

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

일반인과 액션히어로: 우수한 플레이어 캐릭터 만들기

Ben Schneider

2007년 5월 22일

http://www.gamasutra.com/view/feature/1420/the_everyman_and_the_action_hero_.php

오이디푸스가 주인공인 게임은 없다.

개인적으로는 비디오게임에서 스토리가 얼마나 많은 제약요소를 가지고 있는지에 대해 말하는 것을 좋아하지만, 게임을



플레이하지 않는 친구들을 위해 우선 스토리 내용이 게임으로는 할 수 없는 사항에 대해서 이야기하겠다. 이들 대부분은 주인공과 관련이 있다. 우선 게임에서는 게임 플레이를 방해하는 영웅을 플레이어 캐릭터로 내세울 수는 없다. 이러한 이유로 영화나 소설, 드라마 속의 멋진 주인공 대부분이 게임의 메인 캐릭터로 어울리지 않는다.

예를 들어, 자신의 눈을 찌른 오이디푸스나 남편을 살해하는 클레템네스트는 스토리의 전개상으로는 매우 중요하지만, 플레이어가 이들 캐릭터를 플레이하면서 자신의 눈을 찌르고 남편을 살해하도록 만들 수는 없다. 같은 이유도 아킬레스도 주인공으로 적합하지 않다. 세계 최고의 전사가 되는 것도 좋지만 그렇다고 텐트에 앉아 노예들이나 부리고 앉아 있을 수는 없다. 플레이어가 기분이 안 좋은 상태로 플레이를 하면서 주인공이 플레이어가 공감할 수 없는 행동을 한다면, "내가 왜 미쳤던 거지? 왜 그렇게 바보같이 굴었던 거야?"

그리고 이제 갑자기, 자살한 이 친구를 좋아하라고?"라고 생각할 것이기 때문이다.

그리고 반드시 고대 그리스로 돌아가야 할 필요는 없다. 델마와 루이스, 트래비스 빅클(택시드라이버의 주인공), 홀든 콜필드(호밀밭의 파수꾼의 주인공), 아멜리아, 심지어는 햄릿까지도 주인공 목록에 추가할 수 있다. 이들 캐릭터의 훌륭한 점은 플레이어가 자신의 자유의지로 저항하고 분노할 수 있는 조건을 갖추었다는 것이다.

이것이 바로 문제의 핵심으로, 게임에서 플레이어 캐릭터는 플레이어가 선택하고 행동하고 공감할 수 있는 캐릭터가 되어야 한다. 이상하게 들릴 수 있지만, 플레이어가 자신의 캐릭터로 무엇을 해야 할지 듣는 것은 계약 위반이다. 아마도 에이전시의 기본 원칙을 방해하는 행위일 것이다. 이는 우리가 어떤 행동을 하려고 할 때, 미리 무엇을 해야 할지 듣는다면 난처하고 불편해지는 것과 같은 이치일 것이다.



우리가 플레이어를 위해 만든 느낌과 감동은 플레이어들에게 주인공이 어떤 사람인지 말해주는 것이 아닌 플레이 가능한 경험을 통해 전달되어야 한다. 게임에서, 복수를 위해 미친척하겠는가? 아니면 첫눈에 반한 남자를 위해 부활절 달걀 찾기를 계획할 것인가? 그것도 아니면

깎아지른 절벽을 시속 200 킬로로 질주해 화려한 최후를 맞이하겠는가?

그렇다면 원래 이야기와 다른 선택을 생각해 내는 것을 성가시게 생각하는가? 플레이어들이 스스로 생각해서 선택을 하려면 많은 대가가 필요하다. 그리스 신화에 나오는 사람들처럼 게이머도 절대 자신의 운명을 듣고 싶어하지 않는다. 우리는 자기 자신의 주인이 되길 바라며, 아니면 최소한 자신의 모습에 감동을 받기를 바란다.

