



포스트모템: Q 게임스의 <픽셀정크 4am>

(Postmortem: Q-Games' *Pixeljunk 4am*)

작성자: 로완 파커(Rowan Parker)

작성일: 2013년 4월 3일

[이 글은 2012년 9월에 발간된 가마수트라라의 자매지 <게임 디벨로퍼 매거진(Game Developer magazine)>에 실렸던 글의 재판으로, 인디 게임 페스티벌(Independent Games Festival)에서 선정된 Q 게임스의 쌍방향 음악 게임 [<픽셀정크 4am>](#)¹ ([유튜브 트레일러](#)²)의 포스트모템이다. 이 가마수트라 버전에는 개발자들의 새로운 코멘트가 실려 있다.

GDM 정기구독 페이지에서 종이책이나 전자책 구독을 신청³할 수 있으며, iOS 앱을 [다운로드](#)⁴ 하여 정기구독하거나 개별 기사를 받아볼 수 있을 뿐만 아니라, 디지털 스토어에서 각 호의 전자책 버전을 [구입](#)⁵할 수도 있다.]

<픽셀정크 슈터 2(PixelJunk Shooter 2)>를 완성한 직후였던 2010년 말, Q 게임스(Q-Games)의 대표이자 설립자인 딜런 커스버트(Dylan Cuthbert)가 나를 채팅에 초대했다.

그는 말했다. "그러니까 우리는 '라이프라이크(lifelike)'라는 플레이스테이션

¹ 참조링크: http://en.wikipedia.org/wiki/PixelJunk_<픽셀정크_4am>

² 참조링크: <http://www.youtube.com/watch?v=uPHiEuuPVig>

³ 참조링크: <http://gdmag.com/subscribe/>

⁴ 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/game-developer/id460170934>

⁵ 참조링크: <https://store.cmpgame.com/category.php?cat=18>

무브(PlayStation Move)를 사용하는 뮤직 비주얼라이저를 보류해두고 있어. 자네가 그걸 만들어봐."

내가 프로젝트에 대해 좀 더 자세히 말해 달라고 하자 딜런은 이렇게 대답했다. "글쎄, 음악이랑 플레이스테이션 무브가 있으니까 한번 해봐."

<픽셀정크 4am(PixelJunk 4am)>은 2012년 봄 PSN(플레이스테이션 네트워크)에서 출시되었다. 이것은 엄밀한 의미에서 '게임'이라기 보다 게이머의 모든 퍼포먼스가 PSN을 통해 생중계되는, 무브로만 조작하는 시청각 작곡 프로그램이다.

음악은 플레이어 앞에 펼쳐진 사실적인 물리적 3D 공간인 버추얼 오디오 캔버스(Virtual Audio Canvas)를 사용해 만들어진다. 버추얼 오디오 캔버스는 190개 이상의 사운드 샘플과 아주 다양한 DSP(디지털 신호 처리) 효과, 플레이어만의 독특한 그루브에 회로를 끼워 넣는 능력을 포함하고 있다. 우리는 또한 무료 라이브 뷰어(Live Viewer)를 출시해 PSN 상의 모든 플레이어가 자신의 활동을 생중계하고 실시간으로 피드백을 줄 수 있도록 해주었다.

게임 디자이너로서, "음, 이 보스는 여전히 좀 쉽네. 마그마를 좀 더 불게 해야겠어!"라고 말하기는 쉽다. 반면에 <픽셀정크 4am> 이벤트가 언제 끝날지 알기란, 음악 제작 영역으로 뛰어드는 모험을 시작하는 일이었다. 그리고 참고할 만한 비슷한 게임도 없었다. 컨트롤 구조는 <픽셀정크 4am>에만 독특한 것이고, 우리가 포함시킨 실험적인 소셜 게임플레이 역시 개발이 진행되고 있을 때에는 정말 터무니없어 보였다.

보통 상사가 항상 하는 말은 "담배 그만 피우고 뭔가 확실한 걸 만들라고!"이다. 그러나 딜런은 개발 기간 동안 "재미있는 거면 다 해봐!"라고 말하며 새롭고 말도 안 되는 아이디어가 나올 때마다 지지해주었다. 우리의 미국 퍼블리셔 소니 산타모니카 역시 <픽셀정크 4am>가 추구했던 거칠고 새로운 디자인의 양에도 불구하고 큰 도움이 되었다. 이런 훌륭한 사람들의 신뢰(그리고 막대한 양의 볼스 오브 스틸(balls of steel)까지!) 우리는 플레이어들이 오랫동안 애정을 가지고 기억할 독특한 게임을 출시할 수 있었다.



