



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임에서 개성 찾기 (*Finding Personality in Games*)

조슈 베어(Josh Bear)

가마수트라 등록일(2010. 12. 25)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6213/finding_personality_in_games.php?page=1

[“왜 Mega Man의 얼굴 표정이 일반적인 맵핑보다 더 중요한가?”라는 제목의 글은 2010년 8월에 Game Developer magazine에 게재되었다. Twisted Pixel (Splosion Man, The Maw) 크리에이티브 디렉터 조슈 베어는 이 글에서, 퍼스낼리티가 게임에 아트적이며 상업적인 면을 가져오는데 중요하다고 주장하고 있다.]

내가 게임 개발을 처음 시작했을 때, 나는 “게임플레이가 왕이다”라는 만트라를 가지고 일했다. 어떤 일이 있더라도, 게임은 재미 있어야 하고, 메캐닉만으로도 흥미로워야만 했다. 나는 나의 메인 캐릭터를 박스처럼 만들어서, 플레이어가 어떤 환경에서든지 그 박스를 컨트롤 할 수 있는 즐거움을 찾게 해야 한다고 생각했다.

게임 디자인을 수년 동안 하고 나서, Twisted Pixel의 공동 설립자가 되고, 이것은 명백할만큼 중요한 사실이라는 것을 알게 되었다. 게임 플레이가 우수할수록 플레이어는 재미를 경험하게 되지만, 게임 창조의 어떤 다른 측면이 지지해 주지 않는 이상, 게임 플레이는 팬이나 기억할 만한 경험을 주는 것처럼 다른 기능을 하지는 못한다는 것이다.

우리의 최근 게임은 언론과 팬들로부터 칭찬을 많이 받았다. 우리의 캐릭터는 독특하다고 간주되었으며, 우리 게임의 개성을 가져다 준다고 하였다.

“개성”이라는 그 말은 캐릭터와 관련되어 있는 것 같다. 내가 전문가가 아니라고 할 지라도, 이 글은 우리 게임 뿐 만 아니라 다른 게임에서도 독창성이 어떻게 작용하고, 왜 작용하는지에 대한 몇 가지 이유를 논의할 것이다.

나는 개성은 단지 어떤 게임의 메인 캐릭터에 의해 정의된다고 생각하지 않는다 ; 이것은 게임은 모든 측면에서 뿔어져 나올 수 있는 어떤 것이다. 때로 이것은 매우 꼼꼼하게 계획된다. 완벽한 우연일 때도 있다. 개성이 어떻게 작용하는지를 이해하는데 시간을 들이는 것은 회사에게 이득이 될 뿐 아니라, 우리 게임이 기억할 만한 경험이라는 것을 팀에게 주지 시켜 주는데 도움이 된다. 사람들이 열정적으로 개성을 사랑하든 아니든 상관없이 말이다. 잊혀 지는 것 보다는 기억되는 것이 더 좋다.

개성이 중요한가? 당연하다. 개성을 만들기 쉬운가? 항상 그렇지 않다. 너무 많은 게임이(특히 라이선스 게임과 어린이용 게임) 개성이 단지 라이선스에서 나온다고 가정한다 : 게임 캐릭터가 텔레비전 쇼의 메인 캐릭터처럼 생기고 그들이 똑같은 성우를 활용한다면, 개성이 커버된다. 그런가?

어떤 사람도 그렇게 생각하지 않는다는 것이 상식인 것 같다. 그러나 이런 일은 항상 발생한다. 심지어는 엔터테인먼트 매체에서 가장 좋은 캐릭터를 가지고도 말이다. 크리에이터가 시간을 들여 개성이 어떻게 작용하는지를 이해하고, 인터랙티브 미디어에서 이것이 가지는 진정한 의미가 무엇인지를 고민할 때 게임은 훨씬 더 깊이 들어갈 수 있다.

개성은 캐릭터 디자인이다

캐릭터 디자인은 개성을 당신의 게임에 어떻게 주입시킬지를 이해하는 출발점이다. 때로 그 디자인이 하드웨어, 메모리 등등의 제한 때문에 영향을 받기도 한다. 좋은 예는 오리지널 *Super Mario Bros.*의 Mario 와 Luigi 이다.

