※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

개발 후기 : Arrowhead Game Studios의 *Magicka*

(Postmortem: Arrowhead Game Studios' *Magicka*)

요한 피레스테드(Johan Pilestedt)

가마수트라 등록일(2011. 08. 30)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6472/postmortem_arrowhead_game_.php

사무실에 들어섰을 때, 지난 주 인터뷰 때 이후 TV가 비디오에 연결되지 않은 채 소파 앞에 있다는 것을 알아차렸다. 벽에는 *Magicka* 포스터가 걸려있고, 문 옆의 유리 장식장에는 "Swedish Game Awards 2008" 트로피가 장식되어 있었다. 그 옆에는 "Most Unbelievable Awesome Fun" 상패가 있었다.

프로그래머 Peter Lindgren와 CFO Robin Cederholm은 그들의 주중 스케줄을 논의하고 있었다. Arrowhead Game Studios에서의 월요일이었고, 나는 프로도와 샘이 그들의 긴 여행 이후에 샤이어로 돌아왔을 때 경이로워 했었음이 틀림없었던 것 처럼 이를 받아 들일 수 밖에 없었다.

3년인가 3년 반 후에, 마음속에 소용돌이 치는 어두운 느낌을 가지지 않고서, 대학에 있었던 작년에 일어난 일을 돌아 볼 수 있다는 것은 너무나 어려웠다. 우리의 첫번째 타이틀인 *Magicka*를 뒤에 용기, 고통, 개인적인 위기 및 모든 열정을 숨겼다.

이 글에서, 나는 편한 마음으로 즐기게 하기 위한 게임 개발 중에 있었던 일과 그 과정에서의 잘한 점과 잘못된 점에 대해서 소개할 것이다.

잘 한 점

1. 유년의 기억

*Magicka*는 대학 시절에 Dragons and Daemons(클래식 스위스 버전으로 Dungeons & Dragons)과 같은 예전에 했던 게임을 연상시키는 클래식 판타지 요소로 가득 찬 간단한 아이디어에서 비롯되었다. 우리는 우리의 게임이 *Monkey Island* or *Day of the Tentacle*와 같은 어린 시절의 어드벤처 게임의 웅장함과 재미스러운 플롯을 환기시키기를 바랬다.

또한 우리는 플레이어가 비밀스러운 신비한 세상의 에너지를 가질 수 있게 되는 것 처럼 느끼도록 게임이 만들어 주어야 하며, 이를 위해서 게임은 동적인 스펠 캐스팅 시스템을 가져야 한다고 생각했다. 인간미 없는 마나 바를 없애기 위해 버튼을 누르는 것이 아니라는 것이다. 이 생각은 각각의 스펠에 의미를 부여하는 요소를 만들어야 한다는 생각을 떠올리게 했고, 이 요소들의 효율성은 다양해야 했다.

본질적으로, *Magicka*는 어린이가 좋아하는 연필과 종이로 하는 RPG이자 LucasArts 어드벤처 게임의 유머를 가지고 있는 것이라 할 수 있었다.

이 혼합적인 생각은 Magicka 개발의 대부분의 주요한 부분에 녹아 들었고, 개발자로서 우리 모두의 생각은 단순한 열정의 스파크를 부여한 것이 아니라 전체 개발 과정을 통해 불태우게 했다. 그리고 우리가 만들고 있는 게임이 어떤 게임인가에 대해서 통일된 생각을 가질 수 있게

되었다.

2. 무의식은 축복이다

우리는 아무도 게임 개발 경험이 없었기 때문에, 모든 아이디어는 현실 가능성, 예산 또는 되돌아 올 수익에 근거를 두고 평가되지 못했다. 마음 속에 그려진 게임 플레이 메캐닉 또는 단순히 캐릭터의 백그라운드나 동기를 묘사하는 정도의 재미있는 상황에 대해서 우리 끼리 아이디어를 나누는 정도였다.

