



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

소셜 게임의 진화: 하드코어 정의를 통해 캐주얼 찾기
(Evolving the Social Game: Finding Casual by Defining Hardcore)

토니 벤트리스(Tony Ventrice)

가마수트라 등록일(2010. 09. 21)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6143/evolving_the_social_game_finding_.php

[현재 소셜 게임 회사 Playdom 에 재직하고 있는 베테랑 모바일 및 캐주얼 게임 개발자 Tony Ventrice 씨가 하드코어와 캐주얼 플레이 원리의 차이점에 대해 고찰하고, 일반적으로 만연되어 있는 속설들을 날려버린다.]

게임을 캐주얼 게임 또는 하드코어 게임으로 한정짓는 요소는 무엇인가? 이것은 보다 광범위한 플레이어 계층을 위해 디자인하는 모든 사람들에게 필수적인 질문으로, 연일 화제를 불러일으키는 Facebook 이나 기타 소셜 네트워크 상의 게임의 경우 소셜 게임 개발자들이 업계의 담론을 이끌어 갈 것으로 예상할 수 있다.

그러나 놀랍게도 *하드코어*를 정의하는 것에 대한 문제는 소셜 스페이스에서 거의 논의되고 있지 않다. 새 포맷에 대해 신뢰할 수 있는 원칙을 채택함으로써 디자인에 접근하는 대신, 소셜 게임은 A/B 테스트, 매트릭스 분석 및 스키너 상자 심리학의 새 신조에 전념하면서 성장해 왔다. 많은 경우에서 프로 게임 디자이너들의 전문 지식은 간단한 시험과 오류에 의해 보류되었다.

그러나 상황은 변하며 붐이 시작되고 14 개월이 지나면, 기존 게임은 아무렇게나 방치된 밀쳐림 시들어버린다. 투자금은 풍부하지만 최후 통첩은 점점 다가 온다.

중요한 것은 소셜 게임은 *게임*이며 게임은 게임 디자이너를 필요로 한다는 것이다. A/B 테스트와 심리학적 조건화는 한계가 있다.

왜 특정 게임은 잘되지만 다른 게임은 잘 안 되는지에 대한 솔직한 이해와 결합된 멋진 구식 디자인 재능은 결국 거품 붕괴와 새로 떠오르는 산업 간의 차이를 의미하는 것이다.

소셜 게임이 성공하려면, 해당 게임의 디자이너들은 이전 30 년간의 업계 디자인 지식을 채택하고 “캐주얼하게 만들기”위해 의식적인 노력을 기울여야 한다.

자 그러면, 앞서의 질문으로 돌아가 게임을 캐주얼하게 만드는 것은 무엇인가?

먼저, 이 질문에 대답하기는 그렇게 어렵지 않은 것 같다. 게임이 플레이하기가 쉽다면, 바로 그 게임이 캐주얼 게임이다. 플레이하기가 쉽지 않다면, 그 게임은 하드코어 게임인 것이다. 그러나 “어렵다”는 말은 여러 다른 것들을 설명하는 굉장히 주관적인 단어이다. *Pac-Man*은 *어렵다*, 그러나 이 게임이 하드코어인가? 그러면 *테트리스*는 어떤가? 물론 *테트리스*는 캐주얼 게임이지만, 항상 실패로 끝나는 게임이 어떻게 *어려운* 것으로 간주되지 않는단 말인가?

그 차이는 바로 접근성이다. 쉽게 시작되는 게임은 비록 어렵게 끝난다 하더라도 접근하기는 쉽다. 그러나 이것을 안다고 해도 우리가 확실하게 혁명적인 통찰력을 가질 수는 없다. 캐주얼을 진정으로 이해하려면, 우리는 먼저 게임에 접근할 수 없게 하는 것, 즉 게임을 *하드코어*로 만드는 것이 무엇인지에 대해 깊이 파고 들어야 할 것이다.

게임을 하드코어로 만드는 6 가지 요소는 다음과 같다.

