



미래형 프로토타입 제작- <Immercenary> 개발사례

(Making a Prototype of the Future: The Development of *Immercenary*)

작성자: 존 슈파니아크(John Szczepaniak)

작성일: 9 월 19 일

최근 열린 7DFPS¹ 게임 잼에서 드러났듯, 인디 업계는 현재 직면한 창의성의 부진 상태에서 벗어나기 위해 1 인칭 슈팅게임 (first person shooter, 이하 FPS)을 출시하려 하고 있다. 그러나 이 장르 또한 정체 되어 있지는 않았다. 초창기인 1990 년대는 격변하는 실험의 시기였다. 이 점을 되새겨보기 위해 지금은 사용되지 않는 새 길을 개척하려 애썼던 초창기 타이틀을 평가해보는 것도 가치 있는 일일 것이다.

1995 년 3DO 용으로 출시된 <Immercenary>²는, 명실공히 1990 년대의 사이버 퓨처를 개척한 유사-다중접속 슈팅 게임이다. 이 게임은 인터넷이 막 대중에게 인식되기 시작하고, 3DO 가 시장에서 가장 강력한 콘솔이었을 때 출시되었다. <둠(*Doom*)>은 출시된 지 고작 2 년밖에 되지 않았고, <퀘이크(*Quake*)>, <하프 라이프(*Half-Life*)>, <울티마 온라인(*Ultima Online*)>도 몇 년 뒤에나 출시될 때였다.

¹참조링크:

http://gamasutra.com/view/news/173165/Indies_challenge_themselves_to_find_innovation_in_the_tired_old_FPS_genre.php#.UFi8fkSe4Vc

²참조링크: <http://www.mobygames.com/game/immercenary>

Immercenary [YouTube gameplay video³]는 새로 조직된 개발팀 파이브 마일스 아웃(Five Miles Out)의 야심찬 첫번째 프로젝트였다. 공동 창립자 크리스 스타슈크(Chris Stashuk)은 그래픽 디자인을 전공하고 Martin & Martin 에이전시의 아트 디렉터로 일을 시작했고, 작업 환경을 컴퓨터화했다.

“1992 년엔, 컴퓨터 그래픽의 잠재력이 실제 결실을 맺기 시작했습니다. 저는 디지털 환경에서 작업하기를 간절히 원했고 그 덕분에 파이브 마일스 아웃에서 일할 준비가 되어 있었던 것 같습니다.”고 스타슈크는 말한다.

그는 공동 창립자인 JD 로빈슨(Robinson)에 의해 새 회사의 설립 과정에 영입된다. “저는 JD 와 같은 대학에 다녔고, 협동 프로젝트도 몇 개 같이 했습니다. 그가 1993 년에 저를 찾아와서 자기가 세울 새 회사의 수석 아티스트 자리를 제안했죠.”

“그래서 저는 3D 스튜디오 Max 로 작업하며 3D 모델링과 애니메이션을 배웠습니다. 다른 프로그래머들과 비디오그래퍼들이 합류해서, <퍼펙트(Perfect)>라는 이름의 게임을 만들기 시작했습니다. 일렉트로닉스 아트(Electronic Arts)에서 제목을 <Immercenary>로 바꾼 것이고요.”

또한 텔레비전 프로덕션에서 퇴직하여 당시 작은 비디오 프로덕션 회사를 운영하던 말라 존슨 노리스(Marla Johnson-Norris)도 영입되었다.

그는 EA 가 어떻게 <Immercenary>의 기초공사를 했는지 설명한다. “내 친구 JD 는



³ 참조링크 : <http://www.youtube.com/watch?v=uU9-QvLQMbU>

*M.U.L.E.*의 제작자이자 Ozark Softscape 의 전설인 다니엘 분텐(Danielle Bunten)과 함께 일을 해 왔습니다. EA 의 프로듀서 짐 시몬스(Jim Simmons)가 JD 에게 이전 플랫폼으로는 불가능했던 비디오 처리방식을 쓸 수 있는 새 플랫폼에 기반한 게임 기획안을 만들 생각이 있냐고 물었고, JD 가 저를 포함한 팀을 새로 만들어 문서 작업을 하기 시작했습니다.

