



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

별을 쏘다: 스타크래프트 II를 개발 중인 Blizzard의 Sigaty  
Shooting For The Stars: Blizzard's Sigaty On Developing StarCraft II

Chris Remo

2009. 8. 18

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4109/shooting\\_for\\_the\\_stars\\_blizzards\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4109/shooting_for_the_stars_blizzards_.php)

Blizzard에서 새로 출시될 PC 리얼타임 전략 게임인 스타크래프트 II를 단순히 “기대작”이라고 부르는 것은 이 게임을 과소평가하는 것이다. 엄청난 성공을 거둔 전작의 뒤를 이을 스타크래프트 II: 자유의 날개(Wings of Liberty)는 테란에 초점을 둘 것이며 뒤이어 프로토스와 저그가 등장하는 확장 세트가 등장할 것이다.

Blizzard는 게임과 함께 출시 기반의 준비에 있어서 엄격한 모습을 보이고 있다. Blizzard는 최근 차세대 배틀넷 서비스에 어려움이 있으며 게임의 출시와 함께 시작하기가 힘들기 때문에 게임의 출시 지연을 발표하였다.

Blizzard의 오랜 개발 과정은 물론 단순히 기술적 변화만이 그 이유가 아니다.

스타크래프트 II의 뒤에 숨은 이야기를 좀더 알아보기 위해 가마수트라는 최근 수석 프로듀서인 Chris Sigaty와 이야기를 나누었으며 그와 함께 2010년의 첫 장을 열 스타크래프트 II를 이끌어 온 노력과 압박감을 살펴볼 것이다.

**당신은 수석 프로듀서입니다. 게임이 이렇게 오래 개발되는 동안 상당히 규모가 클 것으로 예상되는 팀을 어떻게 관리해오셨나요?**

Chris Sigaty: 한 마디로 요약하자면 “프로젝트 관리자” 역할을 했다고 할 수 있습니다. 전의 책임은 프로젝트가 진행되도록 하는 것입니다. 저희 팀 외에도 여러 팀이 참여했기 때문에 다른 팀과의 소통도 책임에 포함됩니다.

배틀넷을 작업하는 배틀넷 팀과 영상팀, 오디오팀, 플랫폼 기술 팀 등 우리는 각각의 팀을

뭉어 서로 소통을 하고 일정을 구성해야 합니다. 앞으로 나타날 장애물과 문제점을 파악하고 우리가 어디로 향하고 있는지 분명히 알고 있어야 합니다.

**프로젝트가 성장하고 개발에 많은 시간이 투입됨에 따라 프로젝트의 범위는 변화하지 않았습니까?**

CS: 예 많은 변화를 겪었습니다. 가장 큰 변화는 우리가 원하는 바를 규정하는 방식이라 할 수 있습니다. 처음에는 공중에 붕 뜬 상태였지요. 우리는 “좋아 이제 스타크래프트 II를 만드는 거야. 이제 시작하는 거야. 그런데 어떤 모습으로 완성될까?”라는 식이었습니다.

멀티플레이어 게임에서 우리는 상당한 자신감을 가지고 있었습니다. 많은 의견을 나누었고 원래대로 돌아가기를 원했습니다. 사람들이 멀티플레이를 통해 일종의 향수를 느끼기를 바랐습니다.

우리가 확인한 다른 두 가지는 싱글 플레이어(우리는 워크래프트 III와 스타크래프트 등에서 했던 방식에서 벗어나고 싶습니다)와 온라인 경험입니다. 우리는 기존 배틀넷에서 많은 것들을 버리기를 원했습니다.

이것이 우리가 했던 얘기지만 무엇을 해야 할지는 잘 몰랐습니다. 여기에 많은 시간이 소요되었습니다. 그리고 영향을 미친 다른 한 가지는 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)의 출시였습니다. 우리 팀은 워크래프트 III와 확장팩인 더 프로즌 쓰론(The Frozen Throne) 작업을 하면서 월드 오브 워 크래프트까지 작업을 했습니다.

그 게임들이 출시된 후에 우리는 많은 일을 해야 했습니다. 우리는 게임을 출시하기를 원했지만 다른 게임 작업이 우리에게 영향을 주었고 프로젝트에서 몇 달 동안 물러났습니다. 전체 미술 담당직원들이 그랬죠. 하지만 우리는 항상 그런 식으로 일을 해왔습니다. Blizzard는 프로젝트에 맞게 인력을 뽑아갑니다.



