

한국형 수집 RPG 장르 형성 연구

A Study on the Rise and Success of Korean-style Collection RPG Genre

조은하
강원대학교 영상문화학과

Eun-Ha Cho(story@kangwon.ac.kr)

요약

한국형 수집 RPG는 스마트폰이라는 새로운 환경에서 발전한 독특한 RPG의 하위 장르다. 일본 CCG를 뿌리로 두지만, MMORPG 개발의 경험적 요소와 특화된 개발력을 바탕으로 액션성을 더해 자신만의 색깔을 갖출 수 있었다. 장르가 등장한 이후 많은 게임들이 출시되고, 놀라운 성공을 거두기도 했다. 이런 성공은 국내에만 한정된 것이 아니라 해외로까지 뻗어가고 있다. 본 연구는 이런 한국형 수집 RPG의 등장 과정과 성공의 이유를 찾아보고, 이 중 대표적인 게임으로서 국내에서 큰 성공을 거두었던 “세븐나이츠”, 세계적으로 큰 성공을 거둔 “서머너즈워”를 분석하고자 한다. 이를 통해 한국형 수집 RPG가 가지는 세계적 경쟁력을 확인하고, 예상되는 위험 요소를 살펴봄으로써 한국 스마트폰 게임 산업의 경쟁력 제고에 기여하고자 한다.

■ 중심어 : | 한국형 수집 RPG | 가차 BM | 카드 수집형 게임 | 부분유료화 모델 | 스마트폰 게임산업 |

Abstract

The Korean-style Collection RPG is a unique sub-genre of RPG developed in a new environment of the smartphone era. Based on CCG in Japan, the Korean collection RPG was able to have its own color by adding action style based on the experience of MMORPG development. Since the genre, many games have been released and have had amazing success. This success is not only limited to domestic but also extends overseas. In this study, I try to find out the reasons for the emergence and success of the Korean collection RPG, and analyze "Seven Knights", which has been a great success in Korea, and "Summoners War", which has achieved great success in the world. Through this, I will contribute to the competitiveness of Korean smartphone game industry.

■ keyword : | Korean-style Collection RPG | Loot Box BM | Card Collection Game | Micro Payment Model | Smartphone Game Industry |

I. 서론

즐거움의 경험이라는 게임의 근원적 출발점은 동일할 지라도, 산업으로써 게임은 구체적 형태에 있어 항상 변화해 왔다. 동전을 넣고 끝날 때까지 플레이했던

아케이드 게임과 자신이 소유한 PC 혹은 콘솔 기기로 플레이하는 게임이 같을 수는 없다. 개인이 게임을 위한 장치를 소유하게 되면서, 이제 ‘동전 한 개에 한 판’이라는 게임 형식이 아니라, 오랜 시간 동안 지속적으로 플레이할 수 있는 게임에 대한 가능성을 탐색하게

접수일자 : 2018년 10월 08일
수정일자 : 2018년 10월 29일

심사완료일 : 2018년 11월 07일
교신저자 : 조은하, e-mail : story@kangwon.ac.kr

된다. 여기서 ‘저장’이라는 새로운 게임 시스템이 등장 [1]한다.

이런 차이는 책상 위에 있는 개인 사유의 컴퓨터로 플레이하는 게임과 거실에 놓인 가족 공유의 콘솔로 플레이하는 게임 간에도 나타난다. 일본을 대표하는 에닉스(ENIX)나 코에이(Koei Tecmo)가 PC68, PC98 등 일본 ‘퍼스널 컴퓨터’용으로 개발한 게임과 닌텐도(Nintendo)가 ‘패밀리 컴퓨터’용으로 개발한 게임은 그런 의미에서 극적인 차이를 지닌다. 일본의 PC 시스템은 특히 고가였기에 주로 성인 남성만이 보유할 수 있었던 만큼, PC용 게임은 성인 남성의 사적 영역에 속한 쾌(快), 즉 성인용 게임을 포함한다[2][3]. 반면 콘솔의 경우, 닌텐도가 최초 카트리지 교환방식으로 개발한 자신들의 콘솔을 패밀리 컴퓨터의 줄임말로 ‘패미컴(Famicom:FC)’이라 명명한 것처럼, 가족이 함께 플레이 가능한 게임이 대부분이다.

이처럼 게임 산업은 언제나 당대의 기술수준에 맞게 게임 콘텐츠를 소비할 수 있도록 개발된 특정 ‘장치’와 이 ‘장치’로 플레이하는 특정 사용자 환경을 고려하면서 게임 장르를 발전시켜 왔다. 장르의 형성과 변화는 스마트폰에 있어서도 예외는 아니다. 스마트폰의 대중적 보급과 함께 스마트폰이 지니는 다양한 특징이 게임에 반영된다. 모바일 폰의 기능에만 충실했던 피쳐폰의 스크린은 애초에 PC나 콘솔 같은 거치형 게임 장치의 스크린과 경쟁이 되지 않았으나, 이후 개발된 다양한 기능을 수행하는 멀티형 스마트폰의 새로운 스크린 사이즈와 해상도는 게임 산업에 새로운 도전기회를 제공했다[4].

초기 개발자들은 스크린 사이즈에서 자연스럽게 포터블 게임기를 떠올렸으나, 정작 포터블 게임기용 게임 콘텐츠의 주요 구매층이 하드코어 사용자들 위주인데 반해, 스마트폰을 소유한 이들은 게임, 특히 모바일 게임을 경험한 적 없는 순수한 핸드폰 구매자가 다수였다. 설상가상 스마트폰은 지금까지 여타 게임기에는 시도된 적이 없는 생소한 터치 인터페이스, 직관적이고 직접적인 이해를 요구하는 애플의 UX 등 전통적인 방식의 게임 문법 위에 구축되었던 기존 게임 UI/UX로는 해결되지 않았다. 스마트폰은 게임 전용이 아닌 만큼,

항상 기기 내의 다른 기능이나 콘텐츠와 경쟁해야 했으며, 결국 발상의 전환이 요구됐다.

국내 사례를 보면, “애니팡”(2009, 선데이토즈)이나 “드래곤 플라이트”(2012, 넥스트플로어)로 대표되는 단순한 퍼즐 혹은 아케이드 게임이 많이 개발되었는데, 일반적인 스마트폰 사용방법인 단순한 터치 조작을 기반으로, 기존 애니메이션에서 익숙한 캐릭터 비주얼을 제공하면서 게임 장르의 진입장벽을 낮춘 효과 때문이다. 이를 통해 게임에 경험이 없던 스마트폰 사용자들이 게임에 입문하게 된다. “애니팡”의 흥행은 이후 “캔디 크러쉬 사가(Candy Crush Saga)”(2012, King.com) 등의 퍼즐 게임으로, “드래곤 플라이트”는 “윈드러너”(2013, WeMade)나 “쿠키 런”(2013, 테브시스터즈) 등의 아케이드 게임 장르의 흥행으로 이어졌다. 이후 스마트폰 게임을 다른 스마트폰 경험 중 하나로 생각하는 캐주얼 사용자들은 유튜브나 트위치TV 등 다양한 MCN(Multi Channel Network) 서비스로 옮겨가고, 이미 퍼즐 게임 문법을 마스터하고 스마트폰에서 게임 콘텐츠의 비중을 크게 생각하는 사용자들은 다음 단계인 RPG 등으로 이동하면서 해당 장르의 인기는 시들해졌다.

