

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

살아 움직이는 세상: 게임 디자인의 생태학

Kevin Carter
2007년 5월 8일

http://www.gamasutra.com/view/feature/1458/living_worlds_the_ecology_of_game_.php

필자는 무작위적으로 배치된 적들을 전부 때려잡고, 흩어진 파워업을 모으고, 점수를 얻고, 레벨을 올리고, 모든 길이 극악무도한 “메인 보스”로 향하는 모든 종류의 게임들을 플레이 해보았다. 대개의 경우



게임 세계는 매우 투명한데, 무슨 말인가 하면 컨트롤러를 잡고서 내려놓을 때까지 자신이 게임 속에 있다는 것을 느낄 수 있다는 것이다. 한 명의 플레이어로서 본인은 *세계(environments)*를 탐험하고 있는 것이 아니라 *레벨(levels)*을 깨고 있고, *외계인(alien)*과 싸우는 것이 아니라 *스크립트(scripting)*를 무찌르고 있는 것이다.

그렇지만 언제나 그런 것은 아니다. 가끔은 게임을 플레이하고 있다는 사실을 잊어버릴 때도 있다. 가끔은 마치 정말로 블랙 메사 연구시설의 환풍구를 지나가고 있는 느낌이 든다. 가끔은 마을에 공격을 해온 오크 족장을 정말로 찾고 있다는 느낌이 들기도 한다. 가끔은-

잠깐! 음, 잠깐 이야기를 멈추도록 하자. 혹시나 지금 필자가 여러분에게 잘못된 생각을 전달하고 있는 것은 아닌지 걱정되는

바이다. 필자는 결코 MMO 에서 채팅 창에 캐릭터에 맞춰 이야기를 하곤 하는 몰입도 중시 괴짜 같은 사람은 아니다.(“보라, 나는 Herengar 의 아들 Beragond 로, 가문은-.” 등의 이야기를 하는 사람들 말이다.)

그것에 대해서는 생각하지 말기를 바란다.

말하고자 하는 것은 바로 게임이 어떨 때는 *레벨*이라는 느낌을 주는가 하면 어떨 때는 *세계*라는 느낌을 준다는 것이다. 무슨 말인지 이해가 가는가? 차이는 미묘하지만 중요하다. 비록 이러한 방식의 차이(게임 플레이는 이와 무관하게 “작용” 한다.)와는 무관하게 게임을 재미있게 즐기긴 했지만 디지털화된 기하학적 세계를 탐험하는 느낌을 주는 게임보다는 실제 세계를 탐험하는 느낌을 주는 게임이 더욱 기억에 남으며 이런 경험이야말로 필자가 계속 게임을 하게끔 만드는 원동력이라 할 수 있다.

필자는 게임 세계를 실제처럼 느껴지게 도와주는 요소들을 정리한 노트를 작성한 바가 있다. 놀랍게도 이러한 종류의 몰입감은 그래픽과는 거의 관계가 없었다.(좋은 그래픽은 결코 나쁜 것이 아니지만 이 글에서 이야기하고자 하는 것은 그게 아니다.) 몰입감은 실제 세계에 존재하는 좀 더 미묘한 요소들에 의해 큰 영향을 받았다. 잘 만들어진 현실감 있는 게임에 대해서 작성한 이 노트는 세발자전거를 타던 때부터 비디오 게임을 플레이 해오며 보낸 시간에서 우려나온 경험을 바탕으로 쓰여진 것으로, 전체 내용을 3 가지 중요한 점으로 요약할 수 있었다. 재미있게도 이 3 가지는 직접적으로 생태학(ecology)으로 연결되었다. 그러니 이 글을 비디오 게임 세계를 만드는 기본 생태학을 설명하는 시도로 생각하기 바란다.

만약 스포츠 게임이나 퍼즐 게임을 디자인한다면 이 글은 읽지 않아도 좋을 것이다. 그렇지만 만약 하나의 세계를 만드는 입장이 되어 흥미롭고 현실감 넘치는 배경을 만들고자 노력하는 디자이너라면 글이 아무리 괴이쩍고 이상하더라도 계속 읽어나가길 권하는 바이다. 이 글은 독자들에게 간단한 3 개의 가이드라인을 제공하며, 이것을 이용해 게임 세계를 더욱 현실감 있게 만들어 재미를 더욱 증대시키는 것이 가능하다.

