



**GAMASUTRA**  
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

## 보스 배틀의 디자인과 구조 (Boss Battle Design and Structure)

마이크 스타우트(Mike Stout)  
가마수트라 등록일(2010. 9. 15)

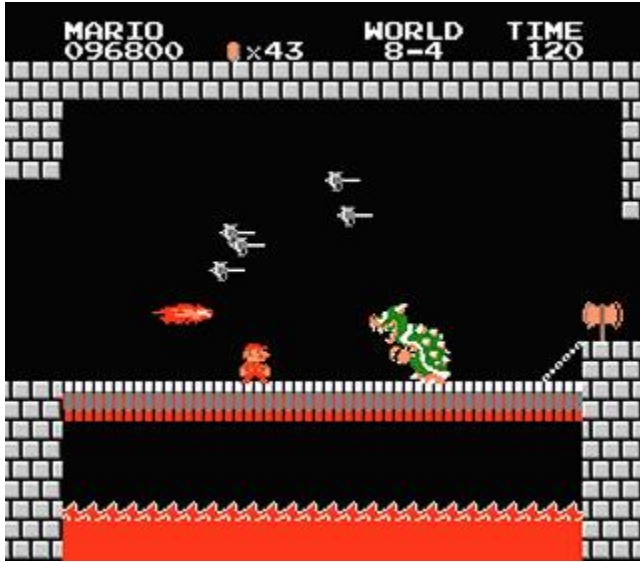
*[본 최신 디자인 특집 기사에서는, Activision 및 Insomniac의 전 디자이너 마이크 스타우트가 보스 배틀을 8개의 다양한 비트로 분해하여 디자인을 한층 밝게 하는 철저한 분석을 통해 유명한 2개의 게임 The Legend of Zelda: Ocarina of Time's Ganon과 Portal's GladOS를 살펴본다.]*

보스 배틀은 비디오 게임 중에서 가장 오래되고 가장 사랑받는 고전 중 하나이다. 모든 사람에게는 자신이 가장 좋아하는 보스 배틀에 대한 추억이 있으며, “Top 10 Boss Fights of All Time”을 발표하는 사실을 항상 극심한 이의 제기를 불러 일으켰고 수많은 토론의 주제가 되었다.

[Wikipedia](#)에 따르면, 게임으로 구현된 최초의 보스 배틀은 Gold Dragon(1975 RPG *dnd*)으로 구 후 지금까지도 성공의 길을 걷고 있다.

이 업계의 디자이너가 되면서, 필자가 가장 어려움을 느꼈던(동시에 흥미를 느꼈던) 도전과제 중 일부는 바로 보스 배틀 디자인이었다.

할당을 받을 때마다 그 흥분과 공포가 믹스된 기분이란. 워, 어쨌든 멋진 일이긴 하지만, 어디서 시작을 해야 할까?



오리지널 *Super Mario Brothers*의 보우저가 필자가 처음으로 했던 보스 배틀이었다.

흑독하게 배운 교훈들

가장 처음 디자인했던 보스 배틀을 기억한다. *Ratchet and Clank: Going Commando*를 위한 "Terror of Talos" 대결이었다. 당시 초보 디자이너였던 필자는 몇 주 동안 어떻게 디자인할 것인지에 대해 고심했다. 기능을 여기저기 찢러 넣어보고 추가도 해보고, 디자인을 완성할 때까지 필자는 사상 최고로 멋진 보스 배틀을 디자인했다고 확신하고 있었다.

머리 위에 로봇이 엮어진 팔이 6 개 달린 고질라 모양의 괴물이었다(보시다시피, 이 로봇은 레버로 괴물을 컨트롤한다). 대도시의 자이언트 영화 세트 버전 주위로 폭풍을 일으키면서 걸리는 족족 모든 것을 파괴해 버린다. 날수도 있고 걸을 수도 있으며 불을 내뿜기도 하고 미사일을 쏘기도 한다. 다 잘한다. 내가 정말 이렇게 잘하다니, 스스로가 너무 자랑스러웠다.

그러나 상황은 나빴다. 그냥 나쁜 정도가 아니라, 완전 최악이었다!

아 물론, 실력도 뛰어나고 인내심도 강한 내 동료(앤드류, 땡큐!)들 덕분에 최종 제품은 아주 훌륭하게 나왔지만, 첫 초안 디자인은 그야말로 대재앙이었다. 아이디어는 좋았지만 아이디어 이면의 게임플레이를 충분히 생각하지 않았던 것이다.



보라, *Terror of Talos* 를! 최종 제품은 굉장히 좋았지만, 초기 디자인(게다가 구현이 불가능했음)은 엄청난 수정을 거치고 나서야 대결이 조금 재미있게 느껴졌다.

그 이후로, 필자는 엄청난 보스 배틀을 디자인했으며 디자인할 때마다 연속적인 디자인을 훨씬 더 원활하게 만들어주는 새로운 요령과 비법을 터득하게 되었다.

이 사설에서 필자는 그러한 비법과 요령들을 전달하고자 한다. 몇 개의 보스 배틀을 구성 파트들로 분해한 다음 보스 배틀을 디자인할 때 그 지식을 어떻게 활용했는지를 여러분에게 보이도록 하겠다.

*참고: 여기서 필자는 특히 액션/어드벤처 게임에 나오는 보스들에 대해 이야기할 것이다. 필자가 여기서 설명하는 요령들은 장르를 불문하고 모든 보스들에게 효과가 있을 것으로 생각되지만, 직접 적용해 본 적은 없는 방법이다.*

## 보스 배틀 소개

디자인을 시작할 때 필자가 스스로에게 묻고 싶은 첫 번째 질문 중 하나는 이것이다. "나의 목표는 무엇인가?" 본질적으로, 필자는 내 디자인이 무엇을 완수해야 하는지를 스스로에게 명확하게 하여 어떤 결정을 내릴 때마다 내 목표를 항상 상기하려고 노력한다. 보스 배틀에 대한 나의 목표는 보통 다음과 같은 것들이다.

