

MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹'

오 규 환
(아주대학교)

목 차

1. 서 론
2. MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹'의 중요성
3. '콘텐츠 메이킹' 관점에서 본 MMORPG 특징
4. MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹' 사례 정리
5. 결 론

1. 서 론

MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)는 다수의 플레이어가 하나의 게임 월드(Game World)를 공유하면서 자신의 캐릭터(Character)를 역할에 맞게 성장시키는 게임을 총칭한다. MMORPG는 1995년 12월 (주)넥슨에서 세계 최초로 「바람의 나라」가 서비스를 시작한 이후, 「리니지」에 의해 대중화되기 시작했다. 이후, 수많은 MMORPG가 개발되면서 한국은 온라인 게임 부분에서 미국, 일본과 당당히 겨룰 수 있는 경쟁력을 확보하고 있다. MMORPG는 다른 장르의 게임과 비교하면 개발 비용이 크고, 개발 기간이 길지만, 게임의 라이프 사이클(Life Cycle)이 길고, 게임을 즐기는 플레이어들이 게임에 대한 애착이 강해 개발사에서는 고정적인 수익을 보장 받을 수 있기 때문에 적극적으로 개발이 이루어지고 있다. 대부분의 MMORPG는 계

임 전반부의 경우, 전투, 레벨업(Level-Up) 등 캐릭터의 성장에 관련된 콘텐츠가 제공되고, 후반부에는 길드, 아이템 제작, 거래 등과 같이 캐릭터의 생활과 관련된 콘텐츠로 구성된다. 최근 서비스 되고 있는 일부 MMORPG의 경우 그래픽과 같이 게임의 외향적인 부분은 다르지만 과거 게임들과 거의 비슷한 콘텐츠 구성으로 인해 이전의 비슷한 게임 콘텐츠를 접했던 플레이어들의 욕구에 만족시키지 못하여 고전을 면치 못하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 MMORPG 개발자들은 MMORPG가 과거 십여년동안 개발된 콘텐츠와는 차별화된 콘텐츠를 개발하기 위해 많은 노력을 하고 있다. 이러한 시도 중에 어느 정도 가시적인 결과가 보이는 부분 중 하나가 플레이어에 의한 게임 콘텐츠 메이킹(Contents Making)이다. 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹'은 게임 제작자가 콘텐츠를 만들어 게임 시스템에 추가하는 것이 아니라 플레이어가 스

스로 게임 콘텐츠를 만들 수 있다는 점에서 게임 제작자나 게임을 하는 플레이어 모두에게 환영을 받고 있다. 본 원고에서는 ‘콘텐츠 메이킹’ 관점에서 현재의 MMORPG가 가지는 특징을 정리하고, 현재의 MMORPG에서 플레이어가 스스로 만들 수 있는 콘텐츠에 대해 살펴본다.

2. MMORPG에서 플레이어에 의한 ‘콘텐츠 메이킹’의 중요성

현재, ‘싱글 플레이어(Single-Player)’게임의 경우, ‘멀티 플레이어(Multi-Player)’게임에 비해 상대적으로 다양한 게임 콘텐츠 제작 기능을 플레이어에게 제공하고 있다. 특히, FPS(First-Person-Shooter) 형식의 게임의 경우, MOD(Modification)라는 작업을 통해 게임의 그래픽디자인, 게임플레이 등 게임엔진의 상당 부분까지도 플레이어가 바꾸어 게임의 변형판 또는 완전히 다른 형식의 게임을 제작하는 틀을 공개하고 있다. 「하프라이프(Half-Life)」의 MOD 게임인 「카운터스트라이크(Counter-Strike)」는 MOD 게임의 대표적인 예이다. 「카운터스트라이크」의 성공에 힘입어 많은 FPS 게임 개발사들은 MOD 관련 커뮤니티를 지원하고, 개발 툴과 리소스를 공개하는 등 MOD 제작의 활성화를 꾀하고 있고, 제작된 MOD 게임들을 통해 새로운 아이디어와 게임에 관련된 피드백을 받고 있다. 「스타크래프트(StarCraft)」나 「워크래프트3(Warcraft3)」와 같은 RTS(Real Time Strategy) 형식의 게임에서도 MOD와 같은 형태의 맵 에디터를 통해 플레이어가 만든 게임을 배틀넷(Battle Net)에서 플레이할 수 있도록 하여, 플레이어에 대한 콘텐츠 창조를 지원하고 있다. 또한, 이러한 경향은 RPG(Role Playing Game)에도 반영되어 「네버윈터 나이트(NeverWinter Night)」의 DM(Dungeon Master) 기능이나 오로라 툴셋(Aurora Toolset), 「엘더스크롤3: 모로윈드(Elder Scroll3: Morrowind)」, 「아

케이넘(Arcanum)」에서와 같이, 플레이어가 스스로 스크립트를 짜서 고유의 세계를 창조할 수 있는 시스템이 제공되는 게임이 늘어나고 있다.

