

15장

경험 중 하나는 이야기다

1팀 : 김다운, 김대호, 박이준, 박준영, 심보경, 유리아

15장. 경험 중 하나는 이야기다

이야기와 게임

이야기/게임의 이중성

이야기 - 개인이 향유하는 단선적인 경험

게임 - 단체로 즐기는 다양한 결과가 있는 경험

=> 싱글 플레이 게임의 등장으로 이 패러다임을 깨뜨림.

-이야기는 게임플레이를 강화하는데 도움이 된다. (파이널 판타지, 체스 등)



-사람들이 좋아하는 게임 타이틀을 자세히 살펴보면 대부분의 게임은 어떻게든 강한 이야기 요소를 갖고 있다.

-이야기와 게임보다는 **경험**을 만드는 일을 중시,
이야기와 게임은 경험을 만드는 걸 도와주는 장치이다.

수동적 오락이라는 미신

상호작용 하는 이야기 전달은 전통적 이야기 전달과 완전히 다르다는 오랜 미신이 있다.

전통적 이야기 전달법이 상호작용이 이루어지지 않는다는 이유로 배울 점이 없다고들 말하지만,

사실은 상호작용적이든 아니든 청자는 계속 생각하고 행동하려는 욕구가 생기게 된다.

이야기는 많은 게임에서 아주 중요한 부분!

게임 디자이너는 전통적 이야기 전달 기법에서 배울 수 있는 모든 것을 배워야한다.

15장. 경험 중 하나는 이야기다

꿈과 현실

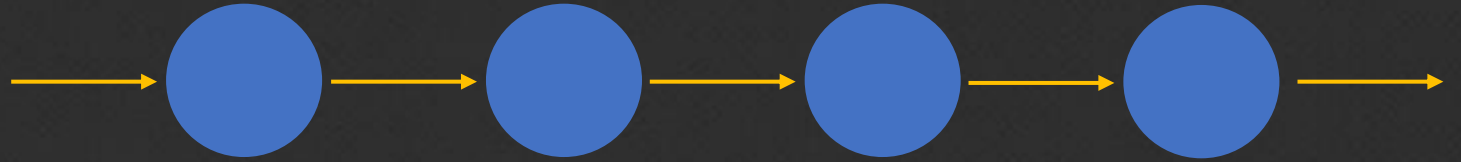
꿈

“나는 멋진 상호작용하는 이야기를 전달하겠다는 꿈이 있어요! 단지 게임 플레이를 넘어서서 멋지게 풀어지는 이야기가 완벽하게 상호작용하는, 그러면서도 여전히 완전한 행동과 생각과 표현의 자유가 있는 꿈! 우리가 계속 과거의 이야기나 게임 플레이를 흉내 내기만 하면 이 꿈은 이룰 수 없어요!”

- ▶ 게임 속에서 이야기가 완전히 상호작용하면서도 행동과 생각에서 자유로운, 완벽히 상호작용하는 이야기를 전달하고 싶다는 꿈.
- ▶ 분명히 멋진 꿈이지만, 아무도 이 꿈을 실현해내기 힘들.



현실



- **현실적 방법론 1: 진주 목걸이**

- ▶ ‘진주 목걸이’ 혹은 ‘강과 호수’라고 불리는 방법
- ▶ 완전히 비 상호작용하는(줄) 이야기가 문장이나 슬라이드쇼, 애니메이션 장면 등으로 보여진 후 플레이어는 마음에 확실한 목표를 갖고 자유롭게 움직이고 제어하는 기간(진주)를 갖는다는 개념
- ▶ 목표를 달성하면 다른 비 상호작용적인 방법을 통해 다음 진주까지 이동.
(컷 씬-> 게임 레벨 -> 컷 씬 -> 게임 레벨)

현실

- 현실적 방법론 2: 이야기 기계

이야기란, 누군가와 다른 이가 연관된 사건의 연속

좋은 게임(=이야기 기계)이란, 정말로 재미있는 사건을 이어서 만들어낸 것.

게임에 미리 짜인 이야기를 (진주목걸이 처럼)넣을수록,

게임이 만들어내는 이야기는 줄어든다.



현실

ex) '심즈', '롤러코스터 타이쿤'

이야기는 없지만 게임이 이야기를 만들어낼 수 있다.



● 렌즈#65: 이야기 기계의 렌즈

좋은 게임은 플레이어가 플레이할 때 이야기를 발생시키는 기계

- ▶ 플레이어가 목표를 달성하는 다른 **선택지**가 있을 때, 새롭고 색다른 이야기가 생겨난다.

