

# MMORPG 의 초기콘텐츠 분석

정재민, 오규환

아주대학교 대학원 미디어학과

e-mail : { Sinclair, drghoh }@ajou.ac.kr

## A Study on Analysis of Initial Contents in MMORPG

Jai-min Jung, GyuHwan Oh

Division of Media, Ajou University

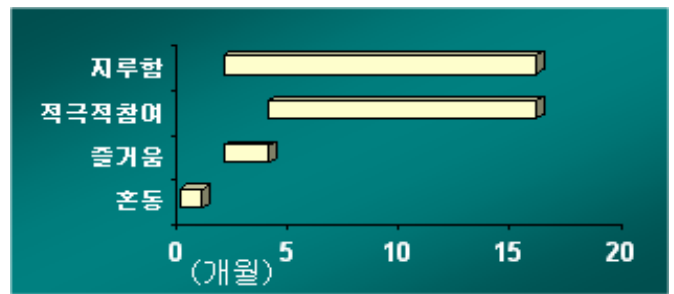
### 요 약

컴퓨터 게임 중 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)는 다른 장르(Genre)의 게임들과 비교하여 상대적으로 개발 기간이 매우 길고, 게임을 구성하는 콘텐츠(contents)도 매우 방대하다. 그러나, MMORPG 를 처음 접하는 플레이어(Player)는 대부분의 경우, 단지 몇 시간 정도의 게임을 해본 후에 게임을 계속할지를 결정한다. 따라서, 플레이어가 게임을 지속적으로 즐기도록 하기 위해서 MMORPG 의 초기에 어떤 콘텐츠를 어떻게 제공할 것인지에 대한 설계는 매우 중요하다. 본 논문에서는 현재 성공적으로 평가되는 MMORPG 들의 초기콘텐츠를 분석하고 이 분석을 기반으로 효과적인 초기콘텐츠 구성에 대해 기술한다. 이러한 연구는 개발되는 MMORPG 에서 초기 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 구성할지에 대한 대안을 제시한다.

### 1. 서론

모든 게임에 있어서 처음 게임을 접하는 사람들에게 흥미를 가지도록 하는 것은 매우 중요하다. 특히, 다른 게임장르의 게임과 비교하여 상대적으로 많은 콘텐츠를 담고 있는 MMORPG 의 경우, 플레이어가 처음 게임을 접할 때 게임에 대한 매력을 느끼게 하지 못하면 게임 내에 아무리 재미있는 요소가 많이 있다고 하더라도 게임을 더 이상 하지 않게 된다. 또한, MMORPG 의 경우, 다른 게임 장르에 비하여 상대적으로 긴 개발 기간과 막대한 개발 비용이 들기 때문에 게임의 론칭(launching)후 최대한 빠른 기간 내에 일정 수 이상의 유저를 확보하지 못하면 개발사에 큰 타격을 주게 된다. 따라서, MMORPG 에 있어서 게임을 처음 접하는 플레이어들에게 게임의 전체적인 재미와 플레이 방법들을 효과적으로 전달할 수 있는 초기콘텐츠를 구성하는 것은 중요하다. (그림 1)은 MMORPG 에서 플레이어가 게임에서 일반적으로 경험하는 게임 적응에 대한 라이프사이클(Life cycle)을 보여준다[4]. (그림 1)에서 보면 MMORPG 를 접하는 플레이어는 1 개월 정도 ‘혼동’ 상태를 거친다. 이 기간 동안 게임에 적응하지 못하면 90% 정도의 플레이어는 게임을 더 이상 플레이 하지 않게 된다[4]. MMORPG 에서 제공되는 초기콘텐츠는 게임을 처음

접하는 플레이어가 ‘혼동’ 상태에서 최대한 빨리 벗어나 게임의 재미를 느끼도록 해주는 역할을 해야 한다.



