



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

**디자이너 노트 : 샌드박스 스토리텔링
(The Designer's Notebook: Sandbox Storytelling)**

어니스트 아담스(Ernest Adams)

가마수트라 등록일(2010. 08. 25)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6039/the_designers_notebook_sandbox_php

1995년에 나는 Computer Game Developers' Conference에서 인터랙티브 스토리텔링에 관한 몇 가지의 문제를 설명하는 강의를 했다. 그리고 몇 년 후에 인터랙티브 스토리텔러를 위한 3가지 문제 라는 이름으로 디자이너 노트의 컬럼으로 이 문제를 반복하여 설명했다. 강의와 컬럼의 결론에서, 나는 스토리를 말하기 위해 애쓰는 대신에, 스토리가 발생할 수 있는 월드를 구성해야 한다고 제안했다. 플레이어가 살면서 그들 스스로의 이야기를 만들어 낼 수 있는 그러한 월드를 말이다. 그 당시에는 산업계에 그러한 용어를 사용할 만하지 못했다. 그러나 내가 제안했던 것은 샌드박스 스토리텔링이었다.

샌드박스 스토리텔링에서, 아이디어는 플레이어가 흥미로운 인터랙션을 위한 기회를 가지고 있는 개방된 큰 월드를 가진다는 것이다. 플레이어는 플롯에 따라 제약을 받지는 않지만 그가 선택하는 어떤 순서로 월드와 상호작용할 수 있다. 월드가 올바르게 구성된다면, 스토리 같은 경험이 나타나게 된다.

모든 사람이 샌드박스 스토리텔링이 좋은 아이디어라고는 생각하지 않는다. 내가 강의를 하고 1년 후에, Bob Bate는 1996 CGDC에서 "작가의 책임감"이라는 제목으로 강연을 했다.

그가 말한 것 중의 한가지는 "[개방형 환경]은 탐험하기에 재미있을 것 같다. 그러나 그들은 이야기의 의무를 충족하지 못 한다. 시작, 중간, 끝이 없다. 연민을 자아내는 힘, 휴먼 드라마, 힘든 전투에서 얻어지는 위대한 진실 같은 것이 없다."는 것이었다.

Bob은 우리가 지금 우리가 멀티리니어 또는 폴드백 스토리라고 부르는 것 대신에 리니어한 개방형 환경을 이용하기를 추천했다. 플레이어가 플롯에 따라서 특정한 조절 지점을 지나 경험을 영위하는 것을 추천했다.

그러나 Bob 은 개방형 월드 환경에서 플레이어가 플롯을 찾으러 가야만 하고, 게임에서 얻는 모든 것이 일련의 사건과 연결되지 않는다고 가정하고 있었다. 나는 Bob 이 플롯 사건이 특정한 지역에 국한되어 있다고 기대하는 것이라 생각한다. 그래서 플레이어가 어떤 순서로 사건들을 경험하게 된다면, 그들은 각각을 연결 해서는 안된다는 것이다.

그가 이런 가정을 한 것은 그리 놀랄만한 일이 아니다. 특히 그 당시로서는 말이다. 우리는 물리적인 장소에 플롯을 맵핑하는 일에 매우 익숙해져 있다. 우리의 기본적인 접근이 그러했고, 어떤 다른 시스템은 일상적이지 않은 것이었다. Zork 에서 Half-Life, Fallout 3 까지, 공간을 통한 이동은 이야기를 통한 이동과 같아졌다. 그러나 샌드박스 스토리텔링을 하기 위해서, 우리는 이 생각을 없애야만 하고, 대신에 일관성을 유지하면서 앞서 나갈 수 있는 플롯을 창조해 내는 방법을 생각해야만 한다.

Grand Theft Auto 게임은 샌드박스 플레이를 포함하고 있는 유명한 게임이다. 그러나 그들도 샌드박스 스토리텔링을 하고 있지 않다. 대신에, 당신은 일반적인 리니어한 미션을 가진다. 하나를 완수하고 다른 것을 하는 방식이다. 큰 개방형 월드에서 미션이 발생하고, 당신이 원한다면 당신은 미션을 버릴 수 있고, 아수라장 주변을 배회할 수 있다.



Grand Theft Auto IV

어떤 면에서, 이것은 Bob 이 의미했던 것과 같다. 다른 환경의 시리즈 물이라는 것만 제외하고 말이다. Grand Theft Auto 게임은 똑같은 환경에서 새로운 미션을 준다. 당신이 때때로 새로운 지역을 잠금 해제 했음에도 말이다.

