한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

모바일 게임의 스타터 팩에 대한 사용자 인식 연구

허창대*, 이종원O
*청강문화산업대학교 만화애니게임학과,
O청강문화산업대학교 만화애니게임학과
email: hischer98@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on User Perception of Starter Pack in Mobile Games

Chang-Dae Heo*, Jong-Won LeeO
*Dept. of Cartoon&Animation&Gamee, ChungKang College of Cultural Industries,
ODept. of Cartoon&Animation&Gamee, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

모바일 게임에서의 스타터 팩이란 신규 유저들이 부분유료화 모바일 게임들을 처음 시작하면 쉽게 접할 수 있는 첫 과금요소 중 하나다. 본 논문은 부분유료화 모바일 게임에서의 스타터 팩을 경험해 본 유저들 대상으로 스타터 팩에 대한 인식을 분석하며 게임 개발팀 및 유저들의 입장에서의 서로 윈윈효과를 위해 스타터 팩 기획 구성을 어떻게 해야 하는지에 대한 향후 방향성을 제시한다.

키워드: 부분유료화(F2P, Free to Play), 스타터 팩(Starter Pack), 모바일게임(Mobile Game)

I. Introduction

모바일 게임에서의 스타터 팩(Starter Pack)이란 신규 유저들이 부분유료화 모바일 게임들을 처음 시작하면 쉽게 접할 수 있는 첫 과금요소 중 하나다. 몇몇 게임은 스타터 팩이 아닌 '스타트 패키지(Start Package)', '성장 패키지'로도 부르지만, 본 논문에서는 '스타터 팩'으로 표기한다. 스타터 팩은 신규 유저들이 처음 접한 게임에 쉽고 빠르게 적응을 할 수 있도록 최소 가이드 역할을 해주는 아이템들을 제공하는 패키지 중 하나다. 그러나 스타터 팩을 구매한 일부 유저들이 스타터 팩에 대한 불만족스러워하는 경우가 있다.

본 논문에서는 부분유료화 모바일 게임에서의 스타터 팩을 경험해 본 유저들 대상으로 설문조사를 진행하여 스타터 팩에 대한 인식 분석 및 문제점을 파악하고 게임 개발팀 및 유저들의 입장에서의 서로 윈윈효과를 위해 스타터 팩 기획 구성을 어떻게 해야 하는지에 대한 향후 방향성을 제시한다.

II. The Main Subject

2.1 스타터 팩의 정의

모바일 게임에서의 스타터 팩(Starter Pack)이란, 신규 유저들이 게임에 접속하고 첫 과금을 부담 없이 하도록 해주는 과금요소 중 하나이며, 이러한 과금요소는 보통 게임 화면 로비 또는 과금을 할 수 있는 항목들이 정렬되어 있는 '샵' 메뉴에 우선순위가 높은 상태로 노출되면서 위치해 있다. 예를 들어 데브시스터즈의 '쿠키런 : 오븐브레이크' 게임의 경우 게임 화면 로비에 있는 '패키지 상점' 메뉴에 들어가면 '쑥쑥 성장 패키지', '무럭무럭 강력 성장 패키지'가 있다[1]. 스타터 팩을 구매한 신규 유저들은 게임을 플레이 해가면서 어려운 상황에 직면하더라도 스타터 팩의 구성 품으로 쉽게 풀어나가거나 일부 기능 편의성을 활용함으로써 게임에 쉽게 정착할 수 있게 된다.

2.2 설문 대상 및 분석방법

설문조사는 2020. 5. 15. ~ 2020. 6. 12. 기간 동안 4주간 온라인으로 실시하였다. 설문대상은 모바일 게임을 플레이하면서 최소 소규모 과금부터 경험이 있는 이용자들 대상으로 하였다.

설문은 두 번으로 나누어 진행하였는데 첫 번째 설문은 스타터 팩에 대한 유저 인식에 대한 명확한 기준점을 세우기 위한 것으로, 스타터 팩을 접한 모바일 게임을 확인하기 위한 것이었고, 두 번째는 첫 번째 설문에서 확인된 모바일 게임들의 스타터 팩에 대한 긍정 및 부정적인 인식에 대해 조사를 하였다.

① 스타터 팩을 접한 모바일 게임 비중 분석

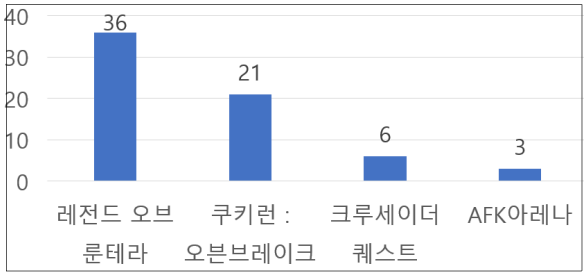

Fig. 1. Mobile Game with Starter Pack

첫 설문조사 통해 확인해본 결과 총 70명의 유저가 설문에 참여했고, 라이엇게임즈의 '레전드 오브 룬테라'가 36명, 데브시스터즈의 '쿠키런 시리즈'가 21명, 로드컴플릿의 '크루세이더 퀘스트'가 6명, 릴리스 게임즈의 'AFK 아레나'가 3명, 그 외기타 게임으로는 4명이 스타터 팩을 경험한 것으로 나타났다[2].

