

# SEVEN KNIGHTS RE:BIRTH

세븐나이츠 리버스

## 게임 분석서

# Index

---

Part 1. Intro

Part 2. 문제점

Part 3. 제안

[ Part #1 ]

# Intro

---

- 01 게임 소개
- 02 매출순위 변화
- 03 플레이 루프

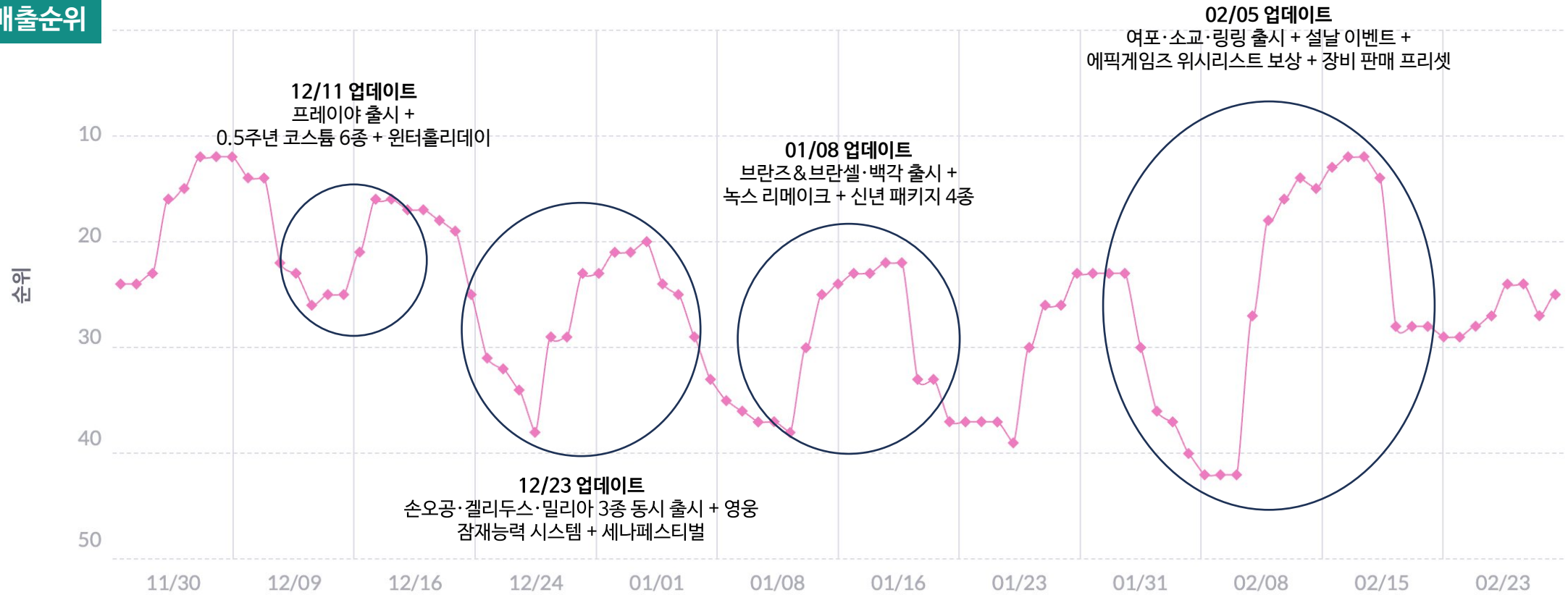
## 출시 9개월 차, 매출 TOP 25 유지중인 〈세븐나이츠 리버스〉 소개



게임명	세븐나이츠 리버스
퍼블리셔	넷마블
개발사	넷마블넥서스
장르	전략/턴제 RPG
출시날짜	2025년 5월 15일
현재 AOS 매출 순위	25위(모바일인덱스 2026-02-23 오후 8:41:05 기준)
타겟	20~30대 남성, 코어 RPG 유저
플레이 유무	Lv43 계정 보유

