



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## Greg Canessa와의 인터뷰 – Battle.net에 관하여

Chris Remo

가마수트라 등록일(2009. 9. 4)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4124/the\\_man\\_behind\\_battlenet\\_greg\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4124/the_man_behind_battlenet_greg_.php))

*[Blizzard 는 StarCraft II 와 함께 데뷔하기 위해 사내 게임 전문 온라인 게임 서비스인 Battle.net 에 대한 대규모 업그레이드를 준비하고 있으며 Gamasutra 는 이러한 계획 뒤에 있는 철학과 실용성에 관해 듣기 위해 최근에 임명된 Battle.net 의 수석 Greg Canessa 와 인터뷰를 수행한다.]*

최근에 Blizzard 는 이전에 실현되었던 것보다 훨씬 야심에 찬 프로젝트인 Battle.net PC 온라인 게임 서비스의 차세대에 대한 개발이 열렬한 기대를 받은 StarCraft II 의 지연에 대한 책임이 있다고 선언했다.

이 서비스는 가장 두드러진 경력으로서 Xbox Live 에 밀접한 일을 하면서 Microsoft 이사로 재직했던 Greg Canessa 가 통괄하고 있다. Battle.net 의 다음 버전에서 도입될 예정인 커뮤니티 기능의 상당 부분을 특징으로 하고 있는 이 서비스는 Xbox 360 플랫폼의 인기에 중요한 것으로 입증되었다.

최근에 Gamasutra 는 Battle.net 에 대한 프로젝트 디렉터로 일하게 된 것, 온라인 플랫폼에 대한 생각, 그리고 Battle.net 의 선언된 기능이 게이밍(gaming)과 Blizzard 에게 실제로 의미하는 것에 관하여 Canessa 와 이야기를 나눌 기회를 가졌다.

어떻게 Blizzard 에 오게 되셨습니까? 이것과 Microsoft 사에서 당신이 한 일 사이에는 기술적으로 중복되는 일이 분명히 많을 것 같습니다.

Greg Canessa: 그 사이에 PopCap 에서 일을 좀 했습니다. 그러나 Microsoft 에서 7 년을 일했으며 주로 Xbox 와 관련된 일을 했는데, Xbox Live Arcade 의 제작자였으며 Xbox Live 에 대한 이사들 중의

하나였습니다. Microsoft 를 떠나서 PopCap 으로 갔고, 거기서 게이밍과 온라인 비즈니스 중 일부를 운영했습니다.

그 다음에는 [Blizzard 디자인 VP] Rob Pardo 와 이야기를 하기 시작했고 나오기로 결정했습니다. 분명히 Battle.net 뒤에 있는 비전 때문이었습니다. Rob 와 나는 Xbox Live 와 Steam 과 같은 서비스가 시장에서 가지고 있었던 위대한 성공들 중 일부를 연장하기 위한 방법과 새로운 Battle.net 뒤에 있는 기회 뒤에 있는 매우 공통된 비전을 공유하고 있습니다.

우리는 이러한 것들이 충분한 양의 커뮤니티, 브랜드, 그리고 마케팅 위치를 가지고 있는 Blizzard 와 같은 회사가 온라인 게임 서비스를 제작하는 과정에서 할 수 있는 것의 표면을 긁는 것에 불과하다고 생각합니다. 우리는 매우 공통된 비전을 가졌습니다. 그래서 우리는 팀을 이루기로 결정했고 나는 몇 달 전에 나오기로 결정한 것입니다.

**그렇다면 여기에 온 지는 몇 달 되지 않는군요? 안정은 되셨습니까?**

GC: 이제 약 세 달 반 정도 됩니다. [웃음] 오마하(Omaha)해변에 낙하산을 타고 내리는 것과 비슷했습니다. 분명히 많은 일이 진행되고 있으며 Blizzard 는 매우 빠르게 돌아가는 회사입니다.

