Chapter 09

스틱워즈

세계 어느 곳에선가 해저 300미터로 내려가면 히트 아이폰 앱 스틱워즈StickWars를 만든 존 하촉John Hartzog을 만날 수 있다. 하촉은 현역 미 해군 장교로, 잠수함에서 복무 중이다. 그가 맡고 있는 업무에는 잠수함 운항과 잠수함에 탑재된 원자로 관리가 포함돼 있다. 모든 앱만장자들 중에서 하촉은 아이폰 장난질을 그만두고 이제는 원자력 하드웨어를 제어하고 있는 유일한 인물이다. 8코어 맥프로를 갖고서 멋진 개발 플랫폼이라고 생각했다면, 하촉의 핵 잠수함 추진 시스템을 한번 보라. 눈물이 날 것이다. 하지만 이 새로운 직업 때문에 하촉은 스틱워즈 앱을 업데이트하기가 더 힘들어졌다.

"저는 요즘 많은 시간을 해저 금속 튜브 안에서 보내고 있어요. 물 속에서의 와이파이는 정말 끔찍하답니다. 절대로 작동이 안 돼요." 하촉이 농담을 했다. "저와 주변의 모든 것 사이에 놓여 있는 몇 미터 두께의 금속이 문제일 거에요. 그 녀석이 모든 수신을 다 끊어 버리거든요."

잠수함 장교이자 스틱워즈 개발자인 존 하촉과 그의 아내
출처: 존 하촉의 허가를 받아 게재함. © 2011 John E. Hartzog

성 방어하기

하촉은 대학 졸업 직전부터 해군에 입대하기 전까지의 짧은 기간 동안 대박 히트 앱인 스틱워즈를 개발했다. 스틱워즈는 요새를 습격하려 밀려드는 공격자들로부터 성을 보호하는 것을 목표로 하는 캐슬 디펜스Castle Defense 게임이다. 손가락으로 공격자들을 날려 버리는 것이다. 게임이 시작되면, 빠른 손가락 반응만으로 성

을 지켜야 한다. 하지만 레벨이 올라가면 성벽을 보호하기 위해 궁수들과 마법사들을 묶어 놓을 수 있다. 이 과정에서 플레이어는 습격자들을 꾀어 감옥에 집어 넣고, 그들 중에서 성을 방어할 멤버를 '모집'한다. 폭력적인 장면이 마음에 들지 않는다면, 게임 설정에서 눈에 보이는 피의 양을 줄일 수 있다. 그러나 만약 당신이 막대기 모양을 한 게임의 캐릭터에 뭔가 깊은 공감을 느낀다면, 게임을 플레이하면서 어쩔 수 없이 속이 메스꺼워지는 경험을 하게 될 것이다. 이 캐릭터는 단순화된 인간의 형상을 하고 있어 게임에 따뜻한 수제품 같은 느낌을 부여한다.

"화면 여기저기로 무엇인가를 던지는 게임이 있으면 아주 재미있을 거라고 생각했어요." 하촉의 말이다. "저는 다른 비슷한 게임들을 하고 있었는데, 움직임이 별로 부드럽지 않더라고요. 그 게임들은 재미있을 뻔했지만, 실행 방식이 뭔가 아주 만족스럽지는 않았죠. 저는 몇 주 안에 뭔가 더 나은 것을 만들어 낼 수 있을 거라고 생각을 했고, 실제로 그렇게 했어요."

하촉은 언제나 '미친 컴퓨터 공학도'였다.

초창기

"엄밀히 말하면 저는 13살 때 제가 만든 첫 소프트웨어를 판매했어요." 하촉이 말했다. "뭐, 판매라고 했지만 결국은 공짜로 준 거죠. 제가 만든 소프트웨어는 비주얼 베이직 앱이었는데, 동생들이 제 컴퓨터를 사용하지 못하게 하려고 만든 보안 시스템이었죠. 저는 그 앱을 파일 공유 웹사이트에 올렸고, 그걸 구매하겠다는 요청이 들어오기 시작했어요. 하지만 전 겨우 13살이어서 신용카드 결제 시스템을 셋업할 수가 없었죠."

