

# 컴퓨터 게임의 분석과 게임 메뉴의 설계 및 구현\*

이 창 조\*\*

## 〈목 차〉

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| I. 서론               | IV. 컴퓨터 게임 메뉴의 구현 |
| II. 국내 컴퓨터 게임의 현황   | 1. 컴퓨터 게임 메뉴의 설계  |
| 1. 국내 게임시장의 규모      | 2. 컴퓨터 게임 메뉴의 구현  |
| 2. 게임시장의 형태         | V. 결론             |
| III. 장르별로 본 게임      | 참고문헌              |
| 1. 롤플레이팅(RPG) 게임    | Abstract          |
| 2. 시뮬레이션 게임         |                   |
| 3. 액션, 어드벤처, 스포츠 게임 |                   |

## I. 서 론

게임산업은 21세기형 지식산업이며 정서서비스산업 및 감성산업으로 집중적으로 육성해야 할 중요한 국가전략산업이다. 또한 감성사회를 대비하는 정서서비스 산업으로 인간의 감성을 풍부하게 할 수 있으며 놀이문화와 학습법 및 교수법을 변화시키며 창의력을 도출하고 초고속정보통신망을 넘나드는 멀티미디어 데이터의 보고로 각광을 받을 3차원 영상기술과 컴퓨터기술, 디자인 및 아이디어의 창출 등을 시너지 효과로 창출해내는 종합예술산업이다. 대기업은 마케팅 및 유통, 퍼블리싱, 개발 투자 등에 참여하여야 하며, 게임개발 중소기업은 창의적인 아이디어의 창출과 계

\* 이 논문은 성심외국어대학 교내 연구비에 의하여 연구되었음.

\*\* 성심외국어대학 정보통신학부 경영정보시스템전공 조교수

임상품을 개발하고, 정부는 게임산업의 행정적, 법적, 자금지원, 세계개선, 심의의 완전 민영화 또는 사전심의 폐지 등을 담당하며 대학이나 교육기관은 게임제작전문 인력을 육성하여 게임산업을 21세기 고부가가치 지식산업인 국가전략산업으로 육성 발전시켜 나아가야 하겠다.

현대 경제에는 유형의 생산 산업보다도, 무형의 문화미디어 산업이 더 많은 비중을 차지하며 이는 놀라운 사실이 아니다. 영화, 만화, 게임, 모바일 PC 등이 이에 해당하며 특히 첨단 기술을 사용한 미래의 게임 산업은 그 파급 효과와 경제적 가치가 매우 크다 하겠다.

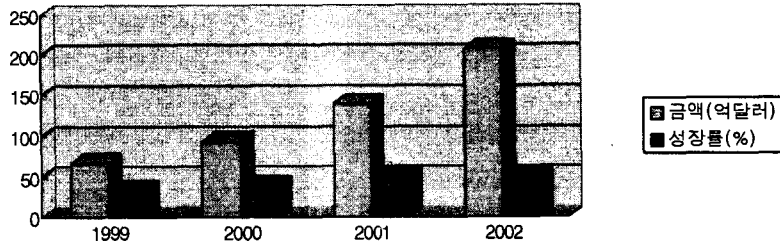
국가의 기간망으로 추진되는 초고속 정보 통신망이 대중화되면 이를 기반으로 하는 게임, TV, 영화 등 멀티미디어 고부가가치 응용산업들이 정보통신산업의 발달에 큰 기여를 하리라 본다.

첨단 게임산업에 필요한 기술적 요소들은 3D Graphic, Network 기반기술, Multimedia, Virtual Reality, Human Engineering, Mobile Game 등으로서 산업, 교육, 군사, 건축, 의료 등 다양한 분야의 미래 첨단산업 기반기술로 활용될 수 있으며 첨단 기술의 특성상 기술의 선점과 노하우는 매우 중요하다.

또한 게임산업은 기술적인 측면뿐만 아니라 문화적인 측면에서 시나리오와 Media의 선택을 고려해야 한다. 첨단 게임은 영화나 오페라를 능가하는 종합예술로서 음악, 영상, 시나리오 등 다양한 요소를 고수준의 Multimedia로 구성하였다.

‘영화 식민주의’와 같은 말이 있듯이 반복적인 사용과 몰입을 요하는 게임은 영화보다 더욱 강력한 문화적 영향을 끼치게 된다. 문화적 부작용이 없도록 문화적 측면에 대한 충분한 고려가 필요하지만 국익과 상업적 측면에서 긍정적으로 이용할 수도 있다.

