

모바일 퍼즐 게임의 규칙을 통한 게임 디자인 연구

A Study of Game Design by the Rules of Mobile Puzzle Game

김지선, 박진완

중앙대학교 첨단영상대학원 FMA LAB.

Kim Ji-Sun, Park Jin-Wan

Chung-Ang Univ.

요약

모바일 게임은 고 부가가치를 창출하고 있는 대한민국 게임 산업에서 빼놓을 수 없는 장르로 성장하고 있다. 모바일 게임은 다양한 장르를 통해 사용자들에게 선택의 즐거움을 선사하고 있다. 이 중에서 모바일 퍼즐 게임은 국내와 해외를 통틀어 커다란 인기를 얻고 있는 장르이다. 따라서 본 논문은 가장 큰 인기를 얻고 있는 모바일 퍼즐게임을 통해 게임요소와 규칙을 분석하고 게임 디자인의 중요성과 대한민국 모바일 게임 산업의 문제점을 타결할 수 있는 방안도 제시해 보고자 한다.

Abstract

The mobile game is growing with the style which is creating a high added value from the Republic of Korea game industry. The mobile game of the style which is various selection is joyful is giving to the users. The mobile puzzle game is the style which gets world-wide huge popularity. The objective of this paper is the huge popularity mobile puzzle game it leads and it analyzes it presents a game element and a rule and the importance of game design and also the problem of the Republic of Korea mobile game industry solves.

I. 서론

대한민국의 게임 산업은 고부가가치를 창출하는 고수익 산업이다. 온라인 게임 시장과 함께 성장한 모바일 게임 시장은 이동전화의 가입자수의 증가와 고사양 단말기의 보급 등에 힘입어 지속적으로 성장하고 있다. 모바일 게임시장은 국내뿐만 아니라 세계적으로도 차세대 게임 산업으로 주목 받고 있는 추세이다[1].

해외의 경우는 우리보다 더욱 큰 시장을 형성하고 매년마다 모바일 컨퍼런스를 열어 모바일 게임을 차세대 산업의 한 축으로 인정하고 이를 장려하고 있다[2]. 미국 휴대폰 사용자의 3명중 1명이 모바일 게임을 하고 있는데, 이들은 주로 카드/아케이드 퍼즐 게임을 중심으로 게임을 즐기고 있다. 이는 기존에 만들어진 보드/퍼즐 게임을 모바일화 하여 서비스하고 있기 때문이라는 의견이 지배적이다. 국내 역시 해외와 마찬가지로 모바일 게임 타이틀 순위 상위권에 다수의 퍼즐게임들이 차지하고 있다[3].

따라서 유저들에게 인기를 얻고 있는 모바일 퍼즐 게임의 규칙과 요소들을 살펴보고 분석, 비교하여 사용자 중심 게임 디자인의 중요성을 제시하고 나아가서 국내 모바일 게임 시장의 문제점을 타결할 수 있는 방안도 제안해보고자 한다.

* “본 연구는 서울시 산학연협력사업으로 구축된 서울 미래형 콘텐츠 컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.”

II. 본론

1. 게임 디자인

1.1 게임 디자인의 정의

게임 디자인은 게임을 디자인(design, 설계)하는 작업을 뜻한다. 이는 PC게임만을 뜻하는 것은 아니고, 보드게임 역시 이에 해당된다. 따라서 게임 디자인은 게임 내에 사용되는 규칙이나 전체적인 게임 분위기를 설정하는 작업등을 말한다[4].

1.2 게임의 규칙(Rule)

게임의 규칙(Rule, 법칙)은 게임을 진행함에 있어 꼭 필요한 요소들이 집목되어있는 조합을 뜻한다. 규칙이 없는 것은 진행조차 불가능하기에 게임이라고 할 수 없다. 규칙은 게임의 승부를 가릴 수 있게 해주는데, 이는 게임을 하는 사람의 심리를 가장 잘 이용할 수 있는 방법이 된다. 게임 안에서 제대로 만들어진 규칙은 무수한 편법 가운데에서도 사용자들에게 전략을 세울 수 있는 즐거움과 게임진행에 있어서의 잦아들게 된다.

