



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

액션 어드벤처 레벨 설계: Kung Fu Zombie Killer (Action Adventure Level Design: *Kung Fu Zombie Killer*)

토비 가드(Toby Gard)
가마수트라 등록일(2010. 05. 07)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4413/action_adventure_level_design_.php

[이 글은 베테랑 설계자이며 Lara Croft/Tomb Raider의 제작자인 토비 가드가 액션 어드벤처 게임의 레벨 설계에 대해 설명하는 3부작 기사 중 제 2부이다. 제 1부에서는 핵심적인 레벨 요약서로서, 제작 책임자가 팀에게 제공하는 레벨 전개도를 다룬 바 있다. 제 2부에서는 Kung Fu Zombie Killer라는 무시무시한 이름을 가진 게임의 레벨 전개도를 세부 레벨 계획으로 확장하는 프로세스를 설명한다.]

이 단계는 설계자, 아티스트, 프로그래머 등으로 구성된 다중 전문가 팀에서 수행하는 게 보통이다. 이들이 모여 레벨 개요를 세부 레벨 계획으로 확장한다. 하지만 이 프로세스는 개별 디자이너가 혼자서 레벨을 설계할 때에도 마찬가지로 거칠 수 있는 단계이다.

협업 시의 유의 사항

위임과 팀 작업은 현대 콘솔 개발의 규모를 따져볼 때 필수적이다. 위임과 협업이 없다면 팀장은 개발을 더디게 하고 동기를 약화시키는 장애가 된다.

현재 추세는 애자일 개발(agile development)로 나아가고 있으며, 이에 의해 동등한 다수에게 개별 문제들에 대한 소유권이 주어진다. 낡은 워터폴 방법론(waterfall methodology)에 비해 여러 가지 장점이 있긴 하지만 동료로만 구성된 팀이 주의해야 할 한가지 함정이 있다.

일단의 동료들이 설계 결정을 위해 논의를 하게 되면 누구나 만족할만한 설계를 얻는 게 아니라 오히려 모든 이가 가장 덜 싫어하는 설계로 귀결되는 경향이 있다. 이에 깔린 심리적 배경은 다음과 같다.



1. A 라는 사람이 지금까지 없었을 거라고 생각하며 새로운 아이디어를 제시한다. 아직 완전한 아이디어는 아니지만 독특한 게임플레이를 만들 수 있는 좋은 점이 있다고 믿는다.
2. 이런 아이디어를 전에 접한 적이 없는 B 와 C 는 재빨리 그 안에 있는 온갖 결점들을 들추어낸다.
3. A 는 자신의 아이디어가 아직 원숙하지 않으므로 사람들이 역시나 좋아하지 않을 급조한 해법들을 쏟아내며 방어적으로 대응한다.
4. 이 아이디어는 배제되고 이들은 앞으로 나아간다. A 가 이 아이디어를 다시 거론하면 쓸데 없는 짓을 한다고 생각한다.
5. 그 다음 B 가 전에 게임에서 본 적이 있는 무언가를 제안한다.
6. A 와 C 가 그게 꽤나 신선했음을 기억해낸다. 그리고 할만 하다고, 즉 위험성이 그리 높지 않다고 생각한다.
7. 화이트보드에 진부하고 지나치게 사용된 미케닉/시나리오를 적고는 모두가 만족해한다.
8. 이를 되풀이한다.

팀 내 모든 사람들의 케미스트리가 맞아 떨어질 정도로 서로 오래 함께 일한 게 아니라면 동료만으로 구성된 그룹은 어떤 비전을 도출할 가능성이 거의 없거나 아예 없다.

이에 대한 해법은 두 가지가 있다.

1. 논의 및 결정 회의를 분리한다.
2. 이른바 ‘썬더돔(Thunderdome)’이라는 필자가 크리스탈 다이내믹스에서 시험한 그룹 디자인 기법을 이용한다(론 로젠버그가 만든 용어임)

썬더돔!

썬더돔(thunderdome)에서는 레벨 팀의 각 구성원에게 제반 설계 문제에 대해 완전하고 개별적인 해법을 제안할 일률적 최종시한이 주어진다. 일단 이 마감시한이 끝나면 레벨 팀 구성원이 모두 모여 자신의 솔루션을 팀 동료에게 발표한다. 모두가 정중한 분위기 속에서 각 해법에 대한 장점과 단점을 토의한다. 그 후 팀과 팀장이 가장 좋은 아이디어들을 선정하고 통합 팀 계획으로 이들을 취합한다.

이는 한 개인에게 수평적 사고 기법(lateral thinking techniques)을 주입하는 것에 해당한다. 효과적인 해법을 찾을 때까지 브레인스토밍(brainstorming: 자유롭게 의견을 제시하는 토론)을 하는 것이 인간의 자연스러운 문제 해결 방식이다. 일단 해법이 발견되면 그 문제에 대해 더 이상 생각하지 않는 게 보통이다. 수평적 사고 기법은 최초의 유효한 해답을 넘어 다채로운 해답을 찾는 시도를 하게 함으로써 앞으로 나아가기 전에 더 나은 해법이 있는지 파악할 수 있게 해준다.

