



## 나쁜 게임을 해부하다

(The Anatomy of a Bad Game)

작성자: 조쉬 바이서(Josh Bycer)

작성일: 2012년 5월 31일

[좋은 게임과 나쁜 게임의 차이는 무엇일까? 가마수트라 기고가 조쉬 바이서(Josh Bycer)가 여러 가지 요소를 파악한 후, 궁극적으로 설계에 들어가 여러 게임을 자세히 살피고 성공한 게임과 실패한 게임을 가르는 것이 무엇인지를 제시한다.]

게임을 해본 사람이라면 누구나 좋아하는 게임이 있다. 매년 비평가, 게임 팬, 기자들도 똑같이 자신들이 좋아하는 올해의 게임을 뽑는다. 좋은 게임의 훌륭한 점에 대해 이야기하기는 쉽지만, 나쁜 게임에 대해서는 어떨까?

게임 시스템이 비슷한데도 어떤 JRPG가 다른 게임에 비해 유달리 반응이 좋은 이유는 무엇일까? 초기 Crash Bandicoot(충돌 반디쿠)이 최신작에 비해 높은 점수를 받는 이유는 무엇일까? 어려워서일까? 그렇다면 초고난이도 게임이라 할 수 있는 Demon's Souls(데몬즈 소울) 시리즈가 호평을 받는 이유는 무엇일까?

우선 간단히 답하자면 좋은 게임과 나쁜 게임을 가르는 신화적인 요인은 없다.

길게 생각해 볼 답에 대해서는 본문에서 앞으로 살펴볼 것이다. 나쁜 게임에는 몇 가지 특성이 있고 이는 기술적, 감각적, 게임 설계라는 게임 개발의 요소와도 관계가 있다.

**기술적(Technical).** 기술적이란 말은 게임에서 버그와 작은 결함들을 말할 때 사용되는 포괄적인 말이다. 충돌, 작동 불능, 제어 불능 등의 상황을 가리킨다. 설계는 훌륭하지만 버그를 제대로 해결하지 못한 게임이 아주 많다. 요즘은 출시 후 지원 서비스 덕분에 대부분의 기술적 문제는 파악 및 수정되지만, 이런 문제에 매달리게 되는 시간이 길어질수록 게임에 대한 이미지는 나빠진다.

2011년 출시된 *Magicka*는 설계는 호평을 받았지만 프레임 속도가 느리고 다른 이용자와 연결이 잘 되지 않으며, 충돌이 일어나는 등 버그가 많았다. 이러한 문제로 인해 부정적인 평이 나왔고 많은 사용자들의 분노를 일으켰다. 결국 문제들은 수정이 됐지만 이미 많은 사람이 손해를 입은 뒤였다.

오늘 다룰 내용 중에 기술적 문제는 해결이 가장 쉽다. (이 말은 앞으로 나올 내용에 대해 시사하는 바가 크다). 게임을 하는 사람들은 언제나 게임을 수정하려는 개발자들을 도와주려는 마음이 충분하고, 문제가 발생한 지점에 집중할 수 있도록 충돌 보고서나 오류보고서(dxdiag)로 도움을 주는 경우가 많다. 일례로 *Magicka*는 게임 팬들과 적극적으로 의사소통을 하고 신속하게 자주 수정을 한 덕분에 큰 성공을 거둘 수 있었다.



### Magicka

어떤 경우에는 모더(modder)들이 게임 개선을 위한 개발자의 사후 게임 지원이 이루어진 이후 비공식 패치를 발표하기도 한다. Vampire the Masquerade: Bloodlines의 경우가 그러했다.

최근 유명해진 또 다른 기술 문제로는 DRM 문제가 있다. DRM 게임은 게이머가 항상 온라인에 접속이 되어 있어야 해서, 인터넷 연결이 불안정한 사람들로 부터 외면당할 위험이 있다. StarForce DRM은 컴퓨터 시스템에 문제를 일으키는 것으로도 유명하며, 게임을 하는 사람들 사이에서는 이 DRM을 사용한 게임 구매를 거부하는 운동이 일어나기에 이르렀다.

