



## <헤비레인>을 넘어서

### - 데이비드 케이지가 말하는 인터랙티브 내러티브

(Beyond Heavy Rain: David Cage on Interactive Narrative)

작성자: 크리스찬 너트(Christian Nutt)

작성일: 2012년 5월 25일

헤비레인(Heavy Rain)은 데이비드 케이지(David Cage)가 예상했던 것보다 큰 성공을 거두었다. 다음은 무엇일까? 올해 GDC에서 게임 개발자 데이비드 케이지는 스튜디오의 차기작이 될 수도 있고 아닐 수도 있는 데모 게임을 하나 선보였다. Kara라는 제목의 이 게임은 감정을 지닌 한 안드로이드의 이야기다. 이 안드로이드는 제작 상태에 있으나 공장장에게 자의식을 갖고 있다는 걸 들키면서 다시 분해될 위기에 놓여 있다. 눈길을 사로잡으며 감정을 자극하는 이야기로 기술적 측면에서 아주 인상적이다.

헤비레인은 구성 상에 결함이 있었고 사람에 따라 호불호가 분명하게 나뉘었지만 인터랙티브 드라마(interactive drama) 장르에서 의미 있는 진전을 이루었고 상업적으로나 평단에서나 놀라운 성공을 거두었다.

본 인터뷰에서 데이비드 케이지는 자신이 게임에서 이루고자 하는 바가 무엇인지를 분명하게 나탄냈다. 그는 헤비레인이 자신과 퀴틱 드림(Quantic Dream), 플레이어에게 어떤 의미였는지 되돌아보며 앞으로의 이야기를 했다. 또한 현재 팀이 개발 중인 기술과 팀이 원동력으로 삼고 있는 창의적인 목표가 무엇인지도 말했다.

**사람들의 감정을 제대로 강타했습니다. 이것이 스튜디오의 목표입니까?**

데이비드 케이지: 아, 네. 성인 게임 팬들에게 멋진 경험을 많이 창조하고 싶습니다. 성인 팬들을 위한 게임을 만들고 싶다는 게 제 전부입니다. 그리고 성인 팬들은 스토리, 캐릭터, 감성을 원한다고 생각합니다. 제가 항상 하는 말입니다. 총을 쏘고, 달리고, 점프하는 게임은 많고 많습니다. 그런 게임은 더 이상 필요 없죠. 그래서 뭔가 감성적인 걸 만들려고 합니다.

**헤비레인을 통해 분명하게 느낄 수 있었습니다. 제 기억으로는 Fahrenheit (Indigo Prophecy)에서 초자연적인 요소를 가미하고 비디오 게임이기 때문에 그렇게 해야 한다고 생각했다고 하신 걸로 압니다. 게임 팬들의 기대에 부응하기 위해서요. 하지만 헤비레인에서는 그렇게 하지 않았습시다. 현재 헤비레인의 성공을 보면서 게임 팬들의 기대 혹은 관례로부터 얼마나 벗어났다고 생각하십니까?**

데이비드 케이지: 게임 팬들이 헤비레인에 만족하는 모습을 보면서 이 분야에 확신을 얻게 되었습니다. 헤비레인의 주인공은 총을 갖고 있지 않습니다. 누군가를 쏘 필요가 없죠. 괴물도 없고 초자연적인 힘도 없습니다. 그래도 괜찮았어요. 아무에게도 문제가 되지 않았죠.

진짜 중요한 문제는 청중의 공감을 이끌어내는 캐릭터를 창조하는 것이라고 생각합니다. 캐릭터가 마음에 들기만 하면 그 캐릭터가 자기 자신처럼 느껴지면서 캐릭터에게 일어나는 일에 관심이 생기고 마음이 움직이죠. 그게 가장 중요합니다. 누구한테 총을 쏘고 누구를 죽일 필요가 없어요. 상호작용을 할 방법은 많고, 그게 또 재미있지요.

**헤비레인이 상업적으로 Sony의 예상보다 성공을 거둔 것으로 알고 있습니다.**

데이비드 케이지: 솔직히 저희를 포함해서 모든 사람의 예상보다 결과가 좋았던 것 같습니다.

