



미디어토닉의 몬스터스 스톨 마이 프린세스 분석.

폴 크로프트, 짐 그리피스

[미디어 토닉스의 게임부 사장 폴 크로프트와 프로듀서 짐 그리피스는 몇몇 주요한 문제점들에도 불구하고 꽤 '잘 나간' 를 위한 몬스터스 스톨 마이 프린세스 *Monsters (Probably) Stole My Princess* 라는 플레이스테이션 미니와 엑스박스 인디(그 외 다수)를 위한 타이틀의 개발과정을 뒤돌아보았다.]

몬스터스 스톨 마이 프린세스 (이하 몬스터스) 는 플레이스테이션 미니 기획 덕분에 우리들의 최초 PSP 프로젝트이자, 플레이스테이션 3(포괄적인 의미)를 위한 최초의 타이틀이었다. 우리들은 이전에 기업 고객들을 위한 플래쉬 게임 개발을 했었고, 비록 우리들이 우리만의 고유한 미디어토닉 Mediatonic 이름을 걸고 몇몇 아이폰 게임 프로젝트에 손을 대봤었다 할지라도, 몬스터스는 우리들의 주 콘솔 시장에 발을 들이는 최초 시도였었다.

이 프로젝트를 끝나치고 2010년 4월 PSN을 통해 런칭되었을 때, 우리들은 XNA를 사용하여 엑스박스 360 버전을 만들어냈고 2010년 런칭했다.

컨셉과 계획

미니스 플랫폼이라는 제약적인 상황에서, 우리는 반드시 쉽게 배울 수 있지만 진정한 마스터들에게는 어려운 잘 짜여진 적은 용량의 게임을 만들어내야만 한다는 것을 알고 있었다. 우리들의 캐릭터와 비주얼 디자인이 재미뿐만 아니라 생생한 게임 메카닉을 제공할 수 있는 코믹스러운 세계와 우리들만의 고유한 아트스타일을 표현할 수 있으며,이 전부가 100메가 바이트 이하인 쉽게 도전해볼만한 타이틀을 만들어내기 위해 플래쉬로 그림을 그렸다.

컨셉 디자인 팀은 게임부 팀장인 이 글을 쓴 나, 폴 크로프트와 그 자신 역시 프로듀서인 작가 짐 그리피스 이렇게 둘로 이루어졌었다. 우리들은 처음에 버티컬 플랫폼팅 메카닉 vertical platforming mechanic으로 시작했고 '괴물들이 (아마도) 우리 공주님을 납치해갔어'라는 핵심 아이디어를 내기 이전에 몇 개의 테마들을 바꿔나갔다.

우리의 원래 아이디어는 게이머가 적을 무찌르는데 손에 잡을 수 있는 고리로 쓸 수 있는 벨을 가지고 있는 원숭이가 되어 게임을 해나가는 플랫폼 퍼즐러 였었다.

게임 유저들이 몇 단계의 폭포를 올라가서 신들이 그들의 더러운 몸을 씻어서 폭포를 오염시키는 것을 멈추게 하기위해 그 벨을 울리게 하는 "더러운 신들의 폭포 *The Waterfall of the Dirty Gods*"가 우리의 오리지널 컨셉의 하이라이트였었다. 그러나 그 테마가 게임에 적합하지 않다는 결론을 내렸다.

그 이후 게임의 컨셉은 공주를 납치해갔다고 '생각하는' 한 남자가 몬스터들을 뒤쫓는 것으로 모아졌고, 그것은 플랫폼 레이스의 컨셉은 유지하면서 상대적으로 건조하고 추상적일 수 있는 게임 디자인에 독특한 아이러니의 요소를 더해주었다. 이 아이디어의 포인트가 되는 것은 게이머 캐릭터인 듀크(공작)이었다.

우리들에게 있어서 좋은 게임을 완성하는 것은 아주 흥미로운 스토리와 캐릭터들 그리고 그에 호응하는 좋은 디자인을 만들어 내는 것이므로 일단 듀크 캐릭터를 세우고 나서 나머지 컨셉은 그로부터 게임을 개발해 나간다는 기준을 세웠다. 게다가 게임의 중심 스토리를 그가 사랑해 마지않는 공주를 납치해간 악당을 뒤쫓아 가는 것으로 세운 것은 우리들의 아트스타가 거대하고 멋진 몬스터들을 그릴 수 있게 해주는 좋은 요건이 되었다.