‘썬더돔’ 내에서 각 개인이 자신만의 해법을 만들 때 이들 해법은 절대 서로 같지 않을 것이고, 따라서 하나의 타협적인 해법 대신 여러 개의 유효 해법이 나타날 게 분명하다. 물론 이는

애자일한 방식이 아니다. 여기서 애자일 운운하다가 태워 죽여 마땅한 이단자 같은 게 될 것이다.

단계 2, 픽션을 통한 제작

레벨 전개도가 마무리되면 이제 세부를 채우는 단계로 넘어간다.

스토리를 통해 레벨 구성하기

이제 레벨 스토리에 대해 탐색할 시간이다. 레벨 설계의 가장 흥미진진한 부분은 여기서부터 출현한다.

게임 내러티브와 무관하게 각 레벨에는 여러 가지 자체적인 배경 스토리가 있을 수 있다. 하다못해 빈 사무실이라도 소소한 스토리를 가질 수 있다. 이러한 스토리는 교묘히 배치된 건축업자의 도구들, 슬쩍 집어온 가구, 사용된 컵, 버려진 잡동사니를 통해 단조롭고 평범한 공간들을 현실감 있는 공간으로 되살려준다.

하지만 레벨 스토리의 진정한 힘은 단순한 세트 치장을 넘어서 있다. 전후 배경에 따른 게임플레이 시나리오를 제공할 수 있다는 점이 스토리 기반 방식이 진정 빛을 발하는 곳이다.

레벨이 게임자에게 리얼하게 보이려면 우선 제작자 자신에게 리얼해 보여야 한다.

교훈적 여담: 참조물을 수집하고 연구하자

주의를 모조리 빼앗아버릴 정도로 게임자를 몰입시키는 힘은 가장 위대하고 성공적이었던 게임들의 공통적인 속성이다.

이러한 몰입을 만들어내는데 있어 참조물을 수집하고 연구하는 일은 필수적이다. 아티스트만이 아니라 팀 전체가 그렇게 해야 한다.

사람들은 저마다 자신의 마음 속에 현실에 대한 단순화한 구성(simplified constructions)을 가지고 있다. 이를 도식(schemata)이라 하며, 우리 주변의 세계의 중요한 특성들을 체계화한다. 우리는 이 도식을 이용해 우리가 경험하는 모든 것을 인식하고 해석한다.

또한 우리는 예술을 통해 현실을 재현할 때 현실에 대한 단순화한 표상들을 이용한다. 도식을 구축하는 핵심 속성들은 사람마다 서로 다르기 때문에 사람들의 예술은 저마다 독특한 외형을 갖는데, 이는 현실에 대한 개인 특유의 단순화한 표상이라는 렌즈를 통해 걸러진 것이다.

우리는 도식을 이용해 매일 같이 수취되는, 넘쳐나는 정보를 신속히 가공할 수 있다. 하지만 이에 맞지 않는 데이터를 배제해버린다는 대가가 따른다. 이 데이터는 내팽개쳐지고 가공되지 않은 채로 남는다. 우리는 도식에 끊임 없이 의존하므로 이를 맹목적으로 신뢰하는 경향이 있다. 하지만 어느 누구의 도식도 서로 정확히 동일하지 않다는 사실은 이를 전혀 신뢰할 수 없다는 인식에 대한 실마리에 다름 아니다.

게임 내 세상을 창조할 때 게임자가 이 공간이 실제적이라는 믿음을 갖도록 해야만 몰입이 가능해진다(구태의연하든 그렇지 않든 간에). 화면 상의 중요 속성이 게임자가 가진 도식의 중요 속성에 부합하지 않는다면 게임자가 이에 속을 리가 없다.

따라서 게임 제작자들은 대다수 게임자에게 설득력을 가질 수 있을 정도로 아주 정확한 도식을 지녀야만 한다.

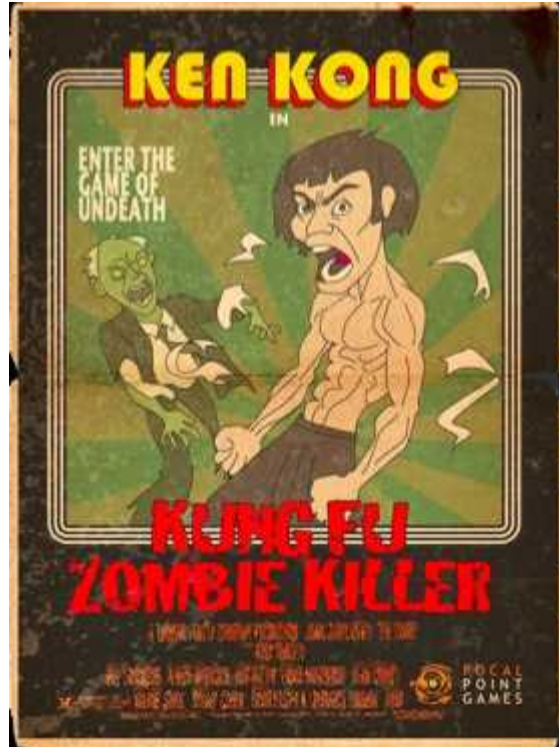
설계자나 아티스트가 자신의 제작물을 판단하는데 자신의 표준적 도식에 의존한다면 다른 사람 역시 자신과 비슷한 기준을 이용해 이 제작물을 판단할 것으로 오인하는 셈이 된다. 이러한 오인은 어떤 나라의 사람이 다른 나라의 장소를 재생하려 할 때 특히 심각해진다.



