

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	상세 내용	선호도 (투표)	비고 (21점 이하)
로딩 없는 웹 이동	최적화를 통한 실시간 게임플레이 전개 (앱 로딩 등으로 인한 불편 해결)	4	원활한 웹/앱 이동
	비행, 항해, 육로 이동 등 다양한 수단과 장면점이 존재하는 이동 수단 제공	2	
	간접/제작 등을 통해 만들 수 있는 순간 이동 게이트	2	
	많은/나쁜 자원을 손만 알 수 있는 탈 것 제공(마차, 손수레 등)	2	
빠른 이동을 위한 이동수단/임프포인트	빠른 이동 구간 파다 배치	1	이동 효율성 개선/단축
	가정 별 포탈 시스템, 포탈 기능(랜덤 포탈이 아닌)	N/A	
	이동 속도와 관련된 제작 아이템/장비	N/A	
	빠른 이동 관련 자원	N/A	
강제성 없는 인게임 가이드	강제적이지 않은 인게임 가이드	2	
맵 구성(수직적 구성, 인스턴트 편진)	수직적으로도 통행이 가능한 전개되는 맵 (수평적으로만 전개되는 것이 아닌, 하늘, 바다, 지하 등 활용)	1	
	인반(인스턴트 편진, 인스턴트 맵 등)의 설정화	N/A	
흐름을 깨지 않는 마션 진행	게임의 흐름을 깨는 갑툭튀 형태의 마션/테스트 지양	1	
기지 이동 시 자원 보호	기지 이동 시 자원 보호	N/A	

EXTREME SV

Brainstorming Results: #Immersive stories · themes

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
입체적인 캐릭터/NPC 스토리 판서겨판	선/악이 확실하지 않음, 입체적인 캐릭터로 인한 몰입 제공	3	흥미로운 스토리로 몰입
	대 크고 작은 선택에 따라 선/악의 캐릭터가 될수 있는 스스로 정의하는 캐릭터 성격(이름 통한 몰입도 증대)	N/A	
	NPC마다 개별 스토리 부여	4	
글로벌 플랫폼	입체적인 세계관	N/A	후반에도 무한한 즐길거리
	PC게임과 연동 가능한 모바일 버전 출시	2+	
	AR/VR 콘텐츠 제공	N/A	
테마에 맞는 충실한 고증	사소한(섬세한, 미세한 영역도) 현실 고증 반영	4	후반에도 무한한 즐길거리
	명확한 컨셉/패러다임	4	
	역사적 고증에 충실한 게임성/테마	N/A	
캐릭터마인딩 자유도/다양성	자유로운 캐릭터마인딩	1	후반에도 무한한 즐길거리
	캐릭터마인딩 및 꾸미기 요소들의 지속적인 추가	N/A	
	스케일이 큰 그래픽을 통한 몰입감 강화	N/A	
그래픽 스케일/디테일	디테일이 살아있는 그래픽	N/A	후반에도 무한한 즐길거리
	확산 렌더	N/A	
	현실에서도 존재하는 친숙한 지역 및 지형지물 구현	N/A	
오픈월드 구성	스토리 분기점(완성도)	N/A	흥미로운 스토리로 몰입



EXPLORATION

Brainstorming Results: #Signature themes

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
잠시한 환경 테마	잠시한 환경(빛투 위 등)	4	교육인 특장/전반의 개선
개원성 있고 남들 가능한 세계관	개원성 있고 남들 가능한 특특함/잠시한	2	교육인 특장/전반의 개선
	개원성이 이어지는 설고한 세계관	2	
빅손의 기존 IP 활용/반영	빅손의 IP를 다양한 세계관 반영함	2	교육인 특장/전반의 개선
	빅손 특장(모트 2D) 살리기	1	
올레식에서 공감대가 생길 수 있는 테마	빅손에서 이런걸 한다고? 싶은 테마(호기심)	N/A	교육인 특장/전반의 개선
	올레식 아조 더 배소트(누가 하느냐가 중요) - 좀비 등	1	
	올레식이 생길만한 주제(1900년대 한국 등)	N/A	

EXPLORATION

Brainstorming Results: #Variable-rich gameplay

아이디어	상세 내용	신호도 (점수)	비고 (기타사항)
	끊임없는 콘텐츠	3	
	무한한 자유도	2	자유로운 움직임 가능
			동작 한계에 서지 않게 가능
경계 없이 무한한 콘텐츠	무한한 맵	2	최소 1000m x 1000m 이상
	장르의 경계선이 없는 게임	2	자유로이 움직여도 적을 만나지 않음
	다양한 플레이어 스타일을 충족시킬 수 있는 게임 디자인	N/A	
	배타적인 수집 요소	3	
수집/RPG/FPS 등 다 장르 요소 반영	RPG 요소 (캐릭터의 성장감을 느낄 수 있는 - 스킷, 레벨 관리 등)	N/A	캐릭터의 변화의 기록
	FPS 요소 (다양한 무기 종류, 장비 업그레이드 재미를 느낄 수 있는)	N/A	무기에 따른 위치의 차이점
현실감 있는 보이스챗 기능	현실감 있는 보이스챗 기능 (리얼리티파나 마이크처럼 알아듣고 목소리가 잘 들리는 등)	N/A	

