



## <매직더게더링>에서 얻을 수 있는 교훈 (What Magic: The Gathering Can Teach Us)

작성자: 윌 루턴(Will Luton)

작성일: 2012년 12월 17일

[싸이게임즈(Cygames) <바하무트의 분노(Rage of Bahamut)>의 성공으로 사교계를 휘어잡은 트레이딩 카드게임의 열풍 속에서 윌 루턴이 최초의 트레이딩 카드게임 <매직더게더링>과, 이 게임이 오늘날의 비디오게임 게임 기획자들에게 주는 중요한 교훈에 대해 고찰한다.]

<매직더게더링(Magic: The Gathering)>(이하 <매직>)이 최근 부활했다. 이 게임의 현재 판본인 <리턴 투 라브니카(라브니카로의 귀환)>는 <매직>의 19년 역사상 가장 강력한 것으로 일컬어지고 있으며, 전 세계의 판매점에서 재고가 부족한 상태다.

<매직>은 그 자체로 트레이딩 카드게임(CCG, collectible card game)을 만들고 그 한계를 정했고 그 부활(이것은 <바하무트의 분노(Rage of Bahamut)>와 <도리랜드(Doriland)> 같이 일본에서 히트한 GREE 와 DeNA 의 틀에서 뽑기 카드 배틀을 만드는 개발자들의 경쟁과 일치한다)은 이 게임을 미국에서 가장 인기 있는 트레이딩 카드게임이자 하스브로(Hasbro)의 최고 IP 로 만들었다

리처드 가필드(Richard Garfield)는 위자드 오브 더 코스트(Wizards of the Coasts)가 보드게임에 대한 그의 아이디어를 거부한 후 1990년대 초반에 이 게임을 개발했다. 위자드는 가필드가 들고 온 <로보랠리(RoboRally)>에 감명을 받았음에도 불구하고 다른 게임을 하는 휴식 시간에 플레이 할 수 있는 포터블하고 낮은 단가의 게임을

요구했다. 가필드는 트레이딩 카드게임이라는 컨셉트로 돌아왔고, 그의 지도 아래 1993년 8월에 <매직>이 출시되었다.

<매직>의 주요 컨셉트는 매우 간단하다. 즉 “대지 카드(land card)를 이용해 마나를 만들고, 마나를 이용해 마법을 시전하고 소환수를 소환한 뒤, 그것들을 이용해 다른 플레이어를 공격하고 물리쳐라.” 그런데 이 기본적인 규칙들과 오늘날 덱(deck)으로 구성될 수 있었던 만 장 이상의 독특한 카드들이 만들어내는 돌발적인 전략이 게임을 복잡하게 만든다.

모든 게임은 보통 그 디지털 등가물에 의해 숨겨진 규칙들을 익히고 조정하는 과정에서 제공되는 통찰을 통해 우리 비디오게임 제작자들에게 정보를 준다. 그러나 <매직>은 균형 잡히고 제한된 자원 컨트롤에서의 깊이와, 다양한 보완 덕분에 그 이상을 제공할 수 있다. 이와 함께 기획에서 얻을 수 있는 것은 마케팅과 시각 디자인, 커뮤니티 경영에 대한 교훈이다.

<매직>은 배움의 보고다. 나는 <매직>의 열렬한 팬이자 게임 기획자로 돌아가, 이 게임의 성공에서 얻을 수 있는 다섯 가지를 여러분과 공유하고자 한다.

## **첫 번째 교훈: 돌발적인 전략**

체스는 돌발적인 전략 덕에 게임 설계의 고전이 되었다. 체스의 기본 규칙은 오늘날의 기준에 비하면 상대적으로 간단하고 따분하지만, 두 사람 사이에서 오고 가는 움직임과 대응에서 오는 복잡함은 평생 동안 마스터할 수 없는 수준이다.

인간의 정신은 체스의 복잡한 인과성을 이해할 수 없으므로 그 규칙을 모범으로 만들고 이해하기 위해 그 패턴을 찾기 시작한다. 승리 조건을 만들어내는 전략을 적용하기 위해 정신이 이 모범들을 이용할 때, 만족감과 즐거움을 보상으로 얻게 된다.

체스에서 발견되는 돌발적인 전략을 설계하는 것은, 불가능하지는 않다 해도 매우 어렵다. 대신에 <매직>의 경우에서처럼 초기 형태에서 규칙을 발견한 뒤 그것에 기초해 규칙을 만드는 편이 쉬울 것이다. 사실 체스 자체가 1,500년 이상 진화해 현재의 형태가 된 것이다.

<매직>에서 플레이어는 "공격력(power)"과 "방어력(toughness)"이라는 두 개의 스탯을 가진 소환수를 컨트롤한다. 게임을 할 때 플레이어는 소환수가 공격하거나 수비하도록 명령한다. 이러한 간단한 규칙이 <매직>의 많은 핵심 전략을 제공한다.

예를 들어 보자. 플레이어 A 의 턴이고 A 는 "Grizzly Bears"라는 소환수(creature, 생물)를 가지고 있다. 플레이어 B 는 "Spirit"이라는 소환수 둘을 컨트롤하고 있다.

Grizzly Bears 는 공격력과 방어력이 모두 2 다(2/2 로 표현된다). 이것은 이 소환수가 플레이어나 수비하는 소환수에게 데미지 2 를 주지만, 반대로 데미지 2 를 받으면 죽게 될 것이라는 것을 의미한다. 한편으로 Spirit 은 공격력과 방어력을 각각 하나씩 가지고 있다(1/1).

