



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너 노트북: 좋지 않은 게임 디자이너, 트윅기는 그만! 7편
(The Designer's Notebook: Bad Game Designer, No Twinkie! XII)

어니스트 아담스([Ernest Adams](#))

가마수트라 등록일(2011. 12. 26)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6577/the_designers_notebook_bad_game_.php

[최근의 Ernest Adams의 디자이너 노트북 시리즈는 다시 한번 개발자들의 주요하거나 마이너한 디자이너 결함에 대해서 자세히 살펴 보고 있다. 인터페이스, A.I, 행동 또는 순수한 게임 디자인 등에 대해서 여러분이 피해야 할 것을 알려 준다.]

Bad Game Designer, No Twinkie!의 12번 째 연재물을 환영한다! 새로운 게임들이 나쁜 디자인 실수를 피하기 시작했기 때문에 이 시리즈에서 언급된 많은 게임에 긍정적인 영향을 미쳤다고 생각한다. 나는 이 불평의 파티가 도움이 되기를 바란다. 그러나, 오래되었거나 새롭거나, 우리는 항상 과거의 실수로부터 배운다. 그래서 나는 이것들을 잘 정리할 예정이다. 항상 그렇듯이, 많은 도움을 주신 분들께 감사를 드리고, 더 많은 불평은 notwinkie@designersnotebook.com으로 보내 주기를 바란다.

항상 그렇듯이, 나는 엄청나게 신경질 나게 만드는 (그러나 고치기 쉬운) 작은 일에서, 크고 어려운 문제 사이를 믹스 매치 할 예정이다. 올 해는 우리는 8가지의 문제점을 가지고 있다.

차단할 수 없는 텍스트

나는 빨리 읽는다. 그리고 5분 전에 읽었던 것을 다시 읽는 것을 좋아하지 않는다. 다음 것을 보기 위해서 스크롤을 내리고, 그런데 이것이 느리다면.. 완전히 신경질 난다. 특히 내가 이미 보았던 텍스트라면 더 그렇다.

Joshua Gault는 “여러분과 어떤 남자 사이의 긴 대화가 있었고, 그 사람이 사장이었음이 밝혀졌을 때 정말 신경질이 난다.

“이것은 특히 *Mega Man Battle Network* 게임의 결말 부분에서 나쁘다. 나는 분노로 A 버튼을 부르고 싶지 않았다. 4페이지의 텍스트를 보게 만들어 주는 모스 전을 다시 해야 했기

때문이다.”

매우 간단한 해결책이 있다 : 인터랙티브 하지 않은 텍스트는 차단되어야만 한다, 영화가 그렇게 하듯이 말이다.

오, 그리고 긴 인터랙티브 하지 않은 섹션 앞에 세이브 포인트를 넣지 말아라. 텍스트, 영화 및 플레이어가 길어가야만 하는 공허한 지역 등. 여러분들은 이미 알고 있을 것이다. 나는 작년에 [Bad Game Designer, No Twinkie! XI](#)에서 이것을 언급한 바 있다.

빠른 논스톱 텍스트

앞서 말한 것의 반대 경우는 너무 빨리 지나 가는 텍스트이다. Shairi Turner는 “나는 너무 빨리 움직이는 것과 대화 하는 것에 문제가 있다. 우리는 똑 같은 속도로 읽지 못한다. 내가 X를 누르기를 찾거나 지루하게 클릭을 하고 있을 지라도, 나는 자주 이런 일들을 놓친다.” 이것은 기본적인 접근능력 실패이다. (대부분의 게임은 *끔찍한* 접근권을 가지고 있다.)

여러분은 두 개의 버튼이 필요하다 : *Advance to Next Page* (한 글자 한 글자 보이도록 하는 디스플레이로, 느린 스크롤이나, 아주 스크롤이 없게 만들어 놓는 것으로, TeleTypes는 1985년에 선보였다.) 그리고 *Jump to End* (플레이어가 행동을 하거나 결정을 하여 다음 지점으로 옮겨 가도록 하는 것)

잘못 또는 요점 없는 동조 시스템

나는 항상 명확한 동조 시스템이 요점 없는 종류의 것이라고 생각해 왔다. 이 시스템들은 롤 플레이를 제한하고, 캐릭터가 결점이나 복잡한 개성을 가지는 것을 방해 한다. 햄릿이 선한가, 악한가? 그는 플로니우스를 죽였고, 그래서 나는 그가 악하다고 생각한다. 우리가 이러한 종류의 것을 생각할 수 있다는 것에 기쁘다.