이처럼 다양한 장르의 부침 속에서 국내 게임 시장과 관련해 특별히 주목할 장르는 ‘수집 RPG’다. 한국과 일본의 스마트폰 게임 시장을 중심으로 형성된 수집 RPG 장르는, 게임사적(史的)으로 정통 장르를 대표하는 RPG가 스마트폰 게임환경에서 일정하게 변형·이식된 하위 장르라고 할 수 있다. 수집 RPG 장르 초기에는 기존 RPG와의 차이와 근본적인 캐주얼 속성으로 인해 부정적 평가를 받기도 했지만, 이후 다양한 시스템적 진화를 거치면서 이제는 널리 수용되어 하나의 하위 장르로 인정받고 있다. ‘마블 유니버스’나 ‘스타워즈’ 시리즈 같은 대표적 글로벌 IP를 활용한 수집 RPG가 등장한다는 점도 이런 변화를 반영한 것이라 할 수 있다.

물론 해당 장르를 주목하는 것은 단지 하위 장르의 새로운 등장이라는 측면 때문만은 아니다. 국내 스마트폰 게임 시장은 단일 시장 규모로는 세계 시장에서 4위를 차지하고 있음에도, 국내 게임콘텐츠 자체는 그 규모에 맞먹는 위상을 가지고 있지 못하다. 즉 기존 게임

산업을 대표하는 미국, 일본을 비롯하여, 우리의 주요 수출 시장이었던 중국까지 국내 시장에 들어와 각축을 벌이는 반면, 정작 한국 스마트폰 게임은 해외 시장에서 고전을 면치 못하는 상황이다. 그런 까닭에 해외에서 일정한 성과를 거둔 작품들을 살펴보는 것은 중요한 의의가 있다. 특히 “서머너즈 워”(2014, 컴투스)나 “세븐 나이즈”(2014, 넷마블) 그리고 최근에 크게 성장한 “킹스 레이드”(2017, 베스파) 등은 큰 성공을 거두었는데, 세 작품의 공통점은 바로 수집 RPG 장르라는 점이다.

한국의 게임 산업은 문화 콘텐츠 수출에 있어서 가장 큰 부분을 차지하고 있지만, 스마트폰 게임에 있어서는 여전히 국내 시장 중심의 한계를 지니고 있다. 이런 상황에서 국내에서 심화 발전된 수집 RPG는 글로벌 성공의 사례도 가지고 있을 뿐만 아니라, 국내 개발사들에 의해 꾸준히 개발되고 있다. 그런 점에서 수집 RPG의 형성과 성장 과정을 이해하는 것은 한국 게임 개발사가 지닌 ‘경쟁력’과 ‘시장 잠재력’을 이해할 수 있는 통로가 될 수 있을 것이다.

II. 한국형 수집 RPG 장르의 형성

1. RPG 장르의 경험과 변용

컴퓨터 게임의 대표 장르인 RPG는 장르 성립부터 현재까지 다양한 형태로 진화해왔다. 롤 플레이, 즉 역할 놀이의 성격은 Pen & Paper RPG로부터 컴퓨터 RPG로 매체가 옮겨지면서 다소 퇴색되고, 그 대안으로 사용자가 개인 혹은 파티를 통해 퀘스트를 해결하며 성장하는 게임 경험에 초점이 맞춰져 발전해 왔다[5]. 이에 따라 보다 정교하고 전략적인 성장의 경험을 제공하기 위해 단계적으로 난이도를 높이는 레벨 디자인, 경험치와 레벨업 시스템 등을 발전시켜 나갔다. 그 과정에서 게임 내의 지표가 아니라 사용자 자신의 성장 경험을 제공하기 위한 ‘로그라이크(roguelike)’와 같은 하위 장르가 나타나기도 했다[6].

‘성장’이 가장 근본적인 경험이라고 한다면, 여기에 더해 추가적인 경험들도 나타난다. 성장이라는 캐릭터

의 변화에 필수적인, 캐릭터가 살아가는 ‘세계’에 대한 경험이 그것이다. 이를 위해 다양한 방식으로 이야기가 편직되는데, “조크(Zork)”(1979, Infocom)처럼 단순히 몇 가지 단서들로 ‘세계’를 짐작하기도 하고, 때로는 Pen & Paper RPG에서 사용되었던 세계관에 기반한 상세한 이야기가 더해지기도 한다. 사용자는 이 가상의 세계를 ‘탐색’하고 ‘모험’한다. 이 경험을 보다 실감나게 구현하기 위해 개발자들은 엄청난 자원을 들여 세계를 구체화시키고, 덕분에 사용자는 가상을 실감하며 캐릭터에 감정이입하면서 미션을 수행하게 된다.

또한 성장 속성의 당연한 결과로, 캐릭터가 성장함에 따라 장비와 무기도 업그레이드 되어야 하는 만큼, 사용자는 플레이타임의 많은 부분을 장비를 구하는데 할애할 수밖에 없다. 흔히 이 과정을 게임에 필요한 자원을 획득한다는 점에서 ‘파밍(farming)’이라 부른다. 이 장비나 무기의 파밍 경험은 더 좋은 장비를 찾고자 하는 ‘노력’인 동시에, 그 과정에서 우연히 찾은 보물상자 속에서 뜻밖의 아이템을 기대하는 ‘운’의 요소이기도 하다. 파밍을 통한 예측가능한 ‘노력’과 보물상자를 통한 예측불가능한 ‘운’의 조화는 게임에의 몰입을 심화시킨다[7].

캐릭터에 귀속되는 성장의 경험을 시발점으로 하여 캐릭터가 속한 가상적 세계에 대한 모험의 경험, 그 세계에 대한 캐릭터의 작용 결과인 파밍으로 RPG의 경험은 확장된다. 여기에 이 모든 경험을 무한대로 확장하는 파티의 경험이 추가된다. 물론 “위저드리(Wizardry)”(1981, Sir-Tech)와 같은 초기 파티형 RPG에서는 캐릭터의 성격이 존재하기보다는 직업의 의인화에 머물렀다. 이후 캐릭터에 직업뿐만 아니라 성격까지 부여되면서 파티를 이루는 캐릭터들 간에 일정한 관계가 형성되고, 파티 인원을 추가하는 방식에서 사용자가 캐릭터의 직업과 성격을 결정할 수 있게 된다.

일본의 대표적인 RPG 시리즈 “드래곤 퀘스트(ドラゴンクエスト)”(1986, ENIX)나 “파이널 판타지(ファイナルファンタジー)”(1987, Square), 미국의 RPG 시리즈 “발더스 게이트(Baldur’s Gate)”(1998, Interplay) 등에서는 상황에 따라 랜덤하게 획득할 수 있는 캐릭터들이 존재한다. 어떤 캐릭터를 선택했는가에 따라 다른

퀘스트를 진행하게 되고, 때로는 캐릭터 사이에 서브 스토리가 전개되기도 한다. 심지어 이런 캐릭터들의 인기에 힘입어 “토르네코의 대모험 이상한 던전(トルネコの大冒険-不思議ふしぎのダンジョン)”(1993, ENIX)과 같이 각각의 캐릭터를 주인공으로 하는 스핀 오프 게임이 등장한다.

