



# Needs & Desired Outcome (1 / 12)

Environment that stimulates constant curiosity

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

NEEDS		DESIRED OUTCOME *
Various types of things to do	Want to enjoy a variety of things	So they can keep enjoying a game that stays fresh and keeps their curiosity alive
Continuous randomness	Want to continuously experience curiosity in gameplay through randomness (exploration, NPCs, monsters, etc.)	So they can keep enjoying a game that stays fresh and keeps their curiosity alive
Fun even in the later stages (1)	Want to continuously be provided with reasons to play even in the later stages of gameplay	So they can enjoy even after clearing all the content
Immersive storytelling	Want to enjoy an interesting story	So they can immerse themselves in the gameplay
Clear identity theme	Want to enjoy a theme · concept with a clear identity (environment, theme, content, etc.)	So they can immerse themselves in the gameplay and enjoy exploration



# Needs & Desired Outcome (2/12)

Environment that stimulates constant curiosity

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

NEEDS		DESIRED OUTCOME*
Systems shift with progress	Want to enjoy systems that change accordingly as they progress	So they experience both the thrill and the sense of stability that come with progression
Infinite exploration in a vast world	Want to discover · explore a vast world	So they become aware of the endless possibilities that anything can be achieved
Unique · original concepts	Want to play a game with unique · original concepts (environment, theme, content, etc.)	So they can immerse themselves in the gameplay and enjoy exploration
Constant curiosity	Want to enjoy through elements that spark curiosity (environment, items, etc.)	So they can keep enjoying a game that stays fresh and keeps their curiosity alive



# Needs & Desired Outcome (3 / 12)

Environment that stimulates constant curiosity

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

NEEDS		DESIRED OUTCOME*
Battle of various variables	Want to enjoy the various strategic choices in combat (weapon types, skills, etc.)	So they can enjoy thrilling competition leveraging various game mechanics
Fun even in the later stages (2)	Want to continuously be provided with reasons to play even in the later stages of gameplay	So they can enjoy even after clearing all the content
Various farming environments	Want to enjoy various environments and farming elements during exploration	So they can have fun discovering a new world
A world worth exploring	Want a well-crafted world that's worth exploring	So they can have fun discovering a new world
Fun even in the later stages (3)	Want gameplay that offers endless content	So they can constantly enjoy new experiences, preventing boredom

# Needs & Desired Outcome (4/12)

Player-driven content, high degree of freedom

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service	Desired Outcome (What users aim to achieve)
자유로운 유저 주도적 전개(1)	자유도 높은 게임 진행/주요 활동 및 스토리 진행을 위한	유저 주도적으로 선택적인 방식으로 자유롭게 플레이 할 수 있음
높은 자유도의 커스텀	비판의 높은 자유도의 캐릭터 커스터마이징을 하고 싶은	캐릭터 꾸미기/커스터마이징 측면의 자유도 보장
자유로운 목표 접근 방식(1)	경험적/자율적 목표 달성 방식을 위한(특정은 주) 지나 달성 접근 방식에 종말이 없음	유저 주도적으로 선택적인 방식으로 자유롭게 플레이 할 수 있음
높은 자유도의 창작(건축 등)(1)	내만의 자유로운 창작 활동을 하고 싶은	창작 활동 측면의 자유도 보장(건축물 인비리어)
언제든 접근 가능한 코음	시점에 관계없이 알고 코음 여부를 선택하고 싶은	희망하는 시점에 게임 플레이에 변화를 줄 수 있는 환경 제공 가능

Confidential

# Needs & Desired Outcome (5/12)

Player-driven content, high degree of freedom

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

구분	세부 내용	기대효과 (바라볼 수 있는 것)
높은 자유도의 창작(건축 등)(2)	내만의 자유로운 창작 활동을 하고 싶음(건축, 인테리어 등)	창작 활동 측면의 자유도 보장(건축물, 인테리어)
자유로운 유저 주도적 전개(2)	자유로 높은 게임 진행 주관 활동 및 글로벌 전례를 연합	유저 주도적으로 선택적인 방식으로 자유롭게 플레이 할 수 있음
자유로운 목표 접근 방식(2, 3)	정형화한 게임 목표 및 달성 방식을 원함(특정 목표나 지나 달성 접근 방식에 종말이 없음)	유저 주도적으로 선택적인 방식으로 자유롭게 플레이 할 수 있음
높은 자유도의 창작(건축 등)(5)	내만의 자유롭고 창의적인 창작 활동을	눈에 보이는 결과물을 얻고, 뿌듯함을 느낄 수 있음
최대 효율의 자동화 거점 구축	주어진 시간 한 안에서 최대 효율을 내는 자동화된 거점을 구축하고 싶음	생존/생활이 편해지면서 성장감/뿌듯함을 느낄 수 있음

