

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

콜오브듀티: 소송

Jeffrey Fleming
2007년 2월 22일

http://www.gamasutra.com/features/20070222/fleming_01.shtml

[편집자 노트: 올해 1월 가마수트라는 [콜오브듀티: 영광의 시간]에 대한 스파크 언리미티드와 액티비전의 개발 계약서 전문과 이에 대한 게임 분야 전문 법률가의 의견을 게재했다.



이번에는 스파크와 관련된 기타 법정 문서를 바탕으로 스파크 사업 초기에 일레트로닉 아트와 법정분쟁, 그리고 [영광의 시간] 릴리스 이후에 액티비전과의 법정분쟁을 살펴보겠다.]

[콜오브듀티: 영광의 시간]의 개발사인 스파크 언리미티드와 퍼블리셔인 액티비전 사이의 법적 분쟁은 양사 모두에게 매우 성가신 사건이지만 이를 바라보는 우리에게는 타산지석의 기회를 제공한다.

스파크를 설립한 크레이그 알렌은 디지니 인터랙티브에서 프로듀서로 활동한 다음 짐 헨슨 인터랙티브에서 경영진으로 근무하면서 수 년 동안 비디오 게임계에 몸 담아왔다. 그러다가 2002년 초 직접 스튜디오를 운영하기로 결정하고 종업원 소유 형태의 독립 스튜디오인 스파크 언리미티드를 설립한다. 그리고 다른 일반 스튜디오처럼

R&D 에 투자하는 대신 아티스트가 자신의 재능 및 경험을 십분 발휘할 수 있도록 도와주는 소프트웨어 툴의 라이선스와 미들웨어 솔루션에 역량을 쏟았다.

스파크의 핵심 창단 멤버는 최고경영자인 알렌과 최고운영책임자 스콧 랭티유, 최고기술책임자 에이드리안 존스라 할 수 있다. 일렉트로닉 아트 로스앤젤리스(EA LA) 출신인 랭티유와 존스는 플레이스테이션용 [메달오브아너] 오리지널과 [메달오브아너: 언더그라운드] 개발에 핵심적인 역할을 담당했으며 PC 용 [메달오브아너: 얼라이드어썰트]와 곧 출시될 플레이스테이션 2 용 [메달오브아너: 프론트라인] 개발에도 일조했다. 랭티유와 존스 외에도 크레이그 알렌은 EA LA 출신 아티스트와 엔지니어를 다수 스카우트했다.



이와 같은 드림팀을 손에 넣은 알렌은 액티비전과의 개발 계약을 성사시키기 위해 노력했다. 당시 액티비전은 개발사인 인피니티니 워드에 PC 용 콜드오브듀티 개발을 의뢰하면서 대규모 2 차 세계대전 기반의 게임 프랜차이즈를 세울 계획을 세워 놓은 상태였다. 그리고 스파크가 콘솔용 콜오브듀티 개발에 적합한 능력을 가졌다고 판단, 2002 년 가을 스파크와 정식 개발 계약을 체결했다.

계약서는 스파크가 AAA 품질의 게임 3 개를 플레이스테이션 2, 엑스박스, 게임큐보용으로 개발한다고 명시했다. 첫 번째 게임인 [콜드오브듀티: 영광의 시간]은 2 차 세계대전을 배경으로 한 매우

사실적인 1 인칭 슈팅 게임으로 스파크에서 24 개월 내에 개발하고 두 번째와 세 번째 게임은 [영광의 시간] 후속작 또는 새 IP 기반 게임으로 개발하기로 했다. 그 외에도 계약서는 첫 번째 게임에 대한 월별 마일스톤 목표와 지불 일정, 로열티 등에 관해 명시했다. 첫 번째 게임의 총 개발비용은 850 만 달러로 책정되었으며 초기 개발 비용으로 1,023,000 달러를 선지급했다.

하지만 불행히 스파크가 액티비전과 계약을 체결하던 당시 알렌이 스카우트한 베테랑 스태프 대부분이 실질적으로 EA 를 떠나지는 않은 상태였다. 무일푼에서 시작한 스파크는 액티비전과의 거래가 성사되기



전까지는 자금이 없었기 때문에 이들 직원들이 마지막 순간까지 EA 를 떠나지 않고 기다렸던 것은 어찌 보면 당연한 결과였다.

