



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

포스트모템: DotA(Defense of the Ancients) (Postmortem: Defense of the Ancients)

스티브 피크(Steve Feak), 스티브 메스콘(Steve Mescon)
가마수트라 등록일(2009. 3. 19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3966/postmortem_defense_of_the_ancients.php

[가마수트라 의 독점 포스트모템에서, 독창적인 Warcraft III 모드 DotA(Defense Of The Ancients)를 개발한 핵심 개발자들의 일부는 현재 DotA 의 영향을 받은 League Of Legends 를 제작한 Riot Games 에 근무하고 있으며 오리지널 타이틀의 제작에 힘쓰고 있다.]

개요

약 5 년 전 세상에 첫 선을 보인 후 전세계 천 만 명 이상의 시선을 사로잡은 DotA(Defense of the Ancients)는 이시대 가장 인기있는 게임 모드 중 하나이다.

블리자드의 선풍적인 인기를 끈 RTS 게임인 Warcraft III: The The Frozen Throne에 무료 패키지로 들어있었던 "월드 에디터(World Editor)"와 함께 처음으로 탄생한 DotA의 새로운 각 버전은 수 백 개의 커뮤니티 지원자의 장시간에 걸친 노력을 통해 제작되었다.

DotA 는 온라인 세션 기반 게임으로 최대 10 명의 게임 플레이어가 각각 "영웅"을 선택해 5 대 5 매치를 하면서 게임을 할 수 있다. "크립"으로 알려진 컴퓨터 제어 유닛의 도움으로 적의 영웅과 크립을 죽이면 아이템을 구입하고 자신의 영웅에 새로운 능력을 붙여넣을 수 있는 리소스와 레벨을 얻을 수 있다.

이 게임은 자신이 지기 전에 적의 주요 구조(에인션트(Ancient))를 파괴해야 이기는 게임이다. DotA 는 일반적으로 온라인 상에서 또는 LAN 상에서 세션기반으로 평균 1 시간 가량 게임을 할 수 있다.

DotA 는 가명 "Eul"로만 알려진 제작자가 *AOS(Aeon of Strife)*로 알려진 인기있는 *Starcraft* 모드에 영감을 얻어서 2003 년 중반 처음으로 제작되었다.

Eul 의 오리지널 *DotA* 에서 게임 플레이어들은 32 개의 영웅 중 하나를 선택해서 39 개의 옵션 풀에서 최대 6 개의 아이템을 동시에 소유할 수 있었다. 현 *DotA* 의 초기 버전은 현재의 성공으로 이어지는 미래 혁신을 위한 기반을 닦았다.

2003 년 5 월 29 일 블리자드는 공식적으로 *Warcraft 3: The Frozen Throne* 확장팩을 출시했다. 이 확장팩에는 개선된 새로운 월드 에디터를 포함해 *Warcraft 3* 에 새로운 기능들을 추가했다.

이 새 툴은 맵 메이커에게 훨씬 더 많은 옵션을 제공하여 아이템, 스킬, 모델, 타일 등 사용자에게 맞게 맞춤화할 수 있었다. 이 툴을 사용해서 그 후 오리지널 *DotA* 의 스피노프 게임들이 매우 다양한 기능 세트를 제공하며 출시되었다. 일례로, 이러한 포스트모템에 중점을 둔 Steve "Guinsoo" Feak 의 *DotA: Allstars* 의 첫 버전이 있다.

Guinsoo 는 그 당시 가장 유명했던 *DotA* 버전의 버그와 밸런스에 실망하여 *DotA: Allstars* 를 개발하기 시작했다.

원래 그는 대규모 프로젝트를 시작하려고 했던 것은 아니었다. 단순히 그와 그의 친구들이 좀 더 재미있는 버전의 게임을 만들려고 했던 것뿐이었다. 이러한 시도가 성공하자 그는 맵 개발을 더욱더 하기 시작했고 더 많은 제품들을 출시하기 시작했다.

긍정적인 측면

1. 콘텐츠의 다양화

게임을 다시 하고 싶게 만드는 힘(replayability)이 *DotA* 성공의 기반임을 알게 된 것은 얼마 지나지 않아서였다. Guinsoo 는 그를 둘러싼 엔진과 툴의 한계 속에서 여전히 제작하면서 가능한 복잡하게 게임을 제작할 필요가 있었다.

