



Learning From The Masters: Level Design In *TheLegendOfZelda* (거장들로부터의 학습 : 젤다의 전설에서의 레벨 디자인)

작성자 : 마이크 스타우트(Mike Stout)

작성일 : 2012년 1월 3일

지식을 캐내기 위해 어린 시절 했던 클래식 게임들을 다시 하기 위해 돌아갔을 때, 나는 항상 NES 시대 또는 그 이전의 게임들은 너무 오래되어 그것들로부터 무엇인가를 배우는 것이 어려울 것 같아 두려워했었다.

나는 현대 디자인의 많은 요소들이 누락될 것이라고 가정하는 경향이 있다: 훈련을 받지 않음, 아주 어려운 올라가기, 계획되지 않은 레벨 디자인 등등. 이 기사를 쓰기 전, 나는 내가 알게 되고 사랑하게 된 “좋은 디자인 원칙들”은 SNEW 시대에 발명된 것들이었고 그 때로부터 반복되어 왔다고 생각했다.

나는 NES는 무법 상태의 자유로운, 게임 개발의 황량한 서부였다고 생각했다.

첫 번째 젤다(*Zelda*) 게임을 플레이하기 위해 링크의 25주년 기념일에 돌아갔을 때, 나는 이것에 관한 기사를 썼고, 나는 조금 겁을 먹고 있었다.

결과적으로, 나는 완전히 틀렸다. 아주 심한 향수적 가치와 오래된 무엇을 찾는 것 대신에, 나는 비선형 게임 디자인의 기초에서 훌륭한 입문서를 발견하였다.

인터뷰에서, 크리에이터 시게루 미야모토(Shigeru Miyamoto)는 젤다의 전설(*The Legend of Zelda*)와 함께 플레이어 내의 탐험과 관련된 감정들을 그대로 보여주고 싶다고 말한 적이 있다:

"내가 어렸을 적," 미야모토는 말했다, "나는 하이킹을 가서 호수를 발견했다. 내가 이것을 우연히 발견한 것은 매우 놀라운 일이었다. 나는 지도 없이 전국을 여행할 때 나의 길을 찾으려고 노력했고, 내가 가는 곳마다 놀라운 일들을 보았고, 이런 것 같은 모험을 계속하는 느낌을 실감했다. " _위키피디아에서 발췌함.

이 느낌을 성취하기 위해, 미야모토와 회사는 오늘날에도 여전히 유용한 비선형 레벨을 창조하기 위한 아주 영리한 숫자를 발명해냈다.



나는 여전히 꿈속에서 음악을 들을 수 있어!

우리는 이곳에서 무엇을 하고 있는가?

젤다의 전설(*The Legend of Zelda*)을 살펴보는 동안, 나는 각 레벨을 플레이 했고, 그런 다음 그 레벨에 대한 심층 분석을 하였다. 이러한 종류의 분석은 상당히 표준적인 방법이다; 나는 동료들의 레벨 디자인에 대해 항상 이러한 방법으로 분석을 하였다. 내가 항상 기대하는 몇 가지가 있다:

레벨 흐름(Level Flow). 레벨에서 어떻게 공간이 딱 들어맞는가? 플레이어들은 어디로 가며, 그곳에 어떻게 가야 하는지 아는 것인가?

올라가기 강도(Intensity Ramping). 경험의 강도는 만족스러운 방법으로 증가되는가? 레벨이 진행될수록 괴물들은 더욱 어려워지는가? 플레이어는 적들이 어떻게 작업하는지 그런 다음 그들의 지배를 나중에 어떻게 나타내는지 배우는 기회를 가지는가?

다양성(Variety). 게임 플레이에 다양성이 충분히 존재하는가? 적과의 조우가 빈번하게 반복되는가? 공간들은 재미있는 방법으로 달라지는가?

교육(Training). 만약 디자인이 플레이어로부터 새로운 기술을 요구한다면, 그러한 기술을

적절하게 가르치고 테스트 하는가?

