

한 눈에 보는 게임 개발 과정(A Practical Guide to Game Writing)

다비 맥드빗(Darby McDevitt)

[오늘의 가마수트라 기획기사에서는 ‘ 어쌔신 크리드: 블러드라인(Assassin’s Creed: Bloodlines)’, ‘ 괴물들이 사는 나라(Where the Wild Things Are)’ 등 베테랑 게임 시나리오 작가인 맥드빗이 직접 게임개발에 있어서의 디자인, 제작, 시나리오 작업 스태프들간의 콜라보레이션 과정을 사전 제작 단계에서부터 상세하게 설명해 주었다.]

비디오 게임 시나리오 작가의 일을 게임플레이 중간 중간에 깔끔하면서도 상황을 설명해 줄 수 있는 대화들을 삽입하여 게임의 재미를 더하는 정도로 여기고 있는 이들이 적지 않다. 게임 디자인을 벽돌 쌓기에 비유한다면, 게임 시나리오 작업들은 벽돌 사이 사이의 회반죽에 비유하는 식이다.

심지어는 같은 게임산업 종사자들 간에도 게임 작가들이 영화같은 대사들로 가득한 450페이지 상당의 스크립트를 내밀며 게임에 멜로 드라마틱하고 ‘ 메탈 기어’ 급의 컷씬(cutscene)들을 집어넣는 데만 중점을 둘 것이라 착각하는 이들이 남아있다.

게임 시나리오 작업이 근본적으로 단어들을 의미 있는 순서대로 배열하는 것에 불과할 것이라는 생각은 분명한 오해다.

그러나, 어떤 연유에서인지 이처럼 잘못된 사고방식은 게임산업 전반에 자리잡게 되었으며 그에 따른 영향은 지난 수십 년간 출시된 수많은 게임들에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있다.

즐거 하는 게임 아바타의 입에서 쏟아져 나오는 불편한 말장난들과 깔끄러운 훈계들이 얼마나 많았던지 떠올려 보길 바란다. 계속해서 게임의 진행속도, 배경, 캐릭터에 대한 동기부여, 분위기 및 톤 등의 결정과정에서 배제될 경우 작가들에게 남겨지는 무기는 비꼬는 듯한 말장난과 서술적인 대중철학박에 없기 때문이다. 게임 개발 시 콜라보레이션 정신이 수반되어야 된다고는 하지만 종종 게임 작가들은 동 범주에 포함되지 않는 것처럼 보인다.

그러나, 사실은 짚고 넘어가야 하겠다. 게임 작가들이 원하는 것은 쓸데없는 독백들로 게임을 가득 채우거나 헐리우드 영화 같은 서사시가 아니다. 게임 작가들이 원하는 것은 게임 디자이너들이 현실감을 높일 수 있는 양방향 경험을 제공하는데 도움을 주는 것뿐이다. 이들은 대사나 캐릭터의 유무를 떠나 게임이 시작부터 재미를 줄 수 있기를, 게임 플레이 중 감정적으로 고조될 수 있는 부분들을 삽입함으로써 끝으로 갈수록 더욱 큰 재미를 줄 수 있기를 원한다. 그리고, 이는 작가들이 실력을 발휘할 수 있는 부분이기도 하다.

물론 모든 게임들이 기승전결식의 구조를 필요로 하는 것은 아니지만 상당수의 주류 게임들은 이와 같은 구조를 보이고 있다. 책임 디자이너나 프로듀서가 아닌 작가가 스크립트를 쓰게 될 경우 게임 스토리에는 작가의 의견이 상당 부분 반영될 수 있을 것이다.

그러나, 이런 경우는 모두가 생각하는 것처럼 흔히 발생하지 않는다. 상기의 경우는 일부 VIP급의 작가들에 불과하다. 이윤을 최우선 순위로 여기는 게임 프로듀서들에게 있어서 VIP급 작가란 없어도 할 수 없는 사치스러운 존재인 경우가 많다. 그리고, 필자 역시 안타깝지만 이에 동의할 수 밖에 없다.

아무리 재미있는 게임 플레이라 하더라도 스토리가 부실한 게임은 크게 성공하기 어렵다. 그러나, 스토리가 아무리 훌륭하다 하더라도 게임 플레이가 엉망이라면 이는 더욱 성공하기 어렵다. 게임 플레이는 항상 스토리보다 우선시 되어야 하며 이는 게임 개발의 황금법칙이다.

