



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Pipeworks Software의 Deadliest Warrior 분석 (*Postmortem: Pipeworks Software's Deadliest Warrior*)

제레미 마러, 프리쓰비 비라신거(Jeremy Mahler, Prithvi Virasinghe)

가마수트라 등록일(2010. 11. 11)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6202/postmortem_pipeworks_softwares_.php

Deadliest Warrior 는 Spike TV 뿐만 아니라 다양한 플랫폼에서 큰 성공을 거두었고, Xbox Live 와 PlayStation Network 에서 가장 다운로드 많이 되는 TV 쇼 중의 하나이다. 시리즈로 비디오게임을 만드는 것은 프랜차이즈를 위한 논리적인 단계를 밟는 것이었다.

Spike Games 에서 퍼블리싱한 첫 번째 게임은 7 월 14 일 Xbox Live Arcade 에 론칭되었고, PlayStation Network 에는 10 월 5 일 출시되었다. 지금까지 게임은 225,000 개 이상 판매되었다.

Spike Games 의 크리에이티브 디렉터인 Prithvi Virasinghe 와 Pipeworks의 게임 프로듀서인 Jeremy Mahler 는 게임 개발 단계를 분석하여 발표하였다.

올바르게 된 점

1. A. 일반적인 비전과 목표

Prithvi Virasinghe: 처음에 나는 파이터 게임을 선택한 것이 잘못된 선택은 아닐까 걱정했다. 우리는 예외없이 *Street Fighter IV*, *Tekken*, *Soulcalibur IV*와 같은 타이틀과 경쟁을 할 것이 분명했기 때문이다.

우리의 게임은 예산과 기간이 아주 다른 다운로드 게임이었다. 다행히, Pipeworks 는 Godzilla 타이틀 덕분에 이러한 장르에 대한 경험이 있었다. 그래서 우리는 좋은 시작을 할 수 있는 베이스를 가질 수 있었다.

프로젝트의 매우 초반기에 나는 나의 프로듀서인 Giffoni 와 이 게임을 어떻게 다르게 만들 수 있을 것인가를 결정하기 위해 브레인스토밍하였다. 하드코어 게임의 팬임과 동시에 캐주얼 게임의 팬인 Deadliest Warrior 쇼 팬에게 진정으로 어필하기 위해서 어떻게 해야 할까? 그리고 어떻게 쇼의 주요 전제를 옳다고 하면서 게임 경험을 극대화 할 수 있을까?

브레인 스토밍의 결과 *Bushido Blade* 와 전략 전투 시스템 Square's 에 도달했다. 화려한 콤보도 없고, 터무니 없는 힘과 헬스 시스템도 없이 단순히 시간과 공간과 전략만 있는 게임. 이것은 정말 우리가 *Deadliest Warrior* 에서 성취하고자 노력했던 것으로 가득했다.

나는 즉시 Jeremy Mahler 에게 전화했고, 디자인 팀에게 부탁했다. 그런데 그들은 막 그들끼리의 브레인스토밍을 마치고 내가 우리의 결론을 말하기 전에, 그는 팀 회의 결과 이 게임이 파이터 장르가 될 것이라면, *Bushido Blade* 정도의 리얼리스틱한 파이터가 되어야 할 것이라는 것이었다고 말했다.

그 순간, 우리는 모두 같은 생각을 하고 있었고, 이 게임에 대해 똑 같은 비전을 가졌다. 즉시 이것은 Spike Games 와 Pipeworks 의 손발이 척척 맞게 해 주었다. 이후에 우리는 정말 의미있는 디자인 토론을 할 수 있었을 뿐 아니라 현실적인 파이팅 스타일을 기피해야 한다는 의견에 맞설 수 있도록 서로를 지원해 주었고, 좀더 아케이드 친화적인 포맷으로 디자인할 수 있도록 하였다.

