RPG (Role-Playing game)

플레이어가 각 캐릭터의 역할을 맡아 연기하면서 즐기던 보드게임(TRPG)에서 유래

1970년대 던전즈 앤드 드레곤 이라는 게임이 판타지 세계관에 규칙을 도입해 게임화한 최초의 RPG

당시에 보드게임의 특성상 게임마스터의 역량이 중요했다. ( 입담, 공정함, 스토리텔링 능력 등 )

당시 RPG 는 cRPG와 tRPG로 구분했었다.

주로 RPG하면 TRPG를 떠올렸기 때문에 RPG라고 하면 대부분TRPG를 의미했다.

서구에서는 tRPG를 RPG라고 통합해 지칭하는 반면에 한국과 일본에서는 TRPG라고 직접 명명해 사용했다.

서구권에서는 tRPG를 pap RPG ( pen-and-paper RPG ) 라고 칭하기도 했다.

현재에는 RPG는 비디오 게임을 의미

1970년 : 던전 앤 드래곤즈 를 pc로 구현하기 위한 많은 시도를 했다 ( MUD 게임을 통해, 스토리 보다 기능 구현에 집중)

로그라는 그래픽 위주의 게임의 등장이후로 RPG장르를 그래픽으로 구현하기 위한 시도를 했었다.

1980년 : 울티마, 위저트리 시리즈가 RPG의 기초를 완성

울티마 : 철학적인 의미가 담긴 최초의 비디오 게임 RPG

위저트리 : 파티 시스템, 던전 디자인 과 같은 게임 룰 분야에서 RPG의 역사를 개척

JRPG : 일본식 RPG진행방식 맵상의 몬스터와 상호작용후 전투로 진입, 턴 마다 커맨드를 지정해 싸우는 방식으로 진행( 턴제 알피지의 시초)

MMORPG : 대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레잉 게임의 약자

( Massively Multiplayer Online Role-Playing Game )

좁게는 한 맵 공간에 수십 수백

넓게는 인터넷에 수백 수천 명이 동일한 게임에 접속해 역할에 따라 플레이

1990년대를 시작: pc 성능의 상승으로 함께 성장하기 시작

기존의 ai와 상호작용하던 RPG와 달리 실제 사람과 상호 소통하며 교류하는 특징으로 폭발적인 성장을 함

게임에서 달성을 요구하는 특정한 목표가 없고 제작사가 만들어 놓은 세계에서 자유롭게 플레이하도록 설계되었던 (울티마 온라인)으로 인해 자유도가 RPG의 하나의 척도가 되었다.

MMORPG의 구성요소 : PVP, PVE ( 플래이어 간의 경쟁, 다수의 플래이어와 몬스터의 경쟁)

다수의 사람들과 동시에 플레이 함으로 소속감과, 과시욕, 자기만족, 성취감을 만족 시켰다.

단점으로 다른 장르에 비해 월등히 많은 플레이 타임이 소요

세대로 MMORPG 구분

0세대 : 머드 게임, MMORPG 게임의 개념(체계)을 제시

1세대 : 울티마 온라인

* 초기에는 GUI환경은 아니었지만, PVP 길드 시스템이 구현 되었었다
* 이후 pc성능 향상으로 GUI 체계를 완비한 RPG 게임이 등장함
* MMORPG를 정의, 용어가 창안된 시기
* 유저의 게임 경험이 크게 제한적, 콘텐츠가 매우 단선적

2세대 : 1세대의 단점을 해결 ( 컨탠츠와 플레이 방향의 다향화에 성공 )

* 2000년대 3d 그래픽 기술 기반 게임 기반 게임 등장으로 게임의 퀄리티가 대폭상승
* 산업 규모 성장 -> 개발진 확충으로 컨텐츠 양 대폭 증가
* PC 성능 향상 = web 접근성 향상 = 대규모 공성전 , PVP 컨텐츠
* 컨탠츠의 양과 질이 늘었지만 개발자가 설계한대로 유저가 플레이하는 유저의 게임 경험을 확장하기에는 한계 ‘테마파크형 게임’

3세대 : 2세대의 단점을 극복하기 위해서 만든 게임을 칭함

* ‘신 샌드박스형 게임’
* 한 유저가 강을 건너는데 필요한 다리를 놓으면 해당다리는 서버에 남아 다른 유저들도 함께 사용할 수 있다
* 유저가 게임에 직접적으로 개입
* 개발 난이도 비약적으로 상승

MMORPG와 MORPG 의 차이

다중 멀티 플레이를 지칭하던 MMO와 달리 다중이 빠진 MO는 스테이지 또는 던전을 나눠 MMo에 비해 적은 수의 인원을 한 스테이지에 넣어 같이 플레이하도록 하는 것이다.