



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너 노트 : 튜토리얼 작성에 실패하는 8가지 방법
(The Designer's Notebook: Eight Ways To Make a Bad Tutorial)

어니스트 아담스([Ernest Adams](#))

가마수트라 등록일(2011. 06. 14)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6400/understanding_balance_in_video_.php

게임의 초기 형태는 콘솔이나 아케이드 형태의 비디오게임과 가정 내 컴퓨터 게임이었다. 비디오 게임은 여러분을 적군의 맹공격에 직면하게 하였고, 최소한의 기반만 활용하여 게임에 몰입하도록 하였다. 대부분의 이용자는 게임에 빠져들었고, 아케이드 게임이 이윤을 창출하게 된 방법이 되었다.

컴퓨터 게임은 아케이드 게임 보다 훨씬 복잡하다. 그래서 컴퓨터 게임은 플레이어에게 게임을 시작하기 전에 플레이 방법을 알려준다. 요즘은 플레이어가 매뉴얼을 먼저 읽을 것이라고 기대하지는 않는다. 그래서 개발자는 튜토리얼을 제공한다. 튜토리얼은 플레이어가 인터페이스를 이용하는 방법과 게임 플레이 방법을 알려준다. 플레이어가 게임 월드와 상호작용하는 방법과 무엇을 획득하는지를, 쉽게 말해 플레이 할 이유를 제공한다.

나는 최근에 **Extra Credits Innovation Awards** 에 대한 배심원 봉사를 할 기회를 가졌는데, 이 때문에 이 게임을 플레이 해야만 했다. 따라서 급하게 몇 가지의 게임을 플레이 하는 방법을 배웠다.

몇 몇 개는 튜토리얼 모드가 있었으나 그리 훌륭하지 않아서, 이 문제에 대해서 좀더 논의가 필요하다는 생각을 하게 되었다. 좋지 않은 매뉴얼이나 튜토리얼에 대한 언급을 일전에 한 바 있으나 [Bad Game Designer, No Twinkie column](#)에서도 상세하게 언급되지는 않았다.

튜토리얼 모드는 플레이어에게 가르침을 주기 위해 존재한다. 그리고 게임 디자이너는 타고난 선생이 아니다. 우리는 원칙을 설명하기 보다는 캐릭터를 창조하는데 더 익숙한 사람들이다. 대부분의 게임에서 플레이어는 관찰과 실험을 통해서 자신만의 방식으로 게임 플레이를 배워나가기 원한다.

Raph Koster 가 지적했듯이, 많은 게임플레이의 재미는 게임을 마스터 하는 방법을 배우는 것에서 기인한다. 그러나 이 과정은 그리 효율적이지 않다. 튜토리얼은 이와 같아서 안된다. 플레이어가 무엇을 할지, 플레이를 할 때 어떤 일이 발생하는지를 보여주어야만 한다. 플레이어가 소프트웨어를 이용하여 기본적인 요소를 마스터 할 수 있게 해 주어야 하는데, 깊은 골짜기에 플레이어를 빠뜨리기 보다는 얇은 물가로 인도하는 역할을 해야 한다는 것이다. 그러나 최근에 내가 발견한 바로, 좋지 않은 방식으로 튜토리얼을 시도하는 경우가 많았다. 몇 가지 예를 제시한다.

플레이어가 튜토리얼을 하도록 강요하다. 플레이어가 게임을 시작할 때 마다, 튜토리얼을 다시 하도록 만들어라. 전에 수십번도 게임을 더 플레이 해 본 사람이더라도 이렇게 하도록 해라. 플레이어가 알고 있는 것을 계속 설명하여 지겹게 만들어라. 사소한 것으로 플레이어를 계속 피곤하게 만들어라. 재미있는 부분에 이르기까지 10-20 분 정도가 소요되도록 하라.

튜토리얼은 게임의 첫번째 또는 두번째 레벨까지를 구성하고 있기 때문에 하지 않을 수 없는 형태를 가지기도 한다. 플레이어가 게임 어드바이스를 끄지 않는다면 해가 될 것은 없다. 그러나 플레이어가 이미 알고 있는 정보를 얻기 위해 애쓰도록 만드는 것은 지겹고 신경질 나는 일이다.

