전쟁의 기술: 현실적인 검투 애니메이션 만들기

(Art of War: Animating Realistic Sword Combat)

작성자: 에번 브래드스트리트(Eben Bradstreet), 존 클레멘츠(John Clements)

작성일: 2012년 12월 13일

게임에 진짜 검투를 더하는 것에 대한 두 가지 관점을 편집한 이 기사는 원래 <게임 디벨로퍼 매거진 (Game Developer Magazine)> 12월 호에 실린 것이다. <게임 디벨로퍼 매거진>의 구독 페이지에서 인쇄판 혹은 디지털판을 구독[1]할 수 있으며, iOS 기기에서 게임 디벨로퍼 iOS 앱을 다운[2]받으면 각 호를 구독하거나 살 수 있고, 숍에서 개별 디지털판을 구매[3]할 수도 있다.

에번 브래드스트리트(Eben Bradstreet)의 실제 전투

처음 존 클레멘츠(John Clements)의 아이런 도어 스튜디오(Iron Door Studio)에 취직했을 때, 나는 장검 잡는 법을 배웠다.

난 그것이 명백하다고 생각했다. 양손으로 손잡이를 잡으면 됐으니까. 영화에서 늘 그렇게 했던 터라 나는 항상 그렇게 상상했다. 칼자루 끝(pommel)과 날밑(cross-guard) 사이의 손잡이는 꽤 편했고 양손으로 잡기에 충분히 컸다. 그래서 나는 그곳을 잡았다. 맞을까?

틀렸다. 사실 오른손(혹은 주 사용 손)이 날밑 바로 아래 와야 한다. 왼손은 대부분의 상황에서 칼자루 끝(손잡이(handle) 끝에 있는 동그란 손잡이(knob))를 잡아야 한다.

---

[1] 참조링크: http://gdmag.com/subscribe/

[2] 참조링크: https://itunes.apple.com/us/app/game-developer/id460170934

[3] 참조링크: https://store.cmpgame.com/category.php?cat=18

처음에는 약간 미심쩍었다. "여기를 잡는다고? 진짜? 나는 그게 머리를 까거나(smashing skulls) 균형을 잡으려고 있는 건 줄 알았는데. 아니면 장식이거나."

<킹덤 오브 헤븐(Kingdom of Heaven)> 초반 장면의 올랜도 블룸(Orlando Bloom)을 떠올렸다. 그가 가장 조화로워 보이게 무기를 잡은 장면 말이다. 양손으로 손잡이를 잡았던 영화의 후반부에서, 그는 심지어 자유로운 칼자루 끝으로 누군가의 머리를 때림으로써 내 편견을 확인해주었다.

