



사후 검토: Smudged Cat Games 의 *Shuggy*의 모험

작성자 : 데이비드 존스톤(David Johnston)
작성일 : 2011년 9월 29일

[얼룩 고양이 게임(Smudged Cat Games), *Shuggy*의 모험에 관한 흥미로운 사실을 보여주는 이번 사후 검토에서, 데이비드 존스톤은 카드를 창조적으로 그리고 비즈니스 관점에서 적절한 장소에 두지 않을 때, 최고의 의도와 영감을 가진 작업이 어떻게 상업적으로 나쁜 결과를 가질 수 있는지를 보여준다.]

*Shuggy*의 모험은 2011년 6월 15일 엑스박스 라이브 아케이드에서 출시 되었다. 나는 2007년 초에 다시 돌아온 게임 *Shuggy*에 대한 작업을 시작한 상태였다. 4년 반 동안 다양한 오르막과 내리막들이 있었다.

나(외로운 개발자로서)로 하여금 무엇인가를 정말 빠르게 실행할 수 있도록 하는 마이크로소프트의 XNA 체계를 이용하여 이 게임이 개발되었다. 이 게임은 2007년 마이크로소프트사의 드림 빌드 플레이 경쟁부분에 입성하여 상위 20위 안에 들었다.

슬프게도, 이 게임은 XBLA 계약으로 직결되는 그 해에 발표된 상위 4위 안에는 들지 못했다. 하지만 이 게임은 몇 유통사의 관심을 가질 만큼의 충분한 대중적 인지도를 얻었고, 그 다음해에 Sierra와의 계약이 성사되었다.

Activision Blizzard가 Vivendi Games(Sierra의 소유주)를 인수하고 Sierra의 운영을 축소시키기로 결정하기 전까지는 모든 것이 아주 순조로웠다.

오랜 불확실한 기간이 지난 후, 2008년 말 출간 계약은 종료되었고, 나는 다른 유통사를 찾아 떠났다. 결국 2009년 말 Valcom Games와 새로운 계약이 성사되었고, 이로 인해 나는 개발을 완료하고 결국 게임을 출시할 수 있게 되었다.

얼룩 고양이 게임은 *Shuggy*의 개발 이전에는 존재하지 않았다. 그렇지만 나는 이 게임을 완성하고 그 게임을 문 밖으로 끌어내는 데 필요한 경험들을 나에게 가져다 준 수년간의 개인 프로젝트를 가지고 작업했다.

나는 실제로 "적절한" 게임 업계에서 일 년 동안 일해왔고, 보통 소프트웨어 엔지니어로써 근무하는 것과 비교해 일반적으로 낮은 보수와 더 긴 근무시간을 지루하게 일했다는 사실을 확인했다. 나는 여전이 얼룩 고양이 게임의 유일한 직원이다. 프로젝트에 관여했던 다른 모든 사람들은 계약적으로 오게 되었다.

성공 요인(이 게임에서는 무엇이 잘 되었는가)

1. 간단한 제어 계획

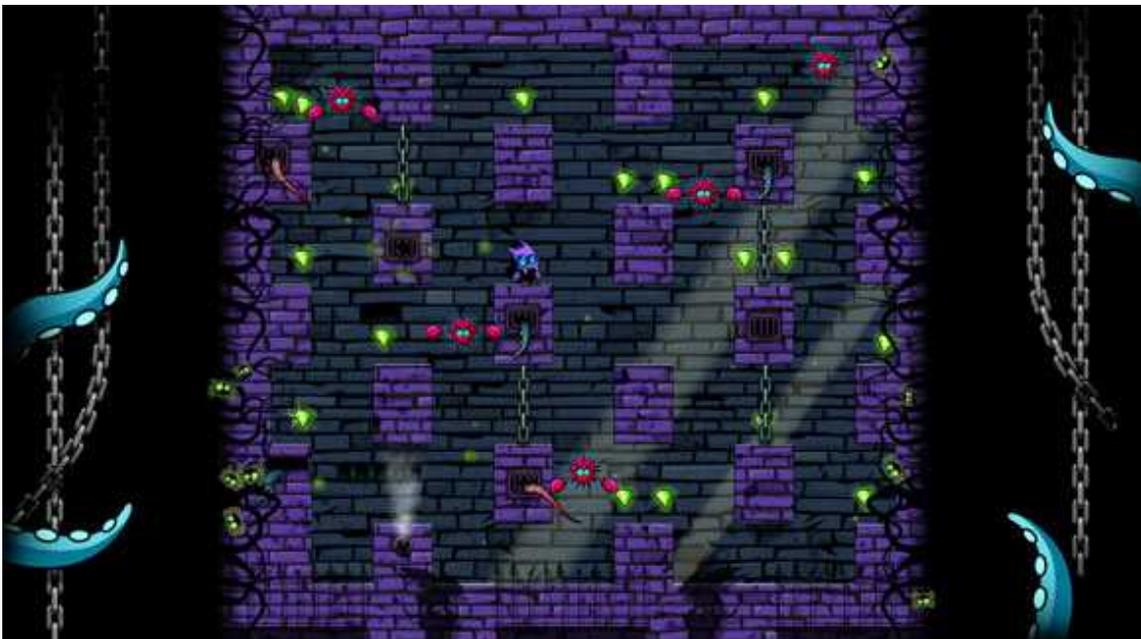
제어 계획은 단순한 왼쪽, 오른쪽, 점프, 그리고 액션 버튼으로 구성되어야 한다는 것이 내가 *Shuggy*의 개발 초창기에 결정한 것들이었다. 나는 꽤 자주 비디오 게임으로 빠져드는 나 자신을 발견한다, 하지만 무엇인가 떠오르지만, 내가 플레이에 다시 돌아올 수 있기 전 잠깐 동안이다.

