

<인터뷰> Buzz!를 개발한 Relentless와의 인터뷰



Eye Toy와 Singstar의 선례를 따라가 보면, 소니의 음악 퀴즈 게임 타이틀인 “Buzz!”는 이번 크리스마스에 대다수의 가정의 거실에 침공을 감행할 것으로 보여 진다. 우리는 유럽에 소재한 개발자 Relentless와 사회적 게임(social game)의 영향력을 검토하고, 그리고 오전 9시에서 오후 5시까지만 일하며, 전혀 근무시간을 초과해서 일을 하지 않는 그만의 개발 스튜디오에 대한 놀랄만한 아이디어를 들어보기 위해서 대화의 자리를 마련했다.

실패한 개발자인 Computer Artworks에서의 경력을 가지고 있지만, 크리에이티브 감독인 데이비드 아모르(David Amor)와 개발 감독인 앤드류 에데스(Andrew Eades), 이 두 사람은 모두 소니의 사회적 게임 성공을 이끌어낸 3개의 스튜디오의 하나에서 개발 작업을 했다. “Buzz!” 이전에, 이 스튜디오는 DJ Decks과 FX를 개발 중에 있으며, Eye Toy Groove와 SingStar의 일부 버전에 대한 작업을 하기도 했다.

그러나 이 회사는 게임 산업내부에서 많은 사람들이 개발 분야에서 작업하고 있는 가장 표준화된 부분으로 여겨지는 쉽지는 초과 근무도 없이, 광기의 교회 시즌에 재분류 없이 그들의 모든 게임을 선박에 실어서 유럽에 출시할 것이다. 더 많은 것을 알아보기 위해서, 우리는 남쪽 해변가인 Brighton에 위치한 이 회사의 스튜디오에 있는 데이비드 아모르와 앤드류 에데스와 대화를 나누었다.

GamesIndustry.biz: “Buzz!”를 포함해서, 현재 판매대 선반에는 Relentless에 당신이 시작부터 함께 참여한 게임들 중에서 얼마나 많은 것들이 진열될 것인가?

데이비드 아모르 : 글썄요...완벽하게 개발이 끝난 게임들 중의 일부도 포함되고요, 그리고 우리가 이제 막 작업을 하고 있는 것들 중에도 일부가 있다. 우리가 출시하게 될 최초의 상품은 Eye Toy Groove의 일본판 버전이다. 그래서 우리는 Groove의 영어판 버전도 함께 작업하고 있으며, 여기에 일부 일본인들이 일본 시장에서 이것을 판매하기 위한 것들도 함께 만들고 있다. 우리가 이제 막 출발선을 넘어선 가장 중요한 프로젝트는 DJ 상품이다. 이것은 앤디와 내가 Computer Artworks에서 시작하였던 것이다. 이 회사가 실패를 거듭하고 있을 때, 우리가 마지막 해에 했던 작업이다.

앤드류 에데스 : 이것은 9월 달에 선보일 예정이기 때문에, 상품이 출시될 때까지 회사가

준비해야할 시간은 대략 1년 정도일 것이다.

데이비드 아모르 : 그렇다. 이것은 거의 절반 정도가 완성되어 있다. 아마도 추측컨대, 이것과 유사한 게임들도 있을 것으로 보인다. 그래서 우리는 스웨덴과 노르웨이 시장을 위해서 SingStar PopWorld의 일부 새로운 버전에 대한 작업을 할 것이다. 그리고 우리의 작업 중에는 'Buzz!'도 포함되어 있다. 우리는 "Buzz!"의 다양한 시장에서 판매될 다양한 버전을 만들려고 준비 중이다.

앤드류 에데스 : 그리고 우리는 아주 작은 규모이긴 하지만, "EyeToy: Kinetic"에 대한 신뢰도 높은 시장을 이미 가지고 있다.

GamesIndustry.biz: 이 작업들을 회사는 얼마나 오랫동안 준비해야하는 것들인가?

데이비드 아모르 : 아마도 현재 2년 정도의 시간이 필요할 것이다.

GamesIndustry.biz: 그렇다면, 상당히 많은 SKU(Stock Keeping Unit : 동일상품의 품목 수)가 2년 동안에 출시를 기다릴 것으로 보이는데, 그런가?

데이비드 아모르 : 나는 게임 타이틀이 판매대 선반에서 내려질 때, 가끔 회사가 단지 현실적으로 돈을 벌기 위해서 시작한다는 것을 사람들이 잊어버리고 있다고 생각하기도 한다. 일부 사람들은 이 박스들이 돈을 최대한 벌 수 있을 때까지 유지되기를 원한다. 이것은 우스운 이야기로 들릴지도 모르겠다. 그러나 종종 이런 것들은 개발과정에서 영원히 지속되기를 원하기도 한다. 그리고 사람들은 개발에 대해서 지나치게 열광적인 면이 있다. 그러나 물론, 실제로 당신이 구입할 수 있도록 상품을 포장할 때까지, 사실상 어떤 것도 발생하지 않는다. 그래서 우리는 항상 게임이 개발되는 과정상의 질에 대한 비용을 지불하려고 하지 않으며, 오히려 이 개발자들이 가진 소질을 밖으로 나오게 하는데 주력하곤 한다.

앤드류 에데스 : 이상하게 들리지도 모르겠다. 하지만 이것은 옳은 방법이다. 총 14개의 언어로 구성된 DJ는 5가지 버전의 SKU를 가지고 있으며, Eye Toy Groove는 하나의 SKU를 가지고 있으며, PopWorld는 4개의 SKU를 가지고 있고, Buzz!는 6개의 SKU를 가지고 있다. 그래서 우리는 상당히 많은 작업을 해야만 한다.