2. 퍼즐게임과 모바일 게임

2.1 퍼즐 게임의 과거와 현재

퍼즐의 정의는 “어려운 문제, 또는 생각하게 하는 문제”이다. 즉, 퍼즐 게임은 결코 쉬운 것을 뜻하지 않는다는 말이다. 퍼즐

게임이 수 세기동안 지속될 수 있었던 요인 중 하나는 ‘처음에 접하기 쉬운 것 같아 선택했지만 하면 할수록 퍼즐 안에서 진행이 복잡해서 고민하며 게임을 해결한다’는 점이다. 처음에 쉽게 풀어냈지만 뒷문제가 어려워 고민하다가 문제를 포기해버리는 사람이 있는 반면, 이를 끝까지 해결하려는 사람들도 존재한다. 따라서, 퍼즐게임은 다분히 특정 사용자의 색깔이 강할 수밖에 없는 분야라고 할 수 있다. 특정 사용자의 색깔이 강하다는 뜻은 다분히 고정된 팬층이 존재한다는 증거이다. 바꿔 말하면 이들은 고정 소비자도 될 수 있단 뜻이다.

특정 사용자들의 노력은 기존 퍼즐게임과 동일하거나 다른 규칙(Rule)을 통해 다양한 플랫폼들이 퍼즐게임에 시도되었는데, 퍼즐 게임의 다양화는 특정 사용자가 아닌 더 많은 유저층을 양산하게 된다. 그 예 중 하나가 모바일 게임이다.

2.2 모바일 게임으로의 진화

시대의 발달은 플랫폼의 발달을 가져온다. 더욱 화려하고 보기 좋은 인터페이스로 옷을 갈아입은 모바일 게임은 눈부시게 성장해왔다.

특정 사용자들의 노력은 다양한 시도를 통하여 게임의 진행을 더욱 쉽도록 만들었다. 이를 통해 각종 게임 회사들은 누구나 즐길 수 있는 퍼즐 게임을 대중적인 장르로 탈바꿈시킨다. 또한 짧은 시간에 즐길 수 있도록 게임의 진행을 바꾸어 현대 젊은이들의 입맛을 충족시키는데 성공한다.

2.3 성공한 모바일 퍼즐 게임의 분석

성공한 것에는 그만의 이유가 있기 마련이다.

본 논문에서 분석할 2개의 게임 타이틀은 기존 퍼즐 게임을 다른 형태로 재구성하여 인기를 얻고 있는 대표작이다.

[표 1] 모바일 퍼즐 게임의 비교

| | 순위 | 게임방식 | 기존 게임과의 차이점 |
|-----------|----|---------------------------|-------------------------------|
| 테트리스 2006 | 1위 | 화면 상단에서 내려온 블록 맞추기 | 3가지 모드를 통해 선택이 가능하도록 배려 |
| 스도쿠 | 2위 | 1-9까지 숫자가 겹치지 않도록 적어넣는 게임 | 지루함을 없애기 위한 다양한 아이템과 편리한 진행방식 |

1) 테트리스 2006

2006년 4월 현재 모계존 모바일 커뮤니티를 포함한 각종 순위에서 모바일 게임 타이틀 1위는 컴투스의 “테트리스 2006”이다. 이 게임은 블록쌓기로 공전의 히트를 기록했던 “테트리스”를 모바일화 하여 매년마다 시리즈로 성공을 거두고 있는 게임이다.

