

PC 게임과 보드게임의 개발 공정의 차이와 장단점



송현주
dimfe@thetnt.com

1. 시작하며

보드 게임(Board Game, PC나 콘솔등의 기반이 아닌 순수 Paper Board Game)은 PC 게임과는 조금 다른 공정을 지닌다. PC 게임이 제작에 있어서 프로그램으로서의 구현도에 의존한다고 하면, 보드 게임은 기획 그 자체를 중시 여긴다. 그 이유는 PC나 콘솔 게임처럼 제작의 기술적 난관이 적기 때문이다. 그 이유 때문인지 현재 작년부터 유행한 보드게임 제작은 올해 들어 본격적인 행보를 보이고 있다.

하지만 보드게임 그리고 PC 게임을 동시에 제작해 본 경험으로 미뤄 볼 때 보드 게임의 제작은 결코 만만한 일이 아니다. PC나 콘솔 제작과는 또 다른 여러 가지 복병이 있기 때문이다. 이번 글에서는 BnB 페이퍼 배틀을 만들 때 TnT의 여러 가지 비하인드 스토리와 제작에 참여했던 사람으로서 보드 게임에 대해 말해볼까 한다.

2. 보드게임이란 무엇인가?

2.1 보드 게임의 정의

보드 게임? 아마 이 이름을 처음 듣는 사람도 있을 것이다. 보드 게임은 말 그대로 보드, 즉 판을 이용해서 하는 게임이다. 크게는 판 위에서 하는 모든 게임을 가리키기도 하지만 주로 바닥판이 있는 게임을 가리키는 말로 쓰기도 한다. 원래 보드게임은 바둑이나 체스, 장기와 같은 게임에서 시작했다. 하지만 지금은 세계적으로 워(war) 게임과 가족용(family) 게임 등을 포함한 광범위한 장르의 게임이 있다.

2.2 보드게임의 현재

보드게임은 전 세계적으로 엄청난 숫자의 팬을 지니기도 하며 많은 어워드와 행사가 지금도 벌어지고 있는 레저. 독일에는 보드게임 박물관이 따로 있을 정도로 보드게임에 대한 인식 수준이 높고, 그만큼 게임에 대한 열정도 대단하다. 현재 전 세계적으로 3만여 종의 보드게임이 있지만 아직 국내에 소개된 것은 100여 개에 불과하다. 그리고 국내에서는 이제야 비로소 붐이 되고 있는 것.

우리나라에서는 브루마블, 인생게임, 뱀주사위놀이 등 말판과 주사위를 이용한 게임이 많이 알려져 있고 외국에는 수천, 수만 가지의 게임이 유행하고 있다. 보드 게임은 그 활용방법에 따라 모험심과 경제개념, 수리력, 창의력 계발하는 것 등, 가짓수와 종류가 수만 가지에 이른다. 분야도 가지각색이라 전쟁, 건설, 사업, 외교, 판타지 등 다양한 주제를 다루고 BnB 페이퍼 배틀 처럼 간단한 룰을 가진 게임도 있지만 고도의 전략과 플레이어간의 협력이 요구되는 게임도 있다. 보드게임이 확산되는 것을 느낄 수 있는 곳은 대학가. 요즘에는 초등학생부터 성인에 이르기까지 새로운 놀이문화인 보드 게임이 인기를 끌고 있다. 그리고 학교 주변에는 PC 게임방만큼이나 보드게임을 할 수 있는 보드 카페가 속속 등장하고 있다.

3. 보드 게임과 PC 게임과의 차이

3.1 차이점

보드게임과 피씨게임의 차이점을 몇가지로 딱 끊을 수가 없다. 그 이유는 두 게임의 뿌리가 사실상 같기 때문이다. 알려진 것과 달리 보드게임 역시 무역, 협동, 경쟁 외에도 미성년자 불가인 성적인 소재의 게임까지 상당히 다양한 소재를 다룬다. 또 내용 면에서도 가볍게 즐길 수 있는 게임에서 하루 이상 걸리는 전쟁 시뮬레이션까지 다채롭다. 결국 소재나 주제, 혹은 그 게임의 형식으로 두 게임의 차이를 나누기는 힘들다.

