

쿠키런:킹덤

'오늘의 현상수배' 컨텐츠

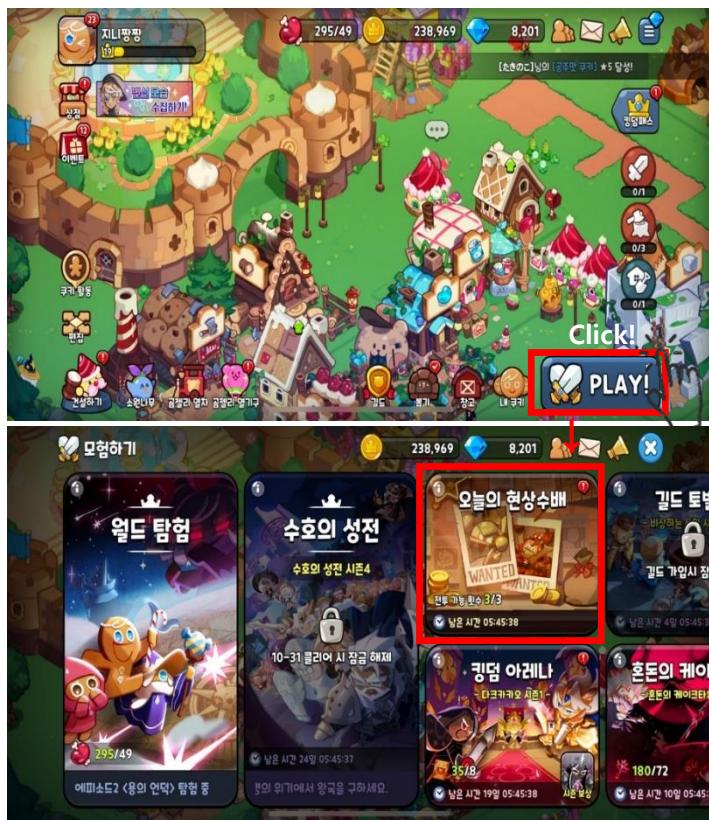
역기획서



이경진

[1] '오늘의 현상수배' 시스템 UI 개요

A. 기본 위치



Play 클릭→‘모험하기’ 카테고리의 ‘오늘의 현상수배’ 버튼 클릭→‘오늘의 현상수배’로비로 이동

[2] ‘오늘의 현상수배’ 로비



- ‘오늘의 현상수배’ 로비는 A, B, C, D, E, F로 이루어져 있음

A. 보스 이미지

1. 오늘 현상수배 되어진 보스 몬스터들의 외형과 이름이 표시된다
2. 매일 다른 파우더를 획득할 수 있도록 요일마다 다른 몬스터들이 현상수배 된다
3. 노출되는 몬스터 리스트 순서는 정해져 있다
 - i) 몬스터를 처치 시 획득할 수 있는 고유의 파우더가 한 개씩 있음
 - ii) 요일마다 획득할 수 있는 파우더 종류도 정해져있음

요일에 따른 파우더 보상 유형 목록						
월	화	수	목	금	토	일
돌격형	방어형	사격형	지원형	돌격형	사격형	모든 스킬 파우더
				방어형	폭발형	
침투형	마법형	폭발형	회복형	침투형	지원형	
				마법형	회복형	

iii) 즉 노출되는 몬스터 순서는, ii)의 요일 별로 획득할 수 있는 파우더 종류의 순서와 같음

iv) 파우더 유형과 몬스터의 연결 정리 표

유형	몬스터 이름
돌격형	타락한 숲의 마법사
침투형	석류 사슴벌레
방어형	분노한 초코 룰멧돼지
마법형	단단한 흑설탕 골렘
사격형	은행강도 엘리트 저격수
폭발형	케이크 들개 소굴
지원형	정예 독뿔버섯
회복형	밤하늘 뿔오징어
모든 파우더를 포함한 복합형	미궁의 단죄자 전술 선생님

