



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

길을 헤매는 길치짓은 이제 그만

(No More Wrong Turns)

마틴 네루카(Martin Nerurkar)
가마수트라 등록일(2009.08.25)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4115/no_more_wrong_turns.php

[복잡한 비디오 게임 속에서 길을 찾지 못해 애를 먹어 본 적이 있는가? 디자이너 네루카가 <폴아웃>에서부터 <완다와 거상>에 이르는 여러 사례를 들며 플레이어들이 길을 쉽게 찾게 해주는 뛰어난 도구들을 실험해본다.]

게임과 게임 공간이 날로 복잡해져 감에 따라, 플레이어를 적절히 지원해야 할 필요성도 늘어나고 있다. 초기 게임에서는 오직 단 하나의 스크린만 있었다.

스크린을 훑기 보기만 해도 게임 내의 모든 움직임을 다 볼 수 있었다. <스페이스 인베이더>나 <팩맨>이 그 좋은 사례이다. 이런 게임들은 게임의 모든 것을 다 보여주고 거의 완벽한 정보를 전해 주었다. 이른바 말판 위에 모든 말이 다 있는 것이다.

그러나 현재의 상황은 다르다. 환경이 넓어졌기 때문에 스크롤링이나 스크린 전환을 한다고 해도 한 스크린 안에 게임의 모든 요소를 다 보여줄 수는 없게 되었다.

게임 내 세계가 광대한 3D 열린 세상으로 변하는 경향이 더욱 강조되고 있으며 그에 앞서 게임플레이의 복잡성 증대라는 문제가 있다.

다행히도 그런 문제를 완화시키는 도구가 있다.



개별형 길 찾기 도구

우선 길 찾기 도구를 두 개의 큰 카테고리, 즉 개별형과 몰입형으로 분리하고자 한다. 개별형 길 찾기 도구부터 이야기해보자.

개별형이라고 한 것은 이런 길 찾기 도구가 게임 환경과 분리되어 있기 때문이다. 이들은 그래픽 사용자 인터페이스의 일부이다. 이 때문에 이들은 게임 디자인 영역에 곧장 들어왔다. 이들은 눈에 띄지만 그렇다고 불쾌감을 일으킬 정도는 아니다.

그러나 이들은 추상적이기 때문에 단순한 공간 정보(위치, 선, 면, 형체) 이상의 것을 전달할 수 있다. 예를 들어 맵 위의 점의 색을 보고 그 체력, 또는 아군 또는 적군 여부를 알 수 있는 것이다.

맵을 이야기하면서 이 도구에 대해 이야기해보도록 하자.

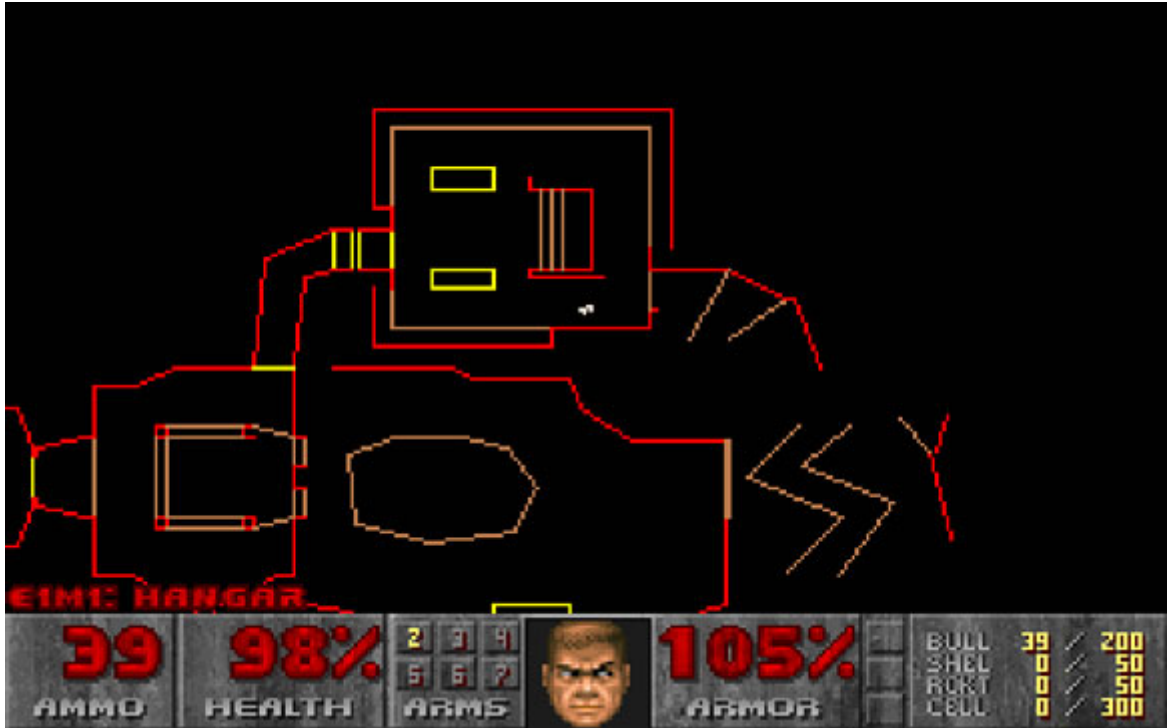
맵



길 찾기 도구에 대해 대부분의 사람이 먼저 떠올리는 것은 맵일 것이다. 맵은 가장 분명하며 모호하지 않은 수단이다. 맵은 추상적이고 간략한 방식으로 환경을 표시해 게임 공간을 쉽게 살펴볼 수 있다.

이를 위하여 맵에는 유닛 또는 공간 내의 다른 물체의 위치와 상태 등의 정보가 나오기도 한다. 때문에 맵은 공간이 매우 넓고 복잡하며 다뤄야 할 정보가 많은 게임에서 매우 유용하다.

예를 들어 최초의 어드벤처 게임인 <콜로설 케이브 어드벤처>에서 플레이어는 텍스트를 사용해 동굴 미로 속을 헤쳐나가야 한다. 이 게임에 맵은 없고 오직 텍스트뿐이다. 이 게임은 플레이어가 스스로 지도를 그려가면서 플레이 해야 할 만큼 어렵다.



우리 개발자는 이 사례로부터 배워나갔고, 지난 약 30년 동안 사용자 친밀도는 계속 개선되었다. 그 노력의 한 페이지를 연 게임이 바로 <둠>이다. 이것은 자유로운 1인칭 시점으로 복잡하고 몰입적인 3D 세계에서 길을 찾아나선 최초의 게임이었다. 이는 게이머뿐 아니라 개발자들에게도 새로운 경험이었기에, 당시 몰입형 길 찾기 도구는 거의 없었다.