듀크

듀크는 우리의 아트팀과 그의 외모를 상의하기 전부터 잘 만들어졌다. 게임 기술의 자가 자! 이미지를 잘 살리는 유저 아바타를 개발해 내길 바라고 있었다. 듀크는 결과를 생각해

않고 단지 재미만을 생각했을 때, 그리고 다이내믹한 액션과 움직임의 컨셉을 잘 살려주는 데에도 적합했다. 이 게임이 우리들의 플레이스테이션 미니의 데뷔 타이틀이었으므로 우리는 사람들이 즉각적으로 게임에 뛰어들어 해나갈 수 있기를 원했고 게임 유저 캐릭터는 그런 생각과 잘 맞아 떨어져야 했다.



좀더 깊이 보자면, 듀크라는 캐릭터가 정확히 게임 스토리상에서 하게 되는 것과 같이 이리 저리 뛰어다니며 몬스터들을 마구 공격하는 등의 유저들이 실질적으로 원하는 것을 반영한다. 듀크의 공주님 찾기라는 스토리는 역경에 처한 처자를 구해내는 송고한 원정이니만큼 신나게 광란의 한판을 벌이는(무기없이, 잔혹하지않게) 구실을 제공한다.

우리는 이 컨셉이 미니 플랫폼의 핵심 가치뿐만 아니라 게임 유저들이 진정 원하는 것을 반영했다고 까지 말 할 수 있다. 그러나 그것은 사실상 완성되고 난 후에 알게 된 것이었을 뿐이었다. 그때 당시에는 그저 좋은 게임을 만드는데 올바른 방향이라는 생각이었을 뿐이었다.

악당

필연적으로, 그 어떤 좋은 게임 캐릭터라 할지라도 게임에서 기본 긴장구조를 펼쳐줄 '좋은 적'이 필요하다. 메인 컨셉이 개발됨에 따라 게임 유저들의 좋은 맞수에 대한 필요성을 느끼고, 듀크의 우리 생각중에서 가장 중심이 되는 듀크의 거대한 오해에 대한 명목상의 몬스터들을 디자인했다.

게임을 하는 사람들이 듀크의 시각을 그대로 받아들이는 것이 가장 자연스럽게 게임을 풀어 나가는 관점이라고 생각했고, 이러한 점을 유머 메카니즘으로 게임 플레이가 되길 바랬다. 그리고 그 부분에 많은 노력을 기울였다. 게임 유저들에게 듀크의 오해를 말로 설명할 수가 없는 것이기 때문에 듀크는 재미를 위한 캐릭터이고 게임 유저들에게 실제로는 무슨 일이 벌어지고 있는지를 '발견'하게 하는 몇몇 방법들을 '알아채게' 하는 장치들을 마련했다.

가장 확실한 방법은 첫 눈에 모든 몬스터들이 크고 무시무시한 외모로 무언가 나쁜 짓들을 하느라고 (무언가를 그물로 돌돌 말아놓는다던가, 칼로 막 무언가를 내리치려하고 하는 모습 등등) 바쁘게 보이지만, 좀 더 들여다보면, 사실 몬스터들은 상당히 일상적인 일들을 (생일 선물을 포장하고, 테디베어의 피크닉을 위한 케이크를 자르려는 모습) 평화롭게 하느라 분주한 모습을 알 수 있게된다.



이런 주요 아이디어는 실제로는 무자비한 공주의 납치범이라기 보다는 아주 부지런한 정원사인 바보스러운 얼굴에 문어 같은 (Squishface Octo-thing 이하 스퀴시페이스) 우리의 최초 몬스터 원형 스케치에서 알 수 있다. 그 외 나머지 몬스터들은 이 첫 컨셉과 같은 맥락이다.

우리가 사용한 두 번째 방법은 듀크의 공주 실종과는 아무런 상관이 없을 것 같은 몬스터들의 진정한 성품을 보여주는 것을 시각적으로 각 레벨에 제시하는 것이었다. 예를 들어, 스퀴시페이스가 탑의 꼭대기에서 꽃을 기르는 작고 예쁜 정원을 가지고 있다던가, 거미같은 몬스터가 자신의 거미줄에 선물을 포장해서 꼭대기로 올라가면 파티모자를 쓴 어린 거미들이 (듀크로부터 숨어있는;) 보이는 방식이다.