보스는 보상과 같은 느낌을 주어야 한다.

보스 배틀은 게임 디자이너가 플레이어에게 수여하는 보상이다. 단기적으로 플레이어는 휴식을 취한 다음 뭔가 또 새로운 것을 수행한다.

보스 배틀은 긴장감이 있어야 하고 “실제보다 훨씬 과장”된 느낌을 준다. 플레이어들은 보스 배틀에서 좋은 느낌을 받게 되기를 기대한다.

보스는 플레이어에게 하나의 목표(또는 마일스톤)와 같은 느낌을 주어야 한다.

한 권이 책이 챕터로 나뉘듯이, 플레이어들은 보스 배틀에 도달할 때 하나의 목표(크던 작던)에 도달하게 된다. 차츰차츰 보스 배틀에 도달하고 있다는 예측과 보스를 무찌르면 목표를 달성할 수 있다는 느낌은 플레이어에게 확실한 스토리와 감정적인 마일스톤을 제공한다.

보스와 대결하면서 플레이어는 내 게임을 완전히 마스터할 수 있음을 증명할 수 있다.

보스 배틀은 게임을 하면서 지금까지 습득한 기술을 증명해 보이려고 하는 플레이어에게 좋은 기회이다. 이런 점에서 보스 배틀은 플레이어의 능력에 대한 테스트이자 플레이어가 지금까지 배운 기술을 완전히 마스터했다는 기분을 느낄 수 있게 해주는 기회이기도 하다.

보스와의 대결은 만족스러운 방식으로 긴장을 조성했다 해소해 주는 데 도움이 된다.

좋은 책이나 영화처럼, 보스 배틀 또한 “진행 속도(pacing)”가 우수해야 하는데, 다시 말해 게임 디자이너가 시간이 지남에 따라 긴장감과 난이도를 조성했다 해소해 주는 것이 중요하다는 의미이다.

좋은 보스 배틀은 대결 속에서도 진행 속도가 우수할 뿐 아니라 게임 전체에 걸쳐서도 진행 속도가 우수하다.

보스 배틀이 점점 다가오고 있다는 사실은 연속되는 레벨 코스에 걸쳐 긴장감을 조성하는 데 있어 훌륭한 근거가 된다. 플레이어가 보스와의 대결에 점점 가까이 가면 갈수록 플레이어는 대결이 임박했음을 예상하게 된다. 영리한 레벨 디자이너는 이것을 자신의 이점으로 이용한다(아래 차트 참조).

보스 배틀은 이전 레벨 코스에서 조성된 긴장감을 해소하는 아주 좋은 방법이다. 보스를 해치우고 하면, 플레이어는 잠시 동안 황홀감을 느끼고 자신이 해냈다는 성취감을 느낄 것으로 기대한다.



*Super Mario Bros. 3*의 진행 속도를 단순화한 그림. 각 세계에서, 플레이어가 보스를 물리칠 때까지 긴장감이 점점 높아지고 물리친 시점에는 긴장감이 약간(완전히는 아니고) 누그러진다.

보스에 대한 한 줄 표현

필자가 보스를 디자인할 때는 위에서 언급한 모든 사항을 명심하고자 노력하지만, 기억해야 할 목표들이 엄청나게 많이 있다! 나는 단순하게 유지하는 것을 좋아하기 때문에 모든 정보를 2 가지로 요약한다. 그런 다음 보스 배틀을 디자인하는 내내 이 2 가지 사항을 반드시 기억하려고 한다.

1. 보스는 **테스트**이다.

플레이어는 지금까지 습득한 기술을 자신이 마스터했음을 증명할 수 있다.

학교에서 한 학기가 끝날 때 시험을 보는 것처럼, 보스는 목표를 제시한다. 목표는 곧 플레이어가 통과하기 위한 중요한 마일스톤이다. 그리고 이 마일스톤을 통과하면 보상이 주어진다는 느낌이 있어야 한다.

2. 보스는 **스토리**이다.

이 목표 외에도, 보스 배틀 자체는 고전적 내러티브와 같은 수많은 소목표와 마일스톤(또는 “비트”)을 포함하고 있다.

보스 배틀은 고전적인 스토리텔링과 유사한 경험을 제공하기 위해 구성되고 진행 속도가 맞춰진다. 보통 처음, 중간, 끝 그리고 이 3 개를 결합하기 위한 많은 스토리 “비트”가 있다.

보스 배틀의 전형적인 “스토리 구조”와 각 비트가 왜 중요한지를 인지함으로써, 여러분은 비트를 사용해 인상적인 보스 대결을 만들어낼 수 있다.



*Super Metroid* 속 Mother Brain 의 보스 대결은 “보스는 스토리이다”라는 원리에 대한 좋은 예이다. 나중에 설명하게 될 비트 맞추기 외에도, 이 배틀은 희생, 사랑, 상실 및 복수에 대한 감동 스토리를 들려준다. 단 한 줄의 대화가 없는데도 말이다.

#### 보스는 테스트이다

위에서 말했듯이, 보스 배틀의 기본 임무 중 하나는 플레이어들이 습득한 기술에 대해 이들을 테스트하는 것과 플레이어들로 하여금 자신이 그러한 기술을 정말로 마스터했음을 증명할 수 있게 하는 것이다. 이 테스트를 관리하는 것은 디자이너의 책임이지만 수행 방식을 이해하는 것이 먼저이다.

이를 위해, 필자가 일을 시작할 때 수행하는 4 가지 “사전 작업” 과제가 있다.

