

MMORPG 의 진보한 하우스징 디자인

여상우*, 오규환*

*아주대학교 대학원 미디어학과

e-mail : yeo11, drgoh@ajou.ac.kr

Advanced MMORPG Housing Design

SangWoo Yeo*, GyuHwan Oh*

*Division of Media, Ajou University

요 약

하우스징(Housing) 시스템은 온라인 게임상에서 플레이어가 가상의 공간에 직접 건축물 등을 짓거나 사들이고, 그 공간에 대해 여러 가지 권한과 혜택을 누릴 수 있는 게임 콘텐츠(Contents)로써, 2000년 「울티마 온라인」을 시작으로 하여 많은 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)에서 적용하고 있는 시스템이다. 본 논문에서는 하우스징 시스템이 가진 콘텐츠로서의 가능성을 살펴본다. 그리고 실제 서비스 되고 있는 MMORPG 속, 하우스징 콘텐츠의 특징과 역할 그리고 문제점들을 조사해보고, 그것을 바탕으로 게임 플레이의 요소로서 보다 발전된 형태의 하우스징 시스템 모델을 제시한다.

1. 서론

「울티마 온라인」에서 처음 선보인 하우스징 시스템은 이후 많은 MMORPG 에서 사용되고 있다. MMORPG 의 하우스징은 플레이어의 게임 속 ‘가치’를 나타내어 준다. 또한, 플레이어에 의한 구조물으로써 게임 월드를 변경시킬 수 있다는 특징과 플레이어가 오프라인 이더라도 게임과 플레이어를 이어준다는 특징을 가진다. 이처럼 다양한 가치를 가지는 MMORPG 콘텐츠로써의 하우스징 시스템에 대해, 본 논문에서는 우선, 하우스징의 정의와 특성을 알아본다. 그리고 현재 하우스징 시스템을 적용중인 MMORPG 중에서, 자유도 높은 하우스징 방식의 「울티마 온라인」, 하우스징을 위한 별도의 구역을 설정한 「다크 에이지 오브 카멜롯」, 도시 계획에 따른 하우스징 방식의 「스타 워즈 갤럭시즈」, 인스턴스(instance) 방식의 「에버퀘스트 2」를 조사대상으로 정하여 이들을 통해 하우스징이 가져야 할 요소들을 제안하고, 그러한 요소들을 기준으로 현재 하우스징 시스템이 가지고 있는 문제점을 알아본다. 그리고 문제점을 효과적으로 해결하기 위한 발전된 형태의 하우스징 시스템 모델을 제시한다.

2. 하우스징의 개념

2.1 하우스징의 정의

하우스징이란 사전적인 의미로 주택, 집이라는 의미이고, 이는 인간을 비, 바람이나 추위, 더위와 같은 자연적 피해와 도난, 파괴와 같은 사회적 침해로부터 보호하기 위한 건물로 풀어 해석 가능하다.

2.2 하우스징의 특징

MMORPG 는 Single-Player RPG 와 달리 가치를 얻고 소유하고 쌓아두는 게임이다. 그러한 ‘가치’는 게임

속 캐릭터, 게임 머니, 아이템, 인맥, 자신의 위치나 영향력 등이 된다. 하우스징으로 인해 얻어지는 ‘나의 집’은 이러한 가치가 극대화 된 모습이라 할 수 있다. 또한, 하우스징은 플레이어가 직접 게임 월드에 건설하는 구조물으로써, 플레이어에 의해 게임 월드에 변화를 가져오는 요소이며, 기본적으로 나와는 분리된 나의 소유물이라는 개념을 뚜렷하게 가지고 있다. 하우스징의 또 다른 특징은 대부분의 온라인 매체에서 가지고 있지만, MMOG(Massively Multiplayer Online Game)에서는 찾아 보기 힘들었던, 플레이어가 오프라인 일 경우에도 게임과의 연관을 가질 수 있다는 것이다.

3. 기존 MMORPG 의 하우스징 사례분석

본 논문에서는 하우스징 디자인에 있어, 각기 다른 특징을 가지는 네 가지 MMORPG 를 살펴보고 그 속에서 하우스징이 어떠한 형태로 구현되었고, 그것이 가지는 문제점으로 어떠한 것이 있는지 살펴본다.

