



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

RTS의 종말? *Command & Conquer 4* 인터뷰  
(The End of RTS? A Command & Conquer 4 Interview)

크리스 레모(Chris Remo)  
가마수트라 등록일(2010. 03. 19)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4303/the\\_end\\_of\\_rts\\_a\\_command\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4303/the_end_of_rts_a_command_.php)

*Command & Conquer 4: Tiberian Twilight*,의 리드 디자이너 Sam Bass 씨는 Electronic Arts Los Angeles 에서 오래 동안 웨스트우드 지향적 시리즈 작업을 해오면서, 해를 거듭할수록 RTS 게임 플레이어들의 수가 줄어들고 있음을 알게 되었다.

그는 시리즈의 다른 회차들과 동시에 개발된 이 게임이 RTS 장르를 구원하고, 비행 심장르에서 그랬던 것처럼 완전히 하드코어적인 성향의 플레이어만이 이 장르를 장악하는 것을 막기 위해 의식적인 노력을 기울이고 있다.

*StarCraft II* 가 올해의 최대 히트작 중 하나가 될 것이라는 데 대해서는 의심의 여지가 없지만, 이 게임은 시간이 감에 따라 더욱 진화하기 위해 안간힘을 쓰고 있는 장르라고 Bass 씨는 말한다. 그는 Gamasutra 와의 이번 인터뷰에서, 팀이 어떻게 신규 플레이어, 기존 플레이어, 및 시리즈 베테랑들을 동시에 만족시킬 수 있는 디자인에 접근했는지에 대해 설명한다.

**EALA 에서 RTS 디자이너로 근무하신지 얼마나 되셨죠?**

Sam Bass: 2002 년에 EA 에 입사해서 잠깐 동안 *Medal of Honor* 작업을 했구요, *Battle for Middle-Earth II* 를 하게 되면서 RTS 그룹으로 이동했습니다. 그 이후로 꼭 저희 회사의 모든 게임 부문에서 시니어 내지는 리드 디자이너로 일하고 있죠.

이 특수한 프로젝트가 어떻게 해서 생겨나게 됐나요? 독특한 방향을 가진 무엇인가로 채색되고 있는데요. 더욱 혁신적인 게임플레이 머신이면서, 이 시리즈의 마지막 게임이라는.

SB: *C&C4*는 한 2-3 년간 비밀실험 프로젝트였기 때문에 흥미롭습니다. 저희는 2007 년에 *C&C3* 를 제작한 다음, 확장 팩인 *Kane's Wrath* 그리고 *Red Alert 3* 를 계속 작업했는데 동시에 *C&C4*를 개발하는 다소 비밀스러운 팀을 구성했죠.

*Command & Conquer 4* 를 작업하게 될 경우 *C&C3* 를 더 높은 해상도로 작업하기가 싶겠지만, 곧 Kane 을 자랑하면서 “이거봐 ! Kane 이야!”라고 할 것을 알았습니다.

실제로 저희는 RTS 패러다임 속에서 뭔가 다른 형태의 게임플레이를 찾고 싶었어요. 빠른 게임플레이와 다양한 유닛의 *C&C* 엘리먼트는 유지하면서 보다 팀 플레이적인 엘리먼트, 오브젝트 기반의 멀티 플레이어 엘리먼트를 추가하는 식으로요. 저희가 할 수 있는 것을 확인하고 싶었습니다. 실제로 이 [환생]에 대한 전체 개발을 시작하기 전에 엄청난 수정을 거쳤는데 이것이 거의 2 년 전의 일이네요.

**초기에 Base 씨의 역할은 무엇이었으며, *Kane's Wrath* 와 작업이 겹칠 때는 언제였습니까?**

SB: 저는 비밀실험 팀이 작업을 하고 있을 때 실제로는 *Kane's Wrath* 의 리더였어요. 저희는 정말 그 팀에서 사람들을 빌려왔습니다. (웃으면서) 저희가 계산한대로 2-3 년 간은 사전제작 및 개발 단계였어요. “이봐! 새로운 게 나왔어!”한 다음 새로 나온 것이 확실히 잘 되고 재미있을 때까지 그냥 진행하기가 싫었어요. 왜냐하면 이전 버전에 비해 게임에 무수히 많은 새 엘리먼트가 있었거든요.