플레이어는 죽지 않으려면 맵을 써야 한다. 그리고 이 게임에는 플레이어를 맵 그리는 임무에서 해방시킬 수 있는 오토맵 작성 기능이 있다. 플레이어가 게임 세계 속에서 나아가는 만큼 맵도 작성되는 것이다. 게임에 발견이라는 요소를 부여하고, 플레이어가 아직 가보지 못한 곳이 어디인지를 알려주는 이런 유형의 맵은 아직도 매우 일반적이다.

그리고 다른 여러 게임과는 달리, <둠>의 맵은 고정적이지 않다. 플레이어는 맵을 활성화시켜 게임 세계를 살펴보고, 게임으로 돌아와 플레이를 계속할 수 있다. <둠>에서는 Tab 키를 누르면 맵이 나온다.

또한 지도를 활성화시킨 상태에서도 정상적인 조작을 통해 움직일 수 있다. 아바타를 상징화시킨 화살표의 회전에 따라 맵도 움직인다. 이 상태에서 조작은 약간 어색하며 물체와 (플레이어 아바타를 제외한)캐릭터는 맵에 표시되지 않는다. 맵은 <둠>의 플래시 버전에서도 쓸 수 있다.



최근의 맵 사용 사례는 <파 크라이 2>이다. 이 게임의 무대인 광대한 아프리카에서 맵은 목표를 찾는 데 필수적이다. 다른 게임과 차별화되는 부분은 맵을 통합시킨 방식이다. 이 게임의 맵은 <디아블로>와 같은 오버레이 방식도, <둠> 같은 별도 스크린 방식도 아니다.

캐릭터는 게임을 떠나지도, 게임 몰입을 중단하지도 않은 채 맵을 손으로 펼쳐 든다. <둠>과 마찬가지로 맵을 보면서 게임 세계 속을 계속 여행할 수 있다. 그러나 <둠>과 달리 광대한 <파 크라이 2>의 맵은 구태여 사용자가 탐험을 통해 만들어 갈 필요가 없다는 점도 주목하라. 처음부터 전체 게임 공간의 맵을 사용할 수 있다.

주목할 점은 다음과 같다. 맵 방식의 위험성은 플레이어가 자신의 현재 위치를 모를 경우 확연히 드러난다. 이 경우 전체 맵을 보여주되 플레이어가 가지 않은 부분은 뭔가 다른 방식으로 보여주어 플레이어가 길이 막혔을 경우 어디로 가야 할지 힌트를 제공해 주는 방법도 유용하다. <울티마 언더월드: 스타이지언 어비스>에서는 플레이어가 맵에 설명을 붙이는 기능이 있다. 이 기능은 이미 살펴본 지역을 표시할 때 유용하다.

발견이 중요한 게임의 경우, 맵에 나온 지역을 탐사하는 일을 이루어갈 수 있다. 플레이어는 우선 주변 환경에 대해 알아야 하며 가끔씩은 보상으로 지도 조각을 받을 수 있다.

<메트로이드 프라임3: 코럽션>의 경우 레벨에는 비밀의 방이 산재해 있다. 이 게임에서 플레이어에게 맵이 있다면 그 비밀의 방을 한결 쉽게 모두 열 수 있다. 이로서 맵은 보상 체계의 일부가 되는 것이다.

이 맵의 단점이라고 한다면, 3D에서는 약간 쓰기 어려울 수도 있다는 것이다. 이는 다른 3D 매핑 시도와 좋은 비교가 된다. 예를 들어 <스플린터 셀: 혼돈이론>의 맵은 3D이다. 그러나 사용하기는 결코 쉽지 않다. 3D를 사용했기 때문에 복잡한 공간을 신속하게 이해하기가 더욱 어려워졌다. 이는 맵의 가장 우선적인 목적 달성을 어느 정도 방해한다.

물론 비디오 게임 공간 자체가 맵으로 표현하기에는 너무 어려운 경우도 있다. 일견 직선으로 보이지만, 그 길을 쭉 걸어가면 결국 출발지점으로 돌아오는 복도라던가, 열 때마다 다른 곳으로 안내하는 문 같은 것이 그 대표적인 사례이다. 특히 이런 디자인이 플레이어를 혼란 시킬 목적으로 쓰인 경우 맵은 도움이 되지 않는다.

마커



다음 유형의 도구를 ‘마커’라고 부르겠다. 마커는 개별형 인터페이스 요소를 통해 게임 세계 내의 특정 지점이나 지역을 강조한다. 일종의 증대된 현실감인 셈이다.

이 요소를 2D 그래픽이나 3D 모델로 표현할 수 있음에 주의하라. 일부 마커는 관련된 물체나 장소가 보일 때만 볼 수 있다. 반대로 벽이나 다른 장애물에 가린 상태에서도 보이는 마커도 있다.



마커는 플레이어를 특정 위치로 안내하는 데 매우 유용하다. 심지어는 움직이는 마커라도 꽤 쓸모있다. 마커는 팀원이나 적군의 위치 등 중요한 곳을 표시하는 데 많이 쓰이므로, 증원병력 투입, 교전, 도피 등에 매우 유용하다. 또한 게임 속 물체 또는 상호작용이 가능한 장소에 주의를 환기시키는 역할도 한다.

예를 들어 <월드 오브 워크래프트>의 감탄 부호 아이콘도 마커로 부를 수 있다. 이걸 본 플레이어들은 게임과 상호작용이 가능한 곳으로 쉽게 찾아갈 수 있다.

마커의 또 다른 사용 예는 <레프트 포 데드>이다. 여기서 중요한 자원(무기, 탄약, 성채) 또는 상호작용이 가능한 장소(점강 순간 자극장치)의 위치를 알리는 데 아이콘을 사용하고 있다.

<레프트 포 데드>는 동료 팀원들에게 후광을 비춤으로써 그들의 위치를 알려준다. 후광의 색은 그들의 현재 상태를 알려준다. 그리고 마지막으로 중요한 얘기를 더 하자면, 팀원을 작전에 다시 투입 가능한 경우 실루엣이 나타나 어디로 가야 그 팀원을 풀어줄 수 있는지 알려준다.



또 다른 좋은 사용 예는 <언리얼 토너먼트3>에서 찾을 수 있다. 여기서 팀 기반 멀티플레이어 맵에 처음 온 플레이어들은 애니메이션화된 도움 화살표를 활성화시켜 적 깃발이 있는 곳으로 갈 수 있다. 이는 새 플레이어에게 맵을 가르치는 좋은 방식이다. 목표보다는 목표로 가는 길을 알려주는 이 아이디어는 <아미 오브 투>나 <데드 스페이스> 등의 도움 체계에도 사용되었다.