이 기사에서, 나는 오리지널 젤다의 전설(*The Legend of Zelda*)의 첫 번째 레벨과 같은 동일한 방법론을 적용하려고 한다. 다행히도, 이것은 레벨 디자인의 하향식 지도가 쉽고 편리하다는 사실에 의해 보다 쉽게 만들어졌다. 나는 단지 이 기사에서 첫 번째 지하 감옥을 숨기려고 하지만, 그 원칙들은 그들 모두에게 적용된다.

당신이 자신 밖에서 그것들을 확인하려고 한다면, 당신은 그것들을 내가 이 곳에서 사용했던 지도를 찾을 수 있을 것이다. 마이크의 RPG 센터(). (그건 그렇고, 마이크(Mike)는 대단하고 이 기사에서 그의 지도를 사용할 수 있도록 허락해 주었다. 마이크에게 감사의 뜻을 전하고 싶다.)

레벨 흐름(Level Flow)

실패

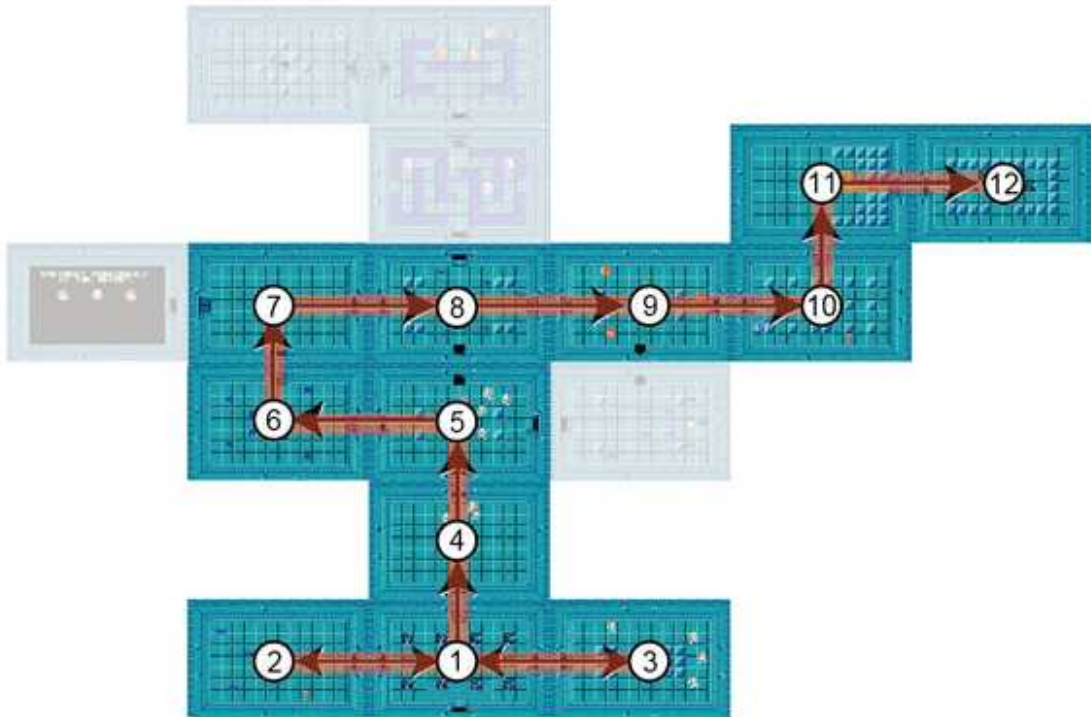
게임에 대한 나의 기억들을 기반으로 하여, 이 실험을 시작하는 나의 가정 중의 하나는 지하 감옥들에 있는 방들은 무계획적으로 배치되어 있다는 것이었다. 나는 항상 그 방들을 거의 무작위로 내 길을 탐색하고, 디자이너의 얼굴에 침을 뱉고, 나의 대단한 게이밍 능력 때문에 단지 마지막에 도달한다는 느낌을 받았다는 것을 기억한다.

그 지하 감옥들의 흐름을 분석한 후, 나는 재빨리 이 관념을 버렸다. 결과적으로는, 그 지하 감옥 배치들은 매우 신중하게 계획되었고, 그 흐름은 매우 교묘하게 실행되었다.

