



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

로보트론: 2084의 역사 - 휴머노이드를 방어할 때 도망가기

Matt Barton, Bill Loguidice
가마수트라 등록일(2009. 8. 4)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4099/the_history_of_robotron_2084_.php)

[원래 빌 로기디스(Bill Loguidice)와 매트 바튼(Matt Barton)의 신간, '고전게임(Vintage Games)'에 실리기로 했던 가마수트라 최신 특별 보너스 자료 시리즈에서 우리는 정통 트윈스틱 아케이드 슈터 로보트론(Robotron): 2084와 그것이 낳은 판타지 게임의 하위장르들을 살펴보았다. 이 보너스 자료 시리즈에서는 또 하나의 정통 유진 자비스(Eugene Jarvis) 타이틀인 디펜더(Defender)와 엘리트(Elite), 토니호크(Tony Hawk)의 프로스케이터(Pro Skater), 핀볼 컨스트럭션 셋(Pinball Construction Set), pong(Pong), 로그(Rogue), 스페이스워(Spacewar) 등도 다루었다.]

로보트론: 2084는 유진 자비스와 래리 디마르(Larry DeMar)가 비드 키즈(Vid Kidz)에서 개발한 아케이드 게임이고 1982년에 윌리엄스 전자(Williams Electronics)가 출시했으며, 아케이드 게임 중에서 자타가 공인하는 가장 어려운 게임이다.

단순한 신체 및 정신적 게임 측면에서 로보트론을 앞서는 게임은 디펜더(Defender)와 그 후속편인 스타게이트(Stargate) 뿐이다. 디펜더와 스타게이트의 역사와 개발 과정은 특별 장(章), "디펜더 (1980): 어려운 게임을 하는 즐거움"에서 상세히 소개한다.

실제로 로보트론은 두 게임에 나온 기술을 활용하여 그래픽 스타일과 음향효과, 페이스 조절 그리고 초기 타이틀 팬에게 친숙한 난해함을 선사했다. 그러나 로보트론을 선배 게임들보다 돋보이게 한 것은 구체적인 게임 플레이와 혁신적인 컨트롤 구조이다. 플레이어가 우주선을 타고 추상적이고 반복되는 행성을 비행하는 디펜더와는 달리 로보트론은 지표에 보다 가까이 날기 때문에 플레이어가 단일 스크린의 모서리 안에서만

움직이는 아바타의 기분을 직접 느끼게 해 준다.

플레이의 임무는 최후의 휴머노이드 가족을 구하는, 난감하고 절망적이고 무모한 임무이다.



긴 *로보트론: 2084* 유인장면(attract scene)의 한 장면. 다소 과장된 구성을 설명한다.

