



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 바이오웨어(Bioware)의 그렉 제슈크(Greg Zeschuk)에게 듣는 현대 RPG의 변화 Reshaping the Modern RPG: BioWare's Greg Zeschuk Speaks

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)

가마수트라 등록일(2010. 4.2)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4315/reshaping\\_the\\_modern\\_rpg\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4315/reshaping_the_modern_rpg_.php)

그렉 제슈크씨는 EA 의 RPG/MMO 부서의 최고 크리에이티브 책임자(Chief Creative Officer)로서 이제 바이오웨어사의 자체 게임뿐만 아니라 전 세계적으로 가장 큰 퍼블리셔 중 하나인 EA 게임 내용의 많은 부분에 관여하고 있다.

베테랑 개발자 출신인 제슈크씨는 *Mass Effect 2* 와 *Dragon Age* 로 두 부류의 게임 애호가를 공략하였다. 보다 많은 게임 플레이어를 사로잡기 위해 사용자 피드백과 게임 기능을 보다 향상시킨 전통적인 게임과 최신식의 화려한 게임을 각각 개발하였다.

이 기사에서 제슈크씨는 앞에서 언급한 두 작품과 *Star Wars: The Old Republic* 등, 바이오웨어에서 현재 출시할 RPG 와 앞으로 출시할 RPG 의 설계 철학에 대해 설명한다. 또한 게임 분야에 따라 서로 다른 접근 방식을 취해야 할 필요성 등에 대해 설명한다.

***Mass Effect 2* 에는 RPG 의 R 과 P 요소가 적어지고 굉장히 최신 스타일이 되었습니다. 이는 새로운 시장을 개척하기 위한 것인가요, 아니면 사용자의 불평에 따른 것인가요?**

그렉 제슈크: 여러 가지가 복합된 것 같습니다. 어떤 측면에서는 *Mass 2* 로 슈터 게임을 원하는 사람들에게 확실히 어필하길 원했습니다. 재미있는 스토리를 좋아하고 싱글 플레이어의 경험을 확장하길 원하는 슈터 게임 팬이 많이 있으니까요. 이 게임은 그런 게임 시리즈 중 하나입니다.

또 다른 요소로 첫 번째 게임은 완벽하지 않다는 점을 들 수 있습니다. 이 시리즈 역시 그랬기 때문에 사람들이 첫 번째 게임을 “불완전한 걸작” 과 같이 말하고 있다고 알고 있는데 이 게임에 멋진 기능은 많이 있었습니다. 첫 번째 게임에는 우주관이 있고 정말 재미있었습니다. 그렇지만 기능적으로는 순간적인 게임플레이나 프레임 레이트와 같은 모든 요소들이 사람들이 요구하는 것만큼 만족스럽지는 않았습니다.

이런 요소들 간의 균형을 잡고 “접근성이 조금 더 좋았으면 좋겠다”와 같은 요구를 충족하기 위해 많은 부분을 수정했습니다. 또한 인벤토리 시스템과 같은 정말 복잡한 문제도 해결하려고 노력했습니다.

저는 개인적으로 다양한 방식으로 첫 버전의 거의 모든 기능을 살려낸 우리 팀의 작업 방식이 만족스럽습니다. 무기를 바꾸고 총알이나 화염포를 장착하려고 할 때 복잡한 GUI 인터페이스와 같은 요소를

없었기 때문에 이제는 사용자가 사용할 수 있는 수많은 다른 파워처럼 그냥 선택하면 됩니다. 이처럼 우리 팀에서는 많은 기능을 살리면서 그 기능을 다르게 표현하는 것이 나올 것이라고 판단했죠.



저는 *Dragon Age* 나 *Mass Effect* 에서의 사용자 인터페이스가 잘 와 닿지 않았었는데 *Mass Effect 2* 의 사용자 인터페이스는 훨씬 좋아졌습니다. 이런 사용자 인터페이스는 게임 플레이어의 어려움을 해소시켜 주려고 한 결과인가요? 아니면 이제까지와는 다른 게임 플레이 방향으로 통합된 결과인가요.

GZ: 게임 별로 구체적으로 보면 *Dragon Age* 는 원래 PC 게임으로 설계된 후 콘솔 버전이 추가된 것입니다. 그러므로 콘솔 버전에서 가장 큰 과제는 PC 버전의 모든 기능을 구현하고 아무 것도 없애지 않는 것이었습니다.

