



포스트모템: 지게임즈의 <퐁 월드>

(Postmortem: zGames' Pong World)

작성자: 크리스 하워드, 타냐 올란친스카야, 아르티옴 보로브요프 (Chris Howard, Tanya Aulachynskaya, Artyom Vorobyov)

작성일 2013년 2월 11일

아타리(Atari)가 주최한 '퐁 인디 개발자 챌린지(Pong Indie Developer Challenge)' 대회 수상작, 지게임즈의 <퐁 월드¹>에 대한 이야기.

지난해 3 월, 우리 아티스트 한 명이 아타리가 주최하는 '퐁 인디 개발자 챌린지' 대회에 대해 듣고는 관심을 가져보는 게 어떻겠냐는 제안을 했다. 당시 우리는 소프텍(Softeq)의 지게임즈 부서였다가 독립 스튜디오로 막 분리된 참이었다. 일부 개발자들이 대회 조건을 두고 부정적인 반응²을 보였지만, 회사 브랜드를 알리고 상금도 탈 수 있는 좋은 기회라 여겼다.

뿐만 아니라, 그 대회는 모바일용 <퐁>을 다시 만들어낼 기회이기도 했다. 우리는 지금, 비디오 게임 산업의 효시를 이루며 아이콘이 된 <퐁>과 게임 산업의 개척자 아타리에 대해 말하고 있는 중이다. 누가 그 역사의 일부가 되고 싶지 않겠나?

¹ 참조 링크: <https://itunes.apple.com/us/app/pong-world/id553946340?mt=8>

² 참조 링크:

http://www.gamasutra.com/blogs/BrianRobbins/20120228/163180/Why_Atari_Pong_Indie_Developer_Challenge_is_bad_for_developers.php

소프텍으로 말할 것 같으면, 15년 차 도급 개발업체로서 테크니컬 소프트웨어, 펌웨어, 내장형 소프트웨어, 모바일 앱, 게임을 개발하는 회사다. 본사는 텍사스 휴스턴에 위치해 있고, 개발부서는 벨라루스 민스크에 있다.

우리는 수년간 모바일 개발을 활발히 했는데, 컴팩(Compaq)의 iPAQ 개발자 프로그램을 구동하는 윈도우 모바일 시절까지 거슬러 올라간다. 또, 안드로이드와 블랙베리는 물론, 아이폰 출시 이후에는 애플의 개발자 프로그램의 멤버였다.

소프텍의 지게임즈 부서는 <워 오브 더 월드(War of the Worlds)>와 <애니멀 알파벳(Animal Alphabet)> 등 가벼운 모바일 타이틀을 제작했고, 몇몇 스튜디오의 게임 개발 외주 작업을 했다.

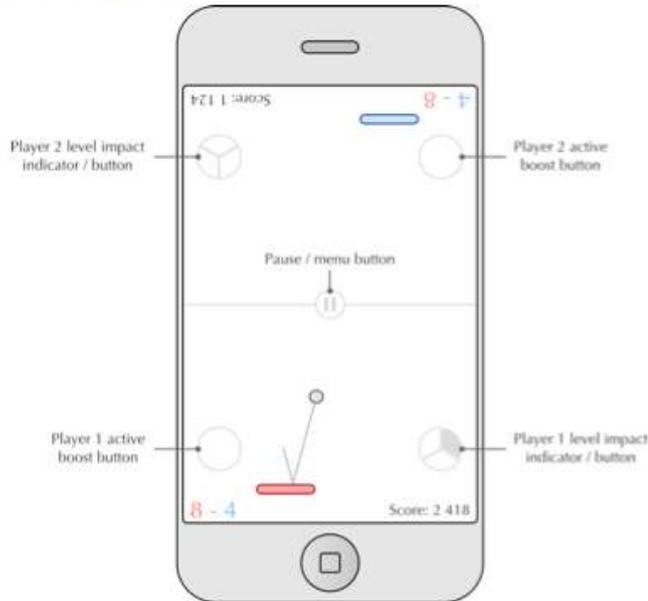
대회를 차근차근 준비한 덕분에 진입 장벽을 낮출 수 있었다. 우선 몇 주 동안 GDD(Game Design Document) 작업을 했다. 다음 단계로 넘어갈 수 있는지 여부를 확인하기 위해서다.

