타이쿤 모바일 게임의 문제점 도출 및 개선 방안에 대한 연구

The study on derived problems and improvement analysis from tycoon type mobile game

박홍, 박정현, 박진완
중앙대학교

Park Hong, Park Jeong-Hyeon, Park Jin-Wan
CA Univ.

요약

제한된 인터페이스와 게임 플레이 시간에 제약을 받는 모바일 게임의 특성에 적합한 게임 컨텐츠로써 타이쿤 게임이 대두되면서 하나의 장르로써 인정이 되었을 정도로 각광받았다. 하지만 이러한 인기를 바탕으로 게임성이 없이 출시되는 게임들 때문에 점점 밀려나고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 상당한 게임성을 내재한 타이쿤 모바일 게임의 동향과 제작 프로세스 및 구성을 알아보고 그것을 바탕으로 현재 타이쿤 모바일 게임의 문제점을 도출하고 개선 방안을 제시하고자 한다.

Abstract

With the game contents which is suitable in quality of the interface which is restricted and the mobile game which is restricted at game playing time the tycoon game raises its head and with one style human nature it is receiving. But like this popularity it is the actual condition which is being pushed out wild because of game the game characteristic come into the market without with character little by little. It examines the trend and a production process and a composition of the tycoon mobile game which is immanent the game characteristic which is considerable from the research which it sees consequently and it currently problem point a tycoon mobile game with character and escape a improvement program and to sleep it presents it does.

I. 연구의 배경 및 목적

최근 국내 휴대폰 가입자 수는 이미 2004년 6월에 3600만 명을 넘어섰고 이 중 무선 인터넷 사용자는 꾸준히 늘고 있고 이에 따라 큰 시장을 형성하고 매년 이동통신의 매출액 중 무선 인터넷이 차지하는 비중은 급격히 증가하고 있다. 이러한 배경으로 그에 따른 휴대폰 소프트웨어인 휴대폰 컨텐츠의 발달은 당연한 결과라고 볼 수 있다[1]. 이에 따라 모바일 게임 컨텐츠 산업도 더불어 엄청난 성장을 보이며 기존의 PC게임과는 다른 독자적인 방식으로 발전하며 모바일 게임이 게임 시장의 주류로 자리 매김 해 나가고 있다[2].

모바일 게임은 키패드에 한정된 인터페이스와 전화수신이나 이동에 의한 게임 플레이 시간의 제약에 알맞은 형태로 발전을 함으로써 이러한 특징을 효율적으로 사용할 수 있는 형태로써 타이쿤 게임들이 두각을 나타내게 된다. 하지만 이러한 인기를 바탕으로 우후죽순처럼 늘어난 비슷한 아류의 타이쿤 게임들은 게이머들에게 새로운 것이 없는 게임 내용의 식상함과 뚜렷하지 못한 목표(엔딩)를 제시함으로써 게임의 흥미도를 떨어뜨리는 게임 구성 때문에 실망감을 안겨주게 되었다.

따라서 본 연구에서는 모바일 게임 컨텐츠의 발전에 한 몫을 하고 있었던 분야이며 상당한 게임성을 내재하고 있는 타이쿤 모바일 게임의 동향과 게임 제작 프로세스와 구성을 알아보고 더 나아가서 현재 타이쿤 모바일 게임의 문제점을 분석하고 나아갈 방향을 제시하고자 한다.

II. 타이쿤 모바일 게임

1. 타이쿤 모바일 게임의 정의

타이쿤의 사전적인 의미는 대군(大君) - 도쿠가와(德川) 장군(將軍)에 대한 서양인들의 호칭 또는 실업계의 거물이라는 뜻으로 쓰인다. 따라서 타이쿤 게임의 목표는 자신이 경영하는 방면에서의 최고가 되는 것이다. 타이쿤 모바일 게임은 PC용 타이쿤 게임을 모태로 했지만 조금 다른 양상으로 발전을 하게 된다. 물론 기본적인 '스스로의 힘으로 자신이 상상한 것'을 이

* 본 연구는 서울시 산학연 협력 사업으로 구축된 서울 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.

루어낸다는 게임의 목표에 관한 부분과 경영을 한다는 기본적인 틀은 같지만 PC용 타이쿤 게임의 마우스 기반의 인터페이스를 키패드를 사용한 인터페이스로 옮기다 보니 간단한 미니게임으로 창출된 결과물을 경영모드에서 적절한 요구사항을 맞추어 이윤을 창출하게 되는 방식으로 바뀌게 된 것이다.

