



## 온라인 게임 개발 현황

조성삼\*, 정문경\*\*

● 목 차 ●

1. 온라인게임 시장현황
2. 온라인게임의 사례분석
3. 온라인게임의 기술
4. 국내외 온라인게임 비교분석
5. 온라인게임 개발 전망

### 1. 온라인게임 시장현황

최근 200만장 이상 팔린 PC게임이 등장하는가 하면 초고속 인터넷이 확산 되면서 동시접속자가 20만명에 달하는 온라인게임이 등장하는 등 게임은 더 이상 시간 때우기용 놀이가 아닌 것으로 볼 수 있다. 경제적인 측면에서 본다면 21세기 새로운 문화산업으로 각광받는 영화는 게임에 비해 '게임'이 되지 않는다. 지난해 최고의 흥행기록을 올린 '친구'는 약 900만명의 관객을 모아 600억원 정도의 매출을 올렸으나 반면 국내에서 가장 많이 팔린 PC게임 '디아블로'는 수량으로는 200만장, 금액으로는 약 800억원을, 온라인게임 '리니지'는 1,200억원의 매출을 기록하였다.

지난해 국내게임시장 총규모는 아케이드게임시장의 침체에도 불구하고 온라인게임의 성장에 힘입어 전년도와 비슷한 약 8,900억원을 유지한 것으로 나타났다. 유형별로 살펴보면 온라인게임이 약 3,000억원으로 전체게임시장규모의 34%를 차지하여 1위로 부상하였고, 2000년도에 가장 큰 규모를

차지한 아케이드게임시장은 50% 이상 감소하여 3,000억원도 채 안 되는 심각한 정체 상황인 것으로 나타났다. 다음으로 PC게임은 2,000억원 이상으로, 비디오게임과 모바일게임이 나머지 미비한 수준을 차지한 것으로 조사되었다. (참조 : 한국컴퓨터게임산업협회, 2002년 국내외 게임시장 현황통계조사보고서)

2001년 게임시장의 규모는 말 그대로 온라인 게임의 대약진을 보여주고 있다. 전체 시장을 놓고 보았을 때 온라인 게임은 전년대비 약 80% 이상의 가파른 성장세를 기록하고 있다. 이렇게 온라인게임이 급속히 성장하게된 배경에는 초고속 인터넷 통신망 등의 인프라 구축과 사전의 규제가 아닌 사후관리체제로 해온 제도 덕분이 아닌가 생각한다. 그러나 2002년도 온라인게임시장 전망은 밝지만은 않다. 그 동안 정보통신윤리위원회의 사후심의를 받은 온라인게임은 문화관광부의 사전심의의 규제 강행방침으로 등급제가 채택되면 게임시장규모는 축소되고, 산업발전에 저해되는 등 전혀 예상치 못하는 상황으로 전개될 것으로 보인다.

1990년대 중반까지만 해도 국내 게임시장은 아케이드 시장과 PC게임, 비디오 게임이 양분하고 있었으며 후반부에 들어서는 PC게임시장의 대약진,

\* (주) 한국라이센싱 대표이사  
 \*\* (사)한국컴퓨터게임산업협회 사무국장

온라인 게임시장은 시장성 자체가 불투명해 게임 업체들은 이 때까지만 해도 추이를 지켜보고 있었다. 그러나 엔씨소프트가 개발한 리니지의 대성공이 온라인 게임개발의 기폭제가 되면서 이전까지 PC게임만을 전문으로 개발하던 업체들도 현재는 앞다투어 온라인 게임의 개발에 매진하고 있다.

현재 서비스중인 온라인 게임들은 유/무료 전부 합하여 200개 가량 된다. 무료 서비스중인 온라인 게임은 160여가지 되는 것으로 추산되며 상용중인 온라인 게임은 대략 40여개에 이르고 있다. 그러나 이것은 공식적으로 밝혀진 현황이며 이 시간에도 노출되지 않고 물밑에서 기획 중이거나 개발 중인 게임들이 많다.

