

GENSHIN

원신 정착 유저의 INPUT 밸런스 분석

포트폴리오

문서의 목적

원신의 유저군을 정의하고 유저군별 반복성 INPUT을 계산합니다.

유저군별 캐릭터 획득 기간을 계산합니다.

캐릭터 획득 기간을 바탕으로, 원신의 **유저군별 INPUT의 의도**를 분석합니다.

INPUT 차이를 활용한 **신규 패키지**를 제안합니다.

INDEX

문서 소개

키워드 소개
재화 소개

유저군 정의

반복성 INPUT 정의
구매 상품에 따른 분류
라이트 유저와 헤비 유저
유저군 정의

캐릭터 획득 기간

유저군별 INPUT
기대값 계산
유저군별 획득 기간

의도 분석

라이트 VS 헤비
무과금 VS 과금
10층 VS 12층

개선 사항

신규 BM 제안



원신 - 몬드

문서 소개

문서의 목적

재화 소개

원신의 INPUT 밸런스 분석

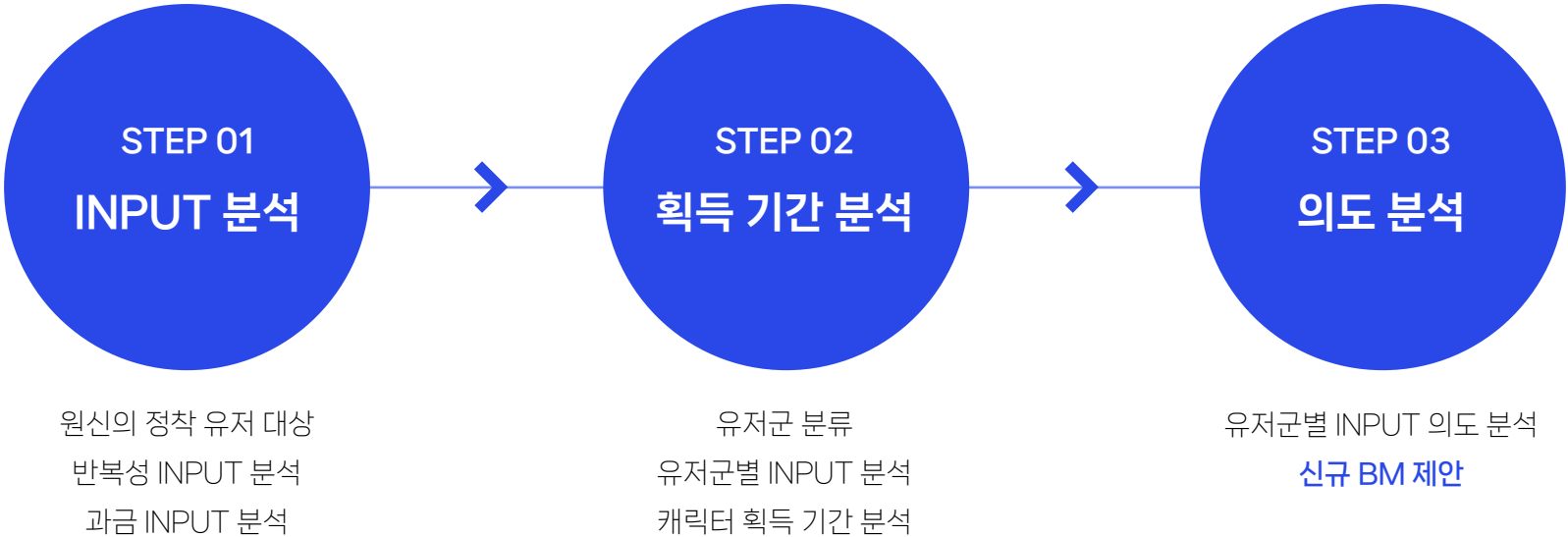
정착 유저에 대한 INPUT 의도 분석

본 문서는 먼저 원신의 유저군에 대한 기준을 정의하고, 정의한 기준에 따라 유저군을 분류합니다.

분류한 유저군에 대해, 게임 내에서 획득할 수 있는 반복성 INPUT을 조사하고 유저군별 캐릭터 획득 기간을 계산합니다.

계산한 캐릭터 획득 기간을 바탕으로, 원신의 유저군별 INPUT의 의도를 분석합니다.

INPUT 차이를 활용한 신규 패키지를 제안한다.



원신의 뽑기 관련 재화

원석의 가치 산정

원석은 게임 내 활동, 이벤트로 수급할 수 있습니다.

유저는 수급한 원석을 사용해 인연을 구매하고, 뽑기를 진행할 수 있습니다.

원석의 현금 가치는 모든 원석 상품의 평균값을 기준으로 계산하였습니다. (247,100/15,860 = 약 16원)





유저군 정의

반복성 INPUT 정의
구매 상품에 따른 분류
라이트 유저와 헤비 유저
유저군 정의

유저의 전체 INPUT 정의

버전 정의 및 기준

이에, 기준을 **한 버전**으로 삼고, 게임 내/외적으로 획득 가능한 원석과 인연의 INPUT을 계산하였습니다.

기준은 가장 최근 버전(2024.02.03 기준)인 **4.4 버전을 기준**으로 하였습니다.

나선비경의 경우 클리어 총 수에 따른 보상 차이가 존재합니다.

* 12층: 1800, 11층: 1350, 10층: 900, 9층: 450

월정액 (공월 축복)

구매 시 300원석, 이후 30일간 매일 90원석을 지급합니다.

Foot-in-the-door 효과를 노리는 상품입니다.

* 작은 부탁부터 시작하여, 큰 부탁을 들어주도록 만드는 심리 기법으로, 마케팅에서 주로 사용됩니다.

이로 인해, 게임 내에서 가격 대비 효율이 높은 편으로 구성됩니다.

배틀패스 (진주 기행)

모든 유저에게 제공되는 기본 배틀패스와 구매 시에만 지급되는 추가 배틀패스로 구성되어 있습니다.

기본 배틀패스는 인연 5개, 추가 배틀패스는 680원석 및 인연 4개를 지급합니다.

추가 배틀패스의 주 목적은 **인게임 성장 재화와 4성 무기 수급**에 있습니다.

유저의 전체 INPUT 분류

반복성 요소와 과금 요소

반복성 요소는 추가적인 지출 없이 게임 내/외에서 획득 가능한 재화입니다.

과금 요소는 상품 구매를 통해 획득 가능한 재화로, 모든 요소는 한 버전(42일)을 기준으로 계산하였습니다.

탐험, 이벤트의 경우 버전별로 보상이 상이하여, 가장 최신 버전인 4.4 버전을 기준으로 계산하였습니다.



유저의 전체 INPUT 정의

버전 정의 및 기준

이에, 기준을 **한 버전**으로 삼고, 게임 내/외적으로 획득 가능한 원석과 인연의 INPUT을 계산하였습니다.

기준은 가장 최근 버전(2024.02.03 기준)인 **4.4 버전을 기준**으로 하였습니다.

나선비경의 경우 클리어 층 수에 따른 보상 차이가 존재합니다.

* 12층: 1800, 11층: 1350, 10층: 900, 9층: 450

월정액 (공월 축복)

구매 시 300원석 이후 30일간 매일 90원석을 지급합니다.

Foot-in-the-door 효과를 노리는 상품입니다.

* 작은 무덤부터 시작하여 큰 무덤을 들어주도록 만드는 심리 기법으로, 패키지 구매 시 주로 채용됩니다.

이로 인해, 게임 내에서 **가격 대비 효율이 높은 편**으로 구성됩니다.

배틀패스 (진주 기행)

모든 유저에게 제공되는 기본 배틀패스와 구매 시에만 지급되는 추가 배틀패스로 구성되어 있습니다.

기본 배틀패스는 인연 5개, 추가 배틀패스는 680원석 및 인연 4개를 지급합니다.

