
RPG 게임의 유형 및 게이머의 유형을 통한 게임디자인 방법에 관한 연구

-MMORPG게임을 중심으로-

A Study on Game Design Methodology Following
Types of Games, Type of Gamers

-Focused on MMORPG-

김정현*, 김경식

호서대학교 대학원 컴퓨터 공학과 게임전공

Jung-Hyun Kim(megaray@empal.com)*, Kyung-Sik Kim(kskim@office.hoseo.ac.kr)

요약

롤플레이 게임(RPG)은 TRPG를 시작으로 질적, 양적으로 많은 발전이 이루어지고 있고 현재 가장 인기 있는 게임 장르이다. 그동안 게임의 룰 및 시스템은 기존의 게임과 비교해서 크게 개선이 이루어지고 있지 않은 채 과거의 시스템을 답습하는 문제점이 있기 때문에 새로 출시되는 게임들이 고전을 하고 있다. 따라서 본 논문에서는 RPG게임의 유형과 게이머의 유형분석을 통해 새로 출시되는 게임이 가져야할 디자인 방법을 제시한다.

■ 중심어 : | RPG게임 | 게이머 유형 | 소비자 구매절차 |

Abstract

Roll Playing Game is currently one of the most popular game genre with qualitative and quantitative development from the start of Table RPG. Meanwhile the rules and systems of games have been repeated old system, that new RPG game are confronting many problems. In this paper, we propose a new design methodology for RPG games following types of RPG game, types of gamers

■ Keyword : | RPG game | gamer type | consumer purchase formalities |

I. 서론

RPG(Roll Palying Game)게임은(이하 RPG 게임) 전 통적인 TRPG게임으로부터 출발해서 다양한 장르적 혼합을 통해 현재에 이르고 있다. 특히 스탠드얼론 RPG게

임에 비해서 온라인을 바탕으로 하는 RPG게임의 경우는 위와 같은 장르적 혼합이 더욱 두드러져서 매우 다양하고 특징적인 개성을 가진 게임이 출시되고 있다. 하지만 최근의 RPG게임의 경향을 보면 특별한 개성이 보이지 않는 게임들이 난립하고 있는 실정이며 이로 인해 게임의 시장은 커졌으나 게이머에게 선택받고 있는 게임

의 수는 한정되고 있는 실정이다.

특히 기존 게임의 벤치마킹과 단순한 비주얼 요소만을 강화시킨 게임이 계속해서 개발되어 진다는 것은 게이머들로 하여금 새로운 게임에 흥미와 재미를 느끼면서 플레이 하게 하는 것이 아니라 오히려 기존에 플레이 하고 있는 게임을 계속해서 플레이 하게 만드는 요인으로 작용하고 있다. 또한 MMORPG에서 가장 크게 대두되고 있는 문제점인 단순한 게임구성으로 인한 단순한 게임플레이의 반복이라는 문제점은 이러한 문제점을 더욱 심화시키는 요인으로 작용하고 있다. 본 논문에서는 RPG게임의 장르적 특징의 분석과 소비자로서의 게이머의 유형 분석, 소비자의 게임선택 과정의 흐름을 통해서 소비자에게 만족도를 높일 수 있는 요소를 추출해서 게임디자인에 적용할 수 있는 게임디자인 방법을 제시한다.

II. 본 론

1. RPG게임의 종류

RPG게임은 게이머가 하나의 캐릭터를 선택해서 역할을 분담해가며 성장시키고 모험을 즐기는 게임 장르로서 전통적인 TRPG로부터 시작해서 현재의 온라인을 바탕으로 한 MMORPG까지 다양한 종류로 발전해왔다. 특히 요즘은 온라인으로 개발되고 있는 게임의 상당수를 RPG게임이 차지하고 있을 정도로 많은 인기를 가지고 있으며 개발되는 게임의 수만큼 많은 수의 유저 층을 거느리고 있는 인기장르의 게임이다.

