





※ 문서 작성 및 수정 시 작성해 주시면 됩니다.

※ 파일 미리보기 추가: 상단 톨바 [삽입] → [스마트 칩] → [폴더]

번호	일시	작성자	작성 및 수정 내역
001	2022-11-23 13:00	이규대	공유 문서함 개설
002	2022-11-23 16:00	이규대	회의록 작성 1.  회의록_01
003	2022-11-23 21:20	이승준	“1”조 <가디언테일즈> 게임최종선정
004	2022-11-24 00:00	남현우	개인 진행 기록 작성 1.  가디언 테일즈 플레이 로그_남현우.xlsx → 초반구간 진행중
005	2022-11-24 10:00	이승준	개인 진행 기록 작성 1.  작업_이승준 → 패키지 / 길레 보상 조사중
006	2022-11-25 00:13	이규대	문서 수정 1.  가디언 테일즈 플레이 로그_남현우.xlsx 2. 수정 내역 a. 튜토리얼 플레이 중 획득할 수 있는 4000골드 추가
007	2022-11-25 11:34	박종인	개인 진행 기록 작성 1.  가디언 재화수급량 조사.xlsx 업적(데일리, 비기너, 챌린지, 이벤트) 재화수급량 조사중
008	2022-11-25 13:00	“1”	회의 진행 1. 진행 상황 공유 2. 문서 방향성 / 게임 진행 목표 의논 회의 결과 : 진행 목표 → 콜로세움 콘텐츠 해금 진행 다음 회의 시간 : 2022/11/28 월요일 20:00
009	2022-11-25 23:10	남현우	개인 진행 기록 작성 1.  가디언 테일즈 패키지 효율 체크_남현우.xlsx 2.  가디언 테일즈 플레이 로그_남현우.xlsx 3.  가디언 테일즈 INPUT 체크_남현우.xlsx → 콜로세움 오픈 완료
010	2022-11-28 20:00	“1”	회의 진행

번호	일시	작성자	작성 및 수정 내역
			<p>문서의 방향성: 초반 구간에서의 동선과 허들 구간에서의 부정적 경험을 바탕으로 재화 밸런스 / BM 개선 방안을 내놓자!</p> <p>1. 진행 목표까지의 게임을 처음하는 유저로써의 경험 공유</p> <p>2. 진행까지 발생한 초반 구간의 부정적인 경험 공통 사항 : 초반 스토리 진행 시 캐릭터의 스펙 부족으로 클리어하기 벅참 (단 / 패키지 구매 후 진행 시 딱히 어려움이 없었음)</p> <p>1) 스타터 패키지의 구성품이 부실함 → 초보자 입장에서 굳이? 라는 생각이 들 정도의 아쉬운 구성품</p> <p>→결제 요인이 유료 켜먹기는 하지만 여전히 부족한 패키지 구성품</p> <p>∴ 유료 켜의 사용처는 일일 뽑기 (유료 켜 100개) 이외엔 특별한 사용처가 없음.</p> <p>∴ 이 패키지를 개선해서 더욱 효과적으로 첫 결제 유도하는게 좋지 않을까?</p> <hr/> <p>2) 초반 진행 시 캐릭터 편성 풀의 부족함</p> <p>가이드의 모든 콘텐츠(엔드 포함)를 진행하기 위해서 최소 4명의 캐릭터를 편성하여 진행해야 함.</p> <p>하지만 지급되는 1,2성의 캐릭터 성능이 엔드 콘텐츠에선 거의 도움이 되지 않고 <u>스토리를 미는데에도 명확한 한계점이 존재함 (?)</u>.</p> <p>→ 가디언테일즈는 출시한 지 2년이 넘은 게임이고, 스토리 또한 15챕터까지 나왔으며, 다른 대체 콘텐츠들 또한 많아진 상황 (카마존(=뉴럴 클라우드), 케도 엘리베이터(=니케의 트라이얼 타워, 타게임의 타워 콘텐츠), 부유성 미궁, 세계 탐험)</p>

