



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

그레그 지슈크(Greg Zeschuk)가 얘기하는 바이오웨어(BioWare)의 게임 제작 방법 (Building Experiences The BioWare Way: Greg Zeschuk Speaks)

크리스 리모(Chris Remo)
가마수트라 등록일(2009. 09. 28)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4146/building_experiences_the_bioware_.php

바이오웨어의 공동 창립자인 그레그 지슈크는 다양한 RPG를 플레이하고 만들어왔다. 15년 이상의 게임 산업 경력을 쌓아온 그레그 지슈크는 개발자가 아니라 한 명의 게임 유저로서 높은 수준의 피드백과 관찰한 바를 개발팀에 보고해야 할 시점에 다다른 듯하다. 이것은 회사의 중역으로서 피할 수 없는 책임이기도 하다.

바이오웨어는 드래곤 에이지(Dragon Age)와 매스 이펙트 2(Mass Effect 2)라는 2가지 대작 게임 완성을 눈앞에 두고 있으며, 각각 이번 11월 및 2010년 1분기에 발표될 전망이다. 이들은 바이오웨어의 RPG 역사에 있어 2가지 길 위에 각각 구축되었다. 한 가지는 보다 효율적이고 최신 액션 경향의 게임이고, 다른 한 가지는 보다 복잡하고 전통적인 롤플레이밍 게임이다.

가마수트라와의 인터뷰에서 그레그 지슈크는 이 게임들뿐만 아니라 바이오웨어의 설계와 개발 과정, 많은 유저들이 보지 못하는 막대한 양의 내용에 대한 “강한 믿음”, 후속편 개발의 즐거움, 성공가도를 달리는 소셜 게임에 대한 바이오웨어의 지속적 관심에 대해 이야기하고 있다.

지난번 인터뷰 이후 당신에게는 EA RPG/MMO 그룹이라는 직업 타이틀이 추가되었다.

그레그 지슈크: 이것은 일종의 그룹 크리에이티브 관련 직책이다. 많은 일에 관련되어 있으므로 상당히 재미 있게 일하고 있다. 하지만 내가 모든 게임을 감독하는 것은 아니다. 나 이외에도 다수의 실력 있는 사람들이 게임에 관여하고 있다. 나는 모든 게임을 플레이하고, 살펴보고, 관여하고, 이들 사이의 흥미 있는 점들을 발견하고, 정보를 공유하며 즐거운 시간을 보낸다.

바이오웨어와 미틱(Mythic) 사이의 유사 합병(pseudo-merger)은 어떻게 이루어졌나?

그레그 지슈크: 일이 매우 잘 진행되었다. 우리는 미틱 사람들과 함께 일하는 것은 매우 만족스러웠다. 우리는 벌써 몇 번이나 그곳에 방문했다. 이 나라를 완전히 횡단하기 때문에 재미도 있다. 그들은 D.C.에서 일하고 우리는 에드먼튼(Edmonton)에 있다. 하지만 우리는 수 차례 그곳을 방문했고, 일은 매우 잘 되어가고 있다.

RPG의 현재는 어떻다고 생각하는가? 당신의 2가지 신작 게임(매스 이펙트 2, 드래곤 에이지)이 현대적인 액션 RPG와 대규모의 전통적 RPG로서 서로 다른 시대를 나타낸다는 게 흥미롭다.

그레그 지슈크: 우리가 만드는 모든 게임에 대한 전반적인 전략에서 보면 정말 중요한 것은 매우 다르게 플레이하고 느끼는 게임들을 만드는 것이다. 매스 이펙트 2는 매우 강한 슈팅 요소를 갖게 되었다. 슈터는 매우 훌륭하다. 그리고 물론 유저는 굉장한 영화적 대화를 이용할 수 있다. 우리는 이를 3인칭 대화라고 설명하고 있으며 이곳에서 유저는 셰퍼드(Shepard)에게 지시를 내릴 수 있고, 그는 말은 일을 잘 해낼 것이다.

이에 반해 드래곤 에이지는 시작부터 유저가 누구이며, 어디서 왔는가에 대해, 그리고 유저를 게임의 시작점으로 이끄는 상황을 매우 자세하게 묘사한다. 이 게임은 매우 개인화된 경험을 선사한다. 파티를 맺고 직접 파티 멤버를 컨트롤한다는 점에서는 보다 전통적이라 할 수 있다. 이 게임에 대해서는 “광범위하게 뽐어나간다”는 표현이 적절하다. 정말 방대한 게임이다.