1.1 RPG게임의 특징과 유형

현재 개발되어 있는 게임이거나 개발이 계획되어 있는 게임의 경우 RPG게임이 차지하는 비중이 상당히 높는데 이것은 RPG게임이 다른 장르의 게임과 비교했을 때 가지는 특징이 온라인이라는 플랫폼과 잘 맞아떨어지기 때문이다. 특히 다른 게임에 비해 플레이 시간이 길다는 점과 퀘스트와 스토리, 맵을 추가해 나가면서 연장해 나갈 수 있는 게임의 생명력이 다른 장르의 게임에 비해 월등하게 높고, 다른 장르에서 동일 방법으로 게임의 연장시켜 나갈 때 느낄 수 있는 게임의 느낌과는 달

리 전혀 다른 느낌의 게임을 만들어 낼 수 있다는 점에서 RPG게임의 장점이 두드러지기 때문에 온라인을 통한 지속적인 수익을 가져올 수 있는 장점이 있다.

현재 개발되어 서비스되고 있는 RPG게임의 경우 크게 3가지 유형으로 구분되는 특징이 있다.

- 액션형 RPG
- 퀘스트형 RPG
- 커뮤니티형 RPG

1.1.1 액션형 RPG

액션형 RPG의 경우 블리자드사의 디아블로 게임을 시작으로 발전된 RPG종류이며 기존의 RPG게임이 대화, 육성, 전투 등에 걸쳐서 다양하게 설정된 게임시스템을 가지고 있는 반면에 액션형 RPG의 경우는 대화, 육성 등의 정적인 요소를 줄이고 전투 및 액션에 초점을 맞춘 게임이라고 할 수 있다. 또한 액션형 RPG의 장점은 쉴 새 없는 전투를 통한 긴장감의 연속성과 빠른 레벨업과 잦은 보상, 빠른 게임플레이를 즐길 수 있는 장점이 있다는 점이며, 단점으로는 상대적으로 빈약한 퀘스트와 이벤트, 스토리텔링을 들 수 있다.

예) 디아블로2, 뮤

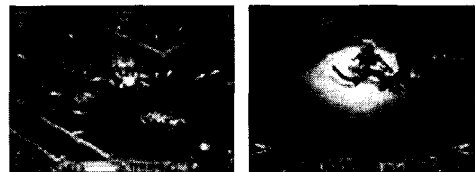


그림 1. 디아블로2[6], 뮤[7]

1.1.2 퀘스트형 RPG

전통적인 RPG게임의 종류가 이 범주에 들어가게 되는데, 역할분담을 통한 파티 및 싱글플레이를 통해 주어진 과제를 해결하고 모험을 하며, 이를 통한 보상을 받는 형태라고 볼 수 있다. 이러한 퀘스트형 RPG의 경우 NPC의 역할과 퀘스트의 구성, 스토리라인이 게임의 재미에 많은 영향을 주며, 치밀한 시나리오 구성이 필요하다. 다만 퀘스트에 따라서 전투가 구성되는 것이 일반적이기 때문에 액션성의 부족, 게임흐름의 저속화 등의 문

제점이 있다.

예) 에버퀘스트, WOW

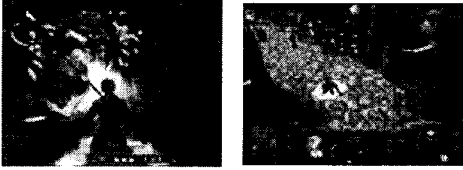


그림 2. 에버퀘스트2[8], WOW[9]

1.1.3 커뮤니티형 RPG

온라인을 통한 게임이 발전함으로써 등장한 게임의 특징으로써 기존 RPG 게임에서의 파티시스템을 넘어 소속 집단을 형성해서 정보의 교환 및 집단 간의 전투, 집단권력의 창출 등이 추가된 게임의 형태이다. 이러한 게임은 해외게임에서보다 국내에서 개발된 게임에 더 잘 구현되어 있는 특징이 있으며, 각 개인이 속한 집단 내의 유대감을 통해서 게임을 오랫동안 플레이하는 장점이 있지만 반대로 집단이기주의로 인한 다른 게이머에게 피해를 줄 수 있는 문제점이 있다.