개발이 시작될 당시 3DO 가 아직 시장에 나온 것이 아니었다는 사실을 유념하는 것이 좋겠다. 콘솔 게이머들은 여전히 슈퍼 닌텐도(패미콤)와 세가의 메가드라이브/제너시스를 플레이하고 있었고, PC 용 FPS 의 시초라 할 수 있는 <둠>은 1993 년 말에나 출시되었다. CD-ROM 조차도 새로울 때였다.

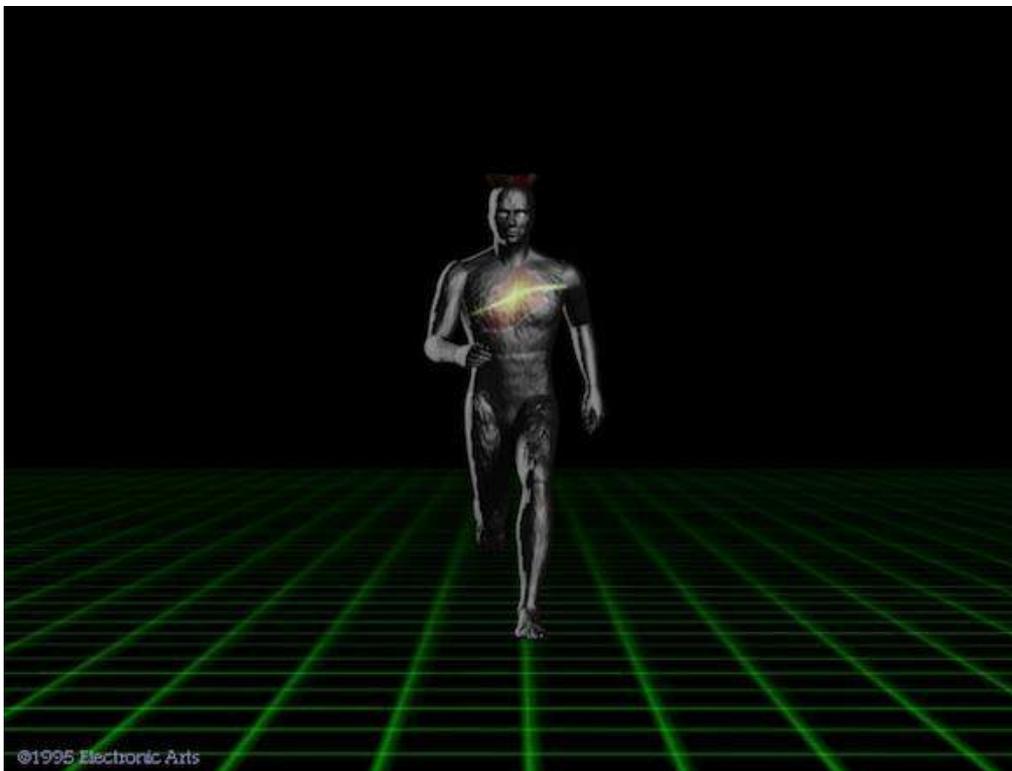
새 하드웨어를 만든다는 구상—플레이스테이션(PlayStation)이 3D 그래픽과 CD-ROM 을 콘솔 게임의 주류로 만들기도 전에 찾아온—은 스태슈와 그 팀에게 흥분되는 것이었다. “3DO 플랫폼의 출시가 임박했으므로, 우리의 모든 프로그래밍 개발 연구 자원을 3DO 플랫폼으로 출시하는데 할애하기로 결정했습니다. 당시로서는 거대한 잠재력을 보여주었으니까요.” 라고 그는 말한다.

현재의 FPS 개발은 하드웨어의 발전에 좌우되는데, 이는 1990 년대 초반 <Immercenary>도 마찬가지였다. 존슨 노리스는 몇몇 기술에 대해 이렇게 설명한다: “우리는 플랫폼의 성능을 보여주기 위한 계획을 세웠고, EA 가 이것을 받아들여서 개발에 필요한 투자를 받을 수 있었어요. 직원을 고용하고 일을 주었죠. 저는 비디오나 필름을 빠르게 전송할 수 있는 기능에 초점을 맞췄습니다.

“우리는 캐릭터를 비디오와 필름 시퀀스로 찍어서 게임 환경 안에서 형상화된 이미지의 질을 시험해 보았습니다. EA 에서 나와 우리와 일하게 된 필름 전문가가 있었거든요. 그러다가 결국엔 필름 대신에 고화질 비디오를 사용하기로 했습니다-- 더 적은 비용으로 동일한 결과물을 내 놓았으니까요.”

