



포스트모템: 하우스마크社의 '아웃랜드'

(Postmortem: Housemarque's *Outland*)

작성자: 일라리 쿠티넨(Ilari Kuittinen), 아키 라울라(Aki Raula)

작성일: 2012. 4. 27.

[하우스마크의 아키 라울라(Aki Raula)와 일라리 쿠티넨(Ilari Kuittinen)이 당사 최초 2D 플랫폼 어드벤처 게임인 '아웃랜드(Outland)'를 개발할 당시 개발중간단계에서 게임방식을 전향하게 됨으로써 겪었던 어려움에 대해서 이야기한다.]

하우스마크(Housemarque)는 15년 이상 된 회사이다. 창사 당시 PC 게임 개발업체로 시작하였으며(첫 게임은 코모도어의 아미가 PC용 '슈퍼 스타더스트'란 PC게임이었다), 현재 세대 다운로드게임 개발에 이르기 전에는 PC 및 X-box용 스노우보드 게임 두 개를 개발했었다.

우리의 널리 알려진 게임으로는 PSN 히트작 '슈퍼 스타더스트 HD(Super Stardust HD)'와 '데드 네이션(Dead Nation)'이 있다. '아웃랜드(Outland)'가 당사의 최초 크로스-플랫폼작이며(cross-platform), 소니(Sony)와의 좋은 관계(e.g. 플레이스테이션 Vita 용 '슈퍼스타더스트 델타')를 잊지 않는 한, 이 같은 행보는 계속될 것이다.

'아웃랜드(Outland)'의 컨셉을 최초 입안했을 당시 우리의 목표는 8비트 플랫폼 어드벤처 게임의 21세기 버전을 만드는 것이었다. 당시 아이디어는 '피트폴 II *Pitfall II* (아타리 2600 등)'나 '릭 데인저러스 *Rick Dangerous* (코모도어 아미가)'같은 게임의 완전히 새로운 시대를 열어가는 것이었다.

주인공은 정글을 돌아다니며 고대 보물과 진실을 찾아나서는 '인디애나 존스'와 같은 모

험가를 예상하고 있었다. 주요 강조점은 세계의 물리적 능력에 있었으며, 결과적으로 나타난 흑백-상극 에너지와 비인간적인 민첩함에 있지 않았었다.

유비소프트(Ubisoft)와 계약을 체결한 뒤에도 6개월 동안 주인공은 권총만 있었을 뿐, 난투 능력은 없었었다. 주인공은 비탈을 미끄러져 내려가는 능력과 비탈에서 미끄러져 내려가면서 가속도가 붙어 더 멀리 뛸 수 있는 능력을 갖고 있었다. 상당히 초기 개발단계에서부터 일반모드에서보다는 더 많은 행위가 가능한 특수 변신모드를 추가했었다: 적절한 비주얼 효과가 가미된, 강화된 난투능력과, 더 빨리 달리는 것이 가능했었다. 이러한 모드변화가 완성게임의 변환기법의 발판이 되었었다.

프리프로덕션 9개월차 즈음에 비전과 방향성의 부족함을 겪기 시작했었다. 원래의 컨셉(concept)은 올드 스쿨 어드벤처와 퍼즐이었었다. 그 후 '이카루가(Ikaruga)' 기법과 민첩한 플랫폼으로 정착하기 전에는, '소닉'이 '인디아나존스'를 만나는 방향으로 나아갔었다. 비전의 불확실성의 원인 중 일부는 프로젝트 초창기에 있었던 게임엔진의 제약에도 있었다. 우리가 생각했었던 멋진 물리적인 부분에 기초한 게임플레이를 만들 수 없었다. 그 결과, 우리는 게임 개발 최초 9개월간 같은 게임을 여러 차례 다시 개발하는 작업을 되풀이하게 되었었다.



