※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너 노트북 : 나쁜 게임 디자이너, 트윈키 그만! XI

(*The Designer's Notebook: Bad Game Designer, No Twinkie! XI*)

어니스트 아담스(Ernest Adams)

가마수트라 등록일(2010. 12. 2)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6219/the_designers_notebook_bad_game_.php

It's the end of the year, and that means it's time for another roundup of game design errors sent in by loyal, yet outraged, readers. This year I have eight, which isn't very many, but I look at them in a little more detail than I did in earlier columns.

연말이 되었다. 그리고 이것은 충성스럽고 아직 격노하지 않은 독자에게 게임 디자인 실수에 관한 총괄 정보를 제공해 줄 때가 되었다는 것을 의미한다. 올 해 나는 8 가지의 그리 많지 않은 것을 말하고자 한다. 그러나 이전 컬럼에서 했던 것 보다 조금 더 자세히 살펴 보고자 한다.

상관없는 도움을 제공하기

게임이 도움이나 충고를 제공할 때, 플레이어는 일반적으로 그것을 신뢰한다. 게임이 플레이어가 이기기 위한 방법을 하는 것 보다 더 좋은 방법을 알고 있다고 생각하기 때문이다. 그러나 몇 가지는 도움이 되기 보다는 더 혼란스럽게 만들어 준다. 적절한 시간에 전달되지 않거나 현재 상황과 관련없는 도움일 경우 그렇다.

Ben Ashley 는 "팁은 적절성을 필요로한다! *Battlefield 2: Special Forces* 는 이것 때문에 고통받았다. 접전 고리는 공격 클래스에 의해서만 착용되는 도구 아이템이다. 그래서 다른 클래스가 플레이할 때, 도대체 왜 도움을 준답시고 내가 고리를 이용해서 내 위의 바위에 도달할 수 있다고 말해 주는가? 나는 고리가 없다. 이것은 플레이어에게 약간의 혼란을 야기시킨다" 고 하였다.

AI 어드바이스는 잘 조율하기 까다롭고, 복작합 경제 시뮬레이션에서의 어드바이져 캐릭터는 종종 일을 어렵게 만든다. 그러나 게임 어드바이져가 당신에게 당장 하기 불가능한 어떤 것을

충고할 때, 그것은 문제 그 이상인, Twinkie Denial Condition 이다. 나쁜 게임 디자이너! 노우 트윈키!

단순한 퍼즐 게임에서의 시간 제한

많은 게임은 보상과 처벌을 가지고 있다. *Space Invaders* 에서, 당신은 외계인을 쏘고 점수를 얻는다. 그리고 그들이 당신을 쏘면 목숨을 잃는다. 간단하다. 트릭은 이것을 적절하게 밸런싱을 유지하는 것이다. 일반적인 원칙으로, 당신은 처벌받기 보다는 보상을 더 많이 받아야만 한다.

이것이 시간 제약문제로 다가오면, 보상 속도가 좋을 것이다. 그러나 느리게 되는 처벌은 좋지 않다. 1 등을 한 기수는 상금을 받지만, 마지막으로 들어온 기수는 처벌을 받을 필요가 없다. 그리고 퍼즐 보다 이 원칙을 더 적절하게 적용할 곳도 없다. 사감들은 각각 다른 뇌 능력을 가지고 있고, 퍼즐 풀기는 시간과 인내심을 요구한다. 스스로를 "Aguydude"라 부르는 어떤 이는 다음과 같이 말한다.

"내가 게임을 '순수한' 퍼즐 게임이라고 부를 때, 나는 게임이 어떠한 종류의 반사작용이나 타이밍을 필요로 하지 않는다는 것을 의미한다. 나는 때로는 타임 리미트를 두고 퍼즐 게임을 할 것이다. 그러나 이것은 좋지 않다. 플레이어가 퍼즐을 풀 때 제한된 시도를 할 수 있게 하는 것과 유사한 방법을 쓰는 것은 퍼즐 게임에 좋지 않다. 그들이 실수를 했기 때문에 이전 퍼즐을 전부 다시 하도록 강요하는 것은 플레이를 하는 플레이어를 낙담시킨다. 그들은 의미없는 반복을 피하기를 원할지도 모른다"