이는 게임 플레이의 "재미있는" 요소를 조사해서 단순히 더 많은 선택권을 부여해 게임을 확장하는 것이었다. 결국, 게임 플레이에 더 많은 복합적인 요소를 추가하는 것이었다.

Guinsoo 는 게임의 리플레이 값을 급속도로 증가하는 아이템이나 각 영웅이 포함된 콘텐츠를 매우 빠른 속도로 추가하기 시작했다.

영웅 - Guinsoo 가 *DotA* 의 최종 버전을 출시할 때까지 그 당시엔 게임 유저 별로 69 가지의 고유하고 다양한 영웅 옵션이 있어서 확률적으로 5 대 5 매치로 3 억 가지 이상의 게임을 즐길 수 있었다.

새 영웅이 게임에 추가될 때마다 새롭게 펼칠 수 있는 독창적인 대전 수가 늘어난다. 영웅을 추가하는 간단한 방법은 큰 회사의 리소스 지원 없이 게임의 난이도와 수명을 개선하는 것이었다. Guinsoo 의 친한 친구, 커뮤니티 포럼, 자발적인 베타 테스터 그룹 등에서 새 영웅에 대한 아이디어가 탄생했다. 영웅의 이름은 인기가 많은 애니메이션, 매직 더 게더링(Magic: The Gathering), 만화 등에서 영향을 받았다.

아이템 - *DotA* 에서 아이템은 처음부터 추가되어서 게임 세션 동안 영웅을 게임 플레이어 마음대로 설정할 수 있었다. 그러나, *DotA* 의 오리지널 버전에서는 단일의 게임 플레이 세션이 길게 지속되어 대부분의 게임 플레이어들이 아이템 슬롯마다 그들의 캐릭터를 위해 “최고”의 아이템을 얻을 수 있었고, 게임이 끝날 때까지 사용하지 않은 금이 많이 남아 있었다.

Guinsoo 는 아이템이 캐릭터에 맞게 설정을 다르게 하면 게임이 더 재미있게 될 것이라고 생각했다. 그래서, 게임 플레이어들이 게임 초반에는 저렴한 옵션을, 중반에는 중간 수준의 옵션을, 끝에는 고가의 옵션을 가지도록 했다.

그러나, 안타깝게도 각 단계에 단순히 많은 아이템을 추가하는 것은 인벤토리에 있는 아이템을 더 강한 아이템으로 바꾸기 원할 때 더 강한 아이템을 얻으려고 골드의 반을 잃으면서 샵에 다시 아이템을 팔아야 할 수도 있음을 의미했다.

아이템을 팔고 교체해야 하는 것은 매력적인 옵션이 아니기 때문에 Guinsoo 는 이 문제에 대한 해결책으로 아이템 결합(combination) 시스템을 만들었다. 게임 플레이어들은 게임 초반에



저렴한 아이템을 산 다음, 이렇게 구매한 저렴한 아이템들을 게임 중반을 위해 중간 값의 아이템과 결합하고, 이러한 중간 값의 아이템을 결합하여 게임 후반을 위한 비싸고 강한 아이템으로 생성할 수 있었다.

이로 인해, 게임 플레이어들이 게임을 하는 동안 모으는 리소스들은 지속적으로 유용했고, 그 다음 아이템 단계로 가기 원하도록 만들었다.

로산 - 4.0a 버전에서 Guinsoo 는 로산을 추가했다. 로산은 컴퓨터로 제어되는 “보스몹(boss mob)”으로, 죽일 팀이 필요했다.

로산을 무찌르면 경험과 아이템을 얻게 되지만, 싸움을 할 동안 게임 플레이어의 방어 능력이 노출된다. 그렇기 때문에 로산과 전투를 하는 것은 잠재적으로 위험했다.

당신이 로산과 싸우는 것을 다른 팀이 알게 될 경우, 그들은 당신을 죽이고 로산을 훔치거나 당신의 기지로 들어가 핵심 구조를 파괴하려고 할 수 있었다.

많은 소스들이 *DotA* 의 발전에 영향을 미쳤다는 사실의 증거로 로산은 사실 Guinsoo 의 볼링 공 이후 지정되었다.

