

하이퍼 캐주얼 게임을 통해 본 게임 트렌드 분석 및 개선 전략

이동연, 전병하, 민경진, 김정훈, 오찬영*

국립공주대학교

ldyallo@naver.com, qudgk182@gmail.com, mkj4645@naver.com, jhk409517@gmail.com

*cyoh@kongju.ac.kr

An analysis of game trends and improvement strategies: the advent of hyper casual games

Dong-Yeon Lee, Byung-Ha Jun, Gyeongjin Min, Junghoon Kim, Chanyoung Oh*

Kongju National Univ.

요약

본 논문은 최근 게임 업계에서 대두되고 있는 ‘하이퍼 캐주얼 게임’의 성공 요소를 분석하고, 이를 적용하여 새로운 게임을 제작할 때 고려해야 하는 게임 요소 및 게임 외적인 요소를 분류하고 파악해본다. 또한, 분석한 내용을 바탕으로 새로운 하이퍼 캐주얼 장르의 게임의 프로토타입을 제작하고 이를 검증하여, 하이퍼 캐주얼 게임의 경제적인 성공 가능성을 확인하였다.

I. 서론

최근 게임 업계는 ‘하이퍼 캐주얼 게임’이라는 장르를 주목하고 있다 [1]. 하이퍼 캐주얼 게임은 단순한 게임성과 쉬운 조작요소(전후좌우 이동, 회전, 낙하, 쌓기 등)를 갖는 것이 특징이다. 이러한 유형의 게임은 사용자가 최소한의 게임 설명서만을 읽고 즉시 플레이할 수 있도록 가볍게 디자인되었다.

하이퍼 캐주얼 게임의 대표적인 예시는 ‘뱀파이어 서바이버즈’와 ‘탕탕 특공대’를 꼽을 수 있다. 뱀파이어 서바이버즈는 하이퍼 캐주얼 게임답게 간단한 조작방식을 통해서 사용자들의 편의성과 접근성을 높인 게임이다. 일반적인 3인칭 탄막 슈팅게임의 형태를 갖되, 이용자는 캐릭터를 이동하는 조작만 수행하며, 공격은 자동으로 이뤄진다. 이용자는 이를 바탕으로 30분의 제한시간 내 살아남기라는 간단하고 명료한 목표를 부여받는다. 이러한 간단한 목적성, 편의성과 더불어 캐릭터가 레벨 업(Level Up)을 할 시 제시되는 파워 업(Power Up) 요소를 통해 부여되는 약간의 전략성이 사용자들의 관심을 끌었으며, 인터넷 방송을 통해 소문을 타며 성공을 거두었다.

단순한 게임방식과 간단한 조작요소를 갖는 뱀파이어 서바이버즈와 같은 게임은 개발이 쉽기 때문에, 여러 아류작들이 출시되며 소위 ‘뱀서류’ 혹은 ‘뱀서라이크’로 불리는 하나의 장르로서 자리 잡았다. 뒤를 이어 등장한 ‘탕탕 특공대’는 모바일 플랫폼을 기반으로 유사한 게임방식을 차용하여 큰 인기를 끌며 높은 매출을 기록하였다. 이러한 트렌드는 하이퍼 캐주얼 게임의 수요를 분명히 드러내고, 성공 가능성이 높다는 것을 명확히 보여준다.

이처럼 하이퍼 캐주얼 게임의 핵심인 간단한 게임성을 잘 이용한다면 탕탕 특공대가 성공적인 매출을 올린 것처럼 매우 매력적이고 중독성 있는 게임을 만들 수 있으며, 하이퍼 캐주얼 게임 장르는 이미 연간 20~25억 불의 매출을 기록할 정도로 고성장이었다 [2]. 본 연구에서는 하이퍼 캐주얼 게임을 모바일 기반으로 직접 개발하는 것을 통해 이러한 장르의 게임

성과 특징을 탐구하여 시장에서 성공을 거둘 수 있었던 이유를 분석 및 개선방안을 제시하고자 한다.

II. 본론

본 논문에서는 모바일 기반의 하이퍼 캐주얼 게임을 직접 개발해보며, 성공적인 게임개발과 매출을 불러오기 위해서는 어떤 요소들을 고려하고 주목해야 하는지 탐구한다.

