

# ‘구 공화국 기사단’의 전투시스템 개발과정 해부

## 바이오웨어 작 ‘스타워즈’

60시간 RPG 내에서 새로운 종류의 전투 시스템을 만들어 내기란 두려운 일이다. 전투 시스템과 데이터 구조, 게임 중 대상간의 복잡한 상호 작용으로 인해 이러한 시스템의 시각화는 까다롭다. 하지만 BioWare가 최신 타이틀인 ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’에서 바로 이 일을 해냈다.

**Casey Hudson** | ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 프로듀서 겸 프로젝트 디렉터를 담당했다.

**Ray Muzyka** | BioWare의 공동 CEO이며 ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 실무 프로듀서를 맡았다.

**James Ohlsten** | ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 수석 디자이너였다.

**Greg Zeschuk** | BioWare의 공동 CEO이며 ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 실무 프로듀서를 맡았다.

스타워즈: 구 공화국 기사단(KOTOR)의 개발 과정에서 사용된 디자인 결정과 프로젝트 관리 방법은 발더의 문(Baldur's Gate) 1, 2와 Neverwinder Knights, 그리고 MDK2 등의 과거 프로젝트에 참여했던 뛰어난 스태프들의 경험을 토대로 구축됐다.

우리는 전투 시스템을 위해 높은 목표를 정했다. 우선 과거 BioWare RPG의 재미를 극대화하고 그 때 얻어진 경험을 최대한 활용하기로 했다. 더불어 전투 시스템이 영화 스타워즈 만큼이나 흥미진진하게 보여야 했다. 마지막으로 전투 시스템과 게임이 전반적으로 접근이 쉬운 하나의 인터페이스로 기능해야 했다. 스타워즈를 좋아하고 X박스나 PC 게임을 좋아하거나, 또는 콘솔이나 PC RPG를 좋아하는 플레이어라면 누구나 KOTOR의 전투 테크닉에 재미를 붙이도록 하려 했다.

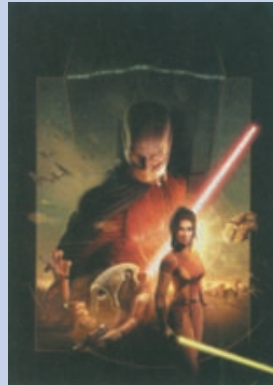
## 올바른 선택

**1. 경험을 쌓은 팀.** 새롭고 독창적인 시스템을 구축하는 일은 아무리 시간을 들여도 어렵지만, 가장 가치 있는 자산은 과거에 비슷한 작업을 시도해 본 적이 있는 사람들로 구성된 팀이다. 다행히 KOTOR의 고위 팀원들은 발더의 문 원판에서 경험을 쌓았는데, 이 게임에서 우리는 처음으로 RPG 전투를 새롭게 묘사한 놀라운 게임을 만들 수 있는 공정을 개발했다. 발더의 문 1, 2편을 개발한 후 Neverwinder Knights와 두 시리즈의 확장판을 통해, 우리는 다양한 게임 시스템을 개발하는 과정에서 단련된 매우 강력한 그룹을 훈련시켰고, 일정한 기간 동안 다수의 각기 다른 전투 모델을 원형화 시켰다. 이 경험과 더불어 소수는 콘솔 개발(드림캐스트와 PS2용 MDK2)에 뛰어 들었고, 우리는 함정을 탐험하고 대규모의 메인스트림 콘솔 RPG에 대한 보상에 필요한 경험을 모두 갖춘 팀을 얻게 되었다.