이렇게 매우 다양하고 많은 게임 플레이를 추가했더니 밸런스 문제가 발생했다. Guinsoo 가 로산에게 제공한 툴의 한계로 밸런스는 직접적인 관찰과 직접적인 게임 플레이어 피드백을 통해 정해야 했다.

밸런스는 각 버전에 맞게 조정되었고, 그가 옳았는지 아는 유일한 방법은 게임 플레이어들이 불만 제기를 그만두었는지의 여부를 보는 것이었다.

2. PVP 전투에 집중

DotA 의 초창기 버전에서는 수많은 게임 플레이가운데 적의 영웅과 전투하는 경우는 그리 많지 않았고, 대신 자신 팀의 컴퓨터 제어 크립을 지원했다. Guinsoo 가 *DotA* 를 힘들게 개발할 때 그가 처음으로 했던 일 중 하나는 어떠한 게임 플레이 요소가 가장 많은 즐거움을 제공하고 게임을 다시 하고 싶은 욕구를 불러 일으키는지 관찰하는 것이었다.

게임의 즐거움과 게임을 다시 하고 싶은 마음을 불러 일으키는 것은 성공적으로 주요 목적을 달성하는 것이 아니라 플레이어 대 플레이어의 전투에 있다는 것을 인식하기까지 그리 오랜 시간이 걸리지 않았다.

이를 관찰했기 때문에 Guinsoo 는 PVP 의 게임 플레이 요소를 개선해 이전의 PVE 기반 전략에서 게임플레이의 포커스를 재빨리 바꿨다.

정겨운 크립을 지원하는 것은 여전히 쓸만한 전략이었다. 하지만, 적의 영웅을 죽이는 것은 점차로 호응을 얻고 가치가 있었다. 플레이어 대 플레이어 전투를 촉진하기 위해 설계된 게임의 업데이트에는 다음을 포함한다.

- 적 플레이어를 죽이기 위해 더 많은 금과 XP 보상(reward) 지급.
- *Unreal Tournament* 사운드를 추가해서 플레이어를 죽일 때 더 많은 보상 지급.
- 죽으면 페널티 증가. 적을 전투에서 무찌르는 것은 유효한 전략.
- 아이템 파워업 추가.
- 단일의 타깃 뉴크, 스텐 등을 고르는 것 대신 크립을 덜 요구하거나 능력을 제어할 수 있는 영웅 설계.

경쟁이 치열한 e-스포츠 세계에서 DotA 를 개선하기 위해 PVP 전투에 초점을 맞추는 것 또한 필요했다. *DotA* 는 Blizzcon, Asian World Cyber Games, Cyberathlete Amateur League, CyberEvolution League, Electronic Sports World Cup 등 수많은 전세계 대회에 포함된 종목이다.

3. 강한 커뮤니티

초기의 *DotA* 커뮤니티가 직면했던 가장 큰 문제 중 하나는 *DotA* 의 크기였다. Battle.net 는 큰 연못이었고 *DotA* 는 작은 물고기에 지나지 않았다. 이러한 상황을 벗어나고자 Guinsoo 는 *DotA* 플레이어를 모으기 위해 이들을 위한 공식적인 채널을 마련했다. 이들이 모여서 최근의 맵 변경에 대해 논할 수 있고 다른 플레이어와 함께 게임을 할 수 있는 채널이었다.

이러한 초기 기반은 초기 *DotA* 플레이어의 활기있는 커뮤니티를 생성했고, 이는 *DotA* 를 전염성있는 게임으로 만들어 큰 성공의 기반이 되었다. *DotA* 게임을 좋아하는 사람들이 활발하게 의견을 개진할 수 있는 이러한 그룹은 이 게임을 하는 사용자의 수를 늘게 했고 더 많은 수의 게임 플레이어가 이 커뮤니티를 방문하도록 만들었다. 이로 인해, *DotA* 는 멀티플레이어 게임이 성공하는데 필수적일 수 있는 기존의 마케팅 방법을 효과적으로 우회했다.

DotA Allstars 맵 에디터로서 Guinsoo의 시대가 끝날 때 즈음 나는 공식 커뮤니티(www.dota-allstars.com)를 선보였다(Steve "Pendragon" Mescon). 이 새로운

웹사이트와 메시지 보드를 통해 전세계 게임 유저들은 모여서 맵에 대해 논의하고 향후 버전에 대한 제안을 하기도 하고 게임을 함께 하고 같은 생각을 가진 플레이어들을 커뮤니티에서 만날 수 있었다.

