



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 설계자 노트: 불량 게임 설계자, 트윅키는 그만! 제 10편 (The Designer's Notebook: Bad Game Designer, No Twinkie! X)

어니스트 애덤스(Ernest Adams)

2009. 12. 7

http://www.gamasutra.com/view/feature/4209/the_designers_notebook_bad_game_.php

[노련한 게임 설계자인 어니스트 애덤스가 '불량 게임 설계자, 트윅키는 그만!'이라는 장수 시리즈의 10회 특집으로 Oblivion에서 보는 바와 같은 초자연적 AI, 슈팅 게임에서의 마법의 완벽한 보호구, MMO에서의 그라인딩에 대한 끝없는 의존 등 9가지 이상의 게임 설계 오류에 대해 지적한다. 이전의 글을 읽고 싶다면 #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8, 및 #9의 링크를 따라가기 바란다.]

또 다른 해의 또 다른 게임 설계 오류 모음. 내 메일 폴더에는 메일이 가득 차 있다. 그러나 언제나 나는 더욱 많은 것을 듣고 싶다. 본업에 종사하느라 바쁘다 보니, 원하는 만큼 여러 게임을 해볼 기회가 없다. 그래서 오류를 발견한 열혈 독자들의 제보에 의존할 수 밖에 없다.

크리스 켈리가 보내온 역할 수행 게임(RPG)에서의 2 가지 오류로 시작해보자. (RPG 에는 트윅키 거부 조건(Twinkie Denial Conditions: Twinkie 란 미국의 국민적 정크 푸드로서, 어의적으로 '불량 식품'의 대명사 정도이다 - 역자 주)이 왜 그렇게 많은가? 아마 복잡한 게임 미케닉 때문일 것이다).

초자연적 AI

크리스의 말은 매우 분명하다. "The Elder Scrolls IV: Oblivion 에서 경계병이 너무 유능하다. 범죄를 저지르면(어떤 건물에서 누군가를 죽이는 것, 무언가를 훔치는 것) 즉각 알아버린다. 이들이 그 곳에 없을 때조차 말이다. 때때로 마을을 가로질러 와서 체포하려 든다."

"Oblivion 의 또 다른 문제는 훔친 아이템에 관한 것이다. 상인들은 적의 시체에서 '훔쳐온' 아이템을 즐거이 받아들인다. 하지만 촛대는 가져가봤자 거절 당하는 건 고사하고 사라고 내놓을 수조차 없다."

여기에 내재된 설계 문제는 성격이 서로 다르다. 초자연적 경계병은 담당 구역에 관한 정보에만 국한되지 않고 정보에 포괄적으로 액세스를 해버린다. 또 다른 문제는 상인들의 윤리 의식이 특이하다는 것이다. 강도는 되는데 절도는 안 된다? 이런 해괴한 논리가 어디 있나!

공간 이동 NPC

이는 하나의 적은 2 군데의 장소에 동시에 있을 수 없다는 게임자의 더할 나위 없이 합당한 기대를 어긋나게 하며 교묘한 책략을 망쳐버리기 때문에 특히 좋지 않은 것이다.

크리스의 말을 다시 들어보자. "이런 경험이 딱 하나 생각나는데, 이는 다른 게임들에도 분명 있을 것이다. Neverwinter Nights 2 에서 불의 거인과 붉은 용이 나타나는 거대한 전투가 있다. 이 편 또는 저 편에서 싸울 수 있다고 생각할지 모르지만, 내가 좀 비겁한 데가 있어서, 나는 붉은 용의 편에서 싸움을 시작했다가 거인들과 용이 싸우는 동안 살짝 빠져 나와 은신처를 기습하려고 했다.

용의 거처를 배회하며 준비된 자루를 훔쳤는데, 상처가 완전히 아물고 거인에게 전혀 괴롭힘을 당하지 않은 붉은 용이 나타나서 내게 포악하게 달려들었다. 용을 몇 대 때리고(그도 응수했다) 거인 전투로 되돌아가기로 했다. 그런데 그 곳에서 또 용이 거인과 싸우고 있었는데 상처가 아물어 아무렇지도 않은 상태였다."



Neverwinter Nights 2

음, 용 한 마리는 은신처를 경계하거나, 아니면 어딘가 다른 곳에서 거인들과 싸우거나 둘 중 하나여야 한다. 두 가지를 동시에 할 수 없다. 설계자는 용을 두 마리 구현하고 이들이 똑 같은 것으로 밀게 하려 했던 것이다. 공정하지도 재미있지도 않다.

