



GAME DATA

**출판업체** : 시에라 스튜디오  
**플랫폼 개발자** : 30명  
**계약직 인력** : 5명(2명의 테스터 포함)  
**개발 기간** : 초반부 22 개월, 최종부 17개월  
**출시** : 2003년 9월  
**플랫폼** : PC 윈도  
**개발 하드웨어** : 256MB~1GB RAM  
 와 지포스 2-FX 카드를 탑재한 1~2GHz CPU PC  
**개발 소프트웨어** : Visual Studio.NET, Perforce, Maya, Photoshop, Adobe AfterEffects

19

99년 가을, '홈월드 (Homeworld)' 는 출시와 함께 대성공을 거뒀다. '1999년 올해의 게임상' 을 수상했으며 그때까지 나온 RTS 게임 중 최고라는 찬사를 들었고, 매력적이며 흡입력 있는 스토리를 갖고 있으면서도 기존 게임의 많은 틀을 바꿨다.

홈월드 타이틀에 대한 반응은 그당시 풋내기 게임 개발업체에 불과했던 레릭 엔터테인먼트(Relic Entertainment)가 처녀작을 통해 듣고자 상상했던 모든 평판 및 상업적인 바램을 충실히 충족시켰다. 그러므로 첫 작품에 대한 찬사가 서서히 사라질 무렵, 그들이 '홈월드 2' 에 대한 구상을 하며 영광의 재현하려 움직였던 것은 그리 놀랄만한 일이 아니었다.

성공을 등에 업고 레릭과 시에라(Sierra)는 홈월드 원작을 능가할 속편에 대한 논의를 시작했다. 속편을 제작하는데 있어서 쉽게 느낄 수 있는 유혹이 바로 스케일, 파격성, 내용의 세가지 측면에서 모두 원작을 뛰어 넘고자 하는 것이다. 이러한 공통된 욕심은 과거와 똑같은 것으로는 충분치 않다는 생각과 전작을 뛰어넘어야 성공할 수 있다는 생각으로부터 비롯된다. 그런데 속편을 제작하는 것은 성배를 찾는 일과 같아서 개발진은 원작 게임 개발 과정에서 얻은 교훈을 쉽게 망각하고 속편 제작에서도 똑같은 실수를 반복한다는 사실에 독자들은 다소 놀랄 것이다.

홈월드 2의 개발기간 동안 개발진은 원작에 비해서 RTS가 진보하기 위해 핵심기술과 시스템이 급변했음을 심감했다. 그 결과 단순히 올해의 게임상 수상작의 속편의 개발로 시작했던 프로젝트의 덩치가 크게 불어나서 예정된 개발일정을 못 맞추는 일이 발생해 버렸다.

필자의 스튜디오는 이와 같은 뼈아픈 교훈의 대가를 지불하고 나서야 모든 것을 완전히 뜯어고쳐 내고자 했던 방식을 고수하지 않기로 했다. 홈월드 2의 개발 기간에서 6개월을 추가 소비한 것은 이 교훈에 대한 대가였고 새로운 개발 팀들은 이 교훈을 항상 기억하고 있다. 스튜디오의 개발 초점은 작업 과정에 있어서 잘 돌아가는 부분을 더욱 강화하고 안 되는 부분을 수정하거나 새로운 방법을 발굴하는 것이었다.

# 속편 제작은 혁명이 아닌 진화

## 레릭 엔터테인먼트의 '홈월드 2'

### 잘 돌아가는 부분

**1. 혁명이 아닌 진화** 속편 개발에 있어서 핵심 포인트는 밀어부칠 때와 다듬을 때를 아는 것이다. 만약 원작 타이틀이 성공적이었던 개발진은 원작에서 잘 된 부분을 마지

막까지 손대지 않으려 할 것이다. 원작에서 잘 돌아가는 부분을 토대로 빛깔을 보강하려 할 것이고, 잘 안된 부분은 과감히 포기할 것이다.

