



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

기본적인 디자인 교훈 : 아케이드 게임에서 배울 수 있는 무료 게임 플레이
(Classic Design Lessons: What Free-To-Play Can Learn From Arcades)

자비 프라데라([xavi fradera](http://xavifradera.com))

가마수트라 등록일(2011. 12. 22)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6575/classic_design_lessons_what_.php

나는 아케이드 비디오 게임 산업에 그래픽 아티스트 및 게임 디자이너로 13년 간 종사했다. 몇몇 개의 비디오 게임을 만들기도 했고, 이 중엔 꽤 성공한 게임도 있었다. (여러분은 나의 게임 웹사이트 www.xavifradera.com에서 이 게임에 대해서 더 알아 볼 수 있다.)

나의 게임 개발 경력을 개발해 나가면서, 나는 모바일 게임, 콘솔 게임으로 옮겼고, 현재는 무료 PC 슈팅 게임 개발 중이다. 나는 이 게임에서 게임 디자인과 생산에 관한 업무를 책임지고 있고, 우리는 베타 테스트 단계에 이르렀다.

게임은 전통적인 F2P 슈팅 게임인데, 여러분은 이 게임에서 여러분이 원하는 한 무료로 게임을 할 수 있고, 그렇지 않으면 여러분의 캐릭터에 맞춘 자산을 구매하거나 적을 더 빨리 쓰러뜨릴 수 있는 강력한 무기를 구매하거나 여러분의 친구와 클랜을 만들 수 있는 등의 다양한 활동을 유료로 구매해서 할 수 있다.

개발과 베타 테스트 동안에, 나는 아케이드 게임과 F2P 게임 사이의 유사한 점을 발견했다. 플레이어가 어떻게 게임에 접근하고 게임이 어떻게 플레이어에게 접근하는가에 관해서이다. 이 글은 이러한 심리와 게임 역학에 관해서 설명하고자 한다.

첫번째 경험

플레이어가 게임을 구매하고 그것을 처음 플레이 할 때, 두가지의 일이 발생할 수 있다:

- ▶ 플레이어는 게임을 즐긴다. 그래서 그는 오랫동안 게임 플레이를 할 것이다. 어쩌면 그것은 완벽히 마스터 할 때까지. 플레이어에게는 좋은 투자였기 때문에 완벽한 상황이다.
- ▶ 플레이어는 게임을 즐기지 못한다. 그의 첫번째 경험은 그가 생각했던 것과 달랐다. 그는 다른 시도를 해 볼 것이다. 이미 게임에 돈을 썼기 때문이다. 그가 돈을

낭비했음을 깨달을 때 까지 그는 계속해서 여러가지 시도를 해 볼 것이다.

이 두 가지 경우 모두에서, 퍼블리셔는 게임을 판매했고 비즈니스를 완료했다. 퍼블리셔 측면에서는 괜찮은 일이었다.



콘솔 게임 플레이어 반응 플로우 차트

아케이드 게임과 F2P 게임 각각에서, 첫 번째 게임 경험을 살펴 본 결과, 플레이어의 반응은 달랐다. 플레이어가 게임을 즐기게 된다면 어떤 일이 일어날까?

아케이드 게임에서, 플레이어는 몇 일, 몇 주일 또는 어쩌면 몇 달 동안 동전을 넣고 플레이 하기를 계속 할 것이다. 또한 많은 사람들이 그가 게임을 즐기고 있는 방식을 지켜 보게 될 것임이 틀림없다. 그래서 플레이어가 플레이를 마쳤을 때 새로운 플레이어가 기회를 가질 것이다. 하루 영업을 마치면, 동전 박스는 완전히 가득 찰 것이다.

F2P 게임에서, 플레이어는 무료로 게임을 계속 할 것이다. 일부의 경우에는, 통상적으로 3-5%라고 하는데, 플레이어는 자산을 사거나 가상의 재화를 구매하여 게임을 더 즐겁게 이용할 것이다. 한달이 지나고 나면, 돈은 퍼블리셔나 개발사의 계좌에 쌓인다.

