

아이데이션 실습 보고서

2조

팀장	김동우
부팀장	조민기
팀원	구하림
팀원	신현수
팀원	황익희

목차

1. 개요

- 회의 방법
- 작업 관리

2. 요구사항 분석

- 프로젝트 명
- 개발 기간 및 예산
- 제한 조건
- 프로젝트 목적
- 타겟 유저
- 주요 과업 설정

3. 자료 조사

- 유사 게임 선정
- 관련 장르 게임의 웹사이트 분석
 - 동일 장르 타 게임 커뮤니티 분석 결과

4. 팀 규칙

- 회의 시간
- 작업 시간
- 의사 결정 방식
- 커뮤니케이션 및 작업 도구 선정
- 프로토타입 검증 일정

5. 프로토타이핑

- 목적
- 방식

6. 결과물 체크 리스트

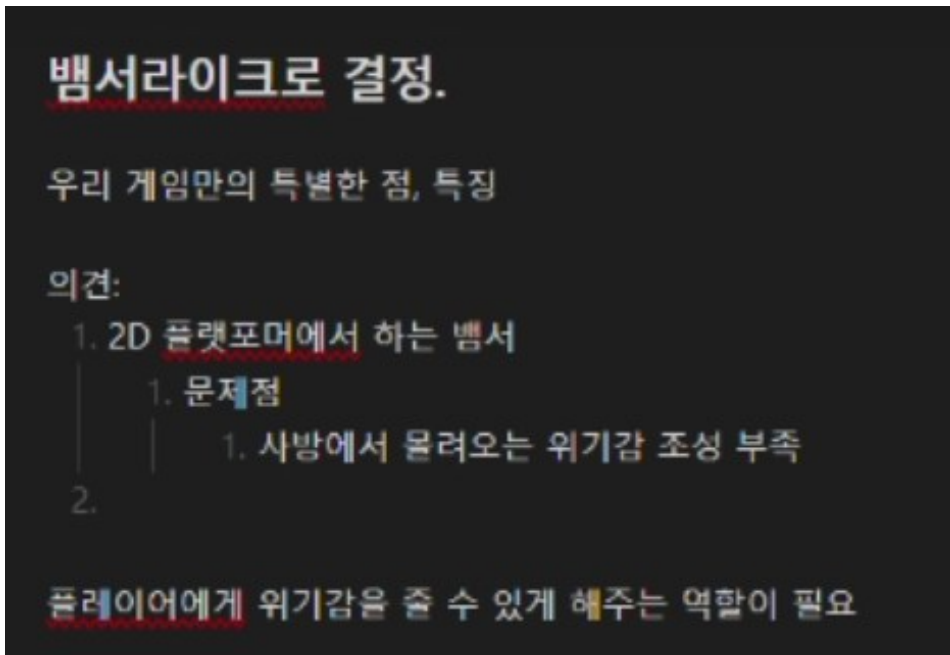
1. 개요

1-1) 회의 방법

- 회의를 위한 음성채팅 프로그램으로 Discord를 채택, 팀장이 전체적인 방향성을 선제안, 팀원들의 각자 의견 제안
- 제안 된 의견을 취합하여 최적의 결론 도출
- 서로의 의견을 끝까지 다 들은 후 다른 방향의 의견 제안 시 반드시 대안 함께 제시

1-2) 작업 관리

- Obsidian 프로그램을 활용하여 팀원 '구하림' 님이 회의에서 나온 내용을 키워드 중심으로 선 정리
- Canva, Figma 적극 활용하여 본인의 의견에 맞게 타인의 이해를 돕기 위한 시각적 자료 제안
- 회의록 작성은 그 날 회의가 모두 마무리 된 후 팀장이 작성



