



창의성에 집중하기- RPG 장르

(Focusing Creativity: RPG Genres)

작성자: 조단 티바우스트 (Jordane Thiboust)

작성일: 2013년 1월 24일

게임 디자이너 조단 티바우스트는 차세대 타이틀의 제작 준비에 들어가면서 **RPG** 게임 장르를 심도 있게 분석했다. 이 글에서는 티바우스트가 연구 결과 장르간 혼합 및 조합이 핵심 경험을 전달하는 데 좋은 방법이 아님을 깨닫게 된 과정을 소개하고자 한다.

RPG 는 복잡한 장르이다. 이걸 항상 알고 있었지만, 어느 정도로 복잡한지는 최근 들어서야 깨닫게 되었다. RPG 장르를 복잡하게 만드는 요소는 메카닉, 멀티플 시스템, 내러티브 뿐 아니라, 플레이어의 경험에 집중하고 완성하는 것임을 알게 되었다.

내가 이 부분을 분명히 인지하기 시작한 건 얼마 전 어떤 프로젝트의 제작 준비 단계에서였다. 피드백이나 제안이 잘못 이해되는 경우가 많은데, 우리의 주목을 끄는 게임은 모두 "RPG 종류"라고 생각하는 잘못된 개념 때문이다.

이러한 오해가 생기는 이유는, 다양한 게임에서 "RPG"라는 용어를 사용하고 있는데, 이 중 일부 게임에서는 플레이어 경험의 목표가 완전히 다르다는 점이 간과되고 있기 때문이다. 가장 어려운 일이다. 경험을 요약하는 것, 또 스스로에게 질문을 던지는 것, "어떻게 플레이어가 30 시간 이상 집중하게 만들 것인가?" 이러한 의문들이 RPG 요소를 닦치는 대로 모으는 것보다 더 중요하다.

따라서 필자는 RPG 장르를 각각의 하위 장르의 경험에 따라 다시 나누고, 이 하위 장르 중 어느 쪽에 목표를 두고 있는지를 분명히 정의할 필요가 있다는 것을 깨달았다.

그렇게 되면 프로덕션과 게임을 구매하는 플레이어 양쪽 모두에게 긍정적인 결과를 가져다 줄 것이다. 어떤 종류의 요소가 필수적으로 중요한지, 어떤 요소가 게임에 필요 없거나 해가 되는지 판단하는 데 도움이 될 것이다.

대부분의 사람들이 "RPG"라는 용어를 다양하게 사용하기 때문에, 각각의 RPG 게임은 크게 보면 같은 개념이다. 모두 다 "RPG"인 것이다. 하지만 이 정의는 맞을 수도 있고, 아닐 수도 있다. 사실 같은 RPG 게임이라고 해도 플레이어에게는 완전히 다른 동인이 작용할 수 있기 때문이다.

음식으로 비유해서 RPG 를 케익이라고 하면, 같은 케익이라도 초콜릿 케익과 레몬 케익은 완전히 맛이 다른 법이다. 그래서 어떤 종류의 RPG 게임을 만들 것인지를 분명히 결정하는 것이 중요하다. 요리할 때와 마찬가지로, 게임에도 들어가야 할 재료가 있고 들어가지 말아야 할 재료가 있다.

그럼 RPG 하위 장르의 종류들은 무엇이 있는지, 각 장르에는 어떤 주요 재료가 들어가는지 알아보기로 하자.

내러티브 RPG

'내러티브(narrative) RPG'는 가장 평범한 형태로서 <더 위쳐(*The Witcher*)>, <매스 이펙트(*Mass Effect*)>, <드래곤 에이지(*Dragon Age*)> 등이 이 장르에 해당한다. 이 장르에서는 거의 나레이션으로 게임이 진행된다. 플레이어는 스토리, 셋팅, 캐릭터를 즐기며 게임에 몰두한다. 플레이어 자신의 캐릭터조차 메카닉보다도 내러티브적으로 진화하는 것이 더 중요하다.

이는 프로덕션을 위한 노력과 게임 요소, 특히 "최상 경로(critical path)"라고 하는 부분에 내러티브를 지원하는 데 초점을 맞춰야 한다는 것을 의미한다. 이것은 메인 퀘스트(main quest), 캠페인, 또는 어떤 이름으로 불리든 플레이어가 집중해서 끝내고 싶어하는 하나의 과정이 되어야 한다.

내러티브 RPG 에서는 몰두하게 만드는 것이 가장 중요하다. 전투, 네비게이션, 레벨 디자인, 아트 디렉션 등 모든 분야에서 명심해야 할 단어는 바로 이것이다. “몰두”.

