

국내 온라인 게임의 성공요인으로써의 그래픽

Graphic with successful of Domestic Online Game

주저자 : 윤지현(Youn, ji hyun)

한양대학교 응용미술학과

공동저자 : 이승환(lee, seung hwan)

동양대학교 컴퓨터그래픽디자인학과 교수

## Abstract

### 1. 서론

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 연구 범위 및 내용

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 게임 그래픽
- 2-2. 게임 산업과 그래픽 현황

### 3. 국내 온라인 게임 그래픽 분석

- 3-1. 기본 정보와 게임 설정
- 3-2. 그래픽 분석
- 3-3. 국내, 외 온라인 게임의 비교

### 4.

## 참고문헌

21세기에 들어서면서 인터넷이 생활화된 정보화 세계를 맞아, 인간은 접속 중심의 멀티미디어 시대를 살아가는 ‘네트워크형 인간’이 되었다. 이에 인터넷 커뮤니케이션과 상호작용을 포함하는 온라인 속의 삶은 이미 오프라인의 삶과 대적할 만큼 발전되어, 가상세계와 현실의 갭이 점점 줄어들고 있는 상황이다.

20세기에 들어 급속히 과학 기술이 발전하면서 IT산업이 등장하고, 여기에 ‘호모루덴스’적인 인간의 본능과 관련된 엔터테인먼트 산업이 결합하면서 형성된 게임 산업은 21세기에 가장 주목 받는 산업으로 빠르게 성장했다. 특히, 인터넷 게임은 인터넷 인프라와 기술발전에 힘입은, 무궁무진한 성장 가능성을 가진 두뇌 집약적 고부가가치 산업으로 등장했다.

이중에서도 온라인 게임 분야는 지속적인 성장세를 보이고 있고, 각 분류별 게임은 온라인화 되어가고 있는 추세이며, 미래의 게임 시장은 통합형태의 온라인 게임기가 시장을 주도할 것으로 전망된다. 이에 ‘네트

워크를 지배하는 자가 세계를 지배 한다’는 새로운 모토 하에 세계적 기업들도 게임시장의 패권을 놓고 경쟁을 하고 있다.

본 연구는 이러한 상황에서 국내 게임 산업을 주도하고 있는 온라인 게임, ‘리니지II’를 중심으로 분석해 봄으로써 국내 게임산업의 세계화를 위한 대처 방안을 모색해 보고자 한다.

간단한 텍스트에서 출발한 게임 그래픽은 컴퓨터의 발전으로 멀티미디어 환경이 제공되면서 빠르게 발전하여, 이제는 3D 언리얼엔진을 사용한 뛰어난 그래픽으로 현실적이면서도 판타지적인 가상세계를 만들어 내고 있다. 여기에 초고속 정보 통신망이 결합되면서 온라인 게임이 발전되었고, 게이머는 게임 속에서 또 다른 나의 삶을 가지고 온라인과 오프라인 간의 갭을 점차 줄여가면서 게임 속에서 대리만족을 느끼게 된다.

온라인 게임의 성공은 게임 자체의 중독성과 3D의 실감나는 화면, 가상세계로 끌어들이는 강한 흡입력 등을 이유로 어린이에서 성인에 이르기까지 폭넓은 유지를 확보하고 있으며, 이런 몰입감은 비주얼적인 면에서 오는 것이 가장 크다. 따라서 그래픽적 요소가 점점 더 부각되며, 요즘은 그래픽만으로 게임을 판단하는 게이머들이 늘어나면서 ‘멋진 그래픽이 게임의 성, 패를 좌우’하게 되었다. 즉 게이머 자신이 게임 속에 있다는 현장감과, 현실에서는 불가능한 대리만족을 느낄 수 있는 환상감을 적절히 표현하는 그래픽을 선호하면서, 게임의 성공여부는 게임성 뿐만 아니라 그래픽에 의해 많이 좌우되는 것이다.

국내 게임 산업은 온라인 게임 분야가 가장 발달해 있으며, 수출 주력산업으로써도 큰 몫을 차지하고 세계적으로도 상위에 있다. 하지만 미래 게임 시장을 장악하기 위해서는 여러 가지 면에서 보완해 나아가야 할 점들이 있다. 기술적 면이나 창의적 면도 그렇지만, 특히 국산 게임의 장점이며 소비자의 트렌드가 되고 있는 그래픽적인 면에 많은 투자와 노력을 기울여야 할 것이다. 미래에는 가상과 현실이 융합되어 점점 더 가상과 현실 세계의 갭이 줄어들면서 실제 같은 가상의 이미지를 만들어 내게 되고, 여기에서 게이머들은 더 큰 매력을 느끼며 게임 속 세상에 자신을 투영시키게 될 것이다.

## Abstract

As this age is coming into information-oriented society in 21st century, all of us have lived in "multi-media age" based on communication and connection. Due to that, the life with on-line communication has clearly grown up, and the gap between the life in virtual world and that in the real is getting narrower.

In 20th century, the rapid and remarkable development in science technology brought IT industry and this new industry has grown up combined with Entertainment industry. As a result, there bore Game Industry and it became one of the most important industries in this age.

Especially, the field of internet game is on constant growth process and each kind of game is tending toward on-line. So it is prospected that game industry market is going to be leaded by combined on-line game system. This is the reason why worldwide top enterprises are struggling for commercial supremacy in the markets of this field, competing one another under the new motto, "Those who have command of the network have control of the world."