1. 난이도 컨트롤
2. 압도적인 옵션
3. 사전 지식
4. 추상적인 메모리화
5. 불분명한 목표
6. 불분명한 해결책

게임을 하드코어로 만들지 **않는** 6 가지 요소는 다음과 같다.

1. 도전
2. 시험 및 오류
3. 전략
4. 테마
5. 반복
6. 깊이 / 등급별 목표

하드코어에 해당되는 것

난이도 컨트롤. *Pac-Man* 및 *Frogger* 와 같은 게임 초창기에, 컨트롤은 보통 스틱(위로, 아래로, 왼쪽 그리고 오른쪽 방향)이었고 이것이 가장 기본적이었다. 게임 컨트롤이 점점 복잡해지면서 게임은 하드코어가 되는 길로 접어들게 된 것이다.

*Mario 64*는 컨트롤이 얼마나 성공을 거두었는지를 보여주는 인기있는 예제이다. *Mario*에서 장거리 점프를 하려면 버튼 2 개와 방향 스틱이 필요하다. 이동은 직관적이지 않기 때문에 사용자에게 가르쳐야 한다. 설상가상으로, 다음과 같이 뭔가 분명하지 않은 타이밍이 연관되어 있다. 사용자는 먼저 x 초 동안 원하는 방향으로 뛰어간 다음, y 초 동안 Z 버튼을 누르고 있다가 A 버튼을 눌러야 한다.



계산을 잘 못하거나 순서가 뒤죽박죽되면 *Mario*가 미끄러져 멈추거나, 더 심하면 공중에서 멈추면서 지상으로 떨어지게 된다. x 와 y 라는 것은 막연하기 때문에 잘 익힌 다음 꼭 기억해 뒀야 한다. 이것이 바로 하드코어이다.

마우스에 대한 입력을 제한하면 컨트롤을 계속해서 캐주얼로 유지하는데 큰 도움이 되지만, 타이밍, 정밀성 및 발견가능성에 대한 학습은 어떤 경우에서나 적용할 수 있다. 캐주얼 사용자는 인터페이스를 학습하거나 완벽하게 익히기 위해 애쓰지 않아도 된다.

압도적인 옵션. 가장 간단한 레벨에서, 압도적인 옵션은 주어진 시간에 누를 수 있는 버튼의 수로 간주될 수 있다. 보다 복잡한 레벨의 경우 압도적인 옵션은 다음 번에 해야 할 작업을 결정할 때 중요시될 수 있는 모든 옵션과 관련된다. 캐주얼 사용자는 의미있는 결정을 내리고 싶어하지만, 결정의 전체 범위가 압도적이거나 의사소통이 제대로 되지 않는 경우 ‘의미있는’에서 ‘실망스러운’으로 바뀌게 된다.

예를 들어, 캐주얼 플레이어가 기능 및 상이하지만 균등하게 균형이 잡힌 총 8 개의 고유한 유틸리티를 이해함에도 불구하고 순간적인 충동으로 어떤 것을 사용해야 할지 결정하는 것은 여전히 압도적일 수 있다.

올바른 옵션을 찾는 데 있어서의 시험 및 오류는 단순히 학습 과정의 일부이지만, 이것은 캐주얼 사용자들의 경우 게임 경험이 부족하다는 사실을 간과할 수도 있다는 논쟁이 있었다. 시험을 의미있게 하려면 사용자는 의사결정 공간을 의심스러움을 1 차원으로 줄일 수 있어야 한다(즉, 알 수 없는 요소는 기껏해야 단 하나). 알 수 없는 요소가 여러 개 존재할 경우, 시험 공간의 조합적 크기는 급속도로 압도적이 되어 간다. 선택권은 게임 경험으로 점차 계층화되어야 한다.

사전 게이밍 지식. 여러분의 게임이 플레이어가 다른 게임을 플레이했다고 가정할 경우 사전 지식이 필요하다. *새 아이템을 선택하면 기존 아이템은 인벤토리로 이동한다*, 또는 *끝없이 리스폰되는 모든 것은 다음 퍼즐을 풀기 위해 필요하다*와 같은 “상식”적인 게이밍 표준은 숙련된 게이머가 아닌 사람들에게는 명확하지 않다.

