



# 다이노 트레저 서비스지표기획서

# 목차.

## 1. 기획의도

## 2. 수집 데이터 목록

2-1. 데이터수집개요

2-2. 데이터베이스저장목록

## 3. 레퍼런스 게임

## 4. 이용자 접속 지표

4-1. 레퍼런스 게임 초기 실적

4-2. 레퍼런스 게임 접속 현황

4-3. 지표 의의 및 전망

## 5. 이용자 유지 지표

5-1. 레퍼런스 게임 이용자 유지 근황1

5-2. 레퍼런스 게임 이용자 유지 근황2

5-3. 이용자 유지와 장르적 특징

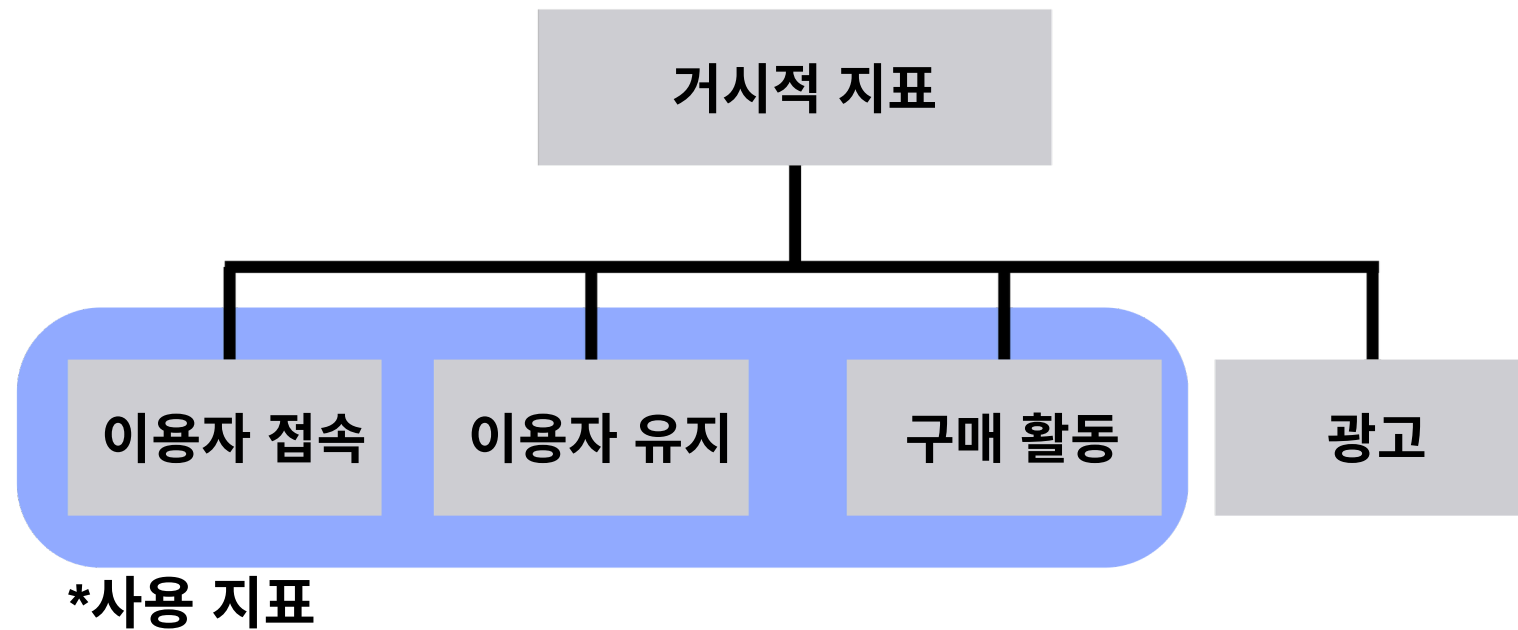
5-4. 지표의의 및 전망

## 6. 구매 활동 지표

6-1. 레퍼런스 게임 구매활동 근황

6-2. 지표 의의 및 전망

# 1. 기획의도



- 공룡 사냥을 소재로 한 캐주얼 로그라이트 FPS 액션 장르의 본 게임의 발매 후 목표 설정한다.
- 유사한 게임에서 유용한 서비스 지표를 가져온다.
- 게임의 유사성은 장르, 그래픽 스타일 등을 고려한다.
- 해당 서비스 지표를 통해 게임의 성공 여부를 파악할 수 있도록 한다.
- 거시적 서비스 지표인 이용자 접속, 이용자 유지, 구매 활동을 지표로 삼아 게임의 상업성을 파악하는데 주력한다.
- 같은 거시적 지표이지만, 현시점에서는 변수가 많아 판정하기 어려운 광고 부분은 해당 기획에서는 논의하지 않는다.



