



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

작가와 디자이너의 협력을 통한 게임 작성 (Game Writing From The Inside Out)

Marianne Krawczyk, Susan O'Connor

2009. 3. 18

http://www.gamasutra.com/view/feature/3965/game_writing_from_the_inside_out.php

[가마수트라 독점 분석에서 각각 God Of War 시리즈 및 Far Cry 2/Gears Of War의 작가인 Krawczyk와 O'Connor는 작가와 디자이너가 성공적으로 원활하게 협력할 수 있는 방법에 관해 토의한다.]

어떻게 하면 게임 스토리를 만들 수 있을까? 한가지 방법은 많은 작업 즉, 개념 단계에서 최종 초안까지 작업을 단계적으로 진행해 나가는 것이다. 이러한 과정은 창의적인 디렉터 또는 수석 디자이너와 함께 시작된다. 작가는 어떤 시점에 작업 현장에 합류하게 된다. 이것이 작가와 디자이너가 협력하게 되는 과정이고 여러 가지 장애 요소가 존재할 수 있다.

우선, 모든 게임이 반드시 스토리를 필요로 하지는 않는다. 결정적 순간이 되고 개발 기간이 종료되면 스토리 작업을 중도에서 포기할 수도 있다. 이것은 때분한 PR 노력일 수 있고 내부적으로 우선순위 목록에 올려진 스토리 작업을 단지 수행할 뿐이다.

복잡한 시스템, 시간과 리소스의 제약 및 커뮤니케이션의 어려움 등 팀에서 해결해야 많은 도전과제가 존재한다.

게임의 스토리 개발이 어렵고 중요하지 않은 것이라면 왜 그렇게 많은 스튜디오에서 노력을 기울이는 것일까?

개발 측면에서 볼 때 최악의 상황이 연출될 수 있지만 스토리가 게임 플레이의 수준을 향상시켜 줄 수 있기 때문이다. 스토리는 게임의 맥락을 제공한다. 플레이어는 벽 또는 나치 중 어느 것을 맞힐 것인가?

최상의 상황에서 스토리로 인해 게임플레이는 아주 달라진다. 또한 게임플레이로 인해 스토리도 일변한다. 우리는 스토리를 통해 세상을 이해할 수 있고 게임은 아주 새로운 방식으로 스토리에 생명을 불어 넣는다. 개발 팀의 열정을 통해 스토리텔링에 대한 새로운 가능성이 만들어진다. 게임 플레이는 자유를 제공하고 스토리는 의미를 선사한다.

작가와 디자이너가 함께 작업할 때 왜 그렇게 자주 충돌하여 교착 상태에 빠지는 걸까? 결국 양자 모두 동일한 목표 즉, 최종 사용자를 위한 멋진 경험을 만들어내겠다는 생각을 갖고 있다. 그러나 다른 방향에서 동일한 문제에 접근할 때 갈등이 생긴다.

게임 작가는 게임을 통제하면서 쓰루라인(throughline), 페이스 조절, 갈등, 캐릭터 개발, 줄거리 반전 및 주제적 의미 등을 작성할 수 있는 경우 짧은 순간(컷신 또는 다른 것)에 관심을 갖는다.

게임 디자이너는 작가가 아니라 플레이어에게 모든 권한을 주기 위한 방법을 찾는다.

작가와 디자이너 모두 옳다. 스토리는 구조로 인해 짜임새 있게 전개되고 플레이어는 자유로운 플레이를 선호한다.

작가와 디자이너가 성공적으로 협력하려면 팀은 이러한 갈등을 어떻게 해결해야 하나? 스토리가 어떻게 전개되는지와 플레이어가 기대하는 바는 무엇인지에 관해 의견을 교환하는 것으로부터 시작할 수 있을 것이다.

한 줄의 대사가 쓰여지기 몇 달 전 프로젝트 초기에 스토리 개발 과정에서 힘든 시기가 찾아온다. 본 아티클에서는 스토리에 대한 기본 설계 보크를 다시 검토하고 플레이어 중심의 멋진 경험을 구축하기 위해 이 보크를 새로운 방식으로 정리할 수 있는 방법을 살펴본다.

게임 내러티브의 황금기가 임박한 시점에서 새로운 방식으로 기존 문제를 살펴보고 작가와 디자이너는 스토리 전개 방법을 재정의하도록 한다.

