

데미플레인 - 플레이어 상호작용의 제어에 관하여

전 유 택
(넥슨 「제라」 개발팀)

목 차

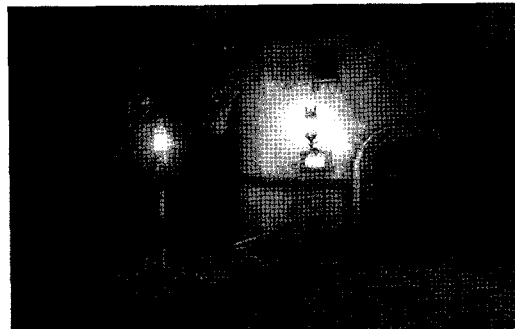
1. 서 론
2. MMORPG에서 상호작용을 위한 공간 활용
3. 「제라」에서 상호작용의 공간 : 데미플레인
4. 결 론

1. 서 론

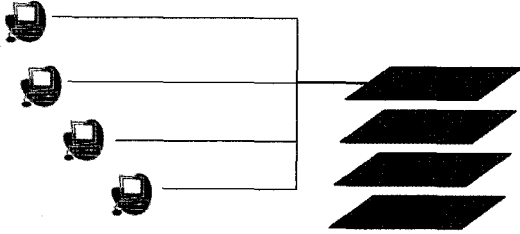
데미플레인은 시공의 파편이다. 데미플레인에는 일정한 구역의 일정한 시간과 사건이 고스란히 담겨 있으며, 다만 끝없는 경우의 수를 지니고 있다. 각각의 데미플레인은 고유한 사상과 고유한 사건으로 이루어져 있으며, 사건은 영원히 되풀이되고 있다.

온라인 게임의 초창기에서부터 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)는 온라인 게임의 가장 큰 축으로 작용했으며, 그 위상은 2005년이 지나가는 지금 시점

에서도 여전히 유효하다. 온라인 게임의 양과 질에서 모두 세계 최상위라고 말할 수 있는 한국의 게임시장에서 역시 이 사실은 그대로 적용된다. 2004년 이후 캐주얼 게임 장르의 약진 속에서도 MMORPG 시장은 그 폭을 유지하고 있으며, 또한 이 시장에 진입하기 위해 개발 중이거나 서비스를 시작하고 있는 MMORPG도 그 수를 헤아리기 어렵다. 그러나 MMORPG를 기피하거나 어려워하는 유저는 여전히 다수 존재한다. 그 이유는 대부분의 MMORPG 클라이언트가 다른 장르의 게임들과 비교하여 고사양의 그래픽 카드를 요구하고, 게임을 익히는데 많은



사전 정보와 이해가 필요하며, 게임의 재미를 느끼기 위해 오랜 시간 동안 플레이를 해야 하는 점 등이 있지만 근본적으로 가장 중요한 문제는 MMORPG 환경 자체에 있는 것으로 판단된다.



(그림 1) 전형적 서버-클라이언트 구조(단일 서버에 수천의 유저가 클라이언트로 연결된다. 서버는 물리적 개념이 아니다. 한 게임 서버는 여러 개의 기능 서버로 연결되기도 하며, 전체 게임 서버의 DB는 별개의 DB서버로 관리되기도 한다.)

최초의 MMORPG 「바람의 나라」에서부터 적용된 개인인 서버-클라이언트 구조(그림 1)는 최근의 많은 캐주얼 게임에서 채택한 P2P(Peer-to-Peer) 방식에 비해 서버가 허용하는 한 단일한 게임 환경에 수많은 유저를 동시에 몰아넣고, 게임을 진행할 수 있는 구조로 되어 있다. 이는 MMORPG의 실질적 시초 격인 텍스트머드(Text Mud) 형태의 게임에서부터 가장 최근에 국내에서 상용화한 「월드오브워크래프트」(World of Warcraft)에 이르기까지 커다란 변화 없이 전승되고 있다. 초기 유닉스 계열 서버에서 텔넷프로토콜(Telnet Protocol)을 통해 텍스트 정보로 게임을 진행하던 머드는 통상적으로 10명에서 40명 정도가 한 게임환경을 공유할 수 있었다. 머드를 즐기던 게이머들은 터미널 화면에 표시되는 텍스트 정보를 매개로 적과 싸우며 동료 게이머들과 소통했다. 이 텍스트 정보가 영문에서 한글로, 256색 점들로 아바타(Avatar)를 만들어낸 2D 스프라이트(Sprite) 화면으로, 그리고 정교한 물리 엔진과 범프맵(Bump Map) 등으로 이루어진 최신 3D 화면으로 바뀌어갔지만 여전히