여러분의 캐주얼 플레이어 계층이 비디오 게임에 대해 아무것도 모른다고 가정하는 것은 불명확한 일일 수 있지만 현실적으로는 매우 어렵다. 몇 년 동안 비디오 게임에 몰입했기 때문에 이를 제외시키는 일은 어려울 수 있다. 유용성 테스트는 디자인을 부분 점검하는 데 매우 소중한 자산이지만 종종 세부사항이 너무 사소할 경우 그냥 지나치기도 한다. 효과적인 캐주얼 디자인은 ‘캐주얼’처럼 살고 숨쉬고, 지식 기반을 제 2의 천성으로 만드는 법을 배워야 한다.

추상적인 메모리화. 이것은 이미 암시된 것이지만 그 자체의 범주를 정당화하기에 충분히 중요하다. 직접적으로 직관적이지 않고 전형적인 플레이어의 라이프스타일에서 추론될 수 없는 모든 것은 메모리화되어야 한다. *레이스에서 이기는 것은 피니시 라인을 가장 먼저 통과하는 것이다*는 명확하다. *포탄은 앞으로 발사되고 바나나는 되돌아간다*는 명확하지 않다.

가장 단순한 레벨에서 이것은 다음 둘 사이의 차이점이다. *점프를 하기 위해 A 버튼 누르기*와 *점프를 하기 위해 스틱을 위로 누르기*. 하나는 추상적이므로 메모리화되어야 하고, 다른 하나는 직관적이기 때문에 보다 쉽게 기억할 수 있다. 기능이 추상적이면 추상적일수록 그 기능을 잊어버리게 될 위험은 더 커지고, 플레이어들이 기능을 더 많이 잊어버리면 잊어버릴수록 실망하게 될 가능성은 더 커진다.

불분명한 목표. 사용자가 다음 번에 무엇을 해야 할지를 반드시 이해해야 하는 게임은 하드코어 게임이라 할 수 있다. 개방형 또는 사용자 정의된 목표는 한 가지이지만 플레이어가 개방형 옵션에서 지겨움을 느끼기 시작하는 순간 곧 달성해야 할 잘 정의된 목표가 있는 것이 좋다.

함축된 목표가 “모든 몬스터 죽이기”와 같이 직접적이더라도 여러분이 생각하는 것만큼 분명하지 않을 수 있다. 캐주얼 플레이어들은 흥미로운 의사결정을 하고 싶어하지, 무엇이 기대되는지를 이해하려고 하지 않는다.

불분명한 해결책. 여기서서는 매우 주의깊게 구별해야 할 것이 있다. 모든 퍼즐에 대한 모든 해결책이 명확함을 보장해야 할 필요는 없지만 해결책의 속성이 무엇인지는 분명히 해야 한다.

예를 들어, 무거운 블록을 안으로 밀어 넣어야 하는 4 개의 압력 센서는 해결책이 수락가능할 정도로 불분명한, 분명한 목표이다. 모든 부품(센서 및 블록)은 알려져 있지만 4 개의 모든 블록을 동시에 제 자리에 놓는 방법은 알아내야 하기 때문이다.

수락할 수 없을 정도로 불분명한 해결책이란 해결 방법조차 알려져 있지 않은 해결책을 말한다. *Shadow of the Colossus* 에서, 플레이어에게는 다음 거상의 방향을 가리키는 광선이 주어진다. 이것이 바로 분명한 목표이다. 그러나 이따금씩은 거상에게 유효한 루트를 찾는 것이 굉장히 불분명하다.

좁은 소용돌이에서 먼 거리를 이동하면서 자신의 목표를 찾아가도록 훈련을 받은 사용자는 방해가 안 되는 장소에서 표지가 없는 등산용 발판을 찾아내기 위해 길들여지지 않을 것이다. 해결 방법의 예고 없는 변화는 하드코어에 속하는 것이다.