이전의 타이틀에 사용된 개별 라운드 기반 시스템을 사용하여 팀의 경험을 최대한 활용했다. 더불어 던전 드래곤 D20 시스템을 사용하여 만족스러운 종류의 편 기반 전투

## 게 임 데 이 터

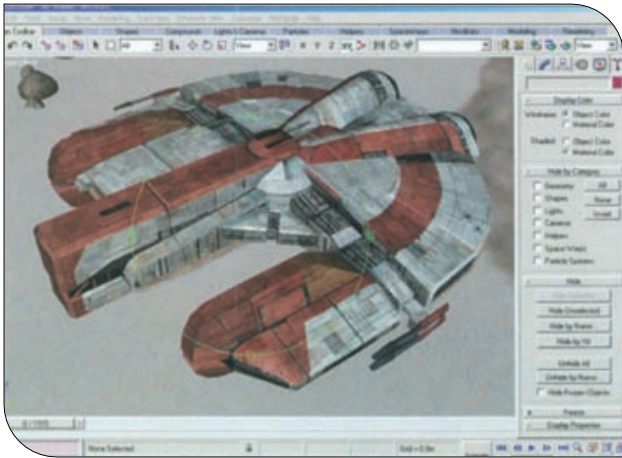
발매처 :  
LucasArts  
상근 개발자 수 :  
초기 20명, 전성기 70명  
외부 인원 및 하청 인원 :  
15명, 목소리 5명, 음향 효과 및 음악 8명  
개발 기간 :  
3년  
발매일 :  
X 박스용 2003년 7월  
PC용 2003년 가을  
플랫폼 :  
Xbox 및 PC  
개발 하드웨어 :  
GeForce 3 또는 4 그래픽 카드를 탑재한  
Dual 1600+, 512-1024 MB RAM  
사용된 개발 소프트웨어:  
Visual Studio.NET, Borland C++  
Builder, 3DS Max, Photoshop  
주목할 만한 기술:  
BioWare Odyssey Engine



를 창조하는 경험을 얻게 됐는데, 바로 이것이 KOTOR에서 모방하고 싶어했던 것이다. 스타워즈 D20 룰의 개별 라운드 기반 시스템을 기반으로 함으로써, 이러한 순환을 재 창조하려 애쓰지 않았다. 대신 과거에 이어져 온 것들을 토대로 이 특별한 게임을 위한 새로운 목표에 맞게 조절했다.

우리는 플레이어에게 한층 액션 위주의 경험을 제공하기 위해 고도로 안무화 된 전투 액션을 추가했다. Neverwinder Knights에서 이와 유사한 작업을 해보지 않았더라면 이 분야에서 성공하기 훨씬 어려웠을 것이다. 스타워즈에서는 다수의 경험 없는 신규 인원들이 작업했다는 사실에 주목하는 것도 가치가 있다. BioWare의 매트릭스는 신입 팀원과 경험 많은 팀원을 혼합해 효율적인 그룹을 구축하는 것이다.

**2. 메인스트림 플레이어에 초점을 맞춘다.** 우리의 가장 중요한 목표 중 하나는 폭넓은 교차 플레이어들이 사용하기 쉬운 전투 시스템을 만드는 것이었다. LucasArt의 스타워즈 브랜드를 극대화한 덕분에 게임이 광범위한 주목을 받은 사실을 알고 있던 우리는 (숙련된 RPG 팬 뿐 아니라) 모든 유형의 플레이어들이 게임에 푹 빠져 즐기도록 하고 싶었다.



이를 위해, 과거 우리가 만들었던 보다 전통적인 PC RPG의 부감 쇼트가 아니라 어게 너머 쇼트로 시작하는 방법으로 주변을 영화처럼 보이도록 했다. 또한 다른 주류 게임들처럼 생생한 액션으로 가득 차 있으면서도 단순한 인터페이스로 조작할 수 있는 전투가 필요했다. 이러한 목표로 인해 시스템 및 인터페이스가 과도하게 복잡해지거나 QA로부터의 피드백에 무게가 실리거나 전투 시스템의 특정 부분을 사용하기 쉽도록 테스트에 초점을 맞추지 않도록 했다. 전투 시스템의 개발 과정에서 새로운 관점의 사용성 테스트가 큰 부분을 차지했다.

또한 스타워즈 D20의 룰을 조절해 비디오 게임 설정에서 플레이어와 룰 사이의 상호 작용을 간소화 시켰다. 다행히 LucasArt가 우리의 노력을 지지한 덕분에 주류 팬들의 조작성에 대한 관심과 D20 룰에 대한 우리의 관심 사이의 균형을 맞출 수 있었다.