이러한 방식이 반드시 어떤 기능을 추가할 것에 대한 답을 제시하지는 않지만, 없애버려도 되는 기능이 어떤 것인가는 알려준다. 그러므로 성공적인 속편을 개발하는 것은 원작을 개선하고 다듬는 과정이라 하겠다. 만약 극적으로 게임의 중심을 바꾸고자 하고 완전 새로운 기능을 추가코자 한다면 차라리 애초에 새로운 IP를 제작하는 것이 나을 것이다. 홈월드 2의 제작이 시작됐을 때 개발진은 '혁명이 아닌 진화'라는 간단한 법칙을 따르기로 모두 동의했다. 이 문구는 개발진을 18개월 동안 인도했다. 홈월드 2의 개발진은 매 미팅, 발표, 문서화 작업마다 늘 이 문구를 되새겼다. 개발 곡선을 너무 높이 올리기보다 개발진은 원작에서 부족했던 점을 잘 보충해 원작에서 호평 받았던 기술과 스토리 전달 방식 위에 올려놓았다. 간단히 말해서 원작을 위대하게 만들었던 요소를 더욱 위대하게 만들어서 홈월드 2가 확실한 속편이라는 말을 들을 수 있도록 다듬고 또 다듬었다.

진화에 대한 비전은 이해 쉬운 단순한 개념으로써 개발의 각 단계 별로 심도 있게 파고 들어갔다. 이 확고한 비전은 중요한 결정해야 하는 시점마다 개발진에게 굳건한 토대로 작용했으며, 개발 과정 중에서 어려운 결정을 해야 할 때 매우 든든한 기준점이 됐다.



**2. 범위의 축소:** 도끼는 친구다. 홈월드 2의 2차 개발은 지난 2002년 2월에 시작됐으며, 그 기간은 이미 수행된 작업 일정을 토대로 결정됐다. 그러나 불행하게도 초기 개발을 담당

했던 대부분의 팀이 떠났기 때문에 이러한 작업 일정은 그리 합리적이지 못한 것이었다. 개발진은 본격적인 작업이 이뤄지기 전까지 일의 분량을 정확히 파악하지 못했다. 완벽한 시스템의 수 역시 좋지 않은 상황이었다. 이러한 문제를 우회적으로 돌아가면서 시스템을 설계할 수는 있지만 이와 같은 방식은 게임의 안정성에 문제를 줄 소지가 있다고 개발진은 생각했다.

결국 개발진은 어려운 결정을 내려야만 했다. 개발진은 완벽하지 못한 시스템을 가려내 모두 제거하고 그것들의 설계를 맨 땅에서부터 다시 시작기로 했다. 이러한 결정을 내리기까지는 정말 뼈를 깎는 아픔이 있었지만 결과적으로 이번 프로젝트 과정 중 내려진 결정 중에 최상의 것이었다. 충돌 코드, 네트워크 코드, 렌더링 코드의 재생성 과정 중에 코드를 최적화시킬 수 있었고, 게임 플레이에 더 이상 필요 없는 시스템을 제거할 수 있었다. 프로그래밍 팀에게 3개월 분량의 추가 작업이 부가됐기 때문에 개발진은 일정을 맞추기 위해 몇가지 기능을 없애기로 결정했다. 이 슬픈 현실은 진화위복이 되어 이러한 현실이 게임에 필요가 없는 기능을 제거하는 계기가 됐다. 제거된 기능의 한 예로 커맨더(Commander) 동작을 꼽을 수 있다. 커맨더 유닛은 경험을 쌓고 그들에게 지정된 배와 보너스를 공유한다. 개발진은 이 기능이 멋지다고 생각했지만 이 기능은 코어 게임 플레이에 전혀 도움이 되지 못했다. 기능의 제거를 통해 서비스 시스템, 스트라이크 그룹, 인공지능 등의 핵심 기능의 설계 및 프로그래밍 시간을 벌 수 있었다.



