



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

아케인의 10년간의 개발사
(From New To Arkane: Ten Years Of Development)

제시카 맥과이어(Jessica Maguire)
가마수트라 등록일(2009. 12. 06)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4212/from_new_to_arkane_ten_years_of_.php

[리옹과 오스틴에 소재한 아케인 스튜디오는 2009년 10월로 게임 개발을 해 온지 만 10년이 되었다. 가마수트라는 <다크 메시아 오브 나이트 앤 매직> 및 <바이오쇼크2>에 참여한 이 회사의 창립자이자 최고경영자, 크리에이티브 디렉터인 라파엘 콜란토니오를 만나 이 회사의 과거와 현재, 그리고 출시를 앞둔 주요 타이틀에 대해 알아보았다.]

한 번의 계약 문제로 스튜디오가 문을 닫을 수도 있는 이 업계에서 자그마치 두 번이나 대타격을 입고도 살아남은 스튜디오가 있다는 것은 축하할만한 일이다. 유럽과 미주에 지사를 두고 있는 아케인 스튜디오는 생음악과 맛있는 저녁식사, 멋진 분위기로 얼마 전에 창립 10주년을 자축했다.

라파엘 콜란토니오가 처음 이 회사를 설립할 때 바라던 바를 이루려면 아직도 갈 길이 멀었다. 그러나 그는 열정과 바보스러운 만치의 순진함만으로도 많은 것을 이룰 수 있음을 느끼고 있다.

과거를 돌아보다

현재 그는 프랑스의 리옹과 텍사스의 오스틴에 사무실을 가진 아케인 스튜디오의 최고경영자이자 크리에이티브 디렉터지만, 그 일을 하기 전에는 단순한 게임 팬에 불과했다. 그는 과거를 이렇게 회상한다.

"워렌 스펙터나 리처드 개리엇을 처음 만났을 때의 저는 어린애나 다를 바가 없었습니다. 저는 그 사람들에게 이렇게 말했지요. '이봐요. 저는 당신들을 위해 일하고 싶습니다. 시켜만 주시면 커피 타기부터 시작해서 뭐든지 다 하겠습니다.' 이제 제가 그 사람들을 만날 때, 그들은 저의 그런 과거 모습을 아마 생각도 못할 겁니다. 저는 이 업계에서 이제 상당한 위치를 굳혔으니까요. 그러나 그 때를 생각하면 아직도 약간은 당혹스럽습니다."



이 업계에 뛰어드는 사람이 첫 번째로 명심해야 할 교훈은, 의도적으로 바보처럼 보이라는 것이다. 콜란토니오는 의도적으로 자존심을 접은 덕에 그가 제일 존경하는 사람들과 함께 일할 수 있게 되었다. 그는 과거에도 지금도 리처드 개리엇과 <울티마> 시리즈의 열성적인 팬이다. "이 오래된 게임들은 그리고 <데이어스 엑스>를 만든 이온 스톰과 하비도 포함한 우리 모두의 완벽한 귀감입니다."

하비 스미스는 오리진 시스템스, 이온 스톰, 미드웨이 게임즈를 거쳐 아케인 스튜디오에 입사했다. <데이어스 엑스> 등 호평을 받은 게임 개발에 참여한 덕에 크게 알려진 스미스는 현재 아케인의 파트너이며, 게임 개발에 대한 콜란토니오식 방식에 공감했다. 콜란토니오의 말이다.

"우리 둘 다 창의력이 대단한 사람들이라는 공통점이 있었지요. 우리는 사업가 타입은 아니었어요. 대신 우리는 뭔가를 만들려는 열정이 가득한 창의적인 사람들이었지요. 그리고 뭔가를 만들어내기 위해서 언제나 실천적이고 실용적인 방식으로 접근했어요."

아케인 성공의 주 원인은 이렇게 창의성을 강조한 데에 있다. 콜란토니오는 처음부터 자신이 플레이하고픈 게임을 만들 수 있는 사람과 함께 일하는 데에 역점을 두었다. "경영자의 특권은 이런 생각을 하는 것입니다. 예를 들면 '음, 이 사람이랑 일하면 어떨까? 이 사람은 정말 대단한 사람이야. 이 사람이 우리와 함께 일했으면 좋겠어.' 같은 생각이지요. 이는 스스로에게 주는 작은 선물과도 같습니다."

