

## 온라인 게임의 RGB값 분석을 통한 유저 동향 연구 -MMORPG를 중심으로-

조초원<sup>0</sup>, 김윤경

호서대학교 컴퓨터공학과 게임전공

ccw810828@nate.com<sup>0</sup>, gamart@office.hoseo.ac.kr\*\*

Research of User Trend by RGB analysis about On-line Game  
-Based on MMORPG-

Cho-Won Cho<sup>0</sup>, Yun-Kyung Kim

Dept. of Computer Game Engineering in Graduate School of Hoseo Univ

### 요약

게임이 고부가 가치 산업으로 인식 되면서 급성장을 하게 되고 국내 시장을 시작으로 점차 해외 시장으로 까지 온라인 게임이 각광을 받으며 온라인 게임 시장이 성장을 하고 있다. 이로 인해 다양한 온라인 게임이 유저들에게 각광 받고 있으며, 혹은 잊혀 가고 있다.

본 연구는 이러한 차이가 생기는 여러 가지 요인 중에 색감의 차이에 초점을 맞추어 연구를 하였다. 색감을 연구하기 위해 모니터로 출력되는 기본 값인 RGB값의 평균값을 산출 하였다. 수치 데이터로 만들어 비교 분석 하기 위해 각각 게임의 배경과 캐릭터의 RGB값 차이를 분석하여 유저들이 선호하는 색채를 연구하였다.

이 연구를 기초로 한다면 게임 유저들이 동향을 연구하는데 기여할 수 있을 것입니다.

### Abstract

The game industry, having been recognized as a highly lucrative business, is growing faster as it has gained its foothold not only in domestic but also in foreign markets. As a result, a variety of internet-based games are being loved or simply overlooked by the users all around the world.

This study was aimed to investigate the effect of color on the user using RGB, the output value for the monitor. RGB of the background of the game was computed and compared to that of its characters to find out which colors are favored by the users.

If we are based on these results, it is considered more easy in understanding the trends of users.

Key Word: 온라인 게임, RGB

## 1. 서론

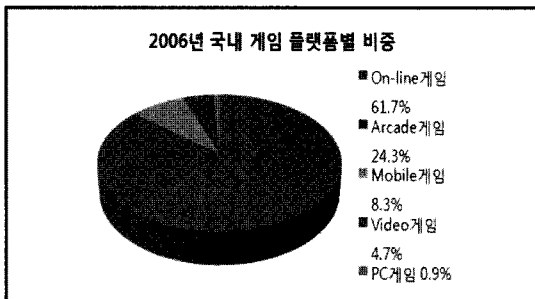
### 1.1 연구의 배경 및 목적

아이들의 장난감으로 인식되어 있던 게임이 일본, 미국 등의 콘텐츠 강국에서 체계적으로 발전시키며 엄청난 가치와 파급효과를 창출할 수 있는 산업으로 인식이 전환되었다.

국내에서는 2000년 이후 MMORPG의 연이은 흥행 실패와 사행성 게임으로 인한 각종 게임 관련 법규의 강화로 인해 게임 산업의 발전이 주춤거리기 시작했다.

하지만 기존의 핵 앤 슬러시(hack and slash)방식을 탈피한 다양한 스타일의 게임이 등장했으며, FPS게임이 인기 장르로 자리를 확고히 굳혔다.

이로 볼 때 MMORPG에 편중되었던 온라인 게임 시장이 다양한 장르로의 시장으로 많이 안착 되었으며, 점점 더 다양한 시도를 통해 여전히 국내 게임 산업 발전의 선봉장 역할을 훌륭히 수행하고 있다.



[그림 1]

해외에서는 국내 온라인 게임의 성공을 보고 차츰 온라인 게임의 개발에 관심을 가지기 시작 했으며<sup>1)</sup> 브로드밴드 보급률의 상승과 콘솔의 네트워크 기능 강화, 온라인게임 장르의 다양화, 캐주얼 MMOG 확산 등으로 꾸준히 유저가 증가하고 있다.

