



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

차용을 위한 어드벤처러 가이드 (The Adventurer's Guide to Thievery)

톰 스미스(Tom Smith)
가마수트라 등록일(2008. 6. 12)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3693/the_adventurers_guide_to_thievery.php

본문 텍스트

[독창적인 펜-앤-페이퍼 RPG 던전 앤 드래곤의 네 번째 에디션이 막 출시되었다. 게임 개발자들이 관심을 가져야만 하는 이유는 무엇일까? THQ의 베테랑 톰 스미스는 D&D의 발전을 통해 비디오 게임이 배울 수 있는 것이 무엇인지를 설명한다.]

지난 금요일, 던전 앤 드래곤(D&D)의 신작이 비디오 게임 산업에서 활용할 수 있는 훌륭한 아이디어로 가득한 세 권의 책으로 출시되었다. 펜-앤-페이퍼 게임(역자주:pen-and-paper: 여럿이 모여 펜과 종이를 사용해서 진행하는 게임), 특히 D&D 에서 아이디어를 차용하는 것은 지난 몇 년간 비디오 게임이 성공적으로 자리잡을 수 있었던 요인이 된다.

히트 포인트? ‘차용’. 캐릭터 등급? 그 초창기에 기믹스(역자주: D&D 의 공동 창시자)와 아네슨이 있었다. 경험 포인트와 레벨을 통한 파워 상승? 완전 히트함. 본 기사는 게임 개발자들이 이번 시리즈로부터 얻을 수 있는 영감을 위한 제안, ‘epic thievery’를 제공한다. 그리고 “에픽”이라는 용어는? D&D 가 제일 먼저 사용했다.

여러분의 계산법이, D&D 만의 계산법

그렇다면 네 번째 에디션은 어떤 것일까? 기본적으로 세 번째 에디션에서 시작된 표준화와 단일화의 방법에 D&D 룰셋을 추가하였다. D&D 의 첫 번째, 두 번째 에디션은 여러 가지 규칙과 차트, 시스템들이 많아서 다른 것들과 통합되기 힘들었다. 세 번째 에디션에서는 이런 마이크로 시스템과 예외들을 일관된 테마와 구조가 있는 트루 시스템 디자인으로 변화시키고자 노력하였다. 네 번째 에디션에서도 이러한 경향이 이어지고 있다.

플레이어와 몬스터 스탯은 이제 모두 표준화 되었다. 계층이나 생물체 여부에 상관 없이, 그 핵심 숫자(HP, 공격, 데미지 등)들은 그것이 파워를 얻음에 따라 일정한 방법으로 진행된다.

이러한 규칙에는 여러 가지 예외가 있다. 그러나 모든 예외들도 빠져나갈 수 없는 확실한 기준이 처음 마련된 것이다. 그리고 그 기준은 플레이어의 파워가 어떤 레벨에 있더라도 주사위 굴리기가 재미있을 수 있도록, 숫자 이면의 아이디어들로 디자인 되었다. 그리고 이 계산법은 플레이어에게 노출되는데, 이를 통해 D&D의 활발한 모드 커뮤니티(예, 모든 던전 마스터(DM))가 새로운 몬스터나 파워를 손쉽게 만들어내고, 전체 게임 밸런스과 조화를 이룰 수 있다.

계층의 능력은 다르더라도 유사한 능력의 범위를 주어, 그들이 계속해서 재사용할 수 있는 파워 고정 리스트를 보유하고 있다. 마법사는 더 이상 방대한 리스트의 주문 내용을 암기하지 않아도 되며, 파이터는 “동일한 무기로 다시 공격하는 것” 보다 더 많은 일을 할 수 있다.

아마도 비디오 게임 디자이너들에게 이러한 표준화는 친숙할 것이다. 파이터 소드 스윙과 마법사 주문이 애니메이션과 데미지를 수반하는 버튼 클릭 한번으로 이루어지는 *월드 오브 워크래프트*와 같은 MMOG에서 이전의 표준화 시스템의 예시를 제공해 왔다.



D&D 디자이너들은 게임이 가지는 독특한 분위기를 희석시키지 않으면서 게임이 원활하게 진행되도록 돕는 아이디어를 비디오 게임으로부터 훌륭하게 차용하였다. 우리도 이러한 효과를 역으로 차용할 수 있을 것이다.

