



오래된 게임은 어떻게 유지되는가?

노후한 콘텐츠를 더 오래 유지하기 위해
비 개발자가 할 수 있는 것들

정재훈(Neowiz-Games)

심대인(Entaz)

1. 서론

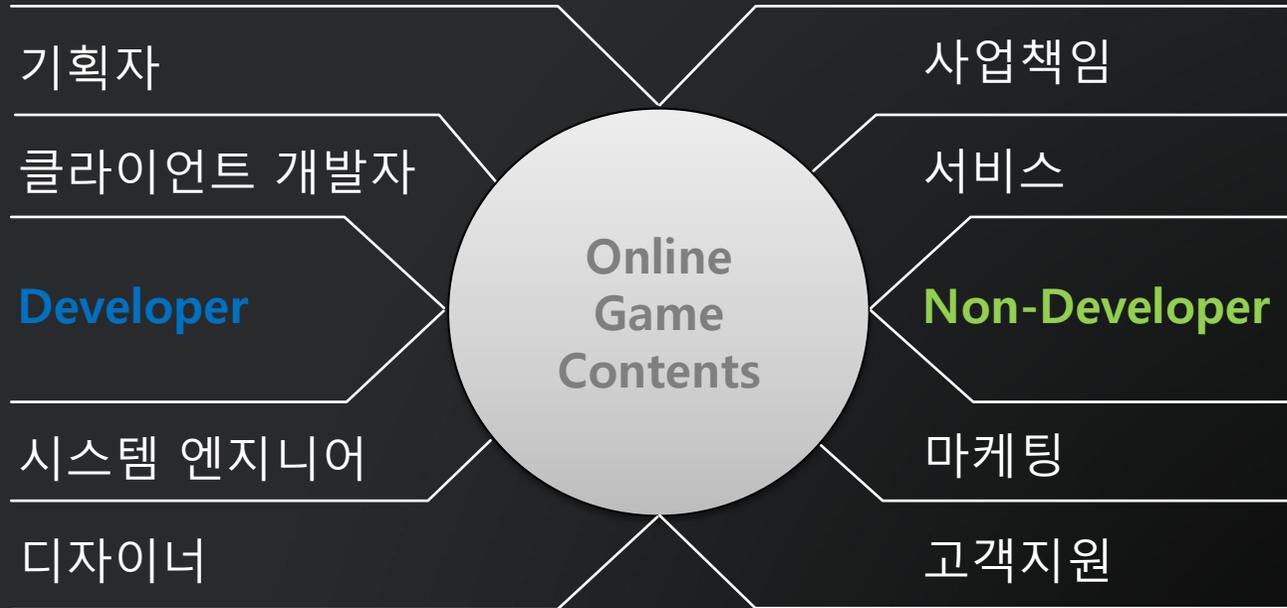
- 1-1. 온라인게임에서의 개발자와 비(非)개발자
- 1-2. 오래된 게임(Old Game)이란?
- 1-3. 오래된 게임 사용자(Game User)의 특징

2. 본론

- 2-1. 게임의 재미와 전환 비용(Switching Cost)의 상관 관계
- 2-2. 줄어드는 재미(Fun)는 무엇으로 보충될까?
- 2-3. 새로운 재미 대신 익숙함(Familiarity)을 팔아라
- 2-4. 긍정적인 계급 투쟁(Class Strife)을 장려하라
- 2-5. 잔뜩 골이 난 그들과 소통(Interact)하는 방법

3. 결론

1-1. (온라인 게임에서의) 개발자와 비(非)개발자



1-2. 오래된 (온라인) 게임이란?

기네스북에 등재된 '바람의 나라'는 오래된 게임인가?



주간 온라인 게임 인기순위

98년 09월
05년 08월
03년 04월
05년 04월
04년 06월
05년 12월
03년 10월
06년 03월
07년 02월
04년 07월

RANKING 온라인게임 주간 인기순위

출처: 게임 메카

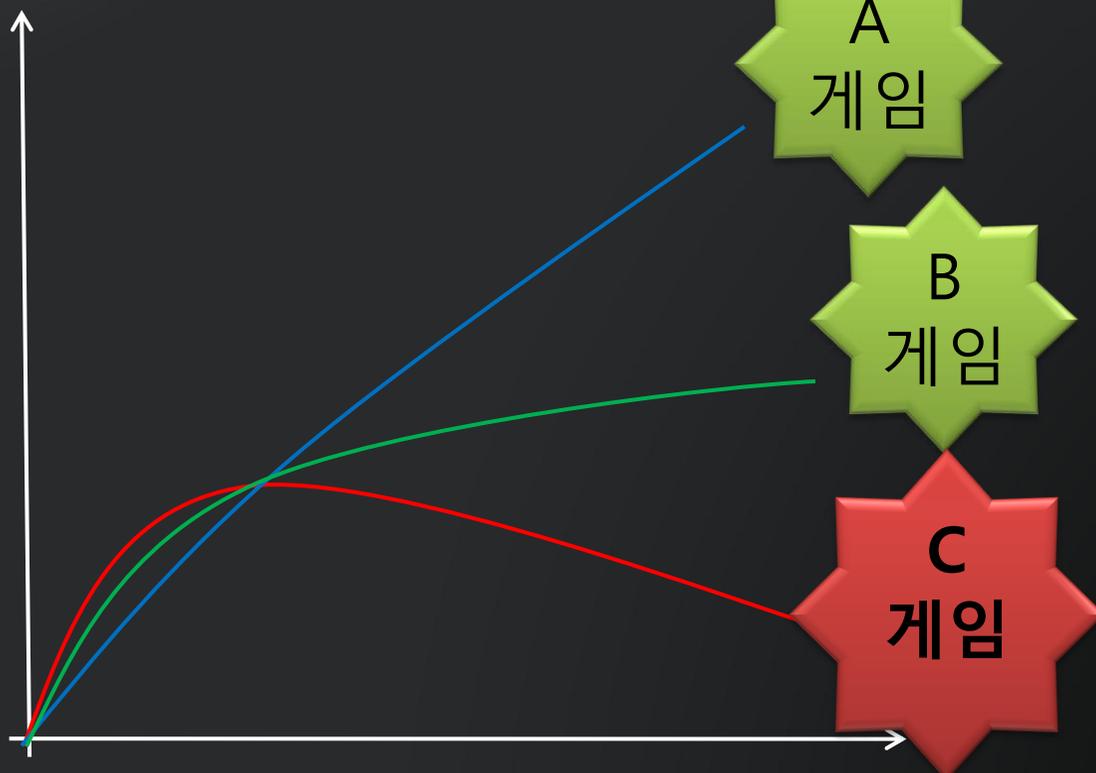
2012년 09월 19일 ~ 2012년 09월 25일의 순위결과입니다.