In this study, looking into the history of game industry at large, the research about the importance of graphic on the game, the process of development and the development trend was conducted. Through the history of game industry, we are able to notice that the development in computer provided so great multi-media circumstances that now, the graphic built on 3D Unreal Engine can make an incredible graphic which is indistinguishable from the real. Combined with high-speed internet network, online games becomes a type of life style which also gradually reduces the gap between the online and offline. Thus, the online gamers can be satisfied through the games. The prosperity of online games is based on strong addictive nature of the games, 3D realistic images, and charming virtual world. Among

these, the strong visual natures appeal to users throughout different age groups. Therefore, high quality graphic features can determine the success of the games as the graphic features are getting more important and some gamers judge the good games only by their visual images. This fact can be also verified by individual questionnaires. LineageII, a popular game both in domestic and international world was compared to some domestic games in order to find out the gamers' visual preferences. Domestic and international gamers showed some differences, yet they preferred full-3D realistic graphics in which users can enjoy the games as they are the real heroin of them. Besides, domestic gamers also valued the features preferring romantic cartoon characters and delicate nature. The success of a computer game is not only determined by game-ability but also the its graphical aspects. Domestic game industry is most developed in online game field and we are one of the acknowledged leaders in the market. We also export many online games as well. However, there are still many things to work on to future game market. Technical and creative aspects need to be improved, yet programmers should invest more time and efforts enhancing graphics. In the future, there would not be much gap between the real world and the virtual world, and gamers will be more fascinated by and try to reflect more of themselves into the games.

(keyword)

- Domestic Computer Game
- Game graphic
- Lineage

## 1.

### 1-1.

인터넷이 확산되면서 생활 전반이 인터넷을 중심으로 한 콘텐츠로 연결되는 정보화 세계를 이루었다. 인터넷 커뮤니케이션과 상호작용을 포함하는 온라인 속의 삶은 이미 다양한 면에서 오프라인의 삶과 대적할 수 있을 만큼 발전되었다. 이에 접속 중심의 멀티미디어 시대를 살아가는 21세기의 새로운 인간형으로 '네트워크형 인간'이 부각되고 있으며, 인터넷 사용의 주목적은 정보검색이 1위였고, 전자우편에 이어 게임이 3위를 차지했으며,<sup>1)</sup> 게임의 영향력은 점점 더 커지고 있다.

게임 산업은 급속히 발전한 IT산업과 만나, 최첨단 산업으로 등장했다. 인간이 본능에 의해 재미를 추구하고, 과학 기술이 발전하면서 이룩한 결과이다. 또, 게이머는 가상 세계에 주체로서 스스로 결정하면서 게임 자체에 몰입하게 되는데, 인터랙티브적 요소는 네트워크 시대에 뉴 미디어 컬처를 형성하기에 가장 적합하다.

인터넷 게임은 21세기에 가장 주목받는, 끝없는 성장 가능성을 가진 고부가가치 산업으로 등장하였고, 최근 몇 년 동안 눈부신 성장을 거듭해 이미 매출 면에서 영화관의 박스 오피스 규모를 추월했다. 이에 최대의 기업인 마이크로소프트, 소니 등은 '네트워크를 지배하는 자가 세계를 지배 한다'는 새로운 모토 하에 게임시장의 패권을 놓고 경쟁 하고 있다.

국내 게임시장에서는 특히 온라인 게임이 수출 주력 산업으로 성장해 세계적으로 경쟁력을 갖춘 것으로 평가받고 있다. 일반화된 가정용 초고속 통신망과 결합되어 온라인 게임 시장이 급격히 성장하면서, 최근 몇 년 사이 우리는 온라인 게임의 대폭발을 목격하고 있다. 이러한 상황에서 온라인 게임의 성공요인을 분석한 결과 게임 자체가 갖는 중독성과 3D의 실감나는 화면, 가상세계로 끌어들이는 강한 흡입력을 들 수 있었다. 특히, 이 몰입감은 비주얼적 측면에서부터 오는 것으로 그래픽적 요소가 더욱 강조되고 있다.

이에 본 논문은 21세기 가장 주목받고 있는 게임 산업 중, 국내에서 가장 발달된 온라인 게임의 그래픽 디자인 특성에서 대해 분석하여 국내 온라인 게임의 현 주소를 파악하고, 한국 게임의 세계화를 위한 미래의 발전방향을 전망해 보는데 그 의의를 두고 있다.

## 1-2 연구범위 및 내용

본 논문의 연구 대상인 온라인 게임은 국내 시장으로 한정하였다. 현재 온라인 게임은 세계 시장을 일본과 우리나라가 주도하고 있는 상황이고, 특히 국산 게임의 해외 진출이 활발히 이루어지고 있다. 그 중 국산 온라인 게임의 최고라 할 수 있는 '리니지'를 중심으로 현재 국내 온라인 게임 시장을 분석해 보고, 앞으로 온라인 게임의 발전을 위한 방향을 제시해 보고자 하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 게임 그래픽

게임에 있어서 그래픽은 매우 중요하다. 게임의 특성과 수준을 가장 잘 나타내는 것이 바로 그래픽으로, 게이머가 얼마나 게임 속 가상세계에 몰입하여 대리만족을 느낄 수 있는지가 결정된다. 또, 게임 산업의 성장으로 방대한 양의 게임이 쏟아져 나오고 있는 현 상황에서 게이머의 시선을 잡아둘 자극적 수단으로 그래픽이 더욱 부각되어, 성공의 열쇠가 되고 있다. 그래픽을 제외 하고는 게임을 말할 수 없는 것이다.

