



분석 : 베인 게임스 Bane Games사의 플릭 버디스 Flick Buddies

앨리스테어 다운린

브리즈번에 기반을 둔 Bane Games의 첫 번째 iOS 타이틀, 플릭 버디스 Flick Buddies의 개발과 독립과정을 이야기 한다. 그리고 이를 통해 타이밍에 관한 중요한 교훈을 얻어 보도록 하자 .

수년간 크고 작은 게임 개발에 함께 작업을 해오던 개발자들이 그들의 회사를 설립하였다. 호주 브리즈번에 기반을 둔 Bane Games는 그렇게 재미있고 규모가 작은 게임들을 자유롭게 만들어 보고 싶다는 생각에서 탄생되었다. 다음은 우리들의 첫 번째 타이틀인 Flick Buddies의 최근 iOS 앱 스토어상에 런칭한 이야기이다.

잘 된 점

1. 단시간의 개발.

우리들은 파트타임으로 일하는 4명의 개발자들만으로 메이저 회사 시절 우리들에게 익숙한 몇 년의 시간이 걸리는 방식보다는, 단 몇 달안에 생산을 해내기 위해서 현실적인 목표를 세워야만 한다는 것을 알고 있었다.

우리는 개발 몇 시간 만에 첫 성과를 이루었고, 며칠 안에 모든 12단계의 원형을 완성해냈다. 이런 빠른 개발 속도는 유니티 Unity 게임 엔진 덕택이었다.

이것은 우리들 중 유일한 프로그래머인 나를 엔진 개발보다는 게임플레이에만 전념할 수 있게 해주었다. 또한 그 에디터는 우리의 게임 디자이너인 사이먼이 초안에 손 댈 필요도 없이 신속하게 원형단계 아이디어와 발전을 시킬 수 있게 해주었다.

이런 빠른 개발은 팀의 사기를 높여주었고, 게임플레이를 반복 할 수 있게 해주었으며, 비용절약도 가능케 해주었다.

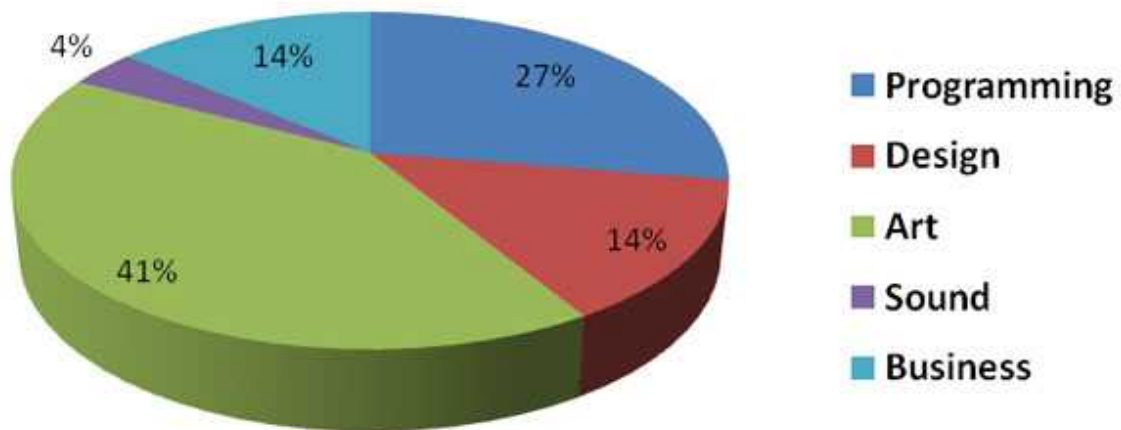
아래의 항목들이 각 분야에서의 소요된 대략적인 개발시간들이다.

- 프로그래밍 200시간
- 디자인 100시간
- 아트 300시간
- 사운드 26시간
- 마케팅 100시간

우리들은 가능한 재미있고 빈틈없는 게임플레이를 만들어내는데 많은 지속적으로 많은 시간

을 할애했다. 예를 들어, 게임 유저들이 더 하고 싶게 만드는데 적당한 길이인 60초짜리 게임들을 만들기로 결정하기 전에 다른 많은 게임의 러닝타임들을 실험해보았다. 우리는 또한 튕기는 기술(flick)이 가능한 촉각이 살아있고 실제 같게 만들기 위해서 많은 시간 공들였다.

Development Time Breakdown



2. 팀 워크

팀 멤버 전원은 예전에 적어도 하나이상의 출시 타이틀에서 같이 일해 본 경험이 있었다. 이것은 모두의 장점과 단점을 알고 있었다는 것을 의미 한다 .

