

# 게임산업저널

JOURNAL OF GAME INDUSTRY & CULTURE

## • Game Report

게임리포트

(주) 베토인터랙티브 [세계최초 MMO Fishing Game 픽싱온]

01

게이미리포트

(주) 베토인터랙티브  
세계 최초  
MMO Fishing Game  
피싱온  
[Fishing ON]



세계 최초의 Full 3D MMO Fishing Game인 피싱온( FishingON )은 현재, 국내의 경우 KT하이텔을 통하여 파란닷컴 ( <http://fo.paran.com> )에서 서비스 되고 있으며, 넷마블( <http://fo.netmarble.net> )에서도 채널링 되고 있습니다. 개발사는 (주)베토 인터랙티브( 이하 베토 )이며, 국내 개발진 18명, 일본 개발진 8명(일본 현지에서 개발 중, 모두 일본인이며 1명은 한국인 ), 외주팀 3~5명( Visual Artwork 및 사운드 )이 개발에 투입되어 일을 하고 있습니다. 베토는 2002년 타프시스템에서 사내 벤처 2호로 분사하여, ‘대물낚시광’ 시리즈와 ‘요구르팅’의 개발자들이 모여서 만든 회사입니다.

피싱온 프로젝트가 시작된 동기는 의외로 간단합니다. 대물낚시광을 유통하던 유통사의 담당 매니저가 대물낚시광3에 대한 게이머들의 반응을 취합하던 중, 바다 원양 낚시를 이용한 Big Game Saltwater Sports Fishing 게임이 아닌, 정통 민물 낚시를 온라인으로 즐기고 싶다는 의견들이 많다는 것에 착안하여 Idea Development가 시작되게 되었습니다.

원래 타프시스템은 대물낚시광 시리즈 전에 DOS환경에서 ‘낚시광’ 시리즈로 전통 민물 낚시를 개발했던 경험을 가지고 있었습니다. 이에 당시 게임 업계에서 ‘큰손’으로 통하던 S전자 등과의 투자를 통한PF 형식의 개발에 대한 안이 진행되다, 최종적으로 사내 벤처 분사를 통한 독립 개발로 방향을 선회하였고, K 게임으로 유명한 N사와 공동 개발의 틀을 확정하게 되었습니다. 즉, 클라이언트는 베토에서 개발하고 서버는 N사에서 구축하며, 게임 설계는 양사가 공동으로 수행하는 방식이었습니다. 그러나, K게임 전에 B게임으로 대박을 터트린 바 있는 N사의 사업 담당자는, 피싱온을 MMO 구조가 아니라 전형적인 Match Making 구조의 캐주얼 형식으로의 전환을 요구하였고, 사업의 전략적인 목표성에 대한 의견 불일치로 완전 독자 개발 구조를 취하게 됩니다.

전술한 바와 같이, 대물낚시광3 이후 게임의 Concept을 설정한 시점이 2002년 하순 경이었고, 설계 진행과 엔진 및 툴 업그레이드 작업을 2003년 하반기까지 진행하였습니다. 그 후, 2003년 말에 Prototype을 구성하여 C창투자에서 Project Financing을 유치하게 됩니다. 그 후, 게임 컨셉의 전면적 재수정 작업과 N사와의 결별을 통한 독자 개발 시스템의 구축 등으로 2004년을 보낸 후, 드디어 2005년 8월, 파란닷컴에서 클로즈베타 테스트를 진행하게 되었습니다. 동년 12월에는 전면적으로 오픈 베타 테스트를 실시하게 되었고, 2006년 7월에는 대대적이고 전면적인 데이터 교체 및 밸런싱 작업을 수행했습니다. 특히 캐릭터의 Status Data Structure를 완전히 새롭게 업데이트하는 대수술을 받게 됩니다. 그 후, 2006년 9월 넷마블에 채널링을 오픈하면서 동점이 10배 이상 폭증하게 됩니다. 2006년 12월 현재, 시즌 2라 불리울 정도로 많은 서브 시스템을 통합 시키고, 카메라 뷰를 자유 모드로 변경하여 상용화를 목전에 두고 있는 상황입니다.

실제로 개발하고 테스트를 진행한 시간은 2년이 좀 넘었지만, 30억원이 넘게 투입되는 프로젝트를 수행하면서 무척이나 안타깝고 아쉬웠던 점들이 많았고, 이를 본 지면을 통하여 피싱을 통하여 얻은 여러 교훈들을 업계 종사자 및 유관기관의 멤버들과 공유하고자 합니다. 또한 향후 MMO 프로젝트라는 커다란 ‘형틀’ (?)을 짊어지게 된 후배 개발자들에게 미약할 지라도, 작은 도움이라도 되었으면 하는 심정에서 개발후기를 작성하게 되었습니다.

