

Weekly Trend Report

NCSoft

2020. 10. 05

정동준



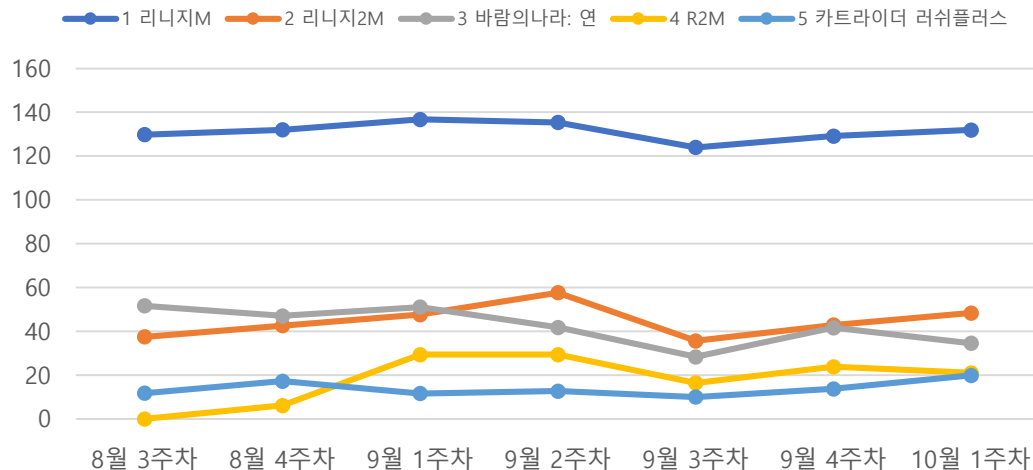
목차

I. 한국 주간 모바일 매출 순위

II. 신규 게임 리뷰 : 원신

1. 한국 매출 순위 : TOP 10 매출 추이

[매출 1위 ~ 5위]



리니지2M [금주매출 4835억원, 전주대비+13% ▲545억원]

만월의 돌풍 상자, 레아의 만월 & 화려한 용해 상자, 한가위 마음 선물, 한가위 패키지 판매



리니지M [금주매출 13194억원, 전주대비+2% ▲279억원]

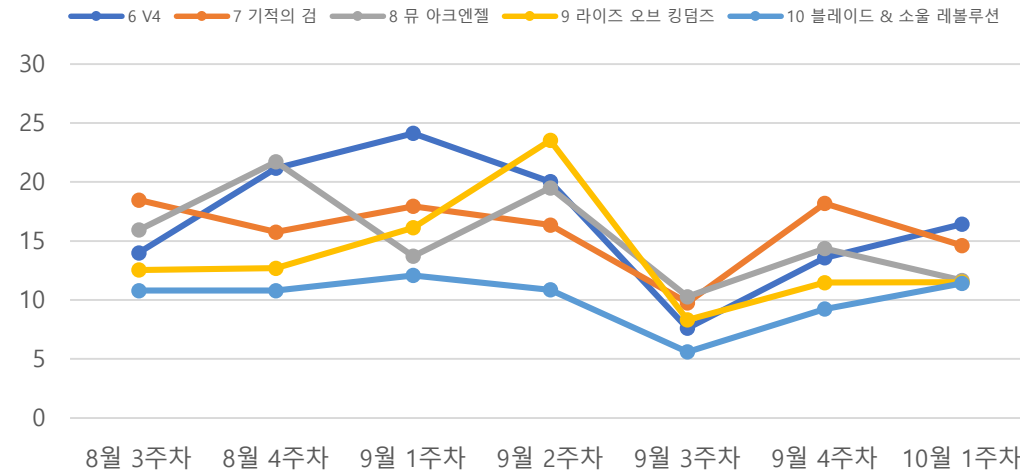
로데마이의 성장 물약 패키지, 라라의 찬란한 보급 상자 판매



카트라이더 러쉬플러스 [금주매출 1986억원, 전주대비+44% ▲609억원]

빙고이벤트로 뽑을 수 있는 백기사 가차, 공주 디지니 아바타 가차 판매

[매출 6위 ~ 10위]



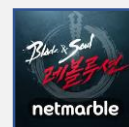
V4 [금주매출 1642억원, 전주대비+21% ▲284억원]

