



포스트모템: 스테이트 오브 플레이어의 <루메>

(Postmortem: State of Play's Lume)

작성자: 루크 위태커(Luke Whittaker)

작성일: 2012년 11월 14일

판지에서 게임을 만드는 과정은 어떤 것일까? 스테이트 오브 플레이어(State of Play)의 크리에이티브 디렉터 루크 위태커(Luke Whittaker)는 이 평범하지 않은 포스트모템에서 찬사를 받고 있는 인디 게임 <루메(Lume)>에 숨겨진 종이와 풀의 창조 과정을 낱알이 밝힌다.

<루메¹>는 종이와 판지 수공예로 만들어진 세계 속의 퍼즐 어드벤처 게임이다. 2011년 여름에 맥(Mac)과 PC용으로 스팀(Steam)에 출시되었으며 이후 iOS, 리눅스, 안드로이드, 킨들 파이어와 누크(Nook)용이 출시되었다. <IGF 2012>의 'Excellence in Visual Arts award'에서 최종 후보에 올랐으며 2012년 'Develop Indie Showcase Award'에서 우승했다.

플레이어는 게임에서 다양하고 기발한 방법으로 할아버지 집의 고장난 동력 장치를 고치기 위해 탐구하는 루메(Lume)란 캐릭터를 맡는다. 집 자체는 종이와 판지로 만들고 미니어쳐 모형 조명 시설이 들어가있는 1미터 길이의 모형 세트다. 우리는 조명 시설을 갖춘 작은 스튜디오를 준비해 수작업으로 HD 촬영을 했다. 이 화면은 나중에 인터랙티브 캐릭터와 함께 게임의 환경이 되어 플레이어가 집안 곳곳을 탐험할 수 있게 했다.

우리는 애니메이션과 플래시 게임 기반의 인디 게임 회사다. 우리는 수공 예술(handmade aesthetic)의 팬이었으며, 몇 년 전 페인팅과 드로잉의 정서적 측면에 공

¹ 참조링크: <http://www.lumegame.com/>

감하며 열정을 갖기 시작했다. 이는 상호작용 세계에서 탐험하기에 매우 매력적인 분야였다.

그래픽 솔루션을 더 기술적으로 밀고 나간다면 사실 많은 게임들에서 교묘하게 플레이어가 세계에서 멀어지게 된다. 그래픽 솔루션으로 포토리얼리즘을 얻으려 노력한다 해도 결국 플레이어가 팔 뻗을 거리 정도에서 약간의 인공적 윤기만 얻을 수 있을 뿐이다. 우리는 기술에 엄청나게 집중하지 않고, 어떻게 플레이어들이 거의 만질 수 있게 하고 우리가 아는 세계와 비슷한 세계에 끌어들이고 사로잡을 수 있을지 보는 데 흥미를 가졌다.

플레이스테이션 3(PlayStation 3)의 <리틀빅플래닛(LittleBigPlanet)>은 수공 예술 작품을 매우 아름답게 만들었지만, 우리는 플레이어들의 디자인에 꼭 들어맞게 만드는 것을 목표로 삼진 않았다. 같은 맥락에서, 그러한 기술적 도전에서도 자유로웠다.

우리 팀은 플레이어가 몰두할 수 있고 그들만의 속도로 탐험할 수 있는 내러티브와 오랫동안 계속 새로운 발견을 할 수 있게 하면서, 어떤 순서로든 풀 수 있는 퍼즐을 갖춘 세계를 만들고 싶었다. 우리는 플레이어가 이야기를 읽는 것처럼 느끼게 해주고 싶었다. 통제되고 있다는 것을 알고 있으며 안전한 곳 말이다. 하지만 동시에 플레이어가 그 이야기를 처음으로 듣는 사람이라고 느껴야 했다.

우리가 사랑하는 모든 게임들 중 최고를 함께 가져와 즐거운 방식과 스타일로 일하면서 흥미로운 내러티브를 탐험할 수 있는 아름다운 퍼즐 어드벤처 게임을 만들고 싶었다. 처음에는 어떤 스타일이 되어야 하는지 전혀 모르고, 다양한 손 그림과 플래시 애니메이션을 샘플로 구현해보았다. 우리는 근래에 종이로 만든 것처럼 보이게 디자인된 상호작용 입체 퍼즐 책(interactive pop-up puzzle book)인 게임 <헤드스핀: 스토리북(Headspin: Storybook)>(플래시(Flash)²와 iOS³)을 만들었다. 이 게임의 성공으로 어쩌면 인공으로 만들 필요가 없을지도 모른다는 생각이 들었다. 어쩌면 우리가 진짜를 만들어서, 움직이고 상호작용하게 만들 수 있을지도 몰랐다.

