



변형: 변화하는 게임 디자인의 도전 과제 (Variants: The Challenge of Changeable Design)

작성자: 키스 버건 (Keith Burgun)

작성일: 2013년 6월 12일

<업적>을 디자인 원칙에 어긋난다는 이유로 버려야 한다면, 그 대안은 무엇일까? 키스 버건은 이 글에서 변형(variant)을 그 대안으로 제시하며, 변형의 개념과 한계를 설명하고 있다.

지난번 글 <업적시스템의 대안(An Alternative to Achievements¹)>에서 나는 우리가 <업적>에서 등을 돌린다면 <변형>이 대안이 될 수 있다고 제안했다. 이번 글에서는 변형이 정확히 무엇이며 어떻게 활용될 수 있는지 자세히 알아본다.

변형은 무엇인가?

첫째로 “변형”이 무엇인지 분명히 할 필요가 있다. 사람들은 게임을 수많은 변형된 형태로 제작해 왔고, “변형”과 “완전한 새 게임”간의 경계도 불분명해지고 있다. 만약 내가 <슈퍼 스매시 브라더스(Super Smash Bros.)>에서 아이템들을 없애버린다면 <슈퍼 스매시 브라더스: 아이템 없는 변형(Super Smash Bros.: No

¹ 참조 링크: http://www.gamasutra.com/view/feature/185436/an_alternative_to_achievements.php

Items Variant)>이 되는 것일까? <스트리트 파이터(Street Fighter)>에서 음악을 꺼 버린다면 어떨까?

일반적인 관점에서는 둘 다 변형으로 보기 힘들겠지만, 본 글의 취지에서 보면 얘기가 달라진다. 나는 게임의 규칙을 바꾸는 요소를 “변형”이라고 정의한다. 따라서 <슈퍼 스매시 브라더스: 아이템 없는 변형>은 변형본으로 볼 수 있지만, <음악 없는 스트리트 파이터>는 변형이라고 볼 수 없다. 나는 일반적으로 규칙을 하나만 바꿔도 사실상 새로운 게임을 창조한 것이라고 믿는다. 균형 잡힌 게임을 개발하기 위해 노력해 본 사람이라면 누구나 아는 사실이지만, 규칙을 하나만 바꿔도 게임 시스템 전체에 파장을 일으켜 결국 게임 성격 자체가 완전히 달라지기도 한다.

즉, 변형이란 종류에 상관 없이 게임 플레이 과정에서의 새로운 규칙이라고 정의할 수 있다. 그 규칙들이 모드(mod)에서 나타나기도 하지만, 셋팅이나 하우스 룰(house rules, 특정 그룹 내에서만 적용되는 게임 규칙)을 바꾼 경우라도 마찬가지이다. 여기서는 게임 규칙이 조금이라도 변했다면 각 버전 -각 변형본-은 그 자체로 완전히 새로운 게임이라고 간주하기로 한다.

논의에 앞서 다음 두 가지를 염두에 둘 필요가 있다.

- “진짜 게임”과 그 변형 간에 눈에 띄는 차이가 있는지 생각해야 한다. 또한 그 차이가 가지는 의미도 분명히 알아야 한다.
- 게임 속에서 플레이어가 게임의 목표와 규칙을 이해하는 것은 매우 중요하다. 변형 때문에 규칙에 혼란이 생겨서는 안 된다.

플레이어들이 플레이 도중에 마음대로 목표를 바꿀 수 있다면 분명히 게임의 타당성을 해치게 될 것이다. 게임의 타당성을 위해서는 플레이를 시작하기 전에 목표 변경에 대해 모두가 동의해야 한다.

또 한 가지 짚고 넘어갈 점은, 이 글은 플레이어가 아니라 디자이너를 위한 글이라는 것이다. 플레이어들이 만드는 <하우스 룰>도 분명히 변형 창조의 좋은 방법이긴 하지만, 이 글에서는 많이 언급하지 않을 것이다.

