



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

## 플레이테스트의 조용한 혁명, 제1부

### The Silent Revolution Of Playtests, Part 1

파스칼 루번(Pascal Luban)  
가마수트라 등록일(2009.3. 17)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3963/the\\_silent\\_revolution\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3963/the_silent_revolution_of_.php)

*[새 시리즈를 시작하는 우비소프트의 전 디자이너인 루번은 일반적이고 상세한 플레이테스트가 게임 개발의 중심을 플레이어에게 맞추는 것의 중요성에 대해 설명한다.]*

테스터들에게 개발중인 게임에 대해 피드백을 듣는 것은 새삼스러울 것도 없는 일이다. 그러나 매우 과학적인 실험 계획안을 사용하여 플레이테스트를 관리하고, 개발 주기 초기단계에서 통합하는 것이 최근의 추세이다.

게임 개발 주기에서 실제 플레이테스트가 더 많이 쓰이는 것도 이 조용한 혁명의 일부라고 볼 수 있을 것이다. 이 혁명은 개발 환경에 깊은 영향을 미치고 있다.

어떤 방식으로 미치는가? 플레이테스트를 하면 게임 개발의 중심은 개발팀의 희망사항이 아닌, 플레이어들에 맞춰질 수 밖에 없다. 이런 초점 변화의 효과는 다음과 같다.

- 플레이테스트를 하면 평범한 테스터들이 알아채기 힘든 게임플레이나 레벨 디자인 상의 결함을 파악할 수 있다.

어찌되었든 경험이 풍부한 게이머들인 테스터들이 표적 사용자들을 꼭 대변할 필요는 없다. 난이도 곡선이나 전반적인 게임 이해도에 관련된 문제를 꼭 집어내려면 일반 게이머보다는 게임광들이 더 유리할 것이다.

- 플레이테스트는 디자인 팀 내에서 생길 수 있는 의견충돌이나 논쟁을 충분히 중재할 수 있다.

일련의 플레이테스트를 통해 논쟁을 해결함으로써 문제를 신속히 해결할 수 있다. 이에 따라 의견 불일치가 극심한 다툼으로 가는 상황도 막을 수 있다. 플레이테스트는 경영 도구이기도 한 것이다.



- 플레이테스트와 디자인 간의 협력은 매우 바람직하다. 예를 들어 게임 및 레벨 디자이너들이 플레이테스팅 중인 게임플레이를 보면 디자인의 특정 부분이 계획대로 구현되었는지를 신속히 알 수 있다.

- 플레이테스트는 문제를 사전에 알아낼 수 있는 사전제작 단계의 실험 모델 역할을 한다. 또한 문제를 적시에 해결할 수 있다. 개발 주기에서 문제 해결이 신속할수록 비용은 줄어든다. 게임 개발을 할 때 플레이어가 중심이 될 수 있다.

- 플레이테스트 실험 계획안과 플레이테스터 인선(하드코어, 캐주얼 등)에 따라 플레이테스트는 게임의 특정 측면, 이를테면 게임 밸런스, 길 찾기 난이도, 게임 목표 이해 등을 매우 철저하게 시험하는 계기가 될 수 있다.

우리 모두는 높은 생산 가치를 가진 게임을 해 볼 기회가 있지만 또한 많은 결함에 시달리기도 한다. 예를 들면 게임 초기에 난이도 곡선이 너무 제멋대로이거나, 길을 찾기가 힘들거나 인터페이스가 너무 복잡하거나 등이다.

이러한 결함은 모두 조기에만 발견된다면 쉽게 막을 수 있다.

업계의 대형 업체들은 모두 이러한 점을 잘 알고 있다. 특히 우비소프트는 뛰어난 팀을 보유하고 있고 엄청난 투자를 통해 이러한 게임 발전을 도모하고 있는 업체이다.

플레이테스트를 통해 해결하거나 예방할 수 있는 문제는 다음과 같다.

- 이해도와 사용 편의성(게임 내 인터페이스, 길찾기, 등)

- 무적의 공략법이 있는지 확인. 디자이너가 만든 문제를 쉽게 돌파할 수 있는 전략을 발견하게 되면 게임 전체나 현재 미션에 대한 흥미가 떨어진다. 이는 특히 멀티플레이어 맵에서 중요하다.

- 게임 시스템의 미세조정. 게이머의 경험을 통해 무기, 장비, 액션 등 게임 특징의 사용 빈도가 다양한 요소에 따라 눈에 띄게 변하는 경향이 있음을 알았다.

여기에는 플레이어 프로필, 플레이어가 게임에 익숙해지는 시간, 게임이 스스로를 조정하는 시간 등도 포함된다.

표본성이 있는 플레이어들을 동원한 장기 플레이테스트를 해야 장시간 게임 후에도 게임 조정 시 밸런스과 적절성이 유지되는지 알 수 있다.

- 서로 다른 카테고리의 플레이어들이 첫 세션에서 보이는 반응을 분석하라. 이는 게임을 보고 소비자들이 처음 느낀 감동과 실망이 무엇인지를 명확히 나타내 준다. 본 게임을 홍보하기 위해 제작된 일부 게임 데모는 오히려 마케팅에 부정적인 영향을 미치기도 하는데, 이는 플레이테스트를 해서 이해도와 조정 문제를 해결했다면 일어나지 않았을 문제였다.

