

아이데이션 실습 보고서

2조

팀장	김동우
부팀장	조민기
팀원	구하림
팀원	신현수
팀원	황의희

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

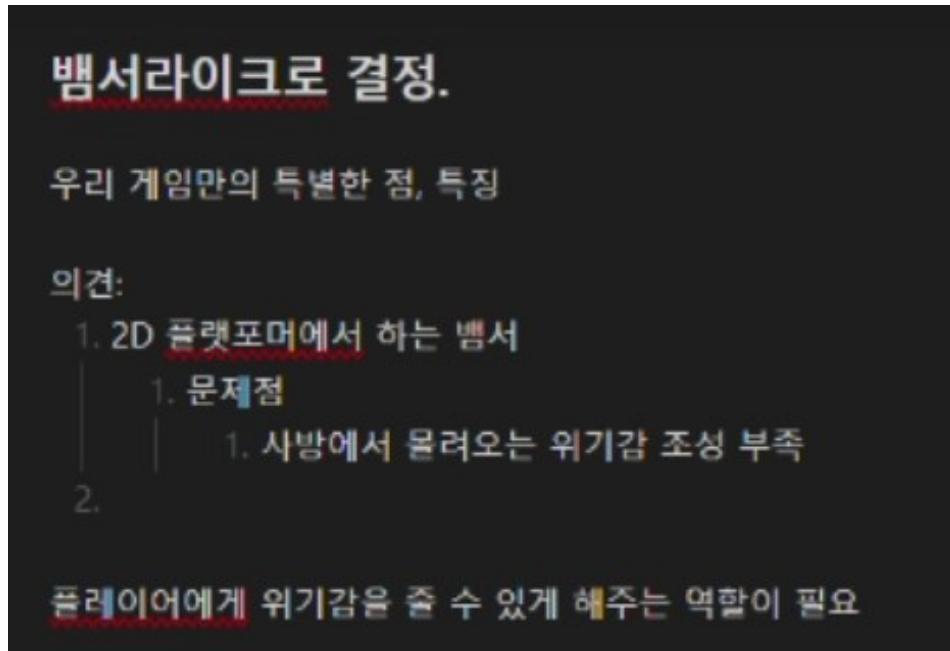
1. 개요

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 선정리
- Canva, Figma 적극 활용하여 본인의 의견에 맞게 타인의 이해를 돋기 위한 시각적 자료 제작
- 회의록 작성은 그 날 회의가 모두 마무리 된 후 팀장이 작성



▲ Obsidian 활용 예시

2025.10.31
1차 회의
oh yeah

사훈:
우리 능력 선에서 만들 수 있는 쉽고
간단하며 재밌는 게임을 만들자

만들 게임 장르: 뱀서라이크
+킥 요소가 있었으면 좋겠다
like) 메가몽크
• 이건 다음 회의 시간에 정하기

김동우

김동우	황의희	신현수	조민기	구하림 아이디어
https://www.youtube.com/watch?v=wwc5XtRy8c 유튜버기 1요점? 이거 재밌어보입니다 경영/디자인 게임 개우얼/피율게임	개인 아이디어 ## 1. 메가몽크(3D 뱀서+로그라이크) ## 2. 단체 RPG • 개인 창의 최종 저작: 뱀서라이크 • 강사님 피드백: 1. 원작 워프에서 막힐 수 있음 2. 에피드 자체 리소스 활용 가능 • 추가 회의 내용 1. 메일을 자체 리소스 활용 oh yeah	로그라이크(뱀서류) 고양이머리오(하필님 아이디어) 서브컬쳐? • 개인 창의 최종 저작: 뱀서라이크 • 강사님 피드백: 1. 원작 워프에서 막힐 수 있음 2. 에피드 자체 리소스 활용 가능 • 추가 회의 내용 1. 메일을 자체 리소스 활용	마니아인 60초 생존이 목표. 5초마다 '조상 키'가 학년에게 바뀝니다. (예) 첨보가 공격, 원쪽이 오른쪽) 오버워드 비슷한 • 개인 창의 최종 저작: 뱀서라이크 • 강사님 피드백: 1. 원작 워프에서 막힐 수 있음 2. 에피드 자체 리소스 활용 가능 • 추가 회의 내용 1. 메일을 자체 리소스 활용 oh yeah	금지 하나더 할까요 비판적 의견을 솔직하게 낼 수 있는 방안 본체점 1. 김동우 • 개인 창의 최종 저작: 뱀서라이크 • 강사님 피드백: 1. 티로코프 라이크 게임 - 장비 수 징 - 레벨링 - 죽으면 일음 2. 방치형 RPG + 메일 보스전 - 기본은 방치형 rpg - 방사수에 레벨업, 골드 - 풀로드 장비 가격 - 강수원을 강화 (메인식) - 강수원에서 메일을 보스전을 할(보상: 골드, 장비?) 3. 긴장 캐슬 대군열 4. 디펜스 5. 풀모드 듀티 철도 맷 워 2D - 시방에서 오는 물에게 둘러 쌓인다 6. 고장이 마리오