## 2. 수집 데이터 목록

- 데이터 수집 개요



- 상술한 이용자 접속, 이용자 유지, 구매 활동 관련 지표 데이터를 수집하기 위해 사전에 설정한 데이터 로그를 작성한다.
- 계정이나 접속 정보 등을 수집하여 해당 유저의 플레이 시간과 플레이 스테이지 등을 파악한다.
- 이외에도 <다이노 트레저>의 플랫폼, 스팀의 도전 과제(트로피) 시스템을 통해 로그를 원활하게 수집할 수 있다.
- 이런 흐름으로 데이터를 수집하여, 게임의 현 위치와 상업적 목표 달성 여부를 파악한다.



## 2. 수집 데이터 목록

### • 데이터 저장 목록

지표	목표	수집 데이터
이용자 접속	<ul style="list-style-type: none"> <li>플레이 유저 수를 파악한다</li> <li>유저 수의 변화 추이를 파악한다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>접속 계정 수</li> <li>일일/주간/월간/연간 접속자수 etc.</li> </ul>
이용자 유지	<ul style="list-style-type: none"> <li>유저가 보통 플레이를 멈추게 되는 지점을 파악한다</li> <li>게임플레이 구간을 나누는 기준을 세운다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일년 이상 접속하지 않은 휴면 계정</li> <li>유저별 마지막 접속 시간</li> <li>마지막 플레이 스테이지(+스테이지별 도전 횟수) etc.</li> </ul>
구매 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>유저가 구매 욕구를 느끼는 스테이지나 지점을 파악한다</li> <li>게임의 상업성을 파악한다 게임의 전투 밸런스를 간접적으로 파악한다</li> <li>으로 파악한다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>배틀패스 총매출</li> <li>유저별 평균 결제 금액</li> <li>배틀패스 분류별(강화, 스킨 등) 매출</li> <li>결제 당시 플레이 진도 etc.</li> </ul>



