

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

소프박스(Soapbox): MMO 다시 생각하기

Neil Sorens

2007년 3월 26일

[http://www.gamasutra.com/features/20070326/sorens\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070326/sorens_01.shtml)

여러분 역시 최근의 MMO(Massively Multiplayer Online) 현상에 대해서 잘 알고 있을 것이다. GDC의 참가작, 여러 가지 언급, 엄청난 실패와 성공, 중독, 유비쿼터스 엘프, 사우스 파크(South Park)의



“Make Love, Not Warcraft” 에피소드, 그리고 가장 중요한 수익. 이러한 점에서 MMO는 하나의 현상이라 할 만하다. 그러나 혹시 여러분이 이러한 것에 대해 듣지 못한 것에 대비하여 어째서 MMO가 중요한지에 대해 짧게 설명하도록 하겠다.

*월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)*는 단순히 성공한 MMO 이상의 작품이다. 게임의 과금 방식은 불법 복제자들에게 경종을 울렸고 수많은 결제자를 통해서 향후 몇 년간의 수익이 보장되었다. 적어도 현재의 추세가 계속 이어져간다면 말이다. *월드 오브 워크래프트*의 선배라고 할 수 있지만 궁핍함을 벗어나지 못했던 *에버퀘스트(Everquest)*나 *울티마 온라인(Ultima Online)* 역시 최초 출시일로부터 많은 날짜가 지난 지금 수익을 올리기 시작하고 있다.

반면 결제 방식이 아닌 PC용 패키지 게임들은 불법 복제가 늘어감에 따라 얼굴을 찌푸리고 있으며 많은 회사들은 앞서 언급한 *월드 오브 워크래프트* 같은 게임이 PC 게임의 판매를 늦춘다고 지적하기도 했다. 이러한 주장이 타당하다고 보여지는 것이, PC 게임의 판매는 2001년

이후 계속 하락세를 보이고 있는데 반해 MMO의 결제를 통한 수익은 엄청난 기세로 치솟았기 때문이다.

PC 게임에서 볼 수 있는 최근의 추세는 오랜 기간 즐길 수 있는 게임이 플레이어들의 관심을 끌 수 있다는 것을 명백히 하고 있다. 콘솔이 PC의 기능과 깊이, 유연성, 편리함을 지니지 않는 이상 이러한 게임들은 몇 년 내에 PC 게임에 사형선고를 내리게 될 것이다.

중요한 것은……우리 모두가 MMO 게임이 발전할 것을 기대했었다는 것이다. *에버퀘스트*의 중독성은 언젠가 누군가가 이 장르를 발전시켜서 모든 게이머들이 즐길 수 있는 엔터테인먼트를 만들어낼 것이라는 추측을 할 수 있게 해주었다. 그러나 오프라인 게임에 비해 큰 규모의 개발 비용이 투자되고 있음에도 잠재적 시장에 영향을 주지 못하는 이런저런 복제품만이 잔뜩 나오고 있는 것이 현실이다.

무엇이 문제일까? MMO 개발자들이 오로지 일부 특수 유저만을 목표로 게임을 제작하기로 마음 먹은 것일까? 아니면 게임 디자이너들이 전통적인 비디오 게임의 디자인에는 경험이 없어서 괴짜(nerd)를 위한 게임 밖에 만들 수 없는 것일까? 필자는 그 답을 알 수 없지만, 전통적인 게임 디자이너의 입장에서 다음과 같은 질문에 대한 답을 끌어내고 싶다. MMO란 정확히 무엇인가? 현재의 MMO 형태가 앞으로도 계속 지속될 것인가? 세계적인 성공을 이룬 MMO가 지닌 것은 무엇이며, 그것을 어떻게 발전시킬 수 있을까?

## 잘못 지어진 이름

이러한 게임이 넓은 인기를 끄는 이유를 이해한다면 어떤 특징적인 게임 요소가 플레이어를 끌어들이며 계속 잡아두고 있는지를 이해해야 할 것이다.

어떤 게임이 이런 분류에 들어가는지를 정의할 때는 “MMO”라는 단어는 특별히 도움이 되지 않는다. 만약 필자의 기억이 옳다면 “대규모 멀티플레이(massively multiplayer)”라는 것은 *에버퀘스트*의 출시 당시 그저 홍보를 위해 사용된 문구였던 것이다. 수천 명의 사람들과 함께 상호작용을 할 수 있다는 점이 게임의 가장 중요한 요소 중 하나이자, *디아블로(Diablo)* 같은 소규모 온라인 멀티플레이 게임과는 차별화되는 점이었기 때문이었다.



하지만 “대규모 멀티플레이”라는 요소가 사람들을 끌어들이어서 계속해서 게임을 플레이하게 만드는 것은 아니었다. 예를 들어 *월드 오브 워크래프트*가 *디아블로 2* 처럼(“대규모 멀티플레이”가 아닌 방식으로) 8 명의 플레이어가 싱글 게임을 함께 즐기도록 만들어졌고, 이런 것을 기준으로 밸런스가 잡혔다고 생각해 보라. 게임은 결제자들에게 한해서는 재미를 보장할 것이다. 그러나 이러한 형태에서는 플레이어들은 로그인할 때마다 계속해서 동일한 몇몇 사람들만을 만나게 될 것이다. 만약 드래곤을 8 명의 사람들만으로 잡을 수 있다면 플레이어의 사회 생활 환경은 더 작아질 것이고 다른 수천 명의 사람들은 플레이어와 별다른 관계를 지니지 못하게 될 것이다.

다른 플레이어의 존재가 나쁜 요소라는 말이 아니다. 단지 이러한 종류의 게임에서는 수많은 플레이어와 만나는 것이 크게 중요한 요소로 부각되지 않는다는 것이다. 수많은 다른 사람과 만나서 상호작용을 하는 것이 게임의 가장 흥보 포인트인 게임을 만드는 것은 분명히 가능하다.(*세컨드 라이프*[*Second Life*]나 그 외의 게임) 그러므로 이런 준 MMO 게임들은 본 문서에서 다루지 않을 예정이다.

## 정기적 과금



그렇다면 과연 무엇이 사람들로 하여금 단 하나의 게임을 위해 매년 3 자리수의 금액(역주: 미국 달러 기준)을 지불하게 만드는 것일까? 없다면 게임 전체가 붕괴하게 되는 요소는 과연 무엇일까? 답은 바로 영속적인 캐릭터 성장(persistent character progression)이다. *월드 오브 워크래프트*가 현재 각 서버마다 수천 명의 플레이어가 접속해있음을 떠올려보라.(물론 대기 중인 수백 명의 플레이어도 빼먹지 말자.) 그러면 이번에는 플레이어가 레벨을 올려도 로그오프만 하면 모든 것이 원상태로 돌아가버리는 게임을 생각해보라. 마치 *퀘이크(Quake)*에서 수많은 킬 수를 올려도 게임이 끝나면 이 기록이 원래대로 돌아가는 것처럼 말이다. 능력, 아이템 같은 것들도 마찬가지이다. 플레이어는 여전히 수천 명의 다른 플레이어와 상호작용을 할 수 있으며 행동에 새로운 제한을 받지 않는다. 변한 것은 단 하나, 캐릭터 성장이 영속적이지 않다는 것이다. 필자가 생각하기론 만약 이러한 방식의 게임이 있다면 게임플레이 방식이나 수천 명의 플레이어와 상호작용을 할 수 있다는 점이 매력적이라 할지라도 많은 사람들이 지속적으로 결제하게 만들지는 못 할 것이다.

우리가 알고 있는 MMO 란 다양한 규모의 멀티플레이 환경에서 “안정적인” 영속적 개체(캐릭터, 팀, 탈 것, 도시, 그 외)를 제공하는 것에 중심이 맞춰져 있다는 것이다.(*디아블로 2* 는 “비공개”, “공개”, “래더” 게임을 통해 재미있는 경험을 제공하고, 치트가 통하지 않고 다른 플레이어가 존재하기에 더 큰 성취감을 얻을 수 있다. 이로 인하여 플레이어는 증가하게 된다.) 개발사와 배급사에게 있어선 이러한 방식이 정기적인 수익 수단을 얻기 위한 것이기도 하지만, 유저들의 경험에 있어선 필수적인 것이라 할 수 없다. 필자는 이러한 게임을 영속적 개체 게임(Persistent Entity Game)이라 부르며, 줄여서 PEG 라고 할 수도 있다.