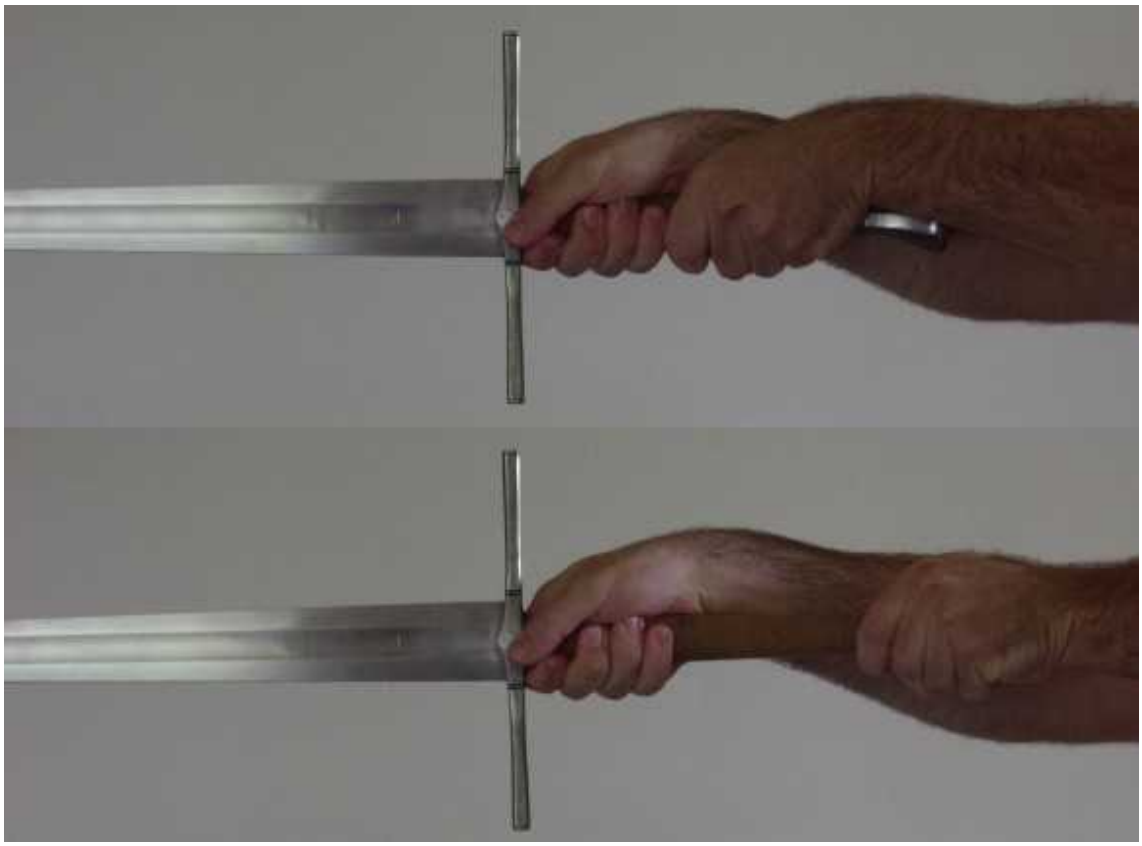


그림 1: 장검을 잡는 적절한 방법

칼자루 끝의 현실은 좀 더 복잡하다. 그것은 적의 버릇을 고쳐주는 데 **쓰이며**, 검의 균형에 **영향을 미치고**, 때로는 보기에 예쁘기까지 하다. 하지만 이는 **또한** 무기를 잡기 좋은 부분이기도 하다. 이는 내가 처음 무기의 현실을 배울 당시, 검에 대한 나의 모든 추정이 얼마나 문제가 있었는지를 보여주는 완벽한 예시다.

현실에서 좌절된 환상(Grounding Fantasy in Reality)

나중에 안 일이지만, 장검을 잡는 법은 현실이 애니메이터에게 무엇을 의미하는가에 대한 이야기를 시작하기 좋은 부분이기도 하다. 만약 비디오 게임 캐릭터가 뒤

쫓는 손으로 칼자루 끝을 잡는다면, 애니메이션은 손목의 변형과 관련된 문제를 덜 겪을 것이다. 또한 검의 메시(mesh)와 캐릭터의 메시가 스치는 일도 적고, 자를 때의 신체 역학도 더 잘 드러날 것이다.(이것에 대해서는 뒤에 이야기 할 것이다.)

첫 두 요점은 미묘하게 개선되며, 양손으로 손잡이를 잡은 다음 검을 앞으로 뻗고 눈높이로 무기를 잡음으로써 최고로 입증된다. 이 위치에서 앞을 유지한 채, 무기를 돌리고 풍차 돌기를 하고(windmilling) 자르기 시작한다. 만약 당장 사용할 수 있는 검이 없다면, 나무나 플라스틱으로 된 장부촉(dowel)[4]으로 할 수도 있다. 그냥 장부촉 끝에서 대략 3~5 인치 부분을 잡고 노출된 칼자루 끝을 시뮬레이션하면 된다.

칼을 돌리면서 칼자루 끝이 얼마나 자주 손목을 가로지르는지, 특히 칼날을 오른쪽 아래로 떨어뜨리고 어떤 위치에 주목할 때, 따라오는 손목이 움직일 수 있게 하기 충분히 비틀어지지 않았기 때문에 계속해서 호를 그릴 수 없다.

앞서 말했듯, 이는 미묘한 지점이다. 하지만 왼손으로 손잡이 대신 칼자루 끝을 잡고 할 때는 진짜 마법이 일어난다. 처음에는 단순히 얼마나 더 많은 **지렛대의 힘(leverage)**을 갖게 되는가를 알아차린다. 어쨌든 칼은 지렛대고, 이끄는 손목은 버팀목이므로 당신이 잡은 버팀목으로부터 더 뒤로 갈수록 칼날을 더 많이 통제할 수 있다. 또한 이 방법이 손목(변형에 도움을 주는)에도 더 쉽다는 것을 인지해야 한다. 특히 손바닥 안에서 자유롭게 칼자루 끝을 미끄러뜨리고 돌리기 위해선 말이다. 당신 손목은 이제 스윙을 할 때 대개 비교적 일직선으로 유지되며, 당신의 캐릭터 모형에 있는 손목의 그물망을 통해 칼자루 끝을 잡는 것이 더 이상 위험하지 않다.

나쁜 검, 나쁜 참고 문헌, 나쁜 애니메이션

예상컨대, 당신은 어떤 참고 문헌을 캡쳐하고 싶을 것이다. 만약 모션 캡쳐를 사용한다 할지라도, 스스로 움직임을 "느끼"거나 카메라를 급히 꺼내 어떤 동작들을 취하는 것은 좋은 방법이다.

어떻게 검을 잡기로 하든, 좋은 참고 문헌을 구하지 않는 최고의 방법은 형편없는 무기를 사용하는 것이다. 대부분의 사람들은 카탈로그, 르네상스 축제, 혹은 이상한 기념품 가게에서 보편적인 검에 가장 쉽게 접근할 수 있다. 드물게 예외도 있지만, 이런 방식으로 얻은 무기는 일반적으로 애니메이션에 끔찍할 정도로 맞지 않는다.