첫 째, 나는 최상 경로를 분석했다. 경로는 비밀, 지름길, 또는 속임수들의 사용 없는 하나의 레벨을 통해 가장 짧았다. 기본적으로, 디자이너는 플레이어가 정말로 영리하지 않은 한 그 레벨을 통과하도록 의도한 경로이다.

최상 경로가 종종 플레이어가 한 레벨의 100%를 완성하도록 요구하지 않는 것은 가치가 없다; 단지 플레이어가 그 레벨 내에서 의무적인 목적들을 완성하도록 요구할 뿐이다.

각각의 지하 감옥들에서, 가장 최상의 경로는 거의 대부분 직선형이다. 플레이어가 이미 보았던 그라운드를 다시 횡단하도록 요구하는 사례는 거의 없다. 그 직선형성 규칙의 유일한 예외는 그 방들의 작은 부분들 사이에서 당신이 선택할 수 있도록 허용되는 것은 지하 감옥들이 시작될 때 두 개 또는 세 개의 방인 경우가 많다.



플레이어는 1번방에서 시작하고, 2번방으로 갈 것인지 3번방으로 갈 것인지 선택할 수 있다. 중요한 경로로 막혀진 방은 흐릿해진다. (실제 사이즈를 보려면 클릭하십시오.)

선택 가능한 방들(그리고 때로는 전체 경로들)은 최상 경로로부터 갈라지고 플레이어는 보너스를 받게 된다. 레벨들은 최상 경로로 최단거리로 갈 수 있는 지름길들로 가득 차 있다. 예를 들어, 만약 플레이어가 폭탄들을 가지고 있다면, 플레이어는 위의 도표 상에서 5번방에서 8번방으로 바로 갈 수 있다.

분석

만약 미야모토의 의도가 진심으로 플레이어들에게 탐험관 연관된 느낌을 주는 것이었다면, 이 디자인은 그러한 의도를 잘 반영한 아주 훌륭한 것이다.

최상 경로의 직선형 배치는 나에게 있어 매우 흥미로웠고, 내가 그 레벨을 플레이 했을 때 직선형이 매우 부족하다고 느꼈기 때문이다. 나는 자주 내가 전에 봤었던 방들을 다시 횡단했다. 나는 모든 방들을 방문하고, 모든 아이템들을 수집하려고 시도했다.

내가 발견한 것은 젤다(Zelda)개발 팀은 몇 가지 매우 교묘한 비법을 사용하여 매우 개방된 레벨 디자인의 환상을 창조할 수 있었다는 것이다:

1. 내가 언급했던 바와 같이, 최상 경로는 거의 대부분 완전히 직선형이다. 이것은 플레이어가 절망하여 길을 잃어버리지 않고 지하 감옥에서 자신을 길을 찾는 것이 아주 쉬워졌다는 것을 의미한다. 최상 경로의 갈라진 방들은 레벨에 직선형이 적다고 느껴지게 만든다.
2. 그 레벨의 시작 단계에서 방의 작은 부분을 재탐색 하는 것은 그 레벨이 직선형이 부족하다고 느끼게 만들지만, 이것은 단지 플레이어가 아마도 길을 잃지 않는 방의 수를 적게 포함하기 때문일 것이다.

3. 레벨 전체에 작은 숨겨진 지름길을 부여하는 것은 플레이어가 자신을 영리하다고 느낄 수 있도록 하며, 또한 디자이너가 그 레벨의 직선형을 숨길 수 있도록 허용한다.

간단히 말해서, 선택적 경로들과 지름길들은 탐험의 느낌을 부여한다. 하지만 직선형의 최상 경로는 플레이어가 지하 감옥의 모든 방을 방문하는 동안만큼은 플레이어 자신이 그의 길을 찾을 수 있다는 것을 의미한다.

