



포스트모템: 드링크박스 스튜디오의 <과카멜레!>

(Postmortem: DrinkBox Studios' Guacamelee!)

작성자: 크리스 하비(Chris Harvey)

작성일: 2013년 9월 23일

2010 년 가을, 우리의 첫 게임 <테일즈 프롬 스페이스: 어바웃 어 블랍(Tales From Space: About a Blob)¹>이 완성단계에 이르렀고, 우리는 바로 새 게임의 아이디어에 대해 논의하기 시작했다. 우리 드링크박스 스튜디오는 회사의 안정적 기반을 구축하기 위해 <어바웃 어 블랍> 제작 전까지 주로 도급 게임만 제작해 왔다. 3 년 가까이 지나서야 자체 개발 게임이 처음 탄생하게 된 것이다. <어바웃 어 블랍>에는 자랑스러운 점도 있지만 되풀이하고 싶지 않은 실수도 있었다. 우리는이를 염두에 두고 다음 프로젝트를 위한 야심찬 목표를 세웠다.

- **보는 즉시 하고 싶어지는 게임.** 사람들이 이 게임을 보자마자 컨셉을 이해하고 흥분해서 몰입할 수 있어야 한다.
- **성인 하드코어 게이머 중심의 셋팅 및 스타일.** 동시에 특유의 독특한 느낌을 잃지 말아야 한다.
- **분명한 목표의식이 있는 게임.** 풀 프로덕션에 들어가기 전에 전반적인 게임 디자인이 완전히 정의되어 있어야 한다.

¹ 참조 링크: <http://aboutablo.com/>

그리고 2013 년 4 월, 우리의 새 게임 <과카멜레(Guacamelee!)²>는 이 목표를 모두 달성했다고 믿는다. <과카멜레!>는 PSN 에서 출시되자마자 플레이스테이션 3(PlayStation3)와 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita) 모두에서 4 월 한 달 다운로드 1 순위를 기록하였다. 이는 아메리카와 유럽 지역의 리테일 및 다운로드 시장을 모두 합친 순위다. 또한 인디케이드(IndieCade)와 IGF 에서 모두 노미네이트되었으며, PAX East, PAX Prime, E3 등 저명한 게임쇼에서 선보이기도 했다.

기나긴 노력 끝에 얻은 성공은 우리에게 큰 기쁨이었다. 개발 과정에서 겪었던 어려움이 적지 않았던 탓이다.

잘된 점

1. 게임 디자인의 비전

우리는 첫 게임 <테일즈 프롬 스페이스: 어바웃 어 블랩>을 개발할 때 게임플레이의 분명한 비전을 정의하는 데 어려움을 겪었다. 플랫폼 게임인가, 아니면 퍼즐 게임인가? 이 게임은 구체적으로 어떤 게임이며, 게임 레벨은 어느 정도가 적당한가? 우리는 개발 과정에서 그 답을 찾게 되리라 생각했지만 그 과정이 프로젝트 기간을 지연시켰고, 결국 이 비전이 최종 게임에 완전히 반영되지 못하는 결과가 되고 말았다. 우리는 다음 프로젝트에는 같은 실수를 되풀이하지 않겠다고 다짐했다.

<과카멜레!>는 2010 년 가을부터 시작한 팀별 발표 세션에서 처음 탄생한 아이디어였다. 우리 팀은 전망이 밝은 이런 류의 프로젝트 아이디어를 논의하는 데 많은 시간을 투자했고, 동시에 첫 게임에서 했던 실수들과 개선 방안에 대해서도 토론하곤 했다.



² 참조 링크: <http://guacamelee.com/>



<과카멜레!>의 초기 컨셉 이미지

우리가 창조하고자 하는 게임에 대한 공감대가 형성되고 나서, 이번에는 각 멤버들이 자신의 아이디어를 한 장으로 요약해서 발표하기로 했다. 여기서 멕시코 출신 컨셉 아티스트 아우구스토 퀴자노(Augusto Quijano)의 제안으로 <과카멜레!>가 탄생한 것이다. 원래 <과카멜레!>의 초기 컨셉은 순수 격투게임이었다. 그러나 우리는 점차 여기에 로코모션(locomotion)으로 가속되는 공격 동작, 오버랩되는 평행(parallel) 월드, 메트로이드바니아(Metroidvania) 구조 등 여러 가지 게임플레이 메커닉을 통합해나갔다.

격투 컨셉에 이처럼 여러 가지 요소들을 더해가면서, 너무 많은 요소를 통합하는 게 아닌가 하는 우려의 목소리도 있었다. 기존과 다른 게임을 만들고 싶었지만, 너무 많은 아이디어를 한꺼번에 벌려서 작업 완성도가 떨어지거나 게임에 맞지 않는 메커닉을 무리하게 적용할까 봐 한편 걱정도 되었다. 우리는 기본 메커닉이 잘 작동하도록 많은 시간을 들여 연구했으나 결과적으로 최종 제품을 다듬을 시간이 부족해서 고생한 경험이 이전 타이틀에서 이미 있기 때문이다.

그러나 우리는 <과카멜레!>에서는 다양한 메커닉이 멕시코 주제를 토대로 재미있으면서도 상호보완적으로 작동하여 긍정적인 효과를 가져올 것이라고 결론지었고, 결국 우리는 이 메커닉을 모두 사용하기로 했다. 그래도 조심하는 차원에서 정말 잘 작동하는지 확인되기 전까지는 게임에 완전히 적용하는 것은 보류하기로 했다. 그중 한 방법으로 먼저 컨셉 비디오를 플래시로 제작했다.