### 3. 레퍼런스 게임



DUOYI <건파이어 리본>



RIOT GAMES <발로란트>



넥슨 <버블파이터>

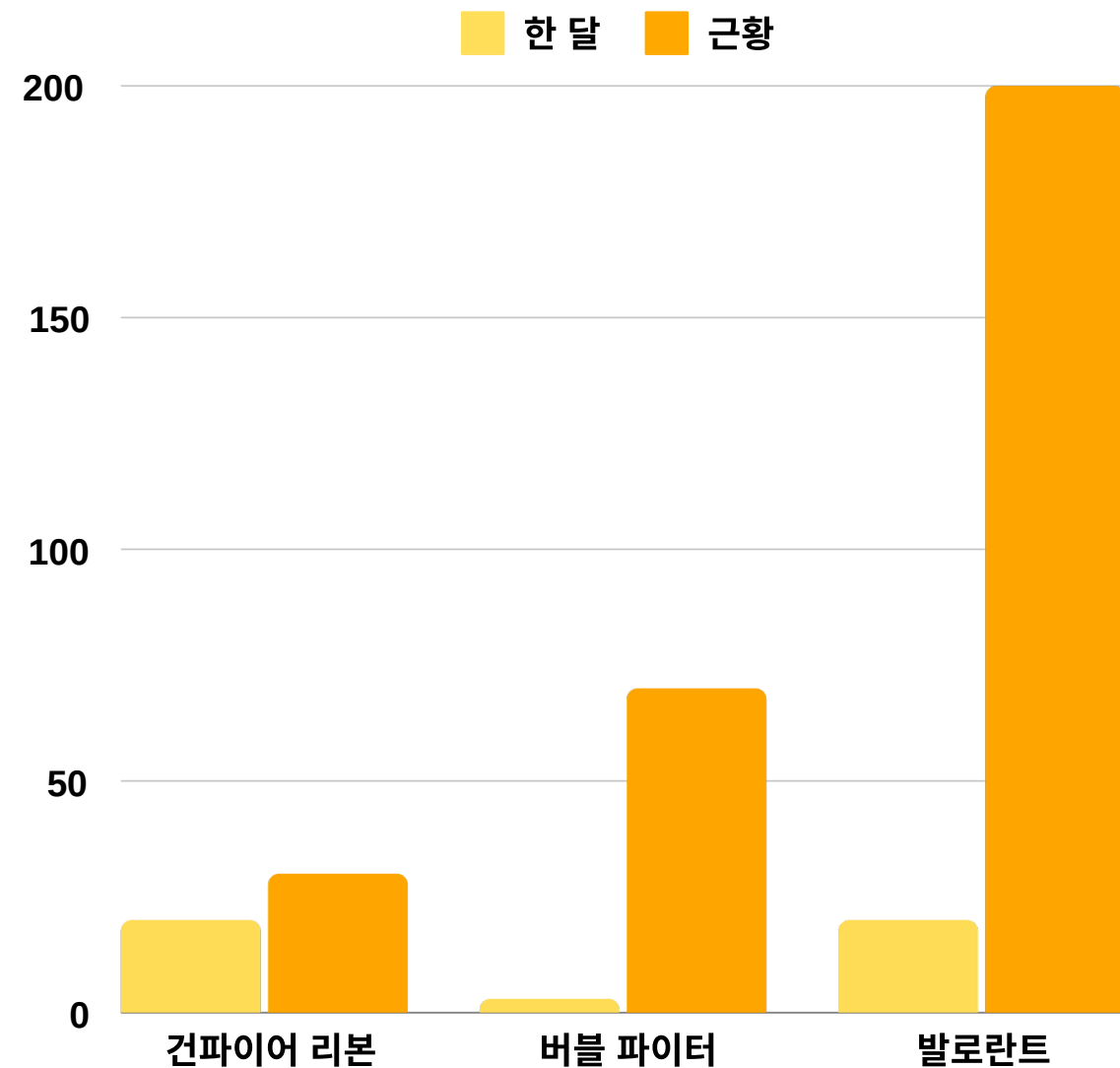
지표를 평가하고, 목표치를 상정하기 위한 게임으로 다음 세 가지 작품을 선정하였다.

- 건파이어 리본 : <다이노 트레저> 제작 기간에서 가장 많은 모티브를 가져온 레퍼런스 게임, 본작과 동일한 캐주얼 FPS 로그라이트 장르이다.
- 버블파이터 : 많은 한국 게임 유저가 알고 있을 법한 캐주얼 슈팅 게임
- 발로란트 : 최근 Z 세대에게 인기가 많은 FPS 게임으로, 게임의 향후 전망을 파악하는데 좋은 지표를 제공하리라 예상된다.



## 4. 이용자 접속 지표

### • 레퍼런스 게임 초기 실적



- 단위) 10만
- 건파이어 리본은 정식 발매일(2021/10) 기준(얼리엑세스는 2020/5)

- 건파이어 리본은 2020년 5월23일 얼리 액세스 이후, 2021년 10월 정식 발매하고 한 달 이내에 200만 장 이상 판매를 달성하였다. 이후 2023년 6월 기준 300만장 이상 판매하였다.
- 버블파이터는 서비스를 시작한 2009년 당시 서비스 한 달만에 33만 명 가량의 회원수를 기록했다. 그리고 10주년인 2019년에는 회원수가 700 만에 도달했다.
- 발로란트는 서비스 시작 한 달만에 200만 유저를 확보했으며, 이후 세계 적으로 인기를 몰아 현시점에는 2300만 이상의 유저를 보유하고 있다.

현 시점에서는 대부분의 게임이 이보다 많은 유저수를 확보했을 수 있다.



## 4. 사용자 접속 지표

- 레퍼런스 게임 접속 현황



- 건파이어 리본은 2024년 6월 10일 오후 5시 기준, 2시간 이내 대략 1700명 전후의 접속자를 유지하고 있다. 최대 동시간 접속자는 약 35,000명이다. 출시 5년차에 들어 이 정도에서 안정권에 든 접속자 수를 유지한다.

