



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

침착하십시오: Bungie는 Halo 3: ODS의 도전을 어떻게 극복했는가
(Please Remain Calm: How Bungie Met The Challenges Of Halo 3: ODS)

Kris Graft
2009. 9. 22

http://www.gamasutra.com/view/feature/4141/please_remain_calm_how_bungie_met_.php

게이머들에게 “침착하십시오”라는 말을 전한 첫 번째 트레일러부터 이번 주의 발매에 이르기까지 Halo 3: ODS는 상당한 변화를 겪어왔다. 먼저 Halo 3의 애드 온(add-on)으로 간주되었던 ODS는 마이크로소프트가 더욱 충실하게 만들어냈다는 광고를 한 게임으로 진화하였다.

이 게임의 최종 목표가 가득이 잡히자 5명의 핵심 디자인 팀을 포함한 70인의 ODS 팀은 게임의 개발 기간 동안 인력과 기술의 측면에서 도전을 감행하였다. 개발기간은 보통 Halo 게임 개발기간의 1/3에 불과했다.

가마수트라는 Bungie의 ODS 제작자인 Curtis Creamer와 이야기를 나누었다. 그는 Halo 스튜디오에 고용된 165명의 직원 중 한 명이며 이 스튜디오는 현재 Halo Reach와 아직 밝혀지지 않은 또 다른 프로젝트를 진행하고 있다(Halo 3가 발매되었을 때 Bungie는 약 110~120명의 직원들을 고용하였다).

Creamer는 ODS를 만들면서 가장 어려웠던 부분과 Bungie가 어떻게 새로운 도전에 적응하였는지, ODS가 Halo의 블록버스터 세계에 가져온 새로운 요소는 무엇인지를 설명한다.

ODS를 개발하면서 만난 장애물들을 말씀해주실 수 있습니까? 개발 팀이 창조적인 측면에서 겪었던 문제는 무엇이었습니까?

Curtis Creamer: 창조적인 측면에서 팀은 응집력이 정말 뛰어났습니다. ODS를 만들면서 겪은 가장 큰 문제는 최근에 해본 적이 없는 짧은 기간 내에 만들어야 했다는 점입니다. 이

전 Halo 게임들의 경우 개발 주기는 약 3년이었습니다.

ODST의 개발 기간은 약 1년이었습니다. 우리의 도전은 어떻게 1년 내에 게임을 만들 것이며 어떠한 포부를 가질 것인지, 스튜디오의 모든 제약을 뛰어넘어 원하는 바를 어떻게 얻을 것인지의 문제였습니다.

기존 Halo 게임을 만들 때 스튜디오의 모든 사람들이 한 곳에 모두 모여있었습니다만 Halo 3의 개발이 끝날 때쯤에는 Reach를 작업하는 이들과 다른 프로젝트를 실시하는 사람들, ODST를 작업하는 사람들로 분리되었습니다. 우리는 본래 가지고 있었던 프로젝트 자원 전체를 이용할 수가 없었습니다. 우리는 우리가 기술을 얼마나 많이, 그리고 얼마나 멀리 추진할 수 있는지를 정확히 알지 못했습니다.

가장 큰 도전은 게임의 디자인이었습니다. 우리는 Halo 링에서 지구로, 링의 다른 쪽으로 이동하는 전작과 달리 지구의 한 지역, New Mombasa에 이야기의 초점을 맞추기로 하였습니다.

ODST에서는 한 도시에 모든 것을 넣었기 때문에 기술과 인력의 측면에서 새로운 도전을 감수해야 했습니다. 우리는 게임의 여러 부분에서 통일된 도시로 인식되는 도시공간을 만들어야 했습니다. 게임의 한 부분에서 봤던 곳이 또 다른 장면에서 또 다른 모습을 드러내는 식입니다.