## 느끼신 점이 있다면?

데이비드 케이지: (한숨) 마찬가지로, 게임 산업에 다양한 경험의 여지가 충분하다는 것에서 이 새로운 방향으로 나아가도 되겠다는 확신을 얻었습니다. 모든 사람이 똑같은 일을 할 필요는 없죠. 대중은 일반적으로 우리가 생각하는 것보다 열려 있습니다. 물론 대중은 1인칭 슈팅 게임을 원합니다. 액션/어드벤처도 좋아하죠. 하지만 다른 모든 장르도 원합니다. 좋은 일이지.



하지만 진심을 다해 무언가를 위해 노력하고 믿으면 기회가 생긴다고 생각합니다. 헤비레인의 경우가 그랬습니다. 뭔가 다른 것을 시도하는 데 관심이 있는 사람은 다 그렇죠. 게임 산업에는 혁신이 절실하다고 생각합니다. 그래서 새로운 아이디어와 다소 유치해 보이는 개념이 더 필요한 거고요. 새로운 것을 시도하는 것이 아주 중요합니다.

## 헤비레인의 성공과 사람들의 반응, 그러니까 좋다, 싫다, 무관심하다 등의 반응에서 어떤 점을 배우셨나요?

데이비드 케이지: 갑작스럽게 많은 것을 알게 됐습니다. 우선 좀 놀랐죠. 너무 큰 성공이었으니까요. 아주 부정적인 반응에 놀랄 때도 물론 있었습니다.

헤비레인에 아주 방어적인 사람들이 있었습니다. 도전이 있는 게임도 아니고 슈팅 게임도 아니었으니 아예 게임이 아니라는 사람도 있었죠. 좀비나 괴물을 죽이는 게 마치 비디오 게임의 궁극적 정의라는 듯이요. 전 아니라고 생각합니다. 그건 그저 게임의 일부이지 게임의 일반적 정의는 분명 아닙니다.

게임은 아주 다양한 것들을 할 수 있는 정말 광범위한 장르입니다. 퍼즐을 할 수도 있고, 콜 오브 듀티(Call of Duty)를 할 수도 있고, 헤비레인을 할 수도 있죠. 많은 다양한 것들을 할 수 있어요. 모두를 위한 곳이 되어야 하죠. 시장도 대중도 그걸 원하고 있습니다. 그러나 일부 사람들이 마치 자신들의 성배를 건드리기라도 한 것처럼 공격적으로 돌변하는 건 놀라웠습니다. 그럴 이유가 없는 데 말이지요.

## **그렇다면 긍정적인 반응은 어땠습니까? 기대 이상이었나요?**

데이비드 케이지: 아, 네. 정말 놀라웠습니다. 최근 게임 업계에서 가장 인기 있는 플레이 스테이션 3 (PlayStation 3, PS3) 게임에 관한 설문조사가 있었습니다. 게임 업계의 주요 게임 설계자들을 상대로 한 조사였습니다. 헤비레인이 아주 자주 언급됐죠. 재능 있는 사람들이 이 게임을 좋아하고 자신들의 일에 영향을 미쳤다고 하니 영광입니다. 정말 영광이죠.

**헤비레인에서 제가 정말 좋아하는 점은, 제가 여기에 관한 사실도 쓴 적이 있습니다만, 싸움에서든, 아들에게 이불을 덮어주는 장면이든 모든 액션에서 같은 컨트롤 방식을 사용하여 관념적으로 컨트롤(abstract control)을 하기 때문에 모든 액션의 비중이 같다는 점이었습니다. 일부러 그러신 건지 정말 궁금합니다.**

데이비드 케이지: 당연합니다. 솔직히 말해 저는 항상 손가락에 일어나는 일보다 마음 속에 일어나는 일에 관심이 많았습니다. 하지만 그럼에도 불구하고, 헤비레인의 목표가 캐릭터의 입장이 되어 캐릭터의 감정을 느끼고 캐릭터가 일상의 삶을 살도록 게임을 하면서 뭔가 중요한 일이 캐릭터에 벌어졌을 때 그들과 함께 하고 그들의 일부가 된 것처럼 느끼게 하는 것이었기 때문에, 컨트롤 면에서 모방의 느낌을 갖는다면 매우 강력한 힘을 가질 거라 생각했습니다. 게임의 인터페이스도 이러한 점에서 매우 중요한 역할을 했다고 생각합니다.