여기서 드래곤 에이지 플레이를 거의 끝까지 다 하면서 게임 디자인 책임자를 괴롭히는 일은 상당히 재미있었다.

마이크 레이들로(Mike Laidlaw)를 말하는 것인가?

그레그 지슈크: 맞다. 나는 이 게임이 얼마나 거대한 것인지 깨닫고 있었다. 미틱에서 온 사람들 중 한 명이 게임 개발을 마쳤고 나는 그에게 물었다. “이 부분은 얻은 거예요? 이 사람이 당신 파티에 들어간 건가요?” 그가 말했죠. “무슨 소리예요? 그 사람은 당신 파티로 불러 들일 수 있지 않아요?”

여기에는 마법 같은 것이 있었다. 여러 가지 노력 끝에 개인화라는 것을 이뤄낼 수 있었다. 내 생각에 산업 전반의 상황은 매우 흥미로운데, 우리가 다른 게임들이 이 공간(이러한 스토리 위주 게임) 속으로 들어오는 것을 보아왔기 때문이다. 그렇지만 이 게임은 진보적이기도 하다. 바이오웨어에서 주로 논하는 주제는 전투나 좋은 캐릭터다.

우리는 상당한 진보를 이뤄냈다. 폴아웃 3(Fallout 3)는 최고의 탐험 위주 게임이 아닌가 싶다. 정말 대단한 게임이다. 우리는 보다 좋은 게임이 되도록 끊임 없이 노력했다. 드래곤 에이지와 매스 이펙트 2는 지금까지 우리가 개발한 게임 중 최고다. 이 게임들이 잇따라 나온다는 것은 흥분되는 일이 아닐 수 없다.

바이오웨어에서 대작을 연달아 발표한 적은 없던 것 같다.

일부러 계획한 것은 아니다. 두 게임의 발표 시기 사이에는 몇 달 정도의 여유가 있기 때문에 간격이 아주 좁다고는 할 수 없다. 하지만 이례적으로 짧은 간격인 것은 사실이다. 레이(Ray)와 내가 드래곤 에이지 플레이를 마치자마자 매스 이펙트 2를 받아서 플레이할 수 있었으니까.

물론 두 가지 게임 모두 많은 내용이 개발 중이었고, 우리는 모든 사항을 테스트하며 플레이했다. 좀 웃기는 얘기지만, 스타워즈: 디 올드 리퍼블릭(Star Wars: The Old Republic)이 발매되었지만 바이오웨어 게임을 하다보면 다른 게임은 쳐다보지 않게 된다. 사람들이 “무슨 게임을 하고 있냐?”고 물으면 나는 “지금은 드래곤 에이지만 한다”고 대답한다.

이것은 재미 있는 상황이다. 정말 흥미롭다. 우리(레이와 나)는 직접적으로 영향을 주고 여러 팀과 함께 일하기 때문이다. 개발팀에서 모든 결정을 내리지만 우리는 높은 레벨의 편집장적 피드백을 제공한다.

바이오웨어는 무수한 유니트로 히트를 친 다음 지금까지 존재해왔다. 이제 트리플 A 게임을 만든다면, 예산 문제상 몇 가지 플랫폼으로 수 백만 개를 팔아야 할 것이다. 이렇게 많은 구매자가 생기게 하려면 “이것은 여러분이 돈을 투자해서 구입하고 자리에 앉아서 오랫동안 생각해야 할 게임”이라고 말하면서 게임을 팔기는 더 어려워지지 않겠는가?

그레그 지슈크: 좋은 지적이다. 당신은 우리가 만드는 게임을 잘 살펴볼 필요가 있다. 공정히 말해서 매스 이펙트는 매우 신속히 플레이할 수 있는 종류의 게임이다. 드래곤 에이지는 정말 작은 사이즈지만 거대한 뷔페 요리와도 같다는 점이 흥미롭다. 이 게임은 다양하고 사소한 부분에서 플레이할 수 있는 즐거움을 준다.

