



포스트모템: HandCircus 社の 오카부(Okabu)

(Postmortem: HandCircus' Okabu)

작성자:사이먼 올리버(Simon Oliver)

작성일:2012 년 4 월 20 일

[iOS 로 시작한 개발자가 콘솔 게임 개발로 넘어가면 어떤 일이 생길까? HandCircus 의 설립자인 Simon Oliver 가 플레이스테이션 3 게임인 Okabu 개발 경험담을 통해 플랫폼 전이의 경험을 들려준다.]

우리는 2008 년에 HandCircus 를 설립하여 첫 게임인 Rolano 를 2008 년 12 월에 아이폰 기반으로 런칭하였다. 앱스토어(App Store)가 생긴 지 얼마 되지 않은 시기였다. 당시 우리는 Ngmoco 와 협력하였다. Ngmoco 도 비슷한 시기에 만들어진 신생회사였고, 우리처럼 아이폰 출시로 인한 기회와 게임 산업의 변화 가능성에 열광하고 있었다. 우리는 2009 년 여름에 Rolando 의 속편으로 성공을 거두었다. 첫 번째 버전을 개발하는 과정에서 알게 된 것들을 잘 활용하여 메카닉과 비주얼 스타일을 만들어 낸 덕분이었다.

Roland 2 개발을 끝내고 난 뒤, 우리는 스튜디오 설립에 대해 생각하기 시작했다. 첫 두 게임이 크게 성공을 거두었던 참이라 다음 게임에 대해서는 좀 더 큰 그림을 그리고 싶었다.

첫 번째 Rolando의 세계관과 스토리라인은 매우 유기적인 방식으로 진화했다. 그리고 Rolando의 캐릭터와 세계관은 iOS 사용자들에게도 인기가 매우 높았다.

이로 인해 우리는 캐릭터와 환경 설계의 중요성에 대해 깨닫게 되었다. 그래서 다음 게임에 대해서 논의하기 시작했을 때에는 멀티 게임, 멀티 플랫폼으로 성장할 수 있는 세계관을 만드는 것이 초기 목표 가운데 하나가 되었다.

2009년 가을에 우리는 후속 게임 개발을 위한 계획 수립, 프로토타입 제작, 무드보드 조합을 시작했다. "프로젝트 3"라는 코드명을 붙였다.

Ngmoco와 작업했던 것은 아주 좋은 기회였다. 당시에 나는 개발의 여러 분야와 퍼블리싱 프로세스에 대해서 잘 몰랐는데 Ngmoco는 그와 관련된 경험이 풍부해서 배울 점이 많았기 때문이다. Roland와 Rolando 2가 성공한 덕분에 우리는 다음 게임의 개발 비용을 스스로 대고 출시까지 할 수 있는 유리한 위치에 있었다. 그것은 그 과정에서 상당한 작업량과 위험을 감수해내야 한다는 의미이기도 했지만, 큰 이득도 기대할 수도 있는 일이었다. 특히, 우리가 지적재산권(IP)을 단독으로 소유할 수 있다는 점에서 그러했다.

프리프로덕션(pre-production) 초기 단계 이후에, 우리는 파트너 후보인 회사들과 연락하면서 2010년 상반기를 보냈다. 누구와 파트너가 되더라도 지적재산권을 우리 소유로 하는 것이 기본 조건이었지만, 우리의 이전 경험을 통해 강력한 파트너가 큰 도움이 될 수 있다는 것을 알고 있었다.

Okabu에서는 뭔가 좀 색다른 것을 해보고 싶었다. 그래서 Okabu에 대한 우리의 비전을 공유하고, 정말로 프로젝트에 열정이 있는 파트너를 찾는 것이 중요했다. 우리와 얘기를 나누었던 파트너 후보 가운데 소니(Sony)가 단연 돋보였다. 소니의

직원들은 Okabu 를 정말 잘 이해하고 있었다. 또 PSN(Playstation Network)에 풍부하고 독특한 포트폴리오를 구축한다는 소니의 목표에 Okabu 가 잘 들어맞았다.

게임을 보여주고 게임에 대한 우리의 비전을 설명하고 나서, 운이 좋게도 펍펀드 프로그램(Pub Fund program)의 지원을 받을 수 있게 되었다. 이를 통해서 우리는 지적재산권을 온전히 소유하면서도 소니의 전폭적인 지원을 받을 수 있었다. 우리에게겐 그야말로 완벽한 조건이었다.

그리하여 9 개월 간의 프리프로덕션 단계, 12 개월간의 프로덕션 단계를 거쳐 2011 년 10 월에 최종적으로 Okabu 를 PSN 에 런칭하였다. 이건 정말 값을 따질 수 없는 경험이었고 우리는 그 과정에서 많은 것들을 배웠다!