결과적으로 플레이어가 플레이어 캐릭터를 받아들이고 단순한 기계수준 이상으로 게임에 몰입한다면, 캐릭터는 실체가 되고 힘을 가지게 된다.

수동적인 스토리에서 차용한 수많은 툴과 예시는 게임에서 효과를 발휘하지 못한다. 영웅은 우리 자신을 대신하지 못할 정도로 멍청하거나 광기에 들려 있거나 훌륭해서는 안 된다. 그리고 플레이어가 마우스나 컨트롤러를 집어 던지고 싶을 정도로 비정하거나 그릇된 결정을 내려서도 안 된다. 또 비밀이 너무 많거나 아무것도 아닌 일에 자제력을 상실하거나 분명히 눈에 보이는 힌트를 놓쳐서도 안 된다. 최소한 현재 우리 세대의 스토리텔링에서는 이렇게 플레이어를 사로잡는 인기 영웅의 만드는데 방해가 되는 요소가 너무도 많다.

이러한 제약을 고려해볼 때 플레이어 캐릭터를 만들기 전에 다음과 같은 점을 먼저 살펴보아야 한다. 비디오 게임에서 좋은 캐릭터란 어떤 캐릭터인가? 우리는 어떻게 그러한 캐릭터를 만들고, 활기를 불어넣을 수 있는가?

하이클성의 오디세우스

오디세이에는 오디세우스와 그의 아들 텔레마코스라는 두 명의 영웅이 등장한다. 그럼 비디오게임을 바로 시작할 수 있는 두 명의 메인 캐릭터는



준비가 된 셈이다. 훌륭한 모험극인 오디세이에 등장하는 솜씨가 뛰어난 아버지와 충성스러운 아들을 통해 우리는 게임에서 흔히 만나는 두 캐릭터인 액션히어로와 일반인 모두를 만날 수 있다. 이 두 가지 캐릭터는 비디오게임 주인공의 가장 일반적인 형태라고 할 수 있다.

오즈의 마법사의 도로시, 반지의 제왕의 프로도로 대표되는 일반인 캐릭터는 특별한 상황에 처했지만 우리 자신에 가장 가까운 인물이다. 우리는 종종 이들 일반인에게서 크게 성장할 가능성을 찾기도 하지만, 해리포터나 루크 스카이워커처럼 시작은 매우 평범하다. 일반인 캐릭터는 항상 가장 동정적인 품성을 모두 드러낸다. 그리고 최소한

시작 부분에서는 적당히 착하고 적당히 겸손하다. 일반인 캐릭터의 가장 큰 특징은 우리 자신을 잘 반영하고 있다는 것이다. 이들은 절대 처음부터 혁신적인 법이 없으며 도로시, 프로도, 해리, 루크의 경우처럼 상황이 그들을 영웅으로 만들어간다.

이에 반해 영웅은 좀더 우리가 되고 싶은 모습이다. 이들은 깊이나 뉘앙스보다는 자신만의 허세와 말투, 동작 등으로 인디애나 존스, 카우보이, 배트맨 등과 같은 영웅임을 나타낸다. 따라서 세세한 디테일로 우리의 환상을 방해 받을 필요는 없다. 그리고 일반인 캐릭터와 달리 액션히어로는 점프나 액션에 뛰어나기 때문에 바로 액션을 시작할 수 있다.



액션히어로와 일반인은 동전의 양면과 같다. 하나는 액션 그리고 다른 하나는 그에 대한 대응이라고 생각하면 된다. 즉 액션히어로는 바로 뛰어들 준비를 마치고 현장이 도착한다면 일반인은 천천히 그들의 운명과 맞설 책임과 기술을 배우는 것이다. 하지만 이 둘은 모두 스토리를 진행시켜 나간다는 공통점을 가지고 있다.

제임스 본드와 피벨은 태생은 다르지만 쌍둥이라 할 수 있다. 좋은 스토리뿐 아니라 항상 게임의 중심이 되어야 하는 수많은 게임 메카닉과 시스템을 위해 주인공은 약간의 희생을 감수해야 하는 비디오 게임에서 “형태는 기능을 따른다”는 원칙을 잘 반영하는 이들 캐릭터의 특징은 더욱 중요하다.

