

화면 제목	구분	Location	모바일 웹 / 앱 구분
-------	----	----------	--------------

모바일 웹 / 앱

- 모바일 웹(PC포함) 과 앱에서 가능한 기능 분리 (아래 표 참고)

구분	PC/ 모바일 웹	앱	조건 / 토스트 메시지내용	비고
sns 로그인	Only 카카오로그인만 사용	카카오/네이버/애플/구글	모바일 웹에서는 카카오 로그인만 노출 함.	추후 예약 확정 시 카카오로그인한 유저에게만 예약 확정 카톡 알림 발송
광고	X	○	-클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [광고 시청은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	1. 모바일웹에서 광고 시청 안되는 안내 노출. 2. 포인트 지급 하지 않습니다.
쿠폰/양도 등	X	○	-[쿠폰/양도하기 버튼]클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [쿠폰 사용은 앱에서만 가능해요] [양도는 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	
야옹이를 부탁해	△	○	-퀘스트 / 야옹이 합성 – 광고시청은 앱에서만 가능. 게임 플레이는 가능함 - 퀘스트 리스트에서 광고 클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [광고 시청은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	1. 모바일웹에서 광고 시청 안되는 안내 노출. 2. 퀘스트 중 광고 시청 보상은 지급 하지 않습니다.
토리를 구해줘	X	○	- [참가하기]클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [게임은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	
	X	○	- [에너지 충전 광고]클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [광고 시청은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	1. 모바일웹에서 광고 시청 안되는 안내 노출. 2. 포인트 지급 하지 않습니다.
아이템 구매	X	○	구매 클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [아이템 구매는 앱에서만 가능해요] -클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [광고 시청은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출 -광고 클릭 시, 토스트 메시지 노출 : [광고 시청은 앱에서만 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	1. 모바일웹에서 광고 시청 안되는 안내 노출. 2. 아이템 지급 하지 않습니다.
럭키 스핀	△	○	- 수영장 메인 하단 럭키 스핀 클릭 시, [무료 럭키 스핀 돌리기 1회권은 앱에서만 사용 가능해요] 안드로이드 / 애플 다운로드 링크 노출	❖ 수영장 예약 완료 후 바로 돌릴수 있는 럭키 스핀은 모바일 웹에서 1회 돌리기 가능. 이외, 보상으로 받은 무료 돌리기 권 등은 앱에서만 가능

로그인



닫기 | 오늘 그만보기

귀여운 토리 구하고
상품 GET 하자 ~~!
매일 낮 2시 입장
단 5분이면 갖고 싶었던
상품이 내 품에...

토리 구하러 GoGo!

닫기 | 오늘 그만보기

이벤트 창

닫기 | 오늘 그만 보기

이벤트 창

닫기 | 다시는 보지 않기



kakao

카카오메일 아이디, 이메일, 전화번호

TIP 카카오메일이 있다면 메일 아이디만 입력해 보세요.

비밀번호

☒ 간편로그인 정보 저장 ⓘ

로그인

회원가입 계정 찾기 | 비밀번호 찾기

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Q W E R T Y U I O P

A S D F G H J K L

⏮ Z X C V B N M ⏭

!#1 [Globe] , English (US) . 다음

각 소셜별 로그인
프로세스

03:34

야옹상회 P 10,000

- 부여받은 닉네임
Yaong#123456
부여받은 닉네임은 프로필에서 수정 가능해요
- 나를 소환한 친구 소환 코드
ABC85ZT

초대 받은 후 1달 내 회원 탈퇴를 하시면 초대로 받으신 포인트가 모두 사라져요.

확인

- SNS 로그인 시 닉네임을 가져 오지 못하는 유저는 닉네임 자동 부여
난수 부여 로직 :
브랜드네임 # 숫자(6자리)
- 나를 소환한 친구의 링크를 타고 가입 시, 자동으로 나를 소환한 친구의 소환코드가 입력됨.
수정 안됨.
- 소환 이외의 방식으로 들어온 유저는 초대 코드 자동 입력 없음. 코드 입력 없어도 확인 클릭 시 메인 진입 가능

놀이터 수영장 야옹콘 마이

로그인 > 서비스 진입 > 팝업노출

9:41 P 1,000

야옹상회

광고 시청하고
무료 포인트를 얻으세요

받기

아무지도 웡글찬 혜택,
매일 참여해 보세요!

야옹이를 부탁해
야옹이를 키우면
선물을 물어봐요!!

야옹상회에 친구를 소환하면
나 1,000P 친구 1,000P 와우!

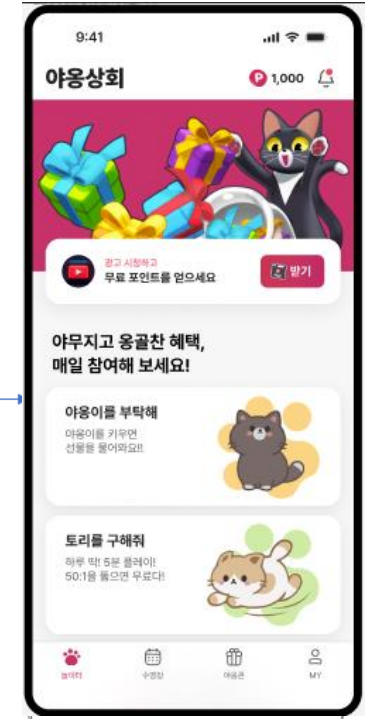
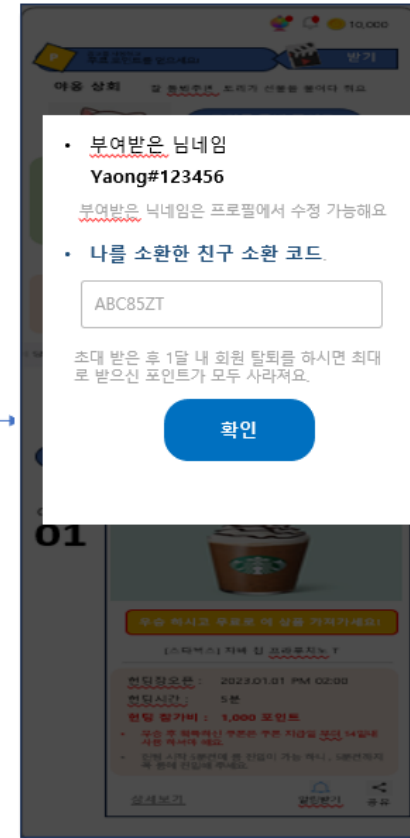
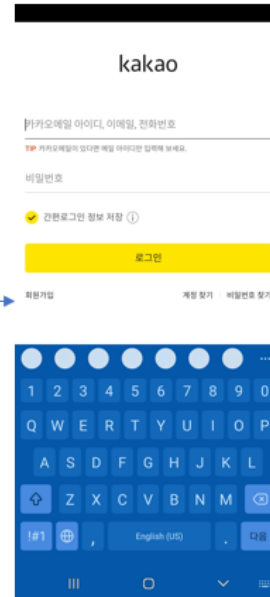
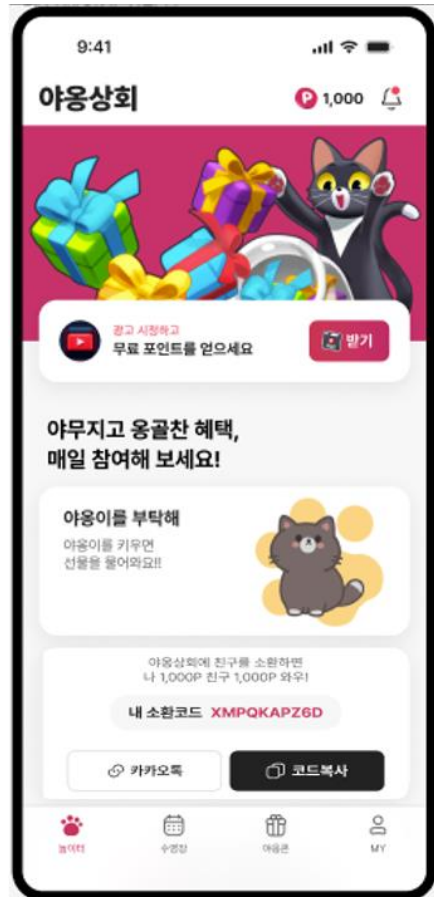
내 소환코드 **XMPQKAPZ6D**

카카오톡 코드복사

초대코드로 가입하신 홍길동님에게
1,000포인트가 지급 되었어요.

확인 후 진입 시,
초대 코드로 가입한 유저 : 포인트 지급 오버레이 노출
초대 코드 없이 가입한 유저 : 포인트 지급 없음
클릭 시 포인트 히스토리 페이지로 이동

- 비로그인 유저가 서비스 진입 시, 메인으로 이동, 버튼 클릭 시 로그인 페이지 노출
- 하단 메뉴 중 프로필/ 쇼핑 클릭 시 로그인 페이지 노출
- 수영장 예약으로 이동 가능 - 버튼 클릭 시 로그인 페이지 노출
- 로그인 페이지 x 박스 클릭 시 앱에 그대로 머물



1

가입을 축하합니다!

가입 선물로 1,000p
드려요!!

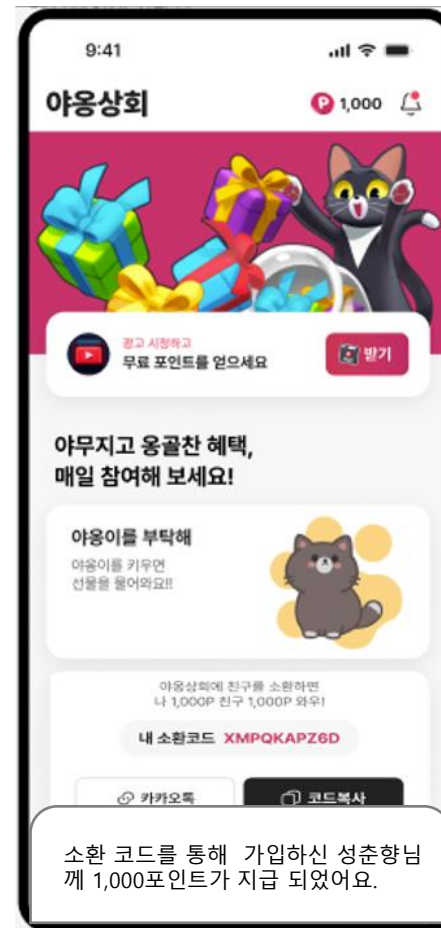
확인

2



닫기 | 오늘 그만 보기

3



- 로그인 > 앱 진입 시 1) 2) 3) 순서대로 노출
- 3)은 소환된 유저와 소환한 유저 별로 노출.
 - 친구를 소환한 유저 한테 노출 : 3-1)
 - 소환된 유저 : 3-2)

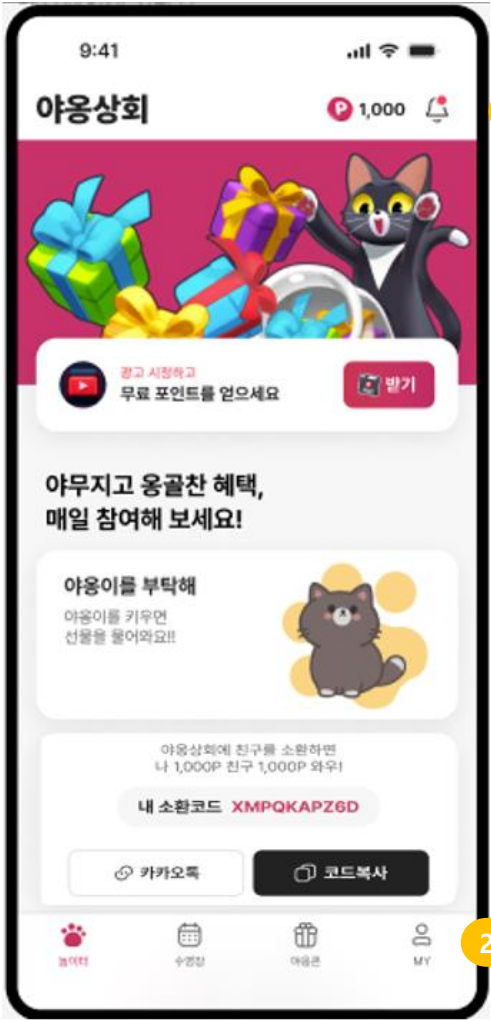
No	Description
3-1	소환한 유저 <ul style="list-style-type: none"> 소환한 유저의 url을 타고 앱을 다운로드 받은 유저가 로그인 했을 경우 소환한 유저에게 지급하는 포인트 오버레이 팝업 (1,000포인트 자동 지급)
3-2	소환된 유저 <ul style="list-style-type: none"> 소환 받은 유저가 소환한 친구의 sns url을 타고 앱 다운로드 후 로그인 후 홈 진입 시 나오는 오버레이 팝업(진입 시 자동으로 1,000포인트 지급) 아래에서 위로 올라옴. 박스 클릭 시 포인트 히스토리 페이지로 이동 X 클릭 시 사라짐.

친구가 홍길동님의 소환 코드로 로그인 해서 홍길동님께 1,000포인트가 지급 되었어요.

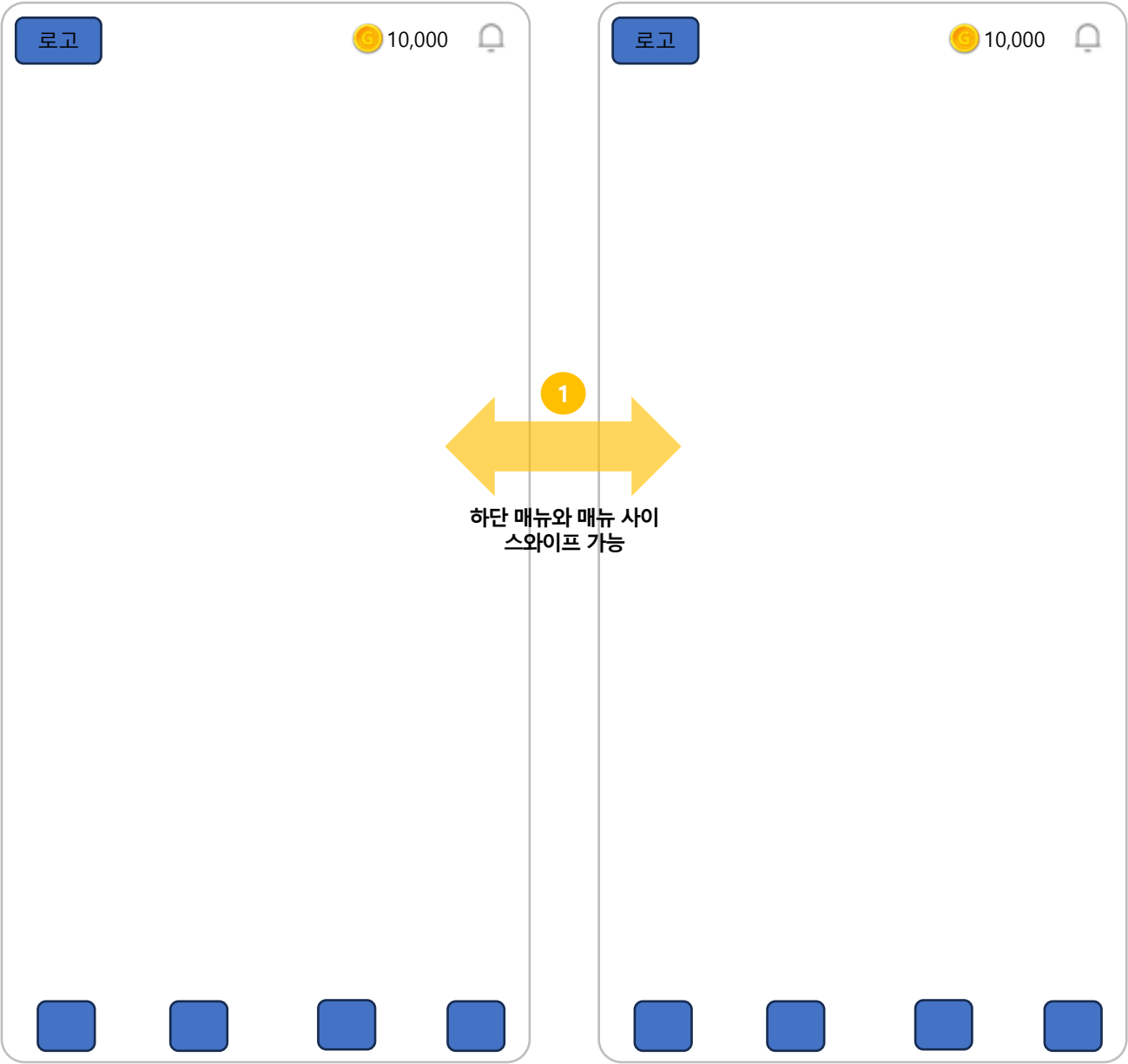
3-1

소환 코드를 통해 가입하신 성춘향님께 1,000포인트가 지급 되었어요.

