

게임 GUI 관한 연구

김도경^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: fewsw7@ck.ac.kr^o

A Study of GUI in Game

Do-Kyung Kim^o

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

게임 초기 진입에 있어 사용자들이 거치는 프로세스를 알아보고, 매력적인 게임 GUI는 어떻게 정의하는가에 대한 것도 제시한다. 본 논문에서는 게임을 선호하는 유저들의 성향과 매력적인 게임 GUI는 무엇인지에 관해 다양한 방법 및 분석한 결과를 제시한다. 게임 UI의 외형이나 기능 등의 요소가 게임을 선택하는 데에 있어 어떠한 영향을 끼치는가에 대해서 알 수 있다. GUI의 통일성 및 컨셉 분석을 통해 요인을 알아보고, GUI가 사용자에게는 어떤 의미를 가지는가에 대한 것을 알 수 있다.

키워드: Mobile Game, UI, GUI, Game

I. Introduction

게임에서 UI는 유저들에게는 별로 중요하지 않은 것처럼 비춰지지만 게임과 유저와의 상호 정보 전달하는 매개체 역할을 하는 UI는 사용자의 편리성, 게임의 콘텐츠의 접근성 등 GUI의 중요성을 인식하게 된다. 그래서 본 논문에서는 게임GUI의 디자인적 특징을 게임 플레이하는 지속성을 담당하는 요소 중 하나로 기능에서부터 심미적 디자인 같은 감정적인 면까지 GUI의 디자인적 특징을 구성하는 요소 하나하나가 게임을 진입하지 않은 상태에서 그 게임의 특징, 플레이적인 성격, 타 게임과의 차별성 등 플레이 여부를 결정하게 하도록 이끄는 과정에 속하는 것을 분석하고자 한다.

유저들은 이러한 의사결정 과정을 통해 게임의 플레이 여부를 결정하기도 하며, 유저가 어떤 게임을 선호하고, 그 이유가 무엇인지 알아야 게임UI의 디자인적 특징을 어떻게 할 것인지에 대해 방향성을 잡을 수 있다.

하지만 수많은 유저들이 선택한다는 것에 있어 단일적인 요소만 고려하지는 않기 때문에 여러 가지 요인을 살펴 볼 필요가 있으며, 특하나 어떠한 게임의 UI의 디자인적 특징이 매력적인가에 대해서는 게임마다 혹은 유저 층 마다 주관적인 면모가 있어 객관화시킬 필요가 있다.

본 논문에서는 게임UI의 디자인적 특징을 기능, 역할, 제작 시 고려사항등 다각도로 살펴보고, 상업적으로 성공한 게임 UI의 디자인적 특징을 분석하여 어떠한 공통점과 패턴이 있는지, 분석 내용을 제시한다.

II. The Main Subject

모든 게임의 안내자 역할을 하는 게임UI는 심미성, 독창성, 기능성, 전통성의 기반으로 디자인 되어야 하며, UI자체로도 연출을 하며 끊임 없이 사용자에게 필요한 정보를 시각적으로 제공함으로써 게임의 몰입도를 높여주어야 한다.

또한 시각적 계층구조로 디자인하여, 무엇을 강조할지, 또 어떤 시각선(Invisible line)으로 이끌지가 중요한 관점이 된다.

게임GUI의 기능적 측면은 게임의 재미와 그 게임만이 지닌 독특한 특징 등을 연결하는 매개체 역할을 한다. 게임화면에서 우선적으로 보이는 게임 Lobby-UI는 게임의 전면부에서 게임의 몰입도, 시야각의 확보, 연출의 재미, 게임내의 정보 전달, 내 정보의 상태 등을 관장하고 이를 수시로 확인 할 수 있도록 화면에 출력하고 있다. 과거의 게임 Lobby-UI는 게임패키지의 부속적인 역할을 담당 했지만, 현재 모바일 게임의 태동으로 게임 제작 시 중요한 의사결정 역할을 담당하는 비중 있는 역할로 인식되고 있다.

