



## 성장하는 iOS 게임 설계법 : <타이거 스타일>에서 배우다

(How to Design Your iOS Game to Grow: Learning from the Style of Tiger Style)

작성자: 와그너 제임스 오우(Wagner James Au)

작성일: 2012년 11월 1일

<타이거 스타일>의 와그너 제임스 오우와 랜디 스미스(Randy Smith)가 쓴 <게임 설계의 비밀(Game Design Secrets)>의 발췌문(<Spider: The Secret of Bryce Manor><sup>1</sup>와 <Waking Mars><sup>2</sup>)이다. 필자가 데이비드 칼리나(David Kalina)와 함께 훌륭한 핵심 게임 디자인원리를 차용하고 이를 iOS에 적용하여 성공적인 모바일 게임 스튜디오를 세운 과정을 들려준다. 이 과정에서 이들은 기존 장르를 파괴한 기교적이고 정교한 애플(Apple) 플랫폼 게임을 어떻게 훌륭히 제작할 수 있는지 보여준다. <게임 설계의 비밀>은 현재 페이퍼백과 e북으로 이용이 가능하다<sup>3</sup>(체크아웃 시 'GDS12' 코드를 사용하면 40퍼센트 할인).

<스파이더>와 <웨이킹 마스>: 상당한 판매고를 올린 기발한 저예산 iOS 게임

---

<sup>1</sup> 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/spider-secret-bryce-manor/id325954996?mt=8>

<sup>2</sup> 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/waking-mars/id462397814?mt=8>

<sup>3</sup> 참조링크: <http://as.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1118337743.html>



<스파이더(Spider)> 게임은 거미가 되어 손가락으로 튕기는데 따라 텅 빈 저택을 이리저리 뛰고 거미줄을 치면서, 예전에 저택에 살았던 한 가족의 비밀을 찾는 게임이다. 2012년 중반 기준으로 게임은 36만 건 이상 판매되어 1백만 달러가 넘는 총수입을 올렸다. (여전히 한 달에 5천 달러 이상의 수입을 올리고 있다.)

<웨이킹 마스(Walking Mars)>는 최근 생명체, 즉 살아서 숨쉬는 외계 생명체로 가득한 생태계가 발견된 화성의 동굴에서 제트팩을 맨 채 길을 잃고 홀로 헤매게 된 한 우주 탐험가의 이야기다. 2012년 3월에 출시된 <웨이킹 마스>는 지금까지 5만 5천 건 이상 판매되어 총수입이 24만 달러가 넘었다.

“두 게임 모두 꼬리가 길다.” 스미스는 출시 후 몇 달 아니 몇 년이 지나도록 게임이 적더라도 꾸준히 팔릴 거라면서 이렇게 말했다. “지금 이 글을 쓰는 이 시점에도 <웨이킹 마스>는 여전히 판매 초기에 있을 뿐이다.”



두 게임의 제작비를 생각해보면 판매 수익이 훨씬 대단하다는 걸 느끼게 된다. 스미스의 추산으로 <스파이더>의 제작비는 1만 5천 달러, <웨이킹 마스>의 제작비는 3만 8천 달러에 불과하다. 타이거 스타일이 실제로 사무실이나 투자자도 없이 스미스의 표현을 빌자면 “영화 제작사나 협동조합과 비슷한” 비즈니스 모델을 사용했기 때문에 가능한 일이었다.

## 타이거 스타일의 자원 마련과 게임 제작 방법

<스파이더>의 제작비 1만 5천 달러에는 모든 장비, 라이선스, 법적 지원 비용이 포함되어 있다. 또한 팀에 선지급한 로열티 1만 달러도 포함되어 있지만 임금이나 복지 혜택은 제외된 금액이다. 예를 들어 개발이 진행된 8개월 동안 스미스는 자

기 돈으로 생활을 했다.

“우리는 모두 프로젝트가 진행되는 동안 기본적으로 무급 계약자였지만 게임이 출시된 후 평생 동안 거둬들일 로열티를 모두 받았다.” 스미스의 말이다. 무엇보다 타이거 스타일은 사무실이 없이 직원들이 여러 군데 흩어져 있는 회사다. 회사 직원들은 인터넷을 통해 작업을 하고 회사에는 투자자도 없다. 회사로서 이보다 간접비를 절감할 수 있는 방법은 아마 없을 거다.