플레이어 A 는 Grizzly Bears 를 소환해서 플레이어 B 를 공격한다. 이에 대해 플레이어 B 에게는 세 개의 선택지가 있다. 즉 아무것도 하지 않고 Grizzly Bears 의 공격을 받거나, Spirit 중 하나에게 수비를 명령하거나 아니면 두 Spirit 모두에게 수비를 명령한다. 다음은 각각의 시나리오를 실행했을 때 나타나는 결과를 도식화한 것이다.

**수비를 명령하지 않음**

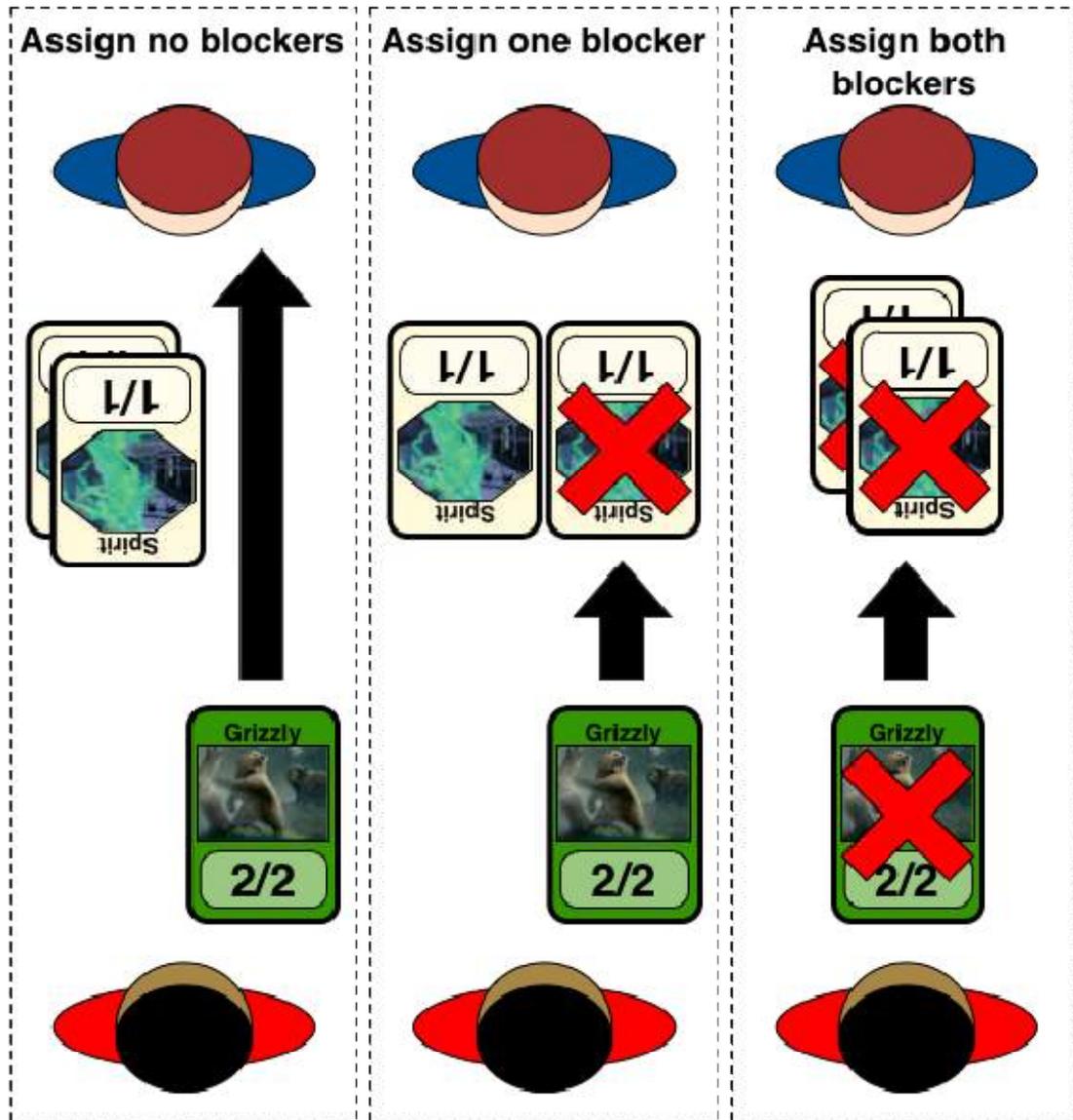
플레이어 B 는 생명 2  
포인트(전체 생명의 10%)를  
잃는다..

**소환수 하나에게 수비를 명령**

Spirit 하나가 죽는다.

**소환수 둘에게 수비를 명령**

Spirits 과 Grizzly Bears 모두  
죽는다.



이러한 상황에서 플레이어의 선택은 게임 중의 다른 카드들, 그 카드의 도움과 텍, 소환수의 능력을 포함한 여러 다른 요소들의 영향을 받는 것 같다. 예를 들어 Spirit 은 "Flying"이라는 능력을 가지고 있으므로 이 능력을 가지고 있지 않은 Grizzly Bears 는 Spirit 을 방어할 수 없고, 다음 턴에 데미지 2 를 줄 수 있다.

