



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

사후평가: Square Enix의 *The World Ends With You* (Postmortem: Square Enix's *The World Ends With You*)

Takeshi Arakawa, Tomohiro Hasegawa, Tatsuya Kando

2009. 4. 30

http://www.gamasutra.com/view/feature/4010/postmortem_square_enixs_the_.php

[가마수트라와 자매회사인 게임 디벨로퍼 매거진에서 출판한 이 사후평가에서 Square Enix 및 Jupiter 의 DS 타이틀(*The World Ends With You*) 개발자는 이 혁신적인 터치 스크린 타이틀을 제작하는 동안 잘된 점과 잘못된 점을 정확히 기술하고 있다.]

The World Ends With You 는 우리팀에서 Nintendo DS(무한한 가능성이 있는 플랫폼)용으로 처음 제작한 게임이다. 주로 게임에 대한 책임을 맡고 있는 우리팀 중 세 명은 이전에 Final Fantasy 및 Kingdom Hearts 시리즈의 아티스트로 일했으나 게임을 감독해 본 적은 없었다.

게임을 개발하는데 2 년 정도가 소요되었는데 이것은 휴대용 게임 개발이라는 측면에서 볼 때 상당히 오랜 시간이 걸린 셈이고 여러 번 시행착오를 거쳐 탄생되었다. 절충적이고 야심찬 프로젝트를 진행하였으며 색다른 방식으로 접근하고자 한 점에서는 평소와 다를 바 없었다고 생각한다.

잘된 점

1. 오리지널 IP 와 게임플레이 개념에 열중.

우리 세 명은 프로젝트에 착수하여 브레인스토밍과 아이디어 공유 과정을 거쳤다. 이것은 감독으로서 개발에 참여한 첫 게임이므로 매일 최선을 다해 브레인스토밍 회의를 진행했다. 이 기간 동안 강한 동료애를 바탕으로 전체 의사소통이 순조롭게 이루어졌고 작업이 지연되는 일 없이 납기일 이내에 끝마쳤다.

프로젝트 초기부터 오리지널 IP 를 생성하기로 결정했다(또 다른 Final Fantasy 또는 Kingdom Hearts 가 아닌 새로운 것을 만들고자 함). 이를 위해 도쿄의 시부야 특별구를 게임의 배경으로 설정했다.

초기에 우리는 시부야 지역을 해외 플레이어에 대한 분기점으로서 제시하려고 하였으나 이 지역의 독특함으로 인해 판타지 세계에서 재창조할 수 없는 깊이와 현실감이 되살아났고 이로 인해 플레이어들은 실제 세계 즉, 시부야에서 자신의 생명을 위해 싸우는 게임내 캐릭터를 동일시하게 되었다.

결국 이러한 설정은 성공적인 것으로 나타났다. 일본에서 게임을 출시한 지 1 년 후 고정 팬들이 게임 세계의 시부야와 실제 시부야를 비교해 보기 위해 시부야로 여행을 왔다.

2. 다각적인 검토를 통한 스토리 구성(RPG 플롯 결함 방지)

개발의 다른 측면과 마찬가지로 다각적인 검토를 통해 스토리를 개발했다. 각 감독 하에 작가 팀이 구성되었고 스토리 배경, 플롯 및 기타 요소를 의논하기 위해 브레인스토밍 회의를 가졌다.

주요 스토리 즉, 시부야에서 함정에 빠져있는 플레이어와 신비로운 분위기를 연출하기 위해 플롯의 결함을 방지하는 방식으로 작업을 진행해 나갔다.

모순된 스토리 전개로 인해 게임이 실패할 수도 있으므로 스토리라인을 고려하여 게임을 작성했다. 게임 디자이너가 대본 작성에 참여했고 가능한 많은 사람들이 플롯을 검토하고 결함을 찾아내며 모든 측면의 데이터를 참고하도록 노력했다.



최종 스토리가 완성된 후 Q/A 부서에서 이 스토리를 전체적으로 검토하도록 요청했다. 놀랍게도 비일관적인 부분이 몇 개 발견되었고 여러 번의 점검을 통해 이렇게 실수한 부분을 수정했다.

