3D 온라인게임 '파란(波瀾)' 개발 연구
3D 디자인과 캐릭터모델링 모션D/B를 중심으로

김일태
(조선대학교 만화애니메이션학과 교수)

Ⅰ. 제작배경

1. 컴퓨터 게임의 개요

가. 게임산업의 발전사

우리가 현재 일상적으로 접하고 있는 최초의 게임은 1958년에 미국의 공학박사인 윌리 비긴보섬이 개발한 테니스 게임이다. 이후 MIT 공대생 등이 1960년대에 <스페이스 워>라는 게임을 만들어서 공개된 소스를 여러 사람이 수정 발전시키면서 소수의 공대생이나 연구원들에 의해서 발달되다가 1971년 세계 최초로 상업용 게임인 미국 아타리 사의 <퐁>이라는 게임이 등장하였다. 이후 닌텐도의 등장으로 일본은 세가, 소니 등으로 이어지는 가정용 게임기왕국으로서 오늘날까지 전세계 아케이드 시장과 가정용 게임기 시장을 석권하고 있다.

개인용 PC가 확산되기 시작한 80년대 중반 이후 미국은 지속적으로 PC용 게임이 개발되기 시작하여 현재 PC 게임 분야에서는 미국 제품이 시장을 주도하고 있다. 현재는 인터넷의 발달에 따라서 온라인 게임이 급성장하고 있으며 우리 나라는 온라인게임분야에서 강세를 드러내고 있다.

<표 1> 게임 산업 발달 요약

1960년대	1970년대	1980년대	1990년대 전반	1990년대 후반
게임 산업의 태동	미국 주도의 게임기 보급	일본 주도의 게임 확산	국산 게임 개발 시작	온라인 게임 등장

나. 게임산업의 종류

(1) 아케이드(업소용) 게임

장치 지향성이 강하며 '전자오락실' 또는 '아케이드장' 등으로 불리는 업소에서 주로 동전을 투입하여 즐기는 유형의 게임이다. 동전 투입형이므로 빠른 진행과 감각적인 유형의 게임이 주를 이루며 가상

현실 게임기 또한 이 영역에 속한다.

(2) 비디오(콘솔형) 게임

특정한 형태의 콘솔을 TV 모니터 등에 연결하여 사용하는 게임으로서 일본 업체의 독과점 시장 구조를 유지하고 있다. PC에 비해 게임 전문으로 특화된 하드웨어를 사용함으로써 보다 우수한 형태의 게임을 향유할 수 있다. 근래에는 인터넷 연결 기능 등 새로운 기능을 추가하여 PC와 경쟁하고 있다.

(3) PC용 게임

개인용 컴퓨터에서 향유할 수 있는 게임 유형이다. 개인용 컴퓨터에서 실행되는 대부분의 게임들이 이 범주에 속하며, 근래에는 인터넷의 확산으로 네트웍을 이용이용하여 다른 사용자와의 플레이를 지원하는 네트웍플레이기능을 지원하고 있다.(예를들어 스타크래프트나 디아블로2의 베틀넷같은 경우)

(4) 온라인게임

온라인게임은 오프라인게임과 구별되는 용어로 게임S/W업체가 컨텐츠공급업자(CP)가 되어 통신 서버에 게임을 올려놓고 네티즌이 사이트에 접속하는 형태로서 동시접속이 1,000명 이상이 가능하다. 넥슨의 <바람의 나라>와 NC소프트의 <리니지>가 여기에 해당한다.

(5) 네트워크게임

네트워크게임(Network Game)은 PC게임에 기반을 두고 온라인 기능을 겸한 게임으로 최대 동시접속자수가 16명까지 가능한 멀티플레이 기능을 갖춘 게임으로 게이머가 웹사이트에 접속해 전세계 네티즌과 게임을 즐기는 방식으로 배틀넷(Battlenet) 등이 있다. 대표적인 게임으로 <스타크래프트> <레인보우식스>등이 있다.

(6) 인터넷게임

인터넷게임의 성격은 최근 들어 점점 온라인게임과 비슷하게 진행되고 있으나, 그 성격이 조금은 다른 면이 있다. 먼저, 온라인게임처럼 해당 게임서비스업체에 접속해야만 하지만, 온라인게임처럼 방대하지는 않고, 작고 간편하게 즐길 수 있는 게임의 형태이다. 원래는 WEB Browser에서 지원하는 Shockwave 기능을 이용하여 게임이 시작되었지만, 최근에 들어서는 JAVA나 응용 어플리케이션의 형태로 해당 게임 서비스업체로 접속하는 추세이다.

다. 온라인게임의 개요

온라인게임은 PC통신이나 인터넷을 이용하여 불특정 다수의 사람들과 특별한 관계를 가지며 참여하는 게임을 말하며, 여러 명의 이용자(User)들이 특정한 게임 룰에 의해 게임내에서 주어진 세계에서 의사를 주고받으며 활동해 나가는 게임의 유형이다.

