

KRAFTON 2027 PIONEER · 사업·프로덕트 매니지먼트

유저로 깊이 파고들고, **근거**로 방향을 제안하는 사업 PM 김현지

IP 콜라보

라이브 콘텐츠 기획

게임 사업 분석 5종

BM · 리텐션 제안

hzbox_@naver.com · 대진대 만화게임그래픽 · 문예콘텐츠창작(복수)



AT A GLANCE

분석하고, 제안하고, **결과로 확인**해 왔습니다

우수상

넥슨 '메토링 3기'

메이플 IP 글로벌 신규 게임 기획

64만 회

IP 콜라보 홍보 조회수

마블챌린저 21기 기획 총괄 · 34건

4배

채널 평균 대비 조회수

넷마블 MNB · 세븐나이트 리버스

50여 곳

게임 행사 · 팝업 취재

리뷰 채널 '갬덕스팟' 운영

5종

게임 사업 분석서 · 135p

BM · 리텐션 · 허들 · 차별점

상위 1%

마비노기 모바일 전투력

재화 · 패키지 효율 표로 분석

PROFILE

콘텐츠를 만들며 **유저 반응**을 보던 사람

EXPERIENCE

2025.09 – 2026.10	넷마블 MNB · 마케팅 (계약직) 세븐나이트 리버스 · 문길 유튜브 기획 · SB
2026.02 – 2026.09	GDS 겜동스 멘토링 8기 사업PM 멘티 · 게임 분석 포트폴리오
2025.08	넥슨 '메토링 3기' · 우수상 게임사업 직무 · 메이플 IP 신규 게임 기획
2024.09 – 2026.05	리뷰 채널 '겜덕스팟' 게임 행사 · 팝업 50여 곳 취재
2024.03 – 2024.08	넷마블 '마블챌린저 21기' · 기획 총괄 나 혼자만 레벨업: ARISE 콜라보 홍보
2022.03 – 2026.06	대진대학교 · 학점 3.93 / 4.5 만화게임그래픽 · 문예콘텐츠창작(복수)

STRENGTH 01

근거로 방향 제시

- 아이디어보다 시장 · 유저 데이터 먼저
- 확률 · 재화 · 시간을 숫자로 환산

STRENGTH 02

우선순위 · 일정 관리

- 마감일에서 역산한 일정
- 핵심부터 진행, 진행 현황 표로 관리

STRENGTH 03

강점 기반 역할 설계

- 팀원 역량 조사 후 역할 배분
- 하나의 방향으로 팀 정렬

직무가 하는 일 × 제가 해 본 일

직무에서 하는 일	제가 해 본 일	근거
시장 · 사용자 분석	게임 5종의 재화 · 확률 · BM 데이터 분석 메이플 IP 해외 타깃 근거 수립 (인도 × 배틀로얄)	P.01 A.01-05
방향 · 실행 계획 구체화	육성 패스 · 확정 픽업 등 수치 기반 개선안 콜라보 콘텐츠 스토리라인 · 제작 기준 설정	P.03 A.01-02
유관 조직 조율 · 출시	기획 · 아트 · 영상 3팀 역할 설계, 제휴사 일정 조율 난이도별 분업으로 일정 10% 단축	P.03 P.04
출시 후 데이터 · 피드백	라이브 게임 커뮤니티 분석 → 제안 → 반영 신규 캐릭터 연계 영상, 채널 평균 대비 4배	P.02
AI로 문제 해결	이 포트폴리오를 AI와 함께 제작 · GitHub 배포 업무 · 분석에서 AI 쓴 사례 1개	p.22

CONTENTS

모든 프로젝트를 **성과** → **문제 · 생각 · 기획 · 결과** 순서로

PART 1 · PROJECTS

프로젝트 경험

- P.01 넥슨 메토링 3기 · 메이플 IP 신규 게임
- P.02 넷마블 MNB · 라이브 게임 콘텐츠
- P.03 마블챌린저 · 나혼렘 ARISE 콜라보
- P.04 에셋 팀 프로젝트 · 겜덕스팟
- + 유저로서의 분석

PART 2 · GAME ANALYSIS

게임 사업 분석 5종

- A.01 젠레스 존 제로 · BM 개선 제안
- A.02 붕괴: 스타레일 · 복귀 유저 리텐션
- A.03 솔: 인챈트 · 무소과금 유저 허들
- A.04 메이플 키우기 · 초반 정착 & BM
- A.05 이환 · 오픈월드 차별점

