※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

2D의 왕: 바닐라웨어(Vanillaware)의 조지 카미타니(George Kamitani)

Brandon Sheffield

가마수트라 등록일(2009. 8. 3)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4097/king_of_2d_vanillawares_george_.php)

[*일본의 독립 개발회사 바닐라웨어(Vanillware)는 오딘 스피어(Odin Sphere)나 곧 출시될 무라마사: 데몬 블레이드(Muramasa: The Demon Blade)와 같이 첨단 2D 게임 고전을 제작했다. 설립자 조지 카미타니(George Kamitani)에게 회사의 뿌리와 열정, 앞으로의 계획을 들어본다.*]

규모는 작지만 아직도 2D 게임에 대한 정열을 품고 있는 사람들이 있다. 사실 업계와 게이머는 대부분 3D로 옮겨왔다. 2D는 휴대용 플랫폼에서만 일상화되었다.

하지만 일본 개발회사 바닐라웨어는 성공적이면서도 비판적 지지를 받는 2D 게임 제작이라는 틈새시장을 개척했다. 플레이스테이션 2용 *오딘 스피어*는 2007년 출시되었다. 겉보기에는 매력이 별로 없었지만 전세계에 수십만 개가 팔리면서 많은 사람들을 깜짝 놀라게 만든 화려한 다크 판타지다.

2009년에는 닌텐도 사 위 게임기에 사용할 *무라마사: 데몬 블레이드*를 출시한다. 일본에서 지난 4월 출시된 현지 게임 버전은 북미에는 발행회사 이그니션(Ignition)을 통해 9월에, 유럽에는 11월에 출시될 예정이다.

게임은 흥분을 낳고 있다. 수입 버전 게임을 해 본 애호가들은 *오딘 스피어*와는 게임플레이의 질이 다르다고 한다. *오딘 스피어*도 애호가 출판물의 최우수 E3 상을 여러 개 받았다.

이번 호에는 바닐라웨어 설립자 조지 카미타니로부터 2D에 대한 집착과 HD 해상도 구현, 온라인 게임 제작까지 회사의 포부에 대해 들어본다.

바닐라웨어를 어떻게 설립하게 됐는지 들려줄 수 있습니까?

조지 카미타니: 음, 간단한 이야기가 아닙니다. (웃음) 바닐라웨어는 도쿄에 갔을 때 설립했습니다. *판타지 어스*(*Fantasy Earth)* 개발을 지휘하던 스퀘어 에닉스(Square Enix)와 일할 때였습니다. 작은 프로젝트로 시작했고 혼자서만 신경을 썼는데 규모가 커지는 바람에 전체 팀을 꾸려서 마쳤습니다. 처음에는 푸라구루(Puraguru)로 지었습니다.

아틀라스(Atlus) 가기 전이 맞습니까?

GK: 음, 그 직전에 라쿠진(Racjin)이라는 게임 개발회사에 있었습니다. 최근에는 *마리오 앤 소닉 앳 올릭핌 게임즈*(*Mario and Sonic at the Olympic Games)* 작업을 한 것으로 압니다. 대부분 아웃소싱으로 프로젝트에 참가했습니다.

Princess Crown

[바닐라웨어의 1997년 데뷔 게임] *프린세스 크라운*(*Princess Crown)* 작업에 참여 했던 직원은 몇 명이 남았습니까?

GK: 지금은 나까지 포함해서 3명 있습니다.

바닐라웨어 전체 직원은 몇 명입니까?

GK: 21명입니다.

이 가운데 아티스트는 몇 퍼센트입니까?

GK: 기본적으로 100퍼센트입니다.(웃음)

일리가 있습니다. 바닐라웨어는 2007년 일군의 타이틀을 내놓으며 폭발적으로 성장한 것 같습니다. 어떻게 된 건가요?

GK: 한꺼번에 발표가 너무 많이 난 건 분명합니다. 사실 콘솔을 보면 개발 라인이 하나밖에 없기 때문에 우리 목표가 아니었습니다. *오딘 스피어*는 아틀라스에게 2006년 안에 게임을 완성하라고 지시했습니다. 2006년 안에 완성은 했는데 당시 Atlus의 *Persona [3]* 판매기 호조를 보일 때라 발행회사가 시장 잠식을 막기 위해 출시 시기를 몇 달 미룬 것입니다.

*오딘 스피어*가 끝나고 *그림그리모어*(*GrimGrimoire)*를 부지런히 개발하기 시작했는데 공교롭게도 *오딘 스피어*보다 한 달 빨리 일본에 출시됐습니다.

