



플레이돔의 최고 게임으로 와일드원즈(Wild Ones) 재설계: 소셜 게임 재설계

작성자 : 조슈아 달만(Joshua Dalman)

가마수트라 작성일 : 2011.04.28

[디자이너 조슈아 달만은 와일드원즈를 재설계함에 있어 10가지 핵심 요인을 파고 들었다. 실패로부터 플레이돔의 최고의 타이틀로의 게임변형을 보았고, 재실행을 수행하는 방법에 대한 구체적인 예시와 함께 종합적인 그림을 함께 제시했다.]

일년 전 나는 플레이돔에 입사했고, 소셜 시티와 같은 프로젝트들을 위한 디자인 계약을 한 후 공동 설립자 링 샤오(Ling Xiao)에 의해 내부 스튜디오 리드를 위해 스튜디오 리드로서 합류했다. 그 스튜디오에서 나의 첫 번째 프로젝트는 실적이 저조한 게임들을 개선시키는 것이었고, 그 게임은 바로 턴 기반 포병 슈터인 와일드원즈 였다.

Playdom			
DAU		2,500,530	
MAU		18,092,851	
		DAU	MAU
1.	Wild Ones	591,918	3,629,627
2.	City of Wonder	280,317	3,483,011
3.	Bola	203,155	2,039,473
4.	Social City	142,603	1,534,242
5.	Sorority Life	259,742	1,359,793
		4/18/11	

와일드 원즈는 현재 플레이돔의 최고의 게임이다.

디자인 자체만으로(마케팅 요령과 광고 지출 없이) 페이스 북에서 감소세에 있는 모든 게임에 정책 변경을 투입시켜 한 번에 DAUs를 44%까지, MAUs를 25%까지 증가 시켰으며 수익을 4배로 올렸다.

“지금 이 게임은 플레이어들의 최고의 게임으로, 일일 전체 트래픽의 4분의 1을 구성하고 있다. 내가 해낸 것이죠.”

일반적으로 게임의 규칙은 메트릭스에 의해 정리된다. 이것은 진화, 파동, 그리고 현대적 순으로 간주되고, 우리는 메트릭스 이전의 날들을 어둠의 시대, 야수, 단순한 것으로 간주한다.

그러나 메트릭스를 사용한 기업들은 진화했고, 그런 다음 메트릭스에 의해 인식될 수 있게끔 최적화된 시스템 내에서 메트릭스만이 발견한 성공에 의해 기업들은 나아갈 방향을 찾게 되었고, 이것은 빙산의 일각에 불과하다.

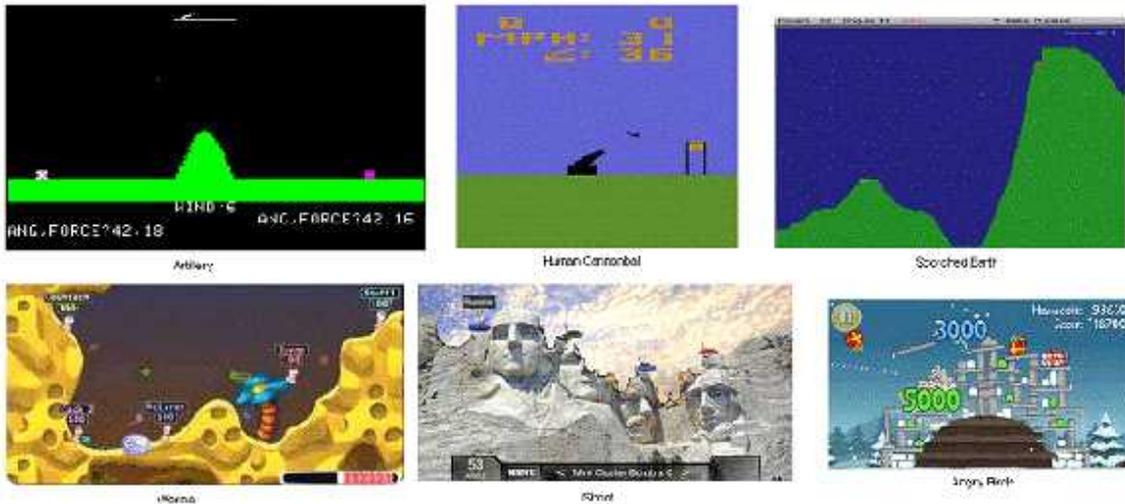


현재의 플레이어들의 와일드 원즈

좋지 않은 게임 디자인은 메트릭스로 감지되지 않는다 여러분은 이 디자인이 좋지 않다라는 것을 알기 위해 게임을 해보아야만 한다. 매트릭스는 무언가 고장 났고 또는 고장 나지 않았다는 것을 보여줄 수 있다. 매트릭스는 정말로 여러분을 디자이너로서 다음 단계로 이동하게 할 수 있기 때문에, 여러분의 디자인 감각을 증폭시키지만 그 감각을 교체시키지는 않는다고 말할 수 있다.

내가 와일드원즈를 보았을 때, 나는 싱글 메트릭에서는 무엇이 잘못되었는지 또는 어떻게 개선해야 하는지 볼 수 없었고, 좋지 않은 디자인에서 심하게 손상된 많은 실수들을 보았다. 나는 그저 그 게임들이 전체적으로 어떻게 실행되는지 보았고, 나의 경험들로부터 더 나은 방법으로 실행되어야 하는지를 알게 되었다.