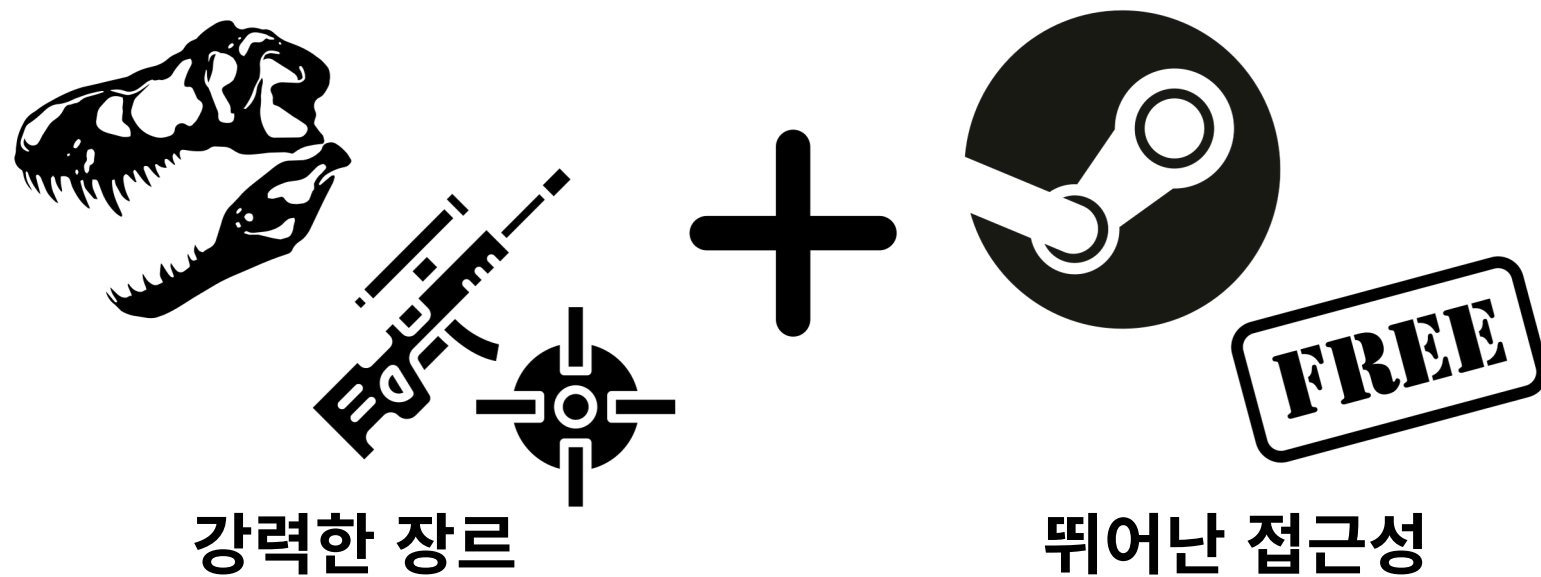


- 한편, 발로란트는 TRACKER NETWORK에 따르면 2024년 4월에 1,900만 명이 넘는 접속자수가 나타났다. 아직 월초인 2024년 6월 4일 기준으로 6월 접속자수가 약 840만 명으로 나타나고 있다.



## 4. 사용자 접속 지표

- 지표 의의 및 전망



- 건파이어 리본의 흥행 요인으로 FPS와 로그라이트의 조합이라는 신선한 장르 와, FPS에 친숙하지 않은 사람도 모을 수 있는 RPG 요소, 다양한 무기 등이 손 꼽힌다. (관련 링크) 거의 동일한 장르를 지향하는 <다이노 트레저> 역시 수요가 있을 것이라 생각한다. 버블파이터도 캐주얼 슈팅 장르의 한계를 극복한 장수 게임의 사례이다.
- 발로란트의 흥행은 경이로우며, 2020년대 이후의 게임 시장 확장과 FPS 장르 의 변하지 않는 인기를 증명했다. 젊은 세대가 FPS 장르를 좋아한다는 것은 의 미가 있다.
- 긍정적 전망 : 어린 세대(특히 남성 유저)를 타깃으로 한 공룡 FPS의 장르가 유효하고, 스팀 시장의 무료 게임이라는 접근성에 힘입어 건파이어 리본 등 레퍼런스 게임과 비슷한 판매량과 MCU를 기록한다. 오픈 기간이 끝난 이후에도 NRU가 지속적으로 상승한다.
- 현실적 전망 : 유저가 이미 유사한 장르를 겪어봤기 때문에, 긍정적 전망보다 낮은 판매량을 기록할 수 있다.



