

게임콘텐츠학과 최지수, 김진홍 게임 최대플랫폼 steam 게임 출시 기념 인터뷰



▲ (좌) 김진홍 학우(게임콘텐츠 4)
(우) 최지수 학우(게임콘텐츠 4)

게임콘텐츠학과 최지수 학우와 김진홍 학우가 졸업작품으로 제작한 게임 '블록과 미연시와 고대 그리스'라는 게임이 전 세계 최대 게임 플랫폼 'steam'에 출시되는 성과를 이뤘다. 출시된 게임 정보를 알아보고 이 게임을 만들게 된 동기와 제작 과정 등에 대한 인터뷰를 진행했다.

Q. 인터뷰를 위해 시간 내 주셔서 감사합니다. 소개 부탁드립니다.

최지수: 안녕하세요. 게임의 기획과 그래픽 등에 참여한 기획 전공 팀장 최지수입니다.

김진홍: 안녕하세요. 게임콘텐츠학과 18학번 프로그래밍 전공 김진홍입니다.

Q. 게임콘텐츠학과 전공을 살려 만든 졸업작품이 게임 최대의 전자 소프트웨어 유통망인 'steam'에 등록된 소감이 어떠신가요? 또한 'steam'에 등록하기 위해 게임 내 특별히 추가한 요소가 있는지 궁금합니다.

최지수: 사실 제대로 실감 나지 않습니다. 스팀 출시가 처음이라 많이 긴장했는데 연령 등급 심사와 스팀 게임 심사에 무사히 통과해서 다행이에요. 출시 준비 기간 동안 진홍 님께서 게임의 오류를 수정해 주시고 졸업작품 개발 기간 내에 구현이 불가능했었던 요소를 구현해 주신 것 외엔 스팀 등록을 위해 특별히 손을 본 요소는 없었어요. 굳이 따져보자면 퍼즐 씬의 적 위치 이펙트와 타 이틀 씬의 전체이용가 마크 정도가 추가되었습니다.

김진홍: 교수님이 항상 어디 플랫폼에 출시해 보라, 하 시긴 하셨는데 저는 원래 할 생각이 없었어요. 저희 팀장님이 한 번 출시해 보자 해서 그냥 하겠다고 했는데 막상 제 게임이 스팀에 올라가니까 조금 신기해요. 또, 당장 눈앞에 있는 것들 하기도 바빠서 등록을 위해 특별히 한 것은 없었습니다.

Q. 게임 제목이 '블록과 미연시와 고대 그리스'인데 어떠한 이유로 제목을 만들었는지 궁금합니다.

최지수: UI 그래픽을 작업해주셨던 전 팀원분께서 제안해 주신 제목이에요. 처음 기획 단계에서 저희 게임의 주제를 '블록 퍼즐', '미연시', '고대 그리스 철학' 세 가지로

말씀드렸었는데 그를 바탕으로 저희 게임이 가진 키워드가 모두 섞인 제목을 지어주셨어요. 보자마자 '오. 좋다!' 하는 생각이 들었죠. 눈길을 끌만큼 강렬한 인상을 주는 제목이 필요했었거든요. 플레이어분들께서 좋게 평해주셔서 다행이고 또 이런 제목을 지어주셔서 감사한 마음입니다.

김진홍: 저희는 항상 무언가를 결정할 때 꼭 의견을 나눠요. 앞에 팀장님이 말씀하신 것처럼 전 팀원분이 있으실 때 여러 예시 중에서 보고 다 같이 결정한 제목입니다.

Q. 현대인들에게는 다소 생소한 철학자를 바탕으로 게임을 만들었는데 특별한 이유가 있나요?

최지수: 철학은 매력적인 학문이에요. 그리고 세상을 살아가는 모든 사람에게 필요한 양분이라고 생각합니다. 하지만 그런 생각에도 불구하고 평소 저에겐 철학이 딱딱하고, 어렵게 느껴졌는데, 알베르 카뮈의 시지프 신화를 읽던 도중 문득 '더 재미있고 가벼운 마음으로 철학에 접근할 수 있는 즐거운 게임이 있으면 좋겠다'라는 생각이 들었어요. 그를 계기로 떠올린 게임이 지금의 '블록과 미연시와 고대 그리스'입니다.

더불어 조금이라도 학업에 보탬이 되길 바라는 마음으로 중고등학교 과목을 공부하시는 분들께 익숙할 학자들을 캐릭터로 만들어 노력했어요. 저희 게임이 많은 분들께 도움이 되었으면 하는 마음입니다.

김진홍: 보통 기획자가 게임을 기획하고 팀을 모으는데 저희 팀장님이 평소 철학에 관심이 많으세요. 따로 공부도 하시고 저희 게임 만들면서 현실고증을 하기 위해 철학 전공인 분들을 어디선가 섭외해 올 정도로 관심이 많으세요. 저는 팀장님을 믿고 따랐을 뿐입니다.