**3. 풍부한 경험을 가진 팀** 프로젝트는 수행하는 인력에 따라 그 성과와 품질이 판단되는데 그런 면에서 홈월드 2는 매우 뛰어나다고 할 수 있다. 만약 개발진의 팀원이 풍부한 경험을 갖고 있지 않았다면 이 프로젝트를 성공리에 끝마치지 못했을 것이다. 팀장을 제외한 28명의 팀원 중 과거의 프로젝트에서 팀장을 맡았던 경험이 있는 인력이 6명이었다. 또한 팀원 전원이 홈월드 2의 프로젝트 이전에 이미 게임 개발경험이 있었으며, 모두 자신들의 게임을 출시한 경험 역시 갖고 있다. 물론 경험이 많은 팀원으로 개발진이 구성된 경우 의견 충돌이나 인간 관계 등에 불만을 갖고 태업을 하는 팀원이 꼭 있기 마련인데, 이번 프로젝트에서 그런 경우도 없었다. 팀원 개인은 모두 좋은 게임을 만드는데 집중을 하고 있었으며 서로의 경력을 존중하고 협력했다.

또 하나의 변수는 문화의 다양성이었다. 홈월드 2 팀은 캐나다, 호주, 영국, 네덜란드, 일본, 멕시코, 미국의 다국적 팀원으로 구성되어 있다. 각 구성원은 다양한 아이디어와 시각을 제공했으며, 롤플레이팅, 슈팅, 스포츠, 실시간 전략 게임 등 다양한 게임 개발경험을 갖고 있었다. 팀원은 모두 한보따리씩 자신이 가진 것을 풀어냈으며, 그 결과는 단순한 합 그 이상이었다.

**4. 아트 과정** RTS 타이틀의 흥수에서 홈월드 원작은 게임의 아트 측면에서 특이했다. 게임이 시작된 이후, 최종 장면이 종료될 때까지 홈월드는 매혹적인 렌더링 전투와 액션이 가능한 엔진을 통해 그 시대를 표현하는 그 어떤 다른 게임이 흉내 낼 수 없는 독특한 경험을 제공한다. 값어치 있는 성공작을 개발하는 데에 있어서 상당 부분이 바로 아트 부서의 어깨에 달려 있다.

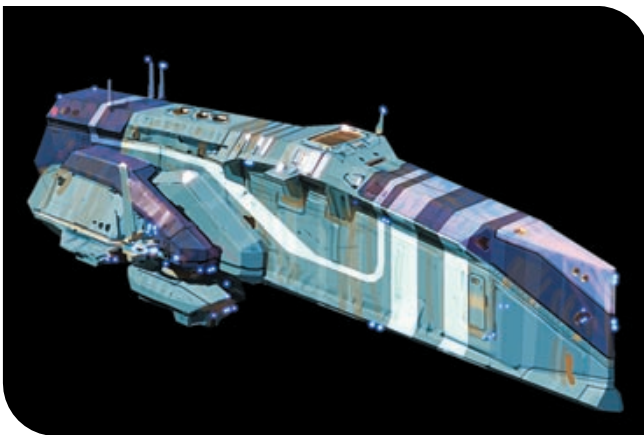
그런데 홈월드 원작을 만든 아티스트 중 오직 3명만이 홈월드 2의 최종 개발 작업까지 참여했으므로 절대로 쉽지 않은 상황이었다. 그러나 최종적으로 아트 부서는 원작에 버금가는 시각 효과를 만들어낸 것이 아니라 모두의 예상을 훨씬 뛰어넘은 더욱 훌륭한 그림을

만들어냈다. 이러한 성공의 열쇠는 원작의 시각 효과를 목표로 제작한 것이 아니라 원작을 통해 얻은 교훈을 되새기고 서로 협동해 그것을 능가하려는 목표로 작업방향을 잡은 것이 주효했다. 그들은 2년차 모델링 아티스트부터 경험많은 애니메이터까지 평등한 입력을 줘서 강력한 협동체제를 유도했다. 아트 감독이 무대를 만드는 동안, 그는 개발의 종료까지 다른 팀원과 같이 일정한 입력을 받는다.