어떻게 하면 선택지를 더 늘릴 수 있을까?

- ▶ 색다른 **갈등**이 색다른 이야기를 만든다. 어떻게 하면 게임에서 다양한 갈등이 일어나게 할까?
- ▶ 플레이어가 캐릭터와 환경을 **개인화**할 수 있을 때,

만들어지는 이야기에 더 신경을 쓰며 비슷한 이야기도 아주 다르게 느껴 지곤 한다.

어떻게 하면 플레이어가 이야기를 개인화하도록 할 수 있을까?

- ▶ 이야기는 말할 수 있을 때만 좋은 법이다.

게임의 이야기에 **관심이 있을 만한 플레이어**는 누구일까?




- 현재까지 만들어진 게임의 99프로가 이 두 가지 방법론에 포함 됨.

- ▶ 진주 목걸이

미리 만들어진 선형적 이야기 필요

- ▶ 이야기 기계

미리 만들어진 이야기가 가능한한 적을수록 이야기가 풍부해짐



서로 상반

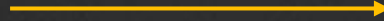
15장. 경험 중 하나는 이야기다

문제점

문제점 #1 좋은 이야기는 일관성이 있다.

좋은 이야기의 첫 5분의 문제는 끝까지 의미를 유지하는 원동력이다.

가지가 많은 상호작용 이야기는 약하고 단절된 것으로 느껴진다.



예시 : 상호작용하는 신데렐라 스토리

문제점 #2 조합의 폭발

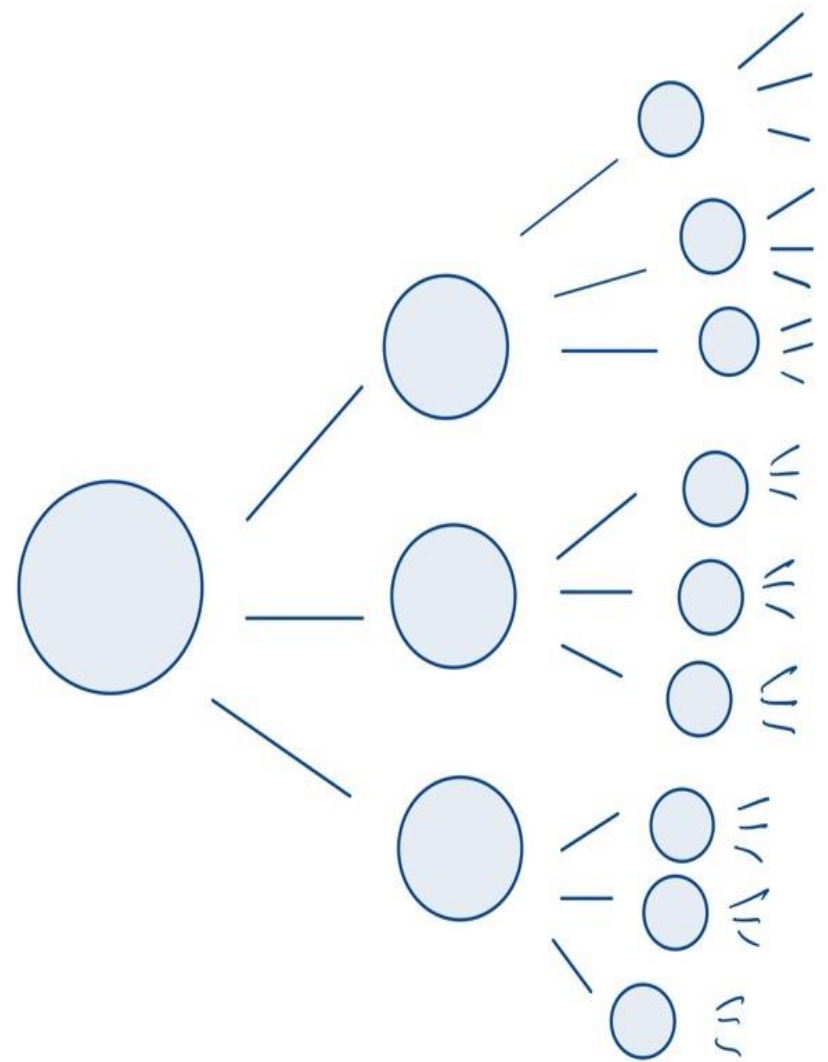
제안은 쉽다.

-각 장면마다 3가지의 선택지를 주면 된다.

-선택지가 10번일 때 88573가지,

20번일때 5230176개의 선택지.

