



소셜 게임의 전략적 진화

작성자 : Kris Graft (크리스 그래프트)

가마수트라 등록일 : 2011년 4월 15일

[Zynga 는 Zynga East studio 를 이끌 PC 전략 개발 전문가인 브라이언 레이놀드를 고용하면서 업계에 충격을 주었다. 하지만 FrontVille 의 성공은 그 결정에 대한 모든 질문들에 대해 충분한 대답이 되었다. 여기에서 브라이언 레이놀드와 Ensemble 의 공동 설립자인 브루스 웰리는 소셜 게임의 미래를 추적하고 관찰한다.]

2009 년 Big Huge Games 에서 떠난 브라이언 레이놀드를 고용함으로써, 신흥 지역으로의 실험적이고 사실적인 방법들과 디자인 철학을 주입하기 위해 사회적 공간의 외부로부터 전통적인 게임 개발자를 고용하는 것이 장차 Zynga 전략의 일환이었음을 명백히 하였다.

그 전략은 그와 그의 회사의 첫 게임인 *FrontierVille* 을 성공시킴으로써 그 위치를 굳건히 했다는 것은 의심할 여지가 없다.

막을 내린 Age of Empires 의 개발자인 Ensemble Studio 의 공동 설립자인 브루스 웰리는 레이놀드와 함께, 그가 어떻게 그리고 왜 Zynga 의 디자인 컨설턴트가 되었는지 그리고 무엇을 가르치고 배웠는지에 대해 설명한다.

두 사람은 사회적 공간의 진화 본성에 대해 이야기 한다. 어떻게 매우 짧은 시간 내에 게임들은 양적 그리고 질적 두 부분에서 엄청나게 성장할 수 있었는지에 대해 이야기한다. 그들은 또한 보다 나은 디자이너가 되기 위한 필요 조건에 대해 논의하고, 간단함은 청중을 빠르게 매료시키지만 의미 있는 스토리는 프로세스를 보다 어렵게 만드는 것에 대해 설명한다.

당신은 Zynga 와 어떻게 소통하고, 자문회사 일을 어떻게 관두게 되었는지 설명해 주시겠습니까?

브루스 웰리: 음, 브라이언이 Zynga 는 게임들의 스토리를 돕기 위해 “시드 마이어 디자인 학교” 의 많은 학생을 어떻게 하면 영입할 수 있을 지에 대한 얘기를 저에게 했고, 어떻게 게임들이 진행되는지에 대한 것 외에는 걱정하지 말라고 했습니다. 그래서 Zynga 의 몇 개의 외부 스튜디오에서 일해오고 있습니다.

저는 기본적으로 외부 스튜디오 일을 배정받았고, 샌프란시스코 스튜디오 일은 배정받지 않았습니다. Zynga 는 총 5~6 개의 스튜디오를 운영하는데, 저는 그 중 2~3 개의 스튜디오와 일하고 있습니다. 아마 내년에는 제 업무의 대부분을 그 중 하나의 스튜디오에 전념할 것 같은데 확실하지는 않습니다. 그리고 그 곳에서 정말 멋진 게임을 하나 만들어 볼 예정입니다.

저는 또 하나의 디자인 발언권 이기도 합니다. 이 경우, 그 곳 스튜디오 사람들은 저를 젊은 디자이너들을 도울 수 있는 경험 있는 사람으로 봅니다. 또한 적어도 당분간은 스튜디오에서는 나에게 그 게임 파트들을 할당하고 담당자로 배정하기를 원하고 있습니다. 대부분 스튜디오에는 광고제작 총책과 책임 디자이너, 그리고 제품 담당 책임자들이 포진해 있는데, 때로는 그들 모두 어떤 것에 대해 각기 다른 생각을 가지고 있습니다. 그래서 이 경우, 그들은 저를 또 하나의 발언권으로 여기고, 그리고 그들의 의사 결정을 중재할 수 있는 경험 있는 발언권으로 여깁니다.



FrontierVille

시드 마이어 디자인 학교의 어떤 점이 소셜 게임 공간과 잘 융화되게 합니까?