(그림 1) MMORPG 플레이어의 전형적인 라이프사이클

본 논문에서는 현재 성공적으로 평가되는 마비노기 (Mabinogi)[7], 에버퀘스트 2(EverQuest2)[8], 다크에이지 오브카멜롯(Dark Age of Camelot)[9], 월드오브워craft(World of Warcraft)[10], 리니지(Lineage)[11], 리니지 2(Lineage II)[12], 라그나로크(Ragnarok)[13], 요구르팅 (Yogurting)[14], 구룡쟁패[15], 바람의 나라[16], 어둠의 전설[17] 등의 MMORPG 들의 초기콘텐츠를 분석한다. 본 논문에서는 분석의 결과로 MMORPG 의 초기콘텐츠는 ‘세계관안내’, ‘게임방법안내’, ‘게임적응유도’ 의 세가지 항목으로 구분된다는 것을 제시하고, 각 항목

에서 세부 내용들을 상세히 기술한다. 이러한 연구는 개발되는 MMORPG 에서 초기 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 설계할지에 대한 대안을 제시한다.

**2. 연구 방법**

본 논문을 위해 먼저 대상이 되는 MMORPG 를 선정하고 이들 게임에서 제공되는 초기콘텐츠를 분석하였다. 제공되는 콘텐츠가 게임에서 어떤 역할을 하는 것 인지를 분석하고, 역할에 따라 콘텐츠를 구분하는 작업을 수행하였다.

먼저, 대상이 되는 MMORPG 는 플레이어들에게 좋은 반응을 얻고 있는 게임 중에서 선택하였다. 본 논문에서 고려한 게임은 마비노기[7], 에버퀘스트 2[8], 다크 에이지오브카멜롯[9], 월드오브워크래프트[10], 리니지 [11], 리니지 2[12], 라그나로크[13], 요구르팅[14], 구룡쟁패[15], 바람의 나라[16], 어둠의 전설[17]이다.

다음으로 선정한 MMORPG 들이 공통으로 갖는 초기 콘텐츠를 분류하였다. 분류기준은 MMORPG 플레이 동기에 대한 설문조사 및 분석[5]을 참고하여,

- ① 게임이 플레이어에게 제공하는 기본정보: 게임 배경, 게임 방법
- ② 플레이어의 상호작용 유도: 플레이어와 게임, 플레이어와 플레이어

으로 정하였다.

분석 결과, MMORPG 의 초기콘텐츠들은 ‘세계관 안내’, ‘게임 방법 안내’, ‘게임 적응 유도’ 세가지 역할을 한다. 3, 4 5, 장에서는 이 세가지 요소에 대해 보다 상세히 기술한다.

**3. 세계관 안내**

RPG 에서 세계관은 게임의 탄생 배경과 플레이어가 게임을 플레이 하는 동기를 제공한다[1]. 플레이어에게 게임의 세계관을 알려주는 방법은 직접적인 설명과 간접적으로 이해시키는 방법이 있다. <표 1>은 본 논문에서 고려한 MMORPG 의 세계관 안내에 대한 콘텐츠를 구분하여 보여준다.

<표 1> MMORPG 들의 세계관 안내 방법

게임 이름	직접적 설명	간접적 이해
마비노기	텍스트	스틸 컷+RP 던전
요구르팅	텍스트	-
어둠의 전설	텍스트	-
바람의 나라	텍스트	-
월드오브워크래프트	나레이션+영상	퀘스트
에버퀘스트 2	나레이션+텍스트	-
다크에이지오브카멜롯	-	퀘스트

**3.1. 직접적 설명**

세계관의 직접적 설명에서는 플레이어가 게임에 진입하고 간단한 자기 캐릭터(Character) 설정이 끝나면 바로 동영상, 나레이션(Narration) 또는 텍스트(Text)를 이용한 게임의 배경이 소개된다. 일종의 오프닝(Opening) 성격을 띠며 나레이션과 텍스트로 직접적인 게임의 세계관을 설명하고, 영상은 보조적 수준 또는

현재 위치확인을 위한 수단 정도로 보여준다. 직접적 설명을 통한 세계관 설명은 플레이어가 게임에 대해서 꼭 알아야 할 내용을 빼놓지 않고 알려줄 수 있다는 장점을 갖는 반면, 플레이어가 게임 정보를 받아들임에 있어 소홀해질 수 있다는 문제점을 갖는다[3].

