

캐릭터 수집형 RPG

개발 제안서

홍진선

1. 개요

2. 매출 분석

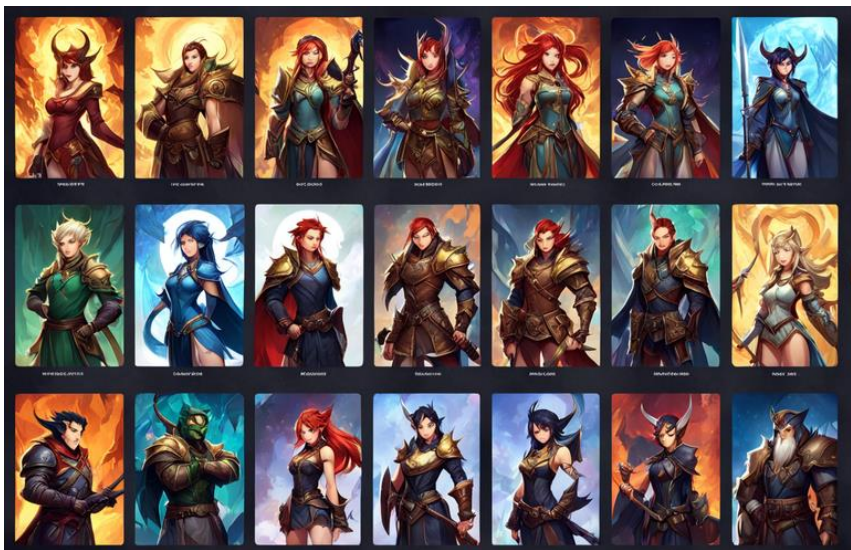
3. 콘텐츠 분석

4. SWOT 분석

5. 결론



(1) 게임 소개



- 장르: 캐릭터 수집형 RPG
- 플랫폼: 모바일
- 특징
 - 여러 종족, 신화, 전설 등에서 컨셉을 가져와 만든 매력적인 캐릭터들
 - 전략적인 파티 구성
 - 게이지 기반의 턴제 게임
- 대상
 - 다양한 특징을 가진 캐릭터들을 수집하는 것에 재미를 느끼는 유저
 - 파티의 조합을 맞춰 스테이지를 클리어 하는 것에 재미를 느끼는 유저



(2) 레퍼런스 게임





(1) 서머너즈워



- 출시: 2014/04/17 (글로벌 출시: 2014/06/02)
- 누적 다운로드: 2억회 이상 (2024년 1월 기준)
- 누적 매출: 3조 2000억원 (2024년 1월 기준)
- 특징
 - 한국 모바일 게임 최초로 누적 매출 1조원 돌파 (2017년 3월 기준)
 - 2023년 9주년 이벤트 시작 후 매출 급 상승
(독일 애플 앱스토어 게임 매출 1위 / 북미, 유럽 지역 톱 10 / 아시아 지역 10위권)
 - 94개국 게임 매출 1위, 160개국 RPG 매출 1위 (2024년 1월 기준)

마켓

Google Play | App Store | 1 One Store

기간 (월)