하지만 저는 분명히 상황을 이해했으며 팀은 매우 바쁘게 활동하고 있고 *Starcraft II* 에 대한 새로운 Battle.net 에 대한 선적 기능 집합에 대한 제작을 하고 있습니다. 이것은 한동안 비밀 프로젝트였기 때문에 마침 이에 대해 말할 수 있게 되어 매우 흥분됩니다.

**해당 개발자만 만족시킬 수 있는 Battle.net 과 같은 개발자 고유 시스템과 모든 퍼블리셔(publisher) 와 모든 개발자를 플랫폼에서 허용해야만 하는 시스템을 설계하는 것 사이에는 분명히 큰 운영상의 차이가 있습니다. 이 모든 것에 관해 말해줄 수 있습니까?**



GC: 전부 말해 드리지요. 이것은 실제로 주요 사항 중의 하나입니다. 이것이 소비자 메시지인 동시에 업계의 메시지가기도 합니다. 이것은 Battle.net 을 Xbox Live 또는 Steam 또는 PlayStation Network 와 같은 다른 경쟁 서비스와 구분하는 주요 사항 중의 하나입니다.

이것은 제가 Xbox Live 를 관리하는 것을 돕던 시절로 되돌아갑니다. 이 시스템은 옛날에도 지금만큼 훌륭한 것이었는데 플랫폼이었습니다. 그리고 PlayStation Network 와

Steam 또한 플랫폼 기반입니다.

우리가 거기에서 제공한 온라인 게임 서비스들은 **GamerScore** 또는 **TrueSkill** 의 대전 상대 구하거나 목표 달성이나 이러한 시스템 중 어느 하나이든 간에 플랫폼이라는 사실을 염두에 두고 만들어야 했습니다. *Call of Duty* 와 *Lego Star Wars* 와 *Bejeweled* 은 모두 이 플랫폼에서 실행되어야 했습니다.

어느 정도까지 이것은 특정 게이밍 시나리오로 이러한 게임 서비스를 얼마나 깊거나 깊지 않게 통합할 수 있는지를 이끕니다. 우리는 이 제한 사항에 제한되었습니다. **Blizzard** 에서는 이 제한사항의 제한을 받지 않으며, 실제로 이것은 **Rob** 이 연락을 했을 때 저를 그 회사로 끌어들이던 비전의 핵심 요소 중의 하나입니다.

그는 다음과 같이 말했습니다. "내 말을 들어봐. 그 수준의 복잡함을 가지거나 그 이상인 온라인 게임 서비스를 만들 수 있으면서 플랫폼 제공자가 되어야 한다는 제한을 받지 않는다면 어떨겠어? '이러한 온라인 게임 서비스를 특정 게임에 깊게 통합시켜 이러한 서비스로 할 수 있는 것은 무엇인가?'의 관점에서 빠져나올 수 있어."

우리는 **Xbox Live** 를 이용하여 성과로 할 수 있는 것의 표면만 보았을 뿐이었습니다. 성과를 벌 수 있는 것입니다. 대단합니다. 하지만 이러한 성과를 정말로 깊이 커스터마이징하고 *StarCraft II* 에 대한 발휘 수 있는 보상 또는 데칼(**decal**) 및 아바타(**avatar**), 그리고 래더(**ladder**) 및 리그(**league**)를 둘러싸는 정말로 호소력 있는 메타 게임 시나리오를 만든다면 어떨까요?

이러한 일은 **Xbox Live** 에서는 정말로 하기 어려운 일일 것입니다. 내 말을 믿어주세요. 저는 반대편에 있었습니다. 우리는 정말로 그것을 하고 싶었겠지만 통합을 시킬 수 없었기 때문에 할 수 없었습니다. 어떤 게임에는 적용되지만 어떤 게임에는 적용되지 않습니다. 이런 종류의 커스텀 작업은 할 수 없습니다.

**Blizzard** 에서 우리는 이런 제한사항에 제한되지 않습니다. 우리는 깊게 통합시킬 수 있는 소수의 타이틀을 가지고 있으며 소수의 게임에 대한 이러한 강력한 커스텀 어라운드 더 게임(**around-the-game**) 기능 및 메타 게임 서비스를 만듭니다. 이것이 우리의 핵심 차별 요소이며, 이것이 바로 제가 흥분해 있는 것입니다.