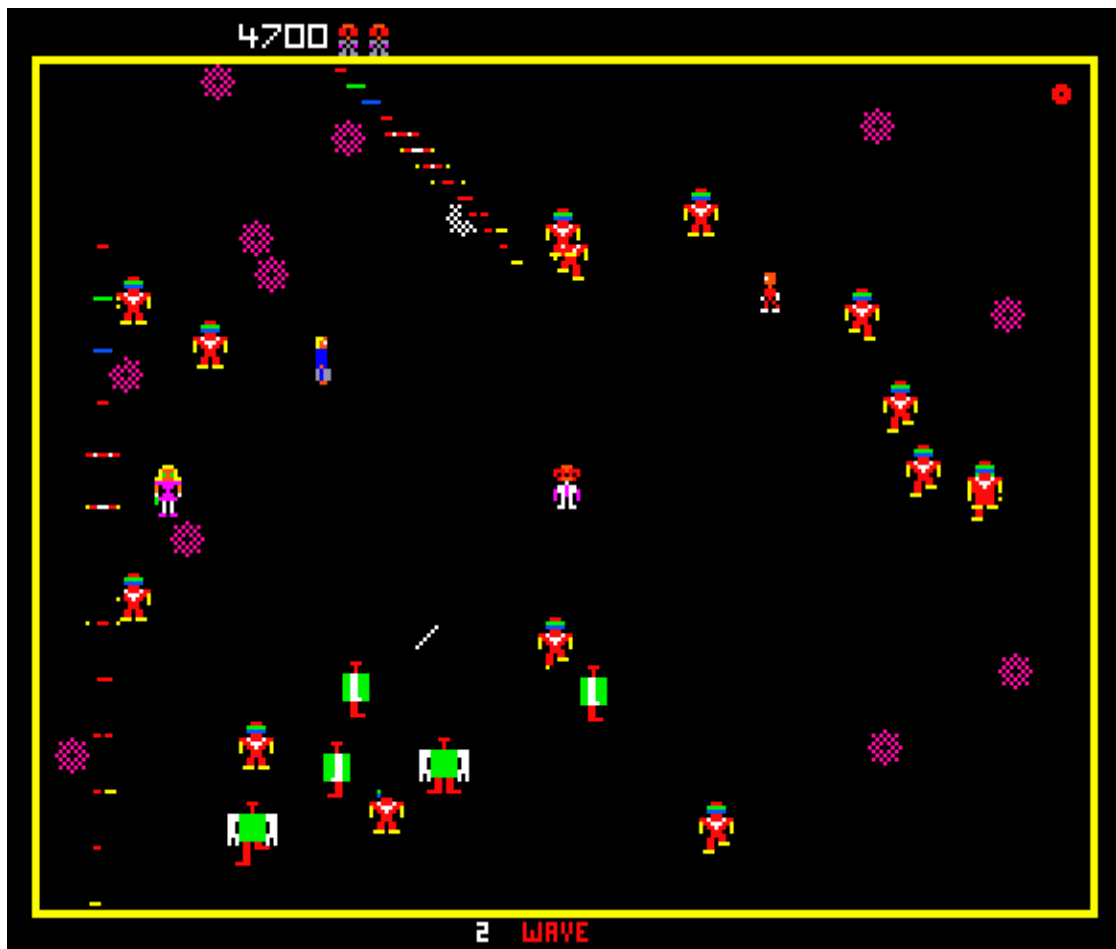
구분하기 힘든 디펜더의 휴머노이드와는 달리 로보트론의 가족은 의복과 액세서리를 갖춘 명백한 인간이다.[1] 하지만 앞선 게임과 구분되는 가장 큰 요소는 한 개의 조이스틱과 여러 개의 버튼이 있는 획기적인 컨트롤 구조이다. 로보트론은 두 개의 독립적인 8 방향 조이스틱을 갖췄다. 하나가 동작용이고 나머지는 슈팅용이다.

이 컨트롤 구조는 매우 직관적이다. 미니멀리즘 디자인과 완벽한 구현은 자비스의 초기 게임이 보여준 다소 어리둥절한 구조와 뚜렷한 대조를 보였다.

로보트론은 디펜더와 동일한 유인장면 구조를 가졌지만 스토리와 플레이 방법을 훨씬 더 자세하게 설명한다. 유전공학의 실수 혹은 돌연변이 때문에 당신은 초능력을 가졌고,

당신의 임무는 아빠, 엄마, 미키(어린 아들)로 구성된 “최후의 인간가족”의 클론을 보호하는 것이다. 로봇론이 가족을 추적한다. 로봇론은 "그런트(GRUNT),"[2] "헐크(Hulk)," "인포서(Enforcer)," "브레인(Brain)," "탱크(Tank)" 변종으로 구성된 로봇 집단이다.

상세한 배경은 멋지지만 이길 수도 없는 액션게임 치고는 너무 우발적이다. 개발자는 이 모든 무의미한 학살은 뚜렷한 구조가 있어야 한다고 느꼈고 그래서 핵가족과 로봇이 등장한 것이다.[3]



전형적인 격렬한 장면, *로봇론: 2084*.