GamesIndustry.biz: 당신은 캐주얼 게임 이나 혹은 라이프스타일 게임 작업에 초점을 맞추고 있다. - 이런 장르의 게임들을 분류할 때 당신이 사용하고 있는 특정한 용어가 있는가?

데이비드 아모르 : 사회적 게임(Social Gaming)이라고 부른다. 내가 생각하기에 이게 가장 적합한 용어인 듯 하다.

GamesIndustry.biz: 당신이 회사를 시작했을 때, 스스로 마음속에 두었던 결심이나, 목표 같은 것이 있었나? 당신의 주된 관심은 무엇이며, 혹은 이것은 어떤 과정에서 발생한 것인가?

가?

데이비드 아모르 : 실제로 모든 가능한 것들을 다 생각했다. 우리는 DJ 게임 타이틀을 생산하는 작업을 하고 있다. 틸새가 무엇이건 간에, DJ는 우리가 과거에 작업했던 다른 상품들 중의 일부보다 더욱 사람들과의 유대감을 높일 수 있는 사회성을 지닌 게임에 접근할 것이다. 이 게임은 1인칭 슈팅 게임이나 혹은 레이싱 게임 그리고 기타 비슷한 유형의 게임들과는 다르다.

우리가 회사의 문을 닫고, 그리고 우리에게 흥미를 느끼게 하는 다른 게임 타이틀들을 살펴보고 있었을 때, 우리는 알게 되었다. 내가 현재 33살이며, 그리고 내가 사용했던 것과 유사한 비디오 게임을 플레이하면서 시간을 보내려고 하지 않는 어린 소년의 아버지라는 사실이였다. 내가 여가시간에 이용했던 것은 Eye Toy와 SingStar였다. 또한 나는 실제로 이런 종류의 게임들을 즐긴다. 내가 생각하기에 앤드류 에테스도 나와 마찬가지로 유사한 종류의 게임들을 즐기고 있었을 것이다.

앤드류 에테스 : 그렇다. 이것은 진지하게 고민된 것은 아니다. 우리는 친목 게임이라는 새로운 장르를 예측할 수는 없었다. 이것은 굳이 말하면, 자발적으로 등장한 것이다. 그리고 우리는 이 새로운 장르의 게임이 빠져있다고 볼 수 있다. 그러나 일단 우리가 이 게임에 소속되어 있을 때, 우리는 “맞아, 이것은 정확하게 파트너쉽과 팀으로서의 감각을 더욱 높여 줄 수 있는 것이야”라고 말했다. 우리의 관점에서 보면, 이 게임을 혼자서 할 수 없기 때문에, 이 장르의 게임들은 다른 사람과 함께 해야 한다는 것을 느끼게 해준다. 그리고 현재 이 장르의 게임들은 엄청나게 향상된 형태의 게임들로 향하고 있다. 내가 의미하는 것은 사람들이 그들의 최초의 플레이스테이션을 구입했을 때, 그 뒤에는 Singstar가 있었다는 점이다. 그런 후에 사람들은 새로운 게임을 플레이하는 것을 원할 것이다. 우리가 그들에게 선사하기 위해서 준비하고 있는 전혀 새로운 게임을 그들은 원하고 있다. 그리고 나는 그러기를 희망한다.

GamesIndustry.biz: 당신이 생각하기에, 현재 이런 게임의 장르가 가능하다고 생각하는가? 수년 전에 이것은 존재하지 않았던 장르이다.

데이비드 아모르 : 나는 10억개의 플레이스테이션 2 콘솔은 점차 게임이 대중 시장을 형성하게 되었다는 것을 의미한다고 생각한다. 적어도 플레이스테이션2가 출시되고, 판매되어진 수는 게임에 대한 대중적인 수요를 말해주는 것이다. 또한 이 수치는 더욱 많은 사람들에게 비디오 게임이 노출되어지고 있다는 것을 말한다. 나는 이들 플레이스테이션2의 일부가 소년 자녀의 침실에 있지 않을 것이라고 생각한다. 그들이 텔레비전 주변에 놓여있으며, 가족들이 함께 공유하는 공간에 배치되어 있을 것이다. 나는 플레이스테이션 2가 가정내에서 어디에 있는가에 따라서, 사람들은 일상적으로 ‘하드코어 게이머’를 위한 게임 타이틀이 아닌 게임들을 플레이하는 사람들을 이해하고, 그리고 더욱 게임을 가까이하게 되기 시작했다고 생각한다.

앤드류 에테스 : 나는 Eye Toy는 당신이 어린이와 청소년들에게 게임을 판매할 수 있다

는 것을 보여주는 사례라고 생각한다. 그리고 나는 SingStar가 모든 사람이 함께 할 수 있도록 허용된 것은 여성들이 상당히 경쟁적이며, 정확한 상품이 만들어지기를 원하며, 또한 게임들을 함께 즐기기를 원한다는 사실을 보여주었다고 생각한다. 이것은 나에게도 적용되어진다. 내가 나의 친구들과 맥주를 한 잔 하고 있을 때, 집에 남겨진 아이들은 밤에 SingStar를 하고 있을 것이다.

