※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

블리츠 게임즈의 Droplitz 제작 후기

(Postmortem: Blitz Games' *Droplitz)*

크리스 스완(Chris Swan)

가마수트라 등록일(2010. 01.06)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4235/postmortem_blitz_games_droplitz.php

블리츠 게임즈 스튜디오(Blitz Games Studios: BGS)는 U.K 내 최대 독립 개발자의 하나로서 대다수의 게임 플랫폼에 적용되는 고급 게임을 제작하는데 주력하고 있다. 우리 회사는 최초의 블리츠 게임즈 엔터테인먼트 사업부로 잘 알려져 있으며, 머츄어 등급 타이틀에 주력하는 발러틸 게임즈(Volatile Games), 시리어스 게임을 제작하는 트루심(Trusim), 짤막한 다운로드 컨텐츠를 전문으로 하는 블리츠 아케이드(Blitz Arcade)를 산하에 두고 있다.

우리 스튜디오는 위탁 타이틀을 주로 작업해왔지만, 자체 IP 개발의 비중을 더 늘리고, 회사 내의 독창성과 상상력을 더욱 장려하고 싶어했다. 블리츠 아케이드(Blitz Arcade)는 고품질의 재실행성(replayability) 높은 하드코어 슈터에서 캐주얼 퍼즐 게임을 망라하는 다양한 게임 장르를 개발하고 위탁하려는 취지로 2006 년에 설립되었다.

이 신규 사업부와 아울러 회사 내에 그린라이트 차트(greenlight chart)를 정착시켰다. 누구라도 게임 컨셉 디자인을 제안할 수 있고, 이에 대해 회사 내 모든 사람들이 투표를 한다. 그리하여 인기가 가장 높은 게임을 시안으로 만들고, 이를 퍼블리셔에게 판매하거나 자체 자금으로 완성하는 것이다.

2009 년 Xbox 라이브 아케이드, PSN, PC, 아이폰 용으로 공개된 Droplitz 는 그린라이트 차트를 강타한 최초의 게임 디자인들 중 하나였다. 이를 제안한 설계자는 이의 흑백 시안을 제작하기도 했는데, 이것이야말로 제시한 아이디어가 그럴듯해 보이도록 만드는데 지극히 결정적인 역할을 했다. 게임 컨셉이 너무 단순해서 이를 누군가에게 설명하는 게 믿을 수 없을 만큼 어려웠다. 이에 대해서는 차후 다시 이야기할 것이다.

