



로그-라이크 란 무엇이고, 어떻게 유저를 끌어 들이는가?

부제 : 로그-라이크 게임이 유저에게 즐거움을 주는 방식



작성자 : 정재호



문서에서 들어가기 전



문서 작성 의도

- 로그-라이크 장르에 대한 확실한 구분이 필요했다.
- 로그-라이크 장르의 특징을 이해하고, 향후 기획/개발에 적용한다.
- 로그-라이크 장르의 재미요소와 유저 경험을 이해하고 발전시킬 수 있는 방법을 구상한다.

목차

1. 로그-라이크가 무엇인지?
2. 로그-라이크 요소를 활용한 게임은?
3. 로그-라이크의 특징은?
4. 로그-라이크 장르에 빠져드는 이유?
5. 마지막 총 정리



로그-라이크 란?



오메가(Omega)



넷핵(Nethack)



ADOM

1980년대 출시한 게임 ‘로그’의 특징을 공유하는 게임들을 지칭하는 장르이름이다.

최초의 PC RPG 게임으로, 이후 출시되는 RPG 게임들에 많은 영향을 주었다.

서구권에서 비디오 게임의 역사를 이야기할 때 필수로 언급된다.

오메가(Omega), 넷핵(Nethack), 아돔(ADOM) 등 ‘로그’와 유사한 게임들이 출시되었다.

로그-라이크라는 장르가 탄생하게 된 이유는 로그와 유사한 게임들이 많이 출시되며, 이를 구분하는 이름이 필요했기 때문이다.

‘ROGUE’의 요소 :

1



절차적 생성
(랜덤 생성)

2



죽음의 페널티

2008년 독일 베를린에서 열린 ‘로그-라이크 개발자 컴퍼런스’에서 로그-라이크 게임에 필요한 요소들을 목록으로 정리함



로그-라이크 요소를 활용한 게임



이름

던 그리드

장르

로그-라이크, 횡 스크롤 액션, 플랫폼

플랫폼

PC

플레이
방식

- 대시(회피)를 활용한 빠른 전투
- 던전의 몬스터를 처치하며 획득한 재화를 통해 마을을 복원
- 복원한 마을 건물에서 편의성 강화요소를 사용
(캐릭터 능력치 강화, 아이템 구입 등)
- 랜덤을 배치된 방을 비밀통로를 통해 자유자재로 이동가능

이름

소울 나이트

장르

로그-라이크, 슈팅 액션

플랫폼

모바일, 콘솔

플레이
방식

- 방과 방사이가 통로로 연결되어 있다.
- 던전을 탐험해 다음층으로 이동하는 포탈을 찾는다.
- 각 스테이지의 마지막 층에 보스 몬스터가 등장하며 모든 보스를 처치해 게임을 클리어하는 것이 목적
- 방을 클리어 하면 일정 확률로 무기를 획득하고 무기를 활용해 다음 던전의 전투를 준비하는 방식으로 게임이 진행됨

로그-라이크
요소

죽음의 페널티

랜덤 생성

식별 요소

자원 관리

두 게임을 비교해 로그-라이크 요소들이 각 게임에 어떻게 사용되었는지 분석한다.

계속



로그-라이크의 특징



죽음의 페널티

<로그 라이크 공통>

- 세이브 포인트가 없다.
- 캐릭터가 사망(게임 종료)하면 캐릭터의 성장치와 아이템, 스킬을 포함한 모든 플레이 기록을 잃는다.

✓사망 시 페널티가 큰 것으로 인해
플레이의 긴장감이 생긴다.