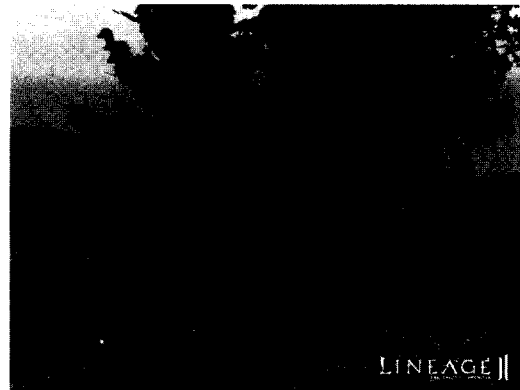
## 2. 온라인 게임의 사례 분석

수 많은 온라인 게임이 개발 중이고 서비스되고 있으나 상용 서비스라는 관문에서 주저앉는 경우가 많다. 온라인 게임 가운데 현재 상용 서비스라는 단계에 이른 온라인 게임은 줄잡아 40여개. 40여개의 온라인 게임들은 대부분 해당업체에 매월 안정된 수익을 제공해주며 업체는 이 수익을 기반으로 해외진출이나 차기작의 개발에 힘을 쏟을 수 있다.

### 2.1 온라인 게임의 성공사례

국내에서 지금까지 가장 성공한 온라인 게임을 든다면 NC 소프트의 '리니지'와 웹젠의 '뮤', 넥슨의 '비엔비'를 꼽을 수 있다. 리니지는 초기 서비스 당시 타 경쟁업체보다 빠르게 게임 내 시스템적인 흥미요소를 도입했다. 지금은 사회적 문제로 논란이 되고 있지만 그 당시만 해도 신선하다고까지 여겨졌던 플레이어 킬링(일명 PK)을 비롯, 길드시스템을 통한 중세시대의 재현, 일정 지역의 우두머리로서 군림할 수 있는 성의 개념과 이를 빼앗기 위한 공성전 등은 그 당시 텍스트 일색의 '머드 게

임'에 그래픽 채팅에 불과했던 '머그 게임'의 수준을 끌어올리는데 큰 역할을 했다.



(그림 1) 리니지 후속작 '리니지 2': 풀3D 그래픽과 애니메이션 동작을 지원

리니지가 다양한 재미는 물론, 시대적인 흐름을 타고났다면 지난 2001년 상반기에 첫 선을 보인 후 현재까지 큰 수익을 창출하고 있는 웹젠의 '뮤'는 기술력으로 시장을 먼저 선점한 케이스이다. 웹젠은 국내에서 처음으로 3D 롤플레이팅 온라인 게임을 선보였다. 지난 2000년에 많은 3D 온라인 게임이 개발되고 공개되었으나 실제로 서비스를 처음으로 시작한 곳은 웹젠이고 결국 '뮤'를 통해 3D 온라인 게임의 가능성을 제시했다. 현재 뮤는 상용 서비스 이후에도 동시 접속자가 3만명에 이르고 있다. 이런 뮤의 인기 요인으로서는 화려한 3D 그래픽은 물론, 장착하고 있는 장비의 교체를 통해 아바타의 모습을 10만 가지 이상으로 변화시킬 수 있고 높이의 고/저차가 게임 내에 구현되는 등 3D 그래픽의 장점을 잘 살려 타 경쟁 온라인 게임보다 한 단계 높은 수준의 게임성을 보여주었다는 것. 또 상대방에게 인사하거나 술잔을 들고 '브라보'를 외치는 등 다양한 애니메이션 동작과 게이머들이 직접 타고 신속하게 이동할 수 있는 '유니리아'와 같은 이동수단은 게이머들에게 잔잔한 재미를 선사했다.

CCR의 '포트리스 2'와 비슷한 성격의 미들급 게임인 '비엔비'는 온라인 게임이 얼마나 빠르게 확산될 수 있는 지에 대한 사례를 보여주었다. 비엔비는 이 시간에도 20만명의 게이머가 동시에 즐기고 있는 국민 온라인 게임. 이 게임은 보기만해도 깜찍하고 밝은 2D 그래픽이 가장 큰 매력 포인트이다. 또 유저들의 폭증으로 인해 게임 속도가 저하되는 랙 현상에 걸려도 캐릭터가 이동하는 데는 제약이 없을 만큼 탁월한 서버기술을 사용하고 있다. 특히 '2인용 모드'의 도입이 게임의 인기 상승에 일조했다. 2인용 모드의 도입 전까지는 게임의 동시 접속자가 4만명 수준이었으나 도입된 첫날에만 동시 접속자가 8만명을 넘어섰고 그 이후 일소문을 타고 꾸준히 증가해 현재에 이르게 되었다. 또 한 게임을 플레이 하는데 3분이 넘지 않는 빠른 전개와 방향키, 스페이스바만으로 플레이가 가능한 간단한 조작법은 남녀노소를 가리지 않고 게임에 빠져들게 만든다.