1) 생물은 환경(environment)의 일부이다

플레이어가 아닌 캐릭터(NPC)를 염두에 두고서 레벨 디자인 과정을 시작하라

이 부분에서는 “생태학”이라는 단어를 매우 느슨하게 사용할 예정이다. 그러므로 엄격한 생태학적 기준으로 살아가는 생물에 생태학을 적용할 필요는 없다. 즉, 이러한 주장은 오직 비디오 게임 세계를 제작하는 이론에서만 유효하며 필자가 설명할 생태학 패턴은 살아있지 않은 생명체, 즉 언데드 좀비나 자가 복제를 하는 로봇, 움직이는 젤라틴 덩어리인 우즈 등... 혹은 그 외에 당신의 게임 속에 등장하는 영웅이나 강력한 메인 보스의 중간에 위치하는 존재들에 적용하는 것이 가능하다!

어떠한 경우에도 다음의 두 가지는 명심해야만 한다. 1) 생물은 환경의 일부이며, 부수적인 규칙이다. 2) 생물의 형태는 환경에 의해 결정된다. 이 말은 생물들이 아무것도 없는 허공에는 존재하지 않는다는 것이다. 플레이어가 게임 세계 내에서 생물을 마주치게 되면 그 생물은 반드시 한 눈에 그 배경에 속하는 것처럼 보여야만 한다. 배경과 생물 사이에 존재하는 연결을 알 수 있도록 만드는 것은 대부분의 게임 디자이너가 생각하는 것보다 훨씬 쉽다. 이것을 해내기 위해서는 대여섯 가지의 방법이 있다. **환경적 연관(environmental associations)**, **정황적 사건(contextual events)**, 혹은 매우 간단하게 NPC 모델의 **외관(visual appearance)** 그 자체만으로도 배경과 생물의 연관을 이끌어낼 수 있다.

생물을 주변 세상에 연결시키는 가장 쉬운 방법은 생물과 주변 게임 지형의 **환경적 연관**에서 찾아볼 수 있다. 즉, 생물이 게임의 어디에서 나타나던지 간에 생물의 종류에 맞는 어떠한 물체(혹은 물체들) 주변에서 등장해야 한다는 것이다.

예를 들어 *월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)*에서 실리시드(거대한 벌레 모양의 생물)는 자신의 주변에 이상한 갈퀴와 흡사하게 생긴 키티질 동지를 짓곤 한다. 이러한 구조물은 실리시드의 껍질과도 흡사하게 생겼는데, 마치 실리시드가 이러한 구조물 안에서 만들어졌거나 성장해 그 안에서 살고 있다는 느낌을 전달해준다. 그 결과로 플레이어가 이러한 구조물을 볼 때면 그 주위에 실리시드가

있다는 것을 알아차릴 수 있다. 이러한 종류의 논리 구조는 *월드 오브 워크래프트*의 탐험가들에게 사실적인 느낌을 전달하며 키틴질 탐 근처에서 화난 거대한 벌레를 보더라도 놀라지 않을 수 있게 만들어준다.

*월드 오브 워크래프트*의 실리시드 동지

실리시드들은 *와우*에 등장하는 수많은 종족들 중 하나일 뿐이며 이러한 종족들은 모두 독특한 형태로 생물과 연결된 배경을 선보인다.



*월드 오브 워크래프트*에 등장하는 퍼볼그(구멍 뚫린 통나무와 동물 가죽에 새겨진 부족 표식)나 멀록(해안을 따라 건설된 기둥 위의 집) 역시 독특한 거주 환경을 지니고 있다. 사실 *와우*의 거의 모든 생물들은 자신들 나름의 건축 양식을 지니고 있으며 심지어 우즈조차 녹색의 진흙덩이에서 그 모습을 드러낸다.

