**-WAY : Weapon And You 프로젝트-**

컨텐츠 및 재화 순환 구조 정리

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 1.00 | 20.11.20. 09:13 | 김현철 | 양식 제작 완료 |  |
| 1.01 | 20.11.21. 13:24 | 김현철 | 양식 및 서식 조정 및 내용 추가 | P1 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 자원/소모성 컨텐츠의 순환 구조 설계 시 참고 사항

**수량** | 해당 컨텐츠의 사용을 통해 소모/획득하는 자원(혹은 소모성 컨텐츠)의 수량은?

**수준** | 유저는 해당 컨텐츠의 사용을 통해 어떤 등급의 컨텐츠를 소모/획득하는가?

**빈도** | 유저는 해당 컨텐츠를 얼마나 자주 이용하는가?

**동기 부여 요소** | 유저는 왜(이득, 제약 사항, 편의성 등) 해당 컨텐츠를 이용하게 되는가?

1. 게임 컨텐츠 순환 구조

마왕이 퇴치되기 전까지의 메인 시나리오 컨텐츠의 순환 구조는 아래와 같다.

**메인 시나리오 컨텐츠의 순환 구조**

메인 시나리오를 진행하여 새로운 캠프장 진입

→ 새로운 캠프장에서 메인, 서브, 일일 퀘스트 수락

→ 퀘스트의 수행을 위해 새로운 필드에서 몬스터 사냥 또는 퀘스트 진행

→ 몬스터를 사냥 또는 퀘스트를 진행하여 마석의 조각을 획득 및 퀘스트 달성 및 캐릭터 레벨업

→ 캠프장으로 복귀하여 퀘스트 완료 및 마석의 조각을 이용하여 장비 구매 또는 마석 가공을 통해 캐릭터 스펙업 및 무기 레벨업

→ 스펙업을 통해 새로운 메인 시나리오를 진행하여 새로운 캠프장 진입 …

1. 게임 재화 순환 구조

* 몬스터를 사냥하여 얻을 수 있는 마석의 조각
* 마석가공NPC를 통해 마석의 조각을 가공하여 무기의 경험치를 높이는 마석을 만들 수 있다.

**‘마석의 조각’ 자원의 순환 구조**

1. 몬스터를 사냥하거나 퀘스트를 통해 획득
2. 장비를 구매하거나 마석으로 가공하는 것으로 마석의 조각을 소모

**‘마석’ 자원의 순환 구조**

1. 획득한 마석을 사용하여 무기의 경험치를 상승
2. 레벨업을 통해 강해진 무기로 몬스터 사냥, 더 많은 마석을 획득