



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

소셜 게임 개발을 시작한 브라이언 레이놀드와의 인터뷰
(Brian Reynolds On His Social Transition)

크리스찬 너트(Christian Nutt)

가마수트라 등록일(2010. 05. 03)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4409/brian_reynolds_on_his_social_.php

1년 전쯤, 베테랑 전략 게임 개발자인 브라이언 레이놀드(Brian Reynolds, *Civilization II*, *Rise Of Nations* 개발)는 팜빌(*FarmVille*)과 마피아 워(*Mafia Wars*)와 같은 페이스북의 주요 게임 개발사이자 퍼블리셔인 징가(Zynga)에서 게임을 개발하기 시작했다.

개발자 입장에서 페이스북의 이러한 게임은 크게 주목할 만한 게임으로 인식되고 있지 않기 때문에 그가 이러한 게임을 개발했다는 것은 매우 놀랄만한 일이었다. 특히나 전략 게임 개발에 관한 백그라운드를 가진 사람이 캐주얼게임이나 소셜 게임 군에 속하는 게임을 개발하는 것은 맞지 않아 보였다.

그러나 이후로, 소셜 게임이 급성장하였고, 주요 콘솔 및 PC 게임 개발사는 문을 닫거나 개점휴업상태였다.

많은 사람들이 그들이 원하는 원하지 않은 간에 새로운 시장으로 이동할 것이다. 희소식은 레이놀드가 이 게임들에 대하여 천부적인 열정과 흥미를 가지고 있다는 점이다.

여기서, 레이놀드가 징가에서 게임을 만들면서 발견한 흥미로운 것들에 관해 설명하겠다.

도약을 준비할 때, 시장 변동을 예상했는가? 아니면 단지 기회를 엿보았는가?

브라이언 레이놀드 : 글썄, 나는 19년 반이나 게임이나 그 비슷한 것들을 만들어왔고, 그런 내게 흥미로웠던 것은 보통 내가 만들고 있는 게임 그 자체였다. 나는 게임에 중독되었기 때문에 그저 게임을 만들고 있다(웃음).

새로운 종류의 게임을 보게 되면, 그런 것들을 만들어 보고 싶어지고, 한참 동안 개발을 하면서 새로운 것을 배우게 된다...새로운 어떤 것을 접하더라도 항상 이렇다. 한편으로는 THQ 에

게임을 팔고 난 후에, 우연치 않은 타이밍이 생겼다. 이것은 마치 “헤이, 나는 신입생이야. 나는 무엇이든 내가 원하는 것을 할 수 있어”와 같은 생각을 할 수 있게 해 주었다.

페이스북 게임은 내가 플레이하고 있었던 게임이었다. 현재 징가의 VC 인 옛 친구와 연락을 하게 되었고, 나는 스크램블(*Scramble*)과 마피아워와 같은 종류의 게임을 하게 되었다. 결국 나는 이런 종류의 게임을 만들고 싶어졌고, 동시에 페이스북이 급성장할 것이라는 것은 명백해 보였다.

징가가 시장 내 가장 큰 플레이어로 자리 잡을 것이라 생각했고, 그때가 무엇인가를 해 볼 좋은 기회인 것 같았다. 팜빌이 그렇게 성공할 것이라고 기대하지는 못했지만. 나는 투자 전문가가 아니라, 일종의 발로 뛰어서 무엇이 다음에 인기 있을 것인지를 알아내는 사람이다.



EA 는 팬더믹(*Pandemic*)을 닫고, 플레이피쉬(*Playfish*)를 인수하였는데, 이것은 많은 사람들에게 커다란 영향력을 줄 정도의 여파를 가진 것 처럼 보였다. 사람들은 이러한 움직임을 시작할 것 같다. 당신과 달리, 그들이 원하든 원하지 않든 말이다.

브라이언 레이놀드 : 글썄, 나는 모든 사람들이 그들이 하고 싶은 게임을 개발하는데 집중하기를 바란다. 전통적인 게임 시장에서 함께 일했던 예전 동료들에게 말했던 바와 같이, 나는 그저 소셜 게임을 만드는 것이 재미있다고 말하고 싶다. 물론 전통적인 게임 시장에서 중요한 기량이 소셜 게임에서 항상 그렇게 중요하게 여겨지지는 않지만, 소셜 게임이 전통 게임 산업계처럼 되지 않을 것이라 생각하지는 않는다.

