



## [정규과정] 게임디자인 기초

---

주제 : 포화 시장이 된 게임 장르에서  
신작을 내기 위한 5가지 전략

현재 게임 시장은 포화 상태에 이르러  
PC, 콘솔, 모바일 등 플랫폼을 가리지 않고  
모든 장르에서 게임들이 쏟아져 나오고 있습니다.

엄청난 경쟁 속에서  
성공적으로 신작을 출시할 수 있는 방법에 대해 알아보니다.

# 1. 경쟁 작품을 연구하라 (STUDY THE COMPETITORS)

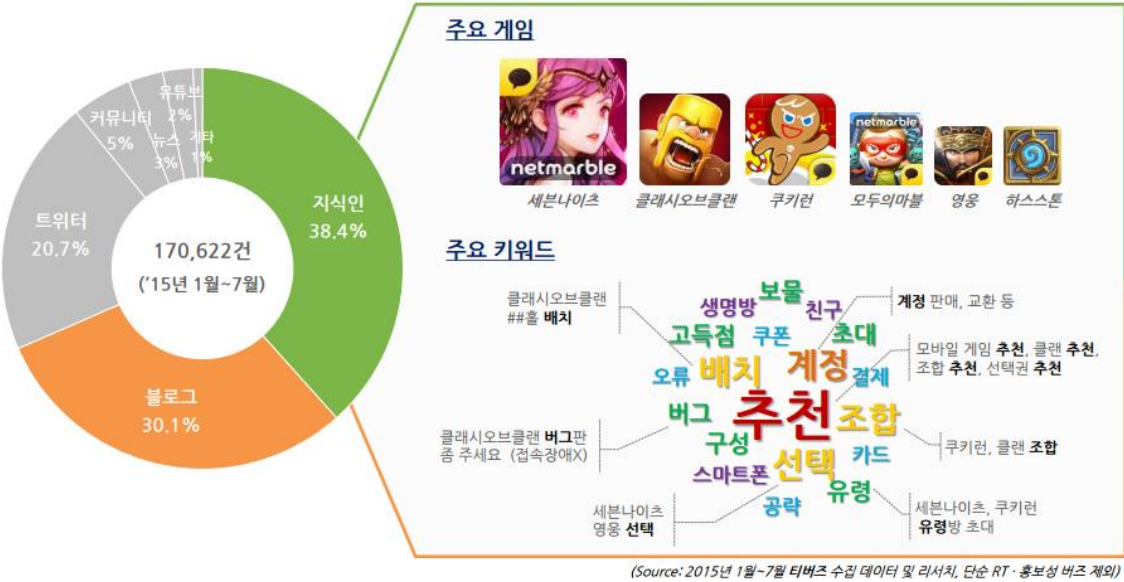
- 경쟁 작품인 게임의 유저 리뷰를 꼼꼼히 살펴 본다.
- 웹 검색으로 그 게임에 대한 유저들 간의 논의나 전문 매체의 리뷰를 살펴 본다.
- 그 게임에 몰입하고 있는 친구가 있다면 무엇이 그를 이 게임에 빠지게 만들었는지 알아본다.
- usertesting.com 같은 곳에서 그 게임에 대한 유저의 반응을 직접 얻어낼 수도 있다.
- 공통적으로 발견되는 그 게임의 재미요소를 적어도 3가지 이상을 도출해 본다.



## 2. 무엇이 더 좋게 만드는가? (WHAT COULD BE BETTER?)

- 경쟁 작품인 게임에 대해 유저들이 단점으로 생각하고 불평하는 것들을 살펴 본다.
  - 유저들의 불평에 대한 현상이 아니라 불평의 원인을 파악해 본다.
- 직접 그 게임을 해보면서 ‘왜 이렇게 기획했지?’ 라고 생각되는 부분을 찾아 본다.
  - 그 게임이 더 좋아질 수 있는 3가지 정도의 제안을 도출해 본다.