한편 EA 는 20 명에 가까운 직원이 갑자기 사표를 내자 가만히 있지 않고 스파크를 상대로 소송을 제기했다. EA 는 해당 직원들이 EA 에 근무하면서 스파크 설립에 도움을 주었고 나아가 EA 에서 개발한 툴과 아트워크 라이브러리, 소스 코드를 포함한 독점 개발 소프트웨어를 불법 복사해 사업기밀을 빼내갔다고 주장했다. 이 소송은 스파크에서 앞으로 겪게 될 수많은 법적 분쟁의 시작이었다.

EA 의 컴퓨터 포렌식 전문가는 EA 네트워크에서 복사 증거로 의심이 되는 .zip 와 .gho 파일을 다수 발견했다고 보고했다. 그리고 소프트웨어 불법 복제에 관한 법정 진술에서 "직원들이 대량의 정보를 인터넷으로 전송하거나 CD-ROM 또는 DVD 등에 저장하기에 적당한 크기로 압축하는 .zip 파일 형태로 정보를 빼가 놀랐다."라고 진술했다. 또한 "[메달오브아너: 프론트라인]의 전체 아트자산 데이터베이스로 추정되는 대용량 파일인 JERRY.GHO"를 발견했다고 덧붙였다. .gho 는 해당 파일이 전체 디렉토리 또는 드라이브를 복사할 수 있는 고스트 소프트웨어를 사용해 만들어졌다는 사실을 암시하는 확장자이다.

한편 스파크는 EA 에서 소프트웨어 복사의 증거라고 제시한 자료는 EA IT 팀의 작업상 실수로 생성되었을 가능성이 높으며 다음과 같이 반박했다. "압축파일을 받고 압축을 푸는 과정에서 받는 이의

컴퓨터에는 압축파일이 남게 된다. 컴퓨터 상의 압축파일은 사용자가 대용량 정보를 CD 에 저장하거나 이메일로 보냈다는 증거가 되기도 하지만 (이번 경우처럼) 단순히 사용자가 추출된 압축 파일을 받았다는 증거일 수도 있다." 그리고 "고스트 파일은 회사 정보기술부서의 작업 과정에서 만들어지기도 한다"고 덧붙였다. 스파크는 해당 직원들이 EA 에 근무하던 당시 복사했을 수 있는 다른 파일들은 이들의 퍼스널 포트폴리오에 사용된 작업 샘플이었다고 설명했다.

액티비전은 이미 스파크에 백만 달러 이상을 선지불한 상태였고 이 소송은 게임 개발을 시작하기도 전에 회사의 생명을 위태롭게 만들었다. 결국 2003 년 양사는 법률 비용은 각자 부담하기로 하고 합의에 이르게 된다. 그리고 이로 인해 액티비전은 스파크에게 법률비용 850,000 달러를 추가로 선지급했다. 이제 막 문을 연 개발사에 이는 좋은 출발 신호가 아니었다. 더구나 험난한 여정은 이제 막 시작되었으니 아직도 가야 할 길은 멀었다.



알렌은 "지난날을 돌아보고 미래를 계획하기(Looking Back, Planning Ahead)"라는 자료를 준비해 액티비전과의 [콜오브듀티: 영광의 시간] 포스트모템에서 이제 막 시작한 개발사로서 스파크가 가지고 있는 어려움에 대해 솔직하게 털어놓았다. 스파크는 개발 초기, 회사의 지침인 "기술을 통한 예술성 강화"를 바탕으로 [영광의 시간]의 기술

기반에 크라이테리온 소프트웨어의 렌더웨어 스튜디오를 사용하기로 중요한 결정을 내렸다. 알렌은 이에 관해 "액티비전은 우리의 결정에 깊은 우려를 표하며 AGE(고급그래픽엔진)이라는 시스템을 개발해 사용하라고 권했다."라고 적었다.

그러나 스파카의 최고기술책임자인 에이드리언 존스는 AGE가 "그래픽 파이프라인에는 좋을 수 있지만 게임 생성에 필요한 툴을 충분히 제공하지는 못할 가능성이 높다."라고 이의를 제기했고 결국 스파크는 액티비전의 반대에도 불구하고 렌더웨어를 사용하기로 결정한다. 알렌은 "처음 작업을 시작했을 때는 렌더웨어가 30명 전체의 작업 속도를 끌어 올리는 합리적인 시스템으로 여겨졌다. 그리고 고객이 원하는 대로 스토리를 진행시키고 작업자들이 일반적인 게임과 달리 [영광의 시간]에만 사용되는 특별 기능에 집중해서 작업할 수 있도록 만드는 듯 했다."라고 기록했다.