마커의 다소 특이한 사용 예는 <미러스 엣지>에 나오는 붉은색 물체이다. 이 물체는 색깔을 바꾸어 플레이어와 상호작용이 가능한 장애물을 강조한다. 이는 게임 세계의 일부를 이루고 있는 물체이므로 개별형 도구와 몰입형 도구 간의 경계 사이에 걸쳐 있다. 그러나 그 색은 플레이어가 접근할수록 변하므로 게임 세계 자체의 일부라기 보다는 인터페이스로 보는 것이 타당하다.

이런 사례와는 별도로 강조(의도하지 않은 말장난이다)하고 싶은, 다른 마커 사용 예가 있다. 위용 <안노: 크리에이트 뉴 월드>에서는 위치 및 지역 마커를 사용해 특정 위치를 가리킨다. 이는 플레이어가 이야기를 진행시키기 위해 첫 집을 지을 장소 또는 배를 몰고 갈 장소를 알려준다.

그러나 <안노: 크리에이트 뉴 월드>의 시점은 위에서 내려다본 것이기 때문에 스크린 상에 있는 마커만 볼 수 있다. 배를 몰고 가야 할 목적지를 보지 않으면 마커도 볼 수 없어 플레이어가 가야 할 길을 알려줄 수 없다. 그래서 다음 개별형 도구가 나오게 되었다.

나침반



특정 지점만을 표시하는 마커와는 달리 나침반은 인터페이스의 일부이며 환경 내의 특정 장소를 가리킨다.

플레이어가 움직일 때 마커는 가만히 있지만 나침반은 플레이어를 따라간다. 마커는 목표물의 절대 위치를 보여주지만 나침반은 상대 위치를 보여준다.

<안노: 크리에이트 뉴 월드>의 예를 계속 들어보자. 나침반은 현재 활성화된 마커를 나타내는 큰 화살표 모양이다. 이 화살표는 마커가 스크린 상에 보일 때만 보인다. 플레이어가 마커로 다가가면 나침반은 사라진다.

마커와 나침반이 긴밀하게 연계된 사례는 이것뿐만이 아니다. 몇몇 게임들이 마커를 사용해 중요한 물체를 표시하고 있다. 그러나 중요한 물체가 현재 스크린에서는 보이지 않는데 플레이어들이 그 존재와 위치를 알게 하려면 어떻게 해야 하나? 바로 이때 나침반이 필요한 것이다.



나침반의 매우 고전적인 사용례는 <콜 오브 듀티4: 모던 워페어>이다. 이 게임에는 기본 방위와 다음 물체를 알려주는 간단한 나침반이 있다. 플레이어가 몸을 돌리면 나침반도 돌아간다. 만약 물체가 가운데에 있다면 그 다음에는 플레이어의 바로 앞에 오게 된다.

또 다른 나침반만 있는 시스템으로 <기어즈 오브 워>의 동료 탐지기를 들 수 있다. 동료가 쓰러지면 플레이어의 정면 시현기에는 원이 하나 나타난다. 그 원은 부상당한 동료가 있는 상대적 방향을 알려준다.

간접성이 강한 또 다른 나침반 스타일로 <파 크라이 2>의 보석 탐지기가 있다. 이 장비는 바늘을 사용해 숨어있는 보석가방의 위치를 직접 가리키지 않는다. 대신 플레이어가 보석 가방에 가까이 접근하면 초록색 불빛이 번쩍거리기 시작한다. 가까이 갈수록 점멸하는 횟수는 더욱 더 늘어난다. 게다가 플레이어가 보석 가방 쪽을 향하고 있을 경우 녹색 빛이 계속 나온다.

간접적인 방식으로 보석 가방을 찾기 때문에 더욱 잘 찾아 다녀야 하고 그 위치를 삼각측량까지 해야 하므로 더욱 재미가 있다. 주의할 것은, 이 탐지기는 고도 차이는 감지하지 못한다. 바로 천장 위에 보석이 있는데 빈 방에서 보석이 어디 있냐 하고 찾을 수도 있는 것이다. 또한 1인칭 슈팅게임 중 상당수는 적이 사격을 가하는 방향을 알고 응사하는 데 나침반 시스템을 쓰고 있다.



그리고 마지막으로 살펴볼 사례 역시 특이한 것이다. <완다와 거상>에 나오는 소드 빔이 바로 그것이다. 이 게임이 몰입을 방해하지 않고도 유용한 인터페이스를 제공하며, 탐사와 발견이라는 게임의 주제를 강화한다는 점은 주목할만하다.

몰입형 길 찾기 도구

앞서도 말했듯이 몰입형 길 찾기 도구는 게임 환경의 일부이다. 게임 내에서 일반적 인터페이스를 사용하는 개별형 도구와는 달리, 몰입형 도구는 개별 상황에 맞게 특별하게 적용된다. 이러한 도구는 개별형 도구처럼 독립적이지 않으며 대개 인터페이스의 일부로 받아들여지지도 않는다.

이는 이들이 레벨 디자이너의 책임 하에 기하, 질감, 광선, 캐릭터 등 환경을 이루는 구성요소 위에 세워지기 때문이다. 이는 플레이어가 대부분의 몰입형 도구를 의식적으로는 사용하지 않는다는 것을 의미한다. 대신 그들은 플레이어가 알아채지 못하는 방식으로 플레이어를 인도한다. 그러나 너무 눈에 띄지 않기 때문에 플레이어가 이들을 무시할 위험도 있다.

이들은 레벨의 일부분이므로 분류하기가 상당히 어렵다. 그래서 필자는 이들을 목적에 따라 분류했다. 그 목적을 하나씩 설명하고 여러 가지 구성요소를 사용해 원하는 효과를 얻는 사례를 제시하겠다.

유인



이 도구의 사용목적은 플레이어의 주의를 특정 장소로 끌기 위해서이다. 이는 복잡한 방이 있는 선형 레벨 디자인에서 게임을 계속하려면 어디로 가야 할지를 알릴 때 주로 쓰인다. 또한 선형 요소가 덜한 레벨에서도 중요한 상호작용 장소를 강조할 때 쓰인다. 예를 들어 플레이어가 자주 와야 할 곳이라든지...

여기에 숨은 발상은 목표 지점을 중요하고 흥미롭게 보여 가까이 오게끔 하는 것이다. 이는 플레이어가 무의식적으로 원하는 곳에 가게끔 부지불식간에 이루어질 수 있다. 물론 플레이어가 훨씬 의식적으로 이동하게끔 노골적인 방법을 쓸 수도 있다. 상상하다시피 그 방법은 많다. 필자는 그 중 몇 가지를 보여줄까 한다.