목숨을 가지고 있는 퍼즐 게임? 해결한 퍼즐을 반복하도록 하는 처벌을 가지고 있는 퍼즐 게임? 이것은 심각한 잘못된 생각이다. 당신이 플레이어에게 퍼즐을 빨리 풀었을 때 보상을 주기를 원한다면, 이는 기꺼이 받아들여진다. 그러나 그의 시간을 빼앗아 가는 처벌을 하지 말아라. 게임 접근성에 대하여 말할 때, "너무 느린 것과 같은 그런 것은 없다".

나쁘고, 지루한 보스 배틀

Bad Game Designer VII 에서 나는 보스 캐릭터와 싸움을 할 때 룰 변화를 규탄했다. 그 반대도 똑같이 나쁘다 : 플레이어는 여러 적 중에서 단지 힘만 세기만 한 보스를 이미 봐 왔다. 내 친구 Gabrielle Kent 는 최근에 보스 배틀에 관하여 Facebook 논의를 시작했다. 그리고 몇 사람들이 불평으로 맞장구를 쳤다.

Gabby 는 보스 배틀을 지루하게 만드는 것에 대하여 말한다. "멍청한 수 많은 반복, 우스꽝스러운 보충 에너지 [예, 보스 헬스]는 상상력이 부족한 게임플레이(하품)및 이전 보스의 파워가 증가된 버전과 결합되었다."

그녀는 또한 보스 러시를 혐오한다 – 보스 러시는 당신이 이전에 이미 무찌른 똑 같은 보스의 무리를 물리쳐야만 하는 것을 말한다. 나도 동의한다. 이것은 게임 디자이너의 상상력(또는 시간) 부족을 보여준다.

Sarah Ford 는 "지금까지 내가 겪었던 최악의 상황은 *Final Fantasy X* 의 덴드였다. 전체 게임의 거대한 서사를 쫓아 가는데 시간을 소비하고, 마지막 보스는 다리가 있는 쓰레기통 뚜껑이었다. 설상가상으로, 당신은 심지어 죽을 수도 없다. 도대체 이것이 무엇을 말하는가? 심지어는 상징성이 있는 전투도 아니다. 지속적으로 스스로를 치료하여 계속해서 공격한다. 쓰레기"라고 덧붙였다.

Harryizman Bin Harun 는 또한 말레이시아에서 끝없는 셀프 힐링 보스에 대하여 불평하기 위해 글을 썼다. 나는 게이머가 전세계적인 범주로 이러한 것을 미워한다고 말하는데 주저함이 없다.

Jessica 라는 이름을 쓰는 어떤 이는 *Lord of the Rings* 액션 게임에서 처럼 정확한 올바른 공격이 아니고서는 해칠 수 없는 보스에 대하여 언급했다. "84 인치의 Uruk-Hai 는 꽤 강해 보인다. 그러나 80 명의 그의 하인과 싸운 후에, 나는 검으로 그의 머리를 후려 치는 것이 80 명의 하인에게 했던 것과 유사하다고 생각했다. 내가 그의 머리를 그가 가장 취약한 그때 후려 치지 못한다 할지라도 말이다.

만약 특별한 순간이 좀더 손상을 주고, 통상적인 공격이 좀더 줄어 든다면 만족했을지도 모른다. 그러나 나를 완전히 불만족스럽게 하고 감을 주지 않은 채로 게임은 끝난다."

Jessica 는 또한 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* 에 대하여 지적했다. 특정한 보스를 패비시킬 방법이 버튼을 누르는 것이라는 것이다 – 보스가 공격할 때 까지 기다려야 하는데 일찍 눌러서는 안된다. 이것은 말 그대로 되는 컨셉이 아니다. 버튼과 보스 공격은 연계되지

않았고, 그래서 공격을 당하지 않기 위해서, 할 수 있는 한 버튼을 누르는 것이 이치에 맞다. 그녀는 상식적인 방법을 올바른 것을 하였고, 게임은 그녀에게 이에 대하여 벌을 주었다.

