

## 모바일 역할수행 게임 전투 콘텐츠의 플레이 패턴 연구

- 〈세븐 나이트〉를 중심으로 -

류철균, 김화현

이화여자대학교 융합콘텐츠학과

lyouc@hanmail.net, hyunz88@gmail.com

Analysis on Playing Pattern of Mobile RPG's Combat Contents

- Focus on 〈Seven Knights〉 -

Chul-Gyun Lyou, HwaHyun Kim

Ewha Womans University Department of Content Convergence

### 요약

한국에서의 역할수행 게임은 역할놀이 보다는 콘텐츠에서의 플레이어와 아바타의 조작을 통한 일체감이 강조되어 왔다. 스마트폰 기반 모바일 게임에서 역시 역할수행 게임은 전투 콘텐츠를 중심으로 구성되어 있다. 모바일 역할수행 게임은 PvE보다는 PvP가 강조되는 충돌의 형태를 지니고 있으며, 그에 따라 플레이 양상도 반복, 조작 등으로 상이하게 나타난다. 또한 자동전투를 게임 시스템 안에서 지원하기 때문에 섬세한 조작보다는 플레이어가 입력한 전략이 예측대로 출력되었는지를 확인하는 심성 모델에 대한 실험에서 재미가 발생한다. 이러한 모바일 역할수행 게임의 특성을 대표적인 게임인 〈세븐 나이트〉를 통해 분석했다. 플레이어는 자원 생산과 같은 단조로운 활동은 자동화하고, 단시간에 집약적인 재미를 경험할 수 있는 레이드, PvP 콘텐츠에 집중하는 플레이 패턴을 생성한다.

### ABSTRACT

A sense of oneness between a player and an avatar is more emphasized than role-playing itself in Korean RPG playing. Because of this tendency, the main contents of smart phone-based mobile RPG are mainly focus on combat. As PvP occurs more frequently in mobile RPG, playing experiences are diversified from sensitive control to simple repetition. Also, the auto-combat function offered in game system ingenerates funs from testing a mental model that a player statistically sets before playing. This paper analyzes the process of generating fun in mobile RPG based on Ralph Koster's Game Grammar theory. 〈Seven Knights〉 is selected as subject of this analysis. The pattern of mobile RPG playing is dichotomized : automation of producing materials and concentration on raid and PvP contents.

**Keywords** : Game Grammar(게임 문법), Mental Model(심성 모델), Pattern(패턴), Auto-combat(자동전투), Mobile Game(모바일 게임), 〈Seven Knights〉 (〈세븐 나이트〉)

Received: Sep. 5. 2016

Revised: Oct. 11. 2016

Accepted: Oct. 13. 2016

Corresponding Author: Chul-Gyun Lyou (Ewha Womans University)

E-mail: lyouc@hanmail.net

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

본 논문은 〈세븐 나이즈(Seven Knights)〉를 중심으로 모바일 역할수행 게임의 전투 콘텐츠의 특성을 분석하고, 플레이 패턴을 규명하는 것이 목적이다.

역할수행 게임이란 플레이어들이 어떤 허구적인 설정 속에서 플레이어 캐릭터의 역할을 가정하고, 그 역할에 맞는 행동을 수행하며 캐릭터를 성장시켜 나가는 게임 장르다[1]. 역할수행 게임은 1974년 최초의 테이블탑 역할수행 게임 〈던전 앤 드래곤(Dungeons&Dragons)〉이 출시된 이래 기술 발달과 매체 전환에 따라 다양하게 발전해왔는데 [2], 최근 모바일 게임 환경에서 특히 의미심장한 성과를 거두고 있다.

한국에서 모바일 게임 시장은 2012년 ‘카카오 게임하기’ 플랫폼이 출시됨과 함께 스마트폰 기반의 게임이 확산됐다. 초기 스마트폰 기반 모바일 게임은 〈애니팡〉, 〈드래곤 플라이트〉와 같이 현실세계의 지인과 점수를 경쟁하는 캐주얼 게임 중심이었으나, 2013년 〈몬스터 길들이기〉 출시 이후 본격적으로 역할수행 게임 장르가 출시되기 시작했다. 2016년 6월 현재 게임 순위 선정 사이트인 게블루션 기준 상위 10위 중 6건이 역할수행 게임 장르였다[3].

모바일 역할수행 게임에 대한 선행 연구는 플랫폼 변화에 따른 디자인 가이드라인 관련 연구 [4,5,6], 역할수행 게임 장르의 성공 요소 분석[7,8], 네트워크 환경 개선 등의 연구[9]를 중심으로 진행됐다. 이들 연구는 조작의 불편함과 낮은 게임의 완성도라는 기존의 모바일 게임을 바라보는 현상 추수적 입장과 달리, 향후 발전 가능성이 높은 장르로서 모바일 역할수행 게임을 분석했다는 미래선취의 시각에서 통찰의 의의를 찾을 수 있다. 하지만 상대적으로 최근 등장한 장르인 만큼, 대표적인 콘텐츠에 대한 세부적인 분석과 장르 전반을 아우르는 플레이 양상, 재미 요소 등에 대한 구체적인 연구는 부재한 상황이다.