그 결과로 *와우*에서는 극히 적은 생물만이 배경과 어울리지 않는 모습을 보인다. 아무것도 없는 곳에서 갑작스럽게 나타나는 것은 존재하지 않는다. 환경적 연관은 이러한 생물들이 *플레이어가*

도착하기 오래 전부터 그 지역에서 거주해왔다는 느낌을 주며 플레이어가 반 무의식적으로 이들이 실제로 살아서 움직이며 자신들 나름의 패턴과 지속성을 지니고 있다고 느끼게 만들어 준다. 하지만 더 중요한 것은 플레이어가 특정 환경에서 등장하는 적을 보고 놀라는 일이 매우 드물다는 것이다. 즉, 게임 세계에 대한 현실성(believability; 신뢰성)이 증가하는 것이다. 숲 속에 무작위적으로 배치된 고블린과 그리폰들을 넓게 펼쳐진 평원에 서있는 다수의 고블린과 그리폰과 비교해 보라. 환경적 연관은 현실적인 생태계를 이끌어내는데 큰 역할을 한다. 게임에 이곳 저곳을 돌아다니는 야생 생물들을 가득 넣으라는 말은 아니다. 단지 이러한 종류의 조우가 일반적이어서는 안 된다는 것이다.

생물과 환경 사이의 연관을 만들어내는 또 다른 방법은 바로 **정황적 사건**이다. “정황적 사건”은 NPC가 주변 환경에서 벌이는 모든 행동을 좀 더 전문적인 말로 표현한 것이다. 일반적으로 이러한 행동은



스크립트를 통해 이루어지지만 반드시 그런 것은 아니다. 이것이 실제로 동작하는 과정은 말로 듣는 것보다 훨씬 간단하다.

*하프라이프(Half-Life)*에서 발생한 수많은 사건들이 기억나는가? 헤드크랩과 생체 무기를 든 외계의 침략자, 그리고 블랙 옴스와 해병대가 사방에서 어떻게 등장했는지 기억이 나는가? *하프라이프*에서는 수많은 종류의 적들이 등장했고 그들 중 누구도 원래부터 블랙메사 연구소(*하프라이프*의 배경이 되는 장소)에 있던 존재는 아니었지만 대부분은 플레이어와의 조우가 매우 자연스럽게 사실적이었다. 이것은 *하프라이프*의 디자이너가 정황적 사건을 매우 효과적으로 사용했기 때문이다.

그렇다면 한 번 자세히 설명을 해보도록 하자.

본인은 가능하면 누구에게도 게임의 내용을 누설하고 싶지 않다. *하프라이프*에서 적들은 두 곳으로부터 오게 되는데, 하나는 정부 군사 기관이고 다른 하나는 젠(Xen)이라 불리는 외계 공간이다. 게임을 진행하며 디자이너는 플레이어가 해병대와 외계인이라는 두 개의 외부

세력으로부터 침략받고 있다는 것을 상기시키는 정황적 사건을 발생시킨다. 전투에 참가하기 위해 헬기에서 강하하는 해병대가 보이는가 하면, 전진기지를 설치해둔 모습이나 보급품으로 가득 찬 트럭에서 물건을 내리는 모습도 볼 수 있다. 해병대가 정찰대를 보내는 것을 볼 수도 있으며 블랙메사 연구소의 (의미 없는) 환풍구를 기어 지나가며 라디오로 임무에 대해 이야기하는 모습을 엿들 수도 있다.

외계인들도 이와 비슷한 모습을 보인다. 플레이어는 외계인이 녹색 틈에서 건물 안으로 순간이동 해오는 모습을 볼 수 있으며, 이것은 게임의 시작 부분에서 실험의 실패로 열리게 된 틈과 동일한 것이다. 이러한 사건을 목격하며 플레이어는 어떤 적이 블랙메사 연구소의 어디에서 무엇을 하고 있는지를 명확하게 이해할 수 있다. 비록 이러한 적들은 게임의 배경이 되는 곳에 원래 존재하고 있지는 않았지만 총을 들고 날카로운 이빨을 드러내고서 전투를 준비한 모습으로 자연스럽게 플레이어와 조우하게 되는 것이다.

정황적 사건은 게임 세계에 생명을 불어넣는 점에서 또 다른 중요한 역할을 한다. 정황적 사건은 NPC 가 마치 플레이어처럼 주변 환경과 상호작용을 할 수 있다는 것을 보여주며 NPC 와 환경과의 관계를 강화시키는 것이다. 한 창고를 점거한 해병대가 불운한 플레이어가 지나가길 기다리며 총구를 들이대고 있는 것과 같은 해병대가 화물 엘리베이터를 타고서 플레이어가 돌아보고 있는 아까와 같은 창고에서 등장하는 것은 전혀 다른 느낌을 준다.

