



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

게임의 상호작용형 애니메이션의 필요성

(The Necessity Of Interactive Animation For Games)

크리스티안 몰먼(Christian Moleman)

가마수트라 등록일(2009.06.17)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4054/the_necessity_of_interactive_.php

[아케인과 스트림라인 스튜디오 등을 거친 애니메이터 몰먼은 본지에서 신체 언어와 표정이 게임을 더욱 활기 있게 해준다고 보는 이유에 대해 설명하고 있다.]

현재 게임 속 캐릭터들은 우리가 원하는 표현을 얼마든지 할 수 있다. 기술 대신 우선순위가 제약이 되는 시대가 온 것이다. 그러나 애니메이션을 제대로 구현하려면 돈이 많이 든다.

그렇다면 왜 귀중한 개발 시간을 들여 더욱 생동감 있어 보이는 캐릭터를 만들어야 하는 걸까?

애니메이션은 소통이다.

플레이어에게 조작 다음으로 중요한 것은 정보이다. 게임 세계 또는 그 속의 NPC에 관한 것들은 그들과 상호작용하는 데 중요하다.

움직임은 양감을 전달한다.

사람들은 학습을 시작하면서부터 신체 언어를 배워왔다. 배우들은 대사를 그리 많이 말하지 않고도 경력을 쌓는다. 한번 보는 것이 말 천 마디만큼의 효과가 있다.

그렇다면 이를 게임에서 어떻게 응용할 수 있을까?

1. 보여줄 수 있다면 말하지 말라.

게임 몰입에 방해 받지 않고 게임 세계 내의 원가와 소통할 수 있다면 굳이 아이콘이나 문자 메시지를 띄워야 할 이유는 없을 것이다. 동작이나 표정만으로도 원하는 바를 전달할 수 있다면 대화조차도 필요 없다.



바로 저기입니다

NPC가 플레이어를 좋아하거나 싫어한다면, 그걸 굳이 통계로 표시할 필요가 없다. 태도를 통해 바로 나타내라. 개방성 또는 폐쇄성, 유순함이나 거만함, 흥미 또는 조급함 등을 모두 태도로 나타낼 수 있다.

데스몬드 모리스의 신체언어 연구(외관), 그리고 키스 존스톤의 상태 검사(즉석화와 극장)는 추상적인 숫자와 메뉴가 아닌, 캐릭터를 통해 게임플레이 정보를 나타내는 방법을 아는데 특히 유용하다.

예를 들어 모리스는 친구 간에 신체 언어에 익숙해지는 방식을 묘사하면서 ‘자세 반향(Postural Echo)’이라는 단어를 사용했다. 이는 상대방과 공감하기 위해 무의식적으로 상대방의 행동을 따라하는 현상을 의미한다.

긴장한 사람일수록 ‘자동 접촉’ 즉 자신의 몸을 잡거나 얼굴을 만지는 행위를 한다. 지금 있는 자리가 불편할 때는 몸을 돌리거나 아니면 어색하게 몸을 움직이거나 일어날 준비를 한다.

이는 NPC가 거짓말을 하거나 좌절된 징후로 사용할 수 있다. 이러한 징후가 보이면 게임 진행에 매우 유용하다. 주의력이 뛰어난 플레이어라면 상대 캐릭터를 다그치거나, 또는 자신들이 유리한 위치에 있음을 알고 밀어붙일 것이다.

존스톤은 모든 상호작용은 *상태의 교환*이라고 했다. 체력, 사회적 위치, 기타 지배 수단 등의 수준을 움직임을 통해 반영함으로써 이들 캐릭터들 사이의 관계를 알고 그들과 상호작용하는 방식을 결정하는 데 도움이 된다는 것이다.

자신감에 넘치는 사람의 행동과 내성적이거나 신경질적인 사람의 움직임을 비교해 보라. 요다와 자자를 비교해 보라. 보가트와 우디 앨런을 비교해 보라.

다른 눈에 띄는 특징이 없더라도 움직임 속에 나타나는 상태를 보면 그가 어떤 조직의 리더임을 알 수 있다. 또한 캐릭터가 다른 사람들의 반응 속에서 어떻게 커 왔는지도 알 수 있다. 또한 몬스터를 공격해야 할지 말아야 할지도 알 수 있다.

