



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

게임 설계의 큰 흐름, 3부 (The Megatrends of Game Design, Part 3)

파스칼 루반(Pascal Luban)
가마수트라 등록일(2000. 12. 3)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3869/the_megatrends_of_game_design_.php

[본문은 베테랑 설계자인 파스칼 루반(스플린터 셀: 혼돈 이론(Splinter Cell: Chaos theory))이 게임 업계의 “큰 흐름(메가트렌드)”에 대해 서술한 시리즈 중 하나로 이번에는 게임 내에서의 협동과 악행 문제를 비롯하여 중독에 관한 문제에 이르기까지 멀티플레이어 게임의 앞을 가로막는 문제에 대해 다루었다. 이 시리즈의 첫 번째 기사는 이곳에서 볼 수 있다.]

서론

게임 업계에서 멀티플레이어 게임이 대세라는 것은 확실하다. 멀티플레이어 게임은 그 현상에 대한 분석이 이루어져야 할 만큼 중대한 의미를 지닌다. 이제 멀티플레이어 게임이라는 회오리바람으로 인해 영향을 받는 분야에 대해 알아보도록 하자.

새롭게 부각되는 품질 제어에 대한 필요성

싱글플레이어 게임에서 게임은 점진적으로 진행된다. 즉 플레이어는 현재 레벨을 “깨고” 다음 레벨로 올라간다. 새로운 시나리오, 새로운 무기에 대한 기대 등을 통해 플레이어는 게임을 계속 하고자 하는 의욕을 갖게 된다. 그러므로 플레이어는 각 레벨에 많은 시간을 할애하지는 않는다.

멀티플레이어 모드에서는 상황이 다르다. 때로는 같은 레벨을 동일한 플레이어가 수백 번이나 반복하는 경우도 종종 있다. 이런 상황에서는 레벨 설계의 오류나 약점이 쉽게 나타나게 된다.

시장에서는 오류가 없는 제품을 요구하기 때문에 제작사 측에서는 포괄적인 테스팅과 플레이테스팅을 해야 할 필요성이 점차 커질 것이다. 플레이테스팅이 게임 설계에 주는 영향력은 지금보다도 더 커질 것이다. 게임 개발 초기 단계에서 플레이테스팅이 이루어진다면 게임의 제작에 상당히 도움이 될 것이다. 플레이테스팅은 설계 오류를 바로잡는 역할 뿐만 아니라 앞으로 개발을 계속할 수 있는 시간이 남아 있기 때문에 새로운 설계 아이디어가 생겨나게 하는 역할도 한다. 그러므로 플레이테스팅은 게임을 개선하고 리스크를 감소시킬 수 있는 기회를 부여한다.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 의 멀티플레이어 모드를 개발하는 프랑스 스튜디오인 유비소프트 안시의 플레이테스팅 지부를 구축하고 관리해오면서 나는 플레이테스팅이 최종적인 게임의 품질에 얼마나 공헌할 수 있는지를 직접 체험하였다. 플레이테스팅의 관리는 전문적인 기술을 필요로 하기 때문에 전문화된 기능으로 부상할 것으로 여겨진다.

경쟁적인 모드가 아닌 협력적인 게임의 개발

초반의 멀티플레이어 게임은 플레이어를 서로 적대하게 만드는 경향이 있었다. 사실 대부분의 카드게임이나 보드 게임은 이런 식으로 게임이 이루어진다. 그렇지만 이러한 형태의 게임은 얼마 지나지 않아 고수 급 플레이어들로 인해 벽에 부딪혔다. 초보자나 일반 플레이어는 고수 급 플레이어에게 맞서 자신의 게임을 지키지 못한다. 저녁 내내 지키만 하는 것은 분명 기분 좋은 일은 아닐 것이다.



마이크로소프트 / 에픽의 *Gears of War*

협력하는 게임 모드가 출현하자 서로 다른 스킬 레벨의 플레이어가 함께 즐길 수 있게 되었다. 나는 이것이 바로 어떤 레벨의 플레이어든 한 팀으로 게임을 할 수 있게 한 *Counter-Strike* 가 성공할 수 있었던 이유라고 생각한다. *Gears of War* 와 같은 게임이 성공할 수 있었던 것은 싱글플레이어로 이루어지는 모험 외에 두 플레이어가 함께 싸울 수 있도록 선택할 수 있게 만들었기 때문이다.