차용의 가치

아이디어 도출은 게임 개발자들이 개발해야 할 중요한 기술이다. 더 이상 새로운 아이디어는 없기 때문에, 모든 창조력은 기존 아이디어를 얼마나 독창적이고 현명하게 차용하는 지에 따라 결정된다. 종종, 아이디어의 외적인 표현만을 차용하고자 하는 유혹이 일기도 하지만 잠재적인 아이디어를 혼합하지 않고 하나의 흥미로운 에너미나 캐릭터 컨셉을 복사하면 디자인을 망칠 수 있다.

에너미는 단지 그 게임만이 가지는 플레이어 공격이나 번식 전략 또는 AI 스타일과 결합되었을 때에만 제대로 작용할지도 모른다. 효과적으로 차용하려면 먼저 그 차용 대상에 대한 올바른 이해가 있어야 한다. 외형이 아닌 영혼을 차용하라. 그리고 그 영향력을 파괴하여 게임의 비전을 실현할 수 있도록 그 영혼을 뒤틀어 변화시켜라.

본 기사에서는 비디오 게임에 적용할 수 있는 D&D 네 번째 에디션의 일부 핵심 아이디어에 대해서도 다루고 있다. 일부에서는 새로운 게임 아이디어를 위해 풍부한

창의력이 있다는 것을 증명할 수 있는 새로운 디자인 공간에 주목하는 반면, 일부는 기존의 우수 사례를 보강한다.

어떤 방법이든, 신중하게 차용하라. 이러한 아이디어들이 게임의 비전과 일치하도록 만들어라. 필자가 하는 이야기만을 듣는데 그치지 말고 실전에서 그들이 어떻게 작동하는지 D&D를 플레이 해 보라. 다른 RPG를 플레이하여 외형을 끌어낼 수 있는 좋은 아이디어가 있는지 살펴보자. 단지 외형만 아닌 내면의 풍부하고 지적인 장점에 주목하라.

비전투(Non-Combat)에 대한 재미

네 번째 에디션에서 영감을 얻을 만한 가치가 있는 새로운 아이디어 중 하나는 스킬 챌린지에 대한 부분이다. DM들이 몇 년 동안 비슷한 일을 해 왔기 때문에, 이는 기술적으로 보면 전혀 새로운 일이 아니다. 그러나 이번에는 메인 룰셋에서 명확하게 정의되었다.

원래 스킬 챌린지는 플레이어가 어떤 결과를 얻기 위해 일련의 스킬 체크에 성공하도록 정의된 순간이다. 특정 기술을 사용하도록 장려되기도 하지만, 플레이어는 17 가지 핵심 스킬을 창조적으로 사용하는 방법을 제안할 수 있다.

도시 경비병들로부터 빠져 나오는 것이 목표라면 플레이어는 운동 능력을 이용하여 달리거나 지각을 이용해 지름길을 찾아야 한다. 그러나 히스토리 스킬을 가진 플레이어가 100년 전에 왕이 어떻게 탈출했는지에 대한 이야기를 책에서 기억해 내려고 한다면, DM은 해당 플레이어가 알아내도록 허용할 수 있다.

이것은 RPG 게임이 몇 년간 장려해 온 스킬 체크와 동일한 것처럼 보일 수 있다. 그러나 미묘한 차이점으로 인하여 이러한 반복이 자연스럽게 느껴질 수 있다.

그것이 어떻게 작용하는가? 첫째로, 스킬 챌린지는 특정 순간에 어떤 스킬이 중요한지를 정의한다. DM이 플레이어에게 스킬 챌린지가 시작되었음을 알리면 그들은 무엇을 해야 하는지 알고 있다.

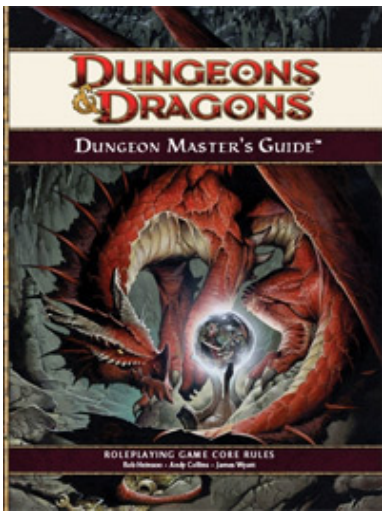
DM이 언급한 모든 목표를 처리하거나 모든 NPC에게 말을 걸면서 세계를 돌아다닐 필요는 없으며 해당 박스 안에서 창의성을 발휘할 수 있다.