요즘 일본에서 2D 작업을 하지 않아서 고해상 2D 아티스트 찾기가 어려운 게 사실입니까?

GK: 순수미술 쪽에는 인재가 많습니다. 하지만 요즘 아티스트는 낡은 2D 애니메이션 스타일을 잘 모르기 때문에 우리가 할 수 있는 건 이들을 교육하는 것뿐입니다.

얼마 전에 킹 오브 파이터 XII에 대해서 SNK 쪽 지인과 이야기를 나눴습니다. 이 정도 수준의 2D 그래픽을 알고 있는 사람을 찾기가 정말 어렵다고 하더군요.

GK: 맞습니다.

720p급 해상도를 달성하는 데 걸림돌이 되는 과제는 무엇입니까? 현재 *우라마사*는 480인데 480에서 720은 격차가 얼마나 크고 KOF의 업적은 무엇인가요?

GK: 우리가 이용하는 오리지널 아트는 모두 더블 사이즈 크기로 이루어집니다. *우라마사*의 경우 애니메이션 프레임을 위의 고유 해상도에 맞게 압축합니다. 그 결과 완전 HD 타이틀을 만드는데 큰 힘이 들지 않습니다. 우리 오리지널 아트는 고해상도로 표시된다는 뜻입니다. 압축한 그래픽에 여기저기 리터치를 해서 최대한 완벽해 보이도록 작업하기 때문에 단순한 인서트도 아니고 그렇다고 무에서 다시 시작하는 것도 아닙니다.

미술 제작 과정을 처음부터 설명해줄 수 있습니까? 사람들이 정말 관심 있어하는 것 같아서

그렇습니다. 자세히 말해주면 좋겠습니다. 예를 들면 컨셉트 아트가 있지 않나요. 그러면 포토샵으로 작업하나요, 아니면 자체 프로그램이 있습니까? 애니메이션은 2D 스프라이트를 일치시킬 3D 모델을 사용합니까?

GK: 기본 과정은 내가 좋아하는 것을 갖고 이것 저것 해보다가 스크린 비주얼이 떠오르면 이걸 중심으로 게임을 구축합니다.

전체 애니메이션 작품을 제작하는 과정은 어떻게 됩니까? 어떤 식으로 진행합니까?

GK: 스튜디오에서 사용하는 독점 캐릭터 에디터가 있는데, 지금 상태로 개발하는데 1년 정도 걸렸습니다. 에디터는 대부분 플래시를 비롯해서 유명한 패키지를 기반으로 하기 때문에 중요한 학습 곡선은 없습니다.

KOF는 아티스트가 애니메이션용 3d 모델을 제작하고 그 위에 그림을 그립니다. 당신 회사도 그렇게 합니까? 아니면 스토리보드 같은 것에 점과 점만 연결합니까?

GK: 전통적인 접근방식을 취합니다. 맞습니다. 기본적인 러프 캐릭터 시트로 시작에서 거기에 작업을 합니다. 단계별로 정교화하는 과정입니다. 캐릭터 기본 포즈나 서 있는 자세 등을 만들고 애니메이터/디자이너에게 넘기면서 되도록 "멋지게" 보이게 만들라고 부탁합니다.

우라마사: 데몬 블레이드

바닐라웨어 게임은 큰 적의 애니메이션 스타일에 일관성이 있습니다. 플래시 같은 느낌이

듭니다. 일부러 그렇게 선택한 건지 사용하는 툴 때문에 그런 건지 궁금합니다.

GK: 그래픽을 제작하는 툴 세트가 플래시에서 영감을 받아서 그런 것은 분명합니다. 우리가 만드는 적은 3D로 보이지만 사실은 전부 손으로 직접 그렸습니다. 이것을 *테비네리*(*tebineri*), 즉 핸드 쉐이핑(hand-shaping)이라고 합니다.

바닐라웨어는 왜 2D에 그렇게 전념합니까?

GK: 글쎄요, 좋아서 그렇겠지요.

실제로 그런 일을 하다니 훌륭합니다. 3D는 계속 발전하고 점점 아름다워지고 있지만 디테일 면에서는 2D의 우수성을 따라잡을 수 없습니다. 하지만 사람들은 여전히 2D로 작업하기를 꺼려하는데, 그런 면에서 당신은 훌륭합니다.

GK: 정말 고맙습니다. 하지만 사실 2D가 3D를 따라잡는 건 불가능합니다.

실은 누군가 2D를 계속 밀어붙였으면 하고 있었습니다. 지금도 *우라마사*와 *KOF*는 2D 게임의 최고봉이지만, 디테일을 살리고 진정한 고해상 2D가 가능할 것 같습니다. 당신은 어떻게 생각합니까?

