



포스트모템: 어플라이 엔터테인먼트의 <애니멀 레전드> (Postmortem: Appy Entertainment's *Animal Legends*)

작성자: 로리 맥과이어(Rory McGuire)

작성일: 2013년 5월 6일

[<애니멀 레전드\(Animal Legends\)>](#)¹ 는 캘리포니아 칼즈배드의 독립 개발회사 어플라이 엔터테인먼트(Appy Entertainment)의 신작 게임이다. 우리는 <트럭스 앤 스컬스 NITRO(Trucks & Skulls NITRO)>, <페이스파이터 얼티미트(FaceFighter Ultimate)>, <스펠크래프트: 스쿨 오브 매직(SpellCraft: School of Magic)>들을 개발한 회사다. 우리의 모토는 "멍청한 재미를 완전 진지하게"이다.

어플라이의 게임들은 2,200만 건 이상 다운로드되었고 모든 게임이 애플의 추천리스트에 올라갔다. <애니멀 레전드>에서 우리는 2011년작 [<스펠크래프트>](#)²를 발판으로 삼아 플레이어들이 모범적인 판타지의 영웅을 조종해 전리품과 영광을 얻으려 위험한 퀘스트를 수행하는 게임을 만들고자 했다. 이는 많은 사람들에게 어필하는 플레이의 전개가 빠르고 유머 있는 게임을 만든다는 어플라이의 유명한 목표에도 부합하는 것이었다.

우리는 <스펠크래프트>에서 비대칭 멀티플레이 모드를 추가했는데, 이 때 iOS용 멀티플레이 게임을 개발하는 것에 대해 많은 교훈을 얻었다. <애니멀 레전드>의 비대칭적 "영웅 빌려오기"는 자연스럽게 다음 단계가 되었다.

¹ 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/animal-legends/id539116684?mt=8>

² 참조링크:

http://www.gamasutra.com/view/feature/135047/postmortem_appy_entertainments_.php

<애니멀 레전드>의 개발은 약 7개월이 걸렸다. 7명의 내부 개발자들과 [원 걸, 원 랩탑 프로덕션\(One Girl, One Laptop Production\)](#)³의 퀸 덩키(Quinn Dunki) 같은 몇몇 외부 개발자들이 개발에 참여했다. 우리는 2012년 11월 게임을 전세계에 출시했다. <애니멀 레전드>는 우리가 개발한 두 번째 무료 게임이다.

잘된 점

1. 프로토타입 단계에서의 폭넓은 구현

앱스토어에는 게임과 앱들이 믿을 수 없을 정도로 많은데, 그 소프트웨어 속에는 *더 많은 앱을 만드는 데 도움이 될* 있는 앱들이 숨어있다.

앱쿠커([AppCooker](#))⁴는 <애니멀 레전드>의 초기 실험에서 광범위하게 사용한 우리의 비밀무기이다. 앱쿠커는 아이패드 앱 중에서 비싼 편에 속하지만, 그럴만한 가치가 있는 아주 강력한 툴이다. 앱쿠커는 개발자들이 UI 스크린들 사이에 흐름을 만들 수 있는 아이패드 특유의 프로토타입 제작 플랫폼이다.

개발자는 아이패드나 드롭박스(Dropbox)에서 이미지들을 가져와 스크린에 추가하고, 변형하고 버튼으로 만든 다음, 다른 스크린들과 연결하기 시작한다. 다음 단계는 프로토타입을 “실행”해서 풀스크린 앱으로 목업(mock up) 해보는 것이다. 개발자가 자신이 만든 프로토타입에 만족하면, 앱쿠커는 이 스크린들을 다양한 포맷으로 옮길 수 있게 해준다. 여기서 가장 유용한 것은 앱테이스터([AppTaster](#))⁵라는 무료 앱인데, 이를 이용하면 앱쿠커에서 만든 버전들을 개발자가 원하는 누구에게든 보낼 수 있다.

