



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

ACE 팀의 Zeno Clash 후일담 (Postmortem: ACE Team's Zeno Clash)

칼로스 보두(Carlos Bordeu)
가마수트라 등록일(2009. 10. 08)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4156/postmortem_ace_teams_zeno_clash.php

글을 시작하며

Zeno Clash는 실패했던 다른 프로젝트 덕분에 태어난 프로젝트이다. ACE 팀은 소스 엔진(Source Engine)으로 일하기 시작하기 몇 년 전 리스택의 쥬피터 시스템(Jupiter System) 데모 라이선스가 있었고, 이는 모노리스가 No One Lives Forever 2에 사용했던 엔진이다. 우리는 이 엔진으로 Zenozoik라는 게임의 제작에 도전했다. 프로젝트의 목표는 1인칭 액션/RPG를 만드는 것이었다. 그러나 우리가 만든 데모는 제대로 작동되지 않았다. 신생 스튜디오에 불과한 우리 팀이 감당하기에는 너무 복잡한 무엇을 만들려고 했기 때문이었다.

이러한 실패가 있고 여러 해가 지난 후 우리는 원래의 구상을 한데 모아서 소수의 확실한 요소에 집중하는 방식으로 게임을 다시 구상했다. 작은 팀으로 감당할 수 있는 그런 요소들 말이다. 그리하여 Zeno Clash가 탄생하였다.

원래의 구상에서는 1인칭 관점의 초현실적이고 기발한 아트 형식과 강렬한 전투라는 두 가지 핵심 요소를 끼워 넣어야 했다. 그러했기 때문에 게임의 RPG 요소를 모두 해체하고 결국 판타지 Double Dragon 슈팅 게임과 비슷하게 게임의 크기를 축소해야 했다.

크고 개방되고 광활한 환경을 가진 게임을 만들기에는 인원이 너무 적다는 것을 알고 있었다. 초창기 팀(대부분의 개발 과정에서 주력 팀이었음)은 프로그래머 1인 이외에 6명 정도로 구성되었는데, 아티스트이기만 한 사람도 있었고, 디자이너/아티스트인 사람도 있는가 하면 한 명은 단순히 디자이너이기만 했다. 이 게임은 대부분 이 7명의 손을 거쳐 만들어졌다. 1인칭 게임 치고는 터무니 없이 작은 인원이다. 게임 컨셉의 규모를 축소하는 것이 핵심이었다.

게임 제작은 상상할 수 있는 가장 인디스러운 형식으로 이루어졌다. 사무실 임대료를 절약하기 위해 나의 쌍둥이 형제인 안드레스(Andres)와 함께 사용하는 아파트의 거실을 스튜디오로 썼다. 아트 감독인 에드문도(Edmundo) 역시 나와 형제간이었고 팀의 일원이었다. 우리 형제들의 이름 첫 글자를 따면 'ACE'가 된다. 이게 스튜디오 이름이 되었다. 비좁은 공간에 7대의 컴퓨터를 놓고 ACE 팀은 데뷔 작품이 된 타이틀을 2년 동안 제작하게 된다.



ACE 팀 홈 오피스의 파노라마 사진 보기(클릭)

원활하게 진행된 일

1. 게임 컨셉과 비주얼을 독창적으로 조율하여 커다란 세계에 있는 듯한 느낌을 만들어낸 것

Zeno Clash에서 우리가 고군분투했던 것은 극히 한정된 자원으로 크고 긴 게임을 만드는 것이었다. 이 게임이 매우 아트-집약적일 것이고 대부분의 모델은 노멀 맵(normal map)을 위해 하이 폴리건(high polygon)으로 만들어져야 하고 고해상도 질감을 가져야 함을 알고 있었다.

게임 환경을 빠르게 지나치는 신속한 전개 게임의 게임을 만들었다면 우리는 아마 실패했을 것이다. 우리는 1인칭 슈팅(FPS) 게임 장르에서 벗어나, 1인칭 게임 형식이지만 일종의 격투극임을 사람들이 이해하도록 해야 했다.