그러나, 게임 내에서 필요상 특정 형태의 서술이 삽입될 경우 이를 별도의 요소가 아닌 여타 디자인 요소들과 똑같이 비중을 두고 다루어야 하는 점은 매우 중요하다. 서술 중심의 게임 개발 중 팀원들이 예정에 없던 과감한 시도들을 단행했을 때, 프로듀서들이 작가들에게 협조하면서 끝없이 수정되는 GDD(Graphic Design Document) 속에서 스토리(혹은 작가)가 사장되는 일이 없도록 예방할 수 있는 다양한 방법들이 있다.

이중 가장 우선시 되는 것은 바로 사고방식의 전환이다. 작가를 보좌 디자이너로 대우하여 처음부터 디자인 과정에 참여시키는 것이 그것이다. 비록 전문적 게임 디자이너로서의 경험은 없을지 몰라도 이들은 스토리에 부합하면서도 다양한 게임 플레이 경험을 제공할 수 있는 독특한 장면들을 만들어 내는데 크게 기여할 수 있다. 다시 한번 강조하지만, 게임 시나리오 작업은 단순히 멋진 문장력에 관한 것이 아니다. 상황 묘사와 동기, 속도, 다시 말해, 무엇, 왜, 언제 등에 대한 것이기도 하다



필자가 개인적으로 좋아하는 게임들 중에는 ‘ 이코(Ico) ’ , ‘ 완다와 거상(Shadow of the Colossus) ’ , ‘ 플래시백(Flashback) ’ , ‘ 또 다른 세계(Out of this world) ’ 등 서술 중심의 게임이면서도 대사가 거의 없다가피 한 게임들이 적지 않다. 그러나, 이들 게임들조차 게이머들의 감정 이입을 돕기 위한 감정적 변화 및 톤의 변화, 매 장면마다 의미 있는 사건 등을 부여하는 스토리를 갖고 있다.

작가와 디자이너가 게임 기술자, 레벨 디자이너 등과 함께 동등한 위치에서 게임의 스토리, 캐릭터, 드라마틱한 매 장면 및 전체 배경 구성 등 게임에 대한 생각들의 논의한다면 두 분야를 하나의 더욱 통일된 경험으로 재 탄생시킬 수 있는 흥미진진하고도 창의적인 방법들이 발견되기 시작할 것이다.

그렇지만, 안타깝게도 게임 산업에서 이러한 시너지를 기대하기란 어려운 일이다. 게임 당 평균 개발기간이 1년 이하인 써드파티 개발사들의 경우 더욱 그렇다. 개발 스케줄이 타이트 할 때에는 프로듀서와 디자이너는 당신은 당신의 일을 하고 우리는 우리의 일을 하면 된다는 식으로 작가와 다소 거리를 유지하게 되는 것이 보통이다.

그러나, 작가의 일이 프로듀서의 일이기도, 디자이너의 일이기도 하다. 모두가 무(無)의 상태에서 하나의 세계를 만들어 내야 하지 않은가. 프로듀서와 디자이너가 작가에게 게임 관련 아이디어를 제공하며 개발에 참여할 수 있도록 한다면, 작가들은 서술적 요소들이 어떻게 전반적 게임 경험을 향상시키는지 또는 방해하는지 등에 대한 이해를 제공해 줄 것이다.

게임 시나리오 작성에 앞서

작가들은 본격적으로 게임 시나리오 작성에 나서기에 앞서 사전적인 제작 목표들을 점검하

는 등 게임 시나리오의 초석을 마련하는 것이 매우 중요하다. 처음 몇 주간은 말 그대로 천 가지가 넘는 단편적 상상들이 머리 속에 떠오르게 되는데, 이들 수많은 상상들을 몇 가지의 이야기거리로 구체화시켜야만 한다.

압축 요약본 작성. 사전 제작단계에서 디자인팀은 작가와 직접 연락하며 함께 1~4pg 상당의 압축 요약본을 만들어야 한다. 여기서 압축 요약본이란 엘리베이터 스피치 정도로 생각하면 좋겠다. 게임의 줄거리를 간단하고도 분명하게 요약하는 일이다. 팀원의 대부분은 게임 개발 중 최초의 요약본 하나만을 읽게 될 가능성이 높기 때문에 명확하고도 간결한 요약본을 작성해야만 한다. 가능한 한 빨리 요약본 작성을 완료하고 클라이언트로 하여금 서류에 서명토록 해야 한다. 이후에도 매 단계에서 클라이언트로부터 신속히 서명을 받아내도록 하자. 최초 요약본부터 클라이언트로부터 빠른 시간 내에 동의를 얻지 못한다면 남은 프로젝트 기간 동안 끝없는 좌절을 경험해야 할 수도 있음이다.

