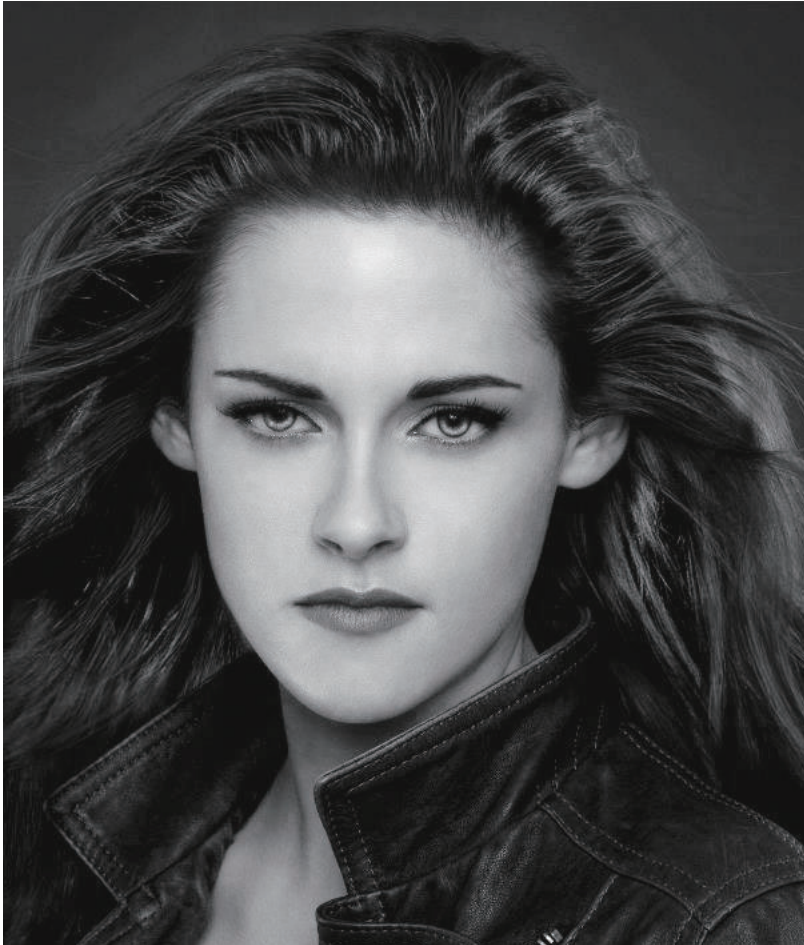


촉매



첫발을 내딛기란 때로 어려운 일입니다. 무언가 시작되었을 때, 그 사실을 정말로 어떻게 알 수 있을까요? 이야기를 준비하면서 어떤 내용을 그냥 흘려보내고, 어떤 내용을 꼭 잡아끌어서 독자들에게 보여줘야 할까요? 여기 여러분을 위해 선별한 네 가지 시작을 보여드리겠습니다.

다음은 제 이야기가 시작한 첫 지점입니다.

저는 본보기로 삼을 아무 퀴어도 없는 작고 외딴 벌목촌에서 자랐습니다. 그래서 언니의 여성스러운 책을 몰래 보고, 옷을 훔쳐 입어봤을 때, 저는 제가 무슨 짓을 하는지 저 자신도 이해가 가지 않았습니다. 그저 이상한 느낌이 들 뿐이었죠.

저는 열 일곱 살 때 제가 퀴어임을 깨달았지만, 아무런 퀴어 친구가 없었기 때문에 많은 부분은 그저 이론적인 깨달음이었습니다. 도시로 이사한 다음에도, 퀴어 공동체에 어떻게 들어가야 할지 몰랐기 때문에 시도조차 두려웠습니다. 여러 해 동안 저는 저 자신을 감췄습니다.

다음은 제 두 번째 시작입니다.

제가 고등학교를 졸업하고, 도시로 이사하고, 나중에 그만두게 될 여성학 학위를 따기 위해 공부하고, 게임을 출판하기 시작하면서 세상을 보는 눈을 재구성하던 중, 트와일라잇이 큰 인기를 끌었습니다. 극장에서 왔는데, 정말 재미있었습니다. 저는 트와일라잇 시리즈가 흥행하면 할수록 많은 사람들이(예외 없이 대학 교복을 받은 백인 남성이었습니다) 그 작품을 진흥탕에 처박고는 풀지어서 유투브에 우스꽝스러운 비디옌을 올린다는 이야기를 들었습니다. 그 당시에는 이 현상을 표현할 마땅한 단어를 몰랐지만, 역겨움을 느꼈습니다. 그 사람들은 가부장제라는 괴물에게 먹이를 주고 있었던 거지요. 십대 소녀들을 향한 열시를 더욱 강하게 쏟아우을 안전한 통로를 찾은 것입니다.

처음부터 그런 비난이 거슬렸다는 건 아닙니다. 지나치게 과장된 상류 작품 시리즈를 신랄하게 비판하는 비디옌은 낱낱대면서 재미있게 웃을 수 있었지요. 하지만 매직:더 거더링이나 헤일로 같은 원작을 소설로 만든 작품들을 비판하는 비디옌은 어디 있었나요? 왜 하필이면 트와일라잇 같은 작품들만 꼭 집어 비판한 건가요? 제멋대로 뻘어 나간 포rlen드의 집단 투석에서 벤 레만과 대화를 나누면서 그런 의심이 더욱 확고해졌던 것이 기억납니다. 그런 일련의 비디옌들에는 무언가 악의적인 것이 자리 잡고 있었습니다. 어느 순간에, 저는 '여성 혐오'라는 단어를 배웠습니다. 그 후 저는 마흔 그런 비판을 들을 때마다 완강하게 반론을 펼쳤습니다. "사실은 말이지, 트와일라잇이 그렇게 많은 젊은 여성들의 마음을 사로잡았다면, 분명 무언가 좋은 점이 있을 거라고 생각합니다." "사실 난 트와일라잇이 재미있다고 생각합니다. 그리고 왜 그리 많은 사람이 좋아하는지도 알 것 같고." "사실, 트와일라잇은 재미있어. 젊은 여성 세대의 집합적인 공포와 욕망을 잘 그려거든. 어쩌면 여자들에게 귀를 기울여서 성실하게 그들의 소리를 들어와야 할 것 같아." "수많은 젊은 여성들이 좋아하는 이 작품에 왜 그렇게 증오를 불태우는 거야?" "닥쳐 트와일라잇은 지금까지 나온 영화 중 내가 가장 좋아하는 작품이야."