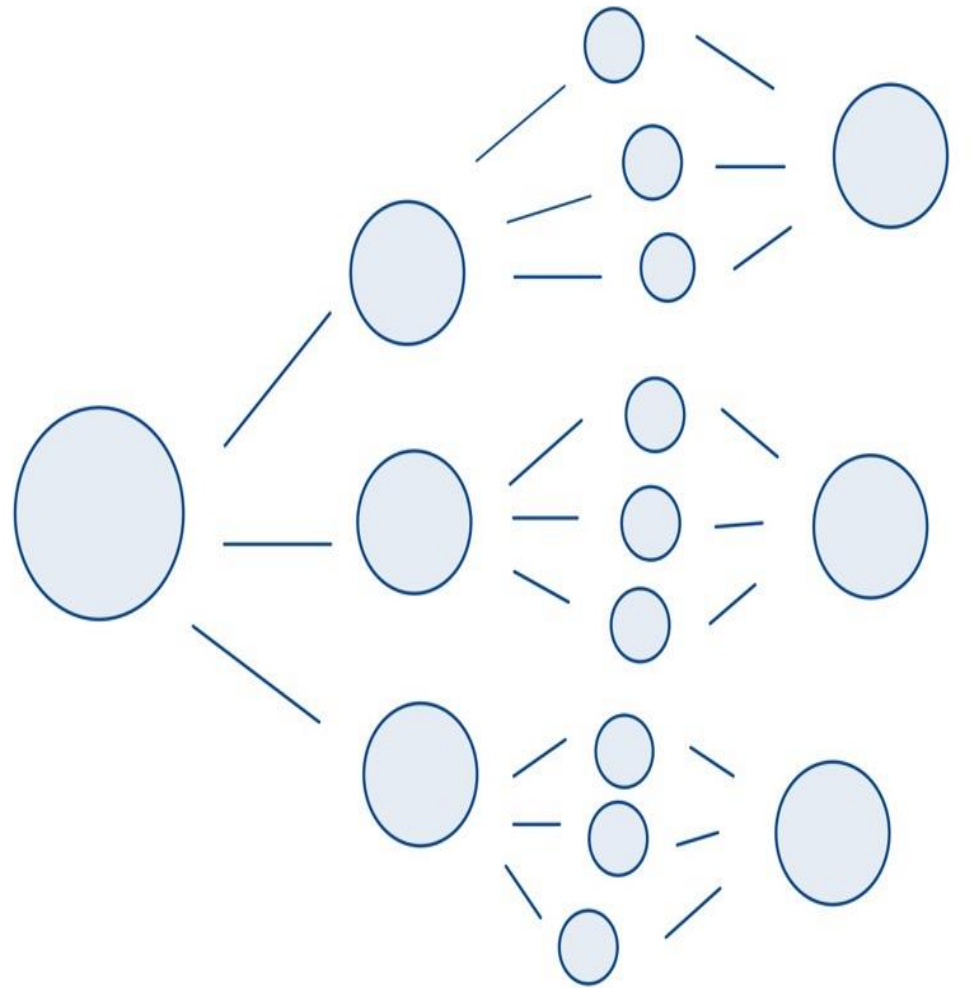
-모든 선택지를 가치있는 상호작용의 이야기로 만드는 것은 불가능하다.



문제점 #2 조합의 폭발

이야기꾼들이 문제를 해결해온 주된 방법은
결론을 한 가지로 묶는 것이다.

모든 선택이 결국 같은 곳에서 끝나는
실망스러운 이야기가 되었다.



