게임 컨텐츠 기획 | 컨텐츠 배치

1. 컨텐츠 배치?

스토리가 점점 커지는 이유, 성장을 바라는 유저들의 심리에 따른 스토리 구조를 제시할 수 있다.

* 게임 안에 있는 모든 컨텐츠를 레벨, 클래스, 플레이타임 별로 배분하는 작업
* 위의 작업을 통해 **컨텐츠 부족 구간** 체크, **플레이 타임 배분**, **필요 리소스량 산출** 등이 가능

1. 컨텐츠 가이드라인 제작

전체 기획 의도를 정리한 **컨텐츠 정책 문서** 혹은 **컨텐츠 가이드라인** 제작

레벨 구간(혹은 게임의 진행 정도) 별로

기획 의도를 중심으로 한 각 레벨 간 **주요 목표**와 각종 **목표 지표**들을 기록

특히 구간 별 **플레이 타임의 배분**이 가장 중요

1. 컨텐츠 가이드라인 제작

앞의 목표를 달성하기 위해 필요한 주요 컨텐츠, 유저의 실제 게임 플레이 양상, 예상되는 잠재적 위험 요소 및 해결 방식을 기록

각 구간 별 새로 오픈 되는 게임 시스템과 게임 컨텐츠 수량, 주로 소비되는 게임 시스템과 컨텐츠의 수량을 기록

1. 플레이타임과 퀘스트 수량의 산정

비슷한 장르, 볼륨의 다른 게임을 기준으로 **초반 구간, 중반 구간, 후반 구간**의 플레이 타임을 나눔

나눈 플레이 타임을 다시 **레벨 별**로 세분화

각 플레이 타임의 **비율**을 구분 | 사냥, 퀘스트, 레이드, PvP 등 (마을에서 정비 등의 시간은 별도 산정하지 않음)

퀘스트, 레이드, PvP의 **회당 적정 시간 기준**을 정하고 (회당 10분, 1시간 등) 위에서 계산된 플레이 타임을 회당 시간으로 나누어 각 플레이의 수행 횟수 계산 | 총 퀘스트 수량 산정

1. 컨텐츠 수량의 산정

**총 필요 맵** | 레벨 구간별, 진영 별로 큰 덩어리를 나누어 지역을 설정 -> 각 지역별 필요 도시, 필드, 던전 수량 지정

**총 필요 몬스터** | **레벨, 사냥 시간** 당 추가 몬스터 (레벨 당 새 몬스터 1종, 2시간 당 1종) + **퀘스트** 회당, 시간 당 추가 몬스터 (퀘스트 3회당 1종, 2시간 당 1종) + **레이드, 인던** 개수 당 추가 몬스터 – 중복 이용 가능한 몬스터 수량

**총 필요 아이템** | 직업 클래스, 플레이타임을 고려하여 레벨 별 새로 오픈 되는 기본 아이템 수량 산출 -> 각 기본 아이템의 베리에이션 수량 산출

1. 컨텐츠 배치

앞 페이지의 가이드 라인을 바탕으로 각 구간 별로 실제로 배치되는 시스템과 컨텐츠를 정리

새로 오픈 되는 게임 시스템, 맵, 몬스터, 아이템 등을 기록

해당 구간에서 주로 소비되는 게임 시스템, 맵, 몬스터, 아이템 등을 기록

1. 컨텐츠와 리소스

참치김밥, 치즈김밥을 만드는 가게가 있을 때

* 참치김밥, 치즈김밥 = **컨텐츠**
* 밥, 김, 참치, 치즈 = **리소스**

리소스란 컨텐츠를 구성하는 **파일 단위의 구성 요소**

* 아이템 아이콘 이미지, 3D 메쉬, 텍스처 등은 리소스이지만 아이템 가격, 등급 등은 컨텐츠의 속성

1. 리소스 배치

구간 별로 새로 오픈 되는 시스템과 컨텐츠를 바탕으로 **필요한 업무**와 **추가되어야 하는 리소스**를 기록 (리소스 - 원화, 메쉬, 텍스처, 애니메이션, 이펙트, BGM, SE, UI, AI 스크립트, 퀘스트 스크립트, 배경, 레벨 디자인 데이터 등)

위의 항목에서 구간 별로 작업해야 하는 리소스의 **수량** 산출

1. 컨텐츠 리스트 정리

앞 페이지의 컨텐츠 배치와 연동되는 컨텐츠 리스트 정리

캐릭터, 몬스터, 맵, 아이템 등 컨텐츠 별로 컨텐츠, 리소스를 정리

* 예) 몬스터 : 몬스터ID, UI이미지, 메쉬, 텍스쳐, 애니메이션, SE, AI 스크립트 등

컨텐츠 배치와 컨텐츠 리스트는 한 쪽을 고치면 다른 쪽에 변경 사항이 적용되도록 제작

리소스 리스트도 디테일하게 정리하면 좋지만 해당 문서에서는 리소스 리스트 자체만 정리 (실제리소스에 대한 세부 관리는 별도의 리소스 매니저 문서를 통해 관리)