▲ Obsidian 활용 예시

<div>2025.10.31</div> <div>1차 회의</div> <div>oh yeah</div>	<div>사훈:</div> <div>우리 능력 선에서 만들 수 있는 쉽고 간단하며 재밌는 게임을 만들자</div> <div>김동우</div>	<div>만들 게임 장르: 뱀서라이크 +각 요소가 있으면 좋겠다 (like) 메가폰크</div> <div>• 이걸 다음 회의 시간에 정하기</div> <div>김동우</div>		
<div>김동우</div> <div>https://www.youtube.com/watch?v=wcw5Xktrf8c</div> <div>후후버거 1호집? 이거 재밌어보임 니다</div> <div>경험/타이론 게임 게우일/미혼게임</div> <div>김동우</div>	<div>함익희</div> <div><ul style="list-style-type: none">• 개인 아이디어 ## 1. 메가폰크3D 뱀서+로그라이크 ## 2. 탄저 RPG• 게임 장르 최종 지장: 뱀서라이크• 강사님 피드백 1.월드 워크에서 막힐 수 있음 2.메일드 자체 리소스 활용 가능• 추가 회의 내용 1.메이플 자체 리소스 활용</div> <div>oh yeah</div>	<div>신현수</div> <div>로그라이크(뱀서형) 고양이(마리오)(하림님 아이디어) 서브할까?</div>	<div>조민기</div> <div>뱀서형</div> <div>미니게임 60초 생존이 목표. 5초마다 '포악 키'가 발동하게 바뀝니다. (해: 정표가 공격, 완벽이 요격목)</div> <div>오버로드 비숫한</div> <div>당근</div>	<div>구하림 아이디어</div> <div>강것캐슬 탄저 RPG 방치형 RPG 메이플 보스전 (힐레이) 타론코프 디코프</div> <div><div>1. 타론코프 라이프 게임</div><div>- 장비 수집</div><div>- 레벨업</div><div>- 죽으면 영혼</div><div>- 기본은 방치형 rpg</div><div>- 방치해서 레벨업, 몬드</div><div>- 골드로 장비 가져</div><div>- 장비를 강화 (메렌스)</div><div>- 강화해서 메이플 보스전을 힘(보상) 받는다</div><div>장비가</div><div>3. 장것 캐슬 대균열</div><div>4. 디펜스</div><div>5. 클로브 튜터 월드넷 튜 2D</div><div>- 사방에서 오는 물에 물러 발린다</div><div>6. 고양이 마리오</div></div>

▲ Canva 활용 예시

2. 요구사항 분석

2-1) 프로젝트 명

- 프로젝트: 버섯 거기섯

2-2) 개발 기간 및 예산

- 개발 기간: 5일
- 예산: 2025년 기준 최저시급 * 9to6 작업시간(점심 시간 1시간 제외) * 조원 총 인원 수 * 개발 기간
 - $10,030 * 8 * 5 * 5$
 - **2,006,000 원**

2-3) 제한 조건

- 개발 인력의 부재
 - 개선 사항: 5인 팀에 개발 가능 인력이 1인 뿐이라, 메이플월드 공식 채널에서 크리에이터 인터뷰 및 현재 출시된 게임의 분석 영상을 보고, 각 기능이 어떻게 작동하고 실제 게임에 어떻게 구현이 되는지 파악
개별적으로 공부해오는 것을 핵심 개선 사항으로 설정

2-4) 프로젝트 목적

- 각 조원들의 역량 파악, 메이플 월드 내의 기능을 선분석
- 각 조원들의 기존 보유 역량을 최대한 발휘할 수 있는 방향으로 과업을 설계(과업 수행 + 성장 목적)
- 기존에 있던 장르인 '뱀서류' 장르의 진부하고 천편일률적인 게임 진행 방식에 **차별 요소 삽입, 게임의 경쟁력 상승**

2-5) 타겟 유저

- 20 ~ 30대 남성
 - 뱀서라이크 장르 선호 유저
 - 메이플스토리 ip 선호 유저

2-6) 주요 과업 설정

- 간단하면서도 중독성 있는 뱀서라이크 게임을 만들어보자
- 단순히 조별 과제로 끝나지 않고, 본인이 가진 역량을 최대한 발휘 + 타 조원들의 장점을 보고 인사이트 획득


