



넷마블

세븐나이츠 키우기 분석



Contents

01 개요

- 방치형 게임 특징
- 분석 선정 이유

02 분석

- 쉬운 접근성
- 다양성의 강화
- 세분화된 BM

03 결론 및 개선방안

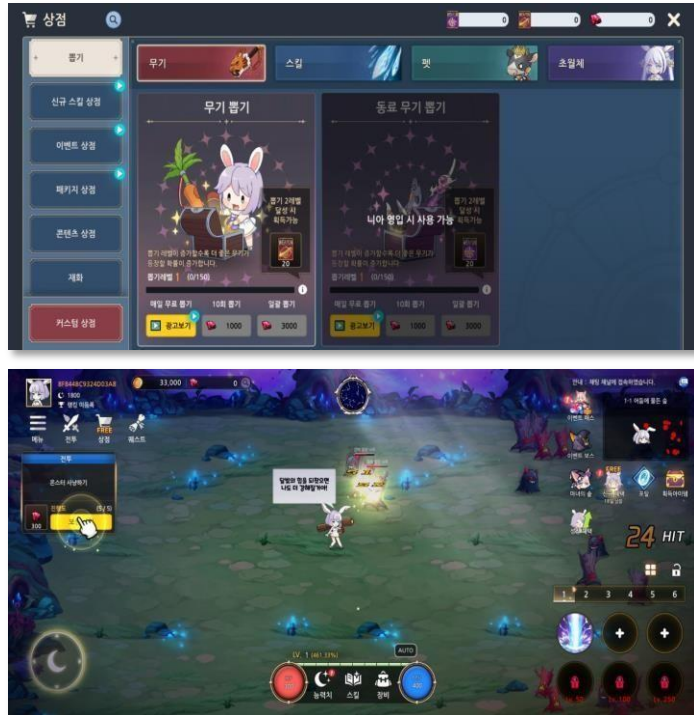
- 결론
- 신규 시스템 제안

01 개요

- 방치형 게임의 특징
- 분석 선정 이유

방치형 게임

• 방치형 게임의 특징



출처: 달토끼 키우기의 자동 전투



출처: AFK 새로운 여정 전투

- 자동전투와 같이 플레이어의 조작이 최소화 되어있다.
- 오프라인시에도 재화를 획득 할 수 있는 구조
- 재화를 확보해 업그레이드를 하며 반복적으로 성장한다.
- 지속성을 높이기 위해 무기,스킬, 스탯 등 다양한 성장요소가 있다.



출시일	2023년 9월 6일
개발사	넷마블 넥서스
장르	세븐나이츠 IP의 방치형 모바일 RPG
실적	AOS 최고 매출 순위 2위 iOS 최고 매출 순위 1위
특징	세븐나이츠의 느낌을 계승한 아기자기하고 심플한 그래픽 간단하고 직관적인 성장 요소