잘된 점

1. 과감한 하드웨어 실험

프로젝트를 시작했을 때 나는 플레이스테이션 무브를 긍정적으로 생각하지 않았다. 관심을 끌기 위한 술수로 느껴졌던 것이다. 하지만 프로젝트 첫날 우리는 SDK 샘플 몇 개를 실행해보았고, 무브가 실제로는 키넥트(Kinect)나 Wii로는 할 수 없는 조작으로, 뭔가 거친 것을 만드는 데 아주 적합한 것 같다는 사실에 놀랐다.(이때 내가 보기에 무브의 결점은 그것이 터무니없이 새로운 것에 쓰이지 않고 있었다는 것이 아니라, 사람들이 터무니없이 새로운 것을 하기 위해 무브용 게임을 개발하지 않는다는 점 같았다. <픽셀정크 4am> 개발을 시작한 이래로 우리는 무브에 대한 주목할 만한 몇 가지 다른 실험들을 보았고, 나는 아주 기뻐다.)

프로그래머 두 명과 디자이너 한 명으로 구성된 중심 팀과 함께 우리는 무브를 사용해 공간에서 음악을 컨트롤하는 다양한 방법, 적어도 열두 가지의 프로토타입을 만들었다. 컨트롤 구조들 중 어떤 것은 공중에 음악 '마법(spells)'을 시전하는 것에서 버튼이 여덟 개인 아케이드 스틱을 모방하고 공중에 <스트리트 파이터(Street Fighter)> 컨트롤을 입력하는 것에 이르기까지 다양했다.

그럼에도 불구하고 각각의 아이디어가 얼마나 우스워 보였는지와는 관계없이, 유일하게 중요한 테스트는 우리가 "내가 음악을 만들 수 있을까? 그게 재미있을까?"라는 물음에 솔직하게 그렇다고 대답할 수 있는지 없는지에 대한 것이었다. 우리가 <픽셀정크 4am>만의 버추얼 오디오 캔버스를 찾아낼 때까지 딜런은 줄곧 우리의 실험 의지를 지지해주었다. 그것이 '정상적인' 것으로 느껴졌건 '이상한' 것으로 느껴졌건 간에 말이다. 그의 지지가 없었다면 우리는 지금 가지고 있는 버추얼 오디오 캔버스를 찾아내기에 충분한 무브를 실험하지 못했을 것이다. 그리고 단순히 메뉴와 포인터를 구현하는 간단한 작업들이 많을 수도 있었겠지만, <픽셀정크 4am>에서는 그렇지 않았다.

2. 오래된 툴을 포기한 것

내가 1월 '라이프라이크' 프로젝트를 시작했을 때에도 전설적인 툴과 에디터가 이미 있었다. 유감스럽게도 이 에디터는 대부분 쓸모가 없었고(나중에 그 이유를 설명할 것이다) 우리는 어떻게 진행할 것인지에 대해 빠른 결정을 내려야 했다. 이 에디터는 원래 PC에 맞게 개발되고 테스트된 것이었고, PS3 버전은 최적화되지 않았다.

게임멍키(GameMonkey, 우리의 스크립트 언어)는 아주 다양한 변형 가능한 속성 배열을 가지고 일반적인 행위의 컴퓨터 작업을 집중적으로 수행했다. 이 프레임워크는 유연했지만, 대신 코드가 최적화되지 않아 처리 시간이 길었다. 아티스트들과 디자이너들이 차라리 일반적인 것처럼 보이는 비주얼라이저들만 만들었지만, 우리의 프레임레이트는 여전히 나빠지고 있었다.

컨트롤의 프로토타입이 완성되자마자, 우리는 모든 일반적인 작업들을 백지화하고 염두에 두고 있었던 특정한 비주얼들로 실행 코드를 재작성하기 시작했다. 그 덕분에 각각의 비주얼라이저를 개별적으로 최적화하고(해머에 메스를 댔다) 가장 재미있는 요소들만 아티스트들에게 드러내 보일 수 있었다. 또한 PC 빌드에 대한 지원을 폐기한 것은 PS3의 SPU에 대한 부담을 많이 덜어주었으며, 단 한 명의 비주얼라이저 프로그래머가 두 가지 버전의 에디터 모두를 유지하는 부담을 덜어주었다. 이로서 프레임레이트를 높일 수 있었고, 아티스트들이 멋진 것을 만들 능력이 있다고 느끼게 해주었다.

우리는 또한 아티스트들이 자신이 원하는 모습을 달성하는 데 무엇이 필요한지를 알아내는 동안 비주얼라이저를 신속하게 반복, 적용하기 위해 관련된 아티스트들 바로 옆에 비주얼라이저 프로그래머를 배치했다. 작업의 핵심을 이렇게 둘로 나누는 접근법은 프로그래머 한 사람이 보이지 않는 목표를 달성하기 위해 블랭킷(blanket) 변수들을 작성하는 것보다 확실히 순조로웠다.

3. 이름을 '라이프라이크'에서 <픽셀정크 4am>로 바꾼 것

2011 년 7 월 즈음에 시작할 때와는 전혀 다른 문제가 하나 있다는 사실을 알게 되었다. 프로젝트를 재정의하고 이전 프로젝트와의 어떤 연관성을 제거해야 할 내부적이고 외부적인 필요성이 있었다. 하지만 이름을 <픽셀정크 4am>로 바꾸는 것이 얼마나 많은 효과를 가져올 것인지 알지 못했다. 초반에 소집된 미팅에서 <픽셀정크: 애시드(PixelJunk: Acid)>, <픽셀정크: 그루브(PixelJunk: Groove)> 같은 비슷한 이름들이 쏟아져 나왔는데, <픽셀정크 4am>은 말하자마자 거의 곧바로 와 닿았다. 이 이름은 우리가 개발했던 게임의 모든 특성을 요약하는 것이었고, 그 특성들을 다른 사람들에게도 전달하는 유일한 것이었다.