게임 기능을 과도하거나 과소하게 이용하는 레벨 설계

내가 여러 해 동안 알고 지낸 프랑스의 게임 설계 프리랜서인 파스칼 루반은 “어떤 특출한 기능이 있다고 해서 그게 게임의 전부는 아니다. 이는 게임이 구현되는 방식일 뿐이다. 최고의 기능 하나만으로 게임을 지탱할 수는 없다. 동일 환경에서 지나치게 반복하다 보면 지루함을 느낄 때가 오기 마련이다. 이는 흔한 일이다.”고 했다.

이어 “레벨 설계에서 게임의 독자적인 미캐닉을 사용하도록 맞추어진 특정한 상황을 생성하는 것은 아니다. 그렇기 때문에 레벨 설계가 그토록 중요한 것이다. 레벨 설계를 통해 설계자는 일정 메커니즘 안에서 다양성과 난이도를 조성할 수 있기 때문이다.”

파스칼은 게임 이름을 대놓고 밝히기는 꺼렸지만, 게임 플레이어에게 슈퍼-점프나 초월적 힘의 능력은 있지만 어떤 레벨도 이를 제대로 활용하지 못하는 한 유명 슈터 게임을 이의 실례로 거론한다.

나는 게임 설계자가 어떤 ‘레고 블록’으로 게임을 구성할 것인지를 결정해야 한다고 자주 말하지만, 이들 블록으로 게임을 실제로 만드는 사람은 레벨 설계자이다. 레벨 설계 시 어떤 기능을 제대로 이용하지 못한다면 그 기능은 낭비되는 셈이다. 그러나 이를 동일한 방식으로 너무 자주 사용하면 지루해진다.

한정된 기능들을 이용하는 좋은 설계 사례는 *Sonic the Hedgehog* 를 들 수 있다. 이 게임은 두 가지 움직임, 즉 점프와 초고속 회전 밖에 없다. 하지만 레벨 설계 시 충분한 다양성을 제공해 게임의 흥미를 유지할 수 있도록 했다.

불완전하거나 애매한 설계 문서

나는 보통 게임 플레이어의 관점에서 트윙키 거부 조건(Twinkie Denial Conditions)에 대해 생각한다. 하지만 게임 설계 오류는 개발팀의 나머지 사람들의 삶 역시 고달프게 만들 수 있다. 설계자가 구체적으로 언급하지 않는 것이 있다면 그게 무엇이든 프로그래머가 알아서 파악해야 한다. 이는 시간 낭비이다. 나아가 방향이 어긋나기 시작하면, 앞뒤가 맞지 않거나 심지어 파멸적

결과를 초래할 것이다. 데이빗 물리치는 자신이 구조해줘야만 했던 한 프로젝트에 대해 다음과 같이 말한다.

“원래의 게임 설계자가 대개 시스템이나 UI의 주요 흐름만 설명해 놓고 있었다. 대안적 흐름이나 극한적 상황에 대해서는 언급이 없었고 이러한 상황을 규명하고 처리하는 일을 프로그래머에게 맡겨버렸다.”

“나는 게임 설계 문서의 많은 부분을 다시 작성하며 필수 로직을 좀 더 분명히 표현하는 유사-코드를 집어넣었다(나의 프로그래머적 속성 상). 하지만 그 설계자는 필수 로직 이외의 것, 그러니까 경고 및 확인 팝업 등에 이용할 정확한 문구 등 수 많은 세부 사항 역시 프로그래머의 몫으로 넘겨버렸다.

“게다가 프로그래머가 늦게까지 일할 때도, 설계자는 설계가 올바르게 구현되고 있는지 확인하거나 질문에 답변할 수 있도록 붙어 있지도 않았다.”

물리치가 그 프로젝트는 떠날아야 했다는 사실 자체만으로 충분히 문제가 있는 것이다. 일부 설계자들은 달갑지 않을 테지만 게임 설계 팀에는 게임 프로그래밍 경험을 가진 자가 반드시 있어야 한다.

우리가 아무리 미학에 대해 그리고 예술로서의 게임에 대해 떠든다고 해도(이런 이야기를 나보다 더 좋아하는 사람도 없다) 비디오 게임은 일단 소프트웨어이다. 소프트웨어를 설계하자면 알고리즘 시스템에 대한 명확한 소통 능력이 있어야 한다.

그리고 대화 상자에 나올 문구를 떠넘기는 일은 변명의 여지가 없다. 단지 나태함일 뿐이다. 지루할 수 있지만 일의 일부이다. 불량 게임 설계자여! 트윅키는 이제 그만!