P.01 · 넥슨 메이플 대학생 게임 커리어 캠프 '메토링 3기' · 성과

3일 만에 메이플 IP 글로벌 신규 게임을 기획해 **우수상**

PROJECT

개요	넥슨 현직자 직무 교육 · 멘토링 후, 메이플스토리 IP로 글로벌 신규 게임 기획 · 발표
기간	2025.08.22 - 25 · 3일
역할	게임사업 직무 · 시장 · 유저 분석 담당
팀	기획 · 개발 · 사업 혼합 팀 프로젝트
산출물	신규 게임 기획안 · 발표 기획안 이미지 있으면 추가

우수상

넥슨 게임 프로젝트
게임사업 부문

3일

조사 → 기획 → 발표
기한 내 완성

인도 × 배틀로얄

타깃 근거
시장 성장세 · 장르 선호도

문제 → 생각 → 기획 → 결과

01 문제

3일 안에 방향부터 정해야 했다

- 방향이 늦으면 완성도 확보 불가
- 아이디어 회의만 길어질 위험
- 국내 기존 유저 위주 발상



02 생각

방향은 근거로 정해야 빠르다

- 사업 PM 핵심 = 근거 기반 방향 제시
- 기존 유저는 이미 충성도 ↑
- 신규 성장은 해외 잠재 유저



03 기획

조사로 타깃을 고정

- 시장 동향 · IP 유저 성향 조사 제안
- 인도 시장 성장세 × 배틀로얄 선호
- 해외 IP 레퍼런스 · 실시간 공유



04 결과

우수상 수상

- 3일 내 기획안 완성 · 발표
- 근거가 팀 의사결정 기준이 됨
- "왜 이 시장인가"에 답하는 기획

INSIGHT 근거 있는 분석이 팀의 신뢰를 만든다 · 인도 · 배틀로얄은 크래프톤 핵심 사업과 맞닿은 근거

라이브 게임 2종의 유튜브 콘텐츠를 기획해 **조회수 4배**

PROJECT

개요	넷마블 라이브 게임의 공식 유튜브 롱폼 · 숏폼 콘텐츠 기획
기간	2025.09 – 2026.10
타이틀	세븐나이츠 리버스 · 문길: 스타다이버
역할	커뮤니티 동향 분석 · 아이디어 제안 · 롱폼 스크립트 · SB 전담
산출물	동향 보고서 · 제안 문서 · SB · 캐릭터 시트

4배

채널 평균 대비 조회수
신규 캐릭터 연계 영상

2종

라이브 타이틀 동시 담당
수집형 RPG 2종

○○**편**

기획 · SB 제작 콘텐츠
롱폼 / 숏폼

문제 → 생각 → 기획 → 결과

01 문제

출시 타이밍에 클릭을 확보해야

- 라이브 게임은 관심이 빠르게 변함
- 신규 캐릭터 출시일은 고정
- 연출 요소가 많아 일정 리스크



02 생각

답은 커뮤니티와 첫 3초에

- 유저 반응은 커뮤니티에 먼저 보인다
- 클릭은 오프닝 · 썸네일이 좌우
- 핵심만 지키면 일정도 지킨다



03 기획

분석 → 제안 → SB 사이클

- 커뮤니티 동향 분석 · 정기 제안
- 룬폼 스크립트 · SB 전담 제작
- 비핵심 축소, 오프닝 · 썸네일 집중



04 결과

채널 평균 대비 4배

- 출시 일정에 맞춰 공개
- 제안 반영 → 공식 채널 업로드
- SB 그대로 제작 · 지속 업무 제안

INSIGHT 클릭을 만드는 건 핵심 셀링 포인트 · 라이브 서비스에서도 출시일 역산 · 핵심 우선으로 일합니다

P.03 · 넷마블 대학생 서포터즈 '마블챌린저 21기' · 기획 총괄 · 성과

'나 혼자만 레벨업: ARISE' 콜라보 홍보 — 34건 · 64만 회

PROJECT

개요	넷마블 '나 혼자만 레벨업: ARISE' 제휴 이벤트 홍보 콘텐츠 기획 · 제작
기간	2024.03 – 2024.08
역할	기획 총괄 · 방향 설정 · 역할 설계 · 일정 조율
팀	기획 · 아트 · 영상 3팀
산출물	롱폼 · 숏폼 콘텐츠 34건 (공식 SNS 게시)

