



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

스타크래프트 II의 설계 The Design of *StarCraft II*

크리스 레모(Chris Remo)
가마수트라 등록일(2009. 10. 26)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4174/the_design_of_starcraft_ii.php

더스틴 브로우더(Dustin Browder)의 게임 개발 경력은 15년 전 액티비전(Activision)에서 맥워리어 2: 머세네리즈(MechWarrior 2: Mercenaries)와 같은 게임을 개발할 때로 거슬러 올라간다. 그 후 그는 웨스트우드 패시픽(Westwood Pacific - 후에 EA 로스앤젤레스로 합병됨)으로 자리를 옮겨 6년 동안 커맨드&컨커(Command & Conquer) 시리즈를 중심으로 수많은 실시간 전략 게임 제작했다.

2005년에 그는 사람들이 열광적으로 고대하고 있는 *StarCraft II*의 선임 디자이너로서 블리자드(Blizzard)사에 합류했으며 작년에 이루어진 비벤디(Vivendi)와 액티비전의 합병으로 인해 현재는 다시 액티비전으로 돌아왔다.

가마수트라는 최근에 브로우더씨와 자리를 같이 하여 기능이 조금씩 추가되는 상황(feature creep)을 만들지 않고 10년이나 된 게임을 업데이트하는데 필연적으로 따르는 어려움에 대해 이야기를 나누고 RTS 게임을 만드느라 10년 이상을 투자했음에도 블리자드에서 선임 디자인의 역할을 담당하기에 충분한 준비가 되어 있지 않았던 이유에 대해 이야기를 나누었다.

스타크래프트 II를 개발하면서 개별적인 요소가 많이 바뀌더라도 스타크래프트보다 너무 많이 복잡해지지 않도록 노력하고 있다고 하셨습니다. 어떤 기능을 남기고 어떤 기능을 없앨지에 대한 판단은 어떻게 하십니까?

DB: 그 판단을 하는 것은 정말 힘든 일입니다. 매일매일 이런 결정을 내려야 하죠. 오랫동안 팀 내부에서 어떤 기능이 충분하고 어떤 것이 충분하지 않은지, 또 무엇이 너무 과도한 것인지에 대해 격렬하게 논쟁해 왔습니다.

우리는 올바른 길을 걸으려 노력하면서 “이것은 저그(Zerg)를 정의하는 요소니까 크립(creep)이 있어야 한다”라든지 “시즈 탱크(Seige tank)는 테란(terran)을 정의하는 요소이다” 와 같이 일종의 핵심 정의 사항을 기준으로 판단합니다. 그런 후 “이것은 재미 있는데, 아주 좋아. 팬들은 분명 이 것을 좋아할 거야. 독수리와 거미 광산은 거대하지만 정의 요소가 아니야. 이런 것은 없어도 게임은 돌아가. 이 요소들은 없어도 테란 군대를 꾸릴 수 있어”와 같은 대화를 나누곤 하죠.

이 작업은 개념적인 요소와 메카닉스의 조합입니다. 더 잘할 수 있다고 생각하는 부분에 대해서는 더 많이 노력할 것입니다. 개념적으로 필요하지 않다고 느끼는 부분은 제거될 거구요. 우리는 항상 솔로 플레이와 Battle.net 이 새롭고 흥미로우며 열광적인 어떤 부분을 다룰 수 있는 영역이라고 생각해 왔습니다. 멀티플레이어는 이전 게임의 내용에 대해 주의해야 하는 동시에 충분한 전략을 만들어내야 하므로 사용자가 “이 게임을 10 년 동안이나 했는데 이제 무엇을 더 제공할 것인가?”라고 묻지 않죠.

새롭게 느껴지는 측면이 충분히 많았으면 합니다. 지금까지 꽤 잘 하고 있다고 생각합니다.



싱글 플레이와 멀티 플레이어에서도 디자인 차이가 있다는 것은 두 모드에서 사용할 수 있는 유닛이 다르다는 뜻인가요?

