



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

오버 더 탑 게임즈의 'NyxQuest: Kindred Spirits' 제작 후기 (Postmortem: Over the Top Games' *NyxQuest: Kindred Spirits*)

롭 데 라라(Rob de Lara)
가마수트라 등록일(2010. 01. 27)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4254/postmortem_over_the_top_games_.php

'NyxQuest: Kindred Spirits'는 스페인의 인디 게임 개발업체인 오버 더 탑 게임즈(Over the Top Games)가 개발한 WiiWare 용 게임이다. 단 4 사람이 개발하여 2009 년 출시되었고 지금까지 2 개의 상을 받았고 매우 호의적인 평을 이어오고 있다.

NyxQuest 에는 단순한 게임 개발 이상의 의미가 있다. 이는 새로운 게임 스튜디오의 성립과 정착, 그리고 이에 수반된 모든 것에 대한 배움을 상징한다. 우리 같이 조그마한 팀에게 이는 크나큰 도전이자 매우 야심적인 프로젝트였다.

NyxQuest 와 오버 더 탑 게임즈 소개

NyxQuest 는 날개를 가진 신비 소녀인 닉스(Nyx)가 친구인 이카루스를 구한다는 스토리를 배경으로 펼쳐지는 2D 플랫폼 게임이다. NyxQuest 는 고전 플랫폼 게임의 기준들을 수용하면서도 Wii 의 독창적 기능들을 통해 이를 한층 진화시켰다.

플레이어는 Wii 리모트(Wii Remote)를 이용해 배경과 상호작용하고, 바람을 일으켜 높은 곳에 오르고, 적과 장애물에 광선을 쏠 수 있다.

게임을 제작한 핵심 팀원은 프로그래머 2 명과 아티스트 2 명, 이렇게 총 4 명으로 구성되었다. 팀원 모두 다른 회사에서 몇 년 동안 AAA 게임(대작 게임)을 작업한 경력이 있다. 이게 우리가 가진 강점이었다.

몇 년 동안 서로 다른 회사에서 일하다가 회사를 그만두고, 우리만의 캐릭터를 만들고 우리만의 스토리를 펼쳐 보이고 창조성을 마음껏 발휘해 게임을 개발할 수 있는 그런 스튜디오를 새로 만들었다.

쉬운 결정은 아니었지만 시기는 적절했다. 디지털 배포에 의해 인디 개발업체가 오랜 개발 시간과 막대한 예산 없이도 고급 콘텐츠를 제작해 시장에서 경쟁할 수 있게 되었다. 게임을 만들 때 돈은 얼마 들지 않았지만 대신 많은 땀을 흘려야 했다.

잘 풀렸던 점

1. 비전과 야망

스튜디오를 시작할 때 열정과 경험을 가진 팀을 구성하려 했다. 게임을 제작하는 한편으로 게임을 위한 새로운 3D 엔진을 만들었다. 사람들의 이목을 끌 수 있는 높은 품질 수준을 달성하는데 필요했기 때문이다.

이러한 특성, 즉 열정과 경험이 어느 하나라도 없었다면 프로젝트는 당초의 원대한 목표를 이루지 못했을 것이다. 게임을 위해 이카루스 신화를 많이 조사했고, 맹목적 열망이 이카루스에게 무엇을 가져왔는지 배웠다. 우리는 이러한 맹목적 열망의 희생양이 되고 싶지 않았다.

독립 스튜디오를 꾸려가는 데는 다대한 헌신과 고된 노력이 필수이다. 순탄치만은 않은 긴 개발 주기 동안 사기를 유지하는 버팀목이 되어 주는 것은 오로지 드높은 열정뿐이다. 팀 구성원이 모두 비디오 게임을 하고 만들기를 좋아한다는 게 다행스러웠다.

한정된 시간과 예산 위에서 게임을 개발해야 했으므로 집중력을 유지하는 게 무엇보다 중요했다. 과거의 전문적 경험 덕분에 개발 시에 빠지기 쉬운 일부 흔해빠진 함정들을 피할 수 있었던 것 같다.