본고는 모바일 역할수행 게임 〈세븐 나이즈〉의 전투 콘텐츠가 갖는 문제성을 중심으로 모바일 역할수행 게임 고유의 플레이 양상과 재미 요소를 분석해보고자 한다.

기존의 역할수행 게임에서 ‘자동전투’, ‘자동사냥’으로 명명된 플레이어의 입력값(input) 조작이 없는 자동화된 플레이는 게임에 대한 흥미를 저감시키고 게임 콘텐츠의 소비 사이클을 단축시키는 부정적인 요인으로 간주되어왔다. 그러나 〈세븐 나이즈〉와 같은 모바일 역할수행 게임의 전투 콘텐츠에서는 이런 자동화된 플레이가 플레이어의 재미를 오히려 강화하는 양상이 나타난다. 본고는 게임성과 재미요소 등에 대한 기존의 개념 정의를 뒤엎는 이러한 양상의 원인과 의미를 추적하게 될 것이다.

이를 위해 2장에서는 〈세븐 나이즈〉의 전투 콘텐츠를 유형에 따라 분류하고, 각 콘텐츠별 조작 특성에 대해서 살펴본다. 3장에서는 라프 코스터(Ralph Koster)의 게임 문법(Game Grammar)을 중심으로 플레이어의 플레이 패턴을 도출하고자 한다.

연구 대상인 〈세븐 나이즈〉의 전투는 플레이어와 상대가 한 턱씩 공격을 주고받는 턴 기반 전투(turn-based combat) 방식을 취하는 한국의 대표적인 모바일 역할수행 게임이다. 2014년 3월 출시된 후 현재까지 오픈 마켓 매출 최상위권을 유지하고 있다. 2016년 3월 기준 국내의 이용자 수는 250만 명, 누적 다운로드는 1,350만 건에 달한다 [10]. 또한 지난 4월 신규 서버를 오픈해 오픈 1주일 만에 이용자 수가 150만 명을 넘어섰으며[11], 5월 한국 모바일 게임 사상 최초로 일본 앱스토어 매출 4위를 달성했다[12]. 110회가 넘는 업데이트를 통해 2년 이상 서비스를 지속하는 과정에서 모바일 역할수행 게임의 다양한 가능성들을 구현함으로써 연구대상으로서의 양적, 질적 대표성을 충족하고 있다.

## 2. 모바일 역할수행 게임의 전투 콘텐츠

케이티 살렌(Katie Salen)과 에릭 짐머만(Eric Zimmerman)은 게임을 이해하고 디자인하는 데 기본이 되는 스키마를 규칙, 플레이, 문화로 정의한 바 있다[13]. 이 때 플레이 스키마는 반드시 플레이어의 참여와 상호작용에 의해 발생하는 경험적 스키마로 정의된다. 게임의 최소 단위는 선택 분자라고 불리는 ‘행위-결과(action - outcome)’의 묶음이다[14]. 그런데 이러한 선택의 경험들은 게임 내에 미치는 영향력에 따라 포괄적인 거시 수준(macro level)과 지엽적이고 단기적인 미시 수준(micro level)로 구분할 수 있다.

만약 한 게임에서 미시 수준의 게임 경험들이 각기 너무 다르게 나타난다면 앤드류 글래스너(Andrew Glassner)는 이것을 게임의 입상도(granularity)가 너무 크다고 이야기한다[15]. <세븐 나이즈>와 같은 모바일 역할수행 게임은 이 같은 게임의 입상도가 아주 큰 게임이다. 각 콘텐츠들의 액션이 다를 뿐만 아니라 결과를 측정하는 척도 역시 각기 다르게 나타난다. 다른 역할수행 게임에서 여러 콘텐츠에서의 선택을 서로 비교할 수 있는 보편적인 결과값 척도가 되는 경험치까지도 극히 제한적으로 적용된다.

### 2.1 미시 수준 게임 경험의 다변화

<세븐 나이즈>의 전투 콘텐츠는 충돌(conflict)의 유형, 보상(reward)의 종류, 반복(repeat) 여부, 난이도(difficulty)에 따라 상이하게 구성된다. 콘텐츠 별로 목적과 승리 조건이 다르기 때문에, 플레이어는 콘텐츠에 따라 반복(repetition), 조작(control), 규칙적 도전(routinely challenge)과 같이 차별적인 전략으로 행동한다. 특히 게임의 상호작용에 의해 발생하는 현상인 충돌은 게임의 다이내믹(dynamic)을 분석하는 데 중요한 요소다[16]. 충돌을 대상에 따라 플레이어와 게임 간 충돌(PvE), 플레이어간 충돌(PvP)로 나눈 프란츠 마이러(Franz Mäyrä)의 분류에 따라[17] <세븐 나이즈>의 전투 콘텐츠를 분류하면 [Table 1]과 같다.