데이비드 아모르 : 엄청난 사운드가 들리는 듯하군

앤드류 에데스 : 이것은 어려운 게임이다. 나도 그것을 알고 있다. 그래서 좀 더 쉬운 방법을 찾기 위해서 노력하고 있다. 당신은 당신의 친구들과 둘러앉아, Pro Evo를 플레이하기 위해서 당신의 여자친구를 내쫓아내려고 시도했다면, 당신은 이 게임을 할 수 없었을 것이다. 소니가 SingStar를 만들어낸 것은 정말 혁명적인 사건이다. 그리고 우리는 이런 전례를 따라서 새로운 퀴즈 게임을 만들고 있다. 그리고 이 게임에는 비디오게임을 모두 함께 플레이할 수 있는 당신, 당신의 여자친구, 그리고 여자친구의 친구, 당신의 남자친구들이 포함되어 있다. 이 게임은 당신이 Pro Evo를 통해서 얻었던 것보다 더욱 강력한 사교성을 가지고 있다. Buzz! 덕분에, 나는 나의 아버지와 함께 게임을 할 수 있었다. 나의 아버지는 60세이며, 나의 인생에서 최초로 나와 함께 아버지가 비디오게임을 플레이하고 있다.

데이비드 아모르 : 누가 이겼나?

앤드류 에데스 : 음... 내가 이겼다. 그러나 그는 음악을 쓰레기라고 생각하는 사람이다. 그래서 내가 이길 수밖에 없었다.

GamesIndustry.biz: 소니는 이 상품에 많은 편의성을 보여주고 있는 중이다. - 현재 그리고 금년 말 사이에 출시될 예정인 가장 주목받는 빅 게임 타이틀 중의 하나가 될 것으로 보인다. 당신은 그들과 어떤 점에서 겨룰 생각인가?

데이비드 아모르 : 아마도 소니가 흥미를 가지고 있었던 것들 중의 일부에서부터 시작될 것으로 보인다. 그들은 SingStar를 통해서 가장 잘 구현했던 것들을 보여줄 것이고, 그리고 Eye Toy에서의 요소들 중의 일부를 보여줄 것으로 예측되며, 이것은 내가 사회성 게임 장르에서 예상했던 것과 동일한 종류의 것들을 일부 포함시키고 있을 것이다. 그래서 우리는 비교적 조용하게 시작할 생각이다. 비교적 작은 팀을 구성하고, 그리고 나는 이 게임을 표준화된 듀얼 쇼크 컨트롤러로 작동시키는 방법을 사용하지 않기로 결정했기 때문에, 컨트롤러에 버튼을 첨가하기로 했다. 이 방식은 누구나가 손쉽게 함께 게임을 즐길 수 있도록 만들어져 있다. 우리는 원형과 같은 일부 아이디어들을 완성해가고 있다. 그리고 시간의 흐름에, 이것은 소니 내부에서도 추진력을 형성할 수 있을 것으로 본다.

그들은 이 게임이 SingStar와 Eye Toy와 유사한 종류라고 생각하고 있다. 사실 이들 두 종류의 게임을 플레이 하는 사람들을 게임을 중단하게 하는 요소들 중의 하나는 이 게임을 플레이하는 동안 당신이 약간은 노출증 환자로 보여진다는 점이며, 당신 스스로가 바보가 되는 준비를 하는 것이라는 사실이다. 반면에 Buzz!는 전혀 다른 방식을 가지고 있다. 당신

은 앉아서도 게임을 하는 것이 가능하다. 그리고 조용히 질문에 답을 한다. 그리고 당신은 주변에 많은 사람들에게 둘러싸여 자신이 바보가 되는 것을 준비할 필요가 없다. 그래서 이런 점에서 생각해보면, 이 게임은 Eye Toy와 SingStar보다 더욱 사람들에게 접근하기 쉬운 것이라고 생각한다.

나는 우리에게 도움이 되었던 것들 중의 하나는 소니가 지금까지 함께 해왔으며, 그들은 매번 각기 소니 일본, 아메리카 등에서 다른 상품을 보여주었다는 것이라고 생각한다. 또한 그들은 이 상품들을 파티의 한 구석에 놓기도 했으며, 엄청나게 많은 군중들에게 둘러싸여 있기도 했다. 그들은 다시 생각해야할 것이다. 만약 이 게임이 우리 자신의 내부적인 것에 영향을 미친다면, 이것은 아마도 전세계에 있는 다른 사람들에게도 유사하게 적용될 수 있다는 점이다.

GamesIndustry.biz: 당신은 소니와의 밀접한 관계로 작업하고 있다고 말하고 있다. 그리고 당신의 작업의 대부분을 소니와 함께 했다. 당신은 다른 발행업자들과 함께 일하고 싶은 생각이나, 바램들은 없는가?

데이비드 아모르 : 음... 소니는 많은 작업에서 우리 방식을 유지하도록 해준다. 그래서 그들은 정말로 좋은 파트너이다. 우리가 바라는 것은 수많은 Buzz 상품들이 우리를 바쁘게 해주기를 원하며, 또한 그러리라 생각한다. 그리고 우리는 이제까지 만들지 못했던 좋은 게임을 만들기를 원하고 있다.

앤드류 에데스 : 사실, 소니와의 관계에는 상업적인 이유도 있다 사실 우리가 하나의 발행업자를 고정적으로 것은 훌륭한 상업적 이득 때문이다. 현재에도 발행업자는 소니이고, 그리고 미래에도 우리는 소니를 발행업자로 선택할 것이다. Relentless Software와 소니는 정말로 잘 맞는 구조를 가지고 있다. 실제로 우리는 부분적으로 살펴보면, 소니와의 계약을 통해서 탄생되었다. 나는 무수히 많은 발행업자들과 함께 일하기를 원하지 않는다. 사실 하나의 발행업자와 적합한 관계를 유지한다는 것도 충분히 어려운 일이다. 그리고 우리는 매순간 수많은 발행업자들과 이런 일을 해야한다는 것은 우리에게 너무나 힘든 길을 가게 하는 것이 될 것이다.