PEG(또는 현재 사용하는 것에 따르면 MMO)가 하나의 게임 장르라고 말하는 것은 그다지 옳지 않다. 영속적인 개체를 발전시켜 나가는 것(또는 수천 명의 다른 플레이어와 상호작용을 하는 것)은 다른 장르의 게임에도 적용될 수 있는 것이기 때문이다. 실제로 FPS(*월드*

워 2 온라인[World War II Online]), 실시간 전략 게임(택티컬 커맨더스[Shattered Galaxy]), 스포츠(스몰볼[Smallball]), 롤플레이팅(울티마 온라인[Ultima Online]) 등 다양한 장르가 존재한다. 사실 전통적인 비디오 게임에 대한 기준으로 보아도 끔찍하게 디자인되어서 지루하기 그지 없는 게임(여기에 따로 언급하지는 않겠다)일지라도 단지 영속적 캐릭터라는 요소의 매력이 매우 크기 때문에 많은 사람들의 관심을 끄는 것이 가능하다.



## 반복되는 역사

그렇지만 이런 종류의 게임들은 결코 성공 할 수 없을 것이다. 7 년간 틀로 찍어낸 듯이 똑같은 PEG 만을 보았다 할지라도 여러분 역시 게임은 발전한다는 사실을 믿을 것이다. 결국에는 어느 개발자가 전통적인 게임이 주는 재미와 영속적 개체의 성장이 가져다 주는 재미를 잘 합친 PEG 를 만들게 될 것이다.

고집 센 PEG 개발자들과 배급사들은 어드벤처 게임이 주는 교훈에 귀를 기울여야만 할 것이다. 15 년 전만 하더라도 킹즈 퀘스트(King's Quest) 같이 수많은 죽음이 수반되는 '도전과 실패'를 통한 퍼즐 해결 게임플레이가 주를 이루었다. 조약하고 실망스러운 게임플레이에도

불구하고 이러한 게임은 매우 잘 팔렸는데, 당시 어드벤처 게임은 다른 장르의 게임에 비해 뛰어난 그래픽과 스토리를 선보였기 때문이다. 그러나 다른 게임들이 재미있는 게임플레이와 이러한 요소를 합쳐서 선보이기 시작하며 어드벤처 게임은 일부 특정인들만을 대상으로 하는 장르로 전락하고 말았다.

오늘날의 PEG 역시 상당히 흡사한 상황에 처해있다. 오늘날 PEG의 중심 게임플레이는 과거의 CRPG(computer role playing-games)와 MUD(multi-user dungeons)로부터 거의 바뀌지 않고 있기 때문이다. 곧 똑똑한 개발자들은 오늘날의 PEG가 지닌 뛰어난 요소, 즉, 영속적 개체(persistent entity)를 더욱 재미있는 게임플레이와 조합하여 “MMO”라는 장르를 역사의 뒤편길로 밀어버리게 될 것이다.

## 문제 해결하기

이러한 문제를 해결하기 위한 첫 단계는 바로 자신이 문제를 가지고 있음을 인정하는 것이다. 모든 PEG는 각각의 특징적인 디자인 문제를 지니고 있는데, 필자가 언급할 문제는 적어도 필자의 보기에는 새로운 잠재적 소비자들의 관심을 떨어뜨릴 문제들이다.

많은 PEG가 RPG의 모습을 띄고 있지만 필자는 여러 문제들을 장르 중립적인 시각에서 바라보고자 한다. 하지만 독자의 대부분이 *월드 오브 워크래프트* 같은 RPG 스타일의 PEG에 더욱 익숙한 관계로 글에서는 이런 게임들의 컨셉이 지니는 형식과 의미에 대해서 주로 살펴보게 될 것이다.

## 문제 #1: 지루한 게임플레이

과거의 어드벤처 게임처럼 오늘날 시장에서 영속적 캐릭터를 내세우는 PEG들은 진부하고 매력적이지 않은 게임플레이를 지니고 있다. 주로 플레이어와 몬스터가 번갈아 공격하는 “주사위 굴리기(die-roll)” 방식의 전투가 벌어진다.

펜과 종이로 즐기는 롤플레이팅 게임들에게는 미안한 말이지만, 이러한 방식의 게임플레이는 대중 시장에서 크게 인기를 끌지 못한다. 왜냐하면 이런 수학적 계산에 기반을 둔 게임보다는 플레이어의 실력 그 자체에 기반을 두고서 전투가 빠르게 진행되는 더 흥미진진한 게임들이 있기 때문이다. *반지의 제왕(Lord of the Rings)* 영화에

나오는 전투 장면과 *반지의 제왕 온라인(Lord of the Rings Online)*이 선보이는 전투를 비교해보면 가슴을 뛰게 하는 전투 장면에서 지루한 게임플레이 체계(gameplay mechanic)가 그 흥분을 어떻게 없애버리는지에 대한 좋은 예가 된다. “MMO”의 체계를 지닌 싱글 플레이 게임을 만들려고 하는 사람이 없는 이유는 극소수의 사람들만이 관심을 가질 것이기 때문이다.

더 끔찍한 사실은 이런 게임 체계가 플레이어에게 언제나 같은 행동만을 하게 하는 반복적인 전투를 이끌어낸다는 것이다. 게임 내에 존재하는 도전(challenge)은 매번 지난 번의 다른 도전과 흡사한 방법으로 극복이 가능하기 때문에 계산에 기반을 둔 전투가 전달할 수 있는 매력(각각의 수치들이 전투에 얼마나 영향을 끼칠지 추측하는 것)은 반복을 거치며 점점 줄어들게 된다. 이는 여러 도전들에서 플레이어의 실력에 따른 차이를 그다지 가져오지 않기에 플레이어가 아무리 뛰어난 모습을 보이더라도 그에 따른 성취감은 거의 얻을 수 없게 된다. 이것은 많은 비디오 게임의 큰 문제점이라고 할 수 있다. 결국 유저는 자동조종을 하는 것만 게임 플레이 하게 되어버리는 것이다. 이때부터 게임은 점점 일을 하는 것처럼 되어버리고, 게임이 지니고 있는 상호작용성(interactivity)은 그 의미를 잃어버린다. 수동적인 엔터테인먼트에서는 이러한 상호작용을 제공하지 않는 경우가 많은 만큼 이런 단점은 비디오 게임에게 크게 다가온다.

PEG 에 결제를 하는 플레이어들의 다수가 게임플레이가 그다지 매력적이지 못하다고 인정하더라도, 이들이 플레이를 계속하게 만드는 것은 바로 캐릭터의 성장이다. 그러나 이러한 성장이 오로지 전투 능력을 향상시키는 것에만 집중되어 있는지라 불만족스러운 순환은 계속되게 된다.

생산(crafting) 보조 게임은 더욱 끔찍하다. 일반적으로 생산은 두 가지 형식을 띄고 있지만 메뉴/인터페이스를 돌아다니다가 아이템 완성을 그저 기다리는 이러한 방식은 특별히 재미있지는 않다. 플레이어들은 아이템을 만들 수 있다는 사실을 즐기지만 생산에 필요한 힘들고 의미 없는 과정은 플레이어의 관심을 떨어뜨리게 만들며 전혀 쓸모가 없다.

어째서 이러한 문제가 존재하는지에 대한 가장 합리적인 설명은 PEG 디자이너들이 어째서 많은 플레이어들이 자신들의 게임을 하고 있는지를 이해하지 못 하기 때문이라고 할 수 있다. 이러한 점은

*에버퀘스트 II* 와 *벵가드(Vanguards)*의 생산 시스템에서 찾아볼 수 있다. 디자이너들은 모험 파트에 사용되는 복잡한 수치 계산 기반의 생산 체계를 만들고서 이것을 “향상”된 생산 시스템이라 말하는 것이다.