우리의 여정이 원래 계획보다 더 오래 걸리긴 했지만, 우리는 (적어도 우리 생각에는) 두 가지 장르를 성공적으로 접목한 게임을 개발하게 되었다. 적군, 세계구조, 수집품 등 우리가 부족한 게임플레이 영역도 있지만, 탄탄한 컨트롤 등의 다른 부분에서는 뛰어나다. 이는 '토미 코키(Tomi Kokki)'의 대단한 캐릭터 애니메이션이 아니었다면 이를 수 없었던

사실이다. 유비소프트는 (캐릭터)애니메이션 분야의 목표치를 높게 잡도록 하였다. 우리 생각에도 이 부분에 대해서만큼은 목표치를 달성했다고 생각한다. 많은 리뷰에서도 캐릭터 애니메이션과 동작의 유연성을 칭찬하는 내용을 찾아볼 수 있다.

전체적으로 우리는 게임이 받는 리뷰와 대우에 대하여 만족스럽다. 몇 가지를 언급하자면 'IGN'과 'GameSpot' 등이 '에디터스 초이스'에 채택되어 긍정적인 평가를 받았다. 다른 많은 게임들의 포스트모템(개발과정분석)을 보면, 평이 좋은 게임이 문제없는 개발과정을 거쳤을 것이라고 생각하기 쉬운데, 대부분의 경우 그렇지 않다.

잘 되었던 점

1. 비주얼 / 시각효과

구상 단계에서 이루어졌었던 초기 실험들을 제외하면, 본 프로젝트는 명확하고 특별한 비주얼 디자인을 갖고 있었다. 초기 컨셉(영상물로 완성시키기 6개월 전)에서부터 최종 디자인까지, 시각적 디자인은 일관성을 유지하였었다.

시작부터 갖고 있던 우리의 주요 아이디어는 컨셉트 이미지와 게임 내 미술효과(art)를 100% 일치시키는 것이었다. 대부분의 게임들이 컨셉상 보여지는 것과 실제 게임상 보여지는 부분에 아주 큰 차이를 보이는 것이 사실이며 우리의 목표는 컨셉 미술이 실시간 동작하도록 게임을 만드는 것이었다.



비주얼은 (흑백모드 컨셉과 함께) 우리의 가장 강점이자 게임의 가장 큰 특징으로 부각되었다. 우리는 언론과 게이머들로부터 특유의 시각효과에 대해서 많은 칭찬을 받았다. 혹자는 '림보(Limbo)', '브레이드(Braid)', 또는 '인세인리 트위스티드 쉐도우 필라넷 (Insanely Twisted Shadow Planet)' 등의 게임과 비교하기도 한다. 우리도 이들 게임의 존재를 알고 있긴 하지만, 이들 명작들을 만나보기 이전에 이미 게임의 시각적 부분을 갖춰 놓았었으므로, 우리가 이들 게임으로부터 실제로 영감을 받고 개발한 것은 아니다.

여하튼, 우리는 그가 가는 길이 항상 쉽지만은 않았음에도 불구하고 끝까지 그의 비전에 충실했던 수석 컨셉트 아티스트 미코 이어롤라(Mikko Eerola)에게 큰 박수를 보낸다.

2. 장르의 결합

플랫폼게임 작업을 하면서 다른 장르로 옮기는 작업은 견고한 아이디어의 혁신 없이는 어렵다. '아웃랜드(Outland)'의 원래 컨셉대로 실현시켰을 때도 우수한 게임을 만들 수 있었겠지만, 흑백 게임플레이를 추가하면서 완전히 새로운 레벨의 특유성을 갖게 되었다고 믿는다. 액션-어드벤처 부문은 항상 우리가 추구한 중요부분이었다. 이중적 게임플레이는 전체적인 아이디어(맥락)를 유지하면서 그 컨셉에 약간의 특수성을 훌륭하게 가미했다.

일단 이 방향으로 갈 것을 합의한 뒤에 기초적인 게임플레이를 짜나가는 것은 상대적으로 쉬운 일이었다. 단지 몇 주간의 개발과정 후에 우리가 옳은 결정을 내렸다는 것을 증명해줄 프로토타입(prototype)을 운영할 수 있었다. 그 이후부터는 레벨 디자이너들이 그들의 마술을 부려 아이디어를 펼쳐나가는 일만 남은 것이었다. 이 컨셉은 게임플레이 시나리오가 상당히 풍부한 자원으로 '아웃랜드(Outland)'에서도 아직 극히 일부분만 건드렸을 뿐이라고 생각한다.

