※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

기술 자료:

종이 모형제작을 통한 경비 절감

The Paper Chase:
Saving Money via Paper Prototyping

존 헨더슨(John Henderson)
2006년 5월 8일

http://www.gamasutra.com/features/20060508/henderson_01.shtml

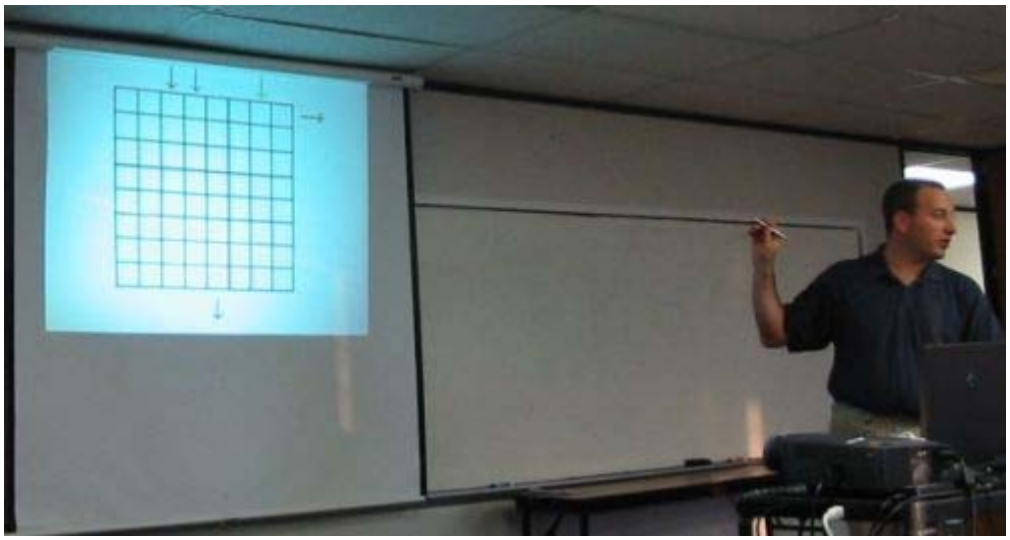
게임 개발 업계의 무서운 이야기로 "배송까지 두 달, 게임의 많은 핵심 부분은 재미없다"라는 말이 있다. 물론 시스템을 설계한 대로 구현하기 위해 이 정도 기간이 소요되었다. 그렇다면 이 기간을 단축할 기회는 없었을까? "재미 찾기"가 어느 정도 신나지 않았을까? 이에 대한 해답인 모형제작은 비디오 게임 개발자들에게는 새로운 주제가 아니지만, 미국 텍사스 주 오스틴대학(Austin Community College)에서 5 월 3 일에 열린 강의에 참석한 사람들은 모형제작이 중요한 이유와 기술 수준이 낮고 기본적이며 낡은 학교식 방법으로 모형제작을 수행할 수 있는 방법에 대한 설명을 들었다.

최근 오스틴에 소재한 스티브 잭슨 게임즈(Steve Jackson Games)의 게임 개발 담당이사로 재직하기 시작했고 GURPS 및 먼치킨(Munchkin)과 같은 게임과 규칙세트 발행인인 자일스 쉴트(Giles Schildt)는 게임 설계의 변화가 필요하다고 규정하고 설계 과정의 변화가 빠르면 빠를수록 더 용이하고 저렴하게 수행할 수 있다고 주장했다. "그러므로 아무 일도 하지 않고 있다가 게임이 이미 베타 버전 상태까지 개발된 후에야 전투 시스템이 작동하지 않는 것을 발견한다면 그 게임은 결코 출시되지 못할 것이다." 쉴트는 종이 모형은 전문화된

그림이나 프로그래밍(그림이나 코드를 만드는 직원들에게 지급하는 급여 포함) 이전에 수행한다면 "결국 비용이 전혀 들지 않는 셈"이며, 프로젝트가 디지털 제품으로 추진할 가치가 있는지 여부와 관계없이 프로젝트의 최종 비용을 절감할 수 있다고 말했다. 게임의 종이 버전은 물론 결코 출시되지 않지만 쉴트가 숙련되지 않은 견습사원이 "아날로그" 게임을 문서화하기 위해 소비해야 하는 시간이 얼마인지 보여 주기 위한 예로 사용한 2 시간 12 시간은 급여 기준으로 볼 때 프로그래머 시간의 약 15 분 정도에 해당하는 비용이다.