3.1 「울티마 온라인」

「울티마 온라인」하우스징의 가장 큰 특징은 자유도가 매우 높다는 점이다. 플레이어는 게임 월드 내에서, 맵 상에서 평지의 어느 곳이나 하우스징을 할 수 있다. 하우스징 설치에 관한 부분뿐 아니라 집을 꾸미는 인테리어의 부분에서도 「울티마 온라인」의 경우 자유도가 굉장히 높다. 집의 층수 에서부터, 바닥재의 종류, 문의 종류, 벽면의 종류, 계단, 기타 장식물에 이르기 까지 플레이어가 직접 자신의 집을 짓고, 꾸밀 수 있게 되어있다.

「울티마 온라인」에서의 하우스징은 장식적인 부분 이외에 아이템 보관 장소로서의 기능을 가진다. 또한,

포지(forge)나 오븐, 제분기, 물레, 휠 등의 각종 크래프팅(crafting)을 위한 도구에서부터 장식을 위한 원판이나 칩대, 그리고 특정한 스킬(skill)을 연습할 수 있는 허수아비 등과 같은 구조물을 설치할 수 있다.

3.2 「다크 에이지 오브 카멜롯」

「다크 에이지 오브 카멜롯」의 가장 큰 특징은 월드맵 상에 하우스를 위한 별도의 하우스 존(zone)이 존재하고 그 곳에서만 하우스가 가능하도록 하였다는 점이다. 이러한 하우스 방법은 하우스를 한 곳에 집중시켜서 그에 따른 다양한 활동이 가능하다는 점과, 「울티마 온라인」의 방식과 달리 무분별한 하우스로 월드맵 상의 공간 문제, 서버에서 발생하는 렉 문제 등을 해결할 수 있는 반면에, 플레이어가 활동하는 마을이나 도시와 별도의 하우스 존에 대하여 자신이나 다른 플레이어의 집을 방문하려면 그 곳을 찾아가야 한다는 번거로움이 있다.

「다크 에이지 오브 카멜롯」은 이러한 접근에 관한 문제에 대하여 다양한 방법으로 이를 해결하고자 노력하였다. 가령, 하우스 존에서의 말과 같은 이동 수단이나 번지를 이용한 지역 검색과 같은 방식이 바로 그것이다.

3.3 「스타워즈 갤럭시즈」

「스타워즈 갤럭시즈」의 특징은, 우선 「울티마 온라인」과 같이 하우스에 있어서 그 자유도가 높다는 점이다. 플레이어는 네 개의 행성 중 어느 곳이나 자신이 원하는 곳에 집을 지을 수 있다. 하지만, 「울티마 온라인」에서 나타난 문제점인 하우스의 자유도로 인한 서버의 렉이나, 플레이어들의 집이 월드맵 전체에 퍼지게 되는 것과 같은 접근성의 문제 등을 해결하기 위해 「스타워즈 갤럭시즈」에서는 플레이어에 의한 도시를 건설할 수 있는 기능을 추가하였다. 이는 넓게 퍼져 버릴 수 있는 하우스를 플레이어의 자발적인 활동으로 한 곳에 묶고자 하는 노력이라고 할 수 있다.

「스타워즈 갤럭시즈」의 하우스의 특이할 만한 점은 집안을 꾸밀 수 있는 아이템을 구입하거나 제작하는 것에서 그치지 않고, 퀘스트나 이벤트를 통해 장식품이나 유니크(Unique)한 아이템을 얻을 수 있도록 하여서 집안의 장식을 게임 플레이 안으로 끌어 들이고 있다. 또한, 공식 홈페이지를 통해 자신이 꾸민 집의 스크린 샷을 올리고 플레이어들 간에 그것을 감상하고 정보를 교환할 수 있는 Home Show 메뉴를 지원하여 오프라인 상에서도 하우스에 관한 커뮤니티를 지원하고 있다.