3. 캐릭터 애니메이션과 컨트롤

우리가 이 프로젝트를 시작하였을 시기엔, 휴머노이드 캐릭터 작업을 안 한지 꽤 되었을 때였다. 우리의 기술이 약간 녹슬었었기에, 현실적인 휴머노이드를 모델링 하는 방법, 애니메이션을 가미하는 방법, 그리고 이 모든 것을 현 세대 표준에 맞게 업그레이드하는 방법을 다시 배웠어야 했다.

운이 좋게도 당시 스튜디오가 '데드 네이션 *Dead Nation* (PS3/PSN용)'을 동시에 개발 중에 있었으며, 이것이 우리가 두발동물 애니메이션(biped animation)에 강점을 둘 수 있는 계기가 되었었다 ('데드 네이션'은 인체캐릭터를 여럿 보유한 좀비 게임이다). 그러므로, '데드 네이션'을 위해서 두발동물 캐릭터를 개발하는 것은 자동적으로 '아웃랜드'에도 도

움이 되었었던 것이다.

나아가, 양 프로젝트의 주요 캐릭터의 애니메이터가 동일한 사람인 관계로 애니메이션의 전반적인 질을 높일 수 있었다 (두 프로젝트의 애니메이션 스타일이 상이하나 모두 현실적으로 움직이는 두발캐릭터에 의존하는 점은 동일하다).

물론, 전통적으로 애니메이션에 강한 유비소프트와 작업하고 있었기 때문에, 캐릭터 움직임과 반응에 관한 목표가 높게 설정되어 있었다. 다행히도 유비소프트의 몬트리얼 애니메이터(Montreal animator)들이 애니메이션에 대한 피드백을 제공해 주었으며, 우리 프로듀서들은 캐릭터 움직임을 '아웃랜드(Outland)'의 주요 개발사항으로 밀었다.

결국엔 이 모든 노력이 게임에 드러났다. 다수의 언론 및 게이머들로부터 모두 우리 애니메이션의 높은 질에 대한 찬사를 듣게 되었다.



'아웃랜드'의 색조디자인

애니메이션과 실제 게임플레이를 제외하면, 우리의 가장 큰 걱정은 추가된 '이카루가(Ikaruga)' 기법(메커니즘)이 우리 컨트롤에 잘 적용될 수 있을지 여부였다. 그러나 이미 작동하는데 문제가 없는 플랫폼 컨트롤에 흑백변환기능만 추가하면 되었으므로 문제가 우리가 당초 생각했었던 것보다 작은 문제였었다고 볼 수 있다. 어떤 면에서는 우리가 직면했던 문제는 그 문제가 스스로를 간결화시키면서 해결되었다고 볼 수도 있을 것이다.

4. 왕 싸움

'아웃랜드'는 튜토리얼 섹션에 이은 5개 챕터(chapter)의 게임플레이로 구성되어 있다. 이러한 구분은 다섯 개의 레벨 '왕'(우리는 레벨 '수호자'라 부른다)을 만들어야 한다는 간단한 목표를 세우게 했다. 2010년 9월 PAX에서 게임을 공개했을 때 우리는 오로지 한 개의 마지막 왕에 가까운 왕 한 개만 완성된 상태였었다. 나머지 왕들은 어느 정도 구체화가 되어 있었으나, 완성도가 게임에 적용시킬 수 있는 정도는 아니었다.

우리의 왕들에 대한 디자인 목표는 나머지 게임플레이와는 다른 적을 만들어, 외형상의

로 다른 플레이어 캐릭터보다 더 크고, 그럼으로써 웅장한 스케일과 분위기를 더하는 것이었다. 첫 번째 왕을 만드는데 아마 가장 오랜 시간이 걸렸었을 것이다. 그러나 가장 쉽게 완성되었다. 나머지는 왕들을 제작하는 데에는 그보다 다소 적거나 많은 어려움을 겪었다.