**해결책: 생산 게임플레이가 지적으로 또는 물리적으로 즐길만한 도전을 제공하도록 만들라**

훌륭한 비디오 게임은 대부분 유저에게 지루한 반복을 시키기보다는 머리를 쓰거나 순발력을 이용하여 문제를 해결해나갈 것을 요구한다. 먼저 PEG 는 이러한 훌륭한 비디오 게임이 되고, 이 보다 앞서나갈 필요가 있다. 게임 내에서 주어지는 도전이 오로지 수천 명의 다른 사람들과 게임을 플레이하며 시간을 보내고, 자신의 능력치가 적의 능력치보다 높기만을 바라며 아이템이 떨어지기만을 기다리는 것은 결코 좋은 비디오게임이라 할 수 없다. 마치 풍자 “게임”인 *프로젝트 퀘스트(Project Quest)*처럼 말이다.

[역주] Project Quest: *에버퀘스트*를 비롯한 대규모다중접속온라인 롤플레이 게임을 패러디한 게임(?). 플레이어는 캐릭터를 만든 후 그 어떤 상황에도 개입할 수 없으며, 생성된 캐릭터는 자동으로 적을 만나서 쓰러뜨리고 아이템을 매각하며 성장해나간다. 자세한 것은 [공식 홈페이지](#)를 참조하도록 하자.

적을 좀 더 똑똑하고 예측이 어렵게 만들고 플레이어의 행동에 대해 좀 더 많은 반응을 보이게 만든다면 흥미로운 지적 도전을 이끌어낼 수 있다. 물리적 도전은 제한된 시간 내에 복잡하거나 빠른 조작을 요구하거나 화면 상의 미묘한 변화를 보고 거기에 반응한다거나 하는 것을 뜻한다. 현존 PEG 의 게임플레이는 실시간으로 중학교 1 학년 수준의 대수학을 푸는 수준이거나 슬로우 모션으로 버튼을 누르는 것 정도인데, 이보다는 앞서 언급한 게임 플레이 방법이 대중들에게는 더욱 매력적이라고 할 수 있다.

생산 게임플레이의 문제를 해결하기 위한 방법은 플레이어로 하여금 생산 과정에서 생각을 하거나 재미있게 대응을 할 수 있는 미니게임을 넣으라는 것이다. 플레이어가 게임을 익히면서 미니게임이 점점 더 어렵거나 복잡해지도록 만들어서 말이다.



그러나 이러한 도전이 너무 어렵거나 복잡해서는 안 된다는 것을 주의하라. 적당한 자극과 엔터테인먼트적 가치가 제공되기만 한다면 게임이 여유 있게 진행되더라도 충분히 용납할 수 있기 때문이다.

## 문제 #2: 막노동(grinding)

주사위 굴리기식 전투가 일부 연루되는 또 다른 문제는 바로 “막노동”이다. 막노동은 플레이어가 빠른 성장을 위해 반복적이고 재미없는 방식의



플레이어를 하는 것을 뜻한다. 주사위 굴리기 방식의 전투는 정량화 및 예측(플레이어의 힘과 적의 힘)이 쉽기 때문에 플레이어는 전투의 시작부터 누가 승리할 것인지를 알 수 있다. 이러한 것은 전투의 긴장감과 재미를 떨어뜨린다. 또한 플레이어가 높은 확률로 결과를 예측할 수 있게 되기 때문에 플레이어가 승리할 확률이 매우 높은 형식으로 전투의 균형이 잡혀지게 된다. 즉, 전투에서 패배하여 얻게 되는 불이익이 전투에서 승리하여 얻게 되는 보상을 크게 뛰어넘어 버리는 것이다. 결국 플레이어는 위험을 감수하기 보다는 허약한 적들을 상대하는데 더 많은 시간을 투자하게 될 것인데, 왜냐하면 이러한 방식의 플레이가 더 많은 보상을 보장하기 때문이다.

“막노동”을 유발하는 또 다른 요인은 바로 플레이어가 새로운 콘텐츠로 넘어가는데 필요한 성장을 충분히 이루기도 전에 해당 구간의 콘텐츠를 전부 소모해버린다는 것이다. 결국 플레이어는 성장을 하기 전까지는 계속해서 같은 일을 반복해야 하는 것이다.

마지막으로, 플레이어가 “막노동”을 원하는 이유는 바로 PEG의 목적이 최고 레벨의 달성이기 때문이다. 이 문제에 대해서는 다음 부분에서 다루도록 하겠다.



### 해결책 1: 플레이어들이 재미있는 방법으로 게임을 즐기도록 장려하라

모든 것이 똑같다면 플레이어는 그것들 중 재미있는 것을 고르게 되어있다. 게임 디자이너가 해야 할 일은 그저 재미없는 일에 대해 더 많은 보상을 주지 않는 것뿐이다. “막노동”의 보상이 재미있는 게임 플레이를 하는 것보다 이득이 없다면 플레이어들은 “막노동”을 할 이유를 찾지 못 할 것이다.

또한 만약 플레이어가 어렵거나 예측이 힘든 일에 도전할 경우에는 비록 많은 실패를 거치더라도, 쉽고 예측이 가능한 일을 100% 성공한 것보다 더 나은 보상을 해줘야 한다.

“레이드”(높은 위험을, 높은 보상의 도전)는 많은 PEG 에서 중요 요소로 자리잡고 있지만 일반 플레이어들은 최고 레벨이 되기 전까지 별다른 이득을 볼 수 없다. 이러한 도전은 일반 플레이어(길드가 아니고 또는 특별한 퀘스트를 위한 웹을 뒤지는 플레이어가 아닌)에게도 주어져야 하며, 막노동보다 더 길게 지속되고 더 나은

보상을 제공해야 한다. 그렇지만 현재의 레이드는 그 자체로도 문제가 있는데, 이에 대해서는 #4 와 #6 에서 토의할 것이다.

## 해결책 2: 게임 콘텐츠에 맞춰 성장을 조절

만약 플레이어가 뭔가 의미 있는 새로운 경험(탐험, 루팅, 적이나 퀘스트 등)을 하지 못하고 레벨 24 에서 질려서 30 까지 이러한 지루함이 계속된다면 플레이어는 최대한 빨리 레벨 30 이 되거나 플레이어들이 레벨 30 이 되기 전에 더 많은 것을 할 수 있도록 해주어야 할 것이다. 플레이어는 성장을 “획득”할 필요가 있지만, 이런 성장은 재미있는 도전을 극복해나가며 일어나야지 지루한 시간을 보내며 일어나선 안 된다.

## 문제 #3: 성장 중독자

PEG 라는 주제에 대해서는 수많은 논의(모든 플레이어의 몫이라던가, 개발자의 “호언장담”)가 이루어진 바가 있다. 그러나 안타깝게도 이중 대다수가 지루한 게임플레이 체계로 이어지는 내용을 담고 있으며, 그 뒤에는 게임 밸런스 문제(성장이 캐릭터의 스킬이나 레벨을 중심으로 하여 이루어져야 하는가, 특정 종류의 캐릭터가 다른 캐릭터보다 더 강한가 등)라던가, 현금 거래가 게임 내에 영향을 끼치는 것을 막는 방법에 대해서라던가, 그 외의 부차적인 문제에 대해서 이야기를 시작하는 것이다. #1 에서 언급한 지루한 게임플레이 체계에 대해 언급하는 글은 거의 찾아보기 힘들다.

이처럼 잘못 잡힌 초점은 장르가 지니는 문제점을 반증한다. 게임의 재미 중 거의 대부분이 캐릭터 성장에서 나오기에 성장에 관련한 논의가 가득한 것이다. 사실 디자이너는 이 부분을 게임의 궁극적 목표로 다룬다. 이 외의 것들, 즉 퀘스트, 게임 체계, 사회적 상호작용(social interactions) 등이 레벨이나 루팅 등에 관련되는 바람직하지 못한 형식을 띄곤 한다. 어떤 플레이어들은 PEG 에서는 게임을 최대한 빨리 진행하면 진행할수록 최고의 보상이 이루어진다는 것을 알고 있다. 이러한 사람들에게는 게임의 그 어떤 요소도 흥미를 줄 수 없는데, 경험치나 아이템을 주지 않으면 그것은 시간 낭비로 받아들여진다. 그러나 디자이너들은 이러한 플레이어들의 문제를 새로운 방식으로 해결하고자 하지 않고 매우 적은 콘텐츠를 게임에 넣어 오히려 플레이어들이 이러한 방식으로 플레이를 하도록 장려한다.

