
3D 온라인 게임에서의 시나리오 전달 방식에 관한 연구

백 성 실((주)CJ 애니파크 3D 온라인 게임개발)

차 례

1. 개 요
 2. 게임에서 시나리오 전달 방식 내용 분석
 3. 결론 및 향후 연구 방향
-

I. 개 요

실사와 애니메이션의 경계가 허물어지면서 영화는 점점 더 애니메이션을 닮아가고, 애니메이션은 영화를 닮아가면서 완성도 있는 영상물이 만들어 진다.

영화는 관객들에게 게임은 플레이어들에게 더 많은 감정 이입요소로 서로의 장점을 최대한 살리려 노력하고 있다.

패키지 게임에서는 고화질 동영상 플레이를 하는데 무리가 없지만 네트워크 방식의 온라인 게임에서는 무리가 따른다.

3D 온라인 게임에서 게임 플레이어들에게 게임의 세계관과 메시지 전달의 의미는 게이머들에게 좀 더 깊이 있는 목적의식이나 의무를 전달한다. 3D 온라인 게임의 특성상 실시간 네트워크가 가능해야 하는 시스템 문제점이 있기에 많은 용량의 동영상이나 무거운 데이터를 사용하는데 무리가 있다. Optimize 된 용량을 요구하는 3D 온라인 게임에서는 초창기에는 Text 내레이션을 사용하여 메시지 전달이나 세계관을 전달하였다.

2005년 이후 부터에 출시되는 많은 3D온라인 게임에서 Text 내레이션보다 진보된 저 용량의 리얼타임 동영상을 플레이하여 의미 전달을 하고 있다. 리얼타임 동영상이란 게임 중 플레이 되어

지는 영상물을 말하며 블리자드의 워크래프트3 - 프로즌쓰론과 온라인 게임 제작사 : 넥슨 제라 (Zera) 게임에서 사용하고 있다. 이 외에 3D 온라인 게임에서 시나리오 전달과 메시지 전달을 위해 진보된 방식으로 의미전달을 하고 있다.

II. 게임에서 시나리오 전달 방식 내용 분석

본 장에서는 크게 3분류로 실시간 3D 온라인 게임에서 시나리오 전달 방식을 연구 분석해 보겠다.

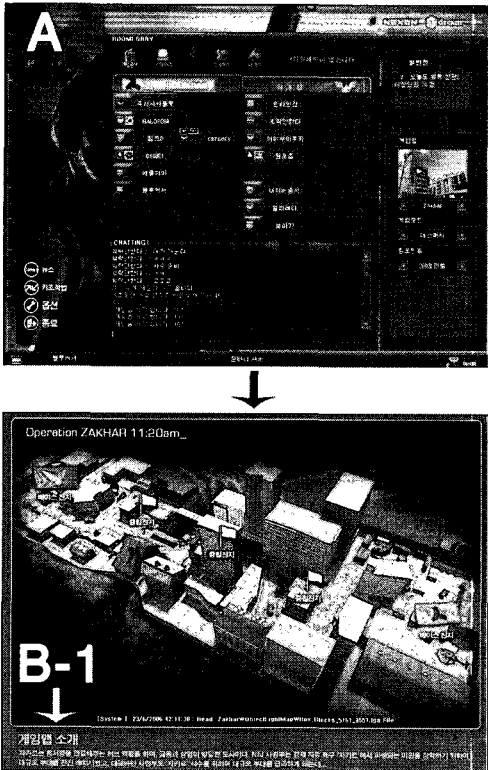
첫째 Text 내레이션을 사용했을 때의 장단점을 분석 하였고, 둘째 일러스트와 스틸 컷 이미지를 사용 했을 때, 셋째 동영상플레이 하여 의미전달 하였을 때로 분류하여 내용 분석을 하겠다.

1. Text 내레이션 사용했을 때의 장단점

초창기 패키지 게임에서 사용한 방식으로 문자를 사용하여 시나리오 전달이나 메시지 전달을 하였다.