정황적 사건은 게임 세계와 그 세계 속의 생물들이 다른 때보다 더욱 역동적으로 느껴지게 만든다. 우리가 모두 알고 있듯이 역동적인 세계는 더욱 사실적으로 느껴진다. 앞서 언급한 엘리베이터의 예자가 스크립트 된 내용이라서 플레이어가 창고에 도착하고서 정확히 20 초 후에 해병대가 등장하더라도 이것은 여전히 게임을 예측이 어렵게 만들어주고 사실성을 강화시켜준다. 이 사건을 겪은 후 플레이어는 달한 갑작스레 적이 뛰쳐나올 것을 대비해 엘리베이터 문을 경계하며 조심스레 움직이게 될 것이며, 이것은 바로 게임 디자이너인 당신이 의도하는 바일 것이다.

흥미로운 걸다리를 덧붙이자면, *하프라이프*의 디자이너는 생물들을 게임의 세계에 잘 융합시키기 위해 **구조적 연관(architectural**

associations)을 효과적으로 사용하기도 했다는 것이다. 예를 들어 샌드백이 쌓여진 바리케이드를 보면 그곳에 해병대가 있다는 사실을 알 수 있으며, 녹색 쟈 식물이나 벽이나 바닥에서 빛나고 있다면 외계인이 근처에 있다는 사실을 알 수가 있다. 하지만 구조적 요소를 효과적으로 사용하는 것은 앞서 이미 이야기했으므로 다음 내용으로 넘어가도록 하겠다.

NPC와 환경과의 연관성을 알리는 또 다른 방법은 바로 NPC 모델 자체의 **외관**을 이용하는 것으로 수많은 방법이 있지만 그것을 하나하나 전부 설명하지는 않을 생각이다. 왜냐하면 이 개념은 상대적으로 직선적이며, NPC가 주변 환경에 어울리게 만드는 것이 중심 요소이기 때문이다.

수많은 방법들을 전부 설명하기보다는 크게 살펴볼 수 있도록 예를 나열해보도록 하겠다. 초심자는 *스타워즈 갤럭시즈(Star Wars Galaxies)*에 등장하는 스웬프 트루퍼(swamp trooper)를 생각해보라. 이들은 일반적인 하얀색 복장 대신에 주변의 환경에 어울리는 녹색의 위장색을 띠고 있다. *에버퀘스트(EverQuest)*에 등장하는 트렌트(나무 생물)은 3 가지 종류가 존재한다. 오크(oak), 버드나무, 고목이 그것으로 다양한 지역에 녹아들 수 있게 해준다. *둠 III(Doom III)*에 등장하는 로스트 소울(lost soul)의 주변에 붙어있는 불은 게임의 후반부에서 볼 수 있는 지옥의 불길과 대략 흡사한 모습을 보인다.(다시 한 번 필자가 게임의 내용을 누설해 누군가의 게임 경험을 망치진 않았기를 빈다.) *페르시아의 왕자(Prince of Persia)*에 등장하는 거인은 벨트에 해골에 매달려 있는데 이것은 거인의 동지에 있는 다른 해골들과 크기가 동일하다. 즉, 과거에도 플레이어처럼 많은 영웅들이 이 거인에게 제물로 바쳐졌다는 것을 암시하고 있는 것이다. 이처럼 거의 손을 대지 않고도 NPC와 환경 사이의 연관성을 증대시킬 수 있으며, “배경”, 즉 게임 디자이너로서 당신이 전달하고자 하는 레벨을 더욱 현실적으로 만들 수 있다.