1) 플레이어에 대해 테스트하고자 하는 기술 목록 작성

최소한으로, 게임의 모든 기본적인 컨트롤을 이 목록에 포함시켜야 한다. 단 종종 뭔가 특수한 것을 플레이어에게서 테스트하고자 할 수도 있다.



*Legend of Zelda* 게임에서 플레이어는 흔히 레벨 코스 중 무기를 획득하게 된다. 해당 레벨에서, 플레이어는 무기를 어떻게 사용하는지를 알게 되고 계속 되풀이하여 그 무기를 사용해야 한다. 레벨이 끝나면 마지막에 보스는 플레이어가 그 무기를 사용할 수 있는지를 테스트한다.

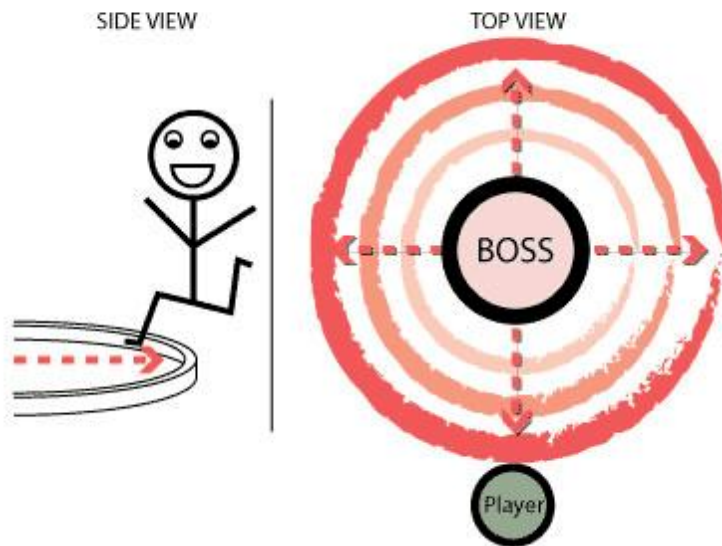
테스트할 기술 목록의 예: 이동, 점프, 근접 공격, 블로킹, 왼쪽/오른쪽으로 피하기, 앞/뒤로 피하기, 원거리 공격, 취약성 포인트 등. 다음 단계에서 이러한 기술 각각을 테스트하기 위한 공격을 제안할 수 있도록 아래에 이 기술들을 설명하도록 하겠다.

## 2) 기술을 테스트할 공격 또는 도전과제 목록 작성

테스트하고자 하는 기술들을 파악하고 나면, 다음 단계는 브레인스토밍을 거쳐 그러한 기술을 테스트할 공격 목록을 작성하는 것이다.

보스가 할 수 있는 것, 또는 보스가 무엇인지에 대한 선입견과 관계없이 이러한 공격을 브레인스토밍하는 것이 중요하다. 테스트하고자 하는 기술을 테스트할 수 있는 최선의 공격이 무엇인지를 생각해야 한다. 이 단계를 다음 단계와 구분해 놓음으로써, 보스의 외관이나 테마로 인해 스스로에게 한계를 두는 일이 없게 된다. 일단 어떤 공격이 기본 레벨인지, 최저 레벨인지를 알게 되면, 우리는 다음 단계에서 공격을 적절하게 테마로 다룰 수 있다.

### Ground-Based Ring Attack



Happy McStickman 주연, 그라운드 기반 링 공격 도해.

예: 1 단계에서 필자는 플레이어의 점프 기술을 테스트해 보기로 했다. 그라운드 기반 링 공격은 링의 “가장자리”를 뛰어넘음으로써 가장 잘 연습된다. 가장자리가 플레이어쪽을 향하고 있기 때문이다. 따라서 “그라운드 기반 링 공격”을 보스 대결 공격 목록에 추가할 수 있다.

## 3) 브레인스토밍한 공격의 테마를 정하는 방법 결정

보스 대결 공격 목록을 다 만들고 나면, 다음 단계는 공격의 테마를 정하는 방법을 이해하여 공격이 현재 사용 중인 보스 캐릭터에 적합하도록 하는 것이다. 예를 들어, 이전 섹션의 “그라운드 기반 링 공격”에는 자신의 발을 세계 구르면서 충격을 일으키는 보스가 될 수 있다.





*Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction* 속 Emperor Tachyon 과의 대결에서, Tachyon 은 공중에서 점프하여 ‘쿵’하고 땅에 착지한다. 에너지 링은 Tachyon 의 위치에서부터 점점 팽창한다. 이것은 대결 디자이너가 어떻게 그라운드 기반 링 공격(앞의 예에 나눔)을 테마로 하기로 결정했는지를 보여준다.

#### 4) 보스가 스스로 방어하는 방법 결정

여러 보스 배틀 디자인에서 볼 수 있는 한 가지 공통된 취약점은 플레이어들이 보스 캐릭터에 반복적으로 데미지를 입힐 수 있고 보스가 효과적으로 공격을 이용할 수 없는 상황 속에 보스를 계속 가둘 수 있다라는 점이다. 플레이어가 이렇게 할 경우, 보스는 여러분이 플레이어가 완전히 마스터했는지를 테스트하기 위해 디자인한 이동을 수행할 수 없다. 이럴 경우 배틀이 지루하고 불만족스럽게 느껴지기 시작한다.

이를 방지하기 위해서는 보스가 방어 능력을 갖추도록 디자인하여 대결에서 몰려날 수 있게 하거나 방해받지 않고 스스로 공격을 할 수 있게 해야 한다.

보스가 자신을 방어할 수 있게 하는 방법을 이해하는 것은 플레이어의 능력에 대한 좋은 테스트 역할을 하는 보스 대결을 구성하는 데 있어 아주 중요한 단계이다.