마침내 썩 팬층계 나온 전투 시스템을 보고 우리는 놀랐다. 언뜻 보기에는 전투가 복잡한 듯 하지만 대다수의 사용자들이 게임을 끝내기 전에 시스템을 마스터했다. 이전에 룰 플레이 게임을 해 본 적이 없는 사람들로부터 이 게임에 대한 긍정적인 피드백을 받았다.

**3. 전투 구성.** 이 전투 시스템 각각의 캐릭터마다 개별적인 라운드를 특징으로 하지만, 전투원들이 엄격한 교대 시스템을 통해 차례로 돌아가는 것으로 보이도록 하기는 싫었다(각각의 전투원이 예의 바르게 차례로 돌아가며 상대방의 머리를 커다란 클립으로 가격하는 이것을 우리는 애고스럽게 ‘caveman combat’이라고 부른다. 스타워즈 블래스터나 라이트세이버 전투의 흥분을 포착하기 위해서는 액션이 가능한 한 유연하게 보여야 했다.

이러한 종류의 리얼리즘을 달성하기 위해 전투 애니메이션을

즐길 수 있는 “안무 애니메이션”을 활용했다. 각 캐릭터가 한 명의 적에게 간헐 특정 라운드 부분을 위해 공격하고 다른 라운드 부분은 방어하는 것이다. 따라서 애니메이션은 1.5초의 안무 시퀀스로 만들어졌으며, 한쪽이 공격 자세를 취하면 방어자는 그에 해당하는 방어 동작을 취하도록 했다. 필연적으로 전투원들의 상호 작용 간에 전투 액션이 미리 결정되고 동기화 됐다.

즉 이것은 캐릭터들이 우리가 영화에서 보는 전투 동작을 사실상 모두 할 수 있다는 의미이며, 각각의 공격을 방어자의 애니메이션과 함께 안무함으로써 캐릭터들이 돌거나 공중 제비를 하거나 짹짹 라이트세이버를 휘두르면서도 실제로 상대방과 상호 작용하는 것으로 보이도록 한다.

무기 종류를 결합하기 위해 여러 개의 애니메이션을 만들면 지나친 반복이 억제된다.

안무 애니메이션은 개발 과정에 있어서도 효과적이다. 두 캐릭터 모두 3DS Max로 연결되므로 애니메이터는 애니메이션이 게임에서 정확히 어떻게 보일 것인지 알고 있었고 시스템의 스트리밍 과정과 애니메이션의 조화까지 파악할 수 있었다. 하지만 여전히 게임 엔진의 맥락에서 모든 전투 액션을 검토해 x박스나 PC 엔진 내부에서 플레이백의 미묘한 차이를 발견해야 했다.

**4. 인터페이스의 반복.** ‘스타워즈: 궁화국 기사단’의 초기 디자인 단계에서, 우리는 많은 생각을 메인 인터페이스와 게임 조작 방법에 투영시켰다. 전략적인 편 위주의 콘솔 RPG를 만드는 과정에서 새로운 접근법을 취했으므로, 실제 게임 상황에서 경험해 보기 전까지는 인터페이스 디자인을 확신할 수 없었다. 과거의 여러 프로젝트에서 얻은 교훈 대로, 우리의 첫 번째 인터페이스 시도는 (두 세 차례의 대대적인 교정과 여러 차례에 걸친 각 교정 내용의 소규모 반복을 포함하여) 단순히 반복 되풀



이 과정을 시작해 프로젝트가 완료될 때까지 지속하는 것이 전부였다.

첫 번째 인터페이스 버전은 조잡해서 우아함과 단순성이 부족했는데, 나중에야 그것이 필요하다는 것을 깨달았다. 전투 액션 세트를 각각의 버튼에 첨부했는데, 이 때문에 전투 선택 메뉴가 상황 위주로 됐다. 일반 플레이어에게 복잡함은 혼란을 준다.