3. 자료 조사


3-1) 유사 게임 선정

- 선정 목적: 기존에 있는 흥행한 뱀서라이크 장르의 게임을 선정하여, 해당 게임의 웹사이트 및 게임 포럼을 통해 타겟 유저로 지정한 **뱀서라이크 장르 선호 유저들의 니즈를 파악(시장 조사 목적)**
- 선정 게임
 - 뱀파이어 서바이벌
 - 메가봉크

3-2) 관련 장르 타 게임의 웹사이트 분석

- 스팀 게임 평가 분석 - 메가봉크

**데크**
평가 6개

**추천**
기록상 117.6시간 (평가 당시 110.6시간)

★

게시 일시: 2025년 10월 10일


업뎃도 계속 해주고 DLC도 추가해주고 다 좋은데 개인적인 단점 2개 뽑으면

1. 후반가면 공격 이펙트가 화면 가려서 아무것도 안보임 / 탄데도 애기 나오는데 왜 이펙트 해제 옵션 안추가하는건지...

2. 이것도 후반 문제인데 레벨업을 한 번에 너무 많이 할 때, 아이템을 먹으면 레벨업을 먼저 처리하고 아이템을 획득해서 한참 기다려야 아이템 선택 가능한 경우가 있음.
Queue 구조로 되어 있는지 무조건 밀려있던 레벨업 싹 하고 아이템 획득 처리하는게 개인적으론 좀 별로임.
게임 구조상 어쩔 수 없는 부분이겠지만 재미 같은 캐릭터 쓰면 진짜 한참 기다려야 획득하는데...
랜덤 레벨업 속도라도 빨라지면 괜찮을듯

▲ 플레이타임이 긴 유저의 평가

UX 문제를 겪고 있으며, 게임의 구조 자체에 대한 불만이 있음.

**비추천**
기록상 0.7시간

게시 일시: 2025년 10월 24일

메가봉크의 아버지라길래 플레이 해봤으나 메가봉크가 수십단계는 발전된 형태라는 것만 깨닫고 30분만에 폐사

▲ 최근 유입된 유저의 평가

단조로운 진행방식에 지루함을 느끼고 이탈

4. 팀 규칙

4-1) 회의 시간

- 회의 자체는 **1시간 이내**에 모든 안건을 정리해서 끝내는 것으로 정한다.
- 회의 전, 가능하면 **팀장이 회의 안건을 요약**하여 가지고 와 각 **팀원들 의견을 듣고, 빠르게 다음 단계로 넘어가기** 위함

4-2) 작업 시간

- 모든 팀 실습 과제는 **18시 30분**을 넘기지 않는다.
- 당일 실습 시간이 부족한 경우, 최대 작업 시간은 **20시**까지.
- 개인이 맡은 영역에 관련 된 폴리싱 및 디벨롭은 **개별로 추가 작업**을 진행
 - 폴리싱 및 디벨롭을 진행한 내용에 대해서는 **즉각적으로 Notion, Discord의 스레드 기능 활용하여 공유**

4-3) 의사결정 방식

- 본인과 다른 **팀원의 의견**은 가능한 존중을 하며, 비판적인 의견을 제안할 때 **'좋은 의견이네요'**로 시작한다.
- 비판 의견을 낼 때, 반드시 **해결 방향성과 대안을 함께 제시**한다.
- **피드백을 받은 조원**은 본인의 결과물에 대한 피드백을 **절대로 본인에 대한 공격으로 수용하지 않는다.**
 - **감정적인 싸움**으로 번지면 **해야 할 일을 진행하지 못 하는** 경우가 있기 때문임.
- 팀원과의 소통 시, 본인의 의견과 다른 의견만 제안한다고 해서 **절대 욕하지 않는다.**
 - 사람들 모두 각자의 성격이 있고, 살아온 생활 방식도 모두 다르다. **팀원에 대한 인간적인 존중을 최우선**으로 한다.
- **갈등관리 방식**
 - 팀원과 마찰이 빚어졌을 때, 절대 그 **갈등을 회피하지 않고, 그 자리에서 대화로 해결**을 한다.
 - 즉각적인 대화가 어려울 정도로 감정이 상했을 경우더라도, 그 **상황을 되짚어보고 반드시 대화로 해결**한다.
 - 팀원들 간 의견을 공유할 때, **절대 언성을 높이지 않는다.**

