



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 플레이테스트의 조용한 혁명, 파트 2 (The Silent Revolution of Playtests, Part 2)

[Pascal Luban](#)

가마수트라 등록일(2009. 4. 9)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/3985/the\\_silent\\_revolution\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3985/the_silent_revolution_of_.php))

*[Ubisoft의 전문 기술자였던 파스칼 루반(Pascal Luban; 스프린터 셀 시리즈)의 플레이테스트에 관한 연재 기사를 통해, 게임에 대한 소비자의 피드백을 얻는 것의 실용적 가치에 대해 검토한다.]*

접근성(Proximity), 반응성(responsiveness), 적절성(relevance) 등은 효율적인 플레이테스트에 있어 주목할 만한 표어들이다.

이 기사 이전의 글에서 필자는 게임 개발에 있어서 플레이테스트가 왜 중요한 영역으로 떠오르고 있는지에 대해 고찰한 바 있다.

업계에서는 게임이 출판업자들에게 있어서 점점 더 높은 재정적 위험 부담을 가중시키고 있는 가운데, 이러한 환경에서 플레이테스트는 질 높은 게임플레이를 확실하게 보장할 수 있는 수단이 되어가고 있다. 필자는 오늘 플레이테스트를 준비하고 시행함에 있어 사용한 바 있는 방법과 관련하여 필자의 경험을 공유하고자 한다.

### 클라이언트에게 주의를 기울임: 디자인팀

무엇보다도, 가장 근본적으로 중요한 것은 플레이테스트의 역할이 디자인팀을 대신해서 디자인을 반복하는 것이 아니라는 사실이다. 게임이나 레벨 디자인의 경우도 마찬가지이다.

그보다는 디자인팀을 도와주도록 활용하는 것이다. 이것이 매우 중요한 이유는 플레이테스트에 대한 전체 접근 방식을 이끌 기본 지침이기 때문이다.

**우선 우리는 디자인팀이 큰 수고를 기울이고 있음을 존중해 주어야 한다.**

필자는 게임과 레벨 디자인에 대한 책임 때문에 “좋은 게임”을 만든다는 것이 얼마나 힘든 일인지 알고 있다. 우리는 최고의 게임을 만들기 위해 기울여지는 그들의 노력을 존중하지 않으면 안 된다. 그들의 결과물을 비웃거나 과소평가하는 일은 반드시 삼가야 한다.

**두 번째로, 플레이테스트는 디자인팀의 필요에 따라 조정해야 한다.**

잘 튜닝 된 맵과 게임플레이 역학은 종종 시행착오를 거쳐 나온 결과물이다. 이는 곧 디자이너는 실험을 해야 함을 의미한다. 다시 말해, 플레이테스트는 디자인 이슈로 떠오른 그들의 가설을 테스트해볼 기회를 제공할 수 있다. 따라서 반드시 그들에게 문제로 제기된 것을 고려하여 특정 목적에 부합된 테스트를 진행해야 한다.

**마지막으로, 가능한 빨리 플레이테스트 결과를 연계되어 있는 팀들이 활용할 수 있도록 마련해야 한다.** 게임 개발을 위해 배정된 시간은 언제나 짧기 마련이기 때문이다.

## 플레이테스트 캠페인 준비하기

플레이테스트는 일반적으로 1 달 정도의 준비기간을 요한다. 우선 테스트의 목적성을 정의해야 하는데, 그로써 우리가 어떤 종류의 플레이테스트를 채택할 것인지를 결정하고, 세션의 규모를 결정하고(1,2,4,8,12 플레이어 수), 기간을 결정하기 때문이다(반나절에서 일주일 내내).

세부 계획에서뿐 아니라, 법적 기반구조에 대해서도 숙지해야 한다(비록 반나절만 계약하는 플레이테스트라 할지라도 비공식적인 계약이나 지불할 금전적 보상과 같은 일을 수반하게 됨). 또한 반드시 플레이테스트를 효율적으로 관리하기 위한 디자인 팀을 마련해야 한다.

마른 땅에서는 최고의 수확물을 기대할 수 없다. 플레이테스터의 효율성은 플레이테스터 스스로에 달려 있다. 효과적인 플레이테스트는 절반 정도가 현명한 플레이테스터 선택에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 시간을 아끼지 않고, 에너지가 넘치고, 돈은 조금 받고, 인내력이 강한 테스터라면 좋을 것이다.

