



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 테이블톱 제작상의 문제와 해결방안 - WoW 사례 (Translating World of Warcraft into a Tabletop Roleplaying Game: The Content Challenge)

Luke Johnson

2008. 1. 8

([http://www.gamasutra.com/view/feature/3469/translating\\_world\\_of\\_warcraft\\_into\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3469/translating_world_of_warcraft_into_.php))

*적지 않은 게임 개발자들이 라이선스를 기초로 제품을 창작하는 고통을 겪고 있다. 그런데 IP를 다른 매체와 연계하는 작업은 어떻게 하고 있을까? 화이트 울프사에서 월드 오브 크래프트 테이블톱 RPG 북 집필에 참여했던 루크 존슨이 자신의 경험을 토대로 게임을 테이블톱으로 옮기는 작업의 이론과 실재를 명쾌하게 설명한다.*

아무런 제약이 없는 워크래프트 세계. 우리가 만들고 싶었던 곳이다.

하지만 아무리 첨단화되고 영민한 컴퓨터 게임이라도 그 안에서 당신이 하는 행동에는 제약이 따른다. 당신이 월드 오브 워크래프트를 하고 있는데 불모의 땅에서 일어나는 은밀한 부정을 깨뜨리기를 원한다고 하자. 그러려면 동지들을 모아 통곡의 동굴로 가서 몇 농 해치운 다음 보물을 찾아 나랄렉스의 신도에게 나랄렉스를 되살려 달라고 한 후 나랄렉스가 깨어날 때까지 괴물들을 막아내야 한다.

컴퓨터 게임 치고는 꽤나 정교하다. 하지만 제약이 있다. 직접 자원을 모아 나랄렉스를 깨울 수 없고 자기 마음대로 군주 서펜티스와 담판을 지을 수도 없다. 또 사제 복장을 할 수도 없으며 드루이드 계급에 침투할 수도 없다.

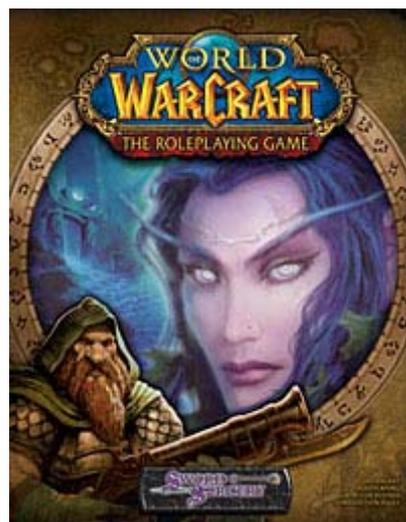
그러나 테이블톱 롤플레잉 게임에선 상상력만이 유일한 제약이다. 플레이어들은 원하는 일은 뭐든지 할 수 있다. 내가 만든 롤플레잉 게임의 워크래프트 세계는 우리가 익숙한 '실제' 워크래프트 세계와 연결되어 있지도 않아 플레이어 마음대로 바꿀 수도 있다. 타우렌 전사 무리를 플레이하거나 스톰윈드를 전복시키거나 천사의 강림을 볼 수도 있다.

아주 그럴듯한 얘기다. 그래서 화이트 울프사 사람들과 최고급 프리랜서 작가들, 블리자드사의 천재들과 함께 워크래프트 세계를 배경으로 테이블톱 롤플레잉 게임을 만드는 작업에 참여하게 되었을 때 필자는 크게 흥분하였다. 그 게임은 실제 워크래프트에서는 경험할 수 없는 세계로 팬들을 인도할 것임에 틀림없었다.

물론 창조의 과정이 쉽지는 않았다. ‘월드 오브 워크래프트: 롤플레잉 게임’ (이하 WoW RPG)을 설계하면서 수 많은 난관에 봉착하였다.

테이블톱 RPG 라인의 핵심은 게임을 하는 데 필요한 모든 요소가 담긴 “코어 북(core book)”을 발간하는 데 있다. WoW RPG 코어 북은 400 페이지 전면 컬러로 누구나 책장에 꽂혀 있으면 뿌듯해 할만한 작품이다.

코어 북이 나온 후 할 일은 몇 권이 되었든 보조 자료가 담긴 책을 내는 일이다. 이들 책은 형식은 제 각각이나 모두 규칙과 관련된 내용(추가 주문, 플레이할 수 있는 캐릭터의 유형, 없애야 할 괴물, 찾아야 할 보물 등)과 배경과 관련된 내용(역사, 우주론, 지역 및 캐릭터 설명 등)을 담고 있다.