브라이언 레이놀드: 저는 시드가 핵심 공간에서 게임 제작 시스템이 빠르게 시제품화 되도록 창조했다는 것은 부분적으로 사실이고, 시드는 역대 최고 라고 생각합니다. 여러분은 '소방관' 을 말할 것이고, 2 주 후 그는 여러분이 소방용 폴을 가지고 내려가서 아이템 들에서 소방용 호스를 가리키면, 그 곳에 소방차가 있는 게임을 할 것입니다. 그는 어떤 것으로도 게임을 만들 수 있는 그런 사람이고, 매우 빠르게 진행되는 핵심을 만들 것입니다. 그런 다음 여러분은 그 게임을 실행하고, 수정하고 그리고 실행하고 다시 수정합니다.

실제로 게임을 경험하고 파트들을 보는 것은 재미있는 일입니다. 그리고 그것들을 바꾸고 더욱 재미있게 만드는 것, 또는 재미없는 부분을 없애는 것은 여러분이 가지고 있는 많은 시간 동안 계속됩니다. 그리고 여러분이 시작할 때까지, 여러분은 정말 재미있는 무엇인가를 경험하게 됩니다.

그 방법은 사회적 공간에서 일을 잘해 내기 위해 모습을 드러냅니다. 우리의 게임들은 정말로 실질적인 디자인에 관한 공간입니다. 우리는 제한된 대역폭을 가지고 있기 때문에, 말판을 보기 좋게 만들고, 보기 좋은 미술을 삽입하지만, 3D 는 아니며 기가 바이트의 콘텐츠가 내려오지는 않습니다. 플레이어가 로딩 바에 지치지 않기 위해 정해진 시간 안에 여러분이 인터넷을 통해 넣을 수 있는 아이템의 양은 매우 제한적입니다.

실제로 우리가 얼마나 잘 디자인 했는지는 게임이 진행 될수록 얼마나 재미있어 지는가가 핵심 계수이고, 이것이 제가 말하고 싶은 것입니다. 우리는 20, 30 년 동안 원형을 만들 수 있고, 그리고 반복하고 원형을 만들고, 또 다시 반복하여 재미를 찾기 위한 많은 시금석이 있는 수 많은 곳을 우리는 알고 있습니다

2년 전 Zynga 에 합류했을 당시, 그곳에서 일하는 사람들과 마찰은 없었습니까? 방법은 무엇입니까?

브라이언 레이놀드: 음, 제가 그 곳에 잘 어울린다고 느낀 이유는 한 가지였습니다. 그들은 이 새롭고 멋진 장점을 이미 가지고 있다는 그 사실을 잘 알고 있었기 때문에 여러분이 게임을 할 수 있고 변화시킬 수 있습니다. 그리고 그것은 저에게 있어 매우 흥미로운 것이었습니다. 멋진 기회에 대해 얘기해 보십시오. 여러분이 모든 사용자들이 이 게임을 계속하게 할 때 여러분의 게임의 진화는 계속 진행될 수 있습니다.

지금 게임 디자이너들의 아이디어 자체가 실제로 웹 공간으로부터의 일원이기 때문에 거기에는 몇 가지 문화 충격이 있었고, 우리는 어떻게 함께 일할 수 있을 것인가를 해결해야만 했습니다. 하지만 우리는 우선 FrontierVill의 형태로 성공적으로 이것을 해냈고 큰 성공을 거두었습니다. 그래서 지금 우리 모두는 행복하고, 꽤 잘 해오고 있습니다. [웃음]

그럼 브루스, 당신은 어땠습니까? 당신은 그들을 지원하고, 그들은 당신에게 배웁니다. 이 업계에서 오랜 시간 베테랑이었던 그들로부터 무엇을 배우고 있나요?

브루스 셸리: 저는 소셜 네트워킹 공간, 사회적 작업 방식에 대해 배우고 있습니다. 제 말은, 멀티 플레이어를 제외하고 우리 스스로는 사회적 상호작용에 대해 전혀 관심을 갖지 않는다는 것입니다. 무슨 말인지 아시겠습니까? 여러분이 어떻게 두 사람을 잘 연결할 것인가와 같이 여러분은 게임을 시작하고 수다를 떨 수 있습니까? 연결의 아이디어와 게임 도중 서로 돕는 것, 그리고 우리가 전에 만나보지 못했던 청중들과 만나는 것들, 이런 것들이 제가 배우고 있는 것입니다.

이 곳은 게임을 즐기고 돈을 지불하지 않는 사람들의 큰 공간입니다. 정말 재미있는 게임을 그들에게 제공한다는 생각, 즉 그들이 실제로 기꺼이 무엇인가를 지불한다는 사실이 저에게는 매우 흥미로운 부분이었습니다.

