

수정일
2024.12.02



1주년 이벤트 기획

2024년 5월 23일, 111% 에서 출시한 랜덤 타워 디펜스 게임
2025년에 있을 1주년 이벤트에 대해 기획한 문서이다.

황수빈 작성





목차

01

게임 정보

02

기획의도

03

이벤트(1) : 신규 영웅

04

이벤트(2) : 룰렛 이벤트

05

이벤트(3) : 1주년 기념 보상

06

기대 효과

07

출시 전 확인 사항



게임 정보



운빨존망겜

- ◆ 게임 ‘랜덤 다이스’ 제작사로 알려진 ‘111%’의 신작 게임
- ◆ 2명의 유저가 협동하여 몰려오는 몬스터와 보스를 막는 디펜스 게임

개발 / 유통	111%	지원 언어	한국어 / 영어 / 일본어 / 중국어
장르	전략 디펜스	출시일	2024년 5월 23일
플랫폼	모바일	다운로드	구글 플레이, 앱스토어



이벤트 기획의도

진행
이벤트

- ✓ 신규 영웅 획득 이벤트
- ✓ 룰렛 이벤트
- ✓ 1주년 기념 보상

목표1

운빨 컨셉에 맞는 이벤트 설계

'운빨'이 컨셉인 만큼, 이벤트도 혜자로 느낄 수 있게 하되 운을 가미하여 확률적으로 더 좋은 보상을 얻을 수 있는 도파민 요소를 제공합니다.