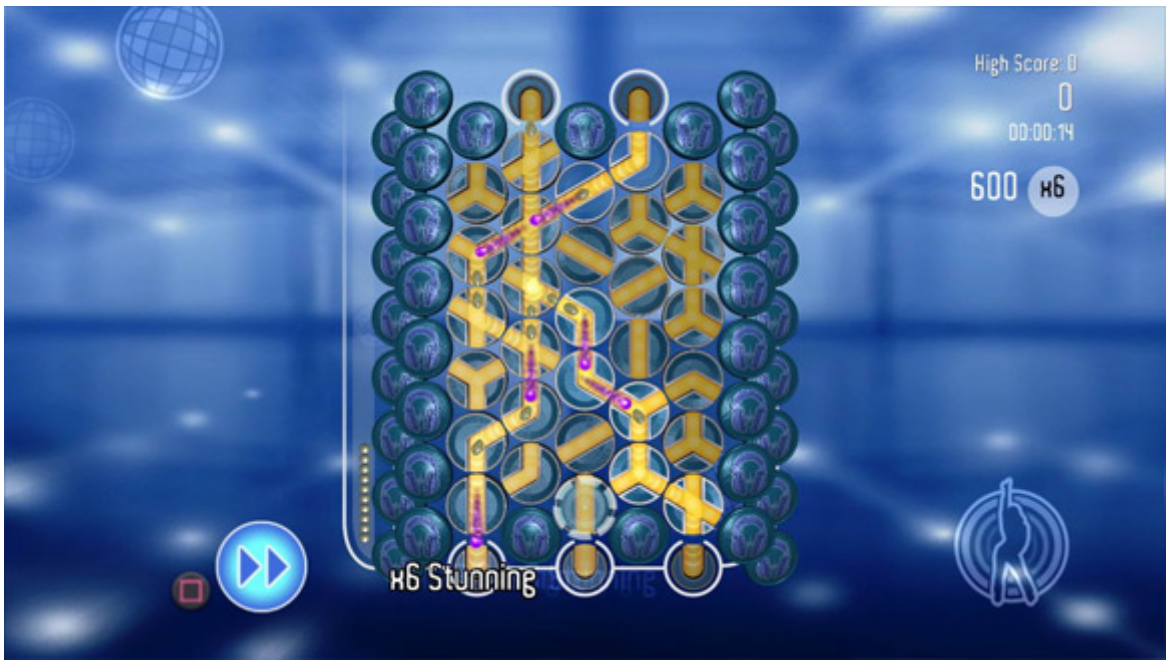
잘 풀렸던 점

1. 인력 활용

독립 개발자가 가장 어려워하는 것 중 하나는 인력에 대한 요구가 들쑥날쑥 하다는 것이다. 여러 위탁 게임들이 추수감사절과 크리스마스 시즌에 맞춰 출시되므로 가을에는 사람들이 새로운 게임 작업이 시작되기를 기다리고 있는 경우가 빈번한데, 이는 가만히 앉아 많은 손해를 보는 셈이 된다.

게임 제작 팀들은 한 해의 거의 같은 시기, 그러니까 여름 중반이나 늦여름 즈음에 프로젝트를 마감하는 게 대부분이다. 그 때부터는 계약 체결과 계획의 기복에 따라 회사 내 인력의 절반 이상이 당장 돈이 되는 일을 못하고 있는 경우도 있다. 이는, 특히 소규모 독립 개발자라면 심각하고, 회사가 문을 닫는 지경에 이를 수도 있다.

블리츠 아케이드의 배경이 된 생각 중 하나는 대형 프로젝트의 막간에 소형 프로젝트들을 작업하여 개발 인력의 기술을 보강하면서 인력 활용도 역시 높이자는 것이었다.



Droplitz 의 개발 대부분에 이러한 접근법이 적용됐다. 애당초 이 게임은 1.5 인의 프로그래머가 작업을 했다. 그리고 나자 그래픽 아티스트가 작업 지원을 할 수 있었다. 그 후 첫 번째 프로그래머가 이탈했지만 대신 3 명이 추가되었다. 그리고는 두어 달 동안 작업 진행이 멈추었고, 기타 등등……

이러한 접근법은 일정한 게임 유형, 특히 타임라인을 제어할 수 있고 기초 컨셉이 이미 증명된 게임에서만 작용할 수 있음이 분명하다. 눈치챘을지 모르겠지만 우리가 마주치게 될 여러 가지 이유로 인해 수시로 변하는 팀을 가지고 전개되는 게임플레이를 반복 적용하고 발견하기는 지극히 어려웠다.

그렇다고는 해도, 한편으로 이는 사람들에게 흥미롭고 색다른 일거리를 주는 훌륭한 방법이고, 아울러 영화 출시나 휴일 시즌과 같은 외적 마감 시한에 대한 압박 없이 새로운 기술을 배우고 기존의 기술을 다듬는 기회이기도 하다.

2. 비집중적인 개발과 "인간이 프로세스를 지배한다"

어떤 직원이 프로젝트를 끝마칠 즈음이라면 회사 내 대부분의 게임이 완성 단계에 있게 된다. 그 때쯤이면 관리자가 매우 부족해질 것이라는 의미이다. Droplitz 를 개발하는 대부분의 기간 역시 그러했다.

따라서 우리는 제작하고자 하는 것을 찬찬히 살펴보았다. 확실한 바탕을 가지곤 있지만 개발 인력이 수시로 바뀌고 있었다. 그래서 '인간이 프로세스를 지배한다(People Trump Process)'는 만트라에 집중하며 매우 기민한 접근법을 택했다.

무슨 말이냐 하면 프로젝트에 임하는 인력이 최상의 결정을 내릴 것임을 전적으로 믿었고, 적용된 관리라고 해봐야 다음 완성 일자들에 동의하는 게 고작이었다.

