

재미 검증을 위한 반복 개발

4.No Way Back

게임 영상 링크

개요

넥슨 게임잼에서 팀을 구성하고 각종 행사에 참여하며 개발한 프로젝트입니다.
“No Way Back”은 PC 플랫폼 2D 플랫포머 액션 게임입니다.
7명이서 3개월 간 유니티로 개발하고 2025 비버락스 온라인 전시에 선정됐습니다.



기간	25.07 - 25.11
성과	• 넥슨 게임잼 “재밌넥” 수료 • 스마일 게이트 “인디 게임 프로토 타이핑 챌린지” 수료 • 2025 “비버락스” 온라인 전시 선정
내용	재미 검증을 위한 반복 개발
역할	플레이 테스트 기반 의사결정 관리, 우선순위 판단 및 이터레이션 운영
구성	PM&기획(1), 기획(1), 디자이너(2), 프로그래머(2), 사운드(1)



프로젝트의 제약 조건

- 게임잼 이후 프로젝트로 전환된 팀
- 일주일마다 플레이 피드백을 받는 프로그램에 참여
- 공모전 출품 목표로 3개월 연장 개발

PM으로서 인식한 위험

- 반복 개발로 일정이 늘어져 공모전 출품 불가
- 의견 충돌 시 결정 지연 위험

예상 문제 요소

- 플레이 피드백의 주관성으로 인한 판단 혼선
- 우선순위 없이 Task가 누적될 위험
- 재미 기준이 모호할 경우 개발 방향 상실 위험

플레이 피드백을 통한 이터레이션 개발

이터레이션을 한 이유1

초기 프로토타입만으로는 핵심 재미 검증이 안됐다고 판단

↓

플레이 피드백을 통해 가설을 검증하는 이터레이션 방식이 필요

이터레이션을 한 이유2

플레이 테스트 프로그램에 참여하여 정기적인 피드백 유입이 예정

↓

피드백을 단발성 반영이 아닌 반복적인 의사결정 사이클이 필요

재미 검증을 위해 플레이 피드백을 수집하기 위해 설문 폼을 제작 관리하고 피드백 데이터와 플레이 로그 데이터들을 시각화해 회의 자료로 사용했습니다.

1

설문 폼 제작

주관적 재미, 난이도, 직관성, 불편 요소 등

재미 검증에 활용 가능한 질문 중심으로 설문 폼 제작


[No Way Back] 플레이 테스트 설문조사

이 설문조사는 현재 개발 중인 [No Way Back]에 대한 플레이 테스트 설문조사입니다.
플레이하신 내용을 바탕으로 솔직하고 꼼꼼한 의견을 남겨주세요. :)

이 설문지의 응답 마감시간은 9월 6일 (금) 오후 8시입니다.
이 설문지는 임시저장이 되지 않으므로 작성 시 유의 부탁드립니다.