이것이 플레이어의 첫 번째 경험이 긍정적이고 게임을 즐길 경우에 일어나는 일이다. 두 경우 모두, 현금이 결과물이다. 좋은 성과이다.

그러나, 플레이어가 게임을 즐기지 못하거나 혼란스러워 한다거나 좌절하여 좋지 못한 게임 경험을 가진다면 어떤 일이 일어날까?

아케이드 게임의 경우, 플레이어는 자리를 옮겨서 다른 플레이어의 플레이가 끝나기를 기다리기 전에 두세번 플레이를 할 것이다. 다른 새로운 플레이어가 똑같이 좋지 않은 경험을 한다면, 사람들은 다른 게임기로 옮길 것이다. 입소문은 산불과 같으니까 말이다. 하루의 영업을 마치면, 이 게임의 동전 박스에는 그다지 많은 돈이 있지 않을 것이다.

F2P의 경우에, 좋지 않은 경험은 플레이어가 즉시 게임을 그만 두고 다른 게임을 찾도록 만든다. 너무나 많은 게임이 있기 때문이다. 플레이어가 게임에 돈을 썼다면, 그는 다른 시도를 해 보려고 하겠지만, 결국에는 그만둔다.

두 경우 모두, 퍼블리셔와 개발사에게 좋지 않은 현금 실적을 만든다. 좋지 않은 결과이다.



아케이드 게임 플레이어 반응 플로우 차트



F2P 게임 플레이어 반응 플로우 차트

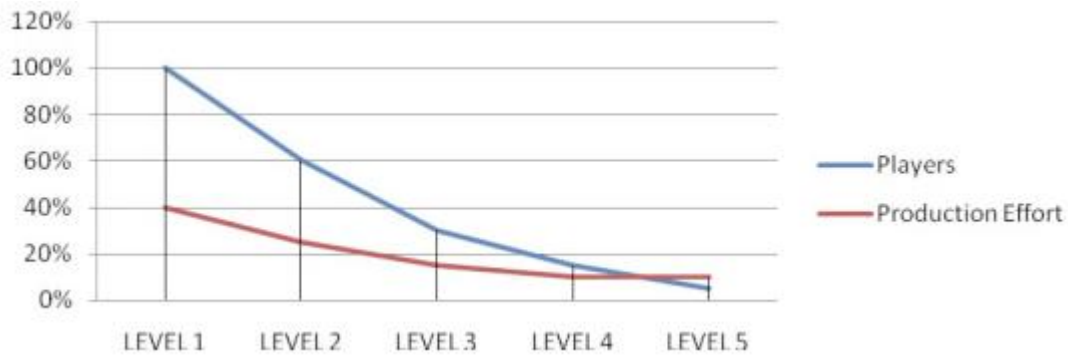
여러분이 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위해서 설명하자면, 게임에 돈을 쓰게 된다면, 플레이어는 다른 기회를 줄 것이다. 플레이어가 게임을 더 이용하고 이것이 재미 있는 것인지를 확인할 수 있게 하는데 여러분의 시간을 더 끌 수 있다. 만약 플레이어가 돈을 소비 하지 않는다면, 첫 번째 시도를 할 때 반드시 게임은 재미있어야 하며, 직관적이어야 한다. 그렇지 않으면 게임은 실패한다.

이것이 왜 아케이드 게임과 F2P 게임이 플레이어의 첫 번째 경험이 절대적으로 좋아야 하는지에 대한 이유이다. 첫 번째 경험은 혼란스럽고, 짜증나며 좌절하게 될 수 있다. 첫 번째 플레이 경험은 완벽해야 한다. 그렇지 않다면, 플레이어는 게임을 그만 둘 것이다. 최악의 결과이다.