3-2



No	Description
1	상단 영역 <ul style="list-style-type: none">로고 / 포인트 / 알림 및 공지
2	하단 메뉴 - 놀이터/ 수영장 위치 아래와 같이 바꿔주세요. <ul style="list-style-type: none">수영장 / 놀이터 / 야옹콘 / 프로필<ul style="list-style-type: none">수영장 : 수영장 예약놀이터 : 게이미피케이션, 광고 등을 즐길 수 있는 페이지야옹콘 : 모아놓은 포인트로 각종 음료 및 치킨등의 기프티콘을 구매 하는 페이지프로필 : 개인정보, 설정 등각 메뉴의 성격에 맞는 아이콘 필요브랜드 콘 아이콘 : 커피 일러스트?다른 형태로 디자인 해도 무방



No	Description
1	스와이프 <ul style="list-style-type: none">하단 메뉴 이동 시 버튼 클릭 기능과 동일하게 스와이프 기능으로 각 메뉴 페이지로 이동 가능

놀이터 기본 구성

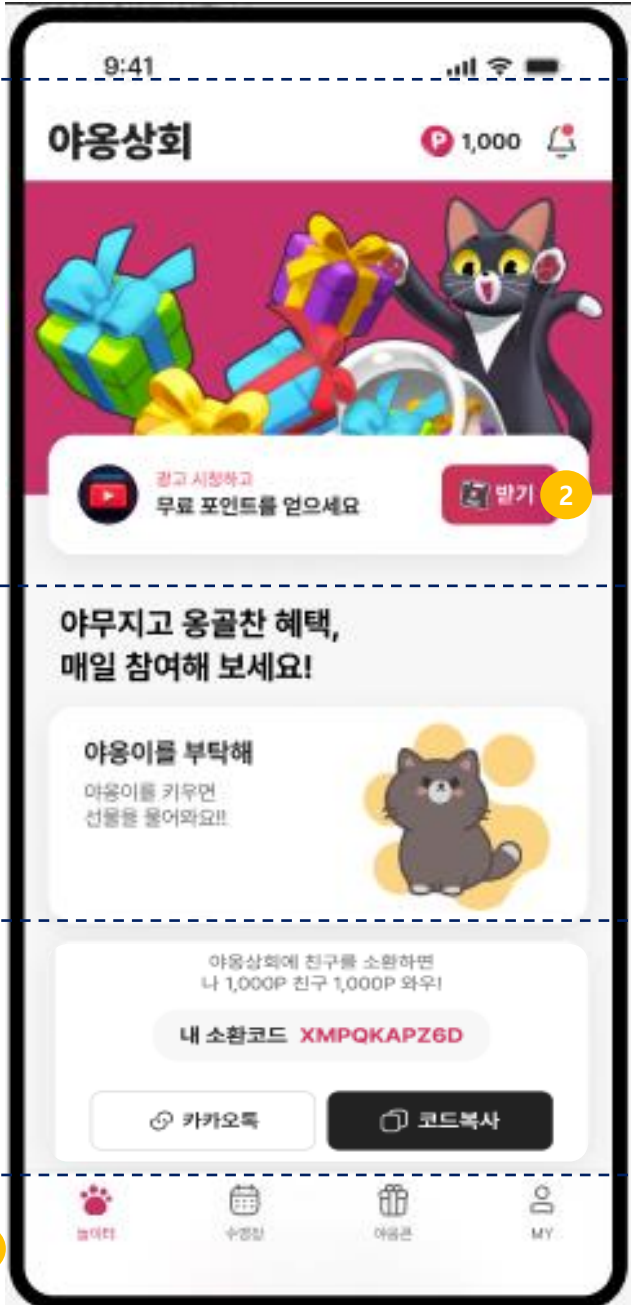
❖ 포인트는 받은 날로 부터 1년이 유효 기간입니다. 참고 부탁드립니다.
추후 포인트 소멸 안내 발송 예정.

시청 횟수를 초과 하여 더 이상 광고 시청을 할 수 없어요.
내일 다시 시청해 주세요.

SNS 로 스스로를 초대 후 URL 타고
진입 했을 때 노출 되는 얼럿

스스로 초대 할 수 없어요. 다
른 친구를 초대해 주세요.

확인



5

1

2-2

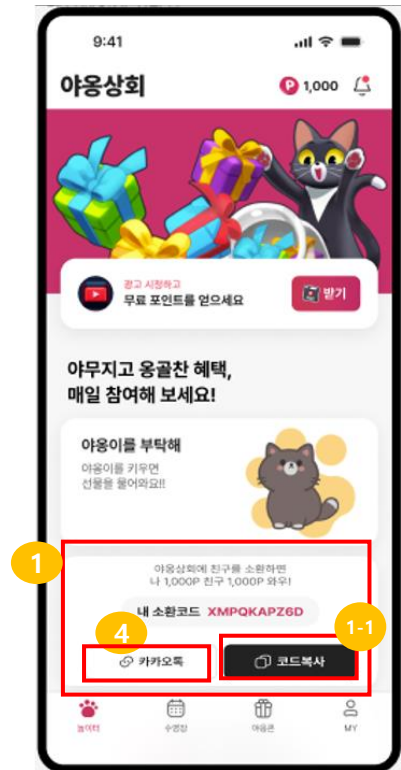
2

3

4

6

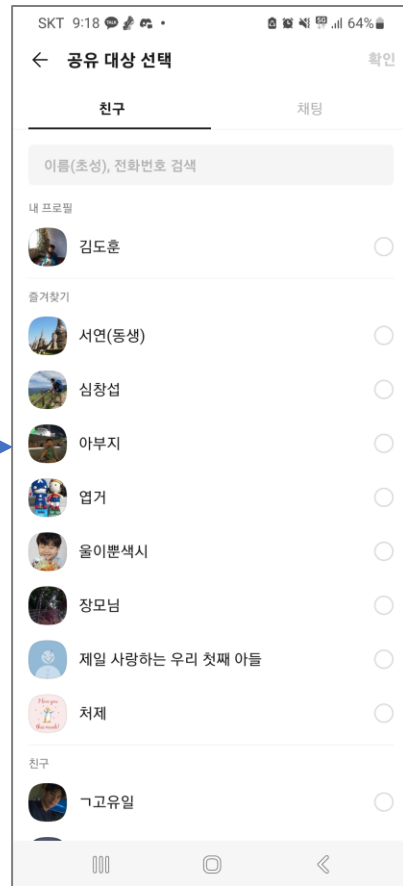
No	Description
1	메인 배너 <ul style="list-style-type: none"> 상단 정보 : 포인트 수량 / 알림 슬로건 : 아무지개! 웅골차게 이미지 만들어 주시면 어드민 통해서 업로드 하겠습니다.
2	동영상 전면 광고 시청 <ul style="list-style-type: none"> 배너 위에 노출 - 좀더 누르고 싶은 욕구가 생기게 디자인. 클릭 시 바로 동영상 광고 노출. 끝까지 보고 돌아오면 포인트 보상 - 지급량은 밸런싱 참고 유저당 30회로 제한, 30회 이후 광고 클릭 시 토스트 메시지 노출 2-2)
3	토리를 구해줘 <ul style="list-style-type: none"> 오픈 스펙에는 토리를 구해줘만 노출 클릭 시 토리를 구해줘 메인 페이지로 이동(따로 전달)
4	친구소환
5	메뉴 <ul style="list-style-type: none"> 놀이터 / 수영장 / 아옹콘 / 마이프로필 수영장 시즌 종료(8월말 종료) 후, 수영장 영역에 아옹샵(온라인 쇼핑몰)이 노출 될 예정.
6	유저가 스스로 초대 후 진입 시 <ul style="list-style-type: none"> 앱 본인이 본인을 초대 하고 해당 링크를 타고 앱에 진입 했을 경우 노출 되는 얼럿



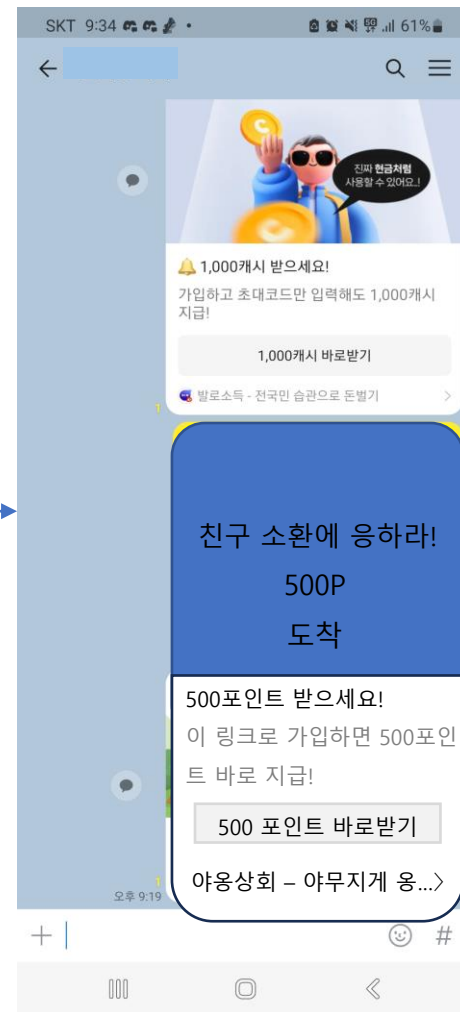
4-1

코드 URL이 복사 되었습니다.

카카오 공유 대상 선택 2



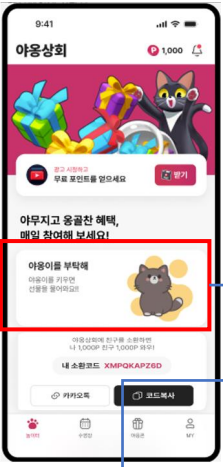
SNS에 추가될 메시지 및 썸네일 3



No	Description
1	친구 소환 <ul style="list-style-type: none"> 소환 코드 로직 : 알파벳3자리 / 숫자2자리/알파벳2자리 클릭 시 바로 카카오톡 공유 대상 선택 페이지로 이동 (1-1)
2	카카오 공유 대상 선택 <ul style="list-style-type: none"> 공유할 대상 선택(api 붙이기)
3	카카오상 노출 되는 문구 및 썸네일 <ul style="list-style-type: none"> 노출 문구 : 친구 소환 성격에 따라 문구 다른 포인트 지급이 되는 친구 소환 문구 : 썸네일 : 디자인 필요 썸네일 아래 딸린 메시지 : 1,000포인트 받으세요! 이 링크로 가입하면 1,000포인트 바로 지급! 링크 : 추후 구글 독스에 공유 개발자님이 썸네일 사이즈 및 가이드 부탁드립니다.
4	코드 복사 <ul style="list-style-type: none"> 클릭 시 코드 URL이 복사 되었습니다. 토스트 메시지 노출(4-1)

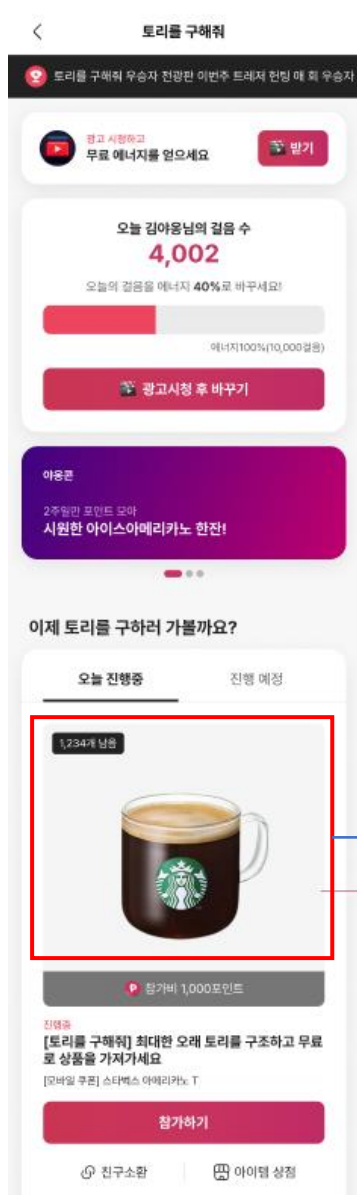
토리를 구해줘

- In game은 유니티로 개발 중, 서비스 개발자님께서는 in game 내용만 참고 하시면 됩니다.

화면 제목	토리를 구해줘	Location	놀이터 > 토리를 구해줘	No	Description
	 <p>3초마다 롤링 수동으로 스와이프도 가능</p> <p>-어드민에서 미리 방개설 했지만, 당일 플레이가 아닌 게임은 진행예정 대기실에 노출</p> <p>-진행예정 게임들은 참가하기 버튼이 1Day, 2Day로 노출</p>		<div>4-2</div> <p>포인트가 부족 합니다. 광고 시청을 통해 포인트를 획득 하세요.</p> <div>4-3</div> <p>에너지가 부족 합니다. 광고 시청으로 에너지를 채운 후 참가 하세요. 에너지는 최소 50% 이상 있어야 5분 플레이가 가능합니다. 부족해도 참가 하시겠어요?</p> <div>예</div> <div>4-2</div> <p>게임이 종료되었습니다.</p>	1	토리를 구해줘 우승자 전광판 <ul style="list-style-type: none"> 하루 3회 우승자 경기 제한 – 토스트 메시지 노출(뒷장에 설명) 우승자 전광판 로직 1-3) <ul style="list-style-type: none"> 토리를 구해줘 매 회 우승자 전광판 오른쪽 -> 왼쪽으로 흘러감 첫 오픈 1주일간은 노출 하지 않음. 2주 일차 부터, 그 전 1주일 동안 우승자를 노출 시킴. 반복함
				2	광고 시청 후 에너지 획득 <ul style="list-style-type: none"> 유저당 25회로 제한, 초과 광고 비활성화. 클릭 시 토스트 메시지 노출 (뒷장에 설명)- 1회 시청 당 10%씩 총전 2-1) <p>걸음수 : 1,000걸음 부터 에너지 변환 가능, 10,000(만 걸음) 기준 10,000걸음 이상은 모두 100%채워 줌. 만 걸음 걸고 , 현재 30% 에너지 -> 변환하면 7천걸음 만 변환 됨. 1천 걸음 미만일 경우 [광고 시청 후 바꾸기](2-2) 버튼 비활성화 예) 1,567걸음 -> 1,000걸음으로 보고 10% 변환 -> 변환 후 567걸음 남음</p>
				3	이제 토리를 구하러 가볼까요?(대기실) <ul style="list-style-type: none"> 참가비/진행 상황 / 상품/ 참가 버튼 / 친구소환 / 아이템 상점 3-1) 상품 썸네일(남은 수량 표시)
				4	참가 버튼 <ul style="list-style-type: none"> 방이 생성 되고, 오픈 전까지 남은 시간 알려 주기(4-1) <ul style="list-style-type: none"> -> 오후/오전 00:00 오픈 예정 / 24시간 부터는 [D-1] 로 표기. 게임 종료 : 4-2), 24시 기준으로 사라짐 플레이 시작 시간 2분 전부터 버튼이 -> [참가하기] 로 변경, 플레이 시작 전 이미 50명의 유저가 풀로 찾을 경우 : 참가하기 버튼 비활성화 시켜 더 이상 못 들어오게 함. 단, 앱 종료 / 인게임에서 뒤로 가기 버튼으로 다시 대기실로 나갔을때 경우는 인게임 페이지에서 대기하다가 게임을 나간 걸로 처리. 즉, 플레이 시작 전 인게임에서 대기하다가 누가 1명 이상 나가면, 대기실 참가 버튼 다시 활성화 되고, 누구나 남은 인원만큼 참가 가능함. 50명이 다 차지 않은 상태에서 게임 플레이가 시작되면 참가하기 버튼 비활성화 참가비 만큼 포인트 부족 시 4-2) 팝업 노출 에너지 50%이상 있어야 참가 후 정상 플레이 가능 하다는 안내 팝업 노출 : 4-3) 팝업 노출 / “네” 선택 시 in game 진입

구분	상황	토스트 메시지	{ }	비고
우승자	24시 기준 우승을 3회 한 유저가 [4] 참가 하기] 버튼 클릭 시	하루에 3회 우승 하셔서 더 이상 경기장 참여가 안돼요. 내일 다시 참여해 주세요.		
에너지 변환	광고 시청 후 바꾸기 클릭 > 광고 시청 > 에너지로 변환 시 2-1)	50%의 에너지로 변환되었어요!		문구 수정
시청 횟수	에너지 보충 광고 시청 25회 초과 시 2)	시청 횟수를 초과 하여 더 이상 광고 시청을 할 수 없어요. 내일 다시 시청해 주세요.		