그러나 작업은 더디게 진행되었고 렌더웨어를 액티비전에서 요구한 커스텀 오브젝트 데이터베이스에 통합하는데도 문제가 많았다. 알렌에 따르면 "GOD(Global Code Database)로 인해 작업



속도는 더 떨어졌고 문제는 더욱 복잡해졌으며 시스템에 사용하는 오브젝트 수도 증가해 생산 과정 전반에 많은 문제가 야기되었다"고 한다. 결국 스파크는 월별 마일스톤을 지키지 못했고 점점 뒤쳐지게 되었다.

알렌은 이에 대해 다음과 같이 기록했다. "작업이 진행될수록 제작 초기 선택했던 렌더웨어가 프로젝트를 완료하는 데 걸림돌이 되고 있다는 사실이 분명해졌다. 렌더웨어의 아키텍처는 게임에서 요구하는 복잡성을 처리하지 못했다. 불안정한 결과와, 작업 시간 및 에너지 낭비, 비효율적인 제작 파이프라인도 문제였지만 무엇보다 직원들 사이에 그냥 버텨보자는 태도가 팽배해졌다."

스파크의 한 프로그래머는 포스트모템에서 "개발 속도가 느려지게 된 가장 큰 원인은 스파크의 툴 체인(tool chain)이었다. 게임의 에셋이라도 하나 변경하려면 몇 주씩 걸리곤 했다. 렌더웨어

스튜디오에도 문제였지만 스파크 자체에도 문제가 있었다."라고 말했다. 그리고 "게임에서 뭔가 문제가 발생하면 이것이 마야 때문인지 아니면 내보내기 툴, 업데이트 툴, 가져오기, 또는 코드 베이스의 버그 때문인지 파악하기 힘들었다. 그래서 그 원인을 찾아내는 데 몇 일이 걸리곤 했다."라고 덧붙였다. 알렌은 이를 "게임 제작에 가장 힘들고 불합리한 제작 시스템 중 하나"라고 평했다.

알렌이 솔직히 인정했듯이 스파크의 비효율적인 조직체계가 문제를 더욱 악화시켰다. 그는 "스파크 경영진은 더욱 효율적인 결과를 만들어내도록 노력하지 않았다. 우리는 열악한 일정과 작업의 우선순위, 완료해야 할 작업의 정의가 명확하지 않아 힘들었다."라고 기록했다. 그리고 "상명하달식 의사결정방식의 논쟁에 대한 일반적인 편견"도 문제였다고 덧붙였다.



알렌은 스파크의 근본적인 문제는 직원의 상당수가 EA 출신이라는 데 기인했다고 지적했다. 그는 "일부 직원에게 스파크는 새로운 회사였지만 일부에게는 EA LA와 드림웍스 인터랙티브의 연장선이었다. 즉 출근하는 건물과 명함만 바뀌었을 뿐 동료, 콘텐츠, 문제는 모두 기존과 똑같아 전반적인 제작 과정에는 변화가 없었다."라고 기록했다. 그러면서 "EA의 방법론에 따른 스파크의 작업 방식과 액티비전에서 기대한 작업 방식 사이의 큰 차이"가 존재했다고 덧붙였다.

그리고 액티비전에서 개발 초기부터 완벽하게 작동하는 게임을 요구했던 것도 지속적인 문제의 원인이 되었다. 알렌은 "EA 에서 레벨 비전(level vision)은 게임의 메모리 또는 프레임 비율에 관계 없이 구성 가능했기 때문에 개발 마지막 단계에만 마무리를 하면 됐다. 그러나 위험을 꺼려하는 액티비전의 시스템으로 인해 개발 과정 전체에 걸쳐 계속해서 마무리를 해야 했다. 그리고 액티비전은 계속해서 디스크에서 플레이가능하고 30 fps 에서 실행되는 게임을 요구했다."라고 적고 있다.

스파크는 원래 2004 년 1 월까지 15 레벨을 완료해야 했지만 실제로 단 1 레벨밖에 시연하지 못해 6 월 출시일을 맞추기가 불가능해 보였다. 알렌은 "일반적으로 코드 기반에 누가 어떤 작업을 수행했는지에 대해 문서로 깨끗이 정리해 놓지 못했다. 시스템을 안정화하려면 우리가 예상했던 것보다 훨씬 많은 작업을 처리해야 했다."라고 기록했다.