---

[4] 장부촉: 접합용으로 나무・플라스틱・금속을 못같이 만든 것

종종 너무 무겁거나 균형이 맞지 않기 때문이다.

우리는 작업장에 이런 무기 중 하나를 가지고 있는데, 휘두른 지 2년이나 됐는데도 난 여전히 그 무기로는 아무것도 할 수 없다. 무게는 물리적 현실성을 초월하며, 그 무게를 경감하려는 모든 숙련된 시도는 캐릭터가 움직이는 방법에 영향을 미친다. 이는 어색하고 부진한 소도구이며, 캐릭터들을 똑같이 어색하고 부진하게 만든다. 우리는 일찌감치 이 무기를 쓰지 않기로 했다.

애니메이션을 망치는 무기로 운을 시험해보는 대신, 철물점에 가서 목재 장부촉이나 길고 무게가 나가는 PVC 파이프를 구매하는 게 낫다. 만약 기술이 뛰어나다고 생각한다면, 자기만의 목검(역사적으로 "웨이스터(waster)"라 불리는)을 만들려고 할 수도 있다. 이런 목재 도구는 틀림없이 철강보다 가볍겠지만, (연출자, 애니메이터, 배우에게) **좋은** 방법으로 휘두르기 더 쉬울 것이다. 대안은 그냥 다 쓰고 응시하는 것보단(만들어진 것처럼), 그만두는 것이다. 나쁜 검들은 일을 더 어렵게 만든다.

아래에 나올 이미지에서 존과 내가 사용하는 무기는 알비온 스워드(Albion Swords/www.albion-swords.com)에서 만든 것이다. 이 무기를 구하려면 오랜 시간을 기다려야 하므로, 빠르고 싸게 좋은 참고 자료를 모으는 이상적인 해결책은 아닐

것이다.

일반적인 생체 역학에 대한 모든 것

장검으로 하는 싸움의 기술에 대해 더 많이 배울수록, 중세와 르네상스 유럽인들이 이를 더 이해할수록(그리고 실제로 다수의 공부 지침을 연대순으로 기록할수록), 나는 직관력 있는 모든 기술 설정이 실제로 어땠는지 이해할 수 있게 됐다. 몇몇 기본 방어법, 약 아홉 개의 공격 진로, 그리고 발놀림을 이끌어줄 몇 가지 규칙들이 있다. 고급 기술들은 보기에 인상적이긴 하지만, 대체로 부수적이다. 스파링 시합에서 나는 더 화려한 기술이 전혀 쓰이지 않는 것을 봐왔다. 사실, 내가 더 많이 보고 배울수록 더 친숙하게 느껴지기 시작했다.

익숙한 감각은 영화나 연극에서 오지 않는다. 매우 스포츠화된 플뢰레 펜싱(foil fencing)에서도 오지 않는다. 아니, 존의 스튜디오 벽면에 붙은 역사적 형상화가 반영된 스파링 시합에서 내가 본 움직임은, 군대 복무 당시 했던 장내 전투(close-quarters combat) 훈련이나 TV의 혼합 무술 경기처럼 보였다. 야만적이고 노골적이었고 젠체하거나 기사도 정신이 전부였다. 이것은 진짜였고 일반적이었다. 우리가 있는 시간이나 장소에 상관 없이, 우리는 모두 사람이며 같은 생체역학에 의해 통제되기 때문이다.

우리가 이야기했던 무기에 대해 생각해보라. 내가 이 무기를 3년 전에 건네 받고 누군가 나에게 휘둘러보라고 했다면, 누구나처럼 예쁜 방법으로 했을 것이다. 아마 야구 배트나 도끼처럼 휘둘렀을 것이다. 어렸을 때 난 나무를 자르곤 했으니까. 만약 **당신**이 그 무기를 다룬다면, 어떻게 할 것인가? 당신은 아마도 코난(Conan)을 흉내 내거나, 사무라이를 따라 하려 했을 것이다.

하지 말아야 할 것(적어도 우리 대부분이 하지 말아야 할 것)은 골프채처럼 휘두르는 것이다. 하지만 왜 안 되겠는가? 둘 다 대략 비슷한 길이인 데다 뭔가 때릴 때 사용하며, 끝에서 5인치 지점까지로 대부분의 일을 한다. 틀림없이 골프채처럼 검을 휘두르면 타깃에 엄청난 타격을 줄 것이다. 그런데 그런 식으로 사용하지 말란 법이 있나?

답변은 생체역학과 인지다. 생체역학적으로, 이는 효율적이지 않다. 골프채의 타깃은 땅 위에 있지만, 검의 타깃은 눈높이에 있다. 타깃의 차이가 극단적이라서, 우리는 본능적으로 골프채처럼 검을 휘두르는 것이 틀렸다고 인지한다.