결국 원류가 아닌 조작의 문제로만을 봐야 할 것이라 생각한다.

PC 게임이 빠른 손놀림과 판단력을 요구한다고 치면 보드 게임은 사회성과 문제의 분석력을 요구한다.

표> PC 게임과 보드 게임의 차이

피씨게임	보드게임
혼자 한다. 혹은 온라인에서 같이 한다	실제로 모여서 같이 한다
채팅으로 대화	실제 대화를 주고 받는다
빠른 손놀림 요구	상황 분석력 요구
컴퓨터가 자동 계산	유저가 직접 수치 계산

사실 보드 게임의 단점인 유저가 직접 수치를 계산하고 직접 말을 움직이는 것을 좀 더 편하게 해 보고자 발전한 것이 PC 게임이라는 것을 생각하면 참 아이러니한 일이 아닐 수 없다. 하지만 이런 단점은 이제 보드 게임의 장점으로 인정받고 있다.

성장하는 어린이의 경우 사회적인 행동 판단과 사회적인 행위를 배우는 것이 무엇보다 중요하다. 하지만 PC의 경우 한정된 라인으로 인해 단절된 사회를 제공해 줄 수밖에 없다. 보드 게임의 경우 실제 사람들이 모여서 서

로 이야기를 나누면서 게임을 진행하기 때문에 자연스럽게 사회성을 배운다. 게다가 실제 게임을 진행하면서 계속 룰을 익히고 숫자를 계산하면서 수리적인 연습도 할 수 있다. 결국 두 장르는 각기 반대되는 장단점을 지니고 있는 셈이다

3.2 교육 컨텐츠로서의 활용

이것은 앞서 이야기 한 부분과 일맥 통하는 이야기이다. 보드 게임은 게임을 진행하는 도중 수리적인 계산을 반복해서 연습시킬 수 있다. 주로 사용하는 것은 주사위. 주사위를 굴려서 해당 숫자만큼 이동하므로(기본은 6면체 주사위이며 32면체나 8면체 등 다양한 주사위가 있다) 숫자에 약한 유아들이라도 숫자에 대한 적용이 쉽다. 그리고 게임을 하면서 해당 숫자만큼 움직이기 때문에 반복학습을 할 수 있다는 장점도 있다. 단순히 아동들의 숫자 연습용이 아니라 실제 많은 성인들도 보드 게임을 통해 사고력과 판단력을 연습한다. 보드 게임은 일직선이 아닌 다양한 선택을 할 수 있게 하기 때문에 이기기 위해서는 다양한 사고와 게임 멤버간의 협동은 기본. 이 부분은 아직 PC 게임이나 콘솔 게임에서 100% 자유로울 수 없는 부분일 것이다(프로그램과 기획이 예정하고 짜 놓은 부분 안에서 자유로우므로). 대부분의 보드 게임은 여러 가지 요소들이 승리의 관건이 된다. 그럼 그 요소들을 분석해서 어느 쪽으로 나갈지 결정하고 주사위의 운에 맞게 움직여야 하는 것이다. 하지만 완구적이 성향이 강하기 때문에 피씨 게임이 지닌 스토리성의 깊이나 플레이어의 흡입도는 상대적으로 약한 편이다.

3.3 두 게임은 사회성에서 차이가 있다

보드게임의 가장 큰 장점은 어디에서, 어느 시간대이건 즐길 수 있다는 것. 보드만 펴놓을 수 있는 공간만 있다면 어디에서든 즐겁게 할 수 있다. 또 하나의 매력은 단절감이 없다는 것. 보드게임은 대부분이(사실 싱글을 위한 보드 게임도 있기는 하다) 여럿이 함께 즐겨야 한다. 누군가 상대가 있어야 할 수 있는 것이 보드 게임이기 때문이다. 그래서 같이 어울릴 수 있는 놀이 문화로 자리 잡고 있는 중이다. 실제로 많은 대학 및 기업 MT 등에서 보드 게임으로 팀웍을 키우는 것은 이제 흔한 일이 되었다.

