



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

실시간 전략게임의 미래 The Future Of The Real-Time Strategy Game

네이던 토론토(Nathan Toronto)
가마수트라 등록일(2008. 1. 24)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3515/the_future_of_the_realttime_.php

실시간 전략 게임(real time strategy game/ 이하 RTS)을 한 후 이런 느낌을 가져본 적이 있는가? 컨트롤에 익숙해지고, 모든 단축키를 습득하고, 마우스를 효과적으로 움직이고, 게임에서 이길 수 있는 최상의 방법은 가능한 빨리 유닛을 생산함과 동시에 화력을 끌어 올려, 냉혹하게 적을 향해 공격을 마구 퍼붓는 것이라는 것을 알아간다.

게임이 더 이상 재미가 없다는 것이 아니다. 단지 뭔가 더 이상 신선함을 느낄 수가 없다는 것이다. 기본적인 전략은 변함이 없다. 본질적으로 실행 가능한 한 가지 전략은, 승리를 위한 종합적인 계획이란, 결국엔 그저 적을 계속 공격하여 괴멸시키는 것이다.

난 그런 느낌을 가져 본적이 있다. 나에게 모든 힘을 주는 듯한, 초기엔 재미라도 제공하였던, 이 실시간 전략 게임(RTS)은 하면 할수록 점점 마치 실시간 전술 게임(real time tactics game/RSS)을 하고 있는 듯한 그 느낌. 결과적으로 소모전 외엔 승리를 위한 실행 가능한 다른 계획은 없다. 물론 건물을 여기 대신 저기에 지어보기도 보고, 이쪽의 자원 대신 저쪽의 자원을 채취해볼 수도 있다. 하지만 결론은 승리를 거두기 위한 기본전략을 바꿀 수는 없다는 거다.

내가 상대를 이길 수 있는 방법은 오직 상대를 박살내 버리는 것이라는 것을 나의 적도 분명히 알고 있기에, 그에게 무기를 내려놓으라고 설득하여 이길 수도 없는 것 아닌가. 그냥 단지 상대가 날 먼저 지치게 하기 전에 그저 적보다 더 많이 자원을 채취해야 한다. 군세를 이용한 위협이나 소수정예의 운용만으로는 적과의 전투에서 내가 승리할 수 있다는 것을 적에게 납득시킬 수는 없다, 결국엔 실행 가능한 전략은 한가지 밖에 없다. 소모전. 그러므로 승리는 최고의 전략가가 아닌, 최고의 전술가가 차지할 것이다.



앙상블 스튜디오의 인기 실시간 전략게임, 에이지 오브 엠파이어 III

전쟁의 의미

실시간 전략게임(RTS)이 실시간 전술게임(RSS)으로 변하고 있는 이유는 제작자들이 간단한 사실을 간과하고 있다는 것이다. 그것은 바로, “전쟁이란 다른 수단으로 계속되는 정치에 불과하다¹” 란 것이다. 실시간 전략게임(RTS)은 전쟁의 구현은 멋지게 이뤄냈지만, 정치의 구현엔 제대로 실패를 해버렸다. 실시간 전략게임(RTS)이 정말 전략적인 게임이 되고 싶다면, 개발자들은 전쟁과 정치 모두를 구현할 필요가 있을 것이다. 왜냐? 그건 바로 전쟁이 곧 정치이기 때문이다.

정치란 누가 무엇을 언제 어떻게 얻는가 라는 것이 아닐까? 다른 말로 하자면, 누가 힘을 가지고 누가 가지지 못하나 일 것이다. 전쟁은 바로 정확히 그런 의미를 내포한다. 단지 매일 우리가 접하는 정치와는 달리 많은 파괴와 극적인 드라마가 포함될 뿐. 전쟁에서의 전략적인 면을 보다 의미 있게 부각시키기 위해선, 전쟁을 단순히 적을 쳐부수는 것

¹ Carl von Clausewita, *On War*.