RTS 에는 항상 특수한 문제가 있는 것 같습니다. *C&C*, *Warcraft*, 특히 *StarCraft* 와 같은 가장 유명한 RTS 시리즈를 보면, 이 게임이 나와있는 기간을 고려해 볼 때 상대적으로 속편이 적은데요. 이 게임들이 다른 장르(액션 게임같은)였다면 아마 지금과 비교해 3 배 정도의 출시품이 나왔을 것 같습니다. 이러한 점이 “우리는 정말로 이 게임의 방향을 바꿀 것이다.”라고 결정하는 것을 더 어렵게 만드는 것이죠.

SB: 맞습니다. Tiberium saga 의 결말이기도 하죠. 정말로 큰 문제였습니다. 영향력 있는 속편을 원하는 것이지 그저 그런 속편을 원하는 것이 아니었어요. *Command & Conquer* 는 제가 게임 개발자 인생을 처음 시작한 이래로 너무나 아껴온 프랜차이즈였습니다. 첫 번째 편은 제가 첫 개발 작업을 맡았을 때 나왔었는데 이 첫 게임을 거의 선적을 못할 뻔했죠. *C&C*를 너무 많이 플레이했었거든요.

**95 년으로 돌아가는 건가요?**

SB: 그렇습니다. 따라서 저희는 굉장히 진지하게 접근했고, 스스로에게 이렇게 물었죠. “이 게임에 무엇을 할 것인가?” “베이스를 세우고, 약간의 수확을 하고, 유닛을 일부 세우고, 다른 녀석을 죽이러 간다”라는 핵심적인 RTS 패러다임이 매우 진부하게 들렸고 다른 장르에 비해 충분히 발전하지 않을 것 같아서, 저희는 RTS 를 약간 진화시키고 싶었습니다. 이제 저희는 많은 개발자들로부터 여러 다양한 진보를 확인하기 시작했습니다.

**Relic 이 이 장르를 발전시키기 위해 정말 흥미로운 작업을 수행하고 있다고 말씀드리고 싶습니다.**

SB: 네, Relic's 는 현재 정말 흥미로운 작업을 하고 있어요. 자신들의 게임에 여러 가지 RPG 방향을 도입하고 있습니다. 저희는 저희가 RTS-스타일 “한 무리의 탱크를 구성하고 폭발시켜버리는” 재미를 유지할 수 있는지 확인하고, 보다 클래식한 접근법을 추가하고 싶었습니다.

문제 중 하나(문제라고 말하긴 싫지만)이자 클래식 C&C 플레이에 관한 것 중 하나는 바로 러싱(rushing)을 지지하는 것입니다. 한 무리의 탱크를 구성해 신속하게 이동시키고, 1 초에 천 번 정도 클릭할 수 있는 사람이라면 마이크로 플레이를 하는 것이죠. 우리 리드 밸런스 디자이너 Jeremy Feasel 씨는 손가락이 보이지 않을 정도로 굉장히 빨리 클릭해요. 저는 그렇게 못해요. 그래서 베이스 구성하는 일이 더 좋습니다. 제가 좀 느려요.

저희는 이렇게 생각했습니다. “러싱을 원하는 사람들이 계속해서 러싱을 할 수 있지만 더 많은 베이스 구성이나 방어적인 방법으로 플레이하는 것이 실제로 전술적으로 또는 전략적으로 타당한 다양한 플레이 방법을 찾을 수 있을까?”

**따라서 이것이 상당히 직접적으로 다양한 클래스의 역할로 이어졌습니다. 실제로 “방어” 클래스가 있잖아요.**

SB: 예. 그곳이 방어 클래스가 생겨난 위치입니다. 워어드는 대신 맵의 일부를 봉쇄할 수 있으세요?