배운 점: 열정 더하기 경험은 성공



2. 아트 개발

돈이 많지 않았으므로 일부 문제의 경우 이를 위한 해법을 찾아야 했다. 애니메이션을 위한 인력이 부족하다면? 한가한 친구에게 부탁한다. 음성 예산이 없다면? 스튜디오를 소유하고 있는 성우를 여자 친구로 사귀다. 테스트 부서가 없다면? 친구나 가족을 활용한다, 뭐 이런 식이었다. 사람들의 시선을 사로잡으면서도 '작업 친화적'이기까지 한 아트 스타일을 찾고자 여러 방안을 생각하고 시험해봤다. 시간을 지나치게 쓰지 않으면서 레벨들을 원하는 품질 수준으로 구현할 방법을 찾아야 했고 이를 위해 현명해질 필요가 있었다. 소규모 팀이고 상세 모형과 텍스처가 많지 않았기 때문에 '라이팅(Lighting)'과 '새도우(shadow)'에 주안점을 둔 스타일을 선택했다. 게임은 황무지와 폐허로 가득한, 불에 타고 잊혀진 지구라는 스토리를 배경으로 한다. 이러한 배경은 작업을 줄이는데 도움이 되었다. 게임 세계가 폐허에 황무지이기 때문에 제작해야 할 애셋 수를 줄일 수 있었고, 대신 이를 멋져 보이도록 하는데 시간을 할애할 수 있었다.

3. 호의적인 평가

게임을 출시하면서 사람들의 반응에 꽤 신경이 쓰였다. 사람들이 무슨 생각을 할 지 알 수가 없었다. NyxQuest 를 재미있다고 느낄까? 게시글과 리뷰에서 지극히 호의적인 의견들을 보았을 때는 참으로 신기하고 행복한 느낌이었다. 사람들이 NyxQuest 를 좋아하는 듯 하고 이 글을 쓰는 현재 NyxQuest 의 메타크리틱(Metacritic) 점수는 82 점이다.

한편 사람들이 NyxQuest 에 대해 주로 우려하는 바는 게임의 길이였다. 테스트한 결과 NyxQuest 를 처음 접한 사람이 게임을 끝내는 시간은 3 -5 시간이었고 좀 더 숙달된 사람은 3 시간 안에 끝낼 수 있었다.

우리는 이를 알고 있었지만 게임의 질과 길이와 예산 사이의 적절한 균형을 찾아야 했다. 레벨을 더 추가할 수 있었지만 이 경우 품질을 희생해야만 했을 것이고, 아니면 시간이 더 많이 소요되었을 것이다. 10 달러짜리 게임으로서 무난한 정도라고 생각한다. 내가 보기에 호의적인 평가는 다음과 같은 요인들 때문인 듯 하다.

아트: 게임 스크린샷을 보는 순간 인상적 비주얼과 강렬한 새도우가 즉시 눈에 띈다. 첫 번째 게임인 만큼 독특한 아트로 게임의 분위기를 살리고 싶었다. 달리와 조르주 데 치리코의 오래된 그림에서 우리에게 영감을 전해준 좋은 참고물을 발견했다.

신선한 게임플레이: NyxQuest 는 나의 노트북 안에서 시작된 게임으로 그리스 신들의 도움을 받는 비행 캐릭터를 Wii 리모트로 조정한다. 아이디어가 그럴 듯 했고 1 차 시안을 만들어 게임을 해보았을 때 재미있고, 독특하고, 어렵지 않았다. 우리가 NyxQuest 에 대한 생각을 처음 했을 당시 이와 동일한 게임플레이를 가진 플랫폼 게임이 Wii 에 없었기 때문에 흥미로운 게임이 될 거라고 확신했다.

음악: 우리는 음악이야말로 최종 게임 경험의 50%를 차지한다고 믿는다. 음악은 우리의 감정을 이끌고 스토리의 분위기를 결정한다. 이 분야를 무시하고 싶지 않았지만 예산이 넉넉지 않았으므로 인터넷에서 라이선스가 없는 저렴한 음악을 구매할까 생각하고 있었다.