풍성한 한가위 소환 꾸러미, 충의의 무관, 예지의 규수 코스튬, 한가위 소환위크, 한가위 패키지, 신규 패키지, 신규 소환수 판매



라이즈 오브 킹덤즈 [금주매출 1151억원, 전주대비 동률, ▲003억원]

Ver 1.039 패치, 상품 추가 없음



블레이드&소울 레볼루션 [금주매출 114억원, 전주대비+24% ▲217억원]

기권사 대규모 업데이트에 따른 상품, 2020 추석 복주머니, 무왕 장비 꾸러미, 전설 꽃봉어 수호령 스탬업, 2020한가위 패키지 등 판매

2019.09.27~2020.10.03. 데이터출처: AppAnnie

1. 한국 매출 순위 : TOP 25 순위 변동

RANK		GAME TITLE	Rev.(억원)	CHANGE
1	-	리니지M	131.94	2%
2	-	리니지2M	48.35	13%
3	-	바람의나라: 연	34.53	-17%
4	-	R2M	21.08	-12%
5	▲2	카트라이더 러쉬플러스	19.86	44%
6	▲2	V4	16.42	21%
7	▼2	기적의 검	14.62	-20%
8	▼2	뮤 아크엔젤	11.67	-19%
9	▲2	라이즈 오브 킹덤즈	11.51	=
10	▲2	블레이드 & 소울 레볼루션	11.40	24%
11	▲7	가디언 테일즈	11.12	58%
12	▼3	라그나로크 오리진	9.60	-23%
13	▲1	리니지2 레볼루션	8.84	4%

RANK		GAME TITLE	Rev.(억원)	CHANGE
14	▲2	A3 : 스틸얼라이브	8.60	15%
15	▼5	일루전 커넥트	8.28	-33%
16	N	원신	7.69	N
17	▲2	AFK 아레나	7.53	10%
18	▼1	PUBG MOBLE	6.72	-9%
19	▼4	그랑삼국	6.63	-14%
20	▼7	FIFA ONLINE 4 M by EA SPORTS	6.62	-23%
21	▲13	FIFA Mobile	6.43	66%
22	▲1	슬램덩크	6.17	13%
23	▼1	에픽세븐	6.05	10%
24	▼3	스테리테일	5.45	-3%
25	▼5	메이플스토리M	5.32	-21%

2019.09.27~2020.10.03. 데이터출처: AppAnnie

2. 원신 : 개요

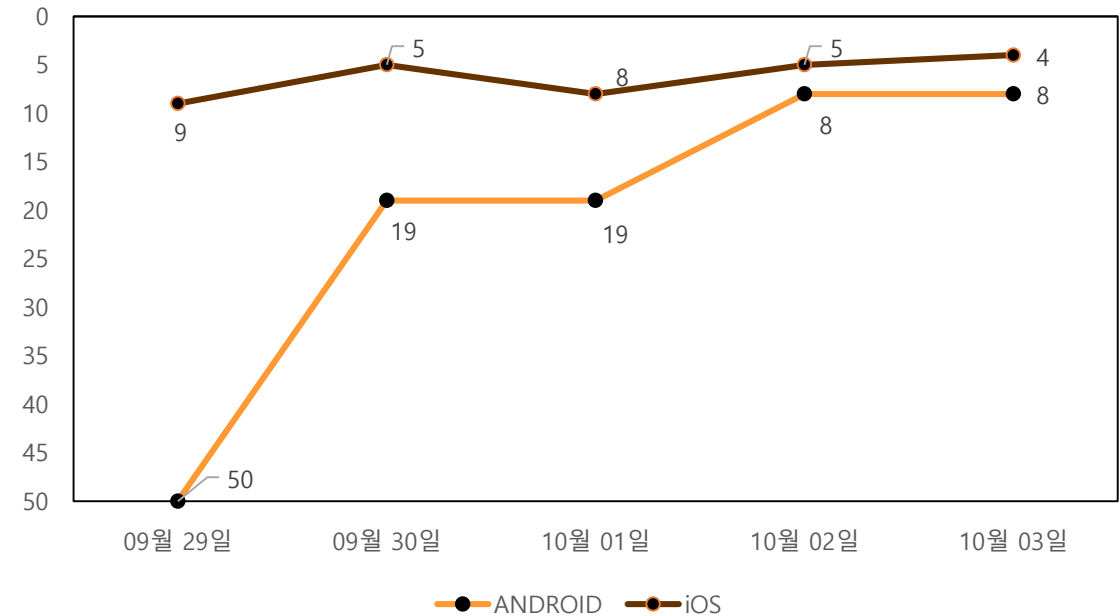
“

글로벌 시장 및 중국 런칭 후 매출 상위권 등극
한국 역시 런칭 후 양대 마켓 매출 10위권 유지 중

”