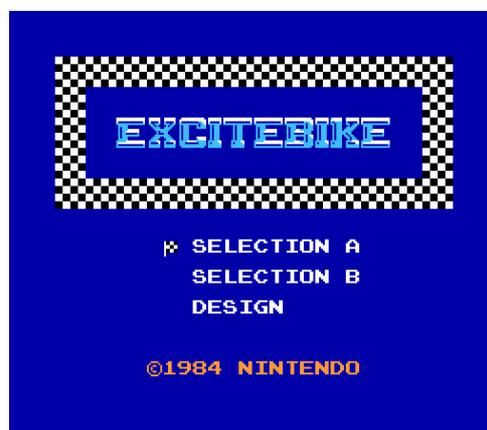
Part 1: 공식적인 변형

흔히 개발자들은 기존 게임에 대해 자신들의 시스템을 사용하는 다른 방법들을 한두 가지는 더 생각해 둔다. 이 방법들을 “공식적인” 변형이라고 정의할 수 있을 것이다. 디지털 게임 초창기에는 새 게임이 출시될 때마다 플레이 가능한 몇 가지 다른 방법들과 패키지로 함께 나오는 것이 당연한 관례였다. 당시 크게 성공했던 게임 <아타리 2600(Atari 2600)>은 콘솔 앞면에 바로 물리적으로 작동 가능한 스위치가 있어서 마음대로 “게임 모드”를 바꿀 수 있었다. (아래 사진 참조).



이러한 스위치는 게임에서 사소한 부분만 바꾸는 게 보통이지만, 종종 완전히 다른 게임으로 바꿔 놓기도 한다. 예를 들어 데스매치(deathmatch) 슈터 게임인 <컴뱃(Combat)>의 경우, 스위치를 전환하면 “미로에서 서로 산탄을 쏘아대는 탱크들”에서 “작은 배들이 큰 배를 둘러싸고 벌어지는 격전”으로 배경을 완전히 바꿀 수 있다.

초기 NES 게임도 화면에 비슷하게 모호한 “모드 선택” 매커니즘이 있었다. 자세한 내용은 게임 매뉴얼을 봐야 알 수 있었다.



현대의 게임들은 퍼즐-모드, 멀티플레이어-모드 등 타이틀 스크린에서 액세스 가능한 다양한 플레이 모드를 지원한다. 내가 개발한 게임 <100 Rogues²>에도 몇 가지 비슷한 모드들이 있다. 물론 모드를 넣는 것이 좋겠다고 생각해서 넣은 것이지만, 한편 다양한 모드를 제공해야 한다는 의무감도 있었다. 그 동안 “플레이 옵션과 그 방법은 많을수록 좋다!”는 것은 거의 상식처럼 여겨져 왔다. 이러한 믿음이 생긴 데도 타당한 이유가 있겠지만, 이런 식의 “무차별 살포 후에 기도하는(spray and pray)” 접근은 위험성도 안고 있다.

첫째로, “어느 것이 진짜 게임인가?”하는 문제가 있다. 유치한 질문 같고 대답도 가지각색 무의미하겠지만, 사실 아주 중요한 문제다. 여기서 “진짜 게임”은, <어느 게임이 디자인에 가장 많은 노력이 들어갔는가>로 정의하기로 한다.

만일 이 질문에 대한 대답이 “모두 똑같이 노력이 들어갔다”라면, 이 또한 큰 문제이다. 좋은 게임은, 우리 모두 같은 생각이겠지만, 희소성이 있어야 한다. 반면 평범한 게임이나 나쁜 게임은 아무데나 있고, 디자인하기도 쉽다. 게임 디자인은 매우 정성스러운 과정이다. 심지어 몇 달에서 몇 년의 오랜 시간을 들여서도 좋은 아이디어를 찾는다는 보장이 없는 것이다.

양적 증가

개발자에게 게임 출시를 소비자들에게 게임을 보여줄 기회이다. 이렇게 기회가 있음에도 불구하고 이 게임을 전혀 플레이 하지 않는 소비자가 대부분이다. 그런데도 개발자들은 게임 디자인을 비롯한 개발 작업들에 많은 시간을 투자해야 한다.