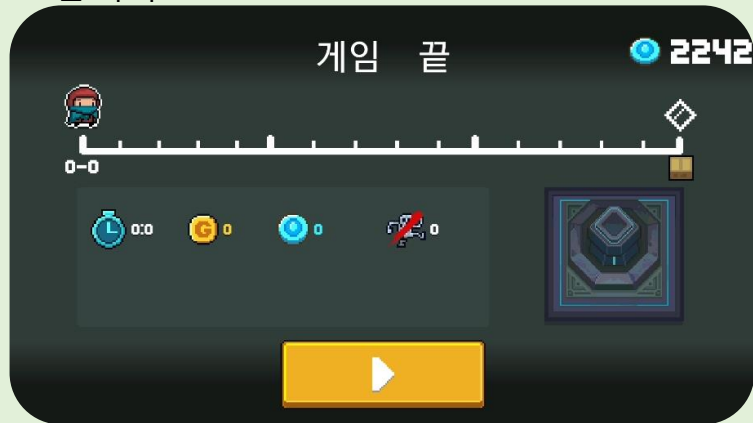
<두 게임의 공통점>

- 캐릭터가 사망(게임 종료)하면 스테이지 진행 정보와 획득한 아이템, 특성을 잃는다.
- 대신 진행한 스테이지(또는 처치한 몬스터 수)만큼 점수로 환산해 경험치(또는 재화)를 지급한다.

✓캐릭터 강화를 통해 이후 플레이를 좀
더 쉽게 진행할 수 있도록 한다.

랜덤 생성

소울 나이트



<소울 나이트의 차별점>

- 캐릭터가 사망하게 되면 마을에서 사용하는 재화를 소비해 부활할 수 있는 기회를 얻게 된다.
- 다른 로그-라이크 게임과 달리 재시도 기회를 줌으로 진입장벽을 낮추게 된다.

식별 요소

던 그리드



<던 그리드의 차별점>

- 던전에서 캐릭터가 사망하게 되면 즉시 부활이 불가능하다.
- 대신 캐릭터의 성능을 유저가 원하는 플레이 스타일대로 커스터마이징 가능하게 했다.



로그-라이크의 특징

죽음의 페널티

<로그 라이크 공통>

- 던전 구조, 아이템, NPC 등 배치가 랜덤으로 진행되는 것을 의미함
- 죽음의 페널티의 경우 사망 시 반복적으로 낮은 등급의 스테이지를 반복적으로 플레이하게 되어 자칫 지루해 질 수 있음

✓ **던전 내 환경을 랜덤으로 생성해 반복 플레이의 지루함을 상쇄할 수 있음**

<두 게임의 공통점>

- 미리 다양한 크기와 구조의 방을 제작해 놓은 후 던전을 생성할 때 마다 연결해 던전을 구성한다.
- 방마다 구조가 다르며 연결 방향도 다르기 때문에 다양한 형태의 던전이 생성된다.

랜덤 생성

소울 나이트



<소울 나이트의 차별점>

- 고정된 방 구조에 랜덤 생성되는 구조물 영역을 설정해 이전과 같은 방이라도 다른 형태를 띄도록 만들었다.
 - 방에 등장하는 몬스터의 종류와 위치 또한 랜덤으로 배치된다.
- ✓ **때문에 동일한 방에 입장하더라도 이전과 다른 경험을 유저에게 줄 수 있다.**

식별 요소

자원 관리

던 그리드



<던 그리드의 차별점>

- 소울 나이트와 달리 고정된 방 구조에 랜덤 배치되는 구조물은 없고 몬스터 또한 고정된 위치에 생성된다.
 - 대신 유저가 진행하지 않은 방에 대한 정보는 전달하지 않는다.
- ✓ **앞으로 플레이 과정에서 생길 상황에 대해 유저가 일부 예상할 수 있게 된다.**



로그-라이크의 특징

죽음의 페널티

<로그 라이크 공통>

- 유저에게 전달하는 정보를 제한하는 방식
- 아이템의 효과, 성능, 몬스터 정보, 던전 정보 등 유저에게 필요한 정보를 가린다.

✓ 유저가 직접 경험하는 것을 통해 학습하고 기억하도록 만든다.

랜덤 생성

소울 나이트



<소울 나이트의 차별점>

- 상자에 효과 별로 색상을 다르게 표현한다.
- 아이템 획득하기 전 아이템의 효과를 표시한다.
- 미니맵을 통해 인접한 방의 정보를 전달한다.

✓ 식별 요소를 줄임으로 모바일 유저의 불편함을 줄이고 빠른 플레이가 가능하도록 했다.

식별 요소

자원 관리

던 그리드



<던 그리드의 차별점>

- 던전에서 구조한 NPC들은 유저를 돕는 기능을 수행한다.
- 마을에서 NPC에 해당하는 건물을 짓기 전까지 NPC의 기능을 알 수 없다.
- 연결된 방의 정보를 전달하지 않기 때문에 직접 확인해야 한다.