그리고 세번째 시작입니다.

저는 아포칼립스 월드가 아직 플레이테스트 단계일 때, 플레이를 해보았습니다. 룰북을 읽은 우리 플레이테스터들 마음속에는 불길이 솟아올랐지요. 하지만 솟아오른 불길은 각자 다른 모습이었습니다. 우리는 서로 다른 부문에서 영감을 얻었고, 서로 다른 방식으로 플레이하려고 노력해 보았습니다. 우척 재미있었지만, 힘들고 무언가 뒤죽박죽 뒤섞인 느낌이었습니다. 우리는 헤어져 다음 그 경험을 바탕으로 다른 게임을 만들었습니다. 아담 코벌은 던전 월드를 함께 만들었고, 존스턴 메츠거는 다양한 작품을 만들었습니다(The Metaphorphaica, Dungeon Planet, Space Wurm VS Moonicorn, 등등). 저는 몬스터하트를 제작했고, 다니엘 우드는 게임에서 유용한 여러 가지 지혜로운 아이디어를 만들어내면서 몬스터하트의 편집자가 되었습니다.



마지막으로, 몬스터하트의 시작이 있었습니다.

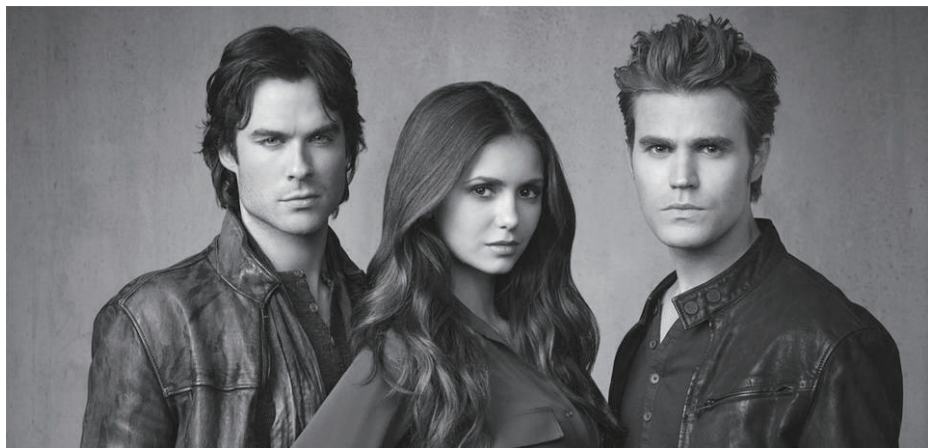
2010년 중순, 저는 트위터라이스에서 아이디어를 따온 아포칼립스 월드 액션의 초안을 인터넷에 올렸습니다. 반응은 농담이었을 것입니다. 아니면 최소한 반응은 재미삼아 트위터라이트를 좋아하는 마음을 담아 올린 것일지도 모릅니다. 그 액션은 처음에 다음처럼 만들어졌습니다:

누군가의 마음을 사로잡으려고 시도한다면, +힘쓸기로 판정하세요. 10+면, 상대의 마음을 얻고 끈 3점을 받습니다. 7-9면 MC가 여러분에게 대가를 요구할 것입니다. 대가를 바치기로 한다면, 상대의 마음을 얻고 끈 1점을 받습니다. 6-면, 상대는 다른 사람과 결혼을 약속한 상태입니다.

처음으로 달린 댓글은 "트위터라이스에서 영감을 받지 않은 척해야만 플레이할 수 있겠네요." 였고(제 마음속 반공의 물길을 다시 지켰습니다), 두 번째 댓글은 "좋아요, 이걸로 해 보세요." 였습니다. 그래서 저는 작업에 착수했습니다.

몬스터하트를 만들면서 저는 TV를 계속 시청했고, 몇 달 동안 ‘트루 블러드’부터 ‘뱀파이어 다이어리’, ‘버피 더 뱀파이어 슬레이어’, ‘로즈웰’, ‘미스핏츠’까지 수많은 작품을 섭렵했습니다. 그 중 뱀파이어 다이어리가 유독 눈에 들어왔습니다. 이야기가 정말 쏠살같은 속도로 전개되는 드라마였습니다. 주인공인 엘레나의 가장 친한 친구인 보니가 처음 등장했을 때, 보니는 엘레나와 학교에 가면서 운전 중에 이렇게 말했습니다. “할머니가 나한테 신기가 있대. 내가 세일럼 마녀의 피를 이어받았다나.”

뱀파이어 다이어리의 작가들은 이야기를 질질 끌 필요가 없다고 생각했을 때, 핵심만 잡아 장면을 전환하고 대화를 똑똑 끊으면서 곧장 내용을 밀고 나갔습니다. 남은 공간에는 팬들이 딱 좋아할 만한 자아도취적인 장면을 가득 집어넣었지요: 일기를 읽는 독백이나, 자기 멋에 빠진 분위기, 음울한 눈빛 교환, 안개 낀 묘지를 불안하게 걷는 모습, 클로즈업된 예쁜 청년들 등등. 저는 몬스터하트를 이런 느낌으로 만들고 싶었습니다. 수준이 높은지는 상관없었습니다. 자아도취적인 재미를 끊임없이 전달해주는 게임을 만들고 싶었으니까요.



