뮤: 포켓나이츠

게임 분석서

Index

Part 1. Intro

Part 2. 문제점

Part 3. 제안

[Part #1]

Intro

01 게임 소개

02 매출순위 변화

03 플레이 루프

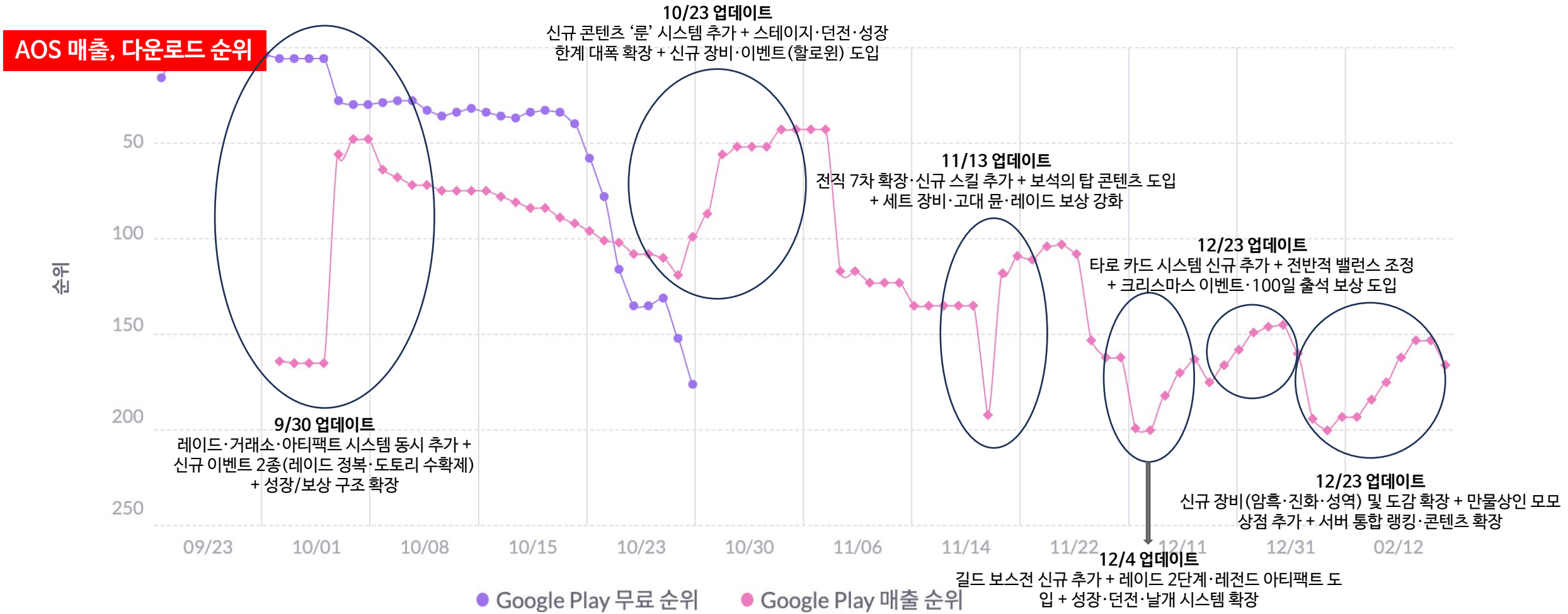
출시 9개월 차, 매출 TOP 25 유지중인

〈뮤: 포켓나이츠〉 소개

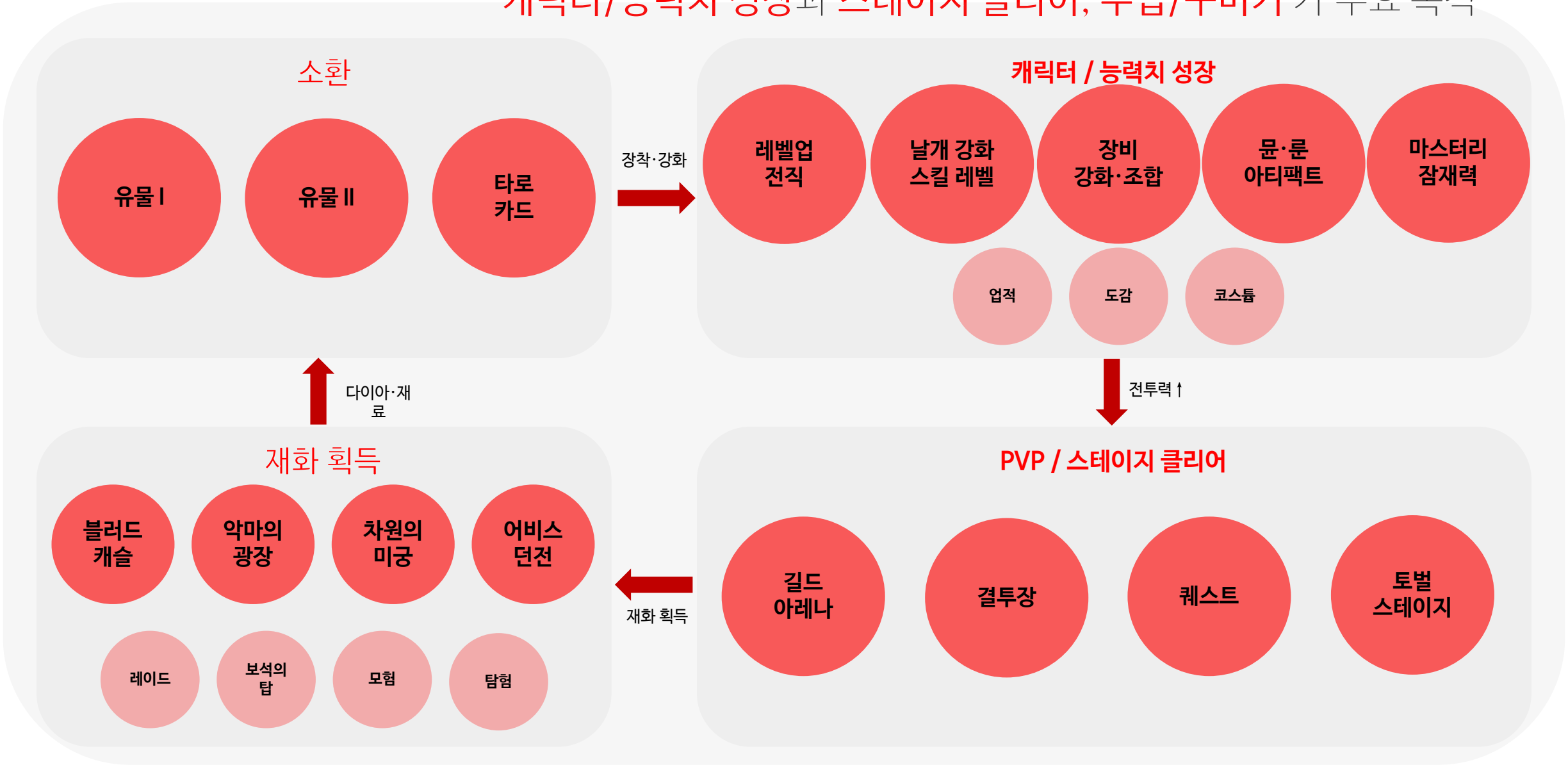
게임명	뮤: 포켓나이츠
퍼블리셔	웹젠
개발사	던라이크
장르	방치형 RPG
출시날짜	2025년 9월 18일
현재 AOS 매출 순위	166위(모바일인덱스 2026-02-15 기준)
타겟	10~30대, 캐주얼•방치형 선호 유저
플레이 유무	총 전투력 : **47J 317I** 12위(26-04-22 기준)

매출 순위는 업데이트 직후 급등하며

매출은 업데이트 직후 상승 → 2~3주 후 하락하는 패턴을 반복한다.



전반적인 플레이 루프는 아래와 같으며
캐릭터/능력치 성장과 **스테이지 클리어, 수집/꾸미기** 가 주요 목적



[Part #2]

뮤: 포켓나이츠의 문제점

01 성장 정체 구간 플레이 루트 부재

02 과금 동기 부족

성장 정체 구간 플레이 루트 부재 과금 동기 부족

유저 여정

콘텐츠를 다 소모한 이후 더 하고 싶어도 종료할 수 밖에 없다.