DB: 맞습니다.

직관적인 측면이 없어질까 걱정되지 않으십니까? 특히 스타크래프트를 처음 대하는 사람한테는 더욱 필요한 요소죠.

DB: 그렇지는 않습니다. 예전엔 약간 걱정했지만 이전 버전의 게임을 다시 살펴보고는 솔로 캠페인이 온라인 게임 경험이 전혀 없는 사람들에게 도움이 된 적이 없었다는 것을 알게

되었습니다. 제대로 된 적이 없지 않았습니까. 언제나 “여러분이 준비가 되도록 해 줄 것입니다”와 같은 식으로 선전해왔지만 그대로 된 적은 없었죠.

그런 것을 생각하면 어떤 방법으로든 원하는 대로 되지 않을 것이라고 생각합니다. 이로 인해 솔로 플레이 경험을 더 많이 만들게 됩니다. 솔로 플레이는 마음대로 할 수 있으며 모든 종류의 유닛과 업그레이드를 경험할 수 있습니다. 반면 멀티플레이어 모드는 소규모를 선호하기 때문에 멀티플레이 세트로만 제한한다면 이런 독자적인 플레이는 불가능해지는 거죠.

멀티플레이는 합리적이어야 합니다. 머리 속에서 게임의 모든 것을 기억할 수 있어 다음에 제가 무엇을 할 수 있는지 생각할 수 있을 뿐만 아니라 상대방이 무엇을 할 수 있는지에 대해 알아야 하고 실제 게임에 참여하기 전에 머리 속에서 잠깐 게임을 플레이할 수 있을 정도가 되어야 합니다.

체스에서 첫 수를 가장 제한하고 두 번째 수의 범위를 조금 더 확대하고 다음 수에서 더 확대하고, 이런 방식을 원하는 것 같습니다.

DB: 그렇습니다. 상대방보다 앞서 몇 수나 생각할 수 있을지에 따라 이길 수 있는지가 결정됩니다. 그렇기 때문에 멀티플레이어 게임은 정말 빈틈 없이 이루어져야 하는데 비해 솔로 플레이 게임은 그런 의미에서 그렇게 빡빡하지 않아도 되죠.

그렇지만 [싱글 플레이어에서] 멀티플레이어 유닛에만 신경을 쏟으면 결국 게임플레이의 많은 기능을 잃어버리게 될 것입니다. 우리 게임에는 챌린지 모드에서 이용할 수 있는 것, 예를 들어 튜토리얼이나 개선된 점수 화면, 리플레이 화면과 같은 수많은 툴들이 있습니다. 이들은 모두 플레이어가 솔로 플레이에서 멀티플레이로 이행할 수 있도록 도와주어 초보자들이 한 번도 사용하지 않을 무언가를 배우기보다 제대로 된 기술을 터득할 수 있게 해 줄 것입니다.

멀티플레이어 모드 규칙을 엄격하게 적용하여 새로운 유닛을 추가할 때마다 예전 것을 제거해야 한다고 주장하는 사람 중 한 사람인 것 같습니다.

DB: 그렇습니다. 빈틈없이 해야 하죠.

특정 유닛을 없애야 할지에 대한 내부적인 갈등이 자주 일어납니까?

DB: 항상 일어나죠. 언제나요. 어떤 직원은 체계 모든 것을 없애고 완전히 새로 시작해야 한다고 말하기도 하고 또 다른 사람은 “아무 것도 건드리지 말자. 현재로도 완벽하다”라고 하죠. 정말로 힘든 작업입니다. 의견이 극단적으로 갈리기도 하니까요.

그렇지만 대부분의 사람들은 “일부를 바꾸되 너무 많이 바꾸지 말자”라는 중도적인 입장을 취합니다. 이 사람들은 다시 무엇을 바꿔야 하고 무엇을 그냥 두어야 하는지에 대해 논쟁하죠.