컨셉 비디오³

이 컨셉 비디오는 우리가 이 프로젝트를 하면서 활용했던 방법 중 가장 좋은 아이디어였다고 본다. 게임 세계를 비주얼로 한눈에 볼 수 있는 것은 물론, 전투 시스템의 컨셉을 개발하는 데도 큰 도움이 됐다. 이 과정을 통해 우리는 기본적인 공격 동작들(대시, 어퍼컷, 슬램, 스로)을 고안해냈고, 이 동작들을 전투와 플랫폼 모두에서 어떻게 활용할 것인지 연구할 수 있었다. 이 비디오를 지금 다시 보니, 최종 게임플레이와 거의 일치하는 모습이 놀랍다. 하지만 몇 가지 중요한 차이가 있긴 하다.

우리는 이 비디오를 활용하여 다시 두 가지 데모를 만들었다. 첫번째는 전투 데모로 전투가 어떠한 과정으로 이루어지는지, 레슬링 동작은 어떻게 맞출 것인지를 연구하고 공격과 로코모션에서 특수 동작를 실험해보기 위한 데모였다.

³동영상 링크: http://www.youtube.com/watch?v=Im_biwrHZv0



첫 전투 데모⁴

두 번째 데모에서는 좀 더 자유로운 형태로 디멘션-스왑(dimension-swapping) 메커닉을 포함했고, 기본적인 전투 동작을 좀 더 단순하게 해서 버티컬-슬라이스(vertical slice)로 구축하였다. 이때쯤에는 이미 게임의 모든 주요 메커닉 개발이 완성되었으며, 작동 가능한지도 확인한 상태였다.

⁴ 동영상 링크 : <http://www.youtube.com/watch?v=v51TGwap6ew>



버티컬 슬라이스 이후의 트레일러⁵

아직도 의문의 여지는 남아 있지만, 전반적으로 게임 컨셉 정의는 잘되었다고 생각한다. 소수 정예팀이 빠르게 프로토타입을 진행하고 나머지 멤버들은 동시에 다른 작업을 하도록 했던 전략이 성공한 것이다. 우리는 이번 게임이 이전 타이틀에 비하면 상당히 성공적이라고 판단했고, 이에 자신을 얻어 게임의 풀 프로덕션에 들어갈 수 있었다.

2. 아트

아트팀은 <과카멜레!>의 비주얼을 매우 훌륭하게 그려냈다. 이들의 작업은 인디케이드와 IGF 에 노미네이트되는 등 비주얼 아트계 팬들과 비평가들에게서 찬사를 받았다.

⁵ 동영상 링크: http://www.youtube.com/watch?v=emtBP3DEFHw&feature=player_embedded

우리 팀원 중에는 전에 리테일 콘솔 게임에서 일했던 경력이 있는 이들이 몇 있었다. 처음 이 회사를 시작했을 때부터 우리는 흔히 트리플 A 타이틀에서 보는 흙먼지나 낡은 갈색빛 텍스처는 피하기로 했다. 첫 게임은 둥글고 밝고 친근한 스타일로 이러한 기존 스타일에서 벗어나는 데 성공했다.

우리는 이 비주얼에 만족했지만, 하드코어 게이머들한테는 게임에 대해 인상을 잘못 전달할 우려가 있었다. 대부분의 사람들은 이 게임이 어린이용이라는 인상을 받았고, 우리가 퍼블릭 데모를 선보였을 때 우리가 원했던 하드코어 게이머가 아닌 캐주얼 게이머들이 오히려 이 비주얼에 더 관심을 보였다. 그래서 우리는 <과카멜레!>를 시작할 때는 의식적으로 하드코어 플레이어들에게 어필할 수 있는 비주얼을 택하기로 했다.



기존의 부드러운 스타일에서 좀 더 각진 스타일로 변화

우리는 보다 공격적이고 각지면서도 흔히 보는 다른 게임들과는 차별화된 비주얼을 원했다. 멕시코 문화와 전통 예술을 컨셉으로 정하고, 생동감 있고 다채로운 색감을 표현하기로 했다. 프로젝트 개발 초반부터 캐릭터 모습과 외모는 물론, 게임 세계의 스타일과 색감 개발에도 많은 시간을 투자했다. 프로젝트 초반에 많은 고민을 통해 세부사항을 결정한 덕분에 후반에는 손쉽게 작업할 수 있었다.



'후안' 캐릭터의 발전 모습

이 성공은 당연히 아트팀이 뛰어난 재능을 발휘해준 덕분이다. 하지만 아트, 기술, 프로덕션 팀 모두가 협력해서 만들어낸 결과이기도 하다. 특히 '과카말레'를 개발하면서 상식을 깨고 기술팀이 효과 개발에 좀더 관여하고, 아트팀에서는 전반적인 디자인 개선을 담당하게 하는 방식으로 비주얼 효과를 완성해나갔다.



초기의 스크린 목업(mockup)(上)과 최종 게임(下)

또한 우리는 캐릭터의 비주얼을 위해서 첫 게임에서 구축해놓았던 애니메이션 테크놀로지를 더욱 개선하여 활용하기로 했다. 아티스트들이 애니메이션을 플래시로 만들어 게임의 애니메이션 지오메트리(animated geometry)로 임포트했다. 전통적인 스프라이트시트(Sprite Sheet)를 사용하지 않았기 때문에 해상도 문제 없이 스케일업(scale up)과 다운(down)을 자유롭게 할 수 있는 60fps 애니메이션 캐릭터를 보유하게 됐으며, 메모리 소모도 훨씬 줄일 수 있었다. 물론 어떤 애니메이션 시스템이라도 애니메이션 자체가 좋아야 좋은 결과가 나오게 마련이다. 애니메이션이 훌륭하게 완성되었다면 프로젝트를 담당하던 애니메이터들에게 그 공이 돌아가야 마땅할 것이다.