급성장하는 장르

<Immercenary>는 3DO 전용이었는데 3DO의 비교적 낮은 보급률 때문에, 실제로 게임을 플레이해 본 사람은 극소수이다. 게임은 유체이탈을 통해 과학자들이 미래의 지구와 소통하게 되었는데 퍼펙트(Perfect)라는 이름의 거대한 가상현실 네트워크가 인류를 속박하고 있었다는 것을 전제로 하고 있다. 플레이어는 초능력을 가진 가상 현실의 군인으로, 의식을 미래, 즉 Perfect 안으로 침투시켜 시스템을 멈추고 그 안의 모두를 구해내야 한다.



어떤 사람들에게는 이 게임이, 몇 년 후에 나온 영화 매트릭스(The Matrix)에 1990년대 초반의 가상현실 영화 론머맨(The Lawnmower Man)의 싸구려 미학을 접목한 것처럼 들릴 지도 모르겠다.

존슨 노리스가 확인해 주었듯, 개발팀은 대중 매체의 영향을 받았다. "가장 영감을 주었던 것은 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 스노우 크래쉬(Snow Crash)⁴라는 책이었습니다. 완전 대박이었죠! 마치 매트릭스 한참 전의 매트릭스 같았습니다. 우리는 영감을 얻기 위해 어마어마한 양의 SF 영화를 보고, 그래픽 노블을 읽었습니다.

존슨 노리스의 말에 따르면, 현실 세계에서 인터넷이 성장하는 것 또한 팀에 영향을 주었다고 한다: "우리는 오래된 헛간에서 천천히 돌아가는 선풍기와 함께 '잠에서 깨는 장면'이 게임에 나올 때, 고급 기술과 환상적인 가상 세계를 통해 현실 세계의 더럽고 때가 탄 느낌이 대비되길 원했습니다.

"플레이어가 앞뒤로 움직인다는 아이디어가 마음에 들었어요. 가상 세계는 매혹적이고, 슈퍼 히어로 아바타가 되는 것은 끝내주는 기분이지요. "현실 세계"를 떠나는 것은 어려운 일이 아닙니다. 자유와 자기 결정권이 없어진다는 드러나지 않은 대가가 있음에도 말이죠."

기능적으로는, 이 게임은 층계와 엘리베이터로 걸보기 높이감을 부여한 <둠>보다는, 평면을 사용한 <울페슈타인 3D(Wolfenstein 3D)>에 더 가깝다. 오늘날까지 <Immercenary>를 차별화하는 것은, 이 게임에 거대하고 진화하는 도시 위에 펼쳐진다는 점이고, 이를 계속 디스크에서 읽어들이는 점이다 (어림잡아 1 제곱마일 정도 될 것이다). 보스가 사는 건물 안으로 들어가지 않는다면 로딩 구역도 없다.

⁴ 네트워크에서 사용자를 나타내는 그래픽 표현으로써 '아바타(avatar)'라는 용어를 대중화한 작품



도시를 잠식하고 있는 것은 알고리즘(algorithm)에서 따온 “리즘(Rithm)”이라는 255 단계의 적들이다. 이 적들은 다시 5 단계의 하위 랭킹으로 나뉘어 있고 (255 단계에서 12 단계까지), 11 단계에서 1 단계까지는 보스로 구성돼 있다. 어느 단계에서든 리즘을 죽이면, 그들은 영구히 사라진다. 이것은 적의 수를 줄여서, 도시를 소개할 수 있다는 뜻이다. 또한 Goner(다각형 polygons 으로 만들어졌기 때문에)라고 부르는 256 번째 등급의 적이 있는데, 이 것들은 계속해서 무작위로 리스폰되는 총알받이 역할을 한다.