초반
스테이지 진행
레벨업·장비 강화·전직 등
다양한 성장 루트 존재

중반
스테이지 막힘
전투력 부족으로 진행 불가
던전·보석의 탑 등 대체 콘텐츠 소화

정체
대체 콘텐츠도 소진
일일 던전·탐험·퀘스트 모두 완료
남은 건 시간 기다리는 것뿐

결과
게임 종료
능동적 플레이 불가 → 접속 빈도 급감

일반 유저 기준

스테이지는 금방 막힌다

대체 루트를 모두 소화하기 전에
이미 다음 스테이지가 막히는 구조

데이터 근거

업데이트 직후 급등 → 2~3주 내 급락

콘텐츠 소진 속도가 빠르고
평상시 플레이 동기 유지 수단 부족

결과

"기다리거나 이탈"만 남는 구조

능동적으로 성장할 수단이 없어
접속 빈도가 낮아지고 이탈로 이어짐

PART #2 뮤: 포켓나이츠의 문제점

성장 정체 구간 플레이 루트 부재 과금 동기 부족

유저 여정

콘텐츠를 다 소모하면
결국 할 게 없어진다

초반 스테이지 진행

레벨업·장비 강화·전직 등
다양한 성장 루트 존재

중반 스테이지 진행

전투력 부족으로 진행 불가
던전·보석의 탑 등 대체 콘텐츠 소화

정체 대체 콘텐츠도 소진

일일 던전·탐험·퀘스트 모두 완료
남은 건 시간 기다리는 것뿐

결과 기다리거나 이탈

능동적 플레이 불가 → 접속 빈도 급감

일반 유저 기준

스테이지는 금방 막힌다

대체 루트를 모두 소화하기 전에
이미 다음 스테이지가 막히는 구조

데이터 근거

콘텐츠 소진 속도가 빠르고
평상시 플레이 동기 유지 수단 부족

결과

"기다리거나 이탈"만 남는 구조

능동적으로 성장할 수단이 없어
접속 빈도가 낮아지고 이탈로 이어짐

실제 플레이 분석 결과,

성장 정체 구간에서 플레이 루프가 단절되는 현상을 확인

성장 정체 구간 플레이 루트 부재 **과금 동기 부족**

팝업 노출 타이밍 미스매치

클리어 후 팝업 노출 → 24시간 한정
→ 이미 목표 달성 후라 구매 동기 부족

시간 기반 성장 보상

탐험으로 기다리면 동일 성장 가능
→ 과금은 선택, 필수 아님으로 인식

상품은 있지만 타이밍이 틀렸다.

구매 욕구가 생기기 전에
이미 클리어 24시간 한정이어도 긴박감 전달 안됨

"과금 안 해도 결국 클리어 된다"

시간 기반 성장 보장 구조가
과금의 필수성을 낮추는 역할을 함

PART #2 뮤: 포켓나이츠의 문제점

성장 정체 구간 플레이 루트 부재 **과금 동기 부족**

팝업 노출 타이밍 미스매치

클리어 후 팝업 노출 → 24시간 한정
→ 이미 목표 달성 후라 구매 동기 부족

시간 기반 성장 보상

→ 과금은 선택, 필수 아님으로 인식

실제 플레이 분석 및 매출 데이터 검증 결과,

과금 요소는 존재하지만 구매로 이어지지 않는 구조를 확인

상품은 있지만 타이밍이 틀렸다.

구매 욕구가 생기기 전에
이미 클리어 24시간 한정이어도 긴박감 전달 안됨

"과금 안 해도 결국 클리어 된다"

시간 기반 성장 보장 구조가
과금의 필수성을 낮추는 역할을 함

[Part #3]

