

게임시나리오의 인터랙티브요소의 유형 연구.

이재홍
(주) 서울게임대학

The Case Study on Interactive Elements of the Game Scenario

Lee, Jae Hong

요약

게임의 비전은 콘텐츠개발에 있다. 특히, 수준있는 게임 만들기 위해서는 다양한 시나리오의 창작이 시급한 실정이다. 그러기 위해서는 조속히 게임시나리오창작의 저변화가 이루어져야 한다고 생각한다. 또한 유능한 시나리오작가 및 디자이너의 양성을 위해 학문적인 틀이 어느정도 체계화되어야 한다고 사료된다.

본고에서는 게임시나리오창작과정에서 삽입되어야 할 인터랙티브요소인 아이템요소, 퍼즐요소, 이벤트요소의 유형을 살펴보았다.

인터랙티브요소들이 스토리 진행을 방해하는 요소로 작용되기보다는 자연스럽게 녹아들어 있어야 게임의 완성도를 높인다는 결론을 내리며, 본 연구가 게임연구자들에게 조금이나마 보탬이 되었으면 하는 바램이다.

Abstract

The future of the game industry depends on developing contents. Especially a high level game needs all kinds of scenarios. Therefore, it is important to popularize writing game scenarios. Scientific scenario study is also needed to educate talented scenario writers and game designers.

This is a case study on interactive elements of the game scenario, such as items, puzzles, and events.

In conclusion, when these interactive elements becoming smoothly one parts of the game the game is now perfectly finished, rather than disturbing the process of the game story.

I hope that this study is some helpful to game developers.

1. 서론

게임의 비전은 콘텐츠개발에 있다. 특히, 수준있는 게임 만들기 위해서는 다양한 시나리오의 창작이 시급한 실정이다. 그러기 위해서는 조속히 게임시나리오창작의 저변화가 이루어져야 한다고 생각한다. 또한 유능한 시나리오작가 및 디자이너의 양성을 위해 학문적인 틀이 어느정도 체계화되어야 한다고 사료된다.

본고는, 제작사는 제작사대로, 학계는 학계대로, 매니어

들은 매니어대로 혼동을 거듭하고 있는 인터랙티브요소의 유형에 대한 혼동을 조금이나마 해결해보자는 취지에서 연구되었다.

게임시나리오창작과정에서 삽입되어야 할 인터랙티브요소는 크게 아이템요소, 퍼즐요소, 이벤트요소, 음악 및 음향요소라고 할 수 있다. 이러한 요소들은 게임의 완성도에 커다란 역할을 해내고 있기 때문에 중요시하지 않으면 안 되는 부분이기도 하다.

본고에서는 아이템, 퍼즐, 이벤트를 중심으로 유형을 분

석해 볼 예정이다. 전문적인 지식을 요구하는 음악 및 음향 요소는 본고에서 다루지 않기로 한다.

또한, 인터넷의 발달과 함께 국내게임시장을 장악하고 있다고 해도 과언이 아닌 온라인게임은, 현단계에서는 아직 시나리오의 완성도가 열악하기 짝이 없기 때문에, 일단 본고에서 제외시키기로 한다. 그렇다고 하여 온라인게임의 중요성을 폄하하는 것이 아님을 밝혀둔다.

2. 아이템요소

게임플레이어들이 가장 관심을 갖는 부분이 인터랙티브적 요소인 아이템 문제이다. 아이템이 빈번하게 활용되는 게임은 주로 어드벤처게임, R.P.G.게임이다. 최근에는 게임의 전략 및 플레이어들의 흥미를 유도하기 위하여 시뮬레이션게임 및 슈팅게임, 격투게임 등에서도 아이템을 활용하기 시작하였다. 그만큼 아이템의 사용범위가 다양해지고 있다.

아이템은 게임성을 높여주는 요소이며, 플레이어에게 다양한 쾌감을 제공하는 요소이다. 인간에게 내재된 원초적인 경제욕구를 아이템이 충족시켜주고 있기 때문이다.

그렇기 때문에 시나리오작가는 작품의 장르와 시나리오의 특성에 따라서 적당하게 아이템의 획득과 사용을 생각하지 않으면 안 된다.

2-1. 아이템의 유형

아이템은 게임의 장르에 따라 그 종류가 다양하게 나타나고 있다. 각 장르마다 게임의 특성이 다르기 때문이다. 아이템의 종류 및 용도는 게임의 제작자에 따라서 달라지게 되므로 어떤 게임에서 어떤 유형의 아이템이 나올 것인가는 단정하기가 힘들다. 그러나 연구를 위하여 편의상 일반화된 아이템의 종류로 나누어보기로 한다. 아이템이 주로 사용되고 있는 게임은 RPG게임과 어드벤처게임이지만, 본 연구에서는 기타 장르의 아이템 활용도에 대해서도 언급해보기로 한다.

2-1-1. RPG게임의 경우

RPG게임의 아이템은 일반적으로 크게 세 유형으로 나누어지는데, 소모아이템, 장비아이템, 이벤트아이템으로 나눌 수 있다.

2-1-1-1. 소모아이템

소모아이템은 일시적으로 캐릭터의 능력을 향상시켜주는 아이템이며, 회복용아이템, 보조아이템(공격용, 방어용), 기타아이템으로 나누어진다.

① 회복아이템은 체력치(體力值)인 HP(히트포인트, 헬스포인트) 혹은 정신치(精神值)인 MP(마나포인트, 매직포인트), 상태이상(독, 마법에 의해 마비되는 상태) 등을 회복시켜주는 아이템이다. RPG게임에서는 일반적으로 HP의 색상은 빨간색으로, MP의 색상은 파란색으로 표시된다. 캐릭터의 체력 상태를 나타내는 의미에서 HP는 피의 색상을 선택하고 있으며, MP는 캐릭터의 정신력을 나타내는 의미에서 파란색상을 택하고 있다.

RPG게임인 <파이널환타지>에서 포션계(회복물약 및 치료물약)의 아이템은 HP를 회복시켜주고, 에렐계(무형)의 아이템은 MP를 회복시켜준다.

②보조아이템은 캐릭터의 능력을 영구적으로 상승시켜주거나, 일시적으로 캐릭터의 능력을 끌어 올려주는 아이템이다. 즉, 능력치를 올리고, 공격력을 올리고, 방어력을 올려주는 역할을 하는 아이템이며, 포션을 마시게 하여 경험치 및 능력치를 상승시켜주는 아이템이다. <드래곤퀘스트>의 '찌앗'이나 '열매'와 같은 아이템 등이 좋은 예이다. 보조아이템은 공격용 아이템과 회복용 아이템으로 세분화된다.

공격용아이템은 적에게 직접 타격을 주는 역할을 하는 보조아이템이다. 주로 액션RPG게임에서 사용되는 아이템이다. <디아블로>의 경우 독이나 폭탄을 터트리는 포션이 그 예라고 할 수 있다. 형태는 삼각플라스크로 되어 있다. 플라스크의 색상에 따라 독(초록색), 폭탄(노란색)으로 구별되기도 한다.

그리고 방어용아이템은 캐릭터를 보호하기 위한 보조아이템이다. 캐릭터의 민첩성이나 방어력을 올려주어서 파위를 낼 수 있게 하는 아이템이다. 효과 면에서 볼 때, 일시적으로 마법을 걸어주는 형태이다.

③기타아이템은 게임 중에 얻어지거나 사용되는 소모, 공격, 방어아이템을 제외한 모든 아이템이라고 할 수 있겠다. 게임에서 있어도 되고, 없어도 되는 부수적인 아이템으로 게임에 큰 영향을 끼치지 않는 아이템도 기타아이템으로 볼 수 있다. 열쇠, 횃불, 밧줄 등이 여기에 속한다.