게임 개발 산업에 있는 모든 사람들이 재미있는 것에 관해서 논의를 하는 동한 이러한 이상한 논의를 할 것이라고 생각한다. 거의 알아 차리지 못할 정도의 조그마한 아이디어나 농담이라고 치부한 간단한 것이 좋은 소재가 된다.

우리 팀에게, 이러한 사소한 생각들은 "Druids가 Monty Python를 가지고 있었다면 더 좋았을 텐데"라는 생각에서 "만약 마법사가 왕을 사로잡아서 성을 제임스 본드 양식으로 만든다면 어떨까?"라는 생각까지 다양했다. 그리고 나서 "장난감 처럼 나무로 만들어진 죽은 무스를 빼고 모든 동물을 만들자"라는 터무니 없는 말까지 나올 정도였다.

우리에게, 이러한 아이디어는 결실이 되었고, 게임에 잘 활용될 것이 무엇인지에 기반을 두고 결정이 이루어졌다. 아이디어는 절대로 멍청하거나 어리석은 것이 아니다. 우리 모두가 재밌다고 생각한다면, 우리는 정마로 그런가를 이성적으로 판단해 보았다.

3. 감각

시작부터 우리는 이 말을 염두에 두었다 – "너무 재미있다."

우리가 어떻게 *Magicka*에 유머를 만들 수 있을까에 대해서 수도 없이 의구심을 가졌다. 유머는 제대로 가지기에는 까다로운 것이기 때문이다. 특히 모든 사람들이 유머에 지나치게 집착한다. 대부분의 아이디어는 시작하기에는 좋은 것이지만 얼마나 많은 사람들이 "좋다"고 생각할지에 대해서 고민해 본다면, 이들이 농담이라고 받아들이고, 농담이 "모든 사람"에게 받아들여질지 아닌지를 고민해 본다면, 여러분은 농담의 절반이 상황의 미묘함에 달려 있다는 것을 깨닫지 못할 것이다.

우리가 Arrowhead 에서 결정을 내렸던 비밀의 방법은 "만인을 위해 만들어진 것은 누구에게도 적합하지 않다"는 확고한 신념에 기반을 두었다. 소수의 군중이 즐거워 할 것을 만듦으로써, 이 작은 군중은 훨씬 더 감사하게 될 것이다. 그리고 이 작은 군중이 다른 사람들도 그럴 것이라는 반향을 불러일으킨다면, 어떤 의미에서는 개발자와 게이머 사이의 공유된 비밀이 이런 역할을 하게 된다.

어떤 종류의 유머를 게임에 활용할 것인가를 결정했을 때, 가장 많이 접할 수 있었던 것은 대중문화 였고, 대부분의 여가 시간에 농담으로 이용되는 것이기 때문이었다. 만약 여러분이 Family Guy를 고려하고 있다면, 이런 종류의 유머가 시장에서 통용되고 있다는 것을 의미한다.

Monty Python과 Terry Pratchet는 또한 일반적인 부조리에 잘 맞았고, 상황을 명쾌하게 정리할 수 없는 마법사를 무시하는 소작농 뿐만 아니라 Vlad와 같은 게임에서 최고의 순간을 만들 수 있을 정도로 게임에서 이용할 만큼 좋은 것이었다.

그래서, 이것으로 알 수 있는 것이 무엇인가? 여러분에 주제와 관련된 것에 친근하면 할수록, 주제와 관련된 유머를 만는는데 더 쉽게 성공할 수 있다고 생각한다. 우리는 점심 시간에 이러한 것들에 대해서 끊임 없이 농담을 주고 받았고, 이로 인해 자연스러운 아이디어가 생겼다. 특정한 주제에 관한 농담이 떠오르면, 이 주제를 가장 잘 이해한 사람이 담당을 맡게 되었다.