우리에게는 꽤 괜찮은 GDD 템플릿과 프로세스가 있었다. 팀 차원에서 아이디어를 내면 아트 팀의 지원을 받은 게임 디자이너들이 시안을 만들었다. 검토나 변경을 할 시간이 충분하지 않았지만, 몇 주 후 37 쪽짜리 <퐁 월드> GDD 를 만들어 제출했다.

HEADS-UP DISPLAY

The Heads-Up Display (HUD) provides all necessary information about the play flow and grants access to the *ingame* menu.

Multiplayer HUD mockup:



Active boost button appears only in case the paddle is upgraded with an active boost.

All sectors of the level impact indicator are empty at the beginning of each game. After the player fills all three of them (by collecting special bonuses with the ball) he can tap on it to start a level impact.

The button in the center of the field calls the *ingame* menu and pauses the game in case of local multiplayer or the game with AI (but not in the case of a networked multiplayer).

<퐁 월드> GDD 의 한 페이지.

우리는 전통적인 방식으로 <퐁> 버전을 만들기로 했다. 기본적인 이야기 구조를 뒤흔들지 않기로 결정한 것이다. 다만 <퐁>이라는 것을 단번에 알아볼 수 있도록 하면서도 약간의 변화를 주고 싶었다. GDD 에 대한 좀더 자세한 사항은 하단의 '잘된 점'에 명기되어 있다.

대회에는 90 여 업체가 참가했는데, 지난 5 월 지게임즈는 20 업체만이 살아남는 본선에 이름을 올렸다. 이는 1 등에 수여되는 10 만 달러를 손에 거머쥘 확률이 1/20 이라는 의미다. 나쁘지 않은 가능성이다. 우후!

예상대로 언론에서 앞다투어 이를 보도했다. 웹 사이트 여기저기서 지게임즈의 이름이 오르내리는 것을 보니 기분이 좋았다. 20 개 회사 중 하나일 뿐이지만, 이제 시작이었다.

Developer Studio Name	
Marc Goudet	Caldera Studios
Pegpeg	Kaazing
Delusions	Island Officials
Rafael Sant	Andrew Sipotz
MadRuse Game	Fishbowl Productions, Inc.
zGames	Eppy Games
WorldHiveBrain	Producto Studios
Spantom Games	Autonomous Productions
Love at First Eye	SmugBee Games
Philosophy Major Studios	Meteo Studios

본선에 이름을 올린 지게임즈

다같이 “우후!” 한 번 소리치는, 간단한 축하식을 한 후, 다시 업무로 복귀했다. 게임하기 쉬운 데모와 간단한 트레일러를 제작하는데 약 한 달 정도의 시간밖에 없었다. 게임 데모만을 보여주는 약식 GDD 를 만들었다. 보통의 게임 개발 과정이었다면 이렇게 하지 않았겠지만, 대회용 짧은 런웨이를 위해서 팀 전체가 이 작업에 집중해야 했다.

이 즈음 <풍 월드> 팀에는 PM, 게임 디자이너, 개발자 두 명, 아티스트 두 명이 있었고, QA 부서의 지원도 받고 있었다. 한 달 간의 개발 후, 우리는 간단한 게임플레이로 구성된, 게임하기 쉬운 데모를 만들어 냈다. 게임은 정말 훌륭했다. 이는 데모 GDD 에 비전이 명확히 제시된 덕분이었다. 이는 이 게임의 잘된 것 중 하나였다.

