

쿠키런 킹덤 업데이트 제안서

25-09-30	Ver00_첫 작업 / 주요 콘텐츠, 요소, 순환구조
25-10-01	Ver00_퍼널분석
25-10-02	Ver01_업데이트 제안, 유료화 분석, 1차 완료

기획 3기 - 김창현

목차

1. 기획 의도

2. 쿠키런 킹덤 개요

3. 쿠키런 킹덤 플레이

3-1. 쿠키런 킹덤 순환 구조

3-2. 쿠키런 킹덤의 주요 콘텐츠

4. 쿠키런 킹덤의 그룹 & 그룹 특성

5. 과금 유저별 분석

6-1. 과금 유저별 구분 기준

6-2. 과금 유저별 콘텐츠 이용률 분석

6. 문제점 유저층 & 퍼널 분석

7. 문제점 확인 & 분석 & 해결

7-1. 문제점 가정

7-2. 문제점 가정 분석

7-3. 문제점 가정 결론

8. 콘텐츠 업데이트 제안

8-1. 기획의도

8-2. 콘텐츠 기획

8-3. 콘텐츠 운영

8-4. 콘텐츠 UI

8-5. 추가 수익 모델

9. 유료화 분석

9-1. 유료화 그룹 분류

9-2. 유료화 그룹별 분석

10. 유료화 제안

10-1. 유료화 아이템 방식 & 근거

10-2. 유료화 아이템 제안

기획의도

현 쿠키런 킹덤의 콘텐츠 이용률이 떨어지는 것에 대해서 분석하고 문제해결을 목표로 한다.

현 쿠키런 킹덤의 주요 콘텐츠와 흐름을 확인한다.

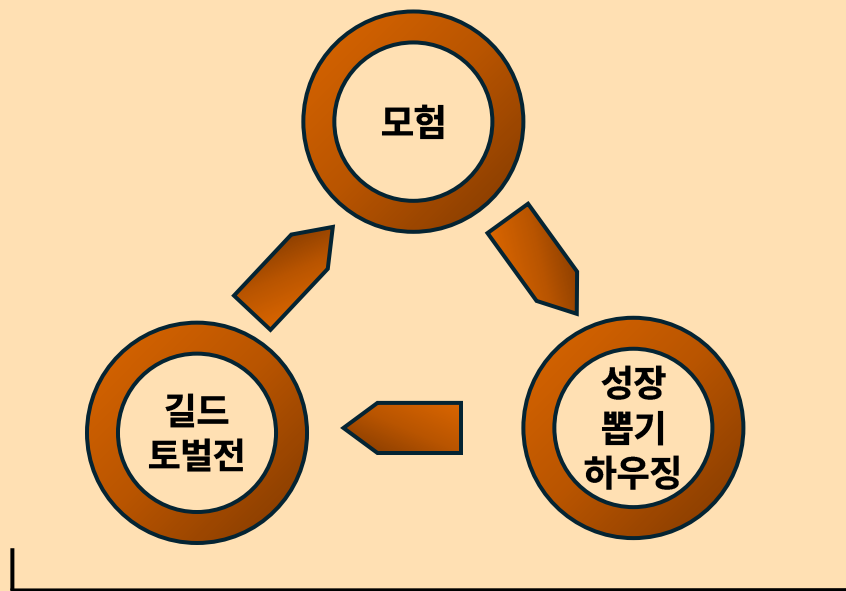
현 쿠키런 킹덤의 유저층별로 분류하여 콘텐츠 이용률을 확인하여 문제점을 파악한다.

지표 변화를 바탕으로 추후 업데이트의 제안서와 유료화 분석을 통한 게임에 맞는 유료화 제안을 제시한다.

쿠키런 킹덤 개요

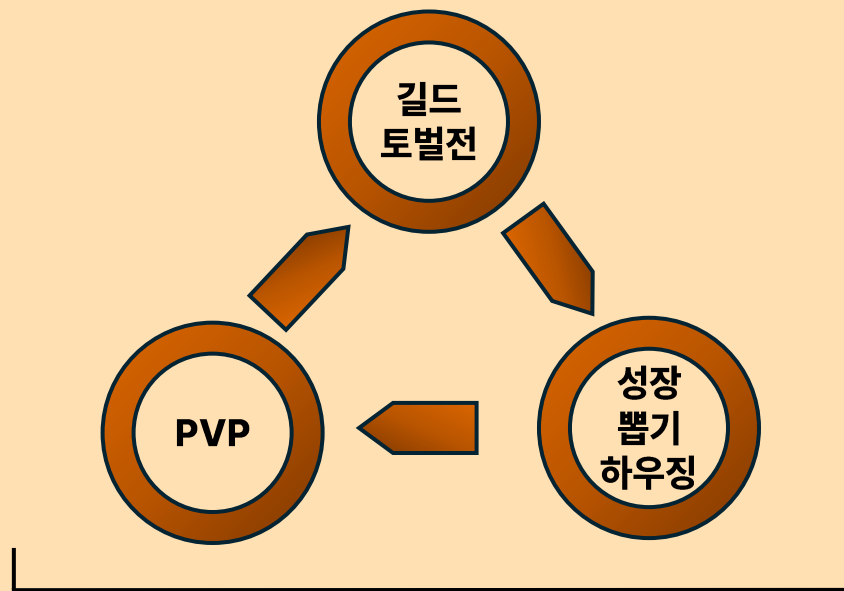
게임 명	쿠키런 킹덤
플랫폼	안드로이드, IOS, Microsoft Windows
장르	소셜 RPG
개발 엔진	유니티
비주얼 스타일	쿠키런 원작 IP 비주얼, 캐주얼
타겟 유저	수집형 RPG 유저, 쿠키런 IP 선호 유저, 꾸미기 및 하우징을 좋아하는 유저.
컨셉	쿠키런 원작 IP의 캐릭터들이 모여 개성을 가진 스킬을 사용하며 전투하는 플레이!
핵심 구성 요소	쿠키 수집, 쿠키 성장, 전투, 왕국 건설, PVP

쿠키런 킹덤 순환 구조



무소과금 / 진입 초기

- 게임 초반 스토리 모드를 밀며 성장하는 구조가 반복
- 특정 레벨 이상 달성 시 유저수준의 길드 토벌전을 진행
- 중고과금 기준, 이 구간을 스킵할 수 있는 점핑 패키지를 판매.
- 중고과금 기준, 점핑을 구매하지 않더라도 성장이 빠르기 때문에 스토리 모드를 빠르게 진행



중고과금 / 진입 중후기

- 게임 중후반 진입 시 스토리 모드는 웬만큼 클리어
- 쿠키 성장이 진행되어 PVP, 길드 토벌전에 좋은 쿠키들을 성장시키는 단계.
- 경쟁 콘텐츠를 진행하며, 높은 점수를 얻는 것이 게임의 목표로 전환.

