

'마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼 전략 보고서: 시장, 경쟁사, 사용자 행동 분석

제출자 - 김근해

요약

본 보고서는 '마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼을 위한 심층적인 시장, 경쟁사, 그리고 사용자 분석 결과를 담고 있습니다. 분석 결과, 한국 모바일 게임 시장은 약 9조 7,300억 원 규모의 세계 4위 시장으로, RPG 장르가 매출을 압도적으로 견인하고 있으나, 전통적인 MMORPG의 점유율이 감소하고 방치형 RPG와 같은 캐주얼 장르가 급성장하는 시장의 변화가 감지됩니다. 이와 같은 시장 환경에서 '마비노기 모바일'은 PC 원작의 독특한 '판타지 라이프' 감성을 계승하면서도, 모바일 환경에 최적화된 새로운 포지셔닝을 구축해야 하는 과제에 직면해 있습니다.

경쟁사 분석에서는 '메이플스토리', '이터널 리턴', '마비노기 (PC)', '원신', '블루 아카이브'를 면밀히 검토했습니다. 이들은 각각 향수, 투명한 비즈니스 모델, 압도적인 아트 스타일, 강력한 서브컬처 팬덤이라는 차별화된 강점을 통해 시장에서 확고한 입지를 다지고 있습니다. 특히, '마비노기 모바일'의 경우, 유저 커뮤니티에서 제기된 '툴팁 오류'와 같은 불투명한 운영에 대한 불신을 해결하는 것이 웹사이트 리뉴얼의 핵심 목표 중 하나가 되어야 합니다.

이에 따라, '마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼을 위한 전략적 제언은 다음과 같습니다. 첫째, 시각적으로는 원작의 향수를 자극하는 동시에 현대적인 디자인을 적용하여 '향수와 모던함의 조화'를 추구해야 합니다. 둘째, 기능적으로는 단순히 게임을 홍보하는 것을 넘어, 지속적인 콘텐츠 업데이트와 커뮤니티 소통을 지원하는 '라이브 서비스 허브' 역할을 해야 합니다. 셋째, 커뮤니케이션 측면에서는 과금 상품의 확률 정보를 명확하게 제공하고 개발자 노트를 통해 유저와의 신뢰를 재구축하는 '투명성 중심'의 접근을 제안합니다. 궁극적으로, 새롭게 단장될 웹사이트는 '마비노기 모바일'이 과거의 명성을 넘어 미래 지향적인 '판타지 라이프' 게임으로 재탄생하는 첫걸음이 될 것입니다.

1. 시장 및 산업 환경: 맥락적 분석

1.1. 한국 모바일 게임 시장 현황: 규모 및 역동성

한국 모바일 게임 시장은 세계 시장에서 무시할 수 없는 영향력을 가진 주요 플레이어입니다. 시장 규모는 약 9조 7,300억 원(67억 7,000만 달러)에 달하며, 이는 미국, 중국, 일본에 이어 세계에서 4번째로 큰 규모입니다.¹ 이 수치는 한국 게임 시장의 높은 가치와 소비자들의 활발한 모바일 게임 소비 행태를 명확하게 보여줍니다. 모바일 사용자 중 46%가 모바일 게임을 즐기는 것으로 조사되었으며, 이들은 주로 RPG, 전략, 캐주얼 게임을 플레이하는 것으로 나타났습니다.¹

장르별 매출 점유율을 분석해 보면, RPG 장르가 시장을 압도적으로 장악하고 있습니다. RPG는 전체 모바일 게임 매출의 약 47%를 차지하며, 특히 31억 7,000만 달러(한화 약 4조 5,572억 원)라는 막대한 매출을 기록했습니다.² 이는 미국(13.1%)이나 일본(47.8%) 등 다른 주요 국가보다 월등히 높은 수치로, 한국 시장에서 RPG 장르에 대한 유저들의 높은 충성도와 소비 성향을 증명합니다.³

그러나 이러한 시장의 지배력 속에서도 미묘한 변화의 조짐이 나타나고 있습니다. 전통적인 MMORPG의 매출 비중이 과거 78.8%에서 56.2%로 감소하는 추세입니다.⁴ 동시에, '버섯키우기'로 대표되는 방치형 RPG 장르의 매출 비중은 2020년 1.7%에서 현재 16%로 크게 성장하며 MMORPG에 이어 두 번째로 큰 RPG 서브 장르로 부상했습니다.⁴ 이러한 변화는 시장이 단순한 MMORPG 중심에서 벗어나, 유저들이 더 가볍고 짧은 플레이 시간을 선호하는 경향을 보이고 있음을 시사합니다. '마비노기 모바일'은 PC 원작의 깊이 있는 콘텐츠를 유지하면서도, 변화하는 모바일 유저의 니즈에 맞춰 접근성을 개선하고, 웹사이트를 통해 이러한 가치를 명확히 전달해야 합니다.