이 모든 것들을 생각해 볼 때, 몇 가지 다른 게임들에 - 새로운 게임이 아니라 서로 비슷한 “변형본”이라고 해도 - 시간을 쪼개어 골고루 투자한다는 발상 자체가 바보 같은 생각이다. 이는 음성적으로 제작되어 쇼핑몰 구석에서 판매되는 “100 in 1” 번들 게임이나 비슷한 수준의 발상이다.

우리 세상에는 이미 어디에나 게임이 가득하다. 매년 게임이 늘어나고 있는 상황에서 질보다 양을 추구하는 전략은 미친 짓이다!

² 참조링크 : <https://itunes.apple.com/us/app/100-rogues/id354011870?mt=8>

물론 변형 제작의 필요성을 전적으로 부인하는 것은 아니다. 약간의 변형은 비용도 별로 들지 않고, 사람들이 원본 타이틀을 좋아하지 않을 경우에 대비한 “위험 헛지” 효과도 약간 있다. 그러나 양이 아니라 질이 목표가 되어야 한다는 사실만은 잊지 말아야 할 것이다.

게임 옵션

현대의 게임들은 또한 “게임플레이 옵션”이 많은 것이 특징이다. 앞서 논의한 우리의 “변형의 정의”에 따르면 이런 게임플레이 셋팅 조합들을 모두 사실상 새로운 변형으로 보아야 한다.

누구나 게임에서 어떤 옵션을 선택했다가 오히려 게임을 망친 경험이 있을 것이다. 어떤 게임에서는 게임플레이의 핵심이 되는 요소를 꺼버릴 수 있게 하여 게임의 균형이나 페이스를 망치기도 하고, 반대로 산만하고 시끄러운 요소를 추가하기도 한다. <슈퍼 스매시 브라더스>에서도 아이템을 켜거나 끌 수 있게 하는 문제에 대해 논란이 많은데, 아이템을 Very High 로 하고 무적 행성(Invincibility Starts)만 켜 놓는다면 매우 지루한 게임이 될 것이다.

게임큐브 타이틀 중 마리오 테마의 축구 경기인 <슈퍼 마리오 스트라이커스(Super Mario Strikers)>도 좋은 예이다. 이 게임에는 강력한 “태클” 동작이 들어가지만, 실제 축구 경기에서처럼 패널티 카드를 받지 않는다. 이 동작은 막강해서 다른 플레이어를 몇 초간 쓰러뜨리고 공을 뺏는 행위가 100 퍼센트 가능하다.

이 동작이 남용되지 않도록 하기 위해서는 보상이 필요한데, 태클을 당해 쓰러진 경우 무작위로 “아이템” 하나를 받을 수 있게 하는 방법이 사용되고 있다(마리오 카트(Mario Kart) 스타일).

나는 안 그래도 복잡하고 긴박한 축구 게임에 무작위 아이템까지 동원하는 것이 싫다고 하자. 그래서 옵션을 살펴보았더니 아이템을 끌 수 있는 옵션이 있다! 좋다! 지금은 좋을지 모른다. 하지만 게임은 이미 완전히 무너졌다. 이제는 태클 문제에 대해서는 하우스 룰이라도 만들어야 할 것이다.

이것은 물론 극단적인 예이지만, 비슷한 사례들은 얼마든지 더 있다. 이에 대해서는 다음 장에서 더 자세히 살펴볼 것이다.

서버 셋팅

멀티플레이어 게임에서 - 특히 FPS 게임 - 사람들은 온라인 서버상에서 플레이 상대를 찾아야 한다. 서버 관리자가 게임 규칙을 상당 부분 바꿀 수 있다는 점이 이 모델의 장점으로 알려져 있다. 여기서는 "모드(mods)"를 말하는 것이 아니다. (모드에 대해서는 다음 장에서 자세히 다룰 것이다.) 리스폰(respawn) 시간, 중력 약화, 무기 작동 방법 변경 등 작은 규칙들의 변화를 말하는 것이다.

그러나 장점처럼 보이는 이 특징도 사실은 위험을 안고 있다. 서버 하나 사용하는데 한 달에 20 달러 정도만 내면 누구나 규칙을 바꿀 수 있기 때문이다. 즉, 아무나 게임을 디자인할 수 있다는 뜻이다.