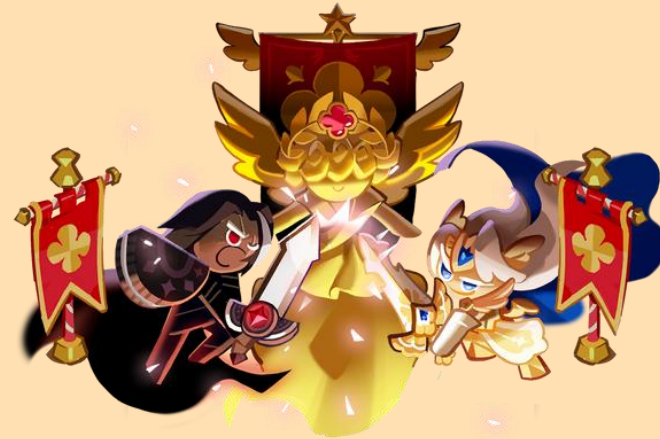
쿠키런 킹덤 주요 콘텐츠



쿠키런 킹덤 나무위키

모험

- 쿠키런 킹덤의 스토리 모드
- 참여 빈도 : 초반 높음
- 소모자원 : 스테미너 고기 젤리(자동 충전)
- 획득 자원 : 경험치, 경험치 사탕, 골드, 토평



https://www.sk2gacha.com/ckk/guide/kingdom_arena

킹덤 아레나(PVP)

- 5명의 쿠키로 상대와 전투를 하는 PVP 콘텐츠
- 참여 빈도 : 높음 / 1시간에 1장
- 획득 자원 : 시즌 보상(크리스탈, 메달, 트로피)
- 메달/트로피 전용 상점 : 고등급 쿠키 승급 재료, 성장 아이템