2-1-1-2. 장비아이템

장비아이템은 캐릭터가 적에게 주로 데미지를 입히기 위해 흥기로 사용되는 무기아이템, 적으로부터 캐릭터의 신체를 보호할 수 있는 방어구아이템, 다양한 능력치를 보조하는 액세서리아이템으로 나눌 수 있다.

무기 아이터은 칼, 창, 도끼, 망치, 미방사의 지팡이 등과 같은 흥기로 표현된 아이터이며, 방어구아이터은 방패, 갑옷, 투구, 장갑, 마토 등과 같은 방어장비로 표현된 아이터이며, 액세서리아이터은 귀걸이, 반지, 목걸이 등과 같은 장식품으로 표현된 아이터이다.

2-1-1-3. 이벤트아이터

이벤트아이터은 시나리오의 진행에 영향을 미치는 아이터이다. 이벤트아이터은 게임에서 꼭 입수되어야 하며, 필수적으로 사용되어야 하는 아이터이다. 왜냐하면 이벤트로 인하여 게임의 분기가 이루어지는 경우가 많기 때문이다.

한국 RPG게임의 원조라고 할 수 있는 손노리사의 <어스 토니시아 스토리>를 예로 들어보자. 오리지널 버전에서 밧줄이 끊어지기 전에 '오닉스'라는 이벤트아이터를 얻어야 되는데, 오닉스를 얻지 못하고 게임을 진행하였을 때에는 이벤트아이터이 없기 때문에 더 이상 진행할 수 없게 되고, 게임을 종료시키는 사태가 벌어지기도 한다. 종료시킬 수밖에 없는 이유는, 오닉스를 얻기 위해 돌아가려 했을 때에는 이미 밧줄이 끊겨서 돌아갈 수도 없게 되고, 나아갈 수도 없는 게임 속의 미아가 되어버리기 때문이다.

2-1-2. 어드벤처게임의 경우

어드벤처게임의 아이터은 획득과 사용면에서 RPG게임의 아이터과 유사한 점이 많다. 또한, 시간이 흐르면 흐를수록, 최근의 게임들은 게임개발사들의 상업적인 전략에 의해 장르의 경계가 모호해지는 양상을 띠고 있다. 최근에 발매된 캡콤사의 <귀무자2>를 보더라도 일반 어드벤처게임에서는 전혀 볼 수 없었던 RPG요소와 액션성이 강화된 탓에 완벽한 어드벤처라고 보기는 힘들어지고 있다.

정통방식의 어드벤처게임이라고 볼 수 있는 <클락타워>에서는 회복아이터이 거의 없다시피하며, 이벤트와 퍼즐만이 존재하고 있다. 또한 <원숭이섬시리즈>에는 장비아이터이 없다는 것이 특징이다. 특히, 회복아이터과 장비아이터

의 경우는 정통어드벤처게임에서 거의 나타나지 않았던 아이터이지만, RPG요소와 액션성이 어드벤처에 도입되면서 중요시되는 경향으로 기울고 있다.

그렇듯이 어드벤처게임에서는 아이터이 게임의 목적에 따라 다양하게 나타나기 때문에 유형을 고찰하기가 힘든 장르이다. 그래서 편의상 일반화되어 있는 회복아이터, 장비아이터, 조합아이터, 보조아이터, 퍼즐아이터으로 나누어 살펴보기로 한다.

2-1-2-1. 회복아이터

적으로부터 데미지를 입은 주인공의 체력을 회복시켜주는 아이터이다. 게임의 주체인 주인공의 체력치가 소멸되면 게임은 끝나버린다. 바로 이때, 체력치를 공급하여 게임의 연속성을 유지시켜주는 역할을 하는 것이 회복아이터이다. 회복아이터은, 때로는 몸 속에 퍼진 독을 해독시키거나 주인공에게 걸린 마법 등을 풀어주는 역할을 하는 생존 아이터이다. <싸일런트 힐2>의 영양 드링크, 휴대용 구급상자, 앰플 등.

2-1-2-2. 장비아이터

주인공이 적대역(적의 보스 및 쫓개, 몬스터 또는 좀비)을 무찌르기 위해 사용되는 무기아이터(총기류, 검류, 기타 살상도구 등)이 주를 이룬다. 게임에 따라서는, 갑옷과 같이 주인공의 몸을 치장해 주는 각종 장식아이터이 장비아이터에 속한다. <싸일런트 힐2>의 총기류(핸드건, 산탄총, 수렵라이플, 하이퍼 스프레이) 및 각목, 철재파이프, 대검, 전기톱 등.

2-1-2-3. 조합아이터

장비아이터에서 얻어지는 무기나 총알을 조합하여 강력한 무기를 제조하거나, 회복아이터을 혼합시켜 더 강력한 회복아이터을 얻는 시스템이다. 때로는 퍼즐을 풀기위한 조합이 될 수도 있다. <싸일런트 힐2>의 낚시 바늘과 머리 카락을 조합하여 배수구 속의 아이터를 꺼내는 아이터, 오릴 라이터과 제철과 인형을 조합하여 바닥의 통로를 여는 아이터 등.

2-1-2-4. 퍼즐아이터

퍼즐아이터은 쉽게 말해 수수께끼를 풀거나 고도의 어려

운 문제를 풀어내는 퍼즐(puzzle)이다. 퍼즐에는 도형, 시간, 과학, 물리, 수학, 역사, 미술, 음악 등의 소스가 주로 활용된다.

퍼즐은 게임 진행에 있어서 플레이어들에게 커다란 장애요소로 등장한다. 특히, 어드벤처게임에는 다양한 퍼즐들이 나타나는데, 이 퍼즐들을 풀어내지 못하면 게임을 진행시킬 수 없게 된다. 난이도가 높은 랜덤한 퍼즐이 많을 경우에는 플레이어들이 밤을 지새는 일까지도 발생하게 된다. 공간과 공간을 이동할 때 사용되는 열쇠 역시 퍼즐 아이템으로 보아야 할 것이다. <싸일런트 힐2>의 코인, 열쇠, 반지, 주스캔, 명판, 오르골, 구슬 등.

2-1-2-5. 보조아이템

게임의 순조로운 진행을 위해 미리 정보를 제공해 주는 정보 아이템이 주를 이룬다. 그리고 앞에서 언급된 네 가지의 아이템을 제외한 모든 아이템이 여기에 속한다고 보아야 할 것이다. 게임상에 나타나는 건물 및 지역지도, 신문기사, 책, 메모, 일기장과 같은 페이퍼아이템이 보조아이템에 속한다. 또한, 멀티시나리오에서 발생하는 이벤트를 실행하기 위해 선택되어지는 이벤트아이템도 여기에 속한다. 이벤트아이템은 멀티시나리오에서 다른 스토리로 전환되는 분기점이 된다. <싸일런트 힐2>의 지도, 라이트, 건전지, 니퍼, 비디오테이프, 스페너, 전구 등.

2-1-3. 액션게임의 경우

액션게임에서는 아이템의 유형이 간단하다고 할 수 있지만, 회복아이템과 파워업아이템이 반드시 중요하게 활용되고 있다. 액션게임의 아이템의 유형으로는 회복아이템, 점수아이템, 장비아이템으로 나눌 수 있다. 회복아이템은 캐릭터의 체력을 회복시켜주고, 점수아이템은 플레이어의 점수를 관리해 주고, 장비아이템은 캐릭터의 액션성과 공격성을 강화시켜준다.