일반적으로 내러티브 RPG 의 필수 투입 요소는 다음과 같다.

- 캐릭터는 입체적이어야 한다. 캐릭터 각각에게 스토리가 있고 고유의 독특함이 있어야 한다. - 말투가 이상하다든가, 얼굴에 흉터가 있다든가 하는 단순한 특징들이라도 좋다.
- 각각의 로케이션에 스토리가 있어야 한다. 레벨 디자인 쪽에서 특히 초점을 맞춰야 하는 부분이다. 이 몬스터들은 왜 거기 있는가? 왜 그렇게 생겼는가? 왜 그런 식으로 꾸몄는가? 스스로에게 끊임없이 질문을 던져 보자. 플레이어에게 항상 정답을 줄 수는 없겠지만, 한 번씩 생각해 보는 것만으로도 '몰두'를 창조하는데 도움이 될 것이다.
- 아이템제이션(itemization)도 '몰두'에 도움이 되도록 구성돼야 한다. - 이 사람은 왜 칼을 떨어뜨리는가? 칼은 어디에서 온 것인가?
- 전투 메카닉과 파워의 배치는 게임 공간 안에서 일관성 있게 느껴져야 한다. 이상적으로는 캐릭터의 대화와 컷신(cutscene) 안에서 캐릭터의 파워를 사용하도록 하는 것이 좋다. 그렇다. 힐러(healer) 캐릭터는 컷신 안에서 부상 당한 NPC 를 치료할 수 있어야 한다.
- 거의 모든 요소가 내러티브적으로 진화하는 것으로 느껴져야 한다. 이는 메인 캐릭터, 사이드kick 캐릭터, 플레이어가 탐험하는 구역들, 2 인자 캐릭터, “나쁜 놈들”까지 모두 포함이다.
- 대화는 복수의 답이 가능해야 한다. 단조로운 대화는 피하고, 플레이어가 그 자신의 개성과 도덕성을 창조할 수 있는 기회를 주어야 한다. 그러나 '미리 정의된(predefined)' 캐릭터에 기반한 RPG 내러티브를 작성할 때는 예외이다. <더 워쳐>가 바로 이러한 예이다. <더 워쳐>에서는 해당 캐릭터를 묘사하고 플레이어가 그 캐릭터에 친숙해지도록 하는 것을 목표로 한다. 여기서 본래의 캐릭터를 유지해야 하기 때문에, 개성이나 도덕성에서 극단적인 선택을 하는 기회는 제한된다. 하지만 만약 잘 돼서 성공한다면 플레이어에게 큰 보상으로 돌아오기도 한다.



더 위쳐 2

게임이 복잡하면 주요 경험을 희석시키고 플레이어가 스토리에 집중하는 데 방해가 된다. 따라서 과도하게 복잡한 요소는 피하거나 투입을 제한하는 것이 좋다. 예를 들면 다음과 같다.

- 적들은 내러티브상 합당한 경우에만 리스폰(respawn)이 허용되어야 한다. 사실 적들이 스스로를 위한 스폰을 해 버리면 한 가지 결과밖에 없다. 끝 없는 반복(grinding)이다. 좋은 내러티브 RPG 라면 이런 현상을 방지해야 한다. 플레이어가 반복을 하기 시작하면 더 이상 스토리를 따르지 않는다는 뜻이고, 결과 내러티브로서 플레이어를 이끄는 데 실패한 셈이 된다.
- 특별한 시스템은 대체로 필요 없지만, <더 위쳐>의 경우처럼 스토리상으로 필요하다면 너무 복잡하거나 반복을 재생산하는 시스템은 피해야 한다. <드래곤 에이지 2>는 좋은 사례이다. 이 게임에서 리소스 노드들은 한번만 사용하면 되고, 그것으로 끝이다. 이로써 반복을 피할 수 있고, 대신 계속 탐험할 것을 장려하게 된다.
- 캐릭터 진화나 아이템메이션이 복잡할 필요는 없다. 이것은 <디아블로(Diablo)>가 아니다. 플레이어들이 캐릭터를 자신이 원하는 대로 만들어서 진화시킬 수 있다고 느끼는 것이 중요하기는 하지만, 시스템은 너무 깊고 복잡해서는 안 된다. 플레이어들은 스토리에

이끌려야 한다는 것을 기억하자. 플레이어가 10 초마다 칼을 비교한다거나 다음 텔런트 포인트(talent point)를 어디에 올릴 것인지 30 분씩 고민하게 해서는 안 된다. 아이템제이션은 너무 유연해서는 안 되며, 내러티브적으로 합당하고 해당 설화와 연계되어 있는 것이 더 중요하다. 기본적으로 게임에서는 스무 가지 다양한 장검을 떨어뜨려 주는 것보다는 플레이어가 엑스칼리버를 획득하도록 하는 것이 더 좋다.

