



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

아이폰 개발자들, 게임 제작 기술에 대해 다시 생각해보다

(iPhone Devs: Rethinking the Art of Making Games)

마이크 스피탈리에리(Mike Spitalieri)
가마수트라 등록일(2009.04.23)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4002/iphone_devs_rethinking_the_art_of_.php

[가마수트라는 이번 특집 기사를 위해 아이폰 게임업계를 선도하는 개발자 5명을 대상으로 인터뷰를 실시했다. 이들이 만든 게임 중에는 롤랜드, 아이샷, 플릭 피싱 등의 히트작도 포함되어 있다. 폭발적인 인기를 끄는 애플사의 플랫폼인 아이폰용 게임 개발 상황은 어떠한가?]

이론상으로 볼 때 아이폰은 휴대용 게임기로서는 물론 스마트폰으로서도 모두 흠 잡을 데가 없으며 시간이 갈수록 그 단점을 줄여나가고 있다. 그러나 제원표에는 게임 플랫폼으로서의 아이폰의 발전 속도는 나와 있지 않다.

부자가 되거나 스팸메일을 제거하는 등의 아이폰 응용프로그램 개발에 참여하지 않은 일부 개발자들은 이번 기회를 이용하여 게임 디자인, 프로모션, 기술 업데이트를 재고하고 있다.

본지는 앱스토어의 다섯 영웅들과 함께 아이폰이 개발업계에 미친 영향뿐 아니라, 개발업계가 아이폰에 미친 영향에 대해 이야기를 나눠보고자 한다.

참여자 명단

사이먼 올리버 - 개발자, 핸드 서커스(Hand Circus)

주요 게임 - 롤랜드(Rolando)

브루스 모리슨 - 수석 제작자, 프리버스(Freeverse)

주요 게임 - 모토 체이서(Moto Chaser), 슬로츠 레이서(SlotZ Racer), 플릭 피싱(Flick Fishing), 데이즈 오브 선더(Days of Thunder)

이안 마쉬 - 개발자, 님블비트(NimbleBit)

주요 게임 - 하노이(Hanoi), 텍스트로폴리스(Textropolis), 스쿱스(Scoops)

제임스 보서트 - 공동창립자, 페어레이디 미디어(Fairlady Media)

주요 게임 - 왁 엠 올(Whack 'em All)

에단 니콜라스 - 창립자, 너티 비트 소프트웨어(Naughty Bits Software)

주요 게임 - 아이샷(Shoot)

"아이폰용으로는 만들 수 없는 게임도 있습니다. 그러나 아이폰용으로 만들어야 하는 게임이 훨씬 많습니다." 처음 말을 꺼낸 사람은 프리버스社의 고참 제작자인 브루스 모리슨이다. 프리버스社는 슬로츠 레이스, 플릭 피싱 등의 인기 게임을 만들어낸 모바일 게임 회사이다. 그는 계속해서 다음과 같이 말하였다. "아이폰이 있으면 자질구레한 것을 모두 없애고, 오직 게임플레이에만 집중할 수 있습니다."

소비자들은 주로 이동 중에 아이폰으로 게임을 하기 때문에 이러한 변화가 필요하다. 극찬 받는 게임인 롤랜드의 개발자인 사이먼 올리버는 이렇게 말한다. "휴대 가능해야 편리합니다."

그리고 텍스트로폴리스, 스쿱스 등의 히트작 게임을 만들어낸 1인 개발팀의 이안 마쉬는 그 이유를 이렇게 설명한다. "수백만 명의 사람들이 매일 사용하는 휴대폰과 아이팟을 하나로 합쳐놓았다는 것이 다른 플랫폼에는 없는 아이폰만의 가장 큰 장점입니다. 터치스크린을 사용할 수 있게 된 후부터 이러한 플레이 옵션은 어느 날 갑자기 나타나 꾸준히 존재했습니다."



에단 니콜라스의 아이슈

이러한 편의성은 비교적 간단한 게임 메카니즘과 잘 어울린다. 모리슨은 다른 참가자인 에단 니콜라스에 대해 극찬하면서 이러한 점을 설명했다. 에단 니콜라스는 최근에는 일이 없는 아이슈의 개발자이다. "1위부터 10위까지의 게임을 살펴보면 모두 한 가지 점에 집중한 것을 알 수 있습니다. 아이슈는 사회 네트워크를 만드는 데 신경 쓰지 않았습니다. 대신 이 게임은 게임의 본질인 사격에만 집중했습니다."