잘된 점

1. 협동 게임(co-op)과 일반 유저

핵심 유저들에게는 완전히 어필하지 못했을지 모르지만("잘못된 점" 참고), 일반 유저들의 반응은 굉장히 좋았다. 우리의 주요 타겟 유저 그룹 중 하나는 일반 협동 게이머들, 예를 들어, 아버지와 아들, 한 쪽이 실력이 더 나은 연인들과 같이 특히 게임 실력에 있어서 약간 차이가 있는 이들이었다.

우리는 다양한 활동과 게임 스타일을 제공하고 싶었다. 그렇게 하면, 실력이 더 좋은 플레이어가 더 어려운 부분을 맡는 동안, 다른 플레이어는 물건을 모으거나 레벨마다 여러 가지 비밀을 찾게 할 수 있기 때문이다.

우리가 프로토타입을 만들고 유저 테스트를 하는데 상당한 시간을 쓴 것도, (특히 평소에 게임을 하지 않던 사람도) 이 게임을 접하자마자 바로 플레이가 가능하도록 하기 위해서였다. 제일 처음에 만든 프로토타입은 현재의 게임과 굉장히 달랐다. 협동 게임 기능이 없었고, 컨트롤 시스템이 더 복잡하고 스틱이 두 개였으며, 버튼 개수가 훨씬 더 많았다.

몇 주간 우리는 좀 더 많은 사람들이 게임을 즐길 수 있도록 컨트롤 시스템의 문제들을 해결하고 수많은 보조 시스템(스냅핑과 카메라 가이드스와 같은)을 계속해서 단순화하는 작업을 했다. 그 결과 초기 테스터들이 마주쳤던 문제들이 사라지기 시작했다.

여러 쇼와 축제에서(GDC, E3 부터 노팅검에서의 GameCity 까지) Okabu 를 시연하고 아주 다양한 유저들이 게임을 좋아하는 모습을 보는 건 즐거운 일이었다. 세 살짜리 아이가 컨트롤러를 집어 들고 구름 고래 캐릭터들을 여기 저기 끌고 다니는 걸 보기도 했다.

실력 차이가 있는 두 사람이 게임을 하는 걸 지켜볼 때가 특히 재미있었다. 실력이 더 나은 사람이 다른 쪽을 데리고 다니고, 게임 방법을 알려주기도 하고, 따라올 길을 만들어 주기도 하는 걸 봤다. 게임을 출시한 이후로 이메일을 많이 받았는데, 대부분이 게임을 함께 하는 커플들이 보낸 것이었다. 그런 이들을 위한 무언가를 만들어낼 수 있었다는 것이 참 좋았다.

2. 그래픽 스타일 개발과 실행

아이폰에서 PS3 로 옮긴다는 건 전혀 새로운 유저를 대상으로 게임을 만든다는 걸 뜻했다. 그렇지만 우리는 PS3 유저들이 아이폰 유저들과 공통점이 있기를, 그리고 그들이 Rolando 시리즈를 어느 정도 알고 있기를 바랐다. 이러한 점을 염두에 두고, 신선하고 독특한 비주얼 스타일을 만들어 내는 것을 목표 중 하나로 잡았다. 사실 이것은 Rolando 와의 공통점을 만들어 두 유저 그룹 사이의 간극을 메우고, 더불어 Rolando 의 기존 팬을 PS3 로 몰고 오기 위함이었다.

프리프로덕션 초기에는 새 게임에 든든한 기반을 제공해 줄 제작기법과 컨셉을 알아봤는데, 구름 캐릭터 아이디어는 꽤 일찍 결정했다. 구름 캐릭터를 이용하면 액체를 흡수해서 땅에 비를 뿌리는 것부터 시작해서 작은 물체를 빨아들여서 에너지를 축적한 다음 번개를 칠 수 있는 것까지 여러 가지를 할 수 있어서 좋을 것 같았다.

구름의 모양과 특성을 통해 구름이 있는 곳의 환경을 반영할 수 있기 때문에, 자연과 산업화라는 주제로까지 이어지게 되었다.

이무렵에, BBC 의 Natural History 채널에서 Planet Earth 라는 프로그램이 반복해서 방영되고 있었는데, 그 가운데 한 에피소드의 내용이 우리 프로젝트에 큰 영감을 주었다. 보스와나(Botswana)에 있는 Okavango Delta(Okabu 라는 이름이 여기에서 왔다)를 배경으로, 물과 생명체라고는 전혀 찾아볼 수 없는 말라 비틀어진 삼각주의 이미지로 시작하는 에피소드였다.

