

# 블루아카이브 게임 분석

카페 콘텐츠 분석 및 개선



강영훈

totohoon4@naver.com

010 4462 2064

# 목차

1. '카페' 콘텐츠 선정 이유 (3p)
2. 카페의 필요성 (4p)
3. 카페의 약점 (5p)
4. 개선 사항 (6~11p)
  - 카페 등장 캐릭터 간 상호작용 대사 추가
  - 호감도 시간을 오전/오후 변경해 편의성 개선
  - 호감도 상호작용 미선택 버튼을 통해 가시성 개선
  - 선물 시인성 개선 UI에 상호작용 확인 추가
  - 다른 콘텐츠의 상호작용 모션 재사용
  - 카페 최대 수익 도달 시간 추가

# 1. '카페' 콘텐츠 선정 이유



## ✓ 캐릭터 능력치와 재화 획득에 연관

- 상호작용을 통해 캐릭터 인연 랭크 상승할 시 능력치도 같이 상승해 스펙업과도 연관
- 카페 수익을 통해 게임 진행에 필요한 AP와 크레딧을 정기적으로 수급 가능
- 패키지를 통한 BM 요소도 존재하지만, 중요도에 비해 만족스러운 상호작용이 없음

## ✓ 카페의 필요성

- 게임 진행에 필요한 AP와 크레딧 정기 수급처
- 캐릭터 상호작용과 BM 요소와 연관

## ✓ 카페의 약점

- 제한적인 캐릭터와의 상호작용
- 편의성이 부족한 카페 수익 시스템

게임명	블루아카이브
출시 시기	21.2.4 (일본) 21.11.9 (한국) 23.8.3 (중국)
개발	넥슨게임즈
장르	수집형 RPG
플랫폼	iOS / Android

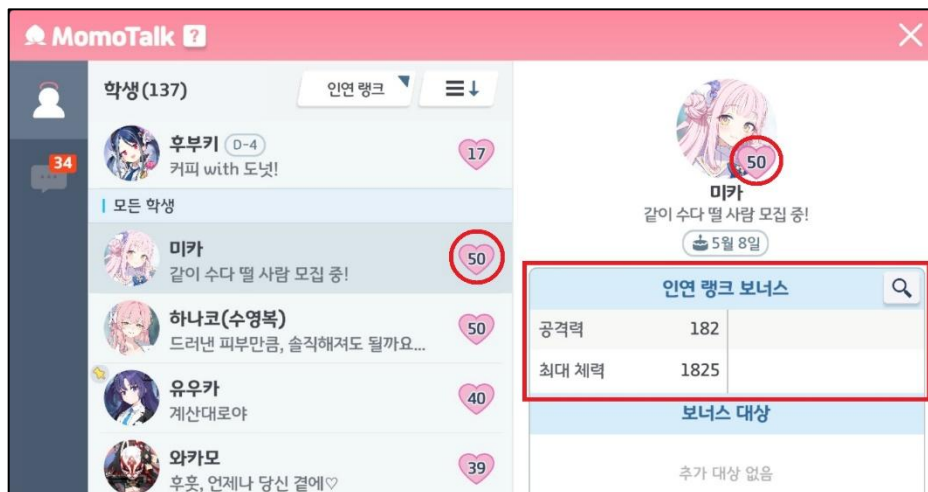
## 2. 카페의 필요성

### ✓ 게임 진행에 필요한 재화의 정기적인 수급처 및 능력치 상승

- 지역 임무 클리어 및 가구 배치해 '쾌적도'를 높일수록 많은 양 수급 가능
- 인연 랭크와 함께 상승하는 능력치가 고점 공략에 유의미하게 작용**

### ✓ 카페 내 캐릭터와 상호작용 및 패키지 BM 요소와 연관

- 캐릭터가 중요한 서브컬처 게임에서 캐릭터와 직접 상호작용 하는 콘텐츠
- 카페 콘텐츠와 연관된 가구나 인연 랭크 관련 BM 패키지 판매 중
- 다만 상호작용 자체가 적고 시간제한도 있어 캐릭터보단 하우징에 치중된 편**