이상으로 바라볼 필요가 있다. 누가 무엇을 언제 어떻게 얻는가 와 같은 식의 정치가 포함되지 않고서는 전쟁 게임들은 그저 무의미한 소모전의 연속일 뿐이다.

가장 인기 있는 실시간 전략게임 중 하나이자, 필자의 개인적 생각으로 가장 재밌는 실시간 전략 게임(RTS)인 스타크래프트(StarCraft)의 경우를 보자. 플레이어는 드론과 같은 유닛들을 자원채취에 이용하고, 그 자원을 이용하여 건물을 짓고 전투 유닛을 생산해낸다. 그리고 그 전투 유닛을 보내 적을 찾아 괴멸시킨다.

물론 플레이어가 원한다면, 자신의 방어 능력을 믿으며 적이 공격을 해오기를 기다릴 수 있다. 하지만 문제는 적의 기지를 찾아 파괴하지 못한다면 결코 승리를 거둘 수 없다는 것이다. 달리 말하자면, 스타크래프트(StarCraft)는 전면전을 모델로 하고 있으며, 동원 가능한 모든 자원을 최후까지 이용하는 그런 전투를 모델로 하고 있다고 할 수 있다. 전면전에서는 2 등이란 존재하지 않기에, 방어적인 전략의 고수는 패배로의 지름길일수 밖에 없다.

스타크래프트(StarCraft)는 재미있다. 기대보다는 어떤 정치적인 재미는 떨어지긴 하지만 말이다. 스타크래프트(StarCraft)의 누가 무엇을 언제 어떻게 얻는가의 모델이 가지는 문제는 바로 ‘적의 파멸²’이라는 핵심적인 가치다. 플레이어가 적을 괴멸시키기 보다, 의도적으로 살려두는 경우가 거의 없다는 것이 그런 한 점을 잘 나타낸다고 본다.

한마디로 외부의 적을 상대할 때 취할 수 있는 정치적 선택의 폭이 상당히 좁다는 것이다. 다른 한편으로는 보자면, 자신의 유닛을 컨트롤하는 플레이어는 아무런 문제가 없다. 플레이어는 그저 자원을 채취하고 자신이 판단하는 합당한 곳에 재분배를 하면 되고, 자원 관리를 잘 하지 못했다는 이유로 권좌에서 쫓겨날 걱정도 할 필요가 없다. 다시 말하자면, 전략적인 재미를 더해줄 수 있는 내부의 정적 상대가 없다는 것이다.

진정한 전면전

정치적 선택의 폭이 넓어짐 질수록, 실시간 전략게임(RTS)의 전략적 깊이는 더해져만 갈 것이다. 그 이유를 알고 싶다면, 2 차 세계대전 당시의 태평양 전선을 떠올려 보기를 권한다. 만약 스타크래프트(StarCraft)와 같은 전면전이 역사에 기록된 적이 있다면, 바로 태평양 전쟁일 것이다. 증오로 가득 찬 의지로 상대를 복종시키기 위해 양측이 서로 겨루는, 혹은 그저 죽어나가는 그런 전면전 말이다.

² 실제 내가 해본 대부분의 실시간 전략게임이 이런 식이다. 스타크래프트를 꼽은 이유는 나나 게이머들 모두에게 가장 친숙한 게임이기 때문이다. 뿐만 아니라 이 에세이에 등장하는 다른 게임들도 마찬가지이다. 나에게 친숙하고 다른 게이머들에게 친숙한 게임이라 여기에 대표적인 예로서 이야기 하기에 유용하다.

일본과 미국은 모두 상대를 악으로 몰며 대중들을 전쟁터로 내몰았다. 몇몇 전투는 너무나 참혹했었기에 사로잡힌 포로가 없는 경우도 있었다.