구인에는 많은 시간이 소요된다. 이 때 단순히 가능한 후보군에서 사람을 선발하는 것이상이 관련되는데(플레이테스터들의 지원 인력을 확보하기 위해), 다시 말해 그들을 평가해

보지 않으면 안 된다. 그들을 평가하는 목적은 후보자들의 게임에 대한 적절성을 확실히 평가하고 분석능력과 표현력을 측정하기 위함이다.

평가는 여러 가지 방식으로 이루어질 수 있다. 초기 선택에는 후보자들이 스스로 작성하는 간단한 설문조사로도 충분할 수 있다. 그러나 진정한 평가는 후보자들을 관찰할 수 있는 동안인, 플레이 중에 이루어져야 한다.

가장 일관된 결과를 도출해 내기 위해서 반드시 프로토콜을 설정해야 한다. “모든 목적”에 부합하는 평가 프로토콜이란 존재하지 않는다. 반드시 상황에 따른, 특정 환경에 부합하는 것이어야 한다.

부카레스트의 **Ubisoft** 사무실에서 플레이테스트 구조를 만들고 있을 때 흥미로운 문제에 부딪혔다. 콘솔 게임을 위한 플레이테스터가 필요했으나, 그 지역에서 우리가 찾은 모든 플레이테스터들은 오로지 PC 게임만을 즐기는 사람들이었다. 어쩔 수 없이 필자는 루마니아인 테스터들이 얼마나 편안하게 콘솔에 적응하는지를 측정하기 위한 프로토콜을 만들 수 밖에 없었다.



### **Ubisoft 스플린더 셀: 카오스 이론**

이 프로토콜은 복잡한 게임의 게임 컨트롤에 대한 간략한 설명(그 게임은 <스플린더 셀: 카오스 이론> 의 멀티플레이 모드였다)으로 구성되며, 우리는 게임 플레이에 적응하는 속도를 측정하기 위해서 그들이 게임 속에서 좀 더 편안하게 느끼도록 해 주었다. 이러한 선택 방법은 매우 효율적인 것으로 입증되었다.

따라서 후보자의 선택은 철저하게 주어진 플레이테스트 캠페인의 목적에 부합해야 한다. 이미 같은 장르의 게임을 마스터한 최고의 스킬을 가진 플레이어가 필요할 수도 있고, 게임의 접근성을 테스트하고자 하는 플레이 테스트의 경우 초보자들이 필요할 수도 있다.

플레이테스트와 관련한 커뮤니케이션에 시간이 소요될 수도 있다. 후보자들과 함께 작업하기 전에 반드시 목적을 이해해야만 한다. 필자의 경험으로는, 광고를 통해 모집하는 방식이 상당히 많은 후보자들을 모을 수 있기는 하나, 상당수는 너무 젊고(노동법을 반드시 확인할 것), 대부분은 그저 어느 정도 즐기기 위한 게이머일 것이다.

경험이 많은 플레이어들을 구하는 좋은 방법은 포럼, 게이밍 클랜, 전문 스토어 등을 이용하는 것이다. 시간이 조금 걸리기는 하나, 필자는 언제나 훌륭한 플레이테스터를 이러한 방식으로 구할 수 있었다. 플레이테스트에 있어서 질은 양보다 더 중요하다!

## 세션 구성하기

필자는 플레이테스트의 구조를 3 가지 국면으로 이해해 보고자 하는데, 곧 팀의 구성, 플레이테스트 프로토콜 준비 및 그 논리 프로세스이다.

**구인**은 반드시 세션이 시작되기 4-5 일 전에 시작해야 한다. 이 단계에서 플레이테스트 매니저는 이미 평가가 끝났거나, 최소한 신원이 확인되어 있는 후보자들의 데이터베이스를 살펴봐야 한다. 이로써 자신의 플레이테스트 세션 테마에 따라 적합한 플레이테스터들을 구할 수 있을 것이다. 이메일로 초대장을 보내볼 수도 있다.