우리는 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 강력한 데이터 편집 툴과 아주 튼튼한 엔진을 갖고 있다는 장점이 있습니다. “네가 메딕(medic)을 좋아한다는 것을 알아. 이제 메딕이 없는 게임을 시도해 볼 꺼야. 플레이 해보고 어떤지 확인해보”와 같은 식으로 디자인 팀이 일을 진행하는 것은 매우 쉬운 작업입니다.

처음에 드는 “압소사”라는 생각을 극복하고 실제로 플레이하게 되면 여러분의 선택이 옳았는지 아닌지를 증명하기가 매우 쉬워집니다.

블리자드에서 일하기 전에 RTS 디자인에서 일한 경력이 있다고 들었습니다. 개인적으로 블리자드는 꽤 고립된 회사처럼 느껴지는데요, 이 회사에서 다른 개발자들이 무엇을 하는지 살펴보는 경우가 많습니까?

DB: 아, 우린 언제나 다른 개발자들을 눈 여겨 봅니다. 저희는 하드코어 PC 게이머로 정말 많은 개발자들이 개발한 수많은 게임을 플레이해 봅니다. 다른 사람의 게임에서 잘 된 것이 무엇이고 잘못된 것이 무엇인지 살펴보고 분석하려고 노력합니다. 그들의 작품 중에 우리가 배울 점이 있는지, 모방할 점, 또는 모방해서는 안 될 점이 있는지 등, 끊임없이 다른 사람의 작업을 살펴보고 우리에게 맞는 것이 무엇인지, 적당한 것이 무엇인지 알아내려고 노력합니다.

그렇지만 우리 게임은 우리 게임만의 스타일과 개성이 있기 때문에 다른 게임에서 무작위적으로 중요한 기능들을 베껴오지는 않습니다. 이제까지 수행해 온 많은 작업들은 우리가 좋아하는 다른 타이틀에서 영감을 빌린 경우도 있었지만 우리가 더 잘할 수 있다고 생각했고 우리 게임에서는 다르게 구현했을 것이라고 생각하곤 했습니다.



최근에 플레이한 것 중 마음에 드는 RTS 게임이 있습니까?

DB: 렐릭(Relic)의 *[워해머(Warhammer) 40,000:] 던 오브 워 II(Dawn of War II)* 가 재미있었습니다. 이 게임에는 흥미로운 기능이 많아서 이것을 플레이하면서 RTS 에 대해서 많은 것을 배웠습니다.

웨스트우드, 즉 EA LA 에서의 경험을 블리자드에서 활용하고 있습니까.

DB: 지금 생각해보면 아닙니다. 하나도 못하고 있습니다. [웃음]

결국 난 아무것도 배우지 못했던 것입니다. 여기에 왔을 때 나는 5-6 년간 RTS 게임을 만든 경험이 있어 조금은 준비가 되어 있다고 생각했었습니다. “좋아, 능력이 어느 정도 생겼어”라고 생각했었지만 블리자드는 정말 다른 세계였습니다.

블리자드는 독특한 스타일이 있었고 더 중요한 것은 다른 스튜디오에서는 게임을 만들거나 회사가 커지는데 필요하지 않았던 직관적인 지식이 많이 필요했습니다. 결과적으로 생각해보면 제가 처음 여기 왔을 때 갖추고 있었던 것은 기본적인 창조성과 게임이 만들어지는 과정에 대한 이해 정도... 그게 다였던 것 같습니다.[웃음] 팀원으로서 긍정적으로 일하는 자세도 있었을 것 같네요.

제가 그 전에 만든 게임은 기본적으로 e-스포츠로 디자인된 것이 아니어서 기본적인 사항을 모두 다시 배워야 했습니다. 그 게임들은 그런 식으로 설계된 게 아니었죠.

커맨드 앤 컨커(Command & Conquer) 등을 말씀하시는 건가요?