적은 용량으로 쉽게 개발이 용이하지만 게이머들이 빨리 읽어야 하고 시간 내에 읽지 않으면 지나가는 형태였다. 점차 개발이 진행되면서 요약된 문장과 사운드 등을 첨부하여 게이머들에게 쉽게

의미 전달되어지는 방식으로 현재 까지도 2D게임이나, 3D게임에 사용되는 방식이다.



▶▶ 그림 1. Text 내레이션 사용(넥슨/워록온라인)

넥슨(Nexon)에서 개발한 온라인 게임 워록(War Rock)을 예시 화면으로 제시하였다.

[그림 1] A 게임샷 경우 대기 화면에서 플레이어가 어떠한 편대에 소속해서 게임을 진행할지 선택할 수 있는 대기 화면이다.

[그림 1] A 대기 화면에서 접속을 하면 [그림 1] B-1 화면으로 이동하는데 로딩 시간의 지루함을 이미지 샷과 Text 내레이션을 사용하여 게임 맵 소개와 시나리오 전달을 하고 있다.

[그림 1] B-1 화면에 게임 맵 소개 내용은 '자카르는 동서양을 연결해주는 허브 역할을 하며, 금융과 상업이 발달된 도시이다. NIU사령부는 경

계 자유 특구 자카르에서 파생되는 이권을 장악하기 위하여 대규모 부대를 전진 배치 시켰고, 데르바 사령부도 자카르 사수를 위하여 대규모 부대를 급파하게 되는데…….'라는 Text 내레이션으로 시나리오 전달을 하고 있다.

본 게임뿐만 아니라 MMORPG, MOG, 캐주얼 게임 등에서 사용되어진다.

대기 화면에서 게임 시작 화면 중간에 나오는 로딩 화면에 일러스트와 게임 내 시나리오를 적용하여 플레이어로 하여금 게임 집중도를 높이고 긴장감을 조성할 수 있는 요소로 작용한다. 게임 개발사에서는 게임 Test를 많이 하여 로딩 시간과 화면 전환 시점을 측정 후 효율적인 타임을 제공하는 것이 좋다. 게임 플레이어들에게 너무 많은 Text 내레이션을 사용하여 부담 있는 문장 메시지로 사용된다면 게임에 역효과가 나타날 것이다.

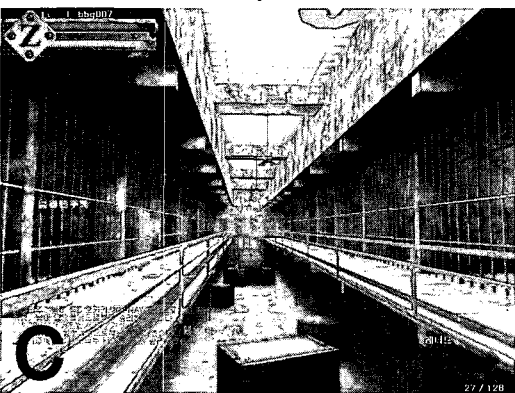
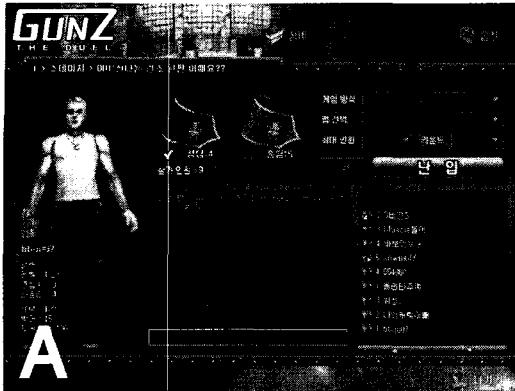
또한 부담 없는 화면 색상이나 전환 과정의 전체 색상도 중요하고 언제나 시나리오가 게이머들에게 전달 될 수 있는 방법과 루트를 열어 놓아 몰입도를 높이는 것 역시 중요하다.

