



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

브레이드, 시각적 아이덴티티 구현으로 완성도 높여

(The Art Of Braid: Creating A Visual Identity For An Unusual Game)

데이비드 헬먼(David Hellman)
가마수트라 등록일(2008. 8. 5.)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3753/the_art_of_braid_creating_a_.php

[다음은 그래픽아티스트인 데이비드 헬먼이 내일이면 출시될 엑스박스 라이브 아케이드(XBLA)용 게임인 '브레이드(Braid)'에 대해 쓴 해체비평(deconstruction)으로, 자신과 게임 제작자인 조나단 블로가 이 게임의 투박한 원형에 아름다운 회화적 효과를 가미하기 위해 어떠한 협업과정을 거쳤는지에 대해 설명하고 있다,]

브레이드는 필자가 그 제작과정에 참여하기 전에 이미 GDC(미국의 게임개발자 박람회)에 두 번이나 소개된 바 있다. 당시 게임 제작자인 조나단 블로는 브레이드에 내재된 시간조작 및 퍼즐형식의 플랫폼어(뛰는 동작 위주의 간단한 게임) 게임의 체계를 두 번의 '엑스페리멘털게임플레이워크샵'에서 선보였으며, 또 다른 게임페스티벌에서는 디자인 관련 수상을 하기도 했다. 당시 브레이드는 세련미가 부족하다는 것만 빼면 당장 게임을 즐기기에 손색이 없고 일관성은 물론, 독특한 개성을 가졌다는 점에서 거의 완성단계의 게임이었다.

다만 시각적인 면에서는 좀 투박했다. 게임의 블록, 바닥의 뾰족한 스파이크, 사다리는 플랫폼어 게임의 요소를 연결하는 단순기능적인 특성만을 갖고 있다. 사실 그럼에도 브레이드는 '시각적으로 단순한 게임' 그 이상이었다. 개발 당시 이미 비디오게임상의 다양한 멀티미디어 기반에서 자신을 표현하기 위해 훨씬 더 많은 것을 추구하고 있음을 암시하고 있었기 때문이다.

게임 각 단계의 스토리라인을 이루는 '월드'는 이 게임의 심오함을 엿보게 해준다. 각 월드는 인간관계, 후회, 일시적 모순의 본질에 대해 공공이 생각하게 해준다. 퍼즐은 각각의 '월드'로 나뉘어져 있으며 그 중 '월드 2'에서는 아무런 제약 없이 과거의 실수를 되돌려 '실패'라는 개념 자체를 없앨 수 있는 시스템이 있는데, 이는 연인간의 완전한 '용서'에 대한 진지한 숙고를 바탕으로 하고 있다.

필자의 이러한 표현이 꽤나 거창하게 들리겠지만 사실 그렇지 않다. 앞서 언급한 인간관계, 후회, 일시적 모순의 연결관계는 결코 필연적이지 않으며 단순히 공존만 할 뿐이다. 이처럼 생생하면서도 때로는 코미디 같기도 한 '수퍼마리오브라더스' 류의 플랫폼어 게임에 필자가 빠져들게 됨에 따라 상기의 공존하던 개념들은 점차 필자의 마음속에 뒤섞여 들어와 조화를 이루게 되었다.

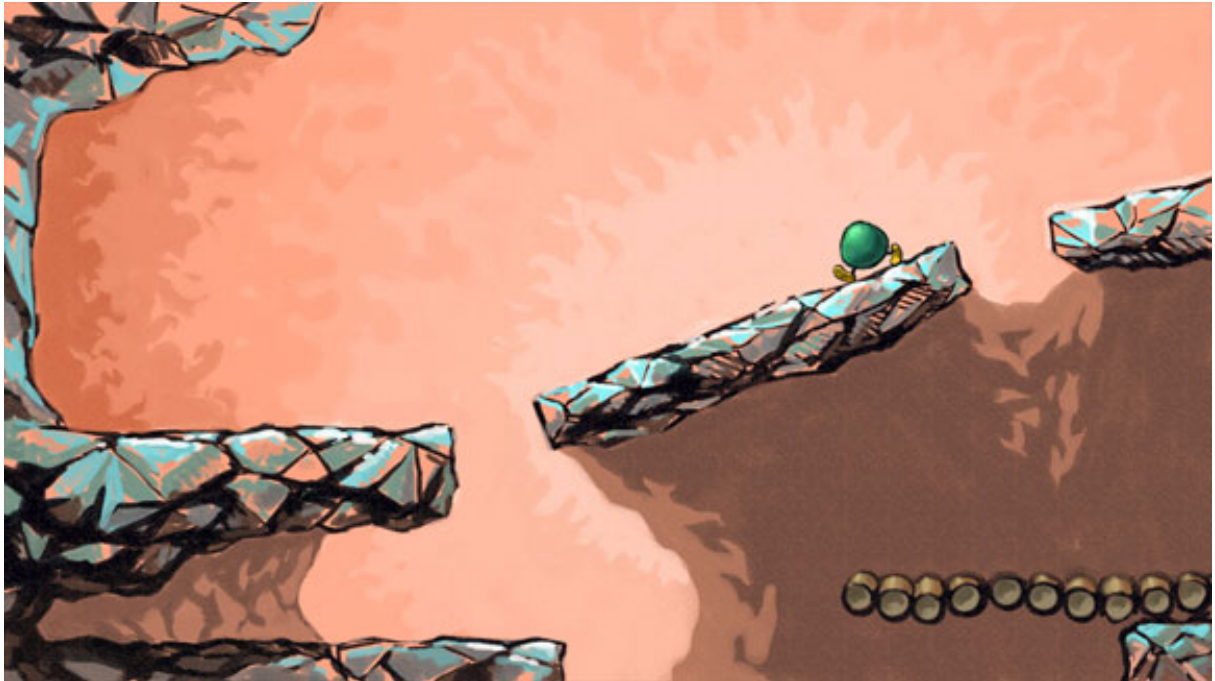
2006 년 여름부터 브레이드의 비주얼아티스트로 일하게 된 필자에게 당면한 과제는 이 게임의 체계와 행태를 명확히 나타내는 것은 물론, 추상적인 스토리라인을 일화, 정교한 장치, 철학의 형태로 부분부분 풀어나갈 수 있게 하는 것이었다. 필자는 이 글을 통해 독특한 정체성과 함께 높은 완성도를 가진 이 게임에 시각적 효과를 가미하는 과정과 그 와중에 나타난 문제점들, 그리고 우리의 방법론과 도구의 기본적인 사항 등을 설명하게 된다.

거듭되는 시행착오, 하지만 곳곳하게 진행된 그래픽 작업

시작에 앞서 조나단은 필자에게 스크린샷을 하나 보내어 그 기본틀 위에 그래픽을 그려 입혀보라고 했다.