1	리그 오브 레전드	↑1	26	아바	↑4
2	블레이드앤소울	↓1	27	갯앰프드	↓4
3	피파 온라인 2	-	28	카오스 온라인	↓8
4	리니지	↑2	29	마비노기	↓1
5	아이온: 영원의 탑	↑2	30	엘소드	↑1
6	던전앤파이터	↓2	31	크레이지 아케이드 비엔비	↑1
7	메이플스토리	↓2	32	한게임 테트리스	↑3
8	서든어택	-	33	프리스타일	-
9	카트라이더 2.0	↑1	34	테일즈런너	↓5
10	사이퍼즈	↓1	35	프리스타일 2	↓1
11	모두의마블	-	36	오디션	↑1
12	월드 오브 워크래프트	↑1	37	레전드 오브 소울즈	진입
13	리니지 2	↑3	38	피파 온라인 3	↓2
14	카운터 스트라이크 온라인: 휴먼..	↓2	39	구경 온라인	-
15	마구마구	↓1	40	레이더즈	↓2
16	테라	↑1	41	클럽 엠스타	↓1
17	스페셜포스 2	↓2	42	러브비트	-
18	슬러거	↑1	43	뮤 온라인	↓2
19	퀸스블레이드	↑8	44	천하제일상 거상	↑2
20	스페셜포스	↓2	45	디지털 마스터즈 온라인	↓2
21	마비노기 영웅전	-	46	워록	↓1
22	프로야구 매니저	-	47	아키에이지	↑2
23	로스트사가	↓1	48	SD건담 캡슐파이터	진입
24	프리스타일 풋볼	-	49	룬 오브 에덴	진입
25	버블 파이터	-	50	라테일	↓3

07년 10월
03년 11월
04년 06월
01년 10월
07년 08월
05년 09월
04년 10월
01년 02월
02년 05월
05년 05월

이 중 '오래된 (온라인) 게임'은???

재미



단,

지금도 서비스 중인
게임이어야 하므로,

론칭 당시 최소한
'중박' 이상은 되었던 게임

라이브 기간

사용자가 '오래된 게임' 여부를 판단하는 기준은?

요새 번쩍번쩍하는 게임이 얼마나 많이 나왔는데...지금 시작한다고 재미있을까?

재미

진입장벽
(entry barrier)

기득권

커뮤니티

내가 지금 시작한대도,
저들을 넘을 수 있을까?

내가 저 공고한 사람들의
관계 사이에 과연 끼일 수 있을까?

오래된 게임을 싫어하는가!



나처럼
흔티나서?

이기는 건
바라지도 않지만

1. 붙어서 발리고 싶지 않다

애써 낸

2. 시간 낭비하고 싶지 않다

현실에서까지

3. 뒤떨어지고 싶지 않다

1-3. 오래된 게임 사용자의 특징

오래된 게임의 게시판과 하락하는 주식 게시판의 공통점

제목 : [씨엔씨테크] 주담직통전화 070-7725-7142 항의합니다.

글쓴이 : 주주나섬 작성일 : 2008-07-04 09:26:47

주식입고 늦은 것도 열받는데
 꺾하 3방이라니
 전화해서 왜 그런지
 항의합니다



**분위기 안 좋음
 단체 항의 증용**

프라테우스 팔찌 항의 글 넣읍시다..

트랙백

글쓴이 : 오민용

조회수 : 1,839

이건 뭐 막장운영도 아니고, 우리가 생각하는 자기들도 생각을 한다면서 왜 저런 생각을 할까요??? 욕 나오네 진짤ㅋㅋㅋㅋ
 님들 팔찌도 4칸으로 만들어 달라고 항의 글 넣읍시다.. 전 벌써 1:1문의 남기고 왔으며... 팔찌 업뎃 하지 말던가 팔찌칸을 4칸으로 하라고.... 기존 7억세 가지고 있던 사람들 ㅂㅂ 만드는 업뎃은 제발 안했으면 좋겠네요... 돈나 답답하다 진짜~~~~

이주식 아직도 부도안나고 있네. '09. 11.26 11:58

조회수: 259

참 징하다 이주식 아직도 상장되어 있네...