물론 듀크는 이런 증거들을 그들이 아무리 빨리 쳐다 본다하더라도 철저히 무시하고 만다. 그런 점은 그를 너무 공격적이거나 잔인하게 만들 수도 있기 때문에 그가 하는 모든 행동이 사실상 악의는 없도록 하기위해서 신경 써서 조절을 해야했다.

이 모든 장치들이 꽤 복잡해 보일수도 있지만 전부 우리가 만들려고 했던 것과 연관이 있었다. 즉, 게임을 하는 당사자들이 원한다면 무시하고 넘어갈 수도 있지만, 이런 장치들을 즐기려고 한다면 각 레벨의 끝에서 뜻밖의 성과들도 얻을 수 있는 빠른 속도로 전개되는 게임이 그것이었다.

유머와 전개

게임 개발 초기에 우리가 제대로 할 필요가 있었던 것은 이제까지의 통상적인 이야기 서술 방식이나 캐릭터 그래픽으로는 전달할 수 없는 캐릭터 묘사와 이야기 전개였었다. 우리는 적은 파일용량으로는 목소리나 동영상에 의존 할 수 없다는 점을 알고 있었기에, 게임의 전체적인 스토리를 하이 컨셉 접근방식으로 이 두가지 요소를 완벽히 하기위해 노력했고, '몬스터들이 (아마도) 내 공주님을 납치했을 거야'라는 조크를 유지한다는 점을 (게임 플레이 내내 재미있도록) 확실히 하고 싶었다.

유머를 제대로 풀어내기는 매우 어렵다. 때로 무언가의 아이디어가 떠올라서 한 줄로 말을 하면 사람들은 이해를 하고 이미지를 떠올려 웃게된다. 하지만 그것은 항상, 매번 일어나는 것은 아니다. 어떤 때에는 오히려 그 정반대의 상황이 되어서 사람들에게 무언가를 설명했을 때 그저 의아한 눈초리로 쳐다보기만 할지라도, 그것을 확실히 알고 있다면 계속 설명을 해야만 할때가 있는 것이다.

결국 우리들은 무얼 쓰든지 혹은 디자인을 하든지 간에 스스로에게 혹독할 수밖에 없었다. 우리 자신이 마치 누군가가 총구를 겨누면서 게임을 해보라고하는 듯한 상황에서 보여지는 모든 것이 다 싫다고 말할 기회를 호시탐탐 노리는, 처음 이 게임을 대하는 유저가 된 것 같은 마음가짐으로 임했다. 만약 여러분도 무언가를 새로 만들어낼 때 그런 자세를 가진다면 아마도 잘해낼 것이다.

유머라는 것은 항상 제대로 풀어내기 어려운 것이지만 어덜트 스윘사의 아마추어 서전 *Amateur Surgeon* 같은 게임을 해본 적이 있기 때문에 게임 스토리상에서 유머를 어떻게

풀어내야 할지에 대한 지식은 가지고 있었다. 그리고 그것은 몬스터스에서 효과적이고 재미 있는 유머를 효과적으로 활용할 수 있다는 자신감을 주는데 도움이 되었다.

작가로부터 설정과 문장, 오디오팀에게서는 완벽한 사운드 이펙트, 아티스트에의 캐릭터의 얼굴 표현 그리고 애니메이터의 매끄러운 움직임의 모든 요소들이 완벽히 다 맞아떨어져야 게임에서의 재미있는 상황이 연출된다. 만약 그것을 이뤄내면 사람들은 그런 상황을 기억하고 그러면 게임을 기억할 것이다. 하지만 그렇지 못하다면, 아무것도 얻지 못할 것이다.

게임을 만드는 팀이자 스튜디오으로써, 뭔가 불안하고 낯설지만 재미있다고 생각되는 게임을 만드는 것이 진정 우리가 하길 원하는 것이고, 그것이 바로 우리가 유머를 게임에 접목시키려 부단히 노력하는 이유이다.



원안만들기와 개발

크리에이티브 작업이 제대로 진행중일때 사내 프로그래머 한명이 플래쉬로 게임 원안 작업을 했었다 그리고 그것은 원안 초기 디자인의 소요시간을 절약해주었을 뿐만 아니라, 회사의 개인 컴퓨터와 노트북에서 테스트해볼 수 있게 해주었다.

