



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 페이스: 싱글 플레이어 레벨의 속도 조절은 어떻게 진행되는가? (Examining Game Pace: How Single-Player Levels Tick)

Mark Davies

2009. 5. 12

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4024/examining_game_pace_how_.php)

[베테랑 디자이너 데이비스가 'Call Of Duty 4 through Dead Space'를 예로 들어 레벨 페이스조절의 비법을 설명한다.]

도입

“페이스 조절”이란 말은 레벨 설계를 논할 때 자주 회자되지만 실제로는 규정하기가 참 어렵다. 정확히 페이스가 플레이어가 느끼는 레벨에 어떻게 영향을 미치며 페이스가 좋은 레벨과 그렇지 못한 레벨의 차이는 무엇일까?

기본 요소

이런 의문이 계속 컷전을 맴도는 가운데 난 레벨 페이스조절을 좀 더 깊이 파고 들어야겠다고 마음먹었다. 하지만 관련 문헌이 거의 없었다. 그래서 대신 페이스 자체를 결정하는 핵심 요소를 규명하는 데 올인키로 하였다.

그 과정에서 난 게임 페이스의 페이스를 이루는 몇 가지 중요한 요소를 밝혀냈다.

- **이동 충동** -- 레벨을 통과하려는 플레이어의 의지
- **위험** -- 위험이라는 개념
- **긴장** -- 해당 레벨의 기운과 분위기 또는 플레이어에게 나타나는 위험
- **템포** -- 플레이어가 현재 겪고 있는 실제 동작의 레벨

이동 총동

이동 총동이란 레벨을 뚫고 전진하려는 플레이어의 의지나 열망을 말한다. 이동 총동 나아가 동작의 페이스를 제어하기 위해 플레이어를 억지로 움직이게 하거나 앞으로 못 나가게 막는 방법에는 몇 가지가 있다.

이동 총동의 상승을 촉발하는 요소는 많다.

- **뒤에서 위협하기** -- 위협이 심각하다면 플레이어는 그것에서 벗어나려고 한다.
- **앞에 목표 제시하기** -- 당근은 움직임을 독려하는 매우 효과적인 방법이다. 이 때 목표는 분명해야 한다.
- **시간 제한** -- 시간 제한이 있으면 플레이어는 어영부영하지 않는다. 하지만 시간 제한이 너무 잦으면 플레이어가 절망한다.
- **운신의 폭 제한** -- 움직일 수 있는 공간을 제한한다. 이를테면 좁은 복도에서는 플레이어의 운신의 폭이 제한되지만 대신 움직이는 속도는 높아진다.
- **시선 끌기** -- 괜찮은 아이템은 플레이어를 끌어들이기에 좋다. 아이템을 적절히 가려 쓰면 플레이어의 전진 속도가 올라간다. 하지만 플레이어가 그 아이템에 도달하면 거기서 안주할 가능성이 있다.
- **건축물의 압박** - 건축물도 상황에 따라 움직임을 촉진한다. 가령 기울어진 벽이나 긴 복도, 합류지점 등은 플레이어에게 심리적 압박을 유발한다.
- **노리는 물건 강탈** -- 노리던 물건을 강탈하면 플레이어는 그것을 쫓아가기 마련이다.
- **NPC의 인도** -- 3자에게 플레이어를 이끌게 하면 거의 대부분 플레이어의 이동 총동이 올라간다.

계속해서 움직이면 템포는 상승하지만 몇 가지 단점이 있다. 플레이어도 가끔은 아이템도 모으고 숨도 돌리고 분위기도 파악할 겸 쉬어야 한다. 계속 움직이면 프로덕션 용어로 부동산(real estate)이 훨씬 더 많이 필요하다. 이것은 프로덕션의 위험이면서 동시에 기술적인 문제도 된다.

한편, 움직이려는 총동을 감퇴시키는 요소도 많다.

- **경이로운 순간** - 멋진 풍경, 극적인 사건, 인상적인 광경 등 플레이어를 한동안 멈춰 세우는 여러 가지 요인
- **장애물** -- 전진을 방해하는 무언가가 있으면 이동 총동이 약화되고 플레이어는 어쩔 수 없이 장애물을 피해 돌아가야 한다.

