

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

과거와 현재의 베스트 셀러 플랫폼 게임에 대한 고찰

다니엘 부트로스

2006년 8월 4일

http://gamasutra.com/features/20060804/boutros_01.shtml



2006 년 개정판 소개

[주: 플랫폼 게임 장르에 대한 전례 없이 상세한 이 조사는 2003 년에 저널리스트이자 게임 설계자인 다니엘 부트로스(Daniel Boutros)가 처음 작성했지만, 이 2006 특별판은 많은 추가 정보를 포함하고 있으며 최초로 공식 발표되었다.]

이 기사를 쓴 후에 필자는 흥분과 동시에 찬사를 받았다. 필수적인 몇몇 비판 의견 덕분에 필자는 실제로 필요하지 않은 용어가 너무 많았었는데 그런 용어들이 사라졌기 때문에 이제 일부 자료는 어렵지 않게 읽을 수 있다는 사실을 알게 되었다.

또한 공통적인 게임 요소를 설명하기 위해 자세한 분류법을 개발해야 할 필요성을 느꼈으며, 아직 자세한 내용을 발표할 수는 없지만 현재 필자는 이 과제를 다루는 프로젝트에서 작업할 예정이다. 이 프로세스와 측정 표준 중의 일부도 대폭 수정되었으며 이 내용은 다음 논문에서 발표할 예정이다.

플랫폼 게임 시장의 경우, 이 기사를 쓴 이래로 이 시장이 여러 장르와 부속게임을 더 불완전하게(하지만 꽤 만족스럽게) 구현하는 대신에 환경의 대화기능을 강화한 '혼성(hybrid)' 장르로 바뀌어 가고 있는 것을 확인했다. 반대로 휴대용 닌텐도(Nintendo) DS와 소니 PSP 콘솔에서 실행하던 1980년대 말 / 1990년대 초의 2D 플랫폼 게임 시대가 부활한 것도 확인했다.

현재 상황을 잘 보여 주는 대표작으로 환경을 기울여서 주인공을 움직이는 단순한 제어 구조의 심도를 크게 높인 단순하면서도 매력적인 로코로코(Loco Roco)가 있다. 이 게임에는 인물을 짓이겨 분할해서 특정 모양과 크기의 영역을 통해 이동하는 개념이 포함되어 있다.

신형 슈퍼마리오(Super Mario Bros)는 슈퍼마리오 3(Super Mario Bros 3)의 모든 최고 기능에 완전히 새로운 개념과 매우 광범위한 2인 실행 모드를 결합한 혼성 장르로 간주된다. 이 게임은 매우 좋은 평을 얻었으며 우수한 측정 결과의 경우 비교 목적으로 아래의 분석 자료에 추가했다. 하지만 아쉽게도 현재로서는 로코로코를 통해 실행할 복사본과 시간이 없다.

지난 몇 년 동안 전체적인 게임 설계 경향의 경우 게임의 철학을 더욱 중시하게 되었다. 번아웃(Burnout)은 사용자가 수백 점의 포인트를 지불하고 호칭, 그림, 추가 차량 또는 특수 영역을 구입할 수 있는 이런 특징을 잘 보여 주는 예다. 요즘에는 최소한 한 레벨 또는 5~10분마다 한 번씩 포인트를 주지 않는 스포츠 게임이나 일반 행동 게임을 찾아보기 어렵다. 실제 레벨보다 더 많은 점수를 지불할 수 있는 게임도 있다.

결론으로, 일부 결론 자료가 다소 오래되었더라도 이 글에서 도움이 될 내용을 찾을 수 있을 것으로 생각한다. 아무쪼록 이 글이 독자에게 도움이 되기를 바란다.

플랫폼 게임

1998년에 15%, 그리고 16비트 시대에 더 많은 비율의 시장을 점유했던 플랫폼 게임은 차트트랙(Chart Track: 영국의 PC 소프트웨어 및 비디오게임에 관한 저명한 마케팅 조사 기관 - 역주)의 2002년도 조사 결과에서는 2%로 급격히 감소했다.

따라서 마케팅 업계에서는 장르로서의 플랫폼 게임이 소비자들에게 이전처럼 매력을 주지 못한다고 생각하게 되었다.

우리는 그것이 장르의 문제가 아니라 잊혀진 과거의 효과적인 설계 원리의 문제라고 생각한다.

너티 독(Naughty Dog)과 인솜니악(Insomniac) 덕분에 PS2 에는 잘 만들어진 플랫폼 게임이 넘쳤으며 최근에도 게임큐브(Gamecube)에서 실행할 수 있는 마리오와 소닉(Sonic)의 새 제품이 추가되었다. 그러나 이 게임들은 모두 해당 부문에서는 성공했지만 그 전신이 누렸던 놀라운 판매 성공은 이루지 못했다.

여기서는 이러한 주장을 입증하기 위해 각 최고 인기 플랫폼 게임 시리즈 중 베스트 셀러 게임을 최근의 차세대 업데이트와 비교한다.

온라인 보고에 따르면 초기에 해당 콘솔에 기본 제공되지 않은 각 시리즈의 세계 베스트 셀러는 다음과 같다.

- 슈퍼 마리오 브라더스 3(Super Mario Brothers 3) - 전세계에서 1700 만 카피 이상 판매
- 레이맨(Rayman) - 전세계에서 400 만 카피 이상 판매
- 소닉 더 헤지혹 2(Sonic the Hedgehog 2) - 전세계에서 600 만 카피 이상 판매
- 크래쉬 밴디콧(Crash Bandicoot) - 전세계에서 100 만 카피 이상 판매

또한 다음과 같은 차세대 제품도 검토한다.

잭 앤 닥스터(Jak and Daxter), 슈퍼 마리오 선샤인(Super Mario Sunshine) 및 소닉 어드벤처(Sonic Adventure)

흑자는 16 비트 또는 심지어 8 비트 시절과 비교하는 것은 시장도 다르고 경로도 다르기 때문에 무의미하다고 말할지 모르는데, 시장이 변한 건 사실이다.

그러나 다른 측면에서 볼 때, 온라인 보고서가 정확하다면 모든 장르를 통틀어 슈퍼마리오 브라더스 3 처럼 많이 팔린 단일 게임은 없다. 게임 산업은 전향적인 사고에 크게 의존하기 때문에, 게임의 현재와 미래를 개선하는 과정에서 과거를 돌아보는 것은 효과적일 수 있으며 이러한 작업에는 고전적인 게임 설계와 아이디어를 살피는 과정이 포함된다.

효과적인 의견 수렴을 위해 다른 관련 조건과 더불어 이러한 게임의 게임 설계 요소를 자세히 살펴보기로 한다.

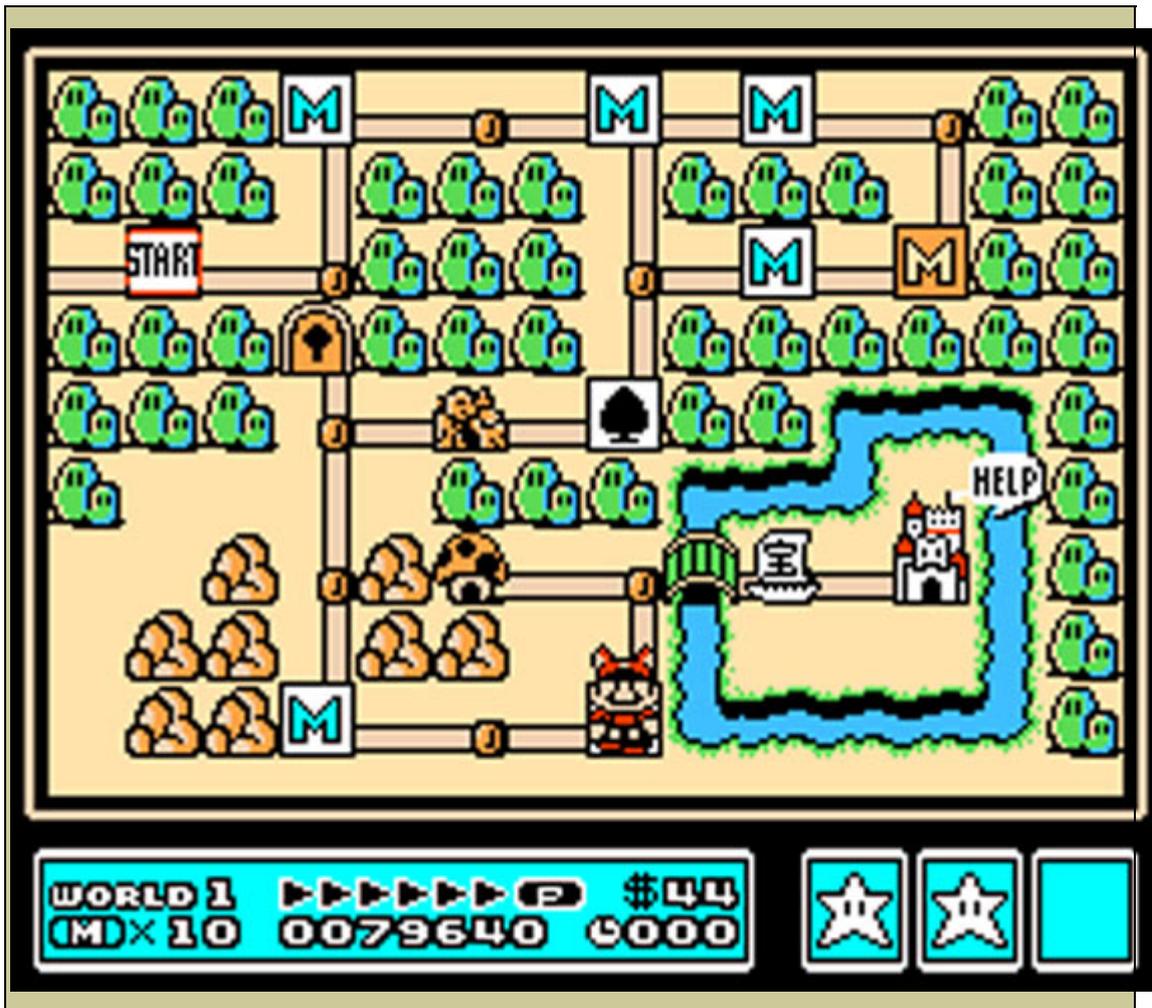


슈퍼 마리오 브라더스(Super Mario Bros. 3)

- 2006 년 6 월 전세계 총 판매량: 1700 만 카피
- 게임 랭킹 스코어: 92%
- 기종: NES 시스템
- 원산지: 일본
- 사용자 수: 2 명이 순차적 또는 VS 모드인 경우 2 명 동시
- 미국 출시일: 1990 년 2 월 1 일

슈퍼마리오 브라더스는 모든 NES 에 기본 제공되었기 때문에 이 타이틀보다 더 많이 판매된 것으로 알려져 있다. 그러나 이 게임을 선택한 이유는 이 게임이 처음에 기본 제공되지 않았고 여전히 현재 존재하는 모든 기타 별매 프로그램보다 더 많이 변화하여 독립형 플랫폼 게임이 될 수 있도록 관리되고 있기 때문이다.

이 게임은 판매 증진을 위해 경품용 번들에 의존하는 대신 미국에서 출시되기 3 개월 전에 개봉된 영화 '마법사(The Wizard)'의 높은 인지도를 이용했기 때문에 SMB3('에스엠비스리'로 읽음)가 불티나게 팔릴 수 있었다(전세계 판매량이 1500 만 부를 초과한 것으로 보고됨).



또한 SMB3는 현존하는 모든 다른 플랫폼 게임 중 가장 다양하고 실험적이었다. 완전 대화형 세계지도(원래는 그 자체가 한 레벨이었음) 형식의 레벨 승급 체계를 도입한 최초의 제품으로서 이 장르에 새로운 지평을 열었다. 또한 이 게임은 모든 레벨을 일일이 마치지 않아도 게임을 마칠 수 있는 옵션을 제공했으며, 이 기능 또한 플랫폼 장르에서 최초의 사례다.

그리고 초기 슈퍼마리오 브라더스의 공식을 대폭 개선함으로써 최근 수십 년 동안 가장 효과적인 게임 설계와 설계 발전의 사례가 되었다.

레이맨(Rayman)



- 2003년 6월 전세계 총 판매량: 400만 카피(이 글을 발행할 당시에 업데이트된 수치를 확보하지 못함)
- 게임 랭킹 스코어: 70%
- 기종: PSOne
- 원산지: 프랑스
- 사용자 수: 1인용
- 미국 출시일: 1996년 1월 1일
- ESRB 등급: K-A(전체 이용가)

레이맨은 처음에는 불운했던 아타리 재규어(Atari Jaguar) 용으로 출시되었으며 외견상 단순로운 게임진행 때문에 화려한 비주얼과 동영상 도입부가 무색해져서 평단의 혹평에 부딪혔다.

또 다른 부정적 요소는 시장이 애컬레이드(Accolade)의 범시(Bubsy)나 선소프트(Sunsoft)의 에어로 더 애크로벳(Aero the Acrobat) 같은 일반 캐릭터로 넘쳐서 많은 비평가들이 보이지 않는 비독창성의 세계로 들어갔다고 레이맨을 혹평하던 시기에 재규어(Jaguar)가 출시되었다는 점이다.



1996년에 PSOne에 이식될 때 에버그린 타이틀이었다가 한정된 예산으로 다시 출시할 때 레이맨 2와 결합된 후, 아마도 변화가 슈퍼마켓에서 판매된 덕분에 훨씬 더 많이 판매되었다.

파격적이라고 할 수는 없지만 프랑스 디자인의 특징인 호화로운 비주얼과 기묘한 세계로 인해 청소년층의 인기를 얻었으며 이 글을 쓸 당시에 전체 시리즈를 통틀어 1100만 부 이상 판매되었다.

소닉 더 헤지혹 2(Sonic the Hedgehog 2)

- 2006년 6월 전세계 총 판매량: 600만 카피
- 게임 랭킹 스코어: 89.4%
- 기종: Sega Genesis
- 사용자 수: 1-2인 동시 사용
- 미국 출시일: 1992년 12월 31일

소닉 2는 미국에서 새해 첫날 출시되었다. 신년 축하 행사에 묻혀 게임 출시가 주목 받지 못할 것이라는 일부 우려와 달리 소닉 2는 2D 소닉 게임 중에 가장 많은 양이 팔렸을 뿐 아니라 플랫폼 게임 사상 가장 많이 팔린 게임 중 하나에 들기까지 했다.

빨간색의 슈퍼 마리오와 대비되는 파란색의 소닉은 번개처럼 빠른 움직임과 화려하고 넓은 범위의 탐험 영역을 제공함으로써 게임 레벨이 간결한 슈퍼 마리오와 차이를 두었다.



소닉은 다른 게임의 레벨에 비해 규모가 크게 디자인되었기 때문에 플레이어는 레벨 내에서 기존 게임과 다른 방법으로 캐릭터를 이동할 수 있다. 레벨은 주로 반원통형의 경사로, 루프 차 및 비탈길로 구성되어 매우 독특한 탐험 환경을 제공했다. 또한 소닉 더 헤지혹 2는 플랫폼 게임 사상 최초로 분리된 화면을 통해 두 명의 사용자가 동시에 게임을 플레이할 수 있는 VS 모드를 추가하여 친구와 함께 경쟁하며 게임을 즐길 수 있도록 했다.

최초로 두 플레이어의 동시 경쟁 모드를 완벽하게 구현한 소닉 2에 대해 흑자는 소닉 2가 전체 소닉 게임 역사상 가장 위대한 순간을 차지했다고 말한다.

보도에 따르면 소닉 2로 인해 전설적인 슈퍼 닌텐도(Super Nintendo)의 판매량을 능가할 만큼 제네시스(Genesis)의 판매 대수가 급증했으며 이후 세가(Seга)가 막강한 영향력을 확고히 하는 발판이 되었다고 한다.

크래쉬 밴디콧(Crash Bandicoot)

- 2003년 11월 전세계 총 판매량: 680만

- 게임 랭킹 스코어: 78.4%
- 기종: PSOne
- 사용자 수: 1 인용
- 미국 출시일: 1996 년 9 월 3 일
- ESRB 등급: E(6 세 이상)

크라쉬 밴디콧은 갑자기 유명해져서 플레이스테이션 마스코트의 등장을 고대하던 공백기를 채우는 듯 보였다.