누가 레벨을 필요로 하는가?

우리는 매일 살면서 무의식적으로 신체 언어를 읽고 해석한다. 이런 효과적인 소통 수단을 게임에 사용하지 못한다는 것은 부끄러운 일이다.

2. NPC의 생각을 보여라

요즘 시를 설계하는 것은 매우 대단한 일인 것 같다. NPC는 목표를 결정하고 그에 필요한 단계를 밟아 일을 진행해 나간다. 그러나 적에게 압도당하는 것은 절망적이다. 똑똑한 시의 행동을 보고 그들의 계획을 무너뜨릴 때가 가장 즐거운 법이다.

문제는 그들의 의도를 플레이어에게 전달하는 방식이다.

월트 디즈니는 이미 1930년대에 캐릭터는 자신의 행동을 **예고**할 수 있어야 한다고 말했다.

“다음을 나타내면서 많은 가치 있는 부분들이 사람들에게 드러날 수 있다. 즉 하나의 캐릭터를 어떤 부분으로 취하고, 해당 액션을 완벽하게 완료한 다음 마치 첫 번째 액션을 완료하기 전에는 액션에 대한 기대가 중요하다는 생각을 전혀 해보지 않았던 것처럼 다음 액션으로 넘어갈 필요는 없다는 것을 보여주고 있다.”

사람들은 물체를 본 후에 그들과 상호작용을 한다. 전투 중인 NPC는 엄폐할 장소를 찾고, 플레이어를 본 후 가능성을 판단한 후 안전 지대로 미친 듯이 달려갈 것이다.

NPC가 주위를 보지도 않고 엄폐하기로 결정할 수는 없다는 점을 반드시 명심하라. NPC는 잠시라도 물체를 보아야 한다. 그리고 나서 플레이어를 보는 것은 자신의 생각을 멈추고 엄폐물의 가치가 플레이어의 결정에 달려 있음을 말하는 신호다.

이 모든 것은 타이밍의 문제이다.

시선이 향하는 방향을 보면 NPC가 어떤 대상과 상호작용하는지를 알 수 있다. 표정을 보면 상호작용의 방식을 알 수 있다.

1930년대 플루토를 그리던 디즈니 애니메이터들은 캐릭터의 표정을 통해 그가 생각 중임을 나타낼 수 있음을 알아냈다.



표정의 변화는 생각의 과정을 나타낸다

표정을 보면 NPC가 플레이어의 행동에 어떻게 반응할지 알 수 있다. 겁에 질린 NPC는 뒷걸음질치고, 결심한 듯한 화난 표정은 주변에 대한 경고 메시지이다. 대화 중에 표정을 바꾸는 것은 대화 진행에 대한 피드백을 준다. 방금 한 말이 좋지 않은 반응을 보이는 것을 안다면 말을 멈출 수 있지 않을까?

사람들은 사물을 의인화하기를 좋아한다. 감정을 인식한다는 것은 지능이 있음을 의미한다. 캐릭터가 주변을 관찰하고 감정을 태도로 표현한 후 감정적인 반응을 보인다면 실제 이상으로 똑똑해 보일 것이다.

3. 잘 연출하라

더욱 골치 아픈 문제가 있다. 신체 언어로 뭔가를 표현하는 것은 좋지만, 플레이어가 보지 않으면 소용이 없기 때문이다.

토마스 와 존스턴도 <삶의 환상>(1981)을 통해 이를 지적했다. 큰 움직임을 하면서 보인 미묘한 변화는 지각되지 못하고 묻히기 쉽다는 것이다. 카메라와 캐릭터 둘 중 어느 쪽이 움직이는지는 상관 없다.

1인칭 및 3인칭 게임 중에 고정된 시점을 유지하는 게임은 거의 없다. 플레이어가 의도적으로 주의를 기울이지 않는 한 모든 피드백은 플레이어의 시선을 잡아 끌만큼 커야 한다.

그렇다면 지나치게 과도한 동작을 하지 않으면서도 정보를 확실히 전달할 수 있는 방법은 무엇일까?

해결책이라면 움직임을 카메라에 결합시켜 플레이어가 보고 있을 때 NPC가 움직이도록 타이밍을 맞추는 것이다. 또한 시점이 멀 때는 큰 동작을, 카메라가 정지해 있을 때는 작은 동작을 취하게 하는 것이다.

