

게임을 만드는데 필요한 각종 데이터를 서비스하는 '게임재료파크(www.kgdb.co.kr)' 서비스가 게임개발자들 사이에 인기를 끌고 있다. 게임재료파크는 한국첨단게임산업협회(이하 KESA)가 3년간 혼신의 힘을 기울여 지난 5월 28일 오픈한 사이트로 총 데이터 보유량 3만 7,000여건을 자랑하는 세계 최대의 게임제작자용 디지털콘텐츠 DB 서비스이다. 지난 2001년부터 서비스하고 있는 3D모션 DB를 기존 3,566건에서 5,734건으로 확대하고, 여기에 3D모델링 데이터 1만 2,000여건과 음향 데이터 1만8,000여건, 3D모션에디터 '마리오네트 3.0'을 추가해 구축했다. 게임재료파크 사업은 정보통신부의 게임산업육성 지원사업의 일환으로 지난 2000년부터 구축·추진돼 왔다.

3년간 30억 투자한 방대한 DB

'게임재료파크'는 3D모션DB와 3D모델링DB, 사운드DB, 그리고 모션 에디터까지 4개 카테고리로 구성돼 있다. 첫 번째 부문인 '3D모션DB'는 3D 게임에서 보다 사실적이고, 자연스러운 동작 표현을 위해 사용되는 '모션 캡처(Motion Capture)' 기법을 누구나 손쉽게 게임제작에 적용할 수 있도록 수많은 동작들을 캡처해 DB화해 놓은 자료이다.

최첨단 광학실 캡처 장비를 이용해 제작된 이들 자료들은 현재 축구, 야구, 농구, 골프 등 주요 스포츠 동작과 전투, 격투, 롤플레이 관련 동작, 생활동작 등 실제게임에 필요한 대부분의 동작을 담고 있다. KESA 정의식 팀장은 "지난 2000년부터 연간 2,000여종의 신규 모션 데이터를 추가해왔다"며 "게임텍이 3D모션을 구입해 '리얼 골프'를 개발중이며, 나우투윌도 'AXION'을 개발 중이다"라고 말했다.

정 팀장은 그 외 많은 업체들이 3D 모션을 이용해 개발을 진행중이거나, 오픈베타 서비스를 진행중이라며, 상업적으로도 성공하는 게임업체들이 나오면 게임재료DB의 품질에 대해 더

욱 인정받을 수 있을 것으로 기대한다고 말했다. KESA에서 의미를 부여하며 내놓은 또 하나의 서비스가 모션에디터 '마리오네트'이다. '모션에디터'는 3D모션DB를 실제 게임제작에 적용하기 위해 필요한 다양한 편집·가공·후처리 작업을 할 수 있는 소프트웨어로 ETRI(한국전자통신연구원) 가상현실연구부가 개발했다. 마리오네트는 해외의 상업용 모션 에디팅 소프트웨어인 '모션 빌더' 기능의 상당부분을 담고 있을 정도로 잘 개발된 소프트웨어라는 것이 KESA 관계자의 설명이다.

정의식 팀장은 "아직까지 모션 빌더 등 외국제품을 많이 사용하고 있지만, 마리오네트는 인터페이스가 쉽고 한글화 작업이 돼 있어 편리하게 사용할 수 있을 것"이라며 "사이트 오픈 후 1주일만에 20여건이 다운로드 되는 등 3D애니메이터와 3D 그래픽 디자이너들에게 반응이 좋다"고 말했다. 게임 개발자들은 마리오네트에 대해 편집기능 특화가 장점이고 평가했다.

'3D모델링 데이터 DB'는 게임 제작에 필요한 다양한 인물, 동물, 건물, 몬스터, 무기 등 다양한 3D 객체를 모델링한 데이터 1만 2,000여건을 모아놓은 DB이다. 3D모델링 데이터는 전체 데이터베이스의 90%를 차지할 정도로 방대한 양을 자랑한다.





‘음향 DB’ 역시 게임 제작에 필요한 다양한 효과음과 악기 소리, 동물소리, 배경음 등을 담은 DB이다. 3D모델링 데이터와 음향은 한국소프트웨어진흥원의 ‘디지털뱅크’ 사업을 통해 구축된 데이터를 활용했으며, 게임재료파크 DB시스템 구축과 사이트 개발은 ETRI 게임기술지원센터(GTSC)가 맡았다.

