



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## XCOM의 새로운 버전 (Putting the XCOM in XCOM)

크리스 레모(Chris Remo)

가마수트라 등록일(2010. 08. 13)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/5987/putting\\_the\\_xcom\\_in\\_xcom.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/5987/putting_the_xcom_in_xcom.php)

4 월, 2K 는 PC 프랜차이즈 XCOM 을 1 인칭 슈팅 게임으로 재출시할 것이라고 발표했다. 이 게임은 1950 년대의 미국을 떠오르게 하는 세팅을 가진 전략 게임으로 출발했다.

Canberra 의 2K Marin's Australia(이전 Irrational Australia)에 의해 만들어진 게임은 최근에 Novato 2K Marin 과 협동하여 Irrational Games 의 오리지널 Bioshock 와 Bioshock2 로 이어진다.

크리에이티브 디렉터 Jonathan Pelling 이 설명하기를, 이 재출시는 고전 PC 게임의 전략 요소를 제거하는 것이 아니라고 하였다. 이 고전 게임은 3 년이 지나도록 열정적인 팬을 여전히 보유하고 있다. 대신에, 게임 기본 요소를 바꾸어서 똑같은 수준의 깊이와 느낌을 떠올리도록 시도하였다고 한다. 개발 팀이 어떻게 이 야심 있는 디자인 변화를 착수했는지를 알아보기 위해, 계속 읽기를 바란다.

**Australia 의 2K 는 XCOM 의 원동력이라고 들었다. 그리고 당신은 2K Marin 에 도움을 받는다고 들었다.**

Jonathan Pelling : 그렇다. 창의적인 방향, 아트 디렉터, 테크니컬 디렉터를 Australia 에서 구했고, 기본적으로 모든 디렉터는 Australia 에 있다.

그러나 우리는 Novato 스튜디오와 극도로 친밀하게 일하고 있고, 그들은 그들 자신의 그룹을 보유하고 있다. 알다시피, 분명히 BioShock 2 의 능력있는 사람들이 거기에 있고, 그래서 두 스튜디오 간의 협업이 필수적이다.

### **XCOM 라이선스로 얼마나 오랫동안 일해왔나?**

JP : 우리는 이 프로젝트를 5 년 동안 해 오고 있다. 사전 제작 단계에 많은 시간을 할애했다. BioShock 1 과 2 를 제작하는 동안 이러한 작업 환경이 구축되었고, 이제 드디어 BioShock 2 를 출시했고, XCOM 에 앞서서는 완벽한 결과라 할 수 있다.

### **그러면 얼마나 오랫동안 실제로 생산해 왔나?**

JP : 4 년 정도이다.



**사전 제작에 너무 많은 시간이 걸렸다고 생각이 되는데, 세팅이나 게임 컨셉, 디자인 등의 수정이나 반복을 거쳤었어야 했을 것이다. 전략적인 요소를 가지고 있는 50 년대 슈터 게임으로 어떻게 마무리 짓게 되었는가?**

JP : 전체 과정 중에 가장 강력하게 남아 있었던 한 가지 사실은 이 게임을 순수한 XCOM 게임으로 만들어야 한다는 생각이었다. 분명히 오리지널 게임에 대한 애정이 많았고, 우리가 이렇게 하는 것이 정당하다는 생각을 하지 않았다면, 우리는 이렇게 하지 않았을 것이다.

몇 년 동안, 수 많은 반복을 행했고, 수 많은 아이디어가 있었다. 그러나 그것들 대부분은 창의적인 면에 관한 것이었다. 그래서 제거의 과정을 거쳤고, 그리고 다양한 요소를 통해 지금의 결과를 가질 수 있게 되었다.

그러나 우리는 이것이 가장 강력하고 가장 호소력 있는 컨셉이라고 생각한다. 1950 년 대의 관점으로 매우 강한 시각적인 매력이 있다. 그러나 XCOM 게임은 항상 그래왔고, 이렇게 접근하는 것이 올바른 방법이라고 생각한다.

**온라인으로 가서 “이건 XCOM 이 아니다”와 같은 반응을 볼 때 힘들지 않았나? 얼마나 고민했나? 이것이 당신에게 짐이 되지 않았나?**

JP : 글썄, 인터넷에서 부정적인 코멘트를 읽는 것은 결코 즐겁지 않다. 게임에 관한 아주 드문 정보를 가지고 언급한 글을 볼 때, 그 반응은 그래도 이해할 만 하다.