Jeremy Mahler: 프로젝트 초기였고, 우리는 한 사람이 죽을 때까지 다른 사람을 벨 수 있는 로마 스타일의 콜로세움에서 뛰어 다니고 있는 닌자와 기사를 가진 Spike 에게 빌드를 제출했다. 우리는 우리가 보고 있는 것에 행복하지 않았고, 그래서 팀 미팅을 주선하고 게임과 빌드에 관하여 논의하였다.



우리가 당신의 지극히 평범한 파이터를 만든다면, 우리는 *Street Fighters* 와 *Soulcaliburs* 와 비교를 당할 것이고, 이 인기있는 타이틀을 당해내지 못할 것이라는데 의견 일치를 보았다. 새로운 방향이 수립되어야만 했다. 다른 게임과 차별점을 어디에 둘 것인가와 무엇인 플레이를 위한 게임의 재미를 만드는 가에 주목했다.

우리는 몇 개의 다른 전투 게임에 열의를 넣고, 우리 게임의 핵심 요소에 관하여 브레인스토밍을 시작하였다. 곧 하드코어이고 잔인한 파이터 게임이 좋을 것이라는 명백한 결론을 얻었다. 수년 동안 하지 않았던 피가 낭자하고 일격필살이 있는 그런 게임 말이다.

이러한 게임 플레이 스타일은 IP 와 관련 있을 뿐 아니라 우리, 게이머들이 플레이 하고 싶어하는 그런 것이기도 했다. 우리는 즉시 핵심 게임 플레이 메커니즘을 공고히 하기 시작하였고, 동시에 우리가 움직이고 있는 방향을 더 이상 지원해 주지 않는 오리지널 디자인의 요소를 제거하였다.

우리의 회의가 끝날 때 즈음, 우리는 견고한 게임 플랜을 가지게 되었고, 우리가 하려고 하는 것에 대하여 어떤 사람의 심경에도 질문이 없는 상태가 되었다. 또한 전체의 팀이 절대적으로 우리의 머리에서 나온 아이디어에 대해 고무되어 있었다. 결국 최종 생산품은 프로젝트 시작점에 했던 회의에서 나온 것을 정확하게 구현한 것으로 밝혀졌다.

2. 통합

PV: *Deadliest Warrior* 팀은 개발 과정에 잘 참여하였고, 이로 인해 우리는 역사적인 정확성의 관점을 지킬 수 있었을 뿐 아니라 TV 시리즈와 게임의 시대를 같이 할 수 있었다. 쇼에서 얻은 데이터는 개발에 활용되었고, 쇼에 출현한 일부 무기 전문가가 게임을 위한 모션 캡처를 하기도 했다.

Pipeworks 는 쇼의 세트로 가서 무기 다루는 교육을 받았다. 또한 쇼가 전사와 무기 디자인에 가중치를 부여하고 있어서, 게임 플레이 또한 그러하게 했다. 결국 이 모든 것은 팀의 노력에 의해 이루어졌고, 우리는 이러한 지원에 무척 감사하고 있다.

3. 좋은 업무 관계

JM: Spike 는 정말 함께 일하기에 좋은 회사이다. 디자인 아이디어에서 일정 변경까지, 그들은 항상 우리의 의견을 들을 준비가 되어 있었고, 피드백을 주었다. 팀을 신음소리 나게 할 정도의 요청을 하지 않았다는 것은 아니다. 그러나 우리가 어떤 것을 할 수 없는 이유가 있다면, 또는 우리가 기대고자 하는 방향이 있다면, Spike 는 극도로 이성적으로 사고하여 필요하다면 협상을 실시하였다. 개방적이고 솔직한 커뮤니케이션이 이것을 위한 핵심이었다.

예를 들어, 우리가 만들어야 할 게임이 어떤 종류의 게임이어야 할 것인지를 결정한 제작 팀의 회의 이후, 나는 Prithvi와 통화하면서 풀쩍 뛰었다. 나는 우리의 계획을 먼저 공격적으로 풀어 놓고 게임을 만들기 위하여 우리가 원하는 것을 말했다.

