



WhiteDay: a labyrinth named School.

Nexon Developer Conference 2012

화이트데이: 학교라는 이름의 미궁

고전게임 디렉터 포스트모템

이은석 / Nexon Korea

2012-04-25

발표 내용

- 2001년 출시한 구 (주)손노리의 <화이트데이: 학교라는 이름의 미궁>의 기획과 개발 **포스트모템**
- **개인적 회고** - 크리에이티브 디렉팅, 게임 디자인 중점
- 개발 과정과 재밌는 일화들 소개
 - 제약 조건
 - 영감을 얻고 (inspiration)
 - 방향을 잡고
 - 문제를 해결 (problem solving)
- 끈대성 훈화는 자제
- **스토리 스포일러, (아주 조금) 무서운 짤방 포함**

개인적 회고

- 개발사인 구 (주)손노리와, 현재의 저작권 소유자인 (주)엔트리브, (주)손노리의 공식 견해와는 다를수 있습니다.
- 발표를 승락하고 도움주신 양측 회사 여러분께 감사드립니다.

슬라이드 130장의 압박 시간이 없습니다!

- 주어진 시간은 50분!
- 도중에 영상과 음향 10분 포함!
- 깨알같은 슬라이드를 세세히 설명 않고
쾌속으로 진행할테니 양해바랍니다.

지금은 2012년인데

- 해묵은 얘기를 굳이 이제 와서 왜?
- 새 프로젝트를 준비하면서 과거를 되돌아보니 깨달음이 있음
 - 여러분도 2012년의 온라인 게임 개발에 도움이 되실 것 같습니다
- 게임 만드는 방법을 계속 발전시켜온 과거의 시도를 소개
 - 지금은 많은 현업 개발자가 알고 있을만한 지식들이지만
 - 그 땐 다들 잘 몰랐던 시절이었습니다



WhiteDay: a labyrinth named School

발표자 소개

지금 하는 일

- 신규개발 3본부 K팀장
- 신규 프로젝트 준비 중
- 올 초에는 <Borderless> 미술 전시회 진행
 - 작년에 진행한 업무 중에 큰 비중
 - 현실과 가상의 경계없는 미술작품 전시회
 - 이를 통해 새롭게 배운 것이 많지만,
이 주제의 발표는 듣고 싶어하는 분이 많지 않을듯;

AVATAR MIRROR

Yi, Eun-seok
doocub@gmail.com

Interactive Installation Art of
Exhibition 'BORDERLESS - Inspired by NEXON'
in 313 ART PROJECT, Seoul, 2012





making unforgettable games.



2011 Borderless 미술전 / 기획 및 출품
 2006-2010 마비노기 영웅전 / 디렉터 <파파랑>
 2002-2005 마비노기 / 아트디렉터 <아트D>

1998-2001 화이트데이 / 디렉터 <개발자D>
 1994-1997 한국 고전게임들 <제작자B>



WhiteDay: a labyrinth named School

게임 소개

질문

화이트데이 해보신 분?

<화이트데이>란

- 2001년 출시된 어드벤처 게임
- 개발 구 (주)손노리 / 유통 (주)위자드 소프트
- 제목대로 예쁘고 닭살돋는 러브스토리 게임
이 아니고 무서운 호러 게임
- 개발기간 3년, 출시당시 개발팀 20여명 (멀티 포함)
- 실 개발기간 2년 정도, 핵심 스텝은 소수
- 자체 개발 '왕리얼 엔진' 사용. 차후 광야로 이어짐.
- 현재 IP는 (주)엔트리브와 손노리 공동소유





재 얼마전에 우리반으로 전학온 애야.



계속 지현이만 찾는 이유가 뭐지?
넌 왜 그렇게 태연하거야?
난 못봤는데...



장르

- main / 호러 액션 어드벤처
 - <바이오 해저드>나 <사일런트 힐>과 비슷한 장르
 - 어드벤처로서 어느 정도의 사고력과 추리력 필요
 - 플레이어를 조작하고 적을 피해다니는 반사신경도 필요
 - sub / 학원 청춘물
 - 고등학교 배경. 교복차림 소녀 캐릭터들이 주로 등장.
 - 주로 10-20대 남성 유저들에게 어필하는 설정.
- ... 서글픈 마이너 장르 ~~팀에 여직원이 없었음~~

플레이 영상 소개



높은 평가를 받았다

- 당시엔 고품질 게임 지금 해보면 심히 오그라들지만
 - 기획, 기술, 비주얼, 사운드 등
- 한국게임사에 한 획을 남김

게임 평점		장점	단점
그래픽	★★★★★	절제된 화면구성과 뛰어난 BGM, 각 캐릭터들만의 개성있는 보이스	고질적인 버그와 적은 세이브 필드
사운드	★★★★★		
시스템	★★★★★		
총점	★★★★★		

ZDNet Korea
GAMESPOT

ZDNet Korea > GameSpot > PC게임 > 리뷰 > 화이트데이 : 학교라는 이름의 미궁

2001년 11월 05일 (월) | **리뷰 (PC게임)**

PC 게임

뉴스
인터뷰
프리뷰
리뷰
특별기획
게임가이드
힌트&치트
다운로드

화이트데이 : 학교라는 이름의 미궁
(Whiteday : A Labyrinth Named School)

게임스팟 점수: **8.4**

게임플레이	8
그래픽	8
사운드	9
가치	9
리뷰어의 평가	8

- 개발사 : 은오리
- 제작사 : 위자드 소프트
- 출시일 : 2001/09/21
- 장르 : 어드벤처
- 난이도 : 보통
- 최소 시스템 : 펜티엄 II 300MHz/램 128MB/HDD 600MB/3D 가속기/다이렉트 7.0
- 권장 시스템 : 펜티엄 III 450MHz/램 256MB/3D 가속기

팬들에게 오랫동안 잊혀지지 않음

게이머평점

▶ MORE

- 01 콜 오브 듀티 4 : 모던워페어 **9.2**
너는 펫 : 모워2 하고 있는데 없어서 이거
에 별점 줍니다. 정말 ...
- 02 화이트데이 **9.0**
- 03 워크래프트 3 : 프로즌 쓰론 **8.9**
- 04 다크에이지 오브 카멜롯 **8.9**
- 05 디아블로 2 **8.9**

디스이즈게임 2010. 1 게이머평점 랭킹

뉴스센터
게임정보
연재/카툰
동영상존
커뮤니티
편&조이
갤러리
이벤트존
TIG도우미

게임기본정보
리뷰
프리뷰&체험기
공략&기행
게임캘린더
게임스크린샷
편집 201

▶ HOME > 게임정보 > 게임기본정보

LOGIN

아이디

비밀번호

LOGIN

· 아이디 저장하기

· 신규 회원가입 · ID/PW 찾기

게임기본정보

▶ 화이트데이
게임기본정보

- ▶ 장르 | 어드벤처
- ▶ 제작/유통 | 손노리/SNH
- ▶ 서비스 | 발매
- ▶ 서비스일 | 2001-09-25
- ▶ 공식사이트 | 홈페이지 바로가기
- ▶ 유저별점 | ★★★★★ 9.0

별점&한줄평
리뷰
프리뷰&체험기
유저소감
스크린샷
뉴스
포토&영상

별점&한줄평 (총 124건)

별점	리뷰	프리뷰&체험기	유저소감	스크린샷	뉴스	포토&영상
★★★★★	9	언리얼3엔진으로 리메이크해도 팬창을거 같다	치출	2010.02.01		
★★★★★	10	사촌형이 수위아저씨랑 노는걸 지켜보던 5년전 때가.... 그립구나, 아직도 틈틈 동생들을 위해 기동시켜보는 명작이죠.	보리스	2009.10.30		
★★★★★	9	안타까운 명작, 역사에 길이 남을 명작	파노라마	2009.10.25		
★★★★★	9	어린시절 저와 제 동생의 친구(?) 손노리의 화이트데이! 저는 이런물 무서워서 잘 못했지만 동생이 진짜 재미있게 했었다고 자신이 생각하는 몇 안되는 명작 중 하나라고 손꼽곤 했었죠.	네네	2009.10.14		
★★★★★	10	매력이 듬뿍담겨있는 국산게임 역사에 길이 남을 명작 어드벤처. 후반에 공포감이 급 축소되는게 단점이라면 단점이지만, 개발자들이 직접 '후반엔 안무섭게 했다'고 밝혔으므로....	북서니	2009.10.07		

[경매] 블레이블루

레벨업? 포인트? 무엇이든 물어보세요!

하지만 오래된 얘기

- 이 게임 표준사양 : 펜3-450, 메모리 128MB, GeForce256
- 게임속 고교생 캐릭터들도 지금쯤 서른 즈음
- 10년전 영화는 지금 봐도 괜찮지만
- 10년전 게임은 다시 하기 힘들
 - 10년간 급격한 변화
- 게임 개발 환경 역시 큰 변화



WhiteDay: a labyrinth named School

시대 상황

1998 – 2001

- IMF 시대
 - 전 사회가 고통스러웠던 충격의 시기
- 핸드폰과 인터넷의 신세계
- 당구장이 PC방으로
- IT 버블



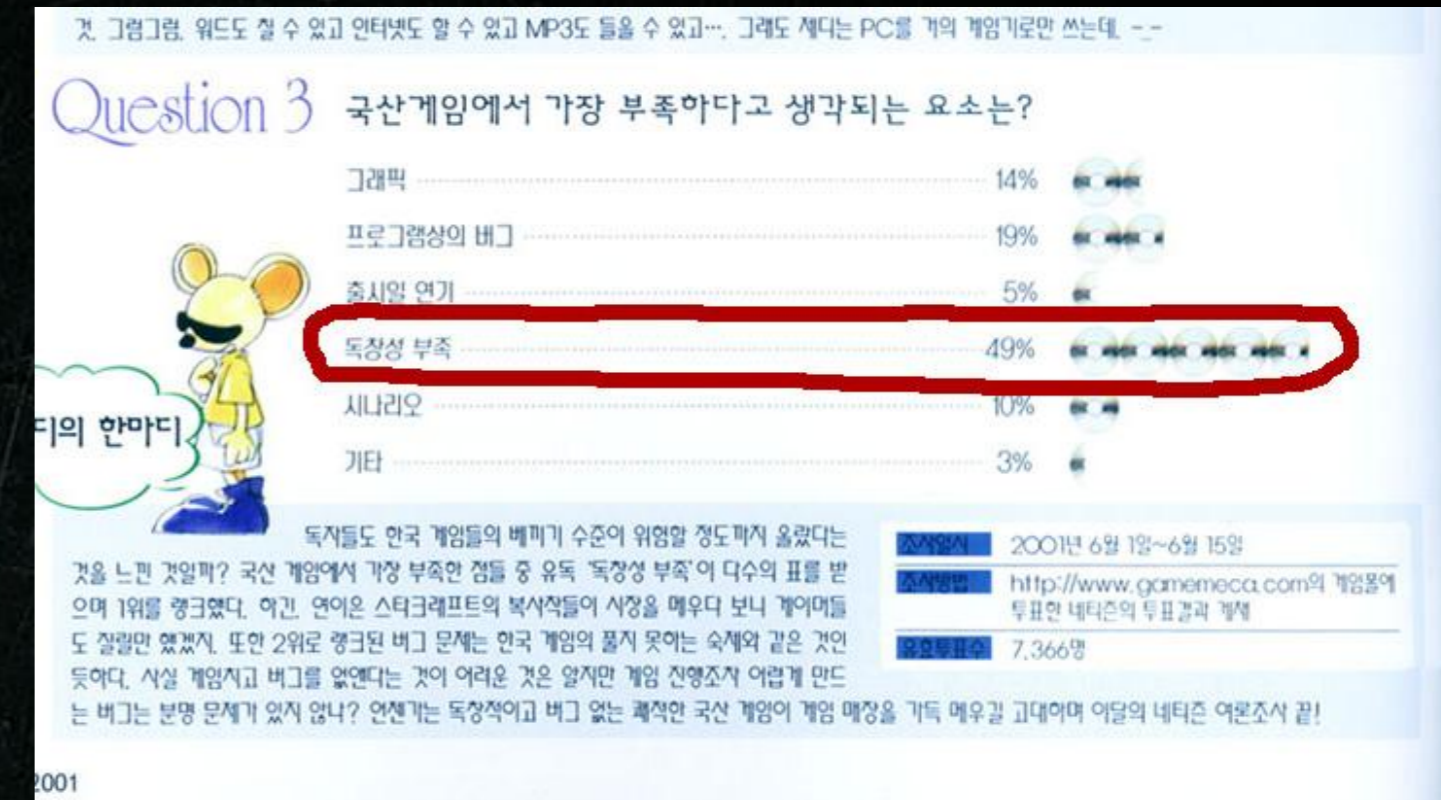
당시 한국의 대중문화

- 한국영화의 전환기 시작 : 쉬리, JSA, 친구..
- 일본문화 개방
- 핑클, god, 전지현



당시 한국 게임산업

- 80년대말 한국게임이 등장한지 10여년, 여전히 미약하고 열악한 산업 현황
- 선배 개발자가 별로 없었음
- RPG가 가장 인기
- **지금에 비해 아마추어적 산업**
 - 현재의 1/100 시장 규모 (PC+온라인 기준)
 - 창의력, 기술력, 표현력, 사업력 모두 부족
 - 회사가 1억원만 벌어도 행복했던 시절



PC파워진 2001. 7
국산게임에서 가장 부족하다고 생각되는 요소는?
1위 '독창성 부족' 49%

당시 해외 게임들



어드벤처 게임의 몰락

- 90년경 인기 → 90년 중반 동영상화 → 90년대 말 몰락
- 장르가 실시간 3D 게임 시대에 적응하지 못함
- 액션과 결부된 형태로 존속



90년경



90년 중반



90년 후반



WhiteDay: a labyrinth named School

개인적 동기

10년전의 저는

- 열정만 있는 풋사과
 - 어른과 위계질서 잘 모름
 - 롤 모델 형님들 같은 위대한 게임을 만들고 싶은 간절한 소망
- 참견쟁이, 깐돌이, 땡깡쟁이
 - 내 일 남 일 가리지 않고 참견(과 건의)
 - 완벽주의, 결과 품질에 집착, 같이 일하는 사람 피곤하게 함
 - 밥상 뒤엎기 종특은 그 때도
 - 원하는 목표를 위해선 배째고 드러눕기도

당시 주변 여러분 지스

당시 모습



손노리 유저 커뮤니티에서
닉네임 **개발자D**로 활동

호러게임에 재도전

- 96년~97년에 3D SF 호러 어드벤처 제작에 참여
- 게임에 대한 이해도 낮은 회사에서 기획 및 개발
- 프로그래밍 알바로 참여, 이벤트/툴 제작/스크립팅 작업
- 우여곡절 끝에 완성했지만 **창피한 수준의 결과물**

- “<바이오 해저드>처럼 **부끄럽지 않을 호러 어드벤처 게임을 만들어 보고 싶다**”

남을 놀래키는 것을 즐기는 취향

- ‘서프라이즈’와 장난을 좋아하는 성격 - 이원술 사장님과 상통
- 어려서부터 귀신장난도 많이 칩
- 무서운 괴담으로 겁주는 재미도
- 친구 김동건이 친 장난덕에 대학시절 제작게임 전량리콜
- 내 자신은 호러게임이 거의 무섭지 않게 느껴져서
- 내 스스로 무서운 게임을 만드는 것을 목표로



회사내 리더들의 지향점에 깊이 공감

- Executive Producer 이원술 사장 :
 - “진짜 무서운 게임을 만들어보자”
- Producer 서관희 실장 :
 - “해외게임들처럼 고품질 게임을 만들어보자”

당시의 개인적 롤모델 형님들



형님들의 풋풋했던 시절

- 미야모토 시게루 (1953년생)
 - 젤다의 전설 시리즈에 감명
최신작 : 시간의 오카리나(1996)
 - 사회초년생 시절 - 산업디자인 전공,
게임머신 외장디자인 하다 동키콩 제작(1980)



- 코지마 히데오 (1963년생)
 - 메탈기어 시리즈에 감명
최신작 : MGS1(1998), MGS2(2001)
 - 사회초년생 시절 - 몽대륙 어드벤처(1986) 기획보조,
메탈기어(1987) 디렉터



WhiteDay: a labyrinth named School

최초의 1년

어려웠던 회사 초창기

- 손노리팀 독립, 자본금 수천만원으로 창업
- 벤처정신 - 온 나라가 우울하던 IMF 시대에 거꾸로 창업에 도전
- 천호동 근처 반지하에 열댓명이 근무
- 같이 '한솥' 밥해먹는 식구들, 단란한 분위기
- 늘 웃음이 끊이지 않고 꿈이 있던 사무실
- 프로젝트 3개 동시 진행, 개발자는 13명
- 화이트데이 개발은 6명이 파트타임으로
 - 풀타임으로 치면 3명

초기 비전

- 기술 개발 및 새로운 시도 의미
- 한국산 호러 어드벤처의 제작
- 퀘이크 스타일의 실내 3D 엔진 개발
- 배경은 학교, 매력적인 캐릭터들 다수 등장
- 세계관과 시놉시스는 명확하지 않았음
 - 미친 살인마, 흑마술 오컬트 등의 초기 설정도 있었음
- “진짜 무섭고 퀄리티 있는 한국게임을 만들어보자”



어째서 학교?