제가 관심을 가지고 본 유일한 10대 게이물 작품은 그렉 애러키가 감독한 ‘카뎀’입니다(정말 좋아하는 작품입니다). 과장되고, 견잡을 수 없는 이 영화의 힘은 별다른 생각 없이 공식화되어 가던 해당 장르에 새로운 활기를 불어넣었습니다. 바로 이거였습니다! 모든 장르에서 필요한 혼란스럽고, 예측하기 어려운 불손함 말이지요. 저는 카뎀을 본 다음, 몬스터하트에 등장할 쿼어 내용을 쓰기 시작했습니다. 전 여전히 제 쿼어적인 위치에 대해 고민을 계속하고 있지만, 카뎀 덕분에 몬스터하트를 좀 더 쿼어스러운 방향으로 이끌고 싶어 하는 제 욕구를 깨달았습니다.

초기 플레이테스트 중 한 번은 로젠펜 II에서 플레이한 적이 있습니다. 제가 겨울 동안 살았던, 금방이라도 무너질 듯한 집이죠. 에이미 폭스는 아마 제가 처음으로 크나큰 시간을 같이 보낸 트랜스 여성일 것입니다. 에이미는 명확한 목적을 가지고 이 플레이에 참가했습니다. 그녀는 편견이 심하고, 으스스하고, 외딴 북쪽의 마을에 사는 트랜스 소녀 인간을 플레이하려 했습니다. 은유법과 괴물성이라는 새로운 방법으로 자신이 겪은 트랜스포비아를 파헤쳐 보기를 원했던 것이죠. 에이미는 주저하지 말고 고통을 주라고, 게임 속에 편견과 폭력을 얼마든지 집어 넣어보라고 제게 요청했습니다. 정말로 무서운 플레이였습니다. 하지만 몬스터하트를 만드는 데 무척 중요한 교훈을 주었지요: 때로 사람들은 은유법을 신나게 사용합니다. 은유법을 사용하면 진실에서 멀리 떨어지는 게 아니라 오히려 가까워지기 때문입니다.

몬스터하트 1판이 나왔을 때는 정말로 자랑스러웠습니다! 저는 오클랜드에 있는 게임 가게 '앤드게임'으로 가서 출시 기념 파티를 열었고, 그다음 해에는 여러 컨벤션에 몬스터하트를 들고 갔습니다. 하지만 몬스터하트에 관한 열정과 자부심에 있어서는 잭슨 테구를 이길 사람은 없을 것입니다. 잭슨은 친한 친구입니다. 우리 둘은 서로 우정을 쌓으면서 서로 만드는 게임에 피드백과 비평을 해 주었습니다. 잭슨은 몬스터하트를 무척 기대했고, 마스터링을 하면서 게임을 새로운 방향으로 이끌었습니다. 그는 몬스터하트의 자료집 'Second Skins'을 킥스타터에 올렸습니다. 잭슨의 열정은 무서울 정도였고, Second skins가 다루는 범위는 점점 커졌습니다. 끝나지 않을 것 같은 프로젝트가 되었지요.

그래서, 저는 몬스터하트를 출시한 후에도 몇 년에 걸쳐 몬스터하트의 구조를 분석하고 비평했습니다. 잭슨은 그가 만드는 내용물을 저에게 보여 주었고, 때로는 저도 그에 부응해서 몬스터하트의 제작 원칙을 밝히기도 했습니다. 로스 카우먼 역시 몬스터하트의 분석에 참가해 기본 액션을 자신의 방식대로 대체해 보기도 했습니다. 이처럼 제가 보고 들은 내용은 몇 년 동안 게임을 플레이한 경험과 결합하여, 만약 몬스터하트를 처음부터 다시 만든다면 무엇을 다르게 만들 것인지 저에게 아이디어를 심어 주었습니다. 이 모든 것이 몬스터하트 2를 만드는 기반이 되었다고 생각합니다.



제가 몬스터하트 2를 만드는 작업에 착수한 초반 무렵에, 어느 블로그 글이 제 눈에 들어왔습니다. 샘 카보 애쉬웰이 쓴 “친구들, 들어보세요. 전 몬스터하트 스킨에 대해 할 말이 무척 많아요.”였습니다. 그 글은 몬스터하트의 스킨들이 각각 어떻게 플레이되고, 세션 동안 어떻게 변하고, 무엇을 상징하는지 길게 분석한 내용이었습니다. 각 스킨별로 제가 던진 “몬스터하트를 제작하면서 보여주려고 했던 내용을 정말로 잘 보여주었는가?”라는 질문에 대한 정말로 귀중한 자료였지요.

글 중 “인간이 끔찍한 섭(Sub)이라면, 흡혈귀는 끔찍한 돔(Dom)이다.”라는 문장은 지금까지도 다른 사람이 몬스터하트를 분석한 내용 중에서 제가 가장 좋아하는 문장입니다.

<https://heterogenoustasks.wordpress.com/2016/08/22/guys-listen-i-have-so-many-opinions-about-monsterhearts-skins/>

# 퀴어



알아요. 카툰은 이미 언급했지요. 하지만 다시 한번 이야기를 꺼내고 싶습니다. 제가 초자연적 10대 로맨스물을 여러 편 보던 시절에는 반짝반짝하고 귀여운 작품들이 많았지만, 그다지 재미는 없었습니다. '로즈웰', '빙 휴먼' 등등... 어느 한순간 작품 전체가 갑작스럽게 더운해지고 시대착오적으로 느껴지는 예시는 수없이 들 수 있습니다.

