

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

사후 검토: Intergalactic Crime Prevention Unit의 첫해

Tim Turner

2007년 1월 9일

http://www.gamasutra.com/features/20070109/turner_01.shtml

“제가 죽게 될지라도 저는 게임 개발자가 될 것입니다.”

-Chris Aardappel, Technical Agent, [Intergalactic Crime Prevention Unit](#)

Feature
Postmortem:
Intergalactic Crime
Prevention Unit's
First Year



1년 여 전에 나는 나만의 개발 샵을 *By Tim Turner*

시작하기 위하여 Mind Control Software의 *Oasis* 개발자라는 안정된 직장을 떠났다. 이 위험스러운 결정은 최선의, 그러나 맹목적인 도전이었다. 약 5년 전, 나는 최초로 내가 설립한 기업의 문을 달아야 하는 최악의 상황을 겪었기에 밀천이 될 것들에 대해 크게 신경을 쓰고 있었다. 그러나 제품 개발과 사업 운영에 대한 창조적인 열망으로 인해 나는 가만히 있을 수가 없었다. 나는 이전 직장의 고용주와는 돈독한 관계를 유지하고 있었으며, 사업을 성장시키는데 많은 일들을 해냈기에 별다른 문제 없이 미래를 향해 달려나가는데 필요한 것들을 가지고서 직장을 떠날 수 있었다.

새로운 시도를 하며 몇 가지 일을 처리해야 했다. 오래 전부터 나는 캐주얼 게임 사업 커뮤니티와 수많은 든든한 인연을 맺었으며 몇몇 게임을 그 분야에 내놓기도 했었다. 몇몇 게임의 컨셉, 디자인, 프로토타입을 제작하기도 했지만 옛 회사의 사장은 그것들을 사용할 생각이 없었고 내가 직장을 그만둘 때 그것들을 내게 선물했다. 더욱 놀라운 사실은 회사 소유인 2D 게임 엔진을 사용할 라이선스도 얻을 수 있었다는 것이다. 심지어 사용하지 않는 일부 회사 집기를 집으로 가져가도록 허락까지 받았다. 대여섯 개의 책상, 화이트보드, 책장,

파일 수납장 등 내 10 평짜리 사무실에 훌륭하게 어울리는 집기들이었다.

내가 회사를 떠나고 얼마 지나지 않아 한 엔지니어도 회사를 떠났고 포트폴리오로 사용할 수 있을 소규모 프로젝트를 맡기를 원했다. 우리는 과거에 함께 2 개의 타이틀을 작업한 적이 있었는데 그는 엔진을 다뤄본 경험이 있었기에 하나의 게임 컨셉 개발에 곧바로 착수했다. 마치 운명이 내 손을 들어주는 것 같았다. 그 이유는 바로 이때 아티스트 친구가 내게 전화를 걸더니 자신이 직장을 그만두려는데 아무 일자리나 있으면 알려달라고 부탁했기 때문이다. 1 개월 가량의 준비 기간을 거쳐 나는 사무실을 차리고, 게임 디자인을 완성했으며, 안정된 플랫폼에서 일하는 숙련된 엔지니어와 아티스트를 고용할 수 있었다.

우리들은 모두 생계를 유지할 정도의 돈은 지니고 있었지만, 첫 게임 개발에 필요한 자금을 자체적으로 조달할 정도는 되지 못했기에 자금 지원을 받으러 다니기 시작했다. 업계 대부분의 배급사에 연락을 취했고, 수많은 미팅을 했지만…… 누구도 우리에게 투자하지 않았다. 우리가 제작하고 있던 게임은 구체적인 디자인이 이루어져 있었지만 놀라울 정도로 독창적이지는 못했기에 연락을 취한 회사는 하나같이 "이 게임을 배급하고는 싶지만 현시점에서는 투자를 하기에 무리가 있을 것 같습니다."라고 대답했다.