종이 모형은 "실제" 게임이 어떻게 작동할지 전혀 모르는 테스터를 포함한 모든 사람이 최종 게임의 핵심적인 구조를 이해할 수 있는 방법으로 보여 주는 데 도움이 된다. 쉴트는 테스트란 결과가 있는 것은 분명하지만 "박스" 안에 무엇이 있는지는 모르는 "블랙박스" 게임을 하는 것과 매우 유사하다고 말했다. "대부분의 테스터들은 베타 버전을 대할 때 코드 버그를 잘 찾아냅니다. 왜냐하면 코드 버그가 있는 부분은 테스터들을 놀라게 하고 테스터들은 그런 부분을 발견하도록 훈련을 받기 때문입니다." 디자인은 의도한 디자인을 무색하게 만드는 그림이나 다른 추상물들 아래에 가려지는 경우가 많다. 게임의 구조를 무작정 배우기 위해 수백 번 해 보지 말고, 아날로그 모형을 만들면 설계 문서를 읽기 싫어하는 테스터에게 도움이 될 것이라고 쉴트가 말했다.

게임의 규칙을 이해하는 것은 아무렇게나 실행해 보는 대신 규칙에 따라 게임을 완료해 봄으로써(또는 규칙을 깨 봄으로써) 문제점과 불균형 사이의 차이점을 알아내는 것만큼 어려울 수 있다. "여러분이 해야 할 일은 규칙을 보는 것이 전부죠"라고 쉴트가 말했다. 대부분의 게임 사용자 및 실제로 대부분의 테스터는 디자인을 알아내거나 역추적(reverse engineer)하려 하지 않는다. 즉, 그들은 "블랙 박스"를 가지고 놀지 않는다. 게임을 출시하기 전에 게임의 핵심부에 대한 깊이 있는 의견을 수렴하는 것은 열정적인 사용자의 웹 사이트에서 보는 것보다 훨씬 더 높은 가치가 있다고 쉴트가 말했다.