커뮤니티 웹사이트는 전체적으로 커뮤니티의 결속력을 강화하기 위해 만들었다. 그리고, 게임 유저들이 *Warcraft III* 를 간접적으로 경험하기 위해 *DotA* 를 하는 것이 아니라 *DotA* 자체를 하나의 게임으로 인식하면서 즐기는 게임 플레이어로 파악하도록 했다. 마음가짐의 변화 또한 *DotA* 가 전염성있는 게임으로 성공하도록 큰 공헌을 했다.



4. *Warcraft III* 엔진 & 맵 툴

게임 모드로서, 게임다운 게임으로 *DotA* 가 가지고 있는 큰 장점 중 하나는 *Warcraft III* 의 패키지로 있는 툴이다. 매우 강력한 이 툴 세트는 빠른 전개와 콘텐츠의 반복을 가능하게 했다.

Guinsoo 와 그의 팀은 그들이 필요했던 모든 것이 툴세트에 있었기 때문에 모델, 텍스처, 타일세트 등을 제작하는 것을 걱정할 필요가 없었다. 이로 인해, 이 팀은 그들이 가장 잘 할 수 있는 것, 즉 게임 플레이에 집중할 수 있었다.

5. 소규모 개발 & 테스트 팀

DotA 가 성공하기 위해 지원자의 역할이 중요했다. Guinsoo 를 포함한 모든 직원이 지원자였다. 이는, 많은 기업(게임 분야이건 아니건)이 매우 부러워했던 흥미로운 강점이었다.

팀 매니저로서 Guinsoo 는 이들이 정말로 좋아하는 것을 작업하도록 지원자들을 자극했다. 이들은 모든 유명하고 성공한 게임의 작업을 하기 원했기 때문에 이 게임이 인기를 얻고 성공하기를 원했다. 이 프로젝트는 팀원들에게 “단지 돈”만을 의미하는 것은 아니었다.

그들에게는 비즈니스 요구사항, 걱정해야 할 기한, 염두해야 할 비즈니스 모델, 마케팅 팀, 프로듀서, 의사결정에 개입하는 임직원이 없었다. 이를 통해, 팀은 프로젝트 관리, 일상적인 스탠드업 미팅(standup meeting), 스프린트 계획 회의(sprint planning meeting) 등에서 소요되는 비용 없이 게임 플레이에 온전하게 집중할 수 있었다.

단 한 명의 리더가 있는 이렇게 작은 팀에서는 반복되는 프로세스는 매우 빠른 속도로 끝낼 수 있었다. 빠른 반복과 빠른 콘텐츠 출시는 *DotA* 의 성공 기반이었다.

아침에 버그를 발견하면 간단하게 새 파일을 유통 웹사이트에 업로드해서 오후에 패치를 출시했다. 업로드를 하면 새로운 버전이 게임 플레이어 사이로 재빠르게 퍼져나갔다. 밤새 새 콘텐츠 또는 기능이 구현되어 유통될 수도 있었다.

소규모 그룹이 관리하는 모든 개발 프로세스에서 디자인 팀은 일반적으로 완전하게 하나로 통합된 비전을 가지게 된다.

모든 개발은 친구들이 수행했고, 우리가 모두 알고 있고 좋아하는 기존의 기업 정책은 거의 영향을 미치지 않았다. 즉, 누출의 위험없이 완전하게 출시를 제어할 수 있었다.

부정적인 측면

1. 소규모 개발 & 테스트 팀

소규모의 개발 팀은 여러 상황에서 이점이 있지만, 다수의 게임이 직면하지 않은 일부의 고유한 문제에 직면할 수 있다.

팀원들이 새 출시 제품을 적절하게 테스트할 충분한 시간이 없기 때문에, 버전은 종종 즉시 패치가 필요한 버그가 있는 채 출시되기도 했다.

버전 5.84 가 출시되었을 때 오직 한 베타 게임만 플레이되었고, 단일 게임에서 모든 영웅을 시험하기 위해 "데스매치" 모드(영웅이 죽으면 영원히 죽는 것이어서, 게임을 위한 새로운 영웅을 지정)로 운영되었다.

