



GENSO

**GensoKishi 온라인
최근 업데이트 계획**



현재까지의 경과

- 운영 보유 ROND는 2023년 5월까지 전체 물량 10억 ROND 중 3억 ROND가 수출되었습니다. 출시 후 반년 만에 전체 1/3이 사용자 손에 넘어갔고, 이대로면 운영 보유 ROND가 계속 줄어들어 ROND 경제권에 심각한 영향을 끼칠 수 있는 상황이 되었습니다.
- 그래서 취해진 조치는 전날의 ROND 수입량을 다음날의 ROND 수출량으로 전환하여 더 이상 ROND를 수출할 수 없도록 하는 것이었습니다. 이로 인해 출금은 빨리 출금하는 사람이 유리해졌고, 출금을 할 수 있는 사람과 할 수 없는 사람 사이에 불공평한 상황이 발생했습니다.
- 또한 BOT에 의한 출금도 상당량 있었기 때문에, MV 투자금액이 1000달러 미만인 계좌의 경우 출금에 eKYC를 요구함으로써 BOT 계정의 출금을 크게 줄일 수 있었습니다. 또한, 1000달러 이상의 계정이라도 1일 출금 한도를 10000ROND까지로 제한함으로써 한 명이라도 더 많은 수출 희망자가 출금할 수 있는 환경을 조성했습니다.
- 이 상태의 문제점은
 - (1) 투자금액이 큰 유저는 1일 10000ROND를 유지한 채로 언제까지나 리쿱을 할 수 없다는 점
 - (2) 일률적으로 모든 유저에게 10000ROND가 출금 한도액으로 유지되고 전날의 수입량이 적으면 결국 출금경쟁이 벌어질 수 있다는 점입니다. 또한 향후 eKYC가 도입되어 출금 희망자가 늘어나면 출금 경쟁이 더욱 가속화되어 누구에게도 좋은 상황이 되지 않을 수 있습니다.



출금 순위 시스템 2.0.0을 추진하게 된 이유

- 출금 경쟁에 대한 문제를 해결하기 위해 출금하는 인원수에 관계없이 1일 수입량 총액에서 투자 금액이 큰 유저와 작은 유저의 출금 한도를 동적으로 조정하여 모든 사용자의 투자금 회수 기간을 균등하게 하고 싶었기 때문입니다.
- 그래서 고안된 시스템이 얼마 전 공지드린 출금 순위 시스템 2.0.0입니다.
 - 1) 현재 게임 밸런스(주로 패션 장비의 수리비와 하루 벌어들이는 각종 운영비)에서 적자가 확정되는 랭크(투자 금액의 한계선)가 있어 이에 대한 불만의 의견이 있었습니다.
 - 2) 원소기사에 대한 투자 판단 기준에 대한 불만의 의견
MV, ROND, 특수 장비, 기본 장비 등 왜 그것은 투자로 간주되고,
왜 이것은 투자로 간주되지 않는지 등 기준의 모호성
이러한 의견을 매우 많이 받는 결과가 되어버렸습니다.

이대로 공개해도 결국 고객님들께 좋은 결과를 가져다 드릴 수 없다고 판단하여,
급히 이 업데이트를 중단하기로 결정하였습니다.



향후 계획

- 현재 상태로는 '지금까지의 경과' 페이지에 기재된 바와 같이, '언제 출금 경쟁이 시작되어도 이상하지 않은 상황'과 '출금을 원하는 잠재적 사용자가 현재 다수 대기하고 있는 것이 사실'이라는 점이 과제로 남아있습니다.
- eKYC의 시스템 구현은 순조롭게 진행되고 있으며, 7월 말~8월 초에는 공개할 수 있는 상황이지만, 이대로 eKYC를 진행하면 수출을 할 수 없는 사람만 늘어나게 되면서 지금보다 더 큰 혼란이 프로젝트에 발생하게 될 우려가 있습니다.
- 그래서 개발팀 입장에서는,
 - 1) 우선은 ROND를 더 많이 가져갈 수 있는 서비스를 만들고
 - 2) 매일 수출 풀에 할당되는 ROND가 어느 정도 안정된 상황을 만들어서
 - 3) 그 다음에는 eKYC 대응을 시작해서 수출할 수 있는 인원을 늘려나가게 하는이러한 순서로 업데이트 계획을 다시 한 번 수정할 필요가 있다고 생각합니다.