유니티로 개발 중



아이템 사용

1. 토리를 뺏으면 5초간 적으로부터 보호 상태가 발동돼요. (보호막 아이템 사용 시 시간만큼 연장)
2. 뺏기 아이템은 가장 먼저 사용한 러너의 아이템만 적용돼요.
3. 보호막 사용 중 : 뺏기 아이템 사용 시, 뺏기 아이템 효과 없음 → 뺏기 아이템 소진
4. 보호막 사용 중 부스터 사용 가능해요.
5. 보호막 사용 중 뺏기 사용 가능해요.
6. 최대 속력은 14Km/h로 제한하고 있어요.
 - 속도 : 평균 7km/h,
 - 부스터 사용 : 14Km/h
7. 광고 시청 후 아이템 획득 : 유저당 1회 제한 , 24시에 리셋

주의 사항

1. 방이 열린 후 진입 하신 유저는 플레이가 종료 될 때까지 나갈 수 없어요.
2. 만약 방을 고의로 강제 이탈 할 경우 포인트 참가비를 돌려 받을 수 없어요.
3. 획득 하신 쿠폰은 야웅콘에서 사용할 기프티콘일 경우 14일 내 사용 하셔야 해요.
4. 광고 시청 후 아이템 획득 : 유저당 1회 제한 , 24시에 리셋돼요.
5. 우승자 조건
 - a. 가장 오랫동안 토리를 보유한 유저
 - b. 아이템을 가장 많이 사용한 유저
 - c. 가장 먼저 입장한 유저

포인트 안내

포인트가 부족해요. 광고 시청을 통해 포인트를 획득하세요.

닫기

광고시청

구매 완료

[부스터]아이템 1개를 구매 하셨습니다.

- 150 P

확인

안내

에너지가 부족해요. 광고 시청으로 에너지를 채운 후 참가하세요. 에너지는 최소 50%이상 보유해야 5분 플레이가 가능합니다. 부족해도 참가 하시겠어요?

광고시청

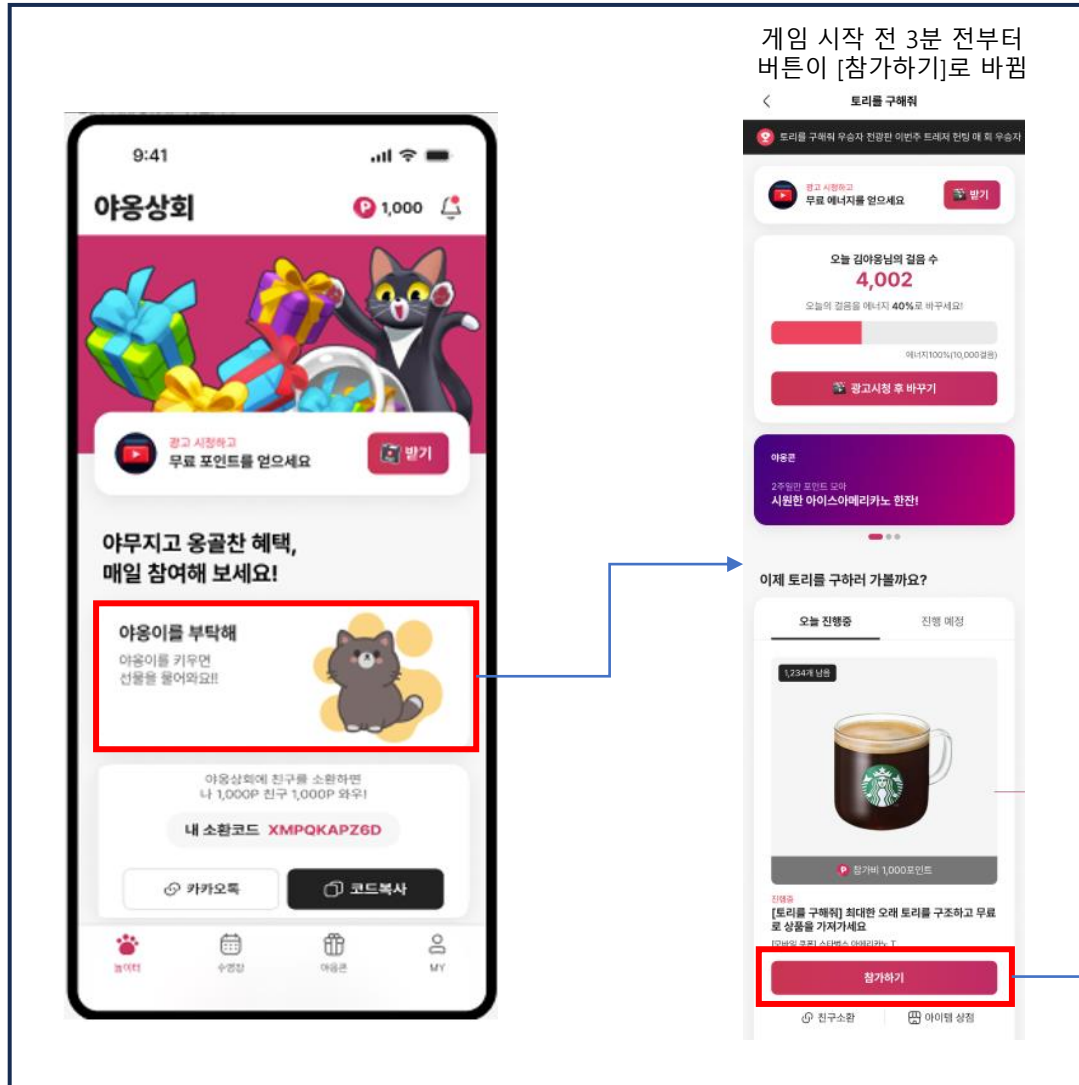
참가하기

나가기

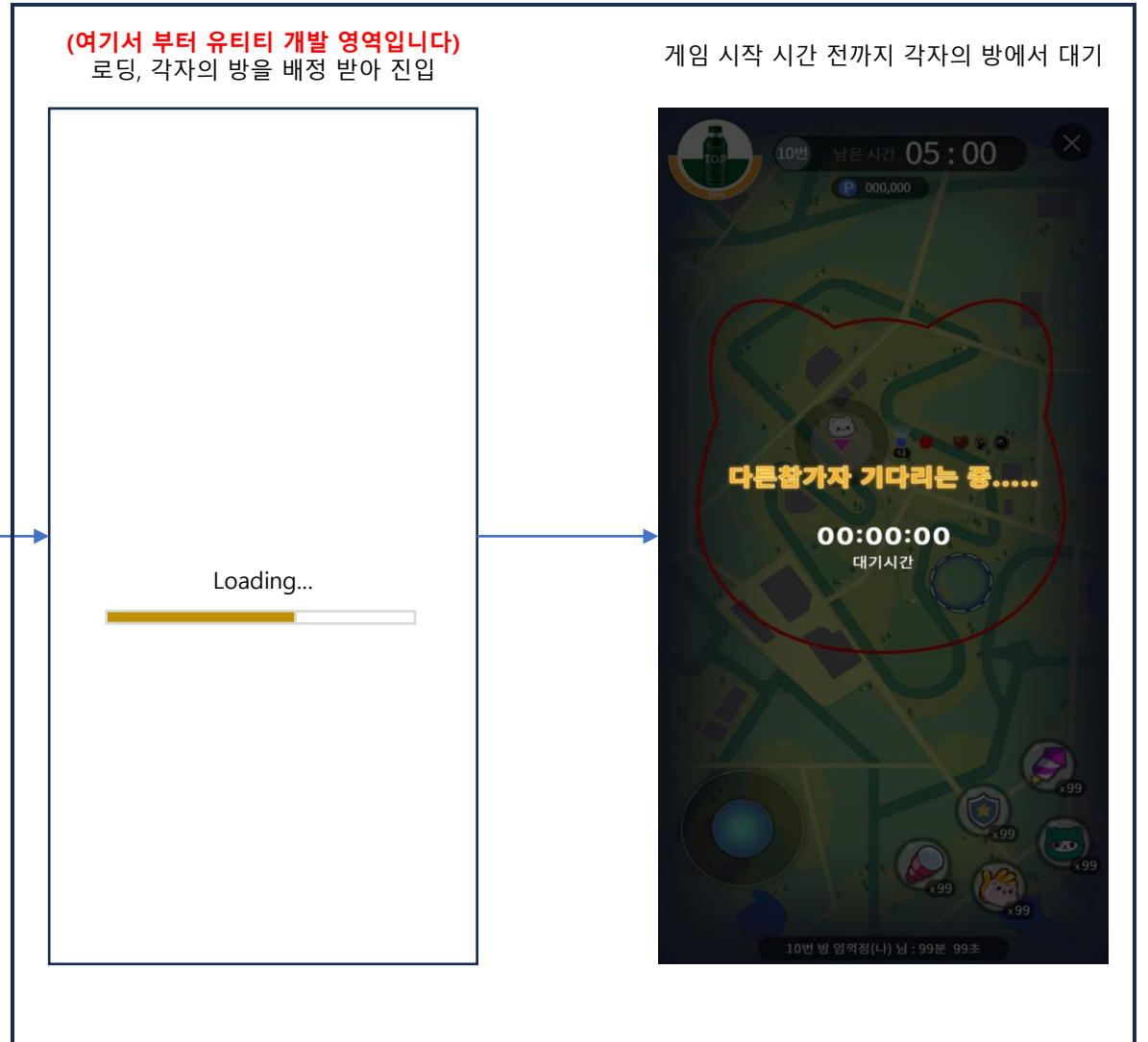
클릭 시 광고 시청 1회, 시청 완료 후 토리를 구해줘 메인 페이지에 머뭄

In game은 유니티로 개발 중, 앱서버 및 게임 서버 통신 등 필요해서
유티티 개발자와 약간의 커뮤니케이션 필요

1. 서비스 영역

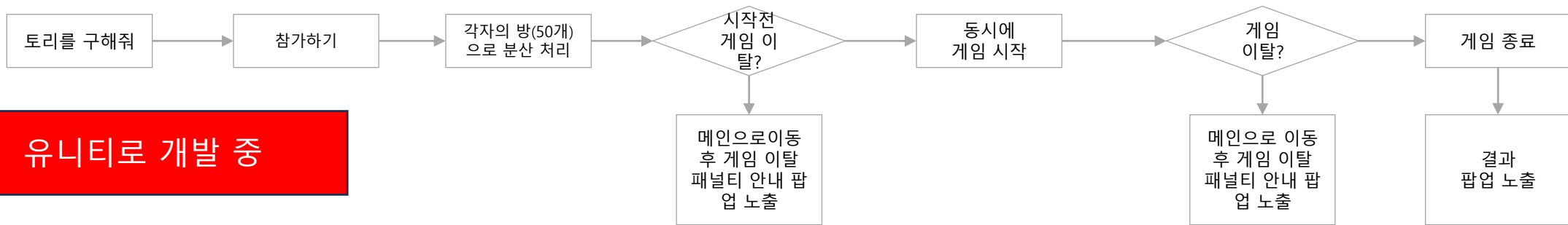


2. 유니티 영역



토리를 구해줘 게임 개발간 서비스 개발자가 알아 두어야 할 부분

1. 앱서버와 게임 서버 분리 하여 개발 중
2. 앱서버에서 게임 서버로 짜줘야 할 정보 정리
3. 서버간 통신이 없이 개발되는 관계로 loading 프로토콜에서 token이 아니라 실제 유저의 uid가 필요
앱서버에서 uid를 발행할지 소셜로그인을 통한 값을 고유하게 관리할지는 확인(설계에 따라 달라짐)



유니티로 개발 중

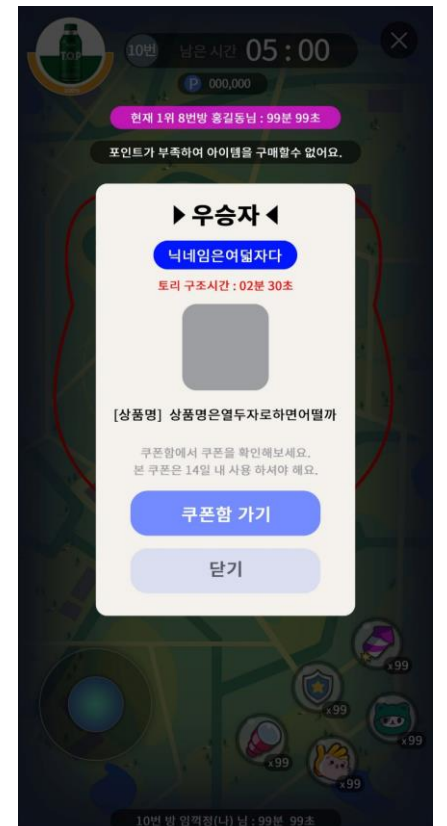
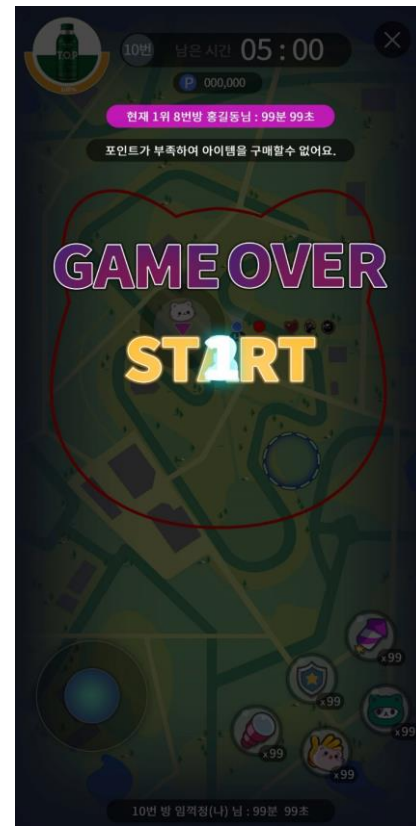
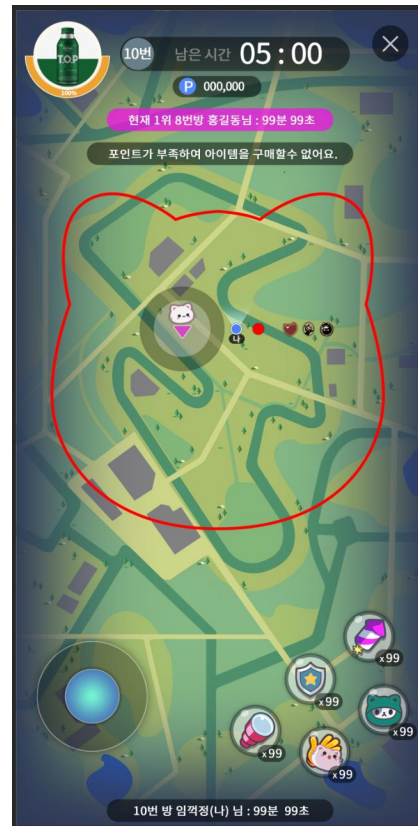
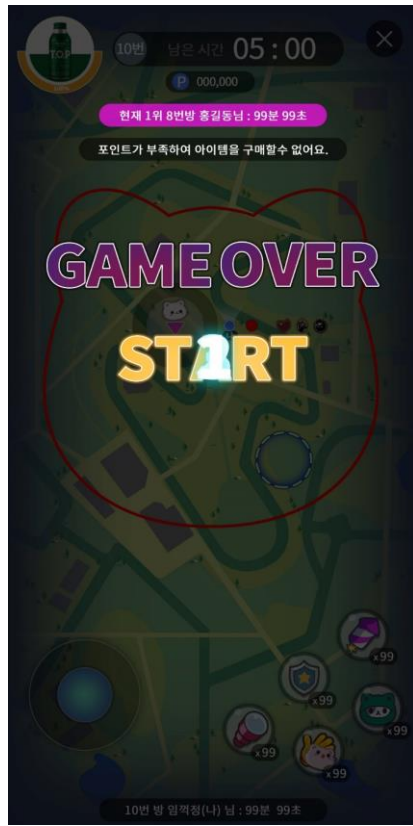
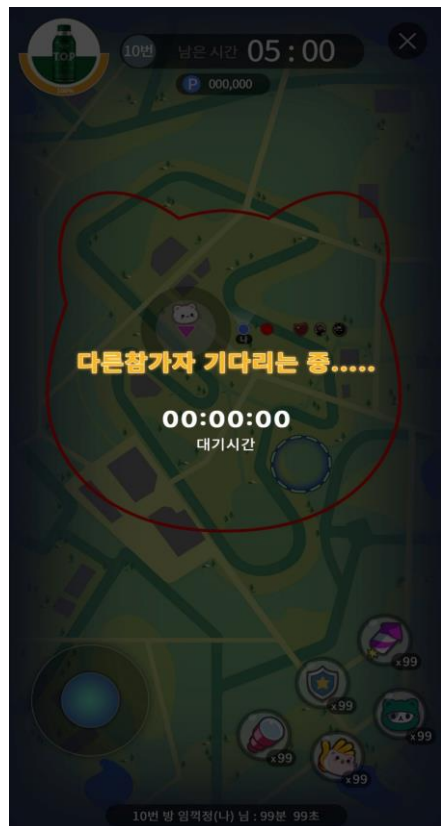
카운트 다운 > start

게임 스타트

게임 플레이
조이스틱을 이용

게임 오버

토리를 오래 보유하고 있던 사
람의 누적 시간으로 우승자를
가림



1. 개발 완료 후 전달 주실 때, 관련 내용에 대한 가이드도 함께 부탁드립니다.

