

# 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 상승을 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)

- 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
- 이벤트 구조 설계
  - 기본 구조:

- 2주 동안 팀 단위 미션을 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 빽세다/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 바꿔서 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.