

게임 포스터 타이틀 분석과 제작에 관한 연구

A Study on the Game Poster Title Analysis and Production

주 현 식*

삼육대학교*

Joo heon-sik*

Sahmyook Univ.*

요약

본 연구에서는 게임 포스터 타이틀 분석과 제작에 대해서 나타냈다. 게임 포스터 타이틀은 게임 전체를 대변하는 얼굴로서 게임의 총체적인 성격을 나타낸다. 따라서 게임의 존립에 커다란 영향을 미침으로 게임 포스터 타이틀은 대단히 중요하다. 따라서 본 연구에서는 기존 게임 포스터 타이틀을 분석하고 제작 방법으로 모션 그래픽을 이용하여 특수 효과로 제작하는 것을 제안하였다.

I. 서론

게임 포스터 타이틀은 게임 전체를 대변하는 얼굴이다. 따라서 게임의 전체적인 느낌으로 이미지, 텍스트, 이미지 톤, 글자색, 게임 배경과 과 어우러져 게임을 대변한다. 그리하여 그 게임에 대한 욕구와 흥미를 자아내고, 게임 욕망을 불러일으켜 게임에 빠져들게 한다[1]. 게임 배경 또한 게임 전체에 흐르는 분위기를 대변하며, 게임의 진행을 돕기 위한 여러 요소들을 가지고 있다. 이렇게 함으로 게임머들이 게임에 몰입하게 된다. 게임 포스터 타이틀은 게임에 필요한 다양한 텍스트나 아이콘, 혹은 이미지를 구성하여 게임을 할 수 있도록 배경을 제공하고 있다[2]. 또한 게임 배경은 게임 진행 방법, 시점, 전개 방식, 고정 앵글 등 게임과 관련된 정보들을 다양하게 제공하며, 게임 진행을 위한 다양한 기능들을 지원한다. 따라서 게임 배경은 컴퓨터의 성능과 게임 엔진 등 그래픽 성능이 향상되어 사물들을 보다 사실적으로 표현하여 게임에 몰입할 수 있도록 게임 배경이 중요한 역할을 한다. 최근에는 가상현실의 완벽한 표현과 현실 공간에서의 화려한 시각적 효과들은 게임의 완성도를 높여 게임 배경의 역할과 비중은 높였다. 따라서 게임 배경은 그래픽 분야로서 게임에 대한 목적성과 특성을 고려하여 원화를 제작하고 게임엔진의 특성에 따라 캐릭터를 제작하고 캐릭터의 움직임이나 사물을 묘사하여 나타낸다. 특히 게임 배경에서 텍스트나 이미지를 사용하고 최근에는 영상으로 게임의 특성과 성향을 따라서 이러한 게임 배경과 게임 포스터 타이틀 제작을 기존 게임 포스터 타이틀을 분석하고 게임 포스터 타이틀을 제작한다. 2장에서는 기존 게임 포스터 타이틀 유형을 분석하고 3장에서는 모션 그래픽을 이용하여 게임 포스터 타이틀 제작을 나타내고, 4장에서는 결론으로 맺는다.

II. 기존 게임 포스터 타이틀 유형 분석

일렉트로닉아츠코리아(유)(Electronic Arts Korea Inc., 이하 EA코리아)는 90년대 후반, PC로 출시되어 큰 인기를 끌었던 전략 던전키퍼(Dungeon Keeper)의 모바일 버전을 앱스토어와 구글플레이에 동시 출시하였는데 던전키퍼는 90년대 후반 PC로 출시되어 큰 인기를 끌었던 게임으로, 유저가 한 던전의 지배자(일명 던전키퍼)가 되어 자신의 던전을 습격하는 침략자들을 무찌르는 전략 디펜스 게임의 형식을 취하고 있다. ‘던전키퍼’는 EA가 원작을 리부트하여 모바일 플랫폼으로 출시한 버전으로, 기존 PC 버전의 플레이 방식을 그대로 유지하면서도 모바일 플랫폼에 맞추어 재해석한 콘텐츠가 가미되어 원작과는 또 다른 새로운 재미를 가지고 있다.