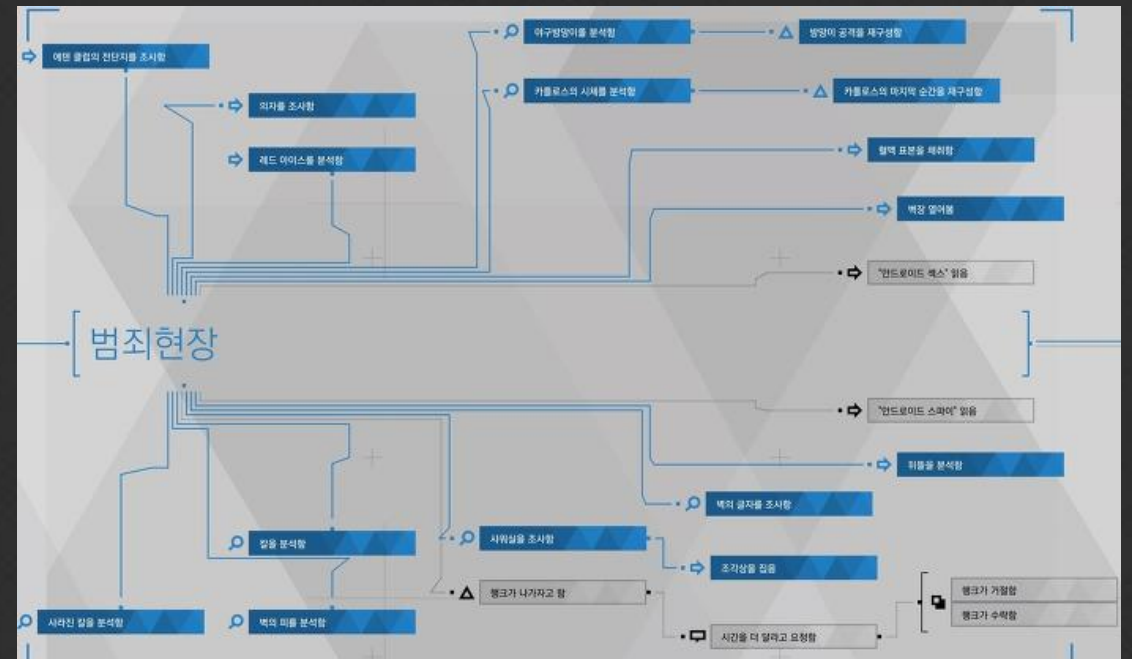
문제점 #3 다중 결말의 실망스러움

다중 결말 실험

-다중 결말 실험을 해보았더니 거의 예외 없이 같은 반응을 보였다.

1) 이것이 진 엔딩일까?

2) 다른 결말을 보겠다고 이걸 다시 해야 하나?



문제점 #3 다중 결말의 실망스러움

예외) 스타 워즈: 구 공화국의 기사단처럼 상반된 두 진영을 선택하여 플레이

- 서로 다른 결말을 맞이하지만 같은 이야기의 두개의 결말인지 서로 다른 이야기인지 논쟁
- 두 이야기 모두 가치가 있다



문제점 #4 불충분한 동사

비디오 게임은 영화에 비해 사용가능한 동사가 부족하다.

▶ 비디오 게임의 동사

- 달리기, 쏘기, 뛰기, 기어 오르기, 던지기, 주문 외우기, 때리기, 날기

▶ 영화의 동사

- 말하기, 묻기, 협상하기, 설득하기, 논쟁하기, 소리치기, 항변하기, 투덜대기

문제점 #4 불충분한 동사

플레이어와 NPC가 지적이고 구어적인 대화를 할 수 있게 되면
인문학적 이야기 전달 수단으로 발전 할 것이다.

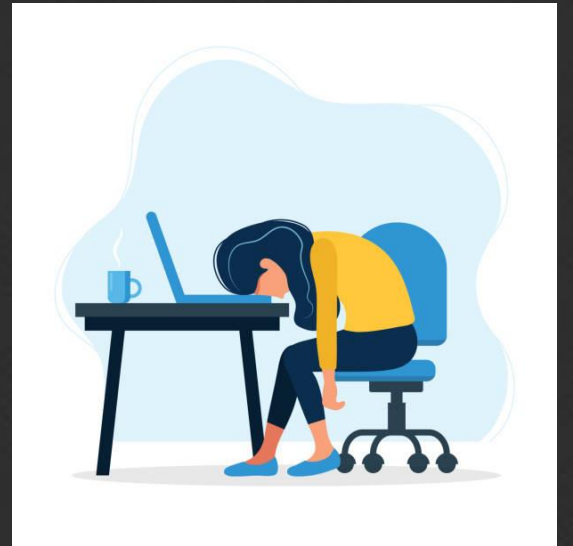


문제점 #5 시간여행은 비극을 진부하게 만든다

비디오 게임은 왜 우릴 울리지 못하지?

- 비극적 이야기는 종종 가장 진지하고 중요하고 감동적인 이야기이다.
- 이야기꾼은 불가피성을 포기해야 한다.

비극적 이야기에서는 끔찍한 일이 일어날 것이란 것을 알고
그 일이 일어나지 않기를 바라고 원하는 순간이 있다.



문제점 #5 시간여행은 비극을 진부하게 만든다

비디오 게임은 위의 순간을 언제든지 없던 일로 할 수 있다.



