

게임의 하위 게임들

우리가 주로 다루는 게임들은 멀티플레이가 가능하고 그래픽 표현이 있으며 데이터를 갖는 게임들이다. RPG의 경우 기획을 통해 제공되거나 상호 작용을 통해 형성된 스토리가 중요하다.

게임은 다양한 측면들이 복합적으로 동작하기 때문에 처음에는 한 덩어리로 보인다. 기획, 아트, 기술 세 가지 영역 모두에서 그렇다. 덩어리는 다루기 어렵기 때문에 좀 나눌 필요가 있다. 어떻게 나눌 것인가에 대한 여러 논의가 있긴 하지만 여기서 한 가지 관점을 제공하고 각 영역별로 나누어 생각하고자 한다.

게임의 기능과 게임성 측면을 살펴보면 다음과 같은 부분의 하위 게임으로 나누어 생각할 수 있다.

- 데이터 게임 (Data)
- 인상 게임 (Image / Sound / Motion)
- 관계 게임 (Interaction, Relation)
- 스토리 (Story)

억지스러운 측면이 있지만 발음하기 좋은 순서로 재배치하여 SIID (씨드, Story, Image, Interaction, Data)라 부르고 적는다. SIID를 MDA¹ 차원으로 함께 갖고 간다.

데이터 게임은 중요한 요소이다. 보유한 재화, 레벨 등의 수치, 전투에 포함되는 시간들과 동작의 결과들이 모두 데이터에 해당한다.

데이터 게임은 이미지와 관계를 일단 배제하고 보아야 한다. 순수하게 분리된 형태로 만들고 경험할 수 있는 토대가 있으면 이 부분만 빠르게 진행해 볼 수 있다. 게임에서 밸런스가 데이터 영역에 대부분 속하기 때문에 하위게임 또는 부분게임으로 제작하면 별도로 검증 가능하다.

SIID의 개별 영역을 살필 때 항상 MDA 관점의 규칙, 그에 따른 동적인 역학, 그 결과로서의 인상과 재미에 대해 항상 생각해야 한다. 아니면 죽은 논리가 될 듯 하다. MDA의 미학적인 측면 보다는 재미를 만드는 기제와 역학에 대해 더 주목해야 한다. MDA가 아닌 MDF (Fun)로 봐야 할 듯.

데이터 게임

개발과 서비스 두 가지 측면으로 그 기제와 역학, 재미를 정리할 수 있다.

시뮬레이션 게임으로 이미지가 거의 없는 제작이 쉬운 게임으로 만들 수 있다. PySym이나 PyMC 등 시뮬레이션과 확률 과정과 분포의 기능을 갖춘 파이썬 모듈들과 CSV로 만들어진 데이터에 기초하여 게임을 만들 수 있다. 결과를 그래프 형태로 표시하고 생성된 데이터를 분석하여 재미가 있는 지, 적절한 플레이 타임을 제공할 수 있는 지 등을 검증하는데 사용할 수 있다.

이미 서비스 중인 게임들의 데이터 분포와 변화를 분석하여 어떻게 게임이 동작하는 지 거시적인 시각을 확보할 수 있다. 스킬이나 특정 속성 등 세세한 부분은 로그 양이 방대하여 분석이 어려울 듯 하다. 사용자들이 주로 시간을 보내는 콘텐츠와 재미로 생각하는 기능을 SIID와 MDA 관점에서 살펴볼 필요가 있다. 감정을 추출할 수 있는 채팅 로그를 살필 수 있다면 좋을 듯 하다.

1. 게임의 Mechanics (규칙), Dynamics(역학), Aesthetics(미학)의 세 가지 영역.

2