2. 일러스트와 스틸 컷 이미지 사용

게임 중간 중간 화면 전환이나 시나리오 전달에 사용되는 이미지 컷 사용은 게이머들에게 의미 전달할 수 있는 요소가 많다. 특히 온라인 게임 같은 경우 데이터를 불러오는 로딩중이나 게이머가 장소 이동할 때 주로 많이 사용 되어지는 방식이다.

현재 있는 장소와 환경과 앞으로 수행해야 하는 분위기를 일러스트 한 이미지로 보여주는 경우이다.

[그림 2] 화면은 넷마블(Netmarble)에서 서비스 하고 있는 건즈(Gunz) 온라인 게임이다. 게임 분위기에 맞는 일러스트와 만화적 요소를 사용하여 게이머들에게 메시지 전달을 하고 있다.



▶▶ 그림 2. 일러스트 사용 (넷마블/전즈온라인)

[그림 2] A 화면은 게임 시작 전 대기 화면으로 플레이어의 소속이나 캐릭터 상태 등을 파악할 수 있는 대기 화면이다. [그림 2] B 화면은 로딩화면

을 만화 일러스트를 사용하여 게이머들에게 3D의 딱딱한 부분을 완화시키고 현재 캐릭터의 분위기 등을 일괄적으로 표현하였다. 화면의 분위기 또한 순차적으로 어두운 화면에서 점차 밝아지는 느낌과 게임의 중요한 전달 내용을 간단한 Text를 사용하여 게임 설명을 전달하고 있다.

3. 동영상 플레이의 의미 전달

컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어 발전 속도와 동등하게 급속도로 게임이 발전된 부분은 리얼 타임 동영상 플레이를 들 수 있다.

용량의 문제로 동영상 플레이가 어려웠지만 현재의 시점에서는 개발사의 노하우를 통해 개발되어지고 있다. 풍부한 영상 화면과 사운드를 사용하여 게이머들에게 미지의 세계에 관한 시나리오 전달과 앞으로 수행해야 할 메시지 등을 부드럽게 전달하는 목적이 있다. 또한 게임플레이어들의 Game Life Style의 곡선을 더 부드럽게 만들고 휴식의 시간이나 감상의 시간을 주어 플레이어들의 긴장감을 풀어 주는 요소로 작용한다. 반대로 극적인 감정이입을 순간 영상 처리 하여 더욱 긴장감 고조를 시킬 수도 있다.

[그림 3] 화면은 넥슨(Nexon)에서 서비스 하고 있는 제라 <Zera> MMORPG 화면이다. 주인공의 분위기와 게임의 특징, 게임 세계관, 시나리오 등 짧은 몇 초 안에 많은 영상이미지를 전달하여 게이머들에게 플레이 목적이나 게임 몰입도를 자극시키고 있다.

현재 나오고 있는 MMORPG 게임 종류들이 동영상 플레이를 통해 의미 전달이나 시나리오 전달 요소로 사용하고 있다. 하지만 언제나 용량의 문제로 많은 부분을 영상 처리해서 온라인으로 보여줄 수 있는 환경은 아직 어렵다. 게임 플레이어들의 컴퓨터 시스템 사양에 따라 속도 저하가 있을 수 있으며 자연스럽게 못한 화면을 전달 받을 수

도 있다. 그러나 앞으로 개발사의 노력으로 저용량의 압축 방식이나 노하우를 통해 많은 게임 플레이어들에게 신선한 비주얼과 사운드를 제공할 수 있을 것이다.



▶▶ 그림 3. 동영상 사용 (넥슨/제라온라인)

[그림 3] A화면에서 B화면으로 이동되면서 동영상 플레이가 되어 진다. CF 같은 완성도 높은 영상물과 사운드로 효과를 극대화 하였다.