먼 산에서 물이 흘러 들어오면, 땅 밑에서 생명이 기운 없이 자리잡고 있었던 여러 씨앗들에 싹이 트고, 작은 식물들과 풀들이 자라기 시작한다. 그러면 곤충의 수가 늘고, 곤충의 수가 늘면 사방에서 새가 몰려든다.

먼 상류에서 물고기들이 몰려들기 시작하고, 포유류들이 이 새로 만들어진 오아시스에 찾아온다. 몇 주 사이에, 건조했던 황무지가 생명이 넘치는 녹음 가득한 습지로 변한다. 바로 이 자연의 힘을 보여주는 영상이 Okabu 개발의 기반이 되었다.



원화 디렉팅(art direction)을 위한 영감을 찾기 위해 여러 소스를 뒤져보기 시작한 우리는, 보스나와의 습지에 이어 아프리카의 풍경과 문화에 끌렸다. 아프리카의 시장(the Souks)과 Bedouin 캠프장의 이미지, 또는 북아프리카와 가나의 활기찬 마을의 이미지를 무드보드에 모아 놓자, 우리 앞에 굉장히 다채로운 영감이 자리하고 있다는 점, 그리고 그것이 다른 게임에서 충분히 활용된 적이 없다는 생각이 들었다.

서점을 뒤져본 결과, 독일 사진작가 Michael Poliza 가 쓴 Eyes Over Africa 라는 훌륭한 책을 발견했다. 그는 헬리콥터를 빌려 타고 19 개가 넘는 아프리카 국가에서 그가 목도한 인상적인 풍경과 풍광이 빼어난 서식지를 사진에 담았다. 이 책은 곧 우리의 바이블이 되었고 캐릭터와 네 개의 세상을 만드는 데 영감을 주었다.

원화 디렉팅의 또 다른 목표는 게임에 이야기책 삽화의 느낌을 입히는 것이었다. 이것은 2D 게임에서는 더 간단한 일이지만, 우리는 처음으로 Full 3D 게임을 만들고 있었다. 그래서 우리는 초반부터 계속 원화에 이야기책 삽화 느낌을 입히고, 일러스트레이터인 Mikko Walamies 가 Rolando 에서 보여주었던 컨셉의 원화처럼 생기 넘치는 색을 유지하기 위한 시도를 했다.

PS3 는 우리가 이전에 게임을 개발했던 플랫폼인 1 세대 아이폰에 비해 상대적으로 성능(performance)이 좋았기 때문에 정교한 렌더링 기술을 사용해서 애셋(asset)과 환경의 세부사항들을 더 잘 담고 싶었다. 그러나 우리가 세부사항들을 추가하면 할수록, 게임과 원화 스타일로부터 더 멀어진다는 느낌이 들었다. 단순하고 선명한 비주얼이 훨씬 더 효과적이라고 느껴져서, 우리는 결국 모양을 어렵듯이 보여주는 간단한 2 단계 셀 셰이더(cell-shader)를 사용하게 되었다.

우리와 같은 인디 개발사에게는 자신의 게임을 대형 자본이 만든 게임들과 차별화 시키고 아주 작은 규모의 장점을 잘 활용하는 것이 매우 중요하다. 원화 스타일을 차별화시킨 것이 그 일환이었다(Pid, Euforia, Sword&Sworcery, Papo&Yo 와 같은 인디 개발사 또한 그러하듯이). Okabu 의 밝고, 어렵풋한 이미지의 세상은 대부분의

주류 게임들과(심지어 아이들을 대상으로 한 게임들과도) 매우 다르고, 그래서 우리를 다른 개발사들과 다르게 보이게 해주었다.이 비주얼 스타일에 대해서 수많은 이들이 호평을 해주었다. 아트팀은 Okabu 세상을 참으로 빠져들고 싶은 매력적인 세계로 만들어 주었다.

3. 잘 맞는 음악 파트너 발견

Rolando 게임에서도 음악은 큰 비중을 차지했다. 그때 우리는 음악 라이선스를 따는 일이 얼마나 복잡한지에 여러 번 놀랐고, 원하는 트랙의 라이선스를 얻으려고 애쓰다가 막혀버린 경우도 수 차례였다. 결국 우리는 Ninja Tune 레이블로 바로 가서, 영국 출신 브레이크비트(breakbeat) 음악가인 Mr. Scruff 가 만든 트랙의 라이선스를 따기로 했었다. 그의 음악은 게임에 아주 독특한 느낌을 입혀주었고, Mikko 의 원화를 정말 잘 어울려서 게임의 성공에 큰 역할을 했었다. Okabu 를 만들 때도 이랬으면 좋겠다고 생각했기 때문에 우리는 개발 시작 단계에서부터 음악에 큰 비중을 두고 생각했다.