저는 게임의 완전한 새로운 분야에 대해 배우고 있다고 생각합니다. 이 급속한 반복은 매우 놀라울 따름이고, 데이터는 돌아오게 합니다. 우리는 한 번도 그런 적이 없었습니다. 여러분이 몇 가지 중요한 데이터를 입수하기 전에 수년 동안 여러분의 프로젝트와 업무를 마무리 지어야만 했습니다.

심지어 수집에도 어려움이 있었습니다. 여러분이 배울 수 있는 것들은 제한되어 있었습니다. 여러분은 사람들이 무엇을 말하는지 듣기 위해 포럼들을 쫓아 다니며 대대적으로 조사해야만 했고, 하나의 포럼 게시물 반복은 사람들이 얼마나 심각하게 이것을 좋아하고 좋아하지 않는지를 측정하는 계수였습니다.

그리고 현재 우리는 사람들이 무엇을 좋아하고, 무엇을 좋아하지 않는지 그리고 그들이 여러분을 게임의 변경과 개선을 위해 며칠이나 그 공간에 머무르게 할 것인가에 대해 신속히 보강하는 모든 수치들을 확보한 상태입니다.

Zynga는 통계 기반 게임 디자인에 대해 매우 열려있고, 이러한 점은 “글쎄요, 당신의 직감을 따라가 보십시오” 라고 말할지 모르는 사람으로부터 부정적인 반응을 얻게 됩니다. 당신은 이 점에 대해 어떻게 생각하십니까?

브루스 셸리: 좀 웃기는 얘기 같습니다. 저는 여러분의 소비자들이 게임에서 무엇을 하는지, 그들이 정확하게 무엇을 좋아하고 좋아하지 않는 지에 대한 반응을 볼 수 있다고 생각합니다. “내가 더 잘 알고 있다” 라고 말하는 것은 아니라고 봅니다. 제 생각엔 그렇게 말하는 것은 상당히 어리석은 것 같습니다. 우리가 Age 게임들을 할 때, 우리 직원들이 무엇을 하는지 보았고, 우리가 본 것들을 근거로 해서 두 달 간격으로 게임을 보완했습니다. 우리가 처음에는 게임에 있어 정확하지 않았고, 따라서 제가 볼 때는

적용되지 못하는 장치였습니다. Zynga 는 우리가 정보를 수집한 곳에서의 회송시간을 분명히 단축해왔고, 그리고 변화를 만들 수 있습니다.

브라이언 레이놀드: 저는 좋은 게임 디자이너는 그들이 할 수 있는 만큼 데이터에 따라 처리하고 싶어해야 한다고 생각합니다. 여러분이 몇 년 동안 게임을 만들고 나면 여러분이 그 게임을 판매할 때, 여러분은 정말로 여러분의 아주 최초의 진정한 사용자 데이터를 수집하기 시작합니다. 그리고 여러분은 이것으로부터 조금 배우려고 시도합니다만 일년 이나 이년 후 다음의 완전한 게임이 완성될 때까지는 여러분은 그것을 적용할 수 가 없을 것입니다.

그렇지만 여전히 귀중한 통찰력들은 “우와 정말 효과가 있어” 와 “우와 실제로 효과가 없어” 의 결과를 보여줍니다. 그리고 예전에는 어렵게 얻은 작은 가치들에 불과하지만 지금 우리는 무엇인가를 볼 수 있고, 실제로 현재 게임에서 반응합니다

우리가 출시할 때까지 중요한 무엇인가를 생각하지 않았기 때문에 현재 게임이 시간만 소비한 건 아닙니다; “오, 예, 사람들이 이걸 할 때는 멈췄어. 이 부분에 와서 사람들이 멈췄어, 그러니깐 사람들은 이걸 좋아하지 않는 것이 틀림없어” [웃음] “우리가 이것을 알게 되었을 때 게임에 다시 돌아오게 작업할 수 있습니다. 플레이어들은 더 나은 게임을 좋아하고, 게임 디자이너들은 그들이 게임을 계속 하게끔 합니다. [웃음]

브루스 웰리: 심지어 시드 마이어조차도 그가 게임 할 때까지는 단지 추측만 했습니다. 제가 말하고 싶은 것은 처음부터 모든 게임들을 해결할 만큼 누구도 그렇게 똑똑하지는 않다는 것입니다. 따라서 우리가 빠르게 배울 수 있는 아이디어는 정말로 긍정적인 것입니다.