**감각적(Sensory).** 감각적 문제는 플레이어가 게임에서 무엇을 보고, 듣고, 컨트롤하는가와 관계가 있다. 벽을 통과하는 캐릭터, 어색한 대화와 목소리 연기에서부터 다루기 힘든 혹은 복잡한 컨트롤에 이르기까지 다양하다. 기본적으로 게임 몰입에 방해되는 것은 모두 여기에 해당한다.

그래픽도 여기에 속하지만 어떤 그래픽이 별로인지는 주관적인 문제이기 때문에 뭐라 구분하기 어렵다. 어떤 사람은 Gears of War(기어즈 오브 워)나 Battlefield 3(배틀필드 3)의 참혹할 정도로 사실적인 그래픽을 훌륭하다고 하고 어떤 사람은 Mario Galaxy(마리오 갤럭시)나 Team Fortress 2(팀포트리스 2)의 양식화(stylized)된 그래픽을 멋지다고 한다.

목소리 연기는 게임 몰입을 유도하는 중요한 도구이다. 텍스트 보다 음성을 선호하는 이가 많지만, 목소리 연기가 서투르면 없느니만 못할 수 있다. 목소리 연기는 이야기 어조(tone)나 게임의 품질에 영향을 미칠 수 있다.

카메라 시스템은 제대로 이루어지지 않으면 게임을 망칠 수 있으며, 게임이 3D로 변모함에 따라 제대로 하기가 점점 어려워지고 있는 요소 중 하나이다. 한 가지는 분명하다. 카메라 시스템이 안 좋은 경우는 카메라가 물체에 고정되어 있고, 액션을 제대로 담아내지 못하며, 점프 등을 할 때 시점에 방해가 되는 것이 특징이다.

어색한 컨트롤 체계는 커스터마이징 옵션과 장르를 불문한 컨트롤 표준화가 진행된 덕분에 점차 사라지고 있다. 콘솔의 게임패드 설계가 표준화(Wii는 예외)된 것도 개발자에 도움이 되었다.

**게임 설계(Game Design).** 이제 문제의 핵심에 도달했다. 게임 설계는 모든 것을 아우르는 말이다. 여러 가지 게임 설계 방법과 이를 실행에 옮기는 옳고 그른 방법을 살펴보려면 1백 페이지를 쉽게 넘는다. 그렇게 하면 분명 교육적이기는 하겠지만 본문의 핵심 질문, 즉 게임 품질에 영향을 미치는 설계상의 상관관계가 존재하는가라는 질문에는 답이 되지 못한다.

먼저 게임과 다른 오락거리를 구분하는 근본적인 특징을 이해할 필요가 있다. 게임은 참가자가 게임을 하는 동안 반드시 동의하고 지켜야 할 일련의 규칙으로 구성된다. 어떻게 게임을 하고, 어떻게 하면 게임에서 이기고 지는지 등 모든

게임에는 따라야 할 기본 규칙이 있다. 우리가 초점을 맞추고자 하는 것은 설계자에 의해 설정되어 게임을 정의하는 규칙이다.

Super Mario Galaxy(수퍼 마리오 갤럭시) 게임을 할 때 마리오가 어째서 호박벌 복장을 하고 날아다니거나 벽을 딛고 점프하는지는 궁금해할 필요가 없다. 그저 규칙에 따라 마리오가 그렇게 하도록 되어 있기 때문이다. 한편 Team Fortress 2(팀포트리스 2)에서는 경찰병 외에 다른 캐릭터는 더블 점프를 할 수가 없다. 규칙에서 허용하지 않기 때문이다. 문제는 **게임의 규칙을 어기는 것이다.**

규칙 위반에 대해 이야기하기에 앞서 한 가지를 분명하게 구분하고 넘어가야겠다. 해킹과 모딩(modding)은 외부 소프트웨어를 이용하기 때문에 규칙 위반에 해당하지 않는다. 규칙 위반은 이전에 정해진 규칙이나 설계를 회피하는 콘텐츠라 정의할 수 있다.