<웨이킹 마스크> 역시 같은 모델을 통해 제작되었다. 스미스의 말에 따르면 <스파이더>로 벌어들인 돈을 토대로 개발에 2년이 걸렸다고 한다. 선지급 로열티에 3만 8천 달러, 기타 비용에 5천 달러가 소요됐다. 스미스와 공동 소유자인 칼리나는 <웨이킹 마스크>를 개발하는 2년 동안 <스파이더> 수익금으로 생활했다. (<스파이더>를 개발하던 중에는 저축한 돈으로 살았다.) 이제 이들은 <스파이더>와 <웨이킹 마스크> 수익금으로 생활하며 다음 프로젝트를 개발 중이다.

“다른 팀원은 영화사와 비슷하다.” 스미스의 말이다. “이들은 프로젝트가 있을 때에만 우리와 함께 일하는 계약자로 나머지 시간에는 다른 일을 하며 수입을 올린다. 우리는 제작 중에 필요한 사람에게만 로열티를 선지급한다.”

## 소셜 미디어를 통한 타이거 스타일 게임 홍보

소셜 미디어는 타이거 스타일 게임 홍보의 중요한 부분이다. 스미스의 말에 따르면 <스파이더>와 <웨이킹 마스크>의 예고편([유튜브 게시](http://www.youtube.com/user/tigerstylegames)<sup>4</sup>)이 게임 이야기를 듣기는 했지만 구매하기 전에 좀 더 알고 싶어하는 사람들에게 게임을 판매하는 중요한 수단이 됐다고 한다. “우리는 예고편이 우리가 할 수 있는 가장 중요한 홍보 방법이라 생각한다. 제공된 판타지와 스토리를 전달하면서 게임플레이 장면을 보여

---

<sup>4</sup> 참조링크 : <http://www.youtube.com/user/tigerstylegames>

주기로 했다.” 스미스의 말이다.



소셜 네트워크 홍보를 위해 <스파이더>에는 게임을 하거나 미션을 수행했을 때 페이스북(Facebook)에 자랑할 수 있는 기능이 있다. (본 기능의 채택률은 11퍼센트다.) <웨이킹 마스>도 비슷하여 한 화성 생물에 대한 연구를 끝나치면 지구에 있는 친구들에게 트위터(Tweeter)로 알릴 수 있다.

페이스북으로 <스파이더> 게임을 자랑하는 사람보다 <웨이킹 마스>를 트위터에 올리는 사람의 수가 적었다. 스미스는 실행 상의 차이 때문이라고 생각한다. “<웨이킹 마스> 는 약간 더 설명하기가 힘들다. 방금 해결한 비디오 게임 미스터리를 친구들에게 알리는 것이 ‘래리언(Larian)은 움직이는 생물의 섭취를 더 선호하나 조아(Zoa) 씨앗으로부터도 일부 영양분을 얻는다’ 식의 아리송한 말(<웨이킹 마스>

는 이런 식으로 트위터에 올리게 됨)을 올리는 것보다는 쉬울 것이다.” 라고 스미스는 말한다.

## 판매와 참여를 높이기 위한 타이거 스타일만의 방법

스미스는 기존 플레이어의 참여와 판매를 촉진하는 데 큰 도움이 된 타이거 스타일 게임의 특징 및 스튜디오 개발 방법을 다음과 같이 밝힌다.

**업데이트:** <스파이더>는 디렉터 컷(Director's Cut)이라고 하는 매우 중요한 업데이트를 통해 10단계가 새로 추가되어 총 38단계가 됐다. 새로운 단계는 사람들에게 혼란을 준 스토리상의 문제점을 수정하고 게임플레이의 재미를 높였다.

“디렉터 컷은 언론을 비롯한 새로운 사람들의 눈길을 끌고 게임에 대한 관심을 높인 매우 중요한 업데이트였다. iOS 시장은 개발자가 사람들의 말에 귀를 기울이고 계속 게임을 업데이트하길 바란다. 업데이트를 통해 기존 설치 베이스로부터 관심을 받고 앱스토어(App Store)의 홍보 공간에 속할 기회도 늘었다.” 스미스는 말한다.