이것은 당초 프로그램 작업 단계의 브레이드의 모습이다. 이 게임은 시각적으로는 조악하지만 기능면에서는 매우 잘 고안되어 있다. 게임에 필요한 열쇠, 스위치, 사다리, 바닥의 뾰족한 스파이크, 몬스터, 양복 입은 사나이 등 모든 요소가 갖추어져 있음을 볼 수 있다. 나중에 이 스크린이 게임최종단계에서 얼마나 변해있는지 보여주도록 하겠다.



이것은 첫 번째 시도 결과인데, 일부러 원래 설정에 있던 요소와 색채에서 탈피해보았다. 마치 SNES 게임 '요시 아일랜드'에 나오는 어떤 장소처럼 보인다. 배경을 이렇게 한 것은 은은하게 빛을 발하도록 하기 위해서였다. 필자는 이메일을 통해 조나단에게 이 설정을 보여주면서 '오묘한' 분위기를 묘사한 것이라고 설명했다!



두 번째 시도를 해봤는데 이번에는 뭔가 확실히 달라졌다. 기묘하게도 배경은 춤추는 사람들로 가득하다. 조나단은 브레이드의 기본 세팅을 설명하는데 '사고를 통해 짐작하는 세계'라는 언급을 한 적이 있다. 따라서 필자도 공간을 표현하는데 가능한 한 사물을 있는 그대로 묘사하는 데서 탈피해 추상적으로 사고하도록 노력했다. 스크린샷의 전경(배경을 제외한 나머지)에 뭔가 '주제와는 다르지만 관련성은 가진' 어떠한 것을 보완해주면 어떨까? (춤추는 사람들은 어떠한

관련이 있을까? 비밀이다.) 필자와 조나단은 이러한 아이디어는 이용하지 않았지만 추상적 개념을 가진 다양한 방식으로 게임을 보완했다. 이에 대해서는 이후에 다시 언급할 것이다.



고대 유적 (TM).



여기서 가장 눈 여겨 볼만한 사항은 바로 색상조합이다. 백탁한 청색(chalky blue), 완두콩색, 연어살색이 미묘하게 혼합되어 있다. 필자는 개인적으로 색을 혼합할 때 각 색이 본연의 색상을 뚜렷하게 유지하지 않도록 하는 것을 선호하는데, 그럼으로써 서로 돋보이지 않을 수 있기

때문이다. 일례로 백탁한 청색은 실제 청색과는 다르며 녹색과 황색을 같은 비율로 가진 회색에 가깝지만 어쨌거나 필자에게는 푸른빛으로 보인다. 이에 관해서는 더 많은 극적인 사례들이 있다.

필자는 이러한 추상적 개념을 가지고 다시 한 번 우수한 아이디어를 제시하고자 노력했다. 필자는 조나단에게 서신을 보내 다양한 시차현상(관찰자가 한 물체를 동시에 두 지점에서 볼 때 발생하는 방향의 차이)으로부터 배경을 만들어낼 수 있음을 제안했는데, 이 경우 멀리 있는 물체는 앞에서 떠다니는 물체에 의해 다양한 방식으로 멀게 보일 수 있으며, 실제로 많은 게임에서 이러한 효과를 이용하고 있다. 하지만 필자는 배경에 있는 물체가 일관성 없이 개별적으로 존재하는 것은 지양하며 모든 색이 모호한 경계를 가지되 주변에서 서로 섞이는 것을 추구한다. 우리는 이러한 개념을 받아들였고 그 결과 이 게임의 배경공간은 얽은 빛깔들이 다 함께 모호하게 흐르는 형태를 띠고 있다.



이번에는 색조슬라이더로 변화를 주어 보았다. 여기서 한 가지 두드러진 변화가 있다면 그것은 나뭇잎이다. 필자가 구상한 아이디어를 말하자면 나뭇잎들은 스크린 앞쪽으로 떨어져 그 위에 쌓임으로써 배경을 마치 아래에서 위로 올려다보는 광경처럼 보이게 만드는 것이다. 즉 다시 한번 ‘공간적 모호함/사고를 통해 추측하는 세계’의 추상적 개념이 적용된 것이다. 하지만 배경을 이렇게 만들 경우 보는 이로 하여금 신경이 쓰이게 했을지도 모른다.

그도 그럴 것이, 필자가 이 설정들을 조나단에게 보냈을 때 그는 화면 중앙에 위치한 플랫폼 밑에 직사각형 모양으로 오려진 부분에 대해 이의를 제기했다. 그럴지 않아도 퍼즐게임에 등장하는 모든 것들은 나름 존재의 이유를 가진 것으로 여겨지는(게이머 입장에서) 상황인데, 이 오려진 부분의 기하학적인 모양은 지나치게 눈에 띄었기 때문이다.

순수하게 미적 가치만 지닌 대상임에도 게이머로 하여금 그와 관련해 퍼즐을 푸는 목적을 이해하도록 애쓰게 만드는 것은 바람직한 일이 아니다. 우리의 작업이 진척되면서 필자는 게이머의 주의를 산만하게 하거나 혼란을 줄 수 있는 것들을 제거하는데 점차 단련이 되어갔다.



자, 이것은 미래로 가는 길인데, 과거 초창기 버전의 브레이드가 어떻게 완성에 근접한 게임으로 변모했는지를 확연히 보여주고 있다. 멋지지 않은가!

물론 독자들 중에는 ‘헬먼, 당신은 게임에서 순수하게 미적인 가치만 지닌 것들을 제거한다고 했는데 내가 보기에는 겨우 작은 잎과 조류(바닷말)만 실컷 그려 넣고 돈만 챙기고 있다. 결국 부당이익을 취하는 것 아닌가?’ 라고 생각하는 이가 있을지도 모르나, 절대 그렇지 않다!

필자가 구상한 트릭(trick)이란 모든 잎의 디자인에 일관성을 주어 게이머로 하여금 그저 ‘잎의 군집체’ 라는 일반화된 사물로 보게끔 만들어서 그 잎의 기능을 퍼즐을 푸는데 적용하려는 정신적 에너지의 소모를 막는 것이다. 따라서 필자가 생각하기에 이 게임은 자신이 지닌 가장 중요한 개념을 적절하게 도입함으로써 게이머들이 무엇을 찾아나서야 하는지를 알려주게 된다고 볼 수 있다. 하지만 이에 관한 다른 이들의 견해는 어떠한지 궁금하다.

게이머들이 최초로 접하게 되는 ‘월드 2’

위에서 밝힌 일련의 다양한 개념을 도입하자 이제는 사용 가능한 몇 가지 어셋(asset: 게임에 들어가는 그래픽, 사운드이펙트, 음악, 텍스트 등)을 서둘러 만들어내고 이것들이 게임에서 제대로 작동하는지를 살펴볼 차례가 되었다. 조나단은 이미 다양한 크기의 불규칙한 덩어리로부터 레벨맵을 만들어내는 장치를 고안했다. 그는 첫 번째 ‘월드’의 설계와 관련해 부분부분 쪼개지고 복사되어 덧붙여질 수 있는 개념을 취할 것을 필자에게 주문했는데, 이는 이미 필자가 생각했던 부분이었다. (이 게임에서 최초로 접하게 되는 세계는 ‘월드 2’로, 몇 가지 이유로 앞부분에서 설명하지 않았다.)