참신한 아이디어의 개념에서 볼 때 그리 독창적인 게임은 아니었지만 플레이스테이션 하드웨어를 기반으로 풍부한 시각적 효과와 간결한 게임플레이를 이끌어 낸 개발사의 작업 방식은 그 당시에는 획기적인 것이었다.



크라쉬 밴디콧의 개발사 너티 독(Naughty Dog)은 평탄하게 진행되는 듯하다가 때때로 조금씩 막히도록 하는 게임 레벨 디자인 공식을 만들어냈다. 즉, 게임 내에 픽셀 완성의 정확도를 요구하는 기술적인 점프 및 완벽하게 맞물리는 탐색 퍼즐로 이루어진 상당량의 난제들을 만들어 낸 것이다.

크래쉬 밴디콧은 계속해서 12 개 이상의 게임중에서 부각을 드러냈고 심지어는 카트 게임 영역을 넘나 들기까지 했다. 이는 크래쉬 프랜차이즈의 영향력이 실제로 플랫폼 게임 시장의 범위를 넘어 그 이상으로 확장될만큼 커졌음을 보여준다.

소닉 어드벤처(Sonic Adventure)

- 2006 년 6 월 전세계 총 판매량: 250 만
- 게임 랭킹 스코어: 87.2%
- 기종: Sega Dreamcast
- 사용자 수: 1-2 인용(2 인용은 숨겨진 모드에서 선택 가능)
- 미국 출시일: 1999 년 9 월 9 일
- ESRB 등급: E(6 세 이상)

소닉의 첫 3D 어드벤처는 소닉 게임에 대한 애착의 산물로 불규칙하게 퍼지는 아름다운 배경과 원근감이 느껴지는 상당한 규모의 실감나는 다중 캐릭터 스토리를 보여줬다.

또한 2D 소닉 게임과 완전히 차별화된, 16 비트 소닉 게임에 비해 보다 독특한 양식의 캐릭터를 선보였다.



3D 업데이트는 플레이어에게 친숙한 2D 에피소드의 넓게 펼쳐진 레벨 디자인의 규모에 비해 축소된 보다 직선적이고 집중된 구조로 디자인되었다. 따라서 플레이어는 보너스

탐험의 경우에만 잠깐 진로를 이탈할 수 있는데 일부 플레이어는 이에 대해 불쾌감을 느끼기도 했다.

그러나 한 가지 변경 사항, 즉 멀티 스토리 시점을 추가한 것은 무리 없이 받아들여졌다. 다시 말해 주 스토리에 대한 시점이 다르고 핵심 게임 엔진을 적절히 변경할 수 있는 각기 다른 여섯 개의 캐릭터로 플레이 할 수 있다. 이는 소닉의 목인아래 다른 플랫폼에서 처음으로 사용되었다.

슈퍼 마리오 선샤인(Super Mario Sunshine)

- 2006 년 6 월 전세계 총 판매량: 550 만 카피
- 게임 랭킹 스코어: 91%
- 기종: Nintendo Gamecube
- 사용자 수: 1 인용
- 미국 출시일: 2002 년 8 월 26 일
- ESRB 등급: E(6 세 이상)

슈퍼 마리오 선샤인은 64DD 가 전세계 출시를 위해 해체되고 게임큐브(Gamecube)에 청신호가 켜지기 전에 물대포가 제외된 공식 업데이트 N64DD 로 시작되었다고 알려졌다.

슈퍼 마리오 선샤인은 과거의 파워업 시스템과 적을 들어 내던지는 기술을 제거하여 전통적인 마리오 공식으로부터 완전히 탈피했다.

새로운 공식은 복합 기능의 '유동성' 워터 제트와 그에 따르는 기존 퍼즐과 레벨 디자인 개념에 대한 폭 넓은 가능성을 소개하고 있다.



초기에 전문 미디어 기관의 극찬을 받았음에도 불구하고 일부 간행물의 최근 기사에는 슈퍼 마리오 선샤인이 마리오 시리즈 중 최악이라는 내용이 실렸으며 이는 논쟁의 여지가 있는 조악한 카메라 소프트웨어(이따금 이동 시 극도의 정밀함을 요구하여 플레이어를 매우 지치게 한다.)로 인해 더욱 극대화되었다.

일본에서 출시 첫 주에 500,000 카피가 팔렸지만 출시 당시의 흥분이 사라지자 판매량도 감소했다. 얼마 지나지 않아 슈퍼 마리오 선샤인은 Budget 사의 카탈로그에 포함되어 발표되었다. 이 게임은 2006년 현재 얼마 판매되는 콘솔용 카탈로그인 'Player's Choice'에 포함되어 꽤 인상적인 양의 판매를 기록하고 있다.

잭 앤 텍스터(Jak & Daxter)

- 2006년 6월 전세계 총 판매량: 320만 카피
- 게임 랭킹 스코어: 90%
- 기종: Playstation 2
- 사용자 수: 1

- 미국 출시일: 2001 년 12 월 4 일
- ESRB 등급: E(6 세 이상)

잭 앤 텍스터는 크래쉬 밴디콧을 탄생시킨 너티 독(Naughty Dog)사에 의해 개발되었다. 레벨 디자인 스타일의 측면에서 볼 때 이 두 게임은 외적 형태가 아닌 퍼즐보다 움직임과 동작을 선호하는 디자인상의 특징에서 유사성을 보인다. 잭 앤 텍스터는 불필요한 퍼즐을 줄인 최초의 액션 지향 플랫폼 어드벤처 게임이라고 할 수 있다.

잭 앤 텍스터는 너티 독의 테스트 제품이었다. 너티 독은 잭 앤 텍스터를 통해 크래쉬 밴디콧 이외에는 그다지 명성이 없는 스튜디오가 크래쉬 프랜차이즈에 의존하지 않고 게임을 성공적으로 이끌 수 있는가를 시험했다.



고맙게도 잭 앤 텍스터는 성공했을 뿐 아니라 미국과 일본 플랫폼 게임 디자인의 양식에서 명확한 차별화를 두기까지 했다.

- 일본은 동작 기반 환경 내에 퍼즐과 공상적인 플레이 테마를 두는 것을 선호한다.
- 미국 디자이너는 머리를 쓰는 정교한 퍼즐 또는 복잡한 탐색 난제를 줄이고 동작과 다양성에 중점을 두는 것을 선호한다.

뉴 슈퍼 마리오 브라더스(New Super Mario Bros.)

- 2006 년 6 월 전세계 총 판매량: 250 만
- 유럽 출시일 미정
- 게임 랭킹 스코어: 89.2%
- 기종: Nintendo DS
- 사용자 수: 1 or 2
- 미국 출시일: 5 월
- ESRB 등급: E(6 세 이상)

뉴 슈퍼 마리오 브라더스는 슈퍼 닌텐도의 슈퍼 마리오 월드 이후의 전통적인 2D 마리오의 첫 속편이다.

전통적인 시리즈 형식으로의 회귀를 원하는 플레이어의 성화로 이 게임은 2D 마리오 게임의 최고작들을 모아 만들어졌다. 뉴 슈퍼 마리오 브라더스는 극찬을 받았고 지금까지 일본과 미국에서 출시된 것만으로 250 만이 넘는 판매량을 기록하고 있다.



마리오 브랜드의 이 전통적인 영향력의 실현이 지닌 힘은 무한하며 여전히 전망이 밝다.

최근 닌텐도에서 다음의 내용을 발표했다.

“소매점 판매가 시작되고 정확히 35 일만에 New Super Mario Bros.® for Nintendo DS 는 미국에서만 150 만이 넘는 카피가 판매되었다. 5 월 15 일 게임 판매가 시작된 이후 20 분마다 한 카피 이상이 팔린 셈이다.”

초반 10 분

정신분석학자들 사이의 공공연한 믿음은 사람들이 누군가를 판단하는 전체 의견의 막대한 부분을 만난지 처음 5 분만에 결정한다는 것이다. 자연적으로 프로그래밍된 이러한 감지 단계는 게임에도 적용된다.

우리는 이 테스트 시간을 5 초에서 10 분까지 조금씩 늘려 게임플레이를 하는 초반 10 분 동안 플레이어의 호기심과 흥미를 끄는 요인에 관해 살펴보고자 한다.

게임 평가자가 게임 초반부에 특히 소극적인 양상을 보인다는 점과 근래의 게임이 대개 해당 게임에 대한 평가가 공표되기 전의 겨우 몇 시간 동안의 평균적인 평가를 받는다는 점을 고려하면 게임 초반부의 기능과 재미가 왜 플레이어의 관심을 끌어야만 하는지 이해할 수 있을 것이다.

1. 시각 효과

16 비트 시대가 종말을 고하자 - 이는 소니 플레이스테이션의 덕택이다. - 주 판매 포인트로 ‘최고의 그래픽’을 내세우는 엄청난 양의 타이틀이 쏟아져 나왔고 이는 전적으로 FMV(full motion video) 기술을 사용하여 만들어졌기 때문에 상당한 것이었다. 이러한 타이틀에는 Mega CD 의 Night Trap, Phillips Cdi 의 Voyeur, 3DO 의 Sewer Shark 가 있다.

이와 같은 흐름은 초기에 발생하는 어려움에 부딪혔고 더 나은 그래픽에 의존하여 판매를 올리하고자 하는 타이틀에는 도움이 되었지만 이러한 일시적 유행은 결국 사멸되어 결과적으로 메카닉과 플레이 규칙이 표준에 달하지 않는 이상 시각 효과를 어필하는 것이 게임을 흥미롭게 만드는 데 별로 도움이 되지 않는다는 것을 인지하게 되었다.

생명력이 짧은 골드러시와 같은 경험을 통해 개발사들이 배운 한 가지는 호기심을 끌만한 시각 효과가 중요하고 “그래픽은 중요하지 않다.”는 이전의 개념은 타이틀 판매 신장의 관점에서 볼 때 이상적이기는 하지만 현실과는 상반되는 시각이라는 것이다.

차례로, 판매 담당자들은 그래픽과 기술적 디자인이 모두 제대로 이루어질 때 기술은 기술대로 주 역할을 수행하고 게임도 더욱 많이 팔린다는 사실을 알게 되었다.

이러한 분석에서 사용되는 용어에 대한 이해를 돕기 위해 다음 페이지에서는 해당 용어에 관해 기술한다.

용어

위험물 접촉(Touch Hurt Hazards): 위험물을 건드리면 플레이어 캐릭터의 히트 포인트가 떨어진다.

PC(Player Character): 플레이어 캐릭터 - 플레이어가 조종하는 캐릭터를 의미한다.

사망 지역(Kill Zone): 바닥이 보이지 않는 구덩이 또는 영역으로 이 곳에 들어가면 바로 죽는다.

부스트(Boost): 속도 또는 힘의 레벨을 증폭시켜 주는 물체

쿼트 토큰(Quota Token): 세트의 부분이 되는 동전 또는 아이템. 세트가 완성되면 보상이 주어지며 다음과 같은 형태가 있다.

- 영역 활성화: 할당량을 채울 경우 영역으로 들어갈 수 있는 권한이 생긴다.
- 능력 활성화: 세트 할당량을 채울 경우 새로운 능력을 얻는다.
- 이벤트 활성화: 지정된 할당량을 채울 경우 이벤트가 발생한다.
- 보너스 영역 활성화: 세트 할당량을 채울 경우 보너스 영역이 열린다.
- 새 레벨 활성화: 세트 할당량을 채울 경우 새 게임 레벨로 들어간다.
- 캐릭터 활성화: 충분한 양의 할당량을 채울 경우 새 캐릭터를 사용할 수 있다.
- 보너스 게임 활성화: 추가 보너스 게임이 열린다.

하위 쿼트 토큰(Sub-Quota token): 하위 세트의 부분이 되는 동전 또는 아이템. 이 세트를 완성하면 쿼트 토큰의 형태로 보상이 주어진다.

적 구역(A Beat): 적 또는 플랫폼이 위치하는 평탄한 탐색 경로를 묘사하는 단어로 예를 들어 플랫폼에서 앞뒤로 움직이는 적이 보이는 경우를 말한다.

현세대 게임: PS2, GC, Xbox 및 Dreamcast 의 게임

	요약 정보	머리와 몸 크기의 비율	스크린 비율	화면 장식물	첫 레벨	카메라
	8 비트. 2D.	40% - 60%	스크린 높이의 6/1.	정지된 배기 밸브. 플랫폼. 언덕. 파이프.	낮 시간대의 추상적 지역.	2D 평면 이동. 2 개의 이동 축.
	16 비트. 2D.	33% - 67%	스크린 높이의 5/1.	생동감 있는 자연. 야생 지구. 플랫폼. 언덕.	열대 정글.	2D 평면 이동. 2 개의 이동 축.
	16 비트. 2D.	50% - 50%	스크린 높이의 6/1.	생동감 있는 자연. 야생 지구. 움직이는 배경. 여러 겹의 배경. 멀리 보이는 바다.	열대 고원.	2D 평면 이동. 2 개의 이동 축.
	32 비트. 3D.	33% - 67%	스크린 높이의 5/1.	공상적 자연. 조각 장식물이 드러나는 시대 및 지역.	열대 정글.	일정하게 세로로 스크롤되는 2D 오버헤드. 가로 스크롤의 2D 평면 이동.
	128 비트. 3D.	45% - 55%	카메라에 따라 다름.	생동감 있는 자연. 야생 지구. 원거리의	열대 배경의 깔끔하고 현대적인 도시.	상황별 고정 시점의 3D 지능형 카메라.

				움직이는 배경. 멀리 보이는 바다.		
	128 비트. 3D.	25% - 75%	조정 가능한 경우, 축소 시 = 스크린 높이의 5/1, 확대 시 = 스크린 높이의 3/4. 조정할 수 없는 경우는 구역에 따라 달라짐.	야생 지구. 움직이는 배경. 원거리의 움직이는 배경. 멀리 보이는 바다.	열대의 섬.	상황별 고정 시점의 3D 플레이어 조정.
	128 비트. 3D.	40% - 60%	축소할 경우 = 스크린 높이의 13/1. 확대할 경우 = 스크린 높이의 5/1.	게임 플레이와 관련된 유기적 자연. 원거리의 움직이는 배경. 멀리 보이는 바다.	열대의 섬.	상황별로 효과가 다른 3D 플레이어 조정 카메라.
	64 비트. 3D.	40%- 60%	스크린 높이의 6/1.	추상적인 배기 밸브. 다양한 자연. 플랫폼. 빨간 벽돌. 생동감 있는 형태의 궁전. 소용돌이 형태의 구름. 언덕. 파이프.	궁궐이 보이는 낮 시간대의 추상적인 초록색 지역.	2D 평면 이동. 2 개의 이동 축. L 및 R 컨트롤을 통해 가로 스크롤 사용 가능.

요약 정보

잘 알다시피 이 분야는 아티스트들이 (창의력을) 마음껏 뽐낼 수 있는 그래픽적 근육이라 할 수 있다. 결과를 통해 가장 많은 판매고를 올린 플랫폼 게임 중 상위 3개가 모두 2D 그래픽이라는 것을 알 수 있다. 또한 플랫폼의 그래픽이 적을수록 캐릭터의 머리는 더 커진다는 점도 흥미롭다.

머리와 몸의 크기 비율

위 데이터가 보여주듯 시간이 지남에 따라 캐릭터의 머리 크기도 점점 작아지고 있다. 기술이 부족했던 시절에는 마리오의 콧수염 또는 소닉의 뽀족 머리와 같은 캐릭터 특유의 외형을 표시하기 위해 큰 머리를 사용할 수 밖에 없었다.

마리오의 제작자인 미야모토 시게루와 크래쉬의 제작자 제이슨 루빈 모두 인터뷰에서 해당 캐릭터의 큰 머리가 단지 세부적인 묘사 능력이 부족한 기술로 캐릭터를 보다 잘 표시하기 위해 사용되었다고 밝혔다. 물론 요즘은 그래픽 기술이 방대해졌기 때문에 더 이상 이러한 방법을 쓸 필요가 없다.