트레일러는 막바지에 빨리 작업해야 했다. 데모의 완성도를 가능한 한 높여야 했기 때문이다. 게임 디자이너인 파벨(Pavel)은 아이패드 에 있는 아이무비(iMovie) 앱으로 단 하루 만에 30 초짜리 트레일러를 만들었다. 보기에 꽤 괜찮았다. 우리는 그것을 바탕으로 어도비 애프터 이펙트(Adobe After Effects)를 사용해 컨버전이 가능한 버전을 만들었다. 초안이 있었기 때문에 작업을 매우 빨리 할 수 있었다.

5 월 말에 데모 앱, 업데이트된 GDD, 트레일러를 아타리에 제출했다. 우리는 결선에 진출할 수 있을 것 같았다. 아타리가 20 개 본선 작품 중 10 개의 작품을 선택해 최종 라운드에 진출시킬 작정이었기 때문이다. 우리는 경쟁사들의 회사 이름 말고는 아는 게 많지 않았다. 회사 웹 사이트에도 정보가 별로 나와 있지 않았다. 우리가 목도한 작품들 중에는 창의성과 아이디어가 매우 돋보이는 것들이 있었다. 대회에 참가한 모든 이들에게 영광이 돌아가야 마땅했다. 하지만 결선 진출 가능성은 절반이었다.



퐁 월드 트레일러³

아타리는 7 개의 결선 작품에 지게임즈의 <퐁 월드>를 포함시켰다. 또 한 번 우후! 다시 3 위 안에 들기 위한 약 50%의 확률 싸움이 시작됐다. 이번에는 진짜 상금이 걸려 있는 것이다. 가능성이 있어 보였다. 트레일러를 통해 우리의 컨셉트를 접한 대부분의 커뮤니티가 호의적인 반응을 보였고, 그 때문에 힘이 났다. 수없이 많은 대회 관련 기사가 나왔고 우리 트레일러를 소개하는 웹사이트도 있었다. 엄격한 투표가 이뤄진 것은 아니지만, 예를 들어 누구라도 투표 버튼을 클릭할 수 있었고,

³ 동영상 링크 :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=0rglaFqGK9o

원하는만큼 클릭할 수도 있었는데, 그럼에도 <퐁 월드>는 꾸준히 3 위 안에 들어갔다.

이제 진짜 작업이 시작됐다. 타이틀을 완성하기까지 한 달 밖에 남아 있지 않았기 때문에 개발자와 아티스트를 추가로 팀에 합류시켰다. 두 사람은 도움이 되기도 했고 안 되기도 했는데, 그 이유는 나중에 다시 설명하겠다. 우리는 게임을 1 레벨에서 4 레벨로 확대했고, 각 레벨마다 독특한 모습과 특징을 담았다. 추가된 패들(paddles)은 생물체 같은 느낌을 줬고, 메뉴 시스템은 더욱 구체화되었으며, 스토리는 테스트를 거쳐 변경되었다.

Cocos2d 를 플랫폼으로 사용하여 우리는 복수의 해상도로 아이폰과 아이패드를 지원했다. GDD 는 계속 업데이트되었는데, 게임플레이 테스트에서 발견된 문제점과 개선점을 반영했다. 마감일에 이르러 우리는 멋진 게임을 손에 쥌 수 있었다. <퐁 월드>를 제출하고 나서 기다리는 몇 주가 참 길게 느껴졌다.



오리지널 <퐁 월드> 패들 컨셉트 아트

세 번째 우후! 1 등을 거머쥐었다. 5 만 달러의 상금은 물론 3 년간 퍼블리시 계약까지! 우승은 정말 대단했다. 다시 세 달간의 헌신적인 개발 끝에 <퐁 월드>는 <퐁> 출시 40 주년을 축하하며 11 월 29 일에 출시되었다. 예상대로 수많은 인터뷰 요청을 받았는데, 이는 대회 참가의 주요한 목적을 달성하는 것이었다.

