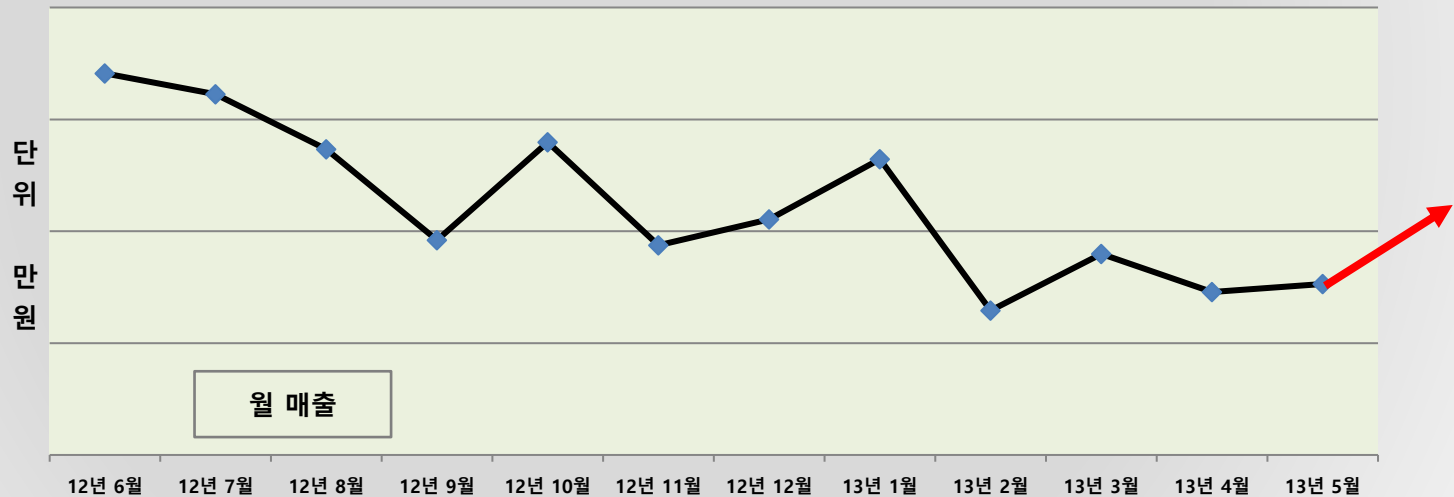
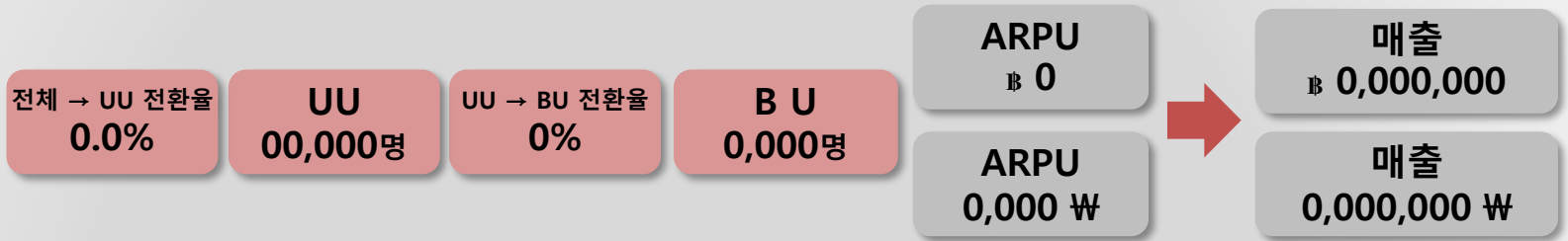