대부분의 사람들은 이미 이 스토리를 알고 있다. 그러나 시게루 미야모토가 마리오를 창조했을 때, 그는 캐릭터에게 그의 입과 코를 구분할 수 있는 콧수염을 만들어 주었다. 그래서 턱이 더 잘 드러났다. 마리오의 모자는 제한된 픽셀 공간을 가지고 보여주기 어려운 머리카락 때문에 만들어졌고, 작업복은 캐릭터의 팔이 더 잘 보일 수 있게 하기 위해서 몸을 단순하게 보일 수 있도록 하기 위해 만들어졌다. 이러한 하드웨어의 제약사항 때문에 만들어진 아이콘은 결국에는 오늘날까지 가장 기억되는 캐릭터를 만들게 해 주었다.



Mega Man 은 또 다른 하드웨어 제약 상황에서 만들어진 캐릭터 디자인이 예다. 오리지널 *Mega Man* 컨셉 아트는 아티스트가 *Mega Man* 의 얼굴에 구체적인 특징을 잡을 수 있도록 분명히 해 두었다. 그러나 NES 하드웨어의 제약 때문에 이것은 현실화 되기에 불가능했다. 그래서 단지 그의 눈을 크게 하고 그의 입을 단순히 큰 "O"로 만들어서, 그가 점프 할 때 *Mega Man* 인지를 즉각 알아볼 수 있게 만들었다.

당신이 그를 좋아하든 좋아하지 않든 상관없다. 이것은 인식에 관한 것 이상이었고, 다른 NES 캐릭터 보다 "더 좋은" 그래픽으로 만들어진 캐릭터 보다 더 눈에 띄는 방법이었다.

오래 동안 기억되는 캐릭터를 디자인하는 것은 쉬운 일이 아니다. 그리고 그렇게 할 수 있는 방법이 있는 것도 아니다. 당신은 어떤 것이 당신에게 그리고 당신의 팀에게 작동하는지를 알아내야만 한다. 우리가 스튜디오에서 캐릭터를 디자인할 때, 리드 컨셉 아티스트 Brandon Ford 는 수 천가지의 이상한 아이디어를 가지고 거칠게 시작할 것이다.

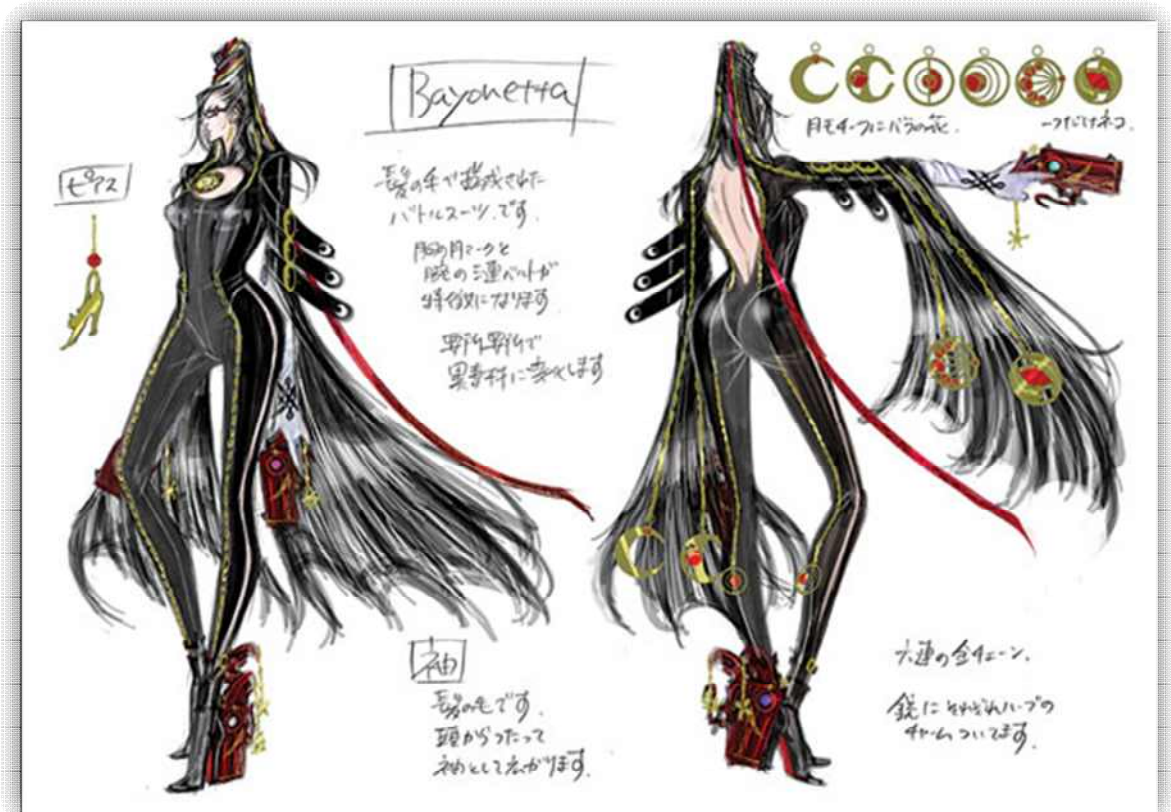
그리고 나서, 우리 중 두명이 함께 그가 시작했던 것을 고민할 것이다. 우리가 하려고 하는 게임플레이 스타일과 맞지 않는 것이 무엇인지, 또는 단순히 마음에 들지 않는 요소가 무엇인지를 찾아서 제거하면서 말이다. 그러나 가장 첫 단계에서 가장 중요한 것은 방향성이 없다는 것이다. 그는 단지 그가 생각하기에 괜찮은 것들을 종이 위에 던져 놓았을 뿐이다. 우리 스스로를 제한하지 않는 것이 중요하다.