그러나 게임의 한 가지 측면에만 집중하다 보면 개발자가 애를 먹을 수 있다. 특히 물리적인 버튼이 없는 아이폰 같은 기기라면 더욱 그렇다. 모리슨의 말이다.

"아이폰 게임을 개발할 때는 다른 게임과는 다른 태도를 가져야 합니다. 물리적인 버튼이 없다는 사실은 큰 장애입니다. 여기 모인 분들이 모두 물리적인 버튼의 필요성을 극복했다는 점은 매우 흥미롭습니다."

물리적인 버튼이 없다는 점은 개발자들이 넘어야 할 난제이기는 하지만, 또한 기기의 사용을 더욱 쉽게 해주는 측면도 있다. 올리버의 말이다.

"물리적 버튼이 없다는 점이 매우 큰 문제점이고, 제작 시 많은 신경을 써야 하는 부분이라는 브루스의 말에는 전적으로 동감합니다. 그러나 대부분의 게임 장르 역시 많은 신경을 써야 합니다. 우수한 즉각성과 접근성을 갖춘 가속도계 및 터치스크린을 갖춘 아이폰은 그 사용 편의성 면에서 감히 넘볼 상대가 없는 기기입니다."

그렇다면 롤랜드에 대해 한 번 생각해보자. 아이폰용 게임 중 가장 많은 소비자들이 구입한 게임 중 하나인 롤랜드는 간단한 경사 기반 제어장치와, 사람들의 호감을 사는 명랑만화 스타일의 그래픽을 갖추고 있다. 그러나 이 게임의 제어방법과 그 작동구조를 만들어 내는 데는 엄청난 노력이 필요했다. 올리버의 말이다.

"롤랜드를 개발할 때 가장 먼저 떠올린 제어방법은 명령 기반형이었습니다. 이는 레밍스나 실시간 전략시뮬레이션(RTS)과 유사한 것이었습니다.

좀 더 구체적으로 말하자면, 작은 생명체들을 손가락으로 돌려 가며 고른 후 스크린을 눌러 좌로 구르거나 우로 구르거나, 멈추거나, 뛰어오르는 등 해야 할 일을 지시하는 방식이지요. 일단 명령을 내리면 멈추라는 지시를 받을 때까지 지시받은 일을 계속합니다. 하지만 이런 식으로 캐릭터들을 제어했다간 캐릭터들이 끝없이 특정 행동을 하다가 이상한 행동을 하게 되고 결국 죽는다는 데 문제가 있습니다."

제어방법이 진화함에 따라 게임 장르에도 분명 영향을 미쳤습니다. 제어방법은 원래 플랫폼팅(platforming) 요소 보다는 주로 게임 내 퍼즐과 전략에 중점을 두고 있었습니다.

개인적으로 저는 이것을 아이폰 개발에서 가장 흥미로운 점으로 생각합니다. 기존 기기 내 기존 장르에서 뭔가를 만드는 것이 아니라 새로운 캔버스에서 마음껏 탐험하고 새로운 것들을 만들어낼 수 있으니까요."

이 새로운 캔버스는 분명 새롭고 흥미로운 게임플레이를 가능하게 한다. 아이폰은 본질적으로 하이퍼네트워킹이 가능한 기기이므로 그러한 게임플레이의 상당부분은 점차 사회적 성향을 띠고 있다. 모리슨과 프리버스社は 그러한 다양한 게임의 사회적 측면을 받아들였다. 모리슨의 말이다.

"아이폰 덕분에 개발자들은 기타 콘솔이나 휴대형 게임기에서는 볼 수 없던 여러 가지 새롭고 멋진 것들을 자유롭게 해 볼 수 있습니다. 홍보메일 보내기 기능을 추가한 덕분에 플릭 피싱은 15만 통의 홍보 메일을 보냈습니다. 또한 슬로츠 레이서에서는 친구들에게 트랙을 이메일로 보낼 수도 있습니다."

마피아나 패러렐 킹덤 같은 다른 소셜 게임(Social Game)에서도 이메일, SMS, 구글 맵스의 위치 데이터 등을 사용하여 더욱 뛰어난 게임플레이를 즐길 수 있다. 니콜라스는 최근 아이숫에 온라인 멀티플레이어 기능을 부가하였다. 단 위치 기반 게이밍의 사용은 아직 심사숙고 중이다.

