



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

혁신적인 캐주얼 게임 디자인: 리뷰로 돌아본 한 해 (Innovative Casual Game Design: A Year in Review)

닉 포투그노(Nick Fortugno), 후안 그릴(Juan Grill)
가마수트라 등록일(2009.06.19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4056/innovative_casual_game_design_a_.php

[GDC 2009의 캐주얼 게임 서밋에 제출되어 박수갈채를 받은 닉 포투그노와 후안 그릴의 캐주얼 게임 디자인 리뷰는 추세의 변화를 알려주는 중요한 자료이다. 다양한 플랫폼과 대상 그룹, 디자인 개념을 포괄하는 이 이야기는 인디 게임 및 캐주얼 게임 시장의 전반적인 상황을 보여주며 게임 제작자들에게 유용한 도구가 될 것이다.]

지난 2년 동안 닉 포투그노와 필자(후안 그릴)는 GDC의 한 세션에서 일하면서 지난해 우리를 가장 감동시킨 캐주얼 게임에 대해 이야기했다. 물론 이것은 '올해 최고의 게임 목록'은 아니므로 오스카상 같은 상은 수여되지 않는다.

대신 여기서 말하는 게임은 혁신적인 것들로서, 우리는 이를 추세에 맞게 그룹화하였다. 이러한 추세란 보통 정제되지 않는 장르(새로운 디자인 아이디어를 갖춘 신 게임들이 계속 나오는 장르), 또는 시장에 새로 등장한 장르(새로운 장르를 탄생시킨 게임)를 말한다.

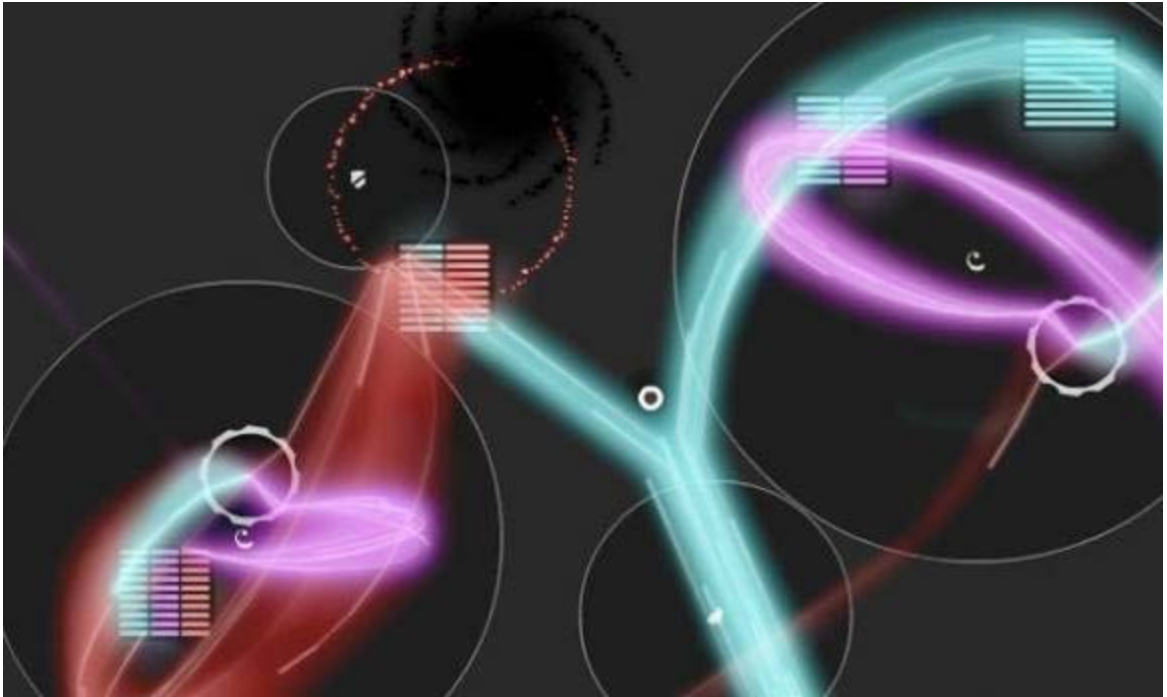
다음 기사는 우리가 GDC 세션에서 말한 대화 내용을 기록한 것이다.