출판된 모듈은 전투 중간에 소모되는 시간을 체계화하는 방법으로서 선별된 스킬 챌린지를 정의할 수 있다.

그 순간 모든 플레이어는 쉽게 참여할 수 있게 된다. 모든 플레이어는 캐릭터 시트를 확인하여 적용할만한 스킬이 있는 지 살펴볼 수 있다. 스킬 챌린지는 일반적으로 친숙한 활동(대화하기, 등산하기, 탈출하기 등)을 통합한다. 그래서 플레이어는 경험을 근거로 어떤 스킬을 이용할 지를 추측할 수 있다.

그들이 어떤 확실한 스킬을 가지고 있지 않더라도, 다른 스킬을 창조적으로 사용하도록 브레인스토밍 할 수 있다. DM은 새로운 아이디어를 허용해야 한다.

이러한 계산법은 효과적이다. 레벨이 올라가면 플레이어는 모든 스킬에 대해 균일한 보너스를 얻는다. 훈련되지 않은 기술을 사용하면 반드시 실패했던 이전 에디션과는 달리 사람들은 모든 스킬에 있어 모호하게나마 경쟁력을 가진다.



이러한 구조가 비디오 게임에 완벽하게 들어맞지는 않는다. 독창성을 코드화 하기는 힘들기 때문에 DM의 역할을 코드가 대신할 경우 플레이어가 즉석에서 해결책을 만들도록 허용하기란 사실상 불가능 하다.

한편 이러한 구조는 비전투적인 상호작용을 무한대로 확장시키고 그들을 17 가지 기술로 요약한다. 무한대를 코드화하는 것보다 17 가지를 코드화하기가 더 쉽다.

비디오 게임은 특정 상황에서 사용되는 스킬 액션을 가지고 각 챌린지 상황을 바탕으로 상황에 맞게 긍정적이거나 중립적이거나 또는 부정적인 효과를 제공함으로써 기본

컨셉을 재창조할 수 있다.

그러나 그것은 영혼이 아닌 외형만을 차용하는 것이며 콘텐츠를 최대 17 배 늘릴 수 있음을 의미한다. 이 경우 영혼을 차용하는 것은 플레이어가 사용법을 알고 있는 도구 세트를 가질 때 비전투적인 순간을 설정하는 것과 각각의 도구에 중요한 결과를 주는 것을 의미한다.

잘 만들어진 비전투적인(non-combat) 디자인의 경우 특정 도구를 선택하도록 유도하면서 일부 경우에는 제안되지 않은 도구를 사용할 때 그를 보상해주는 환경을 제공해야만 한다. 플레이어가 벽을 기어올라갈 순간에 벽을 기어오르는 대신에 벽을 공격하여 부수고자 할 경우 가끔씩 허용하도록 해야 한다.

물론 플레이어가 전혀 볼 수 없는 콘텐츠를 구축해야 할 수도 있다. 그러나 콘텐츠를 볼 수 있는 플레이어라면 게임을 좋아하게 될 것이다. 완료되면, 비용을 훨씬 절감하는 일반

플레이와 같은 도구를 이용하여 흥미로운 비전투적인 교전을 구축할 수 있다. 잘만 구축하면 비전투적인 순간을 전투와 마찬가지로 재미있고 흥미롭게 만들 수 있다.

플레이어가 주도하는 리커버리

네 번째 에디션에서 힐링은 이전 에디션과는 매우 다르게 다루어진다. 과거의 시스템에서는 치료를 위해 플레이어가 매직 아이템을 사용하거나, 신부가 주문을 외워 액션을 취하도록 했다. 이것은 신부가 사물에 직접적으로 영향을 끼치기 보다는 다른 플레이어들을 치료하는데 대부분의 시간을 할애해야 했음을 의미한다.

새로운 시스템에서는 모든 플레이어들에게 그들이 매 교전마다 한번씩 사용할 수 있으며 건강의 4분의 1 만큼 회복할 수 있도록 “힐링 서지”를 준다.

그리고 힐링 계층(지금은 클레릭과 워로드가 있다)은 회전하거나 그와 동일한 액션을 취하면서 치료하거나 공격할 수 있다. 그들은 다른 캐릭터를 돕는 동안에도 공격을 가할 수 있다.