그럼에도 불구하고, 미국은 일본을 완벽하게 파괴할 필요도 없었고, 일본의 전투력을 무력화 시킬 필요도 없었다. 전쟁을 이기기 위해서, 미국의 지도자들에게 후방에서 전방으로 자원을 어떤 식으로 배치할 것인지에 대한 무제한적인 전권이 있었던 것도 아니었다. 국가의 모든 자원을 전쟁을 위해 다 쏟아 부었다더라면, 굶주리다 못한 국민들이 나서서 그 지도자를 권력의 자리로부터 쫓아내 버렸을 것이다.

아마 역사상 태평양 전쟁은 전면전으로서 실시간 전략게임(RTS)의 가장 이상적인 형태와 유사하다고 볼 수 있을 것이다. 하지만 양측 모두 역시 잠재적으로 성공적일 수 있는 여러 많은 전략적 선택들 중에서 결정의 딜레마에 시달려야 했다. 각각의 선택은 모두 각자의 부정적인 정치적 결과를 동반하기도 하였으며, 내부의 적과 외부의 적 모두를 고려해야 하는 어려움이 있었다.



블리자드의 스타크래프트는 가장 인기 있고 재미있는 실시간 전략 게임의 대표적인 예 중 하나다.

실제 전쟁이 수반하는 전략적 현실성의 면을 실시간 전략게임(RTS)이 완벽하게 구현할 수 있을 거라곤 보기 힘들다. 하지만 그렇더라도 그 이상적인 형태에 가깝게나마 근접할 수 없는 것은 아니지 않겠는가? 보다 세밀한 전략적 현실성이 더해진 실시간 전략게임(RTS)은 보다 많은 주목을 받을 것이며, 보마 많은 인기를 끌 것이라는 것은 자명한 일일 것이다.

그런 이유로, 난 실시간 전략게임(RTS) 제작자들에게 세 가지의 제안을 하고자 한다. 난 실시간 전략게임(RTS) 개발에 전문적인 지식이 있는 개발자의 입장이 아니라, 단지 이런 류의 게임들이 얼마나 큰 가능성을 지니고 있는지 깨닫고 있는 게이머이자 정치학 학생의 입장으로 제안을 하는 것이다.

실시간 전략게임(RTS)이 나아가야 할 길

첫째, 실시간 전략게임(RTS)에서 더 이상 게이머들이 전략과 상관없는 문제로 고민할 필요가 없어야 한다. 가령, 일꾼들에게 이곳에선 목재를 채취하고 저쪽에선 광산 자원을 채취하라고 일일이 명령을 하달하는 것보다는, 일꾼들이 그러한 결정을 스스로 내릴 수 있는 방안에 대해 게임 개발자들이 접근을 해야 한다.

실제로 “우리가 저녁식사를 할 수 있는 것은 푸줏간 주인이나 양조업자 또는 제빵업자들의 박애심 덕분이 아니라 그들이 몰두하는 돈벌이 때문³”이다. 사람들이 경제적으로 생산적 일수 밖에 없는 이유는 식탁 위에 음식을 올리고 머리위로 지붕을 덮고자 하는 개인적인 이익과 관련되어 있기 때문이다.

국가는 현실적으로 취할 수 있는 만큼의 양을 받기 위해 생산이 완료된 후 등장한다. 그러므로 국가가 사회의 잠재적인 생산량을 모조리 착취해 간다는 것은 지극히 비현실적이며, 플레이어가 실시간 전략게임(RTS) 내의 자원 모두를 채취한다는 설정 자체도 비현실적이긴 마찬가지이다.

일꾼에게 자신이 채취한 자원을 플레이어에게 납부할 것을 납득시키는 전략을 플레이어 스스로 펼칠 수 있다면, 그것은 상당히 흥미로운 전략적인 측면을 실시간 전략게임(RTS) 내에 보탬 수 있을 것이다.

