



GAMASUTRA
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

게임 디자인에서의 스킬의 관념화
(The Abstraction Of Skill In Game Design)

조쉬 바이서(Josh Bycer)

가마수트라 등록일(2011.10. 20)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6518/the_abstraction_of_skill_in_game_.php

[요즘, 많은 게임이 액션과 RPG 요소를 혼합한 특징을 보이고 있다. 이 혼합이 효과적인지 아닌지를 알 수 있는 방법이 있을까? 여러분이 목표를 두고 있는 특정한 집단에 대해 생각하고 있는 어떤 방법이 있는가? 게임 디자인 분석가 Josh Bycer 가 이것을 설명해 보고자 한다.]

게임 디자인에 있어서 핵심적인 발전 중의 하나는 장르의 통합과 상관 있다. *Uncharted* 시리즈와 같은 게임은 슈팅, 퍼즐, 어드벤처 요소를 함께 결합시켰다.

게다가 게임 플레이를 확장시켜서, 이 게임은 다른 목적을 제시하고 있다 ; 더 많은 사람이 게임을 할 수 있도록 해 준다.

이러한 추세를 가장 잘 보여주는 두 장르는 액션 게임과 RPG 라고 할 수 있다. 게임의 핵심 요소를 결정하는 것은 디자인 노하우의 핵심 기술 추출이고, 이것을 게임마다 어떻게 다르게 다를 것인가를 결정해야 한다. 이러한 기술을 “스킬 추출”이라고 정의하는데, 다음과 같이 정의된다 :

플레이어의 스킬(또는 인풋)이 게임 플레이에 영향을 미치는 정도

초기에, 두 장르는 완전히 반대 편에 위치해 있는 장르였다. 시간이 지남에 따라 천천히, 두 장르의 게임은 서로 스펙트럼의 가장자리에서 안쪽으로 옮겨왔다. 액션 게임은 RPG 요소를 더 많이 가지기 시작했고 ; RPG 는 더욱 액션 요소를 가지기 시작했다.

한편으로는, 이것은 각각의 장르에 더 많은 게임이용자를 유입시키는 역할을 했다. 그러나, Abraham Lincoln 의 말을 인용하여 설명하면, “... 여러분은 항상, 모든 사람을 기쁘게 할 수는

-25%는 최근에 *Borderlands* 덕분에 일반화된 것이다. “롤 플레이 슈팅”이라고 설명될 만큼, 이 게임은 -50% 마크의 게임에서 보여진 다양한 무기의 정류를 특징으로 가지고 있다. 전투는 여전히 난전이고, 적의 약점을 공격하여 피해를 더 많이 가하도록 전략을 구사한다. 가장 큰 차이점은 이제 플레이어는 그들 스스로의 경험 레벨을 가질 수 있다는 것이다.

레벨 시스템은 이와 같이 작동한다 : 만약 플레이어와 적인 같은 레벨이라면, 양쪽에 피해를 입힐 어떠한 변경값도 없다. 만약 플레이어가 좀더 높은 레벨이라면, 이들은 피해를 준 것에 대한 보상을 받을 것이고, 적은 플레이어가 공격해 올 때 피해를 입게 될 것이다. 적보다 플레이어의 레벨이 더 낮으면 당연히 반대 상황이 될 것이다.

스펙트럼의 반대 쪽 :

100 퍼센트 추출. 최초의 CRPG 와 테이블 게임은 이 범주에 속한다. 플레이어가 게임상에서 느낄 수 있는 유일한 인터랙션은 그들의 파티나 캐릭터에게 명령을 내리는 것이다. 여기서, 방정식과 캐릭터와 적의 특징이 전투의 결과를 결정짓게 된다.

75 퍼센트는 *World of Warcraft*나 *EverQuest*와 같은 MMO 장르의 일반적인 전투 모드 이다. 플레이어는 캐릭터의 움직임을 조종할 수 있지만, 모든 전투와 인터랙션은 게임에 의해 개념화 된다.

플레이어는 여전히 그들의 캐릭터에게 명령을 보내는데 역할이 제한되어 있다. 그리고 모든 상황이 어떻게 돌아가는지를 살펴 본다.

