



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩
니다

레이싱 장르의 발전: *Forza 3* 및 변화하는 드라이빙 시뮬레이션
(Racing Evolution Forza 3 And The Changing Driving Sim)

Kirs Graft
2009. 09. 25

http://www.gamasutra.com/view/feature/4144/racing_evolution_forza_3_and_the_.php

Turn 10 Studio의 *Forza Motorsport 3* 디렉터인 Dan Greenawa는 차량뿐만 아니라 레이싱 장르의 발전에도 관심이 많다. Sony 및 Polyphony Digital의 *Gran Turismo*가 처음으로 출시되었을 때 콘솔 게이머가 레이싱 게임과 상호작용하는 방식의 변화에 주목한 광고문구(“실제 드라이빙 시뮬레이터”)를 선보였었다.

Forza 시리즈 제 3 탄의 출시가 가까워짐에 따라 Greenawal는 시뮬레이션 게임 디자인의 기준에 대해 생각해 보고 있다. 그는 아케이드와 시뮬레이션 간의 경계가 허물어지고 있으며, 개발자가 다양한 사용자의 관심을 사로잡으려면 사고 방식을 바꾸어야 한다고 말한다.

또한 이전 보다 나은 제작 환경과 후속편 작업을 고려하여 팀 체계를 전환하고 있는 것에 관해 언급하고 있다.

***Forza 3*을 개발하는 일은 어떻게 되었나? 오랜 고생 끝에 희망을 보게 되어 팀 전체가 기뻐했나? 기꺼이 수행해야 할 도전과제가 존재했나?**

Dan Greenawalt: *Forza 2*를 만들며 여러 가지로 상당히 힘든 과정을 거쳤다고 생각한다. *Forza 1*의 경우 처음부터 다시 팀을 구축하려고 노력했으나, 상당히 어려웠고 며칠이 지나갔다. 우리가 자부심을 가질 만한 게임을 만들었으나 미래는 예견할 수 없었다. *Forza 2*의 경우 히트할 게임을 만들려고 노력했다. 즉, 팀을 갖추고 작업을 시작하여 최고의 게임을 신속하게 만들려고 했으나 그러지 못했다.

*Forza 3*의 경우 실패한 후에 처음부터 다시 시작했다. SCRUM을 검토해 보고 전력 질주했다. 디자인, 개발, 아트 등 단순히 기능적인 측면을 고려하여 팀을 분류하는 것이 아니라 업무의 특성에 따라 분류하고 재정비했다. 이 팀을 통해 향후를 예측할 수 있게 되었고 작업을 이끌어 갈 리더들을 지정하였다.

2년 간 개발 작업을 추진하며, 팀 내의 리더십으로 인해 예전과 비슷한 기간 동안 더 많은 작업을 수행했다. 또한 양질의 게임을 일정에 맞추어 완성시킬 수 있었다. 실제로 1년 전 프로젝트를 준비하며 특정일에 시작하여 1년 이내에 끝낼 것이라고 얘기를 했었는데 바로 그날에 작업을 종료했다(12년 간 게임을 개발하며 이렇게 제 시간에 끝낸 적이 없음).

이것은 이전 *Forza* 게임으로 구축한 기반을 갖추고 있으나 보다는 스튜디오 체계의 전반적인 정비와 관련된 문제인 것 같다.

DG: 그렇다. 실제로 그것은 상당히 중요한 요소였다. 우리는 기존 틀을 존재했지만, 파이프라인을 처음부터 다시 구축했다. 또한 렌더링 엔진에서 레이어를 분리하여 대규모 섹션을 다시 작성했다. 대규모 제작 작업을 통해 게임을 재검토하였고 다수의 인력을 고용하였으며 팀 내의 리더십을 강화하였다.



Xbox의 *Forza 1*에서 *Forza 3*으로 개발 과정을 거치는 동안 개발 팀 규모가 어떻게 성장하게 되었나?

DG: 이렇게 성장할 수 있었던 것은 *Forza 1* 프로젝트 시 폴 타이머 24 명이 작업에 참여했었고 여기에서 2년 간의 일정을 위해 계약직 인력 70 명을 더 투입하였기 때문이다. 또한 다수의 아트워크를 인도와 베트남의 아웃소싱 업체에 맡겼다. 추산해 보건대 약 200 명의 인력이 이 프로젝트에 동원되었다.