[Table 1] Combat Contents of Seven Knights

Conflict <sup>1</sup>	Contents	Reward <sup>2</sup>	Repeat <sup>3</sup>	Difficulty <sup>4</sup>	Strategy
PvE	Adventure	C,G,I,Exp	○	E,N,H	repetition
	Raid	I	X	L	control
	Boss Raid	P	X	E,N	control
	Castle Rush	P	X	E,N,H	control
	Daily Dungeon	E	△	E,N,H,B,He	control
	Celestial Tower	C,E,G,I,P,R*	○	L	control
		G			routine
Abyss Tower	C,E,G,I,P,R*	X	L	routine	
PvP	Arena	P	○	-	repetition
	Guild War	P	X	-	routine

Reward : C(Character), E(Evolution Element), G(virtual currency), I(item), P(Point), R(Ruby), Exp(Experience Point)

Repeat : O(possible), △(specific condition, possible), x(limited)

Difficulty : E(easy) <N(normal) <H(hard) <B(brutal) <He(Hell), L(according to stage level)

\* : rewards are differ in each stage

플레이어가 환경과 충돌하는 PvE의 전투 콘텐츠는 난이도와 보상에 따라 3가지 형태로 나타난다. 난이도가 단계적으로 상승하는 스테이지형 전투 콘텐츠인 모험(Adventure), 공격력과 방어력이 압도적으로 높은 보스몹을 공략하는 레이드(Raid), 보스전(Boss raid), 공성전(Castle rush), 일일던전(Daily dungeon), 마지막으로 보상 획득을 목적으로 하는 무한의 탑(Celestial tower), 심연의 탑(Abyss tower)이 바로 그것이다.

모험은 난이도가 점진적으로 상승하는 스테이지형 콘텐츠다. 10개의 스테이지로 구성된 12개의 지역(‘영지’)이 있으며, 쉬움, 보통, 어려움 중 선택할 수 있다. 즉, 한 스테이지의 난이도는 고정이기 때문에, 같은 스테이지에서의 경험은 동일하다. 모험의 핵심은 각 턴마다 등장하는 적을 효과적으로 제거하는 것이다. 플레이어는 특정 스테이지에 입장하고, 사용할 영웅과 진영을 선택하며, 턴 별로 기술을 사용한다. 스테이지에서 승리하면 가상통화, 아이템, 영웅 등의 보상을 받을 수 있다. 또한

<세븐 나이즈> 에서 유일하게 경험치 획득이 가능하다. 한 스테이지를 완수하고 다음 단계로 넘어가기도 하고, 단일 스테이지를 입장권에 해당하는 열쇠의 개수만큼 반복 플레이하기도 한다.

레이드, 보스전, 공성전, 일일던전은 강한 보스몹을 공략해 보상으로 고급 아이템과 아이템으로 전환 가능한 포인트, 재료 등을 획득하는 콘텐츠다. 이들은 다른 전투 콘텐츠 대비 높은 보상을 획득할 수 있으므로 레이드는 일 10회, 보스전은 주 2회, 공성전과 일일던전은 일 1회로 입장 횟수에 제한을 둔다. 플레이어가 난이도를 선택할 수 있으며, 보스몹이 강할수록 보상의 규모도 커진다. 핵심 매카닉은 단일 딜러의 공격력 극대화화 보스몹의 방어력 및 버프 최소화다. 따라서 보스몹 공략에 최적화된 영웅과 진영 구성, 상황에 따라 적시에 적절한 스킬을 사용하는 정확한 조작이 중시된다.

마지막 PvE 유형인 무한의 탑, 심연의 탑은 '층'의 형태로 운영된다. 주어진 도전 과제를 달성할 때마다 대량의 보상을 제공한다. 층이 높아질 때마다 보상이 증가하지만, 난이도 역시 대폭 증가한다. 플레이어는 각 층에 등장하는 적에 효과적으로 대응할 수 있는 영웅과 진영, 그리고 도움을 받을 동료의 영웅을 선택할 수 있으며, 각 턴마다 세밀한 조작이 요구된다. 동일한 층을 반복적으로 플레이 할 수 없으므로, 무한의 탑의 경우 적은 양의 가상통화를 반복 획득할 수 있는 황금의 방(virtual currency Chamber)이라는 서브 콘텐츠를 운영하기도 한다.

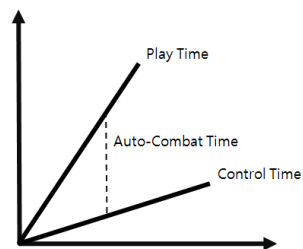
PvP 유형의 전투 콘텐츠로는 다른 플레이어와의 충돌인 결투장(Arena)과 길드 간 경쟁하는 길드전(Guild War)이 있다. PvP 유형은 다른 전투에 비해 종류와 보상의 규모가 크지 않다. 그러나 다른 플레이어, 다른 길드와의 전투를 통해 포인트를 획득하고, 그 결과가 직접적으로 플레이어 등급에 반영된다. 이에 경쟁 요소가 가장 강하게 작용한다. 결투장에서 승리하면 포인트를 획득할 수 있으며, 이는 실시간으로 플레이어 등급에 반영된다. 또한 길드전은 시즌제로 운영되어 길드 순위를 측정할 뿐만 아니라 등급별 최고 길드를 선정하기 위한 토너먼트도 운영된다.

이처럼 미시 수준에서 적용되는 게임 경험들이 극히 다양하게 다변화된 결과 특정 전투 콘텐츠와 같은 미시 수준 게임 경험에서는 전혀 조작이 없는 자동화된 플레이가 나타나더라도 기존의 게임과는 다른 의미를 갖게 된다.

