

한국 온라인게임 캐릭터의 변천과정에 관한 분석

A Study on the Transition of Characters in Korean On-line Games

김문겸
주성대학교

Kim Moon-Kyum
Juseong College

요약

한국의 온라인 게임제작 기술의 발전이 세계수준에 이른 현재, 온라인 게임에 있어 캐릭터의 중요성을 인지하고 이에 게임 캐릭터의 캐릭터 표현 특성을 중심으로 한국 온라인 게임의 변천과정을 분석하여 게임 캐릭터 개발의 질적 향상에 기여하고자 한다.

Abstract

For Korean game development technology, recently acknowledged as world-class, being aware of the importance of characters in the games, this paper will intend to contribute to the improvement of game character development quality by analysis of Korean on-line game transition focusing on the expressive quality of characters.

I. 커뮤니티 중심의 온라인 게임

1. 온라인 게임의 개요

캐릭터가 등장하는 GUI(Graphic User Interface) 온라인 게임의 시초는 1996년 한국의 넥슨에서 제작 서비스한 ‘바람의 나라’다. 한국은 세계 최초의 그래픽 온라인게임을 만든 이후로 온라인 게임시장에서 기술적 우위를 바탕으로 성공적인 산업화를 이루었다. 온라인 게임은 게임을 하는 사용자들끼리의 적극적인 커뮤니케이션(Communication)이 게임을 진행하는데 있어 가장 중요하다고 볼 수 있다. 이러한 커뮤니케이션의 목적은 사용자 스스로가 게임에 대한 기본적인 정보, 게임에서 주어진 퀘스트(Quest)등의 문제들을 해결할 수 있는 팁(TIP)과 같은 유용한 정보들을 얻을 수 있고 캐릭터들끼리 파티(Party)를 이루어 게임을 진행하기 위해 사용자들을 모으는 등의 행위로 사용자들간의 모임 성격에 따른 규모의 공동체가 만들어지게 하는 것이다. 만들어지게 하는 것이다. 이와 같이 사용자끼리의 적극적인 커뮤니케이션

에 의한 커뮤니티의 형성이 온라인 게임의 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 현재 온라인게임 장르에서 MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game)가 주류를 이루고 있는데, 이는 RPG 장르가 다양한 분위기를 이루는 스토리 구성을 지니고 있고, 게임 진행에 있어 탐험과 전투의 요소, 임무수행과 자원관리, 문제에 대한 해결 등의 형식적 특성과 캐릭터가 성장(Level Up)을 한다는 요소가 기존의 게임 장르인 아케이드(Arcade), 시뮬레이션(Simulation), 어드벤처(Adventure)와 비교되는 것이다.

II. 온라인 게임 캐릭터

1. 온라인 게임 캐릭터의 특징과 구분

온라인 게임에서의 캐릭터의 개념을 쉽게 이해하자면 연극이나 영화에서 말하는 캐릭터의 개념과 보편적으로는 동일하다고 볼 수 있다. ‘성격이 있는 등장

인물'이라는 것에는 개념을 같이 한다는 것이다. 그러나 게임 캐릭터는 사용자와 상호작용(Interaction)을 한다는 기능에서부터 차이가 난다. 게임 캐릭터는 고유의 기능과 역할에 있어 사용자의 명령에 따르거나 대화를 하고 또는 반응을 일으키는 등의 상호작용을 한다. 캐릭터와 플레이어(Player)와의 관계는 타셀(J. Tassel, 1994)의 사이버네틱 시뮬레이션(Cybernetic simulation) 분류에서 말하는 인형(puppet)¹⁾ 과 후원자(patron)와의 관계로 개념을 같이 할 수 있다.[1] 온라인게임에서 나오는 캐릭터는 역할과 기능에 있어 아바타(Avatar)²⁾와 NPC(Non Player character), 로 구분한다. 사용자가 직접 컨트롤 하는 캐릭터를 흔히 아바타(Avatar)라고 말한다. 단순히 사용자의 명령에 의해 움직이는 것 뿐 만이 아니라, 사용자로 하여금 변화와 성장이 가능한 캐릭터[2]를 말한다. 아바타라는 말은 RPG게임인 '울티마(Ultima)'에서 처음 사용하기 시작해 이후로 널리 사용되기 시작한 말로서 현재 온라인 게임의 주류를 이루고 있는 MMORPG에서는 사용자가 선택할 수 있는 아바타를 종족의 개념 또는 진영의 개념으로 나누어 세분화하여 다양하게 선택할 수 있도록 한다. 성장과 변화에 따라 사용자의 게임 세계에서의 정체성을 더욱 강하게 표출하게 된다.