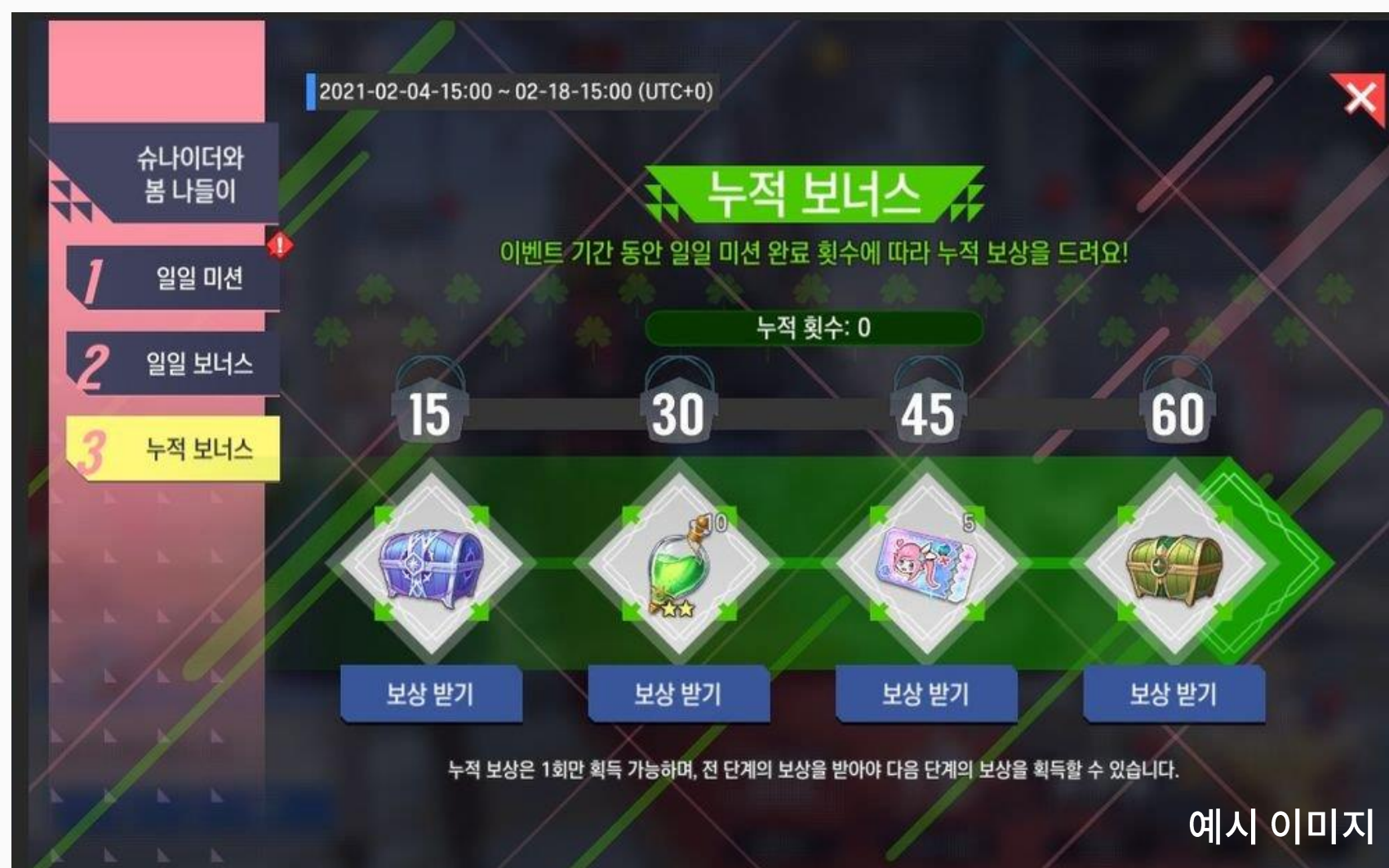
목표2

지루한 주차 기간 감소

하드 난이도 진입의 격차를 감소시켜 같은 모드를 계속 반복만 해야하는 기간을 감축하고, 하드 모드 및 던전 등 게임 내 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있게 합니다.



이벤트(1) : 신규 영웅 획득 이벤트



기획 의도

‘신화’ 영웅을 무료로 획득할 수 있는 기회!

초반부에 부족한 재화를 채우거나 중반부에 원하는 영웅이 없어 골치 아플 때, 상황을 반전시킬 수 있는 운빨 요소의 보조 포지션 영웅을 출시합니다.

01

게임을 하며 자연스럽게
포인트를 획득!
(* 일일 제한)

02

누적 포인트에 따라
단계별 보상을 수령

03

최종 단계의 보상으로
신규 영웅을 확정 획득!



이벤트(1) : 신규 영웅 획득 이벤트

이벤트 미션

🔵 게임 플레이 시 자연스럽게 달성될 수 있는 미션들로 구성

미션 정보		반복 주기	획득 포인트	기타
1-1	몬스터 100마리 처치하기	일일	10 P	
1-2	몬스터 200마리 처치하기	일일	20 P	1-1 연계 (이전 미션 포함 누적 형식)
1-3	몬스터 300마리 처치하기	일일	30 P	1-2 연계 (이전 미션 포함 누적 형식)
2-1	영웅 50회 소환하기	일일	10 P	
2-2	영웅 75회 소환하기	일일	20 P	2-1 연계 (이전 미션 포함 누적 형식)
2-3	영웅 100회 소환하기	일일	30 P	2-2 연계 (이전 미션 포함 누적 형식)
3	일일 상품 구매하기	일일	100 P	
4	광고 1회 시청하기	일일	80 P	
5	80 스테이지 클리어하기 (난이도 무관)	주간	100 P	매주 월요일 초기화



이벤트(1) : 신규 영웅 획득 이벤트

누적 포인트 보상

1달 간 진행하는 이벤트로 설계 (2025.05.23 00:00 ~ 2025.06.23 00:00 , 총 31일 진행)

누적 포인트 및 보상 설계	
일일 최소 획득 포인트	10
일일 최대 획득 포인트	300
주간 최대 획득 포인트	일일 2,100 + 주간 100
기간 내 최대 획득 포인트	일일 9,300 + 주간 500
적정 포인트 책정 (전체 50%)	4,900 → 4,800 으로 조정
달성에 필요한 일수	15일 (일일 4,500 + 주간 300)
총 보상 단계	15 단계
영웅 획득 단계	10 단계

빠짐없이 진행 시,
15일차에 달성

누적 포인트 보상	
0 P	광산 열쇠 1개
300 P	5,000 코인
600 P	신화석 5개
1,000 P	1,000 보석
1,500 P	광산 열쇠 2개
2,100 P	신화석 5개
2,800 P	10,000 코인
3,600 P	신화석 10개
4,500 P	광산 열쇠 2개
4,800 P	‘슬롯머신’ 영웅
5,600 P	15,000 코인
6,500 P	광산 열쇠 3개
7,500 P	20,000 코인
8,600 P	신화석 20개
9,000 P	3,000 보석



이벤트(1) : 신규 영웅 획득 이벤트

캐릭터 정보	
이름	슬롯머신
등급	신화
역할군	원거리 / 로봇
재료	전기로봇 + 악마병사 + 물의정령
공격력	0
공격속도	0
업그레이드 / 스킬 정보	
Lv.6 / Lv.12	레벨 업 불가 (*1레벨 고정 영웅)
[1회용]	게임 진행 중 1번만 소환할 수 있습니다.
[골동품]	영웅 판매가 가능하며, 판매 시 행운석 10개와 코인 500개를 획득합니다.
[띠리링]	영웅을 슬롯머신에 넣어 판매 금액을 베팅합니다. 베팅에 성공 시 해당되는 금액을 획득합니다.
[수리마수리]	영웅을 슬롯머신에 넣어 변신시킬 수 있습니다. 50% 확률로 변신 성공 시, 같은 등급의 다른 영웅으로 탄생하며 실패 시, 사용된 영웅은 소멸합니다.





