



# 쿠키런 : 오븐브레이크 신규 콘텐츠 업데이트

콘텐츠 제목 : 우리 보스쿠키 이겨볼래?

## 에피소드 구성도

Episode1 : 콘텐츠 기획 의도

-과거와 현재의 쿠키런

Episode2 : 알파런 보다 뛰어난 베타런!

-World Model을 이용한 학습

Episode3 : 콘텐츠 구성 및 기대효과

- 소원을 말해봐!

## Episode1. 콘텐츠 기획 의도 - 과거와 현재의 쿠키런


### 변화하는 유저의 니즈 상황 - 쿠키런의 현상황 제고

검군의 게임 매뉴얼 | 인플루언서 | 2021.06.30.

쿠키런 오븐브레이크 시즌 6 쿠키 티어 및 쿠폰 정보, PC 애플레...  
있다면 쿠키런 오븐브레이크가 아닌가 싶습니다. 다양한 쿠키로 장애물을 피하면서 달린다는 특유의 콘셉트로 오랜 시간 많은 사랑을 받아온 쿠키런 오븐브레이크가...

#쿠키런오븐브레이크 #쿠키런오븐브레이크pc #쿠키런오븐브레이크쿠키티어

| 쿠키런킹덤 쿠폰 7월 기준 입력 가능한 정보만 정리(#쿠키런킹덤 #쿠키런킹...)



수호카드가 결국 쿠키런을 터트렸습니다. "8억"이라는 미친점수가 뚝렸습니다. 챔피언스리그는 결국 실력이 아닌 핵과금의 놀이터  
조회수 18만회 · 1개월 전


ND라너

3. 쿠키런 오븐브레이크 길드신청은 어디서하나요? 가입조건은? 길드명 지원조건 Crown 알파, 베타는 "응원단 만렙" + "유튜브 빌드 ...

Q 쿠키런 오븐브레이크 조합 짜주세요. + ... 이거로 할수 있는 고득점 조합(쿠키 몇개 더 뽑아서 라도) 3. 지금 이 상태에서 사면 좋을 쿠키 같은거도 알려주세요 4. 조인 동영상은 현재 가지...

A 답변 천재 고양이

... 지금으로서는 조합을 짜드릴 수 없습니다. 쿠키 레벨이 너무 낮습니다. 그래서 조합은 질문자님이 쓰시는 조합이... 조합대신 키워야 할 쿠키를 알려드리겠습니다. (알로에맛...  
2021.05.24.