캐릭터 컬렉션의 규모면에서 주목할 게임은 게임은 “환상수호전(幻想水滸伝)”(1995, Konami) 시리즈이다. 중국의 고전 『수호전(水滸傳)』을 원전으로 삼은 만큼, 소설에 등장하는 양산박 108명의 두령이 게임에도 존재한다. 물론 게임에서 제공되는 다양한 퀘스트를 수행하고, 결말까지 보기 위해 반드시 108명을 모아야 하는 것은 아니었지만, 사용자들은 퀘스트 수행과는 별개로 108명의 캐릭터를 모으기 위해 자발적으로 무한반복 플레이를 한 것으로 유명하다.

그런데 중요한 것은 캐릭터 수집 요소가 존재한다고 해도, 그것은 메인 게임의 진행과는 무관하거나 부차적인 재미 요소로 작동하는 경우가 대부분이라는 점이다. 즉, 게임 구매자를 위한 일종의 서비스 형태로 제공된 콘텐츠로서 게임 자체의 온전한 결말을 경험하는 문제에 별다른 영향을 주지 않는다는 의미다. 전술한 “환상수호전”에 등장하는 영웅들 중 상당수는 숨겨진 요소로서 발견의 재미를 주고 도감을 완성하는 정도의 요소일 뿐이다. 그러나 이를 통해 RPG는 ‘캐릭터 수집’이라는 새로운 즐거움을 제공하게 된다.

이렇게 의도하지 않은 서브 콘텐츠에 열성적으로 집착하는 사용자 반응에 주목한 개발자들은 이러한 요소를 게임 개발단계에서부터 강화하기 위해 파티 인원의 종류와 속성을 다양화시킨다[8]. “여신전생(女神轉生)”(1987, ATLUS) 시리즈에서는 동서고금의 모든 악마 캐릭터들을, “포켓몬스터(ポケットモンスター)”(1996, Game Freak) 시리즈는 귀여운 몬스터들을, “드래곤 퀘스트”의 스핀 오프 “드래곤 퀘스트 몬스터즈”(1998, ENIX) 시리즈는 “드래곤 퀘스트”에 등장했던 몬스터를 수집하는 것을 게임의 전면에 홍보한다. 물론 기본적인 시스템은 여전히 기존 RPG와 마찬가지로 전투, 성장 시스템 등을 적절하게 활용하고, 캐릭터의 ‘수집’ 자체 보다는 게임을 원활하게 진행하기 위한 ‘강한 파티’ 결

성을 위해 캐릭터를 수집한다고 볼 수 있다. 바로 이러한 점에서 이 시리즈들은 기존 RPG와 현재 스마트폰 게임 시장에서 사랑받는 수집 RPG의 과도적 역할을 하게 된다.

2. 수집 RPG의 등장과 성장

수집 RPG는 RPG가 제공하는 다양한 경험 중 ‘캐릭터 수집’이라는 경험만을 극대화한 하위장르이다. 수집 RPG의 등장에 가장 큰 역할을 한 것은 일본의 SNG(Social Network Game)다. 90년대 후반부터 2000년대 초반 일본 콘솔 게임 산업이 정체기에 접어들 무렵, 모바일 게임을 주로 개발하던 신흥 게임 개발사 겐퍼블리셔 디엔에이(株式會社ディー・エヌ・エー, DeNA)와 그리(グリ, Gree)는 최소 개발비에 최고 수익을 얻을 수 있는 작은 볼륨의 게임에 주목한다[9]. 이 때 등장한 게임 형태가 ‘카드 컬렉션 게임’(이하 ‘CCG’)이다. 2D 그래픽에 대한 선호가 높고, 또한 개발 측면에서도 유명한 일러스트레이터를 많이 보유하고 있는 일본 게임 산업에서 ‘카드 컬렉션’에 주목한 것은 자연스러운 일이다. 물론 앞에서 언급한 “포켓몬스터”나 이와 유사한 “디지털몬스터(デジタルモンスター)”(1997, Bandai) 처럼 게임 내에서 카드 형태로 존재하는 몬스터를 보유하는 게임도 이미 존재했다. 다만 이런 게임들이 RPG의 기존 문법 위에 존재했다면, CCG는 RPG의 기존 문법 대부분을 버리는 대신, 카드 수집에 집중할 수 있도록 게임을 디자인한다. 이에 따라 모험이나 전투와 같은 핵심적인 RPG 콘텐츠는 단지 카드를 수집하고 성장하기 위한 부차적인 장치로 축소된다. 이후에는 축소 정도가 아니라 대부분 자동으로 진행되면서 사용자는 게임을 플레이하는 대신, 단순히 보상으로 제공되는 카드만을 확인하는 형태가 된다.

이런 시도는 특히 스마트폰 환경에 대한 적응 시도라고도 볼 수 있는데, 상대적으로 작은 화면과 제한적인 터치 방식의 조작 등은 기존 RPG의 탐색과 발견이라는 모험의 경험을 구현하기에는 기술적 한계가 있다. 때문에 개발자 입장에서는 기존 RPG 요소 중 스마트폰 환경에서 재현하기 어려운 요소들을 삭제 또는 축소하는 방식을 고민할 수밖에 없다. 특히 스마트폰 MMORPG

에서 퀘스트를 클릭하면 해당 장소까지 자동으로 이동하는 ‘퀘스트 자동 이동’ 기능이나 기존 PC나 콘솔 RPG에서는 존재하지 않는 ‘스테이지 클리어 방식’은 모두 이런 고민 과정에서 얻어진 대안이라고 볼 수 있다.

이처럼 스마트폰 환경에 최적화된 일본의 SNG와 CCG가 한국 시장에 진출하면서 스마트폰 게임 시장에 큰 영향을 끼치게 된다. 일본의 CCG “확산성미리언아서(擴散性ミリオンアーサー)”(2012, SquareEnix)는 기존 RPG 문법과 다른 새로운 RPG의 등장으로 큰 화제가 되었다. 일본 캐릭터 일러스트의 장점을 살린 일러스트 카드의 매력과 ‘가차(ガチャ)’라 불리는 캐릭터 뽑기 시스템의 재미는 국내에서도 높은 호응을 얻으며 시장에서 큰 성공을 거두게 된다. 하지만 기존 RPG 사용자들은 CCG가 RPG의 핵심인 전투 시스템을 과도하게 단순화시킨 점과 성장 시스템 역시 사용자의 ‘노력’과 ‘운’의 조화, 즉 파밍과 보물상자의 상보 관계 대신, 온전히 가차 시스템의 확률에 의해 결정된다는 점에 거부감을 표현했다. 사용자의 첨예한 찬반 속에서 가차 시스템은 ‘행운’을 시험하는 새로운 놀이적 소비 경험으로 진화하면서 기존 ‘부분 유료화 모델’(micro payment model)에 흡수된다[10].