한편 미공개 영상들은 때때로 이 퍼즐게임의 쉬운 정도와 필연적 구성에 대해 잘못된 인상을 주기도 하는데, 일례로 바다에서 걸어 나온 물고기가 침팬지가 되고, 호모에렉투스가 되어 그루초 막스(미국의 코미디언배우)로 변하는 등 진화과정을 너무나 가볍게 묘사해 뭔가 오해를 줄 수 있는 그림들이 바로 그러한 경우이다. 물론 지난 수천 년간 자연선택을 통해 나타났다가 사라진 모든 생물종을 깡그리 무시하고 이 그림들을 본다면 오해의 여지는 없겠지만 말이다.

그리고 여기에 제시된 모든 이미지들은 저마다 6 가지 버전이 있음을 상기할 필요가 있다. 이 버전들이 모두 소개되었다면 이 글의 초점을 오히려 흐리게 했을 가능성이 있지만, 그럼에도 이들의 중요성에 대해서는 거듭 말할 필요가 없을 것이다.



전체 과정 중 몇몇 단계는 확실히 더 순조롭게 진행되었다. 온통 녹색 천지인 이 설정은 필자가 그래픽 디자인을 하는 동안 마음이 그리 편치 않았음을 엿보게 해준다. 바위벽은 한 쪽에서 다른 쪽으로 뻗어있는데, 어떻게 보면 양서류 피부처럼 보이기도 하고 또 어떻게 보면 산산이 조각난 거울 같기도 하다. 당시 필자는 그래픽 설정과 관련해 뭔가 결정을 내리려고 할 때였지만 고안해낸 결과는 썩 좋지 않았다. 그래서 필자는 탐구를 지속했다.

그리고 그 덕분에 다음과 같은 ‘좀더 필자 마음에 드는’ 초기설정으로 되돌아갈 수 있었다.

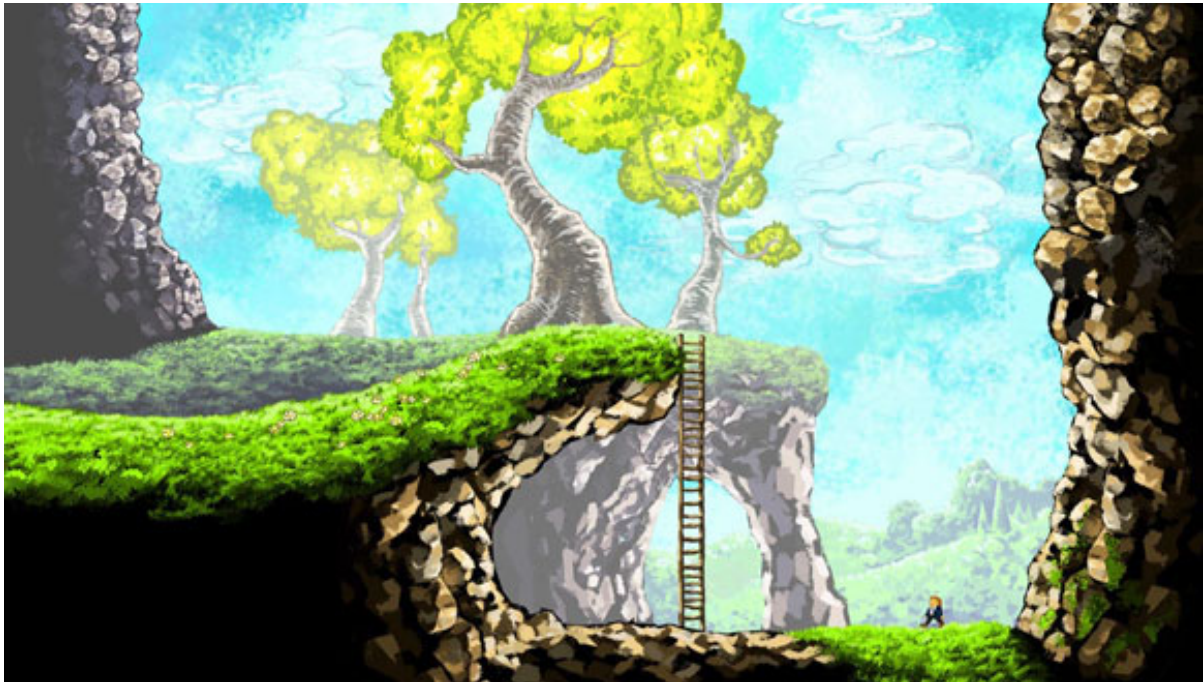


필자는 완두콩색과 백탁한 청색을 좀더 세밀하게 구체화시켰다. 풀은 부드러운 초원처럼 보이고 바위는 암석 느낌이 난다. 배경은 부분적으로 추상적이지만 집과 성당을 그린 흰 선을 포함하고 있다.



이제야 한 숨이 놓인다. 훨씬 나아 보인다. 하지만 조나단은 이 분위기가 월드 2 에 적합하지 않다고 말했다. 색감은 예뻐지만 뭔가 부자연스러웠고 약간 탁했던 것이다. 사실 월드 2 에 대해 설명하자면 이 게임이 시작되는 ‘희망찬’ 출발점으로, 점프와 기어오르기 등 주인공의 기본 액션을 매끄럽게 도입하게 된다.

게다가 페널티 없이 시간을 되감을 수 있어(rewinding) 이전의 실수한 행동에 대해 재차 시도가 가능하데, 이처럼 이 월드 2 가 담고 있는 세계는 매우 관대한 공간이다(각각의 월드는 저마다 독특한 시간 메커니즘을 갖는다). 즉 시간을 되돌리는 이 시스템은 용서와 긍정의 개념을 토대로 가미된 것이다.