GK: 노력한다면 가능하지 않을까요?

회사 차원에서 고해상도로 옮길 계획이 있습니까?

GK: 있습니다. 현재 실험 단계에 있습니다.

이런 실험에서 어려운 점은 무엇입니까?

GK: 제일 어려운 문제는 현재 플랫폼은 2D 이미지 생성을 염두에 두지 않고 개발된다는 것입니다. 자동 3D 생성을 목표로 하기 때문에 어떻게 하면 이 과정을 앞당길 수 있을까 아이디어를 짜내고 있는 중입니다. 쉽게 결론이 날 것 같지 않습니다.

고해상 2D를 제작할 때는 어떤 것을 버려야 하면 몇 달간 작업한 게 날아가기 때문에 정말 위험 부담이 큰 것 같습니다. 일이 제대로 안 되면 시간을 날리는 거지만 3D를 이용하면 재사용이 가능합니다.

GK: 맞습니다. 물론 개발 경로에 따라 달라집니다. 개발 과정에서 수반되는 이런 저런 위험을 잘 알고 있습니다. 개발 과정을 최대한 효율적으로 능률화시키는 방법을 항상 생각하고 있습니다.

앞으로의 계획에 분명한 것 같습니다. 계획을 세우면 지켜야 합니다. 다른 아이디어를 실험할 기회가 별로 없습니다.

GK: 사실 새로운 것을 만들 때마다 시행착오를 거칩니다. 어쩔 수 없습니다. 이런 시행착오 단계와 실제 개발 과정의 균형을 유지해야지 안 그러면 돈 만 날리는 것입니다. 물론 실험을 안 하고 우리가 아는 길로만 가면 우리 팬들이 금방 싫증을 느낄 것입니다. 발전이 없는 것입니다.

어려운 질문일수 있겠지만, 바닐라웨어는 *무라마사* 준비가 안 된 상태에서 마무리할 수밖에 없었다는 말을 들었습니다. 그래픽 업사이징이나 XBLA 등을 이용한 *무라마사 1.5* 출시 가능성이 있습니까?

GK: 현재 공식적으로 *무라마사*를 완성했다고 말할 수 있습니다. 보스 네 명과 스토리를 상당 부분 잘라내야 했지만, 이런 재료를 이용해서 *무라마사*를 처음부터 다시 만들 생각이 있느냐고 묻는 것이라면 그럴 시간이 있다면 새로운 아이디어에 전념하겠습니다. 아직도 만들고 싶은 게 너무 많습니다.

XBLA나 PSN, DSiWare 등 다운로더블 플랫폼은 어떻게 생각합니까?

GK: 나도 해보고 싶지만 지금으로서는 자금이 문제입니다. 회사 규모가 작은데다, 소득의 관점에서 보면 아직까지는 전 직원을 다운로더블 프로젝트에 할애할 수 없습니다. 플래시에 자금을 쏟아부은 상태입니다.

음, 그래서 *무라마사 1.5* 같은 것이 좋은 아이디어가 아니다 라는 말씀입니까?

GK: 하하, 이제 무슨 말인지 알겠습니다!(웃음) 그래도 그거는 안 할 것 같습니다. *무라마사*는 백만 카피 팔려서 로열티를 받는다면 생각해보겠습니다.(웃음)

당신이 다운로더블에 대해 그렇게 말하다니 재미 있습니다. 규모가 작은 팀은 다운로드 플랫폼으로 출시해서 쉽게 수익을 얻는 게 쉽다고 생각하니까요. 왜 돈이 안 된다고 생각합니까?

GK: 그것보다 우리 직원의 유일한 꿈은 게임을 오래 만드는 것입니다. 개인적으로는 밥벌이를 할 수 있는 한 나머지 시간을 게임 개발에 투자하고 싶습니다. 게임을 개발할 자본이 충분하다면 언젠가 다운로더블 시장에 꼭 도전하고 싶습니다. 게임 아닌 것으로 돈을 한 트럭 벌어도 결국에는 게임 개발로 쏟아부을 것입니다.

내가 오해한 게 아니라면 작은 회사가 다운로드 플랫폼으로 돈을 버는 게 쉽지 않다고 말한 것 같아서 한 말입니다. 실제로 다른 회사들은 투자수익을 얻기 쉽다고 생각하기 때문입니다. 당신이 그렇게 생각하는지 궁금합니다. 당신이 욕심이 많다는 뜻은 아닙니다!

