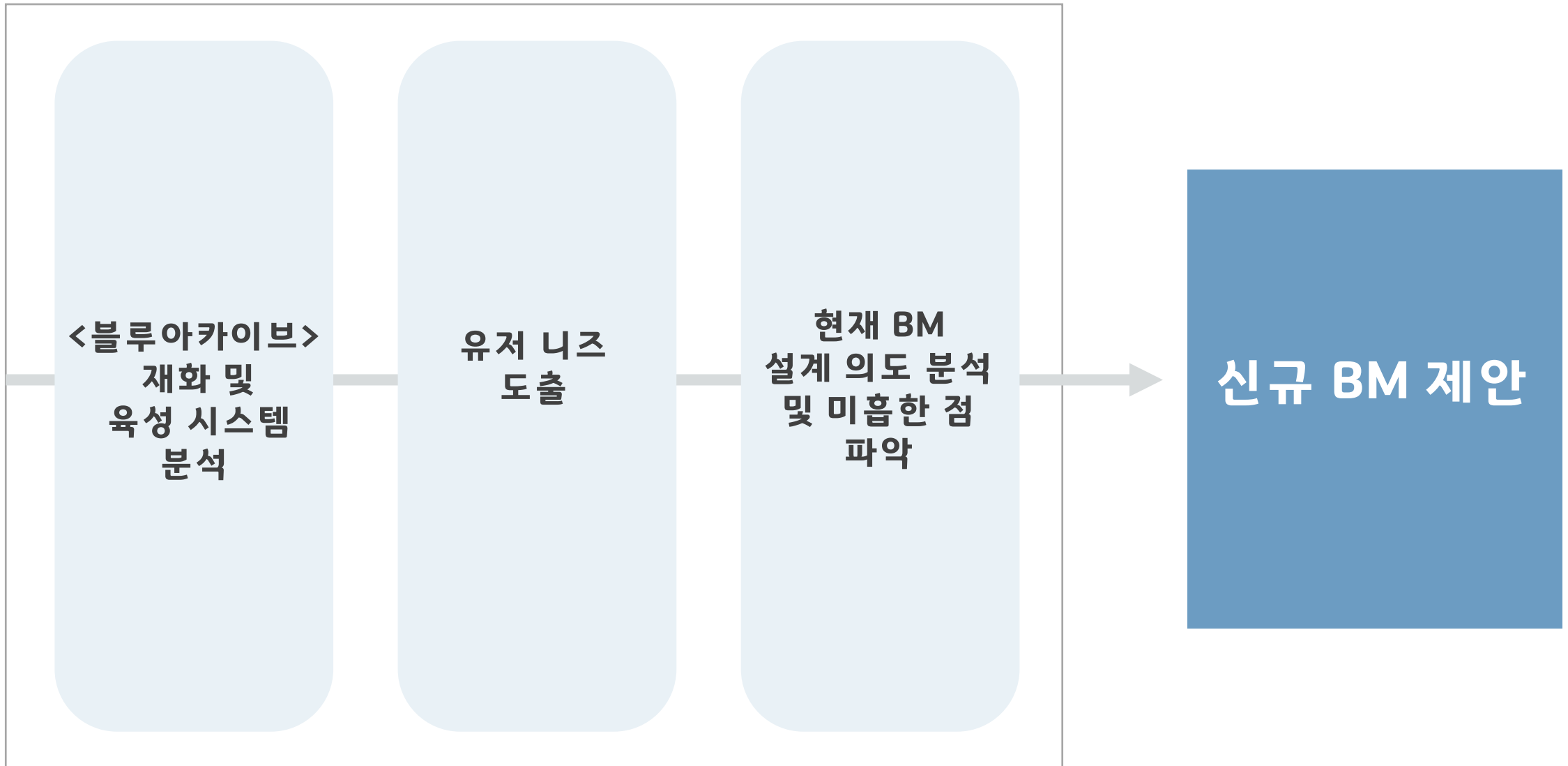




# **<블루 아카이브> BM 분석 및 신규 BM 제안**

**이하경**



## 0 개요

## 1 <블루아카이브> BM 구조 분석

- (1) 재화 및 소모 사이클
- (2) 학생 육성 시스템
- (3) 고난이도 성장 요소에 따른 BM 설계 의도

## 2 신규 BM 제안 : 선생님, 바다로 가요~☆

- (1) 개요
- (2) 세부 사항 : 구성 및 가격
- (3) 세일즈 기대 효과
- (4) 한계 및 보완책





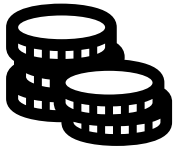
The background is a vibrant, stylized illustration of a beach scene. In the foreground, there's a sandy beach with gentle waves washing onto the shore. The water is depicted with a pattern of green and blue circles. In the middle ground, there's a row of colorful, cartoonish buildings that look like a fairground or a small town. Behind these buildings, a city skyline with several tall skyscrapers is visible under a bright blue sky with fluffy white clouds. The entire scene is framed by a large, thin, black bracket on the left and right sides.