큰 파랑색 블록을 쫓는 작은 gif 이미지를 만들어낼때까지 계속 반복해나갔고 빠르고 간단한 수정안을 만들 수 있게끔 해주었다.

더블 점프를 할 수 있을까? 그렇다면 삼단 점프는? 벽을 뛰어넘는 것은? 대략 얼마큼이나 높게 점프할 수 있을까? 대체 몇 개의 플랫폼이 있을까? 지금 하는 것이 얼마나 재미를 주는 요소가 될까? 이 모든 질문들을 모두 해보는 것이야말로 오히려 손쉬운 해결책이었다.

원안 개발단계를 거친 후 바로 콤보 기술을 개발해냈다. 우리들의 핵심적인 컨셉이 확실히 괜찮았고 게임을 하는데 있어서도 꽤 재미있는 듯 했지만 디자인에 있어서 인기를 끌만한 요소에 대한 보안이 좀 더 필요했고, 게임 플레이 흡입력을 위한 콤보 스코어링에 도입은 논리적인 단계였다. 일단 플랫폼 콤보시스템을 보충한 이후에는 게임이 다른 차원으로 들어서는 것 같았다.

의심할 여지없이 플래쉬야말로 목표 플랫폼에 상관없이 적은 용량 게임프로젝트에 있어서 환상적인 프로토타입 툴이다. 우리는 게임 메카닉과 함께 비주얼과 애니메이션부분을 쉽사리 시험해 볼 수 있었고 최종 디자인을 별 무리없이 개발할 수 있었다. 이것은 PSP 개발이 진행중이었을 때였으므로 처음부터 다시 원안을 세우고 그것을 다시 최종 게임에 보안 해나갔었다.

플래쉬로 게임 개발을 시작하는 것은 우리 회사의 PSP 프로그래머가 즉시 무엇을 바꿔야 할지를 바로바로 꿰뚫어볼 수 있었다는 것이다. 그리고 운 좋게도 그는 다른 플레이스테이션 미니 프로젝트를 막 끝나치고 미디어토닉사에 합류한 덕에 우리들에게 PSP 뿐만아니라 미니 플랫폼의 특징에 대한 통찰력을 전해주었다.



콘텐츠 만들기 와 플레이테스팅

몬스터의 핵심은 레벨디자인을 시작했을 때 PSP상에서 합쳐졌다. 게임 원안에서 사용했던 것과 같은 이유로 레벨 편집 툴로 플래쉬를 사용했다. 플래쉬 IDE로 이미 만들어져있는 것을 사용하여 개발 시간을 상당량 단축시킬 수 있었다.

이런 과정에서나 기본 상호 디자인에서 반복은 아주 중요했고, 게임 개발과정마다 플레이테스팅을 확실히 하려고 노력했다. 각 레벨마다 놓은 점수 획득을 위한 정말 어려운 난이도의 레벨을 설치해놓았기 때문에 여러 게임 플레이어들에게 점수획득의 최고 요소가 뭔지 플레이테스팅을 해야만 했었다.

개발의 거의 막바지에서 시험플레이를 해보는 사람들에게 친구들이나 여자친구 혹은 친척들을 데려오게 하여 게임 전체를 다 해보도록 하였다. 이를 통해 평균 게임 소요시간, 레벨별 평균 시도 횟수등의 균형이 잘 잡혀있는지 데이터를 수집했다. 이렇게 얻은 통계자료를 통해서 몬스터 스토리는 처음 게임을 접하는 사람들에게 평균 1시간가량이 걸렸고 그것은 우리가 생각했던 미니에서의 딱 알맞은 시간이었다.

그러나 좀 더 경쟁심이 있는 유저들은 게임을 좀 더 빨리 끝내는 것을 보고 제작결과를 약간 변형시켰다. 플레이스테이션 미니는 완전 게임을 처음 접하는 사람들뿐만 아니라 좀 더 숙련되고, 고학력의 유저들에게 어필한다는 생각으로 그런 약간의 변형은 전체적인 밸런스에 그다지 큰 영향을 미치지 않는 것으로 여겼다.

