

쿠키런:킹덤

'오늘의 현상수배'

시스템 역기획서

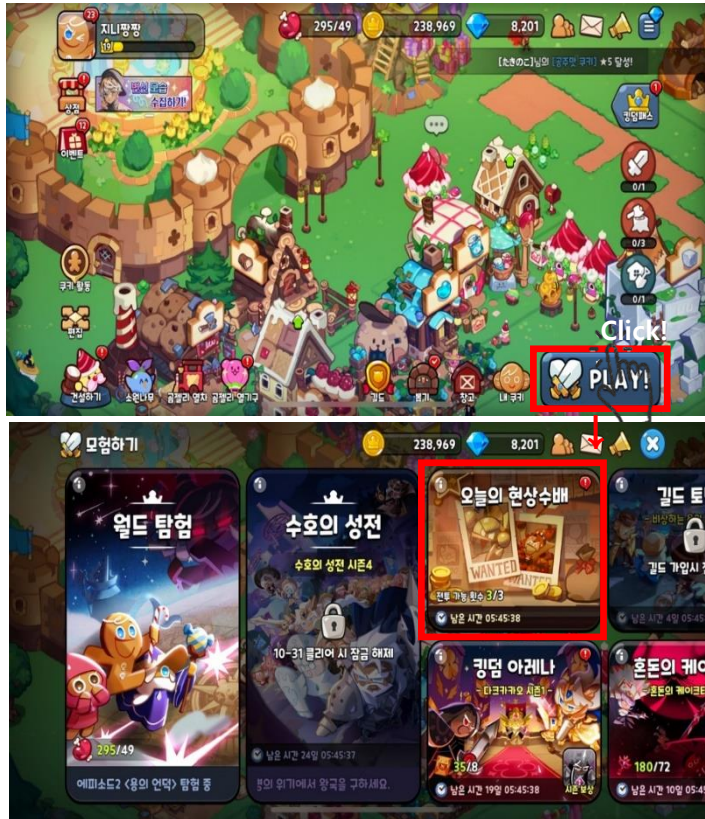


이경진

[1] '오늘의 현상수배' 시스템 UI 개요

1. 기본 위치

1.1. 시스템 입장



Play 클릭→ '모험하기' 카테고리의 '오늘의 현상수배' 버튼 클릭→ '오늘의 현상수배' 로비로 이동

1.2. 시스템 종료



버튼 아이콘	아이콘 설명
	오른쪽 상단의 버튼 클릭 시 별도의 팝업 창 없이 '오늘의 현상수배' 시스템 종료, '모험하기' 카테고리 돌아감

2. 정의

이 시스템은 당일 현상수배에 걸린 몬스터 사냥 성공 시 보상으로 쿠키의 스펙업을 위한 필수 재료인 스킬 '파우더'를 제공하는 수단이다. 빛나는 스킬 파우더와 신비한 스킬 파우더

는 일부 스토리나 이벤트를 제외하고 ‘오늘의 현상수배’에서만 얻을 수 있다. 유저가 직접 필요한 파우더를 골라 선별적으로 획득할 수 있게 하는 유일한 콘텐츠이다.

3. 목표

3.1. 하루 한 번 꾸준한 접속 유도

매력적인 보상인 ‘스킬 파우더’를 지급하여 모든 유저를 대상으로 하루 한 번은 꾸준히 접속할 동기를 제공한다.

3.2. 과금 유저와 무과금 유저 간의 격차 유발

쿠키의 효율적인 스펙업을 위해서는 매일 주어진 플레이 횟수를 모두 소진해야 하며, 더 빠른 스펙업을 원하는 유저는 과금을 통해 하루에 주어진 플레이 횟수 이상으로 추가적인 플레이를 할 수 있게 하여 과금 유저와 무과금 유저 간의 격차를 유발할 수 있다.

[2] 시스템 구성 요소

1. ‘오늘의 현상수배’ 로비



- ‘오늘의 현상수배’ 로비는 1, 2, 3, 4, 5 로 이루어져 있다.

1.1. 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.
 - ① 몬스터를 처치 시 획득할 수 있는 고유의 파우더가 한 개 씩 있음
 - ② 요일마다 획득할 수 있는 파우더 종류도 정해져 있음

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	

③ 즉 노출되는 몬스터 순서는, '②'의 요일 별로 획득할 수 있는 파우더 종류의 순서와 같음

④ 파우더 유형과 몬스터의 연결 정리 표

유형	몬스터 이름
돌격형	타락한 숲의 마법사
침투형	석류 사슴벌레
방어형	분노한 초코 롤멧돼지
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

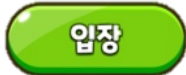
∴ 요일에 따른 몬스터 리스트

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

1.2. 획득 가능한 파우더 설명

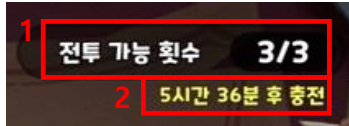
- 1) 해당 스테이지를 플레이 해서 획득할 수 있는 파우더의 이름이 표시된다.
- 2) 유저들은 유저들이 획득하고 싶은 파우더를 확인 후 선택해 입장할 수 있다.