Sims 는 샌드박스 스토리텔링을 제공한다. 이 게임은 당신에게 채워 넣을 것이 많은 월드를 준다. 그리고 다양한 개성으로 사람들을 자극시킨다. 플레이어로서, 당신은 그들을

상호작용하게 할 수 있고, 스토리 같은 경험을 발생시킬 수 있다. Sims 가 영어로 말하지 않기 때문에 스토리텔링의 대부분은 당신의 머리에서 이루어지지만, 다 괜찮다. 당신은 당신 스스로의 머시니마를 가질 수 있고, Youtube 에도 업로드 할 수 있다.

그러나 Sims 는 멀티프레젠티 인터랙션 모델을 이용한다. 이 게임에서 당신은 게임 월드 내에 특정한 아바타를 가지지 못한다. Sims 의 스토리에 빠지기 위해서, 당신은 하나 이상의 캐릭터를 조정해야만 한다. 이것은 당신을 참여자라기 보다는 창조자로서 역할 하도록 한다. 이는 대부분의 스토리텔링 게임이 작동하는 방식은 아니다. 그리고 나는 이 방식이 대부분의 사람들이 스토리텔링 게임에서 원하는 것이라고 생각하지 않는다.

컴퓨터 를 플레이 게임은 플레이어에게 큰 개방된 월드를 제공한다. 그러나 하나의 이야기를 제공하지 보다는, 월드는 퀘스트로 가득 차 있다. 나는 Western RPG 를 좋아한다. 그러나 이 게임들은 하나의 플롯을 가지고 있는 이야기와 같은 똑 같은 느낌을 주지 않는다. 이들은 좀더 헤라클레스의 전설과 같다. 또는 몇 가지의 연결되지 않은 이야기가 나타나는 다른 고대의 영웅과 같다.

이야기의 일부인 것처럼 느끼면서 플레이어가 마음 놓고 돌아다닐 수 있는 개방형 월드 게임을 어떻게 만들 수 있을까? 첫째로, 우리는 플레이어가 전체의 플롯을 경험할 것이라는 생각을 버려야만 한다.

동시에, 여행이 여전히 이야기의 통합 부분이 되어야만 한다. 그렇지 않다면, 여행은 피곤한 일이 될 뿐이다. 영화는 통상적으로 여행의 시간을 잘라낸다. 어떤 사람이 아침에 집을 나오고, 차를 타고, 그 다음에 일터로 걸어가고 있는 면을 보여준다. 영화가 여행에 관한 것이 아니라면 말이다.

전형적인 어드벤처 나 롤 플레이 게임에서, 모든 플롯 사건은 플레이어 의존적이다. 플레이어가 사건을 찾고 발생시킬 때 까지 사건은 절대 발생하지 않는다. 부자연스러운 환경에서, 우리는 플레이어가 올바른 순서로 사건을 찾을 수 있음을 확신할 수 있다. 플레이어 의존적 사건으로 구성된 플롯의 문제점은 그것이 마치 기계적인 것 같다는 것이다. 전체 월드가 그냥 앉아서 플레이어가 무엇을 하는지 지켜보고 있을 뿐이다.

플롯을 완전히 플레이어 의존적으로 만든다면, 즉, 플레이어가 무엇을 하든지 간에 게임이 진행되도록 한다면, 플레이어가 게임에 지루함을 느낄 수 있다. 게임이 클라이맥스에 이를 때, 그는 그가 속한 어떤 곳도 없고, 또는 그는 그가 할 필요가 있는 어떤 것도 완료하지 못할지도 모른다.

샌드박스 스토리텔링의 비결은 플레이어 의존적인 것과 플레이어 독립적인 사건의 조합으로 플롯을 구성하는 것이다.

플레이어가 무엇을 할 지라도 사건들이 진행되도록 유지하여 월드가 정적인 것 처럼 보이지 않게 하라. 그러나 사건의 흐름을 너무 빠르게 하여 플레이어가 뒤쳐지거나 게임의 흥미를 잃게 하면 안된다. 플레이어에게 행동할 적당한 압력의 수준을 부여하고, 플레이어가 올바른 길로 게임을 진행하고 있다면 압력을 줄여라.

샌드박스에서, 탐험 그 자체는 플롯을 진행시킬 수 없다. 그래서 대신에, 시간의 흐름과 플레이어의 활동의 조합을 이용한다. 사람들 만나기, 퍼즐 풀기, 결정하기, 어려운 일을 극복하기 등등이다. 때때로 속도를 변화시켜라.