이 문제를 해결하는 가장 간단한 방법은 튜토리얼은 선택 사항에 넣어두는 것이다. 본 게임과 분리하는 것을 말한다. 게임의 많은 역할에 영향을 미칠 수 있게 된다. 군인, 운동선수, 파일럿, 왕 및 도시 계획자 등은 직업적 역할을 시작하기 전에 트레이닝을 거친다. 여러분이 튜토리얼을 메인 게임의 한 부분으로 만들기를 원한다면, 플레이어가 학습 기능을 끄고 곧바로 플레이할 수 있게 해 주어야 한다.



플레이어가 많이 읽게 하다. 플레이어에게 읽어야 할 자료를 스크린을 계속 넘기면서 읽을 수 있도록 해 주어야 한다. 단, 다음 페이지로 넘어가기 위해서 단순히 버튼만 누르도록 하여라. 시대를 알 수 없는 가짜 중세 언어로 적거나 그 보다 더 심하게 지루하기 짝이 없는 멘토의 독백으로 채워라. 헤드라인이나 포스터 타이틀을 의미하는 글씨를 못 생기게 보이도록 하라. 그러나 절대 텍스트 블록을 사용하지는 말아라.

나는 예전에 튜토리얼만 10 분이 정확히 걸리는 일본 게임을 플레이 했다. 단순히 페이지를 넘기기 위해 버튼을 누르는데 10 분이 걸렸다. 물론 내가 끝부분에 이를 때 즈음 절반 정도는 이미 잊어버렸다. 플레이어가 직접 플레이 하면서 배웠다면 훨씬 더 많이 기억할 것이다.

내가 열심히 했다고는 하지만, 플레이어에게 거대한 기반 스토리를 읽도록 만들지 말아라. **Star Wars** 영화의 오프닝에 나오는 이야기의 자막은 1 분 14 초가 걸린다. “시민 전쟁의 시기이다”에서 “갤럭시의 평화를 회복한다”까지의 자막이 빠르게 화면을 채운다. **George Lucas** 에게 이 정도가 충분했다면, 당신에게도 이 정도면 충분하다. 플레이어가 나머지는 플레이 상황에서 배울 수 있도록 해라.

버튼과 메뉴 아이템을 형편없이 묘사하다. 명확히 규명하지 않은 버튼을 포함시켜서 튜토리얼 모드를 훨씬 더 짜증나게 만들 수 있다. 예를 들어, “스크린 왼쪽 위에 **Sell** 버튼을 누르시오”라고 말하면서, 정작 거기에는 5 개의 다른 버튼이 있으며 어느 것도 **Sell** 이라고 써있지 않다. 비슷하게, X 아이템은 보이지 않는데, 메뉴에서 X 버튼을 선택하라고 하기도 한다.

아이콘 형태의 버튼은 텍스트 보다 화면을 덜 차지하고, 언어에 구애를 많이 받지 않는 편이다. 그래서 일반적으로 아이콘 형태의 버튼이 많이 활용된다. 그러나 플레이어는 아이콘이 의미하는 바를 배워야 하고, 이 때문에 튜토리얼은 이를 가르쳐 주어야만 한다.

텍스트가 버튼을 언급할 때, 스크린의 버튼에 하이라이트를 주어야 한다. 주변에 금색 글로우를 부여하는 등의 방법을 쓰면 좀더 눈에 띄게 된다.

메뉴 트리의 아랫 부분에 있는 것을 언급한다면, 전체가 다 보이도록 해야 한다. "메뉴에서 그래픽 탭에서 찾을 수 있다"라는 말은 하지 말아라. "Help 선택 > Preferences > Customize 와 그래픽 탭 선택"이라고 보여주어야 한다. 너무 뻥해 보이지만, 이렇게 하는 게임이 거의 없다는 것을 알게 된다면 놀랄 것이다.

단계를 무시하다. 어느 정도까지는 단계별 튜토리얼을 진행하다 갑자기 교육을 멈춘다. 플레이어가 버튼으로 가득한 게임 화면에 남겨지게 되면 다음에 해야 할 것이 무엇인지를 전혀 할지 못하게 된다. 플레이어가 여러가지를 시도한 끝에, 갑자기 인스트럭션이 다시 시작되고, 플레이어가 시도한 것은 완전히 무시된다.