E3 2002에서 이전에 경험하지 못한 최초 인터페이스와의 싸움을 지켜본 팀장과 QA를 비롯한 기타 고위 팀원들은 메인 인터페이스에 대해 모두 알려진 우려를 기록하는 데 시간을 보냈는데, 그 결과 플레이어로 하여금 전투 중에 그 세계와 상호 소통하도록 하는 방식을 근본적으로 변했다.

이 피드백을 계기로, 우리는 보다 견고한 플레이어 조작용 프레임워크를 만들기로 결정했다. 플레이어는 전투 모드로 들어갈 경우에만 적과 상호 소통할 수 있는 것이다. 전투 모드로 들어가면 카메라는 적대적인 상대에 초점을 맞추고 적대적이지 않은 상대는 선택할 수 없다. 더불어, 항상 보이는 전투 액션 메뉴의 형태로 가능한 전투 액션을 플레이어에게 설명하는 것이 중요하다는 사실을 깨달았다(우리는 이것을 일관적으로 유지했을 뿐 아니라 비 전투로까지 확대했고, 이것을 ‘수평 액션 메뉴’라고 불렀다). 이 두 요소 덕분에 전투의 혼선이 훨씬 줄었고 드롭 다운 메뉴 대신 액션 아이콘을 추가하자 쉽고 재미있게 이용할 수 있는 인터페이스를 얻을 수 있었다.

(X박스 버전 게임이 발매된 후 PC 버전이 발매된) 2002년 봄과 2003년 여름 사이에 우리는 약 10여 차례의 반복 작업을 한 끝에 최종 인터페이스를 얻었다. (앞서 설명한 것과 같이) 가장

거칠고 시간이 많이 소요되며 급진적인 변화를 거친 후, 마침내 수 시간이면 완성되는 수 십 가지의 작은 변화로 파고 들어갈 수 있었다. 우리는 BioWare 및 LucasArts QA 팀으로부터의 포괄적인 피드백과 마이크로소프트 사용 & 포커스 테스터 및 Bioware의 내부 사용 테스트에 따른 귀중한 피드백, 그리고 다양한 언론 기사를 통해 얻어진 여러 차례에 걸친 언론 평가를 취합했다. 이러한 반복 과정을 통해 플레이어가 게임을 쉽게 조작할 수 있다는 자신감을 얻었지만, 보다 중요한 것은 우리 스스로가 게임에 재미를 느끼기 시작했다는 것이다.

**5. 피드백을 사용한 게임 조율.** 많은 RPG 게임이 가지고 있는 주요한 문제들 중 하나가 바로 균형이다. 게임이 너무 어렵거나 너무 쉬운 것으로 인지되도록 만들기는 쉽지만 균형은 정의하기 어렵다. 따라서, 우리는 개발 과정에서 QA 부서로부터 재미적 요소의 피드백을 얻을 효과적인 방법을 추구했다. 예전의 게임에서도 QA의 피드백을 사용하여 균형과 재미적 요소를 향상시켰지만, 이번에는 새로운 방법을 모색한 것이다.

지난 몇 달에 걸친 개발 기간 동안 테스터들이 폭 넓게 사용해진 전투 피드백을 문서화하기 위한 시스템을 고안했다. 이 문서에는 게임에서 부딪치게 되는 모든 전투 상황이 수록돼 있으며, QA 부서의 각 테스터는 게임을 해 나가면서 이것을 작성한다. 이 문서에는 각각의 상황에서 직면하게 되는 일반적인 난관과 크레딧 양, 그리고 그들이 받는 점수와 전술, 적을 물리치는 데 사용되는 전력 등이 포함된다.

대부분의 테스터들은 1주일 정도면 게임을 끝내므로, 우리는 매 주말마다 BioWare와 LucasArts QA 부서의 모든 데이터를 검토했다. 너무 쉽거나 너무 어려운 레벨을 파악했다. 전체적인 보물 할당량을 검토하고 그것을 늘릴 것인지 줄일 것인지를 결정했다. 또한 게임 전체에 걸쳐 레벨 진행 상황을 검토한 후 경험 포인트 시스템을 끄집어냈다. 이 과정은 나머지 개발 기간 동안에도 지속적이고 반복적으로 실시됐다. 전투의 난이도를 반복해서 기록한 품질 보증 팀의 뼈를 깎는 노력을 통해서 일반 플레이어거나 골수 플레이어 모두의 게임 플레이 경험을 모두 살릴 수 있었다.

