1. **개요**

만화 영화, 스크린샷, 애니메이션, 장난감이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **제목** | 피(P)의 마리오네트 | | |
| **장르** | 액션 | **플랫폼** | 모바일 |
| **개발엔진** | Unity3D | **타겟층** | 20대 남성 |

**2. 리뷰**

(1) 플랫폼

* 게임 컨셉과 스테이지 형식, 구현 특이성으로 인해 지속적인 콘텐츠 업데이트가 어려워보인다.
* 반복적인 플레이를 유도하고 싶다면 엔딩이 없는 방식으로 변경하거나, 모드를 나누는 것을 제안한다. (엔딩에 도달하는 것이 목표인 스토리 모드/엔딩 없이 한계까지 플레이하는 도전 모드 등)
  + Ex) 탕탕 특공대

(2) 타겟층

1. 2023년 [메조미디어](https://www.mezzomedia.co.kr/data/insight_m_file/insight_m_file_1588.pdf)에서 분석한 20대의 주 이용 모바일 게임 장르 순위는 *1위 RPG, 2위 액션, 3위 FPS* 이다.
2. 2021년 [App Ape](https://brunch.co.kr/@mobiinside/1200)에서 측정된 20대 남성의 모바일 게임 *순위는 1위 배틀그라운드, 2위 하스스톤, 3위 클래시 로얄* 로 나타났다.

* ②자료를 보았을 때 게임성에 대한 의심을 하게 된다. 위 세가지 게임일 경우 스테이지 형식이 아닌 형태를 띠고 있다. 공통적으로 유저와의 경쟁을 핵심으로 조명 받는다. 피(P)의 마리오네트와 비교 하였을 때 타겟층을 붙잡을 강점이 빈약하다고 본다.
* 유저를 붙잡기 위해 반드시 경쟁 요소를 추가해야 할 필요는 없지만 이것 외로도 게임을 지속적으로 플레이 할 동기를 줘야 한다. 타겟층의 게임 취향에 대한 고려가 필요하다.
* 다만 장르 선정은 합리적이라 판단된다.

(3) 파츠 및 아이템 설명의 부족

* 파츠의 용도를 파악하기 어렵다. 파츠를 변경하였을 때 장점은 무엇인가? (Ex) 데미지 증가, 속도 증가 등) 단순히 치장 목적이라면 가지고 있어도 플레이에 도움을 주지 않기에 수집 욕구를 유도하기 어렵다고 판단된다.
  + 또한, 피(P)의 마리오네트를 플레이 할 때 중요한 아이템은 적을 공격하는 ‘칼’로 판단된다. 칼은 어떻게 획득하고 어느 종류가 있는지 추가적인 서술이 필요해 보인다.
  + BM부분을 확인하면 팔 파츠에서 무기 관련 서술이 있는 것을 볼 수 있는데 ‘칼=팔’ 인지 정확한 확인 후 용어 통일이 필요하다.
* 파츠와 캐릭터의 차이가 무엇인가?
* 파츠 개별 착용이 가능한가? 만약 A의 몸통, B의 다리를 착용한다면 두 파츠가 맞물리는 부분이 자연스럽게 연결되는지 확인이 필요해 보인다.

(4) 기획 의도와 구현의 일관성

* 오브젝트의 개수와 난이도가 무슨 관련이 있는지 이해할 수 없기에 이에 대한 추가적인 해설 바람
* ‘pivot과 칼끝을 연결해 무게를 더하는 기능’에서 게임의 복잡성이 느껴진다. 테스트 및 버그 수정이 원활하게 진행될 수 있는지, 구현을 위한 각 아이템들의 상호작용(물리엔진, 기능)이 통일 되어 있는지 확인이 필요하다.
* *‘슬로우 모션을 구현함’ 과 ‘다이나믹 매쉬생성을 통해 궤적 및 폴리곤 객체 파괴구현을 통해 액션에 맞는 빠른 속도를 구현함’*에서 어색함이 느껴진다. 해당 구현에는 어떤 것을 의미하는지, 무엇을 빠른 속도로 구현할 것인지, 앞서 언급한 '슬로우 모션'과 연관 되어 있는지 추가 서술이 필요하다.

(5) BM

* (3) 파츠에서 언급한 대로 무기 역할인 칼이 팔 파츠와 동일한지 정확한 용어 통일을 제안한다.

(6) 조작키

* 해당 게임은 모바일 플랫폼임에도 (조작이) PC 기준으로 작성되어 있다.
* ‘마우스 클릭’을 하였을 때 진행하는 동작인 ‘로켓 펀치’는 발사 후 회수에 대한 서술을 추가할 것을 제안한다.
  + 발사를 하면 팔 파츠가 몸에서 떨어져 나오는 건데, 이럴 경우 추가적인 회수가 필요해 보인다. 수동/자동 회수인지 확인 필요하다. 자동회수가 아니라면 1회 발사 후, 회수하는 과정 추가할 것을 제안한다.

(7) 디자인과 감성의 불일치

* 현대적인 감성을 디자인 하는 것이 목표지만, 참고에 사용한 자료와 컨셉 아트를 보았을 때 현대적인 감성이 느껴지지 않는다. 목표와 일치하지 않아 보인다.
* (3) 파츠에서 언급한 대로 각 디자인의 연결이 자연스러울지 심히 의심된다.

(8) 기타

* NPC의 용도를 파악하기 어렵다. 플레이 시간을 늘리는 것이 목표라면 유저에게 퀘스트를 주는 존재인가? 그렇다면 어디에 배치되어 있는지 추가적인 기획을 진행할 것을 제안한다. (Ex) 스테이지에 배치, 메인 화면에 배치)