



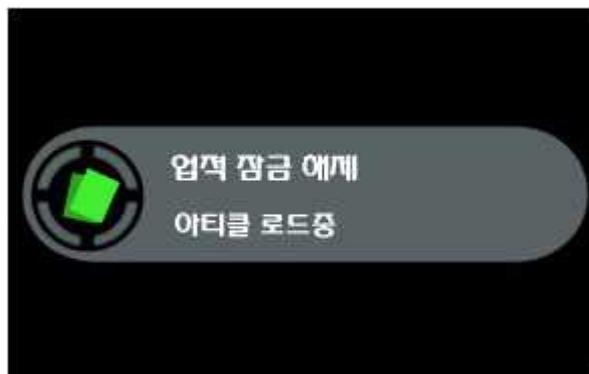
## 업적 시스템의 대안 (An Alternative to Achievements)

작성자: 키스 버건(Keith Burgun)

작성일: 2013년 1월 25일

[디자이너 키스 버건은 업적의 개념에 대해 그것이 어떻게 쓰이고 있고, 앞으로 어떻게 쓰일 것이며, 개선을 위해 어떻게 완전히 변화할 것인지에 대해 고찰했다.]

업적 시스템이라는 주제에 대해 느끼는 것은 많았지만, 그것에 대한 글을 쓰는 것은 오랫동안 미루었다. 업적 시스템의 현존하는 모델에서 보았던 문제들이 지금은 사라져 버렸다고 생각했기 때문이다. 그러나 새로운 디지털 게임의 출시에서 이 문제들이 뚜렷하게 "우리 모두가 현재의 비디오게임에서 예상해야 하는 성질들"로 고착되었다는 것은 분명한 사실이다.



이 주제에 대한 글들이 이미 매우 많다는 것은 알고 있지만, 이 글에서는 다른 시각에서 질문을 던져 보고자 한다. 예를 들어 외부의 동기부여와 관련해 [크리스](#)

[헤커\(Chris Hecker\)가 충분히 논했던 것<sup>1</sup>](#)을 나도 알고 있다. 그의 관점이 일리는 있다고 생각하지만, 나는 사실 일반적으로 외부의 보상에 대해 찬성하거나 반박하는 일에는 관심이 없다. 나는 업적 시스템 자체와 그것이 기계적인 수준에서 작동하는 방식에 대해 반박하려는 것이다.

루카스 블레어(Lucas Blair)는 [가마수트라에서 업적 시스템에 대한 3 부작<sup>2</sup>](#)을 썼다. 그의 글은 기본적으로 "어쨌거나 우리는 업적 시스템을 이용하게 될 것이니 여기 최고의 사용법을 보라"라는 입장을 취하고 있다. 나는 그 기본전제에 동의하지 않는다.

한 가지 변하지 않는 사실은 모든 것이 언제나 변한다는 점이다. 나는 시간이 지나면 업적 시스템이 사라지거나 극적으로 변할 것이라고 생각한다. 이것이 미친 소리처럼 들린다면 업적 시스템을 전혀 쓰지 않고도 성공한 iOS 와 닌텐도 콘솔 게임들이 꽤 있다는 사실을 기억하라.

우선 *내가 일반적으로 구현되는 업적 시스템에 대해 이야기하고 있다는 점을 분명히 설명해야 할 것 같다.* 독자들은 "업적 시스템"이라 불리는 것과 약간 비슷해 보이는 요소가 합리적이고 무해하며 흥미롭기까지 하게 이용되는 한두 개의 게임을 생각할 수도 있다. 지금까지 존재했던 업적 시스템의 사례 하나하나를 모두 다루는 것은 불가능하므로 이 글에서는 일반적인 이야기를 하고 있다.

독자들은 업적 시스템이 대단한 것이라고 생각할 수도 있다. 그렇다면 내 말에 귀를 기울여라. 내가 여러분을 설득시킬 수 있고, 아니면 적어도 시스템을 개선시키는 방법에 대해 조언을 해줄 수도 있다.