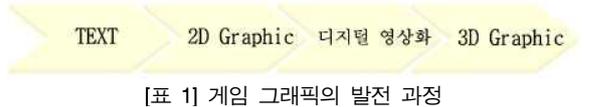
최초의 게임 그래픽은 단순한 빛을 이용해 표현한 것이었고, 이후 스크린을 사용하여 컴퓨터가 갖고 있는 그래픽의 마술적 매력을 가장 효과적으로 보일 수 있는 방법으로 개발되어 갔다. 초기에는 텍스트로 만들어진 원시적 그래픽의 게임이었다가 추상 도형을 이용한 구체인적 캐릭터가 나타나면서 그래픽과 사운드라는 게임의 멀티미디어화가 시작되었다. 업무용 PC 보급률이 높아지기 시작한 80,90년대에 본격적으로 발전되어, 그래픽이나 사운드가 한층 진보된 형태의 게임이 등장했다. 1995년부터 컴퓨터의 멀티미디어 환경이 본격화되어, CD-ROM의 보급으로 게임의 대용량화가 이루어지고 그래픽의 획기적 발전을 이루게 된다.

1998년 인터넷의 급속한 보급과 PC방 문화의 등장으로 새로운 장을 맞이하게 되어, 온라인 게임과 실시간 게임의 보편화가 이루어졌다. 이에 국내에서는 세계적으로 전 세계에서 초고속통신망이 가장 잘 발달된 나라로 거듭나게 되었다. 이 시기부터 한국의 게임 역사는 PC방과 온라인 게임으로 진로를 바꿨다.

종합해 보면, 게임 그래픽은 단순한 텍스트로 시작하여, 그래픽이 삽화 형식으로 첨가되어 갔다. 그 후, 본

1) 윤민용, 2003. 11

격적으로 움직이는 그래픽을 이용하면서 MUG게임으로 발전했고, CD-ROM 등의 기술 개발로 대용량화를 이루며 더욱 현실적이고 화려한 그래픽으로 발전했다. 현재는 3D 게임이 주류를 이루고 있는데 3D 게임에서는 색채의 개념보다 표현효과나 재질, 디테일한 형태 등의 개념이 중요하다.



[표 1] 게임 그래픽의 발전 과정

## 2-2. 산업과 그래픽의 현황

게임 제작 기술의 발전으로 세계 게임 시장은 매년 30%이상의 고속 성장을 계속하고 있다. 또한 게임제작 기술과 영상관련 산업(영화제작, 애니메이션, 방송제작 등)의 접목으로 관련 산업발전의 상승효과를 가져오는 기반기술 산업의 역할도 하고 있다.<sup>2)</sup> 인기 게임의 경우 영상/음반 분야에서 많은 부가적 수익을 창출하고, 인터랙티브 게임영화로 발전하기도 하면서, 정부의 지원도 증가하고 있다.

기술면에서는 FULL3D를 이용한 화려한 게임 그래픽을 등장시켜, 점점 현실과의 갭이 줄어드는 가상현실 게임을 개발하여 사용자의 흥미를 끌고 있다. 또 3차원 음향, 가상현실, 네트워크 등 첨단 기술과 결합하면서 개발비용이나 규모는 점점 더 확대되고 있다.

게임은 '네트워크'에 눈길을 돌려 온라인화를 추구해, 미래에는 통합형 온라인 게임기가 시장을 주도하며, 네트워크뿐 아니라 온라인과 종합 엔터테인먼트 기기로 발전되어 새로운 매출의 창출까지도 기대할 수 있다.

국내 게임 시장의 규모도 2007년에는 6조 2000억 원 대로 급성장할 것이라는 것과, 그 중에서도 온라인 게임이 1위를 차지할 것으로 전망되고, 수출에서도 가장 큰 비중을 차지해, 전체 수출의 60% 이상을 점유했다. 국내 게임업체들은 적극적 공략으로 수출뿐 아니라 선진국과 공동 제작의 기회도 갖고 있다. 이렇게 국산 온라인 게임이 세계적인 게임으로 성장한데에는 세계적으로도 좋은 평가를 받고 있는 그래픽의 역할이 컸다.

## 3. 온라인 게임 그래픽 분석

2) [국민의 정부] 문화정책변화와 향후 방안 / (주 정 규 공학박사 / 청강문화산업대학 컴퓨터게임학과 교수)

### 3-1. 기본 정보와 게임 설정

#### 1) 온라인 게임과 그래픽

온라인 게임이란 1970년도 후반부터 본격적으로 보급된 PC를 이용한 오락 레저 활동의 한 형태로, 가상적 상황을 설정해서 다양한 데이터를 주고받는 형태의 게임을 말한다.<sup>3)</sup> 인터넷 등 통신망을 통해 원거리 다수의 게이머 간에 상호작용이라는 고유한 패턴이 구현되어야 한다는 특징을 가지고 있다.

온라인 게임은 게이머의 자유도가 높고 라이프 사이클이 길며, 동시에 여러 명이 함께 게임을 진행한다는 점에서 그래픽이 중요하다. 게이머의 의지에 따라 상황이 변화하므로 다양한 그래픽을 지속적으로 보여줘야 하고, 여러 명이 동시에 게임을 즐기므로 커뮤니티적인 그래픽, 즉 대화창이나 파티창 등에도 많은 중점을 두어야 한다. 또 타 게임보다 정보나 아이템이 많아 화면 안에 표현되는 그래픽적 구성이 매우 중요하다.

온라인 게임의 초창기에는 통신 환경이 열악하여 전송속도 등의 문제로 인해 그래픽에 많은 제한을 받았다. 실시간으로 게임이 진행되어야 함으로, 단순한 텍스트를 이용하거나 특징만 살린 2D 그래픽으로 최대한 단순화 시켰다. 이후, 초고속 통신망이 발전하면서 더 이상 제한을 받지 않고 점차 화려한 그래픽과 동영상, 사운드 등이 추가되어 현재는 리니지나 뮤와 같이, 현실과의 갭을 점차 줄여, 사실적이고 화려한 3D를 이용한 현실과 같은 게임 속 가상세계를 표현하고 있다.