명사: 주인공

널리 알려진 일반인과 액션 히어로 캐릭터를 이용하면 안정적인 소비자 기반을 확보할 수는 있으나 자신만의 독특하고 특별한 캐릭터를 만들기는 힘들다. 사실 안정적인 캐릭터와



독창적이며 사실적인 캐릭터는 조화를 이루기가 쉽지 않다. 모든 제약 요소와 독창적이고 뛰어난 캐릭터 제작 사이에는 끊임없는 이권다툼이 벌어지고 있는 셈이다. 그러나 이러한 캐릭터의 경계를 성공적으로 관리한다면 살아 있는 최고의 게임 캐릭터를 만들 수 있다.

하지만 최고의 캐릭터를 만들었다고 해서 모든 문제가 해결된 것은 아니다. 캐릭터를 만들었다면 그 다음에는 이들 캐릭터를 어떻게 플레이어에게 소개해야 할 지가 남아 있다. 플레이어는 자신의 모습을 반영하면서도 자신 앞에 놓인 캐릭터만 인식하기 마련이다. 그리고 이는 중요한 차이를 만든다.

사이코넛츠(Psychonauts)를 예로 들어보자. Tim Schafer는 각 캐릭터에 깊이와 개성을 부여하기 위해 사회 네트워킹 웹 사이트인 Friendster를 모의로 제작했다.



하지만 우리가 커다란 안경을

뒤집어 쓴 Razputin을 처음 접한 것은 Friendster가 아닌 영적 능력을 지닌 어린이를 대상으로 한 여름 캠프 개막식장에서였다. Tim Schafer는 이 개막식에서는 쫓겨나지 않기 위해, 그토록 열심히

준비한 캐릭터의 특징이나 관계에 대한 배경지식을 먼저 알려줄 여유도 없이 몇 분간에 걸쳐 게임 동영상 인트로를 상영했던 것이다.

사이코넛츠(Psychonauts)의 캐릭터 제작을 담당한 Doublefine 는 매우 훌륭하게 멋진 주인공을 개발해냈다. 이 캐릭터는 우선 업계 표준과는 거리가 멀고, 그리고 업계가 추구하는 목표와 일치하는지도 솔직히 의문이다. 일반적으로 개발자들은 액션히어로 및 일반인 캐릭터의 최적 지점은 꽤 잘 찾아내지만, 더욱 독창적인 캐릭터를 개발하고 이들을 소비자에게 소개하는 방법을 찾는 것에는 그리 많은 시간 투자하지 않는다.

그 좋은 예는 갓오브워(God of War), 맥스페인(Max Payne) 및 Grand Theft Auto 3(및 4)이다. 비록 맥스페인(Max Payne)과 GTA 는 싸구려 소설에서 볼 수 있는 구성을 가지고 있지만 게임 시작은 적절하게 설정하였음은 분명하다.

일부 게임은 영웅에게 인간적인 면을 최소화함으로써 이 문제에 접근한다. 하프라이프 2(Half Life2)가 그 좋은 예로써 플레이어는 기술적으로 고든 프리맨을 플레이하지만 플레이가 진행될수록 Valve 에서 제작한 이 아름답고 다이내믹한 세계로 빨려 들어가는 느낌을 받는다. 하지만 결국 잠재적 연인으로서 알렉스의 역할은 부수적으로 등장하는 러브스토리라기보다는 개발자가 팬을 희롱하는 것으로 밖에 느껴지지 않고 이러한 캐릭터의 특징이 스토리적인 측면에 안 좋게 작용하는 결과를 낳고 말았다.