샌드박스 RPG

샌드박스(Sandbox) RPG 는 복잡하고 비용이 많이 들기 때문에 그 수가 많지 않은데, <폴아웃 3(Fallout 3)>, <엘더 스크롤(Elder Scrolls)> 등의 게임이 샌드박스형에 해당한다. 이 게임에서는 플레이어들은 언제든지 원하는 때 원하는 일을 하고, 원하는 대상을 죽이고, 원하는 대로 변신할 수도 있다.

그러나 여기에 패러독스가 있다. 이렇게 자유를 얻어서 스스로 스토리를 창조하는 대신, 플레이어들은 다른 RPG 장르에서라면 참지 못할 여러 가지 - 물두에 방해가 되는 버그, 평범한 수준의 내러티브, 단순한 컴뱃 시스템 등을 기꺼이 참아 줄 용의가 있다.

이러한 이유로 샌드박스 게임의 프로덕션과 요소는 일반 내러티브 RPG 처럼 '최상 경로(critical path)'에 중점을 두는 것이 아니라, 이를 둘러싸고 있는 여타 다른 것들에 중점을 둔다. 수많은 부수적인 퀘스트, NPC 들, 방문하는 장소들, 지하 감옥 탐험 등. 이들 각각의 요소가 플레이어에게 자유를 주는 데 기여해야 한다. 샌드박스 RPG 의 주요 투입 요소는 다음과 같다.

- 깊이 있는 캐릭터 창조, 개별 맞춤 및 진화. 플레이어는 본인이 원하는 대로 되고 싶어한다는 것을 기억하자. 플레이어가 도둑 마법사가 되어 양날도끼를 든 적과 싸우고 싶다고 해도 그렇게 할 수 있어야 한다. (이것이 최적의 선택이 아니라 해도 말이다.) 이러한 이유로 좋은 샌드박스 RPG 는 특정 클래스 시스템에 가두지 않는다. 최악의 경우 클래스 시스템은 플레이어에게 단순히 가이드라인 역할 정도만 한다.
- 플레이어가 하고 싶어하는 일들은 대부분 할 수 있어야 한다. 본인에게 쓸모없거나 잠재적으로 해로운 일이라 해도, (스카이림에서 빗자루를 픽업하거나 퀘스트 제공자를 죽이는 등의 행위) 플레이어는 원하는 대로 하고 싶어한다.

- 네비게이션에도 제한이 없어야 한다. 이는 점프할 때 보이지 않는 벽이 있어서 안된다는 뜻이다. 플레이어 경험은 자유에 기반한다. 점프를 못 하게 하면 자유의 느낌도 크게 빼앗길 것이다. 거의 샌드박스 RPG 에만 점프 버튼이 있는 것은 이러한 이유에서이다.
- 탐험할 세계는 넓다. 세부적인 것들에 그 힘이 있다. 게임 세계는 너무나 생생해서, 플레이어가 오기 전에도 떠난 후에도 계속 존재할 것 같이 느껴진다.
- 직선적인 프로그레션은 안 된다. 플레이어는 스토리에 구애받지 않고 언제 어디서나 원하는 곳으로 분명히 갈 수 있어야 한다.

다음과 같은 요소는 투입을 피하거나 제한해야 한다.

- 내러티브 RPG 와 마찬가지로, 아이টে미제이션은 “현실적”이어야 한다. 예를 들어 무작위로 전리품을 양산해서 ‘이국적인’ 결과가 되는 일은 없어야 한다.
- 나레이션은 플레이어를 스토리에 참여시키는 것과 플레이어 스스로 스토리를 창조하는 것 사이에서 경계를 유지해야 한다. 플레이어가 나레이션에만 너무 집중하여 “자유”의 경험을 잃어서는 안 된다. 이 부분에서는 <스카이림>이 <오블리비언(Oblivion)>보다 더 잘 된 사례이다. 개발자들은 플레이어 본인이 특별한 존재라고 느끼게 하고 있다. ‘드래곤본(Dragonborn)’으로, 이 세상에서 특별한 존재이다. 물론 그렇다고 이것만 중요한 것은 아니다.
- 서로 대조가 되는 도덕 시스템은 지양하도록 한다. (<매스 이펙트>의 패러곤/레니게이드와 같은 예). 이러한 시스템은 플레이어들이 둘 중 한 가지 경로만 따라야 한다고 느끼게 하며, 이는 자유로운 느낌을 감소시키는 요소이다.

자유가 핵심이다. 절대로 잊지 말자.