*Forza 2*에서는 총인원이 250 명으로 더 늘어났다. 즉, 풀타임어(full-timer), 계약직 인력을 더 늘리고 인도와 베트남 인원을 총원했다. 현재 *Forza 3*의 경우 계약직, 풀타임어 및 업무를 전적으로 담당하는 아웃소싱 인력 등 300 명의 인원을 확보하고 있다. 프로젝트를 시작한 이래로 상당히 많은 인력을 투입했다.

*Forza 2*를 출시하자마자 풀타임어, 계약직 인력, 아웃소싱팀은 잠시 동안 휴지기를 가졌고 그런 다음 3 개월 이내에 다시 업무를 추진하기 시작했다. 그 후 몇 달 이내에 200 ~ 300 명의 인원을 갖추게 되었다.

이 스튜디오의 리더로서 팀 규모가 너무 커지는 것에 대한 우려는 없는가? 이것은 단지 관리를 어떻게 잘 하느냐의 문제인가?

DG: 그렇다. 그래서 조직 체계를 재편성한 것이고, 규모가 비대해 지는 경우 두 가지 옵션을 생각해 볼 수 있다. 팀 내의 비전을 설정하거나 이러한 대규모 조직을 이끌어 나갈 새로운 방안을 모색해야 한다. 이를 통해 스튜디오에 대한 소속감과 리더십을 길러 조직을 잘 이끌어가고 향후 업계에서 상위를 차지하도록 할 수 있다. 스튜디오의 누구나가 팀의 리더로서 성장할 수 있어야 하고 나도 자신의 역할을 충분히 다할 수 있어야 한다.

***Forza 3* 개발과 관련하여 극복해야 할 문제의 실례를 들어줄 수 있겠는가? 팀 내에서 문제가 발생하기 전 이 문제를 미리 해결한 것으로 보인다. 그러나 아직 해결해야 할 문제가 불가피하게 존재하는 것 같다.**

DG: 그렇다. 특히 *Forza 2*의 경우, 나는 수석 프로듀서로서 업무 진행에 어려움을 겪었다. 너무 많은 결정에 관여해야 했고, 뒷자리에 앉아 아무 일도 하지 않는 상당히 비능률적인 사람들이 다수 존재했으며,

팀 내의 반대 의견에도 부딪히게 되었다.

리더십 역할과 관련하여 경험이 많은 사람도 아니고 상급자도 아닌 사람에게 소유권을 부여하여 노련한 베테랑이 결정을 내리는 것과 동일한 방식으로 의사 결정을 내리지 못했다.

이러한 노련하지 못한 결정은 서로 비슷비슷하기에 참고 견디는 것 외에는 다른 도리가 없었다. 그렇게 한다고 하여 해를 끼치거나 반칙을 범하는 것이 아니며 문제가 되지도 않았다.

일부 결정에 대해서는 “귀하가 내린 결정은 특권으로 관여할 수 있는 부분이 아니며 적절한 경험을 토대로 한 것도 아니다”라고 말해야 하는 경우도 있다. 현재의 가시적인 측면 보다는

미래의 비전에 중점을 두어, 작업을 평가하고 목표 달성 여부를 확인해 보며, “비전을 제대로 달성하지 못한 경우 처음부터 다시 시작해야 한다”라고 얘기하기도 한다.

직원에게 권한을 부여하는 경우 문제의 여지가 있나?

DG: 그렇다. 리더십을 발휘하지 않으면 제 날짜에 일을 끝내기가 어렵고 심지어 불가능할 수도 있다.

*Forza 3*에는 새로운 플레이어가 *Forza* 세계로 편리하게 입장할 수 있도록 다양한 기능을 지원하고 있다(Livery Editor 및 스토어프린트 등). 또한 중간세션 되감기도 존재한다. 레이싱 시뮬레이션 장르의 향후 발전 단계는 새로운 플레이어가 부담 없이 플레이를 즐길 수 있도록 하는 것이라고 생각하는가?

DG: 그렇다. 이것이 바로 최신 게임 디자인에서 고려해야 할 부분이라고 생각한다. *Batman: Arkham Asylum*의 대부분을 플레이해 봤는지 모르겠다.

몇 일 전에 플레이해봤는데 플레이를 멈출 수가 없다.

DG: 그렇다. 그것은 아주 멋진 게임이다. 이 게임에 관해 가장 마음에는 드는 점은 헤리티지(heritage)를 볼 수 있다는 것이다. 즉, 표준 유형의 브롤러 또는 어드벤처 게임(*Tomb Raider*), *God of War* 같은 게임 및 보스와 싸워야 하는 *Ikari Warriors*의 핵심 메커니즘을 갖춘 게임까지 다양한 것을 볼 수 있다.