확정 크리티컬이라 인연 랭크 능력치가 중요한 캐릭터



캐릭터 상호작용보다 하우징에 치중된 카페 패키지

### 3. 카페의 약점

#### ✓ 적은 종류와 시간 시스템으로 제한적인 캐릭터 상호작용

- 캐릭터와 상호작용이 존재하지만 종류가 적고, **인연 랭크와 엮여 3시간 제한 존재**
- 사실상 몇 안 되는 캐릭터 상호작용 서브 콘텐츠이지만 상호작용 기능이 부족해, **게임 재화 수급의 손해를 줄이기 위한 서브 콘텐츠가 되어 귀찮은 숙제 느낌 강함**

#### ✓ 최대 수익 도달 시간 표기가 없는 등 편의성 부족

- **최대 수익 도달 시간이 없어 점검 시간 등이 겹치면 재화 수급에 손해 존재**
- 필요 알람을 선택할 수 없어, 미확인 사항 존재할 시 무조건 카페 아이콘에 닷 출력
- 가구 연동된 학생 대사 미출력, **상호작용 한 학생을 직접 확인하는 등 불편함 존재**



3시간마다 가능하지만 간단한 동작이 전부인 상호작용



최대 수익 도달 시간이 없어 직접 계산 필요



## 4. 개선 사항

### ✓ 카페에 등장한 캐릭터 간 상호작용 대사 추가

- 캐릭터마다 존재하는 카페 대사에 **캐릭터들 간 공통점을 상호작용 대사로 추가**, 단순히 카페에 방치된 게 아닌 진짜로 캐릭터가 살아있다는 생동감을 조성
- **유저 사이에서 캐릭터 간 관계성이나 성격으로 인한 상황 자체가 재미**
- 카페 대사 출력 시스템 활용해 말을 주고받듯 **순서대로 출력하면 연출 가능하기에, 적은 리소스로 큰 유저 만족도 상승 기대 가능**

### ✓ 캐릭터가 가구와 상호작용 시 대사가 사라지는 점 개선 필요

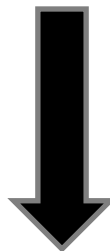


코유키라는 캐릭터를 알고 있다면, 주위의 다른 캐릭터와의 관계성 덕분에 재밌어지는 상황

## 4. 개선 사항



타 게임의 캐릭터 관계성을 이용한 상호작용 대사 예시



✓ 말풍선과 대사만으로도  
생동감이 훨씬 풍성해짐



기존 카페 대사 출력 시스템처럼 각자 대사를 출력하지만, 상황을 대화하는 것처럼 연출한 예시

## 4. 개선 사항



아카라이브

<https://arca.live> > bluearchive :

카페 호감도 3시간마다야? - 블루 아카이브 채널

2021. 11. 12. — 귀찮은데 메모리얼 빨리 얻을려고하는거 아니면 신경 안써두 상관없지?



아카라이브

<https://arca.live> > bluearchive :

카페 호감도 리셋 시간이 언제임? - 블루 아카이브 채널

2021. 11. 20. — 호감은 3. 펼쳐보기. ㅇㅇㅇ. 유저 그라바타 이미지. 2021-11-20 03:28:05 달글.  
리셋 타임 오전4 오후4 하트는 3시간마다. 펼쳐보기. 개드립요정이야 ...



네이버 블로그

<https://m.blog.naver.com> > ... :

[블루아카이브]호감도 시스템에 대해 알아보자 - 네이버 블로그

2021. 3. 20. — ... 호감도 올리는 방법은 두가지가 있는데요. 하나는, 3시간마다 학생 클릭하기. 두번째는 선물을 주는 겁니다. 학생들이마다 선호하는 선물이 있으며,.



나무위키

<https://namu.wiki> > 카페 :

블루 아카이브/카페

... 시간에 사라지므로 교체시간 직후부터 2시간59분 이내가 권장된다. 그러면 다음 교체시간인 12시간 뒤까지 3시간마다 1번씩 총 4번의 호감도를 올릴 수 있다. 다만 ...