<픽셀정크 4am>이라는 이름은 이른 아침의 클럽의 분위기를 가장 잘 포착했다. 이름을 바꾼 것은 오래된 디자인 아이디어와 기술의 속박을 끊어주었을 뿐만 아니라, 모든 사람을 모이게 하는 공통의 이름이 되었다. 또한 말로 해도 재미있는 이름이다.

4. PSN 라디오 방송국

<픽셀정크 4am>은 PSN 를 통해 게이머의 모든 퍼포먼스를 전 세계에 생중계한다. 또한 다운받을 수 있는 프리뷰어가 있어서 게임을 소유하고 있지 않아도 누구든지 퍼포먼스를 시청할 수 있다. <픽셀정크 4am>은 본질적으로 퍼포먼스 시연자들이 콘텐츠를 제작하는 공간인 PS3 를 통해 누구든지 이용할 수 있는 자유로운 비주얼라이저를 실행하는 라디오 방송국인 셈이다.

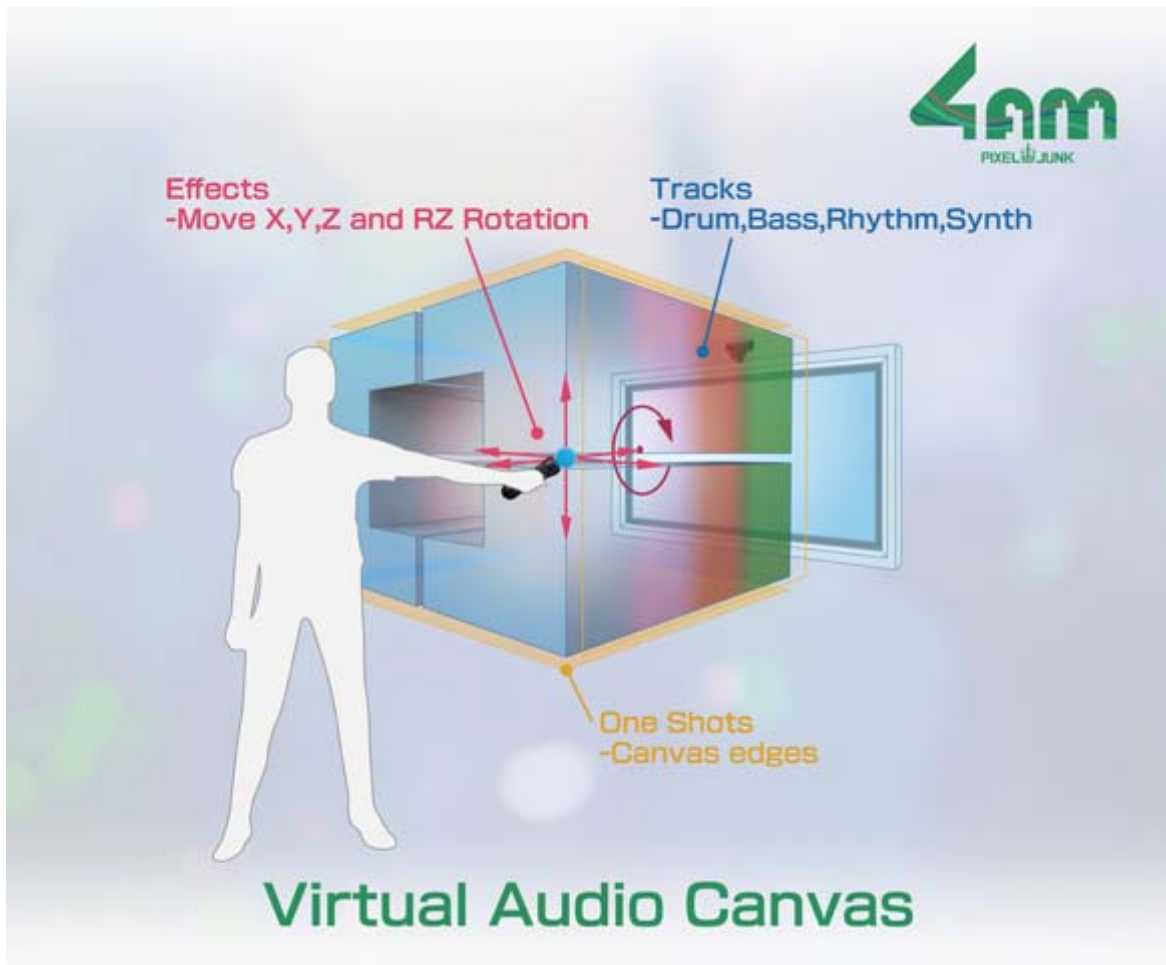
말할 것도 없이 이것은 우리와 소니 모두에게 미지의 영역이었다. 소니의 타이틀 유저 스토리지(Title User Storage, TUS) 서비스는 우리가 유저들 각각의 방송 버퍼를 서버에 저장함으로써 P2P 네트워크를 피하는 데 도움이 되었다.