멀티플레이어 게임이 폭넓게 받아들여지려면 하나 이상의 협력 모드를 지원해야 한다는 것은 분명하다. 만일 경쟁보다는 협력이 장려되는 문화에서라면 더욱 그러할 것이다.

모바일 플랫폼에서의 게임

화려한 유명 연예인간의 결혼은 아니지만 비디오 게임과 모바일 플랫폼의 결합은 세기의 결합이라고 할만하다. 여기서 모바일 플랫폼이란 휴대전화뿐만 아니라 휴대용 콘솔과 터치스크린 하드웨어 등도 포함된다.

한 예로 아이폰이나 아이팟 터치와 같이 아무도 생각하지 못했던 것이 게임 플랫폼이 되는 것이다. 뛰어난 하드웨어를 갖춘 애플은 하드웨어에 유통 방법을 통합하였으며 다른 모바일 매체보다 훨씬 나은 수익 분배 체계를 갖추었다.

기계 자체가 강력하다고 하더라도 모바일 플랫폼이 지닌 설계상의 제한점은 오늘날의 게임 체계와 그리 부합되지는 않은 것 같다. 화면은 작고 키보드는 손가락 두 개 이상을 사용할 수가 없다. 터치 스크린을 지원하는 전화기는 훨씬 더 편안한 화면을 제공하지만 제어에 관한 문제가 있다.

그렇지만 언제나 그렇듯이 이에 맞춰 특수화된 게임 방식이 분명히 나타날 것이다. 아이폰에서 가속도계를 사용한 것은 제어에 관한 문제를 교묘하게 해결한 영리한 방법으로, 아이폰 플랫폼에서 이와 같은 방법으로 수행되는 *Crash Bandicoot Nitro Kart* 는 성공을 거둘 수 있었다.

나는 모바일 전화기의 약점을 해결할 수 있는 새로운 형태의 게임이 나타날 것이라고 확신한다. 복잡한 그래픽이 필요하지 않고 제한된 인터페이스에서 수행되는 롤플레이팅 게임이나 전략 게임, WAP, SMS, MMS 을 기반으로 하는 게임, 보다 전통적인 게임을 보완하는 애플리케이션, 내장 카메라를 사용하는 게임, 각각이 퍼즐 조각을 나눠서 맞추는 협력 퍼즐 게임, 도박 게임, 사회적 게임 등이 이에 해당한다. 이런 예들은 생각만 해본 것이지만 혁신은 언제나 일어날 것 같지 않은 곳에서 일어난다는 사실을 강조하고 싶다.

모바일 게임은 중기적인 관점에서 보면, 대중 시장에서 멀티플레이어 게임을 하게 만드는 유일한 플랫폼이므로 모바일 게임으로 인해 멀티플레이어 게임의 새로운 지평선이 개척될 것이다.

다운로드 콘텐츠의 약진

나는 이미 지난 기사에서 이런 경향에 대해 설명한 바 있다. 다운로드할 수 있는 콘텐츠가 게임 설계와 게임 상업화의 경제적 모델에 주는 영향은 클 것이다. 부분 유료화 정책으로 수익성을 창출하는 수많은 무료 게임과 더불어 대중적인 멀티플레이어 게임에서는 이미 이런 경향이 나타나고 있다.



EA DICE의 *Battlefield Heroes*

이와 같은 비즈니스 모델은 아시아의 제작사와 개발자가 개척하였으며 앞으로 우리 시장도 휩쓸 것으로 보인다. 사실 EA 사는 스웨덴 스튜디오인 DICE 에서 개발한 *Battlefield* 의 다음 타이틀 중 하나인 *Battlefield Heroes* 에서 이와 같은 전략을 취하였다.

싱글플레이어 게임은 새로운 무기, 레벨, 미션, 게임 모드, 설정, 적 등의 콘텐츠를 다운로드하여 사용하고 있다. 이러한 콘텐츠가 점차 다양해 질 것은 확실하다.

다운로드 콘텐츠의 발전이 제작사의 경제적 모델에 주게 될 영향력은 쉽게 예상할 수 있으며, 게임으로 인한 수익은 게임의 초기 판매와 동시에 끝나지 않고 계속될 것이다.