본 시스템의 만족할만한 결과 중의 하나는 모든 플레이어가 힐링 핸드를 가진다는 것이다. 힐링 서지(Healing Surge)를 사용하는 것은 플레이어가 그의 캐릭터를 돕기 위해 할 수 있는 의도적인 선택이다. 모든 사람들이 참여한다는 느낌을 가지게 된다. 힐링은 다른 사람이 아닌 플레이어가 실행하는 주요 활동이다.

또한 일이 잘못되었을 때 플레이어의 잘못된 것처럼 느껴지도록 하는 부수적인 이점이 있다. “왜 이 게임에서 날 더 빨리 치료해 주지 않는 거지?” 보다는 “내가 힐링 서지를 사용했어야 했는데”가 되는 것이다. 여기에서 배울 점은 힐링이 수동적인 배경 액션이 될 필요가 없다는 점이다. 플레이어에게 정보를 제공하면 참여하게 될 것이다.

대부분의 비디오 게임의 경우, 힐링 서지를 직접 적용하는 것이 최선의 선택은 아닐 것이다. 일부 상황에서 이에 대한 변형을 잘 적용하였다. 헬스 팩은 원래 힐링 포션에서 차용된 버전이다.

그러나 헬스 팩이 보여주듯이, 다른 다섯 가지에 대해 걱정하면서 리소스로서 실시간 건강을 관리하기에는 어려움이 있을 수 있다.

이는 힐링 계층에 추가적인 영감을 제공할 수 있는 부분이다. 부수적인 효과로, 힐링률을 변경하는 플레이어 공격이 있으면 게임의 다양성 측면, 특히 협동의 측면에서 매우 흥미로울 수 있다.

프로세스에 과부하를 초래할 수 있는 새로운 액션을 추가하는 대신 플레이어에게 힐링을 변경할 수 있는 방법을 제공하라.

위치 기반 전투

D&D는 언제나 몬스터에 관한 것이었다. 그러나 거기에는 용 외에도 감옥이 있는데, 이 부분은 종종 등한시된다. 그리고 장소의 분위기는 전적으로 흥미로운 교전을 설정하는 각각의 DM에 달려있는데, 새로운 에디션에서는 몬스터 뿐만 아니라 독특한 교전을 쉽게 고안할 수 있는 도구를 제공한다.

지형 규칙은 명확하고 간단하며, 확실한 게임 플레이 효과가 있는 흥미롭고 신기한 지형의 사례가 많이 포함된다. 그러나 DM이 전투 공간의 대부분을 컨트롤 할 수 있는 곳에는 함정이 있다.

전투 상황에서 함정을 통합시킨 네 번째 에디션의 경우 함정에 더욱 주목하게 된다. 캐릭터는 방에 있는 포이즌 다트를 손상하지 않고 바로 옆에 있는 코볼드와 싸움을 한다. - 그들은 모두 같은 방에 있다.

함정은 전투 도중 다양한 효과로 플레이어와 몬스터들을 위협하며 이러한 위험요소가 되풀이 되도록 디자인 되었다.

그리고 대다수의 새로운 스페셜 파워는 플레이어 캐릭터와 몬스터가 방 안에서 서로 공격하도록 함으로써 모든 함정과 다른 위험한 지역이 흥미롭고 전략적인 역할을 하도록 한다. 현명한 DM은 다양한 전투 경험들을 할 수 있는 방들을 신속하게 개설할 수 있다.

외형을 차용하려는 비디오 게임 디자이너들은 유의해야 한다. 용암이 끓는 강물에 오크를 던져버리는 만으로는 끝나지 않을 것이다. 지형이 중요하다면 플레이어는 공간과 상호작용하고 그 자신과 다른 캐릭터들이 이곳 저곳을 돌아다닐 수 있도록 해야 한다.

플레이어가 오크를 용암 안으로 밀어 넣지 못한다면, 큰 재미를 선사할 수 없을 것이다. 약간의 물리적 움직임 추가하는 것만으로는 충분하지 않다. 이해하기 쉬워야 한다.

밀어낼 때 실제 물리적 특성이 수반된다면, 그것이 어떻게 작동하는지 플레이어가 알기는 어려울 것이다. 그 대신, 플레이어가 작은 에너미들과 큰 에너미들을 밀어내는 거리가 다르다는 사실을 항상 염두에 둘 수 있도록, 밀어내는 행동을 게임 플레이 시스템으로 만들어라. 이치에 맞지 않을 경우에도 D&D의 힘은 공통적으로 나타난다.