## 2.2 온라인 게임의 실패사례

국내에서 서비스된 해외 온라인 게임들의 목록에는 특히 일본산 온라인 게임이 많이 포함되어 있다. 지난 2001년 4월부터 서비스된 일본 캡콤의 판타지 온라인 게임 '레인가드'는 국내 정서에 맞지 않는 게임 플레이 스타일, PC방 선점 실패, 운영 미숙 등의 요인으로 인해 서비스사인 '한솔텔레콤' 측에 막대한 손실만을 안겨주고 서비스를 중단한 바 있다.

일본 넥스텍이 제작한 '다크아이즈'는 네트워크 인프라 자체가 부족했던 일본에서, 그것도 1999년에 만들어진 시대에 뒤쳐진 2D 그래픽과 무엇보다 PC방을 상대로 한 마케팅 실패라는 2가지 요인으로 인해 실패로 이어졌다는 것이 주된 분석이다. 다크아이즈가 서비스될 당시 국내 PC방은 리니지와 포트리스2블루가 점유하고 있던 시기로 검증되지 않은 일본산 온라인 게임을 PC방 업주들이 받

아들이기에는 너무 위험요소가 많았던 것이 사실이다.



(그림 2) 대표적인 일본 온라인 게임 '레인가드'

국내에서 실패한 온라인 게임들을 살펴보면 무엇보다 게임이 재미가 없기 때문이다. 몇몇 온라인 게임을 제외하고는 사용자가 더 이상 증가하지 않고 정체현상을 보이고 있는 현재 추세와 무관하지 않다. 국산 온라인 게임들은 현재 킬러 콘텐츠, 즉 소재가 바닥을 보이고 있다. 특히 국내에서 가장 많이 서비스되고 있는 2D 기반의 롤플레이팅 온라인 게임들은 그래픽부터 인터페이스 창, 효과음, 심지어 핵심기술인 서버처리 능력까지 전부 비슷한 답은풀이다. 또 특정 온라인 게임이 기발한 콘텐츠를 게임에 적용시키면 다른 온라인 게임들로 급속하게 퍼져나간다. 국산 온라인 게임은 기획자간의 아이디어 도용이 너무 심각하여 차별화를 하고 싶어도 거의 안되고 있는 실정이다.

국내에 서비스중인 온라인 게임은 200여개. 이 가운데 지속적으로 수익을 창출하고 있는 게임업체는 40여개에 불과하다. 그렇다면 나머지 업체들은 무엇을 먹고 사는가? 네트워크, 그래픽, 프로그래밍 등을 망라한 온라인 게임 개발 기술의 혁신과 신선하고 다양한 아이디어, 게이머들에게 쉴 새 없이 재미를 던져주는 흥미 요소들이 차별화된 기획으로 어우러져 만들어져야 현재의 극심한 경쟁에

서 살아남을 수 있을 것이다.

### 3. 온라인 게임의 기술

#### 3.1 국산 온라인 게임의 그래픽

지난해 중반까지만 하더라도 국내에서 서비스되는 온라인 게임들은 2D 그래픽에 기반을 둔 것들이 대부분이었다. 리니지의 성공 이후 많은 개발사들이 너도나도 온라인 게임 개발에 뛰어들었지만 정작 게이머들에게 어필할 수 있는 게임의 새로움이나 참신함은 가져다 주는데 실패한 것이 사실이다.

하지만 이렇듯 포화상태에 다다른 온라인 게임 시장에 출현한 판타지 온라인 게임 ‘뮤’는 국내에서 시도된 적이 없는 풀 3D 그래픽을 도입함으로써 정교하고 아름다운 그래픽을 통해 국산 온라인 게임의 새로운 가능성과 신규 개발사들에게 앞으로의 개발 방향을 제시해 주었다.

풀 3D로 만들어진 뮤는 갖가지 제약이 많은 온라인 게임의 한계에도 불구하고 웬만한 패키지 게임을 능가할 만큼 뛰어난 그래픽과 3D 그래픽의 장점을 살린 특수효과들을 통해 게이머들의 눈길을 끄는데 성공했고, 캐릭터가 장비하는 아이템에 따라 필드 화면에서 캐릭터 모양까지 변화하도록 해 게임의 캐릭터를 진정한 온라인 게임 아바타로 만드는데 성공했다. 또한 풀 3D 그래픽의 장점을 최대한 활용하여 캐릭터와 맵의 고저차를 이용한 사실적인 전투를 실현함으로써 기존 2D 그래픽 게임에 식상해 있던 게이머들로부터 관심과 사랑을 받았다.