[그림 3] B화면 동영상이 끝나면서 실제적인 게임 플레이 화면 C로 넘어 오면서 게임플레이어 카메라가 연출이 된다. 이 또한 동영상과 게임 플레이 화면의 부드러운 화면 전환을 위해 연출되어졌다. C 화면이 끝나고 D 화면으로 넘어 오면서 메시지 전달이 되어 지고 게임 플레이가 시작되어 진다. [그림 3] A, B, C, D 각각의 화면 플레이 방식이 틀리지만 공통된 세계관 속에 전달하고자 하는 의미를 함축적으로 영상화하였고 [그림 3] C 화면처럼 카메라 연출로 이루어지는 화면 전환은 더욱 게이머들에게 재미요소와 게임의 담백함을 제공한다.

III. 결론 및 향후 연구 방향

본 연구는 3D 온라인 게임에서 시나리오 전달 방식에 관한 세 가지 사례를 살펴보았다. 각각의 세 가지 사례에는 장단점이 있지만 결국 의미 전달이나 메시지 전달에 더 큰 의미가 있다고 하겠다.

첫째 Text내레이션 같은 경우 앞에서 살펴본 것과 같이 함축적인 Text사용을 하여 게임 플레이어들에게 부담감 없는 메시지와 Text량과 속도를 검토하여 Text 내레이션을 사용한다면 프로그램적 용량 부분에 가장 효율적이다.

둘째 일러스트 이미지는 게임 플레이어들에게 감정적요소와 게임플레이 양식을 미리 전달하는 의미로 받아 들여 진다. 특히 캐주얼 게임(Casual Game)이 저 연령층에 사용 된다면 시각적 효과와 미적인 효과가 반영되어 게임 플레이 리듬을 조정할 수 있다.

셋째 동영상 플레이는 현재에도 많이 쓰여 지고 있고 받아들이는 게임 플레이어들에게 좋은 호응도를 받고 있다. 게임 데이터 용량관리를 한다면 더 많은 부분에 게이머들에게 의미 전달 할 수 있는 요소가 많다.

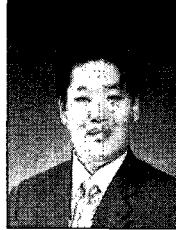
3D 온라인 게임에서는 결국 데이터 용량의 문제점이 가장 크며 개발과 동시에 우선순위로 검토해 보아야 한다. 앞으로 무궁 무진 하게 나올 온라인 게임에서 게이머들에게 게임 세계관이나 메시지 전달에 의미는 크다.

게이머들의 플레이 양상을 분석하여 다양한 방법으로 의미 전달 요소를 넣어준다면 게임의 재미 요소가 더욱 증가 할 것이다.

저자 소개

● 백 성 실(Sung-Cil Baek)

정회원



- 1998년 2월 : 중앙 컴퓨터 아트 스쿨 전임/참공간 디자인 연구소
- 2001년 09월~현재: (주)CJ_애니파크 3D 온라인게임개발 A&D/기술연구소 그래픽 R&D/ S3 Game Studios A&D

- 2003년 3월~현재 : 홍익대학교 게임 학부 출강 중/백석예술 대학 출강/씨티뱅크 온라인 강의/KGDA 2003 개발자 협회 강연/이화여자대학교, 중부대학교 게임 그래픽 강의
- <관심분야> : IT, 콘텐츠기획, 애니메이션, 영화, 게임, 사진

참고문헌

- [1] <http://www.gamemeca.com>
- [2] Richard Williams, The "Animator's Survival Kit", pp.47-72, 347, 2004.
- [3] <http://www.gamespot.co.kr/>
- [4] <http://www.gametrics.com/>
- [5] 2005 대한민국 게임백서, 문화관광부 한국게임산업 개발원 pp.790-803 게임관련 연관분야 기술 동향
- [6] On Player 온라인 게임 백과사전, 2005.11.
- [7] Eddie Dombrower, "Dombrower's Art of Interactive Entertainment Design", pp.84-101, 122, 152-160
- [8] <http://www.gameinfinity.or.kr/>
- [9] <http://www.onlifezone.net/onlife.php>