장애물을 가지고 캐릭터 디자인을 시작하지 말아라. 당신은 캐릭터가 필요로 하는 것에 대한 완벽한 비전을 가지고 있을지도 모르지만, 당신의 오리지널 생각을 대체할 급진적이고 새로운 것을 위하여 항상 생각을 오픈해 두어라.



새 게임 *Comic Jumper*에서 우리의 캐릭터 Captain Smiley 를 위하여, 우리는 우리가 생각할 수 있는 가장 총체적인 캐릭터를 디자인했다. 이렇게 만드는 것이 우리가 하려는 이야기와 맞기 때문이었다. 총체적인 스타일에 관해서는 차치해 두고, 이렇게 하려고 한 다른 이유는 인간이 얼굴을 가지는 것 보다는 애니메이션으로 극대화된 표현을 보여주는 것이 더 쉬웠기 때문이다.

(게임에 근거하고 있는 코믹 북 캐릭터를 비롯한) 수 많은 게임 캐릭터 중에서, 스틸 일러스트레이션만 보고서도 기억해 낼 만한 어떤 것을 만드는 것은 어려울 것이다. 그래서 좋아하든 좋아하지 않든, 웃는 얼굴 머리는 즉각적으로 인지되고 기억되어, 우리가 캐릭터로 달성하려고 하는 바와 맞았다.



*BioShock*의 Bayonetta 와 Big Daddy 와 같은 최근 게임 캐릭터는 게임 플레이어의 이목을 끌기 위해 경쟁하고 있는 게임 캐릭터의 바다에서 눈에 띄는 잘 만들어진 작품이다. Bayonetta 같은 캐릭터는 포괄적으로 만들어지기 쉬울지도 모르지만 내 기억에는 그녀의 정도가 지나친 디자인은 다른 유사한 캐릭터로부터 그녀를 분리시켜 놓기에 충분했다.

그녀의 길고 말도 안되는 머리카락은 그녀의 복장처럼 인식되고, 그녀는 손 뿐만 아니라 발에도 총을 차고 있다. 그리고 극도로 긴 다리는 전체적인 비율에 맞지 않지만, 그녀가 “비정상” 처럼 보이지 않도록 만든다. 이것은 창의적으로 디자인된 캐릭터가 게임에 얼마나 개성을 불어넣을 수 있는가에 대한 하나의 예에 지나지 않는다.

개성은 애니메이션이다

당신의 그래픽 기술이 기가 막히더라도, 또는 수 많은 폴리곤으로 캐릭터를 만든다 할 지라도, 애니메이션은 더 중요하다. 특히 당신이 캐릭터를 통해 개성을 보이기를 원한다면 더 그렇다. 스크린 샷으로 볼 때는 놀라워 보이는 많은 최신 게임들이 있지만, 모션을 볼 때는 전혀 그렇지 않다. 대부분의 플레이어는 좋지 않은 애니메이션을 즉시 알아차릴 수 있다. 특히 휴머노이드 타입의 캐릭터는 더 그렇다.