Part 0

개요

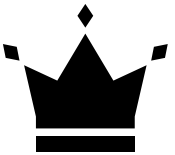


## <블루아카이브> 타이틀 선정 의의



### 사업적 성공

- 서비스 3년차 (일본 런칭 기준) 누적 매출 USD \$500M 달성
- 서브컬처 본고장 일본에서 74% 매출 달성, 동종 수집형 RPG 중 누적매출 4위 기록 (2024/1 기준)
- <명조>, <젠레스 존 제로> 등 최신 수집형RPG 경쟁작에도 불구하고, 2024/7월 주간 게임 앱스토어 매출 1위 달성하는 등 **지속 흥행에 성공**



### 독보적 IP 수립

- 학원물+청춘 RPG라는 **독보적 서브컬처 컨셉**으로 차별성 부여
- <블루아카이브: 더 애니메이션>, <코믹 엔솔로지> 등 게임 외의 서브컬처 미디어로도 IP를 확장하여 **효과적 OSMU 전략 구현**
- 탄탄한 세계관과 지속적 스토리 업데이트 등으로 서브컬처 게임 장기 흥행에 필수적인 **유저 충성도 확보에 성공**
- 키보토스 유튜브 라이브 및 적극적 콜라보 이벤트 진행 등 적극적인 **유저 참여형 마케팅 전략**



## 인 게 임 용 어 설 명

용어	뜻
청취석	다이아 / 학생 뽑기에 주로 쓰이는 유료 재화
크레딧	골드 / 콘텐츠 진행 보상으로 얻는 무료 재화
AP	활동량 / 콘텐츠 소모 속도 조절을 위해 매일 부여되는 인게임 활동 제한 게이지 * AP 소모량만큼 유저 레벨 증가, MAX 레벨 이후에는 “숙련증서” 재화로 1:1 전환
고유 무기	학생별로 귀속된 고유 무기 * <블루아카이브>는 별도 무기 가차가 없으며, 신비 해방을 통해 자동으로 무기 장착 및 성장 가능
신비 해방	캐릭터 성작 / 획득 직후 1~3성인 캐릭터를 5성까지 업그레이드하여 전투 능력 및 추가 스킬 개방
카페	방치형 인게임 콘텐츠 / 학생 개별 상호작용 및 일1회 AP 및 크레딧 획득 가능
총력전	PvE 엔드콘텐츠 / 1주 간 진행, 클리어 시간에 따라 유저 등수를 매겨 차등 보상 지급
학생	플레이어블 캐릭터 / 가차, 기본지급, 이벤트 배포, 엘레프(캐릭터 파편) 수집으로 획득 * 학생 명함 : 육성 과정을 제외한 단순 캐릭터 획득만을 지칭
픽업모집	정해진 기간 (1-2주) 동안 특정 3성 학생의 가차 등장 확률을 0.03% → 0.7%로 높이고, 천장시스템으로 200회 뽑기당 확정적으로 픽업 학생 1명을 획득 할 수 있는 가차 이벤트





Part 1

# <블루아카이브> BM 구조 분석



# 인게임 재화 종류 정리

분류

상세 설명

예시

## 육성 재화

- 학생 육성 주요 재료로 사용되는 재화
- 1) 모든 학생에 공통적으로 필요한 재화 2) 특정 학생 육성에만 쓰이는 개별 재화로 분류
- 일일 및 이벤트 콘텐츠 보상, 상점 구매 등 주로 인게임에서 획득 가능하며, 유료 패키지는 구매 제한이 있음 (주1회 제한, 한정판매 등)



전투BD, 기술노트, 오파츠  
(개별재화)



활동보고서  
(공통재화)

## 소모 재화

- 주요 쓰임 : 상점에서 육성재화 구매 및 육성에 필요한 부가 재료
- 별도 과금 없이도 인게임 일일 콘텐츠 진행으로 획득 가능하며, 방치형 콘텐츠인 '카페'에서 자동충전된 재화 일1회 수거 가능



AP

크레딧

## 뽑기 재화

- 학생 획득에 필요한 재화 / 수집형RPG의 핵심 과금 수단
- 청휘석을 소진해 뽑기 진행하여 '엘리그마' 획득, 이를 학생 성작에 사용
- 과금 및 '사료' 외 획득 방법이 극히 제한 / 엘리그마는 직접구매 불가능



