

6 사람

리듬 게임 ‘사운드 오브 슬래시’ 대상

〈캡스톤디자인 경진대회〉

“게임 유저에서 제작자로 한 걸음, 계기”

양현준 기자 yhj1001@khu.ac.kr
조병연 기자 choby0309@khu.ac.kr캡스톤 디자인 대회 대상 받은
‘사운드 오브 슬래시’ 팀

지난 7월 열린 ‘캡스톤디자인 경진대회’에서 ‘사운드 오브 슬래시’(Sound Of Slash) 팀이 대상을 받았다. 리듬 게임 ‘사운드 오브 슬래시’ 제작에 참여한 김민경(디지털콘텐츠학 2020) 씨와 김다혜(디지털콘텐츠학 2020) 씨를 만나봤다.

사운드 오브 슬래시 팀은 미국의 게임 제작 회사 ‘유시스턴트 스튜디오(Ussistant Studio)’에서 제작 중인 게임 ‘사운드 오브 슬래시’ 제작에 참여하며 프로젝트를 진행했다. 기업 연계 유형으로 캡스톤디자인 수업에 참여한 것이다. ‘사운드 오브 슬래시’는 리듬 액션 게임으로, 캐릭터는 노래 박자에 맞춰 액션을 구사한다. 바다, 얼음, 사막, 공포 등 여러 콘셉트에서 각각의 개성을 가진 몬스터를 물리치는 재미를 느낄 수 있다. 게임은 현재 알파(Alpha) 버전까지 제작했다. 제품 출시 전 개발자가 내부 테스트, 오류 수정을 위해 사용하는 상태다. 또한 세계 최대 규모 소프트웨어 유통망 ‘스팀’(Steam)의 내부 심사를 통과해 지난달 28일, 출시를 인가받았다.

각자의 분야 맡아 진행
캐릭터 구성 해부학적 펼쳐기도

13명으로 구성된 팀은 제작 과정에서 각 콘셉트에 등장하는 캐릭터를 디자인하고, 3D 모델링을 거쳐 애니메이션으로 최종 구현하는 작업을 맡았다. 팀원들은 ▲캐릭터 콘셉트 ▲배경 콘셉트 ▲3D 모델링 ▲애니메이션 분야로 나눠 작업했다. 이 중 김민경 씨와 김다혜 씨는 캐릭터 콘셉트를 맡아 게임에 등장하는 몬스터를 직접 디자인했다.

바다, 얼음, 사막, 토이, 호러로 구성된 5개의 테마 중에서 김민경 씨는 사막 캐릭터, 김다혜 씨는 바다 캐릭터 디자인을 맡았다. 디자인을 전공한 두 사람은 해양 생물, 해부학 등 새로운 영역에 뛰어들며 각자 맡은 분야의 캐릭터 디자인 완성도를 높이기 위해 여러 방면으로 노력했다.

“도서관에 가서 해양 생물 도감을 찾아봤어요. 몬스터를 디자인하

기 위해 성체, 말미잘에다가 눈, 코, 입을 달아보는 등의 방식으로 브레인스토밍을 진행했습니다.” 해양 생물에 흥미를 느껴 바다를 택했다는 김다혜 씨였다. 사막을 담당했던 김민경 씨도 사막 몬스터를 디자인하기 위해 동물 해부학을 찾아봤다. 이 과정에서 김민경 씨는 “보통 창작은 아예 없는 것에서 시작한다고 생각하지만, 우리는 기존 자료를 참고하면서 디자인했다”며 이번 기회로 창작을 바라보는 관점이 확장됐다고 말했다.