## 2.2 플레이 시간과 조작 시간의 이원화

자동전투(auto-combat)는 스마트폰 기반 모바일 게임의 조작에서 핵심적인 기능이다. 이는 플레이어의 물리적 입출력을 자동화하는 것으로[18], 조작 피로도를 낮춰 플레이 시간을 연장할 수 있는 장점이 있다. 하지만 지원하는 자동전투의 범위는 게임마다 상이하다.

<세븐 나이즈> 역시 모든 전투 콘텐츠에서 자동전투 기능을 지원하며, 전투 준비 화면과 전투 화면에서 본 기능을 활성화시킬 수 있다. 이 게임에서의 자동전투 기능은 플레이어의 전투 관여 능력을 기준으로 조작가능형(controllable)과 조작불가능형(uncontrollable)으로 구분된다. 이 중 조작가능형은 다시 플레이어의 관여 정도에 따라 활성화 시점부터 일체 조작이 필요 없는 완전형(complete)과 플레이어가 일정 부분 시스템과 필수적으로 상호작용 해야 하는 부분형(partial)으로 세분화 된다. <세븐 나이즈> 의 플레이어는 예스퍼 율(Jesper Juul)이 제시한 바와 같이 현실의 시간인 플레이 시간(play time)과 게임 내의 시간인 가상 시간(event time)의 불일치뿐만 아니라[19], [Fig.1]과 같이 플레이 시간과 게임과 상호작용하는 조작 시간(control time)이라는 이원화된 현실의 시간 역시 경험하게 된다.



[Fig. 1] Gap between Play Time and Control Time

완전 자동전투 기능이 제공되는 모험 콘텐츠에서는 플레이 시간이 조작의 시간보다 길다. 플레이하는 전투 준비 화면에서 사용할 영웅과 진형뿐만 아니라, 세부적인 자동전투 정도를 설정한다. 이는 기능의 사용 여부뿐만 아니라, 라운드 별로 사용할 스킬의 종류와 순서 지정을 포함한다. 이처럼 자동전투를 활성화할 경우, 플레이어의 별도 개입 없이도 반복적으로 전투가 진행된다. 자동전투가 진행되는 동안에 플레이어는 기능 종료 외에는 시스템에 다른 명령을 입력할 수 없다. 이로 인해 플레이 시간이 지속될수록 조작 시간은 0으로 수렴한다.

레이드, 공성전, 보스전, 요일던전, 무한의 탑은 부분 자동전투 기능만을 제공한다. 전투 준비 화면은 모험과 동일하지만, 자동전투 활성화 버튼이 없다는 점에서 차이를 보인다. 따라서 개별 전투의 시작과 종료는 플레이어가 지정해야 한다. 하지만 전투 중에는 '자동스킬', '각성스킬' 버튼을 통해 플레이어가 별도로 사용할 스킬을 지정하지 않을 때에 한해 자동으로 스킬이 사용될 수 있도록 설정할 수 있다. 이에 플레이 시간은 조작시간과 동일하거나 길지만, 최소한의 조작이 필요한 만큼 0 보다는 크다.

마지막으로 결투장과 길드전과 같은 PvP 콘텐츠에서는 플레이어의 조작이 일체 불가능하다. 결투장에서 플레이어가 전투에 참여할 영웅, 진형 등을 선택하고 전투 시작을 지시하면, 게임 시스템은 플레이어와 동일 랭킹 안에서 결투장 점수가 유사한 다른 플레이어를 자동으로 매칭한다. 또한 전투 화면 내에 다른 전투 콘텐츠와 동일하게 '자동스킬'과 '각성스킬' 버튼이 있으나, 자동으로 활성화되어 있을 뿐만 아니라 플레이어가 임의로 비활성화하는 것도 불가능하다. 길드전의 경우에는 조작 불가능성이 더욱 심화된다. 결투장이 언제나 영웅과 진형을 변경할 수 있는데 반해, 길드전은 준비시간인 00:30~11:59에 한해 영웅과 진형을 선택할 수 있다. 한정된 시간동안 플레이어는 금지 영웅과 상대 진형을 확인해야 한다. 길드전 활성화 시간에는 상대 길드에서 공격할 플레이어를 선택하는 것 외에

는 일체 조작이 불가능하다. 이에 결투장과 길드전의 조작 시간은 0이다.

이러한 전투 콘텐츠별 플레이 시간과 조작 시간의 이원화를 도해하면 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Auto-Combat of Seven Knights

Auto-Combat	Contents	PLAY TIME : CONTROL TIME		
Controllable	Complete	Adventure		
	Partial	Raid	$P > C \geq 0$	
		Castle Rush		
		Boss Raid		
		Daily Dungeon		$P \geq C > 0$
		Celestial Tower		
Abyss Tower				
Uncontrollable	Arena	$P > C = 0$		
	Guild War			

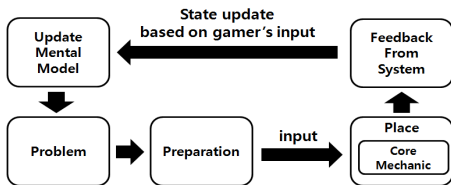
게임을 플레이한다는 것은 행동과 결과를 의미하는 방식으로 뒷받침하도록 디자인된 게임 시스템 안에서 여러 가지 선택을 한다는 의미다. 이런 과정은 플레이어가 게임의 디자인된 시스템과 상호작용함으로써 나타난다. 이는 단순한 행위로서의 활동적 액션(operative action)이 아니라, 목적을 달성하기 위한 결과적 액션(resultant action)으로 행위에서 전략으로 그 중심이 옮겨가는 결과를 부른다[20]. 이에 근육의 움직임으로서의 조작은 불필요해지며, 플레이어의 입력물에 대한 피드백으로서의 결과값에 더욱 집중하게 만든다[21].