또한 각 플레이어의 손에는 "트릭(trick)"을 쓸 수 있는 가능성을 가진 마나와 카드가 남아있다. 예를 들어 Grizzly Bears 로 공격한 플레이어 A 는 플레이어 B 가 눈치채지 못한 "Giant Growth"라는 카드를 가지고 있다.

Giant Growth 는 공격수와 수비수가 소환된 직후에 쓸 수 있는 카드로, 대상 소환수의 공격력과 방어력을 3 씩 보강해 준다. Giant Growth 를 쓰면 Grizzly Bears 는 데미지 5 를 줄 수 있거나 데미지 5 를 받고 죽는다. 다음은 각각의 시나리오를 실행했을 때 나타나는 결과를 도식화한 것이다.

**소환하지 않음**

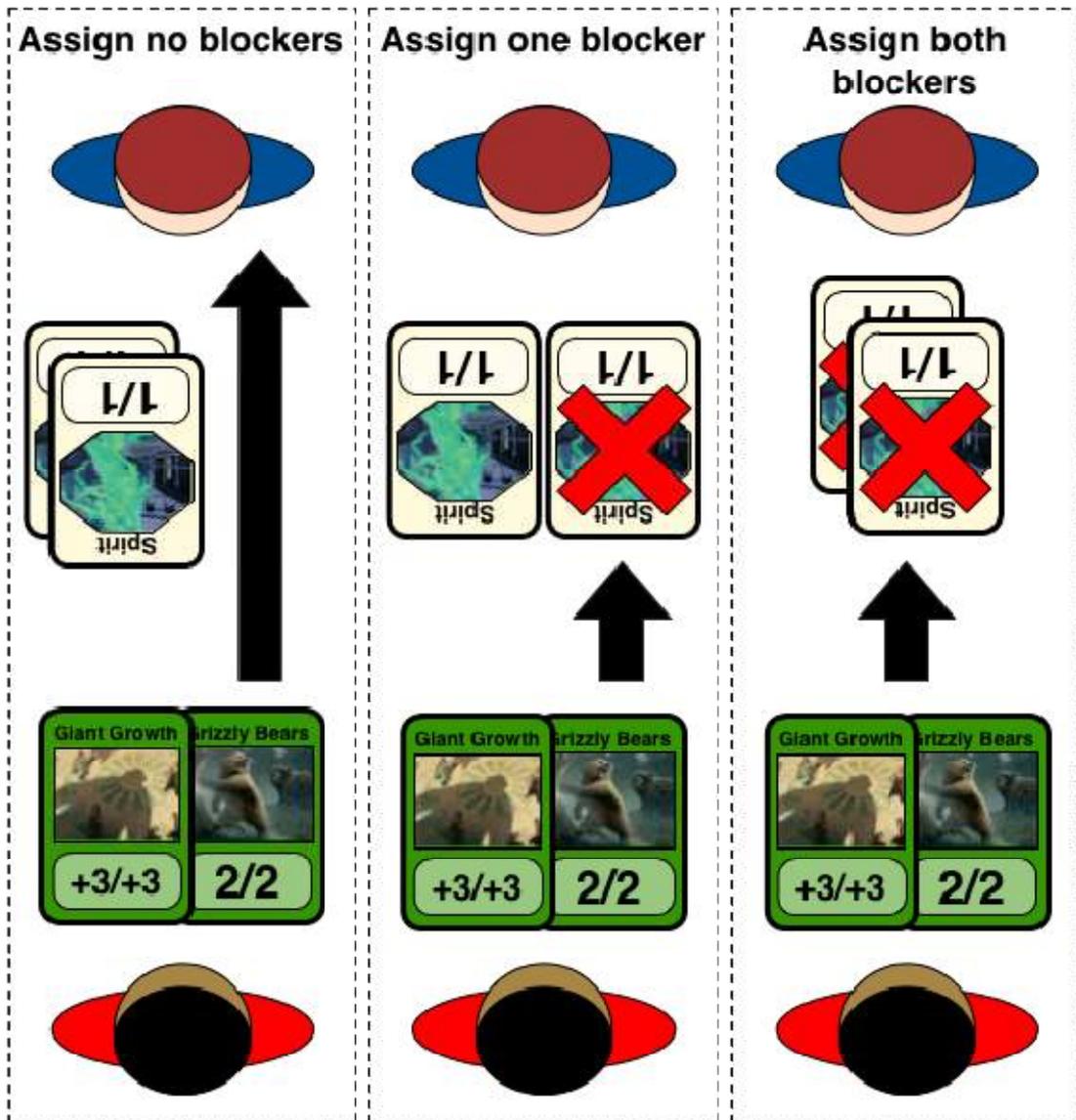
플레이어 B 는 생명 5 포인트 (전체 생명의 25%)를 잃는다.

**Spirit 하나를 소환**

Spirit 은 죽는다.

**Spirit 둘 다 소환**

Spirit 둘 다 죽는다. Grizzly Bears 는 살아남는다.



그러나 플레이어 B 가 Giant Growth 에 대항할 수 있는 취소 카드(Cancel card)를 가지고 있을 수도 있다. 아마도 플레이어들은 서로의 능력에 맞서기를 기대하고, 여러 마법과 수비 마법을 가지고 자신의 주변에 텍을 만드는 것 같다.

