
확률형 아이템

확률 정보공개 관련 해설서

2024. 2.



문화체육관광부

목 차

I. 확률형 아이템의 개념 및 종류	1
II. 표시의무 대상 게임물의 범위	5
III. 표시의무자	7
IV. 표시해야 하는 사항	8
V. 표시방법	23

I. 확률형 아이템의 개념 및 종류

1. 확률형 아이템의 개념

법 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

11. “확률형 아이템”이란 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.

① 확률형 아이템의 요소

- 확률형 아이템은 게임아이템(대상), 직접적·간접적 유상·유상+무상(형식), 우연적 요소(속성)로 구성되어 있음

② ‘게임아이템’의 의미

- 게임산업법 제2조 제11호에서는 ‘게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구’라고 정의하고 있음

③ ‘무상’과 직접적·간접적‘유상’ 및 ‘유상+무상’의 의미

- 온전히 무상으로 얻은 아이템만 확률정보공개 대상에서 제외되며, 여기서 무상으로 얻은 아이템이라 함은 다음과 같음
 - 게임 플레이를 통해 무상으로만 얻을 수 있는 아이템
 - 게임 내·외에서 무상으로 진행되는 이벤트, 프로모션, 쿠폰 등을 통하여 얻은 것으로서 게임 내에서 이용 가능한 아이템
 - 온전히 무상으로 얻을 수 있는 기본재화(예시 : 골드 등)를 통해 구매할 수 있는 아이템(다만 기본재화라 하더라도 게임에서 직·간접적(유료 구매 시 보너스로 주는 것 등 포함)으로 유료로 구매할 수 있는 재화라면 온전히 무상으로 얻을 수 있는 기본재화에 포함되지 않음)

④ ‘구매하는’의 의미

- 게임물 이용자가 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자로부터 구매하는 경우에 해당하며, 게임물 이용자 간 거래를 통해 구매하는 아이템의 경우에는 해당하지 않음(다만, 게임물 이용자 간 거래라 하더라도 해당 아이템이 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자로부터도 직·간접적으로 유상 구매 가능한 아이템이라면 기본적으로 확률을 공개해야 하는 아이템에 해당)

⑤ ‘우연적 요소’의 의미

- 확률형 아이템은 우연에 의하여 획득 여부가 결정되기 때문에 결과를 미리 알 수 없음
- 결과를 미리 알 수 있는 경우(확률을 미리 알 수 있는 경우는 결과를 미리 알 수 있는 것에 포함되지 않음)에는 확률형 아이템에 해당하지 않음
- 단순히 게임 횟수를 추가하는 것처럼 우연적 요소가 없는 상품은 확률형 아이템에 속하지 않음

[예시-우연적 요소가 없는 경우]

- 게임을 이용하기 위해서 게임을 유료 구매해야 하거나 기간권을 구매하는 등 단순히 게임 플레이를 위한 구매
- 게임 내 누구나 이용할 수 있으나 횟수가 제한되어 있는 콘텐츠의 추가적인 이용을 위한 단순한 입장권 구매
- 시간을 소비하면 게임 내 누구나 이용 가능한 콘텐츠의 완수를 위하여 시간 단축권을 구매

2. 확률형 아이템의 종류

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

- 가. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 이 표에서 "종류·등급·성능"이라 한다)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보
- 나. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보
- 다. 복수의 게임아이템을 합성(특정 조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우 등을 포함한다. 이하 이 표에서 같다)하여 종류·등급·성능이 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 합성의 결과로 제공되는 게임아이템의 종류·등급·성능이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 모든 합성 결과별 공급 확률정보

① 캡슐형 확률형 아이템

- 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 “종류·등급·성능”이라 한다)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템(이하 “캡슐형 확률형 아이템”이라 함)

[예시]

- 게임 내 상점, 홈페이지 상점, 이벤트 팝업 등에서 판매되는 확률형 아이템
- 보물상자, 캐릭터 뽑기, 스킨 뽑기, 아이템 뽑기

② 강화형 확률형 아이템

- 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템 (이하 “강화형 확률형 아이템”이라 함)

[예시]

- 게임 내 NPC 및 강화시스템에서 재료를 투입하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 +1, +2와 같은 강화 수치 적용으로 성능을 변경하는 확률형 아이템
- 게임 내 주문서, 룬, 강화석 등의 아이템을 사용하여 캐릭터, 장비, 펫 등의 힘/지력/민첩 등의 기본 스탯 및 방어관통/마법관통 등 부가옵션을 부여하거나 재설정하는 확률형 아이템
- 게임 내 캐릭터, 장비, 펫 등에게 일정한 경험치나 능력치를 부여하나 그 대상이 우연적으로 결정되는 확률형 아이템

③ 합성형 확률형 아이템

- 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상 구매하는 게임아이템과 다른 게임 아이템을 결합하여 획득하는 확률형 아이템으로서 해당 확률형 아이템의 종류·등급·성능이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템(이하 “합성형 확률형 아이템”이라 함)

[예시]

- 게임 내 NPC 및 합성 시스템 등을 이용하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 결합하고 투입한 재료의 종류 및 등급에 따라 결과물을 획득할 수 있는 확률형 아이템
- 합성을 시도할 수 있는 기능의 아이템을 사용하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 결합하고 투입한 재료의 종류 및 등급에 따라 결과물을 획득할 수 있는 확률형 아이템
- 특정 재료를 모아 특정 아이템 제작 시, 성공/실패 등 확률에 따라 결과물을 획득할 수 있는 확률형 아이템

