
게임 인터페이스 디자인 요소분석 : 베틀 그라운드를 중심으로

세화첸 · 송승근

동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

Analysis of Game Interface Design Elements towards Battle Ground

Xie Huaqian · Seung-keun Song

Department of Image Content, Graduate School

E-mail : xiehuaqian@gmail.com, songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

게임을 개발 하다는 것은 그 자체가 인기 있는 일이며 상업적으로 큰 발전이 있는 분야이다. 그 뿐만 아니라 디자인 분야에서도 중요한 위치를 차지한다. 왜냐하면 게임에는 상업적 가치가 높고 게임에서의 디자인적인 역할이 충분하기 때문이다. 본 연구는 게임의 외관에 해당하는 인터페이스를 어떻게 설계할 것인지를 살펴보기 위하여 사용성 평가 측면에서 인터페이스를 고찰 하고자 한다. 이를 위해 선행연구를 고찰하고 이를 토대로 도출된 인터페이스 요소를 설문 문항으로 하여 최근 인기 있는 게임인 베틀그라운드를 대상으로 사용성 평가를 실시한다. 본 연구 결과는 게임의 인터페이스 디자인의 디자인 지침을 마련하는 데 도움을 줄 것으로 기대한다.

ABSTRACT

Developing games is a popular work in itself and a field of commercial development. It also occupies an important position in the design field as well. Because the game has a high commercial value and a design role in the game. This study examines the interface in terms of usability evaluation to see how to design the interface that corresponds to the appearance of the game. For this purpose, the previous research is examined and the interface elements derived from the survey are used as questionnaire items. The results of this study are expected to help guide the design of game interface design.

키워드

인터페이스, 디자인, 사용성, 베틀그라운드

I. 서 론

과학 기술이 끊임없이 발전하면서 사람들의 생활수준이 지속적으로 향상되고, 컴퓨터게임은 사람들의 여가 시간에 매우 중요한 역할을 한다. 또한 사람과 가상 세계를 연결하는 매개체로서 게임은 중요한 역할을 한다. 본 연구는 최근 인기 있는 PC용 온라인 게임 '베틀 그라운드'를 대상으로 게임 인터페이스에 대한 사용성 평가를 진행하여 게임 인터페이스의 디자인 요소를 분석하고자 한다.

II. 이론적 배경

사용자 인터페이스 (UI: User Interface) 는 사용자의 조작계와 미적요소를 기반으로 한다. 소

프트웨어에 대한 인위적인 커뮤니케이션, 조작 논리, 계면 미학이 어우러진 융합적인 부분이다. 좋은 사용자 인터페이스는 소프트웨어의 조작을 편리하고 기억하기 쉽게 개발되어 소프트웨어의 특성을 잘 살려준다.

게임 사용자 인터페이스의 사용자 인터페이스는 게임의 화면 속 버튼, 애니메이션, 문자, 음성, 창 등 게임 사용자들이 직접 접하거나 만지는 게임 디자인 요소를 말한다. 게임 사용자 인터페이스는 게임과 이용자를 연결해 주는 교량 같은 것이다. 게임을 통해 플레이어들이 게임 캐릭터를 제어하고 게임 장면을 볼 수 있도록 하는 게임 과정에서 일정한 반응을 얻을 수 있다. 게임이용자들은 게임을 직접 조작할 수 있다.

게임 환경의 가장 기본적인 용도는 게임 기능의 실현을 만족시키는 것이다. 인터페이스가 기능적 가치를 갖는다면 인터페이스로서의 가치를

실현 할 수 있다고 볼 수 있다.

게임 인터페이스 측면에서 인터페이스 설계가 기억하기 쉽고 사용하기 편리하다면 게임을 플레이하기 쉬울 것이다. 만일 그렇지 못하다면 플레이어의 관심에서 멀어 질 것이다[1].