며칠 전에는 드래곤 에이지 플레이를 잠깐 쉬었는데, 문자 그대로 내가 한 모든 것은 내 인벤토

리를 정리하는 것이었다. 퀘스트 몇 가지를 끝내고 장비 세트를 받고 나서 한 시간 정도 플레이한 뒤에 “됐어, 오늘 할 건 다 끝냈다구. 새로운 퀘스트는 이제 그만”이라고 말했다. 하지만 다시 그 세계에 빠져 시간을 보내고 일상을 잊는 것은 멋진 일이 아닐 수 없다.

이 게임은 오프라인 MMO는 아니지만 오프라인 MMO의 요소를 일부 차용했다. 장비 세트라든가, 커뮤니티 사이트에서 자신이 경험한 내용을 공유하고 다운로드할 수 있는 내용을 업로드하는 연결성이라는 면이 그런 요소들이다. 우리는 이것이 사람들에게 장기적인 보상으로 기능할 것이라고 생각한다.

그러한 설계와 디자인으로 방향을 잡은 것은 RPG에 대한 어떤 교훈이 있었기 때문인가?

그레그 지슈크: 우리는 항상 배우다는 자세로 임한다. 우리는 항상 무언가 배울 것이 있다고 생각하며 게임을 만든다. 심지어는 개발 도중 발표되는 게임에서도 배우려고 한다. 우리 문화는 이런 면에서 매우 적극적이다. 모든 일은 경험으로부터 배우는 것에 다름 아니다. 모든 게임에서는 배울 만한 점이 있다.

매스 이펙트 2는 매스 이펙트의 교훈으로부터 매우 많은 것을 이뤄냈다는 점을 알 수 있을 것이다. 매스 이펙트도 훌륭한 게임이지만 매스 이펙트 2에서는 훨씬 더 많은 발전을 이뤄냈다. 이용자들의 충고와 우리 스스로 느낀 모든 점들을 통해 많은 점들을 개선할 수 있었다.



후속편을 만드는 것은 매우 흥분되는 일이었다. 사람들은 “오, 당신들은 후속편 제작을 좋아하지 않는 줄 알았어요. 한 번도 그런 일이 없었으니까”라고 말하곤 한다. 사실 우리는 후속편 제작에 관심이 있었지만 그럴 위치가 아니었기 때문에 실천하지 못한 것뿐이다(우리 권한 밖이거나 퍼블리셔가 바뀌어서).

전에는 복잡한 문제 때문에 어려웠지만, 이번엔 달랐다. 매스 이펙트 2는 후속편이다. 드래곤 에이지도 사정이 잘 풀린다면 자신감을 얻게 되고 계속 생명력을 유지하게 될 것이다. 우리는 이를 위해 계획된 DLC가 많다. 이러한 플랫폼과 툴을 다루는 것은 즐거운 일이다. 우리 회사 사람들은 이쪽 방면에 창작력을 발휘할 능력을 가지고 있다. 우리들은 두 가지 게임 모두 훌륭히 완성해낼 수 있으리라고 본다.

나는 예전에 레프트 포 데드 2(Left 4 Dead 2)의 설계 책임자인 톰 레너드(Tom Leonard)와 얘기한 적이 있다. 그는 밸브(Valve)가 전통적으로 후속편 제작에 시간을 많이 들이는 회사지만, 레프트 포

데드 2를 신속하게 제작한 것은 놀라운 일이었다고 말했다. 그들은 전편에서 얻은 모든 지식을 사용할 수 있었다. 그들은 전편을 만들 때는 단지 느낌으로 방향을 잡았지만, 후속편을 제작할 때는 레프트 포 데드라는 게임을 어떻게 만들어 나가야 할지를 이미 이해하고 있었다.

그레그 지슈크: 정말 맞는 얘기다. 나는 지금까지 약 15가지 게임에 관여해 왔다. 새로운 플랫폼과 툴셋은 게임 완성 몇 주 전에서야 익숙해지게 된다. 하지만 1개월 전에야 익숙해진다고 할 수도 있을 것이다. 결국 개발 단계 막판에 가서야 수많은 일을 처리하고 할 수 있는 데까지 많은 부분을 다듬고 수정하게 되는 것이다.