조용할 때는 눈썹을 실룩거리거나 의미 있는 미소를 짓는 것이 좋고, 거리가 1km 정도 떨어져 있을 때는 아주 큰 움직임을 취하는 것이 좋다.

또 다른 선택지는 시선을 상황 속으로 유도하고, 플레이어가 특정 장면을 볼 수 밖에 없게끔 신을 설정하는 것이다. 그러나 상호작용의 자유도가 클수록 연출은 적응성이 뛰어나야 한다.

4. 인물의 변화

대부분의 캐릭터들은 게임이 진행되면서 다른 사람들, 또는 자신들끼리 얽혀 돌이킬 수 없는 변화를 겪는다. 이러한 변화는 복잡하며 전달하기 어려울 수도 있다. 그러나 눈에 매우 잘 보이게 할 수도 있다.

캐릭터의 변화에 따라 그들의 행동도 변해야 한다.

플레이어의 발전을 반영하려면 아바타의 성장을 묘사해야 할 것이다. 처음에는 꼴사나워 보일지 몰라도 플레이어가 조작에 익숙해질수록 숙달되고 우아한 움직임을 보이게 될 것이다.

내성적이거나 신경질적인 NPC 또는 아바타가 자신감을 얻게 되는 과정을 묘사하려면 어떻게 해야 할까. 처음에는 조심스럽게 발걸음을 내딛다가, 그 다음엔 다른 사람을 똑바로 쳐다보며 발걸음을 힘차게 내딛게 하면 될 것이다.

일전에 말했던 “상태”란 언제나 똑같은 것이 아니다. 같은 캐릭터라도 플레이어에게는 소심하게, 동료 NPC에게는 대범하게 대할 수도 있다. 똑같은 두 사람 간의 상태도 상황에 따라 바뀔 수 있다.

물론 **대비**는 매우 중요하다. 원하는 만큼 많은 시의 상태를 가지더라도 플레이어가 그들과 따로 소통할 수 없다면 헛일이다. 점진적인 발전 및 급진적인 변화를 모두 보여주는 것은 중요하다.



전에 이런 말 했던가?

어떤 변화는 느낄 수 있고 과거와 비교해 봐야 알 수 있다. 그러나 어떤 변화는 특정한 말이나 행동, 외부 효과로 인해 매우 순식간에 일어난다.

적대 관계에서 우호 관계로, 플라토닉에서 로맨틱으로, 신뢰에서 실망으로 변하는 것과 같은 관계 변화 역시 시각적 변화를 통해 알 수 있어야 한다. 두 캐릭터가 가까워질수록 둘 사이의 물리적 거리도 줄어들고, 신체 언어에서 긴장이 줄어들며, 접촉도 더욱 빈번해져야 한다. 또한 관계가 소원해지는 경우 시각적 연결도 그 사실을 나타내야 한다.

시간의 흐름도 캐릭터에 변화를 줄 수 있다. 오랜만에 어떤 캐릭터를 만났을 때 예전과 똑같은 모습과 똑같은 방식으로 환영하기 보다는 변화된 모습의 캐릭터가 환영해 주는 것이 더욱 흥미로울 것이다.

그것은 살아있는 세계를 살아가는 대가인지도 모른다.

여러분의 차례이다.

애니메이션을 통해 캐릭터와 그 생각은 물론, 게임플레이에 매우 중요한 정보를 알 수 있다. 애니메이션은 게임 세계 속에 있다는 환상을 깨지 않고 이러한 임무를 수행한다.

신체 언어와 표정은 캐릭터 상호작용의 미묘한 측면을 연구하고 흔한 주제를 넘어서는 도구이다.

지금 이 우선순위를 뒤야 할 때일 것이다.

참고 문헌 및 추천 문헌:

DISNEY, W., 1935. Memo from Walt.

ISBISTER, K., 2006. Better Game Characters by design, a psychological approach.

JOHNSTONE, K., 1979. Impro, improvisation and the theatre.

MORRIS, D., 2002. Peoplewatching, the Desmond Morris guide to body language.

THOMAS, F. AND JOHNSTON, O., 1981. The Illusion of Life.