안타깝게도, "Dragon Knight" 영웅을 시험했던 테스터가 그의 능력 중 하나를 테스트하지 못한 상태에서, 맵은 애초에 계획했던 4 hp/s 재생 능력(regeneration ability)이 아닌 버그가 있는 400 hp/s 재생 능력이 있는 제품으로 출시되었다.

Guinsoo 와 그의 팀은 그들이 원하는 모든 항목을 구현할 수 있는 충분한 시간이 없었고, 더 많은 개발자를 추가해서 팀을 확장하는 것은 새로운 문제를 야기할 수 있었다.

결국, 출시 제품에 모든 영향을 미쳐서 변경에 우선순위를 두었고, 그 결과 수많은 훌륭한 아이디어들이 편집실에서 버려졌다.



2. Warcraft III 엔진 & 맵 툴

Warcraft III 엔진 사용으로 인해 상대적으로 쉽게 해결할 수 있었을 개발팀의 한계를 풀지 못했다.

매치 메이킹은 허용되지 않았다. 새로운 게임 플레이어들은 종종 고르지 못한 스킬을 사용하는 노련한 플레이어와 대전하도록 되었다.

이 문제는 dota-league.com, GG-Client, DotA-Rank, Clan TDA 등 메타 커뮤니티를 생성해서 플레이어들이 부분적으로 해결했다. 하지만 안타깝게도 이는 대부분 성가신 서비스들로, 사용하기 어렵고 DotA의 진입 장벽을 여전히 높게 했다.

툴로 인한 매치 메이킹의 한계 말고도 일부 게임 플레이어들이 계속 게임을 지속할 수 없게 만드는 스탯 트래킹(stat-tracking)의 부재가 있었다. 각 개별적인 세션이 고유하고 다양한 게임 플레이 경험을 게임 플레이어들에게 제공하는 반면 플레이어들은 세션이 끝난 후

스크래치에서 시작해야 했다. 게임의 결과 여부를 추적하지 않아 9 천 가지가 넘는 게임을 할 수 있었고, 기록, 상태, 평판에서 어떠한 업그레이드도 볼 수 없었다.

블리자드는 또한 *Warcraft III* 와 월드 에디터 툴에 대한 정기적인 업데이트를 출시했다. 블리자드의 변경으로 많은 코드 리라이터들이 자주 필요했다. 맵 파일 또한 4MB 를 초과할 수 없었고, 이는 *Warcraft III* 로 인한 한계였다. 즉, 개발중인 맞춤형 콘텐츠(스킨, 애니메이션, 모델)가 대체적으로 불가능했다.

개발 규모가 작고 그들이 원하는 모든 것을 구현할 수 있는 충분한 대역폭이 없었기 때문에 상대적으로 중요했던 최적화(*Warcraft III* 엔진의 장애로 인해)는 종종 간과되었다.

특정 캐릭터 또는 능력은 게임을 지연시켰고 각 매치의 초기의 로딩 시간이 길었다. 각 새 버전에서는 기존의 맵을 최적화하느냐 아니면 새로운 콘텐츠를 추가하느냐를 결정해야 했다.

Guinsoo 에게는 최적화가 매우 중요했지만 더 많은 콘텐츠를 추가하려는 시도는 종종 실패했다. Guinsoo 가 현재의 개발자에게 맵을 건네기 바로 전 그는 최적화를 최우선 과제로 삼고 그의 파이널 출시판에 여러 성능이 개선된 항목을 구현했다.

3. 어려운 유통 & 설치

다른 게임을 변경하고 네트워크 지원이 부재인 상황은 *DotA* 의 새 버전이 출시될 때마다 모든 플레이어들은 변경에 대해 어떻게 해서든지 통보를 받아야 하고 향후 릴리즈의 복사본을 제공받아야 했다.

새로운 맵 버전은 웹에 게시되었지만 실질적인 게임 플레이어의 수가 증가해 발생하는 대역폭 수요 증가로 이를 관리하기가 점점 더 어려워졌다.