균형 테스트는 Bioware와 LucasArt QA 팀의 게임 플레이 기술의 도움을 받기도 했다. QA는 가급적 빠른 시간 안에 게임을 파헤치려 하기 때문에, 어떤 병력과 전술이 가장 뛰어난 게임 우위를 제공하는지 알아내기 마련이다. 일단 지나친 힘을 가진 괴물을 발견하게 되면 테스터로 하여금 보다 다채로운 전술과 파워를 사용하도록 다그쳐서 그것들을 무력화 시켰다. 테스트가 끝날 무렵에야 사람들이 매우 다양한 전술을 구사했다는 사실을 깨달았고, 어떤 방법도 우월한 것으로 입증되지 않았다.

## 그릇된 선택

**1. 라운드 기반 시스템 사용.** E3 2002에서 최초의 플레이가 가능 게임 버전을 시연한 결과 전투 시스템의 개발 과정에서 가장 큰 난관 중 하나가 밝혀졌다. 그래픽과 카메라 앵글 때문에 게임이 회전식, 직관적으로 조작하지 않는 액션 타이틀처럼 보인다는 것이다. 초보 플레이어들은 전투를 하는 동안 버튼을 부서질 듯 눌러대고 조이스틱을 마구 돌리면서 전투 시스템을 부수고 싶어하며, 게임이 극히 서투러 보이도록 만든다. 인터페이스의 불 연속적인 캐릭터 조작으로 인해 적과 교전을 벌이는 도중에 컨테이너를 움직이거나 우발적으로 선택하는 바람에 현재의 공격이 수포로 돌아갈 수 있다.

우리는 이 문제를 둘러싸고 개발이 끝날 때까지 씨름 했으며, 이것을 극복하기 위해서는 집중적인 기획과 작업이 상당히 많이 필요했다. 전투 전후 플레이어의 게임 플레이 기능 접근을 신중하게 통제하자 한층 직관적인 시스템이 만들어졌지만 소비자 무역전시회는 그러한 문제를 밝히는 장소가 아니었으며, 이 자리에서 나온 언론의 혹평을 극복하느라 애를 먹어야 했다.

둘이켜 보건대 여기서 얻은 근본적인 교훈은 전투 시스템에서 허용되는 플레이어의 행동 범위가 시스템이 작동하는 행동 범위와 일치해야 한다는 것이다. 전투 시스템이 언제나 불연속적인

전투 액션(앞으로 우리가 내놓을 X박스 RPG 게임 Jade Empire처럼 펀치를 한 방 날리던지 마법의 주문 한 마디를 내지르는 것 등)을 기반으로 한다면 그에 상응하는 “액션 당” 낮은 수준의 플레이어 조작을 허용해야 한다. ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’과 같이 고차원의 전략 시스템을 갖춘 게임들은 실질적으로 높은 수준의 전략 액션만을 조작하도록 플레이어를 규제해야 한다.

**2. 지도 처리(Tutorial Handling).** 전략 제어와 사용의 용이성 사이의 균형을 찾기는 했지만, 당시에는 유사한 시스템이 나온 적이 없었기 때문에 최종 전투 시스템을 플레이어에 맞게 대폭 조정해야 했다. 이러한 독자성으로 인해 우리는 플레이어에게 게임의 최초 몇 부분에서 베이직 컨트롤 및 전투 시스템 전체에 관한 교육을 시키려 했다. 대다수 플레이어들이 최종 지도(tutorial) 영역의 복잡성으로 인해 초반에 몰두하던 스토리에 흥미를 잃게 됐다.

