



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 플레이 디자인의 13개 기본 원칙 (The 13 Basic Principles of Gameplay Design)

Matt Allmer

2009. 2. 27

http://www.gamasutra.com/view/feature/3965/game_writing_from_the_inside_out.php

[흥미로운 디자인 기능에서 EA 및 Page 44의 베테랑 Allmer는 비디오 게임에 대한 애니메이션의 12원칙을 살펴 본다(이 12원칙에 한 가지 원칙을 추가함).]

게임 플레이 디자인은 혼란스럽고 실망감을 안겨주는 모순된 작업이다. 대개 디자인 요청을 받으면 성공이 보장되는 어떤 것을 기획해야 한다. 이러한 상황으로 인해 이전에 사용해 본 적이 있는 해결책을 필요로 하게 된다.

그러나 동시에 해당 제품이 경쟁 제품과 차별성을 갖도록 해야 하거나 어떤 면에서 두드러지게 해야 한다. 따라서 디자이너는 상반된 방향을 함께 고려해야 한다.

해결책이 무엇이든 간에 프로젝트 리소스의 범위 내에서 적합해야 한다. 중역급에서 제시한 전략 변경과 스케줄 압박감도 감수해야 한다.

휴우! 이전 단락을 분석할 시간조차 없다! 배송할 타이틀을 갖고 있다! 적절한 도구가 없다는 사실에 신경쓰지 마라! 우는 소리를 내지 마라! 모르세요?

게임 디자인은 선체를 구축하여 배를 출항시키는 것과 같다! 낙하산을 켜면서 비행기에서 뛰어 내리면 이 비즈니스에서 좋은 속도 감각을 갖게 될 것이다. 말은 수레 앞에 놓여 있지 않다. 어느 것이 이기는지 보기 위해 나란히 경주하게 한다.

상당한 절박감, 갈등 및 불확실성과 함께 닳아 어딘가에 놓여 있을 것이다. 나를 따분하다고 생각하지만 나는 준비와 확정된 원칙의 신봉자이다. 이 준비와 원칙을 통해 내가 깰 수

있는 규칙과 재고해야 할 규칙이 어느 것인지를 더 잘 이해하게 되었다.

대학에서 전통적인 애니메이션 강의를 수강하고 있는데 첫 날 담당교수가 Frank Thomas 및 Ollie Johnston이 소개한 “애니메이션의 12원칙”을 나누어 주었다. 이 두 사람이 친숙하지는 않겠지만 Nine Old Men의 일원으로, Snow White, 101 Dalmatians, Bambi, Sleeping Beauty 등 스튜디오의 영원한 고전을 담당하고 있는 전설적인 디즈니 애니메이션의 직원이다.

처음에는 12 원칙의 의미를 제대로 파악하기가 어려웠다. 그러나 학기가 끝나갈 무렵 작업에 더 많은 원칙을 적용할 수록 그 만큼 더 애니메이션 품질이 향상됨을 알게 되었다. 이러한 경험을 상기하며 “정말! 게임 디자인도 이런 것과 유사한 무언가가 있어야 해!”라고 생각했다.

그래서 인터넷을 뒤져 보았다. 유감스럽게도, 갈피를 잡을 수 없는 이론, 전략, 접근방식 및 신념 등을 발견하고는 실의에 빠졌다. 재미에 관한 이론, 플레이어의 선택에 대한 보상, 사고 활동 조정, 정신적인 다중 작업 및 간소화에 대한 요청 등과 같은 광범위한 주제가 존재했다(그것이 무엇을 의미하든, 제발, 나는 디자이너라구).

또한 명백한 원칙을 발견했다. Captain Obvious라면 눈을 굴리며 “플레이어를 알라”, “플레이어의 신뢰를 저버리지 마라”, “플레이어에게 선택의 여지를 줘라”, “너 자신을 알라”, “남의 돈 천냥이 내 돈 한 푼만 못하다”라고 할 것이다. 좋아, 마지막 두 개를 선택하기로 하지. 그러나 내가 발견한 어떤 것도 나에게 도움이 되지 않았다.

나는 어찌할 바를 몰랐다. 발견한 것 중 어느 것도 디자이너에게 도움이 되지 못할 것이다. 나는 게임 플레이 디자인에 애니메이션의 12 원칙을 적용하기로 결심했다 (제발, 은유적인 특성을 더 많이 수집하기 전 재빨리!)

애니메이션의 12개 기본 원칙은 내 작업의 출발점이었다. 애니메이션과 게임의 공통점을 고려하고 게임 플레이 디자인의 기능을 바탕으로 이 공통점에 새로운 내용을 추가했다. 일부는 유사하게 기술하고 일부는 동일한 명칭을 사용하며 모든 내용을 게임 플레이에 적용했다.