981204kee@gmail.com 계정 전환

비공개

* 표시는 필수 질문임

테스터로 참여한 분의 닉네임을 적어주세요 *

내 답변

플레이어 기본 이동 조작감 *

1 2 3 4 5

예임 이동의 조작감 *

1 2 3 4 5

길찾기의 난이도 *

선택

2

피드백 Google Sheet 관리

팀원들이 보기 쉽게 구글 시트 제작 및 관리


Form_Responses

타임스탬프	테스터로 참여한 분의 닉	플레이어 기본 이동 조	예임 이동의 조작감	길찾기의 난이도	재밌 게임 질문 선호도	플레이 타임	게임을 플레이한 후 게임 시스템을	이해하기 어려웠던 부분은
2025. 8. 30 오후 4:41:31		3	2	보통	선호하지 않는다	10분 이만	예	예임 이동 조작
2025. 8. 30 오후 4:43:50		4	3	어려움	선호하지 않는다	15분 이만	예	길찾기
2025. 8. 30 오후 4:50:24		4	3	어려움	선호하지 않는다	10분 이만	예	길찾기
2025. 8. 30 오후 4:51:18		4	5	어려움	매우 선호한다	15분 이만	예	길찾기, 플크리기 시스템, 아이
2025. 8. 30 오후 4:51:52		4	3	매우 어려움	선호하지 않는다	15분 이만	예	플레이어 조작, 길찾기
2025. 8. 30 오후 4:52:22		4	2	쉬움	매우 선호한다	5분 이만	예	없음
2025. 8. 30 오후 5:03:24		4	3	보통	선호한다	15분 이만	예	아이템 효과
2025. 8. 30 오후 5:13:19		5	5	어려움	선호한다	15분 이만	예	플레이어 조작, 예임 이동 조작
2025. 8. 30 오후 5:28:51		5	3	어려움	선호한다	10분 이만	예	길찾기, 플크리기 시스템, 아이
2025. 8. 30 오후 5:30:32		4	5	보통	선호한다	15분 이만	아니오	생각해보니 해킹을 한 번도 사
2025. 8. 30 오후 5:33:49		4	4	보통	선호한다	15분 이만	예	플크리기 시스템
2025. 8. 30 오후 5:44:43		3	4	보통	선호하지 않는다	15분 이만	예	플크리기 시스템
2025. 8. 30 오후 5:47:31		5	5	쉬움	선호한다	10분 이만	예	없음
2025. 9. 2 오후 10:44:32		2	4	보통	선호한다	15분 이만	예	플레이어 조작
2025. 9. 3 오전 12:33:12		4	5	쉬움	선호한다	10분 이만	예	플크리기 시스템, 학놀예 플레
2025. 9. 3 오전 6:51:40		4	3	보통	매우 선호한다	10분 이만	예	예임 이동 조작
2025. 9. 3 오후 1:37:05		2	3	쉬움	선호하지 않는다	15분 이만	아니오	플레이어 조작
2025. 9. 3 오후 4:44:16		3	2	어려움	선호한다	10분 이만	예	플크리기 시스템