우리는 약 이틀 만에 게임에 들어갈 모든 UI 스크린의 전체 프로토타입을 완성했고, 이것을 누군가에게 넘겨 그들이 막히거나 헤매게 되는지를 지켜보았다. 이건 다시

³ 참조링크: <http://www.quinnunki.com/OGOL/Home.html>

⁴ 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/appcooker-mockup-prototype/id418861662?mt=8>

⁵ 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/apptaster-play-mockups-prototypes/id518977767?mt=8>

말해 프로그래머의 시간을 조금도 쓰지 않고 UI를 포커스 테스트할 수 있었다는 의미다. 앱을 웹페이지로 테스트하는 것과 목표 디바이스에서 적절한 해상도로 실행되는 프로토타입을 만드는 건 완전히 다른 게임이다.

<애니멀 레전드> 최종 버전은 초기 프로토타입과 아주 비슷하고, UI를 구현하는 데 필요한 시간을 많이 절약해 주었다. 누군가에게 UI 흐름을 보여주는 것과 설명해주는 것 사이의 큰 차이는 설명하기 힘들다.

앞으로 우리는 iOS용 앱을 디자인할 때 항상 앱쿠키를 사용할 것이다.



왼쪽: 프로토타입, 오른쪽: 최종 버전

2. 온라인 요소들

지난 몇 달 동안 우리는 치솟는 서버 비용 때문에 앱의 판매를 포기해야 했던 소규모 스튜디오들이 있다는 이야기를 들었다. 이것은 우리에게도 조금 걱정이 되었는데, 왜냐하면 <애니멀 레전드>의 핵심 요소, 즉 친구들에게 주인공을 빌려오고 빌려줄 수 있다는 것은 소셜 네트워크와 깊이 상호작용해야 하고, 설정에 항상 접속되어 있어야 한다는 의미였기 때문이다. 어떤 비용이 들어갈 것인지 대략적으로 산정해보기란 쉬운 일이었다. 우리의 주된 걱정거리는 서버에서의 병목 현상과, 전례 없는 접속 횟수로 경우의 수가 극적으로 증가할 때였다.

<애니멀 레전드>에서 플레이어들은 퀘스트를 수행하기 위해 다른 플레이어의 영웅들을 자유롭게 빌려올 수 있다. 빌려온 영웅이 퀘스트에 이용되면 그 영웅은

보상을 가지고 돌아온다. 이것은 플레이어들이 자신의 소셜 네트워크 계정을 등록해 페이스북이나 게임 센터 계정에 접속중인 다른 플레이어들을 찾아보고, 다른 플레이어와 그 플레이어의 영웅에 대한 데이터를 살펴본 다음, 그 영웅을 사용하고 그 플레이어에게 보상을 돌려주는 다양한 상호작용을 하게 된다는 것을 의미했다. 이것은 모바일 앱으로서는 많은 양의 데이터가 오고 가는 것이었다. 게다가 게임의 주요 회로에서 핵심적인 요소는 전투였는데, 전투는 3분에서 5분 사이에 결판이 나야 했다. 따라서 많은 양의 데이터를 *미리 저장해야* 했다.

개발할 때 깜짝 놀라기 가장 쉬운 방법은 수십만 명의 사람들에게 시스템을 넘겨서 1년치 작업량을 하루만에 해내게 해보는 것이다. 그 시스템이 상당한 비용을 요구하게 되면 놀라움은 *치명적인* 것이 될 수도 있다.

서버 유지에 비용이 얼마나 들어가게 될 것인지를 알아보기 위해 스페이스(Rackspace)를 사용해 시간당 약 10만 명의 플레이어가 동시 접속하는 시뮬레이션을 수행했다. 우리는 모바일 측정기준을 사용해 하루당 10만 명에서 약 100만 명의 동시 접속 플레이어를 안전하게 추정할 수 있었다. 여기에는 랙스페이스 사례가 약 12개 필요했고, 데이터 스토어와 대역폭 사용을 지원하기 위해 약 50개 건을 증가시켰다. 우리는 플레이어가 게임을 처음 시작할 때 데이터스토어의 접속 횟수가 가장 높기 때문에 신규 플레이어가 10만 명 늘어나는 것이 최악의 시나리오가 될 것이라는 것을 알게 되었다.