< 2024-02 >

분류

Game ✓

App

40

서머너즈 워: 천공의 아레나
Com2uS

- 23

37 위

50 위

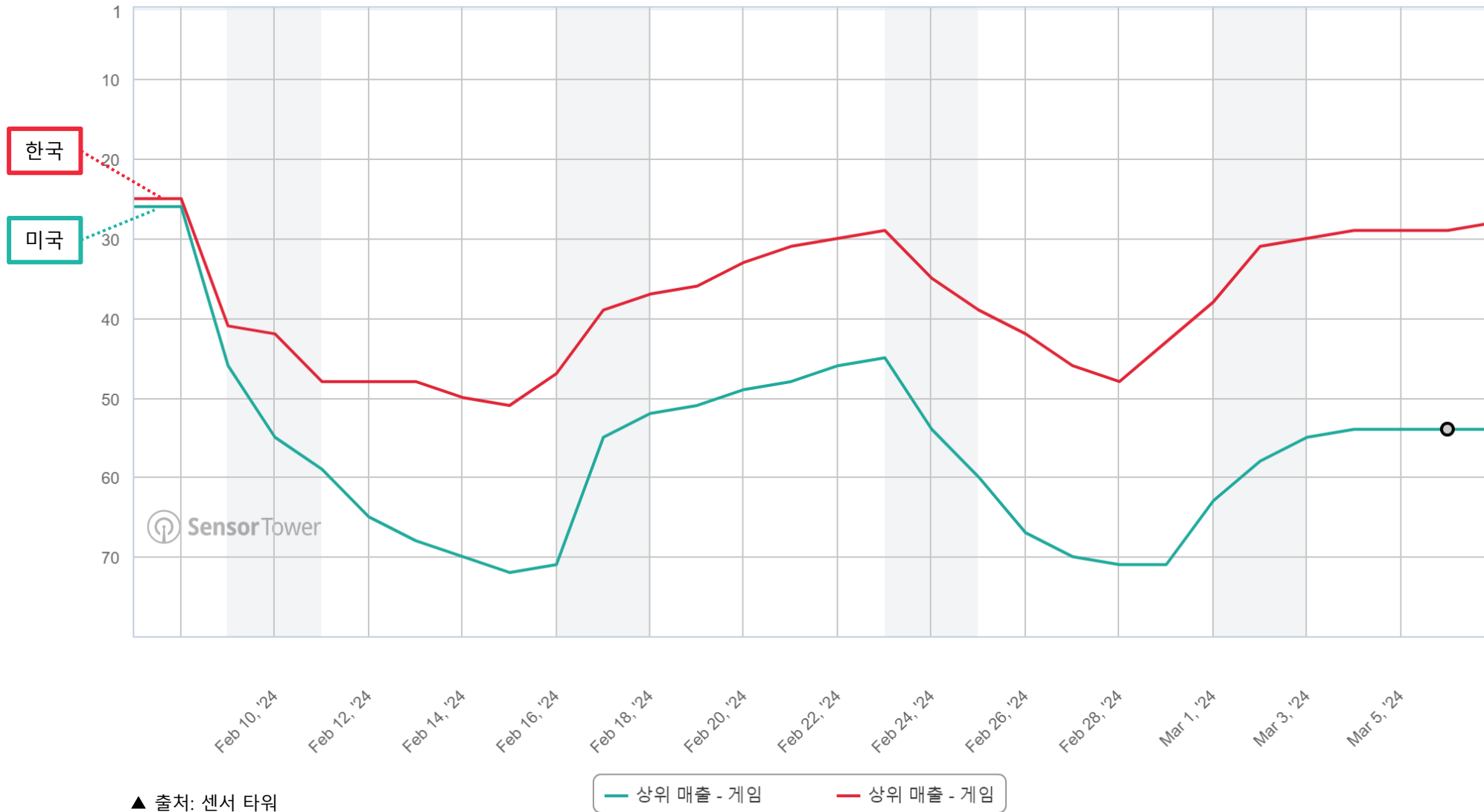
1 -

▲ 출처: 모바일 인덱스



Google Play - Feb 7, 2024 - Mar 7, 2024 - 게임 - 2 개국 - 매출

(최근 30일)



▲ 출처: 센서 타워



(2) 쿠키런: 킹덤



- 출시: 2014/04/17 (글로벌 출시: 2014/06/02)
- 누적 다운로드: 300만 이상 (2024년 2월 기준)
- 누적 소비자 지출: 5억 달러(한화 약 6620억) (2024년 2월 기준)
- 특징
 - 2022년 한국 시장 RPG 매출 및 다운로드 12위 (구글 플레이, 앱 스토어 합산)
 - 2023년 12월 28일 중국 출시 후 한 달 만에 소비자 지출 1000만달러 이상 (앱 스토어)

마켓

Google Play | App Store | 1 One Store

기간 (월)

