

가상 인터뷰 포트폴리오



CREATED BY OH-KYUNG-JUNE

인터뷰 기획의도

- 선정 이유:

스텔라 블레이드는 미학, 철학, 액션의 결합이 뛰어난 신작
시프트업의 IP 확장성과 국내 게임 개발 인터뷰 자료 부족

- 기획 방향:

캐릭터 중심 스토리텔링 강조
감정·철학 중심의 질문 설계
전투 시스템의 설계 철학 강조

[인터뷰] “우리는 스텔라를 통해 인간의 감정을 이야기하고 싶었다”

시프트업 《스텔라 블레이드》 개발 총괄 김형태 대표 인터뷰



"<스텔라 블레이드>는 절대적으로 유저를 위해 만든 게임입니다."

26일, <스텔라 블레이드> 출시 1주년 기념해 시프트업의 김형태 디렉터와 이동기 테크티컬 디렉터가 기자 및 인플루언서와 공동 인터뷰를 진행했다. 약 2시간 가까이 진행된 인터뷰에서 두 개발자는 <스텔라 블레이드>를 통해 보여주고 싶었던 진솔한 이야기를 밝혔다. 출시 1주년 기념으로 게이머 피드백에 따라 '보스 챌린지' 모드 업데이트도 준비 중이다.

시프트업의 콘솔 게임에 대한 도전은 계속해서 이어질 예정이다. <스텔라 블레이드>의 콘텐츠와 스토리, 개발 비화, 피드백에 관해 상세히 답한 두 개발자와의 인터뷰를 담았다. 가독성을 위해 질문 순서는 관련 내용으로 정리했다.



▲ 시프트업 김형태 대표(왼쪽)와 이동기 최고기술책임자(CTO)

Q1. 《스텔라 블레이드》가 출시된 지 시간이 지났습니다. 유저들의 반응에 대해 어떻게 느끼고 계신가요?

A. 김형태 대표:

굉장히 다양한 반응을 받고 있어요. 우선 액션에 대한 호평이 많아서 감사하고요, 캐릭터에 대한 애정이 생각보다 깊어서 놀라기도 했습니다. 물론, 서사적 측면에서 더 설명이 필요하다는 의견도 있었는데, 저희도 그 부분을 무겁게 받아들이고 있어요. 《스텔라 블레이드》는 하나의 완성된 이야기를 담고 있지만, 동시에 더 확장될 수 있는 세계이기도 하니까요.

Q1. 《스텔라 블레이드》는 시프트업의 첫 콘솔 액션 게임입니다. 개발 초기 가장 고민하셨던 기술적 과제는 무엇이었나요?

A. 이동기 디렉터:

가장 큰 과제는 실시간 렌더링 환경에서 미학을 유지하는 것이었습니다. 김형태 대표님의 아트 디렉션은 2D에서는 이미 정평이 나 있었지만, 이를 3D 실시간 게임으로 해석하면서도 무너지지 않게 구현하는 것이 저희의 미션이었죠. 따라서 셰이딩, 라이팅, 카메라 구도에 많은 실험을 반복해야 했습니다.



Q2. 이번 작품은 ‘포스트 아포칼립스’, ‘기계 vs 인간’이라는 익숙한 테마 위에 독특한 미학을 엮은 느낌이었습니다. 어떤 철학으로 접근하셨나요?

A. 김형태 대표:

이야기의 핵심은 **“감정의 회복”**이에요. 스텔라라는 인물은 기능적으로 완벽하지만, 감정적으로는 결핍되어 있습니다. 그런 그녀가 인간과 접촉하고, 기억과 감정을 회복해가는 과정이 이 게임의 본질입니다. 단순히 기계와 인간의 대립이 아니라, **“인간다움이란 무엇인가”**에 대한 고민을 담고자 했죠.

Q2. 그래픽 퀄리티가 매우 뛰어나다는 평가를 받고 있습니다. 내부적으로 어떤 기술을 활용했나요?

A. 이동기 디렉터:

Unreal Engine 4를 베이스로 커스터마이징을 많이 진행했습니다. 특히 스텔라의 피부 표현, 머리카락 시뮬레이션, 그리고 우는 눈빛 표현까지, 디테일을 살리기 위해 머티리얼 노드와 커스텀 셰이더를 적극적으로 활용했죠. 또, 컷씬과 인게임 그래픽 간 이질감이 없도록 실시간 조명 전환 기술도 도입했습니다.



Q3. 스텔라라는 캐릭터는 외형부터 연출, 감정선까지 많은 화제를 모았는데요. 캐릭터 디자인과 설정에 있어서 가장 신경 쓰신 부분은 무엇인가요?

