게임 컨텐츠 기획 | 컨텐츠 제시

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| V0.01 | 11. 24. 20:55 | 최시온 | 작업 시작 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨텐츠 분류

* 피로도 컨텐츠 구체화

1. 컨텐츠 소개

* 피로도 시스템을 침낭이라는 아이템으로 제시하며, 더 나아가 유료화 모델로 만들 수 있다고 생각한 기획서이다.

1. 컨텐츠 구조

* 게임 내에 피로도 라는 시스템이 존재하여 메인 퀘스트 등을 진행하면(던전 입장 시) 자연스레 피로도가 소진된다.
* 소진된 피로도는 침낭이라는 아이템으로 다시 회복 가능하며, 일정 시간이 걸린다. 시간을 단축하려면 광고를 시청하라고 유도한다.
* 하루 볼 수 있는 광고 또한 다 보고 침낭 게이지도 끝났다면, 침낭 자체의 천장을 높일 수 있는 침낭 스킨을 판매한다.

1. 컨텐츠 의도

* 컨텐츠 소모도가 빠른 한국인의 특성에서 중요한 부분은 컨텐츠를 억제할 수 있는 도구이다. 침낭 아이템을 통해 스토리 진행도를 낮출 수 있으며, 유료화 모델까지 연동이 가능한 시스템으로 충분히 필요한 컨텐츠 기획이라 생각했다.

1. 컨텐츠의 소모도 예상

* 침낭 아이템은 소모도가 존재하지 않는다.

1. 컨텐츠의 예상 기대 효과

* 컨텐츠 소모도 조절
* 수익창출

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

* 40분