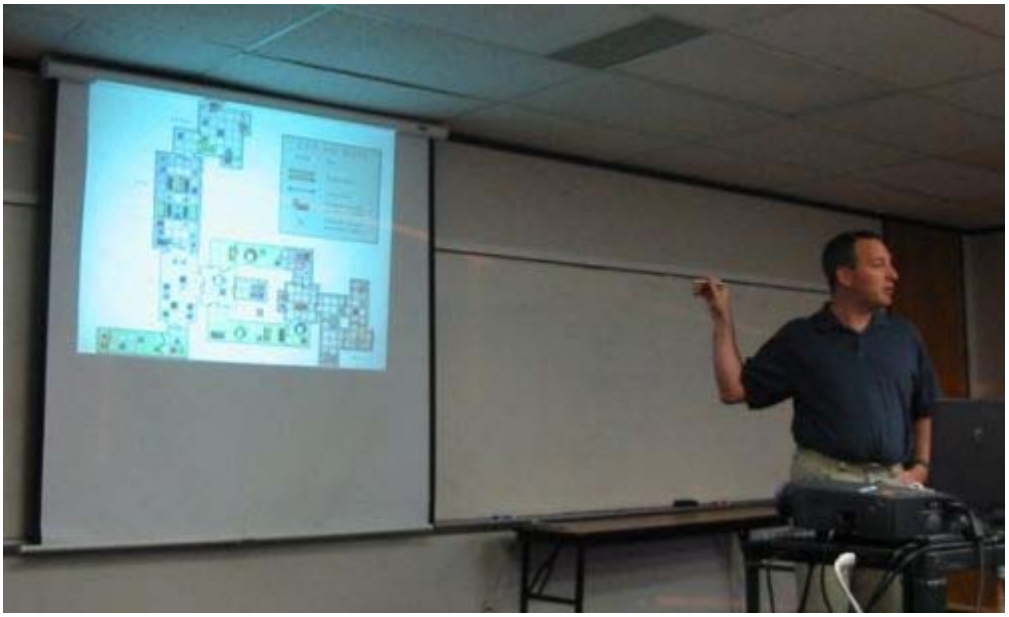


쉴트가 "블랙박스"를 가리키고 있다.

아날로그 모형은 한계가 있다고 쉴트가 경고했다. 고급 숫자를 정밀분석할 수 있는 컴퓨터는 없으므로 설계자들은 게임 사용자가 컴퓨터 없이 배울 수 있는 종류의 모형을 찾아야 한다. 구체적으로 말해서 게임의 균형이 맞는지 여부, 게임이 사용자들에게 합리적인지 여부, 재미있는지 여부 등이다. 계획된 디지털 게임이 순번 방식인 경우를 제외하고는 모형을 통해 균형을 예측하는 것은 어려울 수 있다고 쉴트가 말했다. 자원을 획득하는 데 소요되는 시간이나 탄환이 날아가는 속도와 같은 시간의 함수는 종이로 모델링하는 것이 불가능하다. 이동과 "흐름"도 시간과 전산 처리 능력을 순번으로 쉽게 변환할 수 없다는 같은 이유 때문에 모형으로 모델링하기 어렵다며 그런 유혹에 빠지지 말라고 쉴트가 경고했다.

게임이 재미있는지 여부를 알아내는 것은 훨씬 더 흥미롭지만 "게임이 재미있는가"라는 질문과 함께 "왜 재미있는가"라는 질문을 하는 것이 중요하다고 쉴트가 말했다. 질문에 답하는 것과 그것이 암시하는 설계 팀간의 논란은 한 마디로 정리할 수 없지만 "재미"와 "이유"를 발견한 후에는 그것을 모형에서 디지털 버전에 이르기까지 유지해야 한다고 쉴트가 말했다. 그런 점에서 쉴트는 디지털에서 아날로그로 변환하는 상용 게임 변환 및 다른 방법을 예로 들었다. 그러한 변환은 한쪽 끝이 글이고 반대쪽 끝이 문체인 막연한 범위를 가진다. 순수한 문자 변환은 단지 규칙 세트와 인위적인 지능을 가진 컴퓨터 상대만 추가하거나 네트워크를 통해 사용하는 것만 가능한 초기의 컴퓨터 체스 게임 중 하나에 비유할 수 있다. 스티브 잭슨 게임즈(Steve Jackson Games)의 자동차 전쟁(Car Wars)의 세계에서 오리진 시스템즈(Origin Systems)의 롤플레잉 게임 세트인 오토듀얼(Autoduel)에 비유할 수 있다. 두 게임은 다른 면에서는 공통점이 없으므로 한 가지 게임의 사용법을 알아도 다른 게임의 사용법을 별로 알 수 없다.

대부분의 변환은 둘의 중간에 속하여 문자처럼 보이면서도 매우 어려운 게임 사용법을 채택한다고 쉴트는 말했다. 바이오웨어(Bioware)의 네버윈터 나이츠(Neverwinter Nights)는 던전 드래곤으로 대표되는 고전적인 d20 보드 게임 시스템을 충실하게 적용했지만, 게임 테이블 위에서 던전 마스터가 호령하고 설명하는 대신 게임 엔진이 모든 몬스터의 대사를 처리한다. 예를 들어, 둠(Doom) 보드 게임은 사용자가 "문"을 열 때 다른 모양의 카드를 돌려서 게임마스터가 보여 주는 다른 "방"을 채택한다. 이 보드 게임은 괴물을 낚아채거나 겨누지 않지만 여전히 갑작스러운 습격 기능을 가지고 있다. 이러한 것들이 게임 설계자가 주의해야 할 전체적인 경험의 차이점이라고 쉴트는 말했다.



