

KGDC 2002

MMORPG

작성자 : 김 남 훈

세안 IT 기획팀장

krasia@kebi.com

◎ 레벨 디자인의 정의

1. 레벨 디자인이란?

레벨 디자인이란 도시(마을), 던전, 필드와 같은 맵의 구성과 몬스터의 배치 등을 가지고 실제 게임을 디자인 하는 것

2. 레벨 디자인 = 게임 밸런싱

캐릭터와 캐릭터 간의 밸런스, 캐릭터와 몬스터와의 밸런스, 몬스터 배치와 맵 설정등의 게임 난이도 조절

☞ 시중에 나와 있는 책들을 살펴보면 레벨 디자인이란 1번과 같은 의미로 사용됩니다. 하지만 업계에서 레벨 디자인이라 하면 2번의 의미로 자주 나타납니다. 이러한 현상은 기획적으로 사용되는 용어에 대한 개념이 자리 잡지 않은 상황에서 게임 밸런싱이란 단어가 익숙하게 사용되었기 때문이라 생각합니다.

◎ 레벨 디자인의 분류

수치 디자인	맵 디자인
캐릭터 간의 밸런스	도시(마을), 던전, 필드의 구성
캐릭터와 몬스터 간의 밸런스	몬스터의 배치
캐릭터와 몬스터의 파라미터 수치	
아이템 밸런스	
전투 공식 (게임에 적용되는 공식)	
스킬이나 마법에 대한 수치	
등등	

위에 나열된 분류는 개인적인 생각을 나타낸 것으로 레벨 디자인을 크게 수치 디자인과 맵 디자인으로 구분하여 생각하고 있습니다.

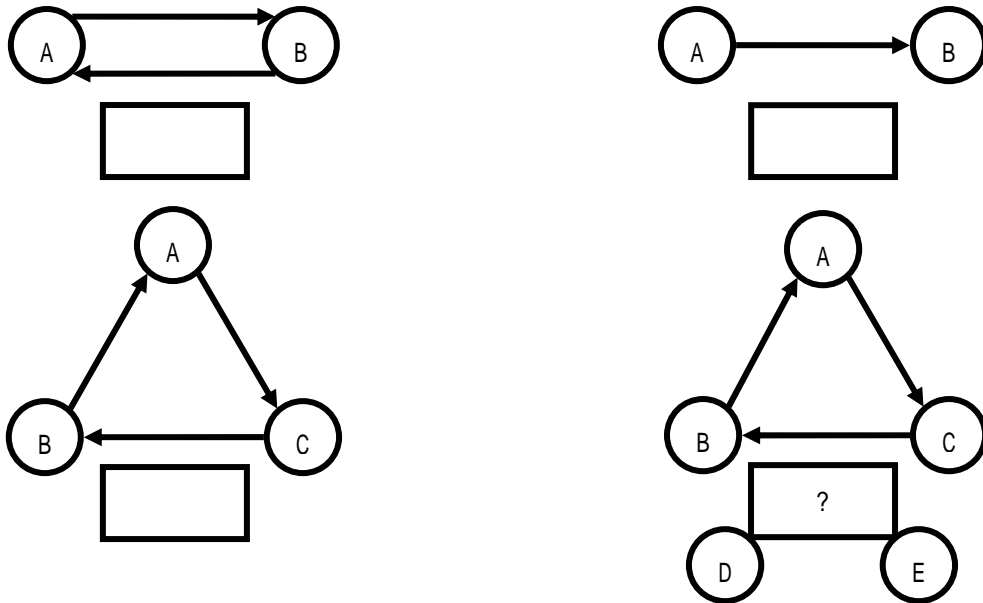
오늘 이 시간에는 맵 디자인을 중심으로 이야기를 펼쳐 나가볼까 합니다. 위에 나열된 요소 하나 하나만으로도 1시간 이상의 시간을 잡아 먹을 수 있으니까요 ^^ 그래서 시간 관계상 맵 디자인에 관한 내용만을 말씀 드리도록 하겠습니다.