해외 Contents Point

SOFTMAX 해외사업팀

최종 목표

최종 목표액

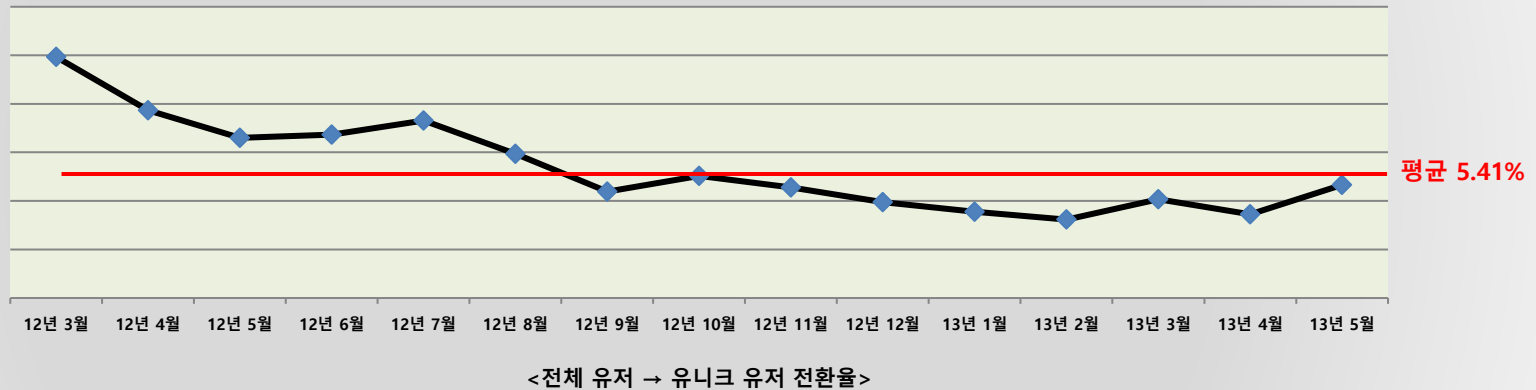


2013년 0월 BU 0,000명 ARPU ₩ 000 / ₩ 00,000

문제점

유니크 유저 전환율의 변화

유니크 유저의 상승이 직접적인 매출에 영향을 미치지는 못하지만 게임 내의 인프라 구축을 위한 필수적인 요소이다. 태국은 지난 4월 부터 UU 전환율 하락과 ARPU의 급증과 급감 등 점차 붕괴되어 가는 모습을 보이고 있다. 이제 게임 내의 인프라를 구축하여 이를 방어할 수 있도록 하는 것이 첫 목표이다.



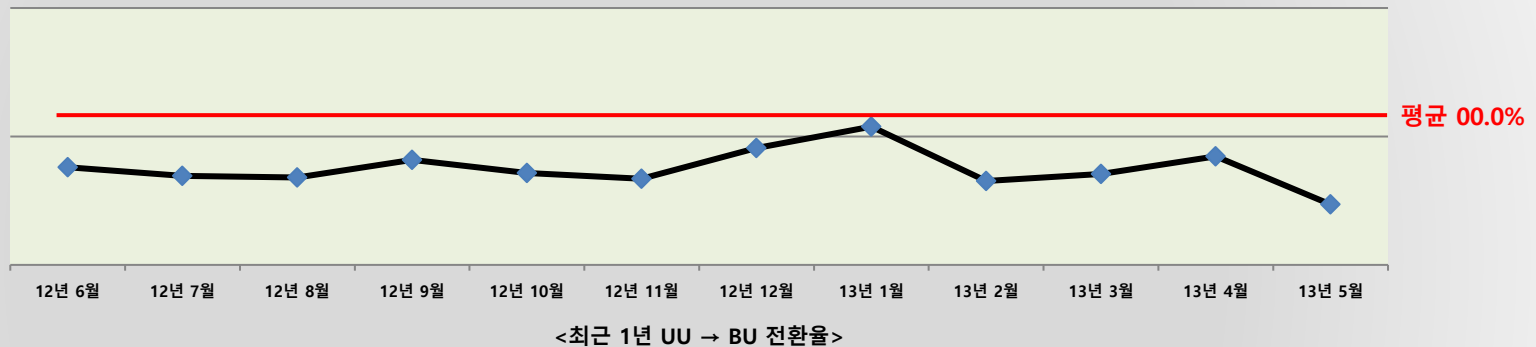
단기적인 이벤트는 일시적인 효과로 인해 매출에 큰 영향을 줄 수 있는 것은 사실이다. 하지만 이벤트 보다는 정책의 변화를 통해 안정성을 추구하고 장기적인 상황을 보는 것이 중요하다. 정책의 변화를 통해 유니크 유저로 전환될 수 있는 계기를 마련하고 유저의 스트레스 또한 하락시키는 효과를 볼 수 있는 방향으로 진행한다.