4-4) 커뮤니케이션 및 작업 도구 선정

- 디스코드 스레드
 - 간단한 대화, 의견 및 텍스트 관련 내용 즉각적인 공유는 디스코드 스레드를 활용한다.
- Canva
- Figma
 - 타 팀원의 이해를 돕기 위한 시각적 자료의 공유가 필요한 경우, Figma와 Canva를 적극 활용한다.
- Notion
 - 팀원들의 업무 분배 및 업무 현황은 Notion으로 공유한다.

4-5) 프로토타입 검증 일정

- 5일 안에 메이플스토리 월드로 제작하고자 하는 게임의 프로토타이핑을 완수하는 것은 현재 역량으로 부족하다는 판단
- 따라서 선정한 게임과 동일한 장르의 게임을 플래시게임 형태로 구성한 게임을 서칭 후 찾아냄
- 찾아낸 게임의 기본적인 시스템 및 구조를 분석하여 우리 게임에 필요한 요소를 추출
- 우리 게임에 어떤 방식으로 구현하면 좋을지, 킷 포인트는 어떤 것이 될 수 있을지 게임 플레이 후 후기를 작성
- 후기를 가지고 토론 후 조원들의 현재 역량으로 해낼 수 있는 최적의 방안 선정

5. 프로토타이핑

5-1) 목적

- 제작하고자 하는 게임 및 장르의 기획 의도를 명시
 - 기획 의도에 맞게 기존에 있던 동일 장르 타 게임에는 없는 우리 게임만의 차별화 포인트 도출
 - 타 게임을 플레이&커뮤니티 사전 조사를 통해 유저들의 니즈를 파악
 - 도출된 게임 플레이 후기 및 파악한 니즈를 통해 키포인트 선정

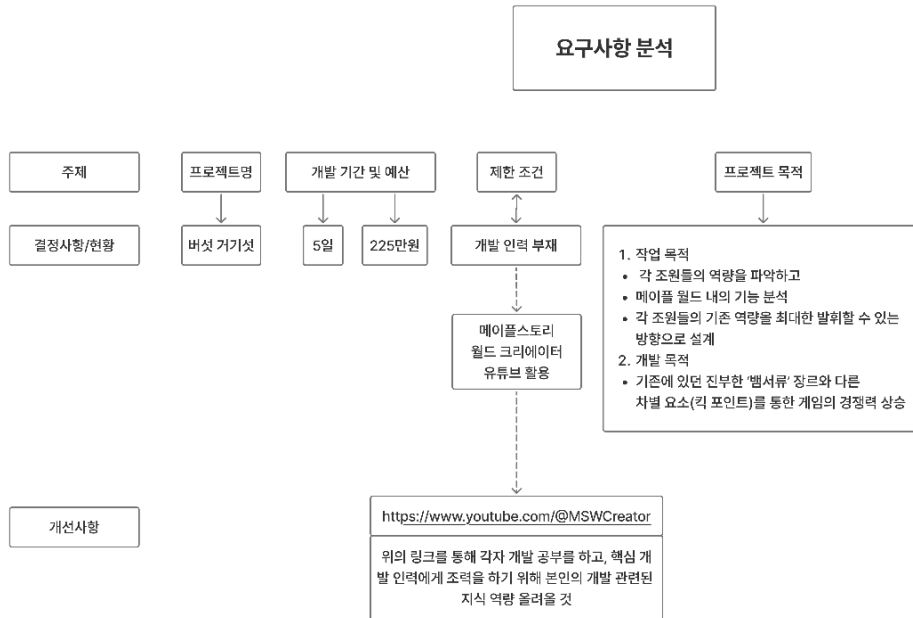
5-2) 방식

- <https://claude.ai/public/artifacts/495a1159-c56e-4c9f-ada3-073b2af57973>
- 선택한 장르 '뱀사라이크'의 기본적인 시스템이 구현되어있는 플래시 게임을 먼저 찾음
- 찾은 게임을 플레이해보고, 장르에 대한 이해가 부족한 팀원은 게임의 플레이 방식이나 조작 시스템을 이해
- 이미 장르에 대한 이해도가 높은 팀원은 차별화 포인트 도출에 집중
- 우리 게임에 어떠한 스크립트가 들어가야 할지, 구성 요소는 무엇이 있는지 파악