## **최대 목표가 스토리를 전달하는 것이면서 영화가 아니라 게임 산업에 뛰어들게 된 이유는 무엇입니까?**

데이비드 케이지: 엄밀히 말하면 저의 주된 최대가 스토리를 전달하는 것은 아닙니다. 제 목표는 뭔가를 느끼게 하는 거죠. 현재 이를 달성하는 가장 흥미로운 방식은 상호작용(interactivity)을 통한 방식이라고 생각합니다.

그러니까 저는 영화를 만들 수 없어서 어쩔 수 없이 게임을 만드는 건 아닙니다. 그건 제가 일하는 방식이 절대 아닙니다. 제가 게임을 만드는 이유는 제가 정말

하고 싶은 일이기 때문입니다. 상호작용을 기반으로 하려면 고안해야 할 것이 아주 많다고 생각합니다. 여기에 스토리를 이용할 수 있죠. 아무 문제 없지 않나요? 게임에서 스토리를 전달하면 죄라도 짓는 것 같아요.

전 그런 식의 게임 메카닉(mechanic)이 싫습니다. 상호작용을 창조하는 방식이 하나밖에 없다고 생각하지 않습니다. 방법은 다양합니다. 파괴나 살인이 상호작용의 궁극적 정의가 아닙니다. 환경 속의 무언가를 변화시키고, 누군가에게 이야기하고, 뭔가를 느끼고, 의미 있는 결정을 내리는 것, 이것도 상호작용입니다. 똑같이 의미 있고 재미 있죠. 다시 한번 말하지만 무언가를 하는 방식은 여러 가지입니다. 우리는 다만 다양한 방향을 시도하는 것뿐입니다.

**하지만 영화 스타일의 스토리 전달에 초점을 맞추고 계시지 않습니까?**

데이비드 케이지: 네, 맞습니다.

**이유가 뭘니까?**

데이비드 케이지: 제가 생각하기에 감정을 자극하는 가장 효과적인 방법이기 때문입니다. 스토리를 사용하지 않고 감정을 자극하고자 하는 사람도 게임 업계에는 있습니다. 그 사람들의 작업은 정말 인상적입니다. 예를 들어 (Ico 크리에이터인) 우에다 후미토 상은 저처럼 스토리를 사용하지 않습니다. 완전히 다른 방식으로 시적인 느낌을 사용하죠. 림보(Limbo)를 만든 사람들도요. 세상에는 다양한 것을 하는 다양한 사람들이 있습니다. 플라워(Flower)도 있네요. 이들은 스토리를 사용하지 않고서 감정을 창조해냈습니다. 아주 좋아요.

하지만 저는 어렸을 때부터 이야기를 좋아했습니다. 이야기는 아주 보편적인 거라 생각합니다. 일본 남자이건, 미국 여자이건 독일 사람이건 모두에게 의미 있는 이야기를 할 수 있습니다. 출신이나 나이에 상관 없이 스토리를 이해하고 Kara를 보면서 Kara의 감정을 함께 나눕니다. 그게 제가 하는 일이고 제가 옳다고 생각하는 일입니다.

인터뷰에 앞서 헤비레인의 퍼포먼스 캡처(performance capture)를 어떻게 관리하는지 얘기해주셨습니다. 퍼포먼스가 50에서 60퍼센트 밖에 전달되지 않는다고 하신 것 같습니다만.

데이비드 케이지: 네, 그렇습니다.