문제점

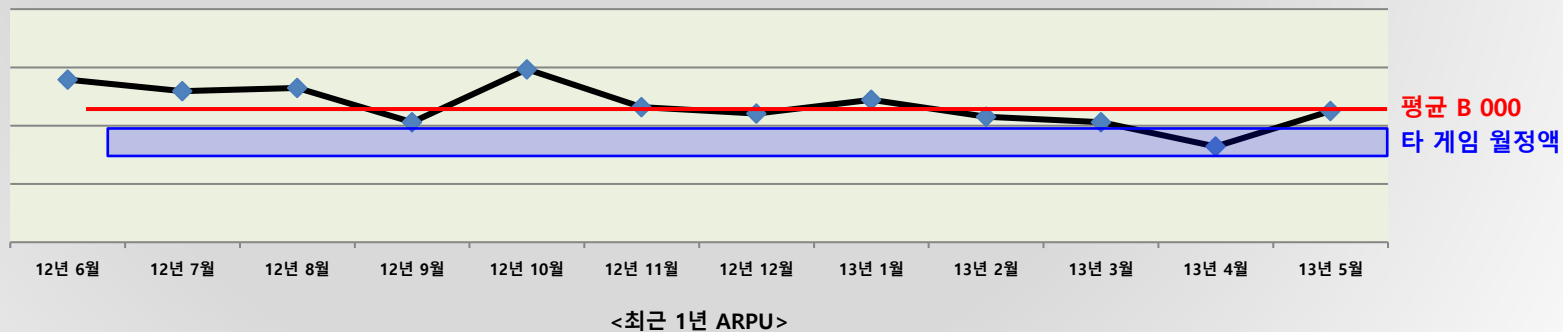
유저 스트레스를 가중시키는 ARPU

유저 스트레스가 높아지면 자연스럽게 BU는 떨어지게 된다.

현재 태국의 상황으로 보았을 때 이벤트 효과로 인한 전환율이 증가하지만 이외의 경우 평균에 미치지 못하고 있다.



BU의 전체적인 감소 추세는 다양한 요인이 있을 수 있다. 그 중 태국의 높은 ARPU는 BU를 감소시키는데 주된 원인이다.



타 게임의 월정액비보다 높은 ARPU를 유지가 되면서 유저 스트레스를 가중시키는 원인이 되고 있다.

0월 목표

환율 37.5 고정

유니크 유저	전체 유저 → 유니크 유저 전환율	BU	UU → BU 전환율	ARPU	매출
00,000 명	0.00%	0,000	0.0%	B 000	B 0,000,000
				₩ 0,000	₩ 0,000,000

유니크 유저 전환을 통한
유니크 유저 수의 증가

환율 37.5 고정

유니크 유저	전체 유저 → 유니크 유저 전환율	BU	UU → BU 전환율	ARPU	매출
00,000 명 (약 15% 증가)	0.0% (약 1% 증가)	0,000	00.0%	B 000	B 0,000,000
				₩ 00,000	₩ 0,000,000

유니크 유저 상승에 의한 예상치

유니크 유저의 상승을 통해 게임 내 인프라 활성화.