1.3. 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 개이다.

1.4. 전투 가능 횟수 표시



1) 전투 가능한 잔여 횟수/ 전체 전투 가능한 횟수

Ex) 전투 가능 잔여 횟수가 2번일 때 = 2/3으로 표시

① 유저들의 성장 속도를 조절, 즉 너무 많은 파우더를 지급하지 않기 위해 1일 플레이 횟수를 한정함

② 그러므로 유저들은 필요한 스킬 파우더를 골라 신중하게 도전해야 함

③ 입장 횟수를 다른 몬스터 스테이지와 공유하기 때문에, 유저들은 자신이 필요로 하는 스킬 파우더의 유형을 파악하고 유형별 입장 횟수의 분배가 필요함

2) 전투 가능한 잔여 횟수가 다시 재충전될 때까지의 남은 시간이 표시됨

1.5. 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] (상세한 요일별 보상 체계는 하단의 '[3] 보상체계'에서 서술)



① 해당되는 요일은 해당되지 않는 요일과 용이한 구분을 위해 **색감 있는** 말풍선으로 표시되고 말풍선과 동일한 색으로 칸이 채워진다.

해당되지 않는 요일은 컬러가 아닌 기본 색으로 표시된다.

② 요일 말풍선 하단에서 요일마다 다른 파우더와 설탕 결정 보상을 확인할 수 있다.

③ 금, 토요일에는 4개의 파우더를 획득할 수 있다.

④ 일요일에는 보상으로 모든 스킬 파우더와 모든 설탕 결정을 획득할 수 있다.

2. '오늘의 현상수배' 레벨 선택 화면



- '오늘의 현상수배 레벨 선택 화면' 은 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7로 이루어져 있다.

2.1. 레벨 선택

- 1) 레벨 순으로 진행할 단계를 상에서 하 순으로 나타내고, 높은 레벨로 갈수록 난이도는 어려워진다.
- 2) 레벨 1부터 활성화되고, 최대 레벨은 12이다.
- 3) 각 레벨의 플레이 가능 상태에 따라 UI가 다르다.

기본 아이콘 상태	설명		
	① 레벨 단계는 1부터 9까지 상에서 하 순으로 표시 ② 모든 상태는 다른 상태와 쉽게 구별 할 수 있도록 색을 이용하여 상태 별로 표시		
① 레벨 #	상태	아이콘	설명
② 각 레벨의 상태	처리 완료	레벨 2 처리 완료	이미 클리어한 레벨로, 연두색으로 표시
	입장 가능	레벨 4 입장 가능	최종 클리어한 레벨의 다음 레벨로, 노란색으로 표시
	잠김	레벨 5 잠김	입장이 불가능한 레벨로, 흑백 처리

4) 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

5) 잠겨있는 상태인 레벨은 활성화 시킬 수 없다.

6) 한 번 클리어한 레벨은 해당 요일이 지나도 다시 잠기지 않는다.

2.2. 보스 이미지

1) 오늘 현상수배된 보스 몬스터의 외형과 이름이 표시된다.

2.3. 선택된 보스 몬스터를 다른 몬스터로 변경

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

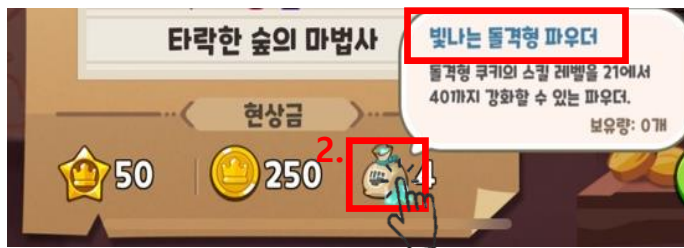
2) 항상 활성화 되어 있다.

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

2.4. 보상 재화 표시

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





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

클릭하는 아이콘	팝업되는 설명 창			재화 이름 색
왕국경험치				밤색
코인				밤색
파우더	기본 파우더	빛나는 파우더	신비한 파우더	밤색, 파랑색, 보라색 (즉 파우더 아이콘 색과 동일)

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

Ex) '정예 독벌버섯' 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 달라진다.

