

오픈월드 게임의 높은 자유도에서 오는 방향성의 부재에 관한 연구

김수환*, 김효남^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: kinmoo4@naver.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

Research on the Lack of Direction that comes with High Degrees of Freedom in Open-world Games

Soo-Hwan Kim*, Hyo-Nam Kim^o

*School of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,

^oSchool of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

오픈월드 게임에서는 주어진 퀘스트나 미션 이외에도 다양한 자유로운 활동을 할 수 있다. 이로 인해 게임 내 방향성이 불분명해지고, 사용자가 무엇을 해야 하는지 혼란스러워하는 경우가 발생한다. 사용자가 게임을 시작할 때 게임이 제공하는 다양한 옵션과 활동을 살펴보면서 진행 방식을 정하게 된다. 이때 게임이 주어지는 목표나 방향성이 모호하면 사용자는 어떤 것을 해야 하는지 혼란스러워지기 때문에 게임을 즐기는데 있어서 큰 장애물이 된다.

본 논문에서는 다른 온라인게임이나 콘솔게임 같은 경우 명확한 목표를 지정해주지만 오픈월드 게임에서는 자유도라는 무기가 과하면 오히려 독이 될 수 있으므로 이와 같은 문제 해결 방법을 제시해 본다.

키워드: 오픈월드(OpenWorld), 가이드라인(Guideline), 자유도(Degrees of Freedom)

I. Introduction

오픈월드 게임은 최근 게임 산업에서 매우 인기가 있는 장르로, 플레이어에게 다양한 자유로운 활동과 탐험의 기회를 제공한다.

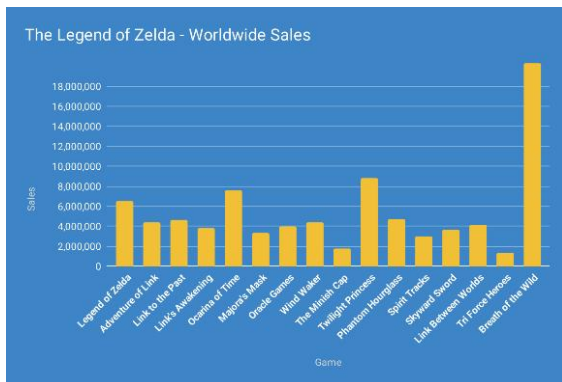


Fig. 1. Zelda - Worldwide sales [1]

오픈월드 게임의 특징은 주어진 퀘스트나 미션 이외에도 넓은 맵을 자유롭게 탐험하거나 다양한 활동을 즐길 수 있어 사용자들로부터

더 큰 관심과 사랑을 받고 있다. 본 논문에서 연구를 위하여 설문을 진행했으며, 150명이 참여하여 첫 번째 질문 “오픈월드 게임을 즐겨하는 편입니까?” 설문 결과에 ‘매우 그렇다’는 48%, ‘별로 즐기지는 않는 편은 15% 미만’이 나왔다. 그러나 이러한 높은 자유도로 인해 게임의 방향성이 모호해지고 사용자가 혼란스러워하는 문제가 발생하고 있다.

오픈월드 게임을 하면서 다양한 자유로운 활동을 할 수 있어서 오히려 혼란스러웠던 경험이 있다. 응답 150개

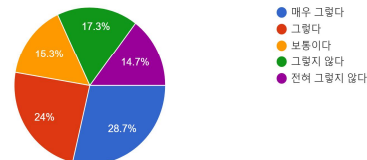


Fig. 2. OpenWorld Game Confusion Survey

오픈월드 게임을 플레이하는 사용자는 게임을 시작할 때 다양한 옵션과 활동을 살펴보며 진행 방식을 정하게 된다. 그러나 게임이 주어지는 목표나 방향성이 모호하거나 명확하게 제시되지 않을 경우

사용자는 어떤 것을 해야 하는지 혼란스러워하게 되고 이는 게임을 즐기는 데에 큰 장애 요소가 되며, 사용자의 흥미와 참여도를 저하시킬 수 있다. 다른 온라인 게임이나 콘솔 게임과는 달리 오픈월드 게임은 명확한 목표나 방향성을 지정해주지 않는 특징을 가지고 있다. 이는 자유로움을 강조하는 장점이기도 하지만, 과도한 자유로움은 오히려 사용자에게 혼란을 야기할 수 있다. 사용자들은 게임 속에서 명확한 목표를 가지고 있어야만 게임을 진행할 수 있고, 게임 내에서 제공하는 미션이나 퀘스트가 많은 경우 어떤 것을 먼저 진행해야 하는지 혼란스러워할 수 있다. 이는 게임 진행 속도를 늦추고 더 많은 시간을 소비하게 만들며, 사용자들의 게임 경험을 저하시킬 수 있다.

