

EXTREME SV

## Brainstorming Results: #Various things to enjoy

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
High-quality, diverse story development	Providing a structured story (using unique characters, etc.)	3	Immersive storytelling Various content to enjoy
	AI-generated dialogue (dialog)	2	
	Various story endings and developments	1	
Providing user-engaged content	Offline user participation events (activities, experiential events, etc.)	2	High freedom in creation
	Provision of user-created/created content (Providing tools for users to create/create content)	1	
Unlimited customization	Provides a high degree of freedom	2	Highly customizable
	Enhanced customization freedom Unlimited customization experience (anything is possible)	1	
Collaboration and Collaboration	Collaboration and collaboration content with other IPs (Example: League of Legends elements, 5v5 war)	1	Various content to enjoy
Steady addition of derivative content	Diversification and specialization of classes/skills	1	Fun even in the later stages Continuous randomness
	Activate DLC and mods	1	
	Providing entertainment until the next content is released	N/A	
	Providing Unexpected Events	N/A	
	Introduction of derivative content using culture and art (implementation of music, musical instruments, etc.)	N/A	

EXTREME SV

# Brainstorming Results: #Seamless and convenient

아이디어	구체 내용	신규도/복구	관련 디자인/영향
로딩 없는 웹 이동	<ul style="list-style-type: none"> <li>최적화를 통한 심리스한 게임플레이 전개 (앱 로딩 등으로 인한 불편 해결)</li> <li>비행, 항해, 육로 이동 등 다양한 수단과 장면점이 존재하는 이동 수단 제공</li> <li>간접/재작 등을 통해 만들 수 있는 순간 이동 게이트</li> <li>많은/큰 자원을 손만할 수 있는 탈 것 제공 (마차, 손수레 등)</li> </ul>	4 2 2 2	원활한 게임 내 이동
빠른 이동을 위한 이동수단/워프포인트	<ul style="list-style-type: none"> <li>빠른 이동 수단 파다 배치</li> <li>차점 및 포탈 시스템, 포탈 기능 (랜덤 포탈이 아닌)</li> <li>이동 속도와 관련된 제작 아이템/장비</li> <li>빠른 이동수단 제공</li> </ul>	1 N/A N/A N/A	편리한 게이트 이동
강제성 없는 인게임 가이드	강제적이지 않은 인게임 가이드	2	
맵 구성(수직적 구성, 인스턴트 편진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>수직적으로도 탐험이 가능한/전개되는 맵 (수평적으로만 전개되는 것이 아닌 하늘, 바다, 지하 등 활용)</li> <li>인던(인스턴트 편진, 인스턴트 맵 등)의 활성화</li> </ul>	1 N/A	
흐름을 깨지 않는 마션 진행	게임의 흐름을 깨는 갑툭튀 형태의 마션/퀘스트 지양	1	
기차 이동 시 차원보호	기차 이동 시 차원보호	N/A	

Confidential

EXTREME SV

# Brainstorming Results: #Immersive stories · themes

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
입체적인 캐릭터/NPC 소드리 판 서적판	선/악이 확실하지 않음, 입체적인 캐릭터로 인한 몰입 제공 대 크고 작은 선택에 따라 선/악의 캐릭터가 될수 있는 - 스스로 정의하는 캐릭터 성격(이들 통한 몰입도 증대) NPC 마다 개별 스토리 부여	5 N/A 4	흥미로운 스토리로 몰입
글로벌 플랫폼	입체적인 세계관 pc게임과 연동 가능한 모바일 버전 출시 AR/VR 콘텐츠 제공	N/A 2 N/A	
테마에 맞는 충실한 고증	시소한(심세한, 시세한 영역도) 현실 고증 반영 명확한 컨셉/패러미터 역사적 고증에 충실한 게임성/비매	1 1 N/A	흥미로운 스토리로 몰입
캐릭터마이징 자유도/ 다양성	자유로운 캐릭터마이징 캐릭터마이징 및 꾸미기 요소들의 지속적인 추가	1 N/A	후반에도 무한한 즐길거리
그래픽 스케일/디테일	스케일이 큰 그래픽을 통한 몰입감 강화 디테일이 살아있는 그래픽	N/A N/A	후반에도 무한한 즐길거리
오픈월드 구성	확산 웹	N/A	후반에도 무한한 즐길거리
스토리 진도 조절	현실에서도 존재하는 친숙한 지역 및 지형지물 구현 스토리 분기점(원정도)	N/A N/A	흥미로운 스토리로 몰입

Confidential

EXPLORATION

# Brainstorming Results: #Signature themes

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
참신한 환경 테마	참신한 환경(빛투위 등)	4	교육의 특화/전반의 개선
개연성 있고 남들 불가능한 독특함/참신함	개연성이 이어지는 절고한 세계관	2	교육의 특화/전반의 개선
개연성 있고 남들 가능한 세계관	개연성이 이어지는 절고한 세계관	2	교육의 특화/전반의 개선
백승의 기존 IP 활용/반영	백승의 IP를 다양한 세계관 적용	2	교육의 특화/전반의 개선
백승의 기존 IP 활용/반영	백승특색(모트, 2D) 살리기	1	교육의 특화/전반의 개선
백승에서 이런걸 언더고? 싶은 테마(호기심)	백승에서 이런걸 언더고? 싶은 테마(호기심)	N/A	교육의 특화/전반의 개선
미래상에서 공감대가 생길 수 있는 테마	미래적이지 더 배스트(누가 하느냐가 중요) - 좀비 등	1	교육의 특화/전반의 개선
공감대가 생길만한 주제(1900년대 한국 등)	공감대가 생길만한 주제(1900년대 한국 등)	N/A	교육의 특화/전반의 개선

