멀티 플랫폼 환경 게임 캐릭터 개발 방법에 관한 모델 연구

A study about multi platform environment game character development

최태준, 유석호
공주대학교 영상예술대학원 게임 멀티미디어전공

Choi tae-jun, Ryu seuc-ho
Dept. of Game Multimedia in Graduate school, Kongju National University*

요약

어느 순간부터 게임은 한 기종의 타이틀로 발매되기 보다는 멀티 플랫폼으로 발매되기 시작하였다. PS(Play Station)나 XBOX와 같은 경쟁기종의 경우에 '파이널 판타지' 나 '기어 오브 워' 등의 대표작이 있다. 하지만 게임의 타이틀이 멀티 플랫폼으로 제작되기 시작하였고 이는 게임의 제작비 상승에 따른 위험을 최소화하기 위한 게임 개발자들의 선택으로 많은 게임이 멀티 플랫폼으로 제작되고 있는 단계이다. 본 연구는 이러한 멀티 플랫폼 환경에서 게임 캐릭터 개발 방법에 관하여 멀티 플랫폼의 개요와 멀티 플랫폼 환경에서의 게임캐릭터를 분석 및 사례제안을 통하여 멀티 플랫폼에 대한 방향을 제시를 위한 기초 자료로 활용하고자 한다.

Abstract

Game was begun to sell to multi platform rather than is sold as a title of a kinds of machine since some moment. In case of competition flag species such as PS (Play Station) or XBOX, there is 'Final Fantasy', 'Gear of War' masterpiece. However, title of game was begun to manufacture to multi platform and this is step that much games are manufactured to multi platform by selection of game developers to minimize danger by production cost rise of game. About game character development method in multi platform surrounding that this research is such game character abstract of multi platform and multi platform environment direction for multi platform through analysis and example proposal to basis data for presentation utilize wish to.

1. 서 론

최근 PC, 온라인, 콘솔, 모바일 게임의 작업을 수행하는 기반이 멀티 플랫폼으로 전환되고 있다. 또한 국내업체 들도 경쟁력이 있는 온라인 중심에서 벗어나 비디오콘솔, 휴대용모바일등 다양한 게임을 개발하는 멀티 플랫폼 개발 및 서비스 체제를 갖춰가고 있다. 우리보다 게임 시장에서 앞선 일본이나 미국도 콘솔게임기의 다양화로 인하여 단일 콘솔에서 사용하기보다 다양한 콘솔에서도 게임을 즐길 수 있는 멀티 플랫폼으로의 제작이 활발해지고 있다.

멀티 플랫폼을 기반으로 제작하는데 있어 사용되는 요소로는 캐릭터, UI(User Interface), Motion Image등 여러 요소가 사용된다. 이 연구의 구성은 다음과 같다. 제2장에서는 멀티 플랫폼의 환경, 게임 환경 요소 그리고 선행연구로 살펴보고, 제3장에서는 사례조사 분석과 사례제안에 대하여 알아보며 제4장에서는 결론 및 향후 연구 과제를 다룬다.

