



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 디아블로 III로 가는 길 (The Road to Diablo III)

Chris Remo

2009. 9. 18

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4139/the\\_road\\_to\\_diablo\\_iii.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4139/the_road_to_diablo_iii.php)

스타크래프트 II가 출시되면 높은 인기를 구가한 전작에 이어 10년 만에 후속작이 나오게 되는 것이다. 그리고 2010년에 디아블로 III가 출시되지 않는다면(그럴 가능성이 높다) 디아블로의 뒤편까지 관심을 받게 될 것이다.

개발사인 Blizzard Entertainment는 혹독한 반복 프로세스와 완성이 되면 출시한다는 태도로 유명하다. 디아블로 III도 예외는 아니다. 이 게임은 지난 6월 모습을 드러낸 후 이미 상당히 많은 부분을 다시 디자인하였다.

디자인 과정이 어떻게 이루어지는지, 팀에서는 언제 게임이 완성된 것으로 판단을 내리는지를 알아보기 위해 가마수트라는 디아블로의 개발을 담당하는 수석 기술 아티스트인 Blizzard North의 베테랑 Julian Love와 Blizzard로 옮기기 전에 BioWare에서 거의 10년 가까이 일을 하였던 수석 컨텐츠 디자이너 Kevin Martens와 함께 이야기를 나누었다.

두 사람은 Blizzard의 디자인과 예술 철학을 설명하고 Blizzard North의 스타일과 액션 RPG 장르, Blizzard의 개발 구조에 대하여 알려주었다.

디아블로 III는 작년에 개발이 발표되었고 지금까지 Blizzcon에서 두 차례 게임을 해볼 수 있었습니다. Mike Morhaime은 아마도 2011년까지 디아블로 II가 출시되지 않을 것으로 예상하였는데요. 개발 기간이 많이 연장된 것으로 보십니까? “세상에, 이렇게나 오래 걸려?” 라는 생각이 들 정도로요.

Kevin Martens: Blizzard 게임의 비밀, 그러니까 경쟁자들이 뛰어넘을 수 없는 저희의 비밀은 끝없는 반복(iteration)입니다. 우리는 뭔가를 만들어 게임에 넣고 만족스러워 하거나 만족을 느끼지 않게 됩니다. 잠시 동안은 내버려 두죠. 새로 들어간 요소가 원활하게 작동하

도록 그냥 둡니다. 게임을 계속 반복, 또 반복해본 다음 다시 일을 시작합니다. 완전히 뒤집어 버리거나 절반만 버려낸 다음 다시 작업을 하지요.

이 과정은 시간이 많이 걸리지만 재미있기도 합니다. 그리고 발전을 위해 필요한 일입니다. 멀티플레이어가 작동하고 빌드도 항상 즐길만합니다. 우리는 끊임없이 게임을 하고 재미를 느낍니다. 게임이 아직 개발 중이라도 매주 해볼 수 있습니다. 우리는 그런 식으로 발전하기 때문에 시간이 오래 걸립니다. 우리는 이 과정을 좋은 게임이 나올 때까지 계속 하지요.

**디아블로와 스타크래프트의 전작은 출시된 지 10년이 되었습니다. Blizzard North는 이미 사라졌지만 전작들로부터 무엇을 지키고 무엇을 개선해야 한다고 생각하시나요?**

Julian Love: 전 Blizzard North의 직원으로써 독립 법인이었던 때의 느낌을 잊지 않고 있습니다. 우리 항상 Blizzard South 친구들과 연락을 취했고 그들은 항상 우리에게 다가왔습니다. 그때 저는 한 회사라고 느꼈습니다.

앞으로 어떻게 진행할 것인가에 대한 답은 우리는 뛰어나고 재미있는 것들은 모두 가져갈 생각입니다. 우리는 전작들에서 무엇이 좋았는지 확인하고 계속되도록 할 것입니다.



Blizzard North와 Blizzard Entertainment에 대해 저는 Blizzard North와 South에서 나온 게임 스타일에 차이가 있다고 봅니다. 디아블로 게임들은 보다 바로크 느낌이 나고 난해하며 돌과 타일로 이루어졌습니다. 디아블로 III는 그러한 스타일에 Blizzard South의 스타일을 혼합한

것으로 보입니다. 디아블로 III의 모습을 어떻게 결정하셨습니까?

Julian Love: 실제 스타일을 결정하는데 시간이 조금 걸리긴 했지만 Blizzard North와 South의 철학 차이로 인한 것은 아니라고 봅니다. 2차원 기술 플랫폼에서 3차원 기술 플랫폼으로 옮겨간 것이 더 큰 일이었습니다.

조명과 캐릭터 사이의 분리, 배경 등의 문제는 전적으로 다른 방식으로 처리되었습니다. 디아블로의 느낌을 좀더 고르게 정리하는 한편 캐릭터는 계속 부각되도록 하였습니다.