1.2. 2025년 모바일 게임 시장 트렌드

2025년 모바일 게임 시장의 주요 흐름은 '지속 가능한 라이브 서비스'와 '데이터 기반 성장'으로 요약할 수 있습니다. 업계 보고서에 따르면, 성공적인 게임 운영을 위해 '라이브옵스(LiveOps)' 서비스의 중요성이 더욱 강조되고 있습니다.⁵ 라이브옵스는 원활한 백엔드 관리, 개인화된 플레이어 경험, 그리고 데이터에 기반한 업데이트를 가능하게 하여 게임의 장기적인 성공을 견인하는 핵심 요소입니다.⁵

또한, 유니티와 같은 주요 엔진 개발사들은 '고가치 모바일 게임 유지'를 효율적으로 확보하고 수익을 극대화하기 위한 다양한 솔루션을 제공하고 있습니다.⁵ 이는 단순한 유저 확보를 넘어, 지속적인 인앱 구매와 참여를 유도하는 정교한 마케팅 전략이 중요해졌다는 것을 의미합니다. 이와 함께 '하이브리드 캐주얼 게임'의 성장 또한 확장 가능하고 지속적인 유저 확보의 기회를

창출하는 새로운 흐름으로 주목받고 있습니다.⁵

이러한 시장의 변화 속에서 웹사이트의 역할도 근본적으로 재정의되어야 합니다. 단순히 게임 출시를 알리는 정적인 홍보물에 그치는 것이 아니라, 게임의 '라이브 서비스'를 지원하는 동적인 허브가 되어야 합니다. 웹사이트는 최신 패치 노트, 이벤트 소식, 개발자 공지 등 실시간으로 변하는 게임 정보를 가장 신뢰성 있게 제공하는 창구가 되어야 합니다. 따라서 '마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼은 이러한 라이브옵스 시대의 요구사항을 반영하여, 유저들에게 실용적이고 신뢰성 높은 정보를 제공하는 플랫폼으로 설계되어야 합니다.

2. 사용자 중심 통찰: 니즈 및 행동 파악

2.1. 모바일 게임 사용자 니즈 분석

모바일 게임 사용자의 니즈는 단일하지 않으며, 각자의 플레이 경험과 단계에 따라 다르게 나타납니다. 일반적으로 신규 유저는 게임에 대한 학습과 적응에 초점을 맞추는 반면, 기존 유저는 새로운 콘텐츠와 심도 있는 정보를 갈망합니다.⁷ 이처럼 사용자별로 차별화된 경험을 제공하는 것이 게임의 장기적인 성공에 필수적입니다. 이는 게임 내 콘텐츠뿐만 아니라, 게임의 외연을 확장하는 웹사이트에서도 마찬가지입니다. 사용자 맞춤형 콘텐츠와 추천 시스템을 통해 개인화된 경험을 제공하고, 게임적 요소를 활용한 참여를 유도하며, 강력한 커뮤니티를 구축하여 사용자 동기 부여를 강화하는 전략이 중요합니다.⁸

이러한 분석은 '마비노기 모바일' 웹사이트가 단순히 모든 정보를 일괄적으로 제공하는 형태를 탈피해야 함을 시사합니다. 웹사이트의 사용자 경험(UX) 설계는 신규 유저를 위한 명확하고 쉬운 '게임 가이드' 섹션과, 숙련된 유저를 위한 심화 정보(예: 패치 노트, 공략 게시판, 커뮤니티 포럼)를 제공하는 섹션을 구분하여 제공해야 합니다. 이는 사용자의 여정을 추적하고, 주요 이탈 지점에 맞춤형 메시지를 배치하는 데이터 기반의 접근 방식과 결합될 때 더욱 효과적입니다.⁹

2.2. '마비노기 모바일' 사용자 이해

'마비노기 모바일'의 사용자는 매우 활발하고 열정적인 커뮤니티를 형성하고 있습니다. 게임 출시 이후 디시인사이드 '마비노기 모바일 마이너 갤러리'는 실시간 흥한 갤러리 상위권을 유지하며 활발한 유저 참여를 보여주었습니다.¹⁰ 이러한 활발한 커뮤니티는 게임에 대한 높은 관심과 참여도를 나타내며, 잠재적인 바이럴 성장 동력으로 작용할 수 있습니다.

그러나 이러한 열정적인 커뮤니티는 동시에 개발사에 대한 깊은 불신을 드러내고 있습니다. 유저들은 특히 '툴팁 오류'를 비롯한 잘못된 상품 설명과 이미지, 그리고 불투명한 인앱 구매 구조에 대해 강하게 비판하고 있습니다.¹² 단순히 '휴먼 에러'로 치부하기에는 반복적인 문제 발생으로 인해, 일부 유저는 이러한 불명확한 표현이 의도적인 '소비자 기만'이라고까지 주장하고 있습니다.¹² 이처럼 게임의 핵심적인 부분에서 신뢰가 훼손된 상황은 단순히 게임 내 문제를 해결하는 것을 넘어, 브랜드 전체의 신뢰를 재구축하는 전략적 접근이 필요함을 의미합니다. '마비노기 모바일'의 웹사이트는 바로 이 신뢰 회복의 최전선이 되어야 합니다. 유저들의 불만을 외면하는 대신, 투명하고 진솔한 소통을 위한 창구로서 웹사이트를 활용하여 긍정적인 브랜드 이미지를 구축해야 합니다.

2.3. 주요 키워드 및 검색 동향

게임 웹사이트로 유입되는 트래픽 경로와 관련 키워드를 분석하는 것은 마케팅 및 사용자 확보 전략 수립에 필수적입니다. 검색 트렌드 데이터에 따르면 'MMORPG 오픈 월드'와 같은 특정 게임 장르 관련 검색량이 크게 증가하고 있습니다.¹⁴ 이는 '마비노기 모바일'의 핵심 정체성인 '오픈 월드'와 'MMORPG'가 여전히 높은 검색 수요를 가지고 있으며, 웹사이트 콘텐츠를 통해 효과적으로 공략할 수 있는 키워드임을 보여줍니다.

