



쉬운 전략 게임은 모순이 아니다 - <스컬즈 오브 더 쇼군>의 디자인 필러 (Accessible Strategy is not an Oxymoron: Design Pillars for *Skulls of the Shogun*)

작성자: 제이크 카즈달(Jake Kazdal), 보루트 파이퍼(Borut Pfeifer)
작성일: 2013년 2월 1일

[<스컬즈 오브 더 쇼군\(Skulls of the Shogun\)>](#)¹은 17-Bit 가 인디 게임 회사로서 처음으로 만든 게임으로, 얼마 전 Xbox 라이브 아케이드, 윈도우폰과 윈도우 8(마이크로소프트 서피스(Surface)를 포함)을 기반으로 출시되었다. 우리는 3 년 반 이상 일했던 EA 를 떠나면서, 우리가 가장 좋아하는 장르인 턴제 전략게임(turn-based strategy game)(구체적으로 말해 팀 전략게임(squad-based strategy games))을 다시 개발하려고 했다.

<스컬즈 오브 더 쇼군>은 사무라이의 사후의 삶에서 벌어진다. 즉 죽은 사무라이들이 현대의 유머와 일본의 신화가 뒤섞인 황당하고 으스스한 나라에서 끝없이 싸운다는 내용이다. 플레이어는 기초 보병, 기병과 궁병부터, 업그레이드할 수 있는 마법들을 구사하는 세 종류의 동물 마법사에 이르는 몇몇 유형의 유닛들을 컨트롤하기만 된다. 가장 중요한 유닛은 장군인데, 장군은 가장 강력한 유닛이기도 하고 가장 약한 유닛이기도 하다. 유일한 승리요건은 적장을 죽이는 것이다.

우리의 목표는 우리가 좋아하는 게임플레이를 더 많은 플레이어들에게 소개하는 것이었다. 틈새시장이거나 열렬한 전략게임 팬에게나 어필한다고 여겨지는 경우가 많은 장르였다. 물론 어떤 전략게임이든 수준을 떨어뜨리지 않는 것이 관건이었다. 그 대신 게임을 능률적으로 만들려고 노력하고, 오랫동안 플레이어가 게임을

¹ 참조링크: <http://skullsoftheshogun.com>

익히게 하며, 이 장르의 게임이 지닌 수많은 불합리한 관습들을 제거하고, 게임을 몰입하기 쉽게 만드는 것이었다.

트리플 A 급의 거대 게임 회사에서 일했던 경험을 바탕으로 우리는 이상적인 맵 사이즈를 테스트하기 위해 레벨 몇 개를 구현해 버티컬 슬라이스(vertical slice)를 만드는 기본 목표를 설정했다.

개발이 진행되는 동안, 그리고 윈도우폰과 윈도우 8(데스크탑과 태블릿) 버전으로 확장하는 최종 작업을 마칠 때까지 우리는 엄격하게 플레이를 테스트하고 개발 목표들을 다듬었다.

아케이드 게임의 속도



제 1 라운드 시작!

우리의 첫 번째 진정한 개발 목표는 그저 장르를 선택하고 오랫동안 그 장르에 축적되어 온 메뉴의 불합리성을 제거하는 것이었다. 캐릭터를 선택하고, 그 다음엔 행동을 선택하고, 그 다음엔 공격하고, 그 다음엔 무기를, 그 다음엔 목표를 선택하는 것 등은 팀 전략게임에서 매우 일반적인 유저 인터페이스이다. 이 모든 것들이 거추장스럽고, 그 중 필수인 것은 극소수뿐인 것 같다.

그러나 처음 플레이를 테스트했을 때 이 목표는 간결해졌다. 우리는 어떤 전략도 희생시키지 않으면서 아케이드 게임의 정신을 <스컬즈 오브 더 쇼군>에 녹여 넣고 싶었다. 두 레벨짜리 버티컬 슬라이스(이상적인 맵 사이즈를 측정하기 위한 작은 것과 큰 것)을 만들고 난 후 우리는 어떤 새로운 메카닉에든 분명한 규칙을 정하기로 했다. 즉 새로운 메카닉이 게임플레이의 속도를 느리게 해서 안 된다는 것이었다. 방어가 중요했지만, 방어 메카닉조차 플레이어를 "거북"이 되게 해서 게임의 속도를 느리게 하면 안 되었다.