이 시점에서 우리는 가능한 한 많은 후보자들을 확보하는 것이 중요함을 알게 되는데, 사실 그 중 대부분은 막상 테스트가 시작되면 없어지거나 쓸모 없는 인원이 되기 때문이다. 따라서 플레이테스트 세션이 시작되었을 때 가능한 한 사람을 충분히 확보하기 위해 대량의 서신을 발송하지 않으면 안 된다.

또한 필요한 인원보다 최소한 1 명 이상 더 초대하는 것이 최선의 방법인데, 마지막 순간에 빠져나가는 일이 흔하기 때문이다. 이메일을 통해 끝까지 함께 할 것인지 확인을 받는 것도 좋은 아이디어이다.

**프로토콜을 셋업** 하는 것은 세션 준비에 있어서 중요한 과정이다. 게임의 맵을 튜닝 하거나 게임 시스템을 튜닝 하는 것과 같이 어떤 플레이테스트는 게임 개발 과정의 마지막에 이루어진다. 이러한 종류의 플레이테스트의 프로토콜은 상당히 단도직입적이다. 반드시 플레이테스터들의 한계 시간 이내에서 플레이 하도록 허용해야 하며, 게임의 전략을 메모하도록 하고 개방된 Q&A 세션을 조직해야 한다.

그러나 대부분의 경우 플레이테스트가 가장 유용할 때는 게임 시스템과 맵이 아직 태동 중인, 개발 사이클의 초반 단계에 있을 때이다. 초반에 이슈화된 문제일수록 더욱 빠르고 값싸게 수정할 수 있다는 사실을 잊어서는 안 된다.

<스플린터 셀: 카오스 이론>의 멀티 플레이용 맵을 제작하는 동안, 필자는 한창 제작 중이던 맵의 구조를 평가하기 위해 플레이테스트를 구성하였다.

아쿠아리스 맵을 확실하게 기억하고 있다. 맵을 제작하고 있는 디자이너를 포함하여 높은 숙련도의 테스터로 구성된 집단에서 테스트를 하는 동안 우리는 맵이 지나치게 크다는 사실을 곧 깨닫게 되었다.

이러한 문제점이 보고되면서 우리는 즉시 그 맵을 다시 만들었다. 아직 프로토타입일 뿐인 맵을 수정하였기 때문에 맵을 수정하는 데 많은 시간이 소요되지는 않았다. 이러한 과정을 최적의 맵 크기가 결정될 때까지 반복하였다. 그 결과 최종적으로 아쿠아리스는 이 게임의 가장 인기 있는 맵이 되었다.



### **Ubisoft의 스플린터 셀: 판도라 투모로우**

플레이테스트를 많은 문제점을 조명해 볼 수 있으며, 디자인팀이 만든 가설을 확인(또는 무효화)할 수 있다. <스플린터 셀: 판도라 투모로우>를 제작하는 동안, 세부 플레이테스트는 연막탄과 같은 장비의 부분별 특징들을 밝혀 낼 목적으로 착수된 것이었다.

후자의 경우, 스파이의 적들(용병들)의 활동을 지연시킬 수 있으며, 심지어는 영향권 안에 오래 머물 경우 장애 빠지게 만들 수도 있어, 최근 스파이들이 가장 많이 사용하는 도구가 되었다.

그러나 연막탄을 튜닝하는 것은 간단한 일이 아니었다. 그 범위가 너무 넓으면 공격자들이 막을 도리가 없는 무기가 되어버릴 것이다(적들이 들어오는 골목에 던져 놓기만 하면 적들의 모든 침입을 막을 수 있을 것이다.)

한편 범위가 너무 좁으면 그 무기는 전혀 쓸모 없는 무기가 될 것이었다(수비자들은 연막 속에서도 부분적으로나마 시야를 확보할 수 있는 가시화 모드를 가진다). 따라서 적당 수준을 정하는 데 많은 시간을 쏟아 부어야 했다.

마지막으로, 플레이테스트 프로토콜은 디자인팀의 테스트 요건에 맞춰야 할 뿐 아니라, 이전 세션에서 발견된 문제들에 대해서도 조율해야 한다. 이처럼 개발팀의 목적과 균형을 맞추는 일은 성공적인 테스트를 위한 중요한 관건이다. 이점에 대해서는 나중에 자세하게 설명할 것이다.