**왜 그렇게 생각하십니까? 어떤 점이 부족한가요?**

데이비드 케이지: 바디 랭귀지입니다. 목소리와 동시에 촬영되지 않았기 때문입니다. 배우들은 오디오에 맞춰 연기를 하려고 했을 뿐입니다. 그래도 괜찮습니다. 제 말은 어쨌든 결과에 만족하고 있다는 말입니다. 하지만 서브텍스트가 다 사라졌습니다. 말이 아니라 몸으로 전달하는 모든 것들이 사라졌죠. 다행히 퍼포먼스 캡처 기술 덕분에 이를 되살릴 수 있습니다. 연기, 서브텍스트, 바디 랭귀지에서 이전 비디오 게임에서 볼 수 없었던 미묘한 차이와 중요한 세부 요소를 되살릴 수 있게 된 거죠. 이렇게 할 수 있다고 확신합니다.



말씀하신 새로운 엔진은 퍼포먼스 캡처를 위해 구성된 것입니까, 아니면 퍼포먼스 캡처 기술을 이용하여 달성하고자 한 목표의 일부일 뿐입니까?

데이비드 케이지: 제가 깜빡 잊고 한 가지를 말씀 드리지 않았네요. 이 데모는 사실 1년 전에 만든 겁니다. 12개월 전에 만든 엔진을 보신 거죠. 현재 전체 기능의 50퍼센트를 실현했습니다. 이 데모가 퍼포먼스 캡처에서 처음으로 촬영한 겁니다. 우리는 기술과 렌더링을 발전시켰습니다. 1년이 지난 지금에는 모든 게 훨씬 개선됐습니다.

하지만 그래서... 기존 기술을 그대로 사용하기 보다는 우리만의 독자적인 기술을 개발하고 싶었습니다. 가상 연기자라는 측면에서 우리가 제작하는 유형의 게임은 다른 게임과 필요로 하는 바가 다르기 때문이죠. 우리는 정말 실제 같은 눈물, 피부를 원했습니다.

조명에 있어서 좀 다르게 접근했습니다. 캐릭터를 아주 가깝게 잡는 장면이 많기 때문에 이 분야의 작업에는 조명이 아주 중요합니다. 그림자, 재질이 완벽했으면 하니까요. 조명으로 의미를 전달할 수도 있습니다. "빛이 필요하네." 이런 거랑은 다르죠. 캐릭터, 장면, 감정을 전달하는 데 조명이 필요한 겁니다. 그래서 클로즈업 장면용 조명, 퍼포먼스 캡처, 얼굴 움직임 등을 위한 특수 도구를 개발했습니다.

우리는 계속해서 발전하고 있습니다. 현재 사용 중인 엔진의 대부분은 촬영을 하면서 여러 가지를 할 수 있는 거대한 환경에 초점을 맞추고 있습니다. 우리는 엔진의 영화 촬영술, 즉 실제 렌즈 등을 이용해 어떻게 실제 카메라를 만들 수 있을까 등에 초점을 맞추고 있습니다.

**네, 사실 그게 제 다음 질문이었습니다. 영화 촬영기술(Cinematography)은 영화의 스토리 전달에 필수 요소입니다. 그러나 게임에서의 영화 촬영 기법 틀은 충분히 발전하지 않았습니까. 바로 이 점에 초점을 맞추고 계신 것 같습니다.**

데이비드 케이지: 네, 영화에서 배운 점도 있지만 우리가 만드는 건 영화가 아닙니다. 헤비레인은 하는 거지 보는 게 아닙니다. 헤비레인 게임을 하는 거죠. 플레이어가 게임 내내 모든 걸 제어합니다. 이는 영화의 규칙과 문법에서 영감을 받을 수는 있어도 상호작용을 고려하며 완전히 다른 무언가를 만들어내야 한다는 뜻입니다. 따라서 시각적으로, 서술 기법에서 새로운 문법을 만들어내야 합니다. 영화를 만드는 게 아니기 때문에 영화의 방식을 완전히 모방할 수는 없습니다.