아케인을 거쳐간 사람 중에는 업계에서 날리던 인물들이 여럿 포함되어 있다. 그 중에는 더그 처치(현 일렉트로닉스 아츠 소속), 빅터 안토노프(<하프라이프2>의 뛰어난 미술감독)도 있다. 콜란토니오의 말이다. "분명 이들은 열정이 넘쳤고, 나와 비슷한 사람들이었습니다. 반면 이들은 비즈니스맨으로 적합한 인물은 아니었습니다. 그러나 그렇기에 이들은 오늘날까지 이 업계에서 살아남은 것입니다."

그리고 아케인 스튜디오의 모든 이들은 이들의 업적을 찬양한다. 이 팀은 루킹글래스와 오리진 시스템즈의 족적을 따르기 위해 매진하고 있으며, <울티마 언더월드> 및 <시스템 쇼크> 등의 게임에서 영감을 얻는다. 콜란토니오의 말이다. "이 게임들을 플레이하기 시작한 순간, 저는 취미로 게임을 하는 느낌과 진정으로 하고픈 일을 하고 있다는 느낌이 뒤섞인 기분을 느꼈습니다."

영광과 굴욕

30년 전, 당시 8살이던 콜란토니오는 난생 처음으로 컴퓨터를 가지고 게임을 해 보았다. 당시로서는 컴퓨터 게임에 대한 인식도 잘 잡혀 있지 않던 시절이었다. "요즘은 누구나 콘솔 게임을 하는 시대입니다. 그러나 당시 저희 부모님은 컴퓨터 게임 때문에 제가 밖에 나가지도 않는 은둔형 외톨이가 될지도 모른다고 걱정을 하셨지요. 컴퓨터 게임에 대해 별로 좋게 생각하지는 않으셨습니다."

콜란토니오의 아버지는 집을 떠나 계셨고, 어머니는 공무원이었다. 그런 상황에서 콜란토니오의 조연자 역할을 해 준 것은 숙부였다. "그분은 전형적인 비즈니스맨이었어요. 아마도 제가 아무 것도 모른 채로 회사를 창업하는데 큰 영향을 주신 분일 겁니다."

콜란토니오는 어린 시절 자신이 진정으로 원하는 것이 무엇인지 정확히 모른 채, 그림, 음악, 컴퓨터, 수학 등 다방면에 관심을 보였다.

"저는 한편으로는 예술적인 것을 추구하면서도, 한편으로는 통제된 것을 추구했어요. 그러나 바람따라 움직이는 예술가에게 통제는 말이 안 되지요. 저는 한동안 혼란스러워하다가, 그 두 가지를 충족시킬 수 있는 일자리를 EA에서 찾게 되었어요. EA는 저의 첫 직장이기도 했는데, 아주 우연한 기회에 입사하게 되었지요."

콜란토니오는 학업을 마치고 프랑스 군대에 입대해 국방의 의무를 마친 후, 어느 잡지의 콘테스트에 응모, 울티마에 대한 여러 질문에 대답했다.

그저 <울티마 VIII>을 테스트해보고 싶었던 그는 고객센터 부서에서 일하지 않겠느냐는 제의를 받았다. 그는 일렉트로닉스 아츠 프랑스의 8번째 직원으로 입사했고, 거기에서 IT 및 고객지원 업무를 맡았다.

그는 1997년 일렉트로닉스 아츠 영국을 퇴사하고, 아타리와 계약을 맺은 프랑스의 작은 스튜디오에 입사했다. 2년 후 그는 아케인을 창립했다. 아케인은 2002년, <울티마 언더월드>의 영향을 받은 1인칭 PC 롤 플레이 게임인 <악스 파탈리스>를 출시했다.

"그 게임은 우리가 혼신의 힘을 담아 만들어낸 진정한 작품이라고 생각해요. 제가 원하던 바로 그 게임이었어요. 물론 무수한 버그도 있었어요. 그러나 아직도 저는 그 게임을 매우 자랑스럽게 생각해요." 당시 웬만한 게임을 만들려면 30여명 이상의 개발팀이 필요했는데,

아케인은 단 9명만으로 <악스 파탈리스>를 만들어낸 것이었다. "피땀을 쏟아 만들어낸 게임이었지요."



아케인 스튜디오의 최고경영자 라파엘 콜란토니오

100시간 이상의 게임플레이 시간이 필요한 <악스 파탈리스>는 스토리, 그래픽, 사운드, 게임플레이의 발전도 면에서 모두 뛰어났다. 이 게임은 아케인을 명성높은 게임 디벨로퍼스 초이스 어워드에서 선정한 올해의 신예 스튜디오 자리에 올려놓는 데 큰 공을 세웠다.