- 학창시절 누구나 겪는 통과처
- 온갖 괴담의 근원지
 - 질풍노도의 시기에 겪는 억압이 근원
 - 밤에 보면 참 무섭게 생김
- 여고괴담(1998)의 성공사례





학교 탐사

- 사람없는 학교에 사장님을 비롯한 개발팀이 몇 차례 몰래 잠입
- 생생한 체험과 자료 조달에 큰 도움 되었음

기술 개발

- 해외는 3D 게임이 당연시
 - 콘솔 - 플레이스테이션 게임의 전성기
 - 풀 3D, 또는 배경/캐릭터 일부만 3D로 (바하, 파판, 그란디아..)
 - PC - 3D 가속카드의 보급과 퀘이크 클론들
- 한국은 3D의 진입장벽을 넘은 곳이 거의 없었음
 - 프리렌더된 2D를 쓰는 경우가 대부분
 - 시대를 앞서가는 '풀 폴리곤 게임' 제작 기술을 목표

초기 기술 개발

- 3D 배경 렌더링
 - 퀘이크 BSP 레벨 포맷 렌더러 개발
 - 되게 신기했음

- 3D 캐릭터 렌더링
 - 뼈대 애니메이션과 스키닝된 캐릭터 묘사
 - 되게 신기했음 (2)





기술 개발 8개월 뒤

- 기술 데모 만들어짐
- 학교 배경에 몇몇 캐릭터가 나타나는 데모
- 캐릭터, 사운드 등의 분위기 연출은 기획없이 임의로



기술 데모가 비전이 됨



아무 기능도 없지만 기술적 가능성과 분위기 전달은 충분

이 데모가 큰 비전과 영감을 주어, 게임을 끝까지 완성하는데 도움

아무것도 아닌게 무서움



알면 아무것도 아닌데
몰라서 무서움

버그조차 공포감 압박

그러나 프로젝트는 아직 안개속

- 기획진도 부진
 - 1인 투잡이 기본이라 집중이 어려운 초창기 상황
 - 무엇을 할 수 있는지 모름 (기술, 스케일)
 - 어떻게 해야 좋은 결과물이 될지 모름
- 조작성, 게임시스템, 시나리오 미정

1년차 내 업무

- 주 업무 - 기술 개발
- 기타 (전 직원이 1인 다역)
 - 화데 스케줄 관리
 - 개발회의 주관과 기록
 - 광고 제작
 - 유저행사(손.발) 준비
 - 홈페이지 제작

:





WhiteDay: a labyrinth named School

디렉팅 시작

2년차에 디렉터 임명

- 디렉터의 역할
 - 개발 후기에 역할의 개념이 정립
 - 상위의 프로듀서와 짝을 이루어 팀을 지휘
 - 기획, 콘텐츠 결정권자 / 소프트웨어 개발 책임
 - 스케줄 및 작업관리는 프로듀서와 분담
- 잡일은 계속

의욕에 차 디렉팅 시작

- 명시적인 디렉팅 권한과 책임이 생긴 즐거움
 - 그 전엔 참견 건의만 했음
 - 롤 모델 형님들의 발자국에 다가가는 기분
- 오너십이 하늘을 찌름
 - 지나친 오너십에는 부작용도 따르지만
 - 오너십 없는 디렉터의 프로젝트는 대개 성공이 쉽지 않다
 - 단, <디렉터 중심의 개발 방법론> 기준의 얘기
 - 개발 방법론에 관해선 다음 기회에 이야기 한 번...

컨셉 유지

- 초기 컨셉의 장점을 유지
 - 배반적인 게임 제목
 - 학교 호러물
 - 1인칭 시점
 - 공격불가
 - 학교 도면
- 여기까지가 전부
 - 나머지 기획은 이제부터 시작

비전 수립과 공유

- “무엇을 만들 것인가” “어째서 멋질 것인가”
- 이에 대해 구상, 문서화, 회의, 공유, 시연의 반복
 - 당시에는 어느 정도 잘 된 편이라고 생각했으나
 - 지금 돌이켜보면 좀 더 잘 했어야 했다
- 팀 멤버들의 진솔한 호응은 어느 정도였을까?
 - 기술과 품질에서는 매력적인 프로젝트라고 생각했으나
 - 자발적으로 이 장르를 좋아하는 스태프들은 사장님과 디렉터 외 소수
 - 단지 RPG를 만들고 싶어서 이 회사에 온 사람이 다수

마일스톤

- 몇 달 간격으로 최신 플레이 데모를 만들고 꾸준히 내부 공유
- ‘플레이 가능한’ 상태를 오래 지속, 당시로선 모범적 진행
- 훗날 아쉬운 점
 - <목표 상태>에 대한 공유를 잘 하지 못했음
 - <최근 상태>에 대한 공유는 잘 되었으나
 - 당시 프로젝트들의 일정 연기 빈발
 - 욕심은 많지만 실천력 부족
 - 새로운 일을 추가하며 스케줄은 조정하지 않음

닭과 달걀의 문제

- 초보 개발팀의 딜레마
 - 기획자는 ‘뭘 할 수 있는지’ 몰라서 기획을 못하고
 - 특히 요구되는 기술수준이 높고 생소할 때
 - 기술자/미술가는 ‘뭘 만들어야 하는지’ 몰라서 업무를 못한다
 - 닭과 달걀의 순환 고리에서 어느 쪽이 먼저인가?
- 해법
 1. 비전을 가진 리더가 고리를 끊고 스펙을 정한다 (동양)
 2. 전문가끼리 대화와 논의를 통해 원을 반복해 그려나간다 (서양)

콘솔게임과는 다른 방향으로

- 바이오 해저드의 클론이 당연시되던 시절
 - 좁은 장소 단위의 로딩, 콘솔의 메모리 한계
 - 패드 조작을 옮겨놓은 키보드 조작
 - <어둠속에 나홀로>의 최신작조차 <바이오 해저드> 역모방
- 하지만 콘솔을 따라할 필요 없다고 판단
 - 마우스 중심의 자유로운 조작법
 - 로딩 없이 한 개의 건물에서 끊임없는 진행
 - 퀘이크 레벨 1개 정도의 큰 배경을 로딩 없이 구현할 수 있으리란 믿음
 - 이 편이 적에게 쫓기며 더 재밌고 쾌적한 플레이 제공

조작법과 인터페이스 결정

- 양대 고민
 - 이동과 카메라 조작
 - FPS식 조작법(마우스 + 키보드)이 한국유저들에게 받아들여질까?
 - 어드벤처 플레이
 - 상호작용 대상을 선택하고 커맨드를 지정하는 방법
- 고민 끝의 해법
 - 마우스만으로도 플레이 가능
 - 키보드 병행하면 더 편하게
 - 화면 중심의 대상 지정
 - 1 타겟 1 커맨드 (일부 예외)



스코프의 현실화

- 캐릭터 삭제, 스케일 다운
- “짧아도 고퀄로”



시나리오 구체화

- 눈에 보이지 않는 시나리오를
 - 큰 시놉시스와 갈등관계 불명확
 - 그림 설명 없음
 - 공유된 문서 없음
- 눈에 보이는 시나리오로 재구성
 - 큰 뼈대가 함께 보이도록 설명
 - 이미지를 곁들인 설명
 - 전 팀원의 손이 닿는 곳에 문서 공유



WhiteDay: a labyrinth named School

영감의 과정

진짜 무서운 게임을 만들고 싶다!

- 깜짝 놀래키는 이벤트 때문이 아니고
- 진짜로 무서운 분위기 그 자체
- 고어함을 무서움과 동일시하는 견해에 반대

호러영화동호회 밤샘상영회에서 틀어준 영화 →

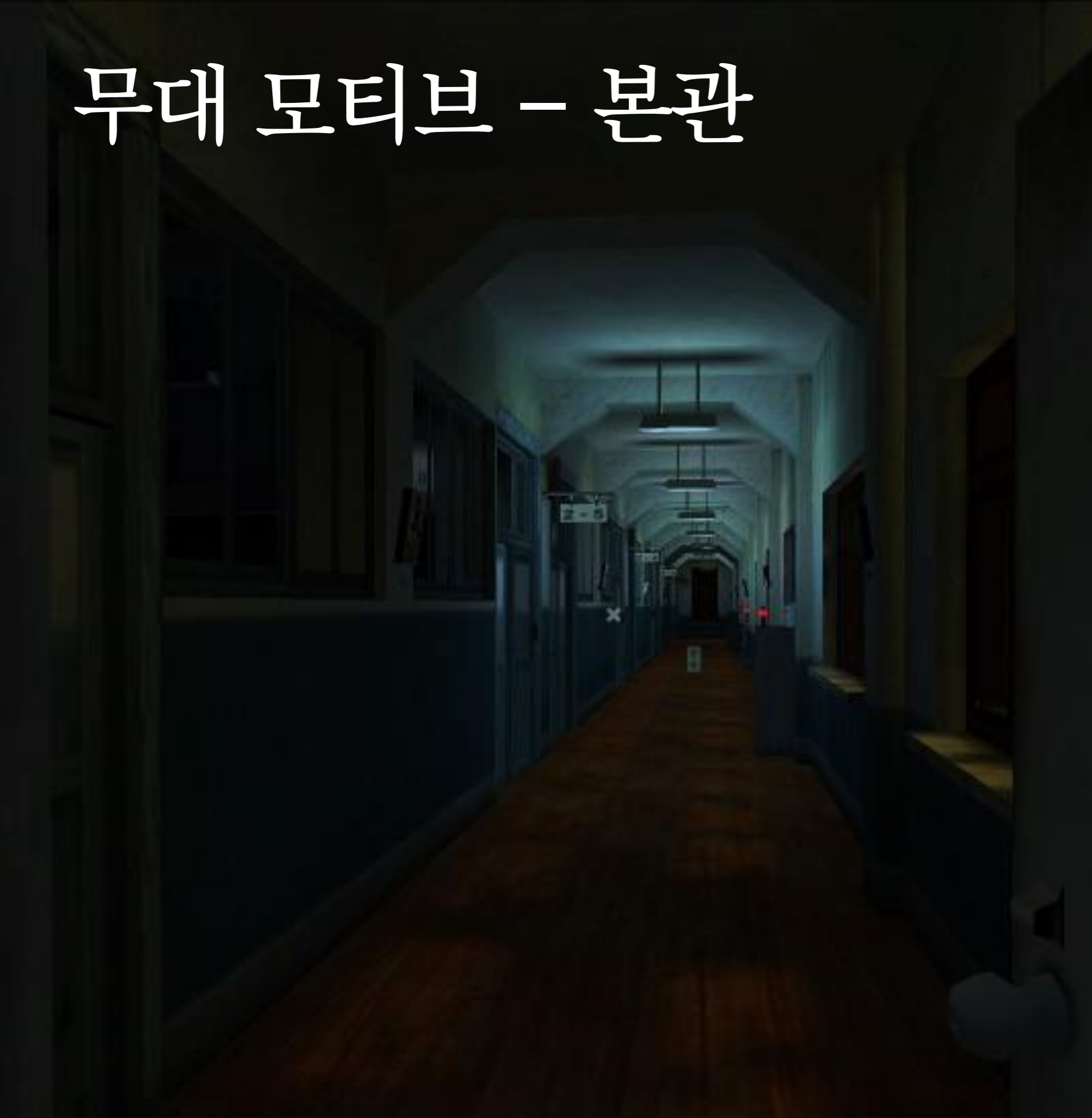


Riko-oh (C)Golden Harvest

영감을 준 영화들

링, 주온 등 일본 호러영화들

무대 모티브 - 본관



긴 복도, 폐소공포증

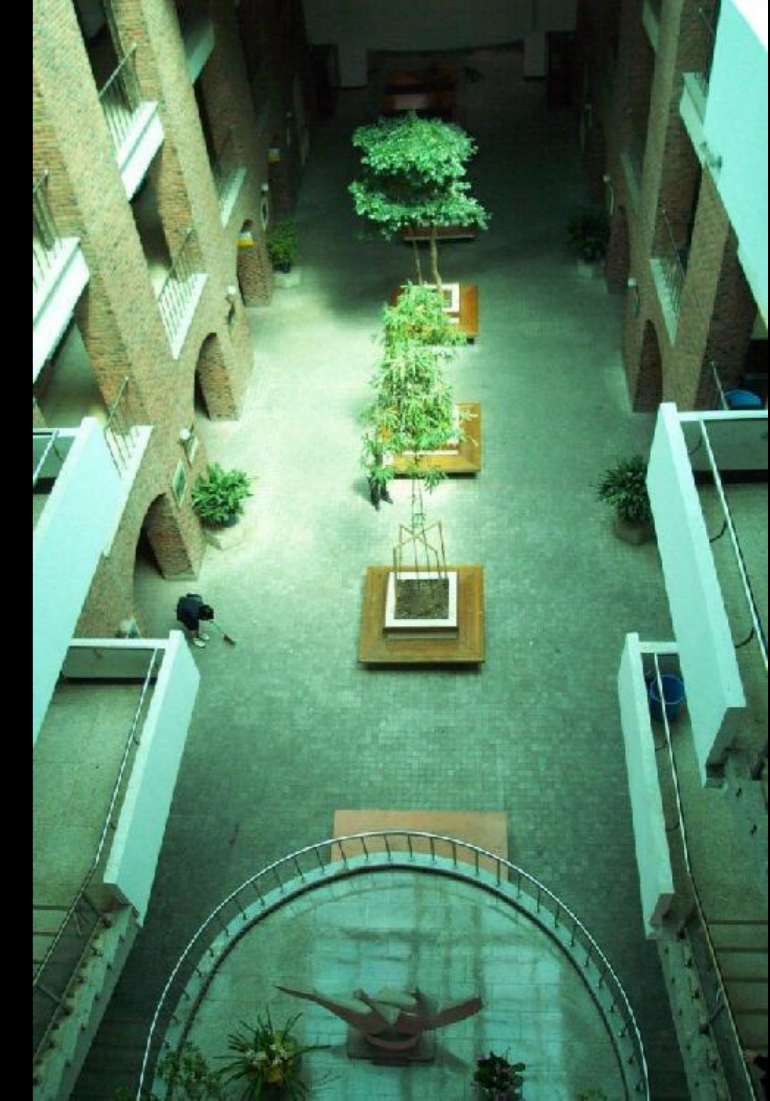


현실 학교1

무대 모티브 - 신관



호텔 로비, 광장공포증



<http://eromiman.egloos.com/922145>
여고괴담2 (1999)



샤이닝 (1980)

무대 모티브 - 강당

캐리 (1976)