파리의 뒷골목에 있는 미국 쓰레기통이나 시카고 거리의 프랑스어 도로표지는 개발자들이 수용할 수도 있다. 왜냐하면 위 동떨어진 장소들에 대한 개발자의 극히 단순한 도식과 이러한 사물들이 부조화를 이루지는 않기 때문이다. 그러나 이러한 맥락 상의 부적절한 배치는 이러한 장소에 매우 익숙한 사람들에게는 우스꽝스럽게 보일 것이다.

게임은 전세계에서 판매되므로 조사가 부족한 레벨에 의해 초래되는 관객의 몰입과 인식에 대한 손실은 과소평가하기 쉽지 않다. 이는 자신의 명성에 먹칠을 하는 것임을 잊지 말자.

사례 연구: Kung Fu Zombie Killer!!



좀비들이 우글거리는 이 로맨스 빗템업*은 Street Fighter 와 Pikman 의 요소를 모두 갖고 있다

*Beat-them-up: 주요 캐릭터가 다수의 적을 상대하는 격투 게임

소개. 좀비들이 쿵후 사범 켄콩의 무술도장을 박살내면 이때부터 그는 이 좀비 이야기의 처음부터 끝까지 주먹질, 발길질 등을 해대야 한다. 그 와중에 자신이 동경하는 유튜브 명사를 구하고자 인류의 남은 생존자들을 그려모은다.

스타일. 70 년대 선정 영화식 비주얼 테마와 일본 애니메이션에 영향을 받은 시각 언어가 어우러진다. 지극히 인습적인 과장된 격투, 비현실적인 물리 현상, 재미있는 게임 관행이 현실적인 게임 룰을 압도한다.

게임 필라

유연한 환경적 쿵후. 재키 찬을 생각하면 된다. 즉 켄 콩은 주변의 있는 모든 것을 이용해 좀비 적들을 처치한다.

그들의 얼굴에 문을 내던지거나 한 좀비의 팔을 뜯어내 다른 좀비를 죽도록 때리는 등 켄콩의 단순하고 일석이조식이면서 리드미컬한 전투 체계는 피로 얼룩진 신체 부분들과 연타하는 주먹이 난무하는 격투를 만들어낸다.

생존자를 보호하라. 켄 콩이 좀비로부터 사람들을 구해낼 때 이들은 그를 추종하는 무리에 합세해 켄이 더 큰 무술 역량을 발휘하도록 북돋는다. 여러 종류의 생존자들은 켄의 능력을 강화시키거나 게임 내내 각종 업무에 배치될 수 있다.

- 경찰 - 눈에 띄는 좀비에게 사격을 가함
- 간호원 - 켄의 건강 회복을 빨라지게 함
- 무술인 - 생존자의 회복력을 증가시킴
- 노동자 - 수리
- 기크 - 해킹
- 일반인 - 응원과 요새 건설
- 기타

일정 유형의 생존자가 많을수록 무리의 능력은 더 높아진다. 무리는 함께 모여 있고 켄의 명령을 받을 수 있지만 좀비에게 물리지 않도록 보호를 받아야 한다. 아니라면 무리 전체가 감염될 수 있다.

레벨 통과하기. 켄은 안전을 위해 요새화할 수 있는 장소로 생존자를 인도해야 한다.

이는 해당 레벨 전부 또는 일부를 통과한 것을 의미할 수 있다. 무리는 문에 빗장을 지르고 창문을 판자로 막으면서 요새화 작업을 한다. 생존자가 많을수록 수리작업은 빨라진다. 사실상 이들은 좀비 양산 지점을 막고 있는 셈이다. 그리고 켄은 요새화가 진행되는 동안 적의 유입을 저지해야 한다. 그렇지 않으면 우리가 좀비에게 잡아 먹힐 것이다.

주제. 영화 플래넷 테러는 70년대식의 선정적인 공포 영화 느낌을 위한 좋은 출발점이다. kung Fu Zombie Killer 는 보다 낙천적인 뷰티풀 조(Viewtiful Joe)의 느낌도 동시에 지니고 있다.

동기 부여. 켄은 유튜브 블로거인 jenna126xyz 를 사랑한다. 사실 그는 그녀의 유일한 팬이다. 게임 내내 켄은 그녀의 환심을 사고자 좀비로부터 구출한 모든 사람에게 jenna126xyz 의 팬으로 가입하라고 강요한다.

이 게임 컨셉의 우스꽝스러운 면을 보면 언뜻 엄밀한 조사나 픽션 개발이 별 의미가 없는 듯해 보일 수도 있지만 결코 그렇지 않다.