왜 내가 이것들이 더 나은 방법으로 실행되어야 하는지 확신할 수 있었을까? 주로 게임 뒤의 개념들에는 폭 넓은 호소력과 역사적 선례가 있다. 그 장르 자체는 캐주얼 게임으로서 매우 아득히 간다. 나는 그 장르의 역사가 되지는 않을 것이지만, 이것의 역사는 대포 (Artillery), 인간 캐넌볼(Human Cannonball), 검게 그을린 지구(Scorched Earth), 웜즈(Worms), 아이샷(iShoot), 성난 조류(Angry Birds), 그리고 화포 탄도 장르에서 성공한 다른 수십의 것들을 포함한다.



특히 웜즈(Worms) 시리즈는 매우 성공했다. 많은 속편들과 포트들로 엑스 박스 라이브 아케이드에서 꾸준한 베스트셀러로의 자리 매김하였다

웜즈(Worms)는 폭넓은 사용자와 보다 가벼운 플레이어 기반을 끌어들이기 위해 귀여운 만화 캐릭터와 귀여운 무기와 테마로 공격적인 전쟁 양상을 완화시키는 작업을 잘 해왔다. 한편, 그 게임은 여전히 기술 기반으로 두었고, 보다 많은 전략적 핵심 플레이어들을 위해 충분히 도전의식을 가지고 있었다. 모두가 웜즈를 좋아한다 이 게임은 보편적인 매력을 갖고 있고, 재밌고, 가볍고, 그리고 접근성이 좋다. 나는 와일드원즈가 웜즈 같은 게임이 기록한 수치를 갱신하기 원했다.

그렇지만, 이 게임의 원래의 상태에서 와일드원즈는 폭넓은 사용자가 게임 하기에는 너무 위협적이고, 어렵고, 게임의 보상이 없었다. 나 자신을 위해 설정한 높은 수준의 목표는 게임의 접근성을 증가시켜 많은 사용자들에게 도달하여 게임을 성장시키는 것이었다. 나의 두 번째 목표는 게임 접근성을 증가시켜 보존을 성장시키는 것이었다. 나의 마지막 목표는 전에 전혀 없었던 곳에 완전히 새로운 수익창출 전략을 재설계 함으로써 게임으로 수익을 창출하고 그 수입창출이 가능한 접근 가능한 것이라는 것을 확인하는 것이었다.

왜 접근성이 중심인가? 게임 업계의 대부분의 디자이너들처럼, 나 또한 일반적으로 공유된 하드코어 게임 배경(MUDs, Dungeons & Dragons, Doom, Half-Life, MMORPGs 등)을 가지고 있다. Bejeweled 와 Diner Dash 가 캐주얼 게임 시대를 정의 내렸고, 나는 시장의 작은 하드코어 파편 대신 모두를 위한 게임의 약속의 배로 열심히 승선했다.

나는 하드코어 게임과 캐주얼 게임의 기본적인 차이점은 접근성이라는 사실을 알게 되었다. 하드코어 플레이어들은 자신들의 시스템에 게임이 호환되도록 하기 위해 리눅스 커널을 다시 컴파일 한다. 캐주얼 플레이어들은 매우 민감해서 게임을 하기 위해 한 번 더 클릭하기를 요구 받는다면 매우 많은 사람들이 게임을 지속하는 것을 포기할 것이다.

나의 배경은 초점의 영역에 대해 알려졌다. 역사적으로, 스키볼(Skee Ball)이 접근성 향상으로부터 혜택을 받은 첫 번째 놀이 게임이었다. 이 게임은 원래 크고, 긴 볼링 레인, 그리고 크고 무거운 볼로 디자인 되었었고, 이러한 점들은 플레이를 어렵게 만들었다. 십여 년이 지난 후에 현재 우리가 볼 수 있는 작은 아케이드로 재설계되었고, 인기 폭발하였다. 나는 와일드원즈에서 그 볼을 던지기 쉽게 만들기 원했고, 그 게임은 간단한 접근과 게임 디자인 향상을 통해 게임 하기에 보다 쉬워졌고, 더욱 인기 있어 졌다.

이러한 목표들을 성취하기 위한 열 가지의 디자인 변화가 있다.

1. 무제한 인생

확인된 문제. 이전 디자인에서는 플레이어는 지도 상에서 득점을 하게 되겠지만, 일단 죽거나면 게임에서 영구적으로 죽은 체로 머물러야 했고, 어떠한 게임 액션도 진행할 수 없었다. 이것은 카운터-스트라이커에서의 혁명이었고, 죽어도 제한 없이 득점을 가능하게 한 FPS 장르에 긴장을 추가한 것은 예전 표준이었다.

그러나 보상과 칭찬, 그리고 상호작용이 롤인 캐주얼 게임에 있어서 긴장과 결과 형벌은 매우 부적절했다. 나의 첫 번째 그리고 가장 중요한 디자인 결정은 플레이어들이 초과 라운드를 통해 계속 게임을 할 수 있고, 상호작용 무능력으로 처벌받지 않는 무제한 인생을 제공하는 것이었다.

해결책. 플레이어가 죽었을 때, 그들의 유령이 스크린 상단에 떠 다니며 머물다가 (*Toe Jam and Earl*에 의해 영감 받음), 다시 게임을 위해 입장하게 된다. 이것은 긍정적인 효과를 가지고 있다.

첫 째, 플레이어는 게임의 한 부분에 참여하는 대신 전체 라운드에 전반적으로 참여한다. 이것은 참여율 뿐만 아니라 게임 참여 유지율(플레이어들이 기다리며 보는 것에 따분함을 느끼지 않도록 하여)을 높이고 보너스로서 수익 창출을 끌어올린다. 왜냐하면 라운드의 한 부분에만 참여하는 대신 전체 라운드에서 탄환을 쏘기 때문에, 더 많은 탄환을 발사할수록 그들은 더 많은 소비를 하고, 지출을 하게 되는 것이다.