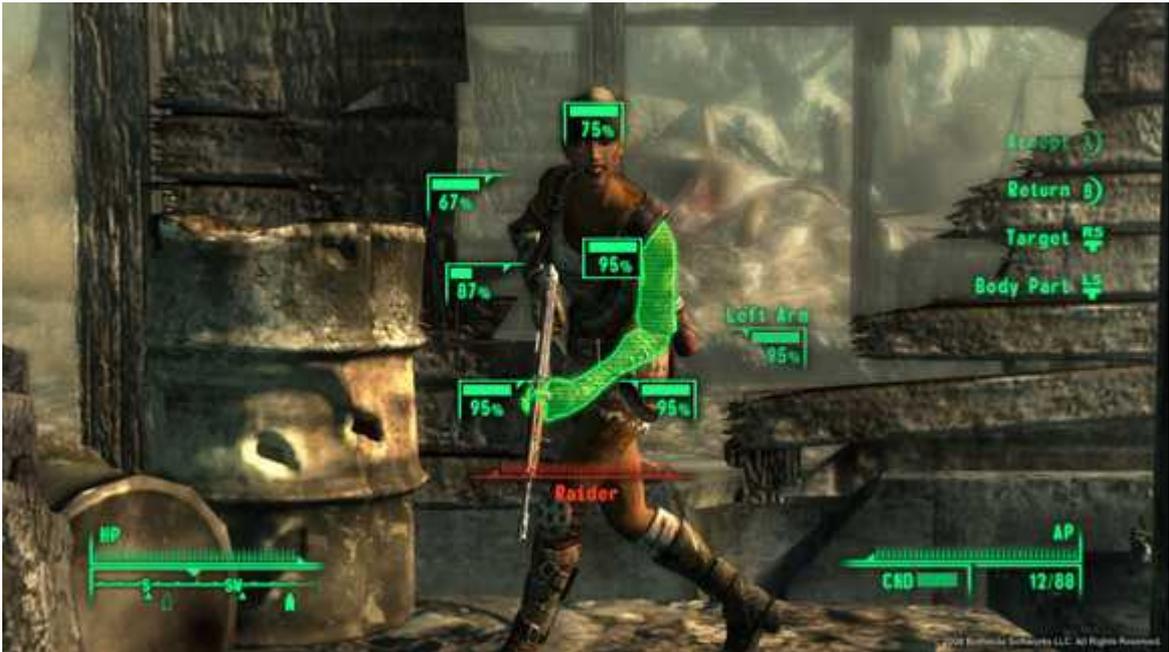
50 퍼센트는 액션 요소가 디자인에 스며들기 시작한 때에 속한다. 최초 버전 *The Witcher*와 같은 게임으로 명백히 설명할 수 있다. 플레이어는 그들의 캐릭터를 자유롭게 조종할 수 있고, 이것은 전투를 어떻게 치를 것인지에 막대한 영향을 미친다.

*The Witcher*에서, 플레이어는 기본적인 콤보를 형성하기 위해서 마우스 클릭을 이용할 수 있다. 대부분의 디자인은 여전히 관념적이다; 캐릭터의 특징, 무기 및 레벨은 여전히 전투가 어떻게 전개될지를 결정하는 최우선의 요소이다.

Mario RPG 시리즈와 같은 많은 JRPG 는 이와 같은 길을 갔다. 플레이어는 그들의 공격적이거나 방어적인 능력으로 전투 동안 시간을 두고 버튼을 누르는 역할을 할 수 있었다, 전투는 여전히 관념적이고, 캐릭터의 장비 상태가 전투를 좌우하는 역할을 하고 있다.

25 percent 는 RPG 의 매우 구체적인 형태를 포함한다. 이 카테고리는 *Gothic* 시리즈와 같은 European RPG 를 포함하고 있으며, *The Elder Scrolls* 와 *Fallout 3* 를 포함한 Bethesda Softworks 에 의해 인기를 끈 작품을 포함한다. 이 타이틀로 플레이어는 그들의 캐릭터를 액션

타이틀과 같은 방식으로 조정할 수 있다. 전투는 실시간이고, 액션 게임에서 하듯이 플레이어는 포탄과 탄환을 피해야 한다. 플레이어가 액션을 취하게 되면, 피스톨을 장전하던지 자물쇠를 따던지 상관없이, 게임은 결과를 도출한다.



Fallout 3

Fallout 3 에서, 플레이어는 적을 향해 총을 쏘고, 몇 가지의 요소들이 플레이에 관여한다 : 캐릭터가 사용하고 있는 총의 스킬과 총 자체의 정확성은 과녁을 맞추는데 결정적인 역할을 한다. 일단 과녁을 맞추면, 적의 저항은 얼마나 피해가 입혀졌는가에 달려있다.

