

게임의 이해

HW1 - 게임디자인 연구 리포트 리뷰

2021.09.28

아주대학교 미디어학과, 201821048

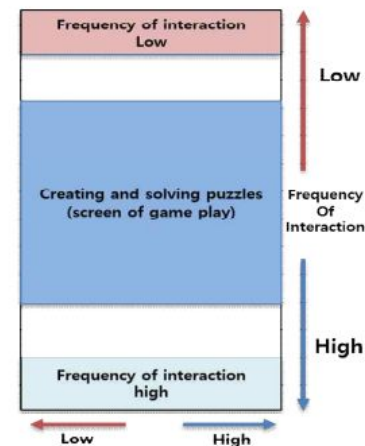
이서영

연구 리포트 정보

- 연구 리포트 제목 : 사용자 경험을 활용한 모바일 퍼즐 장르 UI 기획 연구
- 연구 리포트 [Link](#)
- 김성곤, 정형원."사용자 경험을 활용한 모바일 퍼즐 장르 UI 기획 연구."
한국엔터테인먼트산업학회논문지12.6(2018):217-224.

연구 리포트 요약

- 모바일 게임 중 퍼즐게임에서 UI를 분석했다. 사용자가 편하게 사용할 수 있는 UI 구성에 대한 내용이었다.
- 모바일 게임은 모바일이라는 장르에 맞게 UI가 타 플랫폼보다 제한되어 있다.
- 모바일 게임 중 퍼즐게임 형식은 라이트 유저가 많다.
- 퍼즐게임이 갖는 UI가 중요한 이유는 라이트 유저가 어려움 없이 쉽게 게임을 할 수 있어야 하기 때문이다.
- 다양한 퍼즐게임 중 매출순위 30위 내 게임을 선정했다.
- 애니팡, 퍼즐앤드래곤, 애니팡 사천성, 애니팡 2, 캔디크러쉬사가, 프렌즈팝, 상하이 애니팡, 프렌즈 사천성의 UI를 분석했다.
- 각 UI에서 점수표시, 아이템 획득, 아이템 사용, 진행에 대한 내용이 있는지 평가했다.
- 인게임 UI와 스크린 배치로 나누어 분석했다.
- 사천성 방식은 게임사마다 UI의 차이가 별로 없었다.
- 매칭방식은 다양한 UI가 있었다.
- 직접 조작하는 부분은 오른쪽 하단, 정보제공은 왼쪽 상단이 좋다.
- 이용자의 조작 빈도에 따라 화면을 오른쪽 사진과 같이 만들 수 있다.
- 왼쪽 위로 갈수록 유저의 사용이 적고 오른쪽 아래로 갈수록 조작 빈도가 높아지는 것을 알 수 !
- 단순히 화면을 모방해서는 좋은 사용자 경험을 만들 수 없다.



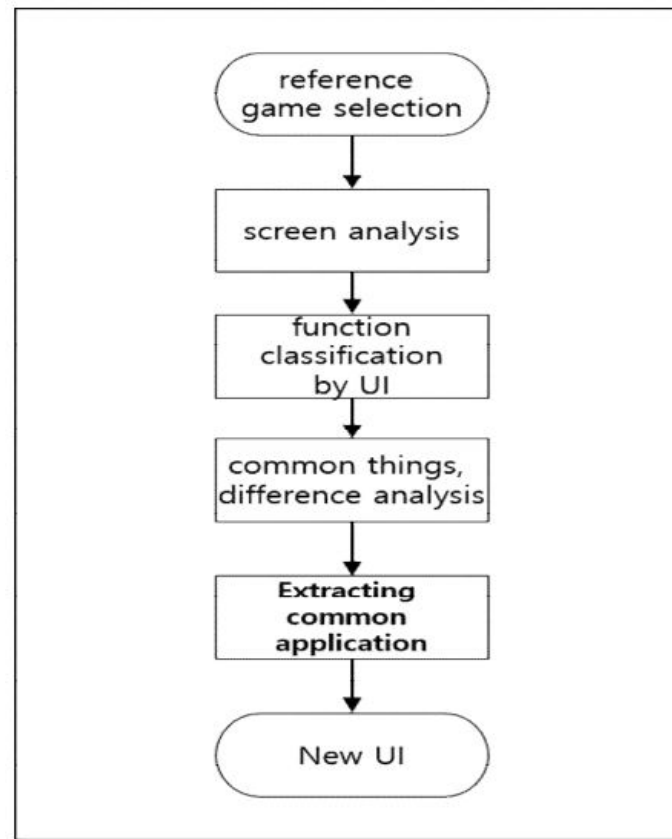
<그림 2>. 조작 빈도에 따른 UI
(Fig. 2. UI according to Interaction frequency)