게다가 보드 게임은 가족이 즐기기에 좋다. 아주 어린 유아용 게임부터 성인용 게임까지 연령층도 다양할 뿐만 아니라 연령층이 낮다고 절대 재미가 없

거나 하지 않기 때문이다. 아이들을 위한 게임이라고 해도 누가 해도 재미있기 때문에 가족 전부가 같이 해 볼 수 있다. PC 게임이나 온라인 게임의 경우에도 가족이 같이 즐길 수는 있지만 단절감이 있었던 것은 사실. 하지만 보드 게임은 동시에 시작하고 서로 호흡을 맞춰가면서 할 수 있기 때문에 자연스럽게 협동심과 단결심을 키워 줄 수 있어서 매우 교육적이다.

3. BnB 페이퍼 배틀이 나오기까지

처음 BnB 보드 게임을 이야기 한 것은 우연에 가까웠다. 원래 PC 및 온라인 기반 게임을 제작하고 있던 우리들은 아는 분들과 이야기 하던 중 보드 게임을 제작할 팀을 구한다는 이야기를 너무나 우연히 듣게 됐다. 그 때 당시 팀 안에는 보드 게임 제작을 하고 있는 인원이 몇 명 있었고(그들은 지금도, 그리고 앞으로도 보드게임 제작자일 정도로 열성이 넘친다), 그 중 몇은 너무나 열성적인 보드게이머였다. 보드게임이 유행하기 훨씬 전부터 그들은 보드 게임을 해 왔고 몇몇은 TRPG나 워게임쪽에도 정통한 나름대로 이 세계에서 유명한 사람들이었다. 그렇게 생각하면 보드게임을 만들게 된 것이 완전 우연은 아니었다는 생각이 든다. 하지만 난관은 엉뚱한 곳에 있었다. 오리지널리티가 담긴 게임을 만들고 싶다는 팀원들을 설득하는 일이었다. 사실 이것은 보드 게임뿐만 아니라 PC 게임을 만들 때에도 생기는 일이다. 마케팅과 제작의 오리지널리티는 언제나 싸우는 부분이었고, 다행히 난 그런 부분(?)에 있어서는 익숙한 편이었다. 원래 제작자 출신이었지만 경험 상 잡지 및 마케팅에서 일을 했기 때문에 둘 모두의 입장을 충분히 이해할 수 있었기 때문이다. 출판사와 회사를 오간 끝에 제작을 해 보기로 양쪽에 오케이 사인을 받을 수 있었다.

지금 생각해 보면 너무 겁 없이 덤빈 것은 아닌가 싶다. 예상했던 것보다 공정은 지루하고 복잡했으며 중간 중간 만든 베타판이 이젠 12개가 넘어간다. 책상 위에 무수하게 쌓인 빛도 보지도 못한 BnB 페이퍼 배틀들. 그래서 요즘 보드게임의 제작 유행이 즐거운 마음이기도 하지만 무겁기도 하다. 직접 이야기를 해 보면 프로그램의 문제가 없으니까 만들어서 찍으면 되지 않냐는 다소 가벼운 생각을 하기 때문이다. 결론은 전혀 아니다. 결국 이것도 하나의 상품. 팔릴 수 있는 수준으로 만들지 않으면 당신은 그저 아마추어일 뿐이다. 보드게임이 팔릴 수준이 되는 것은 대단히 어려운 일이다. 현재 국내에는 제대로 된 시스템을 가지고 있는 유통사도 없고 제작 실무 경험이 있는 사람도 거의 없다. 게다가 단순 종이 장난감으로 보는 시각도 어려운 점 중 하나이다. 결국 보드게임 제작자를 꿈꾼다면 당신은 쉽지 않은 길을 선택하게 된 것일지도 모른다. 완전히 시장을 하나 만들어야 하기 때문이다. 도리어 TNT의 경우 새시장을 만든다는 생각으로 이 일을 했고, 그래서 기존에 있는 게임 캐릭터를 이용해서 인지도 부분을 해결했다.