✓ 던전 상태를 알 수 없도록 정보를 가린다.



로그-라이크의 특징



죽음의 페널티

<로그 라이크 공통>

- 유저가 캐릭터의 체력 이외에 관리해야 하는 수치가 따로 있는 것을 의미한다.
- 수치를 관리하는 이유는 게임마다 다르지만 '로그'의 경우 수치가 0인 것을 유지하면 지속적으로 체력에 데미지를 받게 된다.

<두 게임의 공통점>

- 관리해야 하는 자원의 개수가 많아지면 많아질 수록 게임의 난이도가 올라간다.
- 해당 게임은 자원관리 요소를 전투에 활용하는 방식으로 가볍게 활용한다.

랜덤 생성

소울 나이트



<소울 나이트의 차별점>

- 무기 아이템 마다 가지는 마나 소비 값이 있어 공격 버튼을 누를 때 마다 마나를 소비하게 된다.
 - 공격 횟수를 제한하고 숙련된 컨트롤을 요구하게 된다.
- ✓ 공격을 남용하게 되면 보스 전투 같이 필요한 순간에 공격할 수 없는 상황이 발생한다.

식별 요소

자원 관리

던 그리드



<던 그리드의 차별점>

- 식량 포인트를 통해 특정 NPC의 음식을 구입하여 특수 효과를 획득하게 된다.
 - 던전 안, 밖에서 사용하는 재화가 동일하다.
- ✓ 던전 밖에서도 던전 안에서 생길 상황을 예상해 재화를 소비하게 된다.



왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?



죽음의 페널티

타 장르 게임에서 죽음을 활용하는 방식



성취감



극복



죽음



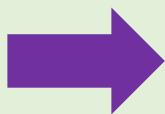
불쾌



성장 지연



플레이 시간,
투자 노동력 증가



불쾌



숙련도 증가



극복을 통한 스테이지 진행



성취감

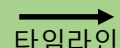
- 게임에서 죽음은 페널티로서 유저에게 불쾌감을 준다.
- 캐릭터가 사망하면 경험치를 잃고, 목표 달성을 위해 필요한 시간이 증가한다.
- 죽음을 통한 페널티를 세이브 포인트를 활용함으로 일부 개선했다.
- 세이브 포인트 덕분에 부활 후 문제점을 개선하기 위한 노력을 하게 된다.
- 문제를 해결하려는 노력을 통해 캐릭터와 유저는 성장한다.



세이브 포인트



죽음



타임라인

부활



극복

재도전을 위한 육성과정



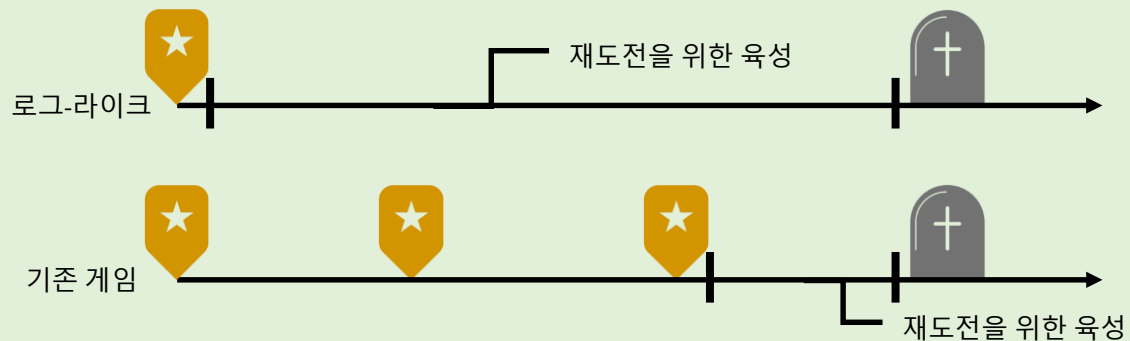


왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?