게임의 성공을 위해서는 독창적인 아이디어와 함께 게임의 기본적인 재미요소를 갖추는 것이 중요하지만, 게임을 출시하기 전에 구현할 게임이 성공할 수 있는지 여부는 예측하기가 어렵다 [3]. 소규모 게임 개발 그룹의 개발자들은 종종 게임성 외의 다른 요소들(마케팅 요소 및 데이터 분석 요소 등)을 고려하지 않아 크고 작은 실패를 겪는다.

탕탕 특공대의 경우, 기존의 게임을 잘 모방하고 모바일 플랫폼의 특성을 잘 파악하여 게임을 출시함으로써, 큰 매출을 올릴 수 있었다. 본 논문에서는 탕탕 특공대가 성공할 수 있었던 요소를 크게 세 가지로 분석한다. 첫째, 매우 단순한 게임 형태이다. 기존에 성공한 모델(예: 뱀파이어 서바이버즈)을 더욱 단순화 하여 접근성을 극대화하였다. 경쟁요소를 없애고 사용자가 원할 때 가볍게 즐길 수 있도록 만들었다. 둘째, 모바일 환경의 특성을 잘 고려하여 1회 플레이에 10분 안팎의 시간이 소요되도록 설계하고, 게임이 지루해지지 않도록 하기 위해 챗터 형식으로 게임을 구성하였다. 챗터 형식이란 플레이어가 진행할 배경무대를 여러개로 나누어 구성하는 것을 의미한다. 마지막으로, 게임의 핵심 고객을 명확히 설정하여 수익 전략을 세웠다. 탕탕 특공대의 주요 고객은 저연령층과 게임을 좋아하는 직장인으로 주로 양분된다. 과금 능력이 부족하지만 시간이 여유로운 저연령층은 광고 시청을 통해 게임의 재화를 획득하고, 상대적으로 경제적 여유가 있는 직장인들에게는 과금을 유도한다. 이렇듯 성공적인 게임을 제작하기 위해서는 여러 요소들을 고려해야만 한다.

게임의 출시 전 성공가능성을 파악해 볼 수 있는 요소 중 CPI(Cost Per

install)는 설치 당 발생하는 비용을 나타낸다 [4]. 이는 유저획득(UA, User Acquisition) 활동을 통해 노출된 광고에 소요된 비용이 얼마나 효율적으로 수익으로 전환될 것인가를 보여주어 시장성을 예측할 수 있는 지표로 사용된다. 낮은 CPI는 게임이 잠재적으로 좋은 시장성을 가지고 있음을 나타낸다. 일반적으로 시장성 테스트를 통과한 게임의 CPI는 0.25 불 이하로 분석되며 제작 중인 게임의 프로토타입(Prototype)의 CPI가 이 기준점보다 높다면 이전 개발 단계로 되돌아가 새로운 프로토타입을 제작해야 한다. 이 때 중요한 점은, CPI 자체를 개선하기 위해 시간을 낭비하지 않고, 즉각 프로토타입 및 게임 콘셉트를 수정해야한다. 목표 CPI를 달성했다면, 게임을 완성시킬 때까지 효율성을 유지해야 한다. 유저들이 게임에서 어떻게 플레이하고, 언제 게임에서 이탈하는지 보여주는 '퍼널 분석(Funnel Analysis)'을 통해 유저 리텐션(User Retention, 고객 유지)을 개선해야하며, 사용자당 평균 매출(ARPU, Average Revenue Per User)를 늘리도록 한다.