콘솔 온라인 게임의 발달과 PC 게임의 전환

멀티미디어 게임에서 콘솔은 PC 에 뒤떨어져 있었다. 이와 같은 현상이 생긴 데에는 수많은 이유가 있었지만 앞으로 이런 상황이 변할 것이라는 의견이 많아지고 있다.

Xbox Live 는 이미 1400 만 명의 가입자를 확보하고 있다. PS3, PSP, 플레이스테이션 네트워크를 갖춘 소니는 현재 잘 갖추어진 하드웨어와 네트워크 인프라를 제공하고 있다.

닌텐도는 아주 영리한 방식으로 온라인 서비스를 개발 중에 있다. 브로드밴드 접속은 중국과 인도를 포함한 나라에서 빠르게 확산되고 있다.

우리 모두가 알고 있듯이 수 년 내에 콘솔은 멀티미디어 게임을 이끄는 플랫폼이 될 것이다(모바일 플랫폼에서는 가벼운 멀티플레이어 게임의 새로운 장르가 나타날 확률이 높다). 슈터 게임은 더 이상 PC 에만 제한되지 않으며 전략 게임은 콘솔에서도 획기적으로 발전할 것이다.

제어 수단과 화면 모드가 새롭게 정의되어야 하지만 대부분의 제작사에서는 이미 이에 관한 프로젝트를 진행하고 있다. 유비소프트의 작품인 *EndWar*에서는 목소리로 제어하는 방법을 제시하였다. 마찬가지로 대부분의 콘솔에는 대량 저장장치가 있기 때문에 MMO 가 콘솔에서도 인기를 끌 것으로 생각한다.



유비소프트 상하이의 *EndWar*

이와 같은 현상은 PC 가 멀티미디어 플랫폼으로서의 지위를 상실하는 것을 의미하지는 않는다. PC 는 가벼운 사회적 게임을 위한 주요 플랫폼으로 변하면서 하드코어 멀티플레이어 게임의 주요 플랫폼이라는 위치를 상실할 것이다. 또한 새로운 멀티플레이어 게임의 아이디어는 PC 에서 먼저 나타나는 경향이 있기 때문에 PC 는 창의성이 표현되는 토대가 된다.

해결해야 하는 게임 양식의 문제점

온라인에서 게임을 하는 것과 혼자서 게임을 즐기는 것의 공통점은 거의 없다시피 하다. 주된 차이점은 플레이어의 적이나 동료가 행동하는 방법이다. 싱글플레이어 게임에서 인공지능의 게임 양식은 게임 설계자에 의해 엄격하게 제어되는 반면 온라인 플레이어는 잠재적으로 모든 인간 행동이 취할 수 있는 다양한 행동양식과 만나게 된다.

이런 상황에서 플레이어는 어떤 사람들과 맞서 싸워야 하게 되는가? 다음은 전형적으로 만날 수 있는 사람의 유형으로 네트워크 게임 애호가들은 분명 이들이 낯설지 않을 것이다.

1. 게임의 버그나 설계 오류를 악용하는 사기꾼
2. 게임 세션 도중에 로그오프 하여 팀 동료를 혼자 내버려두는 예의 없는 플레이어, 또는 속상한 패배자
3. 게임에 대해 너무 속속들이 알고 있어 나타나기만 하면 초보자나 그 외 누구든 살아남지 못하게 하는 프로 게임꾼
4. 전술적인 플레이에 필수적인 팀 정신이 결여된 플레이어
5. 무례하고 때로는 노골적으로 외국인을 혐오하거나 인종차별적인 행동을 하는 악당

온라인 게임의 세계는 때때로 정글과 같다. 규제나 실질적인 결과가 없는 상황에서의 익명성은 인간의 양심을 배반하려는 경향을 부추기게 된다. 멀티플레이어 게임이 모두에게 받아들여지는 플레이 모드가 되려면 발전 과정에서 보다 문명화되어야 할 것이다.

설계 측면에서 살펴본 이런 행동양식 문제에 대한 해법은 분명하지 않다. 마이크로소프트는 Xbox Live 에서 플레이어가 서로의 등급을 매길 수 있게 했지만 이는 가장 노골적인 종류의 모욕에 대해서만 효과적이다. 또 다른 방법으로는 플레이어들이 서로 맞서게 하는 것보다는 서로 협조하도록 게임을 발전시키는 방법이 있다.

