

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

디자이너 노트: 액션 게임의 문제점

Ernest Adams

2007년 5월 01일

[http://www.gamasutra.com/features/20070501/adams\\_01.shtm](http://www.gamasutra.com/features/20070501/adams_01.shtm)

!

프로그래머를 비롯한 우리들  
상당수는 이미 크리핑  
피쳐리즘(creeping  
featurism)이라 불리는 현상에  
꽤 익숙할 것이다. 크리핑  
피쳐리즘이란 소프트웨어



개발자들이 프로그램에 새로운 기능을 계속 추가해 프로그램이 점점 복잡해져 가는 현상을 가리키는 말로서 개발자들은 이로 인해 프로그램이 한층 유용해졌다고 생각하지만 사실 극한까지 다다른 크리핑 피쳐리즘은 Microsoft 의 오피스(Office)처럼 프로그램을 지나치게 크고 복잡하게 만들 뿐이다. 개발자들은 진보라는 이름 하에 소비자들은 전혀 원하지도 그리고 필요하지도 않은 기능들을 더해가고 있는 것이다.

지난 몇 년간 아니 좀더 솔직히 말하면 지난 15 년간 나는 게임 업계에서 일어나는 크리핑 액셔니즘(creeping actionism)을 주의 깊게 살펴봐왔다. 크리핑 액셔니즘이란 게임 개발자들이 소비자가 원하거나 필요하지도 않는 액션 요소를 게임에 추가하는 현상으로

이는 크리핑 피쳐니즘과 마찬가지로 프로그램에 악영향을 미친다. 롤플레이싱게임과 같이 액션요소가 전혀 필요 없는 게임 장르에서조차 점점 더 많은 액션 요소가 추가되고 있는 것이 일례일 것이다.

만약에 정말 좋아하고 또 매우 잘하는 슈팅 게임을 하고 있는데 갑자기 나보다 훨씬 실력이 뛰어난 컴퓨터와 체스를 플레이해야 한다면 어떨겠는가? 그리고 컴퓨터를 이기기 전까지 슈팅 게임을 다시 시작할 수 없다면 어떨겠는가? 그것이 바로 내가 롤플레이싱 게임을 할 때 드는 느낌이다. 게임 중간에 갑자기 롤플레이싱 게임이 엄청난 운동신경이 요구되는 트위치게임(twitch game)으로 바뀌는 것이다. 더구나 나는 트위치게임을 좋아하지도, 잘하지도 않는다. 그래서 요즘 롤플레이싱게임을 사지도 않는다. 왜 좋아하지도 않은 일에 돈을 낭비한단 말인가? 그래서 게임에 액션 요소가 끼어있으면 속은 느낌마저 든다.

만약 난이도를 설정할 수 있어서 나 같은 사람도 쉽게 이길 수 있게 구성되어 있다면 그렇게 문제가 되지 않을 것이다. 하지만 어느 개발자도 게임을 쉽게 만들려고 하지 않는 것이 문제이다. 비디오 게임은 종류에 상관없이 모두 운동신경과 반사신경이 좋은 사람들만을 대상으로 하는 것 같다. 그리고 이는 크리핑 액션니즘의 원인이 되고 있다. 게임을 하고 싶다면 고수가 되어야 하는 것이다.



Tecmo's *Ninja Gaiden* is recognized for its elevated difficulty, even on the easiest setting.

그렇다고 오해는 마라. 모든 액션 게임이 엉망이라는 말이 아니라 액션 게임 또는 액션 요소가 가미되어 있는 게임이 실력이 좋지 못한 플레이어에게 너무 어렵다는 것이다. 심지어 쉬운 난이도조차 조금도 쉽지 않다.

우리는 정기적으로 9 살 어린아이도 금방 배우고 쉽게 이길 수 있는 체스 게임을 만들고 있다. 게임이 매우 쉽기 때문에 누구나 쉽게 게임을 시작할 수 있으며 실력이 향상되면 난이도를 올리면 된다. 그 외에도 메커니즘을 조정해 전쟁 게임과 RPG 게임을 더욱 쉽게 만들고, 더욱 많은 단서를 제공하고 복잡성을 줄여 퍼즐 게임도 더욱 쉽게 만든다. 스도쿠도 숫자가 기입되어 있는 칸이 많을수록 게임은 쉬어진다. 그렇다면 액션 게임에도 같은 공식을 적용할 수 있지 않을까?