게임의 테마가 자연이라 전자 장치를 쓰지 않는 어쿠스틱한 음악 쪽으로 흘러갔다. 자연스러운 사운드를 원하다 보니 월드뮤직 방향으로 흘러가게 되었고, 원화 스타일의 방향을 따라 아프리카에 초점을 두게 되었다.

우리가 게임에 입히고 싶었던 느낌을 잘 살린다고 생각한 트랙 몇 개를 모아서 임시적으로 결합해 보았다. 인도 영화(Bollywood) 음악과 Malcolm McLaren 부터 Paul Simon 과 MIA 의 음악까지 여러 가지 음악이 뒤섞여 있었다.

우리는 사운드트랙을 큐레이팅하거나 완전히 새로운 음악을 만들어줄 파트너를 찾기 시작했다. 게임용 음악을 만드는 이들을 처음 만나 봤는데, 열정적이고, 재능 있는 사람들을 만나는 일이 즐거웠다. 세계 방방곡곡의 사람들을 만나다 결국에는 우리가 일하는 East London 근처에 있는 스튜디오인 Resonate Music 과 일하기로 했다.

Resonate 측과도 아는 내 친구를 통해 Resonate 의 뮤직디렉터 Liam Paton 을 소개 받은 후, 하루는 오후에 Resonate 에 가서 WIP 게임을 시연하고 우리 프로젝트의 목적에 대해서 이야기했다. 그들이 우리의 의도를 너무나 잘 이해했다. 굉장히 궁합이 잘 맞는다고 할까, 그런 느낌이 들었고, 우리는 2010 년 가을에 함께 일하기 시작했다. 여기서 Liam 의 말을 빌어 당시 상황을 좀 더 자세하게 전하고자 한다

"Okabu 사운드트랙을 작업을 할 때 우리는 아프리카 음악의 사회적 측면을 잘 잡아내려고 애썼어요. 모든 음악을 실황으로 녹음하고, 한 녹음실에서 최대한 많은 연주자들이 함께 녹음했습니다. 모든 음악과 녹음 자료(recoding)는 저희가 만들었습니다. 이 프로젝트를 할 때는 샘플 라이브러리에 전혀 의존하고 싶지 않았고, 트랙의 모든 요소에 진짜 인간의 느낌이 들어가 있도록 하기 위해 노력했습니다."

"우리는 지난 6 개월간 여러 재능 있는 음악가, 연주자들과 일했습니다. 그들은 훌륭한 연주 실력을 지녔을 뿐만 아니라, 우리와 의견을 나누며 신뢰감을 가지고 일했습니다. Okabu 게임을 만들 이러한 독창적인 아이디어와 컨셉으로 우리는 독특하면서도, 이 상상력 가득한 세계에 활기를 불어넣어줄 무언가를 만들고 싶었습니다."

우리는 Andy, Liam, 그리고 Resonate 팀이 만든 Okabu 사운드트랙에 완전히 반했다. 시중의 다른 게임들과 완전히 다른 사운드로 게임에 많은 것을 더해주었기 때문이다. 그들이 출시 트레일러 용으로 만든 Okabu 테마를 처음 듣는 순간부터 내 입이 귀에 걸렸고, 역시나 아주 많은 이들이 트레일러 음악이 좋았다는 코멘트를 남겨 주었다.

그들은 Okabu 세계에 앞으로 나아갈 훌륭한 기반이 될 음악을 만들었다. 이 음악은 Music+Sound 시상식에서 최고 작곡상(Best Original Composition)의 후보로 올라 킹스 스피치(King's Speech), 킥커 테일러 솔저 스파이(Tinker Tailer Soldier spy), Frozen Planet, 마릴린 먼로와 함께 한 일주일(My Week with Marilyn) 등의 영화음악과 경쟁하기도 했다.



4. 지적재산(IP) 만들기

Okabu 프로젝트의 핵심 목표 가운데 하나는 오래 유지되고, 광범위한 지적 자산(IP)을 구축하는 것이었다. 우리가 앞으로 만들 게임과 플랫폼과 다른 시도의 구성 요소가 될 무언가- 그리고 우리는 그런 것을 만드는 데 성공했다.

우리가 개발한 것은 거대한 Okabu 계곡과 그 배경 이야기, 캐릭터, 대륙, 동물상, 식물상 등이었다. Resonate 가 만든 뛰어난 음악은 말할 것도 없고 게임 속 네 개의 세계에 들어가는 갖가지 건물, 생명체, 식물/동물 아바타 등도 있었다.