여러분이 하고 있는 일을 따라 가도록 하는 컴퓨터 RPG에서의 분제는 더 많다. 가장 간단 한 방식으로만 게임을 하도록 하고 있기 때문인데, Luke Bainton은 다음과 같이 밝혔다, 일반적으로, 여러분은 여러분이 백기사가 되어야 할지 악당이 되어야 할지를 결정해야만 한다; 여러분은 가차없이 하나를 결정한 것에 따르는 혜택을 받게 될 것이다. “선함”과 “악함” 사이의 대조는 항상 관련 되기에는 불가능한 것처럼 나누어져 있다. *BioShock*에서 여러분의 선택은 여러분의 나머지 인생을 위해 관리인을 사랑하거나 또는 세상을 파괴하려는 의도를 가진 코믹 북의 슈퍼 악당에게 돌아가는 것 사이에 놓인다. 나는 어떤 것도 할 의지가 없다!

중립 개념은 항상 좋은 대접을 받지 못한다. 일부의 게임에서, 중립은 여러분이 선과 악 사이의 균형을 맞추려는 노력으로 이해 된다. 동전을 구하기 위해 길을 건너는 사람들에게 패약을 부리고, 다른 길 건너에서 다른 사람을 도와주는 것은 여러분이 중립적이라는 것을 말해 주지 않는다. 오히려 여러분을 정신 분열자로 만든다.

여러분이 플레이어의 행동을 따르고 그에 따른 결과물을 만들고자 한다면, 그 결과는 행동에

비례해야만 한다. 그리고 만약 여러분이 도덕적이고, 불멸의 행동에 대한 보상에 흥미가 있다면, 임의적인 동조 보다는 세계 내의 시스템을 통해 더 좋은 행동을 하는 게 좋다. 예를 들어, 만약 플레이어가 악해지기를 바란다면, 그들을 Crime Guild에 참여 하도록 만들어라, 그리고 그들이 가는 길에 따라 혜택을 얻을 수 있게 해라. 그들은 미덕을 이행 해서는 안되며, 좋은 목적으로 도둑질을 하는 Heroes Guild에 들어가서도 안된다.

플레이어가 그나 그녀의 얼라인먼트를 불필요하게 생각하고 위반하도록 만들기

이것의 예는 꽤 뒤로 되돌아가야 한다, 그러나 이것은 좋은 일이다. Benoit Girard는 *Jedi Knight II: Jedi Outcast*,를 플레이 하기를 선택했다. 그러나...

여러분은 강력한 Jedi 마인드 콘트롤 기술을 가질 수 있다. 그래서 여러분은 적을 종립적인 NPC로 영구적으로 바꿀 수 있다. 여러분은 이것을 그들을 죽이기 전에 상대편을 종립화 시키는데 이용할 수 있다. 또는 이들을 단지 종립화 시키고 현 단계를 계속해서 탐험할 수 있다. Bepin 레벨에서, 여러분은 결국에는 다크 Jedis가 여러분을 공격하는 경기장 같은 장소에서 최우를 맞이 하는데, 이들을 이긴 후에만 도망갈 수 있다. 문제는 다크 Jedis가 이 단계에 있는 모든 다른 적들의 학살 이후에 나타난다는 것이다.. 내가 한 시간 반 이상을 플레이 한 후에 비밀의 탈출구를 알아 냈지만, 이 레벨의 어느 지점쯤에서 잊어 버렸을지 모른다. 수 많은 예전의 적대적이었던 NPC들이 무작위로 걸어가고 있었기 때문이다.



그래서, Benoit는 친절하게 그의 적을 죽이지 않고 종립화 시켰다. 그리고 나서 출구를 찾을 수 없었는데, 출구가 아직 존재하지 않았기 때문이다. 탈출할 수 있는 유일한 길은 무고한 종립인을 죽이는 것이었는데, 다크 Jedi가 나타나는 것을 필두로 하여, 문이 열리기 전에 그들 모두를 죽여야 한다.

그리고 우리는 왜 어떤 사람들이 비디오 게임의 폭력에 대해서 걱정하는지를 궁금해 하기 시작했다. 이것은 여러분이 좋은 사람일 때 하는 일이 아니라는 사실에 주목하라!

나는 이미 비논리적인 Victory Checks에 대하여 [Bad Game Designer, No Twinkie! VIII](#)에서 언급한바 있다. 그리고 이것은 명백한 예이다. (일반적으로, 여러분은 문을 열기 위해서 사람을 죽일 필요가 없다). 그러나 이것과 별개로, 플레이어는 그의 얼라이언트를 위반하기를 강요받고, 하지 말라고 하는 것들을 게임에서 하도록 강요된다.