◎ 캐릭터 간의 밸런스

맵 디자인에 들어가기 앞서 간략하게 수치 디자인 중 캐릭터 밸런스에 관한 내용을 해 볼까 합니다

▪ 캐릭터 간의 밸런스

캐릭터 간의 밸런스란 캐릭터와 캐릭터 사이의 관계를 조정하는 것입니다.



MMORPG 게임에서는 아래와 같은 기본적인 캐릭터 간의 구조를 기본으로 하여 게임의 특성에 맞게 일을 진행시켜 나갑니다.

위의 그림에서 ? 안에는 어떠한 내용이 들어갈까요?

A B C는 상성 관계로서 균형을 맞추고 있으나 D E 는 개별적으로 독립되어 있습니다. 만약 게임에서 D와 E의 비중이 전체를 나타낸다면 위에 그림은 캐릭터 간의 밸런스가 무엇이다 라고 표현할 수가 없습니다. 아니 잘못된 설정이다 라고 해도 과언이 아니겠지요. 단 D와 E 가 게임상에서 차지하는 비중이 낮은 보조 캐릭터의 형태라면 D와 E가 미치는 영향이 A,B,C 의 관계에 영향을 미치지 않기 때문에 균형 잡힌 밸런스다라고 말할 수 있을 것입니다.

그럼 이러한 캐릭터 간의 밸런스 조정에 영향을 미치는 요소가 무엇이 있는지 알아보도록 하겠습니다.

▪ 밸런스에 영향을 미치는 요소

1. 캐릭터의 파라미터

2. 직업

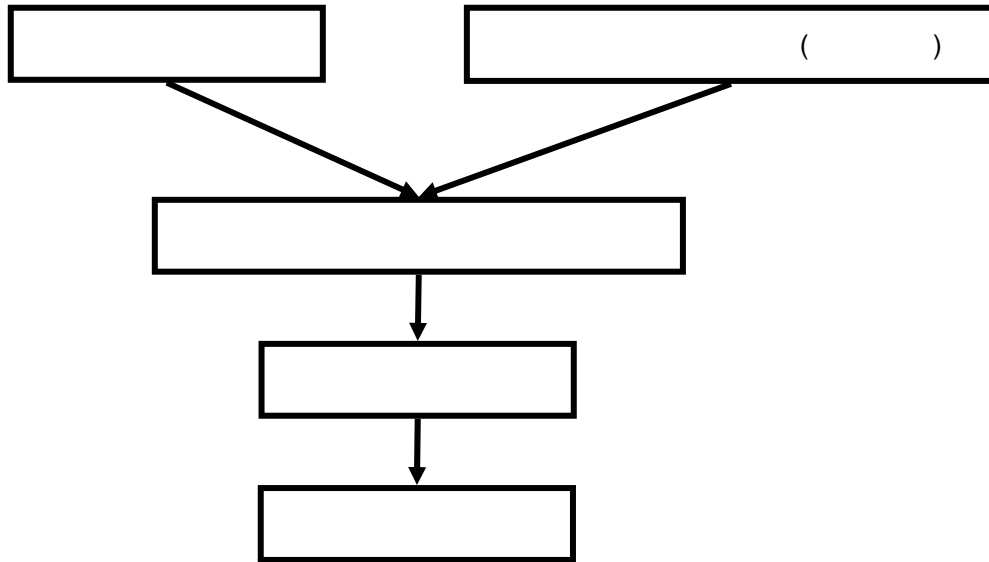
3. 캐릭터의 스킬 및 마법

4. 아이템

5. 지형

◎ 맵 디자인의 순서

여기서 맵 디자인이라 하는 것은 단순히 맵(지도)를 어떻게 구성하느냐 하는 부분이 아니라 레벨디자인이란 관점에서 보았을 때의 순서임을 생각하셔야 할 것입니다.



▪ 전체적인 지도 설정

전체적인 지도를 설정하는 것은 게임의 세계관과 밀접한 관련이 있습니다. 또한 지도 설정 시에는 아래와 같은 2가지 경우에 따라 작업의 방향이 달라집니다.