히 유저들은 하나의 게임 환경을 공유하고 그 안에서 만난 타인의 아바타와 협동하고 반목하며 살아간다.

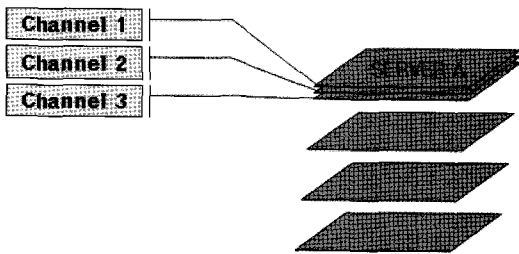
MMORPG 개발 초기 시절, 「바람의 나라」에서 256명을 넘지 못하던 서버 당 동시 접속자 수는 개발 기술과 하드웨어의 발전, 그리고 MMORPG 유저의 폭발적 증가에 따라 수천수만 명의 수준으로 급속히 늘어났다(일반적으로 한 서버의 동시 접속자 수를 공시하지 않는 게임 개발사의 관행 때문에 정확한 서버 유저 허용량을 산출하기는 어려우나, 대부분의 경우 2천~5천 명 정도의 허용량을 가진 경우가 일반적이며, 넥슨의 「바람의 나라」의 경우 게임 내 공간을 적절히 분배해서 제어하는 멀티 서버 기술의 활용으로 단일 서버에 2만 명 이상의 유저들이 게임을 즐기는 것이 현실적으로 가능하다. 다만 이 경우는 대단히 특이한 예라 할 수 있다).

MMORPG는 수천 명의 살아 있는 사람이 게임 자원으로서 기능한다는 사실 만으로도 인간이 만들어낸 그 어떤 놀이보다 역동적이고 다양하며 새롭다. 다만 과도하게 규모가 커지고 그의 익명성이 대단히 높은 수준으로 이루어지기 때문에 대규모 인원이라는 요소가 단점으로도 작용한다. 초기 MMORPG는 유저의 자율성과 상호 통제에 지나치게 긍정적이었으며, 그에 따라 다수의 유저가 서로를 괴롭히고 핍박하는 무정부 상태로 게임 상호작용이 강화되는 일이 비일비재했다. 게임의 규칙을 변경하고, 타인을 괴롭히는 유저에게 극단적인 게임 페널티를 주는 등의 변화를 주고 나서야 이런 일반적인 경향은 줄어들게 되었으나, 여전히 과도한 사용자의 맹목적인 상호작용이 가능한 MMORPG 환경은 여러 가지 문제를 안고 있다.

또 한 가지 대규모 다수 사용자 환경의 중요한 단점은 한 서버단위의 유저가 동시에 단일한 콘텐츠를 소비한다는 점이다. 즉 A지역의 갑이라는 몬스터를 사냥하려고 준비하는 플레이어

가 10명이라면 이들은 A지점에 모여서 누가 갑을 먼저 잡을지 경쟁해야 한다. 이 경쟁 과정은 누가 먼저 발견하느냐일 수도 있고, 다른 9명의 플레이어를 경쟁에서 배제시키는 살해행위(PK)일 수도 있다. 이것은 매우 바람직한 유저 상호작용에 의한 게임 콘텐츠로 승화될 수도 있다는 점에서 긍정적이기도 하나, 본질적으로 공평한 게임 진행을 어느 정도 보장해야 하는 서비스 주체의 입장에서는 부정적 요소로 작용할 수 있다. 이런 약점을 해소하기 위해 대규모 상호작용은 가능하게 하면서 개개 플레이어가 직접 겪게 되는 개인 단위의 부정적 상호작용은 방지하기 위한 방법들이 다양하게 시도되었다.