위 제안은 아마 에이지 오브 엠파이어즈(Age of Empires)와 라이즈 오브 네이션즈(Rise of Nations) 같은 게임들에게 도움이 될 수 있을 것이다. 일꾼 개개인들을 훈련시키고 경제적 직무를 맡긴다던 지 하는 식으로 사회를 정밀 관리하는 방식이 되지 않을까?

³ Adam Smith, *Wealth of Nations*

실제 사회에서 노동자들이 경제적 직무를 행하는 이유는 자신들의 행복 추구를 위함일 것이다. 그리고 그와 함께 어떠한 경제적 직무를 담당하는가, 어떤 자원들이 소비가 가능한가, 정치가들이 어떻게 자원을 사회로부터 끌어내는가 등에 따라 그 노동자들은 사회에서 자신들의 다양한 정치적 관심을 표출하려 할 것이다.

실시간 전략게임내(RTS)의 플레이어들은 지나치게 정밀히 사회를 관리하거나 달달 북아 될 필요는 없다. 단지 게임을 이기고자 하는 통합적인 계획의 일부로서, 사회의 다양한 계층들의 기대와 반대에 대해 적절히 관리를 하면 될 것이다.

그와 마찬가지로, 플레이어가 전장에서든 부대를 지나치게 정밀 지휘를 해야 하는 압박으로부터 속박으로부터 벗어날 수 있다. 부대 유닛에게 일일이 언제 어디로 이동할 것인지 지시를 내리는 것은 시간이 너무 걸릴 뿐만 아니라 전장에서의 전략적인 재미를 감소시킨다.

플레이어가 후방에서 적을 괴롭히는 작전을 시행하는 장군이 아닌 전방에서 직접 작전을 하달하는 하사관이 되어버린 것이다. 이와 달리 플레이어들이 직접 전장에서의 총지휘를 할 수 있는 군사적 정책과 계획을 수립함으로써 전략적 측면보다 전술적 측면을 우선시하는 정밀 컨트롤을 피할 수 있음도 불구 하고 말이다.

두 번째 제안은 적의 정체성에 대한 재고를 해보자는 것이다. 전통적으로 실시간 전략게임(RTS)에서의 적이란 플레이어의 정치적 시스템의 영향 밖에서 존재하고 있다. 물론 역사적으로 인간의 사회는 그와 반대로 진화되어 왔지만 말이다.

통치 행위가 생겨난 것은 “사회적 계약이라든지 자발적인 업무로서의 이유”가 아닌 “폭력을 동원에 있어서 가장 큰 역량을 가진 자들이 나타나면서⁴” 이기 때문이다. 지배자들은 항상 내부의 도전자들의 위협에 맞서야 했다. 왜 실시간 전략게임(RTS)의 플레이어들은 항상 게임상의 사회에서 자원을 채취하고 분배하는 모든 결정을 독점하는 절대적인 권력을 소유했다고 가정을 해야 하는 것일까?

이러한 가정에서 벗어나는 것만으로, 보다 현실적인, 보다 도전적인 실시간 전략게임(RTS)을 개발하는데 일조를 하지 않을까? 만약 그렇다면 플레이어가 지배하는 사회에 존재하는 내부의 적을 비롯한, 여러 다른 적들의 사기와 재력을 모두 파악하고 있어야 할 것이다. 또한 플레이어가 내부의 적들을 상대로 구사된 전략은 외부의 적을 상대로도 이용될 수 있을 것이다.

⁴ Mancur Olson, “Dictatorship, Democracy, and Development”

왜냐하면 외부의 적들 역시 자신들의 본진에서 내부의 적들과 직면하고 있기 때문이다. 이러한 면에서 게임 개발자에게 주어진 도전은 아마 플레이어에게 정신적으로 지나친 부담이 되지 않는 선에서 게임이 정치적 현실성에 근접하는 것일 터인데. 보다 현실화된 게임의 환경은 실시간 전략게임(RTS) 을 보다 흥미롭고 자극적이 되겠지만, 지나치게 복잡해 진다면 게이머들은 게임을 그냥 꺼버릴 지도 모른다.