< 2024-02 >

분류

Game ✓

App

25



쿠키런: 킹덤

Devsisters Corporation

- 8

26 위

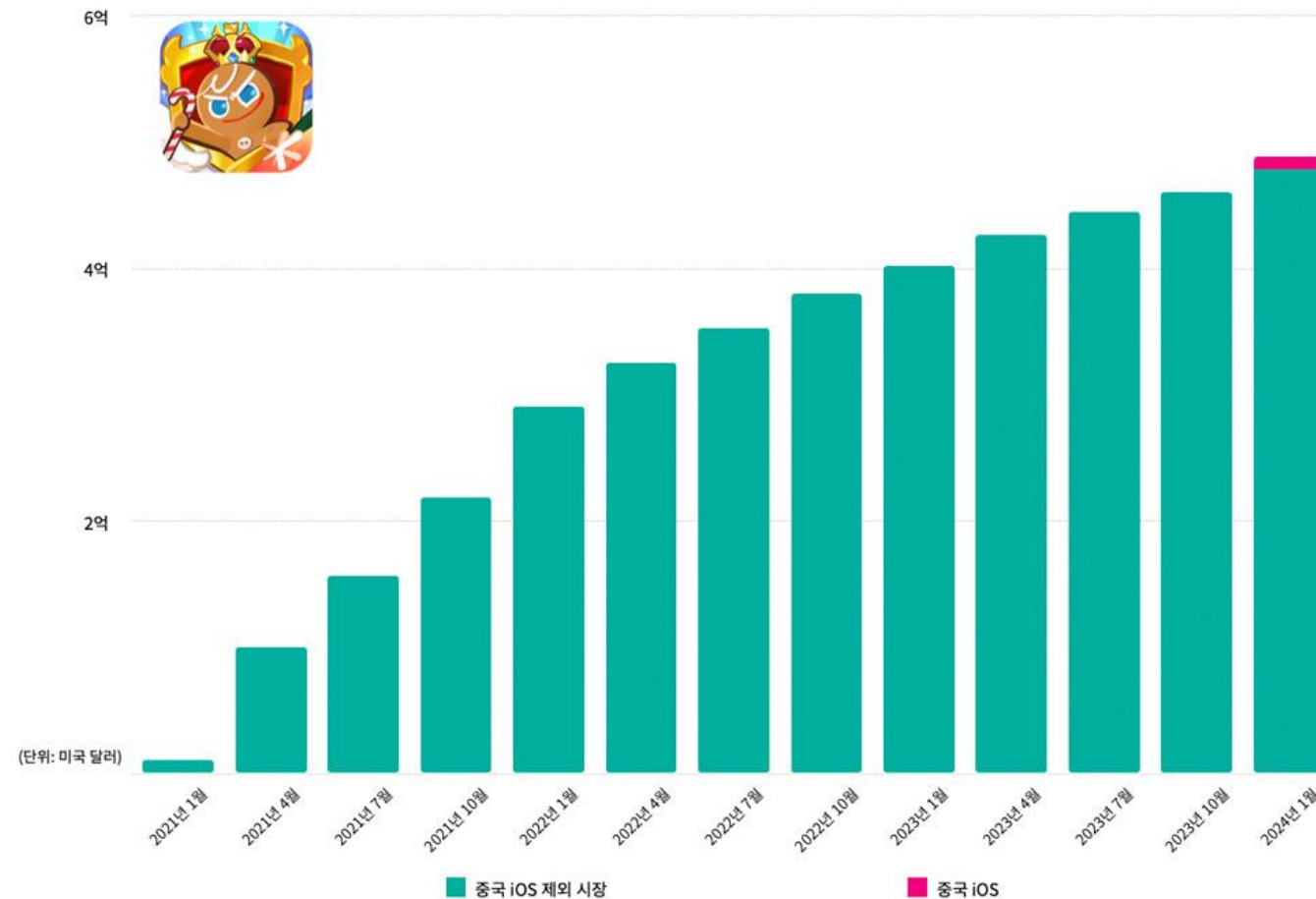
12 위

1 38 위



《쿠키런: 킹덤》 출시 후 전 세계 누적 소비자 지출 - iOS & Google Play

(2021년 1월 21일 - 2024년 1월 31일)

