



# 넥슨 블루아카이브 분석서

김소연

1. 게임 정보
2. 게임의 강점
3. 콘텐츠
4. BM
5. 아쉬운 점
6. 결론



## 블루 아카이브 (Blue Archive)

- 넥슨 게임즈에서 개발한 수집형 RPG 게임으로 일본에서 2021년 2월 4일에 우선적으로 런칭된 게임
- 한국 및 글로벌 런칭의 경우 2021년 11월 9일에 런칭되어 서비스 시작됨
- 일본과 중국의 경우 넥스코리아를 통해 유통되는 한국과 다르게 퍼블리셔인 'Yostar'를 통해 서비스
- 2024.06.20 기준 최고 매출 순위 97등으로 출시한지 3년이 지났지만 인기를 유지하고 있음

순위 기준 : Sensor Tower 의 대한민국 기준 Top Grossing 부문 참고

## 유저들의 평가

- 수집형 RPG 에 걸맞는 취향을 저격한 일러스트와 스토리에 대한 긍정적인 의견 다수
- 스토리를 감상하지 않고 게임만 즐기려는 유저에게는 잘 맞지 않을 수 있는 게임
- 유저 친화적으로 과금을 하지 않아도 선택과 집중을 통해 성능이 좋은 캐릭터를 뽑을 수 있어서 좋다는 의견
- 캐릭터들이 하나도 빠짐없이 유저에게 매력적으로 다가온다는 의견
- 속제 느낌이 드는 콘텐츠가 반복적으로 진행되어 게임이 질릴 수 있다는 의견
- 스토리 내 보이스 풀 더빙이 있었으면 좋겠다는 의견 다수

# 게임의 강점

## “ 매력적인 스토리 ”

- 다른 게임들과 다르게 무겁지 않은 **청춘, 일상 이야기**로 스토리가 여유롭게 진행되는 방식
- 해당 방식으로 인하여 각 캐릭터들의 **매력 포인트**를 편하게 이끌어낼 수 있음
- 모모톡이라는 시스템을 채용하여 캐릭터별 **인연 스토리**를 진행함으로 캐릭터에 대한 **애정 상승 및 매력**을 끌어올림



## “ 취향을 저격한 캐릭터 ”

- 귀여운 **SD 캐릭터**의 모델링 및 **상호작용 모션**이 돋보임
- 각각의 캐릭터들이 매력적으로 다가와 **성장시키고** 싶다는 강점
- 캐릭터별 컨셉이 확실하여 캐릭터를 키우는데 **만족도가** 높다는 강점





## “ 카페 ”

- 카페 시스템을 통해 방치 재화 획득 가능 (크레딧, AP 수급)
- 카페 내 랜덤으로 캐릭터들이 방문하여 해당 캐릭터의 호감도를 올릴 수 있음
- 자신만의 카페를 꾸며 쾌적도를 올리는 형식으로 재화 획득량을 올릴 수 있는 시스템이 존재
- 원하는 캐릭터를 초대할 수 있으며, 캐릭터별 가구에 대한 상호작용으로 유저 만족도 상승



## “ 스케줄 ”

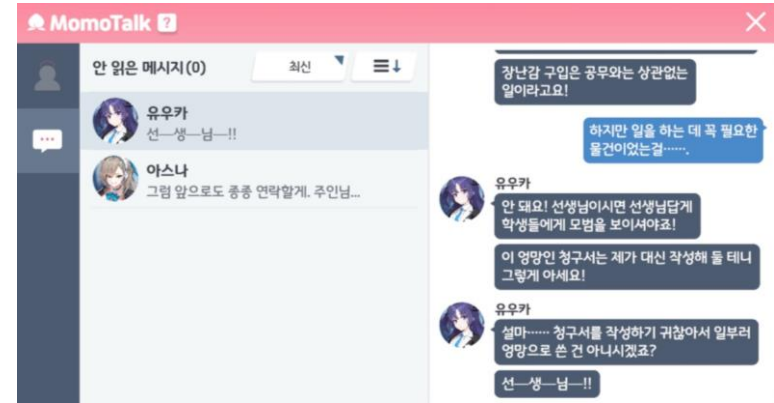
- 스케줄 시스템을 통해 재화 보상 및 영웅별 인연 포인트 획득 가능
- 인연 포인트를 통하여 영웅의 호감도를 증가시켜 청취석, 학생의 능력치를 상승 및 Live 2D 로비를 보여주는 메모리얼을 획득할 수 있음



# 컨텐츠

## “ 모모톡 ”

- 모모톡이라는 시스템을 채용하여, 캐릭터와의 커뮤니케이션을 진행할 수 있음
- 호감도에 따른 인연 스토리를 진행하며 해당 캐릭터의 컨셉과 매력을 확인할 수 있음
- 인연스토리 진행으로 청휘석이나 캐릭터의 2D Live 일러스트를 획득할 수 있음
- 캐릭터에 애정을 가지는 것 뿐만이 아닌 실제로 캐릭터가 살아숨쉬는 듯한 느낌을 받음