4. 우리는 …을 위한 게임을 만들고 있다

우리는 시작부터 우리 게임이 모든 연령대의 창의적인 괴짜 게이머를 대상으로 하고 있다는 것을 직시하고 있었다. 이 결정으로 우리는 전투의 절반을 이겼다. 우리의 생각보다 더 합리적으로 *Magicka*를 더 접근가능하게 만들 수 있다는 망각할 수는 없었다. 우리는 우리가 의도하고 있는 게임을 좋아하지 않을 사람들을 위해서 비용을 쏟아서 플레이어의 수를 최대화 하고 싶지 않았다. 다시 한번 말하지만, 모든 사람을 위한 것은 어떤 사람에게도 맞지 않는다.

*Magicka*는 틈새 게임으로 개발되었기 때문에, 이 산업계를 잘 알고 있는 사람들로부터 "올바르지 않은" 피드백을 걸러내는 일은 쉬웠다.

"불을 제거해야 할 필요가 있다", "플레이어가 모든 요소를 가지고 시작하게 할 수는 없다, 플레이어는 게임 중에 이 요소를 찾아야만 한다", "플레이어는 한번의 공격에 여러 개의 버튼을 누르지 않도록 하기 위해서 핫키를 이용할 수 있어야만 한다"와 같은 제안을 우리는 여러분 들었다.

이러한 제안은 Arrowhead 디자인 철학을 직접적으로 간섭했고 *Magicka*를 위한 우리의 비전을 희석시켰으며, 많은 다른 타이틀 처럼 만들도록 만들었다.

게임 출시 이후에 우리가 하고자 했던 대로 우리가 행동했던 주요한 이요 중의 하나가 바로 이것이다. 게임이 Steam에 출시되자, 첫날 많은 사람들이 구매했다. 수 많음 버그와 충돌이 당연스러웠다. 문제가 없는 *Magicka* 게임이라는 것이 농담이 될 지경이었다.

게임이 수 많은 문제가 있었음에도, 수많은 게이머들이 이 게임을 플레이하고 좋아했다. 그러나 많은 사람들이 게임을 거의 플레이 할 수 없을 정도라고 애통하게 말했다. 이 지점에서, 우리는 2주 동아 매일 게임을 패치 하겠다는 결정을 내렸다. 우리가 이 상태의 게임을 샀다면, 우리도 같은 것을 기대했을 것이기 때문이다. 우리가 할 수 있는 모든 것을 했을 뿐 아니라 퍼블리셔인 Paradox Interactive도 게이머의 불만족을 누그려뜨리고 우리의 2주간의 계획을 알리고자 노력했다.

이 재빠른 반응 때문에, 우리는 우리 곁에서 여전히 플레이하는 하드코어 팬을 얻을 수 있었고, 문제를 가지고 있었던 플레이어를 도와줄 수 있게 되었다. 물론 이 시기에 우리는 많은 사람을

고용했고, 결국에는 잘 한 것으로 판명되었다. Arrowhead Game Studios의 모든 사람이 그 2주 동안 스튜디오가 행한 방식을 자랑스러웠다고 말한다.

5. 소울 찾기

개발 기간 중 3분기 무렵, 특정 레벨에서 플레이어가 얼마나 잘 수행했는지에 따라 다른 경로를 잠글 수 있도록 해 주는 오리지널 어드벤처 디자인을 붙잡고 있었다.

우리는 이것이 좋다고 느끼지 못했고, 게임에서 이 레벨을 잘라냈다. 플레이어가 "숨겨진 경로"를 잠그기 위해서 성취해야만 하는 목표는 게임 구조가 각각이 평행으로 운영되는 두 개의 다른 캠페인으로 줄어드는 지점으로 솎아졌다. 하나의 캠페인을 만들고자 고분분투하고 있을 때 두 개를 만드는 것은 어렵다는 것을 배웠다. 절대 두개를 만들지 말아라.