이러한 점은 싱글 플레이 게임과는 상반된다고 할 수 있다. 싱글 플레이 게임에서 성장(스킬, 아이템 레벨 등)은 보상의 일종이지만, 플레이어가 지닌 도구 중 하나를 사용하여 게임 콘텐츠를 진행해나가는 것 자체가 가장 주요한 보상이라고 할 수 있다.

앞서 “막노동” 란에서 언급 했듯이 이러한 방식을 도입하면 플레이어는 “좋은 장비를 얻고 싶다”라거나 상대에 비해 강하다는 느끼기 위해 빠르게 성장하기 위한 모든 수단을 동원하게 된다. 일반적으로 가장 빠르게 성장하는 방법은 가장 재미 없고 몇 분밖에 흥미가 지속되지 않는다. 디자이너는 성장 개념이 지니는 매력으로 유저들을 유혹해야 하는데 성장 개념으로 인하여 게임의 다른 요소들이 재미없게 되어버린다면 이것은 퇴보라고 할 수 밖에 없다.

이제껏 언급했듯 캐릭터 성장은 뛰어난 매력을 지니고 있다. 플레이어가 성취감이라는 과자가 가득 찬 과자 상자를 빨리 다 비우고 싶어하는 것은 당연한 일이다. 비록 그 과정에서 복통이 수반되더라도 말이다. 플레이어가 성장 시스템을 최대한 빨리 통과해 나간다면 이것은 플레이어와 개발자 모두에게 상처를 입힌다. 플레이어는 게임을 완전히 즐기지 못 하게 되고, 개발자는 플레이어가 게임의 끝에 더 빨리 도달하여 지루함과 불만족을 느끼게 됨에 따라 고객을 잃게 되는 것이다.

### **해결책 1: 다양하고 가치 있는 목표를 제시하라**

성장은 플레이어의 실력을 깨닫게 해주고(안타깝게도 가끔은 게임에 쏟아 부은 시간을 알려주기도 한다) 성취감을 안겨주며, 플레이어가 게임 중 최고의 부분에 접근하고 있다는 느낌을 주기도 한다. 이러한 점에서 플레이어는 성장을 좋아하게 된다.

플레이어에게 단지 수치적인 성장이 아닌 다른 방식의 플레이를 장려하는 방법은 바로 여러 가지 길을 제공하는 것이다. 예를 들어 플레이어가 게임 내에서 그림, 음악, 소설, 애완동물, 가게, 박물관과 같은 것들을 만들 수 있고 다른 플레이어가 그것을 볼 수 있다면 어떨까? 물론 여기에서 게임 상의 이득이 플레이어에게 주어져야 할 것이다. 세금, 로열티, 상품, 믿음직한 보조자의 역할 등 각각 다른 이득이 제공되는 것이다. 플레이어는 영속적인 개체를 성장시키는

것과 뭔가 재미있는 일을 하는 것 사이에서 둘 다를 선택할 수 있게 되는 것이다.

## 해결책 2: 흥미로운 여정을 만들라

“롤러코스터” 게임은 예정된 시작과 끝이 존재하며, 이 사이에는 사전에 설정된 방향이 존재한다. 롤러코스터와 같은 여정은 그 중에 비주얼, 플레이 체계, 스토리, 캐릭터, 적, 애니메이션, 스크립트된 이벤트, 설정, 참신함 등의 재미를 제공한다. 잘 만들어진 “롤러코스터 게임”으로 찬사를 받은 게임의 예는 바로 *하프라이프 2(Half-Life 2)*와 *갓 오브 워(God of War)*이다. 이 두 가지 게임은 서로 다른 방식의 게임이고 플레이 경험도 다르지만 플레이어는 결코 사전에 설정된 방향에서 벗어나지 않는다.



많은 PEG 가 롤러코스터와 같은 요소에 중점을 두고 있다. 처음(레벨 1)부터 끝(최고 레벨과 최고의 장비)까지 사전에 설정된 방향을 따라가는 것이 게임의 포인트이지만 플레이어는 주변을 돌아다니거나, 캐릭터를 커스터마이징하거나, 그 외 여러 가지 행동이 가능하다.

그러나 이 과정에서 창조성은 거의 수반되지 않으며 의미 있는 커스터마이징은 게임 시작 시 단 한 번만 할 수 있다.(캐릭터 생성) 최초로 같은 선택(클래스, 종족, 스킬 등)을 한 플레이어들이 “게임의 끝”에 도달하면 서로 거의 비슷한 경험을 겪고 캐릭터도 서로 큰 차이를 보이지 않게 된다. 수많은 뛰어난 게임들 중에서도 이러한 것들은 찾아볼 수 있는 만큼 이러한 것 자체가 나쁘다는 말은 아니다. 단지 PEG 가 롤러코스터라기 보다는 마치 화물열차에 점점 더 가까워지고 있다는 사실이다. 비록 제작사가 의도한 특정한 방향이 존재하긴 하지만 처음과 끝 사이에는 흥미로운 경험이 거의 없으며 여정은 지독하게 느린데다가 결과를 예측할 수도 있으며, 이러한 여정의 목적이 재미가 아닌 목적지까지 가는 것이라는 점에서 문제를 엿볼 수 있다.

분명 2000 시간 내내 스릴라이드와 같은 여정이 유지되도록 만드는 것은 터무니없이 많은 비용이 필요할 것이다. 하지만 누군가는 그러한 방법을 찾아낼 것이며, 다른 사람들은 모두 경쟁력을 유지하기 위해 그러한 방법을 따라갈 것이다. 돈이 많이 들지 않는 재미있는 콘텐츠를 만드는 방법을 찾아내는 것은 책이나 게임 디자인 문서 보다는 아티클의 일부에나 어울릴 법한 내용이지만, 가능성 있는 방법을 나열하자면 다음과 같다. 유저에게 재미있는 게임 콘텐츠를 만들 툴과 동기 부여(그리고 콘텐츠의 질을 유지하기 위한 필터 적용), 오랜 기간의 재미를 제공할 수 있는 유저간의 상호작용을 중심으로 하는 게임을 디자인, 점차적으로 생성되는 콘텐츠, 많은 반복을 통해서도 재미를 유지하는 콘텐츠를 디자인(예전 콘텐츠/요소를 재사용하는 것은 여기에 속한다). 싼 가격의 전문 콘텐츠 개발사에서 아웃소싱을 하거나 좋은 콘텐츠 제작 툴을 만드는 것 역시 널리 퍼진 좋은 방법들이다. 그러나 이러한 방법들은 문제에 대해 근본적인 비용 개선이 이루어지는 것은 아니다.

다른 방법 중 하나는 “롤러코스터” 게임이 아닌 “창조(creation)” 게임으로 만드는 것이다. 이것에 대해서는 #5 에서 언급할 예정이다.

**문제 #4: 플레이어가 특별한 존재가 되지 못하다**

비디오 게임이 매력적인 이유 중 하나는 바로 플레이어들이



중요한 누군가가 될 수 있게 해준다는 것이다. 락스타, 용감한 영웅, 자애로운 신, 악명 높은 악당, 약삭빠른 도둑, 훌륭한 장군 등. PEG는 이러한 점을 성장 시스템과 결합하여 더 큰 재미를 이끌어내려 하였으나 아이러니하게도 재미는 여러 가지 이유에서 더 줄어들어버렸다.

우선 수천 명의 다른 “영웅”들이 같은 세계에서 같은 일을 하고 있는 이상 플레이어들은 자신이 특별하다고 느낄 수 없다. 플레이어는 그저 군중들 중 한 명일 뿐이며 그 사이에서 조금 튀어보기 위해 노력하는 것이다. 모두가 영웅인 세상에서는 영웅은 일반인이 되어버리게 된다.

또 다른 문제(주로 레벨에 기반을 둔 성장 시스템을 갖춘 게임에서 발생하는 문제)는 바로 플레이어가 조종하는 캐릭터가 강해지면 강해질수록 적 역시 더욱 어려워지며 성장의 의미가 없어진다는 것이다.