### 프로젝트의 첫걸음 : 팀 구성

게임 개발 프로젝트의 성패에 가장 큰 영향을 미치는 요소는 무엇일까요? 관점에 따라서, 또는 직군별로 그 입장에 따라서 다양한 답이 제시될 수 있을 것 입니다. 우선, 프로젝트 매니저의 입장에서 보면, 팀 구성 자체가 절대적인 영향을 미치는 Main Factor라고 이야기하고 싶습니다. 잘못되거나 여러가지 문제점을 야기할 수 있는 구조로 구성된 팀은, 실제로 실패하기 위해서 프로젝트를 진행시킨다는 과격한 표현을 하던 , 지인 ( 역시MMO 개발자 ) 이 생각이 납니다.

안타깝게도, 타프시스템에서 분사할 당시, 좋은 네트워크 개발자를 확보하는데 실패한 상태로 프로젝트를 Launching하게 되었습니다. 이유는 여러가지가 있었습니다만, 그 당시, 타프시스템 자체적으로도, 네트워크 개발자는 ‘희소성’ 높은 ‘희귀’ 개발자인 상태였고, 당시 N사의 서버 기술은 국내 최고라고 평가 받고 있었기 때문에, 공동 개발 구조를 취한 상태에서, 무리를 해가면서 네트워크 개발자를 충원할 당위성이 낮은 상태였습니다.

그러나 독자 개발 시스템으로 전환하면서, 네트워크 엔지니어의 부재는, 절름발이 온라인 게임 개발사라는 Critical 핸디캡을 보이게 됩니다. 경영 압박과 출시 시기에 대한 압력, 팀 멤버들의 동기화 등등 여러 가지 문제들이 겹쳐지면서 서버를 외주로 개발하게 되는 ‘초강력약수’ 를 두게 됩니다. 무리가 따르더라도, 장기적인 서비스 안정화를 위하여, 능력있고 경험 풍부한 인재를 그 시점에서 영입했어야 하는데, 가장 후회가 되는 부분 입니다.

현재는 11년차의 초절정 네트워크 엔지니어링 고수를, 삼고초려 끝에 ‘모셔’ 와서 서버 부분을 구조적으로 Refactoring하고 DB를 안정화 하긴 하였는데, 아직도 보안 부분 등, 많은 개선 작업을 하고 있습니다. 서버 팀장은 거의 수퍼맨이나 가능한 업무량에 시달리며, 평균 퇴근 시간이 새벽 1시에 육박하고 일요일도 없이 일하고 있으며, 올해 초의 경우는 몇 개월 동안 회사에서 숙식을 해야 하는 ‘비극’ 을 겪었습니다. L게임 스쿨 동기이기도 한 이 친구한테 사실, 미안함을 넘어 죄의식까지 느끼고 있습니다.( 정확히는 그의 부인과 애들에게 느낀다고 표현하는 것이 맞을 것 같습니다 )

가장 기억에 남는 회상은 취사실 ( 대부분의 중소 게임 개발사의 회의실은 야간에 취사실

로 임의 용도 변경되고, 새벽에는 취침실로 재 변경되는 경우가 일상다반사라고 봅니다 )에서, 유리 깔린 회의 탁자에서 패딩 파커를 입고서 거의 다 사용한 두루마리 휴지를 ‘난이도 높게’ 베고 자고 있던 서버 팀장의 모습입니다. 물론 라꾸라꾸 침대 등과 전기 장판도 다수 있었지만, 대부분 젊은 개발자들에게 양보하고, 본인은 가장 마지막까지 작업을 하다가 잠들게 되므로, 입돌아 갈까봐 누구나 꺼리는 차가운 유리 회의 탁자 위에도 지친 몸을 누이는 것 입니다. 사실 자체는 별 것 아닌데, 찌그리진 두루마리 휴지의 끝 부분에다 납작한 머리를 대고, 자면서 까지 아슬아슬하게 머리통의 중심을 잡고 목경추의 평형을 유지하려했던 그의 얼굴 표정이 자꾸 생각이 납니다. ( 잠에 빠져 있었지만 심하게 짜증난 표정이었습니다...)

온라인 게임의 경우 서버 엔지니어의 역할은 거의 절대적이라고 아니할 수 없습니다. 물론 설계 파트나 클라이언트 엔지니어링, Visual Artwork 모두가 중요하고 어느 직군 하나 빠질 수 없습니다. 그러나 모든 작업의 Pipeline의 말단에는 서버 작업이 걸려있고, 대규모의 Massive Multiplayer들이 게임에 접속하게 되면 누구보다도 강한 압박에 시달리는 사람은 서버 엔지니어일 수 밖에 없습니다. 이러한 네트워크 엔지니어링에서의 능력 있는 개발자의 확보는, 온라인 게임 팀 구성에 절대적 주요 요소라고 판단됩니다.