3. 마감일 맞추기

프로젝트를 하면서 게임을 외부에 선보일 때마다 마일스톤을 세웠다. 특히 퍼블리셔 미팅, 게임쇼, 페스티벌과 게임대회 같은 주요 이벤트를 목표로 했다. 처음부터 이러한 노출이 목적은 아니었지만, 돌아보면 결과적으로 이런 접근이 큰 도움이 된 것이 사실이다. 외부 행사를 마일스톤으로 세우면 힘든 작업과 철수를 반복해야 하는 부담도 있지만, 내부 마일스톤만으로는 다듬어지지 않는 요소를 만들어놓고도 의식하지 못하는 위험이 있다는 것을 우리는 경험으로 알고 있었다.



2회에 걸쳐 PAX에 나갔던 <과카멜레!>의 전시 모습

<과카멜레!>를 개발하는 과정에서 출품했던 행사들 사이에는 몇 달씩 간격이 있었고 매 행사마다 진보 과정을 보여줄 시간이 충분했지만, 그래도 우리 팀은 끊임없이 스트레스에 시달렸다. 그간의 작업을 행사 순서별로 살펴보면, 2011년 3월, GDC를 위해서 3~5페이지의 퍼블리셔 대상 홍보 자료 제작, 2011년 6월,

E3 을 위한 컨셉 비디오와 전투 데모 제작, 2011 년 11 월, IGF 출품을 위한 플레이 가능한 빌드(build), 2012 년 3 월, PAX 를 위한 퍼블릭 데모, 2012 년 6 월, E3 에서는 언론용 데모, 2012 년 9 월, PAX Prime 에서는 퍼블릭 데모를 선보였다. 이렇게 끊임없이 게임을 행사에 노출하는 동시에 최종 출시일까지 꾸준한 진척을 이루기 위해서 때때로 어떠한 요소를 포함할 것인가를 두고 힘든 결정을 해야 했다. 주로 사람들의 눈에 띄는 가장 중요한 아이템들에 집중하는 쪽을 택했다.



우리는 <과카멜레!>를 가능한 한 많은 행사에 노출하고자 노력했다.

이 외에도 행사 마감일에 대한 압박에서 얻은 부수적인 효과도 많았다. 프로토타입에서 완성된 제품을 만들기까지 우리 팀은 끊임없이 제품의 강점과 약점에 대한 피드백을 들을 수 있었고, 외부 플레이테스트를 통해 게임에서 실현 가능한 부분과 어려운 부분을 가려낼 수 있었으며, 각 마일스톤을 지날 때마다 계속해서 프로덕션에 대한 접근법을 수정해나갈 수 있었다.

4. 소니와의 협업

<과카멜레!>는 원래 '소니 펍 펀드(Sony Pub Fund)' 프로그램의 일환으로 시작되었다. 이 펀드는 소니에서 일정 기간 동안 게임의 단독 발매권을 갖는 대신에 개발자들에게 게임이 출시된 이후 소정의 개발 자금을 지원해주는 형태로 운영된다. 보통 게임 개발 예산에 해당하는 금액을 지원받게 되며, 개발자들은 프로젝트 진행 중에는 자체적으로 자금을 조달해야 하지만 게임이 출시된 후부터는 비용을 돌려받을 수 있다. IP 에 대한 오너십은 개발자 쪽에서 계속 보유하며, 소니가 비용을 지불하고 나면 개발자들은 추가로 로열티를 받게 된다. 이 모델은

스스로 프로젝트 비용을 조달할 수 있는 개발사나 본인들의 게임에 대해 최소한의 비용 회복을 보장받고 싶어하는 개발사들에게 이상적인 모델이라 할 수 있다.



E3 2012 소니 기자회견에서 선보인 <과카멜레!>

하지만 펍 펀드의 지원을 받는 것이 원래 계획은 아니었다. 프로젝트를 시작할 당시에 소니 쪽에 펍 펀드 관련해서 얘기를 해보기는 했지만, 이 계획이 현실화된 것은 거의 1 년이나 지난 후였다. 그동안 우리는 XBLA 발매를 위해서 다른 퍼블리셔들과 협상해왔는데, 이들과의 협상이 타결될 무렵 갑자기 소니와 의견이 맞은 것이다.

결국 우리는 소니와 만족스러운 합의에 이르게 됐다. 이들은 우리의 재정적 위험을 덜어주었고 우리가 생각지 못했던 트레이드쇼들(E3, Gamescom 등)에 게임을 노출할 기회도 제공해주었다.

앞서 언급한 것처럼, 이 지원은 일정 부분에 대한 독점 계약을 조건으로 한 것이다. 계약 조건별 옵션들을 검토하기 위해 우리는 독점 대 비독점 계약 간의 손익분기점을 비교 분석하는 스프레드시트를 만들었다. 이 분석과 다양한 무형의 혜택들(소니 부스를 통한 게임쇼 노출, 서드파티(third party) 퍼블리셔들과 협업할 경우의 위험 등)을 바탕으로 우리는 펍 펀드로 추진하기로 결론을 내렸다.