그는 게임의 방향에 관하여 생각을 해 왔고, 그가 마음속에 그리고 있는 것과 상응하는 우리의 제안이 뛰어난 타이틀을 만들 수 있을 것이라고 대답했다. 개발자와 퍼블리셔를 동시에 갖는 것은 기막히게 좋은 것이었고, 이로 인해 전체 개발 과정이 부드럽게 이어질 수 있었다.

PV: 이것과 관련된 재미있는 일화는 처음 우리가 같이 일할 개발자를 찾고 있었을 때, Pipeworks와 다른 스튜디오가 있었다는 것이다. 그 스튜디오는 거의 작업이 다 된 데모를 가지고 와서 열심히 설명하였고, Pipeworks는 렌더링된 게임 트레일러를 가지고 왔다. 프로듀서로서, 나는 즉시 데모에 감명받았고, 그것이 반복적인 개발을 위한 좋은 베이스를 만들어 줄 것이라고 생각했다.

그러나 나머지 관리 팀의 직원들은 게임 트레일러가 더 우리가 원했던 게임은 이런 것이라라는 정신을 잘 잡아냈다고 생각했다. 게다가 Pipeworks의 사장 Robert Daly가 Army Special Forces의 일원이어서 많은 전투에 관한 지식을 설명했다.

Pipeworks를 선택한 이후에도, 나는 우리가 올바른 선택을 했는지 확신하지 못했다. 장래성이 있는 게임과 초기 작업의 단계에 있는 게임 간의 선택에서 모험을 했다는 것에 확신하지 못했지만, 지금은 우리가 올바른 선택을 했다는 것에 의심의 여지가 없다.

이 프로젝트 내내 우리의 업무 관계는 전통적인 개발자/퍼블리셔 관계라기 보다는 파트너와 같은 느낌이었다. 우리는 다운로드 콘텐츠와 속편과 같은 다른 프로젝트의 목표에 관해서도 개방적이고, Pipeworks는 우리와 정말 열심히 일하고 있으며, 우리는 현재 다양한 길을 탐색하고 있다. 상대방을 향한 이러한 개방성이 하나의 공동의 목표를 가지는 것을 가능하게 한다.



4. 이중 검토

PV: 나는 이것을 중요하게 생각하는데, 내 생각에는 이것이 퍼블리셔로서 우리가 한 두 번째로 잘한 결정이기 때문이다. (첫번째는 Pipeworks 를 개발 파트너로 선택한 것이다.) 우리는 두 QA 팀을 활용했다. Pipeworks 는 Foundation 9 Entertainment 의 부분이고, 이들은 F9QA 라는 QA 그룹을 보유하고 있다. 이들이 이미 개발 파이프라인 내에 보유하고 있는 QA 조직과 연계하여 커뮤니케이션 하는 것은 적절했다.

또한 우리는 이미 QA 한 빌드를 QA 하기 위해서 VMC 과 연계하였다. 시차를 둔 빌드 스케줄을 이용해서, 우리는 F9QA 가 모든 기능과 검토를 마치도록 할 수 있었고, 그 후 Pipeworks 가 수정을 하고 마지막 검토 작업을 VMC 가 수행할 수 있도록 하였다.

이 분별적인 검토는 대단했다. 프로젝트가 QA 를 통과해서 이루어지고, 두 QA 팀이 그들이 발견한 문제점을 정직하고 사려 깊게 검토할 수 있도록 해 주었기 때문이다. 많은 이슈들이 데이터 베이스에 묶여서 해결되지 않지만 여분의 눈을 뚫으로써, 최종 생산품이 더 안정적이 되도록 하였다.