**이제 프로세스에 대해 이야기해 보도록 하자.** 좋은 플레이 테스트는 버그없는 안정적인 빌드가 필요하다. 개발 사이클의 중반에 직접 플레이테스트를 할 때에는 사실 말처럼 쉽지만은 않다. 당연히 게임은 충분히 안정적이어야 하며, 맵은 오브젝트에 관한 버그가 없어야 한다(예를 들면, 사다리를 올라갈 수 없다든가 하는 문제).

게임을 전달하는 프로토콜은 반드시 개발팀과의 협력 하에 셋업해야 한다. 최종적으로는 내부 디버그 팀에게 플레이테스트가 준비된 버전을 전달해야 하며, 이로써 이 버전이 플레이 하기에 적합한지를 확인하기 위해 게임을 즉시 검토해 볼 수 있을 것이다.

문제가 제기되면 디버그팀과 개발팀이 협력하여 문제를 수정해야 한다. 그 후에는 플레이테스트를 위한 안정적인 버전을 제작해야 한다.

이처럼 조직적으로 처리하기 위해서는 관련된 모든 팀의 훈련이 필요하다. 또 다른 좋은 연습 방법은 그래픽 디자이너와 레벨 디자이너를 위한 체크리스트를 준비하는 것이다. 그렇게 함으로써 맵의 충돌 버그 문제를 해결할 수 있다. 플레이 테스트 매니저는 해당 버전이 플레이를 제대로 할 수 있는 조건인지를 확인해야 한다.

## **플레이테스트 세션**

플레이테스트는 디자인팀이 참여한 세션일 경우 특히 유용하다. 게임이나 레벨 디자인은 플레이어의 행동을 관찰하면서 공식화한 아이디어에 기초하여 작업을 수행하게 될 것이다.

그러나 플레이어는 항상 예상대로 반응하는 것은 아니다. 그들의 다양성을 고려해 주어야 한다.

진짜 플레이어들이 어떻게 도구를 이용하며 맵의 지리를 탐험하는지를 눈으로 확인함으로써, 또한 세션 말엽에는 그들에게 특정 행동의 이유를 물어봄으로써 디자이너는 빠르고 효율적인 수정을 할 수 있다. 백 마디 말보다 실제로 확인해 보는 것이 더 효율적인 법이다. 따라서 디자이너가 플레이테스트에 참여하도록 격려해 볼 것을 적극 권장하는 바이다.

이것은 또한 플레이테스트는 개발 스튜디오 부지 내에서 시행되어야 한다고 강력히 권장하는 이유이기도 하다. 원거리에서 시행하는 플레이테스트는 맵과 시스템 설정을 파악하는 데는 유용하나, 초기 단계의 게임에서 플레이테스트 하는 데에는 그다지 효과적이지 않다.

분명 플레이테스트 관찰자들이 따라야 할 몇 가지 규칙이 있다. 곧, 플레이테스트 세션 매니저들에게 허락 받기 전까지는 어떠한 코멘트나 질문도 해서는 안 된다. 이는 게임에 영향을 주고 플레이테스터들의 판단에 개입하게 될 수 있기 때문이다.

디자이너가 플레이테스트에 참여하는 것이 바람직한 일이라면, 플레이테스트 매니저가 그렇게 하는 것은 필수적인 일이다. 디자이너는 세션을 단순히 조직하는 수준에 그치거나 마지막에 질문을 하는 정도여서는 안 된다. 그보다는 플레이 중인 플레이테스터들을 실질적으로 관찰해야 한다.

그 이유는 다음과 같다. 먼저 초기의 플레이테스트는 제한된 인원으로 이루어지는 경우가 많고 수많은 문제들이 발견될 것이다. 이러한 사실은 자주 디자인팀이 받은 피드백의 적절성에 영향을 미친다. 이 경우 잘 되도 일관성은 없을 것이며, 심한 경우에는 완전히 모순된 결과가 나올 수도 있다. 매니저는 그러한 상황들을 모두 고려해야 하며, 피드백의 적절성에 대해 스스로 평가해야 한다.