지능형 퍼즐의 추세

우리는 2년 동안 다양한 플랫폼용으로 만들어진 캐주얼 게임 중 재미있는 퍼즐 게임을 찾아 다녔다. 이런 류의 게임은 혁신적인 게임 중에서 그 움직임이 활발한 편이며, 급진적인 기술혁신이 이루어지는 경향이 있다.

후안: 올해 선정된 게임은 <오디토리엄>이다. <오디토리엄>은 비디오 게임 개발에 뛰어든 지 얼마 안 된 쌍방향 디자인 에이전시인 사이퍼 프라이머에서 개발한 명작이다.

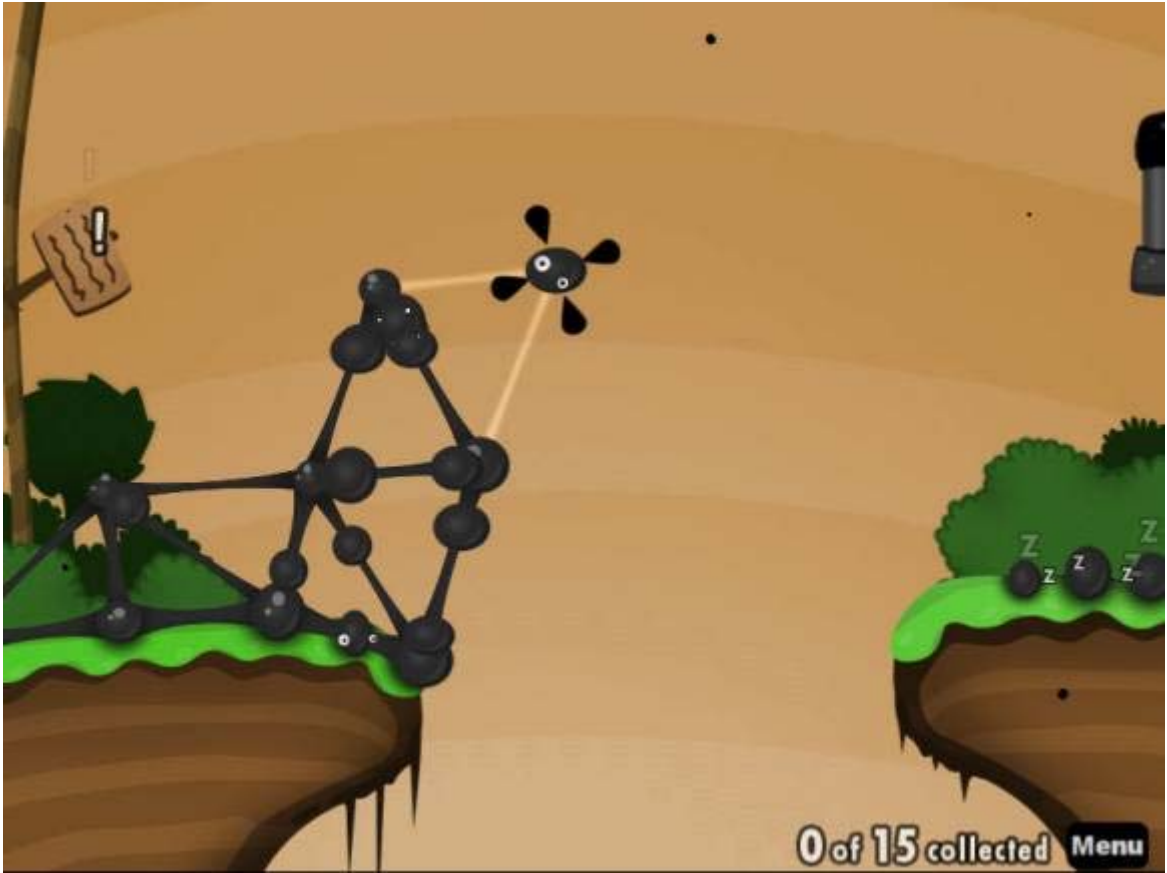
<오디토리엄>은 겉보기에는 매우 단순해 보이는 게임이다. 볼륨 미터와 한 줄기 빛, 방향 표지가 있다. 플레이어는 방향 표지를 움직여 빛 줄기 위에 가져다 놓아 빛 줄기를 볼륨 미터 쪽으로 가게 해야 한다. 볼륨 미터가 빛으로 가득 차면 음악이 연주된다.