64만 회

공식 SNS 총 조회수
제휴 이벤트 홍보 전체

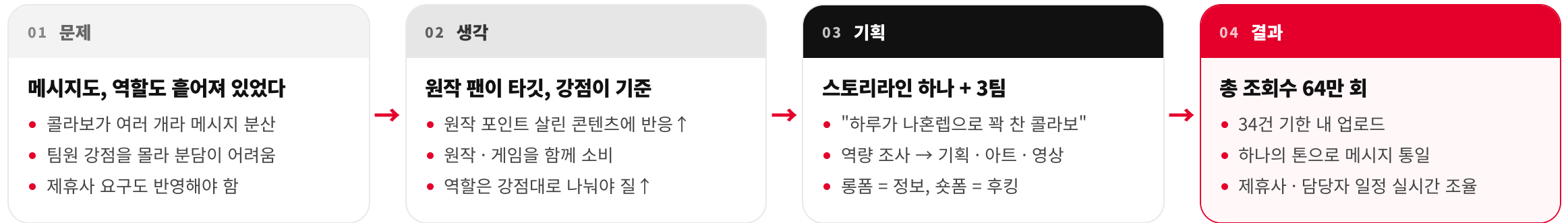
34건

기한 내 업로드
롱폼 · 숏폼

3팀

기획 · 아트 · 영상
역량 조사 후 구성

문제 → 생각 → 기획 → 결과



INSIGHT 기획 총괄은 강점으로 역할을 설계하고, 근거 있는 방향 하나로 팀을 묶는 자리

팀과 현장에서도 같은 순서로 일했습니다

학부 팀 프로젝트 · 팀장

게임 에셋 제작

팀 1위

일정 10% 단축

교내 전시회 선정

01 문제

에셋이 많아 특정 인원에게 작업 집중



02 생각

전체 일정은 핵심 건물이 좌우



03 기획

난이도 상 / 중 / 하 분배 · 메인 건물 우선 · 공용 표로 관리



04 결과

일정 10% 단축 · 남은 시간은 피드백 반영 → 팀 1위

리뷰 채널 '캠덱스팟' · 2024.09 - 2026.05

게임 행사 · 팝업 리뷰 채널

50여 곳 취재

팔로워 · 최고 조회수

01 문제

인게임 밖의 유저 경험은 잘 보이지 않음



02 생각

현장에서 유저 행동을 직접 봐야 한다



03 기획

행사 · 팝업 직접 취재 · 숏폼 · 카드뉴스 제작



04 결과

50여 곳 기록 · 인게임 ↔ 아웃게임 연결 관점 확보

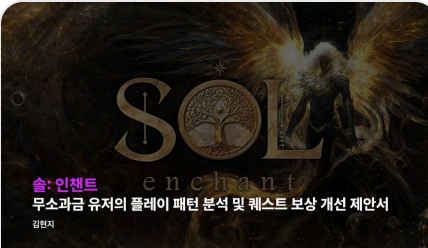
직접 플레이한 5종을 사업 PM 관점으로 분석했습니다



젠레스 존 제로
신규 캐릭터 패스 · 상품 개선 · 35p



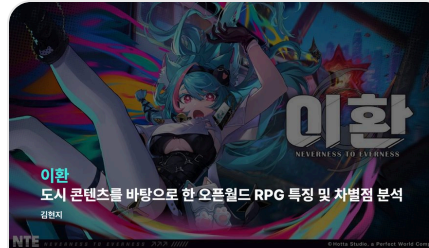
붕괴: 스타레일
복귀 유저 잔존율 상승을 위한 이벤트 및 콘텐츠 제안서
김한지



솔: 인챈트
무소과금 플레이 패턴 분석 및 웨스트 보상 개선 제안서
김한지



메이플 키우기
원작 경험을 기반으로 한 초반 유저 정착 설계 및 BM 전략 분석서
김한지



이환
도시 콘텐츠를 바탕으로 한 오픈월드 RPG 특징 및 차별점 분석
김한지



원문 분석서는 면접 시 제공합니다.