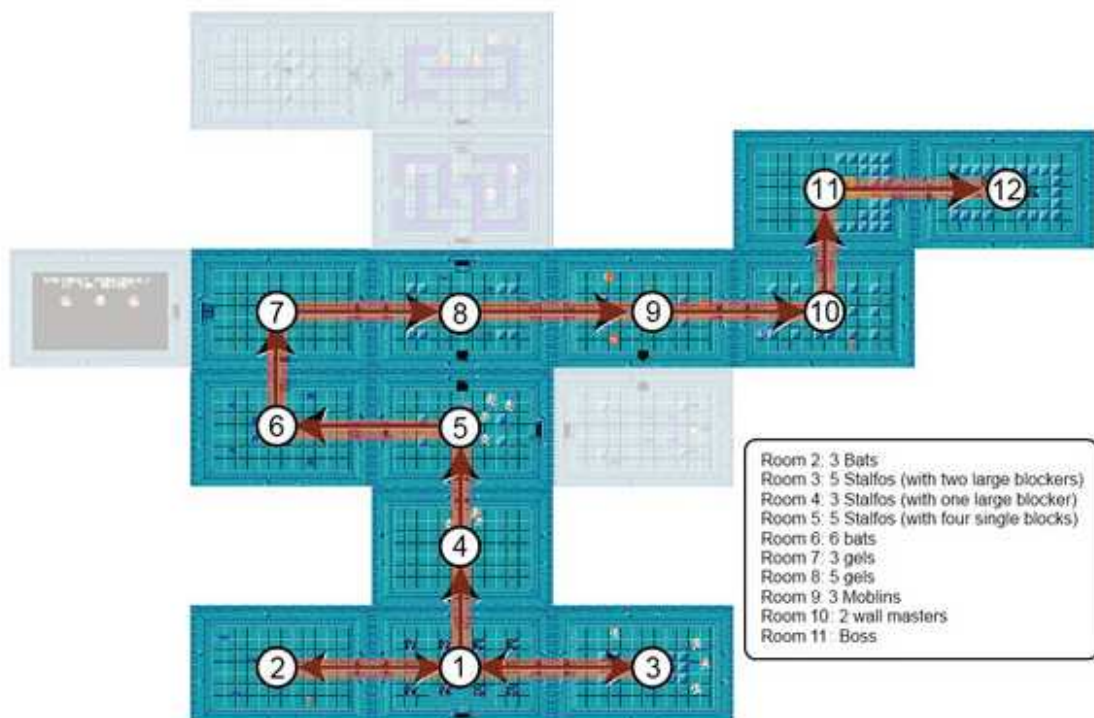
그 흐름의 분석을 통해 레벨 디자이너가 플레이어에서 탐험의 느낌을 주는 것과 길을 잃지 않도록 보호하는 것 사이의 훌륭한 균형을 발견한 것으로 보여 질 수 있다.

올라가기 강도(Intensity Ramping)

실패

경사로 강도를 분석할 때, 나는 일반적으로 두 가지를 살펴본다:

1. 적과의 우연한 만남은 일반적으로 어려운 상황에서 레벨의 코스를 증가시켜야만 한다.
2. 우연한 만남은 두 번 반복되지 않아야 한다. 이것은 훨씬 더 다양함을 제공하고 플레이어를 보호한다.
3. 플레이어가 당신의 레벨을 살펴보기 때문에 새로운 질문에 대한 끊임없이 답변해야 한다.



올바른 순서를 바라봤을 때, 적의 설정은 어려움을 잘 증가시키면서, 결코 반복되지 않는다. (실제 사이즈를 보려면 클릭 하십시오.)

분석

다시 한 번, 나의 처음 인상은 완전히 틀렸었다. 내가 그저 지도를 보고 있을 때나 지하 감옥들을 방황할 때, 또는 그것들을 기억할 때, 괴물들의 모음과 그 방의 배치는 상당히 제멋대로 인 것처럼 보였다. 그것들은 지능적으로 증가되는 것처럼 보이지 않았고, 나는 우연한 만남들은 반복되었다는 것을 확신했다.

내가 우연한 만남들을 분석하기 시작했을 때, 처음에는 내가 느낌이 맞는 것처럼 보였다. 하지만, 내가 최상 경로 상에서 우연한 만남들을 보았을 때, 하나의 패턴이 나타났다. 괴물이 나타나고 방 배치는 최상 경로를 따라 매우 명확하게 증가된다.

예를 들면, 플레이어가 3번방에서 다섯 개의 스타포스들과 전투하지만, 그 방의 두 개의 차단 장치들은 그들을 훨씬 쉽게 피할 수 있도록 한다. 그런 다음, 플레이어가 세 개의 스타포스들과 4번방에서 싸우고, 그 설정은 보다 어려워진다. 왜냐하면, 그 방의 중앙에는 딱 하나의 큰 차단 장치가 있는데, 이것은 적들보다 플레이어의 이동을 더 많이 방해하기 때문이다.