///의 공포스러운 로스트 소울

또한 이러한 주제를 다루면서 동물학에 관련된 책을 읽어보고 어떤 종류의 동물이 어떤 환경에서 살고 있는지에 대해 읽어보는 것도 좋을 것이다. 이때까지 수많은 게임들이 특정 생물들이 일반적으로 살 수 없는 환경에서 살고 있는 모습을 본 적이 있다. 극지방에 살고 있는 곤충이 계속해서 필자를 혼란스럽게 하는 좋은 예이다. 사막에 있는 거대 식충 식물도 예가 될 수 있을 듯 하다. 게임 세계를 만들며 생물학적 규칙을 반드시 준수하라는 말이 아니다. 단지 3.5억년의 생물학적 진화를 거치며 이루어진 지구의 생태학을 따르는 것은 더욱 사실적인 세계를 구성하는데 도움이 될 수 있다는 것일 뿐이다. 그냥 그렇다는 말이다……

2) 생물은 영역에 영향을 받는다

생물들을 자원 주변에 모으라

사막은 메마른 모래로 가득하다…… 오아시스는



제외하고 말이다. 이곳에는 야자수, 도마뱀, 잔디, 양치식물 등 생명이 가득하다. 왜냐하면 이곳이 사막의 다른 지역과는 다르기 때문으로, 오아시스는 중요한 지원이며 특히 물이야말로 가장 중요한 것이다.

필자가 오아시스를 예로 든 이유는 바로 이것이 비디오 게임 세계를 만드는 사람들이 사용해야 할 다음 개념을 영상화하는데 가장 좋은 방법이기 때문이다. 일반적으로 생명은 자원의 근처에 모여드는 습성이 있다. 인간은 길 주위에 살고, 개구리는 파리 주위에 산다. 고래는 플랑크톤 주위에 살고 좀비는 무덤 주위에 산다. 어떤 동물이 이야기하고 있느냐가 중요한 것이 아니라 모든 생물은 게임 디자이너가 그에 맞는 자원을 생각해낼 수 있는가 하는 것이 중요하다. 간단하게 들리겠지만 사실적인 게임 세계를 만들기 위해서는 힘든 과정을 거쳐야만 한다.

필자가 계속해서 *월드 오브 워크래프트*를 이야기하는 팬보이(fanboy)가 되고 싶지는 않지만 그만큼 이 말만은 반드시 해야겠다. 인구가 자원에 기반을 두고 구성이 되는 세계를 만드는 힘에 있어서 *와우*는 현존하는 게임 중 최고의 지속성을 지니고 있다는 것이다. 대부분의 생물은 게임 내에서 특정한 자원 주변을 돌아다니게 되며, 여기서 말하는 자원은 어떤 것이든 될 수 있다. 농장, 광산, 목재 하치장, 수원, 거대 파워 크리스탈, 무역로, 또는 *와우*의 선조격 작품이라 할 수 있는 *워크래프트 III(Warcraft III)*; 실시간 전략 게임으로 다양한 자원을 모으는 것과 연관된 게임)의 요소 등 모든 것이 자원이라 할 수 있는 것이다.

[역주] fanboy: 우리나라의 ‘빠돌이’와 비슷한 개념.

자원을 의도적으로 배치한다고 하더라도 결과는 대부분의 생물들이 자연스럽게 배치된 것처럼 보이게 되는 것으로 나타난다. 인간형 생물체는 보급품이 가득한 상자 옆에 서있고, 멀룩은 해안 근처에서 사냥을 한다. 심지어 독수리는 드래곤의 시체 위를 날아다닌다. 모든 것은 자원 근처 영역의 영향을 받는 것이다!

이러한 원리를 이용하는 또 다른 게임은 바로 *배틀필드 2(Battlefield 2)*이다.(그리고 *배틀필드 1* 역시 예가 될 수 있을 것이지만, 사실 직접 해보진 못 했다.) 차량의 종류와 방어용 거치 시설은 기지

주변에서 스폰되게 되며 기지의 소유 국가가 어디인가에 따라 달라지게 된다.(예: 중국, 미국, 이라크) 비록 게임 구조는 매우 일반적인 깃발 뺏기 FPS 이지만 이 게임은 통제가 필요한 자원으로써의 기지가 등장한다는 점에서 충분히 언급할 만한 가치가 있다. “어째서 이라크 저격수가 나를 우선순위를 조준하고 쏘는 걸까? 아, 내가 지대공 미사일 발사기에 앉아 있어서 팀을 지키기 위해 날 쏘는거구나.” 라고 생각하게 되는 것이다.