TNT의 비앤비 제작의 목표

보드 게임 시장을 넓히는 데 주력한다

- 인지도 있는 캐릭터를 이용한 게임을 제작한다
- 매니아보다는 보드게임을 모르는 사람들을 타겟으로 한다
- 보드게임방보다는 가정으로 들어가게 한다

결국 위와 같은 목표를 잡고 움직인 결과 결론은 아동용 캐릭터 게임이라는 답이 나왔다. 게다가 유통망이 전무한 보드게임의 경우 대부분이 매니아를 대상으로 한 온라인 판매가 주력이었는데, 이 것 역시 시장을 넓히는 데에는 도움이 되지 않는다고 판단했다. 결국 TNT가 선택한 것은 출판사였다. 출판은 우선 전국 배송이 가능하고, 서점과 문방구망으로 상품을 진열할 수 있으며 아동들에게도 접근하기 좋다는 장점이 있다. 특히 출판사를 잡는 경우 인쇄 및 컬러의 단점을 줄일 수 있다.

현재 우리가 세웠던 목표는 어느 정도 해결되었다 본다. 적어도 공식적인 두 번째 상업 보드게임(첫 번째는 이재봉님이 만든 게임 엑스포의 삼국이야기이다) 치고는 시장성을 올렸고 다른 제작자들에게도 이것이 하나의 시장으로 설 수 있다는 것을 알려줬다고는 생각하기 때문이다.

솔직히 우리 게임을 잘 만들었다고 말하기는 어렵지만 최선을 다 해봤다고는 할 수 있을 것 같다. 이 글을 읽고 우리 같은 실수는 하지 않길 바라는 마음이다.

3.1 보드 게임의 제작 흐름

보드 게임은 공정 상 다른 게임의 제작보다 간단한 편이다. 하지만 몇몇 부분에 있어서는 타 게임보다 더 복잡하다. 공정 자체만 놓고 봤을 때에는 다른 게임들과 비슷한 면이 있다.

보드 게임의 제작 단계-----

기획단계

↓

제작단계(알파)

↓

제작단계(베타)

↓

시연

↓

수정 및 테스트

↓

제작

↓

출시

기획단계

이 단계에서는 말 그대로 기획을 한다. 하지만 모든 상업적 물건이 그러하듯 단순히 기획만을 할 수는 없다. 우선은 시장 분석을 하는 것을 추천한다. 그리고 PC도 그렇지만 인쇄에서 배송까지 담당할 수 있는 제작사는 거의 없다. 즉 유통을 맡아 줄 회사를 구해야 한다. 보드 게임의 경우 제작의 공정이 다른 게임에 비해 간단하고 또 날짜를 맞추기가 용의하다(제작 시 프로그램의 문제가 없기 때문에 소요되는 시간이 적다. 하지만 테스트에 시간을 뒤야 한다). 그러므로 기획 단계에서 전체 공정의 날짜를 잡아보는 것도 좋다.

대략 시장 분석과 타겟층이 정해졌다면 난이도를 잡아 본다. 타겟층이 유아인데 글이 들어가는 시트를 사용하는 것은 정신 나간 짓이다. 난이도를 정하면 그 게임은 그 난이도에 철저하게 맞춰야 한다. 그것이 삼질하지 않는 방법 중 하나이다.

보드 게임에서 정해야 할 기획에는 단순 난이도와 연령, 타겟층 외에도 단가라는 것이 존재한다. PC나 온라인 게임의 경우 제작 단가가 많이 알려져 있다. 하지만 보드 게임의 경우 천차만별이라 할 수 있겠다. 어떤 종이를 사용하느냐, 어떤 인쇄를 사용하느냐, 혹은 코팅을 할 것인지, 합지를 할 것인지, 약물처리를 할 것인지에 따라 단가가 다르고 제작의 퀄리티가 달라진다. 운 좋게 몇몇의 상용 게임을 제작해 본 입장에서 말하자면, 프로젝트 매니저는 종이나 인쇄에 대해 어느 정도 알고 있어야 문제가 적다. 국내 인쇄는 말 그대로 기준이 없는 인쇄. 시연물과 제작물이 다른 것은 당연할 정도이고 너무 크게 다르지만 았다면 안심을 해야 하는 수준이다. 다행히 종이의 경우 어느 정도의 정보(종이의 그람이나 질감)등만 안다면 금새 적응이 되겠지만 인쇄의 경우에는 터치하기에도 쉽지 않고 같은 퀄리티를 계속 기대하기도 힘들다(그래서 모 게임은 아예 외국에서 인쇄해 올 생각까지 했으니). 아마 많은 외국 제작사들이 출판사를 기반으로 움직이는 것도 무리는 아닐 것 같다. 다행히 우리의 제작 및 유통을 해결해 준 모회사가 출판사였으므로 이 부분에 대해서는 큰 걱정을 하지 않았다. 출판의 노하우가 빛을 발한 순간이었다고나 할까. 나중에 얘기를 들으니 다른 팀들의 경우 제작에서 큰 문제가 많이 생겼다고 한다. 그러니 우선 부속품을 정하고 단가 계산을 꼭 해보길 바란다. 개인적으로 볼 때 전체 판매가의 40% 이상 단가금액이 올라간다면 그 게임은 만들기가 어렵다. 어떻게든 단가를 줄여야 한다.

