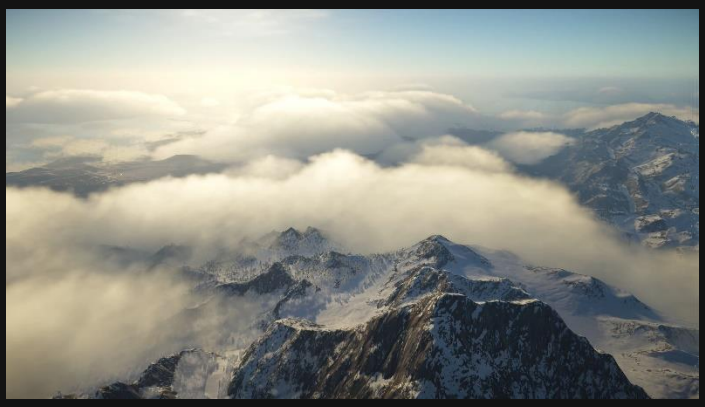
개발자 이야기 :

THE GAME AWARDS 2020 트레일러 코멘터리 (전체 버전)

공개 당시 영상 길이의 제약으로 일부 내용만 담아야 했던,
붉은사막 게임플레이 트레일러 개발자 코멘터리의 풀 버전을 공개합니다.

배경

게임 플레이에서 공간을 만들어내는 것이 굉장히 중요하다고 생각해요. 유저분들이 플레이하면서 상상을 할 수 있게 만드는 디자인에 신경을 많이 썼습니다.



특히 배경이 멀리까지 보이게 하기 위해 노력했습니다. 저기 멀리에 있는 마을, 저 멀리 있는 던전, 몬스터들이 있을 것 같은 필드, 건물과 농장이 멀리서도 보이게 했습니다.

자연스러운 환경을 만들려고 했어요. 사막이나 눈 지역 같은 다양한 지형들, 해가 뜰 때나 해가 질 때의 표현이 자연스러워야 한다고 생각했어요. 구름도 볼륨 매트릭하게 잘 표현되는지 빛이 정확하게 계산되는지도 중요한 부분이었습니다. 멀리서도 나무와 풀들까지 보이도록 노력했습니다. 마지막에 풀 렌더링 하느라 고생을 조금 했어요.

이야기

핵심적인 이야기는 맥더프와 동료들에 대한 이야기입니다. 웅카는 동료들 중에서도 가장 친한 친구입니다. 붉은사막은 맥더프와 웅카가 같이 모험을 떠나는 이야기라고도 할 수 있죠.

맥더프와 웅카가 사이좋게 낚시를 하는 장면도 나오는데요. 물론 낚시 콘텐츠도 들어갈 겁니다.

사막의 마을, 대도시, 중소도시 등 여러 마을을 여행하면서 사람들을 만나고, 그들의 문제에 관해 이야기를 듣고, 일대의 문제를 해결하는 이야기들입니다. 이렇게 일대의 문제를 해결하며 명성을 얻게 되고, 명성이 높아질수록 할 수 있는 일도 더 늘어날 것입니다. 이런 과정에서 캐릭터가 성장하는 느낌도 받을 수 있습니다.

가장 친한 친구인 말들이 등장할 거고, 움직이고 이동하는 플레이를 하게 될 겁니다.

맥더프는 게임 내에서 북부인으로 설정되어 있는데, 컷 신들을 보면 갈등에 대한 이야기입니다. 컷 신들에 등장하는 인물들은 굉장히 중요한 역할을 하는 사람들이겠지요? 젊었을 때의 맥더프에 대한 장면도 보실 수 있습니다.

스토리는 계속 다듬어지고 있으며, 보여드린 것보다 더 높은 퀄리티를 만나보실 수 있을 겁니다.

전투와 액션

기본적인 전투는 밀리 형 공격을 베이스로 합니다. 1대1, 1대다, 다대1의 다양한 전투가 있습니다. 현실 전투의 느낌이 들면서도 오락성을 가지고 있느냐에 대해서 정말 많이 신경을 썼습니다. 개발 초기에는 고증이 맞아야 한다는 식으로 개발을 했었죠. 하지만 고증도 고증이지만 게임이 오락성을 가지고 있지 못한다면, 즉 재미가 있을까? 우리가 원하는 게임이 맞을까? 여러 번 물음을 날린 다음에 그 절충선을 찾아가며 만들었습니다.
마운트 액션은 지금은 바로 사살하는 장면만 있지만, 마운트 후에 엎치락뒤치락 하는 것도 있고 던져버리는 것도 있고 하

는 식으로 다양한 마운트 액션이 있습니다. 다음에 보여드릴 수 있을 것 같습니다

전투하다가 적이 어디론가 달려가는 장면도 있는데, 무기를 찾으러 이동하는 겁니다. 맨손으로 싸우려다가 틈이 생기니까 바닥에 있는 무기를 주우려고 간 거죠. 무기를 놓친다거나 하는 개념들이 있고, 주인공들은 다시 그 무기를 주워서 싸우거나, 상대방의 무기를 발로 차서 떨어뜨려 버릴 수도 있습니다. 방패 튕기기를 해서 상대방의 무기를 떨어뜨린 후 바로 처형 액션으로 넘어가는 장면도 보실 수 있습니다.

기본 무기는 검과 방패이지만, 단검, 활, 도끼, 대검, 창 등 다양한 무기와 그에 맞는 액션과 기술들이 있을 겁니다.

