

NetMedia “Virtual Baseball Scouter”

현실과 게임과의 만남 - 감독이 되어 자신만의 팀을 만들어보자

NetMedia(팀장 민기홍)의 Virtual Baseball Scouter는 국내 최초로 시도되는 사실감독야구게임(유저가 감독이 되어 팀을 운영하는 게임)으로서 침체 되어 있는 스포츠 시장의 활성화와 게임산업에 기여할 것이라고 생각한다.

최근의 스포츠 게임들은 유저가 가상의 공간에서 게임에 참가하는 방식이 주를 이룬다. 그러나 NetMedia팀은 실제로 현실에서 일어나는 스포츠 경기를 모델로 하여 이를 게임에 도입하였다. Virtual Baseball Scouter 게임은 웹게임으로 제작되어 유저들이 쉽게 접할 수 있으며 기존게임의 단점인 선수들 정보의 복잡성을 간소화하여 그래픽화 하였고 깔끔하고 편한 인터페이스 조작으로 매니아들만 즐기던 게임이 아닌 초보 유저들도 쉽게 게임을 즐길 수 있게 되었다.



Virtual Baseball Scouter는 재사용성이 용이한 VS.NET (Microsoft Visual Studio.NET 2003 Enterprise)으로 제작 되어 추후 타 스포츠 게임(축구, 농구, 배구 등)에 연계하여 활용이 가능하다.

Virtual Baseball Scouter 게임은 신개념의 게임으로서 게임시장의 트렌드를 일으킬 것이라고 생각한다. 앞으로 일어날 게임 시장의 추세를 보여주는 게임이라고 할 수 있다.

Virtual Baseball Scouter

1. 작품명 : Virtual Baseball Scouter (가상야구감독 게임)

2. 제작자 : NetMedia

대표자 : 민기홍

개발참여자 : 민준홍

주소 : (302-735) 대전시 서구 연자1길 14

전화 : (042) 862-9772

email : mingehong@hotmail.com

3. S/W 요약설명

사람들은 스포츠 경기를 보며 자신이 감독이 되어 자신의 방법대로 좋아하는 선수를 뽑아 운영해보고 싶어 한다. 이러한 취지에서 제작된 Virtual Baseball Scouter는 실제 야구경기와 웹 게임을 접목시킨 신 개념의 네트워크 게임이다.

본 게임에서 유저(Virtual Scouter)는 웹페이지에서 제공되는 실제 야구 경기일정과 DB에 보관되어 있는 선수들의 성적 데이터를 참고하여 선수들을 뽑아 자신의 가상팀을 만든다. 팀 인원은 타자 10명(후보 5명), 투수 5명(후보 2명 포함)으로 구성되며 팀 구성을 위해서는 일정한 사이버머니가 요구되는 등의 제약 조건을 갖고 있다.

각각의 유저가 만든 가상팀의 선수들의 실제 현실 경기 결과를 종합한 점수에 따라 순위별로 배당금을 받는다.

3.1 개발 배경

현재 스포츠 게임의 장르는 게임 속에서 유저가 선수가 되어 직접 경기를 하는 리얼타임 스포츠 게임과 유저가 가상의 감독이 되어 팀을 운영 하는 가상감독 시뮬레이션 게임으로 나뉩니다. 최근까지 인기를 끌고 있는 게임들은 리얼타임 스포츠 게임입니다. 그러나 장기간의 비슷한 게임 출시로 인하여 유저들이 식상해가고 있는 중 입니다. 제 생각으로는 앞으로의 스포츠게임은 가상감독 게임이 이를 대치 할 것이라고 봅니다.

현재 출시된 가상감독게임은 유저들이 전문적인 스포츠 지식과 정보가 필요하기 때문에 매니아들만 즐기고 있는 실정 입니다. 그리하여 많은 유저들이 쉽게 가상감독 게임을 이용할 수 있도록 본 게임을 만들게 되었습니다. 본 게임은 기존 가상감독게임의 단점인 선수 정보에 대한 수치의 복잡성을 간소화하여 그래프로 표현하였고 가상공간에서만 즐기는 기존의 게임을 실제경기와 접목시키면서 현실감을 가질 수 있게 하는데 초점을 맞추어 제작 하였습니다.

3.2 시스템 개요

사람들은 스포츠 경기를 보며 자신이 감독이 되어 자신의 방법대로 좋아하는 선수를 뽑아 운영해보고 싶어 한다. 이러한 취지에서 제작된 Virtual Baseball Scouter는 실제 야구경기와 웹 게임을 접목시킨 신개념 게임이다.