**프로젝트가 끝난 후 헤비레인의 포스트모템(postmortem)를 작성하면서 성공했다고 느낀 점, 실패했다고 느낀 점을 구분하셨을 겁니다. 그 중에서 가장 큰 성공과 실패를 좀 들려주실 수 있을까요?**

데이비드 케이지: (크게 한숨을 내쉬며) 여러 가지가 있었습니다. 모든 게 다 마음에 안 들었죠. 모든 분야에서 좀 더 잘할 수 있었을 거란 생각이 듭니다. 렌더링, 비주얼, 게임 플레이, 모든 것이요.

그래서, 네, 바로 이것이 퍼포먼스 캡처로 새로운 기술을 고안해 내면서 생각한 점입니다. 우리는 스토리와 상호작용이 보다 잘 어우러지도록 하고 싶었습니다. 헤비레인에서는 그 균형이 정확하게 맞지 않은 부분이 몇 군데 있는 것 같습니다. 이를 좀 더 자연스럽게 부드럽게 통합할 새로운 방식을 찾고 있습니다.

헤비레인을 출시하고 배운 점이 너무나 많습니다. 마케팅 면에서 보자면 단지 헤비레인이 안 맞는 게임인 것 같아서 시도조차 해보지 않은 사람들이 있는 것 같습니다. 아마 어떤 사람들은 버튼을 누르고 상호작용을 하는 움직이는 것들이 있어야 게임이라고 생각하는 모양입니다. 헤비레인은 전혀 그렇지 않죠.

일부 사람들에게는 한 번 해볼 만한 게임이라는 인상을 심어주지 못한 것 같습니다. 보다 많은 사람들에게 게임이 한 번 시도해볼 만한 게임이라는 확신을 심어주는 것도 우리가 고려한 점입니다.

**반면 헤비레인의 성취 측면에서 가장 자랑스러운 것은 무엇입니까?**

데이비드 케이지: 전 헤비레인이 정말 자랑스롭습니다. "우리가 얼마나 잘 했는지 봐." 뭐 이런 식으로 건방을 떠는 건 아니고요. 단지 그 게임을 만들었다는 게 자랑스롭다는 말입니다. 헤비레인 게임을 했다면서 우리에게 이야기하는 사람을 매일같이 만나는 일이에요. 많은 사람들이 저에게 와서 부인이 소파에 같이 앉아 "그렇게 해", "그렇게 하지마"라고 말했던 일, 게임이 부부 사이에 얘기 거리가 됐던 일 등을 들려줍니다. 부부가 함께 게임을 하는 경우가 많습니다.

헤비레인을 정말 좋아하는 사람들에게 헤비레인은 이제 문화의 일부가 된 것 같다는 사실이 정말 자랑스롭습니다. 게임을 하고 나서 상자를 닫으며 "됐어" 하고 돌아서면 끝인 게임이 아니라 진정한 생활의 일부가 된 것입니다. 계속해서 이야기



거리가 되며 사람들의 마음에 자취를 남기는 대상이 된 거죠. 말할 수 없이 자랑스럽습니다.

### **스스로를 작가주의 감독(auteur)이라 생각하십니까?**

데이비드 케이지: 작가주의 감독은 부정적인 뜻과 긍정적인 뜻을 모두 갖고 있으니 어떤 사람들 작가주의 감독이라고 하나에 따라 달라지겠네요. 제 스스로를 예술가라고 생각하냐는 말씀이신가요? 솔직히 말하면 절대 아닙니다. 전 예술을 하고 있다고 생각하지 않아요. 전 그냥 열정을 갖고 제가 옳다고 생각하는 것을 할 뿐입니다.

제 일은 팀을 이뤄 2년 내지 3년 동안 뭔가를 공들여 만들고 제작하는 일에만 가깝습니다. 그게 진짜 우리 일이지요. 우리가 현재 만들어낸 것 중에서 50년 후에도 회자되는 것이 있다면 “그게 예술이었네” 라고 말할 수 있겠죠. 하지만 이건 매일 아침 제 마음 속에 있는 생각이 결코 아닙니다. 솔직히 전 상관 없습니다.