DB: 그렇습니다. Command & Conquer 3 은 e 스포츠를 구현하려고 했지만 다른 방향으로 나아갔습니다. 제가 거기 있었을 때 훌륭한 멀티플레이어 게임을 만들려고 했지만 한국의 e-스포츠는 우리의 관심 분야가 아니었습니다. 블리자드가 한국 커뮤니티에서 추구하는 게임 종류는 당시 EA 에서 우리가 추구했던 것과는 확실히 다릅니다.

블리자드에 온 후에 스타크래프트의 모든 기능을 제대로 알기 위해서 다시 배워야 할 것이 아주 많았습니다.

우연히도 EA 가 최근에 *커맨드 & 컨커 4* 에서 싱글 플레이어의 온라인 인증 과정에 많은 기능을 구현할 것이라고 발표했는데 블리자드에서도 싱글 플레이어 게임 경험과 멀티플레이어 게임 경험을 연계하려고 노력하고 있다는 사실을 곧바로 발표한 과정이 흥미롭습니다. 이로 인해 블리자드와 EA 에 대한 강력한 항의가 있었던 것이 사실입니다. “괜찮아, 인터넷은 워낙 넓어서 지금처럼 해도 되”라고 말할 수 있기 전에 역사적으로 획을 긋는 지점에 도달해야 했었다고 생각하십니까?

DB: EA 가 어떤 생각을 하는지는 모르지만 우리의 입장은 *월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)*의 성공을 목격했다는 것입니다. 우리는 사람들이 대부분 인터넷 접속을 한다는 것을

알고 있습니다. 최근에 나오는 모든 PC 는 기본적으로 인터넷 사양이 갖추어져 있는데다가 브로드밴드가 정말 흔해지지 않았습니까.

처음 *스타크래프트*를 출시했을 때는 많은 사람들이 전화선을 이용했습니다. 전화선으로 인터넷에 접속하지 못하는 사람도 있었습니다. 우리는 이런 사용자의 PC 에서 작동하도록 기능적으로 설계된 게임을 만들었습니다. 이런 종류의 장비와 이것을 작동시키는 법을 알아야만 게임을 플레이할 수 있습니다.

이제 오늘날의 PC 의 모습이 어떤지 살펴보면 PC 가 출시되는 모습이 달라졌다는 것을 알 수 있습니다. 요즘의 PC 는 인터넷이 기본 사양으로 출시되죠. 게임 플레이하기에 필요한 모든 것이 갖추어져서 출시됩니다. 이것이 바로 우리가 게임을 만들어야 할 컴퓨터 환경이 되는 거죠.

이런 플랫폼 환경은 오랫동안 이어질 것이기 때문에 많은 것을 시사하게 됩니다. 이제까지 우리는 온라인으로만 플레이할 수 있는 게임이 큰 성공을 거두어 왔다는 것을 목격했습니다.

현재 우리는 이 성공을 지렛대 삼아 디자인 작업을 진행했으며 실제로 멋있는 것을 많이 만들어냈습니다. 그러면서 우리의 경험을 심분 활용하여 여러분에게 “어, 저기서 캠페인을 하네” “어, 내 친구가 들어왔네” “내 친구는 무얼 하고 있지?” 등과 같은 소식을 보여줄 수 있게 되었습니다. 여러분이 게임의 일부인 것처럼 느낄 수 있는 거죠.

확실히 다른 회사가 이런 것을 살펴보고 Xbox Live 를 분석해 보면 모든 경험을 바람직한 방향으로 성공적으로 통합한 다른 사람의 결과를 확인할 수 있습니다. 우리도 그만큼 성취할 수 있었으면 좋겠습니다.

다른 관점에서 일반적으로 인식되고 있는 PC 플랫폼에 관한 비관적인 의견에 대해 어떻게 생각하십니까?

DB: PC 게임은 계속 하락세를 보여왔습니다. 지금쯤은 없어져야 하는 거 아닌가요? 제 말은 10 년 동안 시름시름 앓아왔다는 것입니다. 이런 이야기는 그만합시다. 지금도 잘 하고 있다는 것은 확실합니다. 만일 개발자가 훌륭한 게임을 만들면 사람들은 그게 어떤 게임이든 간에 그것을 알아볼 것입니다.