쉴트는 보드 게임 *둠(Doom)*을 예로 사용했다.

쉴트는 아날로그 모형에서 디지털 제작으로 이동할 때 방지해야 할 결점의 목록을 정리해 주었다.

- 인터페이스 설계. 디지털 게임을 하는 동안 진행하는 대상을 추적하기가 너무 어렵거나 사용자가 원하는 일을 하기가 번거롭지 않아야 한다.
- 재미는 매체에 따라 달라져야 한다. *늑대인간(Werewolf)*과 같은 응접실 게임은 사용자들이 서로 얼굴을 마주 보고 서로의 음성을 들을 수 있지만 그것이 인터넷 채팅 룸에서 이루어질 때 재미있다.
- 복잡성은 치명적이다. 역시 아날로그 게임은 전산 처리가 필요하지 않으므로 디지털 게임의 복잡성은 아날로그 모형에 나타나는 것과 독립적으로 처리해야 한다.

- 시간 균형은 걱정하지 않아도 된다. 그것은 디지털 제품의 테스트에서만 보여 줄 수 있는 것이다.

쉴트는 모형 재료는 쉽게 찾을 수 있다고 말했다. 보드와 토큰에 대해 알아보려면 재활용품 시장에서 이전 보드 게임을 찾아 보면 된다. 온라인에도 중고 게임 부품의 판매를 전문으로 하는 매장이 많이 있다. 모형을 제작한 후에는 빨리 자주 테스트해야 한다. 그는 게임 회사에서 근무하는 직원으로 시작해서 게임 규칙으로 진행할 것을 권했다. (sjgames.com 은 오스틴 지역에서 매년 3 회에서 5 회 정도 개최되는 그러한 "행사"에 관한 뉴스를 게재한다.) 그런 다음 온라인 "상대 찾기"가 있는 boardgamegeek.com 과 같은 사이트를 사용하는 것이 좋다.

끝으로 쉴트는 테스트를 실행하는 방법에 관하여 다음과 같이 조언했다.

- 자신의 시장을 알아야 한다. 예를 들어, 일반적인 롤플레잉 게임 사용자에게 전문 전쟁 게임을 권하지 말아야 한다.
- 일어나는 일을 세심하게 메모한다.
- 게임 구조에 감정을 개입시키면 안 된다. 설계자는 자부심이 강하다.
- 특히 수시로 변경하는 것을 두려워하지 말아야 한다.
- 테스터와 논란을 벌이지 말아야 한다.
- 목표 즉, 각 테스트 단계에 대해 팀이 수행해야 할 일을 가져야 한다.
- "내 생각은" 또는 "내가 좋아하는 건"과 같은 "첫 번째 사용자"의 의견을 경청하고 "불만"을 말하는 사용자에게 특별히 주의를 기울여야 한다. 제 3 자가 생각할 수 있는 일(즉, "누군가가 이것 때문에 혼란스러워 할 수 있는 일")을 단정적으로 정리해 주는 테스터는 별로 유익하지 않다.

이 강연은 오스틴 지역의 게임 산업 전문가들을 대상으로 하는 시리즈 중의 하나로 오스틴대학의 비디오 게임 개발 프로그램과 코디네이터 로버트 맥골드릭(Robert McGoldrick)의 허락을 받아 매월 첫 번째 수요일에 오스틴대학의 하이랜드 비즈니스 센터 캠퍼스에서 제공되었다. 이 프로그램과 강연 시리즈에 대한 자세한 정보를 보려면 이 웹사이트를 방문한다.