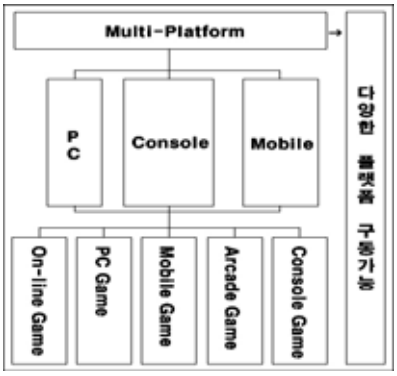
2. 멀티 플랫폼 개요

오늘날 산업 분야에서 급성장하고 있는 컴퓨터 게임 프로그램은 하나의 컴퓨터 환경에서 동작하는 것이 아니라 매우 다양한 환경에서 서로 다른 방식으로 구동되고 있는데 게임 프로그램이 구동되는 환경을 플랫폼이라고 한다. 이러한 플랫폼에는 개인이 사용하는 PC를 포함하여 Xbox와 PlayStation와 같은 콘솔, 핸드폰이나 휴대용 게임기와 같은 모바일 환경이 있다. 프로그램 관점에서 보면, 이런 환경에서 구동되는 게임을 개발하기 위해서는 각 플랫폼에 맞는 개발 방법 및 규칙을 준수해야 하고 그 과정도 상이하다. 즉, 동일한 내용의 게임이라 하더라도 각각의 플랫폼에 따라 별도의 개발과정을 거쳐야 하므로 여러 플랫폼에 동일한 게임을 서비스하기 위해서는 그만큼의 비용과 시간이 추가로 소요된다. 그래서 대부분의 게임 개발자나 개발사는 게임 개발 초기부터 게임 프로그램이 최종적으로 구동될 플랫폼 환경을 선정한 후 그 플랫폼에 국한된 게임만을 개발하게 된다.

2.1 멀티 플랫폼 환경

아래의 그림 1과 같이 온라인, PC, 모바일, 아케이드, 콘솔게임과 같은 게임들이 PC, 콘솔, 모바일의 다양한 플랫폼으로의 이동할 때 멀티 플랫폼을 거치면 다양한 플랫폼에서 게임의

플레이가 가능하게 된다.



▶▶ 그림 1. 멀티 플랫폼 환경

2.2 게임 그래픽 개발요소

게임의 개발요소에는 그래픽 시스템, 사운드 시스템의 게임 요소와 네트워크 시스템, 게임엔진, 서버, 디바이스 등 게임 공학 측면의 여러 가지 시스템의 복합적으로 쓰여 진다. 이러한 여러 기능 중 그래픽적요소인 캐릭터, UI, Motion Image의 기능을 보면 다음과 같다.

[표 1] 게임 개발요소

요소	기능	기타
캐릭터	· 사용자의 흥미 유발 · 게임사용자 자신의 성격표현	
UI	· 게임의 상호전달 · 정보 습득 · 인터렉션 정보 채널	
Motion Image	· 캐릭터의 움직임 표현 · 캐릭터 감정표현	

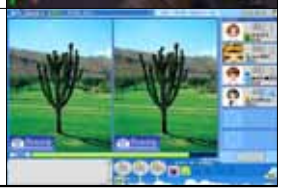
첫째, 캐릭터(Character)는 흥미를 끌 수 있도록 이름, 성격, 행동 등에 강한 개성이 담겨져 있는 상징물을 그림이나 사진 등으로 표현하는 모든 것을 총칭한다. 게임 캐릭터는 게임 속에서 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하는 캐릭터인데 다른 캐릭터와는 달리 수동적인 캐릭터가 아닌 능동적으로 게임을 운영하는 사용자와 캐릭터가 일치되어야만 살아 움직일 수 있는 게임상의 자신이다.[1]

[표 2] 캐릭터 예시[2],[3],[4]

	천지의문	리니지	인피니티
게임명			

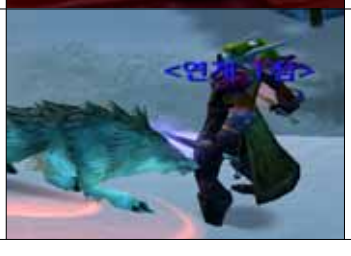
둘째, UI(User Interface)는 하드웨어 적이거나 또는 소프트웨어적인 것을 인간이 사용하거나 정보를 습득할 때, 그것의 중간적인 위치에서 상호 전달을 하게 해주는 매개물이다. 결국 인터페이스는 인간을 기계 또는 컴퓨터 등과 같은 것을 사용하게 하는 인터렉션(Interaction)을 위한 정보 채널이다.[5]

[표 3] UI(User Interface)종류 예시[3],[6],[7],[8]

분류	제목	게임UI화면
RPG	리니지	
액션	겟엠프트	
슈팅	메달오브 오너	
퍼즐	틀린 그림 찾기	

셋째, Motion Image는 게임의 캐릭터의 움직임을 표현하는 요소로 사용자가 원하는 위치나 공격 또는 방어의 목적을 취할 때 캐릭터가 그것에 반응하여 움직여주는 것을 말한다.