또한, 유저 행동 분석은 사용자가 웹사이트나 앱에서 어떤 행동(클릭, 스크롤 등)을 보이는지, 그리고 어떤 경로를 통해 전환이 이루어지는지 파악하는 데 유용합니다.⁹ 이는 웹사이트의 주요 이탈 지점을 파악하고, 그에 맞는 맞춤형 프로모션이나 메시지를 배치하여 전환율을 높이는 데 기여합니다. '마비노기 모바일' 웹사이트는 이러한 데이터 기반 분석 시스템을 도입하여, 유저가 게임 정보 탐색에서 다운로드 및 게임 설치에 이르는 여정을 최적화해야 합니다.

3. 경쟁 환경: 전략적 포지셔닝 및 분석

3.1. 이미지 기반 포지셔닝 맵

'마비노기 모바일'과 주요 경쟁사들의 시장 내 포지셔닝을 시각적으로 파악하기 위해 두 가지 축을 기준으로 분석했습니다.

- **Y-축:** 클래식/향수 **vs.** 현대/서브컬처
- **X-축:** 하드코어/노가다 **vs.** 스토리 중심/캐주얼

게임	포지션 분석	근거
마비노기 (PC)	클래식/향수, 하드코어/노가다	오랜 역사를 가진 MMORPG로서의 향수를 제공하며, 깊고 방대한 시스템으로 인한 높은 학습 곡선과 플레이 타임이 특징입니다. ¹⁵
메이플스토리	클래식/향수, 스토리 중심/캐주얼	2D 횡스크롤 방식의 캐주얼한 플레이 경험을 제공하며, 폭넓은 연령층에 걸쳐 강한 향수를 불러일으킵니다. ¹⁷
이터널 리턴	현대/서브컬처, 하드코어/노가다	배틀로얄, MOBA, 서바이벌이 융합된 독특한 장르로 현대적 서브컬처 팬덤에 어필합니다. ¹⁹ 그러나 복잡한 파밍 시스템과 높은 숙련도로 인해 진입 장벽이 높은 편입니다. ²¹
원신	현대/서브컬처, 하드코어/노가다	일본 애니메이션에서 영감받은 압도적인 아트 스타일과 몰입도 높은 세계관으로 서브컬처 팬덤을 공략합니다. ²² 오픈 월드 어드벤처 RPG로서 풍부한 스토리와 탐험 요소가 있지만 ²³ , 캐릭터 육성과 파밍에 많은 시간이 소요되어 하드코어한 플레이 경험을 제공합니다. ²²
블루 아카이브	현대/서브컬처, 스토리 중심/캐주얼	'청춘X학원X밀리터리'라는 명확한 서브컬처 콘셉트를 지향하며 ²⁵ , 밝고 캐주얼한

		분위기와 스토리텔링에 집중하여 유저의 정서적 유대감을 강화합니다. ²⁶ 이는 가볍게 즐길 수 있는 수집형 RPG로 포지셔닝하는 데 기여합니다.
마비노기 모바일	클래식/향수, 스토리 중심/캐주얼	PC 원작의 '판타지 라이프'라는 핵심 요소를 계승하여 향수를 자극합니다. 리뉴얼을 통해 PC 버전의 '노가다'에서 벗어나, 서브퀘스트의 퀄리티와 생활 시스템 연계를 강화하여 ¹³ 유저들에게 '마비노기'만의 서정적인 경험을 전달해야 합니다. ¹³

'마비노기 모바일'은 PC 원작의 향수를 활용하면서도, '원신'이나 '블루 아카이브'와 같은 현대적 서브컬처 게임들이 추구하는 스토리 중심의 캐주얼한 경험을 지향해야 합니다. 이는 기존 유저와 신규 유저 모두에게 매력적인 포지션을 구축하는 데 필수적인 전략입니다.

3.2. 주요 경쟁사 심층 분석

메이플스토리 (PC/M):

'메이플스토리'는 한국 게임 시장에서 '향수'의 상징과도 같은 존재입니다. 2025년에는 블록체인 기반의 '메이플스토리 유니버스'를 통해 유저가 게임 내 아이템을 온전히 소유하고 자유롭게 거래할 수 있는 혁신적인 비즈니스 모델을 도입할 예정입니다.²⁹ 웹사이트 측면에서는 모바일 버전인 '메이플스토리M'의 경우, 공식 홈페이지와 별도로 포럼을 운영하여 유저들이 공략, 팁, 팬아트 등을 공유하는 커뮤니티를 활성화하고 있습니다.³⁰ 이는 게임 내뿐만 아니라 웹에서도 유저 간 소통을 적극적으로 지원하는 모범적인 사례입니다.

이터널 리턴:

배틀로얄, MOBA, 서바이벌이 융합된 독특한 장르를 가진 '이터널 리턴'은 재정적 어려움(550억 원 부채 및 자본 잠식)에도 불구하고 ³², '돈으로 성능을 결정하지 않는' 공정한 비즈니스 모델을 고수하며 유저들의 신뢰를 얻고 있습니다.³³ 특히, 공식 웹사이트에는 '확률 박스' 섹션을 별도로 마련하여 인게임 아이템의 확률을 투명하게 공개하고 있습니다.¹⁹ 이는 유저들이 느끼는 불투명성에 대한 불만을 사전에 차단하고, 장기적인 신뢰 관계를 구축하는 강력한 전략입니다. '마비노기 모바일'이 직면한 '툴팁 오류'와 같은 신뢰 문제를 해결하는 데 있어 매우

중요한 참고 자료가 될 수 있습니다.

