

온라인 액션게임의 기획에 관한 연구

신용우⁰

동아방송대학 게임공학과

ywshin@dab-c.ac.kr

A Study of Online Action Game Design

Yong-Woo Shin⁰

Dept. of Game Engineering, Dong-Ah Broadcasting College

요 약

불과 몇 년 전만 해도 게임은 PC게임, 비디오게임, 가정용 게임으로 나뉘었지만 인터넷의 발전에 힘입어 온라인 게임이 일반인에게 대중화되었다. 현존하는 대부분의 게임은 롤플레이팅과 시뮬레이션게임으로 대별되고 있다. 장르의 편식현상은 균형 있는 게임산업의 발전을 저해할 뿐만 아니라 새로운 창의성의 빈곤을 가져온다.

이에 본 논문에서는 장르의 편식을 해소하기 위해 많은 개발이 이루어지지 않는 온라인액션게임에 대해 논하며 온라인 액션게임의 폭력성을 해소할 수 있는 방안과 기획에 필요한 요소들에 대해 제시하고자 한다.

1. 서 론

게임을 제작하는 과정에는 여러 가지의 분야가 있다. 가장 먼저 이루어지는 것이 게임의 판매계획을 위한 시장조사와 게임의 줄거리를 나타내는 시나리오 그리고 게임의 내용을 결정하는 기획이 이루어진다. 광의의 기획은 이 모든 것을 포함하지만 게임의 실질적인 기획이란 게임의 내용을 나타내는 부분만을 기획으로 표현하며 게임제작 중 창의성이 가장 많이 필요한 부분의 하나라고 할 수 있다. 본 논문에서의 기획이란 게임의 실질적인 기획을 의미한다. 기획이 완성되면 그래픽과 사운드를 제작하게 된다. 그래픽이란 게임에서 사용되는 정지화상, 동영상 제작을 말하며 게임의 시각적인 표현이다. 사운드는 효과음, 게임음악으로 나누어지며 게임의 청각적인 표현이다. 그 다음에는 그래픽과 기획, 사운드를 총체적으로 연결하는 프로그래밍이 이루어진다.

본 논문에서는 게임의 제작과정 중 기획에 대해서 논하고자 한다. 온라인게임(Online Game)의 개념은 다음과 같다. 그래픽으로 구성되어있고 여러 명의 사용자가 동시에 접근해서 즐길 수 있는 게임을 말한다. 하지만 초기의 온라인 게임은 텍스트(text)를 기반으로 하는 머드(MUD)였다. 머드란 멀티유저던전(Multi User Dungeon)의 약자로 다수의 사용자가 머드 서버(Server)에 연결해서 텍스트로 게임을 진행하는 것이었다. 점차 기술의 발달로 네트워크가 개선되고 컴퓨터의 성능이 향상됨에 따라 텍스트를 기반으로 하던 온라인게임이 그래픽을 기반으로 발전하게 되었다.[3]

현재 우리 나라는 전세계 최고의 온라인게임 대국이라고 할 수 있을 정도로 많은 온라인게임이 서비스, 개발되고 있다.[3] 그러나 대부분이 롤플레이팅(Role Playing) 게임이라 할 수 있을 만큼 장르의 편식이 심하다. 2000년 한해 동안 정식 서비스된 27개의 게임 중 롤플레이팅이

차지하고 있는 비율은 23개로 무려 85.1%를 차지하고 있다. 또한 서비스 예정인 베타 서비스 게임 28개중에서도 롤플레이팅 장르가 차지하는 비율은 78.5%나 된다.[1] 장르의 편식은 균형 있는 게임산업의 발전을 저해할 뿐만 아니라 새로운 창의성의 빈곤을 가져온다.

이에 본 논문에서는 장르의 편식을 해결하고자 남녀노소 누구나 접근하기 쉽고 가장 많은 사용자층을 확보할 수 있는 액션게임의 기획에 대해 논하고, 폭력성을 해결할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

본 논문의 구성은 제 1장 서론에 이어 2장에서는 액션게임의 장르별 분류에 대해 살펴보고 3장에서는 기존의 온라인게임이 나오기 전에 액션게임발전에 영향을 미쳤던 게임들의 특징과 현존하는 온라인액션게임들에 대해 분석하며 4장에서는 온라인액션게임의 요소별 분류에 대해 알아보고 5장에서는 본 논문에서 제안하는 온라인액션게임이 가져야 할 새로운 요소에 대해 서술한다. 마지막으로 6장에서는 최종 결론을 맺도록 한다.

2 액션게임의 장르별 분류

액션장르는 세부적으로 나누어볼 때 슈팅(shooting), 액션아케이드(action arcade), 대전액션(fighting action) 등으로 나누어진다.

