

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

승리를 위한 패배: 게임에서의 패배와 실패

Ben Schneide

2007년 2월 15일

http://www.gamasutra.com/features/20070215/schneider_01.shtml

이 업계에서 내가 처음으로 갖게 된 직장은 이제는 존재하지 않는 Stainless Steel Studios 의 싱글플레이 부서였다. 우리는 시나리오에 참여하는 것이 엄격하게 금지되어 있었으며, 스토리라인에 약간이라도 패배나 실패에 관련되는 것을 넣는



것조차 금지되었었다. 이런 완고한 입장 탓에 나는 첫 번째 게임을 완성한 후에 곧바로 나 자신을 위한, 그리고 패배에 관한 시나리오를 작성하기 시작했다.

스페인 내전을 배경으로 삼고서 플레이어를 프랑코(Franco)의 막대한 침략군에 대항하는 입장으로 설정했다. 목표는 플레이어가 모든 역경을 해치고 위대한 승리를 쟁취해 역사를 다시 쓰게끔 만드는 것이었다. 나는 스페인 전역에 14 개의 주요 도시를 설정하고 수도 마드리드를 제외한 모든 도시가 프랑코가 쳐들어 왔을 때 그의 편에 붙도록 만들었다. 플레이어가 할 수 있는 일은 아무것도 없었다. 적들의 포화 앞에서는 패배하게 되므로 전투를 벌일 수도 없었다. 플레이어는 언젠가는 이러한 상황에 대한 힌트를 얻고서 마드리드만 남을 때까지 남은 부대를 계속해서 후퇴만 시키게 된다. 곧 포위가 시작되고, 플레이어에게는 유럽 지원군이 도착할 때까지 몇 분 가량의 시간을 버텨내라는 말이 전달된다. 그들이 도착하면 이 망할 파시스트들의 엉덩이를 걷어차버릴 수 있는 것이다.

나의 목표는 플레이어가 전략 시나리오에 대해 가지고 있는 기대를 완전히 절망적인 상황으로 몰아넣는 것이었다. 그리고 나서야 플레이어에게 자그마한 희망을 선보이는 것이다. 나는 스스로의 시나리오가 꽤나 성공적인데다가 재미있고 극적이라고 생각했다.(실제로 팬 모드 사이트에서 평가도 좋았다.) 이어질 승리를 더욱 빛나게 하기 위해서 일순간의 비극을 잡아내는 처리를 하는 것에 대한 자부심은 결코 놓칠 수가 없었다.

많은 디자이너가 자신의 게임에 극적인 패배 상황을 넣는 것에 무조건적으로 반사하는 것은 이해할법하다. 플레이어의 실수와 문제 상황이 뒤섞이며 엉망이 되어버리는 것은 흔한 일인 것이다. 안전하게 나아갈 수 있는 길은 굉장히 좁은 것이다. 반드시 명심해야 할 철칙은, 플레이어가 안 좋은 상황을 피할 수 있을 것임을 의심하게 되거나 발생한 실패가 (필연적인 것이 아니라) 플레이어로서 실력이 부족해 일어난 것이라면 플레이어들을 화나게 할 뿐만 아니라 그토록 힘들게 만들어낸 극적 상황을 스스로 망가뜨리게 된다는 것이다.

소설이나 영화는 관객 또는 독자를 *후회하게* 만들지 않는다는 것이다. 이 매체들의 “플레이어”는 직접적인 참여를 하지 않기 때문이다. 이들이 플롯의 반전을 싫어하더라도 그것은 “플레이어”의 *잘못이* 아닌 것이다. 게임 디자이너로서 우리는 후회를 고려할 필요가 있다. 플레이어들은 스토리를 좋아하는 것에 그치지 않고, 각 사건의 전개를 받아들이고 이것에 대처하며 설령 이해를 위해 되돌려 보내지게 되더라도 의문을 가지지 말아야 하는 것이다.

Stainless에서 우리는 이러한 위험들을 향해 제작 방향을 돌렸다. “패배가 지니는 재미는 무엇이지?”와 “플레이어는 언제나 성공의 기쁨을 느껴야 해.”라는 것이 우리의 방향이었다. 이러한 예방책은 그 값을 했다! 어렵고 위험한 실질적 반전 없이는 오랜 친구를 배신하는 란도 칼리시안이 존재할 수 없고, 인크레더블(*Incredibles*)의 에드나 모드가 미세스 인크레더블에게 불길하게 “남편이 어디 있는지 알고 있나?”라고 말할 수도 없으며, 브레이브하트(*Braveheart*)에서 스코틀랜드 귀족들의 배신 이후 영국 왕 측의 사람이 왕관을 들어올려 로버트 브루스(Robert the Bruce)를 밝혀내는 일도 없을 것이다. (보로미르가 프로도의 반지를 빼앗으려 하는 일은 언급할 필요도 없다!) 문제 상황은 가장 격렬하고 감동적인 순간을 제공한다. 죠셉 캠벨(Joseph Campbell)은 신화적 굴레(Mythic Wheel)에서 이런 점은

전형적인 헐리우드 영화 공식에서 필수불가결한 요소이며 모든 영웅들은 자신들의 가장 위대한 업적이 필요하다고 역설하고 있다.