대비

플레이어를 유인하고자 한다면 우선 그의 시선을 사로잡아야 한다. 여기서는 회화 기법이 제법 도움이 된다. 어쨌거나 그림은 사람의 시선을 수천 년 동안 조종해 왔으니 말이다. 그림에서 통하면 레벨에서도 통한다. 시각적 대비는 플레이어의 시선을 끄는 좋은 방법이다. 대비가 클수록 특정 장소가 눈에 띌 확률은 높아진다. 예를 들어 방문을 통해 어두운 방에 빛이 들어오면 플레이어의 시선을 끌어 그를 방문으로 유인할 가능성이 크다.

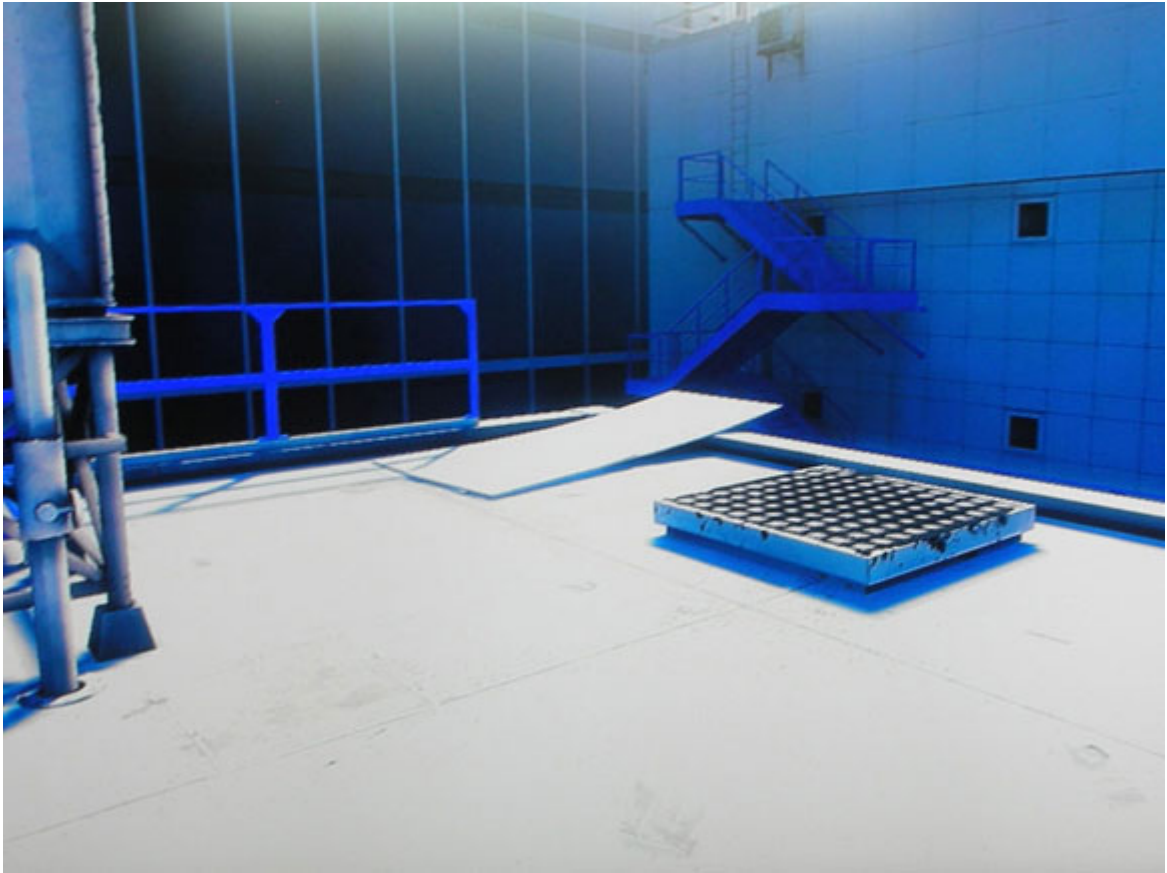


대개 밝은 장소와 통로를 강조하는 역할을 한다. 디즈니 테마 파크 라이드에서 출구에 빛을 비추는 이유도 거기에 있다. 그래야 관람객들이 혼란 없이 빛을 향해 갈 수 있는 것이다. 정말 이 방법은 효과가 있다. 믿어보라. <G포스>의 PSP 버전을 작업하던 필자는 뭔가를 시험하기 위해 레벨 한 복판을 달려 특정 지점에 도착해야 했다. 거기 가려면 환기구의 T자 교차로를 지나가야 했다.

필자는 그 레벨에 익숙했음에도 불구하고 항상 잘못된 길로 갔다. 왜냐하면 필자는 의식적으로 생각하지 않고 플레이 했기 때문이다. 잘못된 길이 밝게 빛나고 있었던 것이다. 그 부분을 개선한 결과 나는 더 이상 잘못된 길로 가지 않았다.

이것의 중요성을 더욱 강조시키는 것으로, 결눈질 테스트라는 것도 있다. 게임의 스크린샷을 결눈질해보라. 가장 밝은 부분이 대부분의 사람들이 보는 곳이다. 언리얼 엔진 3 에디터에도 화상 표시 영역을 흐릿하게 해 이런 테스트를 하는 결눈질 모드 기능은 있다.

물론 빛 외에도 다른 수단을 사용해 대비를 표현할 수 있다. 플레이어의 눈길을 끄는 독특한 모양을 쓸 수도 있다. 4개의 사각형 방문 옆에 있는 아치형 방문 한 개는 왠지 매우 중요해 보인다. 또한 색채를 사용해 대비를 표현할 수도 있다. 흰색 방에 있는 빨간 문은 회색 문보다 플레이어의 주의를 끈다.