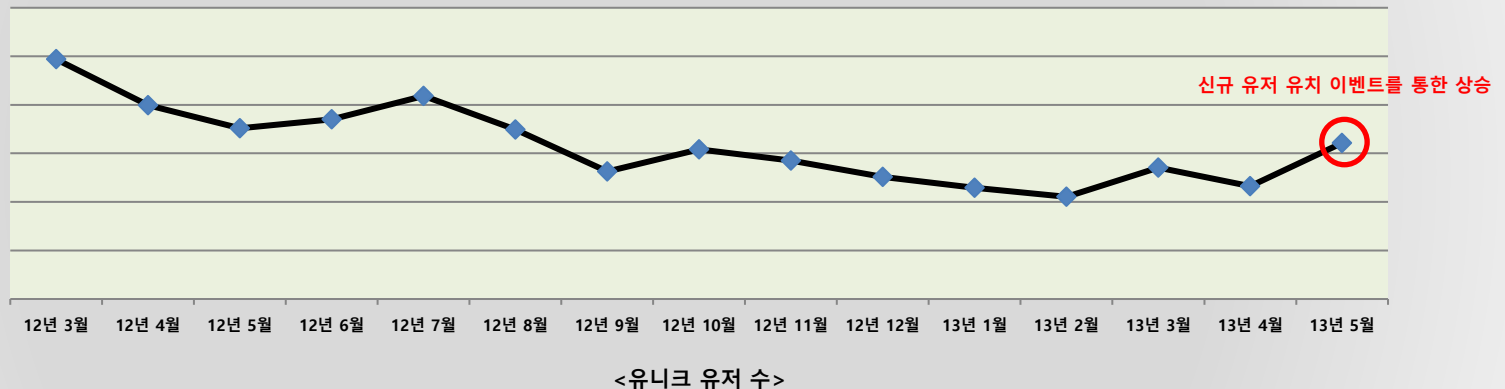
0월 목표

유니크 유저의 상승 목표

유니크 유저의 상승은 게임 내의 인프라를 구축하는데 있어서 꼭 필요하다.

또한 전환이 가능한 환경을 만들어 줌으로써 게임에 오래 머물 수 있도록 하는 것이 중요하다.

이를 통해 매출의 안정화와 함께 상승 효과도 기대할 수 있다.

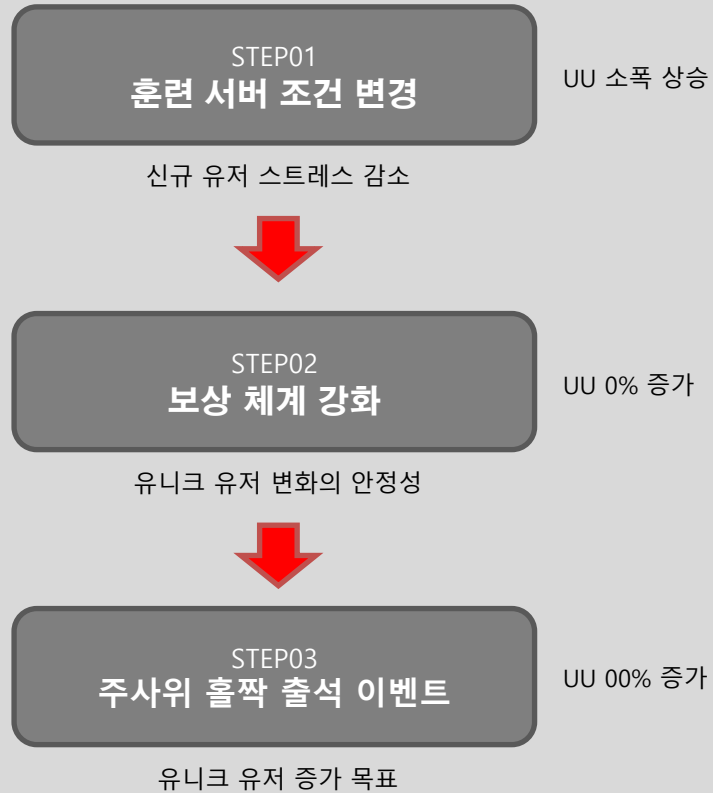


13년 5월의 경우 신규 유저 이벤트를 통해 유니크 유저를 일시적으로 상승을 시켰지만

단순히 신규 유저에게 선물을 지급하는 형식의 이벤트는 거품이 될 수 밖에 없다.

이벤트를 통한 순간적인 유저 수 늘리기에 집중하기 보다는 적정 수준의 이벤트와 정책의 변화를 통해 유니크 유저가 오래도록 지속될 수 있는 여건을 만들어 준다.