디아블로 2를 보면 캐릭터들이 매우 밝고 화려합니다. 배경에서 튀어나온 모습입니다. 저희는 그러한 미술 스타일에 그대로 의존하여 똑 같은 게임을 만들고 싶지는 않았습니다.

그걸 좀더 끌어올리고자 했습니다. 우리는 Blizzard가 만든 다른 게임들을 살펴보고 어떻게 게임을 개선했는지 배웠습니다.

저는 어제 아직 노트북에 디아블로 II가 깔려있는 것을 발견해보고는 다시 해봤습니다. 놀라운 부분은 캐릭터 선택화면이었는데 매우 정직한 방식으로 비례를 맞추어 정렬되어 있었습니다. 캐릭터들은 기본적으로 엄청난 무장을 하고 무기를 갖춘 보통 인간의 모습입니다.

그리고 최근 Blizzard 사무실을 방문했을 때에는 Blizzard의 예술 철학이 벽에 붙어 있는 것을 보았습니다. “언제나 큰 것이 더 좋은 것이다. 더 줄이지 말 것.” 이 말은 보다 영웅적인 캐릭터들로 구성된 워크래프트를 떠오르게 합니다. 앞의 것과는 다른 두 가지 철학이 존재하는 것으로 보입니다. 이 점에 대하여 어떻게 생각하시나요?

Julian Love: Blizzard에는 분명히 서로 다른 두 아티스트 그룹이 있습니다. 디아블로2에서 작업했던 이들도 계속 작업을 하고 있고요.

그곳에서 보신 것은 아마 회사 전체로 전달되지는 않은 “한계를 넘어 가보고 한계선이 어디 인지를 파악하라”라는 철학일 것입니다.

우리는 그 철학을 잘 지키고 있습니다. 뭔가를 멀리까지 밀어붙여본 다음에 “좋아 한계점이 어디인지 이제 알겠군”이라고 말합니다. 하지만 한계를 넘기 전까지만 가본다면 한계가 어디인지를 절대 알 수 없습니다.

실제로 어디까지 갈 수 있는지 가보는 것이 목표입니다. 그래야 디아블로2를 조금 뛰어 넘는 지점을 볼 수 있습니다.

하지만 분명히 디아블로 III의 비례는 갑옷이 기능을 제대로 할 것처럼 보이지 않는 WoW에 미치지 않을 것입니다. 우리는 아직 갑옷이 보다 기능적으로 보이도록 노력하고 있으며 말도 안 되는 판타지처럼 만들지는 않을 것입니다.

스타크래프트의 경우 매년 RTS 게임은 많이 등장해왔습니다. 월드 오브 워크래프트에는 매년 수백만 MMO가 나옵니다. 하지만 탐다운 방식의 액션 RPG는 많이 나오지가 않습니다. 측정 기준이 많지 않은 장르의 게임을 만드는 것은 어떨습니까?

Kevin Martens: 솔직히 디아블로 II는 아직도 매주 PC 매출순위에 올라가고 있습니다. 크리스마스 대목을 보내고 판매가 하락했다가 다시 1월 달에 판매가 많아지는 식입니다.

디아블로 II는 이런 종류의 게임에서 표준에 해당한다고 생각합니다. 따라서 우리 단지 디아블로 시리즈를 제대로 만들고 시장을 확대해나가겠다는 생각만 합니다. 개인적으로 저는 이런류의 게임에 굶주려 있습니다. 디아블로 II처럼 한 10년 동안 오래오래 진행하는 게임 말입니다.

이러한 게임은 시장이 마련되어 있고 한편으로 만들기 어려운 종류의 게임이라는 것을 알고 있습니다. 디아블로 II를 뛰어넘기란 정말 어려운 일입니다. 따라서 그 장르로는 게임이 많이 나오지가 않습니다. 아직까지도 차트에 자리를 지키고 있는 게임은 딱 하나이고 그 게임을 이기기는 어렵습니다. 하지만 다행히 우리는 그 게임에 대해 많은 것을 알고 있습니다.



장르가 아닌 좀더 넓은 관점에서 볼 때 PC 플랫폼에 대한 비관론이 널리 퍼져 있습니다. PC에 집중하는 Blizzard의 관점에서 이러한 점을 우려하고 있습니까?

Kevin Martens: 아직 PC 게임의 침체로 영향을 받은 적은 없습니다. PC가 죽을 것이라는 징조는 몇 년 동안 나타났다가 사라지곤 했습니다. 우리는 계속 PC 게임을 판매했고 실적은 뛰어났습니다. PC 게임을 위한 시장은 계속 존재한다고 생각합니다. 그리고 요즘 콘솔은 매우 뛰어나기 때문에 쉽게 구동할 수 있습니다. 콘솔도 유용합니다.

