



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Rage 개발을 위한 창의적인 노력 (The Creative Intent of *Rage*)

브랜드 셰필드([Brandon Sheffield](#))

가마수트라 등록일(2011. 10. 03)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6500/the_creative_intent_of_rage.php

*Rage*는 id Software가 2004년 *Doom 3* 이래 첫번째 출시한 메이저 게임이다. 오랜 기간 동안 개발되었던 이 게임은 id Tech 5라는 회사의 독창적인 엔진 기술을 이용하였는데, 2011년 게임 개발에 활용되었던 대부분의 엔진과 달리 기술적인 경로를 가지고 있다.

가마수트라라는 일전에 전설적인 id 프로그래머인 John Carmack이 엔진 개발을 어떻게 결정했는지를 발표한 적이 있지만, 물론 그 당시에 전반적인 전체 이야기를 하지는 못했다. 이번의 인터뷰를 통해 id의 아티스트 Andy Chang과 CEO Todd Hollenshead와 *Rage*를 만든 개발의 전반적인 이야기를 들어보고자 한다.

먼저 언급해 두자면, 매우 성공한 *Fallout 3*는 1년 넘도록 출시되지 않았고, *Borderlands*는 그 후 1년이 지나서 출시되었다. 최근에 잘 나가는 서브 장르와 *Rage*가 경쟁을 하게 되었다면 어땠을까? 선구자적인 결정이라고 칭송받았을까, 아니면 비참한 최후를 맞았을까?

Hollenshead와 Chang은 인터뷰에서 이러한 질문에 대해서 아트와 디자인의 두 측면에서 개발 팀이 진정으로 바랬던 것을 설명함으로써 대답하고 있다.

사람들이 *Rage*를 플레이 할 것이라고 생각했던 *Rage*의 독특한 점이 무엇이라고 생각합니까?

Todd Hollenshead : 여러 가지가 있겠지만, 대부분 게임이 그러하듯이 “어떻게 생겼지?”라는 점에서 시작한다고 생각한다. *Rage*는 플레이하는 플랫폼과 상관없이, 어떤 다른 게임과도 유사하지 않다. 독특한 텍스처 환경을 가지고 있고, id Tech 5를 이용하고, “오 이거 물건이다”라는 생각을 가질 만한 비주얼을 제공하는 게임은 *Rage* 뿐이다.

또한 우리는 이제껏 개발했던 슈팅 장르의 클래식 요소에 다른 요소를 결합시켰는데, 게임 플레이를 할 때 부분의 합 보다 전체 게임이 도 밝아 보이게 되는 결합의 장점을 부각시켰다. “우리는 이것이 있다, 또 이것도 있고, 저것도 있다”라고 생각하기 보다는 “우리는 이런 점을 가지고 있는데, 다른 게임은 그렇지 않다”라거나 “저런 점은 우리 게임에 있는데, 다른 게임은 없다”라는 식의 리스트를 만들어서 체크해 나가면서 모든 요소를 게임에 포함시키려고 했다.



이 게임은 다른 게임과 달라 보인다고 생각하지 않는다. 내게는 이 게임이 *Borderlands*나 *Fallout*과 비슷해 보인다. 물론 기술적으로 들어간다면, 다르겠지만 말이다. 그렇지만 유사한 종류의 외관과 느낌을 가지고 있다고 생각한다.

Andy Chang : 게임 배경과 게임 재료를 우리가 어떻게 만드는데 대한 접근법부터 설명할 수 있겠다. 일반적으로 산이나 게임 요소를 만드는 프로그램을 순차적으로 이용하기 보다는, 독특한 지형을 만들 수 있는 독창적인 기술을 개발하여, 환경이나 게임 요소들이 덧붙여져 진 것처럼 보이지 않도록 하기 위하여 스탬핑 시스템을 활용하였다. 이 점이 우리 게임이 독특하다고 말할 수 있는 부분이다.