실제로 소니와 일을 시작하자 경과는 더욱 좋았다. 소니 팀은 늘 인디 개발자들에 대해 열정적으로 지원해왔기 때문에 이미 경험에서 온 공감대가 형성돼 있었다. 우리는 이들에게서 과도한 부담감이나 요청을 받은 적이 한 번도 없는 반면, 반대로 이들이 제공하는 기회는 모두 우리에게 큰 도움이 되었다. 예를 들어 소니는 <과카멜레!>를 베스트바이(Best Buy) 스토어의 비타 키오스크(Vita kiosk)에

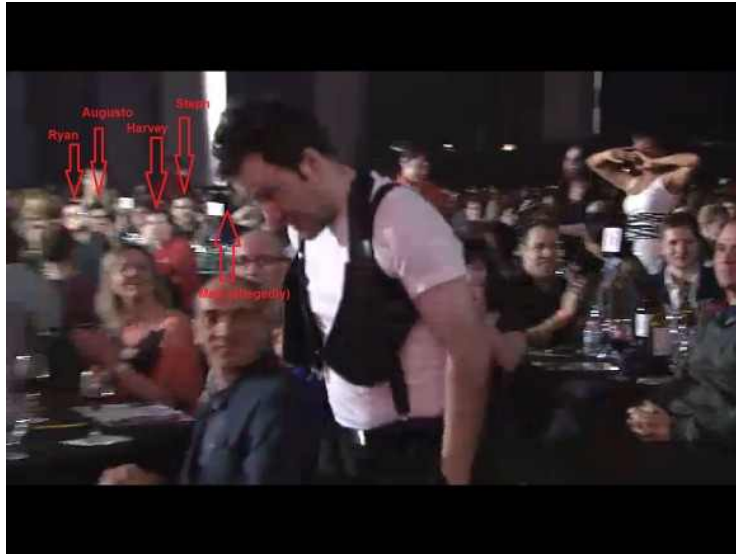
올려주었는데, 보통 서드파티 퍼블리셔와의 계약에서라면 이러한 기회는 불가능했을 것이다.



기타 소니가 제공한 혜택들: 스프링 세일과 플래티넘 트로피

5. PR

사실 이전의 두 게임에서는 대중 인지도가 우리 기대에 못 미쳤다. <테일즈 프롬 스페이스: 어바웃 어 블랩>을 처음 론칭했을 때만 해도 우리는 온전한 게임을 런칭해본 적이 없었고, 게임에 대한 인지도를 올리는 방법에 대해서도 무지했기 때문이다. PAX Prime 에 게임을 선보이기는 했지만, 게임 관련 프리뷰 기사를 얻기 위해서는 매우 힘든 과정을 거쳐야 했다.



시상식에 참가한 드링크박스의 멤버들 (화살표)

두 번째 게임 <테일즈 프롬 스페이스: 뮤턴트 블랍스 어택(Tales From Spce: Mutant Blobs Attack)>이 마무리될 때쯤부터는 PR 대행사와 함께 일하기 시작했다. 외부 전문가의 필요성을 느꼈기 때문이다. 자체적으로 미디어와 접촉하는 팀들도 있지만 이는 개인적인 관점에 근거한 활동일 뿐, 객관적인 효과에 대해서는 확신할 수 없었다. 또한 PR 전문가들이 일하는 것을 옆에서 지켜보며 우리도 배워야겠다는 목표도 있었다.

<과카멜레!>의 경우 우리는 계속 전시회 마감일에 쫓기며 끊임없이 게임 데모를 보여줘야 했는데, 결과적으로 게임에 대한 기사가 더 많이 나가고 점차 대중들의 인지도를 높이는 데 큰 효과가 있었다. 우리의 홍보대행사는 게임 론칭을 앞두고 프레스 투어도 마련했는데, 이 행사도 게임을 알리는 데 큰 도움이 되었다. 이러한 노력을 통해서 우리는 적절한 시기에 원하던 프리뷰 및 리뷰 기사를 얻게 되었으며, 많은 사람들이 우리 게임에 대해 알게 되었다.

이처럼 인지도가 올라간 것이 홍보에 노력을 한 덕분인지 아니면 게임 자체가 매력이 있었던 것인지 비교하기는 어려울 것이다. 팀에서 내부적으로 우리가 투자했던 노력의 효과를 분야별로 분석해보았지만, 정확하게 판단하기는 힘든 문제다. 분명한 사실은, 이 게임으로 더 많은 대중들에게 다가가는 데 성공했다는 것이다.

잘못된 점

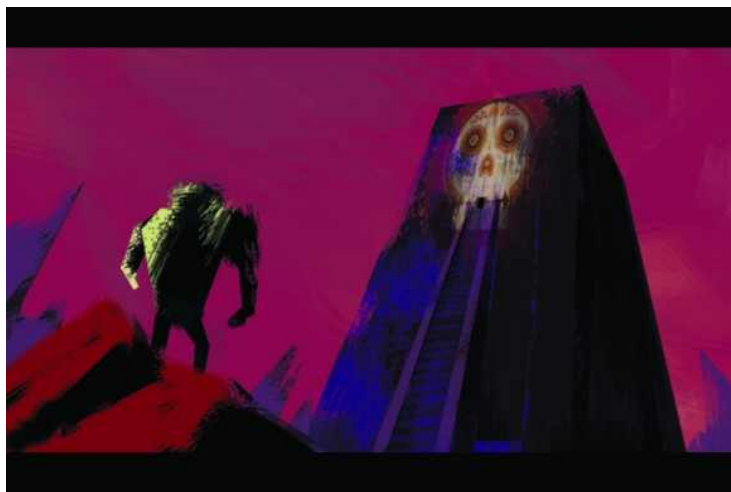
1. 인력 관리와 리더십의 문제

인디 스튜디오를 설립하거나 인디 스튜디오에서 일하는 사람들은 대체로 매우 독립적인 성격이다. 바로 그 성격 때문에 인디 개발자가 된 것인지도 모른다!