그러던 어느 날 나의 형제인 후안이 스티븐 구스엔츠의 노래를 몇 곡 가져왔다. 게임에 시도해보았더니 효과가 그만이었다. 그의 음악은 우리가 추구하던 바로 그 느낌을 전하고 있었다. 스티븐은 유명한 작곡가여서 그가 우리 일을 도와주는데 관심이 있을지는 알 수 없었다. 아니면 그만이라는 심정으로 한번 접촉해보기로 했다. 겸손하게 도움을 구하는 이메일을 보냈더니 며칠 후 그로부터 제작 중인 게임이 마음에 든다는 응답을 받았다. 이런 행운이!!! 결국 더할 나위 없이 훌륭한 OST로 게임을 장식했고, 이는 기대했던 것보다 훨씬 더 그럴 듯 했다.

배운 점: 재미 있는 게임플레이, 멋진 아트, 훌륭한 음악은 사람들의 호평을 가져온다. 신생 스튜디오라면 게임의 모든 요소에 개성을 더하는 게 매우 중요하다. 그게 튀어 보이는 유일한 방법이다.



적: 일부는 그림판을 벗어나지 못했다

4. 국내에서의 언론 노출

수수한 우리 사무실은 스페인 마드리드 근교에 있는 한 기계 공장의 가장 높은 곳에 있다. 작금의 글로벌 위기 속에서 4 명의 젊은이가 자신의 호주머니를 털어서, 매우 제한된 자원으로 게임 개발을 시작한다는 소식을 스페인의 여러 언론이 포착했다.

이는 스페인을 떠들썩하게 만들었고, TV, 신문, 잡지 등 각종 언론에서 인터뷰 요청이 쇄도했다. 언론에 노출됨으로써 국내 판매에 분명 도움이 되었고 스튜디오에 대한 인지도도 높아졌다. 하지만 안타깝게도 국경 밖에서는 이렇다 할 반향이 없었다.

5. 희망적 미래

NyxQuest 는 스튜디오의 명함과 같았다. 이 게임으로 훌륭한 기술적 및 관리적 준비가 되어 있고 커다란 야망을 가진 어엿한 스튜디오임을 보여줄 수 있었다. 타 개발자와 퍼블리셔들이 접촉해와

작업을 제안했다. 직원 수도 7 명으로 늘어났다(무려 75%가 성장함). 다른 게임과 관련해 계약도 이미 하나 체결했고, 또한 새로운 원작 IP 도 작업 중이다.

잘 풀리지 않았던 점

1. 자금 조달

회사를 차린 후 처음 4 달 동안 자금 지원할 곳을 물색했다. 은행 신용, 대출, 벤처 투자 회사, 부유한 친인척(없음) 등 할 수 있는 것은 다 했다. 그러면서 우리가 생각했던 12 개월 프로젝트에 필요한 자금을 마련하는 일이 여간 힘든 게 아님을 절감했다.

어쩔 수 없이 우리 자신의 돈으로 게임에 자금을 조달하기로 했다. 이게 주효해서 어찌됐든 주어진 시간 내에 정말 멋져 보이는 게임을, 그것도 희박한 자원으로 만들어냈다. 그러나 개발이 쉽지만은 않았고 저축한 돈으로 간신히 게임을 완성할 수 있었다.

배운 점: 신생 회사가 돈을 마련하기란 정말 쉽지 않다. 투자자들은 자신의 투자금을 날리지 않을 확실한 곳을 원하는데 반해 신규 사업이란 위험하기 짝이 없는 것이다. 결국 신생회사는 같은 비전을 공유하고 비용을 분담할 용의가 있는 사람들끼리 하는 게 정답인 듯 하다.