화면 구성은 기존 테트리스와 별반 다른 점이 없다. 화면 상

단에서 블록이 내려와 한 줄을 맞추면 그 줄이 사라지고 내려오는 블록 구멍에 맞춰 게임을 진행한다. 그러나 기존 테트리스의 아류작을 많이 접해온 유저들에게 평범한 테트리스는 매력 떨어지는 퍼즐일 수밖에 없다. 따라서 이 게임은 전작보다 많아진 클래식 모드, 캐스캐이드, 퓨전 모드 이렇게 3가지를 적용하여 게임성을 높였다. 기존의 수직 낙하 모드와는 달리, 캐스캐이드 법칙은 블록의 빈 부분에 중력을 작용해 연속 낙하하는 방법인데 이를 통해 연속콤보의 효과를 주어 연속적으로 줄이 사라지는 효과를 준다. 이는 기존의 진행에 익숙한 사용자들에게는 매우 새로운 시도로서 테트리스 2006의 인기 커다란 몫을 담당하고 있다.



▶▶ 그림 1. 컴투스의 테트리스 2006

이전보다 어려운 방법에도 불구하고, 다운로드 1위를 구가하고 있는 이 게임의 인기요인은 기존의 테트리스와 전체 진행방식에 있어 그다지 다르지 않기 때문이라고 할 수 있다. 전작보다 많은 요소가 존재하지만 전체의 큰 흐름도는 테트리스라는 게임에 벗어나지 않는다는 점이, 기존의 테트리스를 접했던 사용자들에게 친숙함을 주었던 것이다. 그렇지만 이전의 테트리스와 100%같은 구성요소였다면 이렇게 큰 인기를 얻을 수 없었을 것이다. 이 게임은 타임 어택과 레벨 선택 같은 진행에 있어 재미를 줄 수 있는 요소를 제공했고, 선택을 통한 재미를 충분히 보여주었기에 커다란 성공을 거둘 수 있었다.

2) �도쿠

스도쿠는 ‘숫자들이 겹치지 말아야 한다’는 일본의 퍼즐게임 브랜드명이다. 가로와 세로 9칸씩 총 81칸 정사각형의 가로·세로 줄에 1~9의 숫자를 겹치지 않도록 적어 넣는 단순한 게임

이다. 이 게임은 매우 간단한 룰이지만 상당히 많은 생각을 요한다는 단점 때문에 특정 사용자층에게 큰 인기를 얻었던 게임이다. 그러나, 기존의 보드 게임을 시각적으로 화려하게 단장하고 움직임이나 텍스트를 통한 효과로 유저들을 게임에 몰입할 수 있도록 배려한 점이 게임의 인기를 높이는데 큰 공헌을 했다.

스도쿠의 게임 규칙(Rule)은 간단하다. 사각형 안에 숫자가 겹치지 않도록 하는 것인데 토너먼트 형식으로 진행되고, 스토리 모드나 홀릭 모드 두 가지 중 하나로 선택할 수 있다. 4*4로 시작하여 나중에는 12*12로 난이도가 높아지고, 숫자뿐만이 아닌 과일, 도형 등을 사용하여 사용자가 지루해 하지 않도록 배려했다[6].



▶▶ 그림 2. ONCX의 스토쿠

스도쿠 모바일 게임의 가장 큰 장점은 기존의 보드 게임에서 지루함을 없애기 위한 시도들에 있다. 일단 화면 인터페이스의 구성이 뛰어나다. 손가락으로 위치를 지정하게 해주고 화면 상단의 타이머를 통해 유저들은 불편하지 않게 시간을 체크하며 게임을 진행할 수 있다. 게임의 진행이 복잡하지 않기 때문에 보다 깔끔한 구성이 될 수 있었을 것이다. 또한 적절한 텍스트 사용으로 꼭 필요한 부분만 이를 기술하였다. 모바일에서의 텍스트는 썩 훌륭한 모양을 가지고 있지 못하지만, 필요한 부분에는 이것이 꼭 필요하다[5]. 많은 텍스트의 남용은 성의 없는 게임이란 느낌을 강하게 준다. 그러나 이 게임은 그다지 많은 텍스트가 사용될 필요가 없는 진행을 갖고 있다.

게임 화면에서의 색깔 즉, 피로하지 않을 정도의 색으로 구성된 요소는 현재 너무 많은 캐릭터와 NPC들로 복잡한 게임들이 난무한 상황에서 좋은 경쟁력이 될 수 있다.