하지만 메아리 효과도 있는데 그것은 더 많은 플레이어들이 서로를 죽일수록, 그들은 서로 더 많은 적대관계를 만들어내고, 사용 무기 등급을 올리게 된다. 따라서 방에 있는 모든 플레이어들의 출자금이 올라가게 된다. 이것은 또한 여러분이 게임으로 가져올 수 있는 무기의 제한을 풀어주는 혜택을 제공하였고, 더 큰 무기, 심지어 한번의 사격으로 죽음에 이르는 피해를 허용한다. 왜냐하면 죽음은 더 이상 큰 문제가 아니기 때문이다.

또 다른 혜택은 가장 높은 점수를 얻은 마지막 사람이 승자 결정을 변경할 수 있다는 것이다. 이것은 승자와 다른 나머지들은 패자라는 단순한 이진법 대신에 점수를 획득한 모든 플레이어들은 승자로 느낄 수 있도록 했다. 이 한가지 변화는 매우 많은 혜택을 가져왔다.

이것은 옳은 일이었고, 메트릭에서는 그것을 나타낼 수 없는 것이었다고 말하면 충분하다. 하드코어 플레이어들의 소수는 맹렬하게 이 변화에 대해 반대했지만, 그 기능들은 형벌은 줄이고 일격으로 모든 포인트를 갖게 되는 보상 기술로 여전히 게임의 참여를 늘리면서 보다 폭 넓은 플레이어들에게 그 게임을 개방했고, 그것은 재부팅된 게임의 성공을 위한 "간단한 이유"이다.



Toe Jam and Earl



Wild Ones

N.B. 선행된 효과가 있을 때, 소셜 게임 디자이너들은 게임 참여와 성공을 위해 에너지 기반 게임에 무제한 에너지를 제공하는 것과 유사한 방법으로 참여를 유도하기 위한 싸구려 전략인 무제한 샵 제공을 고려할 것이다. 여기에서 차이점은 바로 죽은 플레이어는 그들 자신의 활동 또는 활동부족을 근거로 죽은 것이 아니라는 것이다 이것은 다른 플레이어의 활동이 그 게임 상태로 강행군 시켰고, 캐주얼 플레이어들이 이것이 불공평하다고 강하게 느끼도록 만들었다.

과거를 되돌릴 수 있는 방법은 없다. 또한 곧 있을 미래의 죽음을 피하기 위한 여러분의 잠재력을 증강시키기 위해 돈을 지불하는 등의 방법을 써서 할 수 없는 일이다. 이것은 새로운 플레이어들과 참여하고 있는 플레이어들에게 누구에게나 똑같이 분배되었다. 반면 그들이 참여기회를 갖기도 전에 새로운 플레이어가 제공된 에너지를 다 써버리는 것은 원하지 않는다.

인생의 가치 있는 상품으로 즉시 수익을 창출하는 것은 매력적이지만, 그렇게 하는 것은 첫 번째 장소에서 수익을 창출할 수 있을 만큼 플레이어들이 충분히 오래 플레이 할 수 있는 동기를 제거해 버리는 것이다. 대신에 무제한 물품에 대항하기 위해 사용된 무기들이 무제한 방식 내에서 마찬가지로 분배되도록 하기 위해 무제한 물품의 인생을 만들기 원했다. 각 한 발의 탄약을 소비하고 우리는 돈을 번다.

2. 보다 접근 가능한 사격 통제

문제. 원래의 디자인에서 여러분이 첫 한발을 쏘기 위해서는 마우스 커서를 찾고, 여러분의 캐릭터를 찾아, 사격을 원하는 각도에서 여러분 캐릭터 외부에 마우스를 배치하고, 소형의 발포 전원 충전기가 상승하는 것을 주시하고, 발포 전원에서 발사되기 원하는 위치에 충전기가 도달하는 지점을 주시해야만 했고, 그런 다음 마우스 버튼을 누를 수 있었다.

번거로운 여러 단계가 있을 뿐만 아니라, 그 게임에 기술과 장애의 층을 추가해야 하는 타이밍 기반이 되었다.

해결책. 탄도 게임 제어장치들(사이드 뷰 플랫폼 폼 스타일 골프 게임을 포함)을 검토한 후, 나는 타이밍 베이스의 발포를 제거하는 대체 제어 입력장치를 설계하고, 발포의 각도와 발사 파워를 나타내는 화살의 각도와 길이를 조절할 수 있게 플레이어들이 그들의 마우스를 움직일 수 있도록 했다. 그런 다음 한 번의 클릭으로 발포되었다.

궁극적으로 게임에서 출시된 두 가지의 제어 장치는 "강화된 조준(지금은 접근성 기능을 위한 마케팅 스펀임)" 장치로써 업데이트 버전으로 광고되었다.

실사 표준 타이밍 기반 조준이 여러분이 발사하는 곳에서 그라데이션 색상의 몇 배 더 커진 화살표의 형태로 큰 성공을 거두었더라도 이전에 사용되었던 캐릭터보다 더 작고 감지하기 어려운 것으로 교체되었다

또한 나는 상호작용을 명확히 하기 위해 각도와 발사 파워 수 판독기를 추가했다. 너무 많은 정보가 보여지지만, 나는 화포의 시대(the days of *Artillery*) 이후의 게임에서 가장 중요한 두 가지(각도와 발포 파워)의 숫자가 노출되었다고 본다.



3. 보다 접근 가능한 이동 제어

문제. 그 게임에서 여러분의 캐릭터의 이동시키는 것은 매우 절망적이었으며, 이것은 자연스럽게 머리에서 마우스로 아바타로 이어지기 보다는 끊임없는 전투로 느껴졌다. 파괴될 수 있는 지형으로 인해 플레이어는 끊임없이 구멍들에 빠지게 되고 밖으로 나올 수 없게 된다.