내가 좋아하는 온라인 FPS 게임 <팀포트리스 2(Team Fortress 2)>를 예로 들어 보자. 그간 나는 이 게임을 하면서 핑(ping)이 좋고 플레이어가 적당히 많은 서버를 찾고자 노력해 왔다. 또한 실제로 밸브(Valve)에서 디자인한 "바닐라(vanilla)" TF2 로 게임을 운영하는 서버를 찾기 위해 적지 않은 시간을 쏟아야 했다.

불행히도 오랫동안 이 부분을 필터할 수 있는 방법이 없었다. 최근야 일부 필터링 옵션이 추가되었지만, 사용해 본 결과 아직도 많은 모드가 필터 셋팅으로 감지가 안 된다는 사실을 발견했다. 한 가지 피할 수 없는 규칙이 있는데, 바로 스폰 타임이 줄어들어서 죽은 후에 기다리는 시간이 크게 줄어든 경우이다. 한 때 밸브에서는 이렇게 하는 것이 왜 나쁜지 알려주는 교육 자료를 회사 블로그에 발표³하기도 했다. - 즉, 스폰 타임을 줄이면 경기를 교착 상태로 만들어 버린다는 것이다.

잘하는 팀에 보상을 줄 필요가 있습니다. 팀에서 상대팀 적군을 상당수 처치하고 나면 보상으로 목표 달성을 위해 활용할 수 있는 짝막한 유예 시간을 주는 것입니다. 이렇게 하지 않으면 적들을 죽이고 이긴 팀은 즉시 허둥지둥 돌아가서 되살아난 적들과 또 싸워야 합니다. 오히려 벌을 받는 느낌이 들 수도 있습니다.

내 생각에 이 블로그 포스트는 효과가 별로 없었던 것 같다. 그러나 처음부터 진짜 문제는 밸브사에서 사람들에게 게임을 망치지 말아달라고 "설득"해야 했다는 사실이다. 대부분의 플레이어들, 즉 서버 오퍼레이터들은 게임 규칙을 바꾸는 것이

³ 참조 링크: <http://www.teamfortress.com/post.php?id=1872>

생각지 못한 파문을 가져올 수도 있다는 사실을 이해하지 못한다. 이들은 규칙 변경을 믿고 맡길 수 없는 사람들이다. 경험이 전혀 없는 사람들이 아무나 게임 디자인을 할 수 있다면, 왜 게임 디자이너가 필요하겠는가?

난이도 모드

새 책을 샀는데 그 안에 4 권의 책이 들어 있었다고 가정해 보자. 4 권의 같은 책이 각각 다른 읽기 수준에 - 가장 쉬운 단계부터 매우 장황하고 세밀한 묘사까지 - 맞춰 쓰여진 것이다. 독서 커뮤니티에서는 이 어처구니없는 발상에 모두 반대하지 않을까? 좋은 책 한 권을 쓰는 것만 해도 얼마나 어려운 일인지, 책을 읽어본 사람이라면 누구나 안다. 사람들은 분명히 우열을 가리려고 할 것이다. 이 중 어떤 것이 좋은 책인가? (만일 그 중에 좋은 책이 있다면 말이다.)

우리의 논리대로 하면 난이도 모드도 변형의 일종이다. 난이도 모드는 늘 있어 왔지만, 우리 게임 디자인 업계에서 난이도 모드 개념에 의문을 품는 사람들이 아직은 소수지만 점점 많아지고 있다는 느낌이 든다.

앞서 “진짜 게임은 무엇인가”의 문제에 대해 언급했는데, 난이도 모드는 이 문제를 드러내는 가장 대표 사례라고 볼 수 있다. 나는 새로운 게임을 시작할 때 단순히 숫자를 낮춰 인위적으로 쉽게 만든 버전으로 하고 싶지는 않다. 반대로 인위적으로 어렵게 만든 버전도 하고 싶지 않다. 신중하게 디자인이 조절된 적당한 난이도의 게임을 하고 싶다.