플레이스테이션 미니에서 XNA 그리고 어디에서든지!

미니에서 몬스터의 성공은 다른 플랫폼에서의 게임에도 좋은 위치를 차지한다는 것을 의미했다. 적은 예산으로 가정용 콘솔 게임도 출시하고자 하는 것은 전문 게임 스튜디오인 XAN/인디 게임을 통해서 엑스박스 360에 발을 들여놓게 하였다.

특히 곧 출시될 예정인 윈도우 폰 7이나 몬스터를 PC 나 윈도우상으로까지 확장시켜 잠재적인 고객층을 넓히는데까지 유리한 토대를 마련해 주는 계기가 되었다. 엑스박스 360 버전을 하는 가장 큰 장점은 HD를 사용하여 저장량을 유지할 수 있다는 것이었다.

그러나 궁극적으로 360 버전을 만드는 것의 주된 이유는 우리의 포트폴리오에 다른 플랫폼을 추가하면 어떨까하는 호기심이었다. 게다가 우리의 PSP 프로그래머가 XNA에도 능통한 덕택에 전환 작업이 아주 수월했다는 보너스도 있었다.

XNA는 최소한의 위험요소로 엑스박스 360에 진출하는 훌륭한 방법이다. 비록 커뮤니티 기반 승인 절차 같은 독특한 문제를 겪어야 할지라도 말이다. 승인을 받기 위해서 충분한 커뮤니티 일원들이 모이기를 기다리는 것은 실망스러울 수 있지만, 전반적으로 (반응을 살피는 데에도) 발을 들여놓기에는 괜찮은 루트이다.

잘된 점

1.제시간에 게임을 완성 한 점.

우리에게 전혀 생소한 포맷을 작업했음에도 우리들은 맨 처음부터 약 5개월 정도 후로 원했던 런칭 날짜를 맞출수있었다. 그리고 몬스터는 스튜디오에서 진행중이었던 다른 몇 개의 프로젝트들 중에서 하나였었다. 우리는 심각한 런칭 날짜 지연을 초래했던 제출과정 중의 몇몇 문제에도 불구하고 제시간에 게임을 완성했음에 꽤 뿌듯했다.

이전의 다른 게임들에 비해서 몬스터는 꽤 야심찬 프로젝트였음에도 수년간의 단기간 플레

쉬 게임 작업 경험은 우리가 훌륭한 작업 과정 적절히 이끌고 있음을 의미했다.



2. 우리들은 인기있는 캐릭터를 만들어냈고 파일 용량의 제약상에서도 스토리를 통해 그 캐릭터에 살을 붙여나갔다.

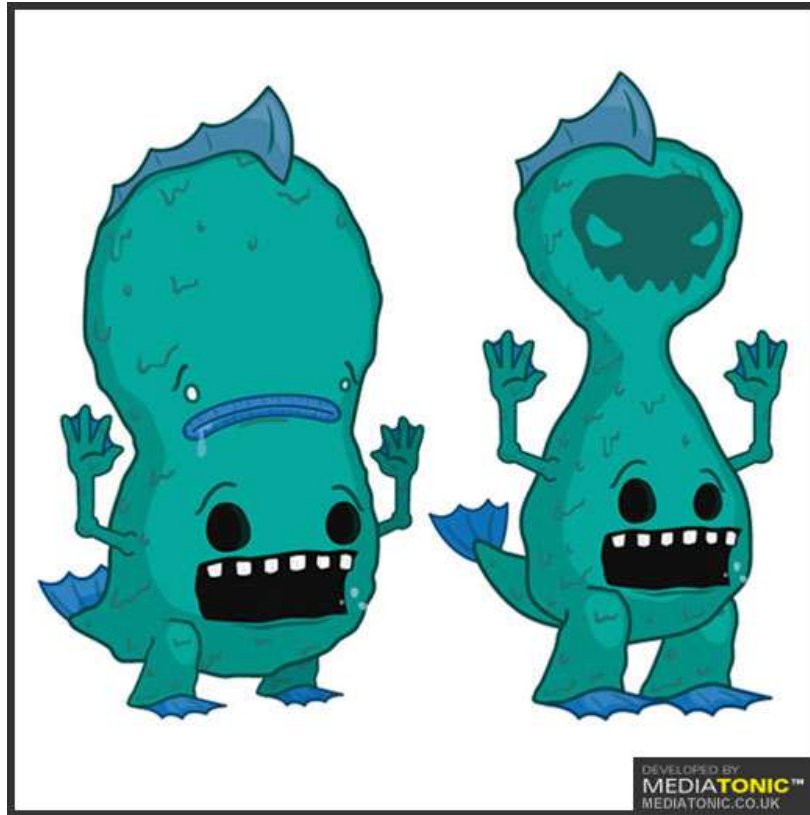
우리들은 게임 유저들로부터 게임과 듀크 -사람들은 듀크와 전반적인 유머러스함, 그리고 게임플레이 자체를 아주 좋아해주었다.-에 대한 멋진 피드백을 얻었다.