게임 플레이어들은 다른 플레이어로부터 다운로드 받을 수 있었지만(Battle.net 에 게시된 게임에 참여하면 해당 플레이어가 그 게임을 가지고 있지 않는 경우 자동으로 맵을 다운로드 받게 되어 있었다), 게임 호스트는 종종 플레이어가 호스트에서 다운로드하는 것을 내키지 않았다.

많은 사람들은 이러한 게임 플레이어들이 “공식” 소스에서 최근 버전을 받지 않았기 때문에 이들이 이 게임에 정통하지 않다고 짐작했다.

플레이어가 실질적으로 맵 파일을 받게 되면 자동으로 설치되는 프로세스는 없다. 각 게임 플레이어는 맵 파일을 정확한 하위 폴더에 수동으로 저장해야 했다. 이는 종종 사용자들에게 혼란을 초래했다. 특히 그 게임을 처음하는 게임 플레이어나 이 전에 한 번이라도 프로세스를 성공적으로 설치하지 못했던 게임 플레이어들에게는 특히 더 그랬다.

4. 높은 진입 장벽

부족한 멀티 플레이어에 대한 지원과 매치 메이킹, 게임 콘텐츠의 난이도, 유통과 설치의 어려움으로 인해 새로운 게임 플레이어가 이 게임을 시도하는 것은 매우 어려웠다.

사용자의 컴퓨터에 *Warcraft III* 가 설치되어 있지 않는 경우 이들은 우선 게임을 설치해야 하고 최신 버전의 *Warcraft III* 와 *The Frozen Throne* 확장 세트의 패치를 받은 후 맵 파일을 다운로드 받아 올바른 폴더에 넣고 마지막으로 온라인상에서 게임을 찾아야 한다.

이러한 고유한 요소의 결합으로 인해 대부분의 게임 플레이어들은 “그들에게 밭줄을 던져줄 수 있는” 게임 플레이어를 알지 못한다면 게임에 접근할 수조차 없었다. 광범위한 *DotA* 의 성공은 전적으로 입소문과 게임의 사회성 때문이다.

새로운 게임 플레이어가 *Warcraft III* 를 설치하여 맵 파일을 다운로드하고 이 맵 파일을 적절한 폴더에 옮겨 담아 성공적으로 게임을 할 수 있는 상황이 되면 새로운 문제가 발생했다.

초보 게임 유저에게 간단한 게임 지침을 알려줄 수 있는 게임 설명서가 없다는 것이다. 그래서, 게임 플레이어들은 무작정 게임에 참가해 (어쩌면 수년간 게임을 해온 게임 플레이어들과) 게임을 해야 했다.

60 가지 이상의 영웅을 사용할 수 있는 가운데 어떻게 당신의 능력을 사용하고 적이 어떠한 능력을 사용해서 나에게 공격을 할 수 있는지는 알기 어려웠다. 주어진 복잡한 아이템과 대책 시스템(recipe system)에서 새 플레이어들은 어떠한 아이템을 사야 하는지 그리고 어떠한 순서대로 사용하는지 알지 못했다.

마지막으로, 새로운 게임 플레이어들은 일반적으로 게임을 잘하지 못했다. *DotA* 는 매우 경쟁이 치열한 팀 게임이기 때문에 좀 더 노련하게 연합한 플레이어들은 그들을 비판할 수 있었다. 이는 종종 새로운 혹은 초보 게임 플레이어들이 게임을 중단하도록 부채질하는 환경이었고 더 나아가 그들이 다시는 게임을 하지 않도록 만드는 상황이었다.

5. 게임 시간

DotA 게임의 평균적인 길이는 약 60 분이였다. 그러나, 게임은 2 시간 또는 그 이상 지속될 수 있었다. 이러한 불확실성은 게임 플레이어들이 전체 세션을 플레이하는데 소비되는 시간을 가능하기가 매우 어려웠다. 그리고, 게임을 그만두거나 게임에서 떨어져나간 단 한 명의 플레이어는 많은 플레이어가 있는 팀에게는 불리했다.

게임의 길이를 예측할 수 없는 것 또한 *DotA* 가 경쟁력있는 e-스포츠로서 발전하는 것을 방해했다.

한 라운드가 30 분 ~ 2 시간이 걸릴 수 있기 때문에 토너먼트의 일정을 짜는 것이 어렵다. 그리고, 이 게임이 1 인칭 슈팅 게임(FPS)으로 액션이 많지 않기 때문에, 많은 사람들은 따라가기에 혼란스럽거나 보기에 지루하다고 느꼈다.