우리는 마음속에 품고 있는 것을 실현할 수 있는지 알아보기 위해 시각 테스트를 여러 번 했다. (그림 1을 보라.)그게 마음에 들게 나온 다음에는 우리의 인터랙티브

² 참조링크: <http://www.addictinggames.com/puzzle-games/headspinstorybook.jsp>

³ 참조링크: <http://itunes.apple.com/us/app/headspin-storybook/id394160278?mt=8>

캐릭터를 움직이는 배경에 예쁘게 놓아보고 이 아이디어를 가져가야겠다고 생각했다.



그림 1: 디자인 테스트

잘된 점

1. 아이디어 단계

우리 제작의 목표 중 하나는 가능한 한 창조 과정을 즐기면서 할 수 있는 최고의 경험을 만드는 것이었다. 우리는 이 프로젝트가 야심 차고, 아이디어를 유도하며, 만들어지는 과정을 지켜보는 게 즐겁길 바랐다. 이를 위하여, 생각나는 대로 아이디어를 탐구하고 강한 흥미를 불러일으키는 것에 집중함으로써, 초기 구상과 실험에 충분한 시간을 할애했다. (그림 2, 3을 보라.)

그 시점에 게임을 어떻게 배급할 것인지 혹은 심지어 얼마나 큰 게임을 만들지에 대한 생각은 우리 마음속에 없었다. 이 때문에 게임을 만드는 동안에 우리가 만드는 것에만 전념하게 되었다. 이건 내가 굉장히 즐겨워하는 일인데, 그렇게 우리의 시야를 가릴 수 있는 다른 요소들 때문에 초기 단계에 비전과 타협하지 않았다.