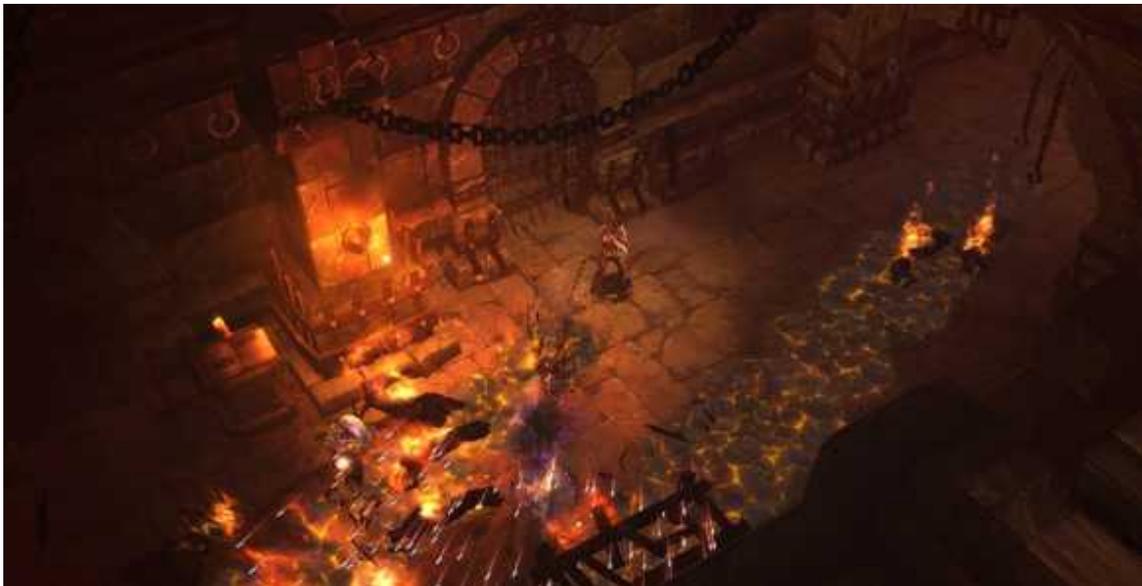
던전 크롤러

이는 가장 알아보기 쉬운 하위 장르이다. <토치 라이트 *Torchlight*>, <던전 시즈(*Dungeon Siege*)>, <디아블로(*Diablo*)>, <다크 소울(*Dark Souls*)> 등 게임이 이에 해당한다. 한 때는 ‘hack n slash(hack’n slash)’ 게임으로 불리기도

했지만, 최근에는 “액션 RPG”라는 장르에 편입되어 빠르게 성장하고 있다. (‘액션 RPG’는 논란이 많은데, 이에 대해서는 나중에 다시 논할 것이다.)

플레이어를 이끄는 주요 요소는 캐릭터 프로그레션(스탯(stats), 새 능력, 전리품 등)이다. 캐릭터가 레벨 1 에서부터 크게 진화하여 늘 더 강력한 전리품을 얻고, 점점 힘을 얻고, 더 강한 괴물을 죽이고 나면 더 좋은 전리품을 얻는 구조이다.

이들은 전형적인 올드 스쿨 던전과 드래곤 게임에 기원을 둔 것으로, 괴물을 죽이고 전리품을 빼앗는 단순한 구조의 프리텍스트 및 컨텍스트 플롯이다. 적절한 그래픽과 몰두도 물론 중요하지만, 게임 프로그레션과 특징 면에서 가장 중요한 것은 약탈, 컴뱃, 스탯, 진화, 클래스 시스템 등이다. 캐릭터의 진화에 스릴과 입체감을 더하기 위한 노력이 우선되어야 한다.



디아블로 III

몇 가지 중요한 투입 요소는 다음과 같다.

- 복잡한 약탈 시스템: 무차별한 전리품 발생으로 인한 “빵부스러기” 효과가 가장 우선되어야 한다. (빵부스러기 효과에 대해서는 다시 논하기로 한다.)
- 전리품의 개별 맞춤 또한 중요하다. - 룬(runes), 켄(gems), 인첸팅(enchanting) 등을 수집하는 것은 늘 매력 있는 일이다.

