

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

포스트모템-갱스오브지디씨

Gregory Trefry & Mattia Romeo

2007년 4월 27일

http://www.gamasutra.com/features/20070427/gamelab_01.shtml

우리는 지난 6년 동안 독립 개발사인 뉴욕 스튜디오와 함께 GDC(Game Developer's Conference)에서 플레이할 게임을 개발해왔다. 올해 개발된 게임은 갱스 오브 지디씨(Gangs



of GDC)로써 컨퍼런스장에서는 대형 비디오 화면 주위에 모여 핸드폰 버튼을 눌러대면서 연신 비명을 지르며 이 게임을 즐기는 플레이어들이 많이 볼 수 있었다.

갱스 오브 지디씨는 어떤 게임인가?

갱스 오브 지디씨는 내가 아는 한 세계 최초의 MMMPFG(massively multiplayer mobile phone fighting game)이다. 장르 이름은 다소 생소하고 복잡해 보이지만 사실 게임 자체는 무척이나 단순하고 간단하다. 갱스 오브 지디씨는 라이벌 관계에 있는 두 갱단인 Match Three Boyz 와 MMOFOs 가 GDC 의 패권을 놓고 컨퍼런스 센터

내에서 인접한 라이벌 갱단원 셋 이상과 싸워 이겨야 하는 내용이다. 싸워야 할 라이벌 갱단원은 9 개의 블록 그리드로 표시했으며 컨퍼런스 센터에서 통행량이 매우 높은 곳에 대형 평면 디스플레이를 세워 모두가 게임을 볼 수 있도록 했다.

플레이어가 스크린에서 보여주는 숫자를 누르면 해당 블록으로 즉시 이동해 라이벌 갱단과 싸우거나 해당 블록에 라이벌이 없다면 싸움 없이 해당 블록을 차지하게 된다. 싸움이 시작되면 플레이어는 휴대폰의 1,2,3 번 버튼을 눌러 라이트잡, 강력한 어퍼컷, 또는 강력한 스윙펀치를 실행하는 간단한 가위바위보 게임을 통해 게임을 진행한다. 5 분마다 새로 점수가 환산되며 각 갱단은 자신들의 차지한 블록에 대해 점수를 얻는다.

왜 MMMPFG 게임을 만드는가?

이 시점에서 우리는 왜 MMMPFG 게임을 만드는가라고 물어볼 수 있다. 앞서 언급했듯이 우리 게임랩은 지난 6 년 동안 바이트미(Bite Me)와 같은 사회 실험적 게임에서부터 리바이어던(Leviathan)과 같은 가벼운 보드 게임에 이르기까지 GDC 에서 플레이되는 대규모 오프라인 게임을 여럿 개발해왔다. 하지만 이들 모든 게임은 지금까지와는 다른 형태의 게임플레이를 접하고, 복잡한 컨퍼런스 기간 동안 개발자들의 기분을 전환하고 상호작용을 꾀할 기회를 제공하자는 동일한 목표를 가지고 있었다.



작년 우리가 개발한 GDC 용 게임은 플레이어가 신전을 놓고 싸우는 판테온(Pantheon)이었다. 결과는 매우 만족스러웠으며 특히 처녀제물에 대한 플레이어의 피드백은 매우 좋은 편이었다. 하지만 그와 동시에 게임이 다소 복잡하고 조직적인 측면, 특히 플레이어를 관리하는 수치적인 측면에서 플레이어에게 너무 많은 것을 요구한다는 문제점도 있었다. 이 문제를 해결하려면 게임을 취소하는 플레이어를 더욱 쉽게 관리하는 기술을 사용하면서도 좀더 가벼운 게임이 필요했다.

디자인 접근

GDC 게임은 디자인적인 면에서 언제나 흥미로운 도전 대상이 되어왔다. 이번에 우리에게 떨어진 과제는 바쁜 현대인들이



복잡한 규칙을 기억해야 할 필요 없이 짧은 시간에도 간단히 플레이할 수 있는 게임 개발이었다. 그러기 위해서는 우선 관중의 시선을 한 눈에 사로잡아야 했다. 우리는 대규모 게임에 경험이 많기 때문에 이런 유형의 게임이 가지고 있는 함정을 잘 알고 있었다. 규모가 큰 게임에서는 게임의 상태를 계속해서 추적하고 플레이어에게 이를 전달하기가 매우 어렵기 때문에 디자이너는 개인을 거의 고려하지 않고 플레이어를 그저 톱니바퀴로 생각하는 경향이 심하다. 그리고 이는 우리가 반드시 피해야 할 사항이었다.

우리는 이 문제에 유념하면서 다음과 같은 게임 디자인 세트를 만들어냈다.

접근 가능성: 게임은 이해, 선택, 플레이가 쉬어야 한다. 우리의 일반지침에서 플레이어는 기본 규칙을 이해하고 2 분 이내에 게임 내에서 의미 있는 움직임을 만들어낼 수 있어야 한다.