게임에서 유저는 웹페이지에서 제공되는 실제 야구 경기일정과 선수들의 성적 데이터를 확인하여 선수들을 뽑아 가상 팀을 만든다. 팀 인원은 타자 10명(후보 5명), 투수 5명(후보 2명 포함)으로 구성되며 팀 구성을 위해서 일정한 사이버 머니가 요구된다. 팀 구성 시 선수마다 성적의 평균치로 정해지는 선발 포인트가 존재하는데, 이 포인트의 총합이 240이 넘지 않도록 팀을 구성하여야 한다. 성적이 좋은 선수를 선발하기 위해서는 높은 선발 포인트가 요구되고, 상대적으로 성적이 낮은 선수를 선발하기 위해서는 낮은 선발 포인트가 요구된다. 이러한 선수선발의 제한이 없다면 유저들은 항상 최고의 성적을 내는 선수들만을 자신의 가상 팀으로 만들려고 할 것이기 때문이다.

예를 들어 A라는 투수의 선발 포인트가 240점이라고 하고 A선수를 선발 하였을 때 한계 포인트 240점 중에서 240점을 소모하였기 때문에

나머지 투수 2명, 타자 5명을 뽑을 수 없게 된다. 그러므로 너무 좋은 선수만 뽑았을 때는 제대로 된 선수선발을 할 수 없게 되는 경우가 발생한다. 그렇다고 해서 선발 포인트가 낮은 선수들만으로 팀을 구성해 한계 포인트를 너무 많이 남기게 되어, 팀의 성적이 시원치 않게 될 확률이 높아진다. 이 게임의 묘미는 선수선발을 얼마나 고르게 선발하느냐에 따라 승패가 갈린다고 할 수 있다.

선수선발이 끝나면 유저가 구성한 가상 팀의 각 선수들의 실제시합 결과를 합산한 값이 유저의 가상 팀의 점수가 된다. 가상 팀의 순위가 매겨지면 순위가 가장 높은 유저 3명에게 전체 유저들이 지불한 사이버머니에서 1등이 50%, 2등이 30%, 3등이 20%를 배당받게 된다.

VBS 게임은 실제 스포츠 경기와 게임을 접목시킨 게임으로 신개념의 트렌드를 일으킬 것이라고 생각한다. 앞으로 일어날 게임 시장의 추세를 보여주는 게임이라고 할 수 있다.

3.3 시스템 특징

1) 현존 게임의 한계 극복

■ 사실성

- 현존하는 게임의 경우 가상현실에서 즐기는 게임으로 유저에게 어필하는 현실감이 떨어졌음.
- 해결사항 : 실제경기 결과를 가지고 게임을 함으로 현실감을 높였음

■ 네트워크

- 높은 용량의 DB시스템으로 유저들 간의 네트워크 경쟁이 사실적으로 불가능.
- 해결사항 : 선수정보를 최소화하고 웹게임으로 방향을 전환하여 네트워크상에서 유저들과 경쟁 할 수 있도록 함.

2) 시스템 구성의 간편화

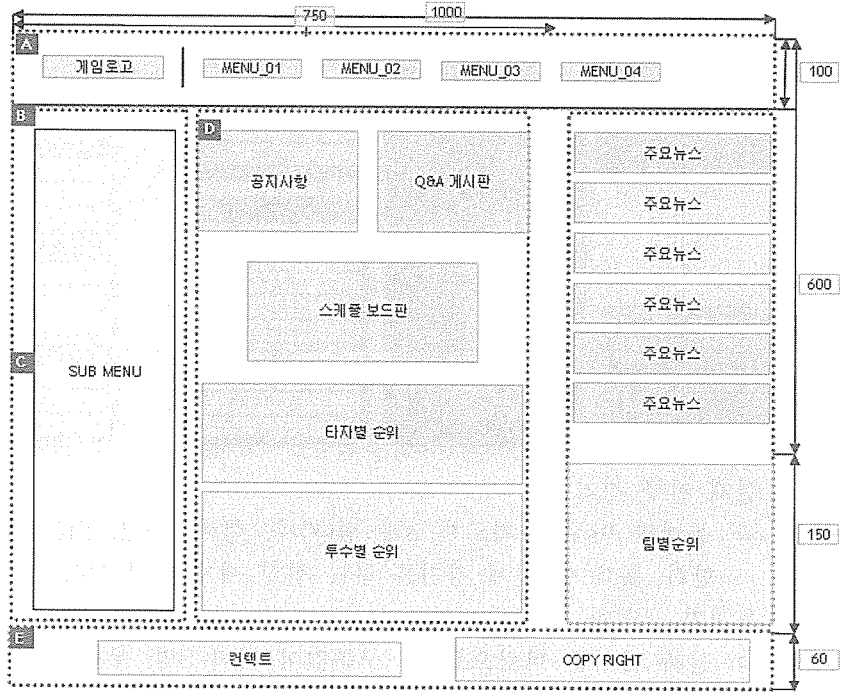
- 선수정보의 복잡성을 그래프화 하고 게임의 인터페이스를 최소화 하여 간단하게 유저들이 게임을 즐길 수 있도록 함.