플레이어의 행동과 카드 선택에 대한 이러한 추측은 모든 토너먼트 게임의 큰 부분을 이루는 메타게임(metagame)으로 알려져 있다. 소환수와 마법, 대지에 부여된 능력들의 범위는 플레이어에게 수천 가지의 선택지를 제공한다. 매년 4 개의 판본이 출시되며 각각은 보통 한 개나 그 이상의 새로운 능력을 제공하는데, 이것이 플레이어들에게 끊임없이 뒤바뀌는 구경거리를 만들어 준다.

체스에서와 마찬가지로 정신적인 모범을 만드는 것과 성공하기 위해 그 모범들을 적용하는 것은 만족감을 주도록 뇌를 자극한다. 그러나 체스와는 달리, <매직>의 돌발적인 전략은 이러한 판본들의 제작에 의해 다소 강제되는 측면이 있다. (커뮤니티가 하이브 마인드(hive mind)가 되어 플레이어에게 가장 좋은 옵션을 만들어준다.)

플레이어들은 이제 판본이 출시되면 한 달 동안 텍을 만들고 플레이하며 다듬는다. 가장 만연하는 것은 "희귀카드 찾기(chase rares)"로, 수요와 공급의 경제가 여러 종류의 희귀 카드(rare card)를 가치 있게 만들면서 나타난다. 다른 플레이어가 가장 강력한 텍을 물리칠 더 강한 텍이나 카드 조합을 만들면 경제는 뒤바뀐다.

<매직>은 우리에게 그 핵심은 기초적이지만 플레이어에게 의미 있는 선택지를 다양하게 제공하는 게임을 만들라는 교훈을 준다. 비록 그것이 다소간 강제된 것일지라도 말이다. 이것은 하나의 학습곡선, 즉 플레이어가 전략을 발견하고 적용하기 위해 노력하게 만들 어떤 것을 지닌 게임을 제공한다.

## **두 번째 교훈: 다양한 보안을 통한 충동**

오늘이 당신의 생일이고 모든 친구들이 각자 포장지에 싸인 선물을 하나씩 가져왔다고 상상해 보라. 하지만 당신은 두 번 연속 동전 던지기를 할 때까지는 선물을 풀어볼 수 없다. 만약 잘못된 것이 나온다면 한번 더 하고, 이것은 이길 때까지 계속된다.

이제 똑같은 상황에서 선물이 포장되어 있는 대신 당신이 볼 수 있도록 풀어져 있다. 양말, 책, DVD 같은 것들이 있는데, 어떤 것들은 당신이 원하는 것이고 또 어떤 것들은 원하지 않는 것이다. 어떤 것이 가장 끌리는가?

두 번째 사례에서 동전 던지기는 허드렛일 같은데, 무언가를 얻으리라는 것은 알지만 무엇이 동전 던지기를 (만약 재미가 없다면) 더욱 재미있게 만드는지는 알지 못하기 때문이다.

이것이 다양한 보완이라고 불리는 것으로, 고정된 증가물보다 훨씬 지속적으로 행동을 반복하게 해준다.

<매직>에서는 각각의 플레이어가 매 턴당 자신의 덱에서 카드 한 장을 낸다. 전체 게임의 승패가 카드 한 장으로 갈릴 수도 있다. 이것이 짧은 시간 안에 게임플레이에 중독성을 부여한다. 이 중독성은 덱 만들기의 전략과, 길게는 게임의 목표(세 번째 교훈을 보라)와 연결된다. 이 것은 때문에 매직은 자꾸 카드를 사게 된다는 뜻의 "Cardboard Crack"이라는 애칭을 얻었다.

같은 이론이 부스터 팩(booster packs)으로 알려진 15 장의 랜덤 카드로 구성된 봉인된 카드 팩에도 적용될 수 있다. 부스터 팩은 보통(common) 카드와 특별(uncommon) 카드, 그리고 희귀 카드(또는 신화적 희귀(mythical rare) 카드, 그 밖에 대지 카드와 규칙 해설 카드 또는 토큰 카드로 구성된다. 각각의 팩을 살 때 몇 장의 카드가 들어있는지는 알 수 있지만 어떤 카드가 들어있는지는 알 수 없다.

카드 각각의 희귀도는 카드에 인쇄되어 있다. 부스터 팩의 카드 구성비율은 다음과 같다.

희귀도	구성비율
보통(Common, C)	71.4%
특별(Uncommon, U)	21.4%
희귀(Rare, R)	6.3%
신화적 희귀(Mythic Rare, M)	0.9%

가장 최근 판본 <라브니카로의 귀환>에서 15 장의 신화적 희귀 카드를 가지고 있다는 것은, 만약 당신이 게임에서 가장 강력한 신화적 희귀 카드 중 하나인 "Jace, Architect of Thought"를 원한다면 카드 한 장당 0.06%(또는 만분의 6), 부스터 팩 하나당 120 분의 1 또는 부스터 박스(36 개의 부스터 팩으로 구성) 하나당 3 분의 1의 기회를 가지고 있다는 것이다.



이 숫자들을 모아보면 일화적으로 많은 뽑기 카드 배틀과 비슷하다. 각각의 상품에는 "/epic pull/"(플레이어가 원하는 대로 게임을 풀 수 있는 힘을 가진 카드)이 들어있을 가능성이 있지만, 실제로 들어있는 일은 거의 없어서 플레이어들이 행동을 반복하도록 부추기게 된다.