청휘석



엘리그마





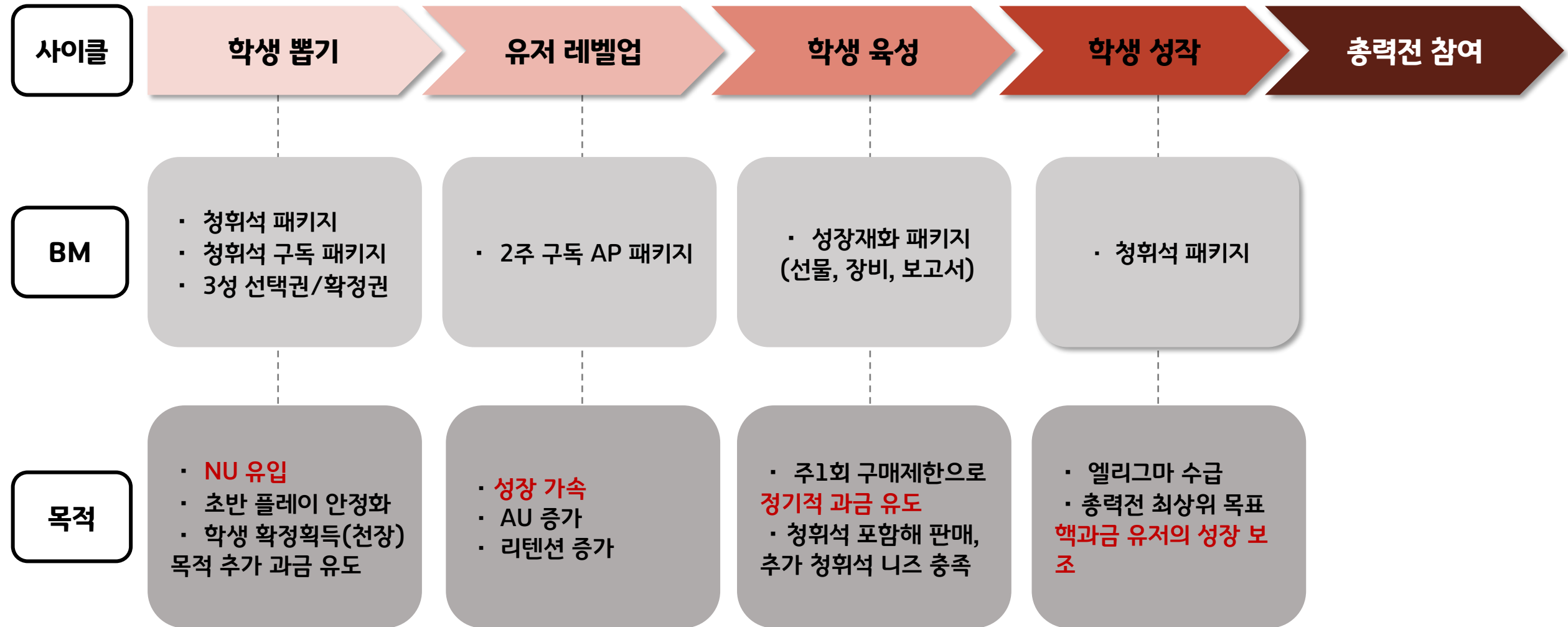
## 재화 소모 사이클

②~④ 반복하여 성장





## 재화 소모 사이클 기반 BM 설계





## 학생 육성의 주요 동기

### 1. 총력전 고득점

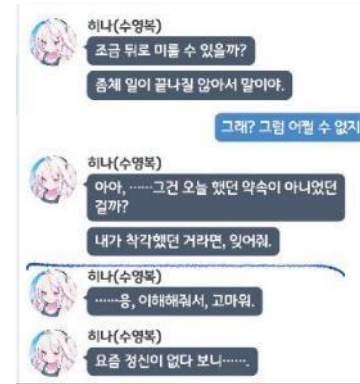
- 엔드컨텐츠 고득점 달성
- 랭크 보상으로 지급된 청휘석을 학생 뽑기 및 성장에 사용하는 형태로 반복 플레이



※ 총력전 순위에 따른 보상

### 2. 심리적 만족감

- 서브컬처 팬층의 주요 소비 동기
- 전투 승리 목적보다는 개별 에피소드 해금, 메모리얼 로비 수집 등 좋아하는 캐릭터와의 유대감을 높이려고 학생 육성



※ 학생별 인연레벨을 올리면 다양한 상호작용 콘텐츠 해금





## 육성에 필요한 세부 요소 분석



- ① 캐릭터 레벨업
- ② 장비 성장
- ③ 스킬 레벨업
- ④ 신비 해방, 고유 무기
- ⑤ 인연 레벨



## 육성에 필요한 세부 요소 분석

육성 요소	필요 재화	재화 획득처 (사료 제외)	특징	획득 난이도
레벨업	성장 보고서 크레딧	PvE 임무 특별의뢰	일일 및 상시콘텐츠, 주간 패키지 등 획득 수단 매우 다양	최하
장비 성장	장비 설계도 강화석 크레딧	상점 임무	설계도: 보상2배 이벤트 (약 월1회, 1주일 간 진행)를 이용한 집중 획득이 일반적 강화석: 크레딧으로 구매	하
스킬 성장	기술노트 기술 BD 크레딧 오파츠	PvE 임무 현상수배	기술노트, 기술BD: 보상2배 이벤트를 이용한 집중 획득이 일반적 획득 종류 불균형에 따른 부담 완화를 위해, <b>이벤트 한정패키지로 자주 판매</b> 오파츠: 일일 콘텐츠 진행 및 크레딧 상점에서 구매 가능 EX(핵심)스킬은 5레벨까지, 1-3스킬은 10레벨까지 레벨 업 가능	중
신비 해방 및 고유 무기	엘리그마 크레딧 고유무기 재료	가차	가장 희소한 재화 “엘리그마“ 필요, <b>가차로 획득</b> 하는게 효율적 고성능, 핵심 학생 위주 신비 해방하는 플레이가 일반적 타 서브컬처 게임과 <b>달리 고유무기는 신비해방에 귀속</b> / 가차 부담 완화, 신비 해방에 따라 낮은 재화 요구량으로 업그레이드 가능 고유무기 재료: 일일콘텐츠(학원 교류회) 진행하여 획득	상
인연 레벨	선물	제조	제작 가속 과금 효율성이 낮으므로 게임 충성도 및 지속적 관심이 핵심 요소 유일하게 <b>성장에 따른 비물질적 보상(학생과의 대화, 메모리얼 로비) 존재</b> IP충성도 증가, 캐릭터에 대한 애착 유도를 위해 설계	특수

