



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩
니다

Rocksteady의 Sefton Hill, *Batman: Arkham Asylum*의 베일을 벗기다
(Rocksteady's Sefton Hill Unmasks Batman Arkham Asylum)

Kirs Graft
2009. 10. 19

http://www.gamasutra.com/view/feature/4152/rocksteadys_sefton_hill_unmasks_.php

만화책에 등장하는 슈퍼히어로인 배트맨은 다방면에 걸친 초인적인 능력을 갖고 있다. 그는 뛰어난 무술을 구사하고 힘들이지 않고 주먹으로 자객을 때려 잡을 뿐만 아니라 세계적 수준의 탐정과 같은 실력을 발휘하면서 동요하고 갈등하는 사람들을 하나로 화합하게 만드는 수완가이기도 하다. 개발자들은 Caped Crusader 를 원본에 충실하게 비디오 게임으로 변환하지 못했었다.

영국 기반의 게임 개발 스튜디오인 Rocksteady는 첫 제품으로 *Urban Chaos: Riot Response*를 개발했으며 이후 최고의 슈퍼히어로 게임 중의 하나인 *Batman: Arkham Asylum*(초인적인 배트맨을 게임으로 고스란히 재현함)을 출시했다.

나중에 250 만장 정도가 팔린 Rocksteady 의 *Batman: Arkham Asylum* 디렉터인 Sefton Hill 은 불길한 예감의 Batman 을 어떻게 성공적인 비디오 게임으로 전환할 수 있었는지와 Unreal Engine 3 를 이용한 작업, 게임 마케팅, *Zelda* 및 *Metroid*가 미친 영향에 관해 얘기를 나누었다.

Urban Chaos: Riot Response 에서 *Batman: Arkham Asylum* 까지의 작업 기간에 대해 잠깐 얘기해 줄 수 있는가? 귀사의 노력이 어떻게 결실을 맺게 되었나?

Sefton Hill: 2004 년에 회사를 설립하여 PS2 및 Xbox 용 *Urban Chaos* 를 개발하기 시작했다. 이 프로젝트는 1 년 이상이 걸렸고 종료 후에는 360 및 PS3 상에서 차세대 게임 용의 Unreal Engine 3 를 사용하여 다양한 프로토타입 작업을 수행했다. 이것은 Unreal Engine 3 를 사용한 최초의 작업으로 약

1 년의 시간이 걸렸다.

Eidos 는 Warner 와의 협상으로인해 Batman 라이선스를 확보하였고 우리가 작업해 온 프로토타입을 마음에 들어 하던 중 당사를 방문했다. 프로토타입이 외관상으로나 플레이 측면에서 상당히 괜찮은 편이라며 배트맨의 세부사항에 주목해 줄 수 있는지를 물었다. 그들은 교섭을 벌이며 프로젝트 아이디어를 제시하기 위해 “배트맨으로 무엇을 할 것인가?”라고 우리에게 물어 보았다. 그래서 당사는 프리젠테이션을 준비하였고 이 내용을 Eidos 가 상당히 마음에 들어함에 따라 이 프로젝트를 시작하게 되었다.

현재 게임이 출시되어 상당히 높은 매상고를 올린 것으로 알고 있다. 스튜디오 내의 반응은 평가 및 상업적인 측면에서 어떠했나? 귀하의 손으로 히트 제품을 내 놓을 수 있으리라는 확신이 들었었나?

SH: 우리는 만화 보다는 게임에 더 친숙해 있었으므로 이것은 일종의 낯선 작업이었고, 이러한 상황에 친숙해지는 데는 2 년이라는 시간이 걸렸다. 나는 팀에서 만들어낸 제품에 상당한 자부심을 갖고 있었으나 모든 사람들이 어떻게 받아들일지는 알 수 없었다. 제작팀은 대단한 일을 해냈고 배트맨에 대한 당사의 비전과 게임에서 배트맨이 어떤 모습이어야 하는지에 관한 우리의 느낌을 잘 표현해 내었다고 생각한다. 다른 사람들이 우리와 동일하게 생각하고 있는지 여부를 알아보기 위해 게임을 선보이기로 했다 나는 이 게임을 자랑스러워했고 좋은 평가를 받을 것이라는 느낌이 들었다. 출시되었을 때 사람들의 반응이 굉장했고 긍정적 피드백을 받았는데 제작팀의 입장에서도 아주 기쁜 일이었다.