프로젝트 시작부터 Okabu 가 멀티 플랫폼 IP 이기를 바랬기 때문에 이런 자원(asset)은 효율적으로 개발되었고 모바일, 태블릿과 같이 전력을 덜 소비하는 플랫폼에 잘 맞았다.

이러한 애셋들을 많이 만들어 놓았기 때문에 나중에 Okabu 후속편을 만들 때 유연하고 빠르게 넘어갈 수 있을 것이다. 초기 PS3 게임을 마친 후, 우리는 몇 주 동안 Okabu IP 용 후속 게임들을 위한 아이디어를 모으며 지냈다. 우리의 뿌리가 iOS 이기 때문에 특히 iOS 와 안드로이드 공간에서 무엇을 할 수 있을 것인가에 대해

열정적으로 고민하고 있다. 우리는 이미 모바일용 프로토타입을 열심히 만들어왔고 Okabu 는 여기에 매우 잘 맞을 것 같다.

게다가, 우리가 지적재산권을 온전히 소유하고 있기 때문에 모든 가능성을 탐색해 볼 수 있다. 설령 그 가능성들이 갑자기 다른 방향으로 엇나간다 하더라도, 미래를 위한 보장이 되는 것이다.

5. 소니와의 파트너십

맨 처음 대화를 나눈 이후로, 소니는 Okabu 프로젝트와 HandCircus 스튜디오의 기동과도 같았다. 소니와 함께 프로젝트를 진행하게 된 것은 긍정적인 경험이었다. 지적재산권을 소유하면서 직접 퍼블리시하기를 원하는 개발자들을 돕는 펍 펀드 프로그램(pub fund program)이 우리의 상황에 딱 맞았다.

나는 소니가 펍 펀드 프로그램을 통해서 독특하고 다양한 PSN 게임을 만드는데 일조하려고 했다는 점에 경의를 표한다. 그 프로그램은 우리와 같은 개발자들이 뜻을 펴고 목표를 더 높게 세울 수 있게 하기 때문이다.

소니 덕분에 마케팅 면에서 큰 지원을 받았다. 우리의 마케팅 예산은 그다지 많지 않았지만, 소니의 엄청난 채널 덕에 광범위한 마케팅을 펼칠 수 있었다. 이러한 온라인 상에서의 지원 외에도, 소니 프로그램의 일환으로 GDC 와 E3 에서 Okabu 를 시연할 기회가 주어졌다. 이 역시 우리 혼자서는 할 수 없는 일이었다.

잘못된 점

1. 계획 수립

Okabu 개발 때에는 개발 프로세스에 몇 가지 큰 변화들이 있었다. 우리에게는 전혀 새로운 것들이었는데, 정리해보면 다음과 같다:

- 아이폰 대신 플레이스테이션 3 을 플랫폼으로 사용해야 했고,
- 단순한 2D 디자인 대신 광범위한 내러티브 기반의 3D 세계를 구현해야 했고,
- 우리 스스로 게임을 출시해야 했으며,
- 처음으로 우리 스스로 자금을 조달했다.

한 가지 변화만 이뤄내는 것도 큰 일이었는데, 동시에 네 가지를 하려고 했으니 욕심이 과했다. Rolando 성공을 등에 업고 있었기 때문에 어떤 난관이든 이겨낼 수 있을 것이라고, 일단 제작에 들어가면 각각의 변화들에 적응해 나갈 것이라고 생각했다.

콘솔 게임 개발 경험이 없다 보니 계획 수립 단계에서 어려움이 있었다. 이전 경험에 기반해서 Okabu 를 만들어 내는데 필요한 자원을 추정해볼 수는 있었지만, 추정치가 얼마나 정확한지는 의문이었다. 게임을 퍼블리싱해 줄 파트너 없이 일하다 보니 추정치와 스케줄이 정확한지 확인할 수가 없었고, 작업이 잘못될 경우에 의지할 안전망이 없었다. 자체 제작비로 움직이는 경우에는 추가 제작비 확보가 확실히 더 어려운 법이다.

실제로 게임 제작을 시작해보니 처음 예상했던 것보다 모든 면에서 훨씬 더 힘들었다. 퍼블리싱 측면만 보더라도 엄청난 작업이었다. Ngmoco 와 일했을 때 그들이 게임 퍼블리싱에 얼마나 많은 공을 들였는지 알고 있었지만, 콘솔 게임의 퍼블리싱은 훨씬 더 큰 일이었다.



그래픽과 디자인에서는, 전체를 3D 로 구현하는 작업에 엄청난 인력이 필요했다. 네 개의 다른 세계, 여섯 명의 게임 캐릭터, 네 개의 미니게임, 제어가능한 이동수단들, 12~16 시간의 게임 시간 등을 운용하려고 하다 보니 게임 사이즈가 엄청 커졌다. 개발이 진행됨에 따라, 우리가 그래픽/디자인 스케줄을 낙관적으로 잡았음이 분명해졌고, 개발 종반을 향해감에 따라 일정이 너무 빡빡했다.

