

인터뷰: 스타워즈 배틀프론트 프로듀서, 그렉 볼러

(An interview with Greg Borrud on STAR WARS BATTLEFRONT)

조지 루카스(George Lucas)의 스타워즈 시리즈는 가장 위대한 공상과학 영화 가운데 하나로 들 수가 있을 것이다. "Star Wars" 라는 단어는 세계적으로 널리 알려졌으며 그 영화 또한 박스 오피스 기록을 갈아치우며 다양한 영역에서 그 파생물들을 만들어 냈다. 더욱이 루카스의 끝없는 상상력에 힘입어 특수 효과 산업은 많은 진보를 이루어왔다.

루카스는 자신의 영화와 더불어 상품화에 박차를 기해왔다고도 말할 수 있다. 스타워즈의 여섯 번째 시리즈이자 마지막으로 된직한 다음 영화를 기다리는 동안에도 DVD 가게들은 이달 말에 출시 예정인 'Original Trilogy'의 새로운 DVD 버전의 사전 예약을 받고 있다. 최정점에 위치한 스타워즈의 인기는 장난감, 의류, 서적 등의 관련 제품들을 쏟아내고 있으며 게임 또한 예외는 아니다.

스타워즈 영화 속에도 레이싱 장면이나 실시간 전략 게임적인 요소가 있어왔지만 이번 스타워즈 배틀프론트는 그러한 핵심 장면들을 새로이 다듬어 선보일 것이다. 루카스의 상상에서나 존재하던 가상의 우주 덕분에 보다 혼합된 결과물이 탄생하게 된 것이다. 스타워즈에 매료된 게이머들이 망설일 필요는 그다지 없어 보인다.

2002년, LucasArts사(社)가 'Star Wars: The Clone Wars'를 개발할 당시의 개발자 그룹에 Pandemic Studios도 함께 참여하였다. 지상에서의 장면들에 중점을 둔 게임 개발을 맡은 Pandemic사(社)는 다소 버거운 작업에도 불구하고 에피소드 I 과 에피소드 II 사이의 간극을 메워 주었다. 'Star Wars: The Clone Wars'는 Xbox Live가 지원하는 최초의 멀티플레이 게임 가운데 하나였었다. Pandemic사(社)는 이러한 성공 덕분에 스타워즈 영화를 배경으로 한 또 다른 게임 개발에도 손쉽게 참여할 수가 있었다.

이제 우리는 스타워즈 게임의 두 번째 시리즈인 'Star Wars Battlefront'의 출시를 목전에 두고 있다. 'Star Wars: The Clone Wars'를 개발하는 동안 Pandemic사(社)가 얻은 것은 무엇인지, 그들이 전쟁 배경의 게임을 만들 때의 개발방향은 무엇인지 그리고 루카스의 세계에 충실한 멀티플레이 슈팅 게임을 개발해온 Pandemic사(社)는 어떤 회사인지를 살펴보는 것도 의미가 있을 것이다. PS2, Xbox, PC용으로 출시될 이번 게임에서 Pandemic사(社)는 이용자들이 영화 속에서 보아왔던 장면들을 새로이 떠올리게 되기를 기대하고 있다. Pandemic Studios의 책임 프로듀서인 그렉 볼러(Greg Borrud)를 만나 'Star Wars Battlefront'는 어떤 게임인지 인터뷰를 가져보았다.

'Full Spectrum Warrior', 'Dark Reign' 시리즈, 'Battlezone' 시리즈들처럼 시장에서 히트를 치진 못한 게임들도 있었는데 Pandemic Studios가 지나온 과거와 본인이 생각하는 앞으로의 전망은 무엇입니까?

Pandemic Studios는 1998년 6월에 설립되었습니다. 당시 Activision사(社)에 속한 스튜디오에서 함께 일하던 동료 15명이 함께 했습니다. 'Dark Reign'과 'Battlezone'을 개발했

었는데 그 둘 모두 Activision사(社)와의 계약을 통한 게임들이었습니다. 그 게임들의 개발에 착수하는 동안 우리들은 'Star Wars: The Clone Wars'와 'Triple Play Baseball'과 같은 게임기용 게임 개발로 눈을 돌리기 시작했습니다. 몇 해에 걸쳐 기술이 나아짐에 따라 개발 스튜디오도 확장하게 되었고 최상위 그룹에 속하는 게임 개발에도 나설 수 있게 되었습니다. 'Full Spectrum Warrior'는 이미 출시되었고 'Star Wars Battlefront'가 PS2, Xbox, PC용으로 9월 21일, 전 세계로 출시될 예정입니다. 내년 초에도 두 개의 새로운 게임을 선보일 계획입니다. 'Mercenaries'와 'Destroy All Humans'가 바로 그 게임들입니다. 우리들은 지난 6년 동안 엄청나게 성장해왔습니다. 최초 15명이었던 인원이 지금은 거의 200명에 육박하고 있습니다. 그 시간 동안 정말 즐거웠습니다. 우리들은 게임 개발 프로세스를 매끄럽게 하는 것만으로는 만족할 수가 없었습니다. 때문에 뭔가 혁신적이면서도 즐거움이 가득한 게임들을 만들어 왔습니다.