세계적으로 온라인 게임은 전통적으로 MMORPG장르가 현재 까지도 두터운 유저 층을 형성하고 있으며, 과거에는 판타지를 소재로 한 MMORPG가 대부분이었지만, 현재는 소재가 다양화 되었고, 새로운 장르도 개척 하고 있다<sup>1)</sup>.

이렇게 온라인 게임 시장이 발달함에 있어 국내의 유저들의 게임을 즐기는 방식과 선호하는 게임의 배경, 캐릭터, 색

감의 차이로 인해 해외에서 인정받은 타이틀이 국내에선 외면 받기도 하고 국내에서 인정받던 타이틀이 해외에선 큰 성공을 거두지 못하거나 국내에선 큰 성공을 거두진 못했지만 해외에선 성공을 거두는 등의 경우가 생기고 있다.

또한,<sup>2)</sup> 세계적으로 소비자의 추세가 감성 만족도에 두고 있는 현 시대에 인간의 감성에 직접적인 영향과 자극을 주는 가장 중요한 요소는 색채<sup>2)</sup>이다. 다시 말하면, <sup>3)</sup>게임 그래픽 디자이너가 게임 콘셉트에 맞게 디자인할 때 제작 콘셉트에 따른 색의 선택 사용으로 인해 인간감정의 심리적인 희로애락(喜怒哀樂)을 표현<sup>3)</sup>할 수 있다.

그러므로 본 연구는 이러한 차이가 생기는 이유를 게임 그래픽의 색채와 색감의 차이로 보고 모니터에 색감을 나타내기 위한 기본 요소인 RGB값의 연구로 인해 국내와 해외의 게임의 색감차이를 연구하여 국내의 유저들의 취향을 분석 향후 게임의 수출입에 대해 하나의 지표를 만드는 것에 목적이 있다.

### 1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구의 연구 방법은 먼저 국내 온라인 게임의 시장의 전반적인 동향을 파악 하고 연구대상이 될 게임을 선정 한 후 각각 게임의 비슷한 장소와 같은 종족을 제한한 후 스크린 샷을 통해 선정된 게임의 캐릭터와 배경의 RGB값을 파악한 후 각각 Red, Green, Blue의 값을 분석하여 국내 온라인 게임 유저의 트렌드를 파악하고, 해외 게임도 동일한 방법으로 분석 하여 유저들의 트렌드를 분석 해보고 앞으로의 게임 산업 발전을 위한 방향을 제시해보고자 한다.

또한 각 게임 선정을 국내에서 성공한 게임, 해외로 수출에 성공한 게임, 해외의 성공한 게임을 선정 하고 선정의 기준은 각각 인기 게임 차트 등을 기준으로 한다.

## 2. 국내 온라인 게임의 RGB값 분석

### 2.1 RGB의 정의

RGB란 Red, Green, Blue의 약자로 모니터 같은 스크린

2) 이혜주의, 「새로운 실버산업을 위한 색채마케팅에 관한 연구」, 2004, 72p

3) 김태열외, 「색채가 온라인 게임의 지속성에 미치는 영향에 관한 연구」, 2004, 38p

4) 박영미외, 「디지털 색채 표현과 관리에 관한 연구」, 2004, 88p

1) 대한민국 게임백서 2007

디스플레이 장비에 사용된다.<sup>4)</sup> RGB방식은 R, G, B 각각의 크기를 0에서 255까지 정해서 특정한 색을 나타낸다. R, G, B 각각에 100%로 했을 때 흰색을 만들게 되며 0%를 하면 흑색이 되고 50%를 주게 되면 회색을 만들게 된다<sup>4)</sup>. RGB는 이같이 빛이 더해지는 가산 혼합을 사용한다.

**2. 2 국내 온라인 게임 분석 대상 선정**

본 연구는 국내에서 현재까지 꾸준히 게임 인기 차트의 상위권에 랭크 되어있는 게임과 국내에서는 큰 성과를 거두진 못했지만 수출에는 성공한 두 게임을 선정 비교 분석할 것이며, 좀 더 확실하고 정확한 비교를 위해 장르를 하나로 제한하며 가장 일반적인 온라인 게임인 MMORPG장르를 분석하기로 한다.

