1. EDA : <https://developers.neople.co.kr/contents/apiDocs/df> 의 api들 직접 활용해 수집가능한 정보 조사.

* 캐릭터. 능력치, 아바타 상태, 장비, 스킬 등 현재 상황의 기록물들 조회가능
* 타임라인. 후술
* 아바타 마켓에 등록된 상품들
* 경매장에 경매번호, 혹은 아이템 이름, 코드로 검색 가능.
* 이외의 아이템 정보, 세트정보, 태그 정보, 직업 정보 등 정보 위주의 제공 api들.

=> 대부분 유저데이터가 아닌 게임 내부 정보를 제공하는 api가 다수.

유저의 역사인 타임라인이 유저 데이터에 가깝고, 또 판매량과 가격이 기록된 경매장

판매기록이 두개의 주제 후보로 남음.

타임라인으로 최종 선정. 선정 이유 : 경매장 판매기록과 가격을 기록한 사이트는 기존에 있었음. http://dnfnow.xyz/

1-2. 1차 주제 선정. : 봉자가챠 계산기를 만들어보자

선정 이유 : 봉인된 자물쇠는 만인이 즐기는 컨텐츠는 아니지만, 그럼에도 불구하고 상당히 많은 인원이 즐기거나 간접적으로 소비하는 컨텐츠임. 그런데 봉자 자체에 대한 집계 정보를 만든곳이 없었음.

최근 일주일 동안 봉자, 자물쇠에 대해 언급, 작성한 게시글이 수십개나 되는 등, 기본적으로 대중적이진 않을지라도 아무도 안하는 컨텐츠는 아니라는 주제의 유용성을 느낌.(예: 디시인사이드 마이너갤러리 : 약 70개, 여타 인벤, 루리웹, 트위터 등도 마찬가지로 조사)

과금화폐인 세라로만 즐길수 있는 컨텐츠이기 때문에, 각 상품의 가치(시브의 보주 : 상점 판매시 4000만 골드)는 엄밀히 말하면 계산할수 없음. 또한 공식적으로 던전앤 파이터의 골드와 세라의 교환비는 명시되어 있지 않으나, 일반적으로 꾼이라 불리는 환전상 몇명이 환율의 역할을 대신 해주고 있음. 이를 통해 간접적으로 당첨된 상품의 가치와 기대값을 계산 해 낼수 있음.

분석 주제 아이템 : 봉인된 자물쇠(이하 봉자)

사전 분석 방향 설정 : 열쇠의 소비패턴, 시행 횟수와 빈도수 등을 비교해 봉자를 위한 욕구가 자극 되는 포인트를 찾아보자.

1-3. 문제 발견 : 타임라인 정보의 부족

타임라인 코드번호 501의 “봉인된 자물쇠 아이템 획득”이 모든 기록을 남길거라 생각하고 추진했었지만 실제로 구현해본 결과 이달의 아이템이 나왔을때에 한정하여 기록이 남았음.

혹시 다른 코드에 기록되어있을까(500번대 아이템 획득 카테고리) 싶어 최근 자물쇠를 27000원 어치 소모한 친구의 계정의 타임라인을 전수조사해 보았으나 일반 획득(계약, 빵 우유 등) 데이터 전무.

따라서 한번 봉자를 구입/사용 했을때의 기대값이나 최종적으로 몇번이나 시행했는지 알수 없음. 아이템 사용기록이나 획득 기록도 확인하고자 했으나 obtaininfo등에는 잡히지 않았음.

1. 방향 수정

기존의 타임라인 방식을 변경해 유저의 목소리를 직접 들어보는 방향으로 전환.

실제 경매장 판매가격과 유저인식 사이의 차이가 있는지 확인하고 그 이유를 따져보자.

대상 : 주고 또 주고 패키지 등 과금에의 저항선이 낮으며 레이드를 5명 이상 보내는 등 게임을 진지하게 즐기는 유저 9명

대상을 선정한 이유 :

1. 키우는 직업이 다양하며 부캐육성, 과금, 주또주 등 던파에 대한 이해도나 몰입도가 높아 의견의 정확도가 높음
2. 본인이 직접 플레이했을때 다다랐던 수준 이상의 유저의 의견도 듣고 싶었음.
3. 개인적으로 친하기 때문에 굳이 사실을 감추거나 왜곡하지 않고 솔직한 생각을 들을 수 있음

특히 3번의 경우가 꽤 중요했는데, 주변 설문조사를 진행하기 전 각종 커뮤니티를 뒤지며 크롤링을 써볼까도 했지만 댓글의 반응등이 신뢰하기 어려운 것이 상당히 많았음. 또한 진지한 질문, 토론글보다 소위말하는 자랑글이나 푸념글이 많았고 실제 횟수나 숫자를 제시 하는 경우는 더욱 적었기 때문에 통계로 만들기 매우 어렵다고 판단함.

다만 여론을 확인할 수는 있었던 기회였다 생각됨.

1. 봉자로 돈을 벌겠다는 생각은 바보취급 받지만, 불가능한 것처럼 여기지는 않는듯 함. “네가 운이 좋다면” 나쁘지 않은 방법의 정도.
2. 실제로 자랑할만한 소득임에도 불구하고 부스터로 당첨아이템을 획득한 게시글은 최근 10여개 남짓밖에 발견하지 못함.
3. 실제로 많이 사용하는 칼레이도 박스나 계약등은 꽝에 속한다. 조롱이나 웃음 등의 반응이 많았음.