∴ 요일에 따른 몬스터 리스트

요일에 따라 다른 몬스터 노출 리스트						
월	화	수	목	금	토	일
타락한 숲의마법사	분노한 초코 룰멧돼지	은행강도 엘리트 저격수	정예 독뿔버섯	타락한 숲의 마법사	은행강도 엘리트 저격수	미궁의 단죄자 전술 선생님
				분노한 초코 룰멧돼지	케이크 들개 소굴	
석류사슴벌레	단단한 흑설탕 골렘	케이크 들개 소굴	밤하늘 뿔오징어	석류사슴벌레	정예독뿔버섯	
				단단한 흑설탕 골렘	밤하늘 뿔오징어	

B. 파우더 설명

1. 플레이 해서 획득할 수 있는 파우더 이름 표시

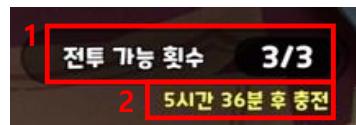
2. 획득하고 싶은 파우더를 확인 후 선택해 입장할 수 있도록 파우더 이름이 명시되어 있다

C. 오늘의 현상수배 전투 입장 버튼

버튼 아이콘	아이콘 설명
	i) 내가 전투하고자 하는 몬스터를 골라서 입장 버튼 클릭할 수 있음 ii) 입장 버튼을 클릭 시 해당 몬스터와의 '전투 준비' 카테고리([2]-2)로 입장

1. 일요일은 현상수배 몬스터가 하나이기 때문에 입장 버튼이 한 개임

D. 전투 가능 횟수 표시



1. 전투 가능한 잔여 횟수/ 전체 전투 가능한 횟수

Ex) 전투 가능 잔여 횟수가 2번일 때 = 2/3으로 표시

i) 유저들에게 너무 많은 파우더를 지급하지 않기 위해 1일 플레이 횟수를 한정함

ii) 그러므로 유저들은 필요한 스킬 파우더를 골라 신중하게 도전해야 함

2. 전투 가능한 잔여 횟수가 다시 재충전될 때까지의 남은 시간 표시

E. '오늘의 현상수배' 로비 나가기 버튼

1. 클릭 시 '오늘의 현상수배' 로비에서 나가지고 '모험하기' 카테고리로 돌아감

F. 요일 별 보상 확인 버튼

버튼 아이콘	아이콘 설명
	클릭 시 요일마다 다른 보상을 확인할 수 있는 ['요일별 보상' 팝업창]이 뜸

1. 매일 다른 현상수배가 열려, 요일마다 다른 스킬 파우더 보상을 획득할 수 있음.

2. ['요일별 보상' 팝업 창]



i) 해당되는 요일은 해당되지 않는 요일과 용이한 구분을 위해 주황색 말풍선으로 표시되고 주황색으로 칸이 채워진다.

ii) 해당되지 않는 요일은 주황색이 아닌 기본 색으로 표시된다.

iii) 요일 말풍선 하단에서 요일마다 다른 파우더 보상을 확인할 수 있다.

iv) 일요일에는 보상으로 모든 스킬 파우더를 획득할 수 있다. 보상으로 8종의 스킬 파우더를 얻을 수 있는 만큼, 얻을 수 있는 파우더 개수가 다른 요일에 비해 줄어든다.

일요일에 획득할 수 있는 파우더 종류와 개수 (월~토에 획득할 수 있는 개수)					
	기본 파우더		빛나는 파우더		신비한 파우더
레벨1	3개(5개)	레벨4	2개(4개)	레벨7	1개(3개)
레벨2	4개(6개)	레벨5	3개(5개)	레벨8	2개(4개)
레벨3	5개(7개)	레벨6	4개(6개)	레벨9, 10	3,4개(5,6개)

v) 금, 토요일에 얻을 수 있는 파우더를 4개로 늘리고 일요일은 모든 파우더를 획득할 수 있게 만듦으로써 쿠키의 레벨업을 위해 파우더가 필요한 유저들의 재접속과 플레이 타임 증가를 유도할 수 있음

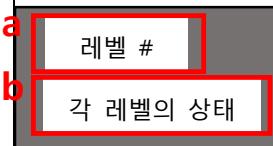
[3] '오늘의 현상수배' 레벨 선택 화면



- '오늘의 현상수배 전투 준비 카테고리' 는 A, B, C, D, E, F, G로 이루어져 있음

A. 레벨 선택

1. 레벨 별로 진행 단계를 상에서 하 순으로 나타내고, 높은 레벨로 갈수록 난이도는 어려워짐
2. 레벨 1부터 활성화됨
3. 각 레벨의 플레이 가능 상태에 따라 UI가 다름