소셜 게임은 현재 일어나고 있는 큰 일이고, 이 게임들이 게임 산업군에서 커져가고 있는 것을 볼 수 있다. 전반적으로 여러분이 게임 시장을 들여다 본다면, 콘솔 게임과 PC 게임에서 일어났던 일과 다르지 않다는 것을 알 수 있을 것이다. 그렇지 않은가? PC 게임 시장이 성장하고 나서 콘솔 게임 시장이 성장하였을 뿐이다. PC 게임을 만들 만큼 충분한 돈을 가질 수 없는 형편에서 PC 게임보다 콘솔게임 시장이 더 커졌다. 나는 이것이 단지 비즈니스 변화일 뿐이라고 생각한다.

소셜 게임에 정말로 매력을 느꼈고, 많은 이런 류의 게임을 했다고 했는데, 그렇지만 소셜 게임은 과거에 당신이 일했던 분야와 다른 분야임이 분명하다. “이 분야가 내가 속할 분야구나”라고 생각하게 된 계기는 무엇인가?

브라이언 레이놀드 : 내가 정말 이 게임들을 즐기고 있었기 때문이다.(웃음) 나는 내가 플레이하고 싶은 게임을 만든다. 그리고 그 게임에 관여할 수 있는 방법을 찾는다. 그러나 그 질문을 좀 더 깊이 파고든다면, 내가 해야만 한다고 생각하는 것이 곧 내가 찾고 있는 것을 말하는 다른 방법이라고 답변할 수 있겠다.

내가 이 분야에서 해야만 한다고 생각하는 것은, 내가 게임 매캐닉 전문가라는 것이다. 단순한 부분을 모아서 맞추어 조율하여 작동하게 하고, 게임을 좀더 강렬하고 재미있게 만드는 방법, 이미 진행된 일과 다음 단계의 일을 조율하는 방법 등이 내가 능숙하게 할 수 있는 것이고, 내가 수년 동안 해 왔던 일이다. 소셜 게임 분야에서 좋은 점은 이런 일들이 대부분이라는 것이다.

요즘 전통적인 게임 분야에서, 백명의 인원과 3천만 달러짜리 프로젝트가 있다면, 어떤 게임 디자인이나 게임 매캐닉 개발을 하지 않고, 몇 주 동안 그 일만 할 것이다. 심지어는 1년 내내 프로젝트에 전념하고 어떤 새로운 게임 매캐닉도 디자인하지 않고, 새로운 게임 플레이도 하지 않을 것이라고 상상해 볼 수도 있다. 콘텐츠를 개발하는데 너무 전념하여 너무 바쁘기 때문에 다른 것은 할 수 없기 때문일 것이다.

소셜 게임 분야에서는 매주 새로운 것이 만들어지고, 진행되며, 흥미롭게 다가온다. 그리고 항상 “우리가 어떻게 더 잘 만들 수는 없을까?,” “새로운 특징이 여기에 더 필요하다”는 등의 생각을 하게 된다. 작가, 생산 가치, 개발자 간의 어떠한 마찰도 없기 때문에 내 분야에서는 어떤 사람이라도 정말 흥미를 가질 수 있게 된다. 게임 개발 외의 다른 것은 고려치 않고, 단지 게임 매캐닉만 보기 때문이다. 이게 얼마나 멋진 일인지! 이 때문에 나는 정말 정말 바쁘다.

소셜 게임을 두고 볼 때, 어떤 의미에서는 이 게임들이 순수한 게임 매캐닉에 의해 조정된다고 볼 수 없지 않은가?

브라이언 레이놀드 : 재미있는 일이다. 나는 18, 19년을 전통적인 게임들, 특히 전략 게임들 만들어왔다. 이 게임들은 모두 재미라는 전통적인 요소에 관한 매캐닉을 수반하게 하였다.

재미는 숫자이다. 일단 게임을 재미있게 만들고 나면, 성공했는지 아닌지를 알 수 있다. 게임을 재미있게 만들지 않았다면, 성공하지 못할 것이라는 걸 아마도 알게 된다. 모든 것은 여기에 있다.

소셜 게임에서 다른 점은 가장 중요한 요소가 재미가 아니라는 점이다. 사회성의 요소가 가장 중요하다. 사회적 상호작용의 정도가 중요한 것이다. 온라인 상에서 만나는 사람들과의 게임이 아니라 현실의 진짜 친구와의 상호작용이기 때문이다.