중요한 것은 “...하면 어떻게 될까?”라고 질문하는 이러한 마음 속에 있다.

플레이어를 중심으로 스토리를 설정하지 않으면 어떻게 될까?

대부분의 게임 스토리는 플레이어 캐릭터를 중심으로 전개된다. 이것은 어느 정도 맞는 얘기다. 플레이어는 쇼의 스타이다. 즉, 플레이어로 인해 사건이 발생한다. 모든 사건에서 플

레이어에 초점을 맞추는 것은 논리적인 방식으로 보인다.

그러나 이러한 접근방식은 문제를 유발하기도 한다. 디자이너는 스토리의 로직에 의해 제약을 받는 옵션을 발견할 수 있다. 팀은 게임의 흐름을 방해하지 않으면서 스토리 이벤트를 표현하는 방법을 찾도록 노력해야 한다. 최종 제품의 품질과 관계 없이 스토리를 반대하거나 파괴하거나 무시하는 플레이어가 항상 존재한다.

귀하의 목표가 플레이어와 관련된 멋진 스토리를 만드는 것인 경우 무엇을 하는가? 한 가지 옵션은 게임 스토리와 플레이어 내러티브 간에 당장 구별을 짓는 것이다.

무슨 뜻인가? “스토리”는 게임에서 발생하는 일련의 사건이다(목표 추구 시 주요 캐릭터는 장애를 극복한다). “내러티브”는 해당 스토리에 대한 플레이어만의 독특한 경험이고 플레이어는 캐릭터 및/또는 자신이 본 대로의 게임 세계를 통제한다

(이러한 용어들은 완벽하지 않거나 정확하지 않다. 산업이 성장함에 따라 적절한 용어가 등장할 것이다).

내러티브를 정의하는 사람은 누구인가? 디자이너이다. 디자이너는 플레이어가 게임을 이해하게 되는 방법인 룰셋(ruleset)과 가상세계를 만든다.

스토리를 정의하는 사람은 누구인가? 작가이다. 작가는 테마, 캐릭터 및 플롯 즉, 결국에는 스토리가 하나로 통합되는 방법(게임이 게임 자체를 이해하게 되는 방법)을 창작한다.

이것은 미묘한 차이이다. 스토리와 내러티브는 상호간에 밀접하게 관련되어 있다. 이것은 작가와 디자이너 모두를 위한 유용한 시작 지점일 수 있다.

플레이어가 히어로이지만 주인공이 아니라면 어떻게 될까?

게임 스토리에서 플레이어 내러티브 아이디어를 분리하면 스토리 구조의 메커니즘과 이것을 게임에 적용하는 방법을 살펴보기가 쉬워 진다.

영화와 같은 다른 형태의 미디어에서 주요 캐릭터는 주인공이다. 이것은 좀처럼 의문시되지 않으며 널리 받아들여지고 있는 개념이다. George Clooney는 주인공이 아닌 부수적인 인물로 캐스팅된 적이 없다. 그러나 이러한 사항이 게임 작업에 영향을 미치는가? 관련 용어와 함께 자세히 살펴보도록 하자.

주인공을 정의하는 한 가지 방법은 욕구에 의한 것이다. 주인공은 무엇인가를 아주 강렬히 원하고 그것을 얻기 위해 엄청난 저항을 무릅쓰고 싸운다.

이러한 간단한 정의에서는 플레이어를 주인공으로 캐스팅할 때 동반되는 문제에 초점을 맞춘다. 플레이어는 자신이 원하는 바를 추구하지만 이것은 아바타가 원하는 바와 동일하지는 않다.

플레이어는 아바타 보다 높은 레벨에서 플레이를 펼친다. 아바타는 자신을 왕국에 살고 있는 왕자라고 생각하고 플레이어는 자신이 스크린에 나타난 블립(blip)이라는 사실을 알고 있다.

플레이어가 원하는 바는 대개 스토리가 아닌 게임 플레이와 관련되어 있다. 아바타는 “공주를 구하기를 원한다”라고 말하고 플레이어는 “가능한 한 많은 드래곤을 죽이기를 원한다”라고 말한다.

강력한 욕구를 가진 주인공은 작가와 디자이너와 관련하여 제작 문제를 야기할 수 있다. 주인공의 욕구는 개발팀의 견해와 상충된다.

개발자는 이러한 딜레마를 어떻게 해결하는가?

