

타운십, 헤이데이 비교 분석

1. 타운십과 헤이데이 비교

	타운십	헤이데이
경제 모델	강하게 통제하는 계획 경제	유저 간 거래가 가능한 자유 경제
납품 난이도 및 스트레스	높음 <ul style="list-style-type: none">요구 물품 미예고로 재고 관리 압박취소 불가능한 납품 존재	낮음 <ul style="list-style-type: none">요구 물품을 예고하는 경우가 많음모든 납품 취소 가능
설계 철학	의도적으로 설계된 긍정적 마찰 <ul style="list-style-type: none">재고 관리라는 무한한 퍼즐을 제시문제 해결에 대한 성취감이 큼	낮은 스트레스와 강한 협동 <ul style="list-style-type: none">유저의 주도권이 높고 스트레스가 낮음가판대, 개인 기차로 인해 유저 간 교류가 많음

2. 개발사의 핵심 철학

플레이릭스(타운십)	슈퍼셀(헤이데이)
데이터 기반 수익화 <ul style="list-style-type: none">심리적 '압박점'과 '좌절-보상 루프'를 적극적으로 활용	장기 리텐션 (영원한 게임) <ul style="list-style-type: none">최대한 많은 사람들이 수년간 즐기고, 영원히 기억될 게임을 만듦

3. Gemini의 초기 주장

플레이릭스(타운십)	슈퍼셀(헤이데이)
<ul style="list-style-type: none">고충(희소성, 병목 현상)을 만들고 그에 대한 해결책(T-캐시, 부스터)을 판매하는 '문제/해결' 디자인	<ul style="list-style-type: none">유저에게 자신의 경제적 경험을 통제할 수 있는 강력한 도구(가판대)를 제공함공격적이고 마찰 기반의 수익화보다는 장기적인 리텐션과 유저 신뢰를 우선시

- 유저에게 때때로 좌절감을 줄 수 있지만, **단기적 결과**에 초점을 맞춘 매우 효과적인 수익화 전략

4. Gemini의 주장을 검증하기 위해 Sensor Tower 데이터 확인 및 입력

	타운십	헤이데이
리텐션	D1: 42% D7: 23% D30: 12% D60: 9%	D1: 53% (1.26배 높음) D7: 33% (1.43배 높음) D30: 17% (1.41배 높음) D60: 10% (1.11배 높음)
ARPPDAU	\$0.17 (2.12배 높음)	\$0.08

초중기 리텐션에서는 큰 차이가 있지만, 장기 리텐션은 거의 같고 **ARPPDAU**는 2배 이상 차이 남

5. Gemini의 수정된 주장

5.1 장기 리텐션 이유

타운십	헤이데이
<ul style="list-style-type: none"> • 고난-돌파 패턴은 예측 불가능한 성공 경험을 유발 • 이것이 강력한 심리적 보상 회로를 형성 • 유저들은 좌절 속에서도 계속해서 게임에 몰두함 	<ul style="list-style-type: none"> • 낮은 스트레스 • 이웃 간의 교류를 통한 강력한 유대 • 디지털 휴식처 역할 수행

5.2 핵심 문답

- 질문
 - 타운십이 헤이데이보다 공격적인 수익화 모델을 가지고 있다면, 왜 두 게임의 장기 리텐션은 거의 동일한가?
- 답변
 - 두 게임의 장기 리텐션율이 유사하다는 점은 모순이 아님


- 낮은 스트레스의 사회적 모델(헤이데이)과 높은 투자 가치의 도전적 모델(타운십) 모두 핵심 고객층을 장기간 유지하는 데 동등하게 효과적일 수 있음을 증명임
- 두 게임은 서로 다른 유형의 플레이어를 성공적으로 유지시키고 있으며, 그 과정에서 타운십이 선택한 모델이 본질적으로 더 높은 수익 창출 잠재력을 가지고 있을 뿐임

6. 결론(가설)

- 의도된 마찰(문제/해결 디자인)은 높은 ARPDau를 창출할 수 있음
- 하지만, 이로 인해 초중기 리텐션이 상당히 낮아질 수 있음
- 정교한 마찰은 장기 리텐션과 높은 ARPDau를 위한 전략으로 사용될 수 있음

7. 타 장르에서도 동일한 현상이 발생하는가? (To do)

- 4x 등 다른 장르의 대표 게임들에서 그런 현상이 발생하는가? 그렇다면 그 이유도 동일한가?

리텐션		
	ARPDau \$1.20	ARPDau \$1.69

8. 기타: Gemini와의 핵심 문답

질문 및 연구 계획	답변
------------	----

각 개발사의 철학에 따라 타운십은 단기 수익에 더 집중하고 헤이데이는 장기 리텐션에 집중한다고 말했었다.