내가 소셜 게임에 대해 말한 사람으로부터 들은 바는 전통적인 게임 산업계에서 온 사람들은 게임을 만드는 것에 대한 이해가 있다는 것이다. 웹이나 소셜 게임을 개발에는 그 만큼의 이해도를 가지지 못한다는 것인데, 어떻게 생각하는가?

브라이언 레이놀드 : 예! 예!

결국 이것은 거대한 학습 곡선인가?

브라이언 레이놀드 : 거대한 학습 곡선이다. 빨리 움직이는 공간이다. 나는 5월에 징가에서 게임 개발을 시작했다, 그리고 여기에 나는 나의 전부를 쏟아 부었다...(웃음)

당신이 이 산업에 동참하기를 원한다면, 전통적인 게임 개발자에서 소셜 게임 개발자가 되기를 원한다면, 가장 중요한 것은 겸손이라고 말하고 싶다. 똑같은 개발 작업이 아니라는 것을 깨달게 될 것이기 때문이다.

사회성이라는 것을 배우고 깨안아야 한다. 게임 매캐닉에 대한 지식이 유용하겠지만, 가장 중요한 것이 무엇인지, 그것이 무엇에 관한 것인지에 대해서는 지식을 가지고 있지 않다. 이것들을 익힌 후에, 통합할 방법을 찾을 수 있을 것이다.

나는 게임 매캐닉에 대한 나의 지식과 전통적인 게임 매캐닉을 활용하고자 하였고, 이를 통해 나는 징가 팀에서 정말 소중한 사람이 되었다. 내가 이러한 다른 프로젝트를 경험할 수 있고, 문제를 해결하기 위해 노력하고 있기 때문에, 또는 우리가 이러한 문제를 가지고 있기 때문에, 그리고 우리가 어떤 목표를 향해 가고 있기 때문에 나의 노력이 헛되지 않았다. 나는 “오! 정말, 나는 그렇게 할 수 있는 5가지의 다른 방법을 알아! 이것도 있고, 저것도 있어.. 아니면 이것도 있어”라고 말할 수 있다.

수년 동안 전통적인 게임 매캐닉을 연구했었기 때문에 나는 이것을 설명할 수 있다. 그리고 소셜 문제를 해결할 많은 도구를 줄 수 있다. 그러나 소셜 문제가 무엇이고, “게임 매캐닉이 잘 들어 맞는 것으로써 게임 매캐닉의 역할을 다하는 것인가?”가 아니라 “매캐닉이 내재된 게임의 사회성 본질을 끌어내는가?”와 같은 중요한 사실을 포용하기 전까지는 사람들에게 해결 도구를 나누어 줄 수 없다.

전통적인 게임과 비교해서 개발 주기가 짧다. 징가로 온 이후에 얼마나 많은 프로젝트를 했는가?

브라이언 레이놀드 : 나는 약간 우스꽝스러운 이중적 역할을 하고 있다. 징가에서 게임 개발 팀장을 맡고 있는데, 전통적인 게임 개발 분야에 있을 때 보다 소셜 게임 회사에서 조금 더 마이너하다. (웃음)

나는 여러 팀을 전전했다. 몇 주 동안을 전전하면서 팜빌 개발에 참여하였고, 마피아워의 유저빌리티 세션에 참여하게 되었다. 또한 팻빌에도 관여했다. 나는 이러한 다른 종류의 작은 팀들을 돌아다니면서, “여러분의 문제를 해결할 도구는 이것입니다. 문제가 무엇이죠? 우리는 다음 단계로 어떻게 갈 수 있을까요?” 등등의 해결책을 제시 해 주는 사람이 되었다.

그리고 동시에, 게임을 정말 제작할 수 있는 작은 스튜디오를 가지게 되었는데, 나는 일종의 “제발 이것을 훑쳐라!”는 기본을 가지고 다른 팀과 함께 작업하게 되었다. 나의 프로토타입과 당신이 좋아하는 어떤 것을 본다면, 내게 묻지 말고 그냥 가서 가져와서 붙여 넣으면 된다고 말했다. 우리는 게임 매캐닉을 통해 소셜 게임을 새로운 방식으로 이끌어내는 실험을 진행중이기 때문이다. 우리가 이러한 종류의 게임을 언제 론칭할 것인지는 말 할 수 없을 것 같다.