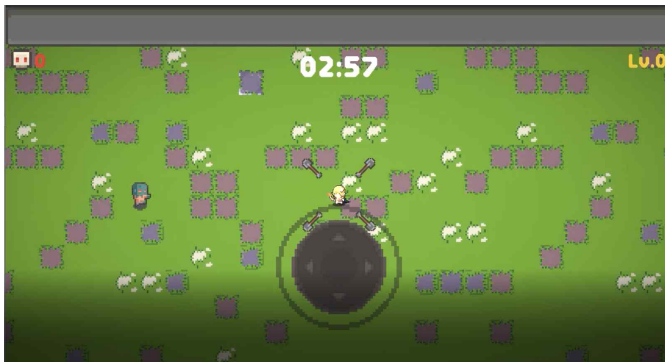
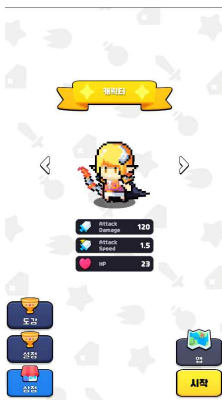


그림 1 제작된 하이퍼 캐주얼 장르의 모바일 게임. (상) 캐릭터 선택 화면 (하) 플레이 화면

그림 1은 본 논문에서 분석한 하이퍼 캐주얼 장르의 게임 요소를 반영 및 개선하여 개발한 2D 기반의 3인칭시점 서바이벌 슈팅 게임의 장면들이다. 이 게임에서, 이용자의 캐릭터는 상하좌우로 이동할 수 있으며, 자동으로 공격이 행해진다. 게임의 목표는 주어진 시간동안 생존하는 것이다. 본 논문에서 제작한 게임은 기존 '뱀서류' 장르의 장점인 간단한 조작성을 계승하되, 기존에 나타나지 않았던 요소인 환경변수의 조작 기능을 추가하였다. 이 기능을 통해, 이용자는 개인 취향에 맞도록 게임을 조정할 수 있다. 게임의 플레이 시간은 모바일 플랫폼의 특성을 고려하여 최소 3분에서 5분을 넘기지 않도록 설계하여 지루해지지 않도록 하였다. 수익 모델은 게임 중 광고가 포함된 선택지를 배치하여 이용자가 자연스럽게 선택할 수 있도록 유도하였으며, 게임 밸런스의 영향을 미치는 아이템을 배제하고 치장형 아이템을 판매하도록 하였다.

제안하는 게임은 유니티(Unity)를 기반으로 구글 파이어베이스(Firebase)를 활용하여 제작되었다. 기존 유니티의 애셋(Asset)을 활용하여 하이퍼 캐주얼 장르의 게임을 쉽고 빠르게 제작할 수 있었으며 제안하고자 하는 게임성을 검증하는 것이 가능함을 확인하였다.

III. 결론

본 논문에서는 최근 많은 주목을 받고 있는 하이퍼 캐주얼 게임의 성공 요인을 분석해보고, 모바일 환경에서 게임을 직접 개발해보며 성공적인 캐주얼 게임을 개발하기 위해서는 어떠한 요소들이 고려되어야 하는지 알아보았다. 본 논문에서 분석한 내용은 비단 하이퍼 캐주얼 게임의 성공만이 아니라, 다른 플랫폼이나 서비스에 대입해도 유사하게 적용할 수 있다. 본 논문에서 분석 및 제안한 하이퍼 캐주얼 게임의 특징과 성공가능성을 판단할 수 있는 요소들을 이용할 경우 새로운 게임 개발의 방향성을 파악하고 성공적인 게임을 제작하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENT

이 논문은 2023년 교육부의 국립대학 육성사업 연구지원에 의하여 연구되었음

참 고 문 헌

- [1] 손병혁, "하이브리드 캐주얼 게임 장르의 이해와 향후 동향," 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, pp. 79-81, 2023.
- [2] D. Hartery, "How to make a hyper-casual game successful: Everything you need to know," Adjust, Apr. 2021. Available online: <https://www.adjust.com/blog/how-to-make-a-hyper-casual-game-successful> (accessed on 2 January 2024)
- [3] "게임의 매출을 상승시키는 데이터 분석 가이드 Part 1 : 유저 지표," 알로하팩토리, 2023. Available online: <https://www.aloha-corp.com/blog/d6f5f757469e4a89af3e93105c1bbf1b> (accessed on 2 January 2024)
- [4] "모바일 게임의 시장성 테스트 가이드: 알로하팩토리 CPI TEST 단계," 알로하팩토리, 2023. Available online: <https://www.aloha-corp.com/blog/88da2187e08a453c81335c01088391fa> (accessed on 2 January 2024)