해결 방안

성장 정체 기간 플레이 루트 부재

01 성장 정체 구간 파밍 루트 확장

과금 동기 부족

02 문제 해결형 과금 구조 도입

PART #3 해결 방안

성장 정체 구간 파밍 루트 확장 문제 해결형 과금 구조 도입

문제점

스테이지 막힘 → 플레이 단절

업데이트 직후 매출 급등 후 2~3주 내 급락 반복
파밍 루프 없어 대기 or 이탈로 이어짐

해결

이전 스테이지 반복 파밍 루프 도입

일괄 소탕 기능으로 반복 피로도 감소
정체 구간에서도 '플레이를 통한 성장' 제공

파밍 루프 도입

이전 스테이지 반복 도전으로 재화 획득
성장이 막혀도 능동적 플레이 유지

일괄 소탕 기능

던전 개별 반복 → 일괄 처리로 개선
반복 피로도 감소 & 플레이 지속성 확보

기대 효과

평상시 DAU & D30 리텐션 개선
업데이트 의존도 낮춰 안정적 매출 확보

PART #3 해결 방안

성장 정체 구간 파밍 루트 확장 **문제 해결형 과금 구조 도입**

전략 A : 상황 기반 트리거

스테이지 N회 실패
or
성장 정체 감지 시

구매 제안 팝업 노출

현재는 스테이지 클리어 후 성장 패키지 팝업을 노출

플레이어 입장에서 이미 목표를 달성한 시점이라 구매 필요성을 느끼기 어렵다. 벽에 막혀 반복 실패하는 그 순간에 노출해야 "이걸 사면 넘을 수 있다" 는 구매 동기가 생긴다 판단하여 제안함.

전략 B : 버프 + 보상 연동

490다이아(유료)/490원으로
공격력 버프 구매

클리어 시 보상 ×2

전략 C : 기간 기반 목표

일정 기간 내 클리어 시
추가 보상 지급

소소한 보상으로 접속 유지

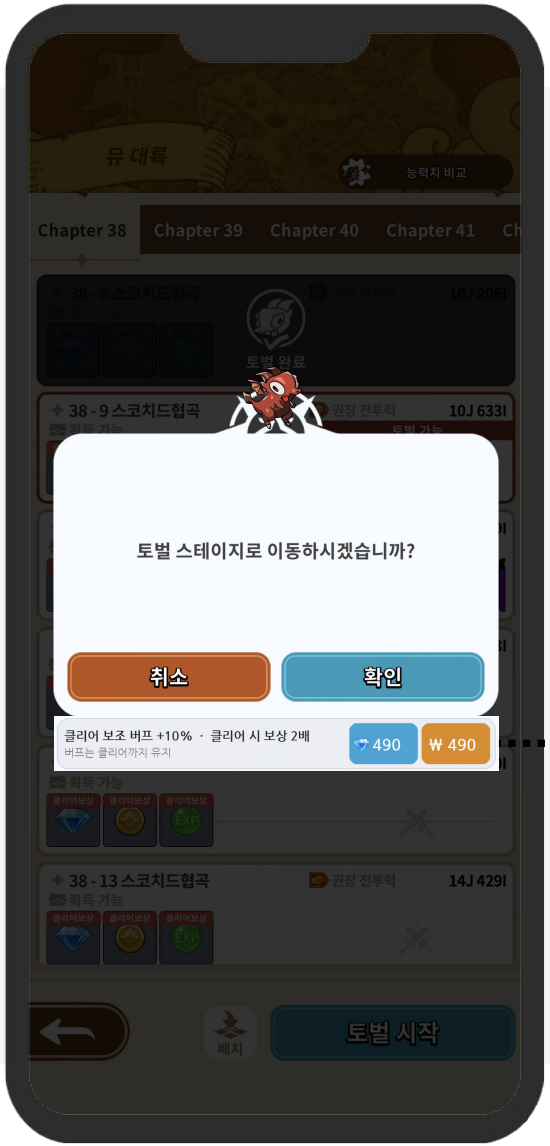
시간이 지나면 자연 클리어가 가능한 구조에서 유저는 기다림을 선택하고 이탈한다.

B는 성장이 완전히 막힌 유저에게 500원 수준의 낮은 허들로 탈출구를 제공
—〉 소액이라도 결제 후 클리어하면 접속이 이어진다.
C는 부담 없는 기간과 소소한 추가 보상으로 클리어 욕구를 자연스럽게 높여 게임 루프를 유지시킨다.

PART #3 해결 방안

성장 정체 구간 파밍 루트 확장

문제 해결형 과금 구조 도입



전략 B : 버프 + 보상 연동

UI 예시

클리어 보조 버프 +10% · 클리어 시 보상 2배

버프는 클리어까지 유지

490 ₩ 490

End of Document