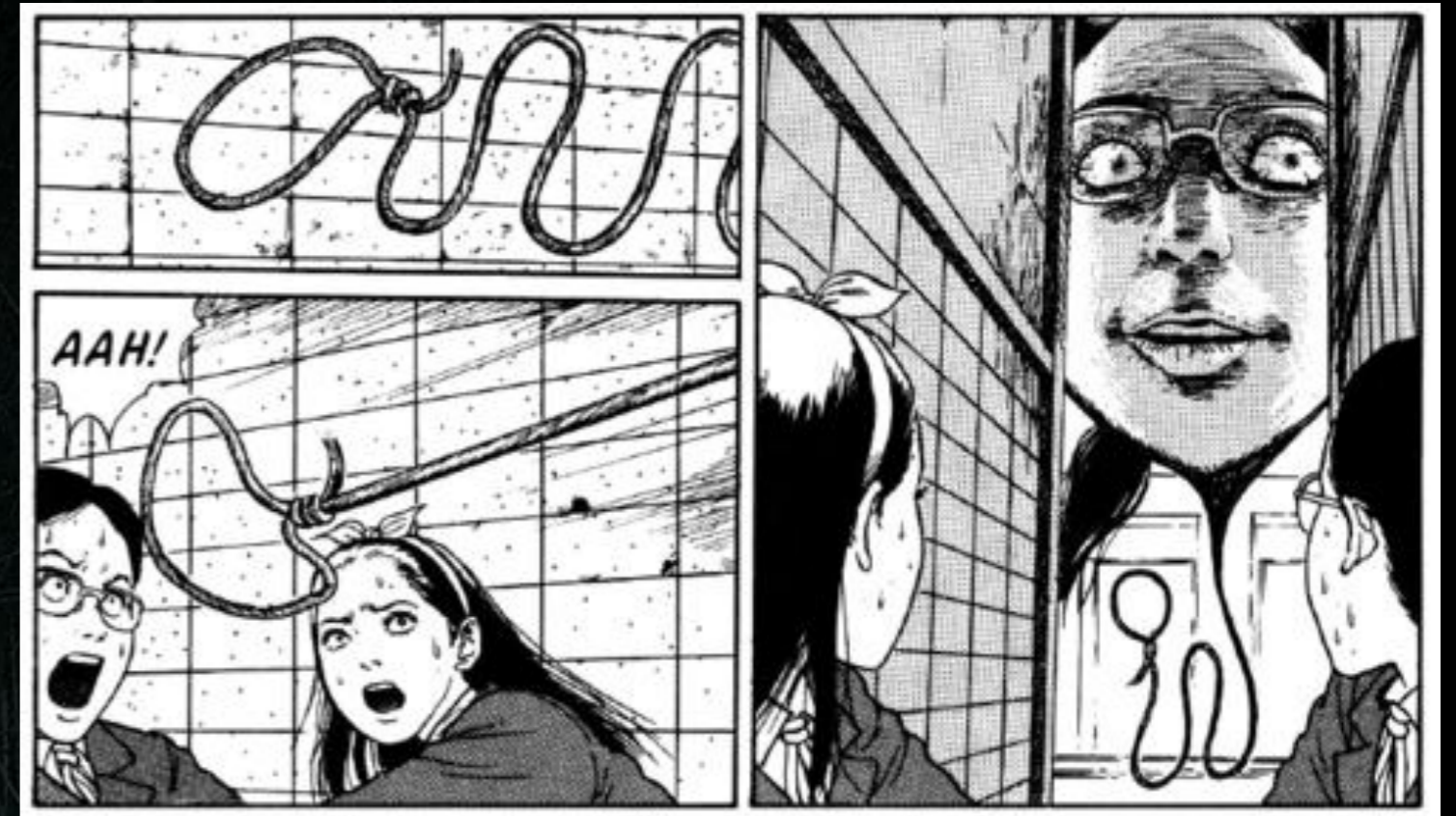


불타는 강당에서 보스전

패컬티 (1998)

영감을 준 만화들

- 이토 준지의 호러 만화들
 - 일본만화 특유의 온갖 괴이한 상상력들
- 드래곤 헤드
 - 어둡고 좁은 터널, 숨막히는 폐소공포증



현실의 학교 잠입 체험

- 수차례 학교 잠입 체험이 큰 영감을 줌
- 칠흑같이 어두운 복도
건물 전체에 울려 퍼지는 소리
- 화장실에 숨은채로
'들킬까봐 문을 차마 닫지 못하는' 상황



현실체험이 큰 영감을 부여

- 게임은 현실의 ‘적절한’ 모사
 - 현실세계를 바탕으로 우리 유전자에 각인된 의식과 본능
- “현실과 닮았으나, 닮지 않은 게임”에서 쾌감
 - 게임마다 정도의 차이는 있어도 모사인건 비슷
 - 예: 점프 중 방향을 바꿀 수 있는 게임 vs. 바꿀 수 없는 게임
모두가 중력과 점프라는 모사는 변치 않음

현실체험이 큰 영감을 부여

- 게임에 등장하는 메타포의 가장 원점은 현실.
- **그 원점을 체험하고 게임을 만들면 더 재밌다.**
 - 창작물만 보고 만든 2차 창작물에는 한계가 존재
 - 현실(100)을 보고 만들면 80의 창작물이 나오지만
 - 이 창작물을 보고 다시 게임을 만들면 50이 나옴

거장의 전위적 음악



- 대학때 알게된 황병기 선생님의 ‘미궁’
 - 75년 초연, 인간의 **희로애락**을 담은 전위적 가요금곡
 - 술먹고 담력 테스트에 활용
- 회사에 가져와 틀어보니 다들 **기분 나빠함**
 - 이 정도라면 공포를 만들수 있겠다는 **짚궂은 확신**
 - 특히 흥신자 선생님의 귀곡성 포스 작렬
 - 디렉터가 되자마자 음악부터 미궁으로 변경
 - 황병기 선생님 찾아뵙자 흔쾌히 수락하심

거장의 전위적 음악

- 화이트데이에 수록 발표 후 인터넷에서 악명을 떨침
 - 3번 들으면 죽는다, 연주자 자살설 등 온갖 괴담 발생
 - 수백번 들었어도 아직까지 잘 살고 있음

데모 버전에서도 영감

- 완성될 게임의 분위기를 일찍 가늠할 수 있었기에 큰 도움
- 데모버전의 기술적, 심미적 성취도가 높았기에 비전을 주었다
 - 수많은 우여곡절에도 완성되어 출시할 수 있었던 데에 큰 도움
- 가짜로 배치한 NPC들이 상상력을 북돋움



WhiteDay: a labyrinth named School

시스템과 뼈대 기획

동양식 호러, 무혈(無血) 호러



- 많은 호러물이 잔인하고 끔찍한 묘사로 공포심 부여
- 당시 서양 호러물 = 유혈낭자하고 고어함
- 개인적으로 끔찍하긴 해도 무섭게 느껴지진 않았음
- 어렸을때부터 듣고 본 귀신 이야기가 훨씬 악몽적
 - 긴 머리에 흰 소복 처녀귀신
 - 내 다리 내 놔



전설의 고향

실체를 모르는 공포

- 그 정체를 잘 모를때 무서움

“당신에게 공포란 무엇인가.”

“모르는 것(unknown), 익숙하지 않은 것(unfamiliar)이다.

모르는 도시에 갔을 때, 혹은 모르는 사람과 결혼하게 됐을 때 우린 공포심을 느낀다. (웃음) 방에 늘 걸려 있는 그림들이 어느 날 전부 거꾸로 되어 있을 때 도 우린 소름이 돋는다. 익숙하지 않기 때문이다. 사람이 익숙한 것만 찾으려는 건 생물학적인 보호 본능이다.”

- 나이트 샤말란, <식스센스>의 감독, 씨네21 인터뷰 인용(2004)

실시간 진행

- 게임내 시각으로 밤 10시에 게임 시작
- 이후 현실시간과 게임시간이 똑같이 흐름
 - 오전 2시반 이후는 시간이 제멋대로 흘러 새벽이 오지 않음
- UI 창을 띄웠을 때에도 시간 경과
 - 적이 돌아다니므로 긴장을 풀 수 없는 악랄한 게임 시스템
- 정시와 30분마다 벽시계 종소리가 교내에 울림

‘비빔밥’ 어드벤처 게임

- 자유도(서양식)와 스토리진행(동양식)의 혼합
- 하프라이프(1998)
 - 처음부터 끝까지 1인칭 시점, 강렬한 몰입감
 - 스토리 이벤트 진행중에도 1인칭 시점, 플레이어 조작 비제한
 - 우호적 NPC는 1회용으로 등장. 드라이함
- 메탈기어 솔리드(1998)
 - 3인칭 시점, 컷신 빈번
 - 매력적인 NPC들과 밀접한 진행
- 이 두 게임을 **혼합한 게임**을 만들고 싶었음

동서양의 교차 – Cross

- Cross – 발표자의 게임디자인론
- 화이트데이 이후로도 일관되게 추구하는 지향점

현대의 한국 게임은

미국, 일본, 중국의
교차로

를 노려야 한다

CROSS

동양과 서양의 장점을 교차


東道西器

동양의 정신을 서양의 그릇에 담는다

NDC 2010 마비노기 영웅전 포스트모템 인용

주인공 설정

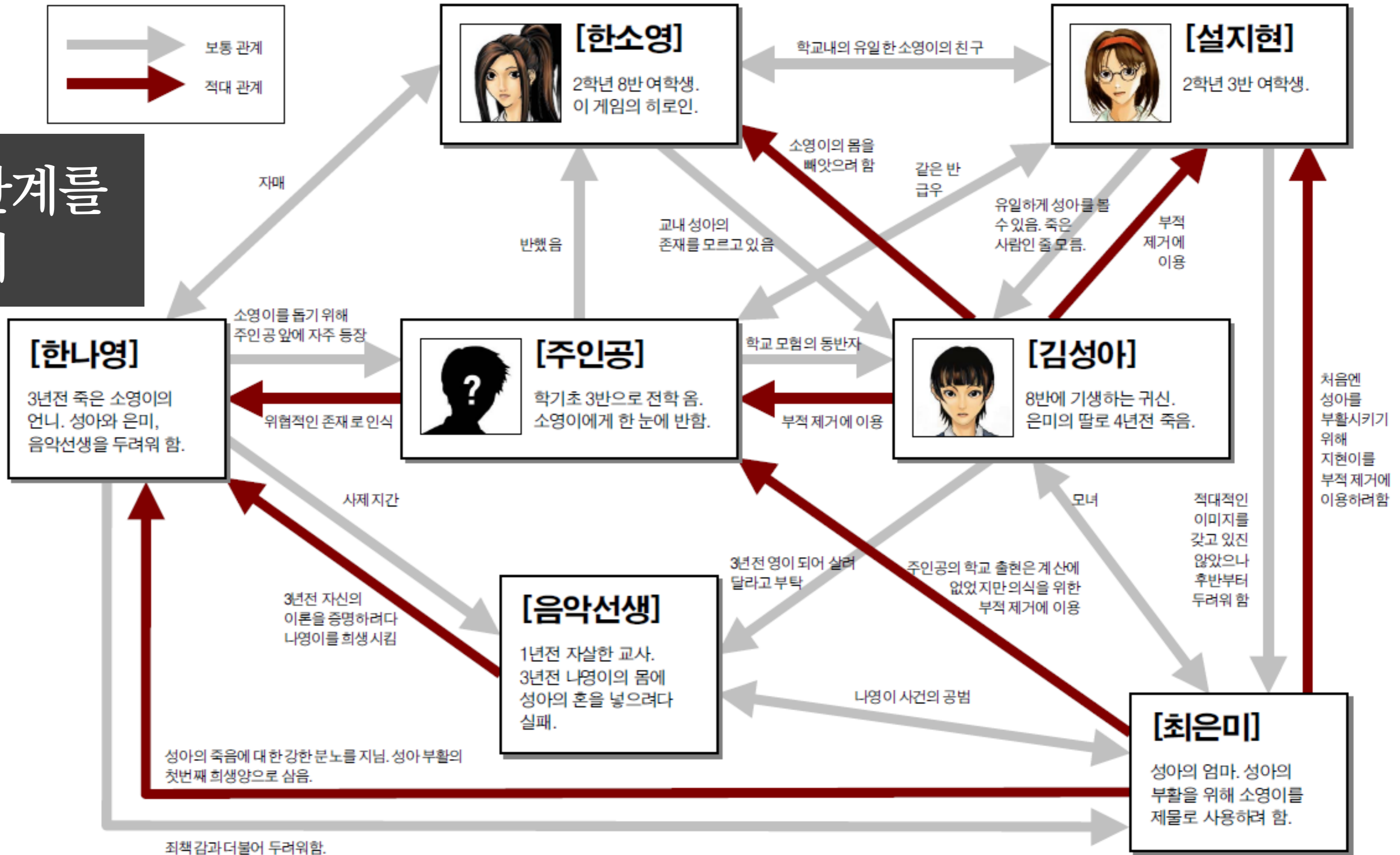
- 주인공은 학교에 새로 온 **전학생**
 - 수많은 매체의 클리셰
 - 유저는 이 게임을 새로 시작하기 때문
 - 기억상실증 역시 단골 클리셰
- 플레이어의 **자기 동일시** 극대화
 - 매우 평범한 외모
 - 이름도 자신이 설정
 - 대사가 별로 없고 목소리도 없음

그림	이름	설명
	주인공	연두고교에 갓 전학온 2학년 학생. 한소영에게 반해 선물을 주기 위해 학교에 들어왔다가 감히게 된다. 성과 이름은 플레이어가 직접 입력. 디폴트 이름은 이희민으로 되어있다.

캐릭터 설정

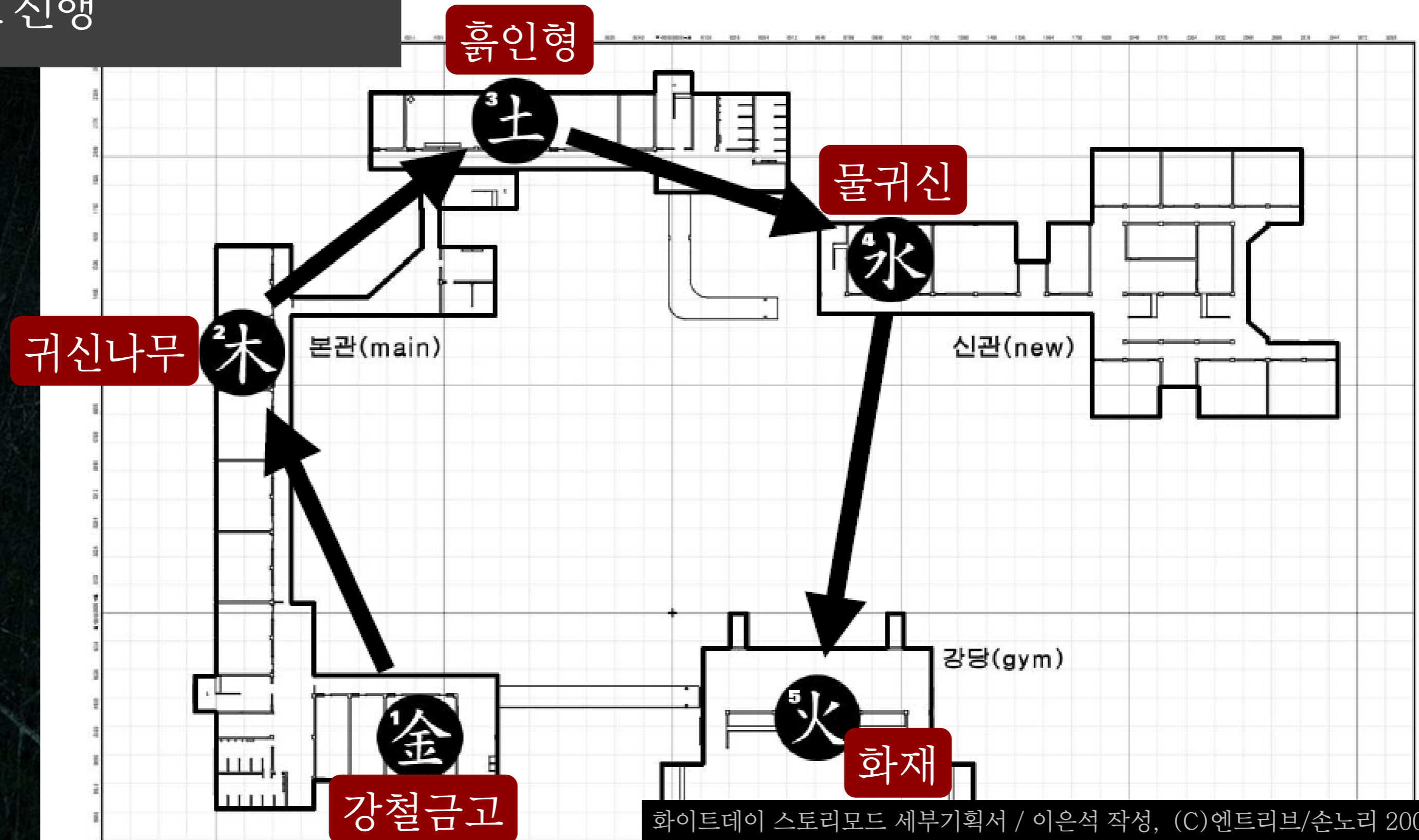
- 스케일을 줄이기 위해 대폭 삭제, 친구 3명만 남겨둠
- 여학생 3명의 성격은 <에반게리온> 캐릭터들에서 모티브
 - 소영 - 레이, 성아 - 아스카, 지현 - 신지
 - 성우 녹음시에도 에바 장면을 예시로 보여주고 연기 디렉팅