게임명	원신
개발사	miHoYo Network Technology
퍼블리셔	miHoYo Network Technology
출시일	중국 : 20.09.15. 한국 : 20.09.28.
장르	3인칭 오픈 월드 액션 어드벤처
커뮤니티	한국: 10만 (공식카페) 공식 포럼 운영
특징	모바일, PC, 플레이스테이션 4, 닌텐도 스위치 크로스 플랫폼 기능

[한국 출시 후 게임 카테고리 매출 순위]



2019.09.29~2020.10.03. 데이터출처: AppAnnie

2. 원신 : 콘텐츠

스토리를 클리어하며 넓은 필드를 자유롭게 모험하고
모험 레벨을 올려 더욱 강력한 몬스터를 사냥하여 재화 및 재료를 파밍

임무 수락형 퀘스트 클리어 콘텐츠



메인 콘텐츠 수행과 서브 미션을 클리어시켜
스토리 보기 및 플레이 동기 부여

던전 형태의 비경 콘텐츠



비경을 통한 성유물 및 게임 재화, 재료 수급
'다만 레진'을 사용해 보상 획득

필드 레이드 콘텐츠



레이드를 통한 성유물 및 게임 특수 재료 수급
'다만 호박'을 사용해 보상 획득

채집, 제작, 보물찾기 등 탐험 콘텐츠



맵 전역에 존재하는 숨겨진 보물 상자 파밍 및
채집을 통해 필요한 아이템 제작

2. 원신 : 전투

“ 단조로운 4가지 공격 패턴을 통해 초보자 진입 장벽 낮추며
원소 반응을 이용하여 전략에 따른 시시각각 다른 형태의 전투 체험 ”

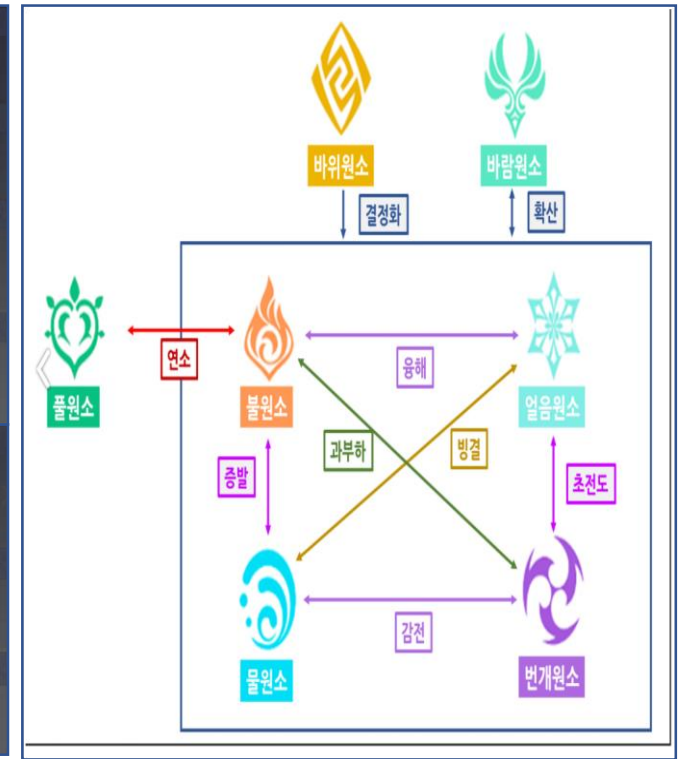
일반 공격, 강 공격, 원소 스킬, 원소 폭발 총 4가지 공격 패턴



일반 공격, 강 공격, 원소 스킬, 원소 폭발 단 4가지의 단순한 패턴으로 사냥하지만
캐릭터 마다 무기와 이펙트가 달라 각양각색의 전투를 즐길 수 있음