- 합성형 확률형 아이템에는 특정 조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우도 포함
 - 조합 완성 또는 특정 조건 충족에 따른 결과물(새로운 게임아이템)을 확률적으로 얻는 경우, 합성형 확률형 아이템(합성형 아이템)에 해당함

II. 표시의무 대상 게임물의 범위

1. 표시의무 대상 게임물

시행령 제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ② 법 제 33조제2항에 따른 표시의무 대상 게임물은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물로서 확률형 아이템을 제공하는 것으로 한다. <이하 생략>

- ‘정보통신망’이란 「전기통신사업법」 제2조제2호에 따른 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말함(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호)
- 정보통신망을 통하여 공중의 이용에 제공되는 게임물 중 확률형 아이템을 제공하는 게임물은 표시의무 대상 게임물에 해당함

2. 표시의무 대상 제외 게임물

시행령 제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ② 법 제 33조제2항에 따른 표시의무 대상 게임물은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물로서 확률형 아이템을 제공하는 것으로 한다. 다만, 다음 각 호의 게임물은 제외한다.

1. 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물
2. 법 제21조제1항 각 호의 게임물
3. 해당 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자가 각각 다음 각 목의 요건을 모두 갖춘 게임물
 - 가. 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업일 것
 - 나. 최근 3년간 연 평균 매출액(신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연 평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출 금액을 3년간 연 평균 매출액으로 환산한 금액을 말한다)이 1억원 이하일 것

① 아케이드 게임물

- 법 제2조 제6의2호에 따라 게임제공업 중 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업인 청소년게임제공업과 일반게임 제공업에 제공되는 게임물은 표시의무 대상 게임물에서 제외됨

② 등급분류 의무면제 게임물

- 법 제21조 제1항 각 호에서는 등급분류 의무면제 게임물을 다음과 같이 규정하고 있음
 - 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물
 - 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것
 - 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물로서 대통령령으로 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 게임물
 - 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것(법 제21조 제2항 제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외)

③ 영세게임사업자

- 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자가 모두 3년간 연 평균 매출액이 1억 원 이하인 중소기업이어야 하고, 제작, 배급 또는 제공하는 자 중 어느 하나라도 위의 중소기업 요건에 해당하지 않으면 해당 게임물은 표시의무 대상 게임물임
- 신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출금액을 3년간 연평균 매출액으로 환산함

III. 표시의무자

법 제33조(표시의무) ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.

시행령 제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ② 법 제33조제2항에 따른 표시의무 대상 게임물은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물로서 확률형 아이템을 제공하는 것으로 한다. 다만, 다음 각 호의 게임물은 제외한다.

1. 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물
2. 법 제21조제1항 각 호의 게임물
3. 해당 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자가 각각 다음 각 목의 요건을 모두 갖춘 게임물
 - 가. 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업일 것
 - 나. 최근 3년간 연 평균 매출액(신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연 평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출 금액을 3년간 연 평균 매출액으로 환산한 금액을 말한다)이 1억원 이하일 것

- 표시의무자란 확률형 아이템이 포함되어 있는 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자를 말함
- 정보통신망을 통하여 제작·배급 또는 제공하지 아니한 자, 아케이드게임물·등급분류 의무면제 게임물을 제작·배급 또는 제공하는 자, 제작·배급 또는 제공하는 자가 각각 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업인 경우에는 표시의무자에서 제외함

IV. 표시해야 하는 사항

1. 확률형 아이템 종류별 표시해야 하는 사항

① ‘캡슐형 확률형 아이템’의 표시 사항

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

가. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 이 표에서 "종류·등급·성능"이라 한다)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보

라. 제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간

마. 게임아이템의 구매·사용·합성 등 게임 진행상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템: 게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용

바. 일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템: 해당 조건

- 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보를 공개해야 함
- 게임물 내에서 사용되는 게임아이템의 종류·등급·성능을 그대로 사용하여야 함
- 스포츠 장르의 선수 뽑기 등 제공되는 결과 게임아이템의 종류·등급·성능이 많은 경우에도, 획득 가능한 모든 게임아이템을 표시하여야 함
- 캡슐형 확률형 아이템 결과물의 개별 확률은 다음과 같이 표시함

[예시]

가-1. '가'목 기본형 표시 예시

상품명	등급	획득 아이템	개별 확률
캡슐형 확률형 아이템 A	SSS급	a	1%
		b	2%
	SS급	c	4%
		d	5%
		e	5%
		f	6%
	S급	g	9%
		h	9%
		i	9%
	A급	j	15%
		k	15%
		l	20%

가-2. '가'목 결합

(이중 캡슐형 확률형 아이템)

상자 패키지 상품	개별 확률	등급별 확률	2차 획득 가능 아이템	개별 확률
SSS 등급 1개 상자 + SS 등급 1개 상자	10%	SSS등급 상자	a	50%
			b	50%
SS등급 상자 1개 + S 등급 상자 3개	30%	SS등급 상자	c	50%
			d	50%
S등급 상자 4개	60%	S등급 상자	e	25%
			h	25%
			i	25%
			j	25%

가-3-1. ‘가’, ‘라’ 목 결합
 (캡슐형 확률형 아이템 상품 판매 수량 제한형)

캡슐형 확률형 아이템 A : 500개 한정 판매

현재 남은 개수 : 400개

구매

취소

확률보기

가-3-2. ‘가’, ‘라’ 목 결합
 (캡슐형 확률형 아이템 판매 기간 한정형)

캡슐형 확률형 아이템 A 포함 1월 패키지
 1월 1일~31일 한정 판매

획득 아이템 확인하기

구매

취소

확률보기

*해당 상품은 추후 재판매될 수 있습니다.