골드 부족 문제를 찾아 신규 캐릭터 육성 패스를 제안

PROJECT

대상 젤레스 존 제로 · 호요버스 수집형 액션 RPG
질문 뽑은 캐릭터를 왜 바로 쓰지 못할까?
산출물 BM 개선 제안서 35p · 개선안 2종

189골드/원

육성 패스 1원당 골드
기존 시즌 패스 116

50%

캐릭터 1명 육성 골드 수급
7,900원 · 3주 패스

19시간

스킨 + 골드로 육성 단축
필요 골드의 1/10 확보

개선 제안(1)

25.p

기존 시즌 패스 외 추가 과금 유도 및 유저 플레이 구조 보강을 위한 '캐릭터 육성 패스' 도입

기존의 주간/월간 패키지 형식 과금 형태는 강화 재료의 효율을 중시하는 유저들에게 구매 유인이 낮음
⇒ 패스 보상을 통해 골드 중심의 육성 재화를 제공하여 **육성에 대한 부담감 완화**

1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차
한정 캐릭터 A / 복각 캐릭터 B			한정 캐릭터 C / 복각 캐릭터 D		
기존 시즌 패스					
신규 캐릭터 육성 패스			신규 캐릭터 육성 패스		

항목	기존 시즌 패스	신규 캐릭터 육성 패스
재화	무료 크리스탈 + 무기 + 캐릭터 / 무기 / 펫 육성 재화	골드, 캐릭터 레벨, 스킬 칩
기간	6주	3주 (2주+버퍼 기간 1주)
가격	12,000원	7,900원
골드 효율	1원 당 116골드	1원 당 189골드



▲한 캐릭터를 육성하는 데 필요한 골드 대비 6주 동안 수급 가능한 골드량

25p

캐릭터 육성 패스 설계

뽑아도 키울 골드가 없다

- 일일 골드 수급 동일 장르 **1/4**
- 1명 육성 **127일** (스타레일 36일)
- 1파티 피로도 **720시간**

병목은 뽑기가 아니라 육성 재화

- 재화를 시간·원 단위로 환산
- 기존 패키지 1원당 효율 낮음
- → 구매 이유가 없다

골드 중심 상품 2종

- 신규 캐릭터 육성 패스 7,900원 · 3주
- 1원당 골드 **189** (기존 116)
- 스킨 구매 시 골드 300,000

육성 부담 ↓ 추가 매출 ↑

- 1명 육성 골드 **50%** 수급
- 육성 약 **19시간** 단축
- 월정액·패스 유저 추가 구매

골드 수급량이 매우 부족한 구조,
타 게임과 비교 시에도 매우 낮은 젠레스 존 제로의 골드 수급량

봉구: 스티레일		젠레스 존 재료	
열릴 미션	81,700	열릴 미션	3,000
열릴 파견	24,000	열릴 파견	26,000

봉구: 스티레일		젠레스 존 재료	
요구 골드	3,887,800	요구 골드	3,705,000
총 필요 일수	약 36일	총 필요 일수	약 127일

▲ 붓과: 스타레일 / 팬레스 존 제로 일일 골드 수급 제한됨

▲ 일일 골드 수급만으로 캐릭터 1명을 육성하는 데 소요되는 기간

캐릭터 육성에 필요한 총 요구 골드는 비슷하지만, 젠레스 존 제로에서 일일 수급할 수 있는 골드는 동일 장르 타 게임의 1/4 수준
일일 수급만으로 1개월에 한 캐릭터를 육성할 수 있는 봉고: 스타레일에 비해,
젠레스 존 제로의 골드 수급량이 현저히 낮은 편

☐ 데니가 없어요 [1] 어떤 코스 데니가 없잖아 [2]
☐ 배터리가 너무 부족해 [6] ☐ 아니 데니 다 어디갔? [3]
다들 데니 어케수급함? 데니가 부족해요 [7]

▲ 출처 : 켈레스 존 제로 아카데미브, [에니] = 골드

타 게임 대비 골드 수급

시즌 패스를 포함해도 3개의 파티 완성까지 4개월 이상 걸리는 구조



연도 세정 기준		핵심 용역 지표						
분류	성당 지도	x 0.9(%)	핵심 용역 지표	총 세정 요구량	시정 세조	일일 + 주간 + 시정 용역비	시정 세조 포함 일일 수급 세정비	총상 세정비(%)
세방	60		골드	27,630,900	1,400,000	4,470,000	5,870,000	약 21.2%
무기소			세부 수급 금액	1,188	104	240	344	약 28.9%
핵심요소 지표	F / J, T, L, H, I							
장비	12 / 12 / 12 / 12 / 12			라벤 금액	2,250 / 2,250	222 / 30	510 / 480	732 / 510
연도 세정비(시유) 평균 S급 세정비 최소치(S30회 정도)								