자유도도 높지만 명확한 목표가 존재하는 오픈월드 게임인 '원신'은 매출 약 7조원을 넘어가고 있다.



Fig. 3. Genshin Impact [2]

본 논문에서는 오픈월드 게임에서는 자유도라는 무기가 과하면 오히려 독이 될 수 있으므로 이와 같은 문제 해결 방법을 제시해 본다.

II. The Main Subject

2.1 오픈 월드와 방향성 : 가이드라인

가이드라인(Guideline)은 오픈 월드 게임에서 플레이어들에게 주요 목표와 게임 진행 방식을 명확하게 제시하는 역할을 한다. 오픈 월드 게임은 다양한 활동과 선택의 자유로움을 제공하면서도 방향성의 부재로 인해 플레이어들이 혼란을 겪을 수 있는 독특한 특징을 가지고 있다. 따라서 제작사는 게임의 시작부터 플레이어들이 게임 내에서 어떤 목표를 달성해야 하는지를 명확하게 이해하고, 진행 방식을 결정할 수 있도록 가이드라인을 제공해야 한다.

가이드라인은 게임 시작 시에 사용자들에게 게임의 주요 목표와 진행 방식을 명확하게 제시해야 한다. 이를 통해 플레이어들은 게임을 시작할 때부터 어떤 목표를 달성해야 하는지를 이해하고, 진행 방식을 결정할 수 있다. 목표의 명확한 설정은 플레이어들이 게임 내에서 자신의 역할을 이해하고, 이를 토대로 행동할 수 있는 기준을 제공한다. 예를 들어, 특정 미션을 완료하거나 퀘스트를 수행하는 것이 주요 목표일 수 있으며, 이를 통해 플레이어들은 게임의 주요 스토리나 이벤트에 집중할 수 있다.

그림 4는 오픈월드 게임을 즐기는 유저들에게 게임 내에 명확한 목표가 있는지에 대한 설문을 한 결과이다. '매우 그렇다'와 '그렇다'

의 비율이 약 74% 정도로 이처럼 많은 유저들이 오픈월드 게임 내에 명확한 목표를 원하고 있다.

오픈월드 게임을 하면서 자유로움도 좋지만 명확한 목표가 있었으면 했던 경험이 있다.
응답 150개

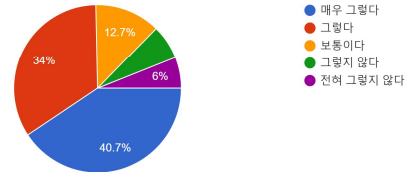


Fig. 4. OpenWorld Game Clear Goal Survey

가이드라인은 게임 내에서 플레이어들에게 진행 상황과 다음 목표를 시각적으로 표시하는 방식으로 구현될 수 있다. 이를 통해 플레이어들은 게임 화면에서 자신의 진행 상황을 파악하고, 다음에 어떤 목표를 달성해야 하는지를 알 수 있다. 예를 들어, 미니맵이나 퀘스트 목록을 표시하여 플레이어들이 현재 위치나 진행 상황을 파악할 수 있도록 돕는다. 또한, 게임 내에서 중요한 정보나 힌트를 주는 NPC(non-player character)나 튜토리얼 요소도 가이드라인에 포함될 수 있다. 이러한 시각적인 가이드라인은 플레이어들이 게임 내에서 목표를 달성하기 위한 방향을 제시함으로써 플레이어들에게 명확한 방향성을 제공한다. 그리고 게임 내에서 플레이어들이 주요 퀘스트나 미션을 완료하는 순서를 제시할 수 있다. 이를 통해 플레이어들은 어떤 퀘스트를 먼저 수행해야 하는지, 어떤 순서로 진행해야 하는지를 알 수 있다. 이는 플레이어들이 게임의 주요 이야기나 캐릭터들과의 상호작용을 놓치지 않고 체계적으로 경험할 수 있도록 돕는다. 또한, 가이드라인은 플레이어들이 퀘스트나 미션을 완료한 후에 어떤 보상이나 다음 단계의 진행 방법에 대한 정보를 제공할 수도 있다. 그리고 게임 내에서 플레이어들이 추가적인 활동을 할 수 있는 방향성을 제시할 수 있다.