21세기에 즈음하여 각 가정에 PC와 모바일 환경의 컴퓨터, 그리고 인터넷, 네트워크의 보급이 급격화되면서 10~20대를 주축으로 한 PC 게임 유저가 매우 빠른 속도로 늘고 있다. 하루에도 수십 종류의 게임이 개발되고 있으며 관련 시장 또한 2000년도에 비해 49%의 급격한 성장세를 보이고 있다. 아래 <그림 1>은 게임시장 성장률을 나타낸 것이다.



〈그림 1〉 게임시장 성장률

위의 그림에서 알 수 있듯이 인터넷에서는 PC 게임을 소개하거나 판매하는 사이트들이 넘쳐나고 있어 사용자들은 저마다의 사이트나 소식지를 통해서 다양한 정보를 얻으려고 애쓰고 있는 실정이다. 그러나 대부분의 사이트나 소식지들이 인기 있는 몇몇 게임이나 한 장르의 게임만을 다루고 있어서 사용자들은 다양한 종류의 정보를 얻기 위해서 많은 노력을 기울여야 하는 번거로움이 있다. 따라서 본 논문에서는 국내 컴퓨터 게임의 현황을 조사해 보고 게임의 종류에 따라 게임메뉴를 설계 및 구현하여 게임에 관심이 있는 사용자들에게 일목요연하게 도움을 주고자 하였다.

## II. 국내 컴퓨터 게임의 현황

### 1. 국내 게임시장의 규모

온라인게임의 핵심기반은 인터넷이므로 온라인게임의 현황은 국내 인터넷 사용자와 시장 규모에 맞물려 있다고 해도 과언이 아니다. 국내 인터넷인구 중 약 1,000~1,300만명 정도가 게임인구로 추정되며 특히 여성들의 게임방 이용 용도의 30~40%가 게임입을 감안하면 여성 인터넷 인구의 증가와 더불어 여성게임 인구의 증가가 특징적이다. 세계적으로 PC 게임시장을 온라인게임시장이 잠식해 가고 있는 가운데 최근 수년간 국내 소비자들의 수요가 온라인 게임에 몰려 있어 앞으로 도 가장 큰 성장세를 보일 추세이다. 2001년 상반기까지는 수요초과가 예상되나 사용자 수를 고려해 온라인게임에 대한 수요와 공급이 어느 정도 만나는 2002년 상반기부터는 시장자체의 성장에 있어 현재와 같은 폭발적 성장은 유지하기 힘들 전

망이며 향후 국내 온라인게임시장의 성장 완급은 게임업체들의 가장 큰 소비장소인 게임방의 서비스 질 개선, 통신 및 기술상의 장애 극복, 국내의 히트작의 연속적인 출시 여부 등의 요인에 의해 조정될 것으로 보인다.

소규모 신생 온라인게임 개발업체들은 게임 제작 노하우의 부족으로 제작기간이 길며 시장 장악력이 약해 신규 업체들은 독자적인 생존이 어려울 것으로 전망된다. 이들 업체들은 향후 선도업체에 인수, 합병되거나 선도업체의 개발 하청업체나 운영전문업체로 특화되어 나름의 역할을 할 것으로 전망되고 있다.

온라인게임 '드래곤라자'를 출시하면서 본격적인 온라인 게임시장 진출을 선언한 삼성전자나 게임벤처투자를 강화하고 있는 현대종합상사 등에서 볼 수 있듯이 자본력과 기술력을 바탕으로 한 대기업의 진출이 눈에 띄고 있다. 그러나 독자적인 시장진출보다는 개발노하우를 가지고 있는 기존업체와의 제휴, 즉 자금지원 및 기술 제휴를 통한 진출이 일반적이다.

MS의 '애슬론즈 콜', 소니의 '에버퀘스트', EA의 '울티마온라인' 등 기술력과 자본력을 갖춘 외국업체들이 외국에서 검증된 게임의 인기도를 바탕으로 한국적 정서를 가미하여 국내 온라인게임시장에 직접적인 방식으로 진출하고 있다. 다음 <표 1>은 외국 온라인 게임의 국내 진출 현황이다.