방치형이라는 간단한 게임성에도 불구하고,
하드코어 MMORPG 사이에서 높은 매출 순위를 유지할 수 있었던 비결



접근성



게임성



BM

세븐나이츠 IP의 유명세

게임 진행의 흐름이
최대한 끊기지 않는 UX

방치형 게임의 특징 강화

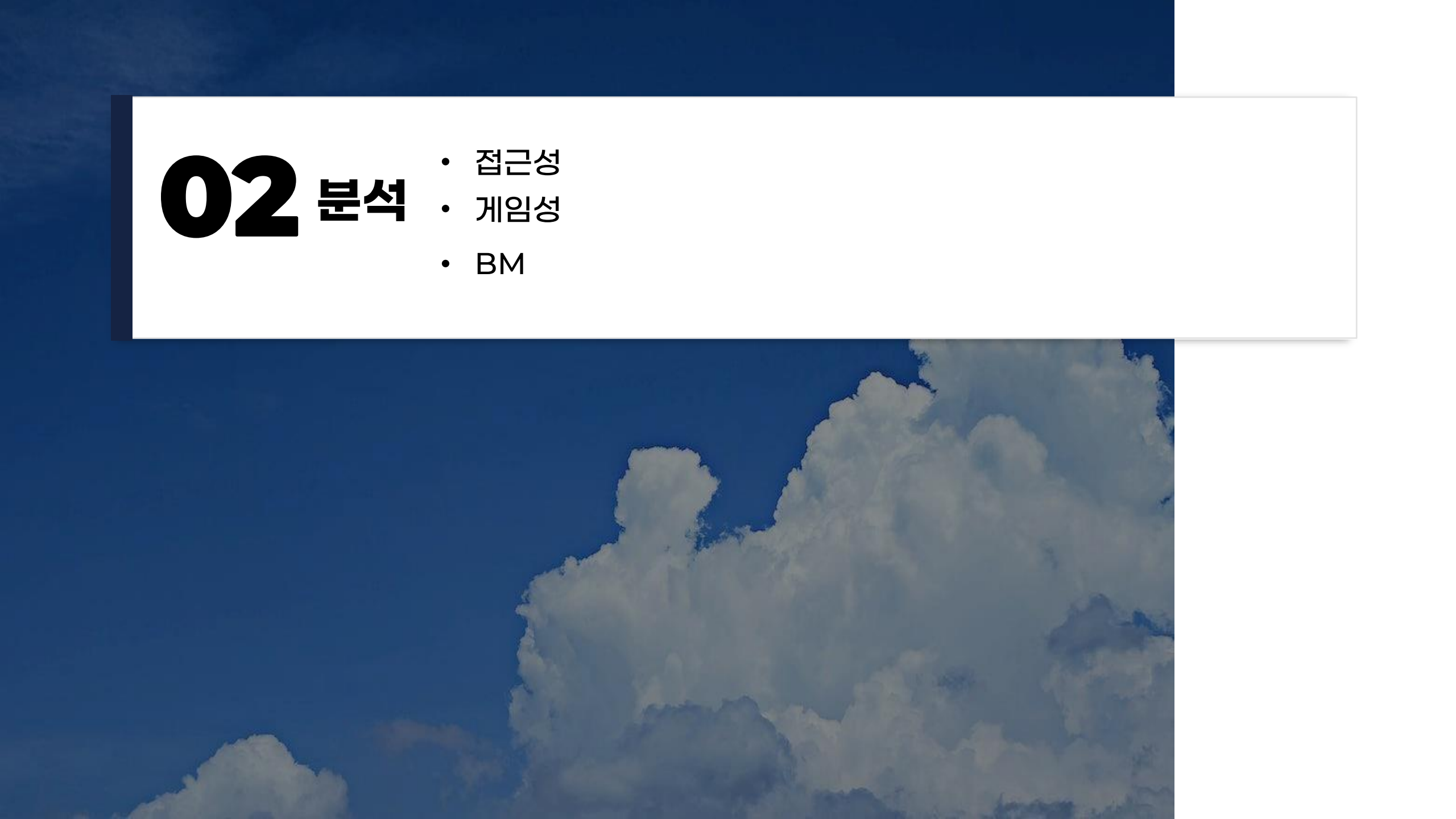
세븐나이츠 원작의
전략성 계승

부담없는 가격으로
구성되어 있는 BM

꼭 필요할 때 나타나서
구매를 유도하는 타임딜

02 분석

- 접근성
- 게임성
- BM





세븐나이트는 2014년 3월 출시 후 1년 동안
DAU 119만명이 이용할 정도로 인지도 높은 게임

뽑기 게임의 정석이라고 할 만큼 수많은 캐릭터 뽑기 게임이
세븐나이트의 성장 방식과 BM 모델을 채택

이후 세븐나이트 IP를 이용하여

세븐나이트2, 세븐나이트 레볼루션 출시

IP의 인지도로 인해 초반 유입이 높았을 것으로 예상



2020.11.18 출시 / 2020.11.22 매출 순위 2위



2022.07.28 출시 / 2022.08.06 매출 순위 4위



중국산 방치형 게임들의 특징처럼
게임명에 파격적인 1777뽑기 증정
문구를 내걸어 유저 유입 유도

어느 정도 흥행을 보장하는 막강한 IP + 파격적인 마케팅 효과로 인한 유저 유입

다른 방치형 게임보다 더 간편하게 느껴지는 디테일 존재



퀘스트바와 펫/캐릭터 10회 소환 위치가
동일한 곳에 배치되어 있어
무지성으로 터치해도 막힘 없이 클리어됨

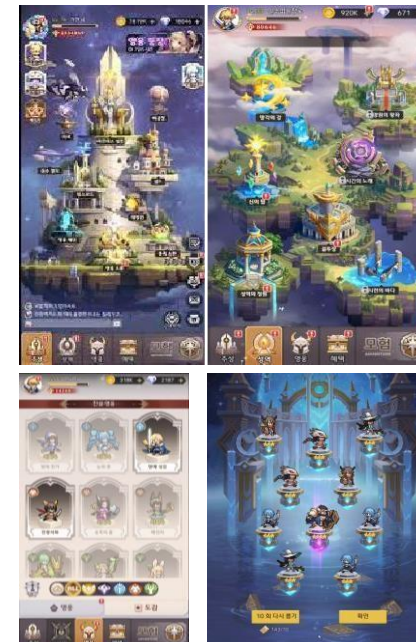


동일 영웅 획득 시 카드 형태로 쌓이고,
일괄 승급 버튼을 통해 수많은 캐릭터를
터치 한 번에 승급시킬 수 있음



30회 자동소환을 통해
빠르게 결과 확인 및 성장을 할 수 있고,
세븐나이트 원작의 재화를 모았다가
한 번에 캐릭터를 뽑는 시원한 느낌을
잘 살렸다고 생각

VS



매출 순위권 내의 비슷한 장르인
<픽셀 히어로>를 비교해 보면
콘텐츠 진입에 많은 델스가 들어감