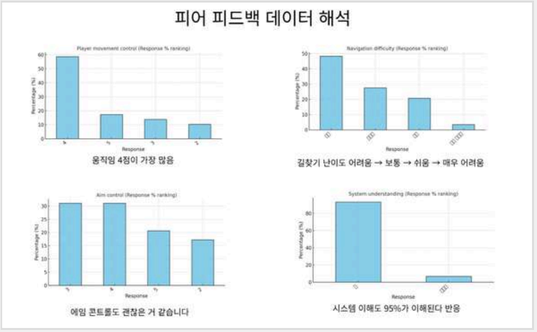
<피드백 설문조사 일부>

3

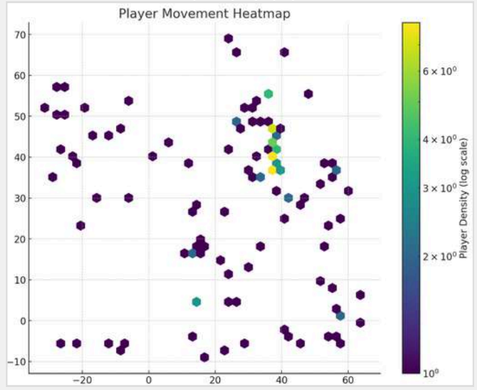
시각화를 이용해 회의 자료 준비

설문 결과와 로그 데이터를 시각화해

데이터 중심의 회의가 되도록 아젠다를 준비



<피드백 시각화>



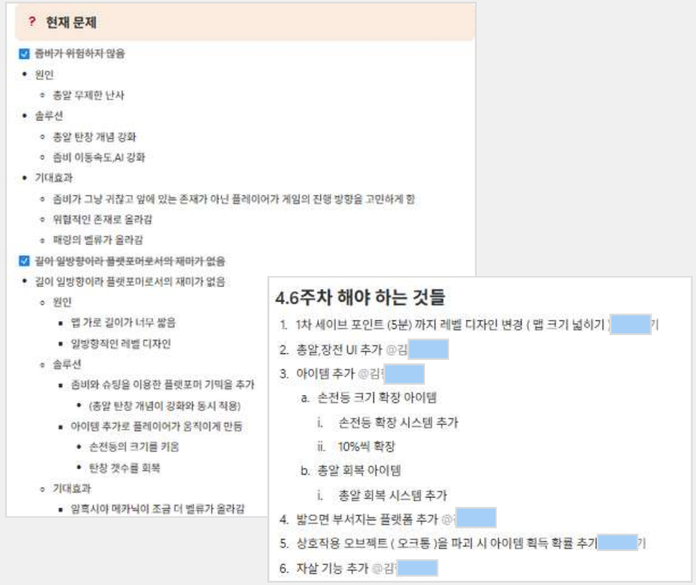
<플레이어 체류시간 히트맵 데이터 로그>

피드백을 회의 결정 → 백로그 → 일정 관리로 연결해
게임 핵심 재미 검증을 위해 이터레이션 구조로 운영했습니다.

4 회의 진행 및 결정 사항 회의록 작성

가설을 세우고 검증을 판단할 항목만 다루기 위해

결정·보류·제외 항목을 구분해 회의록으로 정리



? 현재 문제

- 좀비가 위협하자 않음
- 원인
  - 총알 무제한 난사
- 솔루션
  - 총알 탄창 개념 강화
  - 좀비 이동속도,AI 강화
- 기대효과
  - 좀비가 그냥 귀찮고 앞에 있는 존재가 아닌 플레이어가 게임의 진행 방향을 고민하게 함
  - 위협적인 존재로 올라감
  - 패링의 벨류가 올라감

- 길아 일방향이라 플랫포머로서의 재미가 없음
- 길이 일방향이라 플랫포머로서의 재미가 없음
  - 원인
    - 맵 가로 길이가 너무 짧음
    - 일방향적인 레벨 디자인
  - 솔루션
    - 좀비와 슈팅을 이용한 플랫포머 기믹을 추가
      - (총알 탄창 개념이 강화와 동시 적용)
    - 아이템 추가로 플레이어가 움직이게 만듦
      - 손전등의 크기를 키움
      - 탄창 갯수를 회복
  - 기대효과
    - 암흑시아 메카닉이 조금 더 벨류가 올라감

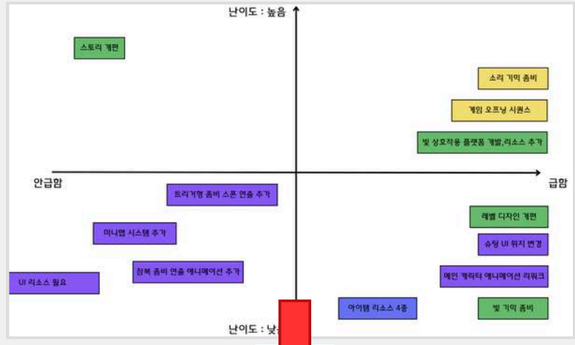
4.6주차 해야 하는 것들

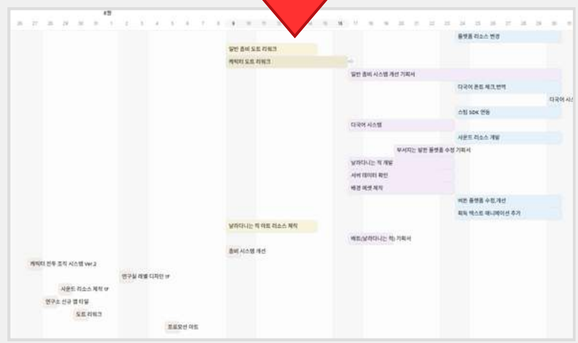
1. 1차 세이브 포인트 (5분) 까지 레벨 디자인 변경 (맵 크기 넓히기) [redacted]기
2. 총알,장전 UI 추가 @김[redacted]
3. 아이템 추가 @김[redacted]
   a. 손전등 크기 확장 아이템
      i. 손전등 확장 시스템 추가
      ii. 10%씩 확장
   b. 총알 회복 아이템
      i. 총알 회복 시스템 추가
4. 밟으면 부서지는 플랫폼 추가 @[redacted]
5. 상호작용 오브젝트 (오크통)을 파괴 시 아이템 획득 확률 추가[redacted]기
6. 자살 기능 추가 @김[redacted]