<매직>에는 심지어 개봉된 부스터 팩의 충동을 이용하는 고유의 토너먼트 형식이 있다. 부스터 팩 패돌리기에서 플레이어들은 세 개의 부스터 팩을 가져간다. 각각의 플레이어는 한번에 하나를 열어보고 카드 한 장을 집어 다음 플레이어에게 넘긴다. 다음 플레이어 역시 그 다음 플레이어에게 카드를 넘긴다.

이것은 부스터 팩 하나가 다 떨어질 때까지 계속된다. 그리고 다음 팩을 열어 이상의 과정을 반복을 반복한다. 모든 부스터 팩이 다 떨어지면 각각의 플레이어는 토너먼트에서 쓰일 텍을 만들 카드 한 묶음을 가지게 된다.

<매직>은 아마도 플레이의 측면에서나 판매의 측면에서나 다양한 보안을 사용하는 것의 최고 사례 중 하나일 것이다. 각각의 상품이 주는 희귀성의 가능성과 각각의 턴에서 카드를 낼 때 느끼는 스틸은 놀라운 중독성을 제공한다.

<매직>을 플레이 하는 것은 다양한 보완이 지닌 미묘함을 이해하는 데 도움을 줄 것이다. 자신만의 게임에 이론을 적용하는 것은 아마도 플레이어의 재미와 유지, 또 한편으로는 스킬과 기회의 균형잡기를 높여줄 것이다.

## 세 번째 교훈: 목표를 통한 팬 유지

다양한 보완이 많은 플레이어들이 <매직> 플레이에 긴 시간을 투자하도록 자극하는 유일한 방법은 아니다. 많은 다양한 플레이어 유형들을 만족시키고 유지하는 일련의 분명하고 얻어진 목표들을 통해 달성된다.

이러한 구조는 성취형(Achiever), 모험형(Explorer), 킬러형(Killer), 사회형(Socializer)으로 구성된 네 개의 바틀(Bartle) 유형<sup>1</sup>의 플레이를 통해 가능한 완화를 제공하는 것에 적용될 수 있다.

### 모험형: 세계, 전략, 이론

모험형은 세계를 발견하고 지도를 만드는 것을 좋아한다. 한편으로 <매직>의 카드들은 "다차원 세계(Multiverse)"에 기반을 둔 내러티브로 묶여 있고 소설과 그 밖의 픽션들이 쓰이고 있는데, <매직>에 나오는 모험형의 대다수는 자신이 게임에서 발견한 것들을 정리하고 나누는 것을 즐긴다.

위자드만의 웹 커뮤니티는 덱 만들기와 게임플레이 테크닉에 대한 동영상과 기사들과 함께, 대량의 전략과 이론을 모아놓고 있다. 카드는 이미 평생 동안 해볼 수 있는 조합과 범주를 모험형에게 제공하는 것이다. 그러나 새로운 판본이 지속적으로 출시되면서 이것은 끝없이 확장된다.

### 킬러형: 토너먼트

킬러형은 적에 대한 승리의 울림을 좋아한다. <매직>은 승자 한 명과 패자 한 명만이 남는 제로섬 게임으로서 식탁 위에 이러한 승패의 스릴을 제공한다. 그러나 <매직>의 토너먼트가 형태를 조절하는 DCI 에 의해 덧붙여진 평범하고 공식적인 토너먼트의 인기는 훨씬 더 많은 기회를 공격적인 킬러형에게 제공한다.

위자드는 금전적인 보상과, 공식 프로 투어의 승자(이들은 게임에서 유명인이 된다)에게 명성을 제공함으로써 토너먼트의 인기를 증폭시킨다. 이것은 헌신적인

---

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Bartle\\_Test#Character\\_theory](http://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_Test#Character_theory)

플레이어들을 지속적으로 게임에 충실하게 하면서, 프로 투어의 챔피언이 된다는 장기적인 목표를 정당화해준다.

### **성취형: “Planeswalker” 점수와 수집**

성취형은 자신이 발전하고 있다는 분명한 증거를 좋아한다. Planeswalker 점수는 위자드가 제공하는 DCI 가 인정한 토너먼트에 참가하는 플레이어를 위한 시스템이다. 이 점수를 받으려면 길드에 가입하는 것과 같은 부수적인 일이 필요하지만, 원래는 토너먼트에서의 플레이에서 비롯되었다. DCI 는 지역 플레이어들의 리그 성적표를 보관하는데, 이는 플레이어들이 지속적으로 치열한 경쟁에 참여하고 <매직>의 영역에 머물며, 새로운 카드를 구입해서 덱을 개선하도록 부추긴다.

게다가 각각의 판본에는 체크리스트에 인쇄된 각각의 카드들의 목록을 작성하는 플레이어 가이드가 포함되어 있다. 이것은 플레이어라기보다는 수집가일 수도 있는 <매직> 플레이어들을 타겟으로 한다.

수집가는 완벽함이라는 스스로 정한 목표에 초점을 맞추고 있으며, 체크리스트는 그들의 발전을 측정하는 척도이다. 인간의 정신은 본능적으로 희귀한 자원이나 부족한 것(보통은 돈이나 친구겠지만 때로는 빈 상자일 수도 있다)에 집중한 뒤, 이 부족함을 채우기 위한 방법을 만들어낸다.