잘 된 것들

1. 인지도 획득

우리가 이 대회에 참여한 이유는 1 등을 하면 자연스럽게 맞이하게 되는 잠재적인 홍보 효과 때문이었다. 정말 1 위가 되자 우리 스튜디오는 게임 커뮤니티에서 사이에서 새롭게 떠오르는 회사로 인정받게 되었다.



지게임즈의 대회 수상 소식은 언론에 널리 알려졌다

이름을 밝힐 수는 없지만, 이전에 잠재적 고객이었던 몇몇 회사가 우리의 수상 소식을 듣고 다시 찾아오기도 했다. '캐주얼 커넥트 컨퍼런스(Casual Connect conference)'에서 <퐁 월드>의 베타 빌드가 소개된 후, 게임 공급자들과 아웃소싱 파트너를 찾고 있는 회사들의 관심은 더욱 커졌다. 게임의 초반 피드백 또한 매우 긍정적이었다.

2. 집중의 효과

우리는 <풍>게임을 비롯한 그 후속작을 즐기면서 자란 세대다. 대회에 참가하기 위해 이 전설적인 게임을 획기적인 버전으로 개발하는 동안 우리는 명확한 목표 의식을 갖게 되었다.

뿐만 아니라, 컨테스트 마감일이 매우 엄격했기 때문에, 게임을 제 시간에 완성하기 위해서는 핵심 요소들에 집중해야 했다.

게임 스타일, 컨트롤, 플레이 모드를 어떻게 해야 할지 빨리 결정을 내리고, 원하는 결과를 얻기 위해 최상의 노력을 기울여야 했다. 게임에 많은 영향을 끼치지 않는 요소들에 대해서는 길게 논의할 시간이 없었다. 빨리 끝내야 한다는 압박에 <워 오브 월드: 어드벤처 (The War of the Worlds: Adventure)>와 같은, 우리가 전에 만들었던 게임의 설계 패턴과 코드를 재사용하기도 했다.



<풍 월드>의 레벨 게임플레이

마지막으로, 한 플랫폼에서만 게임을 개발하기로 결정한 것도 집중력 있게 일하는데 도움이 됐다. 요즘은 어느 플랫폼에서든 구현될 수 있도록 게임을 개발해야 한다고 하지만, 대회 주최측에서는 iOS 만 요구했고, 우리는 이를 적극적으로 따르기로 했다. 더욱이 우리는 iOS 용 Cocos2d 게임에 경험이 풍부해서, 한층 빠르고 쉽게 개발할 수 있었다. 예를 들어, Cocos2d-x 에서는 C++의 절반의 노력으로 가능하다. 필요하다면 나중에 <풍 월드>의 안드로이드 버전을 추가 제작하면 그만이었다.

3. 매력적인 게임 디자인

우리는 <퐁>의 클래식한 면을 살리기로 결정했는데, 이는 올바른 선택이었다. 모든 사람들이 게임 조작 방법을 알 수 있기 때문이었다. 게임 디자인도 더 수월했다. 초반에는 귀엽고 매력적인 단일 캐릭터를 중심으로 게임을 구성했는데, 게임이 어떠해야 하는지 명확한 비전을 제시했다.

디자이너들은 게임이 개발되기 앞서, <퐁 월드> GDD 에 전체적인 게임을 개괄했다. 패들 기능 목록을 작성했고, 우리의 여력을 감안하여 너무 복잡한 요소들은 삭제했다.



<퐁 월드> GDD 스케치

데모 프로토타입의 안정된 디자인 덕분에 처음 나가는 대회에서 빠듯한 마감일을 맞출 수 있었다. 우리는 부피를 확 줄인 데모용 요소들로 이뤄진 간결한 GDD 를 사용했다. 물론 GDD 최종본은 훨씬 방대하고 모든 것이 갖춰졌다. 하지만, 프로토타입에서는 디자인의 주요 특성만 집중적으로 보여줘야 했다.