요약

6 개의 하드코어 구성 요소는 게임을 하드코어로 만드는 대부분의 디자인에 광범위하게 해당되는 것들이다. 이 요소들을 피하면 게임이 좀 더 접근하기 쉬워질 수 있을 것이다. 그러나 너무 지나쳐도 위험이 있다. 더 이상 재미가 없어지는 수준까지 자신의 디자인을 지나치게 단순화하는 사람들이 있을 수 있다. 따라서 하드코어로 보일 수 있지만 실제로는 하드코어가 아닌 것을 정의해 보는 것이 바람직할 것 같다.

하드코어에 해당되지 않는 것

도전. 가장 일반적인 가정은 어려운 게임 = 하드코어라는 공식이다. 그렇지만 이것은 사실이 아니다. 다음과 같이 언어적인 혼란이 다소 있다. “hot”이 양념과 열을 나타내는 것과 마찬가지로, ‘어렵다’는 말은 한 가지 이상의 의미를 갖는다.

사용 중인 인터페이스가 모호한 경우 게임은 “어렵다”라고 할 수 있고, 목표가 불분명하다면 그 게임도 “어렵다”라고 할 수 있고, 게임이 단순하지만 완전히 마스터하기는 불가능하다면 그 게임 역시 “어렵다”라고 할 수 있다. ‘어렵다’라는 말은 접근성과 도전을 모두 나타내는 말이다. 어려운 접근성은 나쁜 것으로 이전 섹션의 6 개 요소 모두에 해당되는 것이다.

어려운 도전은 좋은 것으로, 사실상 리플레이어빌리티(replayability)로 향하는 가장 캐주얼한 루트이다. 여러분들은 사용자가 여러분의 게임을 완전히 마스터하는 것을 도전과제로 삼고 각 세션을 끝낼 때마다 새로운 성취감을 느끼기를 원할 것이다. 실질적인 비결은 하드코어

디자인의 6 가지 요소 중 하나에 빠져들지 않고 도전을 서서히 주입시키는 데 있다. *테트리스*는 단순히 막대들이 떨어지는 속도를 높임으로써 도전을 관리하지만 대부분의 게임에는 굉장히 직접적인 해결책의 만족감이 없다.

시험 및 오류. 하드코어 섹션에 언급한 대로 해결책이 알려져 있지 않은 퍼즐은 해결 방법이 알려져 있는 경우 수락가능할 정도로 캐주얼이다. 해결책 집합이 신중하게 제한된 퍼즐은 수락가능할뿐 아니라 바람직한 시험 및 오류의 형식을 촉진한다.

캐주얼 사용자들은 결국 성공을 거둔 자신들의 가설과 일련의 시험들이 실제로 가치가 있는지를 평가해 보아야 한다. 그렇게 하는 관문은 실패의 영향을 완화하는 것이다. 연속적인 시도를 하면서 캐주얼 사용자는 엄청난 시간과 노력을 반복하도록 요구 받아서는 안 된다. 여러분의 게임이 시험 및 오류 플레이 스타일에 대한 쉬운 턴어라운드를 지원하지 않는다면, 그 게임은 하드코어 게임이 될 위험성이 높다.

*세션 길이*가 종종 시험 및 오류 턴어라운드 시간과 혼동된다는 것을 지적해 보는 것은 가치가 있을 수 있다. 그렇다, 여러분의 게임은 사용자가 쉽게 왔다갔다 할 수 있게 해야 하지만 게임 경험의 전체 범위를 단일의 반복가능한 시험 루프로 제한해야 할 필요는 없다. 게임을 지속적으로 흥미롭게 유지하기 위해서는 경험(발견)이 진화해야 하며 더욱 의미있게 되어야 한다. 플레이 세션을 예상하지 않는다면, 게임은 시시해지고 플레이어는 결국 흥미를 잃어버리게 된다.