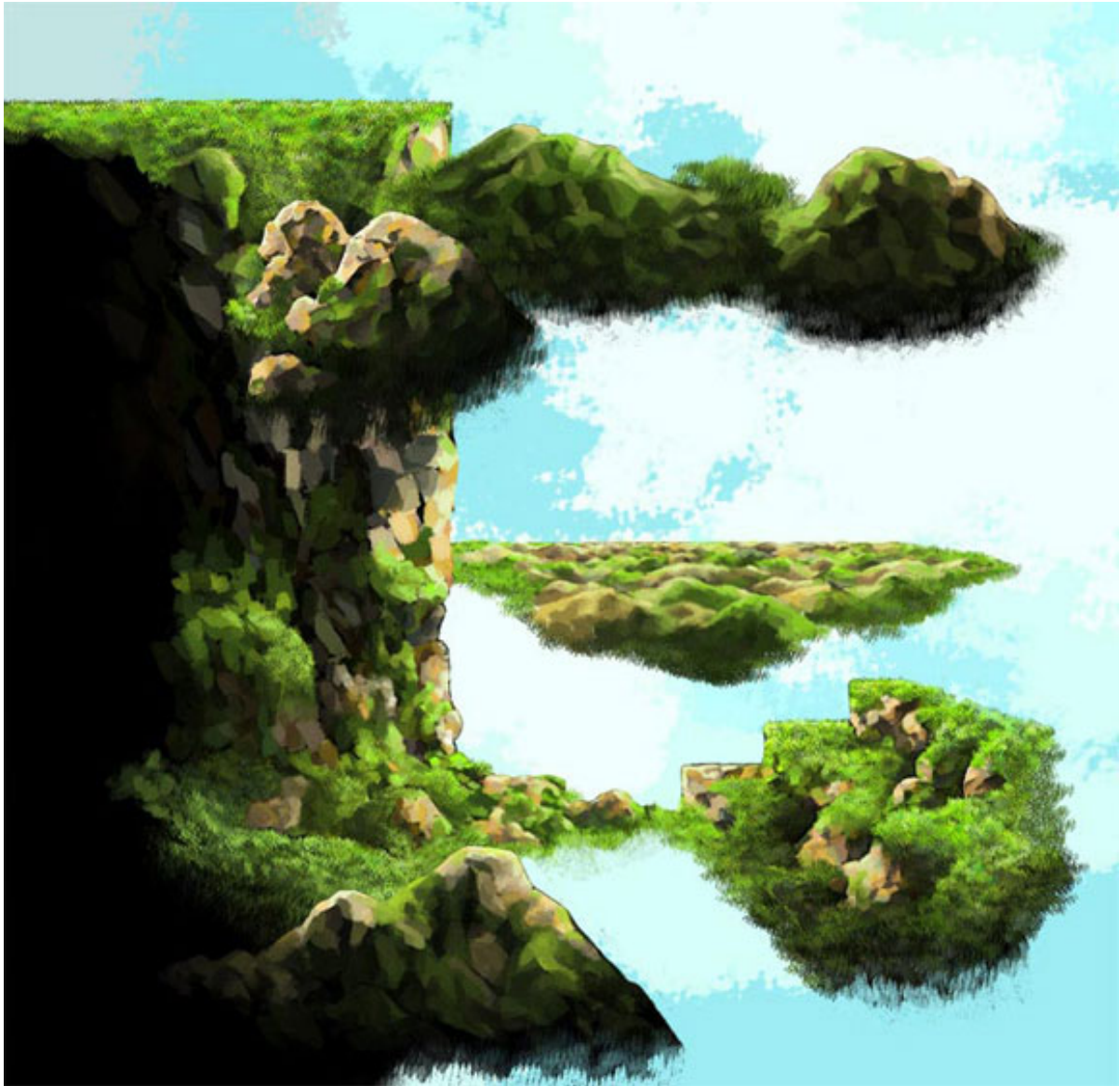


이러한 일련의 시행착오 덕분에 여기서는 갈색의 바위와 푸른 하늘이라는 지극히 ‘평범한’ 색감이 적용되었다. 이 설정의 문제점이 있다면, 배경이 지나치게 돋보인다는 것이다. 필자는 배경에 아치를 그려 넣어 시각적인 흥미를 유발하려 했으며, 왼편의 전경 위로 별판을 희미하게 만들어 입체적 원근감을 주었다. 하지만 조나단이 이미 설명했고 필자 또한 이번 프로젝트에서 깨달아갔듯이, 게임 플레이와 상충되는 시각적 흥미는 여기에 가미될 여지가 없었다. 즉 강조를 해야 할 것은 오직 게임 플레이에 관계되는 것이다.

예를 들어 게이머가 사다리가 놓인 벼랑 끝에 접근했을 때 중요한 것은 벼랑과 사다리이다. 현대, 이 설정에서 배경은 벼랑을 오른쪽으로 더 확대시켜 실제 벼랑에 대한 직관적인 인식에 혼란을 준다. 마찬가지로 나무의 밝은 황색 역시 게임 플레이의 목적과 관련이 없는데도 지나치게 주의를 끌고 있다.



한편 필자는 여전히 바위와 풀을 표현하는데 좀 더 적합한 방법을 찾고 있었다. 여러분은 여기에 제시된 여러 그림을 통해 필자의 다양한 접근방식을 살펴볼 수 있을 것이다. 필자는 점차 그 적합한 방식을 찾게 되었고 최종적으로 엄선된 바위와 풀 그림을 낱알이 분해했다. 분해된 이 단편들은 조나단이 개발한 툴을 이용해 새로이 배열되고 복사되어 붙여질 것이다. 이들 단편조각들에 대해서는 향후 세부적으로 밝히도록 하겠다.



여기에 제시된 예는 초기에 만든 단편들로 너무 크거나 지나치게 구체화되어 있어 활용도의 폭이 크지 않다. 즉 이것들은 레벨 2-1의 특정 장소에 쓰려고 만든 것이지만 결국 어디에도 적합하지 않았다.



일부 바위벽과 모퉁이 단편들.



풀과 바위만 있으니 너무 따분해 보여 보다시피 꽃을 그려 넣어 보았다. (이 설정에서 주인공 팀은 에드문트 맥밀렌이 디자인 한 것으로 교체되었다. 하지만 결국 이 디자인들도 최종 완성단계에 가서 다시 바뀌게 된다.)



드나드는 문과 사다리. 하지만 우리는 이 디자인을 계속 고집하지는 않았다.



나무. 필자는 가지가 스위스아미나이프(일명 맥가이버칼)처럼 뺏어있는 매우 유용한 나무를 상상해보았다. 뺏어 나온 가지는 각각 별도의 단편이어서 사실 붙이거나 떼어도 큰 상관이 없었다. 하지만 결국 이 가지는 전혀 쓸모가 없는 것으로 드러났다! 이러한 이유로 이 나무 디자인은 최종 게임에 남아있게 되었음에도 가지는 모두 사라져버렸다.



클릭하면 확대된 이미지를 볼 수 있다.

자 여기에서는 이 단편조각들이 어떻게 하나의 레벨 레이아웃으로 적용되는지를 보여주고 있다. 물론 아직은 포토샵으로 만든 모형 단계에 불과하다. 전경에는 풀과 바위 그리고 꽃이

배치되었으며 배경에는 멀리 보이는 풍경이 그려졌다. 전경과 배경이 어울리게 하는 작업은 매우 중요했는데, 이는 회화에서 그러하듯 각 부분이 적절하게 관련을 맺어야 하기 때문이다.

비록 배경이 초기단계라고는 하지만 필자는 이러한 설정방향에 대해 만족할 수가 없었다. 이 설정은 뚜렷한 외곽선과 함께 만화처럼 보이기도 하고 상상력도 제한되어 있다.