이 원칙의 목적은 디자인을 표현하기 전 만반의 준비를 갖추는 것이다. 초기에 충분한 내용을 갖춘 원칙을 입수할 수 있지만 주변 상황이 달라져 새로운 기회가 주어지면 이 원칙은 상상력을 자극할 수 있다. 이것을 참고 자료로 고려해 보라. 이제, 긴 얘기는 이쯤 해두고 애니메이션의 12원칙을 살펴보도록 한다.

디렉션(Direction)

첫 번째 세 원칙은 플레이어의 경험을 이끌어내고 지도하는 것과 관계가 있다. 이것은 개인적이고 상호작용을 통한 발견에 바탕을 두고 있으나 여전히 예술적인 측면을 고려한다.

예술 방향의 중요성을 과소평가해서는 안된다. 그림이 시선을 이끌어내는 것과 같이 책은 상상을, 영화는 내러티브를, 게임은 상호작용을 이끌어낸다.

1. 초점

플레이어는 어디에 초점을 맞추어야 하는지 알 수 없다. 동시에 항상 부차적인 주제에 초점을 맞춘다. 주요 초점사항을 명확하게 제공하는 것은 디자이너의 몫이다. 이것은 게임 플레이어의 시각적이고 본능적인 측면에 적용된다.

레벨 디자인 사례

명확하고 명백한 시계선 만들기.

시스템 디자인 사례

사용자 경험/게임 진행 중 명확하게 정의된 구성점 및 목표.

2. 앤티시페이션(Anticipation)

플레이어에게 어떤 일이 발생할 지를 알려주기 위해서는 시간이 필요하다. 이벤트와 행동을 디자인하고 구현할 경우 예상을 하나의 요인으로 포함시킨다.

레벨 디자인 사례

기차 사운드 효과는 플레이어가 기차를 보기 전 발생한다.

시스템 디자인 사례

번개 공격이 일어나기 전 에너지 충전이 이루어진다.

3. 변경 알림

플레이어에게 모든 변경 사항에 대한 정보를 전달한다. 이 짧은 단계는 예상과 이벤트 사이



에 발생한다.

기억해야 할 가장 중요한 부분은 주목할 만한 변경의 계층을 유지하는 것이다.

대강의 예측은 희소 정도에 따른다. 변경이 1시간에 100번 정도 발생하는 경우 알림은 필요하지 않을 수 있다. 변경이 전체 게임 경험 중 5번 정도 발생하는 경우 많은 비주얼 큐가 필요할 수 있다.

이 원칙은 매우 명백하고 당연하게 생각되거나 간과될 수 있다. 플레이어가 해당 이벤트에서 적절한 시간에 어떤 변경을 알고 있어야 하는지에 관해 알기 위해 노력해야 한다.

레벨 디자인 사례

플레이어의 캐릭터가 배를 탈 경우 NPC에 대한 "캐스트 오프(Cast-off)" 애니메이션 트리거.

시스템 디자인 사례

탐색 기준이 완료되면 화면 상의 알림 발생(예: "Farmer Bob에 대한 악귀 10명 살해").

행동

다음 네 개 원칙은 행동의 매우 중요한 측면을 다룬다. 이것은 플레이어의 의식 및 무의식 예상에 관한 것이다. 또한 플레이어의 선택, 보상 및 이득 등과 같이 일반적인 디자인 이론이 포함되어 있다. 이 원칙은 광범위하므로 UI와 스토리 등 추가적인 유형의 디자인에 적용될 수 있다.

4. 신뢰할만한 이벤트 및 행동

모든 이벤트와 행동은 플레이어의 논리와 예상에 따라 일어나야 한다. 모든 액션, 대응, 결과, 감정 및 전달은 플레이어의 잠재의식 수락 테스트를 충족시켜야 한다.

레벨 디자인 사례

폭발물 근처에 파괴될 수 있는 물체를 배치한다. 폭발물이 신뢰할만한 것처럼 보인다.

시스템 디자인 사례

플레이어에게 유리하게 이점이 변경되는 경우 약한 적은 달아난다.

UI 사례

플레이어의 메커니즘이 사망 직전인 경우 HUD 요소는 영향을 받는다.

스토리 사례

플레이어가 드래곤을 죽인 후 마을 사람들은 보다 낙관적이고 적극적으로 대응한다.