바람, 바위, 불, 물, 얼음, 번개, 생명 총 7개 원소가 존재하며 원소반응을 통한 전략 사냥

<p>◊ 열정의 불</p> <p>얼음 원소의 부착 지속 시간이 40% 감소한다. 공격력이 25% 증가한다</p>	
<p>◊ 치유의 물</p> <p>불 원소의 부착 지속 시간이 40% 감소한다. 받는 치유 효과가 30% 증가한다</p>	
<p>◊ 신속의 바람</p> <p>스태미나 소모량이 15% 감소하고 이동 속도가 10% 상승하며, 스킬 재사용 대기시간이 5% 감소한다</p>	
<p>◊ 활기의 번개</p> <p>물 원소의 부착 지속 시간이 40% 감소한다. 초전도, 과부하, 감전 반응을 일으키면 100%의 확률로 번개 원소 입자가 1개 생성된다. 재사용 대기시간: 5초</p>	
<p>◊ 분쇄의 얼음</p> <p>번개 원소의 부착 지속 시간이 40% 감소한다. 얼음 원소가 부착됐거나 빙결 상태인 적을 공격할 때 치명타 확률이 15% 증가한다</p>	
<p>◊ 부동의 바위</p> <p>경직 저항력이 상승한다. 보호막 존재 시 가하는 피해가 15% 증가한다</p>	
<p>임의의 다른 원소 4가지</p>	
<p>◊ 뒤엎힌 수호</p> <p>모든 원소의 내성이 15% 증가한다</p>	



7개 원소 모두 각자의 특징이 있으며 원소 반응 효과를 통한 전략적 전투가 가능함
몬스터도 원소 속성을 지니고 있어서 상대에 맞는 원소 캐릭터를 적재적소 배치 시켜야 함

2. 원신 : 성장

“ 많은 종류의 **다양한 캐릭터**와 다수의 **무기**, **성유물**의 세트효과를 이용
상황에 맞는 전략적 전투를 구축하여 **끊임없이 성장** ”

각자 맞는 무기와 원소가 다른 **캐릭터 수집형 시스템**



캐릭터마다 장착하는 무기 클래스가 다르며 상황에 맞게 전투하기 위해 캐릭터를 많이 모아야 하는 수집형 시스템

클래스 무기마다 가지고 있는 **특성 및 능력치**



클래스 무기마다 각자 다른 특성과 능력치를 가지고 있으며 강화 및 무기 뽑기를 통해 전투에 도움되는 무기 장착

다섯부위로 나누어져 **세트효과**를 가지는 **성유물**



다섯 부위로 나뉜 성유물 마다 고유의 세트효과가 있으며 상황에 맞는 세트효과를 받기위해 수집 및 강화

2. 원신 : 성장

“ 캐릭터 들의 고유 원소들을 조합하여 효율적인 전투 패턴을 커스텀하며 사용하는 캐릭터들의 레벨 업 및 기술 강화도 꾸준히 해야 하는 시스템 ”

다양한 형태의 사냥을 위한 모험 등급 업과 캐릭터의 레벨 업 및 기술 강화 시스템



더 강하고 강력한 보상을 받기 위해 모험 등급이라는 메인 레벨 업을 꾸준히 해주어야 하며 메인 레벨 업에 따라 강해지는 몬스터를 잡기 위해 캐릭터의 레벨 업 및 기술 강화 필요