MMORPG는 게임의 라이프 사이클이 ‘싱글 플레이어’게임에 비해 길고, 게임을 지속적으로 플레이하기 때문에 지속적인 콘텐츠 추가가 필수적이다. Raph Coster에 의하면 콘텐츠의 추가에 있어서,

콘텐츠의 생산률 * 개발자의 수 >= 콘텐츠 소비율

과 같은 공식을 만족해야 한다고 한다[1]. 그러나, 수천명의 동시 접속자가 게임을 즐기는 MMORPG의 경우 위와 같은 조건을 만족시키는 것은 쉽지 않다. 또한, MMORPG에서 게임 관련 사이트나 플레이어 간의 게임 공략 공유는 콘텐츠의 소비 속도를 가속화시키는 요인이다. 이처럼 현재 MMORPG에서의 게임 콘텐츠의 추가 속도는 플레이어들의 콘텐츠 소비 속도를 따라가지 못하는 현상이 발생 가능하고, 이로 인해 플레이어들은 반복적인 콘텐츠 수행을 함으로써 게임에 흥미를 잃고 게임을 그만두는 상황으로 갈 수도 있다. 플레이어에 의한 콘텐츠의 창조는 MMORPG에 있어서 콘텐츠 생산율을 높여, 게임에 지속적인 콘텐츠의 추가를 가능하게 할 수 있는 매우 효과적인 대안으로 제시되고 있다. 플레이어에 의한 콘텐츠 창조의 중요성에 대하여 Will Wright는 다음과 같이 언급하였다[2].

만약 1%의 플레이어가 훌륭한 게임 콘텐츠 창조자가 된다면, 그들은 다른 99%의 플레이어를 위한 스토리를 만들 수 있을 것이며, 이는 게임 개발자들이 하는 것보다 더욱 빠르고 싸게 게임 콘텐츠를 게임에 추가하는 방법이 될 것이다.

<표 1>은 플레이어 유지와 유치를 위한 기본 요소를 보여준다[3]. 이 표에서 알 수 있듯이,

〈표 1〉 플레이어 유치와 유지를 위한 기본 요소

유치	유지
쉬운 설치	게임의 기술적 안정성
간편한 계정 생성	서버의 안정성
멋진 그래픽	안정적인 클라이언트 동작
사용하기 쉬운 인터페이스	지속적이고 안정적인 패치
익숙해지기 쉬운 초기 플레이	플레이어가 소유할 수 있는 공간(집)
새로운 플레이어에 대한 지원	개별적으로 할당되는 개인 공간
직관적 게임 플레이	길드/팀을 위한 공간
비교적 초반에 주어지는 보상	사회적 기능을 위한 확장 기능
캐릭터마다의 개성	플레이어가 선택 가능한 채팅 채널
다양한 종족	길드/팀/종족별 채널
다양한 캐릭터 신체 모델	길드/팀을 위한 정기적 이벤트
다양한 의상/장신구	지속적인 콘텐츠 추가
다양한 전투/트레이드 스킬	확장팩
아이템 제작/판매	콘텐츠 다운로드
계속해서 새로운 스킬을 익힐 수 있는 시스템	사용자가 직접 콘텐츠를 제작할 수 있는 기능

플레이어의 의한 '콘텐츠 메이킹'은 플레이어를 게임에 유지할 수 있는 중요한 요소로 작용한다.

본 원고에서는 MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹'의 대표적인 사례에 대해 정리하고자 한다. 이를 위해 먼저 '콘텐츠 메이킹' 관점에서 본 MMORPG의 특징에 대해 설명하고, '콘텐츠 메이킹'의 대표적인 사례인 하우스(Housing)과 플레이어에 의한 퀘스트(Quest) 디자인에 대해 살펴본다.

3. '콘텐츠 메이킹' 관점에서 본 MMORPG 특징

3.1 지속성 있는 게임 월드(Persistent World)

MMORPG에서 게임 월드는 플레이어의 접속 여부와는 상관없이 지속적으로 존재한다. MMORPG에서 플레이어는 저마다의 캐릭터를 가지고, 자신이 원하는 시간에 서버에 로그인 해서 플레이를 하고 로그아웃을 해서 플레이를 종료한다. 이런 게임들은 누군가 로그아웃을 하더라도 또 다른 플레이어들에 의해 지속적으로 게임이 진행되고 게임의 배경이 되는 게임 월드가 운영된다. 플레이어의 캐릭터 역시 플레이어가 자신의

계정을 삭제하지 않는 한 레벨업을 하고 경험치를 얻으며, 게임 속에서 살아간다는 점에서도 지속적이라는 의미를 사용할 수 있다. McCann은 지속성 있는 게임 월드를 온라인 게임에 있어서 장점이자 단점으로 인식하여, 다음과 같이 언급한다[4].