참나... 예전에 있던 생각나네...

ㅋㅋ 망해라...이런 회사는 부도가 최선이다



**접었던 사람들도
 종종 들름**

아직 이게임 안망했나요?

진사마

조회수 : 629 | 08.03.21 14:28

응케 아직 하는사람들이 있긴 있군하... ㅋㅋ



어제 지바 방문기

주담과 대략 40분정도 이야기를 했습니다.

혼자가서 이야기하니 부족한 점이 있어 아쉬웠습니다. 추후 누가 가던 3-4명이 가시기 바랍니다.

주담은 경영상의 보안된 것은 묻지 마라더군요, 말을 해 줄 수 없지요, 당연히....



**심지어 찾아오려
 는 사람도 있음**

넷마블에 찾아갈까...

서른어택

조회수 99 / 작성일 12.01.04 20 : 34

아직 1월초 뿐이 안 됐지만...뭔가 불안불안 하네요....

1월에 클로즈 베타를 진행한다는 똑박성 기사를 봤기 때문에 기대를 많이 했는데...



불 같은 성격

의심병

츤데레

2-1. 게임의 재미와 전환 비용의 상관 관계

진입장벽(entry barrier)

새 게임에 적응하는 비용이 100이라고 하면
실제 들어가는 비용은 $100+a$

전환 비용 = 매몰 비용(sunk cost) + 새 게임에 적응하는 비용

매몰 비용의 오류(sunk cost fallacy)

이전 콘텐츠에 100의 리소스를 들였다고 하면
매몰 비용은 $100+a$

전환 비용이 높을 수록,
낮은 고객만족 수준에서도 높은 **충성도**를 보인다.

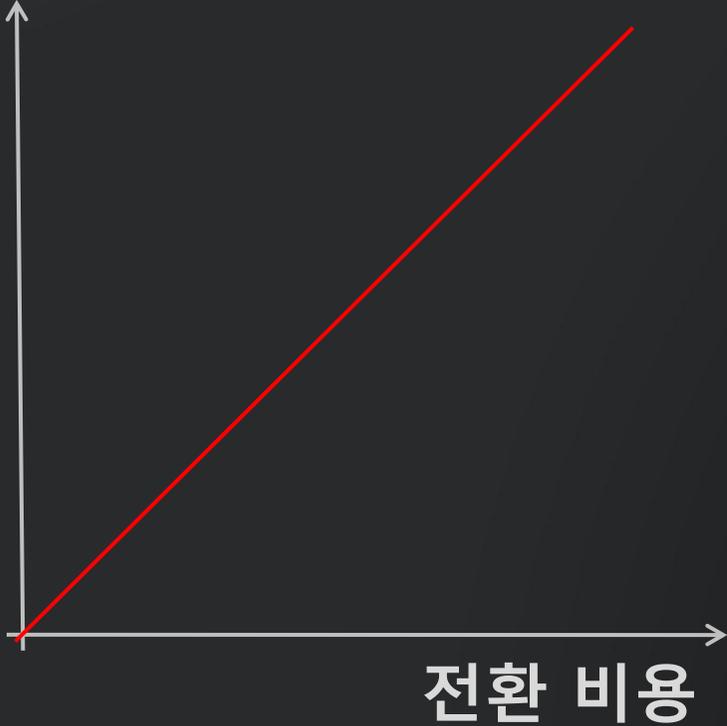
즉, 다른 서비스로 이동할 때 발생하는
유/무형적 비용을 높여 '억지로라도' 붙들어라.

역설적으로, **강한 구속**은 높은 **충성도**를 보장한다.