방금 아래 층에서 데모를 감상했는데요. 수석 디자이너인 Dustin Browder는 당신이 아직도 퀘스트 메카닉의 작동에 중점을 두고 있다고 했습니다.

CS: 보시면 아주 놀랄 것입니다.

그런 결정을 어떻게 아직까지 계속 끌고 갈 여유가 있는 겁니까? (인터뷰 당시 스타크래프트II는 아직 공식적으로 2010년으로 연기되지 않았음)

CS: 안 될 이유는 뭐가 있겠습니까? 중요한 것은 우리는 퀘스트 메카닉에 대한 피드백을 받았고 사람들은 혼란스러워 한다는 것으로 나타났다는 것입니다. 우리는 최근 규모가 큰 피드백 세션을 실시하여 개발 팀들에게 게임을 플레이 해보도록 하여 반응을 살폈습니다. 가장 많이 받은 반응은 “이 조사가 어떤 의미인지 잘 모르겠습니다. 단순히 정보를 얻고자 하는 것인가요? 뭔가 클릭해야 하는 것입니까?”이었습니다.

우리는 여기에 대한 조치를 취하고 있습니다. 단순히 정보를 얻는다고보다 플레이어와 함께 선택해 나가는 과정입니다. 우리가 그만큼 여유가 있는지는 모르겠지만 반드시 해야 할 일입니다.

월드 오브 워크래프트와 Blizzard의 프로세스에 관해 하신 말씀이 흥미롭습니다. 저는 Orcs & Humans 때부터 Blizzard 게임을 시작했고 당시에는 매년 Blizzard 게임이 출시되곤 했습니다. 지금은 2003년부터 월드 오브 워크래프트를 제외한 게임이 나오지 않고 있습니다. 이런 상황이 이상하지 않습니까?

CS: 네 맞아요. 이상합니다. 문제의 일부는 우리가 하고 싶은 일에 대한 야심이 굉장히 크기 때문입니다. 워크래프트 III 당시에도 게임의 복잡성은 엄청나게 커졌습니다. 우리는 아마 2000년 초반이 아니면 99년 후반에 워크래프트 III에 대해 발표했고 발매는 2002년에 이루어졌습니다. 저는 “정말 오래 걸렸구나!”라고 생각했습니다.

그리고 지금은 일부러 오래 끌려고 하는 것이 아니라 세부 사항들을 확인하고 적절한 자원을 마련하고 제대로 된 완성을 기다리는 것으로 큰 변화를 겪은 것입니다. 제 생각에 우리는 가장 혹독한 비판자이자 원대한 계획을 가지고 있는 듯 합니다.

**배틀넷은 10년 넘게 유지되어 온 Blizzard의 서비스입니다. 하지만 월드 오브 워크래프트부터는 배틀넷이 아닌 유료 서비스를 실시하고 있습니다. 배틀넷도 유료화되나요?**

CS: 현재 배틀넷에 대해 많은 이야기를 하고 있지는 않습니다만 기대하셔도 좋을 겁니다. 게임을 구입한 사람들은 새로운 경험을 하게 될 것입니다. 무료 온라인 플레이도 될 것입니다. 우리는 훨씬 더 야심찬 일들을 하고 있으며 과거에 보지 못했던 것들을 경험하게 될 것입니다. 하지만 무료 서비스로 예상하셔도 될 것입니다.

**월간 이용자 요금 수익이 보장된 월드 오브 워크래프트 이후에 박스 형태의 제품은 사업적 관점에서 약간 가치가 하락한 것으로 보입니다.**

CS: 핵심적인 게임 플레이는 그대로입니다. 그것 외에 배틀넷이 무엇을 수반할지는 잘 모르겠습니다.

월드 오브 워크래프트가 가입을 기반으로 한 게임이라는 점은 사실입니다. 하지만 그것이 목표는 아니었습니다. 배틀넷은 또 다른 괴물입니다. 스타크래프트 II는 월드 오브 워크래프트와 다른 관점에서 보고 있습니다.