물론 국내 최초로 시도되는 본격적인 3D 온라인 게임이었던 데다 미처 준비되지 않은 유료화를 강행하여 불안정한 서버 관리, 기대 이하의 서비스로 인한 비판을 받았으나 유료 서비스 개시 반년이 되어가는 지금은 개발과 유지 관리면 모두에서 중견 개발사로 자리잡았다.



(그림 3) 뮤의 오프라인 마케팅 행사에 운집한 팬들: 뮤는 최초의 국산 3D 롤플레이밍 게임으로 안정적인 서비스를 제공

뮤를 기점으로 시작된 풀 3D 그래픽 기반의 온라인 게임들과 더불어 최근에는 3D의 입체감과 2D의 따뜻하고 편안한 느낌을 결합시킨 2.5D 온라인 게임들이 많이 선보이고 있다. 3D 그래픽의 게임을 개발한 후 카툰 렌더링 등의 기법을 사용하여 마치 디즈니 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 주는 이런 그래픽들은 몬스터와의 전투 일색인 대부분의 기존 온라인 게임들보다는 귀엽고 감쪽한 캐릭터들이 등장하는 온라인 게임에 많이 사용되어 저연령층 게이머들과 여성 게이머들에게 어필하고 있다.

어떠한 장르라도 하나의 게임이 게이머에게 평가받게 되는 가장 첫번째 요소는 바로 그래픽이다. 실제로 게임을 플레이하면서 감을 잡고 평가하기 전에는 그래픽의 완성도만이 게이머들에게 어필할 수 있기 때문이다. 이는 온라인 게임에서 역시 마찬가지이기 때문에 게임을 플레이하게 될 주연령층의 취향에 맞춘 수준있는 게임 그래픽을 구현해 게이머들의 눈길을 끄는 것이 온라인 게임 성공의 첫번째 요소라고 할 수 있겠다.

#### 3.2 국산 온라인 게임의 3D 엔진

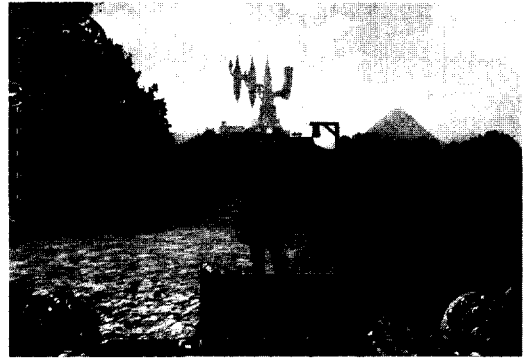
3D 게임을 개발하는데 있어 가장 중요하고 오랜 시간이 걸리는 것이 바로 3D 엔진 개발이다. 기획

자가 게임의 전체적인 구조를 기획하고 이를 그래픽과 사운드, 인터페이스가 공존하는 하나의 게임으로 만들어내기 위해서는 게임 전체의 모든 요소들을 취합하고 구성해내는 엔진의 개발이 최우선 요소이다. 엔진 개발의 중요성과 어려움은 외국의 상용화 엔진을 구입하지 않고 자체 기술력으로 엔진을 개발할 경우 내년 상반기 서비스 예정인 '리니지 2'의 개발기간이 3-4년으로 늘어났을 것이라는 엔씨소프트 핵심개발자의 말에서도 증명된다. 엔씨소프트는 지난해 '에픽 게임즈'로부터 언리얼 엔진을 구입, 현재 상용 서비스중인 '리니지'의 후속작인 '리니지 2'를 풀 3D로 개발하고 있다.

이와 반대로 지난해 12월말 프로모션 동영상으로 선보인 이래 국내외 게이머들과 업체관계자들로부터 주목을 받아온 '가마소프트'의 온라인 게임 '리스크 유어 라이프'는 전체 게임 기간 가운데 절반 이상을 3D 엔진 개발에 투자했다. 가마소프트 개발진이 '크로스 M'이라 명명한 이 엔진은 거의 2년에 걸쳐 만들어진 순수 자체개발 3D 엔진으로 설계 당시부터 온라인 게임 전용으로 개발되어 기존의 그 어떤 온라인 게임보다 훨씬 광활하고 넓은 지역을 볼 수 있는 가시거리와 원근감 효과를 구현한다. 게임상의 거리로 1Km에 달하는 거리를 실제로 보여줄 수 있으며 그림자의 처리, 게임속 날씨의 변화, 수면의 출렁임, 자유로운 시점변화 효과까지 구현 가능한 크로스 M 엔진의 힘은 이전에 만들어진 그 어떤 엔진보다 강력함을 갖췄다고 평가된다.

