

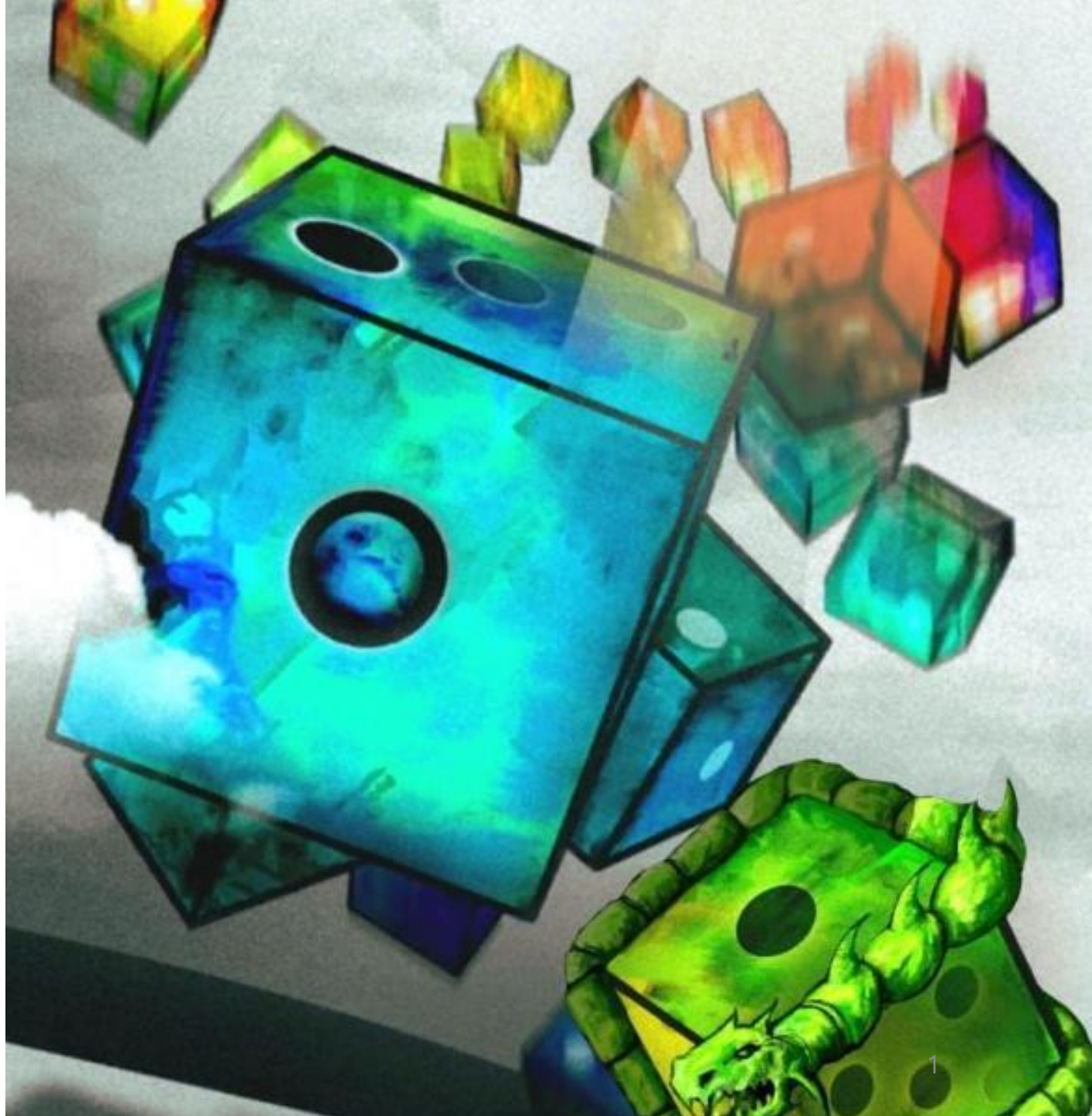
Random Dice

버프 효과 시스템 기획서

작성자 : 육정현

E-mail : qkal12@naver.com

휴대폰 : 010 3098 6480



히스토리

버전	사유	개정 내용	작성 일자	작성자
1.0.0	신규	창작 시스템 기획서 작성	2022-01-18	육정현
1.1.0	추가	시스템 개요, UI 작성	2022-01-18	육정현
1.1.1	수정	시스템 개요, UI 수정	2022-01-19	육정현
1.2.0	추가	순서도, 테이블 작성	2022-01-19	육정현
1.2.1	수정	전체적인 내용 수정	2022-01-19	육정현

목차



시스템 개요

정의
기획의도
규칙



순서도

랜덤 버프 효과 구매
잠금 버프 효과 해금



버프 효과

무료, 골드, 다이아 구매 버프 종류
다이아 구매 버프 종류



UI 플로우



UI

메인 UI
세부 UI
1) 버프 효과 UI
2) 구매 확인 팝업 UI
3) 구매 실패 팝업 UI
4) 뽑기 팝업 UI
5) 인 게임 적용 UI



테이블

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

시스템 개요

1. 정의

- 모드 시작 전 버프 효과를 구매해 게임 진행을 할 때 랜덤으로 다양한 추가 버프를 받는 시스템

2. 기획의도

- 전략성과 랜덤성이 추가되어 게임의 변수 창출
- 협동 모드의 경우 기존 한계 웨이브를 돌파해 더 많은 보상을 줌
- 대전 모드의 경우 승리 확률이 증가해 경쟁 욕구를 자극
- 재화를 단시간에 빠르게 소비시켜 과금 유도

3. 기본 규칙

1) 구매 규칙

[무료 구매 규칙]

- 일일 무료 구매 횟수 최대 5회