온라인 게임은 사용자간에 동시성이 존재하며, 그 동시성은 게임에 참여하고 있는 모든 이용자들에게 똑같이 적용되며, 그 속에서 각 이용자들마다 갖고 있는 각각의 특성들이 드러나게 된다. 따라서 다른 컴퓨터 게임과는 다른 사회성이나 역사성이 펼쳐지는 것이 온라인게임의 특징이라고 할 수 있다.

현재 온라인게임은 단순히 컴퓨터를 이용한 사람과 사람의 커뮤니케이션 뿐만이 아니라, 온라인게임 속의 등장 인물을 플레이하는 자신과 동일시 하면서 게임의 차원을 넘어선 가상사회를 이루고 있다.

II. 전개방식

1. 파란 소개

가. 제목 및 장르

제작사 : (주) 휴넷

게임명 : 파란(波瀾) 온라인

게임장르 : MPOG(Multi Player Online Game)

나. 게임의 특징

◎바다를 주배경으로 하고 육지를 지원하는 수륙양용형 해양 RPG

◎동서양의 배경을 조합한 퓨전적인 판타지 세계관 표현

◎길드의 목적을 분류하여 다양한 기술수련과 직업을 지원하고 길드의 성장시스템을 도입

◎승급시스템과 그에 따른 다중맵구성으로 캐릭터의 능력에 맞는 목적과 재미를 부여

◎게임시간에 따라 변화하는 바다의 색깔변화등 화려한 그래픽 효과

◎바다의 깊이에 따른 캐릭터의 현실감 있는 애니메이션

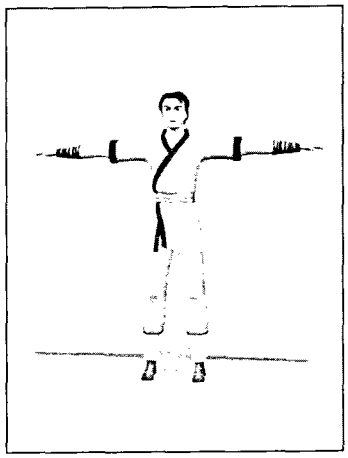
다. 게임 스토리

마법과 고대종교가 혼재되어 있는 환국이라는 가상세계에서 악신을 섬기며 세계를 지배하려는 막으려는 세력에 맞서 사용자가 주인공이 되어 영웅의 유품을 찾아 악을 소멸시키고 해상세력을 기반으로 한 통일국가를 건설하는 목적으로 게임이 진행된다.

3. 게임 디자인

가. 캐릭터

캐릭터는 전사, 마법사, 신관의 세 가지 직업에 각각 남자와 여자의 성별로 총 6개의 캐릭터로 분류되어 있으며, 현재 남자전사 작업을 완료한 상태이다.

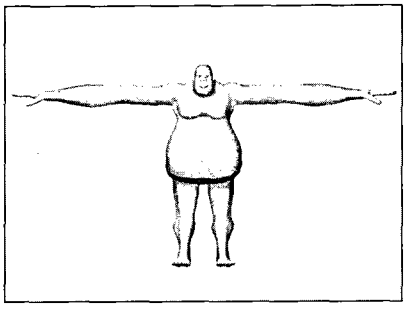


남자전사 1

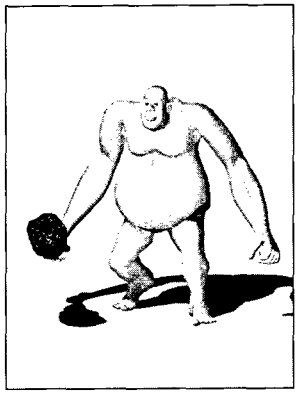
남자전사 2

나. 몬스터

몬스터는 육지와 바다형으로 크게 나누어지며, 동물형과 의인화된 몬스터형태로 구분된다. 이후 몬스터는 업데이트나 패치 등을 통하여 계속 추가할 예정이다.



원시인1



원시인2

다. 맵

맵은 크게 다섯 개의 대륙과 세 종류의 바다로 이루어지며 현재는 다섯 개의 대륙 중 향후 처음 접속한 사용자들을 위한 초보수련장역할을 하는 맵을 제작하고 있으며, 이 후 업데이트를 통해 직업별이나 테마별 확장을 계획중이다.

Ⅲ. 기대효과

1. 고용 및 사업확대효과

프로그램, 그래픽디자인, 캐릭터, 사운드 개발에 필요한 인원채용과 온라인 머그게임의 장점인 높은 수익성을 기반으로 사업을 확대할 수 있다.

2. 부가가치창출

온라인 게임개발은 비용이 많이 들지만 한계비용이 "0"에 가깝기 때문에 반복 생산하는데 비용이 거의 들지 않고 손익분기점에 도달하는 시점이 빠르기 때문에 고부가가치를 창출할 수 있다.

3. 수입대체효과 및 해외시장 진출

현재 해외로부터 수입되고 있는 외국게임이 국내 게임시장의 80%를 점유하고 있어 창의력과 기술력을 기반으로 국내시장은 물론 해외시장으로 충분히 역수출할 수 있다.

4. 지역발전의 선구자적 역할

광주, 전남지역 내에 온라인 게임을 자체적으로 개발하는 업체가 하나도 없는 실정이기 때문에 지역 게임산업의 선구자적 역할을 할 수 있다.