캐릭터간 관계를 명확히 정리



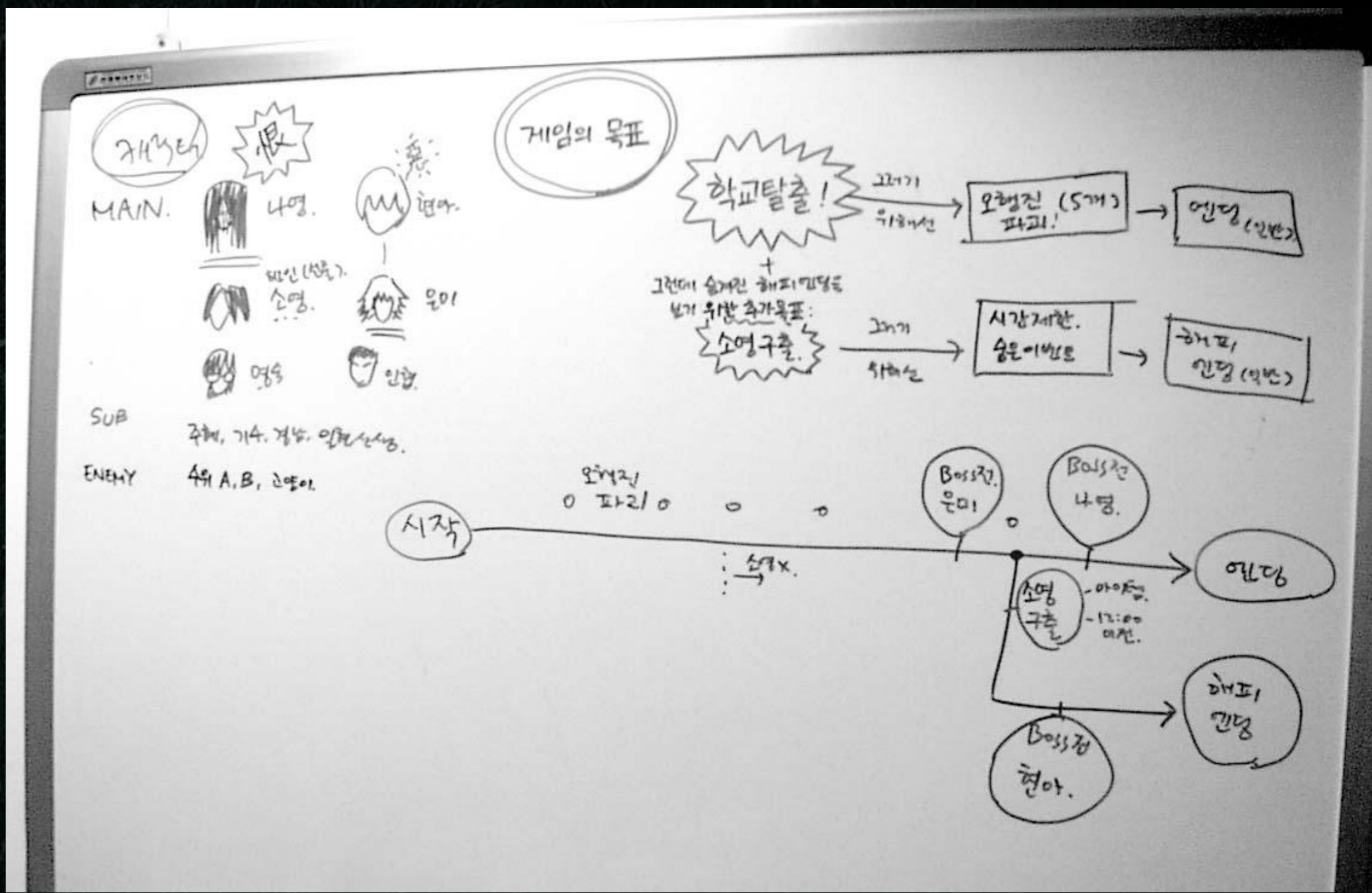
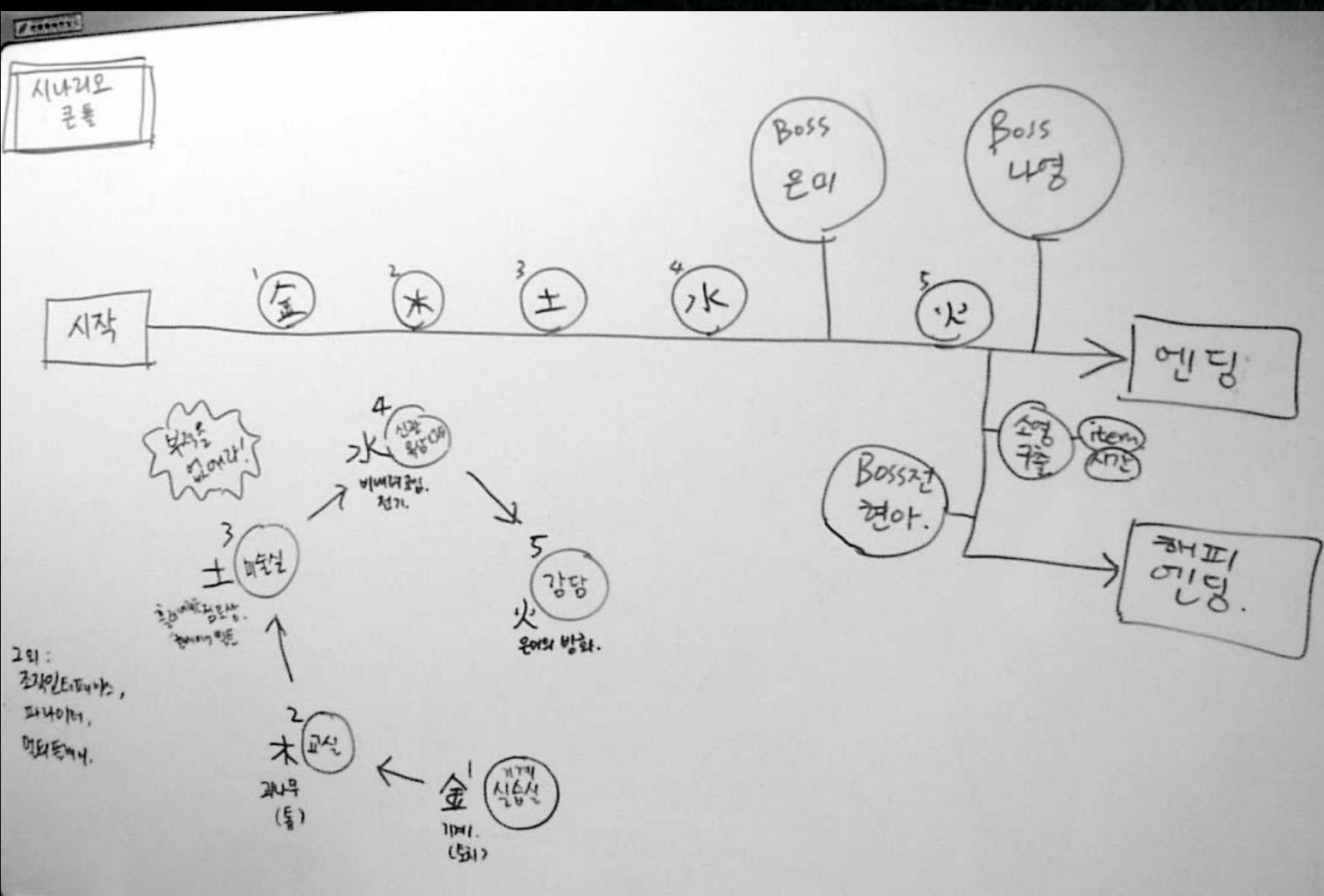
큰 진행 단계 설정

학교 도면 위에 5개의 진(관문)과 열쇠를 설정
동양식 오행상생의 순서로 진행



시나리오의 구체화

게임 제작에 필요한 건 글로 쓴 '소설' 이 아니라 '눈에 보이는' 시나리오
통과할 **관문**과 주요 사건의 흐름을 배치



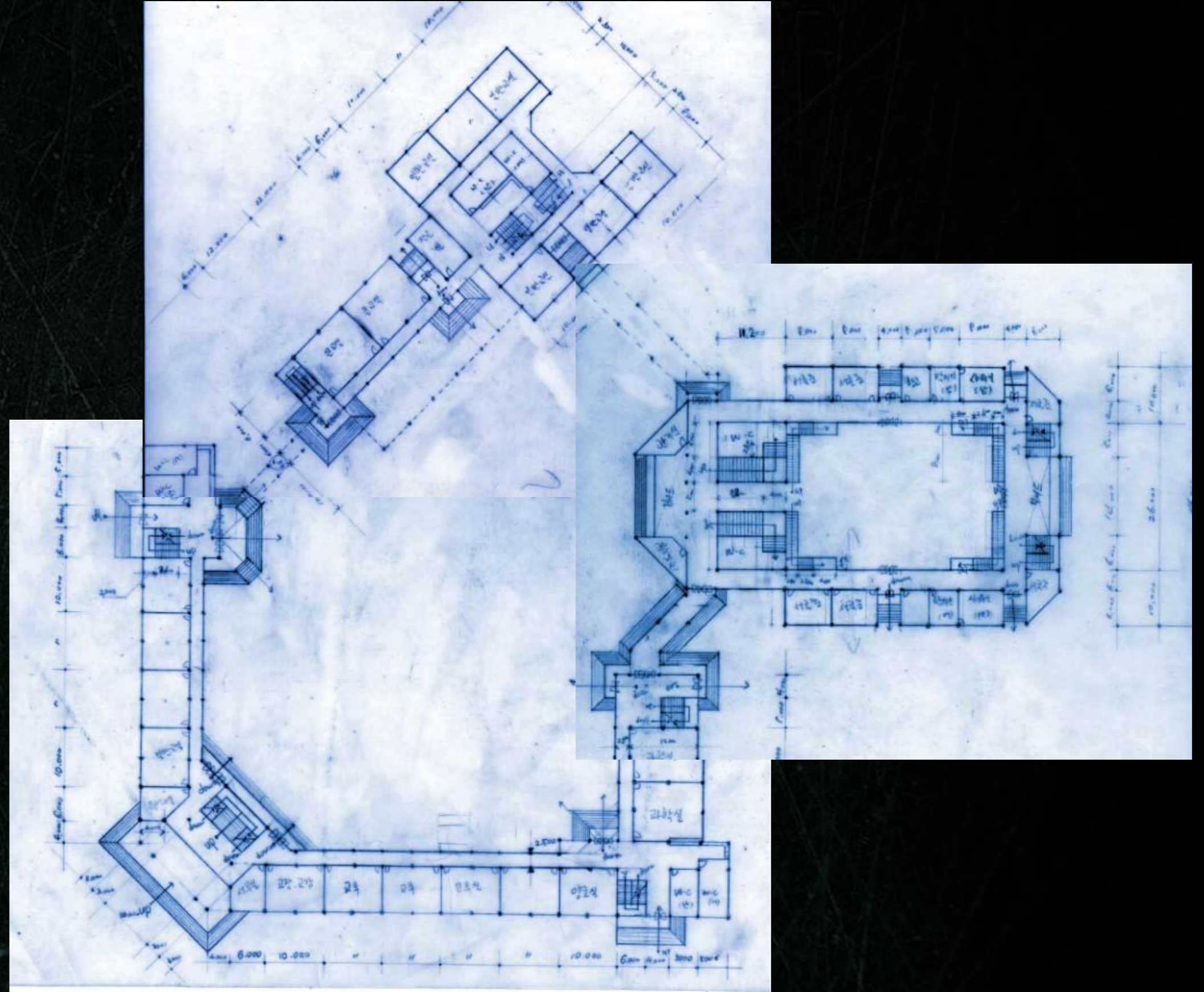


WhiteDay: a labyrinth named School

레벨 디자인

학교 도면에서 시작

- 1년차에 건축설계사(사장님 친구)가 제작한 도면이 출발점



선 모델링 후 기획

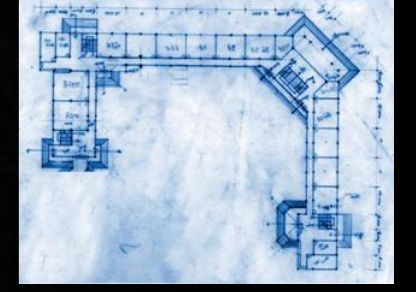
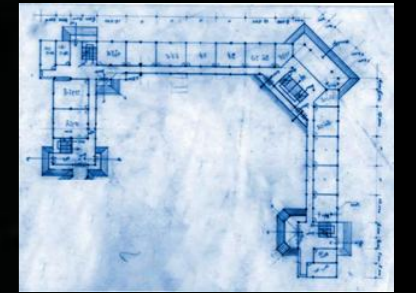
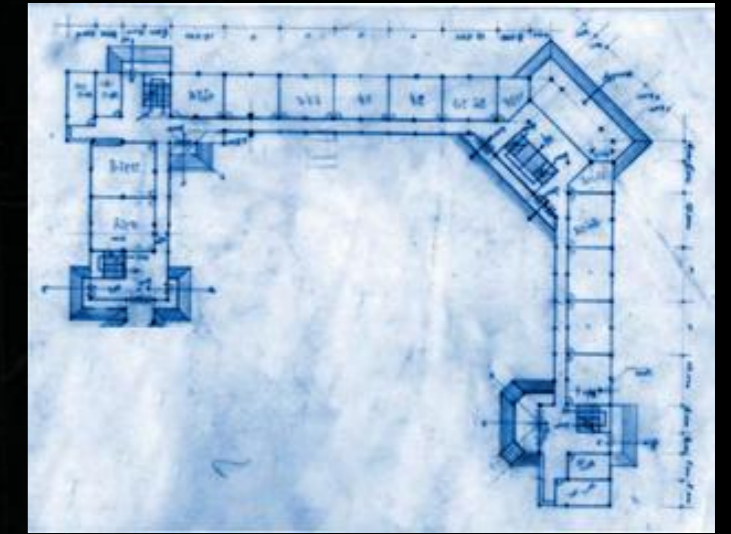
- 건축도면 바탕을 유지
 - 레벨 디자인이 먼저가 아니라 건축도면이 먼저였던게 좋은 순서는 아니나
 - 이미 이걸로 배경 모델링이 꽤 진행된 상황
 - 실제 학교 건축물다운 구조라 '설득력' 있는 디자인도 장점
- 이후로도 게임 완성까지 배경원화 없이 제작
 - 요즘 기준으로는 상상하기 힘들지만 어쨌든 출시

어떻게 나눌 것인가?

- 처음엔 본관, 신관, 강당으로 건물별 로딩 분할 시도
- 문제 : **본관을 둘로 쪼개야 하는 상황**
→ 본관 4개층을 한 번에 담기엔 퍼포먼스 부담
- 해법 : **어떤 식으로 쪼갤 것인가?**
 - 여러분이라면 어떻게 하시겠습니까?

