※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 설계의 큰 흐름, 2부

(The Megatrends of Game Design, Part 2)

파스칼 루반(Pascal Luban)

가마수트라 등록일(2008. 11. 5)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3842/the_megatrends_of_game_design_.php

[본문은 베테랑 설계자인 파스칼 루반(스프린터 셀: 혼돈 이론(Splinter Cell: Chaos theory))이 게임 업계의 "큰 흐름(메가트렌드)" 에 대해 서술한 시리즈 중 하나로 교육 도구로 쓰이는 게임과 게임에 대한 접근성에 대해 설명하였다. 이 시리즈의 이전 기사는 이곳에서 볼 수 있다.]

게임 설계의 큰 흐름에 대해 서술한 두 번째 시리즈인 본문에서는 접근성을 위한 모색과 교육도구로 사용되는 게임이라는 두 가지 새로운 트렌드에 대해 설명하고자 한다.

큰 흐름 IV – 즉각적인 접근성을 위한 모색

게임은 점점 더 이해하기 쉬워지고 있다. 이런 현상은 최근 수 년 동안 게임 설계 분야에 가장 두드러지게 나타난 트렌드의 하나로 이런 경향은 아직도 계속되고 있다. 게임에 해설서가 없거나 있더라도 전화번호부처럼 두꺼운 문서로 되어 있거나, 혹은 첫 레벨부터 어떻게 해야 할지 알기가 힘들다면 어떻게 혼자서 게임을 할 수 있겠는가?
이런 분야에서 이루어진 최근의 성과는 눈부시다. 단계적인 기능 소개와 인터페이스의 간소화, 게임 자체에 대해 알려주기 위해 만들어진 레벨의 도입 등은 이런 경향을 가장 잘 나타내주는 예이다.
이런 성과에도 불구하고 즉각적으로 게임을 즐길 수 있는 접근성에 대한 필요성이 새롭게 대두되면서 이런 노력은 앞으로도 계속될 것이다.

접근성에 대한 새로운 수요

1. 시장의 확대와 가볍게 게임을 즐기는 플레이어 수의 증가 비디오 게임은 오랜 기간에 걸쳐 소수의 중독자들을 위한 게임을 벗어나 점차 주류 미디어로 편입하고 있다. 핵심 PC 시장에 대한 영향력의 상실은 이와 같은 경향의 좋은 예이다.

게임이 주류로 편입되는 것은 좋은 일이라고 할 수 있다. 작은 틈새 시장은 거대자금을 끌어들이지 못하기 때문이다. 그렇지만 이는 과거의 게임 플레이어들이 더 이상 주류가 아님을 의미하기도 한다.

2. 멀티 플레이어 모드의 확산. 멀티플레이어 게임은 접근성 문제에 대한 특수한 상황을 야기한다. 싱글 플레이어 게임에서는 플레이어가 점진적으로 어려운 게임에 도전하는 법을 배운다.

단계적으로 난이도가 높아지기 때문에 플레이어는 게임을 익힐 수 있는 시간을 자신에게 맞게 조절할 수 있다. 그렇지만 멀티플레이어 게임에서는 곧바로 가장 무시무시한 존재인 다른 플레이어와 맞부딪혀야 한다.

어떤 플레이어가 싱글 플레이어 레벨을 통해 싱글 플레이어 게임을 익힐 수 있는 기회가 있었다고 해도 결국에는 수십 시간 실전을 쌓고 훨씬 솜씨가 좋은 플레이어들과 마주쳐야 한다.

그러므로 기분이 좋지는 않지만 이런 게임 모드를 위한 효과적인 전략을 배우기 위해서는 몇 번이나 패배의 굴욕을 받아들여야 한다는 것을 깨닫게 되었다.

접근성의 문제는 단순히 제어하는 법을 익히거나 게임에 대한 지식을 쌓는 문제 만이 아니라 게임의 모든 측면을 단번에 이해하는 차원의 문제인 것이다.

멀티플레이어 게임이 발달하면 초보 플레이어가 점차 많아지므로 접근성에 관한 새로운 문제가 생겨난다.

3. 새로운 게임 습관. 가볍게 게임을 하는 사람들이 늘고 있는 것 외에도 “과거의 게임 플레이어들”이 이제는 가족과 더 많은 시간을 보내거나 전일제 직장을 가짐으로써 게임을 하는 시간을 줄여야 하는 일이 많아지고 있다.