<카운터-스트라이크: 글로벌 오펜시브(Counter-Strike: Global Offensive)>는 내가 고찰하는 문제들을 강조하는 완벽한 사례이다. 이 게임은 2012 년에 출시되었는데, 사실 불과 몇 달 전의 일이다. 이 게임은 가장 사랑받고 높은 평가를 받는 트리플 A 급의 비디오게임 개발팀 중 하나인 밸브 소프트웨어(Valve Software)가 개발한 새로운 스타일의 게임이다. 그리고 물론 *완전히 어리석은 업적 시스템이 엄청나게 많이 쓰였다.* 나는 역시 새로운 스타일의 게임인 <XCOM: 에너미 언노운(XCOM:

---

<sup>1</sup> 참조링크: [http://chrishecker.com/Achievements\\_Considered\\_Harmful%3F](http://chrishecker.com/Achievements_Considered_Harmful%3F)

<sup>2</sup> 참조링크: <http://www.ps3trophies.org/forum/games/104696-lucas-blair-how-design-effective-achievements-trophies.html>

Enemy Unknown)>과 <레지던트 이블 6(Resident Evil 6)>의 업적 시스템도 다를 것이다.

시작하기에 앞서, 걱정하지 말기 바란다. 나는 업적 시스템이 실제로 곧 사라지리라 생각하진 않는다. 이 시스템은 현재 우리의 문화 속에 뿌리를 잘 내리고 있고, 그것이 *언젠가* 완전히 사라져 버린다면 몇 년 뒤의 일일 것이다. 실제로 마이크로소프트와 소니 콘솔에서 업적 시스템은 *필수적*이다(그러나 모두가 그런 것은 분명 아니다. iOS 와 닌텐도, 안드로이드, 스팀에서도 그럴 필요는 없다). 그럼에도 불구하고 나는 누구든 업적 시스템의 문제점들을 이해하는 데 관심이 있으리라 생각한다. 다른 곳에서도 일부는 지적된 바 있다.

나는 업적 시스템의 대안도 제시할 것이다.

## 주요 문제점

업적 시스템의 단점은 무엇인가? 모든 "업적" 시스템의 태생적인 문제는 다음과 같이 표현할 수 있다. **"최선의 경우 이 시스템은 아무것도 하지 않을 것이고, 최악의 경우에는 플레이어의 행동에 영향을 준다."**



플레이어의 행동에 영향을 주는 것이 왜 문제인가? 왜냐하면 플레이어의 행동에 영향을 주기 위해 게임 규칙들의 세부를 조율하는 데 표면적으로 대략 6 개월에서 12 개월을 소모했기 때문이다. 게임 자체가 플레이어의 행동을 제한하고 자극하는 규칙들이라는 사실을 기억하자. 개발자들은 자신이 원하는 방식 그대로 플레이어의

행동에 영향을 줄 때까지, 하나의 중심 목표와 게임플레이 메커니즘 전반에서 트위킹을 하고 균형을 맞추고 노브(knob)를 바꾸는 데 엄청난 시간을 들었다.

만약 이렇게 하지 않았다면 그것은 완전히 다른 문제이다. 이 경우 개발자는 그저 게임 디자이너로서 해야 할 일을 하지 않는 것이고, 어떤 메타게임(metagame)으로도 개발한 게임이 플레이어에게 흥미로운 선택과 역동적이고 돌발적이며 탄력적인 전략의 가능성을 보여주지 않는다는 사실을 숨길 수 없을 것이다.

따라서 개발자들이 균형 잡히고 역동적이며 동기를 부여하는 게임 규칙들을 개발하는 데 시간을 들었다고 가정해보자. 이제 플레이어에게 몇 가지의(대부분의 경우 엄청나게 많은) 다른 임의적인 동기부여를 제공하려 하는가? 많은 수의 추가적이고 선택적인 목표들을 *우연하*라도 만나게 되는가? 이것은 몇 년씩 걸려 시계를 만든 다음, 그 위에 사이즈가 제멋대로인 태엽을 밀어넣어 산업용 접착제로 붙여놓는 것과 마찬가지다. 이런 방식으로 업적 시스템은 여전히 게임 디자인의 규율에 대한 전반적인 고려가 부재함을 보여주는 또 다른 증거로 남아있다.

## 일반적인 업적 시스템

업적 시스템의 가장 큰 범주는 앞으로 "피할 수 없는", "거만한", "요란한", 때로는 심지어 "터무니없는"이라는 말로 표현하게 될 유형의 것이다. <카운터-스트라이크: 글로벌 오펜시브>에 몇 가지 좋은 예를 찾을 수 있다.

*"시체 가방(Body Bagger) – 적 25 명을 죽여라."*

*"무장해제(Shot with their Pants Down) – 재장전 중인 적을 죽여라."*

<XCOM: 에너미 언노운>에도 이와 비슷한 것이 있다.