유스트림(UStream) 같은 일반적인 스트리밍 서비스와 달리, <픽셀정크 4am>가 '방해 없이' 생중계되기를 원했으므로 버퍼가 일어나서는 안 되었다. 이것은 네트워크를 통해 보내진 데이터가 꼭 채워져 있어야 한다는 것을 의미했다.

현재 <픽셀정크 4am>은 로드 당 단 한 번의 최초 버퍼를 일으킨다. 그러므로 만약 플레이어가 퍼포먼스를 시연하는 동안 네트워크 연결에서 패킷이 없어진다면 이 버퍼는 영원히 줄어들 것이다. 다행히도 우리는 네트워크 데이터 패킷 사이즈를 최소로 유지할 수 있었고, 이것은 <픽셀정크 4am>의 패킷 손실 비율이 거의 무시해도 될 정도라는 것을 의미했다.

프리뷰어는 풀 버전처럼 모든 동일한 자산을 포함하고 있으므로, 우리는 로컬 클라이언트에서 모든 동일한 기능들을 효과적으로 실행하기 위해 무브의 (나선형의 가속하는) 동작 데이터를 보내기만 하면 된다. 이것은 수용자들의 PS3 가 실제로는 단순히 동영상을 스트리밍하는 것이 아니라, 퍼포먼스를 복제하기 위해 시연자의 무브 동작 데이터를 재시연한다는 것을 의미한다.

우리는 모든 PS3 유저들과 퍼포먼스 생중계를 동시에 시청하고 있는 수천 명의 사람들이 <픽셀정크 4am>을 볼 수 있게 되기를 원했는데, P2P 네트워크 설정은 그런 종류의 일을 해낼 수가 없었다. 우리가 TUS 를 비정상적으로 사용한 것이 소니의 서버에 과부하가 걸리게 하지 않았다는 사실을 알아주면 좋겠다.



5. 자기 스타의 팬이 되어라

<픽셀정크 4am>은 단어의 모든 의미에서 '퍼포먼스'를 촉진하는 게임으로 디자인되었는데, 라이브 베타가 시작되자마자 우리가 정말로 만들고자 했던 것이 무엇인지 알게 되었다. 라이브 베타는 플레이어들이 퍼포먼스를 시연할 수 있는 온라인 상의 무대였다. 라이브 베타로 게임을 하기 시작하면서, 사람들은 팬을 모으기 위해 <픽셀정크 4am>에서의 퍼포먼스 동영상과 개인 스트리밍을 포스팅하기 시작했다.

우리는 플레이어들이 특색 없는 베타 버전만으로도 이미 게임을 즐기고 있는 광경을 겸허하게 지켜보았고, 게임을 출시하자마자 사회적인 결과가 나타났다. 그중에서 빛을 발하는 특성 하나는 자동 셔플 어트랙트(attract) 모드이다. 즉 메인

메뉴에서 <픽셀정크 4am>은 생중계되고 있는 스트리밍을 배경에서 찾아주고 메뉴 배경에서 생중계되고 있는 플레이어의 퍼포먼스를 무작위로 보여준다.

또한 이 모드는 퍼포먼스를 시청하고 있는 사람들의 숫자도 보여준다. 다른 특성들, 즉 페이스북, 트위터, 사는 곳, 현지 시간, 아바타 같은 것들도 플레이어들이 이벤트에 자신의 개성을 각인시킬 수 있도록 디자인되었다. 실제로 개성은 퍼포먼스 시연자들이 <픽셀정크 4am>의 이벤트를 자신의 것으로 만들 수 있게 해준다. 게임을 출시하고 생중계를 시작한 이래로 수천 명의 팬을 모은 플레이어들도 있다. 대부분의 사람들은 자신의 모든 퍼포먼스를 생중계할 것이고 이런 대규모의 사람들 앞에서 실시간으로 퍼포먼스를 선보일 수 없을 것이다.

잘못된 점

1. 초기 방향 설정의 부재

프로젝트가 아직 '라이프라이크'라고 불리던 2010 년, 아트 작업이 나아가야 할 방향 설정 혼란으로 인해 프로젝트는 장애에 부딪혔다. 만약 초반에 아트에 대한 확고한 비전을 갖고 있었다면 우리는 결국엔 사용할 수 없게 되었던 특성들을 만드는 일을 피할 수 있었을 것이고, 원했던 비주얼 효과를 얻어낼 수 있는 툴을 개발했을 것이다. 아트에 대한 비전이 없었기 때문에 아주 일반적인 스타일의 비주얼 효과를 생산하는 아주 일반적인 툴을 개발해야 했다.

좀 더 아티스트 친화적인 에디터를 만드는 과정에서 우리는 많은 게임 내부적인 모델의 실행을 표현하기 위해 게임멍키(GameMonkey)를 사용했다. 유감스럽게도 너무 많은 조건과 변수들을 표현했고, 이것이 프레임레이트를 떨어트렸다. 좋은 예는 적시에 음악으로 작은 원을 그리는 점프를 하기 위해 디자인한, 점프 행위이었다.

