

원작IP를 활용한 모바일 게임의 성공 요인에 관한 연구

최규리*, 이종원^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: my_ggyul@naver.com*, jw@ck.ac.kr^o

A Study on the Success Factors of Mobile Game Using Original IP

Gyu-Ri Choi*, Jong-Won Lee^o

^oSchool of Game, ChungKang College of Cultural Industries,

*School of Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

모바일 게임의 시장에서 기존 PC 게임, 애니메이션, 웹툰 등 원작 IP를 활용한 게임들이 늘고 있다. 원작 IP를 활용하면서 기존 팬들과 대중들의 관심을 받을 수 있지만 모든 게임이 성공하지는 못하고 있다. 본 논문에서는 원작 IP를 기반으로 성공한 게임들의 특징을 살펴보고 성공요소에 대한 공통점을 분석한다. 본 논문에서 제시한 성공 요소는 원작 IP를 기반으로 게임을 개발할 때 고려할 요소로 활용할 수 있을 것이다.

키워드: IP(Intellectual Property), 모바일게임(Mobile Game), 게임개발(Game Development)

I. Introduction

구글 플레이스토어나 애플 앱스토어를 보면 매일 수많은 모바일게임이 출시되는 것을 볼 수 있다. 이렇게 출시되는 다양한 게임들은 독창적인 아이디어를 바탕으로 하는 것도 있지만, 기존에 있던 IP를 통해 개발된 게임들도 다수 보인다. 온라인 게임이나 애니메이션, 웹툰 같이 이미 알려진 IP를 기반으로 하면 사용자에게 친숙하게 다가갈 수 있고, 기존 IP의 팬들을 확보할 수 있기 때문이다.

이렇게 원작이 있는 IP 기반으로 출시한 게임 중 성공한 작품도 있지만 반면에 성공하지 못한 작품들도 있다. 게임을 성공시키기 위해서는 많은 요인들이 있을 것이지만, 본 논문에서는 원작 IP를 가져와 성공했던 게임과 성공하지 못한 게임들의 특징들을 살펴보고 향후 원작 IP를 기반으로 게임을 개발할 때 성공하기 위해 고려해야 할 사항들을 제시한다.

2.1 PC 온라인게임 IP 활용 사례

첫 번째로 살펴볼 사례는 기존 PC버전의 게임을 모바일화 한 경우이다. 스마트폰의 등장 이후 PC보다 휴대폰의 사용 빈도가 늘어났고, 그에 맞게 모바일 게임도 활성화가 되면서 기존에 성공을 거둔 PC게임 중 모바일로 재탄생한 게임들이 많아졌다.

예전부터 부동의 1위를 차지하는 리니지를 제외하면 펠어비스의 ‘검은사막 모바일’은 PC게임을 기반으로 성공한 모바일 게임의 대표적인 예로 들 수 있다[1]. 이 게임은 뛰어난 그래픽적인 요소를 제외하고도 꾸준히 호평을 받으며 사랑받고 있다. 그 중 사용자들이 높게 평가하는 이유 중 하나는 타 MMORPG들에 비해 과금을 유도하는 콘텐츠가 적다는 것이다. 무과금 유저들도 노력하면 충분히 성장해 나갈 수 있도록 콘텐츠를 구성해둔 것이 성공요인 중 하나라고 할 수 있다.

II. The Main Subject

게임 개발에 많이 사용되는 원작 IP로는 기존 PC 온라인게임, 애니메이션, 웹툰을 들 수 있다. 각 경우의 사례를 통해 성공 요인을 분석해본다.



Fig. 1. Black Desert Mobile Game



Fig. 2. Seven Deadly Sins: Grand Cross Game

반면 기존 인기 게임의 IP를 가지고 모바일화 한 게임 중 반대의 사례를 가지고 있는 게임도 있다. 이 게임은 그래픽 퀄리티도 높았으며 원작 게임의 인기도 있었기 때문에 게임 출시를 기다리던 사용자들이 많았다. 기존 유저들은 게임의 재미는 살리면서 모바일만이 가질 수 있는 매력이 더해진 게임을 기대했지만 이 게임은 기존 출시된 타 게임과 너무나 유사하고 MMORPG의 핵심인 전투요소가 적다는 평이 높았다. 또한 사용자들은 전투적인 콘텐츠가 다양하지 않으며 과금을 하지 않거나 파티를 돌리지 않으면 레벨업이 힘들다는 반응을 보였다.