예) 리니지1, 리니지2

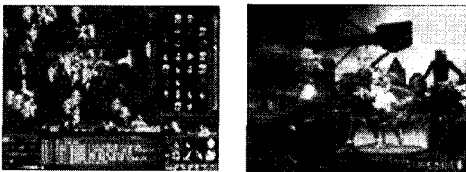


그림 3. 리니지1[10], 리니지2[11]

1.2 RPG게임 플레이어의 유형 및 요구사항

RPG게임의 경우 다른 게임 장르에 비해 게임 안에서 즐길 수 있는 요소가 다양하게 존재하기 때문에 하나의 게임을 즐기는데 있어서도 게이머마다 자기 다른 종류의 재미를 추구할 수 있는 특징이 있다. 이러한 다양한 종류의 재미구성은 게임을 이루고 있는 게이머의 수와도 밀접한 관계가 있기 때문에 구성요소간의 밸런스 조절도 매우 중요하다[1][2].

1.2.1 전투, 액션 추구형

전투액션 추구형 게이머의 특징은 게임 안에 존재하는 문제점들을 전투를 통해서 해결하기를 원한다는 특징이 있으며 다른 형태의 게이머에 비해 전투와 파괴를 즐기는 유형이다. 이러한 유형의 게이머를 위해서는 멋진 전투 움직임, 다양한 기술효과(Graphic effect), 다양한 몬스터가 필요하며 각각의 몬스터는 게이머에게 독특한 위협거리로서 많은 양이 제공되어야 한다.

1.2.2 문제해결 추구형

문제해결 추구형의 게이머들은 게임 안에 있는 모든 선택요소를 좀 더 다양하게 풀어서 해결하기를 즐기는 타입이다. 따라서 게임은 게이머에게 하나의 문제를 푸는데도 여러 가지 다양한 물건, 행동이나 전략을 섞어서 새로 만들어낼 수 있도록 구성하는 것이 좋다.

1.2.3 아이템 추구형

아이템 추구형의 게이머들은 게임 내에서 충분한 보상을 바라는 유형이다. 즉 하나의 퀘스트, 한 명의 몬스터를 처리했을 때마다 보상이 주어지길 바라며, 게임 안의 경제시스템을 통해서 사고, 팔고, 물물 교환할 수 있는 다양한 방법을 제공해줄 필요가 있다. 또한 각각의 아이템에 대해 잘 알 수 있도록 잘 조직된 구성과 짜임새를 가진 인벤토리 시스템을 필요로 한다.

1.2.4 스토리텔링 추구형

이러한 형태의 게이머들은 간접적인 체험을 즐기는 유형으로 전체적인 스토리라인을 중시하는 경향이 짙다. 또한 NPC와의 대화 및 게임스토리와의 대화를 통해 게임을 간접적으로 즐기는 유형이다. 이러한 유형의 게이머들을 위해서는 잘 짜인 스토리라인과 대화구성, 다양한 NPC를 통한 대화 및 스토리라인의 짜임새가 중요하다.

1.2.5 차별화 추구형

차별화 추구형의 게이머들은 게임에서 보이는 자신의 캐릭터의 능력 및 외모, 그리고 다른 캐릭터들과 차별되는 요소를 즐기는 형이다. 따라서 이러한 유형의 게이머

들은 스킬과 레벨업의 기회와 다른 게이머 및 캐릭터와 구분되는 기술, 그리고 이러한 기술이 시각적으로 확실하게 구분되는 것을 원한다.