게임에서 하고 있는 것에 관해서 플레이어들은 절대로 좋은 것이 아니라는 거짓말을 하곤 한다. (그래, 나는 *Shadow of the Colossus*에 대해서 알고 있다. 그래서 확신하지 못한다.) 더 심하게, 다른 생각을 알아 차리는데 실패한다. Benoit는 피 한 방울 흘리지 않고 그의 적을 종립화 시켰다. 이러한 일은 보상 받아야 한다. 무시될 것이 아니라.

플레이어는 극적인 효과를 위해서 도덕적인 딜레마에 빠진다. 그러나 이것은 딜레마가 아니다. 이것은 그저 나쁜 레벨 디자인이다.. 그리고 Twinkie Denial Condition이다.

RTS 게임의 형편없는 방어 콘트를

역사적인 교훈 : 1066년에 노르망디의 Duke William가 영국을 침략했을 때, 그는 Harold 왕의 군대를 Hastings의 전투에서 만났다. Harold의 군대는 그의 부대가 도달 할 수 있는 탄탄하게 꾸려진 방어막을 형성했다. 이것을 무력화 시키기 위해 몇 시간을 고전한 후에, William은 가공의 퇴각을 명령했다. Harold의 군대는 그들이 승리했다고 생각했고, 방어막을 해제하고 그들을 뒤쫓았다. 방어막이 사라진 후에, William의 군대는 그들을 멸망시켰다. 1000년도 더 지난 후에도 영국 왕의 격언이 여전히 프랑스에 관한 것인 이유가 바로 이것이다.

똑 같은 일이 *StarCraft*에서 발생한다.

여러분은 여러분의 유닛이 위치를 정하거나 정지하라고 말할 수 있다. 만약 그들이 정지한다면, 그들은 공격을 당할 것이고, 그들은 그들을 죽이려는 누군가를 뒤쫓을 것이다. 그리고 다시 공격을 당하고, 뒤쫓고... 이들은 모두 죽는다.

만약 자리를 잡고 공격을 당한다면, 이들 중 오직 한 두명은 다음 라운드를 위해 어떤 일을 할 수 있을 것이다. 그리고 나서 그들은 죽는다.

그리고 어떠한 전투 모드를 지니지 않게 된다. 만약 여러분이 적군을 영탐하고자 한다면, 여러분은 스파이를 보내고 어떤 일이 일어나는 영탐하게 하고 탐지기를 보낼 것이다. 그리고 여러분의 스파이는 죽는다.

실제로 별개의 두 가지 이슈가 여기 있다 : 관여와 추적. 정찰 유닛은 절대 명백한 명령을 수행할 때까지 절대로 관여해서는 안된다.

한 장소에 머물러 있으라는 명령을 받은 유닛은 절대로 명확하게 명령을 수행할 때 까지 추적해서는 안된다. 만약 관여의 두 정책 (발견하는 그 즉시 전투하는 것과 포문을 열 때 전투를 하는 것)과 추적의 정책(추적하거나 하지 않는 것)을 가지고 있다면, 이것을 혼합시켜 4가지의 방어 명령을 가질 수 있다.

	바로 전투함	기다렸다 전투함
추적	협약 접근	보복
추적하지 않음	통행 불 허가	방어 위치

먼저 공격을 당한 뒤 전투하는 것은 유닛이 그 자체로 방어 하도록 할 수 있지만 여러분이 원하지 않는다면 여러분이 관여하고 싶어하지 않는 싸움을 시작하지 않아도 되게 한다. 이것을 다루는 가장 간단한 방법은 스파이 유닛에게 어떤 무기도 주지 않고, 관여를 개시하지 않도록 교육시키는 것이다.

여러분이 원한다면 복잡하게 만들 수 있다. 만약 유닛의 시야가 넓다면, 사거리 내로 움직여야 하는가, 아닌가? 여러분은 또 다른 의견을 내고 싶은가? 반면, 만약 여러분이 꽤 간단한 게임을 만들고 있다면, 나는 협약 접근이나 통행 불허가에 대한 방어적인 명령을 한정할 것이다.

다른 아이템으로—친구들이 공격을 당하고 있을 때 주변에 서 있는 유닛은 *Starcraft* 파이터들은 잘 연대되어 있지 않음을 보인다고 불평할 것이다. 삼총사 정책을 실행하라 : 하나를 위한 모두, 모두를 위한 하나. 방어 자세의 유닛이 공격 당할 때, 같은 명령을 받은 유닛이 모두 동시에 함께 대응해야 한다.