[표 4] Motion Image의 wow 예시[9]

종류	동작표현	기타
이동		
공격		

방어		
감정 표현		

3. 멀티 플랫폼 환경에서 게임 캐릭터

3.1 사례조사분석

멀티 플랫폼 적용 게임을 살펴보면 표5와 같이 다양한 플랫폼에서도 게임이 가능하도록 계발 되고 있다. 게임 타이틀로 ‘NBA라이브 08’ 이나 ‘FIFA 08’ 같은 경우에는 전 기종 거의 가능하게 멀티 플랫폼화 되었고 또한 지속적으로 발매되고 있다.

[표 5] 게임타이틀과 플랫폼[10]

타이틀	플랫폼	기타
마이심즈	NDS	
스케이트	Xbox360	
NBA라이브 08	PS/Xbox306/PS2/PC	
FIFA 08	PC/Xbox360	
	PSP/PS3/Xbox360	
심즈	PS3/PSP/Xbox360	
니드포스피드: 프로 스트리트	PC	
	Xbox360/PS3/ps2	
피파 매니저 2008	PC	
메달 오브 아너: 에어 본	PSP/PS3	
크라이시스	PC	
하프라이프 2: 오렌지 박스	PS3/Xbox360	
아미 오브 투	PS3/Xbox360	
심시티 소사이어티	PC	
락 밴드	PS3/Xbox360	
심즈 2 캐스트어웨이	NDS	
FIFA 08	NDS	
EA 플레이 그라운드	NDS	
니드포스피드: 프로 스트리트	NDS	

기존의 게임 환경에서 멀티 플랫폼환경에서 제작된 게임 타이틀 중 CAPCOM이 제작하고 SCEK가 유통하는 데빌메이크라이 4를 가지고 사례 조사하였다. 데빌메이크라이 4는 PS3와 Xbox360에 플레이가 가능한 멀티 플랫폼으로 제작된 게임 타이틀이다. 먼저 적용된 사례를 알아보면 첫째 캐릭터로 네로와 단테의 기능 및 동작을 알아보면 전작과 마찬가지인 스타일리쉬 하고 빠른 몸동작을 선보이고 있다. 또한 전적에 비해 더욱 더 화려해진 액션이다. PS(Play Station)에서만 발매되었던 타이틀이 데빌메이크라이 4에서는 PS3과 마이크로 소프트의 Xbox360플랫폼에서도 제작 되었다. 플랫폼의 사양이 높고 다양한 기술적용이 가능하며 고(高)사양의 데이터화 되었고 게임 사용자의 눈을 즐겁게 하고 있다.

[표 6] 멀티 플랫폼 환경에서의 캐릭터 동작 예시[11]

캐릭터	동작	기타
		오프닝 영상의 하이 퀄리티의 영상 게임 플레이

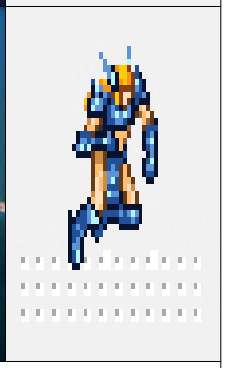
3.2 사례제안

멀티 플랫폼 게임캐릭터에 PC, 콘솔(PS, Xbox360), 모바일에 사용된 캐릭터를 이용하여 본 사례 제안한다.

첫째, PC-온라인 캐릭터로 웹젠의 ‘MU’를 보면

2002년 3D온라인을 시작으로 2003년 ‘MU’의 시나리오와 캐릭터를 바탕으로 ‘흑기사외전’과 ‘로랜시아 에피소드’를 선보였다. 이후 ‘뮤 요정편’, ‘뮤 유니리아편’, ‘뮤 흑기사편’ 등 온라인 게임 캐릭터를 주인공으로 게임이 출시되었다. PC-온라인게임의 캐릭터 설정 시 높은 사양과 많은 폴리곤을 사용하지만 모바일게임으로 옮길 경우 많은 변화를 가지게 된다, 우선 용량과 캐릭터의 등신 및 컬러의 사용 제안이 있다.