사람들이 정말 알아차린다고 생각하는가? 소비자 특면에서 말이다.

AC : 우리는 안다. 그리고 우리는 게이머이다. 시각적으로 훌륭하게 보일 수 있도록 많은 노력을 기울였고, 그리고 이것을 달성하기 위해 많은 생각을 했었다.

게임을 해 나가면서, 강도들이 너무나 예술적이라고 생각했다. 이들은 벽에 예술작품을 걸어 두기도 하고, 건물이나 조각품을 만들기도 하고, 다른 여러가지 것들이 있었다. 왠지 예술적인 식민지를 침략해서 살인을 하는 것 같다는 느낌이 들었다.

AC : 어떤 사람도 내게 이 부분을 지적했는데, 그는 내게 아티스트 중의 일부가 Burning Man에 다녀왔는지를 물어보았다. 그래서 나는 “아니다. 그렇지만 우리는 많은 Burning Man 그림을 보았고, 이 이미지를 머리속에 그려 넣도록 애썼다.”고 대답했다. 그리고 당신이 맞다. 이 강도들은 아티스트 같다. 그들은 쓰레기를 뒤져서 등을 발견하고, 충분히 밝다고 생각하고 그것을 집으로 가져가 장식을 하는 그런 부류이다.

게임의 신화적인 관점에서, 이들이 이렇게 예술적인 부류가 된 이유가 있는가?

AC: 예술적인 기질이 많은 사람들에 의해 만들어졌기 때문이다.

나는 *Borderlands*를 여러 번 플레이 했다. 이 게임이 출시되었을 때 화나지 않았나? 내 말은, 지금 이 게임을 위해 오랫동안 계획해 왔는데, 유사한 점이 많지 않았냐는 것이다. 오랜 기간 동안 게임 맵을 돌아다니고, 슈팅을 많이 해야 하고, 또한 미션 기반의 사이트 브랜치를 가지고 있는 선형적인 구조 등의 게임 내부 구조가 너무나 유사하다.

AC : 때로 나는 모든 슈팅 게임이 2차 세계 대전을 기반으로 하고 있었던 5, 6 년전과 같았다면 어땠을까 라고 생각하곤 한다. 그런데 이러한 상황이 벌어졌다고 생각한다. 기술은 “너 이거 알아? 현재 기술이 종말 이후에 게임을 할 수 있는 지점에 와 있다.”는 것과 같은 지점으로 이동해 있다.

우리는 이런 게임을 처음 고안해 낸 사람이 아니며, 다른 스튜디오 역시 같은 목적을 가지고 이 지점을 넘어 서려고 노력하고 있었던 것이 아닌가 생각한다. 종말 이후 테마에서 벗어나고자 할 때, 분명히 Road Warrior가 많아지게 될 것이다.

알고 있는 바 대로, 갈색은 어떤 것에도 어울리는 가장 손쉬운 색깔중의 하나이다.

AC: 갈색? *Quake*는 너무나 유명하게도 갈색 톤이다. *Rage*에 대해서 말하고자 한다면, 좀더 오렌지 색에 가깝다.

영화에서 오렌지나 블루를 사용하는 트렌드를 염두해 두고, 현재 대중 문화의 트렌드를 반영한 것인가, 아니면 자연스럽게 생각한 것인가?

AC : 절대 염두해 둔 것은 아니었다. 우리는 훌륭한 컨셉 아티스트를 많이 보유하고 있으며, 최초 컨셉을 진행하고 프로토타입을 만드는 동안, 우리는 우리가 알고 있던 것을 활용했다. 물론 우리의 예술적인 감각이 대중 문화를 반영하고 있을 수 있다. 그래서 아마도 트렌드를 따른 것처럼 보이는 것이 아닐까 생각된다.

시대 정신을 따르는 것 같다.

AC: 그렇다.