확실한 것들은 여기 중요성에 있어서 조금은 다르다는 것이다. Age 에 있어 우리는 사람들을 그 게임에 참여하게 하고 또 계속하게 하려면 처음 15 분이 중요하다고 생각했습니다. 소셜 네트워크에서는 이것을 “초기 사용자 경험” 이라 부르고 이것은 매우 중요합니다.

브라이언 레이놀드: 현재는 처음 15 초와 1 분이 황금 시간입니다. 여러분은 15 분의 시간이 없습니다. [웃음]

브루스 웰리: 그들은 이를 공표하지 않습니다. 그리고 그들이 이것을 공표한다고 생각하지 않습니다. 그리고 저는 이것이 내부적인 것이라고도 생각하지 않습니다. 단지 작용하는 황금 메커니즘이 존재할 뿐입니다. 다른 게임들에서 제가 경험하지 못했던 아주 많은 새로운 것들이 있습니다.

브라이언, GDC 온라인에 당신의 기초를 말할 때, 이러한 소셜 게임들은 더욱 복잡해 질 거라고 말씀하셨는데 ...

브라이언 레이놀드: “복잡해 질 거라고 말하지 않았다는 데 돈을 걸겠습니다.” [웃음]

복잡하다가 아니라 보다 심층적인 경험이라고 말했던 것 같습니다...

브라이언 레이놀드: 심층적인! 심층적인! 그 단어가 틀림없습니다. 게임을 하기 위해 DOS 프로그램으로 autoexec.bat 아이템들을 다 써버리는 그런 사람들은 엄밀히 말하자면 꽤 요령이 있고, 그들은 항상 즐거운 부분이 아닌 것들을 해결하고 싶어했습니다.

그리고 당신이 게임을 판매할 사람들이 적었습니다. 하지만 인터페이스가 얼마나 복잡한지에 대해 느리게 움직여도 되고, 그 사람들은 여전히 그 게임을 하고 싶어했습니다.

하지만 점차적으로 그 운영 시스템은 개선되었고, 사용하기에 보다 편리해졌습니다. 제 말은 당신은 윈도우 프로그램이 있고, 윈도우 이후에도, 패키지 종류의 콘솔 게임이 있고, 게임을 위해 무엇인가를 설치할 필요가 없습니다. 여러분은 그저 플러그를 꽂고, 버튼을 누르고 게임을 즐기시면 됩니다.

일들을 해결하려고 하는 사람들에 의해 발생된 모든 마찰 들을 꼬집어 내는 것은 더 많은 사람들이 여러분의 게임을 좋아하게 만들 수 있습니다. 그 게임을 즐기는 사람들이 많아지고, 그렇다면 [재미있는 투로 속삭이듯이] 여러분은 더 많은 돈을 벌 수 있습니다.

그래서 제가 생각하는 것들이 소셜 게임들에서 나타날 것입니다. 속임수죠. 여러분이 만약 게임 디자이너라면, 얼마나 깊숙하게 넣어 알아내는가가 그 요령입니다. 이것은 선택이기 때문에 양식들과 모든 사물들은 게임을 재미있게 만들고, 여러분이 한 번 보다 더 많은 게임을 할 수 있도록 합니다. 또한 여러분이 다음의 작은 숨겨진 것을 찾도록 하거나 다음 도전을 극복하려는 시도를 하게끔 합니다.

그리고 90년 대로 돌아가서, 우리는 부분들을 함께 조합하여 드러내 놓고 게임을 좀 더 복잡하게 만들 수 있을 것입니다. 여러분은 깊이에 있어 더욱 민감해져야 하기 때문에 지금은 실제로 더욱 어려워졌습니다; 상당히 접근 가능해야 합니다. 그러므로 매우 간단한 부분들은 서로 매우 민감해지기 위해 발생합니다. 그것은 우리가 *FrontierVille*에 시도한 것이었습니다.

예를 들어, 작은 시스템들이 아주 많지만, 플레이어가 게임을 시작하기 전 어떻게 게임 해야 하는지에 대한 책을 읽도록 만들지 않았습니다. 이것은 마치, "오 저것 봐, 전 세계가 아이템들이야; 저 아이템을 클릭해봐. 네가 무엇을 클릭하던 간에 뭔가 좋은 일이 생길

거야!" 그리고 나면, 여러분은 결국 동물들은 식물들과 약간 다르게 일하는 것을 깨닫게 될 것입니다. 그런 다음, 여러분은 깨닫게 됩니다. "오 이것 봐, 내가 여기에 양을 두게 되면 잔디가 다시는 자라지 않아."