2.5. 전투 횟수 자동 충전시간 표시

- 1) 전투 횟수가 다시 자동으로 충전될 때까지의 남은 시간이 표시된다.
- 2) 하루 3회씩 플레이 할 수 있다.
- 3) 남은 시간이 다 지나면 3회 플레이 가능 횟수가 자동 충전된다.
- 4) ‘킹덤 패스’ 구매 시 하루 최대 5회까지 추가적으로 플레이가 가능해 성장을 빨리 시키고 싶은 유저들에게 도움을 줄 수 있다.


2.6. ‘오늘의 적용효과’ 카테고리

- 1) ‘오늘의 적용효과’란 매일 달라지는 특정 쿠키의 유형에 따라 적용되는 버프 효과이다.
- 2) 오늘의 쿠키별로 적용되는 특별 효과가 표시된다.
- 3) 현상수배 당 쿠키의 특정 유형 3개가 특별 버프 효과를 적용받게 된다.
 - ① 그러므로 버프 효과를 받는 쿠키들을 적절히 배치해 몬스터를 공략한다면 더 쉽게 처치할 수 있음
- 4) 오늘의 적용효과 표시 규칙



① 첫번째로 위치한 유형은 일요일을 제외하고(월~토) 얻을 수 있는 파우더의 유형과 동일함

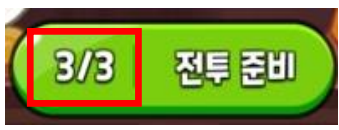

UI	설명
----	----

	<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>
---	--

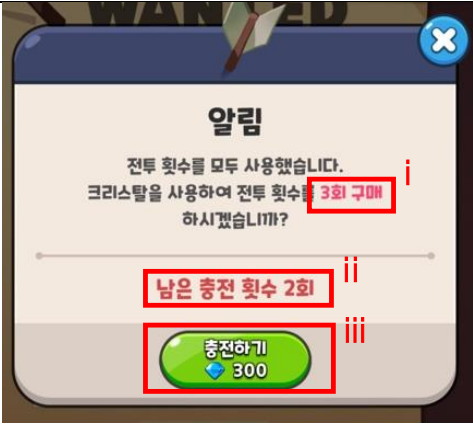
② 랜덤으로 결정됨

2.7. '전투 준비' 시작 버튼

- 1) 클릭 시 '전투 준비' 카테고리로 이동한다.
- 2) 전투 준비 입장 횟수의 표시 규칙

상태	설명
	<p>*오직 클리어에 성공했을 시에만 입장 횟수가 차감됨 → 유저들이 조금 더 쉽게 전투 클리어에 도전할 수 있음</p> <p>*'남은 전투 준비 횟수/ 기본으로 주어지는 전투 준비 횟수'를 표시 → 잔여 횟수가 남았다면 전투 시작</p>
	<p>잔여 횟수 모두 소진 시 상태 (남은 전투 준비 횟수가 0일 때) → 잔여 횟수를 모두 소진 후 '전투 준비'를 클릭하면 충전 알림 팝업창①이 뜸</p>

① ['충전 알림' 팝업창]

상태	설명
	<ol style="list-style-type: none"> 한번 구매 시 3회씩 구매 가능 하루 최대 충전 횟수 3회 → 충전 횟수 모두 소진 시, 파우더 과잉 공급을 방지하기 위해 횟수가 자동으로 채워질 때 까지 플레이 불가 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

3. '오늘의 현상수배' 전투 준비 화면



- 오늘의 현상수배 '전투 준비 화면' 는 1, 2, 3으로 이루어져 있다.

3.1. 버프 적용 표시 UI


- 1) '오늘의 적용 효과'에 해당하는 효과를 가진 쿠키가 데크에 포함되어 있어 버프 효과를 받을 수 있다면, 해당 아이콘에 연두색 상승 화살표 표시, 그렇지 않다면 흑백 표시
- 2) 아이콘을 클릭하면, 효과가 적용되는 쿠키 이름과 적용 효과에 대한 설명창이 표시된다.