하지만 모두들 PC를 가지고 있고 우리는 계속 시스템 요구사항을 낮추기 위해 노력합니다. 그렇게 해서 우리는 많은 사람들에게 어필합니다. 일부 최신 게임들은 새로운 비디오 카드와 최신 CPU 또는 더 많은 램을 필요로 합니다. 블리자드 게임 중에는 그런 경우가 드뭅니다. 그런 점도 우리가 좋은 성과를 내는 이유 중 하나라고 봅니다.

한 가지 덧붙인다면 PC 시장이 죽지 않았다는 증거는 올해 Blizzcon에 20,000 명이 참석했고 티켓이 1분만에 동났다는 사실입니다. PC 플랫폼에 문제가 없다는 아주 좋은 증거입니다.

스타크래프트 II의 배틀넷에 강력한 리그 시스템과 커뮤니티 등이 들어간다고 들었습니다. 디아블로 III의 게임플레이는 이러한 새로운 배틀넷의 장점을 취할 것인가요?

Kevin Martens: 분명히 그러한 장점을 이용하고 있습니다. 스타크래프트가 하고 있는 많은 일들을 자세히 관찰하고 있습니다. 우리는 디아블로 개발 팀의 코더를 배틀넷에 배치하여 우리가 원하는 기초작업을 실시하도록 하였습니다.

우리는 사용자들이 쉽고 빠르게 즐길 수 있는 협력 게임을 만드는데 관심이 있습니다.

우리는 더 많은 협력 지원과 배틀넷의 다른 기능에 관심을 가지고 있습니다. 우리는 스타크래프트의 개발을 지켜보고 그들이 한 것과 같이 개발을 할 것입니다.

바바리안을 공개한 다음 상당 부분을 다시 디자인하신 것을 보았습니다. 스튜디오의 외부에서 그러한 캐릭터의 변화를 보는 것이 흥미롭습니다. 앞에서 설명하신 반복 과정에서 어느 순간에 출시할 준비가 끝났다고 판단이 이루어집니까?

Kevin Martens: 품질이나 세련됨, 균형뿐만 아니라 뛰어난 정도까지 모든 측면에서 고른 수준에 도달했을 때라고 답하겠습니다. 바바리안을 다시 개조한 까닭은 새로운 등급이나 고급 기술을 추가했기 때문입니다. 더 멋진 것들을 추가했습니다. 그리고 Blizzard 디자인은 원가

압도적으로 뛰어난 것이 있으면 그것을 끌어내리지 않고 나머지 부분을 뛰어난 것에 맞춰나갑니다.

이것이 반복시간이 오래 걸리는 이유인 동시에 모든 것이 최상의 상태를 갖는 이유입니다. 미술 부문의 한계를 넘어보고 한계점을 파악하라는 철학은 디자인에도 적용됩니다. 모든 것을 최대한 강력하고 폭발적으로 만든 다음 균형을 유지하기 위해 약간 뒤로 물러나는 것입니다.

Julian Love: 회사 내부에서도 완성을 알려주는 신호가 있습니다. 모두들 게임을 하느라 바빠서 더 이상 일을 할 수가 없으면 출시할 때가 된 것입니다. 그런 경험을 해 본 적이 있습니다. “좋아, 아무도 일을 하지 않고 게임만 하는군. 이제 출시할 때가 온 거야.”



Blizzard는 여러 디자인의 측면에서 평등한 구조인 것 같습니다. 누군가 “이게 개선을 필요로 하니까 개선을 합시다”라고 말을 할 수 있는 곳처럼요.

Kevin Martens: 정말 그렇습니다. 그리고 자기 전문분야가 아니더라도 말을 할 수가 있습니다. 제가 Julian에게 가서 “이봐 이 캐릭터가 이렇게 하면 얼음이 나가고 어찌고 저찌고...이러면 어떨까?”라고 말을 하기도 하고 반대로 Julian이 저에게 뭔가 주문을 하기도 합니다. QA 팀도 와서 새로운 아이디어를 말하기도 합니다. 좋은 아이디어라면 언제나 환영입니다.

Julian Love: QA에 있어서도 모든 의견이 중요하다는 핵심 가치를 가지고 있습니다. 말 그대로 모든 의견입니다. 때로는 회사 밖에서 의견을 구하여 그 의견에 귀를 기울이기도 합니다. 실제로 새로운 바바리안의 기술인 Whirlwind가 그렇게 해서 나왔습니다.

Kevin Martens: 우리 회사에서 출시한 다른 게임들이 충분히 인기가 있기 때문에 오랫동안 개발을 진행하는 것이 가능하다고 생각합니다. 모든 개발자들이 그러한 기회를 얻지 못한다는 것을 알고 있습니다. 따라서 우리는 그 기회를 현명하게 이용하여 좋은 게임을 만들고자 노력합니다.