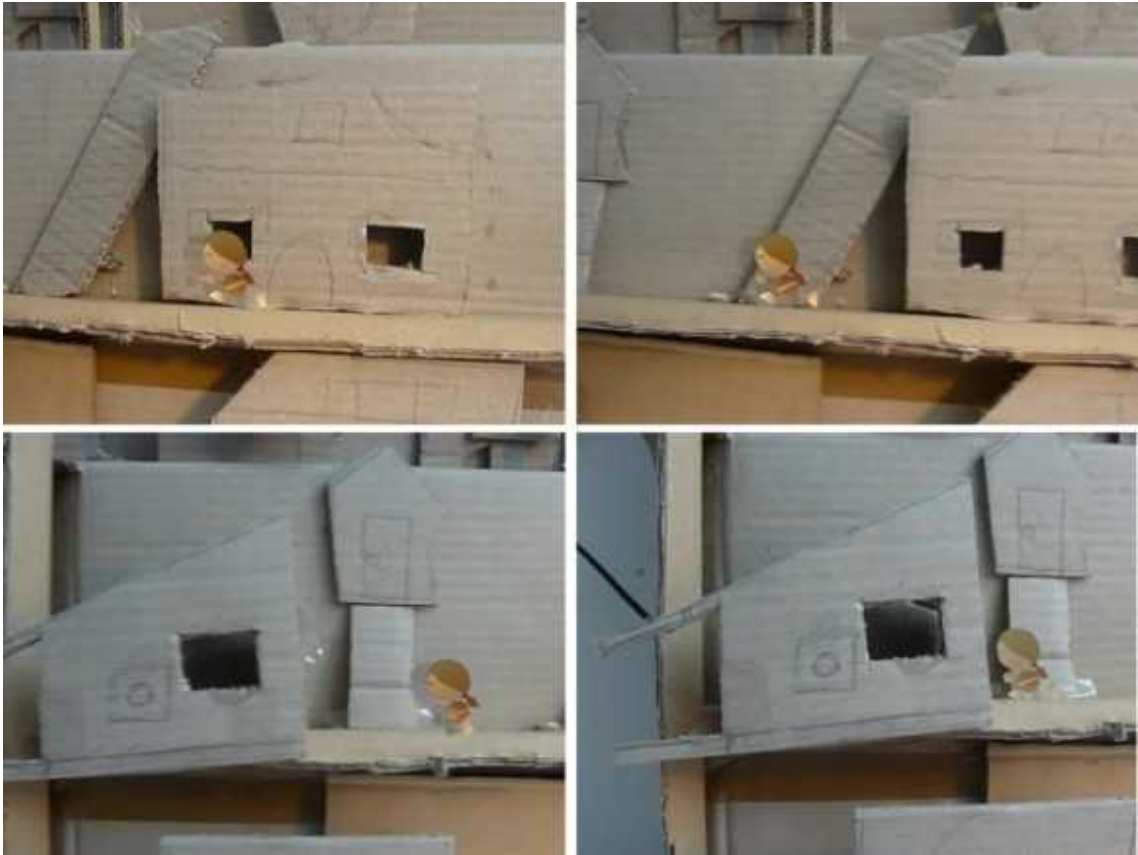


그림 2: 초기 콘셉트 구현 테스트

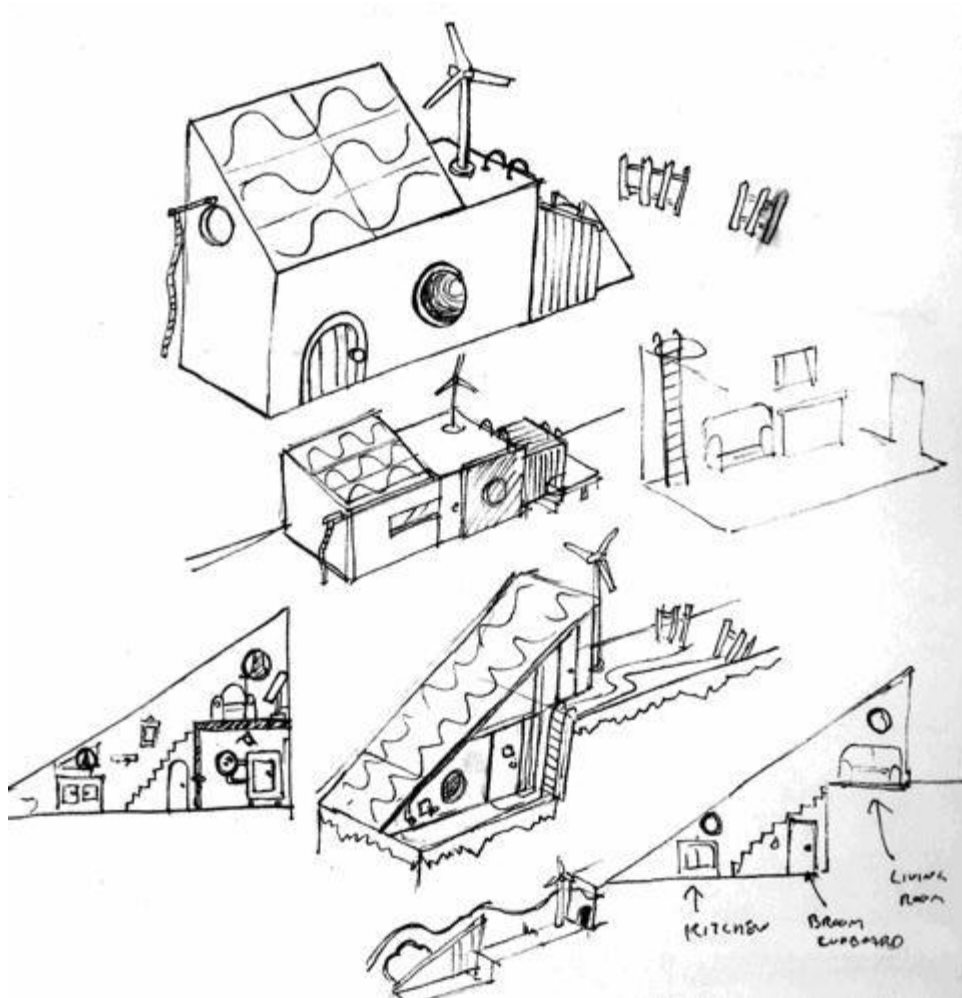


그림 3: 집과 캐릭터의 콘셉트 디자인들

2. 스타일

스타일은 <루메>의 주된 요소다. 우리가 이를 그저 역학(mechanic)의 부가 요소로 생각하지 않고 게임의 필수적인 부분으로 생각했다는 점은 매우 중요하다. 우리는 작은 팀이라 내가 게임의 모형을 만드는 동시에 와이어 프레임(wireframe) 프로그래밍도 했으며(그림 4를 보라), 따라서 필수적인 스타일을 유지하도록 프로세스를 만들기가 훨씬 쉬웠다.