도시 자체도 매우 크고 비 선형적인 진행을 하도록 하는 것은 Halo 엔진의 설계 의도에서 벗어난 것이었습니다. 그게 아마도 가장 큰 기술적 도전인 것 같습니다. 어떻게 거대한 도시를 만들어낼 것인가? 엔진이 처리해본 적이 없는 일을 어떻게 해낼 것인가? 적은 인력과 짧은 기간 내에 어떻게 해낼 것인가?



어떻게 작업을 해내셨습니까? 어떻게 적응하셨나요?

CC: 여러 아티스트들을 동일한 시나리오 작업에 투입하는 전략을 마련하는데 많은 시간이 할애되었습니다. 우리는 그러한 방식을 통해 효율성을 높이고 시나리오들 사이에서 어떻게 도시를 공유할 것인지 연구하였습니다.

여기에는 많은 기술적인 문제점이 있었고 인력 상의 어려움이 있었습니다. 우리는 이런 식의 프로젝트 운영을 해본 적이 없었고 배경 아티스트는 다른 아티스트에게 3D Max 파일로 기하학적 배치를 전달해야 했습니다.

여기에는 많은 기술적 문제가 있었지만 어느 정도 규격화를 구축하는 전략을 통해 우리가 만들어 놓은 자산들을 일부 사용할 수 있었습니다. 선형 공간을 다루기 위해 개발한 엔진으로 비선형적인 공간에서 작업을 하는 것은 많은 노력이 필요했습니다.

Halo 3 ODST는 Halo3 엔진을 기반으로 합니다. 따라서 Halo 3라는 제목을 유지했지만 많은 수정을 가했습니다. ODST의 게임플레이를 지원하기 위해서는 야간 시야와 적군 포착을 강화하는 VISR이라는 새로운 기능을 추가하는 등 Spartan보다 더 많은 변화가 필요했습니다. 그리고 모든 기초 코드는 총격전 모드를 지원합니다.

우리가 초점을 둔 또 다른 부분은 New Mombasa의 비선형적인 개방 환경을 지원하는 새로운 AI 시스템을 개발하는 것이었습니다. 일반적으로 Halo 임무에서 우리는 플레이어가 진행하는 방향을 알기 때문에 상황에 맞게 작동하는 AI를 만들 수 있었습니다.

하지만 열린 환경에서는 적들이 지능적으로 도시를 순찰하고 어떠한 방향에서 공격을 받든 지능적으로 대응할 수 있도록 개발해야 했습니다.



Halo 3: ODST는 몇 가지 측면에서 다른 Halo 게임과 다릅니다. 그 중 하나는 일반적인 전사 이야기와 다른 “Sadie의 이야기”[New Mombasa의 민간인에 관한 이야기]의 삽입입니다. 이것은 Halo 게임의 이야기 전달방식의 변화를 의미하는 것입니까?

CC: 그런 식의 이야기 전달은 몇 차례 있었습니다. Halo 2의 경우 우리는 실제 세계에서 진행되는 것 같은 42 Entertainment와 “I love bees” 마케팅 캠페인을 진행했습니다. 우리는 이들과 계속 연락을 취했고 이들 중 일부는 Fourth Wall Studios라는 새로운 회사를 설립하였습니다.

우리의 개발 일정은 매우 빡빡했기 때문에 재미있는 이야기를 전하는 재미가 필요하다는 것을 알았습니다. “I love bees”와 같은 이야기가 필요하다고 생각했지만 실제 세계에서 진행하는 대신 게임 자체의 경험을 만들기를 원했습니다. 우리는 Fourth Wall이 이야기를 만드는데 도움을 줄 수 있을 것이라 생각했습니다.

우리는 Halo의 세계에서 일상적으로 일어나는 이야기를 전달하고 싶었습니다. New Mombasa에서 살아가는 사람들에게 일어나는 일을 그리는 아이디어가 매우 재미있다고 생각했지요.

Halo Reach의 출시를 앞두고 Halo세계에서의 이야기 발전을 계속하실 예정입니까?