우리들은 100메가바이트와 우리들이 직접 쓴 단어들로 완성해냈다는 점에있어서 상당히 자랑스럽게 생각한다.

3. 많은 격려와 다른 플랫폼으로 옮겨가기에 충분한 미니버전에서의 충분한 판매를 이뤘다.

초기 런칭직 후 꽤 많은 긍정적인 반응들을 접했고 이것은 우리가 XNA를 통한 엑스박스 360 버전에 박차를 가하도록 했다. 이것은 홈페이지나 트위터 계정, 그리고 페이스북을 통해서 상호교류가 활발히 이루어지도록 신경을 썼었고 우리들에게 고객들의 아주 빠른 피드백을 얻는 다양한 통로가 되어주었다.

많은 호응을 얻어낸 몬스터를 가지고서 우리들은 더욱 넓은 범위의 포맷들로 옮겨가는 것에도 자신감 생겼다. -플래쉬를 기반으로 스마트폰과 브라우저 기반의 게임 플랫폼에 이상적일 것이고 iOS 버전까지도 고려중이다.



4. 다른 미니 타이틀 제작에 탄력이 붙다.

플랫폼 홀더의 평판은 상당히 고무적이었고 우리들에게 같은 개발 기술을 적용할 두 번째 미니 타이틀 (*Who's That Flying!?*)을 시작하는데 가속도를 더해주었다. 우리는 또한 소니 사로부터 소중한 지원을 얻어내는 행운을 얻었다. 그쪽의 팀들이 PSN에서 이 게임을 홍보 하도록 도와주었고 같이 일하기에도 아주 좋았다.

5. 언론에 노출이되고 많은 관심을 얻었다.

몬스터스는 (IGN의 극찬하는 리뷰와 editor's pick을 포함하여) 미디어의 리뷰가 아주 좋았고 우리의 프로필과 위치에 기적을 이루게 하였다. 메디아토닉은 미니 플랫폼에 핫 이슈 브랜드가 되었고, 게임 미디어와 그들의 프로젝트에 고용하고 싶어하는 고객들로부터 많은 관심을 받았다.

플래쉬 타이틀을 하는데 수년의 시간을 보낸 것은 게임 미디어 전문가들의 '레이다망에 있게 한' 점이었고, PSP 미니 타이틀 하나 만들어내자 훨씬 더 많은 관심과 주목을 한꺼번에 받게된 것이다. 그러나 그 모든 플래쉬 경험이야 말로 플랫폼상의 멋진 데뷔를 가능케한 것이고, 그것이 특정 미디어에 눈에 띄게 된 것이라고 말할 수 있겠다.

잘못된 점.

1. 더 많은 콘텐츠를 포함시키지 못했다.

몬스터의 주된 비평은 게임의 시간을 고려했을 때, -거의 파일 사이즈의 한계와 현존하는 많은 다른 미니 게임이 없다는점 때문에- 특정 포맷에서 무엇이 가장 잘 작동하는지의 관점에서 게임 구조에 기반을 두고있지 않는 점이었다.

할 수 있는 한 탄탄하고 최고의 스토리를 만들고 거기에 첨가를 하지 않는다는 계획을 세우고 관찰시켰었다. 그것은 스토리 모드는 매우 짧고 좋지만 다른 모드에서 더 많은 내용물을 가진다는 것을 의미한다.

컷신을 줄이고 몬스터들을 작게 만들거나 다른 부분들을 줄여서 게임 플레이 콘텐츠를 증가시킬 수도 있었지만 게임을 빛내줄 다른 것들을 잃어버리기 시작했을 것이다.