### Upfront Design의 중요성

Upfront Design의 중요성은 아무리 강조해도 지나침이 없다는 것은 이미 너무나도 자명한 사실입니다. 피싱온의 경우, 초기 설계를 N사와 공동으로 수행하며 커뮤니케이션 에러를 많은 부분에서 겪게 되었고, 특히Business Model 설계와 관련된 부분 그리고 서버 구조에서 연동되는 설계는 거의 ‘전적’ 으로 끌려가면서 제대로 된 Upfront Design에 크나큰 어려움을 겪게 됩니다.

프로젝트 초기의 GDD ( Game Design Document, 이하 GDD ) 상의 설계는 많은 부분, ‘피상적’ 으로 접근할 수 밖에 없고, 이를 기반으로 TDD ( Technical Design Document , 이하 TDD )를 상세하게 Develop하게 되는 것이 일반적인 프로세스 입니다. 그러나 GDD 단계에서부터 공동 개발이라는 ‘틀’ 은, 효율적인 Upfront Design에 작지 않은 ‘질곡’ 으로 작용하게 되었습니다. 베토 측 Chief Designer의 개발 경력, N사의 Counter Part에 비해서 압도적이고 충분히 우월한 상태에 있다면, 상황이 달라졌을 수도 있었지만, 인력 구조 상 어려운 상태였고, 여러가지 시스템 설계에서 잦은Conflict와 불협화음을 보여주게 됩니다. 이러한, 원활한 합의 과정 없이 진행된 Upfront Design은 다양한 부분에서 일종의 ‘파행’ 을 보이게 되었고, 그 결과 각 파트의 작업에서 여러 ‘혼선’ 을 보여주게 되었습니다.

또한, 어느 영세한 중소기업이나 마찬가지로, 경영 환경의 불안정, 개발 일정의 비현실적인 설정 등에서 오는 ‘압박’으로 인하여, 적절하게 ‘숙성’되지 못한 Design이 적용된 상태에서 각 파트의 작업들이 수행되었습니다. 이는 프로젝트 중반에 이르러 상당한 양의 코드를 걷어내고 새롭게 구축하게 되며, 수 천 만원의 개발비가 소요된 Art Data를 모두 ‘폐기처분’해야 하는 절대 절명의 위기를 초래하게 되었습니다.

프로젝트의 Process 이론에 준하여, 초기 설계에 충분한 ‘투자’를 하였어야 했는데, 이를 제대로 지켜내지 못했고, 필연적으로 중반 이후의 프로젝트 비용의 급상승을 보여주는 전형을 걷게 되었던 것 입니다. 물론 타사와의 공동 개발 시스템 문제, 설계 팀장의 경험 문제, 경영 환경 상의 문제 등이 복합적으로 작용했습니다만, Upfront Design에서의 ‘누수’는 너무나도 뼈아픈 ‘대가’를 치루게 되었습니다.

### "너무나 많은 사공들!" : Vision의 일관성

플랫폼을 막론하고 어떤 게임이던지 초기의 비전을 시장 출시까지, 일관성 있게 유지한다는 것은 쉬운 일이 아닐 것 입니다. 과거, 인상 깊게 읽었던 Postmortem 중 하나가 레드스톤의 ‘레인보우6’였습니다. 레인보우6 역시, 설계 당시의 컨셉에서 강조하였던 핵심적인 게임 플레이들 ( 당시 One Shot, One Kill and Real Life Simulation은 생각보다 앞섰던 컨셉이었습니다 )이, 팀 멤버들에게 어떠한 비전을 제시하고, 프로젝트 중반까지 흔들리지 않게 유지하는 문제에 대하여 적지 않은 고민을 하였던 것으로 기억합니다.

피싱온도 마찬가지로였습니다. 초기 설계 단계에서는, 문자 그대로 ‘캐주얼 게임’으로써, 평균 플레이 시간을 30분~1시간 이내로 설정하고 시스템을 디자인해 나갔습니다. 그러나 프로토타입과 클로즈베타 단계를 거치고, 이용자들의 다양한 요구사항을 수렴하면서, 5개 정도로 예상했던 서버 시스템들이 20여개를 넘어서는 상황에 이르렀고, 전형적인 MMO의 구조를 취하게 되었습니다. 물론 게임의 외현적인 형태는 캐주얼 게임이지만, 투입된 자본과 팀의 규모, 게임 시스템의 볼륨과 데이터 Architecture는 일반적인 MMO 이상인 상황으로 전환되게 되었습니다.