상호작용하는 소설의 꿈을 이루려면

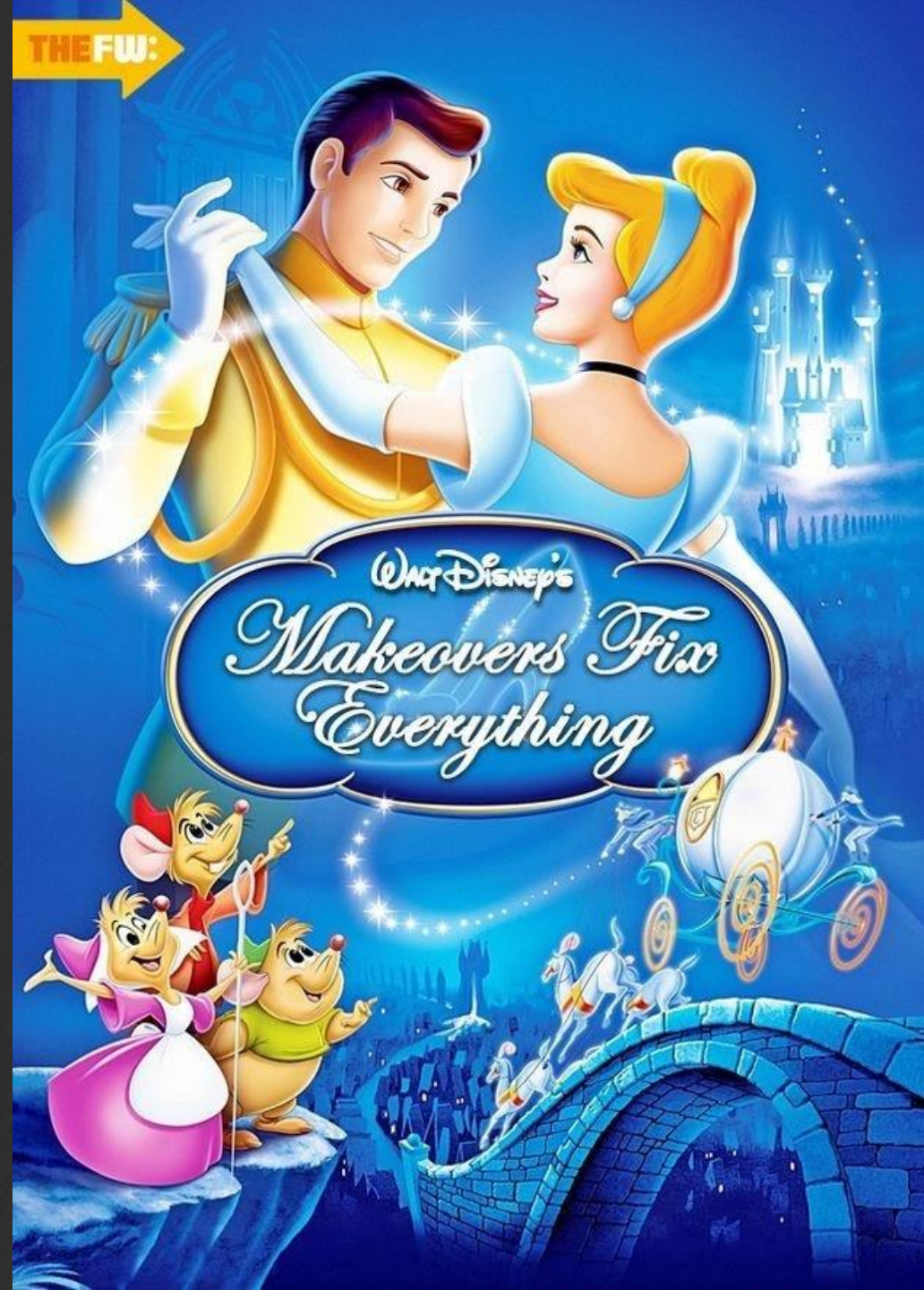
비극의 가능성이 내포되어야 하며

실제 비극으로 이루어질 수도 있어야 한다.