마지막 기한 몇 달 전에 우리는 전체의 게임 스크립트를 다시 작성했다. 플롯 트위스트, 시간 여행과 같은 것을 포함하는 "두번 째 캠페인"의 일 부분이었던 모든 자산과 레벨을 다시 사용하여 이전에 엉망이었던 것을 전체의 하나의 통일된 이야기로 재구성했다.

이 이야기의 변화가 없었다면, 대부부의 사람들은 절대로 용, SkiFree 참조, Tristram 패러디 노래나 Vlad가 실제로 어디에 있었던 장소 같은 것은 플레이 하지 못했을 것이다. 게임 플레이를 아직 해 보지 못한 여러분에게 스포일러가 되지는 않을 것이다. 그렇지만, *Magicka*를 전반적으로 느껴보는데 중요한 점은 플롯 트위스트라는 것은 밝혀 둔다.

이것으로부터 배울 수 있는 교훈은 자가 비판과 소울 찾기는 여러분의 게임이 의도한 대로 작동하고는 있지만 재미없거나 맞지 않다는 것을 드러내게 해 줄 것이라는 것이다. 까다로운 부분은 잘라내거나 디자인을 다시 해야 한다는 결정을 고무시키고, 여기서 멈추라고 말하는 때를 찾는 것이다.

그럼에도 불구하고, 우리는 몇 가지의 실수를 했다. 사실 너무 많은데, 좀더 솔직하게 말하면 포기한 것이 있다. 자, 이제 암울한 측면을 살펴 보러 가자.

잘못 한 점

1. 낙관주의

첫 예산을 설정하고 마일스톤 계획을 했던 때, 우리는 6개월 동안 5명의 풀 타임 개발자와 개발을 진행했다.

사실 : *Magicka*는 풀 타임으로 8개월이 꼬박 걸렸다. 그리고 2명에서 4명의 파트 타임 개발자가 24개월 동안 간신히 끝냈다. 초기의 우리의 예측보다 700퍼센트 이상이 소요되었다. 예측이 엄청나게 틀려서 수정되어야만 했다.

확실히, 개발 3개월 후, 예측이 매우 잘못되었다는 것을 깨닫고 2명의 풀타임 개발자를 추가하고 개발 기간을 두배로 늘려서 조정했다. 이것 역시 약 200페선트 정도의 범위에서 잘못된 판단이었다. 그러나 그때 우리는 최초의 기한일, 재정상태 및 우리가 해 낼 수 있다고 믿은 신념과 노력 등에 너무 눈이 멀었다. 이 행동은 개발 과정에도 계속되었다. 종국에는 맞출 수 없었던 마일 스톤 전까지 우리는 항상 하루에 16시간을 일했다.

소프트웨어 개발자에게 이것은 가장 일반적인 실수 중의 하나이다. 창조적인 과정을 마일스톤 스케줄로 추정하는 것은 매우 까다롭다. 게임 개발은 정해진 기한에 맞추어서 정확하게 이루어지는 다른 사업과 비교할 수 없는 창조적인 과정의 작업이다. 나는 향후에 게임 산업이 좀더 유연해지기를 바란다. 또한 창조적인 부분의 과정은 기한에 맞추지 못할 것이라는 것을 깨닫게 되기를 바란다.

… 미켈란 젤로가 시스타인 성당의 작업을 할 때 마일스톤 스케줄을 가지고 있었는지 궁금하다.

2. 지나친 야망과 목적달성 미달

마일스톤 계획 때문에, 우리는 "함께 해야만 한다"는 사고방식을 가지게 되었다. 이 사고방식은 실제로 함께 하는 것 뿐 만 아니라, 중요하지 않은 문제에 너무 많은 노력을 기울이게 만들었다. 또한 게임 경험을 방해하는 특징을 잘라낼 수 없도록 만들었다. 대신에 우리는 이전의 그릇된 판단을 따라잡고 새로운 불가능한 마일스톤에 다다르기 위하여 연이어 몇 주 동안 초과 근무를 하기로 결정했다.