영역이 중요한 역할을 하게 되는 Interplay의 *아웃 오브 디스 월드*
(*Out of This World*)

아웃 오브 디스 월드(1990 년 초에 출시된 게임이니 기억하지 못한다고 하더라도 걱정하지 말라)은 생존을 위해 고군분투하는 “조난당한” 과학자를 주인공으로 삼은 최초의 게임이다. 오프닝 레벨에서 플레이어는 자신이 적대적인 외계 제국에 떨어졌음을 깨닫게 된다.

게임의 나머지 부분을 진행해나가며 플레이어는 숲과 도시를 넘나들며 생존을 꾀하게 된다. 몇 레벨을 지나고 나면 어떤 종류의 생명체가 어떤 지역에 살고 있는지를 알 수 있게 되며, 그런 지역들(하수구, 동굴, 숲, 도시)을 지나가며 그곳의 생명체들이 당신을 어떻게 죽이려고 하는지를 이해할 수 있는 것이다.

당연하게도 이러한 생명체들은 특정 자원의 주변에 무리를 이루는 모습을 보인다. 인간형 외계인은 거대한 에너지(레이저 권총을 충전하는데 사용할 수 있다.)가 존재하는 군사 기지에 살고 있으며 쓰레기를 먹고 사는 거대한 입을 가진 외계인은 쓰레기(예: 플레이어인 바로 당신)이 떨어질만한 구덩이에서 대기하고 있다. 이 게임에서는 외계 생명체의 직접적인 등장이 상대적으로 적은 편이므로 이러한 지식은 특히 효과적이다. 마지막 레벨에서는 주변에 존재하는 자원을 통해 어떤 생물이 기다리고 있을지를 확실하게 알 수 있게 된다.

통찰력이 뛰어난 독자는 **자원**(이 글의 두 번째 주제) 근처에 생물이 무리 짓는 원리는 생물이 환경의 일부로 보이게 하는 원리(이 글의 첫 번째 주제)와 매우 흡사하다는 것을 이해했을 것이다. 만약 필자가 이것들이 사실은 같은 개념이라는 것을 시인해야만 할 정도로 이 두 개가 너무 흡사해 글을 조금만 바꿔서 이 개념을 두 번 선보이더라도 주제 전달은 완벽하게 이루어질 것이다.

생물은 환경의 일부이고, 그 이유는 환경이 생물을 유지할 수 있게 해주기 때문이다.

알겠는가?

알았다고?

훌륭하다.

3) 생물들은 선천적인 계층을 구성한다

비슷한 생물들을 계층적으로 나열하라

чек스 믹스(Chex Mix)는 유티쿼터스 파티 스낵으로, 끝내주게 맛있다. 안에는 베이글 칩, 프레즐, 옥수수 체크스, 밀 체크스, 그리고 그 외에 자그마한 막대빵으로 보이는 것 등이 하나의 큰 그릇 안에 섞여있는데 이것을 한 손 가득 집어 들고서 먹으면 매번 다른 맛을 느낄 수 있기에 좋다.

그렇지만 체크스 믹스 모델 - “모든 것이 다 섞여 있는 것이 좋다.” - 이라는 것이 레벨 디자인에 있어서는 바람직하지 않다. 이 말은 결코 General Mills 의 사람들을 모욕하기 위해서가 아니다. 다양성은 분명 삶의 좋은 양념이라고 할 수 있지만 게임 세계에 생물들을 기본적으로 배치하려고 하는 과정에서 불필요한 다양성이 나쁜 것이 될 수 있다. 너무 많은 다양한 생물이 같은 지역에 있는 것은 너무 적은 생물을 넣는 것만큼이나 나쁜 일이다. 아래의 예제를 한 번 살펴보자.

[역주] General Mills: 시리얼류의 스낵 판매 회사

당신이 RPG 의 던전을 탐험하고 있는데 첫 번째 방에는 30 마리의 고블린이 있으며 그 뒤의 두 번째 방에는 용이 있다는 것을 깨닫게 되었다. 고블린이 잡아 먹히는 것을 막고 있는 것은 단지 부서지기 쉽게 보이는 나무 문 뿐이다. 물론 문이라는 것은 일종의 경계의 역할을 하긴 하지만, 이러한 상황은 실제 세계에서는 거의 일어나지 않는다. 어째서 드래곤이 그냥 문을 부수고 나와서 고블린들을 가볍게 잡아먹어버리지 않는 것일까? 이러한 실수는 게임 세계에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 단지 디자이너가 적과의 조우 템포를 바꾸고 싶다는 이유로 서로 어울리지 않는 생물이 같이 배치 되었다면…… 목적은 훌륭하지만 이것을 남발하면 게임의 현실감을 떨어뜨리게 된다.

