



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

액션 어드벤처 레벨 설계, 제 1부 (Action Adventure Level Design, Part 1)

토비 가드(Toby Gard)

2010년 4월 20일

http://www.gamasutra.com/view/feature/4326/action_adventure_level_design_.php

[게임 설계에 관한 이 특집 기사에서는 Lara Croft/Tomb Raider 의 제작자인 토비 가드(Toby Gard)가 게임자와 게임 스토리의 니즈를 만족시켜 줄 액션/어드벤처 게임플레이를 설계하는 과정을 간략히 설명한다. 이 글은 여러 부로 나뉘어 게재되는 시리즈 기사의 제 1 부이다.]

서문 - 위임

사람들은 설계 책임을 위임하는데 있어 저마다 다른 방식을 취한다.

자신의 비전은 전혀 없고 단지 팀의 아이디어를 걸러내는 필터 역할이나 하는 듯한 크리에이티브 디렉터(creative director: CD)가 있다.

그런가 하면 자신이 원하는 바를 머리 속에서 개략적으로 그려본 후 이를 제작 팀에게 대강 설명해주며 설계를 위임하는 크리에이티브 디렉터도 있다. 당연한 말이지만 제작팀은 CD 의 기대에 '딱 들어맞는' 해법을 내놓는데 거듭 실패한다. 의도를 꿰뚫어보는 설계자를 찾는 것보다 더 나은 방법은 자신이 원하는 바와 어디서 융통성을 발휘할 수 있는지에 관해 분명히 설명하는 것이다. 그래야만 설계 팀은 창작이라는 황야에서 길을 잃지 않으면서 주도적으로 나아갈 수 있을 것이다.

어떤 경우에도 변치 않아야 할 핵심 비전(전체 팀의 의견 개진과 피드백을 바탕으로 함)을 팀에 전달하고, 그런 다음 성공을 위해 명확히 정의된 지침들과 함께 책임을 위임함으로써 균형을 달성할 수 있다.



이 첫 번째 기사에서는 바로 이를 실행하는 프로세스의 단계 1 을 설명한다. 이는 필자가 가장 성공적이었다고 경험한 기법들을 바탕으로 한다.

이 프로세스는 레벨 팀이 건전한 정도의 제작 자유와 주도성을 갖게 하려는 시도이다. 아울러 가장 먼저 파악해 팀에 전달해야 할 세부 사항을 정의하는 한편 성공 기준과 함께 위임하는 게 더 좋은 부분을 정의함으로써 구조화된 비전을 적절히 유지하기 위한 것이기도 하다.

전체 프로세스에서 설명하는 단계들은 예정된 위임 수준에 관계 없이 개별 설계자들에게 꽤나 유익할 수 있다.

프로젝트마다 고유의 니즈와 팀 구조가 있으므로 위 프로세스가 항상 들어맞는다고 보기는 어렵다. 하지만 스토리 중심의 게임에서라면 채택할만한 개념들이 많을 것이라고 본다.

단계 1 레벨 전개도

레벨 설계와 관련된 비전의 명확한 전달에 있어서의 첫 단계는 레벨 전개도를 제공하는 것이다. 상위 수준 설계 계획을 작성하는 원리는 다음과 같이 4 가지가 있다.

동기 부여

책에 나오는 좋은 장면이나 사건과 마찬가지로 레벨 내의 갈등과 해결은 주인공 캐릭터의 동기에서 유래해야 한다. 이게 바로 캐릭터의 동기가 게임자에게 항상 명확해야 하는 이유이다. 그렇지 않으면 당황하거나 방향감을 잃어버릴 것이다.

동기는 ‘연인을 살해한 자를 찾기’, 또는 보다 단순하게 ‘보스 10 중 5 를 죽이기’와 같은 게임 목표로 풀이된다. 가장 강력한 목표는 캐릭터와 게임자의 동기가 서로 정확히 일치하는 곳에 있는 것들이다.

이러한 일치를 만들기 위해 목표나 동기를 단순히 진술하는 것만으로는 충분하지 않다. 게임자가 몰입하도록 하려면 이게 게임자에게 중요하도록 만들어야 한다. 예컨대 주인공 캐릭터가 우두머리 적을 증오한다는 것을 컷신을 통해 보여주고, 진행을 위해서는 이 우두머리를 죽여야만 함을 알게 하는 일은 우두머리 적을 증오할만한 어떤 이유를 주는 것보다는 일치 효과가 훨씬 떨어진다.

