

이화 게임 분석 스터디
컴퓨터공학과 이해진

꿈의 집 : 캐리비안 라이프

CookApps

시뮬레이션



목차

1 게임 소개

꿈의 집 : 캐리비안 라이프는 어떤 게임일까?

2 시뮬레이션 vs 캐주얼 게임

캐리비안 라이프는 과연 시뮬레이션 게임일까?

3 수익 모델

캐리비안 라이프의 수익 모델

4 문제점

유저 관점에서 바라 보았을 때 어떠한 문제점이 있을까?

1. 게임 소개

- 플레이스토어에는 **시뮬레이션 장르**로 등록되어 있음
- 2019년 10월달에 처음으로 스토어에 출시
- 게임 내의 재미 요소는 크게 두 분류로 나눌 수 있음
 - 1) 퍼즐 게임 : 캐주얼 게임
 - 2) 집 꾸미기 : 시뮬레이션 게임
- 게임 내 캐릭터 그래픽이 국내보다는 유럽, 미국을 겨냥한 느낌이 강함
- 플레이스토어에서 **1000만** 이상 다운로드 기록
- 페이스북과 연동해서 게임 진행 가능



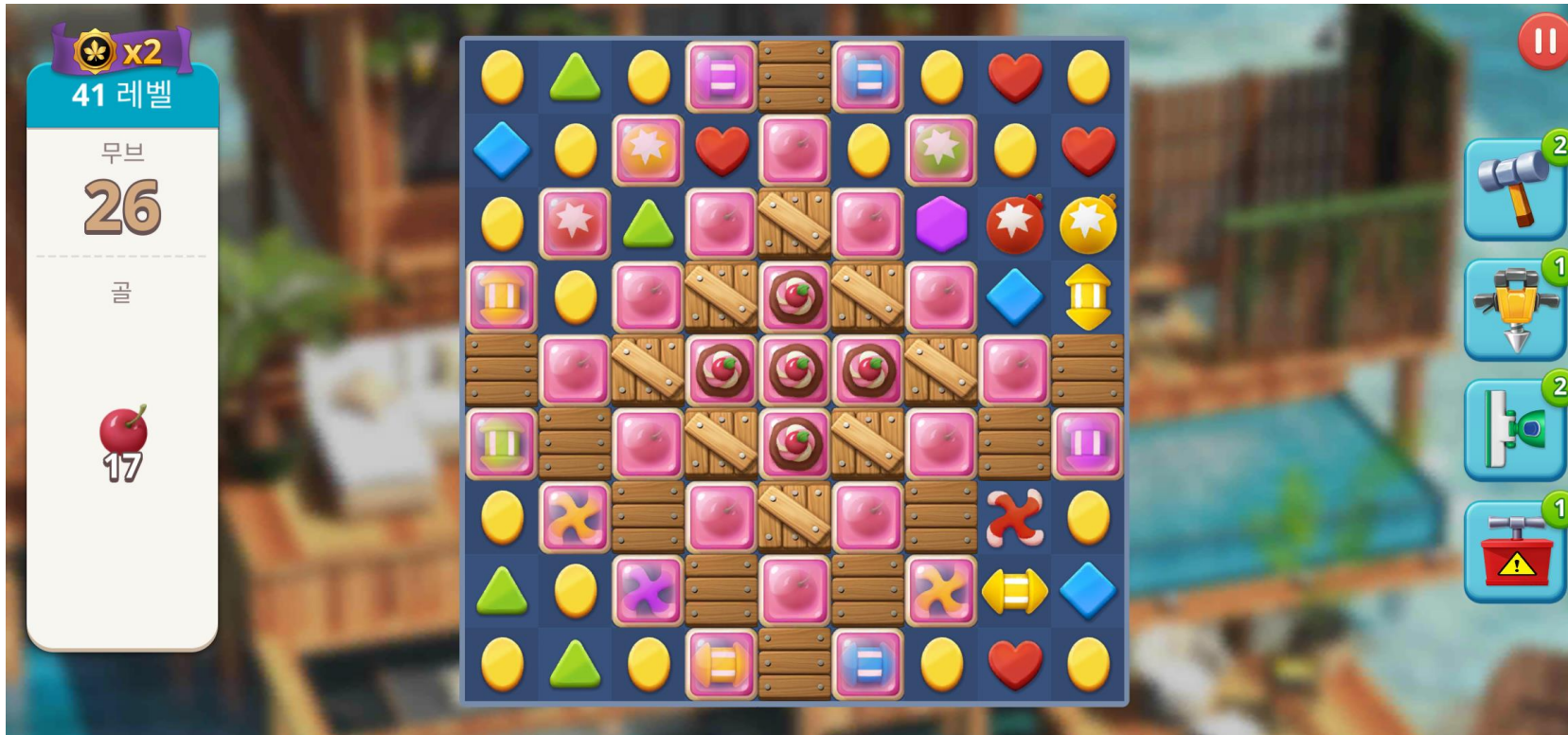
1. 게임 소개

- 현재 국내 플레이스토어 인기 게임들의 캐릭터 : 자세하고 현실적
 - 미국 플레이스토어 인기 게임의 캐릭터 : 부드러운 느낌
- 또한 디즈니 캐릭터들과 유사하다고 느껴짐



1. 게임 소개

- 퍼즐 게임을 클리어하면 재화가 제공됨
- 해당 재화를 이용해 집을 꾸밀 수 있음



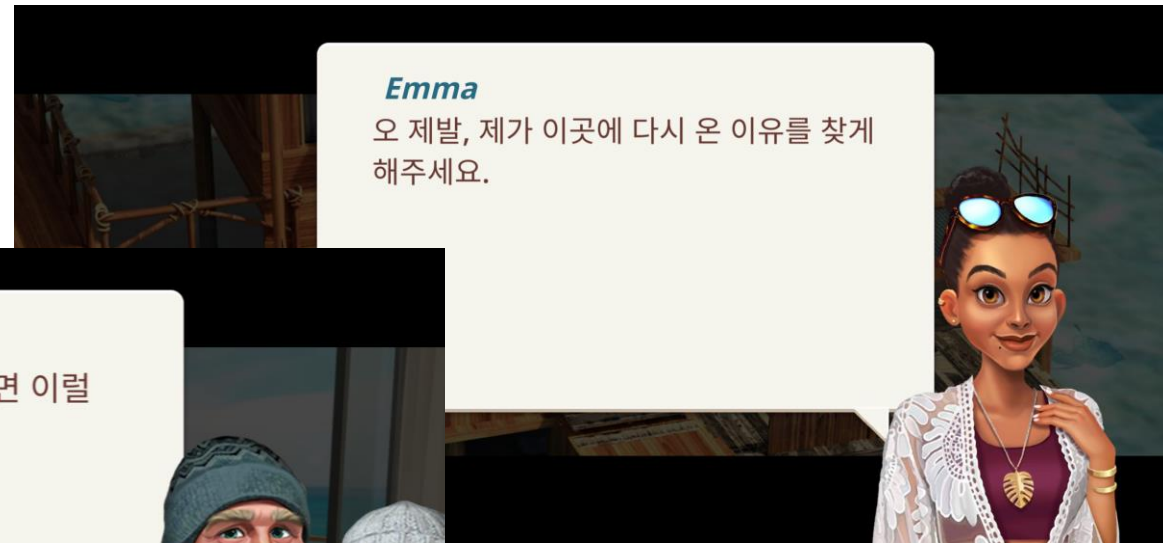
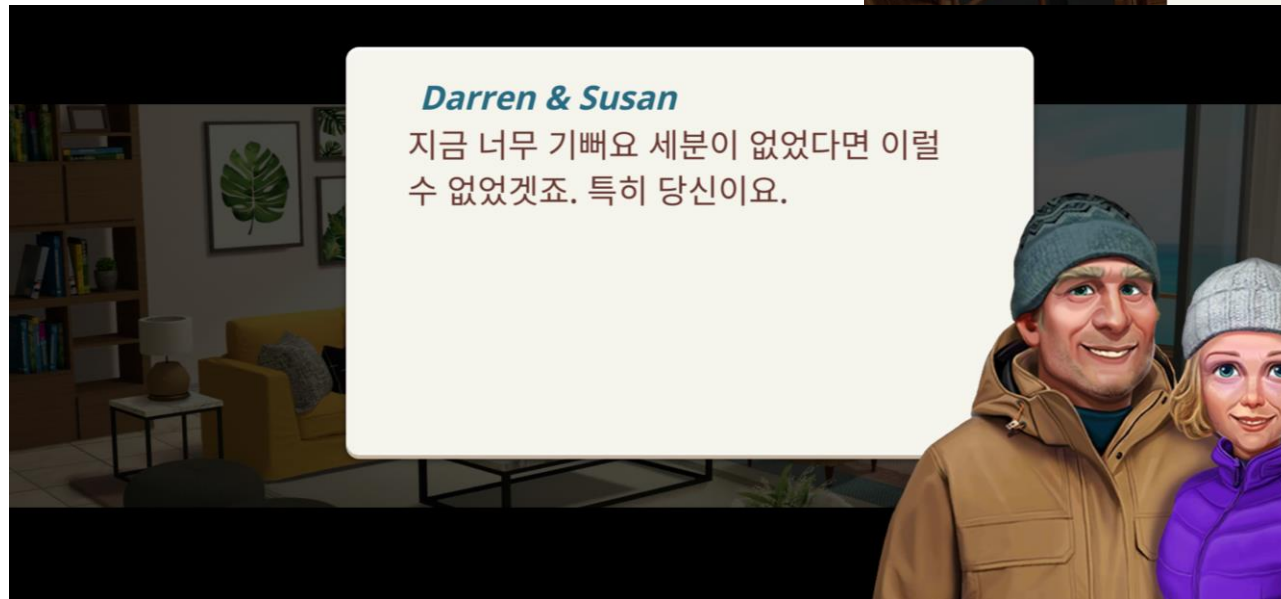
1. 게임 소개