James Bond 는 때로는 그 자신의 속도로 탐험하고(그는 이 상황의 주인이다), 때로는 나쁜 사람으로부터 도망가는데 전력을 다 한다(나쁜 사람들이 그 상황의 주인이다). 나쁜 사람에게서 벗어나 그들에게 총을 쏘고 그는 다시 그 상황의 주인이 된다. 물론, 모든 게임이 많은 압력을 사용하지는 않는다. 당신이 원한다면, 당신은 플레이어가 매우 편안한 경험을 가질 수 있게 할 수 있다.

어떤 디자이너가 물었던 질문 중, "플레이어가 이야기에 전혀 개입하지 않는 것 처럼 보이면서 그냥 게임 월드를 배회하고 있다면 어떻게 합니까?" 라는 것이 있었다. 이에 대해 나는 "당신이 그가 어떤 경험을 가졌으면 하는가에 달려있다"고 대답했다. 그를 그냥 배회하도록 내버려 두는 것이 괜찮을지도 모른다. 나는 Far Cry 게임에서 총을 쏘는 것 보다 시골을 탐험하는게 더 좋았다.



Far Cry 2

반면에, 당신이 플레이어가 이야기에 몰입되기를 바란다면, 그에게 왜 배회하고 있는지를 물어보아야만 한다. 만약 그가 길을 잃었거나 혼란스러워 배회하고 있다면, 그것은 당신의 잘못이다.

디자이너 Chris Bateman 은 “플레이어를 트랙에 유지하는 것”이라는 제목으로 Game Writing : Narrative Skills for Videogames 라는 책에 한 챕터를 작성하였다. 이 챕터에서 그는 플레이어가 게임에 몰입할 수 있도록 도와주는 다양한 비책에 관하여 이야기 한다. 개병형 월드에서 당신은 플레이어가 플롯으로 돌아오도록 강제력을 이용할 수 없다. 그러나 당신은 다양한 암시와 실마리를 남겨 둘 수 있다. 더 많은 정보를 위해서는 책을 읽어라.

반면, 플레이어가 그저 장난이나 치고 싶어하고 당신이 그렇게 하도록 내버려 두고 싶다면, 당신은 장소 독립적이고 플레이어 독립적인 플롯 이벤트를 증가시켜야만 한다.

사람들이 종종 물어보는 또 다른 질문은 “오픈 월드에서, 당신은 어떻게 플레이어가 나중에 알아야 할 것을 미리 알거나 보게 되는 것을 막습니까?”라는 것이다. 이 질문은 스토리가 필요로 하는 모든 것이 물리적으로 시작부터 정적인 게임 월드 안에 있을 것이라는 가정에 뿌리를 두고 있다. 어드벤처 게임이나 웨스턴 RPG 게임은 통상적으로 스토리가 지리적인 공간에 맵핑되어 있기 때문이다.

그러나 우리는 이야기를 장소에 맵핑하지 않는다. 우리는 시간과 플레이어 활동에 맵핑한다. 대답은 간단하다. 오브젝트가 필요할 때 까지 월드 내에 오브젝트를 두지 말아라. Grand Theft Auto 에서 당신은 미션 3 에서 필요할 미션 1 의 차를 파괴할 수 없다. 차는 미션 1 에 있는 게임 월드에 포함되지 않았기 때문이다.

당신은 분명히 플레이어의 눈앞에서 갑자기 차가 튀어 올라 그 존재를 드러내는 것을 원하지 않는다. 그러나 당신은 차를 잠겨있는 차고에서 꺼내올 수 있다. 플레이어는 한 번에 한 정소 이상에 있을 수 없다. 그래서 당신은 그의 등 뒤에서 어떤 종류의 일도 할 수 있다.

플레이어가 어떤 순서로 탐험할 수 있는 큰 오픈 월드에 어떤 종류의 이야기를 마련할 수 있을까?

감추어진 보물을 찾아라. 보물은 어디에도 가지 않을 것이기 때문에 이것은 어린이를 위한 게임의 팁이다. 플레이어는 실마리를 조합하여 여기 저기를 헤매고 다닌다. 실마리는 특정한 순서로 찾아져야만 되는 것은 아니다. 그것들은 보물 지도의 여기 저기에 흩어져 있을 것이다.

누군가가 찾기 전에 숨겨진 보물을 찾아라. 같은 이야기지만, 플레이어에게 압력이 가해진다. 당신은 간단한 경주에 이 방식을 활용할 수 있다. 또는 플레이어를 고의적으로 방해하기 위하여 적이 보물을 찾도록 함으로써 긴장감을 높이고 낮출 수 있다.

