



CRUSADERS QUEST

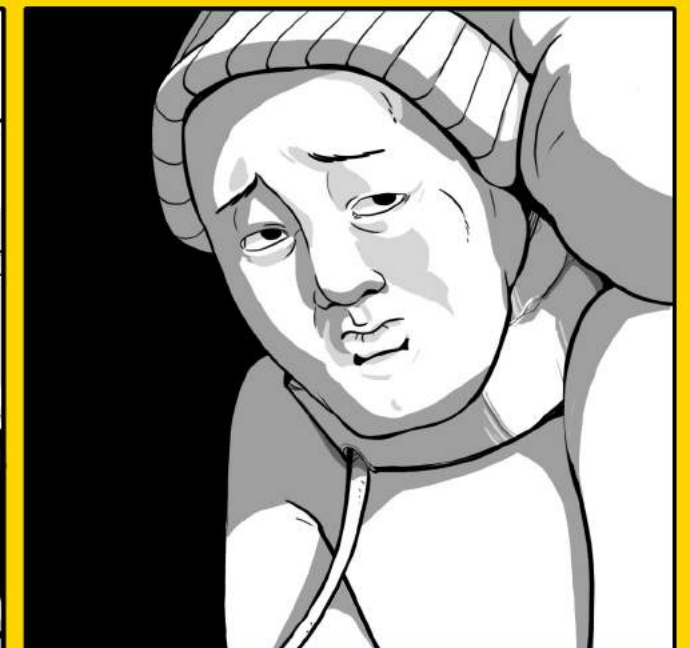


Fan Book





2년 동안 하슬라를 지켜준
용사 단장님들께
감사의 마음을 담아...



크립 2주년 기념 이벤트 만화

글: 그림고릴라맨션

안녕하세요, 여러분!
언제나 특종만을 취재하는
월간 하슬라의 기자! 입니다!!

3☆ 기자

우선 L.C 설정팀의
수장 컨셉대장님을
모시겠습니다!!

우리동네
컨셉대장

오늘은 베일에 싸인 비밀 기업
L.C의 2주년 기념 파티를
취재하러 잠입했습니다!!

먼저 첫번째 질문입니다!
2년동안 참 많은 용사들이
하슬라에 데뷔했는데요,

스토리 구상이나
용사 설정에
대한 비화가 있다면?

음...

의외의 이름이
나왔네요!

지약캐에서
갓갓갓으로
탈바꿈한 용사이기
때문일까요?!

아.. 딱히
그런건 아니고

'최후의 심판' 스킬의
영문명을 적어넣다가..

아 뭐야
또 지멋대로
잘바꿈하고 있.. 응?

당장 생각나는
용사라면.. 우지멘트가
있겠네요.

뭐.. 뭐조 이거.
당신 누구야!

Final Judgment

뭐가 이리 어중간하게..
파이널.. 저..언지멘트..

얼? 우?
우지멘트..?

파이널. J. 우지멘트

헉

머.. 멋있잖아..!
마치 몽D피 같은
느낌으로..!

다음 남캐

네.. 이름에 그런
사연이.. 파이널 푸플
J 풀 우지멘트님

대족장에 걸맞는
훌륭한 이름이네요!

우왓 구렷

두고두고놀리겠군
빌어먹을 놈들

자.. 그럼
다음 답변자
모시겠습니다.

컨텐츠팀의
포포&토토 콤비에게
물읍니다!!

유토토

인상깊었던
유저 반응 or 질문은?!

노포포

인상깊었더라면..
그사람이 최고였다냥..
로드인더스트리의
군터박사냥.

Dr. 군터

IF론에 그 박사요?
유저가 아니라
하슬라주린이잖아요?

그게.. 오픈 초기에
권터였나 근타였나 하는
유저가 있었냥..

알들기 야캐요
지약알 상황시급

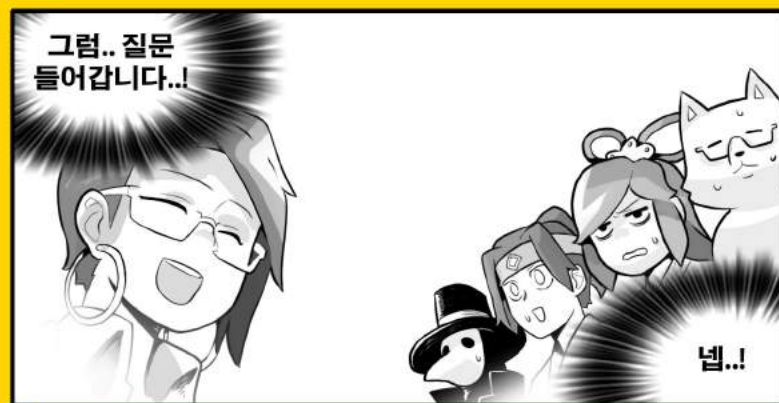
오아아 제발
그만해

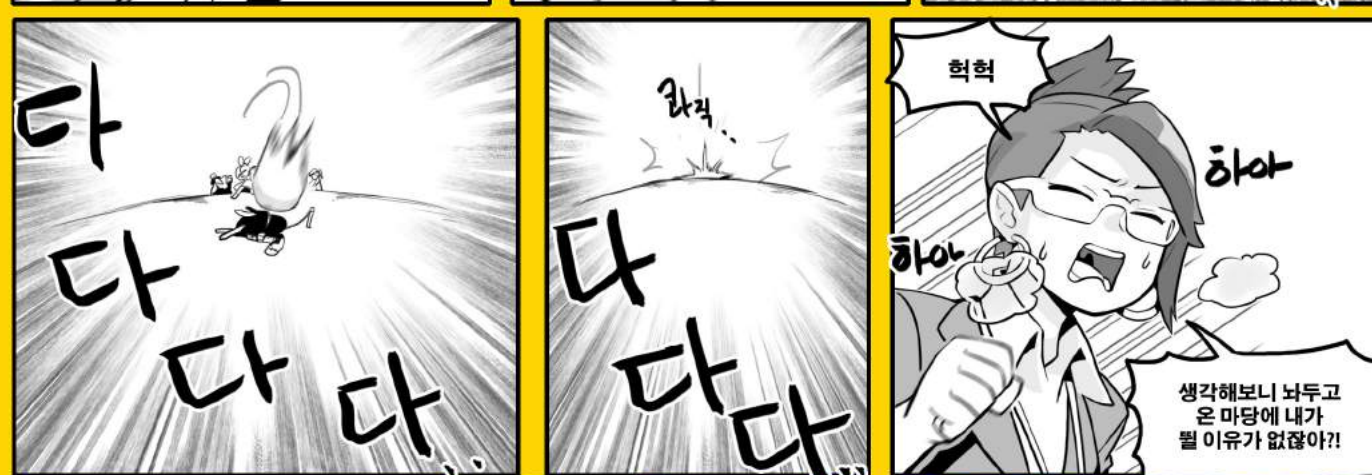
지약알 상황시급
지약알 상황시급
지약알 상황시급
지약알 상황시급

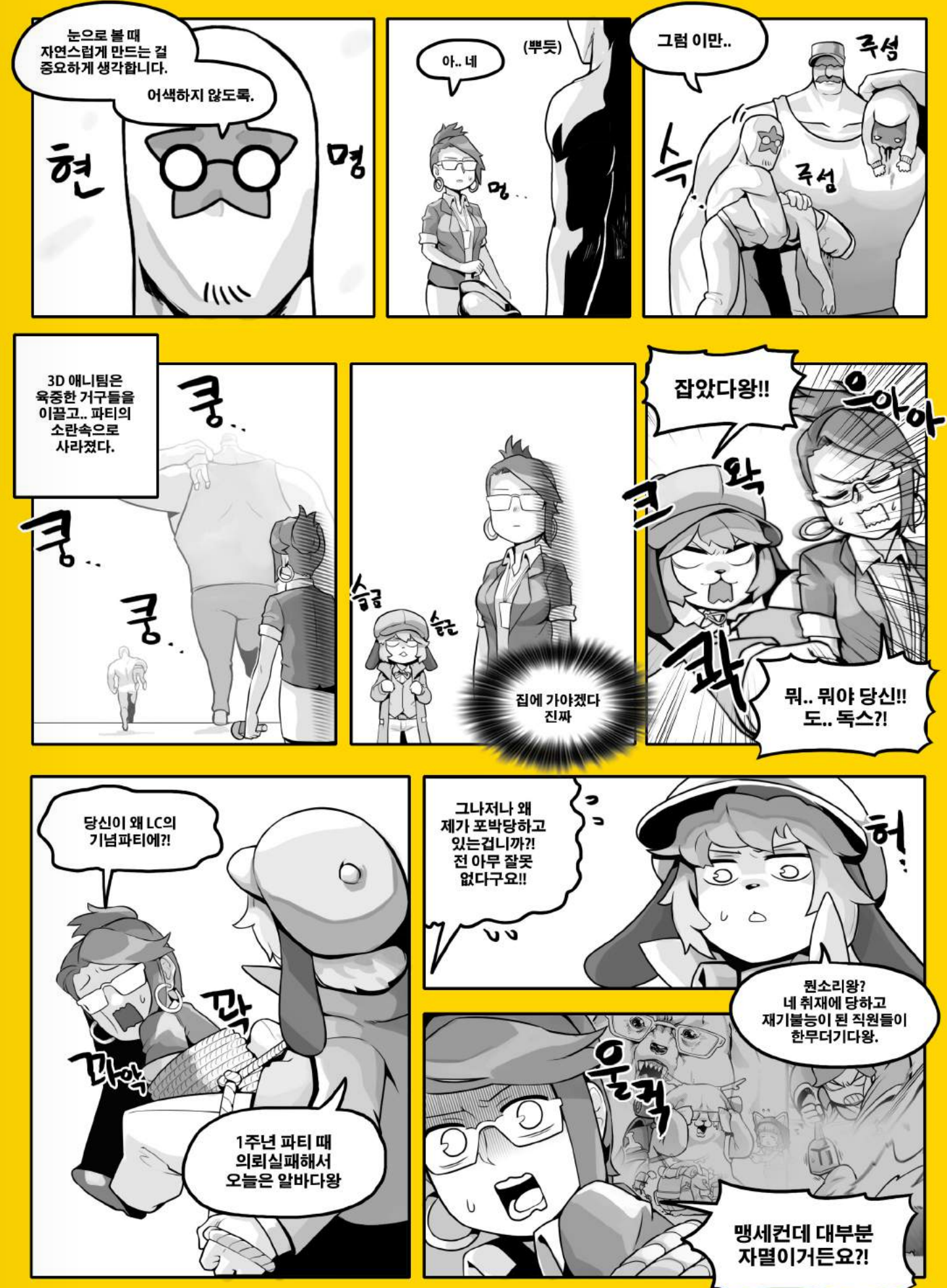
당시 담당자

네~버 카페에
R들기 상황 요청글을
하도 올려서 담당자가
노이로제에 걸릴 지경이었던냥.











난 그런거 모르겠고 의뢰받은 만큼 일한다왕!!

아... 안돼!!!

파티가 끝날 때 까지 지하감옥에서 압적히 있으라왕!!



제..젠장!! 이런 법이 어딴어!!

여기서 꺼내줘요!!



포기해, 아가씨... 여기서 나갈 수 있는 방법은 없다구..

히익?



다.. 당신들은?!

팀장 한민국

002

크퀘 2D 아트팀

저 문은 열리지 않아...! 우리의 마감이 끝나기 전까진!



고릴라맨선



저.. 저건 3선이에게 당했던 노예? 어떻게 여기에..!



밖은 파티 중이겠지? 우리 노예가 바깥 구경을 하고 싶어해서 말이요...

주변에 폐끼치지 말고 조용히 갔다오라고 보내놔더니

도로 잡아왔지

무려 3선이님의 철구를 피로 더럽혔다지 뭐요.



그.. 그렇군요. 그나저나 두 분은 안나가보시나요?

아직 작업이 덜끝나서... 마저 하고 나갈거요.



자.. 작업이 언제 끝나는데요?

췌, 안그래도 저 친구, 아가씨 오기 직전에 다 끝내고 최종 검토만 남겼어.



지금 보고 있는 건 다음 코스튬의 컨셉아트일텐데..

002님이 만족하실만한 퀄리티로 나오면 도트팀으로 넘어가는거지.



... 아니야...!!

이래선 전혀 귀엽지 않아!!!



?????????

크윽.. 다섯 번 셀프빠꾸로는 역시 부족했나...



본인이 만족할 만한 퀄리티가 제 시간에 나온 적이 없거든..

불잡고 오열하다가 미완성인 상태로 떠나보내는게 보통이라,



뭐, 저렇게 됐으니.. 다시 작업 끝내고 문 열어달라고 하려면 좀 걸리겠는데?

크윽... 그렇다면...

여러분에게라도 취재를..!



크퀘의 일러스트 작업을 하면서 기억에 남는 에피소드는?

흠.. 딱히 기억에 남는 에피소드라기 보단 기억에서 지우고 싶은 일은 있는데..



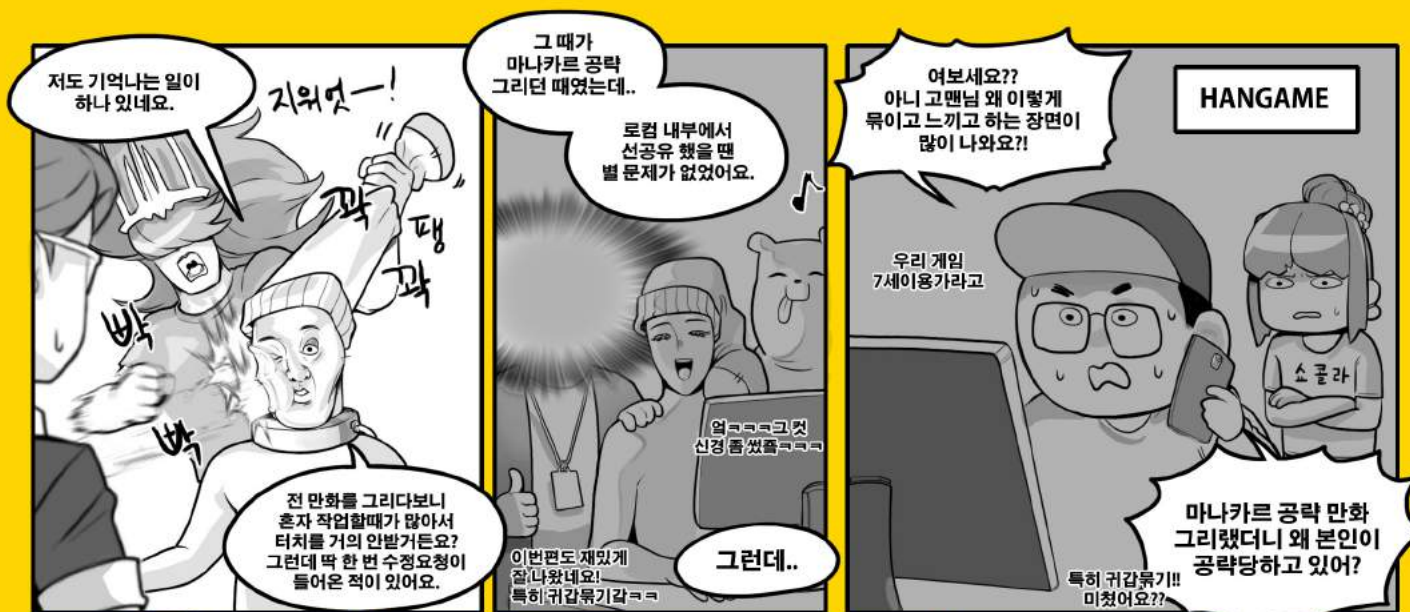
베아트리에 일러스트 그리다가 영 포즈가 안풀려서 열자리 노예한테 사진으로 좀 찍어달랐었는데

온길쭈은 알았는데 찍은 걸 확인하니 더더욱 부끄러워져서.. 사진도, 사진을 찍었던 기억도 없애버리고 싶.. 잠깐



뭐야 이거?! 역시 백업시켜놨었구나!! 당장 지우지 못해?!

자료제공 감사합니다.



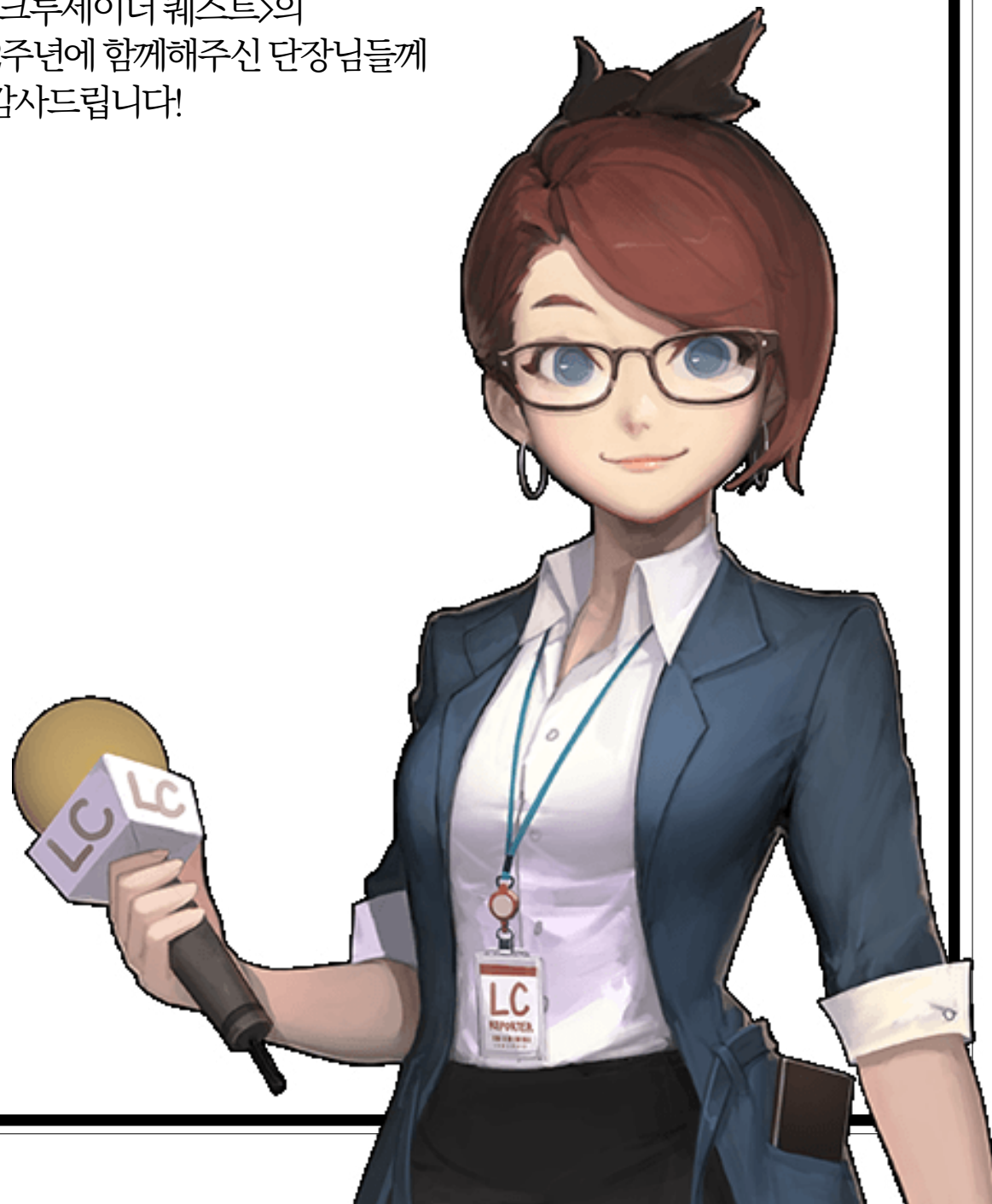


2주년 기념 질문하는 만화 - 끝



CQ OFFICIAL FANBOOK

<크루세이더 퀘스트>의
2주년에 함께해주신 단장님들께
감사드립니다!



CRUSADERS QUEST

하슬라 대륙의 숨겨진 이야기



기자

정신 없는 시작에 놀라셨을 단장님들!

마음을 추스리고 다시 한번 인사 드립니다. <크루세이더 퀘스트> 2주년이라는 소식을 듣고 하슬라의 특종을 책임지기 위해 잠시 빠져나온 **기자**입니다!



로렐라이

하슬라의 역사를 탐구하는 고고학자, **로렐라이**입니다. 단장님들이 궁금해하는 하슬라에 대한 정보와 비밀을 낱알이 파헤치기 위해 달려왔습니다.

기자 // <크루세이더 퀘스트>를 아껴주신 단장님들 덕분에 이렇게 비밀 기업 LC에게 초청을 받아 정식 취재할 기회가 생겼네요. 만화로 다 풀어내지 못한 인터뷰, LC 보안 요원들의 눈을 피해 수집한 미공개 자료, 2년 동안 하슬라에서 벌어진 일, 단장님들이 보내주신 소중한 사연과 작품을 원기옥처럼 모아 책으로 선보이게 되어 감개무량합니다.

로렐라이 // 단장님들이 보내주신 수많은 사연을 읽으면서 저희도 함께 울고 웃었습니다. 수많은 사건 사고에도 불구하고 하슬라를 지켜주신 단장님들께 감사한 마음 뿐입니다.

기자 // 동감입니다!

그럼 서론은 이만하고 본격적인 이야기를 시작해볼까요?

CONTENTS

01 // 주요 사건일지
CQ Report

02 // 개발팀 인터뷰
From the Creators

03 // 유저 이야기
From the Crusaders

04 // 미니 아트북
The Art of CQ

05 // 나가는 말
Ending Note

CQ REPORT

주요 사건일지 | 크루세이더 퀘스트의 과거와 현재

29 30 ZERO부터 시작하는 크퀘 이야기

31 43 비밀기업 LC의 데이터 창고 습격!

44 49 크루세이더 퀘스트 2년의 기록



CRUSADERS QUEST

ZERO부터 시작하는 크퀘이야기



<크루세이더 퀘스트>가 정식 출시되기 이전의 모습을 추적했습니다. 함께 보시죠!



루냥

비밀기업 LC에서 <크루세이더 퀘스트>와 비슷한 게임의 스크린샷을 발견했다냥! 요즘 유행하고 있는 해적판인가 보다냥! 독스는 어디 갔냐냥~ 가만 놔두다니 직무유기다냥!



▲ 루냥이 발견한 이 자료의 정체는...?

로렐라이 // 진정하세요, 루냥씨. 하슬라의 뿌리를 찾다가 제가 비밀을 밝혀냈습니다! 이건 <크루세이더 퀘스트>의 전작 <Let's Go 용사단>의 스크린샷입니다. 비밀기업 LC가 한국 통신사 마켓에만 잠시 출시했었죠.

루냥 // 뭐... 뭐다냥? <크루세이더 퀘스트>는 그냥 만든 게임이 아니었냥? 우연히 만들어서 운 좋게 살아 남은 게임인 줄 알았다냥!

로렐라이 // 그랬다면 좋겠지만... 출시까지 우여곡절이



▲ <Let's Go 용사단> 제작 당시 기획서. <크루세이더 퀘스트>의 체인 반응 전투는 전작 <Let's GO 용사단>에서 가져왔다.

많았다고 하네요. <Let's Go 용사단>의 반응이 좋지는 않았으나, 체인 반응 전투에선 가능성을 느꼈다고 합니다. 이 전투 방식은 일본 BANDAI사에서 개발한, 패미컴용 DRAGONBALL Z3에서 아이디어를 얻었어요. 기획자가 전투 방식 아이디어 고갈로 괴로워 할 때, 이를 불쌍히 여긴 개발자가 이 게임을 내밀었습니다.



▲ <크루세이더 퀘스트>의 독특한 전투 방식에 영감을 준 패미컴용 DRAGONBALL Z3 © BANDAI, 1992

루냥 // 흠냥... <Let's Go 용사단>을 플레이해보니, 블럭스킬이 최대 5체인 반응이다냥. <크루세이더 퀘스트>에선 이걸 3체인으로 줄이고, 기존의 5체인 반응을 특수 블럭으로 넣은 것 같다냥!

로렐라이 // 역시 괴도다운 날카로운 관찰력이네요, 루냥씨! 말씀하신대로 대대적인 개편 후에 패시브와 여신 스킬 등 다양한 조합을 만들 수 있는 시스템이 덧붙여 지금의 <크루세이더 퀘스트>를 만들었다고 합니다. 기자님과 비밀 기업 LC사람들이 하는 이야기를 엿들었죠.



▲ LITTLE! GODDESS라는 낯선 이름이 보인다.

루냥 // 역시 로렐라이냥 뭘 좀 안다냥. 가치 있는 것을 손에 넣기 위해서 정보 수집은 필수다냥! 그런데 이건 뭐다냥? 여신님들의 모습이 그려져있는데, <리틀 가디스>라고 써있다냥.



로렐라이 // 원래 LC에선 <리틀 가디스>라는 이름으로 게임을 출시할 계획이었답니다. 하지만 퍼블리셔인 한게임이 “어린 미국 여자아이들을 타겟으로 한 이름 같다”는 피드백과 함께 <크루세이더 퀘스트>란 타이틀을 제안했습니다.

루냥 // 로렐라이냥, 신기하다냥. 별 걸 다 안다냥!

로렐라이 // 후훗... 이 순간을 위해 기자님과 함께 LC에 잠입했으니까요! 여하튼 이렇게 전투 시스템을 만들고, 전투 시스템을 살릴 수 있는 META 시스템을 만들고, 여신과 용사들이 등장하는 하슬라 대륙의 이야기를 더해 <크루세이더 퀘스트>를 세상에 공개했다고 합니다.

루냥 // 그런 지 벌써 2년이 지났다는 거냥? 시간 정말 빠르다냥! 그 때부터 지금까지 하슬라 대륙을 지키고 있는 단장님도 있다냥?

로렐라이 // 놀랍게도 꽤 계십니다. 잠시 자리를 비웠다가 다시 돌아온 단장님도 계시구요.

루냥 // 하슬라를 지켜준 단장님들 사랑한다냥! 그럼 2년 동안 어떤 일들이 있었다냥?

로렐라이 // 말로 하기엔 지면이 부족하여, 따로 준비해왔습니다. 다음 페이지에서 확인해주세요~

CRUSADERS QUEST 비밀기업 LC의 데이터 창고 습격

※ 순위 정보는 모두 2016년 11월 데이터를 기준으로 작성하였습니다.

314

2016년 11월까지 공개된 유니크 용사 수. 모든 용사를 만나본 놀라운 단장님도 계신다.

20

용사[문덕]의 3체인은 20회 공격한다.

8

하슬라의 여신 수. EP7까지 세라, 프레스티나, 아르브레, 벨라, 아누트, 디오네, 크로노스, 하얀 여신이 공개되었다.

25

챔피언[프란츠] 7레벨 액티브 스킬은 25회 공격한다.

12

하슬라의 세력 수.

31

헌터 특수 스킬[라피스&리즐리]는 31발 난사한다.

42

<크루세이더 퀘스트> 개발팀의 인원 수. 하슬라의 발전을 위해 2016년을 기점으로 두 배로 늘어났다. 열심히 하겠습니다.

50

하룻 동안 로그인한 단장님의 평균 레벨

100,000

출시 시점의 결장 최고 점수 제한. 이를 넘길 수 없을 거라는 개발팀의 예상을 깬 유저가 생기면서 상한선을 많이 높였다.

5%

하룻 동안 로그인한 레벨 70 단장님의 비율



▲ [하양아리] 유저가 100,000점을 찍을 당시의 결투장 순위 스크린샷

또 다른 이름

<크루세이더 퀘스트>라는 긴 이름 덕분에 다양한 약칭이 생겼다. 국가별 약칭을 공개한다.

한국	크퀘	일본	クレクエ
중국	克鲁/CQ	태국	CQ
대만	CQ	글로벌	CQ

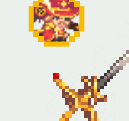
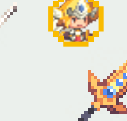
6성 용사 보유량 TOP 10

1ST	2ND	3RD
		
LEON 레온	MEW 류	YEOWOODONG 여우동
4TH	8TH	
 잔다르크	 달타냥	
JOAN OF ARC	D'ARTAGNAN	
5TH	9TH	
 알렉산더	 아칸	
ALEXANDER	ARCHON	
6TH	10TH	
 귀향	 로슈포르	
KORIN	ROCHEFORT	
7TH		
 맘바		
MAMBA		

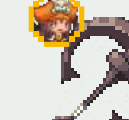
시나리오 전복률 TOP 10

1ST	2ND	3RD
		
성도 2-4	전장 HARD 3	설원 HARD 29
4TH	8TH	
		
설원 HARD 19	전장 HARD 28	
5TH	9TH	
		
성도 3-8	설원 20	
6TH	10TH	
		
전장 29	전장 21	
7TH		
		
전장 6		

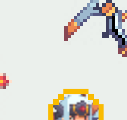
워리어 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
신념의 갈라틴	알레그로 아사이	엑스칼리버

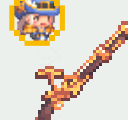
팔라딘 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
울려퍼지는 빛	땃	몰니르

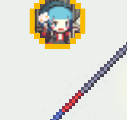
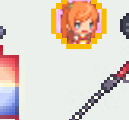
아처 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
패궁	풍림화산	알바트로스

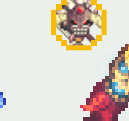
헌터 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
피스메이커	빛나는 어둠	자미엘의 키스

위자드 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
죽음의 입맞춤	염라화	그랜드 피날레

프리스트 6성 초월무기 보유량 TOP3

1ST	2ND	3RD
		
울티메이큐트	혼비백산	황금액막이

코스튬 상점 누적 판매량 TOP 5

1ST	2ND	
		
카니발 릴리스	네스 사랑관 로슈포르	
3RD	4TH	5TH
		
장미의 기사 잔다르크	선택받은 레온	공허의 보컬 레이첼

코스튬 상점 11월 판매량 TOP 5

1ST	2ND	
		
카니발 릴리스	개선장군 정성공	
3RD	4TH	5TH
		
검은 사제 롤랑	네스 사랑관 로슈포르	장미의 기사 잔다르크

고대의 던전 인기 TOP 5

1ST	2ND	3RD	4TH	5TH
				
전설의 빵 저장고	고대의 훈련장-5	고블린 왕의 비밀금고	환상적인 빵 저장고-3	공허의 길-20





고3 중재의 크루세이더 퀘스트 모험기 (上)





다음화에 계속.....



고3 중재의 크루세이더 퀘스트 모험기 (下)







크루세이더 퀘스트
대난투 업데이트 (上)



다음화에 계속...



크루세이더 퀘스트
대난투 업데이트 (下)



CRUSADERS QUEST

2년의 기록 II

2014

09.05

CBT 참가자 모집

Closed Beta Tester
Recruit

12.11

글로벌 Android iOS

동시 출시

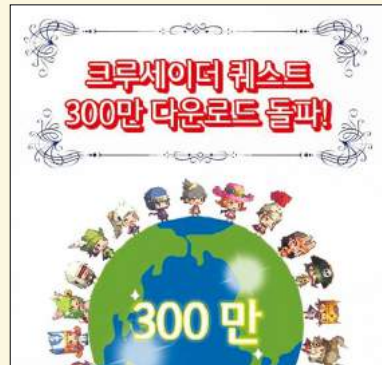
Global Release



2015

01.01

300만 다운로드 돌파

C.Q Main Event
Report

02.17

EP.5 <북풍의 기억>

업데이트

Ep.5 <Memories of the North>
Update

04.16

<영혼 요새>와 <초월 무기>등장

Introduction of <Fortress of Souls>
and <Soulbound Weapons>

06.26

중국 앱스토어 출시

China iOS Market Release



11.11

한국 Android 마켓 출시

Korea Android Market
Release

12.19

100만 다운로드 돌파

1M Downloads

01.27

500만 다운로드 돌파

5M Downloads



03.27

700만 다운로드 돌파

7M Downloads



04.19

한국 오프라인 유저 간담회

Korean Offline CQ Conference



07.02

가기괴괴 사태

"Another Device"
Bug Incident

09.16

VIP 테스트 돌입

VIP Test



09.04

1000만 다운로드 돌파
10M Downloads



11.19

중국 AOS 마켓 출시
China AOS Market Release



01.01

공식 M/V
<Knots Way> 공개
Official M/V <Knots Way>
Release



01.22

<코스튬> 등장
Introduction of
<Costumes>



04.01

1500만 다운로드 돌파
15M Downloads



04.28

월드보스 <마나카르>와
<반지> 등장
Introduction of <Manacar>
and <Rings>



2016



10.22

<대난투>와
<열매> 등장
Introduction of <SSB>
and <Berries>



12.03

EP.6 <제국의 군단>
업데이트
Ep.6 <Legions of the Empire>
Update



01.02

서브컬처 전시회 Cake² 참가
CQ @ Cake² Convention

02.18

<길티기어> 1차 콜라보
1st Guilty Gear
Collaboration



04.26

<아머걸즈> 1차 콜라보
Armor Girls Collaboration



06.09

<길티기어> 2차 콜라보
2nd Guilty Gear
Collaboration



07.14

<챔피언> 등장
Introduction
of <Champions>



09.12

EP.7 <빛의 계승자> 업데이트
EP.7 <The Heir of Light> Update



12.11

<2주년 기념 팬북> 공개
2nd Anniversary Official
Fanbook Release



06.26

한국유저 온라인 간담회
Korean Online
CQ Conference



10.07

성남 게임월드
페스티벌 참가
CQ @ Seongnam
Game World Festival

10.20

<탐험> 등장
Introduction of
<Exploration> System



08.20

서브컬처 전시회 Cake² 참가
CQ @ Cake² Convention



FROM THE CREATORS

개발팀 인터뷰

| <크루세이더 퀘스트>를
만드는 사람들의 이야기



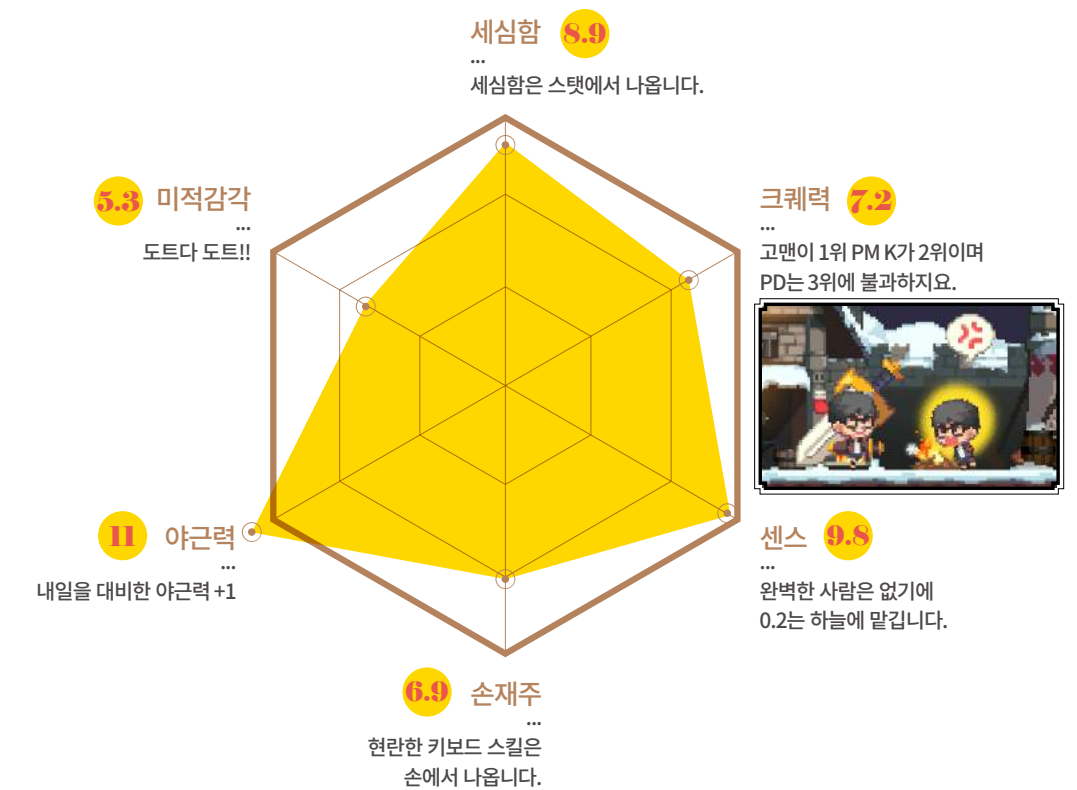
프로젝트 디렉터
PROJECT DIRECTOR

CLASS | 온갖 이슈를 받아내는 팔라딘

LIFE | ♥♥♥

SKILL | 회의 만들기, 일만들기, 말하기

PASSIVE | 모든 것을 받아들일 수 있는 탱킹력



역할과 업무

- ❖ 게임 중요 방향 및 의사 결정하기
- ❖ 퍼블리셔와 의견 조율하기
- ❖ 각종 미팅 참석 및 주관
- ❖ 팀 이슈 해결 및 면담

기자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

성민 안녕하세요, 저는 현재 <크루세이더 퀘스트> 개발팀 PD를 맡고 있는 **조성민**입니다. <디스코 판다>와 <데드 아이즈>의 프로그래머로 일하다가, 사장님께서 “기획해보지 않을까요?”라고 제안하셔서 크퀘 런칭 2개월 후 크퀘 개발팀에 합류했습니다. 선웅님과 함께 전투 개발 파트에서 일하다가 2016년에 PD를 맡게 되었습니다.

최선 안녕하세요, 저는 현재 신작 프로젝트 B팀 PD **최선웅**입니다. <크루세이더 퀘스트>팀에선 초창기 전투와 메타 시스템 기획을 담당했습니다. 까마귀는... 지금도 충분히 강합니다.

로벨 **전투 밸런스 잡을 때마다 이슈가 많을 것 같은데, 같이 작업하실 때 충돌은 없었나요?**

성민 당시 전투 개발 파트에 3명밖에 없어서 싸울 이유가 없었습니다.

최선 사람 수에 비해 업데이트해야 할 양이 많다 보니, 작업해야 할 내용을 서로 겹치지 않게 나누어 개발했습니다. 큰 줄기에서 벗어나지 않는 이상 각자 자신이 맡은 부분에 책임을 지고 작업을 진행했습니다.

성민 <크루세이더 퀘스트>의 큰 줄기를 선웅님이 초반에 잘 잡아주신 덕분에, 지금까지도 서비스가 잘 이어지고 있다고 생각합니다.

기자 **<크루세이더 퀘스트>를 만들게 된 과정이 궁금합니다.**

최선 시작은 2013년이었던 것으로 기억합니다. 당시 사내의 작은 팀에서 신작 프로젝트가 진행되었고, 그 결과 <Let's Go 용사단>이란 게임이 한국 통신사 마켓에 출시되었습니다.

여기서 프로젝트가 종료되기에는 아쉬운 마음이 들어서, 저와 대표님을 포함해 팀원들이 의견을 모아 ‘이 프로젝트를 리뉴얼해서 더 큰 프로젝트로 만들어 보자’고 결정했습니다. 2014년부터 <Let's Go 용사단>의 기본 구조에 스테이지, 다양한 용사, 용사의 성장 구조, 시나리오, 결투장, 고대의 던전, 월드 보스의 기획을 추가한 후 개발에 돌입했고, 연말에 <크루세이더 퀘스트>란 이름으로 게임을 출시했습니다.

리뉴얼 작업에 11개월 정도 걸렸다고 보시면 됩니다.

성민 저는 입사하기 이전에 먼저 <크루세이더 퀘스트>의

프로토타입을 봤습니다. 당시에 대표님이 보여주셨던 프로토타입은 ‘블록 누르면 스킬을 쓰는 런게임’의 형태였어요. 대표님 앞에선 예의상 “우와~”라고 했지만, 솔직히 재미 없었습니다. 로드컴플릿에 입사했을 땐 저와 선웅님 모두 <디스코 판다> 개발팀에 있었고, 당시엔 3~4분이 크퀘의 초기 형태를 만들고 계셨습니다. 그러다 선웅님이 크퀘팀에 합류하셨고, 다른 팀원들도 하나 둘 크퀘 팀에 합류하며 “이 프로젝트를 발전시켜 보자!” 하는 분위기가 형성되면서 지금과 같은 형태의 게임이 태어났습니다.

최선 <Let's Go 용사단>의 아트를 담당하셨던 분이 개인 사정으로 팀을 떠나셨고, 일선님이 팀에 합류하시면서 현재 ‘크퀘풍 도트’이라고 불리는 아트 스타일을 잡아 주셨습니다. 초월무기를 공개하기까지 시간이 걸렸지만, 사실 출시 시점에 공개한 용사들의 초월무기 아트는 출시 전에 모두 제작되어 있었습니다. 일선님은 초월무기를 비주얼적 요소로 생각하고 만드셨는데, 여기에 제가 이펙트 및 스킬 시스템을 덧붙였습니다. 작업량이 많아 졌지만 그만큼 더 큰 즐거움을 단장님들께 선사할 수 있었다고 생각하기에, 나름 괜찮은 결정이었다고 생각합니다.



▲용사의 개성을 잘 살린 초월무기는 게임 출시 전에 이미 구상했던 시스템이다.

로벨 **<크루세이더 퀘스트>의 개발 방향과 게임성에 대해 말씀 부탁드립니다.**

최선 <Let's Go 용사단> 시절부터 <크루세이더 퀘스트>로 오기까지 변하지 않은 개발 목표는 ‘모바일에 최적화된 리얼타임 액션게임’을 만드는 것이었습니다. 그리고 많은 용사를 추가하여, 앞서 말씀 드린 게임성에 ‘용사를 모으는 재미’를 더한 게임을 만들고 싶었습니다. 이런 가치를 중요하게 생각하는 게임 플레이어들이 저희

게임에 흥미를 느끼고 몰입할 수 있도록 용사에 개성을 부여하였고, 그게 크퀘 전투 시스템의 근간이 되었습니다.

성민 기본적인 방향은 선웅님이 다 말씀해주셨네요. 앞으로의 크퀘의 방향은 ‘세상에 하나밖에 없는 게임’이라고 생각합니다. 그런 게임으로 남고 싶고, 지금도 그렇게 되어가고 있다고 생각합니다. <크루세이더 퀘스트>가 모바일 게임을 하는 플레이어들에게 하나의 문화가 될 수 있으면 좋겠습니다.

기자 **그럼 게임을 통해 단장님들께 어떤 메시지를 전하고 싶었나요?**

성민 최근 ‘오토’ 기능을 넣는 것이 게임 개발 트렌드가 되었습니다. 이전에는 일본 게임에선 ‘오토’를 보기 힘들었는데, 이젠 일본과 북미에서도 찾기 쉬울 정도로 기능이 보편화되고 있습니다. 하지만 저는 <크루세이더 퀘스트>를 통해 게임을 직접 플레이하는 재미를 전하고 싶습니다. 그리고 크퀘를 플레이하시는 분들이 다양한 스토리텔링을 경험하셨으면 좋겠습니다. 시나리오나 세계관뿐만 아니라 단장님들이 직접 게임에서 경험한 모든 것으로, 각자 자신만의 이야기를 만들어가셨으면 합니다. 2차 창작물을 만드는 단장님이 많으신데, 다양한 창작물을 모든 단장님들께 보여주지 못하는 것이 아쉽습니다. 항상 감사한 마음입니다.

최선 RPG에서는 장애물을 극복하는 가장 보편적인 방법으로 ‘성장’의 개념을 사용합니다. 저는 이러한 성장을,故 이와타 전 닌텐도 대표의 말씀을 빌어, 플레이어들이 ‘직접’ 성장시키고, ‘직접’ 원하는 파티를 꾸려서, 요구되는 조작을 ‘직접’ 성공시켜 장애물을 극복했을 때의 성취감과 즐거움으로 승화시켜 단장님들께 전하고 싶었습니다.

로벨 **<크루세이더 퀘스트>의 장점과 단점이 어떤 것일까요?**

최선 간단한 조작방식으로도 다채로운 플레이 스타일을 만들 수 있는 독창적인 매력이 장점이라고 생각합니다. 여기에 독보적인 아트 스타일도 빼놓을 수 없을 것 같구요. 모바일 게임에선 드물게 스토리 비중이 크고, 잘 짜여진 세계관 안에 각자 다른 이야기를 가진 용사들을 만날 수 있다는 것이 유니크하다고 봅니다. 단점은 게임이 어렵다는 것입니다. 특히 초반 적응이 어려운데, 그 이유가 패시브 발동 장벽이 높기 때문인 것 같습니다. 그리고 게임을 즐기려면 온전히 시간과 노력을 들여야 한다는

것이, 게임을 가볍게 즐길 수 없게 만드는 진입장벽인 것 같습니다.

성민 장점은 깊이가 있는 게임 플레이라고 생각합니다. 용사를 조합하는 경우의 수도 무한대에 가깝고, 용사를 어떻게 조합하느냐에 따라 다양한 플레이 스타일을 만들 수 있기 때문입니다. 단점은 게임의 최적화가 미흡하다는 점입니다. 엔진을 업그레이드하면서 용량을 많이 줄였지만, 그 외에도 최적화할 부분이 많이 남아있습니다. 개인적으로 최우선 과제라고 생각하고 있기에, 앞으로도 꾸준히 개선해나가겠습니다.

기자 **단장님들께 들려줄 수 있는 개발 비화가 있으신가요?**

최선 저는 초창기 <Let's Go 용사단>의 시스템에 매력을 느껴 로드컴플릿에 입사했습니다. 전투 시스템이 체계 확신을 줘서, “누가 건드려도 성공할 것 같으니 내가 성공시켜야겠다.”고 생각했지요. 당시 계약 조건이 <디스코 판다>팀에서 한 달 동안 일하고 인정받으면 정식 입사하는 것이었는데, 다행히 대표님의 인정을 받아 크퀘 팀으로 이동할 수 있었습니다. 원대한 꿈을 품고 프로젝트에 합류했지만 당시 프로토타입엔 부족한 점이 많았습니다. 이를 고치기 위해 5개월 동안 7개의 시스템 프로토타입을 만드는 등 엄청나게 노력했습니다. 당시 프로그래머 분도 신입이었고, 저도 초짜 기획자이다 보니 함께 멘탈이 박살나는 일이 많았습니다. 그러는 중에 대표님과 콘텐츠 기획 리드 선욱님이 아이디어를 더해 주시면서 지금의 <크루세이더 퀘스트>의 형태가 완성되었습니다. 5개월 동안 시스템만 개발하다가 막혔던 것이 뚫리는 순간이 정말 기뻐했습니다. 예민한 상태로 방법을 찾아 헤매다가, 어느 순간 “이건 되겠다.”는 생각이 들었습니다. 이후 남은 6개월 동안 용사의 배경 설정과 주력형/보조형 등 패시브 시스템을 도입했고, 특수스킬, 여신스킬의 조합을 추가하여 출시할 수 있었습니다.

성민 출시 전후로 퍼블리셔인 NHN Entertainment 사업 담당자분들과 로드컴플릿 크퀘 개발팀, 대표님이 함께 워크숍을 간 적이 있습니다. 당시 저랑 지금의 크퀘팀 메인 프로그래머 분은 <디스코 판다>소속이었는데, 어느 날 갑자기 사장님이 “주말에 워크숍 갈래요?” 하셨어요. 그래서 당시 저희가 하는 프로젝트와 관련 있는 일인가보구나 했는데 알고 보니 크퀘팀과 가는 것이었습니다. 알고 보니 저는 예능을 담당하고 프로그래머 분은 고기를 굽는 역할로 부르신 것이었습니다.

그 때 워크샵에 함께 간 것이 지금 퍼블리셔 사업팀과 좋은 관계로 일하는데 도움이 된 것 같습니다.

최선 그리고보니 퍼블리셔와 계약을 할때의 에피소드가 있습니다.로드컴플릿 전체 회식을 하고 있었는데,갑자기 대표님이“크퀘가 그린라이트 받고 출시확정되었습니다!” 하셔서 다같이“우와~”하면서 축제분위기로 즐거워 했었습니다.퍼블리셔의 출시 기준을 통과해야 출시를 할 수 있었거든요. 그 후 연령대별로 FGT (소규모 이용자 그룹을 대상으로한 비공개 테스트)를 진행했는데, 모든 층에서 게임성에 대해 좋은 점수를 주셨습니다.

30대 이용자들이“얼마 정도면 하나의 용사를 구입하시겠습니까?”라는 질문에“50원”이라고 대답했던 것이 기억에 남습니다. 열심히 만들었는데 50원이라니 힘이 빠지면서도 재미있는 대답이었습니다.

성민 지금의 BD (Battle Developer: 전투 개발) 파트 이름을 예전엔 DNA라고 불렀습니다. DNA라는 이름이 붙었던 에피소드가 생각합니다. 개발 초창기에 전투 개발 팀 3명이 회의를 하고 있는데, 뒤에서 한 기획자 분이 배꼽을 잡고 웃고 계셨습니다.이유를 물어보니“개노답 삼형제 같잖아요!”라고 하셨어요. 그 날 선웅님이 퇴근하시며“저희는 이제부터 DNA입니다.”라고 하셨습니다. 원 말인가 하고 다시 생각했더니 DogNoAnswer의 약자였어요.



▲ 2015년 유저 간담회 영상에 출연한 두 PD의 모습

최선 스킬 이름에 대한 비화도 있습니다.ILSU425라는 헌터 지원폭격 스킬의 뜻은 일수4월25일이라는 뜻인데, 어느 날 스킬에 대해 회의를 하는데 일수 가방 이야기가 나와서 반영하였습니다.No.9의 저격 스킬 이름은 RF-247인데,이건 최장 저격 거리 기록에 이름을 남긴 ‘롭 펄롱’이라는 사람의 이름과 현시점 최장 거리 기록인 2.47km를 조합한 것입니다.CBR-18이란 스킬의 이름은,CBR은 화생방에서 가져왔고 18은 화생방 훈련받을 때 생각나는 말을 표현한 것입니다.

로벨 가장 아쉬움이 남는 순간은 언제인가요?

최선 게임 플레이 디자인을 놓고 볼 때, 단장님들을 너무 지치게 만든 것 같아 아쉽습니다.반복 플레이를 유도 하고 있지만 오토가 없다든지...솔직히 모바일 게임을 하루에 이렇게까지 오랫동안 플레이하실 거라고 예상 하지 못했습니다.데이터를 보면 하루에 게임을 15시간 이상 켜두신 단장님이 생각보다 많은데,이렇게 피로도 높은 플레이를 가능하게 만든 것에 아쉬움이 남습니다. 지금은 이 부분이 개선되고 있는 것 같아 반가운 마음 입니다.

성민 저는 선웅님의 아쉬운 점이<크루세이더 퀘스트>의 장점일 수 있다고 생각합니다.재미있기 때문에 피곤해도 긴 시간 플레이해주시는 것이니까요. 하지만 그 피로도를 덜어드리려 여러 방면으로 개선하기 위해 노력중입니다.제가 아쉽다고 생각하는 것은 밸런스입니다. 모든 용사들이 다 쓰이게 만들고 싶었는데,생각처럼 잘 되지 않습니다.“밸런스가 왜 이렇게 안 맞지?”하는 좌절을 개인적으로 여러 번 느꼈습니다.힘들게 용사를 제작했는데 단장님들이 잘 쓰지 않으실 때 정말 아쉽고, 더 잘 할 수 있었을텐데 하는 마음이 듭니다.

기자 그럼 가장 즐거웠던 순간은 언제인가요?

최선 기획자로서 무언가를 계획하고,그걸 만들어서 결과물이 움직이는 것을 볼 때가 가장 기쁩니다.V와 사스과치의 초월무기를 만들때 특히 이런 즐거움을 느꼈습니다.V는 자신의 힘으로 점프하는 매커니즘을 구현한 최초의 용사였고,사스과치의 초월무기 스킬은 범위적 무작위성의 아름다움을 크퀘에서 가장 잘 보여준 경우라고 생각합니다.V는 시행착오를 겪어 조금 헤맸는데,사스과치는2시간 동안 생각한 아이디어를 10분만에 개발완료했습니다.이 때 정말 기쁘더군요. 뺑뚱전을 제외하고 잘 쓰이지 않기는 하지만...여하튼 제가 작업한 용사들이 단장님들께 사랑받을 때 많이 기쁘고 감동합니다.

성민 아무래도 단장님들이 저희 게임을 좋아해주는 것이, 게임을 만드는 사람으로서 가장 기쁩니다.저는 프로그래머였기 때문에 이전 게임 프로젝트에서는 이런 감정을 직접적으로 느끼지 못했는데,크퀘팀에서 기획자로 일하면서 직접 구상한 캐릭터와 시스템이 유저에게 사랑받는 기쁨을 알게 되었습니다. 그리고 좋은 팀원들과 일하는 것도 정말 즐겁습니다.

의견이 다른 팀원들이 머리를 맞대고 더 좋은 방향을 찾아가는 것을 보면서,좋은 팀에서 일하고 있구나 하는 생각에 행복합니다.

최선 팔은 안으로 굽는다고,제가 만든 캐릭터에 애정이 있습니다.작업 과정이 특히 기억에 남고,다른 용사보다 애정을 가지고 있는 용사는 로슈포르,V,R-0입니다. 참고로 2015년4월 한국 유저 간담회 때 제 최애캐가 이사벨이라고 말했었는데,이건 이사벨을 만든지 얼마 되지 않은 시기라 애정이 넘쳤기 때문입니다.

로벨 시간과 예산 제약이 없을 때,어떤 것을 업데이트하고 싶으신가요?

최선 <크루세이더 퀘스트>의 시나리오는 보상 범위가 정해져있기 때문에 플레이 결과에 대한 기대감이 적다고 생각합니다.유일하게 정형화 되어있지 않은 것이 ‘포포’인 것 같아요.그래서‘반복 플레이할 때 기대감을 갖게 만드는 무언가’가 앞으로 추가되었으면 좋겠다고 생각합니다.지금의 게임에선‘무작위성’이 주는 긍정적인 기대감이 적은 것 같습니다.만약다시 크퀘를 개발한다면, 현재 말고 있는 프로젝트에서 시도하고 있는 ‘컨텐츠의 무작위 생성’을 여기에도 시도해볼 것 같아요.플레이어 분들에게 최대한 다양한 경험을 드리고 싶습니다.

성민 개인적으로 전투 컨텐츠를 좋아하기 때문에,PvP를 더 발전시켜보고 싶습니다.두번째로는 용사를 더 활용 하는 시스템을 추가하고 싶습니다.지금처럼 세 명의 용사를 조합한 플레이뿐만 아니라,한 명의 용사로 싱글 플레이할 수 있는 던전형 용사 이야기를 만들 수도 있겠네요. 혹은 미니 게임을 활용하는 등 다양한 방식으로 용사의 개성을 살리면 재미있을 것 같습니다.

기자 마지막으로,앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다

최선 전반적으로 생소하고 어려운 게임인데도,게임성에 공감하고 같이 즐겨주시는 단장님들께 감사한 마음 입니다.현재 진행중인 신규 프로젝트에서는 또다른 독특한 즐거움을 드리고 싶습니다.빠른 시일 내에 만나 뵙기 위해 노력하고 있으니,많은 관심 부탁드립니다.

성민 사랑받는 게임을 만드는 게 얼마나 어려운 지 알고 있기 때문에,감사하다는 말을 꼭 전하고 싶습니다. 아직 부족한 점이 많음에도 저희가 만드는 게임을 이렇게 사랑해주셔서 정말 감사드립니다.저희 개발팀도 크퀘

를 많이 좋아하고 내부적으로도 많이 플레이하는데, 단장님들이 예리하게 개선점을 찾아주실 때 놀랍고 감탄합니다. 앞으로 단장님들이 게임을 더 재미있게 플레이하실 수 있도록 꾸준히 개선해나갈 예정이니 지켜봐주시면 좋겠습니다.업데이트가 조금 느리더라도, 재미있는 게임을 만들려고 노력하고 있으니 많은 응원 부탁드립니다.



▲패션 스타일에 대한 철학이 뚜렷한 성민 팀장님



CEO

사장님

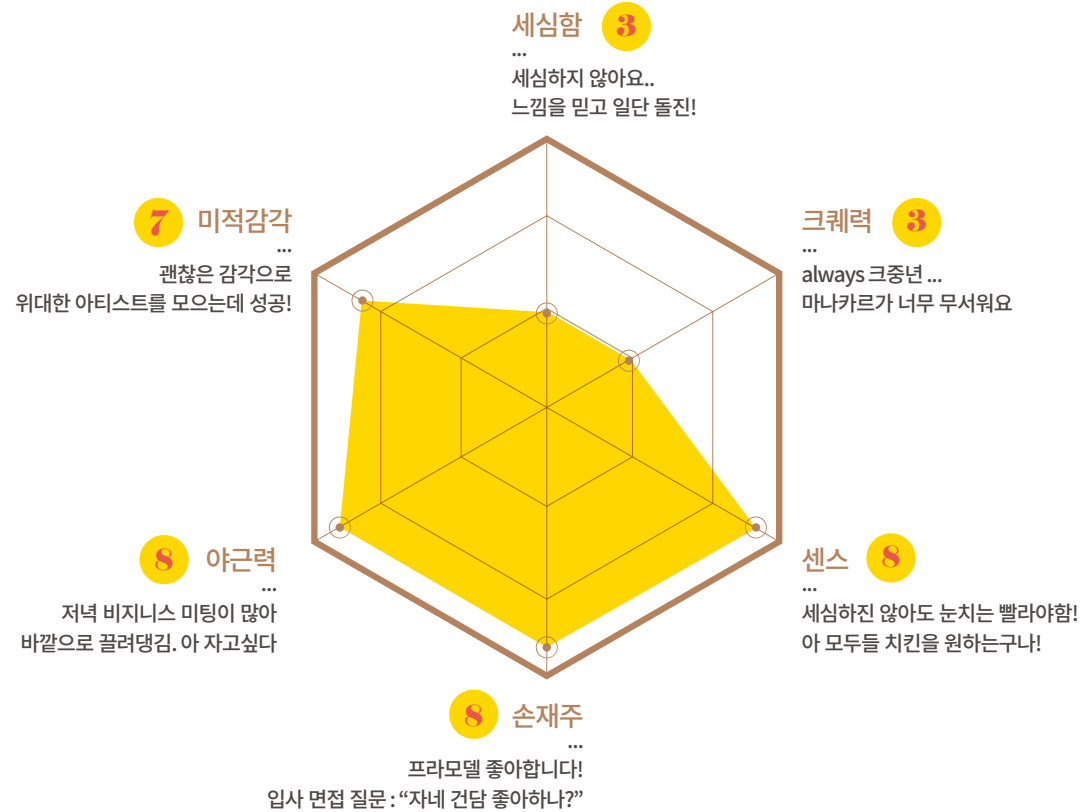
CHIEF EXECUTIVE OFFICER

CLASS | 팀원들에게 물심양면 지원하는 힐러

LIFE | ♥

SKILL | 연봉협상

PASSIVE | 껌껌거림



역할과 업무

- ✦ 팀의 인공호흡기
- ✦ 개발자들이 욕망을 실현하고 싶어할 때 OK싸인을 주고 등을 밀어주기
- ✦ 위기가 감지되면 문제를 해결할 수 있는 로컴 어벤저스 소집하기

기자 안녕하세요, 단장님들께 자기소개 부탁드립니다.