가-3-3. ‘가’, ‘라’ 목 결합
 (캡슐형 확률형 아이템 사용기간 한정형)

등급	획득 아이템	확률	사용 기간
SSS	A	5%	영구 사용
SSS	B	10%	1일
SS	C	85%	1일

가-3-4. '가', '라' 목 결합
(캡슐형 확률형 아이템 결과 수량 제한형)

*A 아이템의 경우 한 서버당 제한 개수는 5개이며,
서버 제한 개수 충족 시 판매 중단됩니다.

현재 잔여 개수	등급	획득 아이템	기본 확률
4개	SSS	A	5%
제한없음	SS	B	10%
	S	C	85%

가-4. '가', '라', '마' 목 결합
(캡슐형 확률형 아이템 결과 수량 제한+변동형)

*A 아이템의 경우 한 서버당 제한 개수는 5개이며,
잔여 개수 변동 시 확률은 균등 분배됩니다.

현재 잔여 개수	등급	획득 아이템	기본 확률	
5개	SSS	A	5%	
제한없음	SS	B	10%	
	S	C	85%	
A 아이템 잔여 개수	A 확률		B 확률	C 확률
5개	5%		10%	85%
4개	4%		10.50%	85.50%
3개	3%		11%	86%
2개	2%		11.50%	86.50%
1개	1%		12%	87%
0개	0%		12.50%	87.50%

가-5. ‘가’, ‘마’, ‘바’ 목 결합
(캡슐형 확률형 아이템+변동 확률+천장형)

개별 시행 횟수에 따른 SSS급 획득 확률					
성공 시 SSS급 획득, 실패 시 SS급 획득					
1회	0.6%	11회	0.5%	21회	10.0000%
2회	0.599%	12회	0.499%	22회	11.0000%
3회	0.588%	13회	0.488%	23회	12.0000%
4회	0.577%	14회	0.477%	24회	13.0000%
5회	0.566%	15회	0.466%	25회	14.0000%
6회	0.555%	16회	0.455%	26회	15.0000%
7회	0.544%	17회	0.444%	27회	16.0000%
8회	0.533%	18회	0.433%	28회	17.0000%
9회	0.522%	19회	0.422%	29회	50.0000%
10회	0.511%	20회	0.411%	30회(천장)	100%
최종 획득 SSS급 아이템 개별 확률			최종 획득 SS급 아이템 개별 확률		
a 아이템	50%		d 아이템	50%	
b 아이템	25%		e 아이템	25%	
c 아이템	25%		f 아이템	25%	

가-6. ‘가’목 기타

나무꾼의 손도끼 획득 빙고 찬스			
 <p>나무꾼의 손도끼</p>	빙고판		
	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
*획득한 숫자는 어둡게 표시됩니다.			
획득 숫자	숫자 뽑기 (1회 10골드)		
8			
아이템 정보 보기			
* 빙고 세 줄을 완성하면 나무꾼 손도끼를 획득할 수 있습니다.			
* 1회당 1~9중 하나의 숫자가 나오며, 그 확률은 1/9로 동일합니다.			

② ‘강화형 확률형 아이템’의 표시 사항

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

나. 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보



마. 게임아이템의 구매·사용·합성 등 게임 진행상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템: 게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용

바. 일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템: 해당 조건

- 해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보를 공개해야 함
- ‘종류·등급·성능의 변화 결과’란 재료를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 종류·등급·성능을 정해진 확률에 따라 변경되는 것을 의미함
- 강화형 확률형 아이템의 강화 시도에 따라 종류·등급·성능의 변화(성공, 실패, 소멸, 유지 등)가 있을 경우 해당 확률을 공개해야 함
- 강화형 확률형 아이템으로 종류·등급·성능의 변화의 수치를 추가하거나 변화하는 경우 각 종류·등급·성능의 변화 리스트 및 확률을 공개해야 함
- 강화형 아이템의 사용 대상이 우연적인 방법으로 결정되는 경우 각 대상이 선택될 확률에 대하여도 표시하여야 함

[예시]

나-1-1. '나'목(게임 내 표시)

강화 아이템		강화 아이템 바꾸기			
		시도 강화 등급		3성->4성	
		능력치	100 -> 103(+3)		
		성공 확률	기본 확률 60% X 게이지 비율 20%	최종 확률 12%	
		실패 시 등급 하락 확률			
		1성으로 등급 하락 확률		65%	
		2성으로 등급 하락 확률		30%	
		대성공 확률(성공 시 5성)		성공 시 10% (=1.2%)	
강화 하기	취소	전체 확률 보기	소모비용	100골드	
게이지 비율					
1개(20%)	2개(40%)	3개(60%)	4개(80%)	5개(100%)	
	X	X	X	X	

나-1-2. '나'목 (홈페이지 표시)

강화시도 등급	능력치 변화	기본 확률	최종 확률		
1성->2성	+1	100%	100% x 게이지 비율		
2성->3성	+2	80%	80% x 게이지 비율		
3성->4성	+3	60%	60% x 게이지 비율		
4성->5성	+4	40%	40% x 게이지 비율		
게이지 비율					
1개(x20%)	2개(x40%)	3개(x60%)	4개(x80%)	5개(x100%)	
강화시도 등급별 실패시 등급 하락 확률					
강화시도 등급	1성	2성	3성	4성	5성
1성->2성	100%	-	-	-	-
2성->3성	80%	20%	-	-	-
3성->4성	65%	30%	5%	-	-
4성->5성	40%	30%	25%	5%	-
강화시도등급	성공 시 대성공 확률				
1성->3성	성공 시 30%				
2성->4성	성공 시 20%				
3성->5성	성공 시 10%				

나-2-1. '나', '마'목 결합(텍스트 표시)

- 아래 옵션은 최대 2번까지 중복 가능하며 그 외의 옵션은 3번 중복 가능합니다.

