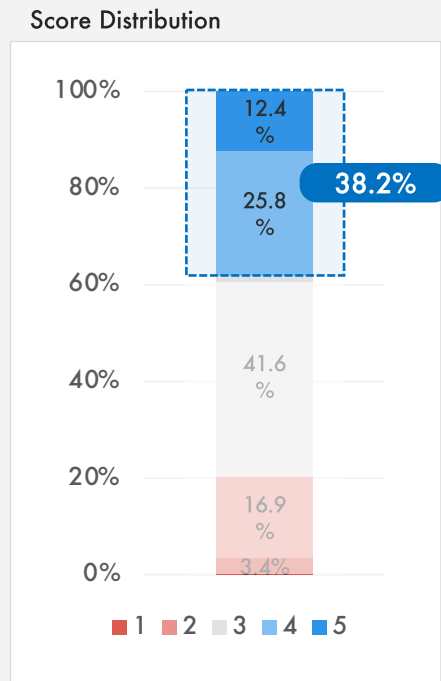


# 38% of the respondents gave positive evaluation on MapleStory Worlds, mentioning #MapleStory (Original IP), #Resources, #Engine, etc.

Survey - 89 Respondents

Overall Satisfaction 3.3/5

Open-Ended Questions (Optional): Keywords (29)



Open-Ended Questions (Optional): Keywords (29)

메이플	제작	개발	엔진	빈도			
7	7	6	6	7			
게임	사용	구현	기존	배지	버그	비교	빈도
5	3	2	2	2	2	2	5
제공	월드	상태	애니메이션	오브젝트	완성	외부	4
5	3	2	2	2	2	2	4
리소스	코드	생각	유니티	장점	정보	진행	3
4	3	2	2	2	2	2	3
활용	편집	수정	일반	찾기	해결	화면	2
4	3	2	2	2	2	2	2
		스토리	작업	초기	발전	지속	1
		2	2	2	상용	편입	

긍정 응답자 (전반만족도: 4~5) 주요 응답

“긍정적인 엔진 성능”, “엔진 내장 게임기를 희망”, “이전 버전 품질 기능 원형”  
 “일반적인 엔진 성능에 대해서 매우 만족하고 잘 만들어 졌다고 느껴집니다. 하지만 일반 주력 엔진(유니티, 언리얼)에 존재하는 애니메이션 편집이나 실시간 엔진에 특화한  
 정제기능, 리소스 프리징, 킷 수정 등이 있다면 더 손쉽게 작업 가능할 것  
 다양한 리소스 제공, 별도 편집기 불필요, 쉬운 인터페이스, 쉬운 서  
 비클라 구현  
 “고퀄리티의 통일성 있고 충분한 양의 리소스 제공”, “별도의 편집기 없어 메이플스토리 월드에서 스크린샷  
 이쁘고 쉬운 인터페이스, 쉬운 클라이언트 서비스 구현이 필요하고 긍정적.” (후략)

다양한 리소스 제공, 적은 인원으로 개발 가능, 문서화된 정보 부족  
 “다양한 리소스가 제공되기 때문에 개발자 한 명으로도 완성이 가까운 게임 개발을 진행할 수 있다는 점이 좋았습니다. 다만, 아직 문서화가 되지 않아 관련 정보를 찾기 어려운 부분(Logic이나 Service)이 있어서 아쉬웠습니다.”

향후의 우리 게임스 및 인산에 대한 더욱 많은 공유와, 지속적인 다양한 역할로 이어질 것