카툰에 대한 이야기를 들었을 때는 우척 기대되었습니다. 실제로 시청했을 때는 완전히 압도당했지요. 정말로 시끄럽고, 뻔뻔하고, 기존 장르의 관습과 형태를 씌우는 영화였습니다. 과장되고 호들갑스러웠지만, 정말로 힘이 느껴졌습니다. 더운한 이야기를 다시 살려내 흥미진진하고 새롭게 느껴지게 만드는 능력이 있었지요. '스크림'이 그런 작품이었습니다. 스크림은 응울하고 더운한 피아다의 행렬이 계속되면서 서서히 죽어가던 슬러셔 호러 장르를 되살렸습니다. 2000년 이후, 슬러셔 호러는 재미를 되찾았습니다. 저는 카툰이 그런 유사한 역할을 했다고 생각합니다.

그럭 아라키의 작품은 하나하나가 저에게 모두 소중한입니다. 그 덕분에 저는 새로운 퀴어 영화를 알게 되었고, '동 제너레이션'이나 '어디에도 없는 영화'는 아직도 제 마음속에 큰 우운을 차지합니다. 제 뿌리의 일부이지요.

때론, 저는 어느 작품을 만든 다음에, 시간이 훨씬 지나서야(때로는, 출판한 지 훨씬 후에) 그 작품 안에 비로소 무언가 제가 배울 점이 있었기 때문에 만들었다는 것을 천천히 깨닫습니다. 그래서 제가 소개하는 제 작품의 요점은 시간이 흐르면서 점점 바뀌곤 합니다.

온스터하트가 바뀐 그런 작품입니다. 온스터하트는 자신이 남들과 다르다는 사실을 마주했을 때 깨닫는 성 정체성과 내면에서 느끼는 우끼러움을 다룬 게임입니다. 다시 말해, 온스터하트를 출간한 다음 해, 저는 퀴어로서 주변 관계에 뛰어들었고, 전환을 시작했으며, 제가 가진 정신 질환을 진정으로 마주하였고, 질환은 더욱 심해졌습니다.

온스터하트 2는 이전보다 퀴어와 이들이 느끼는 우끼러움에 초점을 맞추었습니다. 온스터하트 덕분에, 그런 주제가 제 안에서는 항상 허락받지 않았던 사실들이 서서히 깨달았기 때문입니다.

온스터하트 2에서 퀴어에 더욱 강조점을 둔 또 다른 이유는 이 게임이 퀴어 독자들에게 얼마나 큰 의미를 가지는지 계속 보아 왔기 때문입니다. 퀴어 사이트에서 온스터하트는 계속해서 관심을 받았습니다. 게임 행사에 나갔을 때 젊은 트랜스 여성들이 와서 "저, 당신 작품 덕분에, 그리고 당신이 오늘 여기 와 준 덕분에, 제 진짜 모습대로 옷을 입고 여기 올 용기가 생겼어요. 제가 여자 모드로 집을 나서기는 이번이 처음이에요." 같은 말을 하기도 했습니다. 진짜입니다. 두 번의 게임 행사에서 그런 일이 있었습니다. 기이하지만, 정말 동등 바를 모를 영예였습니다. 저는 온스터하트 2를 만들면서 무엇보다도, 제가 누구를 위해 이 게임을 만드는지 명확하게 깨달았습니다.

자신을 드러낸다는 것은 그만큼 힘이 있는 것입니다.

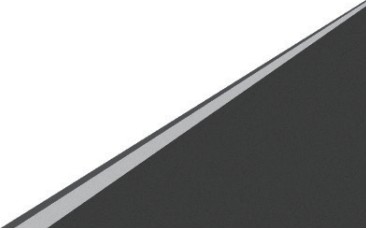
# 개달음



저는 새로운 몬스터하트를 만들기 위한 아이디어를 곰곰이 생각하면서, 설문 조사를 하나 했습니다. 총 767명이 참가해주었지요. 저는 조사 결과를 자세히 분석한 다음, 분석 결과를 슬라이드 17페이지에 걸쳐 소개했습니다. 관심이 가나요? “일기에게 - 추가 자료”( [buriedwithoutceremony.com/monsterhearts/extras](http://buriedwithoutceremony.com/monsterhearts/extras) )에 올렸습니다.

## Monsterhearts 2 Survey Results

building context for a new  
edition with the help of 767  
generous pals



초기 제작 과정 동안 저는 몇 차례에 걸쳐 소규모로 설문 조사나 질문을 해서, 몇 년 동안 몬스터하트를 즐기고 플레이한 사람들로부터 자료를 모았습니다. 무척 값진 노력이었고, 시간을 들인 보람이 있었습니다.

몬스터하트를 출시한 후 수년간 저는 무성애자 범위에 위치한 많은 사람에게 몬스터하트가 자신들의 경험을 지워버리는 듯한 느낌이 들었으며, ‘모든 사람은 성적 취향을 가졌다’라는 게임의 기본 전제를 받아들이는 데에 어려움을 겪었다는 피드백을 받았습니다. 앞서 이야기한 설문조사와 더불어, 저는 개발 중인 무성애 규칙의 몇 가지 변형판을 공개하면서 무성애자 분들에게 피드백을 받기 위한 설문조사를 열었습니다. 저는 이 조사를 하면서 확실한 깨달음 한 가지를 얻었습니다: 누군가를 위해 무언가를 하려면, 그 사람이 있을 공간을 마련하는 것만으로는 충분하지 않습니다. 실제로 상대에게 귀를 기울이고, 여러분의 아이디어가 취지에 어긋난다면 기꺼이 버리세요.

