위 미션**을 수행해 포인트를 모으고, 누적 포인트에 따라 보상 지급
- 미션 예시:
 - 일일 미션: 팀으로 매치 3회 참가, 팀 승리 1회 등
 - 주간 미션: 길드원과 함께 10회 이상 매치, 특정 모드 5회 승리 등
- 보상 구조:
 - 누적 포인트 보상: 한정 아이콘/이모트, 재화, 상점 할인 쿠폰
 - 최종 보상: 특정 티어(계급, 레벨) 이상 달성 시 이벤트 한정 아이템 지급

1. UX/진입 동선

- 로비 상단 배너 → 이벤트 전용 탭 진입
- 이벤트 탭 내:
 - 진행도 바(포인트 누적 표시)
 - 오늘의 미션 / 이번 주 미션 리스트
 - 남은 기간, 주요 보상 미리 보기

2. 제작 & 협업 단계 (Production)

1. 협업 범위 정리

- 클라이언트/서버 개발:
 - 이벤트 포인트 시스템, 미션 조건 체크 로직, 보상 지급 로직 구현
- 아트:
 - 이벤트 메인 키비주얼, 배너, 보상 아이템(아이콘, 이모트, 보상 아이템) 제작
- 데이터/분석:
 - 이벤트 관련 로그 설계(참여, 미션 달성, 보상 수령 등)

3. 운영 단계 (Live Operation)

1. 사전 공지

- 인게임 공지: 이벤트 기간, 참여 방법, 핵심 보상, 팀 플레이 강조 포인트를 한눈에 보이도록 요약
- 외부 채널: 공식 카페/디스코드/소셜에 짧은 요약 이미지 + 참여 유도 문구 게시

1. 라이브 모니터링

- 일 단위 체크:
 - 이벤트 참여 유저 수, 평균 매치 수, 미션 완료율
- 주 단위 체크:
 - 파티/길드 매치 비율 변화, 특정 모드 편중 여부, 보상 수령률
- 필요 시 즉각 조정:
 - 미션 난이도 조정, 보상 상향, 특정 모드 출현 빈도 조절 등

1. 이슈 대응

- 버그/오작동 이슈:
 - 미션 조건 미인식, 보상 미지급 등 발생 시 긴급 패치/보상 공지
- 커뮤니티 피드백:
 - “너무 빠세다/보상이 약하다” 등의 의견을 모니터링하고, 다음 이벤트 설계에 반영

4. 종료 & 회고 단계 (Post-mortem)

1. 데이터 분석

- 전/후 비교: 이벤트 시작 주 vs 이벤트 기간 주 vs 종료 후 1주 지표 비교
- 체크 항목:
 - DAU, 평균 세션 수, 평균 매치 수
 - 파티/길드/클랜 매치 비율 변화
 - 이벤트 보상 마지막 구간 도달 비율, 이탈 구간

1. 인사이트 정리 (예시)

- 팀 미션 난이도가 높아 후반 보상 구간 도달률이 낮았음 → 다음 이벤트에서 중간 보상 구간을 촘촘히 배치 필요
- 길드 미션 참여 비율이 높았으나, 길드 미가입 유저는 소외감 피드백 → 개인용 보완 미션 추가 필요.
- 주말에 참여량이 집중 → 다음 이벤트는 주말 한정 보상 강화 구조로 설계

1. 재사용/확장 포인트

- 기본 “팀 미션 + 누적 포인트 + 단계별 보상” 구조는

- 테마만 바뀌서 반복 사용 가능(예: 여름 축제, 할로윈, 연말 이벤트 등)
 - 로그/지표 설계 템플릿은 이후 다른 이벤트에도 공통으로 활용 가능
-

배운 점

- 라이브 이벤트는 “재미있는 아이디어”만으로는 부족하여, 목표 지표 → 이벤트 구조 → 로그 설계 → 운영 플로우 → 회고까지 하나의 사이클로 묶여야 한다는 점을 정리했습니다. 특히, 미션 난이도와 보상 배치가 유저 피로도와 직결되기 때문에, 데이터로 검증 가능한 구조를 설계하는 것이 중요하다고 판단 하였습니다.