여유시간이 별로 없는 이 부류의 플레이어들은 적은 게임 시간 안에 게임을 즐길 수 있고 즉각적으로 게임을 할 수 있는 게임을 원할 것이다.

쉽게 접근할 수 있으면서도 깊이도 잃지 않은 게임을 개발해야 할 필요성은 수많은 이전부터 이어진 팬 층이 있음에도 불구하고 비행 시뮬레이터가 거의 사라진 현상을 설명해준다.

4. 부분 유료화에 의존하는 무료 게임과 빠르게 진행되는 게임의 도래. 빠르게 진행되는 게임(지난 번 기사 참조)은 그 특성으로 인해 초기의 난이도 설정과 게임 이해의 용이성만큼 제어 방법에 대한 직관성과 단순성이 필요하다.

부분 유료화로 자금화되기도 하는 무료 게임을 개발하려면 무엇보다도 접근성이라는 문제가 절실해진다. 게임에서 한번 돈을 지불한 플레이어는 아마도 게임에 시간과 정열을 투자할 것이다. 그렇지만 완전 무료 게임의 경우 상황은 정반대이다. 플레이어는 어떤 투자도 하지 않기 때문에 게임이 너무 복잡해서 짜증이 나게 되면 그 즉시 게임을 그만두게 될 것이다.

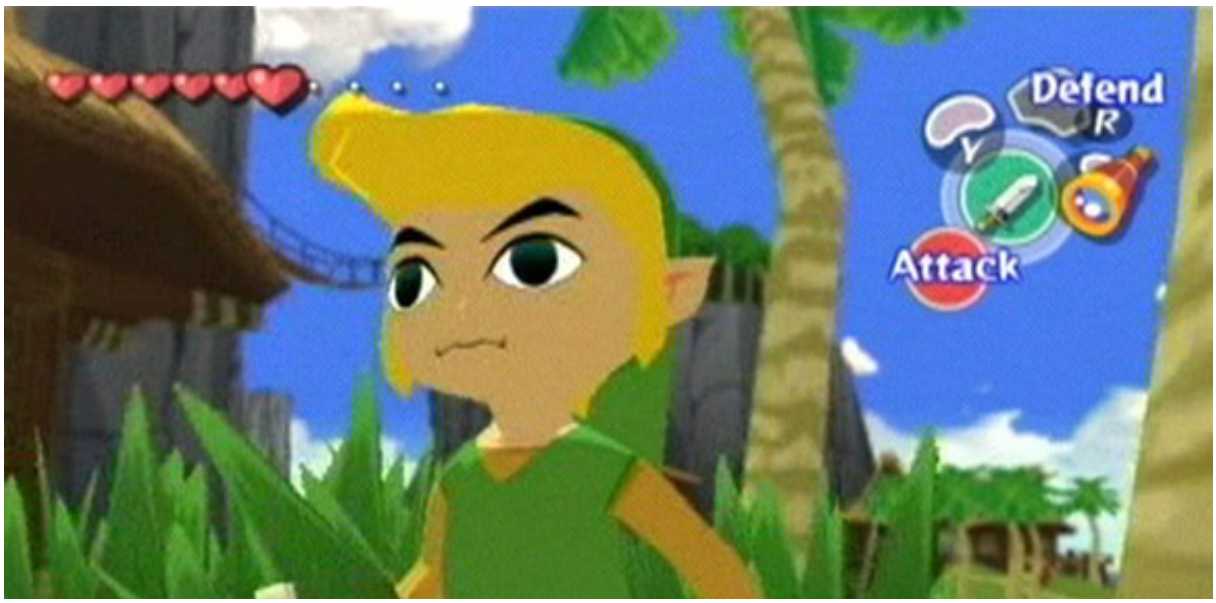
게임 설계의 중요성

게임 설계가 나아가야 할 방향을 정리해 보면 다음과 같다.

1. 직관적인 이해. 제어 인터페이스의 단순화는 이와 같은 문제에 항상 적용할 수 있는 해결책은 아니다. 어떤 게임에서는 게임의 다양한 기능을 나타내기 위해 복잡한 인터페이스를 필요로 한다. 그러므로 다른 곳에서 해결책을 찾아야 한다.