점검  
점검





저는 흥분시키기, 끈, 혼란스러운 행동이 몬스터하트의 핵심이라고 생각합니다. 저는 이 요소들을 가능한 한 게임 속에서 의미 있고 탄탄하게 나타나도록 노력했습니다. 게임의 다른 부분을 정검할 때는 이렇게 자문했습니다. "이 규칙들은 게임의 핵심과 어떻게 연결되어 있을까? 연결되지 않는다면, 뺄 수 있을까?"

몬스터하트 2는 1판에서 다듬어지지 않은 부분을 축소해서 좀 더 세련되고 깔끔하게 결합하는 것을 목표로 하고 만들었습니다. 몇몇 사람들에게는 실망스러운 소식이겠지만, 새로운 규칙의 추가는 우선 사항이 아니었습니다, 하지만 저는 참신함보다는 원래 플레이에서 느낄 수 있는 경험을 더욱 알차게 만들고 싶었습니다.

몬스터하트 1판을 더욱 간소하게 다듬는 데에는 몇 가지 요충 사항이 있었습니다.

★ 특성치 강조(캐릭터 제작 단계에서 자신에게 끈이 가장 많은 PC의 플레이어와 GM이 각각 선택한 특성치를 사용하면 경험치를 얻습니다)는 거추장스러운 데다가 새로운 플레이어를 혼란스럽게 만들어서, 캐릭터 만들기를 지연시키는 결과를 낳았습니다.

★ "한 번만" 규칙(캐릭터는 강조된 특성치나 끈, 혹은 경험치를 주는 이벤트를 사용할 때, 한 장면에서 오직 한 번씩만 경험치를 얻을 수 있습니다. 또는 끈을 한 번만 얻을 수 있습니다)는 플레이어가 받는 경험치를 조절하기 위해 만든 방식이었지만 깔끔하지 못했고, 지나치게 세세하며 방어적인 제작 요소였습니다.

★ PC vs NPC 상황의 끈 사용법을 따로 분리해서 지나치게 큰 목록을 만들었습니다.

★ MC 가이드의 이점/불리점 규칙은 거의 쓰이지 않은 데다가, NPC가 +1/-1을 받는 행동을 하면 어떻게 되는지 보여주는 의도로 만든 특약한 요소였습니다.

★ NPC 조종하기 이벤트는 지나치게 기계적이고, PC가 자유자재로 NPC를 움직일 힘을 주는 때때로 방편이었습니다.

게임 행사나 즉석 플레이에서 특성치 강조 규칙이 좀 더 수월하고 빠르게 진행되어야 한다는 사실이 명백해질 때마다, 저는 그 규칙을 계속 고치곤 했습니다. 처음에는 자신의 좌측에 있는 플레이어가 특성치 하나를, MC가 다른 하나를 강조하는 식으로 만들었고, 다음번에는 시계방향으로 돌아가면서 플레이어 두 명이 각각 특성치 하나를 강조하는 식으로 개정했습니다.

하지만 특성치 강조 규칙을 계속 개정할수록, 또 다른 골칫거리가 튀어나왔습니다. 약한 특성치가 강조된 플레이어는 기분이 상한다는 점입니다. 반대로 강한 특성치가 강조될 경우, 사람들은 플레이 동안 내내 그 특성치에만 의존할 것이라는 문제도 있었습니다. 저는 결국 던전월드의 경험치 규칙(판정에서 6 이하가 나오면 즉시 경험치를 1점 얻습니다)을 차용하기로 했습니다. 즉, 강한 특성치를 사용한다면 주변 세상을 더욱 잘 헤쳐 나갈 수 있지만, 약한 특성치를 사용한다면 고통스러운 교훈을 배울(그리고, 결국 성장에 이를) 기회를 좀 더 얻게 됩니다. 이 새 규칙은 제 다른 작품인 'Dream Askew'에서 만족스럽게 구현했던 역동적인 느낌도 잘 반영했습니다: 약한 액션을 사용하면 토큰을 얻어서, 나중에 화끈하게 활약할 수 있는 규칙입니다.

경험치 규칙이 바뀌자, 한 번만 규칙의 필요성도 무너지기 시작했습니다. 플레이어가 경험치를 쌓기 위해 강력한 특성치를 끊임없이 쓸 거라는 걱정을 더는 하지 않아도 되었기 때문입니다. 반대로 누군가 한 장면에서 연거푸 실패하더라도, 경험치를 그만큼 많이 얻을 수 있기 때문에 괜찮아 보였지요. 그래서 저는 한 번만 규칙을 잘라낼 수 있었습니다.

앞에서 소개한 바와 같이, 로스 카우먼은 잭슨 테구의 Second Skins 계획에 참가하면서 몇 가지 기본 액션을 새로 썼습니다. 로스는 그가 새로 쓴 기본 액션을 ‘사나운 개정판’이라고 불렀고, 이후에 다시 손질해서 ‘좀 더 사나운 개정판’을 만들었습니다. 저는 로스가 만든 대체 기본 액션을 검토하고, 로스와 대화하면서 몬스터하트 2에서 선보일 기본 액션을 다듬을 수 있었습니다. 좀 더 사나운 버전에서 차용한 가장 큰 요소는 끈 사용법을 하나의 액션 그 자체로 정형화시킨 점입니다. 로스가 만든 간결하고도 우아한 끈 잡아당기기는 정말로 큰 영감을 주었지만, 문제점도 뚜렷했습니다. 특히, 사용 목록 중 많은 부분은 다른 PC에게만 쓸 수 있는 효과였습니다. 그렇지만, 저는 로스가 만든 끈 잡아당기기 덕분에 제가 어떻게 끈 액션을 만들고 싶었는지 정확하게 깨달을 수 있었습니다.