② 스타터 팩에 대한 유저 인식 분석

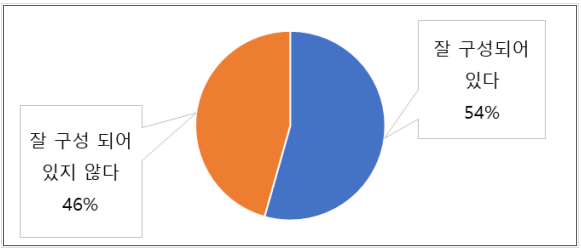

Fig. 2. User' s Opinion on Starter Pack

스타터 팩에 대한 유저 인식 분석을 위해 '쿠키런 : 오븐브레이크', '레전드 오브 룬테라' 게임을 자주 이용하는 57명 대상으로 두 번째 설문 조사를 진행하여 확인해본 결과 '잘 구성 되어있다'가 26명으로 46%, '잘 구성 되어있지 않다.'가 31명 54%로 확인되었다. 이는 해당 스타터 팩들이 유저가 기대했던 것과는 정반대로 구성되었을 가능성이 높은 것으로 해석이 가능하다.

③ 스타터 팩의 구성을 긍정으로 판단한 이유

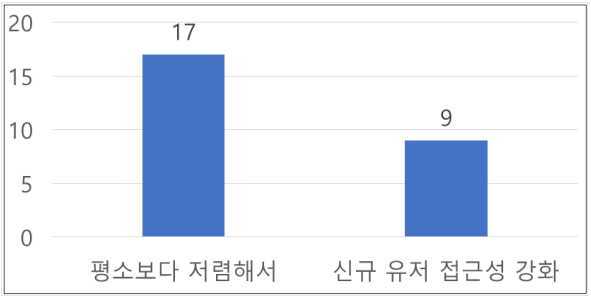

Fig. 3. Reasons to the Starter Pack is Positive

스타터 팩이 잘 구성 되어있다고 생각하는 46% 유저들의 의견들은 '평소보다 저렴해서'가 17명, '신규 유저들의 접근성을 강화할 수 있어서'가 9명으로 확인되었다. 이것은 해당 게임을 원활하게 플레이하기 위해 소규모 과금 플레이를 하려는 유저들에 대한 편의성 배려, 해당 게임 시스템 및 콘텐츠를 제대로 모르는 상태여도 쉽게 정착할 수 있도록 해주는 것이 스타터 팩의 역할이란 것으로 해석할 수 있었다.

④ 스타터 팩의 구성을 부정으로 판단한 이유

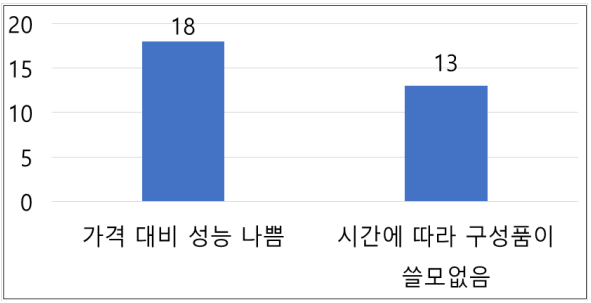

Fig. 4. Reasons to the Starter Pack is Negative

반대로 스타터 팩이 잘 구성 되어있지 않다고 생각하는 54% 유저들의 의견들은 '스타터 팩 구성 품들이 가격 대비 성능이 나빠서'가 18명, '시간이 지날수록 해당 구성 품들이 쓸모가 없어져서'가 13명으로 확인되었다. 이는 스타터 팩이 첫 과금요소인 만큼 구성품을 신중하게 기획해야 한다는 것으로 해석 할 수 있었다.

2.3 스타터 팩 활용의 긍정적 효과

신규 유저입장에서는 스타터 팩을 구매한 이후 시간이 지나 어느 정도 숙련된 게이머가 된 후에도 효율적으로 활용할 수 있다면 게임사에 대한 신뢰를 유지하며 게임을 계속 플레이할 수 있는 원동력이 될 것이다. 기존 유저들 입장에서도 게임사가 유저들에 대한 기만적인 운영 행위를 하지 않는다는 것을 보여주어 게임사에 대한 신뢰가 형성되면서 게임 개발팀과 유저들의 입장에서의 서로 윈윈 효과를 볼 수 있을 것으로 예상된다.

III. Conclusions

모바일 게임에서의 스타터 팩이란 신규 유저들이 부분유료화 모바일 게임들을 처음 시작하면 쉽게 접할 수 있는 첫 과금요소 중 하나다. 본 논문은 모바일 게임에서의 스타터 팩을 경험해 본 유저들 대상으로 스타터 팩에 대한 인식을 분석해본 결과 대부분의 유저들이 스타터 팩에 대해 만족스럽다고 판단하기엔 어려움이 있는 것을 확인 할 수 있었다.

신규 유저는 게임을 플레이하다보면 시간이 지나 숙련된 플레이어로 거듭나게 되는데 과거 스타터 팩을 구매한 구성 품들이 숙련된 상태에서도 도움이 되는 구성 품들로 구성이 되어있다면 게임사에

대한 신뢰는 자연스럽게 형성될 것이며 게임을 계속 플레이할 것으로 예상 된다. 게임사에서는 현재 게임 흐름이 어떻게 흘러가는지에 대해 세밀한 분석을 바탕으로 보다 더 효율적인 스타터 팩을 기획하는 연구가 필요할 것으로 보인다.

REFERENCES

[1] https://game.devsisters.com/ko/cookierun/#features
[2] https://playruneterra.com/ko-kr/