5. 팀 빌드 리뷰

JM: 팀으로써, 빌드 리뷰는 우리가 특정한 순간에 게임이 어디로 가고 있는지를 볼 수 있도록 도와주었다. 이것은 특히나 힘든 상황이 끝도 없이 계속되어 머리를 떨구게 되는 그러한 프로젝트에서 스냅샷과 같은 것이었다.

빌드 리뷰에 앉아 있는 동안 "고쳐진지 알았어"라고 말하는 것을 수도 없이 들었다. 수정이나 변화가 항상 올바르게 작동하는 것이나 게임에 적절하게 구성되었다는 것을 의미하지는 않기 때문이다.

우리의 빌드 리뷰가 없다면, 게임과 게임플레이가 의도했던 바와 같이 모두 작동하는지 아닌지를 검증하기 위하여 QA 팀에 의존하는 수 밖에는 없을 것이다. 만약 우리가 미묘하게 또는 모호하게 수정을 가했다면, 그것을 검증할 수 있는 방법이 없을 것이다.

또한 우리의 리뷰는 우리가 보고 있었던 것이 데이터베이스에 보고되지 않은 것이라면 QA 팀 또는 개발 팀에 의해 좀더 많은 관심을 필요로 하는 프로젝트임을 인식하도록 도와주었다. 우리 팀 리뷰를 바꿀 수 있는 유일한 것은 그 이상을 가지고 있을 경우 뿐이다. 리뷰는 항상 프로젝트를 도와주었다.

잘못한 점

1. 모션 캡처 데이터를 선택하고 처리하기

JM: 모션 캡처 실시가 올바른 결정이었고 최종 결과가 우리가 원한 것이었다고 할 지라도, 모캡 데이터를 선택하고 처리하는 우리의 방법은 꽤 여분의 일을 하도록 만들었다.

우리는 수 백가지의 모캡 데이터에서 필요한 것을 선택하는데 필요한 시간과 복잡성을 알지 못했다.

이로 인해 우리는 우리가 좋아하는 것 보다 훨씬 더 뒤에 이것을 하도록 순서를 배정하고, 결국 필요할 때 보다 훨씬 더 뒤에 데이터의 일부를 받게 되었다. 운 좋게도 우리가 사용했던 House of Moves 스튜디오는 너무나 우리에게 도움을 많이 주었고, 우리의 모든 질문에 대답해 줌과 동시에 우리가 필요한 모든 것을 할 수 있게 해 주었다.

100 프레임을 가진 동작을 만들어야 했기 때문에 처리한 데이터를 다시 받는 데는 너무 많은 시간이 걸렸다. 그래서 50 프레임으로 줄였고, 여전히 현실적인 전사의 움직임을 유지하면서 파이터 게임을 위해 충분히 빠른 액션을 지속할 수 있게 하였다. 애니메이터는 절대적으로 바쁜 일정을 소화했다.

우리가 생각했던 것 보다 클린업 작업의 시간이 많이 걸렸기 때문에 게임은 전사 애니메이터에게 너무나 의존적이게 되었다. 이로 인해 게임 플레이의 다른 측면에서 일하고 있는 팀의 압박이 가중되었다.

이 때문에, 우리는 프로젝트 말미를 향해가면서 우리의 마일스톤을 압축해야만 했다. 이를 통해 우리는 이 애니메이션을 좀더 세련되게 할 시간을 가질 수 있었고, 퍼블리셔에게 약속했던 시간을 지킬 수 있었다. 그러나 우리는 결국 더 열심히 일하게 되었다.

2. 준비되지 않은 지역화

PV: 우리는 이중 검토 테스트를 선택하였고, 결과에 만족하였다. 그리고 우리는 어리석게도 로컬라이제이션을 위해 필요한 일의 양을 간과했다. 로컬라이제이션을 시작할 때 우리는 게임이 게임 그 자체 보다 더 빛나는 상태가 될 것이라고 생각했다. 그리고 이것은 새로운 텍스트를 프로젝트에 더하도록 만들었다.