## “ 전술경연 대회 ”

- 방어팀과 공격팀을 편성하여 진행하는 PVP 시스템
- 타임아웃 시점에 양쪽 모두 전멸을 하지 않는다면 남은 HP 비율에 따른 승패가 갈리는 콘텐츠



## “ 총력전 ”

- 최종 콘텐츠 중 하나인 '1인 레이드' 총력전으로 클리어 기록 갱신 등으로 가장 활발한 콘텐츠
- 공격 파티 연구를 통하여 다양한 난이도에 따른 클리어 보상 수령 가능



# “ 상점 (엔젤 24) ”

- 상점 화면에서는 **인게임 재화**를 통해 구매할 수 있는 **물품들만** 노출됨
- 1청취석 : 25원으로, 대부분의 패키지의 가격이 **청취석 + α**의 패키지로 이루어짐
- 주간 장비 패키지 V를 예시로, 패키지 내 청취석을 제외한 장비 설계도 및 **강화석** 관련 재화가 포함되어 있지만, 가격은 784 청취석 기준인 ₩19,000으로 **측정되어 있음**
- 패키지는 계정 당 1회 ~ 3회 / 주간 1회 / 월간 1회만 구매할 수 있도록 되어있음
- 상대적으로 BM 이 게임 진행 간 필요한 **성장, 장비, 가구 제조, 선물 제조 등 패키지 존재**
- 패키지를 구매해야만 하는 **강제성**을 부여하지 않고, **전체적인 BM 이 유저 친화적**



**주간 장비 패키지 V**

장비 성장에 도움을 주는 상품  
청취석 784개를 포함한 다양한 아이템으로 구성  
\* 주 1회 구매 가능합니다.  
\* 세부 구성품은 아래를 참고해 주세요.

**구성품**

x784 x300K x35 x35 x50 x40

가격 **KRW 19,000**

주간 1회 구매 가능

**주간 장비 패키지 V**  
784 \* 25 = 19600 로  
19,000 이상의 가치

**월간 가구 제조 패키지**

가구 제조에 필요한 재료로 구성된 상품  
청취석 890개[784+106(보너스)]를 포함한 다양한 아이템으로 구성  
[가구 박스(☆3) 확률 정보 바로가기]  
\* 월 1회 구매 가능합니다.  
\* 보너스 청취석은 무료로 지급되는 청취석입니다.  
\* 세부 구성품은 아래를 참고해 주세요.

**구성품**

x784 보너스 x106 x10 x15 x15 x15

가격 **KRW 19,000**

월간 1회 구매 가능

**월간 가구 제조 패키지**  
784 \* 25 = 19600 로 기본 지급량  
이상의 가치지만, 보너스를 통해  
22,250의 가치

**신임교사용 청취석 패키지**

신임 선생님을 위한 상품  
청취석 500개[60+440(보너스)]를 획득할 수 있는 상품  
\* 계정 당 3회 구매 가능합니다.  
\* 보너스 청취석은 무료로 지급되는 청취석입니다.

**구성품**

x60 보너스 x440

가격 **KRW 1,500**

3회 구매 가능

**신임교사용 청취석 패키지**  
60 \* 25 = 1500 로 기본 지급량과  
일치하는 가치지만, 보너스를 통해  
12,500의 가치



## “ 임무 ”

- 임무 진행 간 별도의 스토리가 등장하지 않아, 유저가 왜 임무를 진행해야하는가에 대한 내용이 없음
- 레벨 및 다른 콘텐츠를 해금시키기 위한 요소로 보여 아쉬움
- 반복적으로 동일한 전투를 진행하여, 게임이 지루해짐

## “ 전투 ”

- 전투 형식이 단조로워 전투 자체에 흥미를 느끼기 어려움
- 전투 진행 간 자동 기능을 사용한 상태로 플레이를 진행하여 ‘전투’ 라는 콘텐츠를 실질적으로 즐기기 어려움

## “ 패키지 가독성 ”

- 팝업 내 탭 형식으로 나뉘어져 있는 패키지 부분이 가독성이 떨어진다는 아쉬움이 있음
- 게임을 처음 접하는 유저의 경우 패키지가 한 눈에 들어오지 않음



## “ 아쉬운 게임성을 채워주는 만족스러운 캐릭터 ”

- 스토리 및 인게임 캐릭터의 디자인적으로는 만족스럽지만, 게임 플레이 자체에서 흥미를 느끼기 어려움
- 하지만 그만큼 게임의 진입 장벽이 높지 않다는 장점 존재
- BM 및 선별 소환과 적당한 가격의 스타트 대시 패키지가 존재하여 BM 이 유저 친화적
- 오래 플레이를 지속한다면, 카페와 같은 방치 보상만 수령하고 나가는 속제 느낌이 될 수 있음



## “ 유저 경험 중시 ”

- 수집형 RPG 게임에 걸맞게 유저가 게임에 몰입할 수 있도록 캐릭터와의 상호작용이 가능한 콘텐츠 보유
- 또한, 각각의 캐릭터의 2D Live 일러스트를 제공해주고 보이스가 재생된다는 것이 큰 장점
- 유저가 게임을 플레이하면서 게임에 동화되어 ‘선생님’ 이 된 것 같은 경험 제공