**3.2. 간접적 이해**

세계관의 간접적 이해는 플레이어에게 일방적으로 정보를 제공하기 보다 플레이어가 게임을 플레이하면서 게임 배경 및 스토리를 알아가도록 한다. 게임 플레이를 통한 세계관 안내는 플레이어의 상호작용이 필수라는 점에서 효과적인 스토리텔링(Storytelling) 방식이라고 할 수 있다[6]. 따라서, 플레이어는 직접 얻어낸 정보뿐만 아니라 아직 자세히 알아내지 못한 게임 배경 및 스토리에도 관심을 갖게 된다. 그러나, 이렇게 플레이어 스스로 게임의 배경을 알아내는 과정에서 개발자가 의도하지 못한 이유로 플레이어에게 필수적인 게임정보를 제공하지 못할 수도 있으며, 플레이어 스스로 필수적인 게임정보를 회피해갈 수도 있다.

**4. 게임 방법 안내**

플레이어 중 일부는 게임의 기본 정보도 알지 못하게 게임을 접하는 경향이 있다. 이러한 플레이어를 고려하여 대부분의 MMORPG 에서는 게임상에서 게임을 어떻게 플레이 하는지에 대해 설명을 하기 위한 콘텐츠를 제공한다. 여기에는 게임의 인터페이스 및 조작법, 게임 진행방법 등이 포함된다. 부가적으로 게임 접속 후 무엇을 해야 할지 모르는 플레이어에게 방향을 제시하거나, 앞으로 있을 난이도 높은 퀘스트에 대비해 미리 간단한 퀘스트를 제공하여 게임에 지속적으로 익숙해지도록 하는 콘텐츠를 제공하기도 한다. 이를 위해 대부분의 MMORPG 에는 NPC(Non-Player Character)등을 통해 게임 플레이를 직접 설명하거나, 초보자던전, 튜토리얼 등 이를 보다 효과적으로 설명하기 위한 콘텐츠를 제공하는 방식이 있다. <표 2>는 본 논문에서 고려한 MMORPG 의 게임 안내 방법을 보여준다.

<표 2> MMORPG 들의 게임 방법 안내

게임 이름	직접적 설명	게임 내 콘텐츠 활용
마비노기	-	책, 초보자 던전
요구르팅	NPC 의 설명	튜토리얼
바람의 나라	NPC 의 설명	조작 연습
구룡쟁패	NPC 의 설명	-
라그나로크	NPC 의 설명	-
월드오브워크래프트	툴팁	-
에버퀘스트 2	툴팁	-

**4.1. 직접적 설명**

직접적 게임 방법 설명은 툴팁(Tooltip)이나 화살표 등을 이용한 화면에서의 직접적인 설명 또는 가이드 NPC 가 등장해 플레이어가 알아야 할 사실들에 대해 필요할 때마다 설명해주는 방식을 취한다. 이 방법은 플레이어에게 주어야 할 게임 정보를 확실하게 전달

할 수 있다는 장점을 가지는 반면 게임에 높은 몰입감을 떨어뜨리는 부작용이 있다[6].

## 4.2. 게임 내 콘텐츠를 활용한 설명

게임 내에 존재하는 책, 문서 또는 퀘스트, 초보자 마을 및 던전 등을 이용해 설명이 이루어지는 방법이다. 이러한 방법은 플레이어와 상호작용을 통해 게임 방법을 효과적으로 전달하고 이와 더불어 게임의 적응 방법도 동시에 유도하는 것이 가능하다.

## 5. 게임 적응 유도

초기 콘텐츠의 역할 중 하나가 게임을 접한 플레이어를 게임에 지속적인 관심을 가지도록 하는 것이다. 고려한 MMORPG에서는 플레이어가 게임에 익숙해질 때까지 낮은 난이도의 게임을 즐길 수 있게 해주거나, 상대적으로 많은 보상과 적은 패널티로 플레이어가 게임에 적응하도록 유도한다. 또한, 오랫동안 게임을 즐긴 플레이어로부터 신규 플레이어를 보호하기 위한 콘텐츠를 제공하기도 한다. 플레이어 캐릭터 간의 차이에 따라 생기는 문제해결도 필요하다. 또한, 신규 플레이어간 상호작용을 효과적으로 할 수 있는 다양한 콘텐츠를 제공한다.