III. 연구방법

본 연구 방법은 남성 10명, 여성 10명, 연령은 20-30세 중국 유학생을 대상으로 설문지를 통해 진행했다. 베틀그라운드 게임을 중심으로 게임을 플레이하고 난 후에 선행연구를 통해 도출된 설문 문항을 제시했다[2]. 설문 문항은 표1과 같다.

표 1. 설문 문항

<ol style="list-style-type: none">1. 게임 아이템은 조작이 편리한가?2. 게임의 컬러 스타일은 좋은가?3. 게임 시스템은 현재 위치 상태를 시각적으로 보여 주는가?4. 게임 시스템은 현재 장비 정보를 시각적으로 보여 주는가?5. 게임 시스템은 현재 HP(Health Point) 정보를 시각적으로 보여 주는가?6. 동료들의 표시가 쉽게 구별되는가?7. 게임 중의 힌트를 제공하는가?

IV. 연구결과

본 연구는 게임의 편의성, 게임의 색감, 전투 장소의 위치 정보, 전투 장비 정보, 게임 플레이어 정보 등에 대한 게임의 요소들을 통해 게임 인터페이스 디자인의 요소를 분석했다.

베틀그라운드 게임에 대한 연구결과는 게임 환경에서 게임의 편의성은 게임 기능의 실현을 만족시켜 주는 데 적합하며, 활용도가 뛰어나 합리적인 쓰임새에 부합한다. 게임 인터페이스의 시각적 색상 스타일은 편안하고 조정되어 많은 플레이어의 관심을 일으키고 게임 인터페이스의 아이콘의 크기, 위치 모양 및 글꼴 색상의 단일성은 심미적인 원칙을 따르고 인터페이스 레이아웃 또한 이해하기 편리하였다. 인터페이스 디자인은 일관된 스타일을 유지했으며 실제 레벨에서 전투 공간에서의 플레이어의 위치 정보의 해상도, 전투 장비 정보의 시각적 해상도 및 게임 플레이어의 건강 정보의 신속한 인식은 모두 플레이어가 중요한 정보를 제공하는 데 집중된 디스플레이였다. 간단한 게임 인터페이스를 사용하여 장비 보강을 탐색하면 전투 중에 플레이어의 장비 정보가 표시된다. 정보는 시각적으로 신속하게 인식 할 수 있었다. 지도에서 팀 메이트 토큰의 타당성과 게임에서의 플레이어들에 대한 힌트가 제공되었다. 그래서 게임 인터페이스 디

자인이 따라야 하는 기본 원칙 및 게임 인터페이스 디자인의 중요성을 더 잘 경험할 수 있도록 했다는 강점을 갖고 있었다.



그림 1. 베틀 그라운드 게임 인터페이스.

V. 결 론

게임 인터페이스를 디자인 할 때는 인터페이스의 중요성을 충분히 고려해야 한다. 훌륭한 게임 인터페이스를 통해 사용자는 작업을 빠르고 쉽게 완료하고 게임의 재미를 경험할 수 있다. 게임 인터페이스에 대한 설문 결과를 통해 장단점을 분석했다. 플레이어의 관점에서 설계할 때 그들의 관점에서 문제와 입장을 고려하여 플레이어의 논리에 부합되어야 한다. 플레이어들이 즐겨 찾는 게임 인터페이스를 설계할 수 있어야 한다. 우리가 얻은 이러한 원칙과 방법이 효과적이고 향후 게임 인터페이스 디자인을 위한 경험적 분석을 제공 할 수 있기를 바란다. 온라인 게임 시장이 갈수록 넓어지고 더 많은 온라인 게임이 쏟아질 것이라고 믿는다.

참고문헌

[1] 양호지, 게임 이론의 설계 원칙, 숫자기술 및 응용, 01호, P6-P7, 2013.
[2] 송승근, 김수정, 이주현, MMO게임 디자인의 사용성 평가와 핵심디자인 요인, 한국디자인 학회, 19권, 2호, pp.195-206, 2006.