한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

웹툰IP를 이용한 모바일게임의 성공 요인에 관한 연구

김석순*, 김효남O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: suksoon1204@naver.com*, hnkim@ck.ac.krO

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

Suk-Soon Kim*, Hyo-Nam KimO
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

모바일 게임의 시장에서 기존 PC 게임, 애니메이션, 웹툰 등 원작 IP를 활용한 게임들이 늘고 있다. 그중 웹툰 IP를 활용하여 제작되는 게임이 종종 출시되고 있지만 흥행하지 못하는 게 현재의 웹툰 IP 게임의 상황이다. 본 논문에서는 원작 IP 중 웹툰 IP를 기반으로 제작한 게임들의 특징을 살펴보고 성공요소와 실패요소에 대해 분석한다. 본 논문에서 제시한 성공요소와 실패요소는 웹툰 IP를 기반으로 게임을 개발할 때 고려할 요소로 활용할 수 있을 것이다.

키워드: 모바일 게임(Mobile Game), 웹툰(Webtoon), 지적재산권(Intellectual Property)

I. Introduction

구글 플레이 스토어나 애플 앱스토어를 보면 매일 수많은 모바일 게임이 출시되는 것을 볼 수 있다. 이렇게 출시되는 다양한 게임 중 기존에 알고 있던 온라인 게임이나 애니메이션, 웹툰같이 이미 알려진 IP를 통해 개발된 게임들이 다수 보이는데 그 중 스마트폰을 사용하면서 쉽게 접하는 웹툰의 IP를 기반으로 제작한 게임은 웹툰을 보는 사람에게 친숙하게 다가갈 수 있고, 기존 웹툰의 팬들을 확보할 수 있기 때문이다.

2007년부터 웹툰 IP를 사용한 게임이 제작되고 있었지만 2015년을 기점으로 게임화가 크게 증가했고 지금도 꾸준히 출시하고 있다[1].

2015년도에 웹툰 '갓 오브 하이스쿨'의 게임 흥행 이후로 여러 인기 있는 웹툰이 게임화가 되었는데 성공한 작품도 있지만 반면에 성공하지 못하고 몇 달이 지나지 않아 서비스를 종료한 작품들도 있다.

웹툰 IP를 이용해 게임을 성공하기 위해서는 많은 요인이 있을 것이지만, 본 논문에서는 웹툰 IP를 사용해 성공했던 게임과 성공하지 못한 게임들의 특징들을 살펴보고 향후 웹툰 IP를 기반으로 모바일게임을 개발할 때 성공하기 위해 고려해야 할 사항들을 제시하고자 한다.

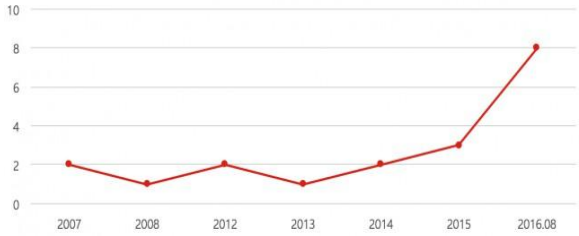

Fig. 1. Webtoon IP Gamification Status

II. The Main Subject

웹툰 IP 게임에서 가장 많이 고려해야 할 요소인 원작 IP의 인기, 세계관 및 스토리, 수집, 모바일 게임의 특징이 있다. 각 사례를 통해 성공 요인을 분석해 본다.

2.1 원작 IP의 인지도

웹툰 플랫폼에 들어가면 조회 수, 별점으로 웹툰이 순위별로 나누어져 있다. 조회 수가 높을수록 인지도가 높고, 팬들이 많다. 그래서 원작의 인지도가 높을수록 게임에 대한 기대감이 크고 원작의 팬들은

해당 게임에 관심을 가져 초기유입유저가 많았다. 인지도가 높은 IP를 이용하여 만든 게임 중 '신의 탑'이 있다[2].

Fig. 2. Tower of God Game

신의 탑은 2010년 7월부터 연재되었으며 28개의 국어로 번역되며 전 세계 누적 조회 수 45억 이상으로 인지도가 매우 높다. 원작에 인지도에 맞게 신의 탑 게임이 출시된 당일부터 엄청난 수의 유저가 몰렸고 게임 다운로드 수도 많았다.

Fig. 3. Cafe de Chocolat Game

그림 3의 '카페 드 쇼콜라'는 여러 유명한 웹툰에 비해 상대적으로 인지도가 낮았다. 해당 게임이 출시하고 다른 유명 웹툰 IP 게임에 비해 다운로드 수가 많이 적었고, 공식 카페의 회원 수도 낮았다.