가마소프트의 크로스 M 엔진은 자체 개발 3D 엔진이라는 사실만으로도 큰 의미를 갖는다. 물론 상용화 엔진은 이미 그 뛰어난 입증을 받아 수많은 게임의 뼈대가 된 것이 대부분이지만 개발사가 자체적으로 만들어낸 엔진보다는 그 응용성이나 확장성 면에서 상대적으로 취약할 수 밖에 없다.

정통부에서도 게임산업발전을 위하여 적극적인 지원을 하고 있다. 2001년도에는 국책연구소인 한국전자통신연구원(ETRI)과 국내 우수 온라인 개발



(그림 4) 가마소프트의 'RYL' : 자체적으로 제작한 3D 엔진은 현존하는 국산 온라인 게임 가운데 가장 높은 완성도를 보여주고 있다

사들이 공동연구로 'Dream 3D' 라는 3D 온라인 게임 엔진을 개발하고 있으며, 이 엔진을 2002년 10월경부터는 국내 개발사들에게 저렴한 비용으로 기술을 이전하여 국내 개발사의 개발 환경을 지원하는 정책을 추진하고 있다.

앞으로 다가올 미래는 아무도 알 수 없지만 현재와 같은 속도로 게임 그래픽 기술이 진보한다면 국내 온라인 게임시장의 미래는 밝을 것으로 기대된다. 현재는 2D와 3D가 접목된 2.5D 게임과 3D 온라인 게임의 큰 줄기로 나뉘어 있으며 이 시장을 먼저 깨뜨리는 탁월한 기술력을 선보이는 업체가 속속 생겨날 전망이다.

### 3.3 국내 온라인 게임의 서버관리 기술

그래픽과 사운드, 인터페이스, 시나리오 등 기존 패키지 게임이나 콘솔 게임들에서 추구하는 요소들 외에 온라인 게임은 또 다른 하나의 요소를 충족시켜야만 하는데, 그것은 바로 안정적인 네트워크 환경을 제공할 수 있는 서버관리 기술이다. 게이머 한 사람의 컴퓨터에만 설치하고 혼자서 즐기는 기존 게임들과는 달리 수천의 사람들이 어울려 플레이 하는 온라인 게임은 자신의 컴퓨터가 아닌 원거리의 서버를 통해 게임을 즐겨야 하기 때문에 통신회선과 서버관리의 문제가 굉장히 중

요한 문제로 부각된다. 아무리 멋지고 훌륭한 그래픽과 사운드를 자랑하는 게임이라 하더라도 동작 제대로 된 플레이가 불가능하다면 그것은 빛 좋은 개살구에 불과할 뿐이므로.

이렇듯 온라인 게임과 네트워킹 서버관리 기술은 뗄래야 뗄 수 없는 관계이기, 때문에 많은 온라인 게임개발사들이 보다 뛰어난 네트워킹 기술을 개발하기 위해 노력하고 있다.

‘이매직’이 개발한 풀 3D 온라인 게임 ‘세피로스’에는 기존 온라인 게임이 가지고 있는 한계를 극복하기 위해 이매직이 자체 개발한 분산처리 서버 시스템이 도입되었다. 세피로스의 분산처리 서버 시스템은 기존 온라인 게임들이 사용해온 기능별 서버 분산기술(1번 서버에 맵을, 2번 서버에 캐릭터 정보를, 3번 서버에 아이템 정보를 입력하는 식으로 게임을 구성, 데이터를 종류별로 나누어 저장하는 방식) 대신 게임 전체를 이루는 월드 맵을 잘게 잘라 붙임으로써 커다란 하나의 맵을 구축하는 방식을 사용하는데 이는 현재 개발되고 있는 블리자드 엔터테인먼트의 온라인 게임 ‘월드 오브 워크래프트’나 터바인 엔터테인먼트의 ‘에쉬론즈 콜 2’에서도 도입되는 기술이다. 이런 방식의 서버 구축은 필요할 때마다 쉽고 빠르게 데이터를 확장해 나갈 수 있다는 점에서 큰 이점으로 작용한다.