게임은 휴머노이드과 로봇론이 무질서하게 자리잡은 단일 화면에서 일어난다. 화면은 움직이지 않는 물체(죽은 듯한 “전극” 등)와 움직이는 물체로 차 있다. 움직이는 물체로는 ‘인포서’를 생산하는 스페로이드(Sphereoids)와 ‘탱크’를 생산하는 퀴크(Quarks) 등의 로봇론을 창조하는 단위들이 있다. 휴머노이드는 플레이어 캐릭터와 만날 때 구조되고 다른 물체와 정확하게 접촉하면 즉시 죽는다.

모든 휴머노이드가 구조되면 좀더 어려운 새 레벨로 넘어간다. 이때 속도와 적의 수가 증가한다. 대부분의 적들은 뒤로도 발사하고, 당황한 휴머노이드와 플레이어에게 무조건 다가간다. 어떤 적들은 죽지도 않는다. 이 게임은 빠른 속도와 치열하고 광적인 점에서 유명하다.



타이토(Taito)사의 1981년판 아케이드게임인 *스페이스 던전(Space Dungeon)*의 한 장면.
 로보트론: 2084 이전에 듀얼 조이스틱을 사용했지만 슈팅과 보물찾기를 결합한 게임에 게이머의 관심을 끌어들이지 못했다.

로보트론의 기본 게임플레이는 우리가 책의 2장 "*캐슬 울펜스타인(Castle Wolfenstein)* (1981): 주의하라! 스텔스 게이밍이 그늘에서 벗어나온다."에서 논의했던 아케이드 게임, *버저크(Berzerk)*에서 많은 영감을 받았다.[4]

자비스는 “나는 *버저크* 게임의 열렬한 팬이었다. *버저크*와 다른 싱글 조이스틱 게임이 실패한 이유는 적을 공격하기 위해서는 적을 향해 이동해야 한다는 점이다. *버저크*는 그런 점을 다소 완화시켜서, 당신이 발사버튼을 아래로 당기고 있으면 캐릭터가 정지하고 총알은 어느 방향으로든 조이스틱으로 발사되었다. 어쨌든 조이스틱으로 총을 발사해야 했다. 나는

발사용 조이스틱을 별도로 두었다.”라고 말했다.

자비스는 사격이 없는 수동적인 게임을 궁리했다. 로봇을 전극 속으로 움직이게 해서 죽이는 것이 그의 생각이었지만 이것이 교양 있는 게임으로 이어지지 않는다는 것을 곧 깨달았다.

“로봇을 전극 속으로 밀어 넣는 게임은 15분 간의 재미있습니다. 반전주의는 한계가 있습니다. 비디오게임 간디(Gandhi)는 아직 때가 아니었습니다. 당시는 죽이는 시대였습니다. 우리는 발사용 조이스틱을 붙였죠. 난리가 났습니다. 다음에는 단말기에 로봇의 숫자를 띄웠습니다. 10은 장난입니다. 20, 30, 60, 90, 120은 어떠했겠습니까? 모든 방향에서 동시에 당신을 공격한다는 긴장감과 신기한 바디 카운트는 엄청난 아드레날린을 분비시켰습니다. 거기다 양손을 모두 써야 한다는 정신적 중압감까지 더해져서 최고조에 오르면 광기를 느꼈죠.” [5]



아타리(Atari) 5200은 스페이스 던전의 홈 컨버전만 받았다. 조이스틱 커플러를 추가함으로써 새로운 경험을 선사했고 로봇론: 2084 카트리지에도 큰 공헌을 하였다.

로보트론은 대중을 진정으로 공감시킨 최초의 본격적인 논스톱 액션 게임이 되었다. 비록 여전히 격렬하고 높은 점수를 쌓으려면 매우 차분한 마음을 가져야 하지만 이 게임은 아마도 최초의 교묘하고 완벽한 공격 게임이다.

쉽 없는 액션과 끝없이 밀려드는 적들은 휴머노이드를 구해야 한다는 인간의 보호본능과 균형을 이룬다. 구체적으로 말하자면 죽음은 피할 수 없다는 인간의 굴레를 표현했다. 마치 정통 아케이드 핵미사일 방어 게임인 *미사일 커맨드(Missile Command; 아타리, 1980)*처럼.

