



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설계 언어: 포털 패러독스 (Design Language: The Portal Paradoxes)

Noah Falstein
가마수트라 등록일(2008. 4. 10)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3616/design_language_the_portal_.php)

[Gamasutra에 새로운 설계 관련 칼럼을 시작하면서, Sinistar의 공동 설계자이자 LucasArts의 경험많은 대가 Noah Falstein가 Valve로부터 호평을 받은 포털(Portal)에 대해서, 서론부터 '아직 살아있음(Still Alive)'에 까지 이르는 포괄적인 설계 비평을 제시한다.]

필자의 새로운 기능인 설계 언어에 관심을 보여준 것에 감사를 표하는 바이다. 필자는 6년 간 내내 게임 개발자 전문 잡지에서 설계 관련 칼럼니스트로 활동해 왔는데, 사실 이 기간이면 게임 산업에 대해서는 가히 모르는 것이 없을 시점이며, 또한 이제는 변화를 추구할 시점이기도 하다.

이 지속적인 특징은 게임 설계 지향의 화제들의 다양한 범위에 걸쳐 적용될 것이다. 필자는 또한 좋은 게임 설계의 원칙 및 규칙들에 대해서 논할 것이며, 관심의 대상이 되고 있는 게임 설계자들 및 작가들을 인터뷰하고, 설계의 관심 있는 부면들을 예시하면서 게임에 대해 논해보고, 게임 개발자들이 그들로부터 무엇을 배울 수 있는지 이야기해 볼 것이다.

2007 게임 개발자가 선별한 올해의 게임 상보다는, 새롭게 진출한 첫 번째 분야인 포털(Portal)에 대해서 먼저 논해 보자.

이미 포털에 대한 찬사가 온라인이나 인쇄 매체를 통해서 여러 기사에서 소개된 바 있다. 그러나 이번 게임이 특별히 관심을 끄는 이유는, 간단히 말해서 그 성공이 부분적으로는 사업 및 개발 전략들, 곧 위험성이 다분하며 일반 상식과 반대되는 요소들에 기반해 있는 듯 보이기 때문이다.

(Portal) 설계의 여러 부면들이 어떤 설계자이든 실행하면 좋을 잘 확립된 원칙들에 기반해 있는 하나, 다른 많은 방식에서, “그 규칙을 입증해 주는 멋진 예외 상황”이라고 할 수 있는

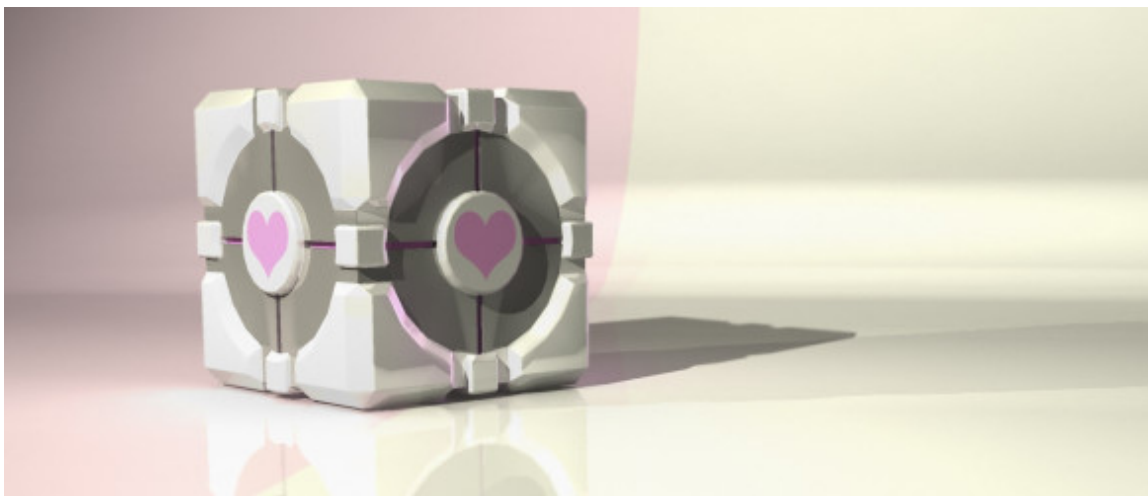
데, 게임 산업이 바로 이 예외적인 상황의 성공으로부터 무엇인가를 배우려고 한다면, 그 이면을 주의 깊이 살피지 않으면 안 된다. 이를 위해서, 물론 게임을 진행하는 과정에서 드러나는 여러 세부점들에 대해서도 논의해 보아야 하겠으나, 아직 이 게임을 해보지 않았다면, 지금 당장 해 보는 것이 어떨겠는가?