이 시뮬레이션을 수행하고 난 후 우리는 결과에 아주 만족했다. 우리의 서버가 발목을 잡을 수도 있었지만, 우리가 처리할 수 있는 수준이었다.

우리를 더 보호하기 위해 우리는 우리 서버의 최대 접속 횟수 중 하나인 플레이어들의 소셜 네트워크 데이터의 캐싱 주기를 원격으로 변경할 수 있게 했다. 플레이어들은 자신이 어떻게 활동하고 어떤 영웅들을 사용하는지를 약 한 시간마다 친구들에게 업데이트해 주었다. 이 변수를 원격으로 변경할 수 있게 한 것은 우리가 이것을 6시간 또는 심지어 24시간까지 바꿀 수 있다는 것을 의미했다. 이렇게 되면 소셜 네트워크의 업데이트는 느려지지만, 업데이트가 서버에 큰 부담이 될 때 게임을 멈추는 일 없이 변경할 수 있었다.

마침내 우리는 모든 온라인 서비스를 중단하는 커다란 빨간 버튼(Big Red Button)을 만들어 넣었고 온라인 서비스가 중단해도 게임의 핵심 회로들이 여전히

작동하는지를 확인했다. 영웅을 빌려주는 것이 서버에 큰 부담이 된다면, 우리는 스위치를 켜고 모든 것을 앱 수준에서 차분하게 멈출 수 있었다. 작업은 늘어났지만, 서버를 철수하고 많은 에러 메시지를 만드는 것보다, 또는 앱을 완전히 철수하고 수백만 건의 잠재적인 다운로드를 잃는다는 것보다 훨씬 나았다.

3. 추가적인 위험 요소들을 줄인 것

프로젝트를 시작할 때 우리는 기능들이 약 80%의 정확도 내에서 설정되는 것을 확인한 다음, 가장 위험한 기술 상, 게임플레이 상의 요소들을 분류하는 작업을 시작했다. 가장 먼저 나타난 것은 영웅과 장비들이 어떻게 작동할 것인지 하는 것이었다.

<애니멀 레전드>는 영웅들을 모아 퀘스트를 수행하고 영웅에게 장비를 장착한다는 기획이었다. 장비는 플레이어에게 경험치를 주고 플레이어의 영웅의 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 걸모습도 바꿔준다. 이것은 플레이어들이 자신의 영웅을 기호에 따라 변형할 수 있게 해준다. 우리는 이것이 재미있고 주목할 만하다고 생각했고, 기호에 따른 변형의 수준은 끝이 없어 보였다. 그것이 좀 *너무* 끝없어질 때까지 말이다.

장비 시스템은 우리가 처음 만들어낸 콘텐츠만으로 20만 개 이상의 변형이 가능했다. 영웅들은 다른 장비를 장착할 수 있는 특정한 요구치에 도달할 수 있는데, 그러면 다른 텍스처 페이지에 접속하고 결국엔 앱의 메모리를 초과하게 되었다. 우리는 각각 5벌의 장비 세트를 장착하는 영웅 3명을 보낸다면 시스템의 한계에 도달할 것이라고 예상했다. 영웅이나 장비를 더 이상 추가할 수 없다는 의미다. 영웅들을 모으고 장비를 장착하는 게임이 그래서 안되었다.

우리는 창조적인 해결책을 찾는 데 유익한 10시간을 들였다. 가능성은 많았지만 대부분이 우리의 내부 엔진을 점검하는 데 엄청난 노력을 요하는 것으로 밝혀졌다.

마침내 우리는 역동적인 텍스처 페이지 시스템을 만든다는 간단한 대안을 생각해냈다. 이것은 플레이되고 있는 영웅들 각각이 자신만의 페이지를 가지게 된다는 것과, 영웅들이 장착하고 있는 장비나 우리가 게임에서 구현한 장비의 수와 상관없이 플레이어는 영웅의 수만큼의 페이지를 가지게 된다는 것을 의미했다.