예를 들어, 젤라티너스 큐브(Gelatinous Cubes)를 앞으로 넘어뜨릴 수 있다면, 어떤 모습이 될 것인가에 대해 질문할 경우 그에 대한 대답은 캐릭터가 차이점을 구분할 수 없더라도, 그냥 앞으로 넘어지는 것과 똑같이 취급하라는 것이다. 게임 플레이 시스템이 현실을 조작한다.

플레이어가 시스템에 직관적으로 입력하더라도, 그가 할 수 있는 일이 에너지나 사물들을 용암에 집어 넣는 것에 그친다면 게임은 지루해질 것이다. 다양한 교전을 만들려면 몬스터에게 적용되는 것처럼 함정이나 위험 요소 시스템에 충분한 과정이 있어야 한다. 이동 메커니즘은 전투 메커니즘에서처럼 다양하고 적당한 보폭을 유지해야만 하는데 이로써 플레이어에게 새로운 능력을 사용하는 다채로운 방법을 제공하게 된다.

동맹들이 바위가 굴러 내려오는 길에서 서로를 공격하여 쫓아내도록 하라. 한정된 범위 내에서 서로에게 방패가 되는 에너지 능력을 설정하여, 플레이어가 그들을 때어낸다면 보상을 받도록 하라. 전투 시스템이 쓰러진 에너지에게 흥미로운 반응을 제공하고, 에너지들이 서로 싸우도록 만든다면 두 배의 보상을 주어야 한다. 모든 사항을 시스템 디자인에 반영하고, 처음부터 끝까지 지원할 수 있도록 충분한 콘텐츠를 구축하라.

팀 빌드

시너지 효과는 새로운 개념이 아니다. 그러나 이 효과는 네 번째 에디션에서 매우 효과적으로 실현되었다. 로그(Rogue)는 스스로를 에너지 주변에 배치하고 워로드(Warlord)와 다른 계층들은 동맹 주변을 돌아다닌다. 다양한 계층(워로드, 클레릭, 파이터, 팔라딘)은 동맹을 직접 돕거나 선동할 수 있는 힘을 보유하고 있다.



다른 계층이 창조하는데 탁월성을 발휘할 경우, 여러 계층의 파워들이 그 상황에 반응한다. 포럼에서는 캐릭터 구축만이 아니라 다양한 캐릭터들이 함께 작용하면서 생기는 시너지 효과를 이용하는 팀 빌드를 주제로 삼는다.

이를 가능케 하기 위해 네 번째 에디션에서 사용한 한 가지 주요 컨셉은 다른 캐릭터들을 돕는 것 이상의 일을 하도록 팀 능력을 설정하는 것이다. 다른 캐릭터들을 돕는 것은 행동 자체보다 공격에 대한 부수적인 효과로 작용한다. 필자는 MMOG 에서 할러로 플레이 하는 것을 즐기고, 동맹의 헬스에 대한 마이크로-스프레드시트에 집중하면서 대부분의 시간을 보낸다. 그러나 필자가 하는 것은 규칙이라기 보다 예외에 속한다.

이 규칙을 턴 방식(turn-based) 펜-앤-페이퍼 게임에서 실시간 전자 게임에 적용하려면 단일화가 필요하다. 공격 도중에 동맹을 선정하는 일이 효율적이지는 않으나 수정하면 문제는 없을 것이다. 예를 들어 가장 가까운 곳에 있는 동맹을 목표로 정하거나 제한된 숫자의 동료들을 가지고 게임을 만든다.

그리고 나서 신중하게 능력을 분배하여, 각 계층이 다른 계층에서는 얻을 수 없는 고유한 무언가를 제공할 수 있도록 한다. 로그 스스로 완벽하게 할 수 있다면 워로드의 도움은 필요 없을 것이다.

동맹들을 부각시키려면 일부 좋은 능력을 차단해야 한다. 싱글 플레이어 게임에서 얻는 이점은 없으나 싱글 플레이어 게임에서도 종종 NPC 가 지원된다. 그리고 MMOG 나 협력 게임 플레이에서는 플레이어들이 서로 돕는 것이 중요하다.

워로드와 드래곤과 데블, 오 이런!

모든 에디션에서는 중요한 변화 외에 그 분위기를 결정짓는 기본 옵션의 변화에서처럼 그만의 일정한 변화가 있다. 게이머 세대를 위해 기꺼이 판타지 게임에 대한 기본적인 인식을 바꾸는 것처럼 이 부분에 대해 인식하는 것이 중요하다.