한 가지 방법은 게임이 시작된 직후에 모든 명령어와 기능을 활성화하지 않는 것이다. 레벨을 설계할 때에 이를 염두에 두어야 하며 평균적인 게이머가 일반적으로 마주칠 수 있는 어려움을 사전에 분석하여 이 방식을 지원해야 한다.

이 문제에 관한 또 다른 흥미로운 방법은 제어방법을 화면에 나타내는 것이다. 이와 같은 효율성 높은 시스템은 젤다 *(Zelda)* 시리즈의 게임을 통해 경험하였을 것이다.



닌텐도의 *젤다의 전설: 바람의 택트(The Wind Waker)*

또 다른 해결책은 이제는 없어진 스튜디오인 Looking Glass Studio 에서 시도되었다. 이 스튜디오에서 제작한 타이틀로서 분대 기반의 전쟁게임인 *Terra Nova* 에서 플레이어의 화면에는 자신의 팀과 자신의 장비를 제어하는데 필요한 아이콘이 모두 나타나 있다.
따라서 게임의 인터페이스에 대한 사전 지식이 있는 지와 관계없이 다양한 제어 수단을 쉽게 만들 수 있으며, 이들은 모든 플레이어들이 당장 사용할 수 있다.
마지막 방법은 플레이어가 마주칠 수 있는 복잡한 이벤트를 수행할 때 이에 대해 조언해 주는 게임 "보조기구"를 구현하는 것이다.

2. 게임 초반에 겪는 실수를 겪지 않게 만들어 게임 초기의 어려움에 맞서게 하라. 게임 초보자들을 좌절하게 만드는 수 많은 요소가 있긴 하지만 가장 많은 것은 플레이어가 초반의 어려움을 극복할 수 없는 경우이다.
중요한 것은 플레이어가 게임 초반에 확실하게 "승리"할 수 있게 하여 길을 잃지 않게 만드는 것이다. 이 주제는 이것만으로도 기사 한편을 채울 수 있는 복잡한 주제지만 여기서는 우리의 목적을 위해 이 문제를 묘사하는 세 가지 경우와 이에 대한 해결방법을 알아 보기로 한다.
어드벤처 게임에서 문제가 되는 것은 플레이어가 다음으로 어디로 가야 할지 모르거나 수수께끼를 푸는 방법을 모른다는 데 있다. 이러한 문제에 대한 해법은 일차적을 레벨 설계에 있다.
이와 같은 설계적인 측면에 관해서는 지난 번 Gamasura 기사에서 이미 자세하게 다뤘으며, 이 기사에서는 고투하는 플레이어의 "문제 해결"을 위한 도움말 기능에 대해 설명하였다.
액션 게임이나 전략 게임은 다른 해결책이 필요하다. 이와 같은 게임을 설계할 때의 문제는 점진적으로 게임의 내용(플레이어 별로 취할 수 있는 액션, 적의 유형 등)을 어렵게 해야 한다는 것으로 학습 곡선을 확실하게 제어하는 것이다.

3. 멀티프레이어 모드의 개선. 멀티플레이어 게임 모드는 문제가 더욱 복잡하며 이에 대한 확실한 해결책은 아직 발견되지 않았다. 다음은 네 가지 다른 유형의 해결책을 나름대로 제시한 것이다.

- **게임 내용의 단순화**. 익혀야 할 기능이 많을수록 플레이어가 적과 동등한 실력을 갖추기가 더 힘들어진다. 이 방법은 유비소프트(Ubisoft)가 *Splinter Cell: Double Agent* 에서 멀티플레이어 모드를 개발할 때 취한 방법이다.
  참고로 Splinter Cell 시리즈의 멀티플레이어 모드는 두 번째 릴리즈인 *Pandora Tomorrow* 에서 도입되었으며 세 번째 타이틀인 *Chaos Theory* 에서 개선되었다.
  남부 프랑스의 안시(Annecy)에 위치한 재능이 넘치는 유비소프트 스튜디오에서 개발된 이 멀티플레이어 모드는 혁신성으로 주목 받으면서 업계에서 환영 받았다. *Chaos Theory* 의 멀티플레이어 모드는 아직도 Xbox 라이브(Xbox 360 과 호환되는 게임) 에서 즐길 수 있다.