스타크래프트 II의 디자인에서 프로 게임계는 얼마나 고려하고 있습니까? 이 게임을 하는 사람들 대부분은 프로 게이머가 아니겠지만 게임의 디자인에 프로 게이머들도 영향을 미칩니까?

CS: 그렇습니다. 두 부류의 게이머들 사이에서 균형을 잡는 것은 정말 어려운 일입니다. 프로 게이머쪽에 대한 고려는 잘 이루어졌다고 봅니다. 월드 오브 워크래프트를 통해 유입된 그룹이 새로운 Blizzard 게임을 해볼 것이기 때문에 우리는 새로운 플레이어들을 의식해야 할 것으로 봅니다.

스타크래프트는 RTS게임이고 또 다른 종류의 괴물입니다. RTS는 처음부터 매우 복잡한 게임입니다. 하지만 일단 어려운 부분을 넘어서면 본능이 발동하기 시작합니다.

우리는 프로 게이머들과 초심자들을 모두 의식하고 있으며 두 그룹 모두 지원하기 위해 노력합니다. 우리는 프로 게이머들을 지원하기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 리플레이에 여러 가지 기능을 넣었으며 리더보드를 통해 게임에 참여한 플레이어들을 파악할 수 있도록 하였습니다. 또한 프로 게이머들과 일부 웹사이트들을 통해 논쟁이 되었던 무제한 유닛 선택 등의 문제에 관심을 두고 있습니다.

균형을 잡기 위해 노력하였으며 우리가 내린 결정들은 대부분 괜찮은 것으로 판명되었습니다. 우리 팀 내에서는 무제한 유닛 선택 등이 뜨거운 논란이 되었습니다. 우리가 내린 결정에 사람들은 “세상에 믿을 수 없군!”이라는 반응을 보였습니다. 팀 내의 정말 괜찮은 플레

이들에게 이전 스타크래프트를 다시 해보도록 했더니 “세상에, 이런 걸 했었다니 믿을 수 없군.”이라고 하더군요.

### [웃음] 대단하네요

CS: 최고의 플레이어들은 원할 경우 유닛을 작은 단위로 지정하여 세세하게 움직일 수 있습니다. 논란이라는 것이 나쁜 것은 아니지요.

**또한 비주얼 그룹 아이콘을 이용하여 인터페이스도 보다 직관적으로 발전시켰습니다.**

CS: 예 맞습니다. 울타리를 넘어서 과거에는 생각하지 않은 방식으로 게임을 소개하려 노력했습니다. 우리는 강제 튜토리얼을 넣었습니다. 제 말은 보고 싶지 않을 경우에는 클릭해서 끌 수 있는 튜토리얼을 넣었다는 것입니다. 싱글 플레이어의 쉬운 모드와 일반 모드에서는 튜토리얼이 뜨고 어떻게 유닛을 선택하고 드래그할 것인지, 어떻게 이동시킬 것인지를 배울 수 있습니다. 예를 들자면 워크래프트 III보다 많은 새로운 팁 시스템을 갖추었습니다.

우리는 새로운 플레이어가 싱글 플레이어와 멀티 플레이어 모두를 접할 수 있도록 노력하고 있습니다. 우리는 새로운 플레이어에 대한 논의를 시작하면서 배틀넷에 대해서도 좀더 자세하게 이야기를 나눌 것입니다. 싱글 플레이 게임을 하다가 온라인을 접하고 질려버려서 “이제 그만 할래”라고 말하는 식의 오래된 경험은 우리가 추구하는 바가 아닙니다. 우리는 새로운 플레이어들에게 보다 친밀한 경험을 제공하고자 합니다.

**출시된 것들 중에서 주시하고 있는 게임은 얼마나 됩니까? 여러모로 다른 게임입니다만 저는 워해머 40,000: 던 오브 워 II(Warhammer 40,000: Dawn of War II)를 즐겨 했습니다. 그리고 싱글 플레이어 RTS에는 레벨과 스킬 구조에서 비슷한 기술이 보입니다. 실제로 따라 한 부분이 있는지 궁금합니다.**

CS: 기술을 구입하는 것은 우리 디자인에 오랫동안 적용되어 왔습니다. 우리는 분명 다른 RTS 게임들을 인식하고 있습니다. 우리 팀에는 RTS 게임을 즐기는 팬들이 많이 있습니다.

