



마이크로콘솔을 위한 로컬 멀티플레이어 게임 디자인

(Designing local multiplayer games for microconsoles)

작성자: 리 알렉산더 (Leigh Alexander)

작성일: 2013년 8월 30일

마이크로콘솔은 지금까지 모바일 플랫폼이나 브라우저에 한정되어 있던 작은 게임들을 내 집 거실로 가져올 수 있는 새로운 옵션으로서 인디 개발자들에게도 큰 각광을 받고 있다. 또 개발자들에게는 이 새로운 가정용 콘솔에 잘 맞는 로컬 멀티플레이어 게임 요소를 개발하고 개선할 좋은 기회이기도 하다.

이번 가마스utra 마이크로콘솔 주간을 마무리하면서¹, 오우야(Ouya) 등 마이크로 콘솔에 게임을 진출시킨 개발자들을 만나 마이크로콘솔 공간을 중심으로 로컬 멀티플레이어 게임 경험을 확장시키기 위한 디자인에 대한 주제로 대화를 나누는 시간을 마련하였다.

좋은 로컬 멀티플레이어 경험이란 무엇이며, 이에 필요한 펀더멘털 디자인 요소에는 어떠한 것들이 있습니까?

베넷 포디(Bennett Foddy), <겟 온 탑(Get on Top²)> (셰이 피어스(Shay Pierce)의 오우야 포트)

저는 최고의 로컬 멀티플레이어 게임의 승패는 게임 시간이나 횟수에 달려 있다고 생각합니다. 시간이 지날수록 다른 플레이어들의 전략과 테크닉의 진보도 함께

¹ 참조 링크: <http://gamasutra.com/content/microconsole>

² 참조 링크: <http://www.foddy.net/GetOnTop.html>

경험할 수 있기 때문입니다. 이러한 이유로 보통 (항상 그런 것은 아니지만) 최고의 로컬 멀티플레이어 게임들을 보면 경쟁형 게임이 많습니다.

또한 게임 기술의 레벨이 현저히 다른 두 사람이나 그 이상의 사람들이 모여 게임을 할 때도 즐거운 경험이 될 수 있도록 하는 것이 중요합니다. 게임이 늘 지기만 하는 사람에게도 재미있어야 한다는 것, 또는 참가자 모두가 조금이라도 승리를 맛보는 순간을 줄 수 있는 운(luck)적인 요소도 필요하다는 것을 의미합니다. 게임은 실제 스포츠와는 다릅니다. 사람들은 게임을 한순간 만끽하고 다음날 돌아서기 때문에, 플레이어들은 친구와 함께 플레이하기 위해 자신의 레벨에 도달할 때까지 기다려 주지 않습니다. 게임을 시작하는 그 순간부터 즐거운 경험이 되어야 합니다.

이러한 이유로 우수한 멀티플레이어 게임은 일반적으로 처음부터 멀티플레이어 경험을 증진시키는 방향으로 개발되어야 한다고 말씀드린 것입니다. 싱글플레이어 게임에 몇 가지 요소만 덧붙이면 되는 게 아니라는 것입니다.

로컬 멀티플레이어 게임이 관중에게까지 재미있다면 이는 '훌륭한' 게임을 넘어서 '놀라운' 게임이 될 것입니다. 스포츠나 음악과 마찬가지로, 훌륭한 로컬 멀티플레이어 경험도 결국 대중 앞에서 좋은 결과를 보여줄 때 더욱 빛을 발하게 되기 때문입니다.

애덤 스프랙(Adam Spragg), <히든 인 플레인 사이트(Hidden in Plain Sight³)>

반드시 기억해야 할 것은, 로컬 멀티플레이어 게임은 말 그대로 플레이어들이 한 방에 모여서 하는 게임이라는 것입니다. 덕분에 단순한 온라인 게임이나 턴베이스(turn-base) 게임에서는 불가능한, 플레이어 대 플레이어간의 인터랙션 수준의 플레이가 가능합니다.