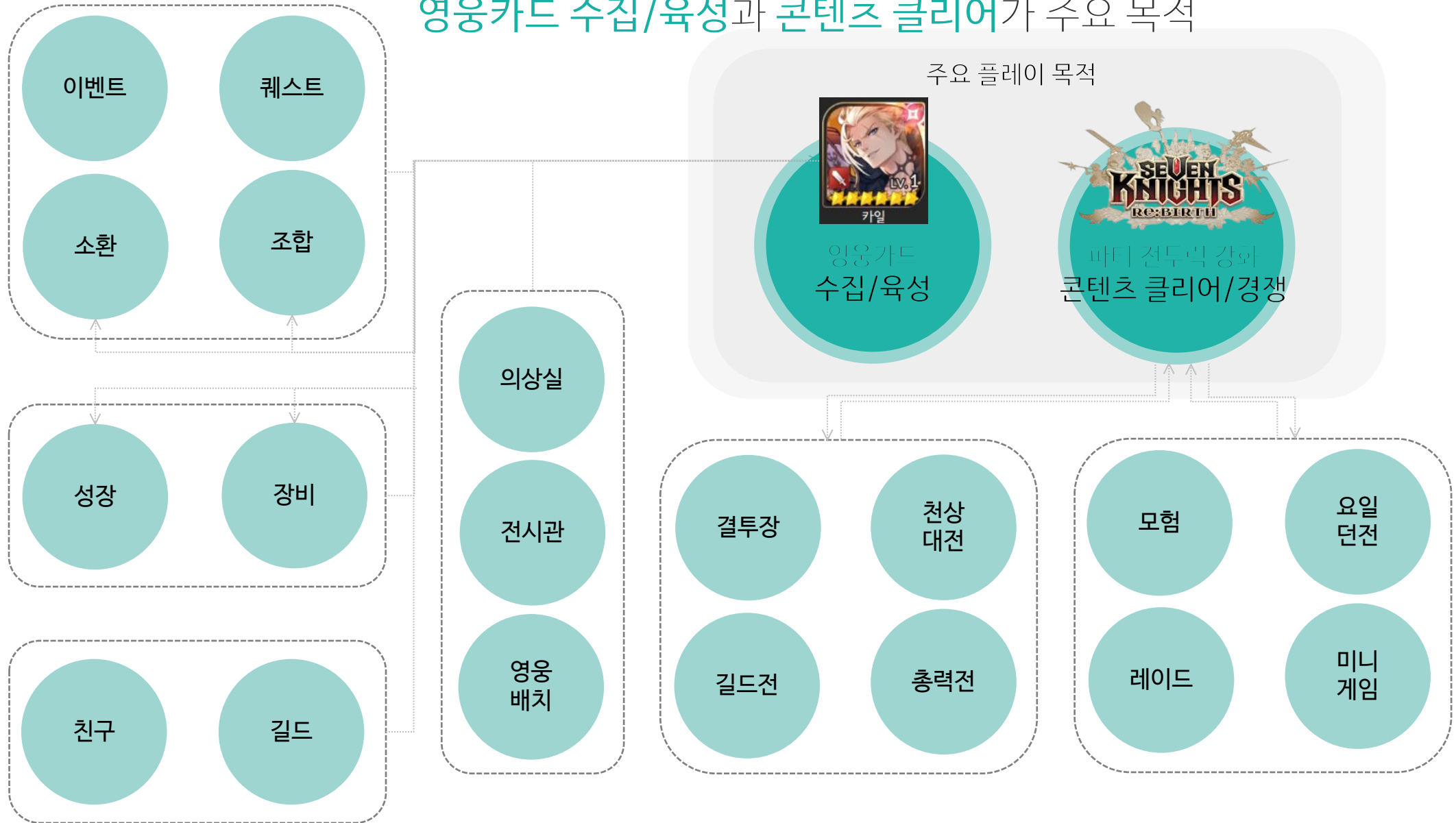
# 매출 순위는 업데이트 직후 급등하며 매출은 주요 업데이트 2~3주 주기로 등락하는 패턴이 확인됨