원신:

'원신'의 핵심은 '아트 스타일'입니다. 일본 애니메이션에서 영감을 받은 독특하고 몰입도 높은 비주얼은 게임의 가장 강력한 무기입니다.²² 웹사이트는 이러한 아트 스타일을 극대화하여 신규 버전 업데이트나 이벤트 프로모션을 위한 시각적 허브 역할을 수행합니다.²⁴ '원신' 웹사이트는 단순한 정보 제공을 넘어, 시각적으로 매력적인 경험을 통해 유저의 흥미를 유발하고 게임 다운로드로 이어지는 마케팅 깔때기(funnel) 역할을 충실히 수행합니다.

블루 아카이브:

'블루 아카이브'는 '청춘', '학원' 등 명확한 서브컬처 콘셉트로 유저들에게 정서적인 유대감을 형성하는 데 성공했습니다.²⁶ 이 게임의 성공은 스토리텔링과 캐릭터를 중심으로 한 강력한 팬덤을 기반으로 합니다. 웹사이트는 게임의 밝고 건강한 분위기를 전달하는 '브랜드 페이지'로서 기능하며, 유저들이 게임의 세계관에 자연스럽게 몰입하도록 유도합니다.³⁴

마비노기 (PC):

'마비노기 모바일'의 근간인 PC 버전은 20년 이상 서비스된 장수 MMORPG로서, 방대한 콘텐츠와 고유의 '판타지 라이프'를 특징으로 합니다.¹⁶ PC 웹사이트는 이처럼 장기간 운영되는 라이브 서비스의 특성을 잘 보여줍니다. 공지사항, 이벤트, 점검 정보 등이 시의적절하게 업데이트되며, 이는 활발한 커뮤니티와 꾸준한 소통을 위한 필수적인 도구입니다.³⁵ '마비노기 모바일'은 이러한 PC 버전의 경험을 모바일 환경에 맞춰 재해석하되, 웹사이트를 통해 이러한 라이브 서비스의 연속성을 보장해야 합니다.

4. 디지털 존재감 분석: 경쟁사 웹사이트의 시각적 및 기능적 트렌드

4.1. 경쟁사 웹사이트의 일반적 트렌드

주요 경쟁사들의 웹사이트는 단순히 게임을 소개하는 것을 넘어, 게임의 정체성과 라이브 서비스 운영을 위한 전략적 도구로 활용되고 있습니다. 공통적으로 다음과 같은 트렌드를 보입니다.

메이플스토리M:

메이플스토리M 웹사이트는 '공지사항', '패치노트' 등의 소식 섹션을 통해 꾸준한 업데이트 정보를 제공하며, '공략 & TIP', '코디', '팬아트' 등 다양한 게시판을 갖춘 커뮤니티 섹션을 별도로 운영하고 있습니다.³¹ 특히 유저들이 직접 제작한 '추천 영상'을 웹사이트에 게시하며, 유저 중심의 콘텐츠를 적극적으로 조명하는 것이 특징입니다.³¹

이더널 리턴:

'이더널 리턴' 웹사이트는 '확률 박스 확률'과 같은 투명성 중심의 기능과 함께, '커뮤니티' 섹션에서 공식 포럼 외에 레딧, 디스코드 등 외부 소셜 미디어 링크를 명확히 제공하여 유저들의 소통을 적극적으로 지원합니다.¹⁹

원신:

'원신'의 웹사이트는 일본 애니메이션 스타일에서 영감을 받은 압도적인 아트 스타일²²을 전면애 내세우며, 최신 버전의 키 비주얼을 활용한 역동적인 디자인을 통해 유저의 시각적 경험을 극대화합니다.²⁴

블루 아카이브:

'블루 아카이브' 웹사이트는 '청춘X학원X밀리터리'라는 명확한 서브컬처 콘셉트를 반영한 '브랜드 페이지'로서 기능하며, 게임의 밝고 건강한 분위기를 시각적으로 전달하는 데 중점을 둡니다.²⁶

마비노기 (PC):

'마비노기 PC' 웹사이트는 20년 이상 서비스된 장수 게임답게 '공지', '이벤트', '샵', '점검' 등 다양한 카테고리를 통해 최신 정보와 라이브 서비스 운영 현황을 체계적으로 제공하는 것이 특징입니다.³⁵

2.2. 기능 심층 분석: 비교 검토

경쟁사 웹사이트의 기능적 특징을 분석하면, '마비노기 모바일' 웹사이트가 추구해야 할 방향성을 찾을 수 있습니다.

투명성을 통한 신뢰 구축:

'마비노기 모바일' 유저들은 게임 내 상품 설명의 불투명성으로 인해 깊은 불신을 드러냈습니다.¹² 이는 단순한 운영 실수가 아닌, 유저와 개발사 간의 신뢰 문제로 인식되고 있습니다. '이터널 리턴'의 웹사이트는 바로 이 문제를 정면으로 돌파한 사례입니다. '확률 박스 확률' 섹션을 통해 인앱 구매 상품의 확률을 명시적으로 공개함으로써, 유저들에게 "우리는 투명하게 운영한다"는 메시지를 강력하게 전달합니다.¹⁹ 이는 '돈으로 성능이 결정되지 않는' 게임의 철학과 일치하는 기능적 구현으로, 신뢰를 회복하는 매우 효과적인 방법입니다.³³ '마비노기 모바일' 웹사이트 또한 이러한 접근 방식을 도입하여, 상품 정보에 대한 상세하고 정확한 설명을 제공하고, 확률형 아이템의 확률을 투명하게 공개하는 전용 섹션을 마련해야 합니다.