- 깊이 있는 캐릭터 진화: 클래스 시스템, 스탯 시스템, 스킬, 숨씨 등이 여기 해당한다. 플레이어는 이것들을 위해 게임을 하는 것이다. 플레이어를 실망시키지 말자.
- 깊이 있는 설화의 세계 - 이것은 내러티브 자체가 아닌, 컨텍스트를 말한다. 흥미로운 설화에 등장하는 놀라운 캐릭터들 (데커드 케인과 티리얼을 모르는 사람은 없을 것이다), 그리고 다양한 환경은 플레이어들이 괴물들과 맞설 수 있는 편안한 공간을 창조하는 데 매우 효과적이다.
- 적이 리스폰 되어야 한다. 적군 대장까지도! 이것은 매우 중요하다. 플레이어는 적들이 계속 생산돼서 더 많은 전리품을 빼앗고, 포인트, 룬, 황금 등을 얻기를 원할 것이다. 내러티브 RPG 게임에서는 해로운 요소가 던전 크롤러에서는 반대로 필수 요소라는 것, 이것이 바로 핵심이다. 디아블로 게임에서는 말 그대로 디아블로를 '지옥에서 부활'시킬 수 있다. 이것이 불가능했다면 게임이 지금처럼 재미있었을까?

필자의 생각으로 다음 사항들은 피하는 것이 좋다.

- 내러티브는 부수적인 사항으로, 너무 자주 나오면 주요 경험을 방해할 수도 있다. 일반적으로 복수 대답이 가능한 복잡한 대화는 피해야 한다. 내러티브 RPG 에서는 복잡한 대화가 필수적이지만, 던전 크롤러의 플레이어들에게는 시간 낭비일 뿐이다. 그들은 죽이고, 공격하고, 빼앗고, 다음 레벨로 올라가기를 바란다. - 캐릭터의 도덕성이나 개성을 선택하는 복잡한 일에는 관심이 없는 것이다. 스토리에 감정 이입을 하는 것도 바라지 않는다.
- 오픈 월드(open worlds)는 피하도록 한다. '핵 앤 슬래시' 게임계에서 오픈 월드를 시도했다가 실패한 경우가 많다. 예를 들면 <세이크리드(Sacred)>도 실패 사례이다. 플레이어들은 여러 곳을 돌아다니며 시간 낭비하기를 원하지 않는다. 대장 괴물을 반복해서 부활시킬 수 있는 쉬운 방법으로 던전을 리스타트(restart)하기를 원할 뿐이다. "핵 앤 슬래시게임에도 오픈 월드를 도입했다"고 주장하면 멋지게 들리겠지만, 현실에서는 프로덕션 시간과 리소스의 낭비일 뿐이며, 게임의 포커스인 '캐릭터 진화'를 흐릴 뿐이다. 던전 크롤러는 어떻게 해도 <스카이 림>이나 <풀아웃>처럼 될 수는 없다. 즉, 자유를 좋아하는 플레이어를 만족시킬 수는 없는 것이다. 이 부분을 명심하고 -
- 하지 말자.

캐릭터 프로그레션이 키워드이다. 잊지 말자.

액션 RPG의 문제점

“액션 RPG” 장르는 현재 RPG 업계에서 주류 트렌드이다. 여기서 문제는, 이름에 걸맞지 않게 액션은 게임에서의 주요 경험이 아니라는 점이다. 결과적으로 개발자들과 소비자들이 특정 RPG 게임을 “액션 RPG”라고 부르는 것은 혼란을 초래할 수 있다. 예를 들어 ‘액션 RPG’라고 불리는 게임들의 특징을 한 번 살펴보자.

- <더 위쳐 2> : 주요 경험은 **내러티브**
- <스카이림> : 주요 경험은 **샌드박스**
- <다크 소울> : 주요 경험은 하드코어 **던전 크롤러**
- <킹덤스 오브 아말라: 레코닝 (Kingdoms of Amalur: Reckoning)> 주요 경험을 분명히 정의할 수 없음.

이 모든 게임이 주요 경험의 목표가 모두 다르며, 따라서 각각의 게임을 좋아하는 플레이어 그룹도 다르다. 하지만 이 게임들 모두 RPG 라고 불린다. 특히 문제는, ‘액션 RPG’란 사실 하위 장르가 아니며, “콘솔에서 플레이할 수 있는 멋진 게임”이라는 개념의 마케팅 용어일 뿐이라는 것이다.

메카닉의 관점에서는 다음 두 가지 중 하나, 때로는 둘 모두로 귀결된다.

- 버튼 트리거를 눌러 “기본(basic)” 공격을 한다. “자동 공격(auto-attack)” 같은 것은 없다.
- 버튼 트리거를 눌러 몸을 재빨리 피하거나 적의 무기를 쳐 낼 수 있다.

보통 이 정도면 되기 때문에 “경험의 정의”라고 부를 만한 게 없다. 하지만 그 점이 바로 문제가 된다.