불편한 요소를 최대한 배제하여 게임 템포를 빠르게 하고 유저를 쉽게 안착시킴

매니지먼트에 집중할 수 있도록, 전투에 신경을 덜 써도 되는 형태로구성



보스 자동소환이라는 기능을 통해
스테이지를 수동으로 넘기지 않아도
알아서 뒤에서 진행되고 있음



오프라인 모드일 때도 금화/경험
치를 늘려주는 성장요소 존재

특성 / NPC 시스템 등

VS



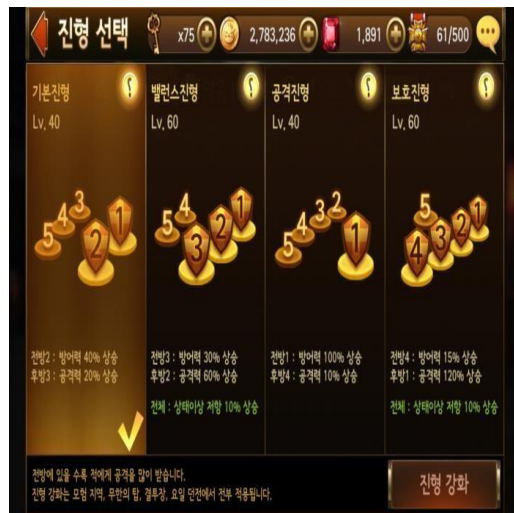
매번 FIGHT 버튼을 눌러서
스테이지를 넘어가야 하는 구조

클리어 했는지 주시하고 있어야 함

‘손대지 않아도 성장’이라는 방치형 게임의 간편한 특징을 극대화

다양한 캐릭터를 키우고, 자유로운 배치를 통해 난이도 공략을 할 수 있도록 구성

기존 가로형의 세븐나이트와 달리 방치형에 맞게 세로형으로 변경하며 영웅을 최대 10명까지 사용할 수 있도록 하여 수치적인 요소 없이 전략성을 강화했습니다.



지정된 자리가 아니라
넓은 5x5 칸에 자유롭게 영웅 배치
전투 시 영웅을 드래그하여 수동 배치 가능

전작 세븐나이트의 진형 배치의
전략과 다양한 캐릭터 육성을
방치형에 잘 녹여냄

콘텐츠별로 필요한 영웅들의 포지션이 다르기 때문에 캐릭터 육성에 의미 부여

BM 유저 타입에 따른 BM 공략

라이트 유저는 광고로 유도 / 헤비 과금 유저에게는 확실한 메리트 제공

복귀 유저를 위한 복귀 유저 환영 이벤트, 복귀 유저 패스 BM로 빠르게 기존 유저들과 격차를 줄이고 게임에 복귀 할 수 있도록 도와줍니다.

라이트 유저에게는 1500원~10000원대의 저가 상품과 제공되는 20번의 광고 시청 보상은 부담 없이 재화를 획득 할 수 있는 좋은 수단입니다.

하지만 광고 횟수 제한이 지나치게 많아 부담을 주어 광고 시청자체를 포기하는 경우도 존재합니다.

헤비 유저들에게는 월정액 시스템을 제공하여 버프와 20번의 광고 없이 재화를 획득하며 누적 구매일에 따라 추가적인 보상 지급해 게임 진행 속도를 높일 수 있습니다.