정현 안녕하세요 로컴 사장 **배정현**입니다.
반갑습니다 단장님들!

로벨 <크루세이더 퀘스트> 개발 팀에서 맡으셨던 역할을 소개해주세요.

정현 개발 팀의 힘이 빠지려할 때 지원군이 되고 싶었습니다. <디스코 판다> 서비스 종료를 각오한 시점에 <크루세이더 퀘스트>의 개발이 시작되었기 때문에, 이 프로젝트에 회사의 운명을 걸고 어떻게든 살리려 했습니다. 2016년 초까지 직접 크퀘팀 PD를 맡았고, 팀이 안정된 후엔 성민님께 역할을 넘겨드렸습니다. PD로서의 저는 META시스템보다는 인게임 플레이 위주로 디렉팅했고, 팀원들이 하고 싶은 것을 가능한 한 마음껏 하실 수 있게 최대한 밀어드렸습니다. 예를 들어 “결투장 우승자 동상을 세우고 싶습니다.”하면 그렇게 하라고 했고, 팀원들의 의견을 따라서 모바일에선 드물게 컷씬의 비중을 높였습니다. 개발 초기 PSVITA가 출시되면서 다같이 <페르소나>를 플레이했는데, 그 영향을 받아 게임에서 컷씬은 기본이라고 생각했었던 것 같아요. 이 때 개발팀이 <페르소나>를 플레이한 경험이 크퀘의 마을, 컷씬, 시나리오, 스테이지 시나리오 끝에 우리편이 되는 컨셉 등에 많이 영향을 주었습니다. 개발 초기에는 팀원들이 함께 모여 다양한 RPG를 플레이했는데, 다같이 플레이한 게임을 분석하고 우리가 만들 게임의 방향성을 고민한 것이 지금까지도 많은 도움이 된 것 같습니다.

<크루세이더 퀘스트> 이전에는 사장으로서 팀을 세팅하고 개발현장에선 빠졌었는데, 크퀘팀에선 PD를 맡다보니 디렉팅하는 느낌이 들었습니다. 사실 이건 선웅님이 잘 해주셨는데, 스스로 고심한 끝에 답을 냈으면서도, 항상 제게 선택할 기회를 주셨습니다. 예를 들면 이런 겁니다. 어느 날 선웅님이 오셔서 “초월무기를 용사별 전용 무기로 만들 지 말 지 방향을 결정해주세요.”라고 하셔서, 저는 “당연히 전용 무기죠!”라고 했습니다. 아무래도 선웅님은 이미 전용 무기로 마음을 정하고 물어보신 것 같은데, 어쨌든 제게 선택권을 주는 것 처럼 물어봐 주셨어요. 아무튼 크퀘는 처음으로 위기 상황이 발생했을 때 제가 직접 개입하여 문제를 해결하고 라이브 서비스 까지 진행한 프로젝트였고, 이 경험을 통해 회사에서 개발팀에게 챙겨줘야 하는 부분이 무엇인지 배울 수

있었습니다. 지금은 크퀘를 물심양면 지원하면서 신작 프로젝트도 돕고 있습니다.



기자 <크루세이더 퀘스트>를 개발하게된 과정이 궁금합니다.

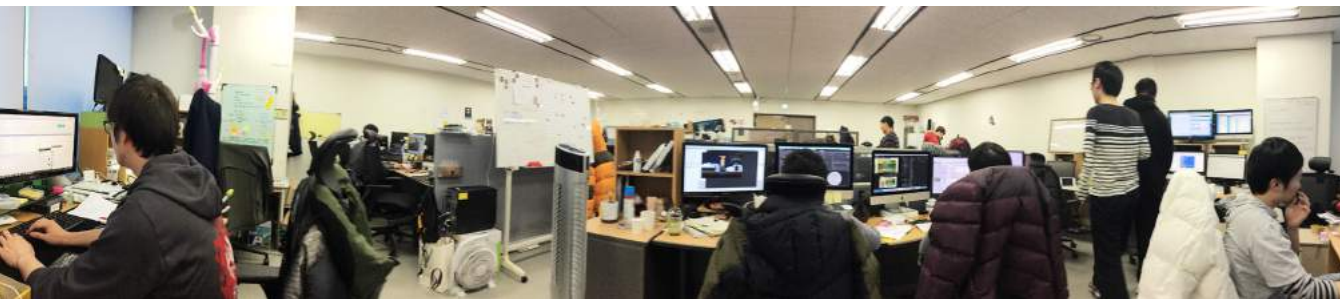
정현 사내에 ‘신작 제안 프로세스’를 처음 도입했을 때, 한 기획자분이 <Let's Go 용사단>이라는 프로젝트를 제안 했습니다. 이 게임이 제가 모르는 사이에 마개조되어 현재 크퀘의 기본이 되는 3-match 퍼즐 게임이 되었는데, 생각보다 관찮아서 GO 싸인을 주고 10명 규모의 팀을 꾸렸습니다. 당시 자금이 부족하여 KT 스토어에 출시하는 조건으로 KT에게 예산을 지원받았어요. 그러다보니 게임 방향성에 대해 고민할 시간 없이 스토어 출시 일정을 맞추기 위해 프로젝트가 진행되었고, 출시하고 나서야 이 게임이 액션 RPG나 퍼즐 게임이냐 하는 고민을 할 수 있었습니다. 이 시점에 선웅님과 제가 프로젝트에 합류했지요. 아이디어를 제안한 기획자분까지 셋이 주말마다 모여 아이디어를 정리하고, 월요일마다 팀원들에게 PT를 진행했습니다. 모두 OK하는 방향성을 찾기까지 정말 힘든 시간을 거쳤습니다.

결과적으로 이 때 잡은 게임성이 지금의 <크루세이더 퀘스트>로 이어졌습니다. <Let's Go 용사단>이 <크루세이더 퀘스트>가 되면서 몇 가지 튜닝을 했는데, 가장 큰 변화가 최대 체인 수를 5체인에서 3체인으로 줄인 것이었습니다. 체인 수가 줄어들면서 전략이 다양해지고 다이나믹한 전투를 만들 수 있었습니다.

이 방향을 찾기 위해 팀원들이 정말 많이 고생했습니다. 게임성에 확신을 얻었던 순간도 생각나네요. 처음 아이디어를 잡은 기획자분이 개발과 기획을 동시에 하시는 분이라, 어느 날 밤을 새워 프로토타입을 만들어 제게 보여주셨습니다. 게임을 돌려보니 매우 재미있길래, 평소에 게임을 잘 하지 않는 니디자이너님께 프로토타입 플레이를 요청했습니다. 닌텐도에서 게임성을 검증할 때 이런 방법을 쓰거든요. 그런데 이 분이 게임을 하시더니 “오, 내가 뭐 하는지 알겠어요. 괜찮은데요?” 라고 반응 하셔서, 확신을 갖고 팀을 세팅하고 밀어줬습니다. 팀 세팅이 끝나고 저는 <디스코 판다>의 서버 개발을 하느라 프로젝트를 방치했는데, 그 동안 팀원들이 여러 어려움을 겪은 것 같아서 더 빨리 케어하지 못했던게 후회가 됩니다. 돌아켜보면 이 때 발생한 문제를 해결하기 위해 좋은 팀원들을 대거 투입하면서, 현재의 <크루세이더 퀘스트>가 무사히 태어날 수 있게 힘을 실어줄 수 있었던 것 같네요.

로벨 **로드컴플릿의 문화가<크루세이더 퀘스트>의 게임성에 어떤 영향을 주었나요?**

정현 로드컴플릿은 누구든지 의견을 낼 수 있는 수평적인 문화를 지향하고 있습니다. 회사 인원이 적었을 땐 팀원들의 의견을 어떻게든 모두 게임에 반영하려고 노력했고, 회사가 커진 지금도 가능하면 이 문화를 유지하려고 노력하고 있습니다. 분위기가 형성되면 좋은 의견도 많이 나오고, 서로 의견을 수렴하여 게임에 잘 녹여내고 있다고 생각합니다. 예를 들면, 최근 마켓 트렌드는 시스템이 세계관과 설정보다 우선시되는 경우가 많은데, 저희는 팀원들이 세계관의 깊이를 유지하고 싶어하기 때문에 개발 시간이 오래 걸려도 콘텐츠의 컨셉과 유기적 관계를 중요시하고 있습니다.



▲ <크루세이더 퀘스트> 출시를 준비하던 무렵의 로드컴플릿

다행히 이를 알아봐주시는 단장님들이 계셔서 큰 힘이 됩니다. 크퀘 개발팀엔 저희가 만든 게임을 좋아하고 몰입해서 플레이하는 팀원이 많고, 그러다보니 자신이

맡은 일에 더 애정을 가지고 작업하는 분위기가 있습니다. 새로운 팀원을 찾을 때도, 가능하면 크퀘를 좋아하는 분을 뽑으려고 노력하고 있습니다. 이게 게임을 오래 서비스 하고 팀원들이 사명감을 갖고 작업하는 데 도움이 되는 것 같아요. 크퀘를 좋아하는 사람은 언제나 환영합니다!

기자 **게임을 개발할 때 어떤 것을 중요하게 생각하시나요?**

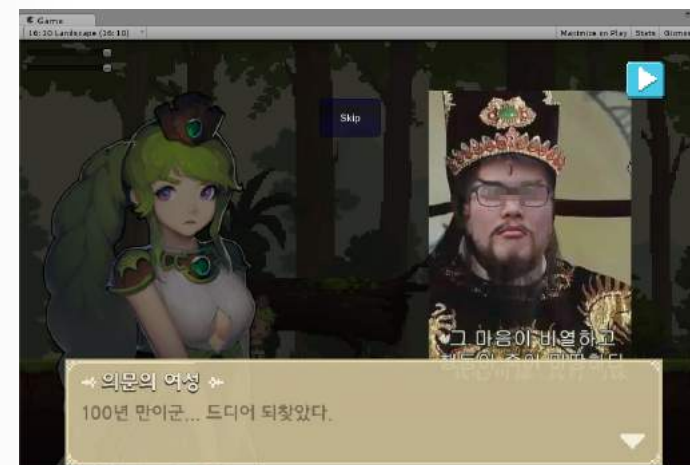
정현 열심히 만든 게임으로 최대한 많은 유저분들께 어필하려면, 게임 소개글과 스크린샷을 잘 만들어야한다고 생각합니다. 사내 신작 제안 프로세스에도 ‘게임 홍보에 쓸 스크린샷과 게임설명’을 넣어줄 것을 요청드리고 있습니다. 그리고 최근 ‘퓨전’이 중요해졌습니다. 모바일 마켓을 예로 들자면, [한국의 트렌디한 감각+일본의 깊이있는 스토리와 배경설정+중국의 이성적인 게임 플레이+북미의 스팀식 오락실] 이런 식으로, 다양성을 공부해야 앞으로 살아남을 수 있다고 생각합니다. 이미 중국과 일본 시장에서 문화를 잘 퓨전한 게임이 많이 출시되고 있어, 하나하나 플레이하며 공부하고 있습니다. <크루세이더 퀘스트> 초기 비전문서의 가장 첫 슬라이드에 혼혈 스타 ‘제시카 고메즈’의 사진을 넣었는데, 이를 통해 크퀘의 재미요소는 ‘상호보완적인 퓨전 시너지’임을 강조하고 싶었습니다. ‘크퀘가 어떤 게임이어야 하는가’에 대한 방향성을 개발 초반에 많이 고민했고, A냐B냐로 결정하기 보다 A와 B의 절묘한 조합을 추구하고 있습니다. 어려운 일이지만, 솔티드 카라멜 (Salted Caramel) 맛 아이스크림처럼 맛있게 만들어보고 싶습니다.

로벨 **<크루세이더 퀘스트>의 위기의 순간은 언제였나요?**

정현 기기괴괴 사건이 정말 끔찍했습니다... 사건이 발생한 날, 저는 출장가기 위해 퍼블리셔 담당자 J님과 공항에 있었어요. 오전 7시 비행기를 기다리고 있었는데, 그 때부터 기기괴괴가 터지기 시작해서, J님이 바로 공지를 올려야하는 상황이 발생했습니다. 때마침 중국어가 가능한 서버 개발자 W님이 옆에 계셔서 즉석에서 통역하면서 각 국가별 언어로 공지를 올리고 비행기를 탔습니다. 게임 접속이 불가능하여 단장님들이 큰 불편을 겪고 계셨기 때문에, 저희 모두 비행기에서 노심초사했습니다. 출장지에 도착해서도 밤새 이슈 대응을 했습니다. 문제가 너무 심각해서 퍼블리셔 기술진 고위 간부들이 모여 함께 회의를 했고, 코드 개선과 기기 교체를 진행하면서 서비스를 재개할 수 있었습니다. 그 때를 생각하면 지금도 식은땀이 납니다. 이 자리를 빌어 단장님들께 다시한 번 죄송하다는 말씀을 드리며, 큰 위기가 있었음에도 <크루세이더 퀘스트>를 플레이 해주셔서 정말 감사드립니다.

기자 **단장님들께 들려줄 수 있는 개발 비화가 있으신가요?**

정현 전작인 <Let's Go 용사단>을 개발할 당시 게임성에 가장 회의적이었던 팀원이, 출시일이 가까워졌을 땐 저희가 개발하던 게임을 제일 열심히 플레이했던 것이 생각납니다. 이걸 보면서 뭔가 짠하기도 하고, 방향을 잘 잡은 것 같다는 생각이 들어 힘이 났습니다. 그리고 개발용 다이얼로그 툴에서 버그가 발생하면, 여신 이미지가 나와야할 자리에 QA 담당자를 <판관 포청천>과 합성한 사진이 나왔던 것도 재밌었습니다. 출시 이전 개발 단계에선 다이얼로그 버그가 자주 나와서, 나중엔 개발자



▲ 개발용 다이얼로그 툴에서 버그가 감지되면 엄격한 QA의 사진이 등장했다.

분들이 노이로제에 걸릴 지경이었습니다. 텍스트도 임시로 넣어둔 상태였기 때문에, 버그 스크린샷의 대사도 재미있는 게 많았습니다. 이 임시 텍스트가 한글로 일본 유저에게 노출된 적이 있었는데, 그 때도 일종의 위기였습니다.



▲ [Critical] 버그를 [완료]로 바꾸는 현란한 액션. 댄스 버전을 GIF로 공개하지 못해 아쉽습니다.

메인 일러스트레이터 민국님을 팀에 데려온 과정도 생각납니다. 민국님에게 “도트 해보실래요?”하고 제안 했는데, “재미있겠는데요!” 하셨던 분이 그 뒤로 연락 두절되었습니다. 그러다 어느 날 다시 연락이 닿아서, 다른 제안을 던졌습니다. “도트 아티스트는 이미 합류 하셨고, 입사하시면 여성 캐릭터만 그리게 해드리겠습니다.” 그러자 민국님이 회사에 놀러오셨는데, 팀에 도트 아티스트 일선님이 계시는 것을 직접 보고 안심 하셨는지 팀에 합류하셨습니다. 앞으로 그려야할 여신들의 컨셉에 대해 설명드릴때, 눈을 반짝이며 들으시던 모습이 생생하네요. 그랬던 민국님이 요즘은 남성 캐릭터 그리는 데 폭 빠지셨다는 소문이... 아, 그리고 애니메이터 분들이 버그 이슈를 많이 해결한 프로그래머들로 GIF 이미지를 만드시는데, 이걸 보는 것도 참 재미있습니다.

로벨 게임 서비스를 진행하면서 인상깊었던 단장님이 계시다면?

정현 저와 현수님, 성민님, 민주님의 얼굴을 클레이로 만들어준 단장님이 계십니다. 공식 홈페이지나 카페가 없다보니 간담회와 개발자 영상으로 단장님들과 커뮤니케이션을 시도하고 있는데, 친근하게 받아들여 주신 것 같아 감사한 마음입니다. 클레이를 받았을 땐 얼굴만 상자에 담겨있어서 SEVEN이라는 영화가 생각이 났습니다. 아무튼 만들어주신 분께 다시 한번 감사드립니다!
그리고 2015년 오프라인으로 진행한 첫 유저 간담회 Q&A시간에 여신 쓰리사이즈를 질문했던 단장님도 기억에 남습니다. 온라인 간담회의 경우 질문을 미리 취합하여, 많은 분들이 관심있어 하시는 것에 대답할 수 있는데, 오프라인 간담회는 저희와 단장님들 모두 서로 서먹서먹하다 보니 어색한 분위기가 있었습니다. 이 분위기를 풀려고 가벼운 질문을 하셨었는데, 커뮤니티에서 역풍이 어마어마해서 정말 죄송했습니다. 현장은 화기애애했어도 온라인에선 날카로운 눈으로 지켜보시는 단장님이 많으셨기 때문에, 그 갭이 컸던 것 같습니다. 질문하셨던 분은 이 일로 <크루세이더 퀘스트>를 그만두셨을 것 같아서 더 죄송한 마음입니다.

기자 시간과 예산이 허락된다면 어떤 것을 해보고 싶으신가요?

정현 ‘크설턴트 시스템’을 개발하여 게임을 보다 친절하게 만들고 싶습니다. 게임 플레이가 막혔을 때 명확한 가이드를 받고 다음 단계로 나아갈 수 있게 도울 수 있는 시스템을요. 단장님의 성향에 따라, ‘그렇게 다 가르쳐 주면 무슨 재미가 있냐’하는 의견도 있을 것 같아서 고민입니다. 사람들이 어떤 텍으로 시나리오를 클리어 했는지 보여주는 시스템을 넣어, 신규 단장님께 방향을 제시하고 기존 단장님께 다른 사람들의 플레이를 구경하는 재미를 주고 싶습니다. 지금은 상위 던전 공략 패턴을 파악하기 어렵고, 많은 시행착오를 겪어야 발견할 수 있어 진입장벽이 높다고 생각합니다. 마나카르 던전의 경우 어떤 분들은 굉장히 쉽게 클리어하는데, 어떤 분들은 다가가보지도 못하고 게임오버 당하고 계시거든요... 그래서 ‘크설턴트 시스템’을 교육 및 감상용으로 넣고 싶습니다. 자신과 다른 유저의 게임 리플레이 영상을 쉽게 볼 수 있게 만드는 게 장기적으로

도움이 될 거라고 생각합니다. 그리고, 정말 시간과 예산이 많이 허락된다면 훗날 크웨이프로 <아이돌 마스터> 같은 게임을 만들고 싶습니다. 도트 그래픽 캐릭터 리듬게임이라고 할까요? 캐릭터가 많다보니 캐릭터 하나하나에 집중할 수 있게, 캐릭터의 귀엽고 다양한 액션을 많이 볼 수 있게 개발하고 싶습니다.

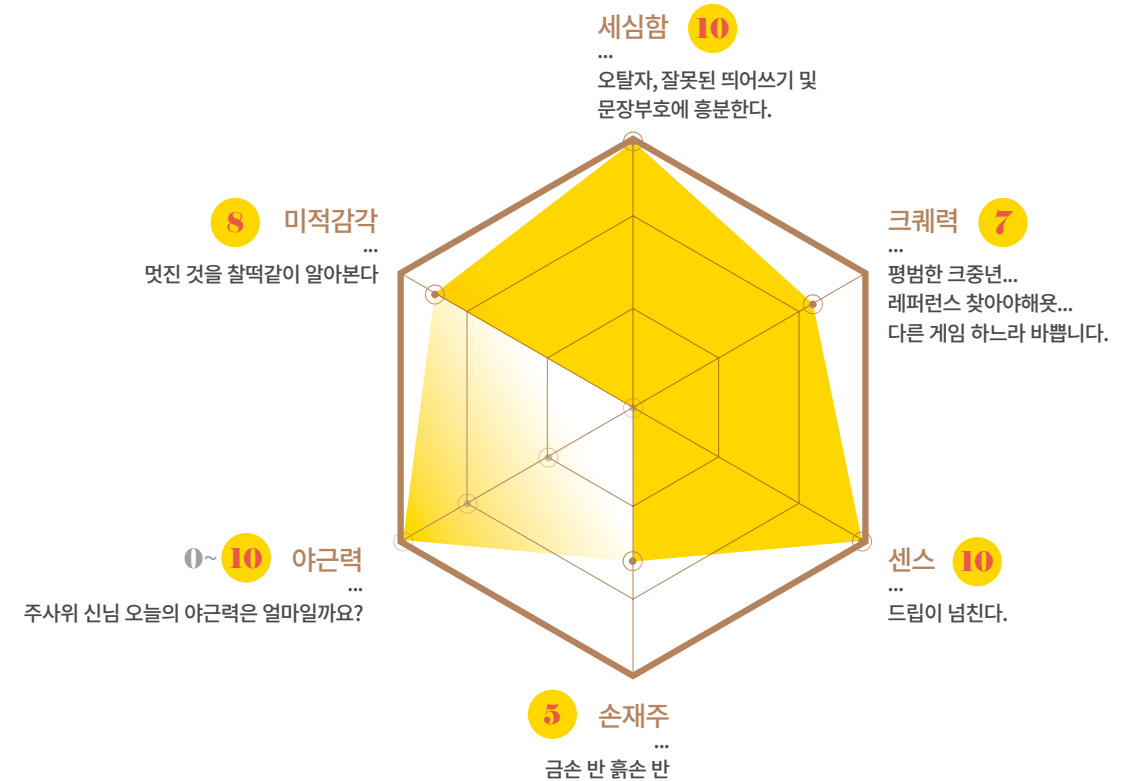
로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

정현 현재 성민님이 개발팀을 진두지휘하고 계시지만, 저도 <크루세이더 퀘스트> 개발팀의 중요한 시점에는 도움을 주려 노력하고 있습니다. 보다 안정적이고 재미있는 게임을 만들어, 지금까지 애정을 주신 단장님들께 보답하고, 더 많은 단장님들을 하슬라로 모셔오고 싶습니다. 그리고 게임이 어려워져 좌절하고 떠나는 분이 줄어들도록 친절하고 재미있는 <크루세이더 퀘스트>로 만들도록 노력하겠습니다. 2015년 첫번째 간담회의 개발자 영상 마지막에 제가 단장님들께 사랑한다고 말씀드렸었는데, 앞의 ‘개노답 3형제’의 임팩트가 커서 제 메시지가 묻혔던 기억이 있네요. 이번에는 잘 전달 되었으면 좋겠습니다.
단장님들 사,사,사랑,사랑합니다. 아니, 존경합니다!



컨텐츠 기획자 CONTENT DESIGNER

CLASS | 현실보다 2D에 한없이 가까운 위저드
LIFE | ♥♥♥♥♥
SKILL | 공상구현화
PASSIVE | 욕망의 향아리



역할과 업무

- ✦ 하슬라 천지창조
- ✦ 컨셉 메이킹 (용사, 몬스터, 배경, NPC, 여신, 던전, 시나리오, 월드보스, 챔피언 등등 아트와 이야기가 있는 모든 것)
- ✦ 시나리오 기획 (글이 들어가는 대부분의 것)
- ✦ 소리가 들어가는 모든 것

가자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

S 안녕하세요. **우리동네 컨셉대장**입니다. 태초에 제가 있었습니다. 인터뷰로 몇 번 뵈 적이 있죠. 오늘도 하슬라를 열심히 만듭니다. 팀 내의 포지션은 힘의 균형을 유지하는 수호자입니다.

M 안녕하세요. **포포**입니다. 저는 그냥 있습니다. 팀 내의 포지션은 딜러. 잔소리, 욕망, 시나리오 지분, 미니미를 담당하고 있습니다.

J 안녕하세요. **토토**입니다. 태초에 저도 있었습니다. 팀 내의 포지션으로 인헨서와 데이터 위자드를 담당하고 있습니다. 뽀.

로벨 단장님들께 특별히 들려드리고 싶은 설정 비화가 있으신가요?

S <크루세이더 퀘스트>의 스토리를 처음 구상했을 땐, 여신은 벨라 단 한 명뿐이었습니다. 원래 기획자 분이 생각하셨던 크웨의 스토리라인은 “끝판대장과 싸워서 이겼는데, 알고보니 끝판대장이 내 여자친구였다”는 흐름이었거든요.

M 여자친구? 그렇게 말씀하시니 왠지 S님의 욕망이 반영된 이야기 같은데요...

S 뭐... 제 입으로 말하게 하지 말아주세요. 아무튼 크웨 2D아트팀에 민국님이 합류하신 이후, 저와 민국님이 함께 여신들의 외형을 다시 그렸습니다. 이 때는 아누트를 제외한 모든 여신의 설정이 있었습니다.

M 여신들의 초기 일러스트를 보면, 지금보다는 조금 무섭게 생겼었어요. 현재의 모습과 비교했을 때 프레스티나의 괴리감이 제일 큰 것 같습니다.

S 여신 일러스트를 새로 그릴 땐, 당시 일본에서 한창 유행하던 <캐릭터 메이킹 기법>을 참고하여 작업했습니다. 인기 있는 콘텐츠를 조사하니 스토리에 여러 여성 캐릭터가 등장할 경우, 각자 특성에 따라 ‘여동생’, ‘누님’ 같이 일종의 ‘포지션’을 맡더라고요. “제가 바로 여동생입니다!” 라며 대놓고 컨셉을 드러내기보다는, 강조하는 듯하면서도 살짝살짝 숨기는 것이 더 매력적으로 느껴졌습니다. 크웨의 여신들도 이렇게 만들겠다고 다짐했었구요. 이렇게 열정에 불타서, 여신 일러스트 수정 기간 내내 ‘출근 직후부터 민국님이 퇴근하실 때까지’ 민국님 자리 옆에 앉아있었어요. “이건 이렇게 그리면 너무 대놓고 강조하는 것 같습니다!” 같은 조언을 드리면서... 민국님은 미묘한 컨셉 차이를

잘 모르겠다고 하셨거든요.

J 당시 민국님이 매일 S님께 “나에게 덕심을 알려줘!” 라고 말씀하셨던 게 기억납니다.

S 그렇게 하면서도, 기획자가 아티스트 옆에 붙어 이래라저래라 하는 건 아티스트에 대한 예의가 아니라고 생각하여 걱정스러웠습니다. 기본적인 컨셉을 드리는 것이 기획자의 역할이라고 생각하거든요. 하지만 감사하게도 민국님이 제 제안을 좋게 받아주셨고, 결과적으로 여신들의 일러스트 겸 컨셉 리메이크가 잘 되었다고 생각합니다.

그렇게 여신들을 만들고, 여신 관련해서 처음으로 기획했던 콘텐츠가 [여신의 방]이었습니다. [여신의 방]의 원래 컨셉은, 플레이어가 스토리를 통해 여신들과 점점 친해지면서 마치 연애하는 기분을 맛볼 수 있는 공간이었어요. 제가 당시 열심히 하던 게임에 ‘자연스럽고 자유도 높은 연애 스토리’가 메인 콘텐츠로 들어있어 이를 크웨에도 도입하고 싶었어요. 하지만 당시 제 기획력도 부족했고, 에피소드 1~4시나리오를 쓰느라 시간이 부족해서 [여신의 방]에 공을 들이지 못했습니다. 여신들과 대화를 나누면서 관계를 발전시켜나가는 기본적인 컨셉만 살짝 반영할 수 있었어요. 돌이켜보면, “현실에서 연애를 못하니 여기서라도 해야지! 히히!” 하고 생각했던 것 같기도 합니다. (웃음)



▲ 여러모로 S님의 마음이 담긴 콘텐츠인 [여신의 방]. 스토리가 진행될수록, 플레이어와 여신들과의 관계 또한 점점 발전해나간다.

J S님이 처음에 기획하셨던 [여신의 방]은 [여연시] (여신 연애 시뮬레이션)에 가까운 형태였네요...

M 그리고... 그는 아직까지도 연애를 못하고 있다고 한다...

J 이 숙연한 분위기는 갑자기 뭐죠?! (웃음) 우리 S님께 박수라도 쳐드리십시다.

S 저는 슬프지 않습니다!... 그런데 이렇게 말씀드리고 나니, 갑자기 후환이 두렵네요. 그 당시 다른 개발자 분들이 “저 못난 놈!” 이러면서 욕하셨던 건 아닐까 걱정됩니다. 물론 지금은 그런 사심은 갖고 있지 않습니다.

M 현재 [여신의 방]은 2년 전 기획 의도와는 조금 떨어진 것 같아요. 초창기 [여신의 방]은 S님의 말씀대로 여신들과의 관계에 초점을 맞췄었는데, 지금은 이런저런 설정을 알려드리는 설명의 장소가 되었으니깐요.

S 여러모로 [여신의 방]은 아쉬움이 남는 콘텐츠입니다. 사실 저는 다른 팀 소속인 상태에서 크웨의 스토리 기획을 맡았기 때문에, 처음엔 스토리를 너무 디테일하게 만들 생각은 없었습니다. 하지만, 수많은 게임 속에서 게임에 정체성과 개성을 결정하는 것은 결국 ‘게임 속에서 플레이어가 어떤 존재가 되느냐’라는 생각이 들었어요. 예를 들면, 똑같은 오픈월드 게임이라고 해도 <GTA>에서는 갱스터 체험을 할 수 있고, <위쳐>에서는 괴물 사냥꾼 체험을 할 수 있거든요. 컨셉이 유저의 경험을 크게 바꾸는 거죠. <크루세이더 퀘스트>에서도 스토리가 정체성에 영향을 줄 것이기 때문에, 고민을 거듭하다가 지금의 ‘여신과 용사 중심의 스토리’를 구상하게 되었습니다. 뭐니뭐니해도 크웨는 결국 판타지 RPG이고, ‘여신을 구하는 용사’라는 세계관이 잘 어울릴 거라고 생각했어요. 그래서 처음엔 [여신]들이 스토리상 필요하다는 이유로 마을에 그냥 있었습니다.



▲ 여신을 구하는 용사'로 성장해나가는 <크루세이더 퀘스트>의 이야기

이걸 선웅님이 “인게임 전투에서도 활용하자!”라고 하셔서, 지금의 [여신 시스템]이 탄생한 것입니다. 이 시스템 덕분에 여신들이 스토리와 전투 양면에서 모두 중요한 존재가 된 것 같습니다. 마을에만 머물렀으면 너무 수동적인 존재라서, 지금과 같은 단장님의 사랑을 받기 어려웠을 것 같아요. 주체적으로 사고하고 행동하는 여성 캐릭터를 좋아해서, 제 취향이 여신들에게 반영된 것 같습니다. 평소에는 캐릭터 메이킹을 먼저 한 뒤 성별을 정하는 편입니다. 성별 이야기가 나와서 생각난 건데, 초기에 구상했던 1차 전설 용사는 전원 여성이었습니다. 하지만 남성 전설 용사가 한 명은 필요하다고 생각하여, [세레나]라는 워리어를 레온으로 재탄생시켰어요.

J 저는 이 사실을 몰랐기 때문에, 게임 출시 후 S님께 “그래서 세레나는 언제 나오나요?”라고 물어봤었습니다. 레온이라는 남캐로 바뀌었다는 사실을 듣고 매우 놀랐었어요.

S 2년이 지난 지금도 세레나는 등장하지 못하고 있네요. 레온 속에서 영원히 살아가렴...

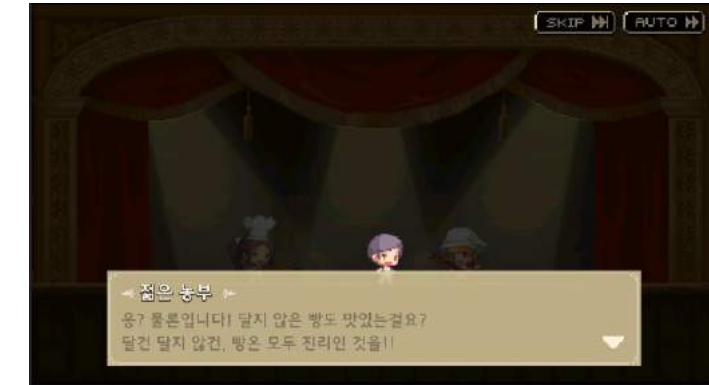
가자 작업물 중에 특별히 좋아하는 용사 컨셉이나 인물 관계 설정이 있으신가요?

S 특별히 지지하는 관계 설정은 없습니다. 비비안, 아테나, 크림힐트 등 좋아하는 용사가 많은데, 설정만 보면 [베아트리에]를 제일 좋아합니다. 아테나, 크림힐트, 지크프리트의 이야기를 하나로 이어주고, [마족의 탄생] 등 100년 전에 하슬라에서 있던 일과 직접적으로 얽혀 있는 핵심 인물이니깐요. 스토리 설정과 인게임 성능이 일치한다는 점 또한 마음에 듭니다.

M 저도 [베아트리에]에게 좋아하는 설정을 모두 집어 넣었기 때문에, 컨셉 기획할 때 매우 즐거웠습니다. [벤아민] 또한 제 사심을 듬뿍 넣은 들용사인데, 현재 인게임에서 밝혀진 것보다 사이드 스토리 및 세세한 설정을 많이 기획해두었습니다. 언젠가 기회가 온다면 단장님들께도 보여드리고 싶네요. 물론 S님 선에서 찢리지 않아야겠지만요!

S 짜, 찢린다니요. 아직 공식적으로 공개되지 않은 것 뿐입니다. 시즌2를 기대해주세요.

M 인물 관계 중에선 2차 전설 용사의 관계 설정, 특히 로슈포르와 롤랑이 티격태격하는 것을 좋아합니다. 레드나스와 마리아의 관계도 좋아하구요. 스토리 중에선 데메테르와 쇼콜라가 등장하는 [따끈따끈 베이커리] 용사 이야기를 좋아합니다. “케이크 같은 소리 하고 있네!” 와 같은 데메테르의 대사를 쓰는 것도 재밌었고, 평상시에 먹고싶었던 빵을 하나씩 묘사하는 것도 즐거웠습니다.



▲ 용사 이야기 [따끈따끈 베이커리]를 통해 자신의 빵 사랑을 적극적으로 표현하신 M님. 빵은 진리입니다.

제가 빵을 평소에도 무척 좋아하거든요. 그래서 마지막 대사에는 제 진심을 담았어요. 달건 달지 않건, 빵은 모두 진리입니다!

J 저는 레드나스와 마리아의 관계를 제일 좋아합니다. 두 사람이 나오는 퀘스트를 제가 작업하기도 했고, 제가 크퀘 팀에 합류하여 처음 제작한 캐릭터가 [레드나스] 거든요. 지금은 명예 심부름꾼 신세가 되어버렸지만... 여담으로 마리아의 에픽 퀘스트 [마리아님이 보고계셔]에, 마리아가 레드나스는 딸기파이를 닮았며 퀘스트 보상으로 5성 딸기파이를 주는 장면이 있습니다. 이젠 퀘스트 보상으로 무엇을 줄 지 고민하다가, 레드나스의 이름에 ‘레드’가 들어가니 ‘빨간색’인 딸기파이를 주려다보니 나온 설정입니다. “왜 레드나스가 딸기파이를 닮았죠?”하고 궁금해하시는 단장님들이 계시는데, 간단하고 현실적인 이유가 있었다고 말씀드리고 싶어요.

M 듣고보니 의식의 흐름대로 퀘스트를 작성하셨네요..

로벨 **J**님의 이야기를 들으니, 콘텐츠 기획 파트가 스토리나 설정을 짜는 과정이 궁금해집니다.

M 방금 보신 모습이 저희가 평상시에 스토리를 짜는 모습입니다. 의식의 흐름에 몸을 맡겨요..

S 자료에서 모티브를 찾기보다는, 저희끼리 편하게 수다를 떨다가 스토리와 설정에 대한 영감을 얻을 때가 많습니다. 길을 가다 “어맛, 이젠 써야해!” 하고 거리 한복판에서 펜을 꺼내 아이디어 메모를 할 때도 있고요. 10개의 아이디어가 떠오르면 실제 사용할 아이디어를 추리는 과정에서 5개 정도는 버려집니다.

J 아이디어가 10개 떠올랐다고 해서, 10개를 그대로 다 사용했다가는 스토리가 정말 ‘의식의 흐름’이 되어 버리거든요. 물론 다시 봐도 괜찮다 싶은 작업물도 많습니다. 제가 [판도라]를 정말 정말 좋아하는데, [판도라]의 경우 저와 S님이 야근한다고 저녁 때 국밥을 먹다가 갑자기 영감이 떠올라 제작하였습니다.

베아트리체, 귀향, 로렐라이도 팀원들과 이야기하다가 만든 캐릭터구요. 아이디어를 꺼냈을 때 팀원들의 공감을 사는 데 성공하면, 실제 제작에 들어가는 경우가 많습니다.

S 의식의 흐름에 몸을 맡기기도 하지만, 당연히 기본적인 규칙은 정하고 스토리와 설정을 짭니다. 예를 들어 용사이야기의 경우, ‘하슬라 세계관에서 실제로 일어날 만한, 정설에 가까운 이야기만 담는다’는 규칙을 갖고 있습니다. 아무리 재미있는 이야기라해도, 용사의 기본 성격과 컨셉을 유지해야 하는 것이죠. 예전이 M님이

[귀향이 네크론의 악령을 성불시키는 용사 이야기]를 쓰고 싶다고 하셨는데, 세계관을 벗어나기 때문에 용사 이야기로 만들지 않았습니다. 아이디어는 정말 재미있지만, 네크론을 개그 캐릭터로 만드는 건 용사의 기존 컨셉에 해가 된다고 판단했거든요. 콘텐츠 기획자의 수가 적다 보니, 한 사람이라도 반대하는 아이디어는 게임에 들어가기 어렵습니다. 그리고... 그 한 사람이 저인 경우가 많습니다.

M 그래서 용사나 스토리 콘텐츠를 구상할 때마다, 반대하는 S님을 붙잡고 “자... 잘 생각해보세요 S님...! 이젠 크퀘에 정말 필요한 거라구요!”라고 외칠 때가 많습니다. <크루세이더 퀘스트>에 6개의 클래스가 존재하다 보니, 용사를 제작할 때 클래스별 6명을 묶어서 제작합니다. 그래서 용사의 컨셉과 배경을 설정할 때 한 사람 당 2명 정도를 맡고 있는데, 이걸 저희끼리는 [육망 지분]이라고 부릅니다. 용사를 제작할 때 기획자 각자의 취향을 공평하게 반영하는 것이지요.

S 저는 그 [육망 지분]을 포기할 때도 많아요. 이미 제가 제일 사랑하는 캐릭터인 [비비안]을 하슬라로 보냈기 때문입니다. 비비안은 옛날에 제가 친구들과 함께 만든 게임의 최종 보스였는데, 의상까지 당시 구상했던 모습 그대로 크퀘 안에 들어가 있습니다.



▲ S님이 사랑하는 캐릭터 [비비안]. 최근에는 동생 바보로서의 모습이 많이 부각되었다.

J 저는 제가 자주 쓰는 닉네임을 용사 이름에 반영한 적이 있습니다. 그게 누구인지는 단장님들께 밝힐 수 없지만요..

M 저 또한 용사 컨셉을 잡을 때 개인적인 ‘육망과 취향’을 많이 반영했고, 지금도 창작욕이 샘솟고 있습니다. 최근에는 던전 등 다른 콘텐츠 제작에 바빠서 용사 제작에 많은 시간을 할애하지 못한 게 아쉽네요.

기자 콘텐츠 기획에 있어 제일 어려운 점이 무엇인가요?

M 하나의 스토리를 머릿속에서 꺼내면, 책이나 만화, 영화, 게임 등 다른 콘텐츠를 감상하여 이를 보충해줘야 합니다. 이렇게 할 여유가 없이 끊임없이 콘텐츠를 제작해야 할 때 어려움을 느낍니다. 재료가 없이 물건을 만들어 내고 있는 상태라고 할 수 있겠네요. 스토리를 쓸 때는 항상 시간이 촉박합니다. 이만하면 최선을 다했다고 생각을 해도, 나중에 다시 게임을 플레이할 때나 단장님들이 올려주신 스크린샷을 봤을 때 더 잘 쓸 수 있었을 거라는 아쉬움이 듭니다. 그리고 저희가 ‘게임 콘텐츠’의 시나리오를 쓰다 보니, 새로 들어가는 콘텐츠를 컨셉적으로 어떻게 풀어야 할 지 다른 파트와 논의하여 작업할 때가 많습니다. 글을 쓰는 직업이면서도 글쓰기 이외의 업무도 잘 해야 한다는 것도 처음엔 어렵게 느껴졌습니다.

S 저는 현실적인 제약이 가장 어려운 점입니다. 예를 들어, [견우와 직녀]는 기획 단계에서는 숨겨진 용사가 아니었습니다. 견우가 기파랑으로부터 궁술을 배웠기 때문에 ‘직녀가 기파랑을 찾아가 견우를 내놓으라고 하는 용사 이야기’도 추가할 생각이었어요. 하지만 이런 저런 사정으로 [견우와 직녀]가 칠석 숨겨진 용사가 되었고, 숨겨진 용사만 가지고 [용사 이야기]를 만드는 것은 좋지 않다는 판단 하에, 구상한 이야기를 내놓지 못했습니다. 대신 [동방정상회담] 용사 이야기에 직녀가 난입하게 되었죠. (웃음) 용사 [진경] 역시 원래 첸의 메인 스토리를 맡길 생각으로 제작한 용사였지만, 역시 구정용 숨겨진 용사가 되면서 배경 설정을 변경한 인물입니다. 이렇듯 단장님들께 ‘하슬라의 이야기’를 더 보여드리고 싶은데, 개발 비용이나 출시 일정 등 현실적 이유로 보여드리지 못할 때 제일 아쉽습니다. 콜라보를 준비할 땐 작업 자체는 즐겁지만, 하슬라의 오리지날 설정을 보여드리지 못하는 게 아쉽기도 합니다. 저희가 보여드리고 싶은 이야기가 많기 때문에, 언젠가 [판도라의 책]이란 새로운 컨셉을 등장시켜 여태까지 보여드리지 못했지만 이야기를 담아보고 싶네요.



▲ 견우, 직녀, 진경

J 저는 스토리 내용을 작성할, 말을 간결하게 하는 것이 어렵습니다. 원래 풀어서 설명하는 걸 좋아하는데, 게임 대사가 너무 길면 단장님들이 싫어하실 것 같아 S님이 줄여오라고 하실 때가 많습니다. 기획자 서로의 문체도 달라서 글을 쓸 때 느끼는 어려움도 각자 다릅니다. 예를 들어 “장어가 맛있다”는 사실을 글로 표현할 때, S님은 담백하게 “장어가 정가말→맛있다.”라고 씁니다. M님은 “젓가락으로 장어를 집어 드니 장어의 살이 파르르 흔들린다. 입에 넣으니 살포시 녹아내리는 단백질의 맛”... 이런 식으로 직접적인 묘사와 미사여구를 많이 사용하세요. 저는 “이 장어는 적절하게 양념이 베었고, 목 넘김이 어땡고, 씹는 맛이 어땡고” 등 설명을 많이 합니다. 간단히 말하자면 S님은 [건조체], M님은 [화려체], 저는 [설명체]라고 할 수 있겠네요. 단장님들이 이 힌트를 보시고 누가 어떤 스토리를 담당했는지 알아채실 수 있을 지 궁금해지네요.

M NPC나 용사의 컨셉을 잡을 때, 도트 아트로 제작될 것을 고려하며 기획을 하는 것도 어렵습니다. 반영하고 싶은 레퍼런스 자료를 찾아도, 도트로 표현하기 어려울듯 하면 포기해야 합니다. 레이스와 같이 옷 무늬나 질감을 도트로 표현하는 것이 특히 어렵기 때문에, 의상 컨셉을 잡을 때 많은 고민을 하게 됩니다.

로벨 **특정 콘텐츠나 스토리에 대한 단장님들의 반응 중 어떤 것이 기억에 남으시나요?**

M 크퀘 팀에 합류하여 가장 처음 담당했던 [마나카르 고대의 던전] 시나리오 작업이 기억에 남습니다. 단장님들이 로슈포르의 이야기를 좋아해주셔서, 퇴근 후에 신나서 집에 푹푹푹푹 뛰어들어갔어요. 하지만 제가 작업한 시나리오에 대하여 “시나리오 작가 바퀴였냐, 오타쿠 문체다.” 같은 부정적인 피드백도 있어 마음에 상처를 입기도 했습니다. 일선님도 제 문체를 보고 “참 덕후스럽다”고 하셨는데, 당시 저는 “아니, 덕후가 덕후처럼 쓰는 게 어때서!”라고 정신승리를 시전하기도 했어요. (웃음) 아무튼 단장님들이 저희 팀원간 문체 차이를 인지하셨다는 것 자체가 제 미숙함을 드러내는 것 같아 죄송한 마음입니다. 지금은 각자의 문체를 개성으로 인정하되, 서로 맞춰나가는 방향으로 작업하고 있어요. 최근엔 [용사 인터랙션]에 대한 단장님들의 반응이 좋아서 기뻐했습니다. 앞으로 더 많은 대화를 추가할 예정이니, 많은 기대 부탁드립니다.

S 저는 M님의 작업물 중 가장 반응이 좋았던 것은,

역시[영혼의 요새 히든 엔딩]이라 생각합니다.

M [히든 엔딩] 방식과 스토리는 제가 기획했지만, 아이디어를 주신 것은 S님이었습니다. 원래[영혼의 요새]를 S님이 담당하셨었는데, S님이 다른 작업을 맡으시면서 제가 ‘솔타르의 등장’ 시점부터 이어받았지요. 그리고 어느 날 S님이 제 자리에 오셔서 무개를 딱 잡고 “정말 엄청난 콘텐츠가 생각났어요.”라고 말씀하셨습니다. 히든 엔딩을 넣자는 이야기였지요.

S 원래[영혼의 요새]는 메인 시나리오와는 접점이 없는 사이드 스토리로 기획했었습니다. 솔타르 역시 월드보스로 넣으려 했었죠. 그러다 당시 이름도 안 붙어있던[흑기사] 용사의 도트 아트를 보고, “앗, 이건 솔타르의 후예라는 느낌이...!”이라 생각하여 히든 엔딩에 대해 생각하게 되었습니다. 솔타르의 이야기는 솔타르의 후예가 마무리 짓게하고 싶어서[라이오넬]과[아리아]의 설정을 만들었고, 에피소드 6의 마지막 컷씬에도 살짝 등장 시켰습니다.[크로노스]는 처음부터 영혼의 요새 이야기를 마무리하는 여신으로 설정했구요.[아칸] 또한 100년 전에 솔타르와 싸웠다는 설정이 들어가면서, 영혼의 요새 이야기를 마무리할 용사로 결정했습니다. 이 4명의 구성이 마침[여신+워리어+프리스트+위자드]였기에, 히든 엔딩 클리어용 조합으로 설정했습니다.

M S님에게 아이디어를 받은 후, 의욕이 불타올라 즐겁게 작업을 진행했습니다. 스토리는 술술 써내려갔는데, 시스템 기획이 처음이라 구현에 있어 많은 난관에 부딪혔어요. 히든 엔딩을 여는 조건 중 하나가 ‘솔타르가 등장하는 영혼의 요새 10층 1회 클리어’인데, 이게 [영혼의 요새] 개편 전에 존재했던 10층 클리어 데이터와 겹쳐서 예외 처리를 해야 했어요. 이 작업 때문에 클라이언트와 서버 개발자 분들이 많이 고생하셨습니다. 단장님들께 히든엔딩의 힌트를 어느 범위까지 드러야 할 것인지도 고민되었습니다. 힌트가 너무 많으면 ‘히든’이 아니고, 너무 적으면 아무도 발견하지 못하실 것 같아서요. 처음에 저는 힌트를 아예 넣지 않으려 했었는데, S님의 설득으로 컷씬 삽화와 대사를 통해 약간의 힌트를 드리게 되었습니다.[영혼의 요새 10층]을 출시한 날, 유저 커뮤니티를 계속 모니터링했는데 밤까지 아무도 찾아내지 못하셔서 놀랐어요. 며칠 동안 아무도 찾지 못하시면, 다른 방법으로 추가 힌트를 드리려 했었습니다. 하지만 결국 단장님들이 업데이트 당일 밤 [히든 엔딩]의 존재를 찾아내시더라구요. 폭발적인 반응을 보니 신이 나서, 집에서 브레이크 댄스까지 추었습니다. 아마 S님의 조언을 따라 힌트를 드리지 않았다면, 지금까지도 아무도

못 발견하셨을 것 같아요. 지금와서 생각해보면 힌트를 드리길 잘한 것 같습니다.

S 앞으로 히든 콘텐츠를 더 추가하게 된다면, 이[영혼의 요새 히든 엔딩]이 좋은 기준이 되어줄 거라 생각합니다.

J 그 동안 [히든 엔딩]을 시도해보고 싶었지만 여력이 없었는데, 좋은 타이밍에 추가할 수 있었던 것 같습니다.



▲호평을 받았던 [영혼의 요새 10층 히든 엔딩]. 콘텐츠 기획 파트에서도 처음으로 시도한 방식이었다.

기자 단장님들이 보내주신 문의 중 인상깊으셨던 것을 들려주세요.

S 크퀘에 등장하는 모든 고양이의 이름을 물어보는 질문이 매우 인상적이었습니다. 지금은 로딩 화면 팁으로 넣어두었어요.

M 저는... 특정 용사의 속옷 색깔을 물어보는 질문이 인상적이었네요. 질문을 보고 조금 많이 당황했었습니다.

J 여신들이나 여성 용사들의 신체 사이즈를 물어보시는 단장님들도 계셨어요.

M 결혼 반지를 제작하고 싶다고 특정 용사의 손가락 둘레를 물어보시는 단장님도 기억에 남습니다. 단장님들의 용사들에 대한 애정이 정말 깊으신 것 같아요.



▲도로시의 고양이는 ‘오즈’, 뮈의 고양이는 ‘나비’, 히어로 타운 막사 앞 고양이는 ‘라비’라는 이름을 갖고 있다.

S 용사에 대한 애정이라면, 롤랑의 생일을 물어보셨던 단장님도 인상적이셨습니다. 10월 5일이라고 답변을 드렸는데, 올해 롤랑의 생일을 축하하는 글을 커뮤니티에

올려주셨더라구요. 생일 케이크도 따로 준비하셨을 정도로 애정이 느껴졌습니다. 여담으로 롤랑의 생일이 10월 5일인 이유는, 롤랑이 결에서 수호하는 마리아의 생일이 10월 4일이기 때문입니다. 마리아는 하슬라의 성녀니 이를 숫자로는 “1004”로 표현할 수 있고, 롤랑은 마리아의 껌딱지니 마리아의 생일 바로 다음 날에 태어난 것으로 설정하였어요.

M 진지한 질문도 기억에 남습니다.[꽃보다귀향]코스를 업데이트한 시기에 위안부 할머니들의 이야기를 다룬 영화가 나왔었거든요. 단장님 한 분께서 “이를 기리기 위한 코스튬인가요?”하고 물어보셔서 인상적이었습니다. 영화에 영향을 받고 만든 코스튬은 아니었지만, 저희 개발진은 항상 그분들의 아픔을 마음에 새기고 있다고 답변드렸었어요. 지금까지도 여운이 남는 질문입니다.

J 퍼블리셔에서 단장님들이 보내준 고객 문의를 한 번에 모아서 보내주시는데, 볼 때마다 즐겁게 답변드리고 있습니다. 답변을 개인적으로밖에 드리지 못하는 것이 아쉬워서, 공식 커뮤니티 게시물이나 게임의[로딩 화면 팁]을 통해 답변으로 공개한 설정을 모든 단장님들이 보실 수 있도록 노력하고 있습니다.

로벨 단장님들이 2차 창작한 설정 중에 기억에 남는 것이 있으신가요?

M 테레사의 스토리를 제가 작성했는데, 단장님들이 “테레사의 아버지가 바이퍼인가”하는 이야기를 하시는 것을 보며 그럴듯하다고 생각했습니다. 테레사의 아버지가 “전설의 헌터”라는 설정이고, 6성 바이퍼의 이름이 “전설의 용병 바이퍼”이기 때문이지요. 하지만 이 자리를 빌어 테레사의 아버지는 따로 있음을, 바이퍼와 테레사는 공식적으로 관계가 없다는 것을 밝힙니다. 이는 두 용사의 마을 대화를 확인하시면 알 수 있습니다! 일부러 용사 인터랙션의 대사 또한 애매하게 작성했지만요. (웃음)

J 맞아요, 테레사의 아버지가 바이퍼면 안 된다고요. 바이퍼는 아직 결혼을 하지 않았습니다!

M 아무튼, 저는 로슈포르와 달타냥을 제외한, 나머지 총사대 멤버가 테레사의 아버지라는 설정도 괜찮지 않을까, 하는 생각도 했었어요.

S 하지만 현재로서는 나머지 총사대 멤버가 게임에 등장할 예정은 없습니다.

M 단장님들이 해석하신 [파우스트]도 인상적이었습니다. 저는 파우스트의 컨셉을 잡을 때 ‘행한 느낌의 중년 남성’

이라 상상했는데, 반대로 ‘아주 어린 소년 캐릭터’로 해석하신 분들이 계셨어요. 파우스트의 나이가 어리다는 설정이 생각보다 잘 어울려서 깜짝 놀랐습니다.

S 단장님들의 해석을 게임에 반영한 경우도 있습니다. 처음에 비비안을 크퀘에 넣을 때 ‘동생 바보’ 캐릭터로 만들 생각은 없었는데, 단장님들의 비비안 팬아트에서 영향을 많이 받아버렸습니다. 그렇게 [시스터 콤플렉스] 용사 이야기의 동생 바보 비비안이 탄생하게 되었지요.

기자 앞으로 풀어나가고 싶은 스토리나, 아직 공개되지 않은 용사 설정이 있으신가요?

S ‘상남자’ 컨셉의 용사를 넣고 싶었는데, 최근에 [볼프강]을 공개하게 되어 좋았습니다. 그리고 지금까지 [비비안]이 레이첼을 아끼는 모습만 보여드렸는데, 앞으로 ‘강한 여성’으로서의 면모를 드러낼 수 있는 스토리를 넣고 싶습니다. 크림힐트나 아테나, 스타냐 등 강한 여성 캐릭터를 좋아하는데, 비비안은 그런 면모가 많이 부각되지 않아 아쉬웠거든요.

J 저도 즐겁게 작업한 용사 [바이올렛]과 챔피언 [프란츠]를 최근에 공개할 수 있어서 뿌듯했습니다. 단장님들께 보여드리고 싶은 스토리는, 100년 전 여신과 함께 사라진 [사막의 왕] 이야기입니다. 현재로선 2성 고고학자의 퀘스트에 떡밥을 뿌려두었는데, 시즌 2에서 본격적으로 보여드릴 예정이니 기대해주세요.



▲볼프강, 비비안, 바이올렛

M 4대 마녀의 이야기를 빨리 공개하고 싶습니다. 특히 설정으로만 존재하는 불의 마녀 [샤샤]를요! 4대 마녀는 [바람의 울프람], [물의 베스퍼], [불의 샤샤], [숲의 아리타]로 이루어져있는데, ‘하나씩 핀트가 엇나간 세 명의 언니 마녀들 때문에 고생하는 꼴꼴한 막내 아리타’가 기본 스토리라인입니다. 4대 마녀와 관련된 설정을 조금 더 풀어볼게요. 베스퍼는 조울증에 걸려있고, 울프람은 동문서답을 하고, 샤샤는 그냥 성격이 이상합니다. 비교적 정상적인 아리타가 이 사이에 끼어서 많은 고생을 해요. [성화 달리기 던전] 컷씬에서 이런 설정을 살짝 공개했었구요. 어서 이들의 이야기를 풀어보고 싶습니다.

S 4대 마녀의 성격을 뚜렷하게 구분했는데, 이는

애니메이션 <인사이드 아웃>에서 영향을 받았습니다.
M 탐험 시스템의 NPC[아르주나]와 곧 공개할 한 챔피언 [하늬바람]의 이야기도 빨리 공개하고 싶습니다. 이전 질문에서 말씀드리긴 했지만, 제가 좋아하는 [벤아민]의 과거 이야기도 어서 보여드리고 싶어요.

로렐 시즌2를 기대하는 단장님들께, 앞으로의 스토리 전개를 살짝 공개해주시길 부탁드립니다.

S 시즌2의 스토리는 ‘여산’보다 ‘인간’ 중심으로 풀어갈 예정입니다. 류국의 용사들과 움파족이 주축이 되는 [오다 노부나가]의 이야기, 고고학자 로렐라이와 로만의 용사들이 등장하는 [사막의 왕] 이야기, 트리스타의 왕족인 아벨과 카인, 그리고 총사대의 이야기를 다루는 [트리스타의 추기경] 이야기, 아직까지는 간단하게 언급만 된 [천공섬] 이야기... 시즌1에서 못다한, 다양한 이야기들을 어서 들려드리고 싶습니다. 많은 기대 부탁드립니다.

기자 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

S [하슬라 유니버스]라는 이름으로 크퀘의 세계관이 대중적으로 인정받을 수 있는 날까지 열심히 하겠습니다.

M 개인적으로 저희 팀은 굉장히 밸런스가 좋은 편이고, 그로부터 좋은 결과물이 나온다고 생각합니다. 앞으로도 좋은 팀 분위기와 좋은 결과물을 위해 S님과 J님을 채찍질 하겠습니다. 찰싹찰싹. 단장님들의 호응과 관심도 항상 감사하게 지켜보고 있습니다.

시나리오 많이 많이 읽어주세요!!

J 빅-픽쳐 라이오넬, 그 이상의 감동을 드리겠습니다. (짱긋)



▲ 식사하고 돌아오는 콘텐츠 기획팀을 포착한 사진. 마치 포포와 토토에게 끌려가는 가차레인저 같았다고...