하촉에게 컴퓨터는 언제나 삶의 일부였다. 그는 과학과 프로그래밍을 사랑했지만, 대학을 졸업할 때쯤 컴퓨터 프로그래머는 돈을 별로 벌지 못할 것이라는 느낌이 계속 들었다고 한다. 그래서 그는 해군에 입대하기로 결정했다.

스틱워즈는 캐슬 디펜스 게임이다. 공격적인 침입자들에게 손가락을 갖다 붙여 플레이한다.
출처: 존 하촉의 허가를 받아 게재함. © 2011 John E. Hartzog

"제가 보기에는 모든 일이 아웃소싱으로 해결되는 것 같았어요." 하촉이 말했다. "그래서 제 관심은 다른 데 있었죠. 저는 코딩을 좋아해요, 정말로요. 하지만 3년 후 해군에서 제대하고 직장을 구하러 다닐 생각을 하면 끔찍해요. 좋은 프로그래밍 일자리가 없을까봐 걱정이 되거든요."

스틱워즈 같은 앱을 계속 내놓을 수만 있다면, 그는 아마도 걱정할 필요가 없을 것이다.

수면으로 올라오기를 기다리며

하촉은 2009년에 스틱워즈 개발을 시작했다. 그리고 그해 5월에 대학을 졸업한 직후 게임을 완성했고, 풀타임으로 해군에 입대할 때조차도 스틱워즈 업데이트를 계속하고 있었다. 하촉의 말을 빌면, '당시에 사람들과 보내는 시간이 전혀 없었기 때문'에 젊은 잠수함 장교인 그가 훈련 중 남는 자투리 시간에 앱을 업데이트할 수 있었던 것이다. 물론 이제 하촉은 심해로 들어갈 일이 없는 사람들에게 업데이트 업무를 이임했다. 사용자들은 앱 개발자가 탄 잠수함이 수면으로 올라와 앱 업데이트가 가능해질 때까지 기다리는 데 별로 익숙하지 않기 때문이다.

"스틱워즈는 제가 처음으로 시도한 아이폰용 게임이었어요." 하촉이 말했다. "앱스토어가 오픈한 지 꽤 된 시점이었고, 터치스크린, 특히 아주 반응성이 좋은 터치스크린으로 플레이하면 재미있겠다고 생각했던 게임들이 나와 있었죠. 하지만 어떤 게임들이 있는지 한번 둘러보고 나서 저는 생각했어요. '우와! 이 게임들 진짜, 진짜 별로다.'"

하촉은 표적이 나타나기를 기다리는 노상강도처럼 조용히 숨어서 뭔가 더 나은 것을 만들기로 결심했다.

"지금은 아내가 된 인내심 많은 제 여자친구는 제가 하루 종일 기숙사 방에 틀어박혀 프로그래밍을 할 수 있도록 해 줬어요. 제대로 된 게임을 만들기 위해서는 일을

많이 해야 했거든요. 문자 그대로 며칠 동안이나 기숙사 방에 앉아 필요한 수업을 듣고 게임을 프로그래밍했죠."

도박을 하다

앱스토어 초창기에는 경쟁이 없었고, 그 사실에 힘을 얻은 하촉은 자신이 즐길 만한 종류의 게임을 만들기 시작했다. 스틱워즈의 첫 버전을 완성하고 앱스토어에서 발표하기까지 단 3주가 걸렸다. 그는 아이폰 게이머들이 화면에서 캐릭터를 직접 조종하는 방식을 좋아하기를 바랐다. 당시의 많은 게임과는 달리, 스틱워즈는 플레이어들이 막대기처럼 생긴 캐릭터를 물리적으로 붙잡고 이리저리 던질 수 있게 해 주었다. 지금은 아이폰 기술을 논리적으로 이용하면 이러한 역학을 구현할 수 있겠지만 당시에는 그럴싸하고, 아주 세련된 포맷으로 봉선화stick figure 역학을 이용하는 게임은 찾아보기가 힘들었다.