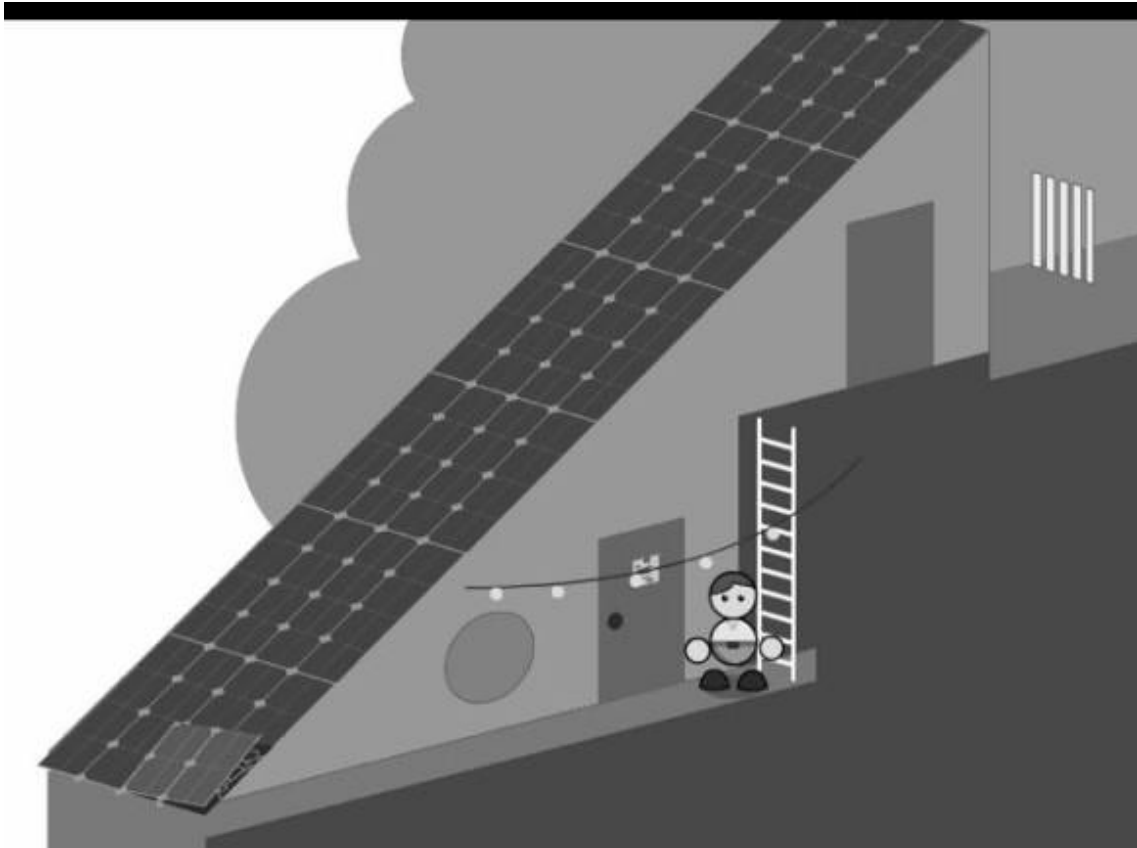


그림 4: 플래시에서의 와이어프레임

예를 들어, 나는 모형에 알맞은 방식으로 선 표현에서 물체와 퍼즐들을 배치할 수 있었다. 내 머릿속에서 완성된 모델에 대한 비전이 들어있었기 때문에 다양한 팀과 소통할 필요 없이 각 단계 디자인의 흐름을 만들어낼 수 있었던 것이다. 나는 이것이 일관성 있고 시각적으로 매력 있는 스타일과 디자인 수준을 만드는 데 도움이 됐다고 생각한다.

우리가 이전에 본 어떤 것과도 비슷하지 않다는 점도 중요하다. 이것은 탐험하고 싶은 세계가 되어야 했다. 분위기와 느낌이 세계 디자인이 성공하는데 매우 큰 기여를 했다. 우리는 종이와 판지로 만든 모형에 우리가 원하는 대로 조명을 비추어서 손수 이를 만들 수 있었다. 따뜻한 색상의 조명으로 장면에 따뜻한 느낌을 가득 채울 수 있었고 창구멍을 통해 조명을 비춰 화면에서 특정 요소에 관심이 모이게 했다.

빛을 산란하는 거울에 부착할 수 있는 작은 클립 고정 LED 조명부터 얼룩덜룩한 효과를 더하는 차광판까지, 우리의 조명 카메라맨 톰(Tom)은 모형을 비추는 모든

도구와 요령을 준비해왔다.



그림 5: 모형을 촬영 중인 톰(Tom)

우리는 스톱 모션(stop motion)도 한 가지 옵션으로 고려했으나, 너무 잔잔해질 우려가 있었다. 톰이 카메라를 고정하지 않고 손으로 들고 찍은 덕분에 게임의 수공예적 느낌이 강화되었다. 그것은 "실수"라고 부를 수도 있는 흔들림이지만 개성을 부여했다. 또, 톰은 BBC 자연사 부문에서 일하는 진정한 프로다. 촬영하는 동안 그가 "미안, 또 흔들렸어, 다시 찍을게"라고 말하면 나는 항상 "아냐, 훌륭해! 그대로 뒤"라고 말했다. 내가 직접 카메라로 찍어보기도 했는데, 그저 그의 작업에 대한 나의 존경심만 높아질 뿐이었다. 나는 간신히 모형이 프레임 밖을 벗어나지 않게만 할 수 있었다.

이 화면은 게임의 스타일을 위해 필수적이었다. 우리가 그저 모형의 스틸 사진만 찍은 것이 아니라 그 사이로 움직이게 했다는 점(그림 6을 보라)이 중요하다. 이것이 실제 탐사의 느낌이 나는 지점이다. 더 좋은 말이 생각나진 않지만, 이것이 바로 <루메>가 제공하는, 정의하기 힘든 '무엇'이다. 나는 우리가 여기서 무언가 발견했다는 것과 이것이 풍부한 자원에 도달한 느낌이었다는 점에서 기쁘다.



그림 6: 세계를 통한 이동

3. 우리가 일하는 방식

좋은 결과를 낼 잠재력이 있다면, 다른 방식으로 일하는 것을 포용하고 과정에 통합하는 분위기를 만드는 건 우리 스튜디오에 대한 나의 일종의 야망이었다. 내가 언급했듯, 우리는 개념화 단계에서 이를 했고 우리를 바른 방향으로 이끌었다.