레벨이 높아지면서 여러 개의 볼륨 미터를 다뤄야 한다(볼륨 미터 하나가 한 곡을 나타낸다). 컬러 서클은 빛의 색을 바꾸어 볼륨 미터의 색과 맞춘다. 그리고 여기에 입구와 분할기가 흥미를 더한다.

<오디토리엄>은 작곡에 대한 새로운 해석이다. 이 게임은 게이머에게 매우 깨끗한 음질의 음악을 제공하며 깨끗하고 우아한 인터페이스를 갖추고 있다.

닉: 내가 고른 게임은 <월드 오브 구>이다. 이 게임은 카네기 멜론 대학 출신의 게임 디자인 팀인 2D 보이에서 제작했다. 게임의 대부분을 이루는 핵심 메커니즘은 간단하다. 점액질 조각을 이용해 하수구로 가는 구조물을 만드는 것이다. 점액질 구조물이 하수구에 도달하면 남아 있는 점액질이 하수구 속으로 빨려 들어가고, 일정 숫자 이상의 점액질이 빨려 들어가면 레벨이 클리어된다.



간단한 시스템이지만 매우 놀랍고 흥미를 끄는 방식으로 개발되었다. 이 게임의 물리모델은 하드코어 수준에 이를 만큼 복잡하지는 않다. 그러나 수십 개의 레벨을 거치면서 새로운 점액질이 등장하고 새로운 지형이 나와 게임이 결코 지루해질 수가 없다.

게임이란 기본적으로 일련의 물리 퍼즐이며 시각 및 사운드 디자인의 관점을 뛰어넘을 수도 있다. 각 레벨은 미적으로 묘하고 독특하며 레벨마다 매우 놀라운 변화를 나타낸다. 레벨을 클리어할 방법은 다양하며 OCD 수상을 통해 각 보드의 뛰어난 솔루션에 대한 보답이 이루어진다.

<월드 오브 구>에서는 간단한 메커니즘을 매우 뛰어난 레벨 디자인과 주제 및 스타일에 대한 창의적인 접근방식에 연결시키는 저력을 보여주었다.

이러한 추세와 관련하여 언급할 만한 게임은 다음과 같다.

- <조조의 패션쇼>: 패션을 다룬 뛰어난 맞추기 게임. 게임랩은 패션이라는 덧없는 주제를 체계화된 규칙을 가진 게임에 사용하여 누구나 즐길 수 있게 했다.
- <쉬프트>: 아머 게임스에서 개발한 퍼즐 게임으로 캐릭터를 보드 위의 검고 흰 부분을 번갈아 밟게 하며 출구로 안내하는 내용이다. 간단한 변화를 통해 많은 재미있는 레벨을 만들었다.
- <네온 레이어>: 오지 머카도에서 개발한 원 버튼 퍼즐 게임으로, 빛나는 플랫폼을 켜다 껐다 하여 공을 출구로 유도하는 게임이다.
- <인 더 도그 하우스>: 니트롬이 개발한 이 퍼즐 게임에서 플레이어의 목표는 개를 집 밖으로 데리고 나가는 것이다. 이를 위해 집의 모든 부분을 움직여야 한다. 주제는 다르지만 ‘주차장’ 게임의 멋진 변형이다.

비주얼 내러티브의 추세

이는 세력을 얻고 있는 또 다른 캐주얼 게임의 추세이다. 작년에 비해 새로운 테마와 더욱 복잡해진 퍼즐이 등장했으나 플레이는 쉽다. 퍼즐 게임보다 혁신은 적었지만 여기에도 짙고 넘어갈 만한 훌륭한 새 게임은 많이 있다.



후안: 나는 <보우자 더 닌자> 시리즈를 골랐다. 이 작품은 펜슬키즈가 만든 시리즈의 3번째 작품이다. 이 게임에서 플레이어는 닌자술에 정통한 8살짜리 제임스 본드인 보우자가 된다.