사실 실제로 접근성을 좋게 하기 위해 물약을 마실 때 사용하는 물약 버튼까지도 만들었습니다. 사용자의 인벤토리 안에서는 회복하고자 싶은 히트 포인트에 가까운 가장 알맞은 물약을 발견할 수 있을 것입니다. 그러니까 만일 50 만큼의 파워를 갖고 있다고 해봅시다. 이를 플레이어에게 어떻게 보여줄 수 있을까 하는 것이 문제였습니다.

반면 *Mass Effect* 에서의 문제는 효율화였습니다. 우리는 사람들이 우리가 최선을 다해 만든 기능, 즉 극적인 스토리텔링과 우리가 생각하기에 매우 강력한 특징이 될 것이라고 생각한 액션 등에 집중하길 원했습니다. 플레이어의 관심이 이런 점에 쏠리면 전반적인 게임의 재미가 향상될 것이라고 생각했죠.

*Dragon Age* 의 물약에 대해서 얘기해보죠. 이 게임을 하다가 부상을 당하니깐 팝업 창이 나타나서 부상 팩으로 상처를 치유해야 한다고 알려주었지만 그 어디에서도 부상 팩으로 치유하는 방법에 대해서는 알려주지 않았습니니다.

GZ: [웃음] 캐릭터는 귀가 멀고 눈도 안 보이고 팔이 부러져 있는데 말이죠.

맞습니다. “좋아, 방법을 알아내야겠어”라고 생각하긴 했지만 인벤토리에서는 치유하는 법을 알 수는 없었습니다.

GZ: 그렇군요. 이런 것들이 직접 부딪혀서 알아내야 하는 부분이죠. 무엇을 보여줘야 하는 것인지 결정하기가 힘들었습니다.

*Dragon Age* 의 제작 과정에서 인터페이스 부분은 꽤 늦게까지 많은 계속 작업을 했는데 결과는 신통치 않았던 것 같습니다. 유용성 테스트에 정말 많은 시간을 들였지만 부족했었나 봅니다. 빠른 시간 안에 작업을 해치워야 했던 현실이 반영된 거겠죠.

피드백해줄 것이 있다면 보내주세요. 도움이 될 것입니다. 레이와 저는 인터페이스에 대해 결정할 때 정말 많은 회의를 하면서 플레이하고 피드백을 받고 하는 식으로 작업을 했습니다. 그렇지만 결과적으로 만들어진 게임을 플레이하고 깜짝 놀랐죠. “이걸 어떻게 하지?”라고 말이죠.



*Dragon Age* 는 제가 웨스턴 RPG 에 첫발을 내딛게 한 게임인데 너무 늦은 입문이라 이런 말을 하기도 속스럽군요. 저에게는 게임 내용을 그냥 추측해서 알아내거나 어떻게 해야 할지 모르는 요소들이 많았습니다. 게임을 위한 설명서와 같은 것이 아쉬웠습니다.

GZ: 있긴 합니다. 너무 짧아서 그렇죠. 이것이 우리가 깨달은 또 다른 흥미로운 점이었습니다. 원작을 갖고도 우리가 문제를 만들어냈다는 것입니다. 원작이 있었는데 실제로 사용할 수 있는 공통적인 설명서가 없었던 것입니다. 대신에 각 부류를 위한 중간 부류에 기반한 설명서와 같은 것을 만들긴 했지만 통합적인 설명서는 없었던 셈입니다. 이런 문제점은 너무 늦게 발견되었습니다. “좋아. 이제 설명서 차례야. 잠깐, 설명서를 6 개나 만들 순 없어”라고 말이죠.

그래서 우리는 맥락에 맞게 판단할 수 있도록 부상을 입는 경우에 “이봐요! 상처를 치료하세요”라고 지시하는 식으로 만들려고 노력했죠. 그렇지만 사용자가 그 방법을 잊어버렸다면 이는 아무 도움도 되지 않을 것입니다. 경위는 이랬습니다. 이는 앞으로 우리가 해결해야 할 과제 중 하나입니다. 지금 이를 해결할 수 있는 다른 방법도 몇 가지 있지만 제 생각에 별로 잘 될 것 같진 않군요.