*4주 이내 시즌 패스 알셋 완료 기준

> 월정액과 시즌 패스를 구매하고 매일 플레이하더라도,
3개의 파티 완성에는 4개월 이상이 소요될

3파티 완성까지 4개월+

기존 스킨 상품 구매 시 골드를 추가 제공하여,
캐릭터 스킨 상품이 육성으로 이어질 수 있도록 개선

⇒ 스킨에 골드를 함께 지원함으로써 **구매 만족도를 강화**하고, 스킨과 육성 재화의 연계를 통해 **추가 구매를 유도**



항목	기존 스킨 패키지	개선 제안
상품 구성	캐릭터 스킨	캐릭터 스킨 + 골드 300,000
획득 방법	즉시 획득	
기간	6주	
가격	할인 시 1,350 유료 크리스탈(6주) 기본 1,680 유료 크리스탈	

신규 캐릭터 업데이트와 동시에 인기 캐릭터 스킨을 병행 출시하는 구조

캐릭터 픽업 + 스킨 구매
> 캐릭터 육성으로 이어질 수 있도록 상품 개선

스킨 + 골드 보상

복귀 유저 이탈 원인을 찾아 **확정 픽업 + 신규 보스**를 제안

PROJECT

대상 붕괴: 스타레일 · 호요버스 수집형 턴제 RPG
질문 복귀 유저는 왜 다시 떠날까?
산출물 리텐션 제안서 27p · 이벤트 · 콘텐츠 2종

770%↑

엔드 콘텐츠 보스 체력
1.6v → 3.8v · 신캐 강제

84일

신캐 파티 1개 완성
최소 기간

3배

신규 대비 재화 부족
초회 보상 113뽕 vs 330뽕

개선 제안(1)

18.p

복귀 유저를 위한 복각 캐릭터 A/S 및 확정 픽업 이벤트 제안

메타와 보스 인플레로 인해 사용하기 어려웠던 기존 캐릭터를 강화, 복귀 유저를 대상으로 1회 확정 픽업 제공
⇒ **복각 캐릭터 가치 강화**와 **픽업에 대한 부담감을 줄이고** 엔드콘텐츠로 향하는 **허들 구간을 낮추도록 설계**

복귀 유저의 딜레마



기존 캐릭터의 낮은 성능과 유입 버전에 따른 한계
> 복귀 후 재이탈 가능성

기존 캐릭터 가치 강화 및
픽업 이벤트로 복귀 유저 정착을 도움

"기존 캐릭터는 쓸 수가 없네"

"복각에 이걸 뽑아도 되나?"