세계관이 갖추어진 경우	세계관이 갖추어지지 않은 경우
기존의 세계관을 바탕으로 전체적인 지도를 설정한다.	게임의 전체적인 구조(개념, 컨셉)등을 고려하여 전체적인 지도를 설정한다.
예) 리니지, 드래곤 라자, 레드문, 프리스트, 라그나로크 등등	예) 판타지 포유, 미르의 전설2, 천상비 등

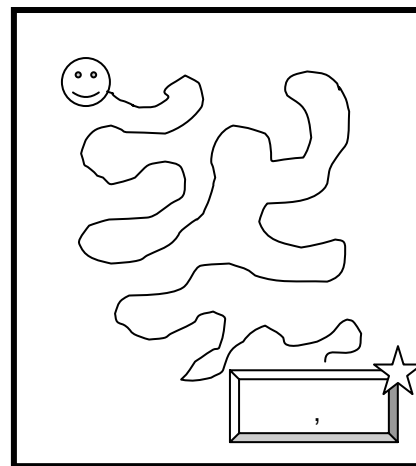
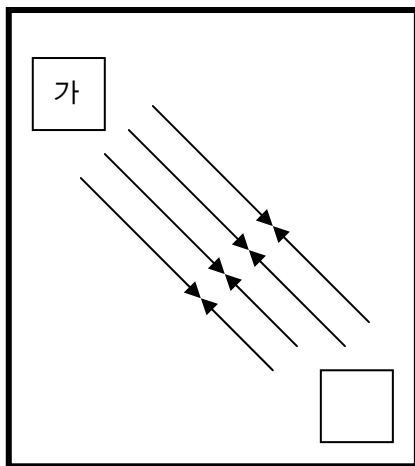
세계관이 갖추어진 경우는 만화나 소설의 세계관을 빌려오는 경우입니다. 이럴 땐 기존 세계관을 최대한 구현하는데 중점을 두고 기획을 합니다. 그러므로 지도 설정 역시 기존 세계관을 바탕으로 제작합니다.

세계관이 갖추어지지 않은 경우는 시나리오 작가가 게임을 위한 세계관을 설정하는 경우입니다. 이 경우 보다 게임의 진행에 어울리도록 설정할 수 있다는 장점이 있습니다.

▪ 게임의 전체적인 구조 (개념, 컨셉) 설정

게임의 전체적인 구조를 설정해야 하는 경우는 위에서 말한 두번째 세계관이 갖추어지지 않은 경우에 먼저 선행되어 작업할 수 있는 부분입니다. 물론 세계관에 갖추어져 있다고 해서 게임의 전체적인 구조를 설정하지 않는 것은 아닙니다. 단지 그 비중이 세계관이 없을 때와는 차이가 난다는 것이죠.

개인적으로 게임의 전체적인 구조는 크게 2가지의 구도로 나눌 수 있다고 생각합니다. 그것은 바로 대결 구조와 모험 구조입니다.



대결 구조의 경우는 국가 간의 전쟁이라는 개념으로 많이 사용됩니다. 또한 대결 구조는 유저를 두가지 형태로 나누어 유저 대 유저간의 자연스러운 대립을 가져 올 수 있는 장점이 있습니다.

예) 소마신화 전기, 드래곤 라자, 판타지 포유 등등

모험 구조의 경우는 대부분 몬스터를 사냥하며 적을 물리치거나 보물을 얻는 등의 NPC (몬스터)와의 대결을 위주로 진행되는 게임입니다. 모험 구조 역시 대결이라는 구조를 지니고 있지만 이 경우는 앞서 말한 바와 같이 NPC와의 대결이므로 모험 구조라 칭하게 되었습니다. (만약 이러한 것도 대결구조다 라고 한다면 대결 구조 아님 게임이 $\pi.\pi$)