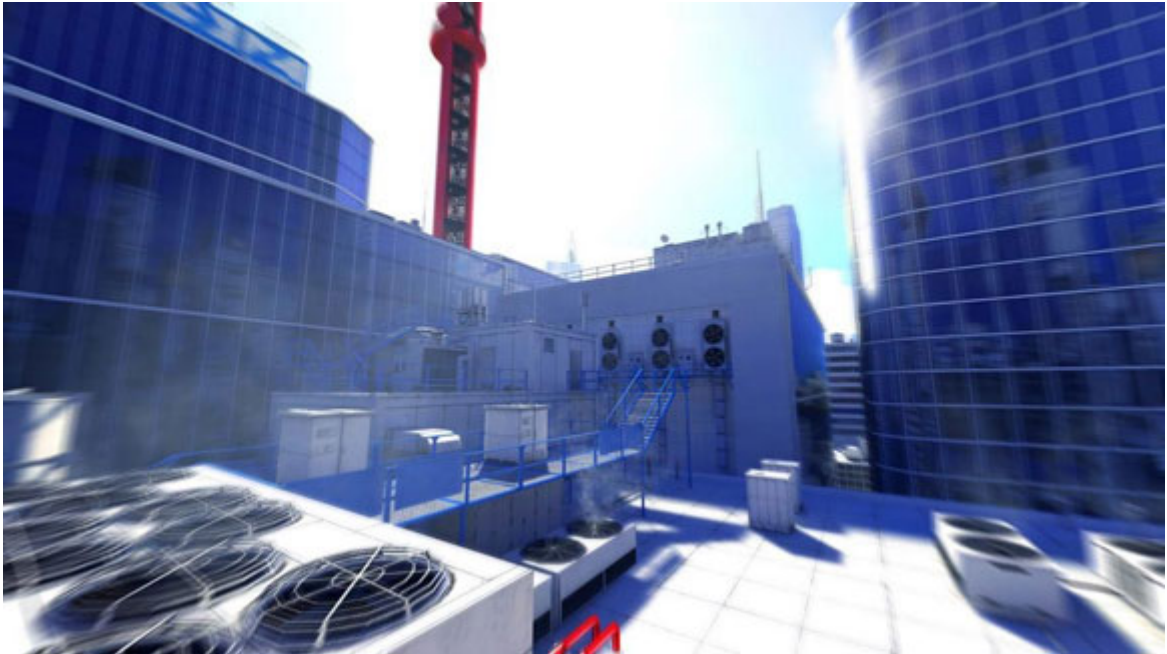


구성

그림 기술에서 파생된 대비 기술처럼 이 수단 역시 그림에서 따 온 것이다. 이 환경에 놓인 물체는 은연 중에 플레이어의 갈 길을 알려주고 있다. 물체가 놓인 길을 눈으로 따라가다 보면 원하는 목표에 도달하게 된다. 이 길이 원하는 경계를 바로 넘을 때 그 효과는 특히 커진다. 예를 들어 틈새 위에 걸쳐 놓인 널빤지를 통해 플레이어에게 이 틈새를 건너뛰면 게임을 속행할 수 있다는 암시를 준다.

비엔나 소시지

<비엔나 소시지>란 디즈니 테마 파크 디자이너들이 사용한 말이다. 이 말은 테마 파크 관람객들이 잘 볼 수 있는 멀리 떨어진 거대 구조물을 가리킨다. 이러한 비엔나 소시지들 전체는 공원 내에서 길을 찾을 때의 참조점이 된다. 게다가 흥미롭고 중요해 보여 관람객들이 가까이 가서 살펴보고 싶어진다. 같은 원리를 레벨 디자인에도 사용할 수 있다.



이것의 좋은 사용 예는 게임 <미러스 엣지>이다. 여기서 플레이어들은 빨간 물체를 따라가야 목표에 도달할 수 있음을 알게 된다. 그리고 맵의 배경에는 거대한 빨간색 전파탑이 있다. 다른 건물 대부분이 마천루인지라 이 전파탑은 그 모양도 특이하지만 색이 빨간색이라 확실히 튀어 보이고 길 찾기에 도움이 된다. 이 비엔나 소시지는 분명 플레이어의 시선을 잡아 끈다.

움직임

움직임은 플레이어의 주의를 끄는 매우 훌륭한 방식이다. 인간 눈과 두뇌의 작동방식을 감안하면, 애니메이션과 움직임은 사람의 시선을 확실히 끈다. 움직이는 시각적 구성요소는 고정된 것에 비해 효율성이 10배는 높다. 불꽃이 튀기거나 문이 움직이거나 불빛이 깜박거리거나 모두 동일한 효과를 얻을 수 있다.

그러나 움직이는 물건을 접한 플레이어는 물건이 움직이지 않을 때보다 더욱 더 의식적이 된다. 여기에는 크레인이 뭔가를 때려부수거나, 문의 경첩이 날아가 버린다거나 하는 미리 짜인 이벤트가 포함된다. 이러한 이벤트는 플레이어의 주의를 끌고 주변을 조사하게 만든다.

컷신

짧은 컷신 역시 플레이어의 주의를 특정 지점에 끄는 좋은 도구이다. 큰 방에 들어갈 때 카메라가 방의 내부를 보여주고 저편의 닫힌 문에 초점을 맞추는 것으로 끝나면, 이는 플레이어에게 그 문이 중요하고 아마도 그 문을 통해 방을 나갈 수 있을 거라는 메시지를 전달하는 것이다. 물론 이는 게임플레이를 잠시나마 방해하는 것이다. 그러나 컷신은 복잡한 루트를 정말로 명확하게 설명할 수 있다.

캐릭터

레벨에 캐릭터를 부가하면 길 찾기에 도움이 된다. 예를 들어 슈팅 게임에서 플레이어는 표적을 공격하고 그들을 지나쳐간다. 이때 어느 집 발코니에서 갑자기 공격을 받는다면

그는 그 발코니에 주의할 것이다. 그는 더 좋은 장소로 가는 방법을 찾거나 그 적을 공격할 아이템을 찾을 것이다.

어찌되었건 간에 이제 플레이어는 조사해 보고픈 뭔가가 있다는 것을 알게 되었다. 게다가 게임 특성상 타격방향 나침반이 지원된다면 적의 공격방향을 단서로 얻게 된다. 이는 플레이어가 적을 직접 보지 못한 채 타격 당하는 경우에도 먹히는 방법이다.



캐릭터를 사용하는 또 다른 방법은 아군 유닛을 이용해 길을 알려주는 것이다. 동료들이 정해진 통로를 따라 움직이면서 문 밖으로 나간다면 플레이어는 그것이 나아갈 길임을 알고 거기로 따라간다. 그러려면 물론 플레이어가 동료들의 움직임을 알고 있어야 하지만.

이 때문에 한 캐릭터가 문 밖으로 나서면 다른 캐릭터가 그 뒤를 따르는 식으로 만들어야 한다. 이렇게 하면 플레이어가 첫 캐릭터의 움직임을 놓치더라도 다음 캐릭터의 움직임을 보고 그 문이 중요하다는 결론을 낼 수 있다.

그러나 플레이어가 동료만을 따라가면 되고 스스로 주변을 살펴볼 필요가 없다는 느낌을 겪어서는 안 된다. 또한 중간에 길이 막히거나 실수를 저지르지 않는 강한 시도 필요하다.



에너지

캐릭터와 마찬가지로 에너지(파워업으로도 잘 알려진) 역시 플레이어의 주의를 끄는 요소이다. 에너지가 잘 보이도록 강조되어 있다는 것도 이유이다. 이들은 돌거나 맥동하기도 한다. 또한 이들은 다른 방식으로 눈에 매우 잘 띈다. 또한 대부분의 플레이어들은 에너지를 보충하려고 한다는 점을 감안하면 에너지야말로 플레이어를 원하는 곳으로 유인하거나 원하는 루트를 밟게 하는 완벽한 도구라는 점을 알게 될 것이다. 이는 많은 아이템들이 있는 멀티플레이어 맵에서도 사용할 수 있다.