우리는 또한 이러한 기풍(ethos)이 전체 과정을 통해 확장되도록 노력했다. 예를 들어 만약 내가 퍼즐 디자인 실험으로 하루를 보내길 원한다면, 계획된 주요 스케줄로 돌아오기 전에 잠시 그것을 하는 것이다.

때때로, 이 방식이 우리를 또 다른 흥미로운 방향으로 안내한다. 하루 휴가를 얻어 런던의 갤러리를 방문하고 게임에 대해 얘기하며 시간을 보내는 영감을 주는 날들을 보내는 것이다.

우리가 책상에만 있는 것을 고집한다고 느끼지 않는 것이 중요하다. 생산적이지 않다고 느끼면, 우리는 다른 곳에서 가서 일을 한다. 많은 사람들이 증언하듯, 많은

아이디어들이 컴퓨터 앞에서 생겨나지 않는다.

나의 경우, 아이디어가 생기는 곳은 자전거나 카페다. “인디 꿈(indie dream)”이라는 고정관념처럼 들리겠지만, 많은 아이디어들은 아무것도 나타나지 않은 빈 화면의 압박과 인터넷의 방해가 없는 카페에서 만들어진다. 그리고 물론 우리는 제작 작업을 하러 스튜디오로 돌아온다. (그림 7을 보라.)

우리는 기본적으로 다른 작업 방식에 매우 개방적이며, 이러한 정서는 다음에 이어질 일, 즉 우리가 도시 전체를 디자인할 곳에 매우 훌륭한 기반이 되었다. 우리와 함께 일하는 건축가가 한 명 있는데, 그녀는 우리가 구성, 조명, 카메라 앵글들을 테스트할 수 있도록 모형의 판지 ‘스케치’를 만드는 아이디어를 제시했다. 그녀는 그 일을 두 시간가량 만에 해치웠다.

우리는 바로 이것의 가능성을 보고 세계를 디자인하는 방법에 포함했다.



그림 7: 모형 만들기

4. 적절한 기술

논리적으로 말하자면 실제처럼 보이는 게임 환경을 만들고자 한다면, 3D 모델링 도구(3D modeling tool)를 사용하려 할 것이다. 하지만 우리 스튜디오에선, 팀의 전문 분야는 언제나 2D 애니메이션이었다. 3D 모델링에 관여하려면 우리의 모든 작업 방법이 바뀌었고, 모르는 것을 많이 다뤄야 했다. 이렇게 되면 할 일이 너무 많아 다른 분야에서 새로운 야심을 가질 수 없었을 것이다. 우리가 궁극적으로 플래시를 사용하게 되더라도, 편안하고 세부 사항에 집중하는 기쁨을 주는 환경에서 일하는 것은 훌륭한 일이다.

플래시를 사용은 또한 재정 관점에서 적합했다. 우리는 새로운 기술을 허가 받을 필요가 없었으며, 같은 소스 파일로 PC, 맥, 리눅스 버전들을 만들 수 있었다. 최근의 발전과 어도비 에어(Adobe AIR)의 지속적인 개선으로, 우리가 이를 선택한 것이 뜻밖의 거대한 행운이었음을 입증했다. 이는 우리가 게임을 iOS로 복사하고자 할 때, 같은 소스를 사용하여 많은 시간과 노력을 줄이면서 동일한 게임을 유지할 수 있다는 것을 의미한다. 사실, 이 덕분에 아이패드의 높은 해상도, 새롭게 향상된 소리, 터치 컨트롤에 대한 반응 같은 개선이 가능했다. 그 다음에는 상대적으로 쉽게 안드로이드, 킨들 파이어, 누크에도 복사할 수 있게 됐다.



5. 스토리

우리는 게임의 액션이 되었든, 게임환경을 만드는 과정이었든 간에 훌륭한 스토리텔링 잠재력을 가진 환경을 만들었다는 것이 매우 기뻐다. 게임을 개발하기 위해 우리는 할아버지 캐릭터와 플레이어와의 관계를 나타내는 모든 세부 요소들을 그리기 시작했다. 예를 들어, 액자에 넣은 사진이나, 책이 꽂혀있는 책꽂이 그리고 디자인 스케치 같은, 집 곳곳에 디테일이 많이 박혀있다. (그림 8을 보라.) 우리는 전체 배경이 되는 스토리를 만들었고, 이는 게임을 통해 천천히 부분 부분 드러내며 다가오는 속편을 위한 말하지 않은 부분을 남겨두었다.



그림 8: 할아버지와 책들

나는 게임이 플레이어에게 강요하지 않고 관점을 전하는 가능성에 매우 관심이 많다. 그리고 우리가 탐험할 수 있는 세계를 만들었다는 데 흥분했다. 자급자족, 환경 보호, 가족 관계에 대한 주제 등 많은 사상적인 부분이 게임 속에 퍼져 있지만, 매우 잘 엮여서 그들이 서로 불가분의 관계라는 것을 경험하게 설계되어 있다.