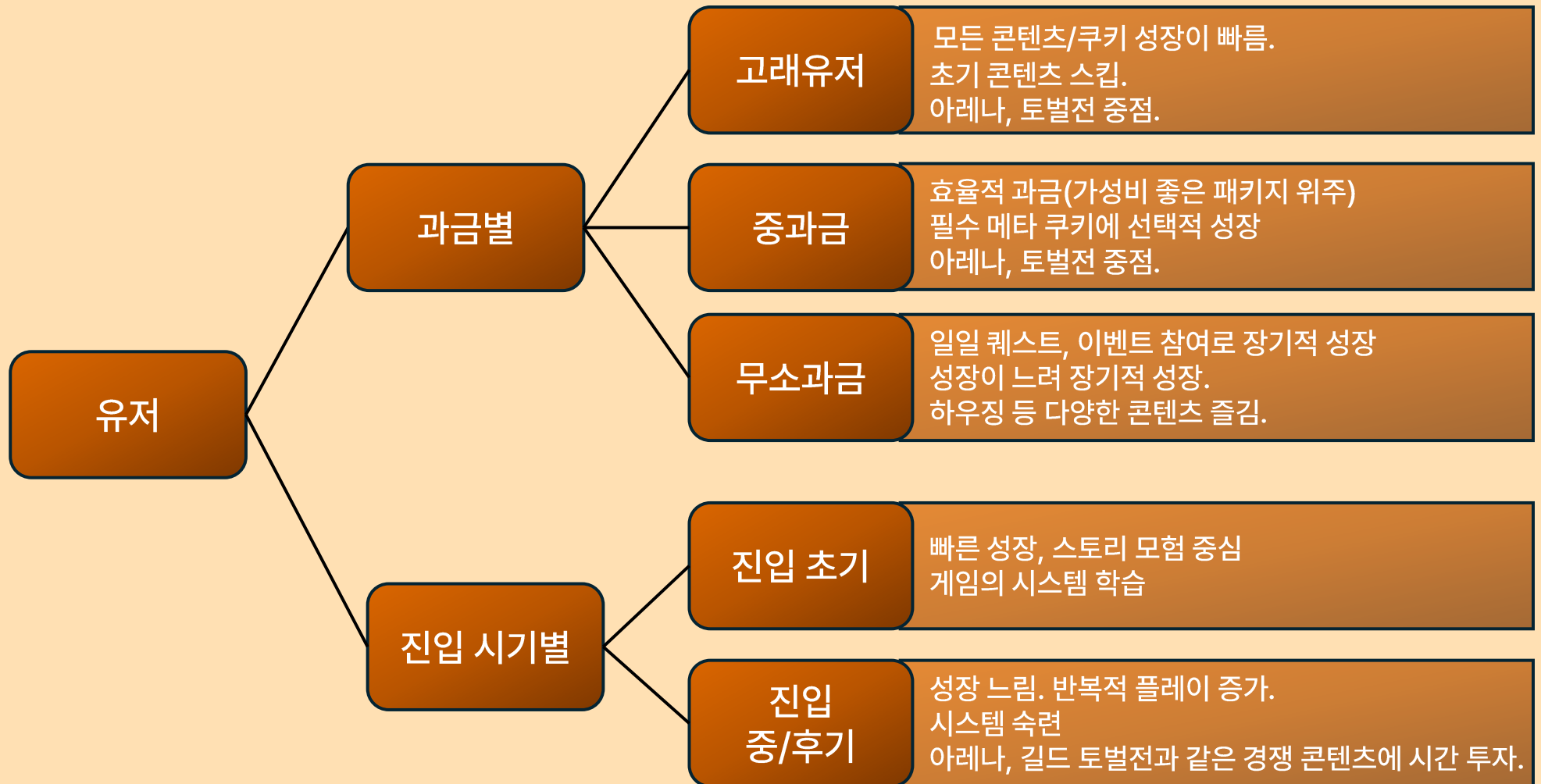


<https://share.google/images/rusqSRyeUkKaMB8WO>

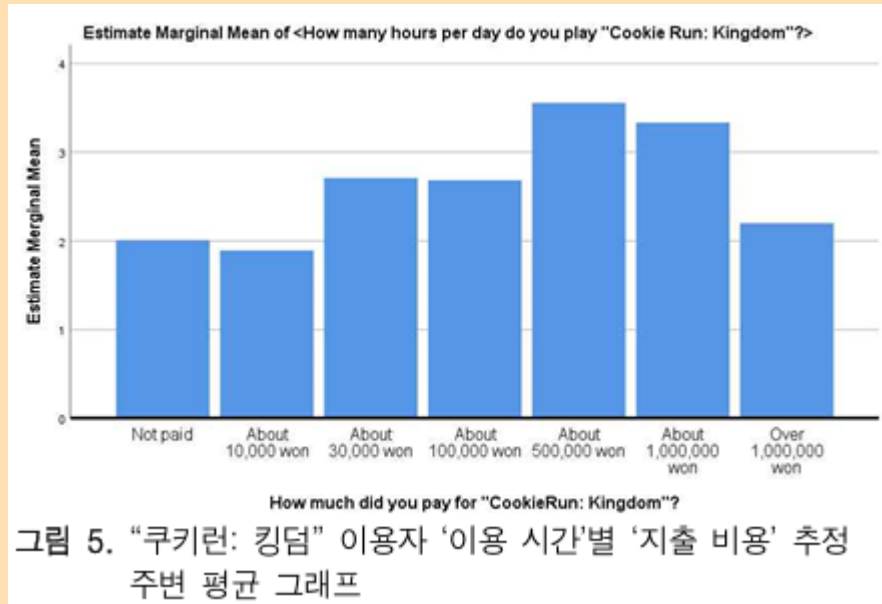
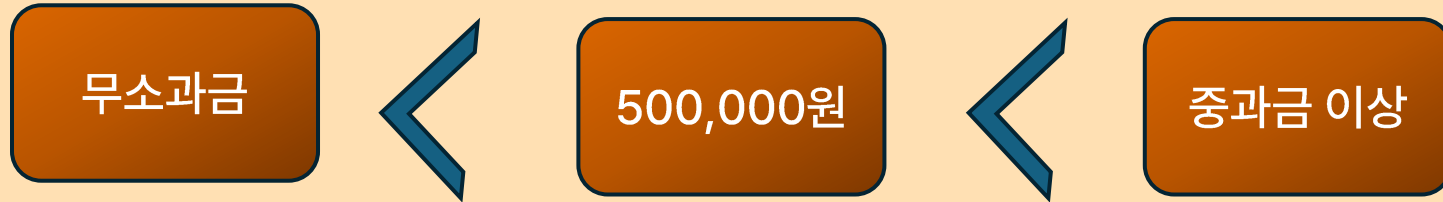
길드 토벌전

- 길드원과 총 4마리의 보스를 토벌하는 레이드
- 참여빈도 : 높음 / 1주 18번
- 획득 자원 : 시즌 보상(영웅의 횃불, 영웅의 메달)
- 횃불 : 길드뽑기(토평, 별사탕, 쿠키 등)
- 메달 : 전용 상점(쿠키 성장 아이템)

쿠키런 킹덤 유저 그룹 & 특성



쿠키런 킹덤 - 과금 유저별 구분 기준



DBPIA 모바일 수집형 RPG의 사용자 분석: “쿠키런: 킹덤”을 중심으로

과금 유저의 분류.

- 약 50만원 이하 : 무소과금
- 약 50만원 이상 : 중과금 이상

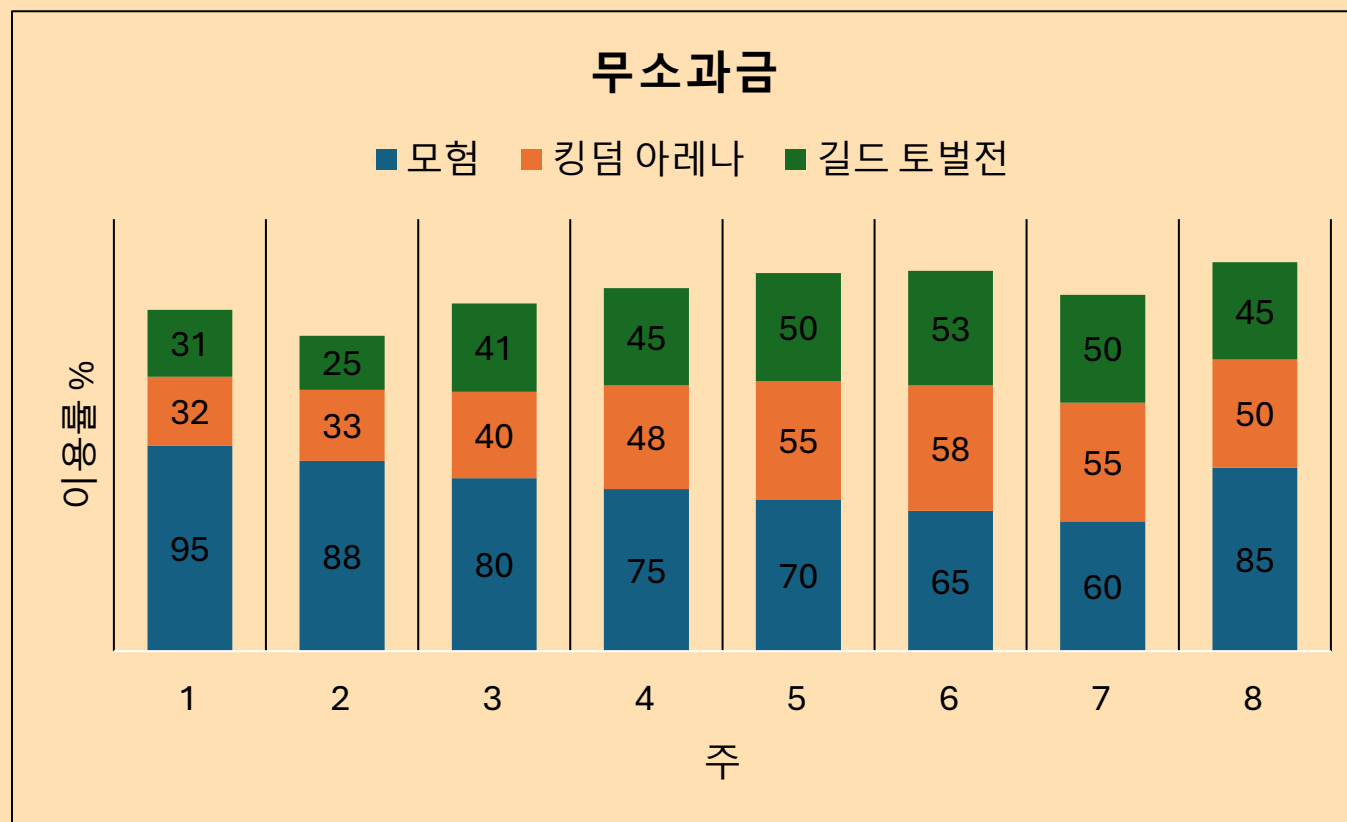
근거

- 좌측에 논문에 따르면 이용 시간별 지출 비용이 약 50만원의 인구가 가장 많기 때문에 50만원으로 기준을 잡음.
- 중과금 이상부터는 PVP, 토벌전을 위주로 플레이하기 때문에 나누지 않음.