스튜디오의 누구나가 이 게임을 마음에 들어 해서 확신을 갖고 있었고 판매 측면에서 긍정적인 피드백을 받게 된 것이 무엇보다 기뻐다. 진정으로 기뻐던 또 다른 이유는 배트맨 팬들이 무척 행복해했다는 점이고 작업 과정에서 캐릭터를 실물 그대로 묘사했다는 생각이 들어서이다. 이것은 우리가 원래 하려던 것이었다.



이 게임은 매스컴으로부터 호평을 받으며 출시되었으나 일부 대규모 비디오 게임 프랜차이즈에 비해 커버리지가 규모 면에서 큰 편이 아니었다. 소량의 과대 광고가 사람들을 깜짝 놀라게 하여 비판적 수용에 도움이 되었다고 생각하는가? 게임 개발자로서 마케팅 광고에 관한 귀하의 생각은 어떤가? 지난친 기대감을 주지 않고 알릴 수 있는 광고 수준은 어느 정도까지라고 생각하나?

SH: 당사에서 진행한 것이 적정 수준이라고 생각한다. 제작한 게임에 관해 가능한 많은 사람들이 관심을 갖기를 바란다. 또한 과거에 슈퍼히어로 게임은 기대한 만큼 오래가지 못하는 경향이 있었으므로, 당연히 회의적인 반응이 존재할 수도 있다. 사람들은 게임을 손에 넣었을 때 놀라와 하며 기뻐한다는 측면에서 볼 때 귀하의 말이 맞는 것 같다. 이것은 배트맨 게임이자 우수한 게임이었다.

많은 사람들이 게임에서 배트맨 외에도 핵심 메커니즘이 괜찮은 편이라고 말했다. 이것은 진정 강력한 게임이다. 과대선전이 어떤 면에서는 도움이 되었다. 최고의 게임에 대한 몇몇 회의적인 반응이 존재했지만 나중에 무언가가 될 것이라고 생각하는 것 보다 현재 무언가를 손에 넣은 것이 더 기뻐다. Rocksteady 에서 다음에 수행할 작업은 우리에게 유용하면서도 커다란 도전과제일 수 있다고 생각한다.

최근 기억 중에서 *Lego Batman*은 양질의 게임이었고 이전에는 우수한 NES용 *Batman*이었다. 배트맨을 바탕으로 한 게임이 없었더라면 탁월한 게임이 나오지 못했을 것이다. 특히, 개발자들이 배트맨 작업이 매우 어렵다고 생각하는 이유는 무엇인가?

SH: 배트맨은 다양한 측면을 지닌 캐릭터이다. 이러한 측면 중 어떤 것은 초점을 맞추기가 쉽고 또 다른 것은 배트맨이 진정 누구인지를 말해주는 것임에도 불구하고 놓칠 수 있다. 떠들썩한 요소에 초점을 맞추다 보면 탐정 같이 세밀한 요소와 다른 측면을 놓치게 된다.

나는 프로젝트 작업 시 경쟁적인 측면에 너무 치중하지 않도록 하기 위해 의도적인 결정을 내렸다. 또한 이 게임이 새로운 아이디어를 적용하기에는 너무 제한적이라는 것을 알고선 모든 배트맨 게임을 검토하며 플레이해보지 않았다.