국내 개발사들은 일본 CCG가 스마트폰 환경 하에 효율적으로 재구성한 RPG 시스템을 일부 수용하면서, 움직이지 않는 일본 CCG의 일러스트 카드를 움직이는 2D, 3D 캐릭터로 바꾸고, 과도하게 단순화된 형식적인 전투 시스템을 화려한 스킬과 시네마틱 연출을 통해 볼거리를 만드는 작업들을 시도했다. 그 성과로 3D 캐릭터들이 전투를 벌이고, 그 과정에서 캐릭터들을 수집하는 한국형 수집 RPG “헬로히어로”(2013, Fincon)가 등장한다. 기본적으로 영웅의 등급과 성장 등은 CCG의 요소를 차용하면서, 전투의 긴장감과 특히 3D 캐릭터의 움직임이 주는 시각적 만족감 등을 끌어올림으로써 시장에서 큰 성공을 거두게 된다.

이러한 장르적 변주와 성과는 일본 CCG의 단순화된 성장 구조와 가차 시스템이라는 새로운 비즈니스 모델(이하 ‘BM’)을 수용하면서도, 유명 일러스트레이터의 일러스트 구매에 기꺼이 비용을 지불하는 일본 게임 사용자의 독특한 소비 성향이 존재하지 않는 국내에서 이

미 MMORPG 개발 등을 통해 쌓인 3D 모델링 역량으로 일러스트의 시각적 즐거움을 대체하려는 시도의 결과로 이해할 수 있다. 실제 국내 초기 수집 RPG에서 사용된 그래픽 자원이 기존 MMORPG 개발 중에 만들어진 것이라는 사례들은 이런 장르적 변화의 상황을 설명해준다.

이후 CCG의 기본 구조 위에 움직이는 캐릭터들과 액션감 있는 전투를 결합하는 다양한 수집 RPG가 양산된다. 3D 캐릭터를 활용하면서 1인 이동형 전투 방식을 취한 “몬스터길들이기”(2013, 넷마블), 미려한 2D 캐릭터와 화려한 이펙트를 통해 액션성이 강화된 전투 모드를 선보인 “별이되어라”(2014, 게임빌) 등을 거쳐, “헬로히어로”와 유사한 3D 캐릭터의 고정형 집단 전투를 기본으로 한 “세븐나이즈”의 출시로 장르적 완성에 도달했다고 평가된다. 그리고 같은 시기 서비스를 시작해서 국내 시장에서는 “세븐나이즈” 등에 뒤졌지만, 해외 시장에서 높이 평가받은 “서머너즈워”가 등장하면서 수집 RPG가 일본과 한국 같은 제한된 시장만이 아닌, 해외 시장에서도 성공가능하다는 것을 보여주었다.

3. 장르적 특성과 BM의 통합

CCG에서 수집 RPG로의 진화 과정에서 또 하나 주목할 점은 앞에서 언급한 가차 시스템이다. 가차 시스템은 기본적으로는 BM이지만, 동시에 운에 운명을 맞길 때 느끼는 즐거움인 ‘알레아(Alea)’[7]를 제공하는 게임 시스템이기도 하다. CCG에서는 일러스트 카드 획득 자체가 중요한 목적임에도 불구하고 획득으로 인한 즐거움을 주기 어려운 단순 구조였던 만큼, ‘가차 박스’ 시스템은 좋은 해법이 된다. 덕분에 기존 RPG의 부차적 요소인 수집의 경험이 CCG에서는 절대화될 수 있다.

기존 RPG 대부분이 기본적으로 스탠드 얼론 게임이기에 BM도 매우 단순했으며, 게임 내에 등장하는 캐릭터들은 획득하면 재미있고, 얻지 않아도 게임 진행에 큰 영향이 없었던 것이 일반적이다. 모든 캐릭터가 동일한 수준에서 획득 가능한 것은 아니지만, 플레이를 통해서 어느 정도 획득 가능하다. 반면 CCG의 경우, 캐릭터마다 별의 개수로 등급이 매겨져 있고, 이 등급은 기본적으로 출현 확률에 따라 구성된다. 일반적으로 출

현 확률이란, 게임을 플레이하면서 전투나 과제 해결 등 게임 콘텐츠를 통해 얻게 되는 보상 확률을 뜻한다. 그런데 CCG에서는 이러한 일반적인 게임 콘텐츠를 소비하는 것으로는 일정 등급 이상의 캐릭터를 획득할 수 없다. 가차 시스템을 통해서만 상급의 캐릭터 카드를 획득할 수 있다. 결국 CCG에서의 출현 확률이란, 게임 콘텐츠를 통한 일반적인 보상 확률이 아니라, 과금을 통한 뽑기 확률인 셈이다.

한국형 수집 RPG는, 가차 시스템을 통해서만 획득 가능한 캐릭터와 게임 내 플레이를 통해 획득할 수 있는 캐릭터를 이분하는 일본 CCG의 극단적 BM을 취하는 대신, '출현 확률'과 '등급' 요소를 게임 시스템이자 BM으로서 적극 수용한다. 즉 '태생 등급'이라는 등급 구분을 통해 처음부터 캐릭터들의 능력치를 구별하고 출현 확률에 차등을 둔다. 다만 게임 내 플레이를 통해 획득한 재화나 이벤트를 통해 뽑을 때의 확률과 과금을 통해 뽑을 때의 확률을 나눔으로써, 형식적으로는 CCG와 달리 무과금 사용자나 중·소과금 사용자들도 충분히 게임을 즐길 수 있도록 배려했다.

또한 캐릭터 성장에 있어서도 일본의 CCG가 처음부터 등급에 따라 성장 한도 자체에 차등을 정한 것에 비해, 한국형 수집 RPG는 비록 태생이 다르다고 해도 성장 한도를 두지 않는 방식을 채택한다. 대신 태생 등급에 따른 근본적 차이로 인해, 이후 최고 등급으로 성장해도 최종 능력에는 차이가 있도록 핸디캡을 적용한다. 이처럼 한국형 수집 RPG들은 다양한 방식으로 가차 시스템에 대해 가지는 부정적인 인식, 즉 과금률에 캐릭터 수집 달성률이 비례하는 극단적인 "pay to win" 모델에 대한 거부감을 극복하기 위해 시도했으며, 그 결과 가차 시스템은 한국형 수집 RPG의 중요한 BM으로 자리잡게 된다.

4. 한·일 수집 RPG의 특징과 차이

이상에서 살펴본 바와 같이 수집 RPG는 스마트폰이라는 제한된 환경에서 캐릭터 수집이라는 게임 요소를 극대화한 RPG의 하위 장르로 이해할 수 있다. 한국과 일본에서만 크게 성장한 장르였으나 최근에는 다른 국가에서도 다양한 형태로 수용되고 있다.