예를 들어 게임의 시작 단계에서는 적들을 쉽게 물리칠 수 있다. 그러나 게임이 진행되면서 적당한 적들의 힘 역시 상대적으로 강해지게 되며 캐릭터가 예전에 비해 얼마나 강해졌는가 하는 사실과는 관계 없이 비슷비슷한 전투는 점점 길어지고 어려워지게만 된다. 이러한 디자인은 마치 플레이어가 제자리에서 뛰는 듯한 느낌(“첿바퀴 도는 햄스터”처럼)을 주며, 심지어는 “성장”을 하면 할수록 약해지는 느낌을 주기까지 한다. 또한 게임 밸런스 및 보상 시스템이 플레이어가 다른 플레이어와 그룹을 형성하도록 강요하는 느낌이 드는 경우가 많은데, 이것은 캐릭터가 아무리 성장하더라도 적에 비해서는 약하다는 느낌을 가중시킨다. 힘을 얻는 것이 게임의 주요 목적인 경우(문제 #3) 이러한 디자인 문제가 매우 잘 드러나게 된다.

더욱 끔찍한 것은 성장을 거치는 여러 단계에서 비슷한 적들이 등장하는 것이다. 레벨 4 에는 사슴을 쉽게 잡을 수 있는데 어째서 20 레벨이나 성장한 뒤에 다른 장소에 있는 비슷한 사슴을 잡는 것이 엄청나게 어려워지는 것일까? 이러한 상황은 게임과 성장 시스템이 모순되고 부자연스럽게 짜였다고 느껴지게 만든다. 또한 플레이어가 특별한 무기를 얻기 위해 몇 달간을 노력하다가 마침내 이것을 얻었는데 이 아이템이 캐릭터의 능력을 일정 비율로 상승시켜준다고 생각해보자. 이 경우 게임플레이에서 미치는 효과를 고려해보면

성장이 오로지 수치(mathematical)적인 부분에서만 이루어졌으며, 좀 더 많은 피해를 입힐 수 있게 되지만 이것 역시 수치적으로 눈에 띄지 않는다.

이 문제는 특히 주로 숙련된 플레이어들이 가장 많은 시간을 보내는 위험도 높은 “레이드”에서 많이 발견할 수 있다. 레이드에는 24 에서 40 명 가량의 플레이어가 필요한데, 이것은 플레이어가 시시한 존재로 보이게 만들며 캐릭터가 성장의 최종점에 도착하였음에도 적의 1/40 정도 밖에 안 되는 능력만을 지녔다고 느껴지게 만든다.

### **해결책 1: 다양한 방법으로 난이도를 상승시켜라**

일반적으로 RPG 식 PEG 는 적의 생명력과 공격력을 높여서 난이도를 높인다. 이런 적들은 플레이어가 약한 적을 잡을 때에 비해 더 많은 시간과 더 많은 플레이어를 요구하지만, 실질적으로 플레이어가 행하는 행동에는 차이가 없다. 같은 버튼을 누르고, 같은 종류의 기술을 쓰게 되는 것이다. 결국 플레이어는 성장을 했음에도 예전의 적과 싸울 때에 비해 강해졌다는 느낌을 받지 못하게 된다. 이러한 성장에 의미를 부여하기 위해서는 플레이어가 마주하는 도전을 다른 관점에서 볼 수 있게 하여야 한다.





예를 들어 플레이어에게 10의 생명력을 가진 레벨 1 짜리 고블린을 잡게 하다가 나중에 50의 생명력을 가진 레벨 5 짜리 고블린을 잡게 하는 것보다, 레벨 1 짜리 고블린 5 마리를 동시에 내놓는 것이다. 수치상으로는 아무런 차이가 없지만 플레이어가 얻게 되는 경험은 비주얼적으로나 게임플레이적으로나 전혀 다르다. 같은 적을 예전보다 더욱 쉽게 잡으며 플레이어는 자신이 얼마나 강해졌는지를 볼 수 있게 되며, 이러한 힘의 증가는 곧 더 많은 보상을 뜻한다.

적을 새롭게 고쳐서 내놓는 것(능력치만 상승시키는 것) 말고도 난이도를 올리는 방법은 다양하다. 여러 가지 도전을 새로운 방식으로 섞거나, 적을 더 영리하게 만들거나, 적에게 새로운 능력을 부여하여 플레이어가 새로운 방식으로 싸우게 장려할 수 있으며, 심지어 아예 새로운 게임플레이 방식을 선보일 수도 있다.(예를 들어 플레이어가 처음으로 지진 중에 적들과 싸워야 한다고 생각해보자. 그러면 예전의 전략과 예측은 지진이 게임플레이에 가져오는 효과에 맞춰 새롭게 구상되어야 할 것이다.)

## 해결책 2: 단순한 숫자의 변화가 아닌 실질적인 캐릭터 성장

좋은 게임플레이 체계라도 어느 정도의 반복을 거치게 되면 그 빛이 바래게 되므로 기존의 체계를 새롭게 사용하면서도 다양하고 새로운 체계를 내보이는 것이 중요하다. 단지 플레이어에게 예전 능력의 더 강력한 버전을 주는 것만으로는 충분치 않다. 이런 능력은 예전과 같은 상황에서 같은 방식으로 사용하게 되므로 게임플레이 자체가 바뀌지는 않기 때문이다. 플레이어에게 20 개의 “데미지를 줍니다”라는 기술을 주기보다는 게임플레이의 가능성을 눈에 띄게 바꿀 수 있는 새로운 기술을 제공하라. 그러면 플레이어의 관심을 유지할 수 있으며 정말로 성장을 하고 있다고 느껴지게 만들 것이다.

## 해결책 3: 솔로 플레이어를 위한 디자인

플레이어가 혼자서 또는 작은 그룹 내에서 여러 문제를 해결할 수 있도록 장려하라. 이 경우 첫째, 플레이어보다 뛰어난 캐릭터들이 주위에 없기 때문에 플레이어의 캐릭터가 더욱 강력하게 느껴진다. 둘째, 아직 탐험하지 않은 게임 요소에 대해 다른 플레이어에게 듣는다던가 하는 일(즉, “스포일러”를 말한다)이 없기에 콘텐츠의 탐험과 발견이 더욱 만족스럽게 느껴질 수 있다. 셋째, 게임에 필요한 시간이 줄어든다. 플레이를 위해 다른 플레이어를 찾을 필요가 없기 때문이다.(이에 대해서는 #6 에서 언급할 예정이다.) 넷째, 한 지역에 플레이어들이 적으면 CPU/GPU 를 여러 명의 캐릭터 대신에 더 멋진 화면을 출력하도록 사용할 수 있으며, 쾌적한 플레이가 가능하다. 마지막으로, 솔로 플레이는 반사회적인 플레이어에게 다른 플레이어의 게임을 방해하지 않고서 자신의 캐릭터를 성장시킬 수 있는 기회를 제공하며, 반사회적 행동이 다른 플레이어에게 미칠 수 있는 악영향을 배제할 수 있다.

RPG 의 “파티” 개념(각 캐릭터가 한 능력에 특화되어 있고 생존을 위해서는 서로 협력해야 하는 것)은 펜과 종이를 이용하던 RPG 와 CRPG 에서 이어져온 것으로 게임 디자이너들은 별다른 고려 없이 거의 모든 PEG 에 이러한 요소를 넣고 있다. 데미지 딜러/탱커/힐러가 없어도 RPG 식 PEG 를 만드는 것은 충분히 가능하다. *디아블로 2* 가 좋은 예이다. 또한 *기어즈 오브 워(Gears of War)*에서 알 수 있듯이 능력의 특화를 거치지 않고 서로 “협동”을 통해 독자적인 역할을 하게 만들 수도 있다.

만약 게임이 파티 체계를 이용한다면 플레이어가 파티 전체를 조종할 수 있게 하는 것은 어떤가? 현존 PEG 에서 플레이어가 여러 계정과 컴퓨터를 이용하여 다수의 캐릭터를 조작하는 것은 흔한 일이다. (“투박싱(two-boxing)”이라고 한다.) 그러면 차라리 여러 명의 캐릭터를 조종하는 것을 게임의 중심 특징으로 넣는 게 어떤가? 플레이어들은 디자이너가 할 수 있음에도 하지 않은 일 때문에 원하는 것을 하지 못하게 되는 것을 원하지 않을 것이다.