*방어의 예: 보스는 공격을 하는 동안 자신이 가동할 수 있는 방탄막을 가지는가? 보스는 사정거리 밖으로 날아간 다음 공격을 개시할 수 있는가? 보스는 플레이어들을 안전 거리로*

철수시키는 거대 공격을 할 수 있는가? 보스 스스로 플레이어를 공격할 공간을 제공하게 하기 위한 효과적인 방법들이 많이 있다.

## 스포일러 경고!

이 사설의 남은 부분에서는 필자가 가장 좋아하는 보스 대결 중 2 개에서 몇몇 예를 가져올 것이다. 바로 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* 의 Ganon 과 *Portal* 의 GladOS 이다.

전체적으로 이 대결에 대한 상당한 스포일러가 포함될 것이므로 스포일러를 피하고자 하는 사람들은 각별한 주의를 기울이도록 한다.

## 보스는 스토리이다

앞서 언급했듯이, 보스 배틀은 연속적인 “스토리” 비트를 기반으로 구성되는 경향이 있다. 필자가 보스 대결을 디자인할 때 잘 사용하는 비트는 8 가지이다. 아래에는 각 비트에 대해 필자가 사용하는 닉네임, 작동 원리, 좋은 이유가 설명되어 있으며 각각에 대해 2 개의 예를 인용해 놓았다.

### 비트 1: 조성

**정의** 이 비트는 플레이어가 대결을 시작하기 전에 일어난다. 페이퍼뷰 복싱, 레슬링이나 MMA 대결에서와 마찬가지로, 보스 대결은 홍보가 이루어져야 한다. 컷신, 대화상자 또는 다른 방법을 통해 보스가 얼마나 무시무시하고 위험하며 비열한가를 플레이어가 알게 해야 한다. 또한 플레이어는 보스를 무찌르기 위해 필요한 기술에 대해 교육을 받아야 한다.

그러나 무엇보다도, 이 비트의 주요 포인트는 차츰 보스 대결이 가까워진다는 긴장감을 고조시키는 것이다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** 위에서 논의한 바와 같이, 보스 대결은 플레이어의 기술에 대한 테스트이다. 따라서 플레이어들에게 보스와 대결하는 방법을 교육하는 것이 중요하다. 흔히 이것은 대결 조성 중에 이루어진다.

예상 또한 게임의 진행 속도에 아주 중요하다. 보스를 감정적인 마일스톤으로 느껴지게 하고 싶은 경우, 긴장감을 고조시키고 감정적인 개입을 높이기 위해 플레이어가 예상을 할 수 있도록 할 수 있다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

*Ocarina of Time* 은 "조성" 비트의 아주 좋은 예이다. Ganon(게임 속에서 모든 악의 뒤에 존재하는 사악한 마법사)은 컷신에서 다양한 모습으로 나타나며, Zelda 공주를 납치하고 게임 대부분에서 남에게 피해만 끼치고 다닌다.

필자가 정말로 좋아하는 비트의 예가 바로 "Phantom Ganon" 보스 배틀이다. 이 게임의 디자이너들은 하드코어적 성향이 강하기 때문에 게임 막판에 Ganon 을 쳐부수는 방법에 대해 여러분을 교육하기 위해 또 다른 보스 배틀을 만들었다.

게임 중간에, 플레이어는 Ganon 형상을 한 유령과 보스 배틀을 하게 된다. 이 배틀은 플레이어에게 Ganon 의 노랑색 에너지 공격을 반사해서 Ganon 을 기절시킬 수 있다는 것을 가르쳐주므로 플레이어는 Ganon 이 기절해 있는 동안 자신의 활과 화살로 Ganon 을 쓸 수 있음을 알게 된다.



초기 보스 배틀에서 플레이어는 "Phantom Ganon"과 대결한다. 이 보스는 플레이어에게 자신의 검을 사용하여 노랑색 에너지 공격을 보스에게 반사시킬 수 있음을 가르쳐준다.

예 2: *Portal*(2007)

플레이어는 GladOS 를 쳐부수기 위해 2 개의 특수한 기술을 가져야 한다. 게임은 플레이어에게 2 개의 놀랍고 인상적인 섹션에서 이러한 원리를 가르쳐준다.

첫 번째, 게임 코스 내내 플레이어에게는 1 명의 친구(“동행 큐브”라는 메탈 블록으로 심장이 있음)만 있다. 특히 인상적인 섹션 중에, 플레이어는 GladOS 가 자신을 조롱하고 있는 동안 큐브를 소각로에 던져서 그 큐브를 파괴해야만 한다.



감정적으로 복받친 이 세그먼트에서, 플레이어는 자신의 동행 큐브(그림에서 왼쪽 하단)를 집어 들고 소각로로 집어 던져야 한다. 이것은 플레이어에게 소각로 원리를 교육하여 GladOS 를 쳐부수는 데 이용할 수 있게 해준다.

두 번째, 플레이어는 자신에게 미사일을 발사하는 불멸의 로봇과 맞서게 된다. 플레이어는 이 적 주변에서 자신의 방식대로 움직이다가, 로봇의 로켓을 이용하면 장애물로부터 벗어나 통로에 있는 것들을 파괴할 수 있음을 알게 된다.



플레이어는 미사일을 발사하는 로봇(그림 가운데)을 이용하여 통로에 있는 장애물들을 파괴시켜야 한다. 이것은 플레이어에게 원리를 교육하여 GladOS 를 쳐부수는 데 이용할 수 있게 해준다.

마지막으로 GladOS 는 반복해서 케이크를 약속한다. 그러나 이것은 거짓말이다! 거짓말! 사소해 보일 수도 있지만 나는 진짜로 케이크를 원했었다.