스미스는 지속적인 업데이트가 iOS 게임에서는 일반적인 특징이라고 한다. “일부 개발자는 재미있는 기본 뼈대만 출시하고 지속적인 업데이트를 통해 사람들에게 최상의 만족을 줄 수 있을 때까지 계속해서 게임을 개선하고 확장하기까지 한다.”

**플레이테스트:** “<스파이더>와 <웨이킹 마스> 모두 출시 전에 아주 광범위한 플레이테스트를 했다. 게임을 하는 사람들은 아이패드(iPad)에 집중하도록 하고 나머지 사람들은 큰 화면으로 이를 지켜보는 식으로 <웨이킹 마스> 테스트 때에는 방법이 훨씬 개선됐다.” 스미스는 말한다.

“동료 개발자들도 대단한 안목을 지닌 경우가 많지만 우리는 우리가 목표로 하는 대상과 가장 흡사한 사람들로 플레이테스트를 했다. 게임을 보다 쉽게 배우는 데 도움이 될 거라 생각한 부분에서 플레이어가 실수를 하는 걸 보면 정말 실망스럽기도 했다.” (타이거 스타일의 난해한 일부 특징을 처음 접해보는 일반 게이머들이 테스트에 참여했다.)

“우리는 <스파이더>와 <웨이킹 마스크>의 처음 부분을 일반 플레이어도 쉽게 새롭고 신나는 경험을 하면서 가능한 한 조직적이고 경제적으로 만들기 위해 계속해서 수정했다. 이 모든 일들은 게임 출시 전에 이루어졌기 때문에 이것이 판매에 어떤 영향을 미칠지 전혀 알 수 없었다. 그러나 이렇게 일반 게이머에 초점을 맞추는 것이 iOS 성공에 큰 도움이 될 거라는 예감이 들었다.”



**단계 분리:** <웨이킹 마스크>의 배경은 원래 탐험을 하면서 계속해서 이어지도록 만들어졌다. 이를 통해 동굴이 아주 광대하게 사방에 펼쳐져 있는 동굴로 그럴듯하게 보였다. 얼마 지나지 않아 그 바람에 게임을 하는 사람들의 이해가 어려워졌다는 걸 깨닫게 됐다. 게임을 하는 사람은 언제 뭐가 시작되고 끝나는지 몰랐다. 이 긴 건지, 진 건지도 구분하기 어려웠다. 그저 계속 휘청거리며 새로운 것들을 향해 나아가는 것뿐이었다. 한 번에 한 단계씩 완료할 수 있도록 단계를 분리했더니 훨씬 속도감과 이해도를 높이는 데 도움이 됐다. 또한 게임을 하는 사람들도 성취감을 느끼고 게임을 보다 잘 이해할 수 있었다.

**랭킹/달성표:** <스파이더>의 경우 보다 다양한 차원의 게임이 가능하도록 랭킹과 달성표, 여러 게임 모드를 추가했다. "<웨이킹 마스크>는 게임의 규모도 훨씬 크고 게임플레이도 다양하기 때문에 이런 것들을 추가할 필요가 없다고 생각했다. 돌이켜보면 우리가 틀렸던 것 같다. 랭킹에 집착하는 사람도 있고 대부분의 사람은 자신이 달성한 것들을 보면서 재미있어 한다. 이런 것이 없는 게임은 한번 보고 마는 영화와 비슷하게 느껴지고 이런 것이 있는 게임은 또 하고 싶은 취미처럼 느껴진다." 스미스의 말이다.

## 원격 개발 전략

앞서 언급한 바와 같이 타이거 스타일에는 일반적인 사무실이 없고 개발자들은 각자 떨어져서 작업을 한다. "따로 떨어져 작업을 했다고 해서 최종 제품에 영향이 있었다고 생각하지 않지만 그 때문에 설계 작업을 하는 과정이 달라지긴 했다." 스미스는 말한다. 여기에는 매우 자세하게 작성된 설계 문서와 온라인 협력 도구의 사용이 모두 포함된다.