GK: 언젠가 대형 발행회사가 되고 싶지만, 게임 개발에 관한 한 어떤 플랫폼이나 서비스를 목표로 하더라도 금전적 기반이 필요합니다. 우리 경우는 클라이언트인 발행회사에서 수익이 나옵니다. 그리고 발행회사의 관심을 끌어서 내 편으로 만들고 싶다면 큰 틀에서 생각해야 합니다. 이게 전부 입니다.

*오딘 스피어*로 받은 로열티는 전부 *무라마사* 개발에 쏟아 부었습니다. 기술적으로는 *오딘 스피어*로 번 돈이 0원이라는 말입니다. (웃음)

당신도 결국은 게임을 직접 발행하고 싶지만 다운로더블 플랫폼이 그런 역할을 합니다. [DS 게임] *쿠마탄치(Kumatanchi)*를 예로 들면 21명의 바닐라웨어 직원이 모두 이 게임을 만드는 것은 아니잖습니까. 다운로더블 게임을 담당할 인력을 구할 수 있으면 당신이 발행회사가 되어 일관된 수익 흐름을 낼 수 있습니다. 그냥 제안하는 것입니다. (웃음)

GK: 다운로더블에 반대하는 것은 아닙니다. 우리가 만드는 게임을 일일이 책임지지 않아도 되는 지점까지 바닐라웨어를 키우고 싶습니다. 그렇게 되면 개인적으로 제일 관심이 있는 아이디어에 전념할 수 있습니다. 다운로드 시장이 될 수도 있습니다.

2D라면 꽤 가능성이 높습니다. *캐슬 크래셔(Castle Crashers)* 게임 해봤습니까?

GK: 물론입니다.

[리더보드에] 백만 마크를 돌파했습니다. 대단합니다.

GK: 그러게요. 정말 인상적입니다.

바닐라웨어는 DS 프로젝트를 더 할 겁니까?

GK: 당분간은 안 합니다.

다음 작업에 대해 말해 줄 수 있습니까? 고해상 게임인가요?

GK: 고해상 실험을 하고 있습니다. 다음 프로젝트가 고해상 게임인지 말할 수는 없지만, 실험을 하고 있는 건 맞습니다. 돈이 없어서 회사에 여유가 별로 없습니다.

누가 돈 좀 대주면 좋겠습니다.

GK: 맞습니다!

30분이 지났는데. 시간이 얼마나 있습니까?

GK: 바닐라웨어의 꿈에 대해 말씀 드려도 되나요?

물론입니다!

GK: 몇 년 전에 스퀘어 에닉스를 위해 *판타지 어스* 작업을 한 적이 있는데 팀원들 대부분이 2D나 3D나 가리지 않고 온라인 MMO 프로젝트를 시도해 보고 싶어합니다. 우리 모두 *판타지 어스 II*를 머릿속에 떠올리고 있었습니다.
하지만 그 전에 2D 온라인 게임을 먼저 만들고 싶습니다. 그러기 위해서는 돈이 필요한데 이 돈이라는 게 우리 회사에서는 금방 사라집니다.(웃음)

Square Enix는 온라인 게임을 계속하고 있으니까 제안해도 되지 않습니까.

GK: 아하하, 모르겠습니다. (웃음) 원만하게 헤어지지 않아서요. (영어로) 아닙니다, 스퀘어 에닉스 좋은 회사입니다!

음, 안 됐습니다.

GK: [*판타지 어스*]를 우리한테 뺏어간 건 정말 문제입니다. 그래도 계속 가야지요!(웃음)

던젼 파이터 온라인(Dungeon Fighter Online)은 해봤습니까?

GK: 못 들어봤습니다. 최신 게임인가요?

2, 3년 됐습니다. 아케이드로 만든 캡콤(Capcom)의 *어드밴스드 던젼 앤 드래곤*(*Advanced Dungeons & Dragons)*과 비슷한 한국 MMO입니다. 한국에서 인기가 많고 미국에도 출시중입니다. 사이드 스크롤링 2D MMO입니다.

GK: 아! 아라드 센키[일본 타이틀]! 당연히 해봤지요. 인터넷 게임을 한다면 그런 게임을 만들고 싶습니다.

바닐라웨어에 어울릴 것 같습니다.

GK: 정말입니다. 기회가 닿는다면 그런 게임을 능가하는 걸 만들고 싶습니다.

다른 MMO에서는 영감을 얻습니까?

GK: 영감인지는 모르겠지만 *워크래프트*(*Warcraft*)와 *스타크래프트*(*StarCraft*) 온라인 게임을 즐깁니다. *오딘 스피어*의 핵심 직원들이 스타크래프트에 빠져서 근무가 끝나면 사무실에 붙어서 게임하느라 정신이 없습니다. *판타지 어스*에 RTS 컴포넌트를 집어넣고 싶었지만 결국 성공 못했습니다. 언젠가 꼭 다시 시도해보고 싶은 분야입니다.