- 집에 필요한 가구, 식물 등은 가격이 다르며 3가지 중 하나만 선택해 배치할 수 있음
- 가구의 위치와 종류가 정해져 있기 때문에 다른 꾸미기 게임들에 비해 제약이 많다는 느낌이 들었음



1. 게임 소개

- 인물마다 나름의 스토리가 존재함, 원하는 스타일의 방을 꾸며주는 컨셉으로 진행
- 크리스마스 등과 같은 스페셜 에피소드도 있지만 가격이 매우 비쌘



1. 게임 소개

- 내가 꾸미고자 하는 방의 풀버전을 흑백으로 볼 수 있음
- 이 틀에서 크게 벗어나지 않고 색, 가구의 디테일 정도만 바꿀 수 있음



2. 시뮬레이션 vs 캐주얼 게임

■ 그렇다면 캐주얼 게임과 시뮬레이션 게임은 어떻게 다를까?

1) 시뮬레이션 게임이란?

현실의 무엇인가를 비슷하게 따라하고 재현하는데 중점을 맞춘 게임

2) 캐주얼 게임이란?

간단한 조작으로 짧은 시간에 즐길 수 있는 게임

퍼즐 게임, 카드 게임, 액션 게임 등이 포함되는 경우가 많음

+ 유사한 게임인 '프렌즈 타워'는 퍼즐 장르로 등록되어 있음



프렌즈타워

Kakao Games Corp. 퍼즐

전체이용가

★★★★★ 11,419

광고 포함 · 인앱 구매 제공

내 모든 기기에서 앱을 사용할 수 있습니다

위시리스트에 추가

설치

■ 장르를 구분하는 것이 모호하다고 느껴짐

플레이 스토어 게임 장르