이 게임 메커니즘의 기본 개념은 마우스로 스크린을 탐색해 위험한 장소와 골치 아픈 퍼즐을 찾아 푸는 것이다. 이 주제는 대단한 것으로, 냉전 시기의 영화와 책을 보고 자란 이들에게는 특히 매력적으로 느껴진다. 최고의 게임은 문자를 거의 사용하지 않아 세계 어디에서나 플레이할 수 있는 게임도 들어간다.

닉: 다소 해묵은 선택이 될 지도 모르지만, 나는 비주얼 내러티브로 전체 <그로우> 시리즈를 가장 잘 대표하는 작품인 <그로우 나노 vol.3>을 골랐다. 그로우 시리즈의 개발사는 아이메이즈이며 <나노 vol.3>은 2008년에 나온 시리즈이다.

<그로우> 게임들은 기본적으로 논리 퍼즐이다. 플레이어는 여러 개의 물체를 보게 되는데, 이 물체를 플레이 장소로 한 번에 하나씩 집어넣을 수 있다. 집어넣는 순서가 맞으면 플레이어는 승리한다. 그로우 게임들은 다양한 순열 실험의 시험 및 오류 플레이에 관한 것이며 개발력을 최대한 동원한 작품이다.



내러티브를 통해 개발 수준을 보여주는 방식을 보면 그로우가 단순한 논리 퍼즐이 아니라는 것을 알 수 있다. 각 물체가 플레이 장소에 들어가면서 내러티브는 예상할 수 없는 방향으로 전개된다.

예를 들어 <그로우 나노 vol.3>에서 각 물체가 추가될 때마다 캐릭터의 체력이 증대될 수도 있다. 또한 침대를 만들고, 배우자를 만들고, 가족을 꾸릴 수도 있다. 또한 여러 종류의 약품을 통해 진화도 가능하다. 이 게임은 반복 플레이가 필요하지만 성패 여부와는 상관없이 각각의 새로운 스텝이 내러티브 보상을 해주기 때문에 게임 경험은 항상 즐겁다.

그로우 시리즈에는 <그로우 RPG>와 <그로우 타워> 등 많은 변형이 있다. 그러나 어느 것이건 귀여운 스타일과 비언어적 내러티브 형태를 가지며, 가슴이 훈훈해지는 게임 경험을 주는 간단한 논리 퍼즐이다.

이러한 추세를 다룰 때 언급할만한 게임들은 다음과 같다.

- <패시지>: 제이슨 로러가 만든 이 게임은 예술 운동으로서의 게임을 향한 커다란 도전이다. 채 5분도 플레이 해보지 않았는데도 큰 감동을 준 게임이다.
- <마제스티 오브 컬러스>: 그레고리 위어가 만든 흥미로운 게임으로 나만의 모험 구조를 선택한다는 오래된 방식을 채택한 새 게임이다. 이런 게임들이 쌍방향 내러티브의 새 방향을 제시했다고 생각한다.
- <뱃줄을 태워야 해>: 현대 게임의 난해함에 대한 키안 바쉬리의 멋진 해설. 캐주얼 게임스 2008에서 비공식 베스트 오리지널 송 상을 수상하기도 했다.

함께 즐기는 게임의 추세

지금까지 대부분의 캐주얼 멀티플레이어 게임은 유명한 비디오 게임을 모방하거나 약간의 기술혁신을 가한 것에 지나지 않았다(그 구체적인 예가 <웜스> 클론일 것이다). 그러나 최근 들어 새로운 메커니즘과 주제를 갖춘 독특한 캐주얼 게임이 등장하고 있다.



후안: 나는 쓰리 링스 디자인이 만든 <콤포스 크래프트>를 선택했다. 이 게임은 월드 서비스의 멀티플레이어 게임 파트이다. 이 게임에서 각 플레이어들은 좀비 군대를 지휘해 상대방의 본부를 격파해야 한다. 자원을 모아 좀비를 생산할 수 있으며 자원은 붕괴식 퍼즐 게임을 통해 얻는다.