필자가 줄곧 원했던 바는 뭔가 추상적인 것이었지 어떤 장소를 정확히 구체적으로 묘사하려는 것은 아니었다. 만들고자 하는 대상이 추상적이면서도 정의된 것이라면 곧이곧대로 묘사하려는 자세를 떨치기는 매우 힘들다. 특히 구체적 기능을 가지고 추상적 대상을 만들어내는 게임에서라면 더욱 그렇다. 하지만 필자는 모든 것들이 다 함께 자연스럽게 조화를 이루기 원했다.

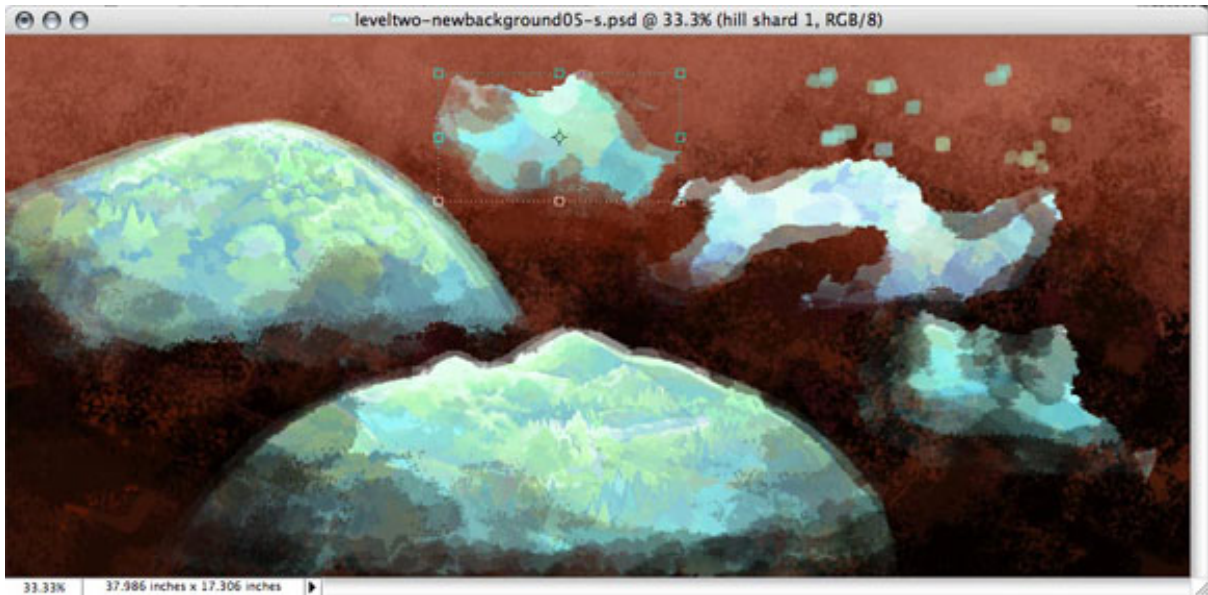
필자는 전경 및 배경의 설정과 관련해 이들을 어떻게 구별시킬 것인가를 고민했다. 아마 전경은 배경보다 더 세밀하게 묘사될 것이다. 그리고 배경의 물체는 모호한 경계를 가지고 대략적으로 정의될 것이다. 달리 말하면 어떤 대상이 가진 게임 플레이에 대한 관련성이 커지면 그 대상은 더욱 세밀하게 묘사가 될 것이라는 것이다. 게임 플레이와의 관련성이 적은 대상은 주변으로 녹아 들어감으로써 미적인 감각에는 기여하지만 게이머가 물리적 환경에 대해 가지고 있는 인식에는 영향을 주지 않게 될 것이다.



필자는 이 그림이 그 조건을 갖추었다고 본다. 하늘의 푸른색은 나뭇잎과, 나뭇잎의 녹색은 하늘과 자연스럽게 연결되고 있다. 문 바로 위의 나무는 푸른빛의 안개 속에 둘러싸여 있다...

하지만 과연 어떻게 이 그림을 그 특유의 즉흥적이고 내재적인 가치를 훼손하지 않으면서 단편조각으로 분해할 수 있을까? 이 이미지 전체를 하나의 무미건조한 배경으로 불러와 월페이퍼로 만들기에는 뭔가 충분치 못하다. 필자는 깊이 있고 두드러진 시차효과를 가진 배경을 원했는데, 그럼으로써 원거리의 물체들이 근거리의 물체보다 더 느리게 흘러갈 수 있기 때문이다...

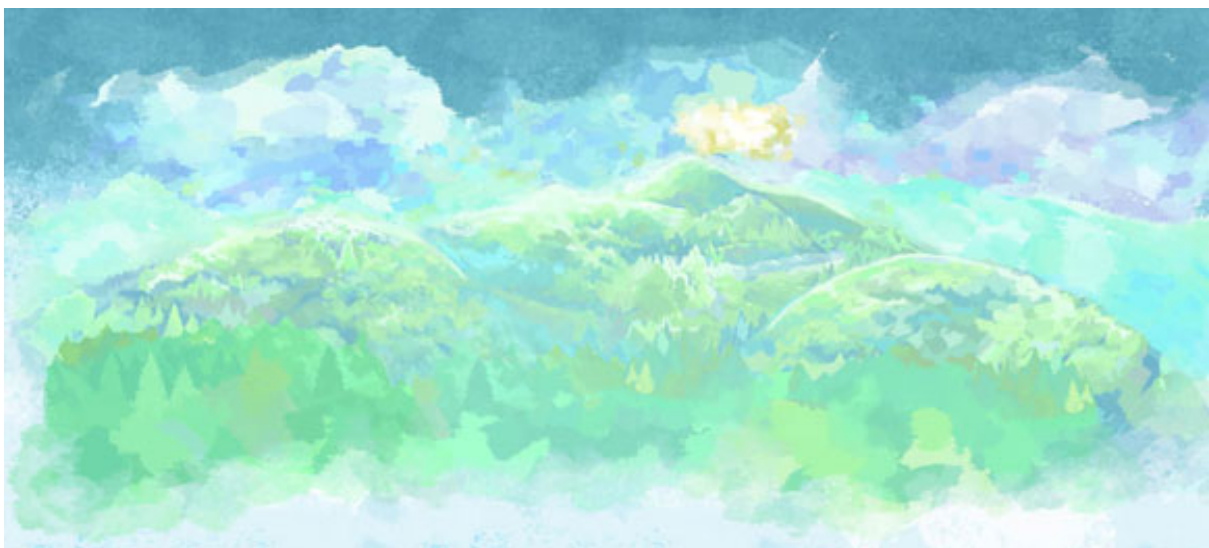
그 경계가 불규칙적이고 종종 명확히 정의되지 않은 대상의 경우 이들의 시작점과 종결점은 어떻게 결정되어야 할까? 추상적으로 오려낸 모양들을 가지고 일관성 있게 혼합된 '인상파'적 배경을 만드는 것은 매우 힘겨운 과제이다. 필자는 이 프로젝트 내내 이러한 문제와 씨름을 해야 했다.