관련 플랫폼이나 툴셋에 익숙해진 뒤에 게임 개발에 착수하는 것이 물론 이상적이다. 게임 제작이란 문자 그대로 백지에서 시작하면서 “새로운 우주를 만들자” 또는 “환상의 세계를 창조하자”라고 말하는 것과 같다. 결국 완성하고 즐길 만한 게임으로 만드는 것은 정말 대단한 일이다. 무언가에 익숙해진 다음 완성하기까지의 과정은 그만큼 대단한 일이다.

드래곤 에이지에서도 앞서 언급한 면에 있어서 도움을 받았는가? 이 게임은 후속편은 아니지만 지금까지 계속 이어져 내려오는 개발 형태의 연장 선상에 놓여 있다. 드래곤 에이지도 그러한 절차와 검토 과정을 거쳤으리라고 본다.

그레그 지슈크: 물론 그렇다. 좋은 지적이다. 여기에 해당되는 좋은 예(개발 도중 새로 다시 작업)는 오리진 발더스 게이트(Baldur's Gate)다. 이 게임에서 우리는 게임 개발 과정 도중에 배경을 3번 만들었다. 스케일에 변화를 주는 작업을 하다가 “잔디가 별로 보기 좋지 않은데”라고 하면 잔디를 바꾸자마자 “낙엽이 별로야”하는 소리가 들려왔다. 그것은 문자 그대로 공간과 사이즈와 스케일에 대한 우리의 심벌이었다. 이것이 첫 번째 교훈이었다.

드래곤 에이지에 대한 많은 사항들이 독특한 요소를 찾아내려 하고 있었다. 우리는 실제로 게임 개발에 많은 시간을 투자한다. 처음 시작할 때는 “중요한 선택을 하자”라면서 분명한 목표를 세우지만 사실상 실제로 플레이해본 뒤에야 “이게 제대로 안 되는데. 이걸 어떻게 해결하지?”라고 말할 수 있게 된다.

이것이 우리의 목표다. 그리고 이것이 실제로 우리와 다른 많은 회사들의 첫 번째 과정에 오랜 시간이 걸리는 이유다. 우리는 특정 아이디어를 가지고 개발하게 되는 경우가 많다. 이를 테스트하고 제대로 작동하지 않으면 “좋아, 이걸 고치고, 다음에는 저걸 고치자”고 말하게 된다.

개발 과정에서 할 수 있는 가장 가치 있는 일 중 하나는 이전 사례를 통한 교훈을 반영한 반복적 작업 과정이다. 이렇게 하면 초기에 훌륭한 플랫폼과 제품을 만들 수 있다. 그 다음 실제적인 내용에 대해 작업 과정이 반복되고 관련 툴 작업도 안정화된다. 이렇게 되면 만족스러운 과정이다. 내 생각에는 우리 작업이 이와 같다고 생각된다. 매스 이펙트 1에서도 마찬가지였다. 우리는 이 게임의 모든 요소에 대해 정말 많은 작업을 해냈다.

한 가지가 지금 떠오른다. 우리는 매스 이펙트 1의 커버 시스템에 대한 세부 조정 작업을 하고 있었는데, 예상치 못한 일이 일어남에 따라 커버 시스템을 바꿔야 했고, 결국 모든 레벨에 걸쳐 모든 대상들을 수정해야 했다. 이 모든 것에서 교훈을 얻은 다음에는 다시 처음으로 돌아가야 한다. 작업 내용에 대해 잘 파악하고 시작한다면 모든 일이 원활하게 흘러간다.



다시 발더스 게이트로 돌아가 생각해 보자면 선택의 문제에 있어서 요즈음의 게임에서는 예전의 게임들에 비해 선택을 하는 데 비용이 많이 든다. 이제는 다양한 옵션을 위해 독특한 자산이 많이 필요하게 되었지만, 예전에는 많은 경우에 있어서 단지 플레이어에게 “이것이 당신의 캐릭터가 말하는 것이다. 이것이 일어나고 있는 일이다”라고 텍스트 박스나 간단한 대화를 통해 말하기만 하면 되었다. 지금도 이러한 것이 당신에게 어떤 제한으로 작용하는? 나는 매스 이펙트를 매우 재미있게 했지만, 몇 가지는 상당히 아쉬웠다. 게임 내내 플레이하는 길이 다른 유저들과 기본적으로 같았기 때문이다. 드래곤 에이지는 이런 점을 주의해서 만든 것으로 보인다.