나는 그 게임에 돌아오려고 노력하지만, 제어 계획을 다시 잡으려고 노력하는데 너무나 많은 시간을 써버리고야 만다. 나는 결국 혼란스러운 한 시간 동안 게임을 할 것이다. 그리드에 다시 돌아오려고 노력하는 것은 따분한 일 이상으로 느껴진다. 따라서 나는 절대 이것을 끝내는 것을 처리하지 못한다. Shuggy로, 몇 가지 레벨들을 플레이 하는 것과 한 주 정도 떠나는 것이 용이해 졌고, 그런 다음 몇 개 이상의 게임을 다시 하도록 돌아온다.

어떤 플랫폼 게임에서 공간 이동과 점프는 자연스러워졌다. 따라서 당신이 기억(또는 여러분이 그 게임을 다시 플레이 할 때 해결)해야 하는 유일한 것은 액션 버튼이 오른쪽 방아쇠에 보여진다는 것이다. 또한, 액션 버튼의 기능은 로프에서 시간의 속도를 올린다거나 스윙 레벨을 회전시킨다거나 하는 레벨의 메커닉에 크게 의존하여 변화한다. 하지만 당신이 누르려고 시도해야 하는 버튼은 단 하나 밖에 없다.

내가 생산해낸 다른 게임 메커닉들은 단지 하나의 액션 버튼만을 이용해 실행하기에 꽤 쉽다는 것은 운이 좋았다고 나는 생각한다. 내가 각 레벨에서 하나의 메커닉만을 사용하도록 제한하지 않았다. 따라서 내가 이 법칙을 깨야만 하는 속편은 없었다. 이 게임에서, 그 메커닉들은 그들 모두를 한 술에 한꺼번에 던져 넣지 않아도 그들 자신들을 신뢰하기에 충분히 좋았다.

당신이 로프 레벨을 플레이 할 때 시간의 속도를 높이는 것과 같은 하나의 액션 이상을 사용할 수 있는 것이 좋은 몇 레벨들이 있다. 하지만 나는 전체적으로 단순화된 제어 계획이 잘 작동하고 그 게임의 접근성을 향상시키는데 정말로 도움이 된다고 생각한다.



2. 게임은 시간 여행을 특색으로 하다.

시간 여행은 지난 몇 년간 잘해오고 있는 Braid와 P.B. Winterbottom과 함께 현재 인기 있는 게임으로 보여진다. Shuggy에 등장하는 타임 슬립 레벨들은 그 게임에 추가할 첫 번째 것들 중의 일부였고, Braid와 Winterbottom이 출시되기 전, 나는 서둘러서 그것들을 추가했다.

나는 항상 메커닉으로서 시간 여행에 관심을 가져왔다. 나는 실제로 당신이 당신 자신의 과거 흔적을 늦지 않게 접하도록 되돌아가는 곳, Shuggy에 나타나는 동일한 시간 여행 메커닉이 특징이 되는 여러 게임을 과거에 만들었다.

