게임 제작 평가서

평가자 : 최희원

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 개발자 | 김진재 | 게임이름 | 김씨 우주 표류기 |
| 제작일 | 2023.04.18~2023.04.24 | 발표일 및 평가일 | 2023.04.24 |
| 항목 | 기획과 스토리 | 점수 | 8.5/10 |
| 내용 | 우주라는 공간에 노역으로 끌려와 일을 하던 중 플레이어 혼자 낙오되어 산소가 부족해지기 전에 우주선으로 복귀한다는 스토리가 흥미를 유발한다. 게임 시작 시 적절한 오프닝 스토리로 인해 게임을 더 알아가고 싶은 계기를 마련해 주었다. | | |
| 항목 | 흥미/몰입도 | 점수 | 7.6/10 |
| 내용 | - 스토리 : 게임 시작시 오프닝 스토리를 통해 게임을 더 알아가고 싶은 계기를 마련해 준다.  - 배경: 2D픽셀 아트 형식의 그래픽으로 이루어져있으며 전체적인 배경, 게임 오브젝트 등의 분위기가 마치 우주 공간에 있는 듯한 느낌을 잘 살려내고 있다.  - 음원 : 적절한 배경 음원, 아이템 음원 등이 있으면 더 흥미로웠을 것 같다. | | |
| 항목 | 게임 기능 및 완성도 | 점수 | 6.0/10 |
| 내용 | - 로딩 시간이 길어지는 것이 이용자에게 호/불호가 있을 수 있으니 그냥 기다리는 것보다는 스크롤 형식으로 내리거나 오프닝, 엔딩을 넘기는 기능이 추가되면 좋을 것 같다.  - 게임 시작 전 조작법에 대한 설명이 있으면 UI 사용에 편할 것이다.  - 퀘스트, 레벨 시스템을 도입하여 각 스테이지마다 적절한 난이도로 성취 효과를 줄 수 있으면 좋겠다  - 다양한 장애물과 아이템을 추가하여 전체적인 완성도를 높이는 방법도 괜찮을 것 같다. 가령 우주에 널린 부유물, 날아오는 장애물(운석 등)을 피하고 산소통을 습득하여 호흡 시간이 추가되거나 각 스테이지마다 다양한 우주 괴물들이 나타나 적을 피하고 공격하고 플레이어가 소유한 무기가 업그레이드되는 등. | | |
| 항목 | 접근성 | 점수 | 8.5/10 |
| 내용 | - 모바일 터치 방식으로 구현되어 이용자에게 손쉽게 접근할 수 있도록 생각했다는 점에서 흥미로웠다. | | |
| 총평 |  | | |