추가 배틀패스의 주 목적은 **인게임 성장 재화와 4성 무기 수급**에 있습니다.

원신 유저는 어느 상품을 구매할 것 인가?

원신의 월정액은 게임 내에서 최고의 효율을 보이는 상품입니다.
이에, 원석의 수급이 필요한 많은 유저들이 **월정액을 필수적**으로 과금할 것으로 생각됩니다.

원신의 게임적 특성상, 캐릭터와 무기의 육성 재화가 부족합니다.
추가 배틀패스의 주 목적은 뽑기재화보다는 무기 및 육성 재화의 획득에 있습니다.
이는 성장의 니즈가 발생한 **월정액 유저**를 만족시키고자 하는 상품입니다.

**이에, 월정액을 구매한 유저는
높은 확률로 배틀패스도 구매할 것입니다.**

월정액 + 배틀패스 구매의 근거

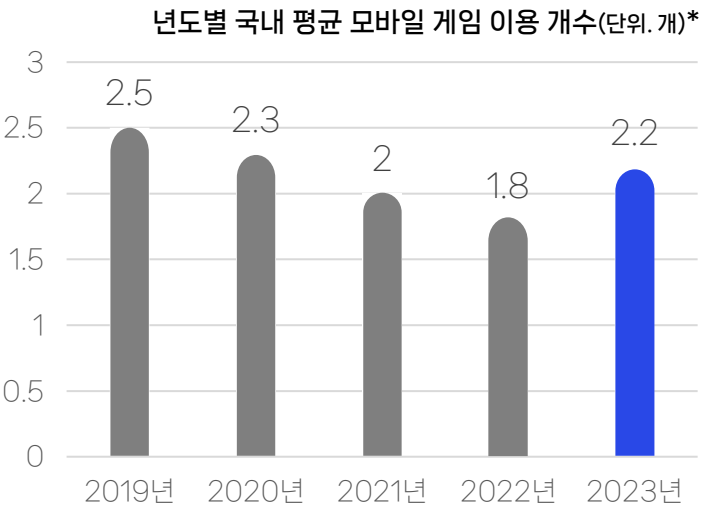
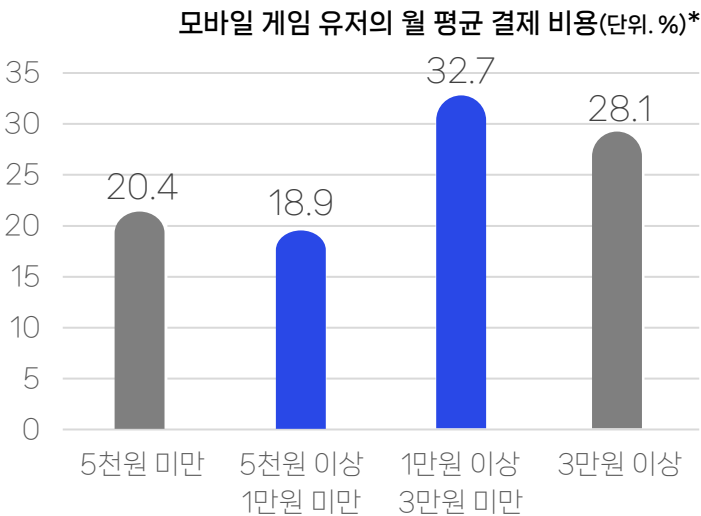
모바일 게임 유저의 평균 결제액

2023년 국내 모바일 게임 유저의 월 평균 결제 비용은 **44,469원**
평균 모바일 게임 이용 개수는 약 **2개**
모바일 게임 하나당 월 평균 결제 비용: $44,469/2 = \text{약 } 22,234\text{원}$

원신 유저의 평균 결제액

2023년 12월 기준, 원신의 국내 평균 DAU*는 약 **12.4만명**
동일 기간, 원신의 국내 매출은 약 **54억원**
즉, 원신의 ARPU*는 약 **43,548원**
* 이는 전체 모바일 게임 유저의 평균에 비해 두 배 가까이 높은 수치입니다.

*ARPU: Average Revenue Per User(사용자 당 평균 매출)
*DAU: Daily Active User(일일 활성 유저 수)



*출처. 2023 게임 이용자 실태 조사 (한국콘텐츠진흥원)

유저군 정의

반복성 INPUT 정의

월정액 + 배틀패스 구매의 근거

모바일 게임 유저의 평균 결제액

2023년 국내 모바일 게임 유저의 월 평균 결제 비용은 **44,469원**

평균 모바일 게임 이용 개수는 **2.2개**

모바일 게임 하나당 월 평균 결제 비용은 약 **22,234원**

원신 유저의 평균 결제액

2023년 12월 기준, 원신의 국내 평균 DAU*는 약 **12.4만명**

동일 기간 원신의 국내 매출은 약 **54억원**

즉, 원신의 ARPU*는 약 **43,548원**

*이는 전체 모바일 게임 유저의 평균에 비해 두 배 가까이 높은 수치이다.

*ARPU: Average Revenue Per User(사용자 당 평균 매출)

*DAU: Daily Active User(일일 활성 유저 수)

모바일 게임 유저의 월 평균 결제 비용(단위: %)*

원신 유저의 충분한 구매력

월정액을 구매한 유저는 배틀패스 구매의 니즈가 강하게 발생할 것입니다.

모바일 게임 월 평균 결제 비용을 고려하였을 때,
월정액을 구매하는 유저는 배틀 패스를 구매할 만큼 **충분한 구매력**을 지니고 있습니다.

*월정액(30일): 5900원, 배틀패스(42일): 12,000원

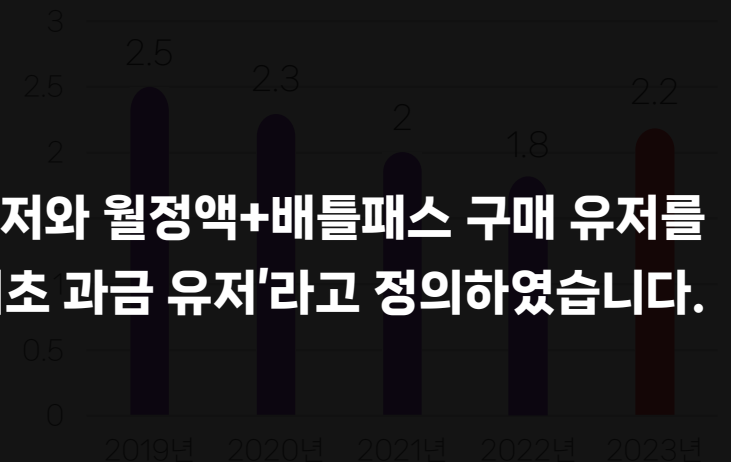
*두 상품을 모두 구매한 경우, 월 평균 13,900원의 지출이 발생

*이는 모바일 게임 월 평균 결제 비용보다도 낮은 금액입니다.

이에, 월정액과 배틀패스를 모두 구매하는 것이 **원신 유저에게 큰 부담이 되지 않을 것**으로 보입니다.

연도별 국내 평균 모바일 게임 이용 개수(단위: 개)*

이에, 본 문서에서는 월정액 구매 유저와 월정액+배틀패스 구매 유저를
한 유저군으로 묶어 '기초 과금 유저'라고 정의하였습니다.



*출처: 2023 게임 이용자 실태 조사 (한국콘텐츠진흥원)

유저군 정의

구매 상품에 따른 분류

결론. 구매 상품에 따른 유저군 분류

A. 무과금

게임 내 유료 상품을 구매하지 않는 유저

* 전체 모바일 게임 이용자 중 약 55%

B. 기초 과금

월정액 혹은 월정액과 배틀패스를 구매하는 유저로, 매월 약 13,900원의 지출이 발생합니다.