방법 A. 두 구역으로 분할한다

방법 B. 두 층씩 묶어 분할한다



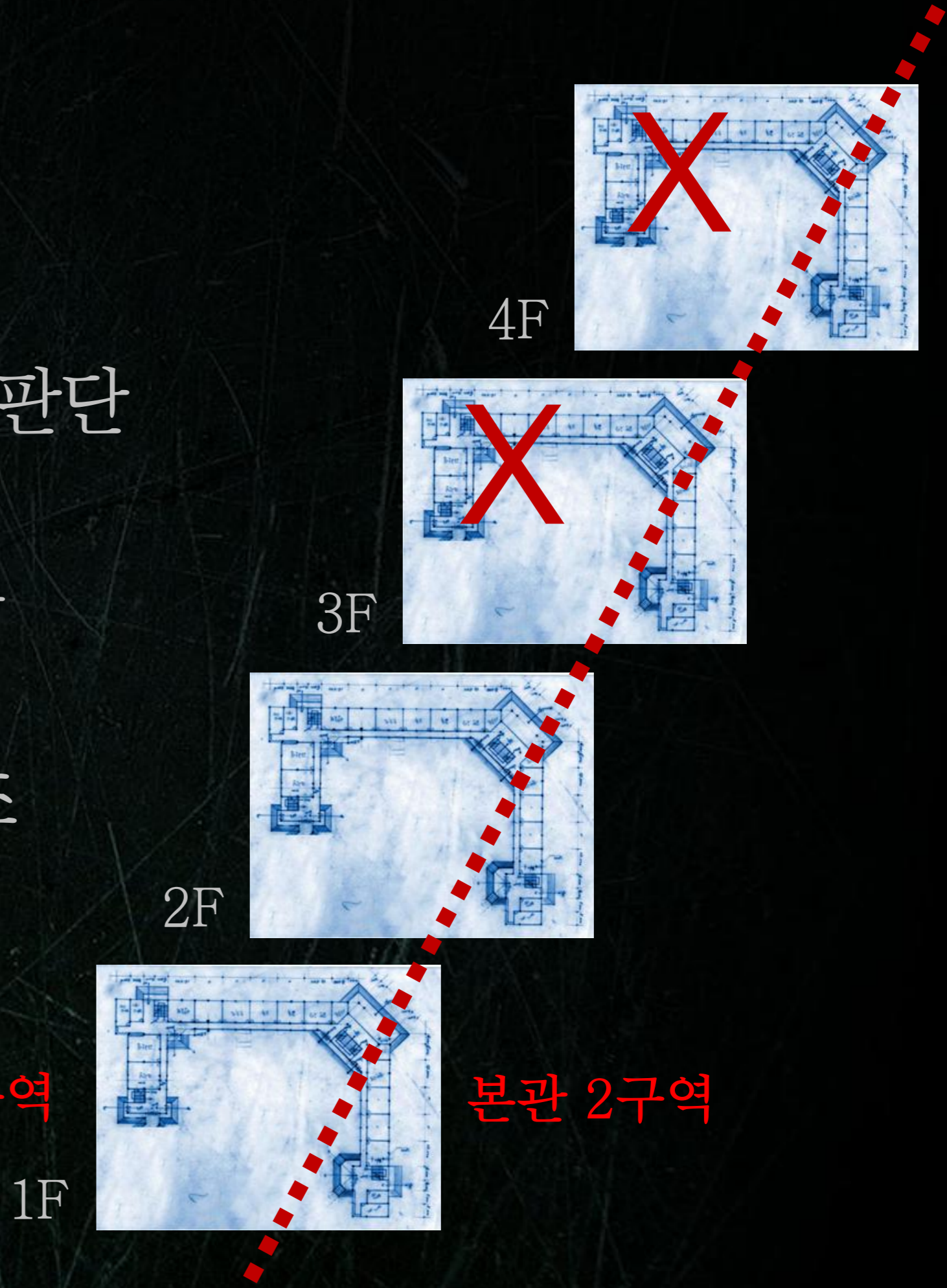
1F

A

B

1F

- 저의 선택은 방법 A
 - 본관을 두 개의 구역으로 분할
 - 그래야 레벨 이동시에 덜 지루하게 ‘진척’의 변화가 더 잘 느껴질 것이라 판단
 - 층으로 분할했으면 똑같이 보였을 것
 - ‘자세히 보면 다른데...’는 개발자만의 생각
 - 유저들은 잘 모른다
 - 한 구역 내 층별 조명 밝기 대비도 강조
- * 나중에 본관 구역1을 2개층으로 더 축소



플로우 이론

- 미하이 칙센트미하이의 <몰입이론>
- 자아망각의 flow(몰입) 현상이 벌어지기 위한 조건
 - 명확한 **목표**
 - 적절한 과업 **난이도**
 - 바르고 빠른 **피드백**
- 첫째로 가장 필요한 건 <**명확한 목표**>
 - 이 게임에서 <**내가 뭘 해야하는지**>를 플레이어가 늘 알게 해야함
 - 그를 위해 <**당장 뭘해야 하는지**> 풀어내는게 어드벤처 게임의 재미

어드벤처 진행의 기본 구성 3요소



관문

플레이어에게
부여되는
목표

자물쇠

목표달성을
가로막는
장애물

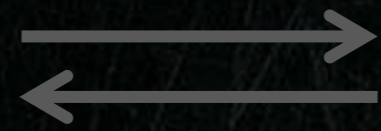
열쇠

장애물을
극복하는
방법

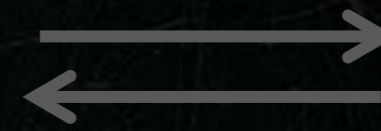
(플레이어가 찾아야 함)

어드벤처 뿐 아니라 모든 장르에 통용

관문



자물쇠



열쇠

관문
통과



©Mitsuteru Yokoyama



적절한
난이도

플레이어에게
부여되는
목표

충분한
피드백과
성취감

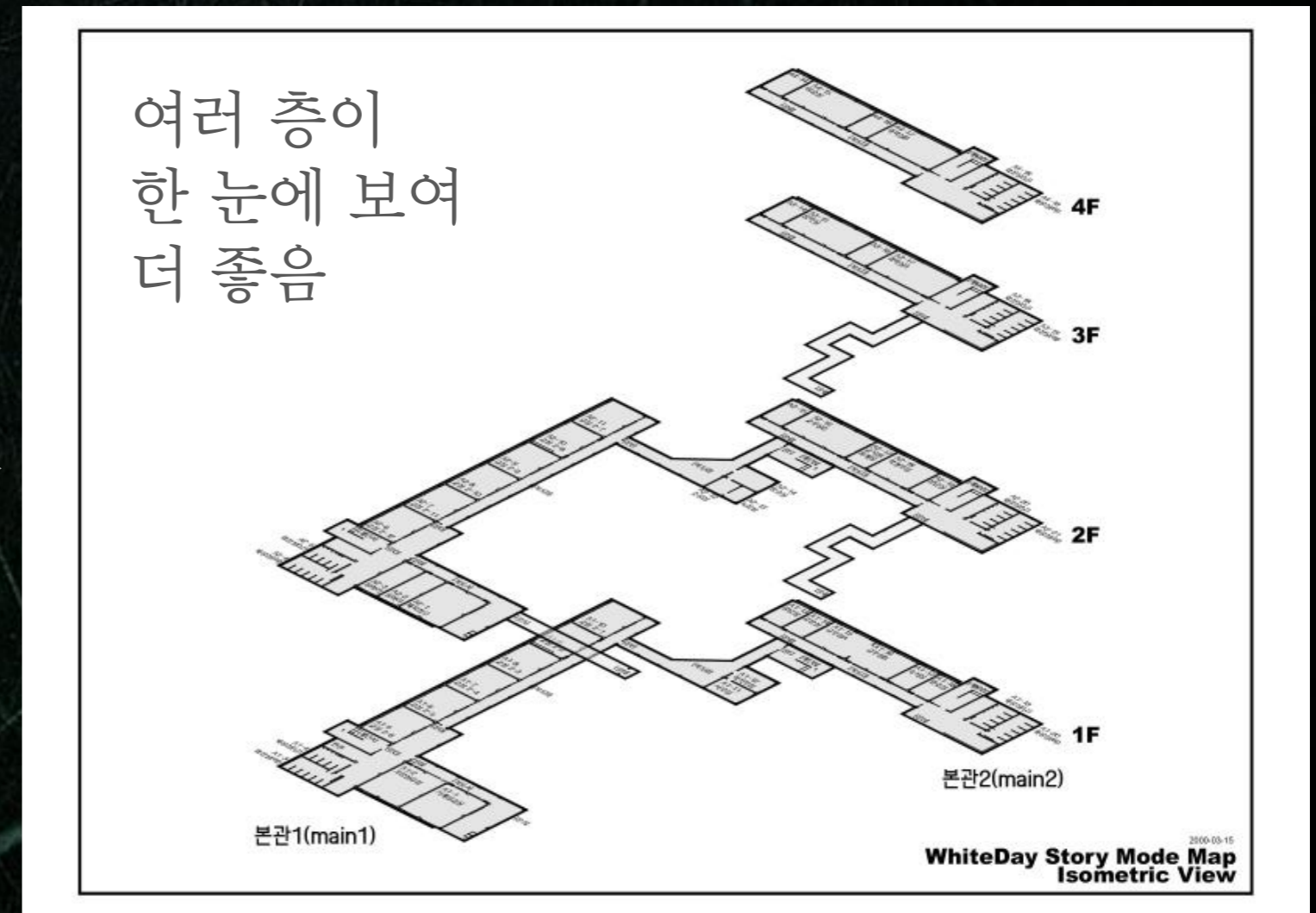
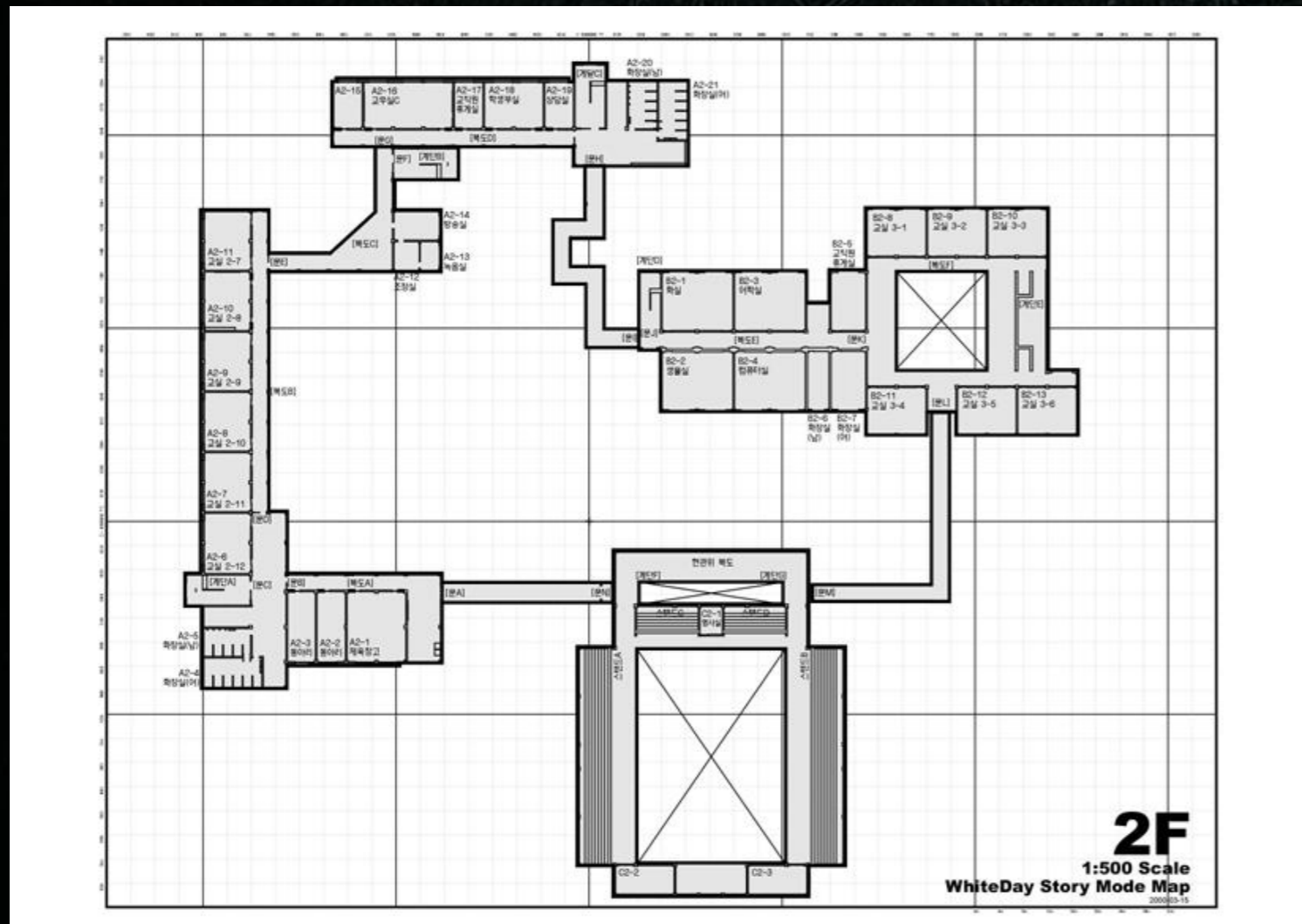
목표달성을
가로막는
장애물

장애물을
극복하는
방법

명확한 목표 제시
“유비한테 가려면 님 여기 통과”

가시화하기 좋게 평면도를 만듦

- 엔진에서 bsp 맵을 수평으로 잘라 단면 벡터 이미지 추출
- 벡터 편집 프로그램에 불러와 아이소메트릭 평면도로 깔끔히 정리함 산디과 습성

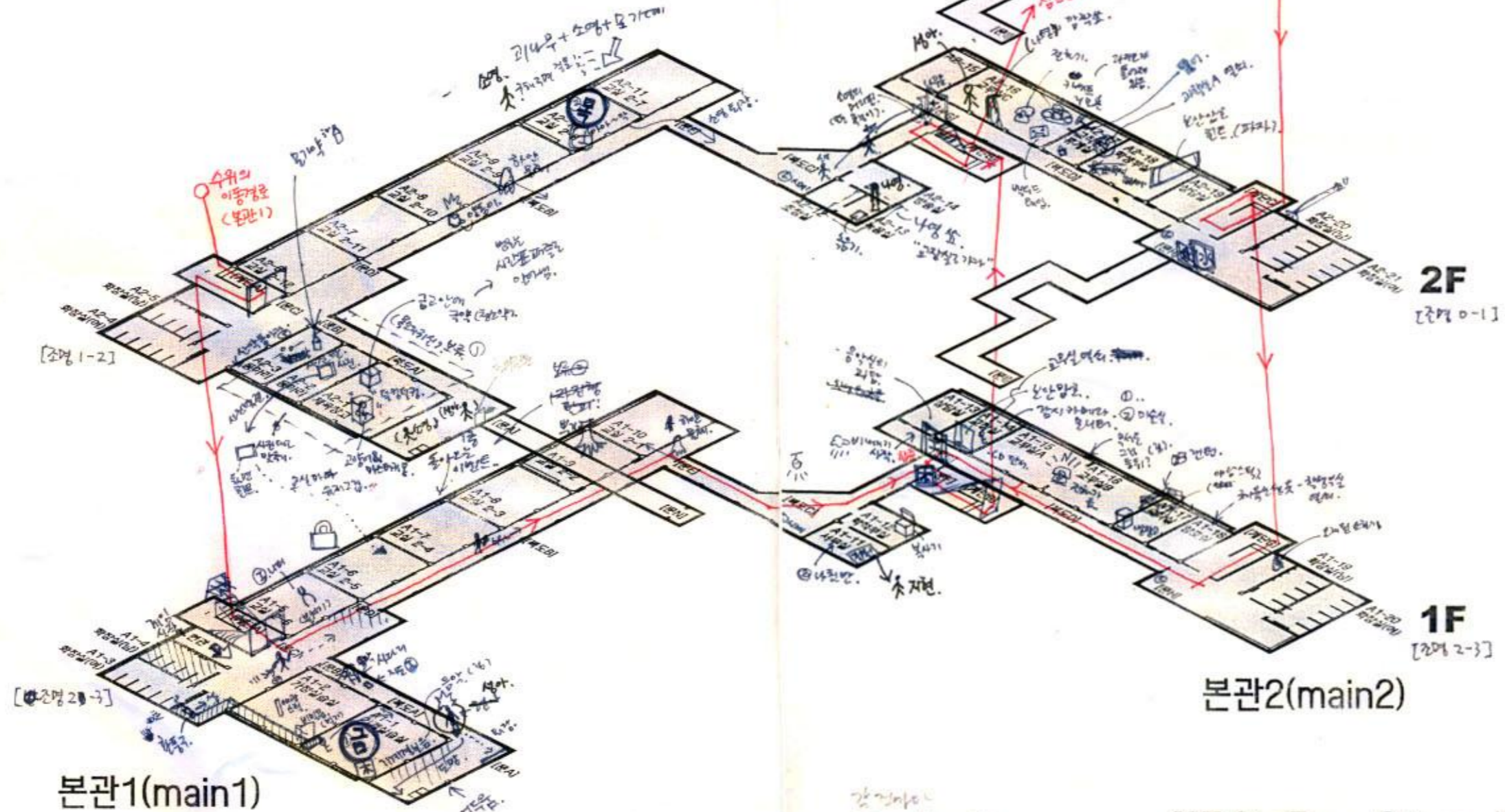


관문, 자물쇠, 열쇠를 구상

- 심플한 직선형 관문 배치보다는
- 큰 관문/작은 관문의 다중 배치를 꼬아서 열쇠 찾는게 더 재밌음
- 자물쇠와 열쇠에 온갖 아이디어를 구상
 - 무섭고 재미있을만한 이벤트
 - 학교에 있을만한 장치들을 이용한 퍼즐
 - 개발기간 내내 아이디어가 떠오를 때마다 메모하고 스케치해 반영

조명0: 감감

- " 1 : 비상등 점등
- " 2 : 백열등(전구) 밝기.
- " 3 : 형광등 밝기.