죽음의 페널티

죽음의 활용 : “긴장 강화를 위한 죽음의 페널티”



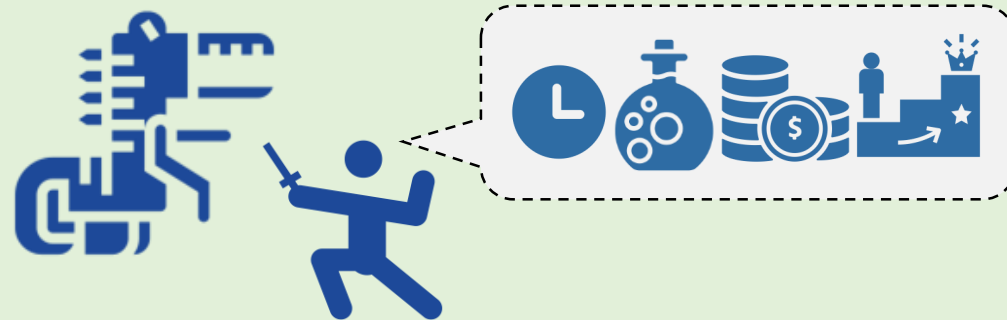
- 캐릭터 육성에 투자한 시간과 노력이 초기화 되는 상실감, 유저의 숙련도 보다 낮은 과정을 다시 플레이 해야 하는 지루함 때문에 페널티가 크다고 생각한다.
 - 큰 페널티로 인해 다른 게임 보다 큰 긴장감이 생긴다.
 - 큰 페널티 만큼 극복의 성취감이 다른 게임에 비해 높기 때문이다.
- ✓ 높은 긴장과 이완을 오가며 성장한 숙련도를 시각적으로 확인하게 되어 게임에 몰입한다.



ROGUE-LIKE

OTHER-GAMES

로그-라이크에서 죽음으로 잃는 것이 훨씬 많다.



높은 페널티로 인해 손실에 대해 걱정하고 더 큰 긴장을 하게 됨



왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?



죽음의 페널티

죽음의 활용 : “죽음을 회피하기 위한 선택적 플레이”

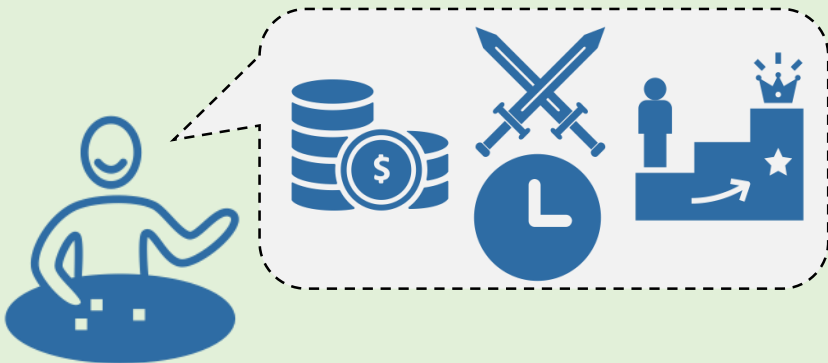


괜찮아 다시 하면 돼^^

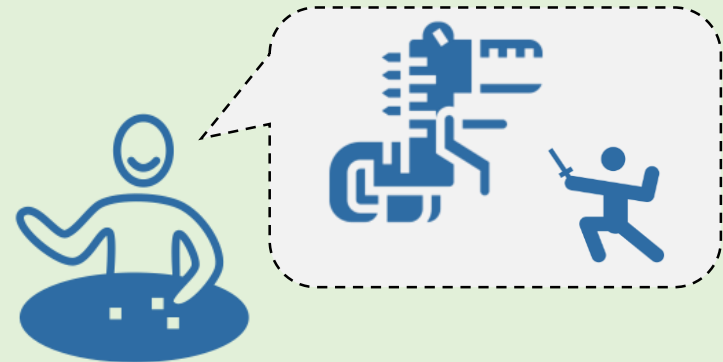
세이브 포인트가 많아지면 사망 페널티의 경각심을 줄어든다.

- 세이브 포인트가 없어 선택을 무를 수 없다.
- 선택의 결과는 오로지 플레이어가 책임을 짐으로 신중함을 요구한다.
- 반면 세이브 포인트가 있는 다른 게임의 유저의 경우 선택이 잘못 되었음을 알게 되면 이전 세이브 포인트로 이동해 더 나은 선택을 고르게 된다.
- 고민하는 시간이 아깝게 느끼게 되고 페널티의 경각심 또한 줄어든다.