개인 목표: 개인 플레이어는 이들 게임 내에서 길을 잃기 쉽다. 그리고 컨퍼런스 장에서는 대부분 완전히 타인과 팀메이트가 되기 때문에 팀원간 일체감을 강하게 느끼기도 어렵다. 이를 해결하기 위해 우리는 팀과는 별도로 개인 플레이어의 목표를 설정한다.

그룹 목표: 이런 대규모 게임에서는 다른 플레이어와 실시간으로 게임을 플레이하는 것도 큰 즐거움 중 하나이기 때문에 플레이어를 고립시켜 이런 즐거움을 빼앗고 싶지는 않았다. 따라서 플레이어에게 개인 목표를 주는 동시에 팀 활동에서도 보상을 받도록 했다.



CAs introduced and explained the game to new players

스펙터클: 복잡한 컨퍼런스장에서 사람들의 시선을 사로잡으려면 뭔가 스펙터클한 요소가 있어야 했다. 따라서 우리는 게임의 부수적인 요소로 볼거리를 추가해 사회 장벽을 없애고 플레이어가 서로 간에 더욱 쉽게 접근할 수 있도록 했다.

짧은 브레인스토밍과 길고도 유익했던 맥주 회식을 거쳐

우리의 네 가지 목표를 달성시켜줄 네 가지 기본 기능을 찾아냈다.

휴대폰: 게임 상태를 계속 추적하는 기술을 이용하기에 가장 적합한 후보자는 휴대폰이었다. 휴대폰은 사용하기 쉽게 전세계적으로 수많은 사람들이 이용하기 때문이다. 하지만 동시에 너무나도 다양한 모델이 존재한다는 단점도 존재한다. 따라서 우리는 지나치게 다양한 플랫폼으로 인한 비호환성 문제를 방지하기 위해 모든 휴대폰이 공통적으로 가지고 있는 터치톤을 이용하기로 결정했다. 터치톤은

모든 휴대폰이 지원하고 있는 가장 기본적인 인터페이스로 휴대폰을 가진 사람이라면 누구나 게임을 플레이할 수 있기 때문이다.

격투 메카닉: 누구나 마음속 깊은 속에서는 치고 때리는 격투를 좋아한다. 격투는 분명하면서도 직관적인 요소로 과거 갱단 테마에서도 큰 효과를 발휘했었다. 하지만 격투 게임은 정교한 컨트롤 배합이 필요해 플레이가 매우 어렵다는 단점도 가지고 있다. 그리고 이는 우리가 절대 원치 않는 사항이었다.

이에 대한 우리의 해결책은 격투 게임을 그 껍질까지 모두 벗겨내는 것이었다. 우리는 격투 게임의 본질을 제외한 위치잡기와 막기, 던지기, 콤보 공격 등의 모든 요소를 제거했다. 가위바위보는 매우 간단하고 빠르며 전세계 거의 모든 사람들이 잘 알고 있어 플레이어들이 재빨리 규칙을 익히고 바로 간단히 대결을 시작하도록 하는 우리의 목표에 매우 적합했다.



Players gather around a neighborhood and vie for control of the different blocks

대형 디스플레이: 게임의 오리지널 아이디어에서는 플레이어가 이름표를 통해 대결을 펼칠 상대편 팀원을 찾고 각각의 휴대폰을 통해 플레이를 펼치도록 되어 있었다. 이로 인해 어디서나 플레이가 가능해졌지만 동시에 가시적 효과가 부족하고 완전한 타인과 플레이해야 하는 플레이어에게는 장벽이 될 수도 있었다.

이를 해결하기 위해 우리는 플레이어를 한 곳에 불러모으고 행인들의 시선을 한 눈에 사로잡을 대형 와이드스크린 디스플레이를 설치해 대중에게 게임플레이를 보여주기로 결정했다. 이를 통해 플레이어는 자신들이 편한 방향으로 사회적 상호작용을 조절할 수 있다. 상대편 플레이어와 간단히 이야기를 나눌지 아니면 스윙펀치 버튼을 눌러 공격을 가할지는 전적으로 플레이어의 결정에 달린 것이다.

랭킹: 개인 플레이어가 갱단 내에서 얼마나 많은 대결을 승리했는지에 따라 순위를 정해 개인적 성취도를 높이도록 했다. 격투 메카닉은 빠르면서도 매우 단순해 거의 모든 플레이어가 참가한 대결에서 적당한 비율로 이길 수 있도록 되어 있어 개인 플레이어의 성취도 달성에 기여할 수 있었다.