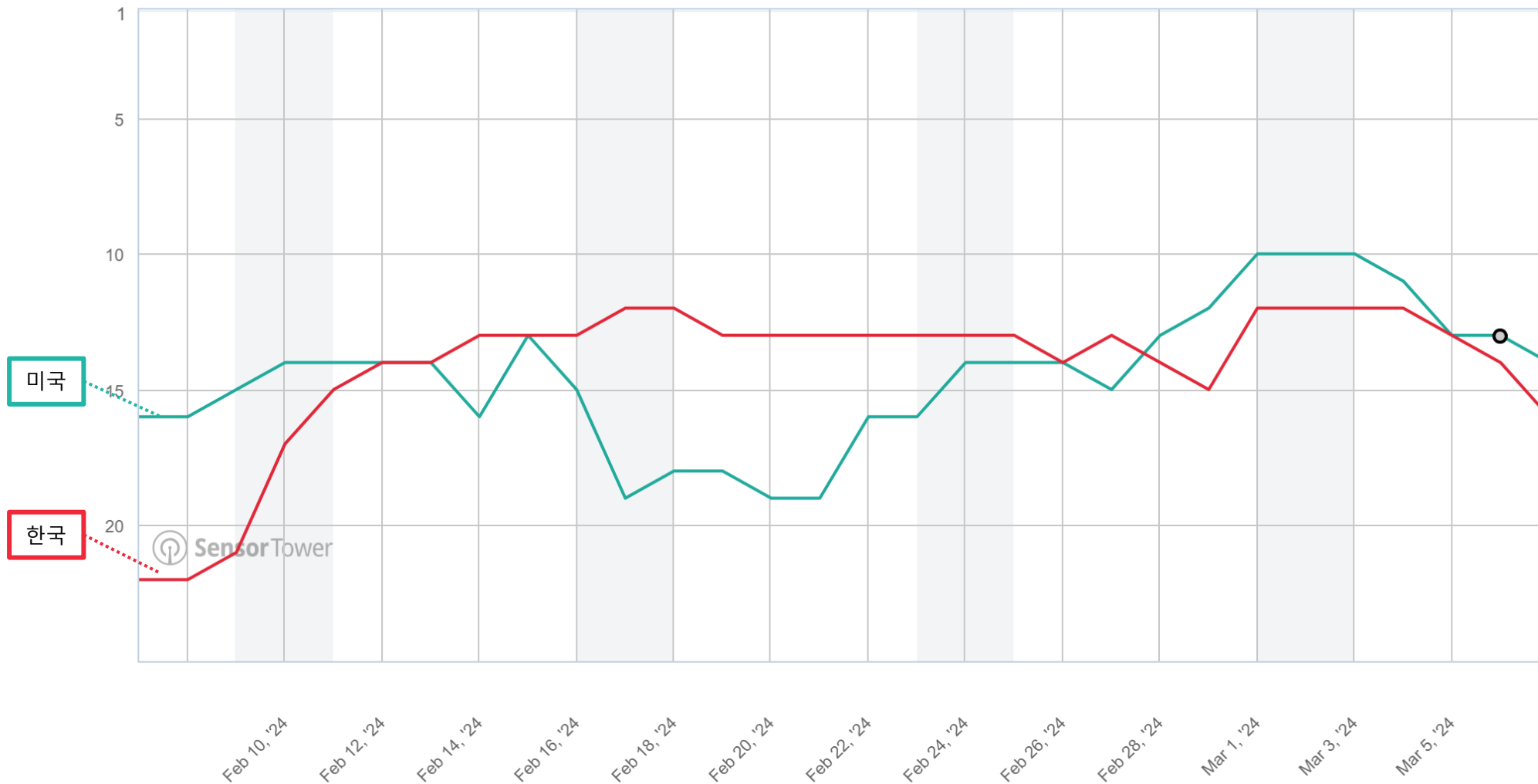


참고 : 2021년 1월 21일부터 2024년 1월 31일까지 전 세계 App Store 및 Google Play 소비자 지출 추정치입니다. 소비자 지출 데이터는 인앱 구매(IAP)에 대한 추정치로 광고 수익 및 제3자 안드로이드 마켓은 포함하지 않습니다. 중국에서 Google Play를 사용할 수 없으므로 iOS 데이터만 포함합니다.



Google Play - Feb 7, 2024 - Mar 7, 2024 - 게임 / 롤플레이нг - 2 개국 - 매출

(최근 30일)



▲ 출처: 센서 타워

— 상위 매출 - 게임 / 롤플레이нг — 상위 매출 - 게임 / 롤플레이нг



(1) 서머너즈워 [PVE]

<시나리오>



<시나리오 - 차원의 균열>



<시나리오 - 월드 보스>



<카이로스 던전>



<시험의 탑>





<이계 던전>



<이계 레이드>



<차원홀>



<차원 레이드>





개 요

매출 분석

컨텐츠 분석

SWOT 분석

결 론

[PVP]

<아레나>



<월드 아레나>



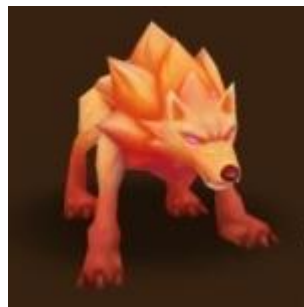


[성장]

<몬스터 강화 및 진화>



<몬스터 각성>



▲ 각성 전



▲ 각성



▲ 2차 각성

[개요](#)[매출 분석](#)[컨텐츠 분석](#)[SWOT 분석](#)[결론](#)

[론]

<론 관리>



<론 강화>





[몬스터 소환 및 조합]

<몬스터 소환>



<몬스터 조합>





[섬 꾸미기(하우징)]





개 요

매출 분석

컨텐츠 분석

SWOT 분석

결 론

(2) 쿠키런: 킹덤



강점(Strength)

- 다양한 컨셉의 캐릭터
- 전략적인 파티 구성

약점(Weakness)

- 충성도가 높은 유저 층 확보의 어려움
(서브 컬처가 대세인 장르)

기회(Opportunity)

- 세계 각 지역의 신화, 전설 등의 컨셉을 가진 캐릭터로 전세계 유저들의 흥미를 유발 할 수 있음.