## 육성 시스템 요소 분석



### 육성 난이도 완화

#### 1. 캐릭터 획득 외 가차 없음

- <원신>, <명조> 등 유사 서브컬처 게임에 있는 **무기 가차가 없음**
- 유저 간 **조력자 (캐릭터 대여) 시스템**이 존재하여 고성능 캐릭터 전부를 획득 및 육성해야 하는 부담이 감소

#### 2. 상대적으로 낮은 천장비용

- 천장 1번 당 비용: **약 40만원**으로, <원신> 약 50만원, <우마무스메> 약 60만원 등 타 수집형 RPG 대비 낮은 천장 부담
- 연2회 특수 이벤트인 '페스티벌' 진행하여 **100회 무료가차, 픽업확률 N배 증가, 페스 한정캐릭터 획득** 가능하도록 설계
- NU유입 시기에 따른 형평성 문제 해결

#### 3. 캐릭터 소속에 따라 성장 재화 공유

- 개별 캐릭터 중심이 아닌, 학원 중심 재화 획득 시스템
- **많은 학생이 소속된 학원 위주 과금 및 일일컨텐츠** 진행 시 효율적 플레이 가능, 체감 육성난이도 감소

(\* 단, 고성능캐릭터 다수에 쓰이는 기술노트 및 오파츠에 대해서는 오히려 성장재료가 부족한 상황 발생, 단점으로도 작용)



### 육성 난이도 상승

#### 1. 과금으로 대체 불가능한 노력 요소

- 인연레벨: 개별 캐릭터를 방치형 보상 공간 '카페'에 초대하여 상호작용 및 선물을 지급하여 올릴 수 있음
- **캐릭터별로 선물 선호도가 전부 상이하며, 카페 초대 횟수 또한 일1회로 제한**되어 과금으로 해결되지 않는 영역이 명확
- 개별 캐릭터에 대한 반복투자 및 소요 시간의 부담으로 이어짐

#### 2. 재화 획득이 보상2배 이벤트 기간에 과도하게 치중

- 이벤트 기간에 미참여 시, **AP 낭비와 저효율 파밍**이 강제됨
- 극단적 효율 차이로 인해 답답함 유발, 체감난이도 상승

#### 3. 일일 컨텐츠 보상이 랜덤 지급

- 일일컨텐츠 내 **모든 재화는 확률적으로만 획득 가능**
- 운이 나쁠 경우 필요한 재화 종류만 얻지 못하는 상황 발생

#### 4. 픽업 기간 미참여 시 향후 총력전 참여 지장

- 픽업기간 미참여 시 복각 이벤트까지 **최소 6개월~1년 이상 기다려야 함**
- 명함 획득 자체가 불가능해 NU 진입장벽을 높임





## 육성 난이도 상승 요소 - 유저 니즈 및 BM

요소	유저 니즈	BM 설계 특징	실제 BM
인연 레벨	- 학생별 선호 선물 확보 - “최애”학생과의 애착 강화	1. 카페 초대 등 일일 상호작용은 과금을 통해 단축시키지 못하도록 설계 > 리텐션 및 <b>충성도 확보</b> 2. 선물은 일일 사용횟수 제한 없음 > 선물BM 구매를 통해 <b>집중적으로 인연 레벨 업</b> 가능하도록 보조 3. 인게임 효율 외에도 학생의 여러 모습을 보는 “덕질”의 재미 제공	· <b>월간 선물 제조 패키지</b> (상시) 구성 : 청취석, 무작위 및 선택형 선물 · <b>월간 가구 제조 패키지</b> (상시) 구성 : 청취석, 제작 재료 (기동석), 무작위 가구상자
성장 재화 부족	- 활동 보고서, 기술BD, 오파츠, AP 등 다양한 재화	1. 대부분의 정규 BM에 포함 2. 기간별로 구매 제한을 두어 <b>지속적 과금</b> 유도 3. 한 종류 BM만 구매해도 성장이 쉬워지도록 다양한 재화로 패키지를 구성하여 판매 / 유저 편의성 개선	· <b>주간 장비 패키지</b> (상시) 구성 : 청취석, 크레딧, 장비 재료 선택권, 강화석 · <b>주간 활동보고서 패키지</b> (상시, 주3회) 구성 : 청취석, 등급별 활동보고서, 크레딧 · <b>2주 AP 패키지</b> (상시) 구성 : 청취석, 2주간 매일 150AP 지급
일일컨텐츠 보상 랜덤 획득	- 필요한 재화 종류 수급	1. 일일 컨텐츠 완료의 중요성을 유지하면서도, 재화 수급이 너무 답답함을 유발하지 않도록 랜덤성 보완 2. 초반 재화 수급의 어려움이 게임 이탈로 이어지지 않게 <b>NU 집중 보조</b>	· <b>성장 패키지</b> (상시, 계정당 1회) 구성 : 청취석, 크레딧, 활동보고서, 하위 등급 기술BD 선택권, 오파츠 선택 상자 · <b>이벤트 성장 패키지</b> (한정, 계정당 1회) 구성 : 특정 학원 기술BD, 기술노트, 크레딧, 청취석
이벤트 기간 농칠 시 총력전 참여에 지장	- 고성능 한정학생 명함 획득 - 이벤트 기간 플레이 효율 극대화	1. 이벤트 복각 외 한정 학생 획득 방법이 없음 > 기간 내 과금 및 플레이의 중요성 유지 2. 상시 학생 선택권 판매하여 <b>대안 학생 육성 유도</b> , 이벤트 복각 전 이탈 방지 3. <b>이벤트 기간 내 재화 집중 수급</b> 보조	· <b>3성 학생 선택 모집 패키지</b> (한정, 계정당 1회) 구성 : 10회 모집권, 3성 학생 선택권 · <b>AP 단품 패키지</b> (한정, 이벤트 기간 내 N회) 구성 : AP