우연하게도 기술적으로 우리가 없었던 디즈니의 미키 마우스도 상대적으로 몸에 비해 큰 비율의 머리(마리오 및 소닉의 비율과 비슷한)를 가지고 있다. 아마도 몸에 비해 큰 머리 비율이 상세화 기술이 부족했던 게임만이 아닌 다른 모든 미디어에서도 캐릭터 구별을 수월히 하는 주 요소는 아니었을까?

스크린 비율

캐릭터를 표시하는 것은 물론이고 앞에 무엇이 나올지도 봐야 하기 때문에 스크린 비율이 중요하다. 데이터 결과를 바탕으로 볼 때 플레이어 캐릭터의 키가 스크린 높이의 5/1 또는 6/1 사이에 위치하는 것이 가장 적합하다고 할 수 있겠다.

그러나 슈퍼 마리오 선샤인과 잭 앤 텍스터는 가장 극단적인 경우이다. 슈퍼 마리오 선샤인의 축소 기능은 마리오가 스크린의 13/1 이 되면 멈추고 확대 기능은 5/1 이 되면 멈춘다.

잭 앤 텍스터는 바싹 다가가는 접근 방식을 선호하는데 이는 캐릭터의 이동 스킬 선택창이 매우 근접한 범위 내에 있고 슈퍼 마리오 선샤인의 선택창보다 훨씬 간단하기 때문일 것이다.

화면 장식물

화면 장식물은 단지 눈요기 거리에 불과하다. 기술이 발전할수록 배경 장식의 양도 늘어나는 것은 당연하다. 이러한 장식물은 피상적인 영역에 불과하긴 하지만 슈퍼마켓에서 게임 상자의 뒷면을 보게 될 고객을 유혹하려면 이와 같은 스크린 샷이 필요하다.

이상하게도 슈퍼 마리오 브라더스 3의 베스트 셀러는 모두 컬러풀한 광고 방식을 채택하지 않았다. 이는 아마도 당시 게임이 제한된 8비트 하드웨어용이기 때문일 가능성이 있다. 컬러풀한 방식을 채택하지 않는 대신 다른 것과 심하게 대비되는 동일한 색감을 많이 사용했다. 예를 들어 보스가 있는 성은 회색의 벽돌 건물로 구성되었고 반면 질은 오렌지색의 용암 구멍이 칠흙의 배경에 맞닿아 있다.

첫 레벨

첫 레벨은 분명히 게임의 첫 부분이므로 가능한 한 자극적이고 인상적이어야 한다. 열대 또는 자연 환경은 전 게임에 걸쳐 널리 쓰이는 데 이는 그러한 영역을 묘사하는데 사용되는 색감이 풍부하고 그 구조 또한 방대하기 때문일 것이다. 또한 열대 지역의 끝없이 펼쳐진 배경과 생동감 넘치는 야생은 상당히 큰 규모로 플레이어의 호기심을 끌기에도 적합하다.

카메라

주로 3D 게임에서 문제가 되는 카메라는 2D 게임에서는 단 두 개의 이동축으로 고정되어 있다. 마리오 선샤인의 게임 내 카메라는 소닉 어드벤처가 출시됐을 때 소닉의 카메라가 그러했듯 최근 전문 미디어 기관에 의해 질타의 대상이 되고 있다. 잭 앤 텍스터의 카메라 또한 문제가 많은데 플레이어가 스스로의 판단 하에 방의 코너에서 긴 점프를 수행해야만 하는 부분에서 특히 그렇다.

위 사안이 시사하는 바는 개발사가 게임 개발에 있어 카메라 소프트웨어의 중요성을 주시함으로써 카메라의 기술적 문제를 보완할 수 있는 해결책을 마련해야 한다는 것이다.

연구 개발 시간을 줄이고, 점프로 이동할 때 플레이어의 판단 능력을 높일 수 있는 다음과 같은 방법이 있다.

- 벽 근처에 광원을 효과적으로 배치하여 질거나 일정한 각도가 있는 음영을 만든다.
- 점프 시스템에 특별한 자동 추적 방식을 추가한다.

2006년 개정판: 두 번째 추천 사항은 만일 실행된다면 독특한 메카닉으로 자리할 것이며 필자가 개인적으로 바라는 사항은 아니지만 고려해 볼 만한 가치가 있다. 토비 가드의 갤리온(Galleon)은 톰 레이더 양식의 약탈 어드벤처 게임으로 자동화 시스템을 사용하는 제어 시스템을 선보였는데 이는 사용자들의 극찬을 받았다. 그러나 애석하게도, 게임의

판매는 부진했고 많은 이들이 개발 기간이 너무 길어 정작 게임 마케팅에 사용할 예산이 부족했던 것에 그 원인을 돌리고 있다.

또한 카메라 소프트웨어는 수년간 그럴다할 향상을 보이지 못하고 있다. 최근에는 실리콘 나이트(Silicon Knights)의 데니스 다이악을 비롯한 많은 이들이 카메라 문제의 심각성을 느끼기 시작하면서 플레이어에게 컨트롤의 필요성을 느낄 수 없을 만큼 성능이 좋은 시스템을 제공할 것을 약속했다.

일부는 Wii 컨트롤러의 독특한 디자인이 지금까지 10년이 넘도록 게임의 골칫거리였던 카메라 시스템 문제를 해결하는 데 도움이 될 것이라고 여긴다. 또 다른 이들은 카메라 관련 문제가 게임 비주얼의 발전을 저해할 수 있음에도 불구하고 그저 현재 상황을 고수하려는 자세를 취하고 있다.

2: 컨트롤

게임을 컨트롤할 수 없다면 애니메이션을 보는 것과 다를 것이 없다.

	파워업 이전 이동 능력	컨트롤 버튼 수	컨트롤 튜토리얼	동작 연결 상태	입력에 대한 동작의 민감도
	점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 빨리 달리기. 주위 물체 부수기. 슬라이딩. 사다리 오르기. 적 들어올리기. 튀어 오르기 - 적을 밟은 경우에만 가능. 적 걷어차기. 적 던지기. 파이프 속으로 들어가기.	2	없음.	원활함.	높음.

	<p>점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 공중 회전 공격. 강력한 회전 공격. 컨테이너 및 바위 부수기. 회전하여 튀어 오르기- 컨테이너 및 적을 밟은 경우에만 가능.</p>	1	없음.	원활함.	높음.
	<p>점프. 기어가기.</p>	2(이후 4)	없음.	원활함.	높음.
	<p>점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 회전 공격. 튀어 오르기 - 컨테이너 및 적을 밟은 경우에만 가능. 컨테이너 부수기.</p>	2	없음.	원활함.	높음.
	<p>점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 공중 공격. 공중 회전 공격. 강력한 회전 공격. 달리기. 튀어 오르기 - 컨테이너 및 적을 밟은 경우에만 가능. 컨테이너 및 표시된 물체 부수기. 물체 들기 및 던지기.</p>	2	힌트 있음.	원활함.	높음.

	<p>펀치. 회전 공격. 발차기. 점프. 더블 점프. 공중 차기. 어퍼컷. 탄성을 이용한 공격. 다이빙. 매달리기. 기어오르기. 말하기.</p>	4	있음.	원활함.	높음.
	<p>점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 옆으로 피하기. 회전 점프. 옆길 점프. 내려가며 누르는 공격. 위로 이동하며 벽 오르기. 다이빙. 슬라이딩. 물체 들기 및 던지기. 뒤로 넘기. 3 단계 연속 점프(높이가 계속 올라감). 튀어 오르기 - 컨테이너 및 적을 밟은 경우에만 가능. 컨테이너 및 표시된 물체 부수기. 매달리기. 기어오르기. 말하기.</p>	3	있음.	원활함 - 복귀 시간이 조금 걸리는 밟기 공격 제외.	높음.
	<p>점프 - 하강 시 공격 능력 있음. 3 단계 연속 점프(높이가</p>	2	없음.	원활함 - 복귀 시간이 조금 걸리는 밟기 공격 제외.	높음.

계속 올라감). 착륙 시 누르며 공격. 벽 오르기. 빨리 달리기. 주위 물체 부수기. 슬라이딩. 피하기. 사다리 오르기. 적 들기. 튀어 오르기 - 적을 밟은 경우에만 가능. 적 던지기.					
---	--	--	--	--	--

파워업 이전 이동 능력

2006년 개정판: 이 섹션은 많은 양이 편집되었다.

파워업 이전 이동 능력은 플레이어가 파워업 아이템 또는 업그레이드 없이 수행할 수 있는 이동 능력으로 이동 능력이 많을수록 게임을 보다 자유롭게 다양한 방법으로 즐길 수 있다.

베스트 셀러 게임 중 하나인 GTA(Grand Theft Auto)는 처음부터 끝까지 자유롭게 즐길 수 있는 게임이다. My Space 와 W.O.W 가 상호 작용 환경에서의 자기 표현의 주된 수단으로 성공한 사실을 보면 인간이 얼마나 자기 자신을 표현하기를 좋아하는지를 알 수 있다. 플레이어가 자신을 표현할 수 있는 기회가 많을수록 원하는 경험에 더욱 몰두하게 된다.

심지어 12년 전의 8비트 시대의 마리오 게임에서도 다양한 이동 능력과 자기 표현이 가능했다. 겨우 두 개의 버튼으로 파워업 전 9가지의 동작이 가능했던 것이다.

크래쉬 및 모든 소닉과 마리오 게임의 분석에 있어서 한가지 공통점은 적(크래쉬와 소닉의 경우 컨테이너)을 밟아 튀어 오르는 능력이다. 이 능력으로 인해 플레이어는 튀어 오름으로써 얻은 탄성을 사용하여 도달할 수 없는 영역으로 이동할 수 있다. 또한 플레이어는 다른 적 또는 컨테이너로 튀어 오를 수도 있었는데 적 또는 물체만을 연속해서 밟을 경우 도달하기 힘든 영역으로 이동하거나 보너스 점수를 얻을 수도 있다.

한편 2D 소닉은 플레이어가 카메라를 스크롤하여 소닉의 기본 시야를 넘어 위 또는 아래의 영역을 볼 수 있는 시야를 추가로 확보할 수 있도록 했다. 이는 2D 게임에서 보기 드문 기능이다.

지금은 삭제한 카메라 컨트롤을 캐릭터 이동에 포함했던 것은 글을 쓴 당시에는 타당해 보였기 때문이다. 그러나 카메라 컨트롤이 게임 플레이에 보다 극적으로 영향을 주지 않는 한 현재로서는 카메라 컨트롤을 당시와 같이 살펴볼 생각이 없다.

컨트롤 버튼 수

게임 접근성의 관점에서 볼 때 이 항목은 검토해 볼 중요성이 있다. 플레이어가 정신적으로나 육체적으로 많이 컨트롤에 대해 많이 배울 필요가 없을수록 게임 접근이 용이하다. 이는 게임 세계에서 허용하는 과제라고 할 수 있다.

슈퍼 몽키 볼이 적합한 예다. 전체 게임이 방향 패드/아날로그 스틱만으로 조작되고 시작부터 쉽게 이해되지만, 많은 기술을 익혀야 하고 레벨 디자인에 많이 치중했기 때문에 새로운 도전 과제가 계속 증가하여 게임의 흥미를 높인다.

고맙게도 위 게임들이 보이는 공통점을 찾았고 위 표에서 알 수 있듯이 살펴 본 대부분의 게임이 2 개의 버튼을 사용한다(카메라 컨트롤 제외). 이 점은 특히 최상위 판매량을 기록한 게임에서 더욱 두드러진다. 물론 크래쉬의 대다수 최신 게임에는 세번째 이동 버튼이 추가되었고 마리오도 그러하지만 두 게임은 마리오가 3 개의 버튼으로 12 가지의 이동 능력을 수행하고 크래쉬는 그 절반만을 해낸다는 점에서 차이를 둔다.

2006 년 개정판:

뉴 슈퍼 마리오 브라더스는 현재 동작 컨트롤을 이전의 2 개 버튼으로 되돌렸다. 일정한 시간에 단순히 방향 패드를 누르는 3D 게임과 같이 단순한 방법을 사용하기로 한 것이다. 또한 2 개의 버튼과 방향 패드만을 사용하여 12 개의 이동 능력을 수행할 수 있다.

소닉 2D 는 훌륭하게도 모든 동작을 1 개의 버튼으로 수행한다. 추가 이동 능력을 수행하려면 직관적으로 디자인된 방향 패드를 사용한다.

컨트롤 튜토리얼

공전의 베스트 셀러에는 튜토리얼이 **없지만** 새로운 베스트 셀러, 보다 진보한 기술의 타이틀에는 튜토리얼이 있다.

SMB3는 플레이어가 매뉴얼을 읽었다고 가정하고 시간이 지날수록 서서히 복잡해지는 과제와 아이디어를 소개한다.

레이맨도 마찬가지로 크래쉬 및 2D 소닉도 그렇다.

그러나 잭 앤 텍스터, 슈퍼 마리오 선샤인 및 소닉 어드벤처는 **모두** 피할 수 없는 튜토리얼을 게임의 제일 첫 부분에서 소개한다.

이는 확실히 미래의 플레이어를 위해 접근성을 보다 높이고자 하는 개발사의 욕구가 최근 들어 커졌음을 나타내는 것이다.

2006년 개정판: NSMB는 보상의 빈도를 늘려 접근성을 높이려는 듯 하다. 게임 내의 방해 요소를 줄여 게임을 쉽게 만드는 대신 정기적인 보상과 파워업 기회 및 대체 경로를 제공하는 등 숙련되지 않은 플레이어를 위한 안전한 완충 장치를 설정했다.

동작 연결 상태

임의의 순서로 수행되는 캐릭터의 개별적인 동작이 하나로 이어지는가? 복구하는 데 시간이 걸려 시각 효과가 깨지거나 동작 간에 물리적 충돌이 발생하지는 않는가?

강력한 공격을 하기 위해 캐릭터가 모든 중량, 에너지 및 의지를 하나의 대상에 집중해야 하는 특별한 이동을 수행할 경우를 제외하고, 모든 경우에 원활한 동작의 흐름이 우선시된다. 모든 게임에 포함되어 있는 이와 같은 특별한 이동을 수행할 경우라 할지라도 느끼지 못할 정도로 복구 시간이 짧다.

입력에 대한 동작의 민감도

버튼을 누르는 시간에 따라 그에 상응하는 동작이 실행되는가?

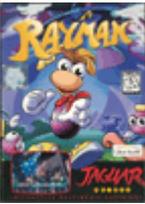
게임에 익숙하지 않은 플레이어에게는 버튼을 오래 누르고 있으면 동작이 길게 이어지는 것이 직관적으로 이해되는 반응이며, 이는 매우 중요한 사항이다. 새로 게임을 접하는 게이머가 잠재 의식 속에서 게임 기능의 합리성을 판단하는 기준이 되기 때문이다. 이는 이 게임뿐만 아니라 SMB3 시절부터 지금까지의 모든 게임에 적용되는 사항이다.

또한 아날로그 컨트롤러를 사용하여 2D 게임보다 훨씬 미묘하게 조작되며 버튼이나 가속 메커니즘을 사용하여 속도를 높이는 소닉 어드벤처, 슈퍼 마리오 선샤인, 잭 앤 텍스터의 이동 메커니즘은 상황에 따라 다르게 반응한다.

3 - 보상 요소

전통적인 게임에는 목표를 달성하면 보상이 주어지는 기계적, 시각적, 음향적 이벤트가 반드시 존재한다. 보상은 주로 목표를 완료했을 때 주어지며 잘 짜여진 목표와 보상 시스템을 통해 전 게임을 플레이하도록 하는 자극제로 여겨진다.