기존에 가지고 있던 캐릭터를
활용할 수 있어 픽업 부담감 ↓

A/S를 통해 파티 완성을 위한
복각 캐릭터 활용도 ↑

복귀 유저의 가장 큰 고민거리인
'픽업 계획'에 있어 **유동적으로 선택 가능**

18p

복각 캐릭터 A/S + 확정 픽업

문제 → 생각 → 기획 → 결과

01 문제

신캐 없으면 못 깨는 메타

- 보스 체력 1.6v 대비 **770% ↑**
- 복각 캐릭터 사용률 **3% 대**
- 복귀 초회 보상 113뽕 vs 신규 330뽕

02 생각

쓸 캐릭터도, 뽕을 재화도 없다

- 픽뿔 걱정에도 재화를 아낌
- → 버티지 못하고 재이탈
- 기존 캐릭터 가치를 올리면 장벽 ↓

03 기획

발판 + 도전 2종 제안

- 복귀 유저 1회 확정 픽업
- 기존 캐릭터 A/S → 파티 핵심화
- 버프 · 디버프 선택형 보스, 차등 보상

04 결과 · 기대 효과

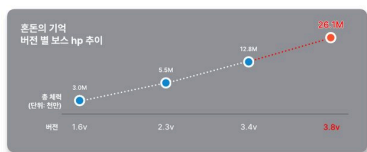
복귀 유저 리텐션 ↑

- 복귀 유저 이탈률 감소
- 기존 유저에겐 새 도전 목표
- 신캐 강제성 ↓ 전략 재미 ↑

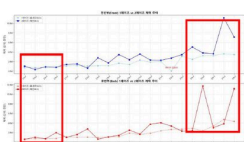
문제점 - 복각 캐릭터의 낮은 성능 메리트

자료 출처: 아카라이브 붕괴: 스타레일 채널

붕괴: 스타레일의 엔드콘텐츠는 신규 캐릭터가 강제된다



3.8v 보스 체력이 1.6v 대비 **770%** 증가
매 버전마다 과하게 높은 수준의 딜량이 요구되는 구조



▲몬톤의 기역 1/2페이즈 몬스터 & 보스 체력 추이
후반 버전 **1페이즈 일반 몬스터 체력 >**
초반 버전 **2페이즈 보스 체력**

메타와 딜량이 최신 캐릭터 중심으로 고착되어 **기존 캐릭터를 활용할 시 딜량이 현저히 차이남**

12p

버전별 보스 체력 770% ↑

문제점 - 픽뿔로 인한 재화 사용 제한

16 p

복귀 유저는 초회 보상 소진으로 재화 수급에 불리



기존 딜러 활용이 어려운 상황에서, 복귀 유저는 신규 캐릭터를 뽕을 재화까지 **신규 유저 대비 3배 부족**
또한, 픽뿔을 고려해 가지고 있는 재화를 아껴서 사용해야 하는 상황

복귀 유저의 딜레마를 버티지 못하고 이탈할 가능성 ↑

16p

복귀 vs 신규 초회 보상

개선 제안(2)

23 p

복귀 유저에게는 발판을, 기존 유저에게는 도전을!



▲붕괴: 스타레일 몬톤의 기역

기존 엔드 콘텐츠는 각 시즌마다
특정 파티에 유의한 버프가 고정으로 적용
> 특정 파티가 아니면 공략하기 어렵게 설계됨

▲벤레스 존 새로 '전신 소탕'

반면, '신을 향한 도전' 콘텐츠에서는 유저가 직접 파티의 버프 및 디버프를 선택하고,
선택한 제약의 종류 및 개수에 따라 **보상을 자동 지급함**

▲정말영주 '위기 함락'

> 복귀 유저에게는 파티 구성의 **진입 장벽을 낮춰주는 새로운 콘텐츠**로 성장의 발판을 마련하고,
기존 유저에게는 **추가 보상과 함께 더 높은 점수에 도전할 수 있는** 동기를 제공

23p

플레이어 주도형 보스

LV28~45 정체 구간을 메인 퀘스트 보상으로 해소

4. 문제점

17 p

LV30 이후 사냥터 요구 스펙이 급격히 높아지며,
나인 수급량 대비 높은 강화 비용과 부족한 강화 재료로 성장 정체

* 1시간 플레이 기준

사냥터	요구 스펙	경험치
절망의 던전 (LV.20)	명종 10~15	361,772
매드나 숲 (LV.30)	명종 20~30	460,336
안데드 폐허 (LV.41)	명종 60~70	1,059,130
저주받은 산맥 (LV.46)	명종 80~90	2,253,430

사냥터 LV.30 → 40 구간에서 요구 명종 수치가 급격히 증가
→ 저렐 사냥터 강제, 무소과금 유저의 성장 정체 구간

LV.30 나인 일일 수급량 대비 장비 강화 기댓값

일일 나인 획득량 약 20~30만
장비 강화 (+2) 약 210만 인장 강화 (+5) 약 4천만

일일 나인 수급량에 비해
요구되는 강화 비용 기댓값이 매우 높음

명종 효과를 올릴 수 있는 중요 수단인 팔찌와 인장의 경우
강화 성공 확률이 모든 단계에서 30%, 안전 강화 X
+5강까지 달성하는 데 필요한 누적 성공률 0.243%

사냥터 요구 스펙을 맞추기 위해서는 수급량 대비 과도하게 많은 나인이 필요

17p

사냥터 요구 스펙 · 강화 확률

5. 개선 제안

19 p

메인 퀘스트 보상 강화를 통해 자동 사냥 의존도 감소 및 플레이 흐름 개선

기존 메인 퀘스트의 낮은 보상 효율, 게다가 높은 장비 강화 부담으로 사냥터가 고착화 됨
→ 메인 퀘스트에서 장비 강화 재료를 제공해 성장 정체 구간을 돌파하도록 설계