온라인 게임 기획의 가장 큰 난점은 지속성이다. 이것은 종종 캐릭터 레벨 업을 통해 구성되지만, 월드가 항상 변화할까? 게임에서 10~12시간을 보내는 하드코어 게이머들이 있으며, 그들은 개발자들이 예상했던 것보다 훨씬 더 빠르게 레벨 업을 해 나갈 것이다. 그리고 게임에서 2~3시간 정도만을 보내는 캐주얼 게이머들이 있다. 레벨 업은 게임의 형태에 따라 다양해진다. 하지만 일반적으로 캐릭터가 레벨 업을 하면 플레이어의 캐릭터가 강해진다. 예를 들면 RPG에서 전사는 좀 더 힘을 얻고, 마법사도 마찬가지이다. 내 입장에서는 지속성이 가장 큰 도전이다. 게임이 지속된다는 느낌을 주려면 정적이어서는 안 된다. 여기에 관한 가장 주요한 형태 중 하나가 캐릭터 레벨 업이다. 이것은 레벨 상승일 수도 있고, 스킬 매매, 직업의 상승 또는 이것들 모두일 수도 있다. 물론 캐릭터 레벨 업은 '싱글 플레이어' 게임에서도 보편화되어 있지만, 플레이어 혼자서 레벨 업을 하는 것이 아니라 여러 친구나

다른 플레이어들이 있기 때문에 좀 더 지속성을 느끼게 해 주며, 온라인 게임의 지속성을 배가시켜 준다. 하지만 지속성을 주는 것만으로는 사실 부족하다. 일반적으로 지속성은 유지보수와 확장팩을 통해 이루어지고 있다.

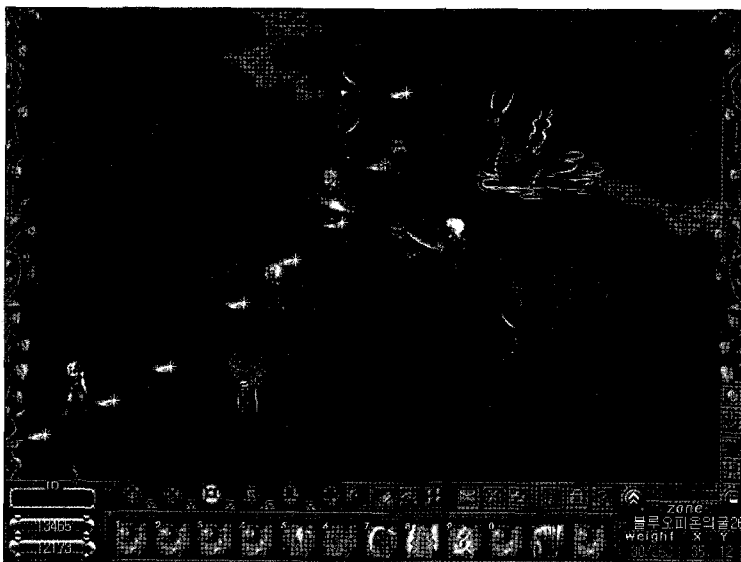
즉, 그에 따르면 온라인 게임의 지속성은 기획에 있어 하나의 난점이 되지만 지속성은 온라인 RPG가 '싱글 플레이어'게임과 구분 지을 수 있는 기획적 요소 중 하나이다.

3.2 휘발성(Volatility)

현존하는 MMORPG의 게임 월드는 휘발성의 특징을 가진다. 휘발성이란 사전적 의미로, 상온에서 액체가 기체로 변하여 날아 흩어지는 성질을 일컫는다. MMORPG에서의 휘발성이란, 게임 서버가 리붓(Reboot)될 경우 게임 상태가 기존에 정해진 상태로 돌아가게 되어 게임 속에서 플레이어들에 의한 활동의 흔적이 사라지는 것이다. 「아스가르드(Asgard)」나 「어둠의전설」과 같은 게임에서 현재의 위치를 파악하거나 출입구를 효과적으로 알려주는 미니 맵 기능이 구현되지 않았을 때에는 필드나 특히 복잡한 지하

던전(Dungeon)에서는 길을 찾기가 몹시 어려웠다. 이를 해결하기 위해 플레이어들은 자발적으로 이른바 '돈 길'이라는 것을 만들었다(그림 1). '돈 길'이란 던전에서 플레이어들이 길을 잃지 않도록 아주 적은 금액의 돈을 땅에 떨어뜨려 길을 만든 것으로, 플레이어들에 의한 자발적 행위의 산물로 게임 월드에 변경을 준 것이다. 하지만, 이러한 '돈 길'은 서버 점검이나 패치와 같은 업데이트를 하기 위해 서버를 리붓(Reboot)하게 되면 사라진다.