	픽업 유형	파워업 유형	영구 업그레이드 유형	첫 번째 파워업 위치	레벨 당 파워업	종료 보상
	자금. 추가 생명. 환경 변환 아이템. 파워업+ HP 업 세계 지도 탐험 아이템.	비행 능력. 잠입 능력. 튀는 포탄 파워업. 머리 위 블록 부수기.	없음.	첫 단계 도입부.	평균적으로 매 단계마다 3 개 이상.	종료 시퀀스. 새 게임을 시작할 때 28 개의 파워업 아이템 추가.
	자금 + HP 업 + 쿼트 키. 다중 자금. 추가 생명. 파워업. 쿼트 토큰: 능력	스피드 업. 무적 상태. 수중 / 1 회 공격 보호막.	슈퍼 캐릭터 능력 - 고공 점프 능력 + 빠른 이동이 가능한 일시적인 -	첫 단계 도입부.	평균적으로 매 단계마다 3- 5 개.	일반적인 종료 시퀀스. 또는 모든 보너스 쿼트

	<p>활성화와 이벤트 활성화 조합.</p> <p>퀵 토근: 보너스 영역 활성화.</p>		<p>자금 레벨에 따라 차등 - 무적 상태.</p>			<p>토근을 수집했을 경우 스페셜 엔딩.</p>
	<p>자금. 추가 생명. 체력 보충. HP 업. 파워업.</p> <p>퀵 토근: 영역 활성화.</p> <p>퀵 토근: 보너스 영역 활성화.</p> <p>퀵 토근: 이벤트 활성화.</p>	<p>크기 축소 및 복구. 강력한 공격.</p>	<p>펀치. 원거리 펀치. 매달리기. 흔들기. 완만한 하강. 급습.</p>	<p>처음 두 하위 레벨 이후.</p>	<p>레벨당 약 5 개.</p>	<p>일반적인 종료 시퀀스.</p>
	<p>자금. 다중 자금. 추가 생명. HP 업. 환경 변환 아이템.</p> <p>퀵 토근: 영역 활성화.</p>	<p>체력 보충. 무적 상태.</p>	<p>없음.</p>	<p>첫 단계 도입부.</p>	<p>평균적으로 3- 5 개 사이.</p>	<p>최후 보스를 처치하는 일반적인 종료. 26 개의 퀵 토근 아이템을 수집했을 경우 스페셜 엔딩. 26 개의 퀵 토근을 수집했을 경우 스페셜</p>

						보너스 영역.
	자금. 다중 자금. 랜덤 자금. 체력 보충. 파워업. 추가 생명. 퀵트 토큰: 영역 활성화. 퀵트 토큰: 이벤트 활성화. HP 업. 유기적 하위 게임 아바타.	1 회 공격 보호막. 자금용 자석.	스피드 파워업 추가 공격. 스피드 파워.. 충전 시간을 반으로 줄임.	두번째 단계 중반.	평균 3 개.	일반적인 종료 시퀀스. 모든 캐릭터 미션을 100% 완료했을 경우 추가 게임플레이. 추가 게임 플레이를 완료했을 경우 스페셜 엔딩 시퀀스. 모든 퀵트 토큰을 수집했을 경우 특별 메시지 표시.
	자금. 다중 자금. HP 업. HP 자금. 파워업. 퀵트 토큰: 영역 활성화. 퀵트 토큰: 이벤트 활성화.	공격 향상. 발사 능력 부여. 스피드 업.	수송차만 해당.	트레이닝 레벨 중반.	단계의 규모 또는 유형에 따라 3- 15 개 사이.	100 개 이상의 퀵트 토큰을 모아 게임을 완료한 경우 특별 엔딩.

	<p>자금. HP 업. 다중 자금. 파워업. 탄약. 퀵트 토큰: 영역 활성화. 퀵트 토큰: 능력 활성화. 퀵트 토큰: 이벤트 활성화. 퀵트 토큰: 파워업 활성화. 추가 생명.</p>	<p>위쪽으로 발사. 순찰. 앞쪽으로 분사. 특수 수송차.</p>	<p>물 대포.</p>	<p>첫 단계 도입부.</p>	<p>1-3 개 사이.</p>	<p>일반적인 종료 시퀀스. 추가 게임 플레이. 모든 퀵트 토큰을 수집한 경우 특별 엔딩.</p>
	<p>자금. 추가 생명. 비밀 폭로 권한. 파워업 + HP 업. 보너스 게임 권한. 레벨 권한 활성화.</p>	<p>보너스 게임 능력 내에서 무적 상태. 적을 처치하는 무적 상태. 이동에 따라 자금이 발생하는 무적 상태. 튀는 포탄 능력. 위 아래의 블록을 부수는 능력. 축소 + 민첩성 향상 능력. 고속 + 갑옷 + 세로 블록을 부수는 능력.</p>	<p>없음.</p>	<p>첫 단계 도입부.</p>	<p>획득이 용이한 3- 4 개의 파워업. 스킬 미니 게임에서 1-3 개 사이의 파워업 보상. 게임 맵이 레벨 간에 무상 파워업 제공.</p>	<p>일반적인 종료 시퀀스. 추가 캐릭터 활성화 코드. 게임 내 장식품 보상 활성화. 모든 게임의 완료 조건이 충족되었을 경우 추가 지위 표시.</p>

아이템 유형

아이템 유형은 플레이어가 획득할 수 있는 리소스를 말한다. 대부분의 게임에는 다음과 같은 요소가 포함되어 있다.

- 자금 아이콘 - 금화, 과일, 반지 등
- 추가 생명 - 죽었을 경우 다시 이전 부분으로 돌아가 게임을 진행할 수 있는 추가 기회
- 파워업 - 특정 문제를 해결하거나 도달하기 어려운 영역에 도달할 수 있도록 하는 새로운 능력을 부여하는 아이템
- HP 업 - 체력 할당량을 채워 주는 아이템

이상하게도 환경을 변형시키는 개체를 사용하는 게임은 크래쉬와 SMB 3 밖에 없다. 이러한 아이템을 활성화하면 환경에 있는 물체가 다른 것으로 변환되는 것이다.

- SMB3의 경우 활성화했을 때 자금이 일시적으로 닫고 설 수 있는 블록으로 바뀌어 도달할 수 없었던 영역에 도달할 수 있게 하는 "P" 블록이라는 아이템이 있다.
- 크래쉬의 경우 상자 모양의 윤곽만 있는 쓸모 없는 개체를 채워, 부수고 자금을 획득하거나 위험한 영역 위로 가거나 건너는 데 사용할 수 있는 물체로 만드는 "!" 아이템이 있다.

주목해야 할 또 다른 되풀이 기능으로는 **아이템 조합 속성**이 있다. 소닉에서는 수량에 관계없이 소지한 자금이 따라 HP가 증가한다. 즉, 공격을 받으면 동전이 비 오듯 떨어지는 효과와 함께 플레이어의 캐릭터가 소지한 자금이 폭발하기 때문에 최대한 재빨리, 또 최대한 많이 다시 획득해야 한다. 동전을 다시 획득하면 HP도 다시 회복된다.

SMB3에서 파워업은 추가 HP를 부여하고 아이템에 따라 HP를 2포인트 부여하기도 한다. 플레이어가 공격을 받으면 파워업과 함께 해당 파워업으로 부여된 HP를 잃게 된다.

크래쉬에서는 이러한 파워업 기능을 좀 더 발전시켜 HP를 2포인트 획득한 후 다시 HP를 획득하면 일시적으로 플레이어 캐릭터가 무적 상태가 되도록 구현했다. 무적 상태가 서서히 사라질 때 또 HP를 획득하면 다시 활성화된다. 이러한 무적 상태 활성화는 처음 획득한 HP 2포인트 중 하나를 잃을 때까지 계속된다.

3D 마리오와 2D 및 3D 소닉은 이전과 마찬가지로 이중 속성 아이템을 사용하고 있지만 마리오는 파워업을 HP 획득의 수단으로 사용하던 것에서 자금을 HP 회복의 수단으로 사용함으로써 큰 변화를 주었다.

또한 전반적인 결과를 살펴보면 시간이 지남에 따라 영역 활성화, 능력 활성화, 이벤트 활성화, 다중 자금 아이템 등의 쿼트-토큰(Quota-token)과 같은 아이템 유형이 크게 유행하게 되었다. 이는 다소 미숙하기는 하지만 게임의 반복적인 플레이를 유도하려는 업계의 노력이 반영된 결과라고 볼 수도 있겠다.

2006년 개정판: NSMB는 움직임의 다양성(거북 등껍질을 차서 동전을 맞으면 해당 동전이 바로 획득되는 등)이나 아이템의 수량뿐만 아니라 동시에 나타나고 적용되는 보너스 기능의 수량도 증가시켰다. 일례로, 여러 개의 동전 블록을 빠르게 치거나 능숙하게 블록을 밟은 후 버튼을 누르고 있으면 파워업 버섯을 획득할 수 있게 되었다. 또한 슈퍼 파워업을 획득하면 파괴 능력을 추가 생명으로 바꿀 수 있게 된 것은 물론, 무적 상태로 만들어 주는 숨겨진 별은 초반 레벨에서도 흔하게 찾을 수 있게 되었다. 그뿐만이 아니다. 레벨 시작 시에 랜덤 아이템 상자가 나타나거나 하면, 두 자리가 같은 수(11, 22, 33 등)인 레벨 종료 목표를 달성하면 파워업이나 추가 생명이 주어지기도 하고 레벨의 핵심 쿼트 토큰을 획득하면 지도상에서 숨겨진 통로로 이동할 수 있게 된다. /]

슈퍼 마리오 브라더스 3는 특정 점수에 도달하면 나타나는 특수한 배 등의 보너스를 게임 내의 여러 곳에 숨겨 둬으로써 플레이어의 반복 플레이를 유도하고 있다. 또한 오랜 시간과 노력을 들여야만 모두 발견할 수 있는 숨은 상점과 기타 다양한 보너스 및 숨겨진 아이템이 기본 게임 레벨에 효과적으로 배치되어 있다.

소닉 어드벤처에서는 특정 이벤트 발생 시에 나타나는 보너스도 있고, 게임 후반부에서 특정 스킬이나 능력을 획득한 후 돌아오는 동안 도달하기 힘든 영역을 발견했을 때 획득할 수 있는 보너스도 있다.

잭 앤 텍스터의 경우 능력 향상 스포어 이미터(spore emitter)를 활성화하면 이동할 수 없었던 장소로 이동할 수 있는 스킬을 얻게 된다. 또한 차량을 사용하는 레벨에서는 사용하는 차량에 대한 업그레이드를 획득할 수 있다. 그 외의 보너스로는 특정 조건을 만족한 경우에 나타나는 추가 엔딩 씬이 있다.

마리오 선샤인에서는 특정 조건을 만족하거나 스토리와 관련된 액션을 수행한 후에 활성화되는 보너스가 있다. 이 게임에서도 추가 스킬을 획득한 후 돌아오는 동안 다른 여러 가지 보너스를 찾아낼 수 있다.

파워업 유형

플레이어 캐릭터에 적용될 수 있는 능력 향상 및 강화 유형을 살펴보도록 하자.

모든 게임에 공통적으로 사용되는 표준화된 일시적 무적 상태 파워업 아이템과는 달리, SMB3 에는 이리저리 튀는 포탄 파워업, 정면 근접 공격을 가능하게 하는 비행 능력, 빠른 하강을 가능하게 하는 잠입 능력, 마리오의 수영 능력을 높이는 슈트 등 다양한 유형의 파워업이 등장한다.

간단히 말해 추상적인 상상력을 동원하여 마리오의 능력(점프하여 날거나 무기를 던지는 적을 공격하는 등)을 높일 수 있다는 점 외에는 특별한 공통점이 없다.

2D 소닉은 기본 스피드 업, 일시적인 무적 상태, 물에 빠진 경우에도 보호해 주는 1 회 공격 보호막 등을 고수하고 있다. 또한 7 가지 보너스 쿼트 토큰을 모두 수집하면 자금을 50 단위 획득하면 활성화되고 자금 카운트다운(자금이 초 단위 타이머 역할을 함)이 0 이 되면 사라지는 슈퍼 소닉 능력을 사용할 수 있게 된다. 반지를 더 많이 모아 타이머에 추가하면 자금 토큰에 또 다른 흥미로운 하위 속성이 부여된다.

3D 소닉에도 2D 소닉과 동일한 파워업 아이템이 사용되며, 3 차원인 관계로 자금을 수집하기가 까다롭기 때문에 자성이 있는 보조 보호막이 추가되었을 뿐이다. 즉, 소닉의 자금은 금속으로 만들어졌기 때문에 정해진 반경 내에 있는 자금 아이템이 자동으로 흡수되면서 수집된다.

3D 소닉에서도 슈퍼 소닉 능력을 획득할 수 있지만 획득하는 방식이 다르다. 2D 소닉에서와 같이 7 가지 쿼트 토큰을 수집하는 것이 아니라 모든 하위 캐릭터 퀘스트를 100% 완료했을 때 부여된다. 이 목표를 달성하면 새로운 하위 캐릭터 퀘스트가 나타나고 슈퍼 소닉이 등장하게 된다.

레이맨에서는 레벨 내의 특정 퍼즐을 해결한 경우 공격형 파워업과 축소/성장 아이템을 획득할 수 있다. 다른 파워업으로는 돌격, 암벽 매달리기, 비행 능력, 거리와 파워가 향상된 펀치(파워를 충전한 경우) 등 다양한 탐험 스킬을 새로 부여하는 스킬 업그레이드가 있다.

크래쉬에는 재활성화가 가능한 일시적 무적 상태 파워업밖에 등장하지 않는다. 이 파워업은 도중에 공격을 당하지 않고 3 포인트의 HP 를 연속으로 수집한 경우에 부여되며, HP 2 포인트를 보유한 상태에서 3 번째 HP 를 수집하면 무제한으로 다시 활성화할 수 있다.

잭 앤 텍스터의 파워업 시스템은 속도, 파워 또는 전반적인 능력이 업그레이드되는 전투 게임의 파워업을 바탕으로 한 듯하다. 종류별로 색상이 지정된 이미지를 찾으면 스피드 업

능력이 부여되고, 그에 따라 특수한 문, 플랫폼, 점프대 등 특정 기호가 있는 이동 장치를 사용할 수 있게 된다. 또한 발사 능력이 부여되거나 파워 및 공격 범위가 향상되기도 한다. 이렇나 모든 파워업은 제한된 시간 동안만 적용되며, 동일한 색상의 이미터를 찾을 때마다 지속 시간이 추가된다. 현재 적용된 이미터와 다른 색의 이미터를 활성화하면 타이머가 리셋되고 수집한 마지막 파워업만 적용된다.

마리오 선샤인의 파워업 시스템은 가장 독창적이라고 평가할 만하다. 게임 시작 후 처음 5분 내에 플레이어는 마리오의 공격 방법을 추가하고 교체 가능한 탐색 옵션이 있는 보조 도구를 획득하게 된다.

- 수평으로 어느 방향으로든 빠른 속도로 이동할 수 있는 옵션
- 수직 방향으로 속도를 크게 높이는 옵션
- 거리가 먼 플랫폼 간을 이동할 수 있도록 비행 능력을 부여하는 옵션

이러한 옵션은 플레이어가 영구적으로 다시 사용할 수 있는 파워업 상자를 열어 변경하기 전까지 마리오의 스킬 세트에 유지된다.

2006년 개정판: NSMB Mario에는 몇 가지 독특한 파워업이 등장한다. 등껍질 모양으로 변하면 빠른 속도로 수평 이동하면서 블록의 옆 부분을 쳐서 깎 수 있지만 위험 지역으로 떨어지기 쉽기 때문에 많은 시간과 노력을 들여야 사용법을 완벽하게 마스터할 수 있다. 이 파워업은 특별하거나 도달하기 힘든 비밀을 찾고 수중 레벨에서 보다 민첩하게 이동하는 데 유용하다.

미니 마리오는 공격에 약해 쉽게 죽지만 더 높게, 더 멀리 점프할 수 있을 뿐만 아니라 물 위를 달려 건널 수도 있기 때문에 전반적으로 민첩한 작은 요정 같은 느낌을 주고 컨트롤 시에 즐거움을 준다. 미니 마리오 상태일 때에만 들어갈 수 있는 비밀 영역도 있기 때문에 일부 레벨에서 특정 쿼트 토큰을 찾을 때에는 반드시 필요하다.

슈퍼 마리오와 파이어 마리오의 전작과 별로 달라지지 않았다. 다만 파이어 마리오의 경우 처치한 적이 자금 단위로 변경되는 발사 무기의 이중 기능이 추가되었을 뿐이다.

기본 무적 상태는 동일하지만 다른 두 가지 유형의 무적 상태가 더 추가되었다.

- **자이언트 마리오:** 화면에 나타나는 사물을 최대한 많이 파괴하여 녹색 표시기를 채워야 하는 미니 게임을 활성화한다. 표시기가 많이 찰수록 제한 시간이 종료된 후 더 많은 추가 생명이 보상으로 부여된다. 화면에 있는 사물을 모두 파괴하면 엉덩이로 바닥을 두드려 사물이 더 나타나도록 할 수 있다.