이것은 하늘의 단편조각으로 포토샵으로 편집된 것이다. 필자는 이들이 한데 겹쳐질 때 서로 자연스럽게 연결되어 보이도록 지우개툴을 사용해 각 단편의 가장자리를 매끈하게 처리(feathering)했다.



나무.



이제 월드 2에 나오는 배경에 대한 모든 요소는 모두 준비가 되었다...

개발자모드

바위와 풀 그림의 단편조각들이 게임공간에서 어떻게 조합되어 나타나는지 한 번 보도록 하자. 여기서는 조나단이 고안한 개발자들을 보여주고 있는데, 필자는 바로 이것을 이용해 브레이드의 배경공간을 꾸민 바 있다. 이 개발자들은 게임공간이라는 무대 뒤편에서 장치를 어떻게 설계하고 설치하는지 보여준다. (버튼 위의 글자가 지나치게 큰 이유는 당초 폰트를 1로 변경해놓고 그대로 방치했기 때문이다.)



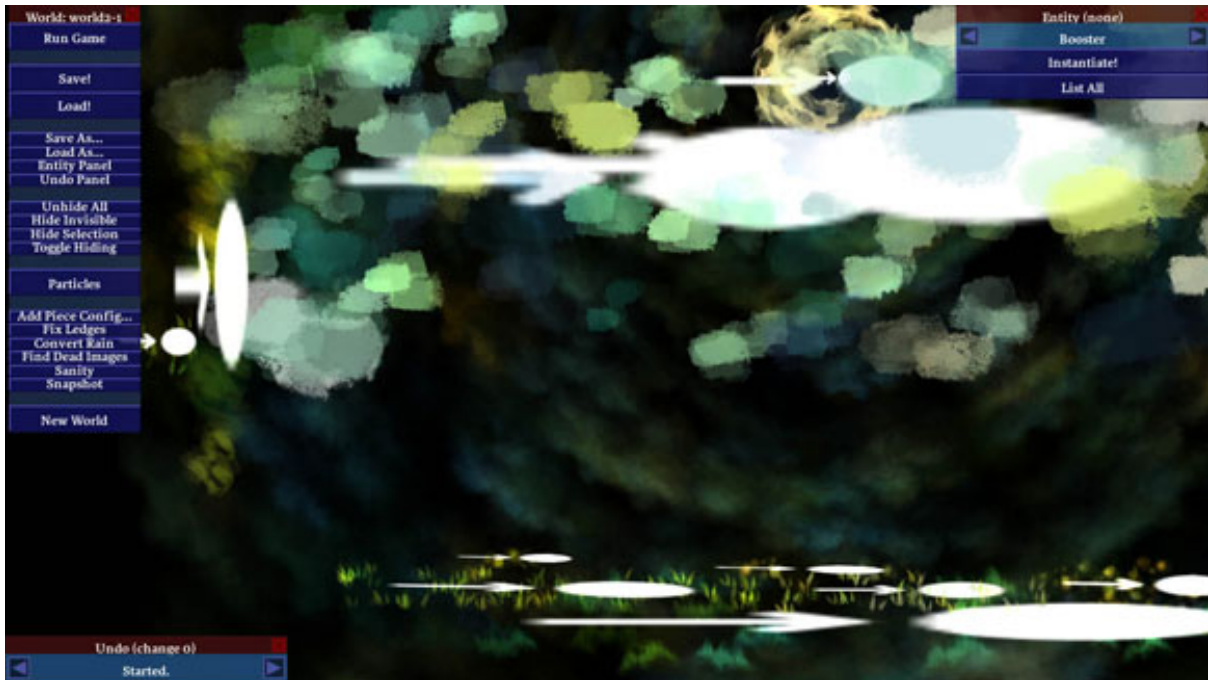
이것은 레벨 2-1의 시작점으로 홍월드 이후 게이머가 처음으로 접하게 되는 레벨이다. 이 스크린샷상에서는 구별해내기 힘들겠지만 사실은 스크린의 여러 다양한 부분에 활기를 넣어주는 '살아 움직이는' 입자들이 무수히 많이 들어있다. 이 입자들에 대해서는 곧 설명을 하겠다...



비밀버튼을 누르면 비로소 개발자모드로 들어가게 된다! 그러면 주인공인 팀은 사라지고 다수의 컨트롤패널과 개발자전용 아이템만 보이게 된다. 이제 이 다양한 화면구성요소들을 하나씩 차례로 살펴보기로 하자.



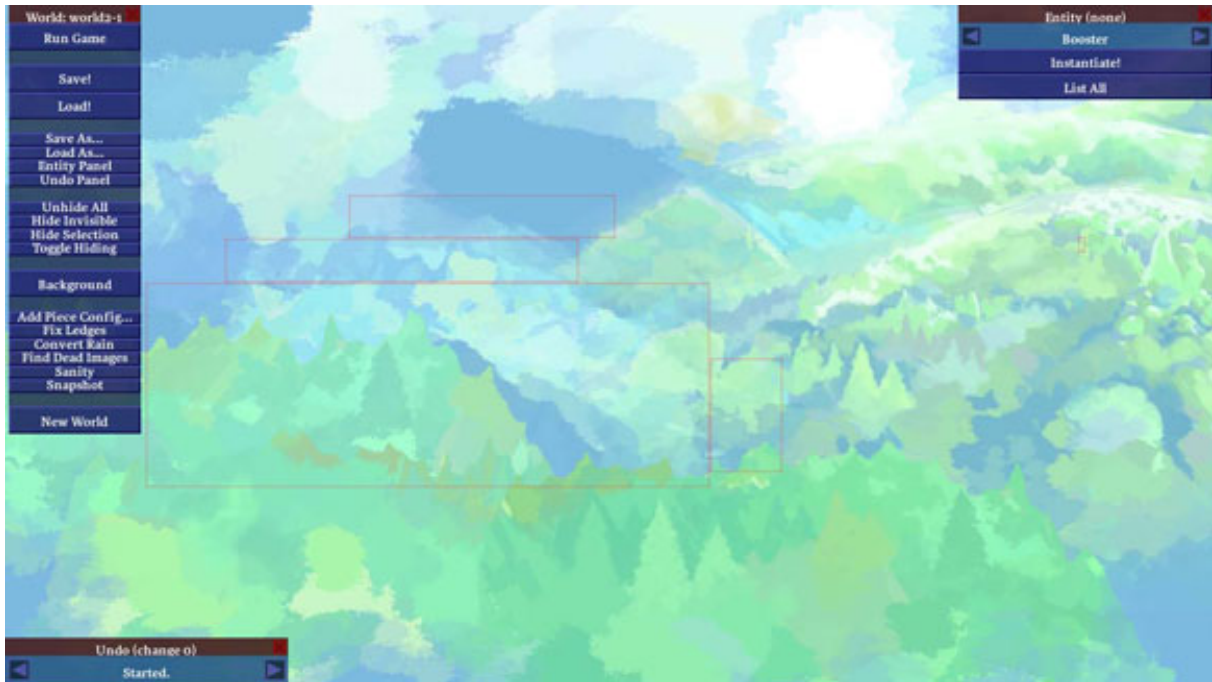
전경: 여기서는 주인공 팀이 누비고 다니는 공간인 전경만 보도록 하자. 풀과 바위에 강조효과가 거의 없는 것을 알 수 있겠는가? 그리고 그늘진 지역의 어두운 정도도 그리 크지 않음을 확인할 수 있겠는가? 이것은 위에서 언급한 움직이는 입자가 사라졌기 때문이다.