보스 배틀의 몇 가지 규칙 :

- 보스는 다른 적들과 달라야만 한다.
- 보스는 플레이어가 이미 배운 어떤 것을 이용하여 물리칠 수 있도록 해야 한다.
- 보스는 오직 한 가지를 제외하고 천하무적이어서는 안된다 (퍼즐과 같은 것은 괜찮지만, 배틀은 아니다)
- 보스와 싸우는 것은 다양하되 끝없는 반복이어서는 안된다.
- 보스는 스스로를 치료해서는 안된다 (또는 그렇게 많이, 어쨌든)
- 보스를 물리치는 핵심은 컨셉에 기반한 것이 되면 안된다. 이치에 맞아야 한다.
- 적은 보스는 죽은 채로 머물러야만 한다 (Bad Game Designer V 을 참조하라). 만약 그들이 돌아온다면, 그들은 각각 달라야만 한다. (*Sonic the Hedgehog* 의 Dr. Robotnik 을 생각해 보라)

나는 여러분이 아마도 더 많이 생각해 낼 수 있을 것이라 확신한다.

Gabby 의 논의에 언급된 좋은 보스 배트은 *Portal* 의 GlaDOS, *God of War 2* 의 Colosssus, *Yoshi's Island* 의 다양한 보스, *Arkham Asylum* 의 Scarecrow , *Interstate '76* 의 Malocchio , *Shadow of the Colossus* 를 포함한다. 모두 연구할 가치가 있다.

긴 인터랙션이 없는 섹션을 구성하기 전 세이브 포인트

여러분이 잠시 동안 Designer's Notebook 을 읽었다면, 여러분은 내가 세이브 포인트 팬이 아님을 알 것이다 ; 나는 아빠나 (혹은 엄마)가 " 즉시 게임을 꺼라"고 말하는 경우와 같이 요청이 있을 때 게임을 저장할 수 있게 하는 방법을 선호한다. 그러나 일부 플레이어는 다음 세이브 포인트에 도달할 수 있을지를 알 수 없는 긴장감을 즐긴다. 그래서, 나는 세이브 포인트에 대하여 지식을 전달하고자 한다. 그러나 이를 나쁘게 실행시킨다면 문제를 발생시킬 수 있다.

나는 이것을 Twinkie Denial ConditionBad Game Designer V 에서 라고 간략하게 언급했다. 거기서 나는 중단할 수 없는 영화를 소개했다. 여러분이 영화 앞에 플레이어가 죽을 때 마다 세이브 포인트를 둔다면, 플레이어는 영화를 다시 보아야만 할 것이다. 여러분이 영화를 건너뛸 수 있다면, 큰 문제가 되지는 않는다. 그러나 어떤 게임은 그들의 세이브 포인트를 긴, 인터랙션이 없는 부분 앞에 세이브 포인트를 둔다. 그리고 플레이어는 리로드 할 때 마다 그것을 지켜보아야만 한다.

Kaftan Barlast 는 *Mass Effect* 에서 "Artemis Tau 에서 보스와 싸우기 직전에 당신은 대화를 하고 건너뛸 수 없는 엘리베이터를 타야만 하는데, 목숨을 잃을 때 마다 해야 한다. 이것은 실제로는 시스템을 세이브 하기 위해서 필요한 것이지만, 이는 게임이 싸움 이전이나 전투 도중에 세이브할 능력이 없기 때문이다"고 하였다.

Steven McDonald 는 또한 Wii 에서 *Deadly Creatures* 를 언급했다. 여기서 여러분은 세이브 포인트와 상관없이 몇 분 동안 걷기만 해야 한다. 일반적으로 말해서, 어떤 게임 에서도 상관없는 이러한 긴 걸음은 있어서는 안된다. 아무것도 하지 않고 15 분 동안 걷기만 하는 것은 너무 지루하다.