* [역주] 란도 칼리시안(Lando Calrissian): 영화 스타워즈 5, 6 편에 등장하는 인물로 베스핀 행성의 클라우드 시티의 관리를 맡고 있다. 다스 베이더에게 한 솔로를 넘기지만 후에 다시 한 솔로를 돕게 된다.

* [역주] 에드나 모드(Edna Mode): 디즈니의 3D 애니메이션 ‘인크레더블(Incredibles)’에 등장하는 인물로 영웅들의 의상을 제작하는 역할로 등장한다.



Lionhead Studios의 *Fable*

게임에도 예외는 없다. 게임에서 가장 기억에 남는 순간들은 극적인 상황을 가속하는 반전에 있다. *Planetfall* 과 *Fable*, 그리고 *Beyond Good & Evil*과 *Deus Ex* 등을 생각해보라. 그러나 우리는 아직 배워야 할 것이 많으며 창조할 것도 많다. 자, 그렇다면 플레이어로 인한 실패와 극적인 반전을 어떻게 구분할 수 있을까? 한 번 떠올려볼 만한

가치가 있는 의문이다. 그리고, 필자가 주장했듯 이것은 우리가 답변을 시작할 수 있는 주제이다.

게임에서 극적인 문제 상황을 만들어내기 위해서 일찍이부터 쓰여온 가장 쉬운 방법은 바로 컷씬을 넣는 것이다. 필자가 기억에서 이 유사 깊은 기법을 이용한 최초의 게임은 바로 첫 번째 *닌자용검전(Ninja Gaiden)*으로, 각 레벨 사이에 짧은 그림들이 들어가 있었다. 이것과 동일하게 효과적인 기법이 *디아블로 2(Diablo II)* 및 다수의 *파이널 판타지(Final Fantasy)* 시리즈에도 사용되어 있으며, *Grim Fandango* 에서는 아주 멋지게 사용되어 있다. 이러한 방법은 안전하다. 플레이어는 조작이 불가능한 장면에서 실패를 했다고 느끼지는 않을 것이며, 이러한 장면들은 게임의 한 부분을 통과한 것에 대한 보상의 형태를 띄는 것도 가능하다.

이 방법에는 아무런 문제가 없지만, 업계는 컷씬을 쓰지 않거나 사용량을 줄여나가게 되었다. 컷씬이 나쁘지 않다는 것은 중론이지만, 극적인 상황을 *실제 게임 내(in-game)*에 배치하는 것이 장면 간의 분리가 이루어지지 않아 몰입도가 높은데다가 호소력이 더더욱 강하기에 효과적이기 때문이다. 그리고 이 호소력이야 말로 우리가 추구하는 것이다.

물론 반전을 게임플레이 내로 옮긴다는 것이 간단한 일이 아니기에 이 방법은 어려움을 가져온다. 모든 게임의 뒷면에는 같은 동일한 메커니즘이 존재한다. 우리는 플레이어에게 완벽하게 익혀야 할 기술들을 제공하고, 그 기술들의 효율적인 사용을 요구하며 플레이어를 나아가게 한다. 플레이어는 자신의 행동이 훌륭했는지에 대해서 알기 위해 피드백을 요구한다. 만약 플레이어가 자신이 일을 망쳤다고 생각하더라도 게임이 그것에 관해서 확실한 피드백을 전하지 않는다면 플레이어는 반드시 실망감을 느끼고 게임을 그만두게 될 것이다. 이때 게임 내의 드라마가 드라마로 받아들여지지 않는다는 것은 언급할 필요도 없다. 즉, 플레이어의 행동과 그 결과가 문제 상황 또는 반전에 훌륭하게 연결되어 주지 못한다는 것이다.

물론 게임플레이에 *연관된* 문제 상황은 좋은 것이다. 게임 내에서 계속 점프를 유발시켜서 플레이어가 ‘불공정’한 추락을 하게 만드는 것은 좋지 않다. 그렇지만 플레이어의 뒤쪽에 기둥이 무너지도록 해서 탈출구를 막는 것은 좋다. 사실 이걸 교과서적인 이야기이다.