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


3.2. 보스 몬스터 정보

UI	설명
	<ol style="list-style-type: none"> 1) 해당 전투를 승리하기 위해 필요한 전투력 표시 (보스 몬스터와 그 외 몬스터들을 처치하기 위해 필요한 총 전투력) 2) 해당 전투 보스 몬스터의 외형과 레벨, 이름을 표시 3) 해당 보스 몬스터의 정보 버튼 → 클릭 시 '보스 정보' 팝업창(4) 표시

4) ['보스 정보' 팝업 창]

상태	설명
 <p>보스 정보</p> <p>전투력 6,831 공격력 1,296 체력 51,912 방어력 5,183</p> <p>함귀기 앞발로 함귀어 공격한다.</p> <p>발치기 아래로 내린 발을 세게 올려쳐 쿵치를 공격한다.</p>	<p>① 해당 몬스터의 전투력, 공격력, 체력, 방어력을 표시함</p> <p>i) 보스 몬스터만의 전투력을 표시 → 전투를 클리어 하는 데에 가장 중요한 정보이므로 컬러 처리</p> <p>② 해당 몬스터가 사용하는 스킬의 설명을 아이콘과 함께 표시함</p> <p>ii) 스킬 이름과 설명을 한 눈에 구분하도록 폰트의 색과 크기를 다르게 처리</p>

3.3. 전투 시작 버튼

아이콘	설명
 <p>1 2/3 전투 시작</p>	<p>1) 버튼 클릭 시 '오늘의 현상수배' 전투가 시작됨</p> <p>2) 남은 전투 횟수 표시 규칙은, (2.7.) '오늘의 현상수배' 전투 준비 버튼의 규칙과 동일함</p>

[3] 구체적 보상 구성



- 보상은 크게 '스킬 파우더'와 '설탕 결정'으로 나누어진다.

요일별 보상						
월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일	일요일
힘의 설탕결정	마력의 설탕결정	신속의 설탕결정	힘의 설탕결정	마력의 설탕결정	신속의 설탕결정	모든 설탕결정
1 공격형 스킬 파우더	방어형 스킬 파우더	사격형 스킬 파우더	지원형 스킬 파우더	물격형 스킬 파우더	사격형 스킬 파우더	모든 스킬 파우더
정투형 스킬 파우더	마법형 스킬 파우더	폭발형 스킬 파우더	회색형 스킬 파우더	방어형 스킬 파우더	폭발형 스킬 파우더	
				정투형 스킬 파우더	지원형 스킬 파우더	
				마법형 스킬 파우더	회색형 스킬 파우더	

1. 스킬 파우더

1.1. 레벨의 상승에 따라 달라지는 효율

스테이지 레벨이 높아질수록 얻을 수 있는 재화와 파우더의 개수가 많아지고, 종류 또한 달라져 보상 효율이 좋아진다.

레벨에 따라 획득할 수 있는 파우더 종류와 개수					
 기본 파우더			 빛나는 파우더		
레벨1	5개	레벨4	4개	레벨7, 8	5개, 6개
레벨2	6개	레벨5	5개	레벨9, 10	7개, 8개
레벨3	7개	레벨6	6개	레벨11, 12	9개, 10개

즉 빠른 성장을 원한다면 높은 레벨의 스테이지 공략이 필수적이다.




Ex) '정에 독뿔버섯' 몬스터 현상수배 레벨에 따른 현상금 내용	
레벨	획득 가능 재화
2	경험치 30, 코인 150, 파우더 6개
3	경험치 40, 코인 200, 파우더 7개

1.2. 금, 토, 일요일에 달라지는 파우더 종류와 획득량

금, 토요일에 얻을 수 있는 파우더를 4개로 늘리고 일요일은 모든 파우더를 획득할 수 있게 만듦으로써 쿠키의 레벨업을 위해 파우더가 필요한 유저들의 DAU 증가와 플레이 타임 증가를 유도할 수 있다.

1.3. 획득 가능한 파우더 개수가 줄어드는 일요일

일요일에는 보상으로 8종의 스킬 파우더를 모두 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, 8	2, 3개(5,6개)
레벨2	4개(6개)	레벨5	3개(5개)	레벨9, 10	4, 5개(7,8개)
레벨3	5개(7개)	레벨6	4개(6개)	레벨11, 12	6, 7개(9,10개)

2. 설탕 결정

2.1. 요일 별 순서

월요일부터 토요일까지는 힘, 마력, 신속의 설탕 결정 순으로 순서가 돌아간다. 일요일에는 모든 설탕 결정을 획득할 수 있다.

2.2. 레벨에 따라 다른 설탕결정 획득량

레벨 별 설탕결정 보상			
레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4
X	X	X	X
레벨 5	레벨 6	레벨 7	레벨 8
X	2개	2개	2개
레벨 9	레벨 10	레벨 11	레벨 12
3개	4개	5개	6개

1) 레벨 6부터 '설탕결정'을 보상으로 획득 가능하고, 레벨이 상승할 때마다 획득량이 늘어난다.

2) 일요일에는 종류에 관련 없이 모든 설탕결정을 위 표 개수대로 획득할 수 있다.

[4] 기대 결과

스킬 별 파우더를 획득하기 위해 대부분의 유저는 7일 동안 매일 접속할 것이다.