그럼에도 이와 같은 특별히 만들어진 게임의 풍부한 모드로 인해 게임의 정교함은 희생된다. 이 두 게임의 수석 레벨 설계자로 작업을 수행하고 멀티플레이어 모드에서 테스팅을 책임졌던 저는 이 문제를 증언할 수 있는 적당한 사람일 것이다.

하드코어 게이머들은 자신들이 개발할 수 있는 정교하고 다양한 전략을 즐기는 반면 초보자들은 어디로 가야하고 왜 그래야 하는 지를 이해하는 것도 버겁다. *Chaos Theory* 에서 이 문제는 일부분 해결되었지만 게임을 마스터 하는 것은 여전히 어려웠다. *Double Agent* 에서 유비소프트는 게임의 제어 방법, 게임의 목표, 기능 등을 단순화하는 모험을 하였다. 게임의 정신은 그대로였지만 이해하기는 더 쉬워졌다.

- **게임 기능과 복잡도의 점진적인 도입**. 멀티플레이어 모드를 찾는 게이머들은 일정 수준(죽인 적의 수 등)을 넘어서면 점차 복잡한 맵에서 공격적으로 게임을 하는 모드가 되면서 새로운 기능을 맛볼 수 있다.

  이런 메커니즘으로 플레이어는 게임의 복잡함에 주눅이 들지 않으면서 게임의 다양함을 맛볼 수 있다. 또한 이 메커니즘을 이용하면 동일 수준의 게이머들과 게임을 하는 데 도움이 된다. 단 이 방법을 실제로 구현할 때는 고수 급 플레이어가 레벨에 상관 없이 자신의 친구를 초대할 경우에 이런 체계가 쉽게 무너질 수 있다는 사실을 기억해야 한다.

- **비슷한 레벨의 플레이어들을 묶는 랭킹 시스템.** 이 방법으로 게이머들은 자신의 기술 수준에 알맞는 환경에서 게임을 즐길 수 있다. 모든 멀티플레이어 게임에서는 랭킹 제도를 제공하지만 비슷한 수준의 플레이어들을 묶는 체계의 효율성이 확실하지 않은 경우도 종종 있다. 마이크로소프트의 TrueSkill 랭킹 시스템은 이 문제에 관한 의미 있는 해결책을 제시하고 있다.

- **협동 작업에 초점을 맞춘 게임 내용**. 고수 플레이어와 함께 게임을 하게 되면 이들과 맞서 싸우는 것보다 게임을 하기도 쉽고 위협을 느끼지도 않는다. 플레이어가 서로 상대하는 몇 개 팀으로 나뉘어서 자신의 팀 내에서 협동하면서 게임을 하다 보면 게임을 점진적으로 익히게 된다.

  초보자들은 팀 동료 중 고수의 도움을 직접 받거나 이들을 그냥 쫓아다니면서 무기를 배치하거나, 차량을 운전하거나, 자신의 위치를 지키는 전략과 같은 노출이 별로 되지 않은 전략을 따라 할 수도 있다.

4. "원하는 곳에서 원하는 방식으로" 할 수 있는 게임. 이런 개념에는 학습 곡선과 밀도라는 설계의 두 측면이 연관된다.

- **학습곡선.** 일반적인 해결법은 게임 자체와 분리된 설명서를 첨부하는 것이지만 이는 게이머들이 게임의 진수를 즐길 수 있는 시기를 늦추게 되는 측면이 있어 점차 사용되지

않고 있다.

다른 해결책으로는 *Warcraft* 시리즈에서 시도된 것으로서 수많은 게임 내용을 캠페인을 통해 점차적으로 소개하는 방법이 있다. 이와 비슷한 방법이 *Metal Gear Solid* 의 에피소드 2 와 에피소드 3 에서 사용되었는데 여기서는 라디오 메시지로 간편하게 인터페이스의 새로운 측면에 대해 설명하였다.

- **게임 밀도와 게임의 분리.** 짧은 시간 내에 게임을 즐길 수 있는 제품에 대한 수요로 인해 보다 짧고 촘촘하게 구성된 레벨을 구축해야 할 필요가 생겨났다. 또한 자동저장이나 자동 복구와 같은 기능도 필요하다.