제작단계(알파)

알파 제작은 기획의 단계가 끝나고 이어지는 것이라 볼 수 있지만 실제 같은 시기에 이루어지는 경우가 많다. 그만큼 보드 게임은 제작이 쉽다. 가끔 우리는 머리 식힐 겸 작은 게임을 만들어서 가지고 노는 경우도 있으니...(그중 하나는 우리가 생각해도 재미있는 게임이다. 어여 팔아야지). 대부분 어느 정도 기획이 끝나면 알파 단계의 제작을 한다. 이 때 처음 제작하는 곳에서 실수하는 것들이 알파 제작에 혼신을 다하는 것이다. 그러지 말자. 어차피 알파다. 가능하면 간단한 인쇄물로 만들어서 계속 수치를 보강하고 테스트를 거쳐라. 해 보고 맘에 안 들면 구겨서 버릴 수준으로 만들어야 한다. 보드 게임이 다른 게임과 다른 제작의 점이 있다면 “손때를 타야 한다.”라는 점이다. 이게 무슨 소리인가? 그만큼 많이 굴러보고 생각하고 해야 한다는 것이다. 실제 보드 게임 제작자 중에는 물리학이나 수학에 정통한 사람이 많다. 카드 한 장을 결정할 때, 혹은 타일 한 장을 만들 때 등장하는 확률이나 개수를 전부 계산해야 하기 때문이다. 어찌 보면 보드 게임 제작의 매력은 바로 이 부분이 아닐까 한다. 하지만 이렇게 철저하게 계산을 해도 만들어

보면 영 아닌 경우가 많다. 그래서 기획과 알파 제작은 같이 병행되어야 한다. 이 때 가능하면 알파 노트를 만들어 두는 것이 좋다. 알파 제작을 하다 보면 여러 가지 아이디어가 떠오르고 끊임없이 게임이 바뀌게 된다. 우리의 경우 결국 12개 중 채택된 것은 초반에 만든 게임이었다. 만일 알파 노트가 없어서 그것을 다 까먹었다면!! 으~ 생각만 해도 끔찍하다. 게다가 중간에 떠오른 이런 아이디어는 다음 게임에서 큰 자산이 된다. 우리의 경우 몇몇은 보드 보다는 웹이나 PC에 적합하다는 생각을 하고 있다. 그렇다. 사실 잘 만든 보드 게임은 PC나 웹으로 전환해도 우리가 없다. 아니, 도려 더 인기가 있다. 그래서 많은 제작사에서 게임을 만들기 전에 종이로 만들어보고 테스트를 거치는지도 모른다.

현재 TNT에서는 차기작부터 공식적으로 테스터를 모집해서 테스트하고 있다. 우선 테스터에는 두 종류가 있다.