그 다음 서포트 클래스가 나왔습니다. 서포트 클래스는 특히 흥미로운 것이었죠. RTS 게임에서 어떤 식으로 이동식 클래스를 찾으시나요?

단지 파워만 갖게 되는 걸 원치 않았어요. 저희는 맵 상을 정말로 빨리 이동할 수 있게 하고, 여러 개의 전선에서 싸울 수 있게 하며, 원치 않는 경우 직접 참여할 필요 없이 전쟁과 상호 작용할 수 있게 하는 클래스를 원했습니다.

서포트를 플레이하는 경우, 여러 대의 항공기가 나옵니다. 여전히 안으로 들어가서 히트 앤 런 공격으로 폭발시킬 수 있지만, RTS 플레이에 대해 다소 익숙하지 않아서 최전선에서 있기 보다는 어떻게 진행되는지를 보고 싶어 하는 플레이어를 위한 설계죠.

저희는 이러한 클래스에 대해 세 가지 다른 패러다임을 찾았으며, 이것이 오브젝티브 기반의 멀티플레이어가 생겨나는 방식입니다. 저희는 이렇게 말했어요. “글쎄요, 우리가 세 가지 다른 클래스를 갖게 되면 단지 ‘다른 사람 죽이기’ 게임이 아닐 거예요. 여러분은 팀 기반 플레이를 원하니까요.” 따라서 저희는 이 오브젝티브 기반의 멀티플레이어를 개발했는데, 약간 *Battlefield* 와 유사합니다. 클래스는 *Battlefield* 나 *Team Fortress* 에서 약간 끌어왔어요.

이것은 시간이 지나면서 저희가 지금 갖고 있는 것으로 발전했습니다. 멀티플레이어가 오브젝티브 기반이 되었죠. 5 대 5 가 멀티플레이어의 핵심입니다. 물론 1 대 1 로도 할 수 있어요. 정말 재미있죠. 2 대 2 나 3 대 3 으로도 할 수 있지만, 기본 설계는 5 대 5 에 맞춰져 있습니다. 이 방법으로 클래스 전 범위를 가질 수 있습니다.

저희는 정말로 재미있는 조합을 발견했어요. 베타를 약 8 개월 동안 실행했는데, 커뮤니티가 우리가 예상하지 못한 온갖 종류의 이상한 것들로 채워지는 거예요. 이런 것들은 콘텐츠가 많은 경우 재미가 있죠. 3 개의 클래스가 있는데 그 사이에 80 개 이상의 유닛이 있습니다. 굉장히 많죠. 팬 베이스가 무엇을 찾는지 실제로 알게 되고, 저희는 예전보다 더 많은 옵션들을 활성화할 수 있을 것 같았습니다. *C&C4* 에는 유일한 “정답”이란 없습니다.



지속성, 경험 및 클래스와 관련된 메커니즘, 그리고 오브젝티브 기반의 멀티플레이어 목표는 요즘 들어 수많은 장르의 게임 디자인 곳곳에 퍼져 있는 것 같다. 이것들이 어떤 식으로 전략 속에 침투하는 지 살펴보는 것도 흥미로운 일이다.

SB: 전략이라는 것에는 항상 엄정한 균형이 필요합니다. 각별한 주의를 기울여 엘리먼트를 추가해야지만 게임을 반드시 완전히 깰 수가 있는 것이죠.

어쨌든 확실하게 침투되고는 있습니다. 지속성의 경우, 저희가 정말 하고 싶었던 것은 RTS 플레이에 보다 원활한 학습 곡선을 추가하는 것이었습니다. RTS 게임에서는, 플레이어가 *C&C3*나 *Red Alert 3* 또는 저희가 만든 게임을 로드해서 스커미쉬 게임을 플레이하는 경우, 20 개의 유닛과 10 개의 파워를 얻게 되고 게임에 실제로 대처할 기회조차 얻지 못했습니다.