이러한 잘못된 판단 중의 하나는 마법 메뉴 책이었다. 우리는 이책을 디자인하고 실행하는데 몇 주를 소비했다. 디테일을 살려서, 각각의 페이지가 실제처럼 넘어 가도록 하였고, 이를 통해 플레이어가 한 페이지를 넘길 때 이전의 페이지가 제대로 보이도록 하였다.

이 특징 구현에 열을 올린 나머지 우리는 플레이어가 두 메뉴 페이지 사이에 "필러"페이지에 아무것도 렌더링되지 않는다는 사실을 비난 할 것이라고 걱정할 지경이 되었다. 나는 우리가 게임을 완료하고, 손질한다면 수정될 수 있을 것이라고 생각했다. 그러나 이 때 보스 전의 절반 가량이 기능을 하지 못하고 있었다.

우리는 잘못된 영역에 계속 집중하고 있었을 뿐 아니라, 가장 큰 문제 중의 하나는 개발 기간 중에 도구가 부족하다는 것이었다. 첫번째 큰 DLC까지, 우리는 애니메이션 파일을 통합할 도구가 없었다 ; 팀의 애니케이터는 수작업으로 ASCII .fbx 파일을 열고 더 큰 애미메이션 콜렉션으로 복사하고 붙여넣기를 반복했다. 적어도 이것은 시간이 많이 소요되는 일이었고, 고통이 수반되는 작업이었다.

또다른 문제는 모델 뷰어나 다른 어플리케이션과 같은 외부 프로그램에서 게임 내부를 보고 있는 것 처럼 사물을 보는 아티스트의 무능력함이었다. 이들은 추정을 통해서 언급된 작업의 부분이 어디 쯤에서 나타나는지를 보고, 평가하고, 수정하는 이 작업을 반복했다.

디자이너들은 레벨과 에너미의 두 스크립트를 모두 단순한 XML로 작업했기 때문에, 똑 같은 문제를 가지고 있었다. 방아쇠가 적절히 수행되지 않으면, XML 파일에 돌아가서 잘못 생각한 것을 수정해야만 했다. 그리고 스크립트를 재작성하고 평가하고, 이것을 반복했다.

우리는 다음 게임 개발에서는 어떤 특징이 가장 중요한 것인가를 생각해야겠다고 생각했다. 그리고 개발하는데 시간이 걸리더라도 도구가 아티스트와 디자이너의 시간을 많이 절약해 줄 것이고, 결국에는 더 좋은 제품을 만들어 낼 것이라고 생각한다.

3. 엉성한 계획이 의구심을 자아낸다

“계획이 합쳐 질 때가 좋다” - John "Hannibal" Smith

불운하게도, 우리는 계획이 없었다. 우리가 무엇을 하고 있는지, 어디에 있는지 또는 얼마나 남았는지를 계산할 합리적인 방법을 가지고 있지 않았다. 화이트 보드에 레벨과 특징에 관련된 숫자가 타임 라인에 맞춰져 있었을 뿐이었다. 레벨이 할당된 기간을 1주일 넘겼다면, “괜찮다”고 생각했다.

여러분이 상상하는 대로, 이러한 기간 운영을 통해 완성된 게임이 우리를 기다리고 있을 거라는 믿음은 정말로 불가능한 것이다. 설상가상으로, 각각의 레벨로 돌아서 잘못된 것을 수정하는데 얼마나 많은 시간이 걸릴지를 알 수 없었고, 정해진 마일스톤에 맞춰 끝낼 방법이 없다는 것만 추측할 수 있었다. 이러한 문제를 끄집에 내서 두려워하기에 우리는 너무 자만심에 가득차 있었다 ; 우리는 대신에 모든 문제를 해왔던 방식인 “몰아 치기”로 문제를 해결했다.