ASTRO CHASE, "there is no escape!"™ is a Space Arcade game designed by FERNANDO HERRERA, the first person ever to win the ATARI® STAR AWARD.

In **ASTRO CHASE**, you must defend Earth from an awesome attack by aliens. They have surrounded our galaxy with a force field from which **there is no escape**. Space mines have been set in orbit around Earth. The enemy has launched wave after wave of attack vessels, capable of shadowing your every move as they chase you throughout space with a relentless barrage from their lasers. Use your shields! Watch your fuel! Avoid the force field! Destroy the space mines...quick, use **SINGLE THRUST PROPULSION**™ for without it you are surely doomed!

ASTRO CHASE is the ultimate challenge. Speed, skill, and strategy are a must. With the multiple skill-level feature you can learn to play in a minute a game you'll want to play again and again and again and.

"The first game to be released under the First Star banner will be an arcade-quality space shootout dubbed **ASTRO CHASE**. The game revolves around the defense of planet Earth from invading aliens and features not only spectacular graphics, scrolling and audio (or should that be "soundtrack"?), but a technical innovation, **SINGLE THRUST PROPULSION**™ that could cause a minor revolution in programming video and computer games. This proprietary process allows the human pilot to lock his craft on course and then fire independently in any direction. Unlike past contests of this type, in which gamers could only fire in the direction of travel, this technical milestone gives players a level of flexibility never before available. Imagine running from an alien spacecraft and being able to fire backwards while in the midst of a retreat.