### 3. 선택과 집중을 통한 집약적 플레이

미시 수준에서 적용되는 게임 경험들이 극히 다변화된 결과, 특정 전투 콘텐츠와 같은 미시 수준 게임 경험에서는 조작이 일체 발생하지 않는 자동화 플레이가 나타나더라도 기존의 게임과는 다른 의미를 갖게 된다. <세븐 나이즈>의 각 전투 콘

텐츠는 플레이 방법과 목적이 상이해, 각각 다른 플레이 패턴을 발생시킨다. 플레이어는 기본 콘텐츠에서 시작해 전체 심성 모델이 포괄할 수 있는 정보의 범위를 확장해나간다. 이에 이어지는 절에서는 라프 코스터의 게임 문법에 따라 〈세븐 나이즈〉의 플레이어가 장기적으로 전투 콘텐츠의 패턴을 인지하고, 심성 모형(mental model)을 수정하며 콘텐츠를 향유하는 양상과, 그에 따른 게임 경험의 밀도 변화를 밝혀보고자 한다.

코스터는 게임을 퍼즐과 같은 패턴(pattern) 인식의 과정으로 정의한다. 플레이어는 게임의 패턴을 분석/학습하고, 해결책을 연습하며, 궁극적으로는 이 과정을 기계적인 절차(routine)으로 만드는 것을 목적으로 한다[22]. 코스터는 이를 바탕으로 플레이어가 게임에 대해 학습하는 과정을 [Fig. 2]와 같이 게임 문법으로 제안한다.



[Fig. 2] Game Grammar of Koster

플레이어는 플레이 과정을 통해 게임 시스템에 대한 심성 모형을 형성한다. 게임이 진행될수록 플레이어는 기존의 심성 모형으로 해결되지 않는 새로운 패턴을 인지하고, 해결책을 수립해 게임 시스템에 입력한다. 게임 시스템은 입력물에 대한 결과값을 출력해 감각 신호로 피드백하고, 플레이어는 피드백 결과를 해석해 새롭게 이해한 패턴을 기존의 지식의 틀에 통합하며 심성 모형을 수정하는 과정을 반복한다[23].

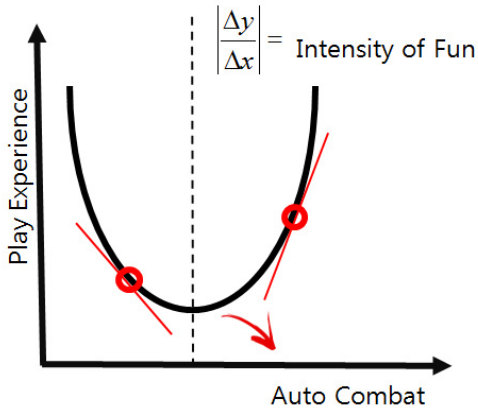
### 3.1 자동전투를 통한 재미 밀도의 극대화

자동전투 기능은 플레이 시간과 조작 시간의 이분화뿐만 아니라 콘텐츠의 이분화 역시 야기한다. 〈세븐 나이즈〉의 자동전투 기능은 자동으로 플

레이어가 필요한 자원을 생산할 수 있도록 하며, 이를 통해 플레이어는 고관여 콘텐츠에 집중함으로써 짧은 시간 안에 집약적인 재미를 경험할 수 있는 콘텐츠에 집중하는 플레이 패턴을 생성한다.

자동전투 기능은 플레이어의 피로감을 저감시키면서, 보상은 재미 노동과 동일하게 획득할 수 있도록 지원한다. 〈세븐 나이즈〉의 플레이어는 개별 콘텐츠에 적합한 영웅, 아이템 등의 조합을 구성하기 위해서는 현실의 노동과 같은 재미 노동(fun labor)을 수행해야 한다[24]. 이는 게임 내의 자원을 획득할 수 있는 과정이지만, 플레이어로 하여금 장시간의 기기 조작으로 인한 피로감을 발생시켜 게임에서 이탈하게 만들 위험이 있다. 하지만 〈세븐 나이즈〉에서는 완전 자동전투 기능으로 인해 조작 없이 반복적인 자원 채취형 플레이가 가능하다. 이로 인해 플레이어는 모험 입장권이 있더라도 난이도가 높은 스테이지에 도전하기보다는 자동전투 기능을 사용해 안정적인 자원 수급의 플레이를 하게 된다.

