

[정규과정]

## 게임 포스트 모템

---

명작 포스트 모템 - 사일런트 힐 4 : 더 룸

재미있는 게임 요소를 기획하는 방법에  
대해 배울 수 있습니다.

튜터 이주영

## 1. 명작포스트모템 - Silent Hill 4: The Room



'Silent Hill 4: The Room'의 포스트모템은(postmortem) 'Game Developer Magazine'의 2005년 3월호에 처음으로 게재되었다.

사일런트 힐 4에서의 변화의 과정을 이해하기 위해서, 당신이 사일런트 힐 프랜차이즈에 익숙하지 않다면, 먼저 사일런트 힐 시리즈에 대해 알아야 한다. 오리지널 사일런트 힐의 컨셉은 간단히 말하자면 공포 테마의 full 3D 액션 게임이었다.

우리는 플레이스테이션으로 공포 장르로 뭔가를 해보고 싶었는데, 플레이스테이션은 당시에 새로운 하드웨어였다. 콘솔의 한계를 고려하면 우리는 아주 먼 거리상의 오브젝트들을 렌더링할 수는 없었는데, 그것은 플레이스테이션에 부하가 크게 걸리는 일이었기 때문이었다.

그러나 진정한 3D 경험의 느낌을 담아내기 위해서, 우리는 안개와 어둠을 이용하여 시계(視界)의 영역을 제한했는데, 이것으로 공포 게임의 효과가 상당히 잘 나타나게 되었고 결과적으로 사일런트 힐 시리즈의 트레이드 마크가 되었다.

안개와 어둠으로 시계를 제한함으로써 우리는 사람들이 미지의 환경과 조우할 때 본능적으로 느끼는 그런 적나라한 두려움을 사람들에게 불어넣을 수 있었다. 그리고 나서 우리는 당연히 잠복(lurking)하는 크리처(creatures)들과 서늘한(cool) 오디오 효과들을 추가했고, 아주 무서운 어떤 것으로 결국 마무리를 지었다. 물론 게임을 창작(create)한다는 것이 그것이 의미하는 것만큼 쉬운 일은 아니지만, 이러한 것들(크리처, 오디오 효과 등)은 (게임 창작의) 기본적인 구성 요소들이었다.

두려움을 증폭시키기 위해서, 우리는 피와 부식(rust)으로 스며든 대안 세계(alternate world)를 만들었다. 이러한 시각적 스타일은 보통의 일반적인 게임 세계와의 대비를 통해 대안 세계의 끔찍한 성격을 두드러지게 했다. 본질적으로, 이중 세계(dual world)가 만들어졌는데, 거기에서 하나는 보통의 세계였고 다른 하나의 세계에는 상상가능한 모든 공포가 가득했다.

사일런트 힐은 게임의 공포감을 증대하기 위해 플스 하드웨어의 한계까지 쥐어짜게 만든 작업물이며, 당시 발매된 다른 게임들과 비교할 때, 다른 관점(perspective)에서 용케도 일궈낸 작업물이다. 심지어 오늘날에도 사람들은 플스판 사일런트 힐이 그들의 최애 게임이었다고 여전히 말하고 있다. 사람들은 우리 게임의 다양한 측면들을 좋아하는 것 같기에, 그들이 자신들의 의견을 말해준다는 것은 꽤나 신선한(refreshing) 일이라는 점에서 우리는 뿌듯함을 느낀다. 우리는 프로젝트에 너무 매달리다 보니, 사람들이 무엇에 의미를 두는지를 알아채는 것이 때론 어려웠다.



사일런트 힐2는 오리지널의 공포 컨셉을 유지하면서 플스에서 플스2로 가며 발전(leap)했다. 새로운 하드웨어 플랫폼으로 인해서 엄청난 노력이 들어갔고, 플스2의 능력을 고려할 때, 개발에는 많은 시간과 노력이 요구되었다.

우리는 이어서 그래픽과 음향이 더 개선된 사일런트 힐3을 냈지만, 게임 메커닉(mechanics)에서 큰 변화는 없었다. 시리즈를 만든 사람으로서 우리는 게임플레이가 점점 진부해져 간다는 느낌을 받기 시작했다. 이에 우리는 '사일런트 힐4: THE ROOM'의 개발에 착수했는데, 제작 준비는 2001년 가을, 본격적인 제작(full production)은 2002년 봄에 시작하였다.