이는 영화 업계에서 2-3 년 주기로 보게 되는 현상입니다. 이건 마치 “아무도 영화관에 가지 않아”라고 하는 것과 같습니다. 전 언제나 이렇게 생각하곤 합니다. “그래, 그렇지만 이거 알아? 내가 보고 싶은 것을 내놓지 않으니까 그렇지”. 그런 후에 다크 나이트(Dark Knight)와 같은 영화가 출시되면 “올해는 굉장한 해야! 그 이유를 아는 사람?”이라고 합니다. 훌륭한 영화가 만들어졌기 때문에 모두들 모여 든 것이죠. 훌륭한 영화를 만들어야 합니다. 그럼 사람들이 올 것입니다.

굉장한 게임이 만들어진다면 사람들이 모습을 보일 것입니다. 그렇지만 훌륭한 게임이 만들어지지 않는다면 사람들은 방향하겠죠. 그렇지만 굉장한 게임이 나오면 언제든지 돌아올 것입니다. 그럼에도 불구하고 블리자드에 있는 제가 이렇게 말하기는 힘든 측면이 있습니다. 우리는 확실히 PC 회사이고 PC 게임에 익숙하며 PC 게임에서 어느 정도 성공했다고 생각합니다.

우리가 잘 하고 있다고 생각합니다. 저는 PC 플랫폼이 매우 성장성 있는 플랫폼이며 게임을 즐기기에 아주 재미있는 플랫폼이라고 생각합니다. 제 생각에는 PC 플랫폼이 다른 플랫폼보다 우월한 점이 있다고 봅니다. 문제는 사람들이 즐기는 게임 종류입니다.

블리자드는 2001 년 이후 *워크래프트* 이외의 게임은 만들지 않고 있습니다. 세 개 주요 프랜차이즈를 위한 다른 모든 게임을 만드는데 소요되는 시간보다 *워크래프트* 게임을 그냥 판매하는데 더 많은 시간을 보내고 있는 것 같습니다. 이건 *워크래프트* 게임에서 작업하지 않았던 사람으로서 조금 이상하게 느껴지지 않습니까.

DB: 저는 서로 상관없는 것은 하나도 없다고 생각합니다. 스케줄링이나 자원에 관한 문제가 무엇이 일어났는가와 연관됩니다. *월드 오브 워크래프트*는 이렇게까지 성공할 것으로 기대했던 작품이 아니었습니다. 게이머 수 십만 명 정도가 가입할 것으로 기대하던 작품이었죠. “이 목표 숫자를 채우면 관창을 거야”라고 여겨지던 게임이었습니다.

그러므로 이런 관점에서 보면 특정한 프랜차이즈에 의도적으로 집중했다고는 생각하지 않습니다. *디아블로(Diablo) III* 팀은 게임을 선보이기 위해 정말 열심히 일했고 결국 해냈습니다. 작년에 그 팀에서 게임에 대해 발표하면서 “이제 보여줄 것이 생겼어”라고 했죠.

저희 회사에서는 게임 제작을 계속하면서 출시도 하려고 했습니다. 그러므로 이런 게임들을 만드는 것이 예상보다 더 오래 걸리는 것뿐이라고 생각합니다. 또한 *월드 오브 워크래프트* 팀도 현재 확장되면서 강력한 팀으로 거듭나고 있으며 잘 구축된 툴들을 갖추고 있습니다. 자신들이 하는 일을 잘 이해하고 있기 때문에 게임의 모든 면에서 그들의 잠재력이 나타날 것이라고 생각합니다. 이들은 해마다 점점 더 나아질 것입니다.

[*스타크래프트 II*]를 위한 새로운 엔진을 개발하면서 어느 수준에 이르면 예전보다 더 빠른 속도를 유지할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다. 현재까지는 제대로 되어가고 있다고 생각합니다.