몇 달이 지났지만 돈을 구하지 못했다. 아티스트는 일을 시작하는 시기가 늦춰짐에 따라 풀타임 근무를 하지 못했고, 엔지니어는 기술적 부분의 진척을 어렵게 하는 문제에 봉착했다. 어려운 시기였다. 아티스트가 정식으로 일을 할 수 있게 되기까지 얼마나 걸릴지도 불투명했다. 나는 모바일 게임 회사에서 일하는 친구를 파트타임으로 돕게 되었고, 엔지니어는 풀타임 일자리를 구하게 되었다. 다행인 것은 엔지니어가 새 회사에서 자기들 콘솔 사업과 경쟁만 되지 않는다면 현재의 일을 계속할 수 있다는 허가를 받았다는 것이었다.

아티스트는 마침내 풀타임 근무를 시작하게 되었지만, 기술적 진척은 달팽이같이 느리게만 진행되어 추가로 엔지니어를 고용했다. 나는 현재 프로젝트를 위해 자금을 구하는 것 대신 다른 일거리를 구하는 것으로 사업 초점을 전환했다. 6 개월이 지나고서 우리의 개발을 진행하는 동시에 다른 하청 업무를 안정적으로 수행하는데 익숙해졌다.

9 개월이 되었을 때 우리는 배급사에 내보일 수 있을 만한 수준의 실제 플레이가 가능한 프로토타입을 완성했다. 이 순간까지 들어간 비용들은 모두 다른 하청 업무를 통해 번 돈으로 지불했었다.

하청 업무를 수행하는 것은 우리에게 흑독한 일이었지만 최선의 선택이었다. 해외의 업체들과 경쟁하는 것은 힘든 일이었으며, 불리한 조건의 계약을 거절할 자유도 없었다. 시간이 가면 갈수록 우리는 좋지 않은 관계로 자꾸만 빠져드는 것을 깨닫게 되었다. 상황이 너무 나빠져서 나는 팀원들에게 “만약”에 대비해 다른 곳들에 이력서를 제출하라고 조언하기까지 했었다.

내가 선보이고 다녔던 프로토타입들 중 한결같이 긍정적인 반응을 얻는 타이틀이 하나 있었다. 누구도 당장 계약을 원하지는 않았지만 그 작품의 개발을 진척시키고서 다시 자기들을 찾아올 것을 계속 부탁 받았었다. 많은 곳에서 “이거 정말 멋져 보이는걸요. 그렇지만 ○○ 같은 것이 더 있으면 좋겠어요.”라는 반응을 들었으며 우리는 이 작품을 수정하여 그들을 다시 만나러 가곤 했다. 그리고 마침내 이 일을 시작한지 1 년이 되기까지 7 일 앞두고서 우리는 한 배급사와 우리의 신작 게임과 관련하여 계약을 체결할 수 있었다.

무엇이 잘못되었는가

1. 장래 재정에 대한 부족한 초기 예측

업계의 대스타이거나 복권에 당첨되지 않은 이상 계약을 성사시키려면 ‘정말로 긴 시간’이 필요하다. 3 개월이라는 시간만으로는 투자를 받을 수 있을 만한 멋진 프로토타입을 만드는데 부족하다. 설령 프로토타입이 준비되어 있다고 하더라도 모든 일은 예상보다 더 걸리기 마련이다. 우리는 현재 배급사로부터 함께 게임을 만들자는 것에 동의를 받고 악수를 나누기까지 최소 6 번의 만남을 가졌다.

2. 첫 타이틀의 잘못된 선택

우리가 처음에 만들고자 했던 게임은 구체적인 디자인이 이루어져 있었지만 아주 독창적이라고 할 수는 없었다. 이미 확실하게 구축된 체계에 특징적인 개선점을 추가한 것만으로는 경천동지할 만한 게임도, 놀라 쓰러질 만한 게임도 아니었다. 일정한 수익을 위해 서너 번재로 내놓으면 좋을 법한 게임이었지만 센세이션을 일으킬만한

데뷔용으로는 어울리지 않았던 것이다. 새로운 회사를 차리게 되면 첫 번째 게임이 바로 회사의 평가 대상이 된다. 우리는 이 타이틀에 많은 시간을 들였지만 결국 이 타이틀을 우리의 대표 출시작으로 내놓지 않기로 결정하였다.