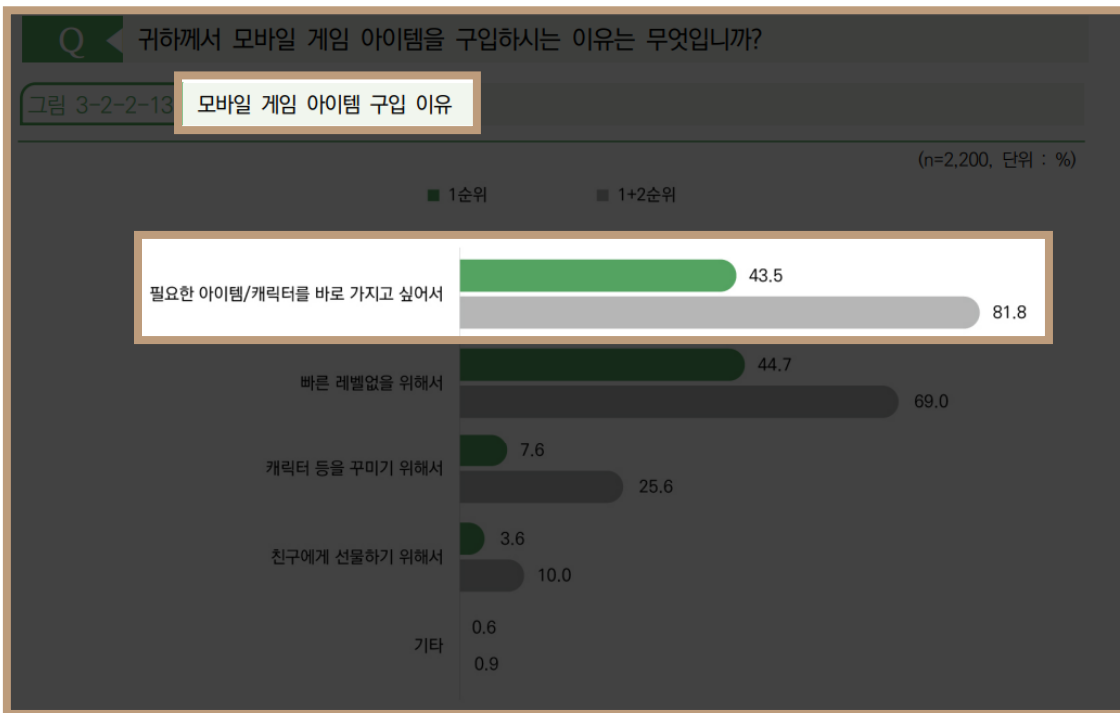
위협(Threat)

- 턴제 전투 방식에 대한 호불호가 있음.



기대 효과 : 매력적인 캐릭터로 유저들의 소비를 이끌어 낸다.

<남녀노소 관계 없이, 유저들은 소유욕이 자극될 때 지갑을 연다.>



▲ 2023 대한민국 게임백서 p.678

표 3-2-2-18 응답자 특성별 모바일 게임 아이템 구입 이유

(1+2순위, 단위 : %)

구분		사례수	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	기타
전체		(2,200)	81.8	69.0	25.6	10.0	0.9
성별	남성	(1,349)	82.8	71.5	22.6	11.2	0.5
	여성	(852)	80.3	65.0	30.5	8.1	1.4
연령	10대	(210)	77.1	59.2	33.9	9.1	1.8
	20대	(473)	83.0	62.8	26.4	12.6	0.9
	30대	(547)	82.0	69.2	25.3	9.2	1.4
	40대	(556)	82.7	71.7	23.3	10.7	0.4
	50대	(406)	81.2	77.7	23.8	7.8	0.2
	60~64세	(9)	90.6	55.3	43.2	-	-

주) 60~64세 연령층은 상대적으로 저연령층보다 모바일 게임에 관심이 적다.

▲ 2023 대한민국 게임백서 p.679

<비교적 게임에 흥미가 적은 여성 유저들의 취향도 만족시킬 수 있다.>

〈카트라이더〉는 넥슨이 지난 2004년 출시한 온라인 레이싱게임이다. 〈카트라이더〉는 귀여운 캐릭터와 쉬운 조작으로 대중적인 인기를 끄는 데 성공했다. 특히 귀여운 캐릭터들로 인해 여성 유저들에게도 큰 사랑을 받았다. 〈카트라이더〉의 대성공 이후 여러 게임사들

▲ 2023 대한민국 게임백서 p.466

End Of Document