다른 팀에서 'Star Wars Battlefront' 개발을 시작하기 전에 개발팀에서는 일인칭 슈팅 게임인 'Battlefield 1942'에 상당한 시간을 할애했다고 들었습니다. 그러한 과정으로부터 얻은 성과는 무엇입니까?

'Battlefield 1942'는 정말 놀라운 게임이었습니다. 이 게임은 우리들이 'Battlezone' 시리즈를 다루는 동안 해결하지 못한 많은 부분들에서 앞서 나가 있었습니다. 어떻게 공동 공격을 펼칠 것인가 하는 등의 플레이어 간의 원활한 상호작용을 위한 온라인 팀플레이가 한 단계 정도는 앞서 있었던 것이지요. 그 당시 우리들은 또한 'Clone Wars' 또한 개발 중이었는데 Xbox 버전의 멀티플레이 작업을 하고 있었습니다. 루카스가 이미 생각하고 있었던 멀티플레이 게임의 가능성을 'Star Wars'에서 찾게 되었습니다. 마치 생각할 여지가 없는 것처럼 보이기 때문에 사람들을 흥분케 만들 수 있다는 아이디어 가운데 하나였습니다. 'Battlefield'를 플레이하면서 보낸 시간과 'Battlezone'에서의 경험으로부터 얻은 가장 큰 교훈은 선택사항, 즉 옵션들에 있다고 생각합니다. 게임을 대단하게 만드는 것은 플레이어가 선택할 수 있는 무수한 가능성들입니다. 똑같은 레벨을 몇 번이고 반복해도 질리지 않을 수 있도록 해주는 다양한 전략, 전술의 제공이 중요한 것입니다. 각각의 전투는 독특한 환경을 제공하면서 말입니다. 우리들은 'Star Wars Battlefront'에서 개방성이라는 목표를 확보하고자 노력했습니다.

'Battlefront'의 핵심은 멀티플레이에 있겠지만 싱글 플레이 모드에서도 탁월한 경험을 제공해야 할 것입니다. 싱글 플레이 캠페인에는 몇 개의 미션이 있습니까?

우리들은 멀티플레이 게임을 한 번도 해보지 않은 많은 사람들이 이 게임을 구매하게 될 것이라는 것을 알고 있습니다. 그들이 빠져들 수밖에 없는 싱글 플레이 게임 또한 제공하고자 해왔습니다. 16개의 싱글 플레이 캠페인 미션이 있으며 스타워즈 에피소드 I에서부터 에피소드 VI에 이르기까지 각각의 스타워즈 영화들 가운데서 보았던 전투장면들을 다시금 만나게 될 것입니다. 거의 무한대에 가까운 싱글 플레이 게임플레이를 가능하게 해주는 'Galactic Conquest' 모드 또한 있습니다. 'Galactic Conquest'에서 플레이어는 은하계를 패권을 놓고 전투를 치루게 됩니다. 하나의 행성을 차지하게 되면 그 행성의 자원을 사용할 수 있게 되며 다음 전투를 위해 축적도 가능합니다. 향상된 장갑과, 무기 혹은 플레이어 편

에서 함께 싸워줄 루크 스카이워커(Luke Skywalker)나 다스베이더(Darth Vader)와 같은 영웅들을 얻을 수도 있습니다. 어느 행성을 공격할 것인지와 승리 보너스를 사용할 것인지를 결정해야 합니다. 그와 동시에 게임의 인공지능이 은하계를 전복하고자 할 것입니다. 승리를 쟁취하기 위해 앞서거니뒤서거니 거듭하게 되는 것입니다. 온라인상에서 'Star Wars Battlefront'를 하지 않는다 해도 싱글 플레이만으로 충분한 즐거움을 얻게 될 것입니다. 물론 온라인 플레이를 통해 싱글 플레이만으로는 느끼지 못할 더 많은 것들을 경험할 수 있을 것입니다.

스타워즈 영화에서는 매우 다양한 스타일의 전투장면이 펼쳐집니다. 참호전, 게릴라전 혹은 전격적이 펼쳐지기도 합니다. 'Battlefront'에서는 이렇게나 다채로운 지상 전투의 느낌을 얼마나 잘 살려내고 있습니까?