EXPLORATION

Brainstorming Results: #High degree of freedom

아이디어	상세 내용	신호등 번호	평가 (21점 만)
멀싱 시 상취감을 느낄 수 있는 목표 다작화	목표 제정 (특정 연구 등)	3	다작도 많고 목표도 많음
	난이도의 다양성	3	
	만들고 싶은 다양한 제작 아이템	3	
보상 종류 다양화 및 희소성	희소성 있는 보상 제공	1	물량 부족에 따른 희소성
	다양한 클라보레이션	2	
클라보레이션	생각지도 못한 클라보레이션	N/A	

CREATION

Brainstorming Results: #Rich content offering

IDEA	DESCRIPTION	VOTE	RELATED NEEDS
계속해서 랜덤하게 변화하는 환경	같은 지역(위치)에서도 변화하는 환경 또는 스스로 이동하는 지역	4	다양한 환경과 이벤트
	로그아웃/로그인할 때마다 다른 환경	1	
	시가 맵이나 로케이션을 생성하는 것	N/A	
	특정 기념일(크리스마스 등)에는 달라지는 맵의 환경 요소(이벤트상)	N/A	
특별한 컨셉을 반영한 환경	컨셉이 정해진 특별 맵도 (예: Confidential 등)	3	다양한 환경과 이벤트
	현실에 있는 환경을 게임에 맞게 재구성한 형태의 지역 (유유니콘섬, 마인크래프트, 롤로우스톤, 리븐폴 등)	2	
	현실의 2~3가지 요소를 결합해서 만드는 비현실적 환경 (종락 반전, 물이 바처럼 내리는 것 등)	1	
유저가 직접 조정/생성할 수 있는 환경	마인크래프트처럼 시트가 다른 맵을 생성할 수 있도록 하는 것	N/A	다양한 환경과 이벤트
	반이도, 지형, 맵 크기, NPC 수 등 자체 조정 가능한 설정 방식	N/A	
	다른 게임의 세계관을 내 세계관에 맞게 재구성할 수 있는 기능	N/A	



CREATION

Brainstorming Results: #Smooth, engaging grind

아이디어	상세 내용	선호도 (투표)	비고 (주요사항)
단순 반복작업을 대체할 수 있는 요소	필수 자원 요소는 2배까지 기능한 것(유저간 또는 NPC 상대)	2	
	노가다 작업을 대신 해주는 장비/성배 자원	2	이후 크기의 지루함 감소
	성물플레이 할 때는 같이 노가다하는 NPC랑 상호작용하기	1	
	노가다 시 단순 레벨업이 아닌 상세한 개월 스코어오르는 것	2	
조언(스마트 등)에 따라 달라지는 채집률	노가다속연도에 따른 채집률 상승 저스펙	1	
	작업 효율성과 관련된 스마트 개선	N/A	
	자원 채집 중 특정 조건 달성 시 추가 보상 또는 배분치인	N/A	장기적으로 인한 효율성 문제
	동일한 장비에도 등급을 부여해서 장비 제작 과정 자체를 콘텐츠화	1	
미니게임 등 추가적인 재미 요소 부여	노가다장비 tier에 따라 채집 효율의 유의미한 변화	N/A	
	노가다 중 재미 요소 부여하기 (다루매기 시 특정한 각도로 가면 채집 효율이 오르는 등)	2	
	노가다 자체를 수행할 수 있는 시간을 제한한 후 보상을 크게 하는 것 (난이도는 올라가지만)	1	
	노가다 할 때 버튼 액션이나 미니게임이 유연히 발생하느 것	N/A	장기적으로 인한 지루함 문제
	미니게임 방식의 노가다(낙서, 채집, 요리 등) + 자동화 요소 추가	N/A	

CREATION

Brainstorming Results: #Seamless user interface

아이템	장식/배경	전송도/목록	전송도/배경
자원/아이템 등의 거점 간 공유	장소가 공유되고, 어디서든 열어볼 수 있는 기능	4	아이템은 물체(아이템)로 표시
	건물도 장소에 붙어서 이동 가능	N/A	
자원/아이템 파악 및 검색 편의성	내가 가진 아이템 검사 시스템	3	아이템은 물체(아이템)로 표시
	제거 시 필요한 재료를 클릭하면 파악 가능한 지역이 뜨는 기능	2	아이템은 물체(아이템)로 표시
UI 위치 및 크기 커스텀	위치 및 크기 조정이 가능한 UI 요소 (우지가 적절 변경 가능)	2	아이템은 물체(아이템)로 표시
	그림으로 정사전을 그리면 그걸 구현해주고 공유할 수 있는 시스템	N/A	
전송 시 세부 편의성	건설 시 뷰를 위한 위치 추천 (계단 등 세부 건설 요소들의 위치를 의미함)	N/A	아이템은 물체(아이템)로 표시
	건설 시점 뷰티뷰	N/A	
	건설 시 하중 표시	N/A	