캡콤의 <파이널파이트>와 <메가맨>, 닌텐도의 <슈퍼마리오> 등이 아이템을 다양하게 사용하는 액션게임들이다. <파이널파이트>에서는 HP를 올리기 위해 과일샐러드, 초밥, 통닭 등이 회복아이템으로 얻어지고, 점수를 얻기 위해 보석, 시계, 돈다발 등과 같은 점수아이템이 입수되게 된다. 또한 공격용 무기를 획득하기 위해 단검, 쇠파이프, 일본도, 각목 등이 장비아이템으로 입수된다. 아케이드게임인

<D&D-던전드레곤>시리즈는 액션게임이지만, RPG의 형식을 취하고 있으며, RPG용의 아이템을 이용하고 있다. 점차 게임 장르의 호환성이 강화되어 간다는 사실을 느낄 수 있다.

2-1-4. 슈팅게임의 경우

슈팅게임은 액션게임과 거의 비슷한 유형을 가지지만, 회복아이템이 거의 존재하지 않는다고 보는 것이 타당하다. 그렇기 때문에 그 유형으로는 파워아이템, 폭탄아이템, 점수아이템이 주를 이룬다. 파워아이템은 공격능력을 올려 줄 수 있고, 폭탄아이템은 위기탈출이나 보스급과 싸울 때 사용되고, 점수아이템은 점수로 인한 보너스를 관리해 준다.

게임에 따라서는 에너지 기능이 있는 게임이 있는가 하면, 에너지 기능이 없는 게임이 있기 때문에 위와 같은 아이템의 종류가 무시되는 슈팅게임도 있다는 사실을 미리 말해 둔다.

사이코사의 <1945 스트라이커즈>라는 슈팅게임에 드러난 아이템을 예로 들어 보자면,

[P]라는 빨간색 파워아이템을 먹게 되면 미사일과 파워가 상승하게 된다. 인벤토리창에 이미 저장된 [B]라는 검은색 폭탄아이템을 사용하게 되면 위기에서 쉽게 벗어날 수 있다. 게임 도중에 동전이나 금괴와 같은 점수아이템을 얻게 되면, 보너스게임을 쉽게 얻을 수 있다.

2-1-5. 시뮬레이션게임의 경우

정통전략시뮬레이션의 경우에는 아이템이 거의 사용되지 않는다. 그러나 게임이 점차 발전해 가면서 아이템이 등장하기 시작하였다. 제작자들이 게임의 전략을 다양하게 하기 위해 아이템을 넣기 시작한 것이다.

시뮬레이션게임은 너무 방대하여 유형을 딱히 이렇다 하고 결론지을 수가 없기 때문에 본고에서는 이해를 돕는 측면에서 전략시뮬레이션에서 활용되고 있는 아이템의 간단한 예만 언급하기로 하자.

<워크래프트3>는 포션을 활용하여 RPG와 유사한 경향을 띠고 있다. 그리고 <삼국지>는 전략의 다양화를 위해 병사 캐릭터들의 공격력을 올려주는 보조아이템들이 활용되고 있다. 관우가 쓰던 '청룡언월도'와 여포가 타던 '적토마'와 같은 아이템은 캐릭터의 공격력을 올려주고 있다. 적토마

아이템을 획득하게 되면, 전투에서 상황이 여의치 않아 후퇴해야 될 경우에 완벽하게 빠져 도망갈 수 있다.

2-1-6. 스포츠, 레이싱, 퍼즐게임 등의 경우

현시점에서는 아이템의 비중이 매우 낮다. 아이템이 거의 없다고 보는 사람이 있는가 하면, 반면에 아이템이 있다고 보는 사람도 있다. 예를 들어서 레이싱게임의 경우, 게임 속의 자동차 자체가 아이템이 될 수도 있으며, 벽돌깨기 게임인 스노우브라더스의 퍼즐게임인 〈알카로이드〉의 경우에도 벽돌이 깨어지면서 바가 커지는 등의 환경을 바꾸어주는 요소들을 아이템으로 보는 시각도 있다.

2-2. 시나리오 상의 아이템창작 유의점

게임 속의 아이템은 자체의 레벨에 의해 그 기능과 성능이 좌우된다. 매개변수(Parameter)의 값을 얼마만큼 설정하고, 어느 정도의 밸런스를 잡아 주느냐(Balancing작업)에 따라서 아이템의 용도와 성능은 결정되어진다. 또한, 그에 따라 게임의 난이도가 달라지기도 한다.

일단 작가의 손을 떠나는 시나리오는 작가의 분신이기도 하다. 작가는 자신의 분신이 왜곡된 틀에 의해 훼손되는 것을 원하지 않는다. 그렇기 때문에 자신의 작품세계를 지키기 위해서라도 게임시나리오작가는 시나리오의 중요한 변수로 작용되는 아이템을 적절하게 배치할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 그렇게 되면, 시나리오 전반에 깔린 분위기와 전체적인 스토리의 통일성을 유지할 수 있게 된다.

아이템은 시나리오작가와 기획사의 합의 하에 새롭게 창작되어지는 것이다. 그렇기 때문에 기존 게임에서 사용되는 아이템보다 독창성 있는 아이템을 개발해내야 한다. 어드벤처게임에 자주 등장하는 회복아이템은 ‘허브’ ‘도시락’ ‘드링크’ 등으로 표현되어 있다. 기존 게임의 아이템들을 흉내내고 모방하기 보다는 뭔가 새롭고 획기적인 아이템개발이 필요하다. 그래야만, 플레이어들은 참신성에 감탄하게 될 것이다.

또한, 독창성만을 생각하다가 개연성과 보편성을 망각해서도 아니될 것이다. 누구나가 그럴듯하게 인정할 수 있는 아이템이 되었을 때에 비로소 성공적인 아이템창작이 되는 것이다.

3. 퍼즐요소

게임의 퍼즐은 플레이어들에게 퍼즐로 인하여 스토리의 진행을 방해하는 요인으로 인식시키기 보다는 당연한 스토리의 진행과정으로 인식시켜야 한다.

게임창작과정에서 퍼즐요소를 디자인하고 구현시켜 나가는 것은 기획자가 담당해야 할 몫이다. 그러나 퍼즐요소의 발상 및 아이디어를 제공하는 역할은 시나리오작가가 담당해 주어야 한다. 게임시나리오작가는 퍼즐요소가 스토리의 구성 속에 부드럽게 녹아들 수 있도록 최대한의 아이디어를 창출해야 한다. 그 퍼즐 아이디어가 기획자에게 인정되게 되면, 시나리오작가의 스토리는 완벽하게 게임으로 구현될 수 있게 되는 것이다.

퍼즐요소는 어드벤처게임에서 비중있게 사용되고 있는 인터랙티브한 연출요소이다. 간혹, RPG게임, 시뮬레이션게임, 액션게임에서 퍼즐요소가 사용되는 경우가 있으나, 그다지 큰 비중을 차지하지는 않는다.

게임에 있어서의 퍼즐은 물리적인 힘을 가해서 해결되는 것이 아니다. 플레이어가 두뇌를 회전시켜서 해결해야하는 수수께끼라고 보는 것이 이해하기 편하리라고 생각한다.

게임을 플레이하는 동안에 게임이 이벤트성 동영상만으로 지속되거나, 아무런 장애요인이 없이 스토리에 따른 맵의 이동만으로 단순한 결말을 보게 된다면, 플레이어는 게임을 해야하는 의미를 상실하고 만다. 어찌면 차라리 영화한 편을 보고 마는 것이 나올 지 모를 일이다.