## 좀 더 사나운 개정판

로스 카우먼 제작

### 끈 잡아당기기

누군가에게 얻은 끈을 1점 사용할 때, 아래 선택지 중 하나 고릅니다.

- ☞ 경험치를 주어서 여러분이 원하는 일을 하도록 제안합니다.
- ☞ 상태를 하나 줍니다.
- ☞ 상대를 차별하게 만듭니다.
- ☞ 상대를 비틀거리게 만들어서 판정에 -1 페널티를 줍니다.
- ☞ 상대를 대상으로 한 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- ☞ 상대에게 주는 피해를 1점 더 추가합니다.

지나치게 많은 끈 사용법 목록 문제는 **NPC 조종하기** 액션 문제와 서로 얽혀 있었습니다. 다른 주연 캐릭터에게 끈을 사용할 때는, 상대에게 경험치 1점을 주어서 플레이어가 원하는 대로 하도록 제안할 수 있습니다. 하지만 조연 캐릭터를 대할 때는 어떻게 해야 비슷한 효과를 낼 수 있을까요? 몬스터하트 1판에서는 NPC에게 끈을 사용하면 **NPC 조종하기** 판정에 +3 보너스를 받는 방식으로 해결했습니다. 하지만 이 방법은 너무 투박했습니다. 하나의 규칙을 아무런 흥미도 없이 다른 규칙과 직접 이어버렸지요. **NPC 조종하기**에는 한 가지 문제가 더 있었습니다. 청소년에게 폭력이나 속임수에 의존할 필요도 없이 편리하고 안전하게 성인을 조종할 힘을 주는 것은 정말로 터무니없어 보였기 때문입니다. 최후의 해결책은 조연 캐릭터에게 끈 1점을 사용하면 **NPC 조종하기** 판정에서 7-9가 나온 효과를 발휘할 수 있도록 만드는 방법이었습니다. 다른 주연 캐릭터를 움직일 때 사용하는 “경험치 1점을 주어서 원하는 대로 하도록 제안하기”와 나란히 늘어놓을 수 있었지요. 저는 이 두 가지 규칙을 끈 잡아당기기에서 ‘여러분이 원하는 일을 하도록 유혹합니다’로 통합했습니다.

## 몬스터하트 1판

### NPC 조종하기

**NPC를 조종하면, 열정**으로 판정하세요. 10 이상이면, NPC에게 뇌물이나 위협, 동기를 주고 여러분이 원하는 일을 시킬 수 있습니다.

- 7-9면, MC는 지금 당장 여러분이 무엇을 해야 NPC를 원하는 대로 움직일 수 있을지 알려줍니다.

끈

다른 PC에게 끈 1점을 사용하면:

- 상대를 대상으로 한 판정에 +1 보너스를 받습니다. (굴린 다음 선택합니다)
- 여러분을 대상으로 한 상대 판정에 -1 페널티를 줍니다. (굴린 다음 선택합니다)
- 경험치 1점을 주고 여러분이 원하는 일을 하도록 제안합니다.

- 특정한 행동을 하기 위해 강제로 진정시킵니다.
- 어떤 방식으로든 상대에게 주는 피해를 1점 더 추가합니다.
- 상태를 하나 줍니다.

다른 NPC에게 끈 1점을 사용하면:

- 상대를 대상으로 한 판정에 +1 보너스를 받습니다. (굴린 다음 선택합니다)
- 상대를 대상으로 한 NPC 조종하기 판정에 +3 보너스를 받습니다. (굴린 다음 선택합니다)
- 상대가 잠시 흔들리고, 주저하고, 얼얼하도록 만듭니다.
- 어떤 방식으로든 상대에게 주는 피해를 1점 더 추가합니다.
- 상태를 하나 줍니다.

## 몬스터하트 2판

### 끈 잡아당기기

누군가에게 얽은 끈을 1점 사용할 때, 아래 선택지 중 하나 고릅니다.

- ◇ 여러분이 원하는 일을 하도록 유혹합니다.
- ◇ 상태를 하나 줍니다.
- ◇ 상대를 대상으로 한 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- ◇ 상대에게 주는 피해를 1점 더 추가합니다.

다른 PC를 끈 잡아당기기로 유혹하면, 여러분이 원하는 대로 할 때 상대는 경험치 1점을 받습니다. 조연 캐릭터를 유혹하면, MC는 지금 당장 어떤 종류의 뇌물이나 위협, 구슬리기를 동원해야 여러분이 원하는 대로 할지 알려줄 것입니다.



몬스터하트 2는 10대들이 힘 있는 어른들 앞에서 어떻게 대처해야 할지 고민하도록 더욱 역동성 있게 바꾸었습니다. 일주일 동안 결석한 이유에 대한 핑계를 교장이 손쉽게 받아들이지 않는다면 어떻게 할 건가요? 폭력으로 위협할 수도 있습니다. 하지만 끔찍한 발상입니다. 유혹할 수도 있습니다. 하지만 역시 끔찍한 발상입니다. 최면을 걸거나, 저주를 내리거나, 먹어치울 수도 있습니다. 혹은 어둠의 권세에 빌어 이번 한 번만 교장의 마음을 돌려달라고 요청할 수도 있습니다. 모두 끔찍한 발상입니다. 그래서, 어떻게 할 건가요? 이런 진퇴양난의 상황을 플레이어들에게 던질 수 있어서 정말 흥미진진했습니다.