오래된 게임 이기는 하지만, *Earthworm Jim* 은 애니메이션이 캐릭터를 규정하는 방법을 보여주는 좋은 게임이다. 짐과 모든 다른 캐릭터는 모션 속에서 거대한 양의 디테일을 보여 준다. 당신의 게임에서 이렇게 성공적으로 하기 위해서, 당신이 가지고 있는 것을 활용하고 당신의 장점을 이용하라.

우리의 경우에, 우리는 *Splosion Man* 을 다른 게임 캐릭터보다 눈에 띄게 하기 위해서 애니메이션을 통해 괴짜처럼 만들기 위해 노력했다. 우리는 모든 스테이지에 독특한 환경을 창조할 만파워가 없음을 일찍 알았을 뿐 아니라 수 많은 적도 만들지 못할 것을 알았다.

Splosion Man 과 과학자 캐릭터의 애니메이션에 집중함으로써, 우리는 플레이어의 이목을 우리가 잘하지 못하는 부분에서 좀더 잘하는 부분으로 이끌었다.

우리는 같은 기술을 첫번째 게임에도 사용했다. *The Maw*(2008 년 12 월 Game Developer 참조). 한 명의 아티스트로, 우리는 집중할 것을 선택해야만 했고, 그래서 우리는 Frank 와 Maw 의 관계가 백그라운드나 다른 게임의 요소 보다 더 흥미롭게 만들어져야 한다고 결정했다.

레벨 아티스트를 고용하는 것이 훌륭할지도 모르지만, 최종 산물에서 개성을 얻기 위해서는 중요한 부분이 아니었다. 당신의 강점에 집중하는 것이, 특히 당신이 작은 회사에 있다면, 장기적인 측면에서 더 나을 것이다. 우리의 경우에, 우리가 가진 자산은 대단한 컨셉 아티스트였고 애니메이터였다. 그래서 그 부분이 우리게임에 반영되었다.

물론, 너무 많은 애니메이션은 짐이 될 수 있다. 애니메이터가 게임 플레이가 어떻게 맞아떨어질지를 생각하지 않는다면 말이다. 놀라운 수준의 수 많은 게임 애니메이션이 있지만, 애니메이터가 영화적 기법으로 더 많이 생각한 애니메이션에서는 플레이어는 그 애니메이션이 끝날 때 까지 기다려야 하는 문제가 발생한다. 이러한 절차를 조칠 수 있는 많은 좋은 방법이 있다. 이것이 베테랑 애니메이터와 신참 애니메이터를 구분짓는다. 애니메이터가 게임과 게임플레이를 사랑할 때, 그리고 애니메이션 그 자체만을 사랑하지 않을 때 도움이 된다.



*Soul Reaver*는 이를 잘 해결한 오래된 게임이다. 게다가 캐릭터 디자인을 심사 숙고하기까지 했다. 메인 캐릭터 Raziel 은 재미있는 동시에 컨트롤하기에도 유연한 밸런스를 가지고 있는 애니메이션 스타일을 가지고 있다.

이것이 첫번째 게임 *Blood Omen* 시리즈와 시각적인 스타일이 다르다 하더라도, 이것은 팀이 원하는대로 작업하도록 했다. Raziel 의 몸체를 크게 함으로써 - 손과 발과 같은 - 개발자는 애니메이션으로 캐릭터를 표현하는데 더 쉬워졌다. 이것을 통해 많은 플레이어들이 Raziel 을 애정을 담아 기억하게 했다. 만약 애니메이션이 플레이를 방해한다면, 너무 많은 애니메이션은 충분한 애니메이션이 없는 것 만큼 좋지 않다. 적당한 수준을 아는 것이 차이점을 만든다.

개성은 게임플레이다

위의 사항을 완전히 무시한 게임이 많다. 그럼에도 그럭 저럭 그들 자신의 캐릭터를 가지고 있다. *Geometry Wars*는 이것에 대한 좋은 예이다. 캐릭터로 단순한 윤곽을 가진 모양 이상을 사용하지 않으면서, *Geometry Wars*는 여전히 정확한 게임 플레이 메커니즘을 가지고 있는 셀수 없이 많은 다른 게임과 구별되는 개성을 그런대로 만들고 있다.