✓ 기존 다른 게임에 비해 로그-라이크 게임의 플레이어는 자신의 선택이 이후 플레이에 어떤 영향을 끼칠지 진지하게 고민 한다.



가진 것을 잃을 수도 있다는 가정하에 생존을 위한 신중한 선택을 하게 된다.



현재 선택이 앞으로 플레이에 끼칠 영향에 대해 한번 더 생각하게 된다.



왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?



랜덤 생성

랜덤 생성의 활용 : “지루함을 막기위한 랜덤 생성”



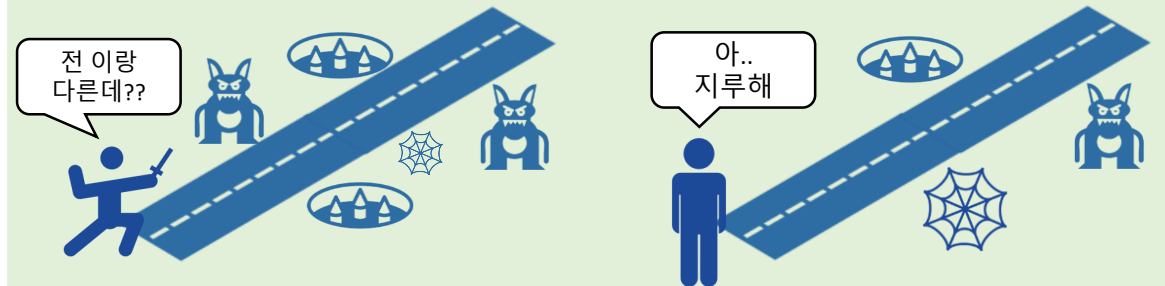
인기 패키지 게임의 경우 주기적인 업데이트와 추가 콘텐츠로 새로운 경험을 주기위해 노력한다.

- 반복적인 플레이로 게임은 쉽게 지루해진다.
- 단점을 보완하기 위해 패키지 게임의 경우 추가 DLC나 확장 팩을, 멀티 플레이 게임의 경우 다른 사람과 경쟁, 협동하면서 새로운 자극을 준다.
- 온라인 게임이 업데이트를 하는 이유도 유저를 긴 시간 잡아 두기 위해서다.
- 로그-라이크 게임의 경우 랜덤 생성을 활용해 반복 플레이어의 지루함을 새로운 환경과 플레이 경험으로 상쇄 시킨다.

✓ 업데이트가 필요 없는 것은 아니지만 기존 게임과 달리 업데이트 주기가 길어지는 효과를 얻을 수 있다.



10명의 플레이어가 하나의 목적(먼저 적의 기지를 파괴해 승리한다)을 가지고 게임을 하게 된다. 유저마다 다른 실력차이와 성향, 방식에 의해 매번 다른 플레이 경험을 만들게 된다.



랜덤 생성도 무수한 반복 시도를 통해 패턴을 익히게 되어 있다. 업데이트로 신규 구조물 또는 아이템, 몬스터를 등장시킴으로 새로운 환경을 만들게 된다.



왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?



랜덤 생성

랜덤 생성의 활용 : “개발 효율과 게임의 특징을 살리는 랜덤 생성”



<‘디아블로3’의 랜덤 생성 방식>

- 지형을 타일로 나눠 일련의 규칙으로 항상 랜덤하게 배치한다.
- 길을 만드는 타일(x, y, m, n), 버프 지급하는 성소(b, c), 고정 이벤트 발생 (*).
- 나머지 타일은 무작위 랜덤 이벤트 지역.

✓ 미리 구조물의 리소스를 만들어 둔 상태에서 랜덤 배치함으로 개발 효율을 올릴 수 있다.



- 평범한 지형이 랜덤으로 배치되는 것은 유저에게 큰 자극을 줄 수 없다.
- 대신 대비되는 차이점을 추가하면 유저는 새로운 자극에 민감하게 반응한다.

<마인 크래프트의 랜덤 생성 방식>

- 가치가 낮은 요소를 랜덤으로 배치하는 것에 관심 가지는 유저는 적다.
- 대신 새로운 경험을 주는 오두막이나 동굴의 경우 환경에 큰 변화를 주기 때문에 유저는 호기심이 생겨 관찰하게 된다.