Confidential

# Needs & Desired Outcome (6/12)

Grinding made engaging and satisfying

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service	Gameplay (Desired Outcome)
효율적인 반복 작업(정리)(1)	장고 정리를 반복 작업 동안에 편하고 효율적으로 하고 싶은	(자원 추적 재미 대비)자원을 정리하는 경험은 대체로 부정적. 이 점을 완화할 수 있음
편의하고 효율적인 제작	제작 과정에서 보유 자원을 편하고 쉽게 확인하고 싶은	제작 시, 보유 자원 확인에 드는 불필요한 절차를 줄일 수 있음
효율적인 반복 작업(파밍)	자원 파밍 과정의 반복적인 작업들을 지루하고 효과적으로 하고 싶은	자원 파밍 과정의 지루함을 덜 수 있음
무의미한 조작의 최소화	의미 없는 불필요 캐릭터, 동보 등 조작은	캐릭터 조작에 따른 불필요한 불필요 요소 완화 가능
지루한 시간에 보강	지루한 시간(이동 중 등)을 활용해서 플레이하고 싶은	게임플레이에 지속 돌입 가능 / 반복 작업 등을 효율적으로 할 수 있음

Confidential

# Needs & Desired Outcome (7/12)

Grinding made engaging and satisfying

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service Content	Desired Outcome (User's Goal)
효율적인 반복 작업(정리)(2)	제작 및 정리 작업을 반복 작업 없이 진행할 수 있도록 하고 싶음	제작 및 자원 정리 과정의 반복 작업은 지루하고 번거로움, 이 점을 일부 완화할 수 있음
친절한 정보를 통한 편의 확보	아이템 옵션/스탯 등에 대한 친절한 정보 제공을 원함(인벤토리, 상고, 이 등)	잘못된 선택에 따른 손실로 인한 좌절감/실망감을 줄일 수 있음
성장 수준에 맞는 효율성 증대	동래지역의 성장에 맞춰 소기대 콘텐츠 효율의 차이가 확실히 느껴져야 함	단순 반복 작업이 의미 있게 느껴질 수 있음
반복 작업의 지루함 최소화	소자다 콘텐츠로 인한 지루함, 복잡함	단순 반복 작업이 의미 있게 느껴질 수 있음
의미 없는 불편(UI) 최소화	의미 없는 불편(인벤토리, 상고 UI 등)을 차감하고 싶음	플레이 전반에서 불편 없이 즐거움을 더 느낄 수 있음
자유롭고 간편한 시점 변경	건축/제작 시 시점 변경이 자유롭고 간편해야 함	건축/제작 과정에서 불편 없이 즐거움을 더 느낄 수 있음

Confidential



# Needs & Desired Outcome (8/12)

Fun to grow and progress step by step

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service Content	Gameplay (Desired Outcome)
제로부터 완전적인 성장	게임에서 시작해서 새로운 성장/발전하는 재미를 느끼고 싶음	성장/발전을 통한 성취감, 뿌듯함 제공, 소유욕 충족
점진적인 자원의 축적	자원을 소모하는 재미/성취하는 재미를 느끼고 있음	축적된 자원을 통한 성취감, 뿌듯함 제공
즐임 노력에 합당한 보상	즐임 노력/시간 등이 대등 적절한 보상을 받고 있음	지속 플레이를 위한 동기 마련
지나친 지양 패널티 기피	지나친 지양 패널티에 따른 지양한 소모되는 재미/성취감은 줄고 지양한 실망/지양한 재미를 느끼고 있음	지나친 지양 패널티에 따른 지양한 실망/지양한 재미를 느끼고 있음
상황/성장 단계에 맞는 난이도	상황/성장 단계에 맞는 적절한 난이도를 경험하고 있음	통제감을 느낄 수 있음
단계적 성장 데크트리	단계적/점진적 성장을 위한 체계적/단계적 성장 데크트리가 있음	성취감을 느낄 수 있음
지나친 피해(지양 등) 기피	지나친 피해(지양 등)에 따른 지양한 소모되는 재미/성취감은 줄고 지양한 실망/지양한 재미를 느끼고 있음	손실으로 인한 좌절감을 방지할 수 있음