내가 처음 시간 여행으로 게임을 만든 것은 오래 전인 1998년으로 기억한다. 그 게임은 "에이콘 아르키메데스 위의 마멋(Groundhog on the Acorn Archimedes)"이었다. 그 다음 Timeslip을 만들었고, 이것은 본래 플레이스테이션 Net Yaroze용으로 1999년에 개발된 것이었고, 이것은 영국 플레이스테이션 공식 매거진의 커버 디스크에 특별히 포함되었다. 나는 최근에 이것을 엑스박스 360에 복사했고, 인디 게임으로서 이것을 출시했다. 그 후, 나는 knight Time이라 불리는 내 자신의 웹사이트를 통해 PC 게임 하나를 출시했고, 이

게임은 시간 설정 후에 당신을 강제로 돌아가게 하는 것 보다는 시간을 통해 앞 뒤로 이동할 수 있도록 허용해 주었다.

타임 슬립(Time Slip) 레벨에서 당신이 자신의 가장 최악의 적이라는 사실을 나는 사랑한다. 당신이 길 저쪽 어딘가에서 당신의 과거와 마주치는 것을 피해야만 한다는 사실을 알고 있다면 대부분의 레벨들은 완성하기에 꽤 간단하다.

나는 시간 여행 레벨이 너무 어렵다는 불만을 몇 포럼 게시물에서 보아왔다. 하지만 이것은 실제로 단지 당신이 어렵게 만든 것이다. 당신이 문이 열리자마자 달려가기 전에, 어느 시점에 당신은 돌아오하고자 하는 그 반대편에 서 있을지 모른다는 사실을 기억하라. 나는 시계를 이용해서 확실한 핵심 순간의 시간을 메모하면, 당신이 그 다음 라운드에서 무엇을 할 것인지를 아는데 도움이 된다는 사실을 알아내었다.

내가 다른 시간 여행 게임들을 만들었을 때, 당신이 구현할 수 있는 것에 한계가 있다는 사실을 발견했다. 만약 당신이 늦지 않게 시간을 거스를 때, 모든 것은 매번 라운드와 같은 방식으로 일어나야 한다. 이것은 플레이어를 추적하는 사람들과 당신이 무작위로 공격하는 성향의 적들을 만나는 것을 멈추게 한다. 플레이어가 물체를 들어올리고 내려놓을 수 있게 구현하는 것이 어려워 진다.

만약 플레이어들이 시간 전표 20초를 선택해 물체를 집어 들어 문을 작동시키는 어딘가에 내려놓고 제 시간 안에 다시 돌아온다. 그리고 시간 전표 10초를 선택해 물체를 집어 들면, 그 다음 무슨 일이 일어나겠는가? 예전 버전에서는 물체를 집어들 수 없었고, 이것은 그 문은 열리지 않는 것을 의미한다. 플레이어가 어느 시점에서 문을 통해 사라진다면, 그런 다음 그는 닫힌 문을 통해 가야 할 것이다. 나는 Shuggy의 시간 여행 레벨에서 그러한 상황들을 피해야만 했다. 하지만 Shuggy는 시간 여행이 전부가 아니기 때문에 그들은 비 시간 여행 레벨들의 일부로 특징 삼을 수 있다.

3. 게임 메커닉의 다양성

게임이 지닌 주된 장점은 게임 전반에 나타나는 많은 다양한 게임 메커닉들이다. 내가 게임 개발을 시작하였을 때의 의도는 각 레벨이 독특하고 20~30초간 지속되는 Wario Ware 게임의 플랫폼 버전을 만드는 것이었다. 이것이 개발됨으로써, 그 아이디어들의 일부는 몇 개의 레벨에서 정말로 가치가 있고, 그 레벨들은 정말 짧은 것들보다 더욱 흥미롭게 만들 수 있는 보다 많은 시간이 필요하다는 사실이 명확해 졌다.

많은 오리지널 레벨 메커닉들이 실제로 작동하지 않아 중단되었고, 나는 레벨, 시간 여행, 그리고 로프 스윙 등을 회전시키는 것과 같은 흥미로운 것에 보다 집중하였다. Shuggy가 선택하고 포커 5장을 형성해야만 하는 카드 게임을 하는 기능의 두 서너 개의 레벨들을 함께 만들었다. 그것들은 그저 아주 많은 들고 내려놓기 횟수에 관련된 것들이었다. 흥미롭지 않았다.