0월 제안



0월 제안

STEP 01 훈련 서버 조건 변경

신규 유저 접속 시 대전 게임을 하기 위해서 선행되어 지는 것이 미션만을 진행할 수 있는 훈련 서버이다.
미션만 진행할 수 있는 특성 상 훈련 서버를 넘어가기 위해서는 유저들에게 스트레스로 작용할 수 밖에 없다.



시스템 내용	신규 유저 진입 시 훈련 서버를 넘어가기 위한 조건 변경	
시스템 조건	변경 전	훈련 서버 진입 후 미션 진행을 9회 완료 후 초급 서버 진입
	변경 후	훈련 서버 진입 후 2~3회 미션 완료 후 초급 서버 진입 (훈련병→이병→일병 진급 필요 경험치 하락)
변경 결과 예측	신규 유저의 스트레스 감소로 인한 UU 소폭 상승	

0월 제안

STEP 02 보상 체계 강화

게임 내의 미션 또는 대전 보상의 강화와 퀘스트 보상의 강화를 통해 신규 유저는 물론 기존 유저들까지 스트레스를 덜 받도록 유도한다.



시스템 내용	퀘스트 보상 강화와 진급 보상 지급을 통한 유저 스트레스 감소	
시스템 보상	퀘스트 보상	보상 상세 내용은 다음 페이지 참조
	진급 보상	
변경 결과 예측	유니크 유저 증가 00,000명(이전 이벤트) → 00,000명, 약 5% 증가!	

0월 제안

STEP 02 보상 체계 강화

보상 강화의 경우 현재 가장 이탈율(국가마다 차이가 있을 수 있다.)이 높은 계급을 확인 후 해당 계급을 케어하기 위한 시스템적인 변화가 필요하다.

퀘스트 보상 (전체 유저)	전체 유저를 케어하기 위한 퀘스트 보상을 전체적으로 상승		
	퀘스트 보상 포인트 10% 상승 또는 아이템 지급 수량 상승		
진급 보상	현재 타 국가에서 저계급 (훈련병 ~ 하사) 에서 이탈하는 유저가 많다. 저계급 유저들에게 진급 시 추가 특별 보상을 통해 게임 이탈을 줄이도록 한다.		
	진급 보상	첫 접속 훈련병 : 미션 전용 아이템 10개	훈련병 → 이병 : 코인 5개
		일병 → 상병 : 코인 10개	병장 → 하사 : 코인 20개

본 내용의 보상 관련 내용은 의의로 변경이 가능합니다.

직접적인 유닛 지급보다는 포인트/코인 또는 아이템 지급을 통해 게임을 수월하게 함과 동시에 게임 내의 뽑기 시스템을 더 많이 즐길 수 있도록 배려한다.

0월 제안

STEP 03 주사위 홀짝 출석 이벤트

기존의 출석 체크 이벤트를 변형한 형태로 주사위 게임을 통해 게임 내의 아이템을 얻을 수 있도록 한다.



본 이미지는 설명 이해를 돕기 위한 이미지입니다.

추후 변경이 될 수 있습니다.

주사위 홀짝의 기본 룰

1. 최초 1회의 기회가 유저에게 주어진다.
2. 2개의 주사위로 진행된다.
3. 유저는 각 기회마다 게임을 진행할 지 그만두고 해당 성공 횟수의 보상을 획득할지 선택할 수 있다.
(단, 최초 1회 기회에서는 그만두기는 불가)

이벤트 내용	매일 한번의 기회가 주어지며 주사위 홀짝을 통해 게임 내의 아이템 또는 유닛을 지급한다.			
이벤트 시나리오	게임 접속 (하루 1회, 1회 이상 할 수 없다.) → 주사위 게임 → 보상 획득 또는 주사위 게임을 한 횟수 체크 후 달성 시 이벤트 종료 시 상품 지급			
이벤트 보상	실패 시 0,000 포인트	1회 성공 시 C랭크 유닛	연속 2회 성공 시 0,000 포인트	연속 3회 성공 시 A랭크 유닛
	이벤트 횟수 5회 이하 전투 아이템 0개	이벤트 횟수 10회 이하 C랭크 유닛	이벤트 횟수 15회 이하 전투 아이템 00개	이벤트 횟수 20회 이상 A랭크 유닛
이벤트 결과 예측	유니크 유저 증가 00,000명 → 00,000명, 약 10% 증가!			