<G포스>에서 우리는 이 기술을 사용해 플레이어가 가야 할 길을 알려주었다. 여러 레벨 환경에는 올라가야 할 곳이나 내려가야 할 곳이 많이 있었지만 일반적인 게임플레이에서는 카메라를 사용해 올려다보거나 내려다볼 수가 없었다.

이 때문에 찬장이나 테이블 위는 목적지처럼 보이지 않게 되었다. 그러나 테이블 위에 돌아가는 에너지가 보인다면 플레이어는 주변을 조사하고픈 의욕을 강하게 느낄 것이다. 돌아가는 에너지는 스크린을 결눈질할 때도 보인다.

식별



이 방법은 플레이어가 게임 환경 내에서 스스로의 힘으로 갈 방향을 정하는 데 쓰인다. 이는 여러 지점을 서로 구별함으로써 가능하다. 플레이어는 여러 지점을 구별하고 레벨 속에서 자신이 어떤 위치에 있는지를 알게 된다. 이는 허브 레벨, 멀티플레이어 아레나, 광대한 탁 트인 세계 등 같은 비선형 세계에서만 유효하다.



육표

육표는 눈에 확 들어오는 주변 환경의 특징이다. 특정 지점에서도 육표는 곧잘 눈에 들어온다. 이로서 위치를 알 수 있다. 비교적 작은 맵에서는 동상이나 큰 빨간 트럭 같은 것을 육표로 삼을 수 있다. 큰 맵에서는 눈에 띄는 다리나 마천루를 육표로 삼을 수 있다. 물론 육표와 앞에 말한 비엔나 소시지는 플레이어를 특정 장소로 유인하고 그 장소를 식별할 수 있게 해준다는 점에서 같은 것이 될 수 있다.



스타일

지배적인 특징이 있는 육표와는 달리, 스타일을 사용하는 것은 전체 영역의 분위기를 원가 다르게 바꾼다는 것을 의미한다. 건축물 양식을 바꾸거나, 실내를 실외로 전환시키거나 표면의 색이나 광선, 기타 처리 효과를 바꿈으로써 표현할 수 있다.

플레이어들이 여러 영역의 특징을 식별하고 기억할 수 있다면 어떤 방법을 써도 문제가 없다. 하지만 단점이라면 플레이어에게 여러 장소의 상대위치를 알려줘야 한다는 것이다. 뒷골목에 서 있는 플레이어는 해적 마을의 바로 옆에 어두운 숲이 있다는 것을 분명히 알 수 없다.

안내



안내 방식은 맵 자체 내에 실질적인 안내 수단을 만드는 것이다. 이 안내물은 플레이어를 원하는 곳으로 확실히 인도한다. 또한 플레이어들이 의도적으로 안내물을 보고 사용하므로 안내물은 분명히 알아볼 수 있는 것이어야 한다. 레벨 내의 신호판과 색깔 있는 줄은 그 좋은 예가 될 수 있을 것이다. 어떤 사례에서는 레벨의 맵이 벽의 표면에 나타난 것도 있다.

물론 이런 도구는 가야 할 중요한 장소가 여러 곳인 비선형 환경에서만 쓸모가 있다. 특히 장소가 복잡하고 한 장소에서 다른 장소로 옮겨가는 길이 매우 여러 가지인 경우 더욱 유용하다. 선형 레벨에서 이런 방식을 쓸 필요는 별로 없다.

표지판

밸브의 <팀 포트리스 2>는 안내 표지판이 제대로 쓰인 전형적인 사례이다. 이 게임에는 복잡한 멀티플레이어 맵이 있으며 이 맵은 게임플레이 중에 바뀌기도 한다. 플레이어의 게임 적응과 극복을 돕기 위해 레벨 내부에는 많은 표지판이 있다.

이러한 표지판은 잘 보이며 플레이어는 이를 보고 어느 길로 가야 특정장소로 갈 수 있는지 알기 쉽다. 또한 이 표지판들은 매우 큰데도 튀어 보이지 않고 시각적 스타일과 주제에 잘 어울린다.



라인

밸브에서 만든 또 다른 게임인 <포털>은 라인의 좋은 사용 예이다. 개별 영역은 그리 크지 않지만 다양한 상호작용 요소가 상호작용은 때때로 매우 복잡하기까지 하다. 게임의 논리 연결, 예를 들어 단추와 문 사이의 논리 연결의 시각화를 위해 빛나는 라인을 사용한다. 이는 주변 환경을 탐색할 때 큰 도움이 된다.

또한 몰입형 길 찾기 도구에서는 보통 전달해주기 힘든 많은 정보를 전달해준다는 보너스도 있다. 이러한 라인은 다양한 상호작용 물체의 상태(단추의 눌림, 에너지 들어옴...)와 그 관계(A단추를 누르면 B문이 열린다)를 알려준다.

라인은 공포 게임인 <컨덤드: 크리미널 오리진스>의 사과 과수원 레벨에서도 큰 효과를 발휘한다. 플레이어는 FBI 수사관이 되어 장비를 사용해 혈흔 같은 증거를 따라가야 한다. 이 기술은 게임 내내 쓰인다. 그러나 이 때까지는 거의 모든 레벨이 선형이기 때문에 중요성이 크지 않다.

최종 맵 바로 전에 나오는 이 레벨에서 플레이어는 낮은 농가 속에 있다. 여기서 그는 자유롭게 집을 탐색할 수 있으나 뭔가 유용한 단서를 얻으려면 특수 램프를 사용해 4개의 갈겨 쓴 필적을 조사해야 한다. 이것들을 추적해 결론을 얻어야 게임을 계속할 수 있다. 플레이어가 라이트를 사용하는 동안에는 반격이 불가능하므로 그 글자가 벽을 기어올라 천장 위까지 계속 이어지는 것을 보면 플레이어의 마음은 극도로 산란해지는 효과가 있다.



2008년 버전 <페르시아 왕자> 비디오 게임은 라인을 매우 미묘하고도 잘 사용한 게임이다. 플레이어는 이 게임에서 벽을 타고 걸거나 기둥을 오르는 등 격한 묘기를 보인다. 동작이 워낙 다양해 어떤 상황에서 어떤 동작을 취할 지 결정하기도 힘들다. 이 게임에서는 플레이어의 동작 결정을 돕기 위해 통로마다 굽힘 등 손상 흔적을 표시한다. 벽을 따라 굽힌 자국이 나 있다면 플레이어는 벽을 타고 달리는 동작을 선택해야 하는 것이다. 이는 설정과 잘 어울리는 미묘한 수단이지만 여러 루트가 있을 경우 플레이어가 어느 것을 따라가야 하는지 결정하기 힘들다는 문제도 있다.