▲ 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 출시 된 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)
- 기준에 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 / 판데도 얘기 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 쌍하고 아이템 획득 처리하는게 개인적으로 좀 별로임.
게임 구조상 어쩔 수 없는 부분이겠지만 새미 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 이내에 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 30분을 넘기지 않는다.
- 당일 실습 시간이 부족한 경우, 최대 작업 시간은 20시까지.
- 개인이 맡은 영역에 관련 된 폴리싱 및 디벨롭은 개별로 추가 작업을 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 대안을 함께 제시한다.
- 피드백을 받은 조원은 본인의 결과물에 대한 피드백을 절대로 본인에 대한 공격으로 수용하지 않는다.
- 감정적인 싸움으로 번지면 해야 할 일을 진행하지 못하는 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 돋기 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

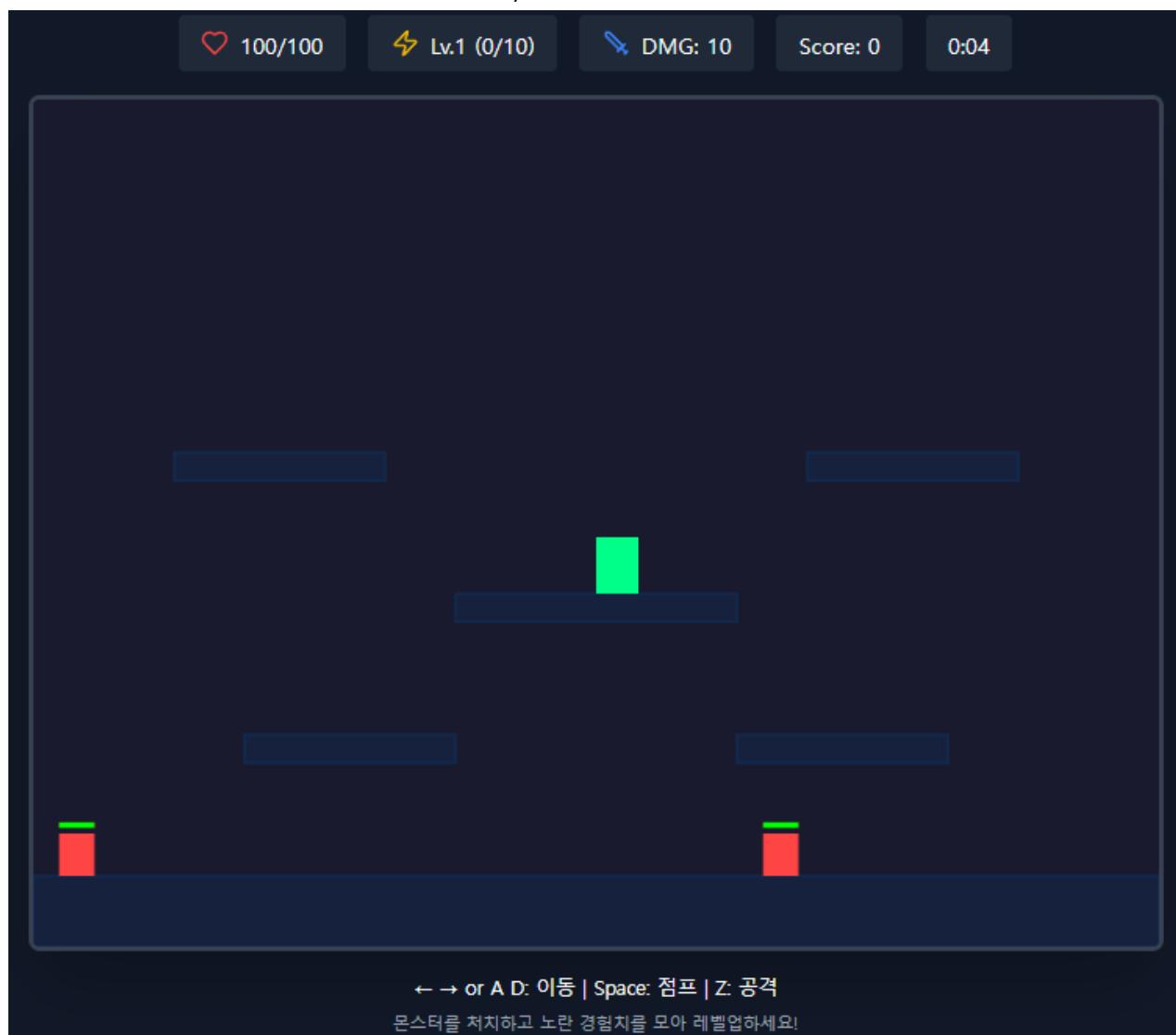
5. 프로토타이핑

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 킥포인트 선정

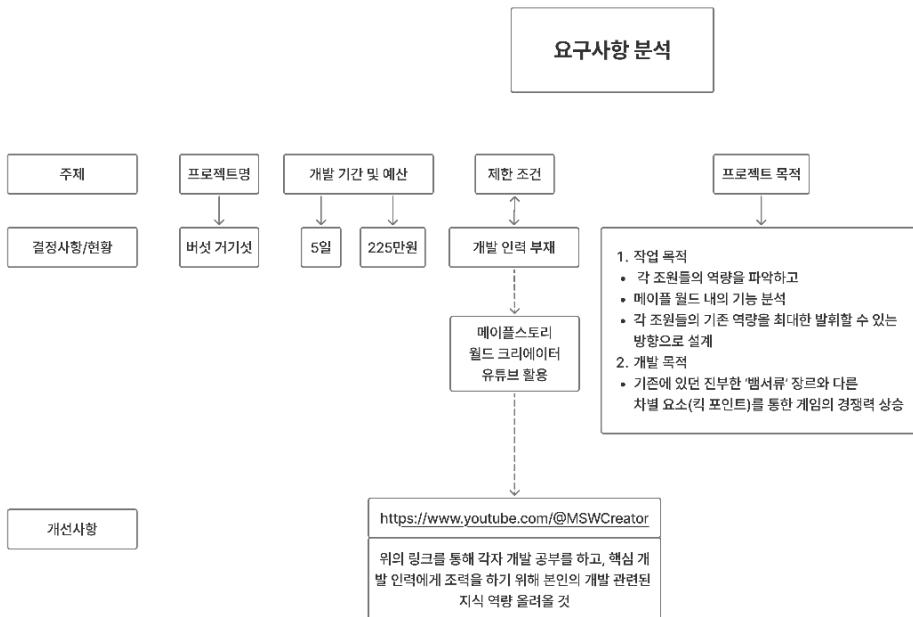
5-2) 방식

- <https://claude.ai/public/artifacts/495a1159-c56e-4c9f-ada3-073b2af57973>
- 선정한 장르 '뱀서라이크'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