[골드 구매 규칙]

- 무료 구매 횟수 소진 시 골드 구매가 가능 (골드 부족 시 다이아 10개로 구매 가능)
- 골드 구매는 최대 5회 구매 가능하며 첫 버프 효과 구매 시 1000 골드 차감
- 구매 당 1000 골드 증가 (ex 1번 구매 : 1000 골드 차감, 2번 구매 : 2000 골드 차감5번 구매 : 5000 골드 차감)

[다이아 구매 규칙]

- 골드 구매 횟수 소진 시 다이아 구매가 가능
- 다이아 구매는 최대 20회 구매 가능하며 첫 버프 효과 구매 시 10 다이아 차감
- 구매 당 10 다이아 증가 (ex 1번 구매 : 10 다이아 차감, 2번 구매 : 20 다이아 차감 ...10번~ 구매 : 100 다이아 차감)
- 10회 구매부터 100 다이아 소모

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

시스템 개요

2) 공통 규칙

- 구매해서 획득 가능한 버프 효과는 총 24개
- 구매해서 획득 가능한 버프 효과는 모두 랜덤
- 다이아로만 획득 가능한 버프 효과는 12개 (각 버프 효과 2% 확률)
- 무료, 골드, 다이아 구매로 획득 가능한 버프 효과는 12개 (각 버프 효과 6% 확률)
- 유저가 버프 효과를 구매 후 재구매 했을 때 1가지만 선택 가능
- 선택한 버프 효과를 제외한 나머지 버프 효과는 제외

3) 잠금 버프 해금 규칙

- 다이아 200개 소모

4) 잠금 버프 효과 규칙

- 잠금 되어 있는 버프 효과는 해금해도 무료 구매 횟수 / 골드 구매 횟수 적용 불가

5) 버프 효과 규칙

- 필드 스킨의 효과와 중첩
- 구성된 5가지의 주사위 효과와 중첩
- 대전 모드와 협동 모드에서만 효과 적용
- 협동 모드 진행 시 상대와 자신의 효과 중첩