아이들이 노는 모습을 보면 실생활에서 규칙 위반이 어떤 것인지 알 수 있다. 아이가 게임에서 지지 않으려고 규칙을 계속 바꾸는 걸 본 적이 있거나 이런 아이와 놀아본 적이 있다면 이것이 얼마나 기운 빠지는 일인지 기억이 날 것이다. 비디오 그리고 게임 설계에서도 이런 상관관계가 존재함을 알 수 있을 것이다.

규칙 위반은 여러 상황에서 나타날 수 있으며 각각의 경우를 자세히 살펴봐야 할 필요가 있다. 먼저 게임 설계가 잘못된 경우는 설계자가 플레이어의 게임을 어렵게 하기 위해 자신이 정한 규칙을 어기는 경우이다. 이러한 종류의 어려움은 게임이 '조약(cheap)'하다고 한다.

조약한 어려움은 설계상의 오류를 보여주는 것이기 때문에 게임 플레이어에게 실망스러운 일이 될 수 있다. 유명한 예로 2005년에 출시된 Gun 게임을 들 수 있다. 처음부터 이 게임은 3인칭 사수를 표준 규칙으로 하고 머리를 맞으면 추가 타격을 입히는 것으로 했다.

플레이어가 최종 보스에 도달하기 전까지 게임의 대부분에서는 아무 문제가 없다. 마지막 싸움은 커다란 악당과 동굴 안에서 벌어지고 악당은 가슴을 덮는 방호복을 입고 있다. 당연히 게임을 하는 사람은 가슴을 맞혀봐야 아무런 타격을 입힐 수 없지만, 머리에는 타격을 입힐 수 있을 거라 생각한다. 하지만 그렇지 않다. 머리를 아무리 맞혀도 보스는 쓰러지지 않는다. 대신 보스가 던지는 다이너마이트를 맞혀 동굴을 무너뜨려야 보스를 죽일 수 있다.

보스와의 전투는 그 속성상 플레이어가 독특한 위협에 맞서 싸워야 하기 때문에 게임을 어렵게 하느라고 게임의 규칙을 깬다. Gun 게임의 문제점은 이러한 싸움이 실생활에서의 규칙에 위배된다는 점이다.

규칙 위반은 보스와의 싸움에서만 일어나지 않는다. Grand Theft Auto (그랜드 세프트 오토)시리즈 미션 설계에서 공통적으로 짜증나는 점 하나는 플레이어가 누군가를 죽이라는 명령을 받았을 때 공격을 개시하라는 글이 나타나기 전에는 상대를 죽일 수 없다는 것이다. 이 역시 실생활의 규칙과는 다르다.



**Bayonetta**

규칙 위반의 예로 또 Darwinian Difficulty라는 필자의 이전 글에서 언급한 바

있는 Bayonetta(베요네타)를 들 수 있다.

맨 처음에 플레이어에게 '마녀 시간(Witch Time)'이라는 개념이 소개된다. 정확한 충격 순간에 공격을 피하면 공격 창이 커지면서 플레이어를 제외한 모든 것이 느려진다. 시간이 느려진 동안 플레이어는 자신보다 날렵한 적을 공격할 기회를 얻게 된다.

그러나 게임 중반쯤 플레이어가 공격을 피하더라도 '마녀 시간'이 시작되지 않는 '도금(gold-plated)' 적이 나온다. 게임 대부분에서 타격을 피할 방법이 두 가지밖에 없는데, 그 중 하나가 마녀시간이기 때문에, 도금 적과 싸울 때 플레이어가 심각하게 불리해진다.

'무한 스폰(infinite spawns)'이라는 개념 역시 이와 관련이 있다. 대부분의 게임에서는 스폰 트리거 근처를 지나가며 건드리지 않는 한, 특정 지역에서 멈출 방법이 없는 무한 스폰이 일어나는 일은 절대 없다. 이는 실제 세계를 바탕으로 하는 게임에서 더 문제가 된다. 규칙을 위반하는 것일 뿐만 아니라 게임 몰입에 방해가 되기 때문이다.