Q/A 부서의 작업을 통해 플레이어의 관점에서 게임을 보는 것이 얼마나 중요한 일인가를 알게 되었고 사전에 다각적으로 스토리를 체크하는 것이 회사의 표준 업무방식이 되었다.

3. 플레이어의 위험 제어 대 보상 체계 구현

표준 JRPG 형식 즉, 필드를 돌아다니고 몬스터를 피해 달아나거나 지치게 만드는 일로 인해 게임이 지루하고 플레이어에게는 스트레스를 주게 된다는 의견에 많은 사람들이 동의했다.

개발 측면에 관한 또 다른 문제는 전투 난이도를 조정하는데 시간이 너무 많이 걸리고 디자이너가 생각하는 이상적인 난이도가 플레이어에게 적합한 난이도가 될 것이라는 보장이 없다는 점이다.

이에 대한 우리의 해결책은 “액티브 인카운터(Active Encounter)”로, 플레이어가 싸우기를 원하는 적의 수와 시기를 선택할 수 있도록 한 것이다. 액티브 인카운터로 인해 “시시한 폭력배”와 강제적으로 싸우지 않아도 되고 플레이어가 위험과 배틀의 보상을 관리할 수 있게 되었다.

어려운 배틀을 치룬 경우 더 좋은 전리품과 많은 경험 점수가 주어진다. 플레이어는 다양한 스킬 레벨을 통해 게임의 시작에서 종료 시까지 플레이를 즐길 수 있다(일부 게임 균형이 깨어질 수 있음).

4. 최상의 2D 게임.

Square Enix 타이틀에는 현대적인 배경이 드문 편이므로 다른 타이틀 보다 탁월한 아트 스타일을 연출하기 위해 전체 게임을 2D 로 작성했다.

대부분의 게임이 3D 방식을 적용하고 있으나 3D 방식으로는 우리의 아이디어를 제대로 표현할 수 없다고 생각했다. 2D 그래픽은 DS 의 소형 스크린에서 자주 사용되고 있으며 우리는 몬스터의 다양한 변신을 시도하려고 했다. 게임의 “노이즈” 크리처(Noise creature)는 화려한 문신을 갖고 있고 형태가 변화무쌍하고 플레이어를 공격한다.

가능한 실제 도시라고 믿어질만한 배경을 만들기 위해 노력했다. 전체 직원이 시부야로 가서 거리를 걸으며 배틀을 벌일 흥미로운 장소와 주목할만한 획기적인 것들을 찾아 보았다.

배경 담당 아티스트는 현지에서 많은 시간을 보냈다. 즉, 단순히 시부야의 있는 그대로의 모습을 살펴보는 것이 아니라 도시의 전체 외관과 스타일을 게임의 관점에서 적극적으로 포착하려고 노력했다 (아래 포토로그 참고).

5. 미들웨어 공급자와 긴밀하게 협력하여 게임에 보컬 사운드트랙 삽입.

우리는 프로젝트 초기부터 시부야 거리를 배회할 때 적합한 다양한 음악 장르를 포함시키려고 노력했다. DS 게임 카드의 한계점으로 인해 보컬 트랙을 사용하는 것을 고려하지 못했으나 CRI 의 Kyuseishu Sound Streamer 를 구현했다.

이 미들웨어는 과거에는 음성 압축용으로만 사용되었으나 우리 프로젝트팀에서 최초로 음악에 적용하였다. DS 로부터 흘러나오는 보컬 트랙을 들었을 때 우리는 압도당하는 기분이었고 디지털 사운드트랙을 게임에 포함시키는데 성공했음을 알게 되었다.

우리는 사전 렌더링한 영상을 제거한 다음 플래시 스타일의 시퀀스로 대체했다(카트리지가 공간을 제거하여 30 곡을 포함시킬수 있음). 마침내 게임 ROM 의 1/4 은 압축한 음악 데이터로 채워졌다. 이것은 새로운 무언가를 어떻게 응용할 것인지에 대한 좋은 사례이다.



(특별히 준비한 게임 내 위치 키를 포함하여 전체화면을 보려면 클릭한다).

잘못한 점

1. 시간 관리 및 개발 문화 충돌.