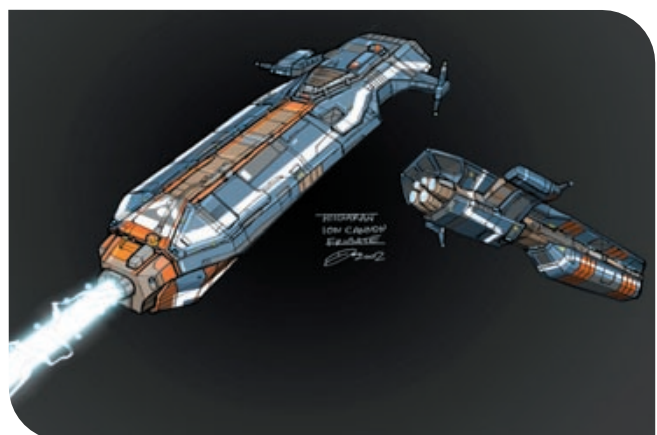
그 결과 아트 팀원 간에 서로 의견을 공유했으며 텍스처 덧칠 작업 과정 중에는 다른 부서와 함께 아이디어를 나누는 과정을 반복할 수 있었다. 디자이너는 가끔 모델링 미팅에 참여해 자신의 평을 전달하고 특정 기능과 특정한 조각이 게임 동작에 어떻게 맞아 들어가는 지에 대한 식견을 제공했다. 각 반복 과정을 통해 결과물은 갈수록 견고해지고, 최종적으로 각 게임 요소가 더욱 세련돼지고 완성도가 올라갔다.

**5. Milestone Acceptance Tests** 게임 개발 과정을 더욱 효율적으로 만들기 위해 개발진은 게임 출판인에게 Milestone Acceptance Tests(MAT)에 따라 마일드스톤을 제출했다. 다음 마일드스톤에 대한 결과물과 다음 MAT의 허용 여부는 각각 현 마일드스톤 결과물의 일부와 현 마일드스톤의 허용 여부로써 제출된다. 시에라와 레릭은 모두 이 문서를 진지하게 받아들여 전체 제출물 중 하나의 아이탬이라도 제출이 안 됐다면 전체 제출물을 안낸 것으로 간주했다. MAT는 개발 일정과 테스트에 요구되는 추가 시간을 고려해 작성됐으며, 개발목표를 이루기 위해 개발 준비 사항은 결과물에 포함돼야 했다. 모든 마일드스톤에 내부 및 외부 MAT를 갖는 것은 당연한 일이다. 내부 문서는 모든 결과물 일정이 종료됐을 때 기록됐고, 외부 문서는 가장 장애가 되거나 지연이 될 만한 가능성이 큰 작업을 제거하는 역할을 했다.

이상적으로 이러한 시스템 하에서 개발진은 현 마일드스톤이 작성되는 시점에서 다음 주의 MAT 결과물 작업을 시작했다. 다행스



▲ 초기 우주선 디자인. 적어도 위아래가 바뀐 것을 확인할 수 있다.



▲ 'Higaran Ion Cannon Frigate'의 초기 스케치. 컨셉은 최종 그림까지 거의 유지됐다.



럽게도 대부분의 경우 베타 마일드스톤의 결과물이 나올 때까지 시스템은 원활하게 진행됐다. 게임 출판진의 시각에서 개발진은 베타 결과물이 나오기까지 내용과 기능을 만들어내는데 충실했으므로 개발진은 더 이상 MAT 문서를 작성하지 않아도 됐다. 지금 생각해보건데 개발진이 게임출시를 통해 금액을 캐기까지 내부 MAT를 더욱 고수하는 편이 나올 뻔했다.

### 잘못된 일

**1. 협동설계 과정** 근래에 와서 특히 협동설계 과정의 장점이 부각되고 있으며, 게임개발에 있어서 개발진도 이러한 접근법을 취하려고 했다. 자체 엔진 위에 아트 방향과 게임 디자인이 최종 제품의 미완성된 일부 그림으로 그려져 있다. 오직 전체를 보았을 때 게임의 진정한 특징은 빛을 받으며, 아트, 디자인, 프로그래밍이 삼위일체로 동작할 때 게이머는 비로소 무슨 일이 일어날 지 알 수 있게 된다. 그러나 협동 디자인에는 위험이 뒤따르고 결과로서 아픈 교훈을 배웠다. 개발진이 저지른 첫 번째 실수는 스크립트의 기능에 대한 명확한 묘사가 부족했다는 점이며 이는 두가지 문제를 야기했다.