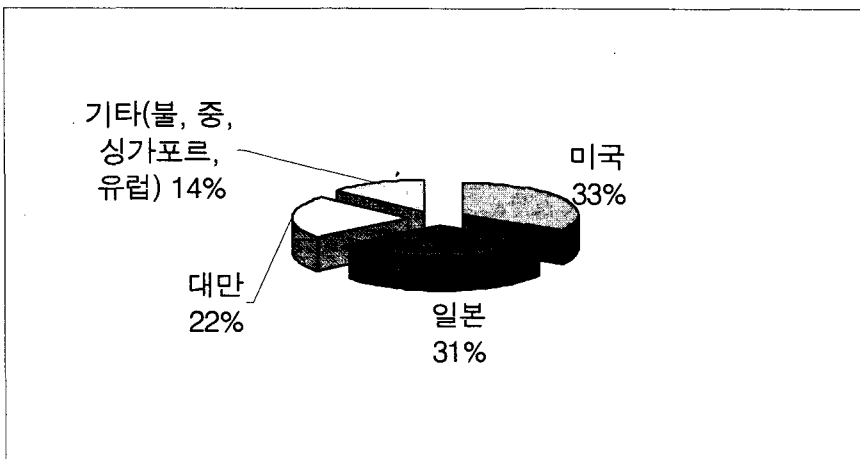
<표 1> 해외 온라인게임의 국내진출 현황

제작사	해외제작사	국내유통사	유통시기
울티마 온라인	오리진	EA코리아	1999년 상반기
포스 커밍	빌컴	위즈게이트	베타서비스
에버퀘스트	버런트	한빛소프트	2000년 하반기
에쉬론즈 콜	티바인	한국마이크로소프트	2000년 상반기
셉스페이스	버진	미정	해외 베타서비스
아케인 온라인	사이오닉스	사이오닉스	2000년 상반기
울티마 온라인2	오리진	EA코리아	2000년 상반기
쉐도우 밴	울프팩스튜디오	미정	2000년 하반기
포트리스	텔레스 컴	미정	2000년 상반기
아나키 온라인	편컴	미정	2000년 상반기

MSN의 게임포탈 강화, MS의 한국통신과의 제휴 등을 통해 알 수 있듯이 온라

인 게임시장과 관련있는 업체들이 간접적인 시장진출을 도모하고 있으며 향후 치열한 경쟁과 함께 영세업체의 도태와 인수합병의 활성화를 통한 게임업체의 대형화를 통해 시장구조가 변화할 것으로 전망된다. 또한 온라인 게임업체들의 수익구조의 존도가 심각하며 온라인 게임업체들은 자사 매출액의 50~80%를 PC방을 통해 얻고 있다. 국내 PC방 업체는 현재 2만 5천여 곳으로 추산되며 이미 성숙기로 진입한 것으로 분석될 정도로 정체현상을 보이고 있으며 특히 모바일 게임의 등장으로 인하여 온라인 게임업체들의 진출에 심각한 타격이 예상되고 있다.

일반적으로 동시접속자 수가 평균적으로 3,000명 이상인 게임을 성공적으로 시장에 포지셔닝한 게임으로 볼 때 국내 게임타이틀 중 10여개 정도가 그 기준을 충족하고 있으며 온라인 게임업체들의 해외진출은 언어문제만 해결하면 서비스를 시작할 수 있다는 온라인게임의 특성상 기타 산업에 비해 해외진출에 유리하다 하겠다. 이에 대부분의 온라인 게임업체가 해외진출을 시도하고 있고 대부분 미국, 일본, 대만에 집중되고 있으며 미국, 일본의 경우에는 이미 게임산업이 발전한 곳이기 때문에 진출이 용이한 측면이 있고 대만의 경우, IP사업에 대한 규제가 완화되면서 진출이 용이해졌으며 또한 PC방 사업이 국내와 유사하게 전개되고 있는 점이 주요 요인으로 분석된다. 그러나 치밀한 사전 준비 작업 및 철저한 시장 조사 및 문화적인 요소를 고려하는 것이 선행되지 않고 있어 몇 개 업체를 제외하고는 해외에서 수익을 내지 못하고 있는 실정이다. 이에 온라인 게임 제작시 사전 기획단계에서부터 해외진출을 염두에 둔 전략이 필요할 것으로 생각된다. 다음 <그림 2>는 국내 온라인 게임의 해외진출 현황이다.



<그림 2> 국내 온라인 게임의 해외진출 현황

## 2. 게임시장의 형태

국내 게임시장은 대부분 인터넷 인프라가 PC방 중심으로 구축된 환경에 영향을 미치고 있으며 국내 PC방 업소 수는 2만5천여 곳으로 추정되며 국내 PC방 매출액은 1999년에 6,000억원에 2000년에 1조원에 이른 것으로 추산되고 있다. 또한 대부분 IP 1개당 월 정액제로 운영되고 있고 대부분의 온라인 게임업체는 PC방 대상 영업을 매출의 50~80%를 차지하고 있다.

B2B는 비교적 안정적이고 높은 수익원을 얻을 수 있다는 점과 소비자를 직접 상대하지 않아 마케팅비용이 저렴하다는 것이 장점인데 무료 온라인 게임업체인 '한게임'의 경우 B2B사업이 전체 수익원의 80%정도를 차지할 정도로 2000년 상반기에만 약 15억원 정도의 매출을 올린 바 있다. 이는 현재 네띠앙, LG텔레콤, 애니콜 등 27개 업체들과 제휴하고 있으며 독특하고 차별화된 콘텐츠 제공이 필수적이라 하겠다.