시간이 지나면서 이 점프 행위는 높이에 기초해 색을 입히는 것, 회전 축을 중심으로 회전하는 것, 그 밖의 사소한 아트 터치들 같은 다양한 요구들로 지나치게 커졌다. 만약 그 중에서 아무것도 사용되지 않았다면, 원을 그리는 점프의 비주얼이 효과를 발하는 데 드는 비용은 천문학적인 액수가 되었을 것이다. 이것은 어떤 요소도 해결하지 않고 비주얼의 유연성을 원하는 대가였다..

이 행위들 대부분은 우리가 만들기를 원했던 것을 정확하게 알게 되자마자 훨씬 더 효과적으로 작성되고 SPU 에 최적화되었을지도 모르는 (그리고 결국엔 그렇게 되었던) 것들이었다.

결국 PC 에서의 에디터 초기 구체화 작업들은 엄청난 것이었고, 각각의 행위의 근본 코드에 대한 복잡한 지식이 없으면 에디터를 거의 사용할 수 없게 되었다.(프로토타입이 나오자마자 원래의 프로그래머가 옮겨 갔으므로, 지금은 아무도 알지 못하는 것들이 여전히 숨어 있을 수도 있다.)

에디터를 사용하는 게임멍키(GameMonkey)의 실행 방식은 본질적으로 많은 양의 자원과 시간을 차지했으므로 프로토타입을 따르면서 대부분 폐기되었다.



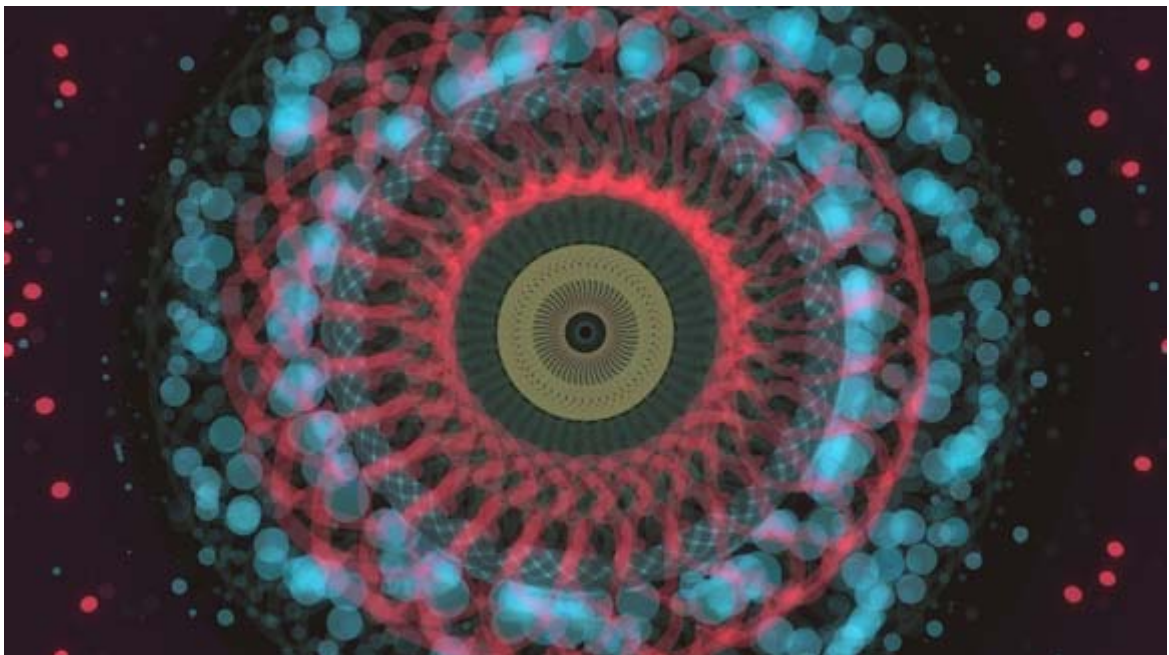
2. 텍스트 튜토리얼

<픽셀정크 4am>가 새로운 게임플레이 콘셉트와 컨트롤을 너무 많이 포함하고 있어서 플레이하는 방법을 설명하기가 어려우리라는 사실을 알고 있었다. 여러 게임 쇼와 이벤트에서 우리는 버추얼 오디오 캔버스의 촉각적인 특성(진동

피드백)을 감안한다면, 사람들이 아주 쉽게 <픽셀정크 4am>을 선택한다는 사실을 알게 되었다.

하지만 이런 아이디어를 텍스트와 이미지만으로 설명하는 것은 완전히 다른 문제였다. 반복해서 현재의 튜토리얼을 다듬고 이 작업을 반복할 때마다 새로운 사람들 상대로 '블라인드 테스트'를 진행했지만, 사람들은 여전히 튜토리얼을 한 번 보고서는 컨트롤을 완벽하게 이해하지 못했다. <픽셀정크 4am>은 쉽게 참고할 만한 대상이 없는, 즉 비교할 수 있는 대상이 전혀 새로운 컨트롤 콘셉트들을 많이 도입하고 있으므로 플레이어에게 책을 읽고 색소폰을 연주하라고 하는 것이나 마찬가지인 셈이다.