6) 버프 효과 적용 규칙

- 전투가 종료되기 전까지 버프 효과는 지속
- 승리 시 적용된 버프 효과 종료
- 패배 시 적용된 버프 효과 종료
- 중도 포기 시 구매한 버프 효과 종료

시스템 개요

순서도

버프 종류

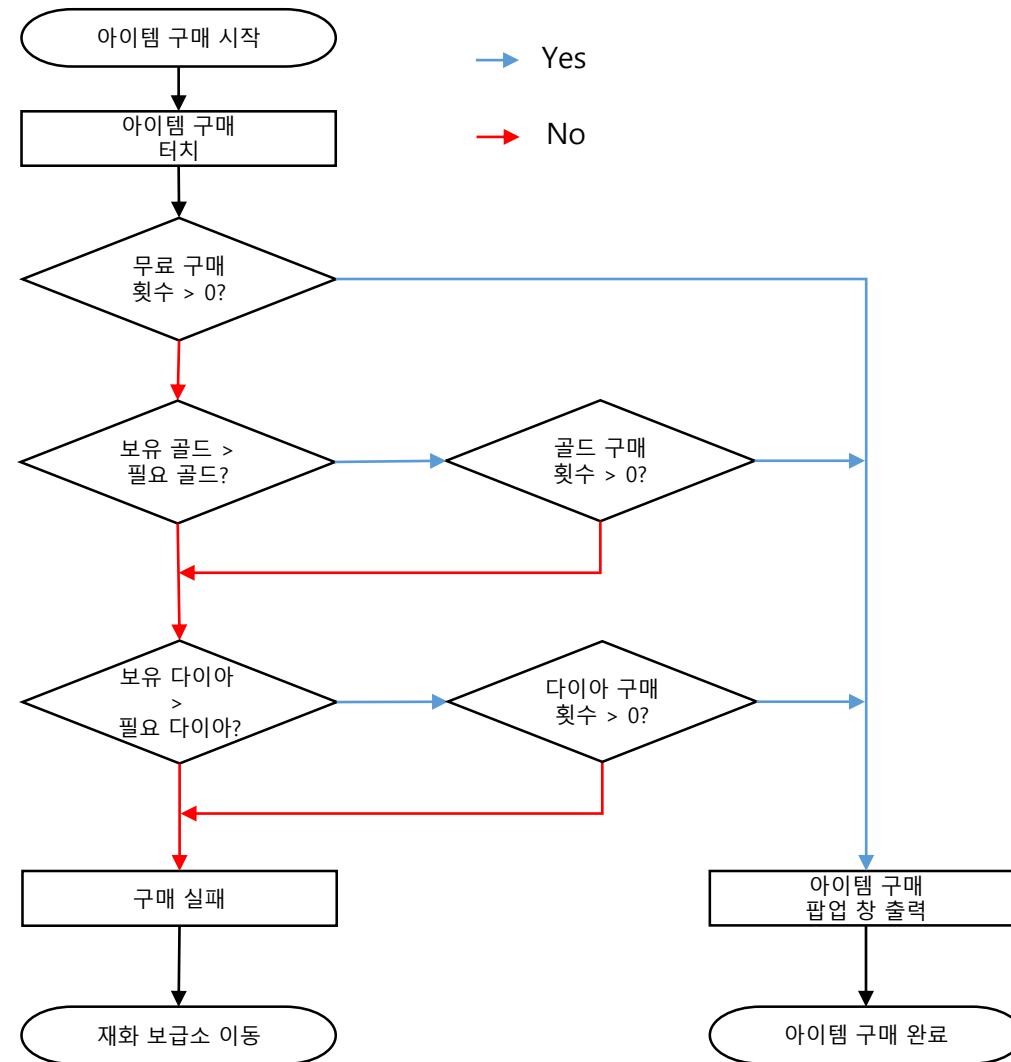
UI 플로우

UI

테이블

순서도

1. 랜덤 버프 구매



시스템 개요

순서도

버프 종류

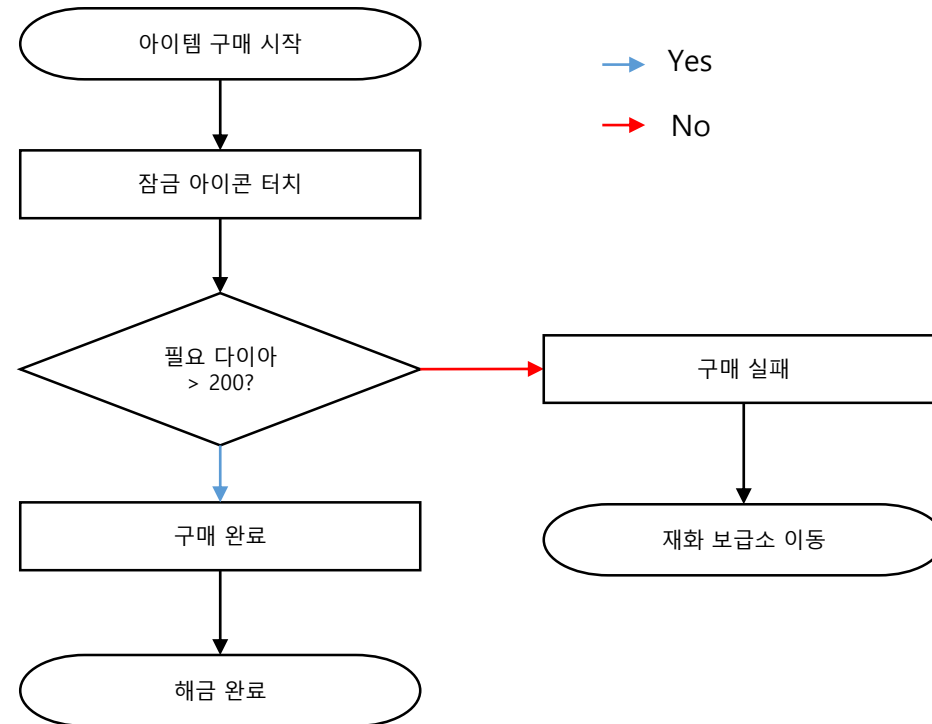
UI 플로우

UI

테이블

순서도

2.잠금 버프 효과 해금



시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

버프 효과

1. 무료, 골드, 다이아 구매 버프 종류

모드	이름	효과 설명
공통	기본 공격 속도 증가1	착용 중인 5개 주사위의 기본 공격 속도 100% 증가
	기본 공격력 증가1	착용 중인 5개 주사위의 기본 공격력 50% 증가
	주사위 속성 공격력 증가1	착용 중인 주사위에 속성 값이 있는 주사위 공격력 50% 증가
	SP 구매 비용 절감1	주사위를 뽑을 때 필요한 SP 구매 비용 10% 감소
	처치 시 SP 증가1	적 처치 시 SP 획득율 20% 증가
	SP 2배 증가	기본 지급되는 SP 2배 증가
	크리티컬 증가1	크리티컬 확률 30% 증가
	라이프 증가1	라이프 1개 추가 획득
대전	적 체력 증가1	상대 진영에 등장하는 적 체력 10% 증가
	적 이동 속도 증가1	상대 진영에 등장하는 적 이동 속도 5% 증가
협동	적 체력 감소1	아군 진영에 등장하는 적 체력 7% 감소
	적 이동 속도 감소1	아군 진영에 등장하는 적 이동 속도 3% 감소