첫 번째, 많은 인원이 스크립트를 검토해 동의하는 서명을 해야 하는데 스토리 미팅은 아무런 소득 없이 최소 몇시간에서 최대 몇일 이상 걸리기도 했다. 흔치 않지만 심한 경우 개발진은 아무런 결론에 도달 못하고 특정 안건을 포기하는 사태에 이르기도 했다. 아트 팀과 디자인 팀간의 본질적으로 사라지지 않는 긴장은 생산성을 저하시키고 궁극적으로 개발일정에 악영향을 미친다.

두 번째, 실제로 게임을 만드는 인력이 그들의 작업에 영향을 줄 수 있는 결정을 하는 상황에서 정작 발언권이 그리 많지 않았다. 게임 레벨 디자이너는 심지어 작업 중 아주 사소한 부분을 수정해야 할 때에도 일일이 사전협의를 거쳐야 했다. 이러한 상황은 실제로 디자이너 팀원들의 사기를 상상을 초월할 정도로 떨어뜨렸다. 개발의 전체 과정 동안 개발진을 구했던 것은 개별 팀원의 프로 정신과 동료애, 그리고 개개인 간의 존경심이었다. 결론적으로 프로젝트 과정 중 발생한 위기에서 개발진을 구해내고 인원이 팀으로 움직이게 하는 원동력은 바로 협동 과정이었다. 그러나 개발진의 협동 설계

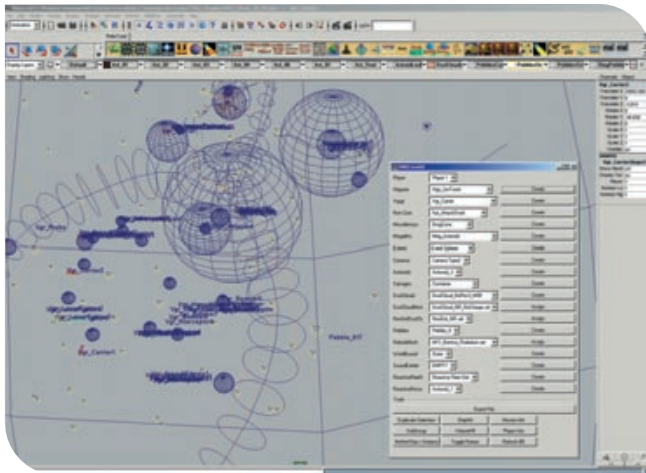


▲ 초기에 확인할 수 있는 방대한 지형을 나타내는 컨셉 아트.

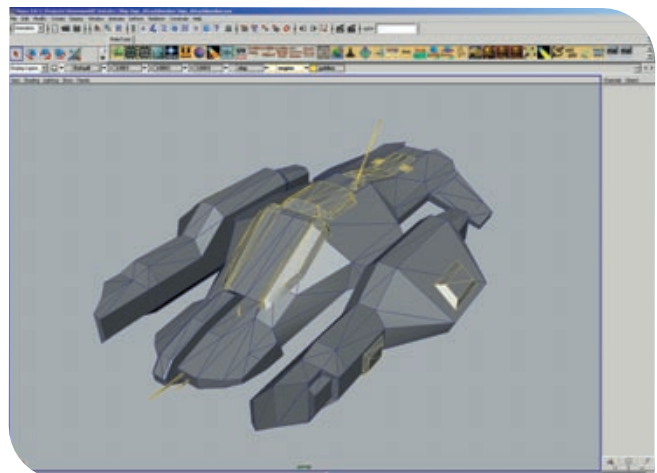
과정은 결코 민주주의가 아니었다. 열린 환경이야 말로 홈월드 2를 만드는데 가장 중요한 요소다. 그러나 궁극적으로 누군가는 프로젝트를 계속 앞으로 진행시키는데 필요한 결정을 내릴 수 있는 신념과 힘이 있어야 한다. 독재로 빠지지 않는 가운데 충분한 권위와 확신을 지키는 균형이 중요하다.