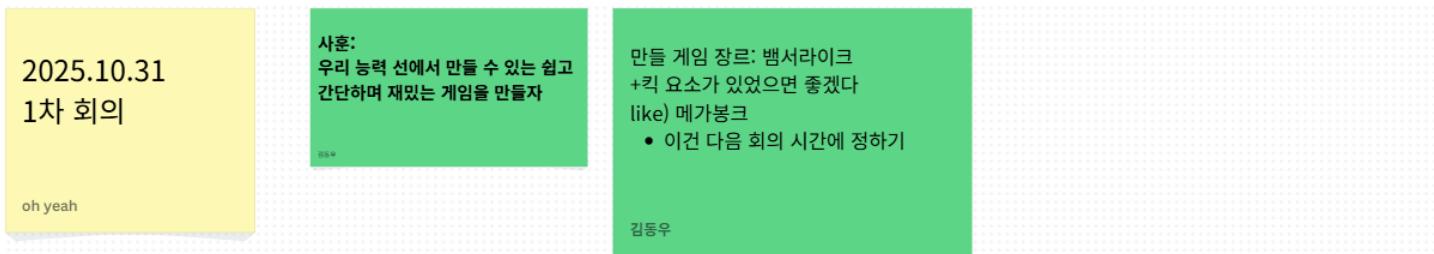


6. 결과물 체크 리스트

6-1) 요구사항 정의 ✓

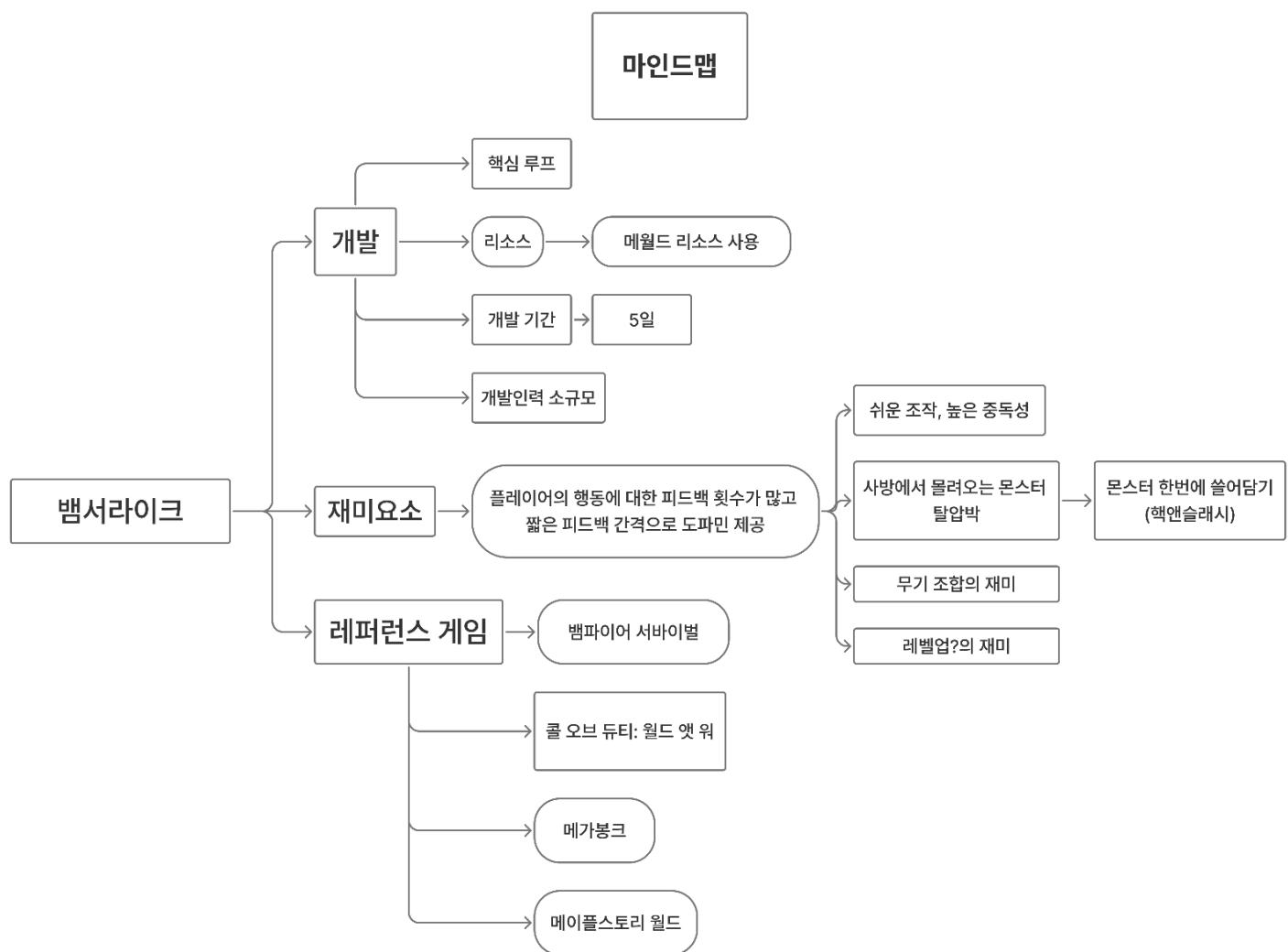


6-2) 아이디어 정리 - 브레인스토밍 결과 ✓

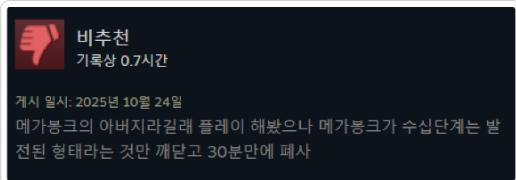


김동우 https://www.youtube.com/watch?v=wcwSXKtRy8c 츄츄버거 1호점! 이거 재밌어보입니다 경영/타이쿤 게임 캐주얼/퍼즐게임 김동우 oh yeah	황의희 • 개인 아이디어 ## 1. 메가봉크(3D 뱀사+로그라이크) ## 2. 턴제 RPG • 게임 장르 최종 지정: 뱀서라이크 • 강사님 피드백: 1. 월드 워프에서 막힐 수 있음 2. 메탈드 자체 리소스 활용 가능 • 추가 회의 내용 1. 메이플 자체 리소스 활용 oh yeah	신현수 로그라이크(뱀서류) 고양이마리오(하림님 아이디어) 서비스킬쳐?	