크리에이티브 디렉터(creative director)로서 스미스가 맡은 중요한 일 중 하나는 모든 사람들이 동일한 목표를 향해 일관적이고 통합된 작업에 노력을 집중하도록



하는 것이었다. 스미스는 매일 같이 사무실에 출근해 서로를 만나 설계 중인 게임에 대해 이야기를 나누는 일반적인 게임 스튜디오에 몇 년 동안 근무한 경력이 있다.

이런 식의 직접적이고 폭 넓은 의사소통이 명확한 이해에 도움이 될 거라 생각할 것이다. 어느 정도는 그렇기도 하지만 스미스는 곧 사람들이 제대로 이해하지 못하고서도 서로 이해했겠거니 생각하는 경향이 있다는 걸 알게 됐다.

“이와 비교했을 때 타이거 스타일에서는 모든 사람을 직접 보지 못하기 때문에 나와 같은 생각을 하고 있겠거니 라고 생각하지 않게 된다. 따라서 효율적인 방향을 제시해야 한다는 부담이 생기고 비전과 설계를 전달하기 위해 보다 효율적인 문서를 작성하게 된다.” 스미스는 말한다.

문서 수준에서 문제가 해결되지 않을 때에는 다른 방법이 이용된다. “설계상의 문제 해결이 까다로울 때가 있다. 예를 들어 어떤 것이 게임플레이에서 제대로 작동하지 않을 때가 있다고 하자. 아마 화이트보드에 생각을 정리하는 게 가장 이상적일 것이다.

실시간으로 함께 도표를 편집하면 가능한 해결책을 브레인스토밍하는 데 아주 좋다. 그렇게 할 수 없을 때에는 개개인이 코드로 상호작용 및 실행 가능한 해결책을 제시할 수 있을 때까지 며칠을 고심했다. 기본적으로 이야기를 나누는 대신 해결책의 프로토타입(prototype)을 제시하는 것이었다. 더 많은 노력이 소요됐지만 명확한 이해에는 도움이 됐다.”

## **<스파이더> 설계 문서 발취**

앞서 언급한 바와 같이 랜디 스미스가 자세한 설계 문서를 작성하여 게임 컨셉트

를 각기 떨어져 작업하는 팀원들에게 명확하게 전달했다. 다음의 예는 타이거 스타일의 첫 게임인 <스파이더> 설계 문서의 일부다.

## 핵심

- 거미의 삶을 살아라. 벽과 천장을 기어 다니고, 벌레를 잡아먹고, 가장 좋은 장소를 골라 거미줄을 쳐라.
- 자기만의 거미줄 치기 방법을 사용하면 단계별로 나만의 맞춤형 거미줄을 칠 수 있다.
- 먹이를 계속 먹어 힘을 키우고 목표를 달성하면서 이야기를 헤쳐 나간다.

“이 문서는 브레인스토밍을 통해 나온 게임 컨셉트를 ‘처리’한 것이다.” 스미스는 말한다. “문서의 목적은 한 문장으로 된 아이디어를 모든 사람이 머리 속으로 그릴 수 있는 게임 설계로 개발하는 것이다. 동시에 여러 컨셉트를 고려했기 때문에 문서는 금세 작성됐다. 게임의 핵심을 매우 간단명료하게 압축할 수 있느냐가 중요하다.” (위의 슬라이드 참조) “이렇게 하면 가장 중요한 것이 무언지 파악하여 다른 데 정신 팔지 않고 여기에만 집중하는 데 도움이 된다.”

## 요약

<스파이더>는 플레이어가 거미가 되어 게임을 펼쳐 나가는 2D 사이드 스크롤링(side-scrolling) 액션/시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 벽과 천장을 기어 다니거나 거미줄을 지름길처럼 이용하여 '광활한 세상'(사실은 어떤 집 또는 창고의 1-3층에 불과)을 2D 영상으로 보며 움직인다. 적절한 장소가 발견되면 플레이어는 중력을 역행하는 멋진 송씨와 기울기로 한번에 한 줄씩 자신만의 거미줄을 설계한다. 세상에는 오직 벌레와 거미밖에 없기 때문에 거미줄을 치고 나서는 그냥 기다리거나 적극적으로 벌레를 거미줄로 유인한다. 먹이에 먹 달라붙어 생명을 받아들이고 나면 자원이 다시 채워지고 거미의 크기가 커진다. 벌레마다 행동과 움직임이 다르기 때문에 이를 잡으려면 다양한 장소에 각기 다른 거미줄을 쳐야 한다. 기본 수준의 생존을 유지하는 건 어렵지 않지만 점점 성장하면서 이야기를 진행시켜 게임에서 이기려면 적지 않은 능력이 필요하다.