실제로 플레이어는 <픽셀정크 4am>을 컨트롤하는 방법을 튜토리얼을 통해서가 아니라 게임을 플레이하고 실험을 함으로써만 익힐 수 있다. 일반적인 악기를 배우는 것처럼 말이다. 하지만 '게임 튜토리얼'이라고 불린다는 이유로 사람들은 튜토리얼을 마치고 난 후에는 게임에 대한 모든 것을 이해할 수 있기를 기대한다. 많은 플레이어들이 <픽셀정크 4am>에 '들어가고' 나머지 컨트롤을 빠르게 익히는 모습을 보는 것은 좋은 일이지만, 사람들에게 먼저 게임에 적응할 시간을 주는 친절한 튜토리얼 경험을 제공했다면 더 좋았을 것이다.



3. 뮤지션 vs 플레이어

<픽셀정크 4am>은 수동적인 뮤직 비주얼라이저로 시작했다. 게임이 음악 제작 도구에 가까워지기 시작하자 근본적인 갈등이 생겨났다. 즉 플레이어들은 음악을 조작하기를 원하지만, 뮤지션들은 자신의 음악이 가진 원작의 이상적인 상태를 유지하기를 원한다. DSP 효과에 대한 실험을 시작했을 때 우리는 사람들이 음악을 변형해 자신의 것으로 만들기를 좋아한다는 사실을 알게 되었다. <픽셀정크 4am>에서의 대립은 우리가 플레이어가 자신만의 사운드를 찾아내기를 원한다는 것이고, 여기서 전통적으로 제작된 음악은 수용자가 그것을 들을 무렵 이미 수용자에게 전해지게 하는 것을 목표로 한다. 그렇다면 <픽셀정크 4am> 음악을 만들 때, 그 음악은 DSP 효과를 사용하는 플레이어에 의해 <픽셀정크 4am>의 내부에서 '끝날' 준비가 되어 있어야 하는가, 아니면 게임 밖으로 나갈 준비가 되어 있어야 하는가?

이런 내적인 갈등은 DSP 효과 안에서 플레이어가 사용할 수 있는 범위에 직접적인 영향을 주었다. 플랜저(flanger)나 코러스 DSP 는 플레이할 수 있는 주파수나 피드백 범위가 넓을 수도 있었지만, 최소/최대 범위를 후드(hood) 아래로 조심스럽게 설정함으로써 퍼포먼스 시연자의 자유 공간을 우리가 원하는 종류의 사운드를 만들어내는 익숙한 것으로 안전하게 줄일 수 있었다.

하지만 유감스럽게도 이 범위 중 어떤 것들은 여전히 일반적인 유저가 즐기기에는 너무 섬세한 것 같다. 어떤 트랙이 플레이되고 있는지에 따라 듣기 어려울 수도 있기 때문이다. 우리는 플레이어들이 듣기 쉽고 재미를 느끼는 동시에, 뮤지션들이 받아들일 수 있는 스타일의 효과들을 만들어내야 했다. 돌아보면 이 둘은 완전히 상반된 아이디어이므로 모두에게 만족을 주는 것은 항상 어려운 일이었다. 플레이어는 여전히 재미를 원하지만, 뮤지션의 이익을 위한 수동적인 도구가 되어서는 안 된다.

4. 미디어 홍보(Communicating 4am to the Media)

<픽셀정크 4am>은 전통적인 '게임'이 아니다. 이것이 게임이라기보다 약기에 가깝다는 사실을 알게 되는 데 너무 오래 걸렸기 때문에 우리는 일반적인 홍보 관례를 따를 수밖에 없었던 것 같다. 우리가 저질렀던 실수는 전통적인 게임

미디어 창구에서 얻게 되는 것과 똑같은 반응을 기대했다는 것이었다. 많은 리뷰 사이트와 저널리스트들은 <픽셀정크 4am> 에 어떻게 접근해야 할지도 몰랐고, 이 게임이 게임에 대한 자신들의 정의에 부합하지 않았기 때문에 리뷰를 거부했다. 그렇지 않으면 진정으로 관습을 깨기를 원하지 않았기 때문에 미적지근한 리뷰를 내놓았다.

이것은 코멘트와 포럼에서 발견된 호불호가 확실하게 갈리는 반응과는 정반대였다. 우리는 전통적인 게이머들의 격렬한 반응을 불러 일으키고 게임에 대한 그들의 정의에 도전하는 게임을 만들었던 것이다.

<픽셀정크 4am>을 진정으로 사랑하는 플레이어들은 입소문과 온라인 리뷰를 통해 그 명성을 이어갔고, 이것은 보탬이 되었다. 그러나 좀 더 일찍 나서서 오디오 및 음악 제작과 관련된 자원들에 대한 홍보 방향을 다른 면에서 설정했어야 했다.