저희는 “어떻게 하면 게임 요소들을 광범위한 규모로 만들어 낼 수 있을까?”라는 생각을 해 보았습니다. 즉 플레이어의 기술 레벨을 끌어올리면, 전술적인 옵션 또한 올라가게 됩니다. 이것은 또 우리가 지금 보유한 진행 시스템에도 구현되죠. 하드코어적인 플레이어의 경우 상당히 빨리 레벨을 끌어올릴 수 있을 겁니다. 아마 플레이한지 2-3 시간 만에 모든 요소들을 장난감처럼 다루게 될 걸요. 단 하드코어적 성향이 아니라면 좀 더 오래 걸릴 겁니다. 그런 식으로 균형을 잡아가는 거죠.

저희는 굉장히 많은 게임플레이 테스트를 수행하고 또 사용성 테스트도 합니다. 그 과정에서 다소 경험이 없는 플레이어들의 경우 더 많은 고급 유닛을 확보하는 데 상당히 긴 시간이 걸린다는 것을 확인할 수 있었는데, 이런 플레이어들은 그 시점에서 실제로 고급 유닛을 편안하게 사용하고 있기 때문이죠. 그렇지 않으면, 원가 요소를 얻었을 때 이렇게 생각하게 됩니다. “나 이걸로 뭘 해야 하지”?

그러나 하드코어 성향의 플레이어들은 이미 자신들이 뭘 해야 할지 다 알고 있죠. 이들은 곧 마스토돈을 얻거나 다른 자이언츠 유닛 중에 하나를 얻을 거예요. 그리고 맵 주위를 휘젓고 다니면서 할 일을 하겠죠. 제 생각에는 저희가 목표를 달성했다고 봅니다. 저에게는 항상 RTS 에 대한 쓸데없는 걱정거리가 한 가지 있는데요. 바로 게임을 로드하면 그게 다라는 점입니다. 좀 심해요. 특히 팩션 당 3 개의 클래스가 있는 이 게임의 경우 어쩔 수 없습니다. 조금만 지나면 아마 눈 튀어 나올 정도가 될 거예요.

**디자인 유형의 근거에 대해 의사소통할 때, 특히 15 년 동안 C&C 를 플레이 해 온 사람들과 소통할 때 어려운 점이 있었다면요? 제 생각에 지금은 이런 사람들이 많지는 않지만 그래도 상당히 강력한 목소리를 낼 것 같은데요.**

SB: 저희 커뮤니티는 아주 하드코어적이예요. 저희는 커뮤니티와 상호작용하는 데 정말로 많은 시간을 투자합니다. 물론, 분명히 논쟁은 어느 정도 있었어요. 변화를 거의 받아들이려 하지 않는 커뮤니티에는 특정한 엘리먼트가 있거든요. 특히 많은 역사가 있는 프랜차이즈라면 더 그렇죠.

저희가 했던 것 중 하나는 전 세계에서 제일 가는 1 대 1 RTS 플레이어들을 모집한 것이었어요. 비록 팀 기반 게임이지만 저희는 1 대 1 플레이어가 재미있어 하는 게임을 원했거든요.

이 사람들을 불러서 일주일 동안 같이 게임을 하고 다시 균형을 맞추고 다시 되돌리고 심지어 재작업을 하고 맵을 다시 디자인하고 했습니다. 이들이 확실히 만족할 때까지요.

이 게임은 엄청난 반복 과정을 거쳤습니다. 다소의 논쟁도 있었구요. 저는, “사람들이 내 *Command & Conquer* 에 무슨 짓을 한거야?!”라는 개념과 반대로, 사람들이 게임을 시작하고 나면 게임을 이해하고 게임을 하면서 매우 즐거운 시간을 보낸다고 생각합니다.

제 생각에는 게임을 하는 모든 사람들이 재미있어 했구요, 이것이 항상 궁극적인 목표입니다. 사람들이 즐거운 시간을 보내는 것이요.

