



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

토치라이트 (Working by Torchlight)

크리스 레모(Chris Remo)
가마수트라 등록일(2009. 10. 23)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4173/working_by_torchlight.php

루닉 게임스(Runic Games)는 미소스(Mytho)를 개발했던 플래그쉽 시애틀(Flagship Seattle)의 개발자들이 모여서 만든 게임 회사이다. 미소스는 이전 헬게이트런던(Hellgate: London)의 네트워크 테스트를 위해 개발되었던 RPG 게임이었다. 헬게이트런던은 처참하게 실패했지만 디아블로(Diablo) 스타일 액션 RPG 게임 장르로 많은 사람들의 기대를 모았던 PC 온라인 게임이다.

미소스가 최초 개발자들에 의해 출시될 수 있었던 것은 아니지만(플래그쉽 시애틀이 문을 닫은 후 한국 게임 회사인 한빛소프트가 게임을 완성하고자 시도하고 있다), 이와 비슷한 제품으로 이번 달 런칭되는 토치라이트(Torchlight)에 대한 게이머의 긍정적인 열광을 이끌어냈고, 개발자들도 이에 확신을 갖게 해주었다.

다음은 루닉의 대표와 프로젝트 이사를 맡고 있는 Travis Baldree 와 CEO 인 Max Schaefer 가 디아블로 시리즈의 핵심 기여자 등 프로젝트 개발자의 독창적인 혈통이 새로운 프로젝트를 공급하는데 어떤 도움을 주는지에 대해 토론한 것이다. 본 기사는 가마수트라에서 특집으로 다루었다.

이 둘은 2009 년 PC 시장으로의 토치라이트 런칭과 커뮤니티 활성화, 그리고 액션-RPG 장르용 필수 디자인 컨셉에 대해서도 이야기했다. 토치라이트는 싱글-플레이어 다운로드 타이틀의 시발점으로, 차후 퍼펙트 월드(Perfect World) 제작사와의 퍼블리싱 거래를 통해 MMO 로 확장될 예정이다.

토치라이트는 디지털 배포 전용으로 알고 있다. 루닉의 전반적인 계획에서 이 게임의 역할은 무엇인가? 이 이후 MMO 를 만들 예정이라고 들었다.

Max Schaefer: 이것은 새로운 IP 이다. 대중에게 토치라이트를 알리는 것, 토치라이트가 무엇이며, 어떻게 플레이하는 것인지 알리는 것 자체가 우리에게는 하나의 기회라고 할 수 있다. 이 기회로 팀은 의욕을 가지고 버림 받았던 게임을 살려낼 수 있었고 MMO 버전으로 만들고자 하는 동기를 부여 받았다. 우리는 싱글-플레이어 버전을 출시한 후 바로 MMO 버전을 만들 예정이다. 이는 커뮤니티와의 상호 관계를 보다 원활하게 만들 수 있는 기회를 제공해 줄 것이다. 우리는 커뮤니티의 피드백을 받아 MMO 에 적용시킬 수도 있을 것이다.

Travis Baldree: 아마도 "스프링보드(Springboard)"가 좋은 방법이 될 것이다.

현재 이런 장르의 게임에 대해 웬만큼 경험을 가지고 있을 것이다. 디아블로, 페이트(Fate), 미소스까지 여러 게임이 있었는데, 이러한 프로젝트로부터 얻은 가장 큰 교훈이 있다면?

MS: 결론은 이러한 게임들이 재미있다는 것이다. 우리는 플레이하기 쉽고, 접근하기 쉬우며, 즉각적인 피드백을 쉽게 받을 수 있는 게임을 만든다. 인벤토리를 열어서 물약을 다른 칸으로 옮기는 것 같은 간단한 조작도 그 느낌이 좋고 사운드가 좋아야 한다. 바로 그렇게 만들기 위해 우리가 노력하는 것이다. 다양하고 좋은 촉각적인 느낌과 사운드, 그리고 재미를 줄 수 있는 많은 비주얼들, 우리는 이러한 것이 들어있는 게임을 만들고자 노력하고 있다.