먼저 슈팅게임에 대해 알아보자. 액션게임 중에서도 슈팅게임은 오랫동안 사랑 받아온 장르이다. 슈팅게임은 매우 단순해서 오직 상대방이 쏘아대는 총알을 피하면서 상대방을 쓰러뜨리는 것이다. 슈팅게임은 주로 가정용 게임기에서 주로 개발되었고 발전하였고 가정용게임기와 PC게임용으로 발전하였다. 켈러그, 제비무스, 라이덴, 퀘이크 등의 작품이 있다.

대전액션게임이란 두 명의 캐릭터가 서로 대전을 벌이는 게임으로 다양한 캐릭터의 구성, 각 캐릭터마다의 고

유한 기술, 몇 개의 버튼을 조합하여 만드는 화려한 필살기, 콤보 등을 사용하며, 일대일 대전모드와 팀 배틀 대전모드가 있다. 대전액션게임은 대표작으로는 스트리트파이터II, 사무라이쇼다운, 버추어파이터, 철권 등이 있다.

닌텐도사의 슈퍼마리오를 시작으로, 세가의 소닉 등 가정용게임기에서 많은 인기를 얻었던 액션아케이드게임은 PC용 게임으로 넘어와서 퀘이크, 하프라이프 등으로 3차원게임으로 발전하였다. 액션아케이드게임이란 어드벤처게임의 탐험의 요소에 액션 성이 혼합된 형태로 문제를 해결하면서 목표지점을 찾는 형태의 게임이다.

본 논문에서는 액션아케이드게임에 대해 알아보겠다.

3. 액션아케이드 게임분석

액션아케이드게임은 초창기 비디오게임기와 가정용게임기에서 출발하였으나 PC용으로 많이 컨버전 되고 또 신규로 개발되어 PC용 게임의 하나의 장르로서 많이 개발되었다. 여기서는 여러 가지 게임 중 액션게임 발전에 공헌한 게임들을 분석해보도록 하자.

액션아케이드에는 버블버블이라는 게임이 있는데, 이 게임은 동화적 분위기의 그래픽화면, 귀여운 캐릭터, 미니게임의 탑재, 풍선에 적응 가두는 독특한 게임설정 등, 남녀노소 누구나 쉽게 접근할 수 있는 게임으로 많은 인기를 받았다. 버블버블은 이어 버블버블2 가 나왔고, 테트리스형태의 룰을 가진 퍼즐버블까지 출시되었다. PC 게임에서는 페르시아의 왕자라는 게임이 빅 히트를 기록했다. 단순한 액션아케이드이면서도 캐릭터의 너무나 부드러운 동작과 아가지기한 수수께끼, 또한 흑백이면서도 컬러와 별다른 차이를 느끼지 못할 정도로 깔끔한 그래픽, 다양한 이벤트와 많은 스테이지 숫자는 이 게임이 인기를 얻기에 충분했다. 이어 컬러모드의 페르시아의 왕자 2가 출시되었고 1편과 다를 바 없는 인기를 끌었고, 페르시아의 왕자3 까지 출시되었다.

3차원 액션게임의 대표작이라 할 수 있는 게임은 퀘이크 이다. 퀘이크 2의 특징을 알아보자. 퀘이크 2 엔진은 완벽한 OPENGL 지원, 투명 물 효과 등을 기본으로 담고 있었으며 빛에 색조를 첨가할 수 있는 쉐이딩 라이팅 등, OPENGL 에서의 16비트 텍스처(texture) 지원 퀘이크 1의 멀티플레이(multi play) 지원 등이 화제거리가 되었다. 무엇보다 퀘이크 2가 기존 id 소프트사의 게임들과 달라진 부분은 싱글플레이(single play)로서 최초로 오프닝 및 동영상을 볼 수 있었으며 미션(mission) 별로 주어지는 뚜렷한 목적과 한번 지나온 레벨(level) 도 다시 갈 수 있다는 점등이다. 퀘이크 시리즈는 수많은 아류작들을 만들면서 발전을 이어왔다. 그 중 아류작이면서도 원작보다 나은 게임이 등장하였는데 그 게임은 하프라이프이다.

하프라이프의 특징은 게임 전체가 하나의 레벨 역할을 하는 시스템에서부터 역지로 끼워 넣은 느낌을 최대한 배려한 자연스러운 퍼즐, 게임이 멈추지 않은 채 자연스럽게 진행과 연동되는 스토리 전개 등은 3차원 액션게임의 수준을 한 차원 높인 것이었다.