가장 큰 걸림돌은 끝판왕이었다. 베타버전의 데드라인이 가까워오고 있는데 아직도 최종 보스의 최종 디자인이 완성되지 않았었다. 우리는 우리에게 각종 수준의 애니메이션이 가미된, 복잡한 단계로 나뉜 캐릭터와의 만남을 제작할 자원이 없음을 알고 있었다. 그러므로 우리는 좀 더 형이상학적인 것을 추구했다 외형상 압도적인 왕보다는 무형의 영혼적인 왕. 결과는 하드코어 총알 게임플레이가 가미된 플랫폼팅(platforming)과 현실감 넘치는 공격적인 왕과의 격투이다.

나머지 게임부분과는 달리, 왕들에 대한 실질적인 업무는 프로그래머에게 떨어졌었다. 우리가 알파단계에 도달한 후, 각 단계 왕들을 게임에 만들어서 넣는 데에는 아직도 갈 길이 멀었다. 프로그래머들은 자연스럽게 게임에 필요한 수 백 가지 아이템을 만드는데 바빴으므로 왕들을 완성시키기 위해서는 많은 노력이 필요했었다. 우리는 각 왕들에 대한 시험과 난이도 조절을 더 실시할 수 있었겠으나, 현 결과에 만족한다. 우리가 의도했던 바와 같이 '아우트랜드(Outland)'에는 5가지의 특별한, 장대한 왕들이 창조된 것이다.

5. 분위기 / 음향효과

게임 분위기의 큰 부분은 비주얼에서 자연스럽게 도출되었다. 그러나 아름다운 정적인 배경만 갖고는 부족했었다. 우리의 미술가/아티스트들은 움직이는 식물, 구름, 그리고 배경에 사용될 구조물을 만들었다. 나아가, 우리는 각 레벨의 테마에 맞는 수십 가지의 분위기 조성 효과를 추가하였다: 나뭇잎, 꽃가루, 비, 떨어지는 물방울, 바람, 연기, 돌무더기, 폭발... 목록은 길다. 우리는 시중에 판매되는 툴을 사용하여 입자효과를 만들어냈다. 이들 입자들을 만드는 과정이 쉽지는 않았으나, 우리의 툴은 우리가 '아우트랜드(Outland)'에서 필요로 했던 혼합효과들을 모두 수용할 수 있을 정도로 유연했다.



비주얼에 대해서 프로젝트 초기에 결단이 내려졌었던 것과는 달리, 음향 (특히 음악) 분야는 여러 차례의 반복 (작업/방향설정)이 필요한 부분이었다. 오디오를 만드는데 문제가 있었다기보다는 음향 스타일을 결정하는 데에 있었다. 초기의 노래들은 오케스트라적이었으나 우리가 '아웃랜드(Outland)'에 계획하고 있던 빠른 템포가 부족했었다.

그 이후 소리합성기(synth)적인 접근을 시도하였었으나 그래픽 분위기에 적합하지 않는 댄스음악이 되어버렸다. 결과적으로는, 작곡가/음향 디자이너 아리 펄킨(Ari Pulkkinen)과 보다 깊은 대화를 나눈 후, 분위기조성을 위해서 잔잔한 음악을 사용하고 빠른 템포의 음악은 왕과의 싸움 등 고도 액션 시나리오에서만 사용하기로 했다.

잘못된 점

1. 게임의 비전을 유지하는 것

우리에게 원래의 비전대로 게임을 만들 기술이 부족하다는 것을 알게 된 후 프로젝트는 초점을 좀 잃게 되었으며 다른 아이디어들 사이에서 왔다 갔다 했었다. 이러한 방향에 우리 미팅에 너무 많은 사람들이 참석한다는 것과 미팅시간이 종종 너무 길었다는 것은 도움이 되지 않았었다. 드물게 회의 목적을 달성했으며, 종종 시간만 낭비했었다.

또한, '슈퍼 메트로이드(Super Metroid)' 또는 '캐슬베니아(Castlevania)' 시리즈 등의 고전 클래식들에 대한 리서치/연구를 더 할 수도 있었다. 이들을 피한 것은 다소 고의적이었다: 이 게임들로부터 직접적으로 베끼지 않기 위해서, 그리고 8비트와 16비트 디자인 함정에 빠지지 않기 위해서.