- **이동 방법 변경** - 이동 방법이 바뀌면 손잡이를 잡고 벽을 타야 하는 등 생각을 더 많이 하게 된다.
- **앞에서 위협하기** - 전방에 적의 무리나 화염, 기타 각종 위협이 출현하면 플레이어는 속도를 늦추고 돌파할 방법을 궁리해 이를 실행해야 한다.
- **긴장감 증대** -- 긴장감이 유별나게 높으면 (보통 위협의 수준이 높고 분위기는 좋을 때) 플레이어는 두려워 빠르게 움직이지 못한다. 데드 스페이스가 좋은 예다. 여기서 플레이어 대부분이 갑작스런 공격에 대비해 이동 속도를 낮춘다.
- **여러 경로 / 개활지** - 선택을 하려면 생각을 해야 하고 생각을 하면 이동 충동은 낮아지기 마련이다. 경로가 여러 가지이고 개활지이면 선택 가능한 수는 크게 늘어난다. 아마도 감퇴한 충동의 극단적인 예라면 오블리비언에서 플레이어가 하수도를 빠져 나와 앞에 펼쳐진 광활한 세상을 봤을 때일 듯싶다. 적어도 잠깐이라도 그 광경을 쳐다보지 않을 수 없으니.
- **NPC의 방해** - NPC는 플레이어를 인도하기도 하지만 반대로 멈춰 세우거나 전진 속도를 늦추기도 한다.
- **재고 쌓기(아이템 수집)** - 플레이어가 아이템을 발견하면 전진을 멈추고 살펴보기 마련이다. 재고 시스템이 복잡하면 따로 관리가 필요해 이것도 이동 충동 하락의 요인으로 작용한다. 처음부터 수집 가능한 아이템이 있으면 탐험을 촉진한다.
- **대화/롤플레이** - NPC와 대화하거나 등장인물에 몰입하려면 플레이어의 참여가 필요하고 이는 이동 충동의 감소로 이어진다.
- **이야기 설명** -- 이야기를 설명하려면 플레이어의 몰입이 필요하고 그러면 이동 충동의 감소가 불가피하다.

이동 충동이 계속해서 감퇴하면 플레이어가 자칫 전진을 향한 열정을 잃어버릴 수 있기 때문에 위험하다. 그러므로 이동과 성취를 향한 열망과 상황 파악 및 아이템 수집의 시간 사이에 균형을 맞춰야 한다.

위협 (실질적 위협)

게임의 페이스는 플레이어가 느끼는 위협의 정도에 따라서도 바뀐다. 위협이 크다고 느끼면 맥박이 빨라지고 신경이 날카로워지며 두려워하기까지 한다.

위협은 여러 가지 형태로 나타난다. 그에 따라 플레이어가 느끼는 페이스도 달라진다. 예를 들어 최종 결과(죽음)가 같더라도 전투는 단순히 어디를 지나가기보다 더 정신 없고 빠르게 전개된다.

일반적으로 플레이어가 느끼는 위협의 수준은 그것이 적이나 위험물 같은 외부 요인 때문이

냐 아니면 플레이어 자신의 실수 때문이냐에 따라 달라진다. 외부 요인으로 인한 위협은 대체로 내부 요인으로 인한 그것보다 페이스가 빠르다. 자기 실수로 인한 위협은 생각을 해야 하고 바로 잡을 계획을 세워야 하기 때문이다.

위협과 플레이어 사이의 거리도 위협의 강도에 지대한 영향을 미친다. 멀리 있는 적은 가까이 있는 적보다 위협적이지 않다. 이는 스텔스 기반 게임이 실제로 많이 쓰는 기법이다. (긴장감을 조성에 효과 만점)

임무에 시간 제한을 두면 플레이어의 게임 지배력이 낮아지므로 실제 위협의 정도는 자연스럽게 높아진다. 게임의 제한으로 패닉의 수준이 올라가는 것이다.

긴장 (위협의 지각)

미지의 위협이 있다고 생각하면 긴장은 높아지고 달성하기 어렵지만 실제로 달성하면 만족감은 믿기 어려울 정도로 크다. 긴장은 특히 호러 게임에서 페이스 조절에 유용하게 쓰인다.

긴장을 조성하려면 분위기를 제대로 창조해야 한다. 플레이어가 실제인양 믿고 빠져들 만한 세계를 만들어내야 한다. 긴장 조성에는 음악이 큰 역할을 한다. 음악은 사람들이 영화나 드라마를 통해서 익숙해진 패턴으로 연주함으로써 긴장감을 높인다.



사실 긴장은 미지에 대한 공포에서 비롯되지만 위협은 어떤 식으로든 공개되어야 한다. 게임 '에일리언 대 프레데터'는 내가 해 본 게임 가운데 인트로의 긴장감이 최고였다.

레벨 내내 모션 센서는 위협이 다가올 때마다 뽁뽁거리고 불을 깜박인다. 하지만 이것은 플레이어가 영화나 드라마에서 레이더에 불빛이 깜박이고 이어 무시무시한 괴물이 다가오는 장면을 봤을 때에만 효과가 있다.