사일런트 힐4는 사일런트 힐 시리즈의 정식 속편이었으나, 우리의 최고 목표는 바로 "변화"였다. 우리는 과거의 사일런트 힐과는 다른 전면적인 변화를 만들기를 원했고, 플레이어들에게 신선하고 새로운 플레이를 선사하고 싶었다. 물론 이미 가치를 입증한 어떤 것을 바꾼다는 것은 언제나 위험이 따르지만, 우리는 우리가 무엇을 성취할 수 있는지를 보고 싶었다.

우리는 공포 컨셉에서부터 게임의 서브 시스템에 이르기까지 다방면에서 변화에 영향을 미치는 도전을 받아들였다. 평균적인 눈높이에서는 사일런트 힐4가 여전히 그냥 어떤 공포 게임일 수도 있겠지만, 사일런트 힐4는 전작의 사일런트 힐들과는 많은 점에서 다르다. 타이틀은 이러한 변화를 달성하고자 노력하던 중 시행착오의 과정에서 나타났다.



## 가. 잘한점

### 1) 1) 호러 컨셉

사일런트 힐 시리즈들이 호러/액션 어드벤처 장르에서 확고하게 자리를 잡고 있지만, 끔찍한 크리처에 의해 공격받거나 죽임을 당하는 무서움은 공포의 근원(root)이 아니었다. 오히려, 공포의 근원은 미지의 존재에 의해 천천히 쫓겨 궁지에 몰린다는 심리적 공포였다.

그것은 얼마나 큰 정신적 충격을 받느냐가 아니라, 오히려 더 깊은 불길한 예감, 즉 무언가가 다가오는 것을 알고는 있지만 언제인지 모르고 또한 그것을 막을 수도 없다는 그러한 예감에 관한 것이다.

영화와 비교하자면, 사일런트 힐 시리즈는 13일 밤의 금요일이나 나이트메어보다는 엑소시스트에 더 가깝다.

사일런트 힐 시리즈의 기반을 무너뜨리지 않으면서 사일런트 힐4에 새로운 유형의 호러(공포)를 어떻게 실현시키는 것이 가능할지를 생각하다가, 우리는 자신의 방에 갇히는 공포라는 아이디어에 도달했다.

자신의 방이라면 무릇 피난처이자 안락함의 장소여야 한다. 우리는, 그러한 안식처에 갇혀버린 채, 연속된 불안한 사건들로 그 공간이 점차 무너져 간다는 것이 꽤나 무서운 일이 될 수 있다는 것을 느꼈다. 이것은 사일런트 힐 4의 개발 과정에서 우리의 주된 컨셉이었다. 우리는 그것이 사람들이 이전에는 경험하지 못한 새로운 유형의 공포 게임이 될 수 있기를 바랐다.

### 2) 2) 새로운 유형의 적(enemy)

우리가 공포 컨셉을 잡자마자, 우리는 그걸 어떻게 보여줄지와 관련해 획기적인 것을 추가하고 싶었다. 우리는 초자연적 현상이 방에서 벌어지고, 또한 정신적 존재(spiritual presences)들이 적으로 나타나기를 원했다.

그래서 우리는 새로운 유형의 적으로 고스트(귀신)들을 만들었다. 고스트들은 근처에 있는 것만으로도 플레이어에게 대미지를 가하는데, 이보다 더 나쁜 것은, 고스트들은 벽을 들락거리고, 심지어 때려 눕혔을 때에도 다시 일어나 끈질기게 플레이어를 뒤쫓는다는 것이다.

일본 민족에게 귀신에 대한 공포는 문화 깊숙이 자리 잡고 있다. 그러나 우리는 귀신이 외국 사람들, 예컨대 미국이나 유럽 사람들에게도 무서움을 줄지에 대해서는 자신이 없었다. 마침내 우리는 공포의 더 일반적인 느낌이 전 세계 사람들에게 공유되고 있다는 것에 동의하였고, 결국 우리의 고스트를 적(enemy) 유형으로 채택했다. 우리는 끊임없이 플레이어를 뒤쫓는 끈질긴 존재로서의 이 적(enemy)이, 문화 차이에도 불구하고 모든 이들에게 매우 무서운 존재일 거라고 믿었다.

