

스토리 기반 텍스트 추리 모바일 게임 설계 및 구현

최치훈*, 오재용*, 신현주*, 윤상현*, 최재홍*, 주용완*, 이준동^o

*강릉원주대학교,

^o강릉원주대학교

e-mail: solventmon@naver.com, ogy5251@naver.com, hyunju9908@naver.com, yoon5971@naver.com,
inform1@gwnu.ac.kr, ywju@gwnu.ac.kr, jlee@gwnu.ac.kr

Design and Implementation of Story-Based Text Reasoning Mobile Game

ChiHoon Choi*, JaeYong Oh*, HyeonJu Shin*, SangHyun Youn*,

JaeHong Choi*, YongWan Ju*, JunDong Lee^o

*GangNeungWonju National University,

^oGangNeungWonju National University

● 요약 ●

2020년 기준 국내 게임 시장은 작년 대비 21.3%가 증가하였으며, 그 중 모바일 게임 시장은 전체 게임 시장의 57.4%를 점유하고 있다. 이는 전년 대비 약 40% 성장한 모습으로 모바일 기기의 접근성과 성능의 향상으로 질 좋은 게임들을 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있기 때문이다.

본 논문은 “김 탐정과 이상한 마을”이라는 모바일 게임을 설계하고 구현한다. 김탐정이 이상한 마을의 촌장에게 의뢰를 받아 마을에서 일어나는 사건들을 조사하여 사건들을 해결하는 스토리 기반 텍스트 추리 모바일 게임이다. 게임의 스토리를 바탕으로 도트 프로그램과 포토샵을 이용하여 게임 배경, 캐릭터 디자인을 하였으며, 유니티를 이용하여 구현하였다.

키워드: Mobile Game, Text Reasoning, Unity, Script Language

I. 서론

코로나19의 영향으로 한국 경제는 주춤했지만 게임 산업은 높은 성장률을 기록하고 있다. 한국 콘텐츠진흥원에서 발간한 <2021 대한민국 게임백서>에 따르면 2020년 기준 국내 게임 시장은 18조 8855억원으로 작년 대비 21.3%가 증가하였다[3]. 그 중 모바일 게임 시장은 10조 8311억원으로 전체 게임 시장의 57.4%를 점유하고 있으며, 전년 대비 약 40% 성장하여 게임 시장을 이끌고 있다. 이는 모바일 기기의 접근성과 성능의 향상으로 질 좋은 게임들을 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있기 때문이다. 따라서 우리는 일상생활에 조작이 가벼운 플레이를 할 수 있는 게임을 만들고자 다양한 연령 때를 고려하여 “김탐정과 이상한 마을”이라는 게임을 제작하였다. 연령 때를 고려하여 디자인은 캐주얼하게 디자인하였고 시나리오 제작도 비교적 가벼운 내용으로 작성하였다.

논문의 2장에서는 게임의 디자인에 대해 설명하고, 3장에서는 게임의 단계별 구성과 게임의 구조 및 구현에 대해 설명한다. 마지막으로 4장에서는 논문의 결론을 설명한다.

II. 스토리와 디자인

“김탐정과 이상한 마을”은 김탐정을 중심으로 스토리가 전개된다. 김탐정은 작은 시골마을의 촌장에게서 마을에서 지속적으로 벌어지는 사건을 해결해달라는 의뢰를 받게 된다. 그렇게 마을에 도착한 김탐정은 얼마안가 또 다른 사건을 마주하게 되고, 김탐정은 모든 사건들의 범인을 찾고 사건을 해결하기 위해서 고군분투하게 된다. 게임의 스토리는 김탐정이 사건을 해결하기 위해 마을 사람들을 조사하고 각종 단서를 수집하면서 범인을 찾아가는 내용을 담고 있다. 게임 내 등장하는 각 인물들과 플레이어간의 대화를 통해 캐릭터들을 입체적으로 담아냈고, 모든 퀘스트를 완성하면 엔딩이 나오도록 하였다. 엔딩을 통해 김탐정이 범인을 찾고 사건을 해결하여 마을이 평화를 되찾는 내용을 담고 있다.

게임을 실행하게 되면 <그림 1-1>과 같이 제목과 함께 준비화면이 나온다. 버튼을 조작하면 <그림 1-2>와 같이 게임의 전체적인 상황 설정을 알 수 있는 편지 형식의 메시지를 확인하며 게임을 시작한다. 프롤로그가 끝나면, <그림 1-3>과 같이 2D 도트로 디자인된 맵과 함께 플레이어가 조작하게 될 주인공의 모습을 볼 수 있다. <그림

3.4 실행

Unity에서 apk 파일로 빌드 해 모바일 플랫폼에서 게임을 할 수 있다. 게임은 기본적으로 세로 모드로 진행이 되며, 방향키 버튼을 사용해 캐릭터를 이동시킬 수 있다. 우측 기방 모양의 인벤토리 버튼으로 게임을 진행하면서 획득한 아이템을 확인하고 이를 추리에 사용할 수 있으며, 아래 상호작용 버튼을 통해 NPC와 상호작용 오브젝트 등과의 상호작용으로 게임을 진행할 수 있다.

IV. 결론

2020년 기준 국내 게임 시장은 작년 대비 21.3%가 증가하였으며, 그 중 모바일 게임 시장은 전체 게임 시장의 57.4%를 점유하고 있다. 이는 전년 대비 약 40% 성장한 모습으로 모바일 기기의 접근성과 성능의 향상으로 질 좋은 게임들을 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있기 때문이다.

본 논문은 유니티를 사용하여 제작한 스토리 기반 텍스트 추리 게임의 구현에 관하여 설명하였으며, 안드로이드 플랫폼에서 실행이 되는 apk 파일로 제작되었다.



Fig. 5. 실행 화면

개발된 게임은 모바일기반으로 사용자들이 장소에 구애받지 않고 버스나 지하철을 기다리는 작은 시간에 즐길 수 있도록 기획되었다.

이후 게임에 스토리 보강과 추리 요소를 추가하기 위해 게임의 시작과 마지막, 스토리상 핵심 부분에 영상을 제작하여 플레이어들에게 이야기의 몰입감을 줄 예정이다. 또한 더욱 다양한 퍼즐 요소를 추가하여 추리 요소와 게임의 재미를 더할 수 있도록 할 것이다.

REFERENCES

- [1] <https://www.youtube.com/c/GoldMetal> 유튜브 골드메탈
- [2] 기타무라 마나미, “유니티 교과서(5판)”, 갈빗, 2022.02
- [3] “2021 대한민국 게임백서”, 한국콘텐츠진흥원, 2021.12.
- [4] 박상현, “이것이 C#이다”, 한빛미디어, 2021. 01
- [5] 박형선, 민준홍, 유수연, “유저를 끌어당기는 모바일 게임 기획”, 비제이퍼블릭, 2020.12