ROND의 수입량을 늘리는 것이 급선무라고 생각합니다.

지금 단계에서 eKYC를 해도 출금을 할 수 없는 상황이기 때문에, 전체적인 것을 고려한 판단이라는 점을 이해해 주시면 감사하겠습니다.



ROND의 수입량을 늘리기 위한 기획①.

ROND의 수입량을 늘리는 것을 최우선으로, 이에 대한 접근 방안을 설명하겠습니다.

■ ROND의 수입량을 늘리기 위한 계획

① 특수 장비와 기본 장비의 수리비 재조정

특수 장비의 수리비를 재검토하고, 현재 효율이 너무 높은 기본 장비의 수리비를 모든 레어 단계에서 상향 조정할 예정입니다.

※ 특수 장비는 N, R의 수리비는 현재보다 인상하고, SR, LR의 수리비는 인하할 예정

② 강화 시 파라미터 재추첨 기능 구현

우선 기본 장비의 재추첨 기능을 검토합니다. 동일한 기본 장비와 레벨에 따라 그에 상응하는 고가의

mROND를 요구하는 대신, 한 번 할당된 파라미터를 재추첨하는 사양으로 예정하고 있습니다.

③ 드래곤 타워의 기간 한정 NFT를 정기적으로 교체 실시

④ 이벤트, 대전형 콘텐츠 등의 도입과 이에 대한 참가비 등을 통한 신규 mROND 수요 창출



ROND의 수입량을 늘리기 위한 기획②.

앞으로 GENSO의 서비스에 참여하실 분들에게 BCG인 GensoKishi는,
'지갑 주소', '가스비 구매 및 사용', 'DEX, CEX 등에서 MV, ROND를 조달해 오기'
등의 BGC이기 때문에 문해력 요구와 기존 소셜게임에 비해 누구나 편하게 플레이할 수 있는 것은 아니다.
'게임 자체의 레벨 디자인'이 큰 걸림돌이 될 것이라고 생각합니다.
이러한 과제를 해결함과 동시에, ROND 수입량에 대해서도 앞으로 참여하시는 분들이 긍정적으로 작용할 수 있는 상황을 만들어야 한다고 생각합니다.

① mROND, mMV를 앱 결제를 통해 구매할 수 있도록 하기

구글플레이, 앱스토어의 수수료가 30%인 관계로 판매가격의 100%를 지급할 수는 없지만, 지불한 금액의 70%를 지급한다.
이 구매 방법이라면 지갑과의 연동이 필요 없이 평소 익숙한 액션으로 mROND, mMV를 구매하실 수 있습니다.
또한 여기서 얻은 70%의 매출은 원소기사의 운영 측에서 ROND를 매입하는 데 사용되며, 매입한 만큼 수출 풀에 보충합니다.
이런 식으로 경제권 확장을 통해 가상화폐에 익숙하지 않은 분들의 참여가 수입량 증가로 이어질 수 있을 것으로 생각합니다.

② 게임 초반 밸런스 개선

게임에 정착하기 위해서는 어느 정도의 플레이 시간을 경험해야 합니다.
이에 게임 초반의 걸림돌을 없애기 위해 '저레벨 구간에서의 디스펜션 완화', '10레벨(단, 미전직자에 한함)까지 회복의 샘 비용 무료화'
'초반 공략을 위한 강화, NFT화가 불가능한 초보자용 장비를 북퀘스트 보상으로 배정', '전직 보상으로 전직 후 사용할 수 있는 장비 배포' 등을
우선적으로 구현해 나가고자 합니다.
또한, 이에 국한되지 않고, 게임을 막 시작한 분들의 게임 정착을 위한 업데이트는 단계적으로 진행할 필요가 있다고 생각합니다.