이 게임은 겉보기엔 단순하지만 엄청난 전략이 필요하다. 특히 타이밍을 잘 잡아야 한다. 이 게임은 가장 많은 유닛을 만드는 사람이 이기는 고전적인 RTS 스타일이 아니다. 유닛을 만들 시간과 양을 신중하게 계산해야 한다. 이 게임은 캐릭터 디자인도 뛰어나다. 각 좀비의 모습만 봐도 그가 할 수 있는 동작을 매우 잘 알 수 있다.

닉: 나는 이 카테고리에서 <리틀 빅 플래닛>을 골랐다. 이 게임의 비주얼 스타일과 사용자 생성 콘텐츠에 대해 많은 이야기가 있었다. 그러나 나는 이 게임의 멀티플레이어 기능은 캐주얼 게임의 개발에서 매우 흥미있는 부분이라고 생각한다.



<리틀 빅 플래닛>을 제대로 즐기는 방식은 여러 사람과 함께 한 스크린에서 즐기는 것이다. 플랫폼 게임플레이 때문에 많은 사람들이 동시에 한 레벨에 매달려 서로 돕거나 비난하게 된다. 플랫폼 레벨을 포함하는 물리요소도 플레이어들이 함께 활용할 수 있도록 설계되었다.

여기에는 많은 플레이어들이 벽돌과 공을 밀어 계단을 만드는 것, 한 플레이어가 앞으로 나가 나머지 사람들을 위해 아이템을 주워 오는 것, 또는 뒤처지는 플레이어에게 도움을 주어 팀을 계속 앞으로 나가게 하는 진정한 곤틀렛 스타일 게임플레이도 포함된다.

<리틀 빅 플래닛>에서 <락 밴드>에 이르기까지 FPS 또는 환타지 MMO가 아닌 게임에서 협동 플레이가 사용된 사례는 소수 있다. 이는 장래 엄청난 가능성을 보유한 게임 분야이다. 그리고 <리틀 빅 플래닛>은 그 방향을 향해 일찍이 힘찬 발걸음을 내디딘 게임이라 할 수 있다.

이 추세를 다룰 때 언급할 만한 게임들은 다음과 같다.

- <콩가이>: 칸그리게이트의 사원들이 만든 카드 게임이다. 동작은 몇 안되지만 이 때문에 게임이 심오하고 중독성 있다.
- <에이지 오브 부티>: 서튼 아피니티에서 만들었다. RTS와 분대 기반 전투 게임의 요소를 사용한 이 게임에서 플레이어는 해적선을 지휘하고 지도에 나온 모든 마을을 통제해야 한다. 친구와 함께하면 매우 재미있다.

아케이드 관련 게임의 추세

혁신적인 게임의 또 다른 주류를 이루 것이 아케이드 관련 게임이다. 이러한 추세는 또한 XBLA, PSN, 위웨어 등의 다운로드가능 서비스의 성공으로 강해졌다.



후안: 나는 Q게임즈의 <픽셀정크 에덴>을 골랐다. 이미 이 게임에 대해서는 많이 알고 있기 때문에 굳이 여기서 자세하게 설명하지는 않겠지만 이 게임이 어떤 동영상이나 글로도 완벽히 설명할 수 없다는 점은 밝혀두고 싶다. 플레이 해보기 전까지는 알 수 없는 게임이다. 2008년에 나온 것 중 내가 좋아하는 게임이다.

<픽셀정크 에덴>은 게임 메커니즘도 정말 특이하다. 비주얼 스타일은 칭찬하지 않을 수 없는 단순한 것이며, 단순한 변수 몇 개를 바꿈으로써 레벨마다 과제가 완전히 달라진다.

닉: 나는 조너선 블로우가 만든 인디 게임인 <브라이드>를 골랐다. 이는 경계선에 선 캐주얼 게임이다. 그러나 메커니즘 수준이 혁신적이며 레벨 디자인도 매우 뛰어나 꼭 클리어해보고 싶은 생각이 들었다.

<브라이드>는 <슈퍼 마리오 브라더스>의 기본 플랫폼 메커니즘에 기반하고, 시간 조작 메커니즘에 몇 가지의 간단하지만 독창적인 개량을 가했다. 그러나 레벨 디자인 덕분에 <브라이드>는 그저 재미있기만 한 게임을 넘어서 놀라운 게임이 되었다. 각 메커니즘은 극도로 치밀하고 균형 잡힌 시간 퍼즐 여러 개를 만들어낸다.