아래 <표 2>는 Game 기술의 여섯 가지 요소기술을 중심으로 이의 발전 양상을 나타내었다.

<표 2> 게임 요소 기술의 발전 양상

연도	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01
영상저작	2차원 그래픽			3차원 그래픽		실제이미지와 그래픽		실제 스테레오 이미지와 그래픽				
음향저작	모노 음향		스테레오 음향				3차원 음향 및 모바일 환경					
다중참여	오프라인	다중참여 / LAN (2~10명)				다중참여 / Internet (10명 이상)						
체감게임	단순체감게임			체감형 게임 (시각, 청각)		체감형게임과 LBE(촉각)		몰입형 가상현실게임				
게임구성	블록게임	롤플레이팅게임			시뮬레이션 게임		상호작용게임					
시나리오	캐릭터설정 중심			시나리오 구성중심			영상연출 중심		사용자연출 중심			

### Ⅲ. 장르별로 본 게임

#### 1. 롤플레잉(RPG) 게임

롤플레잉에서 중요한 요소는 스토리와 아이템, 그리고 마법이다. 게이머가 게임에 몰두 할 수 있게, 즉 게임에 중독성을 지니게 할 수 있는 요소가 바로 스토리라 할 수 있다. 한편의 소설을 읽는 듯한 느낌을 주는 스토리는 게이머로 하여금 그 게임을 끝까지 플레이하게 하는 중독성을 갖게 만든다. 특히 게임상에서는 플레이어가 게임의 주인공이 되어 플레이하게 되기 때문에 자신이 직접 전개해 나가는 스토리의 매력이란 롤플레잉게임을 플레이 해본 게이머라면 한번쯤 느껴 보았을 것이다.

그리고 롤플레잉 장르에 있어 빼놓을 수 없는 것이 다양한 아이템들이다. 다양한 모습과 특성을 지닌 무기들과 특정 마법을 사용할 수 있게 하는 아이템들은 그것을 구하기 위해 플레이 한 시간들을 아깝지 않게 한다. 또한, 레벨에 따라 사용 가능한 아이템을 구분함으로써 캐릭터의 레벨을 올리기 위한 플레이를 한층 재미있게 만든다. 마지막으로 이러한 아이템들과 캐릭터의 레벨에 따라 사용하게 되는 다양한 마법들은 게임의 재미를 한층 올려준다.

롤플레잉은 게임에 등장하는 캐릭터들의 성장과 스토리의 전개를 주 모태로 하는 장르이다. 플레이어는 게임을 진행하면서 제작자들에 의해 구성되어진 스토리를 전개해 나가게 되는데 이 과정에서 전투 혹은 대화를 통해 캐릭터의 레벨을 높여가는 시스템을 취하고 있다. 요즘은 자유도를 중요시하는 롤플레잉이 자주 등장하고 있는데 이것은 제작자가 스토리의 뼈대만을 구성하고 나머지의 스토리 전개는 게이머가 결정할 수 있는 형식을 취하는 것을 말한다. 롤플레잉 장르는 크게 미국식 롤플레잉과 일본식 롤플레잉으로 나누어 생각할 수 있다.

##### 1.1 미국식 롤플레잉

액션 롤플레잉이 주를 이루기 때문에 캐릭터의 조작이 중요시되며 직접 전투를 하고 마법 등을 사용할 수 있다는 매력이 있다. 하지만 멀티 플레이를 중요시 하는 추세에 있기 때문에 게임의 스토리를 느끼지 않고 멀티 플레이만을 즐기는 유저들이 많은 편이다. 흔히들 액션 롤플레잉 장르를 미국식 롤플레잉이라 하는데 디아블

로가 그 대표적인 작품이라 할 수 있다.

## 1.2 일본식 롤플레이팅

턴제 롤플레이팅을 기본으로 하며 스토리를 중요시한다. 애니메이션을 연상하게 하는 그래픽은 게이머에게 친근감을 느끼게 하며 단점이라면 대부분의 게임들이 멀티플레이를 지원하지 않는다는 것이다. 게임을 플레이하고 나면 한편의 영화를 본 듯한 감동을 게이머에게 제공한다. 일본식 롤플레이팅은 턴 방식이 대부분으로 이스터널, 파이널 판타지 등이 그 대표작이라 할 수 있다.

## 2. 시뮬레이션 게임

이 장르는 모든 게임 장르 중 가장 사실성이 뛰어난 장르라 할 수 있다. 게이머가 게임에서 설정되어진 캐릭터가 되어 게임의 목적에 해당하는 성과를 거두는 것이 게임의 주 모태가 되는 장르이다.