우리는 모두 자유롭지 분위기 하에서 일 해봤었기 때문에 우리가 스스로 최종 마감시간을 정하고, 디자인에 있어서도 완전한 자유를 가지고 있다는 사실이 더욱 소중한.



From left to right: Shauno (art), Alistair (code), Simon (design), Mick (audio)

우리는 적은 시간동안 높은 수준의 게임을 만들어내는데 있어서 가능한 가장 작은 팀을 만들어 냈다. 우리는 회사에서 큰 팀의 존재가 얼마나 많은 돈을 지출하게하는지 알고 있었다. 이것은 결국 iOS 게임을 개발하는데 필요한 모든 요소들을 다 갖춘 완벽한 사이즈를 이끌어 냈다.

이보다 더 작은 규모의 팀이라면 기술적인 결함들을 야기할 수 있고, 게임의 완성도가 낮아 보이게 했을 것이다. 더 큰 규모 그리고 우리가 따로 떨어져 일을 한다는 것은 팀에 많은 중압감을 더했을 것이다.

3. 이른 출시, 빈번한 출시

우리는 준비가 되는데로 가능한한 빨리 출시를 하여 유저들로부터 이후의 개발에 도움이 될 만한 피드백을 받을 수 있는 것이 최선이라고 믿는다.

작은 iOS게임들을 만드는 것은 이러한 모형에 완벽히 맞아떨어진다.

우리들은 개발 초반에 우리들의 나중 업데이트를 위한 핵심 게임플레이에 맞지 않는 요소들을 버리기로 결정했다. 이것은 개발시간을 3개월의 파트타임시간으로 줄이는데 도움이 되었다. 그것은 우리가 게임이 성공적이 될지의 여부를 초반에 결정하고 또한 그 점에 집중 할 수있게 해주었다.

플릭 버디스의 팀은 세명 '가족'으로 이루어져있다. 이것은 큰 아트요소의 추가비용없이 쉽사리 업데이트시마다 새로운 가족을 보태넣을수있게 해주었다. 이 가족의 테마는 세 개의 특색적인 모델들과 하나의 백그라운드를 포함한다.

우리의 가족들이 완전히 다른 테마를 가지고있어서 우리들은 유저들의 요청을 받아들일수도 있다. 이것은 게임에 규모가 크지않은 업데이트를 많이 하길 원했던 우리들의 생각과도 잘 맞아 떨어져, 지속적으로 유저들의 원하는 바를 반영 할 수 있었다.

4.아트 스타일

게임 유저들로부터의 흔히 듣는 코멘트중 하나는 아트 스타일이 좋다는 것이다.

우리의 아티스트 슈노 Shauno는 앞서 메이저 회사들에서 개발했던 게임에서는 완전히 표현할수없었던 표현의 한계가 있음을 알고있었다. 그러나 우리 팀은 그의 독특한 스타일과 그가 원했던 캐릭터 개발에 완전한 자유를 주는 것이 가능했다. 작은 캐릭터들은 각 레벨에서 통통튀는 물리기반 게임 완벽히 맞아떨어졌다.



이점은 앱 스토상의 게임 아이콘과 최초 스크린샷에서 진짜 '펀치'를 보여줌으로써 다른 게임들에 비해 눈에 띄게 만들어주어서 게임 판매에도 도움이 되었다.

우리들은 게임상의 3D부분은 2D 일러스트레이션같은 두꺼운 아웃라인과 비슷해보이도록 노력했다. 게임을 원활하게하려면 2개의 아웃라인(흰색과 검정색)에서 단일한 검정색 아웃라인으로 바꿨어야 했지만 결과에는 만족스럽다.

5. 플레이테스팅

나는 일전에 플레이테스팅에 관한 나의 의견들과 왜 그토록 중요하게 여기는지에 관해서 밝힌바 있다. (링크) 우리들은 할 수있는한 최대 빨리 플레이테스팅을 시작했고 개발과정에서도 계속해나갔다.

iOS 타이틀 개발은 게임 자체를 테스터들에게 가져다 줄수있기 때문에 플레이테스팅을 할 수 있는 여건이 아주좋다.

어딜가든 아이폰과 아이패드에 성과물을 가지고 다니며 관심을 보이는 그 누구에게나 게임을 재빨리 해보게 할 수 있었다.

게임의 어빌리티(게임 특성)와 멀티플레이어 기능들은 원안을 사람들이 잘 활용하지 못하는 듯 보이면 정기적으로 바꾸었다.