다양성도 감동을 주는 요소이다. 그러나 이 게임의 천재적인 점은 레벨마다 기술 축적 방식이 다르며, 게임이 시간을 조작하는 방식과는 다른 방식으로 생각해야 퍼즐이 풀린다는 점이다.



<브라이드>는 레벨 디자인이 걸작이다. 그리고 진지한 게임 디자이너라면 이 게임을 충분히 연구할 가치가 있다.

이 추세를 다룰 때 언급할 만한 게임들은 다음과 같다.

- <카니발 쇼타임>: 원 버튼 게임에 가까운 물건이다. 게임 목표는 캐릭터인 어릿광대가 묘기를 부리면서 플랫폼에서 플랫폼으로 건너뛰게 하는 것이다. 매우 머리를 잘 써서 게임 메커니즘을 만들었다. 제작사는 갬비트 게임 랩이다.
- <원키>: 닌텐도에서 만든 원 키 플랫폼 게임이다.
- <그레이 매터>: 에드문드 맥밀렌이 만든 슈팅 게임이다. 특이한 점은 이 게임에서 플레이어는 우주선이 아니라 총알이 된다는 것이다.
- <프로즈드>: 제시 번브룩스가 만든 행성 점프 게임. 『작은 왕자』를 게임으로 만든 것 같은 내용이다.

관리형 게임의 추세

드디어 웨이트리스 말고 다른 것이 나오는 시간 관리 게임이 등장했다. 금융 시뮬레이션, 모래상자 시뮬레이션(<빌드 얼 랫> 같은) 게임은 현재 하드코어 시뮬레이션 게임의 공개 환경보다 더욱 일반적인 시간 관리 게임이 되어가고 있다.



후안: 작년 필자의 선택은 몰인더스트리아에서 만든 게임 <오일리그아치>이다. <오일리그아치>에서 플레이어는 2차 대전 말기 석유회사의 최고경영자가 된다. 처음에는 텍사스에서 사업을 시작하지만 곧 시추할 지역이 고갈되게 된다.

그리고 플레이어는 선거에 개입하게 되어, 플레이어가 지지하는 후보가 이기게 하고, 그 후보가 이끄는 정부가 베네주엘라, 나이지리아, 이라크 등지의 ‘지원 민주주의’ 국가들에 관여하게 한다. 절대 농담 아니다.

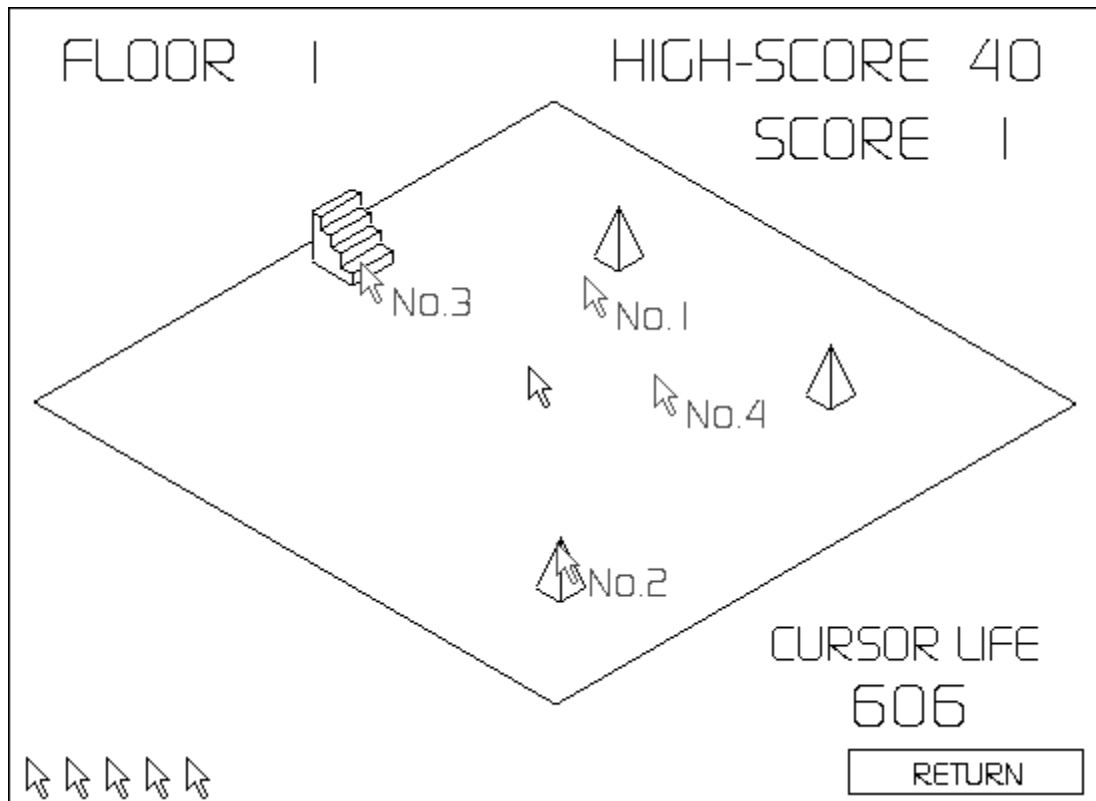
<오일리그아치>는 스토리가 들어가 있는 금융 시뮬레이션으로 매우 강력한 정치적 메시지를 전하고 있다. 엄청난 선택의 여지가 있지만 모든 메뉴가 전후 관계가 있기 때문에 그 선택의 폭에 짓눌리는 일이 없다. 그래픽도 매우 간단하고 효과적이다.