관리하기 힘들었을 뿐 아니라, 같은 업무 시간을 공유하지 않는 역외 팀과 함께 일했다. 보통때는 이것이 문제가 아니었지만, 시작부터 텍스트가 준비되어 있지 않았기 때문에 Pipeworks 가 낮 시간 동안 작업한 새로운 텍스트를 받고 로컬라이제이션 팀에게 전달하면 시간 차이 때문에 업무 시간이 아니어서 다음 날까지 업무가 진행되지 않았다.

그들이 사무실에 있지 않기 때문에 그들은 다음 날을 위한 업무를 조정할 수 없고, 이로 인해 우리는 모든 사람이 다시 업무를 받기 위해 하루를 소비해야 했다. 이런 일은 흔히 프로젝트의 아주 마지막 단계에 항상 일어나는 것 같았다. 심지어는 로컬라이제이션 팀과의 계약이 끝난 이후에도 그랬다. 우리는 산발적인 텍스트를 번역하기 위하여 전세계의 우리가 아는 모든 친구들에게 도움을 요청했다. 나의 Facebook 업데이트 상태는 한동안 꽤 재미있었다 - “ ‘적의 머리를 자르다’, ‘팔, 다리를 자르다’를 독일어로 어떻게 말하니?”와 같은 것이 산발적으로 있었기 때문이다.



JM: 로컬라이제이션에 필요한 모든 게임 내 텍스트를 준비하고자 했던 우리의 오리지널 계획은 수 많은 다른 이유로 실패했다. 주요한 이유는 UI를 더 잘 만드는데 집중한 것이 아니라 실제의 게임플레이 파이팅 메캐닉을 비틀고 개선에 중점을 두었던 것이었다.

번역을 위한 인-게임 텍스트를 모두 준비하고 나서, 우리는 여전히 전사의 움직임에 대한 이름을 짓지 않았다는 것을 깨달았다. 또한 스크린에 로딩되는 힌트에 대해서도 준비하지 못했음을 알게되었다.

우리는 결국 최초의 버전을 보낸 이후에 번역된 업데이트 버전을 보냈다. 퍼블리셔와 로컬라이저가 무척 분해 했을 것이라 확신한다. 항상 여기 저기에 픽업 라인이 생긴다. 그러나 우리가 보내는 픽업 텍스트의 양은 우리가 생각하는 것 이상이었다.'

3. 멀티플레이어 테스트의 필요성

PV: 파이트 게임에서 가장 필수적이고 가장 어려운 부분이 캐릭터 균형이다. 우리는 100,000 번 이상의 전투 시뮬레이션을 하였고, 풀 타임 테스트 팀을 동원하였다. 그리고 각각의 캐릭터의 복잡함을 얻기 위하여 게임 테스트를 위하여 새로운 플레이어를 고용하였다.

게임을 출시한 후에, 수천명의 멀티플레이 모드 사용자는 닌자가 압도적이라는 것을 재빨리 발견했다. 경험있는 플레이어의 경우에는 이러한 이슈를 대부분 피할 수 있지만 신규 유입자는 닌자를 피해 다니는 것인 좌절스러운 경험이었다. 관찰 일주일 이후, 우리는 밸런스 이슈를 다룰 수 있는 좋은 방법을 찾을 수 있었고, 즉시 업데이트를 시작하였다.

게임 커뮤니티에 관한 가장 좋은 점 중의 하나는 헌신적인 팬이 매우 목소리가 크다는 것이다. 우리는 Xbox Live, and Spike.com 과 같은 포럼에서 플레이어로부터 많은 피드백을 얻을 수 있었다. 이러한 피드백을 활용하고 플레이어를 통해 새로운 아이디어를 얻으면서 우리는 모든 밸런스 이슈를 해결할 수 있는 업데이트를 실행할 수 있었다. 우리가 커뮤니티의 의견을 듣지 않았다면, 이렇게 빨리 문제를 해결할 수 없었을 것이다. 그래서 우리에게 훌륭한 피드백을 주고 수 시간 동안 이 게임을 플레이 해 온 팬들에게 감사의 마음을 전하고 싶다.