1. 클로즈 테스터 - 제작팀장이 관리
 - 게임 초기부터 제작자와 제작에 관한 의논을 한다
 - 일정액의 보수를 지불한다
 - 게임 출시 시 매뉴얼에 이름을 올린다
 - 룰부터 테스트까지 다양한 방법을 쓴다
 - 테스트 시트를 기입한다

2. 오픈 테스터 - 홍보팀장이 관리
 - 제작 후기, 약 공정이 90% 이상 나왔을 때 시작한다
 - 홍보의 목적이 강하다
 - 종이로 만든 샘플을 플레이 해보고 게시판에 올린다

제작단계(베타)

베타버전의 제작 단계에서는 이제 주위의 도움이 필요하다. 알파 버전에서 기획과 제작을 병행했다면 베타 버전에서는 테스트와 병행해야 한다. 그 뜻은 곧! 베타 버전에서는 크게 바꾸는 일이 없어야 한다는 것이다. 베타에서는 수치 보정과 부속품의 어울림 등을 따져보는 것이다. 흔히 하는 실수 중 하나가 테스트를 하면서 너무 많은 말을 듣는 것이다. 대부분의 테스터들은 상당히 보드 게임을 즐긴 유저인 경우가 많다. 그래서 제작에 관한 여러 가지 조언을 해 준다. 물론 조언은 고맙다. 다 적어두는 것이 100% 좋다. 하지만 이 말을 듣고 만들고 있던 것의 큰 요소를 고치는 일은 좋지 않다. 더

좋은 것을 알게 되었나? 그럼 다음 게임에 써라. 게다가 잘못하면 보드 게임의 난이도가 높아진다. 플러스 알파가 다 좋은 것은 아니다. 실제 우리 역사이 부분에서 많이 표류해서 시간을 보냈다. 하지만 결국 난이도 문제로 그 좋았던 요소들을 다 벗어나야 했다. 보통은 베타 판을 서너 종류로 만들고 테스트를 하는데, 이 중 하나를 결정하는 것도 이 부분에서 할 일이다. 우리의 경우 이 단계에서 3개 였고 결국 하나로 통합했다. 하지만 통합보다는 하나를 고르는 것이 더 낫다. 통합하는데 또 기획이 들어가기 때문에 표류할 수 있기 때문이다.

이 경우 가장 좋은 방법은 테스트 시트를 만드는 것이다. 각 요소 별로 5개 정도의 숫자를 붙여서 좋으면 1로, 안 좋으면 5로 점수를 붙이게 만드는 것이다. 그렇게 하고 마지막 부분에 보강했으면 하는 것을 쓰는 란을 만들자. 게다가 테스터를 고르는 경우 꼭 보드 게임을 하지 않아봤던 유저들을 넣도록 하자. 그들은 우리가 보지 못한 부분을 본다. 그래서 마스터 테스터가 중요하다. 마스터를 맡은 사람은 가능하면 제작 전반을 알고 있는 사람이어야 하고 그러면서도 중립을 지킬 수 있는, 쓴 소리를 할 수 있는 사람이어야 한다.

시연

이 단계는 판매, 혹은 인쇄 등을 맡아 줄 회사 등에서 시연을 하는 것이다. 중요한 점 하나! 유통을 맡아 주는 회사에서 시연을 하는 것은 당연하게 생각이 될 것이다. 하지만 더 중요한 것은 제작을 맡아줄, 즉 인쇄를 맡아 줄 회사에서도 시연을 해야 한다. 만일 그래픽을 담당해 줄 사람이 있다면 흑백으로라도 정확히 만들어서 게임의 모습을 보여주는 것이 좋다. 하지만 그래픽이 외주인 경우라면, 기획은 손으로 그려서 스캔을 뜨는 한이 있어도 게임을 잘 설명해 줘야 한다. 게임을 그들에게 전부 이해시킬 필요는 없다. 그들이 원하는 것은 게임이 돌아가는 모습이다. 그러니 시연 시 베타 버전의 내용물과 PT 자료. 룰이 적힌 문서 등은 만들어 가야 한다. 두 부 정도 만들어서 전달해 주는 것도 방법 중 하나이다. 내가 시연을 수정 및 테스트 앞 단계에 넣은 이유는, 다수의 게임 제작사들이 유통을 하고 있지 않기 때문에 유통사들의 입김이 강하게 작용하기 때문이다. 분명 원가를 요구할 것이다. 원가를 바꾸길 원할 것이고 변경되길 원한다. 그들은 판매를 보고 있기 때문에 우리가 놓친 부분을 잡아낼 수 있다. 좋은 내용이거든 빨리 받아들이고 안 되면 조정을 해 봐야 한다. 다행히 조정하는 부분에 있어서는 순조롭게 진행이 되었지만, 제작팀원 중 몇은 시연 후 기운이 쪽 빠져버렸다. 그만큼 제작자들에게 게임은 성전과 같다. 그들을 대놓고 비난받게 하지 말아라. 전

혀 이로울 것이 없다.