또한, 어쨌든 어떠한 지형적 변형은 플레이어의 이동을 즉시 제한하는 것 같았다. 플레이어들은 아주 단순한 장애물도 뛰어 넘지 못했다. 이동은 게임의 절반에 해당되므로, 이러한

문제점은 그 게임이 실망스럽고 재미없게 만들었다. 또한 이동은 제어입력으로써 키보드를 이용하여 교육되고, 이것은 캐주얼 게임용 죽음의 키스이다.

해결책. 사용 지침서와 게임 내 제어판용 키보드 강조의 제거, 여러분이 클릭하고 멈춘 곳에서 아바타가 움직이고, 마우스로 여러분이 단순하게 조준하는 곳에서의 재부팅된 이동 계획.

나의 초기 디자인은 여러분의 마우스 커서 목적지로 스트림을 처리하게 위해 제트팩을 필요로 했고, 몇 묘기에도 불구하고 프로그래머는 알고리즘을 변경할 수 있었고, 새로운 제트팩 기능 도매의 추가 없이도 여러분이 조준한 곳에 캐릭터를 효과적으로 이동할 수 있는 움직임에 다시 균형을 잡을 수 있었다.

아주 많은 단순한 대답은 캐릭터가 보다 높게 점프하고, 수확은 여러분이 막힘 없이 가고 싶은 곳을 항상 갈 수 있도록 하기 위한 문제를 풀어준다는 것이다. 절대 우아하지 않은 제품에 더 많은 디자인과 기능을 추가하지 않고 파괴된 디자인 해결책을 제공할 수 있는 엔지니어링 독창성에 대한 아주 멋진 수업이었다.

4. 게임에 모든 무기를 허용

문제. 이전 디자인은 무기 로드아웃을 사용했고, 게임 시작 시 플레이어가 2~3개의 무기만을 선택할 수 있도록 제한했다. 솔직히 말하면 이것은 매우 멍청한 것이었다. 이 장르에서의 재미는 많은 다양한 종류를 실험해 보고 발사하는 데 있다. 로드아웃은 인위적으로 참여를 막았고, 이것의 유일한 목적은 특히 플레이어가 게임에서 많은 권한을 갖지 못하게 하는데 있었다. 영구적인 죽음으로 인해 게임은 너무 빨리 끝나버린다.

무기 로드아웃은 또한 게임 규칙과 유용성 관점에서 볼 때, 매우 혼란스럽고 접근성이 떨어졌다. 여러분이 무기를 가지고 있으면 게임에 참여할 수 없다는 것은 말이 안되고 계속되는 혼란이 그 이유이다. 여러분이 10개의 무기를 가지고 있다면, 여러분은 게임에서 그 무기의 일정한 수만큼만 발포해 볼 수 있는 것이다. 2개 또는 그 이하의 임의의 수로는 적을 죽여 시킬 수 없다. 그 규칙들은 이해할 수 없는 것들이고, 표시된 숫자들도 마찬가지로 이해할 수 없는 것이다. 이것은 엉망이었고, 이것을 나타내는 통계조차 없다.

해결책. 플레이어의 무제한적으로 살려두기 때문에, 지금은 게임에서 무기 사용을 제한할 이유가 없다. 로드아웃은 삭제되었다 강력한 무기 규칙을 위해 게임당 최고 발사 횟수 제한은 삭제되었다. 여러분은 지금 게임에서 여러분이 보유한 모든 무기를 쓸 수 있고, 보유하고 있는 발포 수량을 다 쓸 수 있고, 여러분의 재량에 의해 처벌을 분배할 수 있다. 여러분의 보유하고에서 선택하기 위해 "무기를 선택하시오"의 버튼이 추가되었다. 이것은 간단하고, 직관적이고, 명확하고, 그리고 작동되는 방법이다.



새로운 무기 화면

5. 50개의 새로운 무기

문제. 게임은 전반적으로 속도가 느리고, 기술 중심적이고, 실망스럽고 지루했다. 게임은 보다 많은 액션, 쉬운 액션, 보다 큰 클라이맥스, 보다 많은 흥미거리가 필요했다. 또한 10개 정도로 무기 제공이 빈약했다. 무기와 파괴가 게임에 관한 모든 것이고, 보다 많은 무기를 필요로 했다. 1개 또는 2개가 아니고 10개 또는 20개도 아니다. 아주 많은 메가톤급 무기가 필요하다.

해결책. 50개의 새로운 무기들, 약 총 60개의 무기들. 나는 어떠한 새로운 무기용 새로운 무기 프로그래밍 없이 전적으로 기존 무기들을 기반으로 변형하여 새로운 무기들을 디자인했다.

디자이너로서, 나는 이것은 꽤 게으른 디자인 방법일지 모르지만, 새로운 자산을 위해 엔지니어링과 예술 상에 보다 많은 요구 사항을 집어넣기 전에 먼저 현재의 자산의 가치를 극대화시켜야 한다고 믿는다.

이 많은 무기들을 가짐으로써, 나는 단계별 새로운 무기들 플레이어들에게 제공할 수 있었고, 메인 메뉴 상에 다음 무기를 홍보할 수 있었다. 플레이어들이 게임에 머무르게 하는데 중요하다.

이 새로운 무기들은 실질적으로 재부팅을 유도하는 가장 중요한 핵심 요소이다. 나는 삶보다 더 큰 의미가 되는 새로운 무기들을 디자인했다. 이것은 게임에 더 많은 액션과 재미, 그리고 클라이맥스를 줄 뿐만 아니라 플레이 하기에 더 쉬운 접근 방식을 마련했다. 큰 폭발은 게이머가 더 많은 점수를 획득할 수 있는 쉬운 방법이다.