국내에서 성공한 게임으로 인기 만화가 신일숙씨의 원작 만화를 기초 초대로 만든 「Lineage」의 후속편인 「Lineage2」로 선정했다. 출시 당시 상당한 주목을 받았으며 현재 까지 도 3D MMORPG의 대명사로 자타 공인을 받고 있는 게임이며, 아름답고 화려한 그래픽으로 많은 국내의 유저들의 사

순위	타이틀
1	Sudden Attack
2	Star Craft
3	World of Warcraft
4	Special Force
5	Lineage
6	Lineage 2
7	War Craft 3
8	Dungeon & Fighter
9	Audition
10	Maple Story

[표 1] PC 게임 인기 순위

랑을 받고 있는 게임이다.

해외에서 혹평을 받은 게임으로 국산 MMORPG게임인 「Guild Wars」로 선정하였다. NC soft에서 리처드 게리엇의 기획으로 만들어진 게임이다. 보통 MMORPG처럼 클라이언트는 무료 계정 사용료는 유료인 형식의 수익구조에서 클라이언트를 유료로 하고 계정 사용료를 무료로 전환 하는 새로운 수익구조를 창출한 게임이다. 국내 시장에서는 크게 사랑을 받지 못하였지만 기본 기획이 국내 보단 세계 시장을 겨냥한 게임답게 해외에서는 큰 인기를 얻고 있는 게임이다.

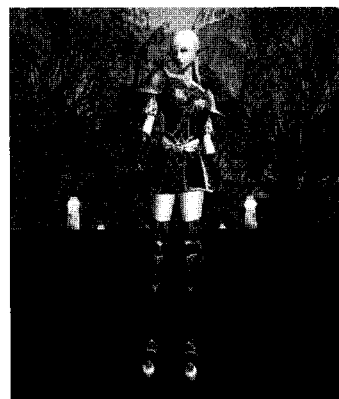
순위	타이틀
1	Ever quest 2
2	Lord of the Rings Online
3	Guild Wars
4	EVE Online
5	City of Villains
6	Dark Age of Camelot
7	City of Heros

[표 2] 해외 게임 인기 순위

**2. 3 「Lineage2」의 캐릭터 RGB 분석**

「Lineage2」의 캐릭터의 RGB값을 분석 해보면 Red의 RGB값은 R:134, G:36, B: 27이며 R값이 G값과 B값보다 월등히 높은 것을 알 수 있다. 이는 붉은 계열 색에 다른 계열의 색이 많이 합산 되지 않았기 때문에 선명하고 뚜렷한 붉은 계열의 색이 사용 되었다는 것을 알 수 있다. Green값은 R: 66, G: 88, B: 85이며 G값이 다른 값과 크게 차이를 보이지 않고 있다. 이는 G값에 다른 색이 많이 합산 되었다는 것을 의미하며 특히 B값이 많이 합산 되었다는 것은 청색에 가까운 녹색이 사용 되었다는 것을 알 수 있다. Blue값은 R: 54, G: 89, B: 131이며 세 개의 값이 Red와 Green의 세 값에 비해 골고루 높다. 그러나 역시 B값이 다른 값에 비해 월등히 높다. 이는 색이 전체적으로 많이 합산 되었다는 것을 나타내며, 선명한 색임을 나타낸다. 가산 혼합법에 의해 색이 밝고 청아한 느낌의 색이 사용 되었다는 것을 알 수 있다.

위 세 가지를 종합 해 볼 때 「Lineage2」에서는 캐릭터에 밝으면서도 선명한 색깔 위주로 사용 하여 캐릭터 들이 눈에 쉽게 보이게 색을 사용함을 알 수 있다.