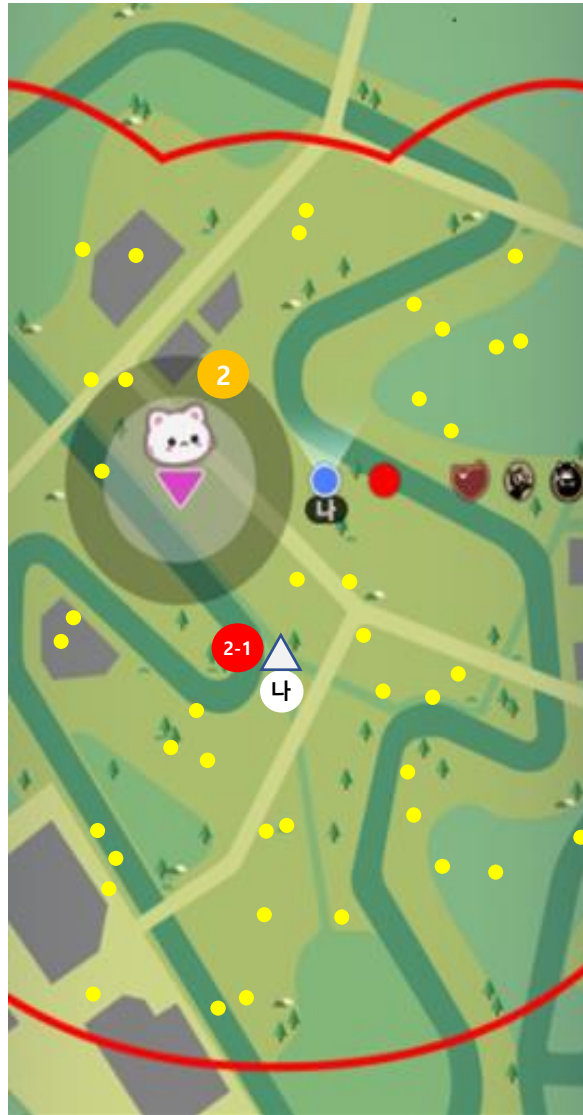
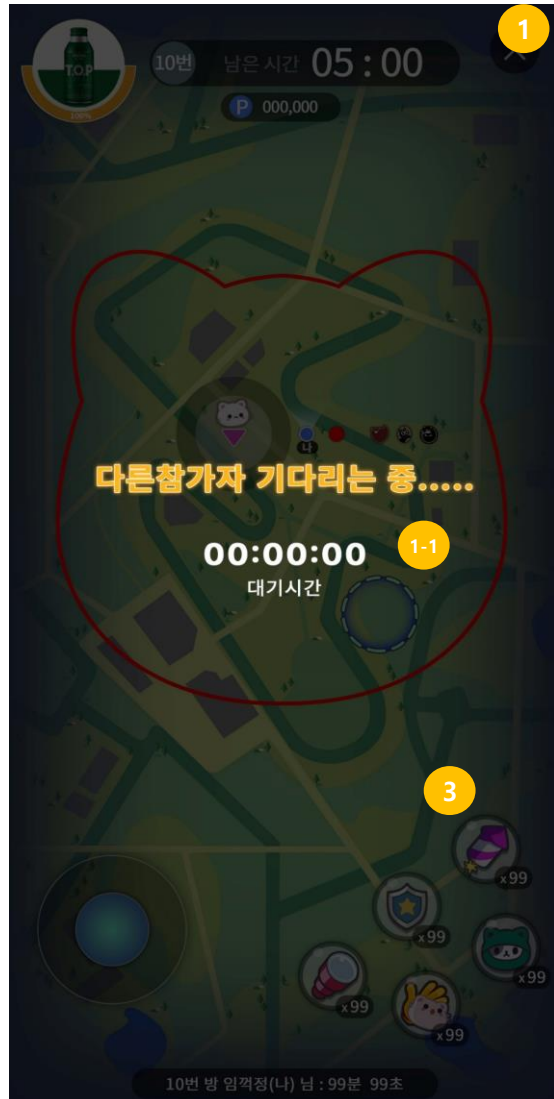
2. 저희 개발자가 유니티에 아직 익숙치 않기 때문에 제가 혹시라도 빼먹은 부분이 있고, 필요 하다고 생각 되는 부분은 가이드에 추가 부탁드립니다.

유니티로 개발 중

❖ 문의 및 요청 사항

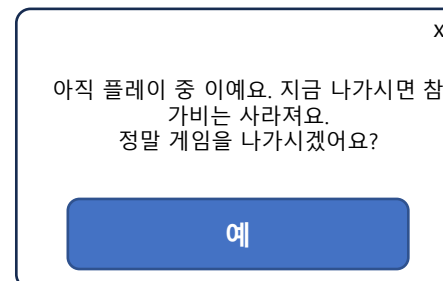
구분	내용	비고
아이템 발동 확률	저희가 확률 조정할 수 있는 방법 가이드 필요	어드민에서 조정 하는 게 좋을 거 같으면, 감안해서 어드민에 열어 놓을 수 있게 해주세요. 또는 하드코딩 후 저희가 수정 가능 하도록 가이드 주시면 됩니다.
쿨타임	저희가 조정할 수 있는 방법 가이드 필요	
아이템 가격	게임 밖 대기실에서 구매하는 아이템 가격과 in game 에서 바로 구매 후 사용 되는 아이템 가격 다름. 대기실에서 구매 하는 아이템 가격보다 10% 비쌈 예) 대기실 구매 아이템 가격: 100p -> in game내 구매 가격 : 110p 어드민에서 대기실 아이템 가격 설정 -> in game에서 10% 더해서 가격 노출이 가능 한지.. 아니면 그냥 하드코딩으로 저희가 계산 해서 가격을 드리면 되는 건지요? 하드코딩 해서 가격 추가 한다면, 요것도 저희가 추후 아이템 가격 수정 가능 하도록 가이드 부탁드립니다.	요거 어떻게 처리 하면 좋을까요? 밸런싱 끝나고 추후에 저희가 조정 가능한 건지요? 아니면 하드코딩으로 그냥 박아 놓을까요?
아이템 구매	아이템은 대기실에서 미리 구매할 수 있는데, 구매 후 아이템 보유 개수가 in game에서 보이도록 해야 합니다. 요 부분 저희와 인터랙션 가능하게 개발 주의 부탁드립니다	앱에서 관련 정보 썬주기

유니티로 개발 중



1. 대기실에서 [참가하기] 버튼은 클레이 시작 3분전 부터 활성화 됨.
플레이 전 인게임 참가한 유저에게는 [다른 참가자 기다리는 중...] 노출 하고, 1)번 남은 시간 이 3분부터 역으로 카운트 다운 됨.
- 3분 카운트 다운(1-1)이 00:00이 되면 "3,2,1" 카운트 > START 후 조이스틱으로 이동 가능
 2. START 후 냥이는 맵 어딘가에 랜덤으로 떨어짐
- 참가자들은 전체 맵에 랜덤으로 노출
 3. 아이템 사용 후 쿨타임 적용.
- **아이템 사용 후 비활성화 되고 아래에서 위로 쿨 타임바가 올라가는 연출**
아이템 개수 노출. 미리 구매한 아이템이 없는 경우 "0"으로 표기 하고, 클릭 하여 바로 구매 가능함
- 일반 속도 7km/h, 부스터 아이템 사용 시, 14km/h, 테스트 후 수정
 - 맵 및 방사형 영역만 확대 축소 가능(유저처럼 표시 되는 점, 고양이캐릭터 사이즈는 고정임)

4. 백버튼 클릭 시 얼럿 노출



화면 제목	In game 플레이 방법	Location	놀이터 > 토리를 구해줘 > in game > 플레이 방법	유니티로 개발 중	
<div> <div>A. 용어설명</div> <div> <div>용어 : 실제 유저들이 사용하는 용어는 아니며, 저희끼리 소통 하기 위한 용어입니다.</div> <div>* 호스트- 야옹이를 가지고 도망 가는 npc 또는 유저</div> <div>* 적 - 호스트를 쫓는 모든 npc 또는 유저</div> </div> <div>B. 아이템 사용</div> <div> <div>야옹이를 뺏으면 4초간 적으로부터 보호 상태가 발동</div> <div>뺏기 아이템은 가장 먼저 사용한 러너의 아이템만 적용</div> <div>최대 속력은 14Km/h로 제한 <div> <div>↳ 속도 : 평균 7km/h,</div> <div>↳ 부스터 사용 : 14Km/h</div> </div> </div> <div>보호막 사용 중 : 뺏기 아이템 사용 시, 뺏기 아이템 효과 없음.</div> <div>뺏기 아이템 소진</div> <div>보호막 사용 중 부스터 사용 가능</div> <div>보호막 사용 중 뺏기 사용 가능</div> <div>광고 시청 후 아이템 획득 : 유저당 1회 제한 , 24시에 리셋</div> </div> <div> <div>6. 토리 보유 누적 시간 정보</div> <div> <div>1) 각 방에서 플레이 중인 유저 중 최대 시간 보유자인 유저의 누적 시간 정보를 가져와서 노출(정보는 1분에 1번씩 노출) / 노출 시간: 5분~ 4분까지는 노출 안함 -> 4분에 최초 1번 정보 노출 -> 1분간 유지 -> 3분에 2번째 정보 노출... -> 2분에 3번째 정보 노출 -> 1분에 4번째 정보 노출 -> 결과 노출</div> <div>나의 토리 보유 누적 시간 정보 노출 - 계속 보여줄 수 있나요? 쉽지 않으면 1)과 동일하게</div> </div> </div> </div>					
No					
1					<div>조이스틱</div> <ul style="list-style-type: none"> 모든 방향으로 조정 가능하며, 움직인 방향으로 내 위치가 움직임 조이스틱 버튼 움직임 반경 : 원래는 1번 영역 까지만 움직이는 것처럼 보이게 UI적으로 노출. 실제로는 (점선) 1-1) 이상으로 나갈 수 있음. 그럼에도 버튼 움직임 제한은 있어야 함.
2					<div>아이템 사용</div> <ul style="list-style-type: none"> 아이템 사용시 숫자 감소. 아이템 적용 때마다 아이템에 따른 토스트 메시지 노출(뒷장 [플레이중 토스트 메시지]참고) 아이템이 0 일 경우, 포인트가 있을 경우 바로 구매 후 사용 가능. In game 아이템 구매가격이 상점에서 구매하는 것 보다 [10%] 비쌘 가격 - 아이템에 대한 설명은 [아이템 상점] 아이템 설명 참고
3					<div>맵</div> <ul style="list-style-type: none"> 확대 축소 가능 3-1) 내 구역에서만 플레이 가능 : 구분선(야옹이 머리 모양) 나 위에 있는 방향표시는 움직이는 방향을 알려 줌. 방향이 밀으로 갈 때는 " 나" 텍스트가 위에 붙음 야옹이를 가지고 있는 유저의 화살표도 움직이는 방향 알려 줌.
4					<div>정보</div> <ul style="list-style-type: none"> 남은 시간 정보 : 5분에서 00:00 순으로 / 우승자가 획득하게 되는 상품 노출 / 내 보유 포인트 노출 아이템 미사용 시 유저가 반경 15m내에 진입 하면 자동으로 "뺏기" 버튼 노출(아이템 미사용시), 클릭 시 상대방에게 냅이가 넘어감. - 반경 30m내에서 뺏기 아이템 사용시 바로 쿠폰을 뺏음.. 단, 상대방이 보호막 사용시, 효과가 없고, 아이템 소진 우승 횟수에 따른 뺏지를 내 위치에 노출. 다른 이용자들도 동일함(4-2) 고양이를 보유하고 있는 유저 [보호막] 아이템 사용시 보호막(30m) 연출 필요.(4-1) 꼭 연출 아니더라도.. 방어막 사용 시 컬러가 달라 지는 등의 차별화 필요. 4-1) : 토리를 중심으로 50m에 첫번째 원 / 80m에 두번째 원 / 화살표 : 야옹이를 뺏어서 도망 가는 방향을 가르킴 Npc 아이디 및 뺏지 : 동시에 참여하는 유저의 아이디 및 뺏지 정보 가져와서 노출
5					<div>에너지</div> <ul style="list-style-type: none"> 1분에 10%씩 차감.(예 : 100%로 참가할 경우 5분 경기 후 50%의 에너지가 남음) 에너지가 차감 되는 모습 보여줌, 에너지 0일 경우 더 이상 움직임 없음. 토스트 메히지 노출 : 에너지가 없어 움직일 수 없어요

상황별 토스트 메시지

구분	상황	토스트 메시지	{ }	비고
아이템	가지고 있는 아이템 사용	{0}를(을) 사용 했어요.	{0}= 부스터 / 방어막 / 뺏기 / 은신술 / 돌보기	토리를 가지고 도망다니는 npc가 아이템 사용 했을 때 나한테 노출 내가 사용해도 노출
	게임내에서 아이템 바로 구매 후 사용	{0}를(을) 사용 했어요. -{1}p	{0}= 부스터 / 방어막 / 뺏기 / 은신술 / 돌보기 {1} = 각 아이템 포인트 가격 표 참고	나한테만 노출
포인트	게임내에서 아이템 바로 구매 시 포인트 부족	포인트가 부족하여 아이템을 구매할 수 없어요.		
에너지	에너지 부족 할 경우	에너지 부족으로 더 이상 움직일 수 없어요.		

상황별 아이템 연출

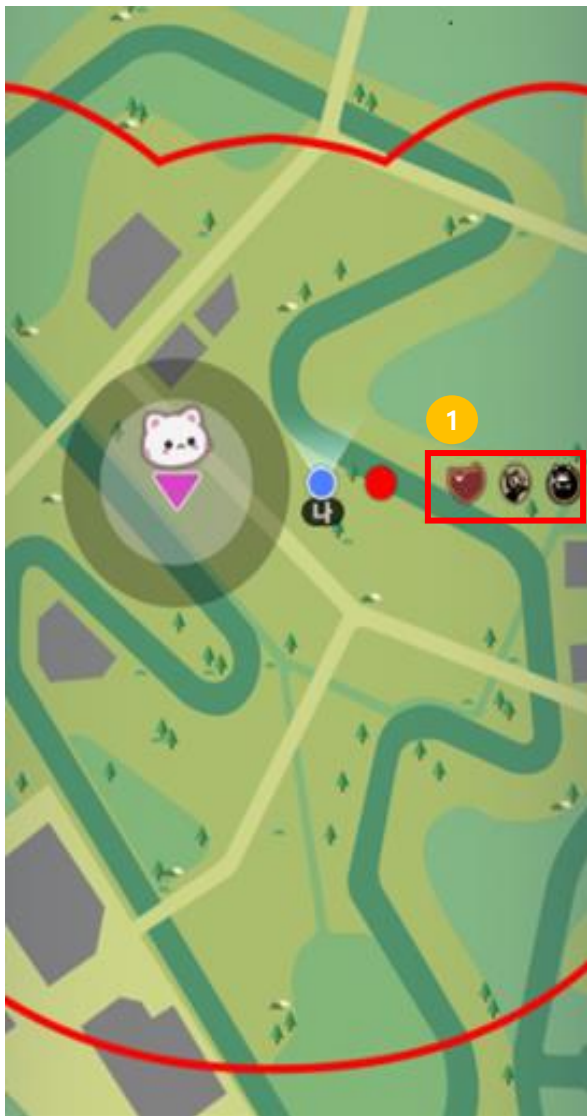
아이템	연출	비고
방어막	<ul style="list-style-type: none">발동 시 방사형 컬러가 달라짐아이템 지속 시간	<ul style="list-style-type: none">- 나와 다른 npc 모두 보임- 따로 전달
부스터	<ul style="list-style-type: none">속도가 빨라지는 연출아이템 지속 시간	<ul style="list-style-type: none">- 나와 다른 npc 모두 보임- 따로 전달
뺏기	<ul style="list-style-type: none">특별한 연출 없음토스트 메시지로 대체	-
은신술	<ul style="list-style-type: none">아이템 지속 시간 노출내가 은신술 사용 시 : 내 뺏지 또는 점이 반투명으로 보임.상대가 은신술 사용 후, 내가 투시경 사용시 : 상대의 뺏지 및	<ul style="list-style-type: none">- 따로 전달
투시경	<ul style="list-style-type: none">아이템 지속 시간 노출특별한 연출 없음	<ul style="list-style-type: none">- 아이템 발동 시 나한테만 보호막을 사용한 npc의 뺏지가 반투명으로 보임- 따로 전달

유니티로 개발 중

1.

뱃지 :

아래 우승 횟수에 따라 최초 "점(유저)"이 뱃지로 바뀜



구분	뱃지 종류	비고
1회 ~4회		우선 3개 적용. 나머지 5개의 뱃지는 추후 디자인 나오면 적 용
5회 ~ 9회		
10회~19회		
20회~49회		
50회~69회		
70회~89회		
90회~99회		
100회 이상		

- ❖ 움직임 속도 : 7km/h → 부스터 아이템 사용 시 2배 빨리짐(14km/h), 테스트 후 수정 가능 있음
- ❖ 아이템이 없어도(0) In game에서 바로 구매해서 사용 가능 – 구매 시 소진되는 포인트는 수정 가능성 있음
- ❖ NPC의 아이템은 매 게임 마다 리셋되서 새로 지급 받음
- ❖ NPC 에너지는 매 게임 시작할 때 마다 100%로 리셋
- ❖ 아이템은 대기실에서 미리 구매할 수 있는데, 구매 후 보유 개수가 in game에 보이도록 해야 합니다.

요 부분 개발 주의 부탁드립니다.