하나의 레벨은 모두 정상적인 회전 레벨들과 같이 Z축을 회전시키지 않았지만, Y축은 회전시켰다. 그래서 그 레벨은 약간 3D cube 같았다. 이것은 미친 아이디어였고, 실제로 작동하지 않았기 때문에 최종 게임에서는 누락되었다. 그 레벨들에서 다양성은 게임을 좋게 만들었고, 작동하지 않는다는 그 메커닉들이 버려지고, 그것들을 다른 어떤 것들로 교체하기 용이하도록 한다.

다른 메커닉들은 다양한 이유들로 발생한다. 레벨들의 회전을 허용하고 각 개체가 각기 다른 중력을 갖도록 하는 것은 엔진 설계의 주요 부분이므로, 나는 그것을 나중에 교체하려고 시도하기 보다 먼저 처리했고, 이것은 현명한 행동이었다. 이 게임의 모든 개체들은 자신들 중력의 방향이 어디인지 상관하지 않는 방법으로 코딩 되었다. 이것은 모든 개체들에 사용되는 기본 등급에 의해 처리되었다. 이것은 개체들이 어느 시점에서 교체될 수 있고 그들의 중력이 변할 수 있다는 고려 없이도 내가 새로운 개체들을 추가할 수 있다는 것을 의미한다.

그 후, 이 장르의 나의 경험에 시간 여행 효과를 쉽게 구현해 냈다. 다른 점프 효과들은 추가하기에 충분히 간단했고, 단지 여기 저기에 몇 가지 계산들만을 조정하는 것과 연관되었을 뿐이다. 나는 그 레벨에서 당신을 돕는 또 다른 캐릭터 "팀웍" 레벨을 구현하는 하는 것이 즐거웠다.

그것들은 구현하기에 꽤 쉬웠다. (내가 한 곳에서 다른 곳으로 이동하는 동안 간단하게 버튼 프레임을 기록하고, 그런 다음 적절한 레코딩을 다시 재생시킨다.) 하지만 실제로 누군가 다른 사람이 다른 캐릭터들을 제어하는 것 같이 되어버렸다. 로프 진동기

마지막으로 추가된 메커닉 이었고, 아마도 이것이 몇 가지 꽤 흥미로운 레벨들과 당신이 밧줄을 감을 수 있는 톱니가 포함된 것을 만들어 내었다.



4. 생략할 수 있는 레벨들

나는 플레이어들이 이 게임을 통해 진보할 수 있는 방법에 만족한다. 처음부터 나는 플레이어들이 어느 시점에서 자신들이 레벨 선택을 할 수 있기를 바랬다. 나는 게임이 어느 특정 수준에서 완전히 몰입될 수 있도록 진행되는 느낌이 싫다. 이것은 보통 게임 포기로 연결되고, 그런 다음 당신은 게임을 함에 있어 경험할 수 있는 엄청난 콘텐츠를 놓치게 되는 것이다.

몇 비평가들은 Shuggy에는 실제로 장애 곡선이 존재하지 않는다고 논평해왔다. 첫 번째 몇 안 되는 부분의 몇 레벨들은 마지막 부분의 몇 레벨들보다 훨씬 더 어렵다. 그렇지만 이것은 의도된 조치이다. 이것은 노련하지 않은 플레이어들은 플레이 하기에 보다 쉬운 레벨들을 찾을 수 있어야 한다는 것을 의미한다 어려운 레벨은 무시해라, 그리고 당신은 그 게임의 마지막에 도달할 수 있다.

한편, 플레이어들은 그들이 즐길 수 없는 많은 레벨들을 찾아 헤매는 것 보다는 약간의 더 많은 도전 후 초기에 더 흥미로운 레벨들을 찾기 시작할 수 있다. 그 레벨들이 해결하는 방법이 당신이 진행한 것이었기에 그것은 가능했었다.

5. 원격 근무

게임 개발 방식의 특성으로 인해, 팀의 대부분은 실제로 서로 만나본 적이 없다. 인디 게임이고 초기에는 예산이 없음은 모두가 자신의 집에서 원격으로 일하고 있었음을 의미한다.

초기의 게임 자체의 원형이 생산된 후, 사물의 시각적 측면을 처리해줄 누군가의 필요성을 절실히 느끼게 되었다. 나는 인디 게임 포럼에 관련 글을 게시했고, 모든 게임 내 그래픽을 처리했던 호주에 본사를 둔 Imbri Design의 크리스와 연락이 닿게 되었다. 우리는 Dream Build Play 수상자가 발표되는 2007년 게임페스트 컨퍼런스(2007 Gamefest Conference)에서 한 번 만난 적이 있다.