"*트레이드워즈(Tradewars 2002)*를 접하고 나서 위치 기반 게임에 대해 생각 중입니다. 이 게임에서는 게이머의 실제 위치를 파악하여 근처의 다른 게이머들과 거래 및 상호작용이 가능합니다. 여기 계신 다른 분들께서 위치 기반 게임을 만들어 보셨으면 좋겠습니다. 저도 해보고 싶으니까요."

소셜 게임은 새로운 스타일의 게임플레이는 물론 게임의 판촉과 홍보에도 도움이 된다. 마쉬의 말이다.

"전염성이 강한 소셜 게임 기능을 추가해야 게임이 입소문을 타고 널리 확산될 수 있습니다."

재래식 소매점 대신 디지털 배포에 의존하는 아이폰의 특성상 입소문과 전염성 강한 홍보는 아이폰 게임 판매에 매우 중요한 역할을 할 것이다. 모리슨과 프리버스는 여러 방향의 전략을 갖추고 있다.

"저희 회사가 게임 언론 및 온라인 광고 에이전시와 예전부터 관계가 있던 매킨토시 업체라는 점이 다행입니다. 저희는 일반적인 언론보도는 물론, 판촉 코드와 할인 쿠폰을 보내주는 대규모 트위터(Twitter)도 사용하고 있습니다."

마쉬와 님블비트 같은 작은 업체의 경우 시간과 예산이 부족하므로 사회 미디어의 장점을 심분 활용해야 한다. "게임이 처음 출시된 며칠이 가장 중요한 시기입니다. 개발이 거의 끝나갈 때쯤이면 웹사이트, 트위터, 아이폰 포럼, 유튜브 등에 게임에 관한 소문을 흘려놓습니다. 또한 앱스토어의 모든 게임은 상호 연결되어 있습니다. 신작 게임이 발매될 때에 맞추어 이전 게임을 업데이트하려고 합니다."



또한 게임에 대한 흥미를 높이는 매우 색다른 방법도 있다. 제임스 보서트가 만든 게임 액 엠 올이 그 좋은 사례가 될 것이다.

"우리 게임을 돈 내고 사간 사람은 하루에 10명꼴밖에 안 됩니다. 그러나 해적판으로 복사되어 불법 다운로드된 회수는 하루에 400건이나 됩니다."

불법 복제자를 만나 왜 우리 게임을 복제해 블로그에 올려놓느냐고 물어보니 토렌트프리크, 디그, 레드릿, 뉴스닷컴 등의 아티클에 엄청난 무료광고가 올라와 있다는 것이었습니다. 이런 무료광고를 사용한 것이 우리 게임이 판매순위 25위권 내에 든 두 번째 이유입니다.

교차 판촉 역시 잘 되어 주었습니다. 징가 라이브 포커에는 하루에도 클릭수가 1,000건이나 됩니다. 이런 것을 잘 사용하면 게임이 판매순위 100위권 내에 오래 머무를 수 있습니다."

응용프로그램 판매순위 목록에 들어가는 것은 게임의 생존에 지대한 영향을 미친다. 앱스토어의 경우에도 애플사의 추천, 디지털 배포, 게임리뷰를 얻어야 대박 게임으로 발전할 수 있다.

그리고 가장 중요한 것으로, 보서트와 마쉬처럼 갑자기 출세한 개발자들은 애플사의 정책과 개방성이 자신들과 같은 작은 기업도 번창할 수 있는 기회를 주었다고 칭송한다. 보서트의 말이다. "아이폰 게임 개발에서 특히 대단한 부분은 진입장벽이 비교적 낮다는 것입니다. 개발자로 일을 시작하고, 계속하려면 애플에만 돈을 내면 될 뿐, 어떤 퍼블리셔나 에이전트, 대기업에도 돈을 낼 필요가 없습니다."

"앱스토어가 등장하기 전에는 각 이동통신 회사별로 길고 지겨운 승인 과정을 거쳐야 했습니다." 마쉬도 이에 동의하며 이렇게 말한다.

"닌텐도는 독창적이고 신선한 아이디어를 가진 많은 진지한 개발자들을 위 게임 개발에 참여시키면서 개념 승인 절차를 없앴습니다. 하지만 그 때문에 셔블웨어(Shovelware)가 난무하기도 했습니다."

이러한 열린 광장에서 마쉬와 보서트 같은 신입들에게도 성공의 기회는 얼마든지 있다. 그러나 자유방임적으로 이루어지는 게임 개발에는 단점도 있다. 마쉬는 자유방임적 게임 개발이 앱스토어의 경제성 측면에도 영향을 미치고 있다고 경고했다. 니콜라스는 이렇게 말한다.