BD

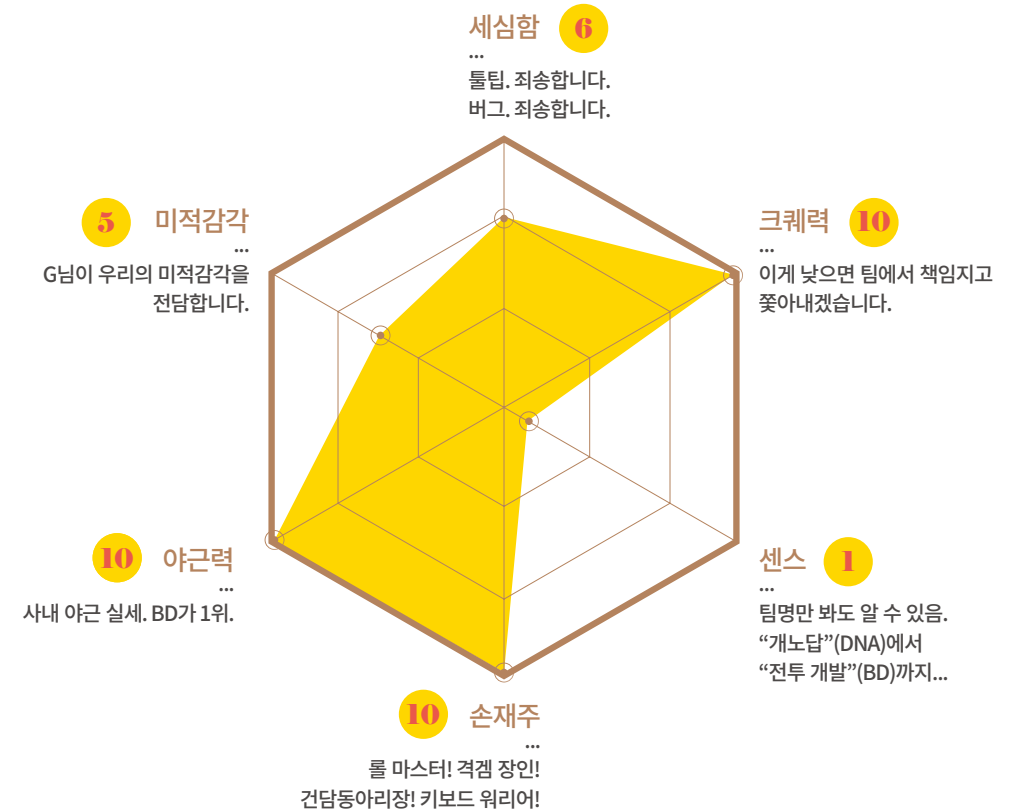
전투 개발자
BATTLE DEVELOPER

CLASS | NPC/MONSTER

LIFE | ♥♥♥♥♥

SKILL | 이것도 너프해보시지!

| 인터넷 커뮤니티 보며 울기



역할과 업무

- ❖ 크퀘 팀원들 및 단장님들의 꾸준 1,2,3위 단골
- ❖ 단장님들의 천막 속 용사가 되어 같이 싸워보기
- ❖ 단장님들 마음에 들길 바라는 마음으로 용사 제작
- ❖ 몬스터에 이입하여 어떻게 단장님들을 괴롭힐까...가 아니라 안맞아볼까 울면서 던전 제작
- ❖ 영영 울면서 제작했는데, 난이도가 너무 쉬운 것 같아 울면서 난이도를 올렸다가 단장님들 죽어나시는 소리에 또 마음 약해져서 수치들을 다시 보며 심사숙고

가자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.
또한, BD팀의 역할은 무엇인가요?

K “BD”라는 이름의 의미는 “Bullet Defender”, 즉 총알받이입니다. ...농담이고, “Battle Developer”, 전투 개발팀의 약자입니다. 팀 내에서 게임 내 전투와 관련된 모든 시스템을 담당하지요. 구체적으로는 용사의 스킬 기획 및 제작, 용사 스탯과 스킬 밸런싱, 던전과 전투 관련 시스템 제작을 맡고 있습니다.

S 크퀘의 여러 콘텐츠를 제작할 때 빠지지 않는 파트라고 보시면 됩니다. 구체적으로 말하자면 무기, 용사, 던전, 반지, 특수스킬처럼 여러분의 전투에 영향을 미치는 모든 수치 데이터를 담당합니다.

K 간단히 자기소개를 드리자면, 저는 행동하는 하슬라이퍼 **K**입니다.

Y 안녕하세요, BD팀 외국인 노동자 **Y**입니다. 이상입니다.

G 안녕하세요, 반갑습니다. 용사의 밸런스를 맡고있는 BD팀의 개발자 **G**입니다.

S 안녕하세요, 벌써 크퀘와 함께한 지 2년이 다 되어 가네요. 전 크퀘팀에서 밸런스와 콘텐츠 제작을 맡고있는 **S**입니다!

로벨 용사를 만드실 때, 자신만의 구상 방식이나 제작 기준이 있다면 소개 부탁드립니다.

K 용사 제작에 있어서는 참신함을 제일 중요하게 생각합니다. 지금까지 만든 용사들과 겹치지 않도록 개성있는 스킬을 만들어주려고 노력하지요. ‘개성’을 확보한 이후에는 ‘용사에 투자했을 때 어느 정도의 성능을 줄 것인가?’, ‘이 용사의 최고 성능은?’ 같은 고민을 토대로 용사의 성장 곡선을 그립니다.

S 저도 **K**님과 비슷하게 용사 각각의 개성을 많이 봐서, 단장님들이 신선하다고 생각하실만한 컨셉과 조작 방식을 만들기 위해 노력합니다. 이를 적극적으로 반영한 용사로는 [데메테르], [밀리아], [카노] 등이 있습니다. [멜리사]와 [지크프리트], [리], [유리아]를 제작할 당시에는 특별히 많은 사심을 담았고, [캡틴], [비올라], [바이올렛], [세이렌]을 제작할 때는 그간 넣어보고 싶었던 클래스 특성을 많이 반영했습니다.

Y 가장 중요하게 생각하는 것은 용사의 유틸리티, 즉 실용성과 역할입니다. 해당 용사를 어느 콘텐츠에서 무슨 역할로 사용하게 만들 것인지 정하고, 의도를 살릴 수 있도록 밸런스를 조정합니다. 다음으로 용사의 기본

컨셉을 정하고, 용사를 사용할 단장님들의 감성을 고려하며 작업합니다. [이츠위]와 [카구야], 초월무기 중에서는 독스의 [미스터리 체이서], 아리타의 [폐일 로즈], 지크프리트의 [체인 파프니르], 유리아의 [NNCSYSTEM]을 이런 과정으로 제작했어요.

G 많은 것을 고려하고 있지만, 가장 중요하게 생각하는 것은 ‘타격감’입니다. 아트 팀에서 전달해주시는 에셋을 그대로 사용하기보다는, 용사 고유의 특성이나 컨셉에 맞춰 제작하려고 노력하는 편입니다. 이를 적극적으로 반영한 것이 빅토리아, 헥토르, 아탈란테, 티아, 우리엘, 오르페오의 초월무기였습니다. 돌이켜보면 저는 용사보다 던전 제작을 많이 해왔네요. 당당하게 말하고 싶습니다. 제가 [마녀 달리기 던전]의 아버지라는 사실을!

가자 제작하신 것 중 어떤 던전이 가장 기억에 남나요?

G 앞서 말씀드린 [마녀 달리기]와 [영혼의 요새 10층]이 가장 기억에 남습니다. “크퀘로 달리기 게임을 만들어 보면 어떨까?” 하는 주제로 팀원들과 많은 이야기를 나누고, 의견을 정리하여 만든 것이 [마녀 달리기] 던전입니다. 앞서 “제가 [마녀 달리기]의 아버지입니다!”라고 농담삼아 말씀드렸지만, 사실 담당자만 저였지, 저희 팀원들이 다같이 만들었다고 생각합니다. [영혼의 요새 10층]은, 특정 타이밍에 특정 메커니즘을 발동시켜야 클리어할 수 있게 만들고 싶었습니다. 기획 의도를 반영하는 과정이 재미있어서, 정말 즐겁게 제작하였습니다. 제작에 필요한 에셋이 모두 제작되어있던 상태였고, 이를 가지고 보스 패턴만 만들면 되었기에 평소보다 여유롭게 제작할 수 있었어요. 출시하기 전엔 ‘단장님들이 너무 어려워하시면 어찌지? 너프해야 할까?’ 하고 걱정했는데, 다행히 잘 클리어하시더라구요.

S 지금까지 많은 던전을 제작해왔지만, 제일 기억에 남는 건 [무기의 시련]과 [영혼의 요새]입니다. 저는 던전에 [컨셉]을 부여하는 것을 좋아해서, [영혼의 요새]에는 층마다 컨셉에 따른 몬스터가 나오게 만들었습니다. 예를 들면 1층은 ‘얼린 고등어와 아이스바를 들고 뛰어 오는 화난 마을 주민들’, 2층은 ‘화난 쇼콜라와 몬스터들’ 이런 식으로요. 지금은 잠시 휴식기에 들어간 [신수의 동지]에 대한 이야기도 하고 싶습니다. 몬스터의 공격 패턴에 ‘타임라인’을 넣어, 단장님들께 ‘긴박함 속에서 플레이하는 재미’를 드리고 싶었습니다. 어떤 패턴에서 공격을 막아야 하는지 단장님들이 연구하고, 발견하시는 과정을 보는 게 즐거웠습니다. [무기의 시련]은, 특수스킬과

초월무기가 없는 보스 몬스터에 대한 개인적인 아쉬움을 해소해준 던전입니다. 이야기하다 보니 끝이 없는데, 여하튼 던전과 관련해서는 이런저런 즐거운 기억이 많습니다.

K 입사하자마자 만든 던전이 [시간 가속]이었습니다. 밸런스에 감을 잡기 전이라, 밸런스 요소보다는 ‘재미’에만 중점을 두고 제작했어요. 출시 전에 내부 테스트를 하는데, 이전과 다른 방식의 게임 플레이를 만들어낸 것 같아 재미있었습니다.

Y 클라이언트에서 BD파트로 옮기자마자 제작한 [성화 달리기]를 뽑고 싶습니다. 파트 이동을 하자마자 적응하면서 진행한 작업이라 매우 힘들었어요. 업무에 완전히 익숙해진 지금은, 다시 만들면 보다 잘 만들 수 있을 것 같습니다.

로벨 작업할 때 어떤 점이 가장 즐거우신가요?

G 팀원들과 함께 ‘크퀘가 앞으로 나아갈 방향’에 대해 적극적으로 토론하고, 이에 맞춰 기획 방향을 잡는 것이 즐겁습니다. 게임에 넣고 싶은 것을 직접 행동하여 만들 수 있어서 참 좋아요. 작업결과가 의도대로 잘 나와서 단장님들의 반응이 좋으면 신이 나고, 반응이 나쁘면 제가 더 잘해야겠다는 다짐을 합니다.

K 가장 즐거운 순간은 피드백을 받을 때입니다. 아무래도 단장님들과 다른 팀원들에게 가장 많은 피드백을 받고 있는데, 이게 오히려 재미있고 작업하기 편합니다. 물론 모든 피드백을 일일이 반영할 수는 없지만요, 제가 기획한 의도와 콘텐츠를 통해 전하고 싶었던 바를 알아차리시는 분들이 계시면 정말 큰 쾌감을 느낍니다. 두 번째로 즐거운 순간은, 눈에는 잘 보이지는 않지만 <크루세이더 퀘스트>가 조금씩 완성형으로 나아가고 있다는 느낌을 받을 때입니다. 그래서 묵혀둔 버그를 찾아내어 해결할 때 무척 즐겁습니다.

S 단장님들께는 공개하기 어려운 ‘제작 비하인드 스토리’를 알 수 있다는 점이 즐겁습니다. 제작 과정에서 겪는 재미있는 일이 정말 많거든요. 그리고 팀원들이나 단장님들과 의견을 교류하는 과정이 참 재밌습니다. 제가 작업 당시 했던 생각과, 팀원들의 생각, 그리고 커뮤니티에 올라오는 단장님들의 피드백을 비교하면서 보다 참신한 아이디어를 떠올릴 수 있는 것 같습니다.

Y 저 또한 다른 분들과 의견을 교류할 때가 제일 재밌습니다. 제가 쓴 기획서를 팀에 공유한 후, 다른 팀원들이 피드백을 주실 때 함께 자유롭게 의견을 주고받으며



▲ 마녀와의 경주를 통해 빵을 얻을 수 있는 [마녀 달리기] 던전



▲ 공격 패턴에 신경을 많이 쓴 [보스의 시련] 던전



▲ [시간 가속] 던전



▲ 특이한 공격 패턴이 필요했던 [성화 달리기] 던전

토론하거든요. 이런 ‘핑퐁식’ 대화가 참 좋습니다. 그렇게 작업을 마치고 출시를 하면, 유저 커뮤니티에서 제 작업물에 대해 검색하며 단장님들의 피드백을 보는 것도 많이 즐겁습니다.

가짜 **작업할 때 제일 어려운 점이 무엇인가요?**

- G** Y님이 옆에서 말을 걸면 너무 시끄러워서 힘들어요... 업무 자체에 대해 힘든 점은 없습니다. 뭔가 해야 할 때는 최대한 즐기면서, 스트레스 받지 않으면서 하는 게 제 모토입니다.
- Y** 저는 기획 단계가 제일 힘들어요. 처음부터 아이디어가 있으면 모르겠는데, 어떤 것을 만들어야 할 지, 어떻게 만들어야 할 지 고민할 때 시간적 압박이 있어 힘이 듭니다. 기획서를 한국어로 작성해야 하는 것도 고통스러워요. (웃음) I can write much better and faster in English.
- S** 저도 시간적 압박감을 어려운 점으로 꼽고 싶습니다. 단장님들께 새로운 재미를 드리고 싶은데, 정해진 시간 안에 기획과 제작을 같이 하려다보니 쫓기면서 작업할 때가 많거든요. 처음엔 정말 재미있는 아이디어라고 생각해서 시작했는데, 만들면서 ‘이게 정말 재미있을까? 더 좋은 건 없을까?’ 하는 생각이 들면 계속 수정하면서 고민에 고민을 거듭합니다. 저뿐만 아니라, 저희 팀원 모두가 “단장님들께 신선한 재미를 드리고 싶다”는 책임을 많이 느끼고 계실 거라 생각합니다.
- K** 게임 개발 초창기보다 고려할 것이 많다는 게 매우 어렵습니다. 10차 용사들 (이사벨, V, 매그너스, 빌헬름, 네크론, 다라) 까지만 해도, 가능한 조합식이 6천만 개 정도밖에 없었는데, 18차 용사가 출시된 지금은 경우의 수가 32경으로 늘었거든요. 모든 조합식 중에서 밸런스를 무너뜨릴 조합은 없을지, 어떤 조합이 최적의 시너지를 발휘하는 지 고려하면서 작업해야 합니다. 그러다보니 저희는 개발자의 입장에서 ‘밸런스’의 기준을 세울 수 밖에 없는데, 단장님들이 부정적인 피드백을 주실 때 마음이 무거워지곤 합니다. 피드백을 받는 것이 즐거우면서도, 그만큼 부담과 책임을 느끼게 되거든요. 용사 매커니즘 제작은 저희가 하지만, 기획 파트에서 컨셉을 잡아주시고 아트 파트에서 에셋을 만드는 등 많은 팀원들이 시간과 애정을 용사 제작에 쏟고 계십니다. 하지만 ‘성능’과 관련된 이유로 열심히 만든 용사가 단장님들께 외면당하면, 저희 때문에 다른 파트의 노력이 외면당하는 것 같아 힘듭니다. 내부적인 이유로 개편 작업을 진행하지 못할 때도 힘이 듭니다. 예를 들어

[징벌의 화신]이나 [수호의 화신] 등 화신류의 스킬들의 경우, 개편 시 여파가 클 것 같아 선불리 손을 못대고 있는 상황입니다.

로벨 **지금까지 작업한 결과물 중 가장 뿌듯한 것을 소개해주세요.**

- K** 2차 전설용사들을 막 출시했을 땐, [로슈포르]의 포텐셜이 [롤랑]의 파괴적인 성능에 가려져 수면 위로 떠오르지 못했었습니다. 하지만 제가 [로슈포르]의 공격 타이머 매커니즘을 개편하여 빛을 보게 되었지요. 로슈포르 외에도 많은 용사의 매커니즘을 다시 디자인했는데, 가장 뿌듯하면서도 애증의 관계가 된 건 [네크론]입니다. 네크론 제작은 다른 분이 맡으셨었지만, 네크론이 여러 말썽을 일으켜 제가 개편 작업을 맡게 되었습니다. 개편이 끝나고 출시하면서 “네크론과 관련된 버그가 3번 이상 등장하면, 제 계정의 진맥강 네크론을 귀환시키겠다.”고 선언했어요. 이제 2번의 카운트가 남았습니다. (웃음) 반면에, [정성공]은 이름과 달리 실패작이라고 생각합니다. 출시했을 당시의 성능, 개편 작업, 초월무기... 모든 방면에서 실패했어요. 원래 의도보다 너무 강해져서, 볼 때마다 마음이 무겁습니다.
- S** 저는 다단히트 용사들을 좋아하는데, 특히 [카노], [리], [데메테르]를 의도대로 잘 표현했다고 생각합니다. 하지만 가장 좋아하는 작업 결과물은, 보스 패턴을 제작하는데 많은 공을 들인 [보주의 시련]입니다. 언젠가 [보주의 시련] 보스와 비슷한 스킬을 사용하는 용사를 제작해보고 싶습니다.
- G** 솔직히 말씀 드리자면, [스파이로]의 개편 작업이 제일 뿌듯합니다. 사령관이 라는 컨셉에 매우 잘 어울리게 나오지 않았나요? (웃음) 아탈란테의 [넵셀리노스]와 같은 차수의 초월무기 라인업도, 타격감을 잘 살린 것 같아 좋아하는 작업 결과물들입니다.
- Y** 저는 BD파트에 합류한 후 던전만 제작하다가, 처음으로 제작해본 용사가 [이츠위]입니다. 개인적으로는 이츠위를 만들면서 ‘크퀘의 메타를 바꿀 수 있는 존재가 되지 않을까?’ 하는 기대감이 있었는데, 원했던 만큼 ‘팡팡’ 거리지 못해 아쉬웠습니다. 볼프강의 성능에 묻혀



▲ 네크론



▲ 카노



▲ 스파이로

버렸네요. 그래서 아직까지는 ‘뿌듯한’ 작업물은 없다고 생각합니다. 제 작업물에 완전히 만족하지 못한다는 사실이 제가 앞으로 발전해나갈 수 있다는 증거가 아닐까 싶기도 합니다. 저는 아직 부족한 존재입니다. I'm still hungry.



▲ 이츠위

가짜 **크퀘의 역사상 가장 악랄했던 성능의 용사나 조합을 회상하신다면?**

- G** 초창기 [롤랑]이요. 아무리 생각해도 전성기 시절의 롤랑이 제일 악랄했습니다.
- S** 기절, 방어력, 기절, 딜, 기절, 체력, 기절, 회복, 기절... 그 모든 것을 갖고 있었습니다.
- Y** 단장님들은 사용해보지 못하셨겠지만, [탐험] 시스템 업데이트와 같이 개편되었던 [V]의 출시 직전 성능이 무시무시했습니다. ‘이대로 나간다면 히슬라는 끝이겠구나’ 싶을 정도로 강력했어요. 내부 테스트 후 하향하고 출시하게 되어 정말 다행입니다.
- K** [롤랑], [메이], [네크론]이라고 생각합니다. 그리고 현재의 [로슈포르], [아리타], [빅토리아], [정성공] 또한 크퀘 PvP의 생태계를 교란시키는 주범이라고 생각해요. 지금도 이 네 명 때문에 많은 고민을 하고 있습니다. 패시브로 게임의 재미를 떨어뜨리는 [니븐], [뮤], [귀향]도 고민거리입니다. [뮤]나 [귀향]의 경우, 단타로 공격하는 보스 몬스터를 너무 쉽게 막아내고, [니븐]의 경우 체력 높은 몬스터들을 별다른 어려움 없이 압살해버리곤 합니다. 이 세 용사 때문에 던전이나 보스의 매커니즘을 구상할 때 제약이 많습니다. 콘텐츠를 너무 쉽게 클리어 할 수 있다는 것도 문제이고, 압도적인 패시브 성능으로 다른 용사의 선택을 방해한다는 점 또한 큰 문제로 인식하고 있습니다.
- S** 크퀘 초창기 OP 조합이었던 [달타냥+마리아+로빈 후드] 조합과 [메이]를 뽑고 싶습니다. 소수의 용사들로 인해 밸런스가 무너지고, 단장님들이 어쩔 수 없이 해당 용사들만 사용하는 상황이 너무나도 아쉬웠습니다.

로벨 **다음 패치 때 어떤 용사가 개편될 지 궁금해하는 단장님이 많으실 것 같습니다. 개편 기준이 있는지요?**

- G** 직접 사용해보고, 이견 좀 아니다 싶은 용사들을 최우선으로 개편하려 합니다.
- K** 초월무기가 출시될 때 함께 개편하고 싶은 용사나,

현재 최상위권으로 분류되는 용사의 카운터가 될 수 있는 포텐셜을 가진 용사, 혹은 데이터 상으로 단장님들께 외면당하는 비운의 용사를 우선적으로 개편합니다.

Y 저는 단장님들의 반응을 많이 참고하는 편입니다. 커뮤니티에서 거의 언급되지 않거나, 황금 계약서에 등장했을 때 단장님들이 부정적인 반응을 보이시는 용사를 우선적으로 개편하고 싶습니다.

S 수치 밸런스는 다른 팀원들이 많이 고민하고 계셔서, 저는 이펙트나 공격의 타이밍, 발동 모션 등 [용사의 기본 메커니즘]과 관련된 개편을 진행하고 있습니다. 예를 들어 워리어나 팔라딘 계열의 용사가 스킬을 사용하고 뒷걸음질을 하는 현상을 발견하면, 해당 스킬을 사용했을 때 [돌진] 모션이 발동되게 만들어 사용성을 높입니다. 스테이지를 돌 때 뒤쳐지기 쉬운 아쳐나 워자드의 경우, 스킬 발동 후 앞 열의 용사를 쫓아가는 모션을 추가하고 있구요. 아주 직접적으로 드러나는 개편사항은 아니지만, 이런 사소한 것들이 결과적으로 용사의 성능에 영향을 미친다고 생각합니다.

가짜 **기획자의 관점에서, 현재 밸런스가 잘 맞춰진 용사는 누구라고 생각하시나요?**

- Y** 이견 좀 고민되네요. 자석 탱커의 역할을 훌륭히 해내는 [알렉산더]라고 생각합니다. 잔다르크는 초월 무기를 장착했을 때 성능이 너무 좋아지는 것 같아요.
- S** 저는 [레온], [달타냥], [뮤]를 뽑고 싶습니다. 애정을 갖고 잘 키우면, 게임을 재미있게 플레이할 수 있게 도와주는 용사들이라고 생각합니다.
- K** [아칸]이요. 아칸을 기반으로 한 [알렉산더+뮤+아칸] 조합은 크퀘의 기동같은 조합이라고 생각합니다.
- G** 당연히 [비비안] 아니겠어요? 탱, 딜, 힐, 귀여움, 컨셉이 모든 것을 다 갖춘, 정말로 모든 방면에서 완벽한 용사입니다.

로벨 **크퀘가 지향하는 궁극적인 밸런스가 어떤 것인지 들려주세요.**

- K** 용사의 수가 늘어나면서 무너져버린, 게임의 [가위 바위 보]를 되찾고 싶습니다. [가위]는 [보]를 이기는 대신 [바위]에 약한 것처럼, 용사들 간의 상생 관계가 명확하게 맞물려 돌아가면 좋겠습니다. 특정 클래스가 게임을 주도하는 악순환도 끊고 싶구요. 궁극적으로는 모든 용사가 각자의 역할을 다할 수 있는 <크루세이더 퀘스트>

가 됐으면 합니다.

기자 앞으로 어떤 콘텐츠를 만들고 싶으신가요?

G 단장님들이 재밌게 플레이하실 수 있도록,[에피소드 7:성도 하드 모드]의 몬스터 패턴을 보다 다양하게 만들고 싶습니다.

Y <트랜스포머>에서 등장할 법한, 상황에 맞춰 변신하는 무기를 만들어보고 싶어요.

S [수호의 화신]이나 [징벌의 화신]와 같은 화신형 특수 스킬을 클래스별로 하나씩 제작해보고 싶습니다. 현재 [월드 보스]는 메인 에피소드 1~4의 보스 몬스터인 [오벨리스크],[펜리루스],[크라누스],[마그낙스]로 구성 되어 있는데, 에피소드 5,6의 보스 패턴을 활용한 월드 보스도 만들어보고 싶어요. 현재 <크루세이더 퀘스트>에는 고렙 단장님들이 즐기실 콘텐츠가 적은 편이라고 생각하는데,이분들을 위한 상위 콘텐츠를 더 제작하고 싶습니다.

K 반복적으로 플레이 해도 재미있는 시나리오 스테이지를 만들고 싶습니다. 현재 단장님들의 클리어 기록을 보면, 보상을 위해 제일 마지막 스테이지만 반복적으로 플레이 하고 계십니다.제 궁극적인 목표는 스테이지를 처음부터 끝까지 다시 돌파하고 싶은 마음이 들 정도로 재미있는 콘텐츠를 제작하는 것입니다.

로벨 기억에 남는 단장님의 피드백이 있으신가요?

G 종종<크루세이더 퀘스트>의 게임 방송을 하는 단장님들이 계신데,플레이를 고급스럽게 잘 하셔서 인상적이었습니다.어떤 분은 [영혼의 요새 10층]에서 여신[크로노스]를 두 번 사용할 수 있는 타이밍을 정확하게 찾아내셨더라고요.게임 방송을 하시는 분들의 설명을 들으면 저희 게임임을 잘 이해하고 계실 때가 많아, ‘개발자이면서 동시에 유저인’제 입장에서는 배울 점이 많다고 생각합니다.게임 실력이 출중하고,연구 정신이 투철하신 단장님들을 위해 보다 재미있고 확실한 공략 패턴이 있는 던전을 제작해보고 싶습니다.

K 저희 팀의 작업과 관련해서는, ‘인상깊은 피드백’은 별로 없는 것 같습니다. 물론 단장님들의 팬아트들은 잘 보고 있습니다.

S 제가 담당한 작업물에 굉장히 애정을 갖고 있는 편이라, 작업한 내용을 출시하면 바로 단장님들의 반응을 모니터링합니다.제 기획 의도를 알아주시거나,제가

생각했던 것을 그대로 파악하시는 단장님들을 보면 괜히 뿌듯해집니다.

Y 최애캐를 위해 엄청난 투자를 하시는 단장님들을 보면 무척 놀랍니다.“19르나”(시구르나 19명)을 키우신 단장님이나,도로시의 코스튬을 10개 사준 단장님들이 계셔서,놀랍고 또 놀랐습니다.

기자 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한마디 부탁드립니다.

K 하슬라의 모든 용사는 각자의 매력을 갖고 있습니다. 게임을 그만두고 싶어지실 때, 다양한 용사의 매력에 눈을 돌리신다면 공허함을 극복하실 수 있을 거라 생각합니다. 앞으로 [크통령]뿐만아니라[크잘알] 단장님들로부터 인정받을 수 있는 하슬라를 만들겠습니다.

G 모든 용사는 누군가의 애정캐일 것이라고 생각합니다. <크루세이더 퀘스트>의 용사 한 명 한 명에게,제가 비비안에게 쏟는 사랑만큼 관심과 애정을 갖고 작업을 하도록 노력하겠습니다.

Y 평소에<크루세이더 퀘스트>를 즐기며 플레이하고 있는 만큼,기획자의 입장뿐만 아니라 단장님들의 시점에서 게임을 바라보며 개편점을 생각하고 있습니다. 앞으로도 유저와 함께 만들어나가는 ‘갯흥겜’이 될 수 있도록 더더욱 노력하겠습니다.

S 앞으로 좀 더 재미있고, 참심한 용사와 던전을 제작 하고 싶습니다. 단장님들이 게임을 하실 때 손가락 끝에서부터 긴장과 짜릿함을 느끼실 수 있을 만한 던전과 몬스터를 만들 수 있도록 노력하겠습니다.앞으로도 많은 기대 부탁드립니다.



META

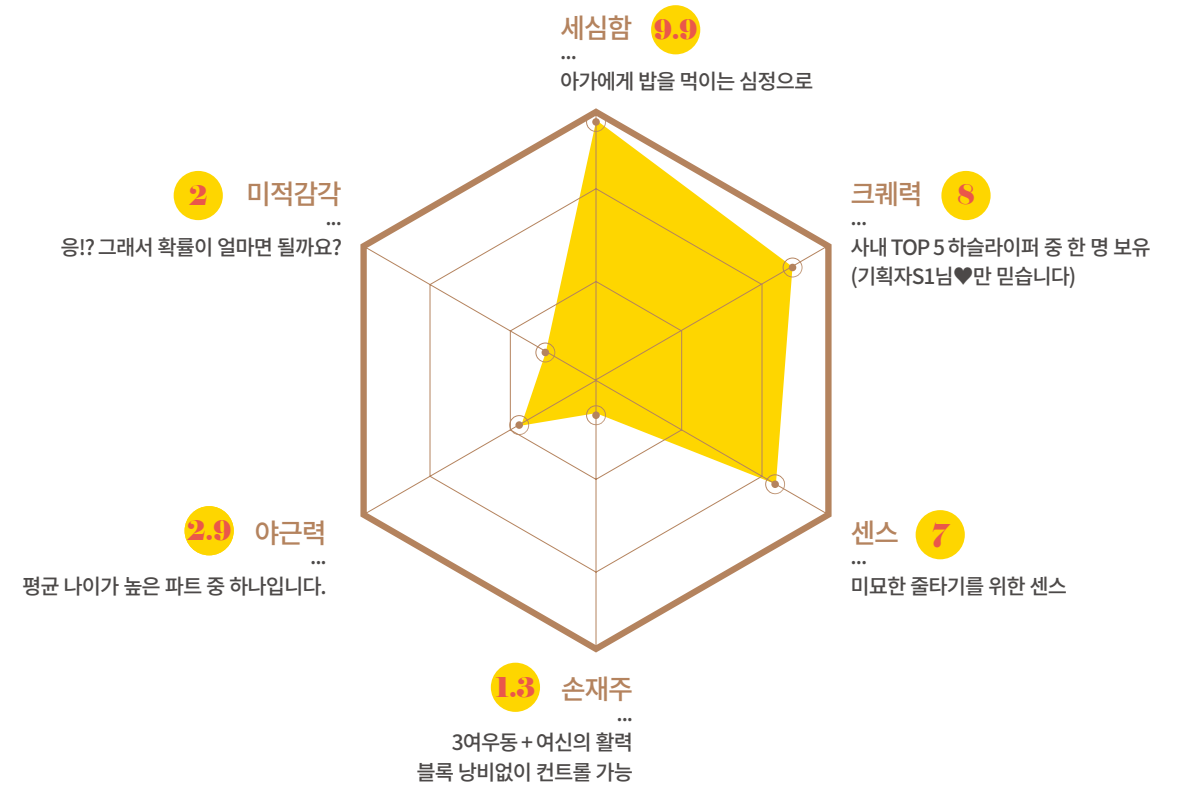
META:기획자 GAME SYSTEM DESIGNER

CLASS | 온갖 시스템을 저격하는 광역딜러 위자드

LIFE | ♥♥♥♥♥♥♥♥

SKILL | 생각하기,제안하기,설계하기

PASSIVE | 머리뜯기,고민하기,머리뜯으며 고민하기



역할과 업무

- ✦ [탐험],[챔피언],[반지] 등 게임 시스템 디자인
- ✦ 성장 밸런스 조정
- ✦ 상점 구조와 상품 설계
- ✦ 기존 시스템 변경 및 개선

기자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

M 게임 시스템을 디자인하는 기획자**M**입니다. 게임 내 아이템 및 재화의 흐름과, 새로운 재미를 줄 시스템을 고민하고 설계합니다.

S1 주로 재화의 밸런스를 담당하는 기획자**S1**입니다!

S2 안녕하세요, META기획자**S2**입니다.

중국어를 할 줄 압니다.

J META파트 평균 연령 -2를 담당하는 귀염둥이 막내**J**입니다.

로벨 “META”라는 이름의 뜻과, 구성원들의 역할은 무엇인가요?

S1 사실 특별한 뜻은 없습니다. 저희 역할을 소개드리자면, [컨텐츠 기획 파트]가 담당하는 시나리오 및 컨셉 기획과 [전투 개발 파트]가 담당하는 인게임 전투 및 밸런싱을 제외한 각종 게임 시스템과 재화 밸런스를 디자인합니다. [탐험] 시스템을 예로 들어 설명해보겠습니다. 저희가 시스템의 기본 개념과 목표, 보상의 종류, 보상의 가치 밸런스, 탐험에 걸리는 시간, 탐험의 보너스 조건 등을 디자인하면, 컨텐츠 기획자분들이 NPC 컨셉과 탐험 지역 배경 설정을 더해주십니다. 물론 개발에 들어가기 전에 어떤 것을 만들어갈 지 함께 논의합니다.

J 역할의 범위가 넓기 때문에, 명확한 정의를 내리기 어렵다고 생각합니다. 신작N팀PD님이 “인게임 플레이를 제외한 모든 것을 META”라고 말씀하셨는데, 이게 가장 깔끔한 정의인 것 같습니다.

S1 다시 말씀드리면, META파트의 주업무는 게임 시스템과 데이터 구조 설계 및 비즈니스 모델 (BM) 기획, 게임 UI

디자인입니다. 왠지 단장님들이 불편하다고 여기실 만한 것들은 다 저희가 기획한 내용일 듯 하네요. 전투 개발 파트는 용사 상향하면 단장님들의 칭찬을 받을 수 있는데... 저희도 잘 하겠습니다!

기자 <크루세이더 퀘스트>의 게임성이 기획에 어떤 영향을 주나요?

M 저희 게임의 핵심 플레이 요소는 용사의 덱 조합과, 덱에 포함된 용사들의 블록 사용이라고 생각합니다. 그렇기 때문에 ‘덱 조합을 얼마나 잘 할 수 있는가’하는 것이 크퀘의 정체성에 있어 가장 중요한 것 같습니다. 용사를 조합하고 덱을 구성하는 과정에 필요한 자원을 너무 얻기 쉬우면 단장님들의 성취감이 줄어들고, 자원을 얻기 어려우면 하슬라를 떠나시기 때문에 어디에서 밸런스를 맞추냐가 중요합니다. 그래서 저는 반복 플레이의 가치를 훼손시키지 않는 밸런스를 맞추는 데 중점을 두고 있습니다.

S1 저도 M님의 생각에 동의합니다. 상품 기획을 담당하다 보니, M님이 말씀하신 밸런스와 동시에 수익성을 유지 하면서 게임의 기본 재미를 해치지 않으려면 어떻게 해야할 지 고민할 때가 많습니다. <크루세이더 퀘스트>의 최고 장점은 자유롭게 덱을 조합하여 자신이 원하는 플레이를 하는 거라고 생각하기에, 이를 해치지 않는 선에서 기획하려 노력합니다.

J 하하, 말씀드리기 민망하지만 저는 효율적인 덱 조합을 추구하지 않고 그냥 플레이합니다. 용사의 외형이 예쁘거나 제 취향이면 일단 키우기 때문에, 아무래도 이런 시선에 맞추어 기획을 하게 되네요. 결과적으로는 다양한 플레이 스타일을 가진 단장님들 모두 게임을 지속적으로 즐기실 수 있게 도와드리는 것이 저희가 할 일이라고 생각합니다.

S2 저도 J님과 비슷한 의견입니다. 기존에 크퀘를 플레이 하시던 단장님과 하슬라에 새로 찾아오신 단장님들 모두 게임에서 보다 색다른 재미를 느끼실 수 있도록 많이 신경을 쓰고 있습니다.

로벨 게임을 디자인할 때 어떤 것을 가장 많이 신경쓰시나요?

M 아무래도 게임은 재미를 위해 플레이하는 거니까, 재미를 가장 중요시합니다. 그 다음으로는 편의성을 중요하게 생각하고요. 그리고 단장님들께

‘상대적 박탈감’을 드리지 않으려 노력하고있는데,제가 기획한[탐험] 시스템은 이 맥락에선 조금 실패한 것 같아 마음이 아프네요.

S1 재화 및 자원 밸런스를 자주 담당하기 때문에, 단장님들이 풍요롭다고 느끼시면서도 게임 경제를 해칠 만큼 과하지 않게 재화 양을 조절하는 오묘한 균형감을 중요하게 생각합니다. 시나리오의 골드 보상을 예로 들자면, [성도]의 고기 대비 골드 효율은 [전장]과 비교하여 눈에 띄게 많이 올리지는 않았습니니다. 하지만 스테이지 난이도에 따라 많은 보상을 받는 것처럼 느끼시도록 밸런싱을 진행하였습니다.

J 저는 ‘기획하고 있는 시스템이 게임에 들어갔을 때 단장님들이 좋아해주실까?’하는 질문을 스스로에게 많이 던집니다. 그럼에도 불구하고 제 플레이 성향때문에 UI 등 시각적인 완성도에 많이 집착하게 되는 것 같습니다. 대표님이 초보 기획자들이 자주 하는 실수라고 조언해 주셨지만, 시야를 넓히려고 노력하고 있습니다.

S2 음... 저는 결국 중요하지 않은 게 없는 것 같습니다. 그 중 굳이 하나를 뽑으라면 ‘재미’라고 생각합니다.

M 쫓쫓... 우린 질문에 대답하느라 엄청 고민했는데, 이래서 마지막에 대답하는 게 유리하군요.

S1 정말 비겁한 대답입니다.

기자 그럼 자신의 기획 의도를 잘 반영한 사례를 소개해주세요.

S2 원래 초보 단장님들이 [오래된 무기]나 [지원용사]를 얻기 어려운 구조였는데, 주간 퀘스트 개편을 통해 이 점을 개선할 수 있었습니다. 할로윈 이벤트로 처음 공개한 [한정 퀘스트] 기획도 재미있었구요. [여신의 비약]도 의도한 대로 개선되었고, 단장님들의 반응도 나쁘지 않아 좋았습니다. 하지만 아직 아쉬운 점이 남아있어서, 더 노력해야겠다는 생각이 듭니다.



▲ 기획자의 의도가 잘 반영된 시스템 1. 여신의 비약 개선

J 제가 처음 전담한 시스템이 [수집 이벤트]였습니다. 처음으로 제 이름을 걸고 한 기획이라 재미있었고, 영혼을 걸고 3개월 동안 열심히 만든 만큼 단장님들이 열심히 플레이해주셔서 정말 기뻐했습니다. 물론, 마냥 좋기만 하진 않았어요. 결과적으로 [수집 이벤트]의 문제는 아니었지만, 이벤트를 열때 마다 서버 로딩이 발생하여 마음 고생을 했었거든요. 자리에 앉아있다가 수집 이벤트의 ‘s’자만 들려도 깜짝 놀라 고개를 돌리곤 했는데, 팀원들이 많이 도와주셔서 제대로 마무리할 수 있었습니다. 수집 이벤트 랭킹이 처음 들어갔을 때, 저희도 이유를 알 수 없을 만큼 앞으로 달려나가는 중국 단장님을 보며 신기했습니다. 그리고 EP7 업데이트 때 함께 출시한 각종 UX개편 (뺑 모두 받기, 메시지함 개선, 친구 명예 일괄 수령 등) 반응이 좋아서 뿌듯했습니다. 의견 주신 UX디자이너 P님께 감사의 말씀을 전합니다.



▲ 기획자의 의도가 잘 반영된 시스템 2. 수집 이벤트

S1 제가 말씀드릴 첫번째 사례는 모든 단장님들이 좋아해 주실 거라 생각합니다. 원래 [30일 보석 광산]을 구입했을 때 즉시 지급하는 보석 20개가 없었는데, 제가 크퀘팀에 합류하고 나서 1개월 만에 추가했습니다. 이 보석 20개를 추가하니 단장님들의 반응도 좋고, 광산 판매량도 늘어나더라고요. 두번째 사례는 [브릿지 포인트]입니다. 초반에는 논란이 있었는데, 결과적으로는 제 의도대로 잘 동작한 것 같습니다.



▲ 기획자의 의도가 잘 반영된 시스템 3. 30일 보석 광산

▲ 게임 시스템 기획부터 비즈니스 모델 분석 및 설정, UI제작까지... 크퀘의 모든 구성에는 메타 팀의 정성어린 손길이 닿아있다.

M 저는 용사 인터렉션이요!!

J 저 말을 하고 싶어서 입이 얼마나 근질거리셨을지!
(웃음)

M 저는 팀에 합류한 이후로 새로운 시스템을 추가하기 보다는 기존 시스템 개편 작업을 많이 담당했습니다. [신수의 동지]를 개선한 [탐험] 시스템을 예로 들 수 있겠네요. 처음부터 끝까지 새로 기획한 유일한 시스템이 [용사 인터렉션]인데, 단장님들로부터 비판을 사지 않을 처음이자 마지막 시스템이 아닐까 두렵습니다.



▲ 용사 인터렉션

S1 코스튬도 가차로 판매할 뻔 했는데, 개발팀 전원이 막은 기억도 있습니다. 서비스란 어렵습니다, 휴우.

로벨 게임을 디자인할 때 어떤 점이 어려우신가요?

M 아무래도 기존의 것을 바꾸는 것이 어렵습니다. 단장님들께 이미 익숙한 콘텐츠를 바꾸는 건 큰 결심이 필요하거든요. 게다가 개발자로서 큰 그림을 그리기 위해 단장님들이 원하는 것을 당장 드리지 못할 때가 생기는데, 이럴 때 어떤 것을 선택해야할 지 늘 고민합니다. “나는 옳은 길을 걷고 있는가...”라는 질문을 항상 머릿 속에 돌리고 있습니다. 누가 대답해주는 것도, 대답을 해줄 수 있는 것도 아니라 더더욱 고민이 됩니다.

J M님과 비슷한데, 뭘 하든 내가 잘 하고 있는 건가? 라는 생각이 들어요. 저는 이게 맞다고 생각하지만 다른 사람들은 다르게 생각할 수 있으니까... 정해진 답은 없기에, 확신을 갖고 작업하기 어렵다는 점이 제일 힘듭니다.

S1 이건 사람에 따라 어렵지 않을 수 있지만, 저는 기획한 콘텐츠의 디테일을 일일이 검토하는 것에 신경을 많이 씁니다. 하나를 기획해도 고려해야하는 사항이 정말 많은데, 이것 다 체크하기가 어려워요. A를 바꿨을 때 B, C, D까지 다 주의를 기울여서 확인을 해야 되니까요.

S2 크퀘는 라이브 서비스 중인 게임이다보니, 정해진 시간 안에 개발을 완료해야하는 어려움이 있습니다. 개발 뿐만 아니라, 제가 만든 것에 대한 테스트와 검토를 빠른 시간 내에 완료해야하기 때문입니다. 개발하기 전도 그렇고, 제가 기획한 것이 출시된 후에도 그렇고, 더 잘하고 싶다는 부담이 마음에 계속 남는 것 같습니다.

기자 기획자이자 유저로서, <크루세이더 퀘스트>에서 재미를 느끼는 순간은 언제인가요?

S2 저는 용사나 무기 등, 콘텐츠 요소를 수집하는 게 가장 재미있습니다. 짧게 말씀드리자면 수집, 성장, 시나리오. 이 세 가지가 제일 재미있네요.

S1 저는 용사 파티를 짜면서 용사들 간의 시너지를 찾는 것이 제일 재미있습니다.

J 원래 용사 조합 맞추는 것과 전투 콘텐츠에 약해서, 과금을 해서 원하는 용사를 뽑는 순간이 제일 즐거워요. 원하는 용사를 뽑을 때 “헐 나왔다!” 하고 외치게 되는, 그 두근두근거리는 순간이 참 좋습니다.

M (M님이 기획한) 용사 인터렉션과, 용사[이사벨], 그녀의 초월무기인 [외눈박이]를 제일 좋아합니다. 계약서에서 우연히 이사벨을 뽑았는데, 초월무기도 한 번에 공공 옵션으로 나왔고, 개조도 골드를 별로 사용하지 않고 수월하게 쌍방관을 붙였거든요. 외눈박이를 착용한 이사벨의 이펙트가 정말 마음에 듭니다. 광광 내리치는 느낌이 예전에 좋아했던 격투 게임의 캐릭터를 연상시키거든요.

로벨 앞으로 어떤 것을 개선하거나 추가하고 싶으신가요?

M 반복 플레이, 쉽게 말해 ‘아이템 파밍’과 관련된 전반적인 시스템을 재구축하고 싶다는 야망이 있습니다. 초월무기 시스템의 구조가 아주 짜임새있기 때문에 건드리기 쉽지 않지만, <크루세이더 퀘스트>는 RPG 게임이다보니 단장님들께 파밍하는 재미와 보상에 대한 기대감을 높여드리고 싶어요.

S1 저는 일단 하고 싶은 개선사항들은 다 진행한 것 같습니다. 앞으로는 ‘유물’ 콘텐츠를 게임 어딘가에 넣고 싶습니다. 자세한 것은 노코멘트 할게요.

S2 현재로서 제일 하고 싶은 건 퀘스트 개편 작업입니다. 저희가 종종 예고드렸던 ‘길드’ 시스템에 대해서도 많은 생각을 하고 있습니다.

J 저는 현재 초반 구간 플레이 개선 작업을 하고 있어요. 크퀘의 튜토리얼은, 시간으로만 비교했을 땐 다른 게임과 비슷한데 불구하고, 단장님들께 지루하다는 평가를 많이 받는 편이에요. 튜토리얼을 따라가다보면 어느새 자연스럽게 게임에 익숙해지고 몰입할 수 있도록 초반 구간을 더 매끄럽게 개선하고 싶습니다.

기자 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한마디 부탁드립니다.

M 죄송합니다, 사랑합니다. 잘하겠습니다.

S1 사랑합니다, 사랑합니다, 사랑합니다.

J 정말 사랑합니다.

S2 크퀘를 사랑해주셔서 진심으로 감사드립니다.

저희 모두 열심히 고민하고, 생각하고, 개발하고 있으니 앞으로도 재미있게 즐겨주시면 감사하겠습니다!



UX/UI

UX/UI 디자이너

UX / UI DESIGNER

CLASS | 픽셀 단위로 보는 매의 눈을 가진 헌터

LIFE | ❤️❤️❤️

SKILL | 신의 한 점

PASSIVE | 1Pixel!

세심함 10

...
1px의 중요함! (간간)
클라이언트 개발자들에게
감사하고 죄송합니다.

미적감각 8

...
UI디자이너 분들은 10점인데
UX 디자이너 때문에...

크퀘력 6

...
UX담당자는 10점인데
UI디자이너 분들 때문에...

야근력 5

...
많지도 적지도 않은 적절함

센스 10

...
부족해도 10점으로 우겨보는 센스

손재주 10

...
포샵 단축키를 게임하듯!
(UX 디자이너 P: 저는 제외해주세요)

역할과 업무

✦ UI디자이너: UI디자인, 굿즈 디자인

✦ UX디자이너: UX/UI기획, UX개선, 비교적 간단한 기획, 협업, 영상 편집

기자 안녕하세요, 단장님들께 UX/UI 디자이너가 하는 일과, 자기 소개를 부탁드립니다.

J 안녕하세요, 저는 크퀘의 UI(UserInterface) 디자인을 담당하는 **J**입니다. 여러분이 클릭하시는 버튼과 보고 계시는 화면 등, 게임과 단장님들을 연결해주는 구성 요소를 디자인하고 보기 쉽게 배치하는 일을 하고 있지요. 쉽게 말해 게임의 시각적 요소 중 캐릭터와 배경을 제외한 나머지 것들을 디자인합니다. 일손이 부족하여, UI작업에만 한정되지 않고 게임의 배경 아트도 많이 제작했어요. (웃음)

K 안녕하세요, 크퀘팀에 최근 새로 합류한 디자이너 **K**입니다. J님과 함께 크퀘의 UI를 디자인하고 있고, 사내용/판매용 굿즈 디자인도 담당하고 있습니다.

P 저는 UX디자인을 담당하는 **P**입니다. UX(UserExperience)라는 단어가 생소하실 것 같아 간단히 설명드리면, 단장님들이 크퀘를 더 편하고 재미 있게 플레이하실 수 있도록 개선하는 작업을 하고 있습니다. 게임에서 눈에 보이는 대부분의 영역에 관여 합니다. UI디자이너, 시스템 기획자, 프로그래머 등 다양한 파트와 함께 작업하는데, 주로 기존의 불편한 사항을 개선하거나, 신규 콘텐츠의 화면 및 동선을 기획 합니다. UI디자이너는 크퀘다운 시각적 요소를, UX디자이너는 크퀘다운 경험을 픽셀로 디자인한다고 보시면 되겠네요.

로벨 작업할 때 중요시하는 기준이나, 본인만의 철학이 있으신가요?

J 기존 UI와의 통일성을 중요시합니다. 현재로서는 통일 되지 않은 부분이 남아있지만요. 크퀘를 처음 개발할 때, UI에 대한 협의가 완벽하게 이루어지지 않은 상태로 작업을 시작했는데, 이로 인해 화면의 통일성을 유지할 때 어려움이 있었습니다. 지금은 P님이 열심히 바로잡아 주고 계십니다.

P 어려움이 있었다 하겠지만, 크퀘의 UI는 처음부터 완성도 있게 잘 만들어져 있었다고 생각합니다.

J 그리고 기획자 분들의 의도를 잘 반영함과 동시에, 제 마음에도 드는 UI로 디자인하는 것을 중요하게 생각합니다. 저희 게임이 도트 그래픽이라, 픽셀 하나만큼 간격이 어긋나도 도드라져 보이거든요. 이런 문제를 방지하기 위해 UI제작 가이드를 무척 꼼꼼하게 작성하는 편이에요.

K 저는 팀에 늦게 합류했기 때문에, 기존에 제작한 디자인에 해가 가지 않도록 조심하고 있습니다. 저도 또한 픽셀 단위로 확인해야 되기 때문에 간격을 중요시합니다.

P 저희는 작업 특성상 1픽셀도 민감하게 볼 수 밖에 없습니다. 또한 개인적으로는 “크퀘스러운 것”이 무엇 인지에 대한 고민을 계속 하고 있고, 초반에 작업하셨던 담당자 분들의 의도를 최대한 파악하고 이를 이어나가려고 노력하고 있어요. 실제 디자인을 할 때는, 앞서 말씀드린 편의성 개선 위주로 방향을 잡습니다.



▲ 픽셀 단위로 기획하는 UX, UI 디자이너. 꼼꼼함과 세심함이 필수로 요구된다.

기자 작업할 때 제일 어려운 점이 무엇인가요?

J 작업 마감은 정해져있는데 UI컨셉 디자인이 잘 풀리지 않으면 불안합니다. 그리고 이미 많은 요소가 들어가는 화면의 기획이 변경되어 다시 작업해야 할 때, 새로운 요소를 넣을 공간이 없으면 힘들어요. 단장님들이 자주 보시는 [전투 준비 화면]은 정말 수없이 뜯어 고쳤고, 지금이 거의 완성 단계라고 생각합니다.

K 저는 완전 바닥부터 구상한 일은 없었고, 이미 짜여 있는 레이아웃을 활용하여 디자인을 하기 때문에 크게 어려운 점은 없습니다. J님이 옆자리에서 피드백도 계속 주시거든요. 그보다는 도트로 작업해보는 게 처음이라, 이 부분에 대해서 많은 고민을 하고 있습니다. 특히 아이콘이 필요하다는 요청이 들어오면 그려면 하기 때문에 긴장하며 작업하곤 합니다.

P 화면 구성요소 기획이 확정되지 않은 상태에서 디자인을 잡아야할 때 어려움을 느낍니다. 기획이 변경 되면, 이에 맞춰 디자인도 바뀌어야 하니까요. 제가 임의로 잡은 시안 그대로 제작하는 경우도 종종 있었습니다. 최근엔 기획 회의 단계부터 참여하여 기획자 분들과 충분한 논의를 거쳐 작업 수정사항을 최소화하려고 합니다.

기자 자신의 작업을 중 제일 마음에 드는 것은?

J 출시부터 지금까지 수정사항이 거의 없었던, [스테이지 선택] 화면이 마음에 듭니다. 그리고 [용사 이야기] UI도 마음에 듭니다. 노출해야되는 정보가 많은데도 불구하고, 깔끔하게 잘 표현되었다고 생각합니다.

K 아직 작업물이 많은 편은 아니지만, 제가 작업한 [탐험] UI가 구현을 마치고 출시되었을 때 뿌듯했습니다. 추천용사 기능이 편리해서, 개인적으로도 잘 사용하고 있습니다.

P [친구 관리] 화면의 명예와 고기 주고받는 기능이나, 아이템의 일괄 판매 기능 등 단장님들의 편의성을 향상 시킨 작업물에서 제일 큰 보람을 느낍니다. 단장님들도 좋고, 저도 좋으니 정말 좋네요.

로렐 크퀘팀에 있으면서 기억에 남는 개발 에피소드가 있으신가요?

J 저는 <Let's Go 용사단> 시절부터 초기 개발팀 분들과 함께 게임을 만들었습니다. 이 게임을 <크루세이더 퀘스트>로 변화시킬 때, 일선님의 도트 아트 스타일에 맞춰서 UI 컨셉을 다시 잡아야 했습니다.



▲ J님이 작업한 <Let's Go 용사단> 시절 UI 화면

짧은 기간 동안 미친듯이 바쁘게 기획자 분들, 사장님과 함께 작업했었어요. 일선님의 도트 스타일은 서양보다는

일본풍에 가까운데, 제가 일본 게임을 많이 해보지 않아서 결국 모든 스타일을 퓨전시켜 크퀘만의 독특한 UI가 탄생한 것 같습니다. 크퀘 출시 축하 케이크를 잘랐던 것도 기억에 남네요. 벌써 2년이나 서비스를 하고 있다는 것에 감회가 새롭고, 뿌듯합니다.

K 아직까진 에피소드로 삼을만한 직접적인 이슈는 없었던것 같습니다. 그래도 꺼내보자면... 수집이벤트 작업을 했었는데 이벤트 진행한 업데이트 날, 서버 지연 문제가 발생하여, 이벤트를 기획하신 META 기획자 J님이 옆에서 발을 동동거리며 걱정하시는 걸 보았을 때 마음이 찼했습니다.

P 튜토리얼 개편 작업이 특히 기억에 남습니다. 저는 보통 기획자와 협업을 하는데, 튜토리얼 개편은 기획부터 디자인까지 제가 진행했거든요. 배우면서 개발을 진행 하다 보니 아무래도 일정이 조금씩 늦어져서, 같이 작업한 클라이언트 엔지니어 Y님께 죄송한 마음에 이것저것 맛있는 걸 사드렸습니다. 결과적으로는 잘 구현된 것 같아, 보람있는 작업으로 기억에 남아있습니다.

기자 디자이너 분들은 굿즈나 공식 영상, 회사 브랜딩 등 게임 외적인 디자인 작업도 많이 하신다고 들었습니다. 이와 관련된 이야기를 들려주세요.

J 저는 회사 내부에서 사용할 목적의 디자인을 함께 진행하고 있습니다. 회사 티셔츠, 후드티, 명함, 이름표 등을 디자인했어요. 제가 목소리가 좀 큰 편인데 (웃음), 특히 디자인에 있어선 제가 원하는 방향으로 사람들을 설득해서 끌고가는 편입니다.

K 저 역시 게임 외적인 디자인 작업 여러가지를 진행 했는데, 클리어파일이나 배지 등과 같은 크퀘 공식 굿즈는, 제가 디자인을 잘했다기보다는 <크루세이더 퀘스트>의 도트 아트가 예뻐서 결과물이 잘 나온 것 같습니다. 개발자 영상 편집 작업을 할 땐 영상이 너무 재미있어서 계속 웃으며 작업했습니다. 똑같은 걸 반복해서 돌려봐야 하는데도 볼 때마다 웃음이 나오더라고요.

P 그 영상 정말 재밌지 않나요?

K 제가 원래 영상 작업하는 걸 꺼려하거든요.

P ...그래서 제가 원본 영상 넘겨드릴 때 표정이...

K 그럼에도! 간담회 영상 작업은 정말 재미있게 작업했습니다.

P 저는 굿즈를 디자인하진 않았지만, K님께 아이디어나 의견을 드리곤 했습니다. <챔피언> 시스템을 처음 공개 했던 개발자 영상은, 제가 카메라 감독 겸 편집을 맡았

었는데 정말 재밌었습니다. 다음에는 저도 중국에 가서 함께 촬영하고 싶네요.

로렐 기억에 남는 유저 피드백이 있으신가요?

J 개인적으로는 두 가지 반응이 인상적이었습니다. 원래 크퀘에서 'Level', 'Max' 등 영문으로 표기되는 문구에 도트 폰트를 사용하다가, 중국 법이 바뀌는 것에 대응 하기 위해 폰트를 변경할 수 밖에 없었습니다. 이 패치가 나갔을 때 단장님들이 바로 알아보시고, "마치 개발 중인 게임 같다." "이전으로 되돌렸으면 좋겠다"는 의견을 많이 주시더라고요. 단장님들이 폰트같은 게임의 세세한 디테일까지 다 보시는구나, 싶어서 놀랐습니다. 두 번째로 기억에 남는 것은, 제가 크퀘의 전투 배경을 쪽 그려왔는데, 마감 시간에 쫓기며 작업했던 [마녀 달리기] 던전 배경을 단장님들이 많이 좋아해 주셔서 감사했습니다.

P 저도 폰트가 바뀐 것이 마음에 걸렸는데, 업데이트 후 많은 분들이 알아차리셔서 놀랐습니다. 작업 특성상 단장님들로부터 불편하다는 이야기가 들리면 잘못된 거고, 아무런 이야기가 안 들리면 잘 하고 있다는 뜻인데, UX/UI 개선에 대해 긍정적인 반응을 해주실 때 정말 뿌듯합니다. 물론 그 반대의 경험도 있습니다. 무기 개조 메뉴를 개편할 때 확인 버튼이 누락되어서, 개조 버튼을 누르면 잘못 조작하는 일이 많아 불편하다는 단장님이 많으셨었어요. 그 다음 업데이트에서 바로 수정했지만, 잠시나마 불편을 드려 지금도 죄송하게 생각합니다.