어떤 튜토리얼은 좀더 각별히 꼼꼼해야 한다. 여러분의 게임이 보기 드문 게임이거나 친근한 주제가 아닐수록, 이것을 더 많이 설명해야 한다. 제한된 튜토리얼에 반대하는 것이 아니라, 상세한 설명을 하다가 갑자기 사라지는 튜토리얼에 대해서 반대 한다. 여러분이 어떤 상세 단계를 선택하던지, 계속 유지해야 하는 것이 중요하다.

플레이어의 서투름을 벌하다. 플레이어가 단순한 실수를 할 때, 너무 멀리 되돌아가서 모든 것을 다시 과도하게 자세히 설명한다. 또는 플레이어가 먼 길을 되돌아 가도록 한다. 작은 실수를 과도한 자연으로 벌 주어 플레이어가 좌절감을 줄 수 있다.

내가 게임에서 점프하는 방법을 배우고자 할 때, 내가 가장 싫어했던 것 중의 하나는 다시 점프를 하기 위해서 기어 오르는데 2 분이나 걸리는 골짜기로 떨어지는 것이었다. 정상적인 게임 플레이의 입장에서 이것은 몹시 불쾌한 것이었지만, 튜토리얼 모드에서 바꿀 수 없는 것이었다. 플레이어가 점프에 실패하거나 다른 행동에 실패할 때, 즉시 다시 시도할 수 있어야만 한다.

Innovation Awards 를 위해 내가 플레이 했던 게임 중의 하나는 실제로 게임을 하지 않도록 만드는 튜토리얼도 있었다! 내가 획득하고자 노력하고 있는 것에 대하여 명확히 밝히지 않았음에도, 게임에서 요구하는 것을 하고자 노력했고, 궁극에는 결국 게임을 그만두었다. 나는 게임을 하라고 좀더 설득력있게 말 할 수 없었다. 튜토리얼을 완료하면 플레이어는 긍정적인 감정적 보상을 받아야 한다. 플레이어가 튜토리얼에서 실패하면, 명백히 그 튜토리얼은 그 자체로 실패인 것이다.



플레이어를 지지해 주거나 모욕감을 준다. 플레이어가 Enter 키를 성공적으로 찾아서 누르게 되었을 때 “아주 좋아!”라고 지나치게 쾌활한 목소리로 말한다. 그가 이렇게 할 때 마다 매번 이렇게 소리친다. 4 살 짜리 아이가 단추를 채우는 방법을 배우게 되었을 때 칭찬해 주듯이 플레이어를 칭찬한다.

반대로 플레이어가 제대로 하지 못했을 때는 모욕감을 준다. 플레이어에게 루저라고 말한다. 신규 플레이어는 그들을 가르치기 위한 튜토리얼이 저기 있다는 것을 알지 못했다는 사실에 대하여 심하게 비난 받게 된다.

튜토리얼의 감정적인 논조는 긍정적이어야만 하고, 생색내는 듯하지 않게 격려하는 것이어야만 한다. 건설적인 비평은 유용하지만, 남용은 좋지 않다는 것을 우리는 삶에서 경험하고 있다.

플레이어가 전체 튜토리얼을 완료하도록 강요한다. 튜토리얼을 통해 플레이어는 어느 정도 게임에 대한 전체 감을 잡았으며, 게임을 시작할 정도로 정보를 얻게 되었다고 생각할 수 있게 된다. 오, 아니다. 전혀 그렇지 않다. 여러분은 그 튜토리얼에 너무 많은 노력을 들였고, 플레이어는 좋아하던 아니던 튜토리얼을 완료해야만 할 것이다. 결국, 이것은 여러분의 게임이지 플레이어의 게임이 아니다.

만약 개별적인 튜토리얼 레벨이 있다면, 플레이어가 중단하고 옮겨 갈 수 있도록 해라. 만약 여러분의 튜토리얼이 일반적인 단계의 전진 단계에 있다면, 플레이어가 튜토리얼을 끝 수 있도록 해라.

그리고 마지막으로...

튜토리얼을 제공하지 않는다. 플레이어가 완전히 여러분의 눈부신 우주에 몰입하지 못하게 만드는 스크린 상의 지표나 HUD 없이, 독창적이고 완전히 직관적인 인터페이스를 고안한다.

이럴 경우 어떤 교육도 필요하지 않을 것이라고 확신할 것이다. 플레이어가 직접 플레이를 하면서 좌충우돌 하며 배울 수 있도록 지원하면 된다.