이것은 아무 것도 없는 백지 상태에서 시작하는 것 보다는 훨씬 나았다. 우리 게임을 이전의 배트맨 타이틀과 비교하지 않았다. 배트맨은 다양한 측면을 지니고 있고 이러한 측면 모두를 포괄적으로 표현해야 했으므로 까다롭고 기략이 풍부한 캐릭터라고 생각했다.

동시에, 배트맨에는 엄격한 규칙이 존재했다. 그는 살해를 할 수 없었는데, 이는 플레이어가 배트맨이 누구인지에 관한 기본적인 규칙을 어기지 않으면서 완전한 자유를 누릴 수 있도록 하는 게임플레이 작업을 상당히 어렵게 만들었다.

배트맨의 능력과 취약성을 동시에 결합한 캐릭터는 그가 누구인지를 단적으로 보여준다. 믿을 수 없을 정도로 강력한 측면과 동시에 아주 취약한 특성을 지니도록 설정한 점에서, 최상의 게임 메커니즘 중의 하나라고 생각한다. 이것은 게임 캐릭터에 대해 최상의 균형과 조합을 이룬 형태이다. 어떤 면에서는, 그가 게임에 완벽하게 잘 들어맞는 인물이라고 생각한다.



다른 게임이 *Batman: Arkham Asylum* 에 영향을 준 부분이 있는 것 같다. 다른 타이틀을 반드시

살펴볼 필요가 없었다고 했는데, 그것은 대부분 좋은 아이디어였다. 특별히 영향을 미친 것은 무엇인가? *BioShock*와 *Eternal Darkness*의 요소가 조금씩 가미되었다고 생각한다. 설계 시 영향을 받은 게임에 대해 언급할 게 있는가?

SH: 디자인한 세계를 통해 짐작했겠지만 나는 *Zelda* 및 *Metroid*의 열광적인 팬으로, 많은 영향을 받았다. 이러한 게임의 디자인 접근법이 마음에 드는데, 이를 통해 여러 방식으로 결합하여 사용할 수 있는 다양한 장치와 기능을 제공한다. *Eternal Darkness*를 플레이하면서 무척 좋아했었는데, 이건 멋진 작품이다. 게임 내에는 많은 사람들을 열광의 도가니로 몰아넣는 우수한 시스템이 존재한다(좋은 아이디어이임).

*BioShock*은 실제로 플레이해 본 적이 없고 살펴 보려고 리스트에 올려 둔 게임이다. 이 게임이 직접적인 영향을 미쳤다고 말할 수 없으나 이를 참고하여 신뢰할만한 환경을 구축했다. 업계의 많은 사람들이 이 게임을 좋아하며 플레이하고 있는 것으로 안다. 사람들은 플레이하고 있는 게임으로부터 영감을 받게 되고, 이러한 게임이 훌륭한 참고서 역할을 하게 된다고 생각한다.

캐릭터 작업을 시작하면서 기존 게임으로부터 영향을 좀 받았다. 배트맨 애호가들 중에는 영화를 통해서만 배트맨을 알고 있는 사람들도 있고 우리 스튜디오의 팬과 같은 유형의 팬도 존재했다. 스튜디오의 팬을 통해 이 캐릭터가 얼마나 두꺼운 팬 층을 확보하고 있는지를 짐작할 수 있었는데 스튜디오의 모든 사람들이 배트맨을 무척 좋아했다. 이것은 프로젝트 작업을 하면서 흔히 볼 수 있는 일은 아니다.

2년반 동안 스튜디오 사람들은 매일 일을 해야 했기 때문에 지치기 시작했다. 스튜디오 작업은 마치 초콜릿 공장의 일처럼 풀 가동으로 진행되었다. 그러나 이례적으로 사람들은 점점 더 많은 작업을 진척시켜 나갔고 그 만큼 더 배트맨에 열광하기 시작했다. 또한 배트맨의 세계와 이 게임이 주는 교훈에 몰입했다. 2년간 힘들었지만 근사한 시간을 보냈다.