WoW RPG 라인도 예외는 아니어서 지금까지 More Magic and Mayhem (새 주문, 마법 아이템, 기술적 장치 등 소개), Alliance Player's Guide (동맹 영웅용 자원 소개), Lands of Mystery(칼림도어 심층 안내 및 일부 규칙 소개) 같은 보조 책자가 발간되었다. 이 글이 집필되는 시점을 기준으로 보조 책자는 총 6 권이 나왔다 (미발간 Dark Factions 포함). 모두 양장본으로 224 쪽에 달하는 고품질이다.

224 페이지면 단어수가 약 16800 개쯤 된다. 평균적인 소설 한 편의 단어수는 약 90000 개임을 감안하면 보조 책자 한 권이 거의 소설 두 편에 육박하는 내용을 담고 있다 하겠다. 코어 북을 포함하면 소설 12 편에 해당하는 분량이다.

RPG 은 분명 방대한 내용을 담고 있다. RPG 라인 한 개에 담긴 배경에 관한 내용만 해도 어마어마하다. 이는 장점이기도 하지만 동시에 단점이 되기도 한다.

## 장점

- RPG 북은 팬들이 좀처럼 얻기 힘든 정보의 창구 역할을 한다.
- RPG 북은 훌륭한 참고서적이다. 이 책은 사는 사람들 중 다수는 게임을 하기 위해서라기 보다는 워크래프트의 배경에 관한 정보를 얻기 위해 그렇게 한다.

- RPG 북을 통해 다른 어떤 소스에도 존재하지 않는 사물을 스스로 만들어 낼 수 있다.



#### 식탁 위에 놓인 WoW RPG 보조 책자

##### 단점:

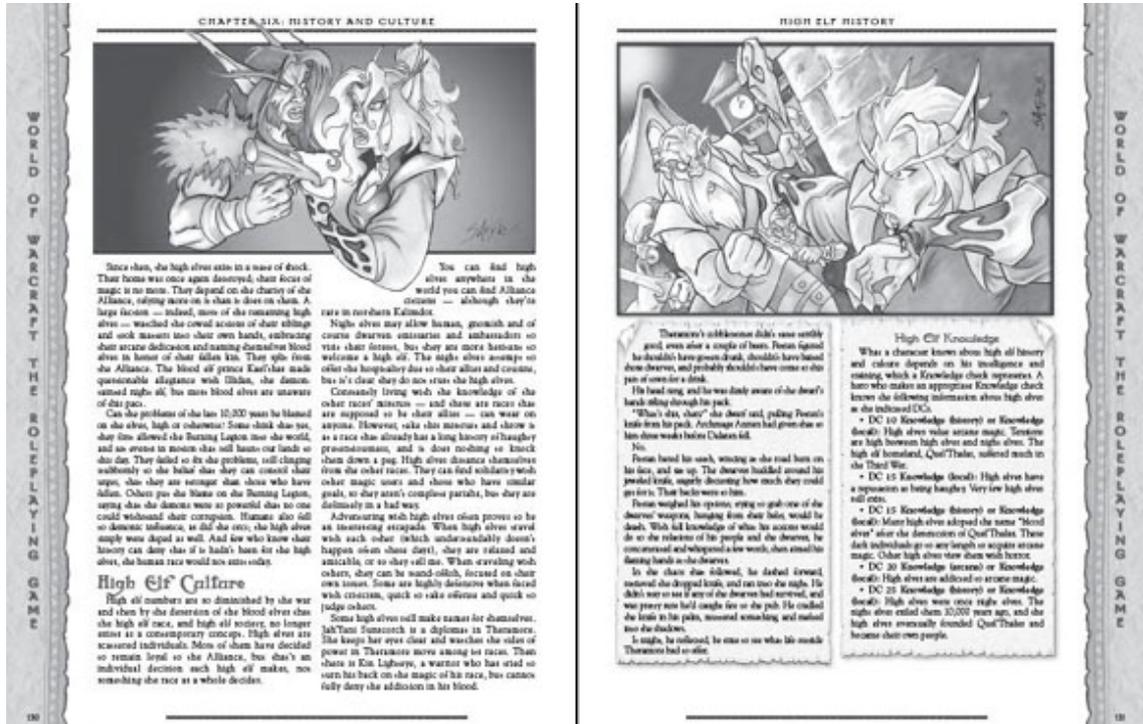
- 그렇게 많은 분량에 무언가를 채워 넣어야 한다.