2006년에 아케인은 미국 오스틴에도 스튜디오를 열고 우비소프트를 통해 <다크 메시아 오브 마이트 앤 매직>을 출시했다. PC 버전에 대한 평은 엇갈렸다. 2년 후 같은 게임의 X 박스 360 버전인 <다크 메시아 오브 마이트 앤 매직: 엘레먼트(우비소프트 내부 팀에 의해 이식되었음)>는 비평가들에게 훨씬 좋지 못한 평을 받았다.

아케인은 차세대 오리지널 IP 게임인 <더 크로싱>의 작업에 계속 매달리려 했으나, 문제만 일으켰다. "우리에게는 당시 맺을 수 있는 계약도 별로 없었고, 게다가 모두 마음에 들지 않는 것들뿐이었죠. 실패는 예정된 수순이었습니다."

대신 그들은 다른 게임을 작업하자는 일렉트로닉 아츠의 제안을 받아들였다. "당시 그 제안에 얽힌 상황은 대단했습니다. 그래서 우리는 <더 크로싱>을 포기하고, 일렉트로닉스 아츠와 함께 많은 사람들에게 알려질 큰 게임을 만들기로 했죠. 정말 대단한 일이었어요. 그러나 1년 후 경제 문제 등 여러 가지 문제가 터지기 시작했어요."

EA는 결국 이 미완성 프로젝트를 포기했고 아케인이 다음 계약을 따내기까지는 무려 4개월이 걸렸다. "이 때문에 우리는 재정적 어려움을 겪었지요."

재기

그러나 이후 2K의 대형 게임인 <바이오쇼크2>를 제작할 4개 스튜디오 중 하나로 선정되는 기회를 얻었고, 이후 당시로서는 알려지지 않았던 어떤 프로젝트에 참가하게 되었다.

"우리는 최근 두 건의 계약을 따냈습니다. <바이오쇼크2>, 그리고 이름은 밝힐 수 없지만 엄청나게 밝히고 싶은 한 건의 계약이 있습니다. 이 계약들을 우리가 따낸 것은 결코 우연이 아닙니다. 우리는 계약 상대를 오랫동안 알아왔고, 이들 역시 우리의 능력을 오랫동안 알고 있었습니다. 그리고 좋은 기회가 오자 우리와 계약한 것이지요."

"좋지 않은 일들이 벌어질 때는 정말 힘듭니다. 그럴 때면 '왜 이런 일을 하면서 시간을 낭비하고 있을까? 차라리 다른 일을 하자.'하는 생각이 들 수도 있습니다. 물론 그 당시에는 알 수 없지만, 그런 힘든 일이 몇 년 후 전화위복의 계기가 될 수도 있습니다."

"우리가 함께 일하는 <바이오쇼크2>의 크리에이티브 디렉터 역시 과거에 그가 만든 게임이 망한 적이 있습니다. 당시에는 재앙과도 같았지요. 팔지도 못할 물건 만드느라 1년을 허비한 것처럼 느껴졌습니다. 그러나 3년 후 다시 활기를 찾자 다른 사람도 우리를 기억하게 되었습니다."

이들이 만든 게임

콜란토니오는 H.P. 러브크래프트에게서 큰 감명을 받았다고 한다. "저는 그가 창조한 세계를 정말 좋아했어요. 존재하지 않는 신과 생물체들이 나오는 1950년대 중반과 비슷한 세계였지요. 하지만 그 세계는 매우 실감이 넘쳤어요. 그것이야말로 우리가 따라야 할 모범이었지요. 그의 책을 아무리 봐도 그런 건 나오지 않아요. 그의 세계는 또한 매우 절묘했어요. 또한 그저 몬스터를 보는 것뿐 아니라 상상력을 요구했지요."

"우리가 만들고 싶어하는 게임들은 암울하고 폭력적인 성인용 게임들이에요. 그래야 어떤 게임을 플레이하건 커뮤니케이션이 가장 쉬워지지요. 다른 사람을 두들겨 패는 것, 또는 전쟁이야 말로 사람들에게 가장 잘 팔릴만한 환타지예요. 게임플레이가 쉽고 판매하기 쉬우면 그만큼 즉시 환타지 세계 속에 빠져들어갈 수 있지요."