커뮤니티의 외연 확장:

'마비노기 모바일'은 디시인사이드 갤러리를 중심으로 활발한 커뮤니티가 형성되어 있습니다.¹⁰ 이는 유저들이 이미 자생적으로 소통하는 공간을 가지고 있음을 의미합니다. 경쟁사들 역시 이러한 유저 행동을 인지하고 웹사이트에 적극적으로 반영하고 있습니다. '이터널 리턴'은 웹사이트 내 커뮤니티 섹션에 공식 포럼 외에도 레딧, 트위치, 디스코드 등 외부 소셜 미디어 링크를 명시적으로 제공합니다.¹⁹ '메이플스토리M' 역시 공식 유튜브 및 포럼 링크를 제공하며 유저들이 모이는 채널을 존중하고 지원합니다.³⁰ '마비노기 모바일' 웹사이트도 자체 커뮤니티 공간을 구축하는 것과 동시에, 유저들이 실제로 소통하는 외부 커뮤니티 플랫폼을 웹사이트에 공식적으로 연결하여, 유저 중심의 소통을 장려해야 합니다.

5. '마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼을 위한 전략적 제언

5.1. 주제 및 시각적 포지셔닝

향수와 모던함의 조화: '마비노기 모바일'의 가장 강력한 자산은 PC 원작의 향수입니다. 웹사이트의 시각적 디자인은 원작의 따뜻하고 감성적인 아트 스타일을 계승하되, 모바일 버전에서 새롭게 구현된 깔끔하고 선명한 그래픽을 전면에 내세워야 합니다.¹⁵ 이는 '오랜 친구와의 재회'라는 정서적 메시지를 전달함과 동시에, 현대적인 모바일 게임으로서의 경쟁력을 시각적으로 입증하는 효과를 낼 것입니다.

'판타지 라이프'의 재정립: '마비노기 모바일'은 사냥뿐만 아니라 채집, 생활 능력, 그리고 높은 퀄리티의 서브 퀘스트 등 ¹³ '판타지 라이프'라는 독특한 정체성을 가지고 있습니다. 웹사이트의 주요 메시지는 이러한 핵심 요소를 중심으로 구성되어야 합니다. 단순히 전투를 강조하기보다는, 유저가 게임 내에서 경험할 수 있는 다양한 이야기와 삶의 방식을 강조하여, 기존의 MMORPG와 차별화된 매력을 어필해야 합니다.¹⁶

5.2. 기능적 개선 및 사용자 경험 (UX)

'라이브 서비스 허브' 구축: 웹사이트는 단순히 정보를 제공하는 것을 넘어, 게임의 지속 가능한 운영을 위한 핵심적인 '라이브 서비스 허브' 역할을 해야 합니다. 주요 기능으로는 실시간으로 업데이트되는 패치 노트, 진행 중인 이벤트 목록, 그리고 예정된 업데이트 로드맵 등이 포함되어야 합니다. 이는 유저들에게 가장 신뢰할 수 있는 최신 정보를 제공함으로써, 외부 커뮤니티의 잘못된 정보 확산을 방지하는 효과도 기대할 수 있습니다.

'투명성 센터' 도입: 과거의 불신을 해소하기 위해 웹사이트 내에 '투명성 센터' 또는 유사한 기능을 도입할 것을 제안합니다. 이 섹션은 다음과 같은 정보를 명확하게 제공해야 합니다.

- **확률형 아이템 정보:** '이터널 리턴' 사례와 같이, 모든 확률형 아이템의 획득 확률을 상세하게 공개해야 합니다.
- **상품 설명:** 게임 내 '툴팁 오류'와 같은 논란을 방지하기 위해, 모든 유료 상품의 기능과 적용 범위에 대해 명확하고 오해의 소지가 없는 설명을 제공해야 합니다.
- **개발자 노트:** 게임 개발팀이 직접 유저들에게 주요 이슈에 대해 설명하고, 피드백에 대한 대응 방안을 공유하는 소통 채널을 정기적으로 운영하여 유저와의 관계를 재정립해야 합니다.

사용자 여정 세분화: 웹사이트 방문자를 '신규 유저'와 '복귀/기존 유저'로 분류하고, 각 그룹에 맞춤형 콘텐츠와 탐색 경로를 제공해야 합니다. 예를 들어, 신규 유저를 위한 '처음 오셨나요?' 섹션에는 게임의 기본 개념과 설치 가이드를 담고, 기존 유저를 위한 '모험가 소식' 섹션에는 최신 이벤트와 패치 노트, 커뮤니티 소식 등을 집중적으로 배치해야 합니다.

5.3. 콘텐츠 전략 및 커뮤니케이션

인간적인 소통 채널 구축: '마비노기 모바일'의 개발팀은 유저들과 직접 소통하는 콘텐츠를 기획해야 합니다. 예를 들어, '개발자 Q&A' 영상이나 '밀레시안에게'와 같은 제목의 정기적인 개발자 노트를 통해 유저들의 질문에 답하고, 게임 개발의 비하인드 스토리를 공유하여 유저들에게 개발팀이 그들의 목소리를 경청하고 있다는 인상을 심어주어야 합니다.