플레이어가 이 게임의 메시지에 동의하지는 않더라도, 앞으로 비디오 게임은 아무 의미가 없다고 감히 말하는 사람이 있다면, 랩탑을 열고 이 게임을 실행해 보여준 다음 닥치라고 말해줄 수 있을 것이다.

닉: 필자가 선택한 게임은 네코게임스에서 만든 <커서*10>이다. 매우 간단하면서 희소성을 가진 게임이다. 그러나 시간 관리라는 메커니즘 장르가 다른 장르의 게임에 매우 다른 방식으로 영향을 미칠 수 있는 좋은 사례라고 생각한다.

<커서*10>의 목표는 제16레벨에 도착하는 것이고, 피라미드 위를 클릭해서 점수를 올리는 것이다. 플레이어는 시작할 때 커서 하나를 가지고 시작한다. 그리고 스크린 위를 클릭해서 계단을 오르고 피라미드를 득점하고, 버튼을 누른다. 커서는 시간제한이 있으며 시간이 다 되면 플레이어는 두 번째 커서를 얻어 레벨을 탐험한다.

그러나 첫 번째 커서로 움직인 움직임이 기록되어 두 번째 커서를 사용할 때 다시 반복된다. 이는 총 10회 반복되며 사용자는 모든 커서의 움직임을 일치시켜야 가장 높은 자리에 오를 수 있다.



<커서*10>에서 매혹적인 점은 제한 시간 내에 커서 클릭 방식을 관리하는 게임이라는 것이다. 시간 관리의 가장 기본적인 요소만 남겨놓아 지력과 반사능력의 한계에 흥미롭게 도전할 수 있다.

또한 이 게임에는 부차적인 목표, 즉 포인트를 올리는 피라미드가 제대로 사용되어 있다. 피라미드를 클릭해야 최고 득점을 올릴 수 있다. 그러나 그렇게 하면 게임의 진행에 방해가 된다. 이 게임은 둘을 잘 조화시킨 도전적이고, 다시 해보고픈 게임이다.

<커서*10>은 꼭 화면이 멎지 않아도 훌륭한 게임이 될 수 있음을 보여준다. 핵심적인 필수 메커니즘을 숨겨 있게 사용하는 것만으로도 거부할 수 없는 게임을 만들 수 있다.

이 추세를 다룰 때 언급할 만한 게임들은 다음과 같다.

- <에어포트 매니아>: 리플렉시브와 사우스 원즈 게임즈에서는 여객기를 관리한다는 매우 위험한 주제를 가지고 친숙하고 즐거운 게임을 만들었다.
- <파킹 대시>: 플레이퍼스트와 케프 센세이가 만든 주차담당자 시간관리 게임, 핵심적인 클릭형 플레이에 흥미롭고 새로운 자리배치 메커니즘을 접목했다.