## 유저 니즈 및 BM - 성장 재화 BM 세부 설명

### 1. 총력전 스펙 상향평준화

#### 플래티넘 티어 점수컷 폭등 및 고성능 학생 대거 출시

- 운영 장기화에 따른 필연적 문제
- 획득이 쉬운 학생들만 필요한 총력전 (비나, 카이텐저 등)은 학생 스쿼드 전원이 퍼펙트 육성 + 고레벨 인연랭크여야 플래티넘 (상위 1만등) 이내 달성 가능
- 경쟁이 과열된 한국 지역은 더욱 점수 경쟁이 심화
- 고성능 한정 학생이 지속적으로 출시됨에 따라 기존 기용 학생들이 대체, 과금 및 육성 부담 가중

순위	점수	커트라인 등수	점수
1위	24,727,143	1위	91,365,713
10,000위	24,528,316	플래티넘	12,000위 78,084,032
50,000위	7,076,906	골드	55,000위 42,993,934
	인세인 클	실버	
인원	21,676명	도먼트 클	인세인 클
		인원	10,296명 47,214명

2023/1월 (왼쪽) 과 2024/9월 (오른쪽) '비나' 총력전 상위점수 비교(\*)  
경쟁 완화를 위해 플래티넘 인원 확대, 신규 난이도 출시에도 불구,  
점수 컷은 1년 8개월 간 **3배** 이상 상승

### 2. 높아진 NU 진입 장벽

#### 신규 오파츠 8종, 신규학생 44명으로 부담 가중

- 총력전 참여에 필수적인 한정 학생 수 증가
  - >> 픽업 시기 이후에 유입된 유저들은 복각 이벤트 전까지 한정 학생 획득 자체가 불가능
- 오파츠, 장비 종류 등 육성 재화 다양성 증가 >> 기존 재화 + 신규재화 필요성으로 육성 부담 증첩



2023년 이후 신규 출시된 오파츠와 요구 학생 예시(\*\*)  
기존 오파츠 12종에 더해 신규 오파츠 **8종** 출시  
신규 오파츠가 필요한 신규학생은 **44명**

(\*) 디시인사이드 블루아카이브갤러리 한섭 총력전 점수별 최종 인구분포도

(\*\*) 육성 시뮬레이터 arona.ai 오파츠표



## 유저 니즈 및 BM - 성장 재화 BM 세부 설명(2)

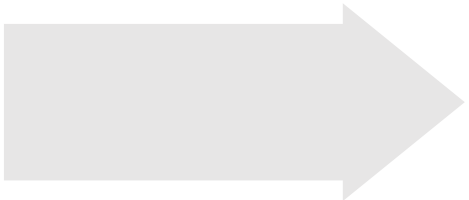
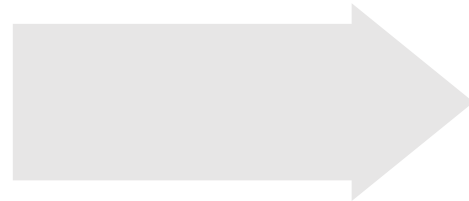
패키지 정기 구매 후 매일 접속해서 숙제 완료 시  
가장 큰 과금 효율을 얻도록 설계

### 설계 의도

지속 과금

일일 리텐션 유지

유저 편의성 개선



### BM 특징

모든 패키지상품에  
주·월 1회 구매횟수 제한

일괄 구매 효율 < 일일 접속보상 패키지 효율

일일 청취석 패키지에  
일일컨텐츠 추가입장권 포함





## 유저 니즈 및 BM - 성장 재화 BM 세부 설명(3)

개별재화 패키지는 **한정판, 높은 가격**으로 판매하여

**랜덤 보상 원칙 및 속제의 중요성** 유지

실제 이벤트BM



트리니티

게헨나

밀레니엄

<3대 학원 패키지>

특징 분석

1. 79,000원 / 2023/10 - 11월 (1개월) 한정 판매
2. 고성능 한정 학생 '아리스(메이드)', '토키'와 함께 출시
3. 학원별 기술노트, 기술BD, 오파츠 2종, 1200청휘석 구성
4. 계정당 3회 구매 제한
5. 1회 구매만으로 보유 학생의 모든 스킬 풀 업그레이드 가능
6. 기존 한정 패키지 (EX패키지 49,000원, 고유무기 패키지 29,000원 등) 대비 비싼 가격 및 많은 구성 요소