그러나 이것은 또한 영웅들 각각이 하나의 페이지에 어울려야 한다는 것을 의미했기 때문에, 우리는 이 영웅들을 측정해야 했을 뿐만 아니라 영웅들이 한번씩 장착할 수 있는 모든 장비들과 아이템 각각의 PNG 파일의 최대 크기를 측정해야 했다. 몇 달 뒤에 "목걸이 슬롯"을 추가하려고 했다면, 이 때 여기에서 캐릭터에게 슬롯을 추가해 놓았어야 했다.

우리는 영웅들의 몸을 구성하게 될 모든 부분들과 영웅들이 장착하게 될 모든 장비들의 밑그림을 그리면서 시작했다. 이렇게 해서 텍스처 페이지가 차지하는 범위를 지정하고, 하나의 영웅이 하나의 페이지에 어울린다는 것을 확인할 수 있었다. 장비와 요소들 자체를 만들 범위들도 제공해 주었다.



원본 이미지 보기⁶

일단 시스템의 한계 조건들을 이해하고 나자, 장비의 크기와 장비가 캐릭터 애니메이션과 어떻게 작동할 것인지를 구획하는 작업을 시작할 수 있었다.

4. 높은 생산 평가

⁶ 참조링크: http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/191525/hankinmotion.jpg

위에서 언급한 위험 요소들을 줄임으로써 우리는 우리가 계획했던 모든 캐릭터들과 장비를 구획할 수 있었다. 아티스트들은 크기에 심하게 제한되어 벗어날 수 없었지만, 동시에 자신의 마음 속에 있는 콘텐츠에 맞게 역할을 수행할 수 있는 샌드박스를 가지고 있었다.

캐릭터들을 공평하게 구성할 기술이 정해지자 우리는 시스템이 무엇을 할 수 있는지와 어떤 자산이 작동하고 작동하지 않을 것인지에 대해 아주 잘 알게 되었다. 그 결과 우리가 내부적으로 또는 외주 제작을 통해 만들었던 자산들은 거의 곧바로 쓸 수 있었고(plug-and-play), 이것은 디버그 시간을 절약해 주었다.

하지만 가장 큰 이점은 아티스트들이 기술적인 변화로 인해 작업이 방향을 잃게 되는 것에 대해 걱정하는 일 없이 영웅들과 장비를 *실제로* 구현할 수 있었다는 것이었다. 그 결과 영웅들은 아주 독특해졌고 말도 안 되는 모든 종류의 애니메이션을 구현해내게 되었다. 아티스트들에게 제약을 준 덕분에 실제로 우리는 그들이 변화에 대한 두려움 없이 구현하는 것을 *가능하게 해주었다*.

5. 미래를 위한 계획

우리는 우리가 게임을 출시하자마자 콘텐츠를 시리즈로 출시하게 되리라는 것을 알고 있었고, 처음부터 1.1 버전과 1.2 버전의 기능 세트를 계획해 두었다. 아티스트들이 건물의 자산들을 만들면서, 실제로는 모든 유형의 자산(영웅들과 장비, 몬스터와 건물 같은 것들)에 필요한 1.0 버전에 필요한 것들보다 약 20%를 더 만들고 있었다는 것을 의미했다.



이런 식으로 아트 자산을 만드는 것은 여러 개의 동영상을 동시에 촬영하는 것과 비슷한 효과를 냈다. 모든 자산의 톤이 꽤 보편적이었다. 게다가 아티스트들이 "최고의 상태"에서 이 자산들을 제작하고 하나 또는 두 가지의 자산을 만들기 위한 파이프라인을 재학습하지 않게 되면서 작업은 조금 빨라졌다. 제작하는 데 하루나 이틀이 걸리는 자산에 대해 말하자면, 반나절이 걸리는 재학습 과정은 시간을 급격하게 증가시킨다.

우리가 만든 많은 콘텐츠들(건물, 영웅, 몬스터, 배경)들 모두가 할로윈 업데이트와 명절 업데이트를 위해 준비되었고, 영웅들을 훈련시키고 방치해 두었던 추가적인 장비를 사용할 수 있게 된 것 같은 몇 가지 새로운 특성들을 추가한 1.1 버전의 주요 업데이트도 준비되었다.