현재 상용화되어 서비스하고 있는 모바일 RPG게임 상위 10위 게임들의 UI의 기능들을 분석해보니 공통적으로 나타나는 기능들의 패턴을 발견할 수 있었다.

게임Lobby-UI의 격자구조 즉 그리드 구조는 레이아웃에서 시각적인 이동경로를 창조하며, 어디에 기능 및 디자인 요소가 배치되어야 하는지를 결정짓게 된다. 좋은 레이아웃 디자인은 좋은 그리드 구조와 디자이너의 창의성이 결합하여 만들어진다.

그리드는 시각선(invisible lines)의 집합체로서 사용자의 주의를

집중시키고, 레이아웃에 대한 시각적 평가를 이끈다. 그리드 구조는 지도와 마찬가지로 레이아웃에서 시작점과 끝나는 점을 안내해 준다. 또한 그리드 구조는 레이아웃에서 시각적인 이동경로를 창조하며, 어디에 게임의 기능적 요소 및 디자인 요소가 배치되어야 하는지를 결정하게 된다. 좋은 레이아웃 디자인은 좋은 그리드 구조와 디자이너의 창의성이 결합하여 만들어진다.

[5] You, Whang-Yoon, "Development of Casual MMORPG for Pre-Teenagers -Focus on UI" The Korea Contents Association, Vol. 8, No.2 pp. 125-131, 2008.

III. Conclusions

현재 국내 게임 인기순위 10권내에 있는 게임들의 게임UI가 게임 플레이에 미치는 영향 등을 분석한 결과, 레이아웃 디자인과 그리드의 디자인 등의 요소가 게임 플레이 하는 부분에서 영향력이 가장 큰 것을 알 수 있었다. 색채감에 관한 부분도 필요하다고 생각하는 사용자도 많았지만, 재질감에 대한 뚜렷한 디자인 컨셉을 제시해야지만 흥미 있는 태도 또한 보였다. 게임 UI에서 외형적인 요소가 게임 플레이 시의 몰입도에 가장 큰 영향을 미치는 것을 알 수 있었다. 게임 UI의 콘텐츠 내용에 대한 관심도와 타 게임과 비슷한 UX를 기반으로 하는 UI 선호하는 사용자들이 주를 이룸을 나타냈다. Out-Game에서 Lobby-UI를 구성함에 있어 레이아웃 디자인, 크기, 색감, 재질감, 버튼디자인 등에서 통일적인 디자인 요소가 필요한 것을 알 수 있었다. 차후 Lobby-UI를 디자인 할 때 기존 게임의 UX를 기반으로 독창적인 게임UI 디자인이 필요하다고 판단된다.

향후 게임에서 UI디자인을 In-Game UI디자인과의 상관관계를 명확히 조사한다면 매력적인 게임UI 디자인에 관한 정의와 함께 앞으로 어떤 방향성을 가지고 기획 및 디자인을 할지에 대한 해답을 연구 할 계획이다.

REFERENCES

- [1] Sin, Won-Sub, Sin, Dong-Hoon, and Chun, Young-Suk, "The Educational Games' UI Study from the Point of View of UX by Eye-tracking" Journal of the Korean association of information education. Vo 150-162, pp. 211-224, June 2013.
- [2] Kim, Kyu-Jung, Choi, Kyu-Ho, and Park, Gun-Ho "Effective Research of Game User Interface through Eye Movement" JKorea Society of Basic Design & Art, Vol. 12, No. 5, pp. 55-63 October. 2011.
- [3] Kim, Ki-Soo, "Research on the preference about the fixed interface element of MMORPG game -Focused on the MMORPG game AION UI," Communication Design Association of Korea , Vol. 31 No. 108 pp. 11 , 2009.
- [4] Chun, Hyuk-Soo, "A study on User Interface(UI) of Social Network Game(SNG) by genre : focused on KakaoTalk games" Hanyang University , pp.100-120, 2014.