돌이켜보니, 계획 수립에 있어서 우리의 가장 큰 실수는, 좀 더 일찍 게임의 범위를 구체적으로 파악해서 우리에게 이용 가능한 리소스로 이뤄낼 수 있는 범위와의 균형을 생각해보지 못했다는 점이었다. 다운로드 게임치고 12~16 시간은 사이즈가 큰 편이다. 콘텐츠 일부를 제외했더라도 내용이 부족하지는 않았을 것이고, 우리는 코어 게임을 더 다듬는 한편 개발 프로세스에 숨통을 틔울 수 있었을 것이다.

2. 엔진 기술

Okabu 는 Ogre 와 Bullet Physics 와 같은 큰 오픈소스 라이브러리의 힘을 빌려 PC/Mac 기반 프로토타입으로 시작했다. 이로써 우리는 유리하게 시작했고, 게임가능한 프로토타입을 빠르게 작동시킬 수 있었다. 그러나 프로젝트가 진행되어 프리프로덕션 단계에서 풀프로덕션 단계로 접어들면서 몇 가지 큰 난관에 봉착했다.

PS3의 아키텍처는 PC와 전혀 달랐다. 우리가 단순한 2D 게임을 복사하고 있었다면 그다지 문제가 되지 않았겠지만, 사이즈가 큰 3D 환경을 다루고 있었고 초당 60 프레임을 목표로 하고 있었다. Ogre는 PS3에서 잘 작동했지만(우리는 일부를 PS3로 포팅하는데 성공하기도 했다), 우리가 추구하는 종류의 경험을 전달하기 위해서는 SPU의 힘을 빌릴 필요가 있음이 분명해졌다.

그 결과, Ogre를 PS3로 최적화시키거나 PS3에 최적화된 다른 기술을 사용하는 방법 중에 하나를 택하기로 했다. 운이 좋게도 소니 측에서 PhyreEngine의 형태로 PS3에서 돌아갈 수 있는 최고 성능 엔진을 제공했다. 숙고 끝에, 우리가 필요로 하는 성능을 구현하기 위해서는 PS3 중심인(PS3-oriented)의 PhyreEngine의 힘을 빌리는 것이 최선의 길이라는 결론에 이르렀다.

PhyreEngine으로 갈아탄 것은 분명 큰 일이었고, 우리가 계획 수립 단계에서 고려했던 요소도 아니었다(우리는 우리의 PC 중심(PC-centric)의 엔진이 충분할 것이라고 생각했었다). PS3에서 요구되는 모든 기능들을 구현할 수 있는 안정되고 성능이 좋은 엔진을 개발하는 것은 많은 인력을 필요로 했다.

이 때문에, 프로젝트의 종반에 접어들면서 우리는 초반에 세웠던 기술 계획이 과연 효과가 있는 것인지에 대해 생각하게 되었다. Okabu 개발을 위해 우리가 필요로 하고, 만들었던 요소와 기능(물리학, 렌더링, 스크립트 작성, 오디오, 세이브 게임 서포트, 리더보드 지원, 트로피)의 대부분이 최신 엔진으로 구현 가능했기 때문이다.

우리가 만들고 있던 게임의 유형은 기존 엔진에 꽤 잘 맞았다. (우리가 색다른 렌더링이나 피직스 기술(physics techniques)을 사용하고 있지는 않았다.) 기존 엔진을 사용했다면 우리에게서는 실행 리소스가 없었던 렌더링 및 툴셋 기능을 사용할 수 있었을 것이다.

우리 소유의 엔진을 굴려서 많은걸 배우긴 했지만, 엔진 개발 프로세스에 사용된 자원을 개발의 다른 영역에 사용했다면 더 좋았을 것이다.

기술 면에서 우리가 저질렀던 큰 실수는 우리는 작은 규모의 팀임에도 불구하고 우리 소유의 기술을 만들어서 이득 볼 생각을 했다는 것이다. 자기 소유의 엔진을 굴리는 것이 맞는가, 아니면 잘 맞는 기존 엔진이 있는가? 몇몇 장르와 프로그래머 비중이 높은 팀의 경우에는, 자기 소유의 기술을 만드는 것이 당연하다. 특히 당신이 voxels와 같은 비표준 렌더링을 혁신하려고 하고 있거나 최소한의 기능만을 구현하려고 한다면 말이다.