결론

지금 와서 생각해 보면 좋은 일도 있었고, 나쁜 일도 있었고 수많은 기복이 있었던 가운데 오로지 전세계 수많은 게임 플레이어들에게 좋은 경험을 선사하기 위한 욕심으로 셀 수 없는 시간을 투자해서 프로젝트를 수행했다. 여기서, 한가지 명확한 사실은 *DotA* 는 재미있다는 것이다. Guinsoo, Eul, IceFrog 그리고 *DotA* 와 연관된 수많은 익명의 개발자들이 소비한 수 년 동안 작은 맵 모드는 전세계의 트렌드가 되었다.

현재 활동하고 있는 게임 플레이어는 전세계적으로 대략 천 만 명이며(정확한 숫자는 가능하기가 불가능), 많은 지역에서 *DotA* 는 *CounterStrike*, *World of Warcraft* 및 *Warcraft III* 에서 생겨난 게임보다 더 인기가 높다. *DotA* 에 대한 경이적인 성공과 찬사에도 불구하고 간과하는 몇 가지가 있다.

DotA 는 잠재적으로 인위적인 한계가 있다. *Warcraft III* 날개 아래에서 안전하게 보금자리를 틈 상황에서 어떤 것을 할 수 있을지에 대한 한계이다.

전세계 *DotA* 플레이어들은 게임 개발자들의 관심을 받는다. 개발자들은 게임 플레이어들이 기본적으로 독창적이고 심오하면서 재미있게 *DotA* 게임을 하고 *DotA* 를 통해 더 많은 것을 하기 원한다.

2006 년 9 월 *DotA* 가 설치된 플랫폼의 명백한 한계에 대한 직접적인 해답을 통해 *DotA* (훌륭한 코어 게임 디자인, 정기적인 콘텐츠 업데이트에 주력, 커뮤니티 활동에 중점)의 핵심 사항을 기반으로 게임을 제작하기 위해 *Riot Games* 가 설립되었다.

League of Legends 는 *Riot* 의 첫 타이틀로서 2008 년 10 월 7 일에 출시되었다. 게임 플레이어들은 본 기사에서 대략적으로 설명한 장단점을 고려해 게임을 찾을 수 있다.

Riot Games 에 대한 자세한 정보는 가마수트라 의 다음의 기사를 읽으면 된다.

[Online Game Studio Riot Games Gets \\$7m Investment](#)

[Q&A: Riot's Merrill On Targeting The 'Midcore' Gamer](#)

[DOTA Creator Goes Commercial With *League of Legends*](#)

사용한 툴

월드 에디터 - *Warcraft III: The Frozen Throne* 에 포함된 이 툴은 맵 개발에 사용되는 주요한 툴이다. 월드 에디터는 네 가지 요소로 구성된다(위키피디아 참조).

- **지형 에디터(Terrain Editor)** - 지형 에디터를 통해 맵 메이커는 고유의 환경을 생성하고 객체 에디터에서 기본적인 객체와 맞춤형 객체를 통합한다.
- **객체 에디터(Object Editor)** - 객체 에디터를 통해 맵 메이커는 게임의 물리적인 측면 대부분을 제어하고 변경한다. 객체 에디터에는 유닛, 빌딩 및 게임의 다른 측면에 대한 가공되지 않은 데이터(raw data)를 포함한다. 전체적으로, 기존의 항목을 변경하고 새로운 유닛, 아이템, Destructibles, Doodads, Abilities, Buffs, Effects 및 Upgrades 을 생성한다.
- **트리거 에디터(Trigger Editor)** - 월드 에디터를 통해 맵 메이커는 트리거를 사용해서 이벤트를 작성한다. 트리거는 이벤트 목록, 조건 목록 및 액션 목록으로 정의된다. 이벤트가 발생하고 조건을 충족시킬 때마다 트리거 에디터는 액션을 유발한다. 그러면, 이 기본적인 GUI 기반 언어는 게임에서 사용되는 독점 언어인 JASS 로 변환된다. 트리거를 직접적인 JASS 사용을 허용하는 맞춤형 텍스트로 전환할 수도 있다.
- **임포트 매니저(Import Manager)** - 월드 에디터를 통해 맵 메이커는 고유한 파일을 맵으로 임포트할 수 있다. 이러한 기능을 사용해서 게임 플레이어들은 쉽게 맞춤형 모델, 사운드, 텍스처를 맵으로 임포트해서 이를 자신에 맞게 설정할 수 있다.
- wc3sear.ch - *Warcraft III*에 대한 모드 커뮤니티인 이 웹사이트(현재 Hive Workshop로 알려짐)는 캐릭터 능력 아이콘에 대한 가장 큰 소스였다.