- **실버 무적 상태:** 기본 무적 상태와 동일하지만 이동 경로를 따라 자금이 나타난다. 즉, 빠른 속도로 멀리 달리고 점프하면 화면이 많은 양의 동전으로 가득차게 된다. 실버 무적 상태는 자주 발생하지 않지만 자이언트 마리오는 자주 발견할 수 있다. 골드 무적 상태는 거의 모든 스테이지에서 보이지 않는 블록에 숨겨져 있다. [/]

파워업 레퍼토리는 게임 간의 차이가 극명하게 드러나는 요소로, 같은 시리즈의 타이틀이 아니라면 서로 간의 공통점을 찾기가 힘들다. 그러나 파워업과 관련하여 여러 타이틀에서 공통적으로 나타나는 특징이 한 가지 있다. 한 가지 게임 내의 모든 파워업을 역사적으로 살펴보면 캐릭터의 기본 파워와 탐험 스킬을 완전히 바꾸거나 전체적으로 크게 향상시키는 경우가 많다는 것을 알 수 있다.

2006년 개정판: NSMB의 파워업은 다소 추상적이며 허술하게 디자인된 독특한 비밀 요소가 이전의 어떤 게임보다 많다. 또한 아마도 무적 상태 요소가 세 가지나 있는 유일한 게임일 것이다. 그 중 한 가지는 통합된 보너스 미니 게임에서 엄청난 몸집과 파워를 사용해 레벨의 환경을 완전히 바꿔버릴 수 있도록 해 준다. 전반적으로 많은 수의 파워업이 사용되었고 이는 플레이어에게 가능한 한 많은 보상을 제공하는 현재의 게임 디자인 경향을 그대로 보여 준다. 잘 알다시피 게임 내에서 엄청난 파워를 쥐어 주는 것보다 더 큰 보상이 어디 있겠는가? 새로운 힘과 능력은 플레이어에게 신선한 경험이 되기도 한다. [/]

영구 업그레이드 유형

캐릭터가 영구적으로 향상되는 경우도 있다. 이렇게 영구적으로 적용되는 파워업을 획득할 수 있는 유일한 캐릭터는 레이맨과 소닉(2D 및 3D 버전)뿐이다. 예를 들어 소닉 2(2D)에서는 7 가지 보너스 토큰을 모두 수집한 경우에만 영구 업그레이드가 부여되는데, 이를 위해서는 전체 게임 플레이 타임의 절반을 할애해야 한다.

마리오 선샤인에는 영구적으로 적용되는 파워업이 한 가지밖에 없지만 게임플레이 초반 5분 이내에 획득할 수 있다. 이 파워업은 '도전 레벨'이라는 스테이지를 플레이할 때에는 효과가 사라진다. 또한 이 파워업은 다른 모든 파워업의 핵심 매개체 역할을 한다. 게임 내에 등장하는 모든 파워업(첫 번째 제외)은 다른 파워업으로 바꿀 때까지 영구적으로 적용되며, 언제라도 다른 파워업으로 바꿀 수 있다.

소닉 어드벤처의 업그레이드 이벤트는 스토리의 일부로서 발생하며 한두 가지만 숨겨져 있다.

영구적으로 적용되는 파워업의 사용은 이 기사에서 분석하는 여러 타이틀에서 지배적으로 나타나는 특징은 아니지만 새로운 발상의 계기가 될 수 있는 아이디어임에는 틀림없다.

첫 번째 파워업의 위치

7 가지 게임 중 6 가지에서는 거의 게임 시작과 동시에 첫 번째 파워업이 등장한다. 아마도 이는 플레이어가 실질적인 도전 과제에 직면하기 전에 게임 세계와 규칙에 익숙해질 수 있도록 하기 위한 배려일 것이다.

흥미롭게도 첫 번째 파워업이 다른 게임들보다 훨씬 나중에 등장하는 레이맨의 경우 리뷰에서는 낮은 평가를 받았지만 전세계적으로 4 백만 카피가 팔렸고 프랜차이즈를 통해 1 천 3 백만 달러 이상의 판매고를 올렸다.

이러한 결과가 나온 것은 기자들이 게임의 초반 30 분 정도만 평가했기 때문일 수 있다. 기자들이 빠빠한 마감 기한을 맞추기 위해 게임을 충분히 살펴볼 시간이 부족하여 평가가 부정확해지는 경우가 많다는 점은 주지의 사실이다.

이를 뒷받침하는 또 다른 요인으로, 초반 10-15 분 동안은 적을 상대로 자신을 방어할 수 없기 때문에 적에게 맞서기 보다는 피해 다녀야 한다는 점을 들 수 있다. 레이맨에서 획득할 수 있는 첫 번째 파워업인 캐릭터의 공격 능력 파워업은 게임의 몇 가지 하위 스테이지에서 등장한다.

이러한 특징은 누구에게나 부정적인 인상을 줄 수 있다. 조금만 게임을 진행하면 공격 능력을 부여 받게 된다는 사실을 모른다면 초반에 방어가 불가능한 상태에 놓이면 불안감으로 좌절하기 마련이다. 안타깝게도 게임 매뉴얼을 자세히 읽지 않는 한 그러한 사실을 알 수 없다.

레벨별 파워업

데이터를 통해 각 게임에서는 평균적으로 레벨마다 3-5 개의 파워업이 등장한다는 사실을 알 수 있다. 하지만 잭 앤 텍스터만은 예외로, 스테이지마다 3-15 개의 파워업 이미터가 등장한다. 이는 잭 앤 텍스터가 매우 액션 지향적인 플랫폼 게임이므로 전반에 걸쳐 흥미를 유지하기 위해서는 액션 요소를 지속적으로 제공해야 되기 때문이라고 볼 수 있다. 또한 파워업은 적용 시간이 제한되어 있기 때문에 같은 종류의 파워업이 진행 경로를 따라 일정 간격으로 배치되는 경우가 많다. 특히 이는 플레이어가 특수한 문, 플랫폼, 보스 등에 이르는 경로를 따르도록 하는 교묘한 수단이 되기도 한다.

엔딩(게임 완료) 보상

결과를 보면 소닉과 마리오에서 제공되는 총 보너스 양에서 가장 큰 부분을 차지하는 게임 완료 시의 추가 보너스는 좋은 평가를 받고 있음을 알 수 있다.

특히 소닉 어드벤처와 마리오 선샤인의 경우 이미 플레이한 영역을 크게 변경된 형태로 다시 플레이할 수 있고 새로운 레벨과 레벨별 섹션에 액세스할 수 있는 추가 게임플레이를 제공한다. 3D 소닉의 경우에는 추가 '슈퍼' 캐릭터를 사용하여 게임의 '진정한' 엔딩에 도달하면 추가 배경 스토리 CG를 볼 수 있다.

수집할 아이템이 없는 SMB3를 제외한 모든 게임에서는 쿼트 토큰을 모두 수집했을 때 보상을 제공한다.

안타깝게도(적어도 필자의 입장에서는 안타까운 일이다.) 잭 앤 텍스터의 보상은 게임의 분위기와 맞지 않고 다소 불충분하다. 플레이어의 노력과 공로에 대한 보상이 문이 열리고 밝은 빛이 쏟아져 나오는 단 3초의 동영상이라니... 베스트셀러인 슈퍼 마리오 브라더스 3는 게임을 완료하면 플레이어가 다음 번에 게임을 플레이할 때 사용할 수 있는 28 "P-왕"이라는 아이템이 주어진다. 이 아이템을 사용하면 전체 레벨을 진행하는 동안 내내 날아다닐 수 있는 비행 능력을 얻게 된다.

2006년 개정판: NSMB는 특별할 것 없는 매우 일반적인 엔딩을 보여 주지만 루이지로 플레이할 수 있는 코드가 제공된다. 하지만 루이지의 스킬은 별반 차이가 없다. 또한 게임을 완료할 때마다 수집할 수 있는 월페이퍼가 추가 보너스로 주어지고 뛰어난 플레이 스킬을 증명하는 별모양 아이콘이 저장 파일 옆에 나타난다. 게임에서 숨겨진 출구, 레벨, 쿼트 토큰 등을 모두 찾으면 파일에 3개의 별이 표시되어 완벽하게 게임을 정복했음을 나타내는 것이다.

4 가지 도전 과제와 보상 디자인

아래의 요인을 통해 선택된 게임 간의 다른 세부적인 차이점과 공통점을 살펴볼 수 있다.

	위험 요소(초반 10분 이내)	점수 및 아이템 보너스	도달하기 힘든 영역 탐험 보너스	영역 완료 보너스
--	------------------	--------------	-------------------	-----------

	<p>접촉 시 사망하는 지역. 달으면 안 되는 적. 정지된 적. 가로로 이동하는 적. 갑자기 나타나는 적. 파수병. 껍질이 있는 적. 포물선을 그리며 튀는 적. 무기를 발사하는 적. 시간 제한.</p>	<p>100 개의 자금 수집 시 추가 생명 부여. 점수 80,000 점 획득 시 보너스 미니 게임 활성화. 레벨별로 지정된 두 자리가 같은 점수를 획득한 경우 지도의 위험 요소가 보너스 레벨로 변환. 특정 레벨에서 자금 조건을 만족할 경우 추가 보너스 아이템 컨테이너 생성(상점).</p>	<p>게임 전체: 레벨 변환 아이템. 숨겨진 스테이지. 보너스 룸으로 들어가는 포털. 도달하기 어려운 영역으로 갈 수 있도록 하거나 비밀 포털이 나타나게 하는 환경 변형 아이템. 추가 아이템이 있는 숨겨진 영역.</p>	<p>게임 초반: 룰렛 블록 - 룰렛 블록 3 개를 활성화할 경우 보상 + 시간 관련 점수 보너스 획득. 후반 레벨: 레벨의 후반부를 활성화하는 아이템. 세계 지도에서 섹션을 활성화하는 아이템.</p>
	<p>대각선으로 무기를 발사하는 지상 적. 무기를 발사하는 나무 위의 적. 접촉 시 사망하는 지역. 접촉 시 사망하는 위험 요소. 땅속에서 갑자기 나타나 놀라게 하는 적. 지면, 벽면, 천정에 설치되어 달을 경우 데미지를 입는 위험</p>	<p>100 개의 자금 수집 시 추가 생명 부여. 50 개의 자금 수집 시 보너스 레벨 플레이 가능. 50,000 점 획득 시마다 추가 생명 부여.</p>	<p>게임 전체: 위험 요소가 없는 아이템 영역. 보너스 레벨 입구/체크포인트.</p>	<p>게임 전체: 레벨 완료 시 자금이 100 단위 이상인 경우 추가 이어가기 부여.</p>

	<p>요소. 플레이어의 의지와는 다른 방향으로 작용하는 관성. 시간 제한.</p>			
	<p>달을 경우 데미지를 입히는 위험 요소. 빠지는 경우 죽는 구덩이. 수평으로 움직이는 긴 위험 요소. 수평으로 움직이는 짧은 위험 요소. 전면이 보호되어 있고 수평으로 움직이는 지상 위험 요소. 튀어 오르며 수평으로 움직이는 지상 위험 요소. 발사 무기. 위쪽으로 이동하는 공중 위험 요소.</p>	<p>숨겨진 캐릭터 발견 시 상황에 따라 정해진 일정 자금량에 도달한 경우 보너스 레벨로 이동</p>	<p>게임 전체: 위험 요소가 없는 아이템 영역. 보너스 아이템 하위 게임으로 이동하는 포털. 감옥. 물체를 조사하여 도달하기 힘든 영역으로 이동. 숨겨진 죄수, 플랫폼 또는 아이템 사용 및 표시 트리거.</p>	<p>게임 초반: 저장 능력. 새로운 레벨 액세스. 게임 후반: 상황별 업그레이드.</p>
	<p>지상에서 일정한 간격으로 X+Y 축을 따라 이동하는 위험 요소. 위쪽으로부터의 공격에 대해 보호되고 이동 범위가 제한되어 있으며 대각선으로 미끄러지듯 이동하는 지상 위험 요소.</p>	<p>자금 100 단위 획득 시 추가 생명 부여. HP 업 3 개 획득 시 무적 상태 활성화.</p>	<p>게임 초반: 숨겨진 플랫폼 또는 아이템 사용 트리거 자금 컨테이너. 게임 후반: 보너스 레벨 활성화/퀵트 아이템. 슈퍼 보너스 활성화/퀵트 아이템. 추가 레벨 활성화/퀵트 아이템.</p>	<p>게임 초반: 특정 레벨에 있는 모드 컨테이너를 파괴하고 생명을 하나도 잃지 않은 경우 다음 레벨에서 플랫폼이 나타남. 게임 후반: 퀵트 활성화 아이템을 플랫폼으로 사용하여 1 회</p>

				보너스 섹션으로 이동할 수 있는 통로 만들기.
	<p>관성. X + Y 축을 따라 이동하며 무기를 던지는 적. 무기를 발사하며 사라지는 능력이 있는 보스. 정면이 보호되어 있고 지상에서 플레이어를 겨냥하는 공격적인 적. 달을 경우 데미지를 입히며 위아래로 이동하는 위험 요소. 위험 지역. 위험 지역으로 설정된 일부 수중 영역.</p>	<p>자금 100 단위 획득 시 추가 생명 부여.</p>	<p>게임 전체: 레벨 마지막으로 이동할 수 있는 숨겨진 지름길. 위험 요소가 없는 숨겨진 아이템 영역.</p>	<p>게임 전체: 새로운 캐릭터, 주 게임 세계 액세스. 점수 보너스. 등급 보너스. 퀵트 토큰 보너스. 레벨의 지정된 영역에서 수집하는 하위 게임 관련 아바타.</p>
	<p>수중 영역의 위험 지역. Static floor based hurt-hazard 고정된 지면에 있고 달을 경우 데미지를 입히는 위험 요소</p>	<p>50 개의 체력 토큰 수집 시 HP 획득. 상황에 따라 일정량의 활성화 토큰을 수집하면 새 영역에 액세스 가능. 활성화 토큰 100 개 획득 시 두 번째 엔딩 활성화</p>	<p>게임 초반: 자금. 게임 후반: 세계 퀵트 토큰, 하위 토큰 및 자금.</p>	<p>게임 전체: 다음 영역 액세스.</p>

	<p>고정된 지상 위험 요소. 촉수 모양의 움직이는 부분이 있으며 고정되어 있고 제거 가능한 지상 위험 요소.</p>	<p>자금 100 단위 획득 시 추가 생명 부여. A 형 특수 자금 8 단위 획득 시 쿼트 토큰 부여. B 형 특수 자금 10 단위 획득 시 쿼트 토큰 부여.</p>	<p>게임 초반: 자금만. 게임 후반: 활성화/쿼트 토큰, 하위 쿼트 토큰 및 모든 종류의 자금 및 특수 자금.</p>	<p>게임 전체: 주 게임 세계 액세스.</p>
	<p>위험 지역. 달으면 안 되는 적. 갑자기 나타나는 적. 수평으로 움직이는 적. 흔들리는 플랫폼에 의한 관성. 플레이어를 떨어뜨리는 시소 플랫폼. 포물선을 그리며 점프하는 적. 시간 제한.</p>	<p>자금 100 단위 획득 시 추가 생명 부여. 특수 동전 블록을 연속으로 10 회 치면 파워업 획득. 특정 시간에 종료 지점 기동을 때리면 게임 지도에 보너스 표시. 슈퍼 마리오 상태에서 아이템 x 개를 때리면 추가 생명 획득 빨간색 블록으로 파워업 획득 시 새 레벨 시작. 아이콘 위로 점프한 후 제한 시간 내에 8 개의 쿼트 토큰을</p>	<p>게임 전체: 레벨 변형. 숨겨진 스테이지. 보너스 룸으로 통하는 통로. 도달하기 힘든 영역에 접근할 수 있도록 하거나 비밀 포털을 드러나게 하는 환경 변환 아이템. 추가 아이템이 있는 숨겨진 영역. 특수한 파워업을 사용하는 경우에만 접근할 수 있는 숨겨진 영역. 특별하게 디자인된 환경에 있는 보너스 파괴 미니 게임 파워업. 비밀 파워업. 추가 레벨 출구. 이후 레벨을 활성화하는 쿼트 토큰.</p>	<p>게임 초반: 종료 지점 기동의 꼭대기를 때릴 경우 추가 생명 획득. 종료 지점 기동의 꼭대기보다 낮은 위치를 때릴 경우 높이에 따라 보너스 점수 획득. 해당 출구를 찾을 경우 숨겨진 레벨 액세스 가능. 특정 시간(종료 숫자와 일치)에 종료 표시 기동을 때릴 경우 게임 지도에 보너스 활성화. 후반 레벨: 게임 지도 경로의 주요 연결 지점 활성화</p>

		수집하면 추가 생명 획득. 특별하게 배치된 블록 사이에서 비밀 파워업 및 추가 생명 찾기. 레벨 활성화 토권을 찾아 이후 레벨 및 게임 지도 경로 활성화		
--	--	--	--	--

위험 요소

모든 게임에서 공통적으로 발견할 수 있는 특징은 시작 시에 단순한 지상 적이 나온다는 점이다.