기이한 미래과거

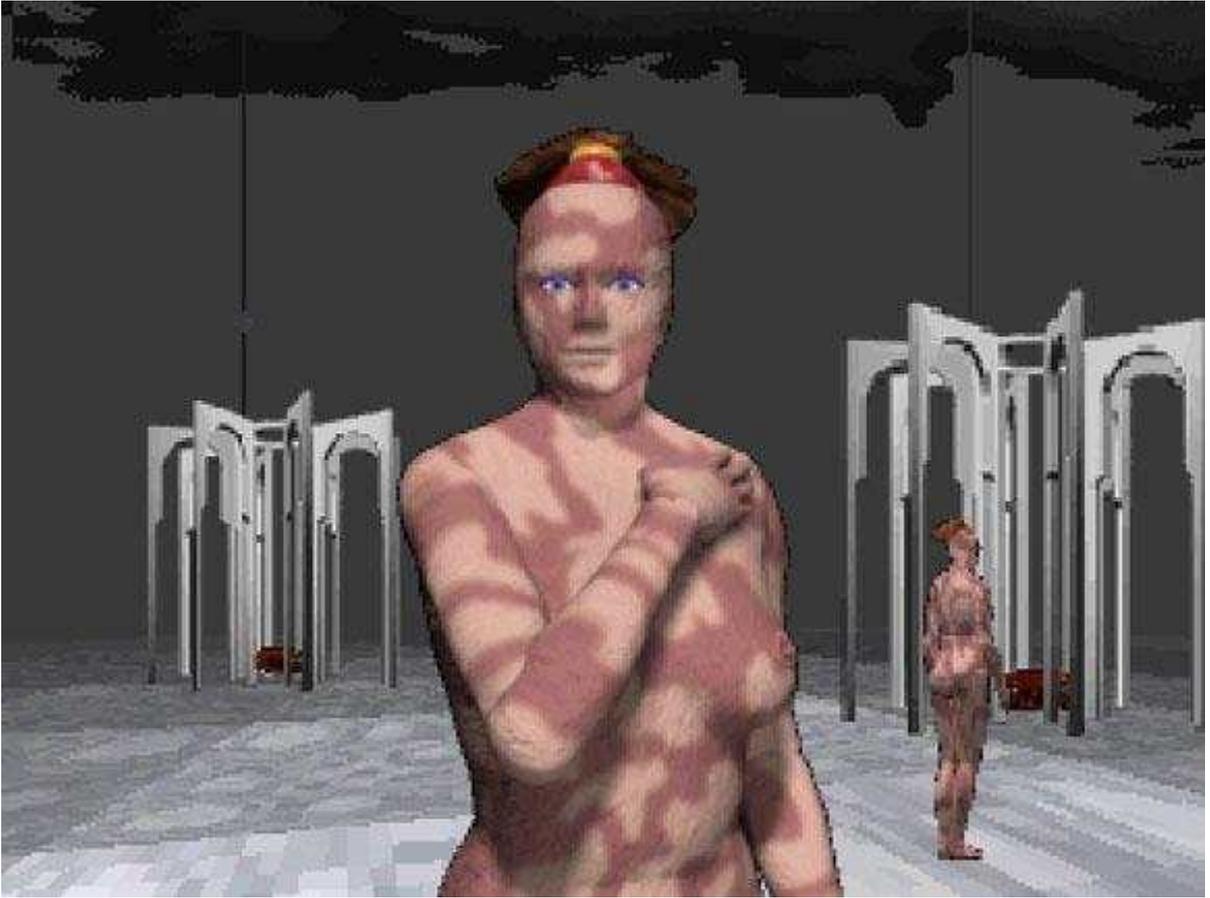


유사-온라인이라는 요소의 고유한 특성을 접하고 나는 스태숙에게 모두에게 개방된 인터넷이란 어떤 것인지, 또 초창기의 온라인 게임 공간이란 어떤 것인지에 대해 물었다. “우리는 지금 ‘온라인’이라고 불리는 것의 미래와 강하게 연관되어 있다고 느꼈습니다. 인터넷은 아직 걸음마 단계였지만 막강한 잠재력이 있음을 쉽게 알 수 있었습니다. 전통적인 게임에 관한 한, 우리 모두 D&D와 다른 롤플레이밍 게임에 탐닉했었어요. 저는 그러한 지능적 게임 중 몇몇이 <Immercenary>에 영향을 주었다고 생각합니다.”

<Immercenary>를 플레이할 수 있었던 사람들에게, 실로 괄목할만한 RPG 와의 연관성이 있다. 적을 죽이면 눈송이 같은 전기방전이 한 덩어리 생성되는데, 이를 수집하면 경험치처럼 작용해서 체력, 공격력, 방어력 등의 스탯을 올려준다. 목표는 보스(각 보스는 맵에 붉게 표시되어있다)에게 도전할 수 있을 만큼 강해질 때까지 낮은 레벨의 적들과 처치하는 것이다.