궁극적으로 체크스 믹스 스타일의 배치는 다음에 기다리고 있는 것이 무엇이 될지 알 수 없는 긴장감 넘치는 게임 세계를 만들 수 있지만 플레이어에게 의식의 필요성을 부여하지 않으며 플레이어가 새로운 레벨에 진입하더라도 즉시 최초의 환경에서 사용했던 것과 동일한 전술을 사용하게 되어버린다.

그렇다면 디자이너는 적과의 조우 다양성과 현실성 사이에서 어디에 줄을 그어야 하는지 어떻게 알 수 있을까? 간단하다. 해당 생물들의 계층 구조(hierarchical relationship)에 맞춰 그저 스스로에게 리트머스 시험을 해보도록 하라.

위에서 예로 든 고블린과 드래곤을 살펴보도록 하자. 드래곤을 고블린의 바로 뒤쪽 방에 배치하기보다는 고블린의 해골로 가득한 지하 동굴의 격리된 구역에 위치한 동지에 배치하면 어떨까? 이것은 고블린과 드래곤이 서로 상호작용을 하고 있다는 것을 명확하게 나타내준다. 그렇지 않은가? 이것은 단지 더욱 멋진 게임 세계 제작 기준이 될 뿐만 아니라 던전 내에서의 드래곤의 존재를 정당화하는 것이기도 하다. 즉, 드래곤은 고블린들을 먹기 위해서 그곳에 있는 것이다! 이것은 또한 어째서 고블린들이 전부 동굴 위쪽에 모여있는지를 간접적으로 전달해준다. 고블린들의 경우는, 드래곤에게 먹히고 싶지 않기 때문에 그곳에 있는 것이다!(이러한 사실들은 위에서 언급한 자원 주변에서 무리를 짓는 생물들의 원리에 잘 맞아떨어진다.) 이러한 배치는 드래곤과 고블린이 포식자와 먹이의 관계를 지니고 있기에 사람들의 이해를 이끌어낼 수 있다. 이들은 다른 상대와도 상호작용을 하며, 물론 플레이어와도 상호작용을 한다.

실제 세계에는 다양한 계층 구조가 존재하는데, 이 중 몇 가지만 예를 들자면 포식자와 먹이의 관계, 기생 생물과 숙주 관계, 주종 관계, 지도자와 추종자 관계, 창조자와 창조물 관계, 부모와 자식 관계 등이 존재한다.

자, 그렇다면 한 장소에 원하는 만큼 다양한 종류의 적과의 조우를 구성해보라. 여기서는 어떤 규칙도 적용할 것을 강요하지 않겠다. 단지 각 NPC가 최소한 하나의 계층 구조를 지니고 있도록 하고, 가능하다면 주변의 다른 NPC 종류와 모든 계층 구조를 지닐 수 있게 하라. 다시 *하프라이프*를 예로 들어보도록 하자. 헤드 크랩(head crab)을 기억하는가? 이들은 작고 빠른 괴물들로 어디선가 뛰어올라



*하프라이프*의 작지만 위험한 헤드 크랩

사람의 얼굴에 달라붙으려고 한다. 헤드 크랩이 주변에 있으면 헤드 크랩에게 당한

사람들을 주변에서 발견할 수도 있다. 이들은 얼굴에 헤드 크랩이 붙어서 DNA가 변형되는 바람에 헤드 크랩에게 조종당하는 좀비가 되어버린 사람들이다.

헤드 크랩과 헤드 크랩의 피해자는 게임플레이 측면에서 전혀 다른 상대이지만 - 헤드 크랩은 작고 빠르지만 피해자는 느리고 강력한 공격을 한다 - 명확한 계층 구조를 지니고 있기 때문에 이들이 같이 있더라도 매우 자연스럽다.

