



The Generational Shift in Interactive Storytelling 대화식 스토리텔링의 세대교체

by Marc Kleinhenz [Design]

비록 스토리가 1970년대 이후로 어떠한 형식으로든지 게임에서 사용되고 있을지라도, 90년대 CD 메모리량이 증가할 때까지는 캐릭터, 주제, 부드러운 음성 연기가 있는 제대로 된 이야기는 아니었다. 그리고 오케스트라 음악이 사실상 모든 게임의 기본이 되었다.

그래서 그 이후로부터 대부분의 기초가 정립되었고, 더 가득 차고 풍성한 스토리텔링 경험을(기초를 구축하는 것과는 반대로 이야기 집을 꾸미는 것) 제공하는 것이 많은 사람들이 오늘날 업계에 남아 도전을 계속하는 것이 되었다.

“저는 주의해야 하는 가장 큰 단계는 모든 게임이 재미있어야 한다는 생각을 포기하는 것이라 생각합니다.” 라고 *The Dark Descent* 게임 개발자인 암네시아(Amnesia)의 수석 프로 그래머인 토마스 그림이 말했습니다.

선들러리스트, 쇼생크 탈출과 같은 매체에 대한 동일한 종류의 경험을 비디오 게임이 제공할 필요가 있습니다. 지금 현재 우리는 이런 종류의 게임을 찾아 볼 수 없습니다. 저는 확신하진 않지만, 언젠가 이런 종류의 많은 예산을 들인 게임을 하게 될 날이 오리라 생각합니다.

게임업계에서 스토리텔링의 현 수준이 어떠한지 물었을 때 Valve Software의 포탈 시리즈의 작가인 Chet Faliszek과 Erik Wolpaw는 “게임 스토리의 일반적 품질에 관한 포괄적 조향을 만드는 것이 어렵다” 라고 말했지만, 점점 더 좋은 방향으로 가고 있다고 했습니다. *Bastion*는 최근 나온 훌륭한 예입니다. 플롯이 파격적으로 새로운 것이 아닐지라도 게임에서 그들이 텔링하는 방법은 완벽합니다. 실제로 잘 해냈고 잘 구현되고 있습니다.

켄 레빈은 Irrational Games과 *BioShock* series 뒤에서 움직이는 창조적 힘을 믿고 있습니다. “당신은 좋은 생각에서 오는 작은 것들을 놓치지 마세요. 저는 미니멀리즘 방식으로 된 많은 이야기가 있는 두 개의 훌륭한 게임인 *Limbo*와 *Bastion*을 즐기고 있습니다. 저는 게임 하는 사람의 조정 없이 그리고 전에 고수해왔던 기법을 사용하지 않고 그들이 스토리를 이야기하려고 노력하는 것이 매우 멋지다고 생각합니다.

토마스 그림은 진행과정의 일반적 수준에는 늘 문제가 있다고 지적합니다. “변하고 있는 매체 트렌드가 있는 반면에 뒤쳐지는 트렌드도 있다고 생각합니다. *Fallout*, *DeusEx*, 과 *Planescape: Torment* 와 같은 큰 예산을 들인 게임이 10년 전에도 나왔고 장래 유망했었습니다. 그러나 10년 후 변화하는 매체에 의하면 이러한 게임을 능가할 게임은 없다고 하지만, 저는 이러한 게임이 뒤쳐지고 있다고 생각합니다.

“지난 몇 년간 예산이 계속해서 증가하고 있기 때문에 대기업이 이러한 위험을 감수할 용



Amnesia: The Dark Descent

기도 없을 것이며 현재 가장 큰 문제는 예술가적 비전에 있습니다. “규모가 큰 팀에 의해 만들어진 게임은 모든 사람이 원하는 평균적인 게임이며, ‘위원회가 만든 디자인’이라는 느낌을 받게 합니다. 이 때문에 진정한 혁신이 작은 인디 게임에서 일어나고 있는 것입니다.”

시스템의 현 세대를 뒤돌아 보면, ‘최첨단 인디 게임이나 입지를 굳힌 대형 출판사들 사이에 있는 것은 계속해서 퇴보하는 것 있으며, 비상호적인 것입니다: 개발자 가마수트라는 플롯, 서술, 대부분의 중요한 캐릭터들 때문에 최첨단 대화식 스토리텔링의 예시가 되는 언차티드 게임(Uncharted)의 특징을 계속 분석하고 있습니다.

“게임의 실행 수준은 더 나아지고 있다”고 Valve notes의 2인조 팀이 말합니다. 점점 발전하고 있을 뿐만 아니라 동화되어지고 있습니다. 컷신과 스토리가 펼쳐지는데 소요되는 시간을 기다려야 하는 사람들의 인내심이 점점 더 줄어들고 있다고 Faliszek은 생각하고 있습니다.

그리고 이것은 레빈 (Levine) 에게 가장 중요한 것입니다. 그가 말하는 목표는 한 모드에서 다른 모드로, 최대한 많이 점프하는 것입니다.

레빈은 이것이 바로 책을 읽다가 멈추고, 책을 두고, 이야기를 듣기 위해 오디오 테잎을 재생하는 아날로그적 방식이라고 말합니다.