문제는 컨트롤 인터페이스에서 바로 발생하게 되었습니다. 초기, 길지 않은 플레이 시간을 상정하여 설계한 컨트롤 인터페이스는, 보통 접속 시 평균, 2시간 전후 이상을 플레이 하면서 심한 육체적 피로감 ( 마우스를 돌리는 방식 )을 호소하는 유저들이 늘게 되었고, 가장 많은 불만 요소 중 하나로 떠오르게 되었습니다. 문제의 핵심은, 초기의, 가벼운 커뮤니티성이 가미된 캐주얼 게임에서, 전형적인 구조의 MMO방식을 취하게 된 것에 있습니다.

이렇게 비전 자체와 시장 전략 자체가 초기와 전혀 다른 모습으로 변화하게 된 배경의 핵

심에는 ‘수많은 사공들’ 이 존재하고 있었습니다. 공동 개발사, 투자사, 외주사, 국내 포털, 해외 포털 그리고 그 외의 대주주 등 , 결코 적지 않은 이해관계자들이 얽히고 설키면서, 각자 생각하는 ‘솔루션’ 들이 상이할 수 밖에 없었고, 그 결과, 긍정적이고 건설적인 방향으로 의견들이 합치된다면 모르겠지만, 여러 사람들의 관점이 항상 동일할 수는 없었습니다. 결과적으로, 혼란과 방향성의 불안정 등이 Mixing되면서 최종적으로 초기 비전 자체가 흔들려 버리고, 안정화 되지 못한 비전은 개발 Spec.의 급속한 변화와 개발 기간 / Budget의 급속한 상승을 초래하게 되었습니다. 물론, 초기의 ‘잘못된 방향’ 을 바보스럽게 ‘고수’ 하는 고집도 정답은 아니겠지만, 기본적인 전략과 원칙 하에 수립된 비전 자체가 수시로 변하는 모습은 개발 자체에 Positive한 요소보다는 Negative한 요소로 작용할 가능성이 훨씬 높을 것입니다.

### "2% 부족할 때..." : 완성도 문제

최근, 많은 MMOG들이 다양한 서브 시스템을 게임 내에 구현해 내고 조화를 이루게 하면서, 게임의 전체적인 완성도를 높이고 있습니다. 피싱온의 경우에도 크고 작은 20여개의 Sub System들이 유기적으로 연동되어 있습니다. 각 시스템 별로 담당 프로듀서가 다르고, 프로그래머들이 다를 수 있기 때문이기도 하지만, 역시, 전체적인 게임 완성도와는 별개로, 각 서브 시스템의 완성도 수준은 고르지 않은 경우가 종종 있습니다.

특히, 피싱온에서 구현된 수족관 시스템의 경우, 팀 멤버들이 ‘이건 반드시 시장에서 통할 것입니다!’ 라고 주장하였고, 단순히 비주얼적인 관람 측면을 떠나서 육성, 보관의 기능이 추가되면서 큰 기대를 걸게 만들었습니다. 그러나 결과는 예상 외로 참담했습니다. 타인의 수족관을 열람하여 추천하고, 물고기를 키우며, 육식/초식 어종 등의 상생 관계를 구현

수족관 스크린샷 : 우측 상단에 다마고치 기능에 필요한 인터페이스가 보입니다.



아쿠아리움 공개관 : 이곳에서 타 유저의 수족관을 관람하고 추천할 수 있습니다.



수족관 업그레이드 프로세스의 한 장면



하는 등등, 수많은 게임 요소들이 복잡하게 어우러지면서, 수족관을 입맛에 맞게 업그레이드 하여 치장하는 시스템까지 통합시켰지만, 게이머들의 반응은 실로 냉담했습니다.

여러 가지 원인이 지적될 수 있지만, 가장 핵심적인 원인으로 분석되는 것은 바로 ‘2% 부족함’ 이었습니다. 즉, 복잡한 클라이언트 프로그래밍과 네트워크 연동을 기술적으로 해결하고, 많은 물고기 아트데이터와 애니메이션을 별도로 추가

작업하는 수고를 아끼지 않았지만, 최종적으로 비주얼 연출에서 마무리가 잘못되었다는 평을 받게 되었습니다. 즉, 수족관 자체를 떠나서 게임적인 요소의 연동과 연출이 조금 부족하다는 지적이 많았고, 이는 유저들이 수족관을 제대로 관리/육성하지 않고 외면하게 만들게 됩니다.