* 그래프 기준 5천원 이상, 3만원 미만에 해당되는 유저로, 전체 모바일 게임 결제 이용자 중 약 50%

C. 추가 과금

월정액 혹은 월정액과 배틀패스를 구매하고, 추가적인 상품을 구매하는 유저

* 본 문서에서는 추가 원석을 구매하는 유저로 가정합니다.

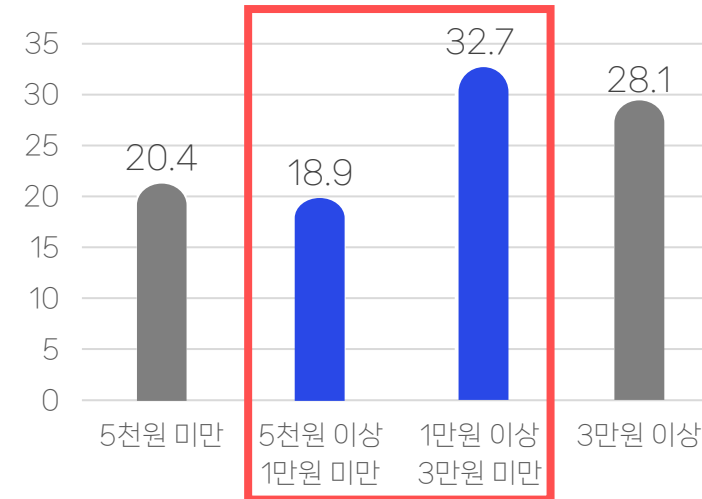
* 원신의 ARPU(43,548) - [월정액+배틀패스 가격](13,900) = 약 30,000원

* 이 비용을 추가적인 원석 구매에 사용하는 유저를 의미합니다.

추가 과금 유저는 매달 약 1,875개(6주 2,812개)의 원석을 추가로 획득합니다.

* 원석의 가격은 개당 약 16원

모바일 게임 유저의 월 평균 결제 비용(단위. %)*



라이트 유저? 헤비 유저?

라이트 유저

게임 내 보상을 모두 획득하지 못하더라도, 스트레스를 받지 않는 것이 우선인 유저

헤비 유저

라이트 유저에 비해 성장에 대한 니즈가 강한 유저
게임 이해도를 바탕으로 가급적 **컨텐츠의 모든 보상을 획득**하고자 하는 유저입니다.

나선비경

라이트 유저와 헤비 유저의 차이를 가장 쉽게 볼 수 있는 원신의 컨텐츠
1층부터 12층으로 구성된 탑을 오르는 컨텐츠
* 1층부터 8층은 1회성 컨텐츠
* 9층부터 12층은 매월 1일, 16일 초기화되는 **반복성 재화 수급 컨텐츠**

 본 문서에서는, 나선비경의 **컨텐츠 진행도**에 따라 라이트 유저와 헤비 유저를 구분하고자 합니다.

나선비경 층수별 보상	
	보상
1~8층	2,400 원석
9층	버전당 450 원석
10층	버전당 900 원석
11층	버전당 1,350 원석
12층	버전당 1,800 원석

나선비경 선택의 이유

A. 나선비경 버프

나선비경은 매 층별로 유저에게 도움을 주는 버프를 제공합니다.

- * 11층 이전까지는 단순하지만 성능이 좋은 버프를 제공합니다.

그러나, 12층의 경우 버프를 제공하지 않거나 게임의 이해도를 필요로 하는 조건부 버프가 제공됩니다.

B. 성장에 따른 난이도 차이

원신에는 캐릭터와 무기 돌파 시스템이 존재합니다.

- * 일정 레벨에 도달할 때 마다, 재료를 소모하여 레벨 상한선과 능력치를 크게 상승시키는 시스템
- * 이는, 게임의 플레이 시간이 길어짐에 따라 캐릭터 강함의 한계치가 늘어나는 방식입니다.

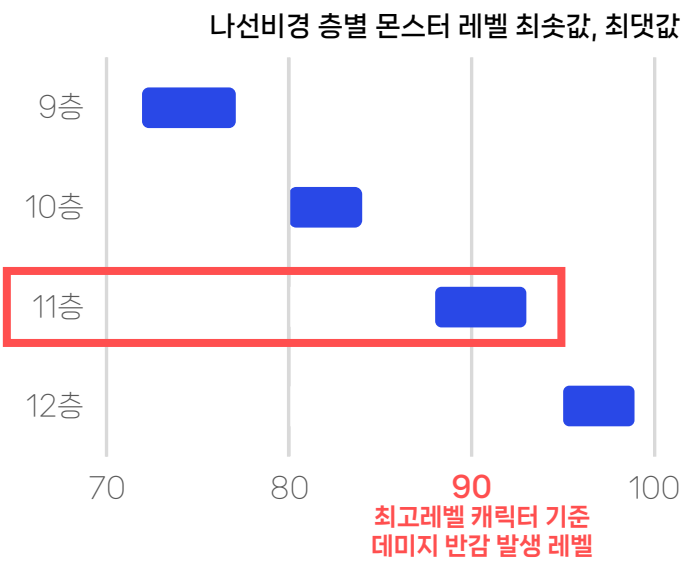
나선비경 12층은 고레벨의 몬스터로 구성되어 있습니다.

- * 11층의 몬스터에 비해 최대 48% 높은 체력을 보유하고 있습니다.

원신에는 레벨에 따른 데미지 보정 식이 존재하기에 층수가 높을수록 가하는 데미지가 감소합니다.

- * 캐릭터와 몬스터의 레벨 차이가 클 수록 데미지 차이(이하 데미지 반감)가 발생합니다.
- * 원신의 캐릭터 최대 레벨은 90이며, 11층 몬스터의 최대 레벨은 92입니다.

➡ 층이 올라갈수록, 캐릭터와 무기 레벨에 따라 난이도의 차이가 발생하게 됩니다.



11층, 12층 단일 몬스터의 체력		
	11층 단일 몬스터 체력	12층 단일 몬스터 체력
Case 1.	1,298,735	1,931,272
Case 2.	1,116,004	1,590,003

나선비경 선택의 이유

10층과 12층의 난이도 차이

A. 나선비경 버프

나선비경은 매 층별로 유저에게 도움을 주는 버프를 제공합니다.

* 11층 이전까지는 단순하지만 성능이 좋은 버프를 제공합니다.

그러나 12층의 경우 버프를 제공하지 않거나, 유저의 이해도를 필요로 하는 조건부 버프가 제공됩니다.

나선비경은 원신 내에서 **라이트 유저와 헤비 유저의 차이**를 가장 잘 보여주는 콘텐츠입니다.

나선비경 중보 몬스터 레벨 최댓값, 최댓값

원신의 캐릭터 최대 레벨은 90이며, 11층의 보스 몬스터 레벨은 92입니다.

즉, 90레벨 캐릭터 기준으로 11층부터 레벨 차이에 따른 데미지 보정이 발생합니다.

이는 11층부터 극복할 수 없는 난이도의 차이가 발생하기 시작함을 의미합니다.

B. 성장에 따른 난이도 차이

원신에는 캐릭터와 무기 돌파 시스템이 존재합니다.

* 일정 레벨에 도달할 때 마다, 재료를 소모하여 레벨 상한선과 능력치를 크게 상승시키는 시스템

* 이는, 게임의 플레이 시간이 길어짐에 따라 캐릭터 강함의 한계치가 높아나는 방식입니다.

12층까지의 모든 보상을 획득한 유저는 10층의 유저에 비해 **성장의 차이**가 있습니다.

* 추가적인 데미지 버프를 받지 않아도 콘텐츠 클리어가 가능한 유저

* 캐릭터의 육성이 비교적 더 진행된 유저

* 더 높은 체력의 몬스터를 원활하게 잡을 수 있는 유저

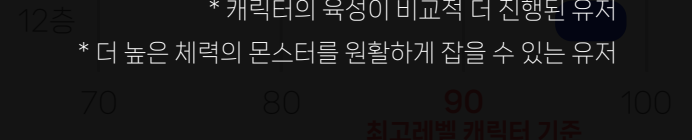
나선비경 12층은 고레벨의 몬스터로 구성되어 있습니다.