여러 차례의 현명한 선택 덕분에 거대한 환경에서 펼쳐지는 게임이지만 게이머는 이의 아주 작은 부분만 보고 있다는 느낌이 나도록 게임을 만들 수 있었다. 세계를 구원한다는 등의 위대한 여정 대신 캐릭터의 상호작용과 싸움에 계속 초점을 맞추므로써 게임 주인공의 탐색 능력의 경계에 더욱 많은 통일성을 부여할 수 있었다. 게임 내내 계속 아트의 테마와 스타일에 변화를 주어 실제로는 아무것도 없으면서도 탐색을 한다는 느낌을 주었다.

전투 사이에 튀어나오는 화면 같은 작은 디테일은 게이머가 작은 1인칭 슈팅(FPS) 게임을 하고 있는 게 아니라 오히려 전투가 중심인 1인칭 격투극을 하고 있다는 생각을 갖도록 하는 데 유용했다.

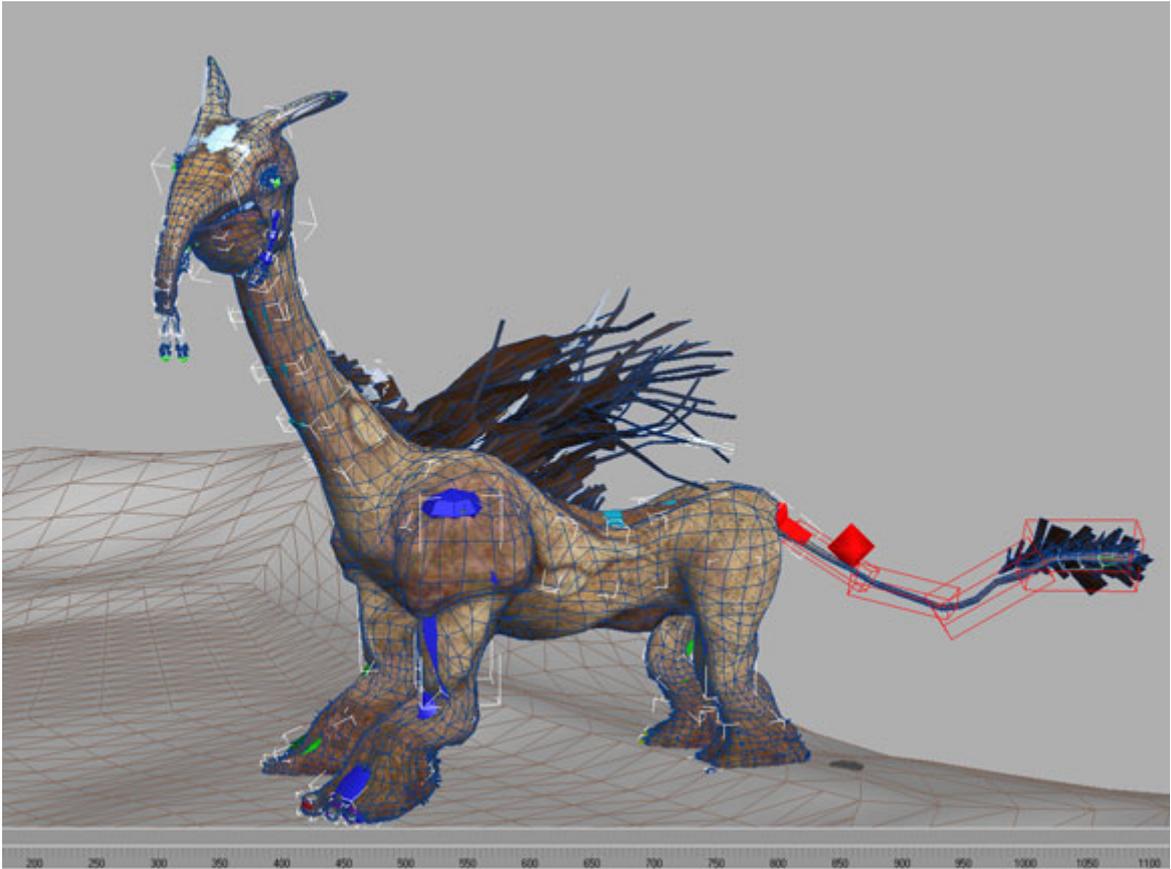


2. 예술적 시각을 과감히 적용하고 이를 고수

퍼블리셔들에게 게임을 처음 보내기 시작했을 때, 이들의 반응은 ‘업계에는 사람들이라면 독창성을 높이 평가하겠지만 소비자들이 친숙해지기는 어렵겠다’는 것이었다. 이러한 반응을 접하고 ‘우리가 받을 수 있는 최상/최악의 반응’이라는 생각이 들었다. 독창성은 인정되나 사람들이 이를 이해하지 못할 것이라는 의미이기 때문이다.