가지고 있는 캐릭터의 파티의 원소 반응 효과를 통한 전략적 플레이

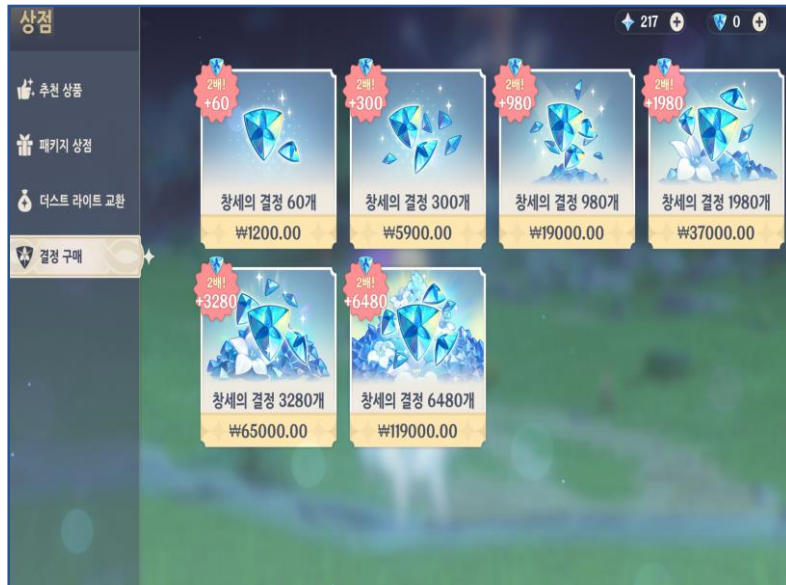


총 4명의 파티원으로 구성하여 스왑을 통해 상황에 맞는 캐릭터를 플레이하는 형태 또한 원소 조합을 맞추어 원소 반응을 통해 효율적인 전투 패턴 커스텀

2. 원신 : BM

“ 막강한 전투력의 **5성 캐릭터와 무기**를 구매하게 동기부여를 주고
매일 접속하게 유도하는 상품으로 구성 ”

현금으로 BM 구매 하게하는 아이템 **창세의 결정**



창세의 결정은 현금 구매하여 1:1 비율로 원석으로 교환하거나
초심자 보급 패키지, 원형 보급 패키지 등을 사기위한 재료

리텐션을 높이기 위한 접속 보상형 BM **공월 축복**



30일 동안 창세의 원석 300개 원석 2700개를 얻으며
유저들의 리텐션을 높이기 위한 접속 보상형 BM

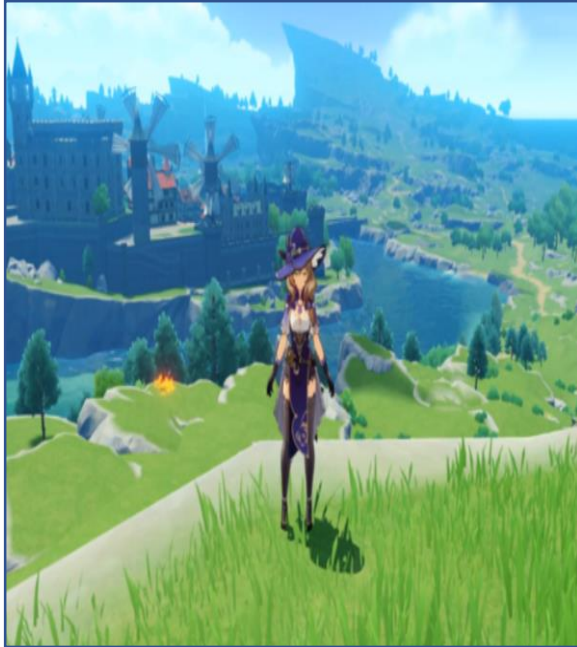
5성 캐릭터, 무기를 뽑을 수 있는 **가챠형 BM '기원'**



뒤엎힌 인연, 만남의 인연으로 뽑기 도전을 할 수 있는 형태의 가챠형 BM
원석 160개에 인연석 하나를 교환 하여 5성 캐릭터 , 무기를 도전하는 형태

2. 원신 : 결론

드넓은 오픈월드에서 즐기는 모험



눈과 귀를 즐겁게 하는 그래픽, 사운드



나만의 전략적 전투 방식



- ✓ 넓은 필드에서 플레이어의 행동에 제약이 없는 자유도와 및 눈과 귀가 즐거워 지는 그래픽, 사운드를 통해 게임에 대한 몰입도 증가
- ✓ 수집하고 활용하는 재미를 극대화하기 위해서 성장구조를 통한 반복 성장의 오는 피로도 완화, 원소 조합을 통한 다중 영웅 보유의 메리트 강화
- ✓ 개개인의 캐릭터의 수요를 직접 충족할 수 있도록 유저가 직접 선택해갈 수 있는 방식으로 메인 매출 구조 설계하며 과금에 대한 만족도 강화

E.O.D
감사합니다