Fat Cat Comics에서 만화 잡지 cutscenes를 작업한 영국에 기반을 둔 Bennet Aldous는 나의 오래된 친구 중에 한 명이다. 각각 라이브 지원과 음향 효과를 작업한 Pompom Games 과 Sonic Source 또한 영국에 기반을 두고 있다. 하지만 난 그들을 몇 번 밖에 만나보지 못했다. 난 아직도 미국에서 게임 음악을 작곡한 Jesse Hopkins는 만나보질 못했다.

게임을 위해 일하는 다른 사람들과 직접 대면한 적이 별로 없었음에도 불구하고, 우리는 모든 것을 함께 끌어내 운영한 결과 대단한 성과라고 생각하는 완성품을 만들어냈다.

초기에 나는 원격 근무가 몇 가지 심각한 문제를 일으킬 것이라고 우려했지만(특히 더 많은 사람들이 게시판에 우려했던 바와 같이), 실제로 큰 문제는 일어나지 않았다.

우리는 동시에 코드와 자산에 관한 모든 업무를 할 수 있기에 좋은 개정 컨트롤 설치를 했고, 나는 모두가 결정한 일에 대해 조정했다. 나는 다른 팀원들이 서로 이야기해 오고 있다고 생각하지 않는다!

실패 요인(이 게임에서는 무엇이 잘못 되었는가)

1. 게임을 출시하기 위한 시간이 너무 길었다.

나는 게임이 사람들의 손에 오기까지 얼마의 시간이 걸리는지가 가장 큰 쟁점이라고 생각한다. 개발은 2007년 초에 시작되었고, 게임 버전이 마이크로소프트의 Dream Build Play 경쟁에 진입한 것은 올해 6월에 게임이 출시된 시점과 크게 차이가 있다.

Shuggy에 보여지는 메커닉들을 이용한 Braid, Lazy Raiders, 그리고 P.B. Winterbottom 과 같은 게임이 출시된 것을 보는 것은 화가 났다. 나의 기회가 사라지고 있음을 분명하게 알았다. 그 뿐만 아니라, 내가 Shuggy를 위해 그러한 게임들의 메커닉들을 훔쳤다고 이해할 만한 추측들도 있었다. 내가 오래전 1999년에 Timeslip을 출시했기 때문에, 특히 시간 여행/ 과거 에코 메커닉에 대해 화가 났다.

어찌할 도리는 없었지만, 2008년 언젠가 그 게임이 출시하고 어떻게 게임을 마무리 질 수 있을지 고심했다. 하지만 나는 고독한 개발자로서 XBLA에 직접 출시할 기금을 마련할 방법이 없었다. Vivendi가 Activision Bliiaazrd에 인수된 것은 유감이었다. 왜냐하면 결과적으로 그 인수가 Shuggy 계약 종료를 결정했기 때문이다. 하지만 정말 화나는 것은 나의 제어 부족이었다.

2. 평가판은 게임을 충분히 판매하지 못했다.

데모는 게임의 대부분의 다른 요소들과 함께 개발의 과정을 통해 몇 가지의 변경을 거쳤다. 나는 초기에 지하 감옥 부분에서 게임의 초반 몇 레벨들을 포함한 최종 제품과 유사한 시험 제품을 구현했다.

첫 유통자는 플레이어들이 그 지하 감옥은 빈틈이 없다고 생각할 것이라고 느꼈고, 게임에는 20개 또는 그 이상의 레벨들을 각기 포함하고 있는 5개의 부분이 있다는 사실을 이해시키기 원했다. 체험판은 게임 초반에 몰려있던 레벨들을 게임 전체적으로 흩어지게 변경되었고, 당신이 그 체험판을 플레이 했을 때, 그 게임이 얼마나 심오한지 명백해 졌다. 이 접근 방법의 다른 장점은 지하 감옥에서 제한되어 사용 가능한 메커닉들 보다 더욱 많은 다양한 게임 메커닉들을 보여줄 수 있는 기회를 주었다는 것이다.