그 점에 대해서는 개발팀에서 잘 해냈다고 봅니다. 전투장면의 대부분은 맵 디자인에 달려 있는데 그 뿐 아니라 이 게임의 레벨 수준이 다채롭다는 것을 게이머들이 알아차릴 것이라고 생각합니다. 시가전과 정글전, 구릉지에서의 대규모 전투 등 거의 대부분의 전투장면을 아우르고 있습니다. 플레이어에게 선택권이 많이 주어져 있기 때문에 유닛과 전투장비에서부터 전략과 게임플레이가 동일한 맵에서도 다양한 모습으로 결합될 수가 있습니다.

최근 어떤 멀티플레이 일인칭 게임들은 보다 스텔스 기능이나 소규모 팀 등의 전술적인 요소를 추가시켜놓고 있습니다. 이러한 요소들이 스타워즈의 세계에서는 그리 적합하지 않을 것처럼 보이는 데 'Battlefront'에 전략적인 게임을 선호하는 플레이어들이 선택 가능한 사항들이 있습니까?

전술적 차원에서 우리의 게임은 장갑 운영의 묘미를 살려놓았습니다. 자신의 부대를 강화시키기 위해 다른 플레이어의 기술들을 이용할 수가 있습니다. 예를 들어, 저격수를 운영하고자 할 때 대장갑차용 유닛을 보유한 저격수가 에너지를 보충시켜주는 유닛을 보호, 상호 보완하여 전투에서 보다 효율성을 높일 수 있는 것입니다. 조합의 수가 너무나 다양하기 때문에 전투의 승자와 패자가 이 조합으로부터 결정이 나게 됩니다.

대부분의 일인칭 멀티플레이 게임들은 전투 유닛 간에도 보병, 의무병, 지원병 등의 능력에 따라 계급을 달리하고 있습니다. 'Battlefront'도 예외는 아닐텐데 어떤 분류가 있는지 특정 진영 간의 특별한 능력 차이는 무엇인지 설명해 주시겠습니까?

모든 진영들에 네 가지, 기본적인 계급이 있습니다. 우선 모든 측면에서 유용하긴 하지만 특별한 능력을 가지지는 않은 기본 계급이 있고 대형 목표물에 탁월한 능력을 보이는 대장갑 유닛이 있습니다. 저격수로도 활약하는 정찰병과 전투장비를 수리하고 다른 유닛의 에너지를 채워주는 파일럿 유닛이 있습니다. 이들 네 가지 계급이 모든 종족마다 똑같지는 않습니다. 저마다 독특한 특성을 부여받았기 때문에 고유성을 유지합니다. 반역군의 정찰병은 제국군의 그것과는 다른 플레이를 선보입니다. 이들 기본 네 유닛에 추가하여 각 진영에 하나씩의 독특한 유닛이 있습니다. 'Smuggler'라고 불리는 반역군의 유닛은 무기 개발을 담당하며 제국군의 'Dark Trooper'는 맵 상의 어디든지 재빨리 이동할 수 있는 점프팩을 갖추

고 있습니다. 분리주의군은 'Droideka'라는 대공능력을 지닌 강력한 포탑으로 변신이 가능한 공 모양의 유닛을 가지고 있습니다. 끝으로 공화군은 공중을 선회하며 포격을 가하는 제트팩으로 무장한 'Jet Trooper'를 보유하고 있습니다.

'Battlefront'는 얼음세계와 정글 등 영화의 많은 장면들을 따왔습니다. 영화가 게임에 얼마나 영향을 끼쳤는지 그 가운데서도 개발팀이 마음에 들어 한 부분은 무엇이었는지 알려주세요.

게임에는 10개의 다른 세계들이 펼쳐져 있고 16개의 다른 맵이 존재합니다. 각각의 맵들은 모양만 바뀐 것이 아니라 제 나름의 독창성을 유지하고 있습니다. 이러한 분화의 결과로 게임플레이 또한 맵에 따라 다채로울 수 있었습니다. 예를 들어 커미노 행성에서는 보병부대의 운영이 중요하지만 나부 등의 개방된 지형의 행성에서는 어떤 전투장비를 사용하느냐가 관건입니다. 우리 팀이 즐겨한 맵은 매번 바뀌었습니다. 호스(Hoth)와 앤도(Endor)는 늘 인기가 있는 행성입니다. 스타워즈 에피소드 III에 등장할 렌 바(Rhen Var)와 같은 새로운 행성에서의 전투 장면들도 게이머들이 좋아할 것이라고 생각합니다.