게임 설계자가 짚어진 가장 힘든 책임 중 한 가지가 바로 자기 자신의 주관적인 견해대로 게임을 평가하면서도 그 견해에 압도되지 않는 법을 배우는 것이다. 솔직히 말해서, 필자는 퍼즐 게임을 좋아하는데, 하드코어 물리 게임 마니아는 아니지만 물리학을 게임에 잘 활용하는 것이 좋다는 사실은 현실적으로 받아들이고 있다.

게임이라면 다룰 만큼 다루어 본 게임 설계자로서, 필자는 분명 흥미롭고 새로운 게임 역학을 특히 좋아하는 편이다. *Narbacular Drop*의 YouTube 비디오를 통해서 포털(Portal)에 대해서 알게 되었는데, 이 게임은 본질적으로 그 분야의 원형이 되는 것으로, 예시된 게임 플레이 방법과 그 이면에서 개발자 팀이 만들어 낸 멋진 스토리 때문에 한 눈에 매료되고 말았다.

필자가 가장 중요하다고 보는 것으로, 게임은 스토리가 좋아야 한다. 이 면에 있어서 *Old Man Murray*를 상당히 좋아했으며, *Psychonauts* 스토리의 팬이기도 했다. 때문에 Erik Wolpaw가 이 일에 착수했음을 듣고는 매우 기뻐했다.

이 프로젝트는 말로 다 할 수 없을 만큼 많은 가능성의 통로들을 모두 막아버리곤 하는 게임 산업을 비웃기라도 하는 듯 보인다. 그것은 마치 포털(Portal)에서 플레이어가 어느 한 큐브만 보고도 후회하게 만들려고 작정한 것이나 다름 없는 것이다.



간단히 말하자면, 필자는 포털(Portal)을 플레이해 보기도 전에 감명을 받을 마음의 준비를 하고 있는, 약간은 선입견에 치우친 태도를 보이고 있는지도 모르겠다.

그러나 필자는 몇 개월 전에 포털(Portal)을 끝냈는데, 아직도 때때로 웃으면서 그 노래를 콧노래로 흥얼거리곤 한다. “케이크(cake)”라는 단어를 들으면 나도 모르게 배신감이 찾아온다. 그뿐이 아니다. 책상 램프의 금속 받침 부분에 대고 속내를 털어놓고 있는 내 모습을 볼 때가 있는데, 그것이 큐브 모양과 흡사하고 무거워서, “무거워진(weighted)”이라는 용어에 적합하기 때문이다. 물론 지금 한 말이 조금은 과장한 바가 없지 않겠지만, 어쨌든 필자는 포털(Portal) 노래 일부를 전화 벨소리로 바꾸는, 전례가 없는 행동을 하기에 이른 것이다. 그러나 그것은 성급한 행동이었다.

즐거움을 주는 요소들의 집결체

우선, 포털(Portal)로부터 우리가 배울 수 있는, 그나마 크게 반론을 사지 않는 교훈은 하나의 게임에 여러 가지 정말 훌륭한 요소들이 조화롭게 녹아 들어 있을 때에, 그 결과는 단순히 그 요소들의 효과를 다 합친 것 이상이라는 것이다. 포털(Portal)은 아주 매혹적인, 단순하면서도 숭고한 컨셉을 지니고 있다. 짧은 비디오 예제파일을 보아도 쉽게 알 수 있는데, 필자는 YouTube에서 본 적이 있다.

원격이동(teleportation) 포털 소총이라는 기본 개념을 두고, 공간을 이동해 가거나 적들과 싸우는 방식으로 이를 이용하는 게임의 경우 곧바로 매료되지 않을 수 없으며, “학생에서 수퍼스타”가 되는 신데렐라 스토리가 없어도 단숨에 출판업자들의 관심을 사로잡을 수 있을 것이다.

게임플레이(gameplay)의 개념은 재미용 게임이면 충분했을 것이다. 그러나 포털(Portal)을 만든 Valve 팀은 필자가 수 년간 게임에서 보아온 것 중에서, 어쩌면 앞으로도 볼 수 없을, 가장 미니멀 아트적이면서도 동시에 감정에 호소하는 스토리를 기반으로 하고 있다.