이 반응은 결국 어느 정도 사실로 나타났다. Zeno Clash는 대단한 인기를 끈 작품은 아니었기 때문이다. 하지만 우리 같은 신생 소규모 스튜디오에 있어 보다 안전하고 소화하기 수월한 게임을 만든다는 것의 의미는 시장에 나와 있는 다른 게임을 흉내 낸다는 것에 다름이 아니다. 시장에서 우리는 막대한 예산과 엄청난 제작 가치로 경쟁할 기회가 없다.

이를 달리 말해보자면 만약 일반적인 밀리터리 슈팅 게임을 퍼블리셔에게 제시했다면 응답조차 받을 수 없었을 것이라는 것이기도 하다. Zeno Clash는 서로 다를 게 없다시피 한 그걸 그 게임들에 영증을 느끼는 많은 사람들의 이목을 끌었고 이는 우리가 나름의 예술적 시각을 변함 없이 고수한 덕분이었다.



3. 렌더링 기술 때문이 아닌 디지털 배포를 위한 한 단계로서 적절한 엔진을 선택한 것

Zeno Clash의 개념 정립 작업을 시작했을 때 견실한 엔진을 선택해야 함을 알았다. 팀원 몇 명은 id Software의 엔진을 경험한 적이 있었다(주로 Quake III 엔진). 아울러 노멀 매핑을 지원하고 최신 기술적 기능을 모두 갖춘 무엇을 이용해야 함을 알았다. 선택 범위는 Doom 3 엔진과 Source로 좁혀졌다. Source를 선택한 중요한 이유 중 하나는 스팀(Steam) 때문이었다.

우리가 제작을 시작했을 당시, 밸브 게임들만이 스팀을 통해서 배포되고 있었다. 하지만 이 서비스가 성장할 거라는 예감이 있었다.(역시나 예감대로 되었다.) 개인적인 생각인데, 디지털 배포가 아니었다면 Zeno Clash는 결코 가망이 없었을 것이다. 퍼블리셔가 무조건 믿고 받아주기에는 너무 이례적이라서 디지털 배포로 내보내는 것이 최선이였다. Zeno Clash는 결국 소매 시장과 접촉하게 되지만 이는 스팀을 통해 스스로를 입증하고 난 후였다.

밸브의 기술은 환상적이고 여러 기술적 측면에서 큰 도움이 되었지만 우리가 이를 선택하게 된 배경은 기본적으로 밸브의 견고한 디지털 배포 체계와의 강한 연계성이었다.

4. 저작권 침해에 대한 이례적 입장

우리가 발표한 모든 보도 기사 중에서 저작권 침해에 관한 공개 메시지만큼 인터넷에서 많은 논란을 불러일으키고 많은 사람들이 접한 것은 없었을 것이다. 이는 웹에서 전파되었다.

PC 게임이 으레 그러하듯이 Zeno Clash의 해적판이 토렌트나 직접적인 다운로드를 통해 삼시간에 퍼져나가기 시작했다. 이에 대해 우리가 할 수 있는 일이란 게 거의 없었다.

게임의 첫 번째 해적판에 대한 의견들을 조사하는 동안(한 유명 웹사이트의 토렌트 트래커 상에서) 우리 게임을 다운로드하고 있는 사람들에게 게시글을 남기기로 했다. 그 메시지는 송씨 있게 쓰여졌고 정중했고 기본적으로 게임을 판매해야 수익을 얻을 수 있고 게임 개발을 계속하려면 충분한 수익을 얻지 않으면 안 된다는 내용이었다.

일부 게임 웹사이트가 이 글을 보자 즉각 뉴스로 게시했고 삼시간에 퍼져나갔다. 이게 사람들에게 노출된 정도만이 큰 놀라움은 아니었다. 여러 사람들이 단지 그 글을 보고 게임을 돈 내고 구매하기로 결정했다는 메시지를 보내왔던 것이다. 이뿐만 아니라 사람들이 나의 메시지 원본을 복사하여 다른 토렌트 트래커와 웹사이트에 게시하기 시작했다.