2D 게임에서는 첫 레벨부터 다양한 파수병, 비행 적, 높은 위치에 있는 적, 무기를 발사하는 적, 무기를 던지는 적, 수직으로 이동하는 적 등 다양한 적이 등장하고 게임을 진행하는 동안 점점 더 진화하며 수도 많아진다.

크래쉬, 마리오 선샤인, 잭 앤 텍스터 및 소닉 어드벤처의 경우 초반 몇 분 동안에는 지상의 적만 등장하도록 제한(소닉 어드벤처만 무기를 던지는 적과 몇몇 공격적인 적 추가)하여 쉽게 시작할 수 있을 정도로 난이도를 유지하는 데 중점을 두었다.

또한 모든 게임에는 정적인 환경 위험 요소(가시, 칼날 등)와 끝이 없는 구덩이가 공통적으로 등장하고 몇몇 게임에서는 게임플레이 영역이 '포함'되어 있거나 게임플레이 영역을 둘러싸고 있는 위험 요소도 등장한다.

소닉에는 캐릭터가 환경의 형상과 상호 작용하는 방법에 연관된 독특한 위험 요소가 포함되어 있다. 예를 들어 관성/탄성이 영향을 미치는 지역에서 비탈진 영역으로 점프하면 캐릭터가 근처의 위험 요소로 날아가 버릴 수 있다. 이때 속도와 비탈의 각도에 따라 날아가는 방향과 점프 거리가 크게 달라진다.

마리오 선샤인과 잭 앤 텍스터에서는 게임 후반부까지 킬 존이 등장하지 않고, 두 타이틀 모두 대부분의 위험 요소가 (적어도 게임의 초반에서는) 환경적인 요소가 아니라 적을 기반으로 하며 별다른 위협이 되지 않는다고 할 수 있다.

2006년 개정판: NSMB는 단순한 적 등장 공식을 고수하고 있다. 이번에도 가시가 돋은 적을 제외하고 꺾데기를 가진 적, 튀는 적, 수평으로 움직이는 적만 등장시킴으로써 조금 더 단순화했다. 또한 너무 오래 머무르면 떨어져 죽게 되는 시소 플랫폼을 비롯한 위험 요소를 플랫폼으로 사용한 것도 변화된 점이다.

점수 및 아이템 보너스

마리오 선샤인, 크래쉬, 잭 앤 텍스터에서 점수가 자금과 쿼트 토큰 카운트로 바뀐 걸 보면 점수 보너스도 시간이 지남에 따라 서서히 사장된 듯하다.

그러나 소닉 어드벤처의 경우 점수 기능을 유지하여 플레이어의 게임플레이 성과를 측정하는 수단으로 사용하고 있다.

특정 영역을 활성화하거나 보너스 쿼트 토큰을 부여하는 기준으로 점수 시스템을 사용하지 않는 게임에서는 쿼트 토큰을 도달하기 어려운 영역에 숨겨 두거나 일련의 하위 쿼트 토큰을 기본 영역, 숨겨진 영역 및 도달하기 어려운 영역에서 수집할 수 있도록 배치해 두는 경우가 많다.

간단히 정리하면 다음과 같다.

- 이전 시스템에서는 전반적인 스킬에 대해 보상 제공(점수 기능을 사용하여 총 점수에 x점을 추가할 때마다 플레이어에게 생명 및 추가 아이템 제공). SMB의 경우 점수에 따라 다른 보상(예: 비밀 보너스 스테이지)이 활성화됨.
- 최근의 시스템에서는 스킬의 척도로 쿼트 토큰 수집량을 사용하는 등 새로운 발견을 위한 노력에 대해 보상 제공. 이러한 시스템은 도달하기 어려운 영역을 찾으려는 플레이어의 호기심에 치중하며 일반적인 게임플레이로는 활성화할 수 없는 보너스나 추가 생명/자금을 보상으로 제공.
- **2006년 개정판:** NSMB의 경우 쿼트 토큰 시스템과 스킬 시스템을 결합하여 탐험, 실험적인 행위, 능숙한 게임플레이에 대해 점수 보너스나 추가 생명 또는 파워업을 제공한다.

색상, 할당량, 발견의 용이성 등에서 거의 차이가 없는 세 가지 유형의 자금을 다른 활성화/쿼트 토큰을 활성화(이에 따라 다른 레벨이나 게임 이벤트에 액세스할 수 있게 됨)하는 기준으로 사용한 마리오 선샤인은 새로운 시스템이 미숙하게 사용된 예라 할 수 있다.

도달하기 어려운 영역에서 획득할 수 있는 탐험 보너스

이 항목은 시간이 지남에 따라 탐험 보너스의 사용이 증가하고 점수 시스템과 같은 성과 기록이 모두 사라지고 있음을 잘 보여 준다. 이러한 사실은 30 페이지의 결과에서도 나타난다.

도달하기 어려운 영역 보너스는 주로 다음과 같은 요소로 구성되는 것으로 나타났다.

- 추가 생명
- 쿼트 토큰
- 위의 항목이나 추가 자금 보너스가 있는 보너스 영역

이러한 사실은 개발자가 플레이어의 노력에 대해 보상을 제공하는 것이 얼마나 중요한지를 잘 알고 있다는 증거이기도 하다. 물론 보상 방법은 시간이 지남에 따라 변해, 지금은 개발자들이 소닉 어드벤처에 등장하는 스킬 보너스나 효율성에 대한 보너스보다 탐험 보너스에 중점을 두고 있다. 그러나 궁극적으로 보상이 플레이어의 반복적인 플레이를 유도한다는 점에서는 차이가 없다.

2006년 개정판: NSMB에서는 스킬과 탐험에 대해 모두 보상을 제공한다. 게임 후반부에서 특정 쿼트 토큰을 수집하기 위해서는 탐험 과제 해결해야 함은 물론 해당 레벨 밖에서 수집한 파워업도 필요하기 때문에, 스킬과 탐험 욕구, 추상적인 발상이 모두 요구된다.

영역 완료 - 레벨 종료 보너스

추가 생명과 이어가기(continue)는 예전에 영역 완료 보너스로 자주 사용되었다. 그러나 최근에는 이러한 개념이 사용되는 경우가 많지 않아 자주 사용된다고 하기는 어려울 것 같다.

특히 흥미로운 것은 슈퍼 마리오 브라더스 3에서 등장하는 기능이다. 미니 게임(슬롯 머신 블록) 자체가 레벨 종료를 나타내는 독특한 시스템은 지금까지 다른 어떤 게임에서도 사용된 예가 없다.

레벨의 마지막에 슬롯 머신 블록을 치면 순차적으로 채워지는 세 개의 슬롯 중 하나가 기호 카드로 채워진다. 3개의 레벨을 마친 후에 모든 블록이 같은 기호 카드로 채워지면 해당 기호와 관련된 보너스가 부여된다. 즉, 룰렛 블록을 치는 타이밍에 따라 일정 수의 추가 생명을 얻을 수 있는 것이다.

또한 SMB3 에는 달성하기 힘든 조건 점수를 정확하게 획득하면 지도에 특별 보너스 레벨이 나타나는 보상도 있다. 이는 능숙한 게임플레이나 행운이 필요한 보상으로 일정 정도 무작위성이 있기 때문에 초심자들도 운 좋게 활성화할 수 있다.

2006년 개정판: NSMB의 레벨 종료 보상은 목표 지점을 나타내는 기둥의 꼭대기를 칠 경우 1업 또는 고득점 보너스가 제공되는 매우 단순한 형태이다. 또한 점프 시점을 잘 조절하여 타이머의 끝 두 자리 숫자가 일치(22, 33, 44 등)할 때 목표 지점 기둥을 치면 지도에 추가 보상이 나타난다. 이때 보상은 추가 생명 미니 게임, 파워업 룰렛 블록 미니 게임, 거인 버섯 파워업 등이 될 수 있다.

소닉 2에서는 획득한 자금량과 점수에 따라 추가 생명과 이어가기 보너스가 주어진다. 크래쉬 밴디컷에서는 레벨 내에 있는 모든 컨테이너를 생명 하나 이내에 파괴하면 다음 레벨에서 특별 플랫폼이 나타난다.

소닉 어드벤처, 마리오 선샤인, 잭 앤 텍스터에서는 이후 레벨에 대한 액세스와 추가 쿼트 토큰이 보상으로 주어진다. 소닉 어드벤처의 경우 만나는 캐릭터를 사용할 수 있도록 하는 고유한 보상이 주어진다. 또한 완료한 레벨에서 마지막으로 구해 준 8개의 생명체를 생명이 하나로 제한된 하위 캐릭터로 사용할 수 있게 된다. 이러한 캐릭터는 나중에 VMU*에서 플레이할 수 있다.

레이맨은 레벨 종료 보너스를 제공하지 않는 유일한 게임이다. 때문에 레벨을 종료하면 단지 다음 레벨을 플레이할 수 있을 뿐이다.

*VMU는 컨트롤 키와 시각적 디스플레이를 갖춘 메모리 카드로 플레이어가 활성화된 미니 게임을 휴대하면서 즐길 수 있다.

5 - 단기 도전 과제 디자인

대략적으로 정의하자면 전통적인 게임 사용자에게 맞게 디자인된 게임 레벨은 작은 하나 이상의 시퀀스를 이루는 일련의 작은 도전 과제의 집합이라 할 수 있다.

이러한 작은 도전 과제를 얼마나 긴밀하게 결합하느냐는 따라 플레이어에게 얼마나 다양한 경험과 지속적인 선택의 폭을 제공하게 되는지를 결정하는 중요한 요인이다. 이를 잘 보여주는 최고의 성공 사례는 수백만 카피의 판매고를 올린 PS2 성공작 **GTA: 바이스 시티**이다.



GTA:VC 는 플레이어의 자유로운 선택권이 게임의 뼈대를 이루고 있다. 따라서 플레이어는 게임 내에서 자신의 선택에 따라 게임의 주된 범죄 임무를 수행하거나 임무를 완전히 무시하고 소방수가 되거나 도시에 불을 지르고 다니거나 택시 운전사가 되는 등 다양한 행동을 취할 수 있다.

이 게임은 이 글에서 우리가 살펴보고 있는 게임들과는 완전히 다른 장르의 게임이지만 핵심적인 부분은 동일하다. 즉, 캐릭터, 달성할 목표, 탐험할 장소가 명확히 존재하는 게임 세계관을 바탕으로 한다. '실질적' 차이점은 게임 스케일, 스토리의 기본 정신, 세계의 구조 정도를 들 수 있다. 사실 이는 큰 차이점이라고도 볼 수 있다.

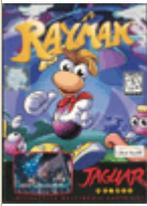
아래 목록은 게임플레이의 초반 5-10 분 내에 얼마나 많은 유형의 미니 도전 과제가 등장하는지를 보여 준다. 여기에 나열된 특정 도전 과제가 해당 시간 내에 등장하는 횟수는 고려하지 않았다는 점을 유의하기 바란다. 여기에서는 게임플레이의 다양성에만 초점을 맞추도록 한다.

초반 5-10 분 내에 등장하는 임무 유형 - 선택적 임무 및 의무적 임무	
	<p>32 개 유형:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자금 수집 • 표시되지 않은 컨테이너를 때려 자금 및 아이템 획득 • 환경 내의 부서지는 영역(벽돌)을 파괴하여 숨겨진 보너스 및 점수 획득 • 무적 상태 파워업을 사용하여 적에게 돌진 • 적을 들어 연이어 나타나는 다수의 적에게 던짐 • 표시된 컨테이너를 때려 아이템/자금 획득

	<ul style="list-style-type: none"> • 적 껍데기를 표시된 컨테이너의 측면에 능숙하게 던져 아이템 획득 • 연속적으로 점프하면서 바닥에 닿기 전에 여러 적을 처치하여 점수 보너스 획득 • 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기 • 수평으로 움직이는 지상 위험 요소를 점프하여 뛰어넘기 • 적 위로 점프하여 껍데기를 차기 적 위로 점프하여 껍데기를 들기 • 위험 요소 꼭대기로 점프하여 제거하기 점프하여 컨테이너의 아래쪽을 때려 아이템 획득 • 파수병이 갑자기 발사하는 무기를 피해 지나가기 스치며 날아오는 적 껍데기 피하기 • 게임 배경 뒤로 은밀히 떨어지기 날아오는 무기를 피하면서 파워업을 사용하여 파수병 처치 • 적 껍데기를 컨테이너의 측면에 조준하여 던짐으로써 아이템 획득 • 파워업을 사용하여 위험 요소를 근거리에서 공격 • 파워업 탄성을 사용하여 적을 근거리에서 공격 • 위험 요소 영역을 정리하여 안전한 장거리 도약 경로 확보 • 가속하여 일정한 속도에 도달함으로써 숨겨진 영역으로 날기 • 도달하기 어려운 영역에 있는 숨겨진 영역 탐험 • 위쪽에서 포물선 형태로 하강하여 위험 요소 아래로 통과 • 물체 뒤에 숨어 파수병이 쏘는 무기 피하기 • 숨겨진 환경 변환 아이템 찾기 • 파괴 가능한 환경 영역으로 껍데기를 조준하여 던져 비밀 통로가 나타날 때까지 블록 파괴 • 환경 변환 효과의 지속 시간 내에 자금 수집 • 관성을 이용하여 몸을 낮추며 천장이 낮은 곳의 다른 쪽 입구로 미끄러질 수 있도록 가속 • 적절한 타이밍에 룰렛 보너스 컨테이너를 때려 추가 생명을 부여하는 보너스 쿼트 토큰 획득 • 달아나는 파워업 잡기
--	--

	<p>28 개 유형:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자금 수집 • 무적 상태 파워업을 사용하여 적에게 돌진 • 지면에 닿지 않고 컨테이너와 적 위로 점프
---	---

- 컨테이너를 파괴하여 아이템/자금 획득
- 날아오는 무기 피하기
- 게임 배경 뒤에 숨겨진 아이템 컨테이너 파괴
- 수평으로 움직이는 지상 위험 요소를 점프하여 뛰어넘기
- 지면에 닿지 않고 여러 적 위로 연속하여 점프
- 파워업을 사용하여 체크포인트/보너스 영역 도달
- 교묘히 숨겨진 영역에 들어가 자금 보너스 획득
- 체크포인트/보너스 영역에 들어갈 수 있도록 자금 수집
- 도달하기 어려운 영역으로 이동/점프하여 추가 생명 획득
- 도달하기 어려운 영역으로 스프링을 이용하여 점프함으로써 자금 획득 및 체크포인트/보너스 영역 도달
- 관성을 깨고 움직이는 플랫폼으로 이동함으로써 도달하기 어려운 영역으로 이동
- 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기
- 공중제비 및 회전 시 탄력을 이용하여 모든 자금 수집
- 경사면에서 속도에 따른 관성을 깨고 하강 도중 점프하여 수직으로 이동하는 플랫폼으로 한번에 도달
- 빠른 속도로 이동하는 도중 이동 방향을 조정하여 물체 위로 점프
- 원하지 않는 방향으로 튕겨 나가지 않도록 이동 방향을 조정하여 물체 위로 점프
- 이동 방향을 조정하여 관성을 유지하면서 물체 간 이동
- 이동 방향을 스프링 위로 조정하여 관성을 높이면서 위험 요소 뛰어넘기
- 물체를 이용하여 위쪽으로 이동함으로써 수평으로 움직이는 플랫폼에 착지
- 수평으로 이동하는 플랫폼을 지나 체크포인트/보너스 영역으로 이동
- 관성과 탄성을 이용하여 적 처치
- 보조 아바타가 데미지를 입은 경우 추가 자금/체력을 획득할 수 있도록 안내
- **보너스 레벨:** 새로운 기술을 익혀 새로운 영역으로 이동
- 다가오는 위험 요소 피하기
- 보조 아바타를 자금이 있는 곳이나 안전한 장소로 안내
- 라운드 종료 기준에 해당하는 자금을 수집하여 토큰 쿼트 획득