게임

교육

단어

롤플레이

보드

스포츠

시뮬레이션

아케이드

액션

어드벤처

음악

자동차 경주

전략

카드

카지노

캐주얼 게임

퀴즈

퍼즐

2. 시뮬레이션 vs 캐주얼 게임

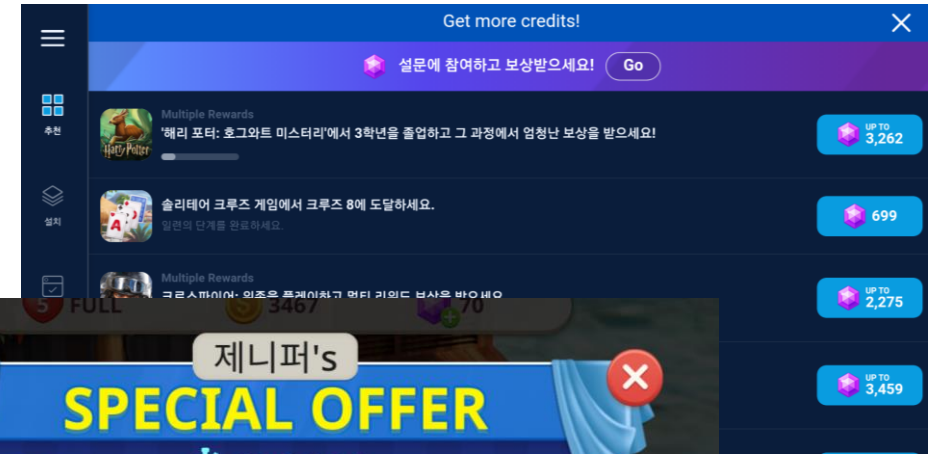
- 캐리비안 라이프는 과연 어떤 장르의 게임일까?
 - 1) 집을 꾸미는 부분은 현실의 요소를 반영했기 때문에 시뮬레이션 게임
 - 2) 퍼즐을 푸는 부분은 캐주얼 게임 내에서도 퍼즐 게임
- 두 가지 장르의 특징을 모두 갖고 있지만 게임 이름을 보았을 때 '꿈의 집'이라는 단어를 포인트로 삼아 시뮬레이션 게임으로 보는 것이 더 적절할 것 같음



3. 수익 모델

+ 정확한 수익 모델은 알 수 없지만 일반적인 퍼즐 게임의 특징과 플레이하며 느낀 점을 기반으로 도출

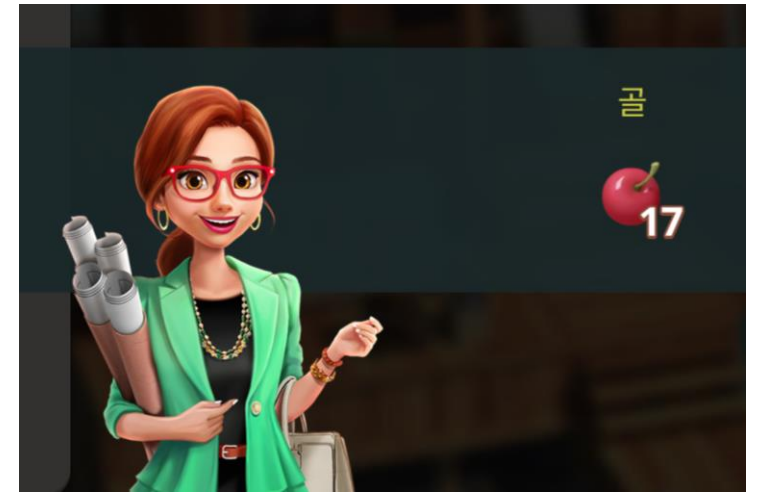
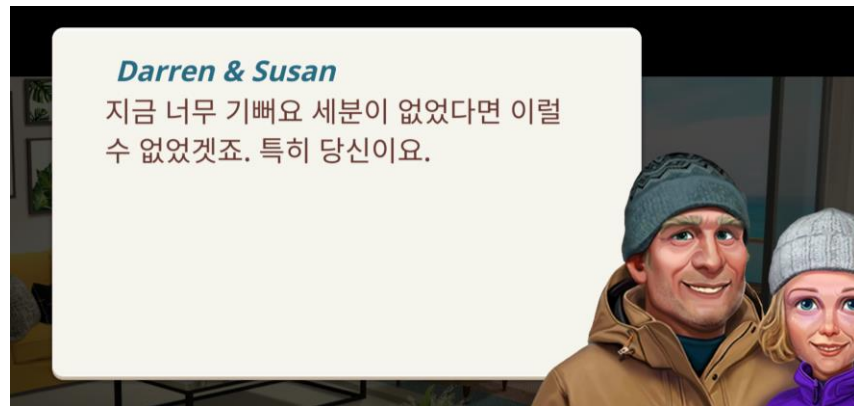
- 3판에 한 번 정도 뜨는 자동 광고 수익
- 선택적으로 시청 가능한 광고 보상
 - 1) 시작 전 무브를 +3 해주는 광고
 - 2) 클리어 후 재화를 보너스로 더 주는 광고
 - 3) 광고 시청 혹은 미션 클리어를 통해 보석 획득 가능
- 보석 및 패키지 판매 수익