온라인게임에서는 국산게임의 선전이 돋보인다. 온라인 액션게임 중 가장 많은 사용자를 확보하고 있는 게임

중 하나인 포트리스 2는 파워와 각도를 바람의 세기에 따라 조정하여 적군 탱크를 없애는 게임으로서 개인 각각이 하나의 탱크를 조정하여 팀 대항의 전투를 벌이게 된다. 포트리스 2는 두 가지 방법으로 적군을 물리치게 된다. 적군을 공격하여 에너지를 소멸시키는 방법과 지상에서 추락시키는 방법이다. 또한 다양한 아이템의 사용과 기류의 존재, 계속적으로 반복되는 플레이 속에서 발견되는 팀과 전략, 다양한 맵과 탱크, 아이템으로 같은 게임을 즐기고 있는 듯하면서도 매번 다른 느낌을 받을 수 있어 다양성을 심어주었다. 포트리스 2는 콜플레이 게임만이 다수 존재하는 장르의 편식의 벽을 허문 대표적인 게임의 예라고 할 수 있다.

강진축구는 스포츠게임에 속하는 축구를 소재로 실제 축구게임의 규칙과는 별 관계가 없이 액션아케이드 적인 요소를 많이 넣어 액션게임으로 분류할 수 있다. 강진축구는 귀여운 캐릭터의 난장판 축구라고 표현되고 있으며 상황에 맞는 아이템을 사용하고 팀웍을 살려야 승리를 할 수 있는 게임이다. 복잡한 온라인 게임을 좋아하는 매니아 취향의 게임도 필요하지만 간단한 게임시스템으로 재미있게 즐길 수 있는 게임도 게이머에게 충분히 어필할 수 있다는 것을 보여주었다.

4. 온라인액션게임의 요소별 분류

기존의 여러 종류의 액션게임을 플레이 해본 바 온라인액션게임을 기획하는 데에 필요한 여러 가지 요소들을 작성하게 되었다

<표 1>. 온라인액션게임 기획 시 고려하여야 할 요소.

항 목	내 용
인터넷	모뎀, 전용선, ADSL
속도	인터넷 속도에 따른 기획안 안배
성취도	레벨
게임그래픽	2차원 또는 3차원
게이머의 시점	탐류, 쿼터뷰, 1인칭, 3인칭
대전모드	개인전, 팀별 모드
스테이지 종료	에너지 소멸 또는 목적 달성 시
아이템	회복, 능력, 방해, 기타
현장감	효과음을 이용한 위치 판별
무기	일반무기, 특수무기

온라인게임은 그 특성상 인터넷의 사용이 필수적이다. 인터넷의 사용은 게이머에 따라 다양하게 사용할 수 있다. 모뎀과 같은 저속통신장치나, 초고속통신망과 같은 고속통신장치가 있고 동일한 통신장치라도 속도에 따라 수용할 수 있는 게임이 다르게 나올 수 있다. 그러므로 2차원이나 3차원 게임을 개발할 때에 수용할 게이머의 대상과 수를 안배하는 것이 기획에서 필요하다.

온라인게임은 싱글플레이와는 다르게 각각의 캐릭터를 사람이 조종하므로 각각의 게이머에게 레벨(level) 이 부여된다. 레벨의 안배를 현실적이며 다양하게 하여야

게이머의 게임플레이 성취욕구가 발생할 것이다.

무기의 종류는 대개 일반무기와 특수무기로 나눌 수 있다. 특수무기의 경우 일반무기보다는 좋은 것이 사실이다. 하지만 특수무기가 일반무기보다 무조건 좋은 것이 아니라 사용횟수의 제한이나 사용하기 위해 서의 시간이 길어지는 등 단점도 가지고 있어야 게임 성을 증진시킬 수가 있다.

그러므로 온라인액션게임을 기획할 때에 <표 1> 과 같은 요소들을 기초로 하여 기획서를 작성할 수 있다.

5. 대전액션게임이 가져야 할 새로운 요소

5.1 온라인액션게임의 비 폭력성 강조

온라인게임의 궁극적인 목적인 레벨은 게이머의 전체의 수에서 일정범위에 따라 나누는 방식을 취하고 그것이 전투에서 승리할 경우에 득점에 따라 배분되게 되어 있다. 온라인액션게임은 액션을 위주로 하므로 승부 욕을 자극하는 게임으로 자신의 캐릭터의 레벨을 올리기 위해 다른 캐릭터를 공격하는 형태의 문제가 발생하게 된다. 이로써 게임의 본래의 의미와는 다르게 타 캐릭터를 방해하고 온라인 게임을 즐기다 흥분하는 사례까지 나타나게 된다. 이는 온라인 게임의 문제점의 하나로써 게임공간 자체가 하나의 사회로서 사회성을 키워주는 해결방법이 절실히 필요하게 된다.