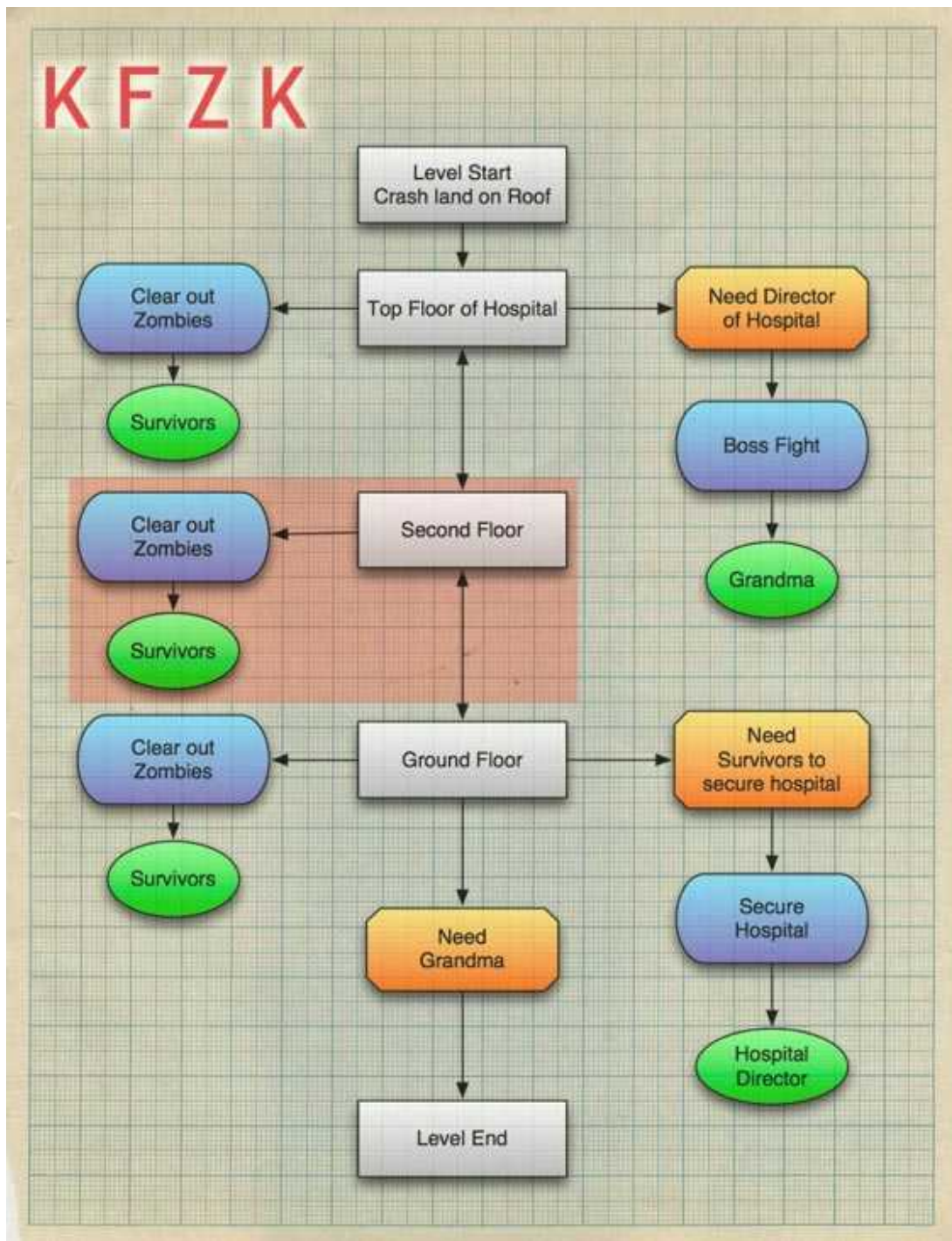
어떤 어리석은 전제를 가진 세상도 이를 온전히 구현하려고 노력할 때 공감대는 높아지기 마련이다.

레벨 사례: 병원의 두 번째 층

켄 콩은 Jenna126xyz 의 최근의 슬픈 비디오캐스트를 보았고 이제 좀비들이 우글거리는 한 병원에서 제나의 할머니를 구하려 하고 있다.

KFZK	레벨 시작 옥상에 불시착	
좀비 처치	병원 최상층	병원장이 필요
생존자		보스와 격투

좀비 처치	두 번째 층	할머니
생존자		
좀비 처치	1 층	생존자가 병원을 확보해야 함
생존자		
	할머니가 필요	병원 확보
	레벨 끝	병원장



Key:



레벨 자극제	게임자 대응	잠금 장치	키
--------	--------	-------	---

아이디어는 할머니를 즉시 보더라도 병원장의 키가 없으면 그녀에게 갈 수가 없다는 것이다. 이 키는 레벨의 끝 근처에서 나타나므로 하나의 목표 내지 목적이 된다. 병원장은 1 층에 있고 병원이 안전해질 때까지 자신의 안전한 사무실 밖으로 나오지 않을 것이다. 따라서 할머니로의 길을 열려면 먼저 2 차적인 목표인 생존자를 구하는 일을 해야만 한다.

보스 파이트(boss fight)는 할머니의 방에서 이루어진다. 그리고 이게 끝나면 레벨을 거의 마무리된 것이다. 참으로 전형적인 레벨 흐름이라 할 수 있다.

우리가 집중적으로 살펴볼 부분은 위 레벨 전개도에서 붉은 색으로 강조 표시된 두 번째 층이다. 이러한 맥락에서 볼 때 병원이란 어떤 고유한 셋팅이라 보기 어렵다. 병원은 좀비가 있는 곳이면 마치 의무적인 듯하다. 사일런트힐, 레지던트이블, 레프트 4 데드, 플래닛 테러는 소수의 사례에 불과하다. 따라서 난제는 이 새로운 게 없는 환경에서 새로운 무언가를 만들어내야 한다는 것이다. 이에 대한 열쇠는 자신의 주변을 둘러보는 것이다.

