



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 디자인의 4가지 관점: 모바일로부터의 통찰력

(The Four Perspectives of Game Design: Insight from the Mobile Fringe)

제시 하린(Tony Ventrice)
가마수트라 등록일(2009.05.26)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4036/the_four_perspectives_of_game_.php

[모바일 타이틀에서 쓰이는 게임 디자인에서 무엇을 배울 수 있는가? 휴대전화용 게임 디자인 베테랑인 벤트리스(대표작: 기타 히어로 모바일)는 현재 아이폰 개발사 스물(오카리나, 리프 트롬본)과 함께 음악 게임을 작업하고 있다. 그는 어느 타이틀이나 공통적인 게임 제작의 주요 개념 계층에 대해 말할 것이다.]

영업사원은 영향력 있는 브랜드의 중요성은 알지만 게임 메커니즘에 대해서는 개념이 없다. 엔지니어는 영향력 있는 게임 메커니즘의 중요성은 알지만 그 중요성을 사용자에게 알릴 수단은 모른다.

대박 게임을 만들려면 분야를 뛰어넘은 협력이 필수적이다. 그러나 현재까지 팀원들은 자신의 전문 게임 디자인 분야에 대해서만 관심을 가져왔다.

이러한 전문적 관점을 하나로 묶어 포괄적인 디자인을 도출해 내는 것이 게임 디자이너의 임무이다. 그렇지 못할 경우 팀 내의 여러 그룹들은 시간을 낭비하고 힘을 하나의 목표로 모을 수 없게 된다.

그러나 게임의 마케팅적 측면과 사용자 인터페이스적 측면을 하나로 합친다는 것이 매우 추상적으로 들릴 수도 있다. 디자인의 상호연결을 이해해야 한다. 이는 모든 단계의 디자인 결정이 위로 또는 아래로 영향을 미치는 것을 시각화하는 것이다.

모바일적 통찰

휴대전화 게임은 콘솔 게임이나 PC 게임만큼 큰 몰입이나 강렬한 이미지를 주지는 못한다. 그러나 간단하기 때문에 게임 디자인 연구를 시작하는 데는 안성맞춤이다. 모바일 플랫폼은 두 가지 특징을 가지고 있는데, 우선 깊이가 얇고 폭이 넓다는 것이다.

슬림화. 아마 완벽한 디자인은 더 덜어낼 것이 없는 디자인이라는 말을 많이 들어 보았을 것이다. 이 말은 모바일 플랫폼에 잘 들어맞는다. 아이폰의 여명기인 오늘날에도 모바일 개발자들은 용량이 128k밖에 안 되는 전화기를 가지고 씨름해야 한다. 그 용량 안에 미술작업, 코드, 게임 데이터, 사운드 및 기타 등등을 집어넣어야 한다.

이러한 한계 탓에 기존의 게임플레이는 쓸 수 없음에도 게임 자체는 매우 간략화된 형태로 살아남았다. 이렇게 뿔 거 다 뺀 게임의 디자인 구조는 매우 잘 다듬어져 있으며 그 구조가 명확하다.

넓은 폭. 비교적 짧은 개발 기간 동안에 한 사람의 디자이너가 수 십개의 타이틀에 매달려, 생각할 수 있는 거의 모든 장르를 만들어내는 경우도 있다.

한 번에 3~4개의 게임을 디자인할 경우 선택은 두 가지이다. 모든 게임을 공통의 조건에 맞춰 이해하던가, 아니면 게임을 모두 별개의 것으로 생각하다가 미쳐 버리던가이다.

그 다음은 모바일 디자인 영역에서 배울 수 있는 교훈을 집약해 배우게 될 것이다.