“이것이 바로 배트맨이 누구인지를 말해주는 것이지.”라고 말하며 만화 캐릭터의 여러 측면을 그대로 재현하려고 노력했다. “이러한 특징을 부각시켜 눈에 띄는 곳에 배치해야 해”라고 말하며 메모판에다 적어 넣기도 했다.

우리에게 디자인 아이디어가 떠오른 게 있었지만 이것으로 인해 배트맨의 특징을 살리지 못하게 할 수는 없었다. 이 아이디어가 배트맨에게 어울리지 않는다면 버려야 했다. 배트맨 만화는 상당한 영향력을 갖고 있었고, 우리는 배트맨이 누구인가에 초점을 맞추어 게임에서 할 수 있는 최상의 것을 표현해내려 노력했다.

배트맨의 스토리텔링이 잘 짜여져 있다고 생각했다. 백스토리(Backstory)가 어떻게 진행될 것인지를 가능해 볼 수 있는 테이프 등의 힌트와 함께 컷씬(cutscene)과 죠커를 훌륭하게 믹싱하고 있다. 게임에 컷씬이 얼마나 필요한지 언급해 본다면? 컷씬 사용에 대해 여전히 개발자와 함께 검토 중인가?

SH: 게임의 컷씬에 관해 나의 주장을 견지하고 있다. 스토리 전개와 캐릭터 간의 관계를 보여주기 위해 컷씬이 사용되어야 한다고 생각한다. 컷씬은 액션용으로 사용되어서는 안되며, 이것이 바로 게임이 무엇을 위한 것인지를 말해주는 것이다. 게임에는 다양한 쿨 액션을 보여주는 컷씬이 존재하는데 이에 따라 플레이를 하게 되거나 하지 않게 된다.

*Batman*의 경우 캐릭터 간의 관계를 전개해 나가기 위해 컷씬을 필요로 한다. 컷씬이 필요하다고 느꼈던 상황이 있었으나 플레이어에게 배정하지 않은 액션 시퀀스(action sequence)를 보여주는 컷씬은 사용하지 않았다. “왜 그렇게 할 수 없을까? 이것이 바로 내가 원하던 것이고 패드를 누르고 있는 이유이다!”라는 생각을 하기 마련이므로 이상과 같이 컷씬을 사용하지 않음으로써 일종의 의무감에서 벗어나게 된다.

캐릭터 간에 관계를 갖는 경우에는 컷씬을 사용하게 되고 이를 통해 자연스럽게 게임 세계로 들어가게 된다. 분명히, 패드로 할 수 없는 것이 있으므로 컷씬에 대한 밸런스가 존재한다고 생각한다.

플레이어는 게임 내의 장소를 알고 있어야 하고 캐릭터들과 관계를 공유해야 한다. 각 컷씬은 게임의 값을 변경하는 방식으로 디자인되며, 특정 시간에 수행하고 있는 것의 값을 변경한다.

*Batman*에서는 현재 수행하고 있는 것이 변경되지 않으며 액션의 중요한 부분은 어떤 식으로도 변경되지 않는다. 플레이어는 스토리를 다른 방식으로 생각하게 만들거나 다른 방식으로 무언가를 하고 싶도록 유도하는 새로운 것을 익히게 된다. 다양한 씬(scene)을 종이 위에 작성하기는 쉬우나 플레이 경험에 영향을 주지는 못한다. 게임을 플레이할 때 컷씬이 플레이 경험에 유용한 역할을 하기를 바란다.

게임을 개발하는 동안 직면하거나 머리속에 떠오른 특정 도전과제를 말해 줄 수 있나?

SH: 갑자기 생각이 떠오른 게 두 가지가 있었다. 배트맨을 위한 독특한 무언가를 만들어내기를 원했으므로 컴뱃은 가장 디자인하기 어려운 부분이라고 생각했으며, 또한 배트맨이 그가 속한 세계에서 수행하기 쉬운 것이라면 플레이어도 실행하기가 쉬워야 한다는 기본적인 생각을 갖고 있었다. 이를 바탕으로 컴뱃의 간단한 컨트롤을 생성하게 되었다.