Confidential

EXPLORATION

# Brainstorming Results: #Variable-rich gameplay

아이디어	추가 사항	신규도 분류	관련 디자인/개발
경계 없이 무한한 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>무한한 콘텐츠</li> <li>무한한 자유도</li> <li>무한한 맵</li> </ul>	3 2 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>무한한 콘텐츠</li> <li>자유로운 플레이어 행동</li> <li>무한한 맵에서 무한한 게임</li> <li>무한한 콘텐츠 생성</li> </ul>
장르의 경계선이 없는 게임	장르의 경계선이 없는 게임	2	자유로운 유저 행동의 장제
다양한 플레이어 스타일을 충족시킴주는 게임 디자인	다양한 플레이어 스타일을 충족시킴주는 게임 디자인	N/A	
배달적인 수집 요소	배달적인 수집 요소	3	
수집/RPG/FPS 등 다 장르 요소 반영	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPG 요소 (캐릭터의 성장감을 느낄 수 있는 스킷, 레벨 관리 등)</li> <li>FPS 요소 (다양한 무기종류, 장비 업그레이드 재미를 느낄 수 있는)</li> </ul>	N/A N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>장르, 장르의 간주</li> <li>장르에 따른 유저의 선택</li> </ul>
현실감 있는 보이싱팅 기능	현실감 있는 보이싱팅 기능 (리얼타임이나 마이크로처럼 떨어지면 말소리가 잡이지는 등)	N/A	

Confidential



CREATION

# Brainstorming Results: #Rich content offering

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
기속해서 랜덤하게 변화하는 환경	같은 지역(위치)에서도 변화하는 환경 또는 스스로 이동하는 지역	4	다양한 환경(테라리아)
	트로그래이브처럼 시작할 때마다 다른 환경	1	
	시간 썰이나 코멘츠를 생성하는 것	N/A	
특별한 컨셉을 반영한 환경	특정 기념일(크리스마스 등)에는 달라지는 맵의 환경 요소(이벤트상)	N/A	다양한 환경(테라리아)
	컨셉이 강해진 특별 맵(Confidential 등)	3	
	현실에 있는 환경을 게임에 맞게 재구성한 형태의 지역 (유유니슨군사리, 엘로우스톤 국립공원 등)	2	
유저가 직접 조정/생성할 수 있는 환경	현실의 2~3가지 요소를 결합해서 만드는 비현실적 환경 (중략 반전, 물이 바쳐짐 내리는 것 등)	1	다양한 환경(테라리아)
	마인크래프트처럼 시프가 다른 맵을 생성할 수 있도록 하는 것	N/A	
	난이도, 지형, 맵 크기, NPC 수 등 자체 조정 가능한 설정 망설	N/A	
	다른 게임의 세계관을 내 세계관에 맞게 재구성할 수 있는 기능	N/A	

CREATION

# Brainstorming Results: #Smooth, engaging grind

아이디어	문제 상황	신규도 분류	관련 디자인 항목
민준 반복작업을 대체할 수 있는 요소	필수 자원 요소는 기믹치기용한 것(유저간 또는 NPC 상대)	2	
	노가다 직업을 대신 해주는 장비/설비 지원	2	전북 직업의 지류장 직공과
	성물플레이 할 때는 같이 노가다하는 NPC랑 상호작용하기	1	
	노가다 시 민준 레벨업이 아닌 상대한 개별 스몓이 오르는 것	2	
조건(스몓 등)에 따라 달라지는 채집률	노가다 속련도에 따른 채집률 상승 저스몓	1	
	직업 효율성과 관련한 스몓 개선	N/A	
	자원 채집 중 특정 조건 달성 시 추가 보상 또는 페널티	N/A	장비 착용에 따른 효율성 변화
	동일한 장비에도 등급을 부여해서 장비 제작 과정 자체를 문답소화	1	
미니게임 등 추가적인 재미 요소 부여	노가다 장비 티어에 따라 채집 효율의 유의미한 변화	N/A	
	노가다 중 게임 요소 부여하기 (다루메기 처 특정한 각도로 치면 채집 효율이 오르는 등)	2	
	노가다 자체를 수행할 수 있는 시간을 제한한 후 보상을 크게 하는 것 (난이도는 올라가지만)	1	
	노가다 할 때 비동 액션이나 미니게임이 유연히 발생하는 것	N/A	
	미니게임 방식의 노가다(남자 채집, 올라 등) + 자동화 요소 추가	N/A	

Confidential

CREATION

# Brainstorming Results: #Seamless user interface

아이디어	문제 상황	시각적 표현	클릭/나동성
자원/아이템 등의 거점 간 공유	경고가 공유되고 어디서든 일어볼 수 있는 기능 건물도 창고에 붙어서 이동 가능	4	이동 가능 클리크/나동성
자원/아이템 피싱 및 검색 편의성	내가 가진 아이템 검색 시스템 지역 시 필요한 자원을 클릭하면 피싱 가능한 지역이 뜨는 기능	3 2	이동 가능 클리크/나동성
UI 위치 및 크기 캐스텀	위치 및 크기 조정이 가능함 (UI 요소 위치가 고정 변경 가능) 그림으로 청사진을 그려면 그걸 구현해주고 공유할 수 있는 시스템	2 N/A	이동 가능 클리크/나동성
전송 시 세부 편의성	건설 시 누비를 위한 위치 추천 (계단 등 세부 건설 요소들의 위치를 의미함) 건설 시 잠 뒤터뷰 건설 시 한층 표시	N/A N/A N/A	이동 가능 클리크/나동성

Confidential