만약 우두머리 적이 신뢰할만하다고 생각했는데 게임자를 배신해버린다면(가령 게임자가 관심을 갖게 된 NPC 를 죽여버림) 게임자와 캐릭터는 우두머리 적을 증오할 실질적인 이유를 갖게 된다.

게임자의 동기를 확립하는데 시간이 걸리는 것은 오프닝 컷신만으로 게임자의 동기와 캐릭터의 동기를 서로 일치시키기가 극히 어렵기 때문이다.

게임의 첫머리에 캐릭터의 동기를 단순히 진술하는 것 말고는 달리 선택의 여지가 없는 게 흔한데 이렇게 되면 감성이 아닌 지성적인 일치만 이루어질 뿐이다.

게임 전반에 걸쳐 일치를 강화하려면 ‘여자 친구를 되살리고 싶다’는 동기가 ‘콜로서를 죽이라’는 게임자의 목표와 완벽히 연계되도록 해야 한다.

만약 목표가 동기와 직접적으로 연계되지 않는다면(가령 쉽 없이 불량배나 죽이면서 대부분의 시간을 보낸다면) 게임자는 자신의 경험 뒤에 놓인 의미를 놓치게 될 것이고 주인공 캐릭터의 동기와의 일치는 물론 게임의 계속할 흥미마저 점차 사라질 것이다.

감성적/경험적 주제

레벨 설계의 이 첫 국면에서는 팀 전체가 참여하는 제작 전 회의 중에 나온 강력하고 흥미로운 세트 피스(set pieces)와 감성적 이벤트 중 어느 것을 게임에 구현할 것인지 선택해야 한다.

이들은 레벨 설계의 핵심이고 이들 주변으로 나머지 부분이 채워진다. 이들은 게임자의 마음 안에 게임을 각인시키며, 또한 반드시 스토리를 지지하거나 추동해야 한다.

세트 피스란 ‘불타는 빌딩 탈출하기’나 ‘4 개의 폭탄을 찾아 해체하기’와 같은 하이-컨셉의 액션 지향 아이디어들이다. 세트 피스는 액션 영화와 마찬가지로 액션 위주 게임의 기본적 구성 블록들이다. 난제는 세트 피스를 고리타분하지 않도록 만드는 것이다.

강렬한 감정을 불러일으키는 이벤트는 게임의 심장이다. 예컨대 황량한 마을에서 생존자들을 찾다가 마을 사무소에 들어설 때 이들의 불운에 대한 충격적이고도 괴로운 답을 발견하는 것 같이 말이다.

감성적 이벤트는 적절히 다루어진다면 세트 피스보다 더 인상적일 수 있다. 하지만 여기에서도 게임자와 캐릭터간 끈끈한 일치를 구축해두어야만 한다.

게임 필라

게임 필라(game pillars)는 게임자가 할 수 있는 기본적인 것들을 정의한다. 멋진 세트 피스와 감성적 장면을 레벨에 구현하려면 게임 필라가 게임자의 능력과 조화를 이뤄야 하고 그렇지 않으면 동떨어진 느낌이 들게 된다.

레벨 전개도가 모두 완성되기 전까지는 게임 필라가 최종적인 것으로 생각지 않는 유연함이 필요하다. 게임자에게 실제로 일어나게 될 일들을 선택하는 프로세스 중에서만 게임자의 능력이

어느 정도여야 하고 이를 어떻게 유연하게 구현할 것인지를 알게 된다.



예컨대 제트 스키 해커에 관한 게임이라면 말등 크로세(horseback crocheting) 주위로 세트 피스를 구축하는 것은 적절하지 않다. 이렇게 되면 컷신이나 퀵타임 이벤트(quicktime events)에 크게 의존하지 않을 수 없거나 특정 컨트롤, 인터페이스 요소 및 기능이 필요해진다. 세트 피스마다 새로운 기능을 만드는 일은 개발 관점에서 비효율적일뿐더러 이러한 말 타기 및 크로세 부분을 여러 개 포함시키지 않는다면 게임자에게 설득력이 얻지 못할 것이다. 이런 경우라면 이러한 기능이 처음부터 필라 안에 있어야 한다.