커뮤니티 콘텐츠 쇼케이스: 웹사이트를 단순히 공식 정보의 창고로 사용하는 것을 넘어, 유저들이 생산한 콘텐츠를 적극적으로 조명해야 합니다. 유저 공략, 팬아트, 플레이 영상 등을 웹사이트에 게시함으로써, 유저들에게 자부심을 심어주고, 게임에 대한 유기적인 관심과 참여를 지속적으로 유도할 수 있습니다. 이는 '메이플스토리M'이 추천 영상 섹션에 유저 콘텐츠를 포함하는 방식에서 힌트를 얻을 수 있습니다.³¹

세계관 및 스토리 심화 콘텐츠: 게임의 서브 퀘스트가 높은 평가를 받은 만큼¹³, 웹사이트 내에 '에린의 이야기'와 같은 섹션을 마련하여 게임의 방대한 세계관, 등장인물, 그리고 주요 사건들을 심층적으로 다루는 콘텐츠를 제공해야 합니다. 이는 게임 내에서 미처 발견하지 못한 깊이를 전달하고, 게임의 내러티브적 가치를 높이는 데 기여할 것입니다.

5.4. 경쟁사 및 마비노기 모바일의 핵심 전략 비교

'마비노기 모바일'은 PC 원작의 '판타지 라이프'라는 강력한 IP와 기존 커뮤니티의 활발함을 핵심 자산으로 활용해야 합니다. 이를 바탕으로 경쟁사들과 비교하여 다음과 같은 차별화 전략을 제안합니다.

게임	핵심 키워드	방향성
메이플스토리	#향수, #커뮤니티, #팬덤	2D 횡스크롤 방식의 클래식한 경험을 제공하며 ¹⁷ , 유저 콘텐츠를 적극적으로 활용해 유저 커뮤니티를 강화함으로써 강력한 팬덤을 유지합니다. 또한, 블록체인 기반의 새로운 비즈니스 모델로 게임 아이템의 소유권을

		인정하는 등 혁신을 시도하고 있습니다.
이터널 리턴	#투명성, #공정함, #신뢰	'돈으로 성능을 결정하지 않는' 공정한 비즈니스 모델을 유지하며 ³³ , 웹사이트에 '확률 박스 확률'을 명확하게 공개하여 유저와의 신뢰를 최우선으로 구축합니다. ¹⁹
원신	#압도적 비주얼, #아트스타일, #세계관	일본 애니메이션 스타일의 독특하고 아름다운 아트 스타일을 핵심 경쟁력으로 내세워 시각적 몰입감을 극대화합니다. 방대한 오픈 월드와 심도 있는 스토리로 유저를 끌어들이습니다.
블루 아카이브	#서브컬처, #스토리텔링, #정서적 유대감	'청춘X학원X밀리터리'라는 명확한 서브컬처 콘셉트를 중심으로 스토리를 전개하고, 밝고 캐주얼한 분위기로 유저와 캐릭터 간의 정서적 유대감을 강화합니다.
마비노기 (PC)	#지속적 라이브 서비스, #풍부한 콘텐츠, #장수 게임	20년 이상 서비스된 노하우를 바탕으로 공지, 이벤트, 패치 노트 등 지속적인 라이브 서비스 정보를 체계적으로 제공하여 기존 유저층을 유지합니다. ³⁵
마비노기 모바일	#향수, #판타지라이프, #감성, #투명성, #소통, #신뢰	PC 원작의 '판타지 라이프' 감성을 계승하는 동시에, 웹사이트를 투명성과 소통의 '라이브 서비스 허브'로 재정립하여 신뢰를 재구축합니다. ¹² 이를 통해

		<p>단순히 게임을 홍보하는 것을 넘어, '이터널 리턴'처럼 투명한 정보(확률, 패치노트)를 제공하고</p> <p>'메이플스토리M'처럼 유저 커뮤니티 콘텐츠를 적극적으로 조명하여 게임 외적인 경험을 강화하는 것이 핵심입니다.³¹</p> <p>궁극적으로는 스토리 중심의 캐주얼한 경험을 강조하여 신규 유저를 유입하고 기존 유저의 이탈을 방지하는 것을 목표로 합니다.</p>
--	--	--

6. 결론 및 전망

'마비노기 모바일' 웹사이트 리뉴얼은 단순한 디자인 개선을 넘어, 게임의 장기적인 성공을 위한 핵심적인 전략적 투자입니다. 시장이 전통적인 MMORPG에서 방치형 및 캐주얼 RPG로 변화하는 흐름 속에서, '마비노기 모바일'은 PC 원작의 유산을 현명하게 활용하는 동시에 새로운 시장의 요구에 부응해야 합니다. 이는 웹사이트가 '판타지 라이프'라는 독특한 정체성을 명확하게 전달하고, 경쟁사들처럼 투명하고 역동적인 소통의 창구 역할을 할 때 가능할 것입니다.

신뢰 재구축을 위한 소통 전략:

'마비노기 모바일'이 유저와의 신뢰를 재구축하기 위해서는 투명성과 적극적인 소통을 핵심 전략으로 삼아야 합니다. 기존에 유저들이 제기했던 '툴팁 오류'와 같은 불명확한 표현에 대한 불만을 해소하는 것이 가장 중요합니다. 조사 자료에 따르면 다음과 같은 구체적인 방안들을 고려할 수 있습니다.