나는 이것이 사소한 일이 아니라고 생각한다; 여러분은 좀더 많은 정보를 수집해야 한다. 10피트 떨어진 곳에서 학살당하는 동료들을 보고 극도로 화를 내면서 혀를 꼰꼰 차고 있기만 할 것이 아니라는 것이다. 우리는 군인이 어떻게 행동해서는 안 되는지는 알고 있다.

쌓이지 않은 작은 오브젝트들

Mats Ohlsson은 볼멘 소리를 전했다 :

MMO와 CRPG의 디자인 흠이 있다. 이들은 *Regnum Online*, *Shaiyia*, *The Witcher*, *Neverwinter Nights*, *Dimensity*, *Guild Wars*와 같은 많은 게임들에서 수집되었다.

여러분은 200명의 실버크레스트 솔져 치킨을 죽이는 퀘스트를 수행하게 될 것이다. 그래서 처음 여러분은 주위를 돌아 다니며 거대한 풍광을 보게 되고, 몇 마리의 닭 은신처를 방문한다. 거기서 여러분은 Ranhar라는 가장 강력한 닭과 아무런 퀘스트가 없는 평범한 닭인 Joe를 만나게 될 것이다. 여러분이 “닭이 어디있지?”라는 질문으로 2시간 또는 이틀을 보내고 있을 때, 여러분은 여러분이 교회 뒤의 문을 찾아 그 지역으로 텔레포트 할 수 있다는 대답을 얻게 될 것이다.

그래서 마침내 여러분은 올바른 장소에 있을 수 있게 되고 닭을 잡기 시작한다. 그리고 여러분이 2시간 동안 닭을 죽이고 있을 때, 여러분은 이들 중 오직 한 마리가 실버크레스트 솔져 닭이라는 것을 알게 된다. 퀘스트를 준 NPC는 그의 숲에 대한 재료에 대해서 정말 까다롭다. 여러분은 마침내 200마리의 닭을 가지게 된다.

전리품을 모으기 시작하면서, 여러분은 100마리 닭의 깃털을 모아서 인벤토리의 슬롯을 채우게 된다. 이것들은 유용하지 않다. 그래서 여러분은 이것을 모을 수 없다. 그러나 여전히 1개의 금화 정도의 가치는 있다. 그래서 여러분은 정말 괜찮은 +3 Rainbow Armor를 가질 수 없다. 몇 개의 깃털을 버리기 전에 스크린에 “인벤토리가 가득참”이라는 메시지를 보게 될 것이기 때문에 좋은 아이템을 가질 수 없게 된다.

여러분이 이것을 하찮게 여기기 때문에, 여러분은 닭의 무리가 여러분의 주위에 포진하여 있음을 알지 못하고, 전투 모드에 안이하게 대처한다. 이것은 인벤토리를 닫히게 하고, 새로운 닭이 죽을 때까지 다시 열 수 없다. 여러분은 새로운 무기가 천천히 사라지는 것을 보게 될 것이다.

그래서 여러분은 새로운 깃털을 팔기 위하여 텔레포트 한다. 여러분은 가장 가까운 마을에 있는 시장으로 가고 NPC는 말한다: “이곳은 돼지 가죽 시장이다. 우리는 닭 깃털을 여기서 취급하지 않는다. 닭 시장은 반대편에 있다.” 결국 여러분은 플레이어 마켓으로 가서 거대한 옥션 데이터 베이스에 양식을 채우는데 시간을 보낸다.

물론 닭 깃털은 모아야 한다! 아무리 작은 것이라 해도 모아야 한다. Kobold 단검, 늑대 발톱, Athelas 기침 가루, 나이아드 머리카락 묶음, Rainbow Armor나 Greater Voulges of Impressive Whooshy Noises가 아니라도 말이다.

로딩 알림 바는 이제 그만/의미없는 로딩 알림 바

바로 잠기에는 너무나 사소한 Twinkie Denial Conditions이 있다. 왜 이렇게 많은 게임들이 잘못하고 있을까? :

여러분은 당신에게 잘 알려지지 않은 레벨 경계지역에 도착한다. 그리고 게임은 멈춘다 : “로딩”이라는 전설적인 이유로 말이다. 어떠한 알림바도, 심지어는 어떠한 애니메이션도 당신에게 게임이 무언가를 계속하고 있으므로 멈춘 것이 아니다 라는 것을 말해 주지 않는다. 내가 정말 좋아하는 *Half-Life* 시리즈는 이 문제를 고심하게 만들어 주었고, 나를 한없이 짜증나게 만들었다.