*"끝장내기(Bada Boom) – 폭발 무기로 외계인 50 명을 죽여라."*

그리고 <레지던트 이블 6>에도 기본적으로는 같은 업적 시스템이 있다.

"생명 구출(Life Saver) - 동료를 열번 돕거나 구출하라."

아, 이런 업적은 피할 수 없다. 플레이어는 적 25 명을 죽일 것이다. 달성해야 할 업적의 목록을 체크하기도 전에(체크하거나 한다면) 적 25 명을 죽일 가능성이 높다.

따라서 많은 플레이어들이 게임을 하는 동안 플레이어가 "업적을 달성했다"는 사실을 알려주는 정보가 스크린에 갑자기 나타난다. 이런 전혀 의미없는 정보는 게임에의 집중을 일시적으로 분산시키는 것 말고는 어떤 방식으로든 게임에 변화를 주지 않는다.

그러나 업적 시스템은 한가지 다른 역할도 하는데, 그것은 플레이어를 돕는 것이다. 이미 자체의 보상/동기부여 시스템을 가진 게임을 설계했는가? 그렇다면 아무 때고 플레이어를 독려하는 게임의 목적은 무엇인가? 적 25 명을 죽이는 것? 그것/ 왜 중요한가? 게임이 주는 보상은 플레이어가 표면상 달성해야 하는 것이다. 이런 업적 시스템의 경우는 아니다. "당신은 매력적이다"나 "당신은 유머 감각이 대단하다" 같은 무작위의 터무니없는 찬사를 15 분마다 해대는 타이머나 마찬가지로.

주제에서 너무 벗어나지 않기 위해 나는 이 측면에 대해 빨리 이야기하고자 한다. B.F. 스키너(B.F. Skinner)의 연구, 특히 조작적 조건화에 익숙한 사람들은 현재 업적 시스템의 모델이 가진 경향처럼 아무 때나 보상해주는 것이 플레이어의 혈관 속에 행복 물질을 분출시키고, 그렇게 함으로써 게임에서 배울 것이 없어진 뒤에도 오랫동안 게임에 매달리게 하는 잘 알려진 방법이라는 사실을 알 것이다. 냉정하게 보면, 나는 개인적으로 게임에는 불만족스러운 착취적인 조작적 조건화 상자 이상의 것을 하는 능력이 있다고 생각한다. 본인이 이렇게 하지 않는다고 해도 일반적인 업적 시스템이 비슷한 효과를 야기하고 있다는 것을 알아야 한다.



## 돌발 상황을 연출하려는 시도

업적 시스템이 일반적으로 거론되는 한가지 방식은 그것을 *외부의 보상*, 즉 시스템 밖에서 주어지는 보상으로 간주하는 것이다. 나는 앞서 언급한 크리스 헤커와 [앨피 콘\(Alfie Kohn\)](#)<sup>3</sup> 같은 저자들과 마찬가지로 이런 종류의 동기부여가 흥미로운 임무에 쓰이는 것에 대해 회의적이다. 우리의 관점은 이런 보상이 이미 흥미롭고 자연스럽게 보상을 해주는 임무에 대한 성취감을 빼앗아 간다는 것이다.

나는 이 문제를 조금 다른 방식으로 고찰하고자 한다. 먼저 내가 염두에 두고 있는 주제에 대한 사례가 되는 <카운터-스트라이크: 글로벌 오펜시브>의 업적 시스템 몇 가지를 고찰해 보자.

*"Three the Hard Way - HE 수류탄 하나로 적 3 명을 죽여라."*

*"에어리얼 네크로바틱(Aerial Necrobatics) - 공중에서 공중의 적을 죽여라."*

<XCOM: 에너미 언노운>에 좋은 예가 있다.

*"사비에르(Xavier) - 에테르를 마인드 컨트롤하라. 싱글 플레이어만."*

잠시 <카운터-스트라이크>의 수류탄 개념에 대해 생각해 보자. 수류탄 하나를 사는 것은 그 폭발 가능성 때문에 재미있다. 수류탄을 적절한 곳에 던졌을 때, 교묘한 움직임 한 번으로 얼마나 많은 사람을 죽일 수 있을지 누가 아는가? 플레이어는 소수의 적을 죽일 수도 있고, 한 명만 죽일 수도 있으며, 여럿을 죽일 수도 있다. 이런 탄력성은 수류탄을 역동적이고 극적으로 만들어주고, 플레이어는 그것을 느낀다.