게임은 도쿄의 Square Enix 와 교토의 Jupiter 에서 개발했다. 우리는 개발사인 Jupiter 에게 개발을 의뢰했고 생각했던 것 보다는 창의적인 방식으로 업무가 진행되었다.

Square 쪽 감독이 게임플레이 디자인 요소에 관여한 반면 Jupiter 는 요청한 업무 이상을 관여하며 게임 기획을 지원했다. 공동작업 노력으로 인해 환상적인 제품이 탄생했으나 가격이 비싼 편이었다.

Squar 와 Jupiter 는 상당히 다른 개발 문화를 갖고 있었으나 우리는 그것을 곧 깨닫게 되었다. 모든 회사의 개발 프로세스는 우리가 따르고 있는 표준 방식과 동일한 형태로 진행될 것이라고 생각했다. 우리는 한 자리에서 만나 업무 수행 방법에 관해 합의를 하고 원활하게 업무를 진행했다.



두 회사가 지리적으로 너무 멀리 떨어져 있었다. 즉 도쿄와 교토 간에는 기차로 두 시간 정도가 걸린다. 두 회사를 개별적으로 만나는 것은 중요한 일이었지만 시간이 낭비되어 모든 단계의 일정을 제대로 추진할 수가 없었다.

그래서 주단위로 전화 회의를 하였으나 전화 상으로는 서로의 의사를 충분히 읽을 수가 없었다. 결국 비디오 회의를 도입했다. 하지만 너무 개방적이고 즉흥적인 회의로 끝나버렸다.

2. 스토리 창작 일정.

어떤 형태의 스토리가 탄생할 지 궁금해하며 행복한 마음으로 작업했지만 프로젝트의 중반까지만 순조롭게 진행되었다. 프로젝트를 시작했을 때 시나리오 담당자가 시나리오를 항상 다시 작성하고 작업방향의 갈피를 잡지 못하면서

상당히 힘든 시기를 보냈다.

프로젝트 중반에 플롯 요소를 변경한다는 것은 위험한 일이었고 시나리오를 최종적으로 제출할 때까지 여러 번 손질하며 최선의 노력을 기울였다.

게임에 다양한 음성이 포함되어있지 않았으므로 결국 작업을 마무리할 수 있었다. 만약, 음성이 너무 많이 포함되어 있었다면 초기에 작업을 그만뒀어야 했을 것이다.

초기에 시나리오를 마무리 지어야 했으나 흥미로운 요소를 만드는데 시간을 많이 할애하여 종결시점이 늦어졌다. 작업량과 시간 간의 균형을 유지하는 것은 중요한 일이다.

3. 새로운 컨셉과 게임 시스템으로 플레이어에게 과도한 부담 유발.

우리가 구현한 게임 컨셉으로 인해 세 가지 실수를 저질렀다. 첫 번째 문제는 플레이어가 NPC 의 생각을 인식할 수 있는 방법이다. 이 방법은 퍼즐을 푸는 것과는 관련이 없으므로 스토리에 통합했어야 했다.

게임의 전체 시스템이 불필요한 것이라고는 말할 수 없으나 필요한 경우 시스템을 향상된 방법으로 통합할 수 있어야 한다. 만약 이 게임의 속편이 필요하다면 이것은 우리가 계속 작업해야 할 무언가이다.

또 다른 문제는 듀얼 스크린 배틀에서 전개되는 특수 공격이다. 특수 공격을 활성화하기 위해 스크린 상단에서 카드기반 미미게임을 플레이하도록 했다.

우리는 플레이어가 일반적인 공격을 사용하도록 설정된 시스템의 개발을 중단하려고 했다. 북미 출시를 위하여 이러한 사항을 고수하고자 했으나 시간이 충분하지 못해 난이도가 줄어든 동일한 시스템을 선보이게 되었다.

마지막 문제는 북미 버전에 관한 것이다. 일본 버전을 플레이하는 사람들은 튜토리얼 페이지를 거쳐야만 한다. 새로운 시스템을 사용하여 플레이어는 다양한 것을 배울 수 있지만 즉시 모든 것을 포착하려는 사람들에게는 여러 문장으로 이루어진 텍스트를 읽는다는 것이 쉬운 일은 아니다.