·힘, 민첩, 지능, 행운 (예시: 힘+35%, 힘+40%, 힘+40% 불가)

- [계산 방법] 첫 번째 옵션과 두 번째 옵션이 상기 옵션에 해당하는 경우 세 번째 옵션에서는 해당 옵션을 제외하여 설정되며, 이때 변동 확률은 표기 확률/(100%- 제외된 옵션 확률의 합)으로 계산됩니다.

등급	SSS	분류	무기	레벨	100 이상
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 + 35%	15%	힘 + 40%	5%	힘 + 40%	1%
힘 + 40%	10%	민첩 + 40%	5%	민첩 + 40%	1%
민첩 + 35%	15%	지능 + 40%	5%	지능 + 40%	1%
민첩 + 40%	10%	행운 + 40%	5%	행운 + 40%	1%
지능 + 35%	15%	최대 체력 + 40	20%	최대 체력 + 40	24%
지능 + 40%	10%	최대 기력 + 40	20%	최대 기력 + 40	24%
행운 + 35%	15%	공격력 + 15	20%	공격력 + 15	24%
행운 + 40%	10%	이동속도 + 15	20%	이동속도 + 15	24%

나-2-2. '나', '마'목 결합(틀 제공 방식)

- 아래 옵션은 최대 2번까지 중복 가능하며 그 외의 옵션은 3번 중복 가능합니다.
·힘, 민첩, 지능, 행운 (예시: 힘+35%, 힘+40%, 힘+40% 불가)
- 최종 확률은 아래 계산기를 확인하시기 바랍니다.

등급	SSS	분류	무기	레벨	100 이상
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 + 35%	15%	힘 + 40%	5%	힘 + 40%	1%
힘 + 40%	10%	민첩 + 40%	5%	민첩 + 40%	1%
민첩 + 35%	15%	지능 + 40%	5%	지능 + 40%	1%
민첩 + 40%	10%	행운 + 40%	5%	행운 + 40%	1%
지능 + 35%	15%	최대 체력 + 40	20%	최대 체력 + 40	24%
지능 + 40%	10%	최대 기력 + 40	20%	최대 기력 + 40	24%
행운 + 35%	15%	공격력 + 15	20%	공격력 + 15	24%
행운 + 40%	10%	이동속도 + 15	20%	이동속도 + 15	24%

[확률 계산기] 원하는 결과를 지정한 후 계산하기를 누르세요.


등급	SSS <input type="button" value="▼"/>	아이템명	전설의 양손검 A <input type="button" value="▼"/>
----	--------------------------------------	------	--

목표 옵션 설정			
합산 옵션 1	힘 <input type="button" value="▼"/>	수치	+80% <input type="button" value="▼"/>
합산 옵션 2	공격력 <input type="button" value="▼"/>	수치	+15 <input type="button" value="▼"/>
합산 옵션 3	<input type="button" value="▼"/>	수치	<input type="button" value="▼"/>
계산하기			



경우의 수				확률
경우1	힘 + 40%	힘 + 40%	공격력 +15	0.1057%
경우2	힘 + 40%	공격력 +15	힘 + 40%	0.1%
경우3	공격력 +15	힘 + 40%	힘 + 40%	0.1%
최종 확률				0.3057%

나-3-1. '나', '바'목 결합(게임 내 표시)
(강화형 확률형 아이템+천장형)

강화 아이템	강화 시도 등급	3 -> 4
	속성 변화	(공격력) 100 -> 103(+3)
	강화	취소
강화 정보		
상급 망치모루	10개	
골드	200골드	
성공(+1)확률	25%	
대성공(+2)확률	5%	
실패 확률	70%	
<p>*실패 시, 강화 등급이 유지되며, 다음 시도 성공 확률이 10% 추가 됩니다. (현재 강화 확률: 25% / 실패: 0회) *해당 등급에서는 실패 시 아이템 파괴 확률은 0% 입니다.</p>		

나-3-2. '나', '바'목 결합(홈페이지 표시)
(강화형 확률형 아이템+천장형)

강화시도 등급	성공(+1)	대성공(+2)	실패	다음 시도 성공 확률	실패 시 아이템 파괴 확률
1->2	63%	7%	30%	+10%	0%
2->3	44%	6%	50%	+10%	0%
3->4	25%	5%	70%	+10%	0%
4->5	20%	4%	76%	+10%	0%
5->6	15%	3%	82%	+10%	0%
6->7	10%	2%	88%	+10%	0%
7->8	5%	1%	94%	+10%	3%
8->9	3%	-	97%	+10%	5%
9->10	1%	-	99%	+10%	10%

나-3-3. '나', '바'목 결합

강화시도 등급	능력치 변화	강화확률
1성->2성	+1	100%
2성->3성	+2	80%
3성->4성	+3	60%
4성->5성	+4	40%
등급 상승 보장		
횡수에 따라 강화확률은 변동되지 않으며, 일정 횡수 이상 연속 실패 시 확정적으로 등급이 상승됩니다.		
구분	등급 상승 보장에 필요한 연속 실패 횡수	
2성->3성	10회	
3성->4성	20회	
4성->5성	100회	