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

버프 효과

2.다이아 구매 버프 종류

모드	이름	효과 설명
공통	기본 공격 속도 증가2	착용 중인 5개 주사위의 기본 공격 속도 150% 증가
	기본 공격력 증가2	착용 중인 5개 주사위의 기본 공격력 100% 증가
	주사위 속성 공격력 증가 2	착용 중인 주사위에 속성 값이 있는 주사위 공격력 100% 증가
	SP 구매 비용 절감2	주사위를 뽑을 때 필요한 SP 구매 비용 30% 감소
	처치 시 SP 증가2	적 처치 시 SP 획득률 50% 증가
	SP 4배 증가	기본 지급되는 SP 4배 증가
	크리티컬 증가2	크리티컬 확률 50% 증가
대전	적 체력 증가2	상대 진영에 등장하는 적 체력 15% 증가
	적 이동 속도 증가2	상대 진영에 등장하는 적 이동 속도 6% 증가
	트로피 획득량 증가	대전 승리 시 얻는 트로피의 양이 20% 증가
	점수 하락 감소	대전 패배 시 잃는 점수 30% 감소
협동	적 체력 감소2	아군 진영에 등장하는 적 체력 10% 감소
	적 이동 속도 감소2	아군 진영에 등장하는 적 이동 속도 4% 감소
	웨이브당 카드 1개 증가	1웨이브를 클리어할 때마다 카드 획득 1증가
	골드 획득량 증가	협동 모드 종료 시 얻은 골드량에서 30% 추가 증가

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

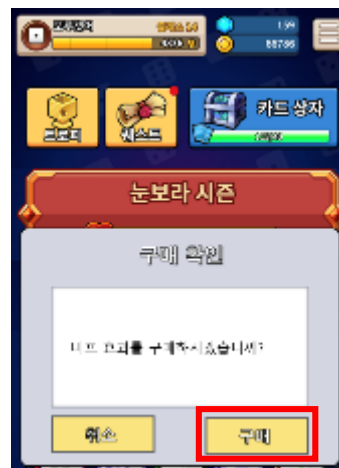
UI 플로우

①



버프 효과 메인 화면에서
구매 버튼 터치

②



구매 확인 창 출력한 상태에서
구매 버튼 터치

③



버프 효과 뽑기 화면 출력

④



메인 화면에서 버프 효과 이미지와
재구매 버튼 출력

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

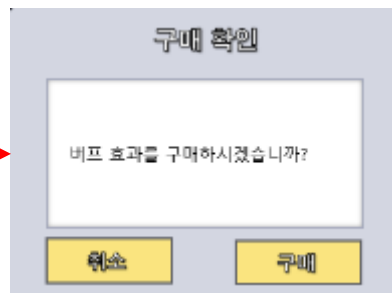
UI

테이블

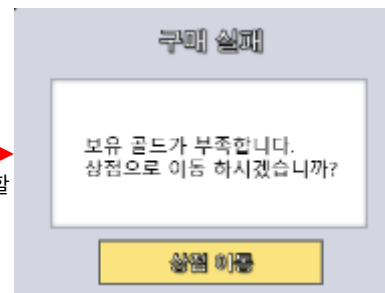
UI

1.메인 UI

1) 버프 효과 UI



재화가 부족할 경우



번호	설명
1	랜덤 버프 효과 이미지 랜덤 버프를 구매 했을 경우 해당 이미지가 + 모양에서 랜덤 버프 효과 이미지로 변경되어 출력
2	랜덤 버프 효과 구매 버튼 구매 버튼 터치 시 랜덤 버프 효과 구매 확인을 위한 팝업 창 출력 구매 후, 구매 버튼을 재구매 버튼으로 바꿔 출력 (단, 구매 확인 팝업 창에서 골드, 다이아 부족 시 재화 상점으로 이동)
3	구매 횟수 알림 무료, 골드, 다이아 구매 횟수 여부를 확인 가능한 텍스트 출력 (무료 구매 횟수와 골드 구매 횟수는 첫번째 랜덤 버프 효과에만 해당)
4	잠금 랜덤 버프 잠금 모양 터치 시 다이아 200개를 소모하여 해금 가능 (해금 시 자물쇠 모양이 사라지며 첫번째 버프와 같이 구매 가능. 단, 다이아로만 구매 가능)