#### - 과거 쿠키런 유저들이 쿠키런을 하는 이유

- ✓ 쿠키런 자체를 즐긴다기 보다 친구들과의 경쟁시스템(점수)를 통해 재미 증가

#### - 현재 쿠키런 유저들이 쿠키런을 하는 이유

- ✓ 현재 최고점도달 보다 최고의 조합(공식)을 위해 쿠키,보물,펫 등 수집 및 강화 목적

#### - 노골적인 과금 유도 보다는 필요에 의한 과금 필요

- ✓ 적절한 보상을 통한 성장가능성 제시 후 과금유도 필요

## Episode1. 콘텐츠 기획 의도 - 과거와 현재의 쿠키런

현재 도장깨기와 다른 기획인 고성능 AI를 통한 보스쿠키<sub>(가제)</sub>와의 대결구도 구성

실제 도장깨기 화면



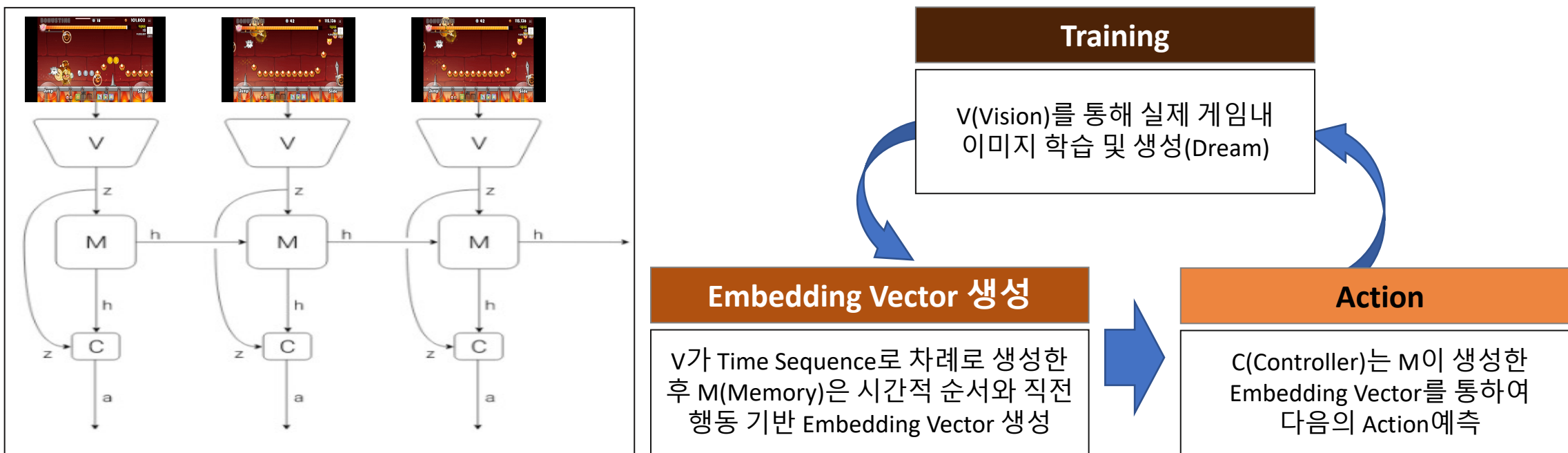
### 도장깨기 콘텐츠 단점

- 단순 목표점수 도달기획은 플레이 유도 시각적 효과 부족
- 목표 달성 시 플레이 의욕 현저히 감소

- 현재 쿠키런에서 없던 구성요소 필요

## Episode2. 알파런 보다 뛰어난 베타런! -World Model 이란?

데이터 없이 학습이 가능하여 시나리오 작성 없이도 다양한 환경 학습이 되고, 성능 및 결과물 측면에서도 알파런 학습에 활용된 Double DQN보다 우수한 구글의 최신 알고리즘인 World Model



**VS 알파런**  
**Double DQN**

- $v$ 를 통해 기존 데이터 학습뿐만 아니라, 스스로 신규 환경 생성 또한 가능하기 때문에 다양한 시나리오 학습 가능(가상의 환경에서의 학습)
- 기존 강화학습과 같이, 과거의 경험들을 시뮬레이션을 통해 학습 한 후 실제 환경에 적용 가능

## Episode3. 콘텐츠 구성 및 기대효과 - 소원을 말해봐

콘텐츠 디테일 구성, AI와 대결구도를 통하여 유저들의 강화욕구 고취 및 플레이 유도  
이에 따른 마케팅 요소 획득

화면 분할을 통한 AI와 대결 구도 기획

### 2 Line 인게임 디스플레이 효과

- 직접 대결구도를 만들어 유저들에게 승부욕 고취
- 승부욕을 통한 더 많은 플레이 유도 및 캐릭터 강화욕구 고취
- 다양한 마케팅 요소 획득



← 베타런 인플레이

← 유저 인플레이

## Episode3. 콘텐츠 구성 및 기대효과 - 소원을 말해봐

콘텐츠 디테일 구성, AI와 대결구도를 통하여 유저들의 강화육구 고취 및 플레이 유도  
이에 따른 마케팅 요소 획득

### 승부욕 고취

- 어려운 AI와 경쟁구도
- AI가 사용한 쿠키,보물,펫 먼저 오픈

### 플레이 유도 및 강화육구 고취

- 플레이 유도를 통한 플레이 회수 증가
- 계속된 실패를 통한 강화육구

### 마케팅 요소 획득

- 운영자가 만든 조합(쿠키,펫,보물)을 이용자가 이용하도록 패키지 상품 구성
- AI를 이겼을 시 상당한 보상 부여
- 보상을 통해 목표에 도달할 수 있도록 가능성 제시

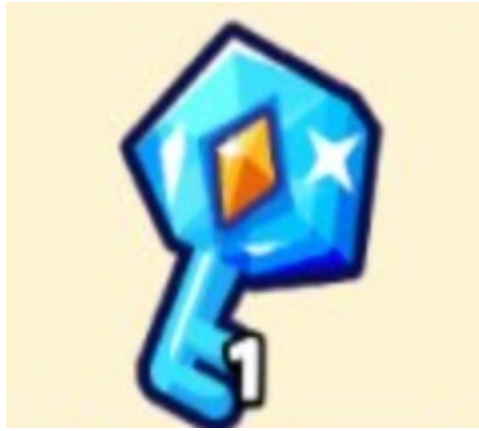


### Episode3. 콘텐츠 구성 및 기대효과 - 소원을 말해봐

#### 보스쿠키를 이겼을 때 주어지는 보상 기획



10개의 쿠키 선택 후  
그 중에서 쿠키 증정  
선물상자



10개의 보물 선택 후  
그 중에서 보물 증정  
상자 열쇠



1500 - 2900개 가량의  
다이아 지급  
(최대새로운 쿠키 뽑기  
기회 1회)

#### 기대 효과

- 보상을 통해 성장 가능성 제시 및 비 간접적 과금 유도 효과