우리 디자이너인 파샤(Pasha)는 나중에 GDD 최종본에서 사용할 수 있도록 데모 제작 단계에서 제기된 의문들을 모두 기록하는 한편, 데모에서는 제한된 시간 내에 필요한 요소를 모두 실행할 수 있도록 최소한의 변화만을 주었다. 팀 전체가 뚜렷한 목표 의식으로 동기 부여되고 열심히 일할 때 그 과정도 순탄한 법이다.

4. 게임플레이 코드를 UI 코드에서 분리

게임플레이 코드를 메뉴 코드에서 분리하기로 한 것은 게임 설계상 매우 중요한 결정이었다. 세 명의 개발자가 <퐁 월드> 개발에 참가했다. 한 명은 UI, 다른 두 명은 게임플레이 담당이었다. 우리는 UI 코드를 게임플레이 코드에서 분리하여 작은 싱글 인터페이스로 연결했다. 결과적으로 UI 개발자는 온전히 본인 담당 코드에만 집중할 수 있었다. 그 결과 코드의 품질은 좋아지고, 버그는 줄어들었으며, 개발 시간은 단축됐다.



<퐁 월드> 메뉴 인터페이스

5. Cheat HUD의 사용

게임 개발 중 매우 종종 한도를 설정하거나, 요소를 수정해야 하는 경우가 있다. 이럴 때마다 프로그램을 다시 컴파일하거나, 릴리즈하는 것은 정말 시간 낭비이다. 이 과정을 쉽게 하기 위해서 우리는 치트(Cheat) HUD를 개발해냈다.



<퐁 월드> 치트 HUD

우리가 만든 치트 HUD 는 다양한 치트를 가능케 하는 일련의 버튼이다. 예를 들어 특정 레벨을 깬 것으로 한다거나, 100 점을 추가하고, 패들 속도의 한계를 변경하는 식이었다. 우리는 게임플레이에 새로운 특성을 더할 때마다 치트 HUD 에 버튼을 더해서 변경사항을 점검해 볼 수 있도록 했다. 덕분에 쉽사리 발생하지 않는 수많은 게임 상황들을 미리 살펴봄으로써 많은 버그를 제거할 수 있었다.

이 외에도 치트 HUD 를 사용하면 다양한 점에서 유용하다. 패들 동작 속도 한계, 플레이어 프로필에 점수 부여, 특정 레벨의 승패, 패들 보너스와 레벨 보너스의 활성화 등이 그렇다. 이 모든 것이 테스트와 QA 는 물론, 게임 디자인과 게임플레이 테스트에 이르기까지 매우 유용하다.

게임 개발에 치트 HUD 를 포함한 것은 최고의 선택이었다. 단, 실수로 앱 스토어 빌드에 포함시키지는 말자!

잘못된 것들

1. 스페인어를 못하다

대회에서 우승을 맛보기는 했지만 실제 출시할 게임을 만들기까지는 갈 길이 멀었다. 완성본 게임을 만들기 위해서는 게임플레이 외에도 추가할 요소들이 많았다. 대회 우승만이 목표였을 때에는 이 모든 요소들이 필요 없었다. 시간이 촉박했기 때문에 전세계 출시를 염두에 두고 앱을 최적화하지 못했다. 대회 우승 후, 우리는 추가 요소들을 재빨리 보충 해야 했다. 더구나 새로운 요소들은 여기

저기에서 상황에 맞는 최적화가 필요했다. 한 예로 로컬화(localization)가 큰 문제였다.

로컬화 실수

1. 이미지 텍스처 상의 텍스트
2. 텍스트 컨테이너의 공간 부족
3. 코드의 직접적인 스트링 참조

지나고 나서 보니 애초부터 로컬화를 염두에 뒀어야 했지만, 대회를 앞두고 촉박한 개발 일정으로 인해 거기까지 생각할 여유가 없었다. 우리는 많은 스트링, 레벨 네임, 패들 네임, 기타 텍스트들을 그래픽과 코드에 그대로 집어넣었다. 최종본 게임을 출시하기 위해서 우리는 모든 그래픽과 하드 코딩된 스트링에서 텍스트를 제거하고 로컬화가 가능한 텍스트 지원을 추가해야 했다.