21 개 유형:

- 특이한 플랫폼의 작동 방식 익히기
- 3 개의 덩굴을 지나 아이템 획득
- 보너스 레벨을 활성화하는 자금량 획득
- **보너스 레벨:** 제한 시간 내에 일정 자금량 수집
- 플랫폼 위로, 또는 플랫폼을 건너 이동
- 마지막 순간에 플랫폼 가장자리에서 점프하여 도달하기 어려운 영역으로 이동
- 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기
- 플랫폼 간을 점프하여 위쪽으로 이동
- 특이한 플랫폼을 통해 높은 덩굴로 이동
- 위험 지역을 넘어 덩굴에서 수평으로 이동
- 덩굴로 이동하고 지면으로 내려오기 전에 수평으로 이동하는 지상 위험 요소가 지나갈 때까지 기다리기
- 새로운 파워업을 사용하여 멀리 있는 컨테이너에서 쿼트 토큰 획득
- 수평으로 움직이는 적 위로 한번에 점프하여 뛰어넘기
- 새로운 파워업을 사용하여 특수한 점프 플랫폼으로 이동한 다음 점프하여 도달하기 어려운 영역으로 이동
- 고정된 적이 발사한 공중에서 수평으로 움직이는 위험 요소 피하기
- 공격에 노출된 상태로 공중에서 공격하는 적 처치
- 특수 플랫폼에서 적 머리 위로 점프하여 적을 플랫폼으로 사용함으로써 도달하기 어려운 영역에서 파워업 획득
- 특수 플랫폼을 통해 물속으로 이동하고 쿼트 토큰 획득
- 특수 플랫폼을 통해 위험 지역 위로 통과하여 보너스 획득
- 파워를 충전하여 공격함으로써 도달하기 어려운 영역에 있는 적 처치
- 위험 지역 위의 특수 플랫폼으로 이동하고 점프하여 파워업 획득



13 개 유형:

- 자금 수집
- 컨테이너를 파괴하여 아이템 획득
- 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기
- 적 위로 점프
- 보너스 토큰 쿼트 찾기
- 무적 상태에서 적에게 돌진하여 나가기

	<ul style="list-style-type: none"> • 보너스 영역: 모든 컨테이너 파괴 • 두 컨테이너 간을 점프하여 획득 자금 극대화 • 적이 없는 영역에서 플랫폼이 많은 벽면을 타고 위로 점프 • 일렬로 배치된 컨테이너 간을 점프하여 위험 지역 위로 통과 • 일정 수의 컨테이너 파괴 • 일정 수의 토큰을 수집하여 보너스 레벨 활성화 • 적을 이용하여 다른 적 공격
	<p>17 개 유형:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자금 수집 • 보스의 공격 피하기 • 연속된 발사 공격 피하기 • 공격에 노출된 위치에서 점프하여 적 공격 • 점프하여 플레이어를 공격하기 위해 파워를 충전하고 있는 지상 적 피하기 • 스프링 시퀀스를 이용하여 높은 층으로 이동 • 지면에 닿지 않고 연속으로 점프하여 여러 적 공격 • 탄성을 유지하여 지붕 위로 이동 • 휘어 있는 벽면을 통해 탄성을 높여 숨겨진 지름길로 이동 • 속도 증가 파워업이 적용된 상태에서 휘어 있는 벽면 위를 달려 숨겨진 지름길 영역으로 이동 • 일반적인 경로를 벗어나 숨겨진 영역 찾기 • 일반적인 경로를 벗어나 보너스 자금 찾기 • 이동 방향을 강제하는 특수한 물체를 사용하여 레벨의 다음 부분으로 이동 • 물체를 일부 파괴하며 통과하여 이동 방향을 바꿔 보너스 영역으로 이동할 수 있는 이동 네트워크로 들어가기 • 위험 지역 위의 보너스 아이템 플랫폼으로 점프 • 플레이어 캐릭터를 물체 위로 이동하여 위험 지역을 넘어 점프하도록 이동 방향 조정 • 빠른 시간 내에 전체 레벨을 탐험하여 3 개의 쿼트 토큰 획득



10 개 유형:

- 파워업 제한 시간 내에 목표 지점에 도달하여 특수 물체 활성화
- 파워업 제한 시간 내에 다음 파워업 위치에 도달
- 이중 점프를 통해 높은 영역으로 이동
- 수평으로 위치한 플랫폼 간에 점프
- 컨테이너를 파괴하여 HP 획득
- 자금 수집
- 쿼트 토큰 수집
- 7 개의 하위 쿼트 토큰 수집
- 고정된 장식품 공격
- 점프하여 고정된 장식품 공격



20 개 유형:

- 중앙의 위험 요소를 피하면서 지면의 위험 요소를 점프하여 뛰어넘기
- 영구 업그레이드 수집
- 미끄러지지 않도록 지상의 위험 요소에 스프레이 뿌리기
- 수중 지역에서 탄환 재충전
- 벽면을 통해 높은 영역으로 이동
- 벽면의 위험 요소에 스프레이 뿌리기
- 표시된 캐릭터에 스프레이를 뿌려 스토리 힌트 얻기
- 마을 사람에게 스프레이를 뿌려 우스꽝스러운 반응 보기
- 차양막을 이용하여 점프
- 연속적으로 적 머리 위로 점프
- 단단한 로프에서 점프
- 특수한 그래픽에 스프레이를 뿌려 자금 보너스 획득
- 지상 위험 요소에서 나타나는 적을 점프하여 처치
- 컨테이너 파괴 연습
- 기둥/나무 오르기 연습
- 과일 차기
- 지상 위험 요소의 중앙에 있는 위험 요소에 스프레이를 뿌려 보스 불러내기
- 제한 시간 내에 보스 처치(제한 시간이 지나면 보스가 사라지고 다시 불러내야 함)
- 지상의 위험 요소(위험 지역)를 피하면서 보스 처치

	<ul style="list-style-type: none"> • 쿼트 토큰 수집
	<p>39 개 유형:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자금 수집 • 표시가 없는 컨테이너를 때려 자금 또는 아이템 획득 • 환경에서 파괴 가능한 영역을 파괴하여 숨겨진 보너스 및 추가 점수 획득 • 떠다니는 자금 바로 아래의 블록을 때려 자금 획득 • 적 바로 아래의 블록을 때려 적 처치 • 임의의 위치 또는 수상한 위치로 점프하여 숨겨져 있거나 보이지 않는 아이템/자금 컨테이너 찾기 • 무적 상태 파워업을 사용한 상태에서 적에게 돌진하여 연속으로 일정 수의 적을 처치함으로써 점수 보너스 및 추가 생명 획득 • 보너스 미니 게임 파워업 상태에서 가능한 많은 적과 물체로 돌진하여 추가 생명 획득 • 적을 들어 던짐으로써 일정 수의 적을 연속으로 처치하여 점수 보너스 및 추가 생명 획득 • 지면에 닿기 전에 연속으로 적 위로 점프하면서 적을 처치하여 점수 보너스 및 추가 생명 획득 • 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기 • 적을 떠다니는 자금을 맞춰 자금 수집 • 적 위험 요소 위로 점프하여 처치 • 시소 플랫폼에서 떨어지지 않기(한쪽에 너무 오래 머무르지 않아야 함) • 시소 플랫폼을 이용하여 도달하기 어려운 영역으로 이동 • 숨겨진 영역 탐험 • 특정 레벨에서 파워업을 사용하여 다른 레벨에 숨겨진 영역으로 이동 • 발사 무기를 사용하여 적 위험 요소를 처치하고 자금 및 점수 획득 • x 개의 적 위험 요소를 연속으로 처치하여 추가 생명 획득 • 적 위험 요소 위로 점프 후 발로 차기 • 적 위험 요소 위로 점프 후 들기 • 스치면서 다가오는 적 꺾이기 피하기 • 적 꺾기기를 표시된 컨테이너의 측면에 던져 아이템 획득 • 적 꺾기기를 표시되지 않은 컨테이너의 측면에 던져 아이템 획득 • 숨겨진(잘 보이지 않는) 도달하기 어려운 영역으로 이동하여 숨겨진 보너스/출구 찾기

	<ul style="list-style-type: none"> • 특수한 아래쪽 공격을 사용하여 벽들을 깨고 나아가면서 숨겨진 영역 및 동전에 도달(파워업 상태에서만 가능) • 특수한 아래쪽 공격을 사용하여 적 처치 • 위쪽에서 아래쪽으로 하강하는 동안 자금 획득 • 특수한 떠있기 동작 후 빠른 속도로 하강하는 동안 자금 획득 • 달아나는 파워업 잡기 • 다른 레벨을 활성화하는 숨겨진 퀘트 토큰 찾기 • 위험 요소를 정리하여 점프 콤보를 사용할 경로 확보 • 숨겨진 '쉬운 경로'를 찾아 레벨 완료 • 레벨 종료 목표 점수를 달성하고 추가 생명 보너스를 획득할 수 있도록 높은 점수 올리기 • 관성을 이용하여 천장이 낮은 통로의 다른 쪽으로 몸을 구부린 상태로 미끄러질 수 있도록 가속 • 보너스 아이콘이 활성화된 상태에서 제한 시간 내에 x 개의 퀘트 토큰을 수집하여 추가 생명 획득 • 벽 사이를 이중 점프하여 위험 지역 피하기 • 벽 사이를 이중 점프하여 높은 영역으로 이동
--	---

초반 5-10 분 내에 등장하는 임무 유형 - 선택적 임무 및 의무적 임무

이 항목은 레벨의 목표(의무적 또는 선택적)를 달성하는 데 얼마나 다양한 게임플레이 스킬이 필요한지를 나타낸다.

의무적 = 레벨을 완료하기 위해 요구되는 동작

선택적 = 게임 진행에 필수적으로 요구되지 않는 동작

이러한 동작은 도달하기 어려운 영역으로 이동하는 것부터 자금을 획득하거나 주위의 환경을 탐색(단지 재미를 위해 나무에 오르거나 주위의 과일을 차는 등)하는 것까지 모든 종류의 행동이 될 수 있다.

결과를 통해 소닉 2 와 슈퍼 마리오 브라더스 3 에 가장 많은 유형의 게임플레이 방식이 포함되어 있음을 알 수 있다. 이 두 게임에서는 약 27 개의 도전 과제가 플레이 초반 5-10 분 사이에 등장한다. 두 게임 모두 이 시간은 첫 번째 스테이지에 해당한다.

[2006년 개정판: 이 내용을 다시 살펴본 결과 SMB와 NSMB에는 각각 34가지, 39가지 게임플레이 유형이 등장한다는 사실을 알게 되었다.

또한 이러한 임무 중 대부분은 완료했을 경우에 보상이 따른다.

결과를 통해 게임 초반 몇 분 내에는 다음과 같은 임무 유형이 가장 많이 등장한다는 사실도 알 수 있다.

- 자금 수집
- 파워업 찾기
- 위험 지역 위로 점프하여 뛰어넘기
- 컨테이너 파괴
- 보너스 섹션 또는 도달하기 어려운 영역을 통해 보너스 쿼트 토큰 획득
- 수평으로 이동하는 지상 위험 요소 위로 점프하여 뛰어넘기

그리고 다음으로 많이 등장하는 임무 유형은 아래와 같다.

- 도달하기 어려운 영역으로 이동하여 보너스 아이템 획득
- 일정량의 자금을 수집하여 보너스 스테이지 활성화
- 지면에 닿지 않고 연속적으로 컨테이너 및 적 위로 점프
- 점프하거나 정면으로 공격하여 지상 적 처치
- 파워업을 사용하여 도달할 수 없었던 영역, 보너스 등으로 이동
- 적이 공격이 노출되었을 때 공격
- 탄성으로 적 처치

자주 등장하지 않는 게임플레이 유형은 타이틀별로 고유한 동작이라는 사실을 추론할 수 있다. 소닉 2와 소닉 어드벤처에는 다른 게임에서는 찾아볼 수 없는 탄성과 관성을 이용한 탐험 퍼즐이 많이 등장한다.

SMB3에는 이 게임의 적 유형과 파워업에만 적용되는 여러 가지 독특한 동작이 있다. 구체적인 예로, 너구리 복장을 사용하여 비행하거나 떨어지는 거북 모양의 적을 이용하여 다른 적을 공격하거나 레벨에 있는 벽돌을 깨는 등의 동작이 있다.

2006 개정판: NSMB에도 거인 마리오 파워업과 전통적인 마리오 요소 외에 독특한 동작들이 있다.

여기서 주목해야 할 또 다른 사실은 최신 플랫폼어 게임의 경우 초반에 등장하는 동작 유형의 수가 적다는 점이다. 그 수가 가장 많은 마리오 선샤인이 20 개의 유형이고 가장 적은 잭 앤 텍스터는 10 개의 유형이 등장한다.

마리오 선샤인과 잭 앤 텍스터의 초반 5-10 분은 사실상 튜토리얼 레벨이라 할 수 있으며 마리오에서 초반에 허용되는 대부분의 동작에는 보상이 주어지지 않는다. 즉, 나무에 오르거나 상자를 파괴하거나 구조물로 이동해도 아무것도 획득할 수 없다.

소닉 어드벤처는 차세대 게임으로서 이들 게임 중에서 가장 흥미로운 초반 게임플레이를 제공한다. 17 개 유형의 동작이 포함되어 있을 뿐만 아니라 대부분은 보상이 주어지기 때문이다.

결론

데이터 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

- 몸에 비해 머리가 큰 캐릭터는 많은 사용자에게 인상적으로 기억될 가능성이 크다.
- 게임 시작과 거의 동시에 플레이어에게 파워업을 제공하면 즉각적으로 흥미를 유발하고 게임에 대한 높은 평가를 유발할 수 있다.
- 첫 번째 레벨의 배경으로는 열대의 환경, 정글 등 과장되고 화려한 색상을 사용할 수 있는 배경이 선택되는 경우가 많다.
- 2D 게임이나 측면 스크롤 뷰에서 플레이어가 캐릭터와 전방의 상황을 모두 잘 볼 수 있도록 하려면 캐릭터 크기를 화면 크기의 1/5 또는 1/6 로 만들어야 한다. 풀 3D 게임의 경우 주위를 돌아볼 수 있는 버튼과 가능한 한 넓은 지역을 살펴볼 수 있는 시야 확대 기능을 기본 시점 설정에 추가하여 캐릭터의 키가 화면의 1/6 이 되도록 하는 것이 좋다.
- 플랫폼 게임에서 3D 소프트웨어 카메라는 아직도 플레이어가 갑자기 방향을 바꾸거나 방의 구석에서 점프하는 경우에 결함이 발생하는 경우가 많다. 따라서 모든 사례에서 연구개발이 더 필요한 것으로 나타났다.
- 모든 게임에서는 모든 동작 간의 일관된 흐름과 자연스러운 전환이 주된 디자인 목표가 된다.
- 호평을 받거나 큰 성공을 거둔 타이틀은 대부분 이동과 동작에 사용되는 버튼을 최대한 줄였다. 평균적으로 3 개의 버튼이 사용된다.

