게임 컨텐츠 기획 | 보스 레이드 (셰르파 NPC 이용)

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨텐츠 분류

* 퀘스트
* 보스 레이드

1. 컨텐츠 소개

* 게임상에 구현된 보스를 레이드 할 수 있는 유료화 컨텐츠를 제공한다

1. 컨텐츠 구조

* 1. 레이드 전용 재화<이상 마기 감지 코어>를 전용 NPC **<셰르파>**를 통해 사용
* 2. 홀로 보스방에 입장하여 소환된 보스를 사냥

1. 컨텐츠 원리

* 일일 퀘스트 수행보상 및 특수한 NPC에게 큐브(유료)를 지불하고 레이드 전용 재화 – **<이상 마기 감지 코어>** 획득
* 레이드 전용 재화를 **<셰르파>**에게 지불하며 레이드 하고자 하는 보스를 선택
* 레이드 존으로 이동

1. 컨텐츠 의도 및 재미

* 구현된 보스 레이드 존에 이동하여 빠르게 사냥할 수 있다.
* 스토리 및 필드 상에서 경험이 가능한 보스를 사냥할 수 있다.
* 기존의 보스보다 보상을 2배 더 획득 가능하다.

1. 컨텐츠의 순환구조

* 1. 재화 : 마석의 조각 / 경험치
* 2. 일일 퀘스트, 유료화
* 3. 드랍 장비 아이템, 재료 아이템

1. 컨텐츠의 소모도 예상

* 보스 별로 2~3번 이상의 재탕을 진행할 것으로 추측
* 약 2~3일 이상의 접속을 유도

1. 컨텐츠의 예상 기대 효과

* 기존의 몬스터와는 차별화된 강함을 가진 보스를 사냥하고, 차별화된 보상을 획득할 수 있는 컨텐츠.
* 해당 컨텐츠를 통해, 1회성으로 버려지는 보스 몬스터가 아닌 지속적인 보스 몬스터로 사용.
* 싱글(스토리), 필드(자연 리젠), 보스 레이드(특수 재화 사용)로 보스 레이드를 구분할 수 있을 것이라 생각함

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

* 40분