Q. 제작 과정에서 가장 고민이 된 부분이나 난관에 부딪힌 적이 있다면 무엇인가요? 또, 어떻게 극복하셨나요?

최지수: 게임은 재미있어야 하죠. 그래서 가장 고민이 된 부분은 역시 '내 기획이 재미있을까?'였던 것 같아요. 실존 인물을 기반한 캐릭터와 스토리를 설계하는 만큼 고증에도 각별히 신경 써야 했고요. 하지만 가장 강렬했던 경험은 개발 사정으로 그래픽 작업을 겸하게 되었던 일 같습니다. 개발 기간이 얼마 남지 않은 상황이었지만 일관된 스타일의 일러스트를 보이고 싶은 욕심에 쉬지 않고 잠을 줄이며 그림을 그렸어요. 다행히 약 한 달 동안 일흔 장이 넘는 일러스트를 완성할 수 있었습니다. 전공생이 아니라 부족한 면이 많아 축스럽기도 하지만 기쁘고 뿌듯합니다.

김진홍: 정말 많이 부딪혔습니다. 팀을 신청했을 때 이렇게 프로그래밍이 어려운 줄 몰랐어요. 2d 게임이어서 제가 쉬울 것으로 생각했어요. 혼자서도 여유롭게 해낼 줄 알았는데 생각보다 프로그래밍으로서 할 게 너무 많았고, 졸작 완성 날에 가까워질수록 더 크게 느껴졌어요. 기능적으로 구현하기 어려운 것도 많았지만, 기본적으로는 해야 할 양이 엄청 많아서 후반에는 날도 많이 새고 그랬습니다.

Q. 'steam'에서 많은 사랑을 받았던 포탈 시리즈나 2d 퍼즐의 조상 격 게임인 테트리스 등 퍼즐 장르가 오랜 시간 사랑받고 만들어지고 있는데, 그중 영감을 받은 작품이 있을까요? 그렇지 않다면 어떤 영감을 받고 제작하셨는지 궁금합니다.

최지수: 엄청난 명작들이죠. 하지만 저희 게임과는 다소 다른 스타일의 게임들이라고 생각합니다. 저희 게임이 영감을 받은 게임은 '병합 블록', 'Twenty', 'Drop The Number'와 같은 블록 머지 장르예요. 아주 가볍고 짧게 즐길 수 있으면서도 중독성 있는 퍼즐 장르라고 생각합니다. 그 친근함과 아기자기한 분위기를 저희 게임에서도 보이고자 했어요.

김진홍: 팀을 고를 때 너무 어렵지 않고 편안하게 할 수

있는 게임을 찾았어요. 저희는 기획자분들이 게임을 기획해 오거든요. 저희 팀장님 발표를 보고 '어? 적당히 할 수 있겠는데?'라는 생각이 들었죠. 이렇게 양이 많을 줄 몰랐지만요.

Q. 이렇게 훌륭한 졸업작품을 만들 수 있게 도와준 사람 중, 특별히 기억에 남거나 감사한 분이 있으신가요?

최지수: 제가 종교인이다 보니, 우선 살아계신 하나님께 영광과 감사 올려드리고 싶습니다. 그리고 늘 저를 지원해 주시고 응원해 주시는 사랑하는 부모님, 어려운 기획을 멋지게 구현해 주신 프로그래머 진홍님, 귀중한 시간을 내어 고증 체크를 해주신 도봉농(가명)님, 담당 교수님인 고기환 교수님, QA에 대해 가르쳐주신 이정현 교수님... 적자면 끝이 없을 것 같아요. 관련된 모든 분께 감사할 따름입니다.

김진홍: 그래픽 팀원 한 분이 중간에 나가시면서 먼저 졸업한 제 동기들에게 많이 도움을 요청했어요. 감사히도 선뜻 도와주겠다고 했고요. 이 친구들도 직장 다니고 있는데 조금씩 시간 내서 도와준 게 고맙네요. 제가 학교생활을 그렇게 못 하진 않았나 봐요.

Q. 졸업 후, 목표나 계획 등이 궁금합니다.

최지수: 저는 우선 취업을 하고 싶어요. 바라는 회사에 입사해서 열심히 배우고, 협력하고, 사람들을 즐겁게 하는 게임을 만드는 데 보탬이 되고 싶습니다. 언젠가 1인 개발을 해보고 싶은 마음도 있어요. 어릴 적부터 생각해 왔던 내용의 게임을 혼자서 만들어 보고 싶습니다.

김진홍: 저도 우선 취업이 됐으면 좋겠어요. 어떻게 될진 모르겠지만 일단 저는 새로운 장르의 일을 도전해 보려 해요. 그렇다고 경제활동을 안 할 수는 없어서 취업하고 돈을 모으면서 제가 하고 싶은 일을 계속 도전해 볼 생각입니다.



▲STEAM 플랫폼 블록과 미연시와 고대 그리스 메인화면