"다른 게임과는 다른 방식으로 여러 가지 것들을 화면 이곳 저곳으로 날아다니게 하는 것은 흥미로운 일이었죠." 하촉이 말했다. "그때 최고로 인기 있던 게임은 포켓 갓과 아이슈트였는데, 당시에 그 게임들은 지금만큼 인터랙티브하거나 다이나믹하지 않았어요. 스틱워즈는 터치를 액션으로 보다 직접적으로 해석한 것이었죠."

스틱워즈를 출시했을 당시 하촉은 성공에 대한 기대가 없었다고 한다. 그가 스틱워즈를 프로그래밍할 수 있었던 유일한 이유는 애플이 개발자들에게 제공한 Xcode(아이폰용으로 개발을 하기 위해 프로그래머들이 이용하는 소프트웨어) 무료 다운로드를 이용했기 때문이었다. 그러나 앱스토어에 게임을 제출할 때 그는 개발자 등록비를 내야 했다. 놀랍게도 당시에 그는 그 돈을 그냥 버리게 될 것이라고 생각했다고 한다.

"저는 등록비 99달러 때문에 엄청나게 걱정을 했어요. 앱 판매로 99달러를 회수

하지 못할 거라고 심각하게 걱정했죠. '여기에 돈을 날리면서 정말 큰 낭비를 하게 되겠군'이라고 생각했어요. 그때까지만 해도 제게 이건 그냥 취미었거든요. 당시에는 그렇게 생각했던 거죠. 그냥 재미 삼아 하고 있었으니까요."

> "스틱워즈는 재미있는 게임이었어요. 컴퓨터공학과 친구들은 그 게임을 하면서 즐거워했죠. 하지만 일반 대중이 어떤 반응을 보일지는 전혀 알 수가 없었어요. 수백 건 판매가 되자 저는 이게 제가 상상한 것보다 훨씬 더 큰 것이었음을 알게 됐어요.

콘텐츠 2배로 늘리기

스틱워즈는 앱스토어 차트에서 급속히 순위가 상승했고, 하촉이 히트작을 만들었다는 사실이 분명해졌다. 스틱워즈의 순위가 올라가는 동안 하촉은 점점 더 많은 콘텐츠를 계속 추가해 게임의 가치와 인기를 급속히 증대시켰다. 그의 추산에 따르면, 그 몇 주 동안 스틱워즈의 콘텐츠는 2배로 증가했다.

"티핑 포인트(급격한 변화 시점 _ **옮긴이**)는 Top 100에 진입했을 때였어요. 그때 저는 스틱워즈가 대성공을 거둘 거라는 사실을 알게 됐죠." 하촉이 말했다. "달콤한 거래 같았어요. 저는 일단 자축은 않고, 친구들과 나가 노는 것도 중단한 뒤 그저 이 일에만 매달렸죠."

"계속 작업을 했어요. 그러다 보니 모멘텀을 얻었고, 3주마다 계속 앱을 업데이트하면 순위가 더 빨리 상승하겠다고 생각했죠." 하촉의 설명이다. "저는 엄청나게 많은 콘텐츠를 추가했어요. 스틱워즈는 앱 스토어에 출시된 지 2~3주밖에 되지 않았는데 수백 건이 판매되고 있었고, 저는 생각했죠. '이것이야말로 내 시간을 투자할 가치가 있는 일이야.' 물론 재미가 있어서 작업을 하는 부분도 있었고요."