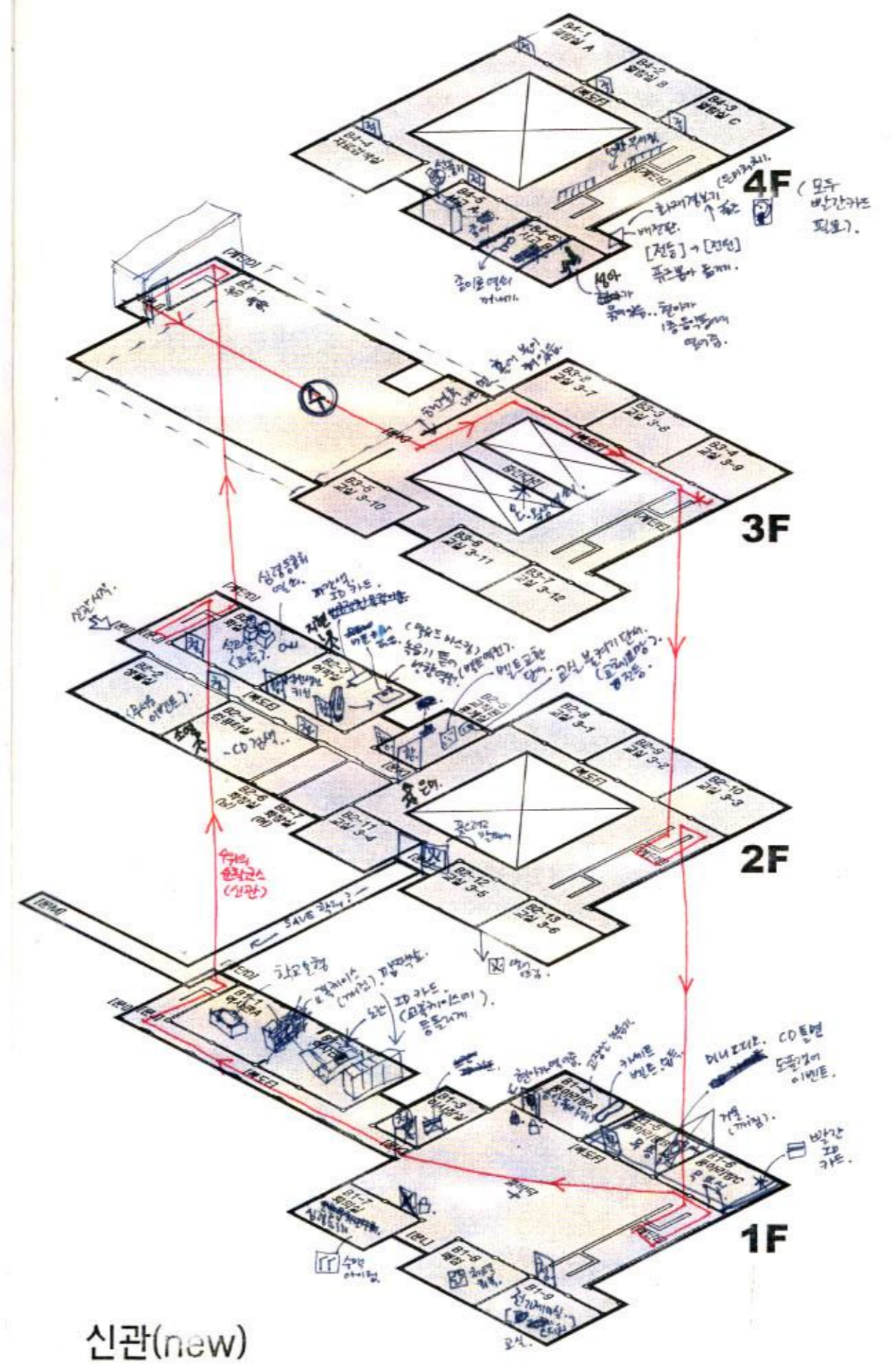
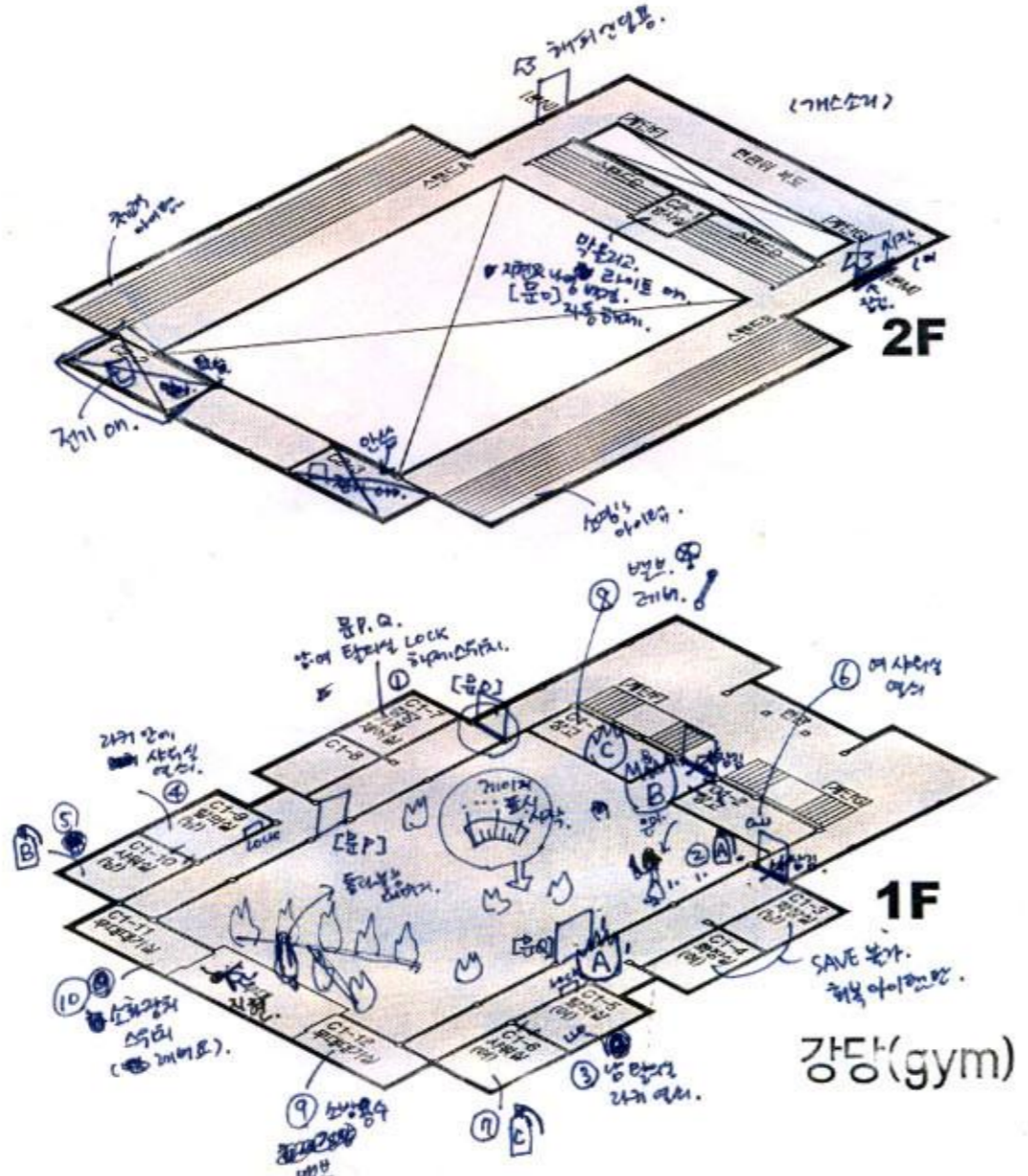
본관1(main1)

본관2(main2)

WhiteDay Story Mode Map Isometric View

2000-03-15

감감
수위 이동경로

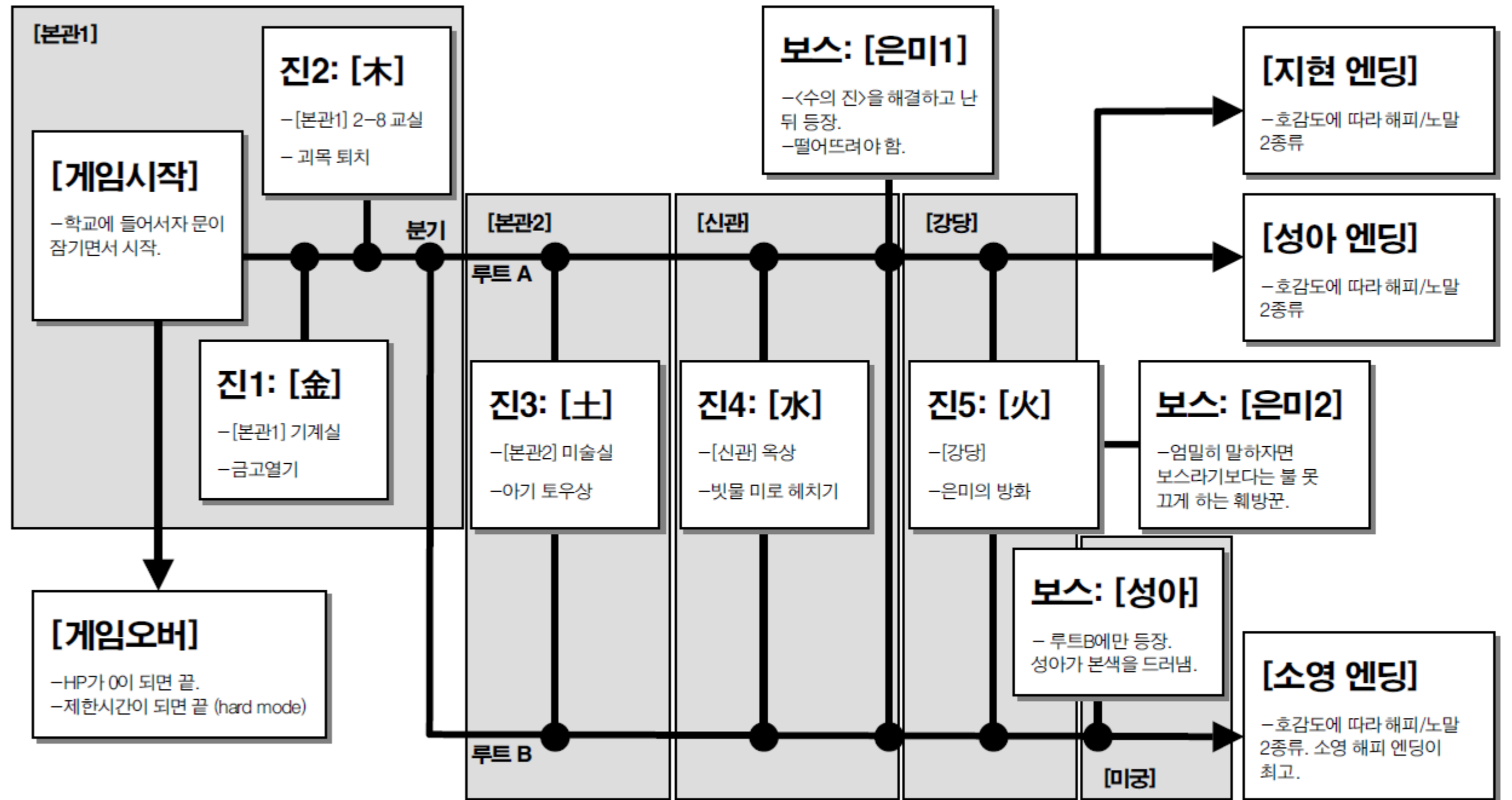


WhiteDay Story Mode Map Isometric View

2000-03-15

스키마의 시각화

시작부터 엔딩까지 명확히 가시적인 스키마를 작성
개발팀 모두가 볼 수 있게 전자문서로 공유



현재의 제가 다시 만든다면...

- 정적인 문서에 **프로토타입**을 추가로 만들었을 겁니다
- 2D의 아주 러프한 시각화라도 괜찮음
- 직접 관문을 만나고, 열쇠를 찾고, 자물쇠를 열어볼 수 있게
 - 그 와중에 적(수위)이 돌아다님
- 이 프로토타입의 목적
 - 플레이 시나리오의 재미를 검증
 - ‘수위 순찰’이라는 핵심 피처의 재미도 검증
 - 시작에서 엔딩까지 흐름이 더 잘 잡히는 비전을 팀 모두와 공유

대략 이런 거 (상상도)



플레이데모와 프로토타입의 차이



- 버티컬 슬라이스 데모 vs. 프로토타입
- **버티컬 슬라이스 데모** : 김밥 한 개 썰어서 그 단면 맛보기
 - 즉 게임의 어느 한 시점을 충분한 품질로 프리뷰 플레이하는 것
 - 화이트데이에서 만든 중간 데모들은 모두 이에 해당
- 세로의 비전은 프리뷰했지만, **가로의 비전은 프리뷰하지 못했음**
 - **시작부터 엔딩까지의 큰 그림 플레이를 체험시켜 봤으면 좋았을 것**
- 이 부분은 온라인 RPG <마비노기 영웅전>에서도 부족, 뒤늦게 깨우침

<마비노기 영웅전>의 경우



자동전투하는 웹게임 형태로 캐릭터를 성장시켜보는 프로토타입 (개발 초기에 중단)



WhiteDay: a labyrinth named School

게임 시스템 디자인

수위의 존재



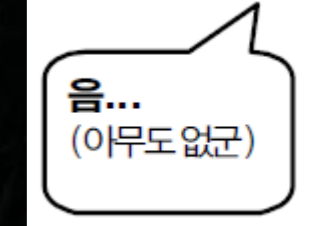
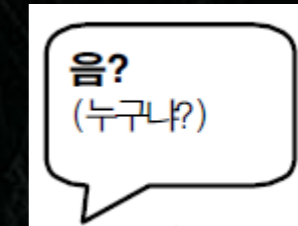
출처 : 유튜브 유저 녹화방송 영상
<http://youtu.be/BoVtA-HtGkQ?t=6m7s>

비속어가 많지만 이 분들 음성 덕분에 덜 무서우니 이걸로..

위협적인 수위

- 귀신들린 수위가 주기적으로 교내를 순찰
- 소음으로 자신의 존재를 알림
- 어드벤처 진행중 계속 긴장을 유발하는 장치
- 디렉터의 자아를 담은 NPC?

수위어 통역

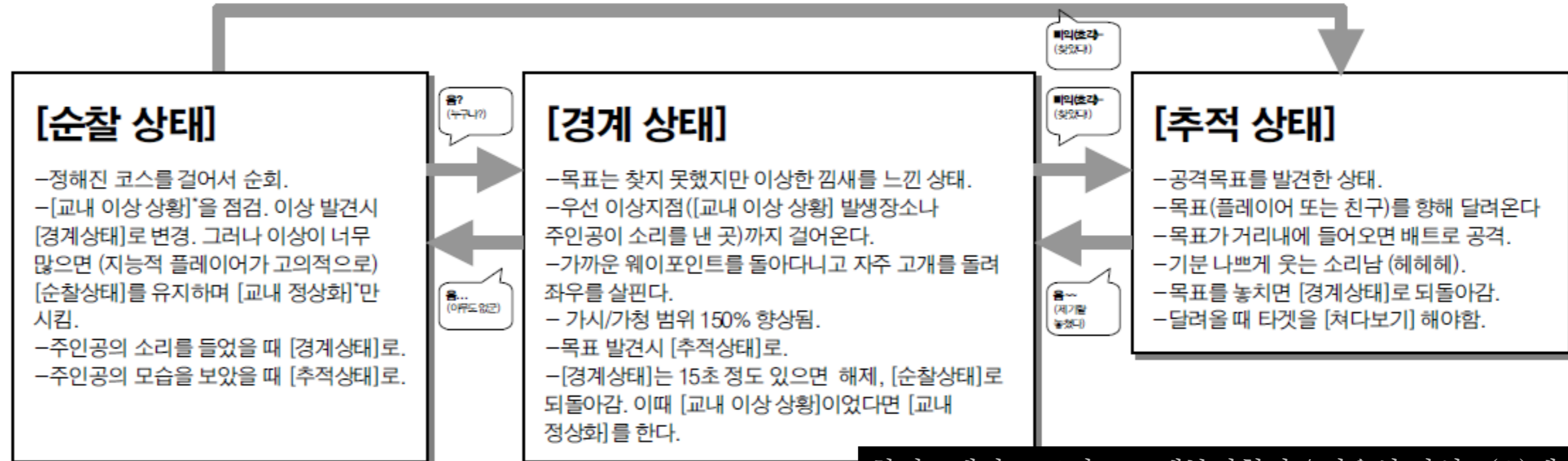


(1) 상태(state)의 구조

수위 AI는 일종의 유한상태기계 (finite state machine)로서 다음과 같은 구조를 갖는다.

*[교내 이상 상황]: 수위 체크대상인 전등, 문 등이 초기 상태와 달라졌을 때. 즉 플레이어가 켜놓은 불이나 열어놓은 문등.