K 저는 P님이 링크를 공유해주셨던 단장님의 글이 기억에 남습니다. 인게임 UI 중 스킬블럭이 뜨는 곳의 배경이 나무결로 디자인 되어있다는 것을 지목한 글이었는데, 단장님들이 게임의 요소 하나하나를 세세하게 본다는 것에 놀랐습니다.

기자 크퀘 시즌2에서 개편하고 싶은 게 있다면?

J 저는 너무 과도한 개편은 안 했으면 좋겠습니다. 크퀘의 UI는 마치 친자식 같은 느낌이라, 아예 다 갈아엎어버리면 자식 때내보내는 것 마냥 허전한 마음이 들 것 같아요. 개편을 한다면, 시즌 2에 맞춰 둘째 자식을 낳는 느낌으로 하고 싶습니다.

K 저도 개인적으로 현재 크퀘의 모습을 좋아하기 때문에, 큰 변화는 바라지 않지만 개편을 한다면 요구에 충족할 수 있는 디자인으로 답해야 할텐데 그 책임감에 어깨가

많이 무거워질 것 같습니다.

P 저는 기존의 것들을 개선하기 위해 온 사람이라... 개편하고 싶은 것들이 정말 많습니다. 마을 UI 구성은 특히 바뀌고 싶네요.

로렐 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한마디 부탁드립니다.

J 2년이라는 시간 동안 사랑해주셔서 진심으로 감사드립니다. 저희 팀 내부에서 성민님 환갑 때까지 서비스 하는 게 목표라고 농담 삼아 말하곤 하는데, 앞으로도 잘 부탁드립니다. 그리고 제가 현재 개발에 참여하고 있는, 로드컴플릿의 신작 로그라이크 게임도, 언젠가 출시 했을때 많이 사랑해주시면 감사하겠습니다.

K 크퀘 시즌2를 비롯하여 앞으로 보여드릴 작업들이 많을 것 같습니다. 항상 좋은 디자인으로 단장님들과 만나려 하니 변함없이 크퀘를 사랑해주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다!

P 앞으로도 더 좋은 <크루세이더 퀘스트>를 만들어갈 수 있도록 계속 노력하겠습니다. 단장님들이 주시는 피드백을 최대한 놓치지 않기 위해 계속 모니터링하고 있으니, 불편한 사항을 건의 주시면 최대한 개선해보겠습니다. 게임을 계속 플레이해오신 단장님들과 새로 시작하시는 단장님들 모두 만족하실만한 게임을 만들 수 있도록, 앞으로도 계속 고민 할테니 잘 부탁드립니다.



▲ J님의 고오급 내적분노



DOT

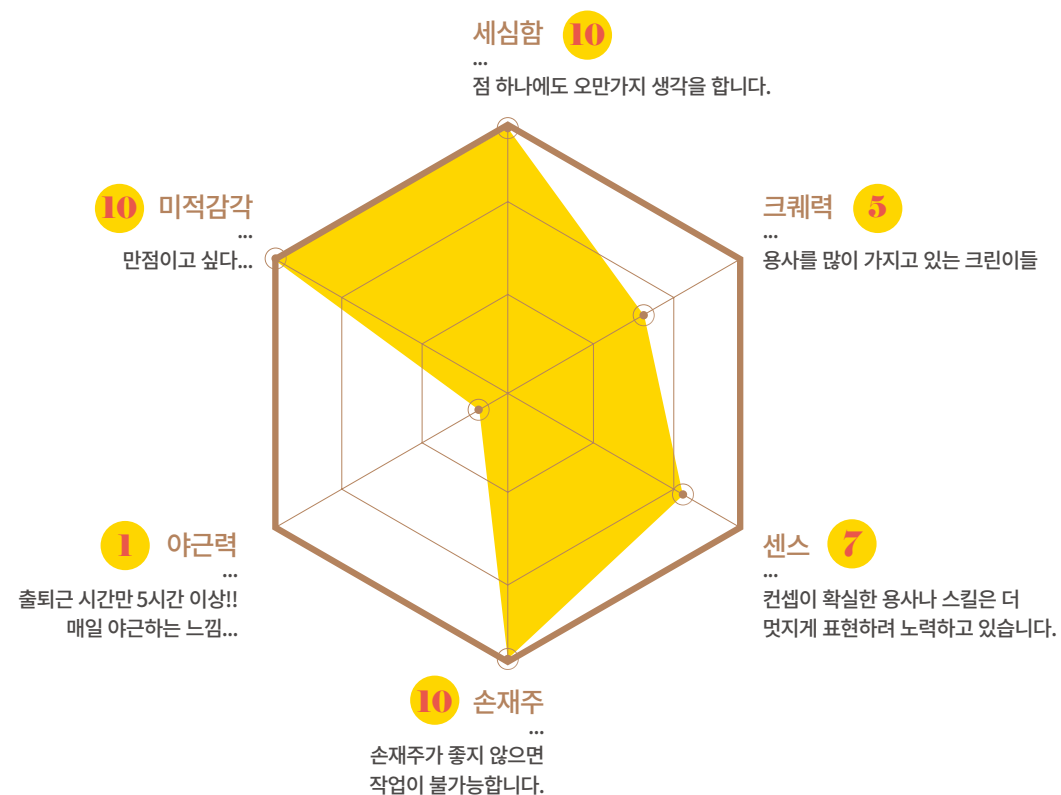
도트 아티스트 PIXEL ARTIST

CLASS | 하슬라에 한 픽셀 한 픽셀 생명을 불어넣는 프리스트

LIFE | ♥♥♥♥♥

SKILL | 삼겹살을 정사각형으로 잘라 도트화 시키기

PASSIVE | 회사 평균 연령 높이기



역할과 업무

- ✦ 크퀘에 들어가는 dot용사, 몬스터, 챔피언, 코스튬 제작
- ✦ 굿즈 제작에 필요한 도트 아트 디자인

기자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

J 안녕하세요, 크퀘 팀 도트 아트 파트의 리드를 맡고 있는 J입니다. 일선님이 아니어서 놀란 단장님들이 계실 것 같아요. 잘만하면 무덤까지 가져갈 수 있는 비밀이었는데, 이렇게 인터뷰를 통해 밝혀지게 되어 아쉽습니다.

Y 안녕하세요! 크퀘 팀에서 도트를 찍고 있는 Y입니다. 우리 멘탈이라 단장님들의 말씀 한마디에 울고 웃고 한답니다. 저도 더 예쁜 도트를 만들고 싶어요...

O 안녕하세요~ 크퀘 팀에서 도트를 찍고 있는 O입니다. 회사 평균 연령을 높인데 많은 일조를 하고 있지만, 마음만은 언제나 [모에함]을 추구하고 있습니다.

I 안녕하세요, <크루세이더 퀘스트> 도트 아트를 담당 하다가, 지금은 로컴 신작 프로젝트의 픽셀 그래픽을 담당 하고 있는 일선입니다. 더 발전된 모습으로 찾아뵙기 위해 오늘도...살려주....

로컬 <크루세이더 퀘스트>의 독특한 도트 아트 스타일의 탄생 과정을 공유해주세요.

I 전작 <Let's Go 용사단>에는 100여개의 용사가 있었는데, 이 중 <크루세이더 퀘스트>로 넘어온 용사들이 꽤 있습니다. 크퀘 팀에 합류하고 도트 아트 스타일을 새롭게 바꿨는데, 이전 스타일이 다른 게임과 비슷해 보였기 때문에 가능하면 전작의 느낌을 줄이고 제 스타일대로 만들었어요. 초반엔 용사 컨셉을 먼저 기획 하기보다는, 아트 스타일을 바꾸는 것으로 용사 제작을 시작했습니다. 그러다가 기획자 분과 함께 “이런 컨셉의 용사가 있으면 좋겠다”는 이야기를 나누며 용사를 추가 하다가, 나중에 쭉 나열한 후 하나씩 빼면서 구성을 정리한 것이 초기 크퀘의 용사들이 되었습니다.

K 크퀘의 성공 요인 중 하나가 ‘도트 아트’라는 평가도 있습니다. “도트 게임이 아니었으면 다운받지도 않았다”는 단장님도 계시구요. 어떻게 생각하시나요?

I 출시 전에 소규모 그룹을 대상으로 테스트를 진행 했는데, 용사 하나의 가치를 50원으로 책정해야 된다는 피드백을 받을 정도로 도트 그래픽에 대한 반응이안 좋았습니다. 그래서 솔직히 처음에는 게임이 흥행하지 못할 거라고 생각했는데, 테스트 때와는 달리 좋아해 주시는 분들이 많이 계시더라고요. 그 이후 흥행의 이유를 고민해봤는데, 최근 출시되는 게임이 대부분 3D 그래픽 으로 제작되다보니 도트 아트 기반 그래픽이 유저분들께 색다른 매력으로 다가오는 것 같습니다. 물론 그래픽 뿐만 아니라, 특별한 플레이 방식 또한 <크루세이더 퀘스트>의 인기의 원인으로 생각하지만요.

J 도트 게임이 그만의 매력을 갖고 있기도 하고, 크퀘의 아트 스타일이 귀엽기도 하지만, 무엇보다도 단장님들이 도트 아트를 보고 상상력을 발휘하는 과정을 제일 즐기시는 게 아닐까 싶습니다. 도트 하나만으로 표현되는 디테일을 알아보고 이를 기반으로 팬아트도 그리시는데, 원 도트를 제작한 입장에서 매우 즐겁게 보고 있어요.

기자 혹시 기억에 특별히 남는 개발 에피소드가 있으신가요?

I 다섯 번째 에피소드를 원래 2015년 설에 출시하려 했는데, 밸런스 조정을 다시 하면서 출시가 연기되었습니다. 그 빈자리를 메꾸기 위해 만들었던 용사들이 변검수, 문덕, 춘향, 맨디, 이몽룡, 차이였어요. 퍼블리셔에서 출시 예정일 3주 전에 요청을 주셔서,



▲ <크루세이더 퀘스트>의 대표적인 특성이라고 할 수 있는 도트 아트스타일. 도트 그래픽으로 만들어지지 않은 크퀘는 상상할 수가 없다.

일주일 동안 6명을 만들었어야 했습니다.아트 제작하는 것도 힘들었고, 개발도 서둘러 진행하는 바람에 문제가 많이 발생했었어요.여러가지로 힘들고 아쉬웠습니다.

J <길티기어>콜라보가 결정되었을 때, 원작을 엄청 좋아했기 때문에 일선님과 기쁘게 작업했습니다.원작 스킬 영상을 프레임마다 스크린샷으로 찍어 참고하며 작업한 기억이 있네요.기존과 다른 것을 시도하면서 계약한 출시 날짜를 지켜야 했기에,빠듯한 일정으로 작업하느라 정말 힘들었습니다.길티기어의 이펙트에 크고 화려한 연게기가 많다보니,기존 크웨 용사와는 다른 스프라이트 작업을 시도했었어요.원작의 느낌을 살리기 위해 다른 방식의 이펙트를 시도할 수 있어 좋았습니다.특히[램리셀 밸런타인]의 경우,기존 용사보다 에셋을 3배 정도 많이 사용했고 그만큼 용량도 많이 차지했습니다.

콜라보 작업을 할 땐 원작의 느낌을 최대한 살리면서 에셋도 효율적으로 제작하려고 노력합니다.화려한 이펙트가 없는 캐릭터의 경우,역동적인 동적을 표현하기 위해 용사의 측면과 후면을 추가하여 자연스러운 동작을 표현합니다.기존과 달라진 변화를 단장님들이 알아봐 주시면 좋겠네요.콜라보 용사를 만들며 업그레이드 한 기술은 크웨 오리지날 용사에도 적용할 수 있기에,앞으로 만들 용사들이 무척 기대됩니다.

Y <아머 걸즈>콜라보를 했을 때,복합한 디자인의 용사를 도트로 제작해야 해서 정말 힘들었습니다.일선님이 도와주셔서 그래도 예쁘게 나오긴 했는데,단장님들의 반응을 보면 조금 계륵같은 존재가 되어 아쉽습니다.

O 개발팀에 합류한 지 얼마 되지 않아서,아직 적응 중입니다.일선님이 말씀하신 <Let's Go 용사단>의 스크린샷을 봤는데,아트 스타일을 굉장히 잘 바꾸셨다는 생각이 듭니다.

로벨 어떻게 도트 아티스트의 길을 걷게 되었나요?

I 원래 게임 쪽으로 진로를 정했던 건 아니었는데,게임 디자인 학과로 진학하게 되었습니다.게임 제작에 대해 제대로 알지 못하는 상태에서 입학했지만,배우다보니 재미있어서 계속 이 업계에 있게 되었네요.대학에 입학했을 땐 기술이 별로 없으니 픽셀 아트부터 시작했어요.<RPG만들가>라는 프로그램을 이용해서 게임을 만들기 시작했고,커뮤니티에 작품을 올렸을 때 반응도 좋고 해서 지금까지 쪽 게임 개발을 하고 있습니다.

J 초등학교 때 도트 아트를 처음으로 접했습니다.

<FIFA94>라는 도트 게임의 운동장 필드 이미지 파일을 그림판으로 열어서,마우스로 도트를 찍으며 그림 그렸던 것이 제‘도트 작업’의 시작이었습니다.1994년부터 2002한일 월드컵 유치전을 시작했는데,이를 응원하기 위해 나름 월드컵 로고를 도트로 찍어보고,관중석에 태극기를 그려넣곤 했습니다.이때 도트 아트 작업에 재미를 느꼈고,결국 도트 그래픽의 게임을 제작하는 회사에 취직하면서 여기까지 오게 되었습니다.모든 것은 그림판으로부터 시작되었다고 할 수 있겠네요.어린 시절에 그림판에서 마우스로 도트를 하나하나 찍으며 작업한 것이 포인트 입니다

Y 원래 3D아트 공부를 하고 있었는데,도트 아티스트 친구들이 많아서 친구 따라 도트를 찍어보다가 운 좋게 도트 그래픽 게임을 제작하는 회사에 취직하였고,이후로 쪽 도트 아티스트의 길을 걷고 있습니다.

친구 따라 강남 왔네요.

O 2000년도에 선배가“게임 회사에서 일하는데,여기 와서 잠깐 일해라.”고 하셔서 3개월 정도 일했었습니다.그 대가로 ‘급여 40만원’과 시력 저하로 인한 ‘안경’을 얻었습니다.이후 완전히 다른 길을 걷다가,제가 입사한 첫 게임 회사가 픽셀 그래픽과 3D 그래픽 게임을 병행하여 개발했기 때문에 도트 아트를 시작하게 되었습니다.

가자 혹시 작업할 때 참고하는 자료가 있나요?

I 저는 기획서를 보고,기획자분이 강조하는 포인트를 살리기 위해 아트북 등 자료를 참고하며 마음에 드는 색감,색 조합,디자인을 찾아봅니다.그리고 머릿속으로“이런 식으로 만들면 예쁘겠구나.”하고 디자인한 뒤 손으로 옮깁니다.

J 저도 비슷한 것 같습니다.

Y 저두요.

O 저는 먼저 직접 그려보면서 감을 잡아가는 편입니다.

로벨 영향을 받았거나 취향을 저격했던 도트 게임 혹은 콘텐츠가 있다면 공유 부탁드립니다.

I <해저대전쟁 (In the Hunt)>라는 게임이 있습니다.<메탈슬러그>개발팀이 SNK에 합류하기 전에 만든 잠수함 횡스크롤 게임인데,물 표현이 대단해서 보면서 무척 감탄했었습니다.오래 전에 만든 게임이지만,픽셀 표현을 보면 지금도 감탄하게 됩니다.그리고 <스트리트

파이터3>시리즈의 ‘춘리’라는 캐릭터도 경이롭다고 생각합니다.AKIMAN이라는 분이 1년 동안 제작한 캐릭터인데,프레임을 엄청 많이 사용해서 픽셀 그래픽 게임 중에 이만큼 프레임을 사용한 게 없을 거라 생각합니다.<스트리트 파이터3>는 도트 아티스트를 엄청 투입하여 제작한 게임이라 프레임이 매우 부드러워요.이런 게임이 다시 나오기는 쉽지 않을 거라 생각합니다.

J <라그나로크>의 도트를 보면서 도트 아트에 대한 관심이 더 커졌습니다.<창세기전>이나 <라그나로크>를 할 때 바로 도트 아티스트의 길을 걷지 않은 것이 아쉽습니다.

Y <주사위의 잔영>이라는 게임을 좋아했습니다.모르시는 분들이 많을 것 같은데,<창세기전>리소스를 활용하여 만든 주사위 굴리는 보드게임이어요.현재 모바일 버전으로 제작하고 있다고 들어서 매우 기대하고 있습니다.<라그나로크>도 재미있게 했습니다.움직임도 자연스럽고 몬스터도 귀여웠어요.도트 그래픽인데 배경은 3D라서 예쁘다고 생각했습니다.

O 저도 <라그나로크>의 영향을 많이 받았습니다.아트가 세련되고 귀여웠고,디자인도 훌륭했습니다.

가자 작업하신 것 중 마음에 드는 것을 3가지씩 뽑아주세요.

I 용사와 스킬까지 모두 포함해서,빅토리아,테레사,여우동이 마음에 듭니다.출시 전에 한국적인 용사 2종을 만들려고 계획했는데,하나는 귀향이었고 나머지 하나를 어떤 용사로 넣을까 많이 고민했습니다.이때 후보가 이순신,홍길동,어우동,구미호였는데,어우동과 구미호를 합쳐서 여우동으로 만들었습니다.어우동에 꼬리를 달아 6성 용사를 디자인하고,꼬리를 달면서 이름도 여우동으로 바꿨습니다.작업 과정과 이름까지 느낌이 좋았던 용사라고 할 수 있겠네요.테레사의 경우 아는 형님이 좋아하는 애니메이션 캐릭터의 초반 모습을 바꿔본 것인데,결과가 꽤 예뻐서 마음에 들었습니다.빅토리아는 잔다르크를 컨셉으로 만든 용사인데,사람들이 세*버 닮았다고 해서 조금 슬펐습니다.사실 잔다르크를 검색해도 비슷한 이미지가 나옵니다.빅토리아의 외형에 대한 단장님의 평가가,거꾸로 초월 무기 컨셉에 영향을 주었습니다.아,하나만 더 추가하면 데모나의 초월무기 효과에도 애정이 있습니다.원래 기획자분은 불날개를 넣지 말자고 하셨는데,제가 밀어 붙여서 제작했습니다.다들 반대하는 이유가 있기 때문에,

제작할 때 고생을 많이했고 작업 시간도 많이 걸렸습니다.결과적으로 예쁘게 나와서 다행입니다.

J 신혼여행 다녀오니까 불날개가 생겨있었어요.(웃음)저는 최근에 비올라의 머리를 작업하면서 사심을 담았고,첫용사 작업이었던 이사벨도 사심을 담아 머리를 땀아 주었기 때문에,이 둘을 좋아합니다.그리고 스파이니도 마음에 들어요.입사하기 전부터 스파이로를 좋아했었는데,스파이로의 여성 버전을 만드는 것 같아서 좋았습니다.고릴라맨선님과 협업하여 먼저 그려주신 일러스트를 보고 작업하는 과정이 재미있었습니다.고릴라맨선님이 옆에서 좀 많이 귀찮게 하셨지만요.

Y 저는 달타냥 수확제 코스튬을 재미있게 작업했습니다.재밌어서 결과물도 빨리 나왔어요.두번째로 마음에 드는 것은,곧 공개할[한 챔피언 하느바람]입니다.컨셉 일러스트가 복잡하다고 생각했는데,도트 아트 결과물이 나오고 움직이는 것을 보니까 잘 나왔다는 생각이 들었습니다.마지막으로 용사 비행랑입니다.처음으로 디자인한 용사라서 애정이 있습니다.하지만 단장님들이“정육점 아저씨가 고기를 써는 것 같은 스킬이다.”라고 하셔서 충격받았습니다.비행랑 4,5성 보다는 6성을 좋아합니다.수염이 싫어서요..하지만 콘텐츠 기획 리드님이 수염을 꼭 넣어야한다고 하셨습니다.



▲Y님이 즐겁게 디자인한 달타냥의 이벤트 코스튬.

로벨 앞으로 <크루세이더 퀘스트>에 추가되었으면 하고 희망하시는 콘텐츠가 있으신가요?

I [네스 제국]의 기술력이 발달해야 가능하겠지만, 개인적으로는 ‘변신하는 메카닉’이 추가되었으면 좋겠습니다. 일본 애니메이션에 일곱번 변신하는 로봇이 나오는데, 초월무기로 이런 것이 들어가면 굉장히 재미 있을 것 같아요. 사람이 날아가서 몸에 수트를 입는, 그런 용사도 추가되면 좋겠습니다.

J 애니메이터 분들만 허락해 주신다면 가능합니다! 저는 기사라는 느낌이 물씬 나는 용사를 만들어보고 싶습니다. 지크프리트처럼 묶은 것이 아니라, 긴 생머리의 남성 용사들요. 그리고 7번째 에피소드의 로딩 화면에 있는 빨간 망토의 레온을 코스튬으로 만들어보고 싶습니다.

Y 섹시한 언니 캐릭터나, 중세시대 드레스를 입은 엘레강스한 캐릭터를 만들어보고 싶습니다.

O 이미 다양한 스타일과 컨셉의 용사와 몬스터가 제작되었기 때문에, 앞으로 색다른 것을 찾아 <크루세이더 퀘스트> 도트 아트의 매력을 넓혀가도록 하겠습니다.

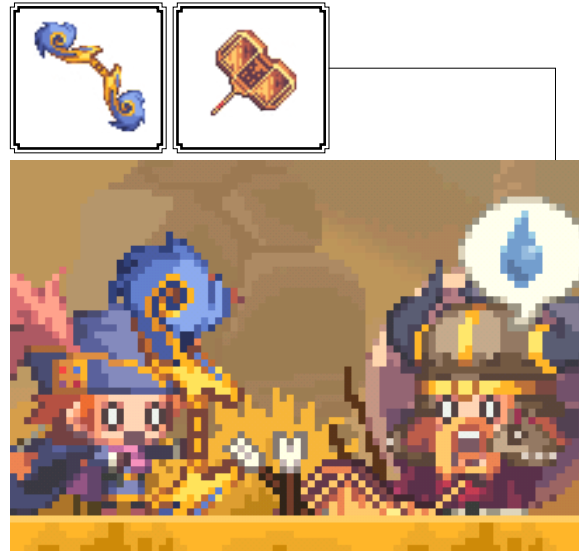
가자 기억에 남는 단장님의 피드백이 있으신가요?

J 코스튬을 처음 출시했을 때, 단장님들의 반응이 좋아서 놀랐습니다. 개발팀 내부에서는 신규 용사 제작에 사용할 수 있는 아이디어를 코스튬에 끌어다가 사용하는 것이 아니냐는 우려의 목소리가 있었는데, 단장님들이 코스튬을 좋아해주셔서 계속 제작할 수 있었습니다. 개인적으로는 도트 아티스트 분들의 스타일이나 취향 등을 코스튬으로 표현할 수 있어 좋습니다.

Y 저도 코스튬을 주로 작업해왔는데, 출시한 코스튬에 대한 단장님들의 반응이 좋지 않으면 충격을 받습니다. 코스튬을 입힐 용사가 정해지면, 용사와 어울리는 코스튬을 다양하게 제작하는데, 용사 컨셉과 어울리지 않아서 외형이 예쁘지 않은 코스튬을 출시하게 되는 경우가 가끔 있어 아쉬웠습니다. 그리고 이건 단장님의 피드백은 아니지만, 스파이니 관련 작업을 할 때 2D 아트팀의 고릴라맨션님이 계속 참견하십니다. 스파이니의 초월무기나 코스튬을 작업할 때, 화면에 작업물을 띄워놨을 뿐인데 자꾸 어디선가 나타나세요...

I 초월무기가 출시되었을 때의 반응이 인상적이었습니다. 사실 처음엔 초월무기에 대한 기획이 없었습니다. 그냥 용사는 많은데 무기가 별로 없길래 용사별로 무기를

디자인해봤고, 이걸 남몰래 고대의 던전 이미지에 넣어 봤는데 아무도 눈치를 못채시더라고요. 이걸 기획자 분이 알려주셔서 초월무기를 정식으로 제작하여 공개했고, 단장님들의 반응이 좋아서 다행이었습니다. 처음엔 외형만 바꿀 생각이었는데, 선웅님이 용사별 무기가 나오면 특별한 스킬 이펙트를 넣자고 하셔서 일이 커졌었습니다. 이와 비슷하게 기획자 분이 커버해주신 경우가 도로시입니다. 도로시의 귀는 별 생각 없이 엘프처럼 만들었는데, 기획자 분이 ‘도망자인 신분을 숨기려고 한다’는 설정으로 커버해주셨습니다. 이런 식으로 제가 별 생각 없이 그렸는데 기획자 분이 설정으로 커버해주신 것이 꽤 있습니다. 아리아 도트를 찍었을 땐, 수염같이 보인다는 반응이 있을 거라고는 생각도 못했었습니다. 처음엔 놀랐는데 듣고 보니 그렇게 보일 수도 있겠다 싶었습니다.



▲ 당시에는 대부분의 단장님들이 눈치채지 못하셨던 숨겨진 초월무기들. 물니르와 그리폴의 정의, 흑월과 정열의 로데오가 살짝 보인다.

가자 그럼 단장님들이 도트만 보고 팬아트를 그리시는데, 그 상상력에 놀랐던 적이 있으신가요?

Y 귀향은 도트만 보면 남자아이 같은데, 단장님들이 그리시는 귀향은 매우 귀여운 여자아이라 깜짝 놀랐었습니다.

I 루냥이 가터벨트를 입고 있다는 사실을 단장님들이 도트만 보고 알아내신 것이 놀라웠습니다. 다른 팀원들은 이런 디테일까지 알아보긴 어려울 거라고 하셨는데, 단장님들이 한 수 위이시더라고요.

J 저도 단장님들의 눈썰미에 놀란 적이 많습니다. 이사벨의 팔 문양을 디자인할 때 제가 참고했던 자료가 있는데, 그 문양 그대로 팬아트가 나와서 깜짝 놀랐던 적도 있어요. [바니걸 No.9] 코스튬 후드에 있는 토끼를 알아봐주시는 것도 신기합니다.

로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

I 현재 신작 로그라이크 게임을 픽셀 그래픽으로 제작하고 있습니다. 최대한 멋지고 재밌게 만들어서, 단장님들께도 빨리 보여드릴 수 있게 노력할 테니 많은 기대 부탁드립니다. 신작으로도 만나뵙겠지만, <크루세이더 퀘스트>에도 계속 많은 관심과 사랑 부탁드립니다.

O <오버워치>의 로드호그 같은 재미있는 캐릭터를 만들어보고 싶은데, 언젠가 보여드릴 수 있는 날이 왔으면 좋겠습니다.

Y 예쁘고 귀여운 아트를 많이 만들 테니, 앞으로도 많이 기대해주세요!

J 앞으로도 크레만의 멋진 도트 아트를 선보일 수 있도록, 열심히 한 픽셀 한 픽셀 찍겠습니다.





2D

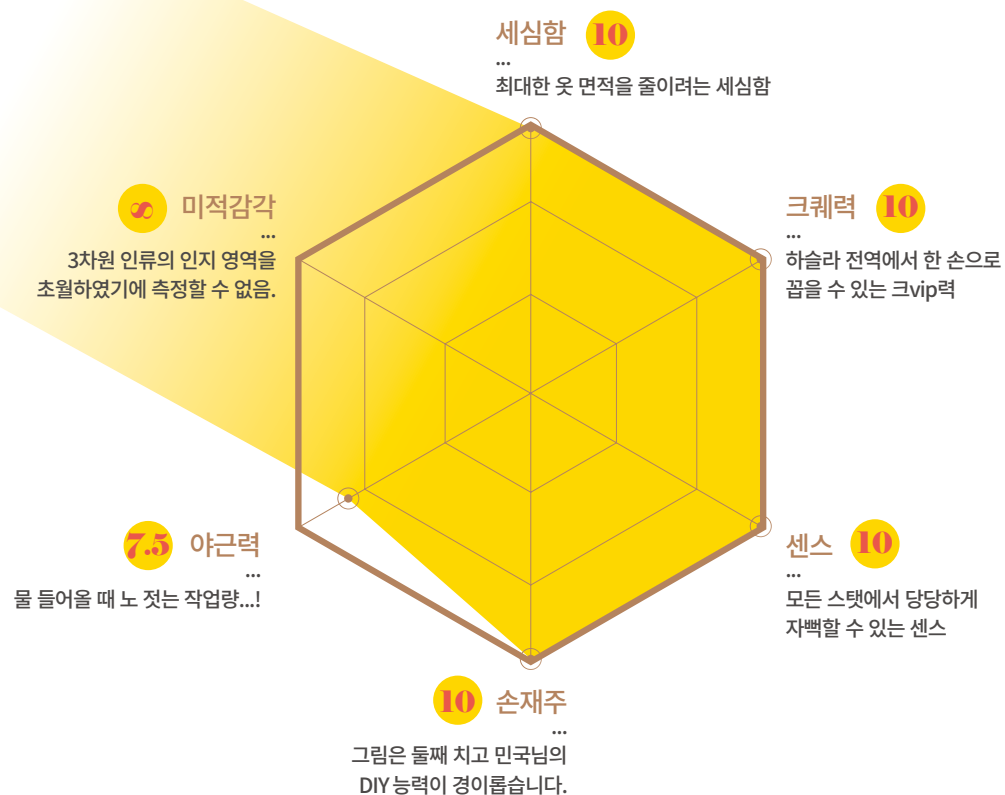
2D 아트 2D ILLUSTRATOR

CLASS | 칼보다펜이 강한 워리어

LIFE | ♥♥♥♥

SKILL | 도트-2D 일러스트 치환하기, 기획 의도 탈선하기

PASSIVE | 손가락 근력 증가Lv.MAX,
무거운 공동이 Lv.MAX, 어깨 약화



역할과 업무

- 캐릭터 일러스트, 컨셉 일러스트, 로딩 화면 배경, 인게임 에셋, 홍보용 만화, 굿즈 제작까지 그림이 필요한 모든 곳에 투입
- [고맨 한정] 각종 테스트 차출, 커뮤니티 모니터링, 행사 참여, 간담회 참여, 사내 방송 출연

기자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

민국 반갑습니다. 저는 <크루세이더 퀘스트>의 캐릭터 일러스트를 그리고 있는 한민국입니다. 002님의 컨셉 아트를 그대로 리터칭 하는 협업 스킬을 사용할 때가 있지만, 날로 먹는 것이 아닙니다! 작업하는 중간 중간에 작곡도 합니다.

고맨 안녕하세요, 고릴라맨션입니다. 이렇게 정식으로 인사드리는 건 또 간단인데, 평소에 단장님들과 하도 부대끼고 살아서 이런 공식적인 자리가 오하려 더 어색하네요. 저는 2D아트팀에서 홍보 만화를 그리는 동시에, 가끔 탐험 지도와 같은 인게임 에셋, 가끔 커뮤니티 동향 체크, 가끔 게임 테스트, 가끔 커뮤니티 동향 체크, 가끔 감금 상태를 맡고 있습니다.

002 안녕하세요, 크퀘의 컨셉 아트를 맡고있는 002입니다.



▲ 컨셉에서 인게임 일러스트로 바뀐 사례. 누구인지는 추후 공개합니다!

로벨 인게임 일러스트 작품의 변화에 대해, 단장님들께 한 말씀 부탁드립니다.

민국 첫번째 작품의 변화는 출시 이전에 있었습니다. 개발 초창기의 일러스트는 완성도는 높았지만 프로젝트가 추구하는 방향과 거리감이 있었어요. 팀원들이 원하는 일러스트는, 서브컬처와 어울리면서도 진지하고 저희만의 고유한 특색이 있는 일러스트였습니다. 쉽지 않은 방향이었기 때문에, 이를 만족한다고 생각하는 일러스트를 많이 찾아보고 연구했습니다. 시행착오를 거친 결과 어느 정도 저희만의 스타일을 잡았고, 개발팀 안에서도 “이런 느낌으로 갑시다!” 하고 협의한 것이 현재 <크루세이더 퀘스트>의 일러스트 작품입니다.

두번째 작품의 변화는 서비스 도중에 나타났기 때문에 단장님들도 느끼셨을 것 같습니다. 이건 제 개인적인 그림체의 변화에 가깝네요. 개발 초반엔 일러스트 작품을 잡아가고 있었기 때문에 감을 완전히 잡지는 못하여서, 개인적으로는 결과물이 만족스럽지 않았습니다.

지금은 작품에 익숙해져서 퀄리티를 보다 높이기 위해 노력하고 있습니다. 이런 점이 단장님들께 눈에 보이는 변화로 느껴지실 것 같네요.

기자 작업을 할 때 영감을 받거나 참고하는 자료가 따로 있나요?

민국 구글 이미지 검색을 가장 많이 활용하는 편입니다. 검색했을 때 제가 의도한 검색 결과만 나오는 게 아니라, 연관된 검색어까지 다 나와서 아이디어를 구체화하는데 도움이 되거든요. 검색 결과에선 모든 이미지를 하나 하나 자세히 보지는 않고, 썸네일로 한 번에 훑어보고 원하는 분위기의 이미지를 선택하여 작업에 참고합니다.

고맨 유저 팬아트로부터 영감을 많이 받습니다. 공식 일러스트가 있는 용사들은 이 디자인을 참고하여 그리면 되는데, 그렇지 않은 용사들은 단장님들이 그리신 팬아트에서 영향을 받게 되네요.

002 고전 게임의 향수에 많이 의존하고 있습니다. 그리고 틈틈이 모아둔 자료들이 이제 꽤 많이 쌓였는데, 작업할 때 이를 많이 참고하고 있습니다.

로벨 작업할 때 가장 힘든 점은?

민국 고맨님이 옆에서 간식을 너무 많이 줘요. 마치 사육당하는 것 같은 이 기분... 작업 자체에 대해서 힘든 점은 별로 없는 것 같습니다.

고맨 음, 아무래도 그림 그리는 동안엔 크퀘를 플레이하지 못하는 것이 가장 힘드네요.

002 저도 작업하면서 딱히 힘든 점은 없습니다. 일이 들어오면 작업하고... 끝나면 자고... 굳이 고르자면 코스튬 컨셉 아트를 작업할 때, 도트 아트로 치환될 결과물을 생각하며 작업해야 한다는 것이 힘든 것도 같네요.

기자 반대로, 작업할 때 가장 즐거운 점은?

민국 주변에서 피드백을 긍정적으로 많이 주셔서, 소통하면서 그리는 재미가 있습니다. 굉장히 기분 좋게, 재미있게 일하고 있어요.

고맨 저는 게임에 직접 들어가는 작업물보다는, 그림을 그리는 것 자체로부터 오는 즐거움이 많습니다. 작업하는 중간중간에 가끔씩 크퀘 패러디나 짤방을 그려서 게임 커뮤니티에 올릴 때가 있는데, 단장님들이 이를 보고 웃으며 공감하시면 보람이 있어요. 가령 “지지똥” 그

림 이라든지...

002 작업물이 도트로 잘 전환되어서, 게임 안에 들어간 모습을 보는 게 참 좋습니다. 내가 작업한 거지만 이거 참 괜찮다 싶을 때도 있고, 역시 아쉽다 싶을 때도 있고 하는 거죠.



▲원래 “[지]금 [지]르면 [뜬]다”의 줄임말로 단장님들 사이에서 사용되던 용어 [지지뜰]이, 어느 순간부터 “[지]금 [지]크프리트 [뜬]다”로 의미가 바뀌었다.

로벨 본인의 작업물 중 마음에 드는 것이 있으시다면요?

민국 딱 하나를 꼽자면 잔다르크의 일러스트. 그냥 마음에 드네요.

고맨 저는 민국님이 잔다르크 일러스트를 마음에 들어하시는 이유를 알고 있습니다. 선을 따고 채색하는 방식을 평상시와 다르게 작업하셨는데, 생각보다 잘 나왔다고 하셨었어요.

민국 아, 다시 생각해보니 잔다르크가 아니었네요. 크림힐트였습니다.

고맨 아니 그럼 자신있게 설명하던 저는 뭐가 되나요...

민국 크림힐트의 일러스트는 생각 이상으로 ‘건방진’ 표정이 잘 나왔어요. 시크하고 도도한 표정이 이렇게까지 잘 나올 줄은 몰랐었는데, 제가 봐도 만족스럽습니다.

002 저는 사자단 기사 시리즈가 마음에 들게 잘 나온 것 같습니다.

고맨 어떤 점이 마음에 드세요?

002 (웃음) 그냥 좋은데 어떡해... 예쁘게 나왔으니까 맘에 드는 건데...

민국 아니 이 사람은 정말 거품이 없어.

고맨 저는 ㅋㅋ튼 인신매매 포포편이 마음에 듭니다. 처음과 끝이 맞물리는 수미상관식 스토리 구성을 처음 시도해봤는데, 결과가 꽤 괜찮았습니다.

기자 게임 작업물에 사심을 담은 적이 있나요?

민국 베아트리체 일러스트의 경우, 단장님들이 제 본래 의도를 아주 잘 파악하셔서 신기했습니다. 일부러 눈매를 몽롱한 느낌으로 그렸고, 눈빛과 피부톤 또한 묘하면서도 약간은 야시시한 매력을 담고 싶었거든요. 베아트리체의 복장 등의 디테일에도 그런 의도가 담겨있었습니다. 사실 그림이라는 게 사람들이 어떻게 해석하기에 따라 다르게 보이는 법인데, 단장님들이 제 의도를 그대로 파악해주실 때 쾌감이 들곤 합니다.

고맨 만화를 그릴 때 이런저런 마이너한 패러디를 자주 넣는 편인데, 단장님들이 패러디를 알아봐주시고 즐겨주실 때 저 또한 즐겁습니다. 일반적이지 않은 패러디나, 아주 살짝 첨가한 패러디인데도 하나하나 알아봐주시는 분들이 계셔서 문화적 공감대를 느끼곤 해요.

002 글썄요... 특별히 사심을 담은 적은 없습니다.

민국 이 사람은 감정이 없어.

고맨 사람이 아니라 기계인가봐요...

002 사심은 커녕 노력을 한다는 사실 자체도 의식하지 않았습니. 항상 당장의 일이 급해서 잡념 없이 무아지경으로 그렸어요...

로벨 어떻게 아티스트의 길을 걷게 되었나요?

002 다들 비슷하지 않을까요? 그냥... 정신차려보니 이렇게 되어있었습니다.

민국 이 사람 아까부터 인터뷰에 대한 의지가 없는 것 같아! 002님, 솔직히 집에 가고 싶으시죠?

002 보통 그림을 그리다보면 이렇게 되어있지 않나요...? 딱히 특별하게 뭐... 특별히 힘들었던 점도 없고...

고맨 이분 왜 이렇게 기복이 없어! 이 드라마 돈 주고 사야 했다면 기획사 찾아갔을 거예요. 아무튼 저는-

002 아니 다들 그런 거 아니에요? 좋아하는 거 따라 그리다가 정신차리니 이렇게 되고 그런 거잖아요?

고맨 왜 남 답변하는 걸 막아요! 이제 제가 아티스트가 되었던 데는 특별한 이유가 있습니다, 라고 말하면 이상한 사람이 되는 것 마냥...

002 아니, 다른 사람들이 안 그럴리가 없어! 립 서비스 하지 말아요! 누가 태어나자마자 “난 아티스트가 되어야겠다” 하겠어요?!

민국 그럼 002님이 이렇게 답변하셨으니, 제가 멋있게 말해서 002님을 죽여버리겠... 에hem. 아무튼 저는 초등학교 때 파이널 판타지 7이라는 게임을 처음 접하게 되었는데, 너무 재미있어서 게임 개발에 관해 알아보기 시작했습니다. 중학교 1,2학년 때부터는 본격적으로 3D 애니메이션을 해보겠다고 다짐했구요. 성인이 되고난 후 3D하청업체 회사에 들어가서 영상 제작 작업 일을 시작했다가, 20대 중후반 즈음에 창의적으로 개발하는 일을 해보고 싶어 2D 일러스트 작업을 시작했습니다. 그때부터 지금까지 약 10년 간 일러스트를 그리고 있네요.

고맨 그림을 시작한 계기가 단순하게 “좋아하는 게임 캐릭터를 그리고 싶어!”였기 때문에, 그림 그리는 것을 업으로 택한 것이 처음엔 그다지 현실감이 들지 않았습니다. 대학을 다니며 취미처럼 그림을 그리고 있었는데, 회사에서 홍보만화를 그려보자는 제안을 받았었어요. 제가 그린 그림으로 월급을 받았을 때야 비로소 ‘아, 내가 전문적인 아티스트구나’ 하고 생각했습니다.

002 이것 봐요. 결국 두 분 다 제 말을 길게 늘어뜨려 말씀하신 것 뿐이잖아요!

기자 고맨님, 002님의 경우 유저 커뮤니티에서 활동하시다 크퀘 팀에 합류하셨는데, 입사 후 크퀘에 대한 생각과 생활 패턴이 어떻게 변했는지 궁금합니다.

002 입사 전엔 무엇보다, ‘이 게임 업데이트 참 겁나게 느리네...’하고 생각했었습니다.

고맨 저는 입사 전엔 업데이트 속도가 불만이라기보다는, 왜 업데이트 여부를 안 알려주는가에 대해 불만이 많은 유저였습니다. 업데이트나 이벤트 일정이 제대로 공지되지 않아, 게임에 들어갔는데 점점 공지가 걸린 걸 보고 황당해하는 일이 많았어요. 공지사항은 하루 전이라도 인게임에 올려달라는 문의랑, 스파이로 성별에 대한 질문을 정말 많이 남긴 블랙 컨슈머기도 했구요 (웃음). 입사 후에는 회사의 이런저런 사정을 다 알게 되었지만, 지금도 아쉬운 부분을 개선해달라고 많이 건의드리고 있습니다.

로벨 단장님들의 피드백을 보고 계실 것 같은데, 어떤 것이 기억에 남으시나요?

민국 아무래도 일러스트의 ‘턱’에 대한 단장님들의 지적이 기억에 남습니다. 지금은 턱이 뾰족하지 않도록 화풍을 개선했습니다. 옛날 시구르나의 턱은 낚시바늘같아서 매그너스도 낚을 수 있을 것 같네요. 예전에 매체 인터뷰에서 작품에 대해 이야기했을 때, “버섯을 썰 정도로 턱이 뾰족하다”고 기사가 나갔던 것을 이자리를 빌어 정정하고 싶습니다. “보석을 썰 수 있을 정도로 뾰족하다”였는데 기자님이 잘못 들으셨던 것 같아요.



고맨 온라인 커뮤니티는 항상 실시간으로 모니터링 하고 있기 때문에, 특별히 기억에 남는 분을 손에 꼽기 어렵습니다. 제가 한 것에 비해 넘치는 애정을 주셔서

항상 감사하고 있습니다.

002 저는 단장님들께 공개하기 어려운 컨셉 작업을 많이 하기 때문에, 단장님들께 피드백을 듣는 경우가 많습니다.

고맨 002님은 커뮤니티에서 활발하게 활동하신 유저이셨기 때문에, 단장님들이 일러스트보다는 002님의 입사 여부에 더 관심이 많으셨었습니다. 이미 눈치를 채셨겠지만, 정식으로 입사하신 게 맞습니다. 피드백을 듣는 경우가 적다고 하셨지만, 여름, 탐험, 마나카르 일러스트의 반응이 좋았고, [헬메이드 비비안] 등 컨셉 잡아주신 코스튬의 반응 또한 좋았다고 생각합니다.

기자 앞으로 크웨에 추가되었으면 하는 것은?

민국 정말로 ‘못생긴’ 캐릭터를 그려보고 싶습니다. 데메테르 일러스트가 못생겼다는 단장님들의 의견을 많이 보았는데, 데메테르는 못생기지 않습니다! 예쁘기 보다는 생명감 넘치는 아이같은 귀여움을 담으려고 노력했어요.

고맨 게임 시스템적으로는 NPC와 보스 일러스트가 도감에 추가되었으면 좋겠습니다. 이 외에는 정말 완벽하고 재미있는 콘텐츠를 구상했지만... 지면이 모자라 생략해야 될 것 같네요.

002 미니 시나리오나 던전을 많이 만들어서, 다양한 배경 필드 컨셉 아트를 그려보고 싶습니다. 단조로운 구성에서 벗어나 고전 횡스크롤 게임스러운 다양한 연출을 꼭 넣어보고 싶고요. 스토리적으로 풀어낼 수 있는 범위 내에서, 아트 부분을 맡아 다양한 연출 요소를 많이 추가하고 싶습니다.

로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한마디 부탁드립니다.

민국 2년 간 함께 해주신 단장님들, 앞으로도 크웨 많이 사랑해주시구요.... 지금까지 사랑해주셔서 감사합니다. 앞으로의 포부는... 크옥... 두 분 먼저 해보세요. 참고해야겠다. 아아니다, 멋있는 말 생각났어요. 저 같은 경우에는 솔직히 게임 덕을 많이 본 일러스트레이터라고 생각하는데, 앞으로도 단장님들의 사랑에 보답드릴 수 있도록, 저희 크루세이더 퀘스트의 용사들을 최대한 많이, 좋은 퀄리티의 아트로 선보이도록 하겠습니다. 크으, 마치 유명 연예인 인터뷰처럼 말하지 않았나요?

고맨 아마이 기념북이 나가는 시점까지 새로운 작업으로 단장님들을 찾아뵙는 일이 없을 듯한데, 내년부터는 좀 더 많은 것을 선보일 수 있도록 분발하겠습니다. 기대해주세요.

002 단장님들께 어떤 말을 드려야될지, 머릿속이 하얏네요. (웃음) 말보다 그림으로 보여드리도록 노력하겠습니다.



3D

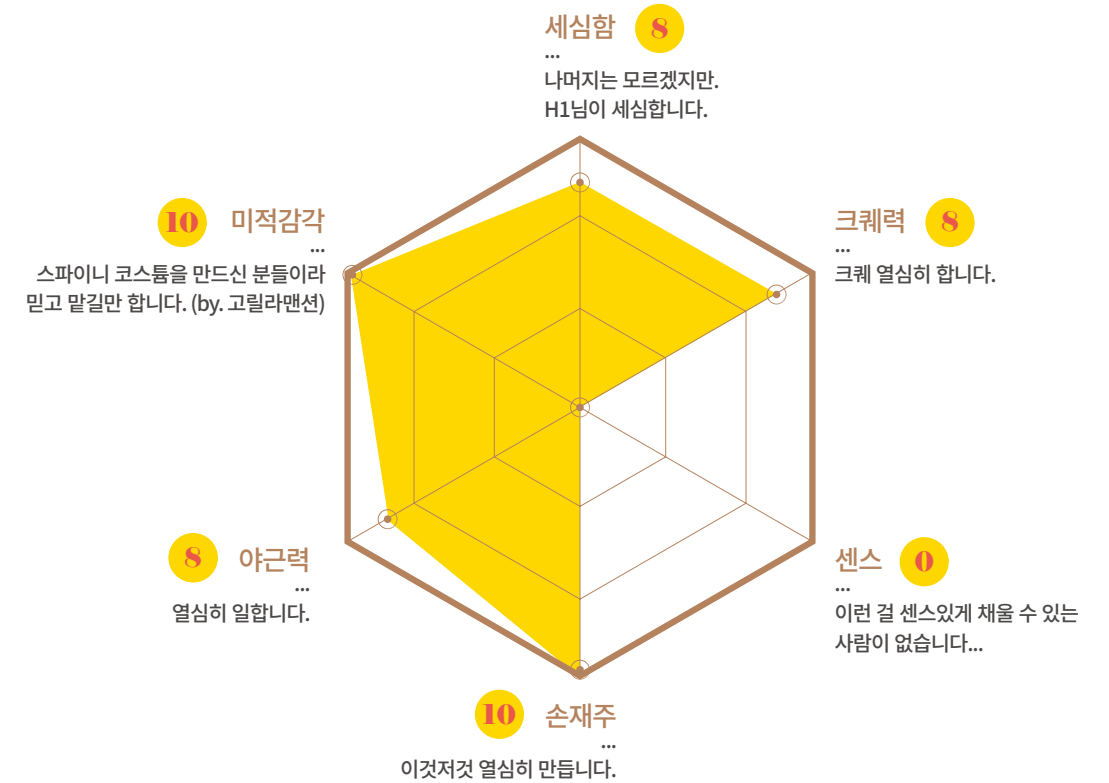
3D 아티스트
TECHNICAL ARTIST

CLASS | 자연스러운 모션과 타격감을 마스터한 팔라딘

LIFE | ♥♥♥♥♥♥

SKILL | 애니메이션 제작 및 이펙트 겸 컷신 제작

PASSIVE | 움직이는 모든 것 감상하기



역할과 업무

- ✦ 3dsmax를 사용하여 용사 몬스터 등 애니메이션을 제작
- ✦ 3dsmax와 기타 이펙트 툴을 사용하여 만든 소스로 unity3d에서 스킬 UI 등 이펙트 제작
- ✦ 컷신 연출 제작
- ✦ 아트 에셋 관리

기자 안녕하세요, 단장님들께 자기소개 부탁드립니다 3D아트 파트의 업무도 소개해주세요.

Y 안녕하세요, 저희는 크퀘팀 3D아트 파트입니다. <크루세이더 퀘스트>의 애니메이션과 이펙트, 컷씬을 제작하고, 아트 에셋도 관리합니다. 저는 3D아트의 리드를 맡고 있는 TA 겸 이펙터 Y입니다. 이펙트와 컷씬 제작 외에도, 아트와 관련하여 발생하는 기술적인 이슈를 해결하는 업무를 맡고 있습니다.

H1 안녕하세요. 애니메이터 **H1**입니다. 각종 애니메이션을 작업합니다.

H2 열심히 일하는 **H2**입니다

H3 풀-플레이트를 좋아하는 애니메이터 **H3**입니다.

로벨 <크루세이더 퀘스트>는 도트 아트를 3D 틀에 얹어 제작한 게임입니다. 이 방식의 장단점을 단장님들께 설명해주세요.

Y 도트 아트의 아기자기한 감성과 재미있는 표현 방식이 <크루세이더 퀘스트>의 매력이라고 생각합니다. 3D처럼 배경과 캐릭터의 디테일을 묘사할 수 없다보니 오히려 단장님들의 상상력을 자극하는 부분도 있다고 생각해요. 3D게임보다 제작 비용이 적게 들고 제작 속도가 빠르다는 것도 현실적인 장점입니다. 단점은 3D로 게임을 제작할 땐 현실을 그대로 묘사하면 되는데, 픽셀 그래픽으로 게임을 만들 땐 생략해야하는 것이 많다는 것입니다. 구조와 표현 방식이 단순하다보니 사람의 뼈가 움직이는 것을 그대로 살리기 어렵고, 생략한 관절이 많다 보니 움직임의 표현에 한계가 있습니다. 이런 제약이 있기 때문에 표현하기 어려운 거라 생각한 동작이나 화면 연출을 어떻게든 구현했을 때 큰 쾌감을 느낍니다.

H1 저는 오히려 3D보다 쉽게 배울 수 있어서 애니메이션을 만들기 좋았습니다. 3D 애니메이션은 정석화된 면도 있는데, <크루세이더 퀘스트>의 애니메이션을 만들 땐 상상력을 발휘할 수 있거든요. 반면에 작업자마다 표현 방식이 달라서, 만드는 사람에 따라 디테일에 차이가 생기는 것은 단점이라고 생각합니다. 예를 들어 다리의 움직임을 표현할 때, 어떤 분은 다리를 몸에서 떨어뜨리지 않기 위해 크기를 조절하고, 저는 약간 여백이 생겨도 상상력이 커버해줄 거라고 생각하며 작업하거든요. 몸을 구부리지 못하니까 어디까지 관절로 설정할 지, 관절의 움직임을 어떻게 표현할 지 각자 나름의 기준을 가지고 있습니다. 인간형 캐릭터의 관절 위치는 어느 정도

공감대가 있는데 몬스터의 파츠는 많기도 하고 어디가 손이고 허벅지인지 알기 어려워서, 재조립할 때 도트 아티스트분들께 도움을 요청합니다. 어쨌든 사람마다 차이가 있을 뿐, 픽셀 그래픽으로도 모든 표현이 가능하다고 생각합니다.

H2 장점은 도트가 귀엽다는 것입니다! 단점은 Y님의 말씀처럼 표현의 제약이 있다는 것인데요, 3D의 경우 뒷모습, 옆모습, 측면이 모두 구현되어있는데 <크루세이더 퀘스트>의 도트 아트는 정면만 표현할 수 있어 제약이 많습니다. 좌우로 돌게 만들고 싶어도 망토 같은 악세사리가 문제가 되구요. 그래서 회전 애니메이션 표현이 어렵습니다. 이번에 새로운 콜라보레이션을 진행하면서 ‘뒷모습’을 처음 시도했는데, 단장님들이 눈치 채실지 궁금해지네요.

H3 3D보다 작업 비용이 적은 것은 확실한 장점입니다. 3D로 작업할 땐 모델링에 시간이 걸리고, 애니메이션을 넣는데 추가 시간이 필요하거든요. 이와 비교하면, 저희는 종이를 찢어서 다시 조립하는 방식으로 작업하기 때문에 시간이 적게 걸립니다. 3D 작업할 때 특히 ‘리깅’이라는 작업이 오래 걸리는데, 이 작업이 적어서 좋습니다. 단점은 앞에서도 말씀하신 ‘표현의 제약’입니다. 칼을 세로로 휘두르는 것을 3D로는 쉽게 표현할 수 있는데 저희 게임에서는 느낌을 살리기 어렵습니다. 무섭고 사나운 캐릭터를 만들고 싶어도 기본적으로 도트 캐릭터 디자인이 귀엽다보니, 뭘 해도 귀여워보이는 단점도 있구요.

기자 작업할 때 어떤 것에 가장 신경을 쓰시나요?

H1 눈으로 볼 때 자연스럽게 만드는 걸 제일 중요하게 생각합니다. 어색함이 없도록...

H3 저는 모션의 타이밍이 중요하다고 생각합니다. 타격감부터 시작해서 점프까지 맛깔나게 만들고 싶어요. 현실에서 점프하면 등속으로 움직이지만, 애니메이션에서의 점프는 공중에서 살짝 멈춘 후 땅에 닿을 때 확실한 반동을 넣어줘야 느낌이 살거든요. 타이밍에 맞춰 어떤 연출을 넣느냐에 따라 애니메이션이 주는 느낌이, 정말 엄청나게 달라집니다!!

Y 작업물의 컨셉이나 개성은 기획자들의 의도에 맞추는 편이라, 저는 그 외의 것들, 즉 애니메이션의 자연스러움과 타격감, 타이밍과 멋을 중요하게 생각합니다. 복싱을 배운 이유도 자연스러운 타격을 관찰하기 위해서였어요. H2님도 어서 같이 배우셔야 할 텐데... 주먹으로 공격할 땐

손만 움직이는 게 아니라, 코어에서 나오는 체중을 실어야 합니다. 기억하세요.

H2 저는 귀여움을 중요하게 생각합니다. 성능이 좋지 않아도 귀여우면 용서할 수 있어요. 예를 들어 [노엘]의 스탯이 정말정말 낮다해도, 귀엽기 때문에 [노엘]을 뽑을 겁니다.

로벨 작업에 대한 영감은 어디서 얻는 편이신가요?

Y 일단 구글 검색을 합니다. 세이프 모드를 끄는 것은 필수이지요. 에헴, 농담이구요, 여하튼 키워드에 따른 연관 검색 결과를 보면서 브레인스토밍을 합니다. 콘솔 게임도 많이 참고합니다. 작업에 들어가기 전에 기획자분들께 레퍼런스 삼을만한 게임이 있는 지 여쭙볼 때도 많습니다.

H2 저도 이미지와 동영상 사이트를 검색할 때가 많고, 틈틈이 모아둔 자료를 참고합니다.

Y 저, 저도 모아놓는 자료가 없는 것은 아닙니다.

H1 다른 아티스트들이 동영상 사이트에 올려놓은 포트폴리오를 많이 봅니다. 그리고 몸의 움직임을 표현해야할 땐, 직접 움직이면서 작업하는 경우가 많습니다.

H2 저도 같은 의미에서 모션 캡처 툴을 사용해보고 싶습니다. 언젠가 회사에 하나 들여왔으면 좋겠어요.

Y 그런데 다른분들의 포트폴리오가 실무에 도움이 되나요?

H3 작업한 결과물 중에 자신있는 것만 포트폴리오로 올릴 때가 많아서, 의외로 도움이 되더라구요. 3D로 작업했을 땐 다른 사람들의 포트폴리오나 작업물, 혹은 제가 직접 녹화한 게임 영상을 많이 참고했었습니다. 하지만 <크루세이더 퀘스트>팀에 합류하면서, 잘 만든 ‘스틱맨’ 영상에 관심을 갖게 되었습니다. 저희와 기본적인 표현 방식이 동일하기 때문에 참고할 부분이 있어요. 그리고 저도 무기의 애니메이션을 제작할 때는 막대기나 봉을 휘두르며 움직임을 관찰하는 것을 좋아합니다. 레퍼런스를 참고할 때보다 직접 움직여보는 것이 도움될 때가 더 많거든요.

기자 3D아티스트의 길을 걷게 되신 이유가 궁금합니다.

Y 저는 진로를 빨리 결정한 편입니다. <RPG메이커>라는 게임 제작 툴이 있는데, 초등학교 5학년 때 PC통신으로 활동하다가 게임 만드는 팀을 꾸렸습니다. 친구 한 명이랑 주말마다 게임을 만들었고, 게임 만드는 게 마냥 좋았어요. 당시 3D가 미개척 영역이었음에도 앞으로의 가능성을 내다보고 3D아트를 공부했고, 결국

게임업계에 들어오게 되었습니다. 제가 공부하던 시절엔 학교보다는 학원에서 실무자의 강의를 듣는 것이 도움이 되었습니다.