일부 앱 개발자들과는 달리, 하촉은 스틱워즈가 아이폰을 소유한 대중으로부터

그렇게 따뜻한 반응을 얻은 이유를 아주 명확하게 진단했다. 그것은 스틱워즈가 막대기 모양의 캐릭터를 이리저리 집어 던질 수 있는 끊김 없는 컨트롤 시스템을 이용한 최초의 게임이라는 사실과, 경쟁자들보다 훨씬 고품질의 앱을 개발하는 것을 목표로 삼은 것이 운 좋게 결합된 결과라는 것이다.

COCOS2D로 실패를 면하다

> "당시에는 자연스럽고 물 흐르듯 부드럽게 터치에 반응하는 다른 앱이 없었어요. 스틱워즈는 플레이어가 최대한 빠른 속도로 손가락을 드래그해도 버벅거리지 않고 빠르게 반응하죠. 캐릭터들은 물리적인 환경에서 플레이어가 기대하는 반응 속도만큼이나 빠르게 움직인답니다. 당시에 존재하던 그 어느 터치 게임보다도 훨씬 높은 수준이었죠."

하촉은 흥미로운 분석을 내놓는데, 그것은 모든 앱만장자들에게 적용되는 이야기인 듯하다. 가장 큰 성공을 거둔 앱 개발자들은 흥미로운 아이디어를 내놓았을 뿐 아니라 그들의 앱에서 쓰이는 터치 입력 시스템까지 독특하게 잘 만들었다. 두들 점프의 엄청나게 부드러운 애니메이션이든, 하버 마스터의 우아한 선 그리기이든, 아니면 앵그리 버드 캐릭터가 그리는 만족스러운 궤적이든, 한 가지 주제가 계속 반복되고 있는 것이다. 최고의 앱은 그것을 플레이하는 데 사용되는 손가락 역학의 가장 작은 디테일에 주목했다. 그리고 하촉이 의지했던 또 다른 필수 요소가 있었다.

"제가 이걸 할 수 있었던 큰 이유는 Cocos2d 라이브러리였어요." 그가 말했다.

Cocos2d는 개발자들이 코드를 작성하고 그 코드를 실험하는 데 오랜 시간을 소비하지 않도록, 이미 만들어진 그래픽 코드를 사용할 수 있게 해 놓은 무료 라이브러리다. 예를 들어 중력을 시뮬레이션하기 위해 수백 줄짜리 코드를 작성하는 대신, Cocos2d 라이브러리를 이용해 단 한 줄로 그 프로세스를 자동화할 수 있는 것이다.

"지금 생각해 보면, 그 때는 운이 좋은 시기였어요. 만약 내가 2008년에 작업을 시작했다면 이렇게 되지 못했을 거에요. Cocos2d에 있는 모든 코드를 나 혼자 만들어야 했을 테니까요. 진짜 같은 느낌을 주는 시뮬레이션 게임을 개발하려면 많은 작업이 필요해요. 그런데 운 좋게도 3월이 되자 Cocos2d가 생겼고, 저는 거의 작업이 마무리된 상태에서 그걸 이용할 수가 있었죠. 한 달만 일찍 작업을 마무리했어도 저는 모든 코드를 처음부터 만들었어야 했을 거에요. Cocos2d는 스틱워즈 성공의 큰 요인이었어요. 무료 오픈소스 그래픽스 라이브러리가 제가 만든 앱과 같은 시기에 나타난 것이 아주 운이 좋았던 거죠."

바다에서의 삶

스틱워즈의 성공이 절정에 달했을 때 하촉은 주 7일 하루 12시간씩 쉬지 않고 앱 작업을 했다. 하지만 그에게 있어 해군 장교 커리어의 중요성이 점점 커지면서 스틱워즈에 대한 그의 관심은 점점 줄어들었다. 그러나 운 좋게도 훈련 기간 중 업데이트를 진행할 수 있는 충분한 여가 시간이 있었고, 하촉은 그 시간을 이용해 스틱워즈에 새로운 변화를 가했다.