조민기 뱀서류 미니게임 60초 생존이 목표. 5초마다 '조작 키'가 랜덤하게 비집니다. (예: 점프가 공격, 인쪽이 오른쪽) 오버워لد 비슷한	규칙 하더 할까요 비판적인 의견을 좀 자유롭게 낼 수 있는 방법 문제점 1. 의견에 대한 비판을 할 때 무조건 "옳은 의견이네요"로 시작하기 비판과 평론방향성 제시 방향성이 다르다는 얘기를 할 때 해결책을 동시에 제시 ***속하지 않기*** ***대화로 물어나기*** ***만성 늘이기 않기*** https://www.youtube.com/watch?v=5CbuHG2whT4 <<비디오 월드에서 구현된 뱀서라이크 당근	구하림 아이디어 킹갓체술 턴제 RPG 방치형 RPG 메이플 보스전 (릴레이) 타르코프 액코프 1. 타르코프 라이크 게임 - 장비 수집 - 레벨링 - 죽으면 일음 2. 방치형 RPG + 메이플 보스전 - 기본은 방치형 rpg - 방치해서 레벨업, 골드 - 골드로 장비 기자 - 장비를 강화 (메랜식) - 강화해서 메이플 보스전을 힘(보상: 골드, 장비?) 3. 킹갓 캐슬 대군열 4. 디펜스 5. 풀오브 뮤티 월드蚀 2D - 사방에서 오는 몹에게 둘러 쌓인다 6. 고양이 마리오
---	---	---	--	---	---