  오늘날 이와 같은 시스템은 콘솔형 제품에서 점차 많이 나타나고 있다. 예를 들어 Naughty Dog 사의 잘 만들어진 액션 슈터 게임인 *Uncharted: Drake's Fortune* 에서는 자동 저장 지점이 특히 잘 설정되어 있다.

  저장 지점이 너무 가깝게 붙어 있으면 플레이어가 이전 지점에서 바로 이어서 다시 시작할 수 있다는 것을 알기 때문에 실패를 두려워하지 않으므로 재미가 없어진다.

  한편 저장 지점을 너무 떨어뜨려놓으면 게임이 끝나버린 플레이어가 앞에서 했던 긴 과정을 다시 반복해야 하기 때문에 게임을 다시 시작하려는 의지가 꺾이게 된다.

큰 흐름 V - 교육 도구로서의 게임

교육용 게임: 비디오 게임 업계의 새로운 소식에 대해 알아보자면, 어린 아이들 대상의 학습 게임은 새로울 것도 없고 “큰 흐름”도 아니다. 그렇지만 고등학생과 대학생, 심지어는 어른을 대상으로 하는 교육 멀티미디어 제품은 의심할 바 없이 이 업계가 나아가야 할 방향으로 보인다. 그 이유를 알아보자.

선생님들은 요즘 청소년들의 흥미를 끄는 것이 점점 힘들다는 것을 잘 알 것이다. 지속적으로 강력한 자극을 받다 보면 하나의 주제에 일정 시간 동안 집중하는 것이 매우 힘들어진다. 특히 어려운 주제를 다룬다면 더욱 그렇다.

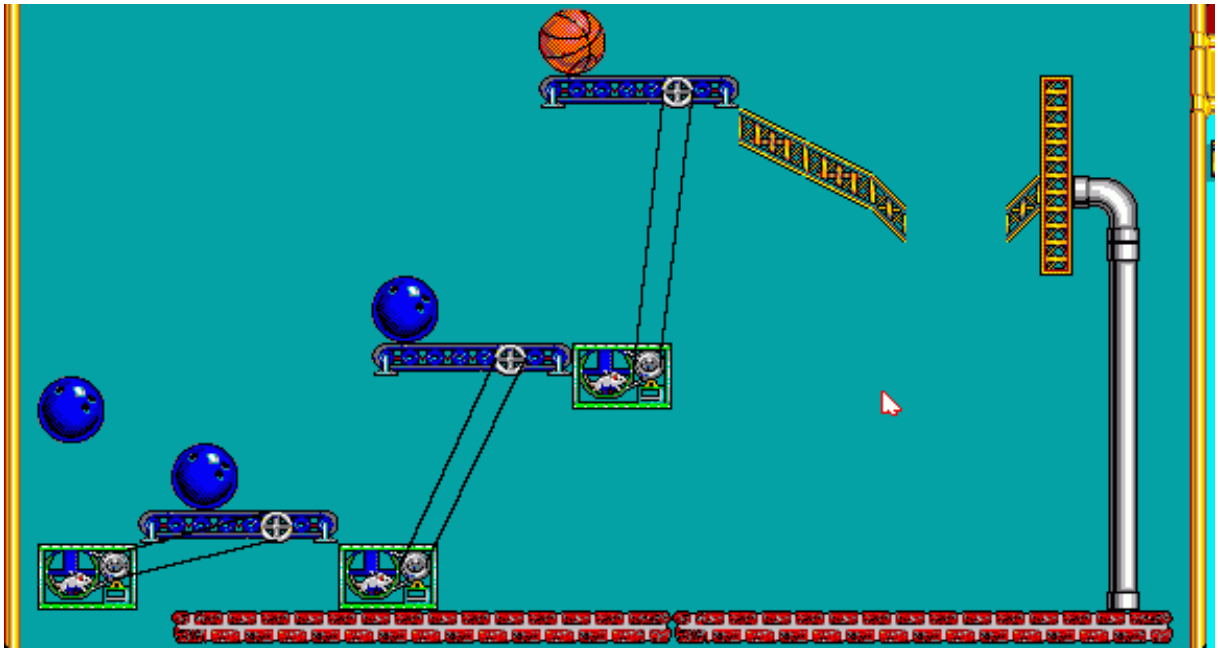
어떤 사람은 비디오 게임을 학술적인 보충요소로 사용하자는 아이디어를 내기도 한다. 이러한 유형의 미디어는 십대가 즐겁게 할 수 있다는 장점이 있으며 인간의 교습방법 중 최상의 방법인 실험에 의한 교육이라는 방법에 잘 들어맞는다. 미국 회사인 pullUin과 같은 사업체들이 이와 같은 길에 도전하기 시작하고 있다.