6. 결과물 체크 리스트

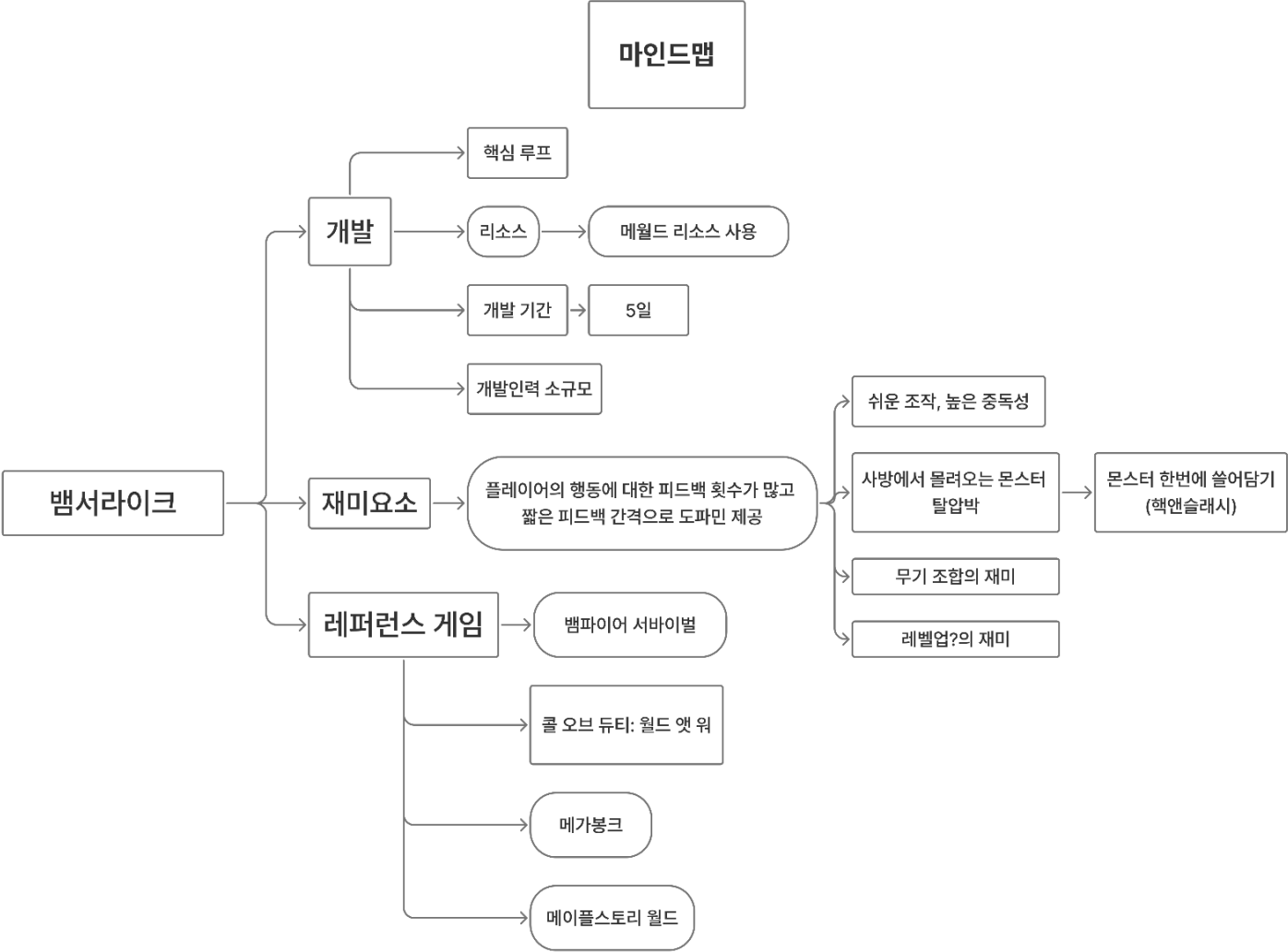
6-1) 요구사항 정의



6-2) 아이디어 정리 - 브레인스토밍 결과




6-2) 아이디어 정리 - 마인드맵 결과 




6-3) 자료조사 노트




**비추천**
기록상 0.7시간

게시 일시: 2025년 10월 24일
메가봉크의 아버지라길래 플레이 해봤으나 메가봉크가 수식단계는 발전된 형태라는 것만 깨닫고 30분만에 폐사


최신 유저의 평가
단조로운 진행방식에 지루함을
느끼고 이탈함


**Tunguska**
평가 35개

**추천**
기록상 1.5시간

게시 일시: 2025년 10월 14일
반박하고 떠오른 게임
조작이 간단하고 여러 변수창출이 가능해서
이것저것 시도해보다보면 시간이 흘러있다
초반에는 능력치가 낮아서 컨트롤을 아무리 잘해도 얼마못가는데요
조금씩 능력치를 카운트하면 사방에서 몰려와도 질 버립니다


변수 창출과 무기 조합에 흥미를
느낌, 게임 트라이 횟수에 따른 성
장을 긍정적으로 평가

**태코**
평가 6개

**추천**
기록상 117.6시간 (평가 당시 110.6시간)

게시 일시: 2025년 10월 10일
업뎃도 계속 해주고 DLC도 추가해주고 다 좋은데 개인적인 단점 2개 뽑으면
1. 후반가면 공격 이펙트가 화면 가려서 아무것도 안보임 / 맵데도 예기 나오는데 왜 이펙트 해제 옵션 안추가하는건지...
2. 이것도 후반 문제인데 레벨업을 한 번에 너무 많이 할 때, 아이템을 먹으면 레벨업을 먼저 처리하고 아이템을 획득해서 한참 기다려야 아이템 선택 가능한 경우가 있음
Queue 구조로 되어 있는지 무조건 밀려있던 레벨업 싹 하고 아이템 획득 처리하는게 개인적으로 좀 별로임