픽션

제작 중인 게임의 종류가 무엇인가에 관계 없이 주인공에 관한 스토리만큼이나 공을 들여야 할 것은 바로 레벨 자체에 대한 스토리다. 게임자가 외계인 침입을 경험하고 있든지, 아니라면 미공의 살인 사건을 해결하려고 노력하고 있는 중이든 간에 이들의 몰입 수준은 픽션을 유지하려는 헌신에 거의 전적으로 좌우된다.

레벨 설계 시 가장 흔히 범하는 실수가 가공적 매개변수들을 기준으로 일련의 난제들을 정의하고는 이를 별난 것처럼 보이도록 치장하는 것이다. 이는 설득력도 없고 무덤덤하고 따라서 잊혀지기 쉬운 레벨로 귀결되게 마련이다.

픽션 위주의 접근법에 속박을 느끼는 설계자로부터 나오는 갖가지 불평에도 불구하고 한 레벨의 픽션을 중요하게 다룬다면 비단 게임자만이 아니라 종종 제작자 자신마저도 놀라워할만한 공간과 이벤트를 설계하게 된다.

‘픽션을 통한 제작’이라는 레벨 개발의 두 번째 단계에서 이에 관해 상세히 다룰 것이다. 하지만 지금 우리에게 필요한 모든 것은 전반적인 레벨 전개가 짜임새 있는 스토리라는 맥락에서 정의되게끔 하려는 노력이다.

따라서 달 위에서의 윈드서핑 같은 것은 없어야 한다. 꽤 재미있게 들리긴 하지만 말이다.

레벨 전개 요소

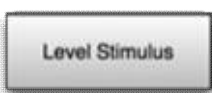
레벨 전개도를 최대한 완벽하게 만드는 사람들이 있다. 필자는 기본적 공간 레이아웃 측면에서 이게 지나치게 제한적이면서 전혀 유익하지 않다고 생각한다.

필자는 개념도와 간단한 비트 시트의 중간쯤 되는 레벨 전개도를 선호한다. 목표는 장황함을 피하면서 레벨의 뼈대, 즉 핵심을 정의하는 것이다.

최종 레벨 목표의 최소한 절반 정도는 사실상 차후 단계에서 추가되는 게 보통이다. 따라서 레벨은 앞으로 최소한 2 배는 복잡해질 것이기 때문에 아예 단순하게 만들어야 한다. 전개도가 한 페이지를 넘긴다면 너무 길다고 보면 된다.

게임 유형에 따라 포함시켜야 할 요소의 종류는 달라지겠지만 목표는 항상 같다. 즉 이를 단순하게 유지한다는 것이다.

이 사례에서 필자는 다음과 같은 요소들은 이용했다.



자극제

필자는 이를 이용해 게임자가 어떤 영역에 도착했음을 알린다. 이들은 각분화된 이벤트 등이 진행되는 동안 개념도 상의 위치로서, 그리고 게임자에게 주어지는 필수 정보로서의 역할을 한다.



게임자 대응

게임자의 여러 행동. 이들은 게임자에게 명확히 전달되었던 목표들이기 때문이다.



잠금 장치

잠금 장치는 일정한 기준들을 만족시킬 때까지 레벨 내에서 앞으로의 진행을 제한하는 '엄격한 관문'이다(필자는 '유연한 관문'을 게임자 반응에 포함시킨다).