ASTRO CHASE is a sure-fire software hit..." Says Bill Kunkel, Executive Editor

electronic GAMES
MAGAZINE

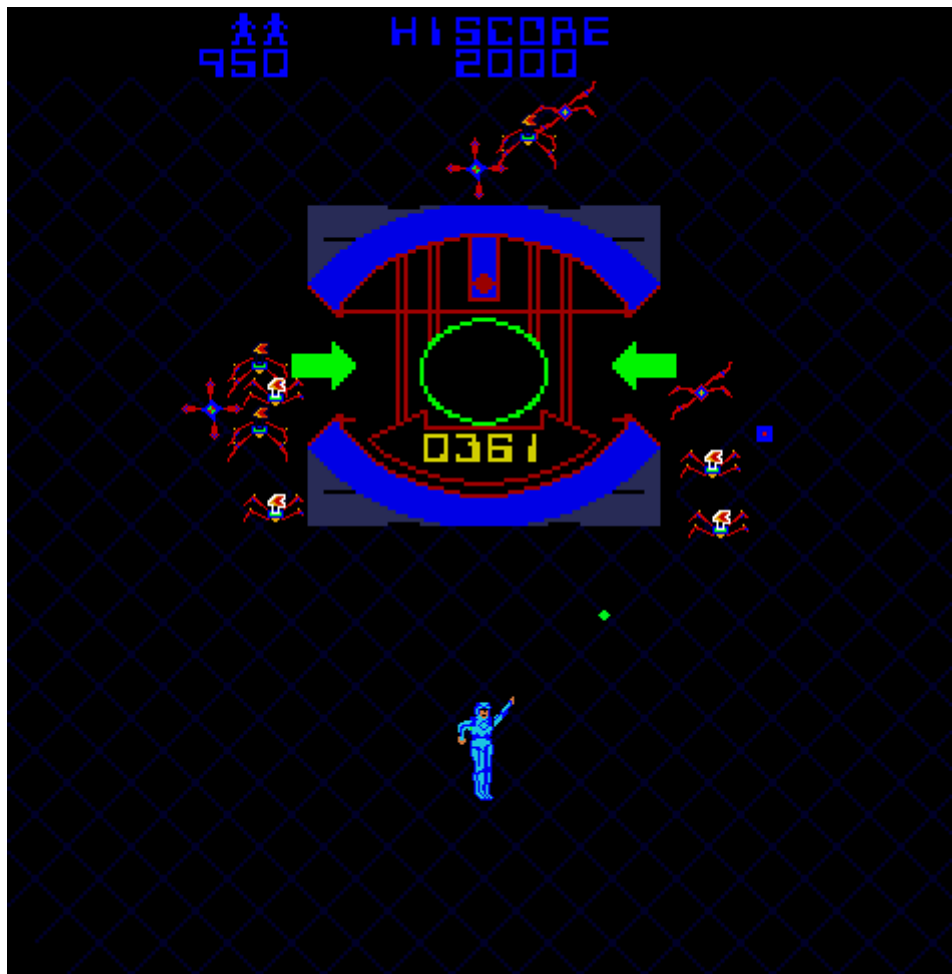
32K
FOR THE ATARI® HOME COMPUTER

"When being first counts...we're number one"

퍼스트 스타 소프트웨어의 *아스트로 체이스(Astro Chase)*, 아타리 8비트 버전의 포장상자 걸면. 이 게임은 획기적인 ‘단일 공습 추진력’을 갖추었지만 움직이는 방향과 슈팅 방향이 다른 플레이어를 위한 옵션에 지나지 않았다. 홈 컨트롤러의 한계를 잘 보완해 주었지만 로보트론의 듀얼 조이스틱 구조에 비하면 아직 부족하다.

책 18장 "슈퍼마리오 64/트레이더(1996): 3차원"에서 잠깐 소개한 바와 같이, 3D 게임 컨트롤을 위해서 듀얼 아날로그 스틱을 선택적으로 사용한 것은 1990년대 후반에 시작되었다.[6] 한 스틱은 이동용으로, 한 스틱은 조준이나 카메라 조절로 사용했는데 이러한 동시 작동이 대세가 되었다.[7]

이에 앞서, 듀얼 동시 컨트롤은 아케이드가 아닌 분야에서 주로 실질적인 이유로 대체물로 이용되었다. 자비스가 말했듯이, “로보트론은 아케이드가 아니면 실패였다. 듀얼 조이스틱이 없기 때문이다. 플레이가 격렬하기 때문에 게임은 거의 운동이었다. 조이스틱을 고정시키려면 300 파운드의 아케이드 캐비닛이 제격이었다. 제대로 고정된 두 조이스틱이 없는 콘솔과 PC에서는 크게 실패할 게임이다.”[8]



밸리 미드웨이(Bally Midway)의 아케이드 게임, *트론(Tron)*의 한 장면. 컬트 영화를 소재로 했다. 게임 플레이는 라이트 싸이클, MCP콘, 탱크, 그리드 버그 등 다양한 장면으로 구성되었다. *트론*은 발사 버튼 방아쇠와 스피너, 조이스틱을 동시에 사용했다.

그럼에도 불구하고 로봇론 스타일의 듀얼 컨트롤 게임의 홈 버전은 일반적으로 두 가지 기본 접근법 중 하나를 채택했다. *뱅가드(Vanguard)*[9] 홈 버전과 같은 게임들은 동작과 발사를 하나의 컨트롤러에 단순히 결합시켰다. 이는 원래의 게임플레이를 변화시켰다. *뱅가드*의 경우, 아케이드 사용자는 조이스틱으로 이동하고 버튼을 이용해 네 기본 포인트 중 하나에서 따로 발사했다.

시냅스(Synapse)의 *서바이버(Survivor, 1982; 아타리 8-bit, 코모도 64)*와 같은 게임에는 또 다른 옵션이 있었다. 2차 컨트롤러가 독자적인 발사 기능을 가진 것이다. 불행하게도 두 컨트롤러를 함께 보유하지 않은 상태에서는 두 번째 플레이어는 컨트롤을 운영해야만 했다. 책의 2장에서 설명한 바와 같이, 당신이 만약 두 번째 플레이어의 덕을 보았다면 그것은 신나는 재미와 뛰어난 협조로 만든 높은 스코어일 것이다. 왜냐하면 플레이어는 한 방향으로 잘 피하면서 다른 방향으로 발사를 할 수 있기 때문이다.