* 11층의 몬스터에 비해 최대 48% 높은 체력을 보유하고 있습니다.

원신에는 레벨에 따른 데미지 보정 식이 존재하기에 층수가 높을수록 가하는 데미지가 감소합니다.

* 캐릭터와 몬스터의 레벨 차이가 클 수록 데미지 차이(이하 데미지 반감)가 발생합니다.

* 원신의 캐릭터 최대 레벨은 90이며, 11층 몬스터의 최대 레벨은 92입니다.



이에, 본 문서에서는

"라이트 유저: 나선비경 10층까지의 모든 보상을 획득한 유저"

"헤비 유저: 나선비경 12층까지의 모든 보상을 획득한 유저"

라고 정의하였습니다.

층이 올라갈수록, 캐릭터와 무기 레벨에 따라 난이도의 차이가 발생하게 됩니다.

Case 2.

1,116

유저군 정의

유저군 분류 및 정의

결론. 구매 상품, 콘텐츠 진행도에 따른 유저군 분류

6가지 유저군 정의

앞서 선정한 두 가지 기준에 따라, 다음과 같이 유저군을 총 6가지로 분류하였습니다.

기준1. 구매 상품 - 무과금, 기초 과금, 추가 과금

기준2. 콘텐츠 진행도 - 라이트 유저, 헤비 유저





캐릭터 획득 기간

유저군별 INPUT

기대값 계산

유저군별 획득 기간

유저군별 버전당 INPUT 조사

유저군별 한 버전당 재화 수급량

앞서 정의한 기준에 따라 조사한 유저군별 버전당 INPUT은 다음과 같습니다.

무과금 유저는 매 버전, 약 15,000개의 원석(인연 94개)을 수급합니다.

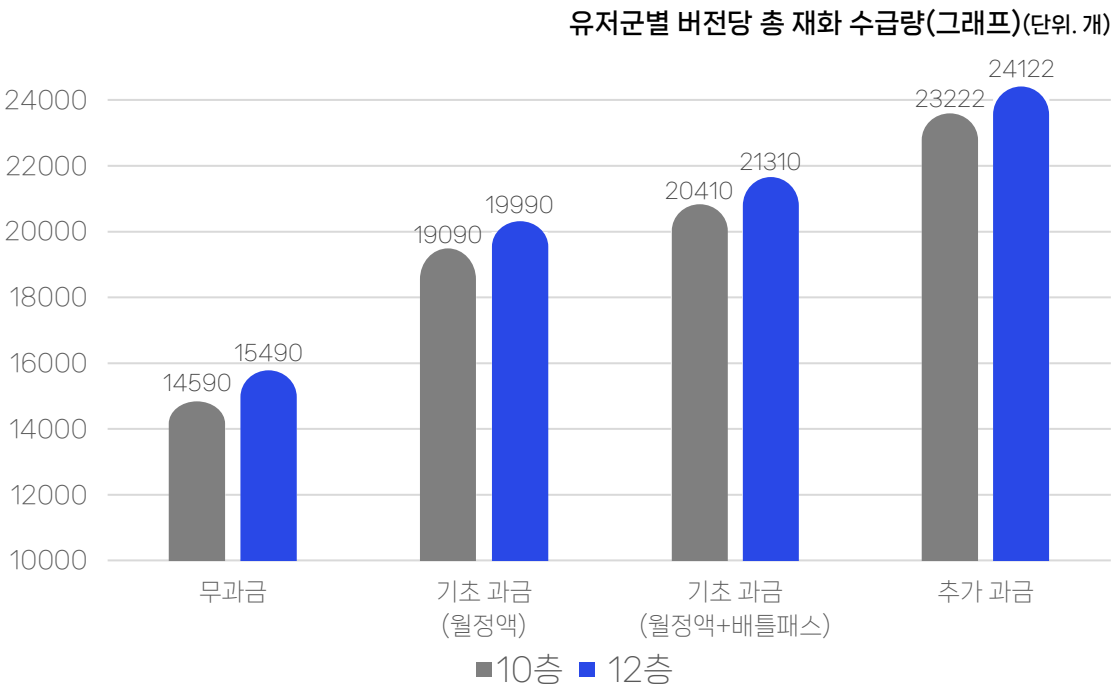
* 최저 약 14,600개, 최대 약 15,500개

기초 과금 유저는 매 버전, 약 20,000개의 원석(인연 125개)을 수급합니다.

* 최저 약 19,100개, 최대 약 21,300개

추가 과금 유저는 매 버전, 약 24,000개의 원석(인연 150개)을 수급합니다.

* 최저 약 23,200개, 최대 약 24,100개



캐릭터 획득 기간

기대값 계산

캐릭터와 무기 획득 기대값 계산

기대값 단순 계산

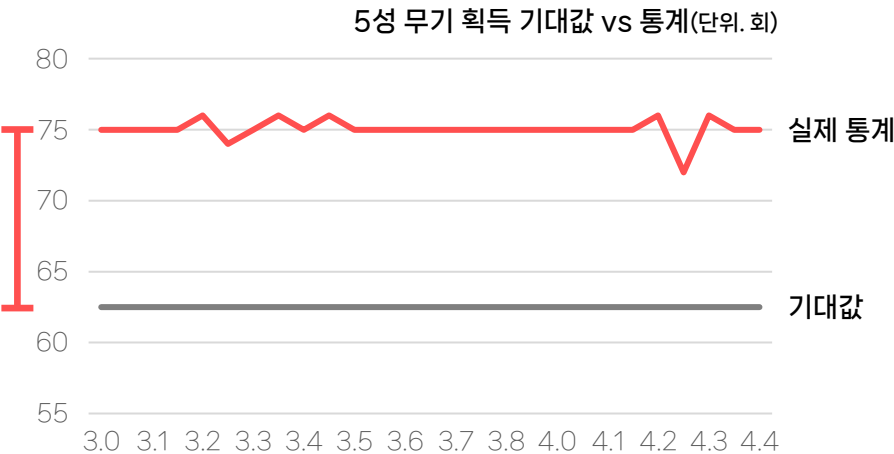
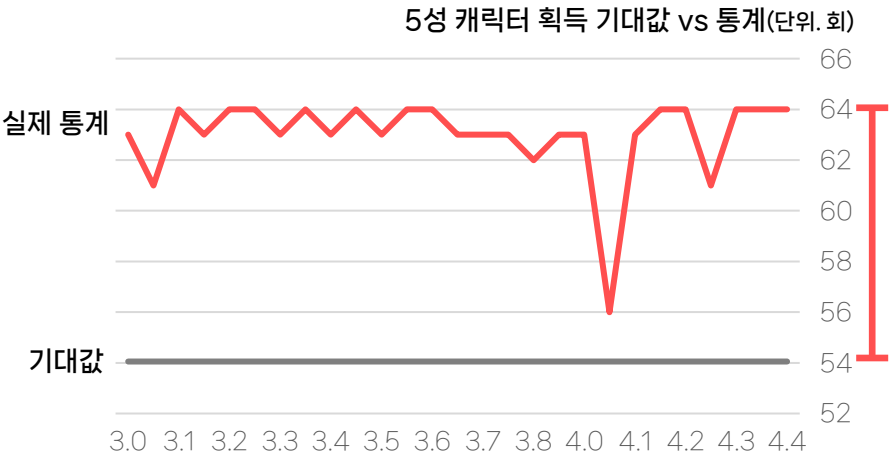
5성 캐릭터 확정 획득을 포함한 확률: 1.6%
5성 무기 확정 획득을 포함한 확률: 1.85%
캐릭터 획득 기대값: 62.5회
무기 획득 기대값: 54.05회

실제 통계

유저들의 뽑기 기록을 모아 통계를 기록하는 사이트의 결과는 다음과 같습니다.