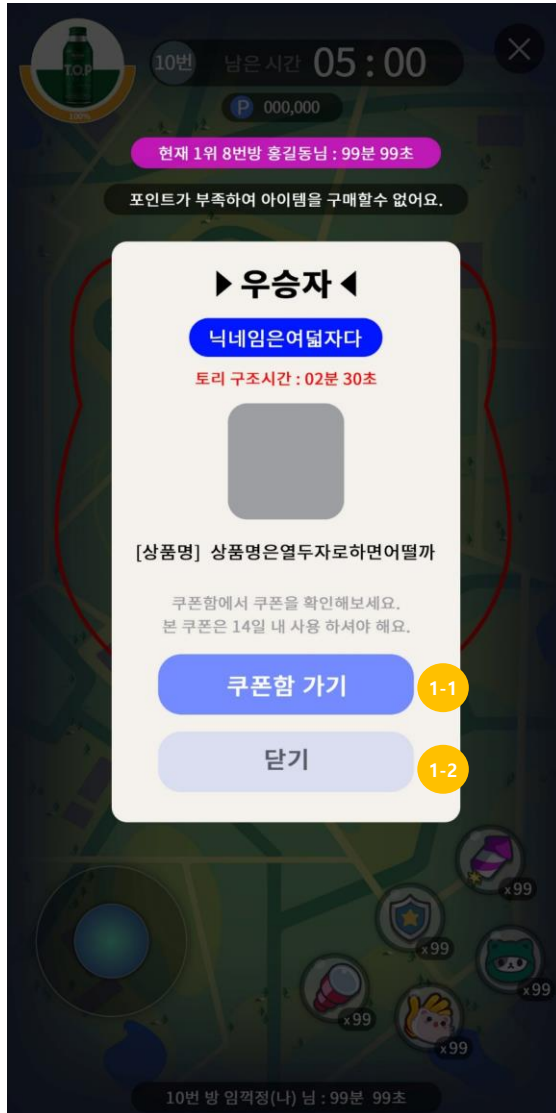
유니티로 개발 중

- NPC 숫자는 게임 참가 인원 중 [50-1]의 갯수가 npc 개수가 됨.
- NPC 닉네임은, 동시에 싱글 게임하고 있는 유저(49명)의 닉네임을 가져와 랜덤으로 뿌림. 닉네임만 가져오는 것임.(움직임은 NPC AI 로직에 따라 움직임)
- 나를 제외한 나머지 NPC들은 아래 값으로 움직임

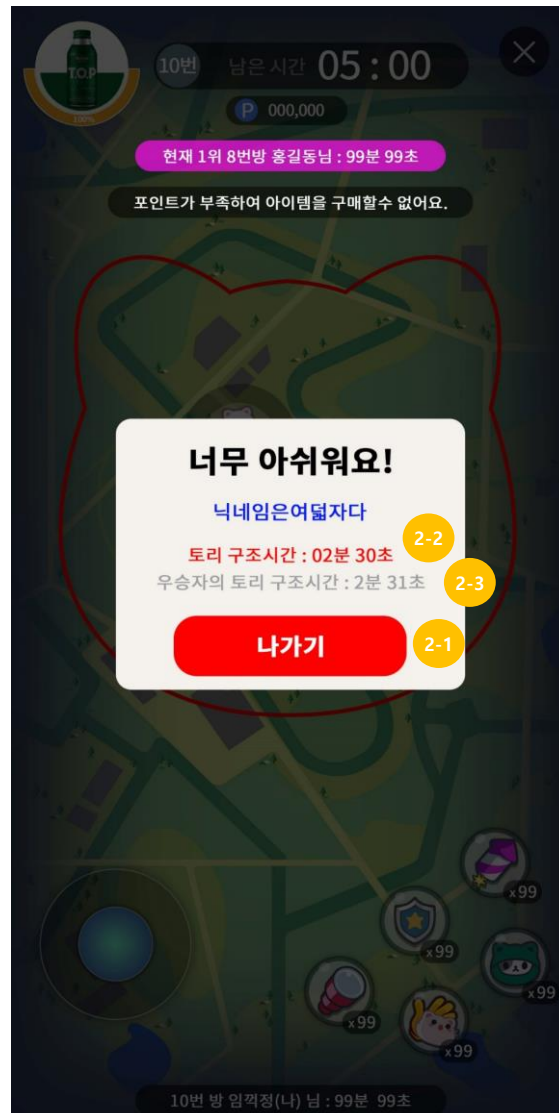
구분		30%	20%	40%	10%	아이템 기능	소진 포인트 (유저만 사용)
NPC 수량	50명 방	14개	10개	20개	5개	<ul style="list-style-type: none">• NPC가 쿠폰을 뺏을 경우 쫓아오는 방향과 다른 방향으로 도망감• NPC가 경계선 근처 5m이내로 진입 했을 경우 5%의 확률로 경계선을 넘어가고, 초기화 되어 중앙에서 다시 시작 함.(3초 동안 못움직임) 쿠폰을 가지고 있던 NPC가 경계선 밖으로 넘어가면 쿠폰은 랜덤으로 다시 다른 영역에 떨어지고, NPC(유저)는 중앙에서 새로 시작(3초 동안 못움직임)	
	100명 방	29개	20개	40개	10개		
움직임		확률	확률	쿠폰만 쫓음	쿠폰만 쫓음		
NPC를 쫓는 확률		각각의 NPC가 70%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임		
지급할 아이템 수량	보호막 아이템	1	2	4	6	- 기능 : 공격 아이템 및 뺏기 아이템 방어(7초) 쿨 타임 12초	330p
	뺏기 아이템	1	2	4	6	- 기능 : 상품을 가지고 있는 유저 반경 30m 안에서 사용시 쿠폰을 뺏음. 보호막 사용 중인 유저에게 효과 없고, 소진만 됨 먼저 사용한 유저만 발동	88p
	부스터 아이템	1	2	4	7	- 기능 : 속도가 2배 빨라짐(8초) / 쿨 타임 5초	165p
	은신술 아이템	0	1	2	3	- 기능 : 쿠폰을 보유하고 도망 다니는 호스트만 사용 가능한 아이템 / 다른 적들이 볼 수 없음(6초) / 쿨타임 25초	440p
	투시경 아이템	1	1	4	4	- 기능 : 은신 아이템을 사용한 플레이어를 볼 수 있음(6초) / 쿨타임 20초 - 발동확률 : 은신술을 사용한 NPC 또는 유저가 내 반경 80m내에 있을 경우 확률에 의해 발동	330p

구분(NPC수량)		14개	10개	20개	5개
NPC를 쫓는 확률		각각의 NPC가 70%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 85%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임
아이템 발동 확률 (각각의 NPC가 보유하고 있는 아이템 발동 확률임)	보호막 아이템	1개 지급	2개 지급	4개지급	7개 지급
		1. 적이 호스트 반경 40m에 도달 시 40% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 70% 발동	1. 적이 호스트 반경 40m에 도달 시 50% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 75% 발동	1. 적이 호스트 반경 50m에 도달 시 60% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 85% 발동	1. 적이 호스트 반경 60m에 도달 시 85% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 100% 발동
	뺏기 아이템	1개 지급	2개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동
	부스터 아이템	1개 지급	2개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 75% 확률에 의해 발동 2. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 80% 확률에 의해 발동 2. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 210m내 도달 했을 경우 50%의 확률로 1회 발동 2. 호스트 반경 90m에 도달 했을 경우 90% 확률에 의해 발동 3. 호스트 반경 60m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 200m내 도달 했을 경우 40%의 확률로 1회 발동 2. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 90% 확률에 의해 발동 3. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동
	은신술 아이템	1개 지급	1개 지급	2개 지급	3개 지급
		1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동
	투시경 아이템	2개 지급	3개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 70% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 60%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 70% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동, 2회 제한 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 80% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2회 제한 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 80% 확률로 발동

1 우승자한테 보이는 페이지



2 우승 못한 유저한테 보이는 결과창



No	Description
1	결과 창 – 우승자가 보는 창 <ul style="list-style-type: none"> 비동기식이기 때문에 동시에 다른 방에서 진행하는 동안, 쿠폰을 가장 오래 가지고 있었던 유저가 우승자가 됨. (우승자만 노출) <ul style="list-style-type: none"> 조건 : 플레이 시간 동안 쿠폰을 가장 오래 가지고 있는 유저 동일한 시간일 경우 : 아이템 많이 사용한 유저 우선 NPC는 우승자 없음 아무도 쿠폰을 뺏은 적이 없는 경우 : 아이템 많이 사용한 유저가 우승 클릭 시 쿠폰함으로 이동 1-1) 닫기 클릭 시 메인으로 이동 1-2) 기프트콘 사용 기한 : 받은 후 14일 내 사용 기타 상품 사용 기한 : 받은 후 7일 내 사용
2	일반 유저 결과 창 <ul style="list-style-type: none"> 클릭 시 메인으로 이동 2-1) 내가 토리 구조한 누적 시간 정보 가져오기 2-2) 우승자 토리 구조 누적 시간 정보 가져오기 2-3)

❖ 토리를 구해줘 우승자 획득 상품은 내부 상품과 외부 상품으로 나뉘는데, 내부 상품은 우리 서비스 내 쿠폰으로 구매할 수 있는 야옹콘의 기프트콘(커피, 케익, 치킨 등 식음료) 또는 이후 우리 서비스에 입점해 있는 셀러들(추후) 상품을 의미하며, 외부 상품은 우리 내부 서비스에 없는 외부 상품이며, 이는 일괄적으로 우리가 배송을 해줘야 함.

- ❖ 외부 상품은 우리 내부 서비스에 없는 외부 상품이며, 이는 일괄적으로 우리가 배송을 해줘야 함. 따라서 배송지 정보가 필요함.

▶ 우승자 ◀

닉네임은여덟자다

토리 구조시간 : 02분 30초

[상품명] 상품명은열두자로하면어떨까

본 상품은 배송지를 입력해 주셔야 받을 수 있어요. 1일 이내 입력해 주세요.

1 배송지 입력

닫기

- ❖ 닫기 또는 취소 하기 시, 추후 마이프로필에서 따로 배송지 입력 가능 2)번 참고

배송지 입력

주소 입력

배송 받으실 분의 주소를 정확히 입력해 주세요.
주소가 정확하지 않을 경우 배송이 안될 수도 있어요.

기타 정보를 모두 입력해 주세요

성명
배송 받으실 분의 성명을 입력해 주세요

닉네임
야옹상회 닉네임을 입력해 주세요
반드시 게임 참여 하신 분의 성함을 입력해 주세요

연락처
000-0000-0000

이메일
이메일을 입력해 주세요.

취소하기 보내기

- ❖ 피그마에 있는 취소 신청 페이지 활용하여 퍼블리셔분이 작업 해주세요.
- ❖ 모든 정보 입력 하지 않으면 보내기 안되며 토스트 메시지 노출
- ❖ 토스트 메시지 : "정보를 입력해 주세요!"

- ❖ 요 영역에 [토리를 구해줘 보상 배송지] 추가 해주세요.
- ❖ 클릭 시 배송지 입력 페이지 노출
- ❖ 우승자한테만 오픈, 다른 이용자한테는 비활성화

- ❖ 보내기 클릭 시 얼럿 노출
- ❖ 얼럿 내용 : 주소 / 성명 / 닉네임 / 연락처 / 이메일 입력 내용 오출
배송지 정보가 맞나요? 보내기 하시겠습니까?

9:41

김야옹

야옹상회는 언제나
마무리고 뽕뽕한 해택이 한가득!

P 포인트 1,080 >

쿠폰 8 >

토리를 구해줘 우승 0 >

내 소환코드 XMPQKAPZ6D

소환한 친구 8/20 | 받은 포인트 4,000

카카오톡 코드북사

2

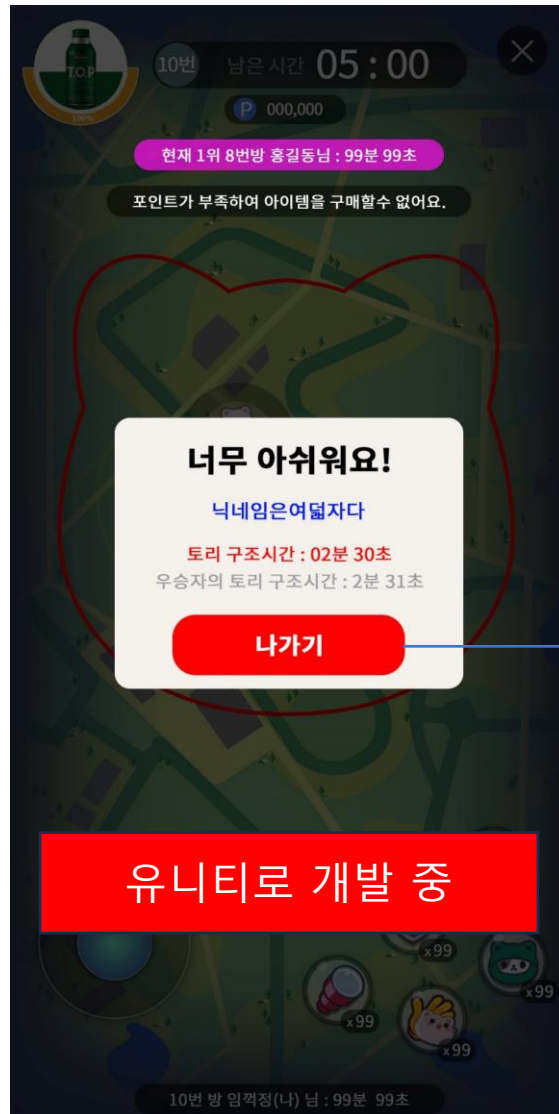
알림/로그인 설정 >

공지사항 >

약관 및 개인정보 처리 방침 >

앱 정보 (최신) 1.01.72

우승 못한 유저한테 보이는 결과창



토리를 구해줘 메인 페이지



No	Description
1	<p>결과 창(우승 못한 유저에게 노출)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 클릭 시 메인 페이지 1-1)로 이동. • 광고 유도 팝업 노출 1-2) • 1-3) 클릭 시 광고 시청 > 메인으로 돌아오기 > 참가금의 10%의 포인트 지급과 동시에 토스트 메시지 노출 • 토스트 메시지 문구 : {0}p를 환급 받았어요 • 1-4) 클릭 시 메인페이지에 그대로 머물



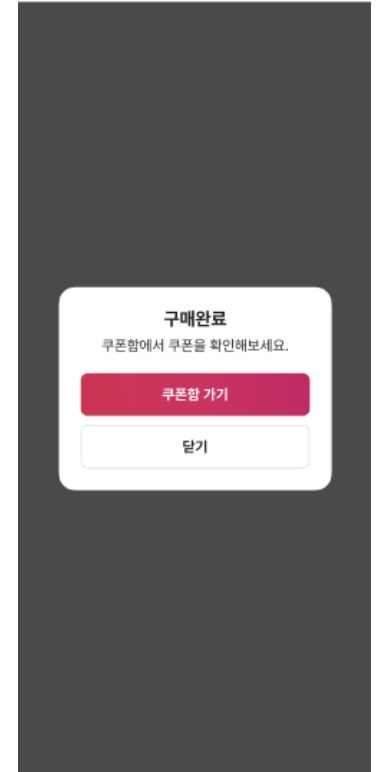
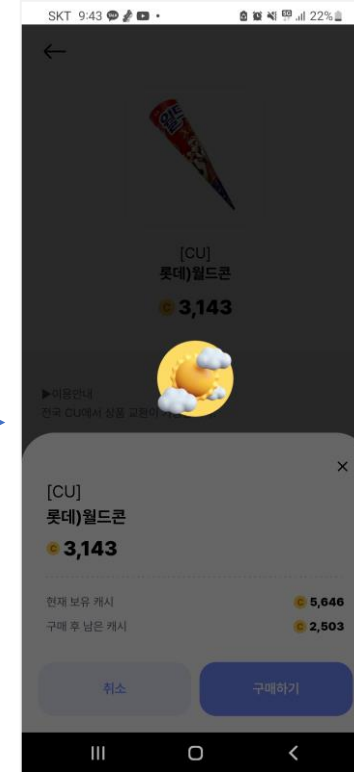
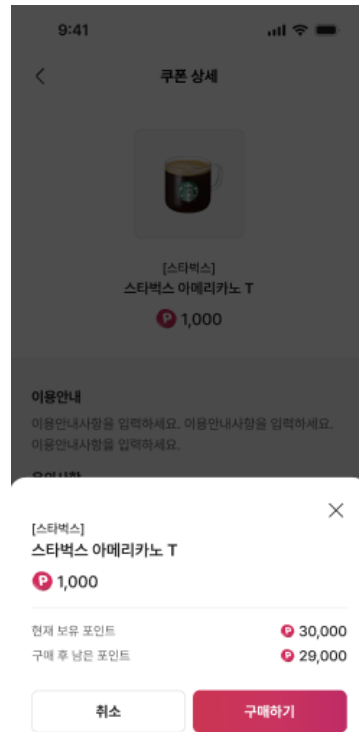
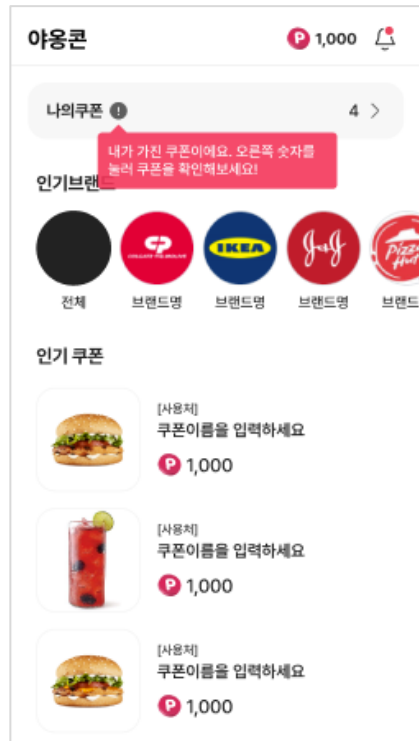
구분	기능	구매 시 포인트 수량		광고 시청 후 획득 시 노출 되는 토스트 메시지	포인트로 구매 시 노출 되는 토스트 메시지
		대기실에서 구매	In game에서 구매		
보호막 아이템	공격 아이템 및 뺏기 아이템 방어 (7초) / 쿨 타임 12초	광고 시청 6회	200p	보호막 아이템을 지급 받았어요. 아이템은 게임내에서 확인 가능해요	보호막 아이템 구매 완료! 아이템은 게임내에서 확인 가능해요
뺏기 아이템	상품을 가지고 있는 유저 반경 30m 안에서 사용 가능 보호막 사용 중인 유저에게 효과 없음, 먼저 사용한 유저만 발동	광고 시청 6회	50p	뺏기 아이템을 지급 받았어요. 아이템은 게임내에서 확인 가능해요	뺏기 아이템 구매 완료! 아이템은 게임내에서 확인 가능해요
부스터 아이템	속도 2배 (8초) / 쿨 타임 5초	광고 시청 6회	100p	부스터 아이템을 지급 받았어요. 아이템은 게임내에서 확인 가능해요	부스터 아이템 구매 완료! 아이템은 게임내에서 확인 가능해요
은신술 아이템	쿠폰을 보유하고 도망 다니는 호스트만 사용 가능한 아이템 / 다른 유저들이 볼 수 없음(6초) / 쿨 타임 30초	광고 시청 2회 후, 500p로 구매	550p	은신술 아이템을 지급 받았어요. 아이템은 게임내에서 확인 가능해요	은신술 아이템 구매 완료! 아이템은 게임내에서 확인 가능해요
돈보기 아이템	은신 아이템을 사용한 플레이어를 볼 수 있음(6초) / 쿨타임 20초	광고 시청 2회 후, 500p로 구매	550p	돈보기 아이템을 지급 받았어요. 아이템은 게임내에서 확인 가능해요	돈보기 아이템 구매 완료! 아이템은 게임내에서 확인 가능해요