TB: 우리는 보통 간단한 것이 될 수 있도록 하는 경향이 있어서 모든 것은 어느 정도의 단순성을 가지고 있다. 무언가 과도하게 디자인하거나 장식을 너무 많이 추가하게 되면 바로 방해가 되어 버리기 때문에 버릴 수 밖에 없게 된다.[웃음]



단순하면서 재미 있게 만들기만 하면 되는, 상대적으로 간단한 방식임에도 불구하고 이러한 장르를 제대로 만드는 것은 개발자에게 매우 어려운 일이라고 알고 있다. 디아블로는 큰 성공을 거두긴 했지만 타이탄 퀘스트(*Titan Quest*), 헬게이트 런던, 최근 세이크리드 2(*Sacred 2*) 등 다른 여러 게임들도 성공할 수 있었던 것은 아니었다. 이에 대해 어떻게 생각하는가?

TB: 나는 단순성이라는 특징을 본격적으로 파고들어야 한다고 생각한다. 마우스를 한 번 클릭하면서 간단하게 좋은 느낌을 갖게 하기란 굉장히 어려운 것이다.

MS: 고객의 관점에서는 간단하고 쉬운 것으로 느껴질 수 있겠지만, 사실 매우 어렵게 이루어내는 것이다.

TB: 대부분 많은 다른 요소들이 존재하기 때문에 모든 것을 동시에 작업해야 한다. 어떤 면에서는 격투 게임과 같은 종류라고 할 수 있다. 이렇게 유형적이면서 좋은 느낌을 주는 종류는 그렇게 많지 않다.

가드 오브 워(God of War)가 대단한 게임이고 사람들이 그 게임을 좋아하는 이유는 따로 있다. 게임을 하는 동안 믿을 수 없을 정도로 좋은 느낌을 주기 때문이다. 그렇게 만들기까지는 굉장히

힘든 작업이 필요하다. 한 게임에서 그 모든 요소를 만족시키기는 힘들다. 동시에 멋진 사운드를 만들고 놀라운 예술을 만들고 재미있는 애니메이션을 만드는 것은 어려운 일이다. 모두가 함께 작업되어야 한다. 그렇지 않으면 이루어질 수 없다.

MS: 사람들이 빠지곤 하는 또 하나의 함정은 테크놀로지와 그래픽에 너무나 열중하게 되는 바람에 게임이 개인 컴퓨터에서 제대로 돌아가지 못한다는 것이다. 우리가 강조하는 것 중 하나가 컴퓨터에서 잘 돌아가는 게임을 만드는 것이다. 이 게임은 구식 컴퓨터에서도 돌아갈 수 있도록 만들어졌다.

이 게임은 개인 컴퓨터에서도 부드럽게 실행되고 좋은 느낌을 줄 수 있을 것이다. 어떤 게임이 최고급 장비에서는 아름답게 보이는데 집에 가져오면 완전히 달라진다면, 그 게임은 단순성을 전혀 살리지 못한 것이라고 할 수 있다. 이것은 사람들이 빠지곤 하는 또 하나의 함정이다. 테크놀로지에 열중한다는 것 말이다.

회사가 설립된 지 얼마 되지 않았고 아직 규모가 작은 것으로 알고 있다. 사람들에게 회사의 인지도를 높이는 방법이 있다면?

MS: 우리는 이를 위해 여러 가지의 방식을 사용하고 있다. 먼저 우리는 우리의 커뮤니티와 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 미소스 프로젝트를 작업하면서 우리는 커뮤니티와 직접적으로 접촉할 수 있도록 최선을 다했다. [페니 아케이드 엑스포(Penny Arcade Expo)]와 같은 쇼에 참가하여 사람들과 이야기를 나누며 피드백을 받기도 했다.

