※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임의 유용성을 향상시켜라

(Upping Your Game's Usability)

아이탄 길너트(Eitan Glinert)
가마수트라 등록일(2009.08.19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4110/upping_your_games_usability.php

[게임 UI의 유용성을 향상시킬 방법은 무엇인가? 길너트는 학습가능성, 단순성, 효율성, 미학성 등 게임의 유용성을 향상시키는 4가지 주요 요소에 주목했다.]

개발자들이 특정 게임을 가리켜 개념과 미학성 면에서는 정말로 뛰어나지만 사용자 인터페이스(UI) 면에서는 형편없다고 푸념하는 것을 자주 듣는다. 조작하기 힘들거나 유용하고 충분한 피드백을 제공하지 않아 사용자들을 혼란에 빠뜨리는 게임은 정말 플레이하기 짜증이 날 것이다. 이는 바로 판매에 악영향을 미친다. 따라서 개발자들은 충분한 시간을 들여 게임 UI에 대해 생각해 봐야 할 것이다.

훌륭한 UI는 어떻게 만들어지는가? 기능적으로나 미학적으로나 뛰어난 UI를 만들려면 경험과 뛰어난 직감이 있어야 한다. 또한 유용성을 분석할 확실한 기준이 있어야 할 것이다. 필자는 본지에서 유용성의 4가지 측면, 즉 **학습가능성, 단순성, 효율성, 미학성**이다[1]에 대해 정의하고자 한다.

유용성의 측면을 정의하는 이유는 UI를 논할 방법론을 제시하기 위해서이다. 예를 들어 X라는 UI는 Y라는 UI에 비해 학습가능성은 뛰어나지만 효율성은 낮다는 식으로 말하기 위해서이다. 이러한 측면이 UI의 '우수성'을 판가름하는 척도는 아니며, 이러한 측면을 지나치게 추구하다가 게임플레이에 필요한 일정한 원리를 무시하는 경우도 있다는 점을 염두에 두기 바란다. 중요한 것은 지금부터 살펴볼 사례들은 개발자들이 자신이 어떤 선택을 했는지 잘 알고 있었으며, 절대 제멋대로 선택한 것이 아니라는 점이다.

학습가능성 - 시스템을 배우기 쉬운가?

학습가능성은 특히 초보자들에게 중요하다. 대부분의 개발자들은 배우기 쉬운 UI를 선호한다. 튜토리얼이 들어가 있는 게임은 이러한 관점을 생각한 것이다. 튜토리얼에서는 안전한 환경에서 유용한 조력과 조언을 받아가며 게임을 조작하고 메커니즘을 익힌다.

일단 사용자가 UI의 사용법을 익히고 나면 UI 사용법은 기억을 더듬어 떠올리는 것이 아니라 바로 생각이 나야 한다. 일반적으로 사용자가 모든 게임 조작법을 완전히 기억할 거라고 예상해서는 안 된다. 그 대신 게임 조작법은 필요할 때마다 쉽게 상기할 수 있어야 한다.

학습가능성이 게임 메커니즘의 일부인 게임은 이 규칙에서 예외이다. 그 가장 좋은 사례가 외우기 힘든 조작법을 배우면 그만큼의 보상이 따르는 격투 장르이다.

예를 들어 <스트리트 파이터 II>에서 다른 도움 없이 실험만으로 파동권, 또는 그 외 복잡한 격투 기술을 쓰기 위한 입력 순서를 알아내기란 상당히 어렵지만, 일단 배우고 나면 새롭고 신나는 기술을 사용할 수 있다는 보상이 따르게 된다.

<스트리트 파이터 II>의 게임 메커니즘의 핵심은 학습가능성이다. 이 게임에서 플레이어들은 공격에 필요한 입력 순서를 익혀야 한다.

격투 게임에서도 피드백이라는 형태로 숨은 학습가능성 수단이 존재한다. 입력과 출력 간에 존재하는 분명하고 즉각적이고 반복 가능한 피드백은 학습가능성에 대단히 중요하다. 격투 게임에서 나타나는 시행착오는 메커니즘에 대한 사용자의 이해를 높인다. 하지만 피드백에만 의존해서는 위험하다. 사용자들이 불분명하고 복잡한 입력 수단을 어떻게 알아내겠는가? 게다가 이런 복잡한 입력 방법을 모르는 사람이 어떻게 게임을 재미있게 즐길 수 있겠는가?

학습가능성을 높이려면 항상 콘트롤러 설정에 일관성을 가져야 한다. 게임의 어느 부분에서 X버튼에 “예”의 뜻으로 쓰인다면, 다른 부분에서도 마찬가지여야 하는 것이다. 이 때문에 이러한 일관성은 콘솔 생산자들의 기준 중 한 부분을 이루고 있다.