이것은 시각 효과와 피드백을 혼합하여 멋진 불꽃 디스플레이를 만들어 냈기 때문이다. 컨트롤과 폭발적인 색깔과 게임플레이 사이의 팽팽한 관계는 이 게임을 사람들의 마음속에 시각적으로 자리 잡게 해 주었다.

*Katamari Damacy*처럼 게임 내에 들끓는 개성이 있는 게임도 있다. 사운드 트랙, 이상한 유머와 간단한 그래픽은 독특한 특성을 주기에 충분하다. 그럼에도 불구하고, 게임이 출시되었을 때, 이 게임을 가장 눈에 띄게 만들어 준 것은 게임 플레이 방식이었다. 큰 공을 굴리고 쓰레기와 동물을 모으고 심지어는 대부분의 플레이어가 봐왔던 것과 매우 다른 사람도 등장했다.

E3 컨벤션에서 게임은 데뷔했고, 사람들은 그 게임을 보고 멈춰서 그들이 보고 있는 게임 플레이를 할 수 있기를 기대하면서 줄지어 기다렸다. 너무 많은 사람들이 게임을 하고 있어서 이상한 음악도 들을 수 없었다.

당신의 게임 플레이 스타일을 너무 복잡하게 하는 것으로 게임 플레이에 개성을 주입하도록 혼동하지 말아라. 게임플레이는 개성을 보충하고 향상시켜 주어야만 한다. 그러나 개성에 의해서만 완전히 결정되어서는 안된다. 우리는 가능한 한 많은 플레이어가 접근할 수 있도록 하기 위해 오직 하나의 액션 버튼만 활용하는 게임을 만들기를 원한다고 결정했다.

그래서 *Spllosion Man* 에서, 플레이어는 캐릭터가 힘을 보충하기 위하여 땅을 만지거나 벽에 슬라이드 하기 전에 메인 캐릭터를 세번 점프하도록 하였다. 점프 그 자체에 대한 아이디어는 게임 플레이를 구성하는 근간인 시스템이지만 이것은 사람들이 캐릭터와 관련하여 기억하게 될 어떤 것이다 ; *Spllosion Man* 이 점프한다, 이것은 그의 특징이다.

그러나 점프는 단순한 점프일 뿐, 그 이상은 아니다. 그리고 이것은 *Super Mario Bros* 에도 똑같이 이용된다. 그러나 *Spllosion Man* 의 "점프"는 유사한 게임의 대부분의 캐릭터 보다 더 개성 있다. 메인 캐릭터가 더 기억될 만한 느낌이나 모습을 주는 독특한 고리가 있기 때문이다.

개성은 사운드이다

사운드는 개성을 규정하고 어떤 게임의 느낌을 말해 준다. *Katamari Damacy* 의 예를 다시 생각해 보자. 기대하지 않은 보컬 중심의 사운드트랙은 게임의 분위기와 유머를 규정하였고, 많은 플레이어가 게임의 매우 무거운 음악과 교류할 수 있게 해 주었다.

다른 사람들이 이전에 이미 말 했듯이, 기대에 반하는 음악은 좀더 기억될만한 경험을 창조할 수 있다. 또 다른 좋은 예는 *Mortal Kombat* 게임의 아나운서이다. 캐릭터의 글과 결부되어, 나레이터의 깊은 목소리는 모든 사람이 게임이 블랙 코미디 같아서 그 자체를 심각하게 받아들이지 말라는 것을 알게 해 주었다.

팀은 이 아이디어를 좀더 깊이 반영하여, 리드 오디오 디자이너 Dan Forden 의 얼굴이 보여지면서 매우 자주 "토스티!"를 외치며 코너에서 나오도록 하였다. 나는 *MK2*와 *MK3* 에서 계속해서 반복했던 움직임이나 콤보는 전혀 기억하지 못하지만, Forden 과 그의 외침은 깊은 애정을 가지고 항상 기억할 것이다.

개방적인 마음을 가지고 투입할 수 있는 좋은 사운드 디자이너를 팀에 두는 것이 핵심이다. 사운드 디자이너는 핵심 팀과 통합되어야만 한다. 아웃 사이더로 취급되어서는 안된다.

Spllosion Man 에서, 우리는 사운드 트랙을 진중하게 디자인했다. 그 결과 싱글 플레이 모드에서, 음악은 백그라운드 역할을 하는데, *Spllosion Man* 이 점프할 때, 기타로 연주되는 트랙의 새로운 부분이 제공된다.