CC: Reach에 대해서는 말을 하기가 어렵습니다. 서로 세부 작업에 대한 이야기는 거의 하지 않거든요. 그래서 설명할 말이 없네요.

네, 하지만 구체적인 제한을 두지 않는다면 여기서 배운 바를 앞으로도 이어갈 생각이시지요.

CC: 예 우리는 항상 새롭고 창조적인 방식으로 이야기를 전하고자 합니다. 새로운 종류의 이야기를 재미있는 방식으로 전한다는 것이 ODST의 매력이었습니다. 일정과 메인 캐릭터를 바꾸는 것은 새로운 아이디어를 촉진시키기에 좋은 방법이었습니다.

ODST에는 총격전 모드와 같이 이전의 Halo 게임과 다른 요소들이 더 있습니다. 이러한 변화에 영향을 준 것이 있습니까?

CC: 그러한 변화는 우리가 예전부터 이야기했던 것으로 새로운 아이디어는 아닙니다. 기술적으로 Halo 3의 캠페인에서 씨를 뿌려두었다고 말할 수 있습니다. 캠페인 점수를 켜고 팀 플레이를 하여 점수를 받는 방식입니다.

여기에서 기술적인 아이디어가 자라난 것입니다. 우리는 항상 이것이 재미있는 게임 모드가 될 것이라 생각했습니다. 이번 작업은 우리가 전에 하지 못했던 것을 해볼 좋은 기회가 되었습니다.

이 게임은 원래 저가 애드온(add-on) 게임으로 인식되었지만 큰 프로젝트로 발전하였습니다. Bungie가 컨셉의 가치를 어떻게 매기는지를 말씀해주시겠습니까, “이건 40달러짜리, 이건 60달러짜리”라는 식으로 가치를 나누는 지침이 있나요? 가격을 책정할 때에는 공간이나 수준의 크기에 따라 결정됩니까?

CC: 처음 착수할 때부터 우리는 이 게임을 확장 팩으로 생각했습니다. 기본적으로 상당히 안정적인 엔진에서 환경을 만드는데 시간이 얼마나 걸릴지는 잘 몰랐기 때문입니다.

우리는 Halo 2나 Halo3 임무를 만드는데 걸린 기간에 대해서는 많은 데이터가 있습니다. 하지만 이 작업은 엔진을 견뎌내는 작업이었습니다. 시간을 잡아먹는 안정성 문제들이 계속됩니다.

우리는 정말 지키지 못할 약속은 하고 싶지 않습니다. 우리는 New Mombasa의 모습에 대한 좋은 아이디어를 가지고 있었고 새로운 형태의 게임플레이를 만들 수 있을 거라 생각했

습니다.

\$30이나 \$40의 가격대를 생각했다면 우리는 두 세 시간짜리 추가 확장판으로 만들었을 것입니다. 확장판을 만들 생각이었다면 Halo 3의 멀티플레이어 경험 작업을 추가하고 만들어 놓은 지도를 끼워서 완성했을 것입니다. \$30이나 \$40의 가격대에는 그 정도가 적당합니다.



하지만 기본적으로 개발을 진행하면서 우리가 추구해온 효율성을 통해 처음 생각했던 것 보다 규모가 상당히 큰 게임이 만들어졌습니다. 이 때 게임의 가치가 변화한 것입니다. 우리는 정말 Halo의 전작들에서 기대했던 캠페인 경험을 제공할 수 있게 되었습니다.

계대가 총겨건 게임 모드는 우리의 생각보다 더욱 성공적이었고 우리는 총격전을 위한 공간을 더 많이 만들었습니다.

이 게임이 봄에 완성되었다는 보도가 있었습니다. 사실이라면 왜 9월에 출시하게 되었나요? 4분기 매출을 높이기 위한 마케팅 상의 이유였나요?

CC: 그것은 퍼블리셔인 마이크로소프트의 결정이었습니다. 우리는 게임을 마무리하여 5월 초에 넘겼습니다. 그리고 발매 시기는 마이크로소프트가 결정하게 되었습니다.