주요 장소/레벨. 장소와 레벨은 작가들이 컨셉 논의 단계에서 배제되면 크게 상처받을 수 있는 부분이다. 디자이너들은 종종 배경이 흥미로운 내러티브를 구성하는데 있어서 얼마나 중요한 역할을 하는지를 인식하지 못하고 작가와 레벨 컨셉 및 디자인에 대한 상의 없이 일을 추진하고는 한다.

비디오 게임에서 장소는 종종 캐릭터보다 더 중요한 역할을 한다. 따라서, 동 컨셉 논의 과정에 작가가 참여하는 것은 매우 중요한 일이다. 작가와 디자이너 등 모든 팀원들이 함께 모여 게임 환경의 범주를 좁히고 어느 정도가 필요한지 혹은 어느 정도가 적당한지에 대한 대략의 아이디어를 얻어낸다면 모두가 만족감을 느낄 수 있을 것이다.

이는 양측 모두에게 윈-윈이다. 작가들은 좋은 스토리를 만드는데 필요한 장소들이 게임 내에 모두 제시될 것인지에 대한 확신이 필요하며 디자이너 및 개발 기술자들은 작가들이 게임플레이와 관련된 콘텐츠를 요구하고 있는지를 확실히 체크하길 원할 것이기 때문이다.

물론, 작가가 관여할 수 있는 한도는 프로젝트의 규모에 따라 달라지는데, 개발 스케줄이タイト한 소형 프로젝트일 수록 동 권한의 여부에 따라 개발 기술자들의 퇴근시간이 크게 달라질 수 있어 작가들의 관여한도가 높아지기 어렵다.

한편, 일단 게임 제작이 시작되면 작가들의 업무는 크게 늘어난다. 이제는 디자인 팀 전체가 하나의 제어할 수 없는 돌이 되어 굴러가야 하는 시점이다.

상세 줄거리 작성. 기승전결 구조가 완성되면 이제는 썬 묘사와 게임 플레이 목표 등이 포함된 정교하고 상세한 줄거리를 작성할 시간이다. 상세 줄거리의 분량은 스토리가 디자인에 얼마나 영향을 미치느냐에 따라 달라지겠지만, 가능한 한 빈틈없이 작성되어야 함은 당연하다. 어떤 경우가 됐든 상세 줄거리의 작성은 개발팀으로 하여금 어떤 종류의 게임을 만들게 될 것인지 그리고 게임 디자인과 관련하여 작가들에 얼마나 많이 의존해야 하는지 등에 대한 사전적 이해를 제공하게 된다.

죄수를 구출하고, 경호원을 암살하고, 물건을 운송하는 등의 스토리 중심의 성격이 강한 게임들의 경우 스토리 자체가 디자인에 어려움을 줄 수 있다. RPG 게임과 같은 비선형 게임들의 경우 한층 더 뻘뻘하고 상세한 묘사가 담겨 있어야 한다. 반면, 덜 구조적인 게임들의 경우 작가가 디자인에 직접적으로 미치는 영향은 상대적으로 미미



할 것이다. 이처럼 스토리와 디자인 간의 균형을 사전에 이해하는 것은 매우 중요하다.

스토리 텔링 계획. 정확히 어떠한 방식으로 스토리 텔링을 해나갈 것인가? 누가 스토리 텔링을 담당할 것인가? 컷씬의 제시 방식은 프리렌더링(pre-rendered)과 실시간(in-engine) 방식 중 어느 쪽을 택할 것인가? 누가 이들 씬들을 조합할 것인가? 컷씬이 아예 없거나 그 때 그 때 상황에 맞게 스토리 텔링 방법을 변경하고 싶은 이들도 있을 수 있겠다. 이는 과연 가능한 일일까?