4 명의 멀티플레이 레벨에서, 각각의 Splosion Man 은 각자의 악기로 대변되는 부분을 가지고 있다. 그래서 모든 Splosion Men 이 살아서 잘 하고 있을 때, 플레이어는 전체 스코어를 그 수준에 맞게 들을 수 있다. Splosion Men 이 죽는다면, 다른 플레이어는 알지 못하는 사이에 음악 테마를 놓치고 플레이를 다시 하고 싶어하게 될 것이다.

이 아이디어가 좋았던 것 만큼, 심지어는 그들이 잘 수행했음에도 불구하고, Donut Song 과 비교해서는 실패였다. *Splosion Man* 을 플레이 했던 많은 사람들이 음악의 테마 디자인을 알아차리지 못했을 것이다. 또는 얼마나 많은 작업이 수행되었는지를 깨닫지 못했을 것이다. 그러나 Donut Song 의 마지막 “와이 낫” 부분은 사람들에게 게임과 관련하여 떠올릴 수 있는 음악적 요소였다.



너무 많은 개성을 부가하였기 때문에, 그 노래는 테마곡이 할 수 있는 것 보다 *Splosion Man* 의 수명을 더 길게 만들어 주었다. 어떤 사람들은 그 노래를 좋아했고, 또 그만큼의 사람들이 그것을 싫어했다. 그러나 어쨌든 게임의 유머 센스에 대한 도움을 주었다. 우리 사운드 디자이너 “Chainsaw”가 팀 내에서 소중한 사람이라는 것을 확신할 수 있도록 해 줌으로써, 그는 기꺼이 위험을 감수하고 게임을 더 크고 더 좋게 만들어 준 음악과 사운드 디자인을 할 수 있게 하였다.

우리의 요즘 게임 *Comic Jumper* 에서, 우리는 Brad 라는 이름을 가진 악당을 위한 테마송을 만들었다. 캐릭터 명과 똑 같은 이 노래는 그가 얼마나 멋진가에 대하여 노래하고 있다. 이 상황에서 노래는 그의 예고와 잘 맞았다. 그러나 우리가 Donut Song 이 잘되었기 때문에 이 노래를 그런 방식으로 활용하였다면, 이것은 재앙이 되었을 것이다. 개성은 맥락에 기반으로 할

때 얻어진다. 그리고 그것이 나머지 월드와 얼마나 잘 맞는지에 달려있다. 이것을 성공적으로 한 게임이 항상 개성의 부분에서 강한 호소력을 가진다.

개성은 환경이다

환경은 어떤 플레이어 콘트롤 개체 만큼 많은 캐릭터를 보유할 수 있다. *Super Mario Galaxy*는 레벨 디자인과 환경 아트의 조합에 있어서 좋은 예이다.



Mario 가 게임에 더해진 만큼, Mario 가 다른 캐릭터를 대체할 수 있을지에 관해서는 논쟁의 여지가 있다. 그리고 게임이 여전히 독특한 중력, 공간적 특성과 움직이는 플레이 필드를 혼합한 환경에 기반한 개성을 가지고 있다면 그 만큼 재미있을 것이다.



Prince of Persia 시리즈는 작년에 이것을 잘 활용했다. 플레이어가 게임플레이 이벤트 시리즈를 통해서 게임 환경을 다시 삶으로 가져오도록 해 주었다. 레벨이 전형적으로 캐릭터 만큼 띄엄띄엄 있다 하더라도, 레이아웃과 “죽음”과 “삶” 사이의 명백한 차이점 때문에 이들은 기억될 만 하다.

개성은 당신이 활용하는 것이다

개성은 게임의 모든 측면에서 드러난다. 나는 개성이 어떻게 시각 효과에서, 글쓰기에서, 프로그래밍 등등에서 나올 수 있는지를 보여주려고 하였다. 그러나 가장 중요한 것은 개성이 좋은 것이라는 점이다. 이것은 당신의 게임을 뛰어나게 만들어주고, 플레이어에게는 기억할 만한 어떤 것을 준다. 사람들이 얼마나 많은 “개성”을 가지고 있는지를 언급할 때, 그것이 당신의 게임의 메인 캐릭터를 의미할 필요는 없다. 개성은 모든 원칙의 협동으로부터 도출되어야 하고 도출 될 수 있다. 그러면 당신은 정말 기억할 만한 어떤 것을 가지게 될 것이다!