어쨌든간에 클래식게임을 분석했으면 어떤 부분이 잘되었었으며 거기서부터 어떤 방식으로 우리가 게임을 더 향상시킬 수 있을 것인가를 파악하는 데에 도움이 되었을 것이다. 이점을 간과하면서 우리가 기대했던 것보다 더 많은 부분이 반복된 것 같다.

이들 두 가지 사유 (기술 및 게임 리서치) 들은 상대적으로 간단한 사항들에 너무 많은 시간을 허비하게 된 것이라고 볼 수 있다. 적들에 대해서 너무 많이 생각했으며, 최종버전은 그 동안의 제안들의 타협/절충물로 구성되게 되었다.

게임 구조와 전개는 시작부터 뚜렷한 목표를 세우지 못함으로써 피해를 입었다. 시작단계에서는 개방된 탐험식의 세계를 설계하였었으나, 게이머 피드백을 통하여 직선(linear)에 기초한 세계로 여러 차례 수정되다가, 결국엔 그 중간 어딘가의 결과물이 생기게 되었다.

2. 프로젝트 관리

수석 디자이너가 프로젝트 리더이자 제작자를 겸하는 것은 프로젝트관리에 부적절했다. 프로젝트관리와 게임디자인을 동시에 수행하는 경험이 상대적으로 부족했던 터라 결과적으로 두 분야 모두 피해를 봤다고 볼 수 있다. 프로듀서를 고용하는 방안에 대해서 완성 8~10개월 전부터 이야기했었으나, 무언가 새로운 것을 도입하기에는 너무 늦었다고 생각했었다. 지금 되돌아켜본다면 그 시기에라도 프로듀서를 별도로 두는 것이 도움이 될 수 있었을 것이라고 생각된다.

우리는 또한 '한소프트(Hansoft)'를 사용해서 디자인과 미술업무를 관리하려고 했었으나 적절히 운영되지 못하였다. 업무목록이 프로젝트 진행 중에 여러 차례 변경되었었으나, 미술과 디자인 팀원들은 이에 대해 별로 많은 관심을 갖지 않았었다. 소프트웨어가 자체가 유연한 사용을 위해서는 너무 많은 사용자 인풋(input)을 요구해서 그런 것일 수도 있고, 사용상 장점이 명확하게 전달되지 않아서 그런 것일 수도 있다. 그러나 프로그래머들은 '한소프트(Hansoft)'를 성공적으로 사용하였었다.

전반적인 개발기간 동안 부족한 의사소통과 비전이 없었던 탓에 개발팀의 사기를 수 개월 동안 상당부분 저하시켰었다. 이것으로 인해 일부 사람들이 3-4개월 동안 많은 일을 단기간에 처리해야 했다. 운이 좋게도, 주요 게임플레이 조각들을 다 갖추었을 때 프로젝트가 훨씬 더 조밀하게 앞으로 나아갈 수 있었다. 마지막 6개월이, 크런치(crunch)부분만을 빼면 프로젝트 전 기간 동안에 유지되었어야 할 업무속도였었다.



3. 제작 진행 중 큰 변경사항

길을 잃은 프로젝트를 다시 궤도에 올리려면 강한 방향조작이 필요하다. '이카루가(Ikaruga)' 컨셉을 도입하는 것이 바로 그거였다. 특별 변신 모드를 사용하는 우리의 원래 아이디어에서 크게 이탈하지 않으면서, '이카루가(Ikaruga)' 컨셉은 비소비성 능력으로 만들고 그것의 작동을 꺼버릴 수 있는 옵션을 제거 함으로서 우리의 컨셉을 변경시켰다.

완성 약 16개월 전쯤, 아이디어가 회의에서 언급되었을 때 보자마자 사랑에 빠져들게 되었다. 물론 이로 인해서 게임엔진자체를 다시 쓰게 되었고, 프로그래머들의 업무량 증가와 스케줄 지연을 초래하는 여타 작은 변경사항들이 생기기도 했었다.

당시 시점까지 완성되었던 콘텐츠(content) 대부분을 버려야 했었으며, 다시 새로 시작하게 되었다. 플레이어 애니메이션, 플레이어 동작과 움직임 규칙은 새로운 게임플레이에서는 더 이상 유효하지 않았다. 이러한 변경사항은 레벨개발 툴에 새로운 요구사항을 안겨주게 되면서 우리의 개발속도를 더욱 떨어뜨렸었다.