**2. 늦은 개발 일정의 반복** 개인적으로 홈월드 2의 아트 팀은 재능이 풍부한 완벽주의자로 구성돼 있다. 그들에 의해 게임은 멋지게 만들어졌으며 시작부터 끝까지 일관된 느낌을 갖게 됐다. 또한 그들에 의해 베타 버전이 후 더욱 새로워진 내용이 추가됐다. 그러나 아트의 완벽성을 추구하기 위해서는 안타깝게도 시간은 턱없이 부족했다. 만약 아티스트가 주어진 작업 시간 동안 자신이 만족할 만한 수준의 완성작을 내놓지 못했다면 더욱 많은 시간이 주어졌다. 이는 두가지의 가능성 중 한가지의 결과를 내놓았다. 납득할만한 수준의 결과물을 내놓기에는 수행 작업이 처음부터 시간이 부족했거나 또는 아티스트가 부족한 면을 메우기 위해 방대한 분량의 추가시간이 필요로 했을 수 있다.

그런데 이와 같이 아트 일정을 위협하며 결과물을 내어놓는 방식은 정말 위험하며, 디자인과 프로그래밍 작업 일정에 연쇄적으로 영향을 주게 되고, 매우 유능한 인력을 단명시킨다. 물론 만족할 만한 결과물의 질에 대한 정의는 상당히 경계를 정하기 어려운 일이긴 하지만 일정이라는 것이 존재하기 때문에 그 경계 내에서 모든 프로젝트 관련 인원의 기대를 어느 정도 충족시키기 위해 노력하는 것이



▲ Maya에서 단일 플레이어의 미션 맵 레이어아웃.



▲ Maya에서 볼 수 있는 Higarar Bomber.

다. 그런데 늘 최고의 게임을 개발하려고 자기 자신을 채찍질하다 보면 아주 가끔 현실의 한계를 무시한 채 과거 무리하며 일하며 얻었던 결과의 분량을 기준으로 삼아 살인적인 일정을 구성하기 쉽다. 다행스럽게도 개발진은 이러한 도박을 하지 않았고 그저 잠을 조금 손해본 수준에서 프로젝트를 마무리지었다. 사실 이러한 일은 프로젝트 자체를 삼킬 만큼 위험한 것임을 인식해야 한다.

**3. 정식 재검토 절차 부족** 2002년 8월말에 프로그래밍 팀이 한창 작업에 탄력을 붙이기 시작한 무렵, 디자인 팀의 인력 부족으로 인해 몇개의 핵심 디자인 문서가 완벽히 갖춰지지 못한 상태에서 프로그래밍 작업이 진행됐다. 즉 디자인이 완벽하게 되지 않은 기능에 대해 프로그래밍을 미리 한 것이었다. 물론 프로그래밍 팀은 무엇을 해야 하는지를 잘 인지하고 있긴 했지만 정식 디자인 문서가 없었던 관계로 오류의 폭은 수습하기 힘들 정도로 커져갔다.

개발진은 게임의 핵심 기능과 요소를 조정코자 많은 미팅을 가졌으나, 실제로 프로그래머들은 디자인이 최종적으로 고정되기도 전에 기능설계를 마쳤다. 그러나 이러한 일보다 더욱 큰 타격을 꼽으라면 새로운 기능에 대한 정식 재검토 절차가 부족했다는 점이다. 개발진은 특정 기능을 검사함에 있어서 오직 기본 조정 값으로 설정한 상태에서 프로그래머의 테스트 맵에서 동작시킨 이후, 이러한 검증만을 통과시킨 채 설계가 완료됐다고 너무나도 쉽게 간주해버린다. 이러한 성급함은 곧잘 개발진에게 독으로 돌아오는 것을 어렵지 않게 목격할 수 있다.