분석 범위

- 8월부터 9월까지 일주일 단위마다 측정한다.

쿠키런 킹덤 - 과금 유저별 콘텐츠 이용률 분석



1. 모험 콘텐츠

- 모험 콘텐츠에 가장 큰 비중.
- 시간이 지날수록 소모로 인한 하락.

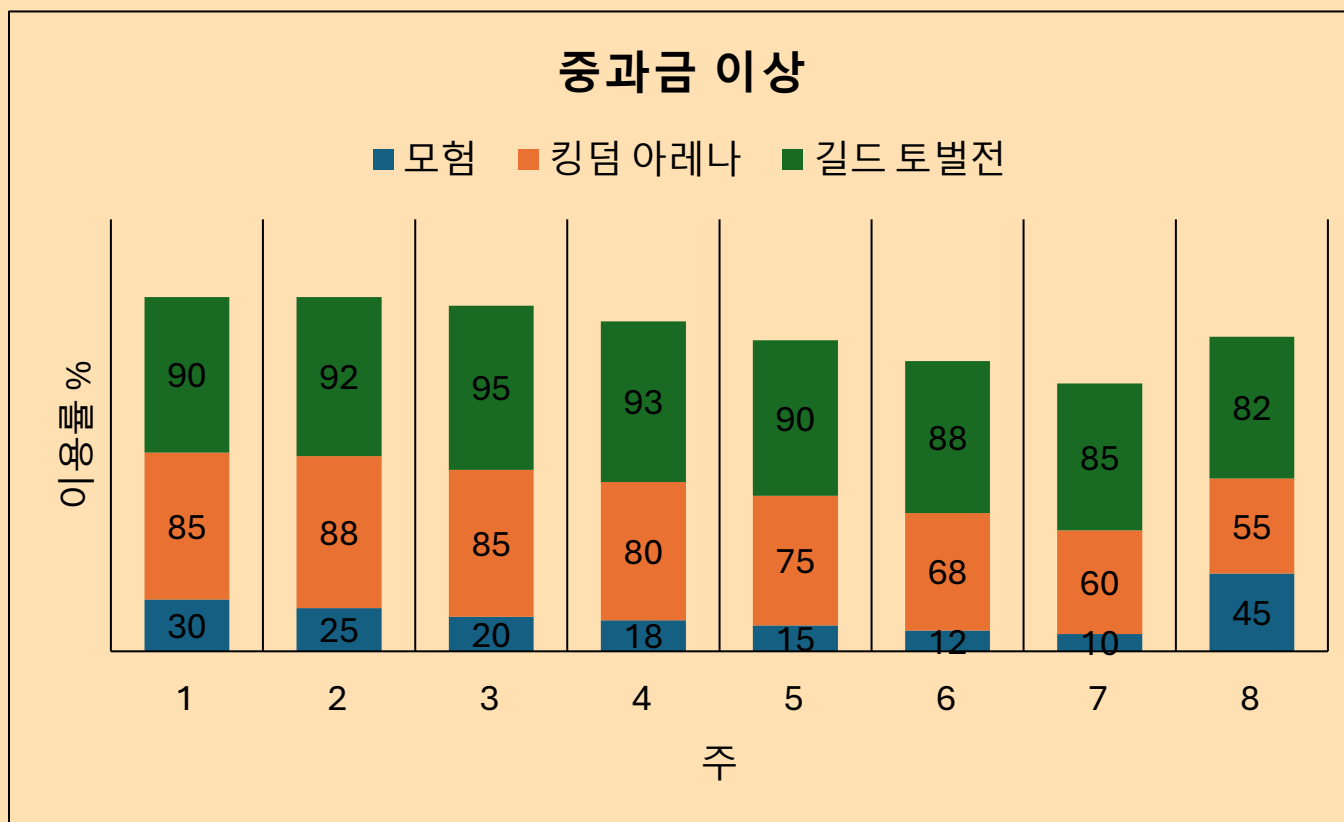
2. 8주차 급등

- 8주차 신규 에피소드 업데이트

3. 길드 토벌전, 킹덤 아레나

- 시간이 지날수록 점차 안정적.

쿠키런 킹덤 - 과금 유저별 콘텐츠 이용률 분석



1. 모험 콘텐츠

- 중과금 이상에게 주된 콘텐츠 X.
- 점핑을 이용해 스킵하는 유저多.
- 최단 기간내 콘텐츠 소모 완료.

2. 8주차 급등

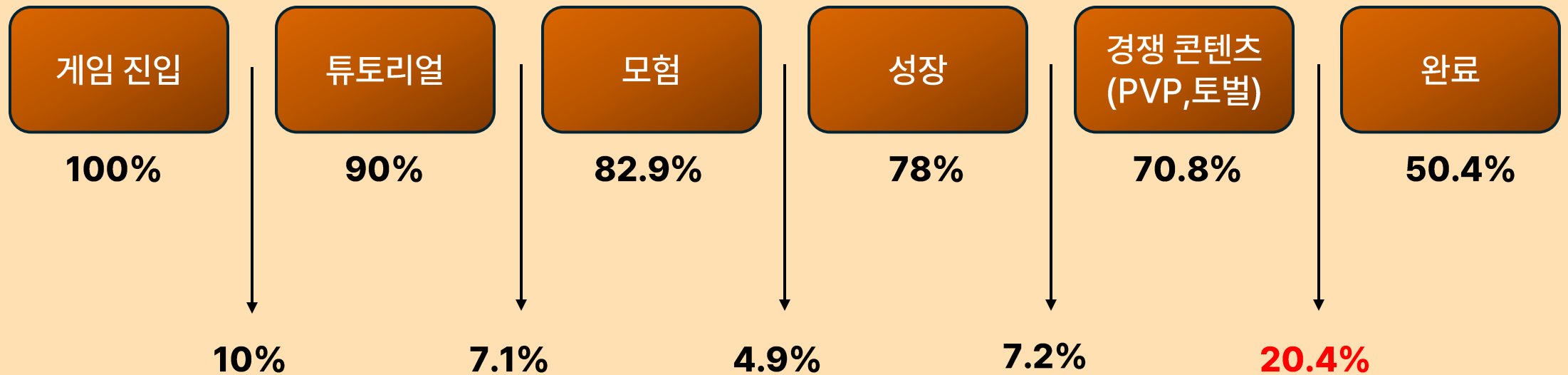
- 8주차 신규 에피소드 업데이트

3. 길드 토벌전, 킹덤 아레나

- 주된 콘텐츠.
- 길드 토벌전은 안정적.
- 아레나 이용률 우하향.