프로레슬링 장면도 나오는데요. 어릴 때 무척 좋아했고 많이 봤던 것인데, 이걸 게임에 어떻게 구현할 것인가에 대해서 예전부터 고민했어요. 그러다가 답을 찾은 것 같아서 시험 삼아 넣어봤더니 너무 좋아서 조금 더 적극적으로 넣고 있습니다. 드롭킥이나 링 위에서 있는 로프 반동이라는 것을 게임에서 표현한 결과물도 보실 수 있습니다. 합격기의 일종이라고 생각하면 될 것 같아요.

인질을 잡아서 플레이하는 장면도 있습니다. 방어용으로 쓰다가 필요가 없어지면 바로 사살하기도 합니다. 영상에는 안 나왔지만, 인질을 잡고 상대방을 위협해서 탈출하는 등의 또 다른 이어지는 플레이들이 있습니다. 화살이 빗나가거나 빗나가게 하고, 그걸 활용한 플레이를 한다는 개념도 있고요.

태권도 발차기는 태권도를 보다가 '아 저거 좋다' 하고 넣어본 케이스입니다.

전투 장면의 블러 효과 등은 앞으로 개선될 예정입니다. 자체 엔진으로 개발되고 있고 엔진의 성능도 나날이 개선되고 있어 최적화 역시 앞으로 문제없도록 개발 중입니다.

게임 플레이

우리끼리는 시간 던전이라고 부르고 있는데, 시간을 컨셉트로 한 던전이 있습니다. 일상적인 공간이 아닌 신비로운 공간, 시간이 왜곡된 공간에서 상상하지 못했던 플레이가 일어나게 됩니다.

퀘스트나 전투가 아닌 게임 속에서 만나게 되는 퍼즐은 모험이라는 느낌을 가장 많이 줄 수 있는 부분이라고 생각합니다. 퍼즐은 피지컬로 하는 것도 있고, 서로 토론을 하면서 풀어내야 하는 것들도 있을 겁니다. 다음에 공개할 때는 더 연출이 강화된 모습을 보여드릴 수 있을 겁니다.

제5의 감각으로 주변을 탐색하는 장면인데요. 주변을 탐색하거나, 과거에 있었던 일을 검색하고, 적을 인지하고, 새로운 신호를 탐지하는 다양한 용도로 쓰일 겁니다.

인디아나 존스 최후의 성배에 보이지 않는 다리가 나오는데요. 그걸 만들어 본 장면도 있죠. 또 다른 장면들은 여러 가지 퍼즐에 대한 이야기입니다. 유명한 연금술사를 만나러 가기 전에 거치는 시험에 대한 것으로, 비밀의 문으로 들어가고, 함정을 돌파해야 하죠. 시체들로 이루어진 망자의 강을 건너기도 하고요.

마을이나 길에서 유명한 검객이나 전사들과 싸움이 붙기도 합니다. 여기서 이기면 명성을 얻거나 아이템을 얻을 수도 있고, 혹은 상대방을 용병으로 고용할 수도 있습니다.

로프를 이용한 액션이 있을 건데, 절벽 건너편으로 넘어가 그 속에 있는 아이템이나 혹은 무언가를 얻고, 그게 다른 플레이로 연결되기도 합니다. 성벽이나 마을의 높은 벽을 오르는데도 로프를 이용하게 될 거고요.

자연에 있는 늑대나 곰 같은 위협적인 생물과도 싸워야 합니다. 늑대와의 전투 장면은 타이밍에 맞게 한쪽 팔을 내어주고 공격하는 것이고요. 생존을 위한 치열한 야생 동물과 싸움이 있을 거예요.

등에 타서 공격하는 저 몬스터는, 인간형이지만 주술과 관련이 있어서 굉장히 강력할 것입니다.

번개 몬스터와 일격을 한 이후에 번개 스킬을 익히게 되는 장면이 나옵니다. 마녀의 시험 중 하나로, 이어지는 공성전 장면에서 사용하는 것을 볼 수 있죠. 번개 말고 다른 것들도 있는데 다음에 보여드릴 수 있을 것 같습니다.

이렇게 시험이라는 개념들이 있는데, 주인공을 시험하는 일상들이 많이 일어납니다. 그런 과정을 통해서 스킬이나 새로운 기능 혹은 새로운 능력들을 얻어내는 도구로 활용이 될 겁니다. 어려운 플레이가 될 것이지만 극복했을 때는 최고의 보상을 얻게 됩니다.

처절한 보스 몬스터들과 싸움도 있습니다. 더 처절한 전투가 되도록 개발하고 있습니다.

맥더프가 용을 타서 날고 있고, 용을 잡기 위해 연금술사들이 공격하고 있죠. 우리 내부에서도 맥더프와 용의 관계는 어떤 것인지 궁금해하고 있습니다. 아직 자세히 이야기할 수는 없지만요.

용 장면을 마지막에 넣은 이유는 우리 게임이 가진 여러 가지 장점들을 한 번에 다 보여줄 수 있다고 생각해서입니다. 멀리까지 보이는 점, 그리고 멀리까지 보이면서도 굉장히 디테일하게 보인다는 점. 용에 직접 올라탈 수 있고, 올라탄 상태에서 이동할 수 있다는 점. 용이라는 생물이 가진 디테일함과 하늘에서 내려다보는 마을의 모습. 그리고 이런 모든 것들이 어우러져 마치 '이타노 서커스'와 같은 장면이 실제 플레이로 연출되고 있다는 점. 이 모든 것들을 합쳐서 베스트 컷이라고 생각했습니다.

마지막은 시간 던전에 들어섰을 때 맥더프의 모습입니다. 신비로운 인물이 맥더프를 기다리고 있죠. 저 사람이 누구냐 하는 물음이 있을 텐데요. 나중에 플레이하시면서 알게 될 겁니다.

붉은사막 공식 채널