반대로, 당신이 주요 엔진들에 흔히 있는 많은 수의 시스템과 기능을 필요로 하거나(우리가 Okabu 를 개발할 때 그랬듯이), 당신의 팀에 프로그래머 비중이 크지 않다면, 기존 엔진을 사용하는 것이 더 나을 것이다. 여기에서 성숙되고, 안정적인 툴(tool)은 분명히 또 다른 주요 고려 사항이다(이 점에 관해서는 툴과 원화 파이프라인 섹션에서 다룰 것이다).

Unity 같은 유연한 엔진이 많이 사용되면서, 작은 스튜디오에서 기술 부담을 줄일 수 있는 것은 물론, 많은 프로그래머, 디자이너, 원화가들에게 익숙한 표준 도구모음(standard toolset)을 구축하는 흥미로운 기회가 되었다.

3. 과도한 다중 역할 맡기

독립 개발(indie development)의 큰 즐거움 가운데 하나는 개발 프로세스의 다양한 면에 관여할 수 있다는 것이다. 이전 프로젝트들을 진행할 때 이런 걸 굉장히 좋아했는데, 사실 여기에는 넘어서는 안될 선이 있다. 그런데 우리는 그 선을 넘었을 뿐만 아니라, 그냥 넘은 것도 아니고 포레스트 검프가 된 것 마냥 뒤통수질해 넘어가 질주했다. 이것이 초래할 수 있는 결과를 생각해 보려고 멈춰 보지도 않고 말이다.

Okabu 는 이전 게임들보다 훨씬 더 큰 규모의 작업이었고, 우리가 게임 퍼블리싱까지 맡고 있었기 때문에 우리가 해야 할 일이 훨씬 더 많았다. 그러나 팀 사이즈를 그에 맞게 조절하지 않았다.

이만한 규모의 프로젝트에서는, 개발의 각 영역에 배경이 있는 주요 결정자들 사이에 자연스러운 긴장이 형성되는 것이 중요하다. 예를 들어, 게임 디렉터가 어떤 기능을 제안할 경우, 리드 프로그래머는 기술적인 면에 미칠 수 있는 영향과 게임에 추가적으로 필요한 리소스를, 제작자는 이것이 일정에 미칠 영향을, 스튜디오 총괄자는 비용적 측면에서 실행 가능한 일인지를 생각해 볼 수 있을 것이다.

한 사람이 이런 역할들을 맡게 될 경우, 개발의 다양한 측면을 반영한 관점에서 생각하기가 어렵게 된다. 그래서 결정을 내리는 일이 점점 더 힘들어지게 된다. 많은 경우에 팀 내부에서 신중하게 고민한 후에야 결정을 내릴 수가 있는데, 이렇게 한 사람이 여러 역할을 맡은 경우, 서로 개발 영역이 겹치지 않는 두 명의 팀원이 하나의 결정이 미칠 수 있는 영향에 대해서 개방적으로 의견을 나눌 때 보다 훨씬 효과가 떨어진다.

여기에서 우리의 가장 큰 실수는 한 사람이 너무 많은 역할을 맡은 결과 우리의 작업 구조가 통제 불가능해졌다는 것이다. 팀원을 최소한 한 명이라도 더 투입해서 이 역할들을 나누어 맡았더라면 훨씬 더 나았을 것이다. 특히, 프로덕션을 맡을 사람을 구했더라면 팀에 아주 큰 힘이 되었을 것이다.

4. 툴과 아트 파이프라인

기술 섹션에서 언급했던 것과 같이, 우리는 Okabu 개발을 위해 우리 소유의 엔진을 돌리기로 결정했고, 그 과정의 일환으로 자체 툴을 굴리게 되었다. 우리는 여러 개의 다른 엔진에 사용할 레벨 편집 도구들을 알아보고, 우리가 갖고 싶은 기능들의 목록을 짜고, 우리가 원하는 기능에 맞게 만들 필요가 있다고 느꼈던 것들을 생각해 내면서 꽤 많은 시간을 보냈다.

우리는 활기차고 유연한 개발 프로세스를 유지하고 싶었고, 가능한 역동적인 레벨 크리에이션을 만드는 것이 그것의 핵심이었다. 게임을 멈추고, 두세 가지를 수정하고, 결과를 알아볼 수 있었던 것은 직접적으로 몇 가지 장점이 있었다. 빠르게 반복할 수

있었고, 잠재적으로 크리에이션 프로세스를 훨씬 더 효율적으로 만들 수 있다. 팀이 작았기 때문에, 우리가 가진 리소스를 최대한 많이 사용하기를 바랐고, 레벨 빌딩 프로세스 상에서 시간 소모적인 프로세스(애셋을 컴파일링하고 빌딩하는 프로세스)를 제거하는 것이 정말 도움이 되었다.