3.4 「에버퀘스트 2」

「에버퀘스트 2」에서 선보인 하우스 방식은 기존의 그것과 완전히 다른 형태이다. 앞서 말한 것과 같이 「에버퀘스트 2」의 하우스의 모토(moto)는 ‘모든 플레이어는 자신의 집을 가진다’이고, 이는 기존의 방식으로 공간 상의 문제 때문에 가능하지 않다. 그래서 사용한 방식이 바로 인스턴스 존의 개념이다. 여관이나 도심 속 주택가에 있는 하우스 가능한 건물의 문을 클릭하면, 그곳에 하우스를 한 플레이어의 이름이 나오고 그것을 클릭하여 자신의 집이나 다른 플레이어의 집에 들어갈 수 있다. 이때 로딩을 거쳐 인스턴

스 서버에 있는 공간으로 들어가게 되는 것이다. 기존의 게임에서의 하우스가 플레이어와 집과의 1:1 대응이었다면, 「에버퀘스트 2」 하우스의 플레이어와 집과의 관계는 1:n 이다.



[그림 1] 기존의 방식과 인스턴스 존 방식

「에버퀘스트 2」의 하우스는 「스타워즈 갤럭시즈」처럼 다양한 퀘스트나 이벤트와 같은 게임 플레이에 의한 보상으로 하우스를 꾸밀 수 있는 여러가지 아이템을 얻을 수 있는 요소가 더욱 강화 되었다. 그리고 하우스를 통한 커뮤니티를 위해 가족 시스템을 도입하여 가족이 된 다른 플레이어와는 같은 집을 사용하고 게임 상에서 동일한 성(姓)을 사용하는 등의 활동을 할 수 있으며, 플레이어는 자신의 집에서 애완동물을 기를 수 있는 등 하우스를 통해 다양한 활동이 가능하다.

4. 하우스의 요소

2 장과 3 장에서 각각 하우스가 가지는 특징과 실제 MMORPG 에서 사용되고 있는 하우스 시스템을 살펴 보았다. 이를 기반으로, 본 논문에서는 MMORPG 의 효과적인 하우스 디자인을 위한 하우스의 네 가지 요소를 제안한다.

4.1 접근성

하우스는 불특정 다수에게 플레이어 개인의 ‘가치’를 나타내어 주고, 플레이어가 오프라인일 경우에도 게임과 플레이어를 연결해 주는 장치가 된다. 이러한 특징을 살리기 위해서 하우스는 많은 플레이어들이 일상적으로 생활하는 공간에 놓여야 한다.

4.2 장식성

하우스의 특징인 ‘소유물’로서의 기능을 제대로 발휘하기 위해서는 그 소유자에게 소유물에 대한 일정범위 이상의 소유권 행사가 가능하도록 해주어야 한다. 하우스가 활성화되고 플레이어의 ‘가치’를 나타내어 주는 특징을 살리기 위해서는 플레이어의 개성을 나타내 줄 수 있는 다양한 장식적인 요소들이 있어야 한다.

4.3 기능성

MMOG 의 경우 아이템이나 캐릭터의 능력은 게임 세계에서 플레이어의 영향력과 지위, 권력에 대한 가능성을 나타내 주는 기호가치이다. 이들의 기호가치는 사용가치의 영향을 크게 받는다. 하우스가 단지 다른 플레이어에 대한 과시의 대상으로서의 기호가치만을 가진다면 게임 속에서 하우스는 크게 활성화 되지 못할 것이다.

4.4 커뮤니티

커뮤니티(community)란 개념은 아주 다양하게 정의 내려질 수 있는데, 흔히 커뮤니티란 지리적으로 인접한 공간에 사는 사람들의 모임이나 공동체 내의 커뮤니

케이션 혹은 함께 함 그 자체를 공동체로 정의 내리기도 한다[1].

하우징은 불특정 다수에게 무작위 노출되어 새로운 형태의 상호작용을 유발할 수 있다. 하우징은 게임 속에서 새로운 형태로 플레이어 간에 커뮤니케이션이 가능한 요소이다.

4.5 MMORPG 하우징 정리

앞서 살펴본 「울티마 온라인」 「다크 에이지 오브 카멜롯」 「스타워즈 갤럭시즈」 「에버퀘스트 2」 속 하우징 시스템을, 하우징의 요소를 적용시켜 보면 [표 1]과 같이 정리할 수 있다.