---

### 3) 3) 1인칭 시점

모든 게임을 개발함에 있어서, 우리는 게임 경험이 플레이어에게 최대한 사실적이고 즉각적인 것이 되기를 바란다. 그러기 위한 효과적인 테크닉 중 하나가 1인칭 시점을 사용하는 것이다. 1인칭 시점은 우리가 사일런트 힐 시리즈에 채택하기를 오랫동안 바랐던 그런 테크닉이었지만, 전체 시리즈 내내 1인칭 시점을 사용한다는 것은 비현실적이라는 것이 밝혀졌다. 무기라는 측면에서, 사일런트 힐은 주로(primarily) 적을 때리는 데에 사용되는 오브젝트들을 특색으로 했는데, 이것들을 1인칭 모드에 통합시키기란 매우 어려웠다.

그럼에도 불구하고 사일런트 힐4의 방을 세팅했을 때, 우리는 1인칭 시점을 사용하는 것이 좋은 결과를 낼 수도 있다고 느꼈다. 실제로 우리는 1인칭 시점 테크닉이, 그곳에 존재한다는 감각을, 특히나 초자연적 현상이 발생할 때, 충분히 강화한다고 믿었다. 다른 세계에서 벌어지는 액션 장면을 위해서는, 시점이 3인칭으로 되돌아가는데, 이유는 1인칭 모드에서 적들과 전투하는 것은 너무 심하게 어려운 일이 되기 때문이다.

---

### 4) 4) 실시간 아이템 메뉴



과거의 사일런트 힐 게임들은, 플레이어들이 전투 중 무기 변경이나 아이템 사용이 필요할 때는 언제나, 아이템 메뉴를 열어서 액션을 멈추고 필요 아이템과 무기들을 여유롭게 선택할 수가 있었다. 우리는 이것 바꿨다. 플레이어가 멈춤 없이 아이템과 무기들을 사용하도록 아이템 아이콘들을 게임 화면의 하단에 노출시켰다.

화면의 하단에 아이콘을 집어넣는 이러한 시스템은 많은 온라인 게임들에서 보이는 유사한 특징에서 영감을 받았다. 아이템을 선택할 때, 게임 시간이 멈추지 않는다는 사실은 일종의 개선인데, 왜냐하면 좀 더 순조로운 게임플레이와 시나리오의 긴장을 유지하는 데에 도움이 되었기 때문이다.

물론, 사일런트 힐4가 온라인 게임은 아니다. 그래서 우리는 쓸데없이 플레이어를 괴롭히는 것을 피할 목적으로, 여전히 플레이어가 멈춤(pause) 버튼을 통해 게임을 멈출 수 있도록 만들었다.

---

## 5) 5) 플레이가 가능한 연출 장면들

많은 게임에서, 영화 같은 데모 장면들이 중요한 스토리 접점에 삽입(incorporate)된다. 그리고 사일런트 힐4도 예외는 아니다. 우리는 플레이가 가능한 영화 장면들을 추가하기로 결정하였는데, 그곳에서 주인공을 자유롭게 이동시킬 수 있었다. 그런 장면들에서는 해당 장면으로의 명확한 전환(transiton)이 없는데, 우리는 그것을 자동적으로 발동(trigger)되도록 만들었고, 그런 장면은 주인공이 특정 NPC에게 다가갈 때 발동(motion)되고, NPC는 그 후 대화를 시작한다.

실제 플레이에서는 NPC들이 혼잣말을 하고 있는 것처럼 보이는 경우가 있다. 그렇다고 하더라도, 우리는 이러한 접근 방식이 플레이어의 몰입을 강화한다고 느꼈다. 우리는 이러한 시퀀스들이 잘 작동하고 시리즈에 색다른 느낌을 불러온다고 생각했다.

## 나. 잘못된 점

### 1) 1) 중간-레벨 보스의 부재

간단히 말해 우리에게 충분한 인력(staff)이 없었기 때문에, 중간 레벨의 보스를 전혀 추가할 수 없었던 것은 실망스러운 일이었다. 우리는 중간 레벨 보스가 없어도 게임이 아주 탄탄하다고 느꼈지만, 그러나 우리가 우려한 대로, 게임은 카타르시스가 결여된 게임이 되었다. 중간 레벨 보스들은 어떤 액션 게임에서든지 중요한 요소라고 언급되어야만 한다.

중간-레벨 보스들과 싸우면서 플레이어는 게임의 중요 지점들에서 성취감과 기쁨을 경험한다. 그러한 흥분은 플레이어들이 (게임을) 계속 진행하도록 추동한다. 우리의 프로그래머들이 단 하나의 중간-레벨 보스라도 만들 시간을 계획에 잡지 못한 것은 정말로 유감스러운 일이었다. 나는 이것이 게임을 망쳤다고 생각하는데, 왜냐하면 플레이어들은 전략적 지점에서 충분히 전투에 도전하지 못하면 게임을 걸돌게 되기 때문이다. 그것은 플레이어가 자신의 성취를 느끼는 것을 어렵게 만든다.