5. 오버래핑 이벤트 및 행동

동시에 한 가지 변경만 발생하는 경우 역동성을 잃어버린다. 주어진 시간에 일어날 이벤트의 적절한 양을 검토해 본다.

레벨 디자인 사례

플레이어에게 적절한 구조 목록에서 구축할 능력을 제공하는 것.

시스템 디자인 사례

라인배커는 동료 플레이어에게 손가락으로 지시하고, 디펜시브 엔드는 한쪽을 몰리고, 쿼터백은 풋볼 용어를 소리쳐 말하고, 군중은 써드 다운이라 더 큰소리로 환호한다. 스냅 전 이러한 모든 것이 발생한다.

UI 사례

화면 상에 각 킬(kill)이 개별적으로 기록되는 동안 스코어에 포인트가 쌓인다.

스토리 사례

다양한 구성점이 내러티브 경험의 선두에 있다. 사례: 전쟁이 벌어지고 있는 동안 왕은 임종을 앞두고 있고 후계자를 발표해야 한다. 미지의 파괴자가 군부 쿠데타를 조종한다.

6. 피직스(Physics)

플레이어의 주요 로직은 물리적 특성에 대한 기지의 가능성 내에서 진행된다. 중력, 무게 질량, 밀도, 힘, 부역, 탄성 등에 유의한다. 이러한 요소를 출발점으로 사용하나 이것으로 인해 제한을 받지는 않는다.

레벨 디자인 사례

바닥의 구멍은 해당 목적을 위한 적절한 크기여야 한다. 이것은 레벨 진행을 위한 경로의 일부이거나 시각적인 아름다움을 위한 것인지 여부와는 관계가 없다.

시스템 디자인 사례

플레이어의 차량이 콘크리트 벽의 측면을 스치는 경우 스파크 입자 효과가 발생한다.

UI 사례

GUI의 테마 참조 스크랩북 요소. 이러한 경우 애니메이션드 트랜지션, 하이라이트가 종이의 물리적인 특성과 함께 발생한다.

7. 사운드

"_____가(이) 발생하면 어떤 사운드가 만들어지는가?"라고 자문해 보라. "그 사운드가 적절한가?" "그 사운드가 필수적인가?" "플레이어 경험에 유익하거나 방해가 되는가?" 플레이어가 눈을 감아버리는 경우 사운드 단독으로 원하는 효과를 달성해야 한다.

사운드 디자인을 게임 플레이 디자인에서 분리하여 고려할 수 있으므로 이러한 원칙이 포함되어야 하는지 여부는 논쟁의 여지가 있다. 나는 사운드가 중요하지만 쉽게 등한시되는 요소이므로 이러한 원칙을 포함시켰다. 사운드를 고려할수록 그만큼 더 플레이어의 경험이 향상된다.

레벨 디자인 사례

높 표면에 있는 곤충은 카메라에 가까이 다가갈 때 사운드를 형성한다.

시스템 디자인 사례

사운드 효과 볼륨이 게임 자산의 거리에 따라 변동하는 근접 시스템.

UI 사례

플레이어의 경험을 방해하지 않기 위해 시각적으로 탁월한 그래픽만 사운드 효과를 갖춘다.

다음의 세 원칙은 주요 디자인 요소를 개별적으로 다룬다.

진행

8. 페이스 조절

절박감, 이벤트가 발생하는 속도, 필요한 집중의 레벨 및 이벤트의 반복 횟수 등에 유의한다. 고도로 집중하는 순간을 전개하고 절박감을 믹싱하며 적절한 효과를 달성할 가능성이 있는 사항을 변경한다.

레벨 디자인 사례

플레이어가 광대한 전망을 바라볼 수 있는 공간 대 밀실 공포증을 느끼는 공간을 만든다.



시스템 디자인 사례

길고 강력한 공격 대 짧고 가벼운 공격을 만든다.

환경

9. 공간 배분

게임 세계와 화면 상에서 사용 가능한 공간 크기를 파악하고 요소들 간의 공간 관계를 인지하며 이러한 공간을 수정할 경우의 효과를 고려한다.

레벨 디자인 사례

정확하게 조정할 수 있도록 적의 적절한 수에 대한 적절한 공간 크기를 레이아웃한다.

시스템 디자인 사례

AI 캐릭터가 병목 지역을 이동할 때 캐릭터가 좁은 공간을 이동하기 위해 대기 중이라는 것을 보여주고 AI 캐릭터가 전방으로 이동하지 않을 때 워크 루프를 쉬고 있는 경우로 변경한다.