이제 이 생각의 과정을 좀 더 깊이 캐는 데 이용해보자. 애니메이션의 타깃과 당신 캐릭터의 적이 위치한 곳에 대해 생각해보라. 무기를 야구 배트처럼 휘두르는 것이 해결책인가? 당신이 하게 될 게임에 대해 생각해보라. 당신의 캐릭터가 사람을 죽

이려는 환경에서, 스윙의 타깃이 (당신이 휘두르는 순간에 옆에 있는) 공보다 (당신 앞의) 투수가 될 가능성이 더 많다. 아직도 타자처럼 서서, 공을 치려는 듯이 휘두르는 것이 맞는다고 생각하는가? 아마 아닐 것이다.

따라서 이제 우리는 한 발짝 물러나서 스스로에게 묻는다. "가장 좋은 방법은 무엇인가?" 물론, 전문가에게 물어보는 것이 최고겠지만, 시간과 자원이 없다 하더라도 무기에 대하여, 인간 생체역학에 관한 기초적인 이해를 쌓는 데 작은 노력을 하는 것이 애니메이션을 깔끔하게 하도록 도와줄 수 있다.

역운동학 리그(IK Rig)와 잘 어울리는 리얼리즘

앞서 언급했듯, 르네상스 펜싱과 무술(우리가 'MARE'라고 부르는 수련법, 혹은 르네상스 유럽의 무술(**M**artial **A**rts of **R**enaissance **E**urope))의 기초는 꽤 간단하며, 일단 이해하고 나면 나머지는 끈질긴 훈련과 시행의 문제다.

하지만 애니메이터의 용도로, 애니메이터 자신이 전쟁 기량의 자손이 되지 않고 전사에게 독특한 시각적 실루엣을 줄 기초는 훌륭한 시작 지점이 될 수 있다.

일단 검을 잡는 게 편해지면 검술사를 애니메이팅하는 것에 대해 생각하기 시작할 가장 좋은 지점은, 우리가 '팁 자세(tip progressions)' 혹은 '방어(guards)'라고 부르는 기초 자세를 이해하는 것이다.

애니메이션 용도에서 이는 공전 위치(idle positions)로 이 자세들을 생각하기에 최고다.

이 공전을 사용하기 시작하면서 캐릭터가 실행되는 시퀀스나 그들이 직면하는 지시에 상관없이, 그들은 항상 이중 하나의 자세로 동작을 끝낸다는 것을 눈치챌 것이다. 그들은 유동적이고 효율적으로 다른 사람들과 일하며, 통제와 전략적 포지셔닝에 대해 강조한다.

존이 그림 2에서 보여주는, 네 가지 주요 방어는 (맨 위부터 바닥까지) 플루그(Phlug), 알버(Alber), 폼 타크(Vom Tach), 오크스(Ochs)다.

그림 2: 네 가지 기본 방어 자세: 플르구, 알버, 폼 타크, 오크스.

이것들이 역운동학 리그(inverse kinematics rig)와 또한 잘 어울린다는 것을 깨달을

것이다. 당신의 리그를 진행하는 알고리즘처럼, 무기는 움직임을 *이끈다*. 역운동학 타깃이 애니메이션을 이끄는 것과 마찬가지로 말이다. 또한 모통(torso)과 팔이 거의 다리와 독립적으로 움직이는 것처럼 보인다는 것을 알아챌 것이다. 더구나 발놀림에 따라 움직이듯 한 걸음으로 캐릭터를 회전시킬 수 있으며, 앞뒤로 움직이는 것이 중심 면(center plane) 쪽으로 애니메이션을 비추면 해결되는 간단한 문제라는 점을 알아낼 것이다.

물론 이 공전이 완전히 인식되기 위해서는 ('마스터 컷(Master Cuts)'으로 불리는) 기본 컷의 맥락이 필요하다. 모든 일련의 공전, 이행, 그리고 컷을 살펴보기보다는, 특정 장면으로 내 의견을 보여주고자 한다.

그림 3에서, 나는 후방가드(Nebenhut)이라 불리는 다섯 번째 방어의 맨 위에서 시작한다. 내 앞선 다리가 어떻게 구부러졌는지 그리고 뒤따르는 다리가 뻗어 있다는 것에 주목하라. 내 발이 어떻게 서로 45도 각도에 있는지도 주목하라. 새로운 적이 뒤쪽에 나타나, 180도 돌아서야 한다고 가정해보자. 그렇다면 후방가드를 유지한 채 이리저리 움직이고 칼날을 어설프게 휘두르기보다는, 검을 그대로 들고 있을 것이다.

그림 3: 두 요원 사이에서 180도 돌기의 예.