데이비드 아모르 : 또한 나는 소니가 사회적 게임을 발행해줄 수 있는 소수의 발행업자들 중의 하나라고 생각한다. 나는 사회적 게임들이 시장에서의 경쟁에서 승리를 하건 그렇지 않건 간에, 소니는 지속적으로 사회적 게임들을 발행할 것이라는 생각을 가지고 있다. 사실 난 잘 모르겠다. 나는 Buzz!와 같은 게임을 발행할 의도가 있는지에 대해서 Electronic Arts와 만나보지도 않았다. 어쩌면 만나고 나서 내가 놀랐을 수도 있었을 것이다. 사회적 게임과 같은 게임들은 우리가 현재 그리고 미래에도 계속해서 개발을 할 것이다. 그리고 내 생각에 소니는 정말로 우리와 훌륭하게 적합한 구조를 가지고 있다고 생각한다.

GamesIndustry.biz: 당신의 사무실에서 작업은 일반 회사들과 같이 상당히 일반적인 형태로 이루어지고 있다고 들었다. 그런가?

앤드류 에데스 : 게임 산업에서는 희귀한 일일 것이다. 그러나 나는 우리가 살고 있는 모든 사람들에게 이것이 진귀한 일이라고 말하진 않는다. 우리는 실제로 다소 낮설어하기도 한다. 우리는 오전 9시부터 오후 5시까지 일을 한다. 그리고 이것은 게임 산업에서는 다소 이상한 일이다. 그러나 우리 회사는 사람들에게 그들이 작업을 하고 있는 동안에는 인터넷 서핑을 할 수 없도록 규제하고 있다.

사람들은 사회적 삶을 살아가고, 여가시간을 보내고, 그리고 생각을 할 수 있는 여유를 즐겨야한다. 그렇지 않은가? 우리는 우리의 고용인들이 회사에서 근무하는 동안에는 이 권리를 보장해 주고자 한다. 그러나 그들이 우리 회사를 떠났을 때, 우리는 그들에게 어떤 것도 보장해줄 수가 없다. 그래서 우리는 그들이 저녁에 헤어져서, 내일 아침에 상쾌한 얼굴로 돌아와서, 좋은 아이디어들을 내어놓기를 기대하고 있다.

데이비드 아모르 : 우리는 상호간에 협약을 맺고 있다. 당신이 알다시피, 우리는 사람들과 함께 앉아있고, 의견을 교환한다. 우리는 실제로 우리가 하고 있는 개발 작업에 대해서 생각을 한다. 만약 우리가 정상적인 업무 스타일을 실천하고, 다른 사람들이 모두 그렇게 해준다면, 게임 산업에 종사하는 사람들은 모두 오후 5시면 집에 돌아갈 수 있을 것이고, 우리는 주말에 일을 할 필요도 없을 것이다. 나는 적어도 당신이 TV 게임 쇼 혹은 기타 다른 것들을 시청하는 것이 Buzz 게임에 적용될 많은 것들을 얻어낼 수 있을 것이라고 생각한다. 나는 사람들이 근무시간에 일을 해주기를 원한다. 그리고 그들이 근무시간 내에 무엇인가를 할 수 있는 충분한 시간을 가지고 있으며, 일찍 귀가해서 집에서 그들이 원하는 무엇인가를 하기를 원한다.

GamesIndustry.biz: 당신은 이런 약속들이 잘 지켜지고 있는지를 어떻게 관리하고 있는가? 경영진의 입장에서 당신은 어떤 부문에서는 오랜 시간동안 작업을 해야 할 필요성이 있다고 생각하지 않는가?

데이비드 아모르 : 그렇게 생각하지 않는다. 왜냐하면 나는 실제로 이 약속들을 잘 지키고 있다. 우리가 처음 이 약속을 시작했을 때보다 지금이 훨씬 더 잘 지켜지고 있다. 나는 사람들이 실제로 오랜 시간동안 일을 했을 때 더 많은 것을 산출해낸다고 생각하는 것은 엉터리라고 믿고 있다. 이것은 허풍이 아니다. 나는 절대적으로 완벽하게 현재 우리의 실천이 옳은 것이라고 믿고 있다. 그리고 때때로 일부는 주말에 다른 대안적 수준의 일을 하는가에 대해서 물어보기도 한다. 그리고 주말작업은 우리에게 결코 시도되지 않은 일이다. 우리는 결코 어떤 것도 하지 않을 것이다. 우리가 사람들에게 예외적인 사항을 만들기 위해서 질문을 하기 시작했을 때, 이미 우리는 더 이상 초과 작업등을 하지 않았다. 우리는 상대방과의 거래를 하면서도 이 원칙을 깨뜨리지 않았다. 또한 나는 이렇게 작업하는 것을 믿지 않는 업체들과의 거래는 거리를 두기 시작했다.