수류탄을 던지면 실제로 누군가가(더 잘된다면 둘에서 세 명까지도) 죽는다. 이것은 엄청난 돌진이다. 수류탄이 있는데 쓰지 않거나 아무 효과도 없이 쓸 때마다 이 순간에 이르렀다. 수류탄을 더 잘 썼다는 느낌, 즉 수류탄 시스템을 익히는 느낌은

---

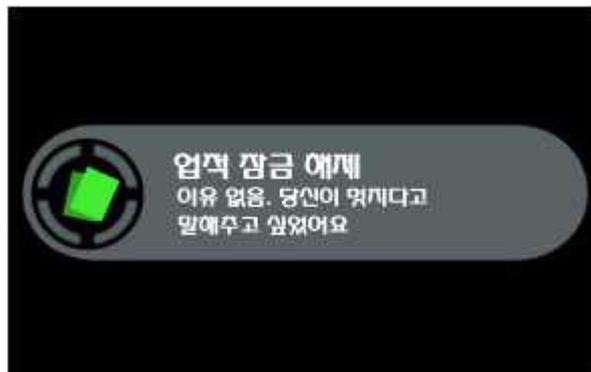
<sup>3</sup> 참조 링크: <http://www.amazon.com/Punished-Rewards-Trouble-Incentive-Praise/dp/0618001816>

짜릿하다. 플레이어는 완전히 독특한 상황에 있는 것이며 거의 마법 같은 성공을 불러온 것이다.

바로 그때 작은 창이 뜨면서 플레이어가 어떤 업적을 거두었음을 알려준다. 역동적이고 독특한 것을 해냈다는 짜릿함이 갑자기 사라진 것이다. 어떤 수준에서 보면 플레이어는 수많은 다른 플레이어들도 체크했던 창을 체크한 것에 불과하다.

<XCOM>도 비슷하다. 업적 시스템이 아니었으면 현명하게 "플레이어에게 고유의 약을 처방해주는 것"처럼 느껴질 것이 "플레이어가 *해야* 하는 것"으로 변한다.

나는 개발자들이 이렇게 목록을 작성해서 체크하도록 했기 때문에 플레이어가 사건을 덜 특별하게 느끼게 된다고 주장하는 것이다. *상상하게* 해달라. *발견하게* 해달라. 개발자의 기대에 부응했다는 것을 알려주는 일 없이 정말로 독특한 것을 해내는 순간을 경험하게 해달라.



"Three the Hard Way" 같은 업적이 사람들이 수류탄 하나로 많은 플레이어를 죽일 수 있다는 사실을 깨닫게 하기 위해 필요하다고 주장할지도 모를 사람들은, 오리지널 <카운터-스트라이크>에는 업적 시스템이 없었지만 HE 수류탄은 꽤 인기 있었다는 사실을 알아야 한다. 플레이어에게 모든 것을 말해줄 필요는 없다. 플레이어가 발견하기에 충분히 명백하고 자연스러운 것들이 있다.

**모든 업적을 수집하라... 정확히 무엇을?**

게임이 무엇인지에 대한 나의 철학적인 관점과 마찬가지로, 나는 수집 그 자체에 의문을 가지고 있다. 나는 끝없는 수집에 기초하고 있거나 더 큰 목적이 없이 수집을 하는 모든 업적 시스템은 착취적이고 재미없으며 따라서 불만족스럽다고 생각한다. 이런 업적 시스템은 시간을 투자한 대가는 주지 않으면서 "수집"에 대한 인간의 생물학적 욕구를 이용하기 때문에 착취적이다. 대부분의 게임은 우리를 자극하고 감동시킨다. 우리를 착취하는 게임은 우리에게 득이 되지 않는 싸구려 게임이다.

<카운터-스트라이크> 같은 게임에서 플레이어는 정확히 왜 모든 업적을 수집해야 하는가? 이 게임은 플레이어가 수집한 업적의 "백분율"을 기록한다. 100%를 수집하면 뭔가 발생하는가? 이런 정보를 기록하는 목적은 무엇인가? 35%를 수집하면 동료들이 보고 감명받으라고? 95%를 수집했을 때는?