우리는 각 팀이 라운드당 다섯 번만 움직일 수 있게 했고, 게임의 처음과 중간, 끝을 분명하게 하도록 강제하기 위해 자원을 제한했다. 이로서 게임의 속도를 건강하게 유지했고 실제로 각 플레이어가 전장에서 일어나는 모든 변화를 알 수 있었다. 게임은 더 공평하게 진행되는 경향을 띠게 되었다. 왜냐하면 한쪽 편에는 플레이어가 15 명이 있고 다른 편에는 다섯 명이 있다고 해도 그 다섯 명이 매우 잘 계획해서 움직인다면, 특히 배후 공격과 순간적인 돌출부 공격 같은 메카닉을 사용해 엄청난 데미지를 입힐 수도 있기 때문이다.

모눈을 포기하다

속도를 위해 우리는 전략게임 전체에서 쓰이는 모눈(grid) 기반 시스템을 포기했다. 유닛들을 직접 컨트롤하는 것이 간접적으로 컨트롤하는 것(유닛을 선택하고 이동할 목적지를 선택한 다음 행동을 취하는 것)보다 당연히 훨씬 직관적이다



보병 하나가 자신의 이동반경 끝에서 있다.

공간의 아날로그적인 성격은 곧바로 전략의 가능성을 열어 주었다. 게임플레이는 더 이상 완벽한 모눈을 선택하는 것이 아니라, 필요할 때 어떻게 적의 측면을 공격하거나 적을 속일 것인지에 대한 문제가 되었다.

사람들은 전략게임이 너무 복잡하다고 불평하면서, 이런 시스템들이 수많은 층위의 규칙을 지니고 있다는 사실을 일반적으로 지적한다. 그러나 본질적으로 인간의 두뇌가 다룰 수 없는 문제는 아니다. 야외에서 개와 캐치볼 놀이를 할 때에도 사람과 개는 복잡한 물리학 공식을 행동으로 옮기고 있는 것이다. 따라서 전략을 좀더 사용하기 쉽게 만드는 일의 핵심은 인간의 두뇌가 분석하는 데 시간을 쓰기 훨씬 쉬운 전략을 만드는 것이다.

우리는 모눈을 제거함으로써 배치된 군대의 전략을 더 미묘하게 만들었고, 플레이어들이 직관하는 것을 더 쉽게 익힐 수 있게 만들었다. 책략을 쓸 여지도 더 많았고, 사람들이 오랫동안 선택할 수 있는 유닛들을 컨트롤하는 방법에 깊이가 있었다. 수많은 선택지나 모눈들, 그것들 고유의 정보 셋트 각각(이익/불리)으로 표현된 것과는 대조적으로, 이러한 차이들은 분석하기 쉬워졌다.

즉각적으로 이해할 수 있는 시각과 음향 디자인

우리는 길고 복잡한 목록을 쓰지 않고 플레이어에게 전투에 대한 세부 정보를 제공하기 위해 *짧은* 시간을 투자했다.

실제로 적의 공격권 안에 들어갔을 때 적이 어떻게 검을 휘두르고 공격 자세를 취하는지, 또는 반격할 수 없는 공격을 받았을 때 어떻게 위축되는지를 섬세하게 표현하는 데 집중함으로써, 우리는 멈춰서 거리를 측정하고 불필요한 계산을 하는 것과 반대되는 즉각적인 피드백 시스템을 게임플레이에 설정해 넣었다.

체력 깃발은 많이 반복되었지만 결국 언제든지 어떤 목표물도 공격할 수 있는 훌륭하고 간단한 시스템이 되었다. 유닛의 등에 꽂혀 있는 깃발들은 모두 유닛의 총 공격 포인트와 다음 공격 버튼을 눌렀을 때 전투에서 체력을 얼마나 잃게 되는지를 보여준다. 플레이어에게 필요한 거의 모든 정보는 플레이어의 눈이 이미 향하고 있는 바로 거기에 있다.

모든 시각 디자인의 효과를 확대시키는 것은 행동 각각이 가진 강하고 상징적인 음향 효과였다. 잠재적인 목표물을 지나칠 때 그들은 칼집에서 빛나갈 리 없는 칼을 뽑아 휘두른다.

공격권 안에 들어온 적을 표적으로 삼았다가 놓치면, 빛나가는 소리가 들릴 것이다. 매 턴마다 배정된 이동반경을 걸어 다니는 것만으로도, 어떤 계산도 전혀 할 필요 없이 잠재적으로 공격할 수 있는 유닛이 얼마나 되는지를 보고 들을 수 있다. 즉각적인 전략게임인 것이다!