*Dragon Age* 와 *Mass Effect* 를 플레이하다 보면 이 두 게임이 모두 비슷한 개념에서 출발된 것이긴 했지만 해석은 약간 다른 듯이 느껴집니다. 맞습니까?

GZ: 확실히 그렇습니다. 이렇게 된 데에는 두 가지 이유가 있다고 생각합니다. 하나는 RPG/MMO 부서가 다양한 사람들에게 맞는 다양한 게임이 있다는 포트폴리오 전략을 갖고 있기 때문입니다. 크로스오버 게임도 분명히 있지만 게임 분야가 여러 갈래로 나뉘는 추세죠.

그렇기 때문에 *Dragon Age* 를 즐기는 플레이어가 *Mass Effect 2* 를 즐길 것이라고는 전혀 생각하지 못했습니다. 이 두 게임에는 겹쳐지는 부분도 있고 차이점도 있을 것입니다. 두 번째 이유로는 각각의 팀의 색깔이 반영된다는 것입니다. 두 게임은 완전히 다른 팀에서 담당합니다. 두 팀에서는 서로 다른 것을 성취하려고 하고 실천하려고 합니다. 제작된 게임은 게임 내용과 팀이 성취하고자 하는 것을 반영한 결과이기 때문에 이런 식으로 게임이 다양해집니다. 이는 보다 많은 잠재 시장을 커버하려고 노력하는 우리 회사의 강점이라고 생각합니다.

EA의 마케팅이 *Dragon Age*로 집중되는 것을 보면 액션 기능이 많은 혈투 게임으로 기울 것으로 여겨집니다. 게임 마케팅 내용을 보다 보면 게임 내용을 정말 모르는 사람들도 그 게임 제품을 접어들 게 될 것이라는 생각이 들었습니다. 제 생각에는 이런 종류의 마케팅은 *Dragon Age* 품의 게임에는 효과가 있었지만 *Brutal Legend* 과 같은 게임에는 그다지 효과적일 것 같지 않습니다.

GZ: 이런 논란은 정말 흥미롭습니다. 이제까지 우리는 우리의 진정한 목적은 분명히 게임 내에 무엇이 있는지 보여주는 것이라고 말해왔고 그렇게 노력해왔습니다.

광고는 게임 내용을 비례적으로 보여주는 것이 아니라는 것은 확실합니다. 광고의 모든 내용은 게임에서 비롯되었지만 일부만을 보여줍니다. 광고 외에도 많은 내용이 있죠.

저는 이런 방식으로 어느 정도 많은 사람들의 관심을 끄는데 성공했다고 생각합니다. 사람들이 게임 타이틀을 한번이라도 쳐다보게 만들었죠. *Dragon Age* 게임은 게임 애호가 층을 약간이라도 확대했을 것이라고 생각합니다. 이번 가을의 히트작 중 하나로 대규모 게임이니까요. 사람들은 “좋아, 이것은 내가 관심이 있는 액션 풍 게임처럼 보이는데”와 같이 말했죠. 이것이 마케팅이 효과를 발휘한 실질적인 이유라고 생각합니다.

**잠재적인 신규 게임 구매자의 손을 잡아줄 특별한 무언가가 필요한 셈이군요.**

GZ: 바로 그렇습니다.

액션하고 롤플레이의 균형이라는 관점에 대해 얘기해 보죠. 제게 “롤플레이”이라는 것은 거의 대화를 나누고 퀘스트를 가져오는 것과 같은 일을 의미합니다. 실제로 저는 이런 일들을 정말 많이 즐기니까요. 타이틀에 따라 다르긴 하겠지만 “여기는 외교적인 행동을 해야 할 내 구역이야”와 같은 플레이와 “많은 사람들을 난도질할거야”와 같은 플레인 간의 이상적인 균형은 무엇일까요?

GZ: 좋은 질문입니다. 저 자신 아직 제대로 된 균형이 무엇인지 정확히 모르는 것 같습니다. 우리는 다른 종류의 균형을 추구해 왔습니다. 수년 전에 어떤 실험을 한 적이 있었습니다. *Star Wars: Knights of the Old Republic* 가 나온 직후에 오스틴에 있는 크리에이티브 디렉터인 제임스 오렌(James Ohlen)이 “실험을 한번 해보죠. 여행을 하거나 인벤토리에 머무르는 시간, 싸우거나 대화를 나누는 시간 등의 비율이 어느 정도라고 생각하는지를 모두 적기로 합시다”라고 한 것으로 기억합니다.