포털 사이트에서는 세븐나이츠, 클래시오브클랜과 같은 RPG, 시뮬레이션 장르의 게임이 많이 언급되었으며, 게임 공략 방법 및 게임 추천에 대한 문의와 답변, 정보성 글이 많은 비중을 차지함



## 게임 데이터 분석

### 3. 차별화 요소는 무엇인가? (WHAT IS YOUR DIFFERENTIATOR?)

- 앞선 두 단계를 통해 파악된 경쟁 작품의 약점을 개선하는 것만으로는 차별화 전략으로 불충분하다.
- 때로는 게임 콘셉트를 완전히 새로운 방향으로 접근하는 것도 좋은 전략이 될 수 있다.
  - 예를 들어, Monster World 게임처럼 몬스터라는 콘셉트로 기존과는 확실히 다른 느낌의 팜게임을 만들 수 있다.
- 차별화된 게임 콘셉트를 게임 타이틀로 표현하는 것도 잊지 말아야 한다.

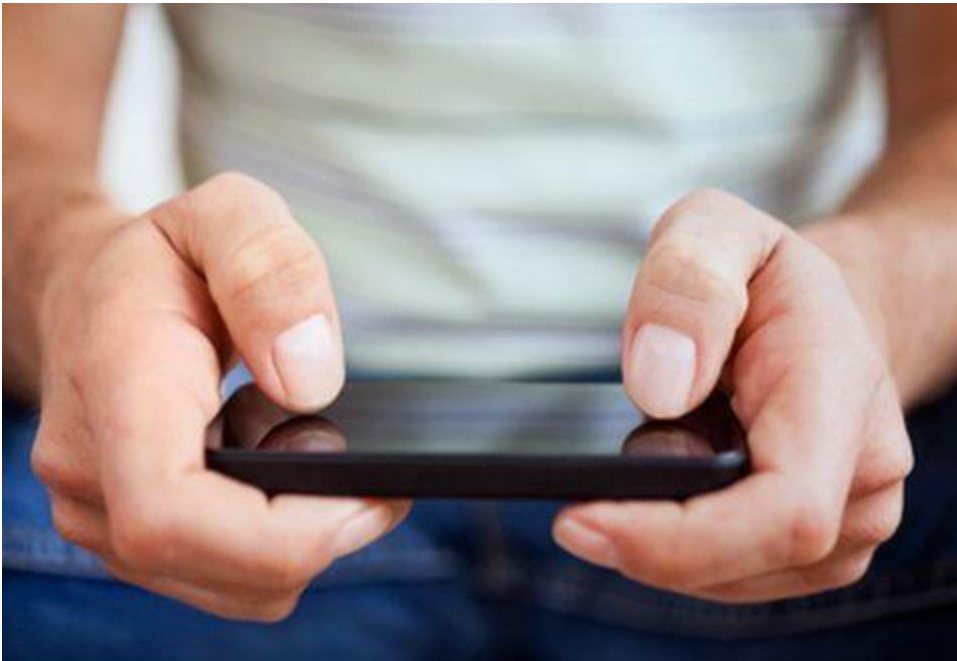


[Monster World]



## 4. 게임을 만들어라 (BUILD THE GAME)

- 차별화 요소를 바탕으로 그것을 강화하는 방향을 기준으로 하여 게임을 만들어라.
  - 내부 테스트나 usertesting.com과 같은 외부 테스트 서비스를 통해서 차별화 요소에 대해 검증을 받아라.
- 반복해서 재미를 검증해라. 성급하게 출시해서는 그 엄청난 경쟁을 이겨낼 수 없다.
  - 몇 달 동안 자신만의 긴 테스트 기간을 통해 충분히 게임을 완성시켜라.
- 그러나 게임에 따라서는 빠르게 출시해서 유저들의 피드백을 받으면서 완성하는 것이 더 나은 방식인 경우도 존재한다. 자신의 게임에 맞는 방식을 잘 선택하자.



## 5. 첫인상이 중요하다 (FIRST IMPRESSION)

- 게임 타이틀, 섬네일 이미지, 로딩 화면, 첫 시작 화면과 튜토리얼에서 자신만의 차별화 요소를 드러낼 수 있어야 한다.
- 게임의 첫인상은 매우 중요하다. 많은 유저들이 게임을 시작하고 5분 안에 그 게임을 계속할지 말지를 결정하기 때문이다.





단순하게 카피캣 게임을 넘어서 색다른 느낌을 줄 수 있는 게임을 만들기 위해서는 많은 노력이 필요하다.

차별화 요소를 개발하고 그것을 중심으로 게임을 완성해 나가면 포화 상태의 게임 시장에서도 살아남을 수 있는 신작을 만들 수 있을 것이다.