15장. 경험 중 하나는 이야기다

게임디자이너를 위한 이야기 요령



이야기 요령 #1 목표와 장애, 갈등

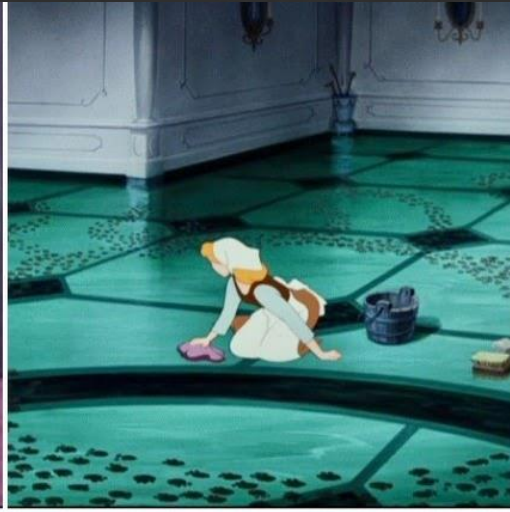
1) 목표가 있는 캐릭터와



2) 목표를 달성하는 것을 막는 장애



이야기 요령 #1 목표와 장애, 갈등



이야기 요령 #1 목표와 장애, 갈등

이 재료들이 비디오 게임 이야기를 만들 때도 유용할까?

Yes! 더 유용할 것이다!

이야기 요령 #1 목표와 장애, 갈등

렌즈 #66: 장애의 렌즈

캐릭터가 극복하고 싶어하는 장애인지 확인하는 렌즈.

- ▶ 중심 캐릭터와 목적 사이의 관계. 왜 목적을 달성하고자 하는가.
- ▶ 캐릭터와 목적 사이의 장애는 무엇인가?
- ▶ 장애물 뒤에 적대자가 있는지, 적대자와의 관계
- ▶ 장애의 난이도가 점차 증가하는지
- ▶ 장애가 클수록 좋은 이야기이다->장애가 충분히 큰지, 더 커질 수 있는지
- ▶ 주인공이 장애 극복을 통해 변하는가?

이야기 요령 #2 단순성과 초월성의 부여

단순성

게임 세계는
현실 세계보다 단순하다

초월성

게임세계의 플레이어는
현실 세계보다 강하다

이야기 요령 #2 단순성과 초월성의 부여

예시1) 중세

기술이 원시적이어서 단순, 마법 같은 것이 더해져서 초월성을 제공.



이야기 요령 #2 단순성과 초월성의 부여

예시2) 미래

아예 핵폭탄이 던진 다음의 단순한 세계 혹은 발전된 기술을 사용하며 초월적임



이야기 요령 #2 단순성과 초월성의 부여

예시3) 전쟁

전쟁-일반적인 규칙, 법이 무시되어 단순하면서도 강력한 무기로 인한 '신'이 된 느낌



이야기 요령 #3 영웅의 모험을 고려하라

영웅의 모험에 대한 보글러의 개요

1. 평범한 세계 : 영웅의 평범한 삶 보여줌
2. 모험의 사명: 평범한 삶을 무너뜨리는 도전에 직면
3. 사명의 거절 : 영웅은 모험에 나설 수 없는 변명을 만듦.
4. 스승, 멘토와 만남 : 현명한 인물이 조언, 훈련 혹은 도움을 줌
5. 관문의 통과 : 평범한 삶을 떠나 모험의 세계로
6. 시험, 동맹, 적군 : 작은 시련, 동맹, 적과 만나며 모험 세계의 동작 배움



이야기 요령 #3 영웅의 모험을 고려하라

7. 동굴로 접근 : 좌절, 새로운 시도
8. 고난 : 생사의 위기
9. 보상 : 영웅이 살아남고, 두려움 극복, 보상
10. 귀환: 평범한 세계로 돌아오지만 문제 아직 해결 안됨
11. 부활-더 큰 위기 직면, 모든 것을 쏟아부어야 함.
12. 영약을 가지고 귀환-모험 끝. 평범한 세계의 모두의 삶을 개선하는데 성공



이야기 요령 #3 영웅의 모험을 고려하라

영웅적 이야기를 쓸 때 항상 12단계가 모두 있어야 하는 건 아니다.