[그림 2] 「Lineage2」의 캐릭터

**2. 4 「Lineage2」의 배경 RGB 분석**

「Lineage2」의 배경의 RGB값을 분석 해보면 Red의 RGB 값은 R: 132, G: 28, B: 4이다 R값이 다른 값에 비해 높아 보 이긴 하나 캐릭터에 비해 전체적으로 값이 약간 떨어진다는 것은 색이 어둡다는 것을 의미 하므로 탁한 붉은 계열의 색이 사용 된 것을 알 수 있다. Green값은 R: 104, G: 102, B: 69로 새 개 의 값이 큰 차이 없이 골고루 높다. 이는 색깔들 이 골고루 혼합 되어 색이 밝다는 것을 의미 하며, 색이 밝 긴 하나 포근한 느낌이 강하게 들어 튀지 않는 느낌의 색이 사용 된 것을 알 수 있다. Blue값은 R: 33, G: 45, B: 69로 전 체적인 색깔이 많이 떨어지나 세 가지 색이 골고루 혼합 것 을 알 수 있다. 이는 색이 전체적으로 뚜렷하지 않고, 어두 운 느낌의 색이 사용 된 것을 알 수 있다.

위 세 가지를 종합 해 보면 「Lineage2」의 배경은 캐릭터 를 선명하게 보이게 해주기 위하여 캐릭터에 비해 전체적 으로 채도가 떨어지며 약간 어두운 색깔을 사용 하였다는 것 을 알 수 있다.



[그림 3] 「Lineage2」의 배경

**2. 5 「Lineage2」의 RGB 종합 분석**

「Lineage2」에서는 전체적으로 밝은 분위기의 색깔을 많 이 사용 한 것을 알 수 있으며 Dungeon처럼 어두운 장소에 서도 색깔을 부드럽게 사용 하려 유저들의 눈에 심하게 튀 기 보단 편안하게 보일 수 있게 하였으며, 캐릭터와 배경의 채도 차이를 확실히 두어 구분이 쉽게 갈수 있도록 색깔을 사용 하였다.

캐릭터의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	134	36	27		선명하고 뚜렷한 Red
Green	66	88	27		청색 계열의 Green
Blue	54	89	131		밝고 선명한 Blue
배경의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	132	28	4		약간 탁한 느낌의 Red
Green	104	102	69		밝으며 포근한 Green
Blue	33	45	69		어두운 Blue

[표 3] Lineage2의 RGB 분석표

**2. 6 「Guild Wars」의 캐릭터의 RGB분석**

「Guild Wars」의 캐릭터의 RGB값을 분석 해 보면 Red의 값은 R: 80, G: 34, B: 45이며 전체적으로 수치가 낮으며 R값 이 다른 값과 큰 차이가 나지 않는다. 이는 전체적으로 탁한 분위기의 색깔을 사용 하였다는 것을 알 수 있다. Green의 값은 R: 15, G: 32, B: 26으로 Red와 같이 전체적인 값이 낮 으며, 이 또한 전체적으로 수치의 차이가 크게 없다. 즉 색 감이 뚜렷하지 못하고 어두운 색깔을 사용 했다는 것을 알 수 있다. Blue의 값은 R: 19, G: 23, B: 48이며 세 가지색이 전체적으로 각각 값이 큰 차이가 나지 않고 있다. 이 역시 색깔이 전체적으로 어둡고 탁하다는 뜻이다.

이를 종합 해볼 때 캐릭터의 색깔 자체가 어두워 캐릭터 가 크게 눈에 띄지 않으며 암울한 분위기를 연출한다.



[그림 4] 「Guild Wars」의 캐릭터

**2. 7 「Guild Wars」의 배경의 RGB 분석**

「Guild Wars」의 배경의 RGB값을 분석 해보면 Red는 R: 71, G: 20, B: 20이며 수치 값이 전반적으로 낮다. 이는 색깔 이 전체적으로 어둡고 선명하지 못하다는 것을 알 수 있다. Green은 R: 57, G: 86, B: 30이며 다른 값에 비교적 수치가

높으나 역시나 수치가 낮으며, R의 값이 많이 합산되어 붉은빛에 가까운 색감이 나타나며 불투명한 것을 알 수 있다. Blue는 R: 15, G: 28, B: 36이며 각각의 값이 매우 낮다. 세 가지의 값이 다 낮다는 것은 빛이 적게 합산되었다는 것을 뜻하므로 색이 어두워진다는 것을 알 수 있다. 즉 매우 탁한 균청색의 느낌이 나는 것을 알 수 있다.