개발자의 규칙 위반은 대개 설계가 제대로 되지 않아서 발생하는 일인 반면 플레이어의 규칙 위반은 다른 문제다. Disgaea (마계전기)시리즈는 아주 어려운 맵과 극히 힘든 보스 전투 등 게임 후 콘텐츠의 양이 어마어마한 것으로 유명하다. 게임 디자이너가 플레이어를 돕기 위해 플레이어가 지닌 유닛의 레벨을 터무니 없이 높일 수 있는 다양한 시스템을 만들어냈다. 플레이어가 이러한 시스템을 초반부터 사용하면 게임의 힘든 부분을 쉽게 깰 수 있다. 이러한 류의 규칙 위반은 조약하다기 보다는 플레이어에게 보상을 주고 게임 시스템을 공부하도록 한다.

수집 카드 게임 장르 역시 상급 규칙과 카드에는 항상 플레이어가 이용할 수 있는 규칙 위반이 일부 포함되어 있다. 규칙 위반은 플레이어 간에 일어날 수 있기 때문에 이러한 장르에서는 용인되는 경우가 훨씬 많다. 전문가급 플레이는

플레이어 간 줄다리기가 되어 이익을 위해 규칙에 영향을 미치고 상대를 갑작스럽게 공격할 수 있는 것이다.

나쁜 설계로 게임 규칙의 충돌을 또 들 수 있다. 이는 게임의 내용이 게임 규칙과 직접적으로 충돌하는 경우다. 칫솔로만 욕실을 청소하는 일이 현실에서의 게임 규칙 간 충돌의 예라 할 수 있다. 칫솔은 닦기에 쓰이는 도구이기는 하지만 욕실 청소에는 전혀 맞지 않는다.

지난해 Dark Souls(다크 소울)에서는 게임과 아이템 간의 충돌로 인해 균형이라는 문제를 제기시켰다. 플레이어가 제대로 마법 공격을 하려면 자동 추적 기능으로 적을 겨냥해야 하는데, 게임에 나오는 일부 적들은 '안개 고리(fog ring)'이라고 하는 아이템을 착용하고 있다. 고리를 착용하면 반투명 상태가 되어 공격자가 제대로 겨냥을 하더라도 자동 추적 기능을 피할 수 있다.

이 아이템의 문제는 마법 공격과 직접적으로 충돌하여 플레이어가 고리를 착용한 상대를 만날 때마다 마법 공격을 사용할 수 없게 만든다는 것이다. 게이머들의 불만 때문에 설계자는 이 아이템을 다시 살피고 패치로 기능을 변환시켰다.

규칙 위반과 규칙 충돌 모두 설계상의 충돌이기 때문에 비슷하다는 생각이 들 수도 있다. 차이는 규칙 위반이 플레이어와 설계자 등 두 사람 사이에 발생한다면 규칙 충돌은 게임 방법 간에 일어난다는 점이다.

또 다른 예로 Dante's Inferno(단테스 인페르노)와 이 게임이 God of War(갓 오브 워)의 설계를 어떤 식으로 이용하려 했는지를 들 수 있다. God of War와 다른 액션 게임 간에 중요한 차이점은 캐릭터 공격 범위에 있다. God of War 이전의 액션 게임 대부분은 캐릭터가 적 하나를 재빨리 공격할 수 있도록 좁은 창(window)을 두었다.

God of War는 Kratos가 느리지만 넓은 범위의 공격을 할 수 있도록 하여 한번에 여러 적과 싸움이 가능하도록 했다. 그 결과 Kratos의 공격 속도와 콤보 시점이 느려져 적 하나와 싸우는 일이 어려워졌다. God of War의 디자이너는 이를 보고 여러 차례 공격을 하면 적을 기절시킬 수 있게 하여 콤보 상태에 있는 동안에는 적이 Kratos를 공격하지 못하도록 했다. 이는 충돌을 피하기 위한 방책이었다.



### Dante's Inferno

그러나 Dante's Inferno의 설계자는 이 점과 게임 방법 간의 충돌 면에서 실수를 했다. 플레이어가 맞닥뜨리는 초반 적 중에는 잠깐 힘을 모았다가 플레이어가 있는 방향으로 돌진하는 동일한 패턴의 공격을 주로 하는 여자 악마가 있다. 악마가 돌진과 함께 공격을 가하면 자동으로 플레이어가 깰 수 없는 작은 콤보 상태가 된다. 일반적으로 플레이어가 괴물에 몇 차례 공격을 가하면 상대가 기절하여 공격을 계속할 수 있게 된다. 그러나 이 여자 악마는 일단 힘을 모으면 죽이지 않는 한 멈출 수가 없다.