유통자로서 Valcon Games가 인수했을 때, 이 회사는 플레이어를 모든 다른 부분으로 인도하는 것은 혼란스러울 수 있다고 생각했고, 지하 감옥으로부터의 초기 몇 레벨들로 복귀하기를 원했다. 당신이 체험판을 실행할 때 나타나는 두 세 개의 팝업 동영상들 통해 많은 다른 게임 메커닉들이 있다는 것을 여전히 전달할 것이라는 아이디어였다.

나는 예전으로 변경하는 것은 큰 실수라고 생각한다. 우리는 동영상을 만들었음에도 불구하고, 나는 플레이어들이 그것들에 보다 집중할 수 있을 지 확신할 수 없었다. 누군가가 데모 게임을 할 때, 그들은 단지 플레이하기를 원하고, 그 동영상들을 쉽게 생략하고 지나갈 수 있다. 나도 그래왔다. 내가 체험판 게임에 참여할 때 구매 유도용 스크린이 나타나면, 계속하기 버튼을 누르고, 그 스크린 상에 무엇이 나타나는지 보지 않는다. 나는 구매 유도용 스크린이 판매하기를 바라기 보다는 게임 자체를 판매하도록 해야 했다.



3. 불분명한 대상 관중

게임이 출시된 이래, 그래픽을 좋아하는 논평과 그렇지 않은 논평들을 보아왔다. 하지만 한가지 분명한 사실은 대부분 비평가들이 그 그래픽들이 게임플레이에 적합하지 않다라는 것에 동의하는 것으로 보여진다는 것이다. Shuggy의 많은 레벨들은 플랫폼 게임 주변의 길을 잘 알고 있는 하드코어 게이머들을 목표로 하지만, 그래픽들은 보다 경험이 없는 한참 어린 관중을 목표로 하는 것처럼 보이게 한다.

나는 많은 하드코어 게이머들이 이 게임을 무시하고 십대 초반의 대상으로 하는 일반적인 플랫폼 게임으로 짐작하는 것을 걱정한다. 마찬가지로, 나는 게임의 외형을 좋아하는 어린 게이머들이 체험판을 다운로드 하는 것을 상상한다. 하지만 그 레벨들은 그들에게 아주 많이 어렵다.

나는 실제로 게임의 외형을 좋아하기 때문에 창피하다. 그리고 나는 좀 더 하드코어 관중을 목표로 게임을 지배하는 탁한 청회색과 녹슨 듯한 갈색 계통의 컬러들을 좋아하지 않는다, 하지만 미래에는 좀 더 대상으로 삼는 관중들의 기호에 맞춰 그 외형을 유지하도록 시도하려고 한다.

4. 대중성

Shuggy는 6월 15일 경고나 대대적인 축하없이 XBLA에 출현했다.

나는 게임 홍보를 유통사의 손에 맡겼고, Valcon이 진행한 홍보의 양에 결국 크게 실망했다. 게임 출시일에는, 우리는 모든 사람들이 게임에 대해 알도록 해야 한다고 나는 생각했다. 나는 가능한 많은 웹사이트에 게임 동영상과 스크린샷을 이메일로 보내야 한다는 나의 생각을 말했다.

Valcon은 그들의 노력이 중복되기 때문에 내가 직접 매체들에게 연락하는 것을 원치 않았다. 따라서 나는 홍보를 그들에게 일임했다. 보아 하니, Valcon은 마이크로소프트의 승인을 기다리고 있었기 때문에 게임에 관한 공식 보도자료가 나갈 때까지는 한참이나 걸렸다. 우리는 심지어 게임이 실제로 출시되는 당일에도 사용할 수 있는 레임의 리뷰가 없었음에도 불구하고 계속 기다려야만 했다.

나는 마이크로소프트가 어떤 종류의 PR을 하거나, 해야만 하는 지 말 모르지만, XBLA에서의 나의 첫 게임 Shuggy는 엑스박스 대시 보드에서 아무런 주목도 받지 못했다. Valcon의 출시 전 홍보의 부족이 더해졌고, 이것은 게임에 대해 아는 사람 하나 없이 그 게임은 가동되었음을 의미한다.

Shuggy는 또한 최신판 *Magic*(많은 주목을 받고, 실제로 성공을 거둔 *게더링 타이틀*) 과 같은 날 출시되었다. 홍보의 부족과 그러한 강력한 타이틀의 등장은 정말로 Shuggy에 호의적으로 작용하지 못했다.