상기 사항들을 신속히 해결하는 것은 매우 중요하다. 작가들에게 있어 스토리 텔링이 어떻게 진행될 것인지를 이해하고 있는 이들 하나 없이 프로젝트가 추진되는 것을 보는 것만큼 당황스러운 일은 없다. 이는 작가들이 쓰고자 하는 내용에 영향을 미칠 수 밖에 없기 때문이다.

컷씬 분량 예측. 컷씬 또는 애니메이션화된 장면들이 포함된 게임일 경우, 되도록 빨리 이들 장면들의 수를 예측 및 제시함으로써 팀원들로 하여금 향후 업무 내용들을 예상할 수 있도록 해주어야만 한다. 상세한 스토리 라인을 갖고 있다면 어렵지 않은 작업일 것이다. 동 과정은 개발 리소스가 적절히 배분될 수 있도록 하여 개발 스케줄이 타이트한 프로젝트에도 도움이 된다.

캐릭터 설정. 기승전결 구성의 상세 스토리 라인을 만들고 있다면 필요 캐릭터들의 수와 성격 등을 사전에 명시해야 할 필요가 있다. 이들 캐릭터들은 누구인가? 이들 캐릭터들은 스토리와 게임플레이에서 각각 어떠한 역할을 하는가? 단순한 NPC(Non-Player Character)는 무엇인가? 주요 대화형(interactive) 캐릭터들은 무엇인가? 보스, 임무 의뢰자, 가게 주인, 스승 등은 어떤 캐릭터인가? 등이 그 예이다.

모든 캐릭터 모델과 애니메이션을 제작해야 하는 디자인 팀은 가능한 한 빨리 상기 정보들을 얻을 수 있기를 원할 것이다. 만약 작가가 프로젝트가 반 이상 진행되고 난 이후에 갑자기 15개의 새로운 NPC들을 만들어 낸다면 이들 디자이너들은 휴게실에서 작가를 해치려 들 것이다. 진짜다. 믿어도 좋다. 한편, 초기에 캐릭터의 범주를 좁히는 것은 작가가 얼마나 많은 '부수적 대화' 들을 필요로 할 것인지를 파악하는데도 도움을 준다. 이들 부수적 대화들이 시나리오 스크립트에서 주요 대화들만큼이나 많은 분량을 차지하는 경우가 빈번한 만큼 초기에 캐릭터의 범주를 정하는 것은 매우 중요하다.

텍스트 데이터베이스 정리. 일찌감치 텍스트 파이프라인을 마련하고 필요 도구들을 사전 준비해 두는 것은 사소한 작업처럼 보일 수 있으나 사실은 매우 중요한 작업이다. 기다리는 시간이 길어질수록 당신은 스스로를 원망하게 될 것이다. 비선형(non-linear) 대화 시스템을 비롯한 일부 게임들의 경우 복잡한 혹은 소수만이 이해 가능한 텍스트 사양들을 갖고 있기 때문에 데이터를 명확하고 간결하게 정리하는 작업은 매우 중요하다.

아울러, 신중하게 스크립트의 전달 방법을 결정해야 한다. 모든 이들이 소수만이 이해할 수 있을 만한 어려운 텍스트 데이터베이스에 친숙한 것은 아니다. 작가들이 워드(World)나 파이널 드래프트(Final Draft)의 형태로 스크립트를 전달할 경우, 당신은 이를 다루기 위한 파이프라인을 필요로 하게 될 것이다.

스크립트 작성. 게임의 기초가 확립되고 디자인 팀이 제작에 돌입할 준비가 되면 드디어 스크립트 작성이 시작되는 데 이 부분이 흥미롭다. 작가들이 글을 쓰는 것을 좋아하는 것은 당연한 사실. 그러나, 디자인 팀과의 지속적인 교류가 없이 스크립트를 쓰게 된다면, 필요 이상의 스크립트를 쓰거나 필요한 스크립트를 전혀 쓰지 않게 될 위험이 있다. 이는 모두의 시간을 낭비하는 것이며 디자이너로 하여금 작가에게 "흠.. 여기 5행시가 반복되는 부분은 아름답긴 하지만 '채즈 다스타드의 은하계 별 여행 2: 잊혀진 전설(Chaz Dastard' s

Intergalactic Star Safari 2: Misremembered Legacy)’ 에는 넣을 공간이 없네.” 라는 식의 거절의 말을 하도록 하여 작가에게 슬픔을 안겨 줄 것이다.