Team Fortress 2를 많이 즐겨 했고 지금은 팀 내에서 Left 4 Dead를 많이 하고 있습니다. 저녁 시간에는 많은 아티스트들이 Left 4 Dead를 합니다.

하지만 RTS는 우리가 많은 관심을 쏟고 있는 게임 분야입니다. 어떤 게임이 우리 작업에 영감을 주었는지는 말을 하기가 어렵습니다. 우리는 여러 시스템을 이용하는데 도달했을 뿐이고 다른 회사들도 저희와 마찬가지로 생각합니다.

평행 진화(Parallel evolution)로군요.

CS: 예. 기술을 구입하는 방식은 우리가 초기에 알았던 것이고 이제는 연구와 용병 등 새로운 것들을 이용하고 있습니다. 이 과정은 단순히 진화해온 결과입니다. 질문에 답변이 되었기 바랍니다. Dustin의 경우에는 다른 RTS 팀 출신입니다.

커맨드앤컨커 작업을 했던 했었죠.

CS: 맞습니다. Electronic Arts LA에서 일을 했고 오래 전에 Activision에서도 일을 했습니다. RTS 분야에서 일을 했고 커맨드앤컨커의 Red Alert 2와 Generals를 작업했습니다. 그리고 반지의 제왕 [Battle for Middle-Earth]도 작업했습니다.

따라서 많은 경력을 갖추고 있습니다. Dustin은 업계에서 인맥이 매우 좋습니다. 그리고 우리 팀은 모두 RTS 팬들입니다.



RTS 분야를 벗어나서 오늘날 PC 시장에 대한 생각은 어떠십니까? PC에 관한 질문이 제기되면 사람들은 “Blizzard와 Valve를 봐. 멋지게 해내고 있잖아.”라고 말합니다. 그 말은 사실이지만 당신과 Valve가 없다면 상황은 좋지 않을 것입니다. 장기적으로 보셨을 때 이러한 상황을 우려하고 있는지 궁금합니다.

CS: 조금 전에 모든 사람들을 놀라게 한 인텔의 PC 분야 보고서를 읽어보았습니다. 하지만 저는 비즈니스맨이 아닙니다. 우리는 사용자 인터페이스와 사용 방법이 우리 게임에 적합하기 때문에 PC에서 게임을 만들고 있습니다. 아직 콘솔에서는 괜찮은 UI를 찾지 못했습니다.

개인적으로 PC 시장은 성공적인 게임 타이틀이 나온다면 성장성이 높고 계속 그럴 것이라 생각합니다. 동시에 아직 TV로는 PC에서 하는 것들을 할 수 있는 시기가 아니라고 생각합니다. Steam 같은 게임들은 저에게 그러한 시기가 계속 이어질 것이라는 믿음을 줍니다.

하지만 미래는 솔직히 말해서 잘 모르겠습니다. 충돌이 일어난 후에야 무슨 일이 일어나는지 보게 되겠죠. 저는 금융 보고서에서 본 얘기들을 인용해서 말하는 부류는 아닙니다[웃음].

**맞습니다. PC 플레이어로서 항상 개발자들을 대상으로 이 문제에 대해 조사해보면 어떨까 생각합니다. 많은 의견이 나올 테니까요.**

CS: 맞습니다. 그런 논쟁은 항상 있었습니다. 게이머들은 지금 소파에서 Xbox를 원하고 있습니다. 하지만 저에게는 책상 위의 PC가 전해주는 가치가 더 높다고 생각합니다. 미래에 대해서 잘은 모르겠지만 아마도 우리 미래를 걸고 도박을 하는 것일 겁니다.

**Dustin이 최근 멀티플레이어 종족에 새로운 유닛을 넣고 예전 유닛을 제거하는 작업에 대해 이야기했습니다. 현명한 방식이지만 대부분의 전략 게임 시리즈가 복잡하고 느리게 변화하는 것과는 큰 차이가 있습니다.**

CS: 저희는 분명히 그러한 작업을 하고 있습니다. 스타크래프트 II를 지금 당장 해본다면 말씀하신 유닛의 변화가 잘 되어있을 것입니다. 명령이 있었던 것은 아니지만 내부적인 지침이었고 그 필요성을 우리가 느끼고 있었습니다.