이러한 장치가 성공한다면, 플레이어는 좀더 더 심한 압박감에 놓이게 된다. 플레이어가 대신에 그들을 방해한다면, 압박감의 일부는 없어질 것이다. (이 방식이 아주 많은 긍정적인 피드백을 만들지는 않는다는 것을 확실히 해라.)

시간 폭탄을 찾아라. 플레이어에게 속도 조절을 할 수 있게 해 주는 방법은 아바타에게 슈퍼맨이나 플래쉬 또는 매트릭스의 네오와 같은 슈퍼 스피드의 제한적인 힘을 부여하는 것이다. 플레이어는 힘을 재량껏 사용하여 조금 더 많은 시간을 벌 수 있다.

사람을 찾아라. 물체 보다는 사람을 찾아라. 물론 이 것은 사람들이 움직여 다닌다는 사실 때문에 좀 더 복잡하다. 플레이어는 도망자를 찾는 사냥꾼, 잃어버린 가족을 찾는 사립 탐정, 스파이를 찾는 상대 정보국의 요원이 될 수 있다.

경찰 소설. Sierra On-Line Police Quest 게임과 같은 옛날의 방식으로 돌아가는 것이다. 빈틈없는 사건을 만들기 위해서, 경찰은 목격자를 방문하는데 많은 시간을 할애 한다. 또한 용의자와 관련된 사람들에게 질문을 하고, 물리적인 증거를 찾는다. 일부의 증거는 어떤 순서로 찾아질 수 있고, 반면에 다른 증거는 실마리의 체인에 따라서 순차적으로 나타난다.

당신은 당신의 마을을 작게 유지할 필요가 있을지도 모른다. 증거를 찾아 다니는 여행이 이 직업에 내재된 특징이기는 하지만, 이에 대한 흥미가 없을지도 모르기 때문이다. 당신은 길거리의 범죄나 목격자, 용의자 등을 처리하여 다룸에 있어서 조각 조각 나누어 제시해야 한다. 낮은 수준의 압박감을 유지하기 위해서, 플레이어가 이미 구금 중인 용의자에게 증거를 찾도록 할 수도 있다. 압박감을 주기 위해서, 용의자가 탈출하도록 내버려 둘 수 있다.

어떤 방향으로든 큰 개방 지역을 **침투하라.** 너무 많은 총잡이가 플레이어에게 달려있다. 이 방식은 더 저렴하기는 하지만, 플레이어의 관심을 얻기에는 좋지 않다. 요즘 아프간 전쟁에서, NATO 연맹은 공중 전에 우월함을 가지고 있어서, 군대를 전투 지역 밖의 어디에도 내려 놓을 수 있다. 그리고 그들이 선호하는 지역으로 걸어 들어갈 수 있게 해 줄 수도 있다. 미션 계획이 지역 사진을 검토하는 것과 연계되어 있고, 좋아 보이는 위치에 접근으로 이루어진다.

중간에 적대적인 영역을 **탈출하라.** 나의 게임 디자인 워크숍에서, 나는 종종 어떤 팀이 Underground Railroad 에 관하여 게임을 만들도록 한다. 남북 전쟁 전에 노예에게 자유를 주기 위해서 그들의 탈출을 도왔던 노예제도 폐지론자의 네트워크가 Underground Railroad 이다. 진정한 Underground Railroad 의 루트는 수 백 마일의 길이이고, 비디오게임에는 적합하지 않다. 그러나 당신은 아이디어를 만들어 낼 수 있다.

밀수는 잡입이나 도망과 같은 것이 아니다. 이 둘을 다하는 것이다. 18 세기에서 19 세기의 영국과 프랑스의 길고 긴 전쟁 동안, 두 나라 간의 무역은 기술적으로 봉쇄되었다. 그러나

여전히 영국에는 수 많은 브랜드가 있었다. 두 나라의 국경은 전함이 들어 올 수 없는 수 많은 작은 만이 있었고, 밀수업자는 그것들을 잘 알고 있었다.

경찰처럼, **기자**도 여행을 많이 한다. 때로는 마감시간의 압박감 아래서, 정보를 수집하기 위해서 많이 다닌다. **스파이**도 그렇다.

사냥꾼은 본질적으로 사냥감을 찾아 다닌다. 사냥은 어떤 범상치 않은 일이 벌어지지 않는다면 이야기 거리를 많이 만들어 내지 않는다. 그러나 때로는 이야기 거리가 생기기도 한다. 내가 어렸을 때 부유한 큰 사냥꾼이 사람을 사냥 하는 비밀스러운 열정에 빠져 버린 2 개의 다른 이야기를 읽었다.