워로드는 다른 캐릭터로부터 가장 좋은 점을 끌어내는데 초점을 맞춘 새로운 계층이다. 드래곤킨은 던전 앤 드래곤에서 드래곤을 다시 가져다 두는 신흥 핵심 종족이며 티플링은 악마의 혈통을 가진 신흥 핵심 종족이다.

위의 캐릭터들을 추가하기 위해 이전 에디션에 등장했던 드루이드, 몽크, 노움과 몇몇 다른 계층을 생략하였다. 적어도 지금은 D&D가 새로운 책을 출간하여 돈을 벌고 있으므로 멀지 않아 예전의 콘텐츠들이 모두 돌아올 것으로 기대한다.

주요 서적은 이전에 그레이호크에서와 같은 특수한 환경이 아닌 일반적인 “포인트 오브 라이트”에 맞춰져 있다. 그 기본 구조는 사방이 위험에 둘러싸인 소규모의 문명화된 클러스터로 정의된다. 그러나 DM은 세부적인 것을 채우고 세계를 자신의 것으로 만들고자 한다. 이것은 플레이어의 니즈를 반영하기 위해 세워진 단일화된 게임 세계의 좋은 예이다. 스토리는 게임 플레이를 위해 필요하다.

이러한 설정과 핵심 콘텐츠를 알아두면 좋겠지만, 이는 본 기사의 주제는 아니다. 기본 논리에 대한 이해 없이 콘텐츠를 끌어내기란 너무 쉽다. 일반적으로 새로운 설정을 만들기 위해 노력할 충분한 가치가 있다. 수많은 드래곤-피플 및 데블-피플이 하는 게임들을 주시하라. 이것은 그들이 최신 판타지 선두게임에 합류할 수도 있다는 좋은 징조이다.



집중된 콘텐츠

D&D의 이전 에디션에서는 시뮬레이션리스트 관점에서 여러 가지 문제에 접근하였다. 게임 세상에 일관된 규칙을 제안하고 적용하기 위해 끊임없이 노력했다. 플레이어가 계층 레벨을 획득하면 몬스터와 NPC들에게도 동일하게 적용해야 했다.

재미있는 상황을 만들어낼 수는 있지만 게임이 복잡해진다. 세 번째 에디션에서 흥미로운 교전을 창조하는 것이 확실히 재미있으리라는 보장도 없는 상태에서 DM이 생물체를 선택하고 레벨과 계층을 조절하며 여러 책에 걸쳐 기록되어 있는 다양한 마력을 조사하려면 시간이 걸릴 수 있다. 시뮬레이션은 게임 플레이에 방해가 된다.

네 번째 에디션에서는 새로운 유형의 몬스터를 창조하고 기본값만을 설정하며, 몇몇 독특한 파워를 만들어 내도록 시뮬레이션을 생략하였다. 그보다 더 나은 방법으로, 다른 몬스터에게 있는 파워를 가져다 외형을 새롭게 입히기도 한다. 대부분 몬스터의 비전투 능력에 대해 염려할 필요가 없으며 문제가 되는 일부 몬스터와 NPC만 디자인하면 된다.

대부분의 몬스터는 플레이어를 향해 몇 번 휘두르기만 할 정도로 잠깐 동안 스크린에 나타난 뒤에 죽어버리기 때문에, 그렇게 디자인 되어야 한다. 최고 보스가 아니라면, 각 몬스터에게 최대 두 세 개 정도의 흥미로운 공격 능력만 주면 된다. 비전투 디자인은 각자 DM의 세계에 맡긴다.

네 번째 에디션에서는 필요한 것을 할 수 있도록 콘텐츠를 디자인 하는데 초점을 맞춘다. 콘텐츠의 각 부분에 대해 명확한 비전을 개발하고, 목표 달성에 필요한 부분이 아니면 모두 잘라낸다.

많은 게임 개발자들 사이에서 동일한 시뮬레이션 서지가 나타난다. 일부 아티스트는 카메라가 캐릭터의 손가락은커녕 손이 보이는 위치까지도 가까워질 수 없을 때 조차 손가락 마디 마디를 추가하면서 자신의 모델이 완벽해 지기를 바란다.