그레그 지슈크: 맞다. 나는 며칠 전에 레이에게 이에 대해 물어본 적이 있다(어찌 보면 이건 상당히 큰 일이다). “이걸 어떻게 했어요?”라고 내가 물으니 그가 “모든 방식을 다 사용해서요”라고 답했다. “방법이 몇 가지인데요?”라고 물으니 “9가지요”라고 답했다. 이 방법들은 실제로 완전히 다르게 진행된다. 그들은 의미 있는 변화를 만들어냈다.

이 게임에서 매우 흥미로운 점은 유저가 무언가를 놓치더라도 어떤 방법을 사용하여 다시 그것을 얻을 수 있다고 생각하게 된다는 것이다. 드래곤 에이지에서 우리가 작업한 내용은 한 가지 길로 모든 것을 볼 수 없도록 했다는 것이다. 그건 불가능하다. 캐릭터를 어떻게 설계했느냐와 어떤 것에 더 가치를 두느냐에 따라 어떤 퀘스트는 진행되고 어떤 퀘스트는 진행되지 않는다. 아마 진행되지 않는 퀘스트가 상당 수에 이를 것이다.

내 첫 번째 캐릭터는 설득이나 위협과 같은 대화 기술이 별로 좋지 못했다. “저 플레이어한테 가서 이게 뭔지 나한테 설명하도록 설득해야지”라고 생각하고는 게임상의 인물들에게 다가가지만, 그들은 “너는 나를 설득하지 못했어”라며 떠나버리는 것이었다.

어떤 면에서는 상당히 힘든 작업이다. 많은 내용을 사람들이 보지 못할 것이기 때문이다. 드래곤 에이지는 방대한 게임일 뿐만 아니라, 퀘스트를 유발하거나 어떤 것들을 찾았을 때, 독특한 내용이 많이 존재하는 게임이다.

이것이 바이오웨어에서 고려하는 사항들이다. 제이드 엠파이어(Jade Empire)에서 좋은 예를 찾아볼 수 있다. 우리는 한 캐릭터에 대해 매우 모호하고 멋진 퀘스트 라인을 만들었다. 그러나 아무도 이것을 발견하지 못한 것 같았다. 그래서 우리는 “좋아, 이제는 공들여 작업한 걸 찾기 어렵게 만들지 말자구. 공들여 작업한 내용이 있으면 적어도 사람들이 찾을 수는 있게 해야지”라고 말했다.

무엇이 당신을 자신감 있게 만들었나? 혹은 무엇이 마케팅 부서를 자신 있게 만들었나? 모든 유저들이 볼 수 있는 것도 아닌 내용에 많은 돈을 써도 판매 수익으로 보상할 수 있을 것으로 예상하는가?

그레그 지슈크: 우리는 충분한 성공을 거둘 것으로 믿고 있다. 결국 드래곤 에이지를 해보면, 우리가 만든 게임이든, 다른 제작사의 게임이든, 다른 훌륭한 게임과 같은 레벨의 어떤 힘을 느낄 수 있을 것이라고 본다.

중요한 것은 최초 난관을 극복하고 거기에 무엇이 있는지 살펴보는 것이다. 이것은 관련된 사람들이 해결해야 할 문제다. 너무 쉬워도 안 되고 너무 어려워도 안 된다. 실제로 드래곤 에이지를 해보면 자연스럽게 모든 부분이 드러날 것이다.

그 다음에는 흥미진진한 내용들을 탐험하길 원하게 될 것이다. 모호하고 찾기 어려운 것은 없다. 우리는 매일 이러한 분류 작업을 하고 해당 개발팀도 매일 오전 몇 시간씩 게임을 하면서 점검할 것이다. 나는 자리에 앉아서 “그 검은 뭐죠? 어디서 난 거죠?”라고 물을 것이다.

그들은 “여기서 얻었어요. 이렇게요”라고 대답할 것이다. 그러면 나는 그쪽으로 가서 그렇게 해보는 것이다. 무엇이든 완성하게 되면 유저는 아마 신나게 즐길 수 있게 될 것이다.

이 게임은 PC에 확실한 기반을 두고 있다. 물론 멀티 플랫폼이기는 하다. PC 공간에 어느 정도 투자한 개발자들과 얘기를 나눌 때면 나는 항상 플랫폼 상황에 대한 그들의 생각이 궁금하다. 바이오웨어에서는 어떻게 생각하는가?

