게임 컨텐츠 기획 | 컨텐츠 배치

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.01 | 20.11.19. 12:54 | 최시온 | 유료화 기획 시작 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨텐츠 분류

(컨텐츠 분류 / 강화, 퀘스트, 펫, 유료화, 우편)

* 유료화

1. 컨텐츠 소개

(컨텐츠에 대한 개요 설명)

* 침낭과 무기 유료화 모델 제시

1. 컨텐츠 구조

(해당 컨텐츠가 어떤 기능을 하는 요소들로 구성되어 있는지)

* 던전에 들어가면 피로도가 필요하다. 피로도 게이지는 시스템에 포함되어 있고, 피로도를 채우는 아이템으로 기본 침낭이 튜토리얼에 제시가 된다.
* 침낭을 피로도 채우는 아이템으로 어떨까? 게이지를 채우려면 하루에 한번 말려줘야 하고 게이지를 채우는데 시간이 걸린다. -> 광고를 보면 게이지가 한번에 다 차고 -> 침낭 스킨을 사면 피로도의 게이지가 늘어난다.

1. 컨텐츠 원리

(구성 요소들이 어떤 식으로 작용하는지)

* 피로도 게이지-> 던전을 들어갈 때 필요 -> 게이지가 떨어지면 침낭 아이템으로 피로도 추가-> 침낭 아이템으로 피로도 추가에 천장을 만든다. (침낭으로 게이지를 다 채우는데 하루 3번 이상 불가)-> 광고를 보면 침낭 피로도가 꽉 찬다-> 광고도 다 보고 침낭도 다 썼다, 그럼-> 침낭 스킨을 사면 게이지 자체가 늘어나는 유료화 제시/
* 무기 스킨
* 망치=뿅망치 / 창=츄파츕스 사탕 / 검= 장난감 칼

1. 컨텐츠 의도 및 재미

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

* (침낭) 메인 스토리를 깨려면 던전을 클리어 해야 하는데, 스토리의 소모도를 줄일 수 있고 -> 유료화 모델로도 제시가 가능하다.
* (무기) 스킨으로 병맛 요소 가미

1. 컨텐츠의 순환구조

(게임에서 컨텐츠가 어떻게 연결되어 있는지)

* 피로도 시스템->던전 들어갈 때 피로도가 소모->피로도가 다 소모되면 침낭에서 취침하며 피로도 회복-> 기본 침낭 아이템은 한정3번 -> 3번 이상은 햇빛에 말려줘야 침낭 게이지가 차고(1번 채울 때 한시간 쿨 타임) 다시 아이템으로 사용가능-> 스킨을 사면 침낭 천장이 높아짐

1. 컨텐츠의 소모도 예상

(컨텐츠 소모도 예상 기간)

* 유료화 순환 구조로 적합하다 생각했다.

1. 컨텐츠의 예상 기대 효과

(유저의 니즈에는 잘 부합 했는가?)

* 스토리에 제한을 걸어 유저에게 궁금증을 유발시킨다-> 궁금증 유발은? -> 과금을 할 수 있는 확률이 높아진다.

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

(컨텐츠 기획서 작성 소요시간)

* 20분