모든 무기의 모든 발사용 아트 출력을 통해 이전에는 단일의 평면적이고, 좋지 않은 애니메이션 기법의 폭발이 사용되었다. 원본 층의 제한적인 기초 조합에서 무제한의 폭발 배열을 창조하기 위해 사용된 다양한 층들과 역동적인 배열, 회전의 새로운 애니메이션을 위해, 그

리고 모든 무기들에 대한 개별 무기의 독특한 폭발 효과를 창조하고, 더 나아가 무기들의 캐릭터, 충격, 그리고 가치를 추가하는데 상당한 시간이 소요되었다.



고전적인 핵

많은 사람들이 잊고 있는 수익 창출 부분이 바로 제품 소비 사이클의 분배 단계이다. 플레이어는 구매했던 제품을 재 구매하기 위해서는 그 소비에 대한 만족감이 있어야 한다. 강화된 폭발 효과는 플레이어가 그 효과를 반복적으로 체험하기 위해서 재 구매 하려는 더 많은 동기를 부여할 수 있는 분배된 제품에 가치를 추가했다.

접근성과 함께 게임에 있어 어려운 부분은 목표물 조준이 매우 어렵다는 것이었다. 여러분은 매우 엄격하고 정확해져야 했다. 나는 새로운 무기들에서 이 문제점을 해결하기 위해 피해 지역은 최대한으로 유지하면서 그 효과는 적도록 전체 탄환 반경을 크게 만들었다. 높은 점수를 유지함으로써 직 근거리 고공 발사로 인한 보상은 유지하면서, 플레이어가 작은 탄환을 발사해서 몇 개의 포인트 만으로도 높은 점수를 기록할 수 있는 가능성을 허용하는 단순한 수학 변경이었다. 단순한 변경은 숙련된 플레이어들의 손에서의 기술 샷을 유지하면서 모든 사람들에게 더 많은 포인트를 부여했다.

나는 사이즈를 초소형, 소형, 중형, 대형, 초대형으로 변환했고, 초소형과 함께 특대형의 무기는 장착형 기본으로 하여 보다 고가 버전의 무기로 수익성의 문제와도 연결되었다. 이것의 효과는 매우 크기 때문에 무료 체험의 미니 버전 무기는 만들 수 없을 것이다. 나는 일반 소셜 게임 디자인 전술인 웨일즈(whales)를 가장 높은 "특화" 카테고리의 목표물로 지정했다.

무제한 게임 재입장으로의 변경으로 인해 일상 무기보다 더욱 큰 무기들을 만들 수 있게 됐고, 그것이 내가 즐겨 쓰는 색상이었다. 나는 전체 화면 사이즈의 즉각 죽이기 레이저 이름은 "감마 스타"로 이름 붙였다.

(물론 데쓰 스타의 치명적인 레이저 이후) 스크린 지역의 90%와 플레이어들을 파괴하는 핵은 "게임오버"로 명명되었다.

이들 새로운 무기들은 또한 내가 게임 상태에 영향을 미칠 수 없고, 효과적이지 않은 플레이어들의 느낌 평균의 문제를 해결하게 해 주었고, 그들이 격렬하게 그들의 조준에 실패했을 지라도 플레이어들은 그 지역의 큰 부분을 가질 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 플레이어들이 그들의 존재와 게임과의 상호작용이 중요하지 않은 것처럼 느끼는 대신 그들이 적어도 게임 상태에 영향을 미칠 수 있다고 느끼게 해준다.



한번의 강력한 발사로 죽일 수 있지만, 비싼 레이저들이다.

여러분이 항상 적정한 가격을 책정한다면 누가 그 무기가 얼마나 강력한지에 대해서 신경 쓰겠는가? 다른 플레이어들의 컴퓨터를 재부팅 시키는 한 발에 5달러자리를 팔겠다. 이건 농담이지만 확실한 것은 단순하게 엄청 비싼 것이 엄청나게 강력한 무기들이라는 사실이다. 무기들은 유머와 재미를 공격하는 주제가 되었다. 따라서 희화화된 모루와 소는 던져지면 녹색의 끈적끈적한 것과 함께 철퍼덕 거리게 된다. 이러한 무기들은 경기함에 있어 진정한 즐거움이 되는 무기세트와 게임을 창조하기 위한 애정으로 수정 및 개선되었다.

나는 디자인, 수정, 그리고 무기들 조합을 위해 내가 소비한 시간(2주 동안 아침부터 저녁까지 내내)과 특별한 주의를 제품의 최종 품질을 통해 빛을 발할 것이라고 믿는다. 내가 원하는 것은 그저 플레이어들이 다른 어떤 곳에서보다 이곳에서 진정한 기쁨과 단순한 즐거움을 느끼길 바라는 것이었다. 그리고 그야말로 그것을 추적할 만한 통계는 없다.

6. 메뉴 합리화

문제. 게임로비메뉴에 게임 입장 시에는 마찰을, 게임 종료를 위해서는 추가 포인트와 기회를 추가해야 한다. 플레이어들은 게임을 진행하기 위해 불필요하게 게임을 지연시키는 "준비"를 클릭해야만 한다.

해결책. 로비를 없앤다 화면 로드 시 자동적으로 플레이어들이 준비되게끔 한다. 다른 플레이어가 게임 로드 하는 동안 대기하기 때문에 스크린 자체가 타이머로서 기능한다. 하지만 모든 것이 자동적으로 빠르게 진행된다.

문제. 등급 선택 화면은 플레이어들이 한 번에 하나의 레벨을 선택하게 함으로써 지루하게 스크롤 해야 하고, 극단적이고, 지나치게 많은 사용자 지정 사항들에서 등급을 선택해야 한다.