개발 중간에, 우리는 프로토타입 만큼 게임이 재미있지 않다는 것을 깨달았다. 그리고 전혀 우리가 의도했던 것에 가깝지 않다는 것도 알게 되었다. 우리가 이러한 문제를 처음 경험했을 때, 의구심이 스튜디오에 가득찼고, 이것은 우리의 생산성을 저하시켰다. 어떤 특정도 없이, 우리는 산발적이고, 동기가 부여되지 않은 방향성 없는 개발에 몇 주를 소비했다. 우리는 좀더 재미 있는 게임 경험을 주기 위해 스펠을 어떻게 변경할지에 대해 몇 가지 다른 접근을 시도했다. 유감스럽게도 아무 소용없었다.

이 불확실성은 의구심과 절망스러움을 합쳐서 우리가 절대 게임을 마무리 하지 못할 것이고 파산할 것이라는 생각을 가지게 만들었다. 어쩌면 이 사실은 너무 분명해서, 우리는 그저 웃을 수 밖에 없었다.

베타 마일스톤 즈음에 빌드를 제출 한 후, 우리는 파이널 보스 Assatur 플레이 테스트를 했다. 마법사와의 전투를 하기 위해서 스크린의 윗 부분에서 내려오는 대신에, 어떤 이유인지 모르게 돌아서서 다시 그가 왔던 지점으로 올라가서 다시 나타나지 않았다. 그때가 아침 6시 정도였는데, 전체 팀이 경악하고 쓰러졌고, 우리는 며칠을 쉬었다.

깨달음은 SCRUM 개발에 관한 글을 통해서 얻게 되었고, 팀 업무를 어떻게 더 잘 측정할 것인지, 데이터가 어떻게 개발 과정에 활용되고 완료 시간을 측정하는데 이용될지를 알게 해 주었다. 물론, 우리의 SCRUM 솔루션을 실행할 때 까지, 이미 너무 늦었지만, 이것은 우리에게 방향성, 진행성 및 조정 능력을 가지게 해 주었다. 정말로 중요한 것에 집중할 수 있도록 해 주었다.

게임이 정말 재미었다는 사실 때문에, 우리는 프로토타입이 그렇게 재미있었던 이유를 조사했다. 우리가 찾은 것은 모든 것이 좀더 “무계획적이고” 좀더 자주 서로를 우연히 죽일 수 있게 된 것이었다.

4. Obi-Wan에게 물어볼 필요 없음

Arrowhead가 설립되었을 때, 어떻게 최고의 게임을 만들 수 있는지를 알려주고자 했던 Swedish 게임 개발 산업을 통해서 경험있는 개발자의 많은 조언을 얻었다. 그리고 신생 스튜디오가 빠질 수 있는 가장 큰 위험으로부터 우리를 구제할 수 있는 조언도 들었다.

그러나 우리는 이 조언에 귀기울이지 않았다. 지뢰밭에 지뢰가 있는 정확한 위치를 들었음에도, 얼간이 처럼 우리는 지뢰를 밟도록 스스로를 몰아갔다.

Swedish Game Awards '08 이후에 들었던 가장 기억에 남는 개발의 흐름을 탔을 때 가능한한 계속해서 게임 개발을 해야 한다는 것이었다. 우리는 그러지 않았다.

대신에, 우리는 계속해서 대학 수업에 참석했고, 내부적으로 게임을 개발했으며, 우리의 손에 계속해서 개발을 남겨두었다. 6개월 후에 우리는 벌어지고 있는 일을 깨달았으며, 마음을 먹어야 했다 : 학교를 그만두고 *Magicka*를 개발할 스튜디오를 설립해야 한다는 것을 말이다.

배우기 전에 실수를 경험해야 한다는 경향은 전체 게임 개발 과정에서 우리를 어렵게 만들었다. 의문에 빠졌을 때, 우리는 충고를 구하기 보다는 곤두박질 쳤다. 충고를 들었을 때, 절대로 듣지 않았다. 우리는 너무 야심에 차 있었고, 어느 면으로는 거만했다.