이처럼 원작의 인지도가 높고 낮음에 따라 초기 유입 유저 수가 다르게 나타낼 수 있어 먼저 게임을 다양한 사람에게 보여줄 수 있게 개발할 때 원작 IP의 인지도를 생각해야 한다.

2.2 원작에 대한 이해

웹툰의 게임화를 통해 가장 관심을 가지는 팬들은 웹툰으로 보던 장면, 캐릭터, 시나리오 등등이 어떻게 게임에 적용이 되었는지 궁금해 한다. 원작에 대한 이해에 대해 게임인 '갓 오브 하이스쿨'과 '덴마'를 경우로 들 수 있다[3][4].

그림 4의 갓 오브 하이스쿨은 게임 출시 당시 웹툰의 인기가 최상위였다고 할지라도 주간 방문자 수가 300만 명에 도달하는 일은 쉽지 않은 일이다. 첫 시작인 튜토리얼부터 게임의 구조와 원작의 연계성을 잘 살렸다고 평가되었고 실제로 개발할 때 신경을 많이 쓴 부분이라고 한다.

Fig. 4. God of Highschool Game

그림 5의 덴마 경우는 시나리오 플레이 중 원작에서 아군인 캐릭터가 적 캐릭터가 되어 등장하거나, 원작의 해당 챕터와는 전혀 상관없는 캐릭터가 등장하는 부분들이 원작의 스토리를 전혀 반영을 못 해 팬들에게 큰 실망을 안겨주었다.

Fig. 5. Denma Game

이처럼 유명 웹툰을 기반으로 한 게임은 팬들에게 기대감을 안겨주기도 하지만 원작에 대한 이해에 따라 팬들에게 큰 실망감을 안겨줄 수 있다.

2.3 수집

웹툰에는 다양한 캐릭터가 등장하며 등장했던 다양한 캐릭터를 게임으로 옮기는 방법이 있다. 가장 많이 사용하는 방법은 도감 기능으로 수집요소에 넣는 것이다.

Fig. 6. The Sound of Your Heart Game

'마음의 소리'에서도 수집요소를 넣어 유저는 웹툰에 등장했던 캐릭터 다시 볼 수 있으며 캐릭터를 모으는 재미를 얻을 수 있다[5].

■ 초월 럭키박스 뽑기 확률

뽑기 종류	아이템 종류	확률	종류 별 아이템 수	개별 아이템 확률
캐릭터 럭키박스	캐릭터 5성	0.50%	17	0.029%
	캐릭터 4성	1.00%	17	0.059%
	캐릭터 3성	2.00%	17	0.118%
	초월조각 10개	1.00%	18	0.056%
	초월조각 5개	3.00%	18	0.167%
	초월조각 3개	8.00%	18	0.444%
	초월조각 2개	20.00%	18	1.111%
	초월조각 1개	33.50%	18	1.861%
	속성초월석10개	0.50%	3	0.167%
	속성초월석5개	2.00%	3	0.667%
	속성초월석3개	4.00%	3	1.333%
	속성초월석2개	6.00%	3	2.000%
	속성초월석1개	18.50%	3	6.167%
	합	100.00%		

Fig. 7. Lookism Game Item Box Probability Image

현재 대부분의 웹툰 IP 게임이 캐릭터나 아이템을 모으는 수집요소에 대해 뽑기 시스템을 적용했고, 캐릭터를 획득하기 위해 사용자들에게 유료결제를 유도한다. 하지만 그림 7에서처럼 게임 내에서 좋은 능력치를 가지거나 원작에서 인기 있는 캐릭터와 아이템은 등장확률이 너무 낮았고, 어려운 난이도를 도전하거나 해당 캐릭터를 얻기 위해서는 게임은 사용자에게 과도한 유료결제를 요구해왔다. 과도한 유료결제는 유저에게 게임에 대한 흥미를 떨어뜨릴 수 있고, 게임을 꾸준히 하던 유저도 해당 캐릭터나 아이템을 얻지 못한 경우 게임을 접을 수 있는 계기가 된다. 따라서 수집요소를 사용할 때는 과도한 유료결제를 유도하면 안 된다.

2.4. 모바일 게임의 요소

스마트폰의 보급이 빠르게 진행되면서 모바일게임 시장은 빠르게 성장했지만, 모니터보다는 작은 화면, 터치스크린으로 인한 게임 화면을 가린다는 문제가 있었기 때문에 복잡한 부분은 넣을 수 없었다. 그래서인지 모바일게임에서는 짧은 플레이타임을 갖거나, 자동으로 사냥, 수집하는 요소를 넣는 게임이 많아졌다.