로컬화를 위한 유의사항

1. 텍스처에 절대 텍스트를 넣지 말자. 아티스트의 포토샵 폰트 툴을 비활성화해야 한다.
2. 텍스트 컨테이너에 20~40% 정도 더 긴 스트링이 들어갈 수 있도록 디자인하자. 디자이너와 아티스트들이 UI 스케치를 할 때 대략적인 텍스트 컨테이너 사이즈를 그려 두는 것은 좋은 습관이다. 예를 들어 점선을 사용해서 말이다.
3. 간접적인 스트링 레퍼런스(예를 들어 매크로)를 사용하라. 또, 컨테이너가 폰트 사이즈를 자동적으로 선택할 수 없다면 로컬화 파일에 폰트 사이즈를 포함하자.
4. 로컬화된 사운드는 피하자. 예를 들어 우리는 대부분 추상적인 패들 소리를 사용했지만, 아직도 "Tap Me"와 같은 오디오 메시지들이 남아 있다. 적어도 러시아어를 사용하는 어느 엄마에게 이 메시지는 이상하고 무섭게 들리기까지 한다고 한다.

로컬화 작업은 <풍 월드> 팀 전체로 봤을 때 140 인시(人時)가 투입됐다. 이는 실제 번역 작업과 랭귀지 QA 는 포함하지 않은 것이다. 이 두 작업은 아타리에서 했다. 현재 <풍 월드>는 6 개 언어를 지원하고 있다.

2. FTUE 를 잇다

사전에 우리가 계획하지 못한 또 하나는 <퐁 월드>를 처음 접하는 사용자들을 위한 게임 사용 설명이다. 보통 FTUE(First Time User Experience)라고 하는데, 우리는 “프투우에이!(phtooey!)”라고 불렀다.

이는 현대 게임에서는 필수 항목이다. 처음으로 게임을 열었을 때 게임플레이와 특징에 대한 가이드가 필요하고, 유저들이 알았으면 하는 내용을 모두 소개하기 위해서는 수많은 단계가 필요하다.



<퐁 월드>의 FTUE

우리의 FTUE 는 약 17 개 단계로 이뤄졌다. 사용설명서 텍스트는 멋지면서도 과하지 않게 작성될 필요가 있었다. 우리는 정형화된 팝업 창과 화살표를 제작했는데, 17 단계 모두 스크립트 로직을 만드는 게 가장 힘든 부분이었다. 예를 들어, 어느 단계에서는 사용자의 잔고에 코인을 더해 줘야 하고, 몇몇 단계에서는 특정 버튼을 제외한 나머지 버튼을 비활성화 상태로 만들어야 했다.

FTUE 를 적절히 제작하기 위해서는 다음 몇 가지를 염두에 둬야 한다:

1. 게임 로직에 FTUE 코드를 직접 삽입하지 말자. 별도의 서브시스템에 압축한 후, 분명한 인터페이스를 사용해서 게임에 연결하라.

2. 게임 개발에 앞서 게임 디자이너가 FTUE 를 사전에 디자인하도록 하라. FTUE 에 필요한 모든 요소를 알고 있다면 이를 실행하기도 용이할 것이다. 팀에서는 게임 개발을 먼저 끝내야 한다며 FTUE 디자인을 미루는 경우가 있는데, 이게 함정이다!
3. 처음부터 버튼, 테이블, 게임 자체 등 콘텐츠에 잠금장치를 할 수 있게 만들라. 최소한 UI 요소만이라도 활성화/비활성화를 지원해야 한다.
4. 일부 콘텐츠 아이템은 별도로 제작되어야 한다. 예컨대, 레벨 선택 스크린에서 모든 UI 콘텐츠를 막고 'Unlock Level' 버튼만 누를 수 있도록 만들 수 있다. 이처럼 별도로 제작된 아이템에는 고유의 접근 방식을 디자인해야 한다.