1.2.6 맵 탐험 추구형

맵 탐험 추구형의 게이머는 게임월드 자체의 탐험을 추구하는 형태로서 다른 게이머의 유형에 비해 도전적인 의식이 낮은 편에 속한다. 따라서 게임은 다른 게이머들에 비해 낮은 난이도와 게이머가 꾸준히 맵을 탐험할 수 있도록 넓은 맵과 게이머와 상호작용을 하는 환경요소, 그리고 게이머의 위치를 알려주는 맵 등을 잘 구현할 필요가 있다.

1.2.7 커뮤니티 추구형

커뮤니티 추구형의 게이머들은 게임자체의 매력보다는 게임 안에서 만나는 다른 게이머들과의 커뮤니티를 더 즐기는 형태이다. 즉, 파티나 집단의 형성을 통해서 소속감을 부여받으며 게임의 정보와 각종 게임요소를 습득하는 형태로서 게임내의 잘 발달된 형태의 채팅 시스템 및 파티시스템, 그리고 단체의 조직 및 해체에 관한 구성을 요구한다.

이러한 다양한 재미를 추구하는 게이머의 특징을 보면 보통 하나의 조건을 추구한 다기 보다는 연계된 특징을 추구하는 경향이 많은데 이들 특성은 다음과 같다.

표 1. 게이머의 게임플레이 특성

추구형태	특징
전투액션	가장 일반적인 RPG게이머의 유형이다. 전투를 통한 아이템과 스킬 등을 습득을 통해 다른 게이머(캐릭터)와 비교해서 차별화의 우위성을 가지는 것을 목표로 한다.
아이템	
차별화	
문제해결	게임이 주는 스토리라인을 기반으로 다양한 문제의 해결과정과 탐험을 통해서 기본 스토리의 확장 및 새로운 스토리의 발견 등을 목표로 한다.
스토리텔링	
맵 탐험	
커뮤니티	온라인 게임의 등장으로 가장 발전한 분야이며 게임내의 모든 활동을 커뮤니티를 기반으로 하여 플레이 한다는 특징이 있다. 또한 온라인뿐만 아니라 오프라인으로 활동이 확대되는 특징이 있다.

2. 소비자로서의 게이머

소비자로서의 게이머의 소비결정과정은 문제해결의

형태로서 특징화될 수 있다[3]. 즉 특정 게임에 대한 의 사결정의 시작은 문제 혹은 욕구에 대한 인식으로 출발 하게 되는데, 실제 게임과 게이머가 원하는 형태로서의 게임의 불일치 정도가 일정 수준 이상을 넘어서게 되면 게임에 대한 불만과 함께 대체게임을 찾게 된다.

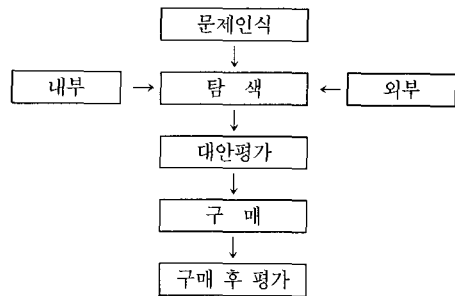


그림 4. 소비자의 구매의사 결정과정[3]

문제인식의 경우 주로 동기과정에 의해서 형성되는데 이러한 동기과정은 충동이론과 기대이론으로서 설명할 수 있다[3].

2.1 충동이론

사람들이 욕구가 발생하면 긴장이 증가하게 되고 이러한 긴장을 감소시키도록 동기화 된다고 보는 관점으로 긴장은 소비자들의 소비욕구가 충족되지 않았을 때 존재하는 불쾌한 상태로, 이런 불쾌한 상태를 제거하고 균형 잡힌 상태로 돌아가려고 하는 목표 지향적 행동을 활성화 시킨다. 즉, 자신이 플레이 하고 있는 게임이 게이머가 원하는 환경을 지원하지 않을 때 발생하는 긴장감과 불만을 다른 게임을 택함으로써 해결하려는 특성이다.