기본 아이콘 상태	설명		
	상태	아이콘	설명
a 	처치 완료	레벨 2 처치 완료	이미 클리어한 레벨로, 연두색으로 표시
b	입장 가능	레벨 4 입장 가능	최종 클리어한 레벨의 다음 레벨로, 노란색으로 표시
	잠김	레벨 5 잠김	입장이 불가한 레벨로, 흑백 처리

3. 레벨 아이콘을 클릭하여 활성화 시켰을 경우

상태	아이콘	설명
활성화	레벨 4 입장 가능	현재 클릭하여 선택한 레벨로, 활성화되면 주황색 칠로 표시하여 눈에 띄게 만들

4. 잠겨있는 상태인 레벨은 활성화 시킬 수 없음

5. 한 번 클리어한 레벨은 해당 요일이 지나도 다시 잠기지 않음

B. 보스 이미지

1. 오늘 현상수배된 보스 몬스터의 외형과 이름이 표시됨

C. 선택된 보스 몬스터 변경

1. 화살표를 클릭하면 이 몬스터 외에 다른 현상수배된 몬스터 슬롯으로 넘어갈 수 있음

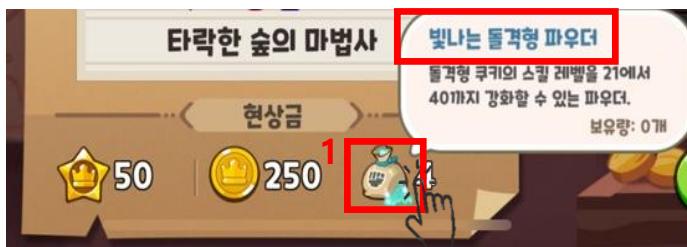
2. 항상 활성화 되어 있음

3. 보스 몬스터 리스트의 맨 앞인 경우: 그 다음 리스트(2번째 몬스터)로 넘어감

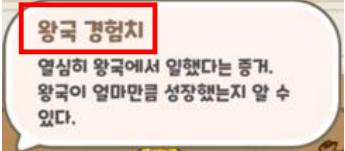
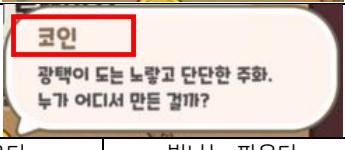
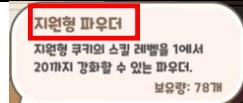
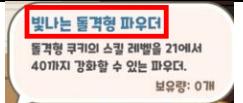
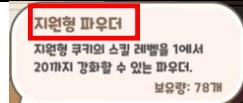
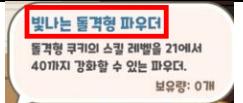
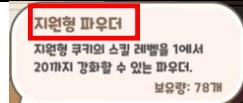
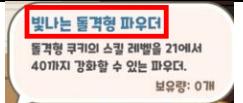
보스 몬스터 리스트의 맨 뒤인 경우: 리스트의 맨 앞(1번째 몬스터)으로 넘어감

D. 보상 재화 표시

1. 해당 레벨을 달성할 시, 보상으로 획득할 수 있는 재화가 표시되어 있음



2. 재화 아이콘을 클릭하면 그 재화의 이름, 설명과 파우더 보유량을 '재화 설명 팝업창' 으로 표시

클릭하는 아이콘	팝업되는 설명 창	재화 이름 색						
 왕국경험치	 왕국 경험치 열심히 왕국에서 일했다는 증거. 왕국이 얼마나 성장했는지 알 수 있다.	밤색						
 코인	 코인 광택이 도는 노랗고 단단한 주화. 누가 어디서 만든 걸까?	밤색						
 파우더	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">기본 파우더</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">빛나는 파우더</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">신비한 파우더</td> </tr> <tr> <td> 자원형 파우더 자원형 쿠키의 스킬 레벨을 10에서 20까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 78개</td> <td> 빛나는 들판형 파우더 들판형 쿠키의 스킬 레벨을 21에서 40까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 0개</td> <td></td> </tr> </table>	기본 파우더	빛나는 파우더	신비한 파우더	 자원형 파우더 자원형 쿠키의 스킬 레벨을 10에서 20까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 78개	 빛나는 들판형 파우더 들판형 쿠키의 스킬 레벨을 21에서 40까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 0개		밤색, 파랑색, 보라색 (즉 파우더 아이콘 색과 동일)
기본 파우더	빛나는 파우더	신비한 파우더						
 자원형 파우더 자원형 쿠키의 스킬 레벨을 10에서 20까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 78개	 빛나는 들판형 파우더 들판형 쿠키의 스킬 레벨을 21에서 40까지 강화할 수 있는 파우더. 보유량: 0개							