2. MMORPG에서 상호작용을 위한 공간 활용

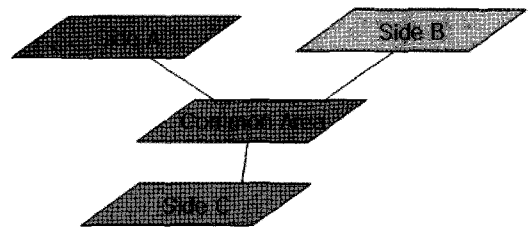


(그림 2) 채널 방식(서버-클라이언트 구조와 같으나 하나의 서버 안에 여러 개의 채널이 존재한다. 서버 내 채널간의 유저 데이터는 공유된다.)

MMORPG에서 현재 가장 많이 사용되는 방법은 하나의 서버를 여러 채널로 나누는 방법이다. 대표적으로 「마비노기」나 「메이플스토리」가 이런 방법을 취하고 있다. 단일 세계를 여러 개의 동일한 인스턴스로 구현하여 단일 서버 안에 동일한 복수 개의 채널을 구현한다. 한 개의 채널이 하나의 게임 월드가 되나 유저의 캐릭터 정보는 여러 채널의 집합인 서버 단위로 관리된다. 따라서 유저는 A서버에 캐릭터를 생성하고 A₁ 채널에서 게임을 즐기다가, A₂ 채널로 옮겨서 게임을 계속 할 수 있다(그림 2 참조). 이를 적극적으로 발전시킨 「길드워」나 「에버퀘스트2」

의 경우 채널의 구분을 게임 월드 전체에 대해 하는 것이 아니라 지역별로 구분한다. 즉, 마을1은 1번 채널에서 진행하다가 던전2는 4번 채널에서 진행하는 식이 가능해 진 것이다. 물론 이 방법은 게임 월드를 여러 개의 존으로 분할하는 방식이 아니면 구현하기 어렵다. 이런 채널 구분법은 단일 서버 안에 상당히 많은 수의 유저를 유입시킬 수 있다는 장점이 있으나, 단일 서버 안에서도 채널로 나뉜다는 ‘소통의 장벽’을 만든다는 점이 중요한 단점으로 작용하며, 개별 채널에서는 다시 한 번 하나의 콘텐츠를 채널 내부의 모든 사용자가 공유해야 한다는 점에서 근본적인 해결책이 되지 않는 못한다.

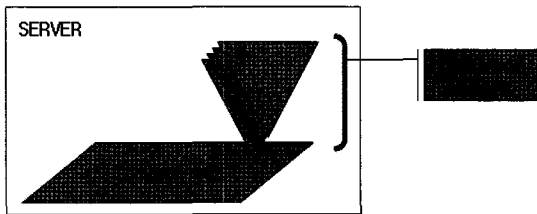
SERVER



(그림 3) 세력에 의한 지역 분할 방식(각 사이트에 속한 플레이어는 자신의 사이트에서 주로 플레이한다. Common Area에서 다른 사이트에 속한 플레이어와 경쟁한다.)

또 다른 방법은 게임 월드에서 유저 성향에 따라 지역을 가르는 것이다. 「울티마 온라인」 후기에 도입된 shard 개념, 「다크에이지오브카뎃롯」, 「RF온라인」, 「월드오브워크래프트」 등에서 사용된 적대 세력간 지역 분할 방법 등이 이에 해당된다. 이러한 방식에서는 게임 내 적대적인 세력이 분명히 드러나도록 구분하고, 플레이어에게 우호적인 세력권 내에서 기본적인 게임을 진행하고, 서로 적대적인 세력이 접촉할 수 있는 공간을 지정해서 그 곳에서 적대적 상호작용이 일어나도록 구성하는 것이다(그림 3 참조). 이는 플레이어에게 대단히 높은 자율권