- 멀티플레이어 게임 시 게임 시스템의 강도와 맵의 잠재력

필자는 플레이테스트 관리에 관여할 기회가 여러 번 있었다. 우비소프트의 안시 스튜디오에서 플레이테스트 구조를 처음부터 새로 만들었다. 이곳은 <스플린터 셀: 판도라 투모로우>와 <카오스 지오리>의 뛰어난 멀티플레이어 대결 모드가 만들어진 곳이다.

우선 플레이어 선발 수단, 플레이테스트 실험 계획안, 이 프로그램에 사용된 메서드의 사후강평 등을 준비했다. 또한 우비소프트의 부큐레슈티 사무소에 플레이테스트실을 설치하고 거기에서 플레이테스트를 직접 지휘했다. 플레이테스트 때문에 크리에이티브 디렉터라는 나의 직업을 이해하는 방식이 변했고, 나의 느낌을 모두와 함께 나누어야겠다고 생각하게 되었다.

정의부터 내리자면 플레이테스트는 소비자를 대표하는 플레이어 집단의 반응 분석을 통해 최종 게임의 품질을 높이고 게임이 예상과 일치하는지를 확인하는 활동으로 구성되어 있다.

게임 테스트는 전혀 새로운 것이 아니라고 반문할지도 모른다. 그 말은 사실이다. 그러나 진정한 플레이테스트는 개발 주기의 마지막에 실시되는 디버그 테스트와는 아무 관련이 없다.

예전에는 게임 디자이너들은 테스터들에게 의견을 물었다. 테스터들은 매우 뛰어난 게이머들이며 항상 주류 게이머들의 인구적 구성상태를 대변해주지는 못했다.

더구나 테스터들은 게임에 대해서 너무나 잘 아는 상태였으며 게임의 약점과 강점을 파악하고 있기 때문에 이것이 게임플레이에도 큰 영향을 주었다. 따라서 이들은 처음으로 게임을 해 보는 사람처럼 게임을 하지 않았다.

다음 두 가지 확고한 원칙에 의해 플레이테스트가 제대로 수행된다면 게임플레이의 장단점을 매우 정확하게 평가할 수 있을 것이다.

- 플레이테스터 선별



- 임시 실험 계획서의 사용

## 플레이테스터 선별

농부가 가장 좋은 열매를 많이 얻으려면 땅이 비옥해야 한다. 마찬가지로 플레이테스트를 잘 하려면 선별된 플레이테스터가 있어야 한다. 플레이테스트 후보자들의 선발과 평가는 아무리 강조해도 지나침이 없다.

선발 기준은 무엇인가? 이는 물론 계획하는 플레이테스트의 종류에 따라 달라진다. 경우에 따라 숙련 게이머, 초급 게이머, 콘솔만을 다루는 게이머, 멀티플레이어 팬 등을 달리 사용할 수 있다.

후보자의 게임 숙련도 및 전반적인 게임 문화가 가장 우선적인 기준이다. 두 번째 기준은 후보자가 게임 경험을 통해 분석하고 결론을 도출하는 능력이다.

물론 후보자가 이 두 기준 모두 뛰어난 능력을 갖출 필요는 없다. 다시 말하지만 플레이테스트의 유형에 따라 요구조건도 달라지기 때문이다.

나는 함께 일했던 플레이테스터들을 아주 존경한다. 그들의 의지와 열정은 무한했다. 리용, 그르노블, 벨포트 등 안시에서 멀리 떨어진 곳에서도 기꺼이 찾아와서 만나질 동안 진행되는 세션에 아무 대가를 받지 않고 참가했다.

이러한 아량과 열정은 우리 업계의 특징이다. 플레이테스터들에게 감사와 경의를 표하는 것을 당연하게 생각해야 그들도 우리에게 더욱 큰 아량과 열정을 보일 것이다.

## 임시 실험 계획안의 사용

실험 계획안은 플레이테스트 세션의 통합 요소이며, 목표를 정의하고, 필요한 자원을 배분하며 특히 해당 플레이테스트의 정보를 모으고 분석하는 수단 역할을 한다. 플레이테스트 실험 계획안은 게임 체계 조정, 길 찾기, 맵 개념 등의 과제에 바로 적용되어야 한다.

필자가 지휘했던 플레이테스트 캠페인에서는 각 세션마다 다른 실험 계획서를 준비했다. 이 플레이테스트의 중요한 부분에는 건설 중이던 멀티플레이어 맵 또는 게임 체계 조정 등이 있었다. 각 세션에서는 다음 세션에서 분석해야 할 특유의 문제점이 나타났다.

플레이테스트는 엄격한 과학적 방식으로 운용되어야 쓸모가 있다는 점을 반복해 말하면서 이 첫 번째 파트를 마무리할까 한다. 직원 친구를 불러서 몇 시간 동안 게임이나 하다가 가는 식으로 플레이테스트를 운용했다면 다음 세션에서 Q&A의 내용도 부실해지고 만다.

세션의 모든 측면은 주어진 목표를 가장 잘 알 수 있도록 신경 써서 조정해야 한다.

세션 관리 시에는 끊임없이 주의해야 한다. 그래야 플레이테스트를 보고 많은 것을 배울 수 있기도 하지만 또한 모든 것이 항상 계획대로 되지 않는기 때문이다.

다음에는 플레이테스트의 구체적인 측면에 대해 이야기하고자 한다.

이전 기사

[The Megatrends of Game Design, part 1](#)

[The Megatrends of Game Design, part 2](#)

[The Megatrends of Game Design, part 3](#)

[The Megatrends of Game Design, part 4](#)

[Physics in Games: A New Frontier](#)

[Multiplayer level design, part 1](#)

[Multiplayer level design, part 2](#)

[Multiplayer level design, part 3](#)