기술적 한계에 대한 설계자의 무지

개발 팀을 당혹스럽게 하는 설계자에 관해 다루면서, 대상 하드웨어가 실제로 무슨 일을 하는지조차 이해하지 못하는 사람들 이야기도 해보자.

그레그 타바레스는 “게임 엔진이 지원할 수 있는 적의 수라고 해봐야 기껏 10 명인데 화면에 25 명의 적군을 원하는 설계자들이 많다. 또는 엔진을 영원히 쓸 것처럼 생각하는 사람도 있다. 그러다 보니 프로그래머에게 재미있는 게임플레이 대신 기술적 엔진 설계에 수 개월을 허비하도록 강요한다.”

“최고의 게임들을 보면 대부분 설계자가 엄격한 기술적 한계 내에서 창조적 방법을 찾아낸다. Metroid Prime 은 기술적 한계 안에서 게임을 설계한 완벽한 사례이다. Zelda 시리즈도 그렇다.”



Metroid Prime 3: Corruption

할리우드가 90년대 초반 게임 산업을 장악하려 했을 때 이게 심각한 문제였다. 이른바 '게임 설계자'란 사람들이 영화계로부터 수 없이 진입해왔지만 이들은 컴퓨터가 실제로 어떻게 작동하는지조차 알지 못했고 비현실적인 요구로 개발팀을 난감하게 했다. 이들의 무지함은 할리우드가 게임 산업 진출에 실패한 여러 이유 중 하나였다. 어디 그뿐이겠는가, 그 과정에서 허비한 엄청난 자금은 어떨고.

하드웨어에 대해 아는 것은 필수적인 일이다. 기술인이 아니라면 프로그래머에게 물어보고 그들이 하는 말을 신뢰해야 한다. 그들과 논쟁을 벌인다고 달라질 건 아무 것도 없다.

게임 플레이어를 왜 놀리나

이는 '게임 플레이어 권리 장전'에 내가 이미 포함시킨 내용이다. 하지만 트윅키 거부 조건으로 다시 한번 언급한다. 나는 낯선 사람과는 온라인 게임을 하지 않는다. 이들의 무례함과 빈약한 스포츠맨 정신을 좋아하지 않기 때문이다. 1인 게임이 나를 조롱하는 것도 싫다. 나만 그런 것은 아니다. 오웬 클락은 "나를 조롱하지 마라! 게임의 어떤 부분에서 실패를 하건 말건, 또는 다른 경우이든, 상처에 소금을 문지를 것까진 없잖은가!"라고 했다.

이제 나는 스맥-토크(smack talk: 과격하고 위협적인 언어의 사용, slang - 역자 주)가 재미있다는 것을 알게 됐다. 나는 Madden 팀의 오랜 멤버이고 Madden 게임이 여러 친구들과

잡담을 나누며 하는 게 제 맛임을 안다. 하지만 중요한 것은 친구들이다. 지킬 건 지키는 그런 친구들 말이다.

어떤 게임에서 게임자를 조롱한다면 이를 단순한 장난으로 볼 수 없다. 무례함이다. 마치 낮은 사람을 모욕하듯이 말이다. 설계자가 게임자를 조롱하는 일은 좋게 보기 어렵다. 설계자는 모든 카드를 쥐고 있고 게임자는 할 수 있는 게 없기 때문이다. 게임에 실패했다고 해서 게임자를 조롱하지 말라. 철없는 방종이다.

필수적인데 확보는 불가능한 아이템

오웬 클락은 다시 한번 “필수 아이템을 회피 가능한 것으로 만들지 마라! 이후 레벨에서 없어서는 안될 아이템을 초기 레벨에서 입수해야 한다면 이 아이템을 확보하는 것은 강제적이어야 한다. 크나큰 불이익을 주려는 게 아니라면 ‘만약’이라거나, ‘그러나’라거나, 아이템을 선택적으로 만들지 마라! 초기 레벨에서 무언가를 놓쳐 3-4 레벨이 지난 후에 처음부터 게임을 다시 하는 것만큼 짜증나는 일도 없다. 그냥 쥐버리면 되지 않은가!”

게임을 이기는데 절대적인 무언가를 게임자에게 주지 못한다면 게임에서 이기기 어려울 것이고 이는 분명 좋은 설계가 아니다. 게임자가 한 방향으로 제한된 문을 통과할 때 중요한 무언가를 뒤에 남기는 옵션을 갖는다면 이 또한 게임을 이길 수 없게 만드는 요인이다. 그래서 여러 모험 게임에서는 무언가를 입수하면 다시 버릴 수 없도록 만드는 것이다.