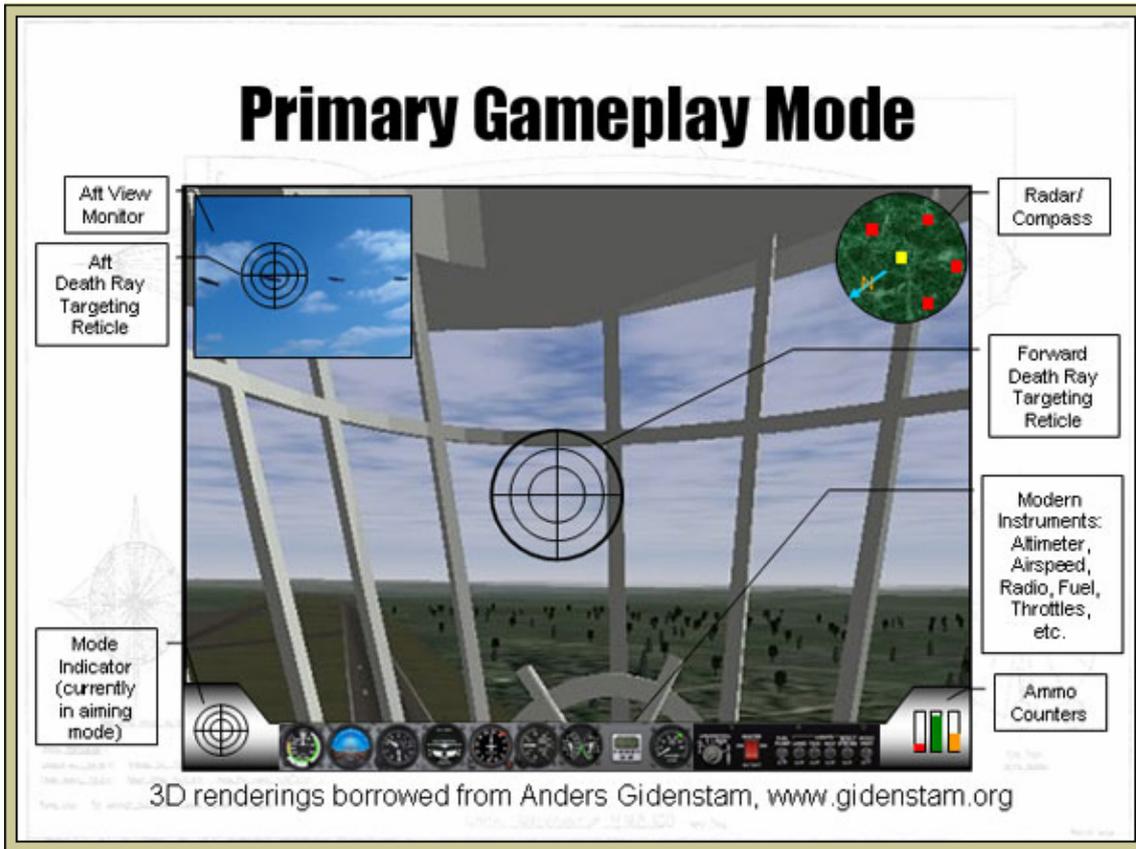
그리고 이는 비단 나만을 위한 일이 아니다. 조사에 따르면 미국인의 5%가 관절염부터 사지마비에 이르기까지 다양한 종류의 운동신경 및 반사신경



장애를 가지고 있다고 한다. 따라서 액션이 전혀 필요 없는 게임 장르에까지 이러한 액션 요소를 가미하는 것들은 이들에게서 지금까지 즐겨오던 즐거움을 빼앗아가는 것이다. 왜 그런 짓을 한단 말인가?

그래도 양심의 가책을 받지 않는다면 5%에게 게임을 판매해 벌어들일 돈을 생각해보아라. 법적으로 보면 공식적으로 인정받은 서비스는 장애인에게도 동일한 서비스를 제공하도록 되어있다. 따라서 누군가 MMO 게임을 고소하고 법정에서(너무 당연한 결과겠지만) MMO 게임도 서비스의 일종이라는 판결을 내린다면 개발자들은 장애인들도 정상인들과 동일하게 플레이할 수 있는 편의를 제공해야 할 것이다.