[표 2] 온라인 게임의 발전과정

#### 2) 3D 그래픽

3D 기술이 처음 사용된 분야는 군사목적의 시뮬레이션으로, 현대적 PC가 등장하기 전부터 화려한 그래픽은 아니었지만, 이미 비행 시뮬레이터 등에 단순한 백터 이미지로 사용되고 있었다.

현재 3D 기술은 주로 게임에 사용되고 있다. 처음엔 단지 와이어와 프레임으로 형태를 나타냈으나, 지금은 화려한 셰이딩과 텍스처링, 라이트닝 등 효과를 사용

3) 한국첨단게임산업협회, 「온라인게임 산업의 발전방향」, 2000.

하고 있다. 초창기에는 현실적 그래픽을 추구하는 시뮬레이션에 이용되었으나, 컴퓨터 사양이 좋지 못해 각광받지 못했다. 이후 그래픽 카드나 CPU 등 하드웨어가 발전하면서 3D역시 게임에서 빛을 발하며 발전했다.

그래픽 3D 소프트웨어의 대표적 예는 3D Studio로 풍부한 재질과 컬러, 광원 효과 등 실제와 같은 화면을 렌더링 하고, 여기서 발전한 것이 3D MAX이다. 외에도 다양한 3D 소프트웨어가 개발되어 사실적인 가상현실 구현이 가능해 졌다. 3D 게임의 가장 큰 장점은 다양한 기술을 바탕으로 한 화려하고 사실적인 그래픽으로, 자유로운 시점 변화와 카메라 줌인, 아웃을 통해 더욱 현실감있는 영화 같은 연출 기법이 가능해 졌다.

### 3) MMORPG란

RPG는 'Role Playing Game'의 약자로, 흔히 역할 수행게임으로 알려져 있다. MMORPG는 'Massively Multi-player Online Role Playing Game'으로, 온라인 상에서 많은 게이머들이 상호작용을 하며 즐길 수 있는 '다중접속 온라인 RPG'이다. 최근 네트워크 기술의 발전으로 같은 가상세계 내에서 수 천 명의 사람들이 자신들만의 사회를 이루고 있다. 게임 상에서 맞서 싸우거나 힘을 합치는 상대 역시 컴퓨터가 아닌 같은 인간이란 점에서 매력적인 게임이다.

### 4) 비교 분석할 게임의 설정

국내에는 많은 MMORPG들이 있다. 그중, 꾸준히 상위에 랭크되고 가장 많은 유저들을 확보하고 있는 몇몇 국산 게임을 위주로 비교해 보고자 한다.

국내 온라인 게임시장에서는 외국 게임은 빛을 보지 못하고 국산 게임이 거의 모든 시장을 장악하고 있고, 세계 시장에서도 국산 게임은 강세를 보이고 있다.

## 3-2. 분석

게임을 선택에 있어 가장 큰 요인으로 나타나는 게임 그래픽에 대해 살펴해보겠다.

### 1) 인터페이스

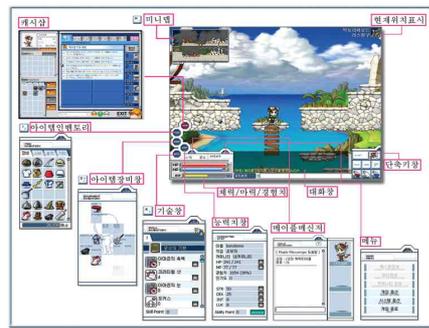
유저 인터페이스<sup>4)</sup>는 다양한 의미로 해석되지만, 게임에서는 게이머와 게임을 연결해 주는 것을 의미한다. 초기에는 CUI(Character User Interface) 방식을 사용했으나, 현재는 GUI(Graphic User Interface)로 이루어진다. 유저 인터페이스는 심미적인 부분도 중요하지만,

4) 유저 인터페이스는 유저와 컴퓨터를 연결해주는 모든 수단을 말하며, 특히 사용자가 그래픽을 통해 컴퓨터와 정보를 교환하는 작업 환경을 그래픽 유저 인터페이스라고 한다.

가장 중요한 점은 본질적 목적인 상호작용의 편의성이다. 가상공간에 몰입하는 게임의 특성상 다른 분야보다 더 GUI의 역할이 중요하다. 진행상황에 대한 빠른 시각적 이해와 정보제공을 가능하게 해야 하고, 특히 다수의 게이머들이 동시에 플레이하는 RPG는, 기본 GUI의 공간을 최소화해야 더 많은 플레이 화면을 확보할 수 있다. 이에 대부분의 RPG는 단순한 정보 아이콘을 사용하고 필요할 때, 추가 정보창이 뜨게 한다.

GUI의 가장 중요한 요인은 사용자의 편리성으로, 게임과 사용자의 커뮤니케이션을 쉽게 유저의 입장에서 하는 것이 디자인의 핵심이다.

### ① 메이플스토리 -



[그림 1] 메이플스토리 - GUI 구성

메이플스토리는 기존의 쿼터 뷰(Quarter View)<sup>5)</sup> 방식이 아닌 Side Scroll<sup>6)</sup> 방식의 MMORPG로 점프나 사다리를 오르는 등 아케이드적 성격이 강하며, 시점변화 없이 단순하게 진행되고 GUI 또한 특별한 장식 없이 단순하고 쉬워 초보자들도 쉽게 알아볼 수 있다. 전체적으로 간단하고 알아보기 쉽게 디자인 되었으며 색채의 사용도 적절하다. 원색을 사용했으나 수가 적고 필요한 부분에만 사용하여, 정보 전달이 잘 되고 있다.