2. 타이쿤 모바일 게임의 동향

'붕어빵 타이쿤'으로 2003년부터 불기 시작한 타이쿤 게임의 등장은 2004년에 본격적으로 '붕어빵 타이쿤 2+', '생과일 타이쿤'으로 시작해서 '짜요짜요 타이쿤', '떡볶이 타이쿤'으로 이어져서 최고의 부흥기를 맞게 되고 타이쿤이 하나의 모바일게임 장르로 정착한 것임을 여실히 보여주었다[3]. 하지만 2005년에 들어서면서 기존의 인기작 중에서 눈에 띄는 차이점이 없이 인기에 편승하려는 차기작들이 줄이어 출시되었고 게임성이 떨어지는 각종 아류작들이 난무하게 됨으로써 게이머들에게 점차적으로 외면을 받고 있는 실정이다.

III. 타이쿤 모바일 게임의 제작과 구성

1. 타이쿤 모바일 게임의 제작 프로세스

1-1. 사전 프로세스

■ 소비자 동향 조사

유행에 민감한 모바일 게임을 제작하려면 무엇보다도 소비자의 동향을 조사하고 분석하는 것이 가장 중요하다고 볼 수 있다.

■ 이동통신사 선택 및 개발 언어 선택

현재 모바일 게임 개발 언어는 통합이 되어 있지 않고 유통시킬 이동통신사에 따라서 다르다. 하지만 크게 나누어 C와 JAVA를 기반으로 두었기 때문에 개발자들이 잘 다룰 수 있는 언어를 택하는 것이 유리하다.

1-2. 기획 컨셉 구성

액션을 중시한 미니게임모드와 경영적인 면을 중요시한 경영게임모드로 양분화 되어 있는 구성이 일반적이다. 하지만 이러한 구성만으로는 부족하고 소재의 독창성과 캐릭터성에 가장 주안을 맞추어 기획을 하는 것이 좋다. 액션을 중요시한다면 인터페이스 및 조작성에 중점을 두어야 할 것이다. 또한 컨셉을 잘 살린 디자인의 극대화 역시 중요하다.

■ 소비자 의견 정리(시장 흐름 파악) 및 제작자 회의

사전 프로세스에서 조사한 소비자 취향 및 의견들을 정리하고 제작자 회의에 활용하여 기획 컨셉 구성에 사용한다.

■ 문서 작성

제작자 회의에서 결정된 모든 사항을 문서로 작성하여 게임 제작에 참여하는 모든 사람들에게 빠르고 정확하게 전달 될 수 있도록 그룹웨어나 게시판 및 이메일을 활용하여 소통이 원활하게 이루어지도록 해야 한다.

1-3. 게임 디자인 작업

우선 게임특성에 맞는 디자인 자료를 수집해 디자인 시안작업시에는 컨셉에 맞는 분위기를 잡는다. 시안이 완성되면 기획자에게 기획의도에 맞는지 대화를 해야 하며 이는 본격적인 작업시에도 가장 중요한 부분으로 기획자, 개발자와 많은 대화를 통해 충분히 의견을 반영한 디자인작업을 해야 한다. 각각의 플랫폼에 맞춘 디자인작업을 따로 해야 하기 때문에 작업시 의사소통은 매우 중요하다.

디자인이 마무리 단계가 진행될 때에도 전체적인 디자인을 기획자, 개발자 및 조언을 구할 수 있는 사람에게 보여주고 의견을 수렴해 정리하고 수정한다. 물론 마무리 단계일 때는 시안작업 때처럼 많은 부분을 변경하지는 않는다. 조금 더 좋은 아이디어의 추가나 개발상 필요한 부분 등을 수정하는 것이다.

디자인이 완성되면 개발자가 사용할 수 있도록 정리해 주어야 한다. 예를 들어 아래의 그림 1과 같이 액정 크기에 따라 화면 편집을 하거나 플랫폼에 맞춘 색 변환작업을 개발자가 사용할 수 있도록 정리 작업을 해서 각각의 파트의 개발자들에게 넘긴다.

▶▶ 그림 1. 액정 크기별 이미지 편집의 예

1-4. 게임 개발 작업

게임 개발자들은 직접적으로 게임을 구현하는 작업을 하는 이유로 게임 개발의 주축을 담당할 수밖에 없다. 따라서 기획자와 디자이너에게 기획 컨셉 구성에서 개발 시 해야 할 작업들을 확실하게 제시해야한다.

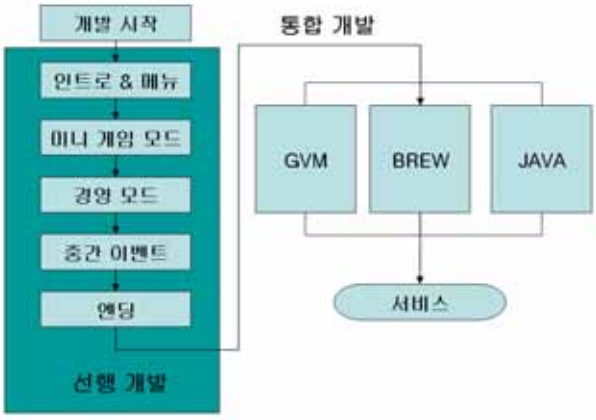
기획 컨셉 구성에서 결정된 사항을 기반으로 리드 프로그래머가 주축이 되어 초기 개발을 진행한다.