비트 2: 인트로 / 폭로

**정의** 보스 대결을 시작할 때, 보스는 플레이어에게 자신을 소개하고 *BANG* 과의 대결을 시작하기 위해 무언가를 해야 한다.

많은 게임에서 보스는 뒤에서 크게 울부짖으면서 무언가를 날려버린다. 이것은 게임의 클리셰(진부한 표현)이지만, 확실히 플레이어의 관심을 끈다.

원하지 않으면 클리셰를 쓰지 않아도 된다. 이 비트는 무엇을 결정하던지 간에 좋은 아이디어이다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** 플레이어에게 보스가 얼마나 무시무시하고 변덕스러우며 또는 흥미로운 대상인지를 알려주는 것은 중요하다. 이 간단한 단계를 따르면 플레이어의 긴장감과 예측가능성을 크게 높일 수 있고 결과적으로 게임의 긴장감 또한 높아지게 된다.

지금도 여러분은 여전히 보스를 알리기 위해 노력하고 있을 것이다. 여러분은 무엇보다도 플레이어가 보스를 때려눕히는 것을 원할 것이다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

비트 2 에서, 플레이어는 결국 Ganon 을 대면하게 된다. Ganon 은 끔찍한 주문을 걸고 공중으로 솟아 오른 다음 미친 듯이 재잘거린다. "Great King of Evil: Ganondorf"라는 단어가 그의 아래쪽에 나타난다.



지금은 무섭지 않는가? 필자는 개인적으로 덜덜 떨고 있다.

예 2: *Portal*(2007)

*Portal*의 보스 대결은 아주 상이한 방식으로 시작된다. 대결 상대인 보스 Glados 는 항상 광기 / 재미의 퍼스널리티를 갖고 있는 그런 유형이다. 그녀가 기계적인 영광 속에서 등장하여 무언가에 구멍을 내는 것은 그녀에게는 지극히 비현실적일 수 있다. 대신, 여러분이 그녀의 굴속으로 들어가면 진심으로 환영해 줄 것이다.



그런 다음 약간의 협박을 가하고, 그녀는 실수로 자신의 퍼스널리티 코어 중 한 가지를 떨어트린다. 물론 그녀는 당황해 하면서 엄격한 말투로 그것을 만지지 말라고 말한다. 그러나 플레이어는 더 영리하다!

비트 3: "평소대로 하기"

**정의** "평소대로 하기"는 공격 디자인 초기 단계에서 여러분들이 만들어 놓은 대부분의 기본적인 공격을 보스가 사용해야 하는 경우에 해당되는 것이다. 이 단계 동안 플레이어는 보스의 패턴에 익숙해 지거나 어떻게 하면 보스를 물리칠 수 있는지를 이해할 수 있게 된다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** "평소대로 하기"는 보스 대결을 위한 긴장감 기준을 설정한다. 지금 이 순간부터 플레이어는 더 이상 피할 곳은 아무데도 없다는 것을 알게 된다. 또한, 플레이어에게 뭔가 새로운 것을 가르쳐야 한다면, 이 단계에서 할 수 있다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

비트 1 에서 설명했던 "Phantom Ganon" 보스 대결 도중 습득한 대로, 플레이어는 이 검을 사용해 Ganon 의 노랑색 에너지 공격을 반사시킨 다음 Ganon 이 기절해 있는 동안 화살을 쏘아야 한다.



플레이어는 이 검을 사용해 노랑색 에너지 공격을 Ganon 에게 반사시켜야 한다.

예 2: *Portal*(2007)

플레이어는 GladOS 가 자신의 친구(동행 큐브)에서 무슨 짓을 했는지 아직 기억하고 있다. 지금이 바로 되갚아줄 시간이다! 플레이어는 GladOS 의 퍼스널리티 코어를 잡아서 소각로 근처에 던져버려야 한다. 동행 큐브를 처리하도록 교육을 받았을 때처럼 말이다.





플레이어는 GladOS 의 퍼스널리티 코어(그림에서 왼쪽 자주색 구체)를 잡아서 동행 큐브와 마찬가지로 소각로에 던져버려야 한다는 것을 알게 된다. 지금까지 들었던 것은 잊어라. 복수로 뜨거운 맛을 보여줘라!

이 전체 에피소드 중에 플레이어는 데미지나 죽음의 위협을 받지 않는다. 이것은 몇몇 디자이너들이 내린 현명한 결정이었다. 이전에 소각로를 사용해 봤음에도 불구하고 플레이어는 퍼스널리티 코어를 절대 소각로에 던지지 않았다. 그러면서 기술적으로 뭔가 새로운 것을 알게 된다. 플레이어에게 뭔가 새로운 것을 가르쳐야 한다면 이 비트 중에 가르치고 플레이어에게 충분한 시간, 공간 그리고 안정감을 주어 그 새로운 것을 다 이해하도록 해야 한다.

#### 비트 4: 에스컬레이션

**정의** 플레이어가 기본사항들을 습득했으므로, 이제 어느 정도 익숙하게 되었다. 이 비트 동안 보스는 새로운 공격과 복잡한 문제를 들여올 것이다.

여기서는 난이도, 긴장감 및 드라마적 요소가 상승하기 시작한다. 공격 디자인 사전 작업 중 만든 목록에서 몇 가지 공격을 더 선택하도록 한다. 지금이 이것들을 사용할 적기이니까!

이것이 왜 좋은 아이디어인가? 보스 대결 코스에 걸쳐 난이도 “”램핑업(ramping up)의 표준 관례 외에도, 이 비트 중에 새로운 공격이나 복잡한 문제를 들여오면 배틀의 진행 속도에 도움이 된다.

이 비트 중 흥분이 극에 달하면, 플레이어는 이 흥분이 더 심해질 것을 알게 되고 예상을 하면서 열의를 가지고 앞으로 나아갈 것이다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

Ganon 은 이 단계 중 다음과 같이 2 개의 추가 공격을 획득한다. 1) 그는 바닥에 ‘광’하고 내려오면서 플레이어가 서 있는 블록이 나락으로 떨어지게 할 수 있다. 2) 그는 5 개의 노랑색 에너지를 플레이어에서 동시에 발사할 수 있다.