준비: 삶으로부터의 설계

이 병원 레벨을 다루는 방법을 결정할 때 여러 경쟁 게임에서의 병원에 대한 각종 사례를 관찰함으로써 시작하는 게 괜찮을 수 있다. 이전에는 어떻게 했냐를 보는 것은 유익하긴 하지만 어떤 독창적 발상을 얻겠다는 생각은 하지 않는 게 좋다.

병원에서 발견할 것으로 기대되는 여러 장소들을 생각해볼 수 있다. 대기실, 휴게실, 수술 교실, 식당 같은 것들 말이다. 가장 우선적으로 떠오르는 것은 길고, 끝이 없어 보이는 복도와 이에 딸린 침대 1 개나 여러 개짜리 병실들일 게다.

하지만 실제로 병원에 들어가보면 생각보다 훨씬 더 많은 것을 볼 수 있다. 기념품 가게, 도서관, 주방, 체육관이나 풀장이 딸린 회복 영역같이 말이다.

강당, 아이들 놀이 구역, 잡부들이 쓰는 방, 엘리베이터와 이에 따른 유지보수 구역도 있을 것이다. 안뜰, 옥상 정원, 지하 주차장, 로커와 샤워실이 딸린 의사 및 간호사 탈의실도 있다.

공공 영역보다 훨씬 더 많은 출입금지 구역이 있음도 알게 될 것이다. 패스키로 보안이 이루어지는 곳도 있고 일반적인 자물쇠를 쓰는 곳도 있다.

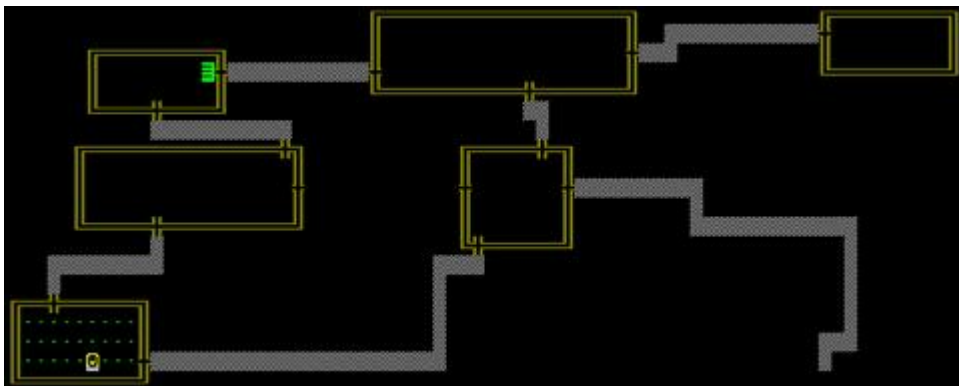
잠긴 문들 뒤로는 기록실, 사무 공간, 약품 및 장비 보관실과 여타 온갖 관리 영역이 이어진다. 문에는 아주 작은 강화유리 창문이 있거나 아니라면 이런 게 아예 없다.

이런 말을 하는 이유는 사람들이 좀비의 공격으로부터 살아남을 수 있는 장소가 많다는 것을 말하기 위함이다. 아울러 게임자를 실제적으로 통제할 기회가 많다는 의미이기도 하다.

책, 영화, 인터넷을 통해 많은 조사를 할 수는 있지만 직접적인 경험만한 것은 없다. 누구든지 원한다고 해서 피라미드나 폐기된 우주 정거장에 언제든 갈 수는 없을 테지만, 자기 주변의 방치되거나 폐허가 된 장소를 방문해볼 수는 있다(일단 안전해야 할 테지만). 그러면 이와 비슷한 느낌이나 신비를 작게나마 체험할 수 있을 것이다.

영감을 얻으려면 눈으로 직접 봐야 한다.

임의적 공간의 함정



공간을 임의적으로 구성하는 것만큼 미숙한 행위도 없다. 게임 설계자가 오로지 게임자를 위해서만 구축한 게 분명한 듯한 공간들 말이다. 도시 거리이든 고대 유적지든 간에, 진정한 설계자라면 게임플레이 목적뿐 아니라 픽션을 위해 공간을 구축해야 한다.

게임자가 아무런 까닭도 없이, 예배 공간이 없는 사원이나 묘실 없는 무덤에 들어갈 때 실제적 장소를 탐색하고 있다는 느낌이 과연 들겠는가. 어떤 레벨을 시작하는 최악의 지점은 일련의 특색 없고, 기능도 없는 사각형 공간과 이를 잇는 복도, 그리고 이곳에 일련의 게임플레이 목표를 삽입하는 것이다.

이런 식으로 구축된 레벨은 아무렇게나 만들어진 것에 다름 아니다.

영감을 얻기 위해 현실 속의 장소를 관찰하게 되면 건축물 건설의 물리 법칙을 최우선적으로 고려하지 않을 수 없게 된다. 따라서 당연히 작업은 '참'된 것이 되고 다른 경우라면 생각지도

못했을 아이디어마저 떠오른다. 게임 세계 내에 존재하는 사람들을 위해 게임 공간을 설계하고 난 다음 게임자를 위해 이를 조정해야 한다.