H1 저도 어릴 때부터 그림 그리는 걸 좋아해서, 맨날 공책에 낙서하고 그림을 그렸습니다. 초등학교 때 <스타크래프트>를 했는데, 공책에 제가 상상한 새로운 종족을 그리며 놀았어요. 쫓병부터 탱크까지 디테일하게요. 그러다 중학교 때 <워크래프트 3>가 나왔는데, 유즈맵으로 이것저것 만들며 놀았습니다. 워크3 유즈맵 만드는 커뮤니티에서 스태프 활동도 했었어요. 한 3년 정도 폭 빠져있었습니다. 그러다 게임 업계에 가고 싶어져서 ‘게임 그래픽과’로 진학했습니다. 처음엔 제가 생각한 게임을 만들고 싶어서 기획자를 하고 싶었는데, 기획자의 실무엔 아트적인 요소가 적어서 기대와 다르다고 생각했습니다. 그래서 원화가로 진로를 잡을까 고민했는데, 대학 오기 전까지는 ‘학교에서 제일 그림 잘그리는 사람’이었다가 대학에 와보니 그림 잘그리는 사람 천지여서, 그림만으로는 안되겠다 싶었어요. 그뒤 3D모델링을 할까 고민하다가 우연한 계기로 애니메이터의 길을 걷게 되었습니다.

H2 유치원에 다닐 때, 아버지를 따라 PC방에 가서 <리니자>를 했었습니다. 아버지께서 저를 인간 매크로로 활용하셨지요. 그 때는 게임 캐릭터가 움직이는 게 신기하고 재미있으니까 마냥 재미있었습니다. 초등학교생이 되어 아버지께 “저 장래에 뭐 할까요?”라고 여쭙보니까, 아버지께서 “글쎄... 너는 공부는 그냥 그렇고, 그림을 잘 그리니까 그림 그릴래?”하셔서 진로를 미술쪽으로 결정했습니다. 고등학교 2학년때까지는 원화 그리는 것을 공부했는데, 잘 그리는 사람이 너무 많았어요. 3학년이 되자 취업이 걱정되어 영상 공부를 시작했습니다. 2D 애니메이션을 하기엔 한국 환경이 좋지 않아서, 애니메이션 학원에 들어가 3D아트를 공부했어요. 고등학교 졸업하고 바로 일을 시작하여 다른 회사에 2년 있다가 로드컴플릿에 합류했습니다. 지금도 그림은 취미로 그리고 있습니다.

Y 모바일 게임 업계까지 커지면서, 3D아티스트를 구하는 곳이 많아진 것 같습니다. 좋은 분들이 팀에 합류하셔서 행운이라고 생각합니다.

H3 저는 어릴 때부터 <삼국지>를 좋아해서 <진삼국무쌍>이라는 게임을 즐겨했습니다. 이 때 부터 ‘무기 휘두르는 모션’을 만들고 싶다고 생각했어요. 고등학교 2학년 때 게임 애니메이터가 천직이겠다 싶어 학원에 등록했고, 운 좋게 게임 회사에 입사하게 되었습니다.

로벨 크레팀의 개발 비화가 있나요? 단장님들께 들려주시길 부탁드립니다.

Y 성민 팀장님과 중학교 시절부터 친구인데, 팀장님이 같이 체중 감량하기로 약속해놓고 맨날 술자리에 가더라구요. 혼자 마시면 모르겠는데 저까지 붙잡아 두고 집에 못 가게 하고...저는 아무 것도 안 먹었는데 1/N으로 돈 내게 하고, 밤 늦게 저희 집에 찾아와서 토하고 치우지 않고 도망가고... 정말 너무하십니다. 단장님들, 이것이 갯성민의 실체입니다. 속지마세요. 그리고 옛날에 개발진 크레딧 롤을 만들었는데, ABCD순으로 만들어 아트(Art)가 가장 먼저 나오게 만들었습니다. 나중에 사장님이 오셔서 “왜 제가 마지막에 나오나요?”하셔서 ABCD순이라고 돌려댔었습니다.

한 가지 더 말씀드릴게요. 7번째 에피소드 [성도]를 출시 하면서, 로딩 화면에 [레온]이 들어간 것을 단장님들도 알고 계실겁니다. 원래 그냥 일러스트만 넣으려 했는데, 크레 개발팀 리드 워크샵에서 성민님이 “민국님, 그 일러스트 망토 움직이면 멋있을 것 같은데요?”하셔서 제가 “민국님이 레이어만 나눠주시면 할 수 있을 것 같아요. 하는 김에 입김도 나오게 만들까요?”라며 움직이게 만들자는 이야기가 나왔습니다. 워크샵에서 돌아와 바로 작업에 들어갔고, 이전보다 멋진 연출을 단장님들께 보여드릴 수 있었어요.

H2 제가 [노엘], [볼프강], [카구아], [이츠위]가 포함된 18차 용사의 이펙트를 작업했는데, 용사를 출시하고 황금 계약서를 구입하다가 [노엘], [볼프강], 그리고 브리짓 포인트 2800점을 얻었습니다. 브리짓 포인트로 [카구아]와 [이츠위] 중 누굴 뽑을까 고민하다가 [카구아]를 선택했었지요. 오늘 아침에 10연속 황금계약서를 구입했는데 [이츠위]가 나와서 무척 기쁩니다.

H1 용사를 제작할 때, 용사들의 팔다리가 짧아 콘텐츠 기획자분들이 요구하는 동작이 잘 나올까 싶을 때가 있습니다. 그런데 작업하다보면 또 어떻게든 표현이 되더라구요. 이번에 처음 용사 애니메이션을 작업해 봤는데, 모바일에서도 제가 표현하고자 했던 동작의 느낌을 잘 전달할 수 있을 지 궁금합니다.

H3 저도 콜라보 용사를 제작할 때, 원작 스킬을 표현하지 못할까봐 걱정하다가 재현에 성공했을 때 “이게 되는구나!” 싶습니다. 콜라보 용사 표현을 위해 ‘뒷모습’을 넣어봤는데, 일반 공격에서 회전을 넣을 수 있어 보기 좋더라구요. 기존의 크레 용사에는 백팩(후면 악세사리)이 있는 경우가 많아, 회전을 넣기 힘듭니다. 그래서 앞으로 새로

제작할 오리지널 용사에 ‘회전 공격’을 넣어 연출해보고 싶습니다. 콘텐츠 기획팀에서도 뒷모습 연출을 보고 “시즌 2는 이거군요!”라고 하셨어요. 아마 앞으로 용사를 디자인하실 때 활용하실 거라고 생각합니다.

Y 처음으로 [용사 이야기]를 제작했을 때도 생각합니다. 이런 콘텐츠가 들어간다는 것을 출시 일주일 전에야 들었습니다. 처음 공개하다보니 한 번에 30개를 만들어야 했는데, 만들 시간이 부족해서 처음엔 “못 만들겠습니다.”라고 했어요. 결국 하게되었지만... 일주일 동안 새벽까지 작업해서 30개를 다 만들었을 땐 정말 뿌듯했습니다. 이 때는 상상력이 문제가 아니라 노동으로 모든 것을 해결한 것 같아요. 근데 이게 가능하다는 것을 (팀장님께) 보여주면 안될 것 같기도 합니다.

H2 저도 한창 철야할 때 회사에서 밤새는 노하우를 쌓았더니, 회사에서 자는 게 편해졌습니다. 요즘은 월요일을 극복하려고 일요일에 출근해서 금요일에 퇴근하고 있어요. 일요일에 판교에 와서 영화관에서 영화를 한 편 보고, 회사 수면실에서 꿀잠을 잔 뒤 개운하게 월요일에 출근합니다. 고릴라맨션님이 어제 본 영화를 또 보자고 해서, 한 번 더 본적도 있어요. 제게 꿈이 있다면, 회사에 드럼 세탁기를 놓는 것입니다. 옷장은 서랍이 있으니깐 필요 없는데, 세탁기가 없어서 주말에 집에 다녀와야하는 것이 귀찮습니다.

Y 듣고 보니 회사에 세탁기가 있으면 참 좋을 것 같습니다.



▲ 멋있고 화려한 [엑스칼리버]의 모션. 모션이 길면 성능에 악영향을 줄 수 있지만, 애니메이터의 입장에서 작업하는 재미가 있다.

기자 웬지 남몰래 작업물에 사심을 담아 표현한 적도 있을 것 같은데요...

H1 처음에는 별 생각이 없다가도, 한 동작이 개성있게 잘 표현되면 다른 동작에서도 이를 살리고 싶어집니다. 퀄리티에 욕심을 낼 때가 있어, 사심이라고 한다면 사심입니다.

Y 없습니다. 예전에 3D 게임을 제작할 땐 캐릭터 발바닥에 몰래 제 이름을 새겼는데, <크루세이더 퀘스트>용사에는 점 하나만 추가해도 바로 티가 나니까요. 사심을 담고 싶어도, 담을 곳이 없습니다.

H3 저는 팀에 합류한 지 얼마 되지 않아서, 아직은 없습니다. 아쉽네요...

H2 저는 정말 없습니다. 정말정말정말요.

로벨 앞으로 어떤 것을 개선하거나 추가하고 싶으신가요?

H2 최근 일러스트가 움직이는 게임이 많이 출시되고 있습니다. 저도 <크루세이더 퀘스트>의 일러스트를 움직이게 만들어보고 싶어요. 일러스트를 새로 추가할 때마다 일일이 작업해야하니 힘들겠지만, 단장님들이 [에피소드 7의 로딩화면]을 좋아해주시는 것을 보고 “기회가 되면 해봐야지!”하는 마음이 들었습니다. 그러다 언젠가 <크루세이더 퀘스트 비주얼 노벨>을 만드는 것이 개인적인 목표입니다.

H3 기회가 된다면, 3D 그래픽의 <크루세이더 퀘스트>를 제작하고 싶습니다. <크루세이더 퀘스트-히어로즈> 같은 이름으로 3D 액션 게임을 만들어보고 싶어요.

Y 지금까지 만든 컷씬은 모두 ‘지상’을 배경으로 제작하였습니다. 앞으로는 ‘수중’이나 ‘비행선’등 특이한 배경의 컷씬도 제작하고 싶어요.



▲ 3D 아트 팀에서 제작한 다양한 컷씬. 물 속을 헤엄치거나 하늘을 나는 용사들의 모습이 기대된다.

기자 기억에 남는 단장님이 계신가요?

H2 단장님들이 컷씬의 오류를 잘 찾으셔서 놀랐습니다. [도로시]의 고양이가 갑자기 사라졌다던지, 특정 용사의 백팩 위치가 이상하다던지... 예리한 분들...

Y 커뮤니티에서 단장님들의 반응을 보면 대체로 기분이 좋습니다. [용사 이야기] 작업이 엄청 힘들었는데,

단장님들이 좋아해주셔서 즐거웠어요. 스킬 이펙트가 멋있다는 반응을 보면 하루 종일 기분이 좋구요. 단장님들의 반응을 보는 즐거움에 업데이트 준비를 열심히 합니다.

H2 저도 단장님들이 “예쁘고 재미있고 귀엽다!”하면 기쁘데, “성능이 좋지 않다”며 욕하실 땐 왠지 슬픔니다. 그래도 용사의 외형이나 시각적인 효과에 대해선 대체로 호평해주셔서 기쁩니다. 최근 움직이는 이미지를 활용하시는 분이 많아서, 이펙트의 퀄리티를 알아보시는 분이 많습니다. 저도 주변 사람들에게 <크루세이더 퀘스트> 영업할 때, 멋진 이펙트를 GIF로 만들어 공유하거든요. 이게 효과가 좋긴 한데, 너무 심하게 홍보했더니 차단하는 친구도 있더라구요...

H1 저도 <크루세이더 퀘스트> 공략 사이트나 커뮤니티를 자주 모니터링하는데, 모션이 느리다는 이유로 저평가된 용사를 보면 슬퍼집니다. 모션 애니메이션은 정말 예쁘데, 모션이 길면 용사 성능이 저하될 때가 있어 아쉽습니다. 대표적인 예가 용사 레온의 초월무기 [엑스칼리버]입니다. 모션을 화려하게 만든 것이 오히려 성능을 낮춘 모순을 보여주고 있죠. 애니메이터 입장에서는 모션이 길어야 작업도 재미있고 결과물을 멋있게 표현할 수 있는데, 이게 단장님들께 저평가의 이유가 되니까요. 시각적인 퀄리티와 기능적인 퀄리티의 균형을 맞추는 것이 어렵습니다.

로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

H3 앞으로도 용사들을 귀엽게 만들겠습니다. 그리고 가능한 한 모션을 짧게 잘 잡겠습니다. 듀라한이 날아 오를 수 있게 같이 기원해주세요.

H1 맛있는 모션을 많이 만들겠습니다. 모션이 조금 길게 느껴지신다면 제 작업물일 거예요.

Y 열심히 하겠습니다. TA로서 최적화에도 책임을 느끼고 있기 때문에, 앞으로 더 많이 신경써서 작업하겠습니다.

H2 까마귀는 언젠가 강해질 겁니다. 까마귀를 키우세요, 까뽀는 분명히 옵니다, 여러분!... ㅎㅎ, 아무튼 앞으로도 열심히, 활기차게 작업하도록 노력하겠습니다. 회사에서 자는 것을 좀 더 즐기겠습니다. 완전히 제 집처럼요! 제 자리에 구멍을 하나 만들어주신다면 아래층 수면실로 붕을 타고 이동하고 싶습니다. 밧줄을 내려도 되구요. 지금 자리 바로 아래에 침대가 있으면 최고의 환경일 것 같습니다! 아, 아무튼, 열심히 하겠습니다. 감사합니다.



CLIENT

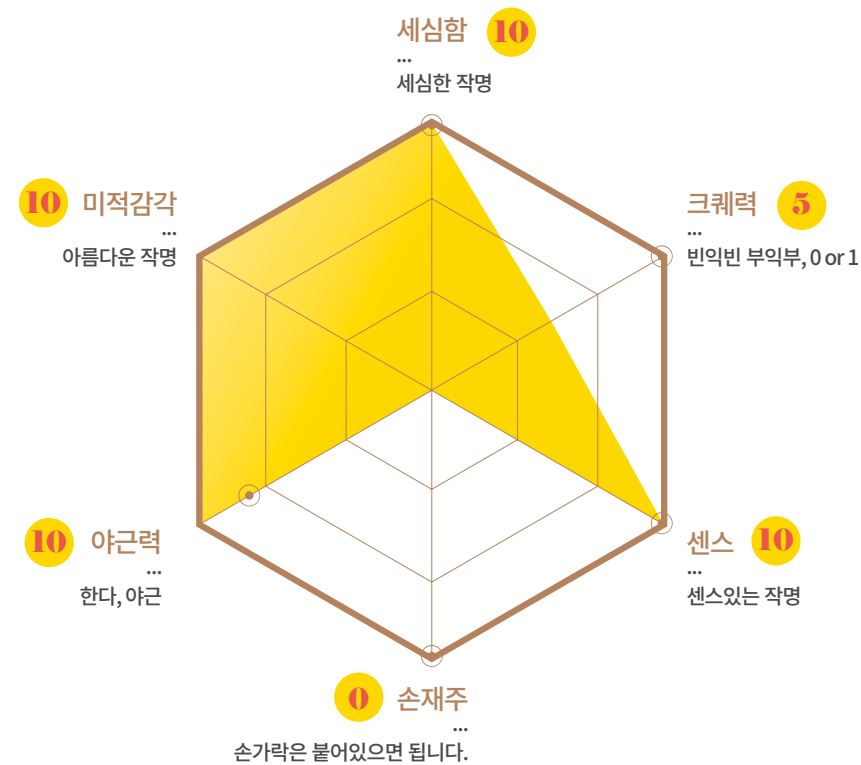
클라이언트 엔지니어 CLIENT ENGINEER

CLASS | 버그를 저격하는 아처

LIFE |

SKILL | 코딩

PASSIVE | 디버깅



역할과 업무

- 눈에 보이는 게임 요소들을 코딩으로 구현
- 신기능 개발, 앱 최적화, 버그 수정
- 회식에서 고기를 먹음

기자 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

K 안녕하세요. 천재 개발자 **K**입니다. 이 버그는 제가 집도하겠습니다.

H 크랙 팀에서 전투 시스템 개발을 맡았다가, 현재로선 신작 로그라이크 팀에서 개발을 하고 있는 개발자 **H**입니다.

C 안녕하세요, 인터뷰 끝나면 훈련소에 갈 예정인 **C**입니다.

I 유저님들 덕분에 개발이 너무 행복합니다. 감사합니다. 개발자 **I**입니다.

E 감성 면에서는 어째 I님에게 밀린 기분이지만, 클라이언트의 감성과 버그를 담당하고 있는 개발자 **E**입니다, S1님과 함께 크랙력을 올리고 있습니다.

Y 안녕하세요. 버그 없는 크랙을 꿈꾸는 개발자 **Y**입니다.

J1 안녕하세요. 중국 AOS를 담당하고있는 개발자 **J1**입니다.

J2 천재 개발자 K님 옆자리에 앉은, 클라이언트 팀 잔소리 담당 **J2**입니다.

S1 클라이언트 팀 평균 덕력, 크랙력을 책임지는 **S1**입니다.

S2 안녕하세요, 달타냥 없는 초보 단장 **S2**입니다.

로렐 ‘클라이언트 엔지니어’라는 직군이 단장님들께 다소 생소할 것 같은데, 어떤 일을 하시는지 알려주세요.

K 개발... 개발을 합니다. 회사에서 개발해요.

J2 그리고 고기를 먹습니다.

기자 혹시 더 구체적으로 말씀해주실 수 없으실까요...?

K 그냥 코딩을 하지요. 구체적으로 말씀해달라고요? 음... 신기능을 개발하고...

S1 최적화를 하죠.

K 네. 게임을 최적화하고... 최적화하고... 최적화하고... 최적화 중입니다.

Y 오류를 수정합니다.

C 기획자 분들이 작성한 기획서를 실제로 구현하는 일을 합니다.

I C님은 입사한 지 얼마나 됐다고 아는 척을 하시나요...

C 제가님보다 입사는 늦게 했지만, 제가님께 이미지 넣는 법 알려드렸잖아요!

K 아무튼 한 마디로 말씀드리자면, 게임 안에서 눈에 보이는 것을 개발합니다.

J2 그에 비해 서버 팀은 눈에 안 보이는 것을 개발하지요.

기자 (당황) 아... 개성있는 분들이 많으네요. 클라이언트 팀만의 독특한 문화가 있으신가요?

E <크루세이더 퀘스트> 개발팀은 업데이트가 끝날 때마다 파트별로 모여서 각각 어떤 것을 잘 했는지, 어떤 것이 아쉬웠는지 이야기를 나누는 ‘포스트모템’ 시간을 갖습니다. 포스트모템이 끝난 후 각 파트는 내용을 문서로 정리해 팀 내에 공유하는데, 이 문서들을 보면 클라이언트 만큼 기괴하고 이상한 파트가 없는 것 같아요. ‘버그를 가장 많이 잡는 사람에게 주는 챔피언 벨트’를 팀 예산으로 사도 되냐고 성민님께 요청드린 파트는 저희 밖에 없었으니깐요.

C 응? 그게 문화예요?

E 그 챔피언 벨트, 사실 제가 받고 싶었거든요... 팀 내에선 [Dooray 슬레이어]라는 별명으로도 불리곤 하니깐요.

K 한 번 정말 만들어볼까 싶어서 알아봤는데, 130만원이나 들어서... 아쉽지만 마음을 접었어요.

J2 이లా 다 E님 올겠어요. 아무튼 문화라면, 일단 (버그를 만들어서) 죄송한 사람들이 많습니다. 모든 말을 “죄송합니다”로 시작하게 되는 것 같네요.

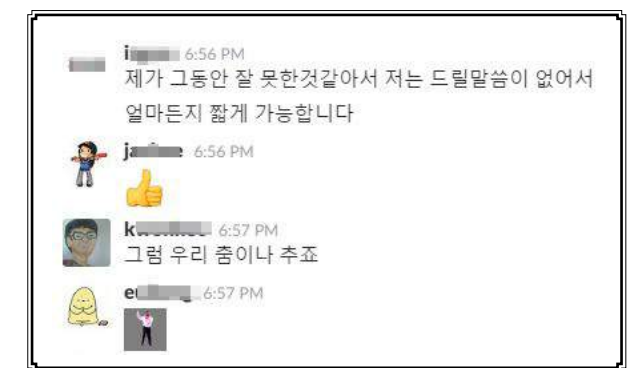
C 그 중 역시 E님이...

E 저, 저만 그런 게 아니예요. 저만 그런 게 아니란 말이란 말이에요...

K 물어보신 기자님께는 죄송하지만, 저희 파트에는 정말 별다른 문화가 없어요. 평범합니다.

C 네, 그냥 평범한 공돌이들의 집합소라고 보시면 됩니다.

K 그나저나 서버 파트 인터뷰 언제 하시나요? 말씀드릴 것이 없어서 인터뷰 내용 보고 참고하고 싶어지네요...



▲ 단결력 좋은 크랙팀 클라이언트 파트



▲ 자연을 사랑하는 크레팀 클라이언트 파트

로벨 (기자님,제가 이 분위기를 수습해볼게요!)개발하실 때 어떤 것을 중요하게 생각하시나요?

S1 첫 번째로 중요한 건 역시 버그가 없는 것, 두 번째는 빠른 것입니다.제 코드는 빠릅니다. 남들과는 다르게, 누구보다 빠르게...

K 잘 만드는 게 중요합니다. 용량을 줄이고, 죄송한 일이 생기지 않게 만들려고 노력하고 있습니다. 단장님들께 너무 자주 죄송했던 것 같아 죄송합니다...

J2 네이밍을 중요하게 생각합니다. 혼자 작업하는 것이 아니기 때문에, 코드의 완성성은 네이밍이라고 볼 수 있죠.

C (설명 본능) 아무래도 다른 사람들이 볼 때 한 눈에 이해할 수 있어야 하니까요.

J2 C님, C님이 제 대변인인가요!

C (당황) 아, 아닙니다. J2님 말씀이 모두 맞아요...

K 저도 변수 이름 짓느라 N사 영어사전과 G사 번역기를 많이 사용합니다.

I 디펜던시(dependency) 없게 만드는 것이 중요하다고 생각합니다.

C (설명 본능) 디펜던시란 코드 사이의 의존성을 의미합니다. 어떤 것을 개발했을 때 디펜던시가 낮을 경우, 다른 곳에 동일한 코드를 적용해도 문제 없이 작동이 됩니다. 예를 들어 결투장 랭킹 구현에 사용된 코드의 디펜던시가 낮으면, 해당 코드를 그대로 수집 이벤트 랭킹 구현에 사용할 수 있습니다.

저는 작업할 때 최대한 기존 구조를 뜯어고치지 않는 선에서 일관성을 유지하려고 노력하는 편입니다. 이게 잘 되려면, 개발하면서 로그를 잘 남겨줘야 합니다. 여러 사람이 함께 개발하기 때문에 주석을 잘 남기고, 개발한 코드가 QA로 넘어가기 전에 자체적으로 최대한 테스트해보고 있습니다.

S2 코드의 간결함과 테스트가 중요하다고 생각합니다. 게임에 적용하기 전에, 자체 테스트를 많이 해야 합니다.

J1 앞에서 다른 분들이 말씀하신 것 모두 다 중요하고 맞는 말이라고 생각합니다. 그 중에서도 저는 J2님이 말씀하신 것처럼 팀원들 간의 협업이 제일 중요하다고 보기 때문에, 제가 작성한 코드에 대해 따로 설명을 드리지 않아도 쉽게 이해할 수 있도록 네이밍을 잘 해야 된다고 생각합니다. 코드를 짤 때 다른 사람들이 읽기 쉽게 만드는 것도 중요하구요.

E 코드를 기능별로 분리하는 것도 중요하다고 생각합니다. 그래야 일정이 빠듯할 때나, 버그를 발견했을 때 작업이 편하거든요. 버그를 다른 분께 대신 수정해달라고

맡기기도 편하고... 에헴. 아무튼 혹시나 해서 잘 분리해 두고 있습니다.

Y 버그 해결사 타이틀에서 도망치기 위한 포석인가요... 저는 오류가 없는 것이 중요합니다. 하지만 버그가 너무 많아서 가슴이 아픕니다.

H 지금은 신작을 개발하고 있기 때문에, 개발 상황의 변화에 유연하게 대처할 수 있는 코드를 짜는 것을 중요하게 생각합니다. 앞서 말씀드린 것처럼, 코드의 디펜던시가 심하면 다른 곳에서 활용하기가 어렵습니다. <크루세이더 퀘스트> 팀에서의 경험이 신작 개발에 많은 도움을 주네요.

기자 그럼 개발하다가 희열을 느끼실 때는 언제인가요?

S1 프레임이 늘어났을 때! 게임의 동작 속도가 빨라졌을 때 희열을 느낍니다.

K 무사히 퇴근할 때 희열을 느낍니다. 그럴 땐 “아, 오늘도 일을 잘 했다~”라고 뿌듯해하며 퇴근합니다. 엔진 업그레이드하기 전까지는 용량 줄이는 것 때문에 많이 스트레스를 받았습니다. 줄이면 또 늘어날 것이기 때문에...

J2 그러고보니 저도 퇴근할 때 희열을 느낍니다.

I 제가 잘못해서 생긴 줄 알았던 버그가, 알고보니 외부 요인으로 인한 것이었을 때 희열을 느낍니다.

C 최근에 말 한마디로 드로우콜을 20줄였던 적이 있습니다. 아, 수정은 S1님이 하셨지만 말을 꺼낸 건 저였습니다.

S1 저는 아무 것도 모릅니다.

C 아무튼 살짝 수정했는데 수정 효과가 클 때 희열을 느낍니다. 최근 90ms짜리 함수를 20ms로 줄였습니다.

I 저, 다시 말씀드리고 싶습니다. 저는 리팩토링해서 구조를 수정할 때 희열을 느낍니다. 다른 사람이 잘못 코딩한 구조를 제가 수정하고, 거기서 버그가 발생하면 제 탓이 아닌겁니다. 얼마 전엔 결과창 리팩토링을 했습니다.

J2 저는 코딩을 오래하다보니, 일일이 희열을 느낄 때는 지난 것 같습니다. 이젠 무덤덤하네요.

J1 중국 마켓 현지화 작업을 담당하다보니, 요즘은 새로운 기능을 개발하는 경우는 거의 없고 버그와 라이브 이슈를 수정할 때가 많습니다. 그 과정에서 오래 묵혀둔 버그나, 아직 발견되지 않은 버그를 찾아내서 고칠 때 희열을 느낍니다. 그리고 정확한 원인이 파악되지 않은 문제가 발생했을 때, 원인을 추측해서 수정했는데

정답이었을 때 희열을 느낍니다. 맞는 확률이 꽤 높은 편입니다.

E QA팀이 등록해준 수많은 버그를 하나씩[해결]상태로 만들 때 희열을 느낍니다. 담당한 기능에서 많은 버그가 발견되면 정말 힘듭니다. <탐험> 출시를 준비할 때 정말 힘들었습니다.

Y 저도 앞의 분들과 비슷하데, 이슈화된 버그 중에 원인이 애매한 경우가 종종 있습니다. 이런 걸 하루 종일 파다보면, 갑자기 “이거구나!”하고 축이 올 때가 있습니다. 그럴 땐 대어를 낚은 것처럼 짜릿합니다. 아, 참고로 낚시 경험은 없습니다.

H 저는 기능 개발을 마치고 “대체 왜 생각한대로 동작 하는 거지?” 할 때가 있습니다. 이런 경우가 생각보다 많아요.

C 맞아요. 코드를 짰는데 버그가 없어서 깜짝 놀랄 때가 있습니다. 하지만 결국에는 버그가 발견되더군요...

로벨 <크루세이더 퀘스트> 개발 과정에서 어려웠던 순간이 있으신가요?

S1 채팅 서버의 개선 작업을 맡았을 때, 테스트가 워낙 어려워서 힘들었습니다. 작업은 손에 꼽을 정도로 정말 힘들었는데, 단장님들께는 잘 보이지 않는 개선 사항이라 속상한 마음이 있네요. 또 새로운 버전의 게임을 업데이트 했을 때, 이슈가 발생해 단장님들이 채팅 서버에서 튕기는 일이 생기면 힘듭니다.

K 지금 이 순간이 항상 제일 힘든 것 같습니다. 저는 언제나 힘들어요. 할 일을 생각하면 마음이 아픕니다.

S1 현실에 만족하시면 안됩니다.

J2 조카뽀들과 일하는 것이 힘듭니다.

I 릴리즈한 게임에서 버그가 발생했을 때 힘듭니다. 이미 라이브 서비스 중인데...

C SKIP버튼으로 [10연속 황금 계약서]와 [10연속 황금 무기상자]의 결과를 한 번에 보여주는 작업을 한 적이 있습니다. 겉보기엔 비슷한 기능이지만 완전히 다른 로직으로 작업을 했어야 했는데, 다른 것을 똑같이 보이게 만드는 것이 힘들었습니다. 이 문제를 해결할 때, 코딩을 몇 시간 동안 멈추고 종이에 끄적이면서 해결 방안을 찾다가, 결국 제가 생각해도 무릎을 탁 칠만한 방법으로 해결해서 뿌듯했어요. 해결하는 과정은 힘들었습니다.

S2 처음 입사했을 때, 사무실의 클라파트 쪽의 자리가 모자라 팀원 분들과 떨어져 있어야 해서 힘들었습니다. 그리고 Unity를 설치하고 실행하려 하는데, 실행이

안되서 정말 힘들었습니다. Unity4를 Unity5로 올리는 와중에 입사했기 때문에, 테스트 환경을 구축하는 것도 힘들었어요. 지금은 괜찮습니다.

J1 이런 인터뷰를 해야할 때 정말 힘듭니다. (웃음) 그리고 처음 입사했을 때도 힘들었습니다. 게임 출시 2개월 전이라는, 무척 정신없는 시기에 합류했거든요. Unity를 처음 사용해보는 거였는데, 회사 내에 아는 사람이 없어 마음 편하게 물어보지 못해 힘들었습니다. UI 최적화를 위해 다같이 반복 작업을 진행했을 때도 정말 힘들었어요.

H 출시하기 전엔 UI 이미지를 화면 통째로 사용했는데, 최적화가 끝난 지금은 스프라이트 슬라이스로 잘라서 사용하고 있습니다.

J1 물론 질문을 하면 K님이 대답을 잘 해주시긴 했는데, 아무래도 바쁜 신 게 눈에도 보이니 처음에는 편하게 물어보기 어려웠습니다. 아무튼 결론은 “힘들었지만, 그래도 물어보니까 잘 가르쳐주셨다.”입니다.

Y 저도 입사 첫날이 힘들었습니다. 첫 출근했는데 카드키가 없어서 건물 안으로 들어가지 못했습니다. 그래서 성민님께 전화 드렸는데, 받질 않으시는 겁니다. 문자 보내고 한참이 지나서 답신이 왔는데, 그제.. 지금 중국에 있으시다고..

E 밤샘 작업 후 회사에서 잘 때, 세탁기가 없어서 정말 힘듭니다. 정기적으로 집에 돌아가서 세탁해야 되니까요.

H 결투장을 제작할 때가 가장 힘들었습니다. PvP 기능을 가장 빠르게 구현할 수 있는 방법을 찾았지만, 구조적으로 어려운 상태였거든요. Unity 개발도 처음인데 구조부터 잡고 만들려니까 힘들었습니다. 그때 제가 잘못 판단했던 것이 지금 다른 분들을 고생시키는 것 같네요. 그리고 퍼블리셔의 출시 기준을 맞추느라 고생했을 때도 힘들었습니다. 그 기준을 통과하고 출시했는데도 버그가 많았으니까, 개발 단계에서 얼마나 버그가 많았을지 상상하실 수 있을 겁니다. 이 때 ‘반투명 버그’라고, 튜토리얼을 진행하면 마을 화면에서 반투명창이 화면을 가려 아무 것도 동작하지 않던 버그가 있을 정도였습니다.

K ‘튜토리얼이 끝났으니 이제 게임 그만하고 쉬세요..’ 하고 말하는 듯한 버그였습니다.

기자 클라이언트에서 발생한 개발 에피소드가 있다면 공유 부탁드립니다.

E 영혼의 요새 10층을 개발했을 때가 생각납니다. 원래 데이터상으로는 영혼의 요새 11층이 존재하지

않았는데, 히든 스테이지를 구현하기 위해 임의로 11층을 넣어 작업을 진행했습니다. 하지만 아주 초기의 영혼의 요새에는 층수가 더 많았다는 사실을 간과했기 때문에, 개편 전의 10층을 클리어했던 유저는 새로 출시한 10층의 솔타르를 이미 클리한 것처럼 인식하는 버그가 있었어요. 다행히도 2D아트팀의 고맏님이 문제를 발견하셔서, 출시하기 전에 수정할 수 있었습니다.

I [탐험] 시스템을 업데이트한 다음 날 아침 미팅 때, 성민님이 업데이트 덕분에 신규 유저가 몇 만명씩 들어오고 있다고 하셔서 다들 신나하는 분위기였습니다. 하지만 그날 온라인 커뮤니티에 로그인 안 된다는 글이 올라와 코드를 살펴보았더니, 제가 코딩을 잘못해서 아무도 게임 등록을 못 하고 있는 문제를 발견하였습니다.

제가 몇 만명의 신규 유저를 막고 있고 있다는 생각에 힘들어서, 정말 회사를 그만둘까, 도망갈까 하는 생각까지 했었어요. 하지만 나중에 알고보니 중국의 Google Play 유저들에게만 해당되는 이슈였습니다. 중국에는 Google Play가 없기 때문에, 사실상 큰 문제가 아니었던 것이죠. 하지만 그 사실을 발견하기 전 마음 고생을 굉장히 심하게 했습니다...

S2 I님과 저는 고등학교 동창인데, 제가 입사한 첫날 I님이 <락 밴드>를 하자고 불러냈습니다. 그렇게 즐겁게 게임을 하다가, I님이 갑자기 한숨을 쉬며 “나, 퇴사해야 될지도 몰라...”라고 우울하게 말하셔서 당황했어요. 제 입사 첫날이었는데!



▲클라이언트 개발자들은 3D애니메이터들의 단골 움짤 소재가 되곤 한다.
(*Dooray: 크퀘 개발팀과 퍼블리셔가 함께 사용하는 버그 트래킹 시스템)

로렐 기억에 남는 유저 피드백이 있으신가요?

H “계약서 50원”이 기억에 남습니다. 출시 전에 소규모 그룹 베타 테스트를 진행했는데, 계약서 한 장에 얼마 정도의 가격이 합당하겠냐는 질문에 테스터분이 “50원”이라고 하셨던 것이 인상적이었습니다. 사실 인상적이라기보다는 마음이 아팠습니다...

E 영혼의 요새 10층 히든 스테이지가 단장님들께 발견되었을 때, VIP개조권을 준다고 호평을 받았던 게 기억에 남습니다. 저는 라이오넬의 히든 코스튬이 멋지다는 생각에 작업을 열심히 했었는데, 단장님들은 코스튬 보다는 VIP개조권에 더 열렬히 반응하시더라구요. 그리고 제가 담당했던 [탐험] 시스템을 처음 출시했을 때, 부정적으로 보시는 단장님들이 많아서 슬펐습니다.

Y 얼마 전에 결투장 티켓 수가 갱신되지 않는 버그가 있었습니다. 겨우 원인을 파악해서 수정했는데, 단장님들의 반응이 잘 안 올라와서 조금은 허무했어요. 커뮤니티 내부에서도 나를 중요하게 거론되었던 문제라, 이를 고친 것에 대해 좋은 평가를 기대했었는데... 슬펐습니다.

C 10가지 정도의 UX 개선 사항을 한 번에 업데이트한 적이 있었습니다. 개발자 편지에 있는 개선 내용이 다 제 작업이었어요. 라이브 서버에 패치가 끝나고 단장님들의 반응을 기대하면서 커뮤니티에 접속했는데, 하필이면 그날 서버 지연 현상이 발생하여 분위기가 안 좋았습니다. 그 간헐적인 지연 현상만 없었으면 정말로 “갓패치”였을 거라는 평을 보면서 마음이 참 아팠습니다.

E [일괄 판매] 기능을 처음 추가했을 때의 단장님들 반응도 기억에 남습니다. “로드컴플릿이 만든 거니까 다른 사람들이 안정성을 검증할 때까지 사용하지 않으실 거다!”라며 기능의 안정성을 의심하는 분들이 계셔서 속상했어요.

C 어째 마음이 아프고 슬펐던 이야기들이 많지만... 그래도 그만큼 단장님들의 의견에 귀를 기울이고 있습니다.

기자 시간과 예산이 허락된다면 어떤 것을 해보고 싶으신가요?

S1 고릴라도 작업할 수 있는 용사&스킬 제작 툴을 만들고 싶어요. 고릴라맨선님 이야기는 아닙니다...아마도.

K 저는 지금처럼 열심히 잘 개발하고 싶습니다.

J2 저는 입사한 지 얼마 안 되서, 아직은 잘 모르겠습니다.

앞으로 열심히 노력하겠습니다.

I 더 좋은 <크루세이더 퀘스트>를 만들고 싶습니다.

자체 엔진으로 개발해보고 싶어요.
C 큰 범위에서 말하자면 구조 개혁, 콕 찝어서 말하자면 재화 통합을 하고 싶습니다. 지금도 완벽한 구조이지만, 게임의 속도를 1%만 더 빠르게 만들고 싶습니다.

S2 인공지능을 만들고 싶습니다. 최근 모바일 게임에 인공지능이 많이 들어가고 있어서, 저희 게임에도 도입해보고 싶어요. 5성 용사로 6성 용사를 이길 수 있을만큼 머리 좋은 AI를 만들어보고 싶습니다. 물론 그럼 단장님들이 너무 힘드실려나요?

J1 저는 딱히 하고 싶은 것은 없습니다. 시키는 것을 잘 하겠습니다.

E 하루에 한 번만 입장할 수 있는, 100일 동안 공략해야 클리어할 수 있는 탐 콘텐츠를 만들어보고 싶습니다. 만렙 하슬라이퍼 단장님들이 계속해서 접속하고 싶어 하실 매력이 있는, 아주 특별한 던전이 있었으면 좋겠어요.

S1 던전 개발을 하고 싶으시다면 E님을 BD(전투 개발) 파트로 보내야겠네요.

K 그만 보내세요...! 저희도 할일 많아요!

J2 로테이션 하면 되죠, 로테이션.

Y 저는 더 안정적인, 버그 없는 <크루세이더 퀘스트>를 만들고 싶습니다.

H 크루세이더 퀘스트 2...? 사실 현재 게임을 구조적으로 크게 고치기 어려운 상태인데, 아예 새로운 구조로 작업해보고 싶은 마음도 있거든요.

I 그래도 거듭된 개편 작업으로 점점 좋아지고 있습니다. 정말이에요.

H 안 그래도 I님이 결과 스크린 수정을 잘 해주셔서 감사하게 생각하고 있습니다.

로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께
한마디 부탁드립니다.

K 버그없는 <크루세이더 퀘스트>를 만들겠습니다.

H 도트 팀의 일선님과 함께 신작 로그라이크 게임을
만들고 있습니다. 빨리 개발해서 여러분들께 선보일 수
있는 날이 왔으면 좋겠습니다.

Y 더 안정적이고 좋은 게임을 만들겠습니다.

E 다른 분들께 도움을 요청드리지 않아도 될 정도로
능숙한 개발자가 되도록 노력하겠습니다.

J1 저도 Y님처럼 안정적이고 좋은 게임을 만들겠습니다.

S1 더 신박한 인게임 기능으로 찾아뵙겠습니다.

S2 업데이트를 자주 할 수 있도록, 다른 개발자들을
도와주는 개발자가 되겠습니다.

S1 더 많은 일을 주시겠다는 건가요? 왠지 그 말의
속뜻은 “일해라 노예들아~” 같은데...!

C 그렇게 말입니다. “나는 퇴근한다~ 너희는 일해라!”
S2님, 그 마음 잘 알겠습니다.

I 더 빠르고 안정적인 서비스를 하겠습니다.

J2 팀원들이 게임을 잘 만들 수 있도록 옆에서 열심히
도와주는 잔소리 대마왕이 될게요.

C 버그가 생기는 건 디바이스의 문제라고 하고 싶은
마음은 굴뚝 같지만... 사실 코드의 문제가 걸려있기도
합니다. 앞으로도 코드를 깔끔하게 잘 만들어,
단장님들이 조금 더 편하게 게임을 즐기실 수 있도록
노력하겠습니다!



SERVER

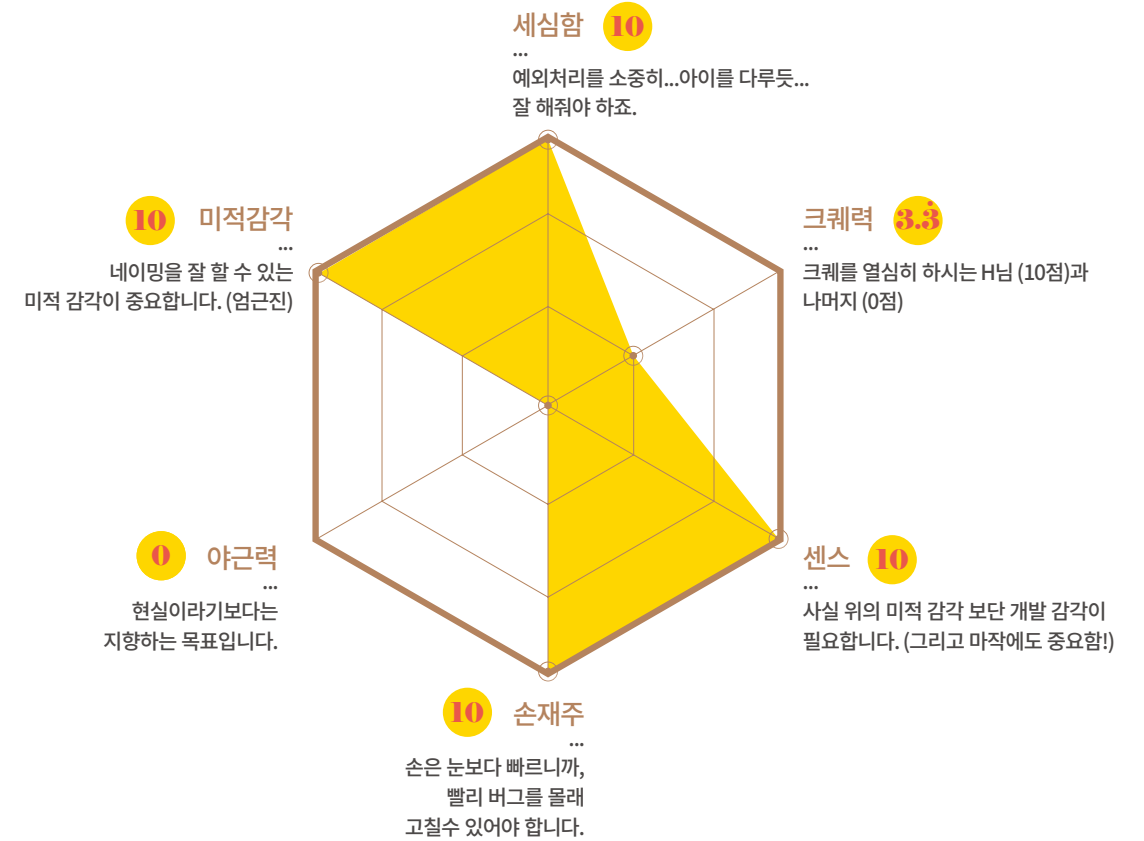
서버 엔지니어
SERVER ENGINEER

CLASS | 클라이언트도 서버로 고칠 수 있는 자애로운 프리스트

LIFE |

SKILL | 빠른 상황 판단 능력, 긴급 대응 능력

PASSIVE | 마작 (마치가~마치가~마작 치고 가~)



역할과 업무

- ❖ 원활하게 게임 플레이하시는 단장님들께 크게 와 닿지 않을 영역의 작업 및 보수 담당
(ex. 단장님들의 용사, 빵, 열매 등의 데이터 저장 및 관리 작업)
- ❖ 서버 로그를 바탕으로 단장님들께 스테이지 진입 권한을 부여하거나 제한
- ❖ 단장님의 게임에 로딩 표식이 돈다면, 저희가 작업한 영역에 들어오신 겁니다.
그 순간 저희를 만나실 수 있어요...!

로벨 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

J 크퀘의 초창기부터 지금까지 서버를 책임지고 있는 개발자 **J**입니다.

(이러면 서버 관련 문제는 내가 다 누명을 쓰겠는데?...)

Y 안녕하세요. 크퀘 결투장 2위의 빛나는 경력을 가진, 개발자 **Y**입니다.

H 안녕하세요. <크루세이더 퀘스트>에서 수집 이벤트를 담당하고 있는 개발자 **H**입니다. 정성공 약해요...

기자 ‘서버 엔지니어’라는 직군이 단장님들께 다소 생소할 것 같은데, 어떤 일을 하고 계시나요?

J 단장님들이 들어가시는 곳엔 어디든 존재하지만 보이지는 않는, 그런 일을 담당하고 있습니다. 어디에든 존재하면서도 존재하지 않는, 그런 오묘한 파트죠. 쉽게 말해, 녹색 원이 도는 바로 ‘그곳’에 저희가 있습니다.

Y 기술적으로 눈에 보이지 않는 바로 ‘그곳’에서 일하고 있습니다.

H 수집 이벤트를 담당합니다.

J 클라이언트 파트에서 하지 못하는 일들이 저희 파트의 업무입니다. 쉽게 말씀드리면, 단장님들 모두가 공평하게 게임을 즐기실 수 있도록,누군가 부당한 방법을 통해 이득을 취할 수 없게끔 데이터를 확인합니다.

로벨 서버에 문제가 발생했을 때, 알림을 받는 과정이 있다고 들었습니다. 설명 부탁드립니다.

J 우선 다른 팀원 분들의 따뜻한 메시지와 전화로 일어납니다. 단장님들이 왜 밤에 안 주무시고 게임을 하시는지 모르겠어요... 제발 주무세요... 새벽에는 자고 싶어요... 글로벌 서비스이기 때문에 어쩔 수 없다구요? 네... 그럴 수 있죠...

Y 유저 커뮤니티를 지켜보다가 ‘서버에 문제가 생겼다’라는 글이 올라오면 바로 서버 상황을 살핍니다. 최근에는 문제가 생기면 핸드폰으로 문자가 옵니다.

J 네, 최근에는 [서버 감시 시스템]을 활용하고 있습니다. 서버 부하가 일정 수준을 넘겨 조치가 필요하다고 판단 되면 저희 엔지니어에게 폰으로 알림이 오지요. 문제가 있는 서버와 동일한 수의 알림을 전송하기 때문에, 모든 서버에서 장애가 발생할 경우 알림이 한꺼번에 쏟아져 들어옵니다. 최근에는 스마트워치에서 불이 나려고 했던 적도 있어요. 제 손목이 떨어지는 줄 알았습니다...

H 1차적으로는 서버 로그를 보고, 이때 부하를 발견하면 알림이나 유저 커뮤니티를 살펴봅니다. 단장님들의 분노와 실망이 담긴 글을 읽고있다면,심장이 약해지는 것 같아요.

Y 서버를 안정적으로 오픈할 수 있도록 새벽 6시에 업데이트 점검을 완료해보고 싶어요.

J 아니Y님, 새벽 동접 수 못 보셨나요? 저희는 글로벌 서비스니까, 새벽에도 만만치 않은 수의 단장님들이 접속해 계십니다. 그런 의미에서 전세계 단장님들께 열화와 같은 관심과 성원에 감사드립니다. 서버를 오픈할 때마다 “세상에...!”하고 놀라곤 합니다.

기자 개발할 때 어떤 것을 중요하게 생각하시나요?

Y 버그가 없는 것이 제일 중요하겠지만, 버그가 발생 하더라도 문제를 최소화할 수 있도록 [안전장치]를 마련하는 게 제일 중요하다고 생각합니다. [기획자의 의도] 또한 중요하게 보기 때문에, 담당 기획자와 지속적으로 교류하며 기획 내용을 확인합니다. 가끔 개발 과정이 산으로 가도, 같이 이야기하다보면 무사히 하산하곤 합니다.

J 어려운 일이지만 [안정성]과 [보안], 두 마리 토끼를 함께 잡는 것을 중요하게 생각합니다. 예를 들어 단장님이 보유하신 무기가 사라지는 경우, 원인은 서버에서 파악할 수 밖에 없습니다. 이런 일이 발생하지 않게 하려면 Y님이 말씀하신 안전장치를 많이 도입해야 하는데, 오히려 이 안전장치 때문에 에러가 발생하는 경우가 많아요. 안전장치에서 사소한 조건이라도 어긋나면 에러 메시지가 떠버립니다. 빠르게 개선할 수 있도록, 더더욱 정진하겠습니다.

Y 단장님들이 서버 지연을 겪으실 때 “죄송합니다, 항상 노력하는 서버 개발자가 되겠습니다.”라는 메시지를 띄울 수 있었으면 좋겠어요...

H 저도 [안정성]과 [보안]이 중요하다고 생각합니다. 에러가 발생하지 않으면서도 서버 부하가 적게끔 코드를 짜야 하는데, 열심히 해야지요. 이런 개발 과정뿐만 아니라 빌드가 출시된 라이브 서비스에서도 중요한 이슈입니다. 클라이언트에서 해결할 수 없는 것을 서버에서 처리해야 하는데, 이 과정에서도 서버 부하를 일으킬 수 있어요. 단장님들이 쾌적한 게임을 즐기실 수 있도록 여러 면에서 신경쓰고 있습니다.

Y J 음, 좋네요. 다 클라이언트 탓인 것으로 하지요.

로벨 개발자로서 희열을 느끼는 순간은 언제인가요?

H 기획이 잘 나와서 그렇겠지만, 제가 개발한 기능에 대한 단장님들의 반응이 좋을 때 기분이 좋습니다. 수집 이벤트가 처음 나갔을 때 해외 반응이 좋았던 게 기억이 나네요. 제가 만든 것이 단장님들께 기쁨을 줄 때, 개발자로서 행복을 느낍니다.

J 제 코드가 한 번에 정상적으로 작동하면, 그걸리가 없다고 생각하면서도 기쁩니다. 보통 대부분의 버그는 QA분들에 의해 발견되는데, 아주 가끔 들키지 않는 버그도 있습니다. 심지어 라이브 서비스에 적용되었는데도, QA분들과 단장님들 모두 버그가 있다는 사실을 모르실 때도 있고요. 그럴 때는 속으로 ‘신난다, 빨리 몰래 고쳐야지!’라고 생각합니다. 물론 제일 좋은 건 몰래 고칠 버그조차 없는 것입니다.

Y 제가 직접 기능을 개발하지는 않았지만, 매크로 유저를 적발할 때 희열을 느낍니다. 비정상적인 플레이를 하는 사람을 잡는 건 참 재밌습니다. ㅋㅋㅋㅋ...

J 매크로 적발 시스템은 제 머릿속에서 나온 아이디어죠. 꿀꿀꿀...

Y 한명 한명 잡을 때마다 의욕이 살아나는 것을 느낍니다.

J 유저 커뮤니티에서 자주 언급되는 블랙리스트의 ID들이 올라올 때, 매크로 방지 툴이 제대로 작동하고 있구나 싶어요. 정말 많은 ID가 올라오길래, 처음에는 ‘너무 잘 만든 거 아닌가?’라는 생각까지 했었습니다.

Y 매크로를 사용하는 유저가 결투장 순위권에 올라가는 것을 볼 때마다 정말 양심이 없다는 생각을 합니다. 짧고 굵게 게임을 플레이하는 것이 안타깝기도 하고요. 한번 순위권 찍어봤자, 제재당해서 그 이후로 게임을 즐길 수도 없을 텐데...

H 동상을 세우고 떠나시는 거죠, 뭐. 그 말이 딱 맞네요. “저 동상엔... 슬픈 전설이 있어...”

Y 요즘들어 생각하는 거지만, 여태까지 세워진 결투장 1등 동상의 역사를 게임 안에서 볼 수 있으면 좋을 것 같습니다. 나중에 기록에서 매크로가 적발된다면, 동상 위에 불명예스러운 ‘매크로’ 테이프를 붙여두고요.

J 아무튼 [매크로 감지 시스템]은 단순한 아이디어로 부터 개발되었는데, 그에 비해 잘 작동해서 정말 다행이라는 생각을 합니다.

Y 역시 J님은 대단하시네요.

J 아직 저에게는 매크로를 잡기 위한 비법이 두 가지 더 남아있습니다.

로벨 그럼 개발자로서 힘들었던 순간은 언제인가요?

J 여태까지 힘든 순간이 너무 많아서, 어디서부터 말씀 드려야될지 모르겠네요... 정말 하루종일 이야기할 수 있을 것 같습니다. 인터뷰 6시간 동안 가능할까요? 안 된다면 크퀘 서비스 중 가장 힘들었던 순간, [기기괴괴 사태]를 뽑고 싶습니다. 심적으로 많이 힘들고, 정신적으로도 피폐한 시기였어요... 왜 이름이 [기기괴괴]가 되었는지 정확히는 모르겠는데, 아마 “다른 기기에서 접속했습니다”라는 팝업창이 떠서 이런 이름이 붙었을 거예요. 당시 유행했던 웹툰의 영향도 있었던 것 같구요. 아무튼, [기기괴괴 사태]는 한국에 있는 담당자라고는 저밖에 없었던 때에 일어난 일입니다. 그 중에서도 제일 힘들었던 순간은, 새벽 2시까지 코드를 수정한 후 사태가 일단락된 것 같아 3시에 퇴근했던 날이었어요. 잠자리에 눕자마자 서버 장애가 발생했다고 전화가 와서, 다시 출근을 해야야 됐습니다. 퍼블리셔에서도 기술 지원을 보내셨는데, 그 엔지니어 분들도 이미 제가 다 시도해본 방법만 말씀하실 정도로 이슈 파악이 어려웠어요. 새로 추가된 서버도 문제였지만, 분명히 다른 원인으로 존재하는 상황이었고... 사실 사태 발생 첫째 날 제가 수정 방법을 하나 제안드렸었는데, 리스크가 매우 크다고 판단되어 다른 해결책을 구해야 되었습니다. 하지만 결국 다른 방법이 없어 처음에 제안드린 방법을 적용해 보니, 문제가 완전히 해결되더라구요. 장치도 정상으로 복구되었습니다.

Y 저는 클라이언트에서 서버 파트로 옮겨온 지 얼마 안 되었던 때라, 옆에서 보고만 있었습니다. 마음이 무거웠어요.

J Y님은 이때 막 파트 이동을 하신 상태라, 저 혼자 사태를 해결하느라 힘들었습니다. 스트레스를 너무 받아서, 제가 퇴근할 때 사장님께서 “모범택시 타고 가라”고 말씀하실 정도였어요. 아, 하지만 판교에서 서울 가는 차가 워낙 많아서 그냥 일반 택시를 탔습니다.

Y 저는 아주 힘들었던 일은 딱히 기억나지 않네요...

J Y님이 맡은 작업에선 크리티컬한 문제가 생긴 적이 별로 없었으니깐요.

Y 힘들기보다는 매우 황당했던 이슈는 최근에 하나 있었습니다. 단장님들이 본인 것이 아닌 다른 계정의 용사를 귀환보낼 수 있는 버그였는데, 관련 코드를 들여다본 후 엄청 당황했었습니다. 물론 수정은 했지만요.

J 조금 더 자세히 설명드리자면, 클라이언트와 서버의 버그가 혼합되어 발생한 문제였습니다.

서버에는 단장님들이 다른 용사단에 영향을 미칠 수 없도록 안전장치를 많이 만들어두었는데, 클라이언트에서 특정 경로를 이용하면 다른 용사단의 ID와 데이터를 받을 수 있게끔 코딩되어 있었어요.

Y 지금은 ID 및 데이터를 하나하나 다 확인하도록 시스템을 개편해서, 이런 버그가 더 이상 일어나지 않도록 하였습니다. 그보다도, 다른 플레이어에 의해 귀환당한 용사를 복구해드리는 과정이 정말 힘들었어요. 감사하게도 한 단장님께서 다양한 방법으로 [다른 유저의 용사를 귀환하는 방법]을 실험해보고, 그 내용을 꼼꼼히 정리해 보내주셔서 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었습니다. 물론 그 분이 실험하며 귀환하신 용사들은 해당 단장님들께 다 복구드렸고, 앞으로도 동일한 버그가 발생할 경우 바로 대처할 수 있도록 퍼블리셔의 CS팀에게 가이드까지 드렸습니다. 문제를 해결하는 데 도움주신 단장님께 감사드립니다.

J 생각해보니, 그 분의 친구 용사단은 무슨 죄인가요... 지금도 혹시 해당 문제가 발생하시는 단장님들은 고객센터로 문의 부탁드립니다.

Y 아, 그리고 계정 정보를 삭제하는 로직과 관련된 작업도 매우 까다로웠어요. 크퀘에는 [용사단 정보를 완전히 삭제하는 로직]과 [계정 삭제는 했지만 데이터는 보존하는 로직]이 따로 있습니다. 이 로직 간에 문제가 생겨, 복구된 계정에 이상한 데이터가 들어가는 문제가 가끔 발생했었어요. 문제 해결까지 한 1개월, 2개월 정도 걸렸었나, 아무튼 정말 오래 걸렸습니다. 해결을 해도 계속 재발생했거든요.

H 저는 세 번째 [수집 이벤트]가 정말 힘들었습니다. 랭킹 구조를 잘못 짜는 바람에, 헬게이트가 열렸었어요.



▲세 번째 수집 이벤트, <달콤한 할로윈 축제>

제 멘탈도 엄청 무너졌구요... 너무나도 명확한 잘못이라 변명의 여지가 없네요. 이 자리를 빌어 단장님들께 죄송하다는 말씀을 전하고 싶습니다.

J [수집 이벤트]가 H님이 입사하신 지 얼마 안 된 상태에서 말으신 첫 번째 시스템이었습니다.

Y 원래 [수집 이벤트]는 간단한 작업으로 기획되었었고, 내부 개발 코드에도 시리즈 번호가 붙어있지 않았습니니다. 하지만 스펙이 커지더니, 어느새 '수집 이벤트 4'까지 왔네요.

J 결국 H님이 문제를 해결하기 위해 새벽 4시까지 로직을 새로 짜셨었고, 아침에 다같이 코드 리뷰를 한 후 라이브 서버에 적용했습니다. 다행히 새로 짠 로직으로는 수집 이벤트를 진행할 수 있었습니다.