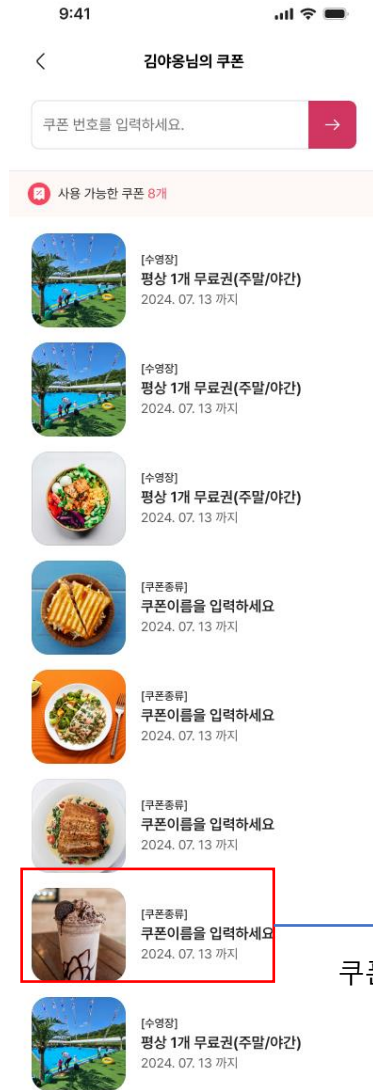
야옹콘 기본 구성



No	Description
1	식음료 구매 <ul style="list-style-type: none">• 프롤트 디자인은 우리가• 메타 정보만 api 연동 후 메타 정보 가져옴• 더미로 [발로소득] 어플 참고 해서 우선 추가해 주세요.
2	쿠폰 설명 <ul style="list-style-type: none">• 터치 시 쿠폰에 대한 설명 노출, 바탕화면 터치 시 사라짐.• 내가 보유하고 있는 기한이 지나지 않은 쿠폰 개수 노출.(2-1)• 2-1) 터치 시 쿠폰함으로 이동

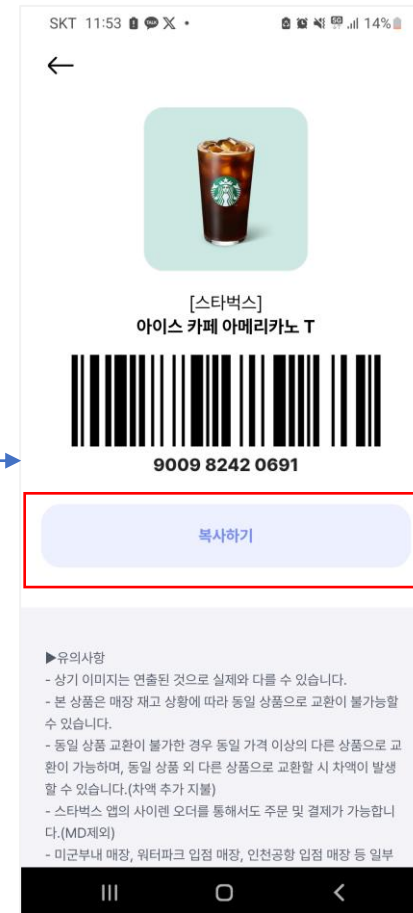
프론트는 우리가 구현
API 붙인 후 메타 데이터 가져오면 됩니다.
발로소득 > 구매 페이지 참고





쿠폰함 > 야옹콘 쿠폰 클릭

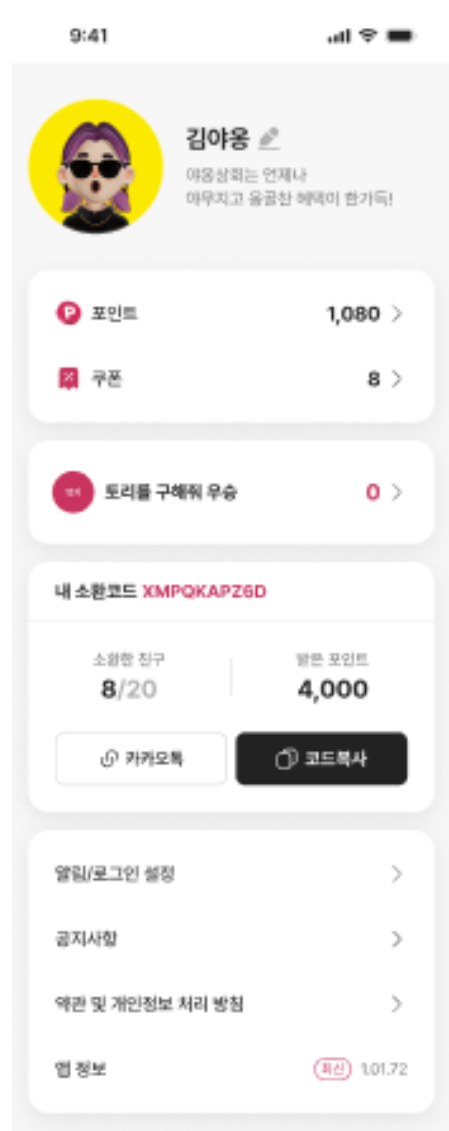
사용 가능한 쿠폰 클릭 시

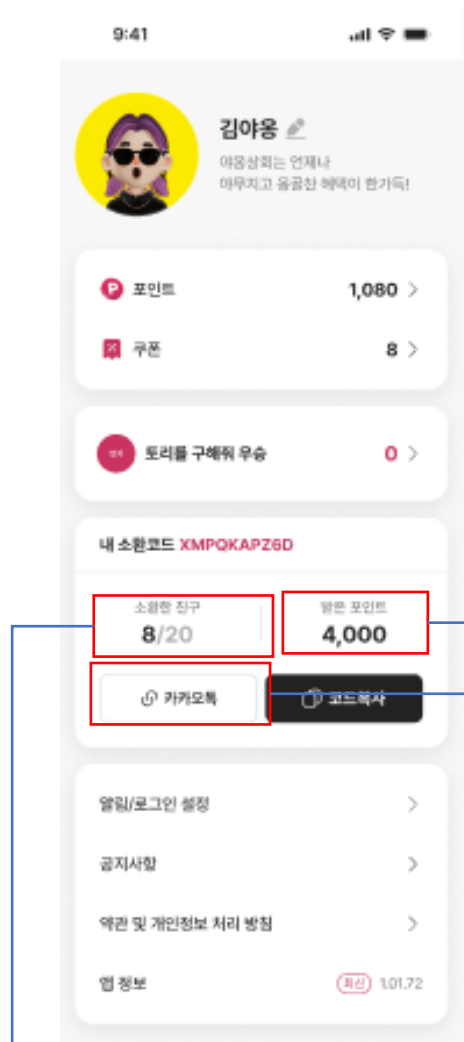


토스트 메시지 노출 :
쿠폰 번호가 복사 되었습니다.

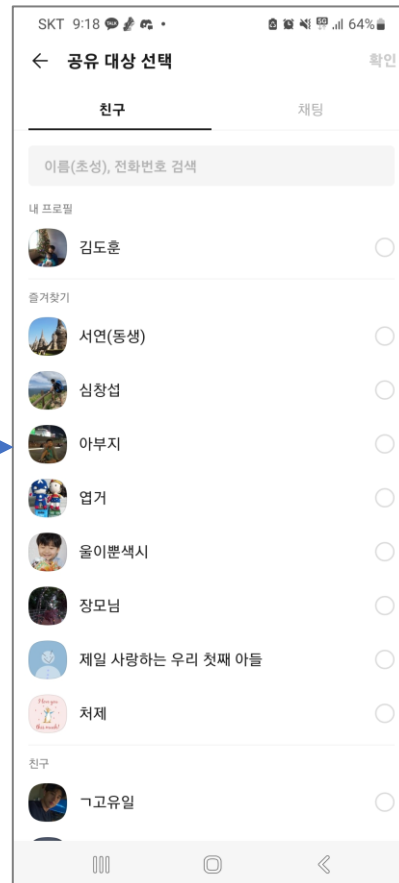
요 바코드를 가지고 스타벅스,CU
등에 가서 바코드를 찍고 실물 음
료를 구매 하게 됩니다.

프로필 기본 구성

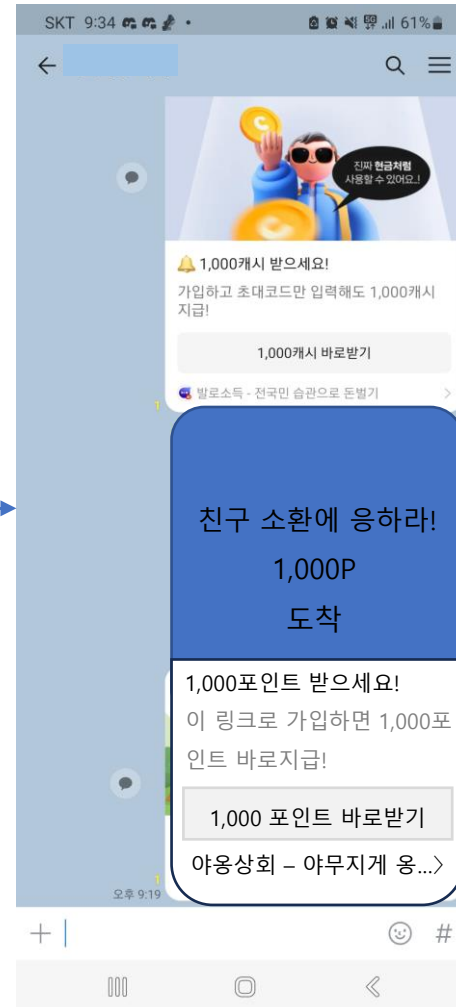




카카오 공유 대상 선택 2



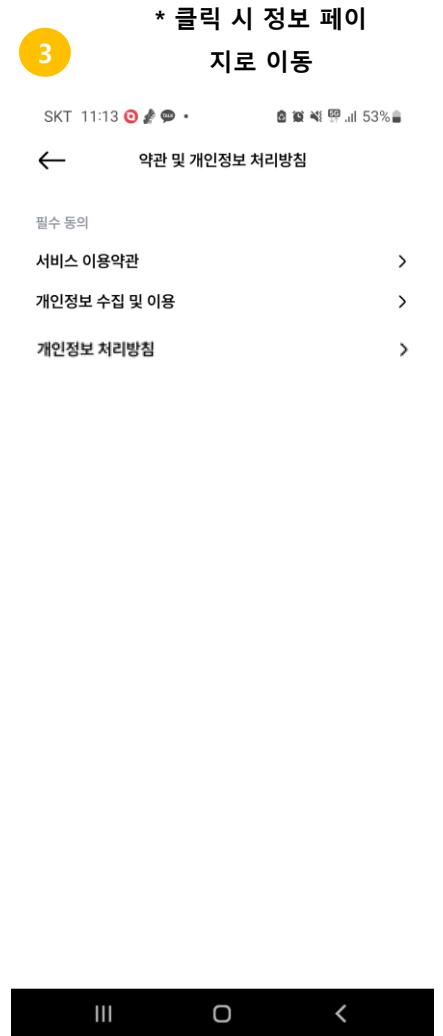
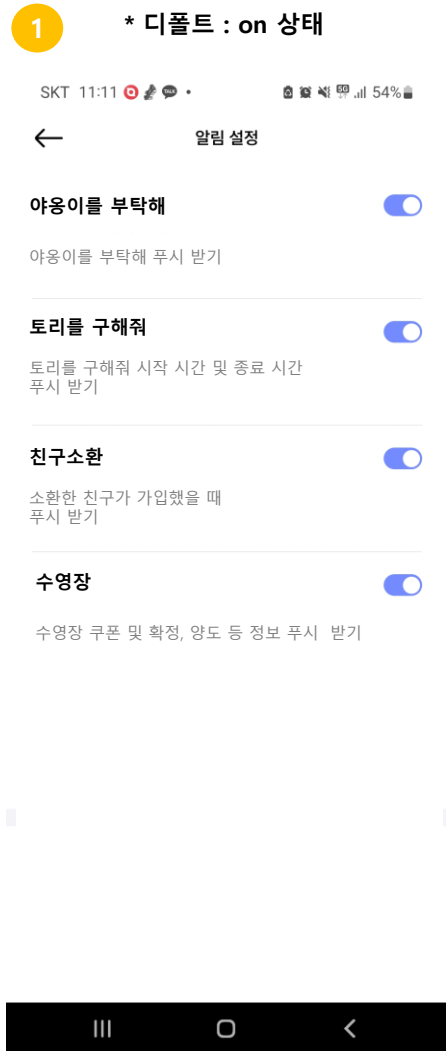
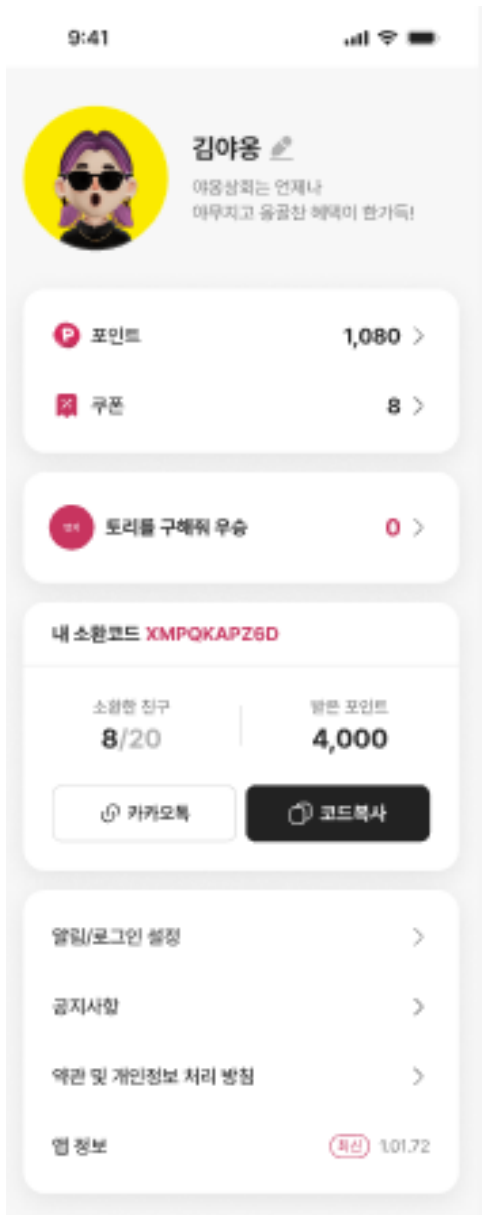
SNS에 추가될 메시지 및 썸네일 3