그런데 정통 RPG의 방대한 게임 속 세계와 그 안에서 벌어지는 대서사적 모험을 통한 캐릭터의 성장경험을 제한된 스마트폰 환경으로 제공하는 것은 쉽지 않다. 특히 정통 RPG의 경우, 게임 시작 단계에서 일정하게 부여된 스토리텔링에 따라 사용자가 선택한 단일 캐릭터에 대한 애착과 성장을 통한 공감대 형성의 경험을 충분히 제공할 수 없다. 수집형 RPG의 경우, 스마트폰 환경에 적응하기 위한 대안으로 방대한 세계관이나 모험 대신 다수의 캐릭터 제공과 그 수집 과정에 초점을 맞춘다. 결국 수집형 RPG의 성공 기준은 캐릭터 수집을 위한 설득적인 동기 부여에 있다.

여기서 일본 개발사는 캐릭터의 미려한 일러스트를 통해 시각적 수집욕을 자극하는 동기 부여 방법을 사용한다. 이는 3D 게임에서도 동일하게 작동하는데, 일본 게임 대부분은 3D 게임에서조차 평면적 2D 일러스트를 제공한다. 반면 한국형 수집 RPG는 2D 일러스트가 아니라, 3D 캐릭터 자체의 입체적 균형미와 캐릭터마다 특화된 애니메이션, 화려한 스킨 이펙트와 시네마틱 연출에 무게중심을 둔다.

이처럼 한국과 일본의 캐릭터 수집에 대한 동기 부여 방식은 기본적인 차이가 있으며, 이 차이에 따라 한국과 일본의 캐릭터 선택의 기준이나 수집의 과정도 달라진다. 그런데 일본형 수집 RPG처럼 일러스트 자체의 완성도를 중시하는 경우, 마치 만화나 애니메이션의 캐릭터를 선호하는 것과 같이 사용자의 취향이 반영되는 만큼, 특정한 스타일의 일러스트 캐릭터만 소비되어 장기적인 게임서비스를 위한 다양한 수집의 목적을 달성하기 어려운 문제에 직면한다. 따라서 초기에는 사용자의 취향에 따라 선호하는 캐릭터들을 수집하는 자유도를 유지하되, 이 후 사용자가 선호하지 않는 캐릭터들에 대한 확장적 수요를 창출할 필요가 있다.

이에 대한 해법으로 캐릭터 수집과 캐릭터 성장 시스템을 연동하기도 한다. 기존 RPG가 '단일' 캐릭터의 지속적 성장을 중시한다면, 수집 RPG는 단속적 성장 패턴을 가진 '다수' 캐릭터의 지속적 교체에 개발의 무게중심을 둔다. 다만 앞서 언급한 것처럼 가차 시스템이 성장 시스템에 강하게 결합된 일본형 수집 RPG는 캐릭터별 성장의 상한선이 가차의 결과에 따라 정해지는 극

단적인 방식으로 진화했으며, 반면 한국형 수집 RPG는 과도한 유료시스템이나 사행성 요소에 대한 일반적 거부감으로 인해 성장의 상한선은 부분유료화 여부와 무관하게 사용자 모두 동일하게 성장 가능하되, 성장의 속도에만 영향을 주는 방식으로 진화했다.

III. 세븐나이츠와 서머너즈워 시스템 비교

이처럼 한국형 수집 RPG는 스마트폰 게임이라는 새로운 시장 위에서 다양한 게임의 영향, 시장 환경, 게임 개발의 현황 등이 복합적으로 작동하는 과정에서 독특한 게임 문법과 시스템을 갖추고 하나의 하위 장르로 자리를 잡을 수 있게 되었다. 가차 시스템의 과도한 과금 유도, 동종 장르 내 유사 게임의 범람 등으로 비판받으면서도 장르 내 경쟁이 치열해지는 과정에서 차별화를 위한 다양한 시스템의 연구를 통해 부단히 진화하고 있다.

이제 국내 시장에서 자리잡고 조심스럽게 세계화를 타진하는 한국형 수집 RPG의 위상을 보다 구체적으로 정립하기 위해, 해당 장르 중 꾸준히 사랑받고 있으며, 상업적으로도 큰 성공을 거둔 “세븐나이츠”와 “서머너즈워”의 시스템을 구체적으로 비교·분석하고자 한다. 이를 통해 앞서 살펴본 한국형 수집 RPG의 일반적 특징을 보다 깊게 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 각기 다른 전략을 통해 어떻게 시스템적 분화와 진화를 하고 있는가를 살펴볼 수 있을 것이다.

이를 위해서는 앞에 살펴본 바와 같이 하위 장르로서의 수집 RPG의 특징이라 할 수 있는 캐릭터의 수집 방식, 확장적 수집 동기, 그리고 이렇게 획득한 캐릭터의 성장 방식이라는 세 가지 영역에 집중해서 살펴보고자 한다.

1. 세븐나이츠의 기본 시스템

“세븐나이츠”는 2014년 3월 출시 이후, 다양한 경쟁작의 등장에도 불구하고, 꾸준한 업데이트와 운영 이벤트를 통해 현재까지도 모바일 게임 매출 상위권을 유지하는 넷마블의 오리진 IP 게임이다. 시스템적 측면에

서는 앞서 등장했던 “헬로히어로”나 “몬스터길들이기”의 시스템 등을 계승했지만, 그래픽적으로는 기존 3~4 등신의 완전 SD 캐릭터를 5등신으로 변형시켜 캐릭터의 매력을 ‘귀여움’에서 ‘멋있음’으로 끌어올렸다는 평가를 받는다. 무엇보다 당시 출시된 한국형 수집 RPG 게임들의 다양한 시스템을 안정적으로 종합했다.

기본 시스템은 ‘수집’과 ‘성장’이라는 두 축으로 이뤄져 있다. 먼저 수집 시스템은 다른 동종 게임에 비해 캐릭터 획득을 쉽게 했으며, 특히 게임 내 이벤트를 통해 다양한 캐릭터를 제공하는 물량공세를 취함으로써 수집에 대한 진입 장벽을 낮추는 방식을 택한다. 대신 게임 내 다양한 모드에 따라 요구되는 특정 조건의 캐릭터를 설정함으로써 사용자는 각각의 모드에 맞춰 캐릭터들을 수집해야 할 필요성이 생긴다. 이 모드는 다시 성장에 필요한 자원 확보와 직결되는 만큼, 사용자는 다양한 경로로 캐릭터를 얻고, 획득한 캐릭터를 성장시키기 위해 여러 조건의 모드에 도전해야 하며, 모드의 조건을 맞추기 위해 새로운 캐릭터를 수집해야 하는 순환 구조에 들어서게 된다.

기본적으로 캐릭터를 성장시키기 위해서는 다양한 단계, 즉 강화, 합성, 각성, 초월 등의 시스템을 기반으로 단계적으로 성장시켜야 하는 만큼, 단계적 성장을 위해 필요한 자원을 각 모드에 배치해두는 방식이다. 한 마디로 캐릭터를 얻기는 쉽지만 키우기는 어려운 구조이다. 사용자는 가장 효율적인 캐릭터 성장을 위해 기본 영웅을 획득하고, 별도로 성장에 따른 게임 내 보상을 얻기 위한 파티 플레이를 진행하게 된다. 진화 자원을 획득하기 위해서는 ‘요일 던전’, 장비를 획득하기 위해서는 ‘레이드’나 ‘공성전’ 모드를 수행하고, ‘보스전’을 통해 보상을, 레이드를 통해 스페셜 영웅 및 최고급 장신구를 획득하게 된다. 그리고 이런 모든 성장의 결과를 가지게 사용자들은 결투장에 참여해 실력을 겨루게 된다.