적 공격 패턴 방법과 플레이어가 공격을 멈출 수 있는 능력 간에 충돌이 발생한 것이다. 게임 방법 상의 충돌은 전략 게임 등 규모가 큰 게임에도 영향을 미칠 수 있으며 시스템 간의 충돌이 될 수도 있다. 전략 시뮬레이션 게임은 대부분 경제 및

상호 간의 공격과 방어 등 여러 시스템으로 구성된다. 고층 건물의 균형을 잡듯 한 요소가 어긋나면 전체가 무너지게 되어있다.

대부분의 도시 건설 게임들이 일반적으로 받는 비난은 싸움 시스템이 게임 상의 다른 시스템만큼 구체적이지 않다는 점이다. 대개 싸움은 기본 뼈대밖에 없어 다른 시스템과의 통합이라는 면에서 봤을 때 완전히 다른 시스템처럼 느껴진다.

아마도 게임 방법 상의 충돌이 가장 극명하게 드러난 예는 호위/보호(escort/protect) 미션이라는 게임에서 가장 인기 없는 부분을 들 수 있을 것이다. 이 부분의 문제는 게임에서 잘 나오지 않는 미션이기 때문에 나머지 설계와 균형이 맞지 않는다는 점이다. 액션 게임에서 설계자는 싸움 시스템 상의 충돌과 관련하여 '해도 망하고, 안 해도 망하는' 상황에 처한다.

캐릭터가 빠르고 좁은 공격을 하면 떼지어 몰려 오는 적을 공격할 수 없게 되어 호위하는 캐릭터가 일부 적들의 공격을 받게 된다. 그러나 플레이어가 느리고 넓은 범위의 공격을 할 수 있도록 해도 플레이어가 이를 놓치면 적들이 날뛰는 동안 애니메이션이 끝나길 기다리며 가만히 있어야 한다. 대개 플레이어를 무시하고 대상에게만 초점을 맞추도록 설계되어 적을 가능한 한 혼란스럽게 하는 적 AI는 별로 도움이 되지 않는다. 호위 미션에서 호위를 받는 대상은 대개 AI가 간단하여 공격을 피할 생각을 전혀 하지 않는다. 이는 미션을 더 어렵게 만들 뿐이다.

NPC를 호위해야 하는 상황이 괜찮은 얼마 안 되는 예 중 하나는 Ico 게임이다. 이것이 괜찮은 이유는 게임이 처음부터 호위 미션을 염두에 두고 설계하여 전체 게임에 제대로 통합시켰기 때문이다.

게임 방법 간의 충돌은 설계자가 게임을 항상 새롭게 하려 하고, 처음부터 다시 만들려고 하기 때문에 생긴다. 그러나 이는 나쁜 게임을 만드는 원인으로 작용할 수 있다. 안전하게 가는 것이 효과적일 수 있다.

이 글에서 다룰 마지막 요소는 **무변화(no growth)**이다. 라이선스 게임이 가장 많이 받는 비판 중 하나는 게임이 얼마나 반복적이고 특징이 없느냐 하는 것이다. 모든 단계의 목표가 같고 기본적으로 같은 유형의 적과 싸우며 플레이어의 전체 움직임은 몇 가지 공격 콤보로 이루어지는 경우를 말한다.

게임플레이가 반복되지 않도록 하는 일은 단순한 초기 아케이드 게임 시절부터 설계자들에게는 난제여서 심지어 Pac-Man(팩맨)조차 다양한 행동을 하는 여러 유형과 미로로 되어 있다. PopCap의 여러 게임들의 성공은 새로운 단계에 들어갈 때마다 어떻게 게임플레이에 새로운 요소를 가미하여 사람들에게 게임을 계속할 동기를 부여했느냐에 있다. Plants vs. Zombies에서 매 판마다 새로운 식물을 등장시켰던 것처럼 말이다.