플레이어가 게임을 시작하였을 때에는 두뇌와 육체가 동시에 긴장을 하게 되고, 게임의 스토리가 지향하는 목표점을 향해 전진하게 된다.

게임스토리의 구성에서 위기와 갈등이 적당하게 어우러지면서 위기가 극대화되었을 때, 클라이맥스에 이르러서는 플레이어들에게 깊은 감동을 선물하게 되며, 플레이어는 열렬하게 박수를 치며 대개 재미있다는 표현을 쓰게 된다.

맹수와 독충들이 우글거리는 정글 속에서 잉카제국의 금은보화를 찾아내는 모험담으로 구성된 소설이 있다고 가정해 보자. 주인공이 아무런 제약도 받지 않고 정글을 순탄하게 뚫고 들어가서 손쉽게 금은보화를 차지하게 되는 구성이라면, 모험에서 파생되는 짜릿한 이벤트를 기대하고 있던 독자는 아마 책을 던지며 재미가 없다고 투덜덜 것이다. 그러나 맹수에게 처절한 수난을 당하고, 독충에 물려서 사경

을 헤매고, 미로에 빠져서 곤경에 처하는 위기끝에 가까스로 금은보화를 차지하게 되는 구성이라면, 독자는 손에 땀을 쥐고 전율하며 재미있다고 표현할 것이다.

후자의 경우와 같이 재미있다고 표현되는 스토리가 게임 시나리오로 창작될 경우, 퍼즐의 역할은 극대화된다. 퍼즐은 갈등과 위기의 박진감을 적당하게 이어나가는 가교(架橋) 역할을 담당하기 때문이다.

즉, 스토리의 진행 속에 장애요소로 장치된 퍼즐은 플레이어에게 게임을 하는 합리적인 타당성과 흥미를 드높이는 역할을 해야 한다는 이야기이다. 그렇게 되었을 때 플레이어들은 게임에 심취되어 몰입하게 될 것이다.

게임퍼즐은 플레이어가 도저히 풀 수 없는 어려운 문제가 제시될 수도 있고, 때로는 그리 머리를 쓰지 않고 간단한 생각으로 풀 수 있는 쉬운 문제가 제시 될 수도 있다.

전자의 경우처럼 어려운 퍼즐을 사용하는 대표적인 게임은 루카스아츠사의 『원숭이 섬』 시리즈이다. <원숭이 섬 4>를 플레이하였던 게임매니아들은 이구동성으로 게임내의 대부분의 퍼즐들이 너무 황당하기 짝이 없다고 불만을 터트린다. 사전에 어떠한 암시도 어떠한 정보도 주지 않은 채로 플레이어의 머리에서 나오는 순발력으로 퍼즐을 풀어나가도록 구성되어 있기 때문이다.

플레이어들은 주인공 가이브러쉬가 획득한 아이템들을 어떻게 사용하여야 다음 스토리로 이동할 수 있는나 하는 문제로 골치를 앓기 일쑤이다.

예를 들어, 아이템으로 획득한 가죽판을 맨홀 구멍에 썩워 놓고 덩불링한다는 퍼즐이나, 획득된 코코넛열매, 우유병, 아코디언과 같은 아이템으로 허먼의 머리를 맞추어서 허먼의 잃어버린 기억을 되찾게 하는 퍼즐들은 너무 난이도가 높다고 볼 수밖에 없다. 차라리 풀지 않아도 게임을 진행할 수 있다면 그러한 퍼즐을 무시하고 진행하겠지만, 그 퍼즐을 풀지 못하면 게임을 진행할 수 없기 때문에, 플레이어는 울며 겨자먹기 식으로 공략집을 찾아 게임정보세계를 떠돌게 된다.

플레이어들이 공략집을 뒤져서라도 엔딩을 보고 싶어하는 게임이라면, 일단은 그 나름대로 특별한 매력이 있는 게임이라고 인정할 수 있다.

플레이어가 많은 시간을 투자하여 끙끙거리며 퍼즐을 풀어나가는 게임은 독특한 스토리의 완성도나 질 높은 그래픽 요소와 같은 매력포인트가 있기 때문이다. 보통 이러한 게

임은 성공한 게임이라고 할 수 있겠다. 왜냐하면 이미 다양한 게임에 단련되어 있는 플레이어들이 어떠한 매력포인트도 찾아볼 수 없는 게임을 붙들고 앉아 있을리가 없기 때문이다.

3-1. 게임퍼즐의 유형

본 장에서 게임퍼즐의 유형을 분류한다는 사실이 무모한 작업일지도 모른다는 생각이 언뜻 들었다. 왜냐하면, 코에 걸면 코걸이 귀에 걸면 귀걸이식으로 이름만 붙여대면 유형이 나누어질 정도로 범위가 넓기 때문이다.

그러나 게임시나리오를 공부하는 사람들에게 게임퍼즐의 감각을 불어 넣어주기 위해서는 어느 정도 타당한 유형의 예를 보여 줄 필요가 있다고 생각하게 되어, 필자 나름대로 보편타당한 유형을 들춰내 보았다.

게임퍼즐의 양상은 스토리의 진행을 위해 필수적으로 해결해야 하는 필수퍼즐과 스토리의 진행과는 관계가 없이 부가적 서비스 측면에서 주어지는 선택퍼즐로 양분된다. 본 장에서는 퍼즐유형을 '게임 연출방법' 과 퍼즐을 만드는 '재료의 획득방법' 과 퍼즐문제의 '해독(풀이)방법' 에 따라 분류해 보고자 한다.

3-1-1. 연출방법에 따른 유형.

① 환경퍼즐... 게임 진행과정에서 게임의 주변환경을 이용하여 구성된 퍼즐이다. 즉, 바위를 밀어서 길을 만드는 등의 지형변화퍼즐을 비롯하여, 미로, 기계의 스위치 조작, 함정 등을 이용하여 만든 퍼즐을 말한다.

② 아이템퍼즐... 게임플레이어가 인벤토리(Inventory)창에 이미 획득해 둔 아이템이 나중에 사용되는 퍼즐이다. 아이템으로 획득해 놓은 전구를 나중에 빈 소켓에 끼워 빛을 발하게 하는 식의 퍼즐이다.

③ 대화퍼즐... 등장인물들끼리 나누는 대화가 게임의 상황을 변화시키는 퍼즐이다. 등장인물들끼리 나누는 대화로 인하여 호감도를 높이거나, 다음에 발생될 사건에 대한 암시를 주거나, 게임진행을 돕는 등의 퍼즐이 그 예가 될 것이다. 특히, 멀티시나리오 형식인 손노리의 <화이트데이>가 대화퍼즐을 적절하게 이용하고 있다. 대화를 나눔으로써 캐릭터들간의 호감도가 높아지고, 그 호감도의 높고 낮음에 따라 스토리가 변형되어 간다.

3-1-2. 소재 획득방법에 따른 유형

퍼즐을 창작하기 위한 소재로는 인간들이 상상할 수 있는 범위내에서 무한하게 발상될 수 있다. 지금까지 출시되어 온 게임들에서 연출되는 퍼즐들은 일반적인 생활지식에서 응용되어 얻어지는 퍼즐문제와 학문적인 지식에서 응용되어 얻어지는 학문지식퍼즐문제가 가장 많이 사용되고 있다.