쿠키런 킹덤 -퍼널 분석

- 중과금 이상의 유저들에 한해서, 아레나(PVP) 콘텐츠의 이용률 하락으로 인한 이탈율을 알아보기 위해서 최근 2달간 퍼널 분석을 진행한다.



결과

- 퍼널 분석 결과 경쟁 콘텐츠(PVP, 토벌)이후 안착하지 못하고 떠나는 유저가 가장 많은 것으로 표기된다.
- 앞서 콘텐츠 이용률 분석을 참고하여, 킹덤 아레나 콘텐츠 이용률이 감소했기에 **킹덤 아레나 콘텐츠의 불만**으로 이탈을 했다고 볼 수 있다.

쿠키런 킹덤 - 문제점 가정

킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 1

- 메타에 맞는 쿠키를 이미 전부 성장시켜, 성장 동기 부족
- 필요 지표 : 킹덤 아레나 콘텐츠의 유저 쿠키 종류별 사용률, 유저들의 보유 성장 재화량

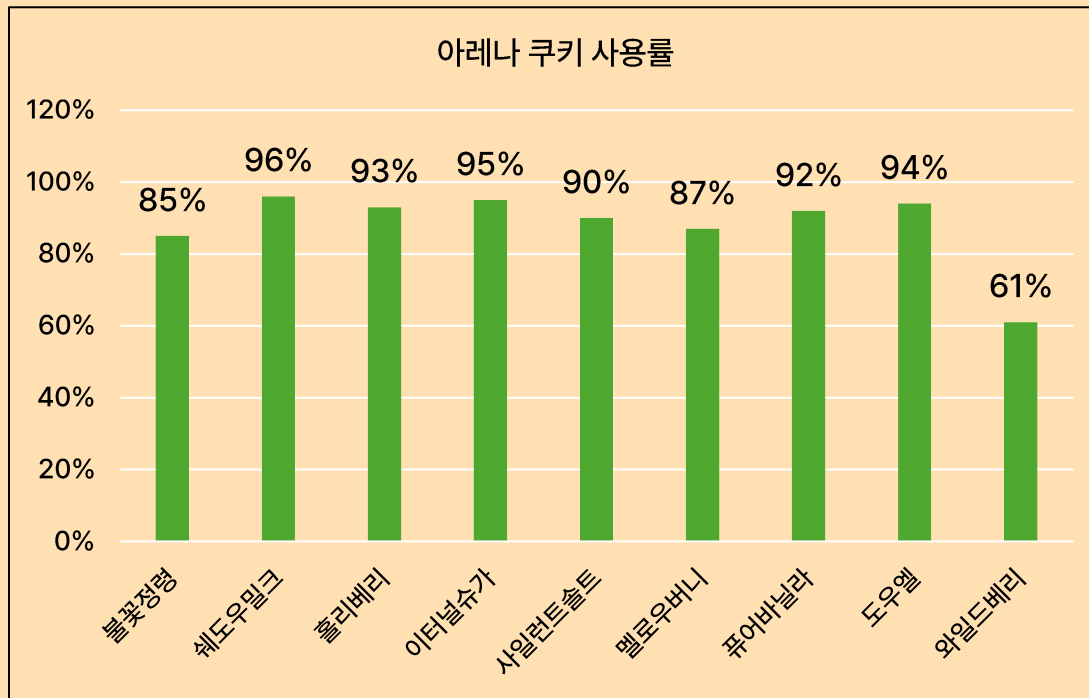
킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 2

- 엔드 콘텐츠까지 즐겼다는 마음으로 인한 이탈
- 필요 지표 : WAU, 고착률

이후, 두 가정에 대한 필요 지표를 확인하고 분석을 해보아 문제점을 파악하겠다.

쿠키런 킹덤 - 가정 분석

킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 1 : 메타에 맞는 쿠키를 이미 전부 성장시켜, 성장 동기 부족



지표 해석

- 80% 이상의 쿠키 사용률 지표
- 몇몇 쿠키들은 약 95%가량의 사용률

예외

- 와일드베리 쿠키: 메타 텍을 카운터 치는 용도

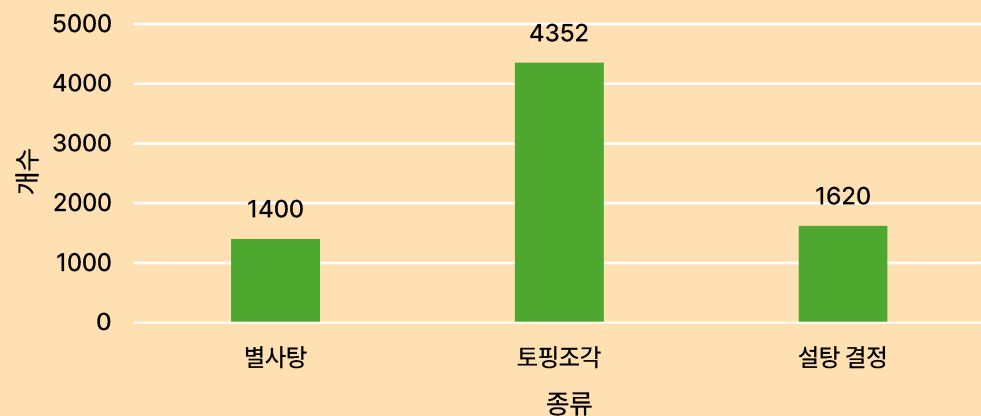
결론

- 이외 쿠키의 사용률은 10% 가량 극명하게 차이남.
- 유저들의 텍이 단일화 되어 있음을 알 수 있다.