## AOS 매출순위



전반적인 플레이 루프는 아래와 같으며

### 영웅카드 수집/육성과 콘텐츠 클리어가 주요 목적



[ Part #2 ]

# 세븐나이트 리버스의 문제점

---

01 단조로운 이벤트 사이클

02 콘텐츠 전반의 숙제화

## 업데이트 5회를 분석해보니 매 업데이트마다 신규 영웅 출시 -> 뽑기 -> 공백의 패턴이 반복됨을 확인

[ 업데이트별 매출순위 변화 ]

업데이트 일자	신규 영웅	순위 변화
11/27	트루드·라이언	25위→12위 (+13)
12/11	프레이야	25위→16위 (+9)
12/23	손오공·겔리두스·밀리아	38위→20위 (+18)
01/08	브란즈&브란셀·백각	38위→22위 (+16)
02/05	여포·소교·링링	42위→12위 (+30)

### 데이터 근거

#### 5회 업데이트, 5회 모두 신규 영웅 출시

업데이트 직후 순위 급등 → 2~3주 후 급락 패턴이  
분석 기간(24.11~25.02) 내 단 한 번의 예외 없이 반복

### 핵심 문제

#### 영웅 뽑기 외 유저를 붙잡을 수단 부재

신규 영웅 출시 없이 순위가 오르는 적 없음  
→ 게임 경쟁력이 아닌 '영웅 매력도'에 매출이 종속

### 유저 반응

#### "캐릭 하나 얻겠다고 캐시를 질러야 되나"

앱스토어 리뷰 — 뽑기 중심 구조에 대한  
피로감이 커뮤니티 전반에서 반복적으로 표출

## 업데이트 5회를 분석해보니 매 업데이트마다 신규 영웅 출시 -> 뽑기 -> 공백의 패턴이 반복됨을 확인

[ 업데이트별 매출순위 변화 ]

업데이트 일자	신규 영웅	순위 변화
11/27	트루드·라이언	25위 → 12위 (+13)
12/11	프레이야	25위 → 16위 (+9)
12/23	손오공·겔리두스·밀리아	38위 → 20위 (+18)
01/08	브란즈&브란셀·백각	38위 → 22위 (+16)
02/05	여포·소교·링링	42위 → 12위 (+30)

신규 영웅 출시에만 의존하는 구조가 지속되는 반면

업데이트 공백기마다 매출 급락을 반복될 것으로 추정된다.

### 데이터 근거

5회 업데이트, 5회 모두 신규 영웅 출시

업데이트 직후 순위 급등 → 2~3주 후 급락 패턴이  
반복되는 구조가 나타나며, 1회분의 예외 없이 반복

영웅 뽑기 외 유저를 붙잡을 수단 부재

신규 영웅 출시 없이 순위가 오르지 않음  
→ 게임 경쟁력이 아닌 '영웅 매력도'에 매출이 종속

### 유저 반응

"캐릭 하나 얻겠다고 캐시를 질러야 되나"

앱스토어 리뷰 — 뽑기 중심 구조에 대한  
피로감이 커뮤니티 전반에서 반복적으로 표출

## 공식 카페 및 커뮤니티 유저 반응을 살펴보니 콘텐츠는 있지만 전부 의무감으로 하게 되는 구조 = 번아웃과 이탈로 직결

### [ 반복 콘텐츠 현황 ]

#### 쫄작 (반복 파밍)

무과금 루비 수급 유일 수단

#### 레이드

안 하면 장비 파밍 지연

#### 결투장 (PvP)

순위 보상 유지 의무

#### 무한의 탑

주간 보상 놓치면 손해

#### 요일 던전

특정 요일 미접속 시 기회 소실

#### 앱스토어 리뷰

"숙제 무한반복게임 하는 느낌,  
이럴 거면 자동사냥 게임이랑 뭘 차이인가"

#### 나무위키

"노가다성 콘텐츠가  
게임 내내 필요된다는 큰 단점"

#### 이투데이 기사

"반복 구조의 피로감에  
재미를 느끼지 못할 가능성이 크다"