전략. “전략”은 여러 개의 미묘한 의미를 갖는 또 다른 단어이다. 먼저 이 단어는 게임의 전체 장르를 정의하는 데 사용되어 왔다. 전략 게임은 가장 깊고 가장 복잡한 게임 중 일부이다. 즉 전략 게임은 하드코어이다.

또한 전략이라는 단어는 게임 시스템의 문제를 해결하는 동안 플레이어가 거치게 되는 정신적인 과정을 설명하는 말이다. 이러한 종류의 전략이 반드시 복잡한 것은 아니다. *적의 통과할 때까지 벽 뒤에서 기다렸다가 그의 뒤에 몰래 다가서는 것은 전략이다.*

실제로, *전략*이란 게임플레이를 흥미롭게 만드는 것을 말하는 것으로, 플레이어들이 하는 선택과 승리의 순간에서 마지막으로 내리는 결정이다. 여기서 트릭이란 전략이 얼마나 단순해질 수 있는가를 깨닫는 것이다.

여러 가지 조치를 통해 효과적으로 해결될 수 있는 상황은 전략적인 상황이다. *goomba 가 가까이 올 때까지 기다린 다음 공격한다*는 전략이다. 이는 속도를 내서 *goomba*에게 접근한 다음 공격하는 것과 마찬가지로, 뒤로 물러나 있다가 웅덩이에 빠지기를 기다리는 것은 효과적인 대안책이다.

테마. 테마와 콘텐츠가 너무 맞으면 혼란을 준다. 예를 들어 검을 든 요정이 나온다고 해서 그 게임이 하드코어인 것은 아니다. 요정들과 검이 등장하는 많은 게임들이 하드코어였고 그 조합이 발전할 수 있는 것은 사실이지만, 요정과 검이 있다는 것만으로 그 게임을 하드코어라 주장하는 것이 과연 정당한가?

사진 지식 질문으로 되돌아가서, 이렇게 질문을 해보자. *요정을 포함하는 것이 사전 지식에 대한 부담을 암시하는가?* 어떤 경우 *Legend of Zelda*와 같이 요정이 되는 것은 뾰족한 귀와 초록색 튜닉 정도만을 암시한다. 그러나 어떤 경우 이러한 암시는 더욱 더 깊게 들어가서, 실질적으로 사전 지식에 대한 부담을 구성할 수 있는 민첩성과 마법 측면에서의 캐릭터 능숙도를 암시하는 경우도 있다.

결국, 테마를 통해 퍼트리려는 메시지를 인식해야 하지만 그 테마는 접근성이 아닌 플레이어 계층을 결정한다는 것을 이해해야 한다. 그렇다, 하드코어 게이머와 젊은 남성들은 상당 부분이 겹쳐지는 2 개의 그룹이지만, *이들은 같지는 않다.*



반복. 캐주얼 플레이어들은 계속 반복해서 같은 일을 하는 것에 거부감이 없다. 특히 과정의 작은 부분이 점차적으로 더욱 도전적이 되어 갈 경우 그러하다. *테트리스*가 좋은 예이지만, *Pokémon* 역시 좋은 예이다. *Pokémon* 과의 전투는 극도로 반복적이지만 그 때마다 나오는 적이 약간 다르기 때문에 전투 과정이 침체되지 않는다.

이 요소에 대한 핵심은 모든 게임은 반복적이며 게임에서 지향하는 하드코어 수준은 진기함이 도입되는 속도와 직접적으로 일치해야 함을 깨달는 것이다. 따라서 여러분들의 게임이 명백하게 하드코어라면 캐주얼 게임이 트위스트를 더 작고 덜 빈번하게 유지하는 동안, 더 크고 더 빈번한 게임플레이 트위스트를 도입하여 플레이어 계층이 계속 만족할 수 있도록 해야 한다.

다른 말로 표현하자면, 하드코어 게임은 덜 반복적이고 캐주얼 게임은 좀 더 반복적이다라고 할 수 있다.