사운드 100원, 3D모션 5,500원


KESA가 게임재료파크의 서비스에 대해 갖고 있는 가격정책은 기본적으로 ‘무료’이다. 3D모델링 데이터와 음향 DB의 90%는 무료이다. 일부 DB를 유료화하고 있지만, 유료 DB의 가격도 매우 저렴한 편이다. 음향DB는 건당 100원이며, 3D모션DB는 건당 5,500원으로 유료 온라인 다운로드 방식으로 판매하고 있다. 모든 게임재료DB를 한번에 구입할 수 있는 ‘패키지 모션’은 550만원으로 대구의 한 대학 게임학과에서 교육용으로 구입했다고 한다. 게임개발자를 위한 지원사업으로 정통부가 추진한 것으로 자유롭게 다운로드받아 사용할 수 있도록 무료 배포한다는 계획이다. 국내 최초의 3D모션 에디팅 전문 소프트웨어인 ‘마리오네트 3.0’ 역시 무료로 배포된다.

KESA 정문경 부회장은 “게임재료DB 서비스의 목적은 게임개발자들이 필요한 데이터를 일일이 자체 제작하는 노력을 최소화함으로써 게임제작자들의 개발비용 절감 및 개발기간 단축에 도움을 주기 위한 것”이라며 “2003년에도 3D모델링데이

〈표〉 게임재료 DB 구성내용

구분	3D모션	3D모델링	사운드
활용가능 데이터수	5,734개	12,465개	18,935개
파일포맷	7종 범용포맷 (Maya, Soft Image, Lightwave, 3DS Max, Character studio)	dxf(필수),igs, max, 3ds 등 (선택)	wave(Standard PCM Base)
저작권 보유기관	한국첨단게임 산업협회 (KESA)	한국소프트웨어 진흥원 (KIPA)	한국소프트웨어 진흥원 (KIPA)

터, 음향 등 신규 데이터를 대폭 추가하고 업데이트함으로써 지속적으로 DB를 확대해 나갈 것”이라고 말했다.

게임재료파크가 개발자들이 필요한 모든 것을 얻을 수 있는 게임개발자들의 도서관 역할을 할 수 있기를 기대해 본다. 

Mini Interview

한국첨단게임산업협회(KESA) 정의식 팀장

철저한 수요조사 바탕으로 게임재료 DB 구축 게임 개발자들 ‘도서관 역할’ 할 터



사진 한정수 기자

게임재료DB 사이트 구축의 궁극적인 목적은 무엇인가.

▲ 게임개발사의 제작비용과 개발기간 단축에 있다. 베타버전과 클로즈 베타버전까지 프리-프로덕션 단계에서 시간과 비용 절감효과가 있을 것으로 기대한다.

게임재료DB 오픈 후 게임개발자들의 반응은 어떤가.

▲ 우리나라에서 큰 인기를 끌고 있는 롤플레이팅 게임 등에서 요구하는 동작 등 게임개발사를 통해 수요조사를 실시했다. 게임 개발업체들이 원하는 모션 DB를 구축해 좋은 반응을 얻고 있으며, 몇몇 업체들이 게임재료를 다운받아 실제로 개발하고 있다. 해외에서 서비스하는 모션DB가 있긴 하지만 가격이 굉장히 비싸다. 우리 사이트는 건당 5,500원에 사용할 수 있다.

게임처럼 창의성을 강조하는 디지털콘텐츠 분야에서 개발재료를 공유하려고 하겠는가.

▲ 액토즈소프트는 ‘A3’를 개발할 때 모션캡처 비용으로 굉장히 많은 돈을 투자했으며, 엔씨소프트는 리니지 사운드에 오케스트라를 동원할 정도로 투자를 아끼지 않고 있다. 자본력이 풍부해 게임개발에 많이 투자할 수 있는 업체들은 자체적으로 하나하나 개발해 가려고 할 것이다. 하지만 게임재료파크는 자본력과 인력이 풍부하지는 않지만 창의적인 아이디어로 게임을 개발하는 업체들이 사용했으면 하는 DB 사이트이다.

게임재료DB의 품질에 대해 평가해달라.

▲ 게임재료DB의 품질이 최고라고 말할 수는 없다. 하지만 많은 영세한 게임개발사들이 처음부터 투자를 유치하기 쉽지 않기 때문에 프리-프로덕션 단계에서 시도해 볼 수 있도록 지원하는 것이다. 시간과 비용 절감 차원으로 이해하면 될 것이다. 또 대학교, 교육기관, 연구소, 게임개발자 커뮤니티 등에서 좋은 반응을 얻고 있다.