5성 캐릭터 획득 시 평균 뽑기 횟수: 75회
5성 무기 획득 시 평균 뽑기 횟수: 63회
* 3.0버전 ~ 4.4버전 사이의 평균*

VS



계산과
통계의
차 이

*출처. 원신 유저 통계 사이트(<https://paimon.moe>)

캐릭터 획득 기간

기대값 계산

캐릭터와 무기 획득 기대값 계산

기대값과 통계의 차이

기대값 단순 계산

5성 캐릭터 확정 획득(천장)을 포함한 확률: 1.6%

5성 무기 확정 획득을 포함한 확률: 1.85%

캐릭터 획득 기대값: 62.5회

무기 획득 기대값: 54.05회

실제 통계

유저들의 뽑기 기록을 모아 통계를 기록하는 사이트의 결과는 다음과 같다.

5성 캐릭터 획득 시 평균 뽑기 횟수: 75회

5성 무기 획득 시 평균 뽑기 횟수: 63회

* 3.0버전 ~ 4.4버전 사이의 평균*

→ 캐릭터와 무기 각각 약 13회, 11회의 차이를 보입니다.

이는 원신의 **뽑기 확률 보정 시스템**에 의한 차이입니다.

* 캐릭터와 무기 각각 74, 63회째부터 획득 확률이 증가합니다.

5성 캐릭터 획득 기대값 vs 통계(단위: 회)



캐릭터와 무기의 획득 기대값을 각각 **통계의 평균치인 75, 63**으로 정의하였습니다.

각각 12,000, 10,080 원씩

5성 무기 획득 기대값 vs 통계(단위: 회)



이에, 본 문서에서는

캐릭터 획득 기간

유저군별 캐릭터 획득 기간

결론. 획득 기간 계산

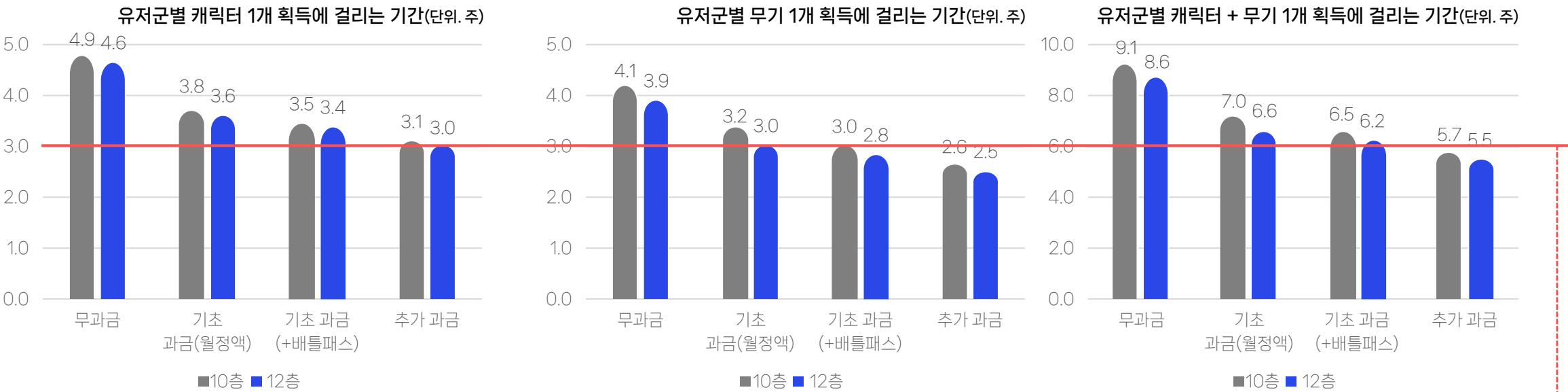
유저군별 목표 획득 기간

각 목표 획득에 소요되는 기간은 하단의 그래프와 같습니다.

무과금 유저는 한 버전(6주) 안에 한 개의 캐릭터 혹은 무기는 획득할 수 있지만, 캐릭터 두개 혹은 캐릭터 한 개와 무기 한 개는 획득할 수 없습니다.

기초 과금 유저 또한 마찬가지입니다.

반면, **추가 과금 유저**는 한 버전 안에 **두 개의 캐릭터 혹은 캐릭터 한 개와 무기 한 개**를 획득할 수 있습니다.



캐릭터, 무기 : 한 버전에 두 개 획득 가능한 기간의 상한선
캐릭터 + 무기: 한 버전에 한 세트 획득 가능한 기간의 상한선



원신 - 수메르

의도 분석

라이트 VS 헤비

무과금 VS 과금

10층 VS 12층

라이트, 헤비 유저간 격차

비교적 크지 않은 획득 기간 차이

라이트, 헤비 유저간 획득 기간의 차이는 0.1주 내외로, 큰 차이를 보이지 않습니다.

즉, 원신의 경우, 캐릭터 획득에 있어 **라이트 유저와 헤비 유저간의 격차가 적은 편**입니다. ←

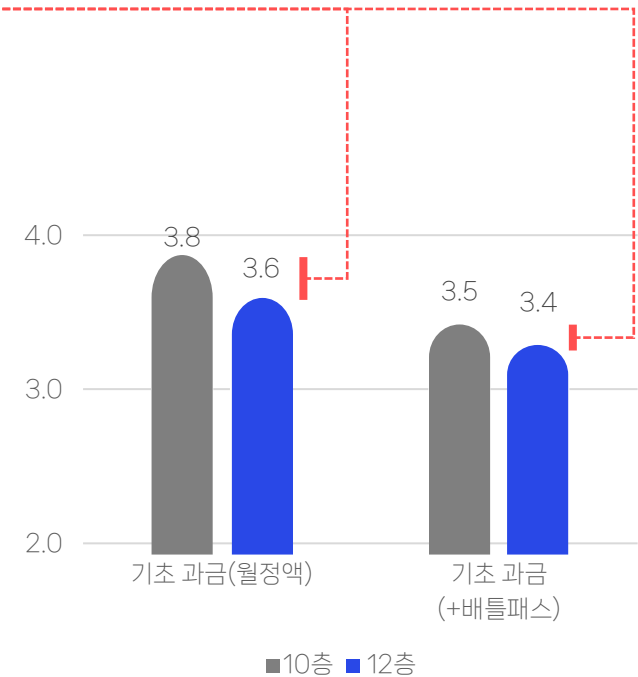
이는 라이트 유저가 나선비경 12층을 클리어 해야만 한다는 **부담감을 줄이기 위함**의 일종이라고 볼 수 있습니다.

* 실제로, 10층과 12층의 한 버전당 원석 INPUT 차이는 900개(약 14,400원)에 그칩니다.

12층의 존재 의의

12층은 10층까지의 콘텐츠를 모두 클리어한 헤비 유저들로 하여금

약간의 보상과 더불어 높은 난이도의 **상위 목표**를 제공하기 위함이라고 볼 수 있습니다.



유저군별 캐릭터 1개 획득에 걸리는 기간-기초 과금(단위: 주)

캐릭터 한 개 획득으로 인해 발생하는 니즈

신규 캐릭터와 복각 캐릭터

하단의 표는 3.0버전 이후의 캐릭터 픽업(뽑기 대상) 리스트입니다.

파란색은 해당 버전에서 최초로 등장한 캐릭터를 표시한 것 입니다.

이를 통해, 평균적으로 한 버전마다 한 개의 신규 캐릭터가 등장함을 알 수 있습니다.

 모든 유저는 **매 버전마다 신규 캐릭터 획득을 시도**해볼 수 있습니다.

그러나, 모든 유저가 75회의 뽑기로 신규 캐릭터를 획득할 수는 없습니다.