재 플레이성

상점에서 여러분이 산 대부분의 게임을 살펴볼 때, 재 플레이성은 고려해야 할 최선의 것이 아니다. 완벽하게 반대의 경우가 아케이드 게임에서 발생한다; 각각의 레벨은 같은 플레이어에게서 수 백번 플레이 될 것이다. 이것은 주로 시작 단계의 레벨에서 발생하는데,

플레이어가 게임을 계속 해 나가고 싶다면 마스터 해야 할 단계이기 때문이다. 이 레벨은 철저하게 디자인 되어야만 한다. 각각의 센티미터가 완벽해야 하고, 현명한 게임 플레이를 할 수 있게 해야 한다. 생산 노력은 이러한 단계에 초점이 맞추어져야 한다.



생산 노력과 플레이어 레벨 간의 퍼센트 비교

그러므로, 레벨은 단조롭거나 충돌이 발생해서는 안된다. 이 섹션은 즐겁기만 해서도 안되며 기회를 잃게 해서도 안된다. 만약 향상될 수 있는 어떤 것이 있다면, 전혀 재미있지 않은 것, 잘못되거나 생략된 것이 있다면, 결국 플레이어는 곧 지칠 것이고, 조금 더 심하면, 화가 날 것이며, 결국 게임 플레이를 그만 둘 충분한 이유가 될 것이다.

이러한 레벨 조성을 위한 충고는 게임 개발 단계 중 레벨을 가장 나중에 게임 프로토타입으로 만들라는 것이다. 첫 번째 레벨이 나중에 만들어지면, 모든 게임 특징이 이미 정의되고 잘 닦여 있는 상태에서 만들어 질 수 있다. 게임 디자인을 더 잘하기 위한 더 쉬운 방법이다.

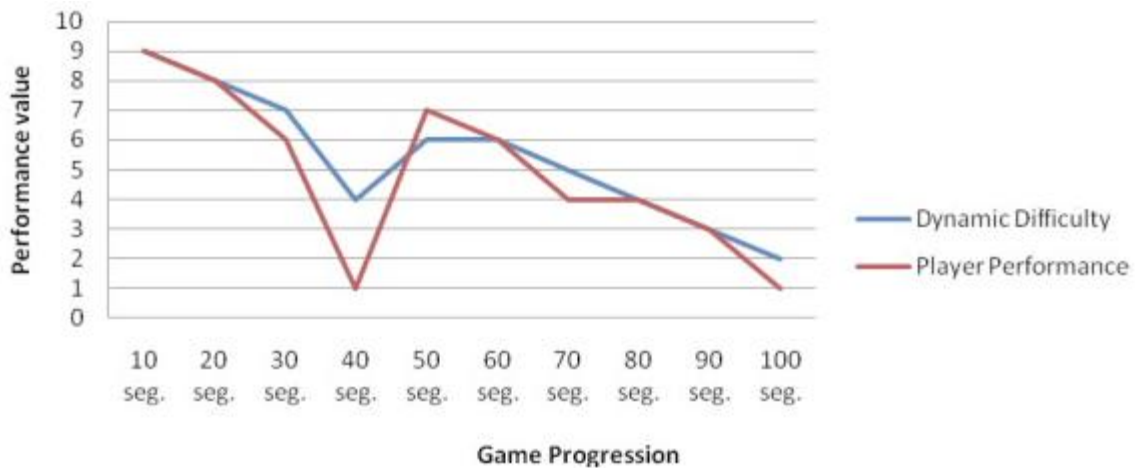
똑 같은 일은 게임 역학에서도 발생한다. 만약 게임 메커닉이 완벽하지 않다면, 플레이어는 빨리 화가 날 것이고, 이것 역시 게임을 그만 둘 충분한 이유가 된다. 그리고 아케이드 게임의 경우, 플레이어가 게임을 사는 그 순간에 현금이 들어 오지 않는다는 것을 기억해라. 플레이어가 어느 정도 플레이를 계속 한 후에야 현금이 된다는 것을 말이다.