가장 먼저 플레이어의 기본 이동 능력(플레이어는 그라운드가 자신의 아래로 떨어지기 전에 안전한 곳으로 이동해야 함)을 테스트한다. 두 번째는 플레이어에게 닷지 롤을 실행하여 번개를 피할지 아니면 번개를 반사시킬 지(아주 어려움)를 선택할 수 있게 한다.



Ganon 에게 5 개의 번개를 동시에 반사시키는 것은 딱 1 개를 반사시키는 것보다 훨씬 더 어렵다.

대부분의 시간 동안 플레이어가 대결을 해보면서, 자신이 어느 정도 데미지를 입을 수 있음을 깨닫고 이것을 피하려고 한다.

예 2: *Portal*(2007)

플레이어가 GladOS 의 첫 번째 퍼스널리티 코어를 소각기로 던져버리고 나면, GladOS 는 보통 때보다 훨씬 더 미쳐간다. 먼저, GladOS 는 신경 독소를 쏘아 붓는다(플레이어는 단 6 분만에 GladOS 를 물리쳐야 함).



GladOS 대결에 시간 제한을 더함으로써 긴장감을 고조시킨다. 또한 자신의 기본 공격 방법(및 플레이어의 기본 공격 방법)인 미사일 발사 로봇을 불러들인다.

그런 다음 GladOS 는 미사일 발사 로봇을 배치한다. 플레이어는 비트 1 에서 받은 교육을 활용하고 GladOS 에 대해 미사일 로봇을 사용해야 한다. GladOS 는 미사일을 맞을 때마다, 플레이어가 소각할 수 있는 새 퍼스널리티 코어를 떨어트리게 된다.



플레이어는 포탈 쌍을 만들고 미사일을 발사하기 위해 미사일 발사 로봇을 유인한 다음, 로봇이 포탈을 통과하게 하여 GladOS 에게 데미지를 입힌다. GladOS 가 미사일을 맞으면, 플레이어가 소각할 수 있는 퍼스널리티 코어를 떨어트리게 된다.

비트 5: 미드포인트

**정의** 미드포인트는 대결의 “감정적인 터닝포인트”를 말한다. 이 비트 동안 보스는 동시에 위기를 크게 고조시켜서 플레이어가 순간적으로 행동을 멈추게 한다. 이상적으로는, 이 비트는 플레이어가 계속 비명을 지르면서 보스의 패배를 부르짖거나 정말 보스를 물리칠 수는 있는 것인지 의문을 제기하게 하는 것이다.

이 비트는 보통 허위 우승, 허위 패배 또는 변신의 형태를 띠며 종종 “죽음”과도 연관된다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** 이것은 원-투 펀치이다. 이 비트 동안 플레이어는 잠깐이나마 한숨을 돌릴 수 있다(여러분이 긴장감을 올바르게 고조시켰다면 플레이어에게는 몹시 휴식이 필요함). 플레이어는 일시적으로 해방되며 동시에 이 비트는 플레이어를 열광시킨다. 그리고 플레이어는 이 다음에는 무슨 일이 일어날지를 열심히 예상하게 된다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

이 비트는 Ganon 보스 대결을 위한 거대한 비트이다. 플레이어는 Ganon 을 때려눕히면 그의 “죽음”이 그의 성마져 붕괴시킬 것처럼 느껴진다. 플레이어는 그 곳이 무너져 내리기 전에 Zelda 공주를 구해 도망쳐야 한다.

마침내 플레이어는 땅에 도달하게 되고, 성은 완전히 붕괴되고 돌 잔해 외에는 아무 것도 남지 않게 된다. 플레이어가 숨을 돌리는 동안 잠깐의 휴식이 있을 후, Ganon 이 돌 잔해를 뚫고 용솨음친다. 그는 여전히 살아있을 뿐 아니라 예전보다 훨씬 더 파워풀해진 거대한 괴물로 변신한다.

비트 2 의 울림 속에서, 새로 변신한 Ganon 은 자신을 다시 소개하고 플레이어의 검을 멀리 던져버린다. 그러면서 배틀은 시작된다!



야, 필자는 이전 모습이 더 무섭게 느껴진다! 그래도 지금의 모습 역시 엄청나다!

예 2: *Portal*(2007)

*포털*의 대결은 이 비트에 대해 완전히 다른 입장을 취한다. 변신, 허위 패배 또는 이와 비슷한 것 대신, GladOS 는 단순히 플레이어를 조롱하고 “죽음”이라는 개념을 연상시킨다.

“나는 너에게 무수한 성공의 기회를 주었다. 너의 친구들이 초대된 파티가 될 수도 있었지. 나는 너의 가장 친한 친구, 동행 큐브를 초대했다. 물론, 니가 그를 죽였으니 그는 올 수 없겠지만.”

GladOS 는 “죽음”을 연상시키거나 플레이어의 친구에 대해 모욕적인 말을 함으로써, 이 비트의 지극히 감정적인 버전을 실행한다. GladOS 가 얘기를 마칠 때까지, 플레이어는 비트 6 을 준비한다. 이제 시작이다!



이 비트의 매우 미묘한 버전이지만, 필자는 *Ocarina of Time* 의 버전만큼 효과적임을 알게 되었다. 그 어느 때보다도 정말 GladOS 를 때려 눕히고 싶었다.

비트 6: 이제 시작이다!

정의 이 비트 도중, 보스는 자신이 할 수 있는 모든 공격을 이용한다.