4. 라이선스 기반의 오명

JM: 게임과 관련되지 않은 IP 종류를 기반으로 한 타이틀을 게임화 해 본 경험이 있는 사람은 어떤 계약이 성립되기 전에 또는 어떠한 게임 디자인이 종이에 쓰여지기 전에 극복해야 할 허들이 항상 있다는 것을 안다. *Deadliest Warrior*도 예외는 아니었다.

IP 의 전제는 게임을 위한 완벽한 의미를 만들지만, 콘트롤러를 들기도 전에 게임을 쓰레기 통으로 던져 버릴 셀 수 없는 게이머와 리뷰어가 있다.

나는 E3 에서 다음과 같은 말을 수도 없이 들었다 : 게이머들이 *Deadliest Warrior* 부스에 와서 게임을 플레이하면서 내게 말했다. "인정해야만 하겠군. 회의적이었지만 이것은 실제로 정말 재미있다." 우리는 문자 그대로 사람들이 부스로 다시 돌아와서 게임을 계속 반복해서 3 일 동안 하도록 만들었다.

게임 콘텐츠와 재미 요소와 상관없이, TV 쇼를 기반으로 했다는 오명은 여전히 남아있다.

게임의 미묘한 복잡성과 깊이를 알아주는 수 많은 사람들이 있지만 그저 플레이 하기를 꺼려하고, 생각이 돌처럼 굳은 사람들도 있기 마련이다. 이런 사람들은 *Deadliest Warrior* 를 *Street Fighter*나 *Mortal Kombat* 과 분류하는데, 눈에서 레이저를 내뿜거나 하늘을 날 수 있는 전사가 없거나 20 개의 버튼을 누르는 콤보가 없다는 것을 알게 되었기 때문이다.

PV: 우리는 이것이 힘겨운 전투가 될 것이라는 걸 알았다. 우리는 신중해 지고자 애썼고, GDC 와 E3 기간 동안 가능한 한 언론을 통해 게임 프리뷰를 신고자 하였다. 우리는 게임이 스스로 그 장점을 말하기를 원했다. 많은 언론이 게임을 다루게 되면서, TV 쇼에 기반한 게임이라는 부정적인 오명을 자동적으로 극복하는 전략으로 론칭 시점의 도약을 선택하였다.

이 전략은 꽤 적중하였고, 우리는 긍정적인 언론 보도를 얻을 수 있었다. 대부분은 “나는 이 게임이 정말 별로 일거라 생각했다. 그러나 얼마나 재미있는지 정말 놀랐다”와 같은 것이었다. 그러나 여전히 많은 부정적인 리뷰가 있었고 TV 쇼를 기반으로 했다는 이유 때문에 게임을 하지 않는 사람도 많았다.

다운로드 타이틀이 소매점 타이틀과 비교당하고 탄탄한 피쳐 세트를 갖지 못할 때 속상하다. 이런 상황을 다루는 것은 정말 이기는 상황이 아니다. 그저 잠시 동안 멈춰 서서 플레이어가 게임을 하면서 게임 속에 있는 가치를 알아 주기를 바랄 뿐이다.

게임은 정말로 잘 만들어졌다. 그래서 나는 플레이어가 말할 것이라고 생각한다. 결국에 가장 중요한 것은 팬들에게 좋은 게임을 전달하는 것이다. 나는 타이틀 옆에 서서 *Deadliest Warrior* 는 플레이어를 위한 게임이고 비평가가 아닌 그 쇼의 팬을 위한 게임이라는 것을 알게 되었다.