또한 게임을 매우 저렴한 가격으로 제공하여 고객이 게임을 쉽게 사용할 수 있도록 할 것이다. 20 달러만 있으면 게임을 다운로드 받을 수 있게 될 것이다. 현재 예상하는 가격이 20 달러이다. 하지만 게임을 하면서 많은 기능과 재미를 느끼게 될 것이며, 요즘 세대의 커뮤니티가 열광할 수 있는 게임을 만드는 데 사용한 에디팅 툴도 제공받게 될 것이다. 우리는 20 달러만으로 많은 가치를 제공하게 될 것이라고 생각한다. 이 부분도 우리 회사의 인지도가 아직 높지 않기 때문에 노력하고 있는 부분이라고 할 수 있다.

TB: 테크놀로지 전체 범위에서 우리가 접근하고 있는 또 하나의 장점은 실제로 모딩(modding)하기가 매우 쉽다는 것이다. 많은 부분을 모딩할 수 있었던 이전 게임에서 정말로 성공적이었던 것은 실제로 변경하기가 매우 쉬웠다는 점이다.

그 때의 작품은 일반 사용자들이 새로운 요소를 만들 수 없을 정도로 복잡하지 않았다. 매우 쉬운 수준이었기 때문에 사용자들이 스스로 설정할 수도 있었다. 우리는 사용자가 게임 안에서 무언가를 하고, 플레이를 하며 재미를 느낄 수 있을 정도로 간단하게 만들기 위해 노력했을 뿐이었다.

우리는 사람들이 게임을 하면서 느끼는 재미가 오랫동안 지속되기를 바란다. 아마 시간이 지나면 그렇게 될 수 있을 것이다. 페이트[벨드리(Baldree)가 이전에 내놓았던 싱글-플레이어 액션 RPG]에서는 많은 부분이 기본에 가까웠지만 꽤 성공을 거둔 케이스이다. 그 게임은 사람들이 다른 사람들에게 전하는 식으로 서서히 퍼져나갔다고 할 수 있다. 말을 통해 많은 전파가 이루어졌고, 공개 마케팅도 있었다. 우리는 현장에 나가서 사람들에게 이야기를 해주곤 했다.



이 게임의 모딩 툴은 모든 것을 제대로 갖춘 레벨 에디터처럼 보인다.

MS: 레벨 에디터보다 훨씬 앞서나갔다고 할 수 있다.

TB: 모든 것의 에디터라고 할 수 있다.

MS: 스탯이나 게임의 전반적인 밸런스, 또는 아이템을 조정할 수 있다. 시스템의 작은 부분들도 조정할 수 있으며 이벤트에 대한 퀘스트를 스크립팅할 수도 있다. 레벨 레이아웃도 가능하다.

TB: 자신만의 스킬을 만들 수도 있다. 모든 기존 스킬의 밸런스를 다시 조정할 수도 있다. 이름과 아이콘, 세세한 부분 및 애니메이션까지 변경할 수 있다. 레벨 캡을 올리고자 한다면 5 초면 될 것이다. 게임을 만드는데 사용하는 정말 많은 것들을 이용해 볼 수 있다. 새로운 아이템 세트를 추가할 수도 있고, 새로운 유니크 아이템을 추가할 수도 있다. 기존에 있던 모든 것의 밸런스를 다시 맞춰볼 수 있다. 모든 것을 갖추고 있는 것이다. 실제로 플레이해보면 굉장히 재미있다.

MS: 이것은 우리가 게임을 만들 때 사용하고 있는 실제 툴이다. 우리는 고객이나 소비자에게 이러한 것을 비밀로 하지 않는다. 이는 게임을 만들기 위해 우리가 매일 사용하고 있는 바로 그 툴인 것이다. 우리는 우리의 모딩 커뮤니티가 우리보다 훨씬 더 놀라운 것을 만들어주기를 기대하고 있다. 그 커뮤니티에는 수천 명의 모더(modder)들이 있기 때문에 가능하리라고 본다.