그레그 지슈크: 흥미로운 문제다. 결국 판매 시점이 다가오면 항상 여러 가지 플랫폼 중에서 PC에서 더 많은 돈을 번다. PC에는 플랫폼 사용료가 없기 때문이다. 또한 PC에서는 출시 후 콘텐츠의 유연성이 보다 좋고, 커뮤니티 사이트에서 볼 수 있는 것처럼 Xbox Live나 플레이스테이션에 비해 소비자들과도 직접적인 관련을 맺기 좋다.

우리에게는 여전히 PC의 가치가 높다. 특히 드래곤 에이지에서는 틸셋이 중요하다. 틸셋은 PC에만 해당된다. 중요한 문제가 될 것으로 보인다. 이것은 분명히 네버윈터(*Neverwinter*)[기사]를 움직이는 것들 중 하나다.

PC 시장은 흥미롭다. PC 시장은 여전히 가장 폭넓은 플랫폼이고, 사람들은 각각 다른 여건에서 플레이한다. 내 생각에 PC 시장은 점점 더 커지고 있다. 모든 사람이 무언가 플레이하고 있다. 소셜 네트워크 게임은 PC에서 이뤄진다. 이 모든 것이 확대되고 있다. 이런 상황은 이 시장이 얼마나 강력한지 보여주고 있다.

오랫동안 우리는 이것을 작은 규모로 여겼지만, 이제 바뀔 것이다. 매달 천만 명이나 되는 사람들이 페이스북(Facebook) 게임을 한다. 정말 놀랄 일이다. 어떤 면에서 실제로는 사람들이 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)보다 많이 할지도 모른다. 물론 이와 같은 레벨의 수입에는 비교도 안 되지만, 그 제품을 접하는 사람들의 수는 엄청날 것이다.

이것은 우리에게 어떤 통찰력을 제공해준다. 정말로 매력적인 사항들에 대한 진입 장벽이 낮고 게임들은 어떤 시스템에서도 가능하다. 정말 좋은 게임을 만든다면 사람들이 기꺼이 게임을 위해 돈을 쓴다는 면에서 이것은 누구에게나 허용되어 있다. 양질의 게임을 만들면 이에 상응하는 결과가 있을 것이다. 적절한 기회가 많이 있다.

또한 확실히 MMO 공간은 보다 커지고 보다 중요해지고 있다. 이제 소규모 비즈니스로 완전히 무료로 제공되는 MMO 게임을 보게 될 것이다(이미 북미에서 발견된다). 점점 더 흥미로운 게임들이 늘어나고 있다.



당신은 이러한 폭넓은 이용자 층이 당신의 보다 심도 있는, PC 게임을 알게 되도록 장기적인 전략을 세우고 있는가? 이들 중 일부는 게임을 직접 할 것이라는 확신을 가지고?

그레그 지슈크: 그렇다. 우리는 그렇게 생각한다. 그렇게 될 것이다. 사람들은 익숙해지면 보다 복잡한 게임을 좋아하게 될 것이다.

언제나 소비자들은 점점 더 세련된 사람들로 변해간다. 콘솔 게임도 오랫동안 매우 단순한 상태였다. 시간이 지나면서 콘솔 게임도 복잡해져 갔다. 그러면서 시장은 크게 확대되었다. 이것은 자연스러운 현상이다. 성공적인 게임에서 좋은 점을 취해서 자신의 게임에 적용한다면 성공할 수 있다고 본다. 이게 중요한 점이다.

우리는 전략을 세울 때 이런 점에 주의한다. 이것이 시장에 미치는 영향이 크기 때문이다. 다시 소매 시장 판매에 대해 생각해보자. 세계 금융은 어려움에 처해 있고, 소매 시장은 점점 위축되고 있다.

그러나 인터넷 트래픽과 여기서 게임을 하는 사람들의 숫자는 점점 늘어나고 있다. 상황은 바뀌었다. 이 두 가지 시장은 이제 다른 방향으로 나아간다. 이런 상황을 잘 살펴보고 앞으로 어떻게 되어 갈 것인지 숙고한 다음 어떤 점을 이용할 것인지 결정해야 한다.