(그림 5) 보다 많은 동시 접속자가 원활히 게임을 플레이할 수 있기 위해서는 뛰어난 서버, 네트워크 엔진 기술이 필수다

한 대의 일반 PC급 서버로 기존 온라인 게임 서버보다 10배 이상 많은 동시 접속자를 수용할 수 있다는 ‘나코 인터랙티브’의 온라인 서버운용 기술은 최소한의 설비비용으로 최대의 효과를 볼 수 있다는 점에서 매력적이다. 이 기술을 도입한 동사의 풀 3D 온라인 게임 ‘라그하임’은 펜티엄 4 1.7GHz의 CPU를 탑재한 PC 서버에서 테스트해본 결과 최대 5,486명의 최대 접속자를 기록하면서도 눈에 띄는 렉이나 튕김 현상이 발생하지 않았으며 이런 원활한 서비스 제공은 라그하임의 급성장을 이루어내는데 일조했다.

앞에서도 언급했듯 그래픽과 사운드 같은 요소들을 아무리 잘 만들어내더라도 원활한 플레이를 지원하지 않는 온라인 게임은 게이머들에게 사랑받기 어렵다. 보다 원활한 네트워킹 기술 개발과 지속적이고 꾸준한 테스트 기간을 거쳐 안정적인 게임 환경을 제공하는 것이 온라인 게임 성공에 이르는 또 다른 열쇠일 것이다.

#### 4. 국내외 온라인 게임 비교분석

우리나라는 세계에서 유례를 찾아볼 수 없는 독특한 네트워크 인프라를 갖추고 있다. 전 세계 게임시장이 비디오 게임에 매진하고 열광하고 있는 이 시기에도 국내 유저들은 사이버 공간에서 새로운 사람들과 만나 자신들만의 세계를 창조해 나간다.

최근에는 해외의 글로벌 게임 기업들도 자국의 인터넷 인프라가 급성장하면서 온라인 게임의 개발에 박차를 가하고 있다. 이전까지 해외산 온라인 게임들이 국내게임시장에 진입을 시도했으나 성공한 사례가 거의 전무해 국산 온라인 게임이 국내 게이머들 취향에 맞고 더 아끼자기하다는 결론에 이르르게 되었다. 이런 점은 선호도의 차이에서 비롯된다. 해외 기업들이 선보인 게임들은 대부분이 국내 게이머들의 취향과는 동떨어진 높은 난이도와

세계관을 보여주었다. 국내와 해외 유저들이 선호하는 게임의 차이는 무엇이 있을까?

#### 4.1 국내 유저들, 어떤 게임을 선호하는가

현재 일반 게임 유저들에게 어필할 수 있는 유리한 조건 중의 하나가 '귀엽고 아기자기한 그래픽'으로 보여진다. 게임에 등장하는 등장인물은 2D 기반의 밝고 귀여운 그래픽으로 그려지고 전문 3D 그래픽 디자이너의 손을 거쳐 주변사물과 배경들의 사실감이 강조된다. 귀여운 판타지 게임의 대명사격인 그라비티의 '라그나로크'가 그 단적인 예. 그라비티는 예전 그들이 발표한 '악튜러스'에서 보여 주었던 3D 엔진을 개량, 사용하여 3D 배경에 깔끔한 2D 캐릭터를 혼합했으며 지면 기준 40도 각도에 고정되어 게이머가 다양한 시점에서 화면을 살펴볼 수 있는 독특한 시점 등 참신한 기획을 채용했다. 라그나로크 온라인의 본격적인 프로젝트 기간은 10개월에 불과하나 게임엔진의 개발과 기획에 걸린 시간은 2년 이상이 걸린 대형 프로젝트이다.

또 이 게임은 커뮤니티 요소에 중점을 두었다. 게이머들은 마을의 중심부에 옹기종기 모여 앉아서 펠드에서 얻은 각종 아이템들을 판매하거나 다른 게이머의 아이템을 구입한다. 한마디로 게임 내 사이버 시장 개념을 도입한 것. 유저들은 타 게이머가 만들어놓은 채팅 창에 들어가 대화를 하고 물건을 흥정한다. 이런 독특한 기능으로 인해 라그나로크는 활기 넘치는 게임으로 게이머들의 사랑을 받고 있다.