③ '합성형 확률형 아이템'의 표시 사항

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

다. 복수의 게임아이템을 합성(특정 조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우 등을 포함한다. 이하 이 표에서 같다)하여 종류·등급·성능이 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 합성의 결과로 제공되는 게임아이템의 종류·등급·성능이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 모든 합성 결과별 공급 확률정보

- 해당 확률형 아이템의 종류·등급·성능 합성 결과별 공급 확률정보를 공개해야 함
- 합성형 확률형 아이템에 투입되는 각 재료의 종류 및 등급에 따라 획득할 수 있는 결과물 리스트 및 각각의 획득 확률을 공개해야 함
- 특정 재료를 모아 게임아이템을 제작하는데 성공/실패 확률이 있는 경우 성공 또는 실패 확률을 공개해야 함

[예시]

다-1-1. '다'목 기본형(게임 내 표시)



합성 최종 등급	확률	세부 확률 보기 (클릭)
SSS등급	10%	
SS등급	30%	
S등급	60%	

합성하기

다-1-2. '다'목 기본형(홈페이지 표시)

투입조건	등급	아이템명	개별 확률
S등급 3개	SSS급	a	12.50%
		b	12.50%
	SS급	c	25%
		d	25%
		e	25%
A등급 3개	SS급	c	12.50%
		d	12.50%
		f	25%
	S급	g	25%
		h	25%
B등급 3개	S급	c	12.50%
		d	12.50%
	A급	f	25%
		g	25%
		h	25%

2. 그 밖에 표시 사항

① 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간이 한정된 경우

시행령 제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ①
법 제33조제2항에서 “대통령령으로 정하는 사항”이란 다음 각 호의 사항을 말한다.

1. 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간(제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템인 경우만 해당한다)

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

라. 제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템: 해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간

- 제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템의 경우에는 해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간을 공개해야 함
 - 최종적으로 획득하는 결과물의 수량이 정해져있다는 의미일 때: 획득 결과물의 수량이 변동된다면, 획득 확률이 변경될 수 있으므로 확률 변동을 상시적으로 공개해야 함(예, 즉석 복권의 1등 수량 공개)
 - 판매하는 확률형 아이템의 수량이 정해져 있다는 의미일 때: 해당 확률형 아이템의 잔여 수량을 공개
- 특정 확률형 아이템이 이벤트를 통해 판매되는 등 이용자의 상시 구매에 제한이 있는 경우, 해당 조건을 판매 시점에 명확하게 고지해야 함

② 확률정보가 변경되는 확률형 아이템

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘

이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

마. 게임아이템의 구매·사용·합성 등 게임 진행상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템: 게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용

- 게임아이템의 구매·사용·합성 결과 등 게임 진행 상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템의 경우에는 게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용을 표시하여야 함

[예시]

- 강화 실패 시 다음 강화 확률 증가하는 경우
- 특정 아이템(마비노기 불꽃)을 보유한 경우 아이템 획득 확률 변동되는 경우

③ 소위 ‘천장제도’ 관련 표시사항

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

바. 일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템: 해당 조건

- 일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템(즉, 천장제도가 시행되고 있는 확률형 아이템)은 해당 조건을 표시하여야 함
- 해당 ‘조건’이라 함은 천장으로 획득할 수 있는 아이템의 정의 및 천장으로 획득할 수 있는 모든 아이템의 획득확률을 표시하여야 함
 - 획득 가능한 아이템 각각의 횟수별 확률을 모두 표시해야 함

④ 그 밖의 문화체육관광부장관이 필요하다고 인정하는 경우

시행령 제19조의2(확률형 아이템의 종류별 공급 확률정보 등의 표시) ① 법 제 33조제2항에서 “대통령령으로 정하는 사항”이란 다음 각 호의 사항을 말한다.

2. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 사항으로서 문화체육관광부장관이 게임물 이용자의 권익을 보호하기 위하여 표시할 필요가 있다고 인정하여 고시하는 사항

가. 게임물 이용자의 확률형 아이템 구매 또는 사용 여부 판단에 결정적인 영향을 미칠 수 있는 사항

나. 게임물 이용자의 합리적인 판단을 현저하게 흐릴 가능성이 있는 사항

시행령 [별표 3의2]

1. 표시내용

확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등에 따라 다음 각 목의 구분에 따른 사항을 표시해야 한다. 이 경우 하나의 확률형 아이템이 다음 각 목 중 둘 이상에 해당하면 해당 목에 따른 사항(제19조의2제1항제2호에 따라 문화체육관광부장관이 고시하는 사항을 포함한다)을 모두 표시해야 한다.

사. 그 밖에 확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등을 고려할 때 문화체육관광부장관이 공급 확률정보 등을 표시할 필요가 있다고 인정하는 확률형 아이템: 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 사항

- 확률형 아이템의 특성이나 방식은 확정적이라기 보다는 사업자의 다양한 비즈니스 모델(BM)에 따라 새로운 특성이나 방식이 등장할 수 있고, 이러한 새로운 특성이나 방식의 경우에는 현행 법령에서 모두 포섭할 수 없음
- 이에 새로운 확률형 아이템의 특성이나 방식이 등장하면 문화체육관광부장관은 ㉠ 게임물 이용자의 확률형 아이템 구매 또는 사용 여부 판단에 결정적인 영향을 미칠 수 있는 사항, ㉡ 게임물 이용자의 합리적인 판단을 현저하게 흐릴 가능성이 있는 사항으로 이용자의 권익을 보호하기 위하여 표시할 필요가 있다고 인정하는 경우, 고시를 통해 표시해야 하는 사항을 정할 수 있음

V. 표시방법

1. 일반기준

① 표시방법의 일반원칙

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

가. 일반기준

- 1) 법 제33조제2항에 따른 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등의 표시는 나목의 표시방법에 따라 게임물 이용자가 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 해야 한다.