하다 못해 외부 공간을 만드는 경우라도, 영국국립지리원의 지도를 보며 현실 세계의 지세는 어떤 모습인지 공부하고 언덕에서 어슬렁거리 본다면 무덤덤한 높이 맵을 리얼한 외부 공간으로 변화시킬 수 있을 것이다.

아무렇게나 만들어진 높이 맵과 실제 풍화작용을 모방한 듯한 높이 맵은 엄청난 차이가 있다.



출발점: 평면도

필자는 실제 병원의 일반 사무 공간의 평면도를 사용하여 '픽션을 통한 제작'에 의해 레벨의 한 층을 어떻게 구성할 수 있는지 보여주겠다.

우선 대부분의 영역이 일반인이 마음대로 돌아다닐 수 없도록 설계돼 있지만 사실 이에 접근하기가 그렇게 어려운 것은 아니다. 예컨대 사무 행정 영역은 2 개의 문이 닫힌 채 잠겨있긴 하지만, 대기실에서 접수 카운터를 넘기만 하면 쉽게 접근할 수 있다.

항상 잠긴 채로 유지될 것 같은 방들은 작업실, 기록실, 보관실 정도이다. 직원들은 비교적 손쉽게 출입할 수 있지만 환자들은 마음대로 돌아다닐 수 없도록 키카드나 숫자조합 자물쇠가 틀림 없이 있을 것이다.

검사실은 좀비가 도착했을 때 잠기지 않은 채로 있을 확률이 가장 높다. 하지만 간호사실, 매니저실, 화장실과 함께 생존자들이 좀비로부터 달아나려고 노력하면서 이들을 잠글 수도 있을 것이다.

붉고 푸른 키

게임에는 그 수를 알 수 없는 물리적 키 카드 퍼즐이 있다. 거의 고장난 엘리베이터 수만큼 될 것이다. 설계 시 가장 어려운 점은 레벨에서 키와 자물쇠를 감출 때 진부한 수법을 피하는 것이다.

그런데 특별한 능력이 없는 한 게임자의 진로를 통제하는데 있어 진부하지 않은 게 거의 없다는 게 현실이다. 표준적 방식들은 신물이 나도록 조사되고 재치장되고 재포장돼 요즘의 게임에서는 이들을 아예 채택하지 않아버리는 경우가 많다.

GTA 같은 게임에서 게임자는 거의 어디든 갈 수 있고 어느 각도에서든 문제에 달려들 수 있다. 이들에게 관문은 메타게임



관문, 그러니까 임무의 시작과 끝, 새로운 도시 영역으로의 통로 같은 것이다. 이들은 게임 세계의 통로를 굳이 픽션으로 가리지 않고 매우 투명하게 해둔다.

필자는 어느 한 길 또는 다른 길에 대해 주장하고 있는 게 아니다. 이들 모두가 훌륭하게 될 수도 빈약하게 될 수도 있다. 이 게임에서 필자는 NPC 를 키로 사용하고 있다. 그런데 적에게 잡아 먹힐 수 있는 키이다. 키가 죽어버리면 목표의 일부를 달성하지 못하거나 어쩌면 어떤 목표도 달성하지 못하게 될 수 있다.

레벨의 인구 구성

이제 장소에 대한 이해가 높아졌으므로 이제 문서들을 뒤적이며 어떤 종류의 시나리오를 레벨에 집어넣을 것인지 결정해야 한다.

Kung Fu Zombie Killer 의 NPC 는 게임의 도움 체계, 획득물, 에너지 강화물, 목표 추구 알리미, 목표 추구 아이템, 성취물, 비밀 아이템, 함정 및 퍼즐로도 이용된다. 게임플레이 관점에서 이들은 지극한 유연성을 갖고 있고, 아울러 게임에 활력을 주고 내러티브를 추가하기도 한다.

이 레벨에서는 계획에 따라 다음과 같은 것을 배치하고자 한다.

구출할 NPC

- 경비 1 인 - 좀비에게 총을 쏘고 보안 통행증을 소지
- 의사 최대 2 인 - 무리를 치료하고 우리 감염의 확률을 낮춤
- 간호사 최대 4 인 - 켄의 건강을 향상시킴
- 일반인 최대 18 인 - 응원을 통해 켄의 데미지 보너스에 기여