을 주었던 초기 「울티마 온라인」, 「리니지」 등의 게임에서 폐해로 쉽게 드러났던 플레이어 과롭히기를 매우 적극적으로 봉쇄할 수 있다는 점에서 상당히 효율적이었다. 또한 상호작용의 규모를 절반 이하로 줄일 수 있음으로써 다소 과밀해지기 쉬운 플레이어 혼잡도를 상당량 감소시킬 수 있었다. 다만 이런 방식의 게임 구조는 적대적 플레이어 인터랙션을 일정부분 강제하게 됨으로써 이를 원하지 않는 유저에게는 상당한 부담으로 작용하는 동시에 상대적 콘텐츠 부족을 경험할 수 밖에 없는 단점도 상존하며, 적대적 세력권에 속한 콘텐츠를 즐기기 위해서는 별도로 플레이어 캐릭터를 만들어서 처음부터 시작해야 한다는 단점이 있다.



(그림 4) 인스턴트 생성방식(서버 내부에 특정 유저만 접근할 수 있는 영역이 임의로 복수개 생성/삭제된다. 이 영역이 삭제되면 유저는 다시 공유 영역으로 돌아온다.)

마지막으로, 「제라」에서 적극적으로 활용하고 있는 인스턴스(Instance) 영역을 활용하는 방법이 있다(그림 4 참조). 이를 본격적으로 도입했던 게임이 「마비노기」였다. 이는 「월드오브워크래프트」, 「시티 오브 히어로」 같은 최근 출시된 MMORPG에서 여러 가지 형태로 적용되고 있기 때문에 이제는 그다지 특이하거나 새롭게 받아들여지는 개념은 아니다. MMORPG에서 인스턴스 존이라 하면 보통 기본적인 게임 월드가 존재하는 가운데, 한 명 혹은 수명 정도의 소수 인원만이 독립적으로 상호작용할 수 있는 소규모 게임 월드를 만들고, 이 곳에서의 게임 플레이를 진행할 수 있도록 하는 것을 말한다.

3. 「제라」에서 상호작용의 공간 : 데미플레인

「제라」의 기본 월드는 적당한 사이즈의 섹터(Sector)로 나뉘며 한 섹터의 4면에 임의의 섹터를 붙이는 격자형 구조로, 확장 가능하다. 소위 심리스(Seamless)라고 불리는 지역 이동에 존 로딩이 필요 없는 방식을 통해 유저는 하나의 일관성 있는 세계에서 게임을 즐길 수 있다. 심리스 월드는 존 구획 방식에 비해 전체 월드를 생성해야 하고 연결점에서의 구현에 다소간의 자원 제약이 따른다는 단점이 있지만, 거대한 하나의 게임 세계를 끊김 없이 경험할 수 있다는 점에서 입장감을 높여주며, 게임 진행에 있어 로딩 시간 등의 지연 요소가 없다는 점에서 MMORPG에서는 필수적이라고 생각되고 있다. 심리스로 구현된 기본 월드는 「제라」의 메인 플레이 영역이며 플레이어는 이 곳을 중심으로 성장하고 다른 플레이어와 상호작용한다. 그러나 게임플레이의 많은 부분, 특히 성장과 자원 획득의 많은 부분은 데미플레인이라고 부르는 인스턴스 영역에서 이루어지게 된다.

데미플레인(Demiplane)은 기본 게임 월드와 달리 그 생성 소멸이 불안정하며, 동시 다발적으로 생성되며, 생성 시의 모양도 각각 다른 이 세계(Another world)의 개념이다. 일종의 평행세계(parallel world) 혹은 다차원 세계(multiverse)의 개념과 유사하다고도 볼 수 있으며, 게임적으로는 한 번 데미플레인을 클리어하더라도 몇 번이고 그와 같은 데미플레인이 계속 생성되며, 또한 데미플레인에 처음 진입했을 때는 강력한 적으로 등장했던 하나의 몬스터가 다시 진입할 때는 플레이어를 도와 싸운다거나, 강력한 함정 때문에 우회할 수 밖에 없었던 데미플레인에 다시 진입했더니 이미 그 함정이 파괴되어 자유로이 출입할 수 있는 길로 바뀌어 있다거나 하는, 반복적이거나 다양한 상황을 제시하고 있다.

