



[01]

CaribbeanLife

- CookApps

플레이 리뷰 & 분석

이화 게임 스터디 1주차

2021년 6월 3일

플레이 리뷰

장점

- **게임 그래픽**이 우수한 편.
캐릭터와 가구, 배경 등 분위기가 균일함.
- **사운드**가 게임 분위기와 잘 어울리게
밝고 경쾌함. 폭탄 아이템의 사운드 또한 불편하지 않음.
- **스토리**가 충분히 납득 가능한 수준에서 구성됨.
인테리어 할 수 있는 다양한 공간과 상황(고객 등장인물)을 제공.
- 이벤트 맵에서는 인테리어 외에 카드 꾸미기 등
색다른 콘텐츠를 제공하고 있다.
- **난이도**는 쉬운 편이다.

플레이 리뷰

단점

- **플레이 타임** 중, 인테리어 자체보다는 골드를 벌기 위한 퍼즐게임으로 대부분의 시간이 소비된다.
- **플레이 자유도** 측면에서, 인테리어의 템플릿은 거의 그대로 정해져 있고, 가구의 색상 정도만이 다르다.
골드를 벌 수 있는 수단도 퍼즐밖에 없고, 인테리어 가능한 방도 순서가 정해져 있다.
- **과도한 광고**가 플레이를 방해하는 경우가 있었다.
(인터넷을 끄면 광고가 나오지 않으나, 이 경우 수급 되는 골드가 크게 감소함. 즉 자발적으로 광고 보상을 선택하지 않는 경우에도, 관련 안내 없이 광고의 유무가 골드 수급에 영향을 줌.)
- **스토리**는 존재하나, 다음 플레이에 대한 기대감을 주지는 못했다.
큰 오역은 없지만, **번역**이 매끄럽지 못하고 게임 분위기와 더불어 이질감을 강화한다는 점이 아쉬웠다.

플레이 리뷰

특성

- **레벨 구성1** 인테리어 할 수 있는 공간이 레벨별로 제한이 없다.
- **레벨 구성2** 이전 레벨로 돌아갈 수는 없지만, 퍼즐 하나당 수행해야 할 과제가 하나뿐이다. 가볍게 플레이하기에 적합.
- **아이템 사용 방식**이 유사한 타 게임과 달랐는데,
(1) 가로/세로 폭탄, 3x3 폭탄, 부메랑, 미러 볼 아이템이 생성과 동시에 1회 사용된다. (타 게임과 달리 2번 터지는 꼴)
(2) 미러 볼 아이템은 다른 폭탄 아이템과 함께 사용할 때의 시너지가 매우 크다. 이 때, 폭탄 아이템이 다른 폭탄 아이템에 의해 활성화되는 경우에 미러 볼은 제외된다.
이 두 가지 요소로, 게임이 쉽고 예측 가능하게 된 것 같다.
- 인테리어 **변경**은 자유롭게 가능하며, 별도의 비용이 들지 않는다.
- 주인공 Jennifer와 Kevin이 때때로 **인테리어 팁**을 제공한다.
(다만, 따로 저장되는 기능이 없어 아쉬움)

< 유사한 게임, 시크릿하우스와의 비교 >

- **스토리** 면에서 흥미를 유발하지 못한다는 점이 아쉬웠다.
- 일러스트의 그림체와 분위기가 **대중적이지 않다**.
단, 외국 시장을 고려한다면, 선호도에는 차이가 있을 수 있다.
- 단, 가구를 나타낸 **그래픽**이 자세하고 우수하다.
- 캐릭터가 사용하는 **언어와 대사**가 매끄럽지 못해 아쉽다.
- 스토어 내 **장르 분류**가 불명확해 유저에게 혼선을 줄 수 있다.



가구 묘사가 적절하지 않다 (시크릿하우스)

게임명	시크릿하우스
장르분류	퍼즐
개발사/국가	Flash, Inc. (한국)



유저의 관심, 흥미를 유발하는 스토리 (시크릿하우스)