구체적인 예를 들어보면, 게임개발 도중에 먼지 구름 속에서 리소스를 획득하는 능력의 기능이 치명적인 마우스 선택 문제가 있어서 이 기능을 제거해야 함을 개발진이 너무 늦게 안 적이 있다. 2월에 종료했지만, 유닛 캡(Unit Cap) 시스템에 대한 속도 검사를 출시 8주 전인 6월까지 마치지 못했다. 결국 개발진은 홈월드 원작에서 사용했던 시스템, 게임 밸런스, 혹은 인공지능으로 되돌아 갈 수밖에 없었다. 디자인 팀으로부터의 요구사항을 정식 재검토를 통해 처리하기

위해서 많은 시간을 할애해야 한다. 만약 여기에 많은 시간을 할당하지 않는다면 게임개발 막판에 기능을 제거하거나 조정하는 대가를 치르게 될 지도 모른다. 정식 디자인 재검토의 부족은 프로그래밍 시간을 허비할 뿐만 아니라 게임에 특정 기능이 빠질 수도 있다는 점에서 게임 플레이에도 부정적인 영향을 미친다.

**4. 병렬적인 동시 개발** 병렬적인 동시 개발은 프로젝트가 시작하기도 전에 프로젝트를 거의 불구로 만든다. 지난 18개월동안 3개의 부서 모두 공격적인 일정을 맞추기 위해 최선을 다했으며 더욱 많은 개발자원을 요구하기 위해 소리를 높였다. 실제로 개발의 첫 6개월은 게임의 골격을 잡는 기초 팀이 맡았으며 다양한 부서를 데리고 작업했다. 3개월 이상 수석 디자이너만이 프로젝트에 참여했으며, 그 결과 아트 팀과 프로그래밍 팀이 이미 결과를 내놓기 시작했을 무렵에도 인원부족에 시달리던 디자인 팀은 게임의 개념을 잡는데 매달릴 수밖에 없었다. 이러한 상황은 싱글 플레이어와 멀티 플레이어 게임개발을 크게 지연시켰다. 분명히 이는 좋은 상황이 아니었으나 상황은 나아지기는커녕 더욱 안 좋아졌다.

홈월드 2의 개발이 정점에 올랐을 시점에서야 레릭은 3개의 완전한 제작 팀을 구성할 규모가 됐으며, 그 당시 회사의 다른 게임 'Impossible Creatures'의 개발이 막판에 다다랐기 때문에 회사의 모든 개발자원은 이 곳에 투입되고 있었다. 홈월드 2는 애초에 원작 개발 팀이 사용했던 파이프라인 방식과 툴 그리고 기능 코드를 채용하려 했다. 그러므로 초반에 매우 적은 인원이 투입되고, Impossible Creatures가 출시된 이후에 그 곳 개발인력이 이 곳으로 보강되는 형태를 취하고자 했다. 그러나 이러한 계획과 약속은 모두 이뤄지지 않았다. 이미 완성됐다면 다수의 홈월드 2 시스템은 실제로 적지 않은 분량의 보강작업이 요구됐으며, 그 중 소수는 아예 새로 다시 작업해야하는 것도 있었다. 이러한 상황은 이미 인력이 부족한 프로그래밍 팀에게 심한 부담으로 작용했고 공격적인 일정을 거의 불가능한 일정으로 바꿔놓았다. 또한 Impossible



▲ 미션의 배경은 포토샵으로 제작해 공 모양으로 적용했다.



▲ 최종 영상은 텍스처 메모리를 사용하지 않은 원래 포토샵 영상과 거의 비슷하다. 게임에 적용하기 전에 아티스트가 직접 수동으로 왜곡을 수정하고 다각형을 연결한다.

Creatures 인력은 게임출시 6, 7개월 이전까지 보장되지 않았으며, 일부는 아예 마지막까지 합류조차 못했다. 이러한 상황은 3개의 부서에 모두 영향을 줬지만 특히 디자인 팀이 가장 큰 피해를 입었다. 회사 차원에서 3개의 개별 프로젝트를 진행하기에는 인력 여건상, 여력이 안된다는 것을 인식한 레릭은 일차 투입조를 없애고 홈월드 2에 당초 투입하려 했던 총인력을 즉시 투입했다.