저는 업계가 전체적으로 이러한 온라인 게이밍 서비스로 할 수 있는 것의 표면만 보았을 뿐이라고 생각합니다. 진짜 차세대는 이렇게 깊게 통합된 시나리오의 일부로 보상을 할 수 있는 것에 관한 것이라고 생각합니다.

그런데 다른 쪽도 살펴봐야겠습니다. 경쟁적인 리더보드를 자신의 싱글 플레이어 게임으로 몰아넣기 위한 어떤 방법을 항상 찾아야 한다는 데서 흥분을 느끼지 않는 일부 **Xbox Live Arcade** 개발자, 말하자면 싱글 플레이어만을 위한 게임의 개발자를 일부 알고 있습니다. 모든 싱글 게임이 모든 싱글 기능을 요구하는 것은 아닙니다.

**GC:** 그건 제가 이야기 하고 있는 것과 정확히 맞아떨어지는군요. 우리는 이 모든 종류의 게임을 영두에 두고 제공하고 제작하고 있는 많은 게임 서비스 시리즈가 있지만 각 게임 팀이 들어와서 자신의 온라인 경험이 되었으면 하는 것을 정의합니다.

이것들은 도구 상자에 있는 도구들이며 그러면 우리는 매우 특정한 커스텀 시나리오를 만들 수 있습니다. *Diablo III*가 싱글 플레이어만을 위한 게임이었다면 어떨까요? 물론 싱글 플레이어만을 위한 게임은 아니지만 만약 이 게임이 싱글 플레이어만을 위한 게임이었다면 게임 제작자 및 게임 디자이너는 나와 Rob 와 더불어 Battle.net 의 비전의 공동 소유자이기 때문에 우리는 이들과 함께 작업할 수 있습니다.

우리는 특히 싱글 플레이어 시나리오에 대한 보상을 한 온라인 게임 서비스 및 기능의 커스텀 세트를 만들기로 결정할 수 있었습니다. 멀티플레이어로 작업할 어떤 것도 없습니다. Blizzard Entertainment 가 게임 서비스를 소유하고 있으며 다른 사람의 서비스에 끼어들어갈 노력을 할 필요가 없기 때문에 우리는 그렇게 할 능력을 갖고 있습니다.

전에 Microsoft 에서 일하셨고 PC 중심의 PopCap 과 PC 중심의 Blizzard 에서 일하셨기 때문에 전반적인 PC 게이밍에 관하여 이야기를 나누고 싶습니다. Xbox Live 는 환상적인 서비스입니다.

하지만 저는 Microsoft, Games for Windows, Valve, Blizzard, 그리고 Stardock 을 오랫동안 관찰했으며 이 모든 회사들은 PC 에 투자를 했는데, Microsoft 가 지난 몇 년 동안 자신이 도와왔던 것 이상으로 PC 게이밍을 무시했으며 어떤 면에서는 PC 게이밍에 해를 끼쳤다고 느끼고 있습니다. 이 분야에 대해 어떻게 생각하십니까? 이것이 복잡한 분야라는 것은 압니다.

**GC:** 아니오, 그것은 매우 복잡한 분야입니다. PC 분야, 이것은 이해해야 할 중요한 것입니다. PC 게이밍은 살아 있으며 번성하는 것이라는 것을 나뿐만 아니라 당신도 알고 있습니다. 업계의 어떤 사람들이 그에 관해 설명한 방식은 정확하지 않습니다.

NPD 를 본다면 물론 매우 큰 콘솔(console) 비즈니스가 있습니다. 우리는 모두 콘솔을 좋아합니다. 우리 스스로가 커다란 콘솔 게이머들입니다. 분명히 Shon[Blizzard PR 의 Damron]과 저는 Xbox 에서 일했기 때문에 우리는 콘솔을 좋아합니다.