번호	일시	작성자	작성 및 수정 내역
			<p>→ 이로 인해 수 많은 콘텐츠 해금을 위한 스토리 진행의 PLC구간이 지나치게 길어지게 되고, 게임의 잠재적 장기 고객인 초반 유저가 게임의 지루함을 느끼고 이탈하는 현상 초래할 수 있음.</p> <p>→ 심지어 길드 레이드 콘텐츠는 12명의 영웅이 필요하며, 한 달 마다 열리는 콘텐츠이기에 많은 양의 input 보상량을 얻고 싶어 할거임 (단 기간에 많은 양의 input 보상량 획득 욕심은 사실 주관적이고, 근거를 제시할 자료가..)</p> <p>→ 3성의 캐릭터 수 또한 총 57개로 추가로 남은 53개의 캐릭터와 전용 무기를 모으기 위해 필요한 기대 현금 가치는 여전히 크다고 생각함. (약 8500만원이 필요함, 모두 천장을 친다는 가정 하에..) 그렇기에 원활한 진행을 위해서는 다수의 3성의 캐릭터가 필요함.</p> <p>→ 첫 에픽 영웅 : 처음 30회 이내에 하나 보장 → 두번째 에픽 영웅 : 패키지 구매 → 세번째 에픽 영웅 : 추가적인 이벤트 수행 → 네번째 에픽 영웅 : 가차 or 정가 (300회)</p> <p>하지만 네번째 에픽의 경우 정가의 횟수가 너무 높고 불확실성이 크다 보니 네번째 획득 까지의 output 지출(가차 비용)이 꺼려짐.</p> <p>∴ 추가적인 새로운 초보자 미션을 제공하여 편성에 필요한 4번째 에픽 영웅을 선택하게 하여 초반 스토리(1-5챕터)를 보다 편안하게 클리어 하고 다른 콘텐츠들의 진입을 용이하게 하여 초보유저의 게임 retention을 높이는 방향</p> <p>→ 단// 딜러 역할이 아닌 힐러 직업군 중 제공 (∵ 스토리 진행중 캐릭터가 너무 잘 녹음, 버틸 수 가 없음..)</p> <hr/> <p>3) 각성석 부족? → 하루 3번의 제한으로 각성석 수급에 어려움</p>

번호	일시	작성자	작성 및 수정 내역
			<p>캐릭터의 각성 → 캐릭터의 공격력, 방어력, 체력 스탯의 성장과 캐릭터의 3번째 보유 특성 (파티 전체에 영향을 줌)을 해금.</p> <p>캐릭터의 성장을 위해 필요한 성장 요소중 하나</p> <p>하지만 입장 제한과 수급량이 적어 스테이지 클리어가 막혀버림 → 성장 시간 필요</p> <p>∴ 콜로세움 = 4영웅필요 = 각성해야해 = 패키지?</p> <p>or</p> <p>3회 제한을 풀 수 있는 패키지 / BM 기획 → 하루 입장 기회를 3 -> 5회로 늘린다거나</p>
011	2022-11-29 18:00	"1"	<p>디스코드 음성 회의 진행</p> <p>회의진행 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문서의 큰 틀 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 및 사용 재화 소개 - 유저의 동선 PLC 구간 정의 - 해당 구간에서의 부정적 경험 소개 - 부정적인 요인의 해소를 위한 방안 제시 - 문서의 마무리 및 정리 - 각 틀마다 세부적인 내용 논의 <ul style="list-style-type: none"> - 게임과 재화의 소개 방식 - PLC 구간의 정의를 위한 근거 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 몇 차로 나눌 것인가? - BM 아이디어 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 초보자 타겟 엄선 픽업 가차 - - 각자 큰 틀에 맞춰 문서 제작 후 다음 회의에서 서로 피드백 후 페이지를 통합하여 문서 완성 목표 - 문서 완성 후 발표 파트 분배 / 발표 준비 (발표 파트는 종인님 제외 // 4파트로 나뉘야 함)
012	2022-11-30 15:00	"1"	<p>디스코드 음성 회의 진행</p> <p>문서 제작 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 레퍼런스 진행

번호	일시	작성자	작성 및 수정 내역
			- 세부 내용 입력
013	2022-12-02 12:00	“1”	끝~