기존 메인 퀘스트 보상

기존 메인 퀘스트 보상은 낮은 나인과 경험치 보상, 그러나 유의미한 장비 제공 X

LV.31 오크 병사 오크 병사 1마리 처치 경험치 : 1,000~1,200
16-6 퀘스트 오크 병사 155마리 처치 보상 : 경험치 2,000

성장에 큰 도움이 되지 않는 보상 구성

오크 병사 1마리 처치 경험치 : 1,000~1,200
16-6 퀘스트 오크 병사 155마리 처치 보상 : 경험치 2,000

보상 개선안

메인 퀘스트 일정 구간 달성 보상 고급 - 회귀 랜덤 방어구 상자, 인장, 팔찌 상자 지급



- 나인 상정에서 구매 가능한 품목으로 구성
- 장비 강화 아이템 위주, 안정적인 강화 재료 수급처
- 메인퀘스트 15장 부터 보상 강화, 각 장 마지막 퀘스트 보상으로 설계
- 획득 아이템은 거래 불가

19p

메인 퀘스트 보상 개선안

01 문제

퀘스트 대신 사냥만 하게 된다

- 메인퀘 20분 = 경험치 2,000
- 사냥 1시간 = 460,336



02 생각

장비를 얻을 길이 막혔다

- +5강 누적 성공률 0.243%
- LV45 전 최소 2주 정체 → 이탈



03 기획

퀘스트에 확정 장비 보상

- 방어구 · 인장 · 팔찌 상자
- 15장부터 · 거래 불가



04 결과 · 기대 효과

정체 구간에 단기 목표

- 무소과금 이탈 완화
- 자동 사냥 가치는 유지

원작의 **사냥 피로**는 덜고, IP 향수는 **BM**으로

2. 플레이어 동기 분석

7p

원작 메이플의 핵심 성장축은 사냥, 그러나 사냥의 피로도도 인해 이탈하는 유저 발생



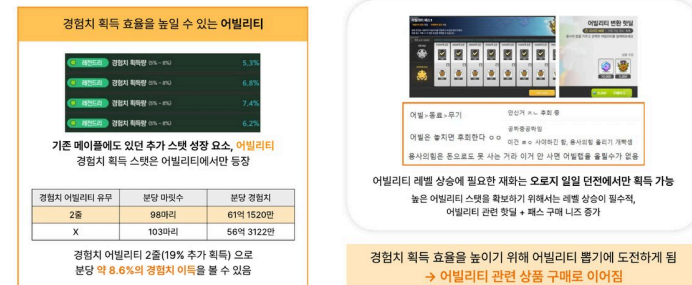
7p

버닝 종료 후 약 33% 이탈

4. BM 분석 - 경험치 효율

22p

경험치 획득 효율을 높이는 추가 스탯을 확보하기 위해 반복적인 뽑기 필요



22p

경험치 어빌리티 효율

01 문제

원작 이탈 유저를 어떻게 데려오나

- 버닝 종료 후 약 33% 이탈



02 생각

원인은 사냥 피로

- 성장 재미 · IP 향수는 유효



03 기획 분석

사냥은 방치, 재미는 유지

- 보스 조작 · 계단식 전직
- 마을 · 파티 커뮤니티



04 결과 · 결론

향수를 BM으로 연결

- 단종 코디 3만 원
- 어빌리티 = 분당 경험치 8.6% ↑

도시 생활 콘텐츠 + 낮은 수집 부담, 오픈월드의 새 공식

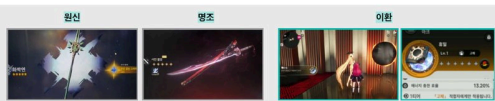
2. 타 오픈월드 RPG와의 차이점 - 캐릭터 수집 부담감 완화

16 p

픽뿔이 없는 뽑기와 다양한 무기 수집처로 인해
타 게임에 비해 캐릭터 및 무기 수집이 원활

캐릭터				무기			
	이환	원신	명조		이환	원신	명조
확률	1%	0.6%	0.8%	확률	3%	0.7%	0.8%
천장	90회	90회	80회	천장	80회	80회	80회
물막	6	6	6	물막	5	5	5
픽뿔 유무	x	o	o	픽뿔 유무	o (60회)	o	x