---

### 2) 2) 고스트들이 너무 설쳤다

우리는 고스트(귀신)들을 포함시킴으로써 새로운 유형의 적을 도입하고자 했지만, 많은 플레이어들은 고스트들을 무서워하기보다는 단순히 사람을 열 받게 하는 장애물이었다고 말했다. 심지어 때려눕혀도, 고스트들은 계속 플레이어를 뒤쫓기 위해 즉시 일어난다. 플레이어들은 계속 고스트들로부터 도망치는 것에 짜증이 났고, 결과적으로 플레이어들은 아름답게 만들어진 게임 환경들을 제대로 인식할 수 없었다.





게임의 후반부에는, 고스트에게 스텐을 먹일 수 있는 칼들이 있다. 이러한 칼로 끈질길 고스트들을 받아칠 수 있지만, 충분하게 많지는 않다. 무적의 적이라는 개념이 나쁜 것은 아니었지만, 고스트의 경우에, 우리는 그것들을 너무 강하게 만들었다.

소매판(retail version)에서는 고스트들은 3~10초가 지나 "스텐이 풀린"다. 우리가 그것을 바꿀 수 있었다면, 스텐 시간을 난이도(쉬움, 보통, 또는 어려움)에 따라서 15~60초 사이로 해서, 플레이어들에게 한숨 돌릴 시간을 주었을 것이다. 어쩌면 플레이어가 큰 희생을 치르고 고스트를 죽일 수 있게 하는 게 좋았을지도 모르겠다. 어쨌든 고스트들은 대부분의 사람들에게 무서움보다는 짜증나는 것이었다.

### 3) 3) 근접 전투 무기에 너무 많이 의존함

프로젝트를 시작할 때, 우리는 주인공이 거의 모든 전투에서 몽둥이 같은 무기들을 사용하도록 계획했다. 우리는 또한 총과 탄약을 매우 귀하고 특별하게 만들 계획이었다. 우리는 실제 그렇게 했는데, 왜냐하면 사일런트 힐 시리즈의 무서운 면은 물리적으로 적을 몽둥이질하는 잔혹한 느낌이라고 여겼기 때문이다. 그래서 우리는 다채로운 타격(batter) 무기들을 늘렸고, 새로운 차지(charge) 공격 시스템을 도입했으며, 총의 사용은 오직 권총으로만 제한했다.

그러나, 우리가 그러한 무기류의 변화를 유념하며 게임을 개발했을 때, 총알이 너무나 희귀한 결과, 플레이어들은 최종 보스까지 총알을 쓰지 않고 모으게 했으므로, 총을 엄청나게 쓸데없는 무기로 만들어 버렸다. 우리가 또 알아낸 것은 타격 무기들로는 전투가 너무 어려웠다는 것인데, 이것 때문에 플레이어가 게임을 진행하기가 너무 어려웠다. 그래서 권총이 더 자주 사용될 수 있도록 우리는 재빨리 탄약을 더 추가했다. 사일런트 힐3의 플레이어들에게, 이것은 큰 변화(departure; 떠남, 이탈)였는데; 사일런트 힐3는 다양한 총들과 다른 유형의 무기들도 많았기 때문이다.

### 4) 4) 게이지(gauge)와 아이콘의 배치

사일런트 힐 시리즈에서 우리는 플레이어들이 공포의 세계에 몰입할 수 있도록 게임 화면상에 어떤 게이지나 아이콘도 보이지 않도록 하는 방침을 취했다. 그러나 우리는 아이템 선택 과정에 변화를 주고

싶었고, 그래서 우리가 처음에 프로젝트를 시작할 때, 플레이 화면을 넓어 보이도록 화면의 위와 아래를 잘라냈고, 위와 아래의 잘려진 검은색 테두리(strip)에는 게이지들과 아이콘들을 배치했다.

그러나, 화면의 위와 아래는 잘랐지만, 게임 화면은 실제로는 넓어진 것이 아니라 그냥 짧아진 것으로 느껴졌다. 이것 때문에 캐릭터를 조종할 때 화면이 방해하는 것 같았다. 방침을 고수하느니보다는 우리는 게임 편의성을 우선했고, 게이지와 아이콘을 게임 화면상에 배치할 수 있도록 결정했다. 만약 우리가 와이드스크린 모드를 받아들였다더라면, 사람들은 우리가 전체 화면을 사용하지 않고 있는 것에 대해서 불평을 했었을 것이라고 나는 생각한다!