최근, 많은 자원이 투입된 수족관을 되살리고 애초의 의도한 마케팅 요소를 강조하며, 낚시 시스템과 커뮤니티 시스템 그리고 수족관 시스템이 3개의 큰 축을 구성하여, 콘텐츠 파워를 높이려는 시도를 다시 하고 있습니다. 어렵게 구축한 하나의 시스템이 게임 내에 퇴물 처럼 방치되어 있는 모습도 좋지 않지만, 자원의 적극적인 재활용 또는 완성도 제고 작업을 통하여, 궁극적인 통합적 콘텐츠 파워를 높은 수준으로 이끌어 내야 하기 때문입니다.

현재 수족관은 다양한 카메라 모드 외에, 물고기의 시각으로 보는 어안 렌즈 모드, 특정 물고기를 따라다니는 Scuba Chasing 모드 등이 완성되어 있고, 자신의 수족관을 녹화하여 웹에다 올릴 수 있는 Recording기능 까지 통합되어 있습니다. 이에 더하여, Photo-realistic 수준으로 수족관 물고기의 퀄리티를 높이고, 스크린 세이버 기능이 추가되며, 보다 현실적인 A.I. 강화 작업이 2007년도 상반기에 예정되어 있는 상태입니다.

하나의 MMOG내에, 인기 있는 킬러 시스템도 존재하고, 그야 말로 ‘들러리’ 처럼 명색만 갖춘 시스템도 존재하게 됩니다. 상기에 전술한 바와 같이, 중요한 것은 전체적인 콘텐츠 파워의 제고와 시스템 간의 유기적 연동을 통한 서비스 퀄리티의 확보입니다. 전략적인 마케팅 포인트와 합치되는 부분이 있다면, 기존의 ‘들러리’ 시스템에도 과감한 개발 자원의 재투자가 신속하고 정확하게 수행될 필요가 있습니다. 프로젝트 매니저는, 이와 같은 상황에서 항상 고민을 하게 됩니다. ‘용도 포기’ 나, 또는 ‘재투자’ 를 통한 회생을 유도 할 것인가... 교과서적인 정답은 존재하지 않겠지만, 기투자된 자원의 재활용과 소비자에 대한 다양한 서비스 차원에서의 Interactivity 추가는 실보다는 분명히 득이 더 많을 것 입니다. 검증

않된 새로운 시스템 보다는 기존에, 문제점이 명확하게 분석된 현시스템에 대한 보강을 통하여 보다 빠른 지름길을 확보할 수도 있을 것 입니다.

### "3전4기" : Art Data Revise

피싱온의 캐릭터 관련 Art Data는 크게 3번을 재 작성했습니다. 아트웍과 엔진 수정, 툴 수정이 병행되다 보니 어쩔 수 없이 발생할 수 밖에 없었던 일입니다. 물론 전술한 바와 같이, Upfront Design이 좀 더 치밀하게 수행되었다면 오류를 줄 일 수도 있었을지 모릅니다. 그러나 드물지 않게 볼 수 있는 상황입니다만, 게임의 기능 설계와 시스템 디자인, 데이터 설계, 게임 프로그래밍, 엔진 수정 등등의 작업이 동시다발적으로 진행되다 보니, 이러한 아트 데이터의 수정 또는 전면적인 재구축의 모습은, 주변의 많은 프로젝트에서 항상, 쉽게 확인할 수 있는 모습들입니다.

특히, 2005년 하반기에는 클베 이후, 이용자들의 의견을 수렴하여, 기존 캐릭터의 캐릭터성과 아트웍 자체의 퀄리티가 떨어진다는 지적에 따라서 원화부터 재작업을 하기 시작하여, 모델링, 맵핑, 모션 데이터, 각종 아이템 작업을 모두 다 새롭게 하는 대수술을 단행하게 되었습니다. 적지 않은 비용의 재투입에도 불구하고, 어려운 의사결정을 단행하게 된 배경에는,

2003년 말, 프로토타입에 적용된 초기 캐릭터 모델링 이미지



2005년, 1차 및 2차 클로즈베타 테스트 당시의 캐릭터 이미지\_게임 스크린 샷



최근의 수정된 캐릭터 이미지들



새로운 캐릭터 컨셉 스케치



장기적인 해외 시장에 대한 진입 전략이 그 근간이 되었습니다. 기존의 캐릭터는 귀엽기는 하지만, 동남아 시장을 벗어나서 미주나 유럽 시장에서는 적지 않은 ‘거부감’을 줄 수 있다는 평가에 따라, 내부적인 수차례의 검토 회의를 통하여 힘들게 용단을 내리게 되었습니다.