갈아입을 수 있는 의상에서 게임성취도(gamification) 배지에 이르기까지 수집은 많은 게임에 포함된 강력한 목표이다. 그것은 한정된 자원(카드)에 의해서든 무한한 자원(Planeswalker 점수)에 의해서든 작동한다.

### **사회형: 동료들과 팀들 간의 네트워크 형성하기**

사회형은 사람들과 교류하는 것을 좋아한다. <매직>은 플레이어에게 함께 플레이 할 사람이 적어도 한 명은 필요하다고 말하는데, 헌신적인 플레이어들은 많은 잠재적인 경쟁자의 명단을 찾아낼 것이다.

<매직>을 둘러싼 커뮤니티는 지역적, 국가적, 국제적인 차원에서 말도 안 될 정도로 강력하다. 위자드의 활동은 프라이데이 나이트 매직(Friday Night Magic)

같이 지역적으로 조직된 플레이 세션을 통해 시작되는데, 이 세션들은 지역의 판매업자들(보통은 만화숍)과의 연계해서, 그리고 인터넷을 통해서도 운영된다. 다른 게임들과 마찬가지로 포럼과 채팅, 기사들을 제공하는 다른 사이트들도 있지만, 위자드는 개발자이자 제작자로서 엄청나게 많은 양의 커뮤니티 보완책을 제공한다.

게다가 경쟁에 참가하는 플레이어(Killer)는 성공하기 위해 수집가(Achiever)와 덱 빌더(Explorer) 같은 다양한 역할을 대신하는 사람들로 이루어진 팀에 의존한다. 이것은 사회적인 요소를 더욱 증가시키고, 게임을 플레이어의 삶에 있어 중심으로 만드는 커뮤니티를 양성한다.

게임에서 많은 동료로 가진 플레이어들은 마케팅 담당자와 게임 기획자들이 중요한 결정을 하게 하면서, 사회적인 관계를 가지지 않은 플레이어들보다 오래 게임에 충실할 것이다. 만약 게임이 즐기기 위해 사람들을 연결하고 서로 맺어준다면, 그것은 충실하고 활동적인 팬 기반을 가지고 있다는 말일 것이다.

## 네 번째 교훈: 균형잡기와 자원 컨트롤

균형을 잡는 것과 한정된 자원을 컨트롤하는 것은, 무료게임 경제에 엄청난 영향력을 가지고 있는 작은 변형들과 함께 게임 기획자에게 있어 중요한 기술이다. <매직>에서 덱을 만드는 것은 플레이어를 게임 기획자가 아니라 플레이어로서의 이 기술에 정통하게 하면서, 재빠르게 카드를 집어 들고 내기를 반복하게 함으로써 이 기술을 플레이어에게 가르쳐 준다.

다섯 종류의 마나는 색이 정해진 대지 카드에 의해 턴당 한번씩 만들어진다. 플레이어는 대지 하나를 만들기 위해 다시 턴당 한번씩 대지 카드를 낼 수도 있다. 그러나 마법 카드(spell cards)는 무한히 낼 수도 있는데, 다만 플레이어가 마나 (mana)를 계속 지불할 수 있을 때에만 가능하다.

이러한 제한은 7 장으로 시작하는 방식과 덱에서 턴당 한번씩 카드를 내는 것과 함께, <매직>의 균형잡기의 기본 구조를 형성한다.

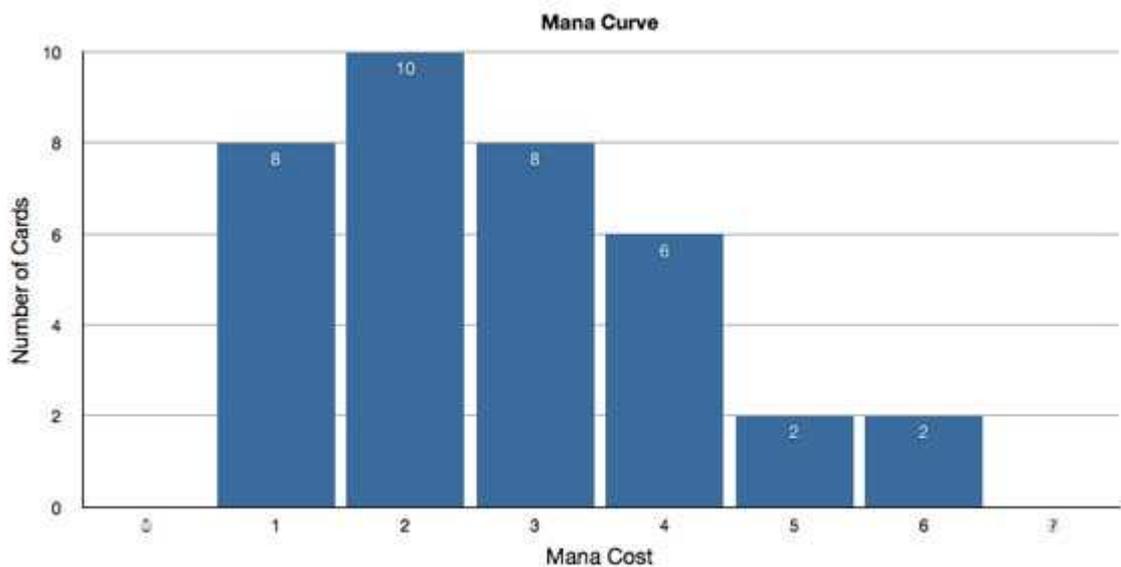
하나의 덱은 최소 60 장의 카드로 이루어지는데, 플레이어의 선택에 따라 대지 카드를 많거나 적게 포함할 수도 있다. 이것은 엄청난 양의 전략과 숙고를 낳는다.