올해 열린 게임 개발자 컨퍼런스에서 나는 IDAD의 접근성 ISG(Accessibility SIG)가 후원하는 게임디자이너대회인 액세스빌리티 아이돌(Accessibility Idol)에 참가했다. 이 대회의 목표는 사지가 마비된 플레이어도 정상인을 상대로 플레이할 수 있는 게임을 만드는 것이다. 대회에서 나는 총 5 표를 얻어 2 등을 차지했으며 필자의 친구이기도 한 Sheri Graner Ray가 피치 파이프로 드래곤을 훈련시키는 훌륭한 디자인을 선보이며 총 6 표를 얻어 1위의 영광을 안았다. 나는 재플린 비행선을 이용한 전투기 시뮬레이터를 만들었는데, 재플린은 그 느린 속도와 큰 덩치 덕분에 현대 전투기라기 보다는 전함시대의 해전과 유사해 게임 이름도 "하늘의 대형전함(Dreadnoughts of the Skies)"이라 했다.



나는 대회를 준비하면서 접근성에 대해 많은 것을 배웠는데, 그 첫 번째가 장애인을 위한 디자인에는 절대 "너무 느린" 것은 없다는 것이다. 그래서 대형전함(Dreadnoughts)에서도 플레이어가 원하면 제약 없이 속도를 느리게 만들 수 있도록 했다. 두 번째 디자인 기본 원칙은 사용자인터페이스를 가능한 단순하게 유지하라로 이는 다른 게임에도 유용한 원칙이다. 대형전함은 헤드 마운티드 포인팅(head-mounted pointing) 장치를 통해 마우스 기반 게임으로 디자인했으며 속도조절, 무기조절 등과 같이 전투시뮬레이션 게임에서 일반적으로 사용하는 명령 키를 음성명령시스템에 이식해 일반 전투기 시뮬레이션 게임이 가지고 있는 모든 모드를 지원하도록 만들었다.

물론 음성 명령을 내리려면 말하기 전에 숨을 쉬어야 하기 때문에 인공호흡기를 사용하는 사지마비 환자에게 적당하지 않을 거라고 우려하지만 대형 전함의 게임 속도는 그 정도 시간은 충분히

제공한다고 판단했다. 그리고 마지막으로 비행선의 반대 방향에서 적기가 출현해 사정거리 내로 들어와도 인공지능에 기반한 사격수가 자동으로 사격을 가할 수 있도록 설계해 플레이어가 원하면 자동조정장치에 맞춰놓고 이들의 위치를 바꿀 수 있도록 만들었다.

그러면 액션 게임의 문제는 무엇인가? 다른 여러 디자인 문제가 있지만 그 중 가장 큰 문제는 판매량을 높이기 위해 플레이어가 자주 져야 하는 상황을 만들어내는 아케이드적



유산이 아직도 남아 있다는 것이다. 이제 아케이드는 사라졌지만 아케이드 디자인 의식은 아직도 살아 있어 유행에 뒤쳐지는 게임을 만들어내고 있다.

일반적으로 게임이 어려운 이유는 사용자인터페이스가 사용하기 불편하고 복잡하거나 게임의 코어 메커니즘이 이기기 어렵도록 설정되어 있기 때문이다. 그럼 이제 이 두 가지 문제점에 대해서 차례대로 살펴보도록 하자.

만약 나처럼 손가락이 굵은 플레이어나 장애인을 대상으로 액션 게임을 디자인하고 있다면 사용자인터페이스, 특히 버튼 지정에 주의를 기울여야 한다. 나는 복잡한 연속 버튼을 기억해야 하고 타임라인이 끝나기 전에 이겨야 하는 대전 게임은 절대 하지 않을 것이다. 상대편을 때릴 기회가 있다면 즐겁겠지만 이런 대전 게임에서 나 같은 플레이어는 그런 기회를 잡기 어렵기 때문이다.

요즘 들어 동작과 정지 버튼만으로 플레이 할 수 있는 싱글 스위치(single-switch, 원스위치(one-switch)라고도 불림) 게임에 대한 관심이 높아지고 있다. 이들 게임은 일반적으로 플레이스테이션 3 보다 훨씬 더 많은 고객을 보유한 휴대폰에 적합하다.

사실 하드웨어의 제약 하에서 이뤄지는 디자인은 모든 게임 디자이너에게 좋은 경험이 될 것이다. 물론 8 개의 버튼과 2 개의 아날로그 조이스틱, 2 개의 감압 트리거, D 패드도 좋지만 이로 인해 인터페이스가 지나치게 복잡해지기도 한다. 소니 더 헤지혹(Sonic the Hedgehog)은 제니시스(Geniesis)에서는 4 개의 버튼을 사용했지만 보통 D 패드와 하나의 버튼 만으로도 멋진 게임을 만들어냈다. 사용자인터페이스를 간결하고 단순하게 만들어라.