5. 사운드

PV: 게임을 생산하고 게임플레이에 포장을 하면서 사운드 디자인을 위해 충분한 자원을 할당하지 않았다고 느끼게 되는 경우가 얼마나 많은지 모른다. 편집과 사운드 디자인은 게임 생산에서 가장 무시되는 부분이다. 게임을 멋있게 보이게 하는 그래픽과 피쳐에 너무 초점을 두고 있기 때문이다. 그러나 모든 것을 합쳐 놓았을 때, 사운드와 카피는 최종적인 경험에 영향을 끼친다.

나는 충분히 이 원리를 이해하고 있고, 되풀이하여 발생하는 문제를 잘 알고 있다. 그러나 똑같은 상황이 계속해서 반복된다. 게임 피쳐를 개발하는데 시간을 소비하지 않고 더 좋은 사운드를 위해 자원을 할당하자고 결정하는 것은 정말 어렵다. 게임 피쳐는 유형이고 즉각적으로 결과물에 대한 반응을 주지만, 사운드 FX 나 오디오 큐는 반응이 좀더 미묘하다. 게임 디자인에 대하여 말할 때 마다 내가 설교하는 디자인 위험성이 이것이다. 그리고 지금까지도 나는 내가 설교한 것을 실행하는 것을 배웠어야 했다고 느낀다.

JM: 우리는 원래 꿀꿀거리는 소리, 울음, 전투의 다른 소리를 제외하고 게임에 어떠한 VO 도 사용할 계획이 없었다. 우리가 모션 캡처를 시행하고 있을 때, 우리는 액터에서 헤드셋을 쓰게 하고 이 들 중 몇 명을 모션캡처하였다.

중국에는 액터가 정말 너무 훌륭하게 애드립을 하여서, 특히 TJ Storm(해적역을 했던)이 너무 잘해서, 게임에서 그들을 포함시키지 않을 방도가 없어졌다.

불운하게도, 우리가 절대로 VO 를 포함하지 않겠다고 계획한 이후로, 오디오 품질은 최상은 아니었다. 우리의 오디오 디자이너는 오디오 품질을 향상시키기 위하여 할 수 있는 모든 것을 했다. 그러나 지나고 나서 보니, 품질을 향상시키기 위해서는 콘트롤된 환경에서 액터에게 연기할 수 있게 해 주고 그것을 녹음했어야 했다.

결론

PV : 이 게임은 처음부터 끝까지 굉장한 경험이었다. 다음 번 프로젝트에 지원할 수 있도록 많은 귀중한 것을 배웠다고 생각한다. Pipeworks 에 대한 깊은 신뢰는 우리가 향후에도 많은 사전 제작을 할 수 있도록 해 주었고, 우리가 새로운 것을 시작할 수 있는 귀중한 자산이 되었다. 우리는 새로운 캐릭터와 게임 모드를 가진 *Deadliest Warrior* 를 위한 DLC 팩을 계획하고 있다.

우리가 얻은 또 다른 유용한 것은 우리가 적극적으로 말할 수 있고 우리에게 적극적으로 관여하는 굉장한 팬이다. 우리의 팬과 마음을 터 놓고 커뮤니케이션할 수 있다는 것은 정말 값지다. 그들을 통해 아이디어를 얻을 수 있고, 사전 제작 단계에서 디자인을 개선할 수도 있기

때문이다. 가장 중요한 점은 시간이기 때문에 더 좋은 관계를 통해서 시간을 절약할 수 있게 된다.

데이터 박스

개발사 : Pipeworks Software

퍼블리셔 : Spike Games

출시일 : XBLA-7 월 14 일, PlayStation Network- 10 월 5 일

플랫폼 : Xbox 360, PS3

개발자 수 : 60 명

도급업자 : 130 명

개발기간 : 10 개월

코드 라인 : 784,304

개발 툴 : Microsoft Visual Studio 2008, SN Systems ProDG, Photoshop, Notable Tech, 3DS MAX, SN Tuner, GPAD, PIX, Fmod