이러한 게임에서는 벌칙 여하에 따라 도전과제를 수행하지는 아니며, 단지 재미로 그러한 과제를 수행할 뿐이다. 또한 체크포인트 시스템과 브롤 시스템(brawl system)이 잘 구축되어 있고, 지치게 만들지 않는 양질의 게임이다.

일반적으로 시뮬레이션 장르의 문제점은 지나치게 벌칙을 가한다는 점이다. 이것은 다수의 팬들이 요구하는 바이지만 그들이 진정으로 그것을 원한다고는 생각하지 않는다. 특히, 레이싱 시뮬레이션 장르의 고정 팬은 많은 벌칙을 가하도록 요청하기도 한다. 이것은 좀 이상하게 여겨질 수도 있고 마치 가학피학성 관계를 연상시키기도 한다. 팬들은 항상 커뮤니티의 저항이 만만치 않으며 “되감기 기능이 시뮬레이션을 망쳐버릴 것이다”라고 말한다.

어느 면에서는 수긍하는 정도 있다. 나도 역시 시뮬레이션 레이싱 게이머인데 되감기 기능이 없다면 이전 화면으로 다시 돌아갈 수가 없다. 다른 레이싱 게임을 플레이할 때 이러한 되감기 기능이 없다면 “날 놀리는 거야? 구식이군”이라고 생각할 것이다. 또한 *Batman* 또는 *Prince of Persia*를 플레이할 때도 비슷한 생각을 할 것이다. *Prince of Persia* 또는 *Batman*에 되감기

기능이 있으면 데스 폴(death fall)과 큰 벌칙이 존재하지 않을 것이다. *Batman*의 경우 벼랑에서 떨어질 때 "Hit RB"를 통해 기적으로 위험을 모면할 수 있다. 이건 아주 멋진 기능이고, 이로 인해 도전 의욕이 반감되는 것도 아니다. 긴장감에 영향을 미치지도 않으며 게임은 여전히 팽팽한 긴장감이 감돈다.

*Forza*에서는 모든 빅토리(victory)를 확보해야 한다. 코너를 다시 돌 수는 있으나 여전히 해당 코너를 돌아야만 한다. 또한 패스를 만들고 시를 물리치며 도전과제를 완수해야 한다. 이러한 방식으로 전개되는 게임이 다수 존재할까? 그러기를 바라며, 이것이 게임 업계가 나아갈 방향이기 때문이다.

대개 사람들은 사용자의 관심을 사로잡아 확대해 나가는 것에 관해 얘기하고 있는데 내가 하고 싶은 것도 바로 이러한 것이다. 또한 최신 게임 디자인을 적용하고 사용자가 원하는 것은 멋진 엔터테인먼트이고 엔터테인먼트는 그렇게 엄격할 필요가 없다.

되감기 기능을 게임에 삽입하기를 꺼리는 Turn 10 의 시뮬레이션 레이싱 팬도 이상의 팬과 유사한 생각을 갖고 있나?

DG: 그렇다. 웃기는 재미있는 일이지만 팀 내에서도 그런 일이 일어나고 있다. 또한 팀 과 커뮤니티 내의 저항을 느끼며 이것이 중요한 기능이라는 생각을 하게 되었다. Codemasters의 *GRID*가 출시되기 전 되감기 기능에 관해 계획을 세우기 시작했는데 이 게임이 출시되면서 많은 게이머들이 “그래, 이거야”라는 반응을 보였고 이에 따라 우리 계획을 확신을 가지고 추진할 수 있었다.

그래서 *GRID*가 출시됨과 동시에 되감기 기능을 구현했고, Codemasters에 고마움을 느꼈다. 이 회사가 시장에서 우리를 앞질렀으므로 그들의 공적을 인정한다. 하지만 우리는 내부적으로 이 기능의 구현 방법에 관해 프로토타입을 준비하고 있었고 사용자들이 되감기 기능 때문에 스스로를 더 많은 도전 기회에 노출시키고 있다는 것을 알게 되었다. 게임에서 플레이어는 시와 경쟁하며 고난이도에서 차량 데미지를 최소화해야 한다. *Forza 2*에서는 6 개 랩을 돌며 장거리 경주를 벌이고 실수를 저지르면 차량이 파괴되고 게임에 지게 된다. 또한 시가 너무 강력한 경우 플레이어를 패스시키기도 하는데 시를 감당할 수 없으면 게임에 지게 된다.