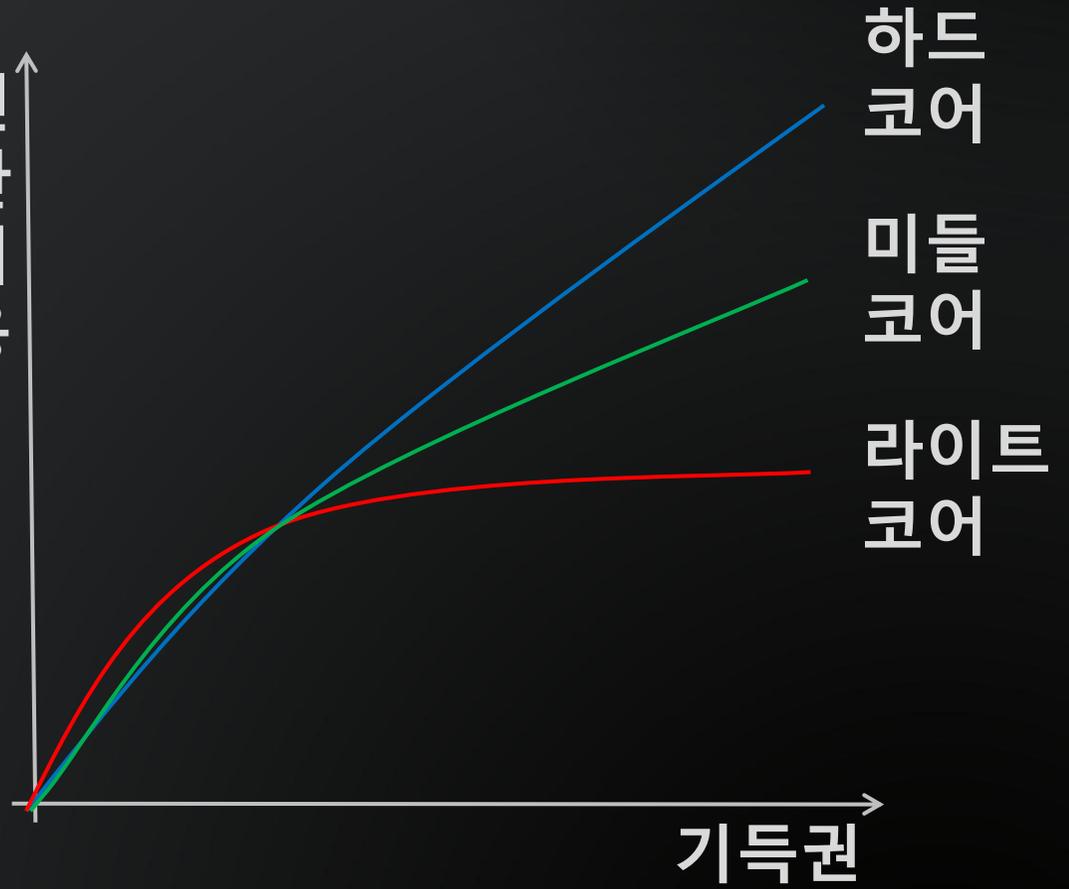
<하버드 비즈니스 리뷰>
By 토마스 존스, 얼 새서

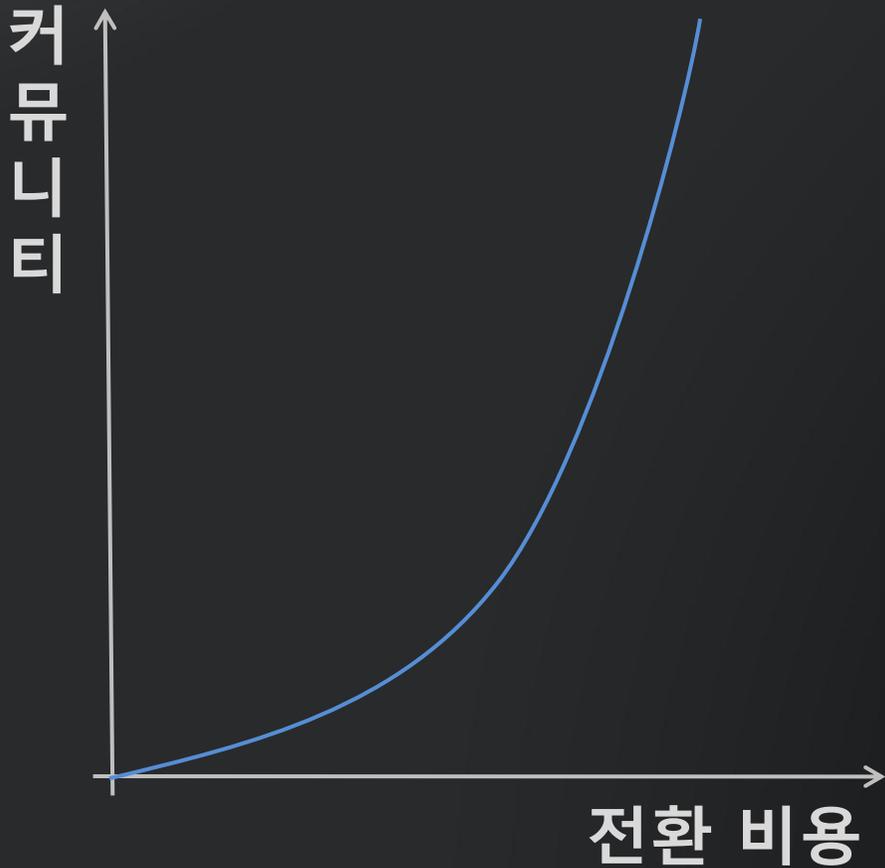
전환비용과 재미, 전환비용과 게임 장르의 상관관계

재미 = 플레이 타임

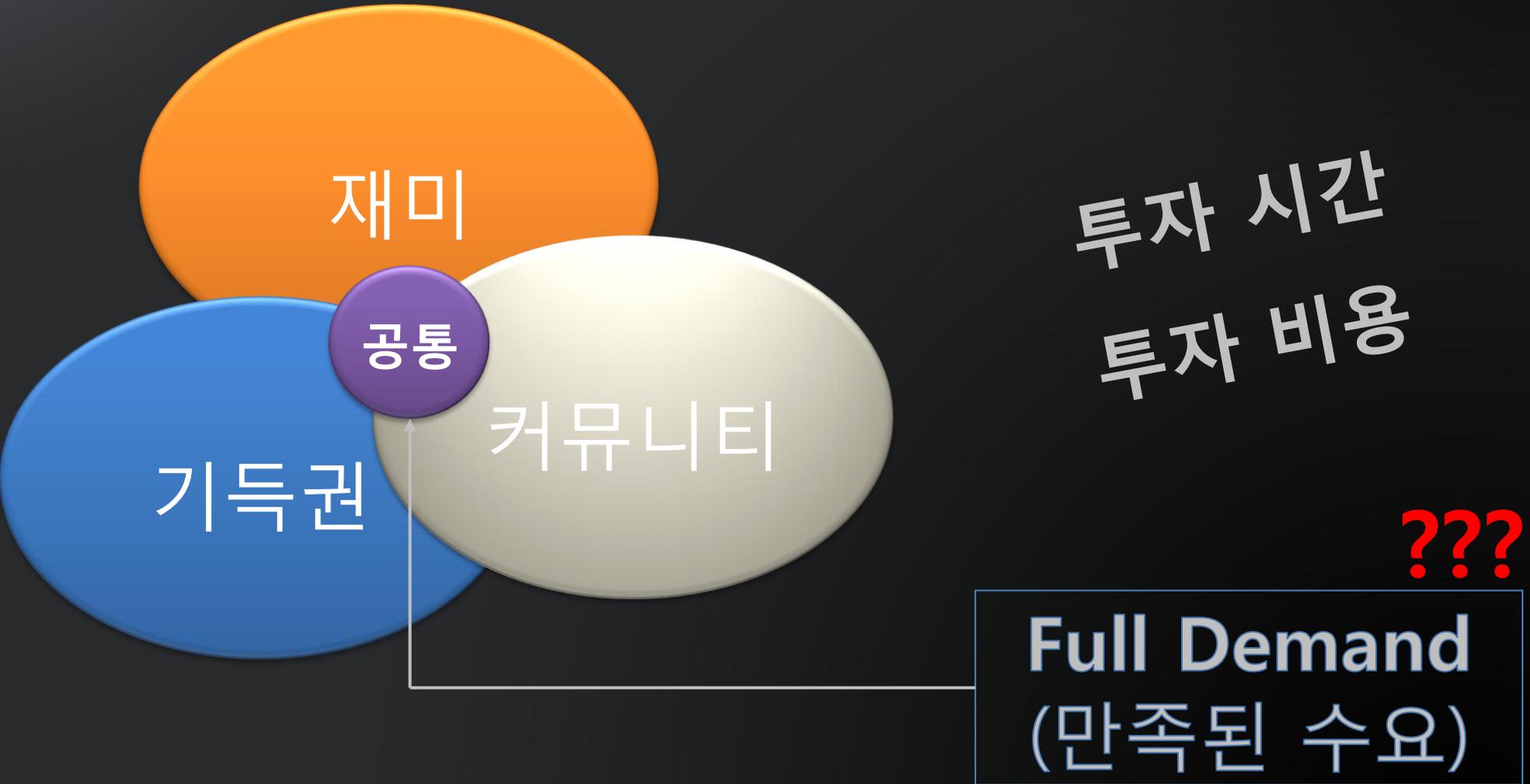


전환 비용





원속 단계의 커뮤니티는
대체 불가능 자원



전환 비용을 높이려면?



무조건 더 재미있게 만들어라

In-game

- 놀아주고
- 웃겨주고