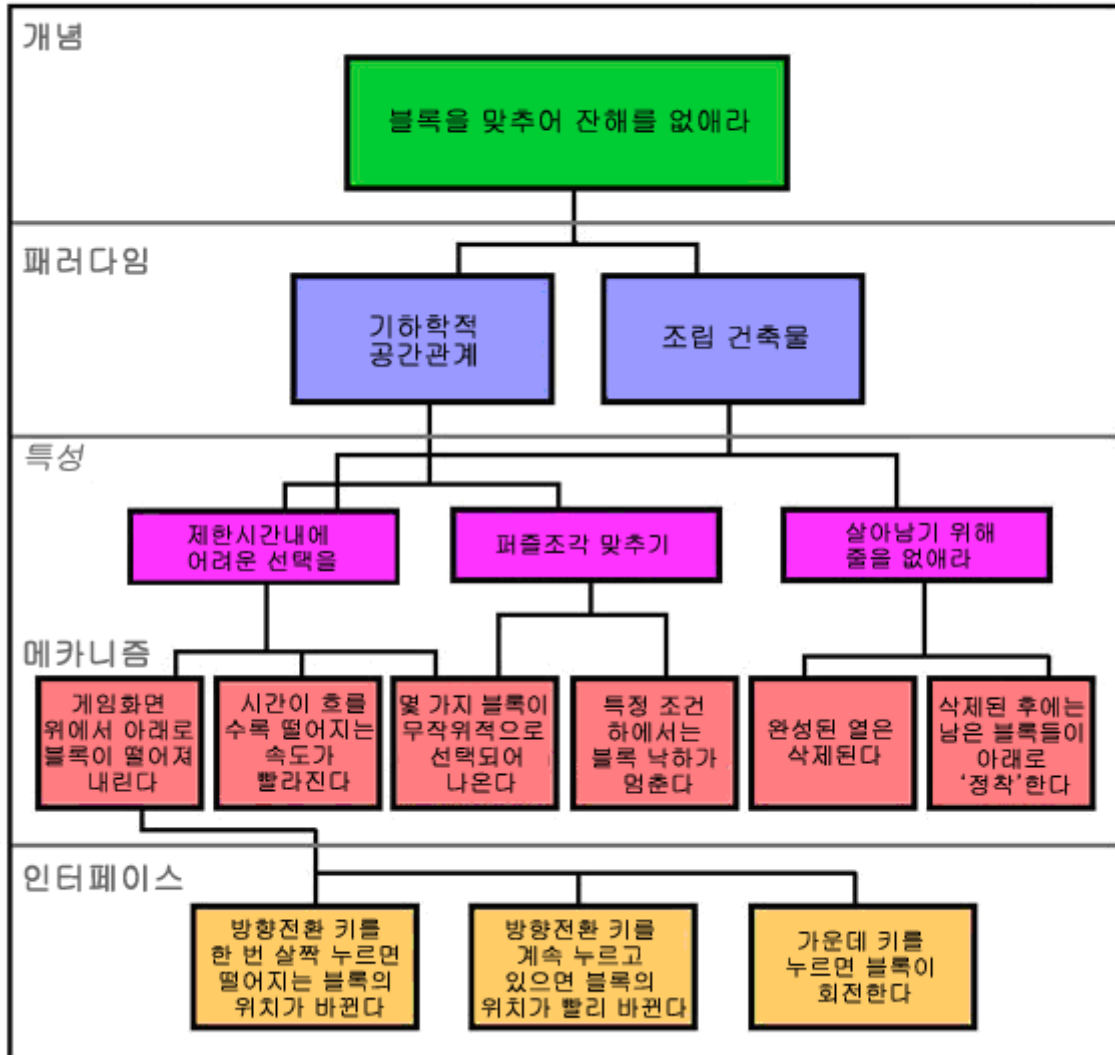
계층

모든 게임 디자인은 4가지의 관점에서 이해할 수 있다. 이러한 관점을 멋지게 묶어, 게임 디자인의 4가지 계층으로 말하는 것이 편리할 것이다.

- 개념
- 패러다임
- 메커니즘
- 인터페이스

그 사례로 그림 1에서 모바일 게임의 스테디셀러인 테트리스에 대해 간략히 살펴보기로 하자.

테트리스의 사례



패러다임은 처음에는 추상적인 것 같지만, 이해를 위해서는 반드시 알아두어야 할 관점이다.

- 개념:

개념은 매우 간단하다. 벽돌을 맞춰 점점 쌓여가는 잔해더미를 없애는 것이다.

- 패러다임:

패러다임이란 플레이어가 게임 중 갖춰야 할 사고의 틀이다. 여기서의 "기하학적 공간 관계"는 사용자가 접하게 될 시각 퍼즐을 간단하게 설명하고 있다. 이런 패러다임을 사용하는 다른 게임으로는 지그소 퍼즐 게임이 있다. 루빅스 큐브, 에코크롬, 루민스, 페글 등이 그것이다. 여기 나온 "조립 건축물" 패러다임은 비주얼드, 루민스, 처즐, 핵식 등 이른바 매치3 게임에 쓰인다.