시뮬레이션 게임의 고정 팬은 되감기 기능으로 인해 좀 더 도전적인 레이스에 참여할 수 있으나, 힐 투 힐 액션(wheel-to-wheel action)을 위해 차량을 업그레이드할 수는 없다. 또한 팬들은 실수를 저지르더라도 레이스에 지는 것이 아님을 알고 있으며, 현재 힘겨운 드라이빙 레이스를 펼치고 있음을 인식하고 있다. 이것이 바로 내가 고려하고 있는 부분이고 이를 통해 팀원들을 설득하려고 했다. 이 게임이 *Batman*처럼 그렇게 도전적이라고 생각되지는 않지만 약간의 벌칙을 가함으로써 더 도전적인 형태가 될 수 있다.



레이스 드라이버가 파괴된 자동차 화면을 되감기하고 망가진 코너 돌기를 여러 번 연습하여 실제 경기가 벌어지는 날 더 잘할 수 있으므로 이 게임은 실제 생활에서 의미가 있어 보인다.

DG: 그렇다. 나는 레이싱을 잘하는 편인데, 10 년간 레이싱 게임 작업을 해 왔기 때문이다. 실제로 *Forza 2*에서 보다 *Forza 3*에서 레이싱 성적이 좋았다.

Forza 2 레이싱에서 최종 랩 단계에 있을 때 용기를 내어 전체 레이스를 다시 달려야 한다. 이것은 레이싱 중일 때 실제 생활에서 직면하게 되는 경우이다. 레이싱을 망치는 경우 처음부터 다시 시작해야 한다. 즉 벌칙으로 전체 레이싱을 다시 해야 하는 것이다.

DG: 그렇다. 10 년 전 유럽의 개발자와 레이싱 게임에 관한 작업을 함께 한 적이 있는데 실제 세계에서는 레이싱을 다시 시작할 수 없으므로 게임에 "Restart Race" 옵션을 두려고 하지 않았다. 이 옵션을 설정하면 긴장감이 줄어들거라고 생각했던 것이다. 현재는 "Restart Race" 없이 게임을 만들 수 없으며 이것이 바로 레이싱 게임이 무엇인지를 말해 주는 것이기 때문이다.

이러한 기능을 구현하는 데는 시간이 좀 걸리고(3 년 ~5 년 정도)고 진입 비용도 필요하다. 레이싱 게임을 만드는 경우 되감기 기능을 갖추게 될 것이다. *Forza 1*에서 이 기능을 채택했었고 이미 가능성을 점치고 있었다. 게임은 실제 세계가 아니기에 여러 번의 성공이 가능할 수 있고 재미있게 즐길 수 있는 것이다.

레이싱 시뮬레이션 장르와 함께 어떤 방향으로 나아갈지에 대해 얘기를 나누었다. "시뮬레이션"이라는 용어에 거리를 두고 팀을 이끌 생각인가?

DG: 그렇지 않다. 자동차를 애호하는 사람들을 위협하거나 불쾌감을 주지 않는 선에서 제품 마케팅을 고려하고 있으며 이로 인해 *Forza*는 자동차 애호가들을 위한 최상의 게임이 될 수 있을 것이다. “시뮬레이션”이라는 용어는 “너무 어려운”이라는 의미를 내포하고 있으므로 글로벌 마케팅 시에는 이 용어 사용을 피하고 있는 편이다.

그러나 내부적으로는 PR 시 “시뮬레이션”이라는 단어 사용에 대해 걱정스러운 눈으로 쳐다 보지는 않는다. 또한 시뮬레이션과 아케이드가 무엇인지에 대한 구식 생각은 이미 사라져 버렸음을 인식하고 있다. 이 게임에서는 차량을 면허 차량 대 무면허 차량으로 구분한다. 면허 차량을 소지한 경우 대형 폭발이나 이와 유사한 것이 일어나기는 매우 어렵다. Bizarre Creations의 *Blur*는 면허 차량에서도 폭발이 일어날 수 있는 극소수의 게임 중의 하나이다. 이러한 설정은 소규모 그룹의 제조업체를 통해 이루어지며, Ferrari나 Porsche 및 다량의 차량에는 적용할 수 없다. 게임 내 차량을 면허 차량으로 만드느냐의 문제는 각 업체의 선택에 달려 있다.