게임 구조상 어쩔 수 없는 부분이겠지만 새미 같은 캐릭터 쓰면 진짜 한참 기다려야 획득하는데...
현명 레벨업 속도라도 빨라지면 괜찮을듯

높은 플레이 타임을 가진 유저의
평가. UX 문제를 겪고있음, 구조
자체의 불만이 있음

**추천**
지난 2주간 0.0시간 / 기록상 123.1시간 (평가 당시 20.3시간)

게시 일시: 2022년 1월 16일 오후 3시 01분
업데이트됨: 2022년 2월 13일 오전 11시 13분

[\[요서 예보기 평가\]](#)
재미있다. 더블클릭이 부담되는 게임 불감증을 날려줬다.
금색상자 열때 어깨춤이 자동으로 뛸진

높은 플레이 타임과 추천수를
가진 평가. 조작의 단순함을 극
찬하고 있다. 금색상자(랜덤성)
에 대해 좋은 의견을 남겼다

해금조건
Krochi : 누적 몬스터킬 10만마리 달성시 획득
무기조합 2종추가
La borra - Santa water + Attractorb
Thunder Loop - Lightning Ring + Duplicator
첨 하시는분들을 위해 아이템 조합
Soul Eater - garlic + Pummarola
Vandalier - Peachone + Ebony wing
Bloody Tear - Whip + Hollow Heart
Death Spiral - Axe + Candelabra
Heaven Sword - Cross + Clover
Hellfire - Fire Wand + Spinach
Holy Wand - Magic Wand + Empty Tome
Thousand Edge - Knife + Gloves
Unholy Vespers - King Bible + Spellbinder

+ 해금 조건과 무기 조합들을
해보며 플레이 타임을 늘렸을
것으로 예상됨.
도전 과제 해금에 대한 욕구가
있다.