일례로 〈세븐 나이즈〉에서는 영웅이 레벨 30을 달성할 때마다 가상 통화인 루비를 획득할 수 있다. 루비 10개는 현실 통화 1달러에 해당하는 것으로, 게임 내에서 영웅/펫/장비 획득을 위한 확률형 아이템 및 코스튬 구입, 플레이어 스킬 강화, 던전 입장권 구입에 사용할 수 있다. 이에 플레이어는 모험 콘텐츠를 자원 채취형 플레이를 하기 위한 작업장으로 사용한다. 공격력 버프를 받은 후 방에 광역 딜러 영웅을 배치하고, 방어력을 강화해주는 전방에 1레벨의 영웅을 배치한다. 플레이어는 승리가 확실한 스테이지에서 완전 자동전투를 수행하며, 영웅의 레벨을 높여 루비를 획득하고, 부수적으로 스테이지 완료 보상으로 가상통화와 영웅을 받는다. 또한 ‘핫 타임(hot time)’이라고 불리는 스테이지 완료 보상을 배로 획득할 수 있는 시간에는 집중적으로 재미 노동을 하며 가상통화를 축적한다.



[Fig. 3] Steps to reach Fun state

기존에는 이러한 자동화된 플레이 양상을 게임의 조작에 대한 플레이어의 흥미를 저감시키는 부정적인 요인으로 간주해왔다. 하지만 [Fig. 3]에서 보이는 바와 같이 자동전투가 플레이어의 경험을 오히려 강화한다. 게임의 초심자의 경우 게임 시스템 전반에 대한 학습이 필요하기 때문에 기본적인 조작에서 흥미를 느낄 수 있다. 하지만 게임의 패턴이 익숙해질수록 플레이어는 자원의 생산을 위한 반복 전투에 지루함을 느낄 수 있다. 이는 그래프의 좌측 영역에 해당한다. 하지만 자동전투는 이러한 지루한 반복 영역을 자동화시킴으로서, 플레이어에게 쾌적한 게임 경험을 제공할 수 있다. 이는 플레이어가 더 이상 자원의 생성과 관련한 심성 모델을 보완하지 않아도 되는 것을 의미하며, 이로 인해 자동전투의 횟수가 증가할수록 재미의 밀도가 높아지는 것을 확인할 수 있다.

### 3.2 메타정보를 활용한 콘텐츠별 최적화

<세븐 나이즈>의 재미는 각 전투 콘텐츠별 최적화된 택을 구성하는 과정에서 발생한다. 플레이어는 각각의 전투 콘텐츠에 대한 개별적인 심성 모델을 수립하고, 리더보드에서 높은 랭크를 유지하기 위해 지속적으로 심성 모델을 보완하는 과정을 반복한다. 이때의 재미는 물리적 움직임의 적확

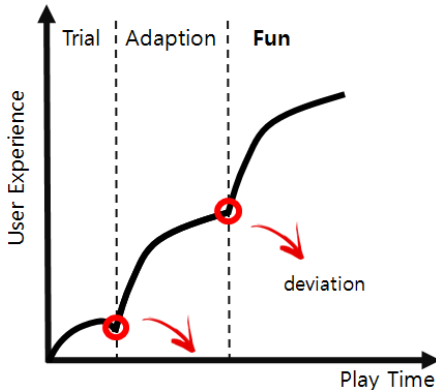
성에서 발생하는 것이 아니라, 적합한 전략을 구상했다는 심리적 만족감에서 발생한다.

도전(challenge)에 직면한 플레이어는 심성 모형을 수정하고자 한다. 플레이어는 문제를 해결할 가설을 수립하고, 그에 따른 명령을 게임에 입력하며, 시스템에서 출력되는 피드백에 따라 추가적인 보완 여부를 결정한다.

이로 인해 게임의 재미는 입력 단계에서 준비 단계로 이동한다. 준비 단계에서 플레이어는 소지하고 있는 영웅의 특성, 착용하고 있는 아이템, 플레이어 스킬, 진형의 강화 정도, 충돌 대상의 특성 등에 대해 수치적으로 계산한다. 또한 공식 카페, 게임 방송, 위키 등 메타 정보를 적극 활용해, 충돌 대상과 적합한 택에 대한 정보를 획득하고자 한다. 이러한 과정을 통해서 새롭게 생성된 심성 모형을 적용했을 때 예상했던 바와 같이 작동하는지 여부를 관찰하면서 플레이어는 즐거움을 느낀다. 이는 플레이어가 코어 메카닉이라는 게임의 패턴을 이해했으며, 그에 부합하는 대응을 할 수 있는 심성 모델을 구축했다는 의미이기 때문이다.

레이드와 같이 공략하기 어려운 전투 콘텐츠의 경우 플레이어는 본인이 직접 전략적인 실험을 하기도 하지만, 메타 정보를 확인하는 것이 일반적이다. 일반 6성 영웅의 체력은 2,000 정도인 반면, 레이드 몬스터의 체력은 최소 550,000부터 시작한다. 그렇기 때문에 레이드 콘텐츠의 주요 공략은 강력한 단일 딜러와 함께 공격력과 피해량을 높이는 영웅, 몬스터의 방어력을 약화시키는 영웅, 몬스터의 공격에서 전체 영웅의 방어력 및 상태이상 면역을 제공하는 영웅으로 조합을 구성하는 것으로 알려져 있다. 이러한 정보를 외부에서 확인한 플레이어는 게임에서 직접 영웅을 바꾸어 배치해보기도 하고, 강화/초월/아이템 승급 등의 방법으로 조합 자체의 공격력을 강화하기도 한다. 이때 플레이어는 물리적인 조작에서 아바타와 자신의 일치감을 통한 게임 세계로의 몰입(immersion)을 경험하기도 보다는[25], 게임의 코어 메카닉, 즉 패턴을 정확히 인지하고 그에 따른 전략을 제대로 수립했는지의

감각적인 피드백에 집중한다. 플레이어는 직접 조작하지 않더라도 화면에서 출력되는 공격의 종류와 수치 정보들을 분석하며, 전투 종료 후에는 피해량 그래프를 통해서 조합의 공격력을 스스로 평가하고, 조합을 변경하기도 한다.