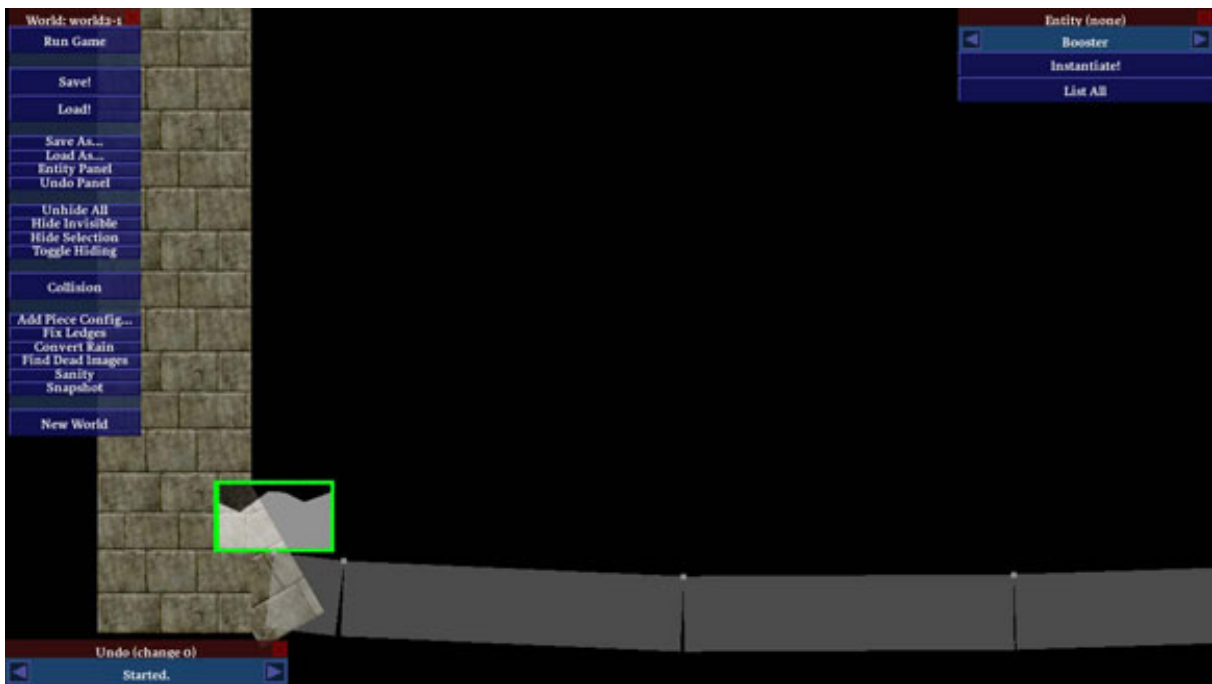
입자: 이제 이 ‘살아 움직이는’ 입자에만 주목해보자. 개발자모드에서 각 입자는 눈에는 보이지 않는 커다란 화살표 및 점의 아이콘 형태를 가진다. 참고로 이 움직이는 입자는 하나의 이미지 또는 일련의 이미지들의 인스턴스를 무수히 생성해낸다.

일례로 어떤 레벨이 가을숲으로 설정이 된다면 배경화면은 흩날리는 낙엽으로 가득차게 된다. 필자가 그린 나뭇잎은 소량이지만 이 나뭇잎들이 움직이는 입자에 유입이 되면 수백개의 나뭇잎이 생성되며 각각의 잎은 회전하면서 떨어지게 되는 것이다. 여기에는 그 최종결과를 극적으로 변화시킬 수 있는 다양한 파라미터들이 존재한다. 등장인물과 같이 불연속적인 물체가 아니라면 블레이드의 풍경에서 나타나는 대부분의 움직임들은 이 입자를 기반으로 하고 있다.

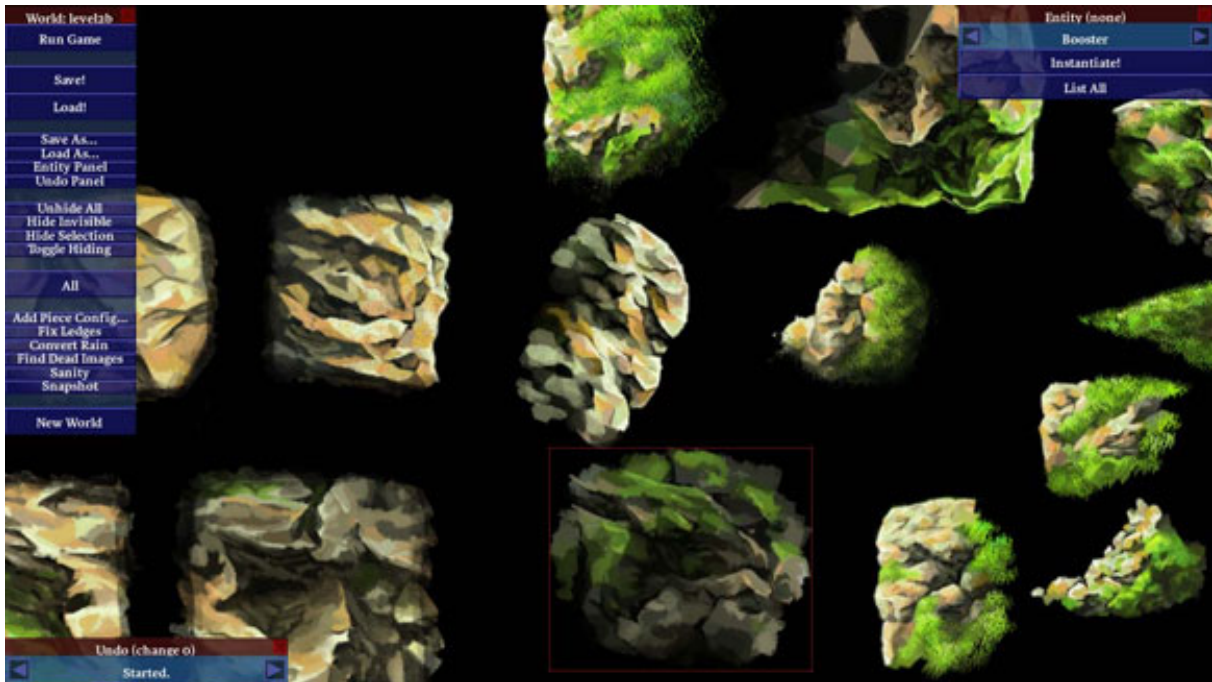
화면의 밑부분을 보면 이 입자들이 풀을 강조하기 위해 어떻게 이용되고 있는지 알 수 있다. 바닥의 표면에는 모양이 분명한 잎사귀들이 여럿 모여있지만 좀더 밑으로 내려가보면 형태가 흐릿한 지그재그/웨이브모양의 입자들이 있다. 화면에 모든 요소를 불러들이면 이 입자들은 별로 눈에 띄지 않지만 풀과 잘 조화를 이룸으로써 생동감을 주게 된다. 바로 필자의 의도와 맞아떨어지는 부분이다.