6-4) 팀 규칙 문서

4. 팀 규칙

4-1) 회의 시간

- 회의 자체는 **1시간 이내**에 모든 안건을 정리해서 끝내는 것으로 정한다.
- 회의 전, 가능하면 **팀장이 회의 안건을 요약하여** 가지고 와 각 **팀원들 의견을 듣고, 빠르게 다음 단계로 넘어가기** 위함

4-2) 작업 시간

- 모든 팀 실습 과제는 **18시 30분**을 넘기지 않는다.
- 당일 실습 시간이 부족한 경우, 최대 작업 시간은 **20시까지**.
- **개인이 맡은 영역**에 관련 된 폴리싱 및 디벨롭은 **개별로 추가 작업**을 진행
 - 폴리싱 및 디벨롭을 진행한 내용에 대해서는 **즉각적으로 Notion, Discord의 스레드 기능 활용하여 공유**

4-3) 의사결정 방식

- 본인과 다른 팀원의 의견은 가능한 존중을 하며, 비판적인 의견을 제안할 때 '**좋은 의견이네요**'로 시작한다.
- 비판 의견을 낼 때, 반드시 **해결 방향성과 대안**을 함께 제시한다.
- **피드백을 받은 조원은 본인의 결과물에 대한 피드백을 절대로 본인에 대한 공격으로 수용하지 않는다.**
 - **감정적인 싸움으로 번지면 해야 할 일을 진행하지 못 하는** 경우가 있기 때문임.
- 팀원과의 소통 시, 본인의 의견과 다른 의견만 제안한다고 해서 **절대 욕하지 않는다.**
 - 사람들 모두 각자의 성격이 있고, 살아온 생활 방식도 모두 다르다. **팀원에 대한 인간적인 존중을 최우선으로 한다.**
- **갈등관리 방식**
 - 팀원과 마찰이 빚어졌을 때, 절대 그 갈등을 회피하지 않고, 그 자리에서 대화로 해결을 한다.
 - 즉각적인 대화가 어려울 정도로 감정이 상했을 경우더라도, 그 상황을 되짚어보고 반드시 대화로 해결한다.
 - 팀원들 간 의견을 공유할 때, **절대 언성을 높이지 않는다.**

4-4) 커뮤니케이션 및 작업 도구 선정

- 디스코드 스레드
 - 간단한 대화, 의견 및 텍스트 관련 내용 즉각적인 공유는 디스코드 스레드를 활용한다.
- Canva
- Figma
 - 타 팀원의 이해를 돕기 위한 시각적 자료의 공유가 필요한 경우, Figma와 Canva를 적극 활용한다.
- Notion
 - 팀원들의 업무 분배 및 업무 현황은 Notion으로 공유한다.

4-5) 프로토타입 검증 일정

- 5일 안에 메이플스토리 월드로 제작하고자 하는 게임의 프로토타이핑을 완수하는 것은 현재 역량으로 부족하다는 판단
- 따라서 선정한 게임과 동일한 장르의 게임을 플래시게임 형태로 구성한 게임을 서칭 후 찾아냄
- 찾아낸 게임의 기본적인 시스템 및 구조를 분석하여 우리 게임에 필요한 요소를 추출
- 우리 게임에 어떤 방식으로 구현하면 좋을지, 킥 포인트는 어떤 것이 될 수 있을지 게임 플레이 후 후기를 작성
- 후기를 가지고 토론 후 조원들의 현재 역량으로 해낼 수 있는 최적의 방안 선정