미세한 차이가 만든 결과물
“뼈를 갈 정도의 노력”

현직자가 아닌 학생의 신분으로 게임 제작에 참여했기에 과정이 순탄치만은 않았다. 미국에 있는 멘토들과 매주 3시간 실시간 화상회의를 진행하며 피드백을 받았다. 이외에도 메시지를 통해 멘토와 연락을 주고받았고, 이 과정에서 수차례 수정이 이뤄졌다. 멘토는 조언만 해줄 뿐, 디자인은 학생 몫이었다. 대표 학생인 박한준(디지털미디어학 2021) 씨는 이 과정에 대해 “뼈를 갈았다”고 표현한 바 있다.

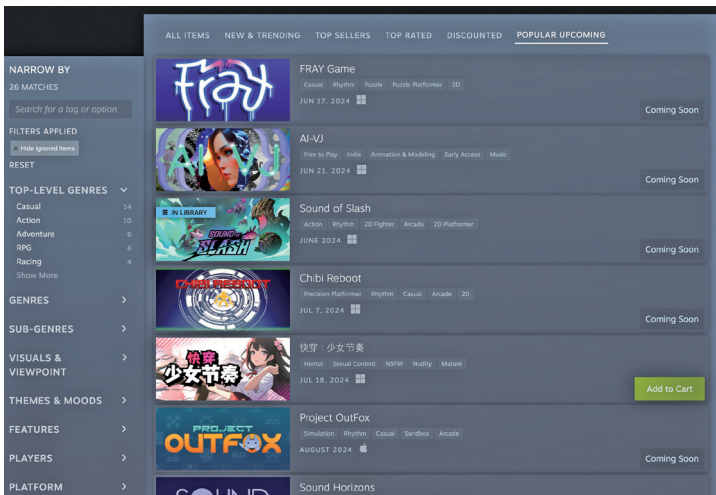
김민경 씨는 “디자인 원형이 그대로 완성되는 경우는 거의 없었다”며 대표적으로 보스 몬스터 디자인이 확정되기까지의 과정을 상세히 설명했다. “열심히 디자인해 갔는데 이걸 수정해 오라고 하시는 거예요. 그래서 수정했는데 또 해오라고 하셔서 또 해갔더니 ‘더 해보자’고 하셨어요. 수정 파일이 11개까지 나왔는데, 수정할 때마다 조금씩만 달라지는데 왜 자꾸 같아왔냐고 하시는 건지 몰랐어요. 그런데 처음과 마지막을 비교해 보면 훨씬 나아진 게 보이더라고요.”

캐릭터 디자인 과정에서 멘토가 가장 강조했던 점은 ‘스타일의 일관성’이었다. 김민경 씨는 “예를 들면 애니메이션 뽀로로에서 공룡 캐릭터 크룡이 실제 공룡으로 나오면 되게 이상하다”며 캐릭터를 스타일라이징해 콘셉트를 통일하는 중요성을 많이 배울 수 있었다고 한다. 김다혜 씨도 멘토와의 협업 과정을 설명하며 “제출한 디자인에서 게임과 방향이 맞지 않는 색감을 제거하거나 고치는 작업이 많았다”며 “계속 피드백을 주고받으며 진행했다”고 말했다.