“샌드박스(sandbox)”나 “최신 게임플레이”와 같은 모호한 단어는 이것을 충분히 설명해주지 못한다. 최종 보스 세 명을 빼 놓고는, 플레이어는 어디든 갈 수 있고, 어떤 아이템든 모을 수 있으며, 언제라도 누구와라도 싸울 수 있다. 완벽히 개방돼 있다. 적을 조종하는 인공지능 또한 꽤 영리하다. 몇몇 적은 짝을 지어 사냥을 하기도 하고, 다른 적들은 총알받이인 Goner 를 병풍처럼 둘러치기도 한다. 심지어 다른 랭크의 적들이 당신이 다가가는 것도 잊고 서로 싸우는 모습을 볼 수도 있다. 놀랍도록 잘 돌아가는 디지털 생태계인 것이다.

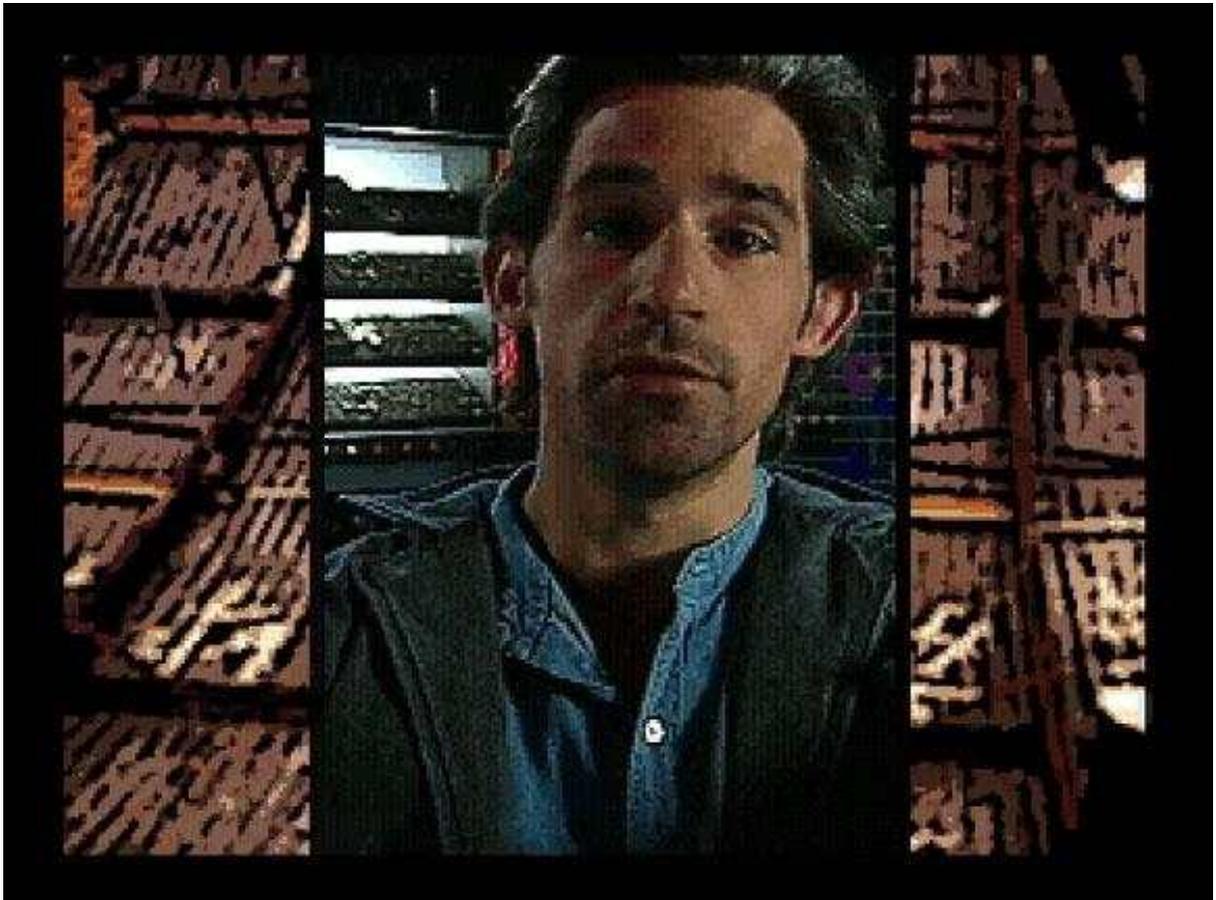
“우리는 새로운 3DO 플랫폼을 활용하여 호소력있는 작품을 개발해 내려고 했었습니다.” 스타속은 이렇게 회고한다. “텍스처 매핑과 비디오 삽입 양쪽을 통해, 정말 풍부한 경험을 제공했다고 생각합니다. 지금 보면 상대적으로 저품질 그래픽이지만, 그때에는 제대로 먹혔습니다.” 실제로, <Immercenary>는 최근의 히트작과 비교하면 고풍스러워 보이지만, 1995 년 당시로는 초현실적인 풍경, 광활한 공간, 그리고 완전한 자유도는 인상적이었다고 해야 정당할 것이다.