H 다들... 뭘 코스튬은 잘 받으셨나요?

가자 개발 과정에서 기억에 남는 에피소드를 들려주세요.

Y 클라이언트 개발을 맡았을 때, 첫번째 매크로 방지 기능인 [깜짝 퀴즈]를 개발했습니다. 대부분의 단장님들이 보신 적이 있을 거예요. 네 명의 용사가 달려가면 한 용사의 순위를 맞추는 건데, 일시적으로는 매크로 방지 효과가 있었습니다. 하지만 곧 매크로가 진화하더니 용사 색조합으로 답을 찾아내더군요. 이를 방지하려고 화면 위에 색종이 가루를 뿌리기 시작했는데, 이게 의외로 예뻐했습니다.

J 이때 숨겨진 용사는 4, 5, 6성의 외형이 동일해서 이슈가 발생했었습니다. 달리기에 같은 숨겨진 용사 여러명이 나오면, 모두 똑같이 생겨서 고를 수 없는 문제가 생겼어요.

Y 지금은 수정했지만, 세 명의 메이가 나란히 달리는 모습이 참 인상적이었습니다... (웃음)

J 저는 프로젝트의 완전 초창기 시절부터 지금까지 계속 개발을 해오다보니, 매일매일 같은 코드를 보고 있습니다. 초창기 프레임워크나 API는 모두 사장님이 작업하셨지만요. 서버가 느린 건 제 탓이 아니라 사장님이 작업하신 프레임 덕분입니... 에hem. 농담이고, 덕분에 여태까지 <크루세이더 퀘스트>가 잘 서비스되고 있다고 생각합니다. 사실 제가 크퀘의 서버를 맡았을 때, 다른 개발자 분들이 저를 믿으. 당시 저는 [Python]으로 코딩을 해본 적 없고, DB(Database)를 만져본 적도 없었는데 서버 개발을 시작했었거든요. 하지만 지금까지 하고있는 것을 보니, 필요하면 다 할 수 있게 되는 것 같습니다.

Y 그럼요, 사장님이 시키시면 해야죠. (웃음)

H [챔피언] 시스템을 처음 출시할 때가 생각납니다.

팀에서 [챔피언] 시스템 출시를 준비할 때 입사를 하게 되었는데, 출근 첫날부터 조금 놀랐습니다. 몇몇 분들은 머리가 딱진 상태로 좀비처럼 일하고 계셨고, 무엇보다도 저희 팀원들이 퇴근을 안 하시더라구요.

J 저는 [챔피언] 시스템을 생각하면 개발자 영상 중 성민님의 “챔피언 시스템이 있으니까요!” 밖에 생각나지 않네요.

H [챔피언] 시스템을 출시하는 업데이트 날 아침, 사무실에 가수 PSY의 <챔피언>이라는 노래가 울려퍼지던 것이 기억에 남습니다. 3D아트팀 리드 Y님이 “[챔피언] 시스템 출시 과정이 너무 힘들어서) 다시는 노래방에서 <챔피언>을 부르지 않겠다”고 다짐하셨던 것도요. 그리고 역시 제가 담당했던 [수집 이벤트]! 여태껏 진행한 [수집 이벤트] 중에선 세 번째 수집 이벤트가 제일 힘들었습니다.

로벨 본인이 해결한 버그 중 인상깊었던 것을 소개해주세요.

H 역시... 세 번째 (할로윈 기념) 수집 이벤트요... (침묵)

J <크루세이더 퀘스트>를 초창기부터 플레이해오신 단장님들은 알고계실 듯한 버그인데, 아주 예전에 [레온]의 레벨이 올라가지 않아 튜토리얼이 진행되지 않는 버그가 있었습니다. 크퀘에는 [프리셋] 개념이 있어서 [시나리오 파티], [던전 파티], [PvP 파티]가 따로 저장되는데, 해당 튜토리얼은 [시나리오 파티]가 경험치를 받고 레온의 레벨이 올라야 다음 부분으로 넘어갈 수 있는 구조였습니다. 하지만 이 [프리셋]의 순서가 꼬여 [던전 파티]의 경험치가 오르는 바람에, [시나리오 파티]의 레온이 경험치를 받지 못하게 된 것이죠. 개발 과정에서 발견하지 못하고, 라이브로 나가고 나서야 발견된 버그라 더더욱 당황했었습니다. 너무나도 기묘한 문제라 한 달 동안 해결을 못하고 있었는데, 아마 당시 새로운 단장님들의 10% 정도는 이 문제를 겪어보셨지 않았을까 싶습니다. 결국 문제의 심각성을 느끼신 사장님이, “문제를 해결할 때까지 이곳에 계세요!”라는 말씀과 함께 저를 다른 방으로 격리하셨었어요. 방에 갇히니 갑자기 해결방법이 떠올라서, 1시간 만에 버그를 수정할 수 있었습니다.

Y 저는 버그를 만들어낸 적이 없어서, 버그를 해결한 적도 딱히 떠오르지 않네요.

J 앞서 말씀드렸지만, Y님의 작업물은 크리티컬 버그가 발생한 적이 별로 없습니다.

Y 자잘한 버그만 수정했던 것 같습니다. 아, 출석 보상을

줄 때 신규 단장님이 갑자기 복귀 단장님으로 인식되는 버그가 있었네요. 당시 [출석 보상], [복귀 보상], [이벤트 보상], [일반 보상]을 합치는 과정에서 발생한 버그였는데, 다행히 출시 전에 발견되어 수정하였습니다.

가자 기억에 남는 단장님의 반응이 계신가요?

Y 역시 [매크로]에 대한 반응을 뽐고 싶습니다. 유저 커뮤니티에 단장님들이 [깜짝 퀴즈]의 스크린샷을 올리실 때마다 즐거워요. [깜짝 퀴즈]를 출시하고 나서 J님이 주신 아이디어를 하나씩 추가하는 등 개편을 거듭해왔는데, 이를 단장님들이 알아채주셔서 신기했습니다. 하단의 ‘이 용사를 고르세요’ 부분에 불 이펙트를 추가해 용사의 알파값을 체크하지 못하도록 만들었는데, 이런 세심한 디테일도 눈치채시더라구요. 하지만 매크로도 갈수록 잡기 어려워지고 있어서, 저희도 대응책을 많이 고려하고 있습니다.



▲매크로를 방지하기 위해 추가한 [깜짝 퀴즈]

서버 이슈가 발생했을 때와 해결되었을 때 유저 커뮤니티를 비교해보는 것도 좋아합니다. 서버에 대한 글이 폭풍처럼 올라오다가, 해결되자마자 잠잠해지는 그런 모습을 보며 괜히 안도의 한숨을 쉬게 되더군요.

H [망겜]이라고 화내다가도, 서버가 정상화되면 [갯겜]으로 평가를 바꾸시는 단장님들도 많이 계십니다.

J 이렇게 생각하면 되지 않을까요? 커뮤니티에 글이 많이 올라오면 서버에 문제가 있는 거고, 적게 올라오면 다들 게임을 플레이하러 가신 겁니다.

H 마치 [서버 감지 시스템]와도 같네요.

J 저는 게임을 비정상적으로 플레이하려는 분들이, 제가 설계한 그물에 걸려 여러 메시지를 보게 되실 때 기분이 좋습니다.

로벨 시간과 예산이 허락된다면 어떤 것을 해보고 싶으신가요?

Y 역시 <크루세이더 퀘스트 2>가 아닐까요?

J 맞아요. 처음부터 새로 만들고 싶습니다...

H 저도 동참하겠습니다.

J 물론 그럴 계획은 없지만, 밑바닥부터 다시 코딩하고 싶을 때가 많습니다. 현재의 크퀘를 위해선 제가 아주 오래 전에 코딩한 서버 구조를 유지할 수 밖에 없는데, 과거의 미숙한 자신을 매일 만나야하는 것이 괴롭습니다. 어릴 때 쓴 일기장을 매일매일 강제로 봐야하는 느낌이 에요...

가자 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

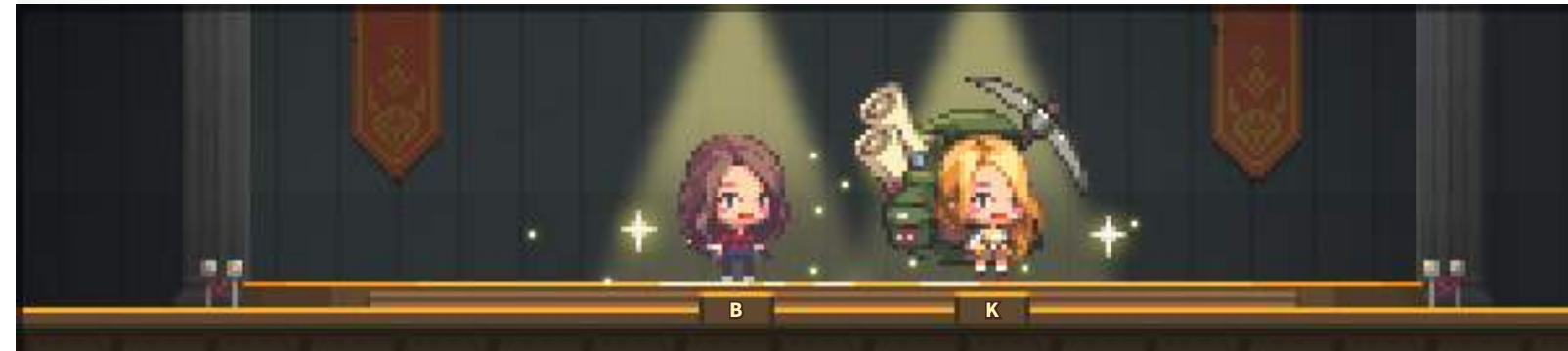
H 버그 없는 <크루세이더 퀘스트>를 만들고 싶습니다.

J 아무도 못 믿으실 것 같아요...

H 흠, 그럼 다 클라이언트 탓으로 돌리면... 안 되겠죠?

Y 저는 다른 게임을 하면서 서버 속도를 많이 보는데, 로딩 뱅뱅이가 돌지 않는(유저가 그렇게 느끼도록 하는) 게임도 있더라고요. 저희도 뱅뱅이가 돌지 않도록 잘 만들어보고 싶습니다.

J <크루세이더 퀘스트>가 출시되었을 때와 비교하면, 지금은 서버의 안정성이 많이 확보되었습니다. 속도는 조금 느려졌지만, 에러는 많이 줄어든 셈이죠. 저희가 처음에 목표로 삼았던 ‘느리지만 원활하게 돌아가는 서버’는 달성했으니, 이젠 속도까지 빨라지도록 최적화를 열심히, 잘 진행하도록 하겠습니다.



PM

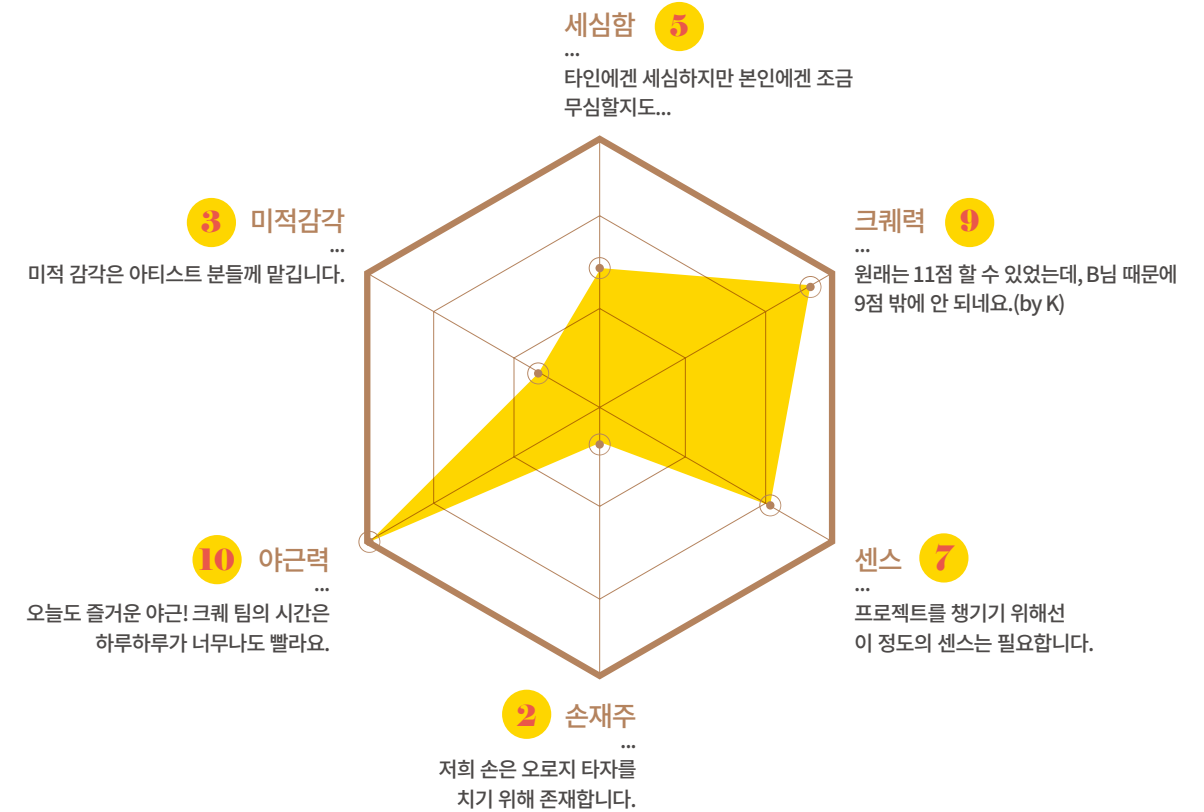
프로젝트 매니저 PROJECT MANAGERS

CLASS | 신속하고 정확하게 이슈 잡는 헌터

LIFE | ♥♥♥♥

SKILL | 유저 반응에 일희일비

PASSIVE | 회의하기, 문서 작성



역할과 업무

- ✦ 게임 중요 방향 및 의사 결정하기
- ✦ 퍼블리셔와 의견 조율하기
- ✦ 각종 미팅 참석 및 주관
- ✦ 팀 이슈 해결 및 면담

기자 **안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.**

B 팀 내/외 커뮤니케이션과 개발 외 사업 진행을 맡고 있는 PM **B**입니다. 개발 일정을 조율하고, 프로젝트의 개발 방향과 우선 순위를 논의합니다. 간담회나 2주년 기념 팬북 등, 개발자 분들이 신경쓰기 어려운 게임 개발 외 업무도 계획하고 진행합니다. 아직 많이 미흡하지만, 다양한 방법으로 유저 분들을 찾아가기 위해 노력하고 있습니다.

K 업무 시간 외엔 하슬라에서 생활하고 있는 PM **K**입니다. 진맥강 용사9줄을 보유하고 있으며, 고릴라맨션님과 사내1위 단장 위치를 놓고 경합하고 있습니다. 개발자분들이 필요하실 때 하드코어 유저로서의 피드백을 드리며, 인게임 텍스트와 외부 커뮤니케이션을 담당합니다. 입사 포부는 ‘게임 내 텍스트 및 영어 번역문 퀄리티 높이기’입니다.

로렐 **팬북을 만든 계기와 소감을 들려주세요.**

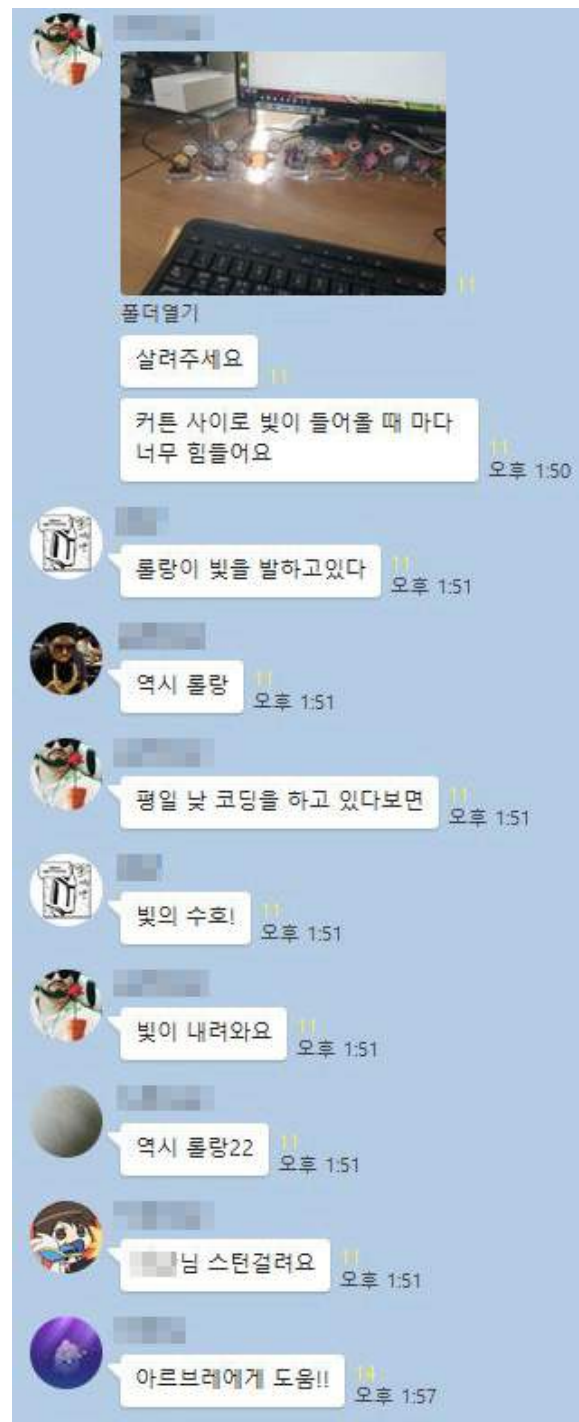
B <크루세이더 퀘스트>라는 게임을 만든 히스토리와 만드는 과정은 물론, 게임 속 단장님들의 경험과 추억을 모아서 공유드리고 싶었습니다. 아무래도 인쇄본만 판매하면 못 보시는 단장님들이 많으실 것 같아 e-book으로 제작을 결정했어요. 2주년 기념 <추억담, 스크린샷, 팬아트>를 모집한다는 공지가 나갔을 때 반응이 아주 열정적이진 않아 걱정했는데, 많은 분들이 참여해주셔서 감사했습니다. 개발팀 & 운영팀과 3주 동안 13회에 걸쳐 인터뷰를 진행했는데, 저희도 평소에 접하기 어려운 이야기들을 들을 수 있어 즐거웠어요. 단장님들도 즐겁게 봐주신다면 좋겠습니다.

K 제 경우엔 입사한 지 얼마 되지 않았는데, 인터뷰를 진행하면서 팀원 각자의 역할과 개발 에피소드를 자세히 들을 수 있어 좋았습니다. 유저 시절 때부터 그동안 밝힐 기회가 없었던 게임 뒤에 있는 사람들, 즉 “크퀘를 굴리는” 분들의 이야기가 궁금했거든요. 2주년 기념 팬북을 통해, 저와 같은 궁금증을 갖고 계신 단장님들도 조금 이나마 감성을 충족하셨으면 좋겠습니다.

기자 **기억에 남는 개발 에피소드가 있나요?**

B 미국 대선으로 온 세계가 ‘트럼프냐 힐러리냐’를 놓고 토론할 때, 저희 단장님들은 롤랑의 초월무기 정음이 [공방]인지 [방방]인지를 놓고 3일 내내 토론하셨습니다.

저희 팀원들도 하슬라이퍼인 분들이 많아서, 현실에서 자연스럽게 크퀘 세계관 중심으로 생각하실 때가 많아요. 말로 설명하기 보다, 채팅 창을 보여드리겠습니다. (폰을 꺼낸다)



▲ 개발자 책상의 롤랑 아크릴 스탠드로부터 엄청난 빛이... 아르브레를 이용하면 괜찮습니다?!

K 입사 2주 차에 케이크 스퀘어라는 오프라인 행사를 담당하게 되었습니다. 예상 밖의 성원으로 준비한 굿즈가 토요일에 대부분 매진되어, 가격표를 새로 출력하기 위해 일요일 아침 7시에 회사에 갔었어요. 시간이 시간 이다보니 아무도 없을 줄 알았는데, 전투 개발 파트 분들이 일찍 출근하셔서 열심히 작업중이셨습니다.

팀내에 소위 말하는 하슬라이퍼 분들도 많고, 다들 본인의 업무와 역할에 자부심과 애정을 가지고 계신 점이 크퀘 개발팀의 강점이라고 생각해요. 앞으로 더더욱 안정적인 서비스를 드려, 이런 점이 단장님들께 더 와닿을 수 있도록 노력하겠습니다.

기자 **업무에서 어떤 점이 힘든신가요?**

K 올해 가을에 정부와 함께 진행했던 오프라인 행사가 정말 힘들었습니다. 지금까지 제일 힘들었고, 앞으로도 제일 힘들지 않을까 싶네요. 계획에 없던 요청이 갑자기 들어올 때가 많아 무리한 일정으로 진행되었었는데, 이런 도중에 BJ에게 드릴 홍보 계정 세팅을 세심히 확인하지 못해 문제가 생겼습니다. 아마 많은 단장님들이 무슨 일이었는지 아시지 않을까요... 당시 인터넷 커뮤니티를 실시간으로 모니터링 하고 있었는데, 올라온 팀장님과 홍보 담당자(저)에 대한 비난 글을 보면서 마음 고생을 많이 했었어요. 입사 초반이라 회사와 팀에 도움이 되고 싶었는데, 뜻대로 되지 않아 아직까지도 아쉬움이 남습니다. 이 자리를 빌어, 기대하셨던 단장님들께 죄송하다는 말씀을 드리고 싶습니다.

그리고 제 대학 전공인 영문학이 게임 업계와 아무런 관련이 없어, 처음엔 팀내에서의 정체성을 찾는 과정도 어려웠어요. 지금은 이것저것 제안드리고, 실행하고, 다양한 직군과 함께 소통하며 일할 수 있는 것이 PM 직군의 장점이라는 것을 깨달았습니다. 덕분에 이번 2주년 기념 팬북과 같은 작업을 통해 크퀘에 대한 사랑을 마음껏 표출하고 있지요.

B 입사 전에 무리하게 일하다가 허리가 많이 상한 것이 지금도 힘드네요. 일할 때 집중해서 달리는 편인데, 컨디션 이슈로 도중에 끊어야 합니다. 앞으로 하고싶은 것을 모두 하려면 운동을 열심히 해야겠어요.

로렐 **그럼 업무에서 어떤 점이 즐거우신가요?**

B 아무래도 단장님들께 다가갈 수 있다는 점이 아닐까요? 2016년에 한국, 중국에서 진행한 온라인 간담회를 제일 큰 예시로 들 수 있겠네요. 일방향 진행에 아쉬워하는 분들도 계셨지만, 오프라인 간담회 때보다도 많은 분들이 참여해주시고, 간담회 후에 커뮤니티에서 많은 의견들을 볼 수 있어 감사했습니다. 기획했던 개발자 영상이 커뮤니티에서 옴팔로 퍼지는 것을 보니 재밌기도 하고, 뿌듯하기도 했구요.

서브컬처 오프라인 행사에 참가하여 직접 굿즈를 판매한 것도 기억에 남습니다. 예상보다 많은 분들이 방문해 주셔서 준비한 굿즈가 빨리 매진되어, 헛걸음하신 분들께 죄송했습니다. 다음엔 꼭 수량을 넉넉하게 준비하겠습니다! 그래도 단장님들의 열렬한 호응 덕분에 크퀘 미니블럭을 본격적으로 생산하게 되었습니다. 곧 아리타와 달타냥 미니블럭을 선보일 예정이니, 많은 관심 부탁드립니다.

K 업데이트 직후 단장님들의 반응을 볼 때가 즐겁습니다. 국내, 해외 커뮤니티에 올라오는 글들을 모두 보고 있는데, 제 자신이 크퀘를 사랑하니까 단장님들의 반응이 좋으면 기쁘고, 이런 단장님들의 반응으로 인해 주변 팀원들이 뿌듯해하시면 더더욱 기뻐요. 또한 클리어파일, 뱃지, 맨투맨 등 2차 굿즈 제작을 제가 담당했는데, 커뮤니티를 통해 나눔 이벤트를 여는 마음씨 좋은 분들이 계실 만큼, 그리고 이런 이벤트에 호응도가 높을 만큼 단장님들이 굿즈를 좋아해주시더라구요. 더 많은 단장님들을 위해 더 다양하고, 예쁜 굿즈를 만들고 싶습니다.



▲ 부채, 노트, 족자봉, 메모보드, 비즈심자수, 액정클리너, 아크릴창, 반팔 티셔츠, 맨투맨, 클리어파일, 뱃지... 다양한 굿즈를 제작한 2016년

기자 **기억에 남는 단장님이 계신가요?**

B 제 생각이 짧아서 용사 일러스트 족자봉을 90cmx120cm라는, 조금 부담스러운 사이즈로 제작했습니다. 원가 때문에 가격도 쎈 편이었는데, 감사하게도 거의 완판되었어요. 그 중에서 한 단장님이 3개의 족자봉을 구매한 것이 기억에 남습니다. 커뮤니티에서 <롤로노아 족자봉>이란 별명을 보고 그 분의 뒷모습이 생각났어요.

K 앞서 말씀드린 BJ 홍보 계정 사건 때 발생한 문제로, 저나 다른 개발자 분들도 당연히 속상했지만 홍보가 잘 되길 바라셨던 많은 단장님들께서 특히나 속상해 하셨습니다. 그런 마음에 사직서니, 퇴사니 강하게 말씀

하신 분들은 오히려 괜찮았는데, 단장님 한 분이 “이건 사직서는 아니고 시말서 감이다.”라고 진지하게 말씀 하셔서 더더욱 슬펐어요...

로벨 단장님들께 ‘크퀘가 이렇게 기억되었으면 좋겠다’는 바람이 있다면?

B 저희 단장님들은 크퀘를 포함하여 게임 플레이 자체를 즐기시는 분들이 많습니다. 고전 게임부터 시작해서 다양한 게임을 해보신 분들도 많구요. 그분들이 크퀘에 애정을 준 것을 후회하지 않고 자부심으로 느끼실 수 있도록 좋은 게임, 오래가는 게임을 만들고 싶습니다.

K 대표님이 “우리는 개발자이면서 동시에 유저다.” 라고 발표하셨던 것이 기억에 남아요. 팀원들이 그저 개발자의 입장에서만 게임을 바라보기보다는, 또 하나의 유저로서 게임에 애정을 갖고 만들어나가는 것이 크퀘 개발팀이자 크퀘 자체의 큰 정체성이라고 생각합니다. 단장님들이 즐기시는 하슬라 속 용사들과 여신들의 이야기도 이야기지만, 단장님들의 게임 플레이 경험이나, 이를 개선하기 위해 노력하는 팀원들의 간접적인 소통 또한 다 크퀘가 갖고있는 하나의 ‘이야기’라고 생각해요. 단장님들이 이런 점을 잘 느낄 수 있도록, 함께 애정을 갖고 만들어나가는 게임으로 더더욱 거듭났으면 하는 바람입니다.

기자 시간과 예산이 허락된다면 어떤걸 해보고 싶으신가요?

B 크퀘 테마파크를 만들고 싶습니다. 크퀘를 아끼시는 단장님들은 보기만 하셔도 즐겁고, 크퀘를 잘 모르는 분들도 놀이기구를 타며 즐길 수 있는 그런 곳이에요. 결투장 티켓처럼 생긴 입장권으로 들어와서 쇼콜라와 데메테르의 음식점에서 식사를 하고, 브리짓이 기념품을 팔며, 드라코의 날개를 타고 노는 그런 경험을 만들어보고 싶습니다. 상상만 해도 즐겁지 않나요?

K 저는 보다 작은 스케일로, 크퀘 테마 카페를 열어 크퀘 피규어와 인형으로 가득 채우고 싶습니다. 지금도 사심을 담아 만들고 있지만, 예산만 허락된다면 더 질은 사심을 실현하고 싶어요. 크퀘의 도트 아트, 일러스트, 개발 비화를 수록한 고급 아트북도 만들고 싶습니다. 이번 2주년 기념북이 그 시초가 될지도 모르는 일이에요.

로벨 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

B 크퀘는 3D 엔진으로 2D 도트 그래픽을 표현하다보니, All-3D 혹은 All-2D 게임과 다른 이슈를 해결해야할 때가 많은 프로젝트입니다. 예를 들어 코스튬에 따라 초월무기 외형이 바뀌었으면 좋겠다는 의견이 많은데, 이를 바꾸려면 초월무기 이펙트를 모두 새로 제작해야하는 구조라 신규 초월무기에 비해 우선 순위를 낮추고 있습니다. 안정성 이슈도 특이한 곳에서 발생하여 단장님께 불편을 드린 점이 많네요. 앞으로 더 오랫동안 재미있는 콘텐츠로 서비스할 수 있도록 개선에 최선을 거듭하겠습니다. 한국 간담회에서 개발용 AUTO 버튼이 노출되었을 때와 중국 간담회에서 AUTO 모드에 대한 언급이 있었을 때, 두 나라 단장님들의 반응이 비슷하게 “AUTO는 반대입니다!” 이셔서 놀랐습니다. 크퀘를 하는 단장님들은 국가를 초월하고 비슷한 성향을 보이시는 것 같아요. 이러한 성향을 가진 전세계 곳곳의 게이머들을 찾아낼 수 있도록, 하슬라에 더 많은 단장님이 오실 수 있도록 노력하겠습니다.

K 아무리 생각해도 “크퀘답다”의 동의어를 찾기 어려울 만큼, 크퀘는 객관적으로 특이한, 개인적으론 특별한 게임입니다. 수많은 단장님들도 그리 느끼실 거라고 믿어요. PM의 가장 큰 역할이 더 많은 분들께 다가갈 수 있도록 게임을 잘 선보이는 것이라고 생각하기에, 크퀘가 앞으로 더 많은 신규 단장님들께 사랑받을 수 있도록, 기존 단장님들은 뿌듯함과 애정을 느끼실 수 있도록, 그리고 모두가 크퀘만이 드릴 수 있는 특별한 이야기를 즐기실 수 있도록 더더욱 노력하겠습니다.

단장님들, 앞으로도 많은 사랑 부탁드립니다!



NE

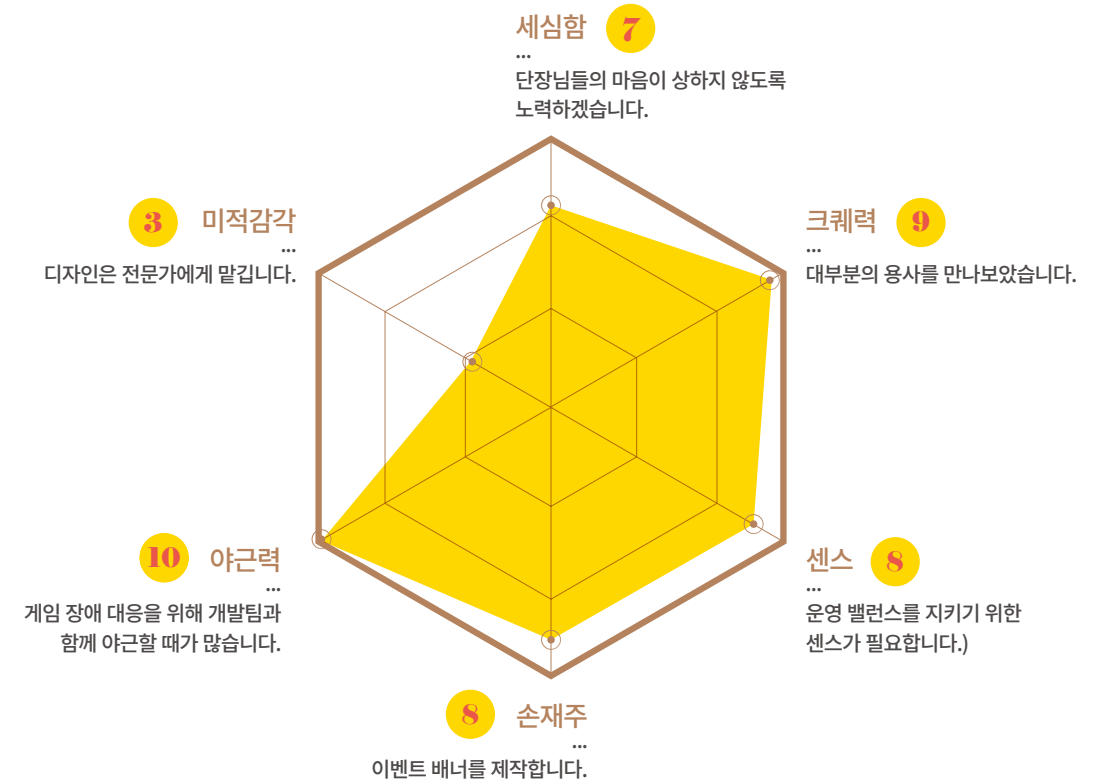
라이브 운영 LIVE OPERATIONS

CLASS | 단장님께 각종 정보를 제공하는 NPC

LIFE | ♥♥♥♥♥

SKILL | 하슬라에 축제 열기, 크퀘 널리 알리기

PASSIVE | 쇼콜라에 빙의하기



역할과 업무

- ✦ 글로벌 서비스 운영 및 사업 전략 수립
- ✦ 공식 SNS 운영 및 업데이트와 이벤트 공지
- ✦ 인게임 이벤트, 던전 스케줄 관리, 웹페이지 이벤트 계획 및 진행
- ✦ 홍보 및 마케팅 진행
- ✦ 고객 문의 대응

로벨 안녕하세요, 단장님들에게 자기소개 부탁드립니다.

J 서비스 운영과 사업 방향을 계획하는 **J**입니다.
<크루세이더 퀘스트>를 한 해 동안 어떻게 운영할 것인지, 어떤 방식으로 수익을 낼 것인지 목표를 정하고, 이를 달성하기 위해서 매달 어떤 일을 해야하는지 사업적 방향을 결정합니다. 전략 사령부라고 보시면 됩니다.

H 크퀘 담당 사업 PM **H**입니다. 북미와 대만 PM도 맡고 있고, 한국 커뮤니티도 제가 담당하고 있습니다. 큰 이벤트나 마케팅 이슈를 맡아서 진행합니다. 유저 간담회 등 큰 행사를 진행할 때는 개발사 로드컴플릿에서 기획 제안을 전달해주시면, 제가 팔로업하여 행사를 준비합니다.

M 크퀘 담당 사업 PM **M**입니다. 일본과 태국 사업도 같이 봐드리고 있고요, H님처럼 이슈 팔로업을 주로 담당하고 있습니다. 현재까지 일본과 콜라보 이야기가 많이 오가다보니, 콜라보 팔로업도 담당하고 있습니다. 로드컴플릿의 개발자 분들과 함께 인게임의 텍스트 관리도 진행하고 있습니다. J님, K님과 함께 CS이슈도 관리합니다.

K 사업부에서 일하고 있고, 주로 서포트를 맡고 있는 **K**입니다. 다른 분들의 일을 배우면서, 배너 관련 기획이나 이벤트를 주로 담당하고 있습니다. CS대응도 조금씩 도움드리고 있습니다.



▲ 첫 유저간담회는 퍼블리셔의 사육인 NHN 엔터테인먼트 플레이뮤지엄에서 진행했다.

가자 단장님들께 퍼블리셔인 NHN 엔터테인먼트와 개발사인 로드컴플릿의 관계를 소개해주세요.

J 정신적인 파트너 관계입니다.

H 간단하게 말씀드리면, 로드컴플릿이 개발에 온 힘을 집중하실 수 있도록, 저희가 개발 이외의 이슈를 모두 담당하고 있습니다. 양사가 힘을 합쳐 게임을 원활하게 서비스할 수 있도록 협업하고 있습니다.

J 정신적인 유대감도 남다르다고 생각합니다. 제가 처음에 로드컴플릿을 방문했을 때는 회사 구성원이 14분 계셨었는데, 2년이 지난 지금은 회사 규모가 5배 이상 성장하셨습니다. 그동안 굉장히 많은 사건 사고를 함께 겪어 서로의 관계가 업무적이기 보다는, 가족이나 친구 처럼 느껴집니다. 오랜 시간 같이 일하다보니 편하게 대할 수 있는 사이가 된 것 같습니다.

로벨 <크루세이더 퀘스트>를 어떻게 퍼블리싱 하게 되셨나요?

J 어떤 게임을 퍼블리싱할지 제안을 받던 당시, 수집형 RPG가 통한다는 인식이 있었습니다. 당시에 잘 나가던 게임들이 수집형 RPG였거든요. 이후 비슷한 게임이 우후죽순 쏟아졌는데, <크루세이더 퀘스트>는 당시로서는 독특한 픽셀 디자인이었고, 이게 그냥 수준 낮은 도트가 아니라 예쁘게 잘 짠 디자인이라 욕심이 났습니다. 이 때 제가 본 게임은 개발 중인 프로토타입이라 완성된 형태가 아니었어요. 하지만 블록을 터뜨려서 스킬을 사용한다는 참신함이 마음에 들어, 퍼블리싱 하자고 상부에 강력하게 건의했습니다. 이후 로드컴플릿과 미팅을 진행할 때, 선웅님이 모든 질문에 대해 5초 정도 생각하고 3개 항목으로 조목조목 정리하여 설명하셔서 인상적이었습니다. 저 분이라면 함께 해볼 만하겠다는 생각이 들었고, 차별화된 도트 그래픽과 게임성을 우선으로 보고 퍼블리싱 하게 되었습니다.

가자 게임을 출시할 때 많은 일이 있었을 것 같네요. 출시 관련 에피소드가 궁금합니다.

J 오히려 출시할 때 장애가 더 적었던 것 같습니다. 기본타일까요...

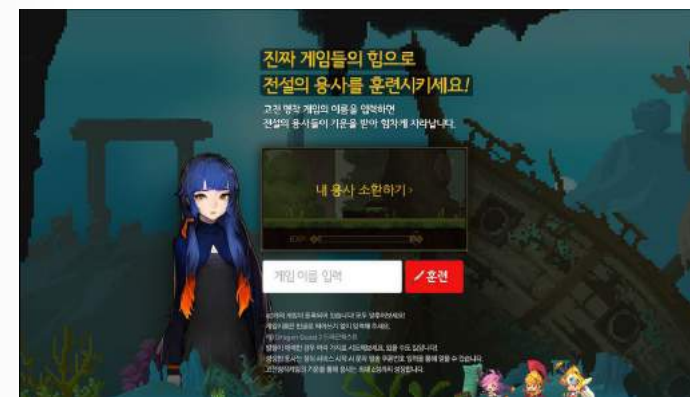
M 중국과 일본에 출시할 때 이슈가 있었습니다. 계획대로 진행하는 것이 참 어렵습니다...

J 출시 전에 개발사 분들과 게임의 큰 방향을 그리는 워크샵에 갔었습니다. 조성민 팀장님과 지금의 클라이언트 개발 리드님이, 당시에 다른 팀에 소속되어 계셨음에도 분위기를 띄우고 고기를 구우시기 위해 참여하셨었어요. 그때까지만 해도 서로 많이 어색한 사이였는데, 대표님이 산에 가자고 하셨습니다. 정말정말 가기 싫었지만 사업적 파트너 관계였고, 대표님이 말씀하시니 어쩔 수 없이 따라갔던 기억이 있습니다. 그런데 등산로 입구에도

못 갔는데 대표님이 힘들어하시며 “자, 이제 내려가시죠” 하셨습니다. 이게 출시 때 가장 힘들었던 기억입니다.

H 그만큼 출시를 준비하는 과정이 재미있었고, 딱히 심각한 일도 발생하지 않았었습니다.

J 출시는 무난하게 잘 했었습니다. 사전 등록을 기획했던 것이 특히 기억에 남네요. 명작 게임 이름을 입력하는 사전등록 방식을 기획했는데, 평범한 사전등록보다 반응이 좋았습니다. “<크루세이더 퀘스트> 사전등록 페이지에서, 회사 팀원들과 함께 고전 명작 게임 이름을 다시 떠올리며 추억을 느낄 수 있어서 좋았다.”는 블로그 글도 있었습니다. 잠시나마 팀원들과 하나가 되어 게임에 대한 이야기를 할 수 있었다는 글을 보니 뿌듯했습니다.



▲ 사전등록 이벤트에선 ‘고전 명작 게임 이름 입력’을 통해 용사를 최대 4성까지 성장시킬 수 있었다.

로벨 게임 사업과 운영에 있어 어떤 것을 중요하게 생각하시나요?

K 귀여움입니다. 귀여움이 저희의 최고 장점이지요. 7번째 에피소드 컷씬에서 세라가 손을 올리고 우는 애니메이션이 있는데, 여기에 훌쩍 반했습니다. 도트로 보니까 더 인상적이었어요. 그리고 로드컴플릿 홈페이지에 가면 <크루세이더 퀘스트> 홍보 설명글에 “어른은 아이가 되고, 아이가 어른이 되는 게임”이라는 문구가 있는데, 이게 마음에 와닿았습니다. 도트의 심플함이 유저분들의 상상력을 자극하고, 추억과 감성을 드리며, 귀엽다는 것이 저희 게임의 매력이라고 생각합니다.

J 안정성이 가장 중요하다고 생각합니다. 서비스를 오래 지속하려면 안정적이어야 하지요.

H 적절한 호흡이 중요하다고 생각합니다. 서비스를 지속하려면 유저분들의 목소리를 귀담아 듣고 의견을 반영해야 하는데, 그렇다고 모든 단장님을 동시에 만족 시키기는 어렵다보니 저희가 방향을 리드해야하는 부분이 생깁니다. 수용과 리딩, 이 두 가지의 합이 잘 맞아야 한다고 생각합니다. 리소스가 한정된 상태에서

둘의 균형을 잘 맞추면서 운영하는 것이 중요한 것 같습니다.

M 잘 지키지 못하고 있지만, 형평성이 중요하다고 생각합니다. 유저 간의 형평성과 나라 간의 형평성을 모두 지키는 것이 정말 어렵습니다. 나라마다 명절과 문화 등, 시즌마다 중요시하는 것이 달라서, 각 지사가 자국 유저만 챙기지 않도록 균형을 잡는 것이 저희 역할이라고 생각합니다. 한 나라 안에서도 유저분들끼리 차별을 느끼고 실망하는 일이 없게 만들고 싶습니다.

J 곰곰이 생각해봤는데, 가장 중요한 것은 역시 재미인 것 같습니다. 게임을 하는 이유가 ‘재미있게 시간을 보내고 싶어서’라고 생각해요. 유저 입장에서서는 게임이 안정적이라도 재미가 없으면 하지 않을 것이고, 문제가 많이 터져도 게임이 재미있으면 플레이할 것 같습니다. 그래서 재미를 제공하는 것이 저희의 가장 큰 역할이라고 생각합니다. 단순히 게임 안에서뿐만 아니라, 유저 커뮤니티, 친구와 함께 게임을 플레이하는 경험 등 다양한 방면에서 재미를 제공해드리고 싶습니다.

가자 <크루세이더 퀘스트>를 서비스하면서 어떤 위기를 겪으셨나요?

J 기기괴괴...

H 제일 힘들었죠...

J 중국 출시 직후라 중국 지사 교육을 위해 출장 갔는데, 가자마자 장애가 발생하기 시작했습니다. 새벽에 문제가 터졌었는데, 원인을 알 수 없어 온갖 수단을 다 시도 했었어요. 저희 CTO 님이 전체 기술자를 다 소집해서 해결 방법을 찾았었는데, 생각지도 못한 부분에서 해결 되었습니다. 이슈가 일주일 넘게 지속되면서 저희와 개발팀 모두 많이 힘들었지요.

H “다른 기기에서 접속되었습니다.”라는 메시지가 표시되서, 사람들이 해킹당했다고 오해하는 일이 많았습니다. 신뢰를 많이 잃었던 사건이라 정말 힘들었어요. 고친 줄 알고 서버를 열었는데 다시 이슈가 터지고... 그때 정말 밤새도록 문제가 터졌는데, 아무도 고칠 수 없는 상태여서 정말 힘들었습니다. 당시 모두 혼돈의 상태였는데, 고릴라맨션님이 모든 것을 내려 놓으시고 ‘기기괴괴 만화’를 그리셨던 것이 떠오릅니다. ‘단장님들이 만화를 보시고 조금이라도 마음이 풀리셨으면...’하고 생각했습니다.

M 이 때가 일본 서비스 런칭 직전이라, 정말 시간이 멈췄으면 좋겠다고 생각했습니다.

로벨 운영하시면서 각종 이벤트를 준비하시는데, 이벤트 관련 비화가 궁금합니다.

M 2015년 오프라인 유저 간담회에 오신 단장님들께, 개발팀이 분담하여 손편지를 드렸습니다. 그 때 개발팀 한 분의 글씨체가 매우 독보적인 악필이셨던 게 기억에 남습니다.

H 1천만 다운로드를 달성했을 때, 웹페이지에서 원하는 용사를 얻을 수 있는 이벤트를 진행했습니다. 이런 이벤트를 처음 시도하다보니 진행에 있어 기술적으로 미처 고려하지 못한 부분이 있어서, 2016년 여름엔 이때 신경쓰지 못했던 부분을 보완하여 이벤트를 진행했습니다. 단장님들께 특수스킬을 해금할 수 있는 기회를 열어드리고 싶었어요.



▲ 1000만 다운로드 이벤트 땐 원하는 6성 용사 뽑기에 도전할 수 있었다.

가자 매일 쏟아지는 CS 문의에 대응하시느라 수고 많으십니다. 특별히 기억에 남는 문의가 있으신가요?

H 데모나를 너무나도 사랑하셔서, 데모나 관련된 질문만 26개 보내주신 단장님이 계셨습니다. 개발사에서 캐릭터를 매력적으로 만들어주셔서 단장님들이 이렇게 애정을 가져주시는구나, 하고 생각했습니다. “데모나가 단 음식을 좋아한다는데 특히 어떤 음식을

좋아하나요?”, “데모나가 입고 있는 것이 치마인가요, 바지인가요?” 등 희한한 것을 많이 물어보셨어요.

K 마을에 있는 천막이 걸으로는 좋아보이는데, 용사들이 잠은 잘 자는지, 잘 곳에 남녀 구분은 잘 되어 있는지, 난방은 잘 되는지, 게임을 끄고 있는 동안에도 용사들이 잘 지내고 있는지 걱정하던 단장님의 문의가 기억에 남습니다.

H 닉네임을 바꿔달라는 요청을 구구절절한 사연으로 보내주신 단장님이 계셨습니다. 처음에 <크루세이더 퀘스트>를 시작할 땐 잠깐 하고 끝내려고 이름을 대충 지었는데, 막상 해보니 재미있어서 제대로된 이름으로 바꾸고 싶다는 사연이었어요. 문장력이 탁월한 분이셨는데 그 글을 직접 보여드리지 못하는 게 아쉽네요.

M 채팅 창에서 다른 유저에게 욕을 듣고 신고하신 단장님이 계셨는데, 너무도 상심하신 나머지 “이 유저를 꼭! 호되게 혼내주세요! πππ”라고 저희에게 선생님께 이르는 것처럼 말씀하셔서, 귀여우시다고 생각했습니다. 이런 일이 적어지도록 다들 바르고 고운 말을 써주시면 좋겠어요.

J 방금 게임에 결제했는데, 돈이 없어 교통카드를 충전할 수 없기에 환불해달라던 단장님이 생각납니다. 현실과 하슬라에서 모두 풍족할 수 있게 해달라고 요청하신 게 인상적이었습니다.

로벨 시간과 예산이 허락된다면 어떤 것을 해보고 싶으신가요?

H 제가 좋아하는 연기자를 CF 모델로 쓰고 싶습니다.

M 저는 제가 좋아하는 아이돌이요!

H 글로벌 <크루세이더 퀘스트> PvP대전도 열어보고 싶어요.

K 제가 좋아하는 게임 개발사와 콜라보하고 싶습니다.

M 저는 제가 좋아하는 영화와 콜라보하고 싶어요.

H 그럼 저는 제가 좋아하는 애니메이션 콜라보를...

J <크루세이더 퀘스트> 테마파크를 만들고 싶습니다. 하슬라 월드!

H 용사들의 동상을 크게 만들어보고 싶네요.

M 조형물도 큼직큼직하게 만들구요.

K 확률에 따라 부서지는 피규어를 파는 푸거스 상점이 있고, 쇼콜라의 빵집이 있으면 재미있겠네요. 베이커리 브랜드와 콜라보하면 쇼콜라 빵집은 열 수 있을지도...

J 그리고 <크루세이더 퀘스트>를 애니메이션으로 만들어보고 싶어요. 도트의 애니화! 심슨이나 사우스파크

느낌으로 만들면 좋을 것 같아요.

H 그러려면 10년은 서비스해야하지 않을까요?!

가자 마지막으로, 앞으로의 포부와 단장님들께 한 마디 부탁드립니다.

K 제가 좋아하는 게임 개발사와 콜라보하는 것이 제 포부입니다.

J 아닛, 그럼 왠지 저희가 지는 것 같잖아요!

K <크루세이더 퀘스트>가 지금까지도 많은 분들께 사랑을 받고 있고, 서비스를 잘 유지하고 있는데, 앞으로 더 많은 분들이 크퀘의 감성에 공감하고 즐겨주시면 좋겠습니다. 글로벌에서도 더 알려져서, 전세계적으로 유저를 확보한 게임이 되었으면 좋겠네요.

아프리카에서도 성공한 한국 게임이 되면 좋겠습니다.

J 앞으로도 최소 10년 이상 더 서비스하면서, 용사를 500종 넘게 만들어보고 싶습니다. 단장님들이 평생 동안 즐길 수 있도록 많은 콘텐츠를 제작하고 싶어요. 누구도 모든 컬렉션을 완성할 수 없을 만큼 방대한 콘텐츠를 만들고 싶습니다. 사랑하는 단장님들, 저희 서비스가 불안정할 때도 많았고 업데이트 내용이 마음에 들지 않으실 때도 있겠지만, “재미”는 확실히 드릴 수 있도록 게임을 개발하고 서비스해 나가겠습니다. 로드컴플릿도 많이 노력하고 계시지만, 서비스를 담당하는 저희도 더 재미있고 잡음없는 서비스를 할 수 있도록 노력하겠습니다.

H 모바일 게임 중에선 비교적 오랜 기간 서비스해왔는데, 2년 동안 꾸준히 사랑해주셔서 정말 감사드립니다. 게임을 서비스하면서 저희도 함께 성장한 것 같습니다. 단장님들과 저희가 앞으로도 즐겁게 오래오래 즐길 수 있는 게임으로 만들어가겠습니다. 핸드폰을 새로 사면 보통 SNS와 메신저를 설치하는데, <크루세이더 퀘스트>도 폰을 사자마자 설치하는 게임이 되도록 노력하겠습니다.

M <크루세이더 퀘스트>는 제가 처음으로 담당했던 게임입니다. 한국 사전 등록할 땐 유저로서 플레이하다가, 조금 늦게 사업팀에 합류했어요. 처음 맡은 게임이 이렇게 재미있고 또 오랫동안 사랑받는 게임이라 행운이라고 생각합니다. 같이 즐겨주신 단장님들께 감사하고, 앞으로 계속 오래오래 서비스할 수 있는 게임으로 남았으면 좋겠습니다.

CRUSADERS QUEST

LC의 용사 이야기



개발진이 ‘조금 더’ 사랑하는 하슬라의 용사들

달타냥 D'Artagnan



- CLIENT

S1

입사 전에 사전등록할 때 받은 전설용사로 지금까지도 좋아합니다. 아주 귀엽고 제가 좋아하는 스타일이예요.
- CLIENT

C

달타냥은 예뻐서 좋아합니다.
- CLIENT

S2

개발툴 중에 기본으로 달타냥을 보여주는 툴이 있습니다. 추수제와 수확제 달타냥이 너무 예뻐서 반했습니다. 나중에 달타냥을 좋아하는 S1님이 사심으로 넣어둔 것을 알게 되었지만, 이미 제 최애캐가 된 후였습니다. 아직 제 용사단에 달타냥이 오지 않았기 때문에, 더욱 바라게 되었습니다.
- CLIENT

E

달타냥으로 설원까지 클리어할 수 있어서 좋았습니다. 전장에서도 함께하고 싶어서 룰랑을 키웠을 정도입니다.
- OPS

H

예뻐서 좋아합니다. 사전등록할 때 도로시를 선택했는데, 나중에 달타냥을 선택하지 않은 점을 후회하면서 겨우겨우 달타냥을 얻었습니다. 수확제 이벤트가 열렸을 때도 마지막 날 아침까지 달려서 한정 코스튬을 받았습니다.

비비안 Vivian



- UX / UI

P

대표 용사는 당연히 비비안입니다. 타격감이 너무 좋아요. 짹!
- BD

G

그녀는 완벽합니다.
- DOT

O

시나리오 클리어를 대부분 함께 했으며 뽀이 예뻐서 좋아합니다.
- CD

S

<크루세이더 퀘스트> 이전에 친구들과 만든 게임의 최종보스로 디자인한 캐릭터였는데, 마음에 들어서 하슬라에도 데려왔습니다.
- OPS

K

용사 이야기에서 비비안이 레이첼을 하늘로 안아 올리는 애니메이션이 너무 귀여웠습니다.

이사벨 Isabel



- META

M

크린이 시절은 베스퍼와 함께 했지만, 요즘은 마음이 이사벨에게 기울고 있습니다.
- DOT

J

제가 작업한 첫 용사이기도하고, 조금 다크한 설정과 벼 머리가 좋아요+_+
- CLIENT

E

이사벨로 성도까지 클리어할 수 있어서 좋았습니다.



로슈포르 Rochefort



- PM

K

<크루세이더 퀘스트>를 열심히 한 계기가 로슈포르입니다. 첫 훈련 MAX, 첫 열매 MAX, 첫 초월무기 MAX, 첫 공략글이 모두 로슈포르로부터 시작되었습니다. 제가 수염과 아저씨 캐릭터를 좋아하기 때문에, 정말 완벽한 캐릭터라고 생각합니다.
- PD

선웅

로슈פור는 스킬을 통해 캐릭터의 특성, 배경설정, 성격, 스탯, 스토리를 가장 잘 표현한 용사입니다. 6성의 칭호 <승리의 로슈포르>도 캐릭터와 잘 어울립니다. 지금도 결투장에서 자주 보이는 것이 개인적으로 기쁘면서도, 나만 쓰고 싶은데 너무 보편화된 것 같아 아쉬운 마음이 들기도 합니다. 크퀘에서 가장 완벽한 존재라고 생각합니다. 밸런스를 빼면...
- CLIENT

E

결투장에서 로슈포르가 있으면 마음이 편안합니다. 남캐는 순수하게 성능만 보고 좋아합니다.

시구르나 Sigruna



- PD

성민

시구르나도 좋아합니다. 출시 당시엔 다른 용사와 달리 후열의 한 타겟만 공격하는 것이 매우 마음에 들었고, 처음 보는 순간부터 엄청 귀엽고 예쁜 캐릭터라고 생각했습니다.
- CD

J

이유를 생각하기 어려울 정도로 좋습니다.
- SERVER

Y

처음부터 텍에 시구르나가 있었고 지금도 계속 함께하고 있습니다. 시구르나 초월무기가 나왔을 때 이펙트가 멋져서 행복했던 기억이 있네요.

아리타 Arita



- DOT

O

노란색과 파란색의 단순한 색배합과 화려한 가시가 어우러진 모습이 예뻐니다.
- CLIENT

Y

좋아하는데 이유가 있나요? 아리타는 너무 약합니다.
- OPS

M

귀여워서 좋아합니다. 일본 유저 공모전에 당선된 작품인데, 공모전 그림을 봤을 때부터 마음에 들었거든요. 다행히 단장님들도 좋아해주셔서 결국 용사로 탄생하였을 때 정말 기뻐했습니다. 할로윈 이벤트의 양갈래 유가 귀여워서 마음이 조금 흔들렸지만... 아리타를 제일 좋아해요.

R-0 R-0



- PD

선웅

R-0는 제가 기획자로서 좋아하는 캐릭터입니다. 캐릭터성과 일러스트도 독특하고, 도트 아티스트 일선님이 만든 이미지를 게임에서 가장 아름답게 표현한 용사라고 생각합니다. 초월무기는 아트 팀에서 만든 에셋을 마음대로 응용해서 만들었습니다.
- 2D

002

입사 전엔 R-0를 좋아했습니다. 최근 다른 용사에 비해 성능이 약해져서 마음이 흔들리고 있지만...

나즈룬 Nazrune			
	PD 성민	현재 나즈룬의 스킬 이름이 <아수 부르기>인데,저는 개인적으로 이 스킬 이름을 <개나 소나>로 만들고 싶었습니다. 정말 개와 소만 나오니깐요. 아쉽게도 자체 검열을 통해 스킬 이름을 바꿨지만,나즈룬은 마음으로 보듬어주고 싶은 용사가 되었습니다.	
	CLIENT I	나즈룬의 3체인 반응을 활용하기 위해 여우동,나즈룬,스파이로 조합을 많이 사용했습니다.하지만 하드 숲-15이후로 먹히지 않더라고요... 나즈룬은 여기까지였습니다.	
노엘 Noel			
	DOT Y	귀엽습니다.하지만 저는 노엘이 없네요..	
	CLIENT S1	그냥 완전 귀엽다고 생각합니다.제일 귀여워요.	
도로시 Dorothy			
	CLIENT K	그냥 처음부터 함께한 용사였습니다.출시 이전에도 개발팀끼리 PvP를 할 때,제가 도로시로 모두를 압살했었어요.이걸 본 선웅님이 도로시 스탯을 반토막내셨기 때문에,도로시가 약해진 것은 저 때문인 것 같기도 합니다...	
	SERVER J	<크루세이더 퀘스트>초창기 때 정말 강했던 용사입니다.모든 시나리오를 도로시만 있어도 클리어할 수 있어서 너프를 세 번이나 했었어요.그래도 강했는데 마지막에 특수 스킬을 너프시키면서 완벽하게 너프가 되었습니다.이게 CBT 하기도 전의 일이라 단장님들은 상상하기 어려우실 것 같은데,개발 단계에서는 정말 강했던 용사입니다.이 때 하향한 스킬이 <찌릿찌릿구체>였어요.도로시는 1,3체인을 써야해서 개발팀 모두 <마나 재활용>을 쓰고 있을 때,저만 혼자 <찌릿찌릿구체>로 득을 보고 있었는데,선웅님께 들키면서 이동속도와 히트 카운트,속도가 모두 하향되었습니다.이젠...아무도 안쓰는 스킬이 되어버렸네요.그때 들키지 않았다면 단장님들도 함께 즐길 수 있었을 것 같아 아쉽습니다.아무튼 지금도 도로시를 좋아합니다.	
독스 Dox			
	UX/UI K	레벨 50까지 독스의 덕을 많이 봤기 때문에,독스를 예뻐하고 있습니다.	
	CLIENT J	빨간공을 쏘는 헌터,독스를 좋아합니다.조합 짜기가 용이하고 강해요.	
롤랑 Roland			
	PM B	감자 같이 생겨서 매우 좋습니다.왠지 야구도 잘할 것 같고,자신의 임무에 우직한 점도 좋습니다.	
	META S1	롤랑이 강했던 시절이 있었습니다.롤랑이 결투장을 장악했고,영혼 요새에 롤랑이 둘 있으면 스테이지를 클리어하기 힘들었던 그런 시절이... 당시 저는 크린이였기 때문에,롤랑 덕을 많이 봤습니다.	