궁병 하나가 적을 겨누고 있다. 오렌지색으로 표시된 유닛들은 공격권 밖에 있거나 대나무 숲에 숨어 있어서 공격할 수 없다. 반격하려는 유닛들은 무기를 들고 있다. 현재 표적이 된 유닛의 체력이 깃발에 표시되어 있다. 현재 표적이 입게 될 대미지가 깃발에 검은 막대로 표시되어 있다. 표적으로 삼고 있지 않는 동안 공격할 수 있는 적들은 흰색으로 빛나고 공격할 수 없는 적들은 오렌지색으로 빛난다.

모든 것이 연출이다

멀티플레이는 항상 우리가 주의를 집중하는 부분이었다. 우리는 게임플레이의 속도를 높임으로써 멀티플레이를 가능케 하고 싶었다. 보통의 전략게임은 멀티플레이는 너무 오래 걸린다는 이유만으로 채택하지 않는 경우가 많다. 우리가 게이머로서 나이를 먹는 동안 재미있는 멀티플레이 경험은 액션 경험 주위를 초조하게 맴돌며 사라지고 있다. 우리는 이것을 지켜볼 수만은 없다. 동시에 우리는 제압사격을 외치기만 하는 대신 게임을 하면서 친구들과 어울리는 기회를 원했다.

우리는 게임플레이의 속도를 높이는 일에 매달리면서 정말 좋은 농구 게임(아니면 드렁큰 플래그 풋볼 게임)의 드라마틱한 성격을 포착하고 싶었다. 초기 플레이테스트에서 우리에게 거친 전투를 치른 후 결국에는 두 악마 쇼군으로 되면서 끝나는 긴박하고 드라마틱한 전투가 있었다. 한 플레이어가 다른

플레이어를 천천히 쓰러트리는 전투들도 있었는데, 이것은 너무 많은 라운드가 소모되었다.

우리는 유닛을 그것이 생산된 턴에 이용하지 못하는 것 같이 게임의 진행을 느리게 하는 표준적인 관습 몇 가지를 즉시 제거했다. 우리는 게임 강력한 엔딩으로 이어지도록 게임 자원을 설정했다.

매 턴마다 논에서 획득한 쌀은 한정되어 있어서 여섯 턴 동안에만 획득할 수 있다. 이는 플레이어가 자신의 위치를 유지하기만 하고 나아가지는 않는 문제를 막아준다. 어느 시점에 이르면 쌀은 고갈되므로 플레이어는 마지막 결단을 내려야 한다.



논 두 마지기가 고갈되고 있다.

동시에 게임의 또 다른 자원은 유닛의 해골이다. 적을 죽이면 체력을 얻기 위해 적의 해골을 먹을 수 있다. 해골 세 개를 먹고 나면 유닛은 악마로 변한다. 그러면 그 유닛은 일반 유닛 두 배의 공격 포인트를 가지게 되고, 다섯 가지 명령 중 하나를 수행하게 하면 턴당 두 번의 공격을 할 수 있게 된다.

유닛 하나가 죽으면 그가 먹었던 모든 해골들이 바닥에 떨어진다. 이것은 아무나 먹어도 된다. 게임 도중에 다른 유닛을 죽이면 자연스럽게 유닛의 힘을 강하게 할

수 있다는 의미다. 따라서 플레이어의 지분의 증가한다는 의미에서 일반적으로 마지막 전투 유닛들은 가장 강해진 유닛이 될 것이다.



기병 유닛 하나가 해골 세 개를 먹고 악마가 되어 강해졌다.

일반적으로 유닛들을 죽이려면 유닛과 공격자에 따라 두 번에서 세 번의 공격을 한다. 악마의 체력은 일반 유닛의 두 배이기 때문에 악마 하나를 죽이려면 적에도 세 번이나 네 번의 공격을 해야 한다(역시 유닛에 따라). 따라서 악마는 추가 공격과 턴당 제한된 공격에 할당된 공격값 덕에 엄청난 이익이 되지만, 상대 플레이어도 한 턴에 떨어진 해골 몇 개를 먹고 한 번이나 두 번의 공격으로 악마를 죽일 수 있다.

이것과 함께 난투 유닛은 공격 도중 표적의 배후를 공격할 수 있다. 절벽이든 물이든 돌출부에서 배후를 공격받으면 유닛은 반격도 못하고 즉시 죽게 된다.