이외에도 「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」에서 플레이어가 죽은 자리에서 부활을 할 경우 그 자리에 뼈가 남게 되는데, 이는 플레이어로 하여금 위험 지역이거나 대규모의 호드(Horde)와 얼라이언스(Alliance)의 전투가 있었음을 알게 해 주는 역할을 하지만 이 것 역시 서버가 리붓되면 사라져 버린다. 이처럼 현재의 MMORPG에서 휘발성은 몬스터의 리젠(Regen), 채집 가능한 자원의 리젠, 게임 월드에 떨어진 아이템 등 게임 월드의 여러 요인에 영향을 끼쳐서 MMORPG에서 게임 월드가 지속적임에도 불구하고 플레이어에 의해 자발적인 게임 월드



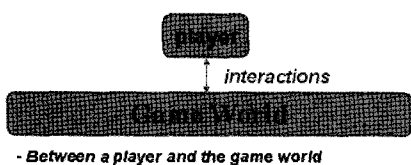
(그림 1) 「어둠의 전설」에서 '돈 길' 예

의 변화가 일어나기 어렵게 만드는 요인이다.

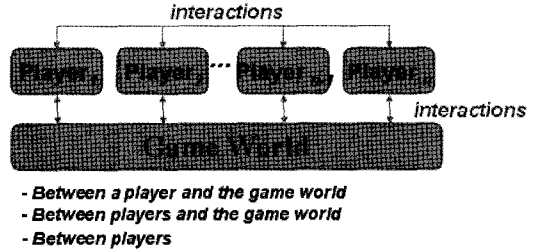
3.3 게임 월드의 공유로 인한 상호작용

Markus Friedl은 「Online Game Interactivity Theory」에서 온라인 게임의 상호작용(Interactivity)에 대해서 플레이어 대 컴퓨터 상호작용, 플레이어 대 플레이어 상호작용, 플레이어 대 게임 상호작용의 세 가지 형태로 구분하고 있다[4].

‘플레이어 대 컴퓨터 상호작용’은 플레이어와 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어 간의 관계를 정의하고 있다. 즉, 플레이어와 컴퓨터 간의 쌍방향 커뮤니케이션을 의미하는 것으로, 여기서 컴퓨터는 하나의 인격체이자 플레이어와 동일한 위치에 있는 파트너로 본다. ‘플레이어 대 플레이어 상호작용’은 온라인 게임에서 가지고 있는 고유한 모델 내의 상호작용 형태에서 나타난다. 이 형태는 플레이어 간의 교환하는 기능적 메시지와 정보를 설계하는데 있어서 중요한 역할을 차지하는 모든 인자들을 의미한다. ‘플레이어 대 게임 상호작용’은 플레이어와 게임 간의 상호작용을 전체적 차원에서 이야기하는 것이며, 플레이어가 매체로서의 게임과 어떤 방식으로 상호작용 하는지에 대한 것이다. 이 세가지 유형에서 알 수 있듯이 MMORPG에서는 ‘싱글 플레이어’게임과 달리 플레이어 대 플레이어의 상호작용이 존재하고, 플레이어들은 각기 게임, 혹은 게임 월드와 상호작용을 하게 되는 것이다. (그림 2)와 (그림 3)에서는 ‘싱글 플레이어’ 게임에서 게임 월드와 플레이어의 상호작용, MMORPG에서의 게임 월드와 플레이어들의 상호작용을 보여준다.



(그림 2) '싱글 플레이어'게임 월드와 플레이어의 상호작용



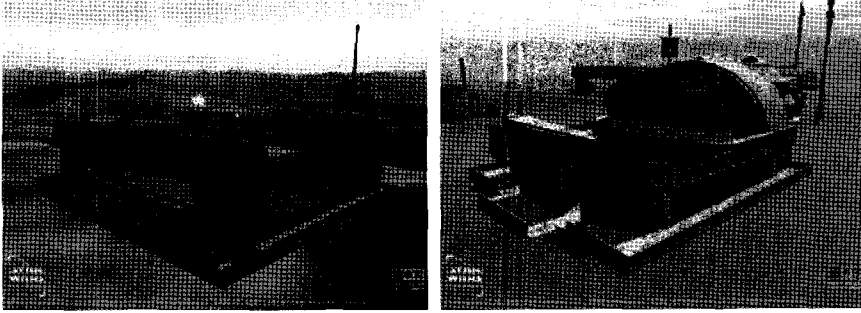
(그림 3) MMORPG의 게임 월드와 플레이어간의 상호작용

4. MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹' 사례 정리

MMORPG에서 많은 플레이어는 그들의 행위나 이벤트의 결과가 게임 월드에 반영되기를 원한다. 그렇지만 현재까지의 대부분의 MMORPG 게임 월드는 지속성, 휘발성, 게임 월드의 공유라는 특징을 가지기 때문에, 이러한 환경에서 플레이어의 게임 월드 변경은 많은 제약을 가진다. 본 장에서는 기존의 MMORPG에서 플레이어에 의한 '콘텐츠 메이킹'이 적용된 사례를 살펴본다.