하지만 열심히 작업해서 실제로 난이도가 다른 여러 가지 모드를 개발한다고 치자. AI 패턴을 바꾸거나 적들의 숫자를 조절하고, 파워-업(power-ups)의 종류를 바꾸는 등 변화를 주면 난이도 조절이 가능할 것이다. 이렇게 하면 정말로 각자 다른 게임이 되어 버리고, 다시 한 번 “3 종을 한 번에!” 문제에 봉착하게 된다. 그저 그런 평범한 게임이 많아지는 것을 원하는 사람은 아무도 없다.

결국 난이도 조절 모드는 가능한 피하는 것이 좋다는 결론이다. 난이도 조절이 꼭 필요하다면 단계 수를 최소화하고 (두 단계 정도가 적당) 분명하게 레이블을 달아야 한다. 막 게임에 입문한 플레이어들을 위한 “도입” 기술 레벨이 필요할 수도 있다. 이 경우에는 “쉬운 모드”와 “보통 모드” 게임으로 분명하게 이름부터 구분해야 한다.

더 어려운 모드를 제작할 때도 마찬가지이다. - 플레이어들이 “적당한 난이도”의 원래 게임과 변형된 형태를 분명히 구분해서 알아야 한다. 물론 대부분의 게임들은 이미 “보통” 난이도로 셋팅이 되어 있지만, 개발자들이 이 게임 중 하나가 “진짜로” 의도된 게임 디자인이라고 말해주지 않는다면, 우리 플레이어들은 어떤 난이도 모드가 진짜인지 알 수가 없다. 우리 모두 “어려운” 모드가 개발자들이 의도한 버전이라고 믿고 게임 플레이를 했던 경험이 있다. (최근의 XCOM 을 떠올려 보라).

Part 2: 모드

내가 모드에 반대하는 입장에 있는 것처럼 보일 수도 있지만, 전혀 그렇지 않다. 모드는 커뮤니티와 개발자 모두에게 큰 가치를 제공해 주고, 때때로 개편 중인 본래의 게임보다도 더 우수한 작품이 되기도 한다. 유명한 게임 <카운터 스트라이크(Counter-Strike)>는 <하프 라이프(Half-Life)>의 한 모드이고, <DOTA(Defense of the Ancients)>는 <워크래프트 3(Warcraft III)>의 한 모드이다. 이 두 게임이 본래 게임보다 영향력이 크거나 지속적이었는지는 논란의 여지가 있지만, 만약 그렇다면 매우 중요한 점을 시사한다.

분명히 모드는 기본적으로 유저가 만든 게임의 한 변형으로서 매우 중요한 요소이다. 지난 수년간 개발자들은 새로운 모드 제작이 쉽도록 해 두는 것이 게임 개발 과정에서 중요하다는 것을 알고 있었다. 나도 이 일반적인 생각에 동의한다.

사실 개발자들은 이보다 한 발 더 나아가 최고로 우수한 일부 모드들에 대해 “스폰서”를 할 수도 있다. 누군가 멋진 인기 모드를 개발했을 때 개발자 팀에서도 공식적으로 그 모드를 승인한 사례도 몇 번 있었다. 심지어 본사에서 이 모드 팀을 고용하거나 분사로서 운영한 사례도 있다.

그러나 아직까지 커뮤니티의 모드를 한 기관으로 만든 적은 없었다. 일부 게임업체에서 시도하기는 했지만 올바른 방향이었다고 보기는 힘들다.

일부 개발자들은 커뮤니티에서 기본 바닐라 게임에 정기적으로 요소들을 추가로 업데이트하면 멋진 것이라는 아이디어를 생각해 냈다. 유저 입장에서는 작은 콘텐츠 하나로 15 분의 명성을 얻을 수 있어서 좋겠지만, 게임 자체를 생각하면 위험한 발상이다.

첫째, 어떤 게임 시스템이든지 “정기적으로 추가”한다는 가정 자체에 문제가 있다. 예를 들어 어떤 게임이라도 “정기적인 콘텐츠 추가”를 했을 경우 치명적인 균형 문제가 발생해서 갖가지 금지 조항이나 일종의 하우스-룰로서 플레이어의 경쟁 셋팅을 조정해야 할 것이다. 어떤 시스템이든지 콘텐츠가 <최적화>되어 있는데, “정기적으로 추가”를 해 버리면 사실상 이 최적화된 양을 넘어 버리기 때문이다.