그렇다면 마침내 플레이어가 100%를 수집하면 어떻게 되는가? 어플리케이션 옆에 매달려 있는 죽은 시스템일 뿐인가? <카운터-스트라이크> 같이 영원히 플레이할 수도 있는 게임에 이런 소모적인 수집 시스템이 있다는 것이 말이 되는가?

## 행동에 영향 주기

이것은 전체 업적 시스템에서 최악의 범죄다. 앞에서 언급했듯이 게임에는 이미 그 자체의 동기부여가 있다. 사실 게임 디자이너의 목적은 의도된 게임플레이 경험을 주기 위해 목표를 둘러싼 동기부여의 균형을 맞추는 것이다.

그런데 어떤 업적 시스템은 실제로 플레이어가 일반적으로는 하지 않는 방식으로 행동하도록 영향을 준다. 이런 현상이 <팀 포트리스 2(Team Fortress 2)>에서 많이 발생하는 것으로 기억한다. 가끔 위생병이 팀 동료들을 치료하는 대신 정말 멍청한 짓을 하는 일이 있다. 화가 나서 "이봐, 도대체 뭐 하는 거야? 치료하라고."라고 물으면 이렇게 대답한다.

"나는 지금 업적을 쌓는 중이야."

이것은 실제로 그렇게 드문 일이 아니며, 특히 게임이 새로 출시됐을 때 그렇다. 우리는 이제 업적 시스템 때문에 플레이어들이 적극적으로 *게임을 올바르게*

플레이하지 않고 다른 플레이어들의 게임 경험을 방해하거나 망치는 상황에 처한 것이다.

일반적으로 이것을 플레이어 탓으로 돌리는데, 그건 실수다. 이렇게 생각해 보자. 플레이어가 업적 시스템을 이용하기를 원한다고 비난한다면, 그것은 나의 논지를 필요 이상으로 증명하는 것이다.

플레이어의 행동에 영향을 주는 업적 시스템의 사례가 <카운터-스트라이크: 글로벌 오펜시브>에 있다.

*"마지막 1 초에 끝내기(Second to None) - 1 초 이내로 남았을 때 폭탄을 성공적으로 해체하라."*

폭탄 해체를 언제 시작해야 할지를 잘못 계산해 시간이 너무 오래 걸리는 플레이어 때문에, 아니면 해체하기 전에 몇 초를 기다리는 바람에 해체를 마치기 직전 총에 맞아서 게임에서 지는 경우가 많을 것은 상상하기 어렵지 않다. 이것은 팀의 다른 플레이어의 기분의 망친다. 게임의 목표는 게임에 참여한 모든 파티의 동의를 받아야 한다는 것을 기억하라.

## 나의 대안: 변형(variants)!

이 모든 문제점을 해결할 수 있는 것이 있는가? 있다. 어떤 업적 시스템(구체적으로는 플레이어의 행동에 영향을 주는, 가장 골치아픈 것)은 흥미로운 *변형*이 될 가능성이 있다. 나는 업적 시스템이 하룻밤에 사라지거나 극적으로 변화하리라 예상하지는 않기에, 변형 그 자체로 또는 업적 시스템과 함께 탐구해 볼만한 할 대안이 되리라고 본다.

*변형*과 *업적 시스템*의 큰 차이점은 무엇인가? 변형은 게임 시작 전에 플레이어가 적극적으로 선택하는 새로운 목표이며, 그 선택된 하나의 "목표"만이 이 세션에서 활성화된다. "게임"의 근본적인 측면 중 하나는 규칙과 목표가 게임 시작 전에 합의된다는 것이다. 플레이어가 게임 도중에 급히 자신의 목표를 선택할 수 있게 하는 것은 말이 안 된다. 이것은 플레이어가 "일이 어떻게 돌아가는지"에 따라

달성하기 가장 쉬운 목표는 무엇이든 선택할 수 있게 해줄 것이다. 더 나쁜 점은, 모든 목표를 한 번에 활성화시키면 목표들이 우연히 충돌하게 되리라는 사실이다.