인디 게임계에서 일하는 사람들은 대부분 본인이 주도권을 가지고 일하는 것을 좋아하고, 타협할 줄 모르는 성격 때문에 팀을 이루어 일하는 데는 약한 편이다. 특히 우선순위를 두고 의견이 충돌할 때 더욱 문제가 된다. 물론 사람들이 모여서 일하는 곳은 어디에나 의견 충돌이 있겠지만, 경험상 인디 개발자들 사이에서 이러한 문제가 더 흔한 것 같다.

<과카멜레!>의 개발 도중에도 팀 멤버들 간의 성격 차이로 많은 어려움을 겪었고, 프로젝트 중간에 두 명을 해고하는 불상사가 일어나고 말았다. 그들의 업무 수행 능력에 문제가 있었던 것이 아니라, 업무 중 인간관계에서 문제를 일으켰기 때문이다.

팀을 떠나는 사람들은 전에도 늘 있었지만, 이처럼 심각한 문제가 벌어진 것은 처음이었고 이후 회사 분위기를 회복하는 것도 쉽지 않았다.



앞으로 닦칠 문제들

스튜디오를 처음 시작할 때 너무 자유로운 분위기에서 시작했던 것 같다. 회사 초창기에는 인원이 매우 적었고, 서로 편안하게 커뮤니케이션할 수 있는

분위기였다. 모두가 주인의식을 가지고 일한 결과가 성공으로 이어졌고, 우리는 모두 동료일 뿐 엄격한 규칙이나 정책 같은 것은 생각해본 적이 없었다. 초기 멤버들도 직급은 있었지만(주로 퍼블리셔들과의 접촉을 목적으로), 우리는 형식적인 직급 때문에 팀원들의 역할이 제한되는 것을 원하지 않았고, 이후에도 새로운 직급을 만들어내는 것은 가능한 한 피했다.

그러나 <과카멜레!>를 제작하면서 이러한 체제는 난항을 겪게 되었다. 새로 들어온 몇몇 멤버들이 동료들 사이에서 제 위치를 찾지 못하고 방황하는 사태가 벌어진 것이다. 분명한 위계질서가 없다 보니, 분쟁이 생길 때마다 이들은 건설적으로 해결하지 못하고 결정사항을 무시하거나 감정적으로 업무를 그만뒀버리기도 했다. 이 문제를 해결하기 위해 우리는 팀에 분명한 권위체계를 세우기 시작했고, 그 과정에서 개개인의 의견을 듣고 그들과 소통할 수 있는 방법이 필요하다는 것도 알게 됐다.

이외에도 멤버들의 도를 넘는 부적절한 행동이 문제가 되는 경우가 종종 생겼다. 예를 들어 몇몇 팀원이 개인적으로 별도 프로젝트를 하고 있다는 사실을 발견하고 당황했던 적이 있다. 개인적으로 부업을 하는 것은 팀의 작업 수행에 지장을 초래할 뿐 아니라 고용 조건의 의무사항에도 위반되는 것으로 판단되었다. 이후 우리는 회사 정책과 근무 태도에 대해 보다 분명한 지침을 세워 집행하기로 결정했다.

2. 밈(Memes)의 적용

이 부분을 '잘못된 점'으로 분류했지만, 관점에 따라 좋은 점도 될 수 있고 나쁜 점도 될 수 있기 때문에 "개발 과정에서 일어났던 중요한 사건"이라는 표현이 더 맞을 것 같다. 이전 타이틀에는 다른 게임들, 팝 문화, 또는 "O Rly owl", "Business Cat(비즈니스 캣)"과 같은 온라인 밈(memes) 등 문화 코드를 많이 적용했었다.



문화 코드를 인-게임(in-game)에 적용한 사례

왜 밈을 활용할까? 개발자 입장에서든 재미있을 뿐 아니라 플레이어도 게임 내에서 많은 웃음거리를 찾아볼 수 있기 때문이다. 사람들이 이 농담을 이해하지 못한다 하더라도 참조한 원 자료는 그 자체로 재미있는 이미지나 문구로서 이야기거리가 된다. 우리는 당연히 <과카멜레!>에서도 같은 기법을 적용하기로 했다. 멕시코 관련 문화코드를 게임월드엔 넣기로 했고, 인위적인 느낌을 주지 않고 자연스럽게 통합하기 위해 많은 노력을 했다.

그런데 게임이 출시되자 이 밈이 문제가 되어 일부 집단에서 항의까지 하는 사태가 벌어졌다. 우리가 사용한 밈이 특정 사람들에게 반감을 불러일으킨 것 같다. 사실 이 밈들은 플레이어가 방문하는 두 마을에 한해서 재미 삼아 넣은 소품일 뿐이었다. 게임 내 다른 곳에도 이러한 소품들이 있었지만, 드물었다.

그러나 돌아보면 좀 도가 지나쳤던 것 같기도 하다. 결과 게임 소품으로서가 아니라 밈 자체가 강조되었던 것이다. 게다가 이런 환경 관련 테마는 이미 이전만큼 신선한 소재가 아니었고, <보더랜드 2(Borderlands2)>와 같은 게임이 나오면서 더욱 참신함을 잃어버렸다.