지금까지도 여전히 우리가 도움을 필요로 하고 있는 때를 알아차리지 못하고 있다. 그러나 우리는 노력하고 있다. 어떤 면으로, 많은 문제를 가지고 우리에게, 전투의 절반은 도움이 필요하다는 것을 인정하는 것이다.

5. 위험에 대비한 사회적 안전망

우리가 스튜디오를 시작했을 때, 우리는 필요한 소프트웨어를 구비할 자본이 없었다. 운 좋게 소프트웨어를 구비하게 되었는데, Microsoft가 신생 회사에게 싼 BizSpark 멤버십을 주고 꽤 많은 소프트웨어를 이용할 수 있도록 해 주었다.

Maya 와 Photoshop과 같은 큰 것은 스튜디오가 구매할 수 없는 것이었고, 재정 기록이 부족했기 때문에 은행은 담보 없이 대출을 해 주지 않았다. 우리는 저축을 깨고 친구에게 돈을 빌리고, 집세와 가재도구 까지 잡혀 가며 자금을 모았다. 정말 정신 없었다.

처음 시작할 때는 괜찮았지만, 게임을 마무리 할 수 있을 것인지 또는 게임이 이윤을 만들어 낼 수 있을 것인지에 의문을 가지기 시작하자, 우리는 잠을 잘 수 없었다. 두려움, 스트레스, 좌절 및 절망이 가득찬 프로젝트 개발에 너무나 많은 사람들이 연루되어 있다는 생각에 까지 미쳤다. 저축액을 모드 쓰기, 돈 빌리기, 재정적으로 법적인 책임 지기는 어떻게든 피해야 할 것이다 ; 이것은 스트레스를 극대화 하는 작은 괴물과도 같은 것이다.

결론

7개월 후에, *Magicka*는 굉장한 성공을 거두었고 약 80만개가 판매되었다. 무모한 대학생의 꿈으로는 절대 가능하다고 생각하지 못했던 결과이다. *Magicka* 팬이 많아졌을 뿐 만 아니라, 끊임없이 놀라운 아이디어와 피드백이 가득찬 커뮤니티가 생기고 이들에 게임 진화에 수반되었다.

이 뿐 만 아니라, 우리는 게임 엔진이 제대로 다룰 수 없음에도 불구하고 *Magicka*의 새로운 콘텐츠를 만들기 위한 기능적인 파이프라인을 구축했다. 우리는 몇 몇 개의 DLC를 출시했고, 게임을 수도없이 패치했다. 우리는 많은 DLC를 출시하여 *Magicka* 팬이 플레이를 하는 한 계속 지원하고 싶다. 무료와 유료 모두.

Magicka 개발 동안, 스튜디오는 경험이나 창의적인 비전 면에서 놀라울 정도록 성장했다. 우리의 목표는 더 이상 첫 번째 게임을 시장에 내 보이는 것이 아니다. 창의적인 게이머를 위한 틈새 게임을 도 잘 만드는 것이 우리의 목표다. 여러분이 *Magicka*를 볼 때, 너무나 명백하기 때문에, 어떤 새로운 것에 손이 닫기를 갈망하고 있는 공상과학 팬은 여간해서는 사라지지 않을 것이다고 하겠다.

데이터 박스: *Magicka*

개발사: Arrowhead Game Studios

퍼블리셔: Paradox Interactive

출시일: 2011년 1월 25일

플랫폼: PC

개발자 수 : 풀 타임 8명, 계약직 4명

개발 기간 : 24 개월

예산: ~400.000달러

개발 도구 : Maya 2010, Photoshop CS4 / CS5, Visual Studio Team System Ed.

플레이 된 음악 : : Barracuda - "Ass up," Lonely Island - "I'm on a boat," Mastgrr - "Cooking by the book - A Lil Bigger mix," "They're taking the hobbits to Isengard."