예) 미르의 전설, 아스라드 등등

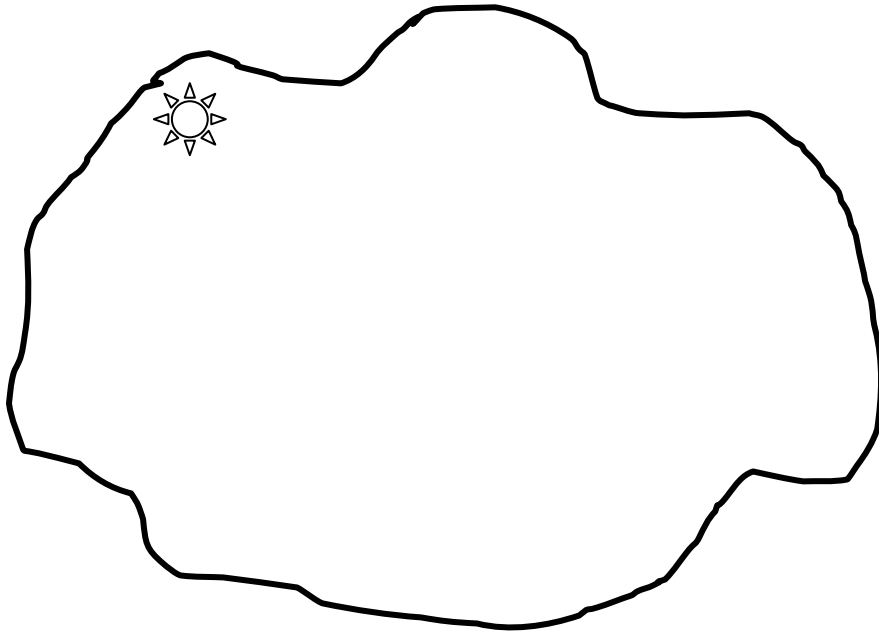
▪ 전체 지도를 통한 맵의 난이도 설정

앞에서 말한 2가지의 작업을 거쳐 전체 지도와 세계관, 게임의 컨셉이 결정되면 이제는 결정된 지도를 가지고 맵의 난이도를 설정하는 작업이 필요합니다.

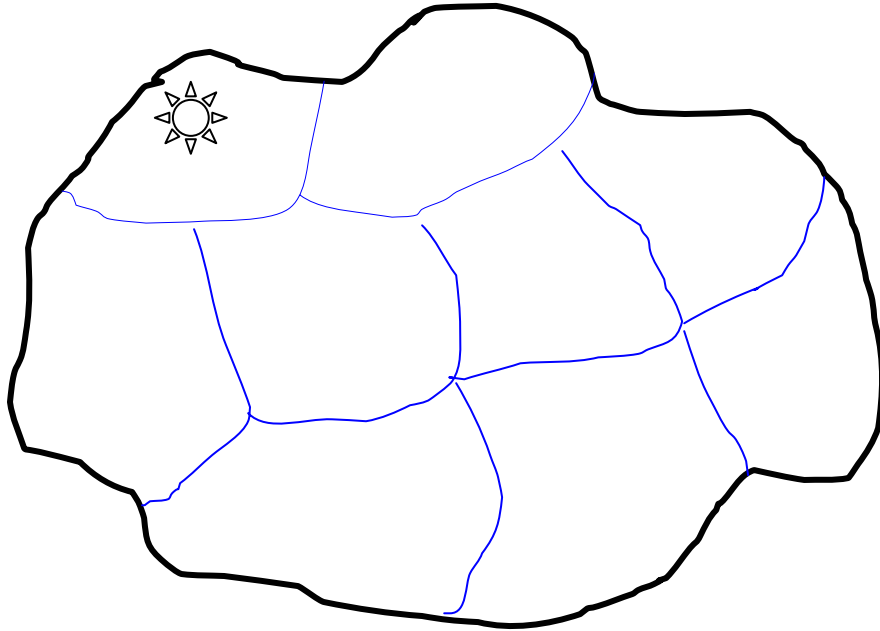
이처럼 맵의 난이도를 설정할 땐 아래와 같은 작업 절차가 있습니다.
(물론 개인 적인 작업 절차입니다. 유념해 주시길)