1회 과금만으로 **희귀 오파츠 대량** 수급 및 **스킬 풀 육성**이 가능하여

비싼 가격에도 불구하고 유저 호평



## 유저 니즈 및 BM - 인게임 이벤트 세부 설명

**단기 이벤트: 이벤트 스토리 출시에 맞는 픽업 및 학원 재화 파밍 중심**

**페스 기간: 3성 확률 증가, 페스 특별학생, 100회 무료 모집 등 가차 중심**

	단기 이벤트	특별 이벤트 (=페스)
기간	월 1회 / 2주일	연 2회 / 1주일
신규 콘텐츠	미니 에피소드, 퀘스트, 이벤트 재화 상점	-
수급 재화	특정 오파츠, 크레딧, 활동 보고서 등	-
픽업(집중모집) 학생	상시,한정,배포(이벤트 진행 시 무료획득) 학생 등 이벤트에 따라 상이 신규 학생 + 기존 학생 픽업 진행	페스 특별 학생 1명 기존 페스 학생
복각 주기	1년 후 / 복각 시 1주 지속	X (단, 향후 페스에서 기존 페스 학생은 천장 없이 0.7% 확률로 등장)
비고	 - 	100회 무료 모집, 기간 한정 패키지 대량 출시, 초회 구매 패키지 초기화 함께 진행 NU 및 복귀유저 집중 지원 페스 기간 중 3성 학생 획득 확률이 3%(상시) → 6%으로 증가
예시		 



## 유저 니즈 및 BM - 인게임 이벤트 문제점

과도한 한정학생 출시와 긴 복각주기로

이벤트 기간이 '플레이 동기 부여'에서 '**놓칠 시 게임을 접어야 하는**' 요인으로 전략

기존 인권 학생 + 신규 한정 학생  
명함 획득의 이중 부담

한정 학생 다수가 고정으로 사용되어  
조력자 시스템의 의미 퇴색

성장재화가 희소하여  
대체 학생 육성이 매우 비효율적

이벤트를 놓친 NU 및 복귀유저는  
1년 간 엔드컨텐츠 플레이가  
매우 제한





Part 2

**신규 BM 제안 : 선생님, 바다로 가요~☆**



## 총력전 사용 빈도가 높은 ‘수영복’ 학생 명함을 중심으로 복귀 유저 지원

### 수영복 학생 대거 출시

- 2024년 초 신규 콘텐츠 대량 추가 (신규 전투 속성 “진동”, 총력전 보스 3종)
- 2023/11월 ~ 2024/2월 내 수영복 학생 집중 출시, 수영복 학생 수 2배 증가
- 신규 수영복 캐릭터 대다수는 신규 총력전 ‘인권캐’로 출시되어, 해당 픽업 기간을 놓칠 시 신규 전투콘텐츠 참여가 제한되어 복귀 유저의 진입 장벽을 높임



수영복 미야코, 수영복 사키 : 신규 총력전 **그레고리오** 핵심



수영복 시로코 : 전체 총력전 서포터 역할 핵심



수영복 우이 : 신규 전투속성 **진동** 콘텐츠 핵심

### NU 대비 부족한 복귀유저 BM

- NU와 구별되는 복귀유저의 과금 동기 = 총력전 참여
- 초회 구매 패키지, 성장 패키지 등 NU타겟 BM은 상시로 판매되나, 복귀유저에 대한 지원 및 이벤트는 현 시점까지 진행한 이력 없음
- 이미 보유한 캐릭터 풀이 있으므로, 상시 3성 선택 모집권은 복귀유저에게 비효율
- 기존 학생을 활용하면서도 신규 콘텐츠에 필요한 학생만 추가로 획득하여 엔드 콘텐츠를 즐길 수 있도록 복귀유저를 보조하는 패키지 필요