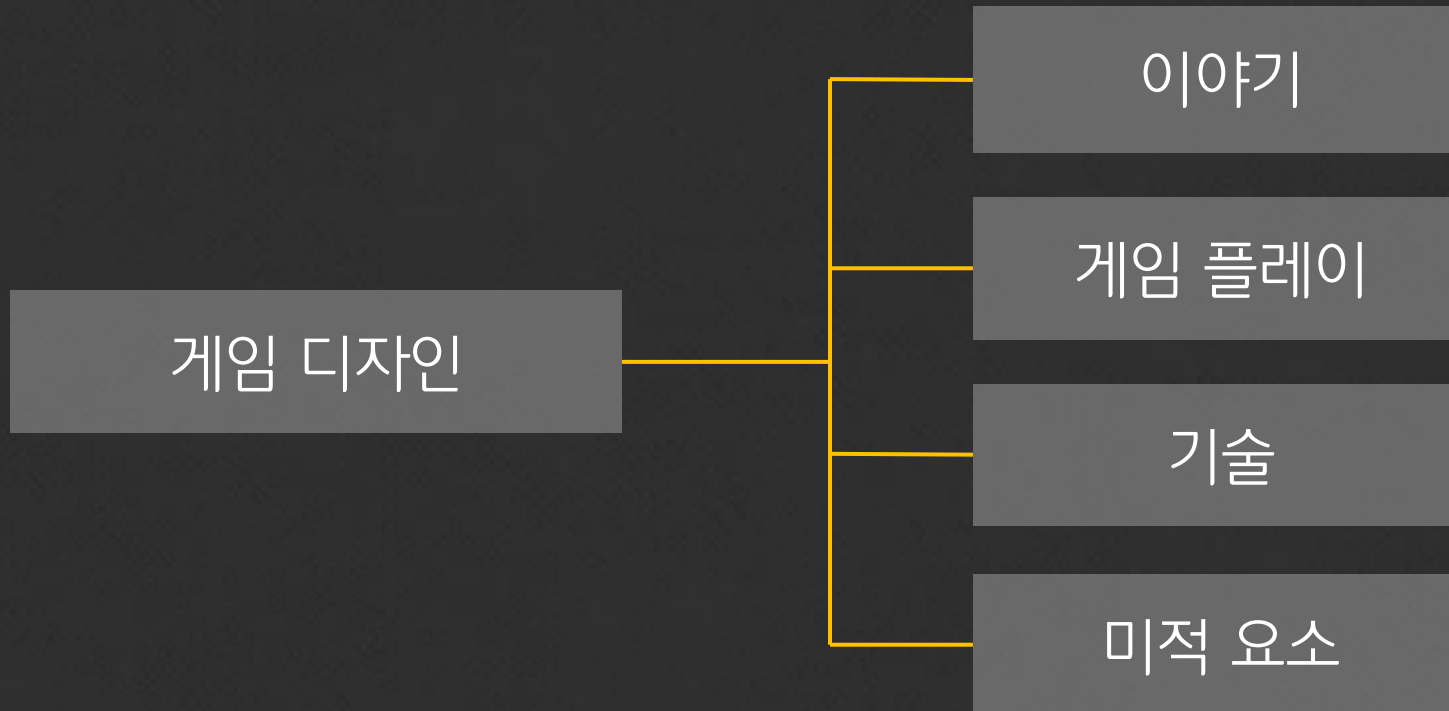
더 적거나 많은 단계 혹은 순서를 바꿔서도 ok

먼저 자신의 이야기를 쓰는 것이 좋다.

그리고 원형신화와 공통된 요소가 필요하다고 생각될 경우,

영웅의 모험을 렌즈로 사용하는 것이 좋다.

이야기 요령 #4 이야기를 써먹으라!



이야기 요령 #4 이야기를 써먹으라!

Q. 문제가 생겨 디자인을 수정해야 한다면
무엇을 수정하는 것이 좋을까요?

1. 이야기

2. 게임 플레이

3. 기술

4. 미적 요소

이야기 요령 #4 이야기를 써먹으라!

issue. 효율 문제로 멀리 있는 배경을 구현할 여력이 없다.

solution. 배경을 안개로 두르기.

issue. 3D 하드웨어의 문제로 사용할 수 있는 안개는 녹색 안개 밖에 없다는 문제 발생.

=> 기존 계획 취소 염두.

solution. 행성을 정복한 사악한 외계인이 독가스로 행성을 뒤덮었다는 설정 추가.

result. 기존 계획을 수정 필요 없이, 게임플레이 메커니즘을 받쳐 주기 위한 기술적 접근 가능.

이야기 요령 #4 이야기를 써먹으라!

유연하고 융통성 있으면서도 강력한 이야기가 가능하다.

최선이라고 생각하는 게임플레이를 위해서라면

이야기를 바꾸는 것을 두려워해서는 안된다.

프랑스 속담

한 통의 오수에 한 숟갈의 와인을 더하면, 한 통의 오수를 얻을 것이다.

한 통의 와인에 한 숟갈의 오수를 더하면, 한 통의 오수를 얻을 것이다.

이야기 요령 #5 이야기 세계의 일관성을 지켜라

이야기 세계는 한 통의 와인처럼 연약하다.

세계의 논리에 있어서 하나의 작은 비일관성도, 세계의 현실성을 영영 깨버릴 수 있다.