순서	
1	시작 지점의 설정
2	시작 지점을 중심으로 맵 나누기
3	게임 진행 경로 설정
4	나누어진 맵의 난이도 설정
5	문서화

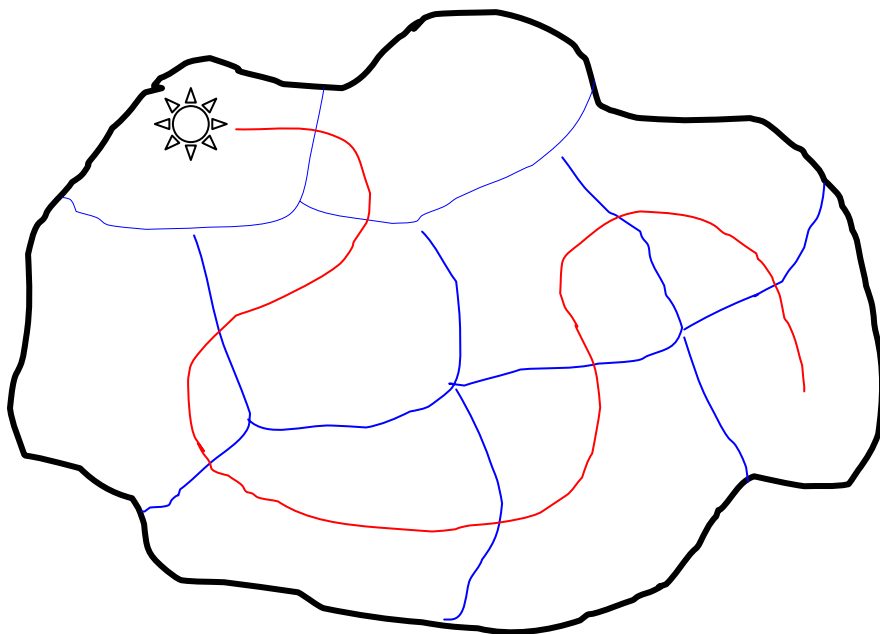
1. 시작 지점의 설정



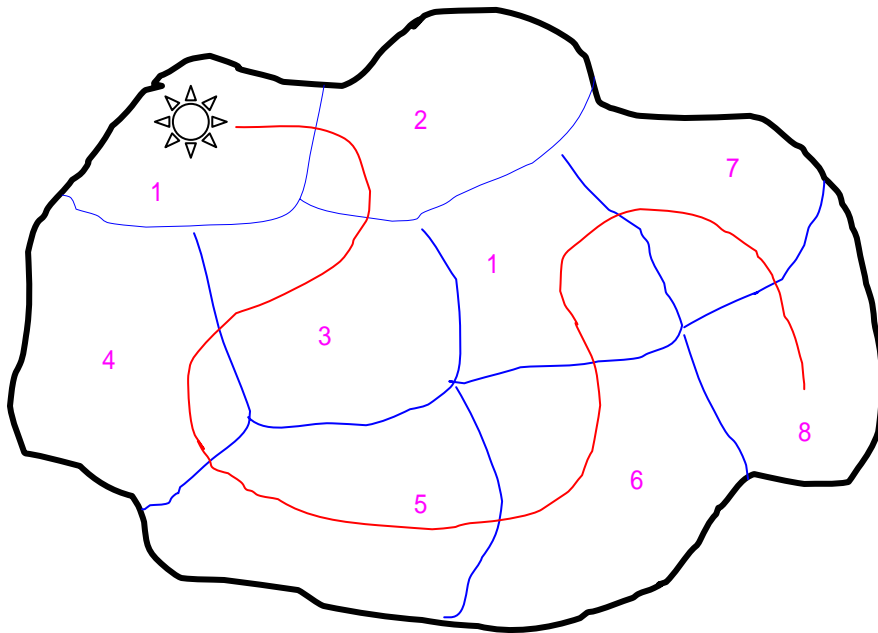
2. 시작 지점을 중심으로 맵 나누기



3. 게임 진행 경로 설정



4. 나누어진 맵의 난이도 설정



5. 문서화

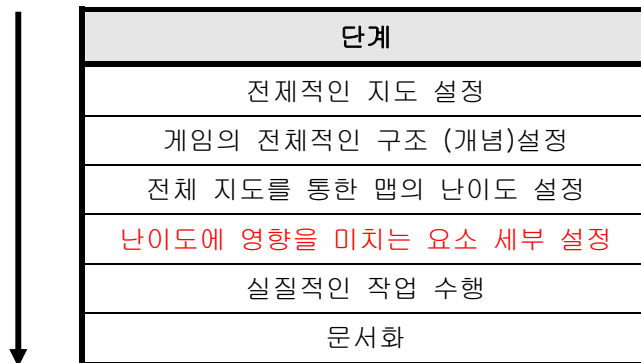
나누어진 맵들을 4번 그림과 같이 전체적인 부분과 1~ 8 까지의 부분적인 부분으로 나누어 문서로 저장해 둔다.

■ 실질적인 작업 수행

앞에서 말한 3단계는 준비 단계에 불과했습니다. 물론 개인적으로는 기본을 중시하는 경향이 커서 실질적인 작업을 위한 준비 단계에 시간을 많이 투자 한답니다. 기본이 제대로 되어 있다면 기본을 바탕으로 행해지는 확장이 쉬운 편이니까요

이제 실질적인 작업 수행을 하기 앞서 한가지 알아야 할 사실이 있습니다. 그것은 바로 레벨 디자인이라 행위(^^)가 게임 기획시 언제 일어나는냐 하는 것이죠. 특히 앞서 설명을 해 드린 3가지 단계를 포함해서 말입니다.