수정 및 테스트

이것은 베타 테스트와 시연 후 수렴된 내용을 분석하고 판단한 다음 게임을 수정하는 단계이다. 당연한 말이지만 모든 의견을 다 수렴할 수는 없다. 게다가 공정 상 알파 단계가 넘어간 게임을 다시 큰 수정을 가한다는 것은 게임을 두 개 만드는 일과 같다. 수정은 수정일 뿐이다. 스스로 바꿀 수 있는 범위를 정해 놓고 그 안에서만 바꾸는 것이 좋다. 예를 들어 보드 판이 하나 추가 되어 한다면 혹은 주사위가 두개 추가 되어 한다면(국내에는 6면체 주사위와 로또용 주사위만 싸다. 그것도 현금 구매이므로 두 개 이상은 무리다)는 등의 변경은 전혀 적절하지 않다. 단가를 움직이게 하는 요소는 배제해야 한다. 그 안에서 수정해라.

제작

제작하는 단계에서 해야 할 것은 제작을 해 주는 곳의 특성을 빨리 파악하는 것이다. 그들의 일하는 것을 우선은 보라. 우리의 경우 카드를 종류별로 묶어서 제작해 갔는데, 그 쪽에서 원하는 것은 바로 인쇄를 할 수 있을 정도의 넓은 면에 만드는 것이었다. 제작하는 쪽의 방법이 있으니 그것을 듣고 만들어 가는 게 중요하다. 그리고 매뉴얼을 작성해야 한다. 매뉴얼 작성 시 흔히 빠질 수 있는 것이 구성품에 대한 설명과 시연 내용이다. 구성품 설명은 실제 그림과 같이 하고 시연은 예를 들어서 가상으로 진행하는 방법이 좋다. 외국 매뉴얼의 경우 사실 시연 내용이 그렇게 자세하게 나오지는 않는다. 하지만 국내는 아직 보드 게임층이 많은 편이 아니므로 설명을 자세히 하는 것이 좋다.

인쇄나 종이질감의 경우 우선 가 제작을 해보고 조정하는 것이 좋는데, 특히 보드 게임은 종이와 그 부속품들이 중요하므로 계속 확인해 보고 만져보도록 하자. 사실 우리가 만들고자 하는 것을 말로 설명하는 것에는 한계가 있다. 가장 쉬운 방법은 비슷하게 제작된 게임을 가지고 가서 단가를 매겨보는 것이다. 그리고 국내에서는 모형이나 금형제작이 매우 비싸다. 즉 근사한 플라스틱 말은 돈이 엄청 깨진다는 것. 아마 보드 게임들이 많이 나와 준다면 다른 방법이 생기겠지만, 아직까지는 종이로 제작하는 쪽을 생각하는 것이 좋을 것이다.

이상으로 제작 공정에 대해 말해봤다. 사실 100페이지를 써도 다 못쓸 만큼의 별별 일들이 일어났다. 하지만 게임이 이렇게 무사히 나온 것은 100% 팀원들의 노력 때문이었다. 모든 팀들이 그러하겠지만, 문제가 생기면 발로 뛰었고 무조건 달려갔고 밤 쉴 수 있다면 그것으로 다행이라 생각했다. 제작 공정에 관련해서, 종이나 판형, 혹은 단가 등에 관계된 정보가 궁금하다면 dimfe@gamegood.com이나 다음 사이트의 BnB 페이퍼 배틀 사이트를 이용하면 성실한 답변을 해 드리도록 하겠다. 당연히 엉뚱한 질문도 환영! 더 ~ 많은 제작팀들이 나오길. 그리고 우리처럼 고생하지 않길...