특히 저희 게임 <히든 인 플레인 사이트(Hidden in Plain Sight)>의 경우 저는 늘 게임의 흥미 요소는 그 방, 즉 플레이어들간의 상호작용이 일어나는 공간에 있는 것이라고 생각해 왔습니다. 진실로 재미있고 흥미로운 것은 개인간 상호작용이며, TV 에서 일어나는 일들은 이를 촉진하기 위한 도구나 장치에 불과합니다. 로컬

³ 참조 링크: <http://adamspragggames.blogspot.sg/>

멀티플레이어 게임은 파티 게임(Party game)이 되어야 한다고 생각합니다. 가볍고, 배우기 쉽고, 이기면 재미있지만, 졌다고 좌절할 필요도 없고, 빠르게 라운드가 반복되어야 합니다. 그렇다고 던전 크롤러(dungeon-crawling) RPG 같은 무거운 로컬 멀티플레이어 게임이 불가능하다는 것은 아닙니다만, 제 생각에는 무거운 게임은 이 장르의 장점을 더하지는 못할 것 같습니다.

더 맨 후 웨어 매니 햇츠(The Men Who Wear Many Hats), <오간 트레일(Organ Trail)>⁴

저는 로컬 멀티플레이어 게임의 성패를 가를 때 방 안에서 얼마나 많은 웃음과 좌절이 일어났는지를 평가합니다. 실제 세계에서 다른 사람들과 함께 시간을 보낸다면, 아마도 경험이나 감정을 나누고 싶어서일 것입니다. 웃음과 좌절을 함께 나누며 맞대결을 하는 것은 동료들간의 강한 감정(좋은 나쁜)을 일으키는 데 매우 효과적입니다.

디자인에 대해 말씀드리면, 이 게임은 재빨리 새로운 사람들과 공유해야 하기 때문에, 새로 들어온 사람들도 배우기 쉬운 매커닉이어야 합니다. 내가 이 게임을 다른 사람과 함께 하고 싶은데 그 사람은 게임이 어떻게 돌아가는지 전혀 모른다면, 저만 계속 이기고 상대방은 지기만 할 것입니다. 그러면 상대방은 이 게임을 다시 하고 싶지 않겠죠. 그래서 저는 격투(fighting) 게임은 생각해 본 적이 없습니다. 격투 게임은 플레이어가 집에 돌아가서 연습하고 다시 싸우러 나온다는 가정 하에 디자인되기 때문입니다. (물론 둘 다 똑같이 못한다면 나름 재미있겠지요!)

저도 친구 집까지 가서 <골든아이(Goldeneye)>나 <타임스플리터즈 2(TimeSplitters 2)>같은 게임을 몇시간씩이나 하던 때가 그리울 때도 있습니다만...이처럼 "큰 게임(big game)"은 요즘은 온라인 환경에 더 맞는다는 게 제 생각입니다. 누구나 <슈퍼 스매시 브라더스(Super Smash Bros)>를 플레이할 줄 안다고 하겠지만, 우리 모두가 닌텐도(Nintendo) 같은 프랜차이즈 파워를 갖고 있는 건 아니죠. 우리 게임에 대해 들어본 소비자는 그만큼 적을 것이고, 대부분의 플레이어들이 우리 게임을 하는 법을 잘 모른다고 봐야 합니다. 이것이 바로 게임 스킬과 관계 없이 재미있게 만들어야 하는 이유입니다.

⁴ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

친구를 불러서 함께 게임을 하려고 할 때는 빠르고 간단한 게임이어야 합니다. <사무라이건(Samurai Gunn⁵)>이나 <타워폴(TowerFall⁶)> 또는 <겟온탑(Get On Top!⁷)> 같은 게임들은 친구들에게 한눈에 보여주면 다음 멋진 아이디어 단계로 돌입할 수 있습니다. 반면 다음에 모일 때도 함께 하고 싶게 만들 만큼 충분히 깊이도 있는 게임입니다.

