

An Analysis of Failure

(게임제작 실패의 기술적 요인들)

Kyle Knight / director, DGO

- I. 지연
- II. 서두름
- III. 야망
- IV. 그래픽 문제
- V. 라이선싱
- VI. 형편없는 디자인
- VII. 버그

개발자들의 우수한 게임 개발의지에도 불구하고 질이 낮은 게임이 출시되곤 한다. 게임제작실패의 기술적 요인은 지연, 서두름, 야망, 그래픽 문제, 라이선싱, 형편없는 디자인, 버그로 꼽히고 있다. 이러한 요인의 자세한 분석을 통해 수준 높은 게임제작이 가능해 지기를 바란다.

개발자들의 의도에도 불구하고 가끔 정말 재미없는 게임들이 출시되곤 한다. 이러한 엉터리 게임이 출시되는 데는 여러 가지의 요인이 있는데 다음에서 이러한 요인들을 살펴보고자 한다.

I. 지연(Delay)

역설적이겠지만, 지연보다 더 빨리 게임을 망하게 하는 것은 없다. 예기치 못했던 문제가 발생하면 개발자들이 이 문제를 해결하기 위해 시간이 걸리고, 따라서 게임의 출시가 늦어지곤 한다.

〈Daikatana〉는 2000년 6월에 다른 제품을 출시되었는데, 이 게임은 1997, 1998년에 출시되었어야 했으나 2000년에 출시되었기 때문에 유행에 전혀 맞지 않는 것이었다. 이 〈Daikatana〉의 세련되지 못한 그래픽, 색상, 발전없는 게임 스토리 및 게임 행위 등은 〈Daikatana〉의 실패를 가져왔다. 지연된 제품의 출시 때문에 빚어진 일이었다.

II. 서두름(Rushing)

반면에 게임을 서둘러 출시하는 것도 게임을 망치는 길이다. 게임을 출시하기 전에는 게임 디자인, 프로그래밍, 테스트 등의 단계를 거쳐야 한다. 그러나 게임을 빨리 출시하게 되면 이러한 단계중의 한 부분이 빠지게 마련이다. 테스트나 프로그래밍의 단계가 생략되기 쉽다. Atari사의 E.T게임의 예가 이를 잘 설명해 준다.

Atari사는 E.T의 영화 성공에 따라 1982년 E.T의 판권을 그해 여름 2천 1백만 달러를 주고 매입한다. 그리고 같은 해 9월 1일 날짜로 크리스마스 시장을 겨냥해 게임으로 출시하였다. 5주간의 게임디자인과 프로그래밍의 기간을 거쳤다. 게임스토리는 함정안에 감추어진 E.T의 행성간 발신기 세 대를 찾는 것인데, 발신기를 찾는 과정에서 정부 요원을 피해야 한다. 문제는 함정에 빠지지 않으면 다음 이야기로 진전이 되지 않는 것이고, 이런 함정이 너무 많이 존재한다는 것이었다. 게다가 정부 요원이 게임 플레이어를 잡으면 게임의 중간 스토리 지점이나 행성간 전화기를 찾을 수 있는 지점 근처에서 놓아주기 때문에, 게임 지도 위를 헤매게 되거나 전화기를 다

찾는다고 해도 같은 단계가 다시 반복되는 등의 문제가 계속해서 발생하였다. 따라서 게임은 팔리지 않았고 12월 7일 Atari사는 모회사 Warner Communication에 주식을 매각하였다. 그러나 주식은 33%까지 하락했고 1984년 결국 회사의 붕괴를 초래하게 되었다.

III. 야망(Ambition)

개발자의 더 나은 게임 개발의 야망이 없었다면 아직도 Ping Pong게임만을 하고 있겠지만, 야망이 개발자의 능력을 초월하게 되면 심각한 문제를 야기하게 된다.

2001년에는 멀티플레이어 온라인 RPG게임의 첫 세대가 등장하게 되었다. Sony사의 Everquest가 1위를, Electronic Arts사의 Ultima Online이 부동의 2위를, Microsoft사의 Asheron's Call이 3위의 자리를 차지하고 있던 상황에 차세대 MMORPGs게임이 시장에 출시되기 시작하던 참이었다.

Comered Rat Software사도 Online 게임의 야망을 가지게 되었다. 구상한 게임은 유럽 크기의 반 정도 되는 지도를 가지고 세계 2차 대전을 재구성할 수 있게 만들었는데, 현실적인 장비와 무기를 사용하여 전투환경을 조성할 수 있게 하였다. 플레이어들은 보병, 다양한 차량, 비행기 등을 선택할 수 있다. 모든 게임 플레이어들은 같은 서버를 사용하는데, 이군과 적군의 구분 없이 모두 같은 서버를 이용한다. 또한 게임 플레이어의 순위가 높아지면 게임에 참여하는 다른 플레이어에게 미션을 명령할 수 있게 된다.