인식된 콘텐츠의 부재의 더 깊은 이유는 다른 부분을 더욱 부각시켰다는 것이다. 그것은 우리들의 게임 모드의 설계방식과 게임 상에 애니메이션을 삽입한 방식을 포함한다. 그러나 전반적으로 이 문제점은 PSP개발과 미니 포맷 제약 그리고 아마도 PSP나 PS3같은 유저베

이스의 기대에 부흥하지 못하고 플래쉬나 iOS 게이머들의 경험에 너무 의존했기 때문일지도 모르겠다.

2. 스토리모드 보다는 스코어 어택에 더 많은 콘텐츠를 설치한 점

사실 말하자면 이것은 잘못된 점이라고 말하기 어려운 부분이다. 하지만 우리의 다음 미니 타이틀에 있어서 주목하고 있는 부분이다. 게임의 길이에 대한 비평은 스코어 어택 24 스테이지에 이른다는 것을 간과했고, 그것은 100mb 게임의 게임플레이의 부분에서는 적정한 양이고 게임의 장수요인이라고 생각했다.

일반적으로 우리들은 스토리 모드를 좋은 이야기를 말해주고 캐릭터와 그의 세계를 세우고 유저들에게 게임 플레이 컨셉을 소개하는 하나의 방법으로 보았다. 스코어 어택모드에서 실제 게임이 시작되므로 게이머들이 스토리 모드를 통해 기술을 익히고 콤보 기반의 스코어 어택으로 게임을 하는 것이다.

그러나 몬스터를 하는 게이머들을 두가지 유형이었다. 콤보 메카닉을 좋아하여 스코어 어택을 하는 사람들과, 콤보 부분을 별로 이해하지 못하는 사람들은 스토리 모드를 빨리 끝내 버리고는 그걸로 전체 게임도 끝내버리는 것이다.

우리들은 두 번째 유형의 사람들에게 콤보 부분을 좀 더 이해시키기 위해 레벨별 보스들을 무찌를만한 최소한의 콤보를 획득하도록 할 수도 있을 것이다. 이것은 좀더 흥미를 갖게 하고 단순하게 게임을 즐기는 게이머들에게 콤보 시스템을 터득하여 만족감을 갖게 할 것이다.

3. 플랫폼 홀더들의 절차와 업데이트가 출시에 영향을 미친 점

우리들로서는 어쩔 수 없는 문제였지만 플랫폼 홀더의 문제로 PSN과 인디게임스 둘다의 런칭이 지연되었다. 소니는 PSP 에뮬레이터를 업데이트 했고 그것은 버그를 가지고 있었다. 그에 따라 우리들은 다시 제출을 해야 했고 이것은 심각한 지연을 초래했다. 엑스박스 360의 인디 게임즈는 XNA 커뮤니티를 통한 승인을 얻었어야 했는데 진행을 위해서는 충분한 인원들이 모여야 하는 문제가 있었다. 이것은 일반적인 내부승인보다 더 많은 시간이 걸렸다.

4. 사람들이 비밀의 6번째 레벨을 알아채지 못했다.



게이머들이 다섯개의 메인 스토리 레벨에서 골드 메달을 획득하면 풀리는 스테이지를 숨겨 놓았었다. 그것은 전혀 새로운 아트워크와 독특한 보스 (Kong in a Thong)가 있었고 스토리의 면에서 보자면 다른 나머지 스토리전개의 속편격인 듀크의 꿈속에서 벌어지는 일이다.

유감스럽세도 거의 모든 사람들이 이것을 알아채지 못했다. 스토리 모드가 너무 짧다는 많은 비난과 이 비밀의 스테이지를 게이머들이 이 6번째 스토리를 놓쳤다는 점은 확실히 잘못된 점이라 할 수 있겠다.

이 단계를 풀었을 때 완전히 놀래서 당황하도록 하기위해서 이 레벨에 대한 공공연한 힌트들을 눈치채지 못하게 만들었다. 그러나 그런 레벨이 있다는 것을 적절히 나타내주는 것에

실패하였고 진지한 게이머들이나 열렬한 완벽주의자들만이 우연히 이 6번째 단계를 발견했을 뿐이었다.