이를 종합 해볼 때 배경의 전체적인 색의 수치가 다 낮으며 이는 색 자체가 어두운 느낌의 색을 많이 사용 했다는 것을 말하며, 전반적인 분위기가 어둡다는 것을 알 수 있다.



[그림 5] 「Guild Wars」의 배경

### 2. 8 「Guild Wars」의 RGB 종합 분석

「Guild Wars」의 RGB는 전체적으로 수치가 다 낮았으며, 게임 전반적인 분위기가 어둡다는 것을 알 수 있다. 또한 캐릭터의 RGB가 배경보다 평균적으로 높았지만 커다란 차이가 나지 않아서 구분이 뚜렷하게 나타나지 않다는 것을 알 수 있다

캐릭터의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	80	34	45		탁하고 어두운 Red
Green	15	32	26		뚜렷하지 못한 Green
Blue	19	23	43		탁하고 어두운 Blue
배경의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	71	20	20		어둡고 불투명한 Red
Green	57	86	30		불투명한 Green
Blue	15	28	36		탁한 Blue

[표 4] 「Guild Wars」의 RGB 분석표

### 3. 해외 온라인 게임의 RGB 분석

#### 3. 1 해외 온라인 게임 분석 대상 선정

해외 온라인 게임 역시 게임 차트의 인기 순위를 기준으로 국내외에서 성공한 게임과 해외에서는 성공 했지만 국내에서는 큰 인기를 얻지 못한 두 게임을 선정하여 비교 분석하기로 한다. 국내에서 성공한 게임으로 「World of Warcraft」(이하 WOW)로 선정하였다. 「Diablo」와 「Star Craft」로 국내외 많은 게임 유저들에게 사랑을 받은 블리자드에서 MMORPG시장에 처음으로 뛰어든 작품이다. 블리자드사의 특징을 잘 살려 국내외 많은 게임 팬들에게 차별화된 콘텐츠로 사랑 받고 있는 작품이다.

순위	타이틀
1	Tomb Raider Anniversary
2	C&C3
3	Football Manger 2007
4	WOW The Burning Crusade
5	The Sims 2 season
6	Colin Mcrae PIRT
7	Medieval 2 Total War

[표 5] UK PC game Chart

해외에서 많은 유저들의 이목을 끈 게임으로 「Dungeon & Dragon Online」(이하 DDO)으로 선정했다. 터마인 엔터테인먼트에서 제작한 게임으로서 정통 TRPG게임이다. RPG의 정통이라 불리는 D&D를 온라인으로 만든 게임으로 해외에서 많은 주목을 받고 있으며, 국내에는 정식 서비스를 시작 하였다. 그러나 국내에서는 WOW에 비해 현재 큰 인기를 얻지 못하고 있지만, 해외에서는 관심이 식지 않은 작품이다.

순위	타이틀
1	World of War craft
2	Ever quest 2
3	Star Wars Galaxies
4	Dungeon & Dragons Online
5	City of Heros
6	Guild Wars
7	Dark Age of Camelot
8	Eve Online
9	Everquest
10	Final Fantasy 11

[표 6] 유동인구 게임 순위

**3. 2 'WOW'의 캐릭터 RGB 분석**

「WOW」의 캐릭터의 RGB를 분석 해보면 Red는 R: 89, G: 19, B: 17이다. R값이 G와B값과의 차이가 크며, R값의 수치가 크게 높지 않다. 이는 Red값이 붉은 빛을 많이 띠는 선명한 색깔이지만 크게 밝지는 않다는 것을 의미한다. Green은 R: 97, G: 121, B: 99이다. 세 개의 값이 전체적으로 다 높으며 R값과 B값이 어느 쪽에 치우치지 않고 골고루 합산되었다. 이는 색이 밝지만 선명하다기 보단 흐릿한 느낌이 든다는 것을 의미한다. Blue는 R: 57, G: 81, B: 145이다. B값이 R과 G의 값과의 차이가 크다 그리고 B값의 수치가 매우 높다. 이것은 Blue가 밝으면서도 선명하다는 것을 의미한다.