F2P 게임의 경우, 이 상황은 매우 유사하다 (특히 슈팅 게임의 경우). 플레이어는 각 레벨을 다른 게임 모드로 수천 번을 플레이 한다. 그래서 모든 것이 완벽해 져야 한다 : 각 레벨의 센티미터, 게임 메커닉, 기회... 플레이어가 게임을 떠나서 다른 게임에 돈을 쓸 것이라는 것을 알고 있기 때문에 이러한 완벽함이 필요하다는 것을 우리는 잘 알고 있다.

역학 난이도

아케이드 게임에 부가한 특징 중의 하나는 게임 난이도가 자동적으로 플레이어의 플레이 레벨에 맞추어진다는 것이다. 각각의 플레이어는 게임이 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않도록 개인 맞춤형 된 도전을 할 수 있게 된다. 그리고 플레이어는 이 게임을 완전히 즐기게 된다.

우리의 방법은 꽤 간단했다. 우리는 끊임없이 플레이어의 플레이 수행을 측정하고 플레이어의 데이터를 완벽한 플레이를 수행했을 때의 데이터와 비교했다. 이를 통해 우리는 플레이를 시작하고 첫 5-10초 후에 플레이어의 스킬 레벨을 알 수 있게 되었다. 이것을 이용해, 우리는 플레이어의 레벨에 게임을 맞추는 게임 파라미터를 적용했다. 나머지 게임에도 적용하는 동안, 우리는 똑 같은 일을 계속 했다 : 끊임없는 플레이어의 스킬을 측정하고 게임 난이도를 약간 조정하여 다양하게 하였다.



아케이드 게임에서의 게임 진전과 이에 따른 역학적 난이도

온라인의 경쟁적인 게임, 특히 슈팅 게임은 이를 이용하여 똑같이 하였다. 매치메이킹 소프트웨어는 비슷한 수준의 레벨을 가진 플레이어를 찾아서 자동적으로 그들을 함께 플레이 하도록 해 준다. 이 방법으로, 게임은 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않게 되고, 결과적으로 플레이어는 최상의 게임 경험을 가지게 된다.



매치메이킹은 유사한 경험 수준의 플레이어를 같은 경기에 임하게 해 준다.

통화

“계속하려면 동적을 넣으시오”라는 아케이드 게임기와 “강력한 새로운 무기를 구매하십시오”라는 F2P 게임 사이의 유사한 점이 있다. 항상 당신을 이기는 플레이어에게 양갈음을 하라는 식인 것이다.



둘 다 저렴하다. 아케이드 게임기의 경우, 1달러에 1크레딧이 생기며, F2P 게임의 경우, 여러분은 50센트에서 6달러 사이에서 가상 재화를 구매할 수 있다.

내가 아케이드 게임 쪽에 종사할 때, 나는 항상 “만약 크레딧이 더 싸다면, 플레이어가 더 많은 돈을 쓸 텐데”라는 생각을 했다. 각 크레딧이 20유로 센트밖에 안되는 아케이드 게임을 디자인 했을 때가 2000년 즈음 이었다. 이 게임은 Old West 듀얼 게임이었다 (2개의 스크린과 2개의 총으로 두 사람이 동시에 플레이 할 수 있다).

20 유로 센트로, 두 명의 플레이어는 서로를 대항하여 싸우며 한 쪽이 죽을 때 까지 총을 쓸 수 있었다. 살아남은 플레이어는 무료로 다음 라운드를 플레이 할 수 있고, 이 게임에 합류한 새로운 플레이어는 다시 20센트 크레딧으로 플레이를 할 수 있었다 (각 크레딧 당 2명의 플레이어가 게임을 할 수 있다).