3. 레벨이 높아질수록 더 많은 경험치와 코인, 파우더를 얻을 수 있음

EX) '정예 독뿔버섯' 몬스터 현상수배 레벨에 따른 현상금 내용

아이콘	설명
	'정예 독뿔버섯' 현상수배 레벨 2를 달성 시 받을 수 있는 현상금 내용
	'정예 독뿔버섯' 현상수배 레벨 3을 달성 시 받을 수 있는 현상금 내용

4. 레벨이 높아질수록 얻을 수 있는 파우더의 종류 또한 달라짐

레벨에 따라 획득할 수 있는 파우더 종류와 개수					
 기본 파우더		 빛나는 파우더		 신비한 파우더	
레벨1	5개	레벨4	4개	레벨7	3개
레벨2	6개	레벨5	5개	레벨8	4개
레벨3	7개	레벨6	6개	레벨9, 10	5개, 6개

E. 전투 횟수 자동 충전시간 표시

- 전투 횟수가 다시 자동으로 충전될 때까지의 남은 시간이 표시됨
- 하루 3회씩 플레이 할 수 있음
- 남은 시간이 다 지나면 3회 플레이 가능 횟수 자동 충전
- '킹덤 패스' 구매 시 하루 최대 5회까지 플레이 가능

F. '오늘의 적용효과' 카테고리

- 오늘의 적용효과: 매일마다 달라지는 특정 쿠키의 유형에 따라 적용되는 버프 효과
- 오늘의 쿠키별로 적용되는 특별 효과가 표시됨
- 현상수배 당 쿠키의 특정 유형 3개가 특별 버프 효과를 적용받게 됨

i) 그러므로 버프 효과를 받는 쿠키들을 적절히 배치해 몬스터를 공략한다면 더 쉽게 처치할 수 있음

4. 오늘의 적용효과 표시 규칙



i) 첫번째로 위치한 유형은 일요일을 제외하고(월~토) 얻을 수 있는 파우더의 유형과 동일

UI	설명
	<p>얻을 수 있는 파우더인 '지원형 파우더' 유형과 동일한 유형인 쿠키 효과가 카테고리 첫번째 칸에 위치.</p> <p>*UI 뜻: 오늘 지원형 쿠키의 방어력이 특별 버프 효과로 인해 2배 증가된다.</p>

ii) 랜덤으로 결정됨

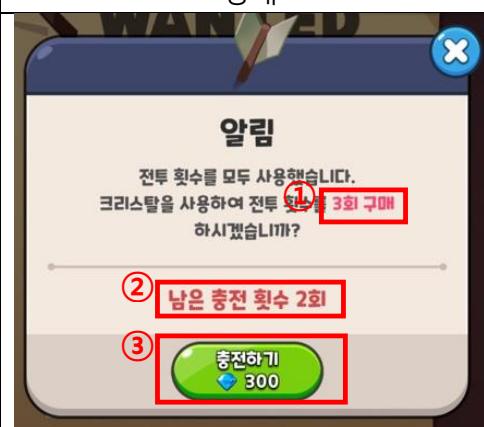
G. '전투 준비' 시작 버튼

1. 클릭 시 '전투 준비' 카테고리로 이동함

2. 전투 준비 입장 횟수의 표시 규칙

상태	설명
	<ul style="list-style-type: none"> *오직 클리어에 성공했을 시에만 입장 횟수가 차감됨 → 유저들이 조금 더 쉽게 전투 클리어에 도전할 수 있음 *'남은 전투 준비 횟수/ 기본으로 주어지는 전투 준비 횟수'를 표시 → 잔여 횟수가 남았다면 전투 시작
	<p>잔여 횟수 모두 소진 시 상태 (남은 전투 준비 횟수가 0일 때)</p> <p>→ 잔여 횟수를 모두 소진 후 '전투 준비'를 클릭하면 충전 알림 팝업창이 뜹</p>

i) [‘충전 알림’ 팝업창]