비슷한 류의 3D 온라인 게임 '샤이닝 로어'도 인기 상승 중이다. 이 게임 또한 다양한 특징들을 통해 유저몰이에 나서고 있는데 특히 아이템과 장비를 장착하거나 착용하면 캐릭터에게 직접적으로 작용되어 다른 캐릭터와 차별화된 아바타 그래픽을 보여주는 등 3D 그래픽 시스템이 뛰어나다. 세계관 또한 독특하다. 프링 슬라임을 즐겁게 요리하

는 사람들, 어디서 튀어나왔는지 모를 귀여운 몬스터, 마법 프라이팬을 들고 설치는 요리왕국의 독설가 공주 등 세계관에서 파생되는 흥미로운 게임 요소는 엽기에 가까울 정도. 밝은 분위기의 게임인 만큼 이 엽기적인 세계는 유저들이 부담감 없이 가벼운 마음으로 게임을 즐기는데 큰 역할을 한다. 기계를 작동시키기도 하고, 상자를 던져 무기로 사용하기도 하고, 가구를 옮기는 것을 할 수 있어 말 그대로 가상세계라는 말이 잘 어울리는 행동도 가능하다.



(그림 6) 유저들의 자발적인 커뮤니티 참여도를 유도하는 게임 시스템도 온라인 게임 개발 기술의 하나

이밖에 체스와 오목, 바둑 등 다양한 미니게임을 게임 내에서 즐길 수 있으며 멀티플레이 채팅을 지원, 카메라 조작으로 많은 게이머들의 동시 채팅도 지원해 길드간의 모임이나 게임상의 연인들끼리 데이트를 게임 내에서 즐길 수 있다. 예로 채팅 카페테라스에 준비되어 있는 거대 탁자에 둘러앉아 채팅과 공개 미팅이 가능해 게이머들은 자신의 아바타를 통해 다른 여러 사람들과 대화하고 만난다.

현재 라그나로크는 동시접속자 3만명 이상, 샤이닝 로어도 동시 접속자 2만명 이상을 기록하고 있다. 게임들이 밝고 귀여운 분위기로 인해 남성은 물론 게임에 소외계층(?)인 여성층에게도 크게 어

필하고 있는 것이 접속자 증가의 주요한 요인이다.

#### 4.2 해외 유저들, 어떤 게임을 선호하는가

일본과 대만, 중국 등 아시아 게임시장은 국내 유저들과 게임 취향이 비슷하다. 국내와 마찬가지로 2D 기반의 그래픽인 ‘리니지’와 ‘레드문’, ‘천년’, ‘미르의 전설 2’ 등이 강세를 보이고 있다. 일본은 아직까지 네트워크 인프라가 걸음마 단계로 큰 시장을 현재는 기대할 수 없지만 리니지와 포트리스2블루, 라그나로크에 대한 그들의 관심은 상상을 초월할 정도다. 특히 만화 속에서나 보아온 밝은 판타지 풍의 라그나로크에 높은 점수를 주고 있다.

또 각국의 취향과 특색에 따라 인기여부가 달라진다. 예로 중국과 대만에서 2~3위를 다투고 있는 ‘김용 온라인’의 경우 한국산 온라인 게임과 그래픽을 비롯한 모든 면을 비교해봐도 열악하기 짝이 없다. 그러나 현지에서 큰 인기를 끌고 있는 최고의 무협 소설가의 위세는 대만과 중국 게이머들을 열광시키고 있다. 그래픽이나 모든 프로그램 적인 요소가 뒤쳐져도 소재가 그럴듯하면 ‘성공한다’라는 공식을 심어준 케이스다.

북미와 유럽 지역의 게이머들은 아시아 지역과는 정반대다. 이들은 아직까지 ‘울티마 온라인’과 ‘에버퀘스트’에 열광한다. 최근 가장 성공한 서구형 온라인 게임인 에버퀘스트는 풀 3D 그래픽에 세계관과 스케일이 방대하고 웅장하다. 이밖에도 ‘아나키 온라인’, ‘애쉬론즈 콜’, 등 북미와 유럽지역에서 인기 있는 온라인 게임을 살펴보면 모두 풀3D 그래픽에 모뎀환경에서도 훌륭히 동작되며 SF와 중세 유럽의 두가지 세계관에 초점이 맞춰져 있다.