3. 제 안

게임을 즐기는 유저들이 게임을 선택하게 되는 요인 중 하나는 화려한 색깔과 귀여운 캐릭터라고 볼 수 있다. 그러나 게임을 하다보면 너무 화려한 그래픽과 귀여운 캐릭터가 게임 플레이를 함에 있어 그다지 필요한 것만은 아니란 사실을 느끼게 된다. 보기 좋은 떡이 반드시 맛도 좋지만은 않을 수 있다는 뜻이다. 오히려 게임을 함에 있어 불편을 주는 요소가 될 수도 있다. 그렇다고 해서 그래픽과 캐릭터가 중요하지 않다는 뜻은 아니다. 보다 편리한 인터페이스 구성과 적절한 색깔, 귀여운 캐릭터는 모바일 게임 타이틀의 다운로드를 높이는데 커다란 일조를 하기 때문이다. 여기에 게임의 진행 요소, 즉 규칙(Rule)의 재미와 즐거움은 최고의 게임을 만드는데 결코 빠질 수 없는 것들이다. 적절한 위치에 꼭 필요한 요소들이 배치되어 있고, 하면 할수록 재미있는 게임을 만들기 위해 모바일 상에서 사용할 수 있는 텍스트나 움직임, 게임 디자인적 요소는 앞으로 계속 해서 제시되고 연구되어야 한다.

III. 결 론

현대 모바일 게임의 유저들이 원하는 눈높이는 예전보다 훨씬 높다. 보다 재미있고 접하기 쉬우며 간단하나, 머리까지 좋아하는 게임을 원하고 있다[6]. 그리하여 현재의 대다수의 사용자들은 그래픽적 디자인과 퍼즐 게임을 접목한 모바일 퍼즐 게임을 선택했다. 눈과 손이 즐거운 모바일 퍼즐 게임 제작은 현재 포화시장이라고 말하고 있는 모바일 시장에 생기를 불어넣어줄 것이다. 그리고 플랫폼의 발전에서 오는 그래픽 기술의 발전은 모바일 게임 사용자층을 더욱 넓혀줄 것이고, 그 결과 산업은 커다란 성장을 이룩할 것이다.

게임 시장의 미래는 짧은 플레이 타임을 요하는 게임이 대세일 것으로 예상된다[7]. 게임 플랫폼 역시 가장 휴대와 편리성을 두루 갖춘 휴대폰일 확률이 높다. 기존의 보드게임을 재해석한 게임도 좋지만, 모바일만이 갖고 있는 장점을 최대한 살린 새로운 규칙(Rule)을 가진 게임도 나타나게 될 것이다. 따라서 보다 쉬운 인터페이스와 쉬운 규칙(Rule)을 통해 유저층의 다양화를 이룬 모바일 퍼즐 게임은 해외시장의 공략을 통해 현재 한국모바일게임 시장의 포화문제를 해결하는 좋은 매개체가 될 것이다. 재미있는 게임 요소와 진행의 디자인적 요소는 한국 모바일 퍼즐게임을 경쟁력 있는 산업으로 성장시켜줄 것이다. 이를 위해 모바일 게임의 재미를 위한 필수 불가결한 게임 인터페이스에 관한 특성들이 고려된 독창적인 게임 디자인이 개발되어야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 대한민국 게임백서, 한국게임산업 개발원, 2005.
- [2] Brandon Sheffield, "Wrap-up : CTIA 2005 Mobile Conference", 2005.
- [3] 김승욱, [모바일게임] KOTRA, 2005.
- [4] <http://blog.naver.com/kkyetnip?Redirect=Log&logNo=120014720075>
- [5] 박종국, "모바일 게임의 게임 내부 인터페이스", KGDC 2002.
- [6] <http://www.mgamezone.co.kr/>
- [7] 박승준, "게임 디자인 : 게임설계의 기초", 한국 게임 산업 개발원, 2003.