---

## 5) 5) UFO 엔딩이 없음

애초부터 사일런트 힐 시리즈는 웃음을 의도한, 소위 말하는 UFO 엔딩들을 항상 포함했었다. 나는 많은 팬들이 사일런트 힐4에서도 일종의 우스꽝스러운 엔딩을 기대하고 있었을 거라고 생각한다. 하지만 우리는 그것을 하나도 집어넣을 수 없었다.

과거의 타이틀에서 UFO 엔딩은 특별히 재미난 것을 떠올리고 그것을 추가할 시간이 있던 스태프에 의해 웃음 요소(jokes)로서 추가됐었다. 그러나 우리 중 아무도 재미난 생각을 떠올리지 못했고, 결과적으로 우리는 뭔가를 포함시킬 시간도 넉넉하지 않았다. 플레이에 따른 약간의 다른 결말들을 우리가 포함시켰다고는 하지만, 팬들은 UFO 엔딩의 부재로 아마도 약간은 실망했을 것이라고 생각한다.

속편을 만들 때, 흔히 개발자들은 신선한 아이디어를 최대한 포함시키려 하지만, 시리즈의 팬들은 오리지널 게임의 시그니처 요소들이 속편 속에서도 다시 나타나기를 원할 것이다.

## 다. 방에대한관점

사일런트 힐4를 만들 때, 우리는 상당수의 변화를 시행하고자 애썼다. 만사가 그렇듯이, 우리는 약간의 성공을 했고, 지나고 보니, 우리가 개선할 수도 있었을 일부 요소들도 있었다. 또한 일부 (게임 속) 지역들(area)에서는 더 많은 시행착오를 요구했는데, 그것은 프로젝트가 새로운 도전이었기 때문으로, 플레이어를 방과 공포 세계 사이에서 오가게 하는 것과 방이 점차 "다른" 세계에 의해 오염(infect)되는 것이 그러한 예이다.

이러한 접근법은 공포에 대한 묘사로 완벽하게 적합한 것이었다. 그러나 그것은 게임플레이에서 실제적인 기초 요소로서 깊이가 부족했다. 우리는 문제 해결 도전 과제(challenge)들, 예를 들어 어떤 과제를 달성하기 위해서는 다른 세계에서 실제 세계로 가져온 아이템들을 사용해야 할 필요가 있다는 것을 파악해야만 하는 그런 도전들을 추가했다. 우리는 그런 유형(도전)에 다양한 조정을 가하려고 노력했는데, 그것은 플레이어들이 두 세계 사이를 여행하는 것에 더 만족할 수 있도록 하기 위함이었다.





이것을 구현하기 전에는, 실제 세계와 공포 세계 사이를 오가는 것은 지루한 일이었을 뿐이었다. 왜냐하면 그런 이동은 재미를 주지는커녕, 재미없는 단순 반복 작업에 훨씬 가까워 보였기 때문이다. 우리는 많은 도전에 직면했지만, 사일런트 힐4를 개발하는 것은 도전과 씨름하기(tackle)에 확실히 즐거운 일이었다.

어떤 타이틀이든지 간에, 프랜차이즈들은 지속적인 진화의 요구에 직면한다. 만약 그렇지 않다면, 개발자들은 사람들이 혁신의 부족을 이유로 그들의 게임을 외면할 수도 있다는 위험을 무릅쓰려고 하지 않을 것이다. (그러나, 우리는 속편을 만들 때, 사람들이 오리지널 게임의 특정 지속 요소들을 유지하고 알아보려 한다는 것을 또한 알고 있다.)

미래에, 우리는 다른 개선점들 가운데 사일런트 힐 시리즈의 네트워크 게임플레이 가능성을 고려해야만 할 것이다. 그 다음이 무엇일지는 아직 모르지만, 그것이 사람들이 한 번 해보고 싶어하는 무엇이기를 바란다. 궁극적으로, 우리는 미래의 게임들에 새로운 아이디어를 접목(adopt)함으로써, 이 세상에 새로운 엔터테인먼트(오락)를 계속 제공할 수 있기를 희망한다. 다음 작품을 기대해 주시기 바랍니다!