또한 이처럼 자급자족이 가득한 그룹을 만들었다 하더라도 협동은 하나의 선택사항으로 남을 수 있다. 플레이어들이 각각 자신의 그룹을 조정하며 그에 알맞은 난이도의 적들을 상대하는 것이다. *엑스컴(Xcom)* 식의 PEG 를 상상해보라. 4 명의 플레이어가 각각 4 명의 캐릭터로 이루어진 팀을 이끌고 리오 데 자네이로를 습격한 외계인을 물리치는 것이다. 아니면 *토탈워(Total-War)* 방식의 PEG 는 어떤가. 3 명의 플레이어가 수많은 유닛으로 이루어진 자신의 군대를 이끌고 함께 AI 의 휘하에 있는 성을 공격하는 것이다. 이 두 가지 예의 경우 플레이어들은 혼자서 게임을 즐기지만 동시에 협동을 이루고 있다. 협동은 게임을 즐기기 위해 필수적인 것은 아니지만 새로운 사회적 게임플레이 경험을 제공할 수 있는 것이다.

## 문제 #5: 거만한 디자인

논리적인 설명 없이 뜨는 “그것을 할 수 없습니다!”라는 메시지만큼 플레이어를 실망시키는 것은 없다. 예를 들면 아래와 같은 것이다.

- 분명히 열린 공간인데 보이지 않는 벽이 캐릭터의 진입을 막고 있는 것
- 특정 지역에서 또는 특정 상대에게는 스킬이 무용지물이 되어버리는 것
- 두 개의 다른 스킬을 같이 쓸 수 없는 것 (“스택킹(stackng)”)
- 특정 NPC 에 한해서 상호작용이 제한되는 것. 예를 들어 퀘스트를 주는 NPC 는 공격할 수 없다던가 하는 것.

이러한 인공적인 제한은 게임 세계가 실제 세계에 비해 제멋대로라고 느껴지게 만든다. 인공적인 구조 및 룰에 약간의 리얼리즘을 더하여 만들어진 *문명(Civilization)* 같은 게임에서는 문제가 없겠지만, 가상의 세계에서 살아가는 것이 게임의 목적인 롤플레이팅 게임에서는 이야기가 다르다.

이런 제한을 벗어나는 방법(또는 게임의 계획된 구조에서 벗어나는 경우)을 찾아내는 플레이어는 대개 “부정적”으로 게임을 이용했다는 이유로 처벌을 받기 일쑤이다. “수리”될 예정이 없던 것이 수정되게 되면 대개 더 많은 제한이 추가되곤 한다. 이러한 디자인은 게임의 수명을 보장해줄 수 있는 창조성과 혁신성을 완전히 가로막아버린다.

PEG 에서 또 다른 실망스러운 제한은 바로 플레이어가 게임 세계에 영향을 끼칠 수 없다는 것이다. 플레이어가 받을 수 있는 “퀘스트”는 많지만 퀘스트를 완수한다고 해서 게임 세계가 몇 분전과 달라지는 경우는 거의 없다. 오래된 풍차의 악당들을 물리친다고 해도 풍차는 고작 10 분 정도 비어있을 뿐이고, 악당들은 곧 다시 나타나서 다른 플레이어가 자신들을 처치하러 오기만을 기다리는 것이다.

퀘스트 제공자, 즉 NPC 들은 영원히 잠도 자지 않고서 언덕 위나 집 앞, 깊고 어두운 던전 같은 곳에 서있다. 천만 명의 악당이 플레이어의 손에 쓰러지더라도 NPC 선장의 피에 대한 갈망은 줄어들지 않으며, 악당들이 줄어들지도 않는다.

어쩌면 여러분은 “이런 종류의 게임에서는 플레이어가 실질적으로 게임 세계에 영향을 미치게 할 수는 없어!”라고 말할지도 모르겠다. “그러면 다른 사람들이 플레이 하는 게임이 망가져버리잖아!”

그렇다. RPG 장르의 본질을 생각해보면 이것은 아이러니한 문제라고 할 수 있다. RPG 는 세계를 구하거나 뭔가 어려운 문제를 해결하기 위한 것인데 이런 목적은 세계를 바꿔놓고 만다. 게임 세계를 바꿔놓는 RPG 는 곧 심각한 문제로 이어진다. 자신의 행동이 전혀 의미 없는 RPG 를 누가 하려고 들겠는가? 이러한 게임에서는 궁극적인 목표가 퀘스트나 문제를 해결하는 것이 아니라, 캐릭터를 성장시키는 것이 되어야 한다.(앞서 #3 에서 언급했듯이)

그런데 게임 세계가 바뀌어버린 탓에 플레이어 A 와 플레이어 B 가 전혀 다른 게임 경험을 하게 된 것이 나쁜 일일까? (이것은 #3 에서 플레이어들이 거의 동일한 경험을 지닌다고 언급한 것과 연관된다.)

게다가 PEG 는 캐릭터 레벨을 비롯한 수치적 요소에 기반하여 플레이어를 제한한다. #1 에서 언급했듯 게임 내의 거의 모든 도전이 숫자에 기반을 두고 있는 만큼 플레이어가 할 수 있는 일 역시 문제

해결 능력이나 조작 능력에 관계 없이 숫자로 인해 제한된다. 만약 레벨 3의 캐릭터가 있다면 이 캐릭터가 해결할 수 있는 도전은 1~5 레벨의 적을 물리치는 것 정도이다. 이런 딱딱하고 부자연스러운 제한은 플레이어의 능력이나 정신적 용기와는 관계 없이 오직 이제껏 플레이 한 시간에 따라 이루어진다. 플레이어가 아무리 능숙하고 머리가 좋더라도 누구도 특별하지 않다는 #4에 언급된 문제를 뛰어넘을 방법이 없다.

이러한 요소들이 합쳐지며 플레이어는 마치 자신이 게임 디자이너가 짜놓은 길에 갇혀버렸다는 느낌을 받게 된다. 플레이어가 게임을 집어들며 상상했던 것처럼 뭐든지 할 수 있고 어디로도 갈 수 있는 자유 대신에, 온갖 규칙이 사방에 존재하는 제한을 보게 되는 것이다.

### **해결책 1: 우선 재미를 위해 디자인하고, 밸런스는 그 뒤에 맞추라**

재미는 없지만 밸런스는 잘 잡힌 게임을 재미있게 만드는 일은 매우 어렵다. 반면 재미는 있지만 밸런스가 안 잡힌 게임의 밸런스를 맞추는 것은 훨씬 쉽다. 재미를 보장하기 위해서는 아래와 같은 단계를 밟는 것이 좋다.

- 아이디어가 실제 게임에서 어떻게 표현되는지 보여줄 게임플레이 프로토타입을 만들라
- “재미 요소”를 넣기 전에 이것이 일반 유저들을 위해 들어가는 것임을 생각해보라. 모 게임이 이런 요소가 있어서라던가, 발언력을 지닌 일부의 의견에 휘말려서 디자인에 새로운 요소를 추가하진 말라.
- 개발시간을 아끼기 위해서 제한을 두지는 말라. 플레이어가 자유를 느낄 수 있도록 한걸음을 더 걸어나가라.
- 장르에 대한 선입견을 던지는 것을 두려워 말라.
- 스스로의 능력을 믿어라. 나중에 밸런스를 잡는 것은 쉬운 부분이다.
- 새로운 요소나 콘텐츠가 개발 후기에 추가되었다고 해서 갑작스럽게 재미가 붙는 것은 아니라는 것을 명심하라.

### **해결책 2: 게임의 목표에 창조성을 부여하라**

만약 “창조” 게임을 만든다면 플레이어에게 창조적인 권한을 제공함과 동시에 플레이어가 게임 세계에 큰 영향을 끼칠 수 있게 해주어야 한다. 플레이어가 만드는 것들이 주변의 물체에 영향을 끼치느니만큼

말이다. 즉, 처음부터 플레이어가 세계에 영향을 끼치도록 허가하는 것이 게임을 디자인하기 쉽다는 것이다.