개인적으로는 특히 캐릭터 창조 작업이 플레이어의 손으로 넘어갔을 때가 문제라고 생각한다. 이는 서양식 RPG 게임에서 일반적으로 나타나는 현상으로 모티브가 되는 오프라인 게임에서 일부 기인했다 할 수 있다. 그러나 던전 앤 드래곤(Dungeons & Dragons)와 던전 앤 드래곤 온라인(Dungeons & Dragons Online)에는 큰 차이점이 존재한다. 테이블 롤플레이팅 게임이었던 던전 앤 드래곤에서 게이머는 표면적으로 역할을 연기하며 플레이어가 만들어내는 캐릭터는 실제로 다가온다. 하지만 컴퓨터 RPG 게임인 던전 앤 드래곤 온라인에서는 그와 같은 사회적 연결 관계를 형성해줄 기술이 아직 부족하다.

아마 100 명의 게이머 중 99 명은 게임의 기본 줄거리에 스토리 구조를 더욱 풍성하게 해줄 이야기를 추가하거나 캐릭터의 배경에

정성을 기울이지 않을 것이다. 게이머는 게임의 스토리 구조를 캔버스로 사용해 대서사시를 구성하고자 하는 생각이 없다. 당연하다. 스토리와 캐릭터 개발은 우리의 일이기 때문이다. 게이머는 야심이 넘치는 배우나 작가가 아니라 그저 게임을 즐기고 싶어하는 플레이어일 뿐이다. 게이머는 용감한 영웅을 플레이할 준비를 모두 마치고 게임을 플레이할 수 있을 때 가장 행복할 것이다.



그럼에도 불구하고 캐릭터 맞춤화와 다양한 퀘스트/직업 등과 같은 일반적인 서양식 RPG 게임의 관습이 계속되는 이유는 이들이 우수한 게임플레이를 제작하기 때문이다. 그리고 캐릭터의 외모, 동맹, 직업 등을 맞춤화하는 작업도 게임 스토리텔링이 아닌 게임플레이 스타일이 속한다.

사실 플레이어 캐릭터가 다양하게 형성되어 있을수록 스토리를 구성하기는 어려워진다. 플레이어의 머리 색깔이나 직업은 극적으로 중요한 의미를 지니지 않는다. 그리고 선택의 선택에 있어 페이블(Fable)을 비롯한 많은 게임들이 이를 캐릭터의 행동 방향에

따라 결정되도록 하고 있다. 이렇게 플레이어가 창조한 캐릭터가 일반인 프로그램에 적합한 것은 사실이나, 그 이상을 성취해내지는 않는다.

캐릭터에게 익숙한 환경 제공

플레이어에게 그들의 아바타(분신)을 소개하는 것에는 근본적으로 신뢰성 문제가 존재한다. 만약 플레이어에게 영화 매트릭스 시작 부분에 네오를 플레이하라고 요청했다고



가정해보자. 플레이어가 영화를 모두 보지 않은 이상 우리는 플레이어에게 어떻게 집을 출발해 직장에 가는지, 직장에서 열심히 일하는 것처럼 보이려면 어떻게 행동해야 하는지 모두 알려줘야 한다.

예전 게임에서는 이를 알려주지 않아 플레이어가 도시를 떠돌아다니거나 길을 잃어버린 경우가 다반사였다. 우리가 자신의 집이나 사무실에 대해 알지 못하다면 편안하고 익숙해야 할 장소에서 무기력함만을 느끼게 될 것이다. 따라서 플레이어에게 낯선 세계에 떨어진 낯선 인물을 플레이하라고 던져 놓은 것은 이중 충격을 주는 셈이다. 플레이어들이 캐릭터에 대해 아무것도 모른다면 일체감을 느끼기도 불가능에 가깝다. 그렇다면 어떻게 게임 시작 3 분만에 캐릭터를 파악할 수 있을까? 10~20 분에 걸쳐서 캐릭터를 설명하고 앉아 있을 수는 없지 않는가.