### 2.1 육성 시뮬레이션

이 장르는 다양한 이벤트가 중요한 요소이다. 현실에서 아이를 키우거나 학생을 가르치는 것과 같은 느낌을 만들어 내는 것이 중요하기 때문에 다양한 이벤트를 통해 실제와 같은 느낌을 게이머에게 주어야 한다.

### 2.2 건설, 경영 시뮬레이션

이 장르는 실제와 같은 느낌을 주는 화려한 그래픽과 다양한 조사와 통계를 통한 현실성 있는 게임성이 중요하다. 다른 장르에 비해 게이머가 많은 부분에 대해 생각하고 고민해야만 게임을 이끌어 갈 수 있기 때문에 게임의 인터페이스를 간편하게 처리함으로써 게임을 쉽게 즐길 수 있게 하는 세심함이 필요한 장르이다.

### 2.3 연애 시뮬레이션

거의 모든 연애 시뮬레이션은 남자를 주인공으로 하고 있다. 때문에 게임에 등장하는 대부분의 캐릭터가 여성이다. 그래서인지 흔히 이 장르를 미소녀 게임이라 부르기도 한다. 이 장르의 중요한 요소는 당연히 그래픽이다. 얼마나 예쁜 여성 캐릭터를 등장시키느냐가 이 장르의 관건이라 할 수 있다.



## 2.4 스포츠 시뮬레이션

이 장르의 생명은 얼마나 정확한 데이터를 게이머에게 제공하느냐이다. 이 장르를 즐기는 게이머라면 자신이 좋아하는 스포츠에 등장하는 많은 선수들과 구단의 정확한 데이터와 그 데이터를 업그레이드하는데 그 목적을 두게 되며 자신만의 구단을 만들어 시즌을 우승으로 장식하기를 원한다.

## 2.5 전략 시뮬레이션

실시간 전략시뮬레이션에 있어서 가장 중요한 요소는 인터페이스라 할 수 있다. 간편한 인터페이스는 설새없이 전략, 전술을 생각해야 하는 이 장르에서는 매우 중요한 요소가 되는 것이다. 또 다른 중요한 요소들이 있다면 게이머에게 친근감을 주는 그래픽과 다양한 건물 및 유닛이라 할 수 있다. 다양한 건물과 유닛들은 다양한 전략, 전술을 사용할 수 있게 하는 재미를 제공하게 된다.

## 2.6 액션

액션은 게이머가 게임의 캐릭터를 사용하여 게임에 등장하는 다른 캐릭터를 상대로 주어진 아이템들을 사용하여 전투를 진행 해 나가는 형식의 장르이다.

## 2.7 횡스크롤 액션

대부분의 횡 스크롤 장르의 게임들은 어린이를 대상으로 한 게임들이다. 그러한 점에서 이 장르에 등장하는 캐릭터들은 어린이와 친숙한 만화의 이미지를 가지고 있으며 동물들이 캐릭터로서 자주 등장하게 된다. 이 장르에 있어 중요한 점은 어린이가 플레이어이기 때문에 간편하고 쉬운 인터페이스를 가져야 한다는 것이다.

## 2.8 대전 액션

이 장르에서는 화려한 그래픽과 다양한 캐릭터의 등장 그리고 사용되어지는 기술의 다양함이 게임의 중요한 요소가 된다.

## 2.9 건 슈팅

게임의 조작성이 매우 중요한 요소가 된다. 무기만을 조종하여 적들을 물리쳐야 함으로 무기의 조작성이 가장 중요하다 하겠다. 또한 다양한 무기들과 그래픽에도 많은 신경을 써야하는 장르이다.

### 3. 액션, 어드벤처, 스포츠 게임

#### 3.1 1인칭 액션 게임

1인칭 액션게임은 화면에 캐릭터가 등장하지 않으며 게이머는 자신의 캐릭터가 소지한 무기나 아이템만을 보며 캐릭터의 움직임과 무기의 조작을 통해 적 캐릭터를 처리하며 진행되는 형식의 장르이다.

#### 3.2 3인칭 액션 게임

게이머가 화면에 나타난 자신의 캐릭터를 이용해 적 캐릭터를 처치하거나 게임 상에서 주어지는 이벤트 등을 수행하면서 게임을 진행해 나가는 장르이다.

#### 3.3 아케이드 게임

아케이드 장르는 오락실에 가면 쉽게 접할 수 있다. 테트리스나 1945, 틀린 그림 찾기 등이 이 장르에 속한다.

#### 3.4 퍼즐 게임

플레이 대상이 어린이이기 때문에 간편한 인터페이스를 제공하여야 하며 난이도의 조절이 필요하다. 그래픽 역시 어린이에게 익숙한 캐릭터를 등장시키는 것이 좋다.