스토리- 원래부터 거미였던 건 아니다. 어느 날 잘못된 시간에 잘못된 장소에 있는 바람에 끔찍한 저주를 받게 되었다. 세상과 달을 싣고 사는, 마녀라는 소문이 있는 한 이웃에 좋은 뜻을 갖고 방문했다고 하자. 이제 당신은 거미다. 살아남는 방법을 파악했다면 이 혼란스러운 곳에서 빠져나갈 복수할 방법을 찾기 시작해도 된다.

### 게임 설계 핵심:

- 벽에서 살고, 벌레를 먹고, 거미줄을 치는 거미의 능력을 활용하라.
- 정신 나간 거미줄, 매우 현실적인 거미줄, '돼지' 거미줄 등 거미줄 설계로 자신을 표현하라.
- 거미줄 설계, 배치, 자원 관리, 기타 벌레를 잡고(또는 이에 상응하는 목표를 달성하고), 흰을 키우고, 이야기를 해쳐 나가는 방법 면에서 게임이 이루어진다.



5

“이 문서에는 우리가 출시한 <스파이더>와는 다른 버전의 게임이 묘사되어 있다.” (위 슬라이드 참조) “처음에는 이런 컨셉트를 갖고 시작했지만 일단 디지털 프로토타입 제작이 시작되고 나서는 소프트웨어 상황에 맞춰 보다 접근이 쉬운 가벼운 게임이 되었다. 이 문서를 다시 작성할 필요는 전혀 없었지만 만약 다시 작성했다면 두 번째 내용은 핵심 ‘액션 움직임’ 방법에 대한 내용이, 세 번째 내용은 플레이어에게 버려진 저택의 미스터리를 조용히 소개하는 배경 이야기가 담기게 되었을 것이다.

<sup>5</sup> 이미지 원본 링크 :

[http://gamasutra.com/db\\_area/images/feature/180671/Spider\\_Summary\\_thumb.jpg](http://gamasutra.com/db_area/images/feature/180671/Spider_Summary_thumb.jpg)

# 보고, 듣고, 느끼고

- 허구의 이야기에서 케케묵은 구석 '동화' 느낌이 나지 않도록 한다. 대신 신선하고 현대적인 이야기가 되도록 한다. 당신은 취향이 까다로운 현실 세계의 일반인이 아니다. 이제 당신은 거미다.
  - 사운드트랙으로 VW, 아이팟(iPod) 등의 '최신 인기곡'을 고려해본다.
  - 거미줄 치기 점수가 '벌레 기다리기' 점수와 다른 때 등 약간 동적인 사운드트랙 역선이 맞출 것이다.
- 사진 같은 분위기가 사용될 수도 있다. 배경은 초점 대상 뒤로 희미하게 보이며 상제의 똑 같은 현대식 집안이다. 거미 역시 꽤 현실적이다. 일부러 눈 같은 데를 크게 만들지 않았다. 거미줄은 빛과 물체를 잡는 데 매우 효과적이다.
- 그러나 자연은 그대로 표현되지 않는다. 순수한 리얼리즘이나 과학보다는 약간 의인화되어 표현되었다고 생각된다. 예를 들어 벌레는 거미줄 등에 걸렸을 때 두드러지 보인다.



거미 뼈 교체



“위의 슬라이드(위 참조) <스파이더>의 분위기를 결정하려고 했다. 세련되고 현실적이면서 얼빠진 만화 같지 않게 말이다. 결국 실제와 똑같이 표현하지 않고 에드워드 고리(Edward Gorey) 느낌으로 가기로 했지만 이 슬라이드에 표현된 분위기 덕분에 <스파이더>만의 느낌을 만드는 데 도움이 됐다.”

출판자(Wiley)의 허락을 얻어 와그너 제임스 오우의 <게임 설계 비밀<sup>6</sup>> copyright © 2012 중 일부 게재.

<sup>6</sup> 참조링크 : <http://as.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1118337743.html>