게임을 시작하면 정말 압도될 것입니다. 유닛이 많아지면, 우리의 경우 15 ~30개의 유닛을 넘어가면 계속 진행할 수가 없을 정도가 됩니다.

유닛이 너무 많은 것이 사실입니다. 아무리 좋은 게이머라 하더라도 게임을 한 눈에 파악하기가 어렵습니다. 따라서 우리는 의식적으로 유닛의 수를 적게 유지해왔습니다. 우리는 항상 각 종족마다 두세 종류의 유닛을 만들었고 지금은 가득 찼다고 할 수 있습니다.

우리는 멈추지 않고 계속 연구할 것입니다. 그리고 Dustin이 말한 것과 같이 의식적으로 유닛을 빼기도 합니다. 모든 유닛은 각각 팬들이 있기 때문에 엄청난 논쟁이 벌어지고 1탄에



서 원가를 빼내면 누군가 “안돼! 그러면 망할거야!”라고 외칩니다. 재미있는 일입니다.

Spore가 등장하기 전에 이 게임의 전략을 구상하고 Civilization IV을 디자인하기도 했던 Soren Johnson과 이야기를 나눠봤습니다. Civilization IV는 엄청난 게임이지만 그는 Civilization I보다 많이 복잡해졌고 시리즈의 정체성이 변화되었다는 말을 전했습니다. 이렇게 되면 위험해질 수도 있겠지만 반면에 10년 동안 진화하지 않았다는 평가를 어떻게 막을 생각입니까?

CS: 일부 플레이어들로부터 그런 말들을 들었습니다. “새로운 것은 어디 있어? 가진걸 총동원한 재주는 언제 보여줄거야?” 우리는 의식적으로 우리가 하지 않았던 결정들을 내렸습니다.

우리는 스타크래프트가 특별한 마력을 가졌다고 생각합니다. 그리고 그 마력의 핵심이 무엇인지 완전히 캐내고자 노력했습니다. 그래서 유닛의 숫자를 유지하는 것이 옳다는 판단을 내렸습니다. 이를 통해 새로운 플레이어들에게 도움을 줄 수 있습니다. 우리는 쉽게 배울 수 있지만 마스터하기는 어렵게 하라는 핵심 철학을 가지고 있습니다. 스타크래프트 I은 종족 당 11~12개 유닛으로 시작했고 13~14개까지 확장 가능합니다. 이정도 수준이 스타크래프트 II에도 적절하다고 봅니다.

재미있는 부분은 이것이 새로운 플레이어들의 혼란을 막아줄 뿐만 아니라 프로 게이머들에게도 도움이 된다는 점입니다. 지금의 유닛들로도 전략을 발전시킬 여지는 많이 있습니다. 유닛을 더 추가한다면 높은 경기 능력을 해칠 것이라고 생각합니다. 지금이 게임을 플레이하고 상대에 대항하여 전략을 구사하기에 좋은 균형을 이루고 있습니다. 따라서 과도한 복잡성은 새로운 플레이어뿐만 아니라 프로 게이머들에게도 피해를 줄 수 있습니다.



저와 함께 파드캐스트를 진행하는 사람이 저에게 뛰어난 스타크래프트 플레이어의 말을 전해 주었습니다. 게임을 10년 동안이나 했지만 아직도 새로 적응해야 하는 전략들이 있다고 하더군요.

CS: 저는 그런 부분을 정말 좋아합니다. War III도 그렇거든요. 스트라슬름(Strat)이 등장하여 모두들 “저건 너무 강해서 게임 전체를 파괴할거야.”라고 말을 할 때 누군가 등장하여 그 스트라슬름을 정복해버립니다. 저는 그런 발전을 지켜보는 것이 정말 좋습니다.

Blizzard의 출시작들은 흥잡을 곳이 없을 정도로 균형이 잘 잡혀있지만 Blizzard는 출시가 된 후에도 계속 재패치와 균형 조정을 하는 것 같습니다.

CS: 우리는 완벽할 수가 없습니다. 뭔가 악용될 수 있는 부분을 찾아내고 다른 사람들도 그런 것들을 찾아냅니다. 스타크래프트 II 역시 그럴 것입니다. 균형의 대재앙이 우리를 기다리고 있지요(웃음).