별첨: 팀

DotA Allstars 가 개발되고 있을 5 년 동안 수 천명의 사람들이 여러 가지 방식으로 게임 산업에 종사했다. 본 커뮤니티 프로젝트의 익명성으로 많은 개발자들은 가명으로만 알려지게 되었다.

다음에 열거된 내용은 버전 2.0 ~ 6.01 까지 맵 개발을 수행한 Guinsoo 팀이 제작한 작품이다. 현재와 과거의 개발 팀에 대한 정보는 종종 대중에게 공개되지 않았거나 부정확하다.

Steve "Guinsoo" Feak - 주요 맵 개발자, 버전 2.0 ~ 6.01

- 아이템 결합 시스템 제작
- Rune 시스템 추가
- 로산 추가
- 대체 게임 모드 제작

- 크립 스케일링 시스템 제작
- 50 개 이상의 아이템 제작
- 영웅 제작
- Darchrow, Enigma
- Ezalor, Keeper of the Light
- Ulf Saar, Ursa Warrior
- Aggron Stonebreaker, Ogre Magi
- Boush, Tinker
- Furion, Prophet
- Azwraith, Phantom Lancer
- Tiny, Stone Giant
- Squee and Spleen, Goblin Techies
- Chen, Holy Knight
- Luna Moonfang, Moon Rider
- Kardel Sharpeye, Dwarven Sniper
- Jah'arakal, Troll Warlord
- Rhasta, Shadow Shaman
- Mangix, Pandaren Brewmaster
- Bradwarden, Centaur Warchief
- Gondar, Bounty Hunter
- Knight Davion, Dragon Knight
- Magina, Anti-Mage
- Traxex, Drow Ranger
- Purist Thunderwrath, Omniknight
- Terrorblade, Soul Keeper
- Leshrac, Tormented Soul
- Kel'Thuzad, Lich
- Krobelus, Death Prophet
- Lion, Demon Witch
- Lesale Deathbringer, Venomancer
- Magnus, Magnataur
- Visage, Necro'lic
- Nessaj, Chaos Knight
- Banehallow, Lycanthrope

- Black Arachnia, Broodmother
- Mortred, Phantom Assassin
- Medusa, Gordon
- Balanar, Night Stalker
- Leoric, Skeleton King
- Lucifer, Doom Bringer
- Anub'arak, Nerubian Assassin
- Slardar, Slithereen Guard
- Akaska, Queen of Pain
- Bone Clinkz, Bone Fletcher
- Darkterror, Faceless Void
- Viper, Netherdrake
- Razor, Lightning Revenant
- Naix, Lifestealer
- Pugna, Oblivion
- Leviathan, Tidehunter
- Atropos, Bane Elemental
- Rotund'jere, Necrolyte
- Pudge, Butcher
- Anub'seran, Nerubian Weaver
- Nevermore, Shadow Fiend
- Crixalis, Sand King
- Mogul Kahn, Axe
- Strygwyr, Bloodseeker – *Unreal Tournament* 사운드 추가

Syl-la-ble: v3.0 ~ v6.01 까지 Guinsoo 에서 함께 작업

- 밸런스 문제 해결에 도움
- Syllabear 영웅 제작에 도움
- 맵 모드 제작에 도움
- Zetta: 밸런스 와 버그 문제 해결에 도움
- Neichus: v5.0 후 *DotA* 에서 함께 작업 – 대부분 개념 설계 및 복잡한 코드 구현

Mortred & 약 11 명: Guinsoo 의 친구들. 밸런스 와 버그 문제 해결에 도움

Pendragon

- 2004 년 말 공식 DotA Allstars 커뮤니티로 www.dota-allstars.com 출범.