출시 직후부터 이 콘텐츠를 준비해 두었던 것은 업데이트를 아주 순조롭게 해주었는데, 이것은 앱이 지속적인 인기를 얻는 데 도움이 되었고 출시 이후에도 많이 다운로드되는 결과로 이어졌다.

잘못된 점

1. 소프트 런치(soft launch)와 베타 서비스에 충분한 시간을 들이지 못한 점

소프트 런치(전세계 출시에 앞서 게임을 소규모의 한정된 시장에 출시하는 것)는 모바일 게임 개발에서 표준적인 관행이 되고 있다. 몇 주나 몇 달의 기간 동안 게임이 하나의 시장에서 출시된다. 미국의 개발자들은 보통 캐나다에서 출시한다. 이 기간 동안 커뮤니티 운영자들을 플레이어들을 대상으로 버그에 대한 설문조사를 할 수 있고, 개발자들은 앱을 전세계에 출시하기 전에 어떤 문제점이든 해결할 수 있다. 특히 <애니멀 레전드> 같이 "항상 접속되어 있고" 원격으로 수정하기 수월하도록 제작된 앱의 경우 소프트 런치는 아주 강력한 수단이다.

<애니멀 레전드>는 전세계에 출시되기 2 주 전에 캐나다에서 출시되었다. 이것은 몇 가지 주요 버그들을 확인하고 해결할 수 있게 해주었지만, 모든 문제점들을 잡아내기엔 정해진 기간이 충분하지 않았다. 이 버그들은 주로 세계적인 재고량에 영향을 주었는데, 우리에게는 이것을 해결하고 다시 제출해 애플과 약속한 날짜를 맞출 수 있을 만큼 시간이 충분하지 않았다.

게임플레이 경험의 특성은 *있었지만* 우리의 이차적인 수익모델 일부가 *없는* 상태여서, 우리는 출시를 그대로 진행하기로 했다. 돌아보면 세계 시장에서 얻을 수 있던 수익을 좀 잃었던 것이다. 하지만 출시를 연기했다면 우리는 애플의 추천목록에서 자리를 잃을 수도 있었다.

앞으로 우리는 애플에 출시 날짜를 제시하기 전에 훨씬 긴 테스트 일정을 책정할 것이다. 만약 주요 문제점이 전혀 발견되지 않는다면 미리 정해진 출시 시한까지 앱을 대기 상태로 남겨둘 수도 있다.

2. 원격 데이터에 대한 폭넓은 테스트 부족

<애니멀 레전드>(그 전에는 <스펠크래프트>)는 원격으로 업데이트할 수 있도록 제작되었다. 경제, 전투, 영웅들, 장비의 모든 측면들은 우리의 원격 서버를 업데이트함으로써 변경될 수 있는 "plists"에 배치되었다. 이것은 앱을 다시

제출하는 대신 플레이어들이 몇 시간 안에 마주치게 되는 버그들이나 문제점들을 해결할 수 있게 해주었다.

우리는 변수들이 제대로 퍼져나가는지 확인하게 하기 위해 여러 변수에 대해 테스트를 진행했지만, <애니멀 레전드>의 변수는 수천 개나 되었다. 독자들도 예상했겠지만, 그 변수들 중 몇 가지(구체적으로는 세가지)가 원격으로 변경하려 했을 때 제대로 업데이트되지 않았다. 어떤 것은 단순히 배포가 안 되고, 또 어떤 것은 변경되기는 했지만 특정한 게임 실행자가 업데이트할 때마다 원래의 데이터로 돌아갔다.

이 문제점들을 확인하자마자 우리는 짧은 시간 안에 패치를 해서 다시 올리고 수습할 수 있었지만, 소중한 시간을 낭비했다. 앞으로 우리는 게임을 출시하기 전에 모든 원격 변수들을 테스트할 것이다.

3. 신흥시장에 대한 준비 부족

우리는 <애니멀 레전드>를 영어, 프랑스어, 이탈리아어, 독일어, 스페인어, 중국어 간체자, 일본어 등 다양한 언어로 번역하는 투자를 했기에 세계 시장에 진출할 준비가 되어 있었다. 하지만 신흥시장, 특히 중국에 대해서는 충분히 준비하지 못했다.