이런 이른 반응이 없었다면 겨우 적은 수의 사람들만이 어떻게 게임 매치를 시작해야 하는지 이해하는 게임을 출시해야 했을 것이다.

테스팅의 최대 효과를 이끌어 내기는 방법은 핸드폰을 건네고 아이콘을 보여준뒤 그들 스스로 방어를 해보게 하는것이였다. 사람들은 게임이 어떻게 진행되는 것인지 그리고 무엇을 해야만 하는 것인지에 관한 질문들을 했었지만, 스스로 알아내게끔 대답을 주지않으려 했었다. 이것은 비록 때로 굉장히 힘든 일이었지만 우리가 게임을 제작하는 과정에서 완전히 놓쳤던 점을 알아내게해주는 매우 귀중한 요소였다.

제가 꼽는 제 1의 중요한 점은 테스팅을 해보는 사람들이 게임을 그만 포기할때까지 더듬 더듬 이것 저것 해보도록 하는 것이다. 그리고는 그 과정에서 생기는 문제점들을 메모해두었다가 설명을 해주고 다시 게임을 계속하도록 하였다.

잘 못된 점

1. 뜻밖의 상황들

우리가 처음 게임을 만드는데 소요되는 시간을 예상했을 때는 파트타임으로 두 달 정도였고, 크리스마스 시즌의 12월 후반에 최초 업데이트를 염두에두고 있었다.

그러나 게임 개발 한 달 만에 아티스트가 아파서 병원에 다녔고, 거의 한 달 가량 일을 할 수 없는 상황이 발생했다.

그 무렵 게임플레이가 거의 완성을 바라보고 오로지 아트에만 집중이 되는 제작기간으로 들어서려고 하던 때여서 최악의 상황 이이였다. 이것은 일을 마비시켰을 뿐만 아니라 거의 한 달 가량을 예상 스케줄보다 뒤쳐지게 만들었다.

다행스럽게도, 아티스트가 회복을 했지만, 이런 상황은 우리의 작은 팀에 정신적인 약점이 있음을 보여주었다. 게임의 각 '부서'를 오로지 한명만이 담당하는 체제는 우리들이 누군가가 아프면 게임 개발이 늦춰질 수 있는 상황에 처할 수 있다는 것이다.

그보다 더 최근 최초 업데이트에 박차를 가하고 있을 때 호주를 휩쓸어버린 홍수가 팀 멤버 대부분에 영향을 끼쳤다. 나는 당시 며칠 동안 세상에서 단절되고 힘이 나질 않았다. 이것이 비록 스케줄에 단지 며칠정도만 뒤쳐지게 했음에도 이것은 우리의 제작 시간을 처음 예상할 때 우리가 정말 예측하지 못한 또 다른 사건이였다.



2. 출시 타이밍

앱 스토어는 아주 붐비는 공간이며, 항상 수 천 개의 어플리케이션들이 출시되는 와중에 눈에 띄기란 참 어렵다. 우리의 연기된 개발덕택에 우리들은 게임 출시로 가장 바쁜 시기인 12월 15일에 출시를 하게 되었다.

우리들은 iOS 플랫폼상에 규모가 큰 게임들이 나오는 시기에 날짜를 잡았고, 그것은 그런 더 큰 게임들에 의해서 쉽사리 수장될 수 있다는 것을 의미했다.

불행히도 이것에 관해서 우리가 할 수 있는 것은 많지 않았고 휴가기간 전에 출시를 하는 편이 좋겠다고 결심했다. 그렇지 않으면, 앞으로 업데이트와 새 게임을 위한 자금이 되어줄 돈을 받기 시작하기까지 한 달을 더 기다려야 했을 것이다.

이것은 우리가 경험한 최악의 출시일 이었다. 애플에 게임을 낼 때 개발자는 게임 출시날짜를 정할 수 있다. 12월15일로 정하고 동시에 마나 바에서 출시파티를 하기로 했다. 게임은 애플에 12월 10일에 받아 들여졌고 5일간 출시되도록 준비되었다.

그러나 불행히도 게임 출시 당시에 출시날짜가 10일로 잡혔다.

이것은 새로 출시된 게임 섹션 목록 앞에 게임이 나타나지않게 되는 것을 의미했다.

이것은 우리의 처음 매출에 타격을 입혔고, 이후 차트상에서 눈에띄기 어렵게 만들었다.