이를 종합 해보면 RGB의 각 주 색상 값이 타 값에 비해 확연히 높아 색이 전체적으로 선명 하며 색이 밝다는 것을 알 수 있다. 그래서 캐릭터가 눈에 잘 보이긴 하지만 튀는 느낌을 받기도 한다.

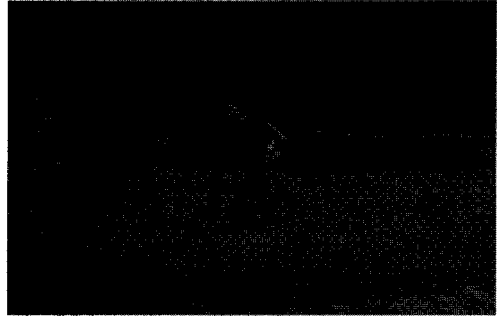


[그림 6] 「WOW」의 캐릭터

**3. 3 'WOW'의 배경의 RGB 분석**

「WOW」의 배경의 RGB를 분석 해보면 Red는 R: 107, G: 57, B: 53이다. 전체적으로 색이 다 높아 약간 밝아지지만 G값과 B값이 비슷하게 합산되어 보라색 느낌이 많이 나는 것을 알 수 있다. Green은 R: 81, G: 90, B: 43이다. R값이 G값에 많이 합산되어 붉은 빛이 많이 나며 선명하지는 않다는 것을 알 수 있다. Blue는 R: 44, G: 60, B: 76이다. 전체적인 값이 높아지지 않으며 크게 차이도 나지 않는다. 이는 색이 어둡고 흐릿한 느낌이 나는 것을 알 수 있다.

이를 종합 해보면 배경의 색이 전체적으로 채도가 떨어져 색이 눈에 크게 튀지 않고 명암도 높지 않아 차분한 느낌을 받는다.



[그림 7] 「WOW」의 배경

**3. 4 'WOW'의 RGB 종합 분석**

「WOW」의 캐릭터는 채도와 명암은 높게 설정 되어있고 배경은 채도가 떨어져 캐릭터가 배경에 묻혀 보이지 않게 설정 해 놓았다. 유저들이 플레이 하면서 캐릭터의 식별이 쉽게 되어 있으나 약간의 이질감이 나타나기도 한다. 그러나 배경이 차분하게 전체적 색감을 가라앉혀 줘서 어느 정도 보완이 되어 「WOW」만의 특별한 분위기를 연출 한다.

캐릭터의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	89	19	17		선명하지만 어두운 Red
Green	97	121	99		밝지만 흐릿한 Green
Blue	57	81	145		밝고 선명한 Blue
배경의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	107	57	53		밝지만 흐릿한 Red
Green	81	90	43		붉으며 흐릿한 Green
Blue	44	60	76		어둡고 흐릿한 Blue

[표 7] 「WOW」의 RGB 분석표

**3. 5 'DDO'의 캐릭터 RGB 분석**

「DDO」의 캐릭터의 RGB를 분석 해보면 Red는 R: 147, G: 81, B: 67이다. 수치 값이 평균적으로 높아 매우 밝은 색이 되며 G값과 B값이 많이 합산되어 색이 흐릿한 느낌이 나는 것을 알 수 있다. Green은 R: 100, G: 124, B: 92이다. 세 가지 값이 비슷하게 높아 매우 밝은 색이며, 세 수치의 값이 차이가 거의 나지 않아 Green역시 흐릿하다. Blue는 R: 36, G: 45 B: 78이다. 세 수치의 값이 크게 차이가 나질 않아 크게 채도가 떨어지며, 전체적으로도 수치의 값이 낮아 명암이 낮아진다.