- 메카니즘:

이 부분은 특성을 통해 조직된다. 특성은 패러다임을 지원하기 위해 필요한 게임 요구이다.

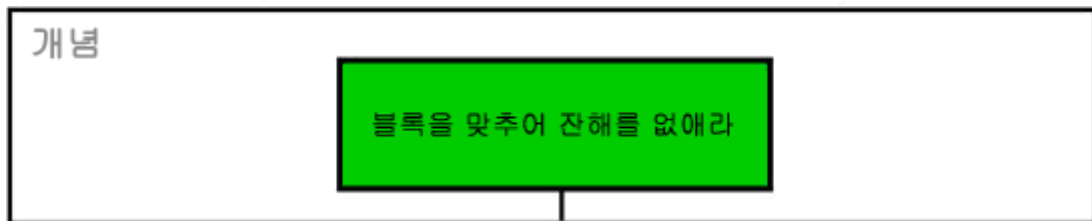
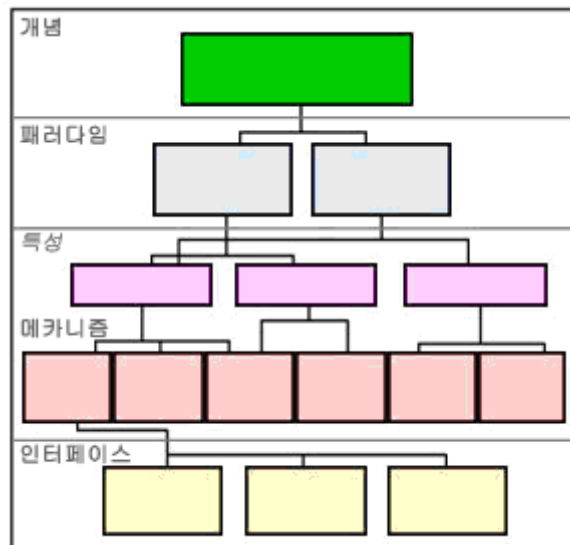
메카니즘은 이 계층의 본질이며, 특성을 만들어내는 데 쓰이는 부속이다. 이 사례에는 너무 메카니즘이 많다 그 모든 것을 다 설명할 수는 없고 약간의 누락도 불가피했다. "피스가 플레이 구역으로 들어오지 못하고 막히게 될 때 게임은 끝난다" 같은 문장 또는 "정착"과 "접촉" 같은 동사로도 설명이 된다.

- 인터페이스:

보다시피 모든 메카니즘이 사용자의 직접 지시에 의해 움직이는 것은 아니다. 잘 디자인된 게임에서는 인터페이스는 작지만 메카니즘 간의 연쇄 작용을 촉발한다. 예를 들어 블록의 낙하를 조절하는 사용자의 능력은 블록을 다른 위치에 접촉시킬 수 있다. 그로 인해 한 줄을 꼭 채울 수도, 그렇지 못할 수도 있는 것이다.

모든 게임은 이 4가지 계층으로 정의될 수 있다. 각 계층을 좀 더 자세히 알아보자.

개념



많은 이들에게 개념은 게임 디자인의 모든 것이다. 보통 "이봐, 게임에 쓸 좋은 아이디어가 생각났어."하는 말이 나오면 그 다음에 개념 설명이 나온다.

개념은 그 자체만으로 이 게임이 왜 재미있는지, 어떻게 해야 즐겁게 만들 수 있는지 알려주지는 않는다. 하지만 이 개념을 심화시키는 사람은 같은 개념으로 만들어진 다른 게임들을 떠올려가며 게임플레이에 포함되어야 할 모든 부수적인 사항들을 가정한다.

디자이너에게 이런 것은 해당사항이 없을 것이다. 그러나 디자이너라고 해서 개념을 몰라도 되는 것은 아니다. 무엇보다도 개념은 게임 디자인의 최고 단계이다. 개념은 그 자체로 영향력 있는 스토리를 전달해주며 개념 없는 게임은 팔 수 없다.

어떤 위대한 게임은 소비자와 개념이 맞지 않아 상업적으로 실패를 보기도 했다. 게임의 후속작 제작과 영화화 계약은 게임의 개념이 소비자의 의식 속에 이미 규정되어 있기 때문이다.