대지 카드가 너무 적다는 것은 플레이어가 마법 카드를 많이 갖게 되지만 게임에서 마법을 시전하는 데 필요한 대지가 부족할 수 있다는 것이라는 뜻이고("마나 고갈(mana screwed)"), 대지 카드가 너무 많다는 것은 플레이어가 마법을 많이 시전할 수 있지만 그 기회가 줄어들다는 뜻이다("마나 과잉(mana flooded)").

이것은 게다가 마나 값(또는 마법을 시전하려면 대지 카드가 몇 장 필요한지)과 관련되도록 설계된 카드의 효과(또는 능력)에 의해 조합된다. 낮은 값의 카드는 게임 초반 상대 플레이어가 수비 위치에 들어가기 전에 재빨리 사용될 수 있고, 높은 값의 카드는 게임 후반 극적인 효과를 내기 위해 사용될 수 있다.

만약 플레이어가 자신의 덱에서 낮은 마나 값의 카드만을 사용한다면 플레이어는 게임 초반 다양한 카드를 사용해야 하는 위치에 있게 될 것이다. 그러나 턴당 한번씩 카드를 내는 것은, 플레이어가 게임의 결과에 영향을 거의 끼치지 않는 낮은 값과 낮은 효과의 카드를 내면서 카드가 다 떨어지게 됨에 따라 플레이어의 발전을 막을 것이다.

따라서 플레이어는 효과적인 덱을 만들기 위해 (플레이어가 가진 카드의 양과 마나 값의 비율을 나타낸) 마나 곡선에 주의를 기울여야 한다. 만약 초반 다섯 턴동안 각각의 마나 값당 가장 효과적인 카드가 플레이어의 덱에 충분히 있다면, 언제든지 사용할 수 있는 강력한 선택지를 가졌으므로 게임은 대체로 잘 풀릴 것이다.



덱 빌더가 자신의 기본 마나와 마나 곡선을 분석하는 것을 도와주는 사이트와 스마트폰 어플이 많이 있다. 그러나 복잡한 시스템의 균형을 잡는 것은 유용하지만 통계적인 분석만으로는 거의 불가능하다. 간과된 작은 요소들과 미묘함들이 상호 작용하기 시작할 때 엄청난 의미를 가질 수 있다.

그래서 <매직>의 플레이어들은 "골드피싱(goldfishing)"으로 알려진 방법을 고안해냈다. 이 방법을 통해서 플레이어들은 이기기 위해서는 몇 번의 턴이 필요한지를 계산하면서, 반응하지 않는 가상의 경쟁자(말하자면 금붕어 같은)에 맞서 플레이 한다.

이것과 마나 고갈, 마나 과잉, 마나 램프에 대한 기초적인 이론을 이해하는 것에 의해, 플레이어는 가장 효과적인 플레이를 위해 자신의 대지 마법과 마나 램프의 비율을 조절하면서, 카드를 더하고 옮김으로써 세련화 작업을 시작할 것이다.

골드피싱은 우리가 현대의 비디오게임에서 알고 있는 분석론에 매우 가깝다. 즉 시스템, 또는 더 구체적으로는 인간의 통제 아래 있는 시스템이 어떻게 작동하는지를 기록하는 것이 그것이다. 물리적으로 카드를 가져오고 내는 것은 수초가 걸리고, 게임이 풀리는 방식에 철저하게 영향을 끼친다. 이것은 게임 기획자가 이해하기 너무 복잡한 시스템 안에서 인과성을 계획하는 데 도움이 된다.

여기서 <매직>은 우리에게 핀치 포인트(pinch point)라는 두 번째 교훈을 준다. 핀치 포인트는 자원이 너무 부족해서 사용 가능성에서의 변화가 그 시장가격에 엄청난 도미노효과를 가질 때 발생한다. 앞서 언급했듯이 희귀카드는 <매직>을 둘러싼 경제에 활력을 불어넣는다. 이 카드들은 인위적으로 낮은 공급 때문에 비싸지지만, 수요는 토너먼트에서 승리한 덱에서의 성공 때문에 증가한다.

부스터 팩이 이 카드들의 유일한 원천이기 때문에 플레이어와 판매업자들은 부스터 팩에 대한 엄청난 수요를 형성하면서 수백 또는 수천 명 앞에서 카드를 열어본다.

한정된 자원은 경제의 한계를 정한다. 만약 당신이 자원에 너무 관대하다면 무료게임에서 돈을 벌기는 어렵다. 그러나 부족한 자원이 가진 수요를 형성하는 효과는 IAP 경제에 적용되는 것만은 아니다(MMO 게임에서의 장비와

슈팅게임에서의 점수를 생각해보라). 두 가지 모두 다시 플레이 하는 데 주요 요인으로 작용한다.

## 다섯 번째 교훈: 시각디자인

좋은 게임은 여전히 텍스트와 상자의 그래픽으로 재미를 본다는 말을 들어본 적이 있을 것이다. 이것은 사실인데, 시각디자인은 경험을 주고 플레이어에게 품질과 가치에 대한 느낌을 주는 핵심 기능이다. 모든 훌륭한 게임은 보기에 좋다.