2. 서머너즈워의 기본 시스템

“세븐나이츠”와 같은 시기에 출시한 “서머너즈워”는 국내에서는 “세븐나이츠”에 밀려 다소 주춤했으나, 빠르게 글로벌 서비스를 시작하면서 국내보다 해외에서

성공을 거두었다. 양산된 한국형 수집 RPG 시스템을 훌륭하게 종합했다는 점에서 “세븐나이츠”와 유사하지만, 시스템을 해석하는 방식과 접근이라는 측면에서는 큰 차이가 있다. “세븐나이츠”가 캐릭터 획득 자체도 쉬울 뿐만 아니라, 일정 수준 이상의 캐릭터 수집량을 보유해야만 게임을 계속 진행할 수 있도록 디자인된 것에 비해, “서머너즈워”는 캐릭터 획득 자체가 매우 어렵게 되어 있다. 게다가 같은 캐릭터라도 등급이나 속성에 따라 스테이터스가 다양하게 나뉘는 만큼, 원하는 캐릭터를 얻기는 더욱 힘들다. 대신 다른 성장한 캐릭터를 조합하여 만들어지는 캐릭터 공식이 존재하기 때문에, 사용자는 원하는 캐릭터를 갖기 위해 재료가 되는 캐릭터를 획득해서 그 캐릭터를 일정 수준으로 성장시켜 조합함으로써 비로소 원하는 캐릭터를 얻게 된다.

또한 캐릭터마다 정해진 태생 등급이 있으나, 이와 무관하게 모든 캐릭터가 진화를 통해 6성으로 승급 가능할 뿐만 아니라, 태생이 낮은 캐릭터 역시 다양한 기능을 할 수 있다. 즉 태생에 따라 승부가 결정되기보다는 속성이나 다양한 버프, 디버프의 활용에 더 큰 영향을 받게 된다. 따라서 사용자 입장에서는 초반부터 어떻게 캐릭터를 성장시킬지에 대한 전략적 고민이 필요하고, 이를 위해 새로 얻은 캐릭터를 성장시키기 위해 강력한 파티 플레이 방식이 요구된다. 이처럼 새로 얻은 캐릭터를 성장시키는데 반드시 필요한 캐릭터를 ‘버스 기사’라고 칭할 만큼 “서머너즈워”는 독보적인 성장 시스템을 보여준다.

캐릭터의 성장에 또 다른 결정적 역할을 하는 것이 바로 ‘룬 시스템’이다. 같은 캐릭터라도 속성과 스테이터스가 다를 수 있기 때문에 이를 보완하거나 강화하는 역할을 하는 것이 ‘룬’이다. “서머너즈워”에서는 룬을 매우 세분화했을 뿐만 아니라, 등급, 색깔, 주읍선 및 부읍선 등에도 많은 변수를 두고 있다. 이 때 특정 룬을 획득할 수 있는가는 전적으로 운에 기반한다.

이런 “서머너즈워”의 시스템은 게임 중반까지는 원하는 캐릭터를 조합을 통해 만들어 성장시키는 것에 집중된다. 그리고 본격적인 엔드 콘텐츠로는 필요한 룬을 획득해서 자신의 전략적 선택에 따른 캐릭터를 만드는 것이다. 특히 모든 캐릭터가 서로 기본 스테이터스 값

은 다르지만, ‘고유 능력치’는 동일하게 설정되어 있기 때문에, 룬을 이용해서 이 고유 능력치를 어떻게 변화시키는가에 따라 캐릭터 간 능력 차이가 크게 나타난다. 룬은 부족한 스테이터스 값을 보장하는 작업, 스킬에 있어서는 각종 비례 데미지 값의 변화나 치명 확률에 따른 추가 버프나 디버프 효과를 위해서 세팅하게 된다. 이런 룬 세팅을 통해 ‘아레나’, ‘카이로스 던전’, ‘레이드’ 등과 같은 엔드 콘텐츠용 모드의 클리어가 가능해진다.

3. 세븐나이츠와 서머너즈워 시스템 비교

이처럼 두 게임은 한국형 수집 RPG에서 가장 핵심이 되는 시스템인 캐릭터의 획득과 성장 방식에 대해 상이한 해법을 제시한다. 이것은 매우 중요한 시스템의 차이를 만들어 내는 만큼, 이를 수집 RPG의 기본적 특징인 캐릭터 획득, 캐릭터 확장, 캐릭터 성장이라는 세 가지 측면에서 비교해 볼 필요가 있다.

앞에서 설명한 것과 같은 두 게임의 시스템적 차이는 사용자가 제일 먼저 게임시스템을 경험하는 ‘창(窓)’의 역할을 하는 ‘인터페이스’에서부터 발견된다. 먼저 “세븐나이츠”의 인터페이스를 보면, 게임을 시작하자마자 처음 대면하는 메인 화면의 구성에서 사용자가 현재 육성하고 있는 캐릭터 중에서도 가장 강력한 ‘영웅 캐릭터의 파티’를 보여주는 방식으로 구성되고 있다. 반면, “서머너즈워”의 메인 화면은 사용자가 캐릭터를 육성하기 위해 필요한 자원을 생산할 수 있는 ‘자원 시설’을 보여주는 것에 집중한다. 즉, 인터페이스 비교를 통해 “세븐나이츠”는 보다 강력한 캐릭터를 지속적으로 육성해야만 하는 캐릭터의 양적 확장 동기와 수집의 필요성을 연결시키는 반면, “서머너즈워”는 상황에 따라 각기 달리 유용하게 전략적으로 선택할 수 있는 캐릭터의 특징과 그를 위한 전반적인 캐릭터의 질적 매니지먼트의 필요성을 보여준다.

이러한 인터페이스의 차이는 국내 스마트폰 게임을 중심으로 발전한 ‘게임운영’과 ‘이벤트’에 있어서도 각기 다른 방식으로 적용 및 전개된다. 캐릭터의 양적인 측면에 주력해야 하는 “세븐나이츠”에서는 출석에 따라 매주 ‘스페셜’ 캐릭터를 특정해서 획득할 수 있는 이

벤트가 중심이 된다. 이에 비해 캐릭터의 양적 확장이 어렵고, 캐릭터의 성장을 위해 충분한 시간과 노력이 요구되는 “서머너즈워”에서는 이벤트에서 특정 캐릭터를 제공한다는 것 자체가 기존 사용자의 불만을 야기할 수 있는 만큼, 캐릭터를 특정하는 것이 아니라, 랜덤하게 획득할 수 있는 ‘소환권’ 중심으로 이벤트가 진행된다.