저작권을 침해한 사람들 중 마음을 바꾼 사람들의 비중이 상당하다고 생각하진 않지만 이는 대단한 우연적 ‘마케팅’ 전략으로 작용했고 게임의 인지도를 높이는 데 기여했다고 본다. 아울러 스튜디오의 이미지를 높이는데도 기여했다.



5. 제 3세계 국가에서 게임을 만든다는 것

프로젝트를 진행하고 싶은 장소를 선택할 수 있는 스튜디오는 얼마 되지 않을 것이다. 하지만 칠레라는 나라에 산업이라고 할만한 게 없다고 해서 그곳에서 게임을 제작하는 게 불리한 일이나 하면 전혀 그렇지 않다. 우리 경우에는 말이다.

게임 개발 비용의 주요한 부분은 라이선스나 기술 비용이 아닌 급여가 차지한다. 극히 빈약한 자원으로 위 같은 게임을 만들 수 있었던 것은 물가가 그렇게 비싸지 않은 나라에 사는 덕분이었다고 본다.

어떤 종류의 사업에서건 간에 이는 분명한 사실이다. 인디 게임 스튜디오로서 우리는 매출/수입을 국제 통화로 받는다. 주로 U.S. 달러. 환전을 하면 우리에게 유리한 경향이 있다. 미국이나 유럽의 스튜디오가 게임 개발에 쓰는 예산에 관해 들을 때마다(심지어 인디나 소형 게임의 경우에도) 또 이를 Zeno Clash를 시작했던 현실과 비교하면 극소수의 게임 타이틀만이 수익을 낸다는 보도가 왜 그렇게 많은지 이해가 되고도 남는다.

현재 Zeno Clash가 출시된 상태이기 때문에 스튜디오의 상황은 달라졌다. 이제 더 이상 나의 거실에서 게임을 만들지 않는다. 하지만 아직도 스튜디오 비용은 미국이나 유럽의 비슷한 회사에 대해 예상하는 것보다 상당히 낮다.

잘 해결되지 않았던 일

1. 시안 제작에 시간을 거의 갖지 못한 채 수많은 아트를 만들어 낸 일

게임 개발 중 직면했던 가장 큰 문제는 효과가 있을지 확실하지도 않은 콘텐츠를 엄청나게 만들었다는 점이다.

우리 팀 구성은 대단히 불균형했기 때문에(프로그래머 1인에 다수의 아티스트) 콘텐츠를 만드는 속도가 그 콘텐츠가 게임 안에서 기능하는 것을 보게 되는 속도보다 훨씬 더 빨랐다.

이런 이유로 수 많은 작업을 해야 했고, 이후 구현될 코드를 위해 이를 디자인해야 했다. 예측을 훌륭하게 해냈다는 점에서는 팀이 거둔 성과를 높이 평가한다. 비전이 명확하지 않았더라면 낭비적인 일을 훨씬 더 많이 했을 것이다.

하지만 게임이 일단 작동하기 시작하자 애니메이션을 재작업해야 하는 경우가 많았고, 게임 환경에 적절한 조명 효과를 주고 마무리한 이후 이를 다시 변경해야 했던 경우가 많았는데, 게이머가 실행할 수 있는 공격 중 많은 부분이 게임 개발이 깊이를 더해가기 전까지 게임에 존재하지 않았기 때문이었다. 적들의 몇 가지 공격에서도 동일한 일이 일어났다.



2. 조명 효과, 되풀이, 되풀이

조명 효과 프로세스에서는 게임 내 세계에 적절한 조명을 주는 일이 커다란 난제였다. 소스 엔진을 이용하는 방법 때문이었다. 소스는 브러시(사각 형상의 기본 요소)로 기하학적 모델을 구축하는 데 전문화된 엔진으로서 대부분의 게임 환경을 생성하는 데 매우 효율적이지만 Zeno Clash는 이보다 훨씬 유기적인 무엇이 필요했다.

그래서 브러시를 놔두고 3D 스튜디오 맥스로 만든 정적인 기하학적 모델을 이용했다. 그러나 문제는 소스가 적절한 브러시 조명에 최적화되었는지 정적 속성에는 그렇지 않다는 점이었다. 2개의 UV 레이어를 수용한 새로운 유형의 모델을 생성하는 시스템을 정밀하게 구성해야 했다. 거기에서 3D 스튜디오 맥스 신에서 렌더링한 조명을 주는 것이다.