모바일 게임에는 박스 아트나 데모 비디오도 없다. 개념은 게임 이름 속에 이미 나타나 있어야 된다. TV 쇼 24의 라이선스를 사용한 게임을 작업할 때 가장 큰 문제는 게임 이름을 무엇으로 정하느냐였다.

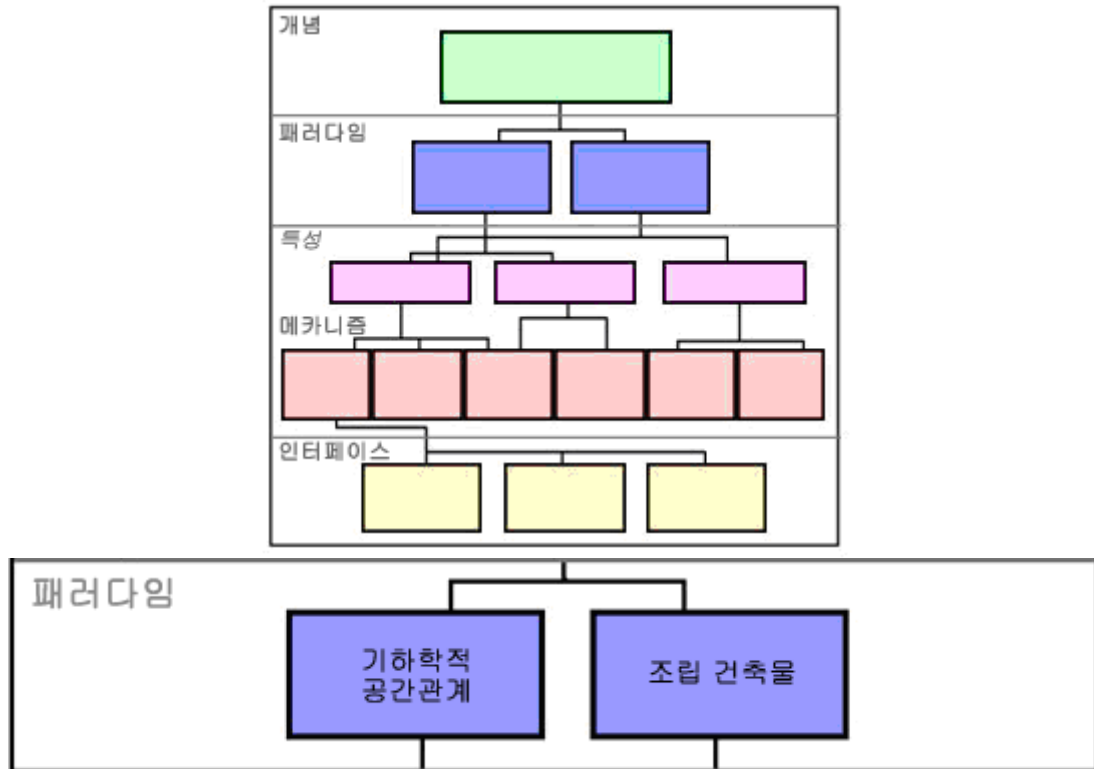
이미 후속편 제작 작업 중이었고 첫 번째 게임이 그 이름 때문에 별로 성적이 좋지 않았다는 것도 알고 있었다. 그래서 "24 파트 2" 같은 이름은 쓰지 않았다. "24: 잭 바우어의 귀환" 같은 것도 계약 조건상 쓸 수 없었다. 결국 게임의 이름은 *24: 요원* *꺾*격으로 정해졌고 그 때문에 손해를 보았다.

우리의 경우 개념은 이미 정해져 있었다. 쇼를 본 사람이라면 누구나 24가 스파이 활동과 음모, 컴퓨터 해킹, 장시간 총격전에 대한 것임을 알고 있다. 그러나 한 두 줄의 제목으로 그 모든 것을 소비자에게 전달하는 것은 거의 불가능하다. 때문에 이 경우 개념은 빛 좋은 개살구였다.

개념 설정이 잘 되었던 게임 중에는 *ER 러쉬*가 있다. 이 게임은 원래 IP 게임이고 병원을 무대로 한 접시 돌리기 게임이며 유명한 디너 대쉬와 비슷하다. 우리는 많은 메카니즘을 다르게 만들었지만 기본 개념은 같았다. 사용자들은 원하던 것, 즉 병원에서 환자들 주변을 돌며 간호하는 것을 할 수 있었고 게임은 잘 팔려나갔다.