연구 리포트 요약

- 모바일 퍼즐 게임은 다른 장르에 비해 접근이 쉬워 여성층과 40, 50대의 고 연령층에서 선호도가 높다는 특징을 가진다.
- 이러한 측면에서 이용자가 사용 하기 편한UI(User Interface)의 기획은 진입 장벽을 낮춤으로써 동일 장르나 플랫폼을 이용한 경험이 있는 이용자의 학습시간을 최소화 및 초기 이탈을 막는 긍정적인 요소로 작용할 수 있다.
- 이에 본 논문에서는 사용자 경험을 이용한 효율적인 모바일 퍼즐 장르 UI모델을 제시하기 위해 2014년부터 2017년까지 google play store에서 2년 이상 30위 내에 진입한 모바일 퍼즐 장르의 게임을 선정하여 Andrew Rollings 와 Ernest Adams의 분류 방식인 screen layout 분류 방식에서 기능과 조작이 입력을 받는 UI와 그렇지 않은 UI를 분류하는 것을 추가한 형태의 분석법을 사용 하였다.
- 분석 결과 화면 자체의 공통점은 찾기 어려웠다. 하지만 조작빈도에 따른 UI구성으로 설명이 가능했으며, 문제 해결화면을 중심으로 조작 빈도가 높은 순으로 하단에 배치되고, 이 중에서도 게임 이용 중 잦은 접촉이 필요한 기능일수록 우측에 배치되는 형태로 화면이 구성되어 있었다
- 이는 화면자체를 분석하여 모방하는 것이 아닌, 본 논문의 연구 과정인 경험을 기반으로 대상 게임들을 선정해, 화면 분석, UI별 기능 분류, 공통점, 차이점 분석, 공통 적용사항 도출 과정으로 기획 시 UI구성을 통해 이용자들에게 편리한 사용을 제공하면서, 새롭게 개발하는 게임에 맞는 UI를 구성하는 효과를 기대할 수 있다.

연구 접근 방법

- 오른쪽 사진에 나온 방법에 따라 연구를 진행했다.
- 레퍼런스가 되는 게임을 골랐다
- 화면을 분석했다
- 기능에 따라 UI 구성을 분류했다
- 일반적인 것을 분석하고 게임 간에 차이나는 부분을 분석했다
- 일반화해서 적용할 부분을 추출했다
- 모바일 화면의 UI가 어떻게 되면 좋을지 제시했다.



<그림 4>. 기존 게임의 분석을 통한 UI기획 방법 제시
(Fig. 4. Present UI planning methods through analysis of existing games)