스타크래프트가 [PS2 RTS 타이틀] *그림그리모어*를 제작하는데 어떤 역할을 했습니까?

GK: *그림그리모어*를 시작할 때 모두 "자, 스타크래프트를 만들자"고 말했습니다. (웃음)

그렇다면 한국에도 출시해야 하지 않나요.

GK: 출시했습니다. 소니에서 발행했습니다. 한 500카피 나갔나요. (웃음) *오딘 스피어*도 비슷합니다. 하지만 광고 카피는 인기 게임으로 나가더군요!

그래도 한국은 게임 인구가 많습니다.

GK: 그렇습니다. 말하기가 쉽지 않습니다.

용산 전자상가에서 딱 한 장 팔리는 걸 봤습니다, 미안합니다!(웃음)

GK: 오, 나를 울리려고요!

인터넷 게임을 개발한다면 커뮤니티가 있는 MMO나 일대일이나 집단 대 집단이 겨루는 스타크래프트식 게임 중에 어떤 게 좋습니까?

GK: 두 가지 접근법을 모두 취한 프로젝트에 참여한 터라 말하기가 쉽지 않지만, RTS 장르에 관심이 있기 때문에 그쪽이 경쟁력이 있지 않을까 싶습니다. 그래도 사업계획으로는 MMO가 낫습니다. 사실 둘 다 관심이 있습니다.

마음 속에 온갖 아이디어가 우글거리지만 온라인 게임을 발행하는 것도 목표 가운데 하나입니다. 사업상의 관점에서 보면 타당성이 있는 목표라고 할 수 있습니다.

그렇게 하고 싶으면 회사를 크게 키워야겠습니다. 고객 지원팀이나 서버, 지속적인 커뮤니티 관리도 필요하니까요. 지금보다 5배, 10배는 커져야 할 것 같습니다.

GK: 맞습니다. 아직은 요원한 꿈입니다.

앞당길 수 있습니다!

GK: (웃음)

개인적으로 앞으로 바닐라웨어에서 보고 싶은 게 있다면 순수한 액션 게임 같은 것입니다.

GK: 나도 좋아하는 장르입니다. 지금까지 거의 전적으로 RPG나 액션 RPG에 관여해 왔지만 액션 분야에 대한 지식이 제일 풍부합니다. 액션 게임 기대해도 됩니다.

무라마사의 액션은 정말 좋습니다...

GK: 정말 고맙습니다.

꿈에 대해 더 들려 줄 수 있나요.

GK: 바닐라웨어의 꿈 말인가요, 내 꿈 말인가요? 나는 꿈이라고 하고 싶지 않습니다. 내가 바라는 것은 죽는 날까지 게임을 만드는 것입니다. 내 아이디어 중에 몇 개가 실현될 수 있을까 궁금합니다.

그렇다면 개인적으로 만들고 싶은 최고의 게임은 무엇입니까?

GK: 최고의 게임이라...흠...최고의 게임이 있는지 잘 모르겠습니다. 머릿속에 아이디어가 가득 차 있지만 이 모든 것을 현실로 만들 수 없다는 건 잘 압니다. 그래도 *오딘*에서 *우라마사*로 발전하듯이 계속 품질을 높여서 아이디어를 최대한 실현하고 싶습니다. 바닐라웨어는 가난한 회사지만 내가 창조하는 것을 만들 기회를 주기 때문에 행복합니다. 직원들이 가끔 불평해서 그렇지요.(웃음)

보물에도 그것과 비슷한 생각이 흐릅니다. "큰 돈은 못 벌어도 내가 원하는 것을 만들 수 있다." 일종의 철학인 셈입니다.

게임을 가지고 정말 성공하고 싶다는 건 어떤 느낌일까요? 어떤 방향을 향하는 것 같아서 말입니다. 게임을 만드는 거 말고, 개인적인 목표가 있습니까?

GK: 최고의 게임에 대한 정의는 RTS나 액션, 고상한 스토리 등 내가 비디오 게임에서 좋아하는 모든 것을 구현하는 게임이라고 할 수 있겠습니다. 내가 좋아하고 행복한 모든 것이 완벽하게 조화를 이룬다면 그것이 최고의 타이틀이라고 하겠습니다.

플레이어가 헷갈리지 않게 전부 통합하려면 꽤 어렵겠습니다. 행운을 빕니다.

GK: 고맙습니다.