**Mobile MMORPG에서 사용자의 조작을 유도하는 레이드 몬스터의 설계**

최승혁, 김현구, 송창용, 박병준

광운대학교

[shc064@kw.ac.kr](mailto:shc064@kw.ac.kr), [thygu21@kw.ac.kr](mailto:thygu21@kw.ac.kr), [ab4295@kw.ac.kr](mailto:ab4295@kw.ac.kr)

**Raid monster design to induce player manipulation in Mobile MMORPG**

Choi seung-hyeok, Kim hyeon-gu, Song chang-yong, Byung Joon Park

요 약

본 논문은 Unity Engine을 사용하여 레이드 몬스터의 AI를 제작하였으며 레이드 몬스터의 AI와 레이드 몬스터 및 화면에서 발견할 수 있는 시청각적 힌트를 사용하여 몬스터의 특정 행동 및 힌트에 대응하여 사용자의 조작을 유도하는 레이드 몬스터를 설계하는 방법을 제안한다

1. 서 론

최근 들어서 모바일 MMORPG 게임이 급부상하고 있다. 바쁜 현대인들에게 따로 시간을 할애해야 하는 PC게임 대신에 틈이 날 때마다 가끔씩 즐길 수 있는 모바일 게임이 각광받고 있으며 특히 MMORPG게임의 인기가 크게 높아지고 있다.

이런 시장 동향을 반영한 탓인지 많은 모바일 MMORPG의 게임들은 하는 게임에서 보는 게임으로 전락해 버린 지 오래다. 이로 인하여 모바일 게임을 즐기는 사람들 중 대부분은 게임을 즐길 때 별 다른 조작 없이 게임을 플레이 할 수 있게 되었다.

그러나 이런 시장 동향에 따른 결과로 생겨난 게임이 모두가 만족할 만한 게임인지 의문이 생겼다. 누군가는 바쁜 상황에서도 즐길 수 있는 게임에 만족할 수 있지만, 또 다른 누군가는 자신이 직접 플레이하지 못하는 상황에 대한 불만이 있는 사람도 있을 수 있다. (이거 말고 신문or칼럼같은거 찾아서 따로 적는게 나을지도…? 근거가 x)

(또 여기에 협동과 관련된 내용 추가 해야 할 듯 한데..)

따라서, 본 연구에서는 레이드 몬스터의 특정 행동 패턴과 시청각적 힌트를 통해 이에 대응하는 사용자의 조작을 유도하며 직접 게임을 플레이 하고 싶어 하는 사용자들의 요구를 충족시키는 레이드 몬스터를 설계하는 방법을 제안한다.

2. 본 론

2.1 자료 조사

연구의 진행에 앞서, 현재 서비스되고 있는 모바일 MMORPG게임의 레이드 컨텐츠에서 사용자의 조작을 유도하는 수단으로 사용되는 방법이 어떤 것이 있는지 조사하였다.

레이드 컨텐츠가 진행되고 있는 곳의 지형에 몬스터가 사용자를 공격하였을 때 피해를 입힐 수 있는 공격 범위를 보여주거나 컨텐츠 도중 사용자에게 경고 메세지를 보여주는 UI를 화면에 보여줌으로써 몬스터의 다음 행동 정보를 사용자가 예상하여 조작을 유도할 수 있는 시각적인 방법이 존재한다.

또한 게임 내의 지형, 지물 자체를 통하여 사용자의 조작을 유도하기도 하였으며 청각적인 요소도 사용자의 유도를 위하여 많이 사용되었다. 일례로 레이드 몬스터의 포효와 같은 적절한 효과음은 사용자에게 레이드 몬스터의 다음 행동 정보를 예측하게 하여 사용자의 다음 조작을 유도하도록 하였으며 배경음악은 전투의 긴장을 끌어올리고 사용자를 집중시켜 환경 변화에 빠르게 대응할 수 있도록 유도하였다.

2.2 레이드 몬스터 행동 패턴 설계

연구에서 설계된 레이드 몬스터는 3단계까지 행동 단계를 가지고 있으며 1단계에서 2단계로 단계가 증가하면 새로운 행동 패턴이 생기며 3단계가 되면 레이드 몬스터의 행동 패턴이 빨라지는 변화가 생기게 된다. 특히 행동 단계가 2단계가 되었을 때 특정 사용자를 위기에 처하게 하고 다른 사용자들이 협동해 위기에 처한 사용자를 구할 수 있도록 하는 협동 패턴을 설계하였다.

본 연구의 게임 내에서 사용되는 레이드 몬스터의 기본적인 행동 패턴으로는 무기를 내려찍거나 휘두르는 동작이 있으며, 레이드 몬스터의 특정 애니메이션을 편집하여 몬스터의 행동을 설계한 경우도 존재한다. 본 연구에서는 레이드 몬스터와 멀리 떨어져 있는 플레이어의 조작을 유도하기 위해 잡기 동작을 돌을 던지는 패턴으로 변형하였다.