4.1 하우징시스템

MMORPG의 하우징은 게임에 접속한 다수의 플레이어가 게임 월드 안의 주어진 공간에서 건축물 등을 짓거나, 지어진 건축물의 내부 공간에서 여러 가지 권한과 혜택을 누릴 수 있는 게임 콘텐츠이다. 하우징은 플레이어가 직접 게임 월드에 건설하는 구조물로서, 플레이어에 의해 게임 월드에 변화를 가져오는 요소이며, 기본적으로 나오는 분리된 나의 소유물이라는 개념을 뚜렷하게 가지고 있다. 또한, MMORPG는 '싱글 플레이어' RPG와 달리 가치를 얻고 소유하고 쌓아두는 게임으로 볼 수 있다. 플레이어는 공유된 게임 월드에서 경쟁, 협력 등을 통해 게임 월드를 탐험하면서 자신의 캐릭터의 능력을 변화시켜 나간다. 플레이어는 게임 안에서 캐릭터의 성장, 생활들을 통해 자신의 캐릭터의 능력



(그림 4) 도시 구조물

을 발전시키고, 다양한 아이템을 수집 등을 통해 플레이어 캐릭터의 가치를 만들어 간다. 즉, MMORPG에서 플레이어는 게임에 접속하면 플레이어 캐릭터를 통해 그 동안 내가 쌓아놓은 가치를 만날 수 있고, 캐릭터의 성장을 통해 새로운 가치를 쌓아 나갈 수 있고, 캐릭터로서 불특정 다수에게 자신의 가치를 자랑할 수 있다. 하우스는 플레이어가 직접 게임 월드에 건설하는 구조물로서, 게임 월드에 변화를 주는 요소이고 플레이어 캐릭터가 자신의 가치를 올릴 수 있는 게임 요소 중 하나이다. 플레이어가 게임을 접속하고 있지 않은 경우에는 플레이어 캐릭터의 특성치나 캐릭터가 소유한 아이템의 경우 플레이어 캐릭터가 존재하지 않으므로 다른 플레이어 캐릭터에 의해 인지되지 않지만 하우스는 플레이어가 게임에 접속하지 않은 경우라도 게임 월드에 존재하여 플레이어의 가치를 보여줄 수 있다 따라서, 하우스는 게임 안에서 플레이어 캐릭터의 가치를 표현해 주는 중요한 요소로 작용한다. 현재 MMORPG에서의 하우스 시스템은 크게 네 가지 형태로 분류 가능하다.

첫번째는 자유도가 높은 방식의 하우스이다. 「울티마 온라인」에서 제공하는 하우스가 대표적인 예이다. 플레이어는 던전과 같은 특정한 지역을 제외한 게임 월드 상의 어느 곳이나 하우스를 할 수 있다. 이러한 자유도가 높은 방식의 하우스는 엄청난 공간을 필요로 하는 단점이 있다.

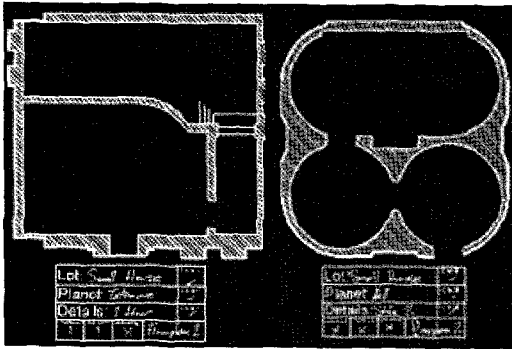
두번째는 하우스를 위한 별도의 지역을 제공

하는 방식이다. 「다크 에이지 오브 카멜롯」이나 「바람의 나라」와 같은 게임의 하우스가 그 예다. 이러한 방식은 플레이어들이 짓는 집을 특정 지역에 집중시켜 그 안에서 플레이어들의 다양한 상호작용이 이루어지도록 하여, 게임 월드 상에서 발생할 수 있는 하우스 공간 문제를 해결할 수 있는 장점이 있다. 그러나, 플레이어들이 많이 활동하는 마을 및 사냥터와는 별도의 공간에서만 하우스가 가능하며, 마을과 사냥터에서 일어나는 다양한 상호작용과 하우스 존에서 일어나는 상호작용이 분리되는 단점이 있다.