2.2 기대이론

기대이론의 경우는 행동이 내부로부터 추진되기 보다는 긍정적인 보상이나 바람직한 결과를 성취하기 위한 기대에 의해서 얻어진다고 보는 관점이다. 즉, 여러 가지 게임 중에서 하나만을 선택하는 경우 그 게임의 선택이 자신에게 훨씬 더 좋은 긍정적인 결과를 줄 것이라고 기대하는 것을 말한다.

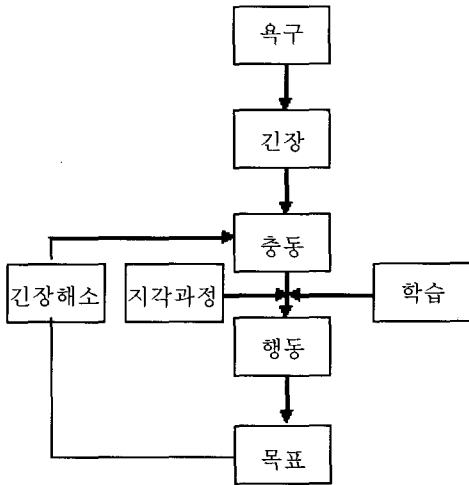


그림 5. 동기유발 과정[3]

따라서 이러한 과정을 통해 게이머가 새로운 게임을 선택할 때는 가능하면 이전에 즐기고 있던 게임에 비해 만족도가 높은 게임을 선택하려고 하며 이러한 만족도는 게임을 구성하고 있는 각각의 요소를 비교함으로써 얻어지게 된다. 따라서 RPG게임에서는 다음과 같은 항목을 비교함으로써 대체게임을 선택하게 되는데 그 항목은 다음과 같다[1].

- 캐릭터 또는 파티의 구성과 성장
- 스토리
- 밸런스와 느낌
- 전투
- 게임 인터페이스
- 편리한 기능(자동지도, 아이콘, 기타)
- 퍼즐
- NPC와의 상호작용(대화)
- 다시 할 만한 가치
- 비선형성
- 그래픽
- 사운드

또한 이러한 비교를 통한 대체게임의 선택에 있어서도 크게 비보상적 의사결정규칙과 보상적 의사결정 규칙의 두 가지 의사결정규칙이 작용해서 대체게임을 결

정하게 된다[3].

2.3 비보상적 의사결정규칙

특정한 기준에서 낮은 평가가 다른 기준에서의 높은 평가로 보상받지 못한다는 것으로 여러 개의 제품을 다양한 기준으로 비교 평가해서 마지막 하나의 제품을 선택하는 것을 말하며 [표 2]와 같이 제품의 구성요소를 비교함으로써 최종 결정을 내리게 된다.

표 2. 비보상적 의사결정 규칙에서 고려된 상표 비교

속성	게임의 종류			
	게임 1	게임 2	게임 3	게임 4
가격(원)	29,000	23,000	27,000	20,000
그래픽	3D	3D	2D	2D
게임성	상	중	중	하
사운드	5.1ch	2.1ch	2.1ch	5.1ch

만약 소비자가 25000원 이하의 가격과 3D를 지원하는 게임을 고려한다면 [표 2]의 게임2가 선택되는 방식이다.

2.4 보상적 의사결정규칙

이 규칙은 여러 속성의 중요도에 각 속성의 평가치를 곱한 각 속성의 값을 모두 합한 값이 가장 큰 제품을 선택하는 규칙으로 [표 3]과 같이 제품의 구성요소에 대한 가중치와 평가치를 고려하여 최종 결정을 내리게 된다.

표 3. 보상적 의사결정 규칙

평가 기준	가중치 (I)	게임1		게임2		게임3	
		평가(E) (R=I*E)		평가(E) (R=I*E)		평가(E) (R=I*E)	
		E	R	E	R	E	R
가격	10	5	50	10	100	3	30
그래픽	5	9	45	9	45	5	25
게임성	8	8	64	3	24	9	64
사운드	3	3	9	10	30	5	15
		최종	168	최종	199	최종	134

즉, [표 3]의 경우는 가중치와 평가치를 고려한 결과 가장 점수가 높은 게임2를 최종적으로 선택하게 되는 방식이다.