기본적으로, 그러한 우연한 만남들 뒤의 디자인과 레벨들에서의 그들의 배치들은 의도되고, 감지하기 힘들었으며, 그리고 매우 잘 실행되었다.

다양성 (Variety)

실패 (Breakdown)

내가 위에서 언급한 바와 같이, 그 우연한 만남들은 절대 반복되지 않았다. 레벨 디자인 요소들(블록들)과 괴물들의 조합은 항상 다르다.

분석

하지만 내가 제시하는 하나의 비판은 너무 많은 다양한 괴물들이 존재할 지도 모른다는 것이다. 10개의 방들은 괴물들을 포함하고, 개발자들은 6가지 유형의 괴물과 하나의 두목을 사용한다. 대부분의 현대 게임들에서는, 몇 안 되는 적 유형이 존재할 것이고 방들은 괴물 유형들을 함께 결합시킴으로써 그 강도를 증가시킬 것이다. 예를 들어, 만약 지하 감옥이 단지 스타포스들과 박쥐들, 모빈들 만을 포함하고 있다면, 얼마 후 방들은 세 가지 모든 유형들을 포함할 것이고 그것들의 결합들로 인해 더욱 어려워질 것이다.

나중에 게임의 레벨들에서 이러한 종류의 혼합들이 더 자주 나타나게 되고, 따라서 팀이 여기에서 왜 그렇게 하지 않았는지 더욱 이해하기 어려워진다. 아마도 기술적인 제약 때문인 것인가?

교육 (Training)

실패 (Breakdown)

교육은 대부분의 현대 게임들에서 중요한 하나의 특징이다. 그렇지만 *The Legend of Zelda's day*에서 당신이 어떻게 그 게임을 플레이해야 하는지에 대해 알고 싶었다면, 당신은 매뉴얼을 읽었어야만 한다. SNES시대가 돌아올 때까지, 많은 AAA 게임들은 그들의 디자인들에 교육을 포함하고 있지만 NES 상에서는 매우 드문 것으로 보인다.

매우 흥미롭게도, 오리지널 젤다의 전설(*The Legend of Zelda*)는 교육을 포함하고 있지 않다. 하지만 이것은 현대 게임들에서와는 매우 다르다. 젤다의 전설(*The Legend of Zelda*)에서는 교육은 NPC가 당신에게 힌트를 주는 “어두운 방들”에 의해 주로 실행된다.



당신이 일본어 버전으로 게임 하지 않는 한 가장 유용한 힌트들은 아니다.

예를 들어, 첫 번째 레벨의 경우, 그 힌트는 “동쪽 대부분의 한반도는 비밀을 가지고 있다,” 이고 이것은 당신은 지하 감옥 끝까지 도달해야 한다는 것을 말한다. 이것은 특별히 도움이 되는 힌트는 아니다.

나는 조사를 조금 해봤고, 이 게임의 일본어 버전에서의 힌트들은 영어 버전의 힌트들과는 다르다는 것을 발견해냈다. 예를 들어, 레벨 1에서의 일본어 버전에서의 메시지는 당신이 화살을 쏘아야 하는 돈이 필요하다는 것을 당신에게 말한다. 이것은 보다 많이 유용한 교육 부분이다.

분석

이 결과는 다른 것들보다 나를 더욱 놀라게 했다. 나는 어두운 방들을 기억했지만, 나는 그들은 매우 쓸모가 없었기 때문에 결코 그들을 훈련시키는 것을 고려한 적이 없다.

내가 번역 문제를 해결했을 때, 모든 것이 바뀌었다. 미야모토와 그의 팀은 플레이어를 안내하고, 그들이 알고자 하는 중요한 것들을 교육시키려고 노력했던 것이 분명하다.

어두운 방 방법은 매우 성공적이지 못했고, 나는 이러한 이유 때문에 결과적으로 그들이 이 게임을 포기하게 되는 것이라고 생각한다.