새로운 개념은 장려하는 것이 가장 좋다. 그 개념이 가장 큰 영향력을 갖고 확장해 나갈 수 있는 측면을 찾아라. 스토리를 전달하고, 다른 사람들이 그 스토리를 퍼뜨리게 하라. 이는 완성된 게임을 설명하는 데는 적절치 않을 수 있지만 다음 단계인 패러다임을 정의하는 데는 도움이 될 것이다.

패러다임



패러다임은 게임 디자인의 4가지 기본 계층 중 가장 이름 짓기 힘들고 가장 간과되기 쉬운 것이다. 패러다임이란 말은 현학적이고 추상적으로 들린다. 그러나 그 뜻은 매우 분명하며, 반드시 필요한 것이다. 즉, 사용자가 게임과 상호작용을 하면서 갖춰야 할 관점이 패러다임인 것이다.

게임을 하는 모든 사용자는 어떤 편견을 갖고 게임에 접근하게 된다. 그러한 편견은 사용자 본인, 그가 속한 사회, 더 나아가서는 인류의 고유한 것일 수 있다. 게임은 인생 본능의 반영이므로 대부분의 게임은 사냥, 숨기, 모으기, 건설하기 등 흔한 경험을 위주로 하게 된다. 패러다임을 정의하는 것은 이러한 경험이다.

패러다임은 예상되는 규칙을 포괄하고 있다. 사용자는 누군가가 말해주지 않아도 본능적으로 자원 관리 등 패러다임 고유의 목표와 위험을 알게 된다. 하나의 게임에 작은 목표가 들어간 다양한 경험이 포함되어 있는 경우 많은 패러다임을 포함하고 있다고도 말할 수 있다.

패러다임은 장르와도 유사한 말이다. 그러나 장르가 과거의 게임에 의지해 전형적인 게임을 만들어낸 데 반해 패러다임은 인간 경험의 가장 근본적인 부속을 의미한다.

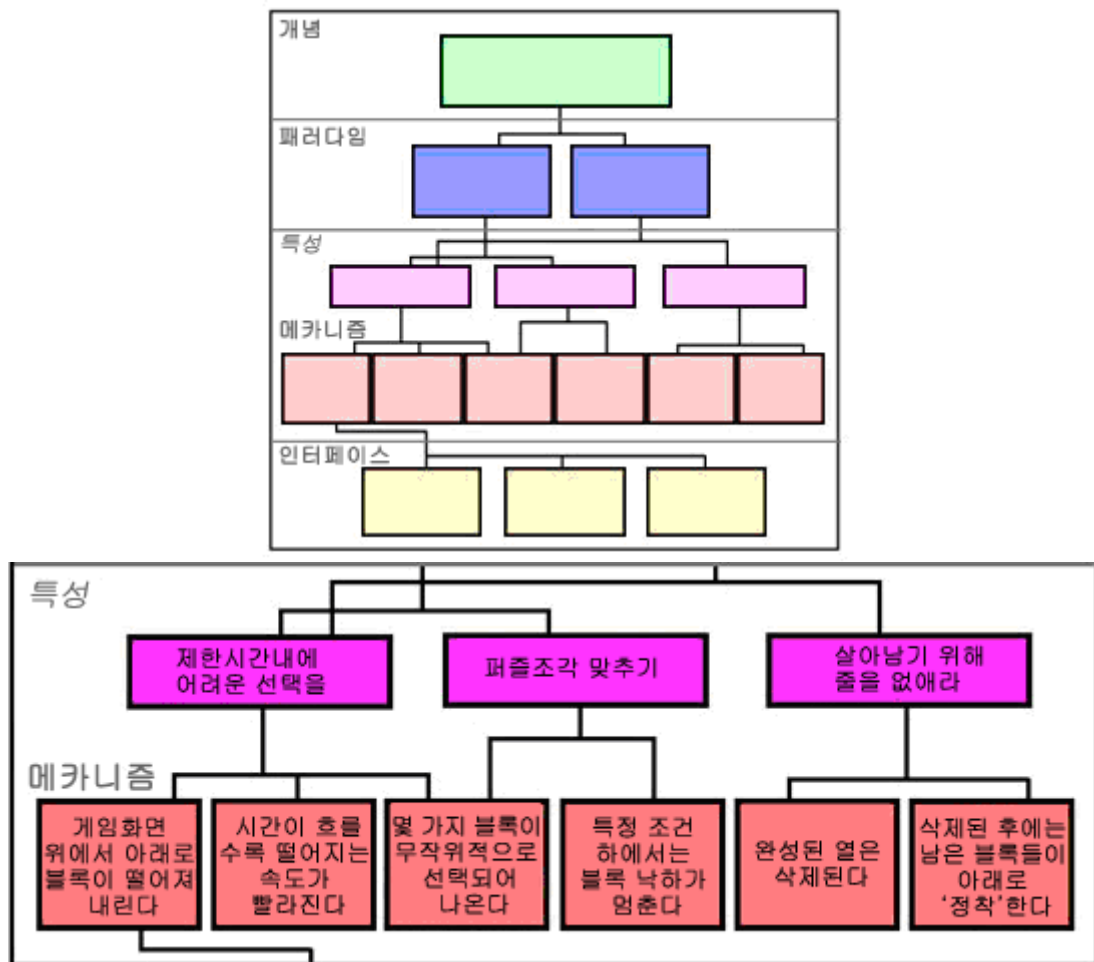
장르의 예로는 1인칭 슈팅 게임(FPS)이 있다. 이는 시각적 관점과 목표를 설명할 수 있으나 특정 패러다임은 정의할 수 없다. FPS의 특성으로는 느린 걸음(규칙성 및 장래 계획), 엄폐물의 잦은 사용(숨고 찾기), 전략 병기 업그레이드(자원 관리) 상황에 맞는 무기 선택(도구 관리) 등이 있다.