또한 조작방식은 현실 세계의 기대를 반영해야 한다. 한 장르의 대부분의 게임이 X버튼을 “예”라는 뜻으로 사용하고 있다면 그 장르에 나오는 새 게임은 학습가능성을 극대화시키기 위해 그런 전례를 따라야 한다[2]. 학습가능성이 매우 높은 인터페이스를 채용한 게임은

초심자들도 망설임 없이 구입해 플레이할 확률이 높다. 반면 기존의 것과 완전히 새로운 사용자 인터페이스를 채용한 게임은 모든 사용자가 초심자일 경우 학습가능성에 상당한 문제를 일으킬 수 있다. <기타 히어로>를 처음 하기가 얼마나 힘든지를 한번 돌이켜 보라.

---

[1] 이 목록은 롭 밀러의 HCI 유용성 측면에 기반했으나 이 중 비디오 게임과 특히 밀접한 연관이 있는 4가지 것에 주력했다. 유용성 측면에 대한 더 많은 정보를 얻으려면 디자인 전문가 제이콥 닐슨, 도널드 노만 등을 참고하라.

[2] 물론 새롭고 더욱 우수한 조작 방식을 접했을 때 그 방식에 바로 익숙해져야 할 필요는 있다.

효율성 - 임무를 얼마나 빠르게 수행할 수 있는가?

학습가능성과 대조적으로 효율성은 주로 임무를 신속히 수행하기를 원하는 숙련된 사용자들에 관련된 부분이다.

인터페이스는 게임 내내 쉽고 간편하게 사용할 수 있어야 한다. 게임을 사용자의 수족처럼 자유롭게 조작할 수 있고 사용자가 시스템에 무슨 명령을 내려야 할 지 생각할 필요도 없이 신속하게 게임 내 상황에 반응할 수 있어야 조작이 효율적이라고 할 수 있다.

효율성과 학습가능성, 단순성이 모두 좋을 수는 없으며, 하나를 높이면 하나를 희생해야 한다. 이런 관계는 게임 개발자들이 항상 신경을 써야 할 부분이다. 이러한 등가교환 관계를 맞출 때 가장 으뜸으로 생각할 부분은 플레이어들의 인구학적 분포이다.

숙련자 성향이 강한 게임이라면 단순성과 학습가능성을 희생해서라도 더욱 효율적인 조작을 추구하는 것이 좋을 것이다.

예를 들어 <스타크래프트>의 UI는 비교적 효율적이며, 사용자들이 키보드의 여러 버튼을 사용해 손쉽게 여러 가지 동작을 취할 수 있는 구조이다.

그러나 이 게임의 조작방식은 학습가능성이 낮다는 심각한 문제가 있다. 이러한 문제는 싱글 플레이어 캠페인의 상당 부분이 튜토리얼의 연장으로 더욱 유용하게 쓰이고 있다는 데서도 나타난다.

**<스타크래프트>의 조작방식은 매우 효율적이며,
사용자가 매우 다양한 동작을 신속하게 취할 수 있다.**

단순성 – 조작방식이 비교적 간단한가?

게임 조작방식은 간단해야 한다. 그러나 너무나 간단해서도 안 된다. 사람이 일정한 속도로 움직일 수 있는 손가락 수는 제한되어 있다는 점을 생각하면 이러한 문제는 명백하다. 그러나 단순성을 높였다간 효율성이 크게 떨어진다. 게임 메커니즘의 효율성과 흥미를 유지하면서도 간단히 조작할 수 있는 것이 최고의 UI라고 할 수 있겠다.

일부 명작 게임들은 놀라울 정도로 단순화된 조작방식을 사용한다. <스트레인지 어트랙터스>에서는 하나의 버튼만으로 중력을 켰다가 끈다. <괴혼>에서는 두 개의 썸스틱만으로 플레이어의 움직임과 거의 모든 동작을 지시한다.

현재 더욱 일반적이 되어가는 방식은 여러 플레이어들에게 여러 가지 조작방식을 선보이는 것이다. EA의 위 버전 <매든 NFL>의 패밀리 플레이 모드에서처럼 말이다.

패밀리 플레이의 기본 아이디어는 AI에게 일부 기능 조작을 맡김으로써 플레이어가 조작해야 할 부분을 줄여 아주 중요한 게임 요소에만 집중하게 하는 것이다. 플레이어의 자유도를 낮춘 대신 숙련자들을 위한 더 복잡한 '고급'모드도 만들었다.