어떤 프로그래머들은 간단한 규칙이 더욱 재미있을 때 물리적인 모형을 만들기를 즐겨한다. 그리고 디자이너들은 자세한 캐릭터 배경 스토리에 흥미를 가질 수도 있다. 그렇다고 대규모 컷신에서 배경 스토리를 보여줄 필요는 없다.

이들 각 사례에서 시뮬레이션 서지가 플레이어의 니즈와 불협화음을 이룬다. 그리고 게임 개발에서 플레이어를 직접적으로 지원하는 것이 아니라면 그것이 뭐든지 간에 괜한 수고가 될 것이다.

디테일은 게임에 도움이 될 때만 유용한 것이다. D&D 에서처럼, 대부분의 에너지는 단 몇 초 동안에만 스크린에 나타난다. 그 잠깐 동안의 시간을 위한 액션만 필요하다.

플레이어가 눈치채지도 못할 애니메이션이나 구체적인 상황 AI 를 추가하는 대신에 에너지를 눈에 띄게 만들어 줄 한 두 가지의 독특한 것에 초점을 맞춰라. 그리고 에너지가 실제로 스크린에 나타나는 동안 그것들을 부각시켜라.

이 에너지는 플레이어에게 무엇을 가르쳐 주는가? 플레이어는 나중에 무엇을 기억할까? 이를 중심으로 디자인 하라. 에너지가 게임 내내 반복해서 나타난다면 다양성을 위해서 에너지가 나타나는 순간마다 매번 다른 것을 하도록 해야 한다. 그러나 디테일만을 위한 디테일을 추가하지는 않도록 한다. 시뮬레이션을 위해서가 아니라 재미를 위해서 디자인 하라.

유동적인 시스템

네 번째 에디션에서 나타나는 거대한 메커니즘 변화 중에 하나는 내성 굴림(Saving Throws)이다. 이전 에디션에서처럼 자신의 독특한 메커니즘으로 취급하기 보다는 표준 방어 메커니즘에 통합시켰다. 그러므로 리플렉스(Reflex)와 포티튜드(Fortitude) 그리고 의지(Will) 는 동일한 방법으로 작동하는 네 가지 다른 방어 스탯을 제공하는 아머(Armor) 계층의 서로 다른 특징일 뿐이다.

캐릭터가 소드를 휘두르거나 불을 내뿜거나 또는 누군가의 정신을 파괴하는 등의 공격을 할 때마다 플레이어는 이들 방어 스탯을 공격한다. 그리고 이 숫자는 다른 것과 마찬가지로 비율로 늘어난다.

이것은 적응성을 쉽게 허용하는 표준화된 시스템의 좋은 예이다. DM 이 새로운 몬스터 공격이나 함정을 발명하거나 심지어 게임 도중에 새로운 액션을 만들어 내고자 한다면 그것을 어떻게 해결할지를 결정하기란 수월하다. 일반적으로 공격을 하거나 능력을 발휘하고 그것을 이 방어들 중에 하나와 비교한다.

네 가지 방어 스탯을 가지는 것은 기계적으로는 똑같은 원리로 작동하지만 독특하고 색다른 분위기의 공격을 발전시키기 쉽다는 것을 의미한다. 그리고 훌륭한 DM 이라면 기본적인 계산법을 노출함으로써 각각의 교전에 맞는 독특한 콘텐츠를 발전시키고 뭔가 이상한 것이 나타나는 때를 결정하는 방법을 알게 된다.

테이블에서 이 규칙을 실시간으로 설명해 줄 DM 이 부족하기 때문에 이를 모두 비디오 게임에 직접 옮겨지지 않으나 외형과 콘텐츠를 디자인하는데 훌륭한 가이드라인을 제공한다. 광범위한 실제 상황들을 다루려면 충분한 유동성을 가진 시스템을 창조해야 한다.

메커니즘이 상황들 간의 차이점을 모두 천편일률적으로 만들어서 단조롭게 되는 것을 피하고 그 부분들을 강조하도록 한다. 이 예에서 모든 플레이어는 각각의 네 가지 방어에 따른 별도의 값을 가진다. 교전들을 다양화하려면 방어를 다르게 하는데 초점을 맞추도록 한다.

마지막으로, 콘텐츠가 이러한 메커니즘의 어드벤처를 갖도록 설정하라. 출시된 네 번째 에디션의 몬스터들은 어드벤처를 가지고 있는 것으로 보인다. 기초 메커니즘의 프레임워크를 중심으로 구축된 기본 능력의 범위와 예외의 범위가 있다. 그리고 출판된 어드벤처는 교전 레벨에서 여러 가지를 혼합하는 일을 성공적으로 수행한다.