이 문제를 해결하는 방법 중 하나는 낯선 장소와 낯선 인물이라는 짐을 하나 또는 모두 벗어 던지는 것이다. 다시 말하지만 서양식 RPG 게임은 플레이어에게 미지의 세계에 던져진 낯선 사람을 플레이해야 하는 시나리오를 제시함으로써 이 분야의 제왕임을 증명해왔다. 울티마(Ultima) 시리즈에서 플레이어는 이 세계에서 호출당한 선의 아바타(Avatar of Virtue)이다. 그리고 엘더 스크롤(Elder Scrolls)에서 플레이어는 항상 미지의 세계로 석방되는 무명의 죄수이며 스타워즈 공화국 기사단(Knight of Old Republic)도 이와 유사한 방식을 사용한다.

솔직히 말하면 RPG 게임은 플레이어가 스토리와 상호작용하도록 장려하는 장르이다. RPG 게임이 종종 실패하는 이유는 시도했기 때문이다. 그래도 미지의 땅에 떨어진 낯선 플레이어 컨셉은 더 이상 신비하지 않고 이제는 상투적으로 느껴질 정도이다. 실제로 낯선 곳에서의 모험은 그 재미가 이미 인정되었고 모든 스토리텔링의 실체이기도 하지만 이와 대조되는 안정감을 주고 캠벨리언 사이클(Campbellian cycle)을 완성하는 집을 제공하지 않는다면 그 효과는 매우 약해진다.



미지의 땅에 떨어진 무명의 영웅이라는 컨셉을 가장 잘 표현한 게임으로는 예나 지금이나 내가 정말 좋아하는 RPG 게임인 폴아웃(Fallout)을 들 수 있다. 이 게임에는 몇 가지 핵심적인 차이점이 존재한다. 플레이어에게 안정감을 주는 집이 존재한다는 것이 첫째이고 둘째는 플레이어는 자신이 플레이하는 캐릭터가 누군지 정확히 파악하고 있다는 점이다. 폴아웃(Fallout)에서 주인공은 핵폭발로 인한 대참사 이후 바깥 세계와는 단절된 지하 벙커에 살고 있다. 하지만 벙커에서 사용할 물을 정화시키는 칩 개발에 실패하고

누군가가 바깥 세상으로 나가 이 칩을 대체할 대체물질을 찾아내야 한다. 그리고 이 누군가가 바로 플레이어가 플레이해야 하는 메인 캐릭터이다.

뜨거운 태양 광선 아래 방사선으로 모든 것이 변경된 세계에 처음 발을 내디뎠을 때의 놀라움은 지하에서만 살아온 캐릭터에게 당연한 일이다. 폴아웃(Fallout)은 긴박하고 탄탄한 스토리를 바탕으로 단순하고 솔직하게 일반인 캐릭터를 주인공으로 내세우면서 그 효과를 제대로 발휘한다. 바깥 세계의 위험이 점점 그 모습을 드러내면 플레이어는 수많은 사람들이 목숨을 의지하는 메신저이자, 잠재적인 구원자가 된다. (이 점은 다른 항목에서도 찾아볼 수 있지만 유명한 매드맥스(Mad Max) 세팅은 플레이어가 다른 세계로 침입하기 훨씬 쉽게 만들어준다.).

즉, 폴아웃(Fallout)은 배경스토리나 캐릭터 정의를 숨기는 대신 스토리가 진행되어 가는 상황에 따라 완벽한 일반인으로써 적절하게 캐릭터를 정의했다. 상황은 가장 중요하며 폴아웃(Fallout)은 시작만 좋은 것이 아니었다. 도덕성 단순화를 피함으로써 이들 상호작용(게임에서 플레이어는 항상 좋은 편에 서야 할 필요는 없으며 게임의 등장 인물 대부분이 나쁜 편만도 아니다.)은 폴아웃(Fallout)을 지금까지 플레이했던 어떤 게임보다도 사실적이고 의미 있게 만들었다.