필자는 GLaDOS 캐릭터가 그 동안 보아온 것 중 최고의 AI 캐릭터라고 말하지 않을 수 없다. 적어도 HAL 보다도 더 정신 이상적이며, Floyd 보다도 더 감정이 깊이 수반되는 죽음을 맞이하는 것이나, C3PO 및 R2D2 보다도 더 재미있다는 점에서 그러하다.



GlaDOS 는 제쳐두고라도, 이야기 요소들이 제시되는 방법 역시 감탄을 자아내게 한다. 게임에서는 이야기 요소들에 거의 주의를 기울이지 않고도 게임을 해 나갈 수 있을 것이다. 아마 사운드를 꺼 두고 게임을 하더라도 무엇을 해야 할지를 쉽게 알 수 있고, 여전히 게임플레이를 즐길 수 있지 않을까 싶다.

그러나 안내자로서, 벗으로서, 궁극적으로는 최대의 적으로서 등장하는 이 캐릭터가 묘미를 크게 더해주고 있다. 스토리 자체도 매우 훌륭하다. 2001년 HAL 에서처럼 늘 그럴듯 쉽게 게임을 진행해 나가는 가운데, 여기서 그저 기계처럼 미션(포털 소총을 시험하는)에 맹목적으로 헌신하는 컴퓨터가 등장하여, 그저 테스트 대상에 불과한 인간(당신)은 소모성일 뿐임을 아주 조금씩 천천히 드러내 주고 있다.

어두운 빛의 유머 감각이 돋보이는 가운데, 그것도 유머 감각을 일관되게 유지하는 가운데, 일종의 비뚤어진 로맨틱한 관계가 틀어져 버린다는 스토리가 그럴듯하게 전개되는 것도 그리 놀랄 일이 아니다.

배경 설명에서 좀 더 살을 붙여야 하겠지만, 당신이 플레이하고 있는 캐릭터가 본질적으로 곤경에 처한 상황을 보고 아주 쉽게 눈치챌 만한 암호 같은 인물이며, 기억을 잃고 헤매고 있거나, 정상적인 삶에서 떨어져 나와 다른 세상에 내던져진 상태이거나, 코만도 같은 슈퍼 영웅일 필요도 없다고 생각해 보라. 사실 이 후자의 경우들은 아직도 다른 게임들에서 애처로울 만큼 빈번히 등장하고 있다.

배경 설명에 대해서 말했는데, 특히 그 스토리가 해설되는 방법을 아주 좋아한다. 게임 자체에는 그다지 많지 않으나, 그렇기에 더 멋지게 들어맞는다고 할 수 있다. 물론 원할

경우 더 자세한 배경설명을 온라인으로 쉽게 구할 수 있으나, 원하지 않는 사람은 굳이 알아내야 할 필요도 없다. 당신은 그 스토리 전개는 어찌되었든 상관없이, 게임에만 몰입하면 되는 것이다.

Black Mesa 와 Aperture Science 가 서로 어떻게 서로 부합되는지에 대한 열띤 토론을 온라인에서 여러 차례 본 적이 있다. 하지만 그런 문제에 관심이 없는 사람으로서, 게임 초반부터 긴 강의를 듣고 싶지는 않다. 오늘날 대부분의 게임에서 배경설명이 제시되는 방법이 바로 이런 식이지만 말이다. 스토리를 통해서, 내가 제대로 잘 해 가고 있는지를 확인하고 옳은 것처럼 보이는 것을 한 후에 이를 계속해 나갈 수 있을 만큼 게임 설계에 대한 신뢰를 가질 수 있다.

무엇보다도, *포탈*(Portal)은 여러 가지 요소들, 핵심 게임플레이, 스토리, 유머, 마무리 선곡에 이르기까지 모든 것이 조화를 이루고 있다는 것이 강점이다.

플레이가 관건이다

스토리 요소에 대해서는 다시 이야기하겠지만, 게임은 무엇보다도 대화식 진행이어야 하며, 이 경우 핵심이 되는 게임플레이는 재미있고, 몰입하게 만드는 것이어야 한다. 기본 게임플레이 요소들은 아주 최소한 사용되면서도 탁월한 게임 설계의 중요한 관건이기도 한다. 필자는 종종 아인슈타인이 한 이러한 말을 인용하곤 한다. “모든 것은 더 이상 단순화할 수 없을 만큼 최대한 단순하게 만들어야 한다.” 하지만 게임에서는 *포탈*(Portal) 만큼 이 개념을 충실히 따르는 게임은 찾아보기 어렵다. 초기 단계는 플레이어가 아주 숙련되고 재능이 있다고 느끼게 해 주는 방식으로 더할 나위 없이 이 규칙을 따르고 있다.