3. 초점의 분산

자금 투자가 즉시 이루어지지 않자 우리는 확실한 계획도 없이 여러 시도를 하기 시작했다. 추가 프로토타입을 만들고, 배급사의 관심을 끌만한 것들을 더 많이 만들고, 모든 잠재적 파트너에게 할 수 있는 모든 것들을 시도하였다. 만약 우리가 게임에만 계속 초점을 맞추고 작업을 하였다면 우리가 실제로 투자를 받은 시기보다 더 일찍 게임을 내놓을 수 있었을 것이다. 우리의 경우에는 첫 타이틀의 선택부터가 좋지 않았기에 이러한 일이 크게 문제가 되지 않았지만 하나의 교훈을 확실히 얻을 수 있었다. 명확한 초점을 맞추고서 작업을 시작하여 자기 자신을 확립한 후에 다양화를 시도하라는 것이다.

4. 좋지 않은 파트너 선택

“하청 업무를 해도 남는 것이라고는 나이 먹는 일 밖에 없어.”라고 말하곤 하는 친구가 있었다. 이것은 절반만이 맞는 말이라 할 수 있다. 이러한 일을 하며 얻을 수 있는 가장 좋은 결과는 상승세를 타고 약간의 경험도 얻는 것이다. 시간, 자본, 잠재적 법적 문제의 위험을 떠안고서 이러한 결과를 추구하는 것은 어리석은 일이다. 모든 하청 업무가 좋지 않다고 말하는 것은 결코 옳지 않으며, 사실 이러한 일은 위험 부담을 최대한 줄일 수 있다는 점에서 매우 중요하다. 현명하게 파트너를 선택하고 상대와의 관계에 있어 신중하게 투자하는 것이 중요하다.

무엇이 적절했는가

1. 팀 자체의 투자

일을 시작하기도 전부터 나는 모든 가능한 기회에 대해 미리 지출하는 것을 줄이고자 최대한 주의를 기울였다. 나는 마지막 근무했던 회사를 그만두며 기술,

Feature

Postmortem:
Intergalactic Crime
Prevention Unit's
First Year

By Tim Turner



회사 기재, 지적 자산 등을 퇴직금의 일부로 받을 수 있도록 협상을 하였다. 첫 타이틀의 디자인이 끝나고 기술적 진척이 멈췄을 때 나는 다른 엔지니어를 고용하여 다른 디자인들의 프로토타입을 완성하였다. 새 엔지니어가 현존 플랫폼에서 작업을 해본 경험이 없었기에 우리는 프로토타입을 다른 기술을 이용하여 개발하였고 이는 우리의 능력을 향상시키는 역할을 하였다.

사업 자산을 늘리기 위한 모든 기회를 놓치지 않은 것은 우리가 여러 기회를 자유롭게 추구할 수 있도록 하였고, 이 자유는 우리가 더 큰 목표를 향해 나아갈 동안 하나의 회사로써 살아남을 수 있도록 만들어 주었다.

2. 확실한 사업 개발 과정을 수립하라.

많은 배급사 웹사이트의 ‘개발자’ 부문에는 “저희는 언제나 재능 있는 개발자들을 찾고 있습니다. 만약 여러분이 좋은 게임을 개발하셨다면 [아무도확인하지않는메일@저희는친절하지만좀바쁩니다.com](mailto: 아무도확인하지않는메일@저희는친절하지만좀바쁩니다.com)으로 이메일을 보내주시기 바랍니다.”라고 적혀있지만 나는 이러한 방식으로 시작하여 성공한 사람을 결코 보지 못했다.

누구도 당신이 게임을 만들고 있는 것에 대해 신경을 쓰지 않는다. 누구도 게임이 수천억 장의 판매량을 이루어 낼 만큼 끝내주는 게임이라는 것에 관심을 두지 않는다. 업계 내의 모든 사람들은 직업을 가지고 있으며 바쁘기 때문에 설령 최고로 끝내주는 게임을 만들었다고 하더라도 다른 사람들이 관심을 갖게 만들지 않는다면 개발자로는 실패할 수 밖에 없다. 인맥, 지속적 권유, 노트 필기, 회신 전화, 프로다운 행동, 자원을 가지는 것, 숙제를 하는 것, 현 상황을 유지하는 것, 그 외 등등의 수많은 것들이 중요하다.