스크립트의 범주를 분명히 하여 작가의 서광(曙光) 기질을 미연에 방지하도록 하자. 작가가 처음부터 디자인 과정에 참여하여 왔다면 모든 관계자들이 게임 스크립트의 필요 범주를 이해하고 있을 것이다. 제작 팀들은 스크립트가 쓰여지고 있는 중이나 쓰여지고 난 이후뿐 아니라 쓰여지기 이전에도 모든 것들을 빠짐없이 확인해야만 한다. 스크립트의 범주 및 방향이 명확히 제시되지 않은 게임 작가의 경우, 특히, 외부의 계약 작가의 경우, 안드레 브르통 (Andre Breton, 초현실주의 작가)의 <Poisson Soluble>을 떠올리는 스크립트를 만들어낼 위험이 있기 때문이다.

스크립트 초안. 스크립트 작성이 시작되고 게임이 최초 제작 단계에 돌입하기 이전까지는 작가들이 정신 없이 바쁜 때이다. 단기 프로젝트의 경우 수월한 레벨 디자인 과정을 원활하게 하기 위해서는 최초 제작 단계에 돌입하기 이전에 완성된 스크립트 초안을 건네야 하기 때문.

장기 프로젝트의 경우, 작가와 레벨 디자이너가 상세 부분을 하나하나 함께 확인하며 초안을 다듬는 것이 가능하다.

스토리/스크립트에 대한 동의 및 확인. 클라이언트들에 스크립트가 검토될 필요가 있으며 수정되는 부분이 있을 수 있음을 분명히 해야 한다. 클라이언트들이 가장 크게 골치를 썩는 부분이 바로 이 부분이기 때문이다.

많은 클라이언트들이 스크립트가 게임 개발에 있어서 가장 중요한 부분이라고 믿는 오류를 범하여 최종 게임 경험에 거의 영향을 미치지 않는 사소한 디테일 하나하나를 읽는 데 수 개월을 소비하곤 한다. 이에 따른 지연은 레벨 디자이너와 컷씬 아티스트들을 붙잡아 두게 되는 가장 터무니없는 방법일뿐더러 이로 인해 낭비되는 시간은 쉽게 복구되기 어렵다.

숙련된 작가를 고용하는 것의 장점들 중 하나는 작가의 작업속도가 코더나 아티스트에 비해 매우 빠르다는 사실이다. 비용부담이 낮고 텍스트의 교정 및 수정에 걸리는 시간도 매우 짧다. 다만, 작가들이 모든 과정에는 수정이 필요하다는 사실을 인식하지 못하고 있다면 동장점은 아무런 소용도 없게 된다.

필자는 작은 레벨 디자인 및 맵 레이아웃의 변화로 스크립트의 상당부분을 쓸모 없는 대화로 변질되어 버리는 광경을 수없이 보아왔다. 이를 사전에 고지 받지 못했을 때 그에 따른 두통을 그야말로 상상을 초월했다.

나: 잠깐, 여기를 보면, “ 저기 블랙 포레스트 쪽으로 가보게나, 여행자여, 그 곳에서 쉽게 찾아보기 힘든 수정 단계를 찾을 수 있을 것...”

제작자: 아, 미안하네. 블랙 포레스트 부분은 삭제되고 월마트로 대체되었다네. 미리 말해줬어야 했는데..

나: 아.. 알겠네. 잠깐만 기다려보게. 펜이 어디 있더라?

배우들이 모든 대화를 녹음을 마친 후에야 대화의 모순을 발견하게 되는 제작팀은 그야말로 큰 화를 당할 수 밖에 없다. 다시 한 번 강조하지만, 작가와 디자이너는 항상 협력해서 일을 해야만 한다.

제작. 여기까지 오면 게임 제작이 상당부분 진행된 상황이라고 볼 수 있다. 이전까지의 과

정들을 모두 제대로 수행하였다면 남은 제작 과정은 원활히 진행될 것이다. 클라이언트의 간섭만 없다면 말이다. 당신이 그간 클라이언트의 말에 귀를 기울이지 않는 등의 일로 클라이언트와 마찰을 빚은 일이 없었다면 응당 클라이언트의 간섭도 없어야 하겠으나, 안타깝게도 현실이 항상 그런 것만은 아니다. 합리적인 이유를 혹은 합리적이지는 않아도 이해할만한 이유들을 대며 스토리가 베타(beta) 단계에 이를 때까지도 수정을 요구하는 일부 클라이언트들도 있기 때문이다. 따라서, 이를 경계하면서 침착하게 작업을 진행하도록 한다.