결과적으로 <풍 월드> FTUE 를 완성하는 데는 200 인시가 추가로 투입됐다.

3. 빌드(Builds)를 너무 자주 출시하면 실수가 생긴다.

앱 스토어 출시가 거의 확정적이 되자 아타리에서는 빌드를 자주 출시하라고 요청했다. 이것이 문제였다. 빌드 프로세스에는 2~8 인시가 소요되기 때문이다. 통합, 빌드, 게임 테스트, 특히 테스트가 필요한 요소의 분량을 고려해 볼 때 그렇다.

출시를 자주 하는 것은 좋지만 너무 빈번한 것도 문제다. 우리 QA 팀에서는 모든 빌드에서 회귀 테스트를 할 수가 없었고, 결국 몇몇 버그를 지나치고 말았다. UI 스크린에 보이는 코인에서 매우 실망스러운 버그가 발견되었다. 이용자들이 이 때문에 혼란을 느꼈다. 이 버그를 놓치는 바람에 앱 스토어에서는 부정적인 리뷰가 많이 올라왔다.

앞으로는 빌드 프로세스를 더 빠르게 할 수 있는 조치를 할 예정이다. 현재는 빌드 머신과 빌딩 스크립트를 사용하고 있지만, 연속적인 인티그레이션(continuous integration) 서버를 구축하여 유닛 테스트의 핵심 기능을 담당하도록 할 것이다. 빌드 일정을 세워 두는 것도 좋은 방법이며, 꼭 필요한 경우가 아니라면 일의 순서를 뒤바꾸는 일은 피해야 한다.

4. '소프트 런칭'이 없었다

전세계 출시 한달 전에 2 차 시장에서 게임을 '소프트 런칭'할 수 있다면 큰 도움이 된다. 소프트 런칭을 하면 스토어에서-우리 경우에는 애플이었는데-별다른 문제가 없는지 미리 확인할 수 있다. 그리고 스토어 QA 와 승인 과정을 거쳐 품질 검증을 할 수 있다. 가이드라인 등의 문제로 론칭 며칠 전에 거절당하고, 몇 주씩이나 출시를 미룰 수밖에 없는 상황을 좋아할 이는 아무도 없다.

<퐁 월드> 빌드는 론칭 한 달 전에 애플에 제출되어 승인을 받았다. 그러나 빌드에 FTUE 가 미흡하다는 이유로 소프트 런칭이 취소되었다. 시간이 지나서 생각해보면, 소프트 런칭을 통해 귀중한 정보를 얻을 수도 있었다.



<퐁 월드> FTUE 인트로

대규모 베타 테스트마냥 소프트 런칭은 핵심 개발 팀에서 미처 보지 못한, 게임의 중요 문제를 발견할 수 있는 기회다. 예컨대, 전세계 출시 후에야 많은

사용자들에게 패들을 엄지로 조종할 수 없다는 불평이 들어왔다. 이는 분명하고도 자연스러운 플레이 방법이었다. 하지만 팀 내에서는 대부분 집게손가락을 사용하는 분위기였고, 로컬 플레이 테스트에서도 이 문제는 제기된 적이 없었다. 소프트 론칭을 했다면 다른 문제까지도 쉽게 발견하여 해결했을 것이고, 전세계 론칭 후 나온 부정적인 리뷰도 막을 수 있었을 것이다.

5. 수많은 프레임워크(framework)에 놀라다

<퐁 월드>에서는 14 가지(!)의 프레임워크 SDK 를 사용한다. 요즘 프레임워크를 많이 사용하는 게임들이 있지만, 우리도 이렇게 많은 수의 프레임워크를 사용했다는 데 놀랐다. 각각의 프레임워크는 고유의 문제를 안고 있다. 이렇게 다양한 프레임워크를 연구하고 실행하는 것은 어려운 일이다. 문서화도 잘 안 되어 있고 운용도 쉽지 않기 때문이다. 시간이 많이 걸리는 작업이라는 것을 알고 준비해야 한다.