3. 핵심게임플레이 혼동

전반적으로 플릭 버디스는 좋은 리뷰를 얻었고 많은 유저들이 70퍼센트 이상 호응도를 보여주었다. 그러나 안타깝게도, 게임이 너무 단순하고 깊이가 부족하다는 부정적인 리뷰들이 표면화되었다.

몇몇 조사를 통해 우리들은 리뷰어들이 본 게임만의 특별한 어빌리티들을 완전히 놓쳤음을 알아냈다. 가벼운 손가락으로 튀겨 날리는 리듬감으로 골을 맞춰넣게하는 게임이라기보다는, 단순한 튀어다니는 캐릭터들과 그저 다음 버디를 튕길수있을때까지 몇 초정도를 기다리는 게임으로 전략하였다.

우리들로서는 리뷰어들이 게임을 완전히 이해하지 못하고 리뷰를 쓴다는 사실에 화가 나기도 했지만, 이런 점들이 디자인상의 결함이라고 이해했다. 우리들은 명쾌하게 이 게임의 특별한 어빌리티들을 설명 하지 못했고 그럼으로 인해 그것들이 간과 되었던 것이다.

이것은 플레이테스트에서는 나타나지 않았었다.

거의 모든 사람들이 게임을 할 때 눈으로 확인할 수 있는 신호들을 완전히 이해했었기 때문이었다. 이러한 점은 플레이테스터들이 게임상 어빌리티들이 무엇인지 얘기하는 것을 앞서 들었었기 때문인지도 모르겠고, 우리와 멀티플레이어 모드로 게임을 할 때 우리들이 그 어빌리티를 어떻게 쓰는지 봤기 때문일지도 모른다.

처음 부정적인 두어개의 리뷰 대응에는 너무 늦었지만, 이 기능들을 우리의 업데이트에서 더욱 알기쉽게 만들 계획을 가지고 있다.

4. 불법복제

출시 된지 48시간 안에 플릭 버디스를 불법복제사이트에서 구할 수 있다는 사실에 당황했다. 나는 많은 사람들이 게임을 공짜로 얻은 다음 크랙을 위해서 프로모션 코드를 구하려 한다는 얘기를 들은 적이 있었다. 유감스럽게도 유저에게 제공했던 프로모션 코드가 게임 크랙과 인터넷에서 풀려버리는데 사용된 것 같다.

이것이 우리의 판매에 그다지 영향을 미칠 것이라 생각하지 않았음에도 이일은 겨우 99센트짜리 게임이라는 것을 감안하면 여전히 꽤나 실망스러운 것이 사실이다.

우리는 앞으로 우리들의 프로모션 코드를 누구에게 나누어 줄 것인지에 좀 더 신중해야 한다는 교훈을 얻었다.

5. 최종 문제점

최종순간 문젯거리는 그 규모는 작았음에도 꽤나 골머리를 썩였다.

우리들은 전 세계적으로 미디어를 통해 공식발표를 하였다.

이 단순해 보이는 과정을 제대로 하기까지 헤아릴 수 없는 시간이 걸렸다.

게임상의 그림들과 비디오들이 이메일 본문에 들어가도록 HTML 이메일을 매끄럽게 다듬는데 꽤 많은 노력을 기울였다.