미결 문제

위의 모든 것을 감안할 때, 내 머리 속에서 해결되지 못한 하나의 디자인 결정이 있다.

예를 들어, 이 첫 번째 레벨에서, 당신이 비록 이 게임을 이겨야만 하지만 최상 경로 상에서 곡선은 없다. 디자이너들은 왜 당신이 곡선으로 가도록 하지 않았는가? 아마도 그들은 당신이 그 지하 감옥을 나중에 다시 방문하길 원했을 지도 모른다. 만약 당신은 길을 잃어버렸다면 말이다. 디자이너들은 플레이어들이 길을 잃지 않도록 돕기 위해 극도의 주의를 기울인 것은 의심할 여지가 없다.

그들은 레벨 4에서 이것을 매우 성공적으로 해냈다. (아래의 부록에서 볼 수 있다.) 그렇게 때문에 나는 그들이 다른 많은 레벨들에서 그렇게 하지 않은 이유를 잘 모르겠다.

6년 후쯤 이면 우리는 슈퍼 닌텐도의 과거로 가는 A 링크에 도달할 것이고, 그들은 이 문제를 해결할 것이다. 따라서 그들은 이것에 대해 만족하지 못했고, 여전히 만족하지 못한다는 것은 확실하다. 나는 그들의 의도가 무엇이었는지 궁금하다.

우리는 무엇을 배웠는가?

직선 경로를 선택하고, 짧은 파생물을 추가함으로써 비선형 레벨 디자인의 느낌을 획득하는 것은 불가능하다.

최상 경로를 따라 임의적인 우연한 만남들은 비록 당신의 레벨 디자인들이 모두 직선형이 아님에도 불구하고 여전히 당신이 올라가기에 좋은 강도를 가지도록 허용한다.

미야모토와 회사는 게임에서 교육을 실시하도록 의도했지만, 현지화 오류로 인해 이것은 배제되었다.

나는 그들이 이런 제품을 그 때에 만들고 있었다는 것이 얼마나 멋진 일이라는 것을 말하고 싶다. 게임 디자인의 이러한 거장들은 그들의 기법들을 발견하고, 시간이 지나면서 그들 스스로를 만들었다.

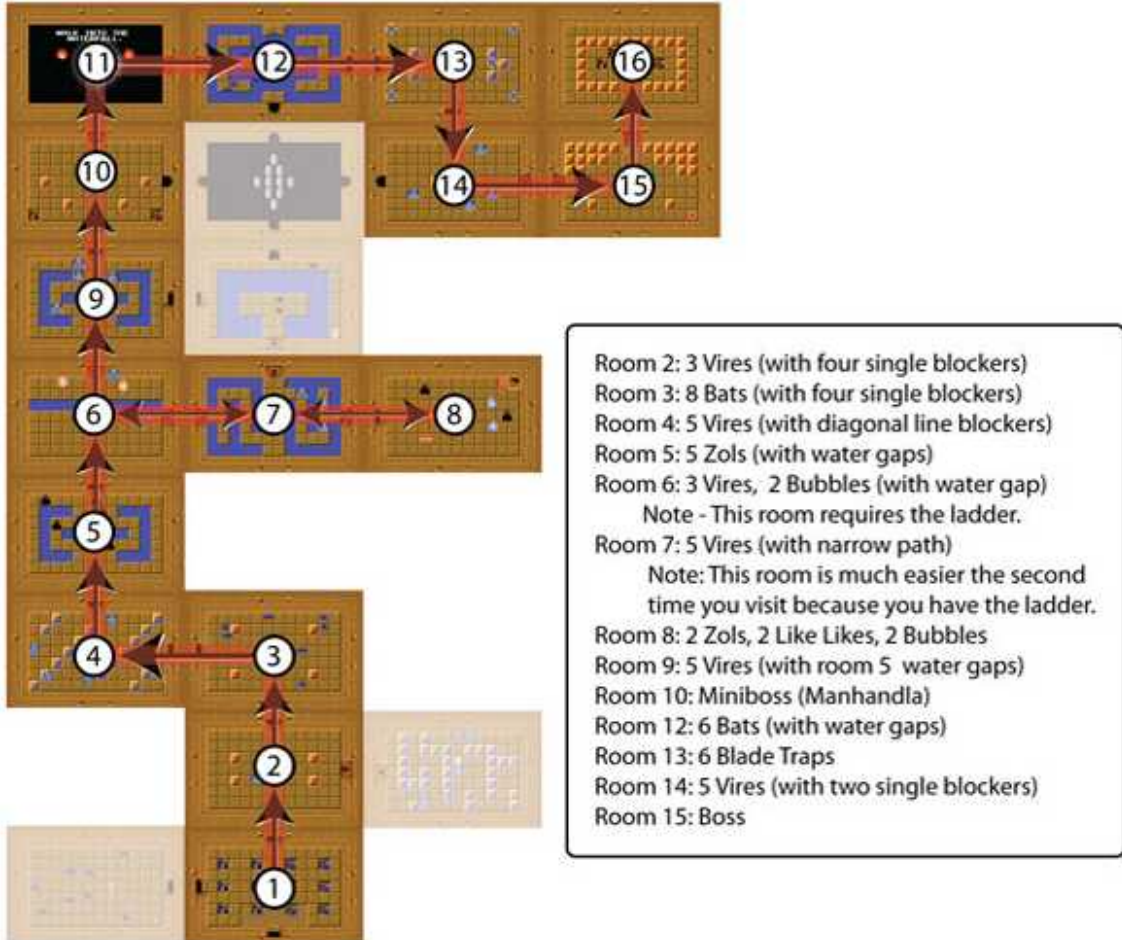
우리가 그들로부터 돌아보고 배울 수 있다는 것이 얼마나 행운인지 모르겠다.