우리는 게임에 다양한 시스템을 적용했다. 최종 게임의 컴뱃은 우리가 만든 세 번째 컴뱃 시스템이었다. 컴뱃 장면은 게임에서 상당히 많이 등장하고 있고 우리는 *Batman*을 위해 참신하게 느껴지는 컴뱃을 원했기 때문에 이것은 쉽지가 않았다. 즉, 상당히 어려운 과제라고 생각했다.

우리는 순전히 게임플레이에만 많은 시간을 투자했고 컨트롤을 조정하는데 수주가 걸렸고 그 기간 동안 모든 것을 화려하고 멋지게 만들어야 한다는 압박감 때문에 무척 힘들었다. 그러나 사람들은 화려함 보다는 플레이하기에 좋은 무언가에 마음이 더 끌린다는 생각을 했다. 우리는 외관상으로 멋지게 보이기 이전에 플레이하기에 좋은 게임을 만들기 위해 많은 시간을 할애했다. 이것은 상당히 어려운 작업이었다.

즉, 디자인과 아트 간의 균형을 잡아야 하는 전형적인 과제가 존재했고, 두 측면을 상호 보완할 수 있는 방향으로 작업을 수행해야 했다. 하지만 이러한 부분을 *Batman*에서 성공적으로 구현했다. 게임 환경은 언제나 명확하고 읽기 쉬운 형태를 유지했다. 무슨 일이 발생했는지, 어디로 가야 하는지, 무엇이 상호작용하는지 등을 쉽게 볼 수 있도록 했다. 그러나 동시에 아름답게 보이도록 하는 것에도 신경을 썼다.

이상과 같은 환경을 만드는 데에는 많은 노력이 필요했는데,

디자인 팀과 아트 팀의 공적으로 이러한 부분이 가능할 수 있었다.

Unreal Engine 3 를 검토하며 게임의 전체 제작에 들어가기 전 많은 시간을 할애했다는 것을 어딘가에서 읽었다.

SH: 그렇다. 우리는 Unreal 의 상당한 팬이다. 다양한 프로토타입에 관한 작업을 할 때는 학습하는 기간이 필요한데, 이것은 우리에게 아주 좋은 기회였다. 다양한 프로토타입 작업을 수행하며 틀을 익히고 이를 통해 최상의 것을 만들어내는데 약 1 년의 시간이 걸렸다.

이상의 과정을 통해 *Batman*을 손조롭게 시작할 수 있었다. Unreal을 진정 강력한 엔진이라고 생각했으며 작업 시에는 이 엔진에서 요구하는 방식으로 일을 진척시켜 나갔다. 이렇게 하는 경우 좋은 결과를 얻을 수 있기 때문이었다. 우리는 Epic과 사이가 아주 좋았으며 생각하는 방식도 상당히 유사한 편이었다. Epic은 콘텐츠 제작자에게 권한을 부여하고 있었는데 이것이 우리에게 매우 중요한 사항이었다. Epic과 Unreal은 최고의 회사와 엔진으로 말로는 충분히 표현할 수 없을 정도이다.

360 버전 및 PS3 버전 게임은 어떤가? 배트맨을 개발하는 동안 어떠했나?

SH: 이 시스템들은 다양한 요구사항을 갖추고 있었다. 스튜디오에서 다수 사람들이 양쪽 플랫폼의 최적화에 관한 작업에 참여했다. 어떤 경우에는 PS3 가 더 좋았고 또 다른 경우에는 360 이 더 좋았다. 또한 산출물에 맞추어 양쪽 시스템으로부터 최상의 것을 확보하기 위해 노력했다.