3. 온라인RPG 게임의 흐름의 문제점과 해결방안

국내 온라인 RPG게임은 최초의 온라인 RPG게임인 바람의 나라로부터 시작해서 질적, 양적으로 매우 팽창되어 왔으며 지금도 개발되고 있는 많은 수의 게임 중에 RPG의 수가 대부분을 차지하고 있을 정도로 인기분야이다[4,5].

온라인게임의 흐름을 보면 전년도에 걸쳐서 인기를 끌고 있는 게임의 경우 지속적으로 인기를 끌고 있지만 그렇지 못한 게임은 잠시 등장했다가 사라지는 것을 볼 수 있다. 또한 새로운 게임이 등장했을 때는 기존의 게임의 인기가 잠시 수그러들지만 대부분의 경우 잠시 후에 예전의 인기를 되찾는 경우가 많은데 이는 게이머가 게임을 플레이함에 있어서 기존의 게임에 대한 불만을 새로운 게임을 통해서 해결하지 못하고 다시 원래 게임으로 돌아간다는 것을 알 수 있다. 즉, 소비자로서의 게이머가 새로운 게임을 선택하지 않았음을 뜻한다.

3.1 후발게임의 문제점

게임은 지속적으로 발전하며 끊임없이 새로운 게임성을 가지고 개발된다. 하지만 온라인 RPG게임의 경우 새로운 게임성을 개발하지 않고 기존 게임의 특성을 그대로 이용하는 경우가 많다는 점이 문제점인데 이에 반해 게이머들은 새로운 게임성을 추구하기 때문에 결과적으로 만족도가 떨어지는 게임이 되어 버리는 악순환을 계속하고 있다. 즉, 액션형 RPG, 퀘스트형 RPG, 커뮤니티형 RPG게임의 전철을 그대로 밟고 있기 때문에 소비자인 게이머의 구매의사 결정과정에서의 탐색 및 대안평가 과정에서 크게 어필하지 못하고 있다는 점이 문제점이다. 또한 기존게임에 비해 새로운 게임이 가장 우선적으로 내세우고 있는 부분이 거의 그래픽과, 사운드 중심의 외적인 측면만을 강조하기 때문에 초반에는 높은 만족도로써 게임을 즐기게 되지만 쉽게 만족도가 떨어질 수 있는 요소이기 때문에 지속적인 구매가치가 떨어지게 된다.

3.2 문제점 해결방안

현재 추세로의 게임을 보면 지속적으로 게임성을 공유하며 퓨전 되는 현상이 두드러지고 있다. 또한 이점은

기존에 인기를 얻고 있던 게임에서 볼 때 타 장르의 게임성을 잘 활용하고 있다는 특징이 있으며 게임의 기본적인 컨셉과 목표를 확실하게 설정하고 있다는 특징이 있다.

- 명확한 컨셉의 설정 - 게임에서 제공하고 싶은 재미의 설정을 명확하게 설정함으로써 게이머에게 일관된 재미와 신뢰성을 제공해야 한다.
- 게이머의 성향분석 및 반영 - 게임을 플레이하는 게이머가 많아질수록 게이머의 유형 또한 다양해진다. 따라서 지속적인 유형분석을 통해 유형별 밸런스를 맞출 수 있는 업데이트와 패치 등을 제공해야하여 새로운 타입의 게임플레이를 즐기는 게이머를 위해 항상 게이머들의 플레이 타입을 염두에 두고 업데이트를 고려해야 한다.
- 새로운 혼합장르의 개발 - 액션형 RPG, 커뮤니티형 RPG게임의 경우 전통적인 RPG게임과는 다르게 다른 게임 장르의 게임요소 및 온라인의 특징요소를 추가함으로써 인기를 얻고 있는 게임이다. 따라서 새로운 시선으로 색다른 게임요소와의 융합이 필요하다.
- 타 장르의 게임과의 게임요소 분석을 통한 비전제시 - 게이머의 경우 지속적으로 다른 게임과 비교하면서 아쉬운 점을 찾음으로서 불만을 갖게 되는데 이러한 점을 방지하기 위해 타게임과 비교분석을 통한 장단점 파악과 발전방향을 제시함으로써 기존 유저들의 이동을 막아야 한다.