내게 그렇게 큰 짐은 되지 않았다. 이 게임이 어떤 게임인지를 알고 있고, 사람들과 커뮤니케이션 하는 문제일 뿐이기 때문이다. 그리고 팬들이 이 게임이 XCOM 의 문법에 밀착되어 있다는 것을 깨닫기 시작한다면, 물론 미적으로 같다는 것은 아니다. 턴 제에 의한 전략 게임이 아니기 때문에. 그러나 여전히 핵심적인 사항은 유지되고 있다. 그렇다면, 두려움과 긴장감은 이러한 반감을 상쇄시킬 것이라고 생각한다.

**당신 말한 “핵심 문법”이라는 것은 원칙 같은 것인가?**

JP : 그렇다. XCOM 을 XCOM 답게 만드는 것이다. 감정적인 상태에 더 가까운 것이다. 게임을 하면서 느끼게 되는 것을 의미한다. 우리는 이러한 느낌을 게임에서 얻을 수 있도록 하는데 가장 노력을 많이 하고 있다. 핵심 매커니즘은 아니지만, 게임을 하면서 여전히 똑같이 느낄 수 있는 어떤 것으로 보일 수 있게 하고, 여전히 같은 느낌을 얻을 수 있도록 노력했다. 그렇지만, 많은 부분이 훨씬 근대적인 방식으로 바뀌었다.

**이 게임을 개발하기 이전에 XCOM 게임의 팬 이었나?**

JP : 물론이다. 10 대부터 게임을 해 왔다. 오랜 시간을 게임 플레이에 집중했고, 나는 정말 죽을 만큼 좋아했다. 나는 모든 시리즈의 모든 속편을 플레이했다. 그래서 이 전통있는 게임에 참여할 수 있다는 것에 정말 흥분했다.

**슈팅 요소와 전략 요소를 나누었는데, 둘 사이의 상호작용은 어떤 것 같나? 게임의 흐름을 쫓아가는 면에서 플레이어에게 어느 정도나 달려 있는가?**

JP : 플레이어가 선택하도록 하는 것은 이 게임의 주요한 특징 중의 하나이다. 분명히 XCOM 은 전략적인 요소를 항상 가져왔고, 이 반복은 전혀 다르지 않다. 당신은 당신의 베이스를 가지고 있고, 전략적인 결정을 할 것에 관한 것이 이 게임이다. 당신은 당신이 다룰 수 있는 여러 가지 자원을 가지고 있고, 기회를 가질 것이며, 게임 맵을 계속해서 움직일 것이다.

그리고 “나의 조사를 수행하기 위해, 내 조직을 운영하기 위해, 펀딩을 유지하기 위해, 필요한 재료를 구하고 리서치를 유지하기 위해, 위협을 물리치기 위해 지금 내가 할 수 있는 가장 올바른 것이 무엇인가”라는 것에 관하여 결정을 내릴 수 있게 될 것이다. 그래서 우리는 절대로 당신이 어떤 길을 가야 한다고 강요하지 않는다. 또는 이 미션을 지금 해야 한다고 강요하지도 않는다. 이 모든 것은 당신이 그 상황에 접근하고 있는 방법에 맞추어 당신 손 안에 있다.



**Total War** 는 큰 규모의 전략적인 요소로 프레임이 만들어진 또 다른 시리즈이다. 당신의 전략적인 결정의 실질적인 결과는 실시간 전략인 것처럼 보인다. 그 게임은 RTS 이고 당신의 게임은 FPS 이다. 여기에 유사점이 적용되는가?

JP : 음, 내 생각에는 일부는 맞고 일부는 아니다. 분명히 FPS 로써, 우리는 당신의 상황에 맞추어 두고자 많은 노력을 하고 있다. 그래서 우리는 전략적인 프레임워크를 가지게 되었지만 당신은 주인공의 눈을 통해 경험을 하고 있다. 결국 당신은 캐릭터를 통해 당신이 결정하고 당신이 걷고 있는 것이다. 우리는 탑 다운 뷰나 추상적인 뷰로 혼란스럽게 하지 않는다.

그러나, 게임은 흐름을 가지고 있어서, 두 단계에 걸쳐서 발생한다. 당신은 베이스로 가고, 전략적인 선택을 하고 나서 필드로 나서서 이러한 선택을 실행하게 된다. 즉, 당신이 엘레리움(elerium)을 수확하기를 원한다고 결정했다면, 이를 위해 당신은 조사를 하게 되고 알맞은 기술을 습득하게 된다는 것이다.

당신은 지도에서 이 결정을 하게 되지만 실제로는 직접 가서 쫓아가야 한다. 필드로 나가야만 하고 다른 기회를 찾을 수도 있으며, 방해와 다른 일이 발생하기도 한다. 어쨌든 궁극적으로, 모든 것은 당신에게 달려있다.