새로 출시된 젤다: 황혼의 공주(Zelda: Twilight Princess)에서 영웅은 좀 더 친숙한 환경에서 시작한다. 젤다에서 플레이어는 모든 사람이 주인공을 매우 잘 알고 있는 조그마한 마을에서 플레이를 시작한다. 따라서 플레이어는 자유로운 선택이 가능한 독립적인 젊은이지만 사부, 군마, 연인, 그리고 게임 초기에 만나는 수많은 사람들을 마법으로 조종한다.

그렇다면 황혼의 공주(Twilight Princess) 등과 같이 익숙한 환경에서 시작하는 게임이 캐릭터를 성공적으로 소개하려면 어떻게 해야 하는가? 최소한 성공적인 UI 사용만으로도 절반의 성공을 거둘 수

있다. 만약 게임에서 플레이어가 맵 전체를 탐험해야 한다면, 이 중 일부는 주석을 달고 드러내 놓아 플레이어에게 익숙한 장소가 되도록 만들어야 한다. 황혼의 공주(Twilight Princess)와 인디고 프로페시(Indigo Prophecy)는 초기 게임플레이를 훌륭하게 사용해 플레이어에게 익숙한 장소를 제공함으로써 후에도 플레이어들이 자신감을 갖고 플레이하도록 했다.

이 두 게임은 또한 대화를 통해 플레이어가 현 위치를 파악할 수 있는 정보를 만들고 알리고 보강하도록 했다. 그 외에도 주인공의 내적 독백 처리 또한 다른 게임보다 뛰어나다. 이와 같은 기술을 통해 우리는 앞으로 영화 이론에서 사용하는 기호학적 입장에서 기호를 조립해나가기 시작할 것이다.

예를 들어 인디고 프로페시(Indigo Prophecy)에서와 같이 주인공을 집을 보여주는 인트로 무비 또는 회상 장면을 통해 게임 산업에서도 이러한 기술이 천천히 익숙해질 것이다. 우리의 기술이 발전할수록 우리는 플레이어에게 더욱 재미있고 독창적이며 강력한 주인공을 제공해야 한다.

캐릭터 개발

플레이어가 게임의 영웅 역할에 몰입하도록 돕는 방법은 영웅에게 스토리 내에서 실제 역할을 부여하는 것이다. 불사의 기억상실증 환자가 주인공으로



등장하는 플레인스케이프: 토먼트(PLANESCAPE: TORMENT)가 좋은 예가 될 수 있을 것이다. 게임이 시작하면 플레이어는 머리가 깨질 듯한 두통과 함께 모든 기억을 상실한 채 시체안치소에게 깨어난다. (게임 스토리에 관해서 이야기하면서 토먼트를 언급하지 않을 수는 없다. 안 그런가?)

토먼트는 지금까지 그 어느 게임에서도 볼 수 없었던 대담한 영상과 낯선 땅에서 깨어난 낯선 인물 컨셉의 최고를 보여주었다. 하지만 동시에 게임의 중심 테마를 세련되고 이상적으로 소개하는 서두 부분이 없었다면 이 재치 넘치는 트릭도 단지 재치 넘치는 트릭으로 끝났을 것이다.

토먼트는 주인공의 과거와 성격, 그리고 이들 컨셉의 특성에 대한 질문 주위를 빙빙 돈다. 이는 단지 디자이너가 해결해야 할 문제가 아니라 플레이어 자신의 문제이다. 플레이어는 무명인 캐릭터를 플레이하면서 점차적으로 자신이 누구인지 밝혀내고 스스로 변화를 꾀해야 한다. 이 게임의 강점은 게임이 진행될수록 캐릭터는 플레이어의 선택과 경험을 통해 성장하고 변화하는 것이다. 우리는 토먼트를 플레이하면서 함께 성장하고 변화하는 것이다.

어떤 면에서 스토리가 진행되면서 영웅이 성장하고 변화하는 게임은 매우 찾아보기 힘들다. 영웅의 성장은 스토리 진행에 있어 매우 중요한 요소이다. 그러나 처음 언급한 플레이어 캐릭터의 여러 가지 제약 조건을 고려해보면 진보적이고 발전적인 캐릭터를 만들어내기가 결코 쉽지 않다.