Web

- 놀아주고
- 웃겨주고

Other
Media

- 놀아주고
- 웃겨주고

감투 = 기득권을 많이 만들어라



많은 사람들과 좋은 관계를 유지하도록 도와라!

더 많은 사람들을 사귀도록

- 관계가 활발하게 생성되도록 nudge
- 관계의 대류를 방해하는 요소 제거

좋은 관계를 유지하도록

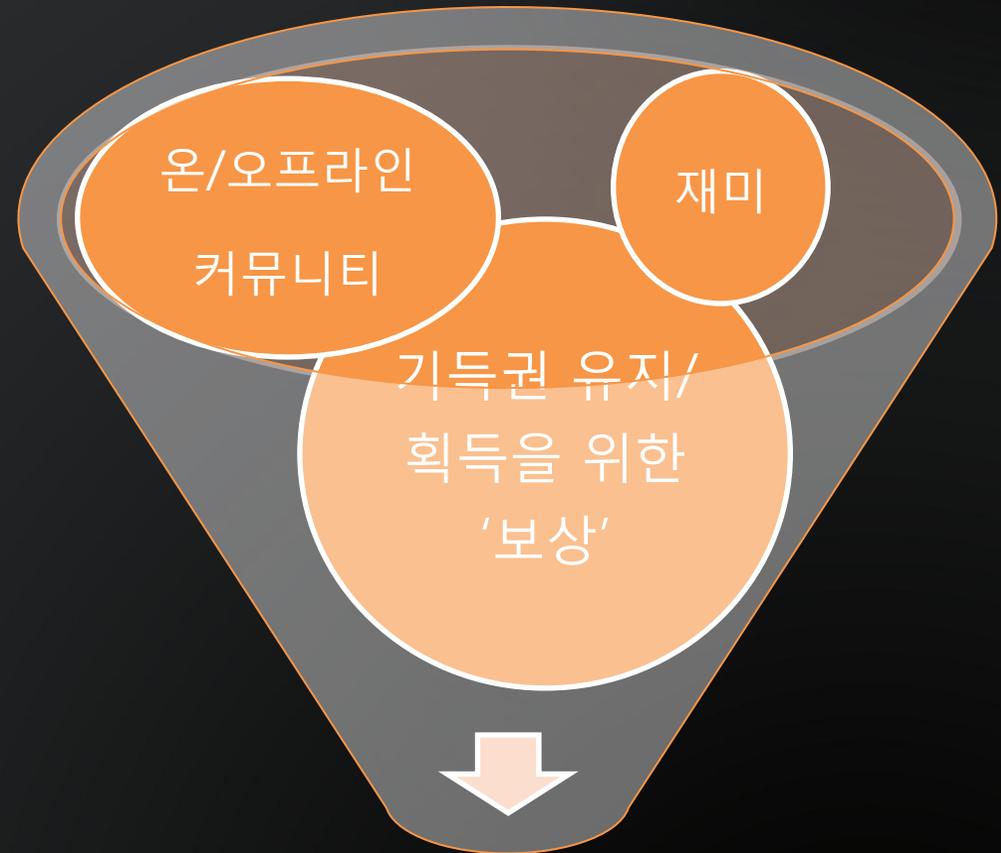
- 상호 좋은 메시지를 더 자주 발신할 수 있도록 nudge
- 관계를 망치는 요소 제거

2-2. 줄어드는 재미는 무엇으로 보충될까?