대부분의 배후 공격은 유닛들을 모아 정신 방어벽을 형성함으로써 막을 수 있다. 정신 방어벽은 적을 막고 자신을 방어하는 장벽의 역할도 한다. 위치 선정과 적을 감시하는 일에서 저지른 실수 하나는 어떤 유닛이든 죽음에 한 발 다가가게 된다는 의미다.

그리고 장군의 생명이 게임의 승패를 좌우하는 요소이기 때문에, 장군을 이용하는 일에서 저지른 실수 하나가 이기고 있었던 전투에서 패배하는 일로 이어진다.



보병 유닛 하나가 적 궁병을 돌출부 밖으로 밀어내고 있다.

이런 방식으로 우리는 보상이 크지만 위험 부담도 큰(또는 쉽게 손해로 이어질 수 있는) 메카닉과 이점들을 제공한다. 이것은 전투가 진행되는 동안 플레이어에게 힘과 성취감을 느끼게 해주는데, 이런 이점을 유지하려면 플레이어들은 마음의 준비를 해야 한다. 따라서 플레이어들은 전투에 임하면서 겪는 상당한 변화가 자신의 기술이나 실수에서 기인한다고 생각한다.

퍼즐게임이 아니라 전략게임이다

대부분의 턴제 전략게임과 실시간 전략게임은 일종의 가위바위보 같은 구조로 끝나 버린다. 우리는 일부러 이런 모델과 거리를 두고 다른 것을 시도해 보는 것도 흥미로울 것이라고 생각했다. 세가지 주요 전투 유닛의 하이 컨셉트(high concept)는 각각에게 다른 강점과 약점을 제공하는 것이었다. 여기서 전략은 적이 이 유닛들의 약점을 이용하는 것을 막고 주어진 강점을 최대화하는 것이었다. 진정한 강점은 약점들을 최소화하면서 지능적으로 함께 사용될 때 빛나게 된다.

예를 들어 보병 유닛은 방어력이 좋아서 여러 번의 공격을 이겨낼 수 있다. 이 유닛은 방어전선을 지키는 라인배커(linebacker)의 역할을 한다. 이들은 턴당 멀리 움직이거나 공격력이 특별히 좋지는 않지만, 강력한 방어전선을 구축하는 능력이 좋고 값이 가장 싼 유닛이다. 이들은 일반적으로 주요 공격을 수행하기엔 너무 느리지만 뛰어난 지원 유닛이자 방어 유닛이다.

반면에 궁병은 방어력은 매우 약하지만 놀랍도록 강력한 원거리 공격을 할 수 있다. 공격받은 적을 반격하기 전에 물리치러 보병이 달려드는 동안 보병의 보호를 받는다면 멀리서도 안전하게 적을 무력화시킬 수 있다. 한 유닛이 다른 유닛보다 특별히 우수하지는 않지만, 잘 결합해서 이용한다면 훨씬 강해진다.

대부분의 전략게임은 특정한 유닛이 특정한 적을 물리치는 데 항상 적절한 유닛이 되는 퍼즐게임으로 끝나 버린다. 예를 들어 지상 유닛과 공중 유닛의 대결은 당신에게 뛰어난 공중 유닛 부대가 있고 적이 재빨리 대공 방어전선을 구축한다면 별로 재미없을 것이다. 이것은 플레이어가 따르길 원하는 전략 표현의 범위를 정한다. 그러나 더 중요한 것은, 이것이 멀티플레이 게임이 한 플레이어가 바위를 내고 가위를 낸 플레이어를 10 분 이상 때리는 난타전으로 변하는 것을 막아주는 데 도움이 된다.



승자!

플레이어들에게 필요한 모든 정보를 최대한 빨리 제공하기로 한 덕분에, 우리는 메카닉을 유연하게 하고 우리가 설명할 수 있었던 것만 남기게 되다. 메카닉과 결과로 나타난 역학을 개방되게 하고 플레이어에게 하나의 공략만 강요하지 않도록 -드라마틱한 파워시프트의 기회를 남겨두면서 - 한 것이 우리에게 모든 전략의 가능성을 열어 주었고, 그 결과 우리는 어떤 것도 수준을 떨어트리지 않으면서 그 정보를 최대한 분명하게 표현하기 위해 노력할 수 있었다. 우리에게 떠오르는 모든 가능한 메카닉에 적용할 분명한 지침을 가지고 있었기에 우리가 사랑하는 장르의 게임의 정신에 충실할 수 있었고, 동시에 등 뒤를 탄탄하게 받쳐주었다.