✓ 게임의 특징을 부각시킬 수 있는 요소와 구역을 지정해 랜덤 배치하는 것이 이상적인 방식이 된다.



왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?

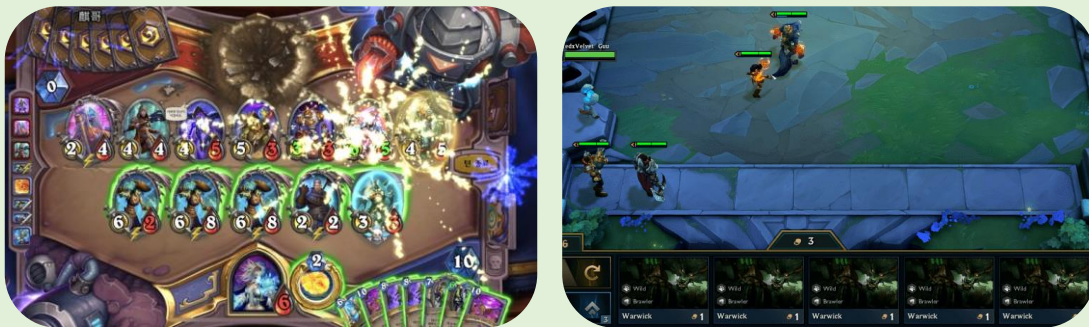


식별 요소

예측 불가능한 상황



유저를 돕기 위해 이후 등장할 방의 정보를 미니맵으로 알려주기도 함
모든 정보를 전달하기 보다는 일부 추측만 가능한 선에서 유저 편의를 위한 정보를 전달함



운적요소가 높은 게임은 실력을 제대로 발휘 할 수 없다는 것 때문에 유저의 반발을 사기도 한다.

- 게임을 구성하는 대부분이 랜덤으로 배치되는 로그 라이크의 경우 랜덤 생성과 함께 식별 요소를 함께 사용한다.
- 랜덤으로 배치한 정보를 유저에게 전달하지 않고 식별 요소로 가림으로 이전과 달라진 던전 환경을 유저가 직접 경험으로 체험하도록 한다.
- ✓ 유저는 앞으로 플레이 과정에 대해 예상할 수 없게 되고, 예상할 수 없는 미래에 언제든지 캐릭터가 사망하는 상황이 발생할 수 있다는 것에 긴장감이 생기게 된다.
- 랜덤 생성과 함께 식별 요소는 플레이어에게 주는 영향이 다른 요소들에 비해 크다.
- 운적 요소가 강하기 때문에 자칫 잘못하면 유저가 게임을 포기하게 되는 상황이 발생하기도 한다.
- 대표적인 상황으로 운 좋지 않아 플레이어 본인의 실력을 제대로 발휘 하지 못했을 때가 있다.
- ✓ 운적 요소로 인해 본인 실력을 제압할 수 있는 상대를 제압하지 못하고 오히려 데미지를 받게 되었을 때 이러한 감정을 느껴 반발하게 된다.

왜?? 로그-라이크 게임에 빠져들까?

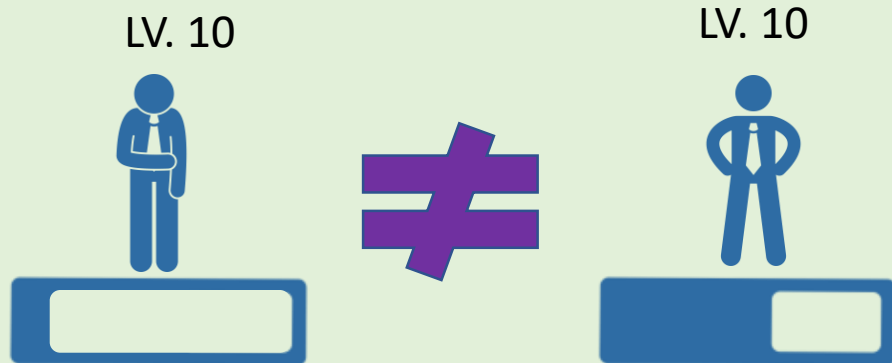
자원 관리

자원관리가 게임 플레이에 주는 영향



- 죽음의 페널티의 영향으로 죽음을 회피하기 위해 자원을 관리하게 된다.
- 자원의 획득처가 대부분의 로그 라이크 게임의 경우 몬스터를 처치했을 때 보상 뿐이라 생명 연상을 위해 반복적으로 몬스터를 처치하게 된다.
- 이때 던전의 한곳에 머물러 몬스터를 사냥하는 일명 ‘파밍’을 방지해 게임의 진행 속도를 빠르게 유지한다.