①일반적인 생활지식에서 얻어지는 퍼즐... 그림조각을 붙이거나 그림을 완성해 나가는 <그림퍼즐>, 글자 및 언어를 꿰어맞추는 <글자퍼즐>, 바늘에 실을 꿰어 옷을 깎는 등의 <생활도구퍼즐> 등.

②학문적인 지식에서 얻어지는 퍼즐... 숫자를 계산하거나 숫자를 나열하여 문제를 해결하는 <수학적인 퍼즐>, 물질의 화학반응 및 그 변화에 의해 얻어지는 결과로 문제를 해결해 나가는 <화학적인 퍼즐>, 기계의 부품을 조립하여 완성시켜 문제를 해결하는 <기계학적인 퍼즐> 인체에 관련된 문제나 어떤 부상자를 치료하거나 약을 주어서 문제를 해결하는 <의학적인 퍼즐>, 음악, 미술, 문학에서 얻어지는 문제를 해결하는 <예술학적인 퍼즐> 등.

또한 SF 및 판타지물에 자주 이용되는 퍼즐의 소재로서, 별자리 및 지구 주변을 떠도는 혹성들에서 얻어지는 우주 과학 및 천체현상에 관한 퍼즐도 여기에 포함시킬 수 있다.

③전문적인 직업 및 기술에서 얻어지는 퍼즐... 화제 및 소방관리측면에서 얻어지는 <소방퍼즐>, 도자기를 구워내는 순서에서 얻어지는 <도예퍼즐>, 목재를 쌓아서 집을 완성하는 과정에서 얻어지는 <목공퍼즐>, 석탄을 캐어내는 과정에서 얻어지는 <탄광퍼즐> 등.

④자연현상에서 얻어지는 퍼즐... 화산, 지진, 해일, 바람, 천둥, 번개 등과 같은 천재지변에서 얻어지는 퍼즐, 산과 바다 및 하늘에 관련된 소재에서 얻어지는 퍼즐 등.

3-1-3. 퍼즐풀이 방법에 따른 유형

퍼즐은 게임을 이끌어 가는 도중에 나타나는 문제 풀이 형식으로 나타난다. 플레이어들은 머리를 싸매고서 모든 지식을 동원하여 한 단계 한 단계 뛰어 넘으며, 성취욕을 느낀다. 퍼즐을 해결해나가는 방법은 다양하다. 다음은 퍼즐의 풀이 방법에 따른 유형들에 대해 논해 보기로 하자. 유형 분류의 보편성을 위해, 본인이 연구한 퍼즐의 유형과 『Game Design』의 저자인 밥베이즈의 유형과 일치되는 부

분에 대해 살펴보기로 한다.

①정보퍼즐... 일반적으로 어드벤처게임의 경우에 제시된 퍼즐문제를 해결하지 않으면 게임이 진행될 수 없는 경우가 있다. 그 문제의 해결을 위한 정보를 확보하지 않았기 때문이다. 게임 플레이어들은 게임 도중에 정보를 찾기 위해 안간힘을 쓴다. 그 정보는 때로 페이지럴 경우도 있고, 때로는 벽에 쓰여져 있는 글자나 숫자일 경우도 있다.

예)손노리사의 <화이트데이>에서 게임 도중에 얻어지는 실습일지 및 수업자료 등과 같은 술한 페이지들이 정보퍼즐을 풀 수 있는 좋은 예가 될 것이다.

②제작퍼즐... 만들기 혹은 설치퍼즐이라고도 할 수 있다. 게임 진행상에 미완성된 사물을 배치해 두고서 새로운 물건(이미 획득된 아이템)을 사용하여 완성된 사물이 되도록 하는 퍼즐이다.

예)전통 2D어드벤처게임인 Human Entertainment의 <Clock Tower>에서 주인공인 제니퍼 심프슨이 적대적인 시저맨을 피해 달아나는 이벤트에, 갈라져 있는 복도가 나온다. 이 갈라진 틈에 나무 널판지를 깔아 놓지 않았을 경우에는 제니퍼가 펼쳐 뛰어 시저맨을 따돌려버리지만, 나무 널판지를 미리 깔아 놓았을 경우에는 제니퍼가 미리 건넌 후, 널판지를 들어서 시저맨을 떨어뜨리는 퍼즐이 좋은 예가 될 것이다.

③조합퍼즐... 게임 도중에 획득된 여러 개의 아이템을 조합하여 하나의 개체를 만들어내는 것이 조합퍼즐이다. 기계의 부품을 하나하나 획득하게 만들어 놓은 뒤에 완성된 기계를 조립한다거나, 어떤 일을 달성하기 위해 그 일에 필요한 장비들을 아이템으로 획득하게 하여 목표를 달성하는 경우가 조합퍼즐의 예가 될 수 있다.

예)Konami사의 <싸일런트 힐2>에서 조합아이템(뉘시바늘+머리카락)을 이용하여 배수구 속의 아이템을 꺼내는 경우, 또는 조합아이템(오렐라이터+제철+인형)을 이용하여 바닥의 통로를 여는 아이템과 같은 경우가 대표적인 예라 할 수 있다.

④암호퍼즐... 일정한 숫자의 나열로 게임의 진행을 이끄는 퍼즐이라고 할 수 있다. 일반적으로 극도의 비밀을 유지해야 하는 곳에 암호가 사용된다.

예)일정한 숫자를 입력시켜서 금고문이 열리는 퍼즐, 숫자로 된 암호를 입력시켜야만 아파트의 문이 열리는 퍼즐이 암호퍼즐이다.

즉, Dark works사의 <어둠 속에 나홀로4>에서 일곱번째로 나오는 퍼즐이 좋은 예이다. 주인공인 에드워드 칸비가 건물 2층 벽에 부착된 패널의 사진 뒷면에 있던 숫자의 합을 입력시키게 되면, 패널 뒤에 있는 비밀의 문이 열리게 되는 퍼즐이다. 열린 문을 들어가면 비밀장소에 제레미가 남긴 수수께끼를 접하게 된다.

⑤대화퍼즐... 대화를 나누어서 호감도를 높이는 경우라던가, 대화를 나누어서 게임진행에 대한 정보를 입수하는 퍼즐이다.

예)루카스아츠사의 어드벤처게임인<원숭이 섬의 비밀4>에서 주인공 가이브러쉬가 미스터 치즈에게 모욕의 팔씨름을 제안한다. 팔씨름은 힘의 대결이 아니다. 가이브러쉬가 갖은 모욕적인 언어를 구사하여 미스터 치즈에게 굴욕감을 주게 되면 이기게 되고, 미스터 치즈는 가이브러쉬의 항해사가 된다. 만약에 가이브러쉬가 지게 되면 항해사를 구할 수 없게 되어 게임의 진행은 어려워지게 된다.

또한,<어둠 속에 나홀로4>의 아홉번째 퍼즐에서 주인공인 에드워드 칸비는 7개의 바위에 둘러싸인 원탁바위에 서서 동로인 얼린과의 무전 통화를 하게 된다. 이 무전에서는 방향을 지시하는 내용이 흘러나온다. 한 개의 바위로 이동할 때마다 무전을 하여 얼린의 지시를 따라야 한다. 무전의 내용을 자세히 들으면서 순차적으로 바위를 이동하며 주문을 선택하게 되면 퍼즐을 풀 수 있게된다.

⑥연쇄반응퍼즐... 인과관계퍼즐이라고도 할 수 있겠다. 즉, A라는 사건 때문에 B라는 사건이 생기고, 그 B라는 사건으로 인하여 C라는 사건이 생기는 식으로 핵반응처럼 연쇄반응을 일으켜 나가는 퍼즐이다. 어쩌면 고도의 추리력을 요구하는 어려운 퍼즐이 될 수도 있다.