NPD 의 옛날 PC 소매 데이터를 본다면 물론 좋게 보이지는 않습니다. 하지만 이것은 *World of Warcraft* 와 같은 대규모 멀티플레이어 게임에서 나온 수입이나 PopCap 같은 캐주얼 게임, 디지털 배급에서 생성된 비 소매 수입과 같은 캐주얼 산업을 고려하지 않고 있습니다.

PC 비즈니스는 번영하고 있으며 Blizzard 는 이 PC 산업에서 선두 위치를 차지하고 있습니다. 제 생각에는 업계에 약간의 기운 회복이 있어야 할 것 같습니다. Blizzard Entertainment 는 그 선봉에 있으며 전진을 선도하는 데 도움을 주는 것은 업계의 선두 위치에 있는 우리의 책임입니다.



### **StarCraft II**

우리가 StarCraft II 부터 시작하지만 실제로는 모든 게임을 대상으로 새 Battle.net 을 둘러싸고 하려고 하는 것은 우리의 커뮤니티를 함께 연결하고, 이들을 통합하며, 커뮤니티를 모으고 이들을 함께 연결하여 전체적인 PC 게이밍의 대의에 도움을 줄 이러한 실제로 매력적인 온라인 게이밍 시나리오를 제공하는 것입니다.

우리는 PC 업계로서 비록 콘솔보다 더 나은 위치는 아니라고 하더라도 그와 동등한 위치에 있습니다. 콘솔은 PC 업계를 뛰어 넘을 기회를 갖고 있었으며 PC 는 언제나 콘솔보다 더 연결된 장치였기 때문에 이것은 아이러니한 일입니다. 어떤 이유로 해서 PC 산업은 총체적으로 제대로 해낼 수 없었습니다.

여기저기서 개별적인 노력이 있었습니다. Gabe 와 Valve 에 있는 사람들은 Steam 으로 재미있는 일을 하고 있었고 Blizzard 는 World of Warcraft 로 앞서 가고 있었습니다. 하지만 집합적인 노력이나 비교적 큰 멀티 게임 노력은 매우 적었습니다. Xbox Live 같은 것이 들어와서 실제로 이 표준을 콘솔 분야에서 수립했고 이제는 PlayStation 이 반응하고 있습니다. 이것은 비록 상위 위치는 아니더라도 커뮤니티를 함께 연결하는 Battle.net 과 같은 서비스를 사용하여 PC 를 다시 동등한 위치로 가져올 수 있는 우리의 기회라고 생각합니다.

**활동적이고 성공적인 상태를 유지하기 위해서 Blizzard 는 Blizzard 를 넘어서, 즉 단지 Blizzard 의 게임만을 보는 것이 아니라 PC 업계를 얼마나 봐야 할까요? PC 에서의 장르와 경험의 폭은 전통적으로 플랫폼의 강점이지만 Blizzard 는 시스템에서 주요 퍼블리셔들 중의 하나였다고 해도 계속해서 잘했을 것 같다는 느낌을 줍니다. 이를 피하고 싶으신가요?**

**GC:** 그것은 정말 중요합니다. **Blizzard** 는 **PC** 게이밍에 전념하고 있습니다. 우리의 타이틀마저 넘어서는 **PC** 게이밍 분야의 성공과 건강은 우리 회사의 목표이면서 우선 순위입니다. 정말입니다.

우리가 게임 제작을 돕는 방법은 모든 사람이 좋아하는 세계적 수준의 고품질 게임을 만드는 것입니다. 우리는 우리의 게임을 통하여 커뮤니티를 만들고 전체적인 **PC** 분야를 돕습니다. 우리는 콘솔과 비교하여, 그리고 일반적으로 전체 **PC** 가 주목을 받도록 돕는 것입니다.