이러한 비체계적 접근법으로 인해 2 가지 부정적인 결과가 예측될 수 있었다. 즉 팀원들이 악감정이 쌓이는 것 외에는 얻을 게 없다시피 한 논쟁을 끊임없이 벌일 수 있다는 점, 아니라면 더 좋지 않는 일이지만, 다툼을 피하려고 이것 저것 다 해버리는 것인데, 이는 평범하기 그지 없는 게임으로 이어질 수 밖에 없다. 사실 이들 중 어떤 일도 벌어지지는 않았다.

팀원이 계속 바뀌었지만 자유로운 가운데, 게임에 대한 집중력과 맹렬함, 더할 나위 없는 열정을 유지했다. 최상의 결과를 얻기 위해 서로 협력하는 일에도 나무랄 데가 없었다. 따라서 믿을 수 없을 만한 생산성이 나타났고 컨텐츠가 급속도로 쏟아져 나왔다. 맡은 일을 해내기 위해 늦게까지 남아 있는 경우가 잦았지만 이는, 뭐랄까, 죽음의 행진(death march)과는 전혀 거리가 멀었다.

특별한 누군가가 개입했기 때문이라든지, 아니라면 개발에 관여한 사람 모두가 굉장한 게임을 만드는 데에는 헌신과 타협이 필요함을 깊이 이해하고 있는 지극히 노련한 사람들이기 때문이었는지는 잘 모르겠다. 하지만 되풀이하고픈 실험인 것만은 분명하다.

3. 퍼블리셔와의 제휴

게임이 어느 정도 마무리 단계에 이르자 퍼블리셔를 물색하기 시작했다. 운이 좋아서인지 아틀러스(Atlus U.S.A., Inc.)와 제휴 관계를 맺게 됐다. 아틀러스는 이 프로젝트에 대단한 믿음을 가졌고, 게임과 이의 마케팅에 크나큰 열의와 헌신을 보여주었다.

2009 년 아틀러스는 Droplitz 를 E3 에 출품했고 언론의 지대한 관심을 이끌어냈고, 이들의 팬들에게 메일을 보내 수만 명의 사람들에게 게임을 직접 홍보했다. Droplitz 같은 소규모 게임이 수많은 리뷰 사이트에서, 그것도 아틀러스의 개입 없이, 이토록 신속하게 포착되어 자발적으로 리뷰가 이루어진 것은 지극히 희귀한 일이다.

4. 부족한 시간

우리는 프로젝트의 관리 측면에는 그다지 개입을 하지 않았지만 다음 산출물을 계획할 때에는 지극히 약소한 조치를 정기적으로 취하곤 했다.

솔직히 이는 대개 회사 주주들의 요구에 반응한 결과에 불과했다. 그러나 우리는 현재 팀이 현행 사이클에서 얼마나 시간을 할애할 수 있는지 꽤 정확히 알 수 있을 정도로 간결하고 시간적으로

엄격한 이터레이션의 이용을 옹호했다. 시간적으로 철저한 이터레이션을 하지 않았더라면 틀림없이 개발 도중에 불필요한 공전이 많았을 것이다. 정말 불필요한 것이다.

5. 그린라이트 차트

아케이드 사업부가 처음 시작된 지 얼마 지나지 않아 사내에 그린라이트 차트가 만들어졌다. Droplitz 는 설계자인 제임스 파커가 작업하고 있던 초기 시안과 함께 이 민주적 접근법에 의해 탄생한 것이었다.
사내 투표 시 Droplitz 는 그린라이트 차트의 1 위 자리로 곧장 올라섰고, 회사 주주들은 이를 자체적으로 개발한다는데 동의했다.

이러한 프로세스는 이에 관여하는 사람 모두에게 어떤 힘을 부여하는 것이었다. 1 위를 차지했다는 것은 사내의 많은 사람들이 이미 게임의 팬이 되었고, 개발의 처음부터 끝까지 이를 기꺼이 지원할 것이라는 의미였다. 이러한 투명성에 의해 전적으로 공정한 선정 과정을 통해 게임이 Blitz 에서 현실화되는 것을 보는 일은 감동적인 일이었고, 이는 몇몇 다른 사례에서도 별반 다르지 않았다.