특히, 360 버전과 동일하게 실행하면서 PS3 버전 상에서 작업한 사람에게 많은 공적을 돌리고 싶다(이 버전의 빠른 실행을 위해 노력함). 두 버전 모두 가능한 높은 프레임레이트를 제공할 수 있도록 많은 시간을 할애하였으므로, 결국 멋지게 일을 해내었다.

***Batman*과 *Urban Chaos*로부터 알게 된 것 중 향후 프로젝트에 적용할 만한 경험이나 교훈은 무엇인가?**

SH: 몇 가지가 있는데, 우선, 다양한 기법 및 눈에 보이지 않는 “프레데터 모드”와 함께 이러한 상황에 접근하기 위한 방법을 선택할 수 있도록 하며 플레이어에게 권한을 부여하고 게임을 플레이하기 위한 다양한 방식을 제공하기 위해 많은 시간을 할애했다는 점에서 긍정적인 평가를 받았다.

작동하는 방식은 그리 눈에 띄는 점이 없지만 다양한 게임플레이 메커니즘을 제공하고 있으므로 플레이어는 자신만의 스토리를 생성하기 위한 방법을 고안해 낼 수 있었다. 이를 통해 플레이어의 반응을 확보할 수 있고 플레이 시 자신만의 스토리를 만들어낼 수 있도록 플레이어에게 권한을 부여하는 게임을 개발하려고 노력했다.

긍정적인 피드백을 통해, 플레이어에게 자신만의 스토리를 만들어낼 수 있는 권한을 부여하고 특정 상황에 접근하는 방법을 선택할 수 있는 옵션을 제공하기 위해 시간을 투자할 필요가

있다는 확신을 갖게 되었다. 각 옵션에는 다양한 이점, 플러스, 마이너스가 존재한다. 이로부터 많은 것을 배웠으며 향후 게임에 적용하려고 한다.

***Batman*에 관한 게임 잡지의 평가에서 거의 부정적인 피드백을 받지 않았다. 그러나 일부 사람들은 보스 배틀(boss battle)이 생각했던 것 보다 강력하지 않다고 말했다. 이들 중에는 플레이 내내 디텍티브 모드(detective mode)만 사용하고 싶은 충동을 느꼈다고 한다. 이러한 비판을 수용할 용의가 있는가? 이러한 설정이 어디로부터 비롯된 것인지 알고 있나?**

SH: 출시 되기 전 게임 테스트에 집중하였고, 플레이어가 플레이 경험에 관해 무엇을 마음에 들어 하고 무엇을 싫어하는지에 관해 관심을 가지고 있었다. 플레이어가 어떤 경험을 좋아하는지를 알아보기 위해 사람들의 목소리에 귀 기울이는 것은 당연하다고 본다.

우리는 긍정적인 평가뿐만 아니라 부정적인 평가에 대해서도 검토하고 있다. 부정적인 평가에 주의를 기울여 검토하고 개선하는 것은 어려운 일이 아니다. 그러나 무언가 이제까지와는 다른 것을 만들려면 긍정적인 평가에도 초점을 맞추어야 한다. 어떻게 다른 방식으로 만들어볼까를 생각하면서 더 많은 것을 생각해 낼 수 있다. 물론, 부정적인 피드백을 살펴 볼 것이나, 향후 사람들을 깜짝 놀라게 할 게임을 만들기 위해 긍정적인 피드백도 고려해 볼 것이다.

오리지널 IP는 어떤가? *Urban Chaos*를 제작한 다음 라이선스를 갖고 작업을 수행했다. 오리지널 제품을 만들 용의도 있는가?

SH: 스튜디오에서는 오리지널 IP 또는 라이선스에 관한 작업을 수행할 기회가 많은 편이다. 일부 사람들은 라이선스에 관한 작업을 좋아하지 않으나 우리는 *Batman*에 관한 작업을 무척 즐겁게 수행했다. 라인선스 작업을 기꺼이 받아 들이고 즐기는 경우 이것으로부터 보다 많은 것을 얻을 수 있다.