그 외에 우리가 그것을 넘어서 무엇을 할지 대답하는 것은 어려운 일입니다. 분명히 우리의 다음 단계는 우리의 모든 게임이 주목을 받게 하고 우리의 커뮤니티가 모이도록 하기 위해 **Battle.net** 과 같은 서비스를 통하여 성공적인 게임을 만들고 이들을 함께 연결하는 것이며 함께 우리의 게임에 관해 이야기를 나누고 게임을 플레이하는 것은 커다란 다음 단계입니다.

그 다음의 것, 그리고 미래에 무슨 일이 있을지는 누가 알겠습니까? 우리는 앞으로 생길 일에 관해 훌륭한 아이디어를 갖고 있습니다.

하지만 **Blizzard** 가 일부 회사들보다 고립된 회사라고 말하는 것이 맞을 겁니다. **Valve** 와 **Steam** 에 관해 언급하셨는데 사실 **Valve** 는 모든 사람이 **Steam** 에 오는 것을 허용함으로써 이 모든 게이밍 커뮤니티를 모으려고 한다는 측면에서 어떤 의미에서는 설명하신 것을 하고 있습니다.

**GC:** 물론입니다. **Blizzard** 는 자신의 중심에서 언제나 게임에 관한 것이었습니다. 항상 최고 품질의 세계적인 등급의 게임을 만들고 이를 선적하기 위해 필요한 시간을 투입하는 것에 관한 것이었습니다. **Mike[Morhaime]**가 언급하였듯이 때때로 게임을 고객에게 전달하는 것은 어느 정도 시간이 걸리지만 다행히도 고객이 우리의 게임을 받았을 때 실망하지 않습니다.



*Diablo III*

우리는 항상 우리의 게임으로 이 책임을 이끌어 왔으며 앞으로도 계속해서 이끌 것입니다. 우리의 게임은 그런 것입니다. **Battle.net** 은 우리의 모든 게임을 연결하고, 우리의 커뮤니티를 연결하고, 우리가 이야기를 나누었던 이 훌륭하고 깊게 통합된 시나리오를 제공하는 서비스입니다. 하지만 이것은 모두 게임을 제공하는 것에 관한 것이며 게임은 우리가 커뮤니티에서 자신을 표현하려고 하는 방법입니다.

**Steam...** 우리는 그 사람들을 좋아합니다. 우리는 Valve 의 직원들을 좋아하며 Gabe Newell 과 Valve 조직을 매우 존경합니다. 그들은 훌륭한 게임을 만듭니다. 그들은 우리가 항상 플레이하는 게임을 만듭니다.

**Blizzard 사무실에서 *Left 4 Dead* 매치에 관한 이야기를 많이 들었습니다.**

GC: 분명히 **Blizzard** 사무실에는 *Left 4 Dead* 가 있습니다. 그리고 우리는 *Counter-Strike* 와 *Day of Defeat* 도 하고 있습니다. 우리는 그 사람들을 좋아하며 그들은 실제로 사용자 모드 커뮤니티로 책임을 이끌어 왔습니다. 우리는 실제로 그들의 것 중 일부를 그것에 관한 우리의 슬라이드 덱(slide deck)에 넣은 것으로 알고 있습니다.

예, **Counter-Strike** 와 **Day of Defeat** 이미지들이 있었습니다. **Rob Pardo** 는 *StarCraft II* 시장에 관해 말하기를 **Steam** 보다는 모더(modder)들이 *StarCraft II* 를 위한 게임을 만드는 것을 보고 싶다고 했습니다.

GC: 맞습니다. **Valve** 는 실제로 그러한 것 중 상당수에 대하여 책임을 이끌어 왔고, 우리는 그 중 일부에서 힌트를 얻고 있습니다. 하지만 그들은 약간 다른 방법을 취해왔습니다. 분명히 그들은 게임에 집중하고 있지만 플랫폼으로서 **Steam** 을 가지고 있으며 상당히 넓은 우산 접근법을 취해 왔습니다. 그것은 우리가 지금 갖고 있는 접근법과 조금 다릅니다.

미래에 어떻게 될지는 누가 알겠습니까마는 현재 우리는 각각 자신의 방법으로 이 업계와 씨름하면서 돕고 있다고 생각합니다.