마이크로소프트의 공간에 나 자신은 넣으려고 시도하는 것은 어쩌면 게임을 공개하는데까지 너무 오랜 시간이 걸렸음에 기인한 것이다. Shuggy가 생산될 무렵에, 보다 흥미로운 몇 가지 요소들은 다른 타이틀들에 가려져 그 빛을 잃었다. 따라서 마이크로소프트는 그 게임이 오래된 땅에 발을 디디고 있다고 느꼈을지 모른다. 나는 그 어떤 것도 확실히 모르지만, 나는 여전히 각각의 새로운 XBLA의 출시 게임은 엑스박스 대시보드에서 주목을 받아야 한다고 생각한다.

지나고 나서 보니, 내 직감에 따라 내 손으로 직접 그 문제를 처리했어야 했다. 나는 게임들이 발표될 때까지 기다리는 것보다, 오히려 개발하는 동안 미래의 프로젝트들을 위한 홍보를 좀 더 하려고 한다.



5. 나는 너무 많은 일을 하려고 시도했다.

대부분의 프로젝트와 마찬가지로, Shuggy는 상당히 간단하게 시작했고, 그런 다음 더 많은 특징들이 계속해서 추가되었다. 다양한 다른 게임 메커닉들을 추가했고, 또한 나는 일부 메커닉들 주변에 다양한 미니게임을 테마로 하는 몇 거대한 계획들뿐만 아니라 협동 모드, 도전 모드, 그리고 정면대결 모드를 투입했다. 미니게임들은 실제로 구현되었지만 최종 제품에 반영될 정도로 광택이 있지는 않았다. 그 후 Sierra는 뭔가 끝나지 않을 것이라는 제안을 하였다.

그 이후에, 나는 별도의 인디 타이틀로서 미니 게임들을 출시해왔다. 구형 아케이트 히트 버전인 Bomb Jack과 같은 유동 점프와 회전 메커닉에 바탕을 둔 A Bomb's Way가 있고, 그 게임은 유동 점프에 기초하고 있다. *The Tower: A Bomb's Climb*은 좀비 게임 역학에 기초하고, 이 게임 메커닉에서 플레이어는 캐릭터를 직접 컨트롤하지 않지만 플레이어의 점프에 동력을 넣어 끝없는 타워까지 캐릭터를 추진시킬 수 있다.

나는 정면 대결 모드의 열혈 팬이 아니다. 나는 도전 모드를 좋아하는 반면 정면 대결 모드가 재미있지 않다고 생각한다. 만약 내가 처음부터 싱글 플레이어와 협동 모드만을 구현했더라면 ... 그리고 협동 온라인에 플레이에 대한 지원을 추가했더라면 그것이 베스트였을 것이라고 생각한다. 당신이 무엇인가에 대한 아이디어를 제시할 때는 자제력을 잃기 쉽지만, 나는 당신이 그런 작은 팀과 일하고 있을 때는 당신이 일을 간단하게 하고 당신의 게임 최고의 측면에 집중해야 한다는 것을 배웠다.

결론?

Shuggy 개발은 지난 4년 동안 나에게 있어 다소 골칫거리이자 근심의 원인이었다. 내가 정말로 원하는 것인지, 특히 지금까지 게임이 얼마나 안 팔릴 것인지에 대한 생각을 너무 많이 했다. 내 아내와 나는 갓 태어난 아기가 있고, 그래서 나는 게임 개발이 가져온 재정적 위기를 받아들일 수 있을지 확신할 수 없다.

나는 끝내고 또한 어떻게 진행될 것인지 보고 싶은 다른 몇 개의 프로젝트를 한창 진행 중이다. 그렇지만 Shuggy를 완성하기 위해 감수한 똑 같은 위험요소를 받아들일 준비가 아직 되지 않았다. 그것들은 아마도 인디 게임들로 출시될 것이다. 나는 항상 비디오 게임을 사랑하고, 내 자신의 가상 세계를 공들여 만드는 것을 꿈꾸지만, 나는 이것이 내 마지막 게임 개발이 될지도 모른다는 것이 두렵다.

데이터 박스

개발사: Smudged Cat Games

유통사: Valcon Games

출시일: 2011년 6월 15일

출시 플랫폼: XBLA

정규직 개발 인원: 1명

비정규직 개발 인원: 5명

개발 기간: 4년 6개월

예산: \$250k

코드 라인: 70,000

핵심 개발 엔진: Visual Studio 2008, XNA Framework 3.1, CoreIDRAW,

SVN출시 SVN 개정 고유 번호: 666