지형을 만들고, 물체의 위치를 정하고 조작하고, 간단한 스크립트를 작성할 때만 해도 도구들이 잘 돌아갔다. 하지만 스케일이 커지고 레벨이 복잡해짐에 따라 여러 문제들에 봉착했다. 우리가 게임에 기능과 시스템을 추가하자, 편집기가 벡터대기 시작했고, 이로 인해 작업의 효율성이 많이 떨어졌다. 안정성 문제가 대두되었고, 게임의 몇몇 복잡한 기능을 위해 괴상한 워크 플로우를 개발해야 했기 때문이다.

여기에서 우리의 실수는 앞에서 언급한 기술적인 측면에서의 실수와 비슷하다. 우리 소유의 도구를 굴리는 것의 장점에 치중한 나머지 우리 프로젝트의 리소스 비용을 간과했던 것이다. 돌이켜 보건대, Unity 와 같은 엔진/툴셋을 사용했다라면 훨씬 더 이득이 되었을 것이다. 선행 투자 비용이 상당히 발생했겠지만, 우리가 도구와 엔진을 개발하는데 걸린 시간도 상당했으므로, 우리만의 도구와 엔진을 개발하지 않았더라면 생산성이 크게 향상되었을 것이다.

앞에서 언급했던 바와 같이, 대중에게 잘 알려진 엔진/툴셋을 사용하면 다른 이들이 팀에 합류했을 때 금방 적응할 수 있다는 장점도 있다. 우리의 도구와 엔진이 맞춤형인데다가 약간 독특해서 사용하기에 익숙해지는 데 여러 날이 걸렸는데, Unity 와 같은 엔진을 사용했다라면 프로젝트 초반부에 디자이너와 프로그래머를 단기 계약으로 채용했다라도 바로 일할 수 있었을 것이다.

5. 핵심 유저

이전 게임들이 아이폰 기반의 가벼운 게임들이다 보니, 누구나 즐길 수 있는 게임을 개발하는 것이 우리의 주안점이었다. 우리는 우리가 만들 첫 번째 콘솔 게임도 누구나 즐길 수 있는 게임이 되기를 원했기 때문에, 가능한 한 누구나 게임을 접했을 때 바로 시작할 수 있도록 Okabu 개발 시작 단계부터 조작 부분을 쉽게 설계했다.

내 형은 조카가 네 살이었을 때부터 함께 게임을 해왔는데, 이것이 프리프로덕션 단계에서 큰 영감을 주었다. 애초부터 우리는 다양한 경험과 능력을 지닌 유저들이 즐길 수 있는 게임을 만들고 싶었다. 또한, 이전 게임에서 사용된 원화 스타일을 사용해서 모든 유저가 게임하고 싶어하는 밝고, 따뜻하며, 매력적인 세계를 만들어내고 싶었다.

일반 유저들에게 어필할 정도의 게임을 만들었다고는 느끼고 있지만, 다운로드 콘솔 플랫폼 상의 핵심 유저(주로 핵심 경험(core experience)에 관심 있는 18~25 세의, 대부분이 남자인 유저)의 비율을 너무 적게 잡았음이 분명하다. 게임 초반부의 페이스가 핵심 유저들의 흥미를 끌지 못했다. 돌이켜보건대, 게임 초반부에 이들을 위해 미션을 더 추가한 별도의 플레이 모드를 제공했어야 했다.

결론

아직도 좀 더 다듬고 싶은 부분이 남아 있기는 하지만, 우리처럼 작은 팀으로 이만한 게임을 만들어 낼 수 있었다는 것에 크나큰 자부심을 느낀다. 만드는 과정에서 큰 난관들에 봉착하기도 했지만, Okabu 덕분에 많은 경험을 쌓을 수 있었다. 게임 퍼블리싱에서부터 광범위한 내러티브 기반의 3D 게임 프로덕션 프로세스까지, 이번 게임 개발 과정에서 우리가 배운 것이 너무 많다.

이 경험은 우리에게 굉장히 유용할 것이다. 모바일 게임을 만들던, 태블릿 게임을 만들던, Okabu 후속 콘솔 게임을 만들던지 간에, 우리가 배운 교훈과 선택했던 프로세스들은 지속적으로 변화하는 게임 시장에서 우리에게 큰 힘이 될 것이라고 믿는다.

Okabu IP 를 만들기 위해 우리가 했던 작업 또한 앞으로의 게임 개발을 위한 탄탄한 기반이 될 것이다. 애셋, 캐릭터, 스토리, 풍경 등의 자산으로 Okabu 세상에 새로운 것들을 빠르고 효과적으로 만들 수 있을 것이다. 열심히 일해 온 지난 몇 년은 확실한 보상을 받았다.