다시 모드 시장으로 돌아가보겠습니다. 그에 관한 우리의 기사를 보면 처음 나온 의견 중 하나는 "그렇다면 이제 나는 나의 모든 모드에 대한 대가를 지불해야 하는 것인가?"라는 의미의 것이었습니다. 아마도 그렇지는 않을 것 같습니다.

GC: 물론 아닙니다. 어제 제가 **Rob** 와 이야기를 나누었던 것은 환경을 만드는 것이었습니다. 전체 **Battle.net** 경험은 모드 커뮤니티를 촉진하는 것을 둘러싸고 설계되었습니다.

[*WarCraft III* 커스텀 맵 *Defense of the Ancients*]는 우리에게 정말로 중요한 이벤트였습니다. 우리는 처음부터 끝까지 새로운 **Battle.net** 의 구축과 함께 이것을 염두에 두었습니다. 우리는 *DOTA* 와 같은

것을 수용하기 위하여 매치메이킹을 이용하고 래더와 리그, 자료를 이용하여 모든 종류의 것을 하고 있습니다.

우리는 맵 에디터가 세계적인 등급의 저작 도구가 되도록 하기 위해 많은 것을 투자하고 있습니다. 완전히 무료입니다. 모든 사람들이 모든 종류의 프리맵(free map)을 만들 수 있습니다. 이들은 어느 방향으로든 요금을 지불하지 않고 무료로 프리맵을 퍼블리시할 수 있습니다.

우리가 시장에서 하고 있는 것, 이것은 다시 선적 이후의 미래에 관한 것인데, iPhone's App Store 나 이보다 정도는 덜한 것으로서 Xbox Live Marketplace 와 같은 공통 집합 장소를 제공하는 것입니다.

이것은 사람들이 무료 콘텐츠를 찾는 메커니즘을 만들고 있습니다. 누군가 그것에 대한 요금을 청구하고자 한다면 맵 작성자는 그것으로 실제로 약간의 돈을 벌 수 있습니다. 우리는 생태계가 전체 커뮤니티에 도움을 주고 플랫폼으로서 *StarCraft II* 를 생각할 경우 *StarCraft* 프랜차이즈의 수명을 연장시킬 더 높은 생산 가치를 가진 향상된 품질의 맵을 만들기를 바라고 있습니다.

최근에 **Rob Pardo** 는 원 사용자 숫자의 측면에서 볼 때 아직도 **Battle.net** 이 **World of Warcraft** 보다 크다고 말했습니다. 분명히 **WoW** 는 훨씬 더 많은 수입을 올리고 있습니다. 그런데 이 **Battle.net** 사용자 숫자가 어떻게 나온 것인지 설명해주실 수 있습니까?

GC: 예. 그 점은 **Battle.net** 에 많은 사용자들이 있다는 것을 전달하기 위한 것일 뿐입니다. 원래의 **Battle.net** 말이지요. 원하신다면 옛 **Battle.net** 이라고 해도 좋습니다. 실제로 **Blizzard** 는 그 사실, 즉 옛 **Battle.net** 에서 1200 만 명이 플레이를 하고 있다는 것에 관하여 많은 광고를 하지 않았습니다.

솔직히 대상자 중 대부분은 **Blizzard** 를 처음 접하고 비교적 어리거나 **World of Warcraft** 를 통하여 **Blizzard** 를 알았기 때문에 그것은 단지 사람들에게 느낌을 주는 것이었습니다. 그들은 초기 일부 게임의 옛 이력의 일부를 기억하지 못합니다.

우리 구세대 중 일부는 *War II, War III, Diablo*, 그리고 *StarCraft* 를 통해서 **Blizzard** 를 알게 되었지요.

저는 1995 년에 직접 모뎀 연결을 통해서 *WarCraft* 를 플레이했습니다.



GC: 맞습니다! 저도 그랬습니다. 저는 *War 1* 을 플레이하기 위하여 RS-232 시리얼 케이블을 방에서 방으로 연결하는 대학원에 있었습니다.