#### 3.5 슈팅 게임

이 장르는 다양한 아이템과 다양한 레벨의 스테이지를 구성하여야 한다. 흔히 오락실에서 뿡뿡이라 불리는 게임이 있다. 비행기나 탱크 등을 이용하여 총을 마구 쏘아대며 적을 처리해 나가는 게임이 이 장르에 속한다.

#### 3.6 도박 게임

이 장르는 실제 도박과 비슷한 느낌을 주기 위한 노력이 있어야 한다. 요즘은 멀티 플레이를 위한 게임들이 이 장르의 주를 이룬다.

### 3.7 레이싱 게임

흔히 레이싱은 시뮬레이션과 아케이드로 나뉘어진다. 현실감, 즉 실제 드라이빙과 같은 느낌을 살려 현실에서 체험하기 힘든 레이싱을 경험할 수 있게 하는 시뮬레이션은 현존하는 랠리카나 스포츠카 등의 데이터를 정확히 구성하고 주변환경(트랙, 도로, 날씨, 피트 인등)의 변화에 따른 레이싱의 차이도 실제와 같은 느낌을 줄 수 있도록 설정하여야 한다. 하지만, 실제와 같은 조작성을 가지기 때문에 게임의 난이도는 다소 어려운 편이다.

이상 장르별로 게임을 구분하여 보았다. 향후 PC게임이나 온라인게임 분야는 상대적으로 강세를 보일 전망이다 특히 온라인게임이나 모바일게임은 국내 게임 업체들의 기술수준이나 성장속도가 세계적 수준이어서 해외진출이 활발하게 진행되고 있다.

## IV. 컴퓨터 게임 메뉴의 구현

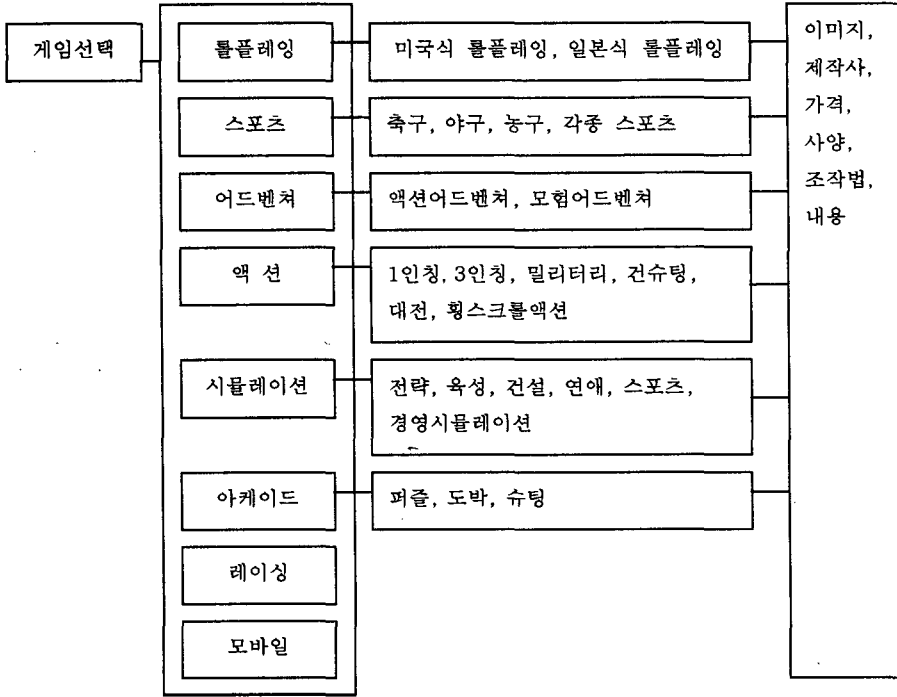
### 1. 컴퓨터 게임 메뉴의 설계

한국인터넷 정보센터에 따르면 8월말 기준 국내 전체 인터넷 이용자는 1,640만 명에 이르며 남성과 여성의 비율이 6 대 4 정도로 여성의 비율이 지난해 10월 이후 매월 1%씩 증가하고 있는 추세이다.

아래 <표 3>은 다양한 플랫폼에서 실행 할 수 있고 다양한 데이터베이스를 조회하는 강력한 다 계층 어플리케이션을 작성할 수 있는 객체지향 개발 툴인 파워빌더 7.0을 이용하여 소비자가 PC 게임을 선택하고 설치하고자 할 때 참고할 수 있는 자료를 통합적으로 제공하는 컴퓨터 게임 메뉴의 설계도이다.