사실 필자가 레벨들을 마친 후에 레벨 설계에 대한 비평을 들었을 때, 어떻게 거의 모든 변화들과 조정이 게임의 학습 곡선을 조정하는 것과 관련이 있는지를 알고 놀라지 않을 수 없었다. 곧, 사물을 분명하게 하고, 일부 요소들은 점진적으로 도입하여 플레이어가 완전히 파악할 수 있게 하고, 앞서 도입한 게임 메커니즘을 약간의 도전과제를 주어 상기시키는 것이다.

처음과 각 핵심 지점에서 간단한 아이콘으로 무엇을 해야 하는지 대화문이나 글귀 없이도 이해할 수 있게 해 주는 것, 그렇게 미니멀리스트적 흐름을 이어가도록 하는 방법을 살펴보는 것 역시 가치있는 일이다. 마찬가지로, 적들의 종류는 대부분의 1인칭 슈팅 게임들과 비교했을 때 상당히 제한되어 있다. 흔히 등장하는 여러 종류의 소총이나 돌,

파워-업, 복잡한 이중 점프나 기어오르는 기법들을 부가하려는 유혹을 이겨낸 점이 마음에 든다.

여기서 Sid Meier 및 Will Wright 과 같은 유명인들이 거듭 언급하는 극명한 지침 한 가지가 나타나는데, 곧 설계 내용에 대해 거듭 말하고 반복해서 새로운 플레이어들에게 테스트해 보라는 것이다.

이것은 테스트에 참여한 동일 플레이어가 지루함을 느끼지 않게 하려고 점점 더 어렵고 힘든 도전과제들을 제시하려고만 하는 함정을 피하는 중요한 방법이다. 프로젝트 리더인 Kim Swift 는 게임이 초보자들에게도 쉽게 이해되도록 하기 위해서 게임을 지속적으로 조정해 가는 방법에 대해 언급한 바와 같다.

이렇게 하여 누구나 쉽게 도전해 볼 만한 부담 없는 게임을 만들어 냈다. 아마도 때로는 힘든 과제라고 느낄 지도 모르겠다(필자 자신이 쉬운 플레이를 추구하고 있는 터라, 고차원적인 타이밍 기술을 마스터하기란 쉽지가 않았다). 그러나 무엇을 해야 할 지는 늘 분명했고, 능력 밖의 상황은 만난 일이 없었다. 한편, 레벨을 높여갈 방법을 찾는 동안은 성취감과 승리감을 느끼기에는 충분할 만큼 난이도를 유지하였다. 이것이 바로 Nicole Lazzaro 가 Fiero 라고 칭한 것이다.

사실 이 게임을 하는 동안 가장 좋았던 순간은 위험을 피하기 위해서 포털 소총을 사용하는 방법을 신중히 연습한 후에, 테스트 순서가 끝났을 때였다. 필자는 소각되어 “어떤 죽음”을 맞이하게 된다. 이것은 충분히 사전에 예고되었기 때문에, 그 상황이 되어도 마음의 준비는 된 상태였다. 비록 당시 포털 소총의 사용에는 타이밍이나 겨냥하기가 직전의 도전과제들 보다는 훨씬 정확도를 덜 요구했지만, 첫 발에 명중했을 때는 나도 모르게 의기양양해져 있었다.

이 시점에서 게임플레이에는 익숙해졌으며, 스토리 전개상 삶에 보다 직접적인 위험이 찾아올 것임을 예상하였고, 위험에 대처해 살아남아야 할 충분한 동기도 부여되었다. 영화나 책을 보면서도 그와 같은 짜릿함 성취감은 느껴본 적이 없다.

포털(Portal)은 게임이 승리감에 도취되도록 상황을 만들어 주는 독특한 방법의 예를 보여준다. 이 게임은 게임 개발의 여러 부면들, 곧 깔끔하고 재미있으며 독창적인 게임 요소들, 완성도 높은 스토리 텔링과 유머감각의 세련된 사용, 역학의 사용, 몇 년 전만 해도 불가능했던 고속 3D 렌더링 기법의 사용의 총 집합체이다. 이 게임은 게임 개발자로서의 필자의 일에 자부심을 갖게 만들어 주었다.