세번째는 도시계획에 따른 하우스이다. 「스타워즈 갤럭시즈」의 도시건설이나 「쉐도우베인(ShadowBane)」의 성(成)의 건설이 그 예이다. 이 방식의 하우스는 플레이어의 자발적인 활동을 통해, 하우스를 인위적인 지역이 아닌 플레이어에 의해 만들어진 공간에 집중시킬 수 있다는 장점이 있다. 그러나 자유도 높은 방식의 하우스와 같이 공간에 대한 단점이 있다. 「스타워즈 갤럭시즈」에서 하우스를 살펴보자. 플레이어는 네 개의 행성 중 어느 곳이나 자신이 원하는 곳에 집을 지을 수 있다. 「스타워즈 갤럭시즈」에서는 「울티마 온라인」의 하우스 시스템에서 발생 가능한 서버의 렉이나, 플레이어들의 집이 게임 월드 전체에 퍼지게 되는 것과 같은 접근성의 문제를 효과적으로 해결하기 위해 플레이어에 의한 도시 건설 기능을 지원한다.

이러한 기능을 넓게 퍼져 버릴 수 있는 하우스

징을 플레이어의 자발적인 활동으로 한 곳에 묶는데 효과적이다. 플레이어에 의한 도시의 건설은, 많은 플레이어들이 함께 수행하는 도전 과제(Challenging Task)로 투표를 통해 대표를 뽑고, 시청을 함께 건설하고 (그림 4)같이 특정한 기능을 수행하는 도시 건물을 건설할 수 있다. 이렇게 건설된 도시에서, 플레이어는 시민권을 획득하여 자신의 집을 지을 수 있고, 도시의 건물을 이용할 수 있다. 또한, 플레이어는 도시에서 매주 투표를 통해 시장을 선출하고, 세금을 내고, 시민 군을 선출하여 이들에게 전투에 있어서 보너스를 주는 등의 다양한 활동이 가능하다[3].



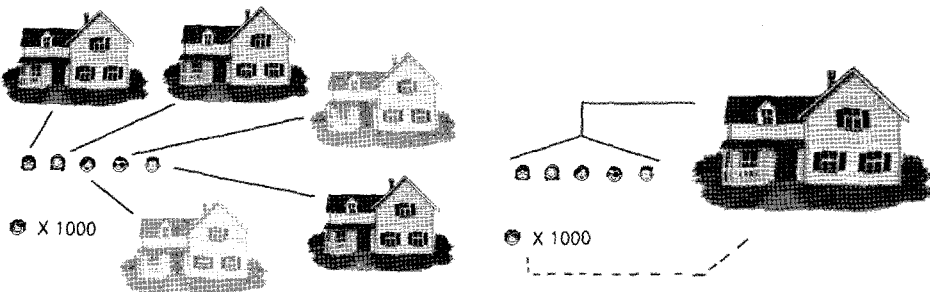
(그림 5) 건물 설계도

「스타워즈 갤럭시즈」의 하우스도 앞선 게임들과 같이 기본적인 아이템 보관이나 크래프팅을 위한 구조물, 다양한 기능의 NPC를 설치할 수 있다. 특이할 만한 점은 NPC에게 집을 사거나 집을 지을 수 있는 도구를 사는 것이 아니라

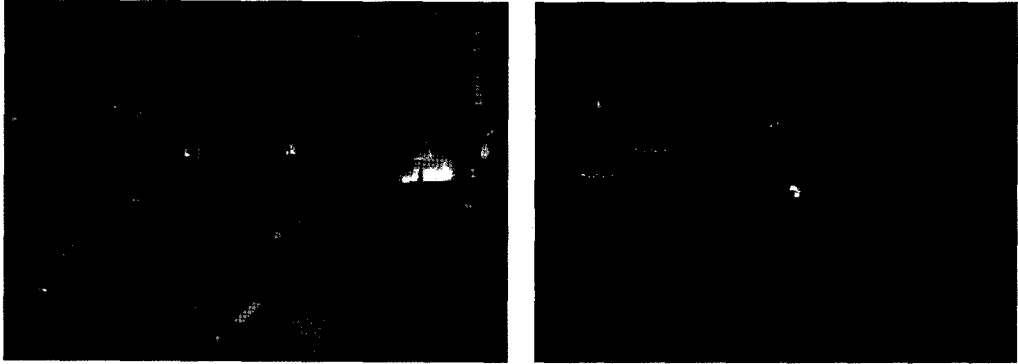
플레이어의 크래프팅을 통해 집이 지어지는 것이고, 여기에 있어서 외형적인 건물은 주어지지만, 내부의 디자인은 (그림 5)와 같이 플레이어가 직접 할 수 있다. 또한, 공식 홈페이지의 'Home Show' 메뉴를 통해, 플레이어들 간에 자신이 꾸민 집의 스크린 샷을 공유할 수 있도록 하여, 오프라인 상에서도 하우스징에 관한 커뮤니티를 지원한다.