[Fig. 4] Steps to reach Fun state

이와 같은 과정을 게임 시스템 학습에 적용하면 [Fig. 4]와 같은 형태의 그래프가 도출된다. 새로운 전투 콘텐츠를 접한 플레이어는 기존의 게임 지식을 바탕으로 전투에 투입할 조합을 구성한다. 시도 (trial) 단계에서는 외부적으로 드러나는 전투의 패턴을 알아내기 위한 노력이 발생하며, 이미 소지하고 있는 영웅의 조합으로 플레이 한다. 적응 (adaptation) 단계에서 플레이어는 전투의 핵심 메카닉인 패턴을 인지하기 시작한다. 이를 통해서 기존의 심성 모델을 수정하는 방향으로 전략을 실험하고, 이상적인 전략과 현재 상황에 대한 차이를 인지한다. 인지된 차이를 극복하기 위해 자동전투 기능을 사용하며 장기적으로 부족한 영웅, 아이템 등을 수집한다. 이 과정을 통해 플레이어는 마침내 전투에 적합한 조합을 완성하며 재미를 느끼게 된다.

이 과정은 하나의 전투 콘텐츠 안에서만 이루어지는 것이 아니라, 〈세븐 나이즈〉의 전투 콘텐츠 전체에도 확장하여 적용하는 것이 가능하다. 게임에 진입한 뉴비(newbie) 플레이어는 시스템에 적

응하기 위해 튜토리얼, 업적 등의 게임에서 주어지는 콘텐츠를 중심으로 패턴에 익숙해진다. 게임에 대한 심성 모델을 수립한 플레이어는 모험, 결투장 등 다양한 전투 콘텐츠를 경험해 보면서 세부적인 패턴에 대한 정보를 수집하며, 영웅의 수집, 강화, 각성, 교환 등의 활동을 통해 최적의 플레이 경험을 제공할 수 있는 조합을 찾아가는 과정을 통해 재미를 경험하게 되는 것이다.

#### 4. 결 론

모든 게임은 의미있는 플레이(meaningful play)를 지향한다. 그러나 게임이 플레이를 통해 의미를 만들어 내는 메커니즘은 각기 다를 수 있다. 모바일 역할수행 게임은 플레이어가 반드시 행동을 할 때만 그 행동의 행위소가 의미를 발생시킨다는 일반적인 통념을 수정하게 만든다. 게임의 미시 수준 콘텐츠들이 극히 다양하게 다변화될 경우 플레이어가 아무런 물리적 행동을 하지 않는 설정에서도 게임의 의미는 발생할 수 있다.

〈세븐 나이즈〉와 같은 모바일 역할수행 게임의 전투 콘텐츠는 조작에 대한 즉시적인 반응이 아니라, 플레이어가 입력한 전략이 예측대로 출력되었는지를 확인하는 심성 모델에 대한 실험에서 재미가 발생한다. 기존 역할수행 게임이 근육의 정확한 움직임으로서의 조작을 중시했다면, 〈세븐 나이즈〉에서는 전투 콘텐츠의 패턴을 분석하고 계산을 통해 전략적으로 영웅, 진형, 스킬을 선택하는 것이 더욱 중요하다. 전투 콘텐츠 별로 승리 조건이 상이하며, 실시간으로 변동되는 순위가 가시화되기 때문에, 플레이어는 메타 정보를 적극 활용해 심성 모델을 지속적으로 보완한다. 또한 자동전투 기능은 단조로운 자원 생산 활동을 자동화하여 플레이어가 보스몹 사냥, 플레이어 대전과 같은 짧은 시간 안에 집약적인 재미를 경험할 수 있는 콘텐츠에 집중하는 플레이 패턴을 생성하는데 기여한다. 이러한 전투 콘텐츠의 향유 방식은 〈세븐



나이츠> 와 같은 모바일 역할수행 게임이 지속적으로 대중적, 상업적 성공을 거둘 뿐만 아니라, 모바일 기기에 적합한 게임 콘텐츠로 발전할 수 있는 기반이 되었다.