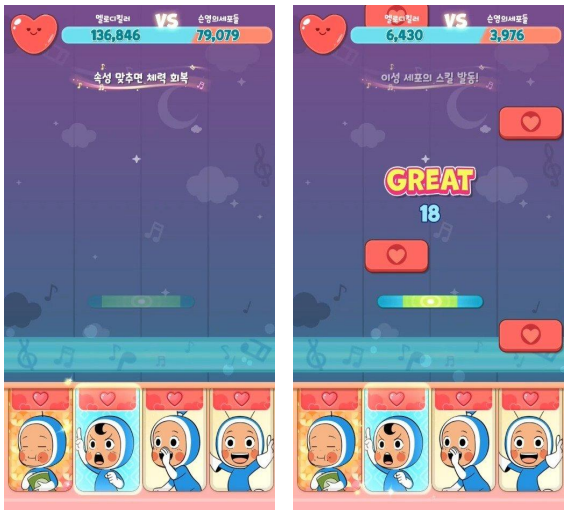

Fig. 8. Yumi's Cells Game

짧은 플레이타임을 가지는 게임은 '유미의 세포들'이 있다[6]. 리듬 게임으로 KPOP 노래를 게임 곡으로 등장시켰으며 단판으로 이루어져 짧은 플레이타임을 갖고 있어 시간을 부족한 현대인들에 맞춰 모바일 게임이 가진 장점을 잘 살린 게임이다.

Fig. 9. Lookism Game

그림 7을 보면 우측 상단에 자동 기능이 있는 것을 확인할 수 있다. 이처럼 자동기능이 들어간 모바일 게임이 많았으며 대부분 RPG류 모바일게임에서 찾아볼 수 있었고, 형태는 자동사냥, 자동전투 등등 휴대폰을 켜두기만 한다면 운전처럼 직접적인 플레이가 불가능한 상황에서 게임 플레이가 가능하고 최근에는 자동기능을 할 때 절전모드를 지원하여 배터리의 소모를 줄여주는 시스템도 지원한다. 하지만 자동 기능은 게임에 개입하는 부분이 줄어들고 유저에게 조작에 대한 재미가 줄어들고, 재미가 줄어든 만큼 기존에 플레이하던 유저도 게임에 대한 열정이 사라지기 때문에 자동기능을 넣을 때 여러 부분을 고려하고 적용해야 한다.

III. Conclusions

웹툰 IP를 사용한 모바일 게임의 성공 요인을 정리하면 표 1과 같다.

Table 1. Success Factors of Moblie Game using WebToon IP

이슈	성공 요인	실패 요인
인지도	- 높은 인지도	- 낮은 인지도
원작의 이해	- 원작에 충실	- 원작의 의도 이해부족
수집	- 원작 캐릭터 구현 - 수집에 대한 재미	- 과한 유료결제 시스템
모바일의 장점	- 짧은 플레이타임 - 자동 기능	- 자동기능 인한 유저 개입요소 적음

이처럼 기존의 웹툰 IP를 사용한 모바일 게임의 성공 요인을 분석하면 원작 IP의 인지도를 확인하고 제작하면 출시할 때 해당 게임을 접하는 유저가 많아지고, 원작 IP의 대한 이해를 하고 제작을 해 팬층에게 실망을 안겨주면 안 된다. 수집요소를 넣어 유저에게 수집에 대한 재미를 주는 방법은 좋지만, 과한 유료결제를 유도하면 좋지 않다. 스마트폰의 특성을 살려 짧은 플레이타임과 자동기능을 넣지만,

유저가 게임에 개입하는 요소를 넣어 재미를 올리는 것이다.

본 논문에서 사례로 든 게임 말고도 다양한 게임이 많고, 게임마다 장르와 인지도가 다양하다. 따라서 본 논문에서 제시한 웹툰 IP를 이용한 성공 요인은 일부분의 게임에만 해당할 수 있다. 하지만 해당 성공 요인을 고려한다면 유저에게 더 나은 게임을 제공할 수 있을 것이다.

REFERENCES

[1] http://www.nl.go.kr
[2] https://cafe.naver.com/toggame
[3] http://cafe.naver.com/ydgoh
[4] https://cafe.naver.com/denmagame
[5] https://cafe.naver.com/msmobilegame
[6] https://cafe.naver.com/superbyumiscells