III. 결론

온라인 RPG게임은 현재 가장 인기가 있는 게임 장르로서 많은 수의 게이머를 보유하고 있다. 하지만 게임의 면모를 살펴보면 초반의 선점게임에 비해 후발게임의 인기도가 매우 열악하다는 것을 알 수 있는데, 이는 소비자로서의 게이머를 분석하는 과정이 부족하다는 점을 들 수 있는데, 과거의 게임성을 유지한 채 비주얼적인 면(그래픽, 사운드 등)의 발전만을 추구한 채 고정적인

게임성을 유지했기 때문에 기존게임에 비해 최신게임의 장점이 그다지 높지 않다는 점에서 게이머들에게 많은 환영받고 있지 못하는 현실이다. 따라서 보상적 의사결정과 비보상적 의사결정의 과정을 통해 게임요소를 분석하고 보강하는 과정을 통해서 지속적으로 게이머의 만족도를 올릴 필요가 있다.

게임의 재미는 시대와 게이머의 유형, 주변 환경 등 많은 요소에 의해 변하게 되고 달리 평가되어 진다. 또한 게임자체가 여러 장르가 지속적으로 혼합되고 재분류되는 시점에 있어서 과거의 종류, 재미만을 추구하는 것은 매우 바람직하지 못하다.

본 논문에서는 온라인 RPG게임의 유형과 게이머의 유형을 통해서 현재게임의 문제점을 파악하고 보완점을 제시하였다. 하지만 이러한 보완점이 게임에 어떻게 포함되고 어떤 결과로 나오게 될 지에 대한 피드백과정을 통한 발전요소 연구가 향후 연구과제이다.

참고 문헌

- [1] 닐 할포트, 지나 할포트, 검과 회로 : RPG기획을 위한 가이드 북, 제우미디어, pp.21-29, p.422, 2002.
- [2] 제시카 멀리건, 브리짓 패트로브스키, 온라인 게임 기획 이렇게 한다. 제우미디어, pp.442-449, pp.452-461, 2003.
- [3] 최철재, 소비자행동의 이해, 대경출판사, pp.219-222, pp.247-250, 2005.
- [4] 톰 메이그스, 실제로 쓰이는 게임기획 이렇게 한다. 제우미디어, pp.204-207, 2004
- [5] 밥 베이츠, 게임 디자인:아트&비즈니스, 제우미디어, pp.71-74, 2001.
- [6] <http://www.blizzard.com/diablo2>
- [7] <http://www.muonline.co.kr/>
- [8] <http://www.everquest2.co.kr/>
- [9] <http://www.blizzard.co.kr/wow>
- [10] <http://www.lineage.co.kr/>
- [11] <http://www.lineage2.co.kr/>

저자 소개

김 경 식(Kyung-Sik Kim)

정회원



- 1982년 : 서울대학교 전산기공학과(학사)
- 1990년 : 서울대학교 컴퓨터공학과(석, 박사)
- 1984년~1991년 : 한국전자통신연구원
- 1991년~현재 : 호서대학교 게임공학전공 교수

<관심분야> : 게임교육, 게임프로그래밍

김 정 현(Jung-Hyun Kim)

정회원



- 2001년 : 호서대학교 게임공학과(학사)
- 2003년 : 호서대학교 게임공학과(석사)
- 2006년 : 호서대학교 컴퓨터공학과 게임전공 박사과정(수료)

<관심분야> : 게임 플레이 설계, 레벨 디자인