맘바 Mamba			
	BD Y	맘바는 용사단 레벨이 낮을 때부터 지금까지 함께 해온, 친구같은 존재입니다.	
	CLIENT C	무과금 유저들의 친구 맘바를 좋아합니다.운 좋게 쉽게 승급시켜서 잘 쓰고 있어요.강하기도 해서 두 명이나 키우고 있습니다.	
베스퍼 Vesper			
	META M	크린이 시절에 베스퍼의 은혜를 입었습니다.	
	UX/UI P	전장까지 시나리오를 밀어준 베스퍼에게도 애정이 있습니다.	
베아트리체 Beatrice			
	CD M	베아트리체는 제가 컨셉을 정하고 제작에 들어간 첫 용사입니다.이전에는 이미 제작된 아트 에셋에 배경 설정을 추가했었거든요. 베아트리체의 경우, 컨셉을 설정한 후 도트 아티스트가 작업하실 때 옆에서 의견을 조율하며 함께 만들었습니다.다크다크한 배경설정도 매우 제 취향이에요.	
	CLIENT S2	두번째로 뜬 4성 용사가 베아트리체였습니다.용사 획득할 때마다 유저 커뮤니티에서 평가를 보는데, 베아트리체만 있으면 뭐든 할 수 있다는 평가를 보고 애정을 쏟고 있습니다.	
히카리 Hikari			
	PD 성민	<크루세이더 퀘스트>개발팀에 합류하기 전부터 크퀘를 열심히 했는데, 유저로서 처음 좋아한 용사는 히카리입니다.게임 출시 후 처음으로 용사가 업데이트 되었을 때, 7차 용사 라인업에 히카리가 있었습니다.히카리를 꼭 뽑고 싶었는데 계약서에서 나오지 않아 힘든 시기를 겪었습니다.노력 끝에 결국 뽑긴 했지만,나오지 않은 기간이 하도 길어서 애증의 관계가 된 것 같습니다.지금도 엘 탈로스를 히카리가 있는 텍으로 잡고 있어요.	
	BD K	이렇게나 귀여운데 애정을 안 가지고 계신 여러분이 반성해야합니다.	
V V			
	PD 선웅	V는 <크루세이더 퀘스트>에서 가장 속도감이 있는 용사입니다.그리고 다른 용사와는 다른 매커니즘으로 작동하며,처음으로 '돌진'의 개념을 사용한 용사입니다.이런 작동 방식이 '미쳐서 날뛴다'라는 V의 캐릭터 컨셉과 잘 맞는다고 생각합니다.	
귀향 Korin			
	UX/UI P	시나리오를 안전하게 클리어하는 데 귀향이 많은 도움을 줬습니다.지금도 자주 함께하는 용사이고,무엇보다 귀여워서 좋습니다.	

네크론 Necron			
	BDK	애증의 캐릭터. 많은 시련과 고통을 준... 스톡홀름 신드롬이랄까....	
듀라한 Dullahan			
	3DH3	듀라한은 코스튬 3개를 패시브로 가지고 있는 완벽한 용사입니다.	
레온 Leon			
	METAS2	누가 뭐래도 레온은 강합니다.	
로렐라이 Lorelei			
	PMK	두 말 할 것 없이 애정이 생기는 캐릭터입니다. 여러분, 로렐라이 키워주세요.	
메이 May			
	METAJ	<크루세이더 퀘스트> 개발팀에 합류한지 얼마 되지 않았을 때 <길티기어> 1차 콜라보레이션을 하고 있었어요. 당시 옆자리에 계셨던 기획자 분이 ‘카이 키스크’를 뺏으신 걸 보고 부러워서 따라 결제했는데, 첫 계약서에서 메이가 나왔습니다. 아시다시피 당시 메이가 매우 강했기 때문에 시나리오를 쉽게 깰 수 있었는데... 전형적인 메이 덕을 본 크린이었네요.	
문덕 Mundeok			
	2D민국	진짜 좋은 용사라고 생각합니다. 파티에 문덕이 있으면 왠지 믿음직스럽습니다. 3체인 쓰면 말타는 모습이 멋있구요. 문덕 말고 다른 용사는 못 쓸 정도로 좋아합니다.	
뮤 Mew			
	BDS	<크루세이더 퀘스트>를 시작했을 때부터 함께해온 강한 그녀, 뮤를 좋아합니다.	
바이올렛 Violet			
	CLIENTS2	처음으로 뜬 4성 용사가 바이올렛이었습니다.	

벤야민 Benjamin			
	CDM	벤야민은 스토리적으로 공을 들인 용사입니다. 현재 공개된 배경 설정보다 많은 비하인드 설정이 있기 때문에, 빠른 시일 내에 벤야민의 스토리를 단장님들께 보여드리고 싶습니다. 그리고 은발인 점도 제 취향입니다.	
사스콰치 Sasquatch			
	UX/UIJ	저는 캐릭터보다는 스킬에 애정이 있습니다. 위자드 특수스킬 중에 <불꽃의 정령>이라는 스킬이 있는데, 이 스킬 이펙트가 정말 예뻐요. 그래서 사스콰치의 쓰임새가 좋지 않음에도 불구하고 스킬 이펙트를 볼 목적으로 사스콰치를 자주 데리고 다닙니다.	
스파이니 Spiny			
	2D고맨	아...그...뭐죠? 네스 제국 용사 중에... 맞다! 스파이니라는 용사가 있습니다. 예뻐서 참 좋습니다. 최근에 네스 챔피언 해금 용사가 되었기 때문에, 키워두면 절대 후회하지 않으실 거예요. 스킨도 ‘특별히’ 예뻐니다.	
스파이로 Spyro			
	2D고맨	가장 자주 사용하는 용사가 스파이로입니다. 제 히슬라 생활의 전반기에서 중반기를 스파이로가 책임지고 끌어줬습니다.	
아칸 Archon			
	2D002	비비안이 좋습니다. 네? 비비안이 최애캐인 분들이 많으시다구요? 아니... 그럼 다시 말하겠습니다. 아칸이 좋습니다.	
아테나 Athena			
	3DH1	애니메이션에 신경을 많이 쓴 게 느껴지실 겁니다.	
앨리스 Alice			
	CLIENTH	제가 모든 게임에서 앨리스라는 이름의 캐릭터를 다 좋아합니다.	
우리엘 Uriel			
	OPSJ	우리엘의 그릇된 욕망이 저를 닮았습니다. 이 욕망이 원치는 말씀 드릴 수 없지만... 제가 억누르고 있는 본심을 드러낸 캐릭터입니다. 감춰진 이면의 마음을 담은 존재... 제 우리엘은 진맥강입니다.	

까마귀 Crow			
	3D	H2	예뻐서 좋아합니다.
우파 Woopa			
	SERVER	Y	제가 게임을 처음 시작했을 때 사용한 닉이 레온, 우파, 시구르나였습니다. 이 셋을 데리고 모든 시나리오를 다 돌았습니다. 그래서 시구르나와 우파를 제일 좋아하게 되었는데, 우파가 코스튬을 입고 잘생겨져서 기분이 좋아요. 못생겼다고 많이 욕먹던 캐릭터였거든요.
이노 Ino			
	BD	K	첫 용사 작업! 언제나 첫경험(?)은 새롭고 사랑스러워요
이츠위 Yichui			
	CEO	정현	원래 이사벨을 좋아했는데 오랜 시간 상향이 되지 않아, 최근에 뽑은 이츠위를 좋아하게 되었습니다. 너무 예뻐니다! 토끼 앞발로 팡팡팡팡 때리는 모습이, 강해 보이진 않아도 무척 귀엽습니다. 이츠위를 보고 있으면 <크루세이더 퀘스트>용사들을 이용해 가벼운 액션게임을 만들어도 재미있을 것 같습니다.
정성공 Koxinga			
	SERVER	H	벨라와 화신을 같이 썼을 때 수룡검이 화면의 반을 채우는 것이 정말 멋있었습니다.
카노 Cano			
	CLIENT	S1	개발 단계에서 제 의견이 반영된 첫번째 캐릭터입니다. 귀엽기도 하구요.
판도라 Pandora			
	CD	J	마치 친구와 친해진 이유를 말하기 어려운 것처럼, 자연스럽게 좋아하게 되었습니다.
푸거스 Fergus			
	3D	Y	푸거스가 실존인물이라면 술친구가 되어 같이 맥주 마시기 좋을 것 같습니다. 생맥에 치킨 사주는 독일 아저씨같은 느낌입니다.



FROM THE CRUSADERS

유저 이야기

| 용사단장님들이
함께 만들어 나가는 하슬라



CRUSADERS QUEST

하슬라에서의 추억들



하슬라의 용사, 여신들과 함께 웃고 울던 지난 2년

여태껏 크루세이더 퀘스트를 즐겨 플레이해주시고, 사랑해주신 용사단장님들의 추억들을 모아보았습니다.



ID: 히도이웃

심심해서 스토어에 다운받을 만한 게임들을 찾아보던 중, 유난히 귀여운 도트 그래픽의 게임이 눈에 들어왔습니다. 다른 게임들에 비해 화려한 3D 그래픽도 아니고, 그럼에도 불구하고 유난히 로딩 시간이 길었지만 이상하게 끌리고 “꿀잼”을 외치게 한 게임이 바로 이 게임, 크루세이더 퀘스트입니다. 다운을 받은 뒤 오랜 패치 시간과 로딩 시간, 그리고 마침내 기나긴 튜토리얼을 끝마치고, 저는 하슬라에서 수많은 경험을 했습니다. 처음으로 노란 뼈악이 레온을 6성을 찍어주고, 지령이 월드보스가 뿜어내는 독에 좌절도 했으며, 뺑도 겨우 모아서 쫓더니 돈까지만 단위로 쳐받아먹는 용사들을 보니 열 받기도 했습니다. 고대던전 마지막층까지 힘내서 올라왔더니 전설용사 얻는것까지 확률이라는것을 알았을때의 그 뒷통수가 얼얼하기도 했고요. 뒷통수 하니 생각나지만, 하슬라의 진정한 악당들인 마을 NPC들이 생각나네요. 푸거스는 하슬라의 진정한 히든보스임이 틀림없습니다. 그렇지 않고서야 제게 용공+80을 쥐놓고 대성공이라며 미소를 지을리가 없으니까요.

그럼에도 불구하고 마냥 즐겁던 하슬라 라이프에 터진 마침내 터진 기기괴괴 사태는 저에게 “세션만료”라는 4글자만 보면 경기를 일으키게 만드는 트라우마를 남겨주었습니다. 저는 그때서야 푸거스는 4천왕의 최악체에 불과한것이 아닐까 하는 생각이 들기까지 했습니다. 다시 한번 그런 생각이 잊혀지고 평화롭게 푸거스를 욕하며 장비 옵션을 돌리던 무렵, 크웨는 또 터지고 말았습니다. 또 다시 평화가 찾아오고, 업데이트 뉴스가 폐북에 올라오자 “에이, 그래도 다음에는 안그러겠지”라는 저에게, 크웨는 “역사는 반복된다”라는 중요한 교훈을 안겨주었습니다.

그렇게 세션만료를 보고 치를 떨고, “옆집 일곱기사네들은 로딩이 30초도 안걸리더라!!”라며 부들거리는 저를 보면서 친구들은 “그럴꺼면 강 안하면 되지 뭘 또 하고 앉아있나”라고 묻고는 했습니다. 사실 탈슬라가 답이라며 때려치고 싶은 마음도 있었지만 어김없이 다시 크웨를 찾게 되더군요. 서버가 아무리 어머니 안부를 묻고싶은 수준이라도 크웨가 “갓 흥겜”이라고 전도하고 다니는 이유는 정말 단순했습니다. 게임이 재미있으니까요. 이렇게 화가나는데도 욕하면서도 핸드폰을 다시 쥐고 크웨를 키는 저를 보며 가끔 개발자들이 원망스럽기도 했습니다. 그렇게 웃고 울고 욕하고 찬양하던 크웨가 2주년이 됐네요.

안좋은 일이 생겨 울적해졌을때 생각없이 고대던전을 돌리고 그토록 원하던 달타냥이 나왔을 때 이불을 차고 합성을 지르던 기분은 아직도 잊을 수가 없습니다. 용사관리창을 보고 이게 용사관리창인지 번기인지 알수 없어서 시무룩해 있다가, 보석이 모여져서 까본 10계에서 정성공과 루앙이 나와 로콤을 향해 감사의 절을 하던 그 기분도요. 크웨를 한지 1년이 조금 넘었음에도 아직 성도는 도전할 엄두도 안나는 자칭 크린이/라이트 유저지만, 그런 기분들을 2017년에도, 또 그다음해에도 계속 변해가는 하슬라를 보며 즐기고 싶습니다. 다사다난한 한해였지만 크웨가 있어서 조금이라도 더 즐겁게 살 수 있었습니다. 2년동안 너무 수고 많으셨고, 또 저같은 진성 크웨성애자들이 조금 더 쾌적하게 하슬라 라이프를 즐길 수 있도록 앞으로도 더 힘내주세요! 크웨 갓 흥겜, 화이팅!

p.s. 수없이 탈출하게 해주세요, 크멘...



ID: kasuri

▼ 세자매랑 첫 소풍



사실 별거 없는 사진이지만,저에겐 크퀘하면서 최고의 행복을 느꼈던 순간입니다.달타냥을 몇개월동안 엄청 애타게 원했고, 첫 달타냥은 먹은 순간은 마치 첫 딸이 태어날때 어떤 느낌일지 알것같은 기쁨을 느꼈죠.그리고 둘째를 가지게 되었고,막내까지 제 용사단에 들어왔습니다.세자매랑 처음으로 같이 소풍갔던걸 스크린샷으로 찍었던 사진입니다. 물론 지금은 다 커서 첫째랑 둘째는 스킨도 입혀주고,초월무기도 주고,훈련이랑 열매도 다 먹여놨구요.막내도 곧 무럭 무럭 자랄거같네요.ㅋ



ID: 푸른달팻

안녕 크퀘야 지금은 많이 관찮아졌지만 처음 만났을때의 넌 완전 모난돌 같았단다.수많은 버그들과 오류 그리고 초기 몰입도도 완전 짱이었지 하지만 멋진 토드와 스토리,참신한 콘텐츠와 용사들 그런 너의 멋진부분과 완벽하지 않은 것들 그리고 그 불완전함을 고치려는 너의 노력하는 모습에 이끌려서 나는 너를 지켜보고 함께하기로 했어 그리고 너는 지금까지 그 누구보다도 노력해왔고 많은것들을 이루어왔어 그리고 나는 그런 너가 정말 자랑스러워 그리고 자랑스러운 너는 벌써2살이구나 생일축하하고 앞으로 잘부탁해 크퀘야 계속 내가 지켜보고 함께할게 힘내!



ID: 뽕뽕니

크퀘를 한지2년이 다되가네요..고향은 전남 여수이고,타지역에서 직장을 다니는 회사원입니다.저는 원래 게임을 즐겨하지 않습니다만,타지역에서 일을 마치고 집에서 할일이 없어서 처음으로 제 폰에 저장된 게임이 크퀘입니다.게임이 낯설어서 처음부터 하나하나 읽어보면서 시작을 했습니다.용사단 레벨이 잘 오르고해서 중독된 사람처럼 열심히 게임을 즐겼지만,일도 바쁘고,게임에 소홀해 지면서 크퀘를6개월 정도하고 접었습니다.하나1년정도 지난 뒤 다시 접속을 해서 시작을 했습니다.그땐 공략법,결장의 중요성,기타등등 방법을 알게되면서 지금은 거의 중독이다시피 열심히 하고 있습니다.용사단을 키우면서 왜 내꺼만 약하게 느껴지는지..결장에서 질때마다 화가나지만,좀더 업그레이드를 해보자!! 라는 마음으로 열심히 하고있습니다.크퀘에 건의사항이 있다면,영혼의 요새 마지막 놈이 너무 싸요..어찌잡죠??ㅠㅠ

ID: 중학교동창



솔타르를 막는 프레스티나-영혼의 요새에서 전복을 당했는데 돌진 하는 순간에 프레스티나가 저렇게 손을 들어서 창을 막는 것처럼 보이길래 너무 귀여워서 저장하고 있었습니다.



ID: 요시타카

처음 시작할때 레온을 키우면서 수십번 전복당하다가 친구들 도움으로 하나하나 올라가던 때가 있었는데,그때 귀향을 열심히 키우던 친구가6성 무기라도 들면 좀 할만 할거라면서 월드보스 버스 태워주면서 저를 업어줬던게 가장 기억에 남습니다.이제는 제가 크퀘를 시작하는 다른 사람들을 월보버스 태워주고 마나카르 버스 태워주게 진화한게 감회가 정말 새롭네요.



ID: 별빛세금

전 스테이지를 깨고나서 돈,빵,레벨등을 올리기 위해서 화산에서만 수도 없이 돌렸던때가 생각 나네요 처음으로 새로운 스토리와,설원이라는 새로운 던전이 등장했을때의 그 느낌은 잊을 수가 없습니다.난이도는 너무 어려웠지만 그만큼 내가 가진 용사들의 조합과,이 던전을 어떻게 깨야 할지에 대한 갖은 생각들을 하게 만들어서 스테이지를 하나하나 깨어나갈 때마다 너무도 즐거웠 습니다.그렇게 마지막 설원스테이지를 깼을땐 정복했다는 행복감과 희열이 몰려오면서 왠지모를 허탈감도 느껴졌습니다.하지만 그럼에도 불구하고 지금까지 계속해서 즐길 수 있는 이유는 전장,성도 스테이지처럼 새롭게 등장 하는 스테이지와 적들 그리고 용사들이 나온다는 확신때문이라고 생각합니다.이런게임을 즐길 수 있게 해주셔서 감사 합니다.앞으로도 좋은 모습 기대하겠습니다.

ID: 소조유룩화

▼ 정의를 구현하는 빼악이



에피소드7성도 출시 이후 가장 먼저 레온으로 디오네 솔로플레이에 도전하여 성공한 후 찍은 스샷입니다.처음 용사단을 창설했을 때부터 함께했던 빼악이가 주인공으로 거듭나 성도를 헤쳐나가는 모습을 보니 감회가 새로웠습니다.





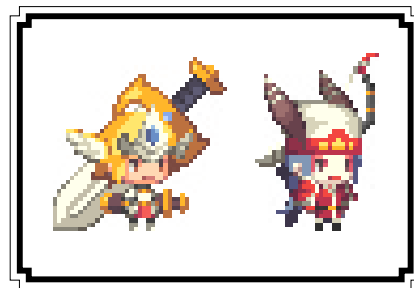
ID: 즐겜유저김진구

안녕하세요. 오늘도 하슬라를 지키기 위해 뛰고 있는 단장, ‘즐겜유저김진구’입니다. 먼저, 제가 가장 사랑하는 모바일 게임인 크퀘의 2주년을 축하드립니다! 레온 6성 찍는다고 난리친게 엇그제 같은데, 어느새 2년이라는 시간이 흘렀네요.

“처음으로 크퀘를 만났을 때” 처음 크퀘를 접했을 때가 언제였더라... 아마 2014년 11월 말이었던 걸로 기억합니다. 친구가 오픈 후 바로 저한테 해보라고 추천 해줬는데, 스마트폰이 없는 저로서는 불가능했고... (지금도 2G폰...) 결국 친구의 폰을 빌려서 해보려는데 친구는 구글, 저는 페북 계정을 쓰다 보니, 연동 과정에서 실수로 친구의 계정을 날려 먹기도 했었지요. (미안해 친구아ㅠㅠ) 우여곡절 끝에 처음 플레이해본 크퀘는, 그야말로 ‘취향저격’이었습니다. 귀여운 도트 그래픽과 중독성 있는 BGM, 그리고 용사를 모으는 재미는 저를 헤어 나오지 못하게 했죠. “사랑하는 내 용사님” 요즘 신규유저는 아리아와 나즈룬등의 용사를 가지고 시작하지요? 하지만 옛날엔 그런 초반 지원이 없었고, ‘레뮤기’가 국민조합이었답니다. 제 첫 번째 초이스는 듄직한 우리 레온이. 항상 맨 앞에 서던 레온이는 너무나도 믿음직했습니다. (칼이 너무 얇아서 고생 많이했... 쿨럭) 그리고 두 번째는 크퀘 최강 귀요미 뮤! 첫 승급을 통해 기적적으로 나온 복덩이예요 ㅎㅎ

아직도 가장 애용하는 용사랍니다. 그리고 마지막은 봉황치킨 사장(?) 기파랑! 당시에는 시나리오든 결장이든 탑 오브 탑이었던 것파랑! 아쳐 승급으로 처음 얻었는데 진짜 딜도 좋고 봉황도 멋졌던... (그는 언제 살아날까요? ㅠ) 정말 모든 용사 하나하나에 애정을 가지고 키웠던 것 같습니다. “추억이 된 과거와 추억이 될 지금” 그나저나 벌써 다 추억이 되어버렸네요. 지금까지 아쉬운 모습도 많았지만, 전 아직도 가장 좋아하는 게임이랍니다.

앞으로도 좋은 패치와 선전을 기대합니다. 2주년 축하해요!



ID: 카나타로스

1년 전에 전장 시나리오와 함께 등장한 라이오넬. 갑옷 덕후였던 전 이 용사를 보자마자 제 애정캐로 삼기로 마음먹었답니다. 가장 빠른 빵 맥강!, 가장 빠른 열매 맥강! 그리고 저는 진맥강인 라이오넬에게 시나리오, 결투장, 월드 보스 등등 크루세이더 퀘스트 내의 모든 콘텐츠를 맛보여줬었습니다. 초월무기도 없이 요새 8층, 9층의 솔타르를 잡을 땐 이미 용사 이야기로 라이오넬이 솔타르의 후손이며 그를 증오한다는 사실을 알았기에 그의 분노와 슬픔에 공감하며 솔타르를 무찔렀고요. 그런데 7월 7일의 개발자의 편지를 보던 제 눈이 접시만 해졌습니다. [라이오넬의 초월무기 패치], [라이오넬의 밸런스 패치], 그리고 [영혼의 요새 이야기의 대단원]. 아무리 눈치 없던 저라도 저 세 가지가 연결되어 있다는 걸 눈치 못 챌 리가 없었죠. 그리고 다음 패치까지는 기대, 흥분, 염려, 두려움의 혼란의 나날이었습니다. 이윽고 대망의 7월 14일. 크루세이더 퀘스트 점검 안내가 뜨는 순간 감정의 혼돈은 절정을 달렸죠. 잠시라도 크퀘 말고 딴 생각을 해본 적이 없었어요. 수십 번이나 커뮤니티를 들락날락하면서 관련 정보, 유저의 추측, 연장 점검 여부 등을 뒤적였습니다. 업데이트 내용에 라이오넬 일러스트 추가라는 글귀를 보고 육성으로 환호가 터져 나온 건 덤이고요.

몇 차례의 연장 점검 끝에 5시 30분을 넘어 서버가 열렸고 항상 티켓, 열쇠, 고기부터 쓰고 보는 다른 날의 저와 달리 일러스트 도감으로 돌진했죠. 그리고 이내 나타난 새카만 기사 갑주의 모습에 근엄한 표정으로 박수를 쳤습니다. 그냥 그래야 할 거 같았어요. 그리고 오랫동안 오직 라이오넬의 초월무기만을 노리며 쌓아놓은 오래된 검과 수정 가루, 철을 쏟아 부었습니다. 아니, 정확히는 쏟아 부으려고 했었습니다. 근데 ㅋㅋ 진짜 ㅋㅋ 지금 생각해도 놀란게, 첫 오래된 검 초월에 라이오넬 초월무기가 뜨는 겁니다. 그 순간 크퀘 서버마저도 저를 축하해주는 걸 깨닫고 바로 옵션변환권으로 공격/기능 옵션을 만들고 개조까지 끝마쳤죠. 그리고 이 영광을 서버에게 돌리고 월보로 직행해서 초월무기의 이펙트를 맛보았습니다. 카 멋져요! 멋집니다! 흑기사의 다크한 검기를 충분히 음미한 뒤에는 편지가 나올 때부터 다짐한 약속을 지키기로 했습니다. 바로 “영혼의 요새 이야기의 대단원은 라이오넬로 끝내겠다.”였죠. 바로 영혼의 요새 10층으로 갔습니다. 근데 결과는 패배. 그제서야 커뮤니티를 들어가 보니 10층 난이도 관련해서 정말 시끌벅적했습니다. 결과적으로 치트키 메이를 이용하여 10층 솔타르를 해치웠지만 기분은 영 좋지 않았어요. 죽인 뒤에 나오는 영상에서 언급하는 [칠흑의 기사],



▲ 과연 영혼의 요새 마지막 층에는 무슨 비밀이 숨겨져 있기에...?!



ID: 카라스킴

첫 전설용사인 로슈포르가 가장 기억에 남네요. 완전 크루세이더 퀘스트 처음 시작해서 레온으로 시나리오 깨고 얻는 동료들을 키우면서 마침내 고던에서 ///와 함께 나에게로 온 로슈포르.. 작년에 딱 얻었는데 오늘 우연히 또 ///와 함께 로슈포르가 또 등장해주었네요. 가장 갖고 싶었음과 동시에 결투장에서 만나면 가장 짜증났던 용사! 그래서 코스튬도 장착해주고 애지중지 키우고 있습니다. 앞으로 무기를 얻으면 제 계정에서 가장 빛나는 용사겠지요! 앞으로 크루세이더 퀘스트 계속하면서 로슈포르와 함께 동고동락 해야겠습니다! 나중에 기회되면 로슈3형제를 팀으로 편성해서 결투장 한번 돌아보고 싶어요. 물론 로슈3형제는 결투장에선가 한번 본 기억이 있어요! 두가지 선택지중에 한 곳이 그렇게 나와서 고민도 없이 다른 선택지를 선택했었다는 불편한 진실.. 앞으로 2주년, 3주년을 넘어 10주년, 15주년을 향해 달렸으면 좋겠어요!! 내 인생 게임 크퀘를 평생 즐기고 싶습니다!! 로드컴플릿 사랑합니다!!:)

p.s. 크퀘 2천만 다운로드 축하드려요!! 우리 하슬라에 좋은 유저분들이 많이 놀러왔으면 좋겠습니다!

ID: 멍청멍청이

▼ 10월 5일이 무슨 날인지 아십니까?



롤랑 케익먹는날이니 꼭 기억합시다^^7





ID: 뿌비

약 1년전 처음 기사단장이된 난 동료가된 폭스나이프에게 빵을 건네주었다. 그리고 그는 허겁지겁 빵을 먹었고 빵과함께 준 소정의 금화를 들고 그렇게 빛이되었다. 그는 인간의 모습이 되어 기파랑이라는 이름을 달고 나에게 다가와주었다. 그의 화살에서는 불꽃이 활활 타올랐고 마치 그모습은 봉황이 지평선을 뚫는듯 하였다. 모두들 그를 갓파랑이라고 불러주었다. 그런 그에게 난 내가 줄수있는 모든빵과 금화를 쥐어주었고 그는 더욱 활활 타오르는 봉황의 화살을 날렸다. 그와 함께라면 두려울게 없었고 흐뭇하였다. 그러나 그것도 잠시 난 약 1년간 그의 곁을 떠나게 되었고 최근에서야 돌아오게되었다. 그동안 많은 일들이 있었나보다. 많은 사람들에게 찬양받던 그는 더이상 내가 알던 화려한 불꽃의 화살을 날리던 기파랑이 아니었다. 기파랑은 나에게 안녕을 고하였고 그와의 추억을 그대로 간직하며 눈물을 머금고 난 새로운 시작을 결심하였고 다시 새내기 단장부터 시작하게되었다. 날 빛내주었던 그때 그 기파랑과의 추억을 간직하며...

ID: 단한발의기적

▼ 3유로클리어한 노말다이크



이보다 귀여운 조합은 있을까? 워리어 유 팔라딘 유 아처 유 워자드 유 헌터 유도 필요한 시대!

ID: 머단해

▼ 지강캐 센티널



센티널로 처음 요새9층을 솔플했을때를 찍었던 스크린샷입니다. 저는 크퀘 내에서 센티널이란 용사를 가장 좋아하는데 그 용사에 대한 인식이 별로 좋지 않더군요 ㅎ;;; 그래서 다른 사람들에게도 센티널이 얼마나 강력한 용사인지 알려주고 싶어서 당시 가장 난이도가 높은 영혼의 요새9층 솔플에 도전하게 되었는데 의외로 몇번만에 성공했습니다! ㅎㅎ 그때의 일 덕분에 많은 사람들이 센티널도 요새9층 솔플이 가능한 용사라고 그러는거 보니 기분이 좋더군요. 여하튼 센티널은 지강캐입니다!! 다들 센티널 키웠으면 좋겠어요!



ID: skynarr

이야기는 약 2년전으로 거슬러 올라갑니다. 저는 2014년 11월 24일에 크퀘를 처음으로 시작한 유저이며 시작하던 주에 있었던 고던은 흑과백입니다. 저는 1달여동안 하슬라이퍼 생활을 했고, 그 결과 약 1달만에 흑과백으로 시작해 모든 고던의 20층을 클리어 할 수 있었습니다.

당시 저는 모든 전설용사를 3명씩 모아서 6성을 올려야지 하는 생각을 가지고 중력의 미궁 20층을 클리어 했습니다. 지금은 어엿한 하슬라이퍼. 크창이지만 당시에는 6성이라고는 레온이와 사스콰치 뿐이던 크린이 시절인지라 힘겹게 중력의 미궁 20층을 클리어 해서 보상인 보석 2개를 받았습니다. 그게 아마 그 주 월요일이었을겁니다. 기적은 그때부터 시작되었습니다. 제가 보석을 받은 이후 처음 클리어했을 때 그림같이 크림힐트가 나왔습니다. 그 다음번 시도는 전복. 세 번째 시도는 성공했으며 시구르나가 나왔죠. 위에서 말했다시피, 저는 당시 모든 전설용사를 세 명씩 얻으려했기에 지속적으로 중력의 미궁 20층을 돌았습니다. 그런데 이게 웬걸! 두번째 크림미를 토요일에 얻기 전까지. 저는 총 7명의 시구르나를 얻게 되었습니다. 그때 이렇게 생각했죠. 이건 운명이다. 시구르나가 날 선택했구나. 그때부터 시구르나가 좋아졌습니다.

그렇게 1주만에 7구르나를 얻고 3주가 지났습니다. 어느날 갑자기 이런 생각이 들더군요. 이렇게 된거 시구르나로 축구팀을 한번 만들어보자! 그래서 만들었습니다. 시구르나 유니타이트. 11명의 시구르나를 얻고 나니 이런 생각이 들더군요. 시구르나의 시구. 왠지 19와 비슷하지 않습니까? 네 그래서 만들었습니다 19르나. 19르나를 완성한게 아마 작년 이맘때쯤이었던거 같군요. 어쩌면 더 되었을지도 모르구요. 그렇게 한동안 중력의 미궁을 돌지 않고 있던 시구 키우기에 전념했습니다. 그리고 아마 작년 9월에서 10월경 15구르나 동시 6성승급을 달성하며 19르나 6성이라는 전무 후무할법한 일을 벌였습니다. 그리고 그때 생각했죠. 1성부터 6성까지 시구르나의 변천기를 내 용사단에 남기고 싶다. 그래서 지금은 40명의 시구르나가 용사단에 있습니다. 아직까지 목표한 114명, 1성부터 6성까지 19명씩에는 한참 못미치지만 언젠간 이루지 않을까 싶습니다.





해달 너무 귀여워요ㅠ.ㅠ더 모을거예요!



ID : 크레타스

버스타고 가면서 용사뽑기를 했는데 베인이 떠서 속으로 환호성을 지른다는게 실제 소리를 내서 주변사람들 시선이 몰렸습니다..순간 창피해서 다음 정거장에서 바로 내렸던 경험이 있네요 (하하)



ID : 래퍼드곰창

▼ 우리엘과 램프도독



ID : malamute77

저는 16년 1월 즈음부터 시작한 유저입니다. 저에게 가장 추억으로 남았던 순간은 일주일간 열심히 결투장을 돌아 영혼의 요새에 제 닉네임이 올라갔던 순간이 아닐까 생각합니다. 한주간 틈날때마다 결투장 티켓을 소모하고 방랑상인 포포에게 티켓을 구매해가며 열심히 돌았던 그 기억이 새록새록 나네요. 게임을 하면서 기록을 남길 수 있다는게 참으로 고맙단 생각을 하면서 추억을 남깁니다.

ID : kimGiDong



왕국으로 귀환하던 도중 불의의 사고로 마차를 잃은 채 사막에서 길을 잃고 만 4명의 장로가 보여주는 눈물겨운 생존과 탈출의 이야기



ID : 미레하

包何包何(포하포하) 포포야, 포포야
票其現也(표기현야) 티켓을 내어라.
若不現也(약불현야) 내어 놓지 않으면
燐灼而喫也(번작이깍야) 구워 먹으리.



ID : 김박구/이디엇

결장티켓이 알람인 이 게임덕분에 아침 일찍 일어나게 되었습니다!



ID : 퐁긔퐁긔

결장을 아십니까. 피도 눈물도 없는 결장의 흑독함을 맞본 초보는 눈물로 캐릭을 연마합니다. 크웨 인생 처음으로 30퍼 한 번 들어볼 수 있었던 그 일주일에 하필이면 할로윈 이벤이 띄약. 포포님의 저주로 결국 실패했네요ㅠ 더 힘내서 이번엔 30퍼 들어 볼립니다





테레사가 워리어3명을 한 방에 터트리며 칼3개가 나란히 날아가는것이 포인트입니다.마침 상대가 벨라를 사용해서 켜진 불을 제아브레로 끄는것 같은 연출도 어나더 포인트!



ID: jasonbluechi

시작한지2달 정도 됐습니다.지금까지 해본 핸드폰 게임 중에서 가장 재미있어요.저는 현재 의대를 다니는 학생입니다.의대는 밤샘의 연속이고 그럴때마다 밤 늦게 스트레스 풀 무언가가 필요하죠.가장 흔한 모습이 담배와 핸드폰 게임이 아닌가요 합니다.가장 많이 하는 게임은 아무래도 간단한 블00드 사의 하00톤 입니다.그 와중에 저는 크퀘를 하는데 어느덧 친구들이 하나 둘 옆에서 보다가 같이 하는 친구들이 생겼어요 ㅎㅎ 앞으로 본과가 끝나고 인턴 레지던트 할때까지 약 10년이 남았는데요, 크퀘 10주년과 저의 의대생활이 함께 족 했으면 좋겠습니다.기대할게요.

PS. 의사 모티프 캐릭터 어떠신가요 ㅋㅋㅋ이왕이면 게임에서 까지 지루하게 힐러가 아니라 멋진 워리어 라던가 ㅋㅋㅋㅋㅋ아니면 마법사 라던가 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ



ID: 쿠오로로

제가 고3인데 이게임을 수능 딱 30일전에 알게 되었습니다.근데 친구가 게임을 하는데 딱 제가 좋아하는스타일에 게임이었죠. 귀여운 캐릭터를 모으는 게임에다가 컨텐츠도 다양하고 무엇보다 체인활용으로 인한 수동적게임이 정말 마음에 들어서 야자중간에 집으로 갔죠.너무 대용량이라.. 그후에 학교와서 창가쪽 쌤들이 보는 자리에 백과사전이랑 책을 쌓아두고 하루종일 크퀘만 했죠 이틀만에 다이아50개를 얻고 3일만에 용사단 20렐을 찍고 그렇게 학교에서 야자끝나는 시간까지 초반이라 고기도 안 부족하고 거기에다가 할로윈 이벤트중이여서 신나게 했는데 수능전에 쌤들이 저보고 공부에 미친사람처럼 한다고 초콜렛이랑 찹쌀떡을 나눠 주시고 먼저 와서 격려해주시고 그걸보고 애들이 저를 따라 크퀘를 했는데 애들도 다 빠져서 지금 저희반은 크퀘 돌풍이 불고있답니다.ㅎㅎ 오늘 수능 끝나고 나오자마자 엄마한테 전화보다 먼저 크퀘 쳐서 고대던전 열쇠 쓰고 왔어요 ㅎㅎ

ID: 슈나우저



푸거스의 악독한 표정과 함께 등장한 이벤트 고대던전! 푸거스를 겨우 획득하고 나서 부터는 기도하는 마음을 담아 푸거스에게 오래된 망치를 들리고 원하는 초월무기를 외치며 초월시킵니다

ID: 똥마차의저주



제가 너무나 좋아하는 용사 아벨입니다.요즈음은 인기가 시들해서 사람들이 아벨을뵈면 시무룩해 해요ㅜㅜ 하지만 일대일 전투에서는 누구보다 강한 아벨!!! 강자에겐 강하고 약자에겐 약한 정말 멋진사나이랍니다!





ID: 은슈님

누구나 겪던 힘든 크린이 시절... 당시 저는 설원 클리어도 못해보고, 고수들은 밤바, 벤야민만 뽐으면 된다는 말을 듣고 벤야민을 열심히 키우고 있었습니다. 마침 그시기에 벤야민 초월무기가 등장했다는 업데이트 소식이 들려왔고 오래된 지팡이를 얻으려 허겁지겁 월드보스 4층으로 떠났습니다. 고기를 최대 50개밖에 못가지고 있었기 때문에 1판당 고기 30개를 소모하는 4층은 저에게 매판이 소중하고 누구보다 간절했죠. 저는 평소처럼 제 주력용사 레온 아리아 벤야민을 걸어놓고 버스기사만 찾고 있었지만 제 누추한 용사단을 보고 뛰쳐나가는 단장들 때문에 무기는 커녕 시작조차 힘들던 그때! 6성 올MAX 강화에 이쁜 코스튬까지 다 입혀놓은 단장님께서 고민조차 하지 않고 레디를 눌러주신 겁니다! 저는 허겁지겁 레디를 누르고.. 로딩이 끝나고... 보스가 모습을 드러내자 오래된 지팡이를 얻게해달라는 간절한 기도와 동시에 보스가 레이첼의 박쥐 떼에 몇대 맞더니 순식간에 끝나버렸습니다... 어리둥절 하다가 보상이 나오는 그 순간! 오래된 지팡이가 기적같이 2개나 저에게 와버렸고, 너무 흥분되고 긴장되는 마음으로 장비창을 켜서 한참을 가다듬고 무기초월을 눌렀습니다. 눈을 감고 '푸거스님 제발요.' 푸거스는 망치를 요란하게 치더니 곧 망치 두드리는 소리와 함께 실눈을 떠보니... '추락한 빛 (벤야민 전용 무기)'이라는 문구를 보고 얼마나 기뻐던지!! 비록 옵션은 공격/방어였지만 그게 중요하겠나요? 첫 초월무기에다가 막혔던 시나리오도 깨고 점점 성장하는 용사단을 보니 흐뭇하고 각종 콘텐츠를 더 많이 즐기게 될 수 있어서 크퀘에 재미붙이기 시작했습니다! 어느새 저도 용사단 70레벨이 되었지만 그때 저를 캐리해주던 기사님 덕분에 제 용사단도 성장해서 아직까지 하슬라의 노예(?)가 되버렸지만 그때 생각하며 월드보스에서 레온 아리아를 데려오는 단장분을 보이면 주저 않고 레디를 눌러주게 됐네요 ㅎㅎ 당시 월드보스 기사님! 닉네임은 기억이 안나지만.. 덕분에 크퀘에 재미를 붙인 거 같아요! 감사합니다~



ID: 커피는역시아메리카노

제가 크퀘를 시작한 건 같은 연구실에 있는 친구 덕분입니다. 친한 친구끼리 커피를 마시러 갔는데 그 둘이 계속 친선전을 돌리고 있었고 폰 게임을 하지 않던 저는 '야 그런 폰겜 하고 있으면 재밌냐?'라고 디스도 하고 그랬습니다. 메이를 뽐냈다고 신나하던 친구는 옆에서 리듬게임을 하고 있나 생각하면 또 그게 게임입니다.. 귀향이라는 애와 메이를 같이 돌리면 저절로 리듬게임이 된다고요. 가끔씩 시간이 빌 때나 해보자 하면서 설치하던 게임이 벌써 4개월 째입니다. 첫날 레벨업 할때 고기가 낭비 되는게 어찌나 아깝던지... 첫 계전으로 아리타가 나와서 첫 주 마스터 티어를 갔을땐 제가 게임에 재능이 있는 줄 알았습니다. 광산은 이미 세 번이 돌았고 자잘한 현실까지 하면 벌써 십만원은 거뜬히 넘긴 게임.. 폰 게임에 과금행위를 한 것은 처음인데 제가 느낀 재미에 비하면 아깝지는 않습니다. 어느새 커뮤니티에 익명으로 공략글을 올려서 베스트에 가는 걸 보고 가끔씩은 호접지몽마냥 내가 하슬라에 있는지 현실의 내가 중독이 되었는지 가끔 고민이 될 때도 있긴 하지만... 뭐 어떻습니까 재밌는 데요. 다양한 패치들 감사드리고 자잘한 버그만 고쳐주시면 더욱 재밌게 할 것 같습니다.)

사랑합니다, 크퀘.



ID: lena21



다이크의 악마날개를 달고 있는 귀여운 토토를 찍었습니다. 인신매매를 즐겨하는 포포와 토토의 진짜 모습이 아닐까 합니다.



ID: wildberry

해외 건설 현장에서 근무중입니다. 한국인이 많이 없어 외로운데 귀여운 크루세이더퀘스트 용사단 캐릭터들 모아가며 너무나 재미있게 하고있네요 해외에서 시간가는 줄 모르고하고있는 크퀘 너무 재미있고 귀엽습니다.)



ID: 한글 K

2주년 정말 진심으로 축하드립니다!!! 제가 오랫동안 계속 한 게임이 없었을 뿐더러, 특히 rpg 게임 같은 경우 거의 할 생각도 안했었는데, 우연찮게 시작한 크퀘가 이제는 3달이 거의 되어 갑니다. 아무것도 모르는 저에게 댓글창에는 친절하게 답변해주시는 유저분들도 계셨고... 전설 용사로 크림힐트를 처음으로 얻었을 때 정말 기뻐던게 생각납니다... 지금은 전설용사들만 우글 우글하고 정작 계약 전용 용사는 하나도 없지만, 저에게는 전설용사들이 많은, 계약용사들이 많은, 모두 개성있고 재밌는 색다른 용사들로 보입니다. 아직 크린이겠지만... 조금씩 다른 사람들에게도 공략을 알려주거나, 월보에서 홀로 버스를 태워주는 모습을 보면서 뿌듯하다는 기분이 들었습니다... 첨부터 레온의 초무를 얻고 기뻐했던 기억, 로슈포르 초무를 애타게 기다리다 끝내 공공 4성 초무를 얻었던 기억, 시구르나의 초무를 얻으려고 포포만 찾아다녔던 기억... 너무나 많고 소중한 기억들이 많습니다... 너무나 즐거운 게임! 가끔 서버 때문에 불평불만 많이 있었다고 알고 있습니다. 하지만 언제나 모든 것은 완벽하지 못하다는 것을 알기에, 화를 낸다기 보다는, 그 후 어떤 모습으로 패치가 성공적으로 났는지 궁금해집니다.

다시 한번 2주년 정말 진심으로 축하드립니다...!! 오늘도 저는 하슬라에서 모험을 떠나고 있습니다..!



ID: 묘야묘



예전에 벚꽃배경과 귀향,몽룡 모습이 너무 잘 어울려서 찍었던 스크린샷입니다~
동양적 분위기가 너무 좋아요!



ID: 폭밥

크퀘가 벌써 2주년이라니...! 정말 축하하고 앞으로도 10년 100년 오래오래 서비스했으면 좋겠습니다! 처음엔 회사게임이라 (NHNEnt입니다!) 호기심에 시작했는데.. 어느덧 정신을 차려보니 훌륭한 하슬라이퍼가 되어버렸습니다 ㅎㅎ; 지금은 팀원 모두를 하슬라이퍼로 만들어버렸죠~! 점심시간마다 팀원들끼리 모여서 10쌍 뺨도 하고 (항상 뺨!를 외치지만.. 똥마차 ㅎㅎ) 월보도 하면서 즐겁게 하루를 보내고 있습니다~ 크퀘를 2년간 하면서 가장 기억에 남는 일이라면.. 바로 저번주에 있었던 할로윈 이벤트인것 같네요~ 600등을 목표로 정말 열심히 보석을 씹으며 달렸는데, 하필 이벤트 마지막날에 워크샵을 가게 됐습니다.. 물론 전 손에서 계속 크퀘를 하면서 순위를 유지하고 있었는데요, 팀대항 족구시합이 마감 1시간전에 열렸습니다. 마지막이라 보석한번 더 뿌리면서 순위를 300등으로 맞춰놓고 아 설마 역전당하겠어~~하고 여유롭게 시합에 임했죠~ 기분 좋게 족구도 이겼고! 크퀘를 켜는데..! 순위는... 605등 πππππ 중간에 크퀘 한번만 더 킬걸... 하는 아쉬움이..~! 다음 이벤트는 꼭 놓치지않겠습니다π 그래도 이리니저러니 해도 모으는 재미도있고 키우는 재미도있고 희노애락이 있는 크퀘! 즐겁게 게임하고있습니다~ 다시한번 2주년 축하합니다~!

ID: 세티르

▼주먹감자 왕사벨이 간다!



ID: 예의바른친구

▼주먹감자 왕사벨이 간다!



크퀘를 하면서 맨처음으로 마스터 리그에서 5연승을 달성했던.. 개인적으로 역사적인 사건입니다 ㅎㅎ
그 당시에는 결투상대변경 기능도 없어서 마스터에 가면 한 판 한 판이 고비였기때문에 더욱 기억에 남네요 ^^; 지금은 더욱 성장해서 마스터 상위 50%내에 드는 용사단장으로 거듭났습니다만, 아직 저 위에 강적들이 너무나 많기에 그들만큼 강해지기 위해 2주년을 넘어서 3주년, 4주년 계속 크퀘와 성장해갈 수 있었으면 좋겠습니다!



ID: 라이거

14년 11월 부터 시작해서 지금까지 물론 중간중간 게임을 그만 두기도 하였으나 방향이 끝나고 나면 꼭 다시 찾아 하게되는 크루세이더 퀘스트는 저에게 있어서 정말 값진 게임인 것 같아요. 스토리도 너무 재밌어서 마치 꼭 제 어린이 시절 봤던 용사 만화들 처럼 추억의 향수를 느낄 수도 있었고 아가자기한 캐릭터와 그 용사들 하나하나마다 적혀있는 스토리가 너무 좋았어요.

바이퍼가 스네이X였던 시절, 기파랑이 갓파랑이라 불리던 시절, 히카리가 그 귀여운 얼굴 감추고 가면을 썼던 시절부터 해서 딱 이대만 추억이다 라고 할 것이 없었을 만큼 현재까지 포함하여 게임을 즐기는 자체가 추억이고 오랜 시간 동안 말은 없지만 매일 묵묵히 고기와 명예를 보내주는 친구들과 내가 힘들때 지원해주는 친구들의 용사들에 대한 추억이 기억에 남고 이사벨이 처음 나왔을때 너무 가지고 싶었지만 금전적인 여유가 없어서 단 한장, 이벤트로 받은 황금 계약서가 있었는데 운이 너무 좋게도 그 한번의 기회로 이사벨을 얻을 수 있었던 기억이 나네요. 그때 당시에는 몇 일을 기분이 좋았던지 모르겠어요^^ 지금은 수 많은 개성있고 더욱 성능 좋은 용사들이 업데이트 되었지만 아직까지 저의 대표 용사로 자리를 매김하고 있습니다. 앞으로 더욱 많은 용사들과 콘텐츠들이 우릴 찾아올 것이고 기존 친구는 떠날수도 있지만 또 새로운 친구들이 찾아올 것이고 그 친구들과의 크루세이더 퀘스트에 대한 추억은 항상 진행형이라고 생각합니다^^ 감사합니다.



THE ART OF CQ

미니 아트북

| 로드컴플릿 하드디스크에서 꺼낸 일러스트와
단장님들이 손수 그려주신 팬아트



CRUSADERS QUEST

LC 아트 갤러리



로드컴플릿의 아티스트들이 선보이는, 크루세이더 퀘스트 작업물을 공개합니다.

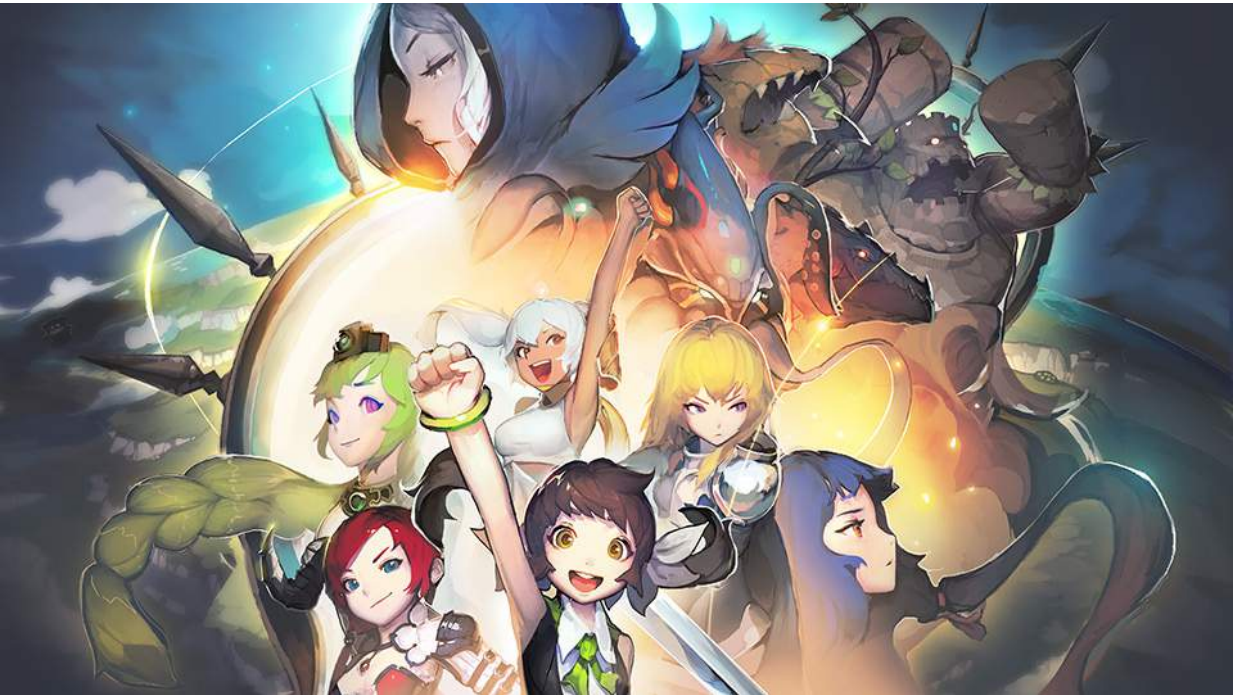


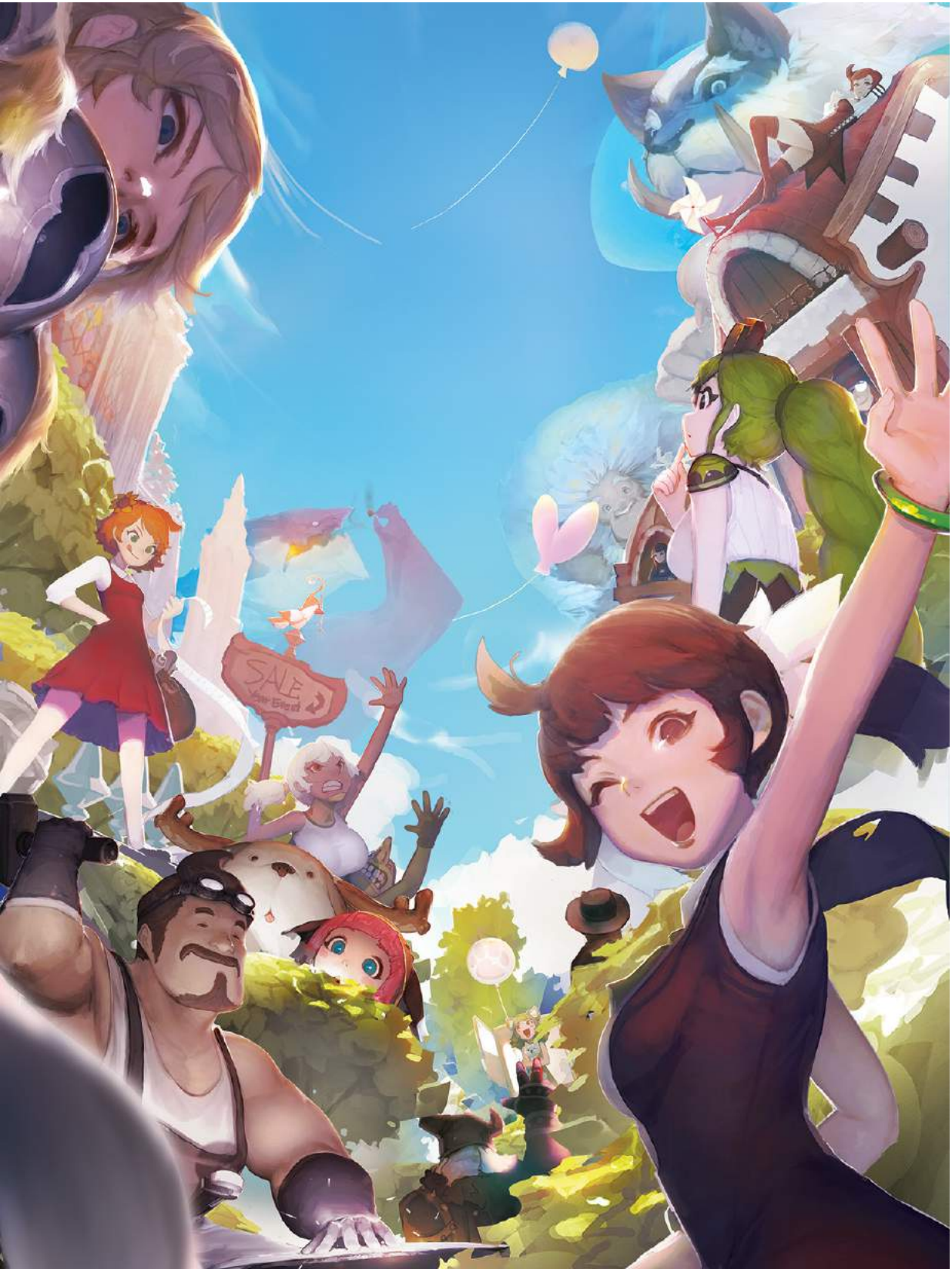
한민국 RE:TET

- ✦ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 2D 아트 리드
- ✦ 캐릭터, 홍보 일러스트 등 작업
- ✦ 영감이 오는 날엔 가끔 혼을 불태워 작곡을 하곤합니다.