플레이어가 만들 수 있는 것은 다양하다. 집, 도시, 던전, 음악, 스토리, 동상 등. 하지만 오늘날 많은 PEG가 그렇듯 의미 없는 커스터마이징은 게임을 이끌기에 충분하지 않다. 창조가 게임의 중심이 되고, 플레이어가 눈에 띄게 독특한 것을 만들 수 있게 하여야만 한다. 매우 잘 만들어졌지만 결코 중요하지 않은(게임플레이의 측면에서 본다면 말이다) 커스터마이징의 좋은 예는 *시티 오브 히어로즈(City of Heroes)*에서 캐릭터의 외관을 바꾸는 것과, *에버퀘스트 II*에서 파라미터를 건드려 거주지의 바닥 텍스처를 바꾸는 것을 들 수 있다.



Sony Online Entertainment's *EverQuest II*

만약 PEG의 중심 목표가 *던전 키퍼(Dungeon Keeper)*처럼 던전을 만드는 것이라면 어떨까? 플레이어는 던전을 침입하는 영웅이 될 수도 있고, 사악한 던전 마스터가 되어 던전을 만들 수도 있다.(아니면 던전을 그냥 저절로 돌아가게 놔둘 수도 있다.) 플레이어가 탐험하는

던전은 모두 다른 플레이어가 직접 제작한 것이며, 새로운 플레이어가 터널을 뚫는다던가 해서 던전에 새로운 변화를 줄 수도 있을 것이다.

플레이어에게 창조를 통해 게임 세계를 변화시킬 수 있는 능력을 주는 것은 또 다른 장점을 지닌다. #3 에서 언급되었던 것처럼 게임의 수명을 유지하기 위해서 플레이어가 직접 신선한 콘텐츠를 제공하는 것이다. 개발사가 할 일은 그저 적당한 툴과 동기(실제적이든 가상의 것이든)를 제공하고서 작품의 질을 유지하는 것이다. myspace.com 의 유저 프로필은 아무런 기술이 없는 사람도 새로운 툴과 개념을 익히는 것에 자극을 받고 창조를 할 수 있다는 것을 보여주는 예이다. *던전 키퍼*의 던전 편집 GUI 같은 툴과 *스포어(Spore)*의 크리처 편집 툴 같은 적절한 툴만 있다면 플레이어들이 제작을 담당하고, 이런 제작 과정에서 더 큰 재미를 끌어낼 수 있는 게임을 만들 수 있을 것이다.

### 해결책 3: 플레이어에게 다양한 도전과 다목적 도구를 제공하라

많은 PEG 는 플레이어에게 불필요한 능력을 다수 제공하면서도 이런 능력을 이용하여 극복 가능한 도전은 다양성이 떨어진다. 현재로는 게임 내의 도전 중 95%가 웹사이트를 통해서 해결이 가능할 정도로 같은 형식이 반복되거나 디자이너가 설정한 모습 그대로인 도전들이 많다. 그렇다면 대신 플레이어에게 적은 능력만을 주고서 다양하고 복잡하며 예측이 어려운 도전을 통해 플레이어가 스스로 생각하고 적용하여 문제를 해결하고 길을 찾아내도록 하는 것이 어떤가? 그러면 단지 겉모습만 다른 것이 아니라 본질적으로도 전혀 다른 도전을 만들어낼 수 있을 것이다.

간단한 물리효과 기반의 게임이 물건을 옮기는 것 같은 하나의 툴로 얼마나 다양하고 재미있는 게임플레이를 도출해낼 수 있는지에 대한 좋은 예제가 될 수 있다. 그러나 반대로, 7 단계의 화염구(Fireball)를 시전할 수 있는 능력은 이와 같은 창조성을 제공하지 않으며 문제 해결에 도움을 주지 않는다. 전자의 경우는 후자보다 실천하기가 어렵지만(특히 네트워크 기반의 게임에서는 더더욱 힘들다.) 게임의 중심 체계를 향상시키는 것이며, 오늘날의 넘쳐나는 PEG 가 단순히 10 개의 초보자 지역을 겉모습만 다르게 만들기 위해 돈을 투자하고 있는 것을 고려한다면 이러한 실천은 반드시 이루어져야 할 것이다.

똑똑하고 적응력 높은 AI 와 상호작용성이 있는 환경은 “명백한 게임플레이(emergent gameplay)”의 기반을 제공할 수 있는 게임 요소의 예이다. “명백한 게임플레이”는 디자이너가 따로 도전을 준비하지 않아도 플레이어를 잡아둘 수 있는 도전을 생성하는데 도움을 주는 것이다. *디아블로 2* 의 Act 5 에서 Bloody Foothills 레벨이 좋은 예가 된다. 이 레벨에서 디자이너는 아군을 레벨 곳곳에 흩뿌려놓는데, 이들은 플레이어의 도움 없이는 금방 죽을 정도로 약하다. 플레이어는 이들을 무시하고 진행할 수 있다. 아군들은 끔찍한 죽음을 맞이하겠지만 플레이어는 지난 레벨과 다른 없는 플레이를 즐길 수 있다. 하지만 플레이어가 그들을 구출하고 보호하기로 결정하여 성공했다면, 뛰어난 아군 부대를 만들어서 보스에게 갈 수 있을 것이다. 이 경우 매우 간단하고 별다른 비용이 필요 없는 요소를 하나 추가함으로써 새롭고 독특하면서 그에 맞는 보상이 있는 도전을 플레이어에게 전달하고 있다.

#### 문제 #6: 엄청난 시간의 필요

*월드 오브 워크래프트*에 대한 주류 미디어의 반감이 표출되는 것은 그저 시간문제였을 따름이다. 이미 Yahoo!의 첫 페이지와 타이라 बैं크 쇼(Tyra Banks Show)에서 반 *WoW* 적 내용이 장식한 바가 있다. 게임이 정말로 것처럼 나쁘고 삶을 망가뜨리는 괴물과 같은지에 대해서는 논란이 있겠지만, 그래도 게임을 재미있게 즐기기 위해서는 잠깐 시간을 내서 하기보다는 상당히 많은 시간을 투자할 필요가 있다는 것은 사실이다.



하지만 미디어의 철퇴를 피하기 위해서 게임을 짧은 주기로 즐길 수 있도록 만든다는 것은 부수적인 이유일 뿐이다. 게임을 짧게 즐길 수 있도록 만드는 가장 큰 이유는 바로 시장의 소비자 중 다수가 게임이 것처럼 많은 시간을 투자하길 원하지 않거나 투자할 수 없기 때문이다. 많은 PEG 플레이어들이 비협조적인 배우자, 직장, 대학 졸업 등의 문제로 PEG 를 떠나야만 했지만 적은 시간을 들이고서도 같은 재미를 제공해줄 수 있는 PEG 를 플레이 하길 바랬을 것이다. 적은 시간 내에서도 재미를 제공해줄 수 있다면 점심, 쉬는 시간, 사무실에서 일이 끝난 후, 혹은 일을 하는 중에라도 게임을 하는 사람들이



여러분의 게임을 사서 플레이 할 것이다. 여러분의 게임을 할 수 있는데 어째서 카드놀이(Solitaire) 따위나 하면서 회사의 돈을 사용하겠는가? 사실 PEG 를 즐기기 위해서는 삶의 상당한 시간을 투자해야 한다는 것이 일반적인 지식이 되며 시장의 많은 부분이 동결되어 있다.

현재의 PEG 에서는 3 가지 요소가 짧은 시간의 플레이를 만족할 수 없게 만들고 있다.

첫째, 플레이어는 준비 과정에 너무 많은 시간이 필요하다. 그것이 그룹에 넣을 플레이어를 찾기 위해서이건, 여행을 하기 위해서이건(이런 플레이어들에게 참가하기도 한다.), 플레이어들을 그룹으로 나누기 위해서이건, “레이드”를 위해 설명을 하고 “질병”들(대개 그다지 힘든 적들은 아니고 보상도 없지만 보스와 싸우기 위해서는 반드시 처리해야 한다.)을 처리하기 위해서이건 간에 굉장히 많은 시간이 필요한 것이다. 다른 사람들과 플레이를 하는 것은 재미있지만, 그 준비 과정은 그렇지 않다.