플레인스케이프: 토먼트(PLANESCAPE: TORMENT)에서처럼 플레이어에게 주어진 매우 주요한 선택의 경험은 강력한 캐릭터로 성장하고 게임 스토리를 이끌 수 있는 잠재력이 될 것이다. 즉, 정말

훌륭한 캐릭터는 게임 내에서 재미를 넘어 의미 있고 영원히 기억에 남을만한 감성투자의 유형이 되는 것이다.

주인공에게 캐릭터 아크(character arc)를 부여하고 싶다면 Joseph Campbell의 영웅의 여행 사이클이 훌륭한 시작점이 되어 준다. 모든 신화의 메카닉 구조를 정리한 이 사이클은 천의 얼굴을 가진 영웅(The Hero with a Thousand Faces)에 자세히 설명되어 있다. 영웅이나 일반인 모두 집을 떠나 미지의 땅으로 여행하기를 좋아한다. 그리고 이 여행을 통해 이들은 여러 가지를 배우고 성장하고 목표를 성취해 집으로 돌아가가면서 사이클을 끝낸다.

일반인에게 일반적으로 성장이란 도전에 맞서 훌륭해지는 것을 의미한다. 그리고 게임 내에서 이는 가장 강력한 전사가 되는 것이지만 항상 그래야 하는 것은 아니다. 때로는 단순한 호빛으로 남아 있으면서도 운명에 맞서고 의무를 다 할 수 있다.

중요한 것은 이야기가 시작되었을 때 주인공은 평범한 인물이었지만 운이 좋았든 운명이었든 혹은 숨겨져 있던 장점 때문이었든 더욱 큰 역할을 받아들이고 마스터한다는 점이 중요하다. 이는 희생과 어려운 선택을 기반으로 한다. 미녀와 뱀파이어(Buffy the Vampire Slayer)시리즈는 힘든 과정을 통해 평범함을 포기하면서 발전하고 성장하는 영웅에 주로 초점을 맞추고 있다.

물론 액션히어로로는 이미 자신이 얼마나 뛰어난지 잘 알고 있기 때문에 액션을 통해 성장하고 변화할 수 없다. 따라서 액션히어로는 이와는 다른 방식으로 성장시켜야 하며 거기에는 두 가지 일반적인 방법이 있다. 어떤 의미에서 이는 미지의 땅에 던져진 낯선 인물 스토리와 본질적으로 동일하다.

첫 번째 성장 방법은 액션히어로가 자신의 힘으로는 처리할 수 없는 문제에 직면하는 것이다. 만약 엄청난 힘과 근육을 가지고 있는 액션히어로가 요부나 머리를 사용하는 악당을 만난다면, 주인공은 자신의 약점에 깨닫고 힘들어하면서도 이를 받아들이고 극복해야 한다.

다른 방법은 액션히어로의 파워를 훨씬 능가하는 악당을 만다는 것이다. 이를 통한 실패는 주인공에게 좌절과 의심을 안겨준다. 좌절과 의심의 과정에서 주인공은 자신이 포기했을 때 세상이 어떻게

변할지 생각하고 결국 자신의 자리로 돌아와 훈련하여 적 앞에 당당히 설 수 있게 성장할 수 있다.



미스터리는 이야기가 진행되면서 플레이어의 흥미를 돋우고, 캐릭터를 성장시키는 좋은 도구이다. 좋은 미스터리는 단순한 트릭을 뛰어넘어 아버지의 죽음, 주인공이 사랑하는 연인, 또는 자기 자신에 대한 진실과 같이

개인적이어야 한다.