바로 C&C 입니다. 여전히 아이온 캐논을 빌드하고 폭발시키고 매머드 탱크와 다른 것들도 전부 만들죠. 제가 사랑하는 C&C는 여전히 그곳에 있습니다.



플레이어가 이 게임의 온라인 인증 시스템에 관련되는 것에 관한 논의가 많이 진행되었는데, 이런 논의가 디자인 쪽에 미친 영향은 무엇입니까?

SB: 게임플레이 측면에서 보면, 기본적으로 그 의미는 플레이어가 싱글 플레이어나 스커미쉬나 멀티 플레이어냐 하는 것입니다. 아주 광범위하죠. 제가 정말 좋아하는 것 중 하나는, 캠페인 미션과 어려운 종류의 미션을 플레이하는 경우 스커미쉬나 멀티 플레이어를 플레이할 수 있고 유닛 몇 가지를 획득한 다음 다시 돌아가서 새 장난감으로 미션을 플레이할 수 있는 것입니다. 전략이 잘 되지 않을 경우 다른 몇 가지 방법이 있기 때문에 더 나은 샷을 가지게 됩니다.

이것이야 말로 저를 전략으로 이끌어 낸 것입니다. 항상 핵심 목표 중에 하나였어요. 시작은 훨씬 더 복잡했기 때문에 저희는 사람들이 이해할 수 있도록 매우 세련되게 갈고 닦았습니다.

당근 흔들기 전략은 항상 있어왔죠. 제가 좋아하는 전략입니다. 저는 게이머로서, 당근 흔들기 그 자체입니다. 저는 *Mass Effect 2* 도사예요. 이 게임을 속속들이 다 알고 싶었거든요. 저희는 사람들이 원한다면 같은 매력을 갖고 싶습니다. 저희가 줄 수 있는 모든 장난감을 이들이 볼 수 있게요.

성취도와 해제할 수 있는 다른 유형으로 인해 명확히 또 다른 디자인 레이어가 더 큰 문제가 되고 있습니다.

SB: 흥미롭네요. 이것저것 획득하는 데 시간을 들이는 경우 그 모델은 다른 게임처럼 *EVE Online* 과 거의 유사합니다. 물론 그 정도까지는 하지 않지만 어쨌든 새 장난감을 얻고 싶긴 하죠. 여러 RTS 게임이 갖는 문제 중 하나는 게임을 로드하는 순간 얻은 모든 것을 볼 수 있다는 것이라고 생각합니다. 그러나 실제로는 노력을 해야 하죠. 어렵지는 않지만 항상 새롭고 흥미로운 무엇인가가 바로 나와야 한다는 것이죠.

오늘날의 RTS 상황을 어떻게 보고 계십니까? EA 에 대해서 “이 게임을 다 만들면 이 팀은 더 이상 존재하지 않을 수 있으며, 마지막 스토리라인이다”라는 식의 말씀을 하셨는데요. 첫 번째 *C&C*가 출시되었을 때와는 많이 다릅니다.

SB: RTS 개발자에게는 흥미로운 시간입니다. 분명한 것은 올해 다른 대규모 RTS 가 출시될 것이라는 점인데, 아마 시장에 도움이 될 것입니다. 제 친구 중에 이 작업을 하고 있는 친구가 있는데, 정말 플레이 해 보고 싶더라고요.

어쨌든, 저는 저희가 비행 심 시장처럼 될 위험이 약간 있다고 생각하는데, 이럴 경우 점점 작아지기는 하겠지만 하드코어적인 플레이어들의 비위를 맞출 수 있습니다.

*C&C4* 는 플레이어 수를 약간 늘리고 기회를 주기 위한 시도인데, 이런 것이죠. “저기, 관심은 있지만 RTS 를 플레이할 때마다 온라인에 접속해서 7 살짜리 한국 꼬마애한테 박살나는 것이 두려운 사람들은 여기 몇 가지 다른 플레이 방식이 있어요. 괜찮다면, 접속해서 참여하고 즐길 수 있어요. 꼭 최전선에 섰다가 죽음을 당하지 않아도 된답니다.” 그러면 당신도 하드코어 플레이어가 될 수 있습니다.