"앱스토어의 역사를 돌아보면 간단하고 저렴한 콘텐츠가 시장을 지배한다는 것을 알 수 있습니다. 코이 펀드, 아이파트, 아이 슈트 같은 게임이 서사형 롤플레잉 게임이나 시뮬레이션 게임을 제치고 최고의 자리를 차지하고 있지요. 아이폰에 들어가는 9.99달러짜리 응용프로그램을 파는 것도 알고 보면 어렵습니다. 그리고 이런 프로그램에 대한 인지도가 높아지면서 셔블웨어로 사람들의 발길이 향합니다. 이는 90%의 응용프로그램이 그저 그런 범작 대우를 받고 있는 아이폰 생태계의 좋지 않은 영향입니다."

보서트도 그에 동감한다. "정말로 실망스러운 일이지요. 간단하게 만드는 것은 좋은 것이고, 이안은 그런 관점에서 환상적인 게임을 만들었다고 생각합니다. 하지만 더욱 좋은 응용프로그램이 최고의 자리를 차지하고, 새로운 사례를 제시해줬으면 바랍니다."

그는 문제의 핵심을 정확히 지적하였다. "이 시점에 액 엠 올과 롤랜드가 경쟁한다는 점이 매우 흥미롭습니다. 우리는 복잡성, 깊이, 제품 가치라는 면에서 롤랜드와 경쟁할 생각은 절대 없었는데 말이지요."

99센트를 향한 이 경쟁에서 롤랜드의 제작자인 사이먼 올리버는 판매순위 100위에 해당하는 게임들을 단순한 금액으로 생각하지 않기로 하였다.

"판매와 광고의 기본 요소는 물론 판매순위 100위 명단입니다. 그리고 가격이라는 요소 때문에 그 명단에 들어가지 못하는 게임이 있다는 것도 이해할만한 일입니다. 가격은 분명 응용프로그램의 가치를 인식시키는 데 큰 영향을 미칩니다. 이 플랫폼에서는 비싼 게임일수록 고전할 수 밖에 없습니다."

지난 3월 17일, 애플은 가격 압박을 당하는 개발자들의 처지를 감안하여해, 아이폰 3.0 소프트웨어에 포함될 내장형 응용프로그램인 DLC 기능을 공개했다. 이 기능을 사용하면 개발자들은 비교적 간단한 응용프로그램을 싼 가격에 공급할 수 있지만, 추가 내용이나 기능은 무료 업데이트나 무료 후속편 같은 것 없이 추가비용을 받게 된다.

마쉬와 보서트, 니콜라스는 이러한 기능을 환영하며, 이러한 기능은 전반적인 성능을 향상시키고 개발자에게 더 많은 수익을 보장해준다고 말했다. 그러나 보서트는 애플사가 무료 게임에 단가 높은 프리미엄 콘텐츠를 허용하지 않을 거라는 우려를 나타냈다.

모리슨은 이에 냉담하지만, 이런 말을 했다.

"이런 대책은 문제를 일부 해결해 줄 수는 있을 것입니다. 그러나 이제 4.99달러라는 가격을 수용하기는 더욱 힘들어졌습니다. 방금 제가 한 말조차도 확신이 서지 않습니다."

가격에 대한 부정적인 리뷰를 참고로 하고 말도 안 되는 길이를 접한 사용자는 다운로드 코드를 구입할지도 모를 일입니다.

니콜라스의 말이다.

"여러 사람들이 2.99달러라는 가격에 대해 불만을 토로하는 이메일을 보내온 적이 있습니다. 그 사람들 말로는, 그 가격이 게임 가격으로는 너무 비싸다고 하더군요. 그럼 그 사람들에게 게임을 무료로 나눠주기라도 해야 하는 걸까요?"

앱스토어에서 게임을 구입하는 것은 판매병 속의 요술쟁이를 밖으로 꺼내는 일이나 다름이 없다. 개발자가 원하던 원치 않던 간에 판매량 평점에서 별 1개가 나왔다는 것은 사용자가 실망을 표시하며, 조언을 하고 있다는 분명한 신호이다.

모든 개발자들은 정보가 부족하거나 너무 오래된 리뷰에 실망한다. 애플은 버전 태깅 리뷰를 사용하여 이 문제를 해결해 왔다. 그러나 평점 삭제(Rate on Delete) 기능은 여전히 남아서 일반 패널들의 열시를 받고 있다.