<스펠크래프트>는 북미 이외의 지역(주로 유럽)에서의 다운로드 횟수가 전체의 약 60-65%를 차지할 정도로 해외에서도 인기가 높았다. 하지만 <애니멀 레전드>는 이 숫자를 75%까지 끌어올렸는데, 이것은 주로 중국과 브라질, 그리고 그 밖의 신흥시장에서 다운로드된 덕분이었다. 다운로드 횟수를 고려해보면 <페이스파이터>, <스펠크래프트>, <트릭스 앤 스컬스>는 중국에서 약 10-15%가 다운로드되었다. <애니멀 레전드>의 경우 중국에서의 다운로드 횟수는 약 30%에 달했다.

중국의 인터넷 검열 시스템인 만리장성 방화벽(Great Firewall)은 어떤 형식으로도 중국에서 받아들이지 않는 구글의 앱엔진(AppEngine) 같은 우리의 온라인 서비스들 중 몇 가지와 문제를 일으키고 있다. 아마존 S3 같은 다른 서비스들은 너무 느리다. 만리장성 방화벽은 게임이 작동하는 것을 막지는 않았지만, 업데이트를 적용하거나 플레이어들에게 메시지를 보내지 못하게 하는 일이 가끔 있었다.

우리는 Sina Weibo 나 QQ 도 서비스에 포함하지 않았는데, <애니멀 레전드>가 중국의 소셜 네트워크와 전혀 공유되지 않게 된 것이다.

현재 우리는 현지에 서버를 설치하고 현지 업체들과 협력하는 등 중국에서 실질적인 변화들을 꾀하고 있다. 다행스럽게도 [Yodo1](#)⁷ 같은 많은 업체들이 서구의 개발자들이 게임을 중국에 출시하는 것을 도와주기 시작했다.

중국 시장은 서구의 개발자들에게 아주 낯선 곳이다. 중국인들이 디자인과 아트 스타일, 사업 모델의 측면에서 매력을 느끼는 점은 만리장성 방화벽 너머 세계의 것과 아주 다르다.

중국 시장은 항상 중요했지만, 현재는 미국을 앞질러 세계에서 가장 큰 모바일 시장이 되었다.⁸ 다행스럽게도 몇몇 업체들이 서구 개발자들의 중국 진출을 도와주고 있을 뿐만 아니라 경쟁적인 앱 시장에서 성공할 수 있도록 협력하고 있다. Yodo1 덕에 우리는 <애니멀 레전드>를 "깊이 현지화"했다. 즉 우리의 아트와 마케팅 자산, 현지화 콘텐츠, 그리고 우리의 UI 까지 중국의 플레이어들의 기대에 부응하도록 업데이트하고 있다. Yodo1 은 많은 일을 해냈고 대표 헨리 풍(Henry Fong)은 우리의 큰 조력자가 되었다.

⁷ 참조링크: <http://www.yodo1.com/>

⁸ 참조링크: <http://blog.flurry.com/bid/94352/China-Knocks-Off-U-S-to-Become-World-s-Top-Smart-Device-Market>



4. 마나 운영

모든 영웅의 능력들은 마나에 의해 운영된다. 약한 능력들은 마나를 아주 적게 소비하고, 강한 능력들은 마나를 많이 소비한다. 마나는 시간이 지나면서 재생산되는데, 이것은 전투의 핵심 요소지만 *게임 진행*에는 주요 방해 요소가 된다. 전투 중에는 메카닉이 잘 작동하지만, 앱을 멈췄다가 다시 실행하면 플레이어는 영웅들 각각에게 마나가 얼마나 남았는지, 영웅이 전투 중인지 아닌지를 알 수 없게 된다.

플레이어가 마나 리젠에서 받는 피드백은 사실 멈추지 않고 게임을 하고 있다면 문제가 되지 않는다. 하지만 대부분의 플레이어들은 하루에 여섯 번씩, 멈췄다가 다시 실행하기를 반복하면서 <애니멀 레전드>를 플레이한다.