게임 월드의 곳곳에는 데미플레인으로 진입

할 수 있는 연결점이 포탈(Portal)의 개념으로 위치한다. 플레이어가 데미플레이н 진입 조건을 모두 갖추고 진입을 결정하면 그 때 캐릭터를 기본 월드로부터 삭제하고 데미플레이н을 인스턴스로 생성하여 캐릭터를 위치시킨다. 플레이어가 데미플레이н에서 진행한 결과는 그대로 게임 데이터로 기록된다. 데미플레이н은 복수개의 트리거에 의해 고화질 동영상, 연출장면, 지형 변화, 임무 등이 발동되어 통상적 MMORPG에서 경험할 수 없는 상황을 제시한다.

이러한 방식의 인스턴스 존은 다음과 같이 여러 가지 이득을 가진다. 먼저, 심리스 구현 방식에 비해 배경의 제약을 명확하게 한정할 수 있으므로, 더욱 효율적인 자원 투자가 가능해져 결과적으로 높은 퀄리티의 그래픽 환경을 만들 수 있으며, 기본 게임월드와 달리 환경 변화를 일관성있게 유지할 필요가 없으므로 다리가 끊 어지거나 없던 길이 생기는 등의 지형 변화를 손쉽게 수용할 수 있다. 또한, 의도하지 않은 다른 플레이어로부터의 상호작용을 제어할 수 있으므로 보다 극적이고 단속적인 게임 전개가 가능해져서 결과적으로 기존 MMORPG 게임플레이에서 단점으로 지적되던 무의미하고 예측가능성이 낮은 도전과 보상을 보다 밀도 있게 구성할 수 있게 되었다. 즉, 데미플레이н에서의 게임플레이는 일반적인 Hack-&Slash 방식의 과제 뿐만 아니라 호위, 탈출, 잠입 등 임무를 명확하게 제시하고 그에 따른 보상을 명확하게 할 수 있게 된 것이다. 이를 통해 대규모 다중 사용자 환경이라는 MMORPG의 기본 커뮤니티 구조를 유지하면서 데미플레이н 게임 플레이중의 상호작용은 자신 혹은 파티라고 부르는 5명 이내의 소규모 그룹으로 적절하게 규제된다. 데미플레이н 게임을 마치고 나면 기본 월드로 돌아오기 때문에 대화, 그룹 형성, 자원 거래 등의 다수 사용자가 필요한 상호작용은 얼마든지 진행할 수 있다. 또한 데미플레이н은 한 번에 복수개가

생성되므로 중요한 게임 자원을 위한 경쟁이 기본적으로는 필요 없게 된다. 데미플레이н의 진행 시간을 10분에서 30분 정도로 부담 없이 진행할 수 있도록 했으며, 조건만 충족되면 몇 번이라도 도전할 수 있을 뿐만 아니라, 데미플레이н을 마쳤을 때의 성공 여부와 달성률 등을 손쉽게 파악할 수 있기 때문에 MMORPG에 익숙하지 않은 플레이어라도 어려움 없이 게임을 진행할 수 있도록 디자인한 점도 중요한 장점이다.

4. 결론

본 글에서는 상호작용 관점에서 MMORPG가 가지는 장단점을 언급하고, 현재의 MMORPG에서 상호작용을 효과적으로 하기 위한 공간 활용 기법에 대해 정리하였다. 최근 MMORPG에서는 인스턴스라는 개념을 이용한 공간 활용이 보편화 되고 있으며 「제라」에서의 데미플레이н도 그 기본 개념 자체만으로는 인스턴스 영역 생성에 해당된다. 그러나, 데미플레이н은 「제라」가 제시하는 누구나 부담 없이 즐길 수 있는 게임, 총체적 경험을 주는 완성도 높은 판타지라는 컨셉을 명확하게 하고, 이를 구현하기 위한 가장 기본적이고 구체적인 요소로 작용함으로써 플레이어는 이 곳을 중심으로 성장하고 다른 플레이어와 효과적으로 상호작용할 수 있을 것으로 기대된다.

저자약력



전 유 택

서울대학교 사범대학 물리교육과 학사
동 대학원 물리학부 석사
㈜넥슨 제라 개발팀장
e-mail : sugar75@nexon.co.kr