이런 사전 경험이 없을 때 긴장을 유발하려고 하면 위협의 결과나 위협 자체를 어떤 식으로든 보여줘야 한다. 데드 스페이스는 플레이어에게 위협의 원천을 보여주지 않으면서도 긴장을 훌륭하게 조성한다. 이시무라를 태우자마자 뭔가 크게 잘못되었음이 드러난다.

긴장은 스텔스 게임에서 보이는 위협으로도 조성 가능하다. 이럴 땐 미지에서 오는 공포

가 아니라 발각될지도 모른다는 공포에서 긴장이 생겨난다. 메탈기어 솔리드나 스플린터 셀 같은 게임은 적 가까이 플레이어를 밀어 넣음으로써 이 같은 공포를 효과적으로 유발한다.

템포

템포는 액션의 강도를 나타낸다. 즉, 플레이어가 목표를 달성하려면 어느 정도의 집중력이 필요한가 하는 것이다. 게임 플레이의 템포가 느리면 대체로 심각하게 생각하고 고민해야 한다. 반대로 템포가 빠르면 빠르게 대응하고 순간적으로 결정을 내려야 한다. 템포가 빠른 액션은 간혹 스트레스나 공포를 유발하고 최고조에 이르면 “정신 없는” 상태에 이르기도 한다.

템포를 높이는 가장 확실한 방법은 시간 제한을 두는 것이다. 보통 “강제 진행”이라고 부른다.

움직일 때의 템포

배경 안에서 움직일 때 템포는 게임의 메커니즘과 환경에 따라 결정된다.

탐험을 할 땐 주변을 살펴보고 길을 정해야 하기 때문에 대체로 템포가 느리다.

까다로운 몸동작이 필요한 환경에서도 템포는 빨라진다. 설계 상 몰입도(sense of flow)가 높으면 템포도 빠르다. ‘Prince of Persia: Sands of Time’에서 메커니즘과 레벨 디자인이 합쳐져 템포가 빠른 몰입도를 만들어 낸 예를 찾아볼 수 있다.

퍼즐과 템포

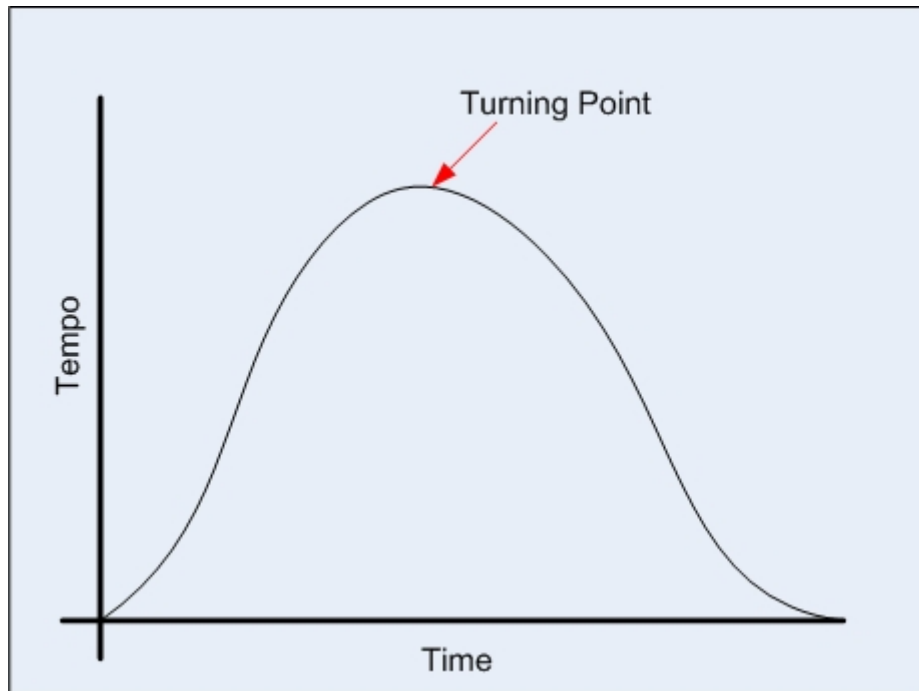
대체로 퍼즐은 그 속성상 템포가 느리다. 템포가 빠른 퍼즐을 만들어내려면 시간으로 압박하는 길 밖에는 없다. 전투처럼 페이스가 빠른 동작의 대척점으로서 게임플레이의 페이스를 낮추는 데 많이 쓰인다.