플레이어의 통제, 소유, 권한 하의 물건을 건드리는 일 역시 일반적으로 금기이다. 파워업, 특수 능력, 장비, 축적된 점수 등 그것이 어떠한 것이던 간에 스토리와 무관하게 그것을 빼앗아가거나 동작을 멈추게 하지 말라. 물론 이러한 규칙을 어기는 방법이 있을지도 모르나 일반적으로 말하듯 그것은 결코 좋은 생각이 아니다.

플레이어가 자신의 능력을 *사용하게* 하는 문제 상황은 훌륭하다. 특히 역경 그 자체가 목적(objective)이 되는 경우에는 더욱 그러하다. 목적이란 일반적으로 게임플레이의 목표이자 게임 플롯의 진행 정도를 알리는 지표로 사용된다. 이러한 성질은 목표와 퀘스트에 커다란 가능성을 제공하는데, 여러 가지 미숙함으로 인해 문제를 일으키기도 한다.



게임의 장르와 목적 시스템의 경직성에 따라 극적 반전 상황 또는 일반적인 이야기 전달 상황에서 무엇을 할 수 있는지가 달라진다. 일반적으로 플롯 상에서 문제 상황을 임무의 처음이나 중간 부분에 배치하는 것이 매우 효과적이라고 한다. 이 경우 모든 미션을 아우르는 작은 플롯 원호(plot arc)를 생성하는 것에 도움이 된다. 목적의 끝에 반전을 선보이는 것은 목표의 타당성을 떨어뜨리는 위험성을 지닌다. 플레이어가 누군가를 구출하기 위해 보내졌다고 치자. 그런데 보내진 장소에 구출을 해야 할 사람이 없다면 플레이어의 성취감에 어떤 영향을 끼치겠는가?

목적은 문장으로 표현할 수도 있고, 반전을 다음 목적의 시작 부분으로 밀어둘 수도 있지만 모든 경우가 그렇게 쉽게 설정되는 것은 아니다. 반전이 임무의 끝 부분에 *가깝게* 위치하고 있더라도 이것이 결코 쉽게 다가올 수 있다. 특히 보스전을 하던 도중에는 더욱 그러하다.(혹은 비슷한 경우) 사실 액션의 도중에 스토리 관련 이벤트가 일어나게 되면 *그것이 어떤 것이라도* 문제가 된다. 왜냐하면 그것이 게임플레이와 대조되며 플레이어의 관심을 분산시키기 때문이다.

이것은 흥미로운 사실을 떠올리게 만든다. 흥미롭게도 *Half-Life 2*에서 가장 선명하게 떠오르고 인상 깊은 장면은 플레이어에게 제약을 걸고, 목표를 위해 달리게 만들고, 플레이어가 정상적으로 게임을 플레이 할 수 있는 능력을 망가뜨리는 부분이기 때문이다. 필자가 말하고 있는 장면은 바로 빌딩 장면이다. 경찰이 빌딩을 급습하고 혼돈이 덮쳐온다. 거주자들은 당신을 내보내고 안전을 위해 도망친다. 당신은 달리고 또 달리지만 결국에는 경찰들에게 포위되고 만다. 탈출구는 존재하지 않는다. 마스크를 쓴 무서운 경찰이 당신을 때리기 시작하고, 당신은 쓰러지고 화면은 검게 물들어 간다…… 그리고 곧 누군가가 구출을 시도하는 소리를 듣는다.

화면이 다시 밝아지면 경찰들이 주위에 쓰러져있다. 자신을 Alyx 라 소개하는 젊은 여성의 숨씨가 틀림없다. 곧 그녀는 당신을 안전한 곳으로 안내하겠다고 한다. 휴우! 이 장면들은 매우 강제적이며, 위에 언급된 대부분의 규칙을 어기고 있다. 어떻게 된 일일까? 답은 간단하다. 그들이 내가 일을 망치지 않았으며, 상황이 제대로 돌아가고 있음을 내게 납득시켰기 때문이다.(물론 다른 사람들 모두 그러할 것이라 생각한다.)

생각해보라. 이 부분까지 전체 게임은 상당히 이상하다. 목표가 존재하지 않는 것이다. 고전적인 목표 기반의 게임플레이와는 전혀 다른 것이라 할 수 있다. 게임을 플레이하며 이러한 사소한 단서가 플레이어에게 암시를 던지며 플레이어가 기꺼이 받아들이고자 하는 인상적인 극적 반전을 만들어내게 된다.



Valve Software 의 *Half-Life 2*

Valve 의 최근 작품 중, 이 장면은 현대 산업 세계에 공포감을 던지는 모습을 그리고 있는 것으로 내가 아는 것 중에서 최고의 예제이다. 극적인 규칙이 존재하는 순간과 구절이 플레이 경험을 이끈다는 것이다. 비교하자면 부족하기 그지 없는 내 스페인 내전 시나리오 중에서 오프닝 부분처럼 말이다. 또는 *The Indigo Prophecy*(유럽판의 경우 *Fahrenheit*) 그 자체와도 상당히 흡사하다. 이 게임은 사실 게임이 아니라 커다란 인터랙티브 극적 영상이라고 할법하다.