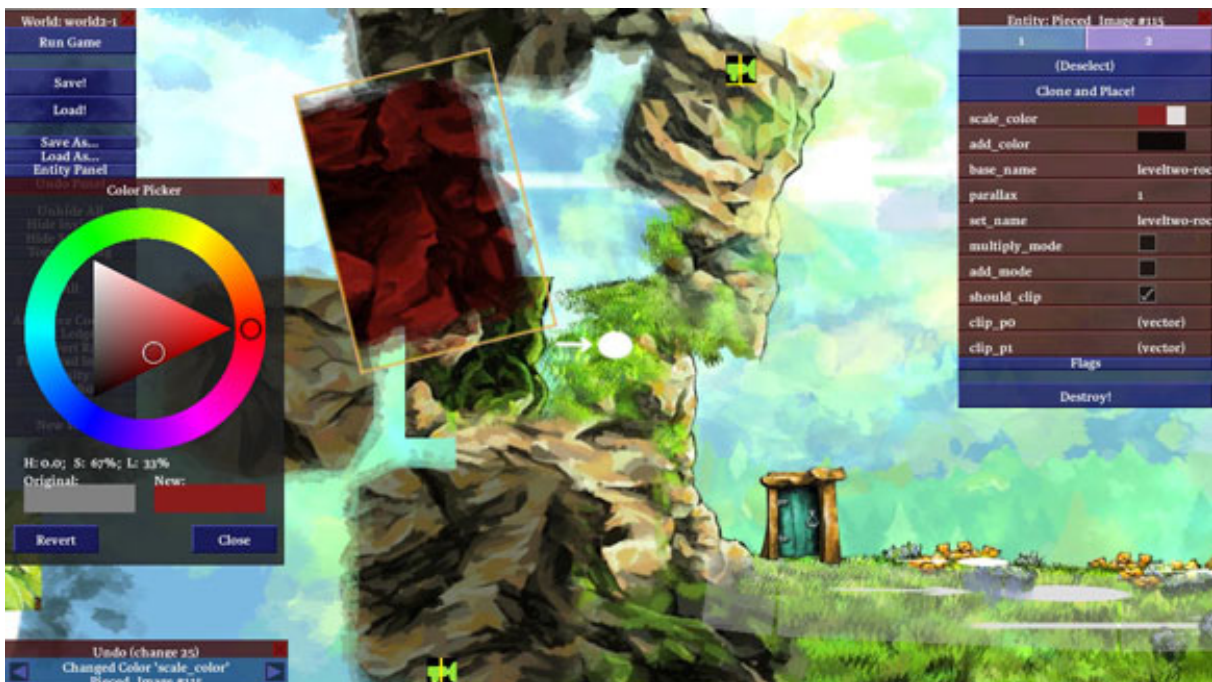
배경: 이것은 배경이다. 사각형의 붉은선은 하늘의 한 부분을 묘사하고 있다. 화소가 촘촘하지 않은 부분을 줄이기 위해 불규칙한 이미지들이 사각형으로 된 구획안에 자동으로 분해된다.



충돌: 이것은 대개 눈에 보이지 않지만 게임내 물리적 성질을 정의하는 매우 중요한 요소이다. 이것이 없으면 게이머가 조종하는 주인공 팀은 바닥을 통과해 아래로 낙하해버리게 된다.



이제 이 모든 요소들이 어떻게 하나로 완성되어 나타나는가? 필자는 우선 새로운 파일을 생성하고 일련의 중요한 이미지 단편조각들을 불러들인다. 이제 이 단편들은 한꺼번에 무더기로 나타난다. 그리고 다음과 같이 이 단편들을 하나씩 나란히 전개한다. 다행히도 필자는 많은 도구를 가지고 있다. 즉 WASD 방식의 키보드로 일을 할 수 있고 스페이스바를 이용해 이 화면과 작업중인 레벨 사이를 드나들 수 있다. 필자는 그저 필요에 따라 파일에 있는 단편들을 복사(ctrl+c)해서 또 다른 파일로 붙이기(ctrl+v)만 하면 된다.



각 단편들은 크기조절, 회전, 클리핑, 색 입히기 등이 가능하며 저마다 화소와 연관된 깊이값(depth value)을 가지고 있어 각 단편의 위치가 또 다른 단편들보다 앞으로 오는지 뒤로

가는지를 결정하게 된다. 화면에서 나타나듯이 붉은색이 입혀진 단편 밑에 있는 또 다른 단편은 클리핑 된 것으로 삼면이 하드에지(기하학적 도형과 선명한 윤곽의 추상회화) 방식으로 되어있다. 이 단편은 단지 자신 위에 놓여진 두 개 단편 사이의 틈을 메워주기 위한 것이다. 이처럼 클리핑은 쪼개진 단편조각들을 폭넓게 활용할 수 있게 해준다.

색을 입히는 것은 대개 이 화면에 나타난 것만큼 화려하지는 않다. 즉 대부분 단편을 어둡게 칠해서 게임 플레이에 주요한 부위를 상대적으로 돋보이게 하는데 쓰이게 된다. 필자는 개인적으로 이 작업단계가 매우 즐거웠다. 필자는 갖은 노력 끝에 새로운 그래픽을 만들어내면 실제 게임에서는 어떻게 보이게 되는지 테스트를 하게 된다. 과거 닌텐도오락시스템(NES)용 로드러너 게임의 커스텀맵을 만들던 때를 회상해보면, 당시 필자는 그 때 했던 것과 같은 작업이 이처럼 하나의 전문적인 일거리가 될 수 있다는 생각은 꿈에도 해보지 못했다!



앗! 애써 한 필자의 작업이…!



더 나아졌다!

브레이드는 올해 6 월에 최종적으로 완성되었다. 완벽주의를 추구하는데 타협을 거의 하지 않은 덕분에(전혀 타협을 하지 않는 것은 비현실적이다) 소요시간이 예정보다 길어졌지만 필자는 그 결과물에 대해 자부심을 느낀다. 부디 게이머들이 이 게임에 가미된 그래픽아티스트의 노고를 몸소 체험해주길 바랄 뿐이다.