2시간 반 정도 게임을 하면서 내가 느낀 바로는, 게임이 전반적으로 선형적이라는 것이다.

AC : 이야기 그 자체는 분명히 선형적이다. 그렇지만 즐거움을 느끼고, 이동을 하고 돈을 벌게 되는 등의 여러 가지 순간들이 있다. 나는 경주만 즐기는 사람들을 본 적이 있다. 계속 해서 경주만 하는 사람들이었는데, 이들은 이렇게 하는 것을 좋아했기 때문에 이것만 고집했던 것이다. 어떤 측면에서는 “개방되었으나 규제되었다”고 할 수 있을 것이다.

TH : 주요한 이야기의 흐름이 있다. 그러나 게임 플레이는 이 흐름에 따라 규제될 필요가 없다. 내러티브는 있지만, 게임은 이 것에 의해 만들어지는 것일 뿐이다. 여러 가지 이야기가 있으며, 게임을 완료하기 위해서 주요한 흐름을 따라 갈 수도 있고, 따라가지 않아도 된다.

그리고 게임에는 Andy가 말했듯이, 임의적인 특성이 있는데, 몇 번이나 경주를 하고 싶어하겠는가에 대한 질문을 생각해 보자. 당신이 1등만 하기를 바라는 형태의 플레이어이기 때문에, 당신이 1등을 하는 것이 정말 중요한가? 게임이 당신이 3등 안에 들어야 한다고

규정하기 때문이다.



게임을 하는 동안 세, 네 차례 “음, 지금 이 길로 가서는 안될 거 같다”는 생각을 하게 되는 경우를 맞닥뜨렸음에도 불구하고, 완전히 선행적이지는 않다고 생각했다. 단지 갇혀 있다는 느낌을 받았다.. 대개는 이러한 경우에 살해 당했다.

TH : “그냥 돌아 다녀라” 라는 식이 아니라, 목적성을 가지고 하게끔 되어 있다. 게임의 핵심은 돌아 다니는 데 있지 않다. 당신이 차를 가지고 있는 이유 중의 일 부분도 이와 같은 것이다. 우리 게임은 방대한 환경을 가지고 있다. 당신이 황무지를 걸어 가고 있다면, 이것은 일어 날 수 있는 나쁜 일 중의 하나일 것이다.

당신이 황무지에서 죽는다면, 우리는 당신을 마을이나 어디로든 간에 이동시킬 것이다. 그리고 당신은 차를 다시 만들고, 물건을 채우게 될 것이다. “어딘 지도 모르는 곳에서 아무것도 못하게 되었다. 나는 다른 사람들에게 총이나 물건을 건네 받을 수 있게 될 것이다”라고 사람들이 생각하도록 두고 싶지 않았다. 그래서 우리는 황무지를 좀 더 활동적인 경험을 할 수 있는 곳으로 만들고자 하였다.

이것이 아이디어 였다 : 개방되어 있으나, 당신이 할 수 있는 의미있는 선택의 여지가 있다. 당신이 무엇을 하고 싶은가에 달려있다는 것이다. “이것은 첫번째, 이것은 두번째, 이것은 세번째”라는 식의 선순위 매기기는 필요하지 않다. 당신은 한번에 당신이 할 수 있는 여러 개의 미션을 가지게 될 수도 있다. 이것을 처리하는 순서는 당신이 선택하는데 달려있다. 게임이 의도하고 있는 방식 보다는 더 재미있을 수도 덜 재미있을 수도 있지만, 규제 받을 필요는 전혀

없다.

그러나 일단 당신이 어떤 것을 하게 되면 그것에 따라 당신에 개방되는 세상이 존재한다. 우리가 전체를 모두 개방해 줄 수는 없다. 예를 들어, 당신이 황무지 1 파트에서 2로 이동하면, 당신은 전진해야 한다. 다시 이 둘 사이를 왔다 갔다 할 수 없다.