연구 결과가 가지는 가치

- 연구 결과가 가지는 가치 : 단순히 화면을 베낀 UI는 좋은 UI가 아닌 것이다. 왜냐하면 여러 Layout을 섞으면 이용자가 불편하다고 느낄 만한 UI가 만들어지기 때문이다.
- 퍼즐게임은 캐주얼 게임 중 하나이다. 그 중 퍼즐게임을 대상으로 UI에 대해 조사했다. 캐주얼 게임은 유저층이 많다. 하지만 게임을 깊게 즐기지 않고 얇게 즐기는 특징이 있다. 따라서 유저가 이탈할 가능성이 크다.
- 모바일이라는 특성상 화면의 크기가 제한되어있다. 불편을 느껴 이탈하는 유저를 줄이기 위해서 최적화된 UI가 필요하다. 모바일에서는 PC나 타 플랫폼보다 조작성이 불편하다. 왜냐하면 핸드폰의 크기가 한계가 있기 때문이다.
- 사람들이 핸드폰을 잡는 화면이 밑쪽과 오른쪽에 상대적으로 쏠려 있다.
- UI의 일반적인 방법을 만들어내기 위한 노력이다. 화면 구성을 완전 똑같이 하면 베낀 게임이다. 일반적인 원칙 아래 각자 게임이 효율적으로 UI를 만들어 낼 수 있도록 연구했다.
- 여러 퍼즐게임에 대해 조사했다. 애니팡, 퍼즐앤드래곤, 애니팡 사천성, 애니팡 2, 캔디크러쉬사가, 프렌즈팝, 상하이 애니팡, 프렌즈 사천성의 UI를 분석했다.
- 사천성 방식의 퍼즐게임이 UI가 서로 비슷하다는 것을 알게 되었다.

연구 결과가 가지는 가치

- 독창성 : 다른 게임에 대한 연구보다 UI 분야에 접근했다는 점에서 독창적이다.
- 타 연구를 보았을 때 기획 부분을 어떻게 할지에 대해 찾아보았다. 일반적으로 사람들이 게임의 재미에 대해 생각할 때 UI를 중심으로 생각하지 않는다. 하지만 이 논문은 퍼즐 게임에서 UI에 대해 조사했다.
- 김지선, 박진완."모바일 퍼즐 게임의 규칙을 통한 게임 디자인 연구."한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집4.1(2006):185-188.
- 위에 논문또한 퍼즐게임에 대한 연구이다. 이 연구에서는 게임의 규칙에 대해 조사했다.
- 게임의 재미는 그래픽, 사운드, 경쟁요소, 레벨 디자인 등이 결정한다고 생각했다. 하지만 UI 때문에 유저가 이탈할 수 있다는 내용이 흥미로웠다.
- 차별성 : 인기있는 게임에 대해 게임 기획에 분야에서 일반적으로 적용할 수 있는 원칙에 대해 찾아보았다.
- [16] IGAWorks, 게볼루션pro, 2015년 Google Play 게임 카테고리 총결산 보고서, IGAWorks, 2016
- 캐주얼 게임은 다른 RPG나 FPS종류에 비해 열심히 몰입하는 사람이 적다. 하지만 이 논문에서 조사한 대상은 매출이 높은 게임이다.
- 매출이 높은 게임은 지속적으로 유저를 붙잡아 두고 돈을 쓰게 만든 것이다. 그래서 매출을 기준으로 조사를 한 점이 연구의 정확도를 높였다고 생각한다.

유사 연구 및 차별성

- 유사 연구 레포트 제목 : 모바일 퍼즐 게임의 규칙을 통한 게임 디자인 연구
- 연구 레포트 링크 : [Link](#)
- 김지선, 박진완."모바일 퍼즐 게임의 규칙을 통한 게임 디자인 연구."한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집4.1(2006):185-188.
- 유사연구 : 모바일 퍼즐 게임이 무엇인지 제시했다. 또한 그 시장이 어떻게 될 것인지 예측했다. 모바일 퍼즐 장르에 대한 정리가 있었다. 다만 조사한 내용의 전문성이 부족하다고 느꼈다. 왜냐하면 새로운 점을 제시해주지 못했기 때문이다.
- 선택한 연구 : 모바일 퍼즐 게임에서 UI 구성을 일반화 하기 위해 조사했다. 비교적 이 연구가 가치가 있다고 느꼈다. 왜냐하면 어떻게 화면 구성을 해야할지 새로운 시각을 제시했기 때문이다. 다양한 인기 게임을 객관적으로 분석한 것도 마음에 들었다.
- 공통점 : 모바일 퍼즐게임이라는 장르에 대해 조사했다. 특히 유저들이 어떻게 생각하는지에 초점을 두어 조사했다. 또한 그 중에서도 그 장르 게임들의 예시를 들어 설명을 했다.