반대 방향으로 게임을 형편없게 만드는 것은 의미없는 알림 바 이다. 게임은 로딩 스크린을 계속 보이고 있고, 여러분에게 빠른 속도로 로딩이 되고 있음을 알려 준다. 여러분이 나와 같지 않다면, 여러분은 “짧은 로딩 화면!” 이라고 생각할 것이다. 그리고 나서, 알림 바는 리셋되고 다시 채워지기 시작한다. 다시... 다시... 다시... 그리고 다시.

인터넷 익스플로러는 의미없는 알림 바의 좋은 예이다. 거대한 인터넷 익스플로러의 작은 사이클은 ‘돌고 돌뿐 아무것도 말해 주지 않는다’. 내 안드로이드 휴대폰의 작고 무료인 xScope 브라우저는 어느 정도의 페이지가 로딩되고 있는 지를 보여주는 알림 바를 가지고 있다. 매우 귀중한 정보이다.

이 예러 모두 나쁘다. 그러나 로딩 바가 없는 것이 둘 중에 더 나쁘다. 여러분이 게임이 멈추었는지 아닌지를 알 수 없기 때문이다. 로딩 과정이 완료될 때까지, 채워지고 있는 알림 바를 넣어라. 완벽할 필요는 없다; 만약 여러분이 2개의 파일을 로드하고 싶다면, 이중의 하나가 10KB이고 하나가 10MB라면, 여러분은 첫번째 바의 절반 정도를 첫번째 것을 위해 할당하고, 나머지를 두번째에 할당하면 된다. 이 정도는 참을 만 하다. 우리는 움직임을 볼 수 있는 한 크게 개의치 않는다.

읽을 수 없는 자막



텍스트의 문제로 다시 돌아가서, Shairi Turner는 “나는 자막을 읽을 수 없을 때 견딜 수가 없다. 자막이 너무 작거나 배경 색깔과 겹쳐서 잘 보이지 않는 게임을 한 적이 있다. 때로는 스크린 아래 텍스트 박스를 두는 것이 좋은 생각인 것 같다.”고 하였다.

[Bad Game Designer, No Twinkie! VII](#)는 이미 자막이 부족하고 적외선 안경을 쓰고 배경을 바라보면 사라지는 녹색 십자선과 같은 영향력 없는 인터페이스에 관해서 말 한 바 있다.

이것은 같은 문제의 변종이다. 자막은 배경과 충분한 대조를 가질 필요가 있다. 배경이 무엇이건 간에, 항상 읽을 수 있게 만들어져야 한다. 텔레비전은 흰색 자막으로 이 부분을 처리하고 있다. 중심 보다 아래쪽에 어두운 설정을 취하도록 하여 말이다.

과거에 나는 개별적인 대화를 표시하기 위해서 다양한 색깔의 자막을 이용하기를 제안한 적 있다. TV와 달리 게임에서는 캐릭터의 입술이 움직이는 것을 볼 수 없기 때문에 이러한 것이 필요하다고 생각했다. 배경과 섞이지 않도록 하기 위해서, 각각의 글씨를 검은색 선으로 둘러싸고 노란색이나 분홍색과 같은 극적인 색깔을 이용하도록 했다. *Monkey Island* 게임은 이것을 완벽히 구현한 게임이다.

너무 작은 자막은 접근권에 대한 문제에 대한 규칙을 완전히 위반한 경우이다. 나쁜 게임 디자이너! 트윅기 하지마! 텍스트가 아트웍으로 채워져 있지 않은 한(로컬라이제이션을 위해서는 좋지 않음), 특히 자막에 있어서, 유저 중심이 되어야 한다. 그렇다고 이미지의 위에 떠 있거나 메뉴에 들어가 있을 필요는 없다.

결론

나는 소셜 미디어와 캐주얼 게임에 대해서는 많은 불평의 소리를 듣지 못한다. 간단하고, 여러 사람이 이용하며 때로는 이야기 없기 때문에 소셜 미디어 게임은 롤 플레이어나 전략 게임에서 자주 볼 수 있는 컨셉 부재나 시의 문제를 가지고 있지 않은지도 모르겠다. 또는 내가 이 게임들을 미치도록 충분히 플레이 해 보지 않았기 때문일 수도 있다. 어쨌든, 여러분이 어떤 종류의 비디오 게임에라도 불만을 가지게 되었다면, notwinkie@designersnotebook.com.에 알려 주기를 바란다. 내년에 봅시다!