말도 안 되는 아이디어였는데, 플레이어의 움직임을 감지하는 움직임 센서가 필요했지만 아직 이런 것이 준비되지 않았기 때문이었다. 또한 싸 게임에 대한 아이디어는 새로웠지만 게임기를 만드는데 비용이 많이 들었고, 그래서 프로젝트는 성사되지 않았다. 요즘, 이것은 키넥트를 통해서 가능해 질 수 있게 되었다.

게임이 절대 만들어지지 않았지만, 이 아이디어는 게임 플레이의 연결 고리와 싸 도입 비용에 대한 생각이 사람들로 하여금 현재의 콘솔 게임에 소비하는 것 보다 더 많은 돈을 쓸 수 있게 할 수 있음을 보여주었다. 그리고 현재 모든 종류의 F2P 게임에서 벌어지고 있는 일이다.

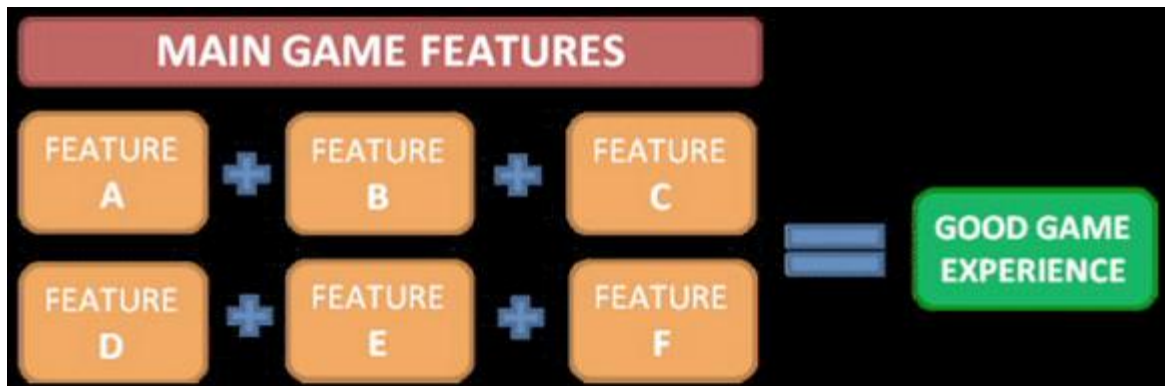
둘 다 충동적이다. 여러분이 레이싱 경주를 아케이드 게임으로 플레이 하고 있다고 상상해 보라. 여러분은 골인 지점에 근접했고, 시간은 늘어났다. 그러나 여러분은 충분한 시간을 가지고 있지 않다. 3...2...1...0...! 게임 클라이맥스가 최고조에 이르렀을 때 “종료”(시간이 다 되었음) 메시지가 스크린에 나타난다... 여러분은 “오, 안돼, 내가 1초만 더 있었더라면!”이라고 생각한다. 다음 메시지는 초대와 관련된 것이다 : “플레이를 다시 하시겠습니까” 그리고 다시 숫자가 나타난다. 9...8...7... 여러분이 할 수 있는 한, 여러분은 주머니에 손을 넣고 동전을 움켜쥐게 된다. 그리고 카운트다운이 끝나기 전에 동전을 넣는다. 이것이 충동적인 것이다.

똑 같은 일이 F2P 슈팅 게임에서도 일어난다. 여러분이 똑 같은 플레이어에게 죽임을 당하고 있다고 상상해 보라. 그래서 여러분은 어떤 비용을 치르더라도 앙갚음을 하고자 한다. 전투의 막바지에서, 여러분은 격분하게 되어 여러분의 라이벌을 죽일 수 있는 더 강력한 무기를 사기 위해서 상점에 들어가게 될 것이다.

둘 다 플레이어를 만족스럽게 해 준다. 동전을 넣은 후에 또는 새로운 강력한 무기를 산 후에, 플레이어는 만족감을 느낀다. 그가 필요로 하는 것을 가졌기 때문이다. 우리 게임을 플레이 하는 것은 플레이어에게 더 좋은 느낌을 주기 때문에, 이것은 좋다. 계속해서 플레이어가 플레이 하도록 해서, 계속 돈을 쓰게 만들어 주고자 하는 우리의 욕망을 채우는데 도움을 준다.