앤드류 에데스 : 우리의 방식은 일을 하지 않는 것이 아니다. 사실 나는 이미 15년 동안 밤을 새면서 작업을 해왔다. 그리고 이것은 많은 대부분의 시간을 잘못 사용한 것이었다. 나의 삶에서 작업했던 경험들보다 더 높은 생산효율성을 보여주고 있다. 우리가 선택한 작업방식은 의심할 여지가 없다. 우리가 만들어내고 있는 획기적인 사건들이 성공을 하고 있

다는 것이 바로 우리가 하고 있는 방식이 올바르다는 것을 보여주는 긍정적인 증거가 될 것이다. 우리는 회사를 설립했을 때, 이것이 매우 실천하기 쉬운 일이라고 순진하게 생각하고 있지는 않았다. 왜냐하면, 이미 게임 산업에는 수많은 나쁜 관습들이 있었다. 그러나 우리는 스스로가 열망하는 것을 할 자유가 있다. 그리고 우리는 우리가 믿고 있는 신념을 실천했으며, 우리가 생각하고 있는 것을 이루어내었다. 그리고 게임 산업에서의 획기적인 사건은 현재에도 지속되고 있다. 때때로 사람들은 자신에 대해서 확신을 가지지 못한다. 하지만 그 이유는 그들이 전혀 다른 방식에 대해서 이해하지 못하고 있기 때문이다.

데이비드 아모르 : 우리는 새로 사람들을 채용할 때, 많은 사람들은 오랜 시간동안 회사를 위해서 일하는 곳으로 생각하고 온다. 그리고 그들은 우직하게 그렇게 일을 해왔다. 그래서 우리가 실천하고자 했던 아이디어들은 그들에게 좋게 보였다. 하지만 나쁜 소식은 당신이 작업 중에 인터넷을 하지 못하다는데 있으며, 당신은 정확히 오전 9시에는 출근해야한다는 것이었다. 그러나 반대로 좋은 소식은 당신이 오후 5시면 집으로 갈 수 있다는 사실이며, 솔직하게 말하면 이것은 정말 좋은 일이다. 이것은 아마도 일부 사람들에게는 가족들에게 회소식이 될 것이다. 나는 학교를 달려갈 수도 있다. 이런 일들은 지금의 나에겐 매우 중요하다. 그리고 이것은 많은 다른 사람들에게도 마찬가지일 것이다. 나는 우리가 DJ 프로젝트의 베타판을 출시한 이후에 Ibiza로 회사가 휴가를 즐겼던 사실을 매우 즐겁게 생각한다. 우리는 스케줄에 맞추어서 일을 해내었고, 상품은 매우 좋은 모습으로 출시되었다. DJ 프로젝트의 베타 버전은 고속처리에 발생하는 버그 리스트에서 어떤 버그도 발견할 수 없었다. 그래서 우리는 원하는 대로 휴가를 즐길 수 있었다.

앤드류 에데스 : 나의 친구가 캐나다에서 방문했을 때, 난 “EA회사의 배우자”를 만난 적이 있다. 그의 여자친구는 나의 부인에게 그녀가 나를 본 적이 있느냐고 물었다. 그리고 그녀는 ‘물론, 나는 그를 늘 보는 걸요’라고 답했다. 그러나 나의 친구의 여자친구는 그녀는 그를 저녁이나, 혹은 주말에 전혀 볼 수 가 없다고 말했다. 당신은 잘 알 것이다. 이 차이는 바로 작업에도 영향을 미친다. 그래서 우리는 Grand Theft Auto를 만들지 않으려고 한다. 그러나 나는 실제로 우리가 아침 9시에서 오후 5시까지 근무하면서 게임 개발의 모든 과정을 완수할 수 있다고 굳게 믿고 있다.

내가 자랑스러워하는 우리가 이루어낸 업적은 우리가 소니에게 "Buzz!"를 즐기는 수많은 Buzz 이용자들을 만들어냄으로서 상당량의 돈을 투자하도록 만들었다는데 있다. 왜냐하면, 그들은 소프트웨어는 시간 안에 만들어져야만 한다는 것을 너무나 잘 알고 있었다. 우리는 우리의 발행업자에게 우리가 실제로 Buzz!와 함께 성장할 필요가 있다는 확신을 심어주었다. 만약 우리가 2주 후에나 혹은 소프트웨어가 거의 버그 덩어리였다면, 그들은 우리에게 돈을 투자하지 않았을 것이다. 그래서 상업적 관점에서 보던, 일상의 관점에서 보던, 혹은 윤리적 감각에서 보던, 모든 면에서 이 작업은 완벽한 것이었다.

또 다른 사례로 유쾌하게 대화를 나누는 것 이외에 작업시간에 대한 유럽인의 지침이 있다는 사실이었다. 나는 프랑스인이 영국이 작업장에서 주당 40시간미만으로 일을 하도록 법으로 규정한 것을 면제해주었기 때문에 불평하는 것을 들었다. 프랑스인들은 영국에서의 경쟁력에 대해서 이야기하고 있었다. 그러나 나는 웃을 수밖에 없었다. 왜냐하면, 나는 회사로서

Relentless Software가 오랜 시간 동안 작업을 하지 않았음에도 불구하고, 다른 소프트웨어 개발 회사들과 경쟁력을 가지게 한 개인적 경험을 통해서 알고 있었기 때문이었다. 우리는 더 이상 주당 40시간 이상을 일하지 않는다. 그리고 이것은 우리에게 게임 산업 내에서 경쟁력을 갖도록 만들어주었다.

데이비드 아모르 : 당신이 알다시피, 우리 회사에서 발생한 재미있는 사건들 중의 하나는 바로 인터넷을 금지시켰다는 데 있다. 그러나 우리는 인터넷을 꺼놓지는 않았다. 인터넷은 몇 달 동안 작동되고 있었지만, 어느 누구도 우리의 규칙을 깨뜨리지 않았다. 이것은 단지 습관의 문제일 뿐이다. 아마도 내가 추측하건데, 흡연의 문제도 마찬가지로 생각한다. 당신은 참을 수 없는 욕망을 가지고 있을 뿐이다. 그리고 생각해야만 한다. “무엇인가를 해야 한다.” 나는 인터넷은 훌륭하다고 생각하며, 나에게 잘못된 것을 주지는 않았다고 생각한다. 그러나 나는 당신이 일을 하는 것과, 일을 하지 않는 것을 이해하도록 해야 한다고 생각하고 있다.