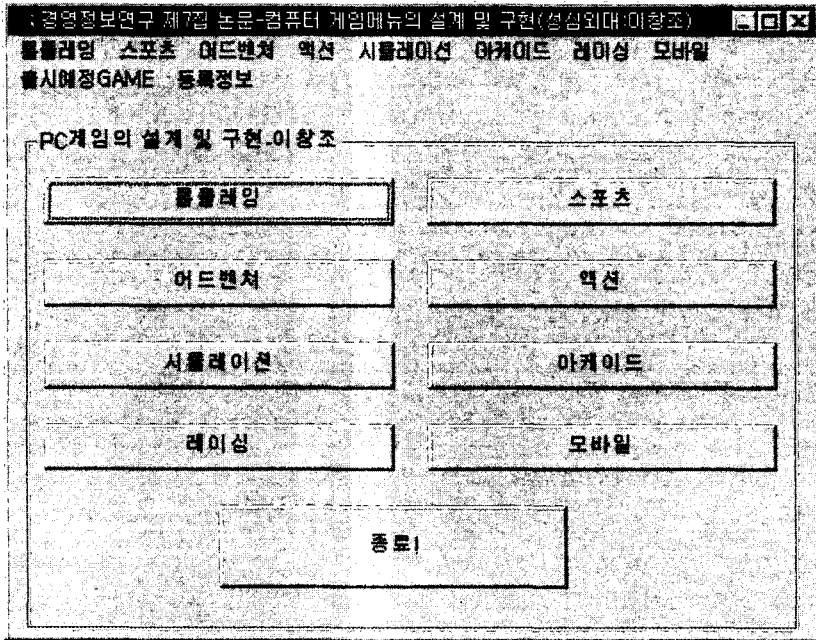
본 게임 메뉴는 PC 게임들을 장르별, 나라별로 분류하여 게임의 기본 이미지와 제작사, 가격, 사양, 조작법, 내용을 소개함으로써 사용자가 손쉽게 원하는 자료를 찾을 수 있도록 하였으며, 출시 예정되는 새로운 게임의 정보를 미리 소개함으로써 사용자가 항상 새로운 정보를 접할 수 있도록 설계하였다.

〈표 3〉 컴퓨터 게임 메뉴의 설계도

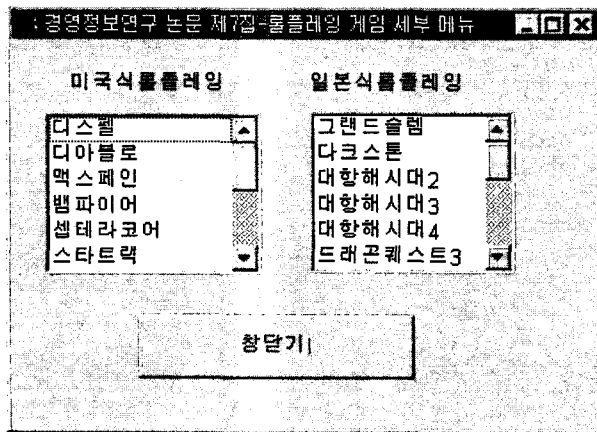


## 2. 컴퓨터 게임 메뉴의 구현

본 논문에서 컴퓨터 게임메뉴의 실행은 사용자의 동선을 최소화하여 사용자의 최소한의 클릭만으로도 원하는 게임을 선택하여 게임에 관한 정보를 볼 수 있도록 하였으며 관리자가 게임의 정보를 입력해줌으로써 사용자는 정보를 찾아다니지 않아도 최신게임에 관한 정보를 접할 수 있는 장점을 갖고 있으며 점차 웹과의 연동을 통한 클라이언트/서버의 기능을 더하고 다양한 콘텐츠를 구비한다면 PC 게임 유저들 및 게임 개발자들에게 유용한 프로그램이 될 것이다. 다음 <그림 3>은 게임메뉴의 전체 실행의 결과를 한 화면으로 보여준 것이며 <그림 4>는 각 메뉴의 세부항목을 실행한 결과이다. 각각에 대한 메뉴의 실행은 게임에 관한 전반적인 설명과 사용법, 그리고 필요한 컴퓨터사양 등이 화면에 출력되며 각 게임에 관한 설치 및 다운로드는 향후 전자상거래의 형태로 각 게임업체와 제휴한 후 게임프로그램 임대형태로 실행될 수 있도록 하였다.



<그림 3> 게임 메뉴의 전체 실행 결과



<그림 4> 게임 메뉴의 세부항목 실행 결과

## V. 결 론

본 논문에서는 컴퓨터게임의 현황과 게임의 장르에 관한 연구를 해 보았으며 또 한 파워빌더를 이용하여 컴퓨터 게임메뉴를 설계 및 구현해 보았다. 디지털 게임, 무선게임분야는 고부가가치 산업으로 최근 몇 년 동안 미디어에 대한 인식의 변화와 인터넷의 등장 및 정부의 인식재고로 그 중요성이 크게 부각되고 있다.