하촉은 스틱워즈의 성공이 자신의 삶을 거의 변화시키지 않았다고 생각한다. 해군 입대는 스틱워즈를 만들기 전에 결심했던 일이었다. 그러니 많은 면에서 그의 미래는 이미 결정돼 있었던 셈이다.

"저는 스틱워즈를 만들기 전부터 제가 무엇을 원하는지 알고 있었어요." 하촉이 말했다. "저는 컴퓨터 작업을 좋아하고 뭔가 만드는 것을 좋아하죠. 하지만 평생 아이폰 데브가 되고 싶지는 않았어요. 또 한 명의 아이폰 개발자가 되기 위해 해군을 그만두지는 않을 겁니다. "

"어쨌든 그냥 '나 해군 관둘 거야!'라고 말해버릴 수는 없잖아요." 그가 웃으며 말

했다. "제게는 이제 멋진 제품을 만든 회사가 있고, 다른 개발자들과도 좋은 관계를 유지하고 있어요. 우리는 계속 뭔가를 론칭하고 있고, 저는 종종 도움을 줄 수가 있겠죠. 하지만 매일매일의 삶을 말하자면, 저의 우선순위는 해군이에요."

하촉은 베드룸 프로그래머들의 부상과 그가 전 세계의 게이머들에게 앱을 판매할 수 있었다는 점을 어떻게 생각할까?

"환상적이죠." 그가 말했다. "생각해 보면, 우리는 이것을 가능케 하는 기술을 10년 동안이나 갖고 있었다고요. 제가 13살 때 만든 소프트웨어를 판매할 수 없었던 유일한 이유는 법적, 기술적, 금전적 장벽이었어요. 편리한 소프트웨어 유통 시스템이 없었던 거죠. 지금은 자신의 방에서 환상적인 소프트웨어를 만들 수 있는 사람들이 있어요. 한 사람이 몇 주 동안 일을 해서 뭔가 놀라운 걸 만들 수가 있죠. 애플이 등장하기 이전까지는 개별 프로그래머들에게 어려운 상황이었어요."

하촉은 영국 게임 프로그래머인 숀 오코너Sean O'Conner로부터 크게 자극과 영향을 받았다고 말했다. 오코너는 앱스토어가 만들어지기 훨씬 이전에 베드룸 프로그래머의 보기 드문 성공 스토리를 만든 장본인이었다. 그는 팜 OS, 팜 파일럿, PC를 위한 소프트웨어를 만들었고, 90년대 말의 우상과도 같은 프로그래밍의 아이콘이 되었다. 오코너는 한때 하촉과 비슷한 상황에 있었다.

"오코너는 프로그래머로 일하고 있었는데, 부업으로 게임을 만들기 시작했죠." 하촉의 설명이다. "그는 결국 돈을 아주 많이 벌어서 직장을 그만두고 성공적인 베드룸 프로그래머가 됐죠. 그 옛날에 그런 일이 일어나는 것을 보는 건 환상적이었어요. 제게 있어 오코너는 정말로 영감을 주는 인물이에요. 게임을 만드는 것을 즐기고 또 아주 잘하는 사람은 그걸로 커리어를 만들 수 있다는 거죠."

"지금은 훨씬 힘들어졌어요." 하촉이 현재의 앱 세계에 관해 말했다. "새롭게 앱스토어에 진출하는 인디 개발자들이 어떻게 느낄지 저는 상상도 할 수가 없어요. 물론 지금도 히트 앱을 개발할 수는 있어요. 하지만 차트 상위에 등장하는 인디 개

발자들의 수는 급속히 감소하고 있어요. 점점 경쟁이 심해지고 있거든요."

"스틱워즈 작업을 할 때 저는 모든 코딩과 디자인을 혼자서 했어요. 하지만 앱이 성공을 한 티핑 포인트에 이르고 나서는 그래픽을 담당할 친구와 사운드트랙을 만들 사람들을 고용했죠."