- 투명성을 기반으로 한 정보 공개: 올해 3월 22일 시행된 '게임산업법' 개정안에 따라 확률형 아이템의 확률을 게임 내외에 투명하게 표시하는 것은 의무사항이 되었습니다.³⁹ 이는 게임사의 수익성 약화에 대한 우려도 있지만, 동시에 유저 신뢰를 회복할 수 있는 중요한 계기가 될 수 있습니다.³⁷
- 상품 정보의 정확성 보장: 유저들은 잘못된 상품 설명이나 이미지에 대해 '소비자 기만'이라고까지 비판했습니다.¹² 웹사이트 리뉴얼 시 모든 유료 상품의 기능과 효과를 오해의 소지가 없도록 명확하게 기재하고, 실제 인게임 이미지와 정확하게 일치하는 시각 자료를 제공해야 합니다.

- 개발팀의 적극적이고 직접적인 소통: 성공적인 게임들은 개발 초기부터 소통 채널을 확보하고 유저들과 직접 소통하며 충성도를 높여왔습니다.⁴¹ 개발자 노트를 통해 게임 운영 및 업데이트 방향에 대해 명확하게 설명하고, 유저들의 피드백에 대해 개발팀이 어떤 의지를 가지고 해결하고 있는지 보여주는 것이 신뢰 회복의 필수적인 과정입니다.³⁷
- 피드백 반영의 가시화: 유저들이 제공한 피드백이 실제 게임 개선으로 이어지는 것을 보여주는 것이 중요합니다. 예를 들어, 유저들의 요청으로 인해 키맵핑 기능이 추가되거나, 훈련장에서 물약 소모량에 대한 피드백을 반영하여 마나 관련 기능을 개선하는 등, 소통이 실제 행동으로 이어지는 모습을 보여주어야 합니다.³⁸

이러한 접근은 과거의 불신을 해소하고, 유저들을 단순히 게임을 소비하는 존재가 아닌, 게임 개발의 중요한 파트너로 인식하고 있음을 보여줄 수 있습니다.

'마비노기 모바일'은 이미 열정적이고 활발한 커뮤니티를 보유하고 있습니다. 리뉴얼된 웹사이트는 이러한 유저들과의 신뢰를 재구축하고, 이들이 게임의 가장 강력한 마케팅 자산이 될 수 있도록 지원하는 핵심적인 플랫폼이 될 것입니다. 투명성을 기반으로 한 진솔한 소통과 유저 친화적인 기능들을 통해, '마비노기 모바일'은 과거의 명성을 뛰어넘는 새로운 성공의 시대를 열어갈 수 있을 것입니다.

참고 자료

1. “2024년 한국 모바일게임 시장 9조7300억원 '세계 4번째 큰 시장’” - 바이라인네트워크, 8월 26, 2025에 액세스, <https://byline.network/2024/12/18-377/>
2. 2024년 가장 인기 있는 모바일 게임 장르는 캐주얼, 매출 1위는 RPG - 브랜드브리프, 8월 26, 2025에 액세스, <https://www.brandbrief.co.kr/news/articleView.html?idxno=7539>
3. 한국 모바일 게임 매출에서 RPG 비중은 약 60%로 주요 국가 중 1위... 스쿼드 및 방치형 RPG 비중 증가 - Sensor Tower, 8월 26, 2025에 액세스, <https://sensortower.com/ko/blog/Korea-stands-out-as-the-leading-country-with-RPG-revenue-constituting-approximately-60-percent-of-total-mobile-game-revenue>
4. 게임업계, 시장 변화에 MMORPG서 서브컬처·방치형으로 눈길 돌린다 - 아시아에이, 8월 26, 2025에 액세스, <https://www.asiaa.co.kr/news/articleView.html?idxno=183101>
5. 2025년 모바일 게임 트렌드 (2부): 유니티 인사이트 - Unity, 8월 26, 2025에 액세스, <https://unity.com/kr/blog/2025-mobile-gaming-trends-unity-perspectives>
6. 2025년 모바일 게임 트렌드 (1부): 업계 인사이트 | 유니티(Unity), 8월 26, 2025에 액세스, <https://unity.com/kr/blog/2025-mobile-gaming-trends-industry-perspectives>
7. [PEOPLE] 좋은 게임 경험은 어떻게 만들어질까? - 디지털 인사이트, 8월 26, 2025에 액세스, <https://ditoday.com/people-%EC%A2%8B%EC%9D%80-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B2%BD%ED%97%98%EC%9D%80-%EC%96%B4%EB%96%BB%EA%B2%8C-%EB%A7%8C%EB%93%A4%EC%96%B4%EC%A7%88%EA%B9%8C/>
8. 사용자 동기부여를 개인 맞춤형 시스템으로 강화하는 방법: 데이터 기반 접근으로

고객 충성도와 참여도 극대화하기 - UI/UX 디자인, 웹사이트 제작, 디지털 마케팅
이파트, 8월 26, 2025에 액세스,

<https://epart.com/%EC%82%AC%EC%9A%A9%EC%9E%90-%EB%8F%99%EA%B8%B0%EB%B6%80%EC%97%AC%EB%A5%BC-%EA%B0%9C%EC%9D%B8-%EB%A7%9E%EC%B6%A4%ED%98%95-%EC%8B%9C%EC%8A%A4%ED%85%9C%EC%9C%BC%EB%A1%9C-%EA%B0%95%ED%99%94%ED%95%98/>