### ② 뮤 -

뮤는 국내 최초로 시도된 FULL3D MMORPG로 액션성이 강한 핵 앤 슬래쉬(Hack & Slash) 즉, 기존 온라인 게임과 달리 전투 시 때리고 피하는 형식이다. GUI는 하단에 자리하고 있다. 왼쪽에는 중요한 지리적 정보가 있는데 수치로 표현되어 인식이 어렵다. 추가 정보창은 순서대로 우측에서 좌측으로 추가되고 이동이 불가능해, 플레이 화면을 가리게 되며, 창이 겹칠 때 바탕색이 어둡고 투명도가 없어 지저분한 느낌이다. 초

5) 기존 RPG에서 가장 많이 사용되는 방식으로, 사방 어느 시점에서든 볼 수 있도록 한 방식이다.

6) 아케이드 게임에서 사용되는 방식으로, 횡으로만 이동하여 시점에 변화가 없고 초보자들이 적응하기 쉽다.



[그림 2] 류 - GUI 구성

기 GUI는 하단에만 있어 시원한 느낌을 주나, 추가 정보창을 띄웠을 때는 답답한 느낌이 많이 든다. 또 색채 사용에 있어서 타 게임은 중요 부분에만 적은 수의 원색을 쓰고 중간색을 많이 사용하는데 비해, 원색 사용의 면적이나 수를 고려할 때 조금은 산만한 느낌이 든다.

③ 리니지2 -



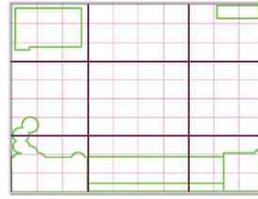
[그림 3] 리니지II - GUI 구성

리니지II는 현재위치와 상태를 나타내는 중요정보가 상단에 있어 게임진행시 체크가 편리하다. 단축키창에는 평선키로 아이템을 등록할 수 있어 좁은 면적에 매우 많은 양의 아이템을 저장할 수 있다. GUI는 화면에서 차지하는 비율을 최소화 했고, 현재 위치를 제외한 모든 창이 이동이 가능해 더 편리하게 해주고 있다.

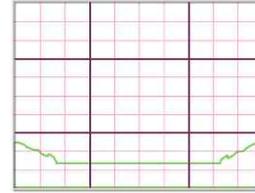
정보 아이콘은 배경 장식성은 강한 편이나, 중간색의 사용과 아이콘 디자인에서 단순성을 주어 정보를 인식하는데 예는 문제가 없다.

전체적으로 창의 이동으로 초기 GUI에서의 깨끗한 느낌을 추가 창을 열었을 때에도 이어가며 넓은 플레이 화면을 확보할 수 있다. 또 색사용에 있어서는 중요한 부분에만 원색으로 포인트를 주고 그 외에는 중간색으로 처리해 정보의 빠른 인식성을 높이고 있다.

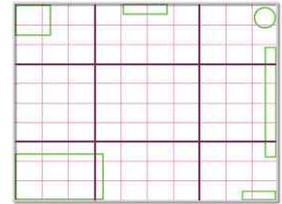
각 게임들의 GUI를 비교해 보면, 다음과 같다. 각 게임의 GUI를 가로, 세로 비율에 맞추어 나누어 본 것이다. 100등분하여 GUI의 분포 비율을 보면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다.



[그림 4] 메이플스토리 GUI



[그림 5] 류 GUI 비율



[그림 6] 리니지II GUI 비율

		메이플		류		리니지II	
전체비율		29		17		15	
상	우측	1.5	7.5	0	0	1.5	4.3
	중앙	0		0		0.8	
	좌측	6		0		2	
중	우측	0	0.5	0	0	2	2
	중앙	0		0		0	
	좌측	0.5		0		0	
하	우측	6	21	5.5	17	0.7	8.7
	중앙	8		6		0.8	
	좌측	7		5.5		7.2	

[표 3] 각 게임별 GUI 비율

표와 같이, GUI 비율은 메이플스토리가 29%, 류가 17%, 리니지II가 15%로 나타난다. RPG의 GUI는 25% 이하가 되는 것이 좋으며, 최대한 넓은 플레이 화면을 확보하기 위해서는 GUI의 비율을 최소화해야 한다. 이런 면에서 리니지II가 GUI 비율을 최소화하고, 정보의 중요도나, 배치에 있어 잘되어 있다. 또 GUI의 이동이 가능해 자신이 편리한 대로 배치가 가능하며 플레이 화면 확보에 유리하다.



[표 4] 각 게임별 GUI 사용색

위의 표는 GUI에 사용된 색을 보여주고 있는데, 모두 비슷한 계열의 색을 사용하고 있는 것을 볼 수 있다.

주 사용색만 보자면, 메이플스토리는 채도와 명도가 높은 색을 많이 사용해, 밝고 명랑하고 화사한 느낌이다. 뮤는 타 게임보다 보라색 계열이 더 들어가 있고, 명도가 낮은 검정에 가까운 어두운 계열의 비율이 넓어 가라앉은 느낌이며, 채도가 높은 색상의 사용수나 면적, 위치가 산만한 느낌을 준다. 리니지II의 경우에는 주 사용색의 수가 가장 적으며, 비슷한 색을 사용해 통일된 느낌을 주고, 채도가 높은 두 가지 색으로 중요 정보를 표시하고 있어 눈이 편안하면서도 정보의 전달이 잘 되고 있다.