트레이드웨스트(Tradewest)사의 1986년도 아케이드 게임 *이카리 워리어즈(Ikari Warriors)*의 한 장면. 로터리식 조이스틱을 사용하여 8 방향으로의 이동과 회전이 가능했다. 로터리식 조이스틱은 듀얼 조이스틱 형태에서 싱글 컨트롤러로의 타협으로 간주되었다.

물론 전문 게이머를 위한 또 하나의 옵션은 자기 전용 커플러를 구축하는 것이다. 별로 가치도 없었지만 독자적인 이동 및 발사 옵션을 제공하는 게임은 거의 없었다. 일부 제 3의 기업들이 조이스틱 스탠드와 받침대를 제공했지만 그것들은 플레이어의 두 번째 손을 대신하여 컨트롤러를 내려 잡는 목적으로 만든 것이 아니었다.

아타리는 아타리 5200 콘솔[10]과 *로보트론: 2084*와 *스페이스 던전* [11] 등의 카트리지를 위한 커플러를 내놓았다. 하지만 이것은 쓸모가 거의 없었다. 그 즈음 콜레코는 플랫폼의 롤러 컨트롤러(트랙볼)에 합쳐진 콜레코비전(ColecoVision)의 조이스틱 컨트롤러용 홀더를

내놓았다. 그러나 역시 어떤 소프트웨어도 그러한 구성을 활용하지 못했다.

뿐만 아니라 딱딱한 조이스틱 손잡이는 너무 뻑뻑했다. 아타리 5200은, 절뚝거리는 중앙 복원식 아날로그 조이스틱은 손잡이를 내리고 움직일 때 큰 힘이 필요하지 않아서 그렇지 않았다.



유진 자비스와 마크 터멜(Mark Turmell)의 히트작 1990 윌리엄스 아케이드 게임, *스매쉬 T.V.*의 한 장면. 이 게임은 로브트론: 2084의 듀얼 조이스틱 방식을 1999년에 열린 폭력게임전시회에 출품한 2인 동시 플레이어에 반영했다. *스매쉬 T.V.*의 많은 홈 컨버전들이 이 방식을 따랐다.

1980년대 말, NES 같은 시스템들은 키가 큰 조이스틱 대신에 편평한 방향패드(d-pads)와 휴대용 게임패드를 내놓았다. 커플링은 이제 아무리 뛰어나도 선택대상이 아니었다.[12] 방향패드는 조이스틱처럼 단순히 안정된 회전능력만 갖춘 것이 아니었다. 그래서 독자적인 이동 및 발사 옵션을 가진 홈게임 개발은 더욱 더 좌절되었다.



마크 터멜의 1991 미드웨이 아케이드게임 *토탈 카니지(Total Carnage)*의 한 장면.
로밍이 훨씬 자유로운 *스매쉬 T.V.*처럼 보인다.