키

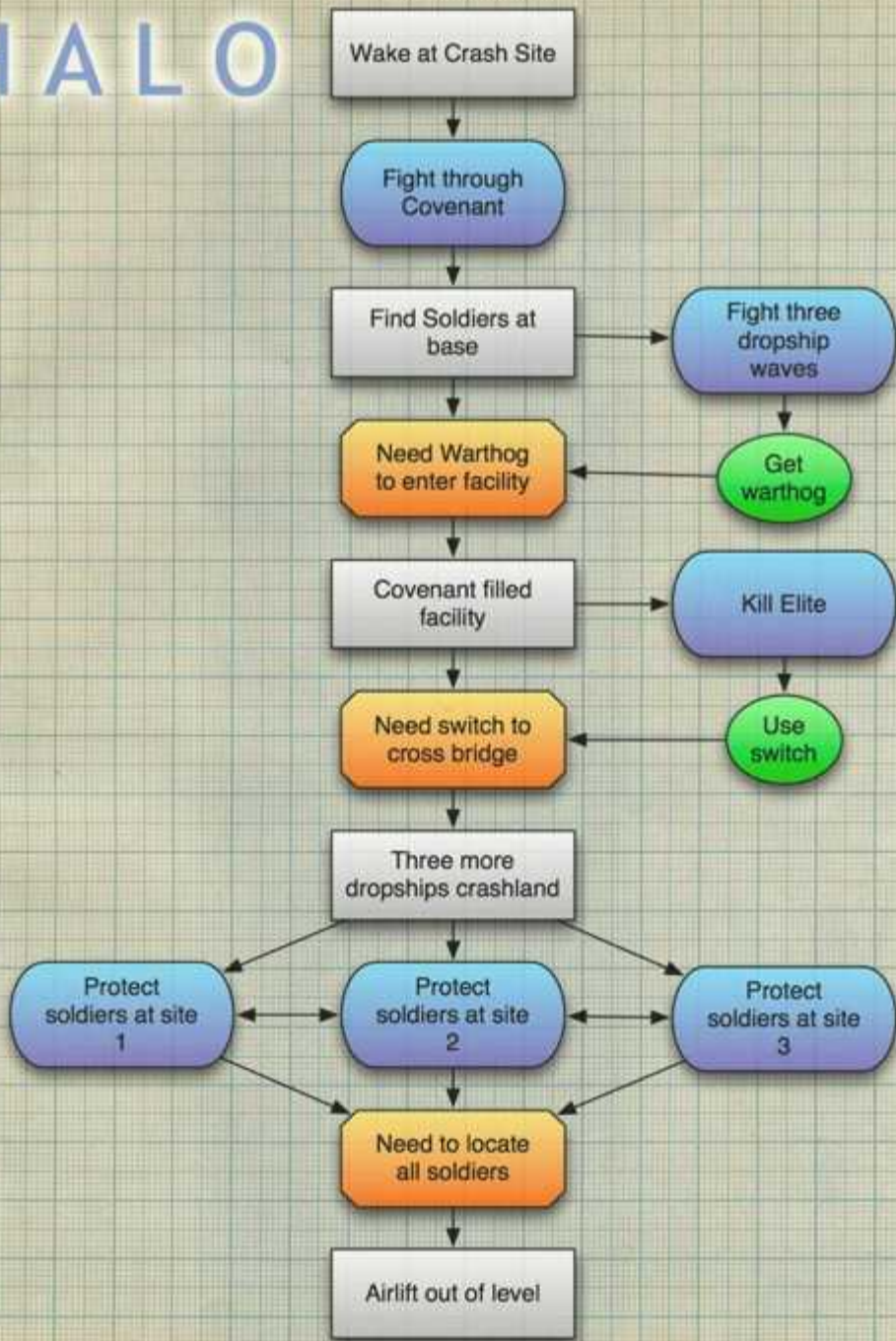
어딘가 존재하는 '잠금 장치'가 열리도록 하는 세계 또는 캐릭터의 상태 변화이다.

사례 - Halo: Combat Evolved

전투 2, 완벽한 카우보이와 재회 여행

아래의 1 페이지짜리 개념도는 실제로 완수까지 1 시간 정도 소요되는 2 개 레벨(1 개 전투)을 묘사한다.

HALO



HALO	불시착 장소에서 깨어남	
	코비넌트를 통과하며 전투	
	군인들 찾기	드롭쉽과 3 회 전투
	시설에 진입하기 위해 와트호그가 필요	와트호그를 얻음
	코비넌트가 시설로 이동	엘리트를 죽임

	다리를 건너는데 스위치가 필요	스위치 이용
	다른 3기의 드롭쉽의 불시착	
장소 1에서 군인 보호	장소 2에서 군인 보호	장소 3에서 군인 보호
	모든 군인의 위치를 파악해야 함	
	공중을 통해 레벨 밖으로 나감	

위 도표와 함께 각 요소의 뒤에 놓인 의도를 밝히고 이들이 유래된 4 가지 원리에 대해 직접적으로 언급하는 주석을 포함시킨다(이게 레벨 팀의 성공 기준을 정의하는 방법이다).