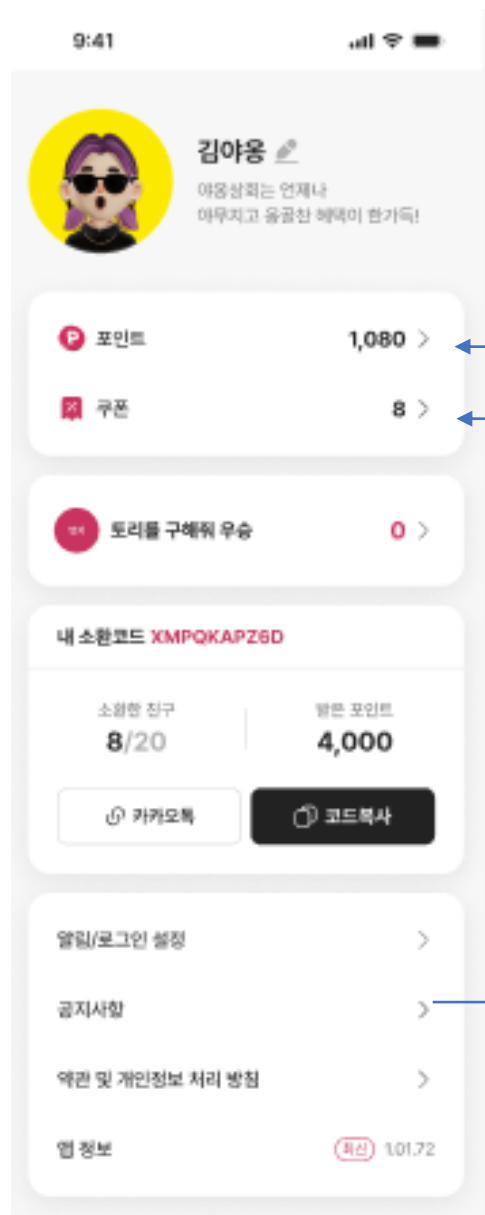


* 야옹상회_공유용 > 03. 정책_퀘스트_포인트 밸런싱 등 폴더 > 02. 친구소환 상황별 메시지_SNS 노출 용 참고

30명으로 제한

* 포인트 누적 액 :
소환한 친구가 내가 공유한 링크를 타고 자동
소환코드가 입력 된 후 서비스 진입 했을 때
받음

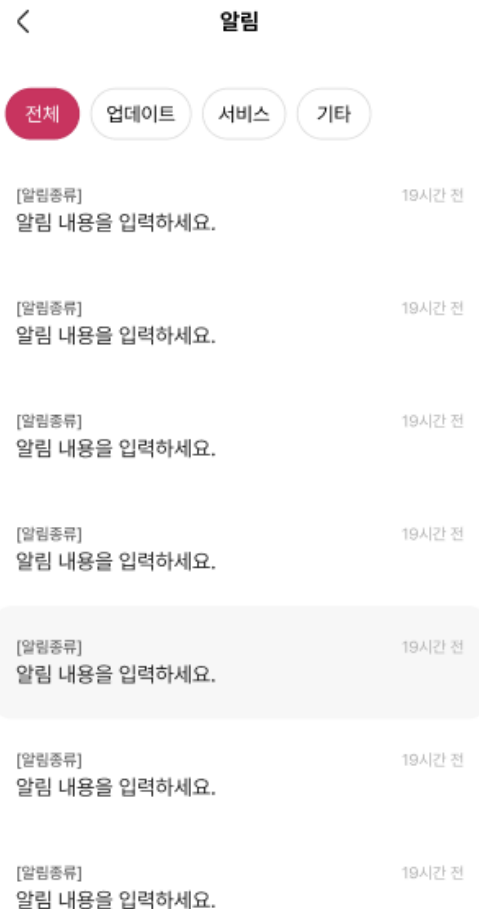




포인트 히스토리 페이지로 이동.

쿠폰 페이지로 이동.

읽지 않은 공지 사항 수 표시
- 99 까지 표시



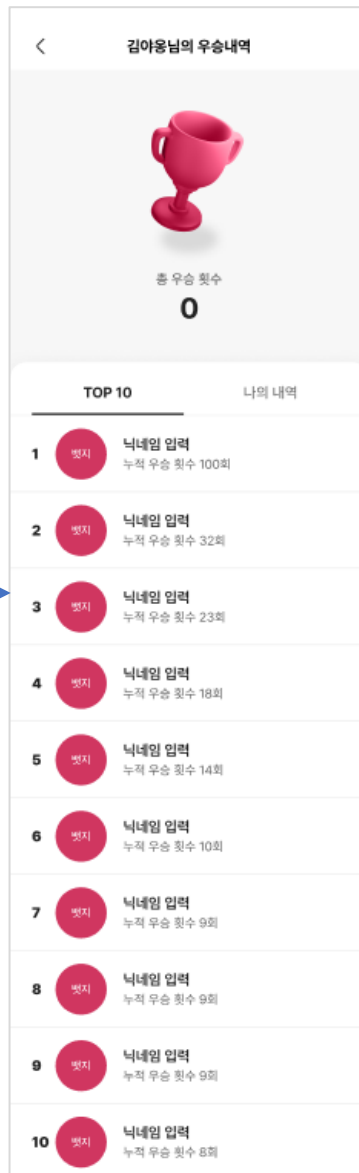
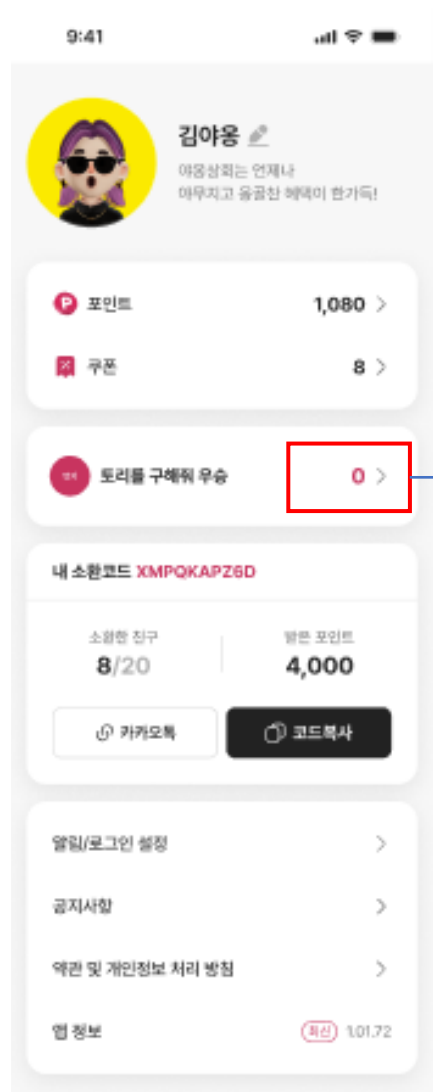
클릭 시 읽지 않은 공시사항 숫자 사라짐

터치 시 아래로 공지 사항 내용 펼쳐짐.

터치 시 위로 공지 사항 내용 접힘

누적 우승 랭킹

- 현재까지 누적 우승 횟수대로 10위까지 노출
- 1위가 여러명일 때, 모두 1위로 표기

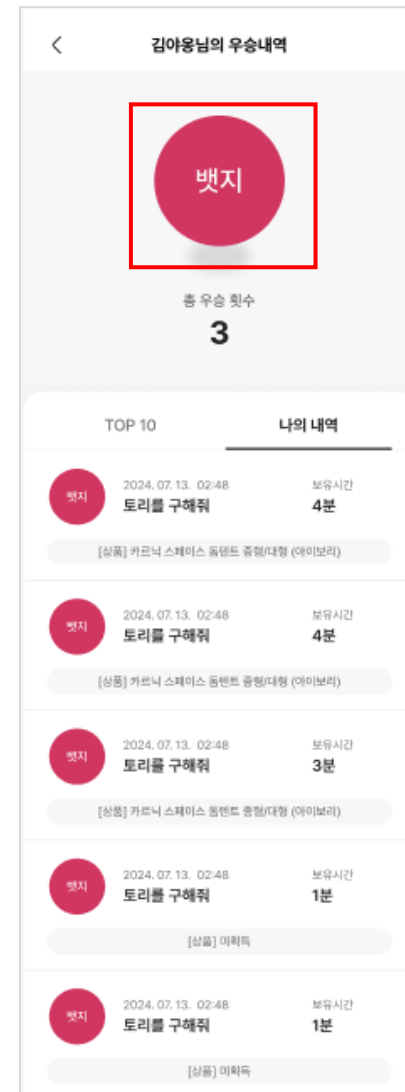
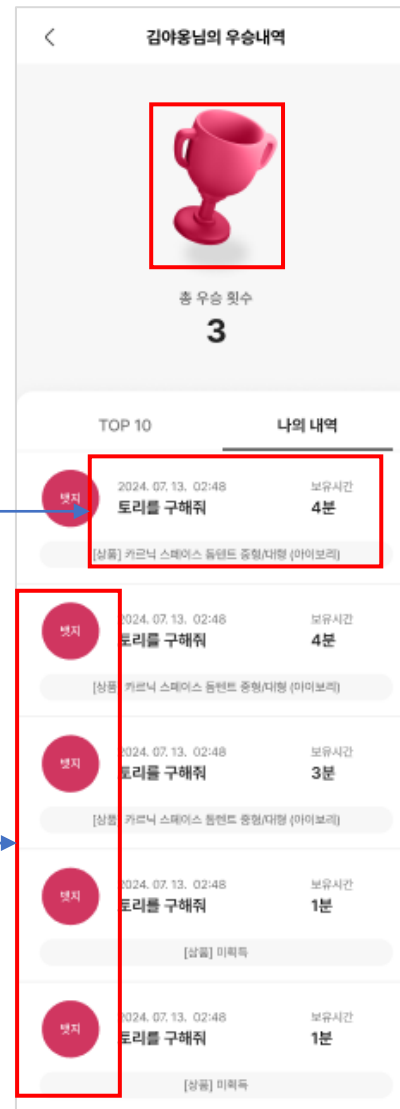


나의 내역

- 배지 없을 경우 우승컵 아이콘 노출

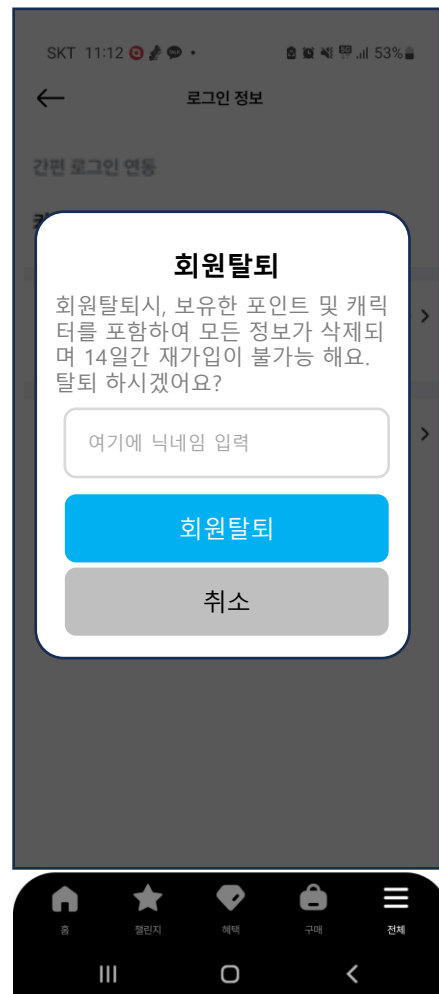
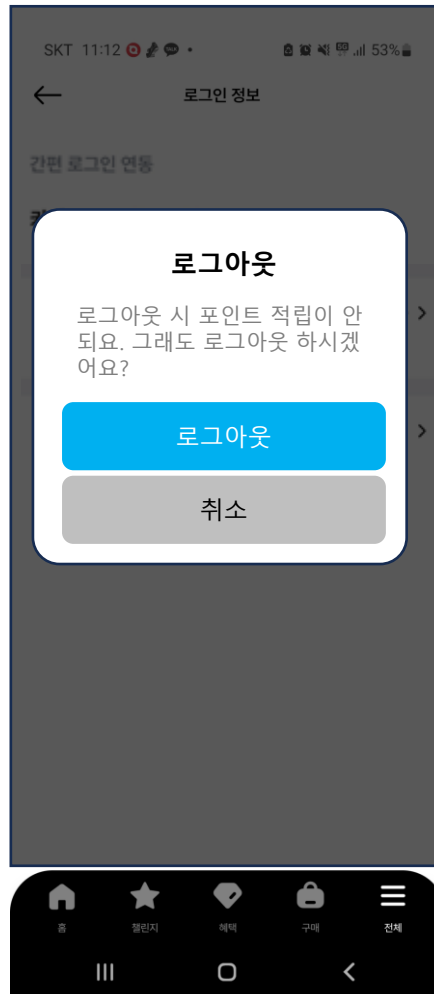
나의 내역

- 1회라도 우승 한 적이 있으면 우승 횟수에 따른 배지 노출함



- 참가 일시
- 게임 명칭
- 토리 누적 보유 시간
- 우승 상품

- 배지가 없을 경우 우승컵 아이콘으로 대체
- 배지가 있으면 내 우승 횟수에 맞는 배지 노출



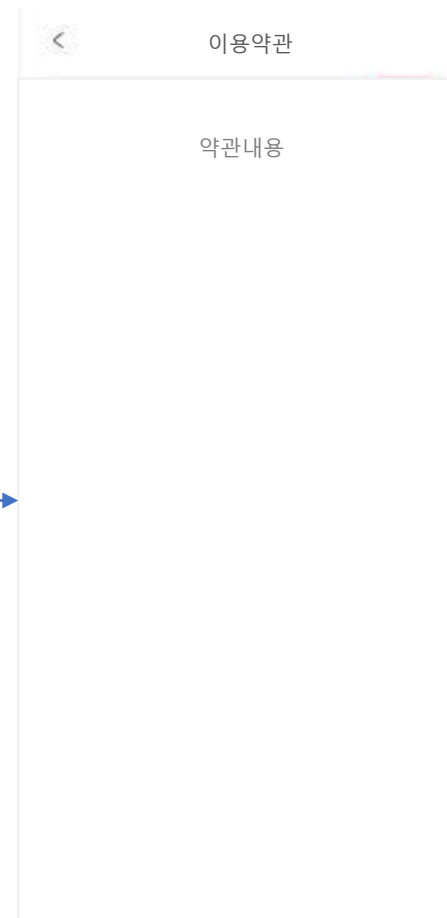
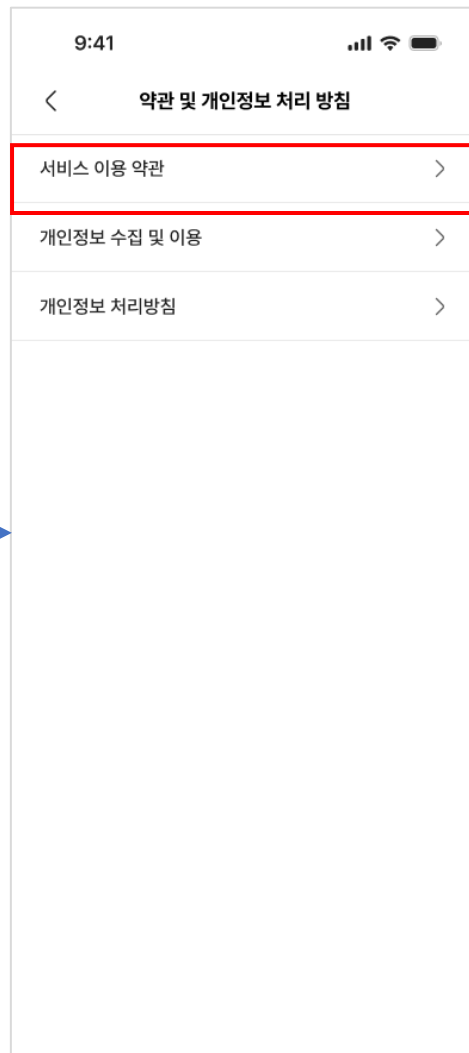
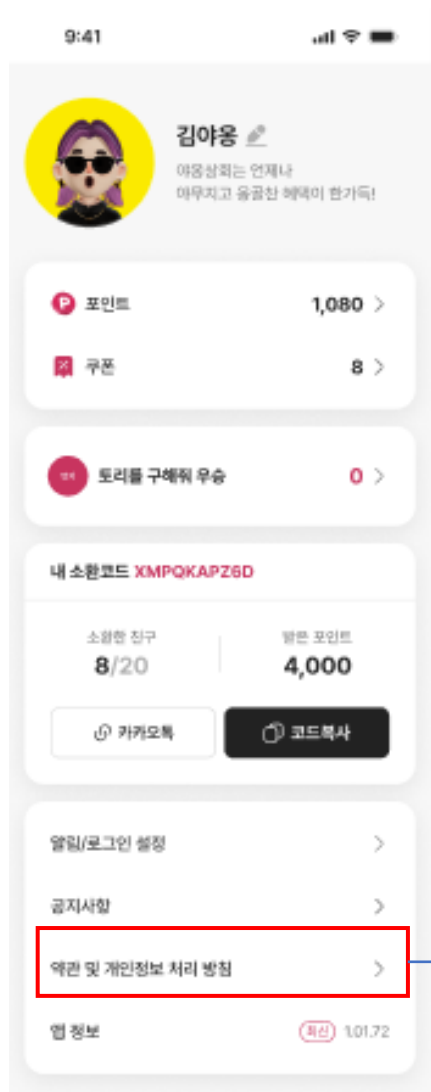
본인의 닉네임을 입력 하셔야 탈퇴 처리가 가능해
요

닉네임이 틀려 탈퇴가 안되요.
닉네임을 다시 한번 확인 하세요.