관련된 문제점은 영웅들의 마나(에너지)가 꽉 찼을 때와 영웅들이 다시 퀘스트를 수행할 준비가 될 때 확실히 나타나는 것 같다. 현재 우리는 영웅들 각각의 마나를 메인 타운에서 확인할 수 있는 기능을 추가한 업데이트를 준비하고 있다.

5. 보상 시스템에 대한 플레이어의 기대와 관련된 문제

모든 전투가 끝날 때마다 플레이어는 게임 머니(골드), 경험치, 장비 등의 보상을 받게 된다. 현재 버전에서는 게임 머니가 가장 흔하고, 장비는 그보다 조금 드물다.

적을 물리치고 무작위의 보상을 받는 것은 일반적인 RPG 의 법칙이지 않은가. 우리는 게임을 좀더 재미있게 만들기 위해 플레이어에게 *선택할 수 있는* 보상을 제공하기로 했다. 플레이어는 자신이 받을 수 있는 보상을 선택할 수 있을 뿐만 아니라, 무작위로 남겨진 보상들에 눈독을 들일 수 있다. 이 때문에 플레이어는 다른 보상이 무엇인지 알게 되자마자 퀘스트를 다시 수행했다. 우리는 이것이 플레이어가 받을 수 있는 다른 보상의 정보를 알려주는 지루할 수 있는 화면에 또 다른 활기를 더해 준다고 생각했다.

이것은 물론 활기를 더해 주었지만, 짜증도 나게 했다.

플레이어는 세가지 이상의 보상을 받을 수 있지만, 세가지 선택권을 제시하는 것은 본질적으로 그것이 골드든 장비든 간에 보상 자체에 대한 플레이어의 기회가 동등하다는 것을 뜻한다. 결국 플레이어에게 자신이 *받을 수도 있었던* 보상을 보여주는 것은 게임을 짜증나게 했다. 승리에 대한 보상은 동일한 확률 규칙을 따랐음에도 불구하고 말이다. 그 결과 우리가 받았던 거의 모든 부정적인 리뷰들이 보상 시스템을 지적했다. 연관성이 곧 인과 관계는 아니지만, 이것은 명백하게 중요한 문제점이었다.

만약 우리가 플레이어가 받을 수도 있었던 다른 보상을 확인하는 데 단순한 인터페이스를 사용했다면 이것은 문제가 되지도 않았을 것이고, 게임을 개발하기도 용이해졌을 것이다.

최근에 우리는 시스템이 보상을 보여주는 방식을 수정하고 "더 좋은" 보상을 받을 수 있는 가능성을 극적으로 변화시켰다. 이것은 보상 시스템에 대한 부정적인 피드백을 많이 줄여주었다. 앞으로 우리는 보상 시스템을 주시할 것이고 그 이후에는 이 게임플레이 시스템을 완전히 재검토할 것이다.



앞으로의 계획

점점 더 많은 iOS 유저들이 매일 <애니멀 레전드>를 다운로드하고 있다. 우리는 어플라이의 다른 모든 게임과 마찬가지로 <애니멀 레전드>를 개선해 나아갈 것이다. <애니멀 레전드>를 출시한 이후 우리는 새로운 영웅 하나와 새로운 몬스터 셋을 추가했다. 다음 업데이트는 더 많은 콘텐츠와 플레이어가 자신의 영웅으로 다른 플레이어들과 겨룰 수 있는 플레이어 vs. 플레이어 모드를 추가할 것이다.

<애니멀 레전드>에서 얻은 교훈들과 우리가 개발한 기술은 현재 제작 준비 중인 아직 발표하지 않은 다음 게임을 개발하는 데에도 사용될 것이다.

Data Box

개발 및 출시: 어플라이 엔터테인먼트

출시일: 2012년 11월 14일

개발자 수: 7 명

개발 기간: 7 개월

플랫폼: 아이패드와 아이폰, 아이팟 터치 등 모든 iOS 앱

개발 툴: AppyEngine (Proprietary), Versions, Objective C, Ruby on Rails, Motion, Photoshop, AppCooker, Xcode