하지만 해머(소스의 게임 세계 편집 툴)에서 조명 효과를 주기 때문에 이 3D 엔진의 조명과 3D 스튜디오 맥스 신과 조화가 되도록 해야 했고 이는 엄청난 노력이 필요했다. 아티스트가 게임 세상의 주요 조명원을 움직이기로 결정한다면 정적 메시에 주어진 조명 효과는 모두 잘못된 것이 되고 따라서 재작업이 필요해진다. 결국 이는 게임 제작에서 시간을 가장 많이 소모했던 프로세스 중 하나였다.

특정 시점에 이르면, 어느 한 레벨 전체의 조명에 주게 될 파급 효과만을 이유로 조명이 빈약한 장면을 다시 조명하는 것을 꺼리게 된다. 이러한 문제를 다루기 위한 보다 효율적인 파이프라인을 만들지 않음으로써 게임 내 세상의 조명 작업에는 예상보다 훨씬 많은 시간이 걸렸다.

3. 반복적 설계 프로세스의 예측 불가능성

Zeno Clash는 주력 게임 설계 문서 없이, 단지 아무 체계도 없고 혼란스러운 종이 문서들을 가지고 지극히 반복적 설계 프로세스 위에서 구축되었다. 이의 주요한 이유는 프로젝트가 실패한 프로젝트 이후 시작되었고 개발이 상당히 진척될 때까지 게임의 여러 일들에 대한 방향을 확신할 수 없었기 때문이었다.

이러한 설계 유형의 반복적 성질로 인해 대상을 쉴 새 없이 변경할 수 있는 엄청난 자유를 누리긴 했지만 우리가 제안한 아이디어는 대부분의 경우 직감 같은 것이어서 프로그래머는 쓸모 없는 코드에 귀중한 시간을 소모해야 했다.



4. 제작 끝 무렵까지 경쟁력 있는 기능의 부재, 그리고 다중 플레이어의 부재

소규모 팀인 우리는 Zeno Clash에서 다중 플레이어 기능을 만들 수 없음을 알았는데, 이는 주로 시간 때문이었다. 그래서 다른 것은 모두 배제하고 1인 플레이어 전투에만 매달리기로 했다. 게임이 완성에 가까워졌을 때 상대방과 싸울 수 있는 여러 방법을 요구하는 사람이 많다는 것을 깨달았다. 그러니까 챌린지 모드(challenge mode) 같은 것 말이다.

출시 몇 달 전에 게임을 그냥 원래대로 둘 것인지, 아니면 챌린지 모드를 구현할 것인지를 놓고 고민했다. 우리는 챌린지 모드 제작의 복잡성과 이게 게임에 주는 영향력을 분명 과소평가했다.

너무 늦은 시간에 이 문제와 맞닥뜨린 것이다. 그래서 타워 레벨의 첫 번째 이터레이션(iterations)은 난이도 조정이 조잡하여 소수만이 최종 챌린지를 깨뜨릴 수 있을 정도였다. 내가 생각하기에도 너무 어려워 보였다. 게임이 출시된 지 조금 지난 후에 배포한 업데이트로 레벨을 조정했다. 게임 게시판에서 가만히 두고 볼 리가 없었고 기분이 썩 좋지 않았다.

가장 큰 성공을 거둔 게임 업데이트는 신규 챌린지 모드였다. 역시나 우리는 챌린지 모드를 과소평가했던 것이다. 게임은 비교적 짧은 시간에 끝낼 수 있기 때문에 챌린지 모드가 없었더라면 사람들이 이 게임을 금방 그만뒀을 것이다.

5. 적절한 음성 연기

게임에 필요한 세계적인 성우를 찾는 중 우리가 직면한 문제는 게임 주인공을 연기할 훌륭한 성우를 찾는 일이었다. 첫 번째 시도가 더할 나위 없이 긍정적이었다.(에릭과 일을 했는데, 주인공 캐릭터, 갯트(Ghat)의 음성 연기를 했다.)

그러나 다른 성우들 역시 성공적일 것이라고 잘못 판단했기 때문에 결국 모든 캐릭터를 다시 녹음해야 했다. 문제를 능숙하게 다루지 못했기 때문이었다. 이에 관한 경험도 거의 없었고 일이 끝나기도 전에 보수를 지급한 일도 있었다.