아마 변화의 문제는 단순한 설계의 게임에만 해당하는 문제라는 생각이 들지도 모른다. 그러나 절대 그렇지 않다. JRPG는 긴 시간 동안 플레이어가 수없이 많은 적과 싸우며 많은 곳을 탐험하는 장르이다. 앞으로 두 개의 독창적인 JRPG 게임을 보면서 어째서 하나는 변화를 제공하는 데 성공하고 하나는 실패했는지 살필 것이다.

Shin Megami Tensei: Nocturne(진 여신전생 III- 녹턴)과 Resonance of Fate(엔드 오브 이터너티)는 일반적이지 않은 JRPG 게임이다. 여신전생은 성인 판 Pokémon(포켓몬)이라 할 수 있는 게임으로 악마와 파티를 이루며, 적의 약점에 맞춰 제대로 공격을 하면 각 전투마다 공격의 수를 변화시킬 수 있다. 악마를 합쳐 새로운 악마를 만들고 스킬을 넘겨줄 수 있기 때문에 플레이어는 노력만 하면 자신만의 드림 팀을 만들 수 있다.

전투 시스템은 게임 내내 변하지 않지만 새로운 악마를 등장시켜 플레이어가 새롭게 팀 조합을 해볼 수 있도록 하여 게임이 지겨워지지 않도록 했다. 보스와의 싸움에서 만나는 적은 일반 JRPG 전투보다 다소 머리를 써야 하는 독특한 스킬을 지닌다. 때문에 플레이어가 게임 방법과 자신의 팀을 얼마나 잘 알고 있는지가 관건이 된다. 플레이어는 필요한 경우 다른 게임에서처럼 '계속 싸우기(grinding)'로

대응할 수 있지만 대부분 팀이 얼마나 잘 구성되어 있고 보스에 얼마나 잘 맞서 싸우느냐에 따라 승리가 결정된다.

Resonance of Fate는 무엇보다 타격과 무기를 여러 가지로 변화시킬 수 있도록 한 매우 독특한 전투 시스템이 특징이다. 일일이 열거하자면 그렇지 않아도 긴 이 글이 더욱 길어질 것이다.



**Resonance of Fate**

Resonance of Fate는 여신전생과 마찬가지로 아주 처음부터 모든 카드를 다 보여주며 플레이어가 처음 몇 시간 안에 게임의 모든 방법을 실험할 수 있도록 되어 있다. 그러나 여신전생과 달리 Resonance of Fate는 여기에서 끝난다. 처음부터 끝까지 계속 같은 플레이만 하다 끝나게 되는 것이다. 다양한 유형의 적이 등장하지만 대개 비슷한 방법으로 물리칠 수 있다.

많은 RPG 게임은 플레이타임이 최소 30시간으로 새로운 콘텐츠나 변화 없이는 플레이어가 게임을 계속하기 어렵다. 대개 짧고 반복적인 단계로 이루어진 캐주얼

게임과 대조적이다. 한 가지 차이점은 캐주얼 게임도 장시간 게임을 할 수 있지만 금세 게임이 늘도록 설계되어 있다는 점이다.

다시 PopCap의 예로 돌아가보자. 이 회사의 게임은 핵심 게임 설계에 작은 차이만 가지고 계속해서 변화할 수 있도록 되어 있다. 80시간짜리 RPG 게임은 게임 방법과 콘텐츠가 훨씬 많을지 몰라도 게임 방법 상의 충돌 없이 어디서 변화를 줘야 할지 파악하기가 어렵다. 좋은 예로 게임을 시작하기 전에 끝내야 하는 Final Fantasy XIII (파이널 판타지 13)의 '20시간짜리 튜토리얼'를 들 수 있다.

좋은 게임과 나쁜 게임을 과학적으로 정확하게 정의할 방법은 없다. 다만 이 글이 설계를 할 때 게임의 질을 떨어뜨리는 흔한 실수를 피하는 데 도움이 되길 바란다. 좋은 게임을 하면 즐거운 시간을 보낼 수 있겠지만, 잠시라도 나쁜 게임을 하면서 게임을 만들 때 피해야 할 점이 무엇인지 생각해보면 많은 것을 배울 수 있을 것이다.