의미있는 선택을 할 수 있도록 했다고 말했지만, 지금까지 그 선택이라는 것은 기본 적인 것 같다. “여기를 저장할 거니, 아니면 저장하지 않을 거니”나 “이것을 찾아라, 그것을 찾지 말아라” 등 이것은 마치 “미션을 받을 것이냐, 아니면 하지 않을 것이냐”와 같은 것 같다.

TH: 그런 면에서 언급해 보자면, 선택이라는 것은 “지금 이 시점에서 이것을 정말 하고 싶은가, 아니면 나중에 돌아와서 하고 싶은가를 생각해 보라”는 것과 같은 것이다. 또는 필요한 것인가를 생각해 보게 하는 것이다. 가령, 만약 당신이 고물 자동차를 가지러 가지 않는다면, 당신은 절대 차를 가지지 못하게 될 것이다. 그래서, “오케이, 당신은 이것을 할 필요가 없다”, 그렇지만 당신은 어떤 것도 가지지 못할 것이고, 갇히게 될 것이다라는 것을 의미하게 된다.

그러나 선택이라는 것은 좀더 규정지어져 있어서, 플레이어가 하고 싶은 것을 하고 있다는 생각을 주게 한다. 물건을 모으고 싶은가, 아니면 그것을 팔고 싶은가?

총을 가지기 위해서 물건을 팔고 싶은가, 아니면 더 좋은 총을 가지기 위해 돈을 쓰고 싶은가, 또는 나중에 총을 하기 위해서 저축을 하겠는가, 또는 게임에서 어떤 다른 방식으로 총을 가질 수 있을지를 두고 보겠는가? 당신은 팻보이 총알을 사고 싶은가, 아니면 공격용 라이플의 부품을 사고 싶은가?

이런 일들은 당신이 지금 하고 있는 행동에 게임이 어떻게 반응할 것인지에 영향을 미치고, 종국에는 당신의 경험에 영향을 줄 것이다.

게임은 충분히 유연해서 다음에 무슨 일이 벌어질지 여전히 학습하고 있다. 말 그대로, 지난 주 테스트에서, 우리는 당신이 고장으로 팻보이를 할 수 없다는 것을 알아차리지 못했다. 팻보이를 당신에게 주는 사람이 있는 곳에서 몇 개의 부가적인 퀘스트를 할 수 있다. 일단 이것을 받아 들이면, 많이 받을 수는 없지만 이것들을 팔 수 있는 좌판을 벌일 수 있게 된다.

그래서 당신이 이렇게 하게 되면, 게임 이면의 의도나 생각은 “내가 이것을 받아 들이겠다, 그리고 나는 이것들을 이용할 것이고, 이 곳에서 강도들을 잡을 것이다”라는 것을 의미한다. 그러나 영리한 플레이어들은 “이것을 좀더 많이 살 수 있을 것 같다”고 하면서 축적하기도 한다. 이렇게 되면 예상했던 일이 달라지는데, 당신이 훨씬 많은 강력한 총알을 가질 수 있게 되었기 때문이다. 이 총알들은 한번에 죽일 수 있는 총알인데, 이렇게 되면 전술을 바꿀 수 있게 된다. 내게 이것은 플레이어가 만들 수도 만들지 않을 수도 있는 게임 상의 다이나믹한 의미있는 선택의 아주 좋은 예로 보인다.



플레이어에게 일부의 자유를 주고 있는 것 같다. 원하지 않으면 어느 때는 대화를 하지 않을 수 있는데, 이것도 흥미롭다. 상점에 갈 때 마다, A 키를 누르고 원하는 물건을 가지고 거기를 떠나기 전에 상점원이 말하는 것을 기다려야만 했었던 적이 있다. 사람들이 들어야만 하는 대화가 특별히 있는가?