2번 항목에서 구매 전 재화가 부족할 때 **구매** 로 출력

2번 항목에서 구매 후 재화가 부족할 때 **재구매** 로 출력

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

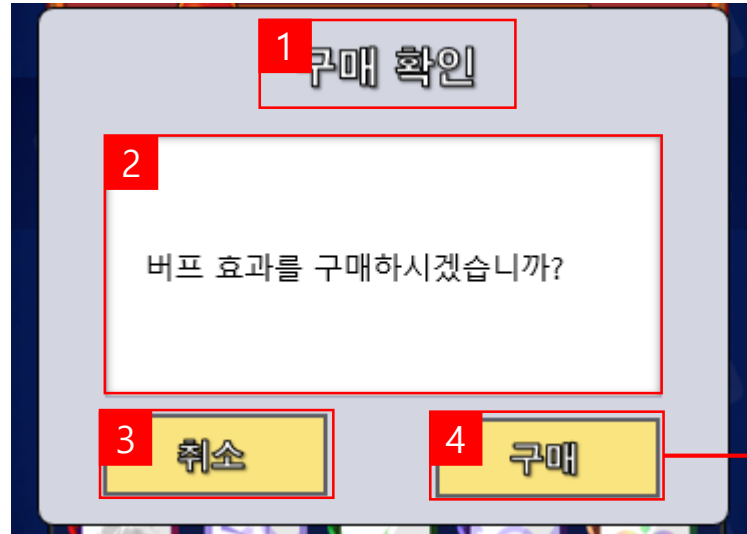
UI

테이블

UI

1.세부 UI

1) 구매 확인 팝업 UI



터치할 경우



번호	설명
1	구매 확인 팝업 창 제목 구매 버튼 터치를 할 때 보여지는 팝업 창의 제목 출력
2	버프 효과 구매 여부 확인 문구 버프 효과 구매 여부를 묻는 문구를 출력
3	구매 취소 버튼 버프 효과 구매 취소에 사용 가능한 버튼 구매 취소 버튼 터치 시 이전 화면으로 이동
4	구매 버튼 버프 효과 구매에 사용 가능한 버튼 구매 버튼 터치 시 구매 횟수가 차감되며 뽑기 화면 창 출력

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

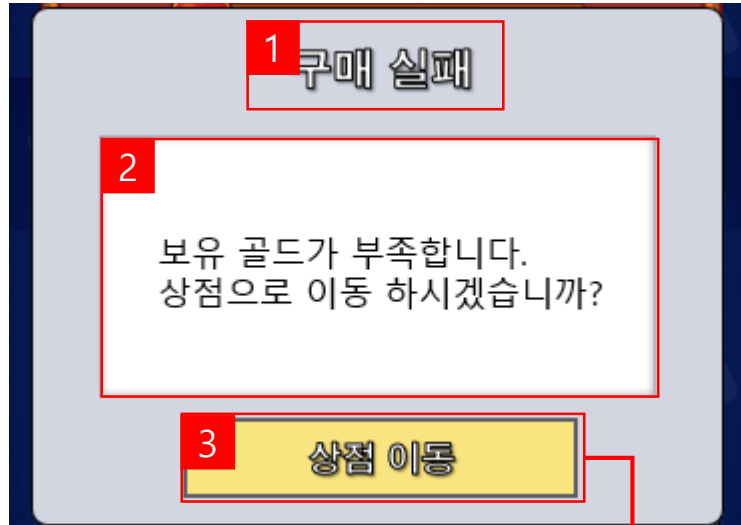
UI

테이블

UI

1.세부 UI

2) 구매 실패 팝업 UI



터치할 경우

번호	설명
1	구매 실패 팝업 창 제목 구매 팝업 창에서 구매 버튼 터치 후 재화가 부족할 경우 보여지는 팝업 창의 제목
2	구매 실패 문구 재화가 부족하여 재화 상점으로 이동하라는 문구 출력
3	상점 이동 버튼 재화 충전을 위해 상점 이동이 가능한 버튼 터치 시, 전투 탭에서 상점 - 재화 보급소로 이동