Sensor Tower를 통해 분석한 결과 타운십의 리텐션은 아래와 같다.

D1: 42%

D7: 23%

D30: 12%

D60: 9%

Sensor Tower를 통해 분석한 결과 hay day의 리텐션은 아래와 같다.

D1: 53%

D7: 33%

D30: 17%

D60: 10%

초기 리텐션은 확실히 헤이데이가 앞선다.

하지만, 장기 리텐션에서는 큰 차이가 없다.

반면에 Sensor Tower를 통해 분석한 각 게임의 ARPDau는 다음과 같다.

타운십: \$0.17

헤이데이: \$0.08

리텐션과 달리 ARPDau에서는 상당히 큰 차이가 존재한다.

하지만, 이것이 타운십의 악랄적인 퍼즐 BM 때문인지 논의에서 말한 병목 해결을 위한 과금인지는 확실히 알 수 없다.

질문

구글독스 링크: [수익화 모델과 리텐션 분석](#)

수익화 모델과 리텐션 분석



연구 웹사이트

(1) 제공된 Sensor Tower 데이터를 기반으로 기존 가설('헤이데이는 장기 리텐션, 타운십은 수익화에 집중')을 재평가합니다. D60 리텐션이 유사하다는 점에 주목하여, 두 게임 모두 효과적인 장기 리텐션 전략을 가지고 있으나 그 방식과 '수익화 효율'에서 근본적인 차이가 있음을 분석의 출발점으로 삼습니다.

(2) 타운십의 높은 ARPDAU(\$0.17)의 원인을 두 가지 핵심 축으로 나누어 심층 분석합니다.

(a) **핵심 루프(농장/건설)의 '병목 해결형' 수익 모델 분석:** 플레이어 커뮤니티에서 논의되는 T-캐시(하드커런시)의 주된 사용처를 조사합니다. 특히 '기차' 주문 이행을 위한 재료 즉시 구매, '헛간' 공간 부족 문제 해결, 생산 시간 가속 등, 게임이 의도적으로 설계한 '마찰'을 해결하기 위한 지출 패턴을 분석합니다.

(b) **악탈적 퍼즐'로 지칭된 미니게임의 수익 모델 분석:** 타운십에 통합된 매치-3 퍼즐 이벤트의 난이도, 과금 유도 방식(추가 이동, 부스터 구매), 그리고 플레이어들의 감성(재미있는 도전 vs. 불쾌한 과금 유도)을 커뮤니티 반응을 통해 분석합니다. 이 퍼즐이 전체 ARPDAU에 얼마나 기여하는지 추정합니다.

(3) 헤이데이의 상대적으로 낮은 ARPDAU(\$0.08)의 원인을 분석합니다.

(a) 헤이데이의 주요 수익 모델(꾸미기 아이템, 팜 패스, 톰 고용 등)이 '선택적 편의성'과 '자기표현'에 집중되어 있음을 분석합니다.

(b) '길가 가판대'라는 플레이어 주도 경제가 어떻게 과금의 '필요성'을 감소시키고, 이것이 높은 초기 리텐션과 낮은 ARPDAU로 이어지는지 그 인과관계를 분석합니다.

(4) 두 게임의 수익 모델과 리텐션 전략의 상호작용을 종합하여 결론을 도출합니다.

(a) 타운십의 높은 ARPDAU는 '핵심 루프의 구조적 병목'과 '미니게임의 충동적 과금 유도'라는 두 가지 수익화 엔진이 시너지를 일으킨 결과임을 결론 내립니다. 핵심 루프는 지속적인 과금의 '필요성'을, 미니게임은 단기적이고 강력한 과금의 '기회'를 제공합니다.

(b) 장기 리텐션이 유사한 이유를 재해석합니다. 헤이데이는 '낮은 스트레스와 커뮤니티 기반의 자유'로, 타운십은 '문제 해결-보상-새로운 목표 제시'라는 강력한 순환 루프와 주기적인 이벤트로 장기적 몰입을 유도합니다. 이는 '스트레스가 높은 모델'도 정교하게 설계되면 '낮은 스트레스 모델'만큼이나 높은 장기 리텐션을 유지할 수 있음을 시사합니다.

(5) RabbitHole 기획을 위한 최종 제언: '직관성'과 '낮은 스트레스'라는 핵심 가치를 유지하면서 수익성을 높이기 위한 전략을 제시합니다. 헤이데이의 플레이어 주도 경제와 낮은 마찰 구조를 기본으로 채택하되, 타운십의 '골든 티켓(시즌 패스)'처럼 핵심 루프와 긴밀하게 연계되어 높은 가치를 제공하는 선택적 과금 모델을 도입하여 ARPDAU를 보완하는 방향을 제안합니다.



결과 분석



보고서 생성

연구 계획