TB: 우리의 파일 포맷 중에는 보호되어 있는 파일 포맷도 존재하지 않는다. 모두들 오픈되어 있다. 그래서 쉽게 변경할 수 있다. 우리가 만든 모든 것은 사용 가능한 익스포트와 사용 가능한 파일 포맷을 제공한다. 그렇기 때문에 새로운 것들도 쉽게 추가할 수 있다.

MS: 이것은 싱글-플레이어 게임으로만 할 수 있는 고유한 기능이라고 할 수 있다. 온라인 게임에서는 해킹 툴을 사용하는 플레이어가 문제가 되어 버리기 때문이다.

오늘날 공식적인 모딩 툴을 갖추려는 게임이 점점 더 적어지는 이유가 무엇이라고 생각하는가? 매우 가능성이 있는 기능이라고 생각되는데 말이다.

TB: 일반 맵 요소를 사용해야 하는 곳에서 요소 하나를 만드는데 한 달이 걸린다면, 유용한 툴을 변경하는 것은 너무 복잡하고 시간이 소요되는 정말 어려운 일이 될 것이다. 그렇게 시간을 들여 가면서 누가 그런 작업을 할 수 있겠는가?

그렇다면 커뮤니티 사이트나 다른 리소스를 통해 모드 작업을 용이하게 만들고자 노력하고 있는가?

TB: 그렇다. 우리는 더 많은 영상이 나올 수 있기를 바란다. 에디터를 사용하여 플레이되면서 사람으로부터 많은 문제들이 해결될 수 있기를 바란다. MMO 작업에서도 자산을 어느 정도 제공하여 사용자들에게 전달할 생각이다.

같은 스타일이나 같은 세계를 만들려는 사람이 있을 수도 있을 것이다. 무료로 사용할 수 있는 MMO 이기 때문에 그렇게 큰 모험을 하는 것이라고는 생각하지 않는다.

MS: 그렇다. 사용자들을 20 달러로 싱글 플레이어 게임과 에디터, 그리고 18 개월 후 무료 MMO 업그레이드까지 받아볼 수 있게 될 것이다.[웃음]

MMO 의 원리는 무엇인가? 아직 그것에 대해 많은 것을 이야기해보지는 않았는데, 기본적으로 이와 같이 플레이하는 것인가?

TB: 인간 세계에서와 같이 가능한 한 많은 것을 플레이할 수 있도록 만들었다. 게임을 하면서 친구들과 함께 다수의 몬스터 무리들에 대항하여 싸울 수 있다.

MS: 미소스에서 시도하려고 노력했었지만, 이루지 못했던 것이다. 진정한 MMO 에 이러한 스타일의 플레이를 접목시키는 것 말이다. 그래서 우리가 퍼펙트 월드와 파트너를 맺은 것이다.

퍼펙트 월드는 무료 아이템 거래 MMO 에서 논의의 여지가 없는 글로벌 마스터라고 할 수 있고, 우리는 이 액션 RPG 의 특색을 도입했다. 그러한 기본 위에서 우리의 게임이 뿌리를 내려 지금 당장 사용할 수 없는 MMO 플레이어를 위해 풍부한 경험을 제공할 수 있기를 바란다. 사람들이 정말로 액션 RPG MMO 를 하는 것이 아니다.



그렇다면 "우리가 선두 주자가 될 수 있다는 말인가?"

TB: 그렇다. 바로 그것이 우리가 미소스에서 추구하려고 했던 생각이다. 그것을 해낸 사람은 없었다.

MS: 이것은 중요한 것이다. 우리는 게임에 목숨을 바쳐 전념하지 않고 플레이할 수 있는 MMO를 만들고 있다. 이런 종류의 게임에서 중요한 부분은 30 분 만에 퀘스트를 빠르게 완료하고 얻을 것을 얻어갈 수 있다는 점이다. 커다란 파티를 맺기 위해서 2 시간 동안 기다리거나 커플 아이템을 얻기 위해 모든 주말을 쏟아야 할 필요가 없다. 사람들이 실제 생활을 누리면서 할 수 있는 게임인 것이다.