둘째, 대개 플레이어는 보상을 받기 위해서 많은 시간을 플레이 해야 한다. 현재 PEG 에 들어가 있는 요소들은 싱글 플레이 게임에 있어서는 독약과 같은 것들이다. 플레이어가 보상을 받는데 실패했다면, 그 플레이어는 보상을 받기 위해서 다시 긴 시간을 소비하거나 재미가 없어서 중간에 게임을 그만 둘 것이다. 이 두 가지 상황은 결코 바람직하다고 할 수 없다.

셋째, 도전에 너무 많은 시간이 걸리며, 깨는데 지속적인 플레이가 필요하다. 만약 플레이어가 도전을 완수하기 전에 게임을 떠나게 되면 다음에는 도전을 처음부터 다시 시작해야 한다. 로그인 상태로 게임을 몇 분간 떠나는 것은 오해(Leeroy Jenkins!)를 낳을 수도 있고, 적(리스폰이나 배회)에 의해 공격받거나 싸우는 사람이 적어진 그룹이 위험해질 수도 있다.

[역주] Leeroy Jenkins: 이 단어는 *월드 오브 워크래프트*의 게임 플레이 동영상으로부터 유래되었다. 한 길드가 검은바위침탈 던전에서 음성채팅을 이용하여 레이드를 준비하고 있었는데, 파티장의 이야기를 듣지 않고 잠수해있다가 돌아온 Leroy Jenkins가 파티장이 ‘자, 그럼 가볼까!’라고 말하는 순간 작전과 관계 없이 적들 한가운데로 뛰어들며 파티를 전멸로 몰아간 끔찍한(?) 사건이다. 이후 Leeroy Jenkins는 매우 유명해져서 다양한

패러디와 *월드 오브 워크래프트* TCG에서 그 모습을 드러낸다. 그의 활약상은 [YouTube](#)를 통해 확인할 수 있다.

### 해결책 1: 플레이어가 즉시 재미를 느낄 수 있게 만들라

플레이어가 이동하는 즉시 최대한 빨리 재미를 느낄 수 있게 만들어라. (*디아블로 2*의 웨이포인트가 좋은 예가 된다.) 다른 플레이어와 준비를 거치지 않고서도 무언가 일을 완료할 수 있게 하라. 만약 사람들이 다른 플레이어와 함께하기를 원한다면 효율적인 매치메이킹 기능을 제공하여 최대한 빨리 서로 합류할 수 있도록 만들라. 일부 게임에 등장하는 캐릭터 소환 기능도 좋은 해결책이 될 수 있지만, 이것은 대개 특정 지역이나 고레벨 캐릭터에 한해서만 사용이 가능하다.

### 해결책 2: 플레이어를 컴퓨터로부터 떨어지게 만들라

플레이어는 여러 가지 이유에서 플레이를 잠시 멈출 필요가 있는 경우가 있다. 생리적 현상, 아이를 돌보기, 식사 준비 등 여러 일들이 플레이어의 관심을 다른 곳으로 돌릴 수 있다. 게임 디자인은 이러한 방해물을 고려하고서 이루어져야 한다. 플레이어는 죽음이나 팀 해체 같은 문제를 일으키지 않으며 최대한 빨리 원상태로 복귀할 수 있어야 한다. *디아블로* 시리즈는 단점이 존재하긴 하지만 현존하는 최고의 게임 디자인 설명용 게임 중 하나(*매직 더 게더링*(*Magic: the Gathering*)과 *데이어스 엑스*(*Deus Ex*)가 나머지 두 개의 게임이다.)이기도 하다. 이 게임에서는 필요한 시간만큼 안전한 장소로 피했다가 원할 때 곧바로 돌아올 수 있는 타운 포탈(Town Portal)을 통해 위의 문제를 해결하고 있다.



도전 역시 쉽게 해결할 수 있는 조각조각으로 나뉘어져야 한다. 만약 디자이너가 긴 도전을 만들면서 이것을 작은 부분들로 쪼개어 놓았다면 한 번에 모든 도전을 완료할 필요는 없는 것이다. 게다가 중간에 플레이어 또는 그룹의 진행 정도를 저장해 두었다가 나중에 다시 플레이를 재개하는 것도 가능해진다. *월드 오브 워크래프트*가 이런 특징을 지니고 있지만, 각 도전 사이의 “체크포인트”는 여전히 너무 멀리 떨어져 있다. 또한 특정 도전이 게임의 종반부에 있다고 해서 모든 플레이어가 저녁 시간을 전부 투자해서 그것을 완료할 정도로 하드코어 게이머일 것이라는 추측은 버리도록 하라.

게임 디자이너는 사람들이 말하지 않는 것도 고려를 할 줄 알아야 한다. PEG 를 플레이 하지 않는 사람들은 PEG 가 많은 시간을 투자할 필요가 있기 때문이다. 도전을 완수하는데 필요한 시간을 줄이는 것은 상당히 많은 수의 플레이어를 끌어들이 수 있으며 동시에 현존 플레이어에게 불만을 가져오지도 않는다. 다른 사람에게 자랑하기 위하여 힘든 과정을 견뎌내는 것보다 더 중요한 이유가 있는 경우가

아니라면야 “이 게임은 보스를 죽이는데 10 시간이 아니라 2 시간 밖에 안 걸리네? 진짜 별로다!” 같은 반응은 있을 수 없는 것이다.

### 해결책 3: 짧은 시간 내에 플레이어가 뭔가를 성취할 수 있게 하라

플레이어는 짧은 시간 내에 만족을 느낄 수 있어야 한다. 레벨을 올린다던가, 좋은 아이템을 찾는다던가, 보스를 죽인다던가, 새로운 능력을 얻는다던가 하는 것도 좋겠지만 반드시 이처럼 큰 보상이어야 할 필요는 없다. 새로운 지역으로 이동할 수 있다던가, 뭔가를 만들어 낸다던가, 퀘스트나 임무를 완수하여 나중에 큰 보상을 받을 수 있다던가 하는 것들은 모두 짧은 플레이 시간을 재미있게 보낼 수 있게 해주며 플레이어가 나중에 다시 게임을 플레이 하게 만드는 요소이다.

*트레이드 워 2002(Trade Wars 2002), 배런 렐름 엘리트(Barren Realms Elite), 더 피트(The Pit)* 같은 “게시판 게임(door game)”이 적은 시간 내에 만족을 주는 영속적 개체 게임이다. 이러한 게임은 하루에 일정 시간 또는 턴만큼 플레이어의 행동을 제한하지만 이러한 방향으로 디자인 된 게임이기에 게임은 재미있는데다가 중독성을 유지한다.

### 결론

어쩌면 이 모든 것이 그저 필자가 PEG 를 싫어한다는 말처럼 들릴지도 모르겠다. 하지만 그것이 진실을 감출 수는 없다. 필자는 거의 모든 PEG 를(적어도 북미에 나온 것들) 1 개월 이상 해보았으며 각각의 고유한 매력을 깨달았다. 하지만 발전이 없어 정체된 모습과 성장과 개선에 대한 기회를 놓치는 모습을 보는 것은 실망스러울 따름이었다.(사실 이것은 게임업계 전반에 대한 의견이기도 하지만 말이다.)

개발자들과 배급사가 아무것도 하지 않은 채 성공한 게임의 복사만을 계속한다면 그들과 게이머는 곧 이러한 게임들이 지닌 거대한 잠재력을 잃게 될 것이다. PEG 가 능력치에 집착하는 괴짜들(필자는 이런 사람들을 좋아하며, 친구 중에 이런 사람이 있기도 하고, 가끔은 필자 스스로가 이렇게 되기도 한다.)을 대상으로만 남아서 전통적인 게임 디자인을 무시하게 된다면 결코 잠재력을 깨울 수 없을 것이다.

좋은 소식은 바로 훌륭한 구상, 성공을 위한 헌신, 그리고 지원을 위한 자금이 필연적으로 맞부딪힐 때가 있다는 것이다. 그때면 우리는 이러한 게임을 “훌륭한 MMO”가 아닌, 그저 수많은 매력적인 요소들 중 영속적인 개체라는 요소가 추가로 들어간 훌륭한 액션 게임이나 훌륭한 드라이빙 게임, 훌륭한 스포츠 게임 등으로 볼 수 있게 될 것이다.