모드 전환은 이야기에서는 이상한 것입니다. 가장 근접한 것은 브로드웨이의 뮤지컬이 아닐까 생각합니다. 그들은 무대 변경 및 노래 부르기를 자유자재로 바꿉니다. 당신은 이러한 형식에 적응되어 있고, 계속되어 왔기 때문에 무대 연극은 적응하기 쉽습니다.

게임과 그들의 이야기는 설사 뮤지컬이 있을지라도 계속 되어야 합니다.

적어도 그림에 의하면 절대로 영화화 되지 않을 거라고 한다. 당신이 직접 게임의 주인공이 되어 게임하는 것과 수동적 관찰자가 되어 보는 것에는 매우 큰 차이점이 있습니다. 저는 컷신을 점프해버리는 것이 당신이 갖게 될 영화 속 감정이입이 없어지게 하는 것이라 생각합니다. 이 때문에 컷신을 영화처럼 만든다 할지라도 게임은 영화만큼 큰 감동이 없습니다. 이는 매체가 발전하기 위해 우리의 방법을 사용할 필요가 있다는 것을 의미합니다.

만약 과거 세대가 소프트웨어의 처음, 중간, 끝의 완벽한 이야기를 만드는데 집중하였다면 그리고 현세대가 전체적 몰입도에 집중한다면, 다음 세대는 옛 미디어의 감성을 버리고 상



BioShock Infinite

호적 영역의 역동성에 중점을 둘 것입니다.

Faliszek과Wolpaw는 이야기에 기본적 접근방식을 취하는 개발팀과 함께 변화가 일어날 것이라 생각합니다: 저술과 게임플레이를 가르는 벽은 오히려 작가가 게임팀과 작업하지 않고 내버리고 남은 인위적 결과물입니다. 팀이 전일제 작가와 함께 작업하는 일이 늘어날수록, 스토리가 게임에 더 끈끈히 연결되는 것을 보게 될 것입니다.

그림은 이러한 정서를 좋게 봅니다. “어떠한 게임이든지 단순한 게임메커닉이 아니라 시작할 때부터 디자인의 일부인 스토리 파트가 있어야 한다”고 말합니다. 그러나 그는 이야기 컨셉이 비디오 게임의 독창성을 기본적으로 조정하지 않는다면 그리 좋지는 않을 것이라고 강조합니다.

“저는 수많은 구체적 사건을 의미하는 플롯을 이야기로 보지 않습니다. 대신 본질, 주제, 계획된 경험이 쌓여진 산물을 이야기로 봅니다. 저에게 스토리를 디자인하는 것은 게임자가 경험하는 가상 세계를 설계하는 것입니다. 따라서 게임이 시작되자마자, 스토리가 시작되는 것입니다.

이는 BioShock팀이 깊이 생각하는 원칙입니다. 환희의 도시(The city of Rapture)는 게임에서 대화보다 캐릭터와 뒷이야기를 전하는 가장 큰 서술 드라이버(영화나 TV의 주요 스토리 텔링 요소)였습니다.

이 때문에 레빈은 “그들은 많은 이야기 거리가 있는데 우리가 그것을 말할 시간이 없었다”고 합니다. 그것이 바로 가장 큰 문제입니다” 정보를 전달하는 최선의 방법은 무엇인가? 이는 힘든 일 중 하나이지요. “게임작가가 되는 것은 정보전달이 필요하기 때문입니다.

Faliszek 과Wolpaw는 다음세대의 스토리 텔링을 이해할 수 있는 그들만의 생각이 있으며, 단순히 서술하는 것보다 캐릭터를 이용합니다.

만약 당신이 그리는 장면이 팔을 위아래로 흔들며 걸으면서 서로에게 이야기하는 반 원 안에 서있는 무리라면, 당신은 실패한 것입니다. 현재 이러한 것을 더 적게 본다 할지라도 문제 배후에 있는 아이디어는 여전히 존재합니다. 당신의 디지털 배우는 배우입니다. 그들에게 어떤 일을 주십시오. 모든 주인공(모델, 성우, 애니메이션)에게 그들의 스토리를 이야기 하게 하십시오. 바이커(biker)는 모든 연설을 이렇게 시작할 필요는 없습니다.” 제가 저의 Harley를 타고 101번가를 내려올 때 그는 Harley에 앉아있었습니다”

Faliszek은 Left 4 Dead 2 의 Nick이 그에게 재미있는 캐릭터라고 합니다. 왜냐하면 닉을 잠깐 보더라도 우리는 자세히 그를 설명하지는 않습니다. 작은 조각들이 모여 캐릭터를 창



Left 4 Dead 2

조해냅니다.

비디오 게임은 그래픽, AI, 유저인터페이스, 음향 디자인 등 많은 부분을 모아서 전체적으로 새로운 매체를 만들어내고, 게임자는 이를 인정하고 있습니다. 많은 수요가 없어도 매끄럽고 유기적이며 공감되는 이야기 등 서로 이질적인 요소를 함께 모아야 합니다.