ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

ZZZ 수익화 세부 기획서



기맞기획 11기 20260624 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 파트 착수 조건

설계 목표 - 6P

1. 수익화 인수 기준
2. 핵심 원칙

경제 설계 - 8P

1. 현재 모델과 제안
2. 상품군의 영향 비교

이용 흐름 - 10P

1. 구매 경험과 정보

검증 기준 - 11P

1. 전망 수치의 취급

리소스 - 12P

1. 상품 제작 의존성

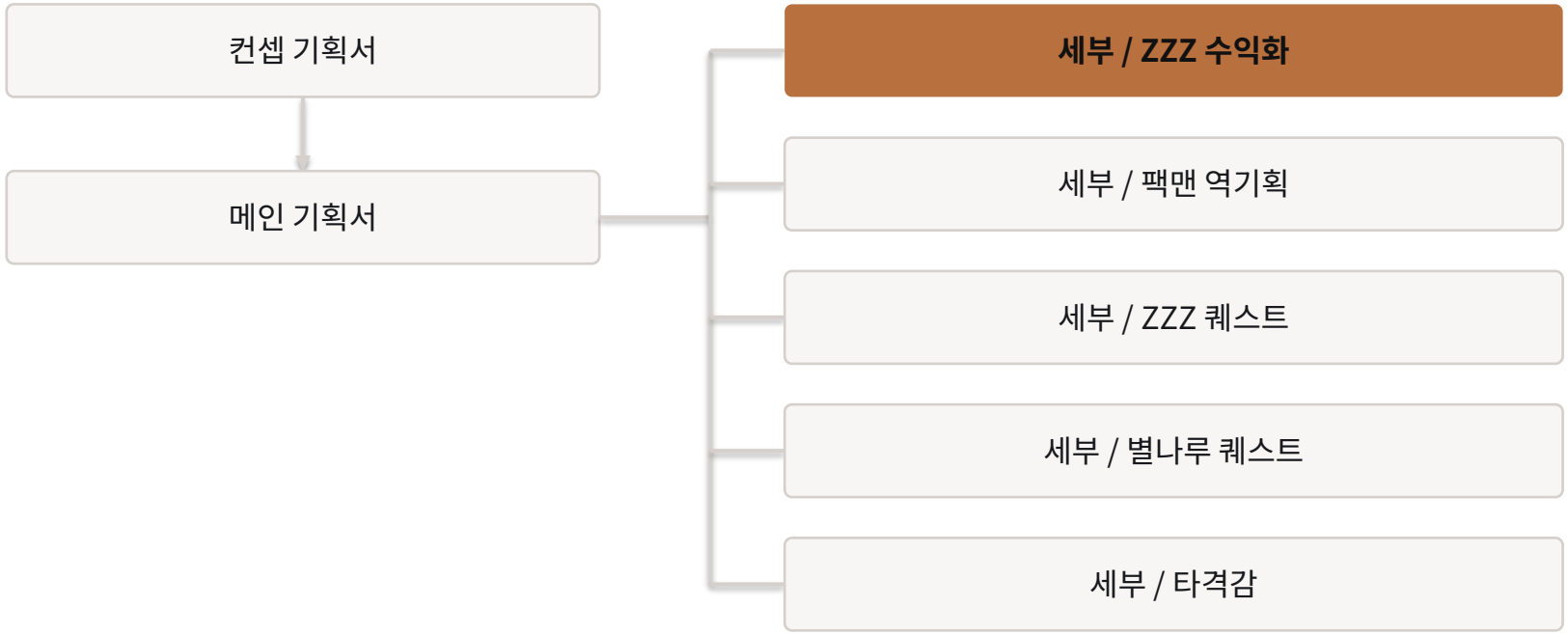
제작 계획 - 13P

1. 작성 작업
2. 검수와 인수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-24	박도원	수익화 모델 개선안	상품군 진단과 확장 제안을 정리함
2				
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 결정

경제 관찰과 개선 가설을 분리하기로 함

상세 공백

구매 동기와 성능 영향의 비교가 필요함

설계 목표 – 수익화 인수 기준



상품별 가치, 비용, 검증 지표를 명시할 예정임

3군

라이트, 미들, 헤비

0건

근거 없는 매출 보장

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P045/C_Users_doand_Downloads/ZZZ Monetization Slides.pptx

설계 목표 – 핵심 원칙

정체성

스트리트 외형과 자기표현을 중심으로 함

영향 분리

외형 판매와 성장 편의를 별도 검토함

검증

전환과 유지 지표를 함께 관찰함

경제 설계 – 현재 모델과 제안

원문 시점의 진단을 분석 범위로 고정함

영역	관찰 대상	개선 가설
모노크롬	1:1 전환/변조 중심	전용 외형 패키지 검토
인터노트 멤버십	일일 폴리크롬 제공	배터리 혜택의 유지 동기 검토
뉴에리두 펀드	성장 재화 중심	프로필/로비 외형 티어 검토

경제 설계 – 상품군의 영향 비교

개별 구매 / 기간형 권한

의상/방부 스킨

성능 추가 없이 외형 차이를 제공함

전술 패키지

성장 허들 완화와 격차를 함께 검토함

펀드 상위 티어

로비 배경/커스텀 마크를 검토함

배터리 이월

미소모량 최대 30%를 초기안으로 검토함

자기표현 / 성장 편의

이용 흐름 – 구매 경험과 정보

지불 전에 얻는 가치와 기간을 파악하게 함

단계	표시/처리	검수 기준
탐색	상품 외형과 적용 대상을 표시함	기본형과 구분 가능
미리보기	전투/로비의 적용 예시를 표시함	성능 변화 유무 명시
구매	가격, 기간, 권한을 재확인함	보유 상품 중복 처리 정의
재방문	획득 외형과 기간형 권한을 표시함	만료/갱신의 혼동 없음

검증 기준 – 전망 수치의 취급

수치가 계산 근거를 대신하지 않도록 함

항목	원문 값/주장	v2 판단
배터리 이월	최대 30%	성장 격차 시험용 초기안으로 둠
매출 전망	2개 분기 내 약 58%	산식/모수 부재로 목표 수치에서 제외함
성과 지표	ARPPU 표제와 매출 성장 서술 혼재	결제자당 매출, 결제율, 총매출을 분리함
실험	원문에 비교군 없음	상품 노출군과 비교군의 유지/불만도 점검함

리소스 – 상품 제작 의존성

의상/가구

모델/외형 적용 규격은 대상 게임 기준을 확인함

방부 연출

컷신/특수음이 전투 예고를 가리지 않아야 함

상품 데이터

가격, 권한, 기간, 문구를 묶어 관리함

제작 계획 – 작성 작업

1

비교표

3개 기존 상품군의 가치와 제한을 기입함

2

제안표

성능 영향과 제작 의존성을 분리함

3

시험표

전환, 유지, 격차의 판단 지표를 정함

제작 계획 – 검수와 인수

1

원문 대조

상품명과 30% 제안을 확인함

2

가정 점검

58%의 실측 근거 부재를 명시함

3

인수

관찰과 개선안을 별도 표로 제출함