그 밖에도 지난친 마우스 움직임은 반복적인 스트레스를 야기할 수 있으니 역시 피해야 한다. 스크린 중앙에서 가장 자리에 있는 메뉴까지 계속해서 앞 뒤로 움직이는 것은 좋지 않다. 팝업 메뉴가 이러한 움직임을 줄여줄 수 있을 것이다. 대형전함에서는 민감도를 설정할 수 있도록 하고 "비연결" 모드를 만들어 플레이어가 가끔 휴식을 취할 수 있도록 만들었다. 그리고 PC 에 애드온 하는 게임커맨드 시스템(75 달러)을 통해 플레이어가 어떤 키보드 명령이든 음성 명령으로 전환할 수 있도록 했다.

메커니즘 또한 조정하기 어렵지 않다. 적이 움직이는 지점에서 속도를 줄이고 적이 공격하는 빈도를 낮춰라. 적이 무적 상태라면 그 시간을 줄이고 반대로 취약한 상태라면 그 시간을 늘려라. 전체적인 적의 수도 줄여라. 그리고 무엇보다도 플레이어가 미션에 실패했다고 해서 다시 먼 길을 돌아 지금까지 플레이한 것들을 반복하도록 만들지 마라.



많은 액션 게임에서 내가 정말 싫어하는 것 중 하나는 점프를 잘못해서 골짜기 아래로 떨어지면 꼭대기까지 되돌아 올라가야 한다는

점이다. 물론 이는 골짜기 아래로 떨어지고도 다행히 살아남았을 때의 이야기이다. 그리고 꼭대기까지 다시 올라가는 동안 여러 개의 점프를 성공시켜야 한다. 이는 실력 있는 플레이어에게는 아무런 보상도 주지 않으면서 실력이 없는 플레이어에게는 일종의 벌이다.

그리고 여기서 배경화면 디자인의 문제가 야기된다. 타점과 파워업, 적군 등을 비롯해 게임을 더욱 쉽게 만들어주는 내적 다양성은 쉽게 조정할 수 있지만, 일반적으로 배경화면은 단 하나만 제공된다. 하지만 이 배경화면이 가끔은 가장 큰 문제가 된다는 사실을 기억해야 한다. 악명 높은 트위키 다니엘 조건(Twinkie Denial Condition)은 “점프에 성공하려면 정확히 올바른 픽셀에 서야 한다”라고 말한다. 시간의 압박 속에서 완벽하게 실행되어야 하는 연속 점프는 실력이 안 좋은 플레이어에게 고문일 뿐이다.

그러나 배경화면 디자인이 여기에 대한 해결책이 되기도 한다. 어려운 길과 쉬운 길을 하나씩 제공하라. 플레이어가 어려운 길을 선택했다면 이에 대한 보상도 제공하라. 하지만 어려운 길을 선택하지 않았다고 해서 플레이에 제약을 주어서는 안 된다. 그리고 플레이어가 높은 난이도를 선택했다면 쉬운 길은 들어가지 못하게 막아야 한다. 플레이어가 직접 난이도를 선택했기 때문에 그래야 공평하다.

이 시점에서 “누가 장애인 플레이어를 신경 쓰는가? 누가 실력이 굉장한 플레이어를 신경 쓰는가? 내가 게이머로 존경하지 않는 사람들의 응석도 받아줘야 하나?”라고 생각할 수도 있을 것이다. 하지만 정말 이렇게 생각한다면 나쁜 디자이너라고밖에 말할 길이 없다. 이는 플레이어의 즐거움이 아닌 자신의 플레이 능력에 따라 게임을 디자인하는 것이기 때문이다.

여기에 변명은 있을 수 없다. 물론 모든 게임이 3 살짜리도 플레이할 수 있도록 만들어져야 한다고 말하는 것은 아니다. 하지만 최소한의 운동신경만 요한다는 게임도 수준이 너무 높고 장애인을 고려하는

게임이 거의 없다는 것은 확실히 문제이다. 이는 우리의 고객은 물론, 게임과 게임산업 전체에도 손해이다.

게임의 접근성에 대한 더욱 자세한 정보는 많은 유용한 소스를 제공하는 [IGDA's Accessibility SIG](#)에서 확인할 수 있다.