## 공식 카페 및 커뮤니티 유저 반응을 살펴보니 콘텐츠는 있지만 전부 의무감으로 하게 되는 구조 = 번아웃과 이탈로 직결

### [반복 콘텐츠 현황]

#### 쫄작 (반복 파밍)

무과금 루비 수급 유일 수단

#### 레이드

안 하면 장비 파밍 지연

#### 결투장 (PvP)

순위 보상 유지 의무

#### 무한의 탑

주간 보상 놓치면 손해

#### 요일 던전

특정 요일 미접속 시 기회 소실

반복 콘텐츠가 의무처럼 쌓이는 반면

유저의 자발적 플레이 동기는 점점 소멸될 것으로 추정된다.

#### 앱스토어 리뷰

"숙제 무한반복게임 하는 느낌,  
이럴 거면 자동사냥 게임이랑 뭘 차이인가"

#### 나무위키

"노가다성 콘텐츠가  
게임 내내 필요된다는 큰 단점"

#### 이투데이 기사

"반복 구조의 피로감에  
재미를 느끼지 못할 가능성이 크다"

[ Part #3 ]

# 해결 방안

단조로운 이벤트 사이클

**01** 업데이트 전 사전 이벤트 도입

콘텐츠 전반의 숙제화

**02** 콘텐츠 일괄 정산, 휴식 보너스 도입

# 세븐나이트 리버스에는 업데이트 전 사전 이벤트가 전무한 반면 사전 미션·카운트다운으로 공백기를 기대감 구간으로 전환할 수 있음

**현재**

- 업데이트 당일해야 신규 영웅·이벤트 공개
- 공백기 2~3주간 접속 유인 수단 전무
- DC겔 이스터에그 외 공식 사전 예고 없음



**개선안**

- 업데이트 2~3주 전 사전 미션 이벤트 오픈
- 콜래버 캐릭터 관련 스토리 힌트 퀘스트 제공
- 매일 접속 시 카운트다운 보상 지급

### [ 적용 시 업데이트 주기 흐름 ]



#### 벤치마킹

**메이플스토리** — 신규 직업 출시 전 '쌘머 카운트다운' 운영, 매일 접속만 해도 보상 지급 → 업데이트 당일까지 이탈 방지  
**WoW 한밤 확장팩** — 본 출시 5주 전 사전 패치 이벤트 운영, 신규 퀘스트·스토리 제공으로 공백기 없이 유저 잔존 유도

## 반복 콘텐츠가 의무처럼 쌓이는 반면 일괄 정산, 휴식 보너스로 압박을 선택의 자유로 전환할 수 있음

### 현재

- 졸작 · 레이드 · 결투장 · 요일던전등 입장권 사용하여 입장가능
- 입장권 소모 X → 입장권 미소모 시 오늘 얻을 수 있는 보상 그대로 손실
- '해야 한다'는 압박으로 번아웃
- 공백기 숙제만 남아 이탈로 직결



### 개선안 — 일괄 정산

- 레이드·요일던전 클리어 횟수 달성 시 10회 일괄 정산 기능
- 원하는 시간에 한 번에 소모 → 보상 일괄 수령
- 미소모 입장권은 휴식 보너스로 전환, 몰아서 소모 시 보상 추가 지급
- 의무감 → 자발적 플레이 동기로 전환

### [ 기대 효과 ]

#### 장기 잔존율 향상

입장권 소모 부담 해소  
→ 라이트 유저도 이탈 감소

#### 자발적 플레이 증가

하고 싶을 때 몰아서 하는 경험으로 피로감 전환

#### 공백기 매출 방어

잔존 유저 유지 → 다음 업데이트 뽑기 전환율 향상

**벤치마킹** 로스트아크 — 일일 콘텐츠 미수행 시 '휴식 보너스'로 자동 전환, 한 번에 몰아서 소모하면 보상 2배 지급 → 매일 강제 접속 없이도 손실 없는 구조

**핵심:** 콘텐츠를 줄이는 것이 아닌, 미소모 보상을 보존하고 한 번에 플레이할 수 있는 구조로 전환하는 것이 목표

End of Document