네번째는 인스턴스 지역(Instance Zone)을 도입한 방식이다. 「에버퀘스트2(EverQuest2)」와 「파이널 판타지12(Final Fantasy12)」에서의 하우스징이 그 예다. 기존의 하우스징 방식은 플레이어에게 한 명당 한 채의 집이 주어진다. 그러나, 인스턴스 존 방식의 하우스징은 집에 들어가는 것이 인스턴스 서버에 들어가는 형태가 되어, 외관상 한 채의 집이라도 여러 명이 하우스징을 할 수 있다.

즉, 기존 방식의 하우스징이 집과 플레이어 간의 1:1 대응이었다면, 인스턴스 지역 방식의 하우스징에서 집과 플레이어의 관계는 1:n이다. (그림 6)을 참조하라. 「에버퀘스트2」에서 제공하는 하우스징에 대해 좀더 자세히 살펴보자. 「에버퀘스트2」의 하우스징의 모토(Moto)는 '모든 플레이어는 자신의 집을 가질 수 있다'. 그러나, 기존의 하우스징 방식으로는 공간 상의 문제 때문에 모든 플레이어가 집을 가지는 것이 가능하지 않다. 그래서, 「에버퀘스트2」에서는 인스턴스 존 방식을 도입하고 있다. (그림 6)에서 볼 수 있듯이 기존의 하우스징 방식은 플레이어에 대해 한



(그림 6) 기존의 하우스징 방식과 인스턴스 존 방식



(그림 7) 수집 아이템과 애완동물

명당 한 채의 집이 주어진다. 그러나, 인스턴스 존 방식의 하우스는, 집에 들어가는 것이 인스턴스 서버에 들어가는 형태가 되어, 한 채의 집에 여러 명의 하우스가 가능하다. 즉, 기존의 게임에서의 하우스가 플레이어와 집과의 1:1 대응이라면 「에버퀘스트2」 하우스의 플레이어와 집과의 관계는 1:n이다. 「에버퀘스트2」의 인스턴스 존 형태의 하우스 시스템은 플레이어가 주로 활동하는 지역으로 하우스를 끌어들였고, 공간의 문제 역시 해결하는 등 많은 장점을 가진다. 그러나, 실제로 게임 월드 상에 영향을 미치는 형태의 하우스가 아니고, 집의 외형에 대한 자유도가 없어서 하우스에 대한 흥미가 떨어지며, 하우스를 통한 플레이어의 개성 표현이 제한된다는 단점을 가진다. 「에버퀘스트2」에서는 다양한 퀘스트나 이벤트와 같은 게임 플레이에 의한 보상으로 하우스를 꾸밀 수 있는 아이템을 얻을 수 있다. 또한, 가족 시스템이 존재하여 하우스를 통한 커뮤니티를 제공한다.

가족 시스템이란, 가족이 된 플레이어와는 같은 집을 사용할 수 있고, 게임 내에서 동일한 성(姓)을 사용하는 것이다. 그리고, 플레이어는 (그림 7)과 같이 하우스 내에서 애완동물을 기를 수 있는 등의 다양한 활동이 가능하다.

4.2 자발적인 퀘스트 생성

퀘스트란 게임 안에서 주어진 임무 또는 목

적을 위해 수행하는 모든 행위를 말하며 기획자가 게임의 설정 및 상황에 관련된 이야기를 플레이어에게 제공하는 수단이다. 퀘스트는 플레이어에 의해 수행되는 행위로 완료한 경우 NPC 또는 다른 플레이어로부터 보상을 받을 수 있다. 퀘스트는 개인이나 팀에게 부여되며 대부분 이것을 성공적으로 수행하면 어떤 보상을 받게 되는지, 또 이것을 수행하려면 어디로 가야 하는지를 알려준다.