우리의 고민이 바로 여기에 있었다. 물론 워크래프트 설정에 관한 자료는 많고 그대로 책에 담아 내기만 해도 된다. 고대의 전쟁 이야기, 먼지진흙 습지대, 아서스의 패배 등 소재는 얼마든지 있다. 실제로도 이 이야기들을 모두 활자화하여 책에 담았다. 물론 이미 적잖은 팬들이 이미 알고 있는 이야기이다. 하지만 그 이야기를 담지 않고서는 책이 완전하지 못하다. 더군다나 워크래프트의 배경에 관한 백과사전임을 표방한 책이지 않은가.

우리는 책에 그 외에도 여러 가지 다른 내용을 담고 싶었다. RPG 북은 여러 가지 이유로 비디오 게임에 넣을 수 없는 내용까지도 담아낼 수 있다. 우리는 그런 장점을 이용하고 싶었다. 또 팬들은 RPG 북에서 무언가 새로운 콘텐츠를 기대한다.

그래서 우리는 블리자드사에 더 많은 정보를 요청했고 블리자드사는 당시 개발 중이던 확장판과 패치에 들어갈 정보, 즉 팬들에게 공개되지 않은 정보로 화답했다.

하지만 그 정도로는 충분하지 않았다. 그래서 우리 작가들이 이야기를 만들어 내기 시작했다. 물론 돈 받고 하는 일이 그것이지만.



우리는 워크래프트의 여러 측면 중에서 누구에게도 알려지지 않았던 부분 즉 엘프의 문화와 역사에 대해 이야기를 써 나갔다.

사실, 그 같은 방향 전환은 불가피했고 그다지 놀랍지도 않았다. 이런 책을 쓰려면 이야기를 만들어 내지 않으면 안 되기 때문이다. 오크 문화에서는 마법사를 어떻게 불까, 가난에 찌든 어린이에게 스톨윈드의 거리는 어떻게 비칠까 등등을 생각해 내야 한다. 아제로스 토박이에게 비친 아제로스의 모습은 기존 자료를 토대로 작가들이 살을 붙이고 그림을 만들 수 밖에 없는 것이다.

하지만 블리자드는 우리 같은 3 자가 워크래프트 세계의 이것저것을 만들어 내는 데에 대해 탐탁해하지 않았다. 충분히 이해할 만한 태도지만 롤플레이밍 게임 라인라면 문제가 된다.

## 해결책

불행하게도 화이트 울프도 블리자드도 명쾌한 해결책을 생각해 내지 못했다. 그래서 다음과 같은 여러 가지 방안을 검토해 보았다.

- 규칙에 관한 내용을 늘리고 배경에 관한 내용을 줄인다.
- 책에 내용을 추가하기 전에 블리자드와 충분히 상의한다.

- 블리자드에게서 더 많은 정보를 얻는다.

그러나 위와 같은 조치만으로는 충분치 않았다. RPG 책 한 권이 소설 두 권 분량과 맞먹는다고 아까 얘기했지 않은가. 그래서 다음과 같은 해결책을 마련하였다.

- 1) 우리가 (위 방안을 토대로) 책을 집필한다. 필요하다면 이야기를 만들어 낸다.
- 2) 이 때 블리자드사 사람들이 우리가 쓴 원고를 보면서 a) 그 내용이 블리자드사가 생각하는 워크래프트의 배경과 앞서 우리에게 제공한 정보(비디오 게임, 소설 등)와 일치하는지 그리고 b) 원치 않는 내용이 있는지 확인한다.
- 3) 그러면 우리 작가들이 블리자드사의 요구에 따라 원고를 수정한다. 그 후 위 2 단계로 돌아간다.

이 작업은 (모든 이가 다 만족하는 결과물을 낳긴 했어도) 길고 고됐다. 블리자드사 사람들은 엄청난 시간을 들여 원고를 검토하고 이것저것 요구를 했고 작가들은 그 것을 반영하느라 또 엄청난 시간을 쏟아 부었다. 더구나 블리자드사 사람들이 다른 일에 쫓겨 RPG 원고를 검토할 시간을 내기가 쉽지 않았다.