"스틱워즈는 앱 스토어 초창기에 성공했으니 저는 운이 좋았던 거죠. 돈을 투자하기 전에 돈을 벌 수 있다는 것을 보여 줬잖아요. 저는 월말이면 판매 대금을 받을 것을 알고 있었어요. 그래서 그래픽과 사운드를 개선하는 데 돈을 쓸 수가 있었죠. 하지만 사람들은 이제 큰 리스크를 안고 있어요. 그들은 선제 투자를 하고 있거든요. 게임 하나를 만드는 데 1만 달러 이상을 쓰고, 정작 판매를 하면 100달러밖에 못 버는 상황이 생기기 쉽죠."

다른 앱만장자들과 마찬가지로 하촉은 자신이 하는 일에 진심으로 모든 것을 쏟아 붓는 것을 그저 즐기는 듯하다. 기술에 대한 애정이 그의 원동력이 된 것은 분명하지만, 앱스토어가 주는 흥분이 그에게는 부족한 것이 아닐까 생각하지 않을 수 없었다. 중산층 출퇴근자들을 위한 캐주얼한 아이폰 게임을 프로그래밍하는 것과 7대양을 누비는 핵잠수함을 운항하는 것 중 하나를 선택해야 했을 때, 그는 아마도 자신을 더 설레게 하는 편을 택했을 것이다. 스틱워즈 게이머들 중에서 그 게임을 개발한 사람이 강철 잠수함을 타고 물 속에 잠긴 채 바다를 순찰하고 있다는 사실을 아는 사람은 많지 않을 것이다. 다음에 누가 스틱워즈를 플레이하는 것을 보면 이런 사실을 이야기해 주어도 좋겠다.

요약

다음은 본 장의 주요 내용을 정리한 것이다.

- 한번 시도해 보고 싶은 사람을 위한 하촉의 조언은 무엇일까? "독립적으로 일하세요. 처음 시작할 때 저는 그렇게 했습니다. 환상적인 게임을 만드는 데 초점을 맞추고, 돈 걱정은 나중에 하세요. 먼저 멋진 제품을 만드세요."

- 하촉은 요즘 앱 작업을 할 시간이 많지 않고, 해군에서 그의 임무는 프로그래밍과는 아주 거리가 멀다. 현재 그는 핵 잠수함 원자로의 물리적 공학 현실을 다루며, 심해를 항해하는 임무를 맡고 있다. 여기에서 얻을 수 있는 교훈이 있다면, 자신의 마음을 따르라는 것이다. 하촉은 여전히 앱에서 손을 떼지 않고 있지만, 물러나야 할 때가 언제인지 알고 있다.

- 나는 하촉에게 해군에서의 그의 경험이 향후 아이폰 게임에 영감을 줄 수 있지 않겠느냐고 했다. 그는 "그럴지도 모르죠."라고 답했다. "지금은 그냥 제가 하는 일을 즐기고 있어요." 만약 당신이 앱디자이너라면, 당신은 주변의 세계에서 영감을 찾아야 할 것이다. 당신의 일상 생활이 더욱 특별하고 모험적인 것이 될수록 멋진 앱 아이디어를 더 많이 얻게 될 것이다. 앱 아이디어에 집착하지 말고 밖으로 눈을 돌려라.

- 스틱워즈는 단순한 아트워크artwork가 인기 있는 아이폰 타이틀에서 아주 효과적일 수 있음을 보여주었다. 아이폰 게이머들이 특정한 세련된 디자인만 좋아한다고 생각하는 실수를 범하지 말라. 두들 점프와 마찬가지로, 스틱워즈는 집에서 만들어진 수제 게임이라는 자신의 뿌리를 고스란히 내보인다. 앱 개발자들은 자신의 앱 디자인에 관해 용감하고 정직한 태도를 가져야 한다.