게임 산업이 현재 영화가 그러하듯 오락과 예술의 형태로 그와 동일한 수준의 대우를 받으려면 아직도 수십 년은 더 걸려야 하겠지만, 그때가 되면, 사람들은 Citizen Kane, or Birth of a Nation, Wizard of Oz, 그리고 무엇보다 포탈(Portal)을 지적할 것이다.

초보적인 게임플레이가 좋다고 앞서 언급한 바 있다. 또한 그 정서적 영향은 GlaDOS의 캐릭터 개발과 좋은 스토리로 한층 더 강화된다고 설명한 바 있다. 그러나 엔딩 송, “Still Alive”의 추가적인 “힘 배울 요소”를 다루지 않고는 넘어갈 수 없을 것이다. 게임을 노래로 끝내는 것은 신선한 발상이었으며, 다른 게임이 본을 따라야 하는 부면 중 하나라고 생각한다. 그러나 Jonathan Coulton이 그러했듯이, 노래가 게임이 적합하도록 정교하게 만든 것이어야 한다.

처음부터 엔딩에 노래가 있을 것이라고 알고 있었는데, 온라인 논평에서 이미 읽어 보았기 때문이다. 그러나 이 노래가 전체 게임을 하는 과정 중에 얼마나 비중을 차지하는지를 생각하고는 놀라지 않을 수 없었다. 이것이 필자의 성공여부를 가능하게 해 주었고, GlaDOS의 개성이 강박관념에 사로잡힌 인간을 어떻게 닮아 있는지, 우리가 배우는 기본 모듈을 넘어서는 것이 프로그래밍 형태의 일부임을 깨닫게 해 주었다.



이 게임에서, 좋았던 것은 단순히 노래 내용만이 아니라, 그 구현된 방식이다. 목소리 연기가 게임 전반에 걸쳐 탁월하였고, 노래 음정 수준에 절정이었고, 필자가 GlaDOS에 대해 유감이라고 느끼게 만들 정도였다. 노래 중에 해설 내용이 나타나게 함으로써 가볍고 재미있는 분위기가 되게 하였다. 은연 중에 섞여 나오는 익살도 완벽했다.

달콤한 러브송의 요소들 역시 적절히 가미되었다. 게임을 끝나치면서, 필자는 여인의 마음을 송두리째 흔들어 놓고는 살해하여 불 속에 던져버리고 만다. 다시 하래도 또 할 수 있을 것처럼 마치 광적인 사디스트가 된 기분이다! 노래가 어떻게 일종의 종지부로 작용하였는지를 생각하면 아주 마음에 든다. 어떤 사람들은 게임 말엽에 죽는 것이 아닌가에 대해 논쟁할지 모르지만, 노래는 살아남았을 뿐 아니라, GlaDOS가 결국 후속편에서 돌아올 것 같은 여운을 남긴다.

이 문제에 있어서, 필자는 GlaDOS의 상태에 대한 심리학 전문가의 논문을 곧 한번 읽어볼까 생각 중이다. 그리고 무엇보다도, 이것은 외우기 쉬운 곡조, 이곳 저곳에서 엿보이는 운율 등, 대부분의 작곡가들이 노래를 게임이 접목하지 않고는 표현해 내기

어려운 소소한 요소들을 담아내고 있다. 그 의도가 이 게임에서 얼마나 짜릿하게 성취되었는지 보라!

개발자들을 위한 교훈

서두에서 경고했던 다른 다소 위험한 결론들에 대해서는 어떠한가? *포탈*(Portal)의 성공을 보면서, 게임 산업에서 성공할 수 있는 최선의 방법은 게임 발전 관련 수업을 듣고 순식간에(마치 시공을 초월한 포털인 것처럼) 명성과 성공을 거머쥐게 해 줄 수업 프로젝트를 만들어 내는 것이라고 생각할 사람은 아마 거의 없을 것이다.

그러나 Valve 가 선택할 만한 *Narbacular Drop* 학생 프로젝트를 위해서 얼마나 많은 것들을 고려해야 할지를 생각해 보라. 게임이 유망해 보이고, 팀이 졸업하여 나가기 전, 각각의 운명을 따라 나아가기 전 시점에 현장에 팀을 고용할 만한 영향력을 가진 누군가가 있어야 한다.

회사가 팀과 같은 도시 내에 위치해 있고 특별한 무기를 갖춘 1 인칭 슈팅게임으로 이미 잘 알려져 있는 것도 분명 도움이 되었다.