내가 돌기 시작할 때 머리와 몸통이 가장 먼저 회전하며, 뒤이어 뒤쪽 발이 120도로 따라온다.(내 왼발과 관련되었기 때문이다.) 이 장면의 세 번째 단계에서 나는 무게중심을 이제 이끄는 발이 된 오른발로 옮기며, 의도적으로 따라오는 발을 새로운 위치에 오게 한다. 이제 후방가드가 알버로 변형되었다는 점에 주목하라. 장면 마지막에서, 나는 무기를 들어올려 알버에서 플루그로 들어간다.

몸에서 얼굴까지 전체를 새로운 방향으로 돌리는 것과 상관 없이, 내 오른 손목(역운동학의 당연한 타깃)은 절대 위치를 바꾸지 않는다. 또한 내가 무기를 끝까지 이동하는 동안 검은 전체적으로 거의 움직임이 없다. 전체 회전을 할 때 한쪽 발볼이 하나의 위치로 자리 잡았다는 것에 주목하라.(3단계의 일반적인 위치 이동은 무시하라. 벽이 길에 있어서 뒤로 이동해야 했다.)

언제나 기초 방어로 돌아가는 이 테마는 때리는 순간까지 계속해서 나타난다. **그림 4**에서 존이 폼 타그(Vom Tag[5])를 시작하고 때리기 위해 움직이는 것을 볼 수 있다. 이어 반대 각도에서 다시 때리기 위해 무기를 빠르게 회전한다. 그는 각 단계에서 다른 각도로 때리며 빠르게 앞뒤로 여러 번 반복한다.

그림 4: 폼 타그(Vom Tag)에서 공격 시작 장면

모든 공격의 진로가 바뀜에도 불구하고, 존은 언제나 다시 치기 전에 폼 타그로 돌아온다. 이 특정한 행동을 실행하려면 그는 스스로를 훈련할 수밖에 없기 때문에 이것을 하지 않는 게 아니라, 하나의 공격에서 다음으로 넘어가기 위한 생체역학적으로 가장 효율적인 방법이기 때문에 한다. 이 현상은 부분적으로 애니메이터들에게 유용하다. 공격 사이의 어느 지점에서든 공전 자세에 들어가지 않고 장면을 끝낼 수 있으며, 잠재적으로 플레이어들의 몰입을 방해할 수 있기 때문이다.

현실로 시작하라, 그리고 과장하라

[5] Vom Tag는 Vom Tach와 동일어로, 중세 독일어에는 표준 표기법이 없어 이 외에도 Vom Tak, Vom dach, Vom Dag 등 여러 가지로 표기하였다고 한다.

과장은 근본적으로, 애니메이터의 의무 중 하나다. 우리는 캐릭터를 무대나 카메라 앞에서 연기하는 배우처럼 실행되게 만든다. 현실성은 언제나 프로덕션의 요구에 맞춰 과장되거나 고쳐진다. 하지만 <제이드 엠파이어(Jade Empire)>나 <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 에 대해 말한다면, 언제나 현실의 단단한 기반으로 시작해야 한다. 검투가 있는 중세 혹은 판타지 설정 게임에서 정확한 출처(MARE 같은)로부터 영감을 얻는 것은, 전투 애니메이션을 따로 설정하고 애니메이팅 작업을 더 깔끔하고 쉽게 만들 수 있다.

존 클레멘츠: 리얼리티에 가능성을 주라

게임 디자이너가 진지한 동양 무술에 대해 전혀 보거나 들어보지 못했으며, 영향력을 가진 어떤 게임도 만들어보지 못했다고 상상해보라. 그리고 어느 날, 무도(Budo)의 달인이나 쿵푸 전문가가 말한다. "이봐, 당신이 우리 고유의 기교를 자원으로 정말 흥미로운 것을 만들 수 있을 것 같아. 우리는 당신이 탐구해보지 못한 정말 단정한 방법으로 움직여." 나는 게임 개발자가 그들의 가치 시험에 매우 중요하고 정교한 무엇이 있음을 빨리 볼 것이라고 생각한다. 그들은 아마 자만하며 무심하게 답하지는 않을 것이다. 내가 공부하고, 가르치고, 연습한 중세의 역사적 전투를 불러왔을 때 직접 본 것이다.

정보통(People in The Know)

나는 중세와 르네상스의 근접 전투에 대해 삼십 년 넘게 공부해왔다. 관련 글을 쓰고 그 주제에 대해 조사하고 있으며, 기교에 독점적으로 전념하는 사유 시설에 대해서만 작업을 하고 있다. 나는 스턴트맨도, 분장 연기자(costumed performer)도, 행사 연예인(showman entertainer)도 아니지만, 진정한 자료에 근거해 진짜 전투 수련을 가르치는 기량이 뛰어난 무술가다. 이 역사적 싸움법에 대한 연구는 내 삶의 열정이자 직업이다.

이제, 나는 중세나 판타지 설정 게임을 만드는 모든 사람이 100퍼센트 정밀한 백병전(hand-to-hand combat) 시뮬레이터를 만들 필요는 없다고 생각한다. 플레이어의 캐릭터가 처음으로 죽은 다음에 영원히 작동하지 않는 <콜 오브 듀티>를 보고 싶지 않은 것처럼 말이다.