모리슨의 말이다. "이 기능은 매우 좋지 않습니다. 부정적인 리뷰를 양산하는 격입니다." 보서트도 동의한다. "이런 기능은 쓰레기라고 생각합니다." 니콜라스와 올리버는 사용자들이 응용프로그램을 5~10번 사용한 후에야 별점을 주게 하자라는 간단한 해결책을 내놓았다. 다른 개발자들도 이에 동의했다.

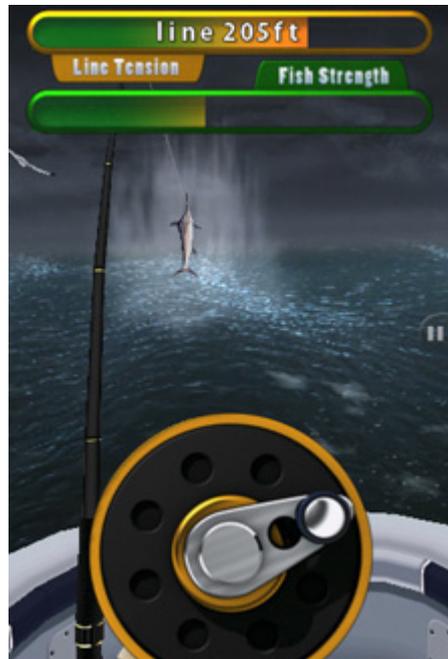
그러나 다른 사람들의 목소리에 묻힌 이유 있는 요청이나 사려 깊은 조언도 있기 마련이다. 보서트의 말이다.

"고객들이 꾸준히 보내오는 제안 중 가장 많은 것들이 게임 목표에 대한 것입니다. 앞으로 가능한 업데이트와 개선책 명단을 작성한 후, 고객 피드백을 사용하여 그 명단의 우선순위를 조정할 수 있습니다." 마쉬도 이에 동의했다. "사용자 리뷰는 개발자들에게 버그와 빼먹은 기능을 매우 빠르게 알려줍니다."

그러나 앱스토어 페이지 앞에 나온 리뷰와, 좋은 소리만 듣고 싶어하는 개발자들이 과연 사용자 피드백을 게임 설계의 방책이나, 게임의 미술적 지향점을 바꾸는 용도로 쓸 수 있을까?

모리슨과 프리버스는 아주 확고한 입장을 고수해왔다.

"우리는 원하는 것에 들어맞는 새로운 기능만을 추구했습니다. 많은 사람들이 플릭 피싱에 멸종위기에 몰린 물고기, 상어, 고래를 넣어달라고 하지요. 그러나 우리는 게이머들이 멸종위기종을 게임 속에서라도 잡는 것을 원하지 않습니다. 그것이 우리가 지켜오고자 한 입장입니다."



니콜라스 역시 명확한 선을 그어놓고 있다. "플레이어들이 바보라는 소리는 아닙니다만, 미야모토가 마리오3를 20분 정도 해 본 나의 의견을 받아들였더라면, 그 게임을 그렇게 형편없는 상태로 출시하지는 않았을 겁니다."

아이폰을 가장 흥미로운 게임 플랫폼으로 만들려면 아이폰용 소프트웨어 개발과 앱스토어가 앞으로 가야 할 길이 멀다.

애플의 업데이트에서 보았듯이 꾸준한 기브 앤 테이크 관계는 개발자-게이머 간에만 생기는 것이 아니라 앱스토어를 계속적으로 정비하는 애플과 개발자 사이에서도 생긴다. 개발자들은 전반적으로 애플의 지원에 만족하고 있다.

보서트의 말이다. "개발자들이 보고한 문제 중 상당수는 멋지게 해결되었습니다." 마쉬의 말이다. "애플의 반응은 매우 적절했다고 생각합니다. 애플은 창의적인 개발자들에게 도구, API는 물론 그 이상의 것도 줍니다." 니콜라스도 동의한다. "모두 다 아는 것은 아니지만, 이번 업데이트를 위해 필요 이상의 것을 얻었습니다."

물론 그는 아이폰 3.0 이벤트에서 느낀 실망을 트위터(Twitter)를 통해 나타냈다. "으음, 제가 원했던 것은 지금 당장 움직이는 아이폰 개발자 포털이었던 말입니다. 3.0이 대단하다는 것은 알겠어요. 그러나 서버를 죽이지 마세요!"