둘째, 게임 디자이너가 아닌 일반인들이 디자인한 콘텐츠를 정기적으로 추가하면 문제가 두 배로 커진다. 앞서서도 언급했지만, 처음에는 좋은 아이디어인 것 같아도 막상 앉아서 가능한 모든 파장효과까지 고려하며 열심히 작업했는데도 결과는 가시적인 효과 없이 기대와 어긋나는 경우가 많다. 올바른 방향으로 새로운 규칙을 적용한다는 것은 (즉, 새로운 변형을 만든다는 것은) 풀-타임 직업으로 해야 가능한 일이다.

이 문제에 결론을 맺기 위해서 다음 몇 가지 사항을 다시 강조한다:

- 모드는 가능한 한 만들기 쉬워야 한다.
- 모드는 플레이어들이 접근하기 쉬워야 한다.
- 원래의 게임 디자인이 모드에 영향 받지 않도록 보호해야 한다. 원래 디자인한 게임에 항상 쉽게 접근할 수 있도록 해 두어야 한다.

드물게 모드가 기본 게임에 긍정적인 방향으로만 개선된 경우라면, (게임의 본질을 크게 바꾸지 않는 선에서) 해당 요소를 게임에 추가하고 모드 작업자의 아이디어를 인정해 주는 것도 고려해 볼 수 있을 것이다!

Part 3: 맞춤형 게임

대부분의 현대 비디오 격투 게임들은 비대칭 구조로 되어 있다. 특히 유명한 <스타크래프트(StarCraft)>나 <스트리트 파이터(Street Fighter)>는 게임이 처음부터 비대칭 형태로 시작되기 때문에 더욱 흥미진진하다. 반면 비대칭 게임이 아니라 해도 약간은 비대칭 형태로 만드는 것을 고려해 보게 마련이다.



다른 글에서 게임 플레이어의 균형에 대해 논하면서 비대칭 구조의 개념과 그 위험성(asymmetry and some of its

dangers)⁴에 대해서 상술했기 때문에 여기서는 자세한 설명은 생략하기로 한다. 엄밀히 말하면 <스트리트 파이터>의 각 쌍의 캐릭터가 그 자신의 변형이라고 보면 된다. 따라서 게임에서 이 변형들의 전반적인 전체 숫자는 다소 보수적으로 계산해야 맞는다.

요즘 들어 개인 맞춤형을 선호하는 사람들이 많아진 것 같다. 아마도 이 재난의 길을 열었던 첫 주자는 <매직(Magic, 카드를 모으고 수집하는 게임)>이었던 것 같다. 이 게임은 물론 이 게임에서 파생된 같은 장르인 다른 게임들(카드 게임의 수집과 "매매"까지 가능한)에서도, 수많은 다른 종류의 카드들을 사거나 얻는 것이 허용되어 있다. 본인이 가진 카드로 "덱(deck)"을 쌓는데 이 덱을 지능적으로 잘 쌓는 것이 게임의 포인트다.

최근 들어 CCG 장르가 아닌 다른 게임들도 선례를 따르고 있다. 온라인 <배틀필드(Battlefield)> 시리즈도 수많은 무기들 중 본인의 기호에 맞게 고를 수 있기 때문에 맞춤형이라고 볼 수 있다. <리그 오브 레전드(League of Legends)>도 비슷한 예이다. 이처럼 많은 게임들이 옷차림을 바꾼다든가 하는, 게임플레이와 관계없는 요소들에서 맞춤 제작을 허용하고 있다.

맞춤형 게임의 매력은 비대칭 게임의 확대 버전이라고 볼 수 있다. 이제 24 개 캐릭터 중 하나를 고르는 대신에 완전히 독특한 자신만의 <캐릭터>를 창조하는 것이 가능해졌다. 예를 들어 플레이어들이 본인을 잘 표현하는 자동차를 골라 탈 수 있게 하는 것도 좋은 컨셉이다.