라이트 유저에게는
광고의 추가 보상 획득과
적절한 재화로
거부감을 최소화

헤비 과금 유저에게는
누적 구매와 레벨에 따른 패스 보상 등
다양한 패키지로 빠른 재화 수급 가능

상품	구성품	구매 횟수	누적 구매일
일일 특가 1500원	1500 루비, 요리, 영웅 소환권 30개	1	1일차 유니크 영웅 20장
레전드 영웅 도전 패키지 1 1500원	1500 루비, 일일 레전드 영웅 도전 상자 1개	3	2일차 1000루비
일일 금화 패키지 1 17000원	17000 루비, 영웅 소환권 300개, 금화 12시간 1개	3	3일차 3000 루비
일일 영웅 경험치 패키지 1 17000원	17000 루비, 영웅 소환권 300개, 영웅 경험치 12시간 1개	3	4일차 3000 루비
일일 영웅 경험치 패키지 2 32000원	32000 루비, 영웅 소환권 700개, 영웅 경험치 24시간 1개	3	5일차 4000 루비
일일 유물 조각 패키지 2 32000원	32000 루비, 영웅 소환권 300개, 유물 조각 1600개	3	6일차 5000 루비
일일 주사위 패키지 32000원	32000 루비, 영웅 소환권 100개, 주사위 20000개	3	7일차 레전드 영웅 소환권 1개
일일 장신구 패키지 32000원	32000 루비, 영웅 소환권 300개, 무지개 광석 4000개	3	

무과금/라이트 유저에게서도 이익을 창출할 방안을 마련했고, 과금유저는 더 빠른 성장 가능

BM 과금 허들 낮추기

부담스럽지 않은 금액으로 첫 과금을 유도하고, 필요한 순간에 타임딜로 지속적인 과금 유도
캐릭터 첫 획득 시, 24시간 동안 타임딜이 주어집니다. 17000원에 즉시 승급을 할 수 있게 캐릭터 2장과 17000 루비를 지급합니다.
19800 루비는 현재 9900원이기 때문에 레전드 캐릭터 2장과 17000루비는 높은 효율을 보여줍니다.



세븐나이츠키우기	구성품
성장 패키지 9900원	9900 루비,펫 소환권600개, 금화24시간 1개
월정액 패키지 9900원	9900 루비,광고제거or 금화 수급량 버프, 광고 보상, 매일 4000 루비

광고 제거 상품은 기능과 즉시 보상 외에도
월정액 패키지처럼 추가적인 보상 지급

캐릭터 획득 외에도 스테이지 진입 등
다양한 타임딜 존재



픽셀히어로	구성품	특이사항
특가 할인 패키지 7500원	다이아450,5성 랜덤 영웅 소환권1개, 2성장비 선택상자1개	명성 300지급
특가 월정액 명성 300	매일 120 다이아	7500원 활성화
지존 월정액 명성 980	매일 200 다이아	22500원 활성화

일정 금액을 충전해 명성을 쌓아
월정액을 활성화는 형태

재화 사용처가 상당히 많아 다소 난잡
캐릭터 획득시 타임딜이 존재하지 않음

한 번쯤 ‘결제해볼까’ 하는 생각을 들게 하고, 가성비를 내세운 타임딜로 유저를 조급하게 만들어 결제 유도!