NPC는 사용자가 조정하는 캐릭터외의 나머지 모든 캐릭터를 지칭한다.

[표 1] NPC의 종류별 기능 및 역할

구분	기능 및 역할
정보 전달형	게임에 필요한 정보 제공
거래형	돈이나 무기, 아이템등의 상업적 거래
몬스터형	공격 및 방어 아이템제공
GM	사용자 Q&A 사건해결 및 형 집행
기타	PET, 변화하는 아이템

1) 사이버네틱 시뮬레이션에 들어갔을때 사용자 자신을 나타내는 형상화된 객체를 뜻함.

2) 산스크리트어로 '지상에 내려온 신(神)의 화신'이란 뜻.

2. 인간형 캐릭터의 표현 유형

1.1. 제작방식

1) 비트맵 그래픽 방식

컴퓨터 픽셀(Pixel)단위로 하나의 색만을 표현하여 그래픽 작업을 하는 방식으로 2D그래픽 이라고도 한다. 시점이 제한되어야 하는 단점이 있는 반면, 회화적 표현 등의 효과적인 느낌을 줄 수 있다.

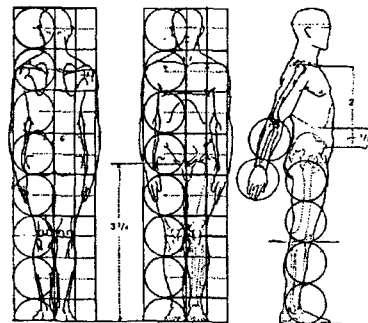
2) 3D폴리곤 그래픽 방식

벡터(Vector)그래픽 방식이라고도 하며, 3차원 모델링에 의한 그래픽 방식이기 때문에 색 및 빛의 표현이 쉽고 입체감과 사실감을 표현하는데 적합하며, 자유로운 시점 변화 등의 장점이 있는 반면 제작 시간과 비용이 많이 들고 현재는 로우폴리곤(Low Polygon)으로 표현하기 때문에 정밀한 표현은 아직 힘들다.

1.2. 인체 비례의 유형

1) 인체 비례의 구조

인체 비례는 미술에서 그 단위를 '두상'으로 설정하고 있는데, 이것은 비례를 위한 기준이다. 오랜 이상적 인체 비례에 관한 탐구 결과 평균적인 신체는 71/2등신의 인체비례를 토대로 하게 되었다. 그러나 B.호가스는 우리시대의 이상적인 인체는 83/4 이라고 규정 짓고 있기도 하다.[3]



▶▶ 그림 1. 인체 72/1 비례[4]

2) 인체 비례의 유형

온라인 게임에서의 캐릭터는 다음의 표와 같이 4가지의 인체 비례의 유형으로 구분된다.

[표 2] 인간형 캐릭터의 인체비례 유형

구분	인체비례
SD형	2등신~3등신
유아형	4~5등신
일반형	6~7등신
이상형	8등신~9등신

III. 온라인 게임 캐릭터의 연대별 특성 분석

1. 1996년~1998년 : 비트맵 방식 캐릭터

1996년 ‘바람의 나라’를 시작으로 1999년까지의 캐릭터를 보면 1990년대 초반의 Stand Alone 형태의 게임의 캐릭터 표현방식과 비슷한 맥락을 보인다. 이는 네트워크 기술상의 한계가 가장 큰 이유로 작용한다. 많은 사용자를 한 서버에 수용해야하는 부담은 그래픽 표현에 있어 저해상도 표현에 용이한 비트맵 방식 이상을 표현 할 수 없기 때문이다. 그러나 캐릭터의 표현에 한국의 전통 이미지를 적용했다는 것이 고무적이다.



▶▶ 그림 2. ‘바람의 나라’ 비트맵 그래픽방식

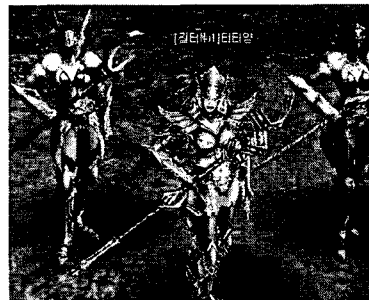
이외 토미스정보통신의 ‘조선협객전’에서도 한국의 전통 이미지를 적용한 사례이다.