[표 1] 하우징 요소에 대한 각 MMORPG의 특징

	접근성	장식성	기능성	커뮤니티
울티마 온라인	LOW	HIGH	MIDDLE	LOW
DAoC	MIDDLE	HIGH	MIDDLE	LOW
스타워즈 갤럭시즈	MIDDLE	HIGH	MIDDLE	MIDDLE
에버퀘스트2	HIGH	HIGH	HIGH	MIDDLE

5. 기존 하우징의 문제제기

5.1 하우징 공간 문제

하우징의 시초인 「울티마 온라인」에서부터 최근의 「에버퀘스트 2」에 이르기까지 하우징의 디자인에 있어서 가장 큰 이슈는 공간 문제이다. 「울티마 온라인」에서 사용된 것처럼 게임 월드의 원하는 곳 어디에나 하우징을 할 수 있도록 하는 방식은 자유도가 높다. 그러나 이러한 방식의 하우징은 생각보다 엄청난 공간을 필요로 한다. 집 주인들은 최대한 볼 때 게임에 등록된 회원의 수 이기 때문에 게임 상에 집이 동시접속자의 몇 배를 넘는 문제가 발생할 수 있다[2]. 「다크 에이지 오브 카멜롯」은 이러한 공간 문제의 해결을 위해 하우징 존을 별도로 만들어서 집단 거주 지역을 제공하였다. 그렇지만, 이런 형태의 하우징은 별도로 존재하는 지역이 플레이어들이 활동하는 도시나 사냥터로부터 떨어져 있어 하우징과 관련된 활동을 하려면 하우징 존을 방문해야 한다는 공간과 접근의 딜레마가 생기게 된다. 이러한 문제를 해결하고자 하여 등장한 방식이 「에버퀘스트 2」에 사용된 인스턴스 존 방식이다. 인스턴스 존 방식은 플레이어들이 실제 활동하는 도심 속에 하우징을 가능하게 함으로써, 실제 접근에 관한 문제와 공간에 관한 문제를 모두 해결할 수 있는 형태의 방법이지만, 기존의 방식과는 달리 자신의 집을 직접 볼 수 있는 형태가 아니라서, 외형을 통한 다른 플레이어의 관심을 유도하기가 어렵다. 또한, 실제 플레이어 생활 공간에 하우징을 끌어 안았지만, 또 다른 형태로 접근의 문제를 발생시키고 있다.

5.2 커뮤니티

하우징은 플레이어가 오프라인일 때도, 플레이어와 게임 월드 혹은 다른 플레이어를 연결해 주는 하나의 연결점이 되어 줌으로써 MMORPG 에 새로운 커뮤니티 기능을 도입할 수 있을 만한 요소이다. 그러나 현재의 하우징은 그러한 가능성을 살리지 못하고 있다.

5.3 하우징을 통한 상호작용 부족

현재 MMORPG 의 하우징은 장식적인 측면 위주로 디자인되어, 게임 상에서 하우징이 일종의 ‘낭만’, 혹은 유저들간에 ‘자기 과시’의 용도로만 여겨지고 있다. 그리하여 하우징을 통한 게임 콘텐츠나, 하우징을 매개로 하여 플레이어와 플레이어, 혹은 플레이어와 게임 월드간에 이루어 지는 상호작용이 부족하다.

5.4 장식에 관한 권한 부족

현재 하우징은 인테리어에 있어 많은 치중을 하고 있지만 아직까지도 그것이 제한적이다. 하우징을 꾸미려면 이미 게임 상에서 제공되는 아이템이나 구조물, NPC 를 사용해야 하고 이러한 조합으로 하우징을 꾸밀 수 있지만, 정해진 아이템의 조합인 만큼, 차별성이 떨어진다.

6. 기존 하우징이 가지는 문제에 대한 대안 제시

현재 서비스 되고 있는 MMORPG 게임 속의 하우징은 아직 까지 플레이어의 ‘성취감’이나 ‘성취감의 과시’의 도구로서의 기능만이 부각되고 있다[2]. 여러 게임에서 하우징을 게임 속의 특별한 시스템으로 만들려는 노력이 있어 왔지만 하우징과 관련된 문제들은 서로 긴밀히 연결되어 있어서 이를 해결하기 어렵다 [3, 4]. 이처럼 복잡하게 연결된 하우징 요소들에 의해 나타난, 현재의 문제점들을 해결하고, 하우징이 가진 가능성을 살리기 위해서는 시스템 전반에 걸쳐, 그 요소들에 대한 기획이 필요하다.