최근 터치아케이드(TouchArcade)는 이 게임에 대한 [리뷰](#)⁴에서 그 이전까지 명쾌하게 언급된 적 없는 것을 언급했다. “<루메>는 우리 자신과 세계가 최선을 다함으로써 자랑스러워하기를 기대한다.” 이는 매우 기쁘면서도 겸손하게 들리는 세심한 리뷰이며, 그들은 이 정서를 나보다 더 잘 표현했다. 나는 이것이 게임이 액션, 분위기, 스토리텔링을 통해 생각을 전할 수 있는 훌륭한 매체임을 보여주는 것이라고 생각한다. 게임에는 감정적 교감의 잠재력이 있으며, “말하지 말고 행동하라(show, don't tell)”라는 오래된 격언의 완벽한 전형이 될 수 있다.

잘못된 점

1. 기술

미리 말하지만, 이는 우리가 잘못하기도 잘하기도 한 것이다. 내가 플래시로 맥과 PC 기반의 게임을 만들 때, 나는 차후의 모바일 버전 개발을 고려하지 않았다. 정말로 고려했어야 하는데 말이다. 그래서 램(RAM) 사용이나 최적화 같은 것들을 고려하지 않았다. 데스크탑에서 게임이 잘 실행되는지 테스트한 뒤에는 이 문제가 내 레이더망에조차 오르지 않았다.

낮은 스펙의 기기로 이식할 때, 한 번에 많은 비디오를 램에 덤핑하는 것은 좋지 않으며, 따라서 우리는 게임이 어떻게 구축되었는지 여러 번 다시 살펴야 했다. 속편을 작업하면서 우리는 내 실수를 만회할 기회를 얻었고, 우리는 이미 마음 속에 앞으로의 방향을 갖고 있다.

2. 퍼즐 개선

앞서 언급했듯 우리 작업은 시작 전과 최종 게임을 만들기 전에 프로토타이핑을 하며, 이는 모든 독립형 퍼즐에도 적용된다. 하지만 게임을 선 표현에서 실제 모형으로 이전할 때, 우리는 필요한 만큼 엄격하지 않았다.

잠겨 있는 퍼즐에 대한 단서를 제공하는 책이 책꽂이에 꽂혀 있는데, 선 표현에선 잘 작업된 것처럼 보였다. 모든 것이 간소화되자 책은 더 눈에 띄었고, 정답은 훨씬 분명하게 눈에 띄었다.

최종 세트를 만들 때, 우리는 모든 종류의 디테일을 더하고 책을 책꽂이의 나머지 부분과 맞추었다. 하지만 이번에는 책이 눈에 덜 띄게 되었고 나중에 플레이어가

⁴ 참조링크: <http://toucharcade.com/2012/02/27/lume-review/>

쉽게 찾아내지 못할 것 같았다.

이 화면의 실제 생활 모형을 만들 때 추가한 자연스러운 세부사항들(예를 들어, 테두리의 디테일들)은 생각을 분산시켰고 플레이어를 다른 쪽으로 보냈다. 우리는 바꾼 게 없으므로, 걱정할 필요가 없다고 생각했다. 하지만 나중에 보니 사람들이 엉뚱한 곳으로 가는 것이 분명해졌다. 앞으로, 우리는 이런 일이 일어나지 않도록 확실히 할 것이며 중요하지 않은 것을 바꿨다고 생각해도 모든 단계에서 테스트를 할 것이다.



3. 대부분 우리 재료를 쓴 것

전체 모형이 드러나고, 집 주변을 돌아다닐 때 깊이감이 만들어지는 것이 매우 기뻐했다. 하지만 나는 독립형 퍼즐의 같은 깊이를 훨씬 더 연장하고 싶었다. 당신이 보는 모든 퍼즐 역시 종이와 카드로 만들어진 것이다.

하지만 이 과정에서 그 예산으로 더 많은 것을 할 수 있었을 것 같다. 우리가 만든 모형은 꽤 평평했고, 따라서 깊이감은 주로 종이의 높은 면 밑의 그림자로 조성되었다. 다음 번에는 그것들을 더 많이 '튀어나오게' 해서 실제 물체가 앞에 있는 것

처럼 느끼게 만들 것이다. 모든 아이디어는 가능한 한 촉각적이어야 했다.



4. 기술 문제를 과소평가한 것

이 게임 개발에서, 우리에게 야심찬 방식을 사용하는 것이 최우선이었다. 그러다 보니 본질적으로, 모든 결과에 대해 계획할 수 없었다. 어떻게 전개될지 모르기 때문이다. 몇 가지 예가 모형을 촬영할 때 일어났다. 예를 들어, 나는 플레이어가 인터리어를 드러내기 위해 건물 앞면이 사라진 집 안에서 부드럽게 움직이길 바랐다. 따라서 집의 앞면을 분리할 수 있게 만들었다. 내 머릿속에선, 그거면 충분했다.