한 가지를 1년 동안 붙들고 있었다는 점에서 생각하면 작가주의 감독이라고도 할 수 있겠네요. 제 인생의 1년 동안 아침부터 밤까지 쉬지 않고 이 작업만을 했습니다. 제 자신을 많이 쏟아 부었습니다. 저라는 사람 자체가 아니라 제가 느끼고 생각하는 것 말입니다. 헤비레인은 사실 아빠가 되면서 느꼈던 모든 두려움에 대한 이야기였습니다. 네, 두려움, 기대 등등이요. 그런 면에서 보면 작가주의 감독이라고 할 수도 있겠네요.



게임을 제작하는 동안 상황이 바뀔 때가 분명히 많이 있습니다. 많은 개발자들이 거기에 맞춰 작업을 하고자 하죠. 하지만 세세하게 미리 작성된 계획대로 작업을 하면 그런 유연성이 떨어질 수 있습니다. 그런 과정에 대해 이야기해주실 수 있습니까?

데이비드 케이지: 제 게임은 실제로 다 쓴 상태였습니다. 원고를 쓰는 데 1년이 걸렸고 바꿀 수 있는 게 거의 없었습니다. 그래서 원고를 쓸 때 변화의 여지가 있는 부분을 확인하려고 했습니다. 대개 인터페이스와 게임플레이죠. 종이에 계획을 할 수는 없지만 스크린 상에서 계획을 세우고 효과가 있는지 확인해야 합니다. 효과가 없으면 만약의 경우를 고려한 계획을 세워야 하죠.

하지만 스토리 자체는 모든 요소를 만들고 애니메이션 촬영을 해야 하기 때문에 제작 준비가 아주 방대합니다. 중간에 마음을 바꿀 수 없죠. 그래서 변화의 여지가 있는 부분을 파악하려고 했습니다. 하지만 스토리 면에서 잘못된 결정을 내렸다면 중간에 어떻게 할 수 없는 경우가 많습니다. 제작 과정이 너무 방대해서 바꿀 수가 없는 거죠.

하지만 개발 중에 바꾼 것도 많습니다. 헤비레인의 3D 인터페이스 전체 같은 거요. 개발 중간에 아이디어가 떠올랐습니다. 아래 부분에서는 2D 인터페이스로 갔죠.

### **파렌하이트(Fahrenheit)와 비슷합니다.**

데이비드 케이지: 네, 저희도.. "잠깐, 찾아봐야 할 게 있는데....."라고 했습니다. 파렌하이트(Fahrenheit)의 3D 작업을 하면서 이 아이디어가 떠올랐습니다. 하지만 실현할 방법을 찾지 못했죠. 저는 다시 한번 시도해보고 싶었습니다. 그래서 다시 시도를 하고 새로운 솔루션을 찾았죠. 그리고 이를 실행에 옮기기로 한 것입니다.

개발 중에 일어날 수 있는 일들입니다. 개발을 하는 동안에는 새로운 아이디어를 위한 여지를 남겨두어야 합니다. 그렇지 않으면 단지 실행에 옮기기만 하다 실제 실현하고자 하는 것을 놓치게 됩니다. 새롭게 발견한 것을 반영할 공간이 있다는 걸 알면 어떤 의미에서 작품은 살아있는 생명체와 같습니다. 프로젝트가 생명체와 같은 거죠. 숨을 쉬며 살아있으니 항상 주의를 기울여야 합니다.

편집실에서 이야기를 구성하는 영화들도 있습니다. 다큐멘터리 제작을 보거나, 특히 샤이닝(The Shining) 생각이 나는데요, 촬영을 하면서 테이블에 앉아 대본을 작성하는 큐브릭(Stanley Kubrick) 감독 말입니다. 이러한 경우에 영화에 대한 계획을 미리 그렇게 많이 세워두지 않습니다. 유연성이라는 측면에서 이런 사례들을 고려해보신 적이 있으십니까? 준비, 제작 과정 때문에 이렇게 하긴 어려울 것 같습니다만.

데이비드 케이지: 준비과정이 너무 방대해서 진행 중에 즉흥적인 면이 추가될 여지를 많이 남겨둘 수 없습니다. 한 번에 한 가지에만 초점을 맞춰야 하니까요. 그게 제가 좋아하는 작업방식이죠. 배우들과 무대에 있을 때에는 대본이 아니라 연기에만 집중하고 싶습니다. 그렇지 않으면 초점을 잃고 지금 하고 있는 일이 뭔지 모르게 됩니다.