* 원신은 첫 5성 획득 시, 50% 확률로 신규 캐릭터가 아닌 기존 캐릭터가 등장할 수 있습니다.

또한, 모든 유저가 모든 기존 캐릭터(복각 캐릭터)를 보유한 것은 아닙니다.


* 기존 캐릭터에 대한 필요성이 대두되거나, 최초 픽업 시 재화 상황 등으로 인해 획득하지 못한 유저 등이 존재할 수 있습니다.

마지막으로, 캐릭터의 성능을 위한 중복 획득(돌파)과 무기 획득에 대한 니즈가 발생한 경우가 있습니다.

 즉, **추가적인 63~75회의 뽑기** 혹은 **복각 캐릭터에 대한 니즈**가 발생할 수 있습니다.

3.0~4.4 버전별 캐릭터 픽업 리스트

	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4
픽업 리스트	타이나리	사이노	나히다	방랑자	알하이탐	데히아	백출	요이미야	유라	리니	느비에트	푸리나	나비아	한운
	종려	벤티	요이미야	이토	소	사이노	닐루	미코	클레	야란	호두	백출	아야카	나히다
	감우	닐루	미코	라이덴	호두	아야카	나히다	카즈하	코코미	종려	라이오슬리	사이노	라이덴	소
	코코미	알베도	타르탈리아	아야토	야란	신학	감우	알하이탐	방랑자	타르탈리아	벤티	아야토	요이미야	미코

 최초 등장 캐릭터

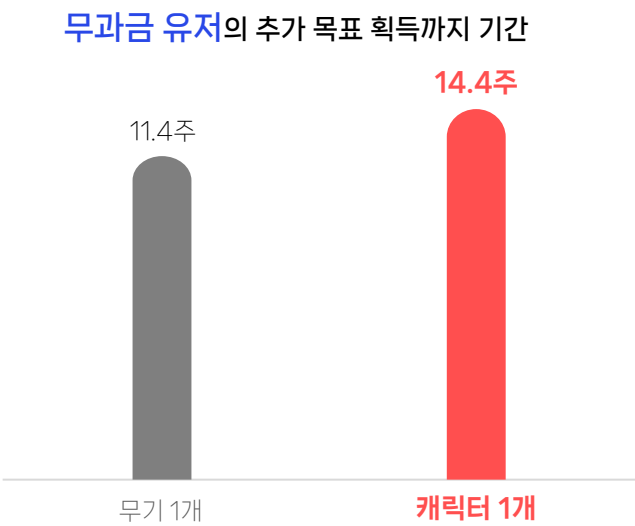
잔여 재화

잔여 재화로 추가 목표를 획득하는 데 소요되는 기간

무과금 유저가 만약 한 개의 캐릭터를 획득했다면, 매 버전 약 **3,500개**의 잔여 원석(인연 22개)이 발생합니다.

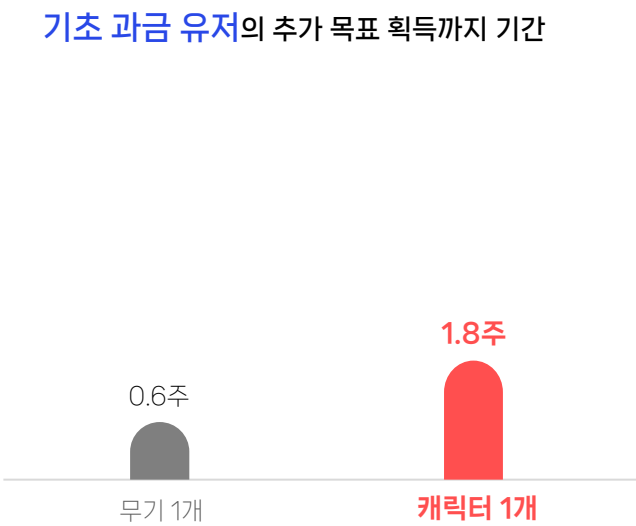
기초 과금 유저는 매 버전 약 **9,100개**의 잔여 원석(인연 57개)이 발생합니다.

이 때 각 유저군별 추가 목표를 달성하는 데 걸리는 기간은 다음과 같습니다.



무과금 유저와 기초 과금 유저의
캐릭터 1개 추가 획득 기간에

12.6주
차이 발생



잔여 재화

총평. 과금의 니즈 발생을 목표로 하는 INPUT 설정

잔여 재화로 추가 목표를 획득하는 데 소요되는 기간

무과금 유저가 만약 한 개의 캐릭터를 획득했다면, 매 버전 약 3,500개의 잔여 원석이 발생한다.

기초 과금 유저는 매 버전 약 9,100개의 잔여 원석이 발생한다.

이 때 각 유저군별 추가 목표를 달성하는 데 걸리는 기간은 다음과 같습니다.

무과금 유저는 복각 캐릭터를 뽑기 위해 15주를 기다려야 합니다.

혹은, 신규 캐릭터를 획득하지 못했다면, 8,500개의 추가 원석이 필요합니다.

이러한 결핍은 유저에게 과금의 니즈를 불러일으킬 수 있습니다.
즉, 월정액 및 배틀패스의 판매로 이어집니다.

무과금 유저의 추가 목표 획득까지 기간

11.4주

무기 1개

14.4주

캐릭터 1개

기초 과금 유저의 추가 목표 획득까지 기간

기초 과금 유저가 잔여 원석으로 복각 캐릭터를 뽑기 위해서
혹은, 신규 캐릭터를 획득하지 못했다면 2,900개의 원석이 추가적으로 필요합니다.

무과금 유저와 기초 과금 유저의 이는 추가 과금 유저가 한 버전당 얻게 되는 원석의 양과 비슷합니다.

캐릭터 1개 추가 획득 기간에

* 캐릭터 돌파를 고려하는 경우에도 마찬가지입니다.

12.6주

차이 발생

만약, 해당 유저의 플레이 기간이 오래되어, 충분한 수의 캐릭터를 보유중이라면?

캐릭터의 더 높은 성능을 위해 무기를 획득하고자 할 것입니다.

이 경우, 기초 과금 유저는 약 980개의 원석이 추가적으로 필요합니다.

무기 1개

캐릭터 1개

기초 과금 유저는 추가 과금을 통해 니즈를 충족시킬 수 있습니다.

번외. 10층 12층 보상 차이의 의도

나선비경 보상이 매력적인 경우

기초 과금 유저 중, 캐릭터를 두 개 획득하고 싶은 유저는 추가 과금을 통해 니즈가 충족될 수 있습니다.

그러나, 만약 해당 유저가 나선비경 10층까지만 클리어하는 라이트 유저라면?

➡ 한 버전당 획득하는 원석의 총 합이 23,222개로, 기댓값인 24,000개까지 약 800개가 부족합니다.

만약 해당 유저가 이 **800개 차이**로 인해 신규 캐릭터를 획득하지 못했다고 가정하면?

➡ 추가적으로 원석을 획득할 방법을 강구할 것 입니다.