TH : 클릭으로 할 수 있는 일들이 있고, 클릭해서 놓쳐서는 알 될 중요한 사항이 있다. 어떤 경험을 하느냐는 디자인 적인 결정에 속한다. 내가 플레이를 해 봤을 때, 상점원은 “내가 판매하는 것들이다” 라거나 무엇을 말하던 간에 짧은 말이었다. 특히 당신이 그를 처음 만난다면, 그는 “거래를 이렇게 합시다”거나 거래에 관한 것을 당신에게 말할 것이다.

당신은 남부 억양과 영국 억양 및 다른 억양도 썼었다. 게임 신화적인 관점에서, 이것은 무슨 의미가 있는가?

TH : 강도 조직은 문화적으로 동질적인 경향이 있다. 그래서 예를 들어 Wasted Clan은 이들이 일종의 펑키한 락 성향을 가지고 있다고 만들었다. Union Jack 이나 다른 이런 종류의 것들을 경험해 볼 수 있다. 우리는 정말 다른 어떤 방법을 활용해서라도 특징이 있는 적을 만들려고 노력했고, 그래서 이들은 꽤 독특하고, 다르게 행동하며 다른 무기를 가지고 있고, 다른 지역에 거주하며, 다른 행동을 하고, 플레이어에게 다른 도전을 할 수 있도록 해 준다. 그래서 플레이어는 이들이 일반적인 강도일 뿐이라는 생각을 가지지 않도록 해 준다. 이들은 이렇고, 저들은 저렇다는 식의 생각을 할 수 있게 해 준다.

내가 처음에 좀 이상하다고 생각했던 점은, The Ark를 나와서 세상에 관해서 어떤 것도 알지 못한다는 것이었다. 이 사람들은 당신을 뽑았고, 내가 질문하고 싶은 것에 대해서 그는 말해 주고 있다. 주인공이 전반적으로 모든 사실을 알고 있지 못하는 것에 대해 어떻게 생각하는가?

TH : 우리는 조용한 주인공을 선호한다. 그는 때때로 “우!”와 같은 고통이 섞인 소리를 낸다. 그렇지만 이것은 정말 다른 방식의 재연이다.

*Rage*는 영화 장르와 비교해 보자마녀, 일종의 여름용 블록버스터 액션 물과 같다. 영화 안에 포함된 모든 것이 재미있다.

많은 액션이 과하고, 머리를 자르는 등의 액션이 포함되어 있다. 당신은 당신의 차로 황무지를 거쳐 타워를 올라가게 된다. 그리고 총돌을 일으키게 되고, 폭발이 발생하고 돌연변이를 만나게 되는 등의 모든 이런 종류의 일들을 경험할 수 있다.

그리고 우리는 당신이 행동을 할 수 있게끔 하는 모든 요소를 구비해 놓았고, 당신이 쉬거나 누그러지게 할 수 있는 것들도 만들어 두었다. 그러나 대화를 하는 나무나 휴식을 위한 것을 이용한다는 결정은 이런 종류의 게임에 한걸음 더 가깝게 다가오도록 하기 위한 것이다.

Wellspring 마을에 들어서서 어떤 이들이 “입 다물고 있어!”라고 말했을 때 특히나 재미가 있었다. 내가 뭘 더 할 수 있었겠는가?

TH : 우리들도 재미있었다.

Wellspring 에 대해서 또 재미있었던 것은 “여기 사람들은 이방인을 친절하게 대해 주지 않는다. 그들에게 말을 걸지 않는 편이 낫다”는 것이었다. 그런데 모든 사람들은 매우 친절했다. 내가 거기에 갔을 때, 모든 사람들은 “요즘 어때요? Wellspring에 온걸 환영합니다”라고 반겨주었다.

TH : 당신에게 관심을 보이는 몇 명의 사람들이 있다.

출킷 쳐다보거나 약간의 말을 걸어 올 것이지만, 대체로 모든 사람들이 “새로운 인물이군!”이라는 식이다.