**5. 품질보증** 대부분의 개발 팀은 자신들의 품질보증 제도에 대해서 할 말이 많겠지만, 필자가 속한 팀의 경우 몇가지 문제들에 의해 도전해볼 만한 상황이 공포영화 상황으로 바뀌어 버렸다. 저자 회사의 품질 보증 팀은 주어진 작업자원을 감안할 때 정말 잘해왔으며, 그들의 불굴의 노력과 헌신이 없었다면 게임은 출시조차 불가능했을 것이다. 필자를 포함한 필자의 팀은 품질보증 절차를 위해 우선 해고됐으며, 즉시 임시 계약직(Vivendi Universal Games의 내부 조직 방침에 의함)으로 복직됐다.

그 달 품질보증 팀장은 3번이나 교체되고, 이때마다 프로젝트의 귀중한 시간을 소모했다. 그런데 모든 문제 중 가장 큰 문제는 필자의 팀이 직접 테스트에 관여할 수 없었다는 것이고 언제 그리고 어떻게 시스템이 검사될 지 전혀 몰랐다는 것이다.

예를 들어, 필자 팀의 호환성 검사는 최종 제품 제작 완료 6주전까지 이뤄지지 않았다. 그 결과 자식같이 귀한 첫 판을 출시한 이후에야 개발진은 OS호환에서 발생한 버그를 잡기 시작할 수 있었다. 물론 이러한 장애물을 우회적으로 해결하는 방법은 몇가지 있었다. 그중 첫 번째 방법은 게임 플레이와 UI에 집중 그룹 섹션을 수행하는 것이다. 첫 번째 섹션은 E3 데모 2주전에 개최됐고, 이를 통해 E3 데모를 다듬을 수 있는



▲ 구축함을 급습하는 두 대의 'Hiigan Pulsar Gunship'

알찬 평가 정보를 충분히 얻을 수 있었다. 그리고 개발진은 개발 완료 마지막 달에 두번의 집중 섹션을 가지면서 수정이 필요한 분야를 인지하고, 가장 효율적인 해결책을 찾아냈다.

두 번째로 중요한 방법은 개발진의 품질 보증 데이터베이스와 개별적인 내부 버그추적 시스템을 실행시켜서 품질보증 위험성을 잘 관리하는 것이다. 게임실행 불량은 항상 문제가 발생한 직후 즉시 해결됐고 남은 작업은 적절하게 처리됐다. 그리 추천할 만한 방법은 아니지만 가장 효과적이기도 했다

### 진화하거나 소멸되거나

**홈** 월드 원작의 후광을 업고 홈월드 2의 개발 초반에 개발진은 RTS 장르를 완전 재창조하는데 초점을 맞췄다. 지형과 같은 개념, 벡터 기반 공격 시스템, 동시간 변조 동작(4차원 RTS 창조)을 도입코자 계획했고, 이중 일부는 이번 작품의 핵심 개발요소였다. 원작을 그렇게 재미있게 느끼도록 했던 기능들은 뒤로 밀려나는 듯 했으며 홈월드 2는 더이상 후속작에 머물지 않을 것으로 기대했다. 그러나 6개월이 지난 후 개발초점을 새로이 검토했다. 홈월드 원작의 경험에 혁명을 주는 것이 아니라 진화시키기로 한 것이다. 옹고 그림의 모든 결정은 이러한 원칙을 기반으로 이뤄졌다.

다양한 매체를 통해 알려진 바로는 홈월드 2의 개발이 약 4년 정도 이뤄진 것으로 나타나 있으나, 실제 개발이 이뤄진 것은 마지막 15개월이었다. 필자를 포함한 개발진은 홈월드 2를 값진 속편으로 만들고자 애썼으며 우린 결국 그것을 이뤘다.

이 작품은 우리에게 세 번째 타이틀이자 첫 번째 속편이었으며, 평가결과는 최고로 드러나고 있다. 필자와 개발진의 프로 경력에도 최상의 경험이었다.

(Copyright CMP Media LLC)