본 연구는 양적·질적으로 모바일 역할수행 게임을 대표할 수 있는 게임인 <세븐 나이츠> 를 중심으로 전투 콘텐츠를 분석했다. 비록 <세븐 나이츠> 가 연구 대상으로서의 적합성은 충족하나, 현재 출시된 여러 게임의 다양한 콘텐츠 구성을 포괄하기는 어렵다는 점을 본 연구의 한계로 지적할 수 있다. 하지만 모바일 게임의 하드코어 플레이어들이 증가하는 현 시점에서 대표 콘텐츠의 구성과 플레이어의 장기적인 플레이 패턴을 분석해보았다는 점에서 시사점을 제공할 수 있기를 기대한다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This research is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST) and Korea Creative Content Agency(KOCCA) in the Culture Technology(CT) Research & Development Program.(R2014040032\_00000003)

## REFERENCES

- [1] Cover, Jennifer Grouling "The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games". McFarland & Company. p. 6. 2010.
- [2] Ahn, Jin Kyoung , Jeong, So Yun, Lyou, Chul Gyun, "A Study for RPG with Features of the Media", Korean Society For Computer Game, Vol.10, No.0, pp.34-42, 2007.
- [3] Gevolution, "Mobile Game Ranking", <http://www.gevolution.co.kr/rank/overall.asp>, Accepted on : July 18th 2016.
- [4] Jeon, SangHyoun, Park, KyuWon, "A Study on Character Style of Mobile Game - Focus on RPG Characters of Platform Kakao Game -", bulletin, brand design association of Korea, Vol.14 No.1, pp.137-148, 2016.
- [5] Jeon, Joon Hyun, Jeong, Eui Jun, "A Study of Evaluation Model for RPG Combat Balance in Mobile", Journal of Korea Game Society, Vol.15, No.4, pp.49-58, 2015.
- [6] Lee, Ji-Eun, "A Study on interface of mobile RPG by the device changes", International Design Conference of KSDS and ADADA with Cumulus, 2015, Vol. 2015 No. 10, pp.712-717, 2015.
- [7] Yi, Sang-Yoon, Kim, Moon-Yong, Han, Sung-Don, Ahn, Jae-Hyeon, "Market Success Factors of Mobile Games: Differences by Genres and Changes over Time", Information systems review, Vol. 10 No. 3, pp.21-38, 2008.
- [8] Lee, Yeong Ju, Lim, So hei, "An Investigation of the Impacts of Genre Characteristics of Mobile Games and Social Network Platform Connection on the Market Performance", Korean Society For Computer Game, Vol. 26, No. 3, pp.25-33, 2013.
- [9] Kim, Song-Min, Lee, Malrey, "An On-line Mobile RPG System Development based on Real time", The journal of the Korea Institute of Maritime Information & Communication Sciences, Vol.13, No.5, pp.1003-1007, 2009.
- [10] Seven Knights Cafe, "Announcement of the 2nd Event for the 2nd Anniversary", <http://www.kbench.com/?q=node/160628>, Accepted on : July 18th 2016.
- [11] Netmarble, "Over 1.5 million players uses New Server of Mobile RPG Seven Knights", <http://www.netmarble.com/news/view?seq=12723260&boardId=3991&pageNo=4>, Accepted on : July 18th 2016.
- [12] BizChosun, "The Second virtual currencyen Age of Korean Games", [http://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2016/06/09/2016060901812.html](http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2016/06/09/2016060901812.html), Accepted on : July 18th 2016.
- [13] Salen, Katie, Zimmerman, Eric, "Rules of Play : Game Design Fundamentals", The MIT Press, p.102, 2003.
- [14] Salen, Katie, Zimmerman, Eric, "Rules of Play : Game Design Fundamentals", The MIT Press, p.354, 2003.

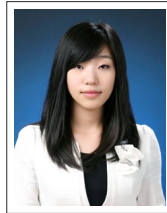
- [15] Glassner, Andrew, "Interactive Storytelling", A.K.Peter, p.146, 2004.
- [16] Crawford, Chris, "The art of computer game design", McGraw-Hill, p.10, 1984.
- [17] Mäyrä, Frans, "An Introduction to Game Studies: Games in Culture", SAGE Publications, p.20, 2008.
- [18] Yi, In-hwa, Han, Hye-Won, "Game Dictionary", Hainaim, pp.554-555, 2016.
- [19] Jesper Juul, "Half Real", The MIT Press, pp.132-133, 2005.
- [20] Schell, Jesse, The Art of Game Design, Acorn Publishing, pp.214-215, 2010.
- [21] Lyou, Chul-Gyun, Kim. HwaHyun, "Satisfying Desires Using Auto-Combat in Mobile RPG", Journal of Korea Game Society, Vol.15, No.5, pp.29-38, 2015.
- [22] Koster, Ralph, "A Theory of Fun for Game Design", O'Reilly Media, 2005.
- [23] Koster, Ralph, "A Theory of Fun : 10 Years Later", 2012,  
[http://www.raphkoster.com/gaming/gdco12/Koster\\_Raph\\_Theory\\_Fun\\_10.pdf](http://www.raphkoster.com/gaming/gdco12/Koster_Raph_Theory_Fun_10.pdf), Accepted on : July 18th 2016.
- [24] Yee, Nick "The Labor of Fun : How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play", *Games and Culture*, vol.1, no.1, pp.68-71, 2006.
- [25] Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Angraphics, pp.112-113, 2001.



류철균(Lyou, Chul-Gyun)

1989 서울대학교 국어국문학과(문학사)  
1993 서울대학교 국어국문학과(문학석사)  
2001 서울대학교 국어국문학과(문학박사)  
현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 정교수

관심분야 : 게임, 문화기획, 인터랙티브 스토리텔링



김화현(Kim, HwaHyun)

2012 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)  
현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 석사과정

관심분야 : 모바일 게임, 디지털 스토리텔링