"결국 우리가 파는 것이 우리 회사의 주 수입원이 되는 것이지요. 저는 환타지 세계 속에서 단순한 폭력이 나타나는 것을 부끄러워하지 않습니다. 그러나 우리는 게임 경험을 통해 더 많은 심오한 것을 건드릴 수 있습니다. 도덕적 선택이나 감정이 드러나는 순간 등을 말이지요. 그리고 이 모든 요소들을 한 데 모아 플레이어에게 생생한 현장감을 주는 것입니다."



아케인 창사 10주년 파티의 한 장면.

콜란토니오는 추가 공정을 거쳐 플레이어의 이목을 집중시키는 게임 경험을 창출하는 것이야말로 아케인을 다른 스튜디오와 차별화해주는 요소라고 말한다. "우리는 모든 것을 한꺼번에 이루려고 한 적이 없습니다. 아다시피 우리는 퍼블리셔들과 고객들에게 언제나 같은 메시지를 전달해 왔습니다. 우리는 매우 열정적인 사람들이며 그 열정을 구현해 보이고 싶다는 것입니다. 우리는 심도있는 1인칭 게임을 만들어보고 싶습니다. 그런 게임은 굳이 어두워야 할 필요는 없습니다. 하지만 우리 게임은 어두운 경우가 많습니다. 우리의 성향이 그러니까요."

그러나 퍼블리셔들은 그 깊이를 보지 못하는 경우가 많다. "그들은 그런 건 신경쓰지 않습니다. 그들은 몬스터가 몇 마리나 나오는지, 레벨 수는 몇 개나 되는지, 무기는 몇 가지나 나오는지 같은 수치적인 것을 좋아합니다. 또한 다른 게임보다 그래픽이나 물리 엔진이 우수한지도 신경씁니다. 퍼블리셔들은 대충 이런 것들을 신경쓸 뿐이지 게임 내에서 감정이 느껴진다면가 도덕적 선택을 해야 하는 것에는 신경쓰지 않습니다. 그들은 이런 것을 판매에 영향을 미치는 요소로 보지 않습니다."

현재 게임 스튜디오 간의 경쟁은 기본적으로 판매 경쟁이다. "이제 업계는 누구나 엄청난 기술과 아티스트를 사용할 수 있다는 점을 깨달아가고 있습니다. 그리고 아마도 지금부터 판매 경쟁이 아닌, 좀 더 미묘한 판에서의 경쟁이 시작될 것입니다. 인공지능 제작 과정에서는 많은 발전이 있었다고 생각합니다. 그런 것이 재미있어야 할 필요는 없습니다. 그러나 인공지능이 전달해주는 감동과 그 현실성이란 부분에서는 얼마나 발전이 있었을까요? 앞으로는 캐릭터를 더욱 더 '그럴듯해' 보이게 만드는 것이 승리의 비결이 될 것입니다."

미래

이것이 앞으로 아케인 타이틀이 나아갈 바를 알려주는 힌트가 되지는 않을까?

"다음 발표가 있을 때까지 기다리십시오. 그 발표에서 우리가 하고 싶은 바가 정확히 드러날 것입니다. 우리는 시장에 맞춰 적당히 타협한 게임을 내놓지 않습니다. 우리는 운 좋게도 우리의 게임들을 이해해주며 지원해주는 퍼블리셔를 찾을 수 있었습니다. 우리가 좋아하는 게임을 좋아하던 사람들은 발표를 듣고 매우 흥분할 것입니다."

"1인칭 슈팅게임을 만드는 회사들이 있습니다. 스포츠게임을 만드는 회사들도 있습니다. 그러나 우리는 1인칭 몰입형 게임을 만들 것입니다. 그것이 우리의 나아갈 바입니다."

그러나 그 길이 언제나 순탄치만은 않았다. "얼마나 힘든지 미리 알았더라면 하지 않았을 거라는 말이 있습니다. 흔히 쓰는 말이지는 하지만 우리에게도 적용되는 말입니다."

"업계 형편은 더욱 더 어려워지고 있습니다. 오늘날 아무 게임 개발 경험도 없는 사람 4명이 모여서 회사를 차리고 마음에 드는 사람에게 접촉해서 일을 하기란 어렵습니다. 하지만 10년 전 우리는 같은 방식으로 했습니다."

"비즈니스의 가혹한 실체, 즉 비즈니스가 이루어져 나가는 방식이야말로 우리에게 가장 어려운 부분입니다. 우리가 발을 딛고 있는 업계는 누구 한 사람이 결정을 내릴 수 있는 곳이 아닙니다. 퍼블리셔들을 만날 때도 누가 결정을 내리게 될지 알지 못합니다. 주주들이 결정할까요? 마케팅 직원이 결정할까요? 그걸 모르니 너무나도 어렵습니다. 아마 다른 업계에서는 영업이 훨씬 더 쉬울 겁니다."