캐릭터 성장단계 초반의 경우, “세븐나이츠”는 보유 캐릭터가 다수인 만큼 어떤 모드들을 중심으로 플레이하느냐에 따라 최적의 캐릭터를 선택하여 집중적으로 성장시켜야 한다. 이 과정을 이해하지 못하면, 콘텐츠에 따라 난관에 부딪히기도 하고, 모드 자체를 복잡하고 어렵게 받아들일 수도 있다. 대신 이 과정을 제대로 이해하기만 하면, 모드에 따라 다양한 플레이 경험을 얻을 수 있는 만큼 캐릭터 성장에 따른 반복 플레이의 피로감이 적은 편이다. 반면 “서머너즈워”는 게임에서 초반에 지급되는 기본 캐릭터로 여러 모드를 플레이하는 과정에서 캐릭터의 수를 늘릴 수 있게 된다. “세븐나이츠”와 달리 게임의 룰이 복잡하지 않은 만큼 게임 초반 사용자의 진입장벽이 낮은 반면, 성장을 위한 반복 플레이로 지루해지기 쉽다.

이런 차이는 게임을 플레이하는 중·후반에도 두드러진다. “세븐나이츠”는 성장 단계가 다양한 시스템으로 나뉘어 있어, 사용자는 자신이 원하는 캐릭터를 어느 정도까지 성장시킬 지에 대해 예단이 가능하다. 게다가 캐릭터 획득이 쉬울 뿐만 아니라, 6성까지 달성하거나 각성 자체가 어렵지 않다. 이 모든 것은 다양한 모드들을 순환적으로 돌면 해결되는데, 대신 이 모드들을 플레이하기 위해서 많은 캐릭터를 보유해야 한다. 캐릭터 획득과 성장 과정에 요구되는 노력이 적지만, 절대적으로 보유해야 하는 캐릭터 수가 많기 때문에 전체적으로 많은 플레이 타임을 필요로 한다. 최종적으로 성장한 캐릭터에 대해서는 일반 RPG에서 사용하는 장비 시스템을 통해 추가적인 강화가 가능하다.

반면 “서머너즈워”는 성장은 비교적 단순하고 직관적이지만, 원하는 캐릭터를 얻기도 힘들 뿐만 아니라 6성까지 성장시키는 데 많은 시간과 노력이 든다. 여기에 캐릭터의 속성에 따라 전략적 판단에 따른 룰을 갖추기 위해서도 또 많은 시간을 필요로 한다. 하지만 “세

븐나이츠”처럼 수집한 캐릭터의 수량을 중시하는 것이 아니라, 자신이 원하는 캐릭터를 집중해서 자기가 원하는 방향으로 성장시키기 때문에 캐릭터에 대한 사용자의 애착이 더 클 뿐만 아니라, 자신의 전략적 선택에 대한 만족감을 얻을 수 있다는 점에서 강점을 지니고 있다.

이러한 성장 시스템 자체의 차이에 따라 두 게임의 BM은 각기 다른 방식으로 설계된다. 사용자의 노력과 캐릭터에 대한 애착관계 형성을 중시하는 “서머너즈워”는 사용자의 노력을 무의미하게 만드는 직접적인 아이템 지급 상품을 피하고, 캐릭터를 성장시키는 과정에서의 시간을 줄여 줄 수 있는 재화 상품 중심으로 BM을 구성한다. 반면 많은 캐릭터의 소유를 기반으로 하는 “세븐나이츠”는 캐릭터 획득이나 성장 모두 직접적으로 과금을 통해 가능하게 하는 BM을 택하고 있으며, 과금에 의한 콘텐츠 소비의 위험을 신속하고 주기적 업데이트를 통해 상쇄하고 있다.

상술한 차이에도 불구하고 두 게임 모두 스마트폰 환경에 적용하기 위한 대안으로 다수의 캐릭터 제공과 그 수집 과정에 초점을 맞춘다는 점에서 한국형 수집 RPG의 중요한 특징을 보여준다. 즉 RPG의 시스템을 ‘수집’이라는 요소로 단순화했다는 공통점을 갖는다. 일반적으로 RPG의 모험이 제공하던 새로움에 대한 탐색과 미지의 적에 대한 공포와 긴장은 단순화된 스테이지형 구조에서는 경험될 수 없다. 대신 두 게임의 진화 과정에서 발견한 여러 가지 특징처럼 수집에 모든 경험을 집중하고 수집 요소에 매력을 느낄 수 있도록 캐릭터 디자인에 집중했다.

또한 게임 시스템 역시 RPG의 성장에 필요한 자원을 여러 형태의 ‘모드’에 분산하여, 사용자들은 이 모드들을 각기 플레이하면서 성장을 할 수 있도록 진행한다. RPG가 전체적으로 펼쳐 있는 세계 속에서 ‘파괴 작업’을 하는 것과는 달리 사용자는 이 모드를 돌아가면서 플레이하게 된다. 그리고 이 모드를 사용자의 지속적인 플레이를 위한 장치로 활용하기 위해 요일마다 각기 다른 자원을 제공하기도 한다.

이런 시스템은 모두 BM으로 연결되는데, 우선 수집 요소는 갓차 시스템으로, 성장 자원은 패키지 상품으로 연결된다. 전자는 엄격하게 능력에 따른 확률로 강제하

여, 결국 더 갖고 싶은 캐릭터, 더 강력한 캐릭터일수록 확률이 낮아, 사용자는 많은 횟수로 갖차를 구입해야만 획득할 가능성이 높아진다. 패키지는 게임에서 사용되는 여러 자원을 하나로 묶어 상품으로 만든 것으로써, 사용자는 반드시 필요하지 않더라도 특정 성장 자원을 위해 패키지를 구입하게 된다.

‘갖차 시스템’이라는 강력한 BM과 ‘컬렉션’이라는 게임 욕구에 집중해 순환 구조를 구축하는 것이 한국형 수집 RPG의 주요한 특징이다. 다만 일본형 CCG와는 달리 두 게임은 여기에 성장 시스템까지 연동하여 사실상 과급에 의해서 게임 플레이가 지배되는 방식을 극복했다는 의의를 갖는다.

IV. 결론

지금까지 한국형 수집 RPG의 형성 과정과 대표작 “세븐나이츠”와 “서머너즈워”를 살펴보았다. 한국형 수집 RPG의 장르적 특징을 전략적으로 융합했다는 공통점을 가진 두 게임이지만, 시스템을 해석하고 접근하는 방식에서 매우 큰 차이를 보이며, 이는 세부 시스템 및 BM에서 많은 변화를 가져온다는 점을 확인했다. “세븐나이츠”가 많은 캐릭터를 쉽게 획득하고 성장시키는 게임 경험을 제공하면서, 콘텐츠 소모의 위험을 빠르고 지속적인 업데이트를 통해 캐릭터 수를 증가시켜 해결하는 반면, “서머너즈워”는 캐릭터를 얻기 힘들고 성장도 어렵지만, 대신 캐릭터 업데이트보다는 룬 업데이트 등을 통해 콘텐츠에서 요구하는 전투의 전략적 메타 구조를 변화시킴으로써 가지고 있던 캐릭터를 다양하게 다시 키우는 경험을 제공한다.