예) <Clock Tower>에서 주인공 제니퍼가 새장에서 까마귀를 구해 주면 나중에 까마귀가 제니퍼를 구해 주는 이벤트성 퍼즐이 좋은 예가 된다.

⑦시간제한퍼즐... 제한된 시간에 주어진 임무를 완수하거나, 어떤 문제 및 수수께끼를 해결해 나가는 퍼즐이다. 이때 정해진 시간에 문제해결을 하지 못하게 되면, 다시 재도전을 하거나, 게임이 끝나게 되는 퍼즐이다. 대개의 경우 클라이맥스를 향하는 단계에서 플레이어에게 고통을 주는 고난이도의 퍼즐양식이라고 할 수 있다.

예)손노리의 <화이트 데이>에서 소영의 엔딩을 선택했을 경우, 보드로 된 오르막길이 나타난다. 주인공은 의식을 잃

은 소영을 안고서 탈출을 시도하게 되는데, 오르막길은 군데군데 구멍이 뚫려 있고, 시간이 흐름에 따라 무너져 내린다. 주인공이 뛰는 속도가 늦어지면 무너져 내리는 길에 함몰되어 게임이 끝나게 된다. 그렇기 때문에 구멍에 빠지지 않으면서 빨리 뛰어 오르막길을 올라야 엔딩을 볼 수 있다.

⑧논리퍼즐...논리(logic)라는 것은 말이나 글에서 사고나 추리 따위를 이치에 맞게 이끌어 가는 과정이나 원리이며, 또는 사물끼리의 법칙적인 연관관계이다. 게임내에서 주어진 일련의 상황이나 조건들의 연결고리를 찾아내고, 거기에 숨겨진 사실들을 밝혀내는 것이 논리퍼즐의 목표이다.

예) 손노리의 <화이트 데이>에서 제일 처음 접하게 되는 퍼즐이 좋은 예이다. 주인공은 니퍼와 사다리를 아이템으로 얻게 된다. 이때, 니퍼,사다리라는 두 도구가 얻어졌을 때, 플레이어들은 사다리를 타고서 뾰를 행해야 하는 상황이 올 것이라고 느끼게 된다.

주인공이 '성아'와 대화를 나누는 도중에 수증기가 새서 경비기가 울리게 되는데, 수증기를 막기 위해서는 기계실로 가야 하며, 기계실은 여자화장실 환풍구를 통해서 갈 수 있게 되어 있다. 바로 이때, 사다리가 사용되고, 환풍구의 철망을 뚫기 위해 니퍼를 사용하게 된다. 이처럼 사다리와 니퍼, 그리고 환풍구, 철망이라는 사물들끼리의 연관관계를 추정하고 그 조건들의 연결고리를 밝혀내는 것이 논리퍼즐의 예인 것이다.

⑨수수께끼퍼즐... 어떤 사물에 대하여 바로 말하지 아니하고 빗대어 말하여 알아 맞히는 놀이를 수수께끼라고 한다. 수수께끼 퍼즐은 어떤 사물이나 현상이 복잡하고 이상하게 얽혀 그 내막을 쉽게 알 수 없는 문제들이 등장되는만큼, 논리적이라기보다는 비논리적일 경우가 많다. 그렇기 때문에 플레이어들은 수수께끼에 접하게 되면 당황하는 경우가 많다. 미리 암시를 주거나, 힌트를 주어서 플레이어가 쉽게 풀어나갈 수 있도록 도와줄 필요가 있다.

그러나 고난이도의 수수께끼에 따른 문제의 복잡성을 감안하여 사전에 쉬운 수수께끼로 탈바꿈되는 경향도 종종 보이고 있다.

예)턴 전략 시뮬레이션게임인 뉴 월드 컴퓨팅사의 <Heroes Of Might and Magic III>에서 스프링스의 유명한 수수께끼인 '아침에는 네 다리, 점심에는 두 다리, 저녁에는 세 다리로 걷는 것은 무엇인가' 하는 수수께끼가 그 좋은 예일 것이다.

이상과 같이 퍼즐은 다양한 형태로 분류될 수 있다는 사실을 알 수 있었다. 그러나 한가지 부연하자면, 위에 언급한 퍼즐의 유형들은 서로 조합하여 새로운 퍼즐이 다양하게 창작될 수 있기 때문에, 본인이 분류한 퍼즐의 종류로 제한되어 있다고 생각하면 큰 오산이다.

즉, 위의 예에서 더 디테일하게 유형을 분류하자면 한없이 분류될 수 있다는 것이다. 예제에서는 언급이 되어 있지 않지만, 대화와 정보를 조합한 형태의 〈인물접촉퍼즐〉과 같은 경우를 가정해 볼 수 있다. 인물접촉퍼즐은 게임상의 인물들끼리 서로 친화적인 분위기를 연출하기 위해서 서로 아이템을 주거나 받는 행위, 동료로부터 아이템이나 정보를 받아 게임을 진행시키는 식의 퍼즐이다.

실제의 게임을 예로 든다면, 게임내에 등장하는 동료 인물들끼리 아이템을 주고 받는 행위로 호감도를 증가시켜서 다음 사건을 진행시켜나가는 〈귀무자2〉가 대표적인 예라고 할 수 있다. 즉, 주인공 주베이의 동료로 오유,코타로, 마고이찌, 에케이가 등장한다. 이 중에서 어떤 한 사람의 동료인물에게 집중적으로 아이템을 주고 받음으로써 호감도가 높아지게 되면, 그 동료는 자주 주베이의 주변을 맴돌며 도움을 주게 되며, 스토리의 멀티진행에 영향을 주게 된다.

이렇듯이 퍼즐의 양상은 상황 및 조건에 따라 다양하게 분류할 수 있다. 아무튼 퍼즐을 창작함에 있어서 분명하게 지켜야 할 문제는 단순하게 퍼즐을 위한 퍼즐이 되어서는 안 된다는 사실이다. 퍼즐 아이디어는 시나리오작가와 기획자가 머리를 마주하고 창작해내야 할 부분이다. 그렇기 때문에 게임을 창작하는 사람들은 다양한 정보를 보유하거나 입수할 수 있는 능력이 있어야 한다.

3-2. 시나리오 상의 퍼즐창작 유의점.

게임창작에 있어서 퍼즐의 창작은 전문적인 퍼즐디자이너가 담당해야 할 부분이다. 게임시나리오작가가 퍼즐디자이너의 영역을 침범하는 것이 아닐까 염려하는 사람들도 있겠지만, 이부분에 대해서는 염려할 필요가 없다고 본다.

어디까지나 시나리오작가가 퍼즐창작을 하는 것은 게임 시나리오에 걸맞는 퍼즐을 유도하는 정도의 정보일 뿐이기 때문이다. 만일에 시나리오작가에게서 손색이 없을 정도로 완벽한 퍼즐이 제공되었다고 한다면, 퍼즐디자이너에게는 더할 나위 없는 좋은 기회가 될 것이다. 더욱 더 완벽한 퍼즐을 창작할 수 있는 시간적인 여유를 찾게 되기 때문이다.

여기에서 한마디 덧붙이고 싶은 것은 시나리오작가는 너무 주체 넘게 퍼즐디자이너의 몫을 침범하려 애쓰지 말라는 것이다. 시나리오 작가는 자신의 스토리가 손상되지 않을 정도의 퍼즐정보만 제공하게 되면, 그 임무가 끝나기 때문이다.