일부 스튜디오는 매우 열정적인 욕구를 갖고 있거나 욕구를 전혀 갖고 있지 않은 주요 캐릭터를 개발한다. “나는 전사이므로 싸운다”. 이러한 접근 방식으로 인해 게임 플레이를 지원하는 아바타가 등장하게 되었으나 따분한 캐릭터와 재미없는 플롯도 생겨나게 되었다.

다른 스튜디오는 강력하고 압도적인 욕구에 따라 활동하는 주요 캐릭터를 만들고 있다. “이것이 내가 수행해야 할 마지막 임무라면 왕을 죽이고 이 전쟁을 종식시킬 것이다.”

작가와 디자이너는 이러한 욕구(플레이어의 욕구가 아닌 아바타의 욕구임)가 미치는 영향을 플레이어에게 보여 주려고 한다. 그래서 컷씬을 제공하고 실제로는 그 밖에 다른 사람의 스토리를 지켜 보게 된다. 이러한 상황은 언제나 발생할 수 있고 여기에는 명백한 제한점이 존재한다.

다음과 같이 다른 옵션을 생각해 볼 수 있다. 즉, 주인공으로 NPC를 캐스팅하고 주인공의 욕구에 따라 스토리 아크를 설정하고 이 아크에 대한 카운터펀치로서 게임 플레이를 설계한다.

일부 게임에서는 이미 이러한 개념을 도입하고 있다. 스토리의 주인공이 누구인지 알아보기 위해 다음과 같이 질문할 수 있다. 전투에서 최상의 것을 갖추고 있고 이 최상의 것을 잃거나 확보하는 사람은 누구인가?



다른 캐릭터 보다 더 많은 것을 원하는 사람은 누구인가? *BioShock*의 Fontaine과 *Far Cry 2*의 Jackal은 최악의 것을 원하고 있다.

욕구 라인을 매핑하여 이러한 욕구가 게임 및 스토리 갈등을 어떻게 심화시키는지를 엿볼 수 있다.

이러한 접근방식과 함께 플레이어는 자신의 스토리에서 여전히 히어로로 남게 되고 게임 플레이를 통해 역동성을 부여하고 있다. 디자이너는 히어로의 경로를 구축하고 작가는 주인공의 여정을 만든다.

그런 다음 양자는 스토리와 게임을 통합하는 방법을 찾는다. 개발 팀은 새로운 역할(동맹자 또는 주인공)에 플레이어 캐릭터를 캐스팅할 수 있고 예측할 수 없는 방식으로 스토리를 전개할 수 있다.

옵션을 제대로 수행하지 못하면 어떻게 될까?

지금까지 스토리에서 플레이어를 분리하여 생각하는 방법을 살펴 보았다. 또한 내러티브 텐션을 잃지 않고 다음에 무엇이 발생할 것인지를 알아내려는 강렬한 욕구를 가진 플레이어를 중심으로 스토리를 설정할 수도 있다. 캐릭터가 성공하지 못한 이유를 찾아냄으로써 다른 방식으로 설정할 수도 있다.

실수는 어쩔 수 없이 생겨난다. 모든 것이 게임 속에 있으면 우리는 주의를 기울이게 된다. 작가는 위태로운 상황을 설정하는 것을 좋아한다.

주인공은 욕구를 가지고 있으나 안전하게 플레이하는 경우에는 욕구를 성취하기가 어렵다. 그래서 주인공은 자신의 목표를 이루기 위해 온갖 어려움을 무릅쓰고 모험을 감행한다. 이럴 경우 위험에 빠질 수 있다.

이제 히어로는 성공하거나 실패할 수 밖에 없다. 진정으로 자신의 상황을 변화시키면 가능성이 펼쳐지고 이것은 밝은 전망과 위협 둘 다를 의미한다. 히어로가 성공하는 경우 그 후

내내 행복하게 살게 된다. 그러나 실패하는 경우 모든 것이 수포로 돌아간다.

작가는 스토리를 개발하는 경우 히어로가 작가가 원하는 바를 알지 못하면 무슨 일이 일어날 것인지를 알기를 원한다. 대답이 “천만에”인 경우 스토리는 더 이상 전개되지 못한다.

그러나 영구적이고 반전 불가능한 변경사항은 게임에서 처리하기 어려운 부분이다. 플레이어가 항상 마지막 세이브 포인트를 다시 로드할 수 있다.