이에 액티비전에서는 작업 속도를 본 궤도로 끌어올리기 위해 스파크에 선금을 추가 지급하고 자사의 소프트웨어 엔지니어를 파견해 많은 작업에 힘들어하는 개발자를 도왔다. 그 외에도 플레이 가능한 6 개 레벨을 외부 하청업체에 재할당했으며 게임큐브와 엑스박스 컨버전 작업도 외주를 주어 스파크는 플레이스테이션 2 에만 집중할 수 있도록 했다.



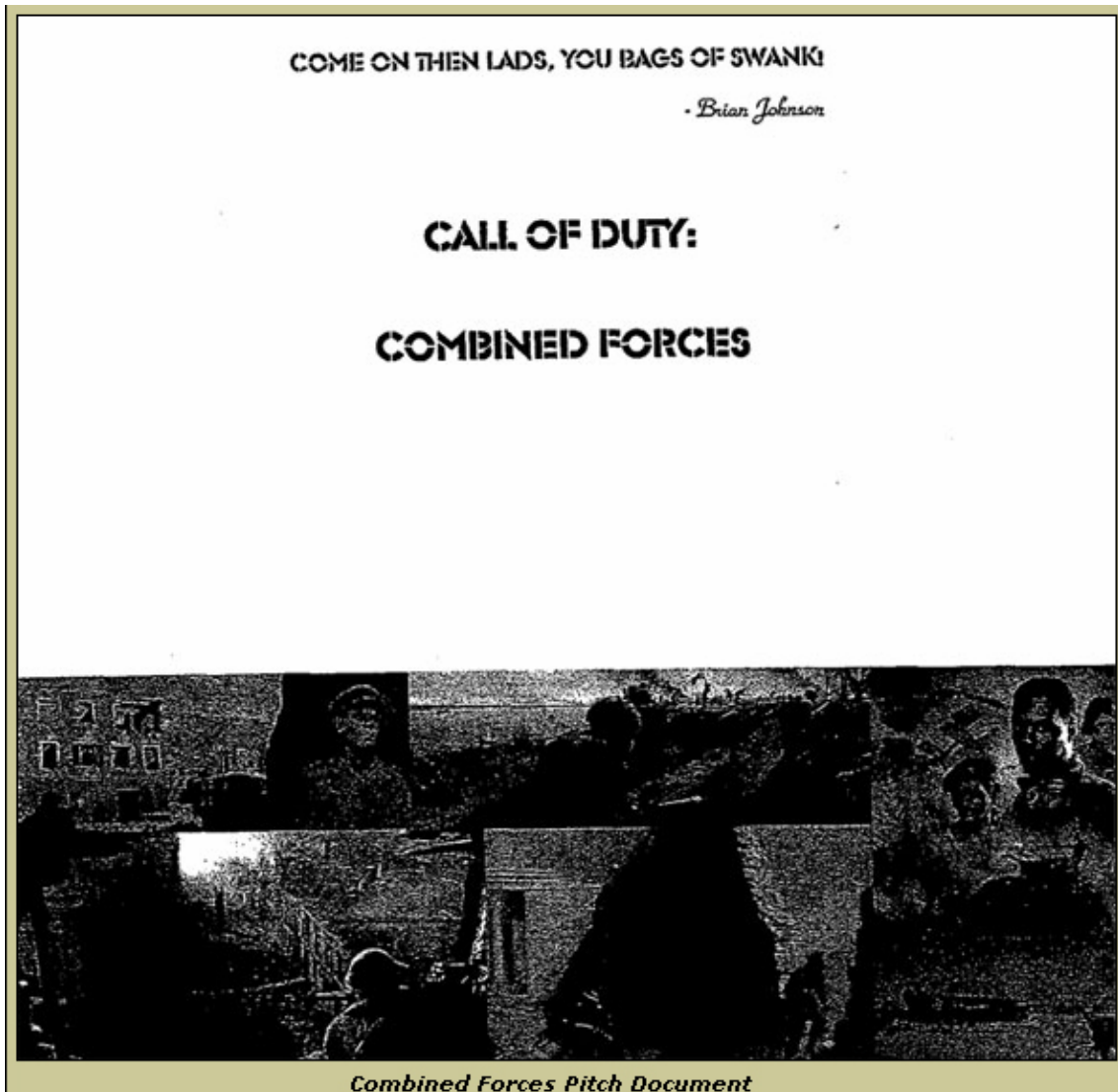
그리고 액티비전은 당초 개발 계약서에서는 언급하지 않았던 멀티플레이어 기능을 추가하기로 결정했으며 이 작업도 외주를 주었다. 또 게임 릴리스 날짜를 연말로 연기해 스파크에 추가 작업 시간을 주었다.