아무튼 퍼즐창작은 게임의 작품성을 높이기 위한 하나의 장치임을 잊어서는 안된다. 그리고 퍼즐로 인하여 플레이어가 게임에 푹 빠질 수 있게 하여야 한다. 퍼즐은 하나의 장애물인만큼 장애물의 벽이 너무 높아서는 안 된다는 사실이다. 너무 어려운 경우에는 플레이어가 식상하게 되어 게임의 취지와 목적을 상실할 우려가 있기 때문이다. 그렇기 때문에 퍼즐을 풀기 위한 정보를 미리 암시해 주어서 게임의 흐름을 막지 않는 것이 플레이어에 대한 따뜻한 배려라고 볼 수 있다. 그러므로 하여 플레이어가 퍼즐로 인하여 게임을 포기하지 않고 도전정신을 발휘하여 엔딩까지 거침없이 질주할 수 있을 것이기 때문이다.

4. 이벤트요소

게임 속의 이벤트는 단편적인 사건 및 대화 혹은 행동들을 디테일하게 동영상으로 처리하는 하나의 시퀀스이다. 플레이어의 의지와는 상관없이 강제적으로 발생하는 이벤트가 있는가 하면, 플레이어가 참여하는 이벤트가 있다.

이벤트는 게임의 시스템적인 면에 매료되어 스토리의 내용을 혼동하는 플레이어에게 스토리의 내용과 게임의 흐름을 인식시켜 게임의 지속성을 높여주고, 스토리에 내재된 주요 사건들을 짧은 시간에 디테일하게 부각시켜서 스토리의 합리성을 높여주는 역할을 한다. 또한 멀티시나리오로 구성된 게임의 경우에는 다양한 분기로 이어지는 스토리의 연결성을 높여줌으로써 게임의 리얼리티를 효과적으로 높여주는 것 또한 역할의 한부분이다.

즉, 이벤트는 스토리의 내용을 설명하고, 앞으로 전개될 스토리를 암시해 주고, 주요 캐릭터 및 배경을 섬세하고 자세하게 묘사하여 플레이어에게 현실감을 전달하는 효과를 연출해 내고 있다.

간혹 액션게임, 슈팅게임, 시뮬레이션게임에서도 드물게 이벤트의 활용이 시작되고 있으나, 이벤트를 가장 효율적으로 활용하는 게임은 RPG게임 및 어드벤처게임이다.

4-1. 게임이벤트의 유형

게임의 이벤트 유형은 필수이벤트와 선택이벤트로 나누어진다. 그리고 필수 및 선택에는 강제이벤트와 자율이벤트로 나뉘어진다.

필수이벤트는 플레이어의 의지와는 상관없이 플레이 도중에 동영상화면으로 이어지는 이벤트이며, 스토리의 전개 과정에서 반드시 거치지 않으면 안되도록 설계된 필수적인 이벤트이다. 이 경우에는 스토리를 명확하게 해 주거나 사건, 배경, 인물 등의 디테일한 씬을 보여주기 위함일 수도 있다. 대부분의 게임들은 오프닝과 엔딩을 강제이벤트로 처리하여 게임의 효과를 극대화시키고 있다.

선택이벤트는 플레이어에게 이벤트발생의 선택권한을 주는 이벤트이다. 이벤트를 발생시켜도 되고, 발생시키지 않아도 되기 때문에 스토리의 전개에 변화가 없는 이벤트이다. 이러한 선택이벤트는 플레이어에게 재미요소를 주기 위한 방법이기도 하고, 서비스측면의 아이탬을 얻게 하기 위한 방법이기도 하고, 시나리오상에서 숨겨져 있는 부가스토리를 얻어내는 방법으로 이용된다.

그러나 필수이벤트가 전개되던지, 선택이벤트가 전개되던지 간에 이벤트가 진행되는 동안에 또 다시 플레이어에게 조건 이벤트를 부여한다. 즉, 플레이어의 의사를 무시한 채로 강제성을 띠고 일방적인 결과를 얻느냐(강제이벤트), 아니면 플레이어의 선택에 따른 자율에 맡겨 결과를 얻느냐(자율이벤트) 하는 두가지 갈래를 제시하는 것이다.

필수이벤트 및 강제이벤트의 경우는 대부분이 단순구성인 일차형 시나리오에서 주로 발생되지만, 선택이벤트 및 자율이벤트의 경우는 복잡구성인 멀티시나리오에서 자주 발생된다.

그렇다면 게임에서 발생하는 이벤트들을 예로 들며 살펴보기로 하자.

필수이벤트에서는 <바이오하자드>, <귀무자1>과 같은 게임이 강제이벤트를 많이 발생시키고 있으며, <화이트데이>가 주로 자율이벤트를 발생시킨다. <화이트데이>에서 주인공이 방송실에서 성화를 만나게 되었을 때, 성화가 귀신이 나온다면 도망간다. 이때 주인공이 성화를 따라가느냐, 안 따라가느냐에 따라서 호감도가 달라지기도 하고 분기가 달라지기도 한다. 바로 플레이어의 선택에 맡기는 자율이벤트를 택하고 있기 때문이다.

선택이벤트의 강제이벤트는 <화이트데이>에서 예를 찾아 볼 수 있다. 주인공이 도시락 자판기에 끼어 있는 손노리

군을 구하기 위한 이벤트를 선택하게 되면, 도시락 10개가 주어지는 이벤트이다. 그리고 자율이벤트의 예로서는 <파이널판타지5>를 들 수 있다. 게임상에서 들어가도 되고 안 들어가도 되는 어떤 마을에 들어가게 되면, 마을 숲쪽에 숨겨진 길을 접하게 되며, 한 노인을 만나게 된다. 노인을 만나게 되면 두개의 칼(치킨나이프)을 선택하게 된다. 여기서 어떤 칼을 선택하느냐는 문제는 플레이어의 자율의지에 맡겨두는 이벤트이다.

이상과 같은 이벤트는 거의 모든 장르에서 활용되고 있다. 그러나 스포츠게임의 경우는 이벤트의 의존도가 극히 낮은 게임에 속한다고 할 수 있다. 또한, 슈팅게임의 경우에는 보스전에 돌입할 때에 필수 이벤트만이 활용되기도 한다.

4-2. 게임시나리오 상의 이벤트창작 유의점

이벤트는 스토리의 내용을 설명하고, 앞으로 전개될 스토리의 내용에 대해 암시하고, 주요 캐릭터와 배경, 사건들을 디테일하게 묘사해주는 것이 주요한 역할인만큼, 기획자나 시나리오작가는 신경을 많이 써야 하는 부분이다.

특히, 이벤트는 스토리에 드러난 세계관을 명확하게 보여주는 역할을 하고 있다. 그렇기 때문에 자세한 캐릭터의 이미지 전달, 배경요소의 디테일한 전달, 명확한 사건의 전달을 목표로 이벤트는 창작되어야 한다. 이에 대하여 더 구체적인 이야기를 해 본다면,

게임을 상품화시키기 위해서 제작사들은 게임의 주캐릭터들을 부각시키기 위해 갖은 노력을 기울인다. 그렇기 때문에 게임을 출시하기 전에 캠페인을 벌일 때 유통사들은 캐릭터를 포스터에 넣어 대대적으로 선전을 한다. 어느 순간엔가 인기가 있는 게임의 주인공이 플레이어로부터 매스컴의 연예인들만큼이나 인기를 끄는 경우가 발생한다.