던전 마스터 가이드에는 “규칙이 적용되지 않는 액션”이라는 부분이 있다. 일례로 상들리에에 매달려서 오거를 볼 속에 밀어 넣으려는 플레이어가 있다. 이는 재미있는 아이디어이며 대부분의 경우 D&D 게임의 영화 같은 액션 스타일로 활용하기에 완벽하다. 그러나 이러한 액션을 위한 핵심 규칙은 없다.

스킬 체크(차트에 제공된 표준적인 쉬운 난이도 체크에 반대되는 재주)와 뒤로 넘어뜨릴 수 있는 공격(힘 vs. 포티튜드)을 제공하여 DM이 즉석에서 만들도록 한다. 이미 설정된 시스템에서는 어떤 숫자를 사용해야 하는지 쉽게 확인할 수 있다.

이 예를 게임 공간에 적용해 보자. 여러분이 액션 게임을 하고 있으며 절반 정도 완료했다고 가정해 보자. 장소는 이미 구축해 놓았다. 그리고 팀 내의 누군가는 상들리에가 있음을 알아차리고 거기에 매달려도 되는지를 물어본다.

게임은 이 아이디어를 쉽게 차용할 수 있을까? 가까스로 상들리에에 매달리는 것을 연출하는 것이 얼마나 어려울까? 캐릭터가 이미 점프와 액션 버튼(허공에서 작동)을 포함하는 능력의 다양한 조합을 가지고 있다면 실행 가능할 수도 있다.

그러나 활성화 창이 얼마나 잘 작동할 지, 한 번 미는 것이 서로 다른 에너미들에게 어떤 영향을 미칠지(“자이언트 락 몬스터”는 “웬피 스펠 캐스터”와 같은 강도로 밀쳐지면 안 된다.), 상들리에가 허공에서 어떻게 움직일 지 등에 대해 알아야 한다.

시스템이 미리 설정되어 있다면, 여러분은 성공할 준비가 되어있는 것이다. 정말 잘 한다면, 이를 표준화시킬 수 있을 것이고, 이와 유사한 드라마틱한 효과를 위해 다른 상들리에와 매달릴 수 있는 물체를 사용할 수 있을 것이다. 유동적인 시스템에서는 개발 도중에 재미를 추가하기 위해 필요한 요소들을 게임 개발자들에게 제공한다. 이부분이 게임을 진정한 명품으로 만드는 것이다.

계속 차용하라

좋은 아이디어에서만 영감을 받는 것은 아니다. 높은 기술 레벨에 도달할 경우, 그때 일종의 심적 상태가 되는 것이다. 좋은 아이디어를 얻기 위해서는 먼저 비슷한 장르의 게임을 분석하라. 아이디어들을 해부하고 그것들로부터 배워라. 그리고 다른 장르의 유사한 게임들로 옮겨가라. 펜-앤-페이퍼 롤플레잉 게임과 보드게임은 다음 단계에서 실행할 수 있는 훌륭한 사례이다.

시게루 미야모토와 같이 진정한 에픽 레벨 마스터는 컨셉을 자신의 것으로 만드는데 있어 마치 정원을 가꾸는 것처럼 추상적인 활동으로부터 게임 플레이 특징을 가져올 수 있다. 영화, 친구와의 대화, 천장 타일 무늬에 이르기까지 여러분이 보는 모든 것에 주의를 기울여라. 디자이너들은 새로운 게임을 위한 영감을 어디에서 얻는가? 모두 차용하는 것이다.



이 차용의 레벨을 높이려면, 좀 더 깊게 파고 들어라. 본 기사는 D&D 네 번째 에디션의 일부만을 다루었다. 책은 이제 막 출간되었다. 플레이어들은 많은 시간을 규칙을 생각하면서 보내기 때문에 앞으로 더 재미있는 것들을 찾아낼 것이 분명하다. 플레이어들이 새로운 규칙을 소개한 책들을 계속 구매하는 한 모든 것은 무한히 확장 가능하도록 설정되어 있다.

필자는 새로운 아이디어를 계속 얻을 수 있도록 책을 읽고 플레이 할 것이다. 여러분도 나와 함께 드래곤을 죽이고 보물을 훔치는 모습을 볼 수 있게 되기를 바란다.