2004 년 5 월 최고기술책임자인 에이드리안 존스가 스파크를 떠났고 회사는 다시 고소를 당해 70,000 달러의 소송비를 추가로 부담하게 되었다. 이렇게 게임 개발 비용이 증가하자 액티비전은 계약을 수정해 270 만 달러를 추가 선지급한다.

2005 년 액티비전은 스파크를 맞고소하는 자리에서 다음과 같이 진술하면서 막다른 길에 다다른 개발자를 도왔다고 설명했다.

"스파크의 비효율적인 체제에서 고통 받던 소수의 재능 있고 근면한 스파크 직원을 돕기 위해 긴급 구조단을 보내주었다. 총 30 명 가량의 액티비전 직원과 액티비전의 지도 아래 작업하는 계약직원이 [영광의 시간] 마무리 작업에 직접 투입되었다."

2004 년 10 월 온갖 노고 끝에 마침내 [콜오브듀티: 영광의 시간]의 개발 작업이 완료되었고 스파크는 이제 힘든 일은 끝났다고 생각했다. 하지만 사실 최악의 순간은 이제 시작이었다. 스파크가 회사로서 계속 살아남으려면 다음 개발 계약을 성사시켜야 했고 이 시점에 알렌은 [콜오브듀티: 영광의 시간]의 후속작인 [콜오브듀티: 컴바인드 포스]에 대한 개발 계획을 포함한 포스트모템 자료인 "지난날을 돌아보고 미래를 계획하기"를 작성했다.



그러나 이 포스트모템에서 스파크는 지금까지의 고초와 더욱 효율적인 조직을 만들기 위한 노력 등에 대해서 솔직하게 평가한 반면 후속작에 대해서는 강하게 어필하지 못했다. 깔끔하게 정리되지 않은 이 제안서는 후속작을 완전히 새로운 게임이 아니라 확장팩의 일환으로 설명했다. 그리고 12개월의 제작 기간과 1,050만 달러의 예산 하에 11월 개발에 착수할 수 있다고 계획했다. 하지만 액티비전은 이 제안서에 크게 동감하지 않았고 스파크가 아직도 내부의 조직 문제를 완전히 해결하지 못하고 있다고 생각했다. 그래서 결국 제안서를 거절하면서 스파크와의 모든 관계를 청산하기로 결정했다.

이에 스파크에서는 액티비전 측에 500,000 달러의 계약 철회 부담금을 요구했다. 하지만 액티비전은 계약 철회 부담금이란 이미 개발을 시작한 게임에 대해서만 지불하기 때문에 이번 계약에는 포함되지 않는다고 이를 거절했다. 그러는 사이 2004년 11월 [콜오브듀티: 영광의 시간]이 시장에 출시되어 리뷰어로부터 호의적인 평가를 받았다. 그리고 12월 게임 판매 순위에서 5위를 기록하면서 상업적으로도 성공을 거두었다.

2005년 7월 스파크는 퍼블리싱 계약 불이행을 이유로 액티비전을 고소한다. 여기서 스파크 변호사단은 기밀 정보의 대중 유포를 방지하는 방법을 마련하지도 않은 채 원래 개발 계약서 복사본과 수정 계약서 복사본을 첨부해 사람들을 깜짝 놀라게 했다. 이에 액티비전은 2002년 개발 계약 체결 당시 AAA급 콘솔 게임을 만들 수 있는 능력과 경험을 지니고 있다라는 스파크의 주장이 거짓이었다며 즉각 반대소속을 제기했다.

스파크는 액티비전과의 결별 이후에도 많은 퍼블리셔와 개발 계약을 체결했다. 2005년 아타리와 향후 타이틀 제작에 대한 장기 독점 계약을 체결했으며 일년 후인 2006년에는 시에라 엔터테인먼트와 2007년 후반 릴리스할 액션 게임을 개발하기로 계약했다. 그 외에도 코드마스터와 차세대 그래픽 엔진인 언리얼 엔진 3를 이용해 "Fall of Liberty(가제)"를 개발해 2007년 4사분기에 퍼블리싱하기로 계약했다.

스파크와 액션비전의 법정 분쟁은 아직도 진행 중이다. 시작부터 계속되는 소송을 생각해보면 스파크 언리미티드는 불운을 타고난 것 같기도 하다. 하지만 회사의 뛰어난 실력 덕분이든 수완 좋은 법률단 덕분이든 스파크는 계속해서 전진하고 있다.