## 5. 이용자 유지 지표

- 레퍼런스 게임 이용자 유지 근황 1



- 건파이어 리본은 통계에 따르면 얼리 액세스와 정식 발매 이후로도 2022년의 콘솔, 모바일 버전 출시 등 다양한 크로스플랫폼 시도를 통해 꾸준한 신규 유저 유입과 접속자 수 유지를 이어가고 있다.



- 발로란트는 해당 기사에 따르면 게임 발매 4년차에 들어선 2024년 4월 내 접속자 수가 1,900만 명을 넘으며, 3월의 접속자 수와 비교하여 차이가 12만 명 정도밖에 되지 않는다. 이는 1퍼센트 미만의 오차로 꾸준한 인기를 유지하고 있다.



## 5. 이용자 유지 지표

- 레퍼런스 게임 이용자 유지 근황 2



- 버블파이터는 2019년 넥슨의 구조조정 이후로 패치와 업데이트가 제대로 이루어지 지 않고 있다. 게다가 2024년 같은 회사의 게임 메이플스토리와 함께 전자상거래법 위반 관련 이슈에 휘말리면서 유저수 유지에 커다란 지장을 입었다. 유저수 유지를 위하여 게임 외적인 요소도 중요하다는 것을 말해주는 사례이다.



# 5. 사용자 유지 지표

## • 사용자 유지와 장르적 특징



비핵심 플레이어 반사 상태 중에 팀원이 스테이지 클리어 후 자신을 부활시킨다	63.6%
요루히메의 죽음 요루히메아루를 처음으로 처치하기	61.2%
내기 게임 대장장이에게서 무기를 한 번 재구조하기	61.2%

Gunfire Reborn			
55 Playing	1.1K Backlogs	45 Replays	7.5% Retired
74% Rating	407 Beat		
Overview	Reviews	Lists	Completions
Main Story 14 Hours	Main + Sides 31 Hours	Completionist 90 Hours	All Styles 28 Hours

- 한편, 건파이어 리본의 평균 플레이 타임은 게임의 첫 클리어를 기준으로 할 경우 14시간 전후이다. 건파이어 리본의 도전 과제 리스트를 확인하면 절반 정도의 유저가 게임 클리어의 가장 간단한 조건 중 하나인 세 번째 스테이지의 보스 도깨비 함선(요루히메 마루)의 클리어 유저가 60% 정도인 것을 확인할 수 있다. 이를 통해 상당수의 유저가 클리어를 위해 10시간 이상 스팀 게임을 플레이할 의사가 있다는 것을 알 수 있다. 따라서, 한 두 번만에 첫 클리어를 할 수 있도록 만드는 것보다 적절히 어렵게 만드는 것이 장르의 매력을 살릴 수 있으며, 플레이어 이탈을 불러오기 보다 오히려 더 오랫동안 플레이 하도록 유도할 수 있다.