전투와 템포

전투는 순간적인 결정과 신속한 반응을 요하기 때문에 템포가 빠르다. 템포는 전투를 하는 동안에도 시시각각 변한다.

일상적 전투

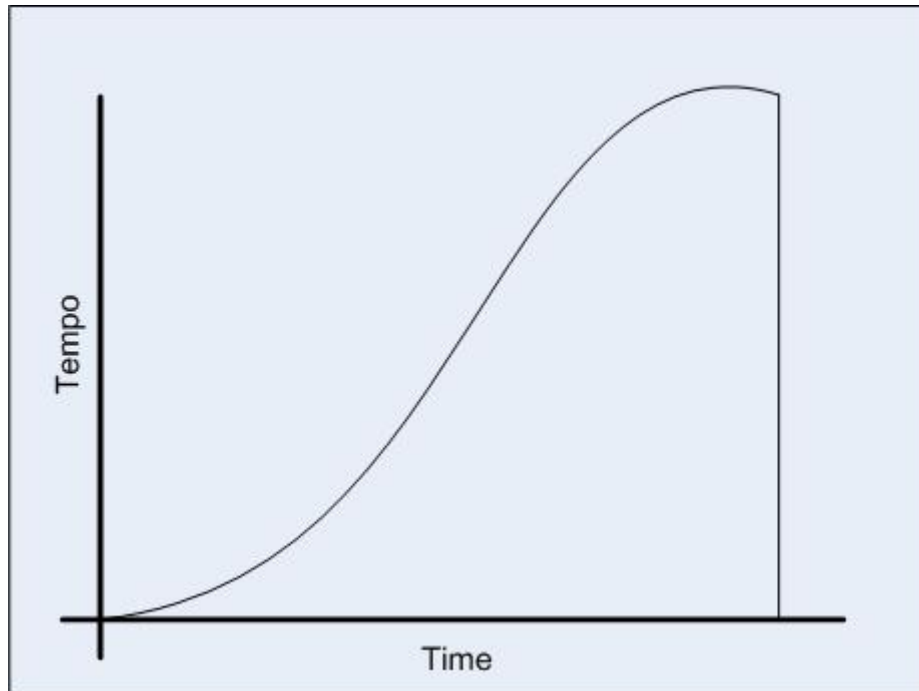
게임에서 적의 무리와 벌이는 일상적인 전투는 그 양상이 대체로 종 모양 곡선(bell-curve)과 비슷하다. 즉, 전투가 어떤 전환점에 다다를 때까지는 템포가 계속 증가하다가 어느 정도 위험이 제거되면 나머지는 전보다 처리가 쉬워지는 것이다.



일례로 'Left 4 Dead'의 교전이 이런 패턴을 따른다. 처음엔 적이 빠른 속도로 크게 늘어나 정신 없이 전투가 진행되지만 플레이어가 일단 전세를 역전시키고 나면 남은 좀비를 없애기가 한결 수월해지고 이 때부터 템포는 눈에 띄게 느려진다.

두목 대결

두목 전투는 보통 크레센도의 느낌이 훨씬 더 크다. 초반에는 탐색전 위주로 나아가다가 에너지를 본격적으로 소비하기 시작하면서 싸움은 점점 격렬해진다. 그리고 마지막 종반에 접어들면 싸움은 극에 달한다. 물론 승부가 결정이 되면 템포는 거의 완전히 바닥까지 떨어진다.



페이스 설정의 형식

페이스 설정의 기본요소가 무엇인지 아는 데서 그치지 않고 이들 기본요소가 서로 어떻게 작용하는지 즉 어떻게 구성되는지도 알아야 한다.

페이스가 좋은 레벨을 만들려면 액션과 소강상태, 즉 고정과 저점을 적절히 조합해야 한다. 저점이 너무 길면 지루하고 미미한 게임으로 전략하기 십상이다. 반대로 고점이 너무 오래 지속되면 플레이어가 액션에 대해 무감각해진다.

필자는 얼마 전 한 디자이너에게 멋들어진 비유 한 가지를 들었다. 즉, 레벨의 페이스 설정은 마치 작곡과 비슷하다는 것이다. 그래서 그 디자이너는 운문과 코러스가 번갈아 가면서 나오듯 그렇게 게임을 구성한다고 했다.

필자는 상호작용의 정도만 다를 뿐 게임과 음악 모두 시간의 경과에 따라 다른 정서적 반응을 이끌어 내야 하므로 참 좋은 방법이라고 생각했다.

어떻게 보면 레벨을 플레이한다 함은 음악을 해석하는 음악가의 행위와 비슷하다.

그렇다면 음악 이론을 레벨 페이스 설정에 적용해도 되지 않을까?