또한 우리는 올해 코첼라(Coachella)와 일렉트릭 데이지 카니발(Electric Daisy Carnival) 같은 여러 음악 페스티벌에서 <픽셀정크 4am>을 선보이고 있으며 곧 롤라팔루자(Lollapalooza)에서도 선보임으로써 페스티벌 참가자들에게 멋진 경험을 제공할 것이다.

5. 베타 서비스 예측

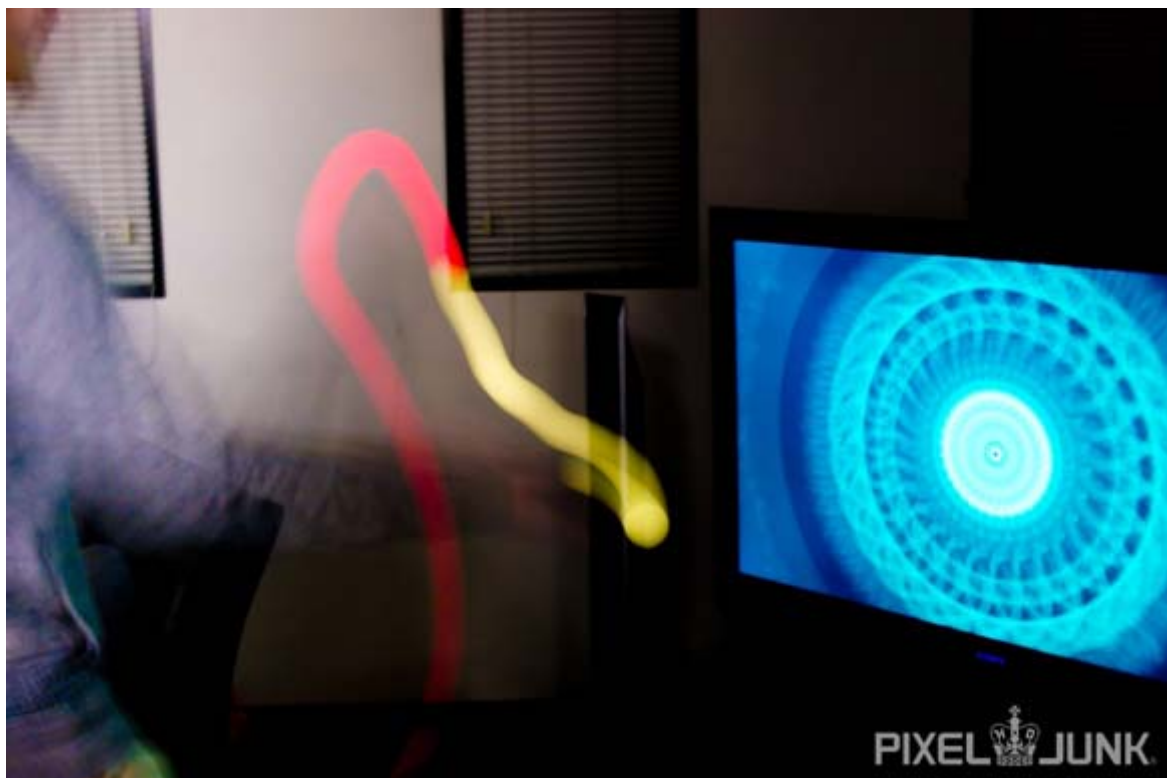
<픽셀정크 4am>의 베타 서비스를 둘러싼 소통의 문제가 있었다. 우리는 두 가지 패키지, 즉 프리뷰어와 풀버전으로 첫 베타 서비스를 시작했는데, 이로 인해 시작하기도 전에 베타 서비스가 어려워졌다. 물론 프리뷰어와 풀 버전 모두 테스트의 목적에 결정적인 것이었지만, 주된 문제점은 사람들이 프리뷰어를 데모 버전으로 착각하고 게임플레이를 기대한다는 것이었다. 전체 게임의 맥락에서 보면 프리뷰어는 훌륭하고 큰 흡수력을 가지고 있었지만, 베타 서비스는 어쨌든 무료라는 풍토에서 그 가치는 잃어버렸고 사람들은 플레이할 수 있는 콘텐츠를 기대했다.

개발자 입장에서 우리는 반조작된(semicontrolled) 환경에서 PSN 의 방송 시스템을 테스트하고 몇 가지 최종적인 변화들을 만들어내기 위해 플레이어의 피드백을 얻어내는 데 베타 서비스를 이용하고자 했다. 베타 서비스에 앞서 우리가 할 수

있었던 유일한 방송 테스트는 내부 QA 와 소니 사이에서 이루어진 것이었으므로, 수천 명의 사람들이 프리뷰어를 다운받아 스트리밍을 시청하는 것을 <픽셀정크 4am>와 PSN 가 어떻게 감당하게 될지 알지 못했다.