동기 부여

코비넌트 죽이기. 전투 1에서 인간 함대와 ‘필라 오브 오토움(the Pillar of Autumn)’이 찢기는 것을 본 게임자는 커비넌트를 죽이기에 충분한 정도의 적개심을 품게 된다.

필라

이는 게임자에게 3인 드라이빙/거닝 와트호그 게임플레이와 AI 부대와와의 협력에 대한 최초의 경험을 하도록 해주는데 집중하는 것을 포함한다.

주제

주제를 신속히 전달하는 데는 영화와 다른 게임을 참고하도록 하는 게 좋은 방법이다. 스타쉽 트루퍼즈(Starship Troopers)는 외계에서 외계의 적에게 압도된 군인들의 느낌을 불러내는 좋은 사례이다.

픽션

레벨은 주요 스토리와 진행 중인 전쟁에 대한 소규모 개별 스토리에 대해 암시하는 터치들로 구성된다.

즉 풍경을 어지럽히는 파괴된 탈출 홀과 착륙에서 살아남지 못한 자들의 육체, 그리고 상공에서 떨어지는 우주 전투의 잔해들 같은 것들이다. 탈출 홀이 파괴된 장소들은 마스터 치프가 그곳에 만난 군인들의 짧고 처절한 생존 이야기를 담고 있다.

마무리

레벨 전개도가 완성되더라도 이를 팀에게 전달한다는 다음 단계로의 이동까지는 아직도 길이 멀다.

레벨 전개도를 평가하려면 전체 게임의 요소들을 평가해보아야 한다. 이들이 나란히 놓이게 될 때에야 비로서 서로 잘 어울리는지 알 수 있고 게임플레이의 들어옴과 나감이 게임의 시작부터 끝까지 어떻게 움직일 것인가를 알 수 있다.

이들을 전체적으로 조망해보면 게임자가 어디서 탈선할 것인지, 이벤트 순서를 달리하면 효과가 더 좋을 곳이 어디인지, 감성 이벤트가 게임 안에서 너무 일찍 발생해 게임자와 캐릭터간 정렬이 이루어지지 못하게 되는 것은 아닌지를 알게 될 것이다.

뛰어난 스토리 기반 게임을 만드는 비결은 별다른 게 아니라 플레이어의 액션이 스토리를 추동하는 엔진이 되도록 하는 것이다.

Ico 와 Shadow of the Colossus 는 비디오 게임에서 가장 성공적인 스토리의 사례이다. 하지만 스토리 요소는 극히 적었다고 이야기하는 사람들이 많다. 그건 사실과 다르다. 게임자가 스토리를 현실로 드러나게 하므로 스토리는 어디에나 존재했다.

Ico 는 탈출과 보호에 관한 것이었다. 요다를 설득해 성에서 탈출하기 직전까지 만들 때마다 자유를 향한 게임자의 투쟁이라는 이야기는 진전되어갔다. Shadow of the Colossus 에서는 연인을 소생시키기 위한 미친듯한 추구 때문에 주인공은 게임 내내 서서히 자신의 생명과 콜로시의 생명을 희생해갔다.



한 소녀를 보호하고 콜로시를 죽이기! 게임자의 액션은 컷신의 부담을 줄이면서 스토리를 형성하고 있고 스토리를 게임자에게 중요한 것으로 만들고 있다.

요약

레벨 전개도는 팀에게 레벨 설계 의도를 최초로 전달하는 핵심 수단이다.

레벨 전개도는 다음으로 구성된다.

캐릭터 동기 부여

감성적 및 경험적 세트 피스

게임 필라에 정의된 게임자의 액션

환경 자체의 픽션

전개도를 그릴 때 최소한의 요소만을 사용하고 주요 이벤트만 묘사한다.

분량을 1 페이지로 유지한다.

게임자의 액션이 스토리를 추동하도록 만든다.

주:

필자는 Halo 레벨들이 위 프로세스와 어떠한 유사성을 가진 방식으로 개발되었다고 말하려는 어떤 의도도 없다.

필자는 번지(Bungie)의 레벨 구축 프로세스에 관한 방식을 아는 바가 없고 단지 설계가 탁월하고 유명한 게임이기 때문에 Halo 레벨을 하나의 사례로서 제시했을 뿐이다.