<div><div><</div><div>김아용님의 포인트</div></div> <div><div><div><div><div></div><div>광고 시청하고 무료 포인트를 얻으세요</div></div><div><div>받기</div></div></div></div><div><div><div>P</div><div>보유중 1,080 P</div></div></div></div> <div><div>획득포인트</div><div>소진 포인트</div></div> <div><div><div>P</div><div>포인트 유효기간은 1년이에요.</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 획득 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>+ 25 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 획득 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>+ 120 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 획득 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>+ 25 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 획득 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>+ 100 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 획득 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>+ 500 P</div></div></div>	
<div><div><</div><div>김아용님의 포인트</div></div> <div><div><div><div><div></div><div>광고 시청하고 무료 포인트를 얻으세요</div></div><div><div>받기</div></div></div></div><div><div><div>P</div><div>보유중 1,080 P</div></div></div></div> <div><div>획득포인트</div><div>소진 포인트</div></div> <div><div><div>P</div><div>포인트 유효기간은 1년이에요.</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 사용 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>- 25 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 사용 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>- 120 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 사용 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>- 25 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 사용 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>- 100 P</div></div><div><div>2024. 07. 13. 02:48</div><div>포인트 사용 내역 작성</div><div>상세설명 작성</div><div>- 500 P</div></div></div>	

포인트 획득/소진
리스트 명

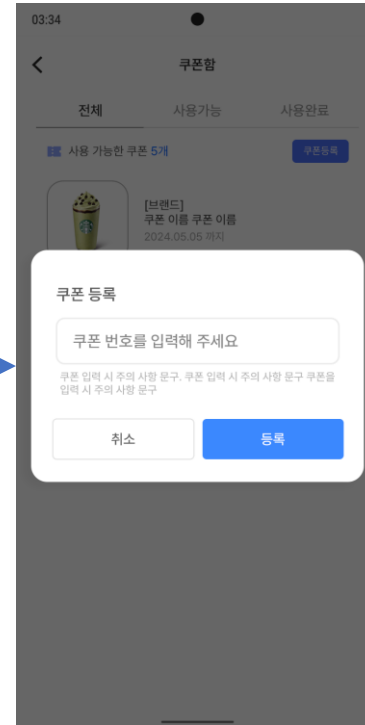
획득	소진
구회원가입 :	브랜드콘 구매 -[상품명]
친구 소환 :	야옹이를 부탁해 - 합성
친구 소환에 응답 :	야옹이를 부탁해 - 장난감 얻기
룰렛 :	토리를 구해줘 - 참가비
출석체크 :	토리를 구해줘 - 아이템 구매
야옹이 합성에 도움 :	
야옹이를 부탁해 - 상품획득 :	
광고시청 - 토리를 구해줘 참가:	
광고 시청 - 사료 퀘스트 :	
광고 시청 - 물 퀘스트 :	
광고 시청 - 장난감 퀘스트 :	
광고 시청 - 럭키스핀 :	
광고 시청 - 미니 야옹이 선택 :	
광고 시청 - 출석하기 :	
광고 시청 -	
구매 적립-[상품명] :	



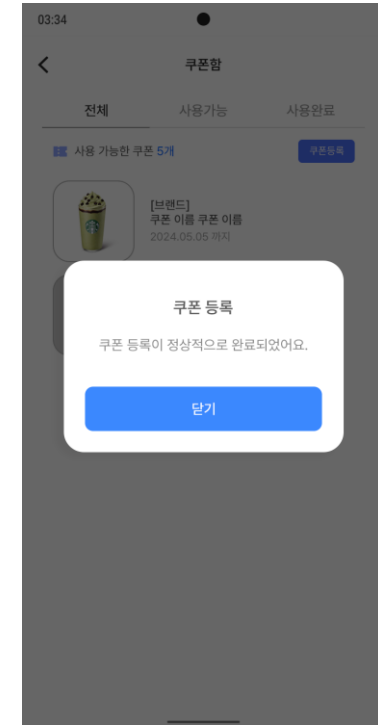
1

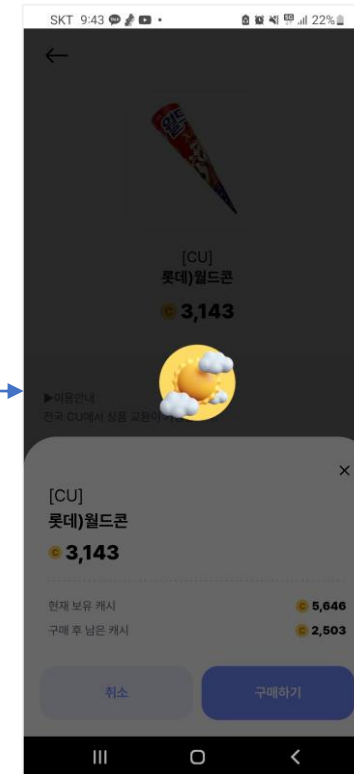
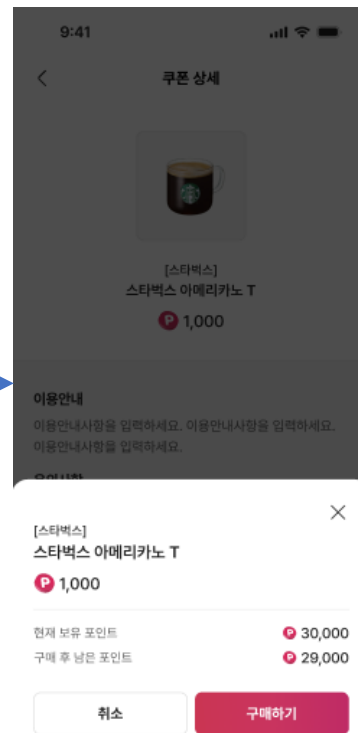


2



3

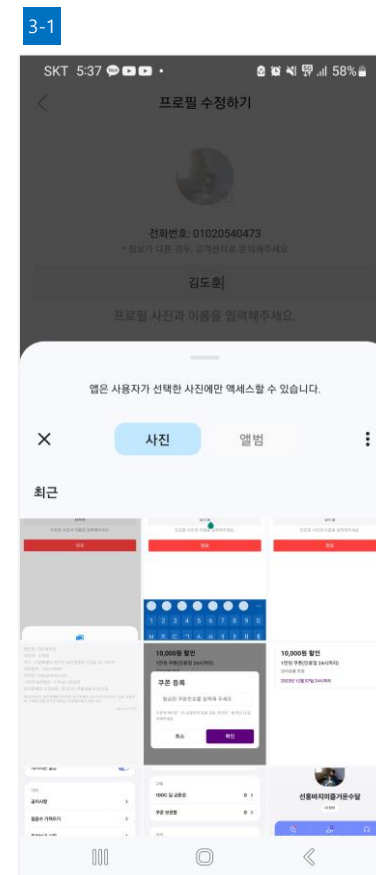
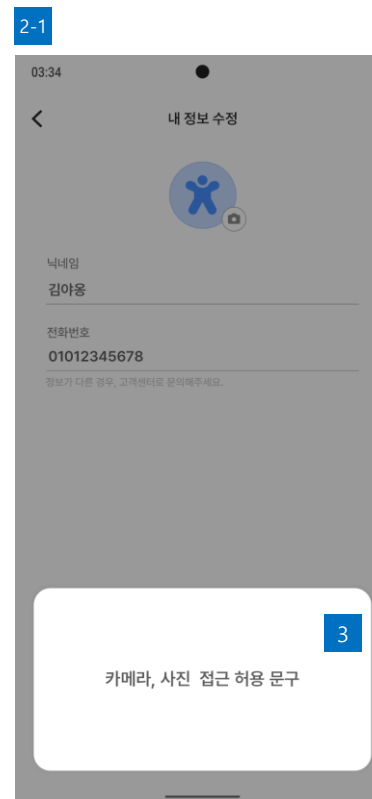
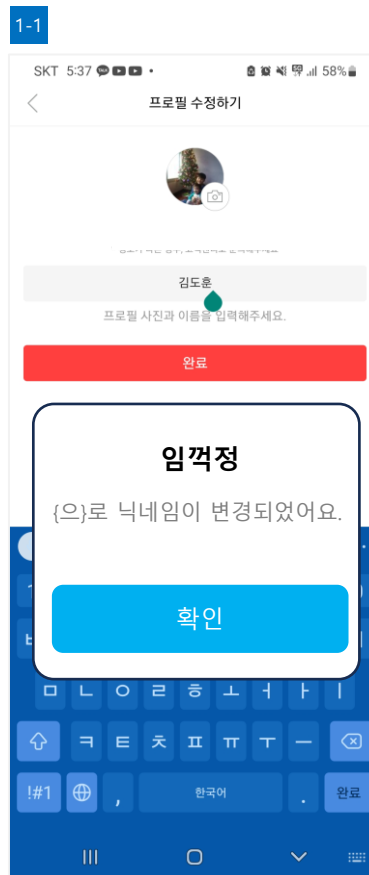
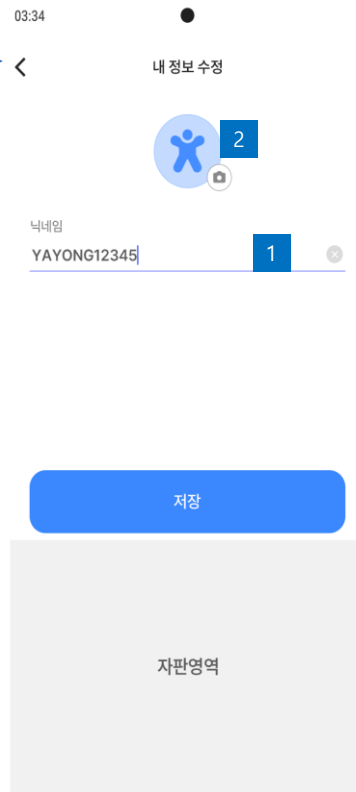
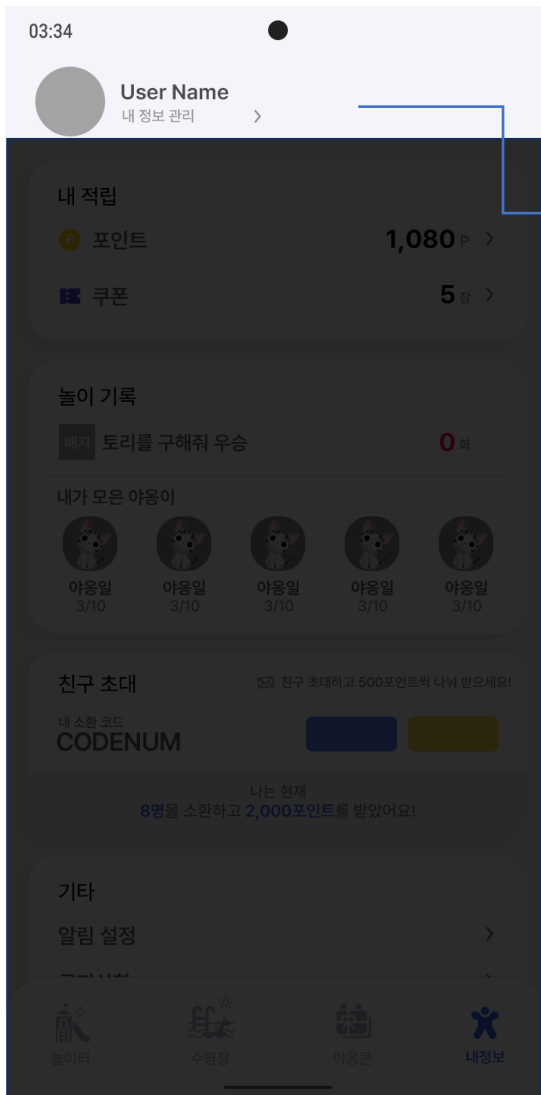






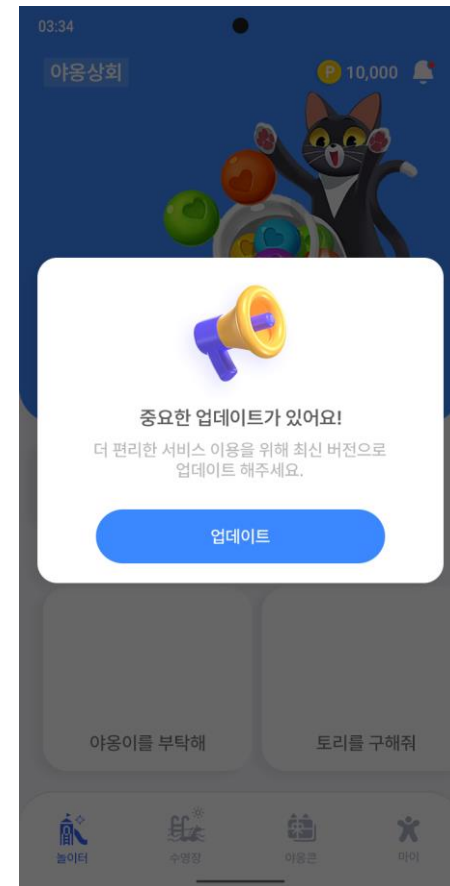
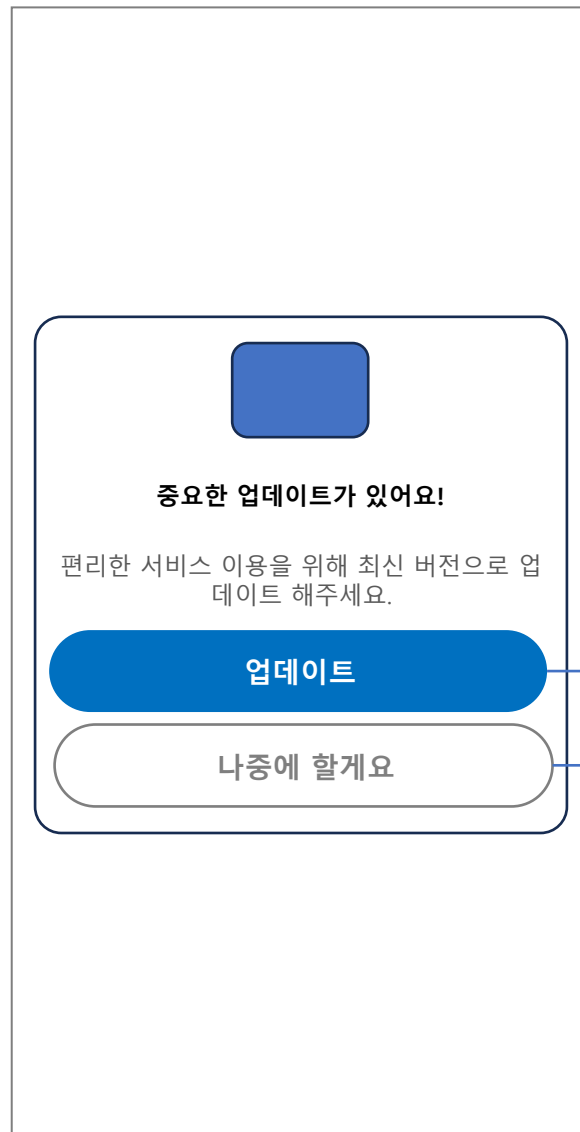
뱃지

구분	뱃지 종류	비고
1회~4회		뱃지는 따로 전달
5회 ~ 9회		
10회~19회		
20회~49회		
50회~69회		
70회~89회		
90회~99회		
100회 이상		



강제업데이트

선택업데이트



서비스 일부 시스템에러



서비스 이용에 불편을 드려
죄송해요!

편리한 서비스 이용을 위해 최선을 다할게요!

홈으로 이동

메인 홈으로 이동

네트워크 연결 오류 페이지



네트워크에 접속이 안되요!

네트워크 연결 상태를 확인해
주세요.

재시도

클릭 시 재시도
클릭 하지 않아도 네트워크 연결 시도 해야함

서비스 긴급 점검(전체장애)



시스템 점검 해요!

야옹 상회의 원활한 서비스를 위해 시스템 점검
중이에요.
점검시간 동안 서비스 이용이 제한되며, 빠른 시간
내에 더욱 안정된 서비스를 제공할 수 있도록 노
력 할게요!

앱 종료

클릭 시 앱 종료.

서비스 정기 점검



서비스 정기 점검이 있어요!

야옹 상회의 원활한 서비스를 위해 시스템 점검 중
이에요.
점검시간 동안 서비스 이용이 제한되요.
더 나은 서비스로 찾아 뵈게요!

앱 종료

클릭 시 앱 종료.

404 페이지



페이지를 찾을 수 없어요!

페이지가 삭제 되었거나 일시적으로 사용이
제한되었어요.

홈으로 이동

메인 홈으로 이동