잘 풀리지 않았던 점

1. 인력 활용

소형 게임이었고 이터레이션이 필요 없을 정도로 짜임새 있는 설계였지만 개발 팀이 유동적이다 보니 그에 따른 문제가 없지 않았다. 아티스트, 프로그래머, 설계자들이 프로젝트에 급하게 들락날락했다. 위탁 받은 대형 유료 프로젝트가 우선이었고 따라서 인수인계가 생각대로 수월히 이루어지지 않기가 일쑤였다.

비용 측면에서 보자면, 빈번할 수 밖에 없었던 재-학습과 인력 교체로 인해 안정적인 팀이 게임을 마무리할 수 있었던 기간보다 훨씬 더 많은 시간(man-months)이 걸리는 게 불가피했다.

2. 비집중적 개발

비집중적 개발이라는 불가사의한 일 역시 자체적인 여러 문제를 드러냈다. 개발 팀은 촉박하게 진행되는 각 이터레이션마다 그만한 가치를 이끌어내는데 집중했고, 어떤 기능을 완성하는데 있어서의 지연은 생각조차 할 수 없는 일이었고, 대신 코드 베이스를 정리하는 일은 관심 밖이었다. 이 접근법이 먹히기는 했지만 수많은 급조 작업 덕분에 코드가 심각하게 삐걱거렸다. 프로젝트가 끝날 무렵 조잡한 기존 코드(legacy code) 안에서 그저 단순한 변경도 쉽사리

이루어지지가 않았다. 이러한 일을 으레 처리하곤 하는 게임 개발 초기로 돌아가는 듯 했는데, 이번에는 그다지 즐거운 일이 아니었다.

3.”정치가 사람을 지배하다”

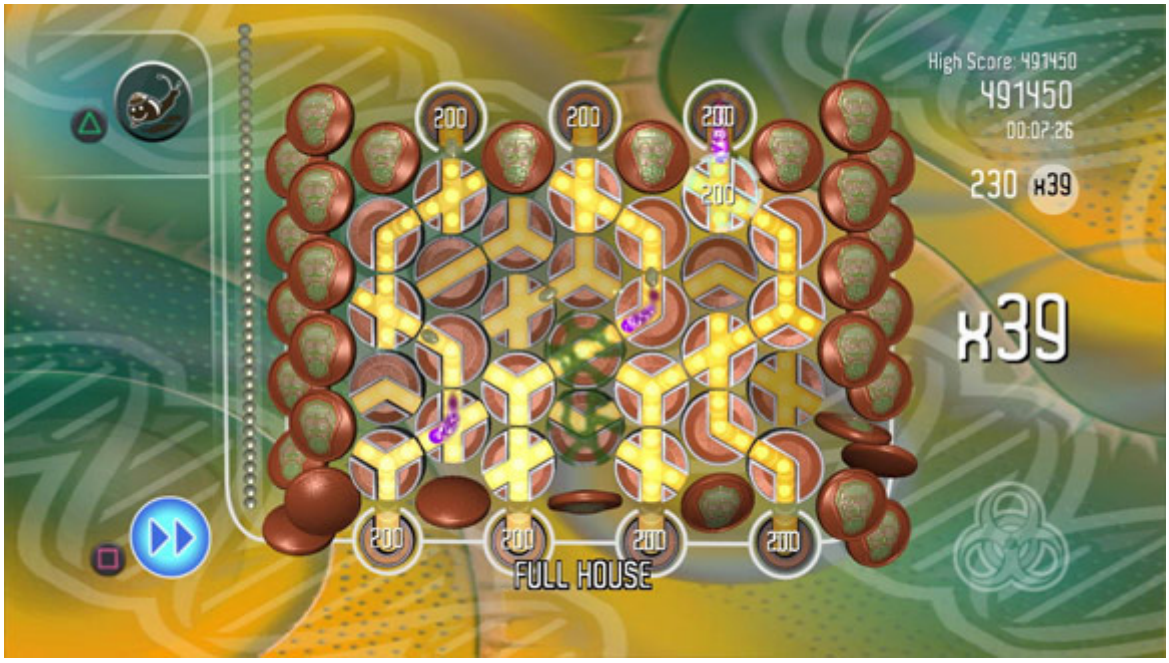
유동적인 팀에게 권한을 위임하고 ‘사람이 프로세스를 지배한다’는 이상을 추종하는 이면에는 ‘정치가 사람을 지배한다’는 이에 버금가는 경구가 자리하고 있다. 게임의 요구사항은 극히 명확했고, 팀은 무엇이 언제 필요한지 잘 알았지만, 그렇다고 해서 이게 외부의 공세와 무관할 거라는 의미는 아니다.