베타 서비스를 실시했을 때 우리가 싸워야 할 부분, 그리고 사람들이 게임 초기에 편안하게 느낄 부분은 스타크래프트 I 식의 전략, 마린 러시아 저글링 러시처럼 초기 핵심 유닛들에 머무르는 것입니다. 정말 재미있는 부분은 새로운 기능들로 사람들에게 흥미를 주는 새로운 유닛들에서 만들어질 것입니다.

아까 하신 말씀이 맞습니다. 우리는 패치에 관심을 기울이고 있습니다. 게임이 지속적으로 안정화되고 성장하는 것은 중요합니다. 처음부터 완성되어 나오지 않는다는 것이 정확하다고 생각합니다. 따라서 우리는 커뮤니티와 함께 게임이 10년, 11년 이상 계속될 수 있도록 노력합니다.

이렇게 긴 재고 수명은 비디오 게임 업계에서 본 적이 없습니다. 아직도 상점에 가면 스타크래프트 배틀체스트나 디아블로 배틀체스트를 살 수 있습니다.

CS: 말도 안 되는 일입니다. “자, 다 됐다. 스타크래프트는 98년에 출시하고 그 다음엔 2008년에 출시하는 거야”라는 식으로 계획을 세워서 되는 일이 아닙니다. 우리는 그저 게임과 특히 커뮤니티의 팬입니다. 제 생각에 e 스포츠로 프로 게임이 시작되었다는 점이 장수의 이유인 듯 합니다. 게임을 지켜보면 게이머들은 우리가 전혀 예상치 못했던 방식으로 게임을 합니다. 그리고 제가 “세상에, 저렇게 하는데도 충돌이 안 일어나?”라는 생각이 들도록 비를 이용합니다. 그리고 우리는 플레이에 감명받아 게임을 지원하고 더 잘 할 수 있도록 도와줍니다.

UI에 대해 얘기해보면 키보드 위에서 손을 움직이지 않아도 되는 그리드 시스템이 아니라 동작의 앞 글자를 딴 숏컷 시스템으로 만드셨습니다. 그 이유는 무엇입니까?

CS: 예전 게임에서는 그렇게 했었습니다. 새로운 게임을 출시할 때 숏컷을 바꿀지, 확장 시 바꿀지는 아직 논의 중입니다. 우리는 워크래프트 III에서 텍스트파일을 통해 숏컷 지정을 노출했는데 하드코어 팬이라면 숏컷을 찾아서 바꿨을 것입니다.

그런 것이 되는지도 몰랐네요.

CS: 예 그렇지요[웃음]. 우리는 때가 되면 그러한 변경방식을 공개할 것입니다. 우리는 그리드 방식을 피해왔지만 아마도 몇 가지 기준 중에서 선택할 수 있도록 할 것입니다.

워크래프트 III는 다른 Blizzard 게임들보다 mods로 유명합니다. Blizzard와 Valve는 모두 유명한 PC 게임 업체이지만 mods에 대한 대응은 다릅니다. Valve라면 mod 게임인 Defense of the Ancients(DOTA)를 구입하고 DOTA 팀을 고용하여 개발하도록 했을 것입니다. Blizzard는 대개 방치하는 길을 택했습니다. 여기에 변화가 생길 것으로 보십니까?

CS: 이 문제는 우리가 잘 인식하고 있는 부분입니다. 우리는 DOTA의 몇 명과 이야기를 나누어보았고 DOTA는 정말 훌륭하다고 생각합니다. 하지만 우리의 문제는 언제나 수용력입니다. 팀을 불러들여서 뭔가를 개발하여 내놓도록 한다 하더라도 우리는 그것을 지원할 가치가 있는지 확인해야 합니다.

앞으로는 분명히 고려는 해 볼 것입니다. 말씀 드린 것처럼 DOTA는 뛰어납니다. 여러 사람들이 그 게임을 하고 있고 우리가 보기에 좋습니다. 워크래프트 III에서 그런 게임이 나오는 것이 보기에 정말 좋습니다.

드러내 놓고, 또는 암묵적으로 DOTA의 후계자임을 자처하는 게임들이 많이 있습니다.