이용할 아이템

화장실

편지 개봉 도구

싱크대

무거운 스윙 램프

메스 접시

테이블 램프

창문

꽃병

목재 의자

머리 높이의 유리 캐비닛 문

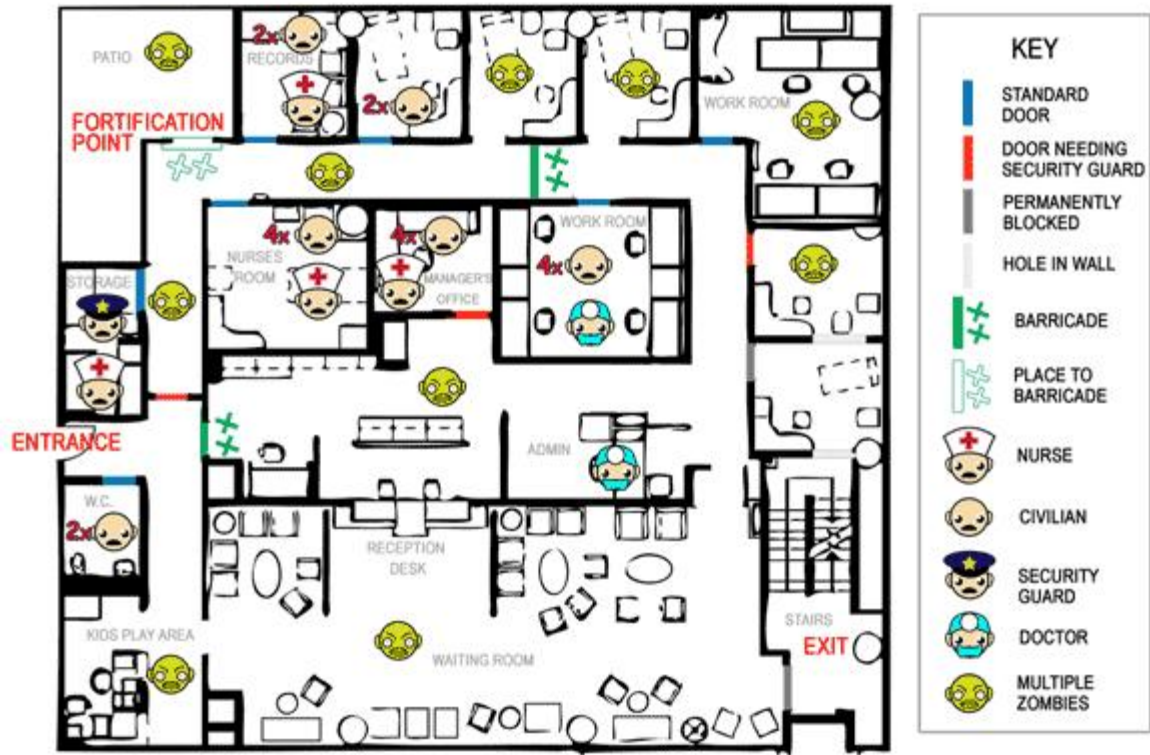
죽여야 할 좀비

Tons of them. 엄청나게 많음

게임 실행 경로 만들기

Kung Fu Zombie Killer 는 빗뎀업이고 평면도 상의 공간 대부분이 효율적인 격투에는 너무 협소한 감이 있다. 우스꽝스러울 정도로 커지지 않는 범위에서 각 공간의 크기를 늘릴 수 있다. 하지만 게임들은 보다 현실감 있는 공간으로 나아가는 추세여서 한정된 공간을 다룰 수 있는 더 좋은 카메라 및 애니메이션 시스템에 대한 요구 역시 더 커졌음을 주목하자.

현실감 있는 공간을 만들기 위해서는 우선적으로 방에서 방으로의 물리적 흐름을 어느 정도로 수정하고 싶은지 파악해야 한다. 이는 레벨이 어느 정도 선형적이거나 개방적이기를 원하는지로 귀결된다. 이 사례에서는 경로 설정에 관한 설명을 위한 차원에서, 게임자가 꽤나 강압적으로 움직이도록 할 생각이다.



이 사례에서는 2 가지 표준적 기법, 즉 영구적으로 차단된 문과 벽의 구멍을 사용했다. 이러한 변화를 위한 픽션은 너무 철저해서 제거할 수 없는 요새와 수많은 좀비들이 뚫고 들어오는 벽이다. 이러한 2 종류의 평면도 상의 영구적 변화는 현실 공간을 이동하는 방법을 극적으로 변화시킨다.

첫 단계는 주요 게임 실행 경로를 정하는 것이다. 필자는 게임자가 큰 원을 그리며 입구 위쪽의 보관실로 나아가게 했다. 이곳에는 경비와 간호사 1 명이 숨어있다.

경비는 동쪽 벽에 있는 문을 여는데 필요한데, 이는 계단에 도달하고 이 층을 빠져나갈 수 있는 유일한 길이다.

바리케이드는 게임자가 X 표가 있는 곳으로부터 접근할 때 어느 생존자든 해체할 수 있다.

요새 지점은 이 층에서 좀비가 양산되는 곳이다. 켄은 테라스에서 격투를 벌이고 생존자들은 바리케이드를 설치하고 이들은 마지막에 건물로 뛰어들어온다. 켄이 구하는 생존자가 많아질수록 바리케이드는 더 빨리 가설될 수 있다. 게임자는 건물 내에 좀비가 하나도 또는 거의 남아 있지 않도록 해야 한다. 생존자들은 요새를 구축하는 동안 취약하기 때문이다.

그 밖의 모든 점은 설명이 별로 필요 없다. 즉, 게임자가 경비와 함께 왔던 길로 되돌아간다면 매니저 사무실에서 보너스 일반인 4 명과 간호사 1 명을 구출할 수 있다는 것, 수많은 좀비를 죽여야 한다는 것 그리고 두 번째 바리케이드는 되돌아가야 필요할 때 지름길을 만들기 위해 해체될 수 있다는 것이다.

치장

레벨 스토리는 가장 단순한 경우, 아트의 법의학적 배치를 통해 표현된다. 벽 위의 피로 물든 손자국, 버려진 아이들 장난감, 뒤집힌 테이블과 의자 같이 말이다. 이는 게임플레이에 영향을 주지는 않지만 레벨에 어떤 분위기와 풍성함을 제공한다.

