게임 컨텐츠 기획 | 햄스톤

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.00 | 20.11.28 | 윤도균 | 작성 시작 | - |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨텐츠 분류

* 유료화
* 무기 호감도 시스템
* 무기 강화 시스템

1. 컨텐츠 소개

* 무기를 더 강화하고 싶은 유저에게 필요한 유료 아이템
* 무기의 능력치 중 ‘호감도’를 높여 주는 아이템

1. 컨텐츠 비주얼
2. 컨텐츠 구조

(해당 컨텐츠가 어떤 기능을 하는 요소들로 구성되어 있는지)

* 네코랜드 데이터베이스 상의 아이템

1. 컨텐츠 원리

(구성 요소들이 어떤 식으로 작용하는지)

1. 컨텐츠 의도 및 재미

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

1. 컨텐츠의 순환구조

(게임에서 컨텐츠가 어떻게 연결되어 있는지)

1. 컨텐츠의 소모도 예상

(컨텐츠 소모도 예상 기간)

1. 컨텐츠의 예상 기대 효과

(유저의 니즈에는 잘 부합 했는가?)

1. 컨텐츠 구현 예상 작업기간