- 최신 게임들은 토큰량에 따라 보너스가 활성화되는 새로운 보상 시스템을 사용하고 있다. 또한 플레이어의 전반적인 스킬이나 성과보다는 탐험 욕구에 중점을 두어 보상을 제공한다.
- 초반 10 분 간의 게임플레이 다양성이라는 측면에서 보면, 2D 게임에서 가장 다양한 게임 플레이 유형이 등장한다. 그러한 게임이 대부분 오랫동안 베스트셀러로 사랑 받아 왔다는 점을 고려하면 이는 과거의 천문학적 판매 실적을 재현하는 열쇠가 될 수도 있다. 2D 게임에 등장하는 다양한 게임플레이에는 대부분 보상이 따르지만 최근에 등장한 게임들에서는 사소한 임무를 완수했을 때 보상이 적고 전혀 보상이 없는 경우도 있다.
- 컨트롤 튜토리얼은 여기서 분석한 구세대 게임들에서는 찾아볼 수 없으며 최신 게임(3D 게임)에서만 제공된다.
- 모든 플랫폼 게임(디지털 컨트롤 기능이 있는 게임 포함)에는 입력에 민감하게 반응하는 컨트롤 기능이 있다.
- 가장 자주 사용되는 아이템 유형: 자금, 추가 생명, 파워업 및 HP 업
- 고유한 파워업 시스템을 사용하면 게임의 차별성을 높일 수 있다.
- 퍼즐 기반 플랫폼 게임의 레벨당 평균 파워업 수는 4 개이다. 유일한 액션 기반 플랫폼 게임인 잭 앤 텍스터에는 스테이지당 4-15 개의 파워업이 있다.
- 게임을 반복적으로 플레이하도록 유도하는 게임 완료 보상은 많은 게임에서 다양한 형태로 사용되고 있다.
- 분석한 여러 타이틀에서 영구 업그레이드는 다양하게 사용되고 있었으며 효과도 좋았다.
- 대부분의 게임에서 초반의 위험 요소는 보통 지상의 터치/킬 위험 요소, 몇 가지 위험 지역 및 신체의 일부만 보호된 적으로 구성된다. 데미지를 입히는 위험 요소도 자주 사용되며 최신 플랫폼 게임에서는 캐릭터가 빠지거나 곧바로 죽을 수 있는 수중 지역이나 빈 공간도 일반적으로 사용된다.
- 점수는 토큰 수집 방식에 밀려 서서히 사라졌다. 이로 인해 총 수집량에 관련한 활성화할 수 없는 보너스도 탄생하게 되었다.

- 반복적으로 등장하는 도달하기 어려운 영역 탐험 보너스는 쿼트 토큰, 추가 생명, 많은 양의 자금, 보너스 레벨로 이동할 수 있는 포털, 플랫폼 표시 트리거 등이 있다.
- 가장 자주 등장하는 아이템 보너스는 자금 토큰 100 개를 수집하면 부여되는 추가 생명이다. 흥미롭게도 자금을 이중 속성 아이템으로 사용하는 게임이 많다. 이러한 자금은 주로 HP 업이나 보너스 영역에 들어갈 수 있는 쿼트 토큰으로도 사용된다.
- 가장 널리 사용되는 레벨 완료 보너스 유형은 추가 생명이다. 또한 특정 점수나 수집량을 조건으로 하는 경우가 많다. 모든 게임에서 일반적으로 사용되는 다른 보상 유형으로는 게임의 새로운 레벨을 플레이할 수 있도록 하는 것이다. 여기서 살펴본 게임들에서는 새로운 레벨 외에 다른 보상 유형의 유사성이 발견되지 않았지만, 특히 SMB3의 롤릿 블록, 소닉 어드벤처의 어-라이프 기능, 크래쉬 밴디콧의 매우 어려운 상자 파괴 보너스 등, 각각 매우 흥미로운 보상 유형이 등장한다.
- 초반 10분 이내에 등장하는 임무 유형은 완수했을 때 자금 또는 토큰 보너스가 뒤따르는 경우가 많다. 특히 베스트셀러에서는 이러한 현상이 공통적으로 나타나는데, 자금이나 토큰 보상이 없는 임무가 약 40%에 달하는 마리오 선샤인이 유일한 예외다.
- 여기에서 분석한 모든 게임에는 자금 수집, 위험 지역(끝없는 구덩이) 위를 넘는 점프, 파괴하여 여는 컨테이너, 움직이는 지상 위험 요소 위를 넘는 점프 등의 요소가 공통적으로 포함되어 있다.
- 대부분의 게임에는 도달하는 데 필요한 플레이어의 숙련도에 따라 보상이 주어지는 도달하기 어려운 영역이 있다.
- 일부 게임에서는 자금을 보너스 라운드를 활성화하는 조건으로 사용하고 있으며, 대부분 수량 조건(예: 소닉 2에서는 보너스 라운드에 들어가기 위해서는 50개의 반지를 보유해야 하고 레이맨에서는 게임 진행 정도에 따라 보너스 라운드의 요구 조건이 변함)인 경우가 많다.
- 초반에는 퍼즐 기반 게임플레이보다 액션 기반 게임플레이가 주를 이루며, 퍼즐은 게임의 후반부에만 나오거나 보너스 레벨에만 나오는 경우가 많다.

마치며

위의 정보를 보면 요즘 개발자들이 플레이어에게 튜토리얼을 통해 밥을 떠먹여 주면서 게임의 초반 스테이지에서 직접 시도 또는 플레이해 볼 수 있는 기회를 박탈하고 있는 게 아닌가 하는 느낌을 갖게 된다.

개발자가 이러한 추세를 따르면 가능한 많은 사람들이 게임을 즐기도록 할 수는 있다. 이러한 "시장 확대" 디자인 전략은 쉽게 즐길 수 있는 게임을 만들어내기는 하지만 동시에 플레이어를 무시하는 듯한 인상을 주고 금방 실증을 느끼게 할 수도 있다. '시장 확대'라는 목표도 물론 중요하지만 이를 위해 게임을 너무 쉽게 만드는 건 잘못된 일이다.

여기에서 다시 최신 게임들이 천문학적 판매 실적을 올린 전작들에 못 미친다는 논란을 제기하게 된다. 8 비트, 16 비트 시절보다 훨씬 발전한 기반 기술이 콘솔에 집약되어 있음에도 말이다. 이는 의사 결정자들이 예전에는 콘솔 시장 규모가 작아서 당시의 추세 분석은 현재 시장 상황에서는 의미가 없다고 생각해 어리석은 결정을 내렸기 때문이다.

이 점에 대해 구체적으로 살펴보자. 슈퍼 마리오 브라더스 3는 GTA 3 나 바이스 시티보다 많이 팔렸다. GTA 3 와 바이스 시티는 모두 가장 대중적인 플랫폼을 기반으로 한 제품이다. 게임 자체는 호평과 상업적 성공이라는 두 마리 토끼를 거머쥐었다. 연예인이 TV 프로그램에 나와 게임과 관련한 농담을 했을 정도니 그 인기가 어느 정도인지 짐작할 만하다.

이러한 사실만으로도 두 게임이 NES 시절부터 시장에서 큰 성공을 거두어 왔음을 잘 알 수 있다. NES 는 전 세계적으로 7 천 500 만 대의 판매고를 올렸고 미국의 세 가정 중 한 가정마다 있을 정도로 오랫동안 시장을 주도한 콘솔이다.

개인적으로 필자는 Playstation 의 멋진 요소들이 게임 플레이어들을 자기들만의 세계에서 열린 세상으로 나오도록 했기 때문에 거대 게임 시장을 주도할 수 있었다고 생각한다. 이 Sony 의 PS2 는 1 억 대의 총 콘솔 판매량을 서로 많이 차지하기 위해 3 개 브랜드가 경쟁하는 시장에서 NES 보다 두 배나 빨리 같은 성적을 올렸다.

PS2 가 큰 성공을 거두면서 게임 디자인 스타일에서 느리지만 뚜렷한 변화가 나타나기 시작했다. 그 변화란 것이 과거에 널리 유행했던 대담한 진행 방식을 버리고 플레이어를 초보 게이머로 취급하는 새로운 스타일이 나타난 것이다. 이런 상황에서 플레이어에게 불완전한 시점에 대한 제어 권한을 더 주는 건 별 의미가 없다.

자신의 능력을 발견하고 한계를 시험하고 새롭게 맞닥뜨리는 환경에서 기술을 마스터하는 것도 게임의 즐거움 중 하나다. 하지만 요즘은 '시장 확대' 디자인 철학이 무조건적인 복종을 강요하며 이러한 발견의 즐거움을 빼앗고 있는 형국이다.

나이에 관계없이 게이머는 누구나 '내 말대로 해'라고 말하는 학교 선생님, 직장 상사, 동료로부터 받는 스트레스를 풀고 중압감에서 벗어나기 위해 게임을 즐기는 것이 아닌가? 또한 스트레스가 심할 때에는 익숙해지는 데 오래 걸리고 계속 어려운 문제를 풀어나가야 하는 게임보다는 가장 단순한 아케이드(오락실) 스타일의 게임을 찾게 되지 않겠는가?

이전 주제로 돌아가서, GTA 3에서는 특정 미션에서 팝업 메시지 형태로 튜토리얼이 제공되지만 교묘하게 두드러지지 않은 방식으로 표시되기 때문에 완전히 무시될 수도 있다. 또한 점점 어려워지는 택시 미션, 소방차 미션, 불량배 소탕 등의 미션을 선택함으로써 난이도를 다르게 하여 게임을 처음부터 다시 즐길 수도 있다. 물론 GTA의 개념은 가능한 많은 자유도를 제공하는 것을 기본으로 하지만 여기서는 중요한 문제는 아니다.

튜토리얼 없이 마리오의 8-9 가지 동작과 별난 파워업을 시장에 내놓기 전에 우리는 성공을 자신하고 있었고, 예상대로 게임은 GTA3 보다 더 큰 성공을 거두었다.

우리는 굳이 첫 레벨을 너무 쉽게 만들지 않아도 게이머들이 소닉의 고리처럼 얽혀 있는 세계를 선택하여 즐기려는 사실을 믿고 있었다. 결국 이 게임은 곧바로 Genesis 가 NES 를 왕좌에서 끌어내리는 계기가 되었다.

그렇다면 요즘에는 왜 게임 내에 친절한 설명을 여기저기 추가하거나 아무런 사건이나 위험도 없이 쉽지만 한 초반 레벨을 제공하지 않으면 플레이어가 우리 게임을 선택하고 즐기지 않을 것이라고 걱정하는가? 이제는 새롭게 나타난 시점 컨트롤과 3 차원이라는 복병과 관련해 아직 해결되지 않은 문제(3D 게임의 효과적인 시점 및 단순한 컨트롤)를 해결하는 데 초점을 맞추어야 할 것 같다.

필자는 대규모 시장 = 초보 게이머라는 착각에서 벗어나 화면에서 캐릭터를 어떻게 움직이게 할 것인지를 고민해야 한다. 이를 위해서는 사용이 간편하고 직관적이며 혁신적이고 견고하고 일관되고 강력하며 재미있고 상식적으로 적절한 게임 콘텐츠를 만들면서, 기존의 아이디어를 무조건 새로운 것으로 바꾸는 자세를 지양해야 한다.

튜토리얼이나 쉬운 초반부도 필요하지만 GTA3 처럼 플레이어에게 완전히 무시할 수 있는 튜토리얼을 제공하는 방법도 있다는 것을 잊지 말아야 한다.

물론 이것도 필자가 이전 데이터에서 얻은 하나의 의견일 뿐이다. 독자 여러분도 이러한 정보를 바탕으로 자신만의 의견을 가질 수 있을 테니 더 나은 게임을 만드는 데 직접 일조해 보는 건 어떨까?

2006년 맺음말

이 기사를 쓴 이유는 갈수록 쉬워지기만 하는 게임에 질렸기 때문이다. 도전할 만한 게임을 원하는 필자와 같은 플레이어들에게 입에 떠날어 주는 듯한 게임은 맞지 않는다는 말이다.

사용자들을 모두 바보 취급하는 것이 문제가 아니라, 게임 디자이너가 기계적으로나 개념적으로 간단히 이해할 수 있는 게임을 제대로 만들지 못하거나 거만하다는 점이 진짜 문제라는 점을 증명하고 싶었다. 또한 데이터를 정리해서 영업 담당자들에게 카타마리(이 기사를 작성한 당시에는 출시되지 않았었지만 좋은 예가 되는 게임이다.)나 몽키 볼과 같은 게임에서 찾을 수 있는 기계적인 재미를 바탕으로 한 아이디어를 제공하고 싶었다.

이 기사의 주된 발상은 10년 전 필자가 SCEE에서 일할 당시에 얻었다. 당시에 사내에서는 기술적인 내용이 없는 서류를 통해 개발이 진행되고 있었다. 이 경우 문제는 모든 새로운 아이디어가 게임에 대한 상식이 없는 마케팅 담당자들에 의해 좌우된다는 점이었다.

하지만 언어의 장벽과 서로의 창의적인 발상에 대한 이해 부족이 진짜 문제였다. '레벨 사이에 레이스 요소를 추가한 플랫폼 슈팅'과 같은 게임 개발 아이디어를 제안하면 시장성이 부족하다며 거절 당하는 경우가 허다했다. 마케팅 담당자에게는 판매 외에는 특별한 동기가 없었던 것이다. 필자의 경우에는 잠재적인 재미가 중요했지만 그들에게는 판매에 적합할 정도로 선정적이거나 자극적인 요소를 원했던 것이다.

그러다가 그들에게 상업적 성공을 거둔 게임의 USP를 수준별로 목록을 만들어 알려 주면 제품의 가능성을 평가하고 제품 판매 실적을 높이는 데 도움이 될 것 같다는 생각이 들었다.

결국 이 보고서를 작성하기로 마음먹고 언어적인 능력을 높이고 장르에 관계없이 다양한 아이디어를 표현할 수 있으면서 너무 구체적이거나 모호하지 않은 용어를 찾기 위해 노력했다.

필자가 개인적으로 좋아하는 게임들에서도 시작과 동시에는 아니더라도 초반부터 다양한 플레이 유형과 다양한 수준의 도전 과제를 제공하는 경우가 많다. 재미있는 건 이러한

요소가 포함된 게임이 꾸준히 좋은 판매 실적을 올린다는 점이다. GTA, 슈퍼 마리오 브라더스, 번아웃 정도를 예로 들 수 있겠다.

이야기에 전형적인 요소가 많을수록 독자의 몰입도가 높아진다는 조셉 캠벨의 주장과 일맥상통한다는 걸 알게 됐다. 게임에도 이 원칙을 적용할 수 있다. 즉, 많은 수의 '전형적인 플레이어' 또는 플레이어 성향을 완전히 만족시킨다면 좀 더 많은 사람에게 적합한 게임을 만들 수 있을 것이다.

개발자는 각 개인 플레이어/성향의 요구 사항을 이해함으로써 최선의 게임 개발 목표 및 방법을 찾고 시장에서 더 큰 성공을 거두는 것은 물론, 새로운 장르와 플레이 스타일을 시장에 선보일 수 있게 된다.

예를 들어 플레이어를 무시하는 태도로 버추어 파이터 같은 격투 엔진을 만들었다면 웃기는 게임이 될지는 몰라도 골수 팬들의 원성을 살 것이다. 상상력과 신중한 판단이 중요하다. 일단 기본이 되어 있어야 응용도 가능한 법이다.

필자는 이 보고서를 작성할 당시부터 여기에 나와 있는 것과 같은 표를 사용하여 필자가 개발에 참여했던 게임 장르를 분석함으로써 해당 게임을 재미있게 만드는 공통적인 요소를 파악하고자 해왔다. 이러한 과정을 통해 많은 사실을 알게 되었고 앞으로 가까운 시간 안에 많은 내용을 다시 발표할 예정이다. 또한 모든 게임이 갈수록 쉬워지는 보이는 것이 문제가 아니라 제품별로 사용자에게 대해 알지 못하고 '대규모 시장'에 걸맞은 게임을 만들어내기 위해 비현실적인 창의력을 발휘하는 의사 결정자들이 문제라는 사실도 알게 되었다.

게임과 관련한 다른 연구 내용을 보고 싶다면 lhobo.com 에서 게임 사용자와 관련한 크리스 베이트만의 연구 내용을 살펴보거나 gameinnovation.org's 에서 게임 역사에서 나타난 혁신적인 변화에 대한 내용을 살펴보기 바란다. 이 외에도 많은 연구 내용이 있지만 유명하지 않고 현실적으로 게임 판매에 도움이 되지 않는 연구들은 찾기가 힘들다.

다니엘 부트로스 - Daniel@Gametao.com