앤드류 에데스 : 우리는 인터넷의 사용을 금지시키지는 않았다. 우리가 했던 것은 “여기에 4대의 컴퓨터가 있다. 이들은 인터넷에 연결되어 있다. 그리고 당신은 만약 당신이 원한다면, 하루 종일 앉아있을 수도 있다. 내가 관여하지는 않을 것이다.”라고 말했다. 사람들에게 스스로 선택할 기회를 주어야 한다. “왜냐하면, 당신은 내가 하루 종일 인터넷 서핑을 하면서 앉아있다는 것을 주목하고 있을 것이기 때문에, 나는 인터넷으로 작업을 하지 않는다.” 어떤 상상을 하나? 대부분의 게임 개발자들은 어떤 방식으로건 자신들의 일을 진행시킬 수 있다.

데이비드 아모르 : 나는 이제까지 게임 산업이 다소 나쁜 습관을 부여잡고 있었다고 느낀다. 그리고 나는 실제로 그 이유를 알고 있다. 내가 생각하건데, 많은 사람들은 게임이 어떻게 만들어지는가에 대해서 단지 추측들을 하고 있다. 그러나 나는 게임은 그들이 생각하는 방식으로 만들어진다고 생각하지는 않는다.

앤드류 에데스 : 당신은 예를들어, 화물자동차 운전사와 같은 다른 직업을 가질 수도 있다. 현재 화물자동차 운전사들에게는 일정 정도의 법적인 보호장치들이 있다. 음... 미안한 이야기지만, 당신이 화물자동차 운전사라면, 당신이 하는 일은 매우 간단한 것이다. 이 일은 단지 전국을 화물차를 운전하면서 다니면 된다. 이것은 전혀 창의성이 필요한 일이 아니다. 그러나 그들은 충돌의 위험 때문에 한 번에 8시간 이상 일을 할 수 없도록 되어있다. 프로그래머들에게도 동일한 발상을 적용시켜보자. 당신은 60시간동안 프로그램을 만드는 것을 계속하고 있다고 치자, 그렇다면, 당신은 분명 버그를 발생시키는 것과 같은 사고를 만들 것이라고 생각하지 않는가? 혹은 그들이 자신의 수명을 단축하거나, 혹은 좋은 직업을 가지게 도리 것이라고 생각하지 않는가? 그들은 휴식을 잘 취하게 될 뿐만 아니라, 그들의 수명을 단축하지는 않을 것이다.

GamesIndustry.biz: 현재 당신의 회사에는 얼마나 많은 고용인들이 일을 하고 있는가?

데이비드 아모르 : 우리 회사에서 근무하는 사람들은 40명 정도이다. 이 들 중 일부는 계

약직이며, 일부는 정식 직원으로 근무하고 있다.

GamesIndustry.biz: 당신은 회사 외부에서 많은 계약직 근무자들을 이용하는 편인가?

데이비드 아모르 : 그렇다, 우리는 항상 많은 외부 아티스트들을 이용하고 있다. 당신도 마찬가지로 좋은 인력들이 어디에 있는지를 알고 있을 것이다. 아마도 우리가 만드는 게임들 중의 일부의 속성 때문에, 우리는 일부 요소들을 외부에서 얻어야만 하고, 이것이 확인되어야 하는 과정들을 거치게 된다. 또한 이것은 당신이 거대한 다음 프로젝트가 어떻게 진행되는지에 대해서 모르고 있을 때 유용하다. 그래서 당신은 규모가 큰 작업장에서 일을 해보는 것도 좋은 경험이 될 것이다. 현재 우리가 옳다고 생각하는 많은 사람들은 퀴즈 문제들을 만들어 내고 있다. 그들은 당신의 알고 있는 일반적인 게임 산업 프로그래머가 아니거나, 혹은 아티스트들이 아니다. 대략 우리 회사는 40여명의 직원과 함께 일하고 있으며, 우리는 머지않아 게임들을 출시할 계획을 가지고 있다.

GamesIndustry.biz: 그렇다면, 당신은 어느 시기에 새로운 사람들을 고용할 계획인가?

데이비드 아모르 : 음... 물론 새로운 사람을 고용할 생각을 가지고 있다. 그리고 우리는 항상 고용 기간을 두고 있다. 내가 알고 있는 한 소니는 항상 우리에게 “당신 회사는 더욱 큰 규모로 성장할 필요가 있다”라고 말할 정도로 우리 회사에 대해서 높은 신뢰를 보여주고 있다. 그들은 “우리가 다음에 당신 회사에게 무엇을 던져줄지에 대해서 전혀 모르고 있다”고 말하고 있으며, 또한 “왜 당신은 개인적 차원에서 더욱 많은 우연성을 만들어낼 수 없는 지?”에 대해서 말하기도 한다. 그래서 그들은 항상 우리에게 직원 고용을 장려한다. 그래서 우리는 신규 채용을 현재 진행 중에 있다.

앤드류 에데스 : 나는 우리가 지금 고용해야 할 많은 사람들을 관리하기 위해서 힘쓰고 있다. 하지만 나는 한 단계 그들의 수준을 올릴 필요가 있다고 생각한다.