몬스터하트 1판은 제가 2010~2012년 사이에 쓴 게임입니다. 그 당시 제가 가진 기술과 경험이 반영된 작품이지요. 하지만 그 후로 4년이 지났습니다. 저는 게임 제작자로서 성장했습니다. 몬스터하트를 다시 제작하기로 했을 때, 그동안 만든 다른 게임들로부터 아이디어를 끌어올 수 있어서 무척 좋았습니다. 예를 들어 몬스터하트 2의 강령은 플레이어가 주도하는 구조로 바뀌었습니다. 제가 Dream Askew를 제작할 때 쓴 기법입니다.

물론 새로운 도전도 있었습니다. 저는 새로운 제작 취향에 맞게 게임을 완전히 재구축하려는 욕심을 억눌러야 했습니다. 저는 몬스터하트 1판의 제작 형태와 의도를 존중하고, 규칙을 완전히 대체하는 대신 다듬었습니다. 몬스터하트 2가 엄연히 MC와 주사위를 사용하는 게임이며, 고등학교 생활에서 겪은 충격을 털어놓는 과정이 게임에 들어가지도 않았다는 사실이 바로 제가 끊임없이 자제력을 발휘했다는 증거입니다.

몬스터하트 2의 제작 과정 동안 제가 쓴 글과 인터뷰를 좀 더 보고 싶다면, [buriedwithoutceremony.com/monsterhearts/extras](http://buriedwithoutceremony.com/monsterhearts/extras) 를 방문해 주세요.

# 게임 제작의 지혜

제가 몬스터하트 2를 만드는 동안, 트위터에서 게임 제작자들이 게임 제작 노하우를 털어놓는 맘이 퍼졌습니다. 마침 저도 드디어 <일기에게>를 집필하는 단계에 들어섰기 때문에 각종 아이디어가 샘솟고 있었습니다. 비록 “좋아요 1개=노하우 1개”에는 한참 부족한 수지만, 이 시점에서 제가 여러분에게 공개할 수 있는 40가지 게임 제작의 지혜를 여기 털어놓겠습니다.



simic darling

@dreamaskew

this is a cute bandwagon to jump on, sure!

트윗 번역하기

**1 Like = 1 insight from designing games**



오전 3:22 - 2017년 6월 14일



3



35



262



1 게임 제작의 주요한 요소 중 하나는 이 게임이 플레이어의 생활에 어떻게 맞아 들어갈지 이해한 다음, 취지에 걸맞은 내용을 취사선택하는 것입니다.

2. 동성애자 한두 명을 게임 속에 끼어 넣는다고 해서 게임을 더욱 퀴어스럽게 바꿀 수 있지 않습니다. 표준화된 게임 구조를 철저히 분석하고 해체해야 비로소 더욱 퀴어스럽게 바꿀 수 있습니다.

3. 게임 내용을 전달하는 수단이 무척 시험적이거나 몰입적이라면, 때로 여러분은 자신의 게임이 다른 사람들에게 얼마나 큰 영향을 미쳤는지 몇 년이 지난 후에야 깨달을 수 있습니다.

4. 여러분의 작품을 의도적으로 기괴하고, 이해할 수 없고, 접근 불가능하게 표현하지 않고도 해체주의적으로/포스트모더니즘적으로/탈권위주의적인 게임으로 만들 방법은 얼마든지 있습니다.

5. 여러분은 스스로 생각하는 것보다 명료하지 않습니다. 여러분의 작품을 주의 깊게 검토한 다음 좀 더 뚜렷한 의견과 피드백으로 도움을 줄 수 있는 사람은 얼마든지 있습니다.

6. 자기가 만든 게임에 자기 정치관을 집어넣지 않았다면, 남의 정치관을 자기도 모르게 집어넣은 것입니다.

7. 잘못된 생각을 가지고 플레이할 사람들을 위한 게임을 만들지 마세요. 다시 말해, 오용을 방지하려 하지 마세요. 올바른 방법으로 플레이 방식을 이끄는 방향으로 게임을 만드세요.

8. 아이디어는 넘쳐납니다. 그러므로 누군가 자기 생각을 베낄까 봐 작품을 숨겨두고 만들 필요는 없습니다.



9. 여러분의 게임이 재미있다면, 사람들이 격려하기 위해/칭찬하기 위해/ 응원하기 위해/비평하기 위해/돕기 위해/아이디어를 제공하기 위해 나설 것입니다. 감사를 표시하고 책에 이름을 넣어주세요.

10. 여러분 게임이 행사장에서 플레이되기를 원한다면, 누가 게임을 돌리든 세 시간 내에 재미있고, 뽀뽀하고, 완벽하게 한 세션을 플레이할 수 있도록 만드세요.

(행사장 플레이는 보통 네 시간 정도 진행됩니다. 하지만 명심하세요. 준비에 15분, 휴식 시간에 10~20분이 들며, 중간에 돌발 상황도 벌어질 수 있습니다)

11. 가능한 한 빨리 플레이테스트를 하세요. 정말 재미가 있는지 확신도 하기 전에 여섯 달 동안 잔뜩 자료를 늘어놓지 마세요.

12. 게임 중 절대다수는 행동을 중점적으로 다룹니다. 내면이나 관점, 과정 등 무언가 다른 것을 만들 수 있도록 여러분을 바꿔보세요.

13. 여러분 게임의 심장이라고 할 수 있는 핵심을 생각하세요. 그 외 다른 모든 부분은 심장에 피를 되돌려주는 역할을 하도록 만드세요.

14. 게임을 만들거나 비평할 때는, 아기처럼 질문하세요: “왜? 하지만 왜? 하지만 왜?” 깊은 부분에 다다를 때까지 반복해서 질문하세요.

15. 게임을 만들면서 자문해보세요. “이 게임은 어떤 방식으로 힘과 권력에 관한 억압적이고 지배적인 생각을 재현해 낼까? 그렇게 만들어도 괜찮을까?”