그러나 이 모든 것은 계획에 불과했다. 실질적으로 게임의 운용에 있어 랭킹시스템이 실행되지 않았고, 탱크는 날아다니고 보병의 총알은 목표물 앞 1인치 지점에서 떨어지는 등의 문제가 발생하였다. 또한 모든 게임 이용자가 똑같은 서버를 이용해야 했기 때문에 게임의 일부 프레임만 보이는 문제가 발생했고, 한 프레임을 게임하는 데 드는 최소 시스템 필수요건이 너무 많아서 한 프레임에 1초 이상 머물러 있어야 했다. 무엇보다도 Comered Rat Software사가 제시했던 매력적인 전투환경의 조성 자체가 존재하지 않았기 때문에 이용자들의 실망은 극심했다. Comered Rat Software사는 패치파일을 마련하고 서버를 나누는 등의 여러 가지 시도를 하였지만 실망한 이용자를 붙잡기에는 늦어버렸다.

IV. 그래픽 문제(Graphic Whoring)

게임시스템을 익히거나 게임플레이를 이해하는데는 시간이 오래 걸리지만 그래픽의 효과는 즉각적이다. 그래픽은 이용자에게 인상을 남기기에 가장 결정적인 역할을 하기 때문이다.

〈그림 1〉 〈Rise of the Robots〉의 스크린 샷¹⁾



따라서 개발자들은 그래픽 개발에 초점을 많이 두고 있다. 그러나 너무 그래픽 개발에 초점을 두어 오히려 쓰레기 같은 게임 내용을 가진 게임이 출시되기도 한다.

'Rise of the Robots'은 이러한 게임의 예이다. 우수하게 만들어진 배경에서 싸움을 하는 게임인데, 그림자와 같은 상세한 부분까지 그래픽이 구현되어 경이로울 정도의 그래픽 솜씨를 보여준다. 그러나 개발자는 실제로 게임을 개발해야 한다는 것을 잊어버

렸다. 1p mode에서 한 캐릭터만 이용이 가능한 게임을 만드는 실수를 범했다. 또한 2p mode에서 첫 번째 플레이어는 한 캐릭터만 사용할 수 있고 두 번째 플레이어는 자유롭게 원하는 캐릭터를 사용할 수 없는 제한점이 있다. 무엇보다도 게임이 재미없는 이유는 AI에 의해 움직이는 상대공격이 너무 약해서 플레이어가 반복해서 발차기만 사용해도 이길 수 있다는 것이다.

개발자의 의도는 이 게임을 콘솔과 컴퓨터 플랫폼을 비롯한 다양한 게임 플랫폼에서 이용할 수 있게 하기 위해 최대한 간단하게 만들었던 것이다. 이 때문에 모든 Rise of the Robots 게임은 하나의 버튼으로 한 방향으로만 입력이 가능했으나, 이것이 게임의 전면적 실패를 가져왔다.

V. 라이선싱(Licencing)

〈그림 2〉 〈goldeneye 007〉의 스크린 샷²⁾



영화와 코믹북, 다른 미디어의 인기있는 캐릭터를 게임에서도 플레이할 수 있다는 것은 라이선싱의 장점이다. 그러나 일부의 게임은 이러한 라이선싱에 의한 힘을 믿고 쓰레기 같은 게임을 출시하기도 한다. 'Goldeneye 007'의 경우가 이러한 것으로, 대부분의 라이선스받은 게임은 2류의 판정을 받기 마련이다. 'Street Fighter'는 라이선싱이 얼마나 잘못 될 수 있는지를 보여주는 대표적인 예이다. 좋은 격투게임을 라이선스하여 만든 영화

(Street Fighter)를 다시 라이선스해서 만든 쓰레기 같은 게임이 바로 'Street Fighter'다.