이들 소소한 법의학적 실마리들은 게임 안에서 결코 만나지 못할 캐릭터들의 불운을 묘사하는 완전한 내러티브로 확장될 수 있다.

예컨대, 누군가의 최후의 순간을 말해주는 벽 위에 피로 갈겨쓴 낙서를 발견할 수 있다. 하지만 경첩이 떨어져나간 문, 그 뒤에 뒹굴고 있는 테이블과 의자들, 피 범벅 속에서 만족한 표정으로 앉아 있는 뚱뚱한 좀비는 이와 비슷한 이야기를 전하면서도 게임자가 대응할 기회를 주기도 한다. 이 레벨은 위와 같은 세부들로 채워지며, 이들은 생존자들의 배경 이야기로부터 유래할 수 있다. 세트 치장을 통한 스토리텔링의 원숙한 이용을 위해서는 'Fallout 3'를 참고하면 된다. 사악함으로부터 정신이상에 이르는 자체적인 스토리가 모든 장소에 담겨 있다. 이들은 모두 일상적 사물의 예술적 배치를 통해 이뤄졌다.

배경 이야기

이제 원하는 게임 실행 경로를 만들었으므로 다음과 같은 배경 스토리를 제안하고자 한다.

좀비는 총계통을 거쳐 대기실로 처음 들어왔다. 경비는 이들을 가까스로 물리치고 해당 문을 영구 차단했다.

한편 환자 2명이 도망가 화장실을 잠그고 숨었다.

그 후 좀비들은 입구를 통해 진입을 시작했다. 병원 직원들은 대기실에 있는 모든 사람들을 대기실 밖으로 옮기고 사무 행정 영역을 보호하고자 바리케이드를 설치했다.

한편 총계통의 좀비들은 벽을 부수고 검사실로 들어간다. 영구 바리케이드를 하나 더 가설하고 경비가 안전을 위해 다음 검사실의 방문도 잠근다.

이 때쯤 좀비들은 접수대를 기어오르기 시작하고 우측문을 부수고 사무 행정 영역으로 들어간다. 책상 밑에 숨어 있는 의사 한 사람만 남기고 모두가 사무실 쪽으로 뿔뿔이 흩어진다. 간호사 1명은 이미 매니저 사무실에 숨어 있다. 좀비들이 사무 행정 영역에 가득 차자 이 간호사는 4명의 환자를 사무실 안으로 들어오게 한다.

나머지 생존자는 테라스로 도망갔다. 하지만 좀비떼는 테라스 문을 부수고 진입해 생존자들을 포위한다. 사람들은 삼삼오오 떼를 지어 근처의 방으로 밀고 들어가 문을 잠근다. 일부 불행한 사람들은 들어가지 못하고 복도에 남겨진다.

위 스토리의 거의 전부가 공격에서 살아남지 못한 다른 사람들에 관한 스토리와 함께 아트워크로 세심하게 만들어질 수 있다.

이 방식을 이용하면 다른 방식으로는 얻을 수 없는 게임 실행 중의 진정성이라는 느낌을 얻을 수 있다. 어쩌면 게임자는 세부 스토리의 절반조차 인식하지 못할 수 있겠지만 이에 대해 어떤

감각을 갖기는 할 것이다. 게임자는 보다 자유방임적인 기법으로는 아예 달성할 수조차 없는 방식으로 게임 세계에 몰입하게 된다.

의문이 많을수록 스토리를 풍성하게 할 단서도 많아진다.

경비가 보관실에서 하필이면 왜 그 간호사와 숨게 됐을까?

한 간호사가 안전하게 잠긴 매니저 사무실에는 왜 들어갔을까?

누가 노스이스트 작업실의 문을 달았는가? 이로 인해 일단의 간호사들(사망)이 좀비들과 함께 그곳에 갇혔다.

선더돔 2부

필자가 만약 레벨 제작 팀의 구성원이라면 위에서 만든 맵과 이에 따른 배경 스토리를 다른 사람에게 제시할 것이다. 전체 레벨팀이 이를 철저히 검토하고 비판을 행하는 동안 전개도를 작성했던 팀장은 주의 깊은 눈으로 이를 바라보고 있을 것이다.

개개의 설계는 독특하고 저마다의 장점과 단점이 있다. 어느 한 설계도 모든 사람의 것보다 모든 면에서 월등할 정도로 완벽하지는 않다. 필자의 아이디어보다 더 나은 아이디어가 있을 것임도 알고 있다. 팀 구성원들이 보통내기가 아니기 때문이다.

하지만 나의 아이디어 중 일부는 선택이 될 것이고 최종 레벨 레이아웃에 포함될 것이다. 이는 레벨 팀 내 어느 한 사람이 단독으로 만들 수 있는 어떤 레이아웃보다 더 훌륭할 것이고 이게 바로 마술이다.

요약

철저한 조사: 일을 대충하면 알만한 사람들은 다 안다.

영감을 얻기 위해 실제 장소를 답사한다.

구조적으로 완전한 평면도로 시작한다.

게임자가 도착하기 전에 발생한 이벤트로 게임 실행 공간을 구성한다.

설계를 통해 배경 스토리를 정의하고, 설계와 배경 스토리가 서로를 보강하도록 만든다.

배경 스토리를 적어두어 설계를 화면에 구현할 때 모든 부서에서 아트, 애니메이션, 사운드를 통해 이를 구현할 수 있도록 한다.