결과론적인 언급이 될 수도 있겠지만, 얼마 전의 2006 지스타 수출 상담회에서 동남아와 유럽, 남미 측의 모든 퍼블리셔들이 Visual의 퀄리티와 캐릭터성에 만족하고 있습니다. 2005년 당시, 10년 넘게 3D 애니메이션 업계에 몸담은 비주얼 전문가가 투자자로 나섰고, 그 분의 조언에 힘입어 의사결정을 하였던 부분이 최근에 성과를 거두고 있다고 생각합니다. 물론, 개발 기간이 더 늘어나고 적지 않은 비용이 추가 투입되었지만, 제품의 라이프 사이클이 국내와 해외를 합쳐서 36개월 이상 됨을 생각

해 볼 때 크게 후회 없는 결정이었습니다.

**"용꼬리 보다는 닭대가리??!!" : 포털 선택**

개발 중인 게임이 Playable 단계에 접어들면, 누구나 포털에 대한 고려를 하게 되고, 국내외 포털의 움직임에 촉각을 곤두세우게 됩니다. 사실, 개발 자체도 중요하지만, 게임의 성공은 50% 이상이 포털에 의존적이라는 것이 업계의 공공연한 현실이라고 봅니다. 물론, 포털에 크게 의존하지 않고 자체적인 퍼블리싱과 마케팅을 통하여 나름대로의 ‘성공’을 거둔 케이스도 심심치 않게 확인할 수 있습니다.

그러나 과거 PC 패키지 게임을 개발했을 때도 동일하게 느꼈던 내용입니다만, 포털의 라인업과 서비스 전략에 따라서, 몇 십억원을 투입하여 다년간, 수 십명이 개발한 게임의 운명이 한 순간에 바뀌기도 한다는 것은 엄연한 현실이라고 아니할 수 없습니다. 이러한 관점에서, 자사의 게임을 적극적으로 프로모션해 주고, 핵심적인 라인업으로 Support해 줄 수 있는 포털을 만나는 것은 중요한 사업적 결정 요소 중 하나일 것 입니다.

많은 개발사들이 무조건 Major 포털을 찾는 모습을 보이지만, 실제로 용꼬리 보다 닭대가리가 훨씬 유리할 수도 있다는 생각을 해봅니다. 충성도 높은, 실질적인 구매력의 ‘농도’

가 짙은 Core target에 접근하기 용이한 포털이 가장 정답에 가까울 수도 있을 것 입니다.

포털에 따라서, SSO 이나 ( 장기적으로 )빌링 시스템, 런처 등 서비스 준비를 하는데 걸리는 시간이 천차만별입니다. 각 포털마다 시스템이 유기적으로 잘 정리된 곳이 있고, 그렇지 못한 곳이 있습니다. 클베 전에 최소한 2달 전에는 시스템 통합과 테스트 준비를 수행해야 만, 무리 없이 일정에 맞춰서 작업을 관리할 수 있을 것 입니다. 전체적인 스케줄에 있어서, 이러한 기술적 준비 사항도 꼼꼼히 체크해야 합니다.

### "경영은 아무나 하나~" : 개발 환경의 문제

개발 진행에 영향을 미치는 요소는 너무나 많습니다. 물론, 내부적인 요소와 외부적인 요소로 크게 대별될 수도 있습니다만, 영세한 개발팀의 경우, 외부적 환경 요인은 상당히 Critical한 경우가 적지 않습니다. 각 팀 멤버들의 개발 경험이 우수하고 능력이 뛰어나며, 팀 응집력 또한 훌륭하다고 하더라도 경영 환경이 불안정하고 문제가 있는 상태라면, 절대로 안정적인 개발이 이뤄질 수 없습니다.

구체적인 예는 개발자의 급여라는 이슈로 접근될 수 있는데, 이는 개개인의 사기 문제를 떠나서 궁극적으로 팀웍에까지 영향을 미치는 경우를 많이 보았습니다. 특히, 전형적인 악순환이 가능해 지는데, 이는 개발 스케줄에 심각한 영향을 미칠 수 있습니다. 주변에 많은 개발팀과 독립 스튜디오를 보고 있습니다만, 항상 ( 조금 과장해서 ) 평균, 예상보다 2배 정도의 스케줄 연장과 Budget이 투입되곤 합니다. 이들의 거의 대부분은 개발자 출신의 리더가 팀을 Manage하게 되지만, 실제로 가장 중요한 문제는 어쩌면 개발이 아니라 안정적인 펀딩, 즉 개발 자금 문제의 해결이 아닐까 하는 생각을 해봅니다.