에릭 프롬링(Eric Froemling), <밤스쿼드(BombSquad⁸)>

제가 로컬 멀티플레이어를 좋아하는 이유는, 온라인 멀티플레이어와 차별화되는 점으로서 바로 '인간적인(people component)' 요소가 있기 때문입니다. 지켜보는 관중들, 응원, 스맥-토크(smack-talking) 등이지요. 좋은 로컬 멀티플레이어 게임은 이러한 요소들을 과감히 권장해야 한다고 생각합니다. 모두가 스크린에서 조그마한 자신의 코너만 묵묵히 바라보고 있어서는 안된다는 것입니다.

<밤스쿼드(BombSquad)>의 미니 게임들 중에서 특히 이러한 인간적인 요소로 성공한 예가 있습니다. 바로 1:1 태그-팀 매치(one-on-one tag-team match)인데요, 플레이어 8 명이 모두 풀-게임을 할 때조차 한번에 두명씩만 플레이를 하고 나머지는 지켜보며 자기편을 응원하게 되어 있습니다. 관중도 되고 플레이어도 된다는 것은 정말 놀랍고도 강렬한 경험입니다.

E 맥닐(E McNeill), <밤볼(Bombball⁹)>

로컬 멀티플레이어 게임을 만드는 데 정답은 없습니다. <슈퍼스매시브라더스>, <마피아/웨어울프(Mafia/Werewolf)>, <B.U.T.T.O.N.>¹⁰과 <히든 인 플레인 사이트>¹¹ 모두 각자 다른 방식으로 로컬 멀티플레이어 게임을 구현해 낸 게임들입니다.

⁵ 참조 링크: <http://venuspatrol.com/tag/samurai-gunn/>

⁶ 참조 링크: <http://www.towerfall-game.com/>

⁷ 참조 링크: <http://www.foddy.net/GetOnTop.html>

⁸ 참조 링크: <http://www.froemling.net/apps/bombsquad>

⁹ 참조 링크: <http://www.emcneill.com/bombball/>

¹⁰ 참조 링크: <http://gutefabrik.com/button.html>

로컬 멀티플레이어 관련해서는 다음 2 가지 일반적인 가이드라인만 제시하고 싶습니다.

1) 다른 플레이어들의 액션과 강하게 연결된 선택의 순간들을 자주 제공해야 합니다. RTS 등의 게임에서는 플레이어들이 대부분의 시간을 혼자서 리소스를 구축하고 관리하는 데 쓰지만, 멀티플레이어 게임에서는 다른 플레이어들과 계속해서 의미있는 인터랙션을 주고받도록 하는 편이 훨씬 효과적입니다.

2) 플레이 방식의 표현이 최대한 다양해야 합니다. 이는 플레이어들이 자신의 개성을 살려 게임플레이에 몰두하게 하기 위해서이며, 전반적인 게임 경험을 좀 더 개인적으로 만들기 위한 효과적인 방법이기도 합니다. (특히 경쟁적인 게임의 경우에 더 그렇습니다.)

멀티플레이어 게임이라도 풍부한 표현이 없다면 생동감이 떨어질 것입니다. AI 를 상대하는 것과 비슷하다면, 멀티플레이어 게임을 하는 의미가 없지 않겠습니까?

마이크로콘솔이 이 분야의 게임에 새로운 기회가 될 것이라고 보십니까? 구체적으로 어떤 점이 잘 들어맞습니까?

베넷 포디, <겟 온 탑¹²> (셰이 피어스의 오우야 포트)

지난 몇년 동안에도 로컬 멀티플레이어만을 위한 게임은 잘 팔리는 분야는 아니었습니다. 이 장르가 살아남지 못하고 인기가 없어진 주요한 원인은, 인터넷 연결과 AI 가 발전함에 따라 사람들이 실제로 또 한 사람의 상대가 없어도 플레이가 가능한 게임 쪽으로 옮겨갔기 때문입니다. 하지만 마이크로콘솔은 (그 외 여타 저렴한 배급 옵션들도) 단독 개발자나 소규모 개발팀에서도 이 수익성 떨어지는 장르에서 게임 제작을 시도해 볼 수 있는 새로운 길을 열어 주었습니다. 이 콘솔들은 콘솔 자체의 값만 싼 것이 아니라, 게임을 개발하는 비용도 매우 저렴합니다. 그래서 콘솔용 게임 제작이 다소나마 상승세로 돌아선 것 같습니다.