알았다. 만약 당신이 사람들에게 누가 정말 게임계에 있는지를 말한다면, 소셜 게임에서의 게임 플레이의 질에 대해 의문을 가지게 될 것 같은데. 소셜 인터랙션 방면 만큼이나 게임을 만드는 방면으로도 진전이 있다고 생각하는가?

브라이언 레이놀드 : 그렇다! 이미 진전이 있다고 생각하지 않는가? 게임이 점점 더 재미있어지고 있지 않은가? 내가 일년 전에 한 게임을 지금 보면, 게임이 더 재미있어지고, 플레이어들이 더 강렬한 인상을 가지게 되었다고 느낀다.

나는 마피아워의 팬이자 플레이어이고, 방콕(Bangkok)과 모스크바(Moscow)와 같은 게임도 하고 있는데, 최근 이러한 게임들이 굉장히 조율되었고, 전통적인 게임 매캐닉이 있는 것처럼 생각되는 요소들이 많아졌다. 보스 배틀도 있는데, 예전의 소셜 게임에서 보여졌던 보스 배틀 보다는 훨씬 더 잘 만들어져 있다.

그렇다. 소셜 게임 분야에서의 게임 디자인의 기술은 기존 게임에서 가져온 뿌리를 가지고 있다고 생각한다. 그러나 분명히 이 분야에서 중요한 것은 이런 사실이 아니라, 전통적인 게임 개발자들이 “이것은 매우 복잡하지 않고, 깊이가 있지도 않다” 고 말하거나 그들이 찾아낼 수 있는 어떠한 경멸적인 말을 하더라도 이를 받아 들이는 것이 중요하다. 지금까지 플레이 해 본 게임이 아니기 때문에 이런 이야기가 있을 수 있다. 그렇지 않은가? 당신이 정말 깨달아야 하는 것은 이 전에는 한번도 이야기 해 볼 수조차 없었던 사람들과 이야기 해야 한다는 것이다.

나의 숙모가 마피아워를 플레이한다. 그녀는 보통의 소셜 게이머이다. 43 세의 여성이 소셜 게임의 주 이용자라는 글을 지난 달에 보았다. 이는 분명 전통적인 게임 타겟 인구학적 속성과 다르다. 소셜 게임의 특징을 만들어 내는 부분은 진짜 친구와 게임을 할 수 있다는 것이고, 그래서 친구나 친척과 게임을 하면 할수록 그러한 사회적 임계치의 네트워크를 가질 수 있게 된다는데 있다.

이것이 모든 사람이 게임을 하고 싶어할 것이라고 생각하는 이유이다. 이것은 조금 더 큰 경험에 관한 대중-시장이다. 나는 우리가 3 백만명이 아니라 8 천만명의 사람들과 커뮤니케이션 하고 있다는 것이 너무 흥미진진한 일이라고 생각한다.

많은 사람들이 혼란스러워 하는 것은 특정한 종류의 내용이나 스타일을 가지고 있기 때문이라고 생각하는데, 당신 또한 내 생각에 동의할 거라고 생각한다. 게임을 만드는 사람은 정말 게임 속에 있는 사람일거라는 생각 말이다. 이러한 것이 사고 방식의 변화 아닐까.

브라이언 레이놀드 : 음. 그렇다. 게임을 만드는 사람 대부분이 정말 게임 속에 존재하고 있다. 그리고 나는 소셜 게임을 만드는 것에 흥미를 가진 사람들로 가득 찬 건물에서 일하고 있다. 전통적이고, 하드코어 게임과 같은 종류의 게임을 개발하는 곳에서도 그럴테지만, 사회적인 요소 또한 게임을 더 강하게 만들어 줄 수 있다고 생각한다.

당신이 전통적인 게임을 하면서 사회적인 요소를 가질 수 없다는 것이 아니라 새로운 공간으로 문제의 핵심을 두어야 한다는 것이다.

이러한 움직임이 일어나고 있다. 좀더 소셜 요소가 많아지고 있다. 심지어 *Bejeweled Blitz* 도 전통적인 게임의 범주에 속하고 있지만 어떤 점에서는 서로 연결되어 있는 소셜 게임의 종류에 포함되고 있다.