부록: Level 4, Level 9

나는 몇 가지 레벨들의 실패를 더 포함하고 싶었지만 이 기사의 어느 부분에 포함시켜야 할

을지를 찾지 못했다. 따라서 나는 이 기사의 앞부분에서 지적했던 경향들이 이 게임 전체적으로 어떻게 계속되고 있는지를 보여주기 위해 레벨 4와 레벨 9의 실패를 이 부록으로 포함시켰다.

Level 4 - Snake



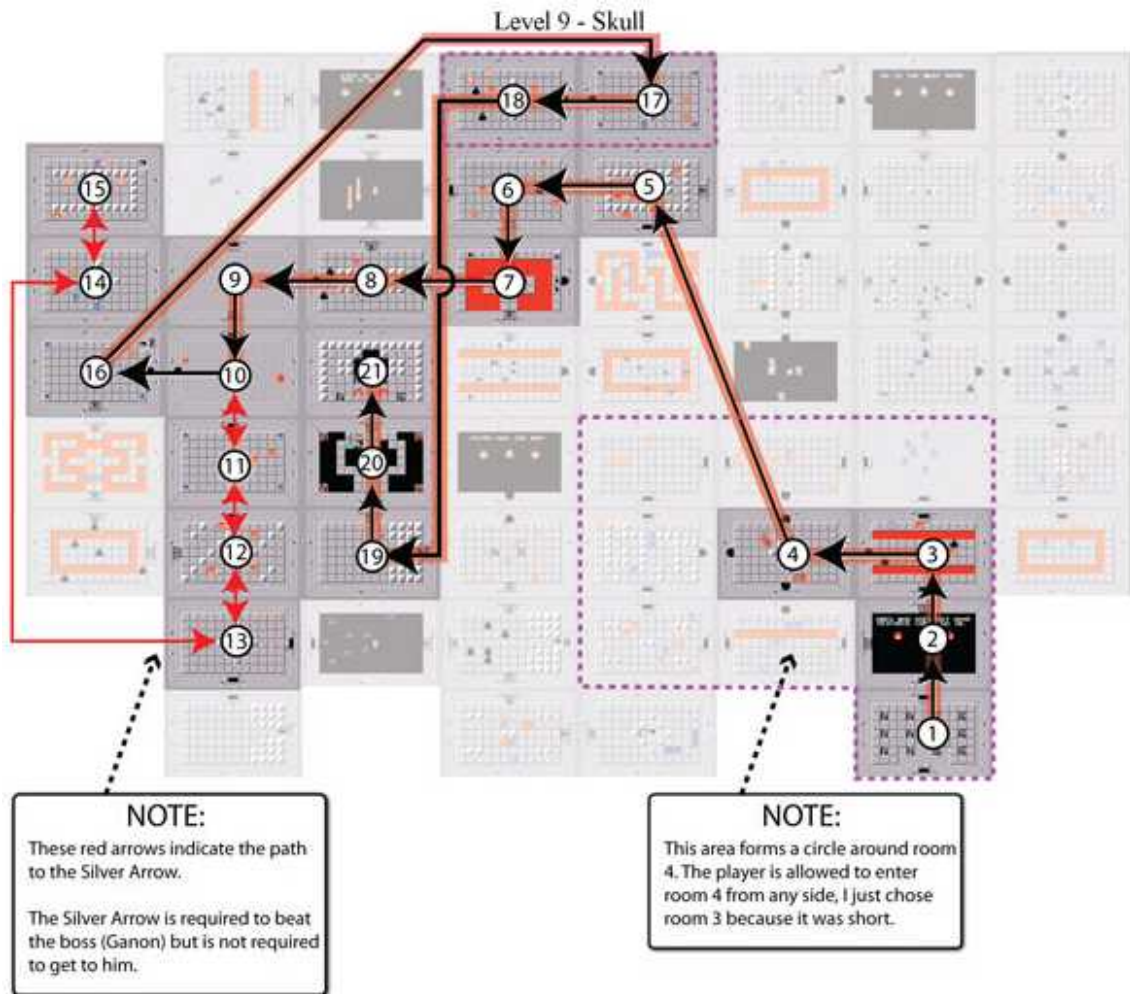
Level 4: Snake (실제 사이즈를 보려면 클릭 하십시오.)