해결. 각 게임의 입장이 한 번의 클릭으로 진행되는 축소판으로서 한 화면에 모든 등급(또는 대량)을 보여준다 각 게임 유형의 설명을 포함해 무수하게 많은 사용자 지정 사항들을 간단한 게임 유형들의 카테고리로 대체한다. 이것은 혼란스러운 사용자 지정 사항들에서 효과적으로 미리 선택 되어지기 때문에 같은 양의 선택을 할 필요가 없고 더욱 효과적으로 걸러진다.



구식 레벨 선택 화면은 한 번에 하나의 레벨과 너무 많은 게임 옵션들을 보여준다.



새로운 레벨 선택 화면은 한 번의 클릭 플레이와 함께 보다 많은 레벨들을 보여주고 여러 모드를 통해 게임 옵션들을 단순화 시킨다.

7. 바람 제거

문제. 바람의 방향과 속도의 게임 방법은 게임에 복잡성을 추가시키고 성공적인 발사의 가능성을 감소시킨다. 특히 바람에 적응하는 법을 모르는 신입 플레이어들에 있어서 말이다. 모든 차례의 변화 바람은 문제를 악화시킨다. 3D는 점진적이지 않으며 기하급수적이며, 2D에서 보다 플레이어들의 이동이 어렵고, 바람의 세 번째 축 변수는 X축 각도와 Y축 발사 파워가 합성되면 기하급수적으로 발사가 더욱 어려워진다.

해결책. 바람을 제거한다. 바람이 없으면 발사하기 쉽다. 특히 새로운 플레이어들에게도 쉬우면서, 각도와 발사파워가 홀로 최적화 되도록 시도하고 숙달하는 것은 충분히 어려운 일이다.

나와 우리 팀 다수가 게임의 재미를 감소시킨다고 느낀 것은 편광 디자인 이었다. 이 디자인은 작은 재미를 위한 큰 접근 비용을 수반하는 개선 장치이고, 게임은 편광디자인 없이도 훨씬 더 성장하고 그 성장은 유지되었다.

8. 수익성(유료화)에 초점이 맞추어지지 않은 디자인

문제. 나는 제품의 수익성 또는 비수익성을 말할 수 없다. 나는 단지 Appdata의 공공 수치에 대해서 논의할 수 있고, 대중적으로 명백한 게임 디자인 변화 전 후에 대해서 논의할 수 있다. 그 점을 염두에 두면, 나는 5배의 수익률을 올렸고, 그 패턴은 유지되고, 하룻밤 재고 처분 특가가 아니었다고 논평할 수 있다.

내가 자세하게 논의할 수 있는 것은 원래의 수익성 디자인은 모든 것으로부터 돈을 벌려고 시도하는 대부분 처음이거나 아마추어 수익성 디자이너의 것이라는 사실이다.

이것은 전략이 전혀 없는 것과 같다. 많은 사람들은 소매 박스 제품 판매가 어둠의 시대의 것이고, 소액결제가 현대적인 방식이라고 생각한다. 하지만 여러분의 게임에 전면적으로 소액결제를 투입하는 것은 그리 좋은 결과를 가져오지 못할 것이다.

일부 사람들은 여러분은 여러분의 플레이어가 무엇을 원하는지 이해한 다음 수익성에 대해 고려해야 한다고 생각한다. 그것 또한 잘못된 생각이다. 그 시나리오에서, 여러분은 능동적인 것 대신에 반동분자이고, 주인이 아닌 노예이다.

실제로 여러분은 디자이너이고, 플레이어가 하는 경험을 창조한다. 여러분은 플레이어를 위한 필요사항을 창조하고, 디자인을 통해 플레이어가 돈을 지불하도록 안내한다. 따라서 문제는 어디에서 플레이어들이 소비할 것인가가 아니라 어디에 플레이어들이 소비할 수 있는 디자인을 만들기를 원하는가에 있다.

게으른 디자인은 플레이어들로부터 수익을 창출할 수 없다. 게으른 디자인은 포기하며 이렇게 말하게 한다. " 미안해요. 나는 이해 못하겠어요. 그리고 어디에서 돈을 써야 하는지 모르겠어요. 그러니 말해주세요."

대신에 여러분의 디자인은 알려주어야 한다. " 여기는 여러분이 무료로 플레이 하는 곳입니다. 여기는 고통을 느끼는 곳입니다. 여기는 명백하게 여러분이 신용카드를 꺼내야 하는 곳입니다."

플레이어들의 의견으로부터 일부 최적화 된다. 즉, 어느 카테고리 내에서 그들이 대부분을 지출하는지 말이다. 그리고 거기에 확실하게 놀랄 만한 것들이 있다. 하지만 수익성을 최대화 할 수 있는 수요와 공급의 체제를 구축하는 것은 전적으로 디자이너에게 달려있다.

아주 간단하다. 원래의 디자인에서 우리는 와일드원즈(Wild Ones)의 모든 것들을 팔려고 시도했다. 극장에 걸어 들어가는 것, 좌석, 비품, 직원 복장 등 모든 것들을 보는 것이 영화 티켓과 동일한 비율로 되도록 하였다. 이것은 참여기능으로써 참여를 위한 개척 기능에 실패하였기 때문에 게임에의 참여 및 유지에 대해서도 힘들었을 뿐만 아니라 원하는 정도의 수익성에도 훨씬 못 미쳤다. 거의 수익이 없었다고 말하면 된다.

해결책. 내 해결책은 끝내준다. - 모든 지도, 캐릭터들, 무료 복장(또는 무료처럼 아주 싼) 만들기, 처음부터 개방하기, 게임에서 플레이어들이 대부분 바라는 모든 것들을 중심으로 한 수익성 디자인들과 무기 등 다른 모든 것들이 게임의 참여와 유지를 위해 사용된다.