맞춤형 게임의 긍정적인 효과를 부인할 수는 없을 것이다. 플레이어들이 이 게임들에서 다양한 방법으로 본인을 표현할 수 있다는 것은 분명 가치가 있다. 그러나 플레이어들에게 가치가 있지만 너무 큰 대가를 치러야 하기 때문에 사용하지 않는 다른 요소들도 많이 있다. 나는 맞춤형도 여기 들어가야 한다고 보는 입장이다.

맞춤형 게임의 문제는 필요한 콘텐츠의 분량이 너무 많아서 본질적으로 게임의 균형을 이루는 것이 불가능하다는 점이다. 이는 시스템에 "끊임없이 콘텐츠를 더하는 행위"에 준하는 문제를 일으킨다. 만일 시스템에서 본인의 기호에 맞는 것을 마음대로 고를 수 있을 정도로 콘텐츠가 많다면, 콘텐츠가 필요 이상으로 지나치게 많은 것이다.

⁴ 참조 링크: http://www.gamasutra.com/view/feature/192211/learning_to_love_handicaps_in_.php

물론 이런 종류에 대한 시장 수요가 크게 늘고 있는 것도 사실이다. <리그 오브 레전드(League of Legends)>는 다른 무엇보다도 맞춤형 콘텐츠 판매로 가장 큰 수익을 올리고 있다. 그러나 우리 모두 알고 있는 것처럼, “돈을 많이 버는 것”이 반드시 “가장 좋은 디자인”을 의미하지는 않는다. 나는 후자 쪽이 더 우려가 된다.

그러나 게임플레이 자체보다 사회적 교류가 더 중요한 “소셜 게임”이나 MMO 종류의 게임에서라면 시스템에 일정 부분 맞춤형 요소를 도입하는 것도 좋은 방법이다.

또한, 게임플레이에 영향을 주지 않는 선에서 어느 정도의 맞춤형을 도입하는 것은 일반적으로 문제가 되지 않는다. 예를 들어 캐릭터가 다양한 색깔의 옷을 입을 수 있게 한다고 해서 게임에 부정적인 영향을 주지는 않을 것이다. 그러나 게임플레이와 관계 없는 요소들이 게임플레이 요소들을 시각적으로 분명히 알아보는 데 지장을 준다면 문제가 되는데, 여기서 다시 <팀 포트리스 2(Team Fortress 2)>가 좋은 예가 된다. 이 게임이 처음 출시되었을 때는 비주얼이 참 멋졌다. 모든 인-게임 아트들이 서로 조화를 이루고 있었고, 캐릭터 실루엣 등의 요소를 얼마나 정성스럽게 제작했는지에 대한 TF2 개발자의 커멘트도 들을 수 있었다. 실루엣은 사물들을 구별할 수 있게 하는 가장 기본적인 방법이다.



모두가 알고 있지만, 이제는 TF2 에는 수천 가지 이상한 모자와 액세서리, 게임플레이에는 영향을 주지 않는 모델-스왑 총기 등이 추가되어 온갖 불필요한 요소들이 넘쳐난다. 처음 출시되었을 때와 비교하면 게임의 목표도 불분명해졌고, 많은 플레이어들이 게임을 떠나버렸다.

RPG 장르의 장비들처럼 “맞춤형”이 게임플레이에 필수적인 경우에는 어떻게 해야 할까? 내 생각에는 개인적 “선호”에 결정을 맡겨도 될 만큼 전략적 재미가 부족하고 평범한 시스템이라면 그 자체로 시스템은 이미 큰 문제다. 전형적인 예로,

+1 공격을 하겠는가, 아니면 +1 방어를 하겠는가? 분명히 둘 다 필요하다. 이 중 하나로 결정하게 만드는 전략적인 방법이 없기 때문에 이 경우에는 개개인이 마음 가는대로만 답을 선택할 수 있을 것이다. 문제는 시스템이 던진 질문에 대한 대답 자체가 전혀 의미가 없다는 것이다.

Part 4: 성취의 추가적인 대안

앞서 변형이 업적의 대안이 될 수 있다고 언급했는데, 이 부분을 자세히 알아보려고 한다.