결국, 당신은 이미 이러한 움직임을 보고 있다. 그리고 페이스북 커넥트와 같은 것을 통해서 당신은 게임이 점점 더 커질 것이라는 알 수 있을 것이다. 그러나 사람들이 팜밭을 플레이 하게끔 만드는 커다란 움직임은 갑자기 일어나지 않을 것이다. 이걸 완전히 다른 종류의 사람들이 게임을 하게끔 하고 있는 것이다.

게임에서 제공하고 있는 소셜 인터랙션에 대해서 언급할 때, 이걸 마치 “너에게 줄 것이 있는데, 너도 나에게 줄 것이 있다”라는 식인듯 했다. 전통적인 게임에서 멀티 플레이를 하면서 소셜 인터랙션을 하고 있는 것과는 다른 것 처럼 말한 듯 하다.

브라이언 레이놀드 : 아니다. 멀티 플레이 경험과 달리 소셜 게임으로는 인터랙션이 조금 더 가벼워지기 때문에 더 안전해 질 수 있다는 것을 기억해 두어야 한다. 90년대 배틀 넷으로 사람들과 게임을 했지만 2000 년대의 월드오브워크래프트를 플레이 하면서 온라인으로 친구를 사귀기 시작한 새로운 움직임을 단행했다. 그렇지만 이 모든 것은 현실의 친구와는 완전히 단절된 것이었다.

지금은 실제로 당신이 알고 있는 실제의 친구들과 게임을 하면서 인터랙션 할 수 있다. 이는 게임에 조금 더 친근감을 불어넣었다. 소셜 인터랙션을 통해 실재의 위험과 보상이 발생할 수

있게 되었고, 이로 인해 게임이 주목받게 되었으며, 사람들이 조금 더 안전하다는 느낌을 받을 수 있게 되었다.

이러한 인터랙션의 목적은 플레이어가 사회적인 관계를 가질 수 있는데 영향을 미치는 도구로 활용되게 하는데 있다. 또한 사람들과 접할 수 있도록 해 주는 구실 거리가 되기도 한다.



예를 들어보자면, 지난 몇 년 동안 나는 대학 동창생을 페이스북에서 찾을 수 있었다. 내게는 20년 전인 것 같았다. 그래서 나는 “오! 와우! 니가 페이스북에 있었구나. 어떤 일을 하고 있니? 나는 이런 것을 하고 있어”라는 일련의 메일을 보냈다. 두 세번의 메일을 주고 받은 후, 더 이상 할 것이 없어졌다. 나는 동쪽 해변에 살고 있고, 그들은 테네시(Tennessee)에 살고 있다. 뭐라고 더 말할 수 있을까?

그렇지만, 소셜 게임으로는 “오! 나는 여전히 니가 좋아. 마피아 게임을 같이 해 보자”라는 식으로 해 볼 수 있다. 가장 중요한 것 중의 일부는 너에게 무엇인가를 준다는 게임 작용이 아니라 “하하하! 니가 기관총이 필요하는데 내기를 하겠어!”라는 식의 이야기 거리를 준다는 것이다. 이를 통해 연락을 하고 지내고 싶었던 사람들과 대화를 이어나갈 수 있고, 교류를 할 수 있게 된다.

게임을 통해 얻을 수 있는 소셜 인터랙션의 수준이 다양하고, 게임이 사람들이 인터랙션 할 수 있도록 하는 도구가 된다.

내가 열광적인 소셜 게임 플레이어가 아니라는 것을 인정해야만 하겠다. 당신이 소셜 게임으로 밀어 넣으려고 애쓰고 있을 때, 팜빌의 예를 들어 본다면, 뭔가 떠밀리는 기분이 들었다. 돈이 드는 일도 아니고, 거절한다고 해도 상처주는 것이 아니어서 기분을 언짢게 만들지는 않지만, 어쨌든 이걸 파워 게임이라는 생각이 든다.

브라이언 레이놀드 : 우리가 열심히 애쓰고 있는 부분이고, 실제로 점차적인 변화를 볼 수 있는 부분인데, 소셜 인터랙션의 질이 향상되고 있다는 점에 주목해야 한다.