이러한 각 게임플레이적 측면은 나름대로의 작은 패러다임(괄호 속에 적은 것)을 갖추고 있다. 또한 사용자가 신속하게 이해할 수 있다고 가정되는 친숙한 경험을 제공한다. 사용자에게 충격전 시 숨어서 적을 찾아야 하는 이유를 굳이 설명할 필요는 없다. 인간의 타고난 심리이니까.

패러다임을 개념과 구별하기 어려울 때가 많다. 또한 개념만 봐도 패러다임을 쉽게 알 수 있는 경우도 많다. 예를 들어 사슴 사냥 게임은 숨고 찾기 게임플레이를 해야 한다. 그러나 다른 패러다임을 쓸 수 없는 것도 아니다.

패러다임과 게임 메카니즘은 쉽게 혼동할 수 있다. 패러다임을 확립한 첫 게임은 이후 여러 세대가 지나도록 계속 변함없이 전해지는 메카니즘 관례를 세우는 경우가 많다. 예를 들어 트릭 기반 보드 게임이 4버튼 결합 입력 방식에 맞게 바뀌어야 할까? 이런 게임은 오랜 세월 동안 그래왔다.

메카니즘과 특성



패러다임은 게임 규칙을 내포하고 있지만 메카니즘은 게임 규칙을 정의한다. 어떻게 보면 메카니즘은 게임 내의 장난감인 셈이다. 운동량은 메카니즘이며, 세 개의 블록을 맞추어 하나의 세트를 없앤다거나, 총기를 재장전한다거나, 나무와 철로 막사를 짓는 등 게임에서 할 수 있는 모든 것이 여기에 해당한다. 사용자가 게임 내에서 변화시키거나 영향을 줄 수 있는 모든 것이 메카니즘인 것이다.

메카니즘은 독특한 것이며 그 기술과 세부에는 프로그래머와 디자이너를 제외한 다른 사람들에게는 너무 많은 정보를 담고 있는 경우가 많다. 모든 이들에게 특성이란 여러 그룹의 메카니즘을 한 덩어리로 끌어 모아 그 상세를 그럴싸한 말로 얼버무리는 것에 지나지 않는다.

경험 많은 디자이너는 게임 개념이 떠오른 순간부터 메카니즘에 대해 생각하기 시작한다. 누군가가 “플레이어가 신이 되어 진행하는 게임을 만들어 보는 게 어때?” 라고 말을 꺼냈을 때 다른 사람들이 좋은 개념이라며 동의한다면 디자이너들은 모든 이들이 팔을 걷어부치고 나서기 이전부터 관리 가능한 메카니즘 정의 작업을 하는 것이 좋다.