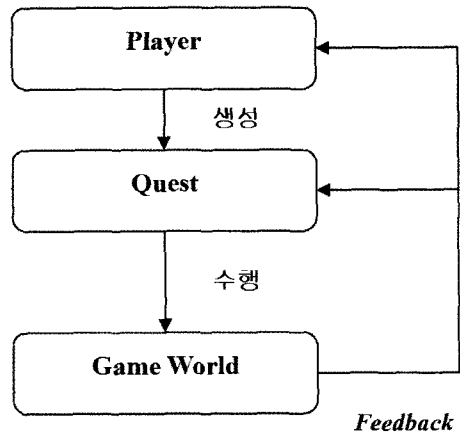
「아나키 온라인(Anarchy Online)」에는 플레이어에 의해 퀘스트를 생성할 수 있는 미션 시스템이 존재한다. 플레이어는 도시에 존재하는 미션 생성 판매점에서 자동적으로 생성되는 미션을 받거나, 플레이어의 레벨에 맞는 미션을 생성할 수 있다. 미션을 수행하는 플레이어 혹은 플레이어 그룹은 정적인 지역(Static Zone) 혹은 인스턴스 지역(Instance Zone)으로 이동되고 그곳에서 미션을 수행하게 된다(그림 8 참조). 예를 들어, 어떤 아이템을 찾아 내는 것과 같은 미션을 생성한다고 가정하면, 이 경우 미션 생성 시스템은 오토 콘텐츠 제너레이터(Auto Content Generator: ACG)에 의해 자동으로 생성되는 퍼즐처럼 어느 정도의 공간들을 조합한다. 그 다음 이렇게 조합된 공간들 안에 카테고리 시스템(The Categorization System)과 인터퍼레이션 시스템(The Interpolation System)을 이용해서 몬스터, 퀘직, 함정 등이 배치된다. 이들 구역의 창



(그림 8) 미션 게시판 및 미션 수행 지역

조는 디자이너들이 단순히 문자열을 배치하고, 규칙을 설정하고, 건물 블록을 만드는 정도만으로 별다른 노력이 필요치 않은 방식으로 진행된다.

「아나키 온라인」의 미션 시스템은 플레이어에 의해 생성되는 퀘스트라는 점에서 새로운 시도이지만, 퀘스트의 수행이 인스턴스 존에서 이루어짐으로 인해, 퀘스트를 수행한 플레이어가 보상을 통해 경험치나 돈, 아이템을 획득한다는 점을 제외하고는 실제로 게임 월드에 영향을 주지 못한다. 또한, 전투, 수집, 대화와 같은 한정된 목적에 국한된 퀘스트의 생성으로 인해, 퀘스트의 연관관계에 따른 연속성이 부족하다. 이를 해결하기 위해서는 (그림 9)와 같이, 만들어진 퀘스트의 수행결과가 게임 월드에 존재하는 다양한 NPC나 몬스터와 같은 개체(Object)에 영향을 줄 수 있는 시스템의 지원이 필요하다. 이러한 시스템에서는 퀘스트의 결과가 NPC의 위치나 성향을 변화시키고, 플레이어가 속한 집단이나 플레이어를 둘러싼 다양한 집단의 팩션을 변화시킨다. 또한, 이러한 게임 월드의 변화는 플레이어가 생성하는 다른 퀘스트에도 반영되게 된다. 이러한 시스템에서는 플레이어의 게임 월드 변경을 시스템 상에서 어떻게 제어할 것인지에 대한 효과적인 방법이 제시되어야 할 것으로 판단된다.



(그림 9) 대안적 플레이어가 생성하는 퀘스트 모델

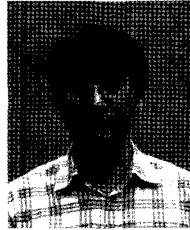
5. 결론

본 원고에서는 MMORPG에서 플레이어에 의한 ‘콘텐츠 메이킹’에 대해 전반적인 내용을 기술하였다. ‘콘텐츠 메이킹’ 관점에서 현재의 MMORPG가 가지는 특징을 정리하였고, ‘콘텐츠 메이킹’의 대표적인 예로 하우징, 플레이어에 의한 자발적인 퀘스트 생성에 대해 현재의 MMORPG에서 적용된 내용을 정리, 분석하였다. 플레이어에 의한 ‘콘텐츠 메이킹’은 MMORPG에서 게임 콘텐츠를 플레이어 스스로 만들어 낼 수 있기 때문에 게임의 효율적인 유지를 위해 매우 중요한 콘텐츠로 자리를 잡을 것으로 예상된다.

참고문헌

- [1] Koster, Raph. "Content Creation", available :
online at "<http://www.legendmud.org/raph/gaming/contentcreation.html>"
- [2] Celia Pearce, *Toward a Game Theory of Game*, MIT Press, 2002.
- [3] Jessica Mulligan and Bridgette Patrovsky, *Developing Online Games : An Insider's Guide*, New Riders Games, 2003.
- [4] Markus Friedl, *Online Game Interactivity Theory*, New Riders Games, 2003.
- [5] Gyuhwan Oh and JuYoung Kim, *Effective Quest Design in MMORPG Environment*, *GDC(Game Developer's Conference)*, 2005.

저자약력



오 규 환

1991년 한국과학기술원 전산학과(학사)
1993년 한국과학기술원 전산학과(석사)
1998년 한국과학기술원 전산학과(박사)
2000년~2004년 (주)넥슨 게임개발실장
2005년~현재 아주대학교 미디어학부 조교수
관심분야: 온라인 게임 기획, 게임 관련 컴퓨터 그래픽스 기술
e-mail : drghoh@ajou.ac.kr