6.1 공간과 접근 그리고 자유도

6.1.1 하우징 모델

「울티마 온라인」에서의 자유도 높은 방식과 접근성이 가장 높은 「에버퀘스트 2」의 인스턴스 존 방식을 함께 사용하는 것이 대책이 될 수 있다. 가령, 레벨이 낮은 유저나 집을 구입할 돈이 없는 유저들은 「에버퀘스트 2」처럼 여관에 방을 얻거나 도심가에 있는 인스턴스한 지역에 하우징을 저렴하게 할 수 있도록 하고, 자신의 집을 살 형편이 되는 유저들은 게임 월드상에서 자신이 원하는 곳에 자유롭게 하우징을 하도록 한다. 이때, 무분별한 하우징과, 게임이 오래되어 발생할 수 있는 하우징의 분산과 같은 현상을 방지하기 위하여, 자유도는 허락하되 도시와 가까운 지역에 플레이어들의 하우징이 일어날 수 있도록 유도하는 시스템이 마련되어야 한다. 가령, 도시와 떨어진 지역에 있는 집들은 몬스터에게 공격 받을 위험이 높도록 한다 던지, 집에 내구도를 두어 도시에서 멀어질수록 내구도가 감소하는 속도가 빨라서 집의 유지비가 많이 들도록 한다는 것이 그 예이다.

또한, 게임 개발 초기에서부터 치밀한 도시계획을 세워서 하우징이 기존에 있는 도시를 자연스럽게 확장하는 형태로 이루어지게 할 수 있다.

6.1.2 접근성 향상을 위한 요소

접근성을 높일 수 있는 한 가지 방법은 「월드 오브 워크래프트」에서 찾을 수 있다. 바로 ‘휴식모드’가 그것이다. ‘휴식 모드’란 플레이어가 온라인이나 오프라인이나에 상관 없이, 플레이어의 캐릭터가 여관이나 대도시에 있을 경우 그 곳에 머무른 시간만큼 경험치

바(bar)에 ‘휴식 모드’가 생성 되고, ‘휴식 모드’인 상태에서는 경험치 획득에 있어 200%라는 보너스가 주어진다. 이를 하우스에 도입하여, 가령 자신의 집에 머무를 경우나 타인의 집에 머무르게 될 경우 그 시간만큼 경험치 보너스를 준다면, 보다 빈번히 자신의 혹은 다른 플레이어의 집을 찾게 할 수 있다. 또 다른 접근성 향상을 위한 방법은 집에 일정시간 이상 머무르면 사냥에 유용한 버프(Buff)가 발동되도록 하는 방식도 유저들을 집으로 이끌 수 있다.

6.2 커뮤니티

커뮤니티를 통한 사회적인 연대를 만드는 것은 플레이어를 게임에 머무르게 하는 요소가 된다. 실제 한 조사에 따르면, 온라인 게임에 참여하는 이유로 27.8%의 응답자가 원만하고 친밀한 인간 관계의 형성을 꼽았다[5]. 하우스의 경우, 커뮤니티 적 요소가 강한 반면 이를 살리지 못하고 있다.

하우스에 방명록이나 게시판 기능을 추가하여, 방문자와 소유자간에 원활한 상호작용이 가능하도록 할 수 있고, 이러한 게시판을 웹 페이지와 연동하여 사용할 수 있도록 하는 것은 더 큰 시너지 효과를 가져올 수 있다[6].

6.3 기능성과 장식성의 확대

6.3.1 기능성의 확대

「울티마 온라인」에서는 플레이어가 집에 간단한 음료를 갖춰놓고 다른 플레이어들을 초대하는 형태의 집이 생겨나서 자신들의 집을 위주로 그 지역을 생활의 활력이 가득한 마을로 바뀌게 했다고 한다[2]. 이처럼 기본 도시에서 제공하지 못하는 일들을 플레이어가 만든 집에서 할 수 있는 기능이 확대 되어야 한다.

하우스가 모두다 비슷한 기능을 수행하는 것은 바람직하지 않다. 하우스마다 그 기능이 비슷하다면 굳이 다른 플레이어의 집을 찾아가야 할 이유도 없기 때문이다. 하우스가 그 집마다 독특한 기능을 가져서 A의 집은 다른 플레이어 들이 찾아와서 쉬어 갈 수 있는 선술집과 같은 기능을 하고, B의 집은 사냥터에 근접하여 요새의 기능을 가지는 것과 같은 디자인이 그 예다.