음악의 주요 구성요소는 다음과 같다.

- **리듬** -- 음악에서 리듬은 특정 음의 타이밍이다. 게임플레이에선 게임 페이스를 결정하는 사건의 타이밍이라고 볼 수 있다.
- **멜로디** -- 소리의 구절을 만드는 음의 연속을 말한다. 레벨에도 게임플레이의 마디를 만드는 사건의 연속이 존재한다. 게임 디자인에는 몰입이라고도 한다.
- **화음** -- 음조가 다른 음을 조합하여 듣기 좋은 소리를 만드는 과정을 말한다. 게임 메커니즘을 한 순서로 조합하여 재미 있는 게임을 만드는 과정에 비유할 만하다. 음에도 서로 맞는 것과 맞지 않는 것이 있듯 게임의 메커니즘도 마찬가지다.
- **형식** -- 음악의 구조를 말한다. 사건을 구성하여 특정 패턴을 만드는 게임과 비슷하다.
- **음색** -- 음의 성질을 말한다. 그 음을 만들어내는 악기의 유형과 관련이 있다. 이것은 원하는 게임플레이를 만드는 데 쓰이는 여러 가지 메커니즘에 비유할 수 있다.
- **강약법** -- 어떤 음의 볼륨이나 크기를 말한다. 게임 디자인으로 치면 전투 시퀀스에 쓰이는 적의 수나 도약 시퀀스에서 점프의 높이와 거리처럼 게임플레이 특정 대목의 사양이라고 할 수 있다.
- **짜임새** -- 음악의 어떤 한 대목에서 벌어지는 양을 말한다. 게임플레이에서는 한 번에 얼마나 많은 일이 일어나는가를 말한다.



리듬

레벨의 페이스 조절에 적용되는 리듬의 주된 요소는 템포로서 앞서 이미 설명한 바 있다. 다시 말하자면 템포는 플레이어가 순간마다 느끼는 강도, 액션 페이스의 빠르기를 말한다.

템포는 음악이 끝날 때까지 다양하게 바뀐다. 음악에는 이런 템포의 변화를 지칭하는 용어가 따로 있다.

- **아첼레란도** -- 템포를 서서히 높이라. 레벨 페이스조절에 딱 어울리는 말이다. 레벨의 평균 템포는 끝으로 가면서 높아지기 때문이다.
- **칼란도** - 전보다 느리게. 게임에서는 앞부분보다 게임플레이의 강도를 낮추라는 뜻이 된다.
- **프레시피탄도** -- 전보다 빠르게. 게임에서는 앞부분보다 게임플레이의 강도를 높이라는 뜻이 된다.
- **리타르단도** -- 템포를 서서히 낮추라. 레벨 전체에는 적용되지 않고 힘겨운 구간이 끝난 후 잠시 나타난다. 그것도 페이스를 급격히 떨어뜨리지 않고 서서히 끌어 낸다.
- **리테누토** -- 이전 템포보다 조금 느리게. 대규모 전투를 벌이기 전에 소규모 전투를 끼워 넣을 때 자주 쓰인다.
- **스트레토** -- 일시적으로 속도를 높이라. 게임플레이의 강도를 끌어올리거나 잠깐 동안 도전의 난도를 높일 때 쓴다.

이런 변화는 갑자기 일어나기도 하고 서서히 일어나기도 한다. 레벨 페이스를 조절할 땐 음악과는 비교가 안 될 만큼 이런 변화가 자주 일어난다.

몰입(멜로디)

음악에서 멜로디는 음의 패턴을 말한다. 게임에서 멜로디는 몰입이라는 말로 바꿔 시퀀스를 구성하는 게임 메커니즘의 패턴으로서 레벨 페이스 조절에 적용할 수 있다.

음악에서 멜로디의 여러 측면을 기술하는 용어는 몇 가지가 있다.

- **모노톤** -- 한 요소의 반복 사용
- **오스티나토** -- 반복 구절 또는 게임 메커니즘 (중간에 다른 요소가 들어가기 때문에 모노톤과는 다름)
- **꾸밈음** -- 주된 요소를 꾸미기 위해 쓰이는 요소를 말한다. 특정 메커니즘에 초점을 맞춘 어떤 시퀀스에서 잡다한 게임 메커니즘을 말한다.
- **트레올로** -- 두 메커니즘이 빠르게 번갈아 반복되는 현상을 말한다.