게임 개발 작업은 그림 2에서와 같이 기본적으로 들어가야 할 미니게임이나 경영모드 등으로 나누어서 핵심이 되는 부분만을 간단한 테스트가 가능한 상태로 프로그래밍하는 것이다.

초기 개발이 끝나면 모듈화된 각각의 부분들을 하나로 묶고

묶는 과정에서 발생하는 문제들을 수정하면서 통합된 하나의 게임으로 만든다.

이렇게 통합된 하나의 게임은 디자이너가 넘겨준 디자인들을 적용시켜서 테스트를 하고 종합적인 테스트를 거쳐서 완성하게 된다[4][5].



▶▶ 그림 2. 개발 작업의 개괄적인 메인 프로세스

2. 타이쿤 모바일 게임의 구성

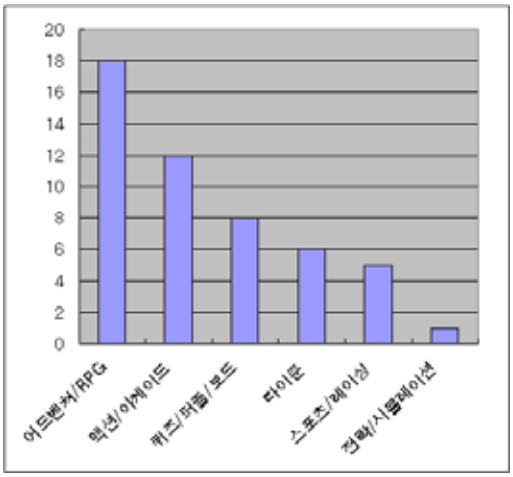
- 인트로 및 시작 메뉴 인터페이스 : 인트로는 게임의 스토리를 보여줌으로써 게임의 목표를 제시해주는 부분으로 텍스트로 나타내는 것 보다는 역동적이고 화려한 그래픽을 사용하여 표현하는 것이 더 효과적이다. 그리고 시작 메뉴는 게임 진행에 관련된 메뉴들을 만들고 키패드를 사용해 메뉴를 이동할 수 있도록 한다.
- 미니게임 모드 : 미니게임은 한정된 키패드 인터페이스를 최대한 활용할 수 있어야 한다. 따라서 화면을 9개 혹은 12개로 분할하여 게임 오브젝트를 랜덤으로 표현하여 게임적인 요소를 극대화 할 수 있다.
- 경영 모드 : 경영 모드는 미니게임으로 얻어진 결과물을 판매하거나 적용시키는 과정을 표현한다. 물론 등장하는 캐릭터마다의 특성을 부여해서 그에 따른 만족 조건을 충족시켜주는 방식으로 진행이 되도록 표현한다.
- 엔딩 : 게이머들에게 게임의 목표를 부여하고 그것을 이루어 냈을 때의 쾌감을 주기위한 이벤트로써 게임의 집중도를 높여주는 요소이다. 따라서 엔딩을 제작 할 때는 스토리의 연계성을 잘 파악하여 나타내어야 한다.

Ⅳ. 타이쿤 모바일 게임의 문제점 및 개선방향

1. 타이쿤 모바일 게임의 문제점

현재 타이쿤 모바일 게임의 문제점을 간추리면 세 가지 정도로 말할 수 있다.

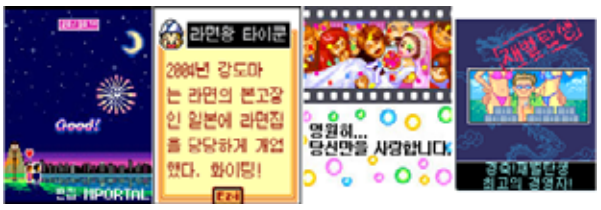
첫째는 단순한 게임 방식을 들 수 있다. 물론 모바일 게임의 초기에는 이동성이나 게임 플레이 시간을 고려한 단순한 게임 방식이 우세였지만 그림 3에서 보듯이 현재의 대형 라이센스 RPG게임의 인기를 보더라도 게이머들이 좀 더 게임적인 요소가 가미된 게임을 찾고 있다는 것을 알 수 있다.



▶▶ 그림 3. 2006년 3월 장르별 모바일 게임 순위(1~50위)[6]

두 번째는 스토리의 연결성이 부실하다는 점이다. 현재 출시된 게임들은 인기에 편승하려고 스토리의 연결성을 무시하고 만들어진 게임들이 난무하면서 게임성을 떨어뜨리고 있다.