하지만 이런 게임을 만들기 위해 열심히 일하는 개발자들이 중세 전투에 대한 영감을 더 현실적인 자료에 근거해 그린다면 좀 더 쉽게 할 수 있을 거라고 생각한다.(그리고 더 나은 게임을 만들 것이다.)

재미있는 것은 우리는 이미 이 사실을 알고 있다. <페르시아의 왕자(Prince of Persia)>를 보라, 크리에이터 조던 메크너(Jordan Mechner)는 게임의 로토스코프 애니메이션(rotoscoped animations)과 액션의 기반으로, 실제 그의 동생이 걷고 뛰고 기초적인 펜싱 동작을 하는 것을 촬영했다. 그 게임은 영향력 있는 돌파구였지만, 다음 작품은 본질적으로 그 장면들을 복사해 꾸민 것이었으며, 다음 작품은 복사판을 다시 복사했다. 이처럼 근본 자료의 사실주의에 대한 통찰력 있는 기초 교육이 사라졌다.

자료에 근거해 그리기

이 과정은 상식이다. 만약 현대적인 특수 군사 게임(modern special ops game)을 한다면, 당신은 그 분야의 해당 기관과 협의할 것이다. 만약 복싱 게임을 한다면 프로 복서와, 항공 전투 게임을 한다면 전투 파일럿과 상담할 것이다. 사무라이 게임을 만든다면, 틀림없이 무도 전문가와 작업함으로써 형식과 이동권을 얻고 싶어할 것이다. 사본의 사본을 베낀다면, 원본의 현실적인 기반에서 훨씬 더 멀어질 것이다. 이는 각 성공적인 복사 세대가 했던 장식과 한계를 똑같이 쓰게 된다는 것을 의미한다. 진짜 디자인과 애니메이션 옵션이 할 수 있는 것을 보기 위한 진짜 자료를 돌아보지 않고 말이다.

예를 들어, 디자이너는 영화에서 싸움 동선을 보고 생각할 것이다, "저거 멋있어 보이는데. 플레이어가 저렇게 할 방법을 어떻게 고안해내지?" 하지만 그들이 목격한 가능성에 대한 것은 순전히 넌센스다. 질 낮은 액션의 게임 창작자들은 평가할 자격이 없는가? 만약 더 나은 대안이 있다면 어떻게 할 것인가? 만약 '진짜'(자기 방어의 일반적 원칙, 특정 무기를 사용하는 몇몇 요소, 혹은 특정 기술들의 혼합)가 실제로 더 멋지다면 어떻게 할 것인가? 만약 디자이너가 그것의 작동법과 이유에 대한 적절한 설명과 함께 올바른 자료에서 움직임을 얻지 않으면, 어떻게 백병전 '게임'과 맞을 것인지를 놓치고 그들이 디자인하는 게임과 맞추는 방법에 대한 영감으로써 이해한 것을 사용할 수 없을 것이다.

그렇지만 이는 게임에서 고대 근접 전투를 창안하면서 내가 봐온 일반적인 과정이다. 내가 이 점을 지적하면, 개발자들은 종종 모욕당했다고 느낀다. 왜? 아마도 디자이너의 창의적 감수성을 공격한 걸 제외하고, (휴!) 게임을 디자인하는 사람들 역시 역사적 근접 전투에 관한 진짜 자료에서 전문가가 아니기 때문일 것이다. 그들은 그 방법으로 정확한 무기에 대해 장기적으로 배워본 적이 없고, 진짜 기술로 현실적인 타깃을 날카로운 무기로 때려본 실무 경험이 풍부하지 않으며, 무기 소지 싸움 기술에 대해 혹독한 훈련을 받은 선수의 상태에 맞추지도 않는다. 이건 이상하다. 어쨌든 대부분의 사람들이 하지 않는다!