Nexon Community

<https://forum.nexon.com> > bluearchive > board\_view :

이 글 하나로 블루아카이브 초보 즉시 탈출 - 넥슨 커뮤니티

2022. 5. 6. — 카페, 캐릭터들 SD 구경 및 3시간 마다 1회 학생을 터치해서 호감도 상승, 선물로도 호감도 상승 (보유 학생 아닐 시 X). 8. 스케줄, 스킬책과 BD 확률 ...



디시인사이드

<https://m.dcinside.com> > board > projectmx :

카페 호감도 3시간마다 누르는거 맨날 까먹네 - 블루 아카이브 ...

[일반] 카페 호감도 3시간마다 누르는거 맨날 까먹네. ㅇㅇ; 2022.01.07 10:00. 갤로그 가기. 조회 수 68; 추천 0; 댓글 3. 니들도 대중하고 있지? 추천검색. 새로고침.

### ✓ 3시간 기준 호감도 상호작용을 오전/오후 기준으로 편의성 개선

- 3시간마다 가능하던 메커니즘을  
**오전/오후 한 번씩 누르도록 변경**
- 모든 호감도 포인트 획득하려면,  
새벽 4시부터 3시간마다 접속이 강제되어  
**DAU는 높일 수 있지만 유저 피로도 높음**
- 1회 15포인트 기준 최대 획득 가능한  
60포인트보다 적지만, 45포인트보다 많은  
**오전/오후 각각 약 50포인트 설정해  
시간마다 눌러야 하는 유저 피로도 개선**

### ✓ 실제 유저도 3시간인지 4시간인지 헷갈리고, 시간을 맞추지 못해 적당히 넘겨버리는 경우도 존재

불편한 호감도 시간 시스템으로 인한 정보/질문 글



## 4. 개선 사항

### ✓ 상호작용 미선택 버튼을 통해 호감도 가시성 개선

- 상호작용 미선택 버튼 선택 시, **상호작용 미선택 학생 및 다음 상호작용까지 남은 시간이 출력**되어 대략 언제쯤 다시 접속해야 할지 판단 가능
- 기존 상호작용 미선택이 확인할 수 있는 표시가 존재하나 직관적이지 않아, **상호작용 미선택 캐릭터가 존재할 시 모든 캐릭터를 일일이 누를 필요성 존재**
- 기존보다 가시성이 좋은 방식을 사용해 기존 유저에겐 사소하지만, **유입된 유저에겐 어쩔 수 없이 익숙해져야 했던 불편한 부분을 개선**



표시가 직관적이지 않음



상호작용 미선택 버튼 선택 시, 화면이 출력되며 캐릭터 상호작용 여부 확인 가능

## 4. 개선 사항



- ✓ 10월 24일 추가된 선물 시인성 개선 UI에 상호작용 확인 추가
  - 호감도 상호작용 시 **पोर्ट레이트가 스케줄처럼 음영이 생기게 변경**
  - 10월 24일 추가된 선물 탭 UI에 기존 기능을 추가해, **새로운 버튼을 만드는 것보다 적은 리소스로 구현 가능**
- ✓ 불편함을 개선해야 하지만 많은 리소스를 들일 정도가 아닐 경우, **기존 요소를 적극 재활용하는 쪽으로 판단하였음**

## 4. 개선 사항



기본 스탠딩 모션

들기 상호작용 시 모션



타 게임의 최대 시간 표시를 합성해 만든 예시

### ✓ 다른 콘텐츠에서 사용된 상호작용 모션을 재사용

- 편성 탭의 들기 모션이나 '빛으로 나아가는 그녀들의 소야곡' 이벤트의 직접 캐릭터를 움직이는 방식 재활용
- 이전 사용된 모션이나 방식을 재활용해 비교적 적은 개발 리소스 사용

### ✓ 카페 수익에 최대 수익 도달 시간을 추가해 가시성 개선

- 유저가 카페 수익을 활용할 때 언제쯤 수령하면 좋을지 직관적으로 인식 가능

### ✓ 캐릭터에 애정은 물론 다른 메인 콘텐츠와 밀접하게 연관되어 있으니 편의성 개선이 필요