¹¹ 참조 링크: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-01-hidden-in-plain-sight-ouya-review>

¹² 참조링크: <http://www.foddy.net/GetOnTop.html>

이런 부류의 게임을 만드는 개발자로서 콘솔은 (마이크로든 매크로든) 두 가지 주요 요소를 제공합니다. 첫째, 큰 스크린에 플러그인이 가능하여 다른 상대방과 공유하는 것이 용이할 뿐 아니라 거실 내의 다른 관객들의 주목을 끄는 데도 효과적입니다. 둘째로, 여러 가지 버튼과 트윈 조이스틱이 달린 적절한 컨트롤러가 있어서 디자이너 입장에서는 그만큼 옵션이 많습니다. 하지만 Xbox 나 플레이스테이션에 올리는 것은 매우 어렵고 비용도 많이 듭니다. 오우야나 게임스틱(GameStick) 등 최근 떠오르는 마이크로콘솔들에서는 우리의 플래시(Flash)나 유니티(Unity) 게임을 두어시간 만에 포팅(port)하는 것이 가능하며, 불과 며칠 후 사람들은 자신들의 TV에서 컨트롤러로 게임을 할 수 있게 됩니다.

애덤 스프래크, <히든 인 플레이인 사이트¹³>

로컬 멀티플레이어는 SNES 와 N64 때가 가장 황금기였던 것 같습니다. 저 개인적으로는 친구들과 모일 때마다 <마리오 카트(Mario Kart)>, <골든아이(Goldeneye)>, <콘트라(Contra)>, <테크모 보울(Tecmo Bowl)> 등의 게임을 하면서 시간을 보내곤 했습니다. 그러나 더 큰 온라인 중심 콘솔(online-centric consoles)로 옮겨가면서 우리는 로컬 멀티플레이어 게임에서는 점점 멀어져 갔습니다. 적어도 저렴한 마이크로콘솔은 이러한 게임이 아직도 재미있다는 것을 상기시켜주는 것 같습니다.

더 맨 후 웨어 매니 햇츠, <오간 트레일¹⁴>

친구들과 코-업(co-op) 게임을 하려고 할 때마다 생기는 주요한 문제들은 대체로 큰 게임들의 경우 너무 오래 걸린다는 것, 컨트롤러가 부족하거나 각자 컴퓨터가 하나씩 있어야 한다는 등의 문제들입니다. 멀티플 인풋 디바이스를 지원하는 저렴한 시스템이 있다면 이러한 문제들이 해결되는 것은 물론, 소규모 개발자들이 자신들의 게임을 내놓을 수 있는 이상적인 기회가 되기도 합니다. 이 시스템에서는 모두가 소파에 앉아 이미 가지고 있는 컨트롤러나 달려온 저렴한 컨트롤러를

¹³ 참조 링크: <http://adamspragggames.blogspot.com/>

¹⁴ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraidc/>

사용하여 5 분짜리 게임을 함께 할 수도 있습니다. 큰 규모의 시스템에서라면 불가능한 일입니다.

저는 이전 룸메이트와 별로 친하게 지내지 못했는데, 같이 앉아서 8 시간짜리 <기어 오브 워 3(Gear of War 3)>라도 해 봤으면 좋았을 것이라는 생각을 했습니다. 하지만 우리 둘 다 8 시간짜리 게임을 끝까지 같이 할 시간은 없었습니다. 저는 여전히 이러한 긴 게임도 좋아하지만...자유 시간에 짬짬히 친구들과 공유할 수 있는 작은 경험들을 제공하는 게임들이 더 많아지면 좋을 것 같습니다.

에릭 프롬링, <밤스쿼드¹⁵>

많은 마이크로콘솔 게임들은 스코피 워낙 작아서 <마리오 파티(Mario Party)> 내의 미니게임과도 비슷한 수준입니다. 하지만 저는 이것이 나쁘다고 생각하지는 않습니다. 친구 집에 갔는데 그 친구가 최근에 큰 코-업 콘솔 게임을 샀다고 보여주면서 같이 해보자고 한다면, 저는 망설일 것입니다. 게임을 배우는 과정도 복잡하고 긴 캠페인을 거쳐야 되기 때문에 부담을 느끼기 때문입니다.