툰이 촬영하는 동안, 우리가 바로 집의 앞면을 제거하면 그가 내부를 확대 촬영하려고 했다. 그리고 나중에 우리가 나타난 프레임을 편집할 것이었다. 하지만 카드로 만들어진 흔들리는 모형을 손으로 촬영하는 게 갑자기(별로 놀랍지 않지만) 까다로운 일이 되었다.



집의 앞부분을 계속 서 있기 충분할 정도로 단단하게 수정해야 했다. 그러려면 이를 떼어낼 지렛대 같은 것이 필요했고, 그때 톰의 카메라가 미세하게 움직이고 우리도 전체 집을 미세하게 움직이게 되었다. 그리고 플레이어가 집을 나올 때는 반대로 해야 했다. 다시 바깥 샷(shot)으로 바꾸기 위해 앞면을 가능한 정밀하게 돌려놔야 했던 것이다. 말할 필요도 없이, 우리는 모든 것을 완벽히 맞출 수 없었고, 결국 장면을 합치기 위해 날짜를 연장하고 사후에 효과 작업을 추가로 해야 했다.

5. 마케팅 계획 부족

우리가 이 과정을 시작했을 때, 이게 어떻게 될지 정확히 확신할 수 없었다. 프로젝트가 성장하면서, 우리가 할 수 있는 최고의 게임으로 만드는 것으로 우선순위가 옮겨 갔다. 게임이 거의 완성될 때까지 게임을 어떻게 내놔야 하는지 적절히 고려하지 않았다는 뜻이다.

얼마간, 우리는 정말 무엇도 계획할 수 없었다. 어떤 배급망과 함께 일해야 하는지 알지 못했기 때문이다. 예를 들어, 우리는 훌륭한 플랫폼이라고 알고 있던 스팀(Steam)에 게임을 올리고 싶었다. 하지만 완성된 게임 없이, 제공할 수 있는 것은 추상적인 콘셉트가 전부였다.

우리는 정말 게임이 가장 좋게 보여야 한다고 믿었으므로, 이는 이상적이지 않았다. 우리는 기술 데모가 이런 경우에 맞는다고 느끼지 않았다. 따라서, 일정을 연기해 99퍼센트 완성되었을 때에야 보냈다.

나는 여전히 우리가 했던 방식과 먼저 콘셉트를 보내는 것 중 무엇이 더 위험한 전략이었는지 모른다. 어쨌든, 우리는 옳은 선택을 한 듯하다. 스팀은 게임을 선택했고 이것이 나중에 <루메>의 성공에 큰 부분을 차지했다.

이때가 돼서야 우리는 말을 퍼뜨리고 다른 플랫폼과 배급망에 게임을 낼 방법을 진짜로 계획하기 시작했다. 하지만 돌아보면, 이런 생각들을 미리 했다면 많은 도움이 됐을 것이다.

이 점에서 모든 것이 잘되든 안 되든, <루메>는 매우 잘 팔렸고 현재 우리가 개발하고 있는 훨씬 큰 속편을 작업하기에 충분한 수익성이 있었다.



결론

<루메>를 만드는 것은 정말 작은 스튜디오로서 우리 본래의 창조적 컨디션을 되찾아주었다. 우리는 호기심과 야망을 모두 가질 수 있는 작업 습관과 프로젝트를 만