그리고는 모두가 내용별 비율을 적은 후에 실제로 사람들에게 게임을 플레이하게 하고 또 우리들도 모두 직접 플레이를 한 후 실제 기록과 자신이 생각했던 비율 기록을 비교했더니 두 기록이 완전히 달랐습니다. 실제로 싸우는데 소요한 시간은 훨씬 적다는 사실을 인식하지 못했던 것입니다. 싸움 부분에 너무 사로잡히게 되니까요. 모두들 전투 부분을 너무 크게 생각합니다.

**재미있군요.**

GZ: 그래요. 흥미롭죠. 우리는 다른 부분에 얼마나 많은 시간을 쓰는지도 깨닫지 못했었습니다. 저는 그것이 기억에 남는 순간을 반영한 결과라고 생각합니다. 이런 상황은 영화예술에서도 종종 일어날 수 있고 그래서 우리는 이런 부분에 노력을 집중해왔습니다. 셰퍼드(Shepard)를 위한 인터럽트처럼 기억에 각인된 순간이 플레이어를 사로잡는 것이죠. 사람들은 이런 순간들을 기억하고 그들의 경험의 일부로 삼아 다른 사람들과 나누고자 합니다.



*Dragon Age* 와 *Mass Effect* 에는 설화적인 요소가 많습니다. 얼마나 많은 사람이 이런 이야기를 쓰고 있나요? 이런 분야에 관심이 있는 저조차도 모든 것을 이해하지 못했었습니다. 정말 많으니까요.

GZ: 많죠. 각 팀 별로 3 명에서 4 명의 작가가 있습니다. 한 명의 팀장이 나머지 3 명의 작가를 이끌고 개발 첫 해에는 배경이 되는 이야기 요소를 만드는 작업만 합니다.

그럴 것 같았습니다.

GZ: 많은 작가들과 이를 조율할 수 있는 사람들이 있는 회사에는 많은 정보가 있습니다. 이 중 우리가 사용하려는 것이 무엇인지 판단하고 일부는 가치치기를 해서 *Dragon Age* 라는 이야기로 정리된 것입니다. 우리는 단순히 게임을 만드는 것이 아니라 게임 속의 세계를 창조하는 것이기 때문에 정말로 멋진 작업은 게임을 위해서 모든 요소를 통합하는 작업이라고 생각합니다.

믿을 수 있고 모든 것이 합리적이며 원활하게 돌아가는 세계를 효율적으로 만들 수 있다면 이런 세계를 언제까지나 계속 사용할 것입니다. 그런 곳에서 가치가 창출된다고 생각하니까요. *Mass* 3 부작 이후에도 또 다른 *Mass* 류의 게임이 나오겠지만 이제 우리는 게임을 심을 수 있는 비옥한 땅을 갖게 된 셈입니다. 그렇기 때문에 이것은 굉장한 시도이지만 이 작업이 없었다면 제대로 된 것이 없었을 것이라고 생각합니다.

*Mass Effect 2* 와 같은 작품으로 인해 롤플레이 게임이 그다지 좋아하지 않은 사람들도 게임 시나리오에서 어떤 일이 일어날지에 대해 조금이라도 더 관심을 갖게 만든다고 생각하십니까?

GZ: 확실히 그럴 것이라고 생각합니다. 중요한 것은 시도해 보는 것이라고 생각합니다. 게임을 시도해보고 플레이를 해보면 이 게임의 재미를 알게 될 것입니다. 슈터 타입의 플레이어라면 게임의 주요 부분에 아주 익숙하고 게임 능력을 이미 갖추고 있기 때문에 게임을 하고 싶어할 것입니다.

이야기를 전달하는데 있어 중요한 것은 내용이 거슬리지 않고 너무 가혹하거나 고압적이지 않아야 한다는 것입니다. 빠르고 재미있으며 속도감을 유지해야 사람들을 끌어들이 수 있습니다.

이런 점이 우리 게임이 사람들을 끌어당기는 가장 큰 힘이라고 생각합니다. 한번 시도해 본 사람들은 맞춤형 게임을 맛보게 될 것이고 “나쁘지 않은데, 재미있어”라고 말하기 시작할 것입니다. 이런 류의 사람들은 보다 많은 경험과 보다 깊이 있는 게임에도 마음을 열게 되겠죠. 아니면 비슷한 게임을 더 많이 즐기게 될 것입니다.