<매든 NFL>의 위용 신버전은 두 가지 조작방식이 있다.
간단한 초보자용 버전(좌)와 고급형 숙련자용 버전(우)이 그것이다.

미학성 – 사용자 인터페이스를 사용하면 얼마나 즐거워지는가?

어쩌면 비디오 게임에서 제일 중요한 측면은 미학적으로 뛰어나며 사용하기 즐거운 사용자 인터페이스일지도 모른다. 이러한 측면은 피드백은 물론 인터페이스의 영상 및 음향 출력에도 집중되어 있다. 게임의 동작은 분명해야 하며 선택하기 쉬워야 한다. 그래픽과 사운드는 사용자가 받아들일 수 있어야 하고, 일관성이 있어야 하며 정보를 제공할 수 있어야 한다. UI의 스타일은 게임의 분위기와 잘 어울려야 한다. 게임 개발자들은 이러한 측면에 가장 신경을 써야 할 이유는 충분하다. 게임 UI의 미학성은 사용자의 경험을 좌우할 수도 있다.

고요하고 차분한 아름다움을 지니고 있는 위의 메뉴 시스템을 보면 기꺼이 사용하고 싶은 마음이 든다.

유용성의 교환 조건

유용성을 분석하면 UI에 대해 논할 때 좋은 화제거리로 삼을 수 있다. 그러나 유용성의 모든 측면을 다 따라잡기란 거의 불가능하다. 한 측면을 개선하면 다른 측면은 약화되는 관계를 항상 염두에 두는 것이 중요하다고 하겠다.

예를 들어 게임의 인터페이스를 효율적이지만 배우기는 어렵게 설계해야 할까? 아니면 덜 효율적이더라도 배우기 쉽게 설계해야 할까? 개발 과정에서 이런 의문은 숱하게 일어난다. 거기에 대한 가장 타당한 답은 사용자와 시스템이 가장 잘 상호작용할 방법을 생각하는 와중에 떠오른다.

게임의 범위가 매우 작지만 않다면 4가지 측면을 모두 발전시키는 것도 무리는 아니다. 그러나 대형 타이틀의 경우 복잡성이 강하기 때문에 디자인 원칙의 최적화에만 너무 매달렸다가는 문제가 생긴다. 그리고 한 가지 측면을 희생해서 다른 측면을 보강하거나, 게임 메커니즘을 지원하고자 가이드라인을 무시하기도 한다.

개발자들이 결정에 따르는 결과를 명확히 인식하고 있는 한 이러한 결정은 모두 수용할 수 있다. 그러나 형편없는 결정은 여러 계층의 플레이어들이 조작하기 힘든 인터페이스를 만들어낼 것이다.

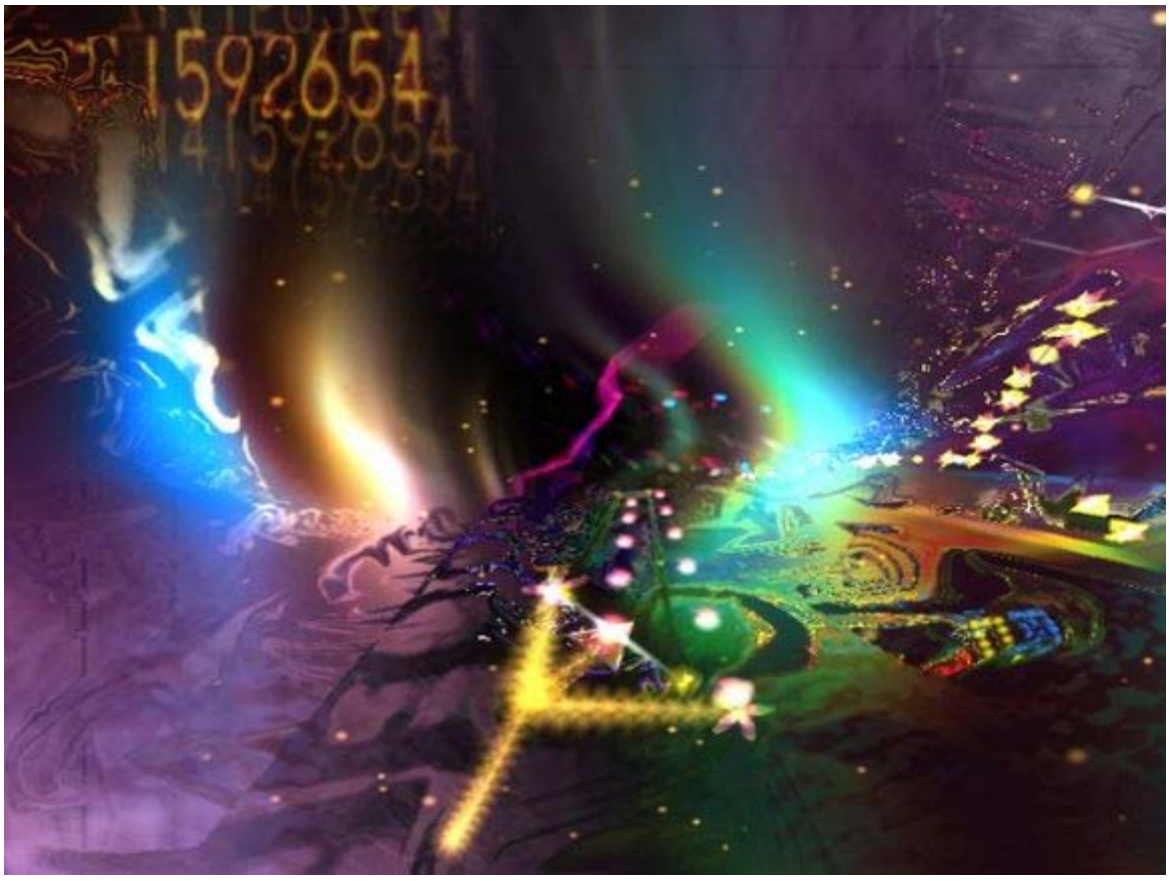
이 모든 지침에 집착하는 것은 비용, 시간, 인력 문제로 인해 현실적이지 못하다. 언제나 특정 기능을 구현하는 데 드는 비용을 그 기능이 주는 이익보다 먼저 계산해야 한다. 한편으로 유용성의 증가는 고객 기반이라는 측면에서 잠재적인 큰 보상을 줄 것이므로 만약 가능하다면 어떤 측면이든지 발전시키는 것이 좋을 것이다.