하지만 친구가 <노 브레이크스 발렛(No Brakes Valet¹⁶)>같은 간단한 것을 틀어놓고 하자고 한다면 앉은 자리에서 몇 게임이라도 할 수 있습니다. 마이크로콘솔은 개발자들에게 더 다양한 소비자들에게 접근할 수 있는 기회를 제공한다고 생각합니다. 본인이 의도했든 아니든 간에 이러한 종류의 작고도 집중적인 멀티플레이어 게임을 선호하는 소비자 그룹이 있기 때문입니다.

E 맥닐, <밤볼¹⁷>

콘솔은 보통 PC 나 모바일보다는 로컬 멀티플레이어 게임에 더 적합합니다. 이 중에도 마이크로콘솔은 인디 개발자들에게 더욱 친화적인 모델이라 할 수 있습니다. 물론 새로운 기술을 적용했다고 할 수는 없지만, 그것이 중요한 것은 아닙니다.

¹⁵ 참조 링크: <http://www.froemling.net/apps/bombsquad>

¹⁶ 참조 링크: <http://www.captain-games.com/jam/index.html>

¹⁷ 참조 링크: <http://www.emcneill.com/bombball/>

이들은 인디 개발자들에게 콘솔계의 혁신을 향한 문을 열어 주었고, 그 결과 전과는 다르게 더 많은 로컬 멀티플레이어들이 생겨난 것은 자연스러운 현상입니다.

로컬 멀티플레이어 게임을 디자인할 때 마이크로콘솔을 플랫폼으로 사용하면 어떤 점이 달라집니까?

애덤 스프랙, <[히든 인 플레인 사이트](#)¹⁸>

어떤 플랫폼이든 그 나름의 기술적인 한계가 있을 뿐, 별다른 차이는 없습니다. 어떤 플랫폼에서 하든 인풋/아웃풋이 크게 다르지 않은 한, 게임은 게임일 뿐입니다. 마이크로콘솔이 Xbox 나 PS3 과 본질적인 차이가 있을 것이라는 전제로 하신 질문으로 생각됩니다만, 저는 그렇게 생각하지 않습니다. 저는 오우야만 해봤지만, 개발자 입장에서 보면 “평범한” 콘솔 게임의 하나입니다.

더 맨 후 웨어 매니 햇츠, <[오간 트레일](#)¹⁹>

시스템의 규모가 작을수록 플레이어들에게 받는 시간과 돈도 그만큼 줄어든다고 생각합니다. 게임을 디자인할 때도 염두에 두어야 하는 부분입니다. 물론 스케일이 크고 멋진 게임들이 마이크로콘솔에서 성공할 수도 있겠지만, 현재 전반적인 시장 트렌드는 그렇지 않습니다. 물론 아직 저 자신도 큰 게임의 진출 사례를 직접 들어본 적은 없습니다. 아직까지는 이 분야의 게임 스킵은 모바일 게임에 컨트롤러와 더 좋은 해상도를 추가한 정도라고 생각하고 있습니다.

에릭 프롬링, <[밤스쿼드](#)²⁰>

¹⁸ 참조 링크: <http://adamspraggames.blogspot.com/>

¹⁹ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

²⁰ 참조 링크: <http://www.froemling.net/apps/bombsquad>

마이크로콘솔 멀티플레이어는 전반적으로 캐주얼한 소비자를 타겟으로 한다는 것이 특징이며, 디자인 면에서도 특별한 기회가 되고 있습니다. 바로 모바일 디바이스로 인터랙션이 가능하다는 점인데요, 앞으로 모바일은 실제 컨트롤러보다도 더 활용도가 높아질 수도 있다고 봅니다. 어떤 파티에 갔더니 큰 TV에서 멀티플레이어 게임이 돌아가고 있고, 나는 내 휴대폰만 꺼내면 바로 게임에 참가할 수 있다고 상상해 봅시다. 그 순간 이 게임은 그 자리에 모인 모든 사람들에게 재미있는 오락거리가 되는 것입니다. 이제 게임은 사람들과 잘 못 어울리는 서너명만이 구석에 모여앉아서 하는 것이 아닙니다.