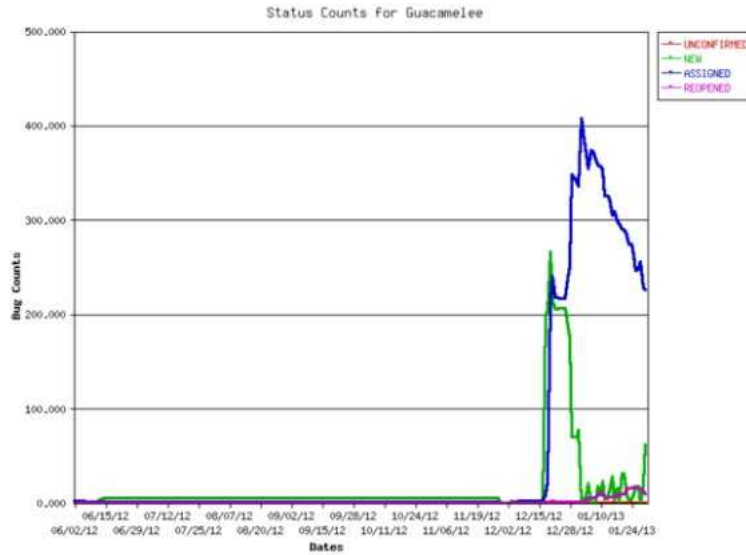
<과카멜레!>의 한 마을의 밈 적용 사례

우리가 표현한 밈이 게임 출시 초반에는 반대에 부딪혔지만, 이를 좋아하는 호의적인 플레이어 그룹도 많이 있다. 일부 플레이어들은 비타(Vita)의 스크린 캡처 기능을 사용하여 이 장면을 트위터로 주고받기도 하며, 일부 웹사이트에서는 이들을 분석하는 기사를 올리기도 했다. 밈의 활용이 우리의 게임에 도움을 준 것일까, 아니면 해가 된 것일까? 아마도 해보다는 도움이 더 많이 됐을 것이다. 하지만 돌아보면 밈의 활용을 좀 즐기고 게임 소품으로서 본연의 역할을 더 살리는 편이 좋았으리라는 생각이 든다.

3. 테스트 범위(Scope)

최종 게임에서 몇몇 버그가 발생했는데, 이중 가장 심각한 버그는 플레이어가 파이트 아레나(fight arena)에 갇혀 버리는 현상이었다. 또 다른 문제는 첫 패치(patch)에서 스토리 진행 중 특정 시점에 게임을 저장한 플레이어들에게 지장을 주는 블로킹(blocking)이 일어난 일이었다. 이 때문에 우리는 이 패치를 출시 몇 시간 만에 다시 철수해야 했다.

왜 이런 일이 일어난 걸까? 아마도 과도한 자신감, 테스트 범위, 그리고 내부 커뮤니케이션의 부재가 합쳐져 발생한 문제였던 것 같다.

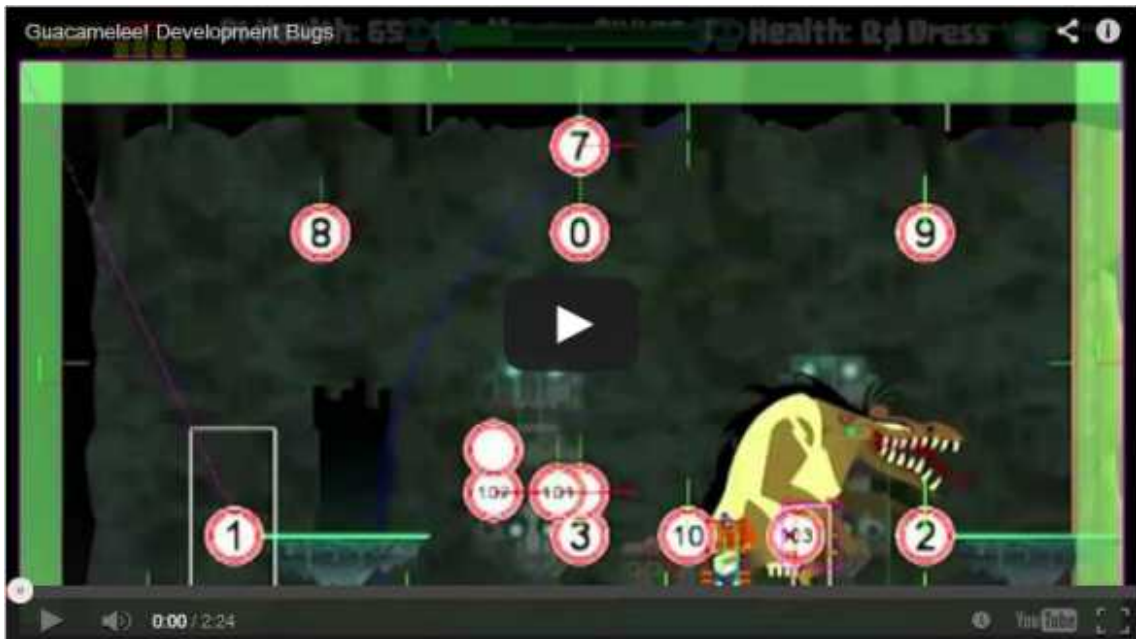


버그 수는 줄어들지만.. 아직도 안 잡힌 버그는 뭘까?