▶▶ 그림 1. 던전 키퍼 게임 포스터 타이틀

특히, 금번 출시된 ‘던전키퍼’는 모바일 버전으로 홀로 게임을 즐길 수 있는 PvE 모드 뿐만 아니라 다른 유저의 던전을 침략하여 자원을 약탈하거나 부술 수 있는 PvP 모드가 새롭게 더해져 원작과는 또 다른 모바일 버전만의 색다른 재미를 유저들에게 선사한다. [그림 1]은 던전키퍼의 게임 포스터 타이틀을 나타낸다. 던전 키퍼 게임 포스터 타이틀을 타이포그래피 분석으로 다음과 같이 분

석하여 나타낸다. 서체를 고딕, 돋움 등의 서체를 이용하여 3D 효과를 주었으며 특히 모음의 “ㅣ”나 “ㅑ”, “ㅓ”에 굵기를 다르게 표현하여 그림자 효과를 주었다. 타이포그래피의 3D 효과를 이용하여 나타낼 수 있다. [그림 2]는 던전 리그로 극강의 타격감과 무한강화 쾌감을 목표로 더욱 강력한 게임을 만들었다. 그 특징은 화려한 스킬로 무장한 신규 캐릭터를 2종 추가하였고, 만렙을 확장하였다. 게임 타이틀을 분석해 보면 타이포그래피를 적용하여 그림자 효과를 극대화 하였고, 입체감 있는 타이포그래피를 적용하였다. 또한 서체에 그라데이션을 주어 글자의 색감을 나타내었다. 게임 타이틀로서 단순하면서도 강직한 게임의 단면을 나타낸다.



▶▶ 그림 2. 던전 리그 게임 포스터 타이틀

[그림 3]은 게임로프트의 모바일 무료 액션 RPG ‘던전 헌터 4’이다. 던전 헌터는 악마의 종족들에 무자비하게 유린당한 발렌시아 왕국을 배경으로 펼쳐지는 핵앤슬래시 정통 액션 RPG로, 이번 업데이트를 통해 강력한 보스와 3개의 던전, 이벤트 등이 새롭게 추가됐다.



▶▶ 그림 3. 던전 헌터 4 게임 포스터 타이틀

게임 속 유저는 ‘속삭임의 예배당’에서 신화에 등장하는 괴물 구울(Ghoul)과 더불어 사악한 까마귀, 해골 골렘 등에 맞서 언테드 군대를 무찔러야 한다. ‘울부짖는 협곡’과 ‘고대인의 성지’ 던전을 탐험해 악마들에게 힘을 주는 크리스탈을 부숴야만 한다. 던전 헌터 4의 게임 타이틀의 타이포그래피를 분석해 보면 게임 배경과 주인공, 그리고 타이포그래피가 일체화를 나타낸다. 고전적인 그리면서도 날렵함과 피(Blood)의와 불꽃, 화염 등을 타이포그래피로 나타내고 있다. 서체에서 자음과 모음 모두 절제된 텍스트를 사용하였고, 문자디자인을 적용한 것으

로 양각 효과와 그림자 효과를 나타내고 있다.

Ⅲ. 게임 포스터 타이틀 제작

[그림 4]는 던전 배경 타이틀에 타이포그래피를 다르게 적용한 것으로 불꽃이 활활 타오르는 것으로 타이포그래피의 특수 효과를 적용하여 게임의 강력함과 임팩트를 주어 게임의 밝고, 흥미유발을 갖도록 제작하였다. 따라서 기존의 게임 타이틀에서 적용하지 않았던 특수 효과를 적용하여 제작하였다.



▶▶ 그림 4. 던전 헌터 4 게임 포스터 타이틀

Ⅳ. 결론

본 연구에서는 게임 포스터 타이틀에 대해서 연구하였다. 각 게임마다 게임 포스터 타이틀로 게임의 특성을 잘 나타내고 있다. 따라서 게임 포스터 타이틀이 전체 게임의 존재를 좌우할 수 있는 영향력을 가질 수 있으므로 보다 게임 포스터 타이틀을 잘 만들 필요가 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Kim, Jong Moo, Kang, NaeWon, “Design Elements of Mobile Games and User Preference”, Korea Design Knowledge Society, Vol.27, No.9, pp.79-88, 2013.
- [2] Heon Sik Joo, “A Study of Various Contents to Produce Represent Technique Using by Motion Graphic,” Journal of Korean Society for Computer Game Vol.25, No.4, pp.7-15, 2012.