선택이 힘들수록 미스터리도 큰 효과를 발휘한다. 반딧불호(FireFly)의 열차강도(Train Job)편이 좋은 예가 될 수 있을 것이다. 이 에피소드에서 주인공 일행은 수상한 사람에게 고용되어 의심스러운 작업을 처리하지만 후에 자신들이 위급한 사람들에게 필요한 의약품을 훔쳤다는 사실을 깨닫는다. 어려운 선택은 반드시 스토리의 분기점을 의미하지는 않는다. 주인공은 약을 돌려줘야 하는가? 선택이 도덕적으로 그리고 실제로 어렵다면 하나의 선택권만을 가진 선택도 여전히 선택이다. 비디오 게임에서는 하나의 선택권만을 가진 선택은 게임에서 성공하려는 플레이어의 욕망을 방해하지 않으므로 오히려 더 좋을 수 있다.

게임 스토리는 예술인가? 아니면 섬뜩한 오락거리인가?



가끔 내가 게임의 스토리에 가능한 점들을 이야기하면 게임을 플레이하지 않는 친구들은 게임에서도 책이나 영화처럼

훌륭한 스토리가 나올 수 있는지 묻는다. 그러면 나는 게임스토리에 제한 요소가 많은 만큼 게임이야 말로 플레이어가 경험할 수 있는 가장 강력한 스토리를 제공할 수 있는 잠재력을 가지고 있다고 대답한다. 이는 플레이어가 직접 메인 캐릭터가 되기 때문에 주인공이 경험하는 고통과 새로운 사실이 책이나 영화보다 훨씬 가깝게 다가오기 때문이다.

말하자면 게임에서는 플레이어가 게임을 플레이하는 동안 플레이어에게 도전이 되고 플레이어를 성장시키는 착하고 강한 캐릭터가 더 좋다. 주인공이 게임의 성패를 좌우하는 핵심 요소는 아니지만 플레이어의 상상력을 펼쳐줄 게임의 관문은 되어준다. 이것이 게임의 메인 캐릭터를 “아바타(분신)”라고 부르는 이유이다. 만약 영웅이 약하면 플레이어는 다른 관점에서 엄청난 공허를 경험할 수 있으며, 영웅이 착하다면 게임에 활력을 불어넣을 힘을 의심하지 않게 된다.



대체적으로 성공적인 플레이어 캐릭터는 액션히어로나 일반인으로 분류된다. 즉 이들은 소망을 성취하는 어드벤처의 상징이거나, 폭죽 터지듯이 터지는 줄거리에서 그 효과를 발휘하도록 만드는 마음이 통하는 주인공이다. 할리우드 블록버스터와 고전 어드벤처를 꼼꼼히 살펴보면 이들 주인공의 역할이 게임을 넘어선 화려한 전통을 지니고 있으며 극적으로 제한이 없다는 사실을 알 수 있다.

하지만 게임에서 앞서 언급한 제한 요소는 오직 플레이어 캐릭터에만 작용된다. NPC 와 더욱 훌륭하게 상호작용할 수 있는 방법을 찾아낸다면 우리도 게임에서 오셀로의 이아고나 반지의 제왕의 골룸, 유주얼 서스펙트의 카이저소제 이상 가는 캐릭터를 만들 수 있을 것이다. 그리고 오셀로의 이오고나 파이트 클럽의 브래드 피트처럼 진정으로 훌륭한 NPC 가 주인공의 인기를 능가하는 것도 나쁘지만은 않을 것이다.

나는 우리가 새롭게 비디오게임의 주인공을 소개하고 표현하는 방법을 개발해나갈수록 게임디자인 초기의 미숙함과 결점에서 벗어날 수 있다고 믿는다. 그리고 이미 우리는 Alan Wake, Razputin, Kratos 를 비롯해서 하드레인(Hard Rain)에 등장하는 모든 여성 캐릭터처럼 서로 전혀 다르면서도 새로운 게임 영웅의 등장을 보고 있다.

이들 게임과 아직 제작되지 않은 모든 게임, 일반인과 액션히어로의 모든 증후는 플레이어에게 다양성을 부여하고 손가락 끝에서 짜릿한 게임의 스릴을 느끼게 해줄 것이다.