배틀은 더욱 긴장감이 더해지고 플레이어는 싸우려는 의욕을 느끼면서 준비한다. 어떤 면에서는 이것은 보스 배틀의 비트 중 가장 쉬운 것이다. 왜냐하면 그냥 보스가 미쳐 날뛰도록 내버려 두면 되기 때문이다.

이것이 왜 좋은 아이디어인가? 여기가 바로 우리의 종착역이자 진입로의 꼭대기이다. 이제 플레이어는 자신이 테스트 대상인 원리를 완전히 마스터했음을 보여주고, 보스가 자신이 가진 모든 것을 플레이어에게 주도록 내버려 두어야 한다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

괴물 형태의 Ganon 을 물리치려면, 플레이어는 화살로 Ganon 의 머리를 쏘야 한다. 그런 다음 괴물 뒤에서 요리조리 피하면서 꼬리의 취약한 부분을 공격할 수 있다.

플레이어는 이 대결 중에 대부분 자신의 기본 무기를 빼앗기기 때문에, 2 개의 대체 무기 중 하나를 이용해 괴물의 꼬리에 데미지를 주어야 한다.

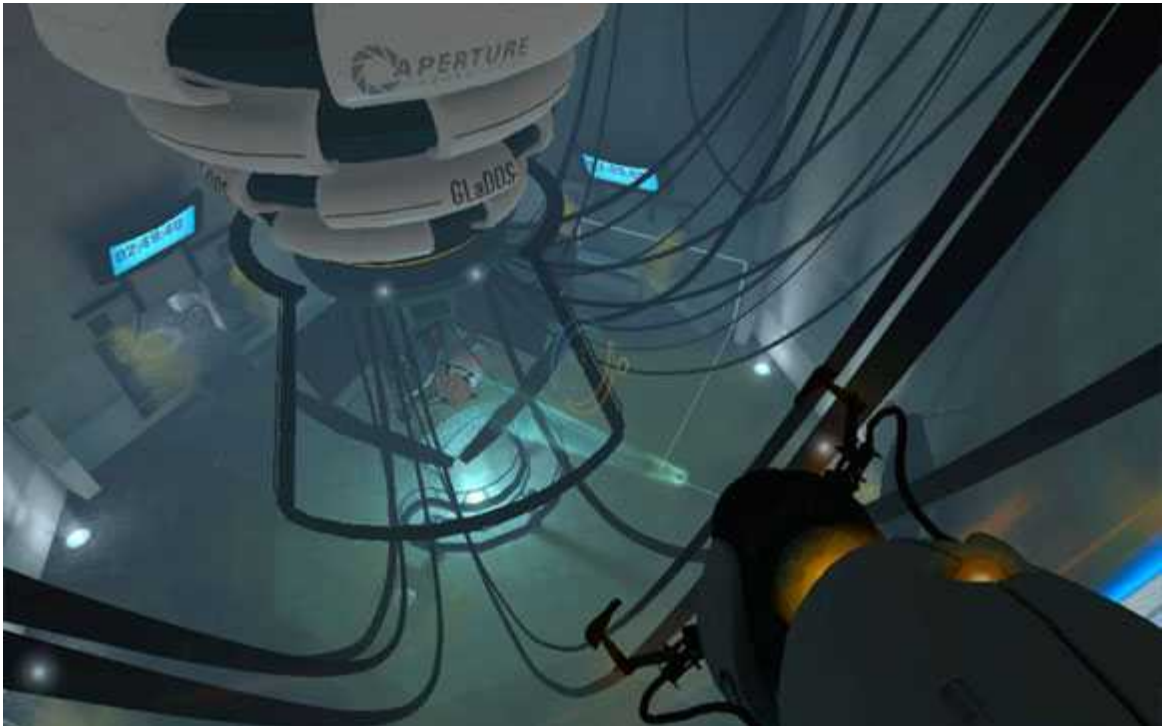
여기서 플레이어는 엄청난 압박 속에서 공격(기본 및 대체 공격), 피하기, 화살 쏘기, 취약한 부분 식별 그리고 기본적인 이동에 대해 테스트를 받게 된다. Ganon 이 휘두르는 검들에 부상을 당할 수 있다!



플레이어는 Ganon 뒤에서 피해가면서 꼬리의 취약한 부분을 공격하여 괴물에게 데미지를 주어야 한다.

예 2: *Portal*(2007)

대결이 경과할수록, GladOS 는 퍼스널리티 코어를 이상한 곳에 떨어트리기 시작하고 이 때 플레이어는 퍼스널리티를 획득하여 소각로에 던져버리기 위한 게임의 핵심적인 포털 기술을 완전히 마스터했음을 증명해야 한다.



이 퍼스널리티 구(그림 가운데)를 얻으려면 플레이어는 포털 총을 이용해 공중 높이 자신을 쏘아 올려 플랫폼에 도달한 다음 구를 움켜 잡아야 한다.

비트 7: "죽이기" 시퀀스

**정의** 이 비트 동안 여러분은 궁지에 몰린 적을 보여주어야 한다. 보스는 죽었다! 플레이어에게는 게임과 자신이 배운 기술을 마스터했다는 성취감을 느낄 여유가 주어진다. 보스는 실제로 이 시퀀스 중에 죽을 필요가 없지만, 패배한 것으로 보여야 한다(한 쪽 무릎을 꿇고 힘든 숨을 몰아 쉬며 플레이어를 칭찬하는 등).