마지막으로 게임에서는 그 대상을 하드코어 게이머에 맞출 경우에만 랭킹 체계를 갖추어야 한다. 이 유형의 플레이어들만이 순위권에 관심을 갖는다. 경험에 의하면 랭킹 체계는 플레이어의 가장 공격적이고 부정직한 측면을 자극해서 남을 속이고 게임의 나쁜 요소를 모두 이용하려는 경향이 나타난다고 한다.

초보자와 고수 간의 실력 차이를 조화롭게 다루려면 혁신적인 해결 방법이 모색되어야만 한다. 다음은 이에 대한 몇 가지 가능한 방법을 열거하였다.

1. (플러스나 마이너스의) 핸디캡 구현.
2. 플레이어의 레벨을 자동적으로 알아낸 후 적절한 레벨 그룹에 합류시키는 방법
3. 플레이어의 스킬 레벨에 맞춰진 인터페이스와 제어 방법
4. 플레이어의 스킬 레벨에 따라 가질 수 있는 무기와 임무 결정

멀티플레이어 게임의 사회적 문제

많은 사람이 참여하는 멀티플레이어 온라인 롤플레이링 게임은 점차 미디어와 의료관련자의 관심을 끌게 될 것이다. 이 장르의 게임은 다음과 같은 세 가지 요인으로 인해 중독에 빠지기 쉽다는 특성을 갖는다.

1. 사실상 게임이 영원히 계속된다. 게임의 특성상 끝이 나지 않는다.
2. 플레이어의 아바타를 끝없이 발전시킴으로써 게임 시스템이 유지된다. 즉 게임은 플레이어가 게임을 끝없이 계속하도록 동기를 부여한다.
3. 멀티플레이어로 이루어지는 게임 특성: 혼자서 용을 쫓는 것보다 여러 명의 친구들과 함께 쫓는 것이 훨씬 자극적이다.

이런 종류의 게임이 폭넓은 인기를 끌고 있는 한국의 사례를 살펴보면 상당수의 MMO 게이머가 완전히 흥분상태에 빠진다는 것을 알 수 있다. 이와 똑같은 문제가 서양에서도 일어나고 있다. 한 예로 프랑스에서 중독증을 치료하는 첨단 기관인 Marmottant 병원에서는 점차 늘고 있는 이와 같은 새로운 “마약”에 중독되는 중독자를 치료하기 위한 치료요법을 개발하였다.

여기서 게임 설계와 출시 전략에 영향을 주는 다음과 같은 의문이 생기게 될 것이다. 이와 같이 중독성이 강한 게임을 개발하는 것이 윤리적으로 타당한가? 대다수의 게이머들은 플레이어들 중 일부분만이 MMO의 희생자가 된다고 한다. 이것이 사실이라고 해도 이렇게 말하는 게이머는 자신의 아들이 중독자가 되었다고 해도 똑같이 말할 수 있을까?

게이머들 중 대부분은 아직 아이를 갖고 부모가 되는 기쁨과 고뇌를 이해하기에는 너무 젊다. 그렇지만 이런 게이머들이 점차 늘고 있는 것도 사실이다. 위에서 언급한 사회적 문제는 공개적으로 토론되어야 할 문제가 될 것으로 확신한다. 입법자들이 게임 업계를 해칠 수도 있는 규제를 마련하는 것보다는 우리가 먼저 이 문제에 대해 거론하는 것이 더 좋을 것이다.

게임 제작사가 이와 같은 문제에 대해 인식하고 고민한다면 MMO의 부정적인 측면을 제한하는 게임 설계 방법을 알아낼 수 있을 것이다. 예를 들어 일정시간 동안 쉬고 있는 사람의 아바타를 보상하기 위해 어떤 이익을 주거나 충분한 휴식을 취하지 않는 게이머들에게 어떻게든 불이익을 주는 방법 등을 생각할 수 있다.

여러 개의 아바타를 갖는 플레이어의 경우는 플레이어의 모든 아바타가 공통적으로 갖는 특수 게임 파라미터를 개발하여 처리할 수 있을 것이다. 예를 들어 이런 유형의 게이머가 가진 아바타 중 하나가 너무 많은 에너지를 소모할 경우 해당 플레이어가 보유한 다른 캐릭터들의 힘을 제한하는 것이다.