데이비드 아모르 : 내가 Computer Artworks에서 일하고 있을 때, 우리는 상당히 빠른 속도로 팽창을 했으며, 사람들은 너무나 빠른 속도로 진행되는 치통으로 앓고 있었다. 나는 이것이 무엇을 의미하는지에 대해서 당시에는 정말로 몰랐다. 그 당시에 내가 생각했던 것은 우리가 고용한 사람들을 술집으로부터 떨어뜨려놓는 것이라고 생각했다. 우리는 많은 사람들을 고용할 필요가 있기 때문에, 더욱 신중하게 결정할 수 밖에 없다. 우리의 정책은 항상 우리가 존재하는 한 더 많은 사람들을 필요로 한다는데 있거나, 그렇게 말하고 있다는데 있다. 그래서 좋은 능력을 가진 사람들이 주변에 있다면, 언제든지 우리는 “우리와 함께 하자”고 말한다. 그리고 “내가 무엇을 할 것인가?”에 대해서 질문한다. 우리는 언제든지 열려 있다.

앤드류 에데스 : 우리는 고정된 자리를 찾기보다는 사람을 찾는다.

데이비드 아모르 : 그리고, 우리가 선두에 섰을 때, 사람을 고용하는 것은 놀랄 만큼 쉬운 일이 될 것이다. 우리가 만들어내고자 하는 것 중의 하나는 게임 산업 내부의 작업 환경과

같은 것이다. 내가 생각하기에 이것은 지금 많은 사람들에게 호응을 얻고 있다.

앤드류 에데스 : 나는 이것이 분명하게 필요한 요소라고 생각한다. 게임 산업은 비용지출 구조가 유통구조에 의해서 결정되어지기 때문에, 이 방법에 대해서 물론 찬반양론이 존재한다. 이것은 매달 당신이 집에 가져가는 월급이 당신이 다른 곳에서 벌어들이는 것보다 작다는 것을 의미하기도 하다. 그러나 분기별로 충전되어지는 금액은 당신이 다른 곳에서 벌어들인 것을 능가할 것이다. 이것은 단지 우리가 사람들에게 우리의 비즈니스 방식이 확실한 기간 내에 소프트웨어를 만들어낼 수 있다는 것을 기억시키는 구조이다. 우리는 매 분기점마다 매달 상당히 많은 돈을 축적할 수 있다. 매 분기마다, 우리는 더 많은 돈을 직원들에게 돌려줄려고 노력할 것이다.

데이비드 아모르 : 이것은 지나간 사례들을 말한 것이다. 우리는 일을 하기 위해서 최선을 다하는 개발자가 있는 곳이라면 어디서든지 일을 할 수 있다. 그러나 이런 획기적인 사건들이 발생하거나 혹은 그렇지 않은 간에, 우리 회사에서는 어느 누구도 관리하지 않는다. 그러나 회사는 이런 실적들에 사인을 할 때, 돈을 직원들에게 지불해야하기 때문에 관리해야 한다. 그래서 우리는 직원들에게 어떻게 하면, 그들이 제품의 질과 정확한 시간에 출시될 때마다 매번 제공되는 보너스를 얻을 수 있는지에 대해서 자세히 설명해준다. 이것은 우리가 회사를 설립하면서 시작한 방식이다. 그리고 우리는 항상 우리가 항상 질과 정확한 출시 시간을 보장해야하기 때문에, 반드시 직원들에게 지불되어질 수 밖에 없다. 그러나 내가 추측하건데, 이것은 우리와 함께 일을 하는 다른 일부 사람들에게도 적용될 것이다.

앤드류 에데스 : 우리는 사람들에게 우리가 가진 위험을 부담할 수 있는 기회를 제공해주지만, 실제로 보상은 확실하게 이루어진다. 우리는 결코 직원들에게 주말에 일하라고 일하지 않는다. 우리는 결코 직원들에게 늦은 밤까지 야근을 하라고 말하지 않는다. 우리는 결코, 직원들에게 저녁 8시에 피자를 사주지 않는다. 왜냐하면, 우리는 이미 회사에 없을 것이기 때문이다. 우리 회사의 직원들은 매년 이윤을 공유할 수 있을 것이고, 매 분기마다도 마찬가지이다. 직원들의 봉급은 거의 2배가 될 것이다. 어떻게 그게 가능하냐고? 이렇게 너무나 간단한 일이다. 그래서 사람들은 우리의 게임을 구입할 것이다.

GamesIndustry.biz: 언제쯤, 당신이 Buzz!의 해외 버전들을 완전하게 끝낼 계획을 가지고 있는가? 그리고 당신들은 이미 개발과정에 있는 더욱 다양한 범위의 상품들을 출시할 계획을 가지고 있는가?

데이비드 아모르 : 그렇다. 유명한 게임 타이틀을 제외하고, 나는 일단 우리가 다른 형태의 Buzz! 게임을 출시할 수 있을 거라고 생각한다. 이것은 다른 상품들을 유지하는데 매우 중요한 요소가 될 것이다. 내가 생각하기에, 당신은 2개의 휴대폰에서 작동되는 SingStar를 볼 수 있을 것이다. 그리고 그런 연후에 당신은 좀 더 싼 가격의 최신 상품을 구입할 수 있을 것이다. 내가 생각하기에, 소니는 새로운 모델을 적용시킬 것이다. 그리고 다시 또 새로운 것들을 만들어낼 것이다. 물론 정확하게 이들 게임이 존재할 것인가에 대해서 이야기할 수는 없지만, 중요한 것은 당신이 있는 곳이면 어디서든 이 게임을 할 수 있을 것이라는 사실이다.