최소한 우리가 게임을 하는 방식으로는 대본이 있어야 촬영을 하기 때문에 카메라가 아니라 연기에 신경을 쓰게 됩니다.

그리고 나서 카메라에 정말 초점을 맞추고 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 실시간이기 때문이죠. 편집, 리듬도 마찬가지로요. 그리고 나서 게임플레이죠. 영화에서처럼 동시에 모든 것을 신경 써야 하는 것이 아니라 이런 작업을 모두 순서대로 할 수 있죠.

그러나 영화는 촬영을 한 번 하고 나면 끝입니다. 이후에 카메라를 바꿀 수 없죠. 우리는 달라요. 전 이 점을 최대한으로 활용합니다.

**무대에서 배우들과 작업을 할 때 애드리브를 허용하십니까? 애드리브로 대본을 수정하시나요?**

데이비드 케이지: 네, 네. 그게 진짜 험업이죠. 효과가 있을수록 아주 재능 있는 배우들과 일을 합니다. 배우들은 대본에 대한 자신의 견해를 말하죠. 대본을 읽고 스토리에 대한 생각을 말해요. 캐릭터에 관한 점, 움직임, 촬영 방식, 말하는 방식 등에 대해 의견을 제안하고 싶어합니다. 우리 작업에서 가장 신나는 부분입니다. 저는 기계처럼 하라는 대로만 하는 배우를 제일 싫어합니다. 정말 지루해서요.

게임은 대개 그런 식의 작업이 어렵습니다. 여기저기서 약간씩 수정하는 편에 더 가깝죠. 분명 영화에서는 원하면 배우가 마음대로 하도록 놔둘 수 있습니다. 전체가 배우들의 애드리브로 이루어진 훌륭한 작품들이 많습니다. 유명한 예로 제 3의 사나이(The Third Man)의 오손 웰즈(Orson Welles)는 장면 전체를 즉흥적으로 만들었습니다. 게임은 대개 이럴 수가 없죠.

데이비드 케이지: 그렇죠. 대사를 효율적으로 줄여야 하니까요. 움직임도 빨라야 하고요. 대화를 길게 하고 싶어도 손에 게임기를 쥐어 사람들은 길고 지루한 대화를 듣기 싫어하기 때문에 어렵습니다. 게임을 하는 사람들은 빨리빨리 진행 되는 상호작용을 하고 싶어하죠.

따라서 우리가 해결해야 할 일은 상호작용이 스토리의 핵심이 되도록 하는 것입니다. 항상 스토리를 관람하는 것이 아니라 게임을 하는 거죠. 대화 부분이 나올 때에는 대화 게임을 하는 겁니다. 이러한 대화에는 플레이어의 부분이 있습니다. 하고 싶은 말을 할 수 있도록 한 거죠. 어떤 것도 놓치지 않습니다. 이 모든 것이 상호작용의 일부가 되어야 합니다. 단순히 스토리를 전달하는 것이 아닙니다. 상호작용적인 스토리를 전달하는 거죠. 이건 아주 큰 차이입니다.

**Ninja Theory의 크리에이티브 디렉터 타밈 안토니아데스(Tameem Antoniades)와 인터뷰를 한 적이 있습니다. 인슬레이브드(Enslaved)에 대해 이야기하면서 Alex Garland와 자신이 생각하기에 자신들이 촬영한 게임의 엔딩이 스토리에 맞지 않는 것 같았다고 했습니다. 말씀하셨듯이 다시 촬영을 할 수 없지 않습니까? 그래서 목소리를 새로 입혔다고 하더군요. 대본을 다시 쓰고 이미 갖고 있는 장면으로 새로운 장면을 만들었다고요. 이런 상황을 직접 겪어 보신 적이 있으십니까? 이런 식의 작업이 가능할 거라 생각하시나요?**

데이비드 케이지: 네, 분명 가능하죠. 전 이런 상황을 피하려고 대본 작업에 많은 시간을 쏟으려고 합니다. 확실하게 보장할 수 없는 일입니다. 자기가 하고 있는 일에 확신을 갖고, 많은 시간을 쏟고, 다른 사람들에게 읽어주어도 마지막에 뭔가 마음에 들지 않는 부분이 있을 수 있습니다. 하지만 전 모든 게 정말 유기적으로 연결되어 있기 때문에 계획을 바꾸는 건 싫어합니다.