재미의 부족분은 보상으로 만회된다!



새로운 게임



오래된 게임

↳ “보상과 그 보상을 획득하는 RULE의 공정성”이다

‘보상’을 가장 중요하게 고려하라

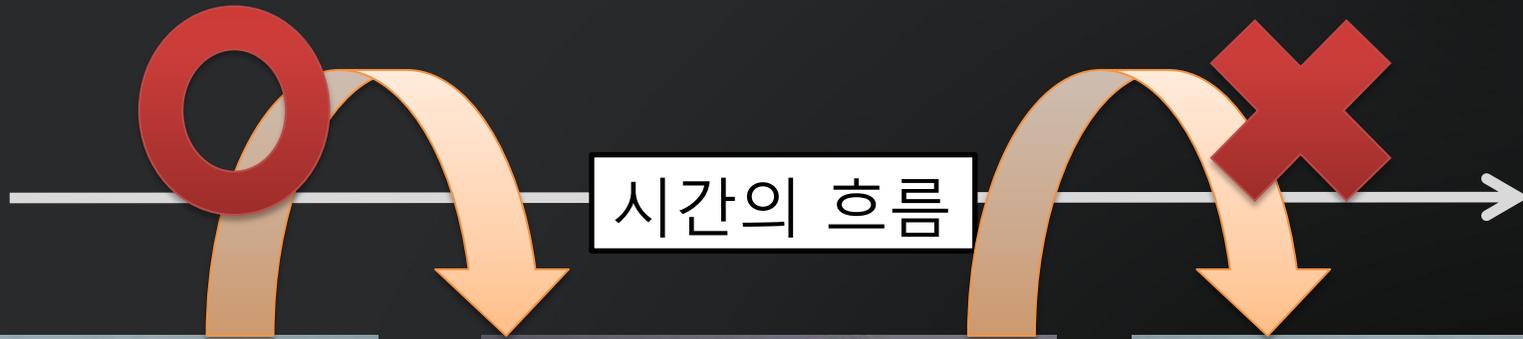
- 보상(報償): 어떤 행위에 대한 보상
- 보상(補償): 손해에 대한 서비스적 보상

공정성을 확보하라

- 기득권이 지나치게 유리하지 않도록 공정하게 룰을 짜되
- 기득권 유저가 역차별을 느끼지 않도록 안배

크레스피 효과(Crespi Effect)

보상의 방향에 따라 수행이 급격하게 변하는 현상



2-3. 재미 대신 익숙함을 팔아라!

QWERTY 자판



한 번 익숙해진 경로라면,
나중에 비효율적인 경로임을
알게 되어도 쉽게 바꾸지 못함

혁신의 저주(curse of innovation)

고객 행동변화 요구 수준=변화 폭

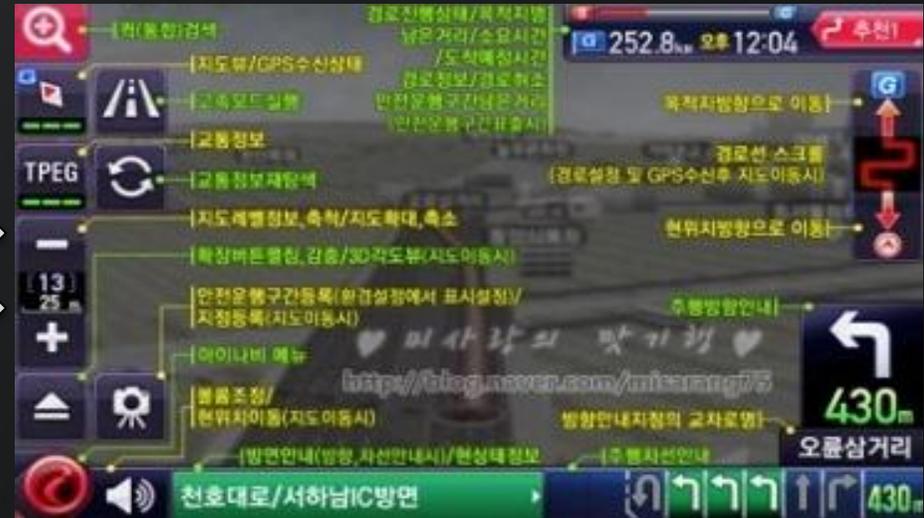
출처: 상식파괴 경영 트렌드



혁신이 가져올 혜택의 크기=재미

너무 많은 변화를 가져오는 UI 개선 or Balance 개선의 경우 ?

개선(改善)일 가능성이 매우 낮다 ↓



성공할 가능성은 변화 폭에 반비례한다.