GamesIndustry.biz: 당신들이 점진적으로 출시할 상품목록을 살펴보고 있는데, 이 다른 상품들의 경우에도, 역시 사회적 게임 장르를 고수할 생각인가? Relentless는 현재 어떤 위치에 있다고 생각하는가?

데이비드 아모르 : 사회적 게임은 우리에게 여러 가지 많은 이유로 인해서 좋은 상품이다. 나는 이런 류의 게임을 좋아하고, 그리고 우리는 이런 장르의 게임에 주력해야할 필요가 있다고 생각하고 있다. 나는 발행업자들이 이런 게임을 원한다고 생각한다. 그리고 그들도 솔직히 말해서, 거대한 환타지류의 게임들보다 이런 게임을 발행하는 것이 손쉬우며, 그리고 즐거운 일이라고 생각할거라고 추측한다. 그들은 짧은 시간에 명성을 얻을 수 있다. 그래서 당신은 많은 상품들을 선반에 올려놓는 것이 가능할 것이다. 이 장르에는 정말 많은 게임들이 개발될 것이다. 그리고 이 장르의 게임 시장은 이미 포화상태에 이르지 않았다. 여기에는 수많은 개발자들이 개발한 상품들도, 개발자들도 없다. 그래서 나는 우리가 여기에 오랫동안 머무를 수 있을 것이라고 생각하고 있다. 나는 우리가 플레이스테이션 3에서 Buzz!와 함께 무엇을 할 것인가에 대한 약간의 재미있는 대화를 가졌었다. 그리고 우리가 Buzz!와 함께 할 수 있는 정말로 훌륭한 아이디어들이 그 자리에서 만들어졌다. 소니와 밀접한 관계로 일을 하고 있기 때문에, 우리에게 기회는 계속해서 생성되어지고 있으며, 나는 앞으로도 계속해서 우리가 이런 종류의 게임 상품들의 개발을 고수할 수 있을 것이라고 예측하고 있다.

GamesIndustry.biz: 언젠가 PSP를 위한 상품을 만들 생각을 가지고 있지는 않는가? 혹은 이들 게임이 활성화되기 전에 인스톨해야만 하는 형태의 게임을 개발할 필요가 있다고 생각하지는 않는가?

데이비드 아모르 : 우리는 당분간은 플레이스테이션2에 초점을 맞출 생각이다. 왜냐하면, 플레이스테이션 2와 함께 작동하는 것만으로 충분히 수많은 게임을 만들 수 있다. 그러나 우리는 언젠가는 분명히 소니의 다른 플랫폼에서 운영되는 게임에 대해서도 고민할 것이다.

장시간에 걸친 우리의 인터뷰는 이렇게 막을 내렸다. 사실 이번 인터뷰에서 우리는 사회적 게임(Social game)이라는 다소 새로운 장르에 대해서 논의를 나누었다. 그리고 이 회사의 새로운 경영방식에 대해서도 논의를 나누었다. 이 둘 모두, 현재의 게임 산업계에서는 매우 신선한 의미로 다가오는 주제들이었다.

사실 우리는 사회적 게임이란 장르에 대해서 우리는 매우 생소하게 생각한다. 하지만 실제적으로 현재의 게임은 거실 내에서 가족 간의 친목의 도구로 많이 활용되어지고 있다. 아버지와 아들이 함께 게임하는 모습은 너무나 익숙한 장면이다. 하지만 이 회사의 Buzz는 여성들까지도 이 친목의 세계로 끌어들이려는 시도를 하고 있다. 물론, 그들이 말하고 있듯이, 이 게임이 여성을 위한 게임은 아니다.

우리는 게임이 사람들의 친목의 도구로서 활용되어진다는 것은 익히 경험에서 알고 있음에도 불구하고, 게임은 단지 개인의 오락적 수단으로 치부해버리는 경향들이 있다. 분명,

Buzz 게임을 개발한 Relennless사는 앞으로도 많은 사회적 게임을 개발하겠다는 확고한 포부를 말하고 있다. 그리고 그들은 이제까지 게임 산업에서는 찾아볼 수 없는 새로운 회사경영방식을 내놓고, 이를 실천해나가고 있다.

게임 산업에 종사자들의 대부분은 야간근무라던가, 혹은 밤을 새서 작업하는 것들에 대해서 익숙하게 생각한다. 하지만 이들의 생각은 이것 자체가 오히려 게임에 대한 사회적 이미지, 그리고 게임 개발에도 지장을 준다고 생각한다. 오히려 기타 다른 산업과 마찬가지로 정상적인 근무여건 속에서 더욱 창의적인 개발이 이루어진다고 생각한다.

그들이 사회적 게임이란 장르를 소중히 여기듯이, 이 회사의 간부들은 '가정'의 중요성에 대해서도 이야기하고 있다. 그리고 인간의 적절한 휴식과 효율적인 시간관리가 오히려 비즈니스에서 그들만의 전략으로 성공할 것이라는 굳은 신념을 가지고 있다. 우리는 앞으로 이들의 이런 시도가 게임 산업을 어떻게 변화시키는지에 대해서 주목해 보아야 할 것으로 보인다. 그들의 추구하는 새로운 게임의 장르가 게임 산업 내에서 장르의 다양성을 만들어낼 수 있을 것인가, 그리고 게임 산업 내에서 터부시되는 일상적인 근무패턴이 과연 산업 내에서 그들이 말한 신뢰성을 쌓는 수단이 될 것인가에 대해서는 큰 기대를 가지고 지켜봐야 할 대목인 셈이다.

출처 : <http://www.gamesindustry.biz>

번역 및 정리 : 전병희 / 게임산업저널 영국통신원