“내가 밀어버리고 엘레리움을 가져야 할까? 이것이 내가 할 수 있는 전략적인 결정인가?”라는 생각을 하고 있을 때를 즐겨라. 그리고 나서 엘레리움을 얻지 못한다면, 당신은 또 다른 어떤 것을 하게 될 것이다. 엘레리움이 당신의 리서치를 지속시키는데 중요한 역할을 하는 것이어서, 당신이 원하는 업그레이드를 할 수 없게 될지도 모른다. 그러나 당신은 어떤 기본기를 다지는 것에 대한 준비를 이미 한 것이다.

**나는 게임의 미학을 불러일으키는 정의된 내러티브가 있다고 생각한다. 전략적인 결정을 하는 것이 전적으로 당신에 달려있었다면, 아마도 여전히 어떤 일이라도 벌어질 것이라는 스토리가 기본적으로 있었을 것 같다.**

JP : 그렇다. 게임에는 내러티브의 줄기가 있다. 그리고 컨텍스트 밖에 살고 있는 캐릭터도 있다. 또한 당신은 이러한 사람들을 알아가게 되고, 사건은 의미있는 스토리 베이스 사건을 통해 당신 플레이 할 때 발생하게 될 것이다.

그러나 꽤 많은 이야기가 실질적으로는 당신의 액션에 의해 만들어진다. 그래서 적에 대한 조사는 주요한 내러티브를 이끄는 요소가 되고, 플레이어 활동의 핵심 중의 하나이다.

필드에 나갈 때 마다, 당신은 잘 모르는 적들과 마주치게 될 것이고, 그들과 싸우기 위해서 그들에 대하여 배워야만 할 것이다. 또한 그것이 많은 발견과 기술을 알게 되는 방법이다. 그러나 그것이 또한 게임의 많은 이야기를 풀어가는 방법이다.

이러한 것들을 알아가는 데에 내러티브 여행이 있다. 그들이 할 수 있는 것, 그들이 여기에 있는 이유, 당신이 그들을 멈추게 하는 방법 등에 대한 것들을 알아가야 한다. 스토리가 매우 플레이어 중심적이라는 결론을 가질 수 있는데, 이것은 플레이어가 얼마나 깊이 빠져 들고 싶은가의 문제라고 할 수 있다.

**당신이 미션을 완료했을 때 스토리가 끊어지는가, 아니면 게임 플레이 마일스톤에 의해 계속 이어지게 되는가?**

JP : 매우 체계적인 게임이기 때문에, 플레이어가 할 수 있는 것에 관하여는 완전히 스크립트 되어 있지 않다. 또한 플레이어가 다음에 얻을 수 있는 것에 대해서도 스크립트 되지 않는다. 그래서 우리는 플레이어가 얼마나 멀리 갈 수 있는지, 어떤 것을 획득할 수 있는지를 주시하고 이야기의 다음 조각을 풀 때 플레이어의 이러한 성향을 이용한다.



디자인 관점에서, 게임을 이처럼 만드는 것이 친밀감을 느끼게 하는가? 트리플 A 액션 게임 개발 수요를 바탕으로, 고 품질의 슈팅 게임을 만드는 것을 스튜디오에 요구하는 것이 충분한가? 플레이어가 수 많은 단계를 거쳐서 완료해야 하는 이런 게임 말이다. 당신은 기본적으로 함께 끼워 넣어야만 하는 2 개의 게임을 만들고 있다. 이것이 도전인가 아니면 디자인의 문제인가?

JP : 매우 큰 도전이다. 그리고 시스템 FPS 를 만드는 사람들이 많지 않다. 배움의 과정에 있지만 스크린에서는 매우 잘 될 것이라고 생각한다. 매우 신선한 어떤 것이며, 그래서 매우 XCOM 다운 것이기도 하다.

**개별적인 디자인을 이용하여 슈팅 요소와 전략 요소를 이끌어 내도록 하는가?**

JP : 그렇다. 우리는 Novato 와 긴밀히 일하고 있고, 그래서 우리는 최선을 다해 일할 수 있도록 분업을 해 두었다. 알다시피, 시간차도 있고, 모든 것에 차이가 있다.

필드 조작의 디자인 면을 이끌어 내는데 공헌해 온 팀이 있다. 그리고 Canberra 에서 스토리와 캠페인 쪽을 담당하고 있는 팀도 있다. 그러나 아주 친밀한 관계를 유지한다. 이러한 일들이 함께 진행되고 끈끈히 연결되어 있다는 것을 확실히 하는 것은 중요하다. 우리는 하나의 게임을 만들고 있으며, 그래서 우리는 어디에서 작업이 이루어지고 있는지를 확실히 해야만 한다.

그러나 매일 작업을 마칠 때, 사전제작에 많은 시간을 소비했고, 그래서 매우 강한 컨셉이 있으며 이를 실행하는 것이 정말 우리가 당면한 문제라는 것을 느낀다.