플레이어는 상황을 어떻게 다룰 것인가에 대한 다양한 선택권을 가진다. 누군가를 도울 수도 있고, 자물쇠를 채울 수도 있다. 그러나 일단 행동이 선택되고 나면, 나머지는 캐릭터의 상태에 달려있다. 예를 들어, *Fallout 3* 에서 미니 게임을 폐쇄하는 자물쇠는 플레이어가 자물쇠를 잠금만큼의 높은 능력치를 가지고 있지 않다면 접근 불가능하다.

차트의 0 퍼센트에 관해서 이야기 하기 전에, 2 가지의 25 퍼센트 그룹 사이의 유사성을 지적하고자 한다. 두 형태는 모두 플레이어에게 전투를 준비하고 움직임을 어떻게 할 것인가에 대한 자유를 부여한다. 차이점은 관념이 플레이에 관여하고 있는 방식이다. *Fallout 3* 와 *Borderlands* 의 예에서, 무기에 의한 관념적인 피해가 발생하고, 누군가가 공격을 받는다. 이들이 전달하고 있는 것은 *Borderlands* 가 플레이어의 스킬에 의존하고 있다는 것이고, *Fallout 3* 는 플레이어가 총구를 잘 겨누는 것만을 필요로 하고 있다는 것이다.

차트의 0 퍼센트로 옮겨가면서, 장르 간의 벽은 흐려지고 있다. *The Witcher 2* 나 *Mass Effect*와 같은 게임은 이것의 예이다. 이 지점에서, 장르에 대한 전통적인 설명으로 이 게임을 설명하는 것은 충분하지 않다.

Witcher 2 는 전반적인 디자인에 걸쳐서 스킬과 관념화를 모두 사용한다. 전투 중에, 플레이어는 메인 캐릭터인 Geralt 를 조종해야 한다. 플레이어가 검이나, 아이템 또는 마술로 땅을 내리칠 때마다, 게임은 얼마나 피해가 가해졌는지를 계산할 것이다. Geralt 의 주요한 능력은 레벨 시스템 뒤에 가려져 있는데, 상대 공격에 대항하는 능력이나 마법 주문과 같은 기능을 더할 수 있다.

레벨을 올리는 것은 플레이어로 하여금 전투 중에 그가 이용할 수 있는 스킬이나 특징을 향상시킬 수 있게 해 준다. 대화 중에, 게임은 위협이나 마인드 컨트롤과 같은 다른 방식의 협상 선택사항을 선택할 수 있는 결과를 도출하게 할 것이다. 이러한 스킬은 성공 가능성을 높이고, 미래의 성공적인 선택 비율을 증가시킨다. 전투는 게임 플레이 도중에 넘쳐나는 것인 반면, 캐릭터와의 인터랙션은 플롯이 어떻게 기능할지를 결정하게 한다.

*The Witcher 2*와 같은 게임이나 *Mass Effect 3* 가 어떻게 자리잡고 있는지를 보면서, 우리는 RPG 요소를 가진 액션 게임이나 액션 요소를 가진 RPG 게임이라고 언급할 수 있겠는가?

이 게임들의 디자인을 수용함으로써, 개발자들과 퍼블리셔들은 가능한한 0 퍼센트에 가까운 게임을 만들고자 하는 열망에 사로잡히고 있다. 그러나, 디자이너가 극한으로부터 달아날수록, 그들은 그들의 핵심 이용자를 멀어지게 할 수 있는 위험을 무릅쓰게 된다.

게임이 좀더 주류가 되고 있는 덕분에 산업계의 변화가 일고 있다. 핵심 게임 이용자나 - 100 이나 100 퍼센트의 관념화를 원하는 사람들은 더 이상 주류가 아니다. 대부분의 트리플 A 타이들이 좀더 많은 사람들에게 어필하려고 목표를 삼음에 따라, 이들은 틈새 시장으로 이동하고 있다.

대부분의 스킬 위주의 게임이 -70 에서 -50 퍼센트 대중을 대상으로 하고 있는 반면, RPG 는 70 에서 50 퍼센트를 목표로 하고 있다. 이들 팬들은 사라지지 않을 것이지만, 대신에 주류 게임 이용자와 비교해서 영향력이 거의 없다는 점에서 차이점을 가지게 된다.

개발자와 퍼블리셔가 *Call of Duty*, *Mass Effect* *The Elder Scrolls* 과 같은 게임이 베스트셀러 상위를 차지하는 것을 보고, 또한 수많은 수상의 영예를 누리는 것을 보고, 관심을 가지게 되었음이 틀림없다. 이 상황은 모든 사람에게 어필할 수 있는 게임을 개발하자는 도전 정신을 이끌어 냈다. 그러나, 이 글에서 이끌어 낼 수 있는 하나의 교훈이 있다면, 바로 이것일 것이다 :

여러분은 모두에게 어필할 수 있는 게임을 만들 수 없다.