일인칭 멀티플레이 게임에서 유닛간의 균형을 맞추는 것은 꽤나 까다롭습니다. 육중한 유닛과 장비들은 강력한 데미지를 가할 수 있지만 공격대상이 되기가 쉽고 공중 유닛은 기동성이 뛰어나지만 장갑이 약하기 마련입니다. AT-AT와 X-Wings와 같은 스타워즈의 고전 유닛들의 밸런스는 어떤 식으로 맞추었습니까?

우리들은 밸런스의 문제에 있어 신중을 다했습니다. 버그를 수정하며 밸런스를 맞추는데만 엄청난 시간과 수고를 들여야만 했습니다. 밸런스는 아주 정교한 작업임에 분명합니다. AT-AT는 크고 느린 유닛이기 때문에 균형을 맞추는 것이 상대적으로 쉽습니다. 게다가 이 유닛은 몇몇 지상 유닛에게 당하기 쉬운 취약성을 가지고 있습니다. 중요 지역에 AT-AT에 대비할 수 있는 포탑을 전략적으로 위치시켰습니다. 이 유닛을 포격하는 것은 그리 어렵지 않습니다. X-Wings와 같은 공중 유닛들은 몇 가지 문제가 있었습니다. 그 하나로 장갑이 그리 많지 않다는 것입니다. 적절한 위치에 있는 대공 유닛 몇 기만으로 이들을 격추시킬 수 있습니다. 그리고 이러한 공중 유닛은 다른 유닛들에 비해 상당한 속도로 이동하기 때문에 보병과 같은 작은 크기의 적군을 조준하기가 어렵습니다. 대형 유닛에 적합한 것이지요. 결국 포탑의 적절한 위치가 플레이어에게 공중 유닛을 격추시킬 수 있는 기회를 많이 제공할 것입니다.

최근의 멀티플레이 게임에는 인공지능 유닛이 플레이어가 직접 운영하는 유닛들과 조화를 이루는 것이 어려워 인공지능 유닛들을 꺼려하는 경향이 있습니다. 'Battlefront'에서는 인공지능 연합군이 플레이어와 조응하는 것을 어떤 식으로 다루었습니까?

과거에 있었던 실시간 전략 게임에서의 경험이 인공지능 유닛 개발에 많은 도움이 되었습니다. 실시간 전략 게임에서 인공지능은 역할이 크게 다르지 않습니다. 인공지능 유닛들은 상황에 따라 수행해야 할 많은 목표를 가지고 있습니다. 그리고 서로 간에도 상호작용을 합니다. 따라서 인공지능 유닛들은 팀으로 움직이며 무턱대고 맵을 헤매는 것이 아니라 사전

에 프로그램 되어있는 대로 역할을 하게 됩니다. 이러한 경험으로부터 우리들은 더욱 지능적인 전투부대 개발을 이끌어낼 수 있었습니다.

'Battlefront'에서 최대 수용 가능한 멀티플레이 인원은 몇 명입니까?

PS2는 16명의 플레이어를 지원합니다. Xbox의 경우 24명까지 PC용은 32명의 플레이어가 한 번에 플레이 가능합니다.

속임수를 쓰는 치터들을 방지하기 위한 조치로는 무엇이 있습니까?

이용자 측면에서의 속임수를 막기 위해 서버에 기반을 둔 네트워크 구조를 이용할 것입니다. 플레이어가 서버의 안정성을 깨닫게 되면 그 서버에 기반을 둔 게임 플레이를 선호하게 될 것입니다. 우리들이 직접 조율하게 될 서버는 더욱 안전합니다. 게임에 간섭하고자 하는 치터들은 무엇이든지 하려 할 것이라는 것을 알고 있습니다. 그래서 우리들은 출시 이후 꾸준히 게임 서버를 관리할 'Live Team'을 운영하고 있습니다. 치터의 검색이 드러나면 가능한 빨리 그 위치를 파악할 수 있을 것입니다. 치터를 완벽하게 방지할 수는 없겠지만 치터들의 움직임을 가능한 어렵게 만들 것입니다.

PC 버전에 맵을 만들 수 있는 어떤 툴이 있습니까?

그와 관련해서는 아직 공개된 것이 없습니다. 다음 달에 있을 제품발표를 기다려 주십시오.

출시날짜는 정확히 언제입니까? 데모 버전을 공개할 계획은 있습니까?

이번 게임의 모든 버전은 9월 21일, 전 세계에 걸쳐 출시됩니다. Pandemic Studios로서는 이전에 가져보지 못한 가장 중요한 날입니다. 많은 사람들이 그 날을 손꼽아 기다리고 있다는 생각만으로도 흥분이 됩니다. 아직까지 PC용 데모는 공개되지 않았지만 어느 시점이 되면 대중에 내어놓을 계획입니다.

출처 : <http://www.avault.com> 2004년 9월 14일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원