<넷핵(Nethack)>에서 변형은 "[수행\(conducts\)](#)"<sup>4</sup> 이라 일컬어진다. 위키피디아 <넷핵> 항목에 의하면,

*이것은 예를 들어 소원을 사용하지 않는 것, 채식주의나 채식 식단을 따르는 것, 또는 심지어 몬스터를 죽이지 않는 것 같은 행해진 행동에 대한 자발적인 제약이다.*

멀티플레이어 게임인 <카운터-스트라이크>에서 변형은 모든 플레이어에게 영향을 주어야 한다. 테러리스트 팀은 이겼지만 그 중 한 명이 수류탄을 던지거나 다른 어떤 것을 하지 못하게 하는 어떤 특별한 변형을 활성화시켰다는 이유로 졌다면 이상할 것이다. 이것은 플레이어들이 사전에 합의 했다면 기술적으로는 문제가 되지 않지만, 혼란스럽고 이상하다.

대신 더 나은 <카운터-스트라이크>의 변형이 이미 퍼블릭 서버에서 보이고 있다. "AWP/자동소총 사용 금지"나 "무한한 돈", 또는 "내기걸기" 같은 것들이 모두 변형에 포함된다. 이는 "AWP 를 쓸 수 없을 때에도 이길 수 있는가?" 같은 새로운 도전 과제를 플레이어들에게 제시한다. RPG 요소와 좀비, 그리고 다른 규칙들을 추가하는 좀더 초자연적인 변형도 서버에 따라 다르게 나타난다.

<XCOM>에 나오는 다음의 업적을 보고, 이것이 우리가 기대하는 완벽한 변형이 아닌지 말해보라.

*"외로운 늑대(Lone Wolf) - UFO 추락 지역을 고전(Classic) 또는 불가능(Impossible) 난이도에서 균인 한 명이 정리하게 하라."*

## 업적 시스템을 쓰는 이유

---

<sup>4</sup> 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/NetHack#Conducts>

개발자로서 나는 "사람들이 업적 시스템을 기대하니 그들을 기쁘게 해주자" 같은 느낌이 있다고 생각한다. 나는 플레이어들도 비슷하게 생각하지 않을까 의심스럽다. "개발자들이 어떤 이유로 업적 시스템을 쓰고자 하니 그들을 기쁘게 해주자"라고 말이다. 즉 사실은 소수의 사람들이 업적 시스템을 원하지만, 모두가 원한다고 믿기 때문에 그것이 존속한다는 것이다.

또 솔직하게 말하자면 나는 오늘날의 많은 비디오게임들이 그 자체로 정말 재미없기 때문에 업적 시스템이 존속한다고 생각한다. 개발자들이 다른 재미없는 시스템에서 재미를 주기 위해 업적 시스템이 제공하는 산만하고 불충분한 싸구려 수집 게임을 이용할 수도 있다는 것이다. 업적 시스템의 기능은 대부분의 경우 플레이어가 "수집"하도록 강제함으로써 적은 재미에 어마어마하게 많은 시간을 쓰게 하는 것이다. <카운터-스트라이크: 글로벌 오픈시브> 같이 그럴 필요가 없는 게임에서 가장 두드러진다.

우리가 업적 시스템을 5년 이상 써 왔기 때문에 *영원히* 쓰게 될 것이라고 생각하지 않는 것이 중요하다. 이제 나는 실제로 우리가 적어도 어떤 형식으로 업적 시스템을 영원히 쓰게 될 수도 있다는 점을 확실히 인정할 것이다. 그러나 닌텐도가 이런 시스템을 쓰지 않겠다고 선언했고, 그것이 상업적이거나 결정적인 성공에 영향을 준 것 같지는 않다는 점은 주목할만 하다. 지적했다시피 업적 시스템 모델에는 단점이 많고 시간이 지나면서 심하게 변화하거나 사라지게 될 것이 확실하다.

만약 독자들이 업적 시스템을 지지한다면, 업적 시스템을 새로운 관점에서 고찰해 봤는지, 업적시스템이 자신의 소프트웨어에 실제로 무슨 득이 되는지, 그리고 내가 제기한 이슈가 문제가되는지 아닌지 묻고 싶다.

그렇다면 보라. 나는 사람들이 "메타게임"을 기대한다는 것을 알고 있다. 그러나 변형 형식의 메타게임이 있다면 추가적인 게임플레이 콘텐츠와 거대한 네트워킹(최첨단의 스마트한 온라인 리더보드), "업적 시스템"을 쓰지 않는다고 화내는 사람들의 숫자는 무시해도 좋다. 어느 시점에 이르면 사람들은 처음에 업적 시스템을 배웠을 때처럼 아주 금방 업적 시스템을 기대하지 않게 될 것이다.