베타 테스트

아케이드 게임과 F2P 게임은 또한 베타 테스트 단계에서도 유사점을 가지고 있다.



게임의 모든 주요한 특징이 좋은 게임 경험을 이끌어 주고, 그래서 플레이어는 플레이를 지속한다.

베타 테스트를 할 때, 여러분은 위의 사항을 기억해야만 한다. 만약 여러분이 중요한 특징을 놓친 게임을 테스트 하면, 요소가 완벽하게 갖추어진 똑 같은 게임을 테스트할 때와 비교해서 완전히 다른 결과를 가질 것이다. 다음의 예가 내가 의미하는 바를 더 잘 설명해 줄 수 있다 :

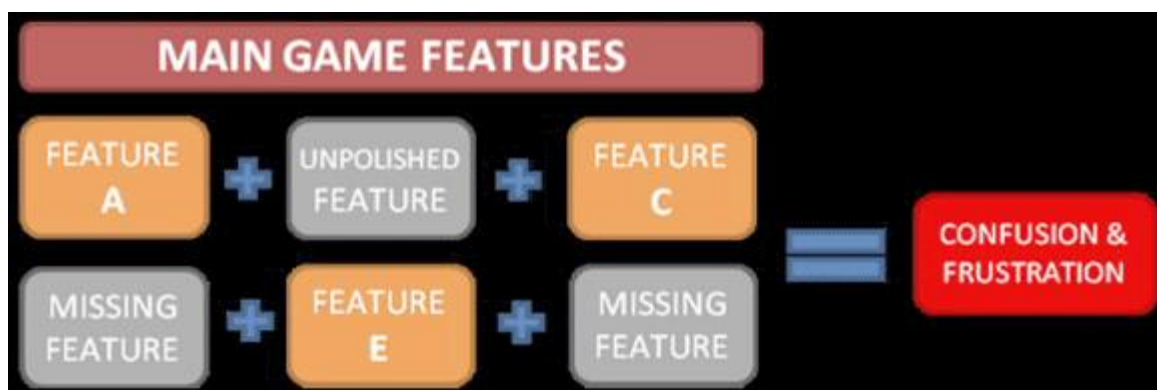
“이 슈팅 게임은 지루해”라고 플레이어가 말한다. “처음 10분은 괜찮은데, 몇 시간 지나고 나서는 계속 반복되는 느낌이야.”

물론 반복적이고 지루하다! 여러분은 경험에 기반한 무기 잠금 시스템을 부가하지 않았고, 그래서 진전됨에 따른 보상을 갖지 못한다. 무기 향상과 무기에 부가된 특징이 게임에 아직 적용되지 않아서, 무기는 인상적이지 못하다.

수상 특징은 여전히 빠져있다. 그래서 플레이어는 각 경기 마다 수행에 대한 피드백을 얻지 못한다. 플레이어를 혼란스럽게 하고 좌절시키는 잘 정제되지 않은 특징들이 여전히 있다. HUD는 여전히 플레이어가 좋은 게임 경험을 갖기 위해 필요한 모든 정보를 주지 않는다.

Spawn 번역력은 아직 피드백을 가지고 있지 않아서, 플레이어는 그것의 존재에 대해서 알지 못한다... 등등.

여러분은 중요한 요소가 빠져있다는 것을 알게 될 때 게임이 재미있을 것이라고 기대할 수 없다. 여러분이 테스트 하고자 하는 게임은 거의 완벽해야만 하고, 필요하다면 수정될 준비가 되어 있어야 한다.



정제되지 않은 특징은 플레이어가 게임을 그만두게 하거나 좌절감을 줄 수 있다.