Confidential



# Needs & Desired Outcome (9/12)

Gameplay built on respect, driven by diversity

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service Content	Desired Outcome (User's Goal)
Ranking/Score Gap Balance Guarantee	Prevent unfair advantages between players and reduce the gap between scores	Scoreplay's fair burden and difficulty adjustment function
Unfair Advantage/Score Gap	Prevent unfair advantages (PvP) and reduce the gap between scores	Prevent excessive cheating and score gaps (PvP) (Prevent cheating by cheating software, etc.)
Gameplay based on respect	Gameplay based on respect and reduce the gap between scores (Prevent cheating by cheating software, etc.)	Gameplay based on respect
Diverse Genre/Theme Creation Elements	Gameplay based on respect and reduce the gap between scores (Prevent cheating by cheating software, etc.)	Continuous new experience (Continuous new experience)
New Player Mode Idea Check	Gameplay based on respect and reduce the gap between scores (Prevent cheating by cheating software, etc.)	Gameplay based on respect

Confidential

# Needs & Desired Outcome (10/12)

Comfortable and seamless basic actions

※ **\*Desired Outcome** is what users aim to achieve by using specific services.  
— In the context of gaming, this could be having fun with friends, achieving high scores, and more.

Needs	Service Content	*Desired Outcome (User's Goal)
기본 액션의 편의성 보장	타 플레이어와 아이템 교환을 편하고 정확하게 할 수 있음	아이템을 버리고 줌 등 행위와 물물교환하는 행위는 마름이 정해져 오는 칸극 완화
원활한 캐릭터 이동	캐릭터 이동 시 원활하게 이동할 수 있게 움직이고 정음	도넛은 양함 지역 대비 노란 이동으로 인한 답답함 해소
중후반 기존 파밍은 기회	성장함에 따라 반복적인 기존 파밍 기회를 제공하고 진보	중반 이후의 콘텐츠 집중을 도울 수 있음
돌안 노력에 합당한 보상	돌안 노력/시간 등에 따른 적절한 보상을 제공	노력/시간에 부합하지 않은 보상으로 인한 실망감을 줄일 수 있음

Confidential

# Needs & Desired Outcome (11 / 12)

Low entry barrier, easy to spread to others

Unattainable, impossible situations in real life

타인에게 전파하기 좋은 일관된 접근성			기대효과*(니즈 충족 시)		
니즈	세부 내용		니즈	세부 내용	
부담없는 자인 초대(코음)(1,2)	(코음 초대 시)친목의 일문/작성에 따른 부담없이 원하게 할기 고려음		자인의 문보된 진입장벽 완화를 통해 원활한 코음 및 부담없는 초대 가능		
Confidential					
현실에 없거나 불가능한 상황/환경에 대한 간접 체험			기대효과*(니즈 충족 시)		
니즈	세부 내용		니즈	세부 내용	
생존 자체의 원초적 재미	생존이라는 개념/현실 자체에서 오는 재미를 즐기고 싶은		게임플레이에 대한 몰입을 도움		
극한 환경의 간접 체험	현실에서 즐기기 어려운 것을(생존에 따른 위험 등) 간접적으로 경험하고 싶은		현실에서 불가능한 요소의 대리만족 제공		

# Needs & Desired Outcome (12/12)

Cooperative play (co-op) for greater efficiency

Cooperative play (co-op) to avoid loneliness

함께하는 플레이를 통한 효율성 도모			세부 내용			기대효과*(니즈 충족 시)		
니즈								
전공과 역할분담의 재미			게임 시, 전공자와 역할 분담을 통한 협동의 재미 및 효율을 제고하고 싶음			협업을 통한 효율 증대로 생존 활동(캐집, 사냥 등)에 대한 부담 완화		
협력을 통한 효율 증대			협력을 통해 플레이 효율을 높이고 싶음			플레이 진행에 있어 실질적인 도움을 얻을 수 있음		
누군가와 함께하는(타인, 동료) 외롭지 않은 생존								
니즈			세부 내용			기대효과*(니즈 충족 시)		
함께하는 외롭지 않은 생존			게임 내에서 동료들과 함께한다는 느낌을 제공받고 싶음(백, 동료 등)			혼자하지 않는 생존이라는 긍정적인 인식 제공		