"생각해보면 우리의 고객 수는 10~15명에 불과합니다. 전세계에는 약 50개 정도의 퍼블리셔들이 있습니다. 그러나 이 중 우리가 좋아할 만한 게임을 내 줄 회사, 우리가 필요한 만큼의 예산을 내 줄 회사는 전 세계에 15개도 없습니다. 아마 10개 정도밖에 안 될 것입니다. 고객이 10명밖에 없는 업계라니요. 그리고 이들 고객 모두가 우리가 하는 일을 지금 당장 원하지 않을 수도 있습니다."

"그리고 이들에게 접촉할 때도 이들 고객들 내부의 의사결정 체계를 알 수 없습니다. 결정에도 너무나 긴 시간이 걸립니다. 보통은 6개월이나 1년 정도가 걸립니다. 그리고 그 사이에 얘기를 했던 직원이 다른 퍼블리셔로 가 버릴 수도 있습니다. 그럼 다른 사람과 처음부터 다시 이야기해야 하죠."

"이 일은 정말로 힘듭니다. 우리는 대리인과 일하는 것과 같은 여러 선택지를 시도하기도 합니다. 하지만 사실 이것은 사업을 해나가는 방식에 불과합니다. 원래 사업은 돈을 받고 위험부담을 지지 않는 많은 사람들과 함께 해나가는 것입니다. 위험부담을 지면 경력에 좋지 않으니까요. 그래서 나중에 좋지 않은 일로 판명될 수도 있는 일을 하겠다고 하는 것보다는 안 하겠다고 하는 것이 더 쉽습니다. 그래서 좋은 사람들을 만나 기회를 잡으려면 문을 박차고 뛰어나가는 수 밖에는 없습니다."

"우리가 처음 만난 퍼블리셔는 일을 매우 잘 했습니다. 우리는 매우 작은 개발사였고 그들도 작은 퍼블리셔였으니까요. 그래서 당시에는 3명짜리 회사가 10,000명짜리 회사와 대화하는 느낌은 없었습니다. 일하면서 그런 느낌이 든 것은 나중의 일이었죠."

"그러나 지금은 그럴지도 않습니다. 어디인지 말할 수는 없지만 저는 현재 매우 뛰어난 퍼블리셔의 결정권자와 교류하는 중입니다. 결정권자와 대화할 수 있다면 그들의 사고방식을 알 수 있고, 모든 것이 순조롭고 신속하게 굴러갑니다."



아케인 창사 10주년 파티의 한 장면

우연이란 없다

"저는 세상에 완전한 우연이란 없다는 것을 깨달았습니다. 우리가 해온 모든 일은 실패가 아니기에 감히 성공이라 부를 수 있습니다. 그리고 그 성공이 우리를 여기까지 이끌었습니다. 물론 실패할 수 있는 원인들도 많이 있었습니다. 그러나 우리는 어떻게든 오늘날까지 길을 열어 왔습니다. 저는 부하 직원들을 볼 때마다 그들이 진정으로 자랑스럽습니다."

"지난 10년 동안 아무리 상황이 힘들어도 많은 사람들이 우리 회사에 머물러 있었습니다. 오스틴 팀은 정말로 강했습니다. 그들은 대단합니다. 물론 프랑스에도 그만큼 뛰어난 사람들은 있습니다. 그 중에는 회사 창사이래로 함께해온 사람도 있습니다. 예를 들면 우리 회사의 프로듀서인 로비 줄리앙, 미술감독인 세바스티앙 미통은 정말 뛰어납니다. 음향담당이자 레벨 디자이너인 캐리어 크리스토프 같은 사람도 있습니다. 너무 많아서 다 말할 수 없지만 모든 사람이 강렬한 인상을 주었습니다."

"그 외에도 나와 함께했던 다른 사람들 모두 같은 것을 믿었고, 그것이 실현되기를 진심으로 바랬습니다. 이 임무는 우리가 선택한 일이며, 그 일을 있는 힘껏 밀어붙였을 뿐입니다."

무엇이라도 도전할 이유가 없는 일은 없습니다. 우리가 성공했던 많은 일들은 계획된 우연이었습니다. 그 중 대부분은 실현될 가망이 없는 상황에서도 실현될 것을 믿음으로써 가능했던 일들이었습니다. 그렇지 않았다면 우리는 아무것도 할 수 없었을 것입니다."