

# 오프라인 피드백 정리

---

BIC 설문, 팀원 사용자 평가등으로 얻은 피드백을 정리합니다.

- 사소한 디테일은 따로 작업 한개로 정리 (ex. 버그, 사소한 디테일)
- 아래부터 수정해야하는 근본적인 문제점을 정리합니다.

## 세계관 설명 부족

BIC 온라인 피드백, 오프라인 설문 피드백에서 공통적으로 세계관에 대한 설명 부족 문제

- 들어온 피드백
  - 세계관 설명 미흡
  - 초반 부분의 어색한 부분
  - 보충설명 필요
  - 개연성 부족
- 하늘에서 잊혀진 게임이 떨어지는
- 색이 없는 이유
- 라플리란? -> 이 부분은 뒤에서 풀어도 될 듯

### 해결 방안 1안

다른 게임과 같이 게임 시작시 간단한 영상으로 세계관 소개 꼭 영상이 아니더라도, 컷씬을 통해서 세계관 소개

ex. 게임이 떨어져서 쓰레기산이 형성된 모습, 라플리가 그 위에 떨어진다. ex. 색을 만지면 안된다고 할 때, 색을 만져서 사라지는 모습을 컷씬으로 보여줌

### 해결 방안 2안

좀 더 대사로 직관적으로 말해주기

## 팩맘

팩맘의 승리조건이 2개중 팩맘을 잡아야 함을 인지하지 못함 90% 이상

- 가장 큰 이유로는 현재 맵을 봤을 때, 먹어야 하는 코인이 보이기 때문에 바로 코인을 먹으려고 함
- 중간중간에 먼지가 잡히거나 라플리가 먹이기 때문에 팩맘을 잡아야 한다는 것을 인지하지 못함

### 해결 방안 1안

- 기존 기획대로 설명에 맞는 애니메이션 추가

### 해결 방안 2안

- 승리 조건 변경안
  - 청소기 수를 줄이고(각 사이트에 4개만 배치 후 리스폰 형식으로) 건설 코인수도 줄임
  - 팩맘을 3번 잡는 승리조건을 삭제
  - 코인을 많이 먹으면 승리조건만 유지

## 3Match

3매치 퍼즐 게임의 탈출 조건을 인식하지 못함 약 절반 정도

- 다음 스테이지로 넘어가기만 하면 되지만 모든 퍼즐을 다 맞추려고 함
  - 글을 읽지 않는 문제도 있지만 이건 제대로 설명되지 않아서 그런 듯
  - 3매치라는 장르의 일부분만 가져와서 그런 것 같기도
    - 애니팡과 같이 밀면 떨어지거나 점수가 오르거나, 콤보가 뜨거나 아이템이 뜨거나가 없음

해결방안

## SLG (시티 타이쿤 UI)

SLG UI 획득 후 아래 생기는 팝업창을 계속 클릭함

- 직관적으로 클릭을 통해 상호작용하지만 클릭이 동작하지 않음
- 마우스 커서 등장

## 정리

*조금 정리하자면 게임을 인식하는 직관적인 부분에 따라 설계되어야 하지만 그런 부분이 부족함*