쿠키런 킹덤 - 가정 분석

킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 1 : 메타에 맞는 쿠키를 이미 전부 성장시켜, 성장 동기 부족

아레나 상위 20% 유저들



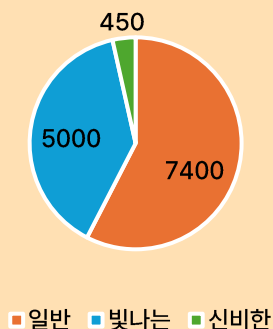
부족한 재료

- 별사탕 : 1400개 / 풀 성장 2100개
- 설탕결정 : 1620개 / 만렙 제작 520개
- 신비한 스킬 파우더: 450개 / 풀 레벨업 1150개

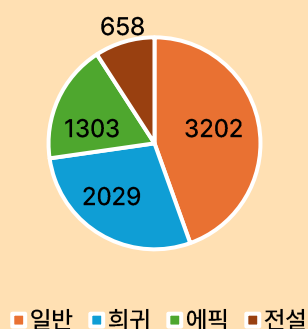
결론

- 위의 재료를 제외한 나머지 재료(토핑 조각, 일반파우더 등)은 **많이 남는 것**을 확인
- 이는, 상위 20% 유저들은 **"순위권 쿠키를 성장시키는 것 이외에는 성장을 하지 않는다."**로 볼 수 있다.

스킬 파우더

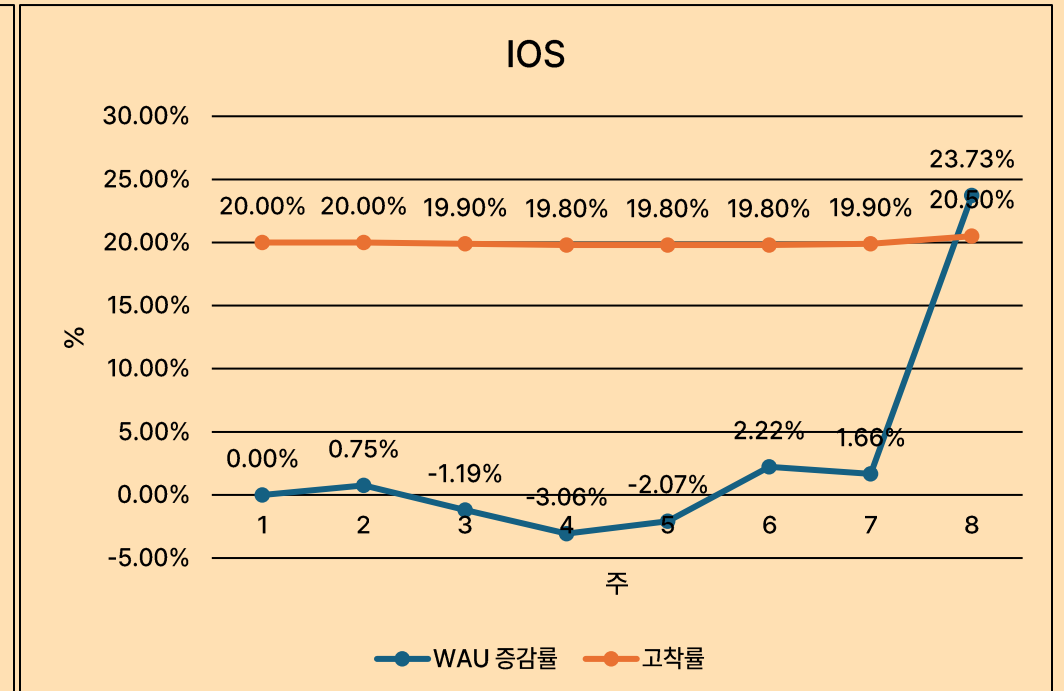
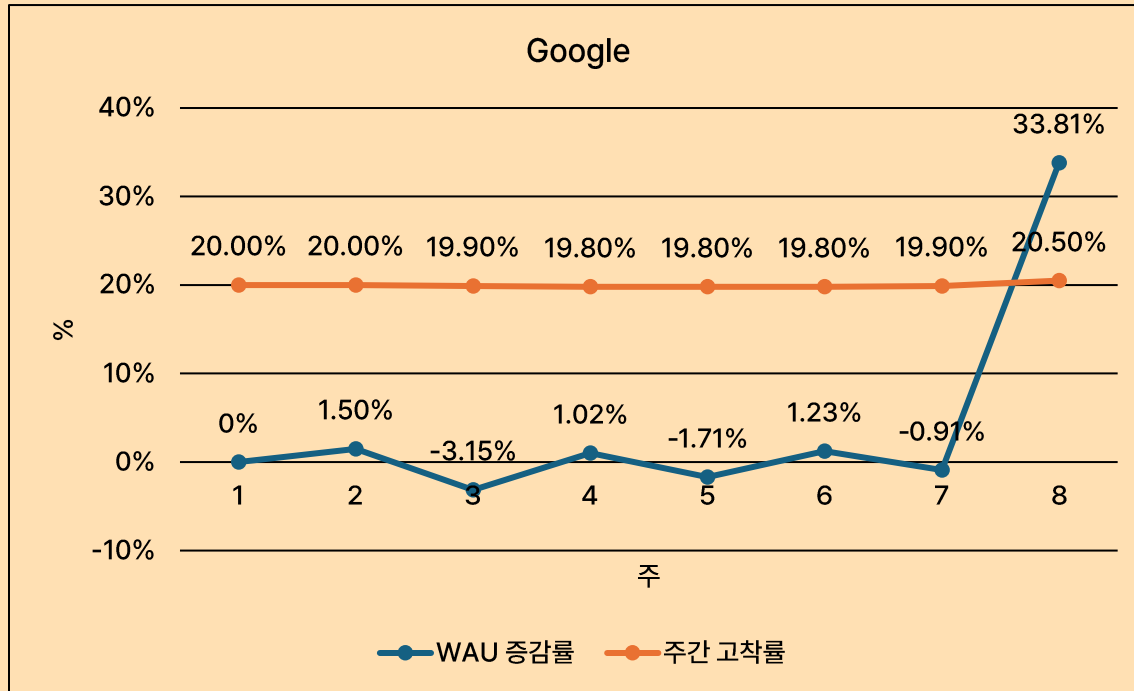


영혼의 조각



쿠키런 킹덤 - 가정 분석

킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 2 : 엔드 콘텐츠까지 즐겼다는 마음으로 인한 이탈



해석 & 결론

WAU 증감률은 $\pm 5\%$ 로 미미하고 고착률도 유지가 잘 되는 것으로 보임.