그러므로 다음 게임 레벨을 디자인 할 때 아이언 골렘을 조정하는 마법사를 같이 배치하도록 생각해보라. 프레데터의 사냥 무리가 에일리언으로 가득 찬 계곡을 지나가도록 만들라.(프레데터와 에일리언의 영화 라이선스를 받았다고 생각하자!) 고블린 노예가 오거 주인 옆에서 스폰되도록 만드는 것도 좋다. 이러한 것들은 생물들이 서로에게 영향을 끼치게 만들어 당신의 게임 세계의 연관성을 더욱 강하게 만들어준다. 적들은 단지 플레이어와 싸우기를 기다리고만 있는 것이 아니라 자신 나름의 삶을 살아가며 행동을 하고, 무리를 짓는 것이다.

4) 전부 다 합치기

플레이어가 배울 수 있는 지속적 생태학적 패턴을 만들기



그렇다면 이러한 3 가지 가이드라인이 제공하는 결과는

무엇일까? 생물들을 환경에 알맞게 만들고, 자원의 주변에 배치하고, 계층 구조를 통한 공생관계를 끌어낸다면 궁극적으로는 게임 세계의 개별 요소들을 하나의 현실감 넘치는, 생태학으로 서로 다른 요소들이 연결되어 있는 실제 세계의 완전한 복제품을 만들 수 있게 될 것이다.

그것 뿐만이 아니다. 이러한 세계 제작 가이드라인은 - 제대로 적용될 경우 - 게임플레이를 진보시키기도 한다. 만약 당신이 게임이 본질적으로 패턴을 학습하고 숙달하는 것이라는 개념을 규정하게 된다면 다수의 게임 디자이너가 이러한 개념을 공유하면서 게임 세계의 생태학은 플레이어가 배워야 할 또 하나의 패턴이 될 것이며, 이 패턴은 생물의 특성에 따른 개별 생물에서 나타나는 보조 패턴을 강화하고 연결하는 것이 될 것이다.

이러한 가이드라인이 어떻게 게임플레이를 향상시킬 수 있는지에 대해 이해하기 위해서는 이 글에서 앞서 언급된 예제들을 살펴보도록 하라. 만약 당신이 똑똑한 플레이어라면 *하프라이프*에서 헤드 크랩을 보았을 때 주변에 또 다른 헤드 크랩에게 당한 피해자가 공격해올 것을 대비해서 샷건을 꺼내 들고서 준비를 하고 있게 될 것이다.

이와 흡사하게 *월드 오브 워크래프트*에서는 저 멀리 키틴질 탐이 보이면 곧 그곳에서 실리시드와 싸울 것임을 예측할 수 있으며 비록 약하지만 수는 많은 실리시드 유충들을 상대하기 위해 광역 공격을 준비하게 될 것이다. 또한 고블린과 드래곤에 대한 가상의 예제에서는 방금 들어선 동굴에 흠뻑러진 고블린 뼈들을 보고 큰 전투를 대비하게 될 것이다. 이 글에서 제안된 3 개의 가이드라인은 궁극적으로 게임 세계를 하나로 묶는 연결 조직이 될 수 있다. 이러한 연결 조직이 더욱 두껍고 탄탄할수록 게임 세계는 더욱 현실적이 될 것이며 모든 게임 디자이너가 도달하고자 하는 궁극적인 목표에 좀 더 쉽게 다가갈 수 있을 것이다.



Sony의 PlayStation 2 액션 서사시 게임인 *갓 오브 워(God of War)*

오늘날 시장에 존재하는 모든 비디오 게임의 반 이상이 우리와는 다른 세계를 배경으로 삼고 있음을 기억하라. 플레이어는 버려진 행성인 제베스(Zebes)의 표면에 착륙할 수도 있고(*메트로이드[Metroid]*), 괴물이 가득한 고대 그리스 세계에서 길을 찾아 나설 수도 있다.(*갓 오브 워*) 많은 게임들이 이처럼 일상으로부터 탈출할 수 있는 새롭고 창조적인 상상의 세계를 선보이고 있으며 어떤 세계는 완전히 새로울 수도 있고, 어쩌면 무섭도록 현실과 흡사할 수도 있다. 그렇지만 이러한 세계들 중에서 최고의 것은 게임 세계 그 자체를 유지하면서 우리 세계의 패턴을 모방한 것이라 할 수 있다. 이를 통해서만 플레이어가 동적이고 사실적인 게임의 배경을 익히고 대응할 수 있게 되기 때문이다.