- 개발자들이 ‘액션 RPG’라고 하는 게임을 만들면서 저도 모르게 여러 가지 경험을 섞어 버리면 경험이 희석되거나 정의할 수 없게 되어 버린다.
- 소비자들은 ‘액션 RPG’ 게임이라고 해서 샀는데 만족할 만한 경험을 얻지 못하는 경우가 생긴다.

“<더 위쳐>를 샀는데 너무 지루해.-대화가 너무 많이 나오잖아!” “<디아블로>를 샀는데 너무 내용이 없어!” 또는, “<스카이림>은 캠페인이 왜 이렇게 활기가 없는 거야?”라고 말하는 사람은 거의 없다. 그 이유는 간단하다. 이 게임을 산 사람들은 본인이 싫어하는 경험 종류의 RPG 하위 장르를 사지 않았던 것이다. 그들은 멋진 나레이션을, 깊이 있는 캐릭터 진화를, 순수한 액션을, 더 많은 자유를, 각각 본인이 원해서 산 것이다.

요즘 나오는 RPG 게임은 모두 액션 RPG 라고 불리기 때문에, 이 부분에서 마케팅은 도움이 안 된다.



<엘더 스크롤 5: 스카이림>

이 트렌드가 “패드에서 플레이 할 때 멋진 RPG 게임”이라는 마케팅 목표 때문에 생겼다는 사실은 분명하다. 문제는, 결국 이 문구가 어떤 종류의 컴뱃을 기대할 수 있는지는 대략 알려 주지만, 게임의 핵심 경험이 무엇인지는 말해 주지 못한다는 점이다. 이 트렌드는 점점 확대되고 있다. 지금은 아니라도 적어도 2 년 정도 지나면 RPG 는 모두 액션 RPG 라고 불리게 될 것이고, 그러면 이 용어를 사용하는 것도 무의미해질 것이다.

결국 ‘내러티브 RPG,’ ‘샌드박스 RPG’라는 타이틀보다는 ‘액션 RPG’라는 말이 더 매력 있는 마케팅 용어라는 것은 이해할 수 있다. 하지만 혼란을 초래하는 것도

사실이다. 개발자들은 본인의 게임을 '액션 RPG'라고 명칭하는 일이 없어야 하며, 소비자들은 '액션 RPG'라는 이름 때문에 게임을 사는 일이 없어야 한다. 게임 내의 핵심 경험이 무엇인지, 그것이 본인이 원하는 경험인지를 판단해야 한다.

RPG 내의 컴뱃 종류가 핵심 경험을 정의해 주지는 못한다. 컴뱃은 핵심 경험을 위한 보조 수단일 뿐이며, 진정한 핵심 경험은 스토리, 샌드박스, 캐릭터 진화 등이다.

빵부스러기 기술

지금까지 주요 경험이 무엇인지 분명히 정의했고, 본인이 원하는 목표가 무엇인지도 알게 되었다. 그럼 이제 어떻게 할 것인가? 필자는 다음을 제안한다.

- 본인의 경험을 명확하게 정의하자. 위에서 설명한 것은 상위 개념의 가이드라인일 뿐, 다양한 변형이 존재할 수 있다. 예를 들어 내러티브 RPG 장르는 본인의 캐릭터를 창조할 수 있는 게임(매스 이펙트)과 할 수 없는 게임(더 워쳐)으로 또 다시 나눌 수 있다. 이 차이는 보통 내러티브를 다루는 방식에 큰 영향을 주는데, 첫 번째 경우는 플레이어가 캐릭터와 동일시되어 스스로 조종하는 방식이고, 두 번째 경우는 정해진 캐릭터를 묘사해 보여주어 플레이어가 그의 개성과 친숙해지도록 하는 방식이다. <매스 이펙트>를 다 깨고 나면 플레이어는 본인이 셰퍼드가 되어 있지만, <더 워쳐> 엔딩을 볼 때 플레이어는 제럴트에 대해 더 잘 알게 될 것이다.
- 팀의 모든 구성원이 어떤 종류의 RPG 를 만들고 있는지, 주요 경험이 무엇인지를 분명히 알도록 한다. 그러면 모두가 합심하여 그 경험을 목표로 피드백과 제안을 할 것이다. 예를 들어, "<디아블로>에 이런 저런 요소를 더하면 어떨까요?" 이런 식의 제안은 나쁜 사례이다. 캐릭터 진화 경험 요소를 목표로 해야 하는데, 내러티브 RPG 게임을 만들 때처럼 캐릭터의 몰두와 스토리 경험 창조에 집중하고 있기 때문이다.

이제 준비가 됐다면, 빵부스러기 기술을 사용해 보자.