E 맥닐(McNeill), <밤볼²¹>

지금까지 마이크로콘솔은 별나고 실험적인 타이틀을 위한 온상처럼 알려진 듯 합니다. 이러한 타이틀 중에서는 마무리가 거칠어서 다른 플랫폼에서는 불가능했을 게임들도 있습니다(예를 들어 <노 브레이크스 발렛²²>, <디 어메이징 프로그?(*The Amazing Frog?*²³)>). 마이크로콘솔은 기발한 아이디어를 펼쳐볼 수 있는 무대가 됩니다.

현재 나와 있는 게임을 마이크로콘솔로 가져오기 위해서는 어떤 점을 고려해야 하며, 어떤 조정이 필요합니까?

애덤 스프랙, <히든 인 플레인 사이트²⁴>

일부 기술적인 부분만 수정하면 되고, 디자인 면에서는 크게 조정할 부분은 없습니다. 제 XBLIG 용 게임 <히든 인 플레인 사이트>의 경우, 몇 가지만 수정하여 오우야로 가져올 수 있었습니다.

²¹ 참조 링크: <http://www.emcneill.com/bombball/>

²² 참조 링크: <http://www.captain-games.com/jam/index.html>

²³ 참조 링크: <http://www.fayju.com/blog/projects/amazing-frog/>

²⁴ 참조 링크: <http://adamspraggames.blogspot.com/>

더 맨 후 웨어 매니 햇츠, <오간 트레일²⁵>

제발, 제발 컨트롤러 지원을 대충 처리하지 말아 주시기 바랍니다. 저는 터치(touch)용으로 디자인된 게임이 플레이가 불가능해서 몇 번이나 게임을 다시 부팅해야 한 적이 있습니다. 이 게임들을 새 콘트롤 체제로 포팅하는 작업에 노력이 소홀했기 때문에 빚어진 일입니다. 컨트롤이 잘 되는 것은 즐거운 게임 경험의 기본입니다. 이 부분을 대충 한다는 것은 말이 안 됩니다. 철저하게 작업하고, 반복적인 플레이테스트를 통해 완성해야 합니다. 완성도가 떨어지면 물론 다시 디자인을 수정해야 됩니다!

에릭 프롬링, <밤스쿼드²⁶>

제 편견일 수도 있지만, 저는 모바일 디바이스 포팅이라는 “느낌”을 받을 때마다 게임에 대한 흥미가 사라져 버립니다. 메인 메뉴에서 커다란 터치스크린 모양의 버튼이 보이고 그래픽이 4 인치 스크린용 디자인으로 보이거나 TV-세이프 보더(safe border) 장치가 안 보이면 저는 이 게임은 그냥 넘어가고 다른 게임을 찾기 시작합니다.

마이크로콘솔은 모바일 게임을 TV 에 옮겨놓은 것뿐이라는 인식이 많습니다. 그래서 평범한 모바일-포트-셔블웨어(mobile-port-shovelware)와는 차별화되는, 정말 콘솔 게임처럼 “느껴지는” 색다른 게임 경험을 만드는 것이 중요하다고 생각합니다.

E 맥닐, <밤볼²⁷>

개발자들은 자신의 게임이 정말로 콘솔에 맞는 것인지 스스로 질문을 던져 보아야 합니다. 콘솔로 진출하고 싶어하는 모바일 게임은 많지만, 반대의 경우는(콘솔

²⁵ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

²⁶ 참조 링크: <http://www.froemling.net/apps/bombsquad>

²⁷ 참조 링크: <http://www.emcneill.com/bombball/>

게임이 모바일 게임으로 진출하고 싶어하는) 실망스러운 결과가 되는 것을 이미 많이 봐 왔습니다.