9. 사용자 행동을 심층적으로 분석하는 7가지 데이터 활용 전략 - ThinkingData, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.thinkingdata.kr/blog/analysis-user-behavior-strategies>
10. 마비노기 모바일 마이너 갤러리 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC%20%EB%A7%88%EC%9D%B4%EB%84%88%20%EA%B0%A4%EB%9F%AC%EB%A6%AC>
11. 마비노기 모바일 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC>
12. '마비노기 모바일' 유저들, 공정위에 벅스 신고...'툴팁 오류' 지적 - 뉴스포스트, 8월 26, 2025에 액세스, <https://www.newspost.kr/news/articleView.html?idxno=213490>
13. 마비노기 모바일/평가 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EB%B9%84%EB%85%B8%EA%B8%B0%20%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC/%ED%8F%89%EA%B0%80>
14. 글로벌 인사이트 보고서 - Google for Games, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://games.withgoogle.com/intl/ko/reports/insightsreport/>
15. [마비노기모바일] 기존 마비노기랑 어떻게 틀릴까? 5가지 비교 리뷰! [지노] - YouTube, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.youtube.com/watch?v=pthKyqVLpVM>
16. Mabinogi | The Most Unique MMORPG - Nexon, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.nexon.com/mabinogi/>
17. 4월 3주차 벅스 게임 트렌드지수 1위는 'FC온라인'..메이플스토리·서든어택 순 - 데일리팝, 8월 26, 2025에 액세스,
<http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=77091>
18. MapleStory | Official Website, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://maplestory.nexon.net/>
19. 이터널 리턴 - 공식 홈페이지 - Eternal Return, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://playeternalreturn.com/main?hl=ko-KR>
20. '이터널 리턴' 중국 런칭 임박...넵툰-크래프톤 역량 시험대 - 전자부품 전문 미디어 디일렉, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.thelec.kr/news/articleView.html?idxno=36281>
21. 이터널 리턴/평가 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%ED%84%B0%EB%84%90%20%EB%A6%AC%ED%84%B4/%ED%8F%89%EA%B0%80>
22. AI로 원신 아트 스타일 캐릭터 생성하기 (2025 가이드) - HitPaw, 8월 26, 2025에 액세스, <https://www.hitpaw.kr/popular-games-tips/genshin-impact-art.html>
23. 원신 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EC%9B%90%EC%8B%A0>

24. 원신——모험이 가득한 신비한 세계로 떠나자, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://genshin.hoyoverse.com/ko>
25. 김용하 PD “블루 아카이브는 미소녀 엑스컴에서 출발” - 게임메카, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1661397>
26. 블루 아카이브/평가 - 나무위키, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://namu.wiki/w/%EB%B8%94%EB%A3%A8%20%EC%95%84%EC%B9%B4%EC%9D%B4%EB%B8%8C/%ED%8F%89%EA%B0%80>
27. 블루 아카이브: 청춘들의 이야기. 스토리 및 기획의도 편 - Medium, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://medium.com/@gamerefrigator/%EB%B8%94%EB%A3%A8-%EC%95%84%EC%B9%B4%EC%9D%B4%EB%B8%8C-%EC%B2%AD%EC%B6%98%EB%93%A4%EC%9D%98-%EC%9D%B4%EC%95%BC%EA%B8%B0-9e75926c272>
28. '마비노기 모바일', 원작과 어떻게 다를까? - 게임샷, 8월 26, 2025에 액세스,
https://m.gameshot.net/common/con_view.php?code=GA67e2684bb7a6d
29. [메이플 유니버스] 최종 목적지는 이용자 주도 생태계 - 딜사이트, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://dealsite.co.kr/articles/138879>
30. 메이플스토리M - Google Play 앱, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexon.nsc.maplem&hl=ko>
31. 메이플스토리M, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://maplestorym.nexon.com/>
32. [단독] '이터널 리턴' 개발사 님블뉴런, 인력 20% 구조조정 - 디지털투데이 (DigitalToday), 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=510342>
33. 이터널 리턴 중국 진출, '대박' 가능한 세 가지 이유 - 게임플, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.gameple.co.kr/news/articleView.html?idxno=213323>
34. 이제 곧 PC로, '블루 아카이브' 스팀 페이지 오픈 - 인벤, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=306430>
35. 마비노기 - Nexon, 8월 26, 2025에 액세스,
https://m.mabinogi.nexon.com/m/news/notice_list.asp
36. 블루 아카이브 - Google Play 앱, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexon.bluearchive&hl=ko>
37. [ET특]게임사 신뢰 회복의 길 - 전자신문, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.etnews.com/20250122000300>
38. 나이트 워커 “변화 방향은 오로지 유저 소통으로 정하겠다” - 게임톡, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=71588>
39. [2024 ICT 결산 ⑤] 게임업계 강타한 '확률형 아이템 정보공개 의무화' - 서울파이낸스, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://www.seoulnfn.com/news/articleView.html?idxno=543400>
40. [BM] 확률형 아이템 규제 이후 모바일 게임의 BM 변화 - 글로벌 게임산업 트렌드, 8월 26, 2025에 액세스,
https://www.kocca.kr/global/2024_11+12/sub02_05.html
41. Game | 2025년 1인 게임 개발자 성공 전략 정리 - NanSu Devlog, 8월 26, 2025에 액세스,
<https://nansu0425.oopy.io/database/2025-1%EC%9D%B8-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B0%9C%EB%B0%9C%EC%9E%90-%EC%84%B1%EA%B3%B5-%EC%A0%84%EB%9E%B5-%EC%A0%95%EB%A6%AC>
42. 스팀 성공 '데이브 더 다이버', 그 비밀은? | 웹진 인벤, 8월 26, 2025에 액세스,

<https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=289374>