16. 스스로 만든 게임이 싫어지기 전에 출시하세요. 아쉽고 분한 생각이 천천히 드는 시점을 새로운 게임을 만드는 주기로 삼으세요.

17. 플레이어들이 어떤 기분으로 플레이를 끝내기를 바라는지 스스로 생각해 두세요. 한 가지 비법으로, 미리 플레이어들에게 이 플레이는 어떤 기분으로 즐겨야 할지 말해 두세요. 그다음 플레이어들의 기대감에 맞추세요!

18. 여러분이 직설적이지 않다면, 오해를 받을 것입니다. 투명한 설명과 장황하게 늘려 쓴 글이 얼마나 효과가 있을지 고려해 보세요. 뻔해도 좋습니다.

19. 누군가 여러분에게 좋지 않은 제작 조언을 준다면, 미소를 짓고 고맙다고 말하세요. 그다음 아무도 보지 않을 때 조용히 쓰레기통에 버리세요.

(누군가 여러분에게 조언을 준다면, 도움이 되고 싶어서, 또는 우정을 쌓고 싶어서 그런 것입니다. 굳이 좌절감을 줄 이유는 없습니다)

20. 백인! “게임 속 다양성”을 논의하는 자리에 초대받았을 때 참석자가 모두 백인이면 거부하세요. 어떤 논의든 백인밖에 없다면 참석하지 마세요.

21. 서로 다른 구조의 비평을 익히고 여러분 작품에 교차 적용하세요. “어떻게 하면 이 게임을 귀여하게 만들 수 있을까?” “어떻게 하면 식민주의적인 시점에서 벗어나게 할 수 있을까?”

22. 세상에는 여러분을 도와서 함께 창작할 수 있는 사람들이 많습니다. 그러니 다른 사람의 이야기를 그 사람의 도움과 피드백 없이 표현하려고 하지 마세요.

23. 이상하고 당장 와닿지 않는 조언처럼 보일지도 모르지만, 은유법을 쓰면 쓸수록 사람들은 진실에 멀어지는 것이 아니라 진실과 더욱 가까워집니다.

24. TRPG를 읽거나 플레이했다면, 어떻게 만드는데도 이미 알고 있는 것입니다. 숨겨진 비밀의 지식 따위는 없습니다.

25. 이성애자 백인 남성은 이미 여러분이 만든 게임을 “자신들을 위한” 작품이라고 생각합니다. 하지만 오랫동안 계속된 문화적 길들임 때문에, 수많은 다른 사람들은 그렇지 못합니다.

(이 점을 굳게 명심한다면, 이 작품을 반가워할 사람들을 늘릴 수 있는 삽화나 마케팅을 사용하는 등의 전략으로 효과적인 홍보를 할 수 있을 것입니다)

26. 크라우드펀딩 제품으로 절대 “이 단계의 후원자들에게는 직접 손으로 쓴 잡지를 제공할 것입니다.” 같은 것을 집어넣지 마세요.

27. 다른 사람들을 돕고 가르친다면, 게임 제작자로서 더욱 성장할 수 있습니다. 다른 사람들을 돕는다면, 여러분의 인적 네트워크를 강화할 수 있습니다.

28. 여러분이 사용한 은유를 설명한다고 해서 그 효과가 떨어지는 것은 아닙니다.

29. 여러분 게임이 암암리에 어떤 내용을 함축했던 간에(게임 구조와 표현법에서 드러나는), 사람들이 실제로 그 내용을 접할 수 있도록 하고, 그럴 만한 보람이 있도록 만들어야 합니다.

30. 게임이 전달하고자 하는 핵심 경험을 방해하는 아이디어는 얼마나 좋아 보이건 간에 보통 나쁜 아이디어입니다.

31. 인터넷에서 검색할 때 쉽게 찾을 수 있도록 게임 이름을 지으세요.

32. 게임 규칙을 실제로 사용할 때 사람들의 얼굴을 유심히 살펴보세요. 언제 어리둥절해지는지, 언제 속았다는 표정을 하는지 파악하세요.

33. 도발적인 삽화를 쓸 때는 누구를 도발하고 싶은지, 무슨 목적으로 도발하는지 고려하세요.

34. 편집자를 고용했다면, 권고 사항을 귀담아들으세요. 여러분은 게임을 좀 더 낫게 바꾸기 위해 편집자를 고용한 것입니다.

35. 정말로 원하지 않는 한 비평해 달라고 요청하지 마세요.

36. 플레이테스트는 특정 종류의 문제를 찾아내고 풀어헤치는 데 유용하지만, 마법의 주문은 아닙니다. 게임 제작을 할 때 플레이테스트가 항상 우선 사항은 아닙니다.

37. 게임을 심각하게/역사적으로 정확하게/암울하게/사실적으로/어둡게 만든다고 해서 꼭 할 만한 게임이 만들어지지 않습니다.

38. 게임을 만든 다음에야 사람들이 실제 플레이에 쓸 물건(캐릭터 시트, 핸드아웃, 기타 등등)을 덧붙이지 마세요. 그 물건들을 중심으로 해서 게임을 제작하세요.

39. 무슨 이유이든지 간에, 많은 게이머는 확고한 규칙을 포함하지 않은 글을 그냥 “조언”으로 간주하고 선택적인 부분이라 생각하여 무시하는 경향이 있습니다.

(그 결과, 여러분은 조언을 규칙으로 짜거나, 생각 없이 조언을 무시하고 플레이해도 충분히 할 수 있는 게임을 만들어야 합니다)

40. 출시 날짜를 발표할 때는, 마음속에 둔 날짜보다 두 배 늦춘 다음, 거기에 2~3주 정도를 덧붙이세요.