그래서 우리들 구세대는 **Battle.net** 을 기억하지만 많은 새 사용자는 기억하지 못합니다. 그래서 우리는 사람들에게 **Blizzard** 는 우리가 **Battle.net** 을 완전히 재시작해서 다시 만들기로 결정하기 전에도 그 분야에 경험이 있었고 거기에 많은 사용자가 있다는 것을 사람들에게 상기시켰습니다.

**World of Warcraft** 에 대해서는 항상 사용자 수가 고유한 활동 사용자라고 지적하십니다. 여기서도 같은 경우인가요?

GC: 1200 만은 *Starcraft*, *Diablo II*, *Diablo*, *Warcraft III* 등에 걸쳐 원래의 **Battle.net** 에서의 **Battle.net** 계정을 바탕으로 한 고유 사용자 숫자입니다. 그것은 그 게임들에 대하여 축적된 사용자 수치입니다.

어젯밤에 저는 친구와 **Diablo II** 를 했는데 새벽 1 시에 단일 서버에서 플레이를 하고 있는 사람이 40,000 명이었습니다. 놀라운 일이었습니다.

GC: 옛 **Battle.net** 에는 아직도 많은 사람이 있습니다. 어떤 사람들은 그것을 모릅니다. 그리고 **Blizzard** 는 수년 동안 그에 관한 통계를 밝히지도 않았는데, 그 이유는 2003 년 이후에 서비스를 업데이트하지 않았기 때문입니다.

새 **Battle.net** 은 완전히 새로운 서비스이며 우리가 열광하는 대단한 것입니다. 그것은 분리된 서비스입니다. 이 두 서비스는 계속해서 함께 존재할 것이기 때문에 우리는 0 에서 출발하겠지만 *StarCraft II* 의 론치(launch)와 그 깊은 통합으로 인하여 그 숫자는 매우 짧은 기간에 0 에서 수백만으로 증가할 것이라고 기대하고 있습니다.

어제 **Rob** 에 언급했던 또 하나는 **Diablo II** 와 **StarCraft** 같은 게임을 가져와서 새 **Battle.net** 시스템과 동작하도록 개장하는 데 잠재력이 있을 수 있다는 것이었습니다. 작년에 이 10 년은 된 게임들 양쪽에 대한 패치를 릴리스하셨는데 계속해서 이 게임들에 대한 일을 하려고 하는 것으로 보입니다.

GC: 우리는 분명히 그것을 눈여겨보고 있습니다. 우리는 특별히 선언할 계획을 갖고 있지는 않습니다만 새 **Battle.net** 에 우리의 과거 타이틀을 가져오고 싶어할 것입니다. 새 **Battle.net** 은 시작한 곳보다 15 년이 지났기 때문에 우리는 정말 그렇게 하고 싶습니다.

우리는 계속해서 집중할 필요가 있는 회사라는 것을 말해주고 싶습니다. [BlizzCon 에서] **Mike Morhaime** 한 기조 연설에 따르면 우리는 많은 일을 진행하고 있습니다. 분명히 우리는 *StarCraft II* 를 론치했습니다. 이제 **Diablo III** 가 나올 것이며, 이것을 새 **Battle.net** 에 깊게 통합시킬 필요가 있는 것은 분명합니다. 그리고 발표는 하지 않았지만 다른 게임도 개발하고 있습니다.

그래서 우리는 우리가 계속해서 초점을 잡고 있으며 제대로 일을 하고 있고 이러한 제품에 대한 세계적 수준의 온라인 게임 서비스를 만들고 있다는 것을 확실히 하고 싶습니다. 과거 타이틀이 우선 순위에 들어있는지에 대해서는 말해드릴 수 없습니다. 자, 봅시다. 다행히도 이 게임들을 어떤 형태나 방식으로 가져올 수 있다면 옛 **Battle.net** 을 중단할 것입니다. 하지만 당분간은 같이 존재할 것입니다.