# 5. 이용자 유지 지표

## • 지표 의의 및 전망

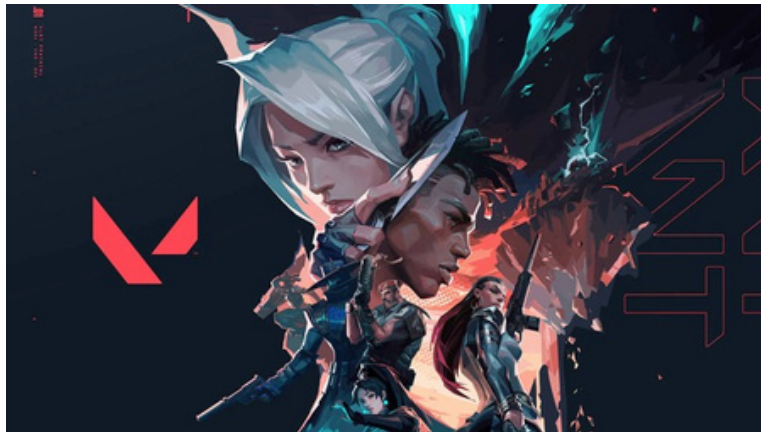


- 온라인 협업플레이보다 결말이 있는 싱글 게임 요소가 강한 다이노 레저는 지속적인 콘텐츠 업데이트와 크로스 플랫폼 시도와 유저 유지와 신규 유저 유입을 만들어낼 수 있다. 유저의 승부욕을
- 자극할 적절한 레벨 난이도를 설정한다. 유저 유지에 영향을 줄 수
- 있는 외부 요인 관리도 성실히 하도록 한다.
- 긍정적 전망 : 성공적인 크로스 플랫폼 버전 출시와 매력적인 콘텐츠로 출시 3년 이상 지난 시점에도 하루 평균 2000명 정도의 DAU를 유지 하며 고착률을 높인다 현실적 전망 : 시간이 지날수록 콘텐츠 업데이트 비중이 줄어들어 접속 자 수도 조금씩 줄어들 수 있으며, 이로 인한 이탈률을 낮추도록 한다



## 6. 구매 활동 지표

- 레퍼런스 게임 구매 활동 근황



2) 버블파이터

가) 개요

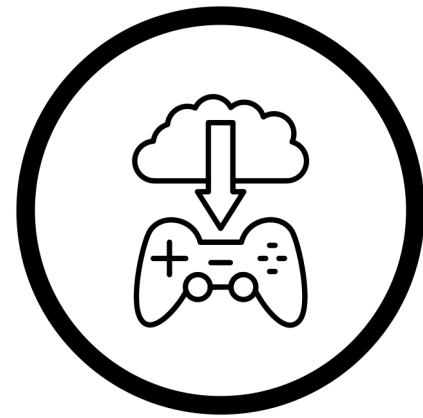
27 피심인이 2009. 7월부터 운영하고 있는 온라인 게임인 버블파이터는 물총을 쏘아 적을 물리치는 방법으로 점수를 얻는 슈팅 액션게임으로서, 청소년 등 저연령층을 대상으로 폭력성을 낮추어 개발된 게임이다. 2020년 기준으로 한 해 동안 매출액은 약 23억 원, 이용자 수는 약 40만 명을 기록하였다.

- 발로란트는 해당 기사에 따르면 스킨을 비롯한 배틀 패스 판매만으로 2021년에 약 5천만 달러의 수익을 창출했다.
- 해당 링크에 따르면 건파이어 리본의 유저들은 대체로 DLC 구매에 우호적인 입장을 보였다.
- 버블파이터는 악재에도 불구하고, 2020년 기준 매출액 약 23억 원을 기록했다.

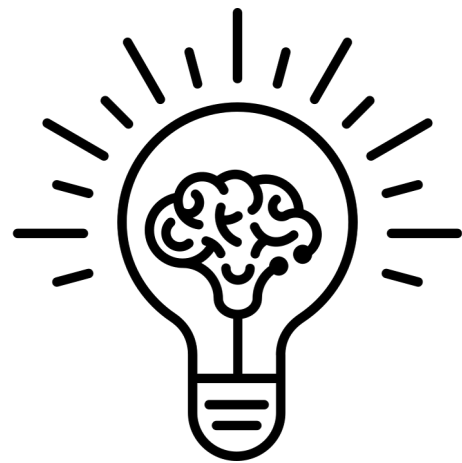
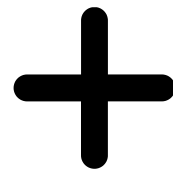


## 6. 구매 활동 지표

- 지표 의의 및 전망



수요가 있는 DLC 콘텐츠



창의적인 콘텐츠

- 위 자료를 통해 FPS 유저들이 DLC 구매나 캐쉬 결제에 그다지 반감이 없는 것으로 보인다. 따라서 합리적인 DLC 판매는 기획자의 이윤을 가져다 주면서 유저 에게도 원활한 플레이 환경을 조성할 수 있다.
- 긍정적 전망 : 참신하고 유저의 흥미를 끄는 DLC 콘텐츠를 넣어서 ARPPU를 높이고 홍보 기간 동안의 PU를 평상시의 4배 이상으로 올린다.
- 현실적 전망 : 가급적 유저의 반감을 사지 않을 법한 합리적인 DLC 판매에 집중한다.