이는 단지 변화로 치부 되는 것이 아닌,

캐릭터와 그 세계가 오염되고 다시 받아들여질 수 없었다는 점이었다.

이야기 요령 #5 이야기 세계의 일관성을 지켜라

세계가 동작하는 규칙이 있다면,
이것을 충실히 지키고 진지하게 여겨야 한다.
이를 진지하게 여기지 않는다면,
플레이어는 실망하게 되고
이야기 세계를 진지하게 받아들여
자신의 상상을 투영하는 것을 멈출 것이다.



이야기 요령 #6

이야기 세계가 받아들여지기 쉽게 하라.

사람이 탈 수 있는 커다란 고양이?

개인 비행선?

타고 다니는 빗자루?

▶ 과학적 진실 보다는 지브리 감성에 맞추어
분위기를 이끌어 낼 수 있도록 설계된 미적요소

▶ 이전에, 지브리 영화들 역시
영화의 분위기를 이끌어 낼 수 있도록 설계된 요소



이야기 요령 #6

이야기 세계가 받아들여지기 쉽게 하라.

게임의 초현실적 요소는 별로 낯설지 않기에,

이를 어떻게 하면 부드럽게 통합할지 이해하는 게 중요하다.

● 렌즈#69: 신기한 물건의 렌즈

이야기에 신기한 물건을 집어넣으면 평범하지 않은 게임의 메커니즘에 의미를 부여하는 것을 돕기도 한다.

하지만 너무 신기한 게 많아지면 이야기가 접근할 수 없는 퍼즐 같이 되어버린다.

- ▶ 이 이야기에서 제일 신기한 것은 무엇인가?
- ▶ 어떻게 하면 이것이 플레이어를 헛갈리게 하거나 멀어지게 하는 걸 방지할까?
- ▶ 신기한 것이 여러 개라면, 일부를 제거하거나 합칠 수 있을까?
- ▶ 이야기에 신기한 것이 없다고 하더라도, 여전히 흥미로운가?

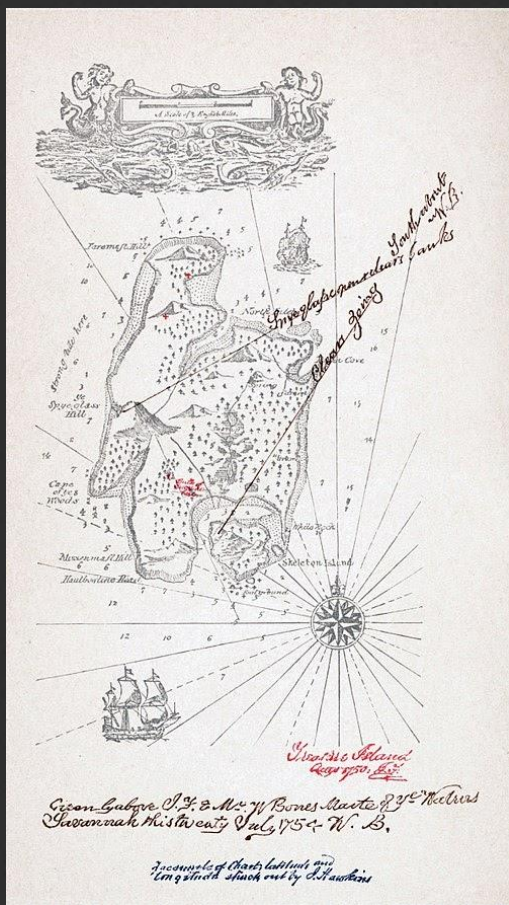
이야기 요령 #7 클리셰를 적절히 사용하라

클리셰 = 친숙함 = 이해하고 납득하기 쉬움

클리셰를 과용하는 것은 잘못

그렇다고 도구상자에서 클리셰를 배제하는 것도 잘못

가꿈은 지도가 이야기에 생명을 준다.



로버트 루이스 스티븐슨의 [보물섬]

● 렌즈#70: 이야기의 렌즈

- ▶ 이 게임은 정말 이야기가 필요한가? 왜 그런가?
- ▶ 왜 플레이어가 이 이야기에 흥미를 느낄까?
- ▶ 이야기가 나머지 4대 요소(미적요소, 기술, 게임플레이)를 어떻게 받쳐줄까?
더 잘할 방법이 있을까?
- ▶ 나머지 4대 요소는 어떻게 이야기를 받쳐줄까? 더 잘할 방법이 있을까?
- ▶ 어떻게 하면 이야기가 더 좋아질까?



THANK
YOU