또한 해당 메커니즘이 곧 사라지지 않는다. 스토리에 의미있는 변경을 가하려면 창의력을 갖추고 있어야 한다.

*God of War*에서 Kratos는 군신을 죽이기로 맹세한다. 맹세한 바를 이루지 못할 가능성이 존재하는가? 플레이어가 게임을 그만두는 경우에만 그러하다. 영화에서 히어로는 “나는 그 자를 죽일 것이다”라고 자신의 목표를 공표하고 관객인 우리들은 목표한 바를 달성하는지 확인하기 위해 지켜 본다.

게임에서 플레이어 캐릭터가 “나는 그 자를 죽일 것이다”라고 말하는 경우 결말은 처음부터 알고 있는 필연적인 결론으로 끝난다. 결말은 플레이어의 손에 달려있으므로 전체적으로 조정할 수 있고 예측 가능하다.

플레이어가 결과를 조정하는 경우 내러티브 텐션을 어떻게 설정할 수 있을까? 주요 캐릭터의 무의식적인 욕구(의식적인 욕구와 충돌하는 욕구)를 생성한다. (참고: *God Of War*의 내러티브 스포일러)



Athena는 Kratos에게 군신을 죽이도록 요청한다. 그는 동의한다. 왜? Athena가 그의 악몽을

물리쳐 주기를 바라기 때문이다. 이것은 Kratos의 잠재적인 문제를 암시하고 있다. 그는 분노와 죄의식에 불타고 있다. 죄의식 너머에는 무엇이 웅크리고 있는가? 우리는 알지 못한다. Kratos의 비밀을 알기 위해 게임을 플레이하며 그의 기억이 전개되는 것을 지켜보아야 한다.

결국은 진실은 드러난다. Kratos는 군신을 죽이고 악몽을 없애려고 할 수 있으나 그가 필요로 하는 것은 아내와 자식의 죽음에 대한 용서와 속죄이다.

대개 캐릭터는 자신이 원하는 바를 알고 있다. 자신이 필요로 하는 바를 거의 의식하고 있지 못하지만 강력한 욕구만큼 필요로 하는 바가 캐릭터의 행동을 충동질한다. 이를 통해 캐릭터 내의 갈등과 캐릭터 간의 갈등이 형성된다. 갈등으로 인해 스토리가 전개되어 나간다.

팀에서 원하는 것과 필요로 하는 것을 지닌 캐릭터를 만들면 옵션이 필요하다. 플레이어가 필요로 하는 것을 거절하고 원하는 것을 얻을 수 있도록 스토리를 설정할 수 있다. 또는 그가 필요로 하는 것을 얻을 수 있다. 게임 내용을 확실히 알 수 있는 유일한 방법이 존재하는데 그것은 스토리와 게임의 끝부분까지 도달하는 것이다.

이러한 접근방식은 상당한 노력을 요한다. 팀에서는 캐릭터가 진정으로 필요로 하는 것과 원하는 것을 알고 있어야 하고 스토리의 끝부분에서 필요로 하는 것이 놀라운 방식으로 드러나도록 하기 위해 스토리 이벤트를 설정하는 방법을 발견해야 한다. 작가와 디자이너는 캐릭터가 자신을 이해하고 있는 것 이상으로 캐릭터를 이해하고 있어야 한다.

게임의 끝부분에서 Kratos는 착수한 일을 실행한다. 그는 군신을 죽인다. (놀랍군!) 그러나 그는 여전히 가족의 죽음에 대한 기억으로부터 빠져 나올 수 없다. 그는 필사적으로 이러한 기억에서 도피하려고 절벽에 몸을 던져 버리지만 이것도 소용이 없다.

Ares의 죽음과 함께 신들은 자신들이 새로운 군신이 필요함을 깨닫고 Kratos에게 영원한 생명에 대한 “선물”을 안겨준다. 이제 그는 불사신 즉, 소름 끼치는 과거로부터 벗어날 수 없는 자가 된다.

플레이어는 성공적으로 게임을 마친다. 아바타는 성공하거나 실패한다. 작가와 디자이너 모두 옳다.

결론

본 아티클에서 게임 스토리를 작성하는 사람들이 직면하는 몇 가지 구조적인 측면의 도전과

제를 살펴 보았다.

작가와 디자이너가 프로젝트 초기에 협력하는 경우 개념과 사전 제작 단계에서 게임/스토리
와 관련된 도전과제에 직면할 수 있다.