오픈 월드 게임은 주어진 퀘스트 이외에도 다양한 활동이 가능한데, 이를 플레이어들에게 알리고 유도하기 위해 가이드라인을 활용할 수 있다. 예를 들어, 플레이어들에게 다양한 측면의 게임 세계를 탐험하거나, 부가적인 미션을 수행하거나, 아이템을 수집하는 등의 활동을 추천할 수 있다. 이는 게임의 재미와 다양성을 높이는 동시에, 플레이어들이 게임을 더욱 풍부하게 경험할 수 있도록 돕는다.

2.2 오픈 월드와 방향성 : 공간 (Map)

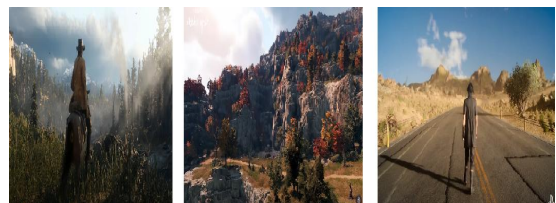


Fig. 5. Open World Games [3,4,5]
(Red Dead Redemption2, Black Desert, Final Fantasy15)

그림 5는 대표적인 오픈 월드 게임들을 보여주고 있으며, 이런 오픈 월드 게임의 월드 맵(World Map)은 플레이어들이 탐험하고 상호작용할 수 있는 중요한 요소이다. 따라서 맵을 효과적으로 활용하여 방향성을 제공하는 것이 중요하다. 게임내에서 상세하고 다양한 지역을 포함한 맵을 제공해야 한다. 플레이어들은 게임 세계를 탐험하고 여러 지역을 방문하며 새로운 경험을 얻는다. 이를 위해 다양한 지형과 환경을 가진 지역을 맵에 포함시키고, 각 지역의 특징과 장소를 표시하여 플레이어들이 자유롭게 이동하고 목표를 발견할 수 있도록 해야 한다. 또한, 맵에는 플레이어들이 방문한 지역과 아직 방문하지 않은 지역을 명확하게 구분하여 시각적인 안내를 제공해야 한다. 플레이어들이 맵을 탐험하며 발견한 장소와 관련된 정보를 표시해야 한다. 맵에는 퀘스트의 시작지점, 중요 아이템이나 보상의 위치, 상점이나 휴식 장소 등 플레이어들이 유용한 정보를 얻을 수 있는 장소를 표시해야 한다. 이를 통해 플레이어들은 맵을 참고하여 다음 목표를 설정하고 원하는 장소로 이동할 수 있다. 또한, 플레이어들이 맵을 조작하거나 필요한 정보를 검색할 수 있는 인터페이스를 제공하여 더 편리한 탐험을 돕는 것이 중요하다.

맵에는 플레이어들이 특정 지점이나 장소를 발견할 때까지 일종의 힌트 시스템을 도입할 수 있다. 플레이어가 특정 임무를 수행해야 하는데 목표 장소가 어디인지 모르는 경우, 맵에 힌트를 제공하여 플레이어가 진행 방향을 찾을 수 있도록 돕는다. 이를 통해 플레이어들은 맵을 적극적으로 활용하고 방향성을 잃지 않고 게임 세계를 탐험할 수 있다. 오픈 월드 게임에서 공간, 맵, 그리고 이동 수단은 플레이어의 방향성과 이동 경험에 큰 영향을 미친다. 하지만 방대한 규모의 오픈 월드 게임에서는 이동이 시간적인 제약으로 인해 스트레스 요소로 느껴질 수 있다.