플레이어 스킬과 동시에 완전한 관념적인 캐릭터 인터랙션을 할 수 있는 100 퍼센트의 게임을 만드는 것은 불가능하다. 특히 모든 사람들에게 어필할 것을 기대하면서 말이다.

스킬 기반 게임이용자는 레벨을 잘게 나누기를 바라지 않는다. 이들의 헤드샷이 데미지를 주도록 하기 위해서이다. 반대로, RPG 팬들은 그들의 캐릭터의 재주가 결과물을 이끌어 낼 수 있기를 바란다. 게임 공간에서 반드시 한 쪽에 우선권이 주어져야만 한다. 그리고 어떻게든 일이 발생했을 때, 누군가는 행복하지 않을 것이다.

디자이너가 0 퍼센트로 가까이 다가갈 때, 이들은 장르의 습성과 메캐닉이 고착되거나 수정될 것이라고 깨달을 필요가 있다. -100 퍼센트 게임을 위한 UI 는 복잡할 필요가 없다. *Bulletstorm* 을 예로 들어 보면, 스크린 상에 필요한 유일한 정보는 건강, 탄약 상태와 점수 뿐이다. 디자인에 더 많은 관념성이 부가됨에 따라, UI 는 이것들을 수용할 수 있도록 다시 디자인되어야 한다. 정확성을 위한 척도, 심지어는 인벤토리 등도 필요하다.

RPG 에서 엄격한 파티의 조종은 관념화가 덜 된 상태에서는 어렵다. 플레이어는 단순히 모든 것이 실시간인 환경에서 복잡한 명령을 수행할 수 없다. 디자이너가 AI 를 통해서 파티를 조종하거나 전투 동안에 플레이어의 역할을 파이터로 바꾸어 주는 등의 역할을 수행해야 한다.

또 다른 도전은 플레이어가 각각의 장르에 대한 기대를 가지고 있다는 점이다. 액션 게임은 플레이어가 액션을 유지할 수 있도록 가능한 한 명료하고 쉽게 정보를 보여주어야 한다. 반면에, RPG 는 여러 가지 특징을 관리하고 정보가 필요하기 때문에, 플레이어는 데이터를 고심하고 실험해 보기를 원한다. 디자이너가 0 퍼센트로 움직일 때, 이러한 두 극 지점적 시각이 처리되어야 할 것이다. 올바르게 수행되지 않는다면, 각각의 장르의 팬들을 화나게 만들 것이다.



The Witcher 2

RPG 측면의 디자인과 관련해서 정보를 찾기 위해 *The Witcher 2*의 예를 들어보자. 플레이어는 적어도 세 개의 다른 스크린의 정보를 찾아야만 한다. 이것은 게임을 극적으로 천천히 플레이 하도록 해 주고, 전투에 어떻게 반응하는지를 극명하게 비교해 보여준다.

반면 *Stalker* 시리즈는 액션과 관념화 사이의 밸런스 맞추기에 성공한 UI를 개발했다. 인벤토리/상태 스크린은 플레이어에게 그들의 캐릭터에게 필요한 정보, 무기에 관한 것 까지를 포함해서 모든 정보를 준다. 이를 통해 플레이어는 그들이 찾고 있는 것을 발견하게 되고, 변화를 이끌어 내며, 가능한 한 빨리 액션에 반응할 수 있다.

주류 게임 디자인은 팬(또는 핵심 이용자)를 행복하게 지켜주는 것을 사이에 두고 주도권 싸움을 하는 게임이 되고 있다. 한쪽으로 심하게 당기면 팬을 행복하게 해 주는 게임을 만들겠지만, 어필 할 수 있는 대상은 한정된다. 다른 쪽으로 너무 가면, 디자이너는 더 심한 상황에 처할 수 있다 : 팬을 너무 기쁘게 해 주려고 한 나머지 더 많은 사람들에게 매력을 발휘할 수 없게 된다.

산업계는 이제 주류로 흘러 들어가는 시점에 있다. 만화책과 록 뮤직이 이전에 그러했듯이 같은 방식이 적용된다. 이러한 시점에서, 오래된 팬과 새로운 팬 사이의 균형을 맞추는 것은 디자이너의 몫이 될 것이다.