4. 문제점

- 맞춤법에 어긋난 문장이나 매끄럽지 않은 단어 선택들의 수정 필요

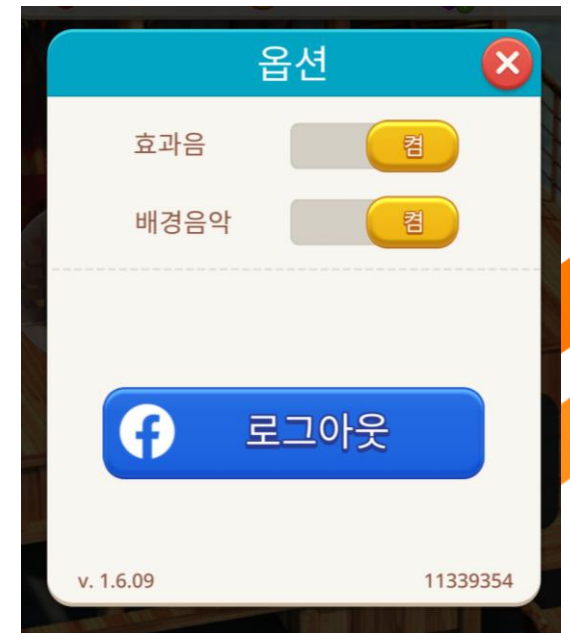
외국어로 적고 한국어로 번역기를 돌린 듯한 느낌이 강함



- 껏 > 껏 등 스토리를 진행하다 보면 맞춤법이 틀린 곳이 많았음
- 플레이!, 골 등 매끄럽지 않은 단어 선택이 많았음
- 글씨체가 너무 딱딱해서 게임 분위기와 어울리지 않는다는 생각이 들었음
- 국가에 맞추어 설정을 바꿔야할 것 같음

4. 문제점

- 타 게임과 달리 세부 음량 조절하는 부분이 없어서 불편함
- 페이스북 연동 후 할 수 있는 행위들이 명확하지 않다고 느껴짐
- 집을 꾸밀 때 해당 가구가 잘 보이지 않는 등 자잘한 버그가 존재
- 게임 튜토리얼이 부족, 처음 퍼즐 게임을 접하는 유저에게는 생소할 것 같음
ex) 폭탄 두 개를 합쳐서 터뜨렸을 때의 결과
- 무제한 하트만 판매, 하트를 날개로는 구입할 수 없음
- 여자 비서 캐릭터가 너무 반복적으로 등장함
- 이전 스테이지를 확인할 수 없고 스테이지별로 갓을 때 얻는 보상을 명확하게 파악하기 어려움



5. 다음 계획

- 발견한 문제점들을 어떻게 개선할 수 있는지 고민
- 페이스북 연동을 통해 구현할 수 있는 내용들을 고민
- 해당 게임 개발사인 쿡앱스에 대한 조사
- 유저의 입장 뿐만 아니라 회사의 입장에서도 생각해보기
- 더 다양한 특징 분석 및 새로운 아이디어 도출



The background is a solid orange color with several abstract geometric shapes. There are several diagonal lines of varying lengths and thicknesses, some in a lighter shade of orange and others in a darker shade. There are also several circles of different sizes, some in the lighter shade and others in the darker shade. The shapes are scattered across the background, creating a dynamic and modern feel.

Thank you