마지막 8주차 : 업데이트가 있어 급상승

엔드 콘텐츠 졸업으로 인한 이탈은 아닌 것으로 판단.

쿠키런 킹덤 - 가정 결론

1. 문제점 진단

- 현상 : 킹덤 아레나 콘텐츠의 불만 가정 - 1 : 메타에 맞는 쿠키를 이미 전부 성장시켜, 성장 동기 부족
- 진단 : 위의 지표들로 보아, 가정 - 1의 메타 쿠키를 모두 성장 시켰기에, **성장 동기가 부족한 것으로 판단.**

2. 목표

- 목표 : 이를 통해 상위권 및 중과금 이상의 유저들에게 다양한 쿠키 조합과 육성을 요구하는 지속적인 성장 동기를 새롭게 부여합니다.



쿠키런 킹덤 - 콘텐츠 업데이트 제안



<리그오브레전드 밴픽>

콘텐츠 제목

- 밴픽 아레나

전투 방식

- 킹덤 아레나와 동일

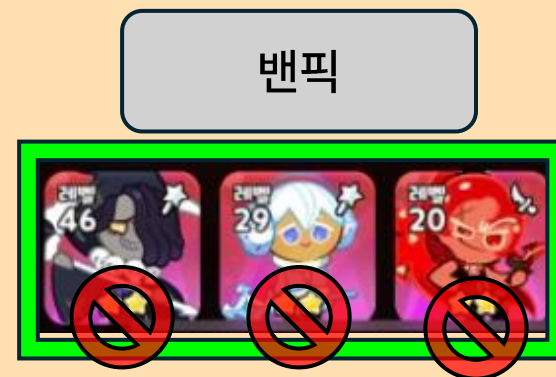
기대 효과 / 기획 의도

- 전략성 : 내가 밴한 쿠키 외에 상대가 어떤 쿠키를 밴했는지에 따라 내가 준비한 조합이 파괴될 수 있으므로, 더욱 다양한 조합을 준비하고 육성해야 함.
- 성장 동기 : 더욱 다양한 조합을 준비하기 위해 다양한 쿠키, 다양한 조합을 연구하며 성장 동력을 유저들에게 유발할 수 있다.
- 다양한 쿠키를 추가적으로 성장시킴으로써 성장 재화 소모 및 ARPU, PU 증가.

쿠키런 킹덤 - 콘텐츠 기획

밴픽 시스템

1. 공격 팀 설정 UI에서 밴 리스트를 별도 지정, **유저는 3개의 쿠키를 지정**하며, 이 쿠키는 해당 팀으로 매칭되는 모든 전투에서 **본인, 상대방이 사용할 수 없게** 됩니다.
2. 밴 리스트를 제외한 나머지 쿠키 중 **5개의 선발 쿠키와 5개의 후보 쿠키**를 등록(**포지션당 최소 1개의 쿠키 등록 필수**).
3. 밴픽 아레나에서 선발 쿠키가 밴이 된다면, 후보로 등록된 쿠키에서 **랜덤 선발**됩니다.
4. 매칭이 성사되면, 서로의 밴 리스트를 **공개**하고 자신의 밴 리스트(A) 상대방의 밴 리스트(B)를 합친 **총 6개의 쿠키를 양측 모두 사용할 수 없도록 제외**합니다.
5. 만약, 선발 쿠키가 밴이 되었다면, 5개의 후보 쿠키 중 **전방,중앙,후방 포지션이 꼭 차지 않은 포지션의 쿠키** 중 랜덤 선발
EX) 현재 전방 0개, 중앙 1개, 후방 2개라면, 후보 쿠키 중, 후방포지션을 제외한 쿠키 선발.



<밴 리스트 예시>

쿠키런 킹덤 - 운영 방식



운영 방식

매칭 기준

- 킹덤 아레나와 동일한 티어 시스템을 도입.
- 비슷한 실력의 유저끼리 매칭.

시즌제 운영

- 킹덤 아레나와 동일한 방식.
- 경쟁심을 다시금 유발시키기 위해 한달마다 시즌 초기화.

밴픽 대상

- 모든 쿠키를 대상으로 밴픽 가능.

쿠키런 킹덤 - 콘텐츠 UI



쿠키런 킹덤 - 콘텐츠 UI



밴 리스트 비공개

주요 효과

- 전략적 불확실성을 극대화
- 다차원적인 팀 편성 능력 요구

궁극적 목표

- 매 판마다 변수를 창출하여 획일화된 메타 고착화 억제.
- 콘텐츠의 전략적 수명 연장.