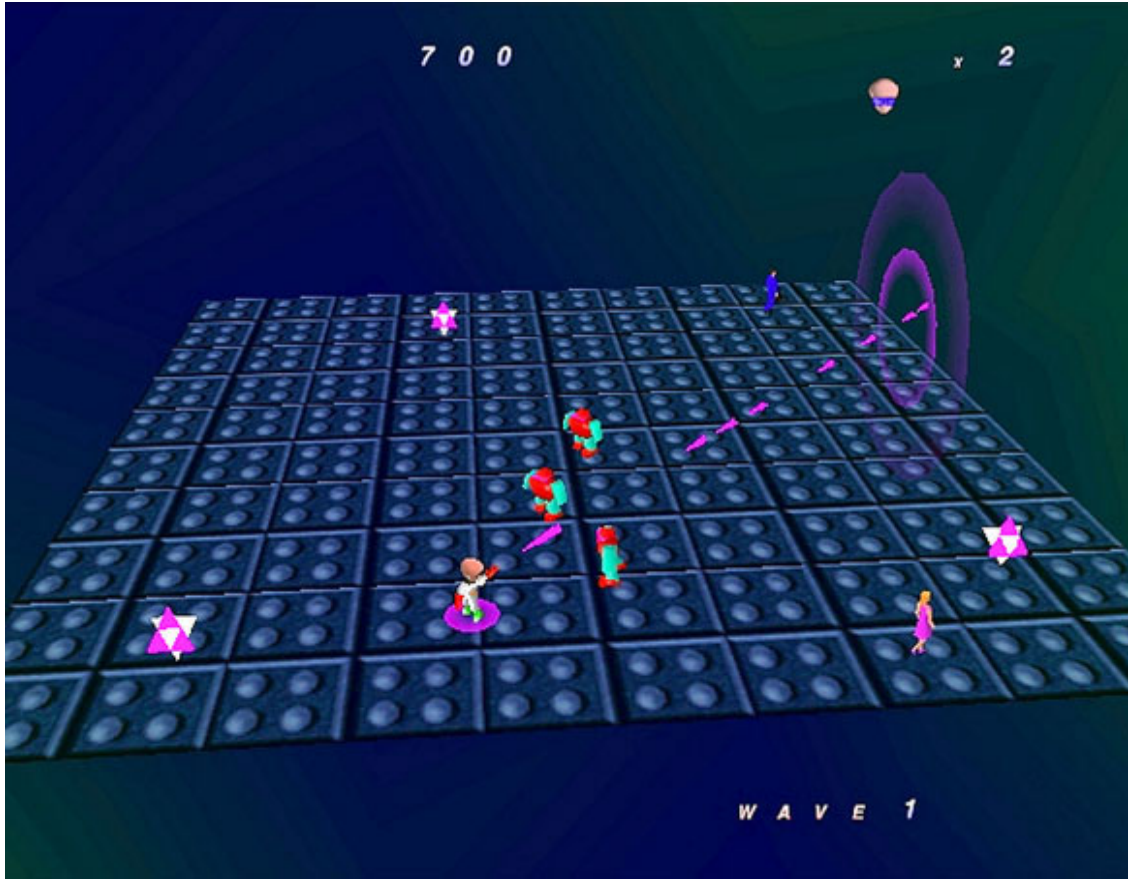
중요 포인트에 버튼을 배열한 컨트롤 패드를 갖춘 시스템(예: 슈퍼 닌텐도, 소니 플레이스테이션)이 1990년대에 나타나면서 분위기는 다시 바뀐다. 예를 들어, 크레이브(Crave)의 DTH 후속편 *로보트론 X*(1996; PC, 소니 플레이스테이션)[13]는 3D 비주얼을 채택했고 두 번째 조이스틱 대신에 중요 포인트 버튼배열을 이용한 독자 발사능력을 단일 플레이어에게 제공하였다.



로보트론: 2084의 1991 아타리 Lynx 버전의 걸포장. Lynx 버전은 다른 홈 컨버전들과 같이 몇 가지 상이한 컨트롤 방식을 갖추었지만 초기 듀얼 조이스틱 컨트롤 구조가 가진 장점을 따라가지는 못했다.

물론 컴퓨터 게이밍 세계의 인기 조합인 마우스/키보드를 제외하면, 콘솔 측의 듀얼 컨트롤 표준화를 꼽을 수 있고, 앞으로 일어날 '동시 개별 컨트롤'을 갖춘 게임(다운로드할 수 있는 게임)의 대유행을 들 수 있다.

현재의 세 콘솔(마이크로소프트의 Xbox 360, 표준컨트롤러와 각각의 Xbox Live 그리고 플레이스테이션 네트워크 서비스를 갖춘 소니 플레이스테이션 3, Wii 리모트/년척 조합과 Wii 샵 채널을 갖춘 닌텐도의 Wii)은 이러한 기본적 기준을 충족한다. 물론 최신 컨트롤러가 조준이나 탐색과는 별도로 움직임이 요구되는 많은 3D 게임용으로 설계되었기(적어도 부분적으로는) 때문에 그것은 행복한 일치 현상이다.



로보트론 64는 PC와 소니 플레이스테이션용의 초기 로보트론 X를 업데이트하여 대폭 개선한 닌텐도 64이다. 이 게임 자체는 로보트론: 2084 이미지를 3D로 바꾼 것이다.