좋아하는 게임 하나를 골라 업적을 리스트로 만들어 보자. 이 중 5 가지, 또는 10 가지 정도만 골라 본다. "수류탄을 쓰지 않고 이긴다"는 등의 업적도 좋다. 이제 이 미션은 당신이 수류탄을 쓰지 않고 게임을 이겼을 때마다 상시 발동되는 것이 아니라, 새로운 도전 과제 메뉴가 되어 타이틀 스크린에 뜬다.

이 가상의 도전 과제 메뉴에는 시작하기 전부터 골라야 하는 몇 가지 "업적"이 있다. 150 여 가지 서로 다른 목표가 동시에 주어진다. 이는 혼란을 초래할 뿐 아니라 플레이어들은 분명히 다른 목표를 추구하는 도중에 우연히 저도 모르게 이 중 몇 가지 목표들을 달성할 것이다.

이번에는 플레이어가 "수류탄 없이 도전"을 미리 선택하고 게임을 시작하도록 하자. 플레이어가 이 도전 과제를 선택했다는 것을 시스템에 미리 통보했을 때만 게임에 이겼을 때 "메달"이나 "업적"을 받을 수 있다. 시스템에 업적 목표를 사전에 알리지 않고 달성했을 때는 무용지물이 된다.

이상하게 들리겠지만 이것이 *게임이 가야 하는 방향*이다! 우리는 게임을 시작할 때부터 게임의 목표와 목표가 아닌 것을 분명히 구분하고 시작해야 한다. 체스 게임에서 룯(rook)을 잡았다고 승리를 선언할 수는 없다. "나는 당신의 룯을 쫓고 있다! 이것이 내 목표다!"라고 선포해야 한다. 목표는 참가자 모두에게 미리 분명하게 선언되어야 하고, 싱글-플레이어 게임도 예외가 아니다.

Part 5: 마케팅 변형

변형은 인-게임 콘텐츠와는 달리 게임의 영역을 크게 확장할 수 있는 수단이 된다. 플레이어들에게 또 다른 게임 모드를 판매한다고 해서 당신의 게임에 해가 될 것은 하나도 없다.

퍼즐이 아닌 게임에서의 퍼즐 모드는 플레이어는 물론 디자이너에게도 매우 멋진 시도이다. 본인의 게임 시스템에서 계획적으로 프리-빌드된 퍼즐 모드의 변형을 만드는 것은 게임 액션의 깊이를 분석해 볼 수 있는 좋은 방법이다. 당신의 게임플레이 액션을 사용해서 현명한 퍼즐을 만드는 방법을 찾을 수 없다면 당신의 시스템은 깊이가 충분하지 않은 것이다. 퍼즐은 이 액션들을 교묘한 방식으로 사용함으로써 어렵게 만들어지기 때문이다.

나는 이것을 <100 Rogues>에 <도전 모드>라는 이름으로 적용했다. 이 <퍼즐-룸 모드(puzzle-room mode)>가 다양한 클래스의 플레이어들의 능력을 테스트하는 데 매우 유용하다는 사실을 발견했다. 이 테스트를 겪으면서 많은 능력들이 레벨-업 되었고, 한번은 완전히 바뀌기도 했다.

스토리 중심의 캠페인이나 에피소드도 좋은 모드이다. 게임을 파괴하지 않고도 구축된 게임 세계를 새로운 방식으로 경험할 수 있게 하는 훌륭한 방법이 된다.

이들은 모드의 수많은 가능성 중 몇몇 예에 불과하다. 우리는 게임에 우수하고 공정한 DLC 를 적용해야 한다는 압박 속에서 늘 새로 추가할 수 있는 다양한 게임 모드를 집중적으로 탐색해야 한다.

결국 변형은 게임플레이를 새로운 방식으로 경험하게 한다는 개념이다. 변형은 본래 게임에 비해 질이 떨어지는 경우가 많지만, 기존 게임에 간단한 변화만 더하면 되기 때문에 “만드는” 비용은 훨씬 적게 드는 것도 사실이다. 일반적으로 변형은 시도해볼 만한 일이다. 본래 게임의 컨셉을 잃게 만드는 지나친 변형만 아니라면, 변형의 다양한 가능성을 탐색해 보는 것도 가치있는 일이라 생각된다.