✓ **자원관리 요소가 있음으로 유저는 위험을 무릅쓰고 전투를 진행해야 하는 동기가 생기게 된다.**



자원 소지량에 따라 전혀 다른 플레이 경험을 하게 된다.

- 랜덤 요소의 영향도 받는데 몬스터를 처치했을 때 획득할 자원의 개수가 정해져 있지 않아 노력 대비 원하는 양의 자원을 획득하지 못할 경우도 있다.
- 또 특정 지점에서 자원을 원하는 만큼 획득할 것이라는 확신이 없기 때문에 매번 진행할 방을 고를 때 마다 고민하게 된다.

✓ **동일한 환경이라도 자원 관리 유무에 따라 플레이 경험이 달라지게 된다.**



총 정리



로그 라이크 란	<ul style="list-style-type: none"> 80년대 출시한 '로그'의 시스템을 활용한 로그와 유사한 게임들을 통틀어 지칭하는 장르 이름이다.
로그 라이크의 특징 요소	<ul style="list-style-type: none"> 4가지 요소(죽음의 페널티, 랜덤 생성, 식별 요소, 자원 관리)를 핵심 시스템으로 사용한다. 각 요소마다 특징 다르고 다른 요소와 함께 사용되었을 때 효과도 다양해 진다.
유저에게 주는 경험	<ul style="list-style-type: none"> 로그-라이크의 특징 요소들이 각각 유저에게 주는 경험은 다르다. 하지만 복합적인 상황에서 사람마다 다른 감정을 느끼게도 한다. 죽음의 페널티로 인해 유저는 긴장감에 소극적인 플레이를 하게 된다. 자원관리 요소를 통해 자원 획득을 위해 위험한 던전을 탐험하게 된다. 랜덤 생성을 통해 매번 새로운 환경의 즐거움을 느끼게 해 지루함을 상쇄시킨다. 식별 요소를 통해 위 요소들을 것을 유저가 직접 경험으로 학습하도록 해 게임의 몰입도를 높이게 된다.

로그-라이크 장르를 발전시킬 방향

장르 융합	<ul style="list-style-type: none"> 게임에서 유저에게 다양한 경험을 주기 위해 다양한 장르의 요소를 활용한 것을 차별화 전략으로 사용한다. 이때 기본 베이스로 가지고 갈 것이 무엇인지 결정하는 것이 중요하다. 유저의 경험을 고려하지 않은 장르 혼합은 불편함만 남기고 새로운 시도라 판단하기 힘들어 진다. 로그-라이크 장르를 베이스로 가져갈 수 도 있고, 반대로 다른 장르를 기반으로 로그-라이크 요소를 활용할 수 도 있다.
난이도 순화 (로그-라이트)	<ul style="list-style-type: none"> 기존 로그-라이크 게임은 장르의 진입 장벽이 존재한다. 게임의 난이도에 영향을 주는 '죽음의 페널티', '자원 관리'의 영향을 유저가 부정적으로 받아들이지 않도록 하기 위해 보조하는 시스템을 구성하는 것이 좋다. (예시 : 재화를 대가로 즉시 부활, 캐릭터의 경험치 또는 강화 등급을 활용해 반복적인 플레이를 유도)
멀티 플레이	<ul style="list-style-type: none"> 대표적이 게임(엔터 더 건전) : 로그-라이크 요소에 멀티 플레이 콘텐츠를 추가해 기존 유저도 새로운 경험을 하게 되고 신규 유저도 친구, 지인과 함께 플레이하며 쉽게 게임에 유입되는 효과를 얻게 되었고 금전적인 성공 또한 거두었다.