### 5.1. 게임 자체에 대한 적응 유도

MMORPG에는 신규 플레이어로 하여금 게임에 흥미를 갖고 지속적인 관심을 보이도록 만드는 다양한 기법들이 사용되고 있다. 플레이어 자신의 개성을 나타낼 수 있는 캐릭터, 넓은 게임 월드 내에서 자신의 위치 확인 및 길 찾아가기, 일정 기간 낮은 게임 난이도와 플레이어의 실수에 대한 관대한 처우, 게임 초기에만 사용/획득이 가능한 보상, 이후에 나오게 될 다양한 게임 콘텐츠에 대한 소개 및 간접 경험 등이 이에 해당된다.

#### 5.1.1. 개성 있는 플레이어 캐릭터 생성

MMORPG는 다수의 플레이어가 한 게임월드(Game World)를 공유하므로 타 플레이어 캐릭터와 다른 개성 있는 자신의 캐릭터를 생성하도록 하는 게임 콘텐츠의 제공은 필수적이다.

#### 5.1.2. 게임 월드 내의 위치 확인 및 길 찾기

게임에 처음 진입한 플레이어가 갖는 가장 큰 어려움 중에 하나가 넓은 게임 월드 내에서 자기가 원하는 위치로의 이동이다. 이를 효과적으로 해결하기 위해 게임 화면의 미니맵 상에 자신의 위치와 가고자 하는 곳을 표시해주는 방법 또는 전체화면으로 전환하여 큰 지도상에 자신의 위치와 가고자 하는 곳을 표시해주는 방법이 많이 쓰인다. 이외에 에버퀘스트 2의 경우 자신이 가고자 하는 위치나 찾고자 하는 NPC를 입력하면 게임 화면의 바닥에 안내표시줄이 나타나 최단 거리로 쉽게 원하는 목적지에 이를 수 있도록 해주고 있다.

### 5.1.3. 상대적으로 낮은 난이도와 패널티

게임의 초반에는 플레이어 캐릭터에게 상대적으로 낮은 난이도의 몬스터와 상호작용이 일어나도록 하거나, 플레이어 캐릭터가 죽어도 패널티를 부여하지 않고 다시 게임을 진행할 수 있게 해줌으로써 게임 적응을 도와주는 방식이 지원된다. 특히, 리니지의 경우 초보자 지역을 따로 설정하여 일정 레벨 이하의 플레이어를 무상으로 회복시켜주며, 게임의 밸런스에 크게 영향을 미치지 않는 선에서 좋은 아이템을 얻기 쉽게 해주고 있다.

### 5.2. 고레벨 플레이어에 대한 신규 플레이어의 보호

MMORPG에서는 신규플레이어와 예전부터 게임을 플레이한 플레이어가 같은 게임월드를 공유한다. 이러한 상황에서 게임을 오래 해온 플레이어들이 신규플레이어에 대한 적대행위는 신규플레이어의 게임 적응을 저해하는 요소 중 하나로 작용한다. 이를 효과적으로 해결하기 위해 다음과 같은 다양한 콘텐츠를 제공한다.

#### 5.2.1. 레벨에 따른 특정지역 출입제한

저레벨 플레이어들만이 출입 가능한 마을이나 던전 등을 제공한다. 예를 들어, 바람의 나라의 경우 던전에 레벨제한을 두어 고레벨 플레이어는 입장이 불가능한 시스템을 가지고 있다.

#### 5.2.2. 고레벨 플레이어에 대한 패널티

고레벨 플레이어가 상대적으로 약한 몬스터가 출연하는 지역에서 모든 몬스터를 사냥해 버리는 경우가 있다. 저레벨 플레이어는 사냥할 몬스터를 찾지 못해 게임 진행에 어려움을 느낄 수 있다. 이를 방지하기 위해 많은 MMORPG에서는 플레이어와 몬스터간의 레벨 격차가 클 경우 몬스터를 잡더라도 아무런 보상을 주지 않는 방식을 제공하고 있다.

#### 5.2.3. 플레이어 간 평판 시스템

고레벨 플레이어가 신규 플레이어에 대한 적대적 행위를 막기 위하여 MMORPG에서는 평판이라는 게임 콘텐츠를 도입하여 좋은 평판을 얻은 플레이어에게는 적당한 보상을, 반대로 좋지 못한 평판을 얻은 플레이어에게는 패널티를 부과하는 방식을 제공한다.