저희는 이 게임 후에 다소 흥미로운 방향으로 이동할 것입니다. 확실한 것은, 저는 그 방향이 무엇인지 말할 수 없지만 시장의 요구를 만족시키고 RTS 를 다시금 부흥시켜 업계의 선봉에 서도록 하는 방법들을 평가하고 있습니다. 이것이 제가 좋아하는 장르이며, 비행 심의 길을 가는 것은 정말 싫습니다. 이 장르의 경우 러시아에 정말로 훌륭한 작업을 하는 개발팀이 한 팀 있는데, 이렇게 하는데도 8년이 걸렸죠.

그렇다면 *StarCraft 2*의 출시를 긍정적으로 보십니까?

SB: 예, 그렇습니다. 그것도 엄청나게요. 어마무지하게 팔려나갔으면 좋겠구요, 여러 사람들이 현대판 RTS 플레이에 대해 훨씬 더 많이 익숙해져서 온라인으로 다시 돌아와 이 게임을 플레이 했으면 합니다. 결국은 잘 될거예요.



*StarCraft II* 와 귀사의 게임을 비교해 보면 참 재미있습니다. 이것들은 확실히 업데이트되었지만, Blizzard 는 *StarCraft* 의 구식 역학 대부분을 의식적으로 유지하고 있는데요.

SB: 제 생각에 Blizzard 는 그들의 커뮤니티에 맞추고 있는 것 같습니다. Blizzard 는 여전히 *StarCraft 1* 을 플레이하고 있는 아시아에서 엄청난 팬베이스를 보유하고 있죠. 그들은 우리와는 다른 방향으로 가고 있는 것 같지만, 공통적으로 시도하고 있는 것들 중 하나는 큰 제작 가치를 실현하여 예전보다 조금 더 매력적으로 만드는 것입니다. 그저 따분한 장르가 되는 건 정말 싫거든요. 어쨌든, 그들의 접근방식은 우리와는 다릅니다.

저희는 정말 모든 사람들에게 기회를 주고 싶습니다. *Command & Conquer* 라는 이름은 알지만 이렇게 재미있는 RTS 게임을 플레이하지 않는 사람들이 있거든요. 그들은 이렇게 생각할 거예요. “와, 염소수염 기른 녀석과 하는 게임이잖아.”

저는 베이스가 펼쳐지는 게임을 항상 좋아해 왔는데요.

SB: 맞습니다. 제 거실에는 Kane 버블헤드가 있는데 가끔 게임을 하지도 않는 사람들이 보고 "어, 나 애 아는데!"라고 말해요. 그러면 저희는 저희의 장점을 사용하려고 이렇게 말해요. "네, 그 녀석 맞아요. 지금 그 게임 있는데 이전에 안 해봤으면 한 번 해보셔도 돼요"라고. 또한, Tiberium saga 의 서사적인 결말도 있잖아요. 아마 어떻게 끝나는지 보고 싶으실 겁니다!

**Kane 에 대해서 얘기해 보면, [배우] Joe Kucan 씨가 실제로 나이가 들었나요?**

SB: 아닙니다. 그는 성장 호르몬과 줄기 세포 같은 것으로 체중 감량 중에 있어요. 잘 이해가 안 되네요. 그 사람 나이 안 먹었어요.

**당황스럽네요.**

SB: C&C4 에서 작년에 나온 트레일러를 썼을 때, 저희는 Joe 에게 염소수염에 살짝 회색을 입혀서 약간 더 수척해 보이도록 해 줄 것을 요청했습니다. 그것이 스토리에 더 잘 맞을 것 같았거든요. 그렇게 해서 저격을 했지만 잘 되진 않았습니다. Joe 는 그냥 똑같아 보였어요.