우리 같은 경우 스토리가 달랑 하나가 아닙니다. 엔딩이나 내용이 다른 몇 개의 스토리가 마련되어 있죠. 그래서 정말 스토리의 핵심이 되는 뭔가를 바꾸고 싶으면

관련된 선택사항을 전부 바꿔야 하기 때문에 갑자기 엄청난 작업이 됩니다. 그래서 가능하면 이러한 상황을 피하려고 합니다.

**여러 가지가 유기적으로 연결되어 있고 엔딩이 한 가지가 아니라는 면에서 헤비레인은 일어난 일과 복잡한 관계에 따라 네 명의 주인공 사이에서 이야기가 굉장히 복잡했습니다. 그렇게 복잡한 스토리를 선택한 이유는 무엇입니까? 효과가 있었나요?**

데이비드 케이지: 작업을 할 때에는 이야기가 이렇게 복잡해질 줄 몰랐습니다. 대본을 쓰면서 깨달았죠. 사람들의 이야기를 들은 바로는 많은 사람들에게 효과가 있었던 것 같습니다. 꼭 필요한 일이었냐고요? 그건 아닙니다. 훨씬 단순한 스토리라도 사람들에게 똑 같은 감동을 줄 수 있습니다.

하지만 헤비레인에서 제 목표는 어떤 의미에서 죽음을 없애는 것, 게임 오버를 없애는 것이었다고 생각합니다. 그래서 저는 생각하기 시작했죠. "어떻게 해야 게임 오버 상황을 없앨 수 있을까?"하고요. 스토리 전달이라는 상황에서 죽고 비슷한 이야기와 장면의 게임을 다시 하는 건 의미가 없기 때문입니다. 정말 지루한 일이잖아요?

그래서 "어떻게 해야 게임 오버 상황을 없앨 수 있을까?"라는 질문에 대한 답이 절실했고 첫 번째 답은 "캐릭터를 넷으로 해서 하나, 둘, 셋, 넷 중 하나를 잃으면 스토리가 바뀌면서 어떻게든 이야기가 이어나가도록 하면 어떨까?"였습니다. 이게 바로 제가 헤비레인에서 달성하고자 한 거죠. 이러다 보니 복잡해졌지만 그래서 사람들이 좋아하는 것 같습니다.

**처음에는 스토리 상의 결정이 아니라 설계 중심의 결정, 그러니까 게임 설계 중심의 결정이었던 것 같아 흥미롭습니다.**

데이비드 케이지: 하지만 저한테는 둘이 차이가 없습니다. 가끔씩 사람들이 저한테 "스토리를 먼저 만드십니까? 게임 설계를 먼저 하십니까?"란 질문을 합니다. 정답은 둘은 동시에 결정해야 한다는 것입니다. 그렇지 않으면 제대로 되지 않습니다. 아주 훌륭한 스토리를 만들어놓고 그 위에 몇몇 게임 설계 컨셉트를 적용하려 하면

정확하게 매치가 되지 않을 수 있습니다. 반대로 설계가 훌륭해도 그 위에 스토리를 입히려다 보면 문제가 생길 수 있죠.

모든 걸 동시에 생각해야 스토리가 게임플레이를 뒷받침하고 게임플레이가 스토리를 뒷받침하는 일종의 일관성이 유지됩니다. 둘이 조화를 이뤄야죠. 네, 스토리, 게임 설계 동시 결정이라 할 수 있겠네요.

**지금 하고 계시는 작업도 마찬가지겠죠?**

데이비드 케이저: 네, 네. 그게 게임 디자인의 사고방식이죠.