'빵부스러기 기술'이라는 것은 본질적으로 조약돌이나 빵부스러기처럼 주요 경험들의 자취를 남겨서 플레이어들이 따라오도록 하는 전략이다. 내러티브

RPG 를 예로 들면, 내러티브가 끊기지 않도록 하는 것이다. 파티에서의 수다, 컷신, 대화, 이벤트 등등... 플레이어들은 쉴 새 없이 나레이션을 따라오고 있어야 한다.

가장 최근 작품 중 좋은 사례는 <매스 이펙트 3>이다. 이 게임에서는 내러티브적으로 항상 무슨 일이 벌어지고 있다. 미션을 수행하고 있다면, 구역 내 각각의 방마다 흥미로운 요소가 담겨 있다. 정보가 들어있는 콘솔, 파티의 빠른 수다, 특정 관점, 폭파 사건, 배의 도착, 컷신 등등. 이러한 내러티브 빵부스러기를 점점 따라가다 보면 큰 빵부스러기 - 미션의 성공 같은 중요한 순간, 또는 게임 내의 큰 이벤트 등 - 에 이르게 된다.

던전 크롤러에서는 본인의 캐릭터와 전리품 프로그레션을 지속적으로 제공하는 것을 의미한다. 항상, 그리고 자주 업그레이드할 무엇인가가 있어야 한다. 새로운 신발, 바지, 조금 더 좋은 신발, 와! 내 칼이 훨씬 업그레이드 됐다! 등등, 무엇이랄도 좋다. 전리품 획득 시스템과 무작위 넘버 발생으로 플레이어의 주의를 끌어야 한다. 이러한 것들이 빵부스러기의 큰 부분을 차지하며, 조심스럽게 비틀어서 수정되어야 한다. 이것은 결코 간단한 작업이 아니다.

물론 캐릭터 진화 자체도 -레벨, 스킬, 숨씨, 자질, 스탯(stats) 등 - 주목할 가치가 있다. 플레이어가 본인의 캐릭터를 확장할 방법이 많을수록 더 좋으며, 플레이어가 가끔씩 프로그레션의 큰 감동을 느끼는 중요 사건들(예를 들어 레벨업)이 신중하게 위치되어야 한다. 이 때 힘들게 이룬 개선사항들을 시험대에 올리는 것은 또 다른 새로운 도전임을 잊지 말아야 한다.

결국 다음과 같은 방식이 된다. 경험을 작은 빵부스러기와 큰 빵부스러기로 나누어, 플레이어가 따라올 수 있게 계속해서 떨어뜨려 놓는다. 큰 빵부스러기(주요 이벤트)는 가끔씩 사용하여 플레이어의 집중을 전환한다. 부수적인 요인이라도 플레이어가 메인 패스(main path)로 돌아오는 데 활용될 수 있도록 해야 한다.

바이오웨어(BioWare)와 블리자드(Blizzard)는 이 부분에 아주 능숙하다. <매스 이펙트> 시리즈를 예로 살펴보면, 새 게임이 나올 때마다 점점 더 발전하는 것을 볼 수 있다.

- <매스 이펙트>에서 2 차 퀘스트는 메인 스토리와는 맞지 않는 것으로 느껴진다. 이 부분이 지루하다는 사람이 많으며, 이 중 많은 플레이어들이 실제로 이 2 차 퀘스트에서 '길을 잃어서' 게임을 끝내지 못하고 포기했다.

- <매스 이펙트 2>에서는 캐릭터와 밀접하며 게임 결말에도 영향이 큰 '로열티 퀘스트(Loyalty Quest)'에 집중하였고, 결과 다시 메인 경험과 연결하는데 성공했다. 하지만 거대한 게임 구조선상에서 전혀 관련이 없는 2 차 퀘스트가 아직도 몇몇 남아 있었다.
- <매스 이펙트 3>는 여기서 더 발전하여 '전쟁 자산(War Assets)' 시스템을 활용하기로 한다. '전쟁 자산'의 도입에는 물론 부작용도 있지만, 아무리 작은 2 차 퀘스트라도 주요 경험 - 메인 패스와 연계되도록 한 것은 매우 큰 성공으로 평가할 수 있다. 이로써 플레이어들은 본래의 목표를 잊지 않게 되었다. 또한 집중을 잃는 일도 없다. 퀘스트는 항상 뺄수스러기가 있는 길로 다시 인도할 것이다. 필자는 <매스 이펙트 3>이 다른 대부분 RPG 게임에 비해 유저(user)당 게임 완료 비율이 높은 이유도 이 시스템 덕분이라고 생각한다.

경험 혼합의 유혹

단순히 '더 많은 사람들에게 어필하기 위해서' 다른 종류의 경험을 도입하는 유혹에 빠지지 않도록 조심해야 한다. 절대로 그렇게는 되지 않는다.