3) 배당금 시스템

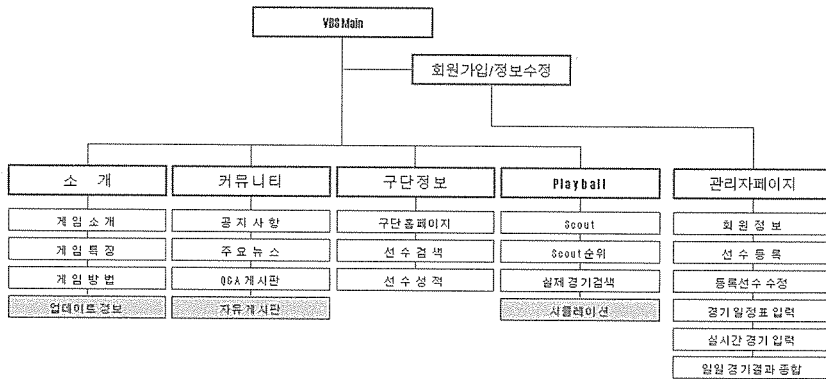
- 유저들의 경쟁 심리를 유발시키기 하기 위하여 배당금 시스템을 적용하여 최고의 좋은 기록을 낸 유저 순으로 사이버 머니를 가져가는 시스템

3.4 메뉴 구성

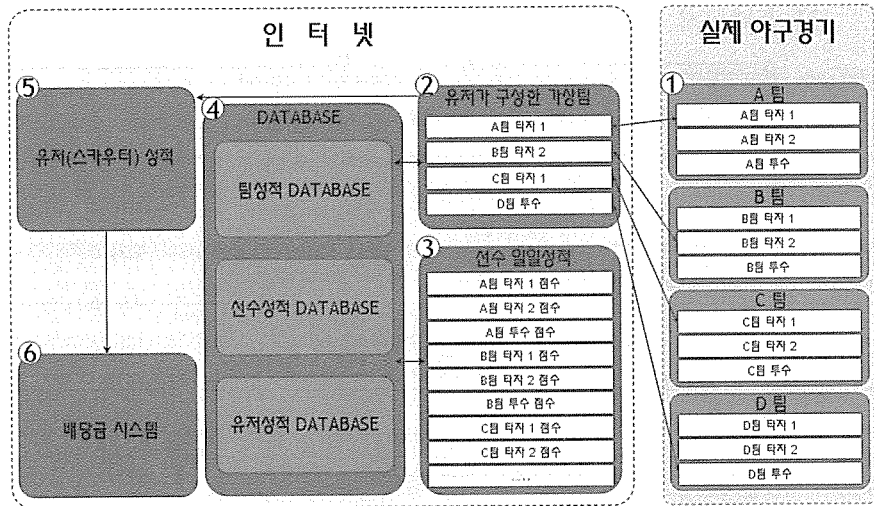
1) 홈페이지 메뉴



2) 메뉴 세부 구성도



3.5 프로그램구성 및 주요기능



- 1) 실제 야구 경기
 - 실제의 야구 경기로서 8개 팀(기아, 현대, 두산, SK, 삼성, LG, 한화, 롯데)이 실제 경기를 하는 현실 세계를 말한다.
- 2) 유저가 구성한 가상팀
 - 실제 경기를 바탕으로 팀 구분없이 타자 5명, 투수 3명 을 뽑아 유저 자신의 팀을 만든다.
- 3) 선수 일일성적
 - 실제 선수들의 일일성적이 입력된다.
- 4) DATABASE
 - 유저들의 가상팀 정보, 선수 성적, 팀성적 등 여러 가지 데이터들이 저장되는 곳
- 5) 유저(스카우터) 성적
 - 유저가 가상팀을 선발하여 그날의 가상팀에 선발된 선수들의 경기 결과의 총합
- 6) 배당금 시스템
 - 유저들중에 스카우터 성적이 가장 높은 3명의 유저에게 상금을 지급하는 시스템

4. 개발단계별 기간 및 투입인원수

개발단계	개발시간	인원	공수	비고
게임기획	04. 3. ~ 04. 4.	1		게임기획 (기본/상세설계)
DB 설계	04. 5. ~ 04. 6	2		
프로그래밍	04. 7 1~04. 8	2	79	상품용 시스템설계
디버그	04. 9. ~ 04. 10	2	10	
매뉴얼제작	01. 9. ~01. 10.	2	15	운영 매뉴얼, 사용자 매뉴얼
계	8개월		137	

5. 사용 또는 개발언어, TOOL

Microsoft Visual.Studio.NET 2003 Enterprise (ASP.NET)
Flash 2004 MX, 나모웹에디터 FX

6. 사용시스템

사용OS	Microsoft Windows XP
CPU	펜티엄4 2.00MHz 이상
모니터	17인치
메모리	500MB
FDD	1.44MB
HDD	200GB
VGA	SVGA 이상
Sound Card	Sound Blaster 호환