TH : 게임의 특징 중의 하나인데, 게임을 하다 보면, 당신은 기본적으로 명성을 얻게 되고, 이를 통해 유명해지거나 그냥 이방인으로 취급받을 수 있다. 주제와 관련되어 말하자면, 당신이 Road Warrior처럼 말한다면, 종말 이후의 세상의 환경의 관점에서는 당신을 추앙해 줄 것이고, 이것은 게임 상에서 꽤 그럴 듯 하게 된다. 그러나 당신이 캐릭터를 일반인 처럼 만든다면, Buck Rogers처럼 된다. 시대와 장소를 초월해서, 그 만이 어떤 일을 할 수 있는 유일한 사람이 된다는 것이다.



왜 그가 유일하게 어떤 일을 할 수 있는 사람인가? 그는 살인하기를 좋아한다. 그러니까, 그런 부류의 사람이라는 건데, 그것 외에 또 뭐가 있는가?

TH : 물론 그렇기는 하지만, 나쁜 녀석만 죽일 뿐이다.

그렇다.

TH : 이것은 이야기에서 비롯된 부분적인 것이다. “너한테는 특별한 것이 있다”고 Dan Hagar가 말해준 것이 있다. 대부분은 Ark Program과 관련된 것인데, 당신이 유일한 사람이기 때문이다. 당신의 Ark는 결론적으로 지진으로부터 예정되지 않은 순간에 땅에서 나오게 되고, 이것에 대한 권한에 대해서는 아무도 모르는 채로, 당신을 제외한 모든 사람을 가지려 들 것이다. 그래서, 당신의 재생 능력… 그리고 당신이 키보스와 마우스 또는 컨트롤러를 잘 다룬다면, 당신은 *Rage*에서 1인자가 될 수 있으며, 이것이 당신을 다른 사람과 다르게 만들어 줄 것이다.

공격적이지 않은 일들을 할 수 있는 마을에서, 사람들이 하는 이야기를 듣고 흥미를 느꼈는데, 그들과 조금 더 함께 하고 싶었기 때문이었다. 클래식 일본 RPG 게임에서는 이런 일들을 진행하곤 한다. 이것은 꽤 흥미로운 선택이다. 이미 설명하기는 했지만, 이것에 대해서 좀더 말해 줄 수 있겠는가.

Th : 우리는 현명한 늑은 올빼미의 이야기를 믿는다 ; 그가 말을 덜 할수록, 그는 더 많은 것을 듣는다.

마을이 일방적인 정보 통로가 될 것이라는 것을 알고 있었음에도 불구하고, 어떻게 이러한

마을을 만들 생각을 했는가?

TH : 게임 구조를 만들면서, 플레이어가 관여할 액션의 경로를 만들고, 그들이 이야기를 어떻게 풀어갈지를 생각하고, 선택할 미션을 어떻게 할 것이며, 이것을 성공적으로 해결하고 마을의 사람들에게서 알아낸 것을 어떻게 이용할 것인가를 고민했다. “당신은 이방인이다. 머리를 숙이고 있어라”라는 식에서, 당신이 Ark 수트를 찾았을 때, 또는 좀더 많은 사실을 보게 되었을 때 “오 이제 당신에게 맞는 옷을 찾은 것 같군”이라는 반응을 얻도록 한 것이다.

그리고 나서 당신이 일을 하기 시작하면, 사람들은 그것에 대해 감사하기 시작한다. 당신이 Hagar Settlement로 돌아갈 때, 이들은 당신에게 다른 방식으로 반응한다. 이것이 게임의 전반에 깔려있다. 당신이 경험하는 만큼, Wellspring, Hagar Settlement를 돕는 일을 하여 명성을 얻는 만큼, 이 사람들은 그들의 태도를 바꾸고 당신에 대한 생각을 바꾸게 된다. 친구나 보호자와 같은 사람으로 당신을 대하게 된다.