이벤트(2) : 룰렛 이벤트

기획 의도

참여도 너무 쉬운 혜자 이벤트

게임의 진입 장벽이라고 할 수 있는 ‘유물(패시브)’ 아이템을 손쉽게 얻을 수 있도록 참여 난이도를 낮추고 모든 유저 층이 만족할 수 있는 보상을 지급합니다.

01

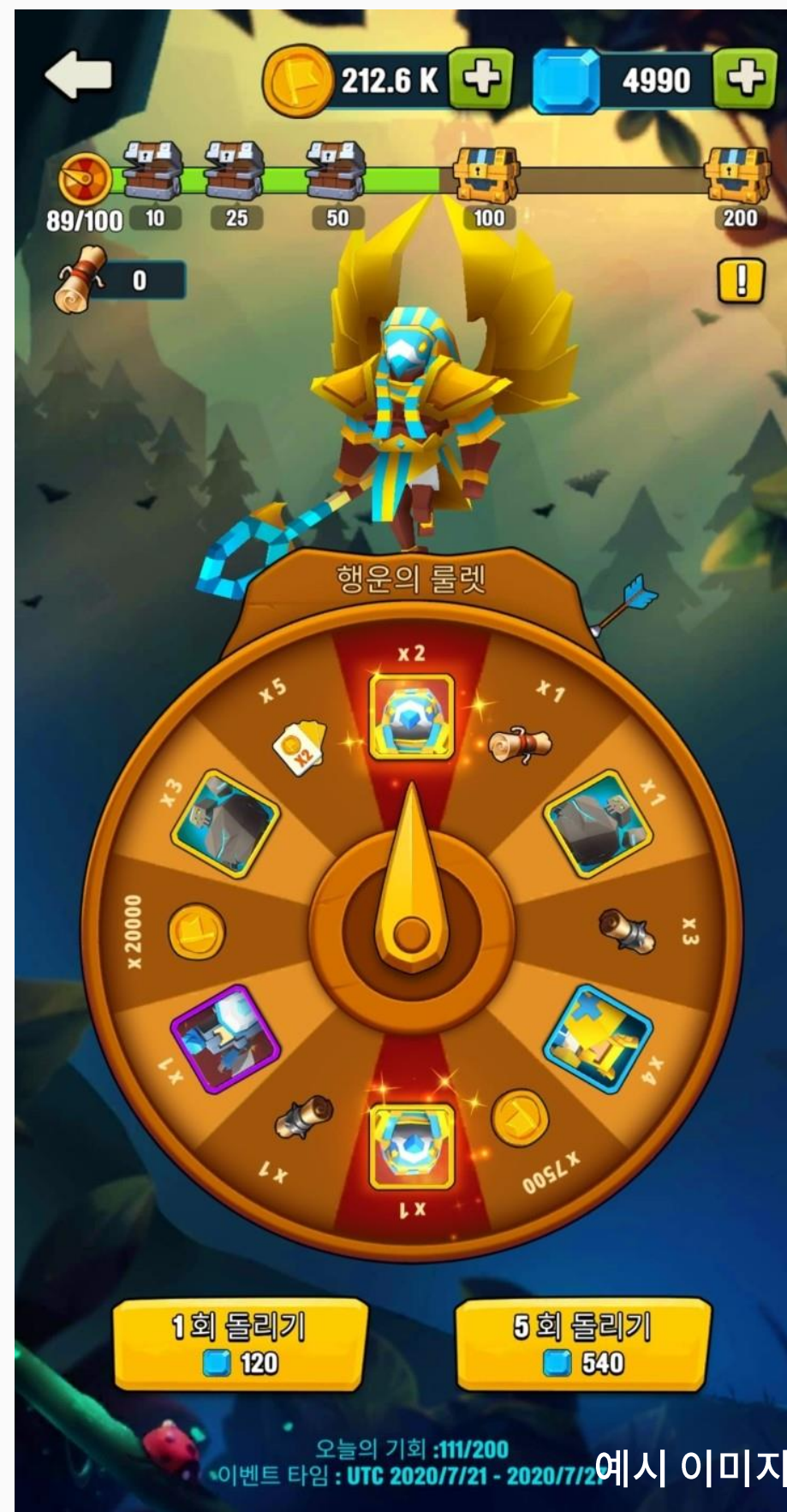
게임 플레이 시
1회의 룰렛 기회 제공
(일일 최대 3회)

02

룰렛을 돌려
보상 획득!
+ 돌린 횟수만큼
추가 보상 획득

03

누적 횟수 최종 보상으로
유물 선택권 획득!