“우리는 지극히 영화 같은 경험을 제공하고 싶었습니다”, 라고 스타속은 말한다. “시각적인 동시에 심리적인 투기장에서 분위기가 고양되는 경험 말이지요. 많은 사람들이 이 게임의 특이한 매력에 대해 이야기했고, 심지어는 꿈에 나오기까지 했습니다. 당시의 다른 전투 기반 게임과 달리, 이건 완전히 다른 놀이였어요. 어떤 면에서는 알 수 없다는 점 자체가 흥미로운 부분이었다고 생각합니다. 도시의 광대함으로 인해 도심 속 사파리같은 느낌이었습니다. 이것이 예측과 긴장이라는 근원적 감각을 창출해 냈습니다. 너무 노출되어있다는 느낌을 주는 거죠.”

성격의 디지털화

이러한 긴장을 상쇄해준 것은 DOAsys 라는, 도시 가운데에 위치한 중립 치료 구역이다. 여기서 플레이어는 안전하게 체력을 회복하고 보스를 포함한 다양한 온라인 유저와 채팅을 할 수 있다. 프리-렌더링 된 배경 위에 실제 촬영된 배우가 등장하는데, 몇몇은 권위를 강화하기 위해 공격적으로 말하기도 하고, 다른 사람들은 세계의 배경을 설명하거나 라이벌 보스를 무찌르기 위한 미묘한 단서를 주기도 했다. 각각은 뚜렷이 구별되는 성격을 지니고 있었다.



재미있게도, 배우들 중 일부는 파이프 마일스 아웃의 직원이었고, 그 중에는 회사의 공동 설립자인 JD 로빈슨도 포함되어있었는데, 그는 박스 뒤에서 등장하는 플레이어의 전임자 역할을 맡았다. "우리 모두가 게임 캐릭터를 재현하는 일을 즐겼다고 생각합니다." 게임에서 카멜레온(Chameleon) 역할을 맡았던 스타축이 말한다.

존슨 노리스는 1990 년대에 배우들의 모습을 디지털화하느라 겪었던 어려움을 이렇게 설명한다. “캐릭터의 움직임을 살리기 위해 우리는 러닝머신을 사서 Ultimatte 그린 페인트⁵로 칠했어요. 우리 건축 엔지니어가 그 주변에 수영장의 텍처럼 거대한 단을 만들어 역시 Ultimatte 그린 컬러를 입혔죠.

“지역 CBS 계열사의 스튜디오를 빌려서 배경을 칠했습니다. 각 앵글에 필요한 만큼 단을 회전시키고, 캐릭터들에게 대표 동작과 달리기 동작을 하게 했습니다.

“딱 알맞은 장면을 포착하기 위해 모든 프레임을 확인했던 것은 절대 잊지 못할 겁니다. 캐릭터들은 무척 창의적이었고, 재미난 음성과 동작을 선택할 수 있도록 해 주었죠.”



⁵ 영상 작업시 합성을 위해 배경에 사용하는 그린 컬러

존슨 노리스에게 게임의 창의적인 성공은 환상적인 팀이 있었기 때문이기도 했다 “켄 허벨(Ken Hubbell)이 진행 계획을 리드하고 엘튼 프루잇(Elton Pruitt)이 게임 스토리를 써서 우리를 목표에 집중할 수 있도록 해줬어요. 크리스토퍼(Christopher)가 만들어낸 캐릭터와 환경 디자인은 안성맞춤이었죠 -- 당시로선 야심 찬 작품들이었지만, 개발적인 측면에선 현실적이었으니까요.