개발이 진행되면서 회사 주주들과 플랫폼 제공자로부터의 요구 변화에 대처하기 위해 경로를 바꿔야 했기 때문에 일이 번거로워지는 경우가 많았다. 훌륭히 대처하긴 했지만 정치는 그 밖의 모든 것 위에서 군림했다.

4. PC 버전

우리가 개발한 4 가지 Droplitz 버전 중에서 PC 버전이 가장 말썽을 일으켰다. 지난 몇 년간 콘솔 게임 개발에 주력해왔으므로 전혀 예상하지 못한 바는 아니었다. 여러 면에서 PC 버전 개발을 위한 준비가 부족했다(지금은 달라졌지만).

게다가, 위에서 말한 바와 같이, 아틀러스 측으로부터 탁월한 QA 지원이 있었음에도 호환성 문제를 해결하는데 진땀을 흘렸다. 특히 음성 부문의 경우 일부 사운드 카드가 엉뚱하게 2 배의 속도로 재생되는 바람에 문제가 됐다. PC 버전을 지원하는데 전력을 다했지만 결국 이는 안정성이 가장 떨어지는 버전이었고 향후 프로젝트를 위해 이를 개선해가고 있다.



5. 난이도

그다지 인정하고 싶진 않지만, 우리는 게임이 지나치게 어려울 거라는 것을 처음부터 알고 있었다. 이 제작후기의 처음에 말했다시피 프로젝트의 처음에는 이를 설명하기가 극히 어려웠기 때문에 이의 시안이 그린라이트를 받는데 결정적이었다. 이게 시장에서 게임이 성공하는데 걸림돌이 될까? 대답을 '그럴 수 있다'이다. 달리 말하자면 '그렇다면 퍼즐 매니아를 어떻게 사로잡을 것인가'이다.

여기서 이 프로젝트가 개발된 방식이 표면에 떠오른다. 게임이 폭발적 속도로 진전되다 보니 게임 설명서를 제작하는데 필요한 시간조차 일정에 넣기가 어려웠다. 또한 이러한 폭발적 속도란 일할 사람이 있다면 이들의 놀라울 만큼의 높은 사기와 헌신을 의미하는 것이다.

Droplitz 를 선택하고 즉시 익숙해지는 사람들이 많지만 반대로 도대체 어떻게 해야 할지를 알지 못하고 급속히 떨어지는 물방울에 그저 허둥대기만 하는 사람도 많다. 이러 줄 알았다면 게임 설명서와 연습 레벨을 분명 우선적으로 만들었을 것이다.

우리가 배운 것들

회사적 차원에서 볼 때 Droplitz 를 개발하며 정말 많은 것을 배웠다. 특히 회사 동료들의 지혜와 창조성을 빌려 비용을 거의 쓰지 않으면서 원석을 발견하고 이를 빛나는 다이아몬드로 바꿀 수 있다는 것, 엄청난 열의가 필요하긴 하지만 말이다.

프로젝트를 다시 하라고 한다면 아쉬웠던 점들에 훨씬 더 준비가 되어 있을 것이고, 진행 중에 '정리'와 문서화를 더 잘하기 위해 노력할 것이다. 하지만 프로젝트에서 보여준 열의와 헌신, 그리고 새롭게 습득한 방법들은 지극히 가치 있는 일이었다.

개발자: Blitz Arcade
퍼블리셔: Atlus U.S.A., Inc.
출시: 2009 년 6 월
플랫폼: Xbox Live Arcade; iPhone; PC (Steam); PSN
정규 개발 인력: 3-8 명(개발 단계에 따라 가변적)
계약직: 없음
개발 기간: 26 개월 (기나긴 중단 기간 포함)
개발 툴: Visual Studio, Photoshop, Maya
기술: BlitzTech middleware