또한 레이드 몬스터의 행동 단계가 점차 진행될 수록, 몬스터의 기본적인 행동 패턴을 혼합하여 사용자의 조작을 유도하는 행동 패턴을 추가하였다.

[표 1]

|  |  |
| --- | --- |
| 레이드 몬스터의 행동 | 설명 |
| 내려찍기 | 망치를 들어 대상 적에게 내려찍고 충돌 지점에서 시작되는 균열을 만들어 피해를 준다 |
| 휘두르기 | 망치를 횡으로 휘둘러 전방 180도의 적들에게 피해를 준다 |
| 발 찍고 돌기 | 발로 바닥을 찍어 가까이 있는 적들에게 피해를 주고 경직을 주며 한 적을 향해 무기를 돌리면서 접근하여 피해를 준다 |
| 돌 던지기 | 돌을 잡고 던져 멀리 있는 적에게 피해를 준다 |
| 내려찍고 휘두르기 | 발로 바닥을 찍어 가까이 있는 적들에게 피해를 준 후 망치를 횡으로 휘두른다 |
| 세번 내려찍기 | 한 적을 향해 내려찍기를 3번 실행한다 |
| 협동 패턴 | 괴성을 지르며 가장 멀리 떨어진 적의 움직임을 묶고 그 적을 향해 돌진하여 큰 피해를 준다 |

[사진 1]

<단계에 따른 패턴의 진행 자료를 넣는 게 좋을 듯?>

2.3 협동 패턴

레이드 컨텐츠는 “2인 이상의 강력한 NPC를 쓰러뜨리는 행위”를 말한다. 따라서 일반적인 모바일 MMORPG에서의 레이드 컨텐츠는 다른 사용자들과 함께 플레이 하는 경우가 많으며 사용자 간의 협동이 요구된다.

레이드 컨텐츠에서의 협동은 사용자 각자의 한 명확한 이해와 단체의 비전과 목표를 정확하게 인지한다면 과제의 해결이 매우 용이해질 뿐 아니라 큰 만족감을 느끼게 할 수 있다.[[1]](#footnote-1)) 따라서 사용자의 조작을 유도하는 방법 중 하나로 협동을 이끌어 내는 것은 레이드 컨텐츠 진행에 있어서 중요한 동기부여가 될 수 있다.

이때 가장 효율적으로 협동을 이끌어 내는 방법은 위기에 처한 사용자를 구하게 하는 것이다. 레이드 컨텐츠에서 사용자 중 한 명이라도 전투 불가 상태가 되면 레이드의 진행이 매우 힘들어 지기 때문이다. 또한 협동 패턴에 사용자의 동기 부여를 더하기 위해서 성공 시 레이드 플레이에 이점을 가져오는 보상(본 연구에서는 레이드 몬스터의 행동 불능 시간)을 만들어 제공하였다.

2.4 사용자의 조작을 유도하는 시청각적 요소

본 연구에서 사용한 시청각적 요소는 두가지가 존재한다. 첫 번째는 시각적인 요소로 레이드 몬스터의 타격 범위 및 특정 행동 패턴 시전 전 경고 문구를 시각적으로 보여주었다. 타격 범위와 경고 문구를 시각적으로 보여줌으로써, 사용자는 레이드 몬스터의 공격에 대응하여 다음 자신의 행동을 준비할 수 있다.

두 번째는 레이드 몬스터의 행동 패턴 시전 시 청각적인 요소로 레이드 몬스터에게 포효하는 사운드를 추가함으로써, 사용자에게 몬스터의 행동에 대한 대응을 유도하도록 하였다.

3. 결 론

레이드 컨텐츠를 진행함에 있어서 사용자의 조작을 유도하는 방법에는 레이드 몬스터의 행동과 시청각 적인 요소가 존재하였다. 레이드 몬스터의 행동으로는 협동 패턴을 추가함으로써 레이드 성공이라는 공통의 목적을 가진 사용자들의 조작을 유도하는 방법이었으며 시청각적 요소로는 사용자들이 몬스터의 행동에 대한 사용자의 행동을 유도하도록 하는 방법이었다.

이러한 요소들을 통하여 다양한 모바일 게임에서 사용자의 조작을 유도시킬 수 있을 것으로 기대된다.

4. 참고 문헌

[1] 최진호· 김일, 「 스포츠 선수의 역할 명료성.역할 만족. 응집력을 통한 선수 만족도」,『한국 스포츠 산업경학회지』 제1 6권 제5 호,p . 9, 2011 .

1. ) 최진호· 김일, 「 스포츠 선수의 역할 명료성.역할 만족. 응집력을 통한 선수 만족도」, 『한국스포츠산업경학회지』 제1 6권 제5 호,p . 9, 2011 . [↑](#footnote-ref-1)