화음

화음은 음의 조합으로 듣기 좋은 소리가 만들어지는 과정을 말한다. 합창이 그 좋은 예다. 게임 페이스조절에서는 재미 있는 게임플레이를 만들기 위해 메커니즘을 조화롭게 쓰는 행위를 말한다. 어떤 게임플레이끼리는 잘 어울리는 반면 어떤 것끼리는 잘 맞지 않는다. 융합하지 못하고 서로 걸돈다는 느낌이 난다.

형식

음악의 형식 또는 구조는 음악이 만들어진 방식을 가리킨다. 즉, 음악의 구성단위가 어떻게 서로 맞물려 있는가, 이다.

가장 흔한 형식은 음운, 코러스, 음운 이렇게 진행되는 윗절형식이다. 이것은 페이스 조절에도 자주 적용된다. 조용하고 편안한 음운 사이에 임팩트가 강한 코러스가 자리잡듯 레벨 페이스 조절에서도 고정과 저점이 이어지는 것이다.

음악의 형식 중에서 게임플레이에 적용할 만한 것은 이것 말고도 많이 있다. 론도(돌아가기)는 음운마다 다른 멜로디를 연주하다가 매번 한 가지 메인 테마로 돌아간다. 다른 형식은 제시, 전개, 재현+결말로 구성된 푸가나 인벤션 같은 미니 내러티브와 매우 흡사하다. 변주는 매번 조금씩 다르게 연주되는 메인 테마가 있다.

확실히 음악의 요소 중에는 게임의 페이스조절에 적용 가능한 것이 많다.

음색

음색은 게임 페이스 조절로 치면 게임플레이의 질이라고 할 수 있다. 플레이어가 무엇을 해야 하는지를 분명하게 규정한다.

게임에서 음색이라고 하면 각 게임요소가 얼마나 제 능력을 발휘하고 있는지 살펴보는 작업이라고 하겠다. 아주 작은 메커니즘이라고 같고 닥기에 따라 전체 시퀀스의 느낌에 지대한 영향을 끼칠 수도 있다.

강약(법)

강약은 메커니즘 자체의 명세라고 할만하다. 즉, 전투에서 적이 얼마나 많이 등장하고 A.I.는 얼마나 공격적이며 얼마나 많은 총탄을 발사하고 얼마나 큰 손상을 초래하느냐의 문제다.

페이스 조절에 적용 가능한 음악 용어는 아래와 같다.

- 레가토 - 길고 부드러운 흐름
- 스타카토 - 짧고 끊어지게

짜임새

짜임새란 어떤 시점에서 벌어지고 있는 일의 복잡도를 일컫는 말이다. 짜임새가 풍성하면 여러 가지 일이 한꺼번에 일어나는 시퀀스를 말한다. 그러나 게임플레이가 너무 복잡하면 질서가 없고 파악이 불가능하다. 짜임새가 단순할수록 재미 있는 경우도 많다.

게임 페이스조절에 적용 가능한 음악 용어는 아래와 같다.

- 모노포닉 - 한 번에 한 음. 게임플레이의 경우엔 한 번에 한 메커니즘
- 호모포닉 -- 이를테면 한 멜로디에서 화음 이용하기. 미리 정해진 패턴에서 서로 잘 어울리는 메커니즘을 이용한다.
- 폴리포닉 -- 동시에 몇 가지 멜로디 연주. 게임플레이에서는 서로 다른 요소가 나름의 패턴으로 일어나야 하므로 지극히 복잡하다. 성공하는 사례가 드물다.
- 헤테로포닉 -- 같은 멜로디를 조금 바꿔 동시에 연주한다. 현황 파악이 좀 더 쉬워 폴리포닉보다는 성공 가능성이 높다.

사례 연구: Call of Duty 4 "All Ghillied Up"

게임에서 페이스가 어떻게 조절되는지 보기 위해 필자는 개인적으로 좋아하는 게임 중에서도 레벨 하나를 골라 살펴보았다. 강제진행의 마스터 클래스라고 할 만한 레벨이다. 최소한 레벨 초반에서만큼은 플레이어마다 플레이스루 타임이 거의 다 비슷하지 않을까 생각한다.

(비디오를 보려면 여기를 클릭하라)

레벨 시작 후 10분 이내에 나타나는 위협, 긴장, 이동 총동, 템포의 변화를 살펴보았다. 이 레벨은 각본에 따라 움직이는 AI 동료가 매 순간마다 페이스를 이끌게 하는 현명한 전략을 구사한다. 레벨 디자인에서 채택하기 어려운 기법이지만 여기선 페이스 조절에 매우 효율적으로 쓰이고 있다.

이 10분 동안 템포는 아주 빨라지지는 않는다. 후반부에 접어들 때까지도 마찬가지다. 그러나 매 지점에서 위협이나 긴장, 이동 총동을 적당히 구사함으로써 페이스를 일정하게 유지한다.