각각의 프레임워크 구현에서 우리가 직면했던 문제들은 다음과 같다.

StackMob: 대체로 지원이 잘 안 된다. 문제가 생길 때마다 질문하며 재촉을 해도, 답을 듣는 데 몇 주일씩 걸렸다.

Flurry Video Ads: 우리는 게임 코인을 얻을 때 동영상을 보여주기 위해 '플러리 비디오 애즈(Flurry vAds)' 프레임워크를 꼭 넣고 싶었다. 하지만 서버 쪽의 지원이 없으면 작동이 안 된다는 것을 깨달았고, 우리의 게임은 완전히 클라이언트 사이드이기 때문에 이를 추가할 시간이 없었다. 대신 애드콜로니(AdColony) 를 사용하기로 했다.

Facebook SDK: 이 부분은 완전히 엉망이었다. 게임에 셰어링/오센티케이션(sharing/authentication) 요소를 추가하려는 시도를 한 번만 해 보면 바로 이해가 될 것이다. SDK 에는 구식과 신식 두 가지 주요 API 가 있다. 신식 API 의 문서는 부분적으로만 업데이트가 되어 있다. 알아서 찾아보시라!

MoPub: 차트부스트(Charboost) 서버에서 오는 광고 중에는 자동으로 닫히지 않고, 닫기 버튼도 없는 것이 있다. 광고가 나오는 동안 게임은 무한정 멈춰 버린다. 우리는 한참 지난 뒤에야 광고를 닫는 후크(hook)를 추가했다.

불행히도 이것들은 우리가 겪었던 수많은 문제 중 몇 가지에 불과하다.

결론

<퐁 인디 개발자 챌린지>에 출전해서 <퐁 월드>를 개발하는 과정은 우리에게 매우 유익한 경험이었다. 1 등을 한 것도 좋았지만, 우리가 디자인한 게임이 아타리와 같은 유명한 퍼블리셔의 주요 타이틀이 되어 시장에 출시될 가능성이 있다는 희망을 얻을 수 있었다. 우리는 <퐁 월드>를 지속적으로 업데이트하고 있으며, Cocos2d, Cocos2d-x, Unity3D 는 물론 PhoneGap 까지 사용하여 iOS, 안드로이드, 윈도우즈폰용 새 타이틀도 개발 중이다.



지게임즈의 <퐁 월드> 팀

최근 우리의 안드로이드용 게임 <레드 위드(Red Weed)>가 아마존에서 '오늘의 무료 앱(Free App of the day)' 섹션에 소개되면서 우리 브랜드는 더욱 널리 알려지게 됐다. 우리의 창립 멤버인 오우야(Ouya)에도 관심을 가지고 있다. 또, 우리는 도급 게임 개발뿐 아니라 우리 자체 게임 개발에도 기회를 엿보고 있다. 올해 말에는 게임 업계의 또 다른 아이콘이었던 클래식 게임을 재해석한 타이틀을 다시 한 번 출시할 예정이다.

데이터 박스

개발자: zGames, LLC.

퍼블리셔: Atari, Inc.

작업 착수일: 2012년 3월 2일

게임 출시일: 2012년 11월 29일

플랫폼: iOS

개발자 수: 개발자 3명, 게임 디자이너 1명

아티스트 수: 4명

개발 기간: 5500+인시, 7달

코드 라인: 67,000

개발 툴: cocos2d, Box2D, xCode

키커 (푸스볼) 매치 플레이 횟수: 240

회사에서 보낸 밤: 9일

지라(JIRA) 아티팩트(artifacts): 590

중급 빌드(intermediate builds) 수: 30

GDD 개정: 11

클래스 수: 250

플레이 테스트 횟수: 3