일반적으로, 비디오 게임에서, 플레이 테스트는 게임이 출시되기 전에 수행된다. 게임 안에 모든 특징이 명확하게 들어 있음을 확실히 하고, 플레이어가 게임 플레이를 이해할 수 있도록 해 주는 것이 중요하다. 베타 테스트가 끝나고 난 다음, 여러분은 플레이어의 피드백을 받는다. 마지막 수정이 이루어질 수 있다. 그리고 나서, 게임 개발이 종료되었다고 간주될 수 있다. 만약 여러분이 필요하다고 생각한다면, 여러분은 또 다른 포커스 그룹을 조직하여 게임이 완벽한 게임 플레이를 제공할 것인지를 명확히 할 수 있다.

아케이드 게임의 경우, 우리는 몇 주 동안 선택된 아케이드 공간 안에 게임을 놓고 테스트를 실시했다. 내가 이전에 언급했듯이, 여러분은 거의 완벽하지 않거나 충분히 정제되지 게임을 테스트 할 수 없다. 그렇지 않으면, 혼란과 좌절감을 만들어 낼 수 있다. 이 경우에, 플레이어는 간단히 게임 플레이를 멈추고 게임기는 많은 트래픽을 내지 못하게 된다. 이런 일이 발생한다면, 해결책은 그리 어렵지 않다: 게임을 수정해라, 그리고 새로운 베타 테스트를 시도할 또 다른 아케이드 장소를 찾아라.

F2P 게임의 경우, 베타 테스트 상태는 아케이드 게임과 유사하다. 그러나 여러분은 아케이드가 전세계라는 점을 고려해야만 한다. 그래서 여러분은 테스트를 망치게 될 경우, 또 다른 세계를 찾으려 갈 수 없다. 여러분은 한정된 수의 베타 테스터를 가지게 되지만, 전 세계에 게임을 오픈하기 전에 게임을 테스트 할 기회가 한번 뿐이라는 것을 명심해야 한다.

청중이 게임을 좋아하지 않는다면(처음 플레이 경험의 질에 대해서 내가 이야기 했던 것을 기억하라), 플레이어는 게임을 그만 둘 것이다. 플레이를 계속하고 있는 플레이어를 위해서 큰

변화를 만드는 것은 위험할 수 있다. 사람들은 이러한 변화에 쉽게 나쁜 방식으로 반응할 수 있기 때문이다. 단지 그들이 했던 게임과 다르다는 이유로 말이다. 그 변화가 좋은 것이라 할지라도 소용없다.

베타 테스트 단계에서 얻을 수 있는 가장 귀중한 정보는 플레이어의 게임에 대한 첫 인상이다. 첫 주의 플레이 이후에, 사람들은 여러분의 게임 플레이에 익숙해 진다. 그리고 심지어는 깨닫지도 못한 채, 불편하고 비호의적인 상황을 피하거나 뛰어 넘는다. 우리는 이런 플레이어들을 게임에 “되취되었다”라고 한다. 그러므로 1주일 후의 여러분이 가질 결과 또한 “도취되었다”이다. 기억해라, 가장 귀중한 정보는 항상 첫 인상이다.

결론

이 글은 나의 경험에 기반을 둔 생각에 관한 것이다. 이 생각들은 *Freak Wars: Torrente Online 2*를 생산하는 동안 내가 가졌던 진정한 느낌이었으며, 나는 Gaelco에서 일하는 동안 데자뷰를 끊임없이 가져왔다.

이 글은 아마도 이 두 종류의 게임 사이의 일부의 유사성을 놓치고 있는지도 모른다. 그리고 내가 언급하지 않았던 다른 종류의 게임과의 유사성에 대해서도 설명하지 못한지도 모른다. 그러나 아마도 여러분이 추가하거나 코멘트를 달아 줄 수 있을 것이다.

Abel Bascuñana의 가이드와 도움에 특히 감사 드린다.