2-4. 긍정적인 계급 투쟁을 장려하라

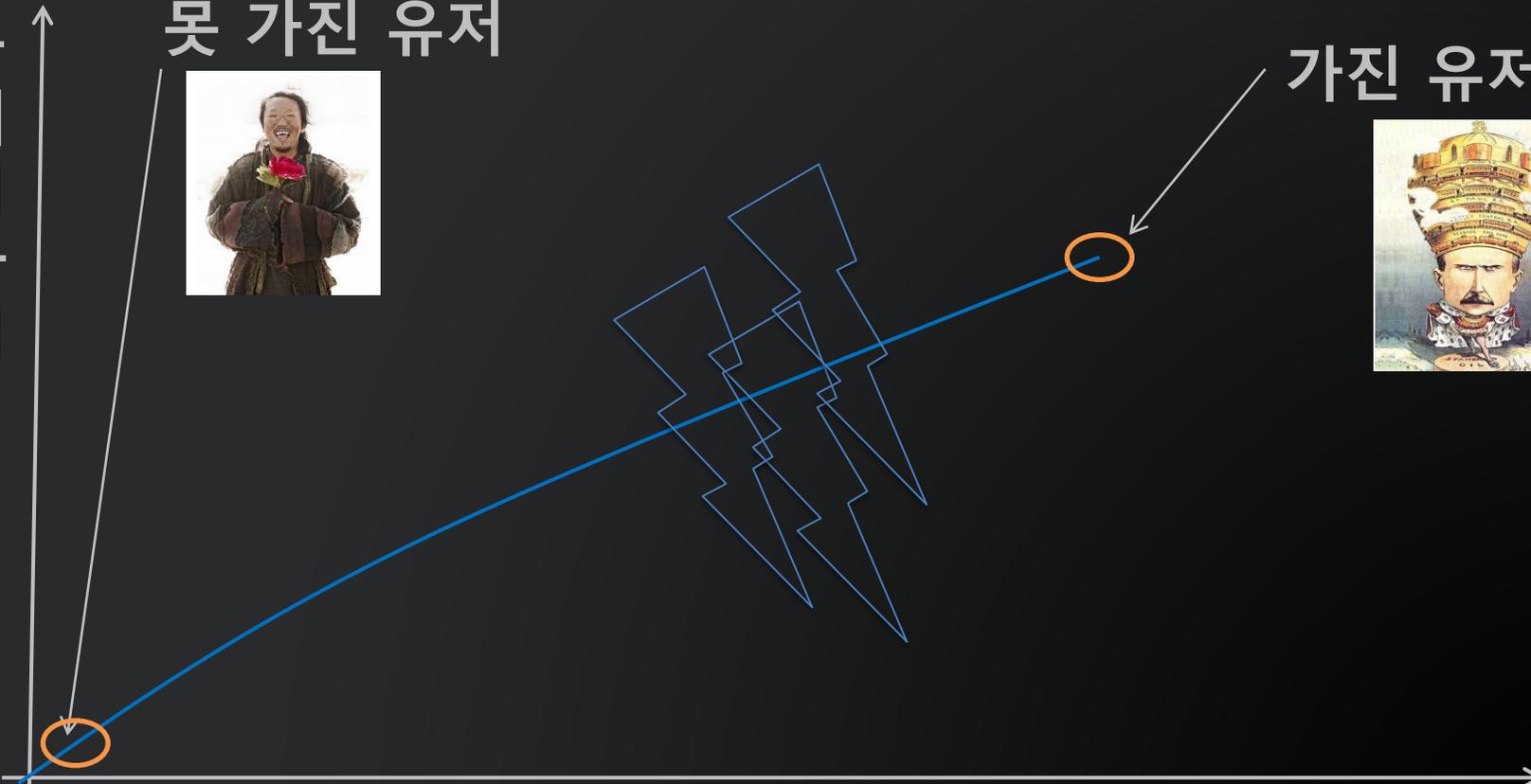
각 부류 별로 도달 가능한 목표 부여

플레이타임

못 가진 유저



가진 유저



각종 재화



내 정보 관리

회원탈퇴

회원 탈퇴는 본인인증 후에 가능합니다.
아래 유의사항을 확인 후 탈퇴절차를 진행하시기 바랍니다.

- 탈퇴 후 7일간 동일한 주민등록번호로 가입이 불가능 합니다.
- 탈퇴 후 고객님의 정보는 개인정보 취급방침에 따라 30일간 보존 후 완전히 삭제됩니다.
- 삭제된 정보는 절대 복구가 불가능 합니다.
- 탈퇴시 보유한 캐시 정보는 모두 삭제되오니 먼저 고객센터를 통하여 보유하신 환불받으신 후 탈퇴를 진행하시기 바랍니다.
- 인증수단 중 가능한 수단이 없는 경우 1:1 문의를 통해서 주민등록증 앞면의 발급일자 8 보내주시면 탈퇴를 처리해 드립니다.

!! 이탈 !!



내 정보 관리

회원탈퇴

회원 탈퇴는 본인인증 후에 가능합니다.
아래 유의사항을 확인 후 탈퇴절차를 진행하시기 바랍니다.

- 탈퇴 후 7일간 동일한 주민등록번호로 가입이 불가능 합니다.
- 탈퇴 후 고객님의 정보는 개인정보 취급방침에 따라 30일간 보존 후 완전히 삭제됩니다.
- 삭제된 정보는 절대 복구가 불가능 합니다.
- 탈퇴시 보유한 캐시 정보는 모두 삭제되오니 먼저 고객센터를 통하여 보유하신 환불받으신 후 탈퇴를 진행하시기 바랍니다.
- 인증수단 중 가능한 수단이 없는 경우 1:1 문의를 통해서 주민등록증 앞면의 발급일자 8 보내주시면 탈퇴를 처리해 드립니다.