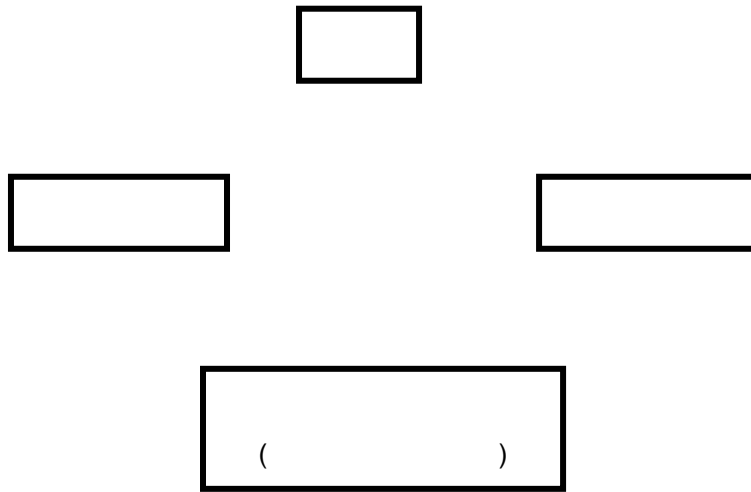
앞서 말씀 드렸듯이 전체적인 지도 설정, 게임의 전체적인 구조 (개념) 설정, 전체 지도를 통한 맵의 난이도 설정은 준비 단계로 기획 초반에 이루어지는 요소입니다. 하지만 4번째 단계인 실질적인 작업 수행의 단계는 앞서 말한 3단계의 준비 과정 외에 몇가지 요소들이 갖추어져야만 실행 가능한 단계입니다.



즉 위에 표에서 나타나는 것처럼 난이도에 영향을 미치는 요소에 대한 세부적인 설정들이 앞서 이루어 져야 한다는 사실입니다.

그럼 난이도에 영향을 미치는 요소가 무엇이 있는 가를 알아보도록 하겠습니다.

- 난이도에 영향을 미치는 요소



1. 지형

맵의 난이도를 결정 할 때 가장 기본이 되는 것이 바로 지형입니다. 지형의 형태에 따라 (평야, 계곡, 다리 등등) 유저들의 게임 플레이가 쉬어 지기도 하고 어려워 지기도 합니다. 즉 넓은 지역에서의 자유로운 플레이와는 달리 좁은 지형이면 피할 곳도 마땅치 않고 여러가지 신경을 많이 써야 하기 때문입니다. 결국 지형은 유저들의 원활한 플레이를 방해함으로써 난이도를 조절하게 되는 가장 기본적인 요소입니다.