- 표시의무자가 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시할 때에는 이용자가 직관적으로 이해하기 쉽게 표시하여야 함
- 현재 판매 중인 확률형 아이템에 한하여 표시의무 부과
 - 현재 판매 중인 확률형 아이템에 대한 정보를 공개해야 하며 판매가 종료된 확률형 아이템은 확률 공개 의무에서 제외됨

② 백분율 표시

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

가. 일반기준

- 2) 확률형 아이템의 공급 확률은 백분율로 표시해야 한다. 이 경우 소수점 이하 특정 자리(최초로 0이 아닌 숫자가 나오는 자리보다 네 자리 이상 낮은 소수점 자리로 한정한다)에서 반올림하여 표시할 수 있다.
- 3) 2)에도 불구하고 백분율로 표시하는 것보다 분수·함수 또는 문자 등의 방법으로 공급확률을 표시하는 것이 게임물 이용자가 공급 확률을 알아보기 쉬운 경우에는 분수·함수 또는 문자 등의 방법으로 표시할 수 있다.

- 확률정보를 표시할 때에는 백분율로 표시하여야 함
- 다만, 확률형 아이템의 구성 확률이 무한소수의 경우 소수 자리를 모두 표시하기에는 한계가 있으므로 최초로 0 이외의 숫자가 나오는 자리보다 네 자리 이상 낮은 소수점 자리에서 반올림하여 표시할 수 있음

- 부득이하게 확률형 아이템의 구성 확률을 개별 확률로 표기하기 어려운 경우 분수 또는 함수 등 이용자가 쉽게 이해할 수 있는 다른 방법으로 표시할 수 있음

[예시]

[예시 1] 직관적으로 파악하기 쉬운 소수 자리(최초로 0 이외의 숫자가 나오는 자리보다 네 자리 이상 낮은 소수점 자리)까지만 표시

백분을 표시(무한소수)		직관적 파악이 쉬운 소수자리만 표시	
아이템	개별 확률	아이템	개별 확률
A	0.0000555555...%	A	0.0005556%
B	0.4444444444...%	B	0.4444%
C	0.3333344444...%	C	0.3333%

[예시 2, 3] 이용자의 직관적 이해를 돕기 위해 분수 또는 텍스트, 함수 등의 방식으로 표시

백분을 표시		분수 및 텍스트 표시															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>등급</th> <th>강화 실패 시 파괴 확률</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1->+2</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td>+2->+3</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td>+3->+4</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">...</td> </tr> <tr> <td>+97->+98</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td>+98->+99</td> <td>1%</td> </tr> <tr> <td>+99->+100</td> <td>1%</td> </tr> </tbody> </table>	등급	강화 실패 시 파괴 확률	+1->+2	1%	+2->+3	1%	+3->+4	1%	...		+97->+98	1%	+98->+99	1%	+99->+100	1%	<p>A 아이템 강화 실패 시 파괴 확률은 모든 구간에서 동일하게 적용됩니다. (파괴 확률: 1%)</p>
등급	강화 실패 시 파괴 확률																
+1->+2	1%																
+2->+3	1%																
+3->+4	1%																
...																	
+97->+98	1%																
+98->+99	1%																
+99->+100	1%																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> <th>확률</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>16.6667%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>16.6667%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>16.6667%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>16.6667%</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>16.6667%</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>16.6667%</td> </tr> </tbody> </table>	결과	확률	1	16.6667%	2	16.6667%	3	16.6667%	4	16.6667%	5	16.6667%	6	16.6667%	<p>정육면체 주사위 숫자가 나올 확률은 1/6로 동일합니다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>확률</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1,2,3,4,5,6 (모두 1/6)</td> </tr> </tbody> </table>	확률	1,2,3,4,5,6 (모두 1/6)
결과	확률																
1	16.6667%																
2	16.6667%																
3	16.6667%																
4	16.6667%																
5	16.6667%																
6	16.6667%																
확률																	
1,2,3,4,5,6 (모두 1/6)																	

③ 정보 변경 시 사전공지

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

가. 일반기준

- 4) 법 제33조제2항에 따라 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시해야 하는 자(이하 "표시의무자"라 한다)는 표시대상 정보를 변경하려는 경우에는 변경 내용 및 변경 시점을 미리 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지[해당 게임물과 관련하여 표시의무자가 지속적으로 운영·활용하는 블로그·소셜네트워크서비스(SNS) 등을 포함한다. 이하 같다]에 게시해야 한다. 다만, 긴급한 오류 수정 등 미리 게시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 그 사유가 해소된 후 지체 없이 게시해야 한다.

- 표시의무자가 표시대상 정보를 변경하려는 경우에는 변경 내용 및 변경 시점을 미리 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지에 게시해야 하는 것이 원칙임
- 인터넷 홈페이지 범위 관련
 - 인터넷 홈페이지란 게임사업자 또는 게임물의 공식 홈페이지가 원칙이고, 공식 홈페이지가 없는 경우 공식 홈페이지에 준하여 표시의무자가 웹 기반으로 지속적으로 운영·활용하는 블로그·소셜네트워크서비스(SNS) 등을 말함
- 표시대상 정보의 변경은 변경된 아이템의 판매개시 이전에 하여야 함

[예시] 변동 확률 사전 공지

- SNS 공지

그렉FPS 1일 · 🌐

[승리상자-확률 변동 공지]
안녕하세요, 팀 그렉FPS 여러분!
모레(1/3)부터 판매되는 승리상자의 아이템 획득 확률이 일부 변동됩니다.