그래서 만약 내가 잔디가 다시는 자라는 것을 원하지 않는다면, 나는 나의 동물들이 잔디를 먹을 수 있도록 잔디주위에 배치해 둘 것입니다. 하지만 여러분이 그렇게 해야만 한다고 누구도 말해주지 않습니다. 그렇게 알려주는 매뉴얼도 없고, 심지어 "이봐 그런데 말이야, 양은 잔디를 먹어" 라고 알려주는 팝업창도 없습니다. 여러분이 게임을 하고, 여러분이 깨닫고, 그런 다음 여러분이 생각합니다. "이봐, 나는 뭔가를 알아냈어, 알아냈기 때문에 나는 멋져, 그리고 이 게임과 경험이 기분 좋아." 우리는 어떻게 게임을 디자인 할 것인지에 대한 방법을 계속해서 배울 수 있을 거라고 저는 생각합니다. 감춰진 마찰에 대해 우리는 계속해서 나아질 것이고, 그 곳을 또한 심층적으로 만들 것입니다.



브루스, 당신은 컨설팅한지 몇 개월 밖에 되지 않았습니까. 소셜 게임을 정당화하기 위한 노력이 여전히 피곤한 겁니까? 당신이 소셜 게임을 정당화 해야 할 필요가 있습니까?

브루스 셸리: 절대 그렇지 않습니다. 우리는 좋은 경험을 한 번도 해보지 못한 여러 명에게 관심을 가져왔다고 저는 믿습니다; *Minesweeper* 은 그들이 할 수 있는 최고의 게임이었습니다. 그리고 그 소셜 네트워킹 게임들은 정말로 흥미 있는 많은 아이템들을 그들에게 주었습니다; 이것은 매우 굉장한 것이라고 생각합니다. 그리고 그들은 이것을 위해 기꺼이 돈을 지불하고, 우리는 생계를 만들어 갈 수 있다는 사실 말입니다. 이것은 아주 멋진 기회인 것 같습니다. 이것을 정당화 시킬 어떠한 이유도 없다고 생각합니다.

그리고 브라이언, 당신은 꽤 편안해 보입니다.

브라이언 레이놀드: 지금 정말 좋은 시간을 보내고 있습니다. 솔직히 말하면, 저는 21 개월 동안 그 전 몇 년 동안 제가 해왔던 것 보다 아주 많은 게임을 만들어 오고 있습니다. 게임 디자이너로서는 훌륭한 자리입니다. 갑작스럽게 여러분이 만들 수 있는 사회적 신제품

게임의 중심이죠. 그리고 우리가 어떻게 해야 하는지 정말로 해결해야 하는 사회적인 새로운 게임들의 모든 종류가 있을 것입니다. 올해의 소셜 게임들을 -- CityVille 와 FrontierVille -을 보고, 그런 다음 작년에 만들어진 소셜 게임들 -FarmVill 이랑 ... 잘 모르겠는데.. Café World 와 비교해 보십시오..

브루스 웰리: *Treasure Isle*.

브라이언 레이놀드: Treasure Isle -- Treasure Isle 는 실제로 올해 초 게임입니다. 그런 다음 그 전의 게임들을 보십시오. 제 말은, 업계의 전통은 2, 3 년에 불과하다는 것입니다. 만약 여러분이 2, 3 년 전으로 돌아간다면 여러분은 얘기할 것입니다. 여러분은 알고 있죠, “ 내 줌비 바이트를 수락해줘 ” 정말 기본적인 아이템입니다. 그런 다음 여러분은 역할 게임의 일종인 전쟁 게임에 이르게 됩니다

그런 다음 여러분은 플래쉬 게임을 하게 되고, 지금 플래쉬 게임들은 점점 좋아지고 있습니다. 그리고 여러분들은 게임이 계속 진화하고, 점점 흥미 있고 재미있어 지는 것을 보게 될 것이고, 게임 디자이너로서 완전히 새로운 장르에서 일하는 것은 정말로 신나는 일이라고 생각합니다. 이 곳은 일하기에 매우 신나는 곳입니다.