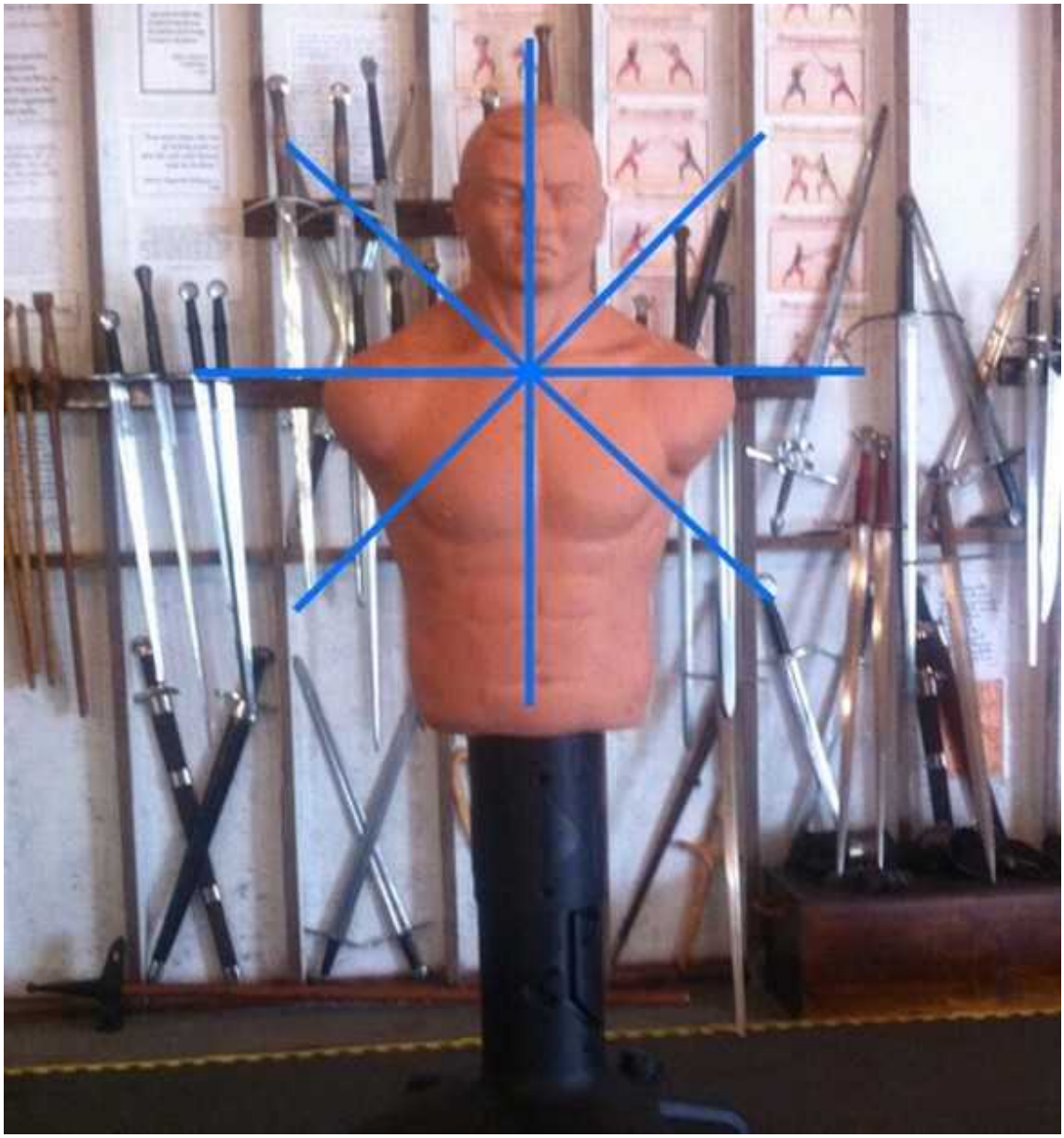
내 직업은 그런 무기들이 어떻게 조종되고 다루어지며, 어떻게 교전을 시작하고 언급된 무기로 어떤 유형의 기술과 움직임을 사람 몸이 할 수 있으며, 물리학이 어떻게 난투(melee combat)에 영향을 미치고 또 어떻게 사람들이 폭력적인 행동에 (육체적으로 그리고 심리적으로) 대응하는지를 이해하는 것이다. 세부사항은 종종 거의 알려지지 않은 시선을 사로잡는 액션, 갑옷, 자세, 그리고 다른 발놀림이 모두 어떻게 연결되는지에 대한 예시를 포함한다. 이러한 요소들은 어떤 영화나 TV쇼, 게임, 르네상스 축제 공연, 혹은 안무에서도 본 적이 없을 것이다. 나는 개발자들이 자신의 게임을 만들 때 이러한 지식과 세부 사항에서 영감을 얻었으면 좋겠다. 사본의 사본 대신에 말이다.

핵심 가정 고르기

게임 전투 시스템이나 전투 애니메이션 시리즈를 개발할 때, 당신은 핵심 가정에 대한 특정한 설정에 기반해서 한다. 어떻게 무기와 검이 다뤄지고 어떻게 갑옷이 기능하고 어떤 부상이 일어날 수 있으며, 사람들이 개인적 폭력에 대해 어떻게 감정적으로 대응하고 몸과 팔다리가 부상에 어떻게 반응하는지, 그리고 어떻게 실제 전사들이 무술을 배우는지에 대한 가정이다.