03 결론

- 개선방안
- 신규 콘텐츠

최근 트렌드의 키워드는 **사이다처럼 답답함을 최소화**

세븐나이트 키우기는 넉넉한 보상을 간단하게 받을 수 있고, 또 짧은 시간 안에 소모해버리는 시원시원한 구조

UI는 직관적이고 간편화 되어있으며 장르에 걸맞는 요소를 특징 있게 잘 살려냄

과금을 유도하고 있음에도 합리적이라고 생각이 드는 상품 가격과 광고 시청으로 소비자의 지갑을 여는데 성공함

아쉬운 점 / 개선방안

랭킹의 고착화 : 결투장과 보스러쉬에만 랭킹이 있고, 그마저도 빠르게 고착화되어 신규로 들어온 유저가 경쟁을 할 곳이 부족

길드 레이드, 공성전 등 팀 단위로 경쟁할 수 있는 요소를 통해 추가 경쟁을 촉진시킬 수 있음

레벨 간 콘텐츠 격차 : 저레벨 유저와 고레벨 유저가 즐길 수 있는 콘텐츠 양이 크게 차이가 있는 상태

중-저레벨 유저의 성장동기를 부여하는 중간 단계의 콘텐츠가 추가되면 격차로 발생하는 막막함을 해소할 수 있음

소통/소속감 : 소속감을 주는 길드시스템을 추가하면 소통도 늘리고 유저가 게임에 매몰되어 이탈하지 않을 수 있음

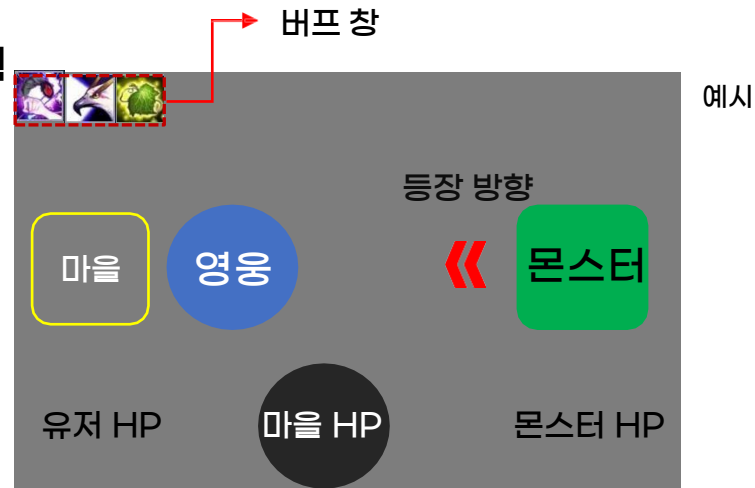
IP 활용도 : 세븐나이트에서 호평을 받았던 관계도처럼, 각 영웅의 스토리와 배경 및 관계를 볼 수 있으면 스토리 몰입도를 높일 수 있음

캐릭터 활용도 : 상급 결투장을 통해 다양한 영웅을 사용을 유도했지만, 낮은 등급의 영웅들의 경우 애정이 가는 캐릭터가 있어도

활용이 어려운 상황으로 에픽 등급 이상의 캐릭터의 경우 AFK 새로운 여정의 시스템처럼 등급을 성장 시킬 수 있는 시스템이 도입된다면 전략의 다양성을 확보할 수 있을 것으로 보입니다.

등급별 성장 시스템: 현재 등급별로 등장 확률이 다르나, 성장 시스템은 동일하게 적용되고 있어 이로 인해 높은 등급의 경우 캐릭터는 성장난이도가 더욱 어려워 유저들에게 막연함을 줄 수 있습니다. 따라서 등급별로 성장 재료를 차별화하여, 허들을 낮춰주는 역할을 하며 한편으로는 성장의 성취감을 줄 수 있도록 개선하는 것이 좋아보입니다.

신규 콘텐츠 추가 - 방어전 기획
을 넣어서 따로 만들기
밸런스 대략적



기획 의도

즐길 수 있는 콘텐츠의 양이 저레벨 유저와 고레벨 유저 사이에 차이가 많이 있어 이탈율을 줄여주고 중-저레벨 유저도 즐길만한 콘텐츠를 추가하여 많은 콘텐츠를 즐길 수 있도록 하고 또한 랭킹 고착화를 해결하기위해 경쟁 할 수 있는 콘텐츠를 추가하여 즐길 수 있도록 함

규칙

디펜스형식의 게임으로 라운드마다 몰려오는 몬스터들의 침략을 막아내는 컨셉으로 마을이 체력 0%가 되어 파괴 모든 영웅의 사망 시 실패
배속 기능을 추가하여 부담감을 줄이고 가볍게 즐길 수 있게 도움

일반모드 : 총 50 스테이지 스테이지에 따라 보상(각종 재화와 아이템) 지급

5라운드마다 중간 보스 10라운드 보스 /거듭되는 스테이지에 따라(체력,공격력,방어력 등)이 높아지는 몬스터,

보스 라운드 시작 전에 전체 체력의 10% 회복 후 랜덤 확률의 버프/

버프 목록 : 치명타 피해, 공격력, 공격속도, 회피, 치명타 확률,명중,방어력, 체력/

기록모드 : 스테이지 제한 대신 시간으로 변경되며 보스 라운드 시작 전 회복과 버프가 사라짐/

순위에 따른 보상을 지급하고 2주 간격으로 순위를 갱신해 성장동기를 부여

루비,성장재화,등급 소환권 개수를 차등 지급 (예시 1위 레전드 영웅 소환권 6개 2위 5개 3위 4개 4위 유니크 등급 소환권 120개...)



**끝까지 읽어주셔서
감사합니다**