상태	설명
	<p>① 한번 구매 시 3회씩 구매 가능 ② 하루 최대 충전 횟수 3회 → 충전 횟수 모두 소진 시, 파우더 과잉 공급을 방지하기 위해 횟수가 자동으로 채워질 때 까지 플레이 불가 ③ 한번 충전 시 300 크리스탈 소모 (일요일은 보상이 많기 때문에 1000 크리스탈 소모) → 크리스탈 모두 소진 시 상점에서 구매하지 않는 한 플레이 불가 → 충전 버튼 누르자마자 ‘전투 시작 카테고리’로 넘어감</p>

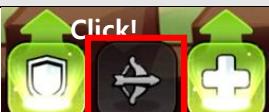
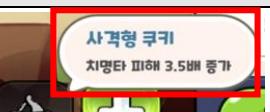
[4] ‘전투 시작’ 전투 준비 화면



- 오늘의 현상수배 ‘전투 시작 카테고리’는 A, B, C로 이루어져 있음

A. 버프 적용 표시 UI

- ‘오늘의 적용 효과’에 해당되는 효과를 가진 쿠키가 덱에 포함되어 있어 버프 효과를 받을 수 있다면, 해당 아이콘에 연두색 상승 화살표 표시, 그렇지 않다면 흑백 표시
- 아이콘을 클릭하면, 효과가 적용되는 쿠키 이름과 적용 효과에 대한 설명창이 표시됨

아이콘	표시되는 설명창	비고
		쿠키 이름과 적용 효과를 구분하기 쉽도록, 쿠키 이름은 컬러로 글씨 크기를 더 크게 표시함

B. 보스 몬스터 정보

UI	설명
<p>The UI shows a boss monster card with a red border. At the top left is a gold coin icon with the number 33,117. To its right is a level indicator '1'. Below the coin is a small circular button with an 'i' icon and the number '3'. In the center is a purple dragon-like boss monster. At the bottom is a red button labeled '레벨 4' (Level 4). Below the button is the name '석류 사슴벌레' (Rocky Deer).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 해당 전투를 승리하기 위해 필요한 전투력 표시 (보스 몬스터와 그 외 몬스터들을 처치하기 위해 필요한 총 전투력) 해당 전투 보스 몬스터의 외형과 레벨, 이름을 표시 해당 보스 몬스터의 정보 버튼 → 클릭 시 '보스 정보' 팝업창 표시

4. ['보스 정보' 팝업 창]

상태	설명
<p>The pop-up window is titled '보스 정보' and has an 'X' button at the top right. It contains two sections: '전투력' (Combat Power) with values 6,831 and 1,296, and '체력' (Health) with values 51,912 and 5,183. Below these are two skill descriptions: '할퀴기' (Kicking) with the description '앞발로 앞퀴어 공격한다.' (Attack using front leg), and '발차기' (Kick) with the description '아래로 내린 불을 세개 올려쳐 쿠끼를 공격한다.' (Attack with three fireballs from below).</p>	<ul style="list-style-type: none"> i) 해당 몬스터의 전투력, 공격력, 체력, 방어력을 표시함 <ul style="list-style-type: none"> ① 보스 몬스터만의 전투력을 표시 → 전투를 클리어 하는 데에 가장 중요한 정보이므로 컬러 처리 ii) 해당 몬스터가 사용하는 스킬의 설명을 아이콘과 함께 표시함 <ul style="list-style-type: none"> ② 스킬 이름과 설명을 한 눈에 구분하도록 폰트의 색과 크기를 다르게 처리

C. 전투 시작 버튼

아이콘	설명
<p>The button has a green rounded rectangular background with white text. On the left is a small green box containing the text '3/3'. To its right is the text '전투 시작'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 버튼 클릭 시 '오늘의 현상수배' 전투가 시작됨 남은 전투 횟수 표시 규칙은, [3]의 G, '오늘의 현상수배' 전투 준비 버튼의 규칙과 동일함