2. 몬스터의 레벨

2번째 요소인 몬스터의 레벨은 몬스터의 공격 방식과 함께 가장 중요한 요소라 할 수 있습니다. 몬스터의 레벨은 어떻게 분류해 놓은가에 따라서 난이도를 조절하는데 기획자가 쉽게 일을 하거나 어렵게 일을 할 수 있는 요소가 됩니다. 당연히 레벨의 분류가 많을수록 기획자는 맵의 난이도 조절을 원활하고 자신이 원하는 만큼 할 수 있을 것이나 레벨의 분류가 적을수록 한계에 부딪혀 머리를 싸고 들어 누워야 하는 지경까지 번질 수 있습니다.

3. 몬스터의 수

몬스터의 수를 조절 하여 난이도를 높이는 방법으로 만약 몬스터의 수 많으로 난이도를 설정하려한다면 커다란 낭패를 당하게 됩니다. 몬스터의 수가 늘어난다는 것은 그만큼 서버에서 컨트롤 해야 하는 정보의 양이 늘어난다는 것이 때문이죠.

몬스터의 수 같은 경우는 부가적인 요소로서 필요한 장소에서만 사용해야 할 것입니다.

4. 몬스터의 공격 방식 (몬스터의 인공지능)

사실 단 하나의 몬스터 공격방식은 난이도에 영향을 미치기 어렵습니다. 단지 여러 종류의 몬스터 공격 방식을 조합해서 사용할 경우 (이때 한마리가 2가지의 공격방식을 가진다는 것이 아니라 2마리가 각각 하나의 공격 방식을 가진다 라고 생각하셔야 합니다. 한마리가 2가지의 공격 방식을 가지는 것은 보스급으로 분류되는 몬스터에게 사용하십시오) 그 위력이 배가 된다고 하겠습니다.

몬스터의 공격 방식은 크게 근거리, 원거리, 마법 (원거리)의 3가지 형태로 나눌 수 있습니다. 이러한 형태를 가진 몬스터들을 적절하게 조합한다면 난이도를 조절하는데 상당한 영향력을 미치게 될 것입니다.

지금까지 짚막하게나마 난이도에 영향을 미치는 요소를 알아보았습니다. 결국 실질적인 작업 수행이랑 3단계를 거쳐 준비된 지도에 앞에서 말한 4가지의 요소들을 가지고 지도 상에분배를 해 놓은 것에 불과합니다. 하지만 앞선 준비를 어떻게 잘 하느냐, 얼마만큼 체계적으로 하느냐에 따라 4단계에서 행해질 실질적인 작업들이 쉽게 풀리느냐 어렵게 풀리느냐가결정이 된답니다. 그래서 막무가내로 일을 추진하는 것 보다 좀더 조심스럽고 체계적으로 진행을 해 나가는 습관이 필요할 것 같습니다.

▪ 문서화

개인적으로 마지막 단계인 문서화란 부분에 많이 강조를 하는 편입니다. 물론 여기서 말하는 문서화란 게임 기획서를 모두 정리해야 한다는 커다란 범위가 아니라 4단계에서 실질적으로 행해진 결과를 쉽게 볼수 있도록 정리를 해 두어야 한다는 것입니다.

레벨 디자인의 마지막은 수 많은 테스트를 통해서 완성되어 갑니다. 그전에는 그저 숫자 놀음일 뿐이죠. 많은 테스트를 통해 작업을 수정하고 수정할 때 그 기준이 되는 문서가 존재하지 않는다면 작업 시간을 기하 급수적으로 늘어날 것입니다.

“문서화해라” “정리 잘해라”라는 말만 들어도 돌아버리려고 하는 기획자들이 있습니다. 개인적으로는 잘못된 생각이며 크게 발전할 수 없다고 생각합니다. 지금 당장 귀찮더라도, 앞으로 다시는 쓰이지 않을거라고 장담할 수 있어도, 자신이 행한 기획에 대해서는 누가 봐도 알아 볼 수 있도록 정리는 해 두는 것을 생활화 해야 할 것 같습니다.