이런 해외 온라인 게임도 하반기부터는 세대교체가 이뤄질 예정이다. 현재 미씩 엔터테인먼트에서 개발중인 ‘다크 에이지 오브 카멜롯’이 완전히 모습을 드러내고, 미국 MS가 유통하는 ‘애쉬론즈 콜 2’, 2004년 경에는 블리자드의 ‘월드 오브 워크래프트’가 선보인다.



(그림 7) 해외 게이머들은 판타지 계열의 3D 온라인 게임을 많이 선호한다

북미와 유럽의 게이머들을 사로잡기 위해서는 다각도의 시점변화와 모뎀환경에서도 플레이가 가능한 네트워크 기술, 풀3D의 상세하게 그려진 그래픽, 방대하면서도 짜임새 있게 그려진 세계관을 그려야 시장에서 긍정적인 성적을 거둘 것으로 예상된다.

### 5. 온라인게임 개발 전망

현재 온라인 게임의 기술력과 시장성은 날이 갈수록 성장하고 있다. 특히 국내에서 10년 이상의 역사를 가지고 있는 PC패키지 시장을 단 2년 만에 추월해버리는 등 그 무궁무진한 잠재력은 앞으로도 계속될 전망이다. 국내 후발 업체들은 지난 2000년부터 3D 온라인 게임의 잠재력을 파악하고 개발을 시작해 2002년 올해부터 서서히 그 모습을 공개하기 시작했다.

이렇듯 후발 업체들이 높은 수준의 온라인 게임을 선보임에 따라 기존 선발업체들은 항상 불안하다. 그렇기 때문에 기존 선발업체들은 이전까지 축적해놓은 기술력과 자본력을 바탕으로 후발 주자들을 뿌리치기 위해 후속작이나 신작 온라인 게임의 개발에 착수, 당분간은 절대강자 없는 혼란의



시기가 계속 될 전망이다.



(그림 8) NC 소프트는 울티마 온라인을 개발한 리처드 개리엇을 영입해 차세대 온라인 게임을 개발하고 있다

이밖에 PC패키지 게임만을 전문으로 유통하고 개발하던 게임업체들도 올해부터는 온라인 게임사를 본격적으로 시작한다. 특히 소프트맥스, 손노리, 조이온과 같은 이전까지 국내 패키지 시장에서 영향력을 발휘하던 업체들도 올해는 전부 온라인 게임을 제작하고 있다. 이들의 게임 개발력은 국내 최고 수준으로 이 기술력과 함께 독특한 콘텐츠와 안정된 게임 운영, 노하우를 잘 버무리고 있어 제 2의 온라인 게임 전성 시대를 이끌어 갈 잠재력을 지닌 업체들로 평가 받고 있다.

올해에도 새로운 기술과 다양한 시스템들이 선보일 전망이다. 날이 갈수록 진보하는 온라인 게임의 세계에서 살아남기 위해서는 차별화된 소재와 기술력의 향상이 앞으로 시장을 주도하는데 있어 필수적인 요소이다.

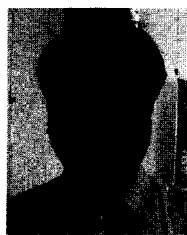


(그림 9) 우수한 기술력 배양에는 자본이 필요하다. 성공이 확실한 온라인 게임은 정식 서비스가 시작되기 이전부터 투자사에서 그 가치를 인정 받고 있다

### 참고 문헌

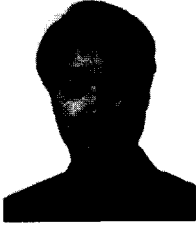
- [1] 한국첨단게임산업협회(KESA), 2002년 국내외 시장현황 통계조사보고서
- [2] 한국전자통신연구원(ETRI), 온라인게임산업 육성방안, 2000년

### 저자약력



#### 조 성 삼

1992년 한양대학교 졸업  
 1996년 한국라이센싱 창업  
 1995년-1997년 게임업체 컨설팅  
 1996년-현재 게임개발, Publishing  
 1999년 대만 Gamaniamarketing컨설팅  
 1999년 감마니아코리아 이사  
 2002년 ㈜조이온 회장, ㈜한국라이센싱 대표이사  
 e-mail : sam@joyon.co.kr



**정 문 경**

1980년 한국항공대학 졸업  
1982년 삼성전자 입사  
1989년 삼성전자 종합연구소 과장  
1992년 삼성영상사업단, 멀티미디어사업팀장  
1994년 삼성영상사업단 부장  
1998년-현재 (사)한국첨단게임산업협회 사무국장  
e-mail : jungfrau@game.or.kr