- * GR-24 소총 획득 확률 (변경 전) 2.5% -> (변경 후) 2.1%
- * AC-24 소총 획득 확률 (변경 전) 2.5% -> (변경 후) 2.3%
- * KO-24 소총 획득 확률 (변경 전) 5.0% -> (변경 후) 5.6%

자세한 사항은 홈페이지 공지를 참고하시기 바랍니다. <https://www.grac.or.kr/notice>
#그렉FPS

12 댓글 2개 공유 2회

좋아요 댓글 달기 공유하기

댓글을 입력하세요...

- 홈페이지 공지

공지사항>

'승리상자' 일부 확률 변동 공지 2024.1.1. 18:00

안녕하세요, 팀 그렉FPS 여러분!
'승리상자'의 아이템 획득 확률이 일부 변동됨을 알려드립니다.

구분	기존 획득 확률	→	변경 획득 확률
승리상자	GR-24소총	2.5%	2.1%
	AC-24소총	2.5%	2.3%
	KO-24소총	5.0%	5.6%

변동된 확률은 1/2 18시부터 판매되는 승리상자부터 적용됩니다.

○ 사전공지의 예는 다음과 같음

- 확률형 아이템의 구성 목록의 변화 발생 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- 확률형 아이템 A가 a, b, c, d의 아이템으로 구성되어 있다고 가정할 경우, (1) e 아이템의 추가, (2) d 아이템의 삭제, (3) d 아이템을 f 아이템으로 교체 등 구성 목록의 변화가 있을 경우 사전 공지의 대상이 됨

- 확률형 아이템 구성 비율의 변경 발생 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- 확률형 아이템을 개별 확률로 공개하는 경우, 특정 확률형 아이템의 개별 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨

- 확률형 아이템의 성공/실패 확률 및 인챈트 성능의 리스트 변경, 획득 확률 변경 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- 확률형 아이템을 이용하여 A 아이템 강화 등급의 성공/실패 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨
- A 아이템에 확률형 아이템을 이용하여 a, b, c, d의 부가 옵션을 추가하거나 변경할 수 있는 경우 부가 옵션 리스트 및 각각의 부가 옵션 획득 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨

- 확률형 아이템의 결과물 리스트 및 각각의 획득 확률 변경 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- A 아이템(희귀) + B 아이템(희귀) 합성을 통해 a, b, c, d, e 등의 결과물을 획득할 수 있을 경우 a, b, c, d, e 등 획득 리스트 및 각각의 획득 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨
- a, b, c의 재료를 모아 A 아이템을 제작하는데 성공/실패 확률이 있을 경우 성공/실패 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨

○ 긴급한 오류 수정 등 미리 게시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 그 사유가 해소된 후 지체 없이 게시해야 함

2. 개별기준

① 게임물 내 표시방법

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

나. 개별기준

- 1) 게임물 내 표시방법: 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시해야 한다. 다만, 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있다.

- 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등은 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시하여야 함
 - 구매 화면에 표시하는 것을 원칙으로 하고, 구매 화면에 표시할 수 없는 경우에는 조회 또는 사용 화면에 표시할 수 있음
 - 구매·조회 또는 사용 화면에 해당하기 위해서는 원칙적으로 이용자가 게임물을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 곳에 위치하여야 하며, 게임물 이용 시마다 확인할 수 있어야 하며 이용자가 임의로 생략하거나 삭제할 수 있는 곳이 아니어야 함
- 구매 화면에 대한 표시방법
 - 구매 화면에 대하여 별도의 정의 조항 등은 존재하지 않지만, 공정거래위원회는 구매 단계별 화면에 대하여 ‘소비자가 사업자의 사이버몰 내에서 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 그 이후 상품의 구매가 완료되는 화면까지를 의미한다’고 정하고 있음
 - 이 경우 확률형 아이템을 구매하기 전에 개별 확률에 대한 정보를 안내하여 이용자로 하여금 정확한 정보를 기반으로 구매 행위를 할 수 있도록 하는 것이 취지임
 - 따라서 구매 화면이란 ‘이용자가 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 구매 완료되기 직전의 화면’으로 볼 수 있음. 다만, 게임물 내에 상점이 없어서 홈페이지 등에서 이용자가 상품을 구매하게 경우에는 해당 홈페이지 등의 구매 화면을 게임물 내 구매 화면으로 인정함
 - 결국 사업자는 각 게임물의 플랫폼 및 UI 등을 고려하여 소비자가 개별 확률에 대한 정보를 확인할 수 있도록 아래 예시 중 하나의 방법으로 안내하도록 함

[예시 1]

- 구매 화면에 '개별 확률 정보' 내용을 추가
- 구매 화면에 '개별 확률 정보' 확인 링크 버튼을 추가, 버튼 클릭(터치) 시 외부 안내 페이지로 연결
- 구매 화면에 '개별 확률 정보'를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내(공지)
- 구매 화면 내 자세히 보기 등 버튼 클릭(터치) 시 '개별 확률 정보' 제공

[예시 2]

'구매 화면' 예시

상점 화면			
판매아이템 A		판매아이템 B	
SSS 등급 아이템 획득 가능 상자		SS 등급 아이템 획득 가능 상자	
가격		가격	
구매	확률 보기	구매	확률 보기

[예시 3]

상점 내 '개별 확률 정보' 내용을 추가하거나, 상점 내 버튼 클릭 시 외부 안내 페이지로 연결

상점 화면		게임화면
뽑기 (보석사용:50개)	개별 확률 정보 자세히 보기 (개별 확률 정보 안내 팝업, 외부사이트 연결 포함)	