2. 처음의 제어 체계와 난이도

우리는 Wii 의 동작 감지 컨트롤러를 이용하여 새로운 게임플레이들을 시도해보고 싶었다. 캐릭터에 날개가 달려 있으므로 컨트롤러의 간단한 움직임으로 캐릭터의 날개가 퍼덕이게 한다면 괜찮을 것 같았다. 무슨 말이나 하면 캐릭터의 날개를 퍼덕이게 하려면 손목을 위아래로 계속 움직여야 한다는 것이다.

이를 게임에 구현하고, 테스트를 해봤더니, 게임을 처음 접하는 플레이어들이 이런 식으로 점프를 하는 것을 상당히 어려워한다는 사실을 알게 됐다. 이들에게 휴식이 필요하다고 생각할 즈음이 되자, 컨트롤에 문제가 있음을 알게 됐다. 점프를 계산하면서 이러한 조작을 실행하는 것도 어려워했다. 퍼덕이는 동작을 버튼 누르기로 대신하기로 결정했고, 그러자 게임 조작이 훨씬 다양해졌고 실행도 쉬워졌다.

제작 첫 달에는 외부 테스트를 그다지 많이 하지 않았다. 우리 스스로 매일 게임을 엄청나게 하곤 했다. 그래서 우리의 기준에 따라 모든 것의 균형을 잡았다. 어느 날엔가 닌텐도에 빌드 하나를 보내 해보라고 했더니 일주일이 지난 후 첫 번째 레벨도 깨지 못했다는 전갈을 받았다.

그 후 다양한 실력을 가진 여러 플레이어(부모님, 친구 등)를 상대로 게임을 테스트했다. 플레이어가 컨트롤을 다루는데 문제가 있거나, 다음에 무엇을 해야 할 지 어리둥절해 하는 것을 보았을 때 게임 설계에 문제가 있음을 알았다. 이러한 문제들과 씨름하면서 결국 난이도의 균형을 잡을 수 있었다. 그래서인지 이 부분에서는 별로 불평이 없었다.

배운 점: 평범하고 반복적인 동작은 버튼 누르기로 유지되어야 한다. 이상한 제어 체계로 대신하려 하지 말 것. 또한 플레이어를 과대평가하지 말고, 이들이 모두 게임 마니아라고 생각하지 말 것.



게임 플레이 상황: 바위 위에 서서 제우스의 힘으로 바위를 나아가게 함

3. 할 일이 너무 많다: PR과 관리

인디 개발자에게 이래 저래 할 일이 많다는 것쯤은 알고 있었지만 설마 이 정도까지일 줄은 몰랐다. 비디오 게임 하나에 필요한 관리, 문서작업, PR 요건에 할애해야 할 시간이 이렇게나 많을 줄은 꿈에도 몰랐던 것이다. 우리는 이메일을 쓰고, 리뷰를 요청하고, 트레일러와 스크린샷을 준비하고 인터뷰를 하는데 엄청난 시간을 썼고 지금도 쓰고 있다.

자체 스튜디오를 꾸리고 프로젝트를 이행하는 것은 다대한 가외의 작업과 책임을 요한다. 마케팅, 선전, 직원 관리, 회계라는 수 많은 작업들을 게임을 개발하면서 동시에 처리해야 한다. 대부분의 경우 집에 돌아오면 관리 및 문서 작업을 계속했다. 결국 24 시간 노동을 해야 하는 직업이다. 게다가 가끔 사무실 청소도 해주어야 한다.

몇 달이 지났지만 NyxQuest 를 모르는 사람이 여전히 많다는 느낌이다. 일부 잡지에서는 우리 게임을 ‘최고의 슬리퍼 히트(Best Sleeper Hit: 별로 기대하지 않았으나 의외로 성공한 작품)’로 선정했고, 이는 PR 부족에 대한 반증이기도 하다. PR 문제를 적절히 다룰 수 있게 되어 다음

게임은 소문이 좀 더 파다하게 퍼졌으면 하는 바람이다. 멋진 블로그, 개발 일지, 추가적 미디어 콘텐츠를 만들고 싶었지만 엄청난 작업량으로 인해 이를 뒤로 미룰 수 밖에 없었다.