이는 전체적으로 수치들이 높아 매우 밝은 느낌이 나지만 RGB각각의 세 속성의 값이 크게 차이가 나지 않아 전체적으로 명암은 밝지만 채도가 떨어지는 느낌을 받는다.



[그림 8] 「DDO」의 캐릭터

기가 매우 화려해 보이지만 캐릭터와 배경이 서로 튀는 것 같이 보이는 것을 알 수 있다.

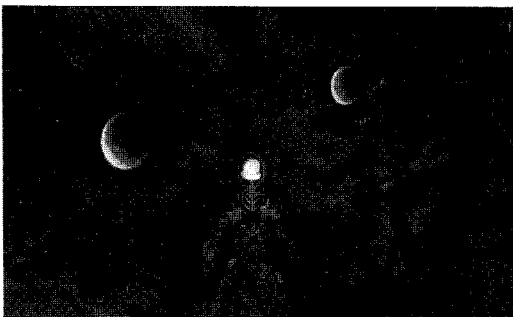
캐릭터의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	147	81	67		밝으며 흐릿한 Red
Green	100	124	92		밝으며 흐릿한 Green
Blue	36	45	78		흐릿한 Blue
배경의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	121	42	27		선명한 Red
Green	145	183	2		밝으며 포근한 Green
Blue	70	93	99		밝으며 흐릿한 Blue

[표 8] 「DDO」의 RGB 분석표

### 3. 6 「DDO」의 배경 RGB 분석

「DDO」의 배경의 RGB를 분석 해보면 Red는 R: 121, G: 42, B: 27이다. R값이 G와 B의 값에 비해 눈에 띄게 높다. 이는 Red의 채도가 매우 높아 선명하다는 것을 알 수 있다. Green은 R: 145, G: 183, B: 2이다. G값과 R값이 매우 높으며 B값은 거의 들어가지 않았다. Green의 채도가 붉은 계열에 가까우며 명암이 밝다는 것을 알 수 있다. Blue는 R: 70, G: 93, B: 99이다. 세 값이 크게 차이가 나지 않으며 G값이 B값과 비슷하게 합산되었다. Blue의 채도가 낮으며, 녹색 계열에 가까운 느낌이 난다는 것을 알 수 있다.

이를 종합 해보면 RGB값이 대부분 높아 명암이 밝으며 채도 역시 대부분 매우 선명한 것을 알 수 있다. 이는 배경이 매우 선명하게 표현된 것을 알 수 있다.



[그림 9] 「DDO」의 배경

### 3. 7 「DDO」의 RGB 종합 분석

캐릭터와 배경의 RGB의 명암이 대부분 밝으며 채도 또한 높아 색이 매우 선명함을 알 수 있다. 게임 전체의 분위

## 4. 결론

캐릭터의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	147	81	67		밝으며 흐릿한 Red
Green	100	124	92		밝으며 흐릿한 Green
Blue	36	45	78		흐릿한 Blue
배경의 RGB 분석					
	R	G	B	색	비고
Red	121	42	27		선명한 Red
Green	145	183	2		밝으며 포근한 Green
Blue	70	93	99		밝으며 흐릿한 Blue

[표 9] 캐릭터와 배경의 차이 분석표

게임이 산업으로서 크게 발전 하며 유저들을 위한 콘텐츠 사업으로 발전 해가고 있다. 특히 PC혹은 게임기를 통해 집에서 혼자 하는 시대를 지나 여러 사람이 같이 한 공간에서 즐길 수 있는 온라인 게임이 크게 성장 하고 있다. 온라인 게임은 마니아층을 형성해 사랑 받기 보단 많은 유저들에게 쉽게 다가가는 게임을 만들기 위해 유저들의 눈을 사로잡을 수 있는 그래픽 기술이 발달 하고 있으며, 유저들이 게임을 좀 더 쉽게 좀 더 편하게 할 수 있게 색감을 맞추기 위해 노력 중이다. 하지만 국내와 해외 유저들의 취향이 틀리기 때문에 그에 맞는 색감을 잘 찾아내야만 유저들의 사랑을 받는 게임을 만들 수 있다.