TB: 미소스 같은 경우는 레이드를 뛰기 위해 기다리는 시간 동안 플레이할 수 있는 게임이라고 할 수 있다.[웃음]

많은 사람들이 디아블로 III 를 기다리고 있다. 아직 언제 나오게 출시될지 모르는 상태인데, 이러한 스타일의 게임을 기다리고 있는 사람들에게 제 3의 이익을 얻어낼 수 있겠는가?

MS: 실제로 우리를 포함하여 많은 사람들이 디아블로 III 를 기다리고 있다고 생각한다. 이 게임은 그 시간을 기다리면서 할 수 있는 좋은 게임이다. 아마 블리자드(Blizzard)의 디아블로 III 라는 거대한 게임 덕분에 얻을 수 있는 이점도 있을 것이라고 본다.

오늘날 PC 시장에 대해 어떻게 생각하는가? 이것은 끊임 없이 논의되고 있는 부분이라고 생각하는데 말이다.

TB: 콜 오브 듀티 4(Call of Duty 4 PC)와 콜 오브 듀티 4 Xbox 360 과 같은 것을 비교한다면, 서로 다른 것이기 때문에 설명하기가 곤란하다. NPD 가 그렇게 좋진 않지만, 다운로드 판매의 경우에는 아직 좋은 시장임이 분명하다고 생각한다.

전 세계에는 수 많은 월드오브워크래프트(World of Warcraft) 플레이어가 있다. 분명 판매되고 있는 많은 캐주얼 게임도 있다. 하지만 대부분의 사람들은 PC 시장에 대해 생각할 때 많은 생각을 하지 않는다. 물론 더 많은 것들이 있겠지만 말이다.

MS: 나는 지나치게 모험적이고 리스크가 많은 큰 프로젝트에 사람들이 너무 많은 자금을 투자함으로써 정통 PC 시장이 손상되었다고 생각한다. 이로 인해 업자들이 정통 PC 시장에서 무언가를 주저하며 겁을 내게 되었다.

WOW 와 같이 성공을 거둔 게임이나 기타 캐주얼 게임들을 보면 알 수 있다. 사람들은 적당한 것을 추구한다. 적당한 가격으로 적당한 시간을 들여서 사람들이 구매하여 플레이할 만한 게임을 만들고자 한다. 이러한 것은 게임을 구매하고자 하는 사람들에게 의해 이루어진다. PC 시장이 완전히 추락한 것은 아니다. 단지 적당한 재미를 주는 적당한 게임이 부족한 것뿐이다.

TB: 팝캡(popcap)은 정말로 잘하고 있다.[웃음]

적당한 게임이라는 것에 매우 동감한다. 그것이 PC 의 황금 장소라고 느꼈었다. 반면 콘솔은 거대한 게임을 출시해야 가능하다. 전통적으로 PC 시장은 적당하게 해왔던 것 같다.

TB: 가격이 그렇게 높지 않기 때문에 사용자들이 어느 정도의 리스크를 안고 간다. 더 많은 것들도 제공 받을 수 있었다. 모든 것이 나올 때까지 그리 오랜 시간이 걸리지 않았다.

MS: 사람들은 WOW 를 이기려고 많은 돈을 사용하고 있지만, 그렇게 좋은 계획은 아니라고 생각한다.

기본적으로 디아블로를 이기고자 하려는 생각이 없다고 말했는데, 그렇게 생각하게 된 이유는 무엇인가?