깊이 / 등급별 목표. 이것은 설명하기 가장 어려운 요소이다. 이 요소를 입증하기 위해 관리되어온 캐주얼 게임이 거의 없기 때문이다. *반복* 섹션에서 언급한 바와 같이, 새 트윙스트와 목표의 도입은 하드코어이다.

OI 요소의 요점은 새 게임플레이는 전체적으로 회피되어서는 안 된다는 것을 강조해야 한다는 것이다. 사용자에게 표시되는 새 기능들을 관리하는 것이 중요한 반면, 이러한 기능을 전체적으로 중지하는 것이 항상 바람직한 것은 아니다. 해결책은 플레이어가 경험하는 전략적 복잡성의 수준을 인지하는 것이다. 일부 전략이 제 2의 천성이 되고 흥미가 없어지는 게임을 가지고 있다면, 게임플레이를 발전시켜 새 전략이 떠오르도록 해야 한다. 이렇게 하지 못하면 게임플레이가 시시해지면서 리플레이어빌리티(replayability)에 지장을 줄 것이다.

이 요소를 가지고 논쟁하기가 어려운 이유는 캐주얼 사용자들의 많은 경우에서 리플레이어빌리티가 중요하지 않기 때문이다. 지금까지 대부분의 캐주얼 게임은 짧은 시간 안에 게임의 흥미가 떨어질 것이라는 예상 속에서 개발되어 왔다. 비즈니스 모델이 이것을 지원해 준다면(온라인 다운로드 가능 iPhone, 또는 에피소드풍의 콘텐츠가 있는 게임) 사용자는 실제로 게임이 점점 시시해 질 것이라고 예측하고 구매 의사결정 시 이를 고려하게 된다.

이는 사용자와 게임 간의 장기적인 관계가 다소 중요한 *구독 및 무료 게임* 스페이스에만 해당하는 것이다. 그리고 예상된 바와 같이 이러한 스페이스에서 개발자들이 부딪히는 가장 큰 어려움은 사용자 유지이다. 그러나 *깊이*는 소장용을 위해 수집하는 새로운 예술 재산 세트나 크리스마스 테마의 미니게임이 아니다. *깊이*는 신규 사용자 선택, 즉 이전의 상호작용에 토대를 두거나 이전의 상호작용을 진화시키는 새 게임플레이 목표이다.

여러분이 이러한 목록에서 단 한 가지를 인식한다면, *접근성*이 모든 것이 되어야 한다. 인기있는 테마를 식별할 수 있는 능력은 희귀한 기술이 아니며 성공적인 게임은 사람들이 귀여운 애완동물이나 마피아 파워 판타지를 좋아한다는 가정 하에 구성될 수 있는 것이 아니다. 게임은 접근하기가 쉬워야 한다. 인기있는 책은 읽기 쉽고 인기있는 영화는 따라 하기 쉬운 것처럼, 인기있는 게임은 플레이하기가 쉽다.

여러분이 단 한 가지를 더 인식한다면, 게임은 재미있어야 하고 재미있는 상태가 계속 유지되어야 한다는 것이다. 사용자가 새로운 발견을 하지 않게 되면 그 즉시 게임은 지겨워지고 엄청난 양의 의무조차 사용자가 흥미를 잃어버리는 것을 막을 수 없을 것이다.

결론

필자는 캐주얼 스페이스에 대한 게임 디자인을 재고하는 데 초점을 맞추었음에도 불구하고 모든 스페이스에서 중요성이 똑같이 강조되었음을 마지막으로 덧붙이고 싶다. *하드코어*는 열혈 게이머들 사이에서는 영광의 훈장일 수 있지만 게임을 하는 더 많은 다른 사람들에게서는 우리의 가정을 재평가해보는 것이 좋을 것이다. 얼마나 많은 하드코어 문채가 공정한 도전을 구성하고 시장 점유율을 떨어트리는 나태한 디자인이 얼마나 많은가? 캐주얼 스페이스는 전임자들로부터 많은 것을 배울 수 있지만 이것이 곧 전달해야 할 중요한 교훈을 갖는다는 뜻은 아니다.