배운 점: PR 은 전담할 사람이 필요한 거대한 영역이다. 여기에 시간을 더 할애할수록, 게임에 대한 인지도는 높아지기 마련이다.



초기의 게임플레이 장면: 개발 후반기에 제거함

4. 기능들 속에서 헤매다

우리는 모두 게임에 있어 설계자가 명확히 없는 경우 어떤 문제가 일어나는지 알고 있었다. 개발을 처음 시작했을 때 나는 노력의 주안점을 게임 설계와 동시에 게임플레이 프로그래밍에 두려고 했다.

헌데 이런 종류의 게임을 프로그래밍하는데 관련된 작업의 양으로 인해 기능 개발에만 줄곧 매달려야 했다. 일을 차질 없이 마무리해야만 하는 시점에 도달했는데, 여기서 멈추면 위험해진다.

개발 5 개월 동안 게임플레이 미캐닉, 게임 장면을 엄청나게 만들었고, 목표한 바를 한참 초과했던 것이다. 이를 인지하고는 게임에 집어 넣고 싶은, 가장 중요한 기능과 게임플레이 요소들의 목록을 작성하는데 집중했다.

우리는 이 목록을 따르고, 오로지 목록에 있는 기능과 요소만으로 레벨을 설계한다는 데 합의했고, 모두가 동의할 때만 무언가를 추가하기로 했다. 후에 일부 요소를 추가하긴 했으나, 엄격한 선별과 신중한 평가를 거친 후 이에 시간을 할애했다.

배운 점: 설계자가 없이 기능들만 난잡하게 개발해버리면 혼란이 초래된다. 재미있는 부분을 찾아 이를 다듬는데 주력하자. 이들 기능을 완성하고 난 후 무언가를 추가할 시간이 있는지 파악하자.

5. 이름 변경

게임은 원래 다른 이름을 갖고 있었다. 게임은 유럽에서 6월 19일에 출시됐다. 6월 17일 그러니까 출시 이틀 전 다른 회사로부터 게임 이름을 변경하라는 ‘사용 중단 및 금지 서한’을 받았다. 자원이 제한적인 소규모 개발자인 우리는 제작 막바지 단계에서 법적 분쟁을 감당할 예산도 시간도 없었다.

우리는 우리가 선택한 이름이 여하한 상표권과도 상충되지 않는다고 믿었다. 길고도 긴장된 주말을 보낸 후 게임 이름을 향후 비슷한 문제를 일으키지 않을만한 이름으로 바꾸기로 했다. 이전 이름이 더 좋았음을 알고 있었지만 달리 선택의 여지가 없었다.

한편 게임 뉴스 웹사이트에서는 이름 변경에 관한 뉴스가 쏟아져 나왔다. 이름 변경이 타이틀의 성적에 어떤 영향을 주었는지는 잘 모르겠다.



결론

우리는 NyxQuest를 개발해서, 그리고 그 결과에 대해 행복하다고 느낀다. 우리는 게임 개발에 대한 우리의 지식을 넓혔고, 게임 업계의 사업적 측면에 대해 많은 것을 배웠다. 퍼블리셔와

협상하고, 게임을 판매하고, 계약을 체결하는 일, 그리고 PR, TCR, 로트 체크(lot checks)는 더 이상 우리에게 낯설지 않다.

바라건대 이러한 경험이 향후 더 좋은 게임을 만들고, 제작 파이프라인을 개선하는 계기가 되었으면 한다. 우리는 우리가 배운 모든 것을 앞으로 우리가 만드는 모든 게임에 적용해나갈 것이다.

게임 정보

퍼블리셔/개발자: Over the Top Games

플랫폼: Wii/WiiWare

출시: 6월 19일(유럽), 8월 10일(USA)

개발 기간: 12개월(2008년 6월 - 2009년 6월)

개발 팀: 총 4인(프로그래머 2인 및 아티스트 2인). 애니메이터 1인의 지원을 받았고, 음악 및 음향 효과를 위해 음악가 겸 사운드 기술자의 서비스를 이용했다.