이벤트(2) : 룰렛 이벤트

룰렛 보상

1달 간 진행하는 이벤트로 설계 (2025.05.23 00:00 ~ 2025.06.23 00:00 , 총 31일 진행)

룰렛 보상		확률
1	1,000 코인	20 %
2	광산 열쇠 1개	10 %
3	500 보석	7 %
4	일반 등급 영웅 조각 10개	20 %
5	희귀 등급 영웅 조각 10개	16 %
6	영웅 등급 영웅 조각 10개	12 %
7	전설 등급 영웅 조각 10개	10 %
8	신화석 10개	5 %

빠짐없이 진행 시,
10일차에 달성

룰렛 누적 횟수 보상	
3 회	광산 열쇠 1개
6 회	3,000 코인
9 회	광산 열쇠 1개
12 회	5,000 코인
15 회	광산 열쇠 2개
18 회	10,000 코인
21 회	광산 열쇠 2개
24 회	20,000 코인
27 회	광산 열쇠 2개
30 회	유물 선택권 1장



이벤트(3) : 1주년 기념 보상

우편함 | 접속 시 지급

2025.05.23 00:00 ~ 2025.06.23 00:00 총 31일
기간 내 게임 접속 시 우편함에 즉시 지급

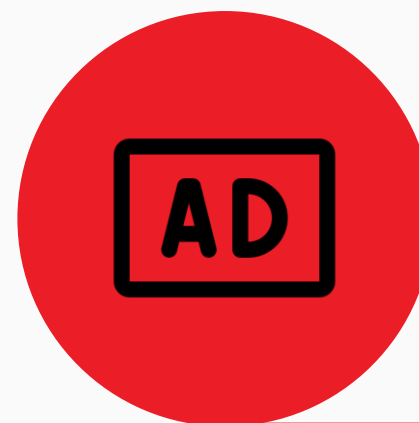
💎 500 보석, 신화석 20개, 초대장 300개



설문조사 | 참여 시 지급

2025.05.23 00:00 ~ 2025.06.23 00:00 총 31일간
기간 내 게임 접속 시 우편함에 있는 설문조사 참여 시 지급

💎 500 보석, 초대장 100개



유튜브 광고 | 쿠폰 입력

2025.05.23 ~ 2025.05.31 총 9일 광고 진행
~2025.06.30 까지 쿠폰 입력 가능
유튜브에 노출된 광고 내 쿠폰 번호 입력 시 보상 지급

💎 100 보석



공식 카페 | 이벤트 당첨

2025.05.23 ~ 2025.05.25 23:59 총 3일
공식 카페 내 이벤트 참여, 100명 추첨 보상 지급

💎 초대장 100개



기대효과

- 1주년 이벤트
- ✓ 신규 영웅 획득 이벤트
 - ✓ 룰렛 이벤트
 - ✓ 1주년 기념 보상

1주년 이벤트에서는 게임사가 게임에 가진 애정과 장수 운영에 대한 의지를 보여, 유저들이 게임을 지속할 수 있도록 안정적인 운영이 지속될 것이라는 믿음을 주어야 합니다.



신규, 복귀 유저 유입



기존 유저와의 격차를 줄일 수 있는 이벤트로, 새로운 유저와 복귀 유저를 유입합니다.

장수 운영에 대한 의지



잠깐 빛났다 사라지는 게임이 아닌, 오랫동안 운영할 의지가 있음을 보여줍니다.



혜자 인식 게임



기존 유저와의 격차를 줄일 수 있는 이벤트로, 새로운 유저와 복귀 유저를 유입합니다.

유저를 생각하는 마음



유저가 무엇을 어려워 하는지 이해하고, 상황을 개선하기 위해 노력하고 있음을 보여줍니다.



출시 전 확인 사항

01

기획 및 보상
밸런스 확인

02

신 영웅 개발

03

영웅 테스트

04

이벤트 관련
시스템 개발

05

시스템 테스트

확인 요소

- ◆ 기존 시스템을 제외하고 새로운 시스템이 추가 개발되어야 하는가?
 - ◆ 개발한다면, 얼마큼의 기간이 필요한가?
- ◆ 이벤트로 지급될 보상은 적절한가?
- ◆ 신 영웅의 능력을 실전에서 잘 사용할 수 있는가?
 - ◆ 신 영웅을 더했을 때 게임의 재미는 어떻게 변하는가?
- ◆ 이벤트에 관련된 모든 시스템이 잘 작동하는가?

수정일
2024.12.02

감사합니다

황수빈 작성