필자가 해본 게임 중 그러한 가정의 속박에서 가장 자유로운 게임은 아마 시저 III(Caesar III) 이 아닐까 한다. 플레이어는 사회의 기반 시설 개발과 군대를 포함한 경비대를 지휘할 뿐만 아니라 플레이어의 능력에 따라 자원 생산 증가와 축소의 정도를 조절한다. 그리고 플레이어의 실책에 따라 폭동, 화재, 적 군대의 공격 등의 반응이 나타나기도 한다.

시저 III(Caesar III) 역시 사실 더 세밀한 현실화가 가능했다. 플레이어의 절대 권력에 도전을 할 사회 계층의 다양성은 없었고, 그 이해 관계들은 게임 내 경제의 특정한 요소들과는 별다른 관계가 없으니 말이다. 그럼에도 불구하고, 시저 III(Caesar III) 은 실시간 전략게임의 개발자들에게 '플레이어는 게임 내 사회에서 도전 받지 않는 절대 권력을 누린다' 식의 가정이 꼭 필요한 것은 아니란 점을 보여주는 한 모델로서 의의가 있다.

마지막 제안은 플레이어와 적의 사기와 동기에 대해 재 검토를 하는 것이다. 대부분의 실시간 전략게임(RTS) 의 목적은 난폭한 군대를 동원해 적을 제압하는 것이다. 적은 그러한 사실을 잘 알고 인식하고 있기에, 적에게 남겨진 선택이란 전멸 아니면 승리일 뿐일 것이다. 그러므로 주어진 군사상 상황에 따라 협상을 한다던지 피해를 최소한으로 줄이기 위한 방안을 세우는 식의 여유자체가 없는 것이다.



임프레션스 게임스 의 도시개발 전략게임, 시저 III

결론

전쟁이란 단순히 적의 군대를 전멸시키는 것 이상으로 이해 되어야 한다. “최고의 승리는 교전이 있기 전 적이 스스로 항복을 하는 것이고, 싸우지 않고 이기는 것이다.”⁵ 군사력을 이용하여 위협을 가하여 적을 막을 수 있다면, 그것 역시 군사력이 배제된 외교적 수단처럼 전략적 선택이 될 수 있다. 전쟁은 정치적 목적을 해결하기 위한 한가지 수단일 뿐, 목적 그 자체가 아니다. 실시간 전략게임 개발자들(RTS)은 플레이어가 어떤 목적으로 게임을 하고 있는지 스스로 물어보는 것만으로 보다 전략적인 게임을 만들 수 있다고 본다. 과연 적의 전멸만이 플레이어의 욕구를 충족시키는 것인가? 아니면 또 다른 이유가 있는 것인가?

그 어떤 실시간 전략 게임(RTS)도 정말 현실적인 정치를 묘사할 수는 없을 것이다. 이 게임들도 결국엔 현실을 단순화한 것에 불과하기 때문이다. 하지만 실시간 전략 게임(RTS) 개발자들은 게임 내에 정치적 체계를 보다 세밀하게 확립함으로써 전략적 깊이를 더할 수

⁵ Sun-Tzu, *Art of War*.

있다. 플레이어가 사회나 전쟁터에서 모든 것에 대해 일일이 지시를 내려야 하는 부담감에서 벗어난다든지, 내부와 외부의 적 모두를 직면함으로써 단순한 소모전이 아닌 모다 많은 전략적 선택의 폭을 가질 수 있게 되는 것이다.

물론 지난 15 년간 실시간 전략게임(RTS) 은 오디오 면과 시각적인 면 모두에서 커다란 발전을 이뤄왔고, 여전히 흥미를 돋우고 있는 것이 사실일 게다. 하지만 여전히 언젠가는 전술적인 면보다는 전략적인 측면이 더 강조되는 진정한 실시간 전략게임(RTS) 을 하고 싶다는 것이 나의 작은 바람이다.