Innovation Awards 를 위해 내가 해 보았던 게임 중의 하나가 정말 이랬다. **UI** 는 혐오스러웠는데, **3D 1** 인칭 관점은 술에 취한 것처럼 비틀거렸고, 내 아바타가 아프거나 혼란에 빠져 있다는 생각이 들었다.

이것은 영향력이 있었다 ; 머지 않아, 나도 그렇게 되었다. 또한 나는 직관적인 유저 인터페이스를 이용해서 문을 여는 방법을 알아내기 까지 5 분의 시간 동안 다양한 시도를 했다.

완전히 직관적인 유저 인터페이스는 수십년 동안 **HCI(human-computer interaction)** 분야의 성배다. 솔직히 말하면 이런 것은 없다. 여러분이 컴퓨터를 이용하여 플레이하는 컴퓨터 게임을 만들지 않는다면, 인풋 장치는 게임이 시뮬레이트 하고 있는 실제 월드의 활동에 반응하지 않을 것이다.

대단히 오래 전인 **Sega Genesis** 를 이용할 당시에, 나는 **Madden NFL** 개발에 참여했다. 플레이를 선택하고, 공을 낚아채고, 여러명의 사람들에게 공을 주고, 달리는 등의 활동이 3 개의 버튼과 D 패드로 이루어지는 것이 하찮은 것이 아니라는 것을 말하고 싶다. 우리는 매우 성공적으로 만들었지만, 게임 매뉴얼을 별도로 만들어야만 했다. **Genesis** 카트리지는 튜토리얼을 위한 충분한 공간이 없었다.

Wii 컨트롤러와 좀더 최근의 **Kinect** 는 최전면에서 이 문제를 야기시킨다. 그리고 사람들은 마이너리티 레포트 스타일의 인터페이스를 이용한 게임의 가능성에 매우 흥분하고 있다. 이 사람들은 컴퓨터 마우스가 최초에 고안된 이유를 모르거나 잊어버렸다. 터치 스크린은 오랜 기간 동안 이용하는데 어려움이 있다. 오랫동안 팔을 들고 있어야 하기 때문이다. 마이너리티 레포트에서처럼 팔을 흔드는 것은 훨씬 더 피곤하다. 매우 멋있게 보이긴 하겠지만, 한 시간 동안 계속 할 수는 없다.

비행 시뮬레이터를 위한 최고의 조이스틱과 같은 특화된 장비를 가지고 있다면, 플레이어는 튜토리얼이 필요하지 않을 것이다 (그러나 플레이어는 여전히 랜딩 기어를 내리기 위해서는 키보드의 키를 눌러야만 한다). 그러나 여러분이 게임과 함께 이 장비를 보낸 것이 아닌한, 플레이어가 이러한 장비를 가지고 있다는 것을 걱정할 필요가 없다. 여전히 플레이어는 튜토리얼을 필요로 하고, 평범한 컨트롤러를 위한 매뉴얼을 원하기 때문이다.

다시 말해, 여러분의 유저 인터페이스는 게임 월드 활동을 컨트롤 할 수 있는 지도이며, 다소, 어딘가에, 여러분이 그 지도를 설명해야만 할 것이다. 그리고 여러분의 인터페이스는 여러분이 생각하는 것 만큼 직관적이지 않다. 여러분의 스스로의 게임을 몇 달 또는 몇 년 동안 플레이

해 왔기 때문에 자연스러운 일이 되었지만, 플레이어에게는 새로운 것이다. 그들은 튜토리얼이 필요하다. 절실하게.

결론

매우 건설적인 비평이 아니라는 것을 알아차렸을지도 모르겠다. 나는 하지 말아야 할 것에 대하여 소개했다. 그러나 좋은 튜토리얼을 만드는 방법에 대해서는 언급하지 않았다. 일반적인 규칙을 만드는 것이 너무 어렵기 때문이다. 슈팅 게임의 튜토리얼은 건설 및 경영 시뮬레이션 게임과 달라야 한다. 모든 경우를 포괄할 수 튜토리얼 개발에 관해서 내가 할 수 있는 최선의 충고는 완전히 게임을 모르는 사람에게 튜토리얼과 게임을 해보게 하라는 것이다.