Monty on the Run 이라는 오래된 게임에서는 게임을 시작하기 전에 일부 아이템을 선택하도록 한다. 선택을 잘못하면 나중에 게임을 이길 수 없게 된다. 심각한 설계 결함이 아닐 수 없다.

여기서 이야기가 분명해진다. 클락은 기술적으로 필수적이지는 않지만 지극히 중요한 것은 그냥 주어져야 한다고 생각한다. 그는 Crysis 의 저격용 표적 도구를 예로 들었다. 게임자는 이게 없으면 매우 불리한 처지에 놓인다. 저격용 표적 도구를 숨기는 게 트윅키 거부 조건이 되는지는 잘 모르겠다. 게임의 난이도를 관리하는 데 있어서의 문제라고 본다. 이게 없이는 게임이 불가능하다시피 하고 이게 있어야 무리가 없는 정도라면 저격용 표적 도구는 더욱 중요해진다(이게 없으면 게임이 너무 힘들다).



Crysis

그라인딩

벤 맷슨이 한참 전인 2004 년에 이에 관한 글을 나에게 보냈다. 이제는 분명한 사실이 되었지만 트윅키 거부 데이터베이스에는 포함시켜야 한다. 그래서 여기서 이야기를 한다. 그는 'gnoll smallfists'를 몇 시간 동안 죽이고 나면 'gnoll bigfists'를 죽이는데 이의 두 배쯤 시간을 보내야 한다. 정말 짜증나는 일이다. 나는 MMORPG 를 좋아하지만 이는 경험치를 채우는 게 전부라는 느낌이다. 더 나은 무언가가 필요하다. EverQuest, Dark Age of Camelot 등이 그 예이다."

이는 MMORPG 만 그런 게 아니라 오프라인 1 인 RPG 도 마찬가지이다. 초기 RPG 는 레벨이 무작위로 생성되었고 그라인딩(grinding: 게임플레이를 무료하게 반복하는 것 - 역자 주)) 말고는 할 게 별로 없었다. 플로피 디스크 몇 장에 맞추다 보니 그렇다고 그럴 듯하게 돌려댈 수 있겠지만 그 당시에도 훌륭한 게임은 그 같지 않았다.

게임은 다양한 게임플레이를 통해 느린 움직임을 피할 수 있다(예. 어드벤처 게임). 만약 재미있기만 하다면 1 종류의 게임플레이만으로도 충분하다(예. 테트리스). 하지만 게임이 느린데다 지루하기까지 하다면 이야기는 끝난 것이다. 그게 바로 그라인딩이다. 지루하고, 낡고, 쓸모 없는 것이다.

그라인딩을 진정 원한다면 Progress Quest를 해보라.

마법의 완벽한 보호구

마지막 주제에 대해서는 파스칼 루반의 이야기를 다시 들어보자. '간혹 적의 신체 일부가 어떤 보호구 위로 또는 뒤에서 튀어 나오는 게 눈에 띄는데도 총알을 쏘 맞출 수가 없다. 설계자가 적이 보호구에 있으면 적을 맞출 수 없도록 해놨기 때문이다. 몇몇 픽셀만 그렇다면 이해가 되는데 머리 절반이 그런 식이라면 정말 황당한 일이다."

그렇다. 군인이라면 참호 밖으로 머리를 드러내는 일이 몸의 나머지 부분이 참호 안에 있더라도 절대 좋은 게 아님을 알고 있다. 설계자가 표적의 신체가 얼마나 돌출되었는지에 관계 없이 작용하는 마법의 완벽한 보호구 같은 것을 만들었거나 피직 엔진과 그래픽 엔진 사이에 무언가 문제가 있거나 둘 중 하나일 것이다.

시야에 무언가가 들어왔다면 이를 쏠 수 있어야 한다(1 차 걸프 전쟁에서 미국 탱크는 모래 언덕을 관통해 사격을 가하면서 은닉한 상태라고 생각하는 이라크 탱크를 파괴했다. 완벽한 보호구 같은 것은 없다.)

결론

이 글을 다시 읽어보니 트윅키 거부 조건이 이전 글만큼 웃기지 않는 것 같다. 하지만 이 글에는 소중한 제안들, 즉 주의해야 할 실수들, 피해야 할 오류들이 담겨 있다. notwinkie@designersnotebook.com로 글을 계속 보내주기 바란다. 트윅키 거부 데이터베이스를 우선 확인하기 바란다. 10 번의 글을 통해 터무니 없는 것들은 이미 많이 다루었으니까.