3. 인터뷰, 설문조사 시행.

질문 리스트. + 최다 답변(응답인원수)

1. 봉인된 자물쇠를 하게 되는 이유는?
   1. 그냥(3). 이달의 아이템이 필요해서(3)
2. 한번에 한다면 얼마나 하는가?
   1. 나올때까지 한다(3. 1번에서 필요하다고 말한 3명.). 100, 200개 한두꾸러미(5)
3. 고정으로 한 캐릭터로 몰아서 까는가? 아니라면 기준은?
   1. 집중 육성중인 캐릭터(1), 크게 구애받지 않는다.(6), 칼박이 모자란 캐릭터(2)
4. 봉자에서 몇 연차로 얼마나 망했는지 벌었는지 기억하는가?
   1. 잘 기억나지 않는다.(6) 50% 이상은 회수했던것같다(3)
5. 두배 보너스로 이달의 아이템(1등상품)을 받아본적 있는가? 구체적으로 묘사해달라.(얼마나 기억에 남는지 확인차)
   1. 한번도 없다.(8), 목격한 적은 있다(1)
6. 빵과 우유의 가치는 어느정도로 보는가?
   1. 쓰레기다(9)
7. 스스로를 운이 좋다고 생각하는가?
   1. 좋지 않다고 생각한다.(9)
8. 골드 구매를 제외하고 순수 월 평균 과금액은 어느정도 되는가?
   1. 10만 이하(2), 20-30만 이하(3), 특수 이벤트나 패키지때는 30이상 (4)

등.

답변의 편향과 오염을 막기 위해 1차 설문조사 수거 이후 2차는 직접 인터뷰 시행.

1. (6번 관련) 칼레이도 박스의 가치는?
   1. 쓰레기는 아니지만 그다지 필요하진 않다. 가치없다. (8) 부캐 키울땐 좋다(1)
2. (7번 관련) 그럼에도 불구하고 가끔씩 봉자를 하는 이유는?
   1. 필요한게 있으니까. 많이 까면 골드도 벌리기 때문에 결국 살수는 있다.(4) 슬롯머신같은 느낌으로 가끔 가볍게 지르고 싶을때가 있다.(2)
3. (7번 관련) 남들(특히 조사에 응해준 친구들)은 좋다고 생각하는가?
   1. 나보다는 좋다.(5) 항상 잘먹는다.(3) 모르겠다.(1)
4. 봉자 기록을 집계해주는 사이트가 있다면 쓸것인가?
   1. 가끔은 쓸거같다(6), 관심없다(2), 내기할때 좋을것같다(1)
5. (8번 관련) 과금액으로 주로 무엇을 하는가? (중복대답 허용)
   1. 로얄패스(9), 환금목적 패키지 판매(4), 칭호, 오라 등 고가의 아이템만 구매(2)

등.

4. 결론

1. 헤비 유저들의 경우 마치 소셜 카지노와 같이 과금으로 득을 보고 싶어 하지만 악착같이 손익을 따지는 경향은 적었으며 이는 여론과도 일치하는 경향을 보임.

2. 여론의 글은 상당수가 불만글 혹은 자랑글로 이루어져 있으나 댓글의 다른 사람의 반응은 생각보다 온순함.

3. 그래서인지 확률이 낮다는 불만은 있어도 지르게 만드는 악독한 BM이라는 불만은 많지 않음. 경매장의 영향이 큰듯하다는 의견. 세라를 지르지 않아도 골드 수급을 통해 구매가 가능하고, 이는 이번 시즌들어 직접 파밍으로 백만단위로 수급이 되 큰 필요성과 억지로 하는 과금필요성을 못느낌이 시너지를 이룸

4. 일부 아이템의 경우 봉자로만 얻을수 있음에도 심리 저항선이 높지 않음

5. 특수 자물쇠나 부스터 이외에 판촉 이벤트가 존재하지 않는데 이를 개선, 실험할 여지는 충분히 있어보임.

* 활용하진 못했지만 만들었던 데이터들

봉인된 자물쇠 확률형 아이템

강화권/ 증폭권 상자 확률형 아이템

직접 위 설문조사 한 인원들에게 물어 ‘당첨’(증폭보호권, 이달의 아이템 등) ‘나쁘지않음. 골드화’(플래티넘 엠블렘, 황금 주화상자 등) ‘꽝’(라이언코어 상자, 빵과 우유 등 금전적 가치는 없음)의 세가지로 나누어 분류함.

이를 통해 개략적인 당첨의 확률과 유저가 느낄 기쁨의 트리거의 빈도수, 등장확률을 비교해보려 했었음.

ex) 첫번째 아이템에서 ‘꽝’ 등급이 뜰 확률 : 98.4%, +12증 상자에서 1프로가 뜰 확률은 90%(500만 골드)등

* 이번 사전과제를 통해 어떤 데이터가 더 갖고 싶은가?

이번 조사를 통해 여론 동향 조사가 필요하긴 하지만(실제 수치와 그것이 받아들여지는 방식은 별개) 핵심

1. 해방의 열쇠 꾸러미를 구입하는 시기, 횟수
   1. 성과가 좋지 않아 홧김에 구매하는 듯한 패턴 파악, 적정 횟수 조사때 이용 가능
2. 해방의 열쇠가 사용 되는 시기.
   1. 구매와 별도로, 이정도면 되었다 하고 그만두는 선과 계기를 관측 가능함.
3. 봉자에서 나오는 아이템 데이터.