메서드

10. 선형 디자인 대 컴포넌트 브레이크다운

선형 디자인은 직면한 도전과제를 해결하는 것과 관련되어 있다. 모든 해결책과 가능성은 동일하게 규격화된 값을 갖는다. 이러한 방법으로 인해 초점을 잃을 수 있으나 창의적이고 자발적인 솔루션을 제공한다.

컴포넌트 브레이크다운은 시스템 범주화 및 모든 솔루션에 대한 로직 계층 형성과 관련이 있다. 이 방법은 혁신을 제한할 수 있으나 주요 디자인 목표의 명확성을 유지한다.

이 원칙은 디자이너가 하나 또는 다른 하나를 선택해야 함을 의미하지는 않는다. 한 메서드가 다른 것 보다 더 적절한 개발 과정이 존재한다.

예를 들어 사전 제작은 이벤트 시퀀스를 제거할 수 있는 충분한 시간을 제공한다. 그러나 게시자가 사전 제작 후 “...였음에 틀림없다”는 변경을 빠뜨린 경우 선형 디자인은 수락할만한 솔루션을 신속히 제공한다.

레벨 디자인 사례

개발 초기 단계에서 레벨 기하학의 전형적인 블로킹 대 나중을 고려하지 않는 아이디어를 구현하기 위해 동일 레벨의 소규모 영역 조정.

시스템 디자인 사례

주요 시스템(전투, AI, 입력 등)을 파악하고 세부사항을 점차적으로 메우는 것 대 처음 두어 개 레벨을 착상하고 선형 플레이어 경험을 기반으로 하는 시스템을 추출하는 것.

기초

마지막 세 원칙은 게임 플레이 디자인의 기초를 의미하는데, 중요도 면에서 역순으로 실려 있다. 이상은 누구나 인식하고 있는 사항이다.

11. 플레이어

플레이어는 이것을 어떻게 고려하는가? 플레이어는 디자인된 모든 것과 어떻게 상호작용하는가? 플레이어가 장치 입력에 그치지 않고 게임 경험에 어떻게 영향을 미치는지를 다룬다. 귀하가 훌륭한 아이디어를 갖고 있고 제대로 전달할 수 있을 지라도 플레이어는 아이디어에 관심이 없고 변경하거나 폐기한다!

레벨 디자인 사례

자리에서 벌떡 일어나기를 기대하며 플레이어를 설정한다.

시스템 디자인 사례

플레이어가 권한을 가졌고 열정적이며 확신에 차 있다고 느끼도록 하기 위해 게임 진행을 조정.

12. 커뮤니케이션

적절한 팀원이 목표를 정확하게 알고 있는가? 적절한 개발자가 솔루션에 관해 명확하게 알고 있는가? 귀하가 훌륭한 아이디어가 있지만 제대로 전달할 수 없는 경우 전달하지 못할 가능성이 높기 때문에 좋은 아이디어가 될 수 없다.

레벨 디자인 사례

환경 요소를 이용하므로 플레이어는 정확한 방향으로 이동해야 한다.

시스템 디자인 사례

비주얼 큐를 사용하므로 플레이어는 발로 차기 보다는 주먹으로 쳐야 하고 포격하기 보다는 뛰어 내려야 하는 시기를 알 수 있다.

13. 어필(Appeal)

누군가에게 말을 걸 때 “이것이 상대의 관심을 끌 수 있을까?”라고 자문해 보라. 이러한 예는 플레이어, 플레이를 지켜보는 사람, 동료 개발자, 게시자 및 마케팅 팀에게도 적용된다. 좋은 아이디어가 아닌 경우 좋은 아이디어가 될 때까지 또는 더 좋은 아이디어로 교체 될 때까지 계속 기다릴 필요는 없다.

레벨 디자인 사례

거리를 달리는 것은 흥미롭지 않지만 정부 비밀 요원이 추격하는 동안 거리를 달리는 것은 흥미로울 수 있다.

시스템 디자인 사례

주먹을 날리는 것은 흥미롭지 않지만 카메라가 충격으로 흔들릴 때의 주먹질은 흥미롭다.

결론

귀하는 재능을 갖고 있다. 이상의 원칙으로 인해 나의 디자인 실력이 향상되었고 모든 각도

에서 구성요소를 고려하게 되었다. 이 원칙을 통해 귀하도 게임 디자인 분야에서 우위를 점할 수 있을 것이라고 생각한다. 열심히 노력하며 최선을 다해 보길 바란다!

[가마수트라 독자 중 본 목록에서 빠뜨린 기타 주요 원칙을 갖고 있거나 현재 원칙 목록에 대해 제안사항이 있는 경우 아래에 의견을 달아 주세요.]