1년 전 어떤 일이 벌어지고 있는지를 살펴 보고 있었을 때 보다 지금은 소셜 인터랙션이 많이 나아졌고, 사람들은 실제로 함께 하고 참여하고자 하는 사람들로 관계가 좁혀져, 원하지 않는 사람들은 점점 멀어지고 있다. 이러한 형국에서 우리가 배울 수 있는 것은 더 나은 방법으로 일을 해 나가는 것이라 생각한다.

나를 소셜 게임으로 인도하는 것은 친교적이라는 것에 의미를 두는 것인지 아닌지에 관한 궁금증일 것이다. 만약 단순히 사람들과 대화를 하는 것보다 소셜 게임이 더 흥미롭게 내게 와 닿는다면, 아마도 나는 게임을 할 것이다.

브라이언 레이놀드 : 나는 살아 있는 사람과의 대화 보다 더 사회적으로 강렬한 어떤 것이 게임 속에 있을 것이라고는 생각하지 않는다. 대화는 아주 궁극적인 종류의 목적이기 때문이다. 그러나 우리가 게임을 하고 있는 것은 이러한 대화를 시작하고 지속시켜 갈 수 있도록 하는 것이 게임을 통해 자연스럽게 다가올 수 있기 때문이다.

이것은 어떤 면에서는 얼음을 깨는 것 같다. 그저 그렇다는 대화를 하는 것에 대한 변명 거리를 생각해야만 하는 경우에, 만약 팜빌을 플레이 하고 있거나 마피아워를 함께 하고 있다면, 함께 게임을 하거나 서성이는 것은 그저 재미가 될 수 있다.

나는 지금 내 일을 소셜 네트워크를 통해서 시작하게 되었다. 오랜 친구들을 스크램블 게임으로 불러들였기 때문에 너무 재미있는 경험을 했다. 우리는 함께 플레이를 시작 했고, 징가의 VC 역할을 담당하고 있던 친구가 “너 이 게임 좋아해? 너 일해 보지 않을래?”라고 말하기 전까지 우리는 몇 달 동안이나 이 게임을 했었다.

이건 약간 형이상학적인 예일지도 모르겠다. 그렇지만 내 생각에는 실제로 흥미롭고, 유용한 어떤 가치가 있는 것들이 게임 속에 있다는 것에 나는 매료되었다.

그렇군요. 나는 사람들이 “친구”라는 단어를 남용하고 있는 것 처럼 느껴져서, 약간 거부감이 생긴다.

브라이언 레이놀드 : (웃음)



나는 페이스북에 600 명의 “친구”가 있다. 이 중에는 내가 전혀 알지 못하는 사람들도 있다. 일부는 정말 알고 지내는 사람들이다. 당신의 말은 이 광범위한 사람들을 통해서 인터랙션의 질을 향상시킬 수 있다는 것 처럼 들린다. 진정한 친구들과, 내가 진정 친한 친구라고 생각하고 있는 사람들과 팜빌을 하는 것은 인터랙션하는 가장 최선의 방법이 아닐지도 모른다.

브라이언 레이놀드 : 내 경험을 말해 보자면, 나는 페이스북에 400 명의 친구가 있고, 고등학교 동창, 대학교 동창, 직장 동료, 가족, 친척, 먼 친척, 같은 산업계에서 알게 된 사람 등등이 있다. 물론 일년에 한 두번 말하거나 만나는 사람들과 엄마 사이에는 친밀감이나 가까운 정도에 큰 차이가 있다.

그러나 이러한 관계에 큰 차이가 있다고 할 지라도, 일반적으로 페이스북 친구 관계는 내가 마음을 쓰고 있는 실제 세상의 관계를 대변하고 있다고 생각된다.

나는 게임이라는 형태를 통해서 소셜 인터랙션을 잘 영위해 왔다. 속모와 나는 마피아 워를 함께 플레이 했고, 나는 그녀로부터 “에너지 팩 줘서 고맙구나! 사랑한다. 쥬디 속모가.”라는 쪽지를 받았다. 정말 기분 좋지 않은가! 내가 에너지 팩을 보내서 그녀가 나를 더 사랑하게 되었다니!

비록 조금 가볍지만, 실제로 일어나는 일이다. 대화가 발생하고 사람들과 공유할 수 있다. 모든 사람들이 게임을 좋아하지 않고, 어떤 사람은 이 게임을 좋아하고, 다른 사람은 저 게임을 좋아할 수도 있지만 말이다. 내가 좋아하지 않는 게임을 좋아하는 사람도 있다. 게임은 꽤 재미있는 도구이다. 누군가에게 어떤 것을 말하고 대화를 시작하는데 구실거리가 된다.