A. 김형태 대표:

스텔라는 단순한 히어로가 아닙니다. 그녀는 처음엔 ‘명령에 따라 움직이는 도구’에 가깝지만, 플레이어와 함께 성장합니다. 디자인은 이런 서사를 반영해서, 초반에는 기능성과 단정함, 후반에는 감정의 해방과 강인함이 느껴지는 방향으로 변화를 주었어요. 또한 ‘여성 영웅’이라는 이미지에 고정되지 않도록, 개인의 정체성과 서사적 독립성을 중심에 두고 작업했습니다.

Q3. PS5 독점 플랫폼으로서, 하드웨어 성능을 어떻게 활용했는지도 궁금합니다.

A. 이동기 디렉터:

PS5는 SSD 속도가 워낙 빠르기 때문에 로딩을 사실상 느낄 수 없는 구조로 설계할 수 있었어요. 플레이어가 맵 간에 이동할 때 로딩 화면 없이 연속적으로 넘어가도록 했고, 동시에 애셋 스트리밍 최적화를 통해 높은 퀄리티를 유지했습니다. 듀얼센스 컨트롤러의 햅틱 피드백도 액션의 ‘타격감’과 연동되도록 세밀하게 튜닝했습니다.



Q4. 전투 시스템이 매우 직관적이면서도 깊이가 있다는 평가를 받고 있습니다. 참고한 작품이나 의도한 설계 방향이 있을까요?

A. 김형태 대표:

전투는 ‘리듬’을 중요하게 생각했어요. 《데빌 메이 크라이》나 《니어: 오토마타》처럼 컨트롤이 곧 연출이 되는 전투를 지향했죠. 누구나 멋지게 싸울 수 있게, 하지만 마스터하려면 숙련이 필요한 구조로 설계했습니다. 패링, 회피, 스킬 연계 등은 단순한 손맛 그 이상으로, 플레이어의 몰입을 유도하고 싶었습니다.

Q4. 전투에서의 카메라나 이펙트 연출도 매우 섬세하게 느껴졌습니다. 기술적으로 어떤 고민이 있었나요?

A. 이동기 디렉터:

카메라는 액션 게임에서 ‘손맛’을 결정하는 핵심이에요. 타겟팅 시스템은 자동 추적과 수동 전환 사이 균형을 맞췄고, 특정 보스 패턴에는 카메라 시프트 연출을 넣어 연극적 긴장감을 높였죠. 이펙트는 단순히 화려함보다는 감정 연출에 도움이 되는 연출을 목표로 했습니다. 예를 들어, 스텔라가 기억을 회복하는 장면에서 입자 효과는 플래시백처럼 연기처럼 퍼지게 설계했습니다.



Q5. 향후 업데이트나 후속작에 대한 계획도 있으신가요?

A. 김형태 대표:

지금은 유저 피드백을 바탕으로 품질 개선과 콘텐츠 보강에 집중하고 있습니다. DLC나 확장 콘텐츠도 가능성을 검토 중이고요. 다만 후속작에 대한 이야기보다는, 현재의 세계관을 어떻게 더 깊게 탐구할 수 있을지에 대한 고민이 먼저입니다. 스텔라의 이야기는 아직 끝나지 않았다고 생각하니까요.

Q5. 앞으로 기술 디렉터로서 도전하고 싶은 방향이 있으신가요?

A. 이동기 디렉터:

게임 기술은 목적이 아니라 수단입니다. 저희가 구현하는 모든 기술은 결국 플레이어가 더 몰입하고, 더 감정적으로 연결되도록 돕는 장치여야 한다고 생각해요. 앞으로도 기술과 예술이 조화를 이루는 프로젝트를 통해, 더 많은 사람들에게 감동을 줄 수 있는 게임을 만들고 싶습니다.



▲ 시프트업 이동기 디렉터(좌), 김형태 대표(우)

Q6. 마지막으로 《스텔라 블레이드》를 기다려주신 팬들에게 한 말씀 부탁드립니다.

A. 김형태 대표:

《스텔라 블레이드》는 저희가 정말 오랜 시간 준비해온 작품입니다. 단순한 액션 게임이 아니라, 감정과 정체성에 대한 이야기를 담은 작품이에요. 이 여정에 함께 해주신 모든 분들께 진심으로 감사드리고, 앞으로도 이 세계를 함께 탐험해주시길 바랍니다.

감사합니다

※ 이 인터뷰는 창작된 가상 인터뷰로, 실제 발언이 아닙니다.