캐릭터와 무기의 5성 획득 확률이 기본적으로 높고, 픽뿔이 없기 때문에 캐릭터 픽업의 부담감이 낮음
또한, 무기는 80회 이내에 무조건 5성 1개, 픽업 5성 무기 1개를 얻을 수 있는 구조



특히, S급 무기를 얻기 위해서는 무조건 뽑기만 획득할 수 있는 타 오픈월드 RPG와 달리,
이환은 월드에서 몬스터를 처치하거나 맵 탐색으로 얻을 수 있기 때문에 무기 획득 부담이 낮음

16p

원신 · 명조와 확률 비교

3. BM 분석

22 p

부족한 도시 재화를 수집할 수 있는 콘텐츠 & 패키지 판매



패키지 분류	장기 윈드 패키지	에피 자금 비축상자	소형 자금 보충상자
가격	5,900원	17,600원	8,400원
도시 재화 수량	1,000,000	900,000	400,000
구매 횟수	초회 1회 한정	월 5회	주 5회

도시 재화 수집 패키지 구매 시 최대 7,500,000 도시 재화를 즉시 획득할 수 있으며,
최고 도시 레벨인 45 달성에 필요한 재화량의 약 21.4%를 단축 가능

22p

도시 재화 패키지

01 문제

오픈월드 경쟁 속 차별점은?

- 원신 · 명조 등 경쟁작 다수

02 생각

무엇에 시간을 쓰게 하나

- 자연 탐험 대신 도시 생활
- 수집 부담이 플레이 비중 결정

03 기획 분석

도시 콘텐츠 중심 설계

- 육성 · 도시 피로도 분리
- 5성 1% · 픽뿔 없음 · 80회 천장

04 결과 · 결론

도시 재화가 BM 핵심

- 패키지 최대 750만 재화
- 최고 레벨 필요량 21.4% 단축

한번 시작하면 끝을 보는 유저 — 플레이하며 구조를 봅니다

상위 1%

마비노기 모바일 전투력

재화 · 패키지 효율 표로 비교

만렙

스타레일 · 젠투스 존 제로

엔드 콘텐츠 전부 클리어

분류	주요 플레이
FPS	에이펙스 레전드 354h · 오버워치 8년 · PUBG: BATTLEGROUNDS · 발로란트
온라인	메이플스토리 10년 · 테일즈런너 7년 · 라테일 5년 · 파이널판타지14 769h
모바일	붕괴: 스타레일 · 마비노기 모바일 · 젠투스 존 제로 · 세븐나이트 리버스 뱅드림! · 메이플 키우기 · 이환 · 메이플스토리M · 솔: 인챈트
콘솔 · PC	마인크래프트 · 포켓몬스터 · Lethal Company 246h · 몬스터 헌터: 월드 GTA5 · DJMAX · 테라리아 · 데이브 더 다이버 · 할로우 나이트

모든 작업에서 반복한 세 가지 원칙

01

근거 먼저, 방향은 그다음

- 시장 · 유저 데이터부터
- 시간 · 원 단위로 환산

P.01 · P.03 · A.01-05

02

마감에서 역산, 핵심을 지킨다

- 피드백 기간 포함한 일정
- 밀리면 비핵심부터 덜기

P.02 · P.04

03

강점으로 역할을 설계한다

- 역량 확인 후 역할 배분
- 진행 현황은 공용 표로

P.03 · P.04

- AI**
- 이 포트폴리오: 레퍼런스 분석 → 구성 → **AI와 코딩** → GitHub 배포 · 내용 검수와 판단은 직접
 - 업무 · 분석에서 AI를 쓴 사례 1개

THANK YOU

시장과 유저에서 근거를 찾고, 팀이 같은 방향으로 움직이게 하는 사업 PM이 되겠습니다

0-1개월

제품 · 유저 이해

- 직접 플레이 · 지표 · 커뮤니티 정리

2-3개월

근거 있는 제안

- 문제 → 생각 → 기획 → 확인 지표

4-5개월

실행 · 전후 확인

- 일정 역산 · 결과 비교 정리

김현지 · hzbox_@naver.com