본 내용의 보상 관련 내용은 의의로 변경이 가능합니다.

0월 목표

환율 37.5 고정

유니크 유저	전체 유저 → 유니크 유저 전환율	BU	UU → BU 전환율	ARPU	매출
00,000 명	0.0%	0,000	00.0%	B 000	B 0,000,000
				₩ 0,000	₩ 0,000,000

코인 확률 조정을 통한
유저 스트레스 감소

환율 37.5 고정

유니크 유저	전체 유저 → 유니크 유저 전환율	BU	UU → BU 전환율	ARPU	매출
00,000 명	0.0%	00,000 (약 20% 증가)	00.0% (약 2% 증가)	B 000	B 0,000,000
				₩ 0,000	₩ 0,000,000

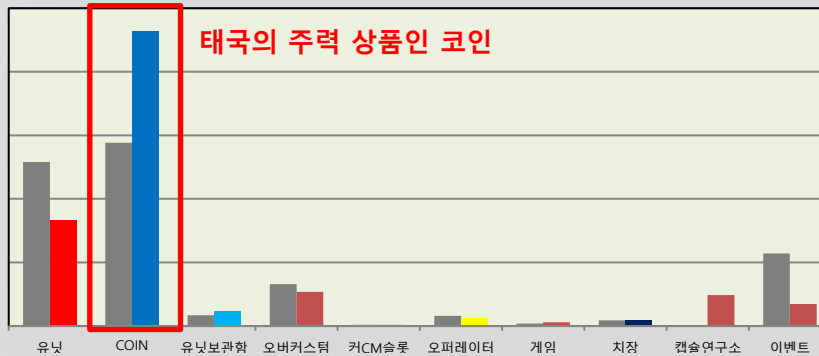
BU 상승에 의한 예상치

유저 스트레스 감소를 위한 간접적인 ARPU 하락 유도.

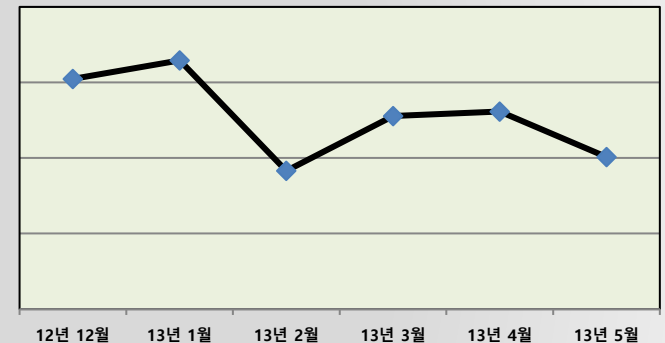
0월 목표

BU 상승을 위한 확률적 시스템의 확률 상승

캡슐머신 계열의 상품은 확률적인 시스템이다. 이는 유저 상황에 따라 큰 스트레스로 작용할 수 있다.
이런 시스템들의 확률 상승을 통해 BU의 상승을 목적으로 한다.



<13년 5월 상품 품목별 판매량>



<최근 6개월 BU>

현재 태국에서는 코인이 가장 주력인 상품이다. 이 코인은 캡슐머신 계열을 사용하는데 필수적인 요소이다.
코인은 기본적으로 확률 시스템을 위한 주화이기 때문에 이 확률을 상승을 통해
유저 스트레스를 감소 시키는 효과를 얻을 수 있다.

0월 제안



0월 제안

STEP 01 코인 CCM 추가 확률 증가 이벤트

현재 태국에서는 유일하게 SR 기체를 얻을 수 있는 CCM에서는 포인트와 코인의 차이가 없다.
CCM 추가 확률을 올려주는 이벤트를 통해 추가 확률 변경에 대한 효과성을 확인함과 동시에
효과성이 입증되면 정책적인 변화로 추진하는 것이 목표이다.