TB: 우리는 초반에 굉장히 가벼운 게임인 페이트로 경험을 한 바 있었다. 어린 아이들도 할 수 있을 정도의 게임이었다. 토치라이트에서는 완전한 싱글-플레이어의 특징을 가져가면서 디아블로의 양면을 모두 잡고자 한다. 멀티플레이어로 디아블로를 플레이하고자 하는 사람들도 우리 게임을 멀리 할 필요가 없다.[웃음] 20 달러만 있으면 싱글 플레이는 물론 차후 MMO 까지 할 수 있게 된다.

MS: 모험을 하고 있는 것이기도 하다.

TB: 강물은 바위 주위를 돌고 돈다. 약간은 마음이 편한 것이 좋다. 솔직히 말해서 그 쪽이 더 생산적이다. 특히 지금과 같은 규모의 현재 같이 작업하고 있는 팀이라면 더욱 그러하다. 우리는 이와 같은 것을 만들고자 한다. 약간은 로파이(lo-fi)이기 때문에 기술적으로도 우리에게 도움을 준다. 우리와 디아블로를 차별화 시켜주는 것이다. 그리고 일반적으로 보여지는 것들과도 차별화 시켜준다. 이런 것을 보면 참 재미 있다.

Max, 당신은 콘도르(Confor)의 설립자 중 하나였고, 콘도르는 오리지널 디아블로를 개발하던 중에 블리자드 노스(Blizzard North)가 되었다. 당신은 디아블로 II 를 개발할 때에도 함께 작업했다. 디아블로가 이 정도로 성공하고 있는 것을 보면 어떤 생각이 드는가?

MS: 컨벤션 홀에서 디아블로 III 를 보는 것은 매우 이상한 경험이다. 거짓말은 하지 않겠다.[웃음] 우리는 아직도 블리자드 개발자를 사랑한다. 디아블로 III 가 얼른 나왔으면 좋겠다. 디아블로는 굉장히 아름답고 놀라운 게임이다. 물론 약간 두렵기도 하다.

이와 동시에, 우리는 다른 작업도 하고 있다. 우리는 다른 목적과 목표를 가지고 있다. 그것도 재미 있는 부분이다. 우리는 디아블로와 토치라이트와 같은 게임을 좋아한다. 액션 RPG 장르는 아직도 과소 평가되고 있다. 이 장르를 좋아하는 플레이어에게는 아직도 충분한 여지가 있는 것이다.

TB: 사람들이 WOW 를 보면서 "MMO 를 만드는 것이 아니다"라고 하지는 않을 것이다.[웃음]

"토치라이트"라는 이름은 어떻게 결정된 것인가? 매우 강력한 이름이라고 생각한다. 박쥐의 형상이 그려지기도 하는데 말이다. 정말 터무니없는 이름을 갖고 있는 게임들도 있기 때문에 하는 질문이다.

MS: [웃음] 먼저 그렇게 생각해줘서 고맙다. 이런 질문에 대답하는 것은 참 즐겁다. 게임의 이름을 짓는 것은 굉장히 어려운 일이기 때문이다. 우리는 수많은 이름들을 가지고 논의를 거쳐 이름을 결정했다. 기본적으로 몇 달은 걸렸다.

TB: 우리는 투표를 거쳐서 최종적으로 네 가지의 이름을 선별했다. 하지만, 그 네 가지 중에 토치라이트가 있었던 것도 아니다.

MS: 토치라이트는 방송에서 흘러나온 이름이다.

TB: Max 와 나는 최종적으로 결정된 이름을 가지고 사무실에서 이야기를 하고 있었다. 그 때 "토치라이트는 어때?"라는 질문이 나왔고, 우리는 "좋아, 토치라이트로 하지."라며 이름을 결정하게 되었던 것이다. 사실 그 전에 후보로 나왔던 이름들은 다 마음에 들지 않았었다.

MS: 멋지지 않은가, 약간 모험적인 것 같기도 하고 약간 로맨틱하게 들리기도 하니 말이다. 그 때 Travis 와 내가 그 방에 앉아 있었기 때문에 토치라이트라는 이름이 탄생하게 되었던 것이다.