우리나라에서 개발되는 온라인 게임의 경우, ( 유명한 고참격 기자분께 들은 얘기입니다만...) 100개가 개발이 시작되면, 그중50개는 First Playable 버전이 나오기 전에 프로젝트를 망가지고, 그 50개 중 오픈베타까지 가는 게임은 10개 정도도 안된다고 합니다. 그리고 10개 중 유료화까지 진행하는 게임은 2~3개 정도이고, 그 중 반 정도만 BEP를 맞춘다고 합니다. 게임 비즈니스 자체가 , 확률적으로 보았을 때, 무척이나 어렵고 힘든 길이라고 생각됩니다. ( 다소 과장된 얘기가 아닐까 의심은 갑니다만... ^^;; )

선택의 여지가 있었다면, 개발자는 개발자로서 개발 총괄을 하고, 회사가 어느 정도 수준에 올라서면 전문 경영인이 조직을 전체적으로 리딩해야 한다는 생각을 여러 번 해보았습니다. 물론, 개발자이면서 훌륭히 경영을 해나가시는 분들을 여러명 보았습니다만, 능력이 출중하거나 다소의 운도 좋았던 케이스가 아닌가 합니다. 각자가 잘 할 수 있는 영역이 별도로 존재하는 만큼, 개발 총괄은 개발에만 신경 쓸 수 있는 개발 환경이 매우 중요할 것입니다.

**필사의 추격 : 동기화\_팀 내의 팀, TFT의 발족**

최근, 피싱온 팀에는 새로운 개발 방법론이 하나 도입되었습니다. 팀 내에 5~7명 규모의 소규모 TFT를 구성하여, 파이팅 방법론 변경, 배틀 모드 강화, 서브 시스템 추가 등의 Tasks를 수행하고 있습니다. 이는 ‘동기화’의 새로운 국면을 제시하고 있는데, 일종의 팀 간의 경쟁이라는 측면도 있지만, 실질적인 핵심은 단위Task에 대한 집중력이라고 볼 수 있습니다.

예를 들어, 카메라 뷰를 자유롭게 변경하는 작업은 1년 전만 해도 엔진을 새롭게 구축하기 전에는 요원하다고 판단하고 있었습니다. 원래는 엔진 자체가 대물 낚시광 때 사용하던 Large Terrain용으로 LOD를 기본적으로 적용하고 있었으나, 캐주얼 게임으로 컨셉을 Focusing하면서 타일 기반으로 지형을 처리하게 되었습니다. 이에 카메라는, 고정된 형태로 Zoon-in, out만 가능하고 Panning만 지원을 하고 있었습니다. 그러나 넷마블에 채널링이 시작되면서 동점이 폭증하고, 조금만 더 하면 중박 까지도 바라 볼 수 있지 않겠나 하는 팀 멤버들 간의 기대로 인하여, 스스로 TFT를 구성하여 지형 렌더링 단위의 인텍싱을 수정하는 과감한 ‘도전’을 취하게 됩니다. 그 결과 두 달여의 작업으로, 시원한 뷰를 맘껏 볼 수 있는 ‘성과’를 이뤄내게 됩니다.

또한, 친구 찾기 / 추가 등의 커뮤니티 관리 기능의 경우, 외주 서버 업체에 의뢰했을 당시, 기본적인 서버 구조의 한계로 6개월 이상의 작업 기간을 제시 받았으나, 내부 서버 팀에서 본격적으로 작업을 시작하면서, 불과 3주 만에 작업을 종료하게 되었습니다.

기존의 고정된 카메라 뷰 : 쿼터뷰라서 하늘이 보이지 않고 다소 답답함



다른 예로, 미끼 채집 시스템이나 요리 시스템 등은, 클로즈 베타 테스트 초기부터 이용자의 요구 사항 중 많은 부분을 차지하고 있었으나, 여유 개발 자원의 부족으로 1년을 끌어오다 최근의 TFT 결성으로 2달 만에 모든 시스템을 통합시키기에 이르렀습니다.

결국, 팀 멤버들이 스스로 동기화되는 것 만큼 강력한 프로젝트 지원책은 없다는 결론을 얻게 되었습니다. 동기화의 자극 요인은 내부적/외부적으로 다양할 수 있

새롭게 변화된 자유로운 카메라 뷰



으나, '우리 게임이 성공할 수 있다' 라는, 팀 멤버들이 스스로 갖게 되는 자신감과 비전이야말로 가장 중요하다는 결론을 내리게 되었습니다.

**"內憂外患?" : 해외 서비스의 문제**

피싱온은 현재 3가지 버전을 Build하고 있습니다. 첫 번째는 국내 버전이고 두 번째는 영문 버전, 그리고 세 번째는 일본 버전입니다. 국내 버전과 영문 버전은 큰 차이가 없지만, 일본 버전은 상황이 많이 차이가 납니다.