본 논문에서는 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 온라인 액션게임의 특징인 전투부분을 전면적으로 바꾸어서 무기가 아닌 도구를 사용하게 하고 전투의 개념이 아닌 임무완수의 개념 등으로 바꾸어야 할 것이다. 팀별 모드일 경우에 특정한 임무수행 시 전체 팀원이 같이 가야하는 형태로 게임을 기획할 경우에 먼저 팀의 캐릭터를 도와주게 되고 팀의 캐릭터를 도왔을 때에 자신의 캐릭터에 게임에 필요한 능력 치가 생기고, 상대팀의 행동을 방해했을 경우에는 자신의 캐릭터의 능력이 떨어지게 한다면 이러한 경우의 문제점이 해소될 것이다.

또한 무기를 그대로 사용할 경우에도 파괴적인 무기보다는 순화된 무기를 사용하는 것이 좋을 것이다. 총 대신에 새총이나 물총으로 대체하고 여러 번 맞았을 때의 캐릭터가 죽지 않고 손을 들고 행복한다는 등의 구성은 게임의 재미를 추구하는 게임 성을 유지시킬 수 있고 온라인게임의 폭력성을 해소할 수 있는 방안이 된다.

액션게임에는 사실적인 분위기의 게임과 동화적인 분위기의 코믹한 게임이 있다. 이 중 사실적인 분위기의 게임에는 퀘이크 류의 실시간 3차원 액션게임 등이 여기에 속하게 된다. 사실적인 분위기의 게임을 장기간 하다 보면 청소년들의 경우 일시적으로 현실과 구분하지 못하는 현상도 일어날 수가 있을 것이다. 그러므로 현실적인 분위기의 액션게임보다는 동화적인 분위기의 코믹한 구성의 게임이 좀 더 폭력성을 배제할 수 있으리라 본다.

5.2 다양성의 추구

온라인게임은 싱글플레이와는 다르게 매번 같은 게임을 여러 번, 오랜 기간 하게 되므로 단기간에 종료하는 싱글플레이 적인 요소보다는 다양한 구성이 오랜 기간

게이머들이 즐길 수 있는 환경을 만들어 줄 수 있다. 외부 기후에 따른 지형의 변화를 준다던가 특정한 경우 맵이 바뀌게 만드는 점은 매번 같은 게임을 플레이하더라도 다른 느낌을 받을 수 있다. 또한 아이템과의 상관관계를 두어 특정아이템의 취득과 사용이 맵의 변화와 관계를 주는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

5.3 게임시스템

액션게임에서는 시나리오보다는 기획에 더 주안점을 두어야 한다. 시나리오를 중시하는 롤플레이어나 어드벤처 장르와는 다르게 간결한 인터페이스, 독특한 게임기획의 설정, 3차원게임일 경우에 다양한 관점에서 펼쳐지는 게임화면, 전체적으로 짜임새 있는 구성, 현실의 규칙에 얽매이지 않는 발상과 다채로운 연출 등이 액션게임에서 필요한 요소이다.

6. 결 론

게임은 인터넷의 발전과 함께 온라인게임이라는 새로운 게임의 장르를 탄생시키고 많은 사람들이 온라인게임을 즐기고 있다. 우리 나라가 다양한 게임분야에서 선도적인 역할을 하기란 현실적으로 어려운 일이지만 온라인 게임처럼 두각을 보이는 분야에서는 새로운 아이디어와 다양한 발상으로 질 높은 게임을 제작한다면 게임강대국이 될 수 있다고 보며 이에 관련된 많은 연구들이 이루어져야 한다고 본다.

본 논문에서는 기존의 온라인 게임의 대다수가 롤플레이팅이라는 장르로 개발된 점에 착안하여 장르의 편식을 줄이고 균형 있는 온라인게임산업의 발전을 위하여 액션게임의 기획을 제안하며 폭력성을 줄이기 위해 전투의 개념을 도구의 사용으로 목적달성의 개념이나, 비폭력적인 무기의 사용을 제안하였고, 사실적인 분위기의 게임보다는 동화적이면서도 코믹한 분위기의 게임을 제안하였다. 또한 게임을 여러 번 하더라도 반복할 수 있는 다양성과 온라인 액션게임에 필요한 게임시스템을 제안하였다.

참 고 문 헌

- [1] 국내온라인게임시장의 편중심화, 네트파워, pp 86-89, 2001.3
- [2] 2000년 국내온라인게임시장총결산, 네트파워, pp 82-93, 2001.2
- [3] 국내3D온라인게임제작현황, 네트파워, pp 82-85, 2001.3
- [5] 게임웍스코리아, Battle Dragon, 1998.
- [6] CCR, Fortress 2, 1999
- [7] 코디넷, Starchase, 2000
- [8] 아담소프트, 강진축구, 2001
- [9] Lonaisoft, BubbleBubble 2, 1999
- [10] ID Soft, Quake 2, 1997
- [11] Sierra, Harf Life, 1998
- [12] Broderbund Software, Prince of Persia 2, 1992