6-5) 프로토타이핑 결과 요약서

<p>프로토 타이핑 후기</p> <ul style="list-style-type: none">캐릭터의 HP, 몬스터의 HP UI를 조금 더 직관적으로 설정하는 것, 즉 유저가 본인의 캐릭터의 현재 상황을 좀 직관적으로 알 수 있게 구성하는 것이 중요할 것 같음.경험치가 오르고, 캐릭터가 성장하는 것은 RPG와 유사한 것 같음해당 장르 게임 자체를 구현하는 것은 쉬울 수 있으나, 키포인트로 선정될 것들이 어떻게 구현이 될 수 있을지는 조금 고민을 더 해봐야 할 것 같음. <p>김동우</p>	<p>프로토 타이핑 후기</p> <ol style="list-style-type: none">ZEP, 디스코드 등 동시 구동 중 플레이해서 그런 것일 수도 있으나 프레임이 많이 끊기는 버그 발생→메월드 기반 개발 시에도 기능 구현, 리소스 적용 후 점검 필요프레임 드랍 방지 대책<ul style="list-style-type: none">스폰되는 몬스터 수 제한상대적으로 가벼운 리소스 활용플레이어/몬스터 공격 패턴이 단조로움<ul style="list-style-type: none">원거리 공격, 마법 공격 및 공격 방어 등 다양한 패턴 필요레벨업을 통한 데미지 증가 이외에 다양한 버프/디버프 필요<ul style="list-style-type: none">공격 이펙트(히트박스) 사이즈 증감공격 속도 증감이동 속도 증감투사체 공격투사체 발사 속도 증감투사체 재장전 속도 증감투사체 크기(히트박스) 사이즈 증감 <p>황익희</p>
<p>프로토 타이핑 후기</p> <ul style="list-style-type: none">게임 플레이 지속 시 높은 프레임 드랍스킬 도입, 몬스터를 한번에 쓸어담는 핵앤슬래시 요소가 없음빠른 이동을 위한 더블점프 기능 필요(플래시점프 or 탈출기?)경험치 구슬이 자동으로 먹여지는 기능은 좋음 <p>신현수</p>	
<p>프로토 타이핑 후기</p> <ul style="list-style-type: none">계속해서 자동으로 몬스터를 공격하게 만드는 기능 추가 필요구현해야할 기능들이 하나하나씩 계속해서 떠올라서 무서움, 신경써야 할 부분들이 많을 것 같음차별점에 대해서는 메이플스토리 IP를 사용하는 것 외에 딱히 떠오르는 것이 없어서 많이 고민해봐야 할 것 같음 <p>조민기</p>	<p>프로토 타이핑 후기</p> <ul style="list-style-type: none">사방에서 몰려오는 위기감 부족몬스터가 플랫폼을 이동하는 방식 추가 필요차별점에 대해 깊게 생각해 봐야함 <p>구하림</p>

결과 요약서

- UI 및 게임 피드백 개선
 - 캐릭터 HP, 몬스터 HP UI가 직관적이지 않아 개선이 필요
 - 유저가 자신의 상태(HP 등)을 한 눈에 파악할 수 있도록 시각적인 피드백 강화 필요
 - 경험치 상승 및 성장 구조는 기존 메이플스토리 IP를 선호하는 유저층의 진입장벽 완화로 작용할 수 있을 것으로 기대
- 기술적 문제 및 퍼포먼스 이슈
 - 프레임 드랍(렉)현상이 심각 — 디스코드와 병행 실행 시 더욱 두드러짐
 - 원인 추정: 리소스의 과다, 몬스터의 과도한 스폰, 최적화의 부족
 - 대응 방안
 - 몬스터 스폰 수의 적절한 조정
 - 가벼운 리소스를 활용
 - 공격 및 이펙트의 연산을 최소화
- 전투 및 조작 개선 필요
 - 핵앤슬래시(타격감)요소, 스킬 연계 및 범위 공격 등 "한 번에 쓸어담는" 전투 쾌감이 필요
 - 자동 공격 기능 도입, 빠른 이동을 위한 더블 점프(플래시 점프) 기능 제안
- 게임 디자인 방향성
 - 레벨업 시 단순 데미지 증가 외에도 공격 이펙트 크기, 공격 속도, 버프/디버프 등 시각·체감적 성장 요소 강화 필요
 - 사방에서 몬스터가 몰려오는 위기감·긴박감이 부족 → 적 배치 및 몬스터 스폰 구조의 개선이 필요