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

UI

1.세부 UI

3) 뽑기 팝업 UI



취소 터치 시 3-1번 버프 효과 획득
확인 터치 시 3-2번 버프 효과 획득

번호	설명
1	랜덤 버프 뽑기 이미지 Buff_01~Buff_20가 뒤 섞여 3초간 돌아가다 천천히 멈추고 획득한 버프 효과 이미지로 출력
2	뽑기 대기 문구 랜덤 버프 효과를 뽑는 중에 "버프 뽑는 중" 문구 출력
3	재구매 버튼 뽑기 팝업이 떠있는 상태에서 재구매 가능한 버튼 터치 시, 1번과 동일하게 적용 (단, 기존에 나왔던 버프 효과와 바뀐 버프 효과를 취소와 확인으로 선택 가능) 무료 구매 횟수가 남아 있다면 무료 구매 횟수부터 차감
4	확인 버튼 랜덤으로 뽑은 버프 효과를 사용 가능한 버튼 터치 시 유저가 획득한 버프가 메인 버프 효과 UI에 이미지 출력

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

UI

1.세부 UI

4) 인 게임 버프 적용 UI



협동 모드 적용 UI

대전 모드 적용 UI

번호	설명
1	협동 모드 아군 팀 버프 아이콘 아이콘 터치 시 아군이 갖고 있는 버프를 설명하는 텍스트 박스 출력 (대전 모드 전용 버프 효과는 제외) (구매한 버프 효과가 한 개인 경우 한 개의 아이콘 이미지만 출력)
2	협동 모드 플레이어 버프 아이콘 아이콘 터치 시 플레이어가 갖고 있는 버프를 설명하는 텍스트 박스 출력 (대전 모드 전용 버프 효과는 제외) (구매한 버프 효과가 한 개인 경우 한 개의 아이콘 이미지만 출력)
3	대전 모드 상대방 버프 아이콘 아이콘 터치 시 협동 모드와는 다르게 블락처리 되어 있어 텍스트 박스 출력 되지 않음 (협동 모드 전용 버프 효과는 제외) (구매한 버프 효과가 한 개인 경우 한 개의 아이콘 이미지만 출력)
4	대전 모드 플레이어 버프 아이콘 아이콘 터치 시 플레이어가 갖고 있는 버프를 설명하는 텍스트 박스 출력 (협동 모드 전용 버프 효과는 제외) (구매한 버프 효과가 한 개인 경우 한 개의 아이콘 이미지만 출력)

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

테이블

1. 정의

* 테이블 내에 모든 컬럼명을 정의

번호	컬럼 명	설명
1	Buff_ID	버프 효과의 고유 식별 번호
2	Buff_Name	버프 효과의 이름
3	Buff_Type	버프 효과의 타입을 구분하는 컬럼 1= 공격 속도, 2= 공격력, 3= 속성 공격력, 4= SP구매 비용, 5= SP 획득률, 6= 초기 SP, 7= 크리티컬, 8= 라이프, 9= 적 체력, 10= 적 이동 속도, 11=트로피 획득, 12= 점수 하락, 13= 웨이브당 카드 개수, 14= 골드 획득
4	Buff_Inc	증가 효과를 가진 버프 수치의 상세값 (%) 단, 라이프 추가와 웨이브당 카드 개수는 제외
5	Buff_Dec	감소 효과를 가진 버프 수치의 상세값 (%)
6	Buff_Type_01	무료 구매를 의미
7	FreeBuy_Max	최대 무료 구매 횟수를 의미
8	Buff_Type_02	골드 구매를 의미
9	GoldBuy_Max	최대 골드 구매 횟수를 의미
10	NeedGold_Inc	필요 골드의 증가량을 의미
11	Buff_Type_03	다이아 구매를 의미
12	CashBuy_Max	최대 다이아 구매 횟수를 의미
13	NeedCash_Inc	필요 다이아의 증가량을 의미 10~100까지 10개씩 증가 후, 증가 불가
14	Buff_Removal	해금 여부를 구분하기 위한 컬럼
15	PVP_Mode	대전에서만 적용하는 버프 효과 구분 컬럼 가능= TRUE, 불가= FALSE
16	PVE_Mode	협동에서만 적용하는 버프 효과 구분 컬럼 가능= TRUE, 불가= FALSE
17	Probability	공통+대전, 공통+협동 버프 효과의 전체 확률
18	EA_Probability	공통, 대전, 협동 버프 효과의 개별 확률