사운드 오브 슬래시 팀이 멘토를



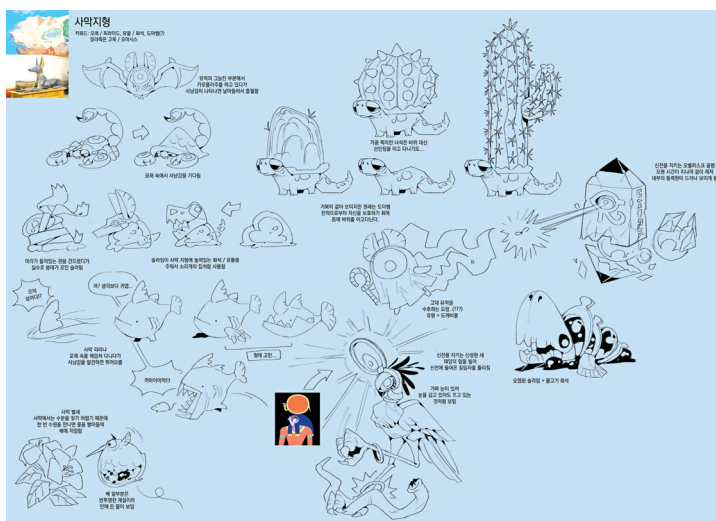
‘사운드 오브 슬래시’ 팀과 지도교수 김혜경, 멘토



스팀 신규 인기작 Popular Upcomings 페이지에 게임이 등록된 장면



‘캡스톤디자인 경진대회’에서 대상을 받은 ‘사운드 오브 슬래시’ 팀



김민경씨가 사막 캐릭터를 구현하는 과정

만나게 된 계기는 김혜경 지도교수의 도움이 있었다. 멘토들이 미국에서 활동해 쉽게 연락하기 어려운 상황에서 김 교수가 나서서 연락을 시도하여 연결해준 덕에 학생들과 만날 수 있게 된 것이다.

작업물은 내는 과정도 중요하지만, 수업을 마무리하는 과정도 중요했다. 김민경 씨는 “주말에도 보고서에 대한 피드백을 열정적으로 해주시면서 학기를 마무리하는 데에 많은 도움을 주셨다”며 프로젝트에 참여한 학생 못지않은 열정으로 도움을 주신 김 교수에게 감사를 표했다.

유저에서 제작자로
“수업 통해 진로 확신 가져”

이들은 게임을 ‘하던’ 사람에서 직접 게임을 ‘만드는’ 사람이 되고 나니 게임을 바라보는 시선이 달라졌다고 한다. 김민경 씨는 “직접 게임을 만들어 보니 다른 게임을 할 때도 어떤 디자인 과정이 적용됐는지 자세히 보인다”고 말했다. 김다혜 씨도 “제작자를 향한 존경심을 가지고 게임을 하게 됐다”며 한편으로는 “게임을 마냥 순수하게 즐길 수는 없게 됐다”며 씁쓸하게 웃었다.

평소에도 게임을 즐겨 한다는 두 사람은 관련 산업에서 ‘콘셉트 아티스트’로 활동하는 것이 목표다. 이는 엔터테인먼트 산업에서 제품, 콘텐츠 등의 시각화를 전문으로 한다. 이들이 이번 캡스톤디자인 수업에서 진행한 캐릭터 디자인 작업이 바로 콘셉트 아티스트가 게임 산업에서 활동한 사례로 볼 수 있다.

학교에서 배우는 이론 수업 특성상, 실무에서 적용되는 경험들을 알기는 어렵다. 하지만 두 사람은 캡스톤 디자인 수업을 통해 더욱 구체적인 경험을 얻을 수 있었다.

김다혜 씨는 “디자인뿐만 아니라, 3d 모델링을 하고 이걸 게임에 적용하는 단계까지 생각을 배울 수 있어 좋았다”고 말했다. 김민경 씨는 멋진 스토리나 이미지를 생각을 해내도 이를 실제로 구현하는 과정은 다른 부분이기 때문에 이를 타협하는 과정을 잘 알게 됐다”며 디자인에 그치는 게 아니라 그 이후의 과정까지 생각해보는 계기가 되었다고 말했다.

김다혜 씨는 “콘셉트 아티스트가 정확히 어떤 일을 하는지 경험해 볼 기회가 없어 막연했지만 수업을 통해 콘셉트 아티스트의 길이 나에게 맞는지 판단할 수 있었다”고 말했다. 김민경 씨는 “어떤 것이 다른 사람도 납득할 수 있는 디자인인지 고민을 많이 할 수 있었다”고 말했다.

마지막으로 김다혜 씨는 “내가 재밌어하는 것을 하다 보니 다른 수업보다 더 열심히 참여했다”며 “성적 부담보다 하고 싶은 것을 열심히 해보는 소중한 경험”이었다고 말했다.