위에서 보듯이 국내에서 성공을 거둔 게임들은 「Lineage2」

와 「WOW」에서 볼 수 있듯이 캐릭터는 색감이 각각 RGB값이 선명하고 대체적으로 밝으며, 배경의 색감은 전체적으로 밝으나 눈에 띄지 않게 하여 캐릭터의 움직임을 파악하기 쉽게 색깔 톤을 맞추어 좀 더 캐릭터에 자신을 이입시키기 쉽게 색감을 맞추었다.

그에 비해 해외에서 성공을 거둔 게임을 보면 「Guild War」와 「DDO」에서 볼 수 있듯이 캐릭터와 배경의 RGB값이 큰 차이가 없어서 전체적인 분위기가 흐릿하지만 안정적이고 통일감이 있어 게임을 플레이함에 있어 눈에 무리가 없이 편안한 색감을 맞추었다.

간단히 정리해 국내 유저들은 일반적으로 캐릭터에 포커스를 두어 알아보기 쉬우면서

전체적으로 밝은 분위기를 좋아 하지만, 해외 유저들은 게임의 전체적인 분위기가 통일되어 있고 어두운 분위기의 게임을 즐겨 하는 것을 알 수 있다.

본 연구는 RPG게임에 한정을 두고 조사했지만 기본적인 유저들의 취향에 큰 차이가 없으므로 이런 자료에 기초를 두어 국내에 진출 하려는 온라인 게임이나 해외에 진출을 앞두고 있는 게임들이 유저들의 취향에 잘 접근한다며 국내의 진출에 결핍들을 제거 하는데 도움이 될 것이다.

## 참고 문헌

- [1] 「2007 대한민국 게임백서」, 한국게임산업진흥원, 2007
- [2] 이혜주, 김서영, 「새로운 실버산업을 위한 색채마케팅에 관한 연구」, 중앙대학교 생활과학논집, 2004
- [3] 김태열, 서미라, 경병표, 유석호, 「색채가 온라인 게임의 지속성에 미치는 영향에 관한 연구」, 한국콘텐츠학회, 2005
- [4] 박영미, 차의영, 「디지털 색채 표현과 관리에 관한 연구」, 한국디지털디자인학회, 2004
- [5] 백승만, 선용수, 이진렬, 「온라인 게임에서 3D 캐릭터 특성 및 트렌드에 관한 연구」, 디지털디자인학연구, 2004
- [6] 윤지현, 「국내 온라인 게임 그래픽에 관한 연구」, 2004
- [7] 동경: 미술 출판사, 「색채의 과학」, 1977
- [8] 스에나가 타미오, 「색채 심리」, 2001
- [9] Webster, J., Trevino, L. K., and Ryan, 「The

Dimensionality and correlation of flow in human-computer interactions, Computers in Human Behavior, Vol.9」, Dergamon Press, 1933

- [10] <http://www.mmorpg.com/index>
- [11] <http://uk.gamestacker.com>
- [12] <http://www.guildcafe.com/GameHistory.html>
- [13] <http://www.gamespot.com>
- [14] <http://lineage2.plaync.co.kr/info/item>

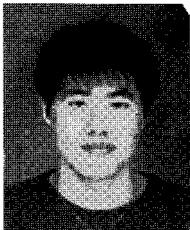




김윤경

호서대학교 게임공학과 그래픽전공 전임강사  
Vancouver Film School 3D Animation& Visual Effects전공  
Bioware Corp. 캐나다(www.bioware.com) 2D &3D 아티스트  
발더스 게이트2(Baldur's Gate II), 네버윈터나이트(Never Winter  
Nights)  
MDK2 제작 참여

---



조초원

2007년 호서대학교 게임공학과(학사)  
2007년~현재 호서대학교 컴퓨터공학부 게임공학 전공(석사)

---