제작을 진행하다 보면 어느 순간 스크립트가 완성될 것이고 이에 작가들은 여타 팀원들보다 한층 더 피니시 라인에 근접한 것처럼 느끼게 될 것이다. 그러나, 이러한 착각이 지속되게 해서는 안 된다. 작가들로부터 도움을 받을 수 있는 부분들이 남아있기 때문이다.

캐스팅. 배우들을 캐스팅하여 대사를 녹음하는 단계에 이르면 어떤 배우가 어떤 캐릭터를 담당할 것인지를 결정해야 한다. 공식적인 스토리 디렉터가 없는 소형 프로젝트의 경우 작가가 캐스팅에 크게 도움을 줄 수 있다. 녹음 일정에 앞서 캐스팅을 완료하는 것은 매우 중요한 일이다. 배우들의 바쁜 스케줄을 감안하여 녹음에 상당 시간이 소요될 경우에는 서둘러 모든 캐릭터에 최적의 캐스팅을 완료하도록 한다.

스크립트 최종안. 작가들에게는 어려운 일이겠지만 어느 시점에 이르면 더 이상 대사를 수정하는 것을 그만 두어야 한다. 물론, 작가들에게 계속해서 제작에 기여하도록 권장하는 것은 좋은 생각이다. 스크립트에 시기 적절한 위트와 지식들이 가득 담겨있을 수 있기 때문이다. 이는 어디까지나 게임 스크립트이므로 게이머들의 인내심을 테스트하는 것은 문제가 될 수 있음이다. 또한, 그보다 더욱 중요한 것은 스크립트가 길수록 영화예술팀이 컷씬이나 대화가 삽입되는 시퀀스들을 제작하는 데 걸리는 시간도 길어질 수 밖에 없다는 점이다. 따라서, 작가가 본격적으로 이에 관여하여 아끼는 캐릭터일지라도 일찌감치 정리하게 되면, 모두가 필요치 않은 일을 하느라 고생하지 않아도 된다.

음성 삽입. 작가들 중에는 VO(Voice-Over) 디렉터의 역할을 훌륭히 해내는 이들도 있고 그렇지 않은 이들도 있다. 그러나, 훌륭한 작가들이라면 무엇보다 그 때 그 때 상황에 맞추어 대사들을 수정할 수 있어야 한다. 따라서, 대사를 녹음하는 중에는 항상 편집 도구들을 대기시키도록 하자. 최초로 배우의 입을 통해 나오는 대사들을 듣게 되면 아마도 수정을 가하고 싶은 부분이 생길 것이다. 작가에게 어느 정도 수정의 자유를 주되 지나친 수정을 가하는 것은 막아야 한다. 수정을 가할 수 있는 부분을 음성으로 들었을 때 심하게 이상한 부분이라던가 문제가 있어 보이는 부분 등으로 제한하도록 노력해라.

일단 제작이 알파(Alpha) 단계에 도달하면 작가가 해야 할 일은 크게 줄어들지만 만약의 경우를 위해서는 제작 과정 내내 작가가 멀어지지 않도록 하는 것이 좋다.

교정. 작가들은 절대 각자의 글을 정리하거나 교정을 보아선 안 된다. 텍스트의 분량이 소설에 버금가곤 하는 게임 산업에서는 더욱 그렇다. 다만, QA(Quality Assurance) 부서에서 훌륭한 교정자를 찾을 수 있는 경우는 드물다. 따라서, 작가를 비롯하여 가능한 많은 사람들이 텍스트를 검토할 수 있도록 해야 한다.

기타 텍스트 수정. 제작 기간 중 게임에 들어가는 모든 지침, 데이터베이스, 메뉴 등의 텍스트를 확정하는 데는 상당한 시간이 소요될 수 있다. 다행스럽게도 텍스트의 경우 실행 및 수정에 따른 비용부담이 적고 필요 시 마지막 순간에도 수정이 가능하다는 장점이 있다.

이제 작가의 일은 모두 끝난 셈이며 게임도 거의 완성되었다고 볼 수 있다. 이제는 한숨을 돌리고 칠판을 정리해도 되겠다. 모든 게임은 이러한 과정을 거쳐 제작되고 있다.