1) 출처 : <http://vgmuseum.net>

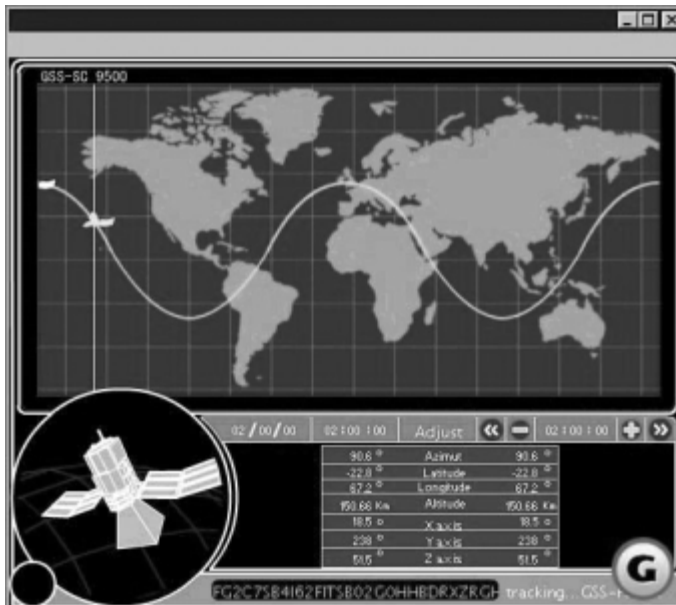
2) 출처 : <http://gamespot.com>

VI. 형편없는 디자인(Poor Design)

제정신을 가진 게임플레이어라면 누구라도 흠을 집어낼 수 있을 만큼 디자인 측면에서 잘못된 게임도 있다. 이것은 디자이너가 너무 게임을 정형화해서 디자인했을 때 발생한다.

Electronic Arts의 'Majestic' 게임은 음흉한 음모의 경험을 즐기는 게임으로 인터넷을 이용하는 풀리지 않는 미스터리 어드벤처 게임이다. 실제와 허구의 경험을 실시간으로 엮어가며 즐기도록 만들었다. 웹페이지, 이메일, AOL메신저, 전화서비스가 모두 가능하도록 디자인되어 있다. 이런 훌륭한 디자인에도 불구하고 'Majestic' 이 인기를 끌지 못한 것은 각각의 디자인의 우수성에도 불구하고 전체적인 조화가 이루어지지 않았기 때문이다. 게임이 실시간으로 이루어지기 때문에 게임 캐릭터가 내일 이야기를 해 준다고 하면 내일까지 게임을 하기 위해 기다려야 한다. 이것은 게임의 현실성을 공고히 하는 디자인이긴 했지만, 매일 매일 이야기를 이어나가기 위한 콘텐츠 보유량에 한계가 있었기 때문에 매일 5~15분 정도만 이용이 가능하였다. 한 에피소드를 하는 데에 10일정도의 소유시간이 걸렸다. 결국 이용자는 하나의 에피소드를 하기

〈그림 3〉 〈Majestic〉의 스크린 샷³⁾



3) 출처 : <http://gamespot.com>

위해서 매일 5~15분씩만 이용하며 10~20일 정도를 낭비해야 하는 문제가 발생하였다. 또한 캐릭터, 난이도, 영성한 퍼즐, 스토리 라인의 부재 등으로 게임 이용자들이 'Majestic' 게임을 떠나게 되었던 것이다.

VII. 버그(Bugs)

〈그림 4〉 〈Battlecruiser 3000〉의 스크린 샷⁴⁾



버그는 모든 PC 게임과 콘솔 게임에서 피할 수 없는 문제이다. 그러나 콘솔 게임은 PC게임 보다 다른 하드웨어에서 구현되는 경우가 적기 때문에 버그 문제가 조금 덜 심각하다.

'Battlecruiser 3000' 은 1996년 10월 11일에 출시되었는데 7년이라는 개발기간에도 불구하고 최악의 버그가 존재하는 게임이었다. 제대로 구현되는 것이 하나도 없었으며 플레이어들은 게임이 제대로 작동하고 있는지 조차

분간하기 힘들었다. 또한 미션끼리 충돌이 생겨 게임의 구조적인 문제도 존재했다. 게임의 판매 상태가 지독히 나빴던 것은 오히려 당연한 결과라고 할 수 있다. 1997년에 제작사는 버그를 죽이는 프로그램과 패치 파일을 내놓았지만 게이머들은 더이상 'Battlecruiser 3000' 를 이용하지 않았다.

위와 같은 요인들이 발생하지 않기 위해서는 사전의 철저한 개발계획과 개발과정에서 지속적인 자체평가가 필요하다.Ⓒ

Kyle Knight는 게임 현황과 게임 소개, 비평, 전략 팁 등에 대해 정기적으로 글을 올리는 Digital Game Online의 편집자 겸 관리자로, 게임산업의 제측면과 하위문화에 대한 분석 및 칼럼 등의 글을 올리고 있다.

4) 출처 : <http://tvnet.co.kr>