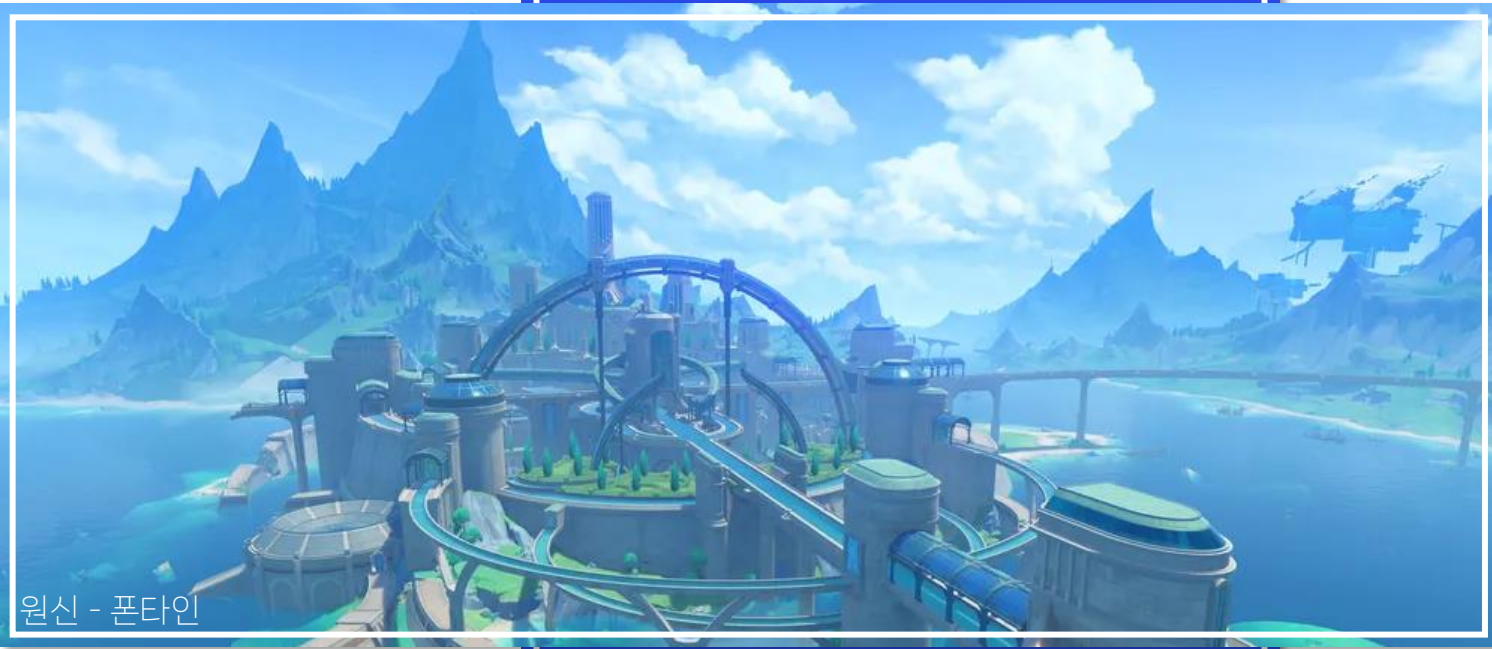
이 때 나선비경 11층, 12층의 총 보상-원석 900개-은 해당 유저에게 매우 **매력적인 보상**이 될 것 입니다.

이는 기존의 라이트 유저들에게 새로운 목표를 제공합니다.

높은 난이도인 12층을 클리어하기 위해 해당 유저는 추가적인 재화 파밍을 시도할 것 입니다.

더불어, 다양한 캐릭터, 파티 조합을 연구하고 나선비경을 분석하여 보다 **하드한 게이머(헤비 유저)**로 거듭날 것으로 기대됩니다.





원신 - 폰타인

개선 사항

신규 BM 제안

개선 사항

신규 BM 제안

4성 무기 + 뽑기 재화로 구성된 패키지

신규 패키지 상품 정보

구매 횟수: 계정당 1회

구성 요소: 4성 무기 선택권 1개, 뒤엎힌 인연 15개

가격: 25,000원

의도

비교적 최근에 게임을 시작한 기초 과금 유저가 한 버전에 캐릭터 두 개를 획득하고 육성하고자 하는 경우, 약 2,900개의 원석(뽑기 재화 환산 시, 18.1회)과 1개의 추가적인 4성 무기를 필요로 합니다.

이 때 발생하는 니즈를 만족시키기 위해, 위와 같이 품목을 설정하고 판매합니다.

배틀패스와의 차이

패키지 구성 요소가 유사한 배틀패스와는 다음과 같은 차이가 있습니다.

배틀패스: 주 목적이 성장 재화의 수급에 있습니다.

제안 패키지: 주 목적이 뽑기 재화의 수급에 있습니다.

위와 같이, 각 패키지가 충족시키고자 하는 니즈가 상이합니다.



패키지의 목적

신규 유저 중 기초 과금 유저의 추가 과금 유도

한국콘텐츠진흥원에 따르면, 전체 모바일 게임 유저의 약 45%가 과금을 하는 유저입니다.

* 원신의 경우, 5천원 미만 과금 유저를 제외하면, 과금 유저 중 대다수인 약 70%가 기초 과금 유저입니다.

첫 5성 획득 시 픽업 캐릭터를 뽑지 못하고 남은 재화를 모두 사용하였으나 두번째 천장(75회)까지 약 10~20회의 뽑기 횟수가 남은 기초 과금 유저의 경우를 가정해보았습니다.

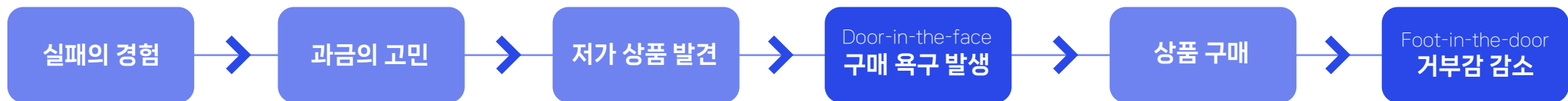
이 때, 유저는 자이가르닉 효과*로 인해 남은 횟수를 채우고 싶은 니즈가 발생하게 될 것 입니다.

이 경우, 신규 유저는 부족한 원석을 채우기 위해 원석 구매 페이지로 넘어가게 될 것이며, 비교적 높은 가격의 상품 목격하게 될 것 입니다.

이는 Door-in-the-face* 효과의 발생으로 연결될 수 있습니다.

신규 유저에게, 1회 한정으로 저렴한 가격에 15회의 뽑기재화를 4성 무기와 함께 제공한다면 이 Door-in-the-face 효과로 인해 한정 패키지의 구매에 거부감이 줄어들 것 입니다.

이는 곧 유저에게 또 다른 Foot-in-the-door 효과로 이어져 유저로 하여금 과금에 대한 심리적 거부감이 줄어드는 결과를 낼 수 있을 것 입니다.



↓
꾸준한 수익 발생

* 자이가르닉 효과: 성공한 일보다는 미완성인 일을 더 잘 기억하는 증상. 마케팅에서 주로 결핍에 의한 니즈를 발생시키게 된다.

* Door-in-the-face 효과: 거절 가능성이 높은 요청을 먼저 제시함으로써, 다음 요청에 순응하도록 설득하는 기법

개선 사항

신규 BM 제안

가격 산정 및 기대 효과

저렴한 가격

신규 유저의 구매를 유도하기 위해서, 패키지의 가격은 비교적 저렴하게 산정되어야 합니다.

원신의 경우, 원석 상품 별 계정당 첫 구매 시 상품을 두 배로 제공하는 '초회'시스템이 존재합니다.

신규 유저의 경우, 아직 초회를 구매하지 않은 상태일 것이며 월정액과 배틀패스만 구매한 상태일 것으로 예상해볼 수 있습니다.

이 때, 신규 유저에게 신규 패키지가 매력적이기 위해서는 초회보다 좋거나 비슷한 효율을 보여야 합니다.

가장 저렴한 초회의 경우 1원석당 9.18원, 가장 비싼 초회의 경우 10원의 가격이 산정되어 있습니다.

신규 패키지에서 수급할 수 있는 원석은 2,400개로, 약 22,000원에서 24,000원 사이의 가격으로 생각해볼 수 있습니다.

해당 패키지에는 신규 유저에게 필요한 4성 무기 선택권도 포함되어 있기에, 이보다 약간 높은 가격인 25,000원으로 가격을 책정하였습니다.

이 경우, 4성 무기 선택권 하나를 약 2~3,000원에 구매하는 것 이기에 신규 유저의 입장에서 만족스러운 구매가 될 것으로 생각합니다.