6.3.2 장식성의 확대

장식적인 요소는 현재 하우스에서 가장 발달되어있고, 가장 강조되는 부분이지만 현재 콘텐츠에서는 집을 장식하는 아이템들이 모두 게임 상에서 지원하는 것이기 때문에 크게 차별화나 소유자의 개성을 드러내기에 부족한 부분이 많다.

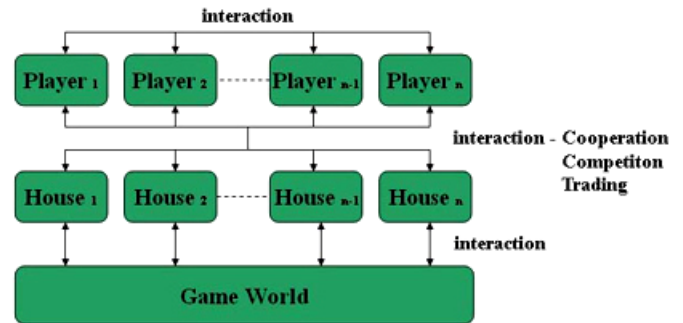
하우스를 꾸미는 데 있어서 플레이어가 직접 만들 수 있는 콘텐츠가 추가된다면 플레이어의 개성이나 자기표현이 더욱 강조될 수 있다. 이 외에도 시각적인 요소에 치중한 데서 탈피하여 「마비노기」에서 플레이어가 직접 악보를 제작하고 연주하는 것처럼, 하우스 내에서 플레이어가 만든 곡을 집의 배경음악으로 사용할 수도 있을 것이다.

6.4 하우스를 매개로 한 상호작용

현재의 하우스는 소유자와 방문객, 혹은 소유자와 게임 월드간에 상호작용적 요소가 제한적이다. [그림 2]에서와 같이 MMORPG에서 플레이어들과 플레이어들

에 의해 건설된, 혹은 건설 가능한 집들, 그리고 그들과 게임 월드간에 상호작용이 가능하다[7].

이처럼 게임 플레이에 있어 하우스를 매개로 한 상호작용의 요소를 확대함으로써 하우스를 게임에 있어 단순한 과시의 대상이나 도전의 목표에서 벗어나, 게임을 보다 즐길 수 있는 하나의 선택적 상호작용의 요소로 만들 수 있다.



[그림 2] 하우스를 통한 상호작용

7. 결론

본 논문에서는 MMORPG에서 사용되고 있는 하우스의 요소와 차이점, 각 게임에서 하우스를 어떻게 다루고 있는지 살펴보았다. 현재 하우스 시스템이 가진 접근 방식과 그것의 문제에 대하여 살펴보았고, 이러한 문제점들을 해결하기 위한 대안들을 살펴보았다.

MMORPG에서 하우스이라는 개념은 그 가능성이 대단히 높고, 아직 적용된 부분이 적기 때문에 미지의 땅이라고 할 수 있다. 그러므로 하우스 시스템은 앞으로 게임 디자인에 있어서도 중요한 고려대상이 될 수 있을 것이다. 이에 본 논문에서 이루어진 연구가 하우스를 디자인 하는 데 있어 도움이 될 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] 맹소희, 「MMORPG 리니지를 기반으로 한 온라인 커뮤니티 사이트 구축 방안에 관한 연구 - 리니지 커뮤니티를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문 2001
- [2] Paul D Sage. "Housing System", *Massively Multiplayer Game Development*, Charles River Media, 2003
- [3] Dave Kosak, "5 Things Player Housing Should Have in MMOGs", GameSpy, 2004, URL: <http://www.gamespy.com/articles/522/522707p1.html>
- [4] Dave Kosak, "Top 10 Drawbacks to Player-Owned Housing", GameSpy, 2001, URL: <http://www.gamespy.com/articles/493/493779p1.html>
- [5] 김윤길, 「온라인게임에서의 가상공동체 형성과 특성」, 아주대학교 대학원, 석사학위논문, 2000
- [6] 이면재, 김경남, '싸이월드의 사례 분석을 이용한 온라인 게임의 커뮤니티 구성 요소에 대한 연구' 한국 게임학회 논문지 제 4 권 1 호, 2004.3
- [7] 오규환, 「Effective Quest Design in MMORPG Environment」, Game Developers Conference, 2005