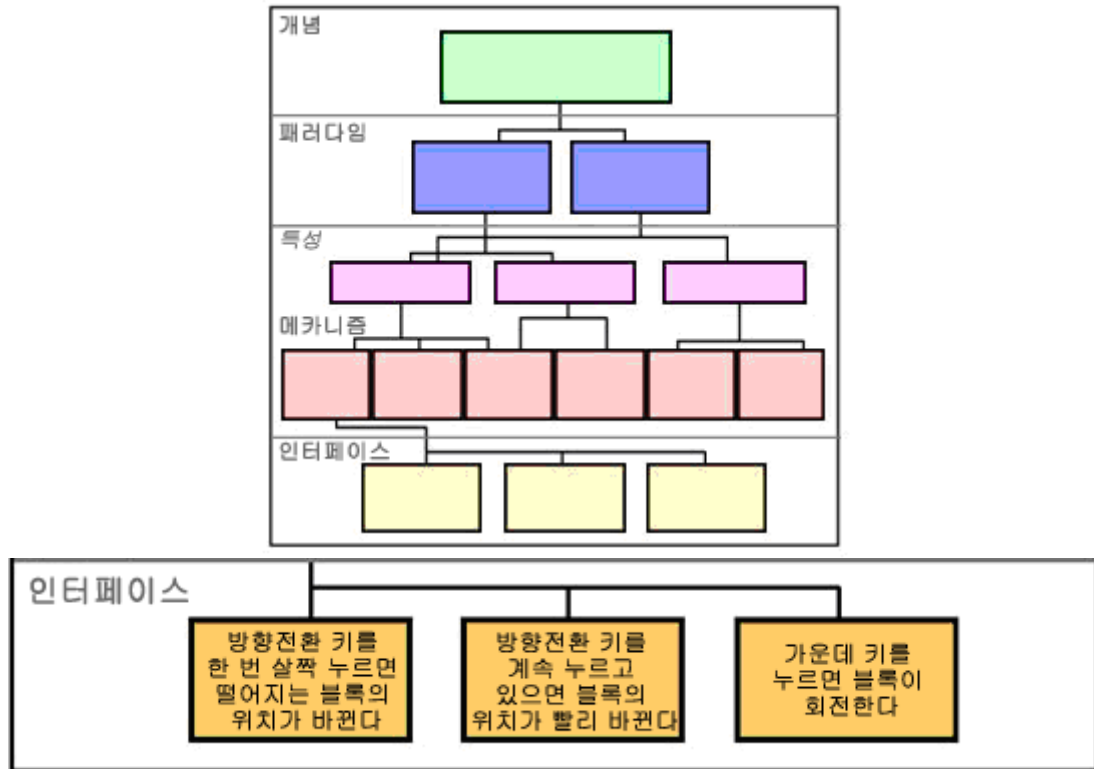
보통 말하지는 않지만 모바일 게임 개발에 대해 사람들은 이렇게 믿고 있다. 특성과 메카니즘이 많을수록 좋다는 것이다. 그래야 플레이어가 할 수 있는 일이 많아지고, 게임의 가치가 높아진다는 것이다.

게임개발에 드는 시간, 자금, 그리고 사용자의 주의력이 무한대라면 이러한 믿음은 완벽히 옳다. 그러나 디자이너에게 가장 중요한 것은 어떤 특성을 넣어야 게임이 완전해질 수 있으며 어떤 특성을 버려야 하는지 정하는 능력이다.

디자이너는 결국 영화감독과도 비슷하다. 아이디어는 싸지만 미술적 비전은 그럴지 않다. 프로그래머들은 디자인을 순수한 메카니즘으로 여기고 제작자들은 순수한 특성으로만 여기지만 디자이너들은 그 이상의 시각을 갖춰야 한다.

기능성과 특성을 넘어서 디자이너들은 경험과 비전을 살려 제시된 디자인을 미학적으로 뛰어나 보이게 다듬고 사용자가 결정을 내리는데 유용하게 하고, 직관적인 인터페이스에 충실하고, 응집력 있고 완급의 균형이 잡힌 게임 체험을 제공해 줘야 한다.