소니의 이연결: *라이즈 투 아너(Rise to Honor)* (PS 2용)의 한 장면, 좌측 아날로그 스틱을 사용하여 움직이고 우측을 사용하여 공격하는 시스템으로 유명한 평범한 액션 게임(2004년)

Xbox 360의 Xbox 라이브 아케이드는 아케이드의 자연스러운 발전을 보여주는 듯 하다. 격렬한 듀얼 스틱 게임은 매우 많았었다 (예: *어설트 히어로(Assault Heroes; Wanako Studio, 2006)*, *크리스탈 퀘스트(Crystal Quest; Stainless Games, 2006)*, *뮤턴트 스톰 엠파이어(Mutant Storm Empire; PomPom Games, 2007)*, *지오메트리 워즈: 리트로 이벌브 2(Geometry Wars: Retro Evolved 2; Bizarre Creations, 2008)*, *울프 오브 더 배틀필드: 코만도 3(Wolf of the Battlefield: Commando 3; Capcom, 2008)*).

로보트론: 2084 조차도 2005년도에 미드웨이에서 제공된 오리지널의 충실한 대리실행을 받았고, 새로운 온라인 협동 모드를 포함하여 몇 가지 업데이트를 했다.



마이크로소프트 Xbox 360의 Xbox 라이브 아케이드에 나오는 2005년 *지오메트리 워즈*:
*리트로 이벌브*의 한 장면. 최고의 슈터는 거리낌 없는
로보트론식 컨트롤 구조를 사용하는 광범위한 게임들을 리드한다.

게임이 꾸준히 인기를 누리고 게임의 컨트롤 방식과 광적인 스타일이 다른 무수한 게임에 채택이 되었지만, 로보트론의 전설은 아직도 확대되고 있다. 대중은 보다 복잡한 게임을 선호한다는 것을 증명한 선배 *디펜더*처럼 로보트론도 대중이 동시 컨트롤을 좋아한다는 것을 증명했다. 동시 컨트롤은 현대 게임의 보증서이다. 이동과 조준 혹은 카메라를 모두 컨트롤하는 것은 오늘날의 3D 게임에서 효과적인 플레이를 하는 필수요건이 되었다.

로보트론은 많은 도전과 위협을 받았다. 하지만 게이머들은 어디서나 도전을 받아들인다. 두 손으로.

[1] 특별 장(章), "*디펜더* (1980): 어려운 게임을 하는 즐거움" 에서 초프립터(*Choplifter*)의 저자 댄 골린(Dan Gorlin)의 재치 있는 발언을 참조하십시오.

[2] '지면에서 배회하는 유닛 네트워크 종결자'들을 대표한다.

[3] <http://www.isomedia.com/homes/blutz/emurumor/rotw4.htm>.

[4] 자비스 자신과 타인의 제안들로 코모도 PET 컴퓨터의 체이스, UNIX용 *Robots* 등이 있다. 각각은 *버저크*와 공통점을 가진다.

[5] <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/JARVIS.HTM>.

[6] 소니가 1998년에 PS 콘솔용 듀얼쇼크(DualShock)를 출시한 전후

[7] 즉, 몇 년 전의 1인칭 플레이어가 슈터가 되는 컴퓨터 게임을 제외한다. 그들의 인터페이스는 결국 현재 대세가 된 마우스/키보드 조합의 탄생을 이끌었다. 자세한 설명은 책 5장 "동 (1993): 1인칭 슈터가 지배한다" 를 참조하시오.

[8] <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/JARVIS.HTM>.

[9] 아케이드용 1981 센추리(Centuri) 출시, 아타리 2600 VCS 및 5200용 1982 아타리 출시. 홈 컨버전은 플레이어가 선택한 후 전방으로 연속 발사할 수도 있었다.

[10] 1982년 출시.

[11] 모호했던 타이토의 1981 아케이드 게임을 훌륭히 번역함.

[12] 조이스틱은 목직판 받침대가 필요했지만 현재는 더 이상 기본 장비가 아니다.

[13] 닌텐도 64용 *로보트론 64*로 1998년에 출시됨.