큰 흡수력은 우리가 이 두 가지 목표를 달성했다는 것을 의미했는데, 나는 몇몇 사람들이 베타 서비스를 통해 자신의 첫인상을 불태웠을 수도 있다고 생각한다. 공식적인 베타 서비스 발표는 출시 회사인 소니와 우리만의 공식 채널의 노력이 결합된 것이었지만, 우리는 메시지에 대해 더 많은 소유권을 가졌어야 했고 (예를 들어 패키지에 정보 화면을 추가함으로써) 베타 서비스가 어떻게 효과를 발할 것인지에 대한 보장을 했어야 했다.

유감스럽게도 작은 팀 규모와 시간 제한 때문에 실제로 필요한 시간을 베타 서비스에 배정하지 못했다. 전반적으로 베타 서비스는 개발 조건들을 충족시키는데 성공했지만, 마케팅 관점에서 보면 <픽셀정크 4am>에 두 번째 기회를 주지 않을 수도 있는 플레이어들이 있으리라고 생각한다.



늦은 아침

만약 2011 년 1 월에 누군가 나에게 새로운 음악 제작 게임을 진지하게 디자인해 보라고 했다면, 나는 열성적으로 일했을 것이다. 또한 어디서 출발해야 하는지도 몰랐을 것이다.(그렇다면 지금쯤 나는 책상 아래에서 무릎을 잡고 앞구르기를 하고 있었을 것이다.) 그러나 개발을 마치고 난 지금, 우리는 사람들이 온라인 상에서 즐기고 있는 새로운 전자악기와 퍼포먼스 예술 플랫폼을 가지게 되었다.

나는 많은 사람들의 믿음이 뒷받침되는 게임을 만들게 된 것은 엄청난 행운이라고 생각하고 있으며, 우리에게 <픽셀정크 4am>을 제작하는 데 필요한 시간이 주어지고 몇 가지 난점 때문에 '기회를 놓치지 않았다'는 사실에 감사하고 있다. 그때부터 우리는 (<픽셀정크>만의 새로운 방식을 유지하면서도) 좀 더 전통적인 게임의 뿌리로 돌아간 듯한 새로운 <픽셀정크>의 IP 를 개발하는 작업을 비밀리에 열성적으로 진행하고 있다.

2013 년 4 월 업데이트 그 이후

<픽셀정크 4am>이 출시된 지 거의 1 년이 지났다. 그동안 우리는 플레이어들의 성향, 새로운 종류의 퍼포먼스 게임을 개척하는 일의 즐거움과 어려움 등 많은 것에 대한 교훈을 얻었다. 하지만 <픽셀정크 4am>을 제작하는 데 들어간 모든 힘든 작업들은 게임이 게임 개발자 컨퍼런스 기간 동안 열린 인디 게임 페스티벌에서 '최고 음향상(Excellence in Audio)' 후보에 오르면서 그 기술적인 성과들이 인정받았다.

게임을 분류하기가 약간 모호하기 때문에 최고 음향상 후보에 오른 것이 게임 사운드트랙의 품질 덕분인지, 아니면 게임 음향 디자인의 기술적 가치 덕분인지는 확신하기 어렵다. 우리는 후자이길 바라는데, 왜냐하면 <픽셀정크 4am>이 의존하고 있는 오디오 엔진 같은 기술을 이용하는 게임은 거의 없기 때문이다.

모순적이게도 <픽셀정크 4am>의 가장 인기 있는 요소들 중 하나인, 스테이지마다 나타나는 수많은 뮤직 비주얼라이저들은 음향 디자인과 관련해 한 것이 거의 없다. 실제로 이 요소들은 인기가 있다고 증명되었으므로 플레이스테이션 무브나

플레이스테이션 아이(Eye)를 가지고 있지 않은 사람들을 위해 비주얼라이저(Visualizer)라고 불리는, 완전히 분리된 PS3 애플리케이션을 개발했다.

이런 식으로, 눈길을 끄는 <픽셀정크 4am>의 비주얼을 즐기기를 원했지만 그럴 수단을 가지고 있지 않은 사람들도 지금은 자신만의 뮤직 라이브러리와 함께 이 애플리케이션을 이용해 PS3 게임을 즐길 수 있게 되었다. 많은 사람들은 Q 게임스가 XMB 의 요소 같은 것들과 함께 PS3 용 오리지널 비주얼라이저들을 개발했다는 것을 모른다. 어떤 면에서 우리는 PS3 가 새로운 시리즈에 길을 내주고 있는 것과 마찬가지로 일련의 이 새로운 비주얼라이저들을 출시함으로써 우리의 '뿌리'로 돌아가고 있다.

<픽셀정크 4am>은 비슷한 뿌리를 가지고 있다. 즉 우리는 비주얼라이저에 사용되는 알고리즘과 DSP 를 위한 기술을 테스트를 진행하면서 프로젝트를 시작했다. <픽셀정크 4am>와 Q 게임스 모두 PS3 뿌리로 돌아가야 한다.

Data Box

개발자: Q 게임스

출시회사: 소니 산타모니카

출시일: 2012 년 5 월 15 일

플랫폼: PSN

최초 개발 인원: 3 명

최종 개발 인원: 6 명 + 아트와 음악 디자인에 Baiyon

개발 기간: 16 개월

개발 틀: C++, GameMonkey

각성제 소비: 최소