## 2) 전체 그래픽

### ① 메이플스토리 -

마치 동화 속 나라를 여행하는 듯한 인상을 준다. 게임 속에는 식물과 자연물의 이미지를 주로 이용하고, 귀엽고 깔끔하며 단순화된 디자인에, 밝은 색으로 포인트를 주고 있고 주목성이나 인식성도 좋다.

2D로 제작되었고 배경에서부터 밝고 명랑 한 분위기를 이끌어 내고 있다. 배경의 소재는 중세시대 뿐 아니라 현대, 인공물과 자연환경, 미지의 세계 등 시공을 초월하는 다양함을 보여주고 있다.

8등신의 서구적 캐릭터가 만연한데 반해, 메이플스토리의 캐릭터들은 일명 '얼큰이'라 불리는 짧은 팔, 다리에 큰 머리를 가진 귀여운 외모의 SD<sup>7)</sup>캐릭터로 친근감을 준다. 이런 캐릭터 들은 아기자기하고 귀여운데다 독특한 아이템과 다양한 표정으로 코믹함까지 더해 크게 어필한다. 다양한 아이템으로 캐릭터를 아바타처럼 꾸밀 수 있어 개성을 살린 독특한 캐릭터를 만들어 낼 수 있고, 게이머는 이렇게 꾸미진 캐릭터에 더욱 애착을 갖는다. 몬스터들도 달팽이나 버섯, 돼지, 펭귄 등 매우 귀여운 몬스터들이 등장한다.

전체적으로 평면적이고 단순한 그래픽으로 어떻게 보면 3D 쿼터뷰 방식의 타 게임에 비해 가볍고 뒤떨어진 듯 보이지만, 오히려 이것이 장점으로 작용해 여성이나 청소년 게이머들에게 많은 호응을 얻고 복고적 향수마저 느끼게 한다. 또 초보자들도 왠지 쉽게 다가갈 수 있는 게임으로 인식되면서 인기가 급상승했다.

### ② 뮤 -

고대 뮤 대륙을 배경으로, 중세적 분위기와 웅장한 느낌을 주려고 했다. 장식적 요소가 많이 보이며 색상은

7) Super Deformation. 발달된 인물캐릭터로, 머리가 1/2를 차지해서 인상을 강조시키고, 반대로 몸을 작게 하는 일종의 변형 구조이다. 귀여운 이미지를 묘사하는데 자주 쓰인다.

저채도, 저명도의 사용으로 무겁고 가라앉은 느낌이다.

배경은 만년설의 설원, 죽음의 사막, 수중세계 아틀란티스, 잊혀진 세계의 공중 통로 '이카루스' 등 다양하고 판타지적인 표현에 집중한다. FULL3D로 된 배경은 폭우나 눈보라, 갈대의 흔들림이나 바다 속 해류 등 실제 세계와 같은 자연 현상을 표현하고 있다.

많은 RPG 게임들이 그렇듯, 뮤의 캐릭터도 서구적인 8등신 캐릭터를 따르고 있다. 각 캐릭터들은 장비의 착용과 레벨이 올라갈수록 투명하게 빛나는 화려한 빛 효과를 보인다. 10만 가지 이상의 아이템 조합으로 개성적인 자신만의 캐릭터를 만들 수도 있고, 채팅창에 입력한 명령어로 다양한 몸동작을 보이기도 한다.

뮤는 볼거리에 충실한 비주얼 게임으로, 제작사인 웹젠의 자체 기술력으로 만들어낸 국내 최초의 FULL3D 게임이다. 3D의 장점을 살려 캐릭터의 장비나 빛 효과 등을 다양하고 화려하게 표현해 게이머들에게 어필되었다. 특히 검을 사용할 때의 효과와 마법시전 등은 그 화려함의 결정체라 할 수 있는데 SF를 연상하게 한다.

### ③ 리니지II -

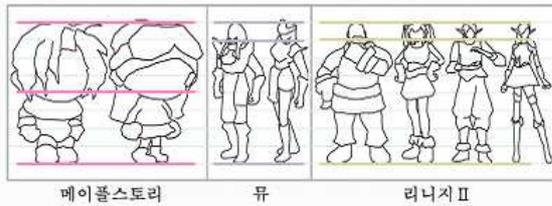
리니지의 배경은 온화하고 따뜻한 분위기를 주로 한다. 리니지II는 맵의 끝에서 끝까지 뛰어가도 8시간이 걸릴 정도로 크기로 유명하다. 이처럼 방대한 아텐월드를 다니면서도 지루하지 않는 것은 볼거리가 많은 배경 때문이기도 하다. 리니지II의 배경은 다양하고 표현이 매우 사실적이고 아름답다. 태양 빛에 반사되는 물, 바람에 흔들리는 꽃, 노을 진 산 등 볼거리가 많은 게임이다. 또 중세적이면서 사실적으로 묘사된 건물과, 자연적 요소가 잘 조합되어 더욱 아름답게 표현된다.

요즘은 캐릭터에 대한 미적 욕구가 매우 높다. 리니지의 남자 캐릭터는 강하고 남자답기보다는 여성적이고 아름다운 외모를 가졌고, 특히 엘프 족은 아름답고 매력적이어서 가장 인기가 많은 것으로 조사되고 있다. 8) 몬스터의 외모도 귀엽고 예쁘고 매력적인 것에서, 때로는 무섭고 괴기적인 모습까지 다양하게 표현한다.