실행

기술

우리의 근면 성실한 개발자인 Bob Wylie는 즉시 작업을 시작해

[오픈소스 PBX](#)인 아스트릭스(Asterisk) 서버를 설치하고 게임 로직을 프로그래밍했다. 아스트릭스는 일반적으로 사무실의 음성메일 시스템을 설정하거나 전화 연결망을 만드는데 사용되지만 많은 노력과 빠른 발전을 거쳐 게임 컨트롤에도 사용할 수 있게 되었다.



Ranjit Bhatnagar 는 자바 기반의 프로세싱 프레임워크를 이용해 평면 스크린에 인접한 블록을 디스플레이할 수 있는 프론트엔드

클라이언트를 개발했다. Ranjit 가 개발한 프론트엔드 어플리케이션은 플레이어에게 바로 게임 상태를 보여주기 때문에 휴대폰에 다른 어플리케이션을 애드온하지 않고도 모든 플레이어가 대형 스크린을 통해 다른 모든 플레이어의 플레이를 실시간으로 확인할 수 있었다.

게임 개발 작업은 결코 쉽지 않았다. 전화 통화를 처리해주는 아스트릭스부터 게임 로직을 실행하는 자바 백엔드, 플레이어 데이터를 저장하는 MySQL 데이터베이스에 이르기까지 여러 가지 기술과 프로토콜을 함께 수정했다. 그런 다음 재버를 통해 어플리케이션의 해당 부분은 노트북 3 대의 프론트엔드 클라이언트와 커뮤니케이션 해야 했다. 그리고 이 모두는 휴대폰 위험범위부터 방화벽 문제에 이르기까지 우리가 예상하는 모스콘 센터의 여러 가지 환경 내에서 무사히 실행되어야 했다.

아트

게임에 생기를 불어넣고 사람들의 시선을 사로잡기 위해서는 멋진 아트가 필요했으며 우리는 Jacqueline Yue 와 Kyron Ramsey 에게 도움을 청했다. Jac 는 각 게임의 업서와 포스트는 물론 멋진 게임 관련 물품들을 디자인했다. 그리고 Kyron 은 8 비트 미학을 이용해 캐릭터와 스크린 효과를 만들어 게임에 진정한 생명을 불어넣었다. Jac 과 Kyron 은 밝은 색상을 사용하고 유사한 게임을 참조해 게임에 생명을 불어넣고 사람들의 시선을 사로잡는데 성공했다.



Players show off their love for *Gangs of GDC*

결과는?

가능한 모든 기술 문제에서 이 게임은 매우 성공적으로 실행되었고 플레이어들도 게임을 매우 즐기는 듯 했다. 갱스오브지디씨는 GDC 에서 이틀 동안 시연되면서 약 300 여명의 플레이어가 수천 건의 전화를 걸어 게임에 접속했다.

이 기간 동안 메인 홀에 설치되어 있는 스크린 주위에 많은 사람들이 모여 있는 모습이 목격되었다. 게임은 진행 속도가 매우 빨라 대결 하나가 25 초 이상 걸리지 않았기 때문에 사람들은 참석하기로 되어 있는 세션에 가는 길에 1~2 라운드 정도 플레이 할 수 있었다. 그리고 후드(Hood)에서부터 최상급 레벨인 사이러스(Cyrus)에 이르기까지 개인 랭킹을 제공해 플레이어들이 빨리 게임에 빠져들도록 만들었다. 결과는 우리의 예상보다 훨씬 좋았다.

게임은 경영진과 게임디자이너, CA 를 비롯한 다양한 이들에게 어필하며 GDC 기간 동안 훌륭한 재미를 선사했다. 그리고 지나가던

사람들도 즐겁게 게임을 지켜보면서 사람들의 반응을 보고 누가 이기고 누가 졌는지 확인하곤 했다.

그러나 대부분의 플레이어가 개인 랭킹에 더 높은 관심을 보이면서 그룹이나 팀 플레이에 적극적으로 참여하는 모습을 많이 보지 못한 아쉬움도 있었다. 우리는 각 디스플레이에 더욱 많은 팀 정보를 제공하고 높은 점수를 부여해 팀간 상호작용을 촉진해 이 문제를 해결할 수 있다고 생각한다. 그리고 중복 종속의 캐릭터 클래스 시스템(character class system)을 만들어 그룹화와 팀 플레이를 활성화 할 수 있었다.

결론

대규모 게임에는 항상 위험에 따른다. 한 명의 플레이어가 어떻게 움직일지 예측하기도 힘들 상황에서 수 백 명의 플레이어가 어떻게 결합하여 움직일지 예측하기는 더욱 어렵다. 하지만 우리는 갱스오브지디씨를 통해 모바일 기술과 플레이어의 동기에 대해서 많은 것을 배웠으며 휴대폰을 무선 컨트롤러로 사용하는 것도 매우 흥미로운 작업이었다. 그리고 이번 게임과 플레이어들에게서 받은 피드백은 이미 내년에 개발할 게임에 유용한 자료로 쓰이고 있다.