범죄 조직을 소탕하기. Moriarty 교수의 측수는 어디에든 있다. 셜록 홈즈가 런던의 어디에 있던 간에, 그는 우연히 Moriarty 의 비겁한 행위의 증거를 찾는다. 그러나 Moriarty 의 선배는 어디에 있는가? 그의 본부는 어디에 있는가? 그 사람은 어디에 있는가?

저항. 내가 워크숍에서 준 또 다른 게임 아이디어는 정복당한 나라의 독립 운동에 관한 것을 디자인 하는 것이다. 총잡이를 만들어서는 안된다. 게임은 방해 행위에 관한 것이어야만 하고, 정복자의 비참한 삶을 만들어야 한다. 또한 이것은 계속 퍼져 나가야만 하고, 플레이어에게 압박감을 계속 부여하여, 저항 군을 찾고 적을 물리치도록 해야 한다.

여행에 관련되어 있는 수 많은 종류의 직업과 취미가 있다. 소방수, 전기배선업자, 토네이도 헌터, 레스토랑 비평가 등은 비디오게임에 모두 적합하지는 않다. 그러나 작은 상상력만 있으면 된다. 나는 당신이 저 많은 것을 생각할 수 있을 것이라 확신한다.

이야기 같은 경험을 만들기 위해서, 당신은 너무 많은 반복이나 무작위적인 사건을 피해야만 한다. (더 많은 정보를 원한다면, *Dramatic Novelty in Games and Stories* 를 읽어라.) 당신이 2 차 세계대전의 스릴러를 읽었다면, Nazis 와 동일한 끝없는 퍼레이드와 슈팅으로 구성되게 해서는 안된다. 당신의 샌드박스는 모든 다른 종류의 것들로 채워져야만 하고, 똑같은 것은 많지 않아야 한다는 것이다.

이것은 아마도 샌드박스 스토리텔링에 관한 가장 강한 논쟁일 지도 모른다. 매우 비싸고 힘든 일이다. 그러나 레일 게임과 달리, 당신이 월드를 주의깊게 구성하고 있다면, 게임은 매우 다시 플레이하고 싶어질 정도가 될 것이다. 월드를 통한 다른 길은 다른 경험을 제공해 줄 것이다. 똑같은 물체나 엔딩을 가질 필요가 없다는 것도 이와 같다.

수 백년 동안 로마인은 그들의 충성을 마차 경주를 지원하는 4 개의 당파에 주었다. 운전자는 색깔 있는 옷을 입고, 사람들은 그 옷을 통해 그들을 구별하고, 붉은색, 흰색, 파란색, 녹색으로 당파가 이름 지어졌다.

플레이어가 로마로 옮겨 왔다고 가정해 보라. 오늘날 우리가 어떤 스포츠를 지지 할 수 있듯이, 그는 지지자의 일원으로 참여할 수 있다. 플레이어가 선택한 당파에 속해 있는 NPC 가 동맹이고, 플레이가 게임을 다시 하여 다른 당파를 선택한다면, 똑 같은 사람이 적이다. 2 개의 이야기와 캐릭터를 디자인 할 필요가 없다. 드라마는 본질적으로 상황에 따라 나타난다.

다시 말해, 나는 샌드박스 스토리텔링이 가능하면서도 재미있다고 생각한다. 당신은 샌드박스를 꽤 많은 드라마틱한 기회를 제공해 줄 것으로 채울 필요가 있다. 그리고 당신은 플레이이게 당신이 얼마나 많은 압박감을 주고 싶어하는지, 그것을 어떻게 적용시킬 것인지에 관하여 결정해야만 할 것이다. 이것은 시간 의존적, 플레이어 독립적인 플롯 사건을 활용하는 것을 포함할지도 모른다. 환경은 그 자체로 매우 중요하다. 플레이어가 즐기고 존재하는 공간이며, 많은 시간을 거기서 할애할 것이기 때문이다.

나중에 TV 쇼로 다시 만들어진 Naked City 와 같은 유명한 필름 느와르가 있다. 영화의 끝에 모든 TV 쇼의 에피소드에, 나레이터는 "Naked City 에는 8 백만 가지의 이야기 있다. 이것은 이것 중 하나이다."라고 말했다. 여러분 스스로의 Naked City 를 만들기 위해 노력하라. 그리고 얼마나 많은 이야기를 당신이 만들 수 있는 지를 보라.