성장 재화, 총력전 외 콘텐츠 전용 학생은 복귀 유저의 니즈 미충족



## “선생님, 바다로 가요~☆” B M 소개

BM 종류

단기 이벤트 패키지

가격

한화 29,200원

판매 기간

2024/12월 ~ 2025/1월 한정 판매

상품 구성

수영복 학생 확정 모집권 1장

기초 전술 BD 선택권 X 30, 상급 전술 BD 선택권 X 18, 상급 전술 BD 선택권 X 8




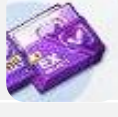


상급 선물(수영복 튜브) X 10, 고급 선물 X 5

타겟 유저

수영복 학생 픽업 기간(2023/11월 – 2024/2월) 내 플레이하지 않은 잠재 복귀 유저



## “선생님, 바다로 가요~☆” 패키지 구성상품 설명

구성 요소	이미지	설명	목적	비고
수영복 학생 확정 모집권 X 1		상시 및 한정 출시되었던 3성 수영복 학생 중 무작위 1명 확정 획득	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고성능, 한정 캐릭터가 많이 분포된 “수영복” 학생 범위에서 학생을 확정적으로 획득</li> <li>· 수영복 학생 픽업 기간을 놓친 복귀유저 플레이 보조</li> <li>· 배포 및 1,2성 학생을 제외하여 가챠의 형평성 개선</li> </ul>	아래에 해당하는 학생 3명은 제외 이즈미(수영복) – 배포 학생 하나코(수영복) – 페스 특별 학생 세리카(수영복) – 2024/12월 별도 모집 예정
일반 전술 BD 선택권 X 10		원하는 학원을 선택하여 사용할 수 있는 일반 전술 BD	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모집권으로 획득한 학생을 단기간에 육성하여 총력전에 바로 투입하도록 보조</li> </ul>	-
상급 전술 BD 선택권 X 30		원하는 학원을 선택하여 사용할 수 있는 상급 전술 BD	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1회 구매만으로 학생 1명의 EX스킬을 풀(5레벨) 업그레이드</li> </ul>	
최상급 전술 BD 선택권 X 8		원하는 학원을 선택하여 사용할 수 있는 최상급 전술 BD	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전술 BD와 기술노트 중, 희귀도 및 선호도가 높은 전술 BD를 판매하여 재화 보충 및 유저 니즈 충족</li> <li>· 획득이 어려운 상위 등급의 전술BD 위주 구성</li> </ul>	
상급 선물 (여름용 튜브) X 10		수영복 학생 대상으로 인연 레벨이 가장 많이 오르는 “여름용 튜브”선물	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 획득한 수영복 학생 인연 랭크 레벨업</li> <li>· 여름용 튜브 30개 + 고급 선물 3개 사용 시, 인연레벨 20 달성 가능 – 3성 학생 기준 최대 인연 랭크까지 일괄 업그레이드</li> </ul>	-
고급 선물 선택권 X 5		원하는 선물을 선택하여 사용할 수 있는 최상급 선물 선택권	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 일1회 카페 초대 및 선물 주기를 반복하는 피로도를 줄이고 즉시 총력전 투입이 가능하도록 설계</li> </ul>	-



## “선생님, 바다로 가요~☆” 판매 가격 책정

중과금 이상 진행한 경력이 있는 복귀 유저를 대상으로  
수영복 이벤트와 동시에 출시하여 지속 플레이 및 과금 유도

### 패키지 출시 목적

이벤트 기간 중 ARPPU 증가

복귀 유저 지원

박리다매형 판매 전략



### 패키지 특징

신규 학생 세리카(수영복) 픽업  
및 신규 이벤트 콘텐츠와 동시에 출시하여  
이중 과금 장려

뽑기권과 육성 요소를 묶어서 판매하여  
총력전에 즉시 참가하도록 보조,  
지속 플레이 사이클 안정화

초회 구매 특전, 이벤트 패키지와 유사하게  
높은 할인을 책정





## “선생님, 바다로 가요~☆” 패키지 기댓값 계산

### 1. 기존 모집권 패키지 기댓값 정리 (\*)

\* 2024/9월 인게임 판매가 기준

상품명	판매기간	가격 (원)	구성	1 청취석 평균 기댓값 (원)	상시 판매가 대비 할인율
청취석 단품	상시	1,500 ~ 99,000	60 ~ 4,800 청취석	22.8	-
청취석 단품 (계정당 구매횟수 제한)	상시 계정당 1회	1,500 ~ 99,000	120 ~ 8,000 청취석	12.4	46%
	상시 계정당 3회	99,000	66,000 청취석	15	35%
3성 확정 공격타입 모집 패키지	한정	29,000	확정 뽑기권 1개 + 1,375 청취석	11.3	51%
3성 확정 모집 패키지	한정	29,000	확정 뽑기권 1개 + 1,350 청취석	11.4	50%

· 3성 확정 모집권 단일 가격 : 약 13,500원

### 2. 기존 성장 패키지 기댓값 정리

상품명	판매기간	가격 (원)	구성
EX 스킬 성장 패키지	한정 계정당 1회	49,000	2,300 청취석 전술 BD 선택권 : 일반 10 / 상급 30 / 최상급 8 오파츠 선택권 : 일반 25 / 상급 30 / 최상급 8 상급 활동 보고서 75 크레딧 포인트 6.5M

· 청취석 기댓값 1개 = 11.3원으로 계산 시, 성장 재료 총 가격 : 약 23,000원

· 전술 BD 총 기댓값 = 최소 23,000/4 = 5,750원

그러나 전술BD/오파츠/활동보고서/크레딧 중 전술BD가 가장 희귀한 재화임을 감안했을 때 **실질 기댓값은 그 이상**



## “선생님, 바다로 가요~ ☆” 패키지 기댓값 계산(2)

### 3. 기존 선물 패키지 기댓값 정리

상품명	판매기간	가격 (원)	구성
숨겨진 유산 선물 패키지	한정 계정당 3회	19,000	800 청취석 일반 선물 선택 상자 5 최상급 선물 “아름다운 꽃다발” 5

- 청취석 기댓값 1개 = 11.3원으로 계산 시, 전체 선물 기댓값 : **9,960원**
- 학생별 최대 효율 선물 기준으로 계산 시, 일반 선물 대비 최상급 선물의 인연 게이지 상승폭은 4배
- 일반 선물 선택권 1개당 기댓값 : **332원**
- 최상급 선물 선택권 1개당 기댓값 :  $332 * 4 =$  **1,328원**

### 4. 최종 신규패키지 가격 책정

상품명	구성 상품	가격 (원)	비고
“선생님, 바다로 가요~ ~ ☆”	수영복 학생 확정 모집권 1	13,500	계정당 구매 횟수 이벤트 기간 내 1회 한정
	일반 전술 BD X 10 상급 전술 BD X 30 최상급 전술 BD X 8	5,750	
	일반 선물 (수영복 튜브) 10	$332 * 10 = 3320$	
	최상급 선물 선택권 5	$1,328 * 5 = 6640$	