이를 시도했던 RPG 게임은 전부는 아니라도 대부분 작은 성공에 그친 반면, 고유의 주요 경험에만 집중하여 최적으로 구현해 낸 RPG 들은 매우 큰 성공을 거두었다.

게임에 다른 종류의 경험을 추가하려고 하면 디자인과 경험의 일관성을 떨어뜨리고, 프로덕션과 플레이어 모두가 집중이 희석되고 산만해질 뿐이다. - 또한 이 추가된 경험 종류를 좋아하는 플레이어들도 분명 만족하지 못할 것이다. 그 경험을 뒷받침할 만한 깊이나 보조적인 요소들이 없기 때문이다.

성공 요인은 잘 모르겠지만, 실패 요인은 분명하다. 모두를 기쁘게 하려다가 실패한 것이다.



<킹덤 오브 아말라: 레코닝>

다음은 '믹스 앤 매치'를 시도했다가 작은 성공에 그친 게임들이다.

- <던전 시즈 3>는 스토리텔링과 던전 크롤링을 혼합하여 희석된 형태이다. 끝에 가서는 내러티브 게임으로서도, 던전 크롤러로서도 별로 좋은 결과가 못 된다. 캐릭터 진화의 깊이와 입체감이 충분히 구현되지 못했기 때문이다.
- <킹덤 오브 아말라: 레코닝>은 기본적으로 모든 것을 섞어 놓은 상태로, 경험의 초점이 흐려져서 대부분 사람들은 도중에 게임을 그만둬 버리게 만들었다. 이 게임은 샌드박스인가? 아니다.- 별로 자유롭지 못하기 때문이다. 그럼 '핵 앤 슬래시'인가? 그것도 아니다. 전리품은 많지만, 무차별적으로 발생하는 여러 가지 전리품이 다른 우수한 던전 크롤러에 비하면 질이 떨어진다. 너무 많은 것들이 섞여 있어서 플레이어가 집중해서 따라갈 동인이 없어져 버린 것이다.

여기서 오해는 없기를 바란다. 모든 종류의 RPG 에서 도입하고 적용할 수 있는 우수한 점들도 많이 있다. 그러나 이를 시도할 때마다 도입하는 요소가 주요 경험을 지원하는 데 적합한지 확인해야 한다. 주요 경험을 적절히 지원하지 못하는 새로운 요소는 불완전하게 느껴지고 실망스럽게 마련이다. 또한 플레이어가 게임에 주목도와 흥미를 잃게 만드는 원인이 될 수도 있다.

가장 맛있는 초콜렛 케익을 만들고 싶은가, 아니면 가장 좋은 레몬 케익을 만들고 싶은가?

초콜렛과 레몬을 섞어서 케익을 만들려고 했다가는 초콜렛을 좋아하는 사람도, 레몬을 좋아하는 사람도 만족하지 못하는 결과가 되어 버릴 것이다. 그러나 레몬 케익에 들어가는 재료 중에 초콜릿 케익의 맛을 좋게 할 수 있는 재료가 있을 수도 있지 않을까? 그렇다면 주저 말고 넣자!

그러나 모든 경우에 장르를 혼합할 때에는, 더 강력하고 획기적이고 신중한 디자인으로 뒷받침되어야 한다는 사실을 알아야 한다.

결론은, 항상 주요 경험을 분명하게 정의해야 하며, 어떠한 경우에도 이를 놓치지 말아야 한다는 것이다. 스스로에게 물어보라. 나의 빵부스러기는 분명하게 정의되어 있는가? 그것들은 어디 있는가? 충분히 자주 나타나는가? 때때로 끊이지는 않는가? 내 마일스톤(milestone)은 어딘가? 2 차 퀘스트나 목표, 특성이 있다면, 이들이 메인 패스와 잘 연결되어 플레이어가 무리 없이 돌아올 수 있는가?

우리 모두 RPG 게임을 시작했다가 곧 그만두고 결국 한 번도 끝내지 못한 경험이 있다. 정확한 이유는 잘 모르겠다고 하겠지만, 사실은 “별로 몰두하지 않았던 것”이 원인이다.

보통 그 이유는 빵부스러기가 끊겼거나 경험이 전반적으로 집중이 떨어졌기 때문이다. 어떤 종류든 RPG 게임이 큰 성공을 거두기 위해서는, 플레이어를 이끌어 주는 주요 경험이 일련의 작은 경험들에서 메인 디쉬에 이르기까지 실컷 즐기도록 규칙적으로 제공되어야 하며, 절대로 멈추지 않도록 해야 한다. 물론 말은 쉽지만 실제로 행하기는 어려운 일이다. 부디 성공하기를!