CS: 예 사실입니다. 잘 인식하고 있고 그런 게임들을 좋아합니다. 앞으로 분명히 그런 게임들에 대해 생각해 볼 것이고 우리의 사업 모델이 바뀌진 않겠지만 그런 게임들을 눈 여겨 볼 것입니다. 스타크래프트 II에서는 좋은 아이디어를 가지고 있는 사람들이 워크래프트 III처럼 어려움을 겪지는 않을 것입니다.

그렇다면 mods 들의 확장성을 말씀하시는 건가요? 커뮤니티 mods를 강조하시는 건가요?

CS: mods 톨의 확장성입니다. 우리는 에디터를 이용하여 많은 일을 했습니다. 그 중 하나는 게임에서 볼 수 있는 점수 화면을 바꿀 수 있다는 점입니다. 바뀐 점수 화면은 배틀넷에 올려서 확인을 거친 다음에 다시 다운로드를 받을 수 있게 됩니다. 이미 누군가 스타크래프트 II에서 DOTA를 만들고자 한다면 mod에 맞게 점수 화면을 바꿀 수 있습니다. 이 도구 자체는 워크래프트 III 에디터보다 더욱 강력합니다. 따라서 우리는 사용자들이 이것으로 무엇을 할지 기대하고 있습니다.

그리고 그 힘에는... 큰 책임이 따르지 - 않습니다[웃음].

우리는 매우 복잡한 도구를 가지고 있기 때문에 접근성을 해결하고 있는 중입니다. 게이머가 일단 들어와서 게임을 즐긴 다음 지도를 만들 수 있도록 하고자 합니다. 데이터 에디터에 들어가서 질려버리지 않도록 할 것입니다. 우리는 여러분들이 게임을 하지 않는 동안 뛰어난 사람들을 모셔다가 뒤통수대꾸를 하도록 하지는 않을 것입니다.

**확장팩은 어떻습니까? 어디까지 구상하십니까?**

CS: 우리는 확장팩에 대해 이야기를 하고 있습니다. 중요한 부분들은 확실히 해 두었으나 아직 생각해봐야 할 세부사항이 많이 있습니다. 저그 스토리를 할 때와 프로토스로 진행을 할 경우 차이가 많을 것입니다. 용병이 된다면 기술을 구입하는 식으로 플레이되지 않을 것입니다. 과연 어떻게 될까요?

**그렇다면 실제 메카닉 자체가 변화하게 되는 것입니까?**

CS: 싱글 플레이어의 메카닉은 분명히 변화할 것입니다. 멀티플레이어 부분은 아직 건드리지도 않았기 때문에 지금쯤 논의를 시작해야 할 참입니다. 게임을 출시할 때까지 어떤 조치가 취해질 것 같지는 않습니다.

**그러면 스타크래프트가 모두 완성되려면 몇 년이 걸리겠군요?**

CS: 네

**그렇군요.**

CS: 그렇게 말씀 드리는게 맞습니다.

**4~6개월 동안 베타 기간을 진행하실 계획이 맞나요?**

CS: 아마도 3~4개월로 예상됩니다만 어쨌든 준비가 될 때까지 출시하지 않는다는 것이 원칙입니다. 우리는 베타버전을 가능한 빨리 내놓기 위해 노력할 것입니다. 멀티플레이어의 관점이 어떻게 형성될지 정말 기대됩니다. 분명한 것은 준비가 될 때까지는 출시하지 않는다는 사실입니다.

개발 기간이 오래 걸리는 까닭은 말씀드린 바와 같이 첫 달은 분명히 마린이나 저글링 등의 유닛이 주를 이룰 것입니다. 우리는 이 단계를 지나 사람들이 뭔가 예상을 깨는 플레이를 해야만 균형을 잡기 위한 관찰을 할 수가 있게 됩니다.

그래서 3~4개월이 적절합니다. 그리고 다시 말씀 드리지만 우리는 가능한 빨리 출시를 하여 여러분께 새로운 온라인 경험을 제공하기 위해 노력하고 있습니다. 지켜 봐주시고 참여 해주십시오. 이것이 지금 우리가 열심히 하고 있는 일입니다.

**베타 서비스가 언제 시작할 것인지는 아십니까?**

아니오 언제 준비가 될 지는 모르겠습니다. 이 말밖에는 못하겠네요. 전에 다른 말씀을 드린 했지만 지금은 모르겠다는 말씀밖에 못 드리겠습니다.