사람들이 다른 게임을 좋아한다고 말했는데, Xbox 에서 벌어지고 있는 것을 살펴보는 방식과 같이 페이스북에서 벌어지고 있는 일을 찾아보는데 많은 시간을 소요해서 얻은 내 짧은 식견으로 이런 질문을 해 보겠다. 어떻게 사람들이 흥미를 느낄 수 있도록 만들 수 있는가?

브라이언 레이놀드 : 점점 더 좋아지고 있다. 사람들이 상자를 받고 앱(app)을 인스톨하도록 클릭 하기 전에 샘플 게임을 볼 수 있도록 하는 식으로 페이스북의 방식을 만들고 있다. 예전에는 일종의 위험한 방식이라 생각했던 것이지만, 나는 점점 더 나아지고 있다고 생각한다.

내가 이야기 하고 싶은 것 중에 가장 중요한 것은 바로 변화의 속도가 정말 정말 빠르다는 것이다. 특히 플랫폼 레벨에서, 게임 레벨에서, 수용자 레벨에서 빠르다는 것이다. 모든 것이 그저 빠르게 진화하고 있다. 소셜 게임은 이제 막 2 살 정도 되었나? 2.5 살 정도 되었나?

브라이언 레이놀드 : 음... 당신이 인기 10 위 순위를 보았다면, 최초의 론칭은 아마도... 포커는 2007 년에 론칭되었다. 대부분이 08 년이나 09 년에 론칭되었다. 4 위 까지의 순위를 포함해서 10 위 중 절반은 2009 년에 론칭했다. 음. 그렇다. 꽤 어리다.

이 변화를 유지하는 것이 어려울 뿐 아니라, 미래의 변화를 예측하는 것도 어렵다고 생각하는가?

브라이언 레이놀드 : 물론이다. 그렇지만 우리가 이 빠른 반복되는 순환을 받아들이고 있다는 것은 매우 멋진 일이다. 특히 빠른 변화에 대응하고 기회를 가질 수 있다는 것이 정말 멋진 일이다.

또한, 분명히, 당신은 이 변화를 반복해서 받아들일 것 같은데, 너무 데이터에 매여 있는 것 아닌가?

브라이언 레이놀드 : 맞다. 많이 그런 편이다. 게임을 D 에 담아서 우편으로 보내던 시절의 전통적인 상황에서는 사람들이 쓰는 리뷰나 구매량에 따라 알게 된 것을 요즘은 웹사이트를 통해 알게 된다.

컴퓨터에서 바로 확인할 수 있게 되었다. 모든 사람들이 하고 있는 것을 알 수 있게 되었고, 그래서 얼마나 많은 사람들이 이 버튼을 클릭 하는지도 알게 되었다. 얼마나 많은 사람들이 이런 종류의 게임을 하는 지도 알 수 있고, 다음 게임을 하기 전까지 몇번이나 게임을 하는지도 알 수 있다.

이러한 모든 것을 볼 수 있고 분석할 수 있다. 그리고 이를 통해 새로운 기회를 찾는다. 그렇지만, 이 새로운 기술에 배울 것이 있다. 게임 월드 반대편에 웹 월드가 다가오고 있다는 것이다.

이용자 테스트 측면과 비즈니스 측면 에서 매우 유용할 것 같다. 그렇지만, 창조적인 관점에서도 흥미로운 점인가?

브라이언 레이놀드 : 정말 정말 흥미로운 점이다. 당신이 할 수 있는 모든 것들이 있기 때문이다. 당신은 2-3 개의 다른 버전의 특징을 통계적으로 유의미한 샘플을 가지고 나란히 둘 수 있다. 수 백명의 대학생이나 어떤 것을 가지고서가 아니라 실제의 플레이어들의 다양한 버전들을 보면서 말이다.

가장 유명한 예를 들어 본다면, 마피아워의 경우 7 개의 다른 버전의 튜토리얼을 한번에 진행시키고 있다는 것이다. 각각의 튜토리얼이 다른 영향력을 미칠 수 있도록 만들어져 있기 때문에 플레이어들이 다시 돌아와서 게임을 플레이하기 쉽게 만들어 주는 역할을 담당하고 있다. 각각은 상당한 차이점이 있고, 모두 이해하기 쉽게 만들어져 있지는 않다. 이런 점이 재미있는 방식이 되기도 한다.