아이디어 작업을 수행하는 컨셉 팀과 다양한 재능을 가진 인력을 보유하고 있었으므로 *Batman*에 관한 작업이 가능했다. 우리는 오리지널 IP 또는 라인선스에 관한 작업을 진행할 수 있고, 주로 플레이하기에 재미있는 게임을 제작하고 있는데, 이것이 우리 작업의 기본 방향이다.

***Batman: Arkham Asylum*의 경우 배트모빌 드라이빙 세그먼트에 뛰어들고 싶은 유혹을 뿌리치기가 얼마나 어려운지.. 배트모빌로 드라이빙하는 것이 흥미롭다고 생각하는데 배트맨은 이 멋진 차량과 베틀윙을 갖고 있다. 게임에 이러한 차량을 포함시킬지 말지에 관해 검토를 했었나? 이것은 게임에 드라이빙 또는 플라잉 세그먼트를 설정한 것으로 보인다.**

SH: 우리는 게임에 플라잉 또는 드라이빙 섹션을 설정하지는 않았으며, 이에 관해 많은 검토를 거쳤다. 이 차량은 배트맨의 일부이다. 차량을 스토리의 일부로 만들기로 결정했으므로

배트모빌을 탈환하는 것은 게임에서 중요한 역할을 하고 있으며 배트윙은 라인 론처(Line Launcher)를 제공한다.

우리는 너무 많은 일을 떠맡고 싶지 않았다. 배트맨에 초점을 맞추어 프로젝트를 추진하려고 하였으므로 자체 메커니즘과 요구사항을 갖춘 드라이빙 섹션까지 작업을 확장하고 싶지 않았고 배트맨에게 중요한 것과는 거리가 먼 작업에 많은 시간을 할애하고 싶지도 않았다.

이것이 바로 이상의 결정을 내린 이유이다. 이러한 결정과 관련된 사항에 관해 많은 검토를 거쳤고 결국, 현재 진행하고 있는 일의 질을 떨어뜨리는 구성요소가 다른 구성요소의 질을 떨어뜨리는 경우 그 일을 계속 추진할 수 없다고 생각했다. 플레이어가 플레이하는 것과 우리가 제공하는 것이 최고의 품질을 갖출 수 있기를 원했다.



많은 사람들이 지적하고 있는 사항인데,

다른 게임들은 멀티플레이어, 차량 세그먼트, 싱글플레이어 캠페인 등 다양한 요소를 도입하고 있는 반면 이 게임은 하나의 요소에 초점을 맞춘 간결한 형태를 띄고 있는 것 같다(모두가 함정에 빠져들고 있다).

SH: 여러 요소를 도입하기 보다는 단일 요소에 초점을 맞추는 것이 더 쉽다고 생각한다. 기능의 경우 항상 정량화할 수 있다. 특히, 프로젝트 시작 시 품질을 정량화하기가 좀 어려울 수 있다. “소수 기능만 갖추고 있지만 이것은 정말 우수하다.”라고 말하기 보다는 “이러한 모든 기능이

게임을 최고로 만들 것이다.”라고 말하기가 더 쉽다고 생각한다. 그러나 이를 통해 누군가에게 확신을 주기는 어렵다.

사람들은 다양한 기능을 게임 속에 포함시키려는 유혹에 빠지곤 한다. 프로젝트 시작 시 기능과 품질을 동등하게 다루며, 확신감을 가지고 작업을 진척시켜 나가야 한다. 그러나 진퇴양난의 상황에서 유통업자가 개발자에게 확신감을 주기는 어렵다.

개발자들은 작업 범위를 과도하게 확장하는 것을 원하지 않는다. 또한 많은 일을 수행하며 평균적인 작업부담을 안기보다는 소량의 일을 아주 잘 해내기를 원한다. 평균적인 콘텐츠를 제공하는 게임이 너무 많이 출시되고 있다.