요점 : 세이브 포인트를 인터랙션이 없는 콘텐트(컷 씬, 대화, 긴 걸음) 뒤에 배치하라. 그리고 큰 싸움 전에 두어라. 플레이어가 여력이 없는 상태에서 아이템을 장전한다면, 힐링 포션을 두도록 해라. 낮은 헬스 포인트에서의 아이템 장전 후 피할 수 없는 싸움은 또 다른 불평이 될 것이기 때문이다.

여러분이 멈출 수 없거나 다시 볼 수 없는 영화

정지 버튼이 없는 중단할 수 없는 영화와 게임에 대한 의문을 언급해 왔다. 둘 다 Twinkie Denial Conditions 이다. Bas Wells 가 지적한 것처럼, 이 조합은 더 심각하다. 죽지 않는 캥거루 무리와 싸운다고 가정해 보자. 이 전투를 이기지 못해 세이브 포인트에 도달하지 못하고, 중요한 컷 씬이 시작한다고 가정해 보자. 이때 초인종이 울린다. 레벨을 다시 시작하지 않는 한 당신은 정지할 수 없고, 당신은 영화를 다시 볼 수도 없다.

Bas 는 "어떤 게임은 컷 씬 후에 저장하는데, 이것은 전체 레벨을 다시 시작하지 않으면 스토리의 일부를 놓치거나 영원히 사라지게 될 것이다. 나는 이것이 *Grand Theft Auto IV* 에서

일어난 것을 기억한다. 그래서 일부러 죽고, 안전 가옥에서 다시 시작해서 두번째로 타운을 돌아다녔다. 단지 1 초 동안의 씬을 보기 위해서 말이다. 나는 이와 같은 것을 *GTA4* 에서 12 번을 해야만 했다. 많은 다른 게임도 그렇다."고 썼다.

나는 풀 DVD 콘트롤 세트에서 컷 씬이 필요하다고 생각하지 않지만, 나는 그들이 아래와 같을 때는 필요하다고 생각한다 :

- 중단시킬 수 있고 엔딩을 건너뛸 수 있는 방식
- 정지시킬 수 있는 방법
- 다시 보고 싶을 때 다시 볼 수 있는 방법

The Longest Journey 와 많은 다른 게임은 여러분이 이미 보았던 영화를 재방문할 수 있는 스크린을 제공한다. 즐거움과 첫 번째 관람에서 핵심 실마리를 놓쳤을 두 경우에 모두 고려한 결과다. 이것은 의무적인 적용이 되어야만 한다.

게임 메캐닉을 가진 플롯 일관성

일부 게임 스토리텔링은 게임 플레이를 통해 이야기가 깔끔하게 엮어지지 않는다. 이상적으로는, 게임 월드와 스토리 월드가 하나이고 똑같아서, 세팅과 내부의 법칙이 동일해야 한다. 게임 월드 메캐닉이 플롯 특징을 위해서 갑자기 변할 때, 이것은 플레이어를 당황스럽게 하고 몰입을 파괴시킨다.

Sean Hagans 과 Joshua Able 은 이 문제에 대하여 나에게 지적하였고, 유명한 예가 있다.

"Phoenix Down [캐릭터-부활 디바이스]는 *Final Fantasy VII* 의 Aeris 에게 작동하지 않았다. Aeris 가 플롯의 이유로 죽고 나서 말이다. 작동하지 않았다면, 이것은 무엇 때문인가? 설명이 없다? 그녀가 이 전에는 100 번도 죽었음에도 불구하고, 이 죽음이 영원히 지속되어야 하는 이유는 무엇이고, 왜 이번에 그런 일이 발생하는가?

적절한 설명이 없다면, 부활 물약이 작동해야만 한다. 또는 캐릭터는 죽어서는 안된다. 또는 당신은 부활 물약을 가지고 있어서는 안된다."

Phoenix Down (불사조의 깃털)의 행동은 *Final Fantasy* 에서 계속되어 온 방식처럼 보인다. 그러나 설명도 없이 오직 플롯의 이유 때문에 어떤 한 게임 내에서 이것은 갑자기 작동을 멈추었다.