아마도 가장 독특한 것은 Valve 가 온라인 배포에 큰 기대를 걸었다는 것과 *Orange Box* 에 이 작고 묘하게 짧은 게임을 기꺼이 등장시키고자 했다는 사실이다. 사실 *Orange Box* 에 다른 더 잘 입증된 최상급 게임들을 꾸러미로 제공하는 것이 더 큰 이익을 낼 수 있었는데도 말이다. 이처럼 우연치고는 너무나 절묘한 결과들이 흔히 일어나는 것은 아니다. 물론 부푼 꿈을 안고 있는 수업 중인 팀들을 낙담시키고 싶지는 않지만, 그와 같은 방식으로 성공을 바라는 것은 마치 복권을 믿는 만큼의 확률 밖에는 되지 않는다.

다른 예상치 못한 행복한 결과는 Erik Wolpaw 와 *포탈*(Portal) 팀을 결부시킴으로써 나타났다. 이것은 게임에 유머를 불어넣기 위한 방책이었는데, GDC 2008 에서 Wolpaw 가 말하길,다소의 유머를 슬며시 주입함으로써 편안함을 느끼게 만들었다고 하였다.

포탈(Portal)에 유머가 없더라도 아무도 이상히 여기지는 않았을 것이다. 그저 주인공을 조용하고 잔인한 사람으로만 설정할 수도 있었으나, 해학적인 유모를 주입함으로써 잔인함과는 정반대의 요소를 반영한 것이었다. 유머가 가미된 좋은 글을 만들기란 쉽지 않으며, 판매량이 좋기도 쉽지 않다. 이 경우에 두 가지 결과 모두를 달성한 셈이다.

스토리 구성은 나중에 해도 된다고?

포탈(Portal)에서 가장 놀라운 아이러니는 셀 수 없이 많은 작가들과 설계자들이 다른 많은 게임 스토리가 그렇듯 피상적이고 혼란스런 엉성한 구성이 되지 않도록 하기 위해 게임에 전문성을 불어넣는 글을 넣어야 한다고 하나같이 목소리를 높이던 때가 지나고 나서야, *포탈*(Portal)은 그 과정의 상대적으로 늦은 시기에 스토리를 그럭저럭 첨부하였다는 것이다. 이 때는 게임플레이가 이미 상당히 진행된 상태였다. 필자는 제작자나 출판업자들이 하나 같이, “봤소? 스토리는 마지막 몇 개월 동안 첨가해도 늦지 않소!”하고 말할 것이 걱정될 정도이다.

그러나 좀 더 들여다 보면, *포탈*(Portal)의 환경 요소들이 적재 적소에 놓여 있었음을 알 수 있다. 우선, 상당량의 대화문이 없이, *포탈*에는 하나의 실질적인 캐릭터만을 등장시켰다.

전형적인 액션어드벤처 게임의 캐릭터라면 여러 차례 많은 내용의 해설들이 소개되고 여러 캐릭터들과 대화를 나누어야 할 것이며, RPG 에 그런 대화문들이 포함되어야 할 것이다. 이것을 제작 마지막 순간에 억지로 만들어 넣고 잘 되기를 기대할 수는 없을 것이다.

그뿐 아니라, *포탈*의 단순성은 아주 보기 드문 접근방식이다. 물론 가장 뜻밖이었던 것은 *포탈*에서 세상을 바라보는 관점은 불길하고 냉혹한 경험을 즐길 수 있게 해야 하는 상황에서 대화문은 가능한 한 가볍게 넘어가야 할 필요가 다분하였다. 대화문은 *포탈*을 더욱 흥미롭게 만들었지만 크게 영향을 주는 것은 아니었다.

결론은 이것이 즐길만한 게임이 되어야 하며, 게임 설계에 매진하는 학생이 주의 깊게 연구할 수 있는 것이어야 한다는 점이다. 그러나 *포탈*을 것처럼 독특하게 만들어 준 배경 상황들을 고려하지 않고 어떤 교훈을 성급하게 일반화시키려고 해서는 안 될 것이다.

여러 걸작들이 그러하듯이, 모방이 힘든 다분히 독자적인 요소들이 있을 것이다. 이와 마찬가지로 신선하고, 재미있고, 흥미진진한 게임들을 개발하는 데 영감을 불어넣어 주기를 바라지만 말이다. GLaDOS 자체를 좀 더 자세하게 풀어 설명하기에는 게임 설계에 해야 할 일들이 너무나 많다는 점도 기억해야 할 것이다.