리니지II의 그래픽을 가장 잘 보여주는 것이 바로 공성전이다. 마치 한편의 애니메이션을 보는 듯, 화려하면서도 웅장한 공성전은 전문가들에게도 좋은 평가를 받고 있다. 용을 타고 성벽을 넘거나 화살이 날아가는 모습 등은 영화처럼 느껴지며, 최고의 판타지를 경험하게 한다. 그래픽의 사실감으로 마치 판타지의 세계로 들어간 듯한 느낌을 주며, 사냥이나 전투 시 느껴지는

8) 게임조선 설문결과 (2003.7.24~ 8.4) 김중민 기자.

타격감도 뛰어나다. 3D 그래픽으로 표현되는 화려하고 멋진 전투 장면과 헐리웃 스튜디오에서 레코딩 되었던 사운드로 인해 게이머는 주저 없이 리니지의 전투 속으로 빠져 들어가게 되는 것이다.



[표 5] 게임별 캐릭터 비교

위의 그림은 각 게임별 캐릭터를 비교해 본 것이다. 메이플스토리는 SD캐릭터의 특징을 잘 보여주며, SD캐릭터의 장점인 귀여움으로, 친근감을 준다. 다른 게임은 거의 8등신을 기점으로 약간의 차이만을 보인다. 8등신 캐릭터로 사실적이고 서정적인 마치 순정만화의 주인공 같은 이미지를 표현하고 있다.

리니지II는 드워프 종족을 제외하고는 같은 8등신이라도 머리가 더 작고 다리가 매우 길며 몸도 날씬하다. 남성 캐릭터의 경우에도 타 게임의 남성적이고 전사적인 이미지보다 여성적이고 부드러운 이미지를 가지고 있다. 리니지II의 캐릭터는 아름답고 부드러운 미적인 면에 많은 비중을 두고 있다. 게임을 통해 대리만족을 느끼는 게이머들은 ‘더 아름답고 예쁜 캐릭터’를 선호한다. 특히 국내 게이머들은 이런 캐릭터들에서 매력을 느끼며 게임을 선택할 때에도 많은 영향을 받는다.

### 3) 성공요인으로의 그래픽

국내에서 인기가 있는 게임들은 그래픽에서 많이 좌우되고 있다. 요즘은 게이머들이 게임을 할 때 10분 안에 그 게임을 판단한다고 한다.<sup>9)</sup> 그만큼 그래픽은 게이머들에게 크게 작용하고 있다. 어찌 보면 ‘겉보기’에 치중하는 한국인의 특성이 반영된 것이라 하겠다. 게임을 시작했을 때, 일단 ‘멋있다’라는 느낌을 받게 되는 것이 많은 유저를 확보하게 된다. 국내 게이머들은 미적인 면에 비중을 두어 게임을 선택 할 때에도 더 아름답고 예쁘고 멋진 것을 찾는다. 배경은 3D를 이용한 사실적이 것을, 캐릭터나 효과는 판타지적인 그래픽을 선호해, 걸모습으로 화려하고, 예쁜 시각적인 것에 중점을 두고 있는 것이다. 이런 점에서 리니지II는 소비자의 성향을 잘 맞추어 가고 있다. FULL3D로 표현되는 태양 빛이나 석양, 바람에 흔들리는 꽃 등 실제와

같은 사실적인 표현의 배경과 순정만화에서 튀어나온 듯한 아름다운 캐릭터, 전투 시 화려한 효과, 그리고 중세적 분위기를 보이면서도 어둡지 않고 밝고 부드러운 느낌을 주는 등 국내 소비자가 원하는 그래픽적 요소를 갖추고 있는 것이다. 게이머는 게임 속에서 자신이 실제 현장에 와있는 듯한 현장감과 현실에서는 경험할 수 없는 새로운 경험의 환상감을 느끼고자 하며, 바로 이것이 게임의 성공여부를 결정하게 된다.

### 3-3. , 외 온라인 게임의 비교

외국 게임은 거대한 자본력을 바탕으로 퀄리티 높은 방대한 스케일의 게임을 만들어 내고 있다. 물론 요즘은 리니지II와 같은 게임도 등장하고 있으나, 아직은 그렇지 못한 실정이다. 따라서 이를 보완하기 위해 많은 인재 배출과 선진 기술의 습득, 정부 지원 등의 노력이 필요하다. 그리고 시나리오나 사운드 등의 작은 부분에도 많은 노력을 기울여야 한다.

국내 게이머들에게 어필할 수 있는 가장 중요한 조건은 그래픽이다. 등장인물은 예쁘고 귀엽게, 배경은 사실적 3D로 그려는 것을 선호한다. 국내 게이머들은 외국보다 외형적으로 보여지는 멋을 중시한다. 그래픽이 비현실적이라 하더라도 멋있는 환경에 매력을 느끼는 것이다. 그리고 또, 한국은 사회의 일원이라는 소속감을 중시해 게임에도 사회성을 반영해, 게임을 중 채팅을 하거나 동맹, 길드 등 사이버 공간에서 관계를 맺어 나가는 커뮤니티적 요소에 민감하다. 일본이나 중국 등 아시아 시장은 취향이 비슷해 수출에 유리한 곳이다.

그러나 서양은 다르다. 외국산 게임들은 높은 난이도의 세계관과 실제적 사회 구현하고자 한다. 캐릭터의 걸모습보다는, 도시구현 등 게임의 현실성을 더 중시한다. 따라서 외국산 게임은 겉보기에 별 메리트가 없어 겉모습을 중시하는 국내에서는 외국 온라인게임이 인기를 끌기 어렵다는 결론에 이른다.