필자가 이야기하고자 하는 것에 대한 더 많은 예제가 존재할 것이라 생각한다. 창조적 통찰력이 일반적 상식을 뛰어넘은 디자이너들이 만들어낸 그런 작품들 말이다. 과거에 우리는 게임플레이와 컷씬을 나누어 액션과 스토리를 분리하고 능동적 영상과 수동적 영상을 구분하였다. 그러나 이러한 패러다임을 멈출 방법이 **존재한다**. 물론 쉽지는 않을 것이다. 우리는 플레이어가 게임을 플레이하고, **동시에** 스토리를 플레이하는 그런 게임을 만들고자 한다. 만약 이것을 성공한다면 우리는 매우 호소력 강하고 깊이 있는 감동을 전달해주는 게임을 만들 수 있을 것이다.

게임 드라마의 언어(language of game drama)를 만드는데 있어 필요한 것은 학문적 감각이다. 이러한 확립된 수단은 플레이어가 문제

상황을 좋은 이야기 전달 수단으로 받아들일 수 있게 해주며 자신의 파트를 누락하는 일이 없도록 할 것이다. 사소한 단서가 커다란 차이를 만든다. 플레이어에게 캐릭터를 조작할 방대한 능력을 제공하며, 스토리가 존재하는 게임이라면 게임플레이에서처럼 이벤트 장면에서도 캐릭터를 조작할 수 있어야 한다. 전장에서 친구를 돕기 위해 온 힘을 다해 달려가지만 결국 그가 죽음을 맞이하는 순간에야 그 자리에 도달하게 될지도 모른다. 매복을 당했다는 것을 깨닫고 필사적으로 부대를 후퇴시킬지도 모른다. 마법 덩굴이 발목과 손목을 잡아서 도망칠 수 없게 되는 바람에 필사적으로 탈출을 시도할지도 모른다. 이러한 예제에서 플레이어는 실패를 기술적 실패(skill failure)인지, 아니면 극적인 위험인지를 읽어낼 수 있어야 한다. 그렇다면 이것을 어떻게 구분할 수 있을까? 답은 예로부터 달라진 바가 없다. 카메라 각도의 변화. 음악 분위기와 광원의 변화. 강하게 적용된 모션 블러. 캐릭터가 속으로 하는 생각 또는 나레이터의 음성. 느려지는 시간의 흐름 등.

이러한 방법의 효과를 믿을 수 없다면 영화를 몇 편 보거나 70 년대나 그 전의 TV 쇼를 보도록 하라. 내가 좋아하는 예제는 전화 통화이다. 걱정 많은 영화 제작자를 생각해보자. 이 제작자는 관객들이 전화 통화 장면에서 두 사람의 통화를 따라올 수 없을 것이라 걱정할지도 모른다. 그래서 그는 화면의 중앙에 선을 그어 반으로 나눈 후 각 인물이 수화기를 잡고 있는 장면을 함께 보여준다. 자, 이제 가서 *The Departed* 를 감상하라. 두 명의 사람이 서로 얼굴을 맞대고 이야기하듯 자연스럽게 영화 내내 전화 통화가 이루어진다. 초기의 영화 제작자들은 관객들에게 상황을 직접 설명해줄 필요가 있었지만 우리가 사는 21 세기는 그렇지 않다.

나는 오늘날 게이머들에게도 이것이 똑같이 적용된다는 것을 말하고 싶다. 게임 드라마의 언어를 위해 투자할 필요가 있을 뿐만 아니라 그것을 유창하게 이야기할 수 있도록 게이머들을 가르칠 필요가 있다. 하루 밤에 혁명을 이루어내자는 것이 아니다. 언어는 발전에 시간을 필요로 한다. 우선, 플레이어들은 고전적 게임에서 제공하는 지속적인 긍정적 반응에서 그만 멀어져야 한다. 우리는 작은 문제 상황에서 시작하거나, 기억에 남을 법한 조금 큰 문제 상황을 연출해서 게이머들이 이러한 것에 익숙해지게 만들어야 한다. 그래서 더욱 많은 뉘앙스와 확실한 극적 경험으로 통하는 문을 열어야 하는 것이다. 현재 게이머들은 스토리와 스토리에 존재하는 문제 상황에 쉽게

지루함을 느낀다. 그 이유는 대부분의 스토리가 좋지 않으며 서투르게 전달되기 때문이다. 하지만 게임이 선보일 수 있는 맛을 본 게이머는 금방 다시 우리에게 돌아올 것이다. 게이머들은 다시 돌아와서 우리에게 좀 더 많은 것을 보여달라고 부탁하게 될 것이다.