메트릭에 기반을 둔 게임 디자이너가 되는 기술 중의 하나는 메트릭에 대한 의문점을 가지고 좋은 질문을 하는 것을 배우는 것이다. 또한 직관에 반대되는 대답을 배울 수 있는 방식을 이해하는 것이다. 대답은 항상 직관적이지 않기 때문에 이를 캐치하는 것이 중요하다. 나는 예전에는 데이터를 모으기 어려웠기 때문에 직관에만 의존하는 경향이 있었다. 그래서 다양한 데이터를 가질 수 있다는 것이 새롭고도 흥미롭다. 전문가가 되라는 것이 아니라 게임 디자인을 위해서 활용할 수 있는 많은 흥미로운 요소가 있다는 것을 아는 것이 중요하다.

게임을 만들어서 포장을 하고, 50 불에 판매하곤 했었다. 지금은 사람들이 규칙적인 패턴으로 소비하도록 만들어야 하는데, 이는 고유한 게임 디자인에 매여 있게 된다. 그래서 다시 묻건데, 이러한 소비 패턴이 창조적인 면에서 흥미로운가?

브라이언 레이놀드 : 매우 그렇다.

무섭기도 한가?

브라이언 레이놀드 : 게임 디자인의 어떤 부분은 항상 두렵다. 전통적인 게임 디자인에서도 말이다. 예전에 게임을 개발 할 때는 개발을 완료하고 유통을 시작한 다음 그 게임이 히트하지 못하면 모든 사람들이 해고를 당해야 했었다. 그들은 다음 프로젝트를 위해 일할 수 없었다. 퍼스트 파티, 써드 파티 등 어디에 종사하고 있던 간에, 성공하지 못했을 시에는 끔찍한 재정적인 결과가 초래된다.

이런 점에서, 이 산업계에는 2 가지의 큰 특징이 있는데, 그 중 하나는 매우 빠른 순환 주기를 가지고 있다는 것이다. 그래서 당신이 일할 수 있고, 재빨리 긍정적이거나 부정적인 피드백을 받을 수 있다. 당신은 진행하고 있는 일을 멈출 수도 있고, 중단할 수도 있다. (웃음) 좋은 피드백을 받지 못하면, 개발을 중단해야 한다. 다른 것을 해야 할 것이다. 긍정적인 피드백을 받는다면, 계속 진행하면서 어디까지 계속 가야할지를 결정해야 한다. 그것이 정말 재미있다.

플레이어의 투자 관점에서는 큰 차이점이 있다. 게임을 50 달러에 판매할 때, 누군가가 길을 걸어가다 상점에 들러 50 달러를 지불하고 게임을 사가지고 간다면, 아마도 그 사람은 좋은 리뷰를 보았거나 어떤 좋은 점을 보았기 때문에 그렇게 했을 것이다. 그러나 그들이 그것을 좋지 않게 여겨서 게임 판매점으로 다시 되돌아가기 전까지 적어도 5-10 분 정도가 소요될 뿐일 것이다.

이것이 투자의 수준이다. 반면에 무료 게임의 경우에는, 게임이 로딩되고 있는 중에도 플레이를 잃을 수 있다. 로딩이 너무 길어진다면, 이용자가 떠나게 된다. 무엇이든간에 일어날 수 있으니, 크게 상관하지 말라고 하고 싶다. 초기에 흥미를 가지는 플레이어들이 있어야만 한다. 그리고 나서 그들이 좋은 경험을 가지고 편안한 시간을 보내도록 하는 것이 관건이 된다.

누군가 내게 “가상의 재화를 판매하는 비법이 무엇입니까?”라고 물었다. 다른 어떤 것보다 마찬가지로, 사람들이 사고 싶도록 만들어라! 이것이 내가 지금까지 게임 디자이너로서 해 왔던 것이다. 우리는 사람들이 사고 싶은 것을 만들기 위하여 노력하고 있다. 그래서 궁극적인 원칙에 있어서는 차이점이 없다. 비즈니스 모델에서는 조금 차이가 있을 수 있지만, 게임 디자이너로서는 플레이어에게 어떻게 호소 할 것인가를 배운다는 점에서 차이가 없다.