5 우선순위 설정 및 백로그 관리

우선 순위를 판단하기 위해 아이젠하워 매트릭스 사용

간트차트를 이용해 백로그들 간 의존 관계 시각화





6 검증 여부 확인

평가를 통해 **목표가 달성됐는지 확인**하고

다시 **1번으로 회귀 후 이터레이션**

타임스탬프	길찾기의 난이도	그만두고 싶었던 이유는 무엇인가요?
8-30-2025 16:41:31	보통	반복적이라 지루했다
8-30-2025 16:43:50	어려움	어디로 가야하는지 알 수 없었다, 반복적이라 지루했다
8-30-2025 16:50:24	어려움	어디로 가야하는지 알 수 없었다
8-30-2025 16:51:18	어려움	어디로 가야하는지 알 수 없었다
8-30-2025 16:51:52	매우 어려움	점프 난이도가 갑자기 올라갔다, 어디로 가야하는지 알 수 없었다
8-30-2025 16:52:22	쉬움	없음
8-30-2025 17:03:24	보통	버그
8-30-2025 17:13:19	어려움	점프 난이도가 갑자기 올라갔다
8-30-2025 17:28:51	어려움	어디로 가야하는지 알 수 없었다
8-30-2025 17:30:52	보통	없음
8-30-2025 17:33:49	보통	좀비를 잡기가 너무 어려웠다 -
8-30-2025 17:44:43	보통	점프 난이도가 갑자기 올라갔다
8-30-2025 17:47:31	쉬움	없음

타임스탬프	길찾기의 난이도	그[redacted]
9-2-2025 16:57:59	보통	반복적[redacted] 지루했다
9-2-2025 22:44:32	보통	조작감이 좀 답답합니다
9-3-2025 8:51:40	보통	파란발판 버그
9-3-2025 13:37:06	쉬움	항아리게임처럼 바닥으로 떨어졌을때
9-3-2025 16:44:16	어려움	점프 난이도가 갑자기 올라갔다
9-3-2025 16:49:43	보통	나쁜 조작감
9-3-2025 20:58:17	어려움	유리바닥 좀 짝쳤습니다
9-4-2025 16:31:51	쉬움	점프 난이도가 갑자기 올라갔다
9-4-2025 22:00:19	보통	어디로 가야하는지 알 수 없었다
9-4-2025 22:23:37	쉬움	점프 난이도가 갑자기 올라갔다, 어지러웠다(멀미)
9-5-2025 21:12:50	보통	없음
9-5-2025 22:59:53	어려움	없습니다.
9-6-2025 19:19:39	보통	오른손이랑 왼손 멀티가 안된다
9-7-2025 21:00:12	보통	
9-8-2025 5:58:36	어려움	반복적이라 지루했다

피드백을 의사결정 단위로 구조화하고
이터레이션을 관리하고 운영해 핵심 재미를 반복 검증했습니다.

핵심 재미에 영향을 주는 요소들을 개선 개발

다이얼로그 시스템, 아이템 추가, 액션 추가, UI 개편, 레벨 디자인등을
단계적으로 개선해 3개월이라는 기간 동안 퀄리티를 올릴 수 있었습니다.

Before



게임잼 당시

After



비버롹스 출품 시

비버롹스 2025 온라인 전시팀 선발



BEAVERROCKS

비버롹스 2025
전시작 결과 발표

안녕하세요,
비버롹스 2025 운영 사무국입니다.

먼저, 이번 Beaver Rocks 2025에 관심을 가지고 지원해 주셔서 진심으로 감사드립니다.
작품에 담긴 열정과 창의성 덕분에 저희도 의미 있는 심사 과정을 보낼 수 있었습니다.

제출해주신 지원서 및 영상, 빌드를 종합적으로 심사한 결과,
귀하의 팀은 Beaver Rocks 2025 온라인 전시팀으로 선발되었습니다. 축하드립니다