지도들은 게임 참여를 위한 플랫폼이었기 때문에 판매할 만한 충분한 지도들이 없었고, 판매되는 지도의 선택의 폭도 좁았다. 캐릭터의 양도 적었고, 기본적 참여와 유지, 그리고 플레이어들의 그들 개성대로 꾸미기 위해서도 무료 캐릭터 전환점이 필요했다.

복장은 플레이어 주문으로 꾸며진 아바타를 대리하고, 옷 그 자체가 게임 유지를 위한 대리인이다. 여러분이 아바타를 더욱 꾸밀수록, 여러분은 이것을 통해 더욱 투자하고 개성 있다고 느낄 것이다. 따라서 나는 플레이어들이 그들이 실제 동기부여와 게임의 상태를 충분히 즐기기 위해서 그들이 아바타를 직접 주문 제작하길 바랬다.

문제. 허드(HUD)는 분명한 승자를 보여주지 않고 사회적이지 않다 게임 시간이 전달되지 않기 때문에 게임이 갑자기 종료되는 것처럼 보인다 타이머가 초읽기 하며 돌아가고 캐주얼 플레이어들을 불안하게 한다.



해결책. 새로운 소셜 디스플레이는 클릭하는 순간 추가 정보와 함께 각 플레이어의 아바타, 이름, 라이프 바, 그리고 순위를 보여준다 허드에서는 게임 시간은 바 형태로 보여준다 턴 타이머를 남아있는 시간이 얼마인지를 여전히 보여주면서 플레이어들의 스트레스와 부담감을 줄이기 위해 의도적으로 숫자를 보여주지 않는 비주얼 원형 카운트다운 타이머로 변경한다.

다른 디자인 변화들이 만들어 내거나 또는 그 변화들이 단순하게 기회적 향상이 되기 때문에 다른 변화들이 필요한 게임을 이끌어 가는 가장 핵심적인 요소는 경쟁이다. 따라서 소셜 디스플레이는 가장 유용한 UI 향상을 나타낸다.

10. 성숙한 게임 아트



Before: Cigar and skull



After: Removed

문제. 게임 마스코트("사전트 버니")는 종종 시가를 입에 문채 적군의 시체의 해골을 발로 밟고 있는 그림으로 묘사되었다. 다른 모든 게임 미술은 어린이 또는 모든 연령에 적합했다.

해결책. 나는 edgy(성인 비디오게임)을 찬성한다. 하지만 전체 게임을 성인게임으로 만들거나 또는 확실하게 성인 방향으로 가거나 또는 루니툰즈 무대에 두거나 일 때 찬성이다. 여러분이 깨끗한 게임의 아주 작은 영역에 약간의 성인물과 하드코어 느낌을 추가하는 순간, 전체 게임은 성인물로 오염된다.

광고에서 여러분은 어린이용 게임인지 성인용 게임인지 브랜드 아이덴티티와 브랜드 관리를 보여주어야 하고 혼란스럽게 해서는 안 된다. 의도하지 않은 한 개 또는 두 개의 화면이 있는 어린이용 게임은 브랜드 관리가 매우 서투른 것이 되고 또한 어린이용 게임과 성인용 게임 그 어느 영역에서도 장점이 될 수 없다.

그 목적을 달성하기 위해, 나는 다중 화면에서 모든 시가와 해골들을 제거했다. 제공된 단서들로부터 이 게임은 성인 게임이라고 오해하고 있었기 때문에 그들의 자녀들에게 이 게임을 금지시킨 부모들을 제외하고는 아무도 이 미술 변화를 알아차리지 못했다. 사실은 웜즈(Worms) 도 같은 방식의 어린이 연령대에 적합한 게임이다.

맺음말

지역사회는 그 변화들에 대해 어떻게 반응했는가? 제일 큰 변화들이 가장 효율적으로 사용되고, 많은 사람들이 게임을 하고 머무른 시간은 주말이었다. 이것은 사전에 충분한 준비를 하였음에도 불구하고 3일 동안 우리의 서버를 마비시켜 버렸다.

우리는 말 그대로 그 게임에 급증하여 유입되는 트래픽과 관심을 처리할 수 없었다. 그리고 엔지니어들은 이것을 해결하게 위해 쉬지 않고 일했다. 플레이어들은 기록적으로 게임을 재생하고, 게임 재산을 유지하고, 구매하고, 그리고 가장 중요한 것은 그들은 엄청난 재미를 느꼈다는 것이다

W게임실계 전 · 후 와일드원즈 DAU와 MAU 분석 및 DAU 와 MAU의 꾸준한 유지

그 변화로 모드가 행복한 것은 아니다. 일부 플레이어들은 나의 해임을 요청하며 수 많은 부정적 언급을 하며 다음과 같은 말들을 남기고 있다. "나는 새로운 와일드원즈가 싫습니다. 게임 디자이너를 해고하고, 게임에 바람과 기술을 다시 가져오십시오."



디자이너 재시동되는 동안의 일반적인 팬 메시지들

확인된 질적 피드백은 플레이어 기반에 너무 많은 변화가 있다는 것이었고, 피드백은 끔찍했다. 하지만 플레이어 수, 세션 길이, 유료상품에 대한 피드백은 상당히 달랐고, 플레이어들은 새로운 게임을 좋아한다는 사실을 보여주었다. 게임 재설계는 확실한 성공이었다. 라이브 게임에서 여러분은 목소리 높은 소수에 맞춰서 설계하지 않도록 주의해야 한다. 그렇지 않을 경우 말없는 다수를 축출하게 된다. 게임에 참여해서 머무르며 실제로 돈을 지불하는 사람은 절대로 말이 없다. 그들은 행동으로만 말한다.