2.2 애니메이션 IP 활용 사례

게임을 원작으로 하는 애니메이션도 있지만, 애니메이션을 기반으로 한 게임 개발도 활발하게 이루어지고 있다. 애니메이션 강국인 일본뿐만 아니라 우리나라에서도 다양한 애니메이션 IP 기반의 게임들이 출시되는 것을 볼 수 있다.

애니메이션 IP를 활용한 대표적인 게임으로 ‘일곱 개의 대죄: GRAND CROSS’를 들 수 있다[2]. 일곱 개의 대죄는 만화에서 출발하여 애니메이션, 게임으로 발전한 대표적인 콘텐츠다. ‘일곱 개의 대죄: GRAND CROSS’는 애니메이션 방영 당시에도 큰 인기를 가져온 게임이다. 일곱 개의 대죄는 출시 전부터 원작 IP를 훌륭하게 재현했다는 이야기가 나왔었다. 게임 자체가 원작 만화의 스토리대로 게임 진행이 될 뿐만 아니라 게임의 뛰어난 연출성과 애니메이션 못지않은 영상들로 유저에게 만족감을 주었다. 또 유저들에게 많은 사랑을 받을 수 있었던 이유 중 하나는 다른 수집형 RPG에 비해 유료 서비스가 과하지 않았던 것이다. 미션을 통해 게임에 필요한 캐릭터를 만날 수 있고 캐릭터별 능력의 차이가 아주 크지 않다는 점에서 칭찬이 많았다. 그렇기 때문에 더욱 많은 유저들에게 좋은 평가를 얻고 매출 또한 함께 상승한 것으로 보인다.

이와 달리 애니메이션을 기반으로 출시된 게임 중 큰 성과를 보이지 못한 게임들도 있다. 하나의 애니메이션 IP로 여러 가지 게임을 출시했지만 큰 성과를 보지 못한 경우도 있다. 이 게임은 애니메이션 자체로는 국내에서도 엄청난 파급력이 있을 만큼 성공해서, 이를 바탕으로 국내에 출시된 게임 수만 해도 다섯 가지가 넘지만 반응은 높지 않다. 일부 게임은 출시 후 빠르게 서비스 종료를 했을 만큼 아쉬운 결과를 샀다. 여러 게임이 있는 만큼 어느 게임은 IP를 잘 살렸다고 하지만 유료 서비스 없이는 플레이가 힘들거나 원작을 모른다면 플레이가 어려워 쉽게 접근하지 못하는 경우도 있다.

애니메이션을 기반으로 게임을 만들 때에는 기존 팬들이 가지고 있는 작품에 대한 기대감을 충족시켜주어야 한다. 이미 애니메이션의 스토리와 연출에 익숙해져 있기 때문에 게임에서 그만큼의 시너지가 나오지 않는다면 유저들이 실망을 할 수도 없다.

2.3 웹툰 IP 활용 사례

예전에는 출판만화와 애니메이션을 보는 사람이 많았다면 최근에는 어디서나 쉽게 감상할 수 있는 웹툰이 증가하고 있다. 웹툰 시장이 성장하면서 흥행에 성공한 웹툰들이 자리잡게 되었고 이런 웹툰 IP를 기반으로 게임을 개발하는 경우도 생겨났다.

웹툰 IP로 게임을 만든 선두주자로 ‘갓 오브 하이스쿨’을 들 수 있다[3]. 갓 오브 하이스쿨은 2011년부터 네이버에서 연재중인 웹툰으로 약칭 ‘갓오하’로 불리고 있다.



Fig. 3. God of Highschool Game

게임 출시 당시 웹 톤의 인기가 최상위였다고 할지라도 주간 방문자 수가 300만명에 도달하는 일은 쉽지 않은 일이다. 그만큼 게임으로서의 본질이 뛰어났기 때문인 것으로 보인다. 게임의 첫 시작인 튜토리얼부터 게임의 구조와 원작의 연계성을 잘 살렸다고 평가되었고 실제로도 개발할 때 신경을 많이 쓴 부분이라고 한다. 웹툰의 게임화에서 가장 큰 실패 원인은 원작에 대한 이해와 해석의 부족에서 오게 된다. 갓 오브 하이스쿨은 기존 웹툰의 팬들에 눈높이에 맞추어 해석을 하기 위해 노력한 것으로 보인다.