2D

DOT

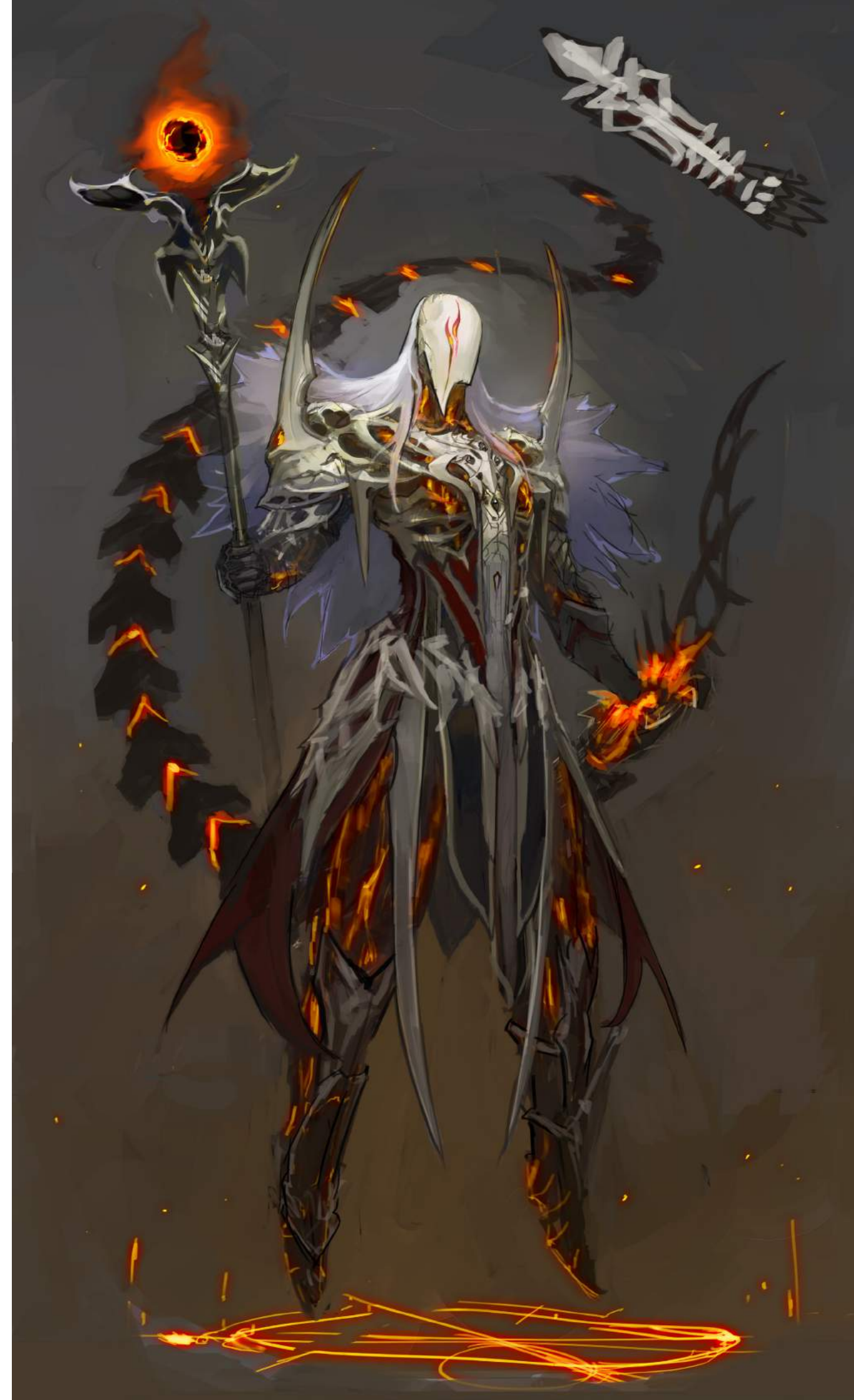














Goddess

CQ Heroes



Dungeon Boss









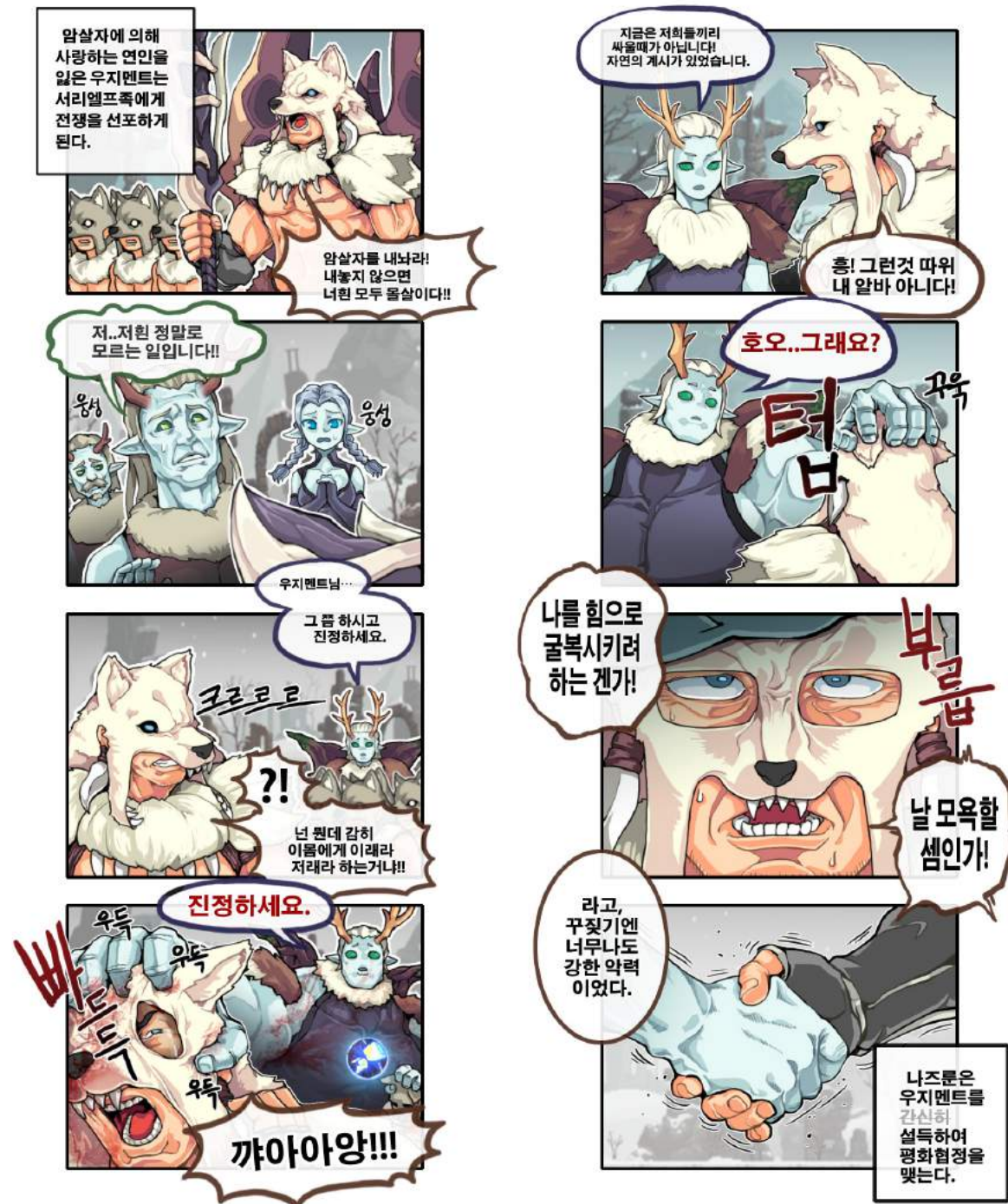
고릴라맨션 GORILLA MANSION

- ❖ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 2D 아트
- ❖ ㅋㅋ툰, IF툰, 마나카르 공략, 2주년 기념북 등 만화 원고 작업
- ❖ 로컴 지하감옥은 실존하지 않습니다. 옆에서 이렇게 쓰라고 하지 않았습니다.









다시 1페이지로 →











002 002

- ✦ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 2D 아트
- ✦ 스킬, 코스튬, 몬스터 등 컨셉 아트 작업
- ✦ 나를...죽여줘...

2D

DOT







마녀가 폭아에 사연마른 아고 지자

각까지 날아온다



공중제비를 돌다 고양이를 놓침



아몰랑 도주



고양이는 검은 오오라에 휩싸여 점점 부풀어오름



대략 검은 오라/여기? 가 피어오르는



형태가 갖춰지자마자 일어나서 강력한 앞발 원투 공격



가격에는 꼬리를 하나씩 사용



꼬리로 3회 전방을 내려친다 "짝" "짝" "짝"



직후 검은 오오라에 휩싸여 도로 크기가 수축한다



공중에서 툭 떨어진 고양이는 곧바로 화면 밖으로 도주한다



화염 이펙트와 함께 등장함



곤바로 화염 일섬 공격



시간차를 두고 지반에서 폭발이 일어남



돌아가는 모양새



화염 이펙트와 함께 등장함



곤바로 화염 일섬 공격



화면 바깥에서 두두두 달려옴



돌랑 블록스킬모션과 비슷한 방패 밀쳐내기공격



방패로 타격하는순간 방패가 잠깐 커짐 (돌랑처럼)



곤바로 검으로 내려침



올려매기



찌르기의 3단 콤보



직후 검을 치켜들고 몇차례 검을 회전시킨다



검을 땅바닥에 푹 꽂음



직후 빛으로 화하여 텔레포트로 사라짐



속은 뒤로 점프해서 사라짐





화살을 쏘면서 마차가 등장한다



화살은 자신주변으로 지속적으로 살포된다



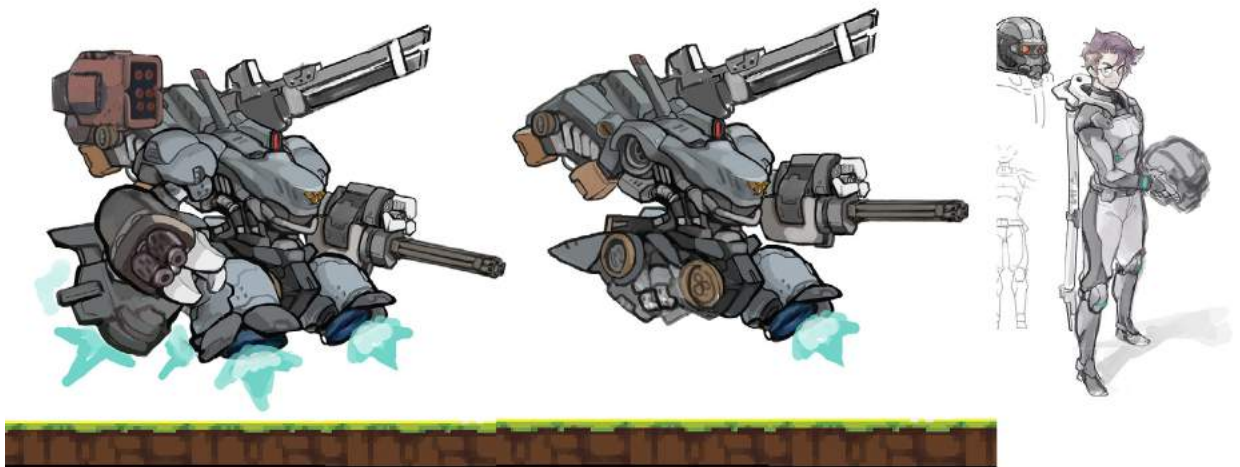
돌연 말이 놀라며 마차가 정지한다

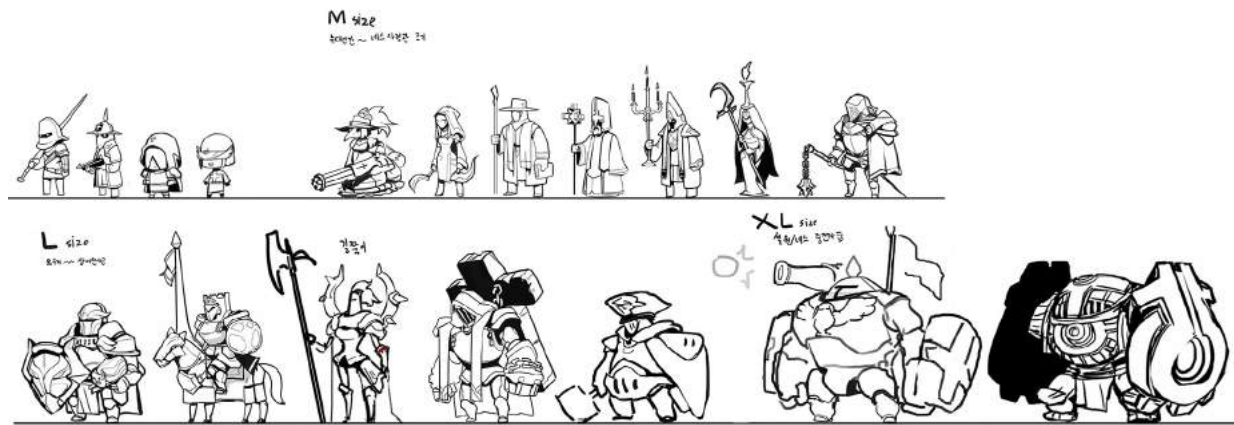


장문을 열고 나타나 총격을 시작한다 (데미지 급증)



그대로 사라지는 마차







검에 홀린 귀신 무사



검도부 도전자



배틀로이드 무사



이국의 기사 문덕



방랑무사 문덕



데모나 마왕님



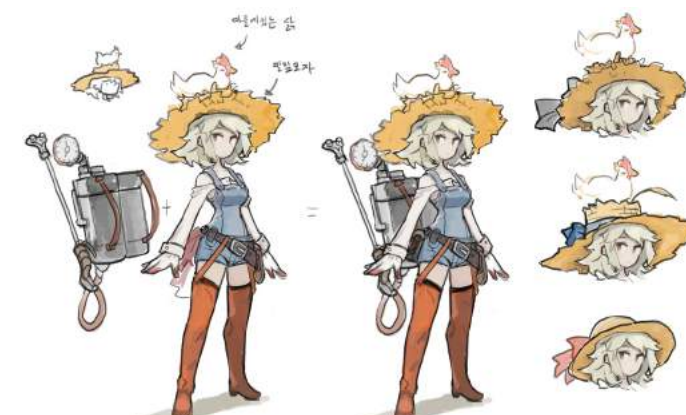
내면의 흑염룡



데모나 전하



데모나공주님



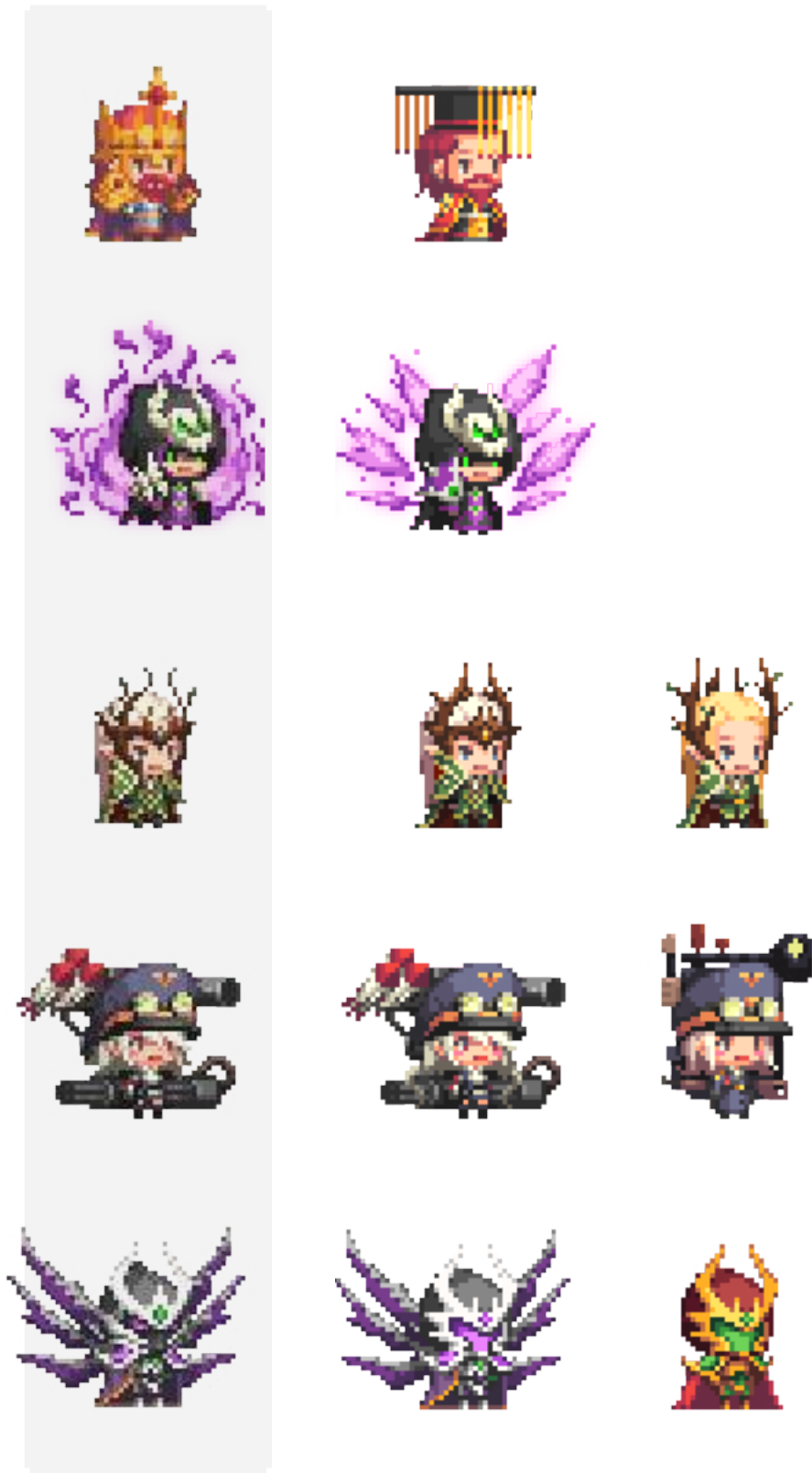




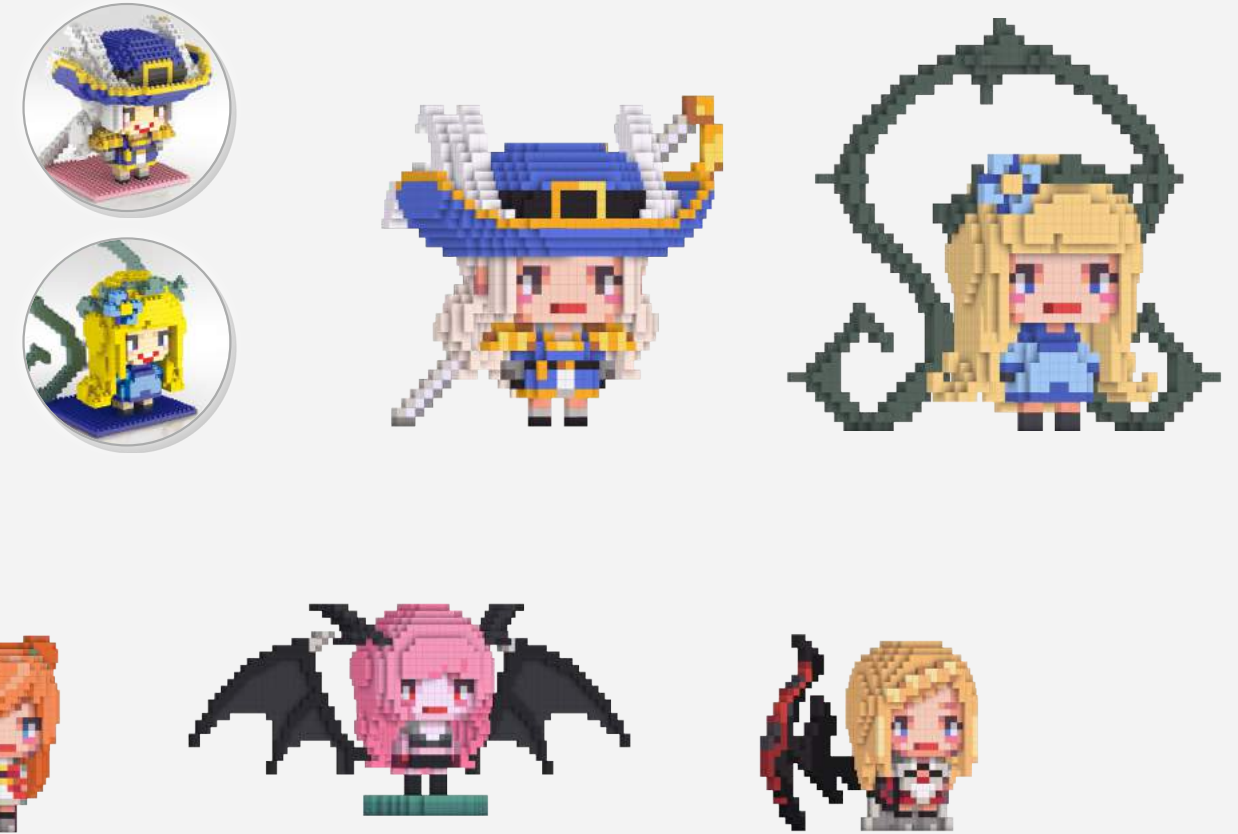


김장식 KIM JANGSIK

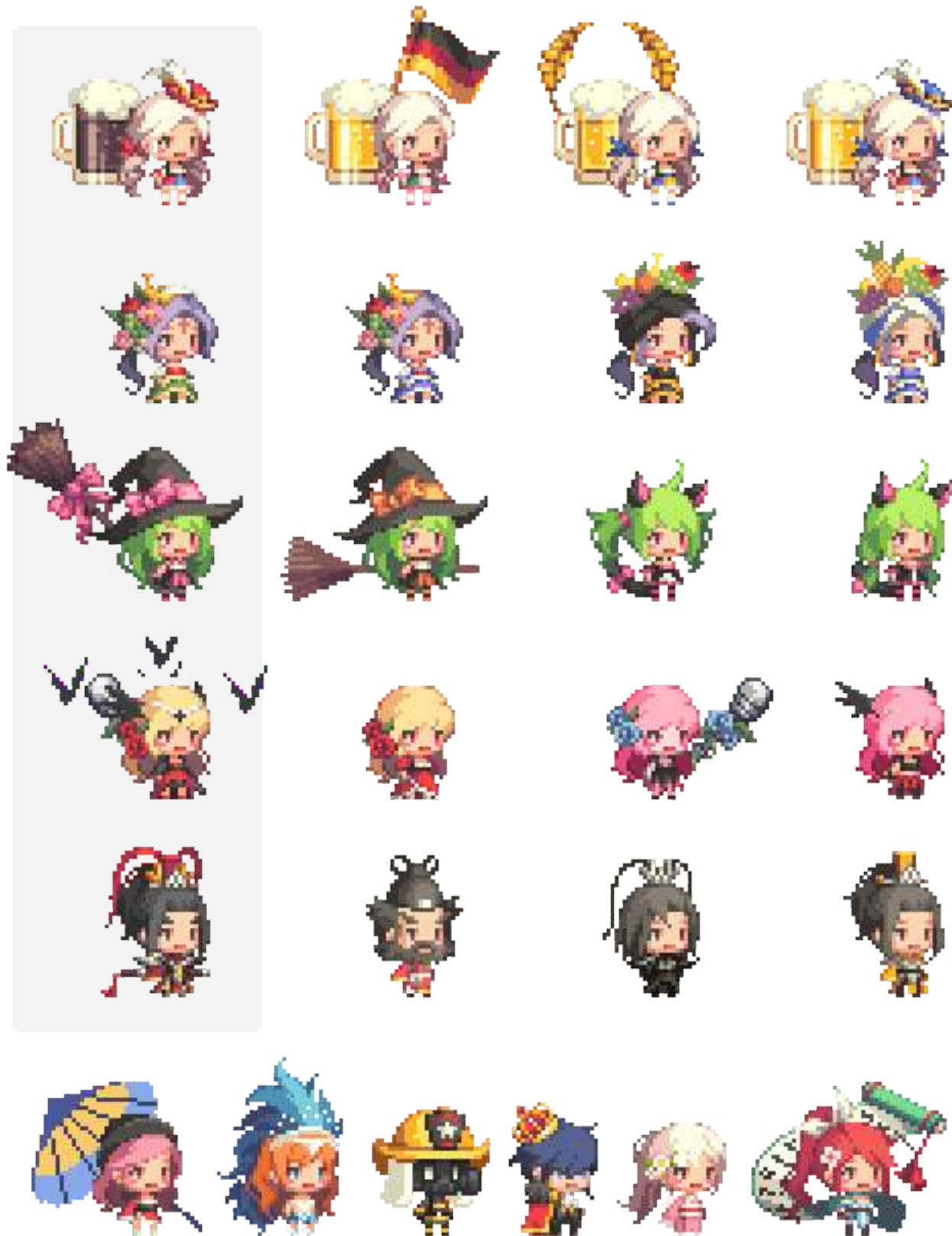
- ❖ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 도트 아트 리드
- ❖ 게임에 들어가는 도트 아트 작업, 크레 미니 블럭 디자인
- ❖ 여러분들이 알고있던 일선님은 어느 순간부터 저였답니다 (웃음)





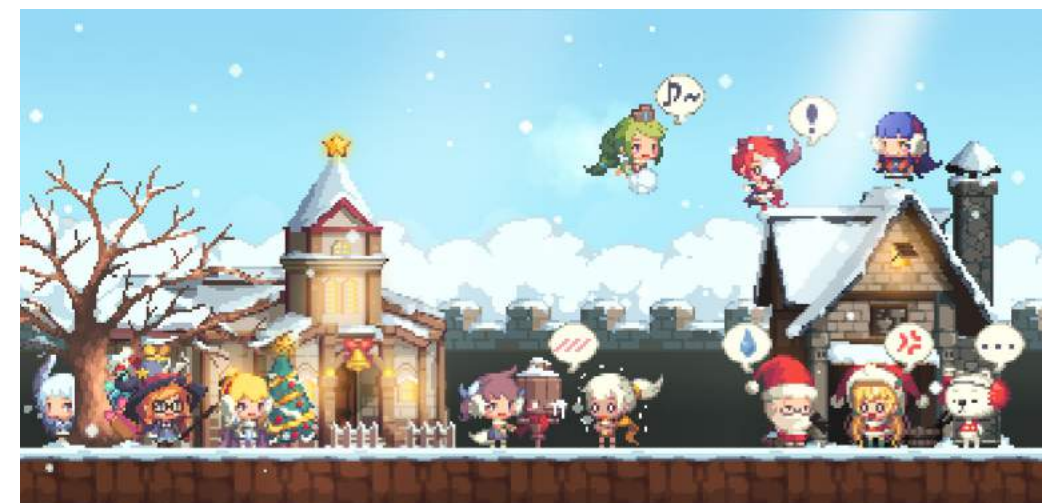
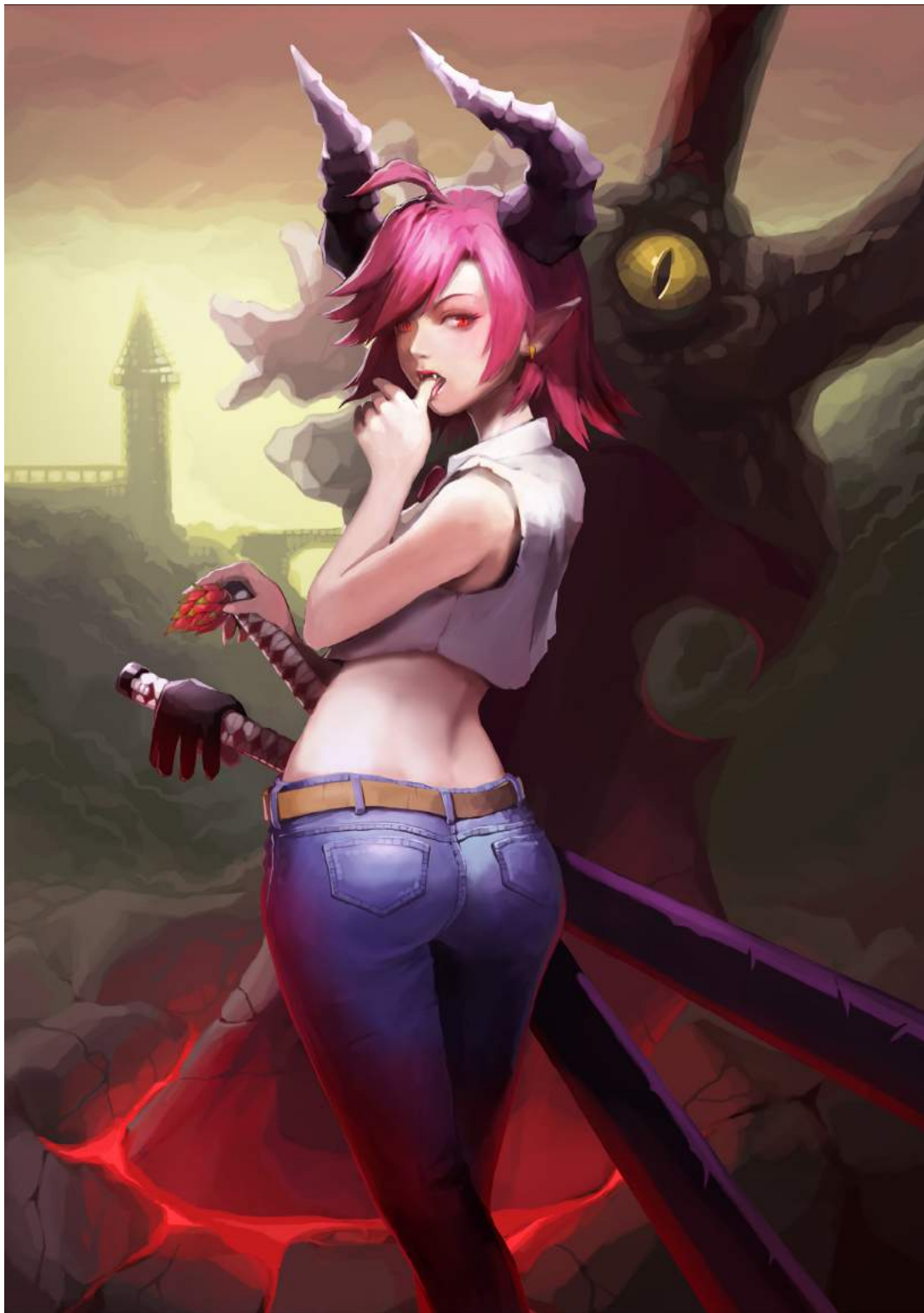


CRUSADERS QUEST
BLOCK



정유진 JEONG YUJIN

- ✦ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 도트 아트
- ✦ 게임에 들어가는 도트 아트 작업
- ✦ 코스튬 예쁘게 만들려고 노력중이니 못생겨도 너무 미워하지 말아주세요.TT



정오석 SANCHE

- ✦ <크루세이더 퀘스트> 개발팀 도트 아트
- ✦ 게임에 들어가는 도트 아트 작업
- ✦ 이쁘고 멋진 용사들로 보답하겠습니다



ILSUN

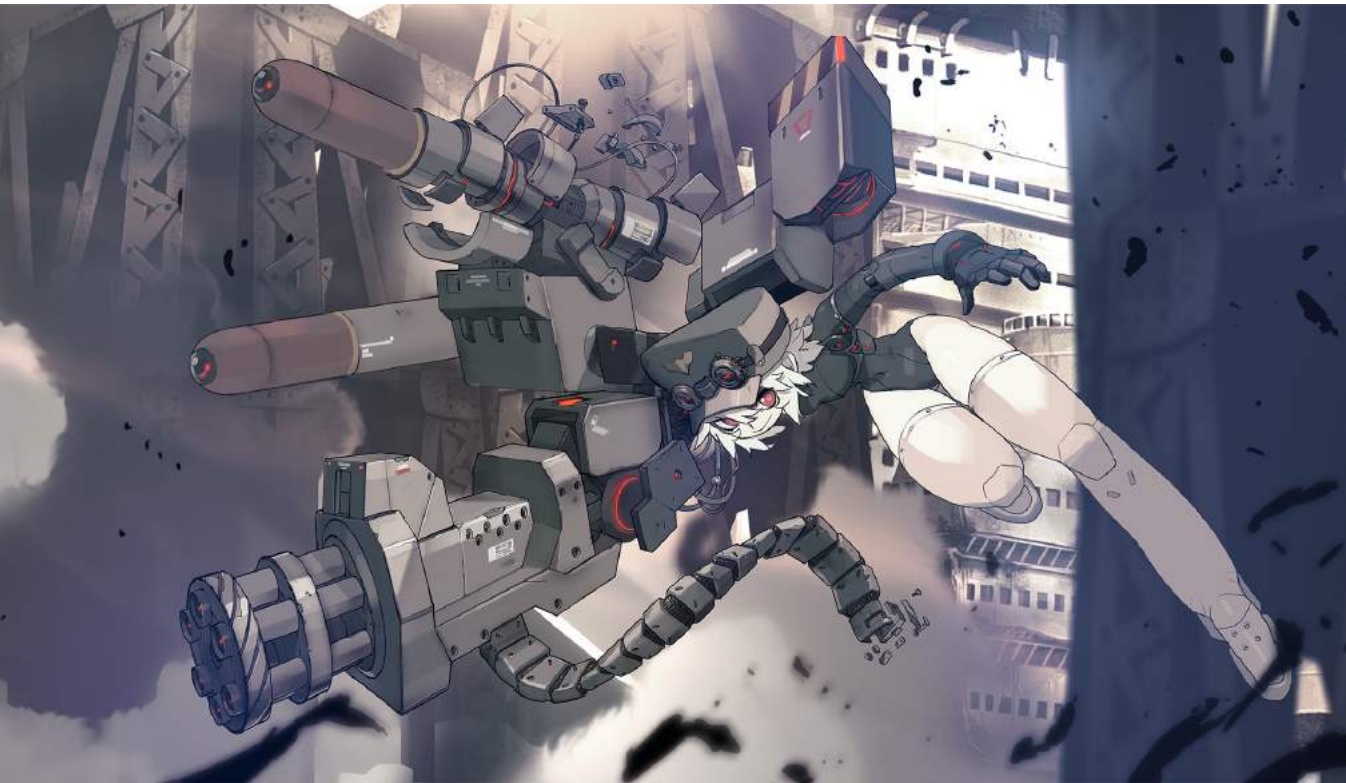
일선 ILSUN

- ❖ 로드컴플릿 신작 개발 B팀 도트 아트 리드
- ❖ 크웨이식 도트 아트 스타일 확립 (사실 별거 한거 없어요. 손가락만 없었을 뿐)
- ❖ 라히마까지 작업하고 데모나, 빅토리아 초월무기 스킬로 하얏게 불태웠습니다...

2D

DOT

더 재밌는 신작 게임으로 찾아 오겠습니다.

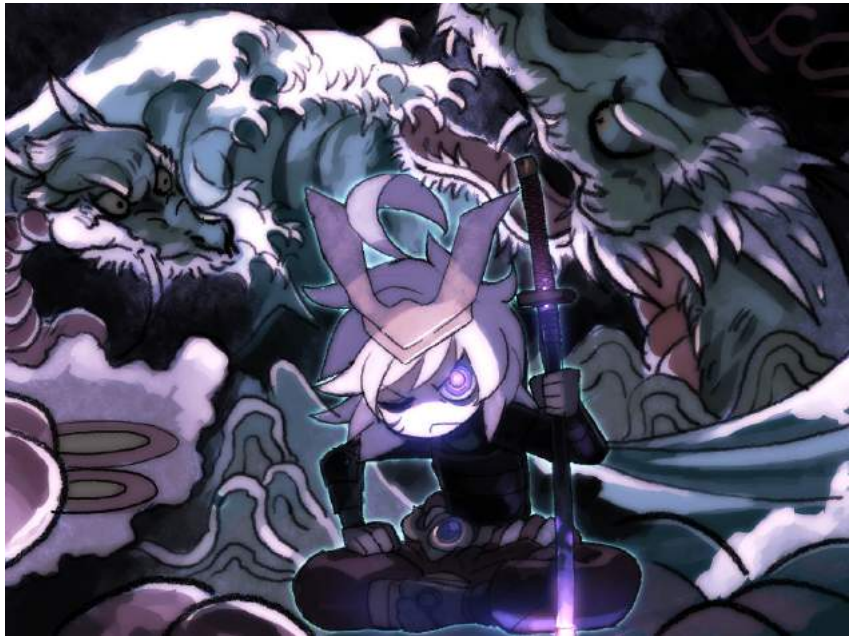


백곰 白熊

- ❖ 로드컴플릿 신작 개발 R팀 2D 아트
- ❖ 전반적인 아트 컨셉작업
- ❖ 캐릭터, 배경, 메카닉 등 하이브리드한 작업 소화











JJU JJU

- ❖ 로드컴플릿 신작 개발 R 팀 2D 아트
- ❖ 게임 내 캐릭터 스탠딩과 컷씬, 인게임 리소스 작업
- ❖ 롤랑... 사랑합니다.

2D DOT

CRUSADERS QUEST

2주년 축전 갤러리



단장님들이 크퀘 2주년을 축하하며 보내주신, 멋진 그림들을 소개합니다!

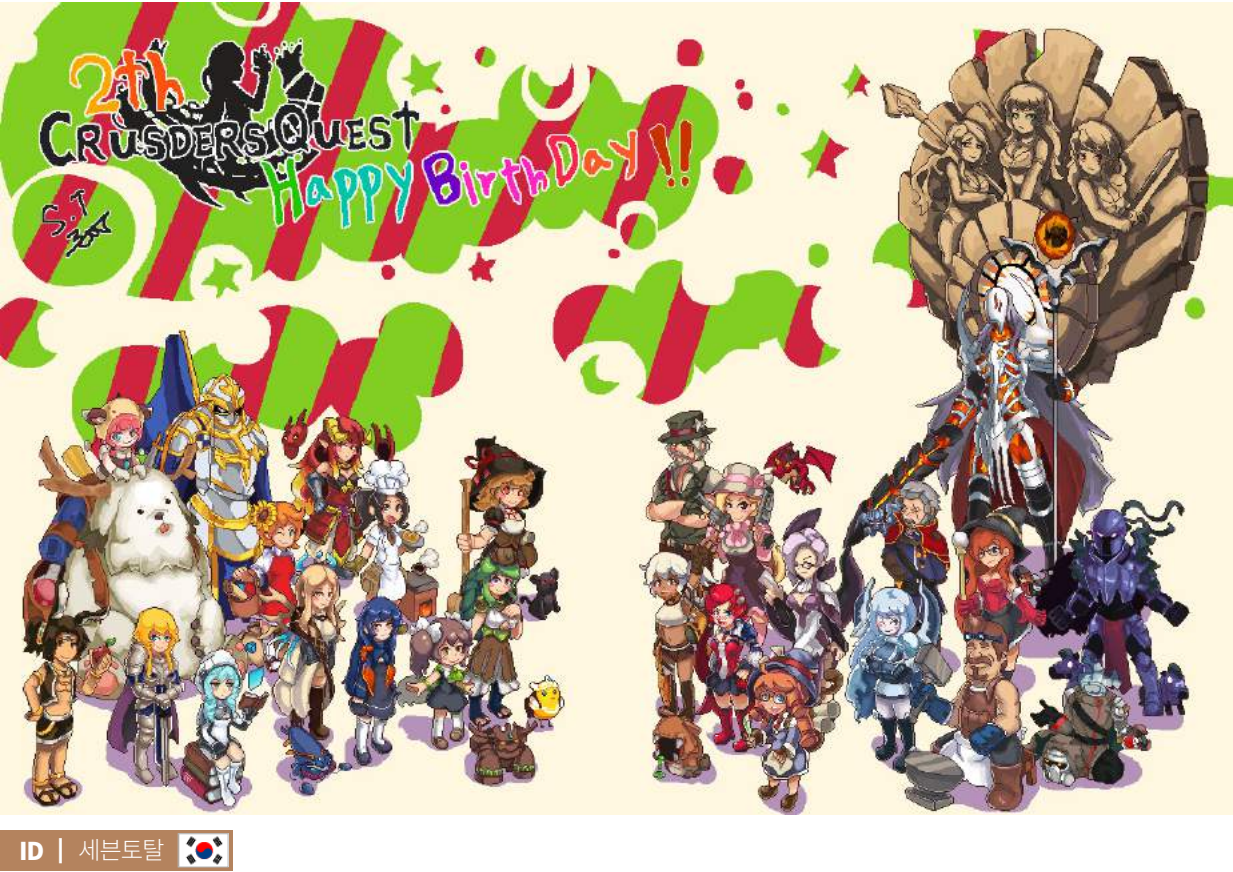


ID | 김소년 🇰🇷



ID | Aduare 🇰🇷







ID | 선겸떡지 🇰🇷



ID | 곱감 🇰🇷



ID | 엠야크 🇰🇷



ID | Hankkwo 🇰🇷



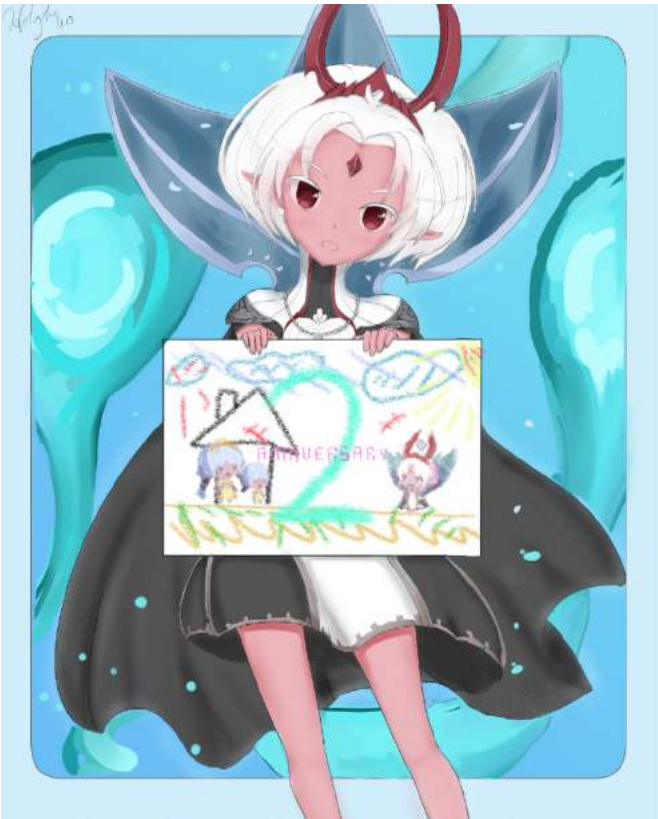
ID | 요기 🇰🇷



ID | joseap 🇰🇷



ID | 하얀서리 🇰🇷



ID | 楠木爱丽丝 🇨🇳



ID | 치게이 🇰🇷



ID | 멜롱티 🇰🇷



ID | はなもり 🇯🇵

ID | keyna ID | 젤리거북 ID | 시골용병 ID | 뮤잇 ID | 검백삼십오치 ID | 찰떡쿠킹 ID | 레그런트 

ID | 용사단장오버 



ID | 굿엔딩 🇰🇷



ID | 굴비구이 🇰🇷



ID | 공허의인도자 🇰🇷



ID | 허하늘 🇰🇷



ID | 반모블 🇰🇷

CRUSADERS QUEST

하슬라 갤러리



단장님들이 그려주신 하슬라의 이야기. 하슬라에는 어떤 이야기들이 숨겨져 있을까요?





ID | cLime 🇰🇷



ID | RongRong 🇹🇼



ID | SimOfilm 🇰🇷



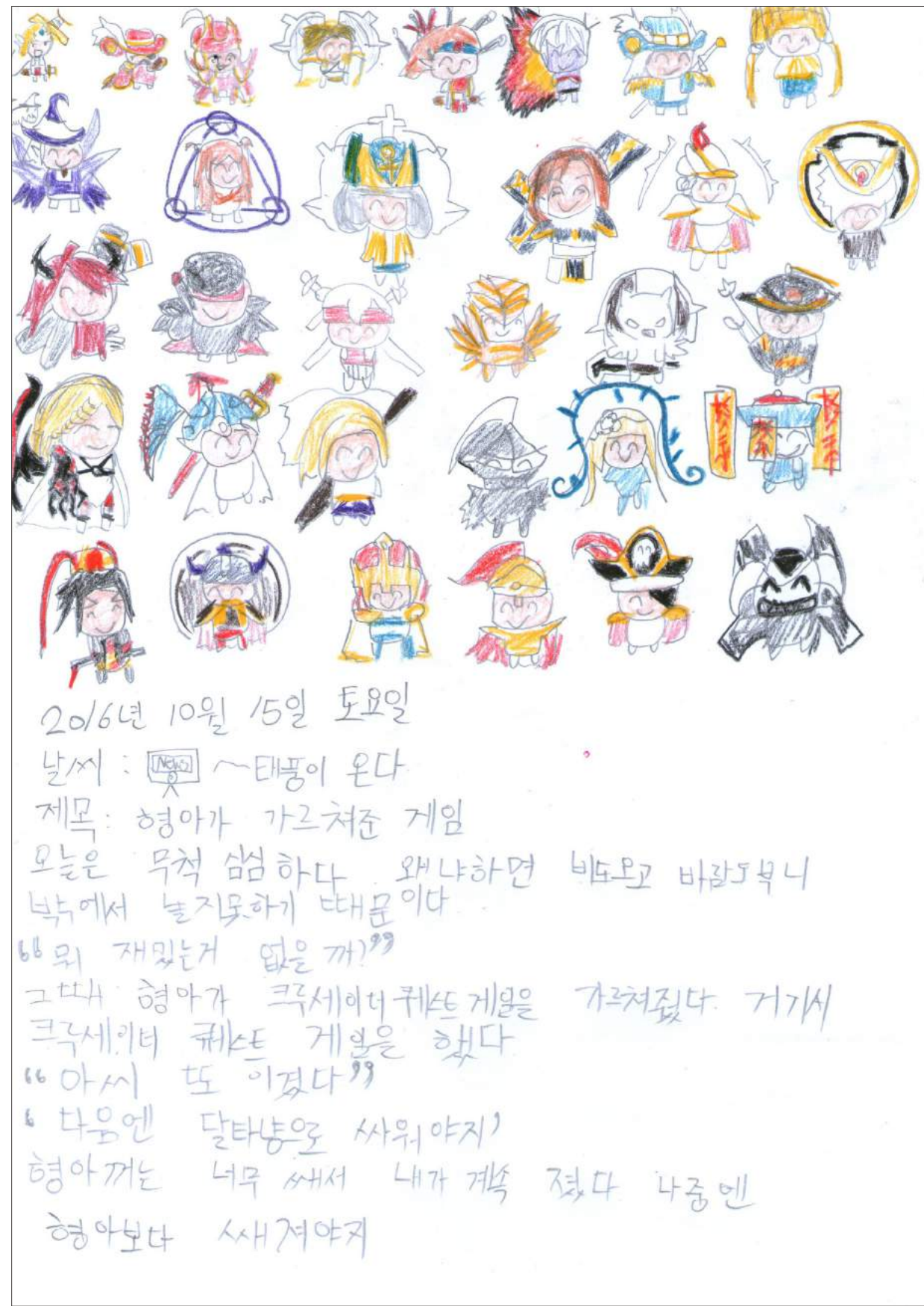
ID | 위키백과 🇰🇷



ID | マジギレパスタ 🇯🇵



ID | im1m2 🇸🇪



ID | 세상을 구하는 용사 🇰🇷



ID | 蔡原 🇹🇼



ID | 배누에 🇰🇷



ID | 검백삼십오치 🇰🇷



ID | OUDONY 🇯🇵



ID | 리드님 🇰🇷



ID | seasilve 🇰🇷



ID | 对空烛 🇰🇷



ID | AKANOOB 🇰🇷



ID | 佃煮 🇯🇵



ID | Lnciel 🇰🇷



ID | Cupcake123 🇺🇸



ID | ティニュー 



ID | 세아 



ID | 상쥬 



ID | 百鬼 / 墨雨 



ID | 옛갈린운명(siooko) 



ID | 노라캣 



ID | 코고섬치킨 



ID | 뽕해후후 



ID | ニジマスちゃん 



ID | 보걸 



ID | 冰棍er 



MINJUICE

ID | MINJUICE 



ID | トコハナ 



ID | sakiori 



ID | sharci 



ID | 멘틀 



ID | korhals 

CRUSADERS QUEST

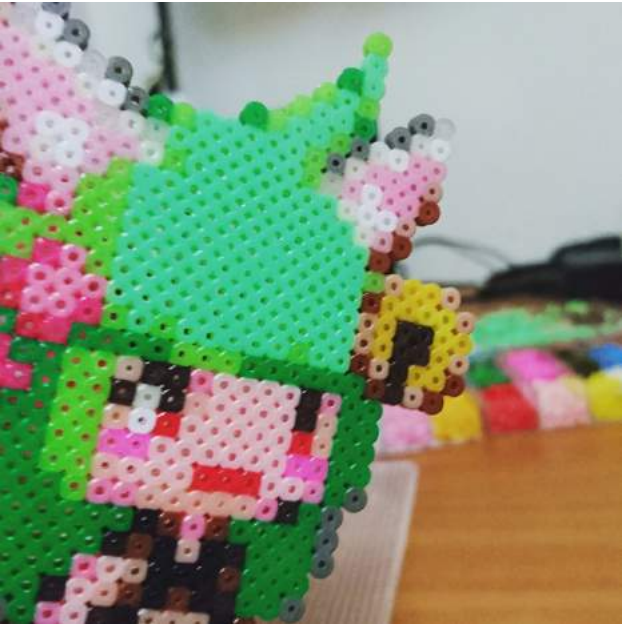
손재주 갤러리



단장님들이 만들어주신 하슬라의 모습들. 화면 너머의 크루세이더 퀘스트를 만나봅니다.



ID | 요시5 🇰🇷



ID | a007son 🇹🇼



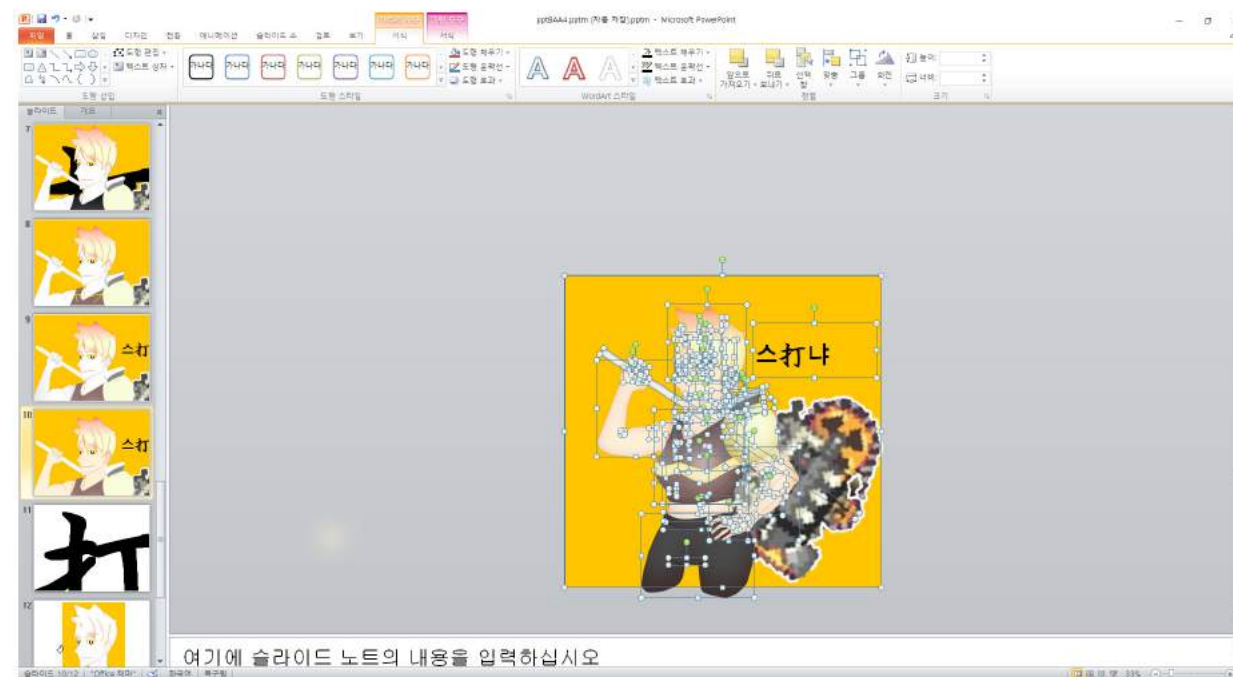
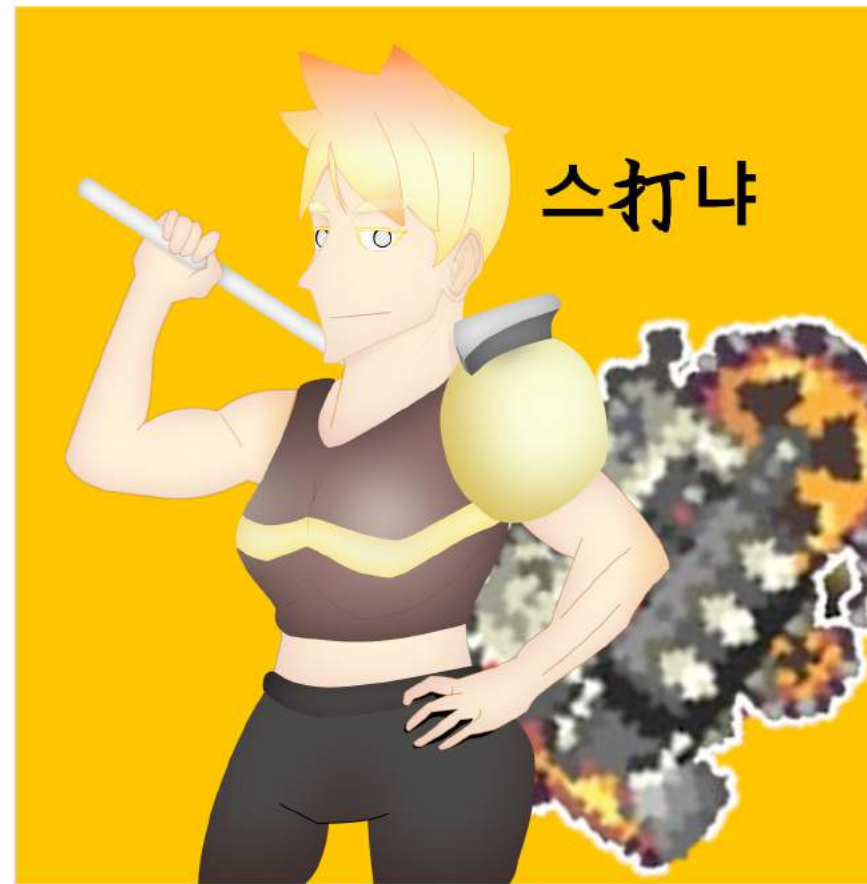
ID | 瑪珂 🇹🇼



ID | 焦凍君owo 🇹🇼



ID | ぴーた川越 🇯🇵



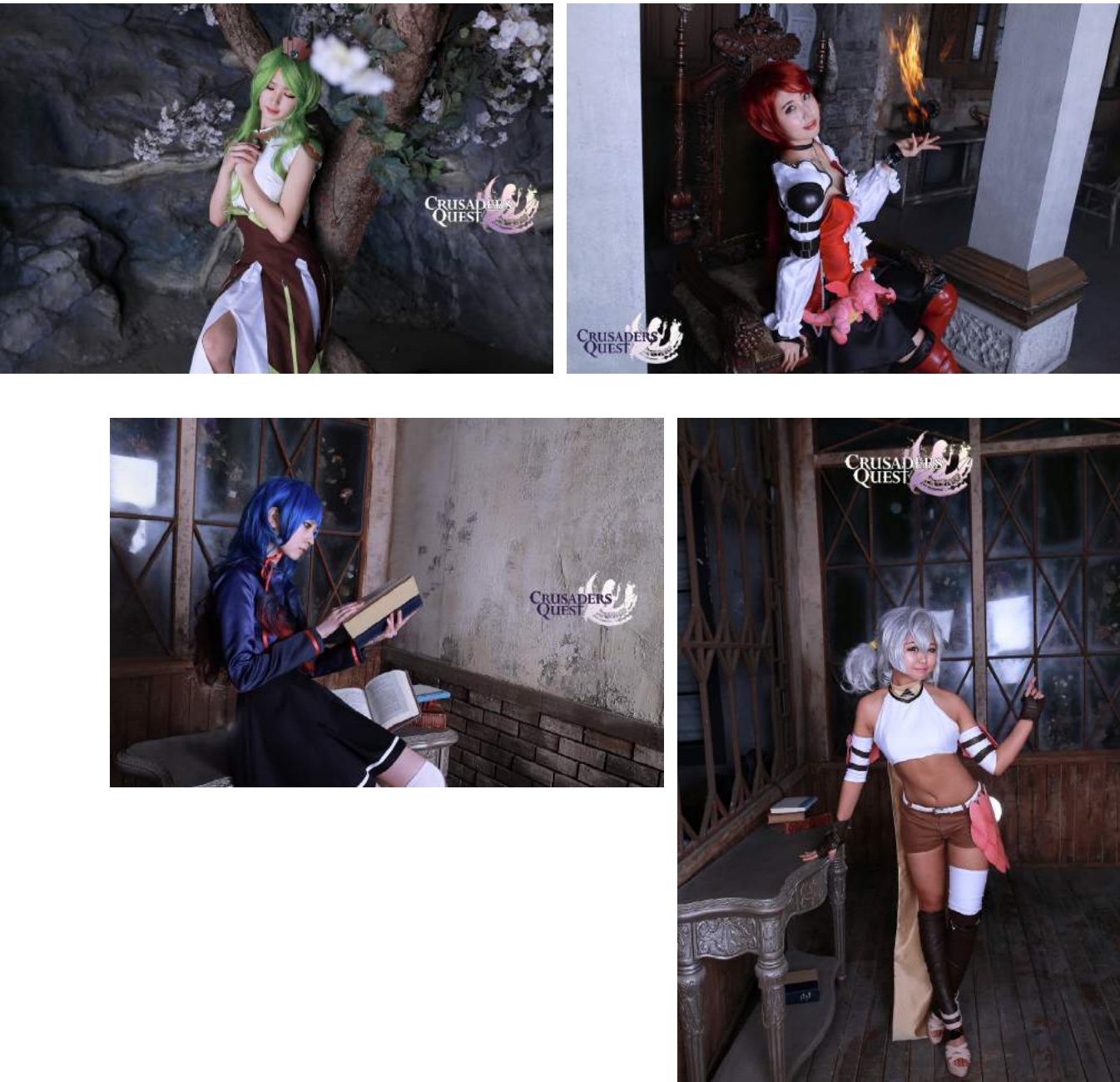
CRUSADERS QUEST

코스프레 갤러리



2015년 유저 간담회에 등장한, 하슬라의 여신들을 만나보세요.











CRUSADERS QUEST

나가는 말

단장님들이 주신 애정이 저희가 공식 팬북을
제작할 수 있는 원동력이 되었습니다.

무려 2년이나 <크루세이더 퀘스트>를 아껴주시고,
애정어린 조언을 주셔서 감사드립니다.

모바일 게임 시장의 격변 속에서 살아남아
내년에도 단장님들의 곁에 다가갈 수 있으면 좋겠습니다.

좋은 게임으로 보답드릴 수 있도록 저희도 정진하겠습니다.

항상 감사합니다.
사랑합니다.

- <크루세이더 퀘스트> 개발팀 일동

[만든 사람들]

e-book 발행		2016년 12월 10일
발행처		(주)로드컴플릿
원고작성		김보람, 고지연
디자인&편집		이국화
개발팀 도트 아트		김장식, 정오석
2주년 기념 일러스트		한민국
2주년 기념 만화		고릴라맨션
Special Thanks to		하슬라를 지켜주는 단장님들 하슬라를 만들어가는 CQ개발팀 응원해주신 모든 LC분들 협력해주신 퍼블리셔 NHN Entertainment

*이 책은 저작권법에 의해 보호받는 저작물입니다.
*<2주년 축전 갤러리>, <하슬라 갤러리>, <손재주 갤러리>의 저작권은 그림을 그린 당사자에게 있습니다.
*(주)로드컴플릿의 서면 허락 없이 내용을 이용하여 영리를 추구하는 행위를 금지합니다.