5. 몇몇 비효율적인 점

개발 과정에서 시간을 절약하기 위해서 게임상에서 다이내믹하게 표현하기 위해 엔진을 쓰기 보다는 미리 만들어진 PMF 동영상을 듀크의 움직임을 완성하는 데 사용했다. 이런 애니메이션들은 다른 어떤 몬스터에게도 적용될 수 있는 듀크의 수많은 다른 피니싱 무브로 조합되었고 용량의 대부분을 차지했었다.

사실상 게임 용량중에서 80메가 바이츠가 이 애니메이션에 할당되었다. 우리들은 메이아토닉의 숙련된 애니메이션 팀의 재능을 뽐내고 싶었고 이런 움직임은 듀크의 캐릭터와 스토리를 전달하고자 하는 우리들의 주된 표현 방법중의 하나였다. 그러므로 우리들은 우리가 쫓던 비주얼 퀄리티를 위해서 괜찮은 리소스의 사용이라고 생각했었다.

그러나 돌아켜보건데, 우리들은 그 80메가 바이츠에 훨씬 더 많은 게임 콘텐츠를 넣을 수 있었다.

PMF 파일을 사용했던 것도 PS3 에뮬레이터에서의 몇 가지 문제를 일으켰던 나중에 예상치 못한 문제를 야기 시키기도 한 부분이다. XNA로 게임을 옮길 때 XNA 비디오 재생이 좋지 못해서 풀 스크린 HD로 동영상을 재생할 수 없었다. 그리고 그 점 때문에 동영상의 약간 부자연스러워 보였다.



결론

몬스터스는 미디어토닉의 히트상품이었다. 재정적인 면은 차지하더라도, 게임 플레이적인 매력이나 코미디적인 접근과 강한 비주얼 디자인 감각 등의 요소를 바탕으로 게임에 대한 전폭적인 찬사를 얻었다. 이것은 성장하는 영국의 소규모 스튜디오들 중에서 자리매김 하게 해주었고 회사의 핵심 자산이라 할 수 있는 창작의 자유를 고취시켜주었다.

우리들에게 보내지는 찬사에 매우 기뻐고 특히나 IGN 편집자 상에서 게임과 우리들 자신에 관한 멋진 말을 할 수 있었다.

IGN은 2010년 "PSP에서 가장 재미있는 게임" 부문에서 우리에게 상을 주었고, 그것은 우리들이 유머러스함을 위해 열심히 일했음이 보상받았다는 의미였다. VGChartz는 우리들에게 2010년 최고의 PSN게임 상을 주었고 그것은 우리가 널리 인정을 받았다는 것이었다.

그 결과 우리는 이제 게임 미디어들로부터 더욱 많은 관심을 받고있고, 위에서 언급한바와 같이 몬스터스는 더 넓은 범위의 포맷들로 옮겨지는 것이 타당함을 입증해냈다. 우리만의 IP가 전망을 밝게 해주고 앞으로 전혀 새로운 세계를 탐색해보도록 해주었다. 몬스터스와 차기작인 *Who's That Flying!?* 을 완성한 후 우리들의 세 번째 미니 타이틀 제작의 예비단계에 착수했으며, 이 분야에서 명실상부한 브랜드 입지를 다지기를 희망하고 있다.

Data Box

Developer: Mediatonic 개발자:메이아토닉

Publisher: Mediatonic / SCEE 퍼블리셔 : 미디어토닉 / SCEE

Release Date: April 22nd 2010 , August 24th 2010

출시 날짜: 2010년 4월 22일 (PS Minis) 2010년 8월 24일 (X360 XNA/IG)

Platforms: PlayStation Minis PSP/PS3, Xbox 360 XNA/Indie Games

플랫폼 : 플레이스테이션 미니, SP/PS3, Xbox 360 XNA/인디 게임스

Number of Developers: 1 programmer, total team of 6

개발자들의 수 : 프로그래머 1명, 전체 팀 인원 6명

Length of Development: 5 months 개발 기간: 5개월

Lines of Code: 50,000 코드 라인: 50,000

Development Tools: Flash, Illustrator, After Effects, Native C+ coding

개발 툴: 플래쉬 일러스트레이터 After Effects, Native C+ coding

Babies born during the project: 1 프로젝트 동안 탄생한 캐릭터 :1명

Babies born during the project named "Duke" after the central character: 0

중심 캐릭터 탄생 수 :0