“JD 는 영민한 사람이었어요. 팀에 미치 게이트(Mitch Gates)라는 훌륭한 메이크업 아티스트가 있었는데, 덕분에 캐릭터들이 생명을 얻게 됐죠. 프로그래머들은 집중해서 일했고, 재능도 있었어요. EA 와의 만났을 때, 짐 시몬스가 실현 가능한 게임 개발 계획을 세울 수 있도록 우리를 도와주었습니다. 진짜로요. 모든 것이 순조로왔습니다 -- 시간도 잘 지켰고 예산도 넘지 않았죠.”



흥내가 아닌 진짜 온라인으로

회사는 다시는 이렇게 야심 찬 프로젝트 작업을 할 수 없었다. "이후 우리는 EA 용으로 소소한 게임을 개발했습니다만, 어떤 것도 <Immercenary>의 규모엔 미치지 못했습니다." 라고, 내부 스튜디오를 키우고 다른 개발자들을 받았던 퍼블리셔 존슨 노리스가 말한다. "파이브 마일스 아웃 같은 팀에게 외주를 주는 일이 없어졌어요."

스타속은 이렇게 설명한다. " <Immercenary>가 출시된 뒤에, <샐터그리드(Shattergrid)>라는 게임을 만들기 시작했습니다. 대기권의 하층부와 도시 환경을 비행하는 우주선을 조종하는 게임이었죠. 짧은 데모를 만들었고, 인트로 시퀀스와 우주선 모형도 만들었어요. EA 에 출시를 타진해 보았으나, 계약은 성사되지 않았습니다. 이 시기에 3DO 플랫폼의 짧은 수명이 이미 다 했음을 깨달았죠." 개발자들은 개발을 관두고 인터넷 서비스 제공으로 전업을 했습니다."



"<Immercenary>의 PC 버전을 만드는 데도 관심이 많았습니다." 존슨 노리스가 말한다. "하지만 게임이 3DO 용으로 특화되어 개발되었기 때문에, 현실적이지 못했습니다." 3DO의 판매가 저조하고 사용자 수가 적은 때문에, <Immercenary>는 뒤이어 개발된 FPS에 영향력을 미치지 못하는 못하였다. 대중에게 알려지지 못한 안타까움을 더욱 가중시킨 것은, PC 용으로 무료 다운로드가 가능한 FreeDO 에뮬레이터가 다른 판매용 3DO 디스크는 잘 실행했으면서도 <Immercenary>는 제대로 실행하지 못했다는 점이다. 텍스처가 사라지고 자주 다운되었다. 게임을 하고 싶은 사람은 3DO 시스템을 구입해야만 했다.

나는 두 명의 <Immercenary> 제작자에게 가장 기억에 남는 일이 무엇인지 물었다. 스타숙은 이렇게 대답한다. "우리 모두가 서로의 창의성을 끌어냈던 방식과, 비

전통적으로 이 작업에 착수했던 것이 독창적인 결과물을 만들어 낸 것이라 생각합니다. 우리는 설립 기반이 탄탄한 대규모 스튜디오가 아니라 그저 열정 있는 사람들끼리 모인 작은 팀이었습니다. 저는 이런 역동적인 팀에 일원이 되어, 많은 것을 공유하고 배울 수 있었다는 것이 자랑스럽습니다.”



“파이브 마일스 아웃은 방끼리 모두 연결되어 있는 옛날 집 같았어요.” 존슨 노리스가 말한다. “저는 크리스토퍼가 열대우림 지역의 음악을 들었을 때가 기억이 납니다. 크리스토퍼와 다른 그래픽 아티스트, 코더들이 다 컴퓨터 앞에 앉아 일을 하고 있을 때였죠. 정말 대단한 기분이었어요. 다른 기억은 제 침실에 있던 맥 스테이션에 관한 것인데, 덕분에 자는 동안에 장면을 렌더링할 수 있었죠. 알람을 맞춰놓고 렌더링이

완료될 시간에 일어나, 뭔가를 고치고, 다시 렌더링 작업을 걸어놓고 또 자곤 했습니다.
행복한 시간이었어요!”

Copyright © 2012 UBM Techweb