이와 같이 시스템의 혼란스러운 상태로 인해 일본 게이머 외의 플레이어들은 게임에 대한 접근이 쉽지 않다고 생각한다. 북미 버전에서는 이상의 텍스트를 가능한 간단하게 줄였고 튜토리얼을 건너뛰도록 했다.

4. 듀얼 스크린 배틀 또는 "여긴 어떻게 돌아가고 있는 거지?"

듀얼 스크린 배틀에 대한 원래 개념은 창의적인 프로듀서인 Tetsuya Nomura 가 제시한 것으로 구현하기가 쉬운 개념은 아니다.

터치 패널을 이용하여 하단 스크린에서 배틀을 치루는 것은 우리가 원래 생각하던 개념으로 기대한 바와 같은 형태로 구현되었다. 그러나 가장 큰 골칫거리는는 상단 스크린에서 치루는 배틀이었다.

명령 기반 배틀 또는 음악 게임을 만들 때와 같이 다양한 아이디어를 내놓으며 여러 각도로 검토해 보았다. 우선, 플레이어가 양쪽 스크린 모두에서 즉시 배틀을 치르도록 결정했다. 그러나 몇 차례 시도 후 우리의 방법에 문제가 있다는 것을 깨달았다.



도대체 우리는 왜 사용자가 상단 스크린에서 무언가를 해야만 하도록 설정했을까? 잠시 우리 자신에게서 벗어나 플레이어의 관점에서 사물을 바라보려고 했고 곧 우리가 무엇을 잘못했는지를 깨달았다.

우리는 사용자가 양쪽 스크린에서 플레이하기를 원하도록 설정해야만 했다. 그러나 사용자가 이것을 피하는 경우 자동 전투 기능을 제공했다.

현재 플레이어들은 최종적으로 개발한 배틀 시스템을 통해 상단 스크린에서 간단히 배틀을 치르거나 컨트롤 패드를 이용하여 적극적인 플레이를 펼칠 수도 있다 (이 솔루션을 조기에 출시하지 않았으면 좋았을 것이다).

5. 애니메이션의 양과 질

2D 방식으로 게임을 개발할 경우 가장 큰 문제점은 애니메이션 비용이 만만치 않다는 것과 배틀 시퀀스에 많은 양의 애니메이션이 포함되어야 한다는 것이다. 작업 부담을 줄이기 위해 메인 캐릭터인 Neku 와 거대한 몬스터를 위한 다각형 기반 템플릿을 만들었다. 간단한 애니메이션 모델을 렌더링하고 모델 상단에 로토스코프 방식으로 2D 픽셀 아트를 작성했다.

애니메이션의 각 프레임에 따라 스프라이트가 이동하거나 변경되었기 때문에 “노이즈” 몬스터의 문신은 또 다른 골칫거리였다. 전체 팀원이 모여 각 문신의 변경과 데이터 세트 처리 방법에 관해 논의하는 시간을 가졌다.

또한 대부분의 팀원들과 함께 애니메이션의 표준 품질을 유지하느라 애를 먹었다. 우리는 당연히 게임의 모든 것이 최신식으로 멋져 보이기를 바랐다. 애니메이션 디렉터인 Tatsuya Kando 는 개발의 진행상황을 알아보기 위해 매주 교토의 Jupiter 를 방문했다.



The World Ends With You 디렉터: Tomohiro Hasegawa(공동 디렉터), Tatsuya Kando(디렉터) 및 Takeshi Arakawa(기획 디렉터) (좌측에서 우측순).

프로젝트로부터 얻은 교훈

프로젝트의 주요 과제는 우리의 아이디어를 표현하는 새로운 방법을 고안하고 비용을 고려하면서 품질을 유지하는 것이었다.

이 프로젝트를 다시 수행할 기회가 주어진다면 높은 수준의 품질을 유지하면서 신속하게 작업할 수 있을 것이다. 팀원의 스킬 수준을 결정하고 시간과 비용 추정치를 정확하게 산출하는 것이 가장 어려운 일이었다.

게임 정보

배포사: Square Enix

출시일: 2008년 4월 22일

개발자: Jupiter, Square Enix

플랫폼: Nintendo DS