그러나 플레이어들이 막상 게임을 해 보면, 포스터에 표현된 캐릭터들의 멋지고 아름다운 모습들은 찾아볼 수 없는 경우가 허다하다. 1인칭시점의 경우에는 손이나 팔정도가 보일 뿐이고, 3인칭시점의 경우에는 조잡스러운 정도로 간단한 터치로 구성되어 형체가 불분명한 캐릭터가 목각인형처럼 삐그덕거리며 오로지 목표점만을 향할 뿐이다.

물론, 이러한 현상들은 인터랙티브한 환경에서 발생하는 프로그래밍상의 제약, 그래픽상의 제약에서 파생되는 기술적인 한계성도 크게 한몫을 하고 있다고 볼 수 있는 현상들

이다. 바로 이러한 여러가지의 제약들을 해소시킬 수 있는 방법은 이벤트의 활용이다.

이벤트는 게임에서 인터랙티브성을 대폭 축소시키고, 동영상으로 처리된다. 즉, 애니메이션의 기법이 극대화되는 부분이다. 애니메이션적인 동영상을 처리하기 위해서는 시나리오 상에서 완벽한 시퀀스를 제시해야 한다. 지문, 대사, 나레이션, 배경음악 등에 심혈을 기울여 게임의 미적효과 및 스토리성을 한층 높일 수 있어야 한다.

게임에 심취하여 있는 플레이어에게 휴식을 취할 수 있는 여유를 제공할 수 있는 기회이기 때문에, 게임의 만족도를 느낄 수 있는 계기로 삼아야 할 것이다.

게임의 흥미도를 높이기 위하여 자못 게임의 전체적 스토리를 무시한채로 이벤트만 강조되어버린다면, 주제의 통일성이 없어지는 사태가 벌어질 수도 있다는 사실을 잊어서 도 아니될 것이다.

또한, 선택 이벤트의 경우 스토리의 분기를 결정해주는 연출효과이기도 하기 때문에 이벤트의 내용에 개연성을 확보하여 보편 타당한 매개역할을 수행해내야 한다.

5. 결론

이상과 같이 게임시나리오의 창작에서 반드시 삼입되어야 할 인터랙티브요소의 유형과 그 삼입시 주의해야 할 문제점들을 고찰해 보았다.

게임의 인터랙티브적인 연출을 극대화시켜 주는 아이템, 퍼즐, 이벤트의 창작문제에는 기획자의 몫으로만 돌릴 수 없는 스토리의 연장선상에 위치해 있어야 한다. 그래야만 플레이어들은 게임의 완성도를 만끽할 수 있게 된다.

인터랙티브요소들은 스토리 진행을 방해하는 요소로 작용되기보다는 자연스럽게 녹아들어 있어야 한다. 그렇기 때문에 게임시나리오작가는 시나리오를 창작할 경우에 인터랙티브적 요소의 창작 및 배치문제에 좀 더 많은 시간을 할애해야될 필요가 있다고 사료된다.

마지막으로 인터랙티브요소를 창작하여 시나리오에 삼입할 경우에 다음과 같은 원칙이 지켜져야 한다고 생각한다.

- ①보편성... 시간과 공간을 초월한 지구상의 모든 사람들이 타당하다고 느낄 수 있는 창작.
- ②합리성... 게임체계의 이치에 합당하고, 논리적 원리나

법칙에 잘 부합된다고 느낄 수 있는 창작.

- ③통일성... 게임의 주제와 세계관(인물,배경,사건)과 맞물려서 목표를 벗어나지 않는 창작.
- ④창조성... 이미 상품화 된 게임에서 모방하지 않고, 독창적이고 참신성이 있는 창작.
- ⑤개연성... 허구적인 창작이라고 할지라도 그럴듯한 리얼리티가 깃든 창작.
- ⑥공정성... 플레이어들에게 공평하고 올바른 면을 부여할 수 있는 창작.

체계화 되지 않는 인터랙티브요소의 유형이란 문제를 거론해 본 이 논문이 기폭제가 되어 게임연구자들의 다양한 연구로 이어질 것을 바라며, 게임연구자들에게 조금이나마 보탬이 되었으면 하는 바램이다.

참고 문헌

1. Marc Saltzman, 박상호 역, 『GAME DESIGN』, MIN press, 2001
2. 밥베이즈, 송기범 역, 『GAME DESIGN』, (주) 제우미디어, 2001
3. 데이비드 하워드. 에드워드 마블리 공저, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999
4. Toriumi jinzo, 조미라. 고재운 역, 『애니메이션시나리오작법』, 모색, 2001
5. 木村央志, 『ゲームクリエイター作法(게임창작작법)』, NTT出版, 2000

참고 논문

1. 이재홍, 게임 시나리오작가의 특수성에 관한 고찰, 한국게임학회논문지, 2002.5.1
2. 이재홍, 전문게임시나리오의 특수성에 관한 연구, 한국게임학회, 2002.1.29
3. 이재홍, 게임의 본질 및 특성에 관한 연구, 한국게임학회, 2001.7.31

참고 게임

1. 파이널 판타지5(Final Fantasy5) / Square / 롤플래잉 /

- 1992년 12월
2. 어스토니시아 스토리(Astonishia Story) / 손노리 / 롤플래잉 / 1994년
 3. 클럭타워(Clock Tower) / Human Entertainment / 어드벤처 / 1995년
 4. 원숭이섬의비밀 4(Escape from Monkey Island4)/Lucasarts/어드벤처/2000년11월
 5. 오니무사1(鬼武者1) / CAPCOM / 액션 어드벤처 / 2001년 1월
 6. 오니무사2(鬼武者2) / CAPCOM / 액션 어드벤처 / 2002년 7월
 7. 싸일런트 힐2(Silent Hill 2)/Konami/액션 어드벤처 /2001년 12월
 8. 어둠 속에 나 홀로4(Alone in the Dark4)/Spiral Hous / 액션 어드벤처/200년7월
 9. 바이오 하자드(BIOHAZARD) / CAPCOM / 호러 액션 어드벤처 / 1996년 3월
 10. 워크래프트3(Warcraft3) / Blizzard / 실시간 전략 시뮬레이션 / 2002년 7월
 11. 삼국지1(三國地1) / Koei / 전략 시뮬레이션 / 1985년
 12. Heroes Of Might and Magic 3 / New World Computing / 전략시뮬레이션 / 1999년
 13. 파이널 파이트(Final Fight) / CAPCOM / 액션 / 2001년 5월
 14. 슈퍼마리오(supper Mario) / Nintendo / 액션 / 1985년
 15. 록맨(Rockmam) / CAPCOM / 액션 / 1987년 12월
 16. 스트라이커즈 1945(Strikers 1945) / PSIKYO / 슈팅 / 1995년 등.



이재홍

| | |
|-----------|--|
| 1984년 | 승실대학교 공대 전자공학과 졸업, |
| 1987년 | 승실대학교 대학원 국어국문학과 석사과정졸업, |
| 1990년 | 도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 비교문학, 비교문화전공 연구과정 수료, |
| 1992년 | 일본 도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 한일비교문화전공 석사과정 졸업, |
| 1995년 | 동 대학원 박사과정 수료, |
| 1981~1986 | 서울디지털고등학교 교사, |
| 1995~1999 | 공주영상정보대학, 영상문예창작과 조교수(학보사주간 및 학과장역임), |
| 1999~2001 | 제주관광대학 일본어 통역학과 및 탐라대학교 국제학부 출강 |
| 2001년 현재 | (주)서울게임대학 게임시나리오학과 전임교수. 상명대학교 만화학부 출강. 소설가/한국소설가협회 회원/한국작가교수회 회원/일본 지역문화연구회 회원/ 한국현대소설연구회회원 |