○ 조회·사용 화면에 대한 표시방법

- 조회·사용 화면이라 함은 게임화면에서의 조회·사용화면을 의미함
- 각 게임물별로 구매 화면에 확률 정보를 표시하는 것 외에 조회·사용 화면에서도 확률 정보를 표시할 수 있음
- 조회·사용 화면 등에 해당하기 위해서는 원칙적으로 이용자가 게임을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 곳에 위치하여야 하며, 게임 이용 시마다 확인할 수 있어야 하며 이용자가 임의로 생략하거나 삭제할 수 있는 곳이 아니어야 함

○ ‘확률을 직접 표시하기 어려운 사유’가 있을 경우의 공개 방식

- 각 게임물별로 구매·조회 또는 사용 화면에 확률 정보를 확인할 수 있는 방법을 제공하는 것이 원칙이나, 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유(예, 확률을 직접 표시하기 위한 기술적인 조치가 불가능한 경우)가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있음
- 확률 정보가 표시된 인터넷 홈페이지로의 연결을 제공하는 링크 버튼은 이미지, 문자 등 이용자가 쉽게 찾을 수 있도록 구성해야 함
- ‘링크’는 기본적으로 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 구비하되, 기술적인 사정 등으로 해당 화면에 구비하기 어려운 경우 게임 내 연결 가능한 위치에 공개함과 동시에 구매·조회 또는 사용 화면에 정확한 확인 방법 내지 경로를 상세히 기재해야 함

② 인터넷 홈페이지 표시방법

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

나. 개별기준

- 2) 인터넷 홈페이지 표시방법: 문자열 또는 숫자열로 검색이 가능한 형태로 표시해야 한다. 다만, 특정 이용자의 게임 진행상황에 따라 실시간으로 변동되는 확률형 아이템의 공급확률 정보 중 해당 이용자에게만 적용되는 정보는 1) 본문에 따른 방법으로 게임물에 표시한 경우에는 인터넷 홈페이지에 표시하지 않을 수 있다.

○ 원칙

- 표시의무자는 인터넷 홈페이지에서 확률형 아이템 정보를 문자열 또는 숫자열로 검색 가능한 형태로 제공해야 함

○ 실시간 변동 확률에 대한 예외

- 게임물 내 구매·조회 또는 사용화면 내에서 이용자의 게임 진행 상황에 따라 실시간으로 확률이 변하는 확률형 아이템의 확률 정보를 제공하는 경우에, 해당 정보에 한하여 인터넷 홈페이지 표시를 하지 않을 수 있음

○ 해외 게임사업자가 홈페이지를 운영하는 경우

- 게임물과 홈페이지 모두 확률정보를 표시할 경우 해외 게임사업자는 업데이트의 시차가 존재하거나 의도하지 않은 사람의 실수(휴먼 에러) 등이 발생할 수 있음
- 해외 게임사업자의 본사에서 확률정보를 업데이트하는 경우 국내 홈페이지에 반영하기까지 시차로 인한 공백이 생길 수 있으므로 해당 시차로 인한 공백 등을 고려해서 표시의무 위반 여부를 판단

③ 광고·선전물 표시방법

시행령 [별표 3의2]

2. 표시방법

나. 개별기준

3) 광고·선전물 표시방법

가) 표시대상 광고·선전물의 범위

「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 제2조 제1호에 따른 옥외광고물 또는 다음의 어느 하나의 매체 또는 수단을 이용한 광고·선전물

- (1) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항 제1호에 따른 정보통신망
- (2) 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호 또는 제2호에 따른 신문 또는 인터넷신문
- (3) 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정기간행물
- (4) 「방송법」 제2조제1호에 따른 방송(라디오방송은 제외한다)
- (5) 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신

나) 표시방법

부호·문자·음성·음향·이미지·영상 또는 인터넷 홈페이지 연결화면 등의 방법으로 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실을 표시해야 한다. 다만, 웹사이트 내 배너 광고 등 광고·선전물의 크기·형식 등을 고려할 때 표시가 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 표시하지 않을 수 있다.

○ 광고물·선전물 범위

- 옥외광고물, 정보통신망, 신문·인터넷신문, 정기간행물, 방송(라디오 방송 제외), 전기통신을 이용한 광고물·선전물을 말함

[예시]

- 광고에 해당하는 경우
 - 게임 공식 트레이일러 영상
 - 검색 결과로 노출되는 게임 광고 등
- 광고에 해당하지 않는 경우
 - 게임 내 조작, 설명 등을 위한 가이드
 - e스포츠 대회 중계방송 등

- 국내 이용자를 대상으로 하지 않는 경우에는 광고·선전물 범위에서 제외함 (광고·선전문에 한국어가 포함되어 있는 경우 국내 이용자를 대상으로 한 것으로 판단함)

○ 표시 내용과 예외 규정

- 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실을 표시해야 함
- 이용자가 인식하기 쉬운 방식 및 크기로 표시하여야 하되, 확률형 아이템이 포함되어 있다는 문구 “확률형 아이템 포함” 제시
- 웹페이지 내 배너 광고 등 광고물·선전물의 크기 및 형식, 특성상 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 문구를 삽입하기 어려운 경우에는 이를 표시하지 않을 수 있음
- 디지털 형식이 아닌 신문, 정기간행물은 한 번 배포되면 시정할 수 없으므로, 신문, 정기간행물과 같이 개별 배포되는 형태의 매체에 대해서는 확률형 아이템이 게임물에 포함된 시기를 고려하여 의무위반 여부를 판단함