물론 만약 당신이 핵심 가정에 관해 비교적 얕은 (혹은 잘못된) 설정의 전투 시뮬레이터를 만든다면, 게임은 옳게 느껴지지 않을 것이다. 아무리 게임이 그 전투 방법과 애니메이션에 더 양식화된 접근을 하려 한다 해도, 현실적인 전투를 게임의 핵심 가정에 옮기는 방법을 이해하는 것에는 시간을 투자할 가치가 있다. 따라서 최소한 무엇을, 왜 양식화하려는지 이해해야 한다. 내가 개발한 전쟁 지식과 역사적 전투 기술은 관심을 갖기 위해 노력만 한다면, 개발자들이 더 풍부한 색으로 묘사할 수 있게 해준다.

이런 현실적인 기반 없이 비디오 게임 애니메이터는 끝내 과장된 연극 전투의 나쁜 형식을 모사하고, 시합인 체하는 형편없는 무기 시뮬레이터에서 영감을 얻거나, 몇몇 전통적인 싸움 스타일의 의례적인 움직임을 베낀다. 소비자들은 결국 지나치게 단순화된 공격과 정지 상태에서 전달된 융통성 없는 장애를 얻게 되고, 끊임없는 회전(spinning)과 소용돌이(whirling), 도약(leaping)이 결합되어 조작하기 힘든 자세, 그리고 상식과 기본적인 인간 생체 역학에 반하는 갖은 쓸모 없는 (그리고 심지어 몹시 위험한) 액션들을 얻게 된다. 그동안 게이머를 위한 진짜 싸움 방법에서 오는 수많은 더 역동적이고 활발한 움직임, 워딩(wardings), 그리고 대체 가능한 카운터 스트라이크 액션(counterstriking actions)은 개발되지 않고 있다.



나는 정기적으로 친숙한 사람 애니메이션과 싸움 모션이 원시적이고 대충 만들어진 비디오 게임에서 캐릭터가 휘두르는 무기, 특히 검을 본다. 예를 들어, 대표적인 유럽식 양날 장검으로 공격하는 방식에는 16가지가 있다. 그렇지만 플레이어들은 일본 검술이나 현대 사브르 펜싱 그리고 연극 전투에서 차용하여 제공된 서너 개의 같은 공격 방식만을 반복한다. 이는 어린이들이 너프(Nerf) 칼을 작동하는 방법보다 조금 많은 것이다. 모든 다양한 역동적 움직임과 뛰어나게 작동하는 실제 무기의 분명한 방식(그 무기의 워드, 자르기, 찌르기, 베기, 폐쇄, 이동과 함께)은 전혀 존재하지 않는다.

물론 모든 검술 게임에 검투 시뮬레이터가 필요한 것은 아니지만, 나는 그 소프트웨어는 플레이어가 검투를 하게 할 방법을 모른다고 확신한다. 개발자들 자신이 처음엔 이런 것들이 흥미롭다는(혹은 심지어 가능하다는) 것을 깨닫지 못하기 때문이다. 하지만 작은 노력과 관심으로 개발자들이 이런 현실적이고 역사적인 전투 기술을 이용해 더 풍부하게 만들 수 있다고 생각한다.

개발자와 설명: 치명적인 조합

내가 게임 개발자들에게 설명할 때마다, 첫 반응은 종종 단순히 "우와!" 다. 그들은 나처럼 움직이거나 무기를 숙련되게 다루는 사람을 본 적이 없으며, 틀림없이 유투브(YouTube) 대신 사람이 하는 것을 본 적이 없을 것이다. 또한 내가 이러한 움직임들이 보편적이며 단도, 창, 검, 방패 등 모든 무기에 적용 가능하다는 것을 입증할 때면, 무언가가 분명해지는 것처럼 보인다. 개발자들은 나에게 이렇게 말한다. "와, 우리는 이런 오래된 것을 또 쓸 필요가 없어요. 그런 방식으로 무기를 잡을 수 있는지 몰랐네요. 그런 방식으로 때릴 수 있는지 몰랐네요. 그런 방식으로 걷고 자세를 잡는 게 가능한지 몰랐어요. 그런 식으로 이동 가능한지도요."

사실주의는 문을 닫지 않는다. 문을 여는 것이다. 디자이너들은 한 종류의 무기, 한 특정한 유형의 움직임이 다른 것의 뒤를 잇거나, 하나의 움직임이 반작용을 가져오

거나, 다른 것에 의해 특정한 위치가 간섭받거나 억압받거나 방해받을 수도 있다는 것을 볼 수 있다. 전투는 "막기반격(parry-riposte), 막기반격(parry-riposte), 후려치기 후려치기(whackety-whack-whack), 소용돌이(swirl-swirl)" 패턴과 친숙해야만 하는 것은 아니다.

사실주의는 판타지 게임의 전투에서 금기어가 아니다. 모든 것이 시작될 수 있고 시작되어야 하는 중심점이다. 사실주의는 게임 디자이너로서 당신을 가두거나 꼼짝 못하게 하지 않는다. 이는 "와, 내가 지금 정말 단단한 기반을 쌓았어"라고 말하게 하는 강화도구다. 한번 옳은 방향으로 내딛기 시작하면 당신의 상상은 진짜로 실현될 것이다.