과도한 자신감: 그 전에 1~2 명밖에 안 되는 QA 팀과 게임을 두 편이나 출시했지만, 그동안은 별 문제가 없었고 <과카멜레!>에서도 똑같은 QA 과정을 거쳐 많은 데모를 내보냈다. 과거에도 이 정도만으로 성공했기 때문에 앞으로도 문제 없이 잘될 거라고 과신했다.

테스트 범위: 아레나 버그는 교묘하게 숨어서 심각한 문제를 일으켰기 때문에 재현해서(reproduce) 수정하기가 쉽지 않았다. 우리는 버그가 있다는 사실만 막연히 알고 있었을 뿐, 얼마나 자주 어떻게 나타나는지는 알 수 없었다. 버그 재현의 어려움, 게임 나머지 부분에 대한 테스트 범위의 제한, 규모가 너무 작은 QA 팀, 이 모든 문제가 버그를 잡아내는 일을 더욱 어렵게 만들었던 것 같다.

커뮤니케이션의 부재: 첫 게임 패치를 철수하게 만들었던 버그는 심각했지만 그 원인은 분명했다. 기술팀, QA 팀, 프로덕션팀들 간의 커뮤니케이션이 원활하지 못했던 것이다. 패치에서 변화가 있었을 때 필요한 테스트에 대한 내용이 QA 팀에 잘 전달되지 못했고, 공식적인 테스트 그리드(testing grid)도 만들지 못했던 것이 문제의 원인이었다.



<과카멜레!> 출시 전 수정한 버그들⁶

이후 우리는 프로세스를 개선했지만, 버그 문제는 여전히 해결하기 어려운 과제였다. 돌아보면 QA 팀에 인력을 충원하거나 프로젝트 후반에 내부적으로 테스트 인력이 부족해졌을 때 외부에서 QA 지원을 받는 것이 좋았으리라는 생각이 든다. 이후 우리는 보다 철저한 테스트를 위해 테스트-매트릭스를 구축하여 활용하고 있다. 그러나 가장 중요한 것은, 이번 실수를 통해 테스트 과정을 더욱 철저히 하게 되었다는 사실이다.

4. 게임 난이도

<과카멜레!>의 게임플레이에 대한 여러 가지 비판을 들었지만, 그중에서도 게임의 난이도가 너무 높다는 불평을 들었을 때는 매우 당혹스러웠다. 물론 게임 일부는 도전을 자극하기 위해 의도적으로 어렵게 만들었다. 하지만 게임이 어렵다는 불평이 나온다는 것은, 우리가 플레이어들이 주요 도전 과제에 대비할 수 있도록 비판적으로 검토하는 데 소홀했다는 증거였다.

⁶ 동영상 링크 : http://youtu.be/wcwI_5P7UjQ

우리는 다음 세 가지에서 플레이어들을 트레이닝하고 메커닉을 커뮤니케이션하는데 실패했다.

- 점프 높이 조종: 플레이어들이 점프 버튼을 길게 누를수록 더 높이 점프하게 된다는 사실을 모를 경우, 이들은 일부 플랫폼 도전 과제가 매우 어렵고 지루하다고 느끼게 된다.
- 롤(Roll)의 활용: 롤을 사용하는 방법들(공격 동작의 취소 등)에 대해 충분한 설명이 이루어지지 않았다. 플레이어가 재빨리 도망가야 할 때 롤을 거의(또는 전혀) 사용하지 않고 대신 점프해버리는 경우가 많았다.
- 플레이어는 적들을 충분히 빠른 속도로 가격하면 상대방을 기절 상태로 유지하는 콤보(combos)를 수행할 수 있다. 그러나 적들 중 몇 명은 기절 상태에서 깨어날 수도 있는데, 이 부분에 대한 커뮤니케이션이 잘 안 되었다.



팀에서 가장 좋아했던 시합이 가장 당혹스러운 싸움이 되어버렸다

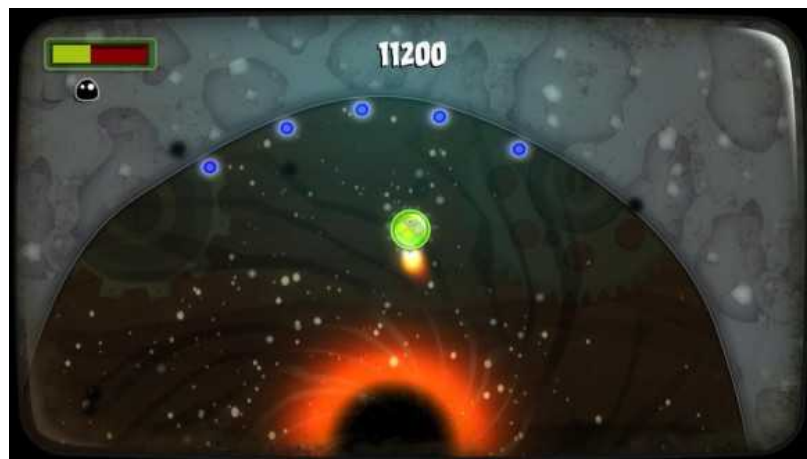
특히 게임 마지막 단계에서 재규어 재비어(Javier Jaguar)와의 보스 파이트(boss fight)에서 가장 심각한 난이도 문제가 나타났다. 재규어는 게임 전체에서 유일하게 플레이어가 방어적으로 싸워야 하는 상대다. 특히 이 시합은 게임의 전투 시스템을 잘 이해하고 접근해야 하며, 우리 팀원들이 매우 좋아했던 싸움이기도 하다. 그러나 플레이어들이 이 시점까지 게임의 교묘해진 메커닉에 적응할 만큼 충분한 트레이닝을 거치지 못했다는 점을 간과한 것이 우리의 실수였다. 전부터 이 문제에 대한 보고가 있었는데도 우리는 이를 진지하게 받아들이지 않았고, 뒤늦게 플레이어들로부터 피드백을 받고 나서야 사태의 심각성을 깨달았다.