그러나, 결과적으로는 게임플레이와 프로젝트의 특수성이 향상되었으므로, 변경은 향상을 위한 변화였었다. 원래 계획대로 진행했었을 경우 게임이 완성되지 못할 가능성도 있었다고 생각한다.



4. 레벨(단계) 생성(제작/창조)

방향 변경은 우리가 레벨 제작 툴의 일부를 변경해야 함을 의미했었다. 새로운 레벨을 위해 새로운 법칙을 만들어야 했으며, 레벨 요구사항과 레벨 툴 사이에 닻이 먼저냐 달

같이 먼저나 상황을 만들어가며 오락가락 해야 했었다.

'오토데스크 마야(Autodesk Maya)'를 사용하여 레벨 미술과 디자인 작업을 했다. '마야'의 모든 툴은 'MEL스크립트'나 '파이톤(Python)'을 사용해서 완성되었다. 이는 레벨관련 아이템을 한 프로그램을 사용해서 만들 수 있게 되었으나 몇 가지 문제점을 야기시켰다.

레벨 디자이너와 미술담당의 업무를 나눌 방법이 없었다. 레벨 파일에 접근하는데 한쪽이 다른 쪽의 업무를 완성시키기까지 기다려야 하는 상황을 만들었다. 나아가, 우리는 실제 창조/만드는 절차를 시작하기 전에 제대로 된 디자인을 마련하지 못한 관계로 여러 차례 레벨 드레싱 툴을 재작업 했었다. 눈치가 빠른 사람들은 두 가지 상이한 텍스처링(texturing)이 있음을 통해 레벨들을 인식할 수 있었을 것이다.

5. 협업(Co-Op)의 수행

원래 디자인은 1인용 어드벤처(모험) 플랫폼물(platformer)이었다. 디자인 서류에서 협업 가능성에 대해 언급했는데, 유비소프트사(Ubisoft)로부터 그러자는 답을 들었다. 협업방식의 도입은 1인용 레벨을 디자인할 때 협업의 경우만을 위한 도전 방을 만들어야 했기 때문에 쉬운 작업이 아니었다. 흑백변화가 가장 큰 우리의 1인용 게임플레이 특징상, 협업의 경우 어떻게 적용시킬지가 가장 큰 도전 과제였다. 이러한 업무들은 상대적으로 안전하게 실현시킬 수 있었으나, 우리의 전반적인 업무량을 증가시켰으며, 스케줄상 지연현상을 초래했다.

기초적인 네트워크 기술을 위해서, '유비소프트'를 통해 '과잘(Quazal)'을 섭렵할 수 있었다. 이는 네트워킹 기능에 확실히 도움이 되었으나, 온라인 적용을 위해 필요한 게임플레이 코드를 재작성하여야 하는 부분은 해결할 수 없었다. 게임엔진 자체와 마찬가지로, 게임플레이의 목적물과 적들의 네트워크 핸들링(handling)에 대해서 재작업을 해야 했었다. 우리의 최종 적용방식은 결국 결정적 시스템 (deterministic system)되었다.

협업모드의 레벨들은 1인용 버전의 복사판으로 볼 수 있었으며 여기저기 약간의 변형을 거친 후 마련된 '도전방(challenge room)'은 협업모드의 특별한 면을 제공하였다. 그러나 급하게 추가했었던 아케이드 모드(arcade mode)는 두 달만 추가개발기간이 주어졌었다면 효과를 볼 수 있었을 것 같은 실험으로 끝나게 되었다.

6. 게임플레이 난이도 조정(Gameplay Balancing)

프로젝트의 말미에 게임의 난이도를 조정하는 것은 어려우며, 그 결과를 검증하는 것도 어려울 수 있다. 수 차례에 걸쳐 외부인을 스튜디오에 초청하여 시연회를 가졌었다. 그러나 이러한 시연회에 주어진 시간이 상대적으로 짧았으며, 대부분의 피드백은 첫 단계와

그 단계의 왕에 대한 것뿐이었다. 이는 우리가 게임의 나머지 단계에 대해서는 오로지 우리의 추측과 감으로 작업했다는 의미이다. 일부 장 및 레벨의 난이도는 다른 부분에 비해 명백히 너무 높았으며, 전반적으로도 게임 전체의 난이도가 높은 편이라고 생각한다.