2. 1999년~2000년 : 캐주얼 캐릭터 등장

MMORPG의 경우 세계관이나 스토리가 방대하고 깊기 때문에 많은 시간의 투자를 요구한다. 이에 네트워크로 다자간이 즐길 수 있는 가볍고, 재미있는 온라인 게임의 형식을 캐주얼(Casual Game)이라 부르며 나오게 되었다. 넥슨의 ‘퀴즈퀴즈’, CCR의 ‘포트리스’가 대표적으로 캐주얼의 경우 SD형, MMORPG는 이상형으로 캐릭터로 주류를 이루고 있다 표현 의 소재에 있어서도 있어서는 소프트웨어 테인먼트 ‘다크에덴’과 같이 흡혈귀를 의 이미지를 적용하는 등의 다양한 시도를 하기 시작했다.

3. 2001년~2002년 : 3D폴리곤 캐릭터

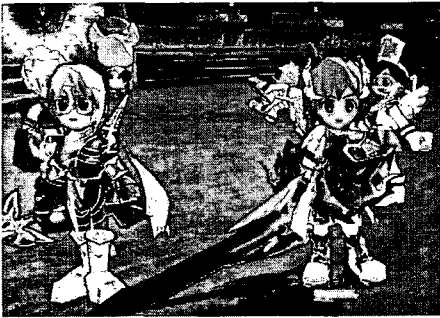
웹젠의 ‘뮤’를 시작으로 캐릭터를 3D폴리곤 방식으로 제작하기 시작하여 그라비티의 ‘라그나로크’의 경우 3D엔진을 처음으로 도입해 온라인 게임 전체를 3D폴리곤으로 제작하게 되었다. 또한 액토즈의 ‘A3’는 최초의 성인용 게임으로서 캐릭터에서 섹시한 이미지를 표현 하게 되었는데, 이는 3D폴리곤 제작방식이 가능하게 되면서 인체의 사실적 표현이 되는 특징이라 볼 수 있다. ‘거상’ 경우 조선시대의 이미지를 고증 하는 등, 이전보다 더욱 다양한 캐릭터가 나오기 시작했다.



▶▶ 그림 3. A3의 3D폴리곤 캐릭터

4. 2003년~2004년 : 만화 기법과 색채

2003년 그리곤 엔터테인먼트의 쉘온라인은 카툰 렌더링 (Cartoon Rendering) 기법을 활용한 캐릭터 제작방식 3D폴리곤 제작방식에서 카툰렌더링 기법을 활용하고 4등신의 유아형 인체비례를 적용해 3D폴리곤 방식에서 느껴지는 단점인 차갑고 딱딱한 이미지를 탈피해 비트맵 방식의 회화적 느낌을 살렸다.



▶▶ 그림 4. 카툰렌더링 기법의 쉘온라인

또한 '리니지2'의 경우 당시에는 고사양의 컴퓨터 사양을 요구하는 세밀한 표현의 3D캐릭터를 제작하였고 이외 많은 온라인 게임들이 쏟아져 나오면서 색채에 있어서도 화려하고 다양한 캐릭터들이 등장하게 된다.

IV. 결론

연대별로 온라인 게임 캐릭터의 특성을 분석해 본 결과, 지금까지의 온라인 게임 캐릭터의 표현은 네트워크 속도의 향상과 컴퓨터 성능에 의한 컴퓨터 그래픽스 기술의 발전에 따라 이에 따른 제작 방식의 한계를 단계적으로 극복이 되면서 표현에 있어서도 다양한 시도를 할 수 있다는 것이다. 또한 캐릭터에 한국의 전통 이미지 등을 적용한 캐릭터가 지속적으로 늘고 있다는 것은 간접적으로는 한국 문화와 정서를 세계에 표출하는 긍정적인 효과도 예상된다. 1980년대부터 PC게임시장을 장악한 일본이 자신의 문화 이

미지를 자연스럽게 전 세계의 사용자들의 정서에 영향을 미친다는 것과 의미를 같이 할 수 있다. 지금까지 한국 게임 개발사는 캐릭터를 표현 하는데 있어 표현 방식의 한계와 형태나 색채에 있어 일본이나, 미국의 캐릭터 이미지를 흉내 내거나 답습하는 양상을 보였으나 온라인 게임에 이르러서 한국 캐릭터의 색깔을 보여 줄 수 있다는 가능성을 읽을 수 있었다. 차 후 온라인 게임 캐릭터에 관한 심층적인 분석을 통해 디자이너들에게 게임 캐릭터를 제작하는데 있어 더 많은 도움이 될 수 있기를 바란다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 오현주, "게임캐릭터디자인의 조형성에관한연구", 홍익대학원, p.27, 2004.
- [2] 배상환, "게임아바타에 나타난 표현방법에 관한 분석", 계명대학원, p.18, 2004.
- [3] 김미연, "국내 MMORPG캐릭터 디자인 연구 : Player Character의 인체비례를 중심으로", 홍익대학원, p.28, 2002.
- [4] 최병길, "미술해부학", 미진사, p.254, 1996.