5. 멀티플 프로젝트에 대한 리소스 관리

<과카멜레!>를 개발하면서 우리는 동시에 두 번째 게임 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)를 위한 <테일즈 프롬 스페이스: 뮤턴트 블랍 어택>을 출시했다. 이 타이틀은 원래 비타(Vita)의 론칭에 맞춰 <어바웃 어 블랍' 1.5>버전으로 계획된 것이었는데, 시간이 지나면서 후속(공식적인 시퀀(sequel)은 아니지만) 게임처럼 되어버렸다. 팀에서 동시에 여러 프로젝트를 하게 된 것은 처음이었고, 소규모 팀에서 두 가지 프로젝트를 계획하고 균형 있게 수행해나가는 데 어려움을 겪었다.

우리는 리소스 분배 결정에 대한 공식 절차가 없었다. 인력 배치도 프로젝트 담당 프로듀서가 그때 그때 필요에 따라 지정하는 식으로 이루어졌다. 시간이 지날수록 두 게임 팀 간에 보이지 않는 경쟁심이 생겼고, <과카멜레!>가 더 매력적인 프로젝트처럼 여겨졌다.

이러한 경쟁심이 조성되면서 <뮤턴트 블랍 어택> 팀에서 <과카멜레!> 쪽 일을 돕는 일이 종종 생겼고, 비타(Vita) 론칭 데이를 목표로 고품질의 <뮤턴트 블랍 어택>을 준비하던 프로젝트는 리소스 부족으로 차질이 생겨버렸다.



<테일즈 프롬 스페이스: 뮤턴트 블랍 어택>의 개발 프로젝트가 <과카멜레!>와 동시에 진행되면서 차질이 생겼다

내부적으로 <뮤턴트 블랍 어택> 알파 플레이테스트를 진행하고 나서야 이러한 문제가 불거져 나왔다. 게임 레벨에는 아직도 작업해야 할 부분이 많았고, 게임의 전반적인 품질도 우려할 만한 수준이어서 론칭 당일 타이틀로 출시하기에는 무리가

있어 보였다. 당황한 우리는 뒤늦게야 <뮤턴트 블랍 어택>이 제시간에 완성될 수 있도록 프로젝트 간의 리소스를 재분배했다.

결국 게임을 론칭 타이틀로 내보내는 데 성공했고 품질도 만족스러웠다. 그러나 우리는 계획에 없던 우선 순위의 갑작스러운 변화로 무엇이 왜 문제였는가를 두고 적지 않은 논쟁을 거쳐야 했다. 가장 기본적으로는 각 프로젝트의 필요한 부분에 대한 정확한 의견 일치가 없었고 커뮤니케이션이 부족했던 것이 문제였다고 결론을 내렸다. 이후 리소스를 분배할 때는 프로젝트별 니즈와 결과에 대한 토론을 거쳐 공식적으로 정하기로 했다.

결론

우리는 <과카멜레!>가 성공작이라고 자평한다. 게임 개발 과정에서 많은 난관이 있었지만 결과적으로는 큰 무리 없이 진행되어 성공적으로 출시할 수 있었다. 특히 우리로서는 많은 사람들이 다양한 아이디어를 모아 만든 게임이기에 더욱 의미가 깊다. 팀원들이 힘을 합칠수록 더 좋은 게임이 나온다는 우리의 믿음이 이루어진 결과물이기 때문이다. <과카멜레!>는 우리의 최고 성공작이며, 향후 다른 플랫폼에서도 출시할 수 있기를 기대한다.

데이터 박스

개발자: DrinkBox Studios Inc.

퍼블리셔: DrinkBox Studios Inc.

출시일: 2013 년 4 월 9 일

플랫폼: PlayStation 3 and PlayStation Vita via PlayStation Network

프로젝트 시작 당시의 팀 규모: 5 명

프로젝트 완성 당시 팀 규모: 13 명

개발기간: 프리프로덕션 8 개월, 프로덕션 11 개월

코드 라인(Lines of Code): 350,000 (이전 2 개 게임으로부터 레거시(legacy) 코드 다수 포함)

개발 도구: DrinkBox Engine (proprietary), C++, GameMonkey, FMod, Box2D, wxWidgets, 3DS Max, Adobe Photoshop, Adobe Flash, SVN

글쓴이 소개

크리스 하비(Chris Harvey)는 2008 년 캐나다 토론토에 설립된 인디 게임사인 드링크박스 스튜디오(DrinkBox Studios Inc.)의 공동설립자다. 그의 유명한 게임 작품으로는 <과카멜레(Guacamelee!)> <테일즈 프롬 스페이스: 뮤턴트 블랍스 어택(Tales From Space: Mutant Blobs Attack)>, <히어로즈 오브 마이트앤매직(Heroes of Might of Magic: Clash of Heroes HD)>, <마블 얼티밋 얼라이언스 2(Marvel Ultimate Alliance 2)>, <풀 오토(Full Auto)1&2> 등이 있다. 크리스는 토론토 대학교(University of Toronto)에서 컴퓨터 과학 전공으로 B.Sc.를 받았으며, 기계학습(Machine Learning) 전공으로 M.Sc.를 받았다.