[표 7] 사례제안1-뮤[12]

멀티 플랫폼 게임 캐릭터	개발사	게임명	캐릭터 사용 플랫폼
	웹젠	MU	뮤 캐릭터사용 PC온라인, 모바일게임화
	캐릭터		
		PC On-line	Mobile
	흑기사		
	흑마법사		
	요정		

위의 사례제안에서 살펴 본 것과 같이 웹젠의 MU에서 PC On line Game에서의 캐릭터의 모습은 8등신의 고 (高)사양의 캐릭터로 나타나며 Mobile Game에서는 2~5등신의 캐릭터의 도트(dot)캐릭터러 나타 나게 된다. 이러한 것으로 볼 때 플랫폼간의 화면상의 크기, 사용 환경, 게임의 요소인 엔진이나 여러 가지 공학적이나 그래픽적의 문제가 많이 나타나게 된다.

[표 8] 사례제안2[13]

멀티플랫폼 게임캐릭터	개발사	게임명	캐릭터사용 플랫폼
	아이오 인터랙티브	히트맨 2	히트맨 캐릭터 사용 PC, PS, XBOX
	캐릭터		
	히트맨 에이전트47		

둘째, 아이오 인터랙티브사에서 개발한 히트맨 2이다.

히트맨 2는 Xbox, PS2용으로 동시에 멀 티 플랫폼으로 개발되었다. 또한 Xbox, PS2의 높은 사양에도 불구하고 자연스러운 동작 표현으로 개발 되었다.

4. 결론 및 향후 과제

최근까지의 플랫폼은 단일 플랫폼인 온라인 PC게임, 콘솔게임, 모바일 게임을 사용하여 게임을 제작해왔다 하지만 게임의 통합적인 멀티 플랫폼화가 되가 면서 게임 캐릭터 또한 여러 가지로 나타나게 되었다. 게임 캐릭터는 게임을 플레이(play)하기 전 사용자들의 흥미를 이끌어 내며, 게임의 역할 뿐만 아니라 몰입, 이해, 기억, 재미를 주며, 인간적 효과와 친근감을 불러 일으킬 수 있다.[14] 이에 멀티 플랫폼환경에서 캐릭터 제작 하기위해선 첫째, 캐릭터도 멀티 플랫폼을 생각하여 콘텐츠의 멀티 플랫폼화 전략을 수행하며, 복합장르 게임으로 컨버전스 시대 트랜드를 주도 해야 한다. 둘째, 캐릭터의 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)로의 전환이다. 성공한 게임의 캐릭터를 이용하여 다른 게임에 적용하기도 하고 그 캐릭터를 위한 게임이 따로 나오는 경우 또한 있다.

최근 차세대 게임기용 게임소프트를 개발하는데 있어서 최첨단 하드웨어 기술에 대응할 수 있는 통합개발환경을 통해, 높고 기술력과 다양한 기능개발을 통해 효율성을 높이게 되었다. 앞으로 다양한 플랫폼에서도 멀티 플랫폼화된 게임 캐릭터를 사용하여 즐길 수 있게 제작자와 유저들의 관심이 필요 할 것이다.

마지막으로 이번 논문은 멀티 플랫폼 환경에서 캐릭터를 개발하는데 앞서 위의 자료가 개발하는데 선행 자료로 이용하는데 도움이 되고자 하며 앞으로 더 깊은 연구가 필요 할 것으

로 사료 된다.

▌참 고 문 헌▐

[1] 김미영 “온라인 캐릭터에 나타난 신체와 복식의 표현 유형과 미적 특성”, 복식문화 연구원, 2005. 6
[2] www.playstation.co.kr
[3] http://lineage2.co.kr/-리니지2 공식 사이트
[4] http://infinity.com/-인피니티 공식사이트
[5] 이원우 “온라인 게임의 유저인터페이스 연구,"
[6] http://getamped.com/
[7] http://www.ea.co.kr/ko-kr/games/pc/moh/mohair/
[8] http://casual.game.empas.com/diffpic/
[9] http://www.worldofwarcraft.co.kr/- 월드 오브 워크래프트 공식사이트
[10] http://v.gamechosun.co.kr
[11] http://www.capcom.co.jp/devil4/-데빌메이크라이4 공식사이트
[12] http://www.muonline.co.kr/-뮤 공식사이트
[13] http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=118
[14] 신순범, 엄기서 “모바일 콘텐츠에서 애니메이션 캐릭터에 관한 연구”, 한국일러스아트학회, 일러스트레이션학 연구, 2004