(FPS 게임에서 예의 그렇듯이) 10분 내내 게임플레이의 요소는 계속 반복된다. 즉, 어떤 지점까지 이동한 후 기다렸다가 위협을 제거하고 다시 이동하는 패턴(트레몰로 즉, 두 메커니즘의 고속 반복) 말이다.

0:18 – 도착

위협 수준: 낮음

긴장감: 보통

이동 총동: 높음

템포: 평균

- 전방 장애물: “방사능이 강해 돌아가야 한다.”
- 동료가 내게 따라오라고 한다. - 레벨 초반에는 동료가 나를 이끈다. 강제 진행 모드다. 동료는 꽤 빠르게 움직이지만 이동 중에 정보를 준다.

0:40 – 첫 번째 조우

위협 수준: 보통

긴장감: 높음

이동 총동: 낮음

템포: 낮음

- 동료가 멈추고 이동 총동이 잠시 낮아진다. 하지만 긴장감이 감돌아 페이스는 여전히 높다. 돌이 적을 눈으로 발견한다.
- 돌이 앞으로 천천히 기어간다. 강제 진행이지만 이동 총동은 낮다. 그러나 드러난 위협이 커서 페이스와 긴장감이 높다.
- 보지 않을 때 초병 둘 중 하나를 제거하라는 선택권을 부여 받는다. 플레이어가 계획을 그려보는 동안 페이스는 낮아진다.

1:29 – 전진

위협의 수준: 낮음

긴장감: 보통

이동 총동: 높음

템포: 평균

- 목표가 제거되어 장애물이 순식간에 사라졌다. 앞서가는 동료는 플레이어에게 움직이라고 한다. 이동 총동이 다시 높아진다.



1:40 -- Go Around

위협의 수준: 높음

긴장감: 보통

이동 총동: 보통

템포: 낮음

- 플레이어에게 대기하라는 명령이 떨어진다. 다시 드러나는 위협이 커지면서 긴장감은 다시 높아진다.
- 엄폐물을 이용해 돌아가라는 지시를 받자 이동충동은 다시 높아진다. 그러나 적을 발견했으므로 위협의 수준은 매우 높은 상황이다.

1:53 – 적 넷 발견

위협 수준: 높음

긴장감: 보통

이동 충동: 낮음

템포: 낮음

- 플레이어 앞에 진짜 위협이 가로놓인다. 건물 안 근거리에서 적 넷 발견. 드러난 위협은 매우 높지만 AI 동료에게서 교전하지 말라는 지시가 떨어진다.
- 이 때 다른 초병 하나가 앞에서 다가온다. 제거하거나 지나가도록 내버려두라는 지시를 받는다. 플레이어가 생각하며 결정을 하는 동안 페이스는 느려진다.

2:15 – 전진

위협 수준: 낮음

긴장감: 낮음

이동 충동: 높음

템포: 평균

- 위협이 사라지면 AI 동료가 이동 충동을 높이면서 페이스가 다시 올라간다.
- 동료가 엄폐물을 찾아 숨었다 이동했다를 반복하면서 페이스는 짧고 끊어진다.

2:35 – 망루 위 초병

위협 수준: 높음

긴장감: 높음

이동 총동: 낮음

템포: 평균

- 시 동료가 망루 위 적을 발견하고 멈춰 선다. 이 때 순찰조가 다가온다. 매우 효과적인 난관 구사법이다. 즉, 시간을 제약함으로써 페이스 변화를 압박하고 동시에 위협의 수준을 높이는 것이다.
- 망루 위 적을 제거하고 난 후 순찰조의 제거 여부도 결정해야 하므로 페이스는 다시 느려진다.

3:12 -- 다시 이동

위협 수준: 낮음

긴장감: 낮음

이동 총동: 높음

템포: 평균

- 장애물을 제거하고 나면 둘은 다시 스타카토의 페이스로 이동한다.
- 플레이어가 차 근처에서 어떤 아이템을 발견하고 취할지 말지 생각하느라 페이스는 잠시 떨어진다.
- 이후 속도를 높였다가 건물에 이르러 천천히 안으로 들어간다.
- 건물을 신속하게 통과하고 “기회는 이 때다”라는 명령과 함께 개활지로 빠르게 이동한다.

3:45 -- 헬리콥터

위협 수준: 높음

긴장감: 높음

이동 총동: 매우 낮음

템포: 낮음

- 문 앞에 이르러 둘의 이동 총동은 급격하게 낮아진다. 적 헬기가 머리 위에 나타났기 때문이다.
- 헬기 출현으로 위협의 수준이 크게 높아진다.