쿠키런 킹덤 - 추가 수익 모델

뱅크 아레나 도입 시 수익적 기대 효과



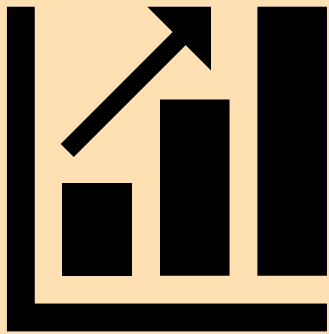
다양한 쿠키들의 추가적인 성장



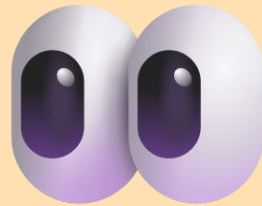
성장 재료, 크리스탈 수요 증가



재화 소모 및 과금 증가



신규 콘텐츠 인기 증가



쿠키 성능 주목도 증가



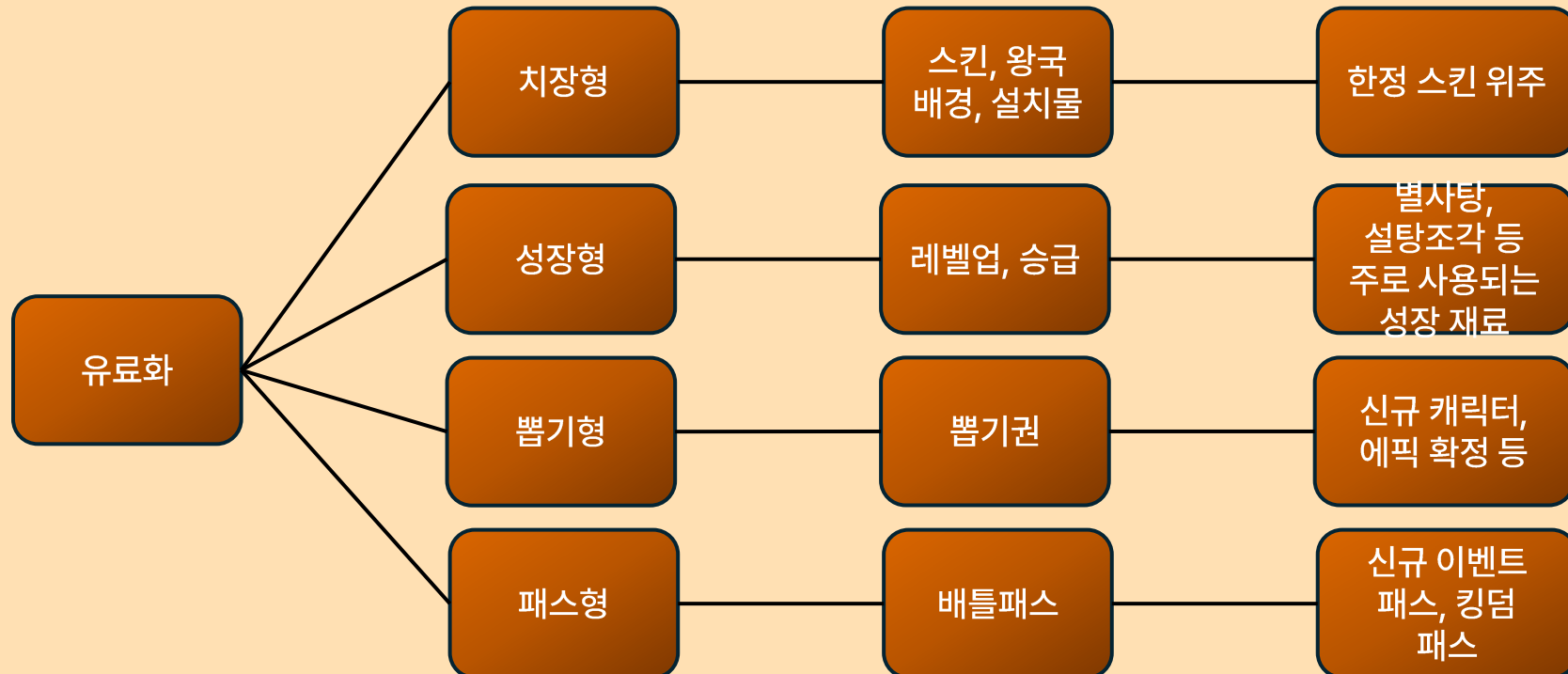
신규 캐릭터 관심도 증가

쿠키런 킹덤 - 유료화 분석

인사이트

- 뱅크 아레나 도입 시 수익적 기대 효과로 성장 재료의 수요가 증가
- 유료화 아이템(성장 재료의 판매)으로 수익을 극대화

게임의 형식에 맞는 유료화 아이템을 기획하기 위해서, 쿠키런 킹덤의 유료화 아이템을 분석.



쿠키런 킹덤 유료화 분석



쿠키런 킹덤 인게임

치장형

가격대 : 6,000 ~ 44,000 (프로필 저가, 배경, 설치물 고가)

판매 유형 : 한정 판매 위주(이벤트 컨셉)

타겟 : 한정 판매에 대한 소유욕이 강한 유저, 꾸미기 요소를 좋아하는 유저

포함 자원 : 크리스탈, 뽑기권, 별사탕 등

평가 : 효율보다 한정 판매의 메리트



쿠키런 킹덤 인게임

성장형

가격대 : 6,000 ~ 44,000

판매 유형 : 상시

타겟 : 단시간안에 성장을 빠르게 시키고 싶은 유저(고과금)

포함 자원 : 별사탕, 코인, 파우더 등

평가 : 구성하기 편리, 가격대 다양

쿠키런 킹덤 유료화 분석



쿠키런 킹덤 인게임

뽑기형

가격대 : 3,000 ~ 54,000 (릴레이 패키지, 대량 뽑기권)

판매 유형 : 이벤트, 상시 혼용

타겟 : 뽑기 도파민을 좋아하는 유저, 에픽 확정으로 빠르게 치고 나가고 싶은 유저.

포함 자원 : 크리스탈, 영혼석, 뽑기권

평가 : 다수의 유저들이 뽑기를 좋아하기에 구성에 따라 매출을 증가 시키기 쉬움



쿠키런 킹덤 인게임

패스형

가격대 : 7,500 ~ 23,000

판매 유형 : 이벤트, 상시 혼용

타겟 : 가성비 과금을 좋아하는 유저

포함 자원 : 대부분의 자원 모두

평가 : 효율이 뛰어나게 구성, 유저들 과금 저항성이 가장 낮은 유료화 아이템

쿠키런 킹덤 - 유료화 제안

선택 방식

- 배틀패스형


배틀패스형의 장점

- 일간 미션으로 인한 RR 유지 용이.
- 높은 효율로 인한 과금 저항성 낮은 유료화 방식
- PU, PUR 증가 유도

배틀패스형 선택 근거

- 강제적인 신규 콘텐츠 **초기 유입 및 인구 확보** : 패스의 데일리 미션을 통해 **출시 초기 충분한 매칭 풀을 확보.**
- 학습 과정을 통한 콘텐츠 이탈 방지 : 신규 콘텐츠의 새로운 시스템을 데일리 미션을 통해 충분히 학습.
- 성장 동기 : 성장 재료를 대량 지원하여, 유저들의 다양한 쿠키 육성 유도.
- 장기적 메타 순환 : 다양한 쿠키, 다양한 조합들을 유저들이 스스로 연구하며 메타 고착화되는 것을 방지.

쿠키런 킹덤 - 유료화 제안

	패키지 명	밴픽 킹덤 패스
	가격	₩ 33,000
	패키지 유형	배틀패스형
	판매 기간	30일
기획 배경	콘텐츠 "밴픽 아레나" 출시에 맞춰 "밴픽 아레나"를 즐기기 쉽게 도와주는 패스	
원인 분석	신규 콘텐츠의 등장으로 다양한 쿠키를 키워야함	
타겟팅	빠르게 신규 콘텐츠 상위권을 도전하고 싶은 중과금 이상의 유저, 성장 재료를 효율적으로 얻고 싶은 소과금 유저	
패키지 목적	콘텐츠 "밴픽 아레나" 출시 후 유저 풀 모집, PU, ARPU, PUR 증가	
구성	별사탕, 크리스탈, 파우더, 골드 등	