**꽤 많은 사람들이 이런 질문을 제게 했습니다. *Mass Effect 2* 에서 액션과 대화 부분에 할애한 비율을 바꾸어서 매우 탐구적이거나 무언가를 발견하기 위한 게임이 만들 가능성이 있다고 생각하십니까??**

GZ: 베데스다(Bethesda)의 게임이 그럴 것 같은데요. [웃음] 무슨 말인지 아시겠죠? 그 게임들은 재미있고 저는 그런 점을 존중합니다 실제로 저도 베데스다의 게임을 정말 좋아합니다. 흥미로운 것은 각자 회사마다 잘하는 것이 있고 자사의 비밀 병기로 삼아야 할 분야들을 결정하여 그 것을 계속 밀고 나가는 것입니다.

이제까지 저희 게임에서도 이런 연관성을 볼 수 있을 것이고 베데스다의 게임에서도 그럴 것입니다. 베데스다의 게임을 보면 *Fallout 3* 와 같은 게임에서는 확실히 원래보다 스토리에 약간 더 살을 붙였다는 것을 알 수 있지만 결국 그 게임들의 진정한 큰 줄기는 모든 곳을 돌아다닐 수 있는 기능이었습니다. 정말 멋진 기능이죠.

**개인적으로 *Fallout 3* 에서 정말 좋았던 것은 A 에서 B 지점으로 갈 때 저의 시선을 잡아 끄는 것들이 많고 알아낼 것이 굉장히 많이 있다는 것이었는데 제슈크씨가 그렇게 말씀하시니 재미있네요.**

GZ: 정말 굉장하죠. [웃음] 사실은 저는 많은 시간을 들인 후에도 아무 것도 못하곤 합니다. “맙소사, 벌써 40 시간이나 게임을 했는데 그 이야기는 또 어디에 있지?” 라며 다시 돌아가야 합니다.

***Dragon Age* 는 PC 버전의 MMO 라고 할 수 있겠죠.**

GZ: 거의 그렇다고 할 수 있습니다.

**이 게임과 앞으로 출시될 MMO 와의 차별성은 무엇입니까?**

*StarWars: The Old Republic* 에서 우리가 이룬 것은 MMO 게임의 온갖 멋진 기능을 모두 담았다는 것입니다. 만들기, 거래, 그리고 기타 게임을 플레이하는데 필요한 모든 멋진 기능과 스토리에서 이런 기능들을 통합적으로 사용하는 요소 말입니다.

이 게임이 차별화되는 가장 흥미로운 요소 중 하나는 대화를 공유하는 기능일 것이라고 생각합니다. 이런 상황을 어떻게 풀지에 대해 많은 토론을 거쳐서 나온 기능이기에 때문에 정말 재미있을 것입니다. 아시다시피 의견충돌로 인해 이제까지 없었던 새로운 사회적 기능이 통째로 만들어지기도 하니깐요. 그런 점에서 이 기능이 정말 재미있을 것이라고 확신합니다.



사회적인 네트워크가 꽃피우게 되었지만 페이스북의 장점이나 친구들과 대화를 나누는 기능을 통합적으로 사용하여 대규모 MMO 게임으로 사용자들이 어떻게 게임을 하고 있는지 알아보는 사람은 별로 본 적이 없습니다. 사회적 네트워크에 가능성이 있다고 보십니까?

GZ: 네, 어느 정도 가능성이 있다고 봅니다. 제게 있어 페이스북은 친구들과 정보를 교환하는 곳이기도 하지만 양날의 칼 같은 존재라고 할 수 있습니다. 제 말은 미친 듯이 스팸 메일을 보내는 앱스나 게임에 대한 관심을 없애기도 한다는 것입니다. 이 점에 주의해야 합니다. 우리 회사는 수많은 앱스나 위젯을 사용자 주도형으로 만들어 사용자가 이용할 수 있도록 만들고 있다고 생각합니다. 사실 페이스북이 어느 방향으로 나아가고 있는지에 대한 저의 지식도 별 정보는 못 되겠죠, 하지만 애플리케이션과 같은 분야에서는 유용할 것이라고 생각합니다.