Fig. 6. Assassin's Creed Odyssey [6]

그림 6에서 보여주는 '어쌔신 크리드 오디세이' 게임은 그리스 시대의 아름다운 풍경과 넓은 영역을 가지고 있다. 이동 거리가 상당히 길지만 그래픽 디자이너들은 이를 고통스럽지 않은 경험으로 만들기 위해 노력을 하였고, 게임 내에서 플레이어들은 아름다운 풍경을 감상하며 이동하는 동안 흥미로운 사건이나 임무를 발견할 수 있어, 이동 과정 자체가 게임의 일부가 되어 스트레스를 줄여주는 효과가 생겼다.

또 다른 좋은 예시로는 '레드 데드 리뎀션 2'가 있다. 이 게임은 방대한 맵을 자랑하지만, 이동 중에 플레이어가 특정 상호작용을 하면 사내미틱 모드로 전환되어 이동 상황을 영화 한 장면처럼 다양한 카메라 앵글로 감상할 수 있다. 이를 통해 이동 과정이 단조로워지지 않고 흥미로움을 유지하며, 플레이어들은 게임 세계에 몰입하여 이동에 대한 스트레스를 줄일 수 있다.

그러나 나쁜 예시로는 '파이널 판타지 15'와 '검은사막'이 있습니다. '파이널 판타지 15'는 방대한 맵을 가지고 있지만, 이동 속도가 매우 느리고 정해진 노선을 따라 이동해야 한다. 이로 인해 플레이어들은 이동 과정에서 지루함과 스트레스를 느낀다. '검은사막'은 온라인 MMORPG로서 맵 규모는 크지 않지만, 무역이나 조련과 같은 활동을 위해 많은 이동을 해야 한다. 그러나 이동을 위한 편의성 수단이 제공되지 않아 맵의 한쪽 끝에서 다른 쪽으로 이동하는데 10분 정도 걸리는 지루한 부분이 존재한다.

오픈월드 게임을 하면서 이동에 대해 불편함을 느꼈던 적이 있다.
응답 150개

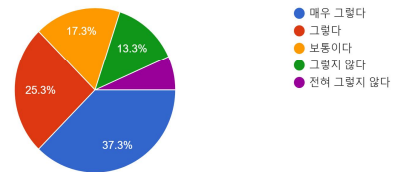


Fig. 7. OpenWorld Game discomfort with movement Survey

그림 7은 이동에 대한 불편함에 대해서 설문조사에 대한 결과이다. 앞서 설문한 내용 중 너무 넓은 맵에 대한 불편함을 설문하는 결과에는 '매우 그렇다'와 '전혀 그렇지 않다'가 30% : 20% 정도로 유저들은 넓은 맵에 대해서 거부감은 크지 않았지만 이 넓은 맵을 이동을 하는데 있어서는 '매우 그렇다'와 '그렇다'의 설문 결과는 합쳐서 약 62%이다. 이처럼 플레이어들은 오픈월드 게임에서 공간과 이동에 대해서 많은 불만을 가지고 있다.

III. Conclusions

오픈월드 게임은 현재 플레이어들에게 사랑을 받고 있는 존재이고 앞으로도 전망이 좋은 콘텐츠이다. 본 논문에서는 혼란스러울 수 있는 오픈 월드 게임에서 방향성을 강화하기 위한 방향으로 명확한 가이드라인을 제공하여 플레이어들이 직관적인 경험과 발견을 할 수 있게 하고 해당 지역에 유용한 정보를 표시하여 플레이어들이 목표를 설정하고 이동할 수 있게 만든다. 또한 힌트 시스템을 도입하여 어려운 상황에서 도움을 줄 수 있게 만든다면 게임 세계를 효과적으로 탐험하고 목표를 달성하는 동안 즐거운 경험을 얻을 수 있을 것이다.

본 논문에서는 플레이어가 오픈월드 게임을 플레이하며 목적을 잃은 상황에서 게임 경험을 향상시키고 스트레스 요소를 최소화하는 역할의 필요성을 강조하고 있다.

REFERENCES

[1] <http://www.gamedesigngazette.com/2018/01/the-legend-of-zelda-global-sales.html?m=1>
 [2] <https://www.youtube.com/watch?v=aqoMg3ZZQie>
 [3] https://www.youtube.com/watch?v=B1gYTH_YxI4

- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=k9oIT7n4aMg>
- [5] <https://www.youtube.com/watch?v=p5OsV58ICVw>
- [6] <https://www.youtube.com/watch?v=M5UjfgiyQQU>