이런 게임이 취해야 할 방식은 무엇인가? 이런 학술적 주제는 쉽게 게임으로 만들어질 수 있다. 다음에서 몇 가지 예를 살펴보자.

경제과학. 이 분야의 메커니즘은 우리 모두가 알고 있는 세계에 적용되는 것이므로 게임으로 만들기에 적당하다. 관리 게임을 이용하여 국제 거래, 공급과 수요 간의 상호작용, 독점으로 인한 경쟁의 붕괴 등을 설명하거나 이해에 도움을 줄 수 있다.

수학과 물리학. 이런 학문은 고도로 추상적이라는 특성이 있긴 하지만 실제로 로마사람들이 만든 수로의 구축과 같은 구체적인 문제를 해결하기 위해 발전되어 왔다. 이 분야에서는 로켓을 궤도로 올려놓거나 벡터를 설명하기 위한 투석 게임 등과 같은 대화식 게임을 생각해 볼 수 있다.

생물학. 세포, 나아가 모든 생명체의 내부 작용에 대한 기계적 특성은 그 유명한 *The Incredible Machine* 과 같은 건설 게임으로 시뮬레이션할 수 있다.



씨에라의 *The Incredible Machine*

게임 설계 규칙

이런 대화형 제품의 궁극적인 목적이 게임 자체는 아니지만 게임 설계 규칙은 전통적인 비디오 게임을 설계하는 것과 동일하게 세심하게 적용되어야 한다. 다음은 고려해야 할 규칙들의 예이다.

- 대상 층에 알맞는, 특히 대상 층의 나이 대에 맞는 주제
- 이해하기 쉬운 게임 목적, 진정한 성취감(새로운 기능)을 제공하는 것
- 플레이어가 목적을 달성할 수 있게 하는 툴(게임 기능)의 가용성
- 일관적인 규칙과 행동을 보이는 환경의 개발
- 경험을 통해 사용방법과 사용할 수 있는 도구의 제한점을 점진적으로 발견할 수 있을 것
- 플레이어가 기대하는 기준에 맞게 표현되는 직관적인 인터페이스
- 플레이어가 자신의 진척 정도를 평가할 수 있는 피드백 메커니즘

- 난이도, 게임 속도, 재경기 값의 적절한 처리

이 분야의 애플리케이션은 학술적 기능에 맞춘 특정한 고유 기능도 필요하다.

- 플레이어가 사용할 수 있는 기능을 설명해주는 자세한 해설 체계. 해설 문장이 너무 길어지지 않기 위해서는 해설 방법이 대화식이어야 한다.
- 자신이 습득한 지식을 시험해 볼 수 있는 자동 시험 모듈이 있어 선생님의 기대치와 자신의 결과값을 비교해 볼 수 있을 것.
- 플레이어끼리 의사소통을 하고 교환을 할 수 있는 모듈이 있어 학생들간의 협동뿐만 아니라 학생과 선생님도 협동할 수 있을 것.
- 강의실에서 점차 많이 쓰이고 있는 새로운 대화형 칠판을 위해 개발된 애플리케이션과의 궁극적인 연결.

앞으로의 전망

야심 차지만 개발하기는 까다로운 게임 기반의 학술적 도구도 선생님을 비롯하여 자신의 아이들을 가르치려는 부모님에 이르기까지 대상으로 삼는 시장을 찾아야 한다. 또한 이에 알맞은 유통 채널을 찾아야 한다.
미국, 나아가 유럽에서 원격 학습 시장이 급속하게 커졌지만 아직은 이런 분야의 제품을 위한 완벽한 환경은 만들어지지 않았다. 닌텐도 DS 도 학습 애플리케이션의 플랫폼으로서 가능성을 보여주었다.
학술적인 애플리케이션에 게임으로 접근하려는 방식은 우리의 지식 문화적 세련도를 보여주는 시장 중 하나인 교육 시장에서 아직은 강력한 상업적 요소로 부상하지 못하고 있다.