보스가 죽는다면, 장엄하게 죽어가는지 확인하라. 플레이어에게는 그럴 자격이 있다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** 보스의 패배(우리가 중요한 진행 속도 마일스톤으로 알고 있는 것)를 좋은 느낌으로 나타내고 싶을 것이다. 이것은 특히 보스가 나중의 재대결을 위해 이 비트 후에 도망치기로 되어 있는 경우 중요하다. 이 비트가 자연스럽게 진행되기 전 보스가



도망친다면 플레이어는 박탈감을 느낄 수도 있다. 보스가 플레이어를 칭찬하는 어떤 말을 하거나, 부상을 당하거나 숨을 헐떡이거나 불구가 된 것처럼 보이는 짧은 애니메이션에서 플레이하도록 하기만 해도, 플레이어는 자신이 진정으로 승리를 쟁취한 것같이 느낄 수 있다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

아주 여러 번 꼬리를 가격한 후 플레이어는 Ganon 의 무릎을 꿇리게 된다. Zelda 는 그만 끝낼 것을 요구하고, 플레이어는 Ganon 의 얼굴에 그의 검을 쑤셔 넣는다 002E 여러분이 구출한 Zelda 와 NPC 는 단결하여 마법을 걸어 Ganon 을 감옥에 가둬버린다. 영원히(특수 효과와 멋있게 보이는 시퀀스로 완성). Ganon 은 감옥으로 떨어지면서 복수를 부르짖지만, 이제 Ganon 은 완전히 끝났다.



플레이어는 자신의 검을 Ganon 의 얼굴에 쑤셔 넣는다. 그러면 Ganon 은 다시 보통의 형태로 돌아간다. Ganon 에 대한 나머지 형벌은 Zelda 와 다른 NPC 에게 달려 있다.

예 2: *Portal*(2007)

GladOS 의 마지막 퍼스널리티 코어를 소각로에 던져버린 후, GladOS 는 호화스러운 불꽃으로 폭발하면서 지붕을 통해 빠져나간다. 결국 엔딩에서 GladOS 가 폭발을 통해 다시 살아난다는 것이 분명히 드러나지만, GladOS 의 “죽이기” 시퀀스의 웅장함은 가치가 있다.



GlaDOS 는 호화스러운 불꽃으로 죽고 지붕을 통해 빠져나간다. GlaDOS 의 마지막 순간에 그녀는 여러분을 질질 끌고 가면서 화면이 하얀색으로 희미해진다.

비트 8: 승리 시퀀스

**정의** "죽이기 시퀀스" 비트는 명백하게 보스의 상처부위에 소금을 문지르기 위한 것인 반면, 이 비트는 보스를 물리치는 플레이어에게 보상을 주기 위한 것이다. 이것은 축하 컷신에서부터 승리 축하 문구에 이르기까지 여러 형태로 나타날 수 있다. 여러분이 플레이어를 위해 무엇을 하던지 간에 그것이 보상을 해주는 것이라면, 여러분은 아주 잘 한 것이다.

**이것이 왜 좋은 아이디어인가?** 플레이어가 이기면, 이것은 플레이어에게 잠시나마 *영광*이라는 느낌을 가질 수 있는 기회이다. 이 비트를 깨달음으로써 여러분은 감정적인 마일스톤을 확고히 하고 조성했던 긴장감과 예상을 해소시킬 수 있다.

예 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*(1998)

Ganon 이 영원히 감옥에 갇히고 나면, Zelda 는 플레이어에게 감사를 표하고 정말 놀라운 일을 했음을 플레이어에게 상기시킨다.



플레이어가 보스를 물리친 후 플레이어를 축하하고 그에게 보상을 제공하는 것은 아주 중요하다. 충분한 “칭찬”이 없다면, 긴장감이 적절하게 해소되지 않을 것이며 플레이어에게는 불만족스러운 느낌을 줄 수 있다.

예 2: *Portal*(2007)

GladOS 를 극복하고 나면, 여러분은 마침내 게임 전체에 걸쳐 GladOS 가 약속했던 케이크를 받게 된다.



케이크는 거짓말이었다!

그러나 다음에 다가올 일은 기대 이상이다! GladOS 가 플레이어에게 멋진 노래를 들려주면서 크레딧이 올라간다. 보상이다!



보통 크레딧은 그렇게 재미있지 않지만, 이 크레딧을 보노라면 정말 웃음이 나왔다. iTunes 에 올라왔을 때 구매하고야 말았다. 크레딧이 끝났을 때 필자는 정말 큰 보상을 받은 것 같았다.

**결론**

이 사설에서 필자는 보스 배틀을 분석하는 방법을 검토하였다. 그런 다음 여러분만의 보스 배틀을 만드는 데 이러한 지식을 사용하는 방법에 대해서도 살펴보았다. 보스 배틀은 테스트이자 스토리라는 점을 기억하고, 또 필자가 여기서 제안한 기법들을 적용함으로써, 여러분은 단순한 브레인스토밍에서 생겨날 수 있는 것(필자가 Terror of Talos 에서 했던 엄청난 재앙처럼)보다 훨씬 더 강력한 중심을 통해 디자인을 시작할 수 있을 것이다.

이것은 아주 유용한 방법이라고 생각하지만, 그렇다고 해서 이것이 다른 방법보다 약간 “더 정확”하다 라든가 아니면 보스 배틀을 파헤쳐보는 유일한 방법이다 라는 것을 뜻하는 것은 아니다.

필자는 이 마지막 사설에서, 매우 관련 있다고 생각하는 문구를 인용함으로써 글을 맺고자 한다.

“프랑스 수학자 앙리 푸앵카레는 자신의 책 과학과 방법(Science and Method)에서 ‘독일이 진리는 아니지만 유익하기는 하다.’ 게임 디자인에 대해 생각할 수 있는 모델에도 이 문구가 똑같이 적용될 수 있다. ‘진리’는 없다. 편리함만이 있을 뿐.”

필자는 상술한 요령, 비법 및 지름길이 아주 편리한 것을 여러 번 체험했다. 이러한 것들은 보스 배틀 디자인 시 있을 수 있는 어려운 작업을 훨씬 더 쉽게 해주며, 필자의 경험에 따르면 결과 또한 훌륭했다. 이들을 마음껏 이용하기를 바란다.