

BM 분석 및 서비스 개선안 : 쿠키런 킹덤

1. BM 분석

1.1 재화 구조

1) 주요 재화

- 크리스탈 : *하드 커런시, 쿠키 뽑기, 보물 뽑기, 제작 및 건설 시간 단축 등에 사용
- 코인 : *소프트 커런시, 쿠키 스킬 레벨 업, 토평 강화 등 콘텐츠 이용 등에 사용
- 마일리지 : 마일리지 샵에서 영혼석, 파우더 등 다양한 아이템으로 교환 가능
- 쿠키커터 : 뽑기에서 쿠키를 뽑을 수 있는 재화
- 스테미너 젤리 : 월드 탐험 스테이지에 진입하기 위해 필요한 재화
- 아레나 입장권 : 킹덤 아레나 입장에 필요한 재화
- 승리 메달 : 킹덤 아레나에서 승리하면 획득할 수 있는 재화, 메달 상점에서 영혼석, 파우더 등 다양한 아이템으로 교환 가능
- 불타는 열쇠 : 혼돈의 케이크타워 입장에 필요한 재화

* 하드 커런시 : 캐시(Cash)

* 소프트 커런시 : 게임 머니(게임 내 고유 화폐)

1.2 뽑기(가차)

- 랜덤의 확률로 크리스탈을 사용하여 쿠키를 뽑는 시스템
- 뽑기 시도 시 일정량의 마일리지를 획득
- 10회 뽑기가 EPIC 등급 쿠키 출현 확률 UP이라는 메시지를 통해 더 많은 크리스탈을 소모 유도

1.3 시즌 패스

- 매 시즌 새롭게 OPEN하는 패스권
- 패스 구매 시 제공하는 랜드마크 아이템을 제외하면 즉시 보상은 시즌마다 동일
→ 현상수배 입장 횟수 * 2 , 아레나 대전 상대 리셋 시간 감소(10분), 프로필 프레임 골드로 변경
- 실속 있는 가격으로 유저 리텐션을 상승하는데 큰 역할을 함

1.4 패키지

- 성장 패키지 , 플레이 패키지, 스킬 강화 패키지, 왕국 레벨 달성 패키지, 월 정액 패키지
- 쿠키 출시 기념 감사(뽑기) 패키지, 케이크타워 정복 패키지 등 10가지 패키지 상품 존재
- 다양한 상품군으로 무,소과금 유저들의 구매 전환율 향상 및 고과금 유저들을 위한 상품도 존재
- 레벨 달성 시에만 구매 할 수 있는 패키지를 시간 제한을 걸어 유저들에게 결제를 유도

1.5 장점

- 유저들의 이목을 끌게 할 가성비 좋은 패키지가 다수 존재
- 과금 구간 별 콘텐츠 전략이 세밀하고 디테일
→ 초반 : 크리스탈, 골드 부족으로 인한 패키지 결제 유도
→ 중반 : 별사탕 , 불타는 열쇠 부족으로 인한 패키지 결제 유도
→ 후반 : 캐릭터 강화를 위한 스킬 강화 패키지 결제 유도
- 무과금 유저도 시간과 노력만 투자한다면 게임을 충분히 즐길 수 있으며 과금 유저에게는 그에 맞는 혜택을 제공

2. 쿠키런 : 킹덤 서비스 개선점(IMO)

2.1 BM 결제 시스템 개선 제안

1) 현 상황 문제점

- 크리스탈 월 정액 패키지는 30일 마다 유저가 수동으로 재결제 필요

2) 크리스탈 월 정액 패키지를 자동 결제 전환 제안

- 구독형 서비스 등과 같이 패키지 구독서비스 제공 및 자동 결제 서비스 제공
- 구독 및 자동 결제 서비스 제공 시 할인 제공

3) 기대효과

- 서비스 할인 제공 시 초기 유저들 유입 증가 예상
- 유저 동의 후 크리스탈 월 정액 패키지를 자동 결제 전환 시 재구매율이 상승 될 것으로 예상

4) 우려사항

- 판매(법) 정책 상 해당 결제 시스템의 변경이 어렵다면 갱신시점에 맞춰 팝업메시지(알림창) 전송
- 팝업메시지(알림창)을 통해 결제를 한 유저에게 재결제 혜택(크리스탈 +10% 추가 증정) 등으로 구매 전환율을 높일 수 있는 전략 도출

2.2 신규 BM 제안

1) 현 상황 문제점

- 현재 킹덤 패스는 기간에 상관없이 5900원으로 고정값
- 초반 구매 유저와 아닌 유저들 간의 불평등 야기
- 시즌 초반부에 패스 판매량이 후반부까지 이어지지 않다는 문제점 발생

2) 신규 BM : 미니 킹덤패스 제안

- 소액 과금을 증대 시키기 위해 시즌의 절반 경과 후 *가칭 "미니 킹덤패스"* 판매 제안
- 킹덤 패스와 차별화를 두기 위해 보상은 다운사이징
- 킹덤 패스 시즌 후반부 PU 상승 예상

3) 우려사항

- 신규 BM 설계를 위한 재화 밸런스 조정 필요
- 기존 킹덤 패스의 카니발리제이션 예방 및 게임 내 재화 가치 인플레이션 방지

2.3 보안 서비스 강화 제안

1) 현 상황 문제점

- 현재 안드로이드 앱을 PC에서 구동 할 수 있는 애플레이어(녹스, 블루스택 등)가 존재
- 애플레이어 자체는 불법이 아니지만 애플레이어를 활용하여 불법 서비스를 이용하는 유저 증가
- 현재 인터넷 사이트에서 무분별하게 불법 자동 생산 매크로를 판매 중
- 게임 퀄리티 하락 및 정상 유저에게 상대적 박탈감을 제공하는 등 문제 야기

2) 보안성을 강화한 자체 개발 애플레이어 혹은 매크로 기능 유료 판매 제안

- 보안을 강화한 자체 개발 애플레이어 혹은 매크로 기능을 유저에게 제공
- 매크로 기능은 생산 시설에 한해서만 사용 가능하도록 세팅
- 유저들이 납득 가능한 가격으로 제공 혹은 Free to Play로 추후 과금

3) 기대효과

- 유저들의 개인 정보 보호 강화
- 자사 프로그램 플레이 패턴과 불법 프로그램 사용 플레이 패턴을 비교 분석 가능

- 비교 분석 한 결과를 기반으로 불법 유저 색출 용이
- 추가적인 부수입 발생

4) 우려사항

- 매크로 사용 시 나타날 수 있는 문제점을 줄이기 위해 게임 밸런스 재조정 필요