우선 캐릭터가 일본에서 선호되는 스타일로 모두 변경되었으며, 그에 따라 모델링, 맵핑, 모션 데이터를 전부 수정해야 했습니다. 또한 캐릭터의 아트컨셉에 따라서 아이템들이 상당부분 교체되었고, 맵도 일부 바뀌었으며, 맵 상의 주요 오브젝트 또한 수정되었습니다.

문제는, 이렇게 아트 데이터만 교체된다면, 크게 없을 수 있지만 다른 유저들과의 직접적인, 공격적인 경쟁을 싫어하는 일본 게이머들의 성향에 따라, 시스템적으로도 차이가 난다는 것 입니다. 물론 Local Market에서 성공하려면, 그 시장에 적합한 시스템과 비즈니스 모델을 적용하는 것이 정답입니다. 그러나 개발Side에서 보면, 참으로 까다로운 버전 관리를 해

야만 하는 수고를 피할 수 없게 됩니다.

국내 버전만 해도 유료화 준비와 해킹 대비 등등 가야할 길이 바쁜 마당에 별도의 버전을 2개나 같이 진행하다 보니, 한정된 개발자원으로써는, 매우 버거운 상황에 직면하게 됩니다. 과거 G사의 경우, 수 십개 해외 시장에 수출을 하면서도 체계적이고 효율적으로 서비스를 수행했던 배경에는, 일관된 지역별 버전 관리였던 것으로 알고 있습니다.

물론, 로컬 마켓에서의 성공 가능성을 위해서는 충분히 현지화를 수행하고, 그 특성에 맞게 콘텐츠를 재구성/수정할 수 있겠지만, 개발 자원이 부족한 상황에서는, 두 마리 토끼를 쫓는 격이 될 수도 있음을 인지해야 하고, 그에 대한 현실적인 대안을 강구해야 할 것 입니다.

### 맺는 말

16년째 소프트웨어를 개발해 오고 있습니다만, 이 세상에서 가장 힘들고 어려운 일이 게임 개발이 아닐까 생각해 봅니다. 물론, 어렵다는 것에 대한 기준의 설정이 문제겠지만, 온라인 플랫폼의 경우, 오픈 베타 테스트 이후가 실질적으로 더 어렵고 바쁜 시기를 보내야만 했습니다. 개발과 마케팅이 유기적으로 같이 움직여야 하고, 운영이 통합적으로 연계되어 한 치의 오차도 없는 팀웍이 필요하게 됩니다. 조금 이라도 삐걱거리게 되면, 냉정한 유저들은 바로 등을 돌리고 다른 게임을 찾아 나서게 되니까요.

최근, 특히나 온라인 게임 개발자들은, 소프트웨어적인 구축 능력 뿐 아니라, 서비스 운영과 마케팅 Side와의 원활한 커뮤니케이션 능력 또한 요구받고 있는 것이 일반적입니다. 과거 PC패키지나 아케이드 또는 콘솔게임을 개발하던 시절에 비해, 무척이나 ‘피곤’ 해 졌다는 것을 피부로 느끼고 있습니다. 물론, PC 패키지 게임도 게임 방송 등을 통하여 중계가 되면서, 온라인 게임에서와 같은 서비스 지원 작업이 적지 않았었습니다. 그러나 온라인 게임 만큼 하루 하루 게시판에 신경을 쓰며, 촌각을 다투고, Weekly Update에 피를 말려가며 데이터를 업로드 하는 ‘고행’ 을 하지는 않았었습니다.

온라인 게임 개발 및 서비스 ...참으로 힘들고, 어렵고 때로는 지루한 작업이라 생각합니다. 그러나 소비자 아주 근접한 채널에서, 직접적인 피드백을 얻을 수 있으므로, 생각보다 무척이나 행복한 ‘보람’ 을 얻기도 쉬운 것이 사실입니다.

피싱은 기대했던 것 보다, 상복이 많은 게임인 것 같습니다. 우수게임 사전 제작 지원에서 우수상을 수상하였고, 지난 11월에는 이달의 우수게임에 선정되는 영예를 얻게 되었습니다. 상복과 상업적 ‘대박’ 에 대한 상관관계에 대한 연구 결과 ( 본인의 사적 연구 ) 정적인 Relationship이 유의할 수준에서 도출된 것이 전혀 없습니다 ^^ 어쨌거나, 상복도 많고, 국

내외적으로 대박은 아니더라도 소박이라는 목표라도 달성하여, 그간 잠 못자고 고생한 팀 멤버들과 그 가족들이 충분치는 못하더라도 일정 수준 보상 받을 수 있고, 차기 프로젝트는 Next Generation Console 게임을 온라인으로 개발해 보고 싶다는 생각을 해봅니다.