물론 이유만 타당하다면 이러한 디자인 원칙에 정면으로 위배되는 행동을 해도 나쁘지는 않다. 게임 메커니즘의 선천적인 비효율과 낮은 학습가능성이라는 장애물을 뛰어넘는 과정에서 즐거움을 느낄 수도 있는 것이다.

UI를 게임 경험의 일부로 볼 경우 기존 선례를 따르는 것이 좋다. 예를 들어 게임상 중요한 컷 신을 봐야 하는 경우 그 때는 플레이어가 조작을 못하게 해야 한다. 물론 컷 신만이 중요한 정보를 전하는 유일한 방식인가 하는 의문도 생길 수 있겠다.

형편없는 메커니즘은 학습가능성과 효율성을 심각하게 저하시킨다. 그러나 그 대신 미학성이 향상되었다면 것도 봐줄 만하다. 그 좋은 사례가 2007년에 발매된 X박스용 <스페이스 지라프>이다. 몽환적인 우주 슈팅 게임인 이 게임은 상당히 이해하기 힘들어 사용자들을 헷갈리게 하지만, 그만큼 흥미로운 게임 경험도 제공한다.

배경은 계속 바뀌고, 색상도 계속 바뀌며 카메라 렌즈 시점은 마치 모르핀이라도 맞은 것 같다. 그리고 도움말이나 조언은 어디에도 없다. 따라서 이 게임은 상당히 난해하다. 그러나 그렇기에 재미가 있다. 이 게임은 미학성을 위해 나머지 모든 유용성 측면을 희생했다. 훌륭한 인터페이스 디자이너란 전체적으로 훌륭한 게임 경험을 제공하기 위해 가장 좋은 선례도 과감히 버릴 때를 아는 사람이다.



<스페이스 지라프>는 게임의 미학과 메커니즘을 위해 의도적으로 나머지 유용성 측면을 포기했다.

요약

사용자 인터페이스는 게임에서 가장 중요한 요소 중 하나이다. 형편없이 설계된 UI는 사용자들이 게임에 흥미를 갖지 못하게 하지만, 잘 만들어진 UI는 게임 경험을 더욱 즐겁게 해준다. 개발자들이 UI를 설계하고 조정할 때 중요한 것은 자신들이 가하는 변화와 기능이 몰고 올 결과를 따지는 것이다. 이는 학습가능성, 효율성, 단순성, 미학성이라는 4가지 측면을 분석함으로써 알 수 있다.

물론 이 모든 측면을 동시에 개선하기는 힘들다. 그러므로 게임플레이가 궁극적으로 도달하고자 하는 방향을 생각하면서 어떤 것을 개선하고 어떤 것을 버릴지를 판단해야 한다.