최종 패키지 가격  
= **29,200원**



## “선생님, 바다로 가요~☆” 패키지 기대 효과

### 중 · 고 과금 복귀 유저 ARPPU 증가

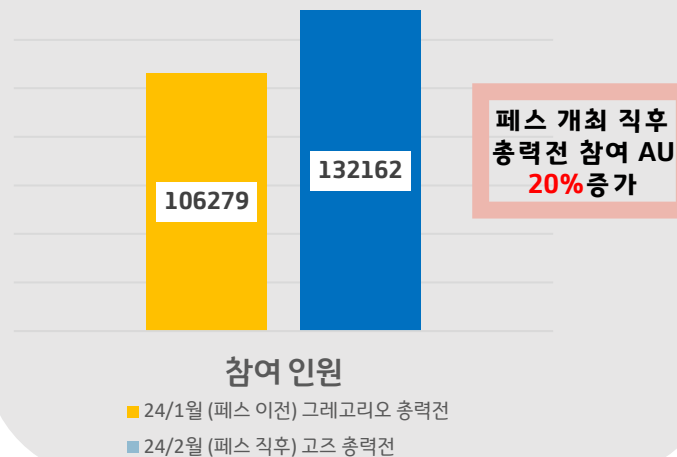
- <블루아카이브> 매출 추이는 픽업 및 신규 이벤트BM 출시 기간에 급등하는 양상 (2023/1월 말~2월 초 페스 중 2023/1H 내 주간 최대 매출 기록한 바 있음)
- 즉, 한정판 캐릭터 픽업 및 이벤트BM 출시가 가장 큰 매출 증가 요인
- 신규 패키지 판매 기간이 2025/1월 페스 와 중복되어 **페스 과금과 동반된 소비가 증가할 것으로 예상**
- 특히, 중과금 이상 경력이 있으나 이탈한 복귀 유저를 타겟팅한 상품으로 **복귀유저 ARPPU가 일시 증가할 것으로 예상**



참고) 2023/1월~5월  
<블루아카이브> 주별 매출 추이  
(Sensortower)

### 총력전 참여 AU 증가

- NU와 구별되는 중과금 복귀유저의 최대 플레이 동기  
= **총력전에 참여하여 상위 랭크를 획득**
- 해당 동기를 충족하는 BM 구매로, 획득 및 육성한 학생을 총력전에 즉시 투입 및 사용하는 유저 증가할 것
- **2025/1월 진행되는 비나 및 페로로지라 총력전 참여 인원 및 점수 경쟁이 매우 증가할 것으로 예상**



(\*) 디시인사이드 블루아카이브 갤러리 한섭 총력전 최종 인구 분포도 발췌

### 장기적 AU 및 리텐션 증가

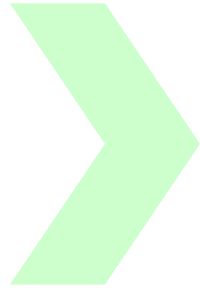
- 신규패키지 판매 의도는 일시 ARPPU 증가 뿐 아닌, 복귀유저의 정착을 보조하여 **일일 플레이 사이클을 지속적으로 진행**하도록 하기 위함
- 신규 패키지를 구매하여 복귀한 유저의 장기 플레이가 지속되어 향후 정액제 상품, 픽업 기간 등 전반적인 매출 및 리텐션 향상을 기대할 수 있음
- 복귀 후 재이탈로 이어지는 캐릭터 획득 기회 부족을 보완하는 것이 패키지의 목표



## “선생님, 바다로 가요~☆” 신규 패키지의 한계 및 보완책

### 한정적인 구매 타겟층

- 모집 대상 학생 : 전체 182명 중 15명
- 성능 수영복 학생 미보유 + 이로 인해 총력전 참여가 어려운 유저에게만 효율적인 BM
- 타 패키지에 비해 낮은 우선순위

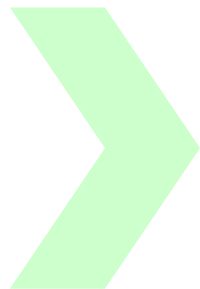


### IP 충성도 활용한 마케팅 병행

- 서브컬처 특성상, 게임 이탈 후에도 IP 충성도 유지
- 게임 플레이 외적으로 OSMU 마케팅 병행
- IP에 대한 관심이 게임 복귀로 이어질 수 있도록 인게임 쿠폰 지급하는 온/오프라인 이벤트 개최

### 2. 단독 구매 시 이점 부족

- 패키지 내 청휘석 미포함
- 타 패키지와 동반 구매 시에만 최대 효율



### 패키지 복수 구매 시 추가 청휘석 증정

- 패키지 간 구성요소가 중복되지 않게 기획
- 페스 기간에 맞추어 다양한 패키지 출시
- 여러 패키지 구매 시 보너스 청휘석 증정하는 이벤트로 복수 구매 유도

A modern rooftop pool area at dusk. The pool is rectangular with a metal railing. Several lounge chairs are arranged on the right side. In the background, there are modern buildings with large windows, some of which are lit up. The sky is dark blue with some clouds and stars. The overall atmosphere is serene and contemporary.

# THANK YOU