게임 관련 최근 업데이트 계획(LAND/UGC/메타버스 계열 제외)

2023년 7월 13일

- 초보자를 위한 개선책 업데이트 (우선 현재 신규 유저의 지속율이 개선되는지 확인)
- 드래곤 타워의 기간 한정 패셔너블한 장비 드랍 내용 교체

2023년 7월 27일

- 공개 테스트 서버 공개
드래그 계열 직업, 수리비 최적화 방안 등을 체험해보고 의견 수렴

2023년 8월 중순

- 앱 내부 결제(mMV, mROND) 구현
- 강화 재추첨 기능 구현
- 수리비 최적화 방안 구현
- 초보자를 위한 지속적인 이용 개선 방안 업데이트

2023년 9월

- ROND 수입량 개선이 확인된 단계에서 투자 금액이 큰 사용자부터 eKYC 시행
- 초보자의 지속적인 이용 개선이 확인된 후, 웹 프로모션 등 고객 유치 강화

2023년 9월 이후

- 이벤트, 대전형 콘텐츠 등 순차적 업데이트
- 신규 맵, 스킬 해제 조건을 수반하는 퀘스트 추가 (우선 공개 테스트 서버부터 모두 사전 공개 예정)



기타 업데이트 내용 보완

GENSO 개발 키트란?

- 현재 공개되어 있는 GENSO 메이커와는 별개의 기능으로, GENSO 메이커로 생성된 LAND에 대해 몬스터 배치, NPC 배치, LAND 전용 스킬 설정 등을 할 수 있는 툴입니다.
- 우선 일부 LANDMARK 타입의 LAND 소유자와 그 소유자가 지정한 크리에이터에게 공개하고, 기능 및 요구사항을 수렴하여 업데이트할 예정입니다, 기능, 요구사항 등을 수렴하여 업데이트하고, 최종적으로 LAND를 보유한 모든 분들에게 제공할 수 있도록 할 예정입니다. 이후 순차적으로 공개 범위를 넓혀나갈 예정입니다.

▼ NPC 제작 시

| | | | |
|---|--|--------|--|
| 이름 | <input type="text" value="슬로우"/> | 템플릿 유형 | <input type="text" value="사냥 퀘스트"/> |
| 외형 | <input type="text" value="Model_male_0001"/> | 배치 좌표 | <input type="text" value="184"/> <input type="text" value="78"/> |
| | | 방향 | <input type="text" value="270"/> |
| | | 이동 규칙 | <input type="text" value="지정된 경로를 따라 이동"/> |
| 대사1 | <input type="text" value=""/> | | |
| <input type="text" value="퇴치해야 할 몬스터 너무 많아, 정말"/> | | | |





기타 업데이트 내용 보완

이벤트, 대전형 콘텐츠

- mROND를 이용한 놀이를 늘리기 위해 LAND에서 설정할 수 있는 기능들을 개발하고 있습니다.
예를 들어, 대전형 콘텐츠를 만들기 위한 기능입니다,
'두 PT가 퀘스트를 받은 단계에서 타이머를 시작'
"어떤 조건을 달성했을 때 타이머를 멈추고 승패 판정을 하는 기능
같은 기능도 개발하고자 합니다,
이 기능이 생기면 공식 측에서도 해당 기능을 활용한 콘텐츠를 만들어서 새로운 재미를 제공할 수 있을 것 같습니다.
새로운 놀이를 제공할 수 있다고 생각합니다.

例) 두 팀이 동시에 드래곤 타워와 같은 맵에서 몬스터 처치를 시작한다고 가정하고
어느 팀이 더 먼저 모든 적을 쓰러뜨리는지 경쟁하는 콘텐츠 등.

- 이벤트는 전용 맵에서 쓰러뜨릴수록 강해지는 보스 몬스터를 파티를 구성해 공략하는 방식이다,
보스를 쓰러뜨리면 얻을 수 있는 '뽑기권'을 사용하여 해당 이벤트에서만 얻을 수 있는 전용 NFT 등을
노려볼 수 있는 콘텐츠를 만들고자 합니다.

두 기획 모두 참여 비용으로 mROND를 지불해 주시는 것으로 생각하고 있습니다.
이러한 것들이 새로운 mROND의 수요를 창출할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다.



끝까지 확인해주셔서 감사합니다.

**본 자료는 GensoKishi 온라인 본체 개발팀이 작성한 것입니다.
LAND, UGC, 메타버스 관련 업데이트는
별도의 팀이 병행하여 WhitePaper 준수 일정으로 진행하고 있습니다.**

앞으로도 GensoKishi 온라인에 많은 관심 부탁드립니다.