결론

이상이 필자가 알고 있는 도구와 수단의 전부이다. 읽는 동안 즐겁고 많은 도움이 되었기를 바란다. 마지막으로 지금까지 나온 도구와 수단이 가장 적절히 쓰이는 시기와 방법을 알려드리면서 글을 맺고자 한다.

이들을 사용하는 첫 단계는 이미 끝났다. 본지를 읽은 여러분들은 이 도구의 존재를 알고 디자인 문제를 해결하고자 이를 사용할 수 있을 것이다. 그러나 그렇다고 플레이어에게 너무 많은 정보를 전해주어 그가 제작자의 지시를 따르는 것 말고는 다른 방법이 없다고 여기게 해서는 안 된다.

플레이어들이 의미 있는 판단을 내리게 하는 것이 이 도구의 중요한 점이다. 도구가 플레이어의 판단 능력을 제거해서는 안 된다. 때문에 플레이어가 이미 지나간 문을 다 잠가 버려 오직 전진만을 시키는 류의 방법은 위에서 거론하지 않았다.

과유불급이라는 격언을 항상 명심해야 한다. 어떤 때는 길 찾기 단서를 전혀 주지 않는 것이 더 나을 때도 있다. 예를 들어 <맥스 페인>에 나오는 골치 아픈 미로를 들 수 있다. 여기서 플레이어는 힘든 시간을 거쳐 올바른 길을 찾아야 한다. 벽은 모두 다 똑같이 생겨 플레이어는 목적을 잃고 헤매게 된다. 짜증이 나지만 그래도 이 영역의 넓이는 비교적 작은 편이라 게임플레이를 절망적으로 방해하는 문제가 되지는 않는다.

그러나 플레이어를 돕기로 했다면, 어떻게 해야 할까?

그래서 아래에 몇 가지 주의사항과 팁을 적어 놓았다. 위에 적은 내용과 겹치는 내용도 있지만 새로운 내용도 있다. 전체 내용을 쉽게 파악하기 위해 문장 앞마다 큰 점을 찍어놓았다. 그럼 시작해보자.

개별형 길 찾기 도구

- 개별형 길 찾기 도구는 여러 상황에서 쓰이는 게임의 일반적 법칙이다.
- 이들은 게임의 그래픽 사용자 인터페이스의 일부이다.
- 개별형 도구는 게임 또는 인터페이스 디자이너가 디자인한다.
- 이것을 사용해 특정 데이터(위치, 라인, 영역, 크기) 이상의 많은 정보를 소통할 수 있다.
- 이동표적 또는 변형 표적에 적용할 수 있다.
- 사용자는 상당히 의도적으로 개별형 도구를 사용한다.
- 개별형 도구는 매우 분명하고, 넘겨버리기 힘든 형태를 띤 경우가 많다.
- 개별형 도구가 전하는 정보는 대단히 중요하다.
- 개별형 도구를 옵션형으로 만들어, 조정하거나 비활성화시킬 수도 있다.
- 너무 많은 정보와 선택지가 주어지면 플레이어는 혼란스러워한다.

맵의 속성과 사용 방법

맵은 게임 공간을 전반적이고 간략하게 보여주어야 한다.

- 맵은 비선형 맵, 전술적 맵 이용이 중요한 복잡한 공간, 유닛이 많은 레벨 등에서 가장 유용하다.
- 플레이어가 게임 자체에만 집중하게 해야 할 경우 맵을 써서는 안 된다.

간략화의 적절한 수준은 매우 중요하다.

- 화면 표시를 가급적 간략화하되 플레이어가 어디가 어딘지는 쉽고 빠르게 알아볼 수 있어야 한다.
- 3D 맵은 너무 복잡해 쉽고 빠르게 알아보기 힘들다.

맵은 고정형(게임 자체 내용과는 상호작용 없음)이나 상호작용형(게임 실행 중에도 상호작용 가능)으로 만들 수 있다.

- 고정형 맵은 복잡하지 않아 정보의 전달만을 원하는 게임에 적합하다.
- 통제할 자원과 유닛이 많은 복잡한 게임은 상호작용형 맵을 쓰는 것이 좋다.

맵은 별도의 스크린 또는 게임의 기본 인터페이스의 요소로 나타낼 수 있다.

- 맵을 위해 별도의 스크린을 사용하면 게임의 기본 흐름을 깰 수 있다.
- 게임 중에 맵을 꺼내 슬쩍 봐야 할 경우가 많다면 GUI에 통합된 맵을 보여주는 것이 좋다.

맵은 일시 정지하거나 실시간으로 내보낼 수 있다. 즉 게임 진행에 맞게 표시 및 업데이트가 가능하다.

- 별도 스크린에 나오는 맵, 특히 고정형 맵은 보려면 플레이어의 시야를 가리고 게임을 일시 정지시켜야 하므로, 게임의 맥을 끊게 된다.
- 실시간 맵은 게임플레이를 방해하지 않지만 힘겨운 상황에서 게임과 맵에 모두 주의를 기울이는 것은 어렵다.

기본적으로는 특정 영역에 직접 가봐야 그곳이 맵에 뜨도록 해야 한다. 하지만 처음부터 맵을 통해 전체 영역을 보여주면서 게임을 진행할 수도 있다.

- 발견이라는 요소가 강한 게임의 경우 전자의 방식을 취하는 것이 좋다.
- 발견의 요소가 덜하고 대신 주변 환경의 효과적 이용을 중시하는 게임의 경우 처음부터 맵을 통해 모든 것을 다 보여줘도 된다.

아이템을 모은다거나 보조 임무를 완수하면 그에 대한 보너스로 맵에 보이지 않던 영역이 나타나도록 할 수도 있다.

- 정보를 통해 숨은 루트를 발견하는 등의 이익이 따른다면 맵의 일부를 보여주는 것은 엄청난 보너스이다.
- 이미 모든 부분을 다 보여주는 맵이라도 파워업이 있는 비밀 영역 같은 비밀 정보를 뜨게 하는 식의 보너스를 줄 수 있다.

맵은 플레이어가 이미 다녀간 영역을 보여줄 수 있다.

- 이는 다양한 루트가 있어 플레이어가 여러 옆길을 발견할 수 있는 환경의 경우 특히 유용하다.
- 플레이어가 다녀가지 않은 부분도 보여주는 맵은 아예 처음부터 그렇게 보여주는 방식이나 보너스로 그렇게 보여주는 방식이어야 실질적인 필요성이 있다.

마커의 속성과 사용 방법

마커는 그래픽 인터페이스 요소를 사용해 표적 또는 표적 영역을 강조한다.