양질의 그래픽을 제공함에 따라 *Ridge Racer*같이 멋진 게임을 볼 수 있으며 이것은 시뮬레이션과 아케이드 요소를 결합한 작품이다. 사용 편의성에 중점을 두고 *Forza 3*, *GRID*, *Need for Speed*, *Forza 2*, *PGR* 및 *Gran Turismo*에 대한 플레이테스트를 실시하여 향후 어린이들도 이러한 게임을 즐길 수 있도록 할 방침이다.

재미와 보상을 제공하는 게임을 만들 수 있는 방법을 고안해 내고 플레이어빌리티 스코어(playability score)를 증가시키며 양질의 물리 엔진을 지원하기 위해 노력하고 있다. 우리의 게임이 익히기 편리하고 신속하게 시작하고 플레이할 수 있다면 *Forza*는 아케이드 게임이라고 할 수 있다. 이 게임에는 프로 레이서가 존재하고 우리 스튜디오에도 모든 어시스트 없이 *Forza 2* 스코어보드의 상위를 차지한 최고의 레이서가 있다.

시뮬레이션 레벨에 대해 얘기하자면, 프로 드라이버는 이 게임의 트랙과 차량을 잘 알고 있고 브레이크를 잡아야 할 지점에서 브레이크를 잡으며 최고의 속도를 내며 실제 세계의 동일 지점에서 방향을 바꾼다.이 게임을 통해 익히고 플레이하기 편리한 최상의 시뮬레이션을 실제로 활용해 볼 수 있다. 현재 아케이드와 시뮬레이션을 어떻게 정의하고 있는가?



게임업계는 온라인 기능을 제공하는 것에서 더 나아가 접근성을 고려하고 있으며, Microsoft의 경우 새로운 제어 기법을 갖춘 Natal을 출시할 예정이다. 향상된 액세스와 양질의 그래픽을 제공하는 대규모 게임을 만드는 것에서 더 나아가 향후 레이싱 게임이 어떤 방향으로 전개될 것으로 생각되나?

DG: 우리는 아직 커리어 모드의 변경 방법에 대한 접근성 메시지를 제공하지 못했다. 게임 내의 동일한 디자인 특성을 이용하여 커리어를 전체적으로 다시 작업해 왔다. 이를 통해 게임의 접근성이 향상될 것이다.

향후 레이싱 장르에 대해 뭐라고 말해야 할 지 모르겠다. 내가 말할 수 있는 것은 *Forza*에 대한 비전으로, 이 게임이 게이머와 자동차 애호가 모두의 관심을 이끌어내기를 바라고 있다. *Forza*는 실제 자동차에 상당히 가까운 형태의 차량과 선명하고 깔끔한 그래픽을 제공한다. 또한 시뮬레이션을 통해 실제 차량에 대한 느낌을 경험해 볼 수 있다. *Forza*에서 가장 흥미로운 점은 새로운 도구와 기술을 이용하여 신속하게 차량의 방향을 바꿀 수 있다는 점이다.

Jalopnik 에는 Fiat 500(Ferrari 에서 튜업함)을 만들기 위해 함께 작업한 Fiat 및 Ferrari 에 관한 아티클이 존재한다. 여기에는 멋진 차들이 등장하고 아티클을 읽으면서 “한번 타 봤으면 좋겠다.”라는 생각이 든다. 우리의 경우 차를 만드는데 3 개월 정도가 걸리고 많은 인력과 엄청난 자금이 필요하다.

시장 경제가 호전되어 1 주에 한 대를 만들 수 있었으면 하는 바람을 갖고 있다. Jalopnik 에서 아티클을 읽은 지 1 주 뒤쯤이면 Xbox Live 로 가서 원하는 차를 몰아볼 수 있다. 이렇게 할 수 있다면 나쁜 의미로 들릴 수 있겠지만 Road & Track 이 없어져도 되지 않을까.. [웃음] 사람들이 Road & Track 으로부터 얻고 있는 새로운 경험에 관해 얘기하고 있는 중이다. 비행기를 타고

있을 때는 여전히 Road & Track 를 읽는다. 그러나 거실에서는 매거진을 구독하거나 인터넷에서 새로운 차에 관한 정보를 검색하기 보다는, 심지어 차를 사려고 하는 경우에도, 내가 가장 하고 싶은 일은 새로운 모델을 확보하는 것이다. 이러한 모델을 운전하고 경험해 보고 즐거운 시간을 가질 수 있다. 첨단 기술을 구현하기까지에는 몇 년의 시간이 걸릴 것이다.