시스템 내용	확률 변경에 대한 효과성 확인과 차후 정책적인 변화 추진의 일환	
시스템 보상 (SR랭크 기준)	변경 전	코인 CCM 1회 이용 시 추가 확률 0.0
		포인트 CCM 1회 이용 시 추가 확률 0.0
	변경 후	코인 CCM 1회 이용 시 다음 페이지 참조
		포인트 CCM 1회 이용 시 추가 확률 동일
변경 결과 예측	BU 증가 0,000명 → 0,000명, 약 0% 증가!	

0월 제안

STEP 01 코인 CCM 추가 확률 증가 이벤트

<CCM에서 SR 절대 등장 확률> (본 수치는 CCM 시스템의 공식을 활용하였습니다.)

추가 확률	추가 CCM 슬롯을 사용하지 않는 경우	추가 CCM 슬롯을 모두 사용하는 경우	
0.0	약 329회	약 109회	현재 적용 확률
0.0	약 288회	약 96회	
0.0	약 256회	약 85회	
0.0	약 230회	약 77회	추천 적용 확률
0.0	약 209회	약 69회	
0.0	약 192회	약 64회	
0.0	약 177회	약 59회	
0.0	약 164회	약 55회	

추가확률을 0.0씩 올리는 경우 위와 같이 횟수가 줄어든다.

과도하게 추가확률을 올리는 경우 추가 CCM 슬롯의 횟수가 급격히 저하되기 때문에 적절한 확률 증가 값을 정해야 한다.
이벤트를 통한 효과성이 입증되면 정책적인 변화를 통해 코인 CCM의 가치를 높이는데 이용될 수 있다.

본 내용의 추가 확률 결정은 변경될 수 있습니다.

0월 제안

STEP 02 추가 코인 이벤트!

현재 태국에서는 코인이 주력인 상품이다.

기존 동일한 가격에 코인을 덤으로 주는 개념인 이벤트를 통해

BU의 직접적인 상승과 간접적인 ARPU의 하락 효과를 가져오도록 유도한다.



1 Bart = 100cash = ₩37.5

이벤트 내용	일정 기간 동안 코인 관련 상품의 코인 개수를 덤의 개념으로 주는 이벤트		
이벤트 보상	현 코인 판매 상황	단품 판매 (1개, 5개, 10개 판매)	개당 0 Cash = ₩0
		100개 묶음 판매	0 Cash = ₩0
		패키지 (코인 100개 + 레벨프로텍터 10개 + 오커칩 2개)	0 Cash = ₩0
	이벤트 지급	상세 내역은 다음 페이지 확인	
이벤트 결과 예측	BU 증가 0,000명 → 0,000명, 약 10% 증가!		

0월 제안

STEP 02 추가 코인 이벤트!

추가 코인 이벤트는 2가지 형식으로 이루어지게 된다. (2가지 중 택 1)

지급 형식 (기본 추가 지급)	지급 방법	기본으로 고정적인 추가 코인을 주는 형식으로 10, 30, 50개 단위의 이벤트 코인 상품을 사게 되면 선물함을 통해 추가적으로 2, 5, 10개를 추가 지급	
	지급 상품	10개 구입 시 : 0Cash + 2개 30개 구입 시 : 0Cash + 6개 50개 구입 시 : 0Cash + 10개	코인 개당 가격 : 약 0 Cash
웹가차 지급 형식 (랜덤 추가 지급)	지급 방법	웹머신을 이용하여 추가적으로 코인을 얻을 수 있는 방법으로 이벤트 상품 구입 시 웹코인이 일정 개수 지급되며, 해당 웹코인으로 웹머신을 돌릴 경우 일정량의 포인트 또는 코인이 0~50개 까지 랜덤 지급	
	지급 상품	10개 : 0Cash + 웹코인 1개 30개 : 0Cash + 웹코인 2개 50개 : 0Cash + 웹코인 3개	코인 개당 가격 : 0 Cash

본 내용의 보상 관련 내용은 의의로 변경이 가능합니다.

The **E**nd

감사합니다.