그러나 플레이테스트 매니저가 관여함으로써 이러한 모순이 발생할 수도 있음을 잊어서는 안 된다. 어떤 경우에는 플레이테스트 매니저가 단순한 관찰자의 역할을 수행해야 할 수도 있다. 사실 이것은 일반적으로 게임 개발 후반기에 있는 플레이테스트 중에 가장 적합한 방식인데, 이때에는 미세한 게임 시스템 설정을 해야 하기 때문이다.

이 시기의 테스트의 목적은 많은 유저의 플레이 테스터로부터 가장 많은 양의 안정적인 데이터를 얻어내는 것이다.

그러나 이와는 반대로 개발 초기의 플레이테스트에서는 개발 중인 맵과 게임 시스템의 강점 및 약점에 대한 평가를 포함하고 있어야 한다. 수집한 데이터가 비교적 질적으로 낮고, 이질성이 강한 경우에는 매니저가 더욱 적극적이고 신속하고, 직접적으로 관여해야 한다.

이 시점에서 플레이테스트 매니저는 “그의 손을 더럽혀야” 하는데, 불완전한 데이터를 가지고 작업해야 하기 때문이다. 애러가 있을 위험이 있으나, 필자의 경험으로는 그 플레이테스트 결과가 이 단계에서 좀 더 구체적이었으며, 따라서 좀 더 유용하였다.

프랑스에서 최고의 개발사에서의 필자의 경험으로는, 게임 플레이 매니저는 게임의 최종적인 품질을 위해 반드시 투입되어야 하며, 단순히 관찰자의 역할에 머물러서는 안 된다.

이 결론은 플레이테스트와 개발팀 간의 긴밀한 관계가 필요함을 재차 지적해 주는 것이다.

## 결과보고

이제 우리는 플레이테스트 세션의 마지막 부분에 도달하였다. 일반적으로, 플레이테스트 결과를 가능한 가장 빠르게 필요한 사람들 앞에서, 곧 일반적으로 디자이너와 프로젝트 리더 앞에서 브리핑해야 한다. 결과 보고는 몇 가지 양식으로 진행할 수도 있다.

우선, 플레이테스트를 관찰한 디자인팀원들이 플레이어들을 집요하게 괴롭히거나 질문을 퍼부을 수도 있다. 종종 마음에 솟구쳐 오르는 강력한 아이디어를 얻고 플레이테스트 실을 떠나곤 한다.

다음으로, 리포트를 작성하는 경우가 있다. 이 경우 반드시 사실(통계자료와 같은) 및 플레이어들의 의견, 그리고 매니저의 관찰결과 및 결론을 명확하게 구분해 주어야 한다. 원시 자료를 반드시 제공하여 매니저가 어떤 근거로 그러한 결론을 내리게 되었는지를 디자이너가 알 수 있도록 해야 한다.

가능한 모든 아이디어를 종합해 보는 것이 리포트를 읽는 사람과 신뢰 관계를 형성하는 좋은 방법이다. 플레이테스트의 목적은 점수를 따내 이기는 것이 아니라, 게임을 발전시키는 것임을 잊지 않도록 해야 한다.

완성도가 높은 리포트가 되기까지는 자료를 발췌하고 작성하기까지 많은 시간이 소요될 수 있으므로, 결정적인 피드백이 시급한 경우에는 중간단계의 브리핑이 필요할 수도 있다.



마지막으로, 필자가 **Ubisoft** 의 밀란 스튜디오에서 사용했던, 원거리(다른 도시 또는 국가) 사무실에서 맵 플레이테스트의 최신 보고서를 받아볼 수 있게 한 프로토콜에 대해 말하고자 한다.

우리들 사이에서는 이를 “**Debrief Dynamique à Distance**” 곧 **D3** 라고 불렀다(원거리 동적 결과보고). 이 프로토콜은 개방형 이슈 목록을 신속하게 작성하고, 관련 디자이너(개발 오피스) 및 플레이테스트 세션 매니저(플레이테스트 오피스)가 같이 로그인 할 수 있는 온라인 세션을 조직하는 것으로 구성된다.

이들은 플레이테스트 팀이 정확하게 문제들에 대해 설명하는 동안 맵을 고찰해 볼 수 있으며, 가능한 솔루션을 함께 개발할 수 있다. 플레이테스터가 그들과 함께 참여하여 회담에 기여할 수도 있다.