게임 출시가 얼마 남지 않았을 때 이런 문제를 만났다면 아마 Zeno Clash는 음성 연기가 매우 조잡한 상태로 출시되었을 것이다. 다른 문제로 인해 게임이 지연되어 상태가 좋지 않은 몇몇 캐릭터를 다시 녹음할 시간을 벌었다. 운이 좋았다.

최종 게임에서는 성우 캐스팅이 들쭉날쭉 했다는 의미이기도 하다. 경험과 시간이 더 많았더라면 더 훌륭한 음성 연기를 전달할 수 있었을 것이다.

글을 마치며...

Zeno Clash 개발 이야기는 우리의 시각에서 볼 때 정말 대단한 것이다. 펑크 스타일의 판타지 1인칭 게임을 하려고 생각했을 때가 2002년이었는데, 이때부터 설계를 시작했던 프로젝트는 2009년 매우 달라진 모습으로 세상에 모습을 드러냈다.

실패한 프로젝트를 바탕으로 한 게임이 결국 성공작이 되었다는 것은 믿기 어려운 일이다. 생각건대 우리가 Zeno Clash에서 여러 가지 좋은 선택들을 할 수 있었던 것은 취소된 프로젝트인 Zenozoik에서 했던 실수에서 여러 교훈을 얻은 덕분이었다. 그러나 인디 스튜디오로서 정말 복잡한 게임을 제작할 수 있었던 이유는 단순히 그 게임에 오랜 시간을 투자했기 때문이라고 보지는 않는다.

몇 년 전 존 카막(John Carmack)의 인터뷰 기사를 읽은 적이 있다. 그 시절 비디오 게임에서는 노멀 매핑이 최신 기술이었고 Doom 3는 막 출시를 앞두고 있었다.

인터뷰에서 그는 모딩 신(modding scene)에 대해, 그리고 소규모 팀이 신세대 기술이 요구하는 새로운 조건들을 수용할 가능성에 대해 질문을 받았다.

그가 강조하기를, 모드 게임 개발자들(mod developers)이 현대 게임을 제작하는데 요구되는 표준들에 뒤쳐지지 않으려고야 하겠지만 작금의 게임용 아트 제작은 이들에게 너무 어려운 일이 되어버릴 정도로 복잡해진 게 게임 개발의 현주소라고 했다.



그러나 만약 그가 소규모 팀들이 풀 스케일 게임이라는 결과를 낳는 극히 정교한 프로젝트를 어떻게 완성하는지 보았다면 아마 놀라지 않을 수 없었을 것이다.

요즘에도 언리얼 엔진 3의 경우 여전히 Make Something Unreal 대회가 열리고 있고 이는 모드/인디 게임 개발자들의 등용문이 되고 있다.

ACE 팀의 기원은 한 모드 게임 개발 팀에서 유래했고 Zeno Clash는 지극히 야심적인 모드 게임으로 출발했다. 전면 라이선스 게임이 되기는 했지만 말이다. 아울러 우리는 지금까지 출시된 가장 개성 있는 소스 엔진 게임 중 하나를 제작한 것이 자랑스럽다.

비디오 게임이 갈수록 복합적으로 변하고 있지만 소규모 팀이 독특한 상용 프로젝트를 개발할 길은 언제나 열려 있다. 사소한 창조적 생각 하나만으로도(그리고 현실주의적 자세) 개발자를 꿈꾸는 유능한 팀은 게임 산업으로의 강력한 첫 걸음을 내디딜 수 있다.



게임 정보

개발 인원: 7명

계약 인력 : 2(오디오 및 음악)

예산: US \$200.000 – \$250.000

개발 기간 : 2년 내외

스팀에서의 출시일: 2009년 4월 19일

플랫폼 : PC

사용 하드웨어 – 일반 워크스테이션: Athlon 2 ghz, 2GB RAM, 80 GB HDD, 128MB Shader Model 2.0 video card

사용 소프트웨어: Source Engine Tools (Hammer, Face Poser, Studiomdl model compiler, Half Life Model Viewer, Particle Editor), 3D Studio Max, Adobe Photoshop

이용 기술: Source Engine – Orange Box build