하지만 많은 강점에도 불구하고, 이들 게임에도 약점은 있다. “세븐나이츠”처럼 매번 새로운 캐릭터를 투입하는 업데이트 모델로 ‘플레이어 라이프 사이클’(이하 ‘PLC’)을 지탱하는 경우, 사용자의 입장에서는 매력 있는 새로운 캐릭터의 지속적 등장에 따라 새롭게 수집하는 욕구를 지니게 되지만, 우선 그만큼 개발 인력을 갖추지 못하면 달성하기 힘든 방식이다. 게다가 이런 물량 업데이트 방식은 한국과 같이 다운로드 용량에 대한

저항감이 없는 국가에서는 최선의 방식이지만, 세계 시장에서 통용되는 보편적인 방식이라 보기는 어렵다. 실제로 업데이트 용량에 따라 최대 25% 정도의 사용자가 이탈할 수 있다는 점을 고려한다면 일부 국가에서만 서비스 가능한 제한적인 모델일 수 밖에 없다. 또한 빠른 획득, 빠른 성장의 구조에서는 게임 시스템, 특히 캐릭터간의 상성 등 깊이 있는 기획이 쉽지 않기 때문에, 새로 나온 캐릭터가 무조건 강화되는 단순 강화 방식의 업데이트가 될 수밖에 없고, 캐릭터의 능력은 공격력을 중심으로 단순화되기 쉽다. 이는 캐릭터의 매력에 비해 게임의 전략적 재미가 부족하다는 비평으로 이어진다.

그에 비해 “서머너즈워”의 경우는 정반대의 딜레마를 겪게 되는데, 캐릭터의 획득과 성장이 어렵기 때문에, 일단 애착이 형성된 캐릭터를 두고 새로운 캐릭터를 선택하는 것이 쉽지 않다. 이렇게 되면 특정 캐릭터를 원하는 단계까지 성장시킨 후에는 더 이상 게임을 지속할 이유를 찾기 어렵다. 이 점을 해결하기 위해 게임의 전략적 메타 구조에 집중하고, 업데이트에 있어서도 룬과 같이 업데이트의 용량 이슈가 크지 않으면서도, 캐릭터에 변화를 주는 콘텐츠 중심으로 이뤄지게 된다. 이는 또 다른 효과로 기존에 조명 받지 못했던 캐릭터를 성장시켜야 할 동기를 새로 만들어 낼 수 있는 만큼, ‘정답’이나 ‘국민-덱(deck)’이라고 불리는 캐릭터 파티가 생기는 것을 막는 효과를 낳는다. 기존 한국 게임의 전략적 깊이에 불만스러워했던 해외 사용자들이 “서머너즈워”에 호감을 표했던 것도 이런 측면 덕분이며, 앞서 “세븐나이츠”와 같은 빠른 업데이트에서 비롯된 사용자 이탈의 위험성도 적어 “서머너즈워”는 국내보다도 해외에서 큰 성공을 거둘 수 있었다. 다만 문제는 이런 메타 구조 변화 방식의 업데이트 전략은 매번 게임의 전체 밸런스를 흔들게 되기 때문에 기획의 잘못에 따른 과급 효과가 절대적이 될 수 있다. 많은 게임들에서 업데이트에 따른 한 번의 밸런스 조절 실패로 대규모 사용자 이탈이 발생한다는 점을 생각한다면, 이 위험은 개발 입장에서는 매우 큰 것이라 할 수 있다.

그런데 이러한 약점은 비단 두 게임의 한계일 뿐만 아니라, 한국형 수집 RPG 장르가 성장할수록 장르 자체의 문제점으로 나타나고 있다. 예를 들어 CCG에서

비롯된 단순화된 게임 형식을 보완하기 위해 전투의 시각적 연출이나 전투 자동화를 대안적으로 택한 결과, 사용자는 게임을 직접 조작하면서 ‘플레이’ 하는 대신, 마치 영상의 ‘플레이(▶)’ 버튼을 누른 것과 동일한 방식으로 관객 모드의 경험을 하게 함으로써 수동적인 사용자를 양산하게 된다. 당연히 이러한 수동성 혹은 전략적 요소의 부재 등에 대한 부정적 평가는 게임이 많아질수록 더욱 커진다. 또한 가차 시스템도 불가능한 수준의 확률과 과도한 과금 유도 등에 대해 부정적 의견이 커지고 있으며, 심지어 EU 등에서는 가차 시스템에 대한 제한 등이 법적·제도적으로 검토되고 있을 정도다[11].

이런 평가들은 자칫 한국형 수집 RPG 장르 전체의 쇠퇴를 가져올 수 있는 위험한 요인들이라 할 수 있다. 다행스러운 것은 이런 문제를 국내 개발사들도 충분히 인지하고 있으며, 이를 극복하려는 다양한 시도들이 현재 진행되고 있다. 예를 들어, 캐릭터 획득에서 가차 요소를 제거하고 직접 구매 방식을 선택한 “킹스레이드”나 전투의 단순함을 극복하기 위해서 전략적인 턴제 시뮬레이션 RPG의 방식을 전투에 끌어온 “브라운더스트”(2017, GAMFS) 등은 한국형 수집 RPG 장르에 새로운 가능성을 제공해 준다고 평가할 수 있으며, 또한 해외에서도 일정 이상의 성공을 거두었다는 점에서 한국형 수집 RPG의 새로운 가능성을 보여주고 있다고 말할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

[1] 中川大地, 現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から, 早川書房, pp.131-151, 2016.
 [2] パソコン美少女ゲーム研究會, パソコン美少女ゲーム歴史大全1982-2000, ぶんか社, pp.8-16, 2000.
 [3] 남창훈, 미소녀 게임의 세계, 예술, pp.34-38, 1998.
 [4] 徳岡正肇, ソーシャルゲーム業界最新事情, SBクリエイティブ, pp.2-26, 2011.
 [5] M. Barton, *Dungeons and Desktops: The*

History of Computer Role-Playing Games, A K Petres. Ltd, pp.13-28, 2008.

[6] 박상우, 컴퓨터 게임의 일반문법, 커뮤니케이션북스, pp.123-132, 2009.
 [7] R. Caillois, *Les Jeux et Les Hommes*, Gallimard, pp.154-159, 1967.
 [8] 島山けんじ, 久保雅一, ポケモン・ストーリー〈上〉, 角川書店, pp.137-144, 2002.
 [9] 小山友介, 日本 デジタル ゲーム 産業史, 人文書院, pp.319-345, 2016.
 [10] 日本記号學會, 賭博の記号論-賭ける・読む・考える, 新曜社, pp.79-96, 2018.
 [11] E. Kent, “15 European gambling regulators unite to tackle loot box threat,” Eurogamer, 2018.09.17. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-09-17-15-european-gambling-regulators-unite-to-tackle-loot-box-threat>

저 자 소개

조 은 하(Eun-Ha Cho)

정희원



- 2006년 7월 : 고려대학교 국어문학과(문학박사)
- 2006년 ~ 2009년 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 교수
- 2010년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 영상문화학과 교수

<관심분야> : 디지털 리터러시, 크로스미디어 콘텐츠