또한 각 게임에 맞는 비즈니스 모델에 대해서도 생각해 봐야 합니다. 벤 커즌스(Ben Cousins)가 이를 적절하게 표현했습니다. "대부분의 프리-투-플레이(free-to-play) 게임은(마이크로콘솔에서는 필수) 수많은 다운로드 횟수를 기록해야 성공할 수 있다." 하지만 아직까지 콘솔에서는 모바일에서만 다운로드 횟수를 달성하기는 어려울 것으로 보입니다.

개발하셨던 게임들 중에서 마이크로콘솔에서 멀티플레이어를 구현해 낸 게임으로 다른 개발자들에게도 참고가 될 만한 사례가 있습니까?

더 맨 후 웨어 매니 햇츠, <[오간 트레일](#)²⁸>

현재 저희가 오우야에 내놓은 게임 <[오간 트레일: 디렉터스 컷\(Organ Trail: Director's Cut\)](#)²⁹>은 멀티플레이어는 아닙니다. 하지만 현재 출시를 앞둔 또 다른 게임 <[맥스 젠틀맨\(Max Gentlemen\)](#)³⁰>은 아케이드 캐비닛용 게임인데 오우야 진출도 생각하고 있습니다. 바에서 술 취한 사람들이 우리 게임을 하는 것을 보면서도 많이 배웠습니다. 현재 나와 있는 아케이드 게임들 중에서도 로컬 멀티플레이어 게임에 대해 배울 만한 것들은 얼마든지 있을 것입니다. 함께 찾아서 연구해 봅시다.

에릭 프롬링, <[밤스쿼드](#)³¹>

<밤스쿼드>에서 저는 어떤 컨트롤러를 사용해도 플레이할 수 있는 게임을 만들기 위해 많은 노력을 투자했습니다. (iOS/안드로이드 기기를 위한 컨트롤러 앱 작성

²⁸ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

²⁹ 참조 링크: <http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

³⁰ 참조 링크: <http://tinyletter.com/maxgentlemen>

³¹ 참조 링크: <http://www.froemling.net/apps/bombsquad>

등의 작업도 포함됩니다.) 그리고 노력의 결과는 만족스러웠습니다. 친구들을 초대했을 때 컨트롤러가 하나밖에 없었는데도 여벌의 PS3 컨트롤러나 아이폰이 있어서 다같이 박-게임을 즐길 수 있었다는 이야기를 종종 듣는데, 정말 뿌듯합니다.

로컬 멀티플레이어 게임을 만들고 있는 개발자들에게는 가능한 한 다양한 조건에서 작동 가능하도록 노력을 투자하라고 조언하고 싶습니다. 디바이스 제작자들에게는, 최대한 개발자들이 다루기 쉬운 기기를 만들어 달라고 부탁하고 싶습니다. 만약 게임을 어느 이름 없는 USB 게임패드에서 끌어와서 글로벌 콘피그 UI(config UI)를 돌려 'x','y','a'와 'b' 버튼을 태그(tag)했더니 어떤 게임이라도 잘 돌아간다고 가정해 봅시다. 이렇게 되면 각각의 게임의 지원에 의존할 필요가 없어질 것이고, 정말 *멋질* 것입니다.

E 맥닐, <밤볼³²>

로컬 멀티플레이어는 정말 멋지지만, 멀티플레이어 옵션에 더 유연해져야 합니다. 제 게임은 2-플레이어 모드 중심인데, 싱글 플레이어 콘텐츠나 4-플레이어 모드를 제작해 달라는 요청도 많이 받습니다. 많은 사람들이 게임에 쉽게 참여할수록 더 좋은 것은 물론입니다. 저는 특히 싱글 컨트롤러로 멀티플레이어가 가능한 게임들 - <핍니스(*Pipnis*³³)> 나 <겟 온 탑>³⁴ 과 같은 게임들을 좋아합니다.

³² 참조 링크: <http://www.emcneill.com/bombball/>

³³ 참조 링크: <http://www.youtube.com/watch?v=vu6-tvEC0i4>

³⁴ 참조 링크: <http://www.foddy.net/GetOnTop.html>