그들이 해야만 하는 것은 이유를 주는 것이다. "Aeris 가 너무 심하게 다쳐서 살릴 수 없다"가 이에 해당할 것이다. 또는 "Sephiroth 의 검이 중독되었다". 이런 식으로, 이 플롯의 순수한 연민은 혼란스러움을 잠재울 수 있었을 것이다.

나쁜 인풋 디바이스 개조

비디오게임 기계의 인풋 디바이스는 하드웨어에서 가장 중요한 부분이다. 게이머는 저급의 그래픽과 작은 8 비트의 사운드를 참을 수 있지만, 콘트롤의 실행이 나쁜 것은 참을 수 없다. 만약 여러분이 게임을 이 기계에서 다른 기계로 포팅한다면, 나는 인풋 디바이스 코드를 다시 작성할 것을 제안한다. 조악하게 실행되는 개조가 많기 때문이다. Sam Hardy 는 2 가지 지독한 예를 지적하였다 :

BioWare 의 *Mass Effect 2* 는 절반 실행 메뉴로 고생했다. 나는 키를 이용하여 이동과 메뉴 아이템을 선택할 수 있다. 그러나 버튼을 누르거나 그것을 확정시킬 방법이 없다. 나는 마우스를 움직여서 클린해야만 한다. 또한, 텍스트를 스크롤 할 마우스 휠이 없다. 또한 어떤 버튼을 눌러야 할지에 대한 정보를 제공해 주지 않는 다는 특징이 있다. 내가 키를 다시 수정하면, 즉시 변하지 않는다.

또 다른 예는 유사한 방식으로 2008 년의 *Prince of Persia* 에서 나타났다. 조이스틱과 버튼이 너무 잘 불러와져서, START GAME 을 선택하기 위해서, 나는 마우스를 옵션에 두고 [ENTER]를 눌러야만 한다. 마우스 클릭이 되지 않는다.

또 다른 콘솔 포팅 이슈는 콘솔에 비해서 마우스와 키보드 속도가 느리다는 것이다. *Prince of Persia* 는 왼쪽 버튼으로 콤보를 하는 것인 편리하지 않았기 때문에 노여움을 샀다. 미들 마우스 클릭과 같은 일반적이지 않은 마우스 버튼을 이용할 때 이것은 더 나빠진다. 여러분의 손과 마우스는 이것에 대하여 잘 디자인되지 않았고, 이것은 불편함의 원천이 된다.

콘트롤러는 키보드와 마우스가 아니다. 이식가능성은 미덕이긴 하지만 콘트롤 디바잉스에 있어서는 최적화된 코드를 잘 만들어야 한다는 것을 깨달았다. 조잡한 인터페이스 코드를 만들지 말아라 ; 다시 만들어라. 플레이어는 그것을 감사해 할 것이다.

여러분이 끌 수 없는 백그라운드 뮤직

나는 간단하고 분명한 한 가지로 끝맺음 할 것이다. Scott Jenkins 이 언급한 바와 같이, "나의 No Twinkie 노여움은 백그라운드 뮤직을 끌 수 없게 한 게임이다. 이것은 서구에서 만들어진 게임 보다는 일본에서 만든 게임에서 좀더 일반적인 것 같다. 가장 최근의 예는 Wii 의 *Legend of Zelda: Twilight Princess* 이다."

접근성의 이유로, 모든 게임은 2 가지 볼륨 컨트롤을 가지고 있어야만 한다. 하나는 음악에 대한 것이고, 다른 하나는 사운드 이펙트에 관한 것이다. 듣기에 장애를 가진 플레이어는 음악을 줄이거나 끌 수 있어야만 할 필요가 있다. 그리고 그들은 소수가 아니다. 끊임없이 반복될 수 있다면, 전세계 최고의 음악은 단조로움을 가진 것이다.

결론

이것인 연말을 위한 것이다; 생각해야 할 것은 너무나 많고, 특히 보스 배틀과 스토리/게임 인터랙션에 관해서는 더 그렇다. 만약 여러분이 내가 아직 커버하지 못한 다른 Twinkie Denial Condition 에 안다면 (No Twinkie Database 를 체크해 보라), 내게 이메일이나 어떤 방법을 이용해서든 그것에 대해 말해 주기 바란다.