인간은 다른 인간의 기관, 특히 눈에 끌린다. 워자드는 플레이어에게 감정적인 반응을 제공하는 인간 캐릭터를 보여주기 위해 핵심 카드들, 특히 Planeswalker 를 사용한다. 이 카드들은 오프라인 버전과 온라인 버전을 통틀어 게임의 상징이 된다.

그러나 Planeswalker 카드뿐만 아니라 모든 카드에 강력한 캐릭터 이미지가 그려져 있다. 예를 들어 최근의 "Mind Rot" 카드에는 자신의 두개골 윗부분이 깨진 채 기도하고 있는 캐릭터의 충격적인 이미지가, "Switcheroo" 카드에는 거북이와 맞서고 있는 용의 이미지가 그려져 있다. 모든 카드는 자신의 기능을 말해준다.



카드의 삽화는 나름의 팬덤을 형성하고 있고, 많은 수집가들이 거액의 돈으로 원본 삽화를 사고 팔면서 게임 자체보다 카드의 삽화에 더 많은 관심을 기울이고 있다.

게다가 <매직>은 정보가 풍부한 게임이다. 그리고 테두리 색과 캐릭터 이미지는 카드들을 서로 구분해줌으로써 카드와 그 기능 사이를 연결해준다. 높은 레벨의 플레이어들의 플레이를 보는 것은, 특히 그들이 카드에 쓰여져 있는 텍스트를 가지고 맞서 싸우는 카드의 수를 생각해 본다면 놀라운 경험이다.

Mind Rot 카드의 삽화에서 번쩍이는 섬광은 상대가 카드 두 장을 버려야 한다는 것을 알려준다. 그리고 카드의 마나 값과 유형, 텍스트의 효과적인 배치는 게임에 덜 익숙한 플레이어들에게 카드의 기능을 쉽게 설명해주도록 잘 표현되어 있다.

게다가 카드 테두리의 도움 삽화와 포장은 각각의 판본의 캐릭터들뿐만 아니라 전체로서도 <매직>의 브랜드를 이끈다. 확실히 이러한 배려는 현재의 거의 모든 <매직>의 상품들을 널리 퍼트리는 품질에 대한 느낌을 형성하는 데 쓰인다. 즉 빛나는 부스터 팩과 은박을 입힌 카드, 멋지게 만들어진 상자는 상품을 열어보는 일을 랜덤으로 제공되는 희귀 카드와 함께 설레는 이벤트로 만들어준다.

<매직>이 조잡한 카드 그림을 얇은 종이에 프린트했다면 오늘날의 성공을 누리지 못했을 것이다. <매직>이 펼쳐놓은 세계와 그것이 드러내는 품질은 모든 게임이 그렇듯 물질적인 측면과 시각적인 측면에서 비롯된다.

우리는 오랫동안 비디오게임에서 시각디자인에 있어 충실히 잘 해왔다. 그러나 이제는 무료게임에서도 판매를 늘리고 플레이어가 쉽고 재미있게 플레이 하도록 해주는 품질에 대한 느낌을 어떻게 만들어야 할지에 좀더 신경 써야 한다.

캐릭터가 시시해 보이거나 IAP 와 게임 메뉴가 단조로워 보이는 것이 일반적인 이유는 우리가 게임의 구조에 너무 집중하기 때문이다. 그러나 시각디자인은 품질에 대한 느낌을 어떻게 만들어냄과 동시에 캐릭터 삽화는 이야기를 들려준다. 두 가지 모두 게임에 대한 플레이어의 감정적인 반응을 불러일으키며, 그들이 게임을 계속할 가능성을 증가시킨다.

## 교훈 모으기

일본식 뽑기 카드의 성공은 모든 트레이딩 카드게임의 조상인 <매직>의 구조에서 비롯된 것이 분명하다. 그러나 <매직>은 트레이딩 카드게임의 기능과 설계 이상의 교훈을 우리 모두에게 줄 수 있다.

<매직> 플레이는 젊은 게임 기획자들에게 돌발적인 전략을 개발하기 위한 이론과, 정확하게 증가하는 재미있고 최적화된 경험을 제공하기 위해 문제를 해결하고 자원의 균형을 잡을 수 있는 능력을 제공한다.

<매직>은 또한 게임플레이의 차원과 상품 구매의 차원 모두에서 무작위로 기회를 제공함으로써 다양한 보안을 개발하는 것과, 바틀 유형을 만족시키고 플레이어들을 장기간 보유하기 위해 커뮤니티와 수집, 토너먼트를 이용하는 것에 대한 단서를 제공한다.

마지막으로 이러한 모든 것들은 플레이어에게 가치에 대한 인상을 주기 위한 상품의 시각적이고 물질적인 측면을 통해 품질에 대한 느낌을 제공함으로써 강화될 수 있다.

<매직>은 게임업계에 끼친 영향과 플레이어에게 줄 수 있는 교훈의 측면에서 <던전 앤 드래곤(Dungeons & Dragons)>과 <파이팅 판타지(Fighting Fantasy)>와 어깨를 나란히 하는 독특한 게임이다. 나는 덱 몇 개를 사서(<Duels of the Planeswalkers 2013>의 덱이라면 좋은 출발점이 될 것이다) 그것을 이해해보기를 강력히 추천한다

당신이 받아 본 가장 즐거운 게임 기획 강의가 될 것이다.