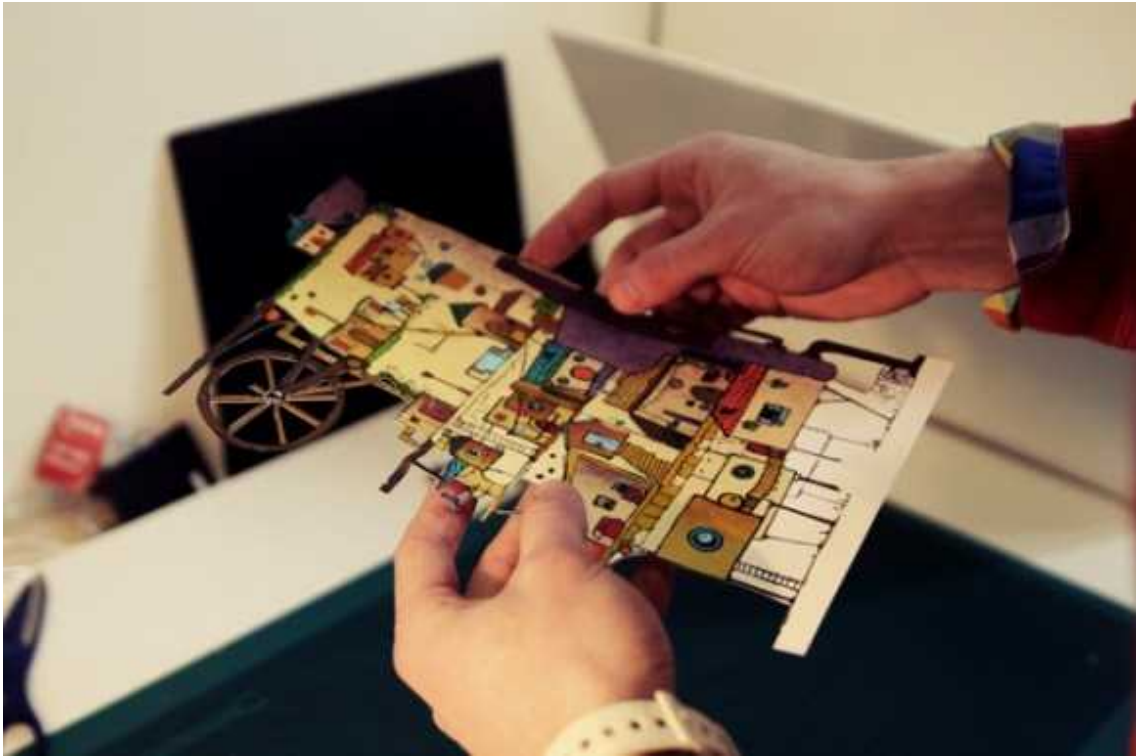
들었다. 우리는 스스로 '이것을 첫 회분으로 만든다' 같은 현실적인 한도를 설정함으로써, 다른 방법들을 실험할 수 있었다. 이 게임을 만든 경험은 내내 꽤 많이 즐거웠다.

우리는 그 과정에서 많은 것을 배우기도 했으며, 이것을 속편 <루메 2>의 작업 방식을 세우는 데 참고할 것이다. 속편은 <루메>보다 규모가 훨씬 크고 우리가 할 수 있는 모든 방식을 넣고자 한다. 과정에 대한 개방적인 접근법을 유지할 것이며 우리와 맞춰가도록 할 것이다.

앞서 언급한 것처럼 우리는 건축가 카트리나 스투어트(Catrina Stewart)와 함께 일했는데, 그녀는 자신의 작업 방식을 가져왔고 우리는 이를 포용했다. 우리는 이제 우리 스튜디오에서 판지로 도시 전체의 '스케치(sketches)'를 만들었다. 이는 몇 시간 만에 만들 수 있는 개략적인 실제 크기 모형(mockups)이며, 여기서 실제로 만들기 전에 카메라 앵글이나 구성 등을 테스트해볼 수 있다. 우리는 <루메>의 도전을 통해 어렵게 배웠으며, 이제 촬영 전에 모든 것을 테스트하고, 조절하고, 다시 테스트해야 한다는 것을 안다.

기술적으로, 이제 더 많은 가능성을 이해하고 조명, 카메라워크(camerawork), 해상도와 3차원 공간 감각의 질을 향상시킬 수 있는 수준이 되었다. 이는 <루메 2>의 장점을 극적으로 향상시킬 것이다.

우리가 <루메>를 만들면서 가장 크게 배운 것 중 하나는 우리 예감이 맞는다는 것이다. 만약 우리가 진심으로 좋아하는 무언가를 만든다면, 그리고 모든 과정에 관심을 쏟는다면, 그것에 관심을 가지는 이용자 역시 존재할 것이다. 이것은 <루메 2>에 새로운 수준의 세부사항과 아름다움을 만들 자신감을 주었다. <루메 2>는 2013년 초에 출시될 것이며, 여러분에게 선보이기까지 기다릴 수 없을 정도로 기대된다.



개발 통계

- **개발사:** 스테이트 오브 플레이 게임스(State of Play Games)
- **공급사:** 스테이트 오브 플레이 게임스(State of Play Games)
- **출시일:**
 - PC&Mac&Linux: 2011년 5월
 - iOS: 2012년 2월
 - Android: 2012년 7월
- **플랫폼:** PC, Mac, Linux, iOS, Android
- **게임 링크:**
 - PC&Mac: <http://store.steampowered.com/app/105100/>
 - iPhone: <http://itunes.apple.com/gb/app/lume/id502421311?mt=8>
 - iPad: <http://itunes.apple.com/gb/app/lume-hd/id502008751?mt=8>
 - Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.air.LUME&hl=en>
 - Linux: <http://www.desura.com/games/lume>
- **개발 기간:** 6개월
- **개발자 수:** 3
- **아티스트 수:** 2

- **개발 도구:** 플래시 프로페셔널(Flash Professional)
- **창조 도구(Creative Tools):** 플래시 프로페셔널, 에프터 이펙트(After Effects), 포토샵(Photoshop)
- **예산:** 해당 없음(다른 의뢰 프로젝트를 중 남는 시간에 일함)
- **종이 오리기(Paper cuts):** 2
- **메스(scalpel)를 활용한 배선 방식(wiring system)으로 유연하게 단축한 시간:** 1