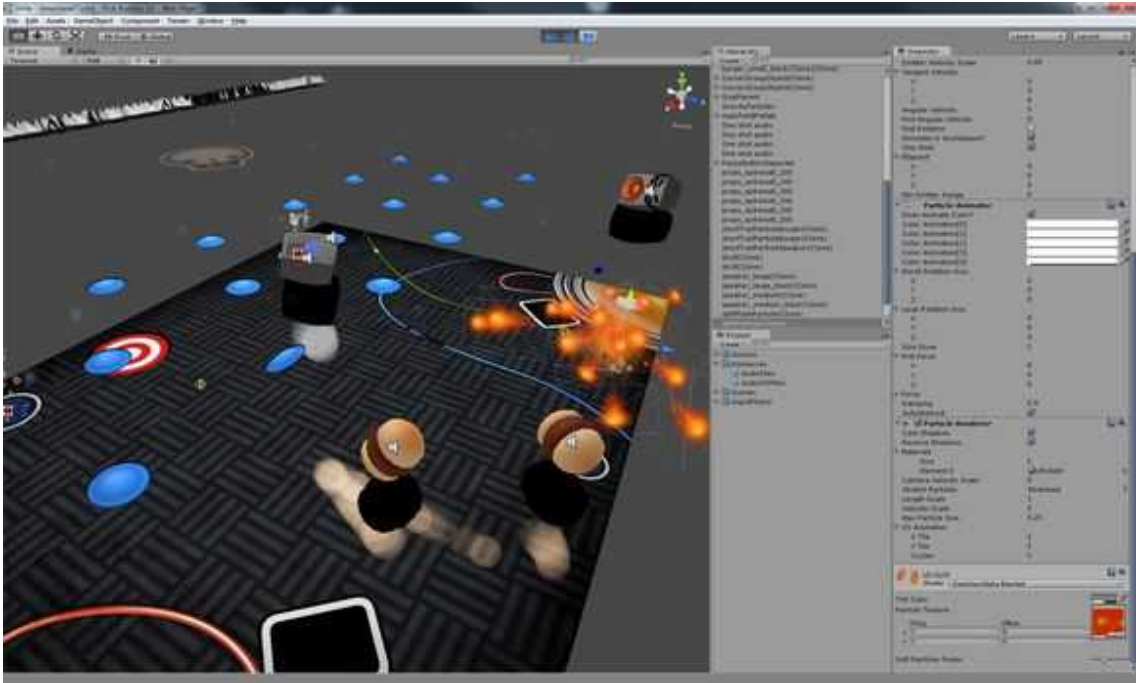
이메일 준비와 제대로 이메일을 쓰는 것에 시간을 들였어야 하는 것은 어쩌면 모든 것이 잘못될 수도 있겠구나 하는 생각이 들었다.

종래에는 언론에 무사히 발표를 했지만 이메일을 쓰는데 거의 6시간가량의 시간이 걸렸다.

이것은 이후 대부분의 마케팅이나 언론 쪽에 부합하는 자료가 되었다.

이를 통해 다양한 사이즈 이미지에서부터 각 사이트에 맞춰진 언론자료까지를 포함하는 모든 사이트들에 대한 마케팅 자료들을 준비하는데 적어도 일주일의 시간을 써야한다는 원칙을 정하게 되었다.

결국 다 만반의 준비를 갖추긴 하였으나 이런 자료들을 완성하는데 얼마나 많은 시간을 할애했는지를 생각하면 여전히 놀라울 뿐이다.



우리들은 또한 기술적인 면에서 비슷한 문제를 가지고 있었다.

우리들은 겨우 마지막 순간에야 일부 기능등을 온전히 만들 수 있었기 때문에 놓친 것이 있다.

별다른 크래쉬없이 수개월의 개발기간을 보내고 난 이후에야 보통 어플리케이션은 대부분의 기기들에서 크래쉬가 생긴다는 것을 알아냈다.

그 문제의 원인을 알아내는데 너무 황급했고 결국 우리가 잡아냈던 스케줄에서 며칠 늦게 플릭 버디스를 애플에 내놓았다.

문제들은 모두 수정되었지만 마지막 순간 24시간동안 전체 3개월의 개발 과정 보다 더 많은 문제들을 겪어야 하는 것은 무척이나 의기소침해지는 일이었다.

비하인드 영상

우리의 디자이너 슈노는 우리 캐릭터들중 한 개의 창작과정을 보여주는 비하인드 영상을 준비했다. 아래 유튜브 링크에서 확인해 볼 있다.



그다음은?

현재 유저들에게서 받은 많은 요구사항들을 반영한 첫 번째 플릭 버디스 업데이트 작업을 하고 있다. 새로운 '가족' 레벨들과 OpenFeint상에서 구동 가능한 것을 추가할 것이다.

그리고 또한 플릭버디스 프랜차이즈를 위한 새로운 게임의 원안을 만들기 시작했다.

이 업데이트에서는 Kongregate's Unity를 위한 플릭버디스의 웹 버전이 포함될 것이다. 한다.

우리들은 또한 전혀 새로운 게임 역시 준비중이다.

우리의 현 두개의 원안들은 전략게임과 새로운 플랫폼을 아우르기 위한 것들이다.

게임 데이터

개발사 : 베인 게임스 Bane Games

파트너 사: 스쿼드탱크 SQUIDTANK, 인디노이즈스 IndieNoizes

플랫폼 : iOS (아이패드 아이폰 아이팟 터치)

출시 일자 : 2010년 12월 15일

개발시간 ; 파트타임 3개월

개발자 수 : 총 4명 - 프로그래머 1명, 디자이너 1, 아티스트 1명, 1 사운드 엔지니어 1명

기술 : 유니티, 포토샵, 어도비 애프터 이펙츠

파일 수: 3,408

코드 라인: 5,549