*[교내 정상화]: 이상 상황을 초기 상태로 되돌리는 행동. 즉 수위가 직접 전등 스위치를 끄거나 문을 닫는 등의 행동.



일방향성과 자유도

- ‘정해진대로 움직이지 않는’ 수위
- ‘정해진대로 작동해야하는’ 스토리 이벤트
- 자유도(서양식)와 스토리(동양식)가 충돌하지 않고 양립하려면?

몇 가지 원칙으로 충돌문제 해결

1. 쫓기는 중에는 이벤트 미발생

2. 이벤트 발생시엔 수위 정지 또는 리셋

3. 수위가 친구와 만나면 게임오버

스토리화 자유도의 조화가
생동감과 창발성을 만듦

18. 수위의 활동과 이벤트 진행의 관계

화이트데이의 게임 플레이에는 '이벤트'라는 [일방향성]과 '수위'라는 [자유도]가 공존하는데, 이 둘은 상호보완적인 관계로 적절히 구현되었을 때 게임 플레이에 생동감을 불어넣을 수 있다. 그러나 이 둘이 서로 충돌할 가능성도 있으므로 다음과 같은 논리규칙을 따라야 한다.

A. 용어

[친구] : 게임속의 여학생들. (소영, 지현, 인간모습 성아)

[쫓기는 중] : 수위가 플레이어를 발견해서, 시가 "추격중" state에 있을 때.

[수위등장] : 해당 맵에서 수위가 나타나기 시작한다.

[수위정지 이벤트] : [쫓기는 중]이 아닌 경우, 수위를 그 자리에 pause시키고 그 이벤트를 시작한다. [쫓기는 중]이라면 그 이벤트는 시작되지 않는다. (커서액션으로 실행되는 이벤트의 경우 'O' 모양으로 바뀐다거나 한다. 그리고, 시간이 흘러서 나중에 [쫓기는 중]이 아니게 되었을 경우 다시 이벤트를 발생시킬 수 있다 - 아닌 경우도 있음)

[수위리셋 이벤트] : [수위정지 이벤트]와 비슷하지만, 수위를 순찰코스 원점(수납공간)으로 보낸뒤 pause시킨다는 차이점이 있다.

[수위해제] : pause 된 수위를 재가동 시킨다.

[수위위치지정] : 수위를 주어진 임의의 위치로 이동시킨다.

[금단구역] : 수위가 들어올 수 없는 영역.

*위의 용어들은 기획문서의 [매크로 배치 및 설명.xls]에 발생조건, 종료처리등의 항목에 등장하는 용어이므로 스크립트로 주의깊게 구현해야 함.

*수위가 갑자기 정지하는 경우에도 수위의 사운드는 1-2초 정도의 간격을 두고 fade out 해야 어색함을 피할 수 있다.

B. 규칙

- 스토리 진행에 필수적인 이벤트(친구와 대화하는 비주얼 씬, 중요한 물체의 작동 등)는 대부분 [수위정지 이벤트]에 속한다. 단, 경우에 따라 조금씩 다르므로 기획문서의 [매크로 배치 및 설명.xls]에 명시된 설정을 따른다.

- 어떤 종류의 이벤트는 발동시, 특정 영역을 [금단구역]으로 설정한다. (예를 들면 2-8 교실). 플레이어가 쫓기는 중에 [금단구역]으로 진입했을 때는, 수위가 그 안까지 들어오지 않고 입구에서 기다리다가, 일정시간이 지나면 포기하고 [추적]→[경계]→[순찰]상태로 되돌아간다.

- [쫓기는 중]에 [적]이 어떤 [친구]를 발견하면, [적]은 추적 및 공격 대상을 플레이어에서 [친구]로 변경한다. [친구]는 그 순간 비명을 지르며 어디론가 도망치려 한다. 그러나 달리기 속도에 한계가 있으므로 얼마 안 가서 [적]에게 따라잡히고, 공격당해 죽게 된다.

- 위의 경우가 발생했을 때에는 타이머가 작동해서 약 15초쯤 뒤 무조건 게임오버 시킨다. 즉, 운이 좋아서 [친구]가 [적]에게 안잡혔다 하더라도 게임은 무조건 끝나게 된다.

- [친구]가 도중에 하나라도 죽으면 게임오버다.

마음속으로만 있었던 수위 프로토타입

- 초딩 시절 플레이한 MSX 게임 <미드나잇 브라더스> (1985)

- 1인칭 시점의 미로 탐색 게임

- 뱅뱅이 도는 적을 만나면 심장이 멎을듯 놀랐던 기억

- 개발중 떠올라 다시 해보고 진가를 재발견

- 사운드 없이 플레이 했는데도 깜짝 놀람

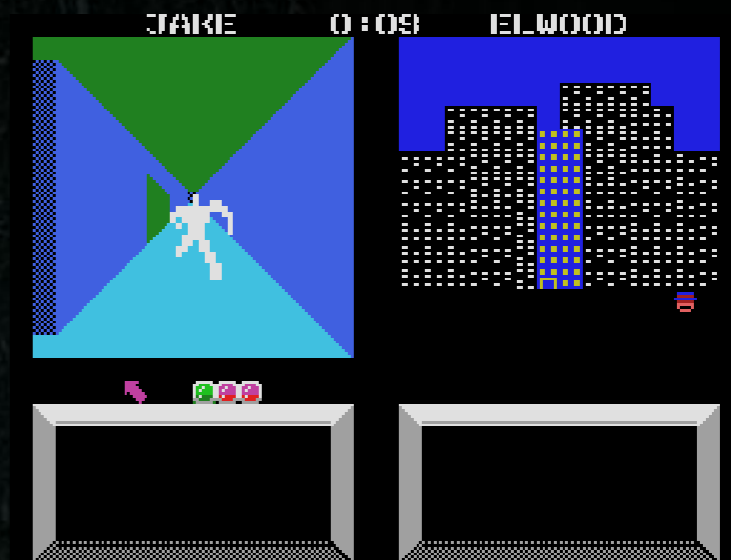
- 경비원 마주치는 순간 동공이 쪼여지는 느낌;;

- 수위가 핵심 피처가 되겠다, 정말 짜릿한 호러게임 되리라 **확신**

- 하지만 혼자만 확신하고 **다른 스태프들에게 전파하진 못했던 한계**

- 역시 프로토타입을 만들었으면 좋았을 것이다

(C) ZAP Corporation 1986
(C) Sony Corporation 1986



인터페이스 설계 : 커서 액션 시스템

- 기존 **point-and-command** 방식을 어떻게 옮길 것인가?
 - 3D 문법이 확립되기 전, 어드벤처 게임 제작자의 공통 고민
- 고민 끝의 해결 방법
 - 화면 중심의 대상 지정
 - **1 타겟 = 1 커맨드 = 1 마우스버튼**
 - 커맨드에 따라 크로스헤어 변경
 - 아이템은 3가지 용법
 - READY (대상에 쓰기 위해 사용준비)
 - EQUIP (장비형 아이템)
 - USE (소모품 바로 사용)
 - 자연스러워 유저들이 잘 의식 못함

액션	아이콘 모양	설명
기본상태		평소에 나타나는 디폴트 커서. 마우스버튼을 눌러도 아무 일도 안생김.
살펴보기		대상 오브젝트를 살펴본다. 보통 어드벤처 게임의 lock에 해당.
대화하기		대상 캐릭터와 대화한다. talk.
조작하기		대상 오브젝트를 만지거나, 조작하거나, 들어 올리거나, 아이템을 습득하는 등의 일을 한다.
올라가기		대상 오브젝트를 밟고 올라선다. 내려올 땐 오브젝트 바깥쪽으로 걸어가면 중력에 의해 자동으로 떨어짐.
[사용준비된 아이템 사용	(각 아이템의 아이콘)	[사용준비]상태인 아이템을 사용한다. use item.
공격하기		장비(equip)된 공격무기를 사용한다. attack.
좌로 돌리기/ 우로 돌리기		놉(knob)같은 오브젝트를 좌/우로 돌릴 때 사용한다.

스토리 설계

- 영화보다는 드라마에 가깝게
 - 스케일을 크게 잡을수 없었음
 - 플레이 타임이나 등장하는 캐릭터 모두 축소한 상태
 - '2시간 영화' 보다는 '1시간 TV드라마' 에 가깝게
- TV 청소년 드라마의 납량특집편 정도?
 - 좀 오그라드는 면도 있고 치밀한 플롯은 아니지만
 - 어떻게 되나 궁금해서 끝까지 봐줄만한 정도로
 - 어째서 화이트데이 전날밤에 사탕을 놔두러 학교에 가야하는지는 저도 아직 의문



WhiteDay: a labyrinth named School

음악과 음향

고정관념 타파

- 전자음악 탈피

- 국산 게임은 MIDI 전자악기 음악을 쓰는게 당연시 되던 시절
- ‘컴퓨터 창작곡’ 이 아닌 ‘어쿠스틱 기성곡’ 사용을 시도
- 저예산으로 고품질 음악 사용, 분위기도 어울림

- 여러 음악을 라이선스

- 미궁 (황병기) - 총 길이 18분의 풍족한 소스. 게임 내내 수시로 사용
- 은행나무침대 OST (이동준) - 보스전에서 인터랙티브 BGM으로 사용
- 빨로비나 (레이니 선) - 러시아풍의 노래로 분위기 적절
- 기억속으로 (동물원) - 서정적인 오프닝에 사용

사운드에 투자

- 사운드가 분위기에 큰 영향을 미쳐서 비교적 많은 투자
- 손노리 내에 사운드에 관심있는 사람들이 많았기에 가능
- 당시로선 고가의 라이브러리 구입 사용
- 처음 2년은 디렉터가 직접 사운드 디자인과 엔지니어링
- 발자국 소리만 80개
 - 캐릭터 3종 x 바닥 5종 x 걷기/달리기 x 2~4박자(좌우좌우)
- 형광등 소리
 - 화면 점멸에 msec 단위로 맞추느라 하드코딩

음향 샘플 들어보기



녹음금지



- 보스전 음향 샘플
 - 이은석 선곡, 이정웅(현 아이언노스 이사) 작업
- 은행나무침대 OST(이동준 작곡)를 인터랙티브하게 사용
 - 극적인 클라이맥스 느낌의 곡
 - 헐리웃 블록버스터 영화 분위기 + 국악 크로스오버
 - 몇 소절 단위로 티 만나게 반복되다가
 - 플레이어의 진행에 따라 다음 phase로 전환
- 회상 사운드가 중첩되어 배경 스토리를 밝혀주고 분위기 배가



WhiteDay: a labyrinth named School

프로젝트의 전환점들

여러번의 전환점

- 디렉터 임명
- 싱글플레이? 멀티플레이?
- 콘솔용 발매?
- 새 프로젝트 동시진행?
- 영화 제휴?
- 발매연기? 또 연기?
- 시간 관계상 설명은 생략

마일스톤 : 2000년 데모

- 영국 ECTS 전시회에 출품한 데모
- 게임의 초반부를 플레이할 수 있음
- 출시판에 가까운 퀄리티
- 플레이해본 관계자들의 호평
- 현장에 배포한 데모를 한 국내 웹진이 자료실에 무단 업로드한 에피소드
 - 일반 유저 배포는 허용치 않으니 자료실에서 지워달라고 요청함
 - “지워달라고 연락왔으니 빨리 받으세요”라고 관리자가 공지 쓰고 녹장부림;
 - 모 웹진과의 악연이 이 때부터...

2000년 11월의 전환점 (1)

- 게임이 웬만큼 돌아가게 됐던 무렵
- 어느 회의날 심각한 문제 제기
 - 디렉터의 질문: 여러분은 이 게임 솔직히 어떻게습니까?
 - 스태프들의 답변: **그다지 재밌지도 무섭지도 않다**
- 문제의 원인
 - 게임의 긴장감이 부족 → 수위의 부재(미완성)
 - 반복플레이성(replayability) 부족 → 시나리오를 한 번 알면 재미없음
 - 시나리오 이벤트가 밋밋 → 1인칭 시점으로만 진행

2000년 11월의 전환점 (2)

- 디렉터의 땡깡질
 - 자존심에 상처
 - 청춘을 걸고 만든 게임인데 재미없는 결과물로 절대 내놓고 싶지 않다.
- 스태프들에게 필사적으로 설명
 - 수위가 등장하면 게임이 많이 달라질 것이다
 - 그러니까 공유할 수 있는 프로토타입이 있었으면 좋았을 것
 - 재플레이성은 보장하겠다
 - 이벤트를 3인칭 시점 컷신으로 만들자
 - 그리고...

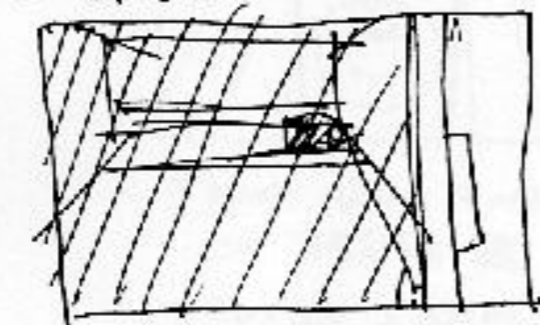
컷신 지옥이 펼쳐짐

- 자체 엔진으로 컷신(cut scene) 제작은 난이도 높은 일
 - 아니 훗날 소스엔진으로도 힘들어... (기능 없음)
- 기술적으로도 까다롭고 아티스트 노동력도 많이 필요
 - 지금보다 훨씬 저예산으로 개발하던 시절엔 큰 부담
- 이벤트를 3인칭 시점 컷신으로 바꾸며 일정 몇 달 더 연기
 - 고생한만큼 독보적인 국산 게임이 되었음
 - 사장님 PD님 쯤스

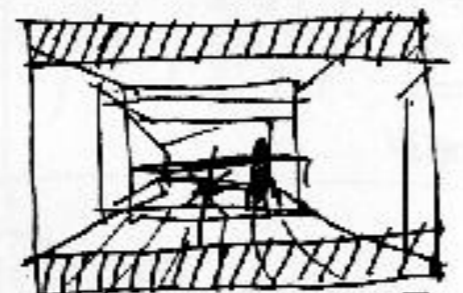
밋밋하던 이벤트들 보완

① 무용선 ② 카트관 ③ 미궁방 (62 세팅이었던...) !!

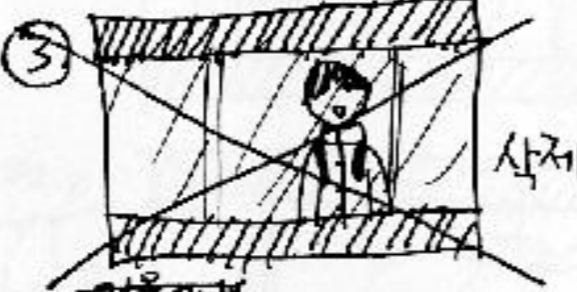
미용선 TD 이벤트 2001-05-16. 이은석.



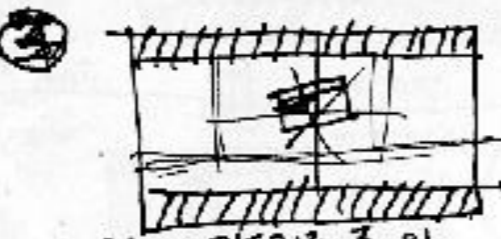
① 문 열고 들어가 보면 감감함. (이상태로 안들어가지 않자. "이득에서 안보여" ~~한번~~ ~~하는~~ ~~안보~~.)