역시나

!! 이탈 !!

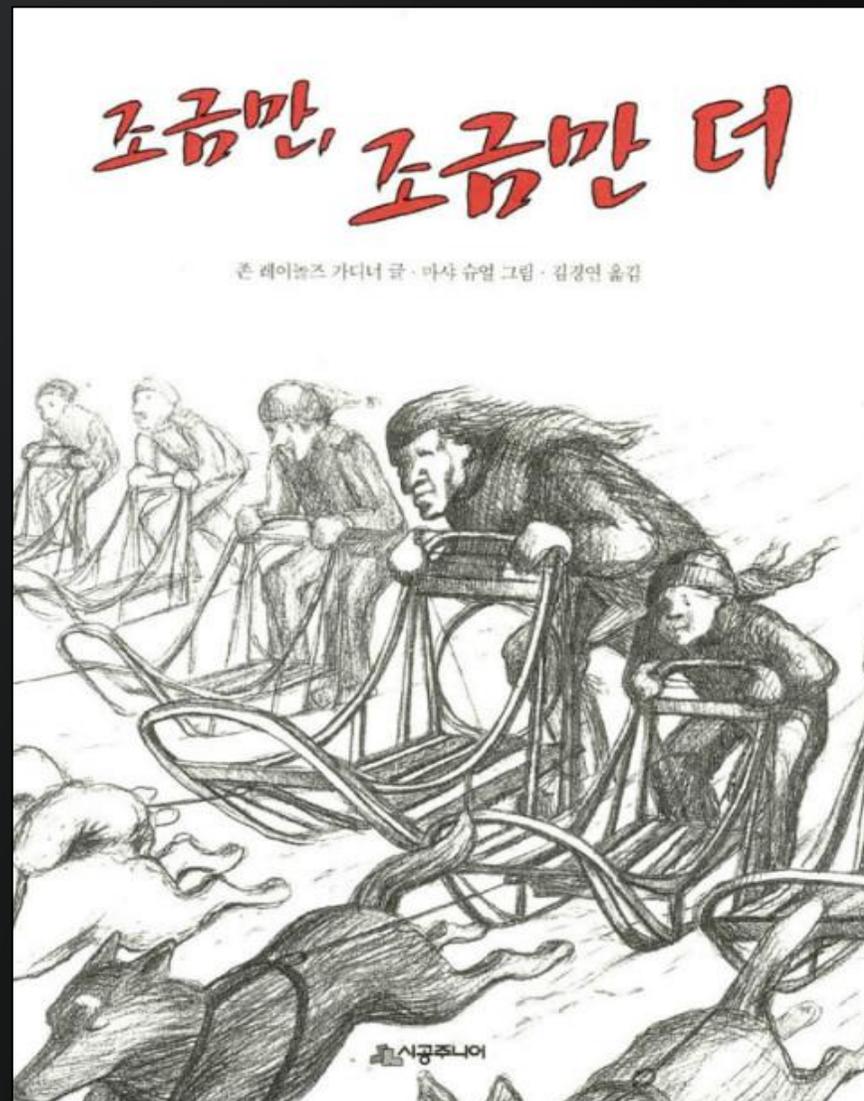
상위 계층을 위해

다양한 갈림길(방향성) 제시

하위 계층을 위해

계급 상승을 위한 중간 목표 설정

신입용 신규 계층 생성



2-5. 잔뜩 골이 난 그들과 소통하는 방법

노출 효과(Exposure Effect)

뒤로 숨지 말고
일단 자주 모습을 드러내라

근접성 효과(Proximity Effect)

항상 있는 그곳에
계속 존재한다는 느낌을 주어라

호감의 상호성 (Reciprocity of Liking)

일단 먼저
좋아한다는 티를 내라!

좋아하는
사람이요?



유사성의 원리 (Principle of Similarity)

자기와 비슷한 사람을
더 좋아하게 되는 원리

나랑
비슷한
나이

군필자

박봉+야근
=
불쌍한 회사원

유저의
언어로
소통

솔로



실수 효과(Pratfall Effect)

허점이나 실수가
오히려 매력을 증진시키는 효과

기분이 좋아졌습니다.
기분이 좋아졌습니다.
【후후후후후후】 안녕하세요 리니지 게이마스터입니다 ^^
【후후후후후후】 현



스토리텔링 (Storytelling)

서비스에
이야기를
만들어라.



3-1. [결론] 콘텐츠와 브랜드, 그리고 서비스



콘텐츠 노후화는 피하기 어렵다.
하지만 서비스까지 노후화된다면
브랜드 노후화가 가속되고 만다.

어떤 온라인 게임이든 늙는다.
중요한 것은 '우아하게 늙는 것'이고,
그것의 열쇠는 **서비스**가 쥐고 있다.

3-2. [결론] 서비스는 시간을 버는 예술

프로젝트의 목표를 “보스를 쓰러뜨리는 것”이라고 가정합니다.





탱 핵심은 시간을 버는 것



힐 핵심은 시간을 버는 것



딜 핵심은 달성시간을 줄이는 것



Jaehun Jeong
uranos@neowiz.com

thank you



DaeIn Shim
bloozodiac@daum.net