우리는 일부 플레이어들을 잃었는가? 분명히 잃었다. 하지만 다양한 고객에게 게임을 소개하고 모든 사람들에게 있어 접근이 용이하고 더욱 재미있어졌기 때문에 그 희생은 가치가 있다. 내가 그들과 멀어지지 않기 위해(결국 게임은 여전히 기술에 관한 것이다.) 기존 구축되어있는 플레이어 기반을 감안하여 변화를 단행했지만 기존 플레이어들을 위한 배타적인 배려는 아니었다. 어쨌든 첫 번째 단계에서 기존 구축된 플레이어 기반은 게임을 정말로 성공시키지는 못했다. 따라서 그들에 대한 배타적 배려는 제품을 전체적으로 변화시키는 못했다.

게임이 바라던 만큼 실행되지 못했을 때, 여러분에 약간 불편하게 만드는 지점에 사이즈와 범위에 있어 상당한 큰 변화가 필요하다. 여러분이 편안한 영역 내에서만 머무르고 있다면 여러분은 단지 버티면서 실패한 현재 상황을 유지하고 있는 것이다.

내 디자인 방향에 있어 가장 지대한 공헌을 한 사람은 나의 상관인 링 샤오(Ling Xiao)이다. 솔직히 말하면 그는 현재의 아주 빈약한 플레이어 베이스의 게임에 극적인 변화에 관해 의심하며 공포심을 드러낸 다른 이사진들과는 다르게 내가 이러한 극적인 변화들을 만들 수 있도록 대담하게 지지해 주었다. 링(Ling)은 우리가 지금까지 해왔던 일을 계속한다면, 우리가 지금까지 얻은 것들을 얻을 수 있고, 큰 변화들이 필요하다는 사실을 알 수 있을 만큼 충분히 현명했다.

이것은 박스 제품과는 반대되는 서비스로서의 게임의 본성이고, 우리가 만들 수 있는 어떠한 변화에 대해 항상 테스트할 수 있다는 것이 아름다움이다. 심지어 필요에 대해 그 변화를 되돌릴 수도 있다. 라이브 게임에서 변화를 만드는 것에 대한 두려움은 라이브 게임에서의 성공과 이익창출의 두려움을 갖는 것과 동일하다. 그리고 디자이너로서 성공과 수익창출을 제외한 어떤 것에도 관심이 없고 두려움이 없이 그 목표를 추구한다.

만약 여러분이 소셜 게임이나 라이브 게임 분야에서 일하고 있다면 접근성을 여러분의 우선 순위로 고려하십시오: 플레이 접근성이 아니라 수익 접근성이다. 만약 여러분의 게임이 모든 것에서 수익을 내려고 시도한다면, 그것은 수익성 전략이 없는 것과 마찬가지이다. 따라서 한 가지를 공들여 제작하십시오. 한가지를 제작할 때, 플레이어들이 어디서 돈을 쓰는지 를 보지 말고 플레이어들이 어디에서 돈을 지출해야 하는지를 결정하십시오. 그리고 나서 그 현실을 창조하기 위한 디자인을 제작하도록 하십시오.

모든 수단을 동원하여, 여러분의 게임에 현대적인 요소와 합류시키고 심장을 끼워넣어, 모든 것에 대한 통계를 추적하십시오. 그런 다음 그들의 의미를 결정하기 위해 좋은 분석가들과 함께 그 숫자들을 부여 버리십시오. 그 통계는 산출량으로써 그 사실 이후에 어떤 일이 일어났는지를 알려준다. 만약 기본 디자인이 핵심부분에서 깨졌을 때, 무가치한 데이터를

넣으면 무가치한 데이터가 나온다. 그 데이터는 그 핵심 게임을 바로 잡는데 사용될 수 있는 의미 있는 어떤 것도 알려주지 않는다. 현대적으로 수정하고 그런 다음 통계규칙 디자인이 아닌 디자인 규칙 통계를 통해 그것을 뛰어넘도록 하십시오.

마지막으로 실패한 제품에 대한 큰 디자인 변화를 만드는 것을 두려워하지 마십시오. 새로운 변화가 여러분에게 새로운 것을 줄 수 있다. 여러분의 제품이 진정으로 원하는 만큼의 성능을 수행하지 못했다면, 여러분은 여러분의 안전지대 밖으로 이동해 급진적인 새로운 방향을 시도해 보아야 한다. 만약 새로운 변화가 여러분의 고객과 소원해질 거라는 두려움을 갖게 한다면, 모든 방법을 동원해서 여러분이 해왔던 일들을 유지하고 그 제품을 천천히 잊혀져 사라지도록 하십시오. 하지만 미지의 세계로 합류하는 것과 성공을 찾기 위한 여러분의 의지의 박약을 제외한 그 어떤 것도 비난하지는 마십시오.

디자인을 재설계하고, 재설계를 성공하는데 도움을 주기 위한 총 팀 인원은 12명이 넘었다. 나는 누구라도 그 이름이 누락되는 것을 원치 않기 때문에 한 명 한 명 이름을 호명하지 않겠다. 하지만 그들의 고생과 사려 깊은 작업이 없었다면 나의 디자인 변화는 단지 문서와 이론 상에서만 존재했을 것이고 와일드 원즈는 실망스러움과 함께 저 멀리 사라졌을 것임을 알려주고 싶다.

대신 와일드 원즈는 40개가 넘는 게임의 포트폴리오에서 전체 DAU 트래픽의 25%를 차지하고, 플레이덤 최고의 게임으로 자리 잡고 있다. 그리고 와일드원즈는 여전히 빠르게 게임에 참여하여 쓸모 없고 불쾌한 것들을 날려버릴 만큼 이제껏 보다 더 재미있다.