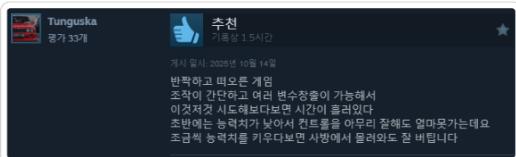
6-2) 아이디어 정리 - 마인드맵 결과 ✓



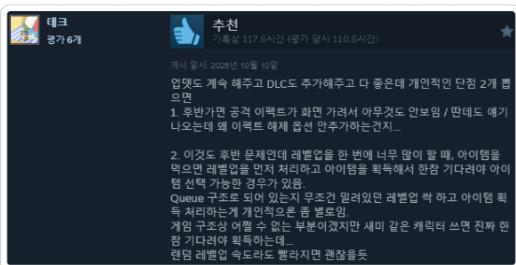
6-3) 자료조사 노트 ✓



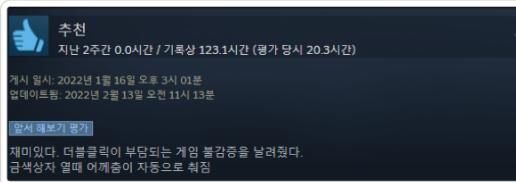
최신 유저의 평가
단조로운 진행방식에 지루함을
느끼고 이탈함



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



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



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



+ 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 이내에 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 30분을 넘기지 않는다.
 - 당일 실습 시간이 부족한 경우, 최대 작업 시간은 20시까지.
 - 개인이 맡은 영역에 관련 된 폴리싱 및 디벨롭은 개별로 추가 작업을 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 대안을 함께 제시한다.
- 피드백을 받은 조원은 본인의 결과물에 대한 피드백을 절대로 본인에 대한 공격으로 수용하지 않는다.
 - 감정적인 싸움으로 번지면 해야 할 일을 진행하지 못하는 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 돋기 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 ✓

프로토 타이핑 후기

- 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 같음
- 해당 장르 게임 자체를 구현하는 것은 쉬울 수 있으나, 킥포인트로 선정될 것들이 어떻게 구현이 될 수 있을지는 조금 고민을 더 해봐야 할 것 같음.

김동우

프로토 타이핑 후기

- 게임 플레이 지속 시 높은 프레임 드랍
- 스킬 도입, 몬스터를 한번에 쓸어담는 핵앤슬래시 요소가 없음
- 빠른 이동을 위한 더블점프 기능 필요(플래시점프 or 탈출기?)
- 경험치 구슬이 자동으로 먹어지는 기능은 좋음

신현수

프로토 타이핑 후기

- 계속해서 자동으로 몬스터를 공격하게 만드는 기능 추가 필요
- 구현해야 할 기능들이 하나하나씩 계속해서 떠올라서 무서움, 신경써야 할 부분들이 많을 것 같음
- 차별점에 대해서는 메이플스토리 IP를 사용하는 것 외에 딱히 떠오르는 것 이 없어서 많이 고민해봐야 할 것 같음

조민기

프로토 타이핑 후기

- 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 필요
- 프레임 드랍 방지 대책
 - 스폰되는 몬스터 수 제한
 - 상대적으로 가벼운 리소스 활용
- 플레이어/몬스터 공격 패턴이 단조로움
 - 원거리 공격, 마법 공격 및 공격 방어 등 다양한 패턴 필요
- 레벨업을 통한 데미지 증가 이외에 다양한 버프/디버프 필요
 - 공격 이펙트(히트박스) 사이즈 증감
 - 공격 속도 증감
 - 이동 속도 증감
 - 투사체 공격
 - 투사체 발사 속도 증감
 - 투사체 재장전 속도 증감
 - 투사체 크기(히트박스) 사이즈 증감

황의희

프로토 타이핑 후기

- 사방에서 몰려오는 위기감 부족
- 몬스터가 플랫폼을 이동하는 방식 추가 필요
- 차별점에 대해 깊게 생각해 봐야함

구하림

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