결국 이 같은 작업 방식은 블리자드사와 집필팀 모두의 자원을 엄청나게 소비하고야 말았다. 과연 책 발간을 해야 하는지 의문이 들게 할 정도로 엄청난 양이었다.

게다가 생각만큼 책이 빨리 나오지 않자 팬들도 짜증을 내기 시작했다. 이 문제는 계속해서 우리를 괴롭히고 있다. 다크 팩션(Dark Factions)은 2005 년 12 월 집필을 시작했는데 아직도 끝내지 못했다.

### 가용한 다른 해결책은 없나

다른 누군가가 라이선스 재산을 기초로 테이블톱 RPG 를 만들고자 한다면 필자는 그에게 우리가 겪었던 여러 문제를 피할 수 있는 몇 가지 아이디어를 제안하고 싶다.

- 작가들에게 좀 더 많은 자율성을 부여하라. 분명 블리자드사는 그렇게 할 수 없었다. 워크래프트 세계가 워낙 방대하고 여러 매체에 담겨 있기 때문이다. IP 가 그다지 거대하지 않다면 RPG 작가들에게서 배경에 관한 아이디어를 얻는 방법도 고려해 볼 만하다. 작가들의 이야기를 다 받아들이길 필요는 없지만 상호간 신뢰를 다져 놓으면 작가들이 그럴듯한 아이디어를 생산할 가능성은 충분히 있다.
- 책은 규정집이 아님을 분명히 하라. 즉 책 속에 담긴 정보가 “진리”는 아니며 단지 기존 IP 에서 추출한 것임을 강조하라는 얘기다. 이런 전략에는 물론 장단점이 있다. 개인적으로

사람들이 배경에 관한 참고서로 이용하길 원하는 WoW RPB 책에는 이 같은 전략이 적합하지 않다고 본다.

그러나 테이블톱 RPG 에서 무엇보다 좋은 점은 내가 원하는 세계를 취하여 무엇이든 할 수 있다는 것이다. 비디오 게임에서는 실제로 일어나지 않는 일들 말이다. 이 같은 자율성을 작가와 플레이어에게도 확대한다면 이 문제를 해결할 수 있다. 그러나 작가와 회사 모두 이 같은 구분을 분명하게 하지 않으면 안 된다.

- RPG 창작을 아웃소싱하지 말라. 회사 안에 RPG 전담팀을 만들라. 인력은 한 두 명이면 충분하다. 나머지는 프리랜서들을 쓰면 된다. 콘텐츠 창작을 책임지는 사람들이 회사 내에 있으면 원하는 정보와 사람들을 언제든지 활용할 수 있다.

- 출시 방법을 차별화하라. RPG 라인의 표준 시스템은 큰 코어 북 한 권과 보조 책자 여러 권을 출시하는 것이다. 그러나 이것 말고 소규모 출시를 몇 번 하는 방법도 있다. 이 경우 책 사이즈는 기존의 절반 내지는 1/3 으로 줄어든다. 출시 횟수를 4 회에서 6 회로 늘릴 수도 있다. 그러면 콘텐츠의 분량이 줄어들고 집필 시간도 더 벌 수 있다 (주: 필자는 마케팅 전문가가 아니어서 이 계획이 타당한지는 잘 모르겠다).

- 온라인 출시 방법을 이용하라. 방법은 위와 비슷하지만 인쇄본은 전혀 내지 않는다는 점이 다르다. 오직 파일 형태로만 출시한다. 그러면 정보 변경(WoW RPG 개발 중 부딪혔던 문제 중 하나)이 생겨도 즉시 이를 책에 반영할 수 있다. 팬들도 몇 바이트 짜리 콘텐츠를 받는 데 대해 훨씬 더 너그러워 질 가능성도 있다 (던전 앤 드래곤이 이와 비슷한 방안을 시험 중인데 결과가 궁금하다)

이 게임 작업을 하면서 우리는 수도 없이 많은 난관을 만났다. 책이 완료된 후에도 출판되지 않고 비디오 게임에 새로운 정보가 삽입되는 일도 있었다. 하지만 가장 큰 난관은 콘텐츠 문제였다. 그것이 우리 모두의 발목을 잡았다. 아니 발목을 넘어 전신을 수렁으로 끌고 갈 수도 있었다. 부디 여러분은 이런 전차를 밟지 않기를 바란다. 그리고 3 자를 고용하여 게임 세계를 확장하고자 하는 사람들에게 필자의 경험이 귀중한 지침이 되었으면 한다.