지도 방식은 게임 시작 초반에 너무 많은 정보를 응축했는데, 서너 시간에 달하는 게임 플레이 시간에 걸쳐 지도 요소를 분산시켜 놓는 편이 더 나을 뻔했다. 스토리 흐름 상에도 더 나을 뿐 아니라 플레이어가 스토리를 기억하는 데도 유익했을 것이다. 하지만 얼마 안 되는 영역에 지도 교사를 집중 배치한 데 따른 이점도 있었는데, 전반적인 프로젝트의 위험을 줄이면서 지도 자체를 보다 자주 되풀이할 수 있고 별도로 테스트할 수도 있었다. 또 다른 옵션은 별도의 독립 지도 교사를 포함시키는 것이다. 이 게임의 디자인 회의 초반에 이것을 고려해 보기도 했지만 지도 과정을 생략하는 플레이어들이 너무 많을 것이라는 우려로 인해 그렇게 하지 않기로 결정했다. 게임의 접근성을 향상시키기 위해 게임에 들어가기 전에 PC RPG 형식에 익숙하지 않은 플레이어들을 교육시켜야 한다고 판단했다.

**3. 인터페이스 프로토타이핑 부족.** 실행, 테스트, 피드백, 재디자인이라는 반복 과정을 통해, 최초의 디자인 목표를 뛰어넘는 메인 인터페이스를 달성했다. 하지만 이 과정은 극히 길었으며(1년이 꼬박 걸렸다) 엄청난 인력이 필요했다. 그 바람에 개발 비용도 상승했다. 초기 스케치 및 그래픽 모형 단계에서 누락된 부분이 바로 상호 작용성이었다.

여러 차례 인터페이스를 반복한 끝에, 우리가 X박스 컨트롤러나 PC 키보드로 특정 액션이 어떤 “느낌”을 전해줄 것인지, 그리고 게임이 어떤 반응을 얻을 것인지를 확인하기 위해 기다리지만 했다는 것이 명확해졌다. 우리의 아이디어를 신속히 프로토타이

평하기 위한 쌍방향 방법을 갖추고 있었다라면 반복 기간을 대폭 단축할 수 있었을 것이다. 과거 RPG에서 유사한 문제들을 실제로 경험하지는 했지만, KOTOR는 한층 복잡해진 RPG의 경우 강력하고 투명하며 사용이 쉬운 인터페이스를 개발하기 위해서는 초반의 실제 디자인이 필요하다는 사실을 입증했다.

Jade Empire와 같은 미래의 RPG 게임에서는 실제 게임에서 인터페이스를 실행하기에 앞서 “느낌”의 문제를 해결하기 위해 개발 초반에 우리의 인터페이스 아이디어를 쌍방향으로 테스트하려 한다.

**4. 리소스 순서 지정.** Bioware와 같은 멀티 프로젝트 업체와의 작업에 있어 한 가지 어려움은 리소스 순서 지정이 지속적인 배움의 과정이라는 것이다. 오랜 시간 동안 우리는 매트릭스 인원 시스템(Ray Muzyka와 Greg Zeschuk의 복수 프로젝트 관리 참조, 2003년 3월)의 사용을 최적화하기 위한 여러 기법들을 개발했지만 언제나 개선의 여지는 있다.

‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 전투 시스템은 과거 우리가 경험한 것과 달랐기 때문에, 초기의 많은 프리 프로덕션 및 프로토타이핑에 따르는 위험을 완화시킬 계획이었다. 처음에는 게임 플레이를 프로토타이핑 하기에는 이른 시기에 프로젝트 디자이너들을 게임의 placeholder 영역으로 투입할 계획이었지만 일이 예상대로 되지 않았다. 그 대신 상당한 분량의 리트로액티브 디자인을 끝내는 한편 스토리와 이벤트 스크립트 요건간에 균형을 맞추었다.

미래의 프로젝트에서는 이러한 문제를 해결하기 위해, 지금은 각 프로젝트마다 적절한 인원 확충을 유지한다는 목표를 세워놓고 과거의 프로젝트 일정에서 터득한 교훈을 바탕으로 인원 스케줄링에 상당한 주의를 기울이고 있다. 일부의 경우에는 이 과정에서 프로젝트 후반에 필요할 것에 대비해 과거보다 훨씬 이른 시기에 아웃소싱을 하거나 추가 인원을 고용하거나 충분한 ramp-up 시간을 허용하기도 한다. 초기에 적합한 인원을 확보하면 실질적으로 전반적인 개발 시간과 프로젝트 비용을 절감할 수 있다.