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

테이블

2. 무료, 골드, 다이아 버프 구매

* 자세한 사항은 버프 구매.xls 참조

Buff_ID	Buff_Type	BuyType_01	FreeBuy_Max	Buy_Type_02	GoldBuy_Max	NeedGold_Inc	Buy_Type_03	CashBuy_Max	NeedCash_Inc
101	1	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
102	2	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
103	3	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
104	4	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
105	5	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
106	6	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
107	7	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
108	8	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
109	9	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
110	10	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
111	9	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10
112	10	Free	5	Gold	5	1000	Cash	20	10

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

테이블

3.다이아 버프 구매

* 자세한 사항은 다이아 버프 구매.xls 참조

Buff_ID	Buff_Type	Buff_Removal	Buy_Type_03	CashBuy_Max	NeedCash_Inc
201	1	FALSE	Cash	20	10
202	2	FALSE	Cash	20	10
203	3	FALSE	Cash	20	10
204	4	FALSE	Cash	20	10
205	5	FALSE	Cash	20	10
206	6	FALSE	Cash	20	10
207	7	FALSE	Cash	20	10
208	9	FALSE	Cash	20	10
209	10	FALSE	Cash	20	10
210	9	FALSE	Cash	20	10
211	10	FALSE	Cash	20	10
212	11	FALSE	Cash	20	10
213	12	FALSE	Cash	20	10
214	13	FALSE	Cash	20	10
215	14	FALSE	Cash	20	10

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

테이블

4.구매 시 뽑기 확률

* 자세한 사항은 버프 구매 뽑기 확률.xls 참조

번호	버프 이름	대전	협동	확률	개별 확률
Buff_ID	Buff_Name	PVP_Mode	PVE_Mode	Probability	EA_Probability
101	기본 공격 속도 증가1	TRUE	TRUE	80%	10%
102	기본 공격력 증가1	TRUE	TRUE		10%
103	주사위 속성 공격력 증가1	TRUE	TRUE		10%
104	SP 구매 비용 절감1	TRUE	TRUE		10%
105	처치 시 SP 증가1	TRUE	TRUE		10%
106	SP 2배 증가	TRUE	TRUE		10%
107	크리티컬 증가1	TRUE	TRUE		10%
108	라이프 증가1	TRUE	TRUE		10%
109	적 체력 증가1	TRUE	FALSE	20%	10%

시스템 개요

순서도

버프 종류

UI 플로우

UI

테이블

테이블

5.버프 효과

* 자세한 사항은 버프 효과.xls 참조

번호	버프 이름	버프 타입	증가	감소
Buff_ID	Buff_Name	Buff_Type	Buff_Inc	Buff_Dec
101	기본 공격 속도 증가1	1	100	
102	기본 공격력 증가1	2	50	
103	주사위 속성 공격력 증가1	3	50	
104	SP 구매 비용 절감1	4		10
105	처치 시 SP 증가1	5	20	
106	SP 2배 증가	6	200	
107	크리티컬 증가1	7	30	
108	라이프 증가1	8	1	
109	적 체력 증가1	9	10	
110	적 이동 속도 증가1	10	5	
111	적 체력 감소1	9		7
112	적 이동 속도 감소1	10		3
201	기본 공격 속도 증가2	1	150	
202	기본 공격력 증가2	2	100	
203	주사위 속성 공격력 증가2	3	100	
204	SP 구매 비용 절감2	4		30