나는 15~20 개 가량의 회사와 지속적으로 연락하며 중요한 의사 결정자들과 자유롭게 대화를 나눌 수 있도록 신경 쓰고 있다. 누가 책임자인지를 파악하고 그에게 직접 전화를 걸라. 만약 그들이 답변을 하지 않거든 나중에 다시 걸어라. 이야기를 하면서 노트에 필기하고 그들이 필요한 것이 무엇인지 파악해라. 시간을 내준 것에 감사의 인사를 전하고 다시 대화할 시간을 결정하고, 다시 전화를 걸 때는 지난 통화를 통해 파악했던 그들의 요구사항에 대비하는 것을 잊지 말도록 하라.

더 자세한 정보는 *글렌게리 글렌 로스(Glengarry Glen Ross, 93년작)*를 보며 얻도록 하라. 농담이 아니다.

3. 성공 혹은 실패

진부한 말을 하기는 싫지만 나는 A 급 게임을 출시하는 방법에 대해 이야기함에 있어서 매우 진지했다. 우리가 성공할 수 있었던 가장 큰 요인은 바로 ‘함께 일하고 싶은 사람들™’이 되기 위해 들인 노력이었다. 다음은 우리가 중요하게 생각했던 일들의 목록이다.

첫째, 우리는 모든 게임 사이트에 주목한다. 새로운 게임은 언제든지 쏟아져 나온다. 만약 누군가 우리가 어떠한 게임에 대해 알고 있느냐고 물어보면 대답은 “봤고, 플레이 해봤고, 분석 해봤습니다. 뭘 알고 싶으시죠?”라고 하였다.

둘째, 우리는 모든 것에 대해 최대한 준비한다. 컨셉을 홍보하기 위해서나 아이디어를 유지하기 위해 미팅을 가지게 될 때면 나는 최소한 파워포인트와 현재 주제에 대한 전체적인 지식만큼은 최소한 지니고 시작하였다. 일반적으로 나는 모든 사람들에게 돌릴 만한 프린트물과 슬라이드쇼, 이해를 도울 그림, 그리고 문서를 같이 가지고 미팅에 참석하였다.

세 번째이자 이 글에서 마지막으로 말하자면, 우리는 시간을 투자한다. 그저 대충 하고자 한다면 그렇게 어렵지 않은 일이다. 다른 개발자들의 허술한 외관을 보면 이것이 얼마나 실패하기 쉬운지 알 수 있다. 내가 아침에 가장 먼저 하는 일은 게임 업계 뉴스를 읽는 것이고 자기 전에 하는 일은 내 e-mail 을 확인하는 것이다. 나는 하루에 대여섯 번씩 Gamasutra 를 확인한다. 나는 지속적으로 IM 을 확인하고 가끔 컴퓨터로부터 한두 시간 이상 눈을 떼기도 한다. 휴대폰은 완전히 충전시키고 켜놓은 상태로 언제나 내 곁에 지니고 다닌다. 나는 심지어 게임을 하면서 일을 할 수 있도록 창 모드로 ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)’를 즐기기도 한다.

결론

게임을 만들거나 회사를 설립하기 위한 행운의 순간을 만나는 것은 불가능한 일이 아니다. 다만 이러한 일은 매우 드물게 일어나고, 행운의 주인공이 되기가 어려울 뿐이다. 정말 독립 게임 스튜디오를

개설하고, 운영하고 싶다면 계획을 잘 세워서 할 수 있는 모든 일을 해야 한다. 물론 열정적인 자세도 필요하다. 모두 열정적으로 일하므로 프로다운 자세도 필요하다. 주사위를 한 번 이상 굴릴 수 있는 돈과 시간이 충분하다는 것을 확인하라. 기회를 찾고 자신의 가치를 올리기 위해 창조적으로 행하라. 가장 중요한 것은, 실수에서 교훈을 얻으라는 것이다. 만약 실패하더라도 다음 기회에는 더욱 철저한 준비를 하여 앞으로 나아갈 수 있을 것이다.