그래픽에 있어서는 국산 게임이 더 정교하고 현실적이다. 이것은 기술의 차이가 아니라 비주얼적으로 보여지는 부분이 서양게임에 비해 국산 게임이 많은 비중을 두고 있기 때문이다. 서양 게이머들을 확보하기 위해서는 풀 3D의 현실적 그래픽과 함께 방대하면서도 짜임새 있는 세계를 그려낼 수 있어야 할 것이다.

9) 기획기사. ‘멋진 그래픽이 온라인게임 성공 비결’.

본 논문은 온라인 게임의 성공에 가장 중요한 요인이 무엇인가를 연구하고 국내 온라인 게임의 세계화를 위한 발전방향을 모색해 보고자 했다. 그 결과 온라인 게임의 중요한 성공요인은 재미와 게임성, 시나리오, 커뮤니티도 중요하지만 그래픽이 가장 큰 요인으로 작용하고 있음을 알게 되었다.

3D를 이용한 영화와 같은 그래픽이 사용되고, 어떤 독창적 표현을 하느냐가 중요하게 되었다. 3D의 사실적 표현으로 현실과의 갭을 줄여, 게임 속에 오프라인의 삶과 대적할 만한 가상세계를 만들어내, 게이머로 하여금 대리만족을 느끼게 하고 있다. 이것은 게임자체의 중독성과 함께 폭넓은 유저를 확보하는 큰 요인이 되고 있다. 또한 게임에 대한 몰입감은 유저의 취향에 맞는 현실적인 가상세계의 비주얼적인 면에서부터 오는 것이 큼으로 그래픽적 요소가 더욱 강조되고 있다.

국내 게이머들은 캐릭터는 예쁘고 귀엽게, 그리고 배경은 사실적 3D로 그려지는 것을 선호한다. 주로 중세풍의 배경을 좋아하지만, 너무 암울하고 어두운 분위기보다는 리니지와 같이 밝고 부드러운 표현을 선호하며, 캐릭터는 남성도 여성적인 아름다움을 느낄 수 있는 순정만화 주인공 같은 이미지를 선호한다. 국내 게이머들은 외형적으로 보여 지는 멋을 중시한다. 게이머는 게임 속에서 자신이 실제 게임 속 현장에 와 있는 듯한 현장감과 현실에서는 경험할 수 없는 새로운 경험을 하는 환상감을 느끼고자 하는 것이다.

특히 국내 게이머들은 스크린샷이나 동영상만으로 게임을 판단 할 정도로 비주얼적인 면에 비중을 두고 있다. 하지만 국산 게임이 해외 시장에서도 좋은 성과를 거두기 위해선 다른 면에도 많은 노력을 기울여야 한다. 국산 게임이 그래픽적 면에서는 세계적으로 인정받고 있지만, 서양 시장을 목표로 한다면 짜임새 있는 세계관이나 도시 구현 등 현실적인 면에 더 노력해야 할 것이다. 또 킬러 콘텐츠 현상이 만연한 이때, 좀 더 독창적 아이디어 개발에 힘써 차별화된 소재에도 힘써야 할 것이다. 이제는 그래픽의 기술적 부분만이 아니라, 차별화된 독창적인 부분에 많은 발전을 기대해 본다.

또 미래에는 통합형 온라인 게임기가 시장을 주도할 것으로 예상되고 있어 국내 온라인 기술을 기반으로, 비디오 게임기의 개발이 시급하다. 또 PC 그래픽이 많은 발전을 거듭하고 있지만, 비디오 게임기의 그래픽 수준은 따라가지 못하고 있어, 그래픽적 부분에서도 한층 더 발전된 높은 퀄리티를 기대해 본다. 이를 위해서

는 국내 자체 그래픽 소프트웨어를 제작하는 등의 노력도 함께해야 할 것이다.

디지털 시대에 유희적 인간은 가상의 공간에 인공적인 자신을 만들고, 그 안에서 대화하고 싸우고 일하고 노는 행위들을 통해 대리만족을 얻는다. 그 가장 대표적인 예가 바로 게임이다. 따라서 새롭게 펼쳐지는 디지털 시대의 소비자들에게 발맞춰 나아가려면 그들이 무엇을 원하는가를 파악하고 개발하는 끊임없는 노력이 요구된다. 또 기술의 발전으로 하루가 다르게 변화하며, 그 가능성이 무한한 분야로써 더욱 집중 연구되어야 할 것이다.

#### 1) 단행본

- 가상게임과 현실, 한국게임산업개발원 편집부 엮음, 정일사, 2003
- 일본인간공학회 스크린 디자인 연구회 편저, Graphic User Interface, 안그래픽스, 2003
- Adam Baratz외 4명 공저, 게임 개발 프로젝트를 성공으로 이끄는 게임기획&디자인, 정보문화사, 2003

#### 2) 논문

- 안소영, 3G를 대상으로한 모바일 모션그래픽 디자인에 관한 연구, 한양대학교 석사논문, 2003
- 이철, 사용자 중심의 온라인 게임 그래픽 디자인 연구, 중앙대학교 석사논문, 2003

#### 3) 정기간행물

- 강성욱의 게임산책, 디지털 타임스, 2003. 11
- 멋진 그래픽이 온라인게임 성공 비결, 게임조선 기획기사, 2002
- 2004 대한민국 게임백서
- 한국 온라인 게임의 현재와 미래에 관한 연구, 김정균, 2003. 5

#### 4) 웹 사이트

- <http://game.chosun.com/>
- <http://www.game.co.kr>
- <http://www.gamecollege.co.kr>
- <http://www.gamezone21.com>
- <http://www.mic.go.kr>