4:06 - 가자

위협 수준: 낮음

긴장감: 낮음

이동 총동: 높음

템포: 평균

- 위협이 사라지자 둘은 다시 움직인다.
- 전보다 이동 총동이 훨씬 길게 이어진다. 이로써 잠시 긴장은 완화된다. 그러나 곧

폭풍 전야의 고요임이 밝혀난다.

4:24 - 적 정찰

위험의 수준: 매우 높음

긴장감: 매우 높음

이동 충동: 매우 낮음

템포: 낮음

- 차량을 동원한 대규모 적 정찰부대가 바로 앞에 나타나면서 긴장이 갑자기 크게 높아진다. 이 때 음악도 급변한다.
- 발각되면 곧 사살되므로 위험의 정도는 매우 높다.
- 플레이어가 적 정찰부대를 빠져나갈 궁리를 하는 사이 이동 충동은 급격히 떨어져 제로에 가까워진다.
- 적이 내가 있는 곳을 매우 가깝게 지나가면서 긴장감은 최고조에 달한다.
- 적이 지나가면 발각되지 않았다는 사실에 긴장감은 가라앉는다. 그리고 적의 위협에서 빨리 빠져나가야 한다는 이동 충동이 급격히 높아진다.

6:05 - 서행

위험의 수준: 보통

긴장감: 보통

이동 충동: 보통

템포: 낮음

- 정찰부대에서는 벗어났지만 AI 동료들이 천천히 가라는 지시를 내렸기 때문에 이동 충동은 낮다.
- 여전히 발각될 위험은 크다.
- 저 멀리 정찰부대가 사라지는 소리가 들리면서 긴장감은 서서히 낮아진다.

6:55 - 호수

위협 수준: 보통

긴장감: 보통

이동 총동: 보통

템포: 낮음

- 경찰부대가 시야에서 완전히 사라지면서 이동총동은 다시 높아진다. AI 동료는 앞으로 나아가며 템포를 올린다. 그렇지만 얼마 가지 않아 다른 장애물을 만난다.
- 둘은 몰래 다가가 지점을 확보한다. AI 동료가 플레이어에게 적을 처치할지 피해 지나칠지 결정권을 주면서 페이스는 느려진다.
- 플레이어는 고민한다. 적을 제거하자면 AI 동료가 다음 목표를 위해 자리를 잡을 때까지 페이스는 어쩔 수 없이 느려진다.
- 플레이어가 목표를 제거하면 다시 다음 행동을 결정하기 위해 잠깐 기다려야 한다.

8:33 - 앞으로

위협 수준: 낮음

긴장감: 낮음

이동 총동: 높음

템포: 평균

- 둘은 다시 전진한다. 그 동안 이동 속도가 대체로 낮았기 때문에 이처럼 빠른 이동이 제법 오랫동안 이어짐으로써 플레이어는 안도감에 젖는다.

8:55 - 물러서다

위협 수준: 보통

긴장감: 보통

이동 총동: 보통

템포: 평균

- 근거리에 적이 나타나면서 이동 총동은 다시 사그라진다. 긴장감이 급격히 높아진다.
- AI 동료가 적을 처치하겠다고 나서면서 페이스는 강제 진행으로 바뀐다. 플레이어는 기다리며 지켜본다.
- 다시 이동하지만 얼마 지나지 않아 AI 동료가 멈추라는 지시를 내린다. 그러고는 자신만 앞으로 나아간다.
- AI 동료가 적 경찰병의 출현을 알리면서 긴장감은 높아진다. 천천히 다가오던 경찰병은 AI 동료의 손에 죽는다.

결론

게임 디자인에서 페이스는 활발하게 논의된다. 그러나 아직 명확한 규정이 없다. 인터넷을 뒤져봤지만 이렇다 할 주제는 찾지 못했다.

게임이 산업으로 발전하려면 우리 일을 좀 더 면밀하게 분석해야 한다. 우리만의 용어를 만들고 스스로 결론을 도출하는 한편 다른 문화적 분석을 참고하여 우리 분야에 접목할 필요가 있다.

음악적 표상을 각색하여 게임 페이스를 규정하는 체계를 만드는 방법도 가능하지 않을까?

필자는 게임의 페이스조절에 대해서는 아직 탐구해야 할 부분이 많다고 생각한다. 이를 떼면 게임 중에 나타나는 심장박동수의 변화를 과학적으로 연구한다면 게임 페이스 조절에 효과가 있는 요소와 그렇지 않은 요소를 가려낼 수 있을지도 모른다.

참고문헌

http://en.wikipedia.org/wiki/Music_theory