컴퓨터 모니터 속에만 머물러 있던 매체는 점차 가상현실, 모바일, 시뮬레이션 등으로 진보되어 가고 있으며 그에 따라 영상, 사진, 애니메이션, 그래픽스, 음향에 이르기까지 전문성이 더욱 요구되고 있다. 따라서 국내 게임시장의 지속적 성장을 위해서는 해외업체와의 지적재산권으로 인한 마찰을 해소하고 해외업체의 국내투자 유도가 필수적이라 하겠다. 이를 위해 지속적인 불법복사 근절 대책이 필요한 시점이며 성장의 근간이 되는 수출확대를 위해 해외 게임관련 언론매체를 통한 홍보 및 직접적인 소비자대상의 홍보에 주력해야 한다. 또한 새로운 수익원의 창출을 위해 게임 캐릭터의 발굴 및 부가사업과의 연계를 모색해야 하고 업소용 게임에 대한 독자적인 연구 개발이 필요하며 이를 위한 전문인력 양성 및 정책지원이 요구된다.

PC게임은 멀티미디어 기술과 네트워크 기술을 접목한 게임개발로 경쟁력을 강화하고 게임의 국제화로 수출전략 마케팅 및 게임디자인 창작의 연구가 절실히 요구되므로 프로그래밍 기술 수준은 세계수준에 육박하나 게임기획과 연출 및 시나리오 부분이 열세인 실정하기에 저변확대를 위한 대학교육이 더욱 중요한 시점이라고 본다. 무선인터넷시대에 즈음하여 모바일 게임의 이용자가 매우 빠른 속도로 성장하고 있으며 게임교육, 게임기획 및 게임제작을 지향하는 것이 경쟁력 재고에 바람직 할 것이다.

향후 몇 년 내에 첨단미래 지식산업시대의 침병으로 새로운 문화를 창조하고 있는 무선 모바일 게임 전략산업은 전문기술인력을 양성하기 위하여 대학교육과 산업체 등에서는 국가 경쟁력을 향상시키는데 그 초점을 맞추어야 할 것이다.

또한 우리 나라 고부가가치 산업의 꽃이라고 할 수 있는 반도체산업의 “반도체 신화”와 같이 “게임신화”를 이룰 수 있도록 개혁적인 게임산업 발전정책과 국민의 자율에 맡기는 정책적인 배려가 필요하며 게임 창작자와 게임개발사를 육성하는데 정부의 많은 투자와 연구 개발이 선행되어야 하겠다. 우리 나라의 게임산업을 육성시키기 위해서는 위에서 언급한 바와 같이 게임산업관련 조직 종사자들 모두가 총력을 기울여 나아가야 하겠다.

## 참 고 문 헌

1. <http://www.starmax21.co.kr/game/sitelink.asp>
2. <http://www.gameinfinity.or.kr/>
3. <http://www.game.or.kr/>
4. "PC PLAYER," 1999.3
5. "파이널 판타지 7," 2000. 7, 별책부록
6. "군신지도서," 2000. 8. 별책부록
7. "레드문," 2001. 1. 게임아이
8. "삼국지 군령주석," 2001. 3. 참조집
9. 김성일 역, 스티브잭슨 저(2000), "GURPS 기본," 도서출판 초여명
10. 박나림 역, 스티브잭슨 저(2000), "GURPS 마법," 도서출판 초여명
11. 김성일·박나림 역, 스티브잭슨 저(2000), "GURPS 사이버펑크," 도서출판 초여명
12. 김성일·박나림 역, 커크테이트, 자넷 네일러 저(2001), GURPS 환타지 도서출판 초여명
13. 고찬, (2001), "그래픽스 소프트웨어," 정익사
14. 김숙자 역, WILLIAM D. HARREL 저(2001), "멀티미디어 저작 워크샵," 성안당
15. 한국게임산업협회 자료집

## Abstract

### The Design and Implementation of Computer Game Menu & Analysis of Computer Game in Korea

Lee, Chang-jo

In this paper, Computer Games is still going strong. We are still making incremental improvements to the computer game, mobile game, but it seems to have settled into a fairly standard version and layout.

Many games have passed through our life over the past couple of years. A number of the best have been written about in these games. Unfortunately there are too many games and too little time, and make some hard choices about what games actually play regularly.

This is obviously a very personal list of favorite games, and change fairly regularly as new games rotate in and old games are given a rest for a while. It brings ours to the question of what we look for in a game, and why choose one game to play over another? What does make a game good enough to play time after time?

Therefore, a game has to have, above all, interesting tactics and strategy, but also we like originality and simplicity. There is also a certain quality that is very difficult to define that makes some games beautiful. At last in this issue we return to mobile oriented games.

This paper will discuss Computer Game Conditions in terms of the different games, components, and Design and Implementation of Computer Game Menu Simulation based on 4GL. PowerBuilder.