가격 산정 및 기대 효과

기대 매출

우측의 그래프는 원신 유저의 매달 MAU 평균을 나타낸 그래프입니다.

MAU 수치를 통해 기존유저, 복귀유저, 신규유저의 합에 대한 경향을 볼 수 있습니다.

본 문서에서는, 기존유저와 복귀유저의 증감에 대해서는 확인하기 어렵기에 MAU의 증가를 신규유저로 가정하였습니다.

매 달 원신의 **MAU 증감의 평균은 +4.5%**입니다.

이를 신규 유저라고 가정하면 신규 유저의 수는 12월 DAU인 12.4만명 기준 DAU는 약 5,580명 증가할 것 입니다.

한국콘텐츠진흥원에 따르면, 전체 모바일 게임 유저 중 약 45%가 과금유저이기에, **2,511명의 신규 유저가 과금 유저**입니다.

이 중, **51.6%인 1,296명은 기초 과금 유저, 28.1%인 706명은 추가 과금 유저**가 될 것 입니다.

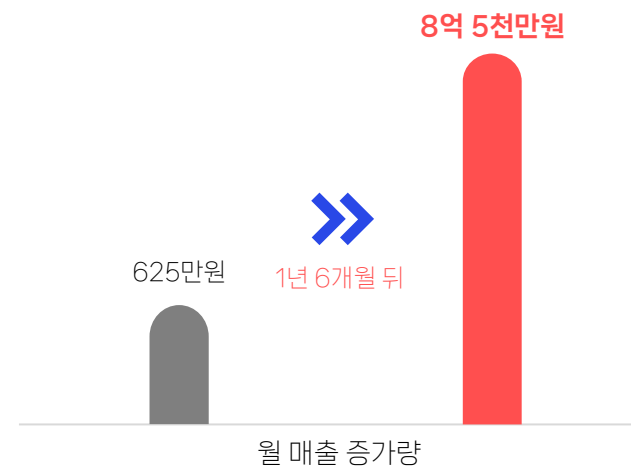
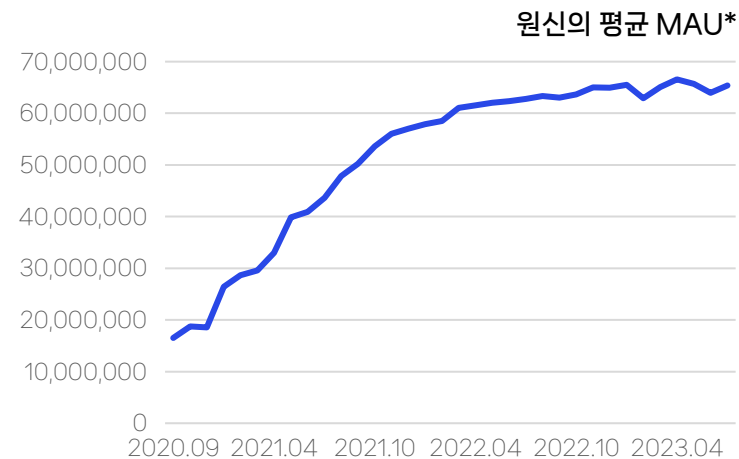
이 때, 신규 유저로 인해 발생하는 월 추가 매출은 약 4,900만원입니다.

만약 신규 패키지의 전략이 성공하여 기초 과금 유저의 10%가 추가 과금 유저가 된다면?

이는 월 625만원, **약 12%의 매출 상승**을 기대해볼 수 있습니다.

이는 곧 **지속적인 매출의 상승**으로 이루어져, 장기적인 관점에서 매출에 이득이 있을 것으로 생각합니다.

꾸준한 신규 유저의 유입(+4.5%) 기준, 약 1년 6개월이 지난 후 월 매출의 증가량은 약 8억 5천만원 입니다.



고려해야 할 점

단기적인 매출의 하락

해당 패키지를 도입하는 시점에, 기존 유저들에게 이를 지급하지 않는 경우 이는 유저들의 불만으로 이어질 수 있습니다. 이에, 기존 유저들에게도 동일하게 계정당 1회 한정으로 해당 패키지를 제공하고자 합니다.

이 경우, 기존 원석 패키지를 비교적 낮은 효율로 구매하던 유저들은 해당 패키지를 구매하고자 할 것으로 생각됩니다.

이 때 발생하는 단기적인 매출의 손해는 다음과 같이 계산할 수 있습니다.

원신의 ARPU는 약 43,000원이며 DAU를 바탕으로 계산한 PU는 약 55,800명 입니다.

원신의 월간 매출이 54억이기에, 원신의 ARPPU는 $54\text{억}/55800 = \text{약 } 96,800\text{원}$ 입니다.

매 달 약 9만 7천원의 지출이 발생하는 유저들의 경우, 높은 확률로 초회가 남아있지 않을 것으로 예상해볼 수 있습니다.

즉, 이들은 9만 7천원어치의 원석인 6,050개의 원석을 매 달 추가로 수급할 것 입니다.

위 상황에서, 25,000원에 2,400원석을 지급하는 신규 패키지가 등장할 경우,

해당 유저들은 기존과 동일하게 6,050원석을 수급하기 위해, 총 83,400원을 지출할 것 입니다.

이 경우, ARPPU가 약 13,400원 낮아지기에 **약 14%의 단기적인 손실**이 발생할 수 있습니다.

그러나, **기초 과금 유저의 추가 과금 유저로의 꾸준한 전환**을 통해 이를 상회하는 이득을 얻을 수 있을 것으로 기대해볼 수 있습니다.

* 꾸준한 신규 유저의 유입(+4.5%) 기준, 약 1년 6개월이 지난 후부터 기존 손실을 상회하는 이득이 발생합니다.

더불어, **기존 기초 과금 유저의 추가 과금 유저로의 전환**이라는 부가적인 이득 또한 발생할 것으로 기대해볼 수 있습니다.

기초 과금 유저



유저군의 전환

추가 과금 유저



장기적 매출 상승

개선 사항

신규 BM 제안

고려해야 할 점

구매의 매력에 충분한가

앞서 이야기한 것 처럼, 기초 과금 유저가 50%의 확률로 **신규 캐릭터를 획득하지 못한 경우**, 제안하는 패키지는 충분히 매력적일 수 있습니다.

해당 유저는 다음 확률 보정의 기대값까지 약 2,900개의 원석과 해당 캐릭터가 사용할 무기를 필요로 합니다.

해당 유저가 2,900개의 원석을 획득하기 위해서는 최소 45,000원의 추가 과금을 진행해야 합니다.

신규 유저에게 해당 금액은 부담이 될 수 있을 것입니다.

또한, 이는 원신의 ARPU와 기초 과금 유저의 과금액 차이인 30,000원을 약 1.5배 뛰어넘는 가격이기때문에,

기존 기초 과금 유저들도 **가격면에서 부담감을 느낄 것**입니다.

이 때, 제안하는 패키지는 **기존 원석 가격에 비해 저렴**하면서, 동시에 **필요한 물품을 제공**할 수 있어

구성면으로나, 가격면으로나 해당 유저들에게 매우 **매력적**으로 다가갈 수 있을 것으로 예상됩니다.

기존 상품의 가치를 훼손시키지 않는가

기존 상품 중, 구성요소가 비슷한 상품으로는 배틀패스가 있습니다.

그러나, 배틀패스의 구성 요소는 뽑기 재화보다는 **성장 재화에 치중**되어 있습니다.

더불어, 배틀패스는 제안하는 패키지보다 더욱 높은 효율(3,456원석 + 무기 1개에 12,000원)을 보입니다.

즉, 대다수의 유저가 **배틀패스를 먼저 구매**할 것이기에 기존 상품의 가치를 훼손시키지 않을 것으로 예상해볼 수 있습니다.

감사합니다.