또한, 여러 명의 레벨 디자이너들이 각자의 챕터(chapter)에 대해 작업한다는 것은 각 챕터(chapter)들이 각자 별개의 난이도를 갖고 있다는 것을 의미했다. 더 많은 테스트를 통해 필요한 부분에 조정을 했었으면 좋았을 것 같다. 두 번째 장, '지하세계'가 가장 어려운 챕터(chapter)이며, 그 다음에 오는 챕터(chapter)인 '도시'는 상대적으로 쉽다. 이는 두 명의 다른 레벨 디자이너들이 각 챕터(chapter)를 따로 맡아 개발하면서 나타난 직접적인 결과라고 볼 수 있다.

왕과의 싸움은 보다 나은 난이도 조정이 가능했던 또 다른 분야이다. 첫 번째 왕 - 골렘 (Golem) -은 난이도 설정이 잘 되었다고 보이나, 다른 왕들에 대해서는 충분한 테스트를 거치지 못한 것으로 생각된다. 둘째, 셋째, 넷째 왕들은 싸움 중간단계에서 체크포인트 설정이 필요했었던 것으로 보인다. 마지막 왕은 플레이어가 죽을 때마다 불필요한 20초간 진행되는 벽타기가 반복되었다. 모든 왕과의 싸움은 레벨 시작단계에서 플레이어의 건강지수를 완전히 채워줬어야 했다.



결론

“프로젝트 킹덤”은 아주 오래된 전통 플랫폼게임을 새로운 형식으로 재현하겠다는 전제로 시작되었으나, 개발 중간단계에서 두 장르를 병합하는 액션물에 가까운 프로젝트로 변형되었다. 게임 이름이 ‘아웃랜드(Outland)’로 바뀌었으며 총을 쓰고 비탈길을 미끄러져 내려올 수 있었던 캐릭터는 밝고 어두운 양극을 오가는 난투 전사로 변경되었다.

처음에는 기술적인 제약이 있었으나, 그 이후에는 비전 부족, 프로젝트 관리경험 부족, 시간적인 제약이 따랐었다. 최종 데드라인을 여러 차례 미룬 사실을 포함한 여러 제약들이 존재했지만, 우리는 폭넓은 게이머들이 즐기길 희망하는 새로운 종류의 플랫폼게임을 개발할 수 있었다.

개선시키거나 다시 손보고 싶은 부분이 많다. 하지만 그런 흠이 좀 있어도 ‘아웃랜드(Outland)’가 게이머들에 의해 현시대의 클래식 게임으로 자리잡았으면 좋겠다. 순탄하지 않은 길이었지만 우리의 최초 2D 플랫폼 게임으로서 ‘아웃랜드’가 이룬 성과에 대해 자랑스럽게 생각한다. 개발과정에서 많은 것을 배운 점을 전제로 우리의 희망사항은 앞으로 또 다른 플랫폼 게임으로 게이머들을 다시 찾아 뵙고 그들이 사랑에 빠질 수 있는 또 다른 훌륭한 게임을 만드는 것이다.

Data Box 데이터 박스

Developer: Housemarque / 개발자 : 하우스마크

Publisher: Ubisoft / 퍼블리셔: 유비소프트

Platforms: Xbox Live Arcade, PlayStation 3 PlayStation Network

/ 플랫폼 : 엑스박스 라이브 아케이드, 플레이스테이션 3 플레이스테이션 네트워크

Release Date: April/June, 2011 / 공개일: 2011년 4월/6월

Length of development: 22 months / 개발기간: 22개월

Team Size at the Beginning of the project: 5 / 프로젝트 시작시 팀 구성원수 : 5

Number of People hired: 5 / 고용 인원: 5

Total Team Size at the End of the project: 12 / 프로젝트 끝날 무렵 팀 규모: 12