- 게임에서 플레이어가 여러 중요 표적의 정확한 위치 및 상태를 알아야 할 때 마커를 사용하는 것이 제일 좋다.
- 비선형 맵에서는 마커가 더욱 유용하지만, 선형 환경에서만 쓰일 수도 있다.

마커는 일반적인 게임 시야 내에서 보여야 하며, 표적을 직접 가리켜야 한다.

- 이러한 속성 때문에 표적 영역 또는 물체가 보인 후 마커의 의미를 쉽게 알 수 있다.
- 표적이 보이지 않으면 마커도 역시 보이지 않게 되며, 플레이어는 이들을 찾기 위해 주변을 둘러보아야 한다. 여기서 마커와 나침반을 보완적으로 사용할 수 있다.

마커는 물체가 보일 때만 표시될 수도 있고, 항상 표시될 수도 있다.

- 표적이 스크린 위에 있을 때만 마커로 표시해주면 눈에 보이는 범위 내에서 뭘 해야 할지 알기는 쉽지만 길 찾기에 다른 도움은 되지 못한다. 국지적인 영역의 상호작용성에는 매우 도움이 되지만 다른 쪽으로는 어떻게 쓰일지 불분명한 것이다.
- 표적이 위치와는 상관없이 언제나 플레이어와 관련이 있을 경우 항상 마커가 나오는 것도 유용하다.

플레이어와 표적 간의 거리에 따라 마커 표시 여부를 조절하는 절충안도 있다.

- 이러면 표적 영역에 대한 부가 정보를 쉽게 전달할 수 있다.
- 이 때문에 마커는 다양한 유형과 상태의 표적을 강조하는 데 매우 유용하다.

플레이어의 바로 앞에 있는 마커는 매우 큰 중요성을 갖는다.

- 이를 본 플레이어는 의도적으로 마커를 사용하게 된다.
- 요소가 너무 많으면 플레이어의 주의가 분산되며 화면 또한 어지러워진다. 마커가 방해가 될 것 같으면(화면 중앙 근처에 있다던지) 사라지게 하는 것도 이런 문제를 해결하는 데 도움이 된다.

나침반의 속성과 사용 방법

나침반은 그래픽 사용자 인터페이스의 형식으로 플레이어에게 표적 방향을 알려준다.

- 플레이어가 중요한 표적의 대강의 방향을 알아야 하는 게임에서 사용하는 것이 가장 좋다.
- 비선형 맵에서 가장 많이 쓰이나 선형 맵, 특히 표적이 이동하는 경우에도 쓰인다.

나침반은 표적의 대강의 방향을 알려줄 뿐이다.

- 나침반이 가리키는 방향이 어디인지 알기 어려울 때도 있다. 이는 목표 영역 및 물체에 표시가 되어 있지 않은 경우 특히 그러하다. 마커를 사용해 주변 방향을 확실히 표시할 수 있다.
- 이러한 약간 불명확한 정보는 플레이어가 능동적으로 표적으로 찾아 주변 영역을 탐색하게 하는 필수적인 게임 요소이다.

나침반은 표적 영역에 대한 추가 정보를 전달할 수 있다.

- 이 때문에 마커는 다양한 유형과 상태의 표적을 강조하는 데 매우 유용하다.

나침반은 매우 중요해 보일 수 있다. 나침반이 스크린의 중앙이나 중앙 근처에 있을 경우 특히 그렇다.

- 나침반이 스크린 중앙에 있을 때 플레이어들은 의도적으로 신경을 쓰게 된다.
- 마커와 마찬가지로 나침반 역시 과하면 스크린을 어지럽게 만든다. 나침반이 필요 없을 때 사라지게 만들면 부정적인 효과를 줄일 수 있다.

이상으로 개별형 도구에 대한 설명은 모두 마쳤고 몰입형 수단의 속성과 사용 시 중요한 점 몇 가지를 짚어보겠다.

몰입형 길 찾기 도구

몰입형 수단은 특정 레벨의 적용 방식에 따라 다르다.

- 이것은 환경의 일부이다.
- 레벨 디자이너의 책임 하에 레벨 디자인 툴킷의 요소를 사용하여 만들어진다.
- 몰입형 도구는 게임플레이 요소와 연계될 경우 효과가 더욱 크다.
- 게임플레이에 관련된 힌트를 논리적으로 사용하는 것은 일을 적절하게 진행시키는 데 꼭 필요하다.
- 작은 변화로도 플레이어를 정확히 인도하는 데는 충분하지만 힌트의 양과 규모는 게임 공간의 크기에 따라 다르다는 점을 명심하라.

유인 수단의 속성과 사용 방법

이러한 수단은 플레이어를 특정 장소로 유인해 은연 중에 갈 길을 인도하는 데 쓰인다.

- 플레이어들이 오른쪽으로 가야 하는데 항상 왼쪽으로 가서 막다른 골목에 막힌다면 유인 수단을 사용하라.
- 레벨이 선형이건 아니건 간에 강조하고 싶은 특정 루트가 있을 경우에만 유용하다.

식별 수단의 속성과 사용 방법

식별 수단은 플레이어들이 레벨 내의 여러 영역을 식별하여 레벨 내에서 자신의 상대적 위치를 알게 하는 데 쓰인다.

- 플레이어들이 레벨에서 길을 잃고 자신의 위치가 어디인지 갈피를 못 잡는다면 영역에 식별 수단을 사용하라.
- 플레이어가 길을 자유롭게 찾을 수 있는 열린 레벨 또는 앞뒤로 많이 움직여야 하는 곳에서만 유용하다.

여러 영역을 구분해도 플레이어들이 공간적 관계까지 아는 것은 아니다.

- 이러한 문제를 고치기 위해서는 플레이어에게 공간에 대해 알려주어 특정 공간의 분위기를 알게 해 주어야 한다.

- 또한 맵과 안내를 사용하는 것도 도움이 된다. 표적과 시각적 연결관계(예를 들어 스타일이나 색상)에 있는 경우 특별히 유용하다.

안내 수단의 속성과 사용 방법

이러한 수단은 플레이어가 원하는 표적에 도달하는 길을 선택하도록 안내하는 데 쓰인다.

- 플레이어가 원하는 곳으로 가는 길을 도저히 알 수 없을 경우 사용한다.
- 플레이어가 갈 길을 고를 수 있는 비선형 레벨일 경우에만 쓸모가 있다.
- 플레이어들은 안내를 의도적으로 사용한다.

[필자는 본 기사를 작성하는 데 도움을 준 대니얼, 베렌, 마티아스에게 감사를 표한다. 답글을 달거나 게임과 레벨 디자인에 대해 더 많은 정보를 얻으려면 www.gamearch.com의 그의 블로그를 방문하라.]