주석

이 레벨은 매우 흥미롭다. 이 레벨에서의 흐름은 레벨 1에서와 같이 전체적으로 직선의 올라가기 구조들로 이루어져 있다. 하지만 디자이너들은 플레이어가 6번방에서 멈추게 했고, 8번방에서 사다리를 획득 할 때까지 플레이어가 진행하지 못하도록 했다.

레벨 1과 마찬가지로, 디자이너들은 다수의 선택 가능한 방들을 넣었다. 이 레벨에서, 2번 방 옆의 선택 가능한 방은 그 방에서 1번방 왼쪽으로 열쇠를 사용하도록 하기 위해서이다. 이것은 2번방에서 3번방으로 가기 위한 열쇠를 사용하는 동안, 플레이어는 잠재적으로 정신없이 마구 뛰어다녀야만 할 수도 있다는 것을 의미한다.

그것이 아주 큰 문제는 아니지만, 디자이너들이 당신이 6번방에서 앞으로 진행하는 것을 차단하기 때문에 여러 번이 길을 잃어버리게 만든다.



Level 9: Skull (실제 사이즈를 보려면 클릭 하십시오.)

주석

내가 레벨 9에서 최상 경로를 추적할 했을 때, 처음에는 매우 당황스러웠다. 다른 레벨들에서와 마찬가지로, 최상 경로는 극도로 직선형이었기 때문에 이 레벨을 통과하기 위해서 최소한의 재탐색이 요구되었다.

한가지 놀라운 것은 당신이 비록 화살 없이는 최고 두목인 가논(Ganon)을 물리칠 수 없을 지라도 실버 화살이 최상 경로 위에 기술적으로 있지 않다는 것이다. 현대의 젤다(Zelda) 게임에서, 그들은 실버 화살이 가논을 맞춰올 때에만 열릴 수 있는 출입구를 가논의 집(그리고, 그 일에 관해 그 레벨 전체적으로 다른 것들도) 앞에 배치할 것이다. 그들이 취하는 그런 방법은 당신이 거기에 도착하기 전에 당신은 재빨리 움직여야만 한다는 것을 확실하게 증명한다.

나는 그 경로를 실버 화살과 레드 라인들과 함께 윤곽을 보여주었다. 따라서 당신은 당신이 가야만 하는 곳이 어디인지를 볼 수 있다. 이것은 5개 방들을 재 탐색하는 것을 포함하고, 그것은 규범에서 크게 벗어나는 것이다.