**5. 충분한 피드백을 사용하지 않고 게임 조율.** KOTOR를 개발하는 과정에서 피드백의 사용은 우리의 강점이자 약점이었다. 팀과 QA의 피드백을 폭 넓게 활용하여 인터페이스를 정밀 조정하고 전투 시스템의 균형을 맞추는 한편으로, 피드백을 보다 잘 활용할 수 있었던 분야도 몇몇 있었다.

우선, 우리의 게임 균형 측정은 과학이라기보다는 예술이었다.

초기에 적절한 매트릭스를 확보하여 플레이어가 적과 싸우면서 경험을 얻고 레벨이 올라가면서 게임이 우리가 원하는 일을 해줄지 결정하지 못했다. QA 테스터는 후반 테스트 단계에 이를 때까지 전투 균형 통계를 공식화할 방법을 갖고 있지 못했다. 또한 캐릭터의 경험과 능력 및 적에 관한 통계를 추적하기 위한 자동 테스트 엔진을 게임 엔진 속에 구축하지 못했다.

우리는 또한 이 게임에서 피드백 시스템의 중요성을 과소평가하기도 했다. 오직 치열한 전투에서 벌어질 일을 플레이어가 정확히 알도록 하기 위한 수단으로 피드백 시스템의 중심부에서 뜨는 메시지 화면에 큰 우선 순위가 부여되지 않았던 것이다. 하지만 테스트 과정에서 피드백 시스템의 버그로 인해 테스터가 게임이 적절하게 작동하는지 여부를 파악하기가 극히 어렵게 되었다. 개발이 거의 끝날 무렵 피드백 시스템이 테스트 도구로 사용될 수 있을 정도로 작동할 수 있도록 상당한 작업을 해야 했는데, 스케줄이 상당한 위험에 노출되었다. 지금은 RPG 게임에서 프로젝트 초기에 확실하고 견고한 게임 피드백 시스템을 기획할 것을 고려하고 있다.

## 메인스트림의 결실

개발 과정에서 부딪치게 되는 난관에도 불구하고, ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’은 끝내 큰 성공을 거두었다. 마이크로소프트는 이 게임의 X 박스 버전을 그 동안 발매된 것들 중 가장 잘 팔리는 제품으로 보고 있고, Gameranking에 따르면 그 동안 가장 높은 평가를 받은 게임이기도 하다. 이러한 성공을 토대로 X 박스 버전을 개발하는 과정에서 얻은 교훈을 PC 버전으로까지 확장하려는 높은 바람을 갖게 됐다.

더불어, 그 동안 습득해온 교훈을 BioWare에서 개발 과정의 세 가지 지적인 영역에 적용할 예정인데, 그 중 X 박스 전용 타이틀인 Jade Empire는 마이크로소프트가 발매를 맡게 된다.

‘스타워즈: 구 공화국 기사단’의 성공은 전적으로 BioWare 팀의 정열적인 작업 덕분이며 우리의 개발 노력을 적극 지지해주었고 우리가 목표로 하는 높은 품질 기준을 공유해 준 게임 발매 주체인 LucasArts에게도 공을 돌리는 바이다. BioWare의 다른 팀들과 마찬가지로, 이 게임에 참여한 팀 역시 모두가 부지런하고 현명하며 창조적이고 열정적이다. 또한 이들 모두와 함께 작업해준 작가에게도 영광을 돌린다. BioWare에서 우리의 목표는 매 게임을 만들 때마다 과거 게임의 품질을 뛰어넘는 것이다. ‘스타워즈: 구 공화국 기사단’이 바로 이러한 목적을 달성해 냈다고 믿으며, 앞으로도 계속 이 목표를 향해 정진해 나갈 것이다.