인터페이스



게임 디자인의 마지막 계층은 인터페이스이다. 인터페이스는 플레이어가 게임 메카니즘과 상호작용할 수 있는 물리적 매개체이며 오디오-비주얼 신호이다.

예전에 인터페이스는 버튼이었다. 그러나 오늘날에는 1~2개의 아날로그 스틱, 마우스, 마이크로폰, 가속도계, 플라스틱 기타, 미래형 동작감지 장갑 등도 포함된다.

가장 간단한 인터페이스 디자인은 사용자가 입력한 내용을 메카니즘에 전달하는 것이다. 그러나 얼마 안 가 게임플레이 내의 균형을 맞추는 임무도 띠게 되었다. 즉 사용자가 너무 많은 내용을 어렵게 입력하다가 귀중한 게임 타이밍을 놓치지 않게 배려하고, 주제를 잘 기억할 수 있게 해주는 것이다.

휴대전화의 경우 인터페이스는 엄청난 문제이다. 휴대전화는 애당초 게임용으로 설계되지 않았기 때문이다. 필자는 기타 히어로 4를 모바일용으로 재설계하다가 드럼 페달 역할을 하는 버튼 하나만 더 추가했다가는 게임플레이가 게이머들이 기존에 경험한 버튼 3개짜리 기타 조작 게임에 비해 너무나 어려워진다는 것을 알았다. 입력 방식을 바꾸었다가 전화기를 완전히 다른 방식으로 잡아야 하는 경우도 있는 것이다.

가급적 간단한 방식으로 기능을 추가하기 위해 우리는 숫자 버튼의 맨 아래 열 전부를 드럼 페달 입력장치로 설정하고 음의 데이터를 필터링하여 드럼 트랙에서 다음 코드가 나오지 않게 했다.

이렇게 간략화한 결과 기타 모드와 드럼 모드의 중간 정도에 해당하는 독특한 게임플레이를 하게 되었다. 입력 범위를 늘리면 코드 이동이 갈수록 복잡해진다는 문제와 같은 음을 빠르게 반복해야 한다는 드럼의 문제가 모두 해결된 것이다.

그렇지 않다고 믿을수록 인터페이스는 메카니즘에 위쪽으로 영향을 미친다. 사용자가 직관적으로 그 상호작용원리를 알아챌 때만 디자인은 의미가 있으므로 조정은 인터페이스에 맞게 실시되어야 한다. 인터페이스 디자인에 대해서는 여러 권의 책이 나와 있지만 그 결론은 거의 동일하다. 인터페이스의 목적은 인터페이스를 가능한 잘 알아볼 수 있게 하는 것이다.

결론

이 시점에서 많은 의문이 들 것이다. 신선한 개념과 익숙한 개념이 주는 이익을 어떻게 조절할 것인가?

패러다임의 정의는 얼마나 정확한 것인가? 상향 행동과 내재된 메카니즘에 의해 특성이 정의되도록 특성을 조직화하는 것이 과연 최선의 길인가? 인터페이스 요구의 우선순위는 어떻게 정해야 하는가?

4개 계층으로 게임을 정의하면 디자인에 대한 이해가 넓어지고 풀어야 할 의문이 보인다는 점이 장점이다.

각 계층은 그 자체로 놀라운 깊이를 지닌다.

- 개념은 용기있는 마케팅이 필요하다.
- 패러다임은 심리적 해체를 요한다.
- 메카니즘은 순수한 게임 디자인의 부속이다.
- 사용자 인터페이스는 유용성 영역의 모든 전문가들이 관심을 가지는 부분이다.

작은 모바일 프로젝트에서 위에 거론한 모든 부분은 한 사람의 디자이너가 모두 떠맡아야 하는 부분이지만 그것이 또 다른 장점이 될 수도 있다.

한 사람이 게임 디자인의 모든 계층을 이해할 때, 그는 가장 세련되고 효율적인 디자인을 할 수 있다. 팀 전체가 게임을 전체적인 것으로 이해한다면 그 팀은 세련된 결정을 내릴 수 있다.

이 기사의 목적은 게임을 디자인하는 방식이나 게임 디자인에 접근하는 방식을 설명하고자 하는 것이 아니다. 이 4가지 계층이 제시된 상태의 게임 디자인은 시작에 불과하다. 그러나 정확한 방향을 제시받고 어디로 가야 하는지 알 수 있다.