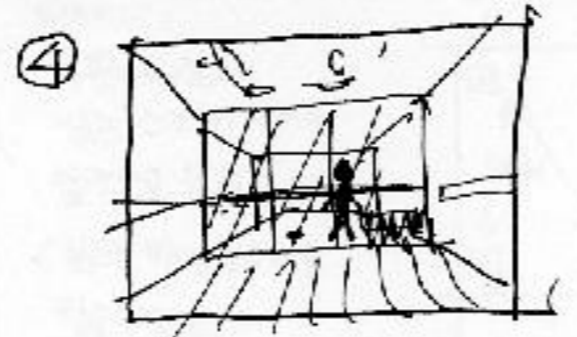
② 복음치고 보면 ~~사물~~ 거울에 비친 자기 모습과 거울에 반짝이는 카트기 보면 (자동진행선)



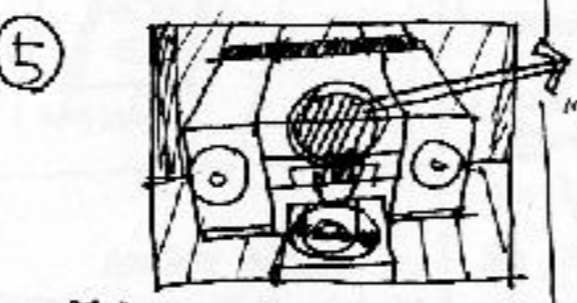
③ (Z.P) 거울속의 주인공



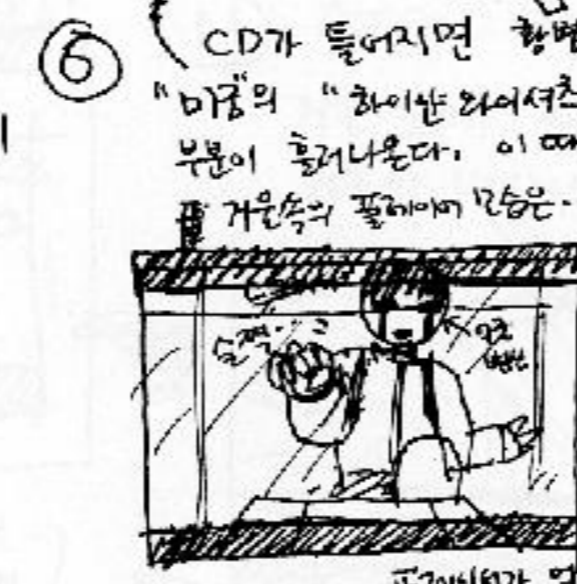
거울속의 카트기를 종-인



④ (플레이상태 복귀).
- 거울속엔 카트기가 있지만 실제로 카트기 없으므로 의아하게 생각하는 것임.
- 여기는 진짜 거울이 아니... 라고 생각하게 됨. (그러나 행려 불안감이...)



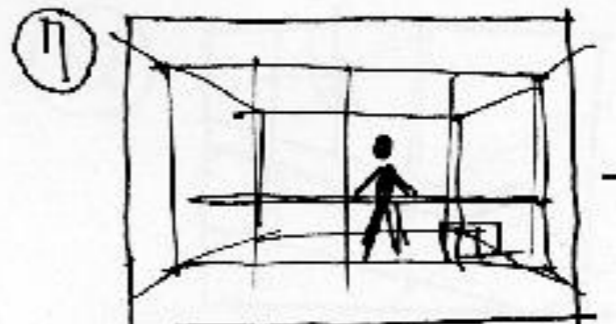
⑤ (종교적) 양파
- 오디오를 관측해 간단한 선형으로 볼수 있고, CD트레이는 연속있다. 볼관 2메스 영어본 CD는 사용하지 않음.



⑥ CD가 들어지면 황폐하게 "미궁의 하이판 리시처스" 부분이 흘러나온다. 이때 볼 거울속의 플레이어 인상은... (앞에서 볼수록 거울속 장면이 플레이어가 마우스 클릭에서 도플갱어 영혼이 뷰포트 안에 들어와면, 갑자기 LOOK AT. 자동채널 + 효과음 (팝 ~) 플레이어가 안쪽 안보여, 보드 클로징과 자동의 LOOK AT.

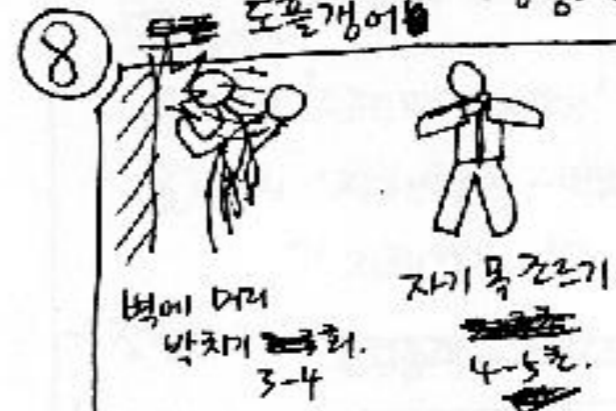
처음 만지면 LCD에 전환이 들어온 마서 "HELLO" 문이현거... 가 된다. 어둠속에서 볼수 하므로 ADD 텍스트 (N)로..

CD를 넣으면 텍스트가 (LCD) "CD" "미궁" 나 "이전전구" 바뀐다.

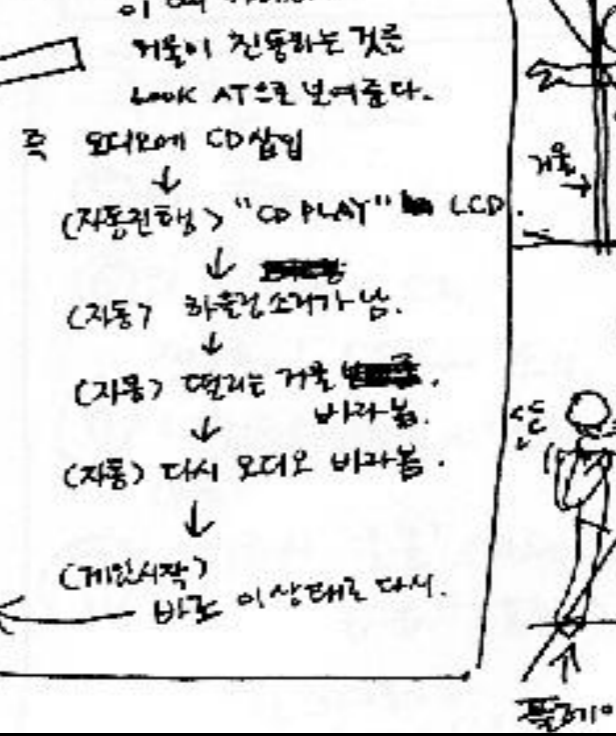
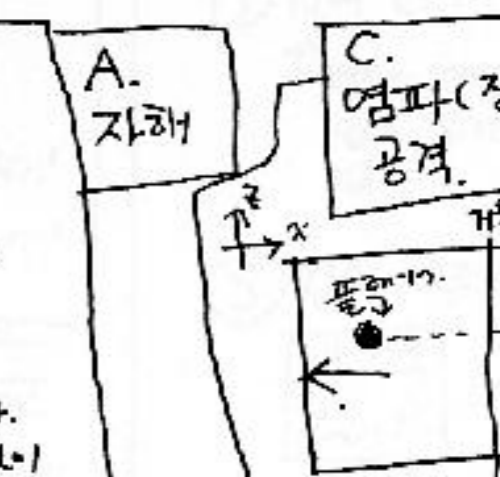


⑦ 광대에서 보스배틀 시작. 이때부터 도플갱어, 플레이어와 따르느기 시작한다.

문은 문두 잠겨있다. 이놈을 해결 못하면 나가지도 못함.



⑧ 도플갱어 행동패턴 (3종류로 공격).
옆에 데미 반치기 3-4. 자기 목 건드리기 4-5초.
이전 식의 자해 행동을 한다. 플레이어는 도플갱어에 상관없이 문적일수 있지만, 도플갱어행가 자해시 데미지를 입는다. (10%)



자해시 데미지를 입는다. (10%) 그리고 플레이어가 거울 근처에 가면 환등 방이 장교려한다. 장교면 문이 잠긴다. (20%) 도플 (20%) 플레이어가.



이것 때에 스포커 움직여 주의. 좌-우로 피해야함.

다음 페이지



WhiteDay: a labyrinth named School

출시

스텝들의 헌신

- 많은 사람들의 헌신과 사명감으로 만들어짐
- 그러나 팀의 사기는 그리 높지 않았다
- 우수한 인재들이 이후 엔트리브/손노리/아이언노스 등으로 이어짐



힘들었던 봄

- 2001년 봄의 기억이 사라짐
 - 밤 10시까지 야근 강제, 팀 분위기 흉흉
- 디렉터와 핵심멤버들 사이에 심각한 갈등까지 벌어짐
 - 디렉터가 자신만큼의 헌신을 주변에 강요하다 불화
 - “나를 욕하고 미워해도 좋으니 일단 출시까지만 해달라”
“지금으로부터 앞으로 몇 년간 여러분 일에 가장 큰 영향을 미친 때가 될 것이다”
 - 이를 갈며 게임 완성..
 - 한동안 금이 간 관계는 출시 뒤 조금씩 회복
 - 철없던 시절의 뼈아픈 실수
 - 디렉터만큼의 오너십을 다른 스태프들에게 요구할 수는 없음

출시 또 연기

- 2001년 6월경
- 마감일이 다 됐는데 마무리 품질이 부족, 치명적 버그도 많음
- 이대로 출시할 수 없어 또 연기
 - 디렉터 땡깡 스킬 또 시전;
 - 마감이 늦춰져 스태프들은 더욱 힘빠짐
 - 다시한번 사장님 PD님 스태프여러분 저사
- 결국 3개월 연기해 9월 출시
 - 99년부터 꿈꿨던 여름 출시는 끝내 무산



데모버전 출시

- 발매 2주전 플레이 데모버전 출시
 - 집에 못가고 야근하다 911 테러 뉴스 보며 공포
- 체험해본 유저들의 큰 호평
 - 덕분에 마지막 일주일엔 개발팀 사기 급상승
- 당시 복돌이 와레즈 유저님들의 복사 논리 중 하나:
 - “왜 국산게임은 데모버전도 없냐? 그러니까 와레즈 다운받는 거야 ^^”
 - 데모버전을 미리 배포했던 거의 최초의 한국 게임이 됨
 - 제가 잘못 알았다면 죄송합니다

출시

- 2001년 9월말, 추석연휴 직전 드디어 출시
- 디렉터와 프로듀서는 추석연휴 이용해 ~~해외도파~~ 배낭여행 떠남
 - 출시는 했으니 뭐 어떻게든 되겠지 하고...
- 며칠뒤 파리의 한 PC방에서 간신히 인터넷 접속해 보니...
 - 유저 게시판이 호평과 칭찬의 글로 몇 십 페이지가 채워져있음
 - 기대했던 것보다도 훨씬 큰 반응이라 감격

보람의 순간

Developer's High

1. 멋진 게임을 구상할 때
2. 그 멋진 게임이 눈 앞에서 점점 현실화 될 때
3. 그렇게 만든 게임을 출시해 유저에게 칭찬 받을 때

멀티플레이

- 스토리모드 발매 몇 달 뒤에 멀티플레이 모드 '오! 재미' 추가로 출시
- 한정적인 리소스(일정과 인원)로 개발
 - 초기 기획에서 많이 축소, 완전히 다른 운동회 게임이 됨
 - 담당 개발자들이 큰 고생 → 지금은 게임업계 곳곳에서 활약
- 본격적으로 투자하고, 무료 오픈했다면 역사가 달라졌을지도
 - 온라인 FPS가 아직 자리잡지 않았던 시절, 캐주얼 FPS는 더욱
 - 스토리모드를 아예 안 만들고 멀티에 올인하자는 계획도 있었음
 - 역사에 '만약'은 없으니 뭐...



개발자와 개발사의 로망을 여한없이 담음

- 여러모로 도전적, 당시 한국게임의 한계를 넘고 싶었음
 - 외국게임 베꼈다고 손가락질 안 받음
 - 실시간 풀 3D 그래픽
 - 전 대사 음성지원, 립싱크
 - 전 이벤트 실시간 컷신
 - 모션캡처 사용
 - 거장의 음악 라이선스
 - 멀티플레이 지원
 - 데모버전 배포
 - 깔끔한 안티앨리어싱 한글 출력
 - 유저 스킨 제작 가능
 - 유저의 미술 응모작품을 게임 내 학교에 설치
 - 영화관에 광고
- 당시 손노리의 저력이 있었기에 가능했던 일
- 요즘은 별 거 아니지만 그 때는 정말 드물었던 일 끈대소리 안한다며



WhiteDay: a labyrinth named School

에피소드 & 트리비아

호러게임의 3가지 요소

- 재미

- 게임으로서 가장 기본적으로 갖추어야 하는 요소
- [기본]인만큼 재미에서의 실패는 가장 치명적

- 공포

- 호러게임의 유저들이 원하는 것
- 개발자로서 도전해보고 싶은 욕심

- 상업성

- 너무 무서워도 상업성에서 실패할 가능성
 - 데모버전을 너무 무섭게 만든것을 후회 →
- 재미와 매력적인 요소들을 균형잡히게 배치

2012년 생각 :
 요즘 같으면 컨텐츠가 너무 많아서 평범하면 묻힌다.
 무서워서 화제거리가 충분히 될 정도가 되어 성공한다.


머리귀신 이야기 (1)

- 화이트데이에서 제일 악명 높은 귀신
 - 이 게임의 플레이의 심리적 최고 허들
- 인터넷에서 심령사진 자료를 찾던중 발견한 사진
 - 눈빛 포스가 너무 강렬
- 데모 전날 밤샘 작업중 장난으로 숨겨넣음
 - 다음날 아침 비명과 함께 프로듀서가 의자에서 떨어짐
 - 이거다! ㅋㅋ 속으로 환호하고 비장의 카드로 몇 년 아껴둠
- 원 출처를 모르겠더라
 - 일부 스텝은 진짜 심령사진이라면서 제발 쓰지 말자고 하기도;
- 수소문 몇 년 뒤 출판사를 알아내고 허락받음
 - 출시 직전에 유저 예상악평에 오기로 히든카드를 꺼내 투입. 효과는 매우 적절



악몽의 그 누님

머리귀신 이야기 (2)

- 머리귀신의 메커니즘 : 초속 10cm의 공포
 - 모티브는 보글보글의 유령 고래 
 - 학교 내에서 플레이어를 향해 직선으로 초속 10cm로 다가옴
 - 벽이고 바닥이고 상관없고 직선으로 뚫고 옴
 - 한 자리에 안심하고 오래 못 있게 하는 장치
 - 이 메커니즘을 플레이어에게 알려주는게 더 재밌었을지도
 - 쇠꼬챙이로 시멘트벽 긁는 소리를 내며 다가오는 압박
 - 정면으로는 잘 안 보이고 비스듬히 볼 때만 보여서 공포심 배가

화장실 세이브 시스템



- 왜 하필 게임 저장을 화장실에서 하나요?
- 친구끼리 괴담을 얘기하다보면 화장실 가고 싶은데 무서운데서 착안
- 화장실은 무섭지만 꼭 가야하는 이유를 만들어주고 싶었음
- 사인펜으로 낙서를 해서 진행경과를 남긴다는 메타포도 적절
 - 바이오해저드의 타자기, 사일런트힐의 전화기 처럼
- 하지만 요즘 게임이라면 세이브 제한은 낡은 방식

패키지에 숨겨진 영상

- 완성하고 보니 용량이 콤팩트함
 - 총 용량 300 MB - 실시간 렌더링, 인터랙티브 오디오 등으로
 - 이로 인해 불법복제에 더욱 취약하리라는 불안감
- 고민 끝에 페이크로 용량을 늘림;;
 - 마스터 CD 보내던 날 새벽에 동영상 120 MB 촬영해 패키지에 급히 삽입
 - 유저들도 모르는 영상 파일, 재생해 볼 순 없었음 ㅈㅈㅈㅈ
- 차후 영상 재생기를 패치할 생각이었으나 잊혀짐
 - 몇 년 뒤 유저들이 암호화된 패키지 파일을 풀어서 발견
 - 완성날 밤새 새벽의 모습이라 추억 돋네염



자세한 영상은 <http://youtu.be/7CeAOvo2iaw>



WhiteDay: a labyrinth named School

감사합니다

불법 복제 논란

이 질문이 나올것이라 예상하고 있었습니다 후후

이 게임은 불법복제 때문에 망했다? 한국 패키지 게임계 영원한 떡밥

- 제 견해는:

불법복제 피해도 있었고, 패키지 시장도 원체 열악했습니다. **둘이 콤보.**

2006년 추가: 아쉬운 점 (1)

- 흥행성적

- 결과적으로 손해본 정도의 프로젝트는 아니었지만, 상업적 성공에 대한 구체적 비전이 부족했던 것은 사실
- 와레즈 피해가 아니었어도 애초에 국내 **PC**시장이 너무나 열악
- 가난한 열정만으로는 고급인재를 유지할 수 없고 산업이 발전할 수가 없다.
- 상업적 성공 없이 우수한 콘텐츠의 지속적 창작은 불가
- 데모버전을 지나치게 무섭게 만든 것도 후회

무형의 콘텐츠를 즐기며 돈을 지불하는데 인색한 사회

150곡 다운(30일권) 9,900원

영구적으로 소장 가능한 원음/MP3 다운로드

구매

선물

- 한국의 현실이 반영된 가격 = 음악 1곡의 가치 66원.
- 전업창작자 생계유지 불가능, 발전이 어려움
- 소비자 경제가 어려워서가 아님.
이것을 담아 들을 하드웨어(스마트폰)에는
그 1만 배의 돈도 기꺼이 지불하는 소비문화가 존재.