갓 오브 하이스쿨만큼 출시 전 뜨거운 반응이 있던 게임이 있다. 이 게임도 유명 웹툰을 기반으로 했기 때문에 많은 팬들에게 기대감을 안겨주었다. 갓 오브 하이스쿨처럼 돌풍이 불거라 예상하는 사람들도 많을 만큼 게임에 대한 기대감이 증폭되어 있었다. 하지만 이 게임은 얼마까지 못하였다. 그 중 가장 큰 이유는 유저들과의 소통 부재이다. 잦은 서버 오류와 묵묵부답인 운영에 대해 지쳐버린 유저들이 게임에서 빨리 떠나게 된 것이다. 웹툰이 가지고 있는 이슈성과 스토리, 세계관을 가져왔지만 게임은 소통해 나가는 것이기에 플레이어들의 목소리에 귀를 기울이지 않는다면 더 나아가긴 힘든 것으로 보인다.

2.4 원작 IP 활용의 성공요인 분석

기존 게임이나 애니메이션, 웹툰 등 원작이 있는 IP를 이용하여 개발한 모바일 게임 중 성공한 게임들의 특징을 살펴보면 몇몇의 공통점을 찾을 수 있다.

첫 번째로 가장 중요한 것은 단연 원작을 너무 벗어나지 않는 것이다. 기존 팬들은 원작에 매력을 느끼고 익숙해져 있기 때문에 그 틀을 벗어난다면 게임에 대한 매력을 느끼지 못한다. 새로운 이야기를 창조해내기 보다는 기존 유저들의 눈높이에 맞춰 원작에 애정을 가지고 바라봐야 한다. 그렇기 때문에 원작에 대한 매력은 가지고 가면서 모바일 게임만의 특성을 살려야 한다.

두 번째로는 게임다운 게임성이 있어야한다. 원작의 인기만 믿고 게임성에 대한 부분을 배제하게 되면 금방 몰락하기 쉽다. 게임은

즐기기 위해 하는 것이기 때문에 즐거움을 주는 요소들이 있어야한다. 게임으로서의 재미요소를 찾고 개선하기 위해서는 유저들과 꾸준한 소통이 필요하다. 유저들의 목소리를 듣지 않는다면 계속 성장하기 어려울 수 있다.

마지막으로 누구나 즐길 수 있는 게임이 되어야한다. 물론 유료결제 시스템도 필요하고 결제를 하도록 유도하는 것은 당연하다. 하지만 무엇이든 첫 인상이 가장 중요한 것처럼 원작IP에 대한 팬심으로 시작할지라도 처음부터 게임이 막혀버리면 게임에서 떠날 확률이 높아진다. 또한 무과금 유저들을 배제하지 않고 그들도 충분히 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공하는 것도 중요하다.

이들 성공요소를 정리하면 표1과 같다.

Table 1. Success Factors of Moblie Game using Original IP

이슈	성공요소	실패요소
일관성	- 원작에 충실 - 모바일 게임만의 장점 추가	- 원작의 의도 이해 부족 - 원작이 주는 기대감 충족 미흡
게임성	- 게임의 재미요소에 대한 시스템 구축 - 유저들과 소통하며 개선	- 게임성에 관한 부분 배제 - 유저와 소통 부족
접근성	- 게임의 접근성 높음 - 누구나 게임을 충분히 즐길 수 있도록 고려	- 과한 유료결제 시스템으로 인해 게임에 깊게 진입 곤란

III. Conclusions

모바일 게임의 시장은 점점 커지고 있고 기존의 IP를 활용한 게임들도 많이 만나 볼 수 있다. 원작 IP를 활용하면서 기존 팬들과 대중들의 관심을 받을 수 있기 때문이다. 하지만 모든 게임이 성공하지는 못하고 있다. 성공한 게임들의 특징을 살펴보면 몇몇의 공통점을 찾을 수 있다. 원작과의 일관성을 유지하며 게임만의 재미를 더하고, 유저와 소통하며 재미요소를 개선하고, 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 초기 접근성을 높이는 것이다.

본 논문에서 사례로 든 게임뿐만 아니라 다양한 게임들이 있고 또 저마다 게임의 장르와 원작의 인지도 또한 다양하다. 따라서 본 논문에서 제시한 모바일 게임의 성공 요인은 일부분의 게임에만 해당할 수도 있다. 유저들이 부담 없이 접근할 수 있는 게임을 다양하게 제공함으로써 게임시장을 확대하려면, 다양한 원작 IP와 게임에 대한 깊이있는 추가 연구가 필요하다.

REFERENCES

- [1] 검은사막 모바일, <http://forum.blackdesertm.com/>

- [2] 일곱 개의 대죄, <http://7ds.netmarble.com/>
- [3] 갓 오브 하이스쿨, <http://cafe.naver.com/ydgoh>