마지막으로 단순한 엔딩을 말할 수 있다. 열심히 플레이를 한 결과물인 엔딩을 그림 4에서 보듯이 텍스트 한 줄로 끝내는 게임이 다반사이고 그나마도 게임을 플레이한 내용과는 상관없이 일관된 내용이다. 이러한 엔딩구조는 게이머에게 게임의 흥미를 반감시키고 치열한 모바일 게임 시장에서 도태되어지는 원인중 하나이다.



▶▶ 그림 4. 각종 타이쿤 게임의 엔딩

2. 타이쿤 모바일 게임의 개선방향

위에서 언급한 문제점들의 개선방향으로는 첫째로 단순한 게임 방식의 탈피를 위해 아래의 표 1과 같은 이벤트를 삽입하는 해결방법이 있다.

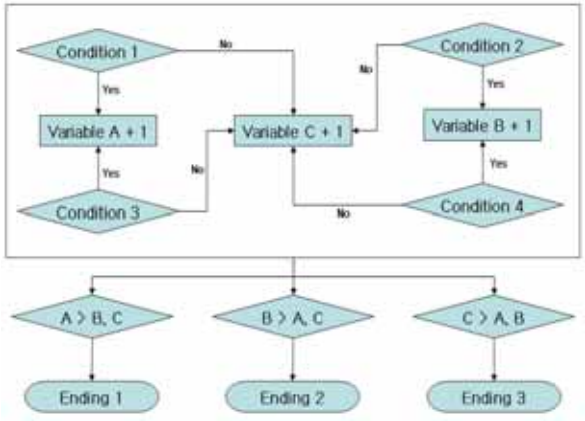
둘째로 스토리의 연결성을 위해서 초기 기획을 할 때 완벽한 스토리 라인을 구축해야 하며 구축 시에는 반드시 초반의 인트

로와 엔딩의 연결성과 게임 내용의 연결성, 그리고 게임에 등장하는 캐릭터들과의 상호연관성 등이 조화를 이루도록 해야 한다.

[표 1] 게임 이벤트의 종류 [7]

종 류	내 용
문제해결 이벤트	게임 진행 중에 플레이어에게, 색다른 걱정거리를 제시함으로써 일관된 진행에 자극적인 요소를 부여한다.
부가 스토리 이벤트	정해진 스토리 이외에 연애, 모험 등의 다른 스토리 요소와 목표를 넣는다. 예를 들어 플레이어에게 돈을 벌어 성공한다는 게임의 목표 외에도, 결혼이나 여행 등의 색다른 요소를 즐길 수 있도록 한다.
타장르 이벤트	자칫 지루해질 수 있는 게임 방식을 다른 장르의 게임을 삽입함으로써 색다른 재미를 줄 수 있다. 예를 들어 퍼즐게임, 도박게임이나 레이싱게임 등의 미니 게임을 게임 중간 중간에 넣음으로써 게임의 흥미요소를 추가한다.

마지막으로 단순한 엔딩을 개선하기 위한 해결책은 멀티엔딩의 도입을 들 수 있다. 그림 5에서 보듯이 다양한 변수의 복합적인 상호관계의 결과물인 멀티엔딩을 삽입함으로써 위에서 말한 스토리의 연결성도 극대화 시킬 수 있어서 게임의 집중도를 높여준다.



▶▶ 그림 5. 멀티 엔딩 구조 다이어그램

V. 결론 및 향후 연구방향

모바일 게임 시장의 초기에 현재의 치열한 모바일 게임 시장에서 점점 밀리고 있는 타이쿤 게임은 상당한 게임성을 내제하고 있음에도 불구하고 인기에 편승하려는 아류의 게임들과 게임성의 부재 때문에 점점 도태되어 가고 있다. 여기에서 현재 연구하고 있는 새로운 시점에서의 분석을 바탕으로 다양한 게임적인 요소의 삽입과 탄탄한 스토리 라인 구성 그리고 멀티엔딩 구조의 도입 등의 시도를 하면 충분히 치열한 모바일 게임 시장에서의 경쟁력이 생길 것이다.

▌참 고 문 헌▌

[1] 한국게임산업개발원 “2005 대한민국 게임백서”, 한국게임산업개발원, 2005.
[2] 정명진 “이젠 모바일 게임이 대세”, 파이낸셜뉴스, 2005.
[3] 조홍준 “[칼럼] 2004년을 되돌아 보자”, 게임빌, 2004.12
[4] 조학동 “나도 모바일 게임 제작자”, 게임동아, 2004.12
[5] Andrew Rollings, Dave Morris “Game Architecture And Design”, Coriolis Group, 1999.12
[6] “2006년 3월 SKT 모바일 게임 랭킹 1~50위”, http://www.mportal.co.kr, 2006.03
[7] 이재홍 “게임 시나리오 작법론”, 정일출판사, 2004.9