### 5.3. 플레이어간의 상호작용 유도

일부 MMORPG에서는 신규 플레이어들이 게임 내에서 커뮤니티나 파티를 효과적으로 구성하기 위한 콘텐츠를 제공한다. 이러한 콘텐츠는 신규플레이어들이 그들만의 공동체를 구성하기 용이하기 때문에 게임 적응에 효과적인 콘텐츠 역할을 한다.

#### 5.3.1. 신규 플레이어간의 공동체

일부 MMORPG에서는 게임에 익숙하지 못한 신규 플

레이어를 하나의 커뮤니티 안에서 교류할 수 있게 해 주는 방법을 제공한다. 이를 통해 같은 처지에 놓인 여러 플레이어들이 한데 모여 같이 직면하는 문제점, 그리고 이 문제의 해결법에 대한 것들을 논의가 가능하다. 예를 들어, 다크에이지오브카멜롯에서는 플레이어가 게임 진입과 동시에 바로 초보자 길드라는 길드에 가입되고, 레벨이 30을 넘으면 자동으로 탈퇴가 된다.

### 5.3.2. 파티 플레이 유도

일반적으로 MMORPG는 각각 플레이어의 캐릭터마다 다른 특성과 직업을 갖는다. 따라서, 플레이어 캐릭터의 특성을 살릴 수 있도록 다른 플레이어 캐릭터와 파티를 맺어 게임을 진행하면서 게임 적응에 유리하도록 한다.

## 6. 결론

본 논문에서는 현재 성공적으로 평가되는 마비노기[7], 에버퀘스트 2[8], 다크에이지오브카멜롯[9], 월드오브워 크래프트[10], 리니지[11], 리니지 2[12], 라그나로크[13], 요구르팅[14], 구룡쟁패[15], 바람의 나라[16], 어둠의 전설[17] 등의 MMORPG들의 초기콘텐츠를 체계적으로 정리, 분석하였다. 분석의 결과로 MMORPG의 초기콘텐츠는 ‘세계관안내’, ‘게임방법안내’, ‘게임적응유도’의 세가지 항목으로 구분된다는 것을 제시하고, 각 항목에서 세부 내용들을 상세히 기술한다. 이러한 연구는 개발되는 MMORPG에서 초기 콘텐츠를 어떻게 효과적으로 설계할지에 대한 가이드라인을 제시한다

## 참고문헌

### 국내

- [1] 고옥, 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 서울, 2003
- [2] 이동훈, MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어 대학원 게임학과, 서울, 2005
- [3] 이훈구 외, 인간행동의 이해, 법문사, 서울, 2003

### 국외

- [4] Jessica Mulligan, Bridgette Patrovsky, Developing Online Games; An Insider's Guide, New Riders, Indiana, 2003
- [5] Nick Yee, Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition, Gamasutra, 2004  
URL:  
[http://www.gamastura.com/resource\\_guide/20040920/ye\\_e\\_01.shtml](http://www.gamastura.com/resource_guide/20040920/ye_e_01.shtml)
- [6] Tim Ryan, Beginning Level Design, Gamasutra, 1999  
URL:  
[http://www.gamasutra.com/features/19990416/level\\_des\\_ign\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/19990416/level_des_ign_01.htm)

### 게임

- [7] 마비노기, 넥슨  
URL: <http://www.mabinogi.com/>
- [8] 에버퀘스트2, 소니온라인엔터테인먼트  
URL: <http://www.everquest2.co.kr/>
- [9] 다크에이지오브카멜롯, 미씩 엔터테인먼트  
URL: <http://daoc.gamelamp.com/>
- [10] 월드오브워크래프트, 블리자드  
URL: <http://www.worldofwarcraft.co.kr/>
- [11] 리니지, 엔씨소프트  
URL: <http://www.lineage.co.kr/>
- [12] 리니지2, 엔씨소프트  
URL: <http://www.lineage2.co.kr/>
- [13] 라그나로크, 그라비티  
URL: <http://www.ragnarok.co.kr/>
- [14] 요구르팅, 엔틱스 소프트  
URL: <http://www.yogurting.com/>
- [15] 구룡쟁패, Indy21  
URL: <http://www.ninedragons.co.kr/>
- [16] 바람의 나라, 넥슨  
URL: <http://baram.nexon.com>
- [17] 어둠의 전설, 넥슨  
URL: <http://lod.nexon.co.kr>