



# 쿠키잼

성공적인 마이그레이션을 위한 레시피

Jam City가 유니티 Accelerate Solutions와의 협력을 통해  
실시간 마이그레이션을 진행하여 모바일 프랜차이즈 쿠키잼의  
미래 경쟁력을 확보한 방법

# JAMCITY

## → 도전 과제

기존 엔진의 라이브 플레이어 경험에 영향을  
주지 않고 Unity에서 쿠키잼 재빌드

## → 플랫폼

Google Play, Apple Store,  
Amazon Store, Facebook

## → 프로젝트 참여 인력

12명(엔지니어, 테크니컬 아티스트)

## → 소재지

캘리포니아 샌디에이고 및  
샌프란시스코

# JAM CITY: UNITY 활용 사례

2014년, Jam City에서는 글로벌 프랜차이즈 쿠키잼을 출시했습니다. 그 후 이 모바일 게임은 8억 5,000만 달러가 넘는 수익을 기록하며, 역대 최고 수익을 기록한 모바일 퍼즐 게임 상위 100위 안에 드는 놀라운 성과를 달성했습니다. 플레이어들이 쿠키의 달콤함에 훌린 듯 몰려들면서 눈코 뜰 새 없이 바빠진 데다, Adobe Flash를 더 이상 사용할 수 없게 된 상황에서 이 게임 스튜디오는 어떻게 대처했을까요?

Jam City는 게임을 지속적으로 개선하고 부족함 없는 지원을 제공하려면 라이브 게임을 지속적으로 운영하는 동시에 필요한 기술 스택을 갖춘 게임 엔진으로 마이그레이션해야 한다는 사실을 깨달았습니다. 그리고 유니티의 Accelerate Solutions 팀과의 협업을 통해 이 야심찬 계획을 실행에 옮기기로 결정했습니다.



## 달콤한 성공의 역사

2010년에 창업한 [Jam City](#)는 다양한 전 세계 플레이어에게 어필할 수 있는 독특하면서도 열정적으로 참여할 수 있는 게임을 제공하겠다는 사명을 가지고 있습니다. 10개의 글로벌 지사에서 1,200명 이상의 직원들이 일하고 있는 Jam City는 성공의 결과를 공유하고자 노력하는 스튜디오 팀을 만들었습니다.

Jam City의 크리에이티브 개발 부사장 세인 나카무라의 말에 따르면, "Jam City는 한 팀의 성공이 모두의 성공으로 이어진다는 사실을 잘 알고 있습니다. 저희는 항상 서로 도우려 하고, 이러한 노력이 회사를 성공으로 이끄는 원동력이라고 생각합니다"라고 합니다.

그 비전은 성과를 거두고 있습니다. Jam City의 게임은 수천만 명의 개별 플레이어에게 도달했으며, 전체 게임 포트폴리오를 통틀어 13억 건 이상의 누적 설치 횟수를 기록했습니다. Jam City는 [해리 포터: 호그와트 미스테리](#), [쿠키잼](#), [판다 팝](#) 등 가장 많은 수익을 올리면서도 오랫동안 서비스되는 모바일 게임을 개발한 영향력 있는 콘텐츠 제작 회사입니다.

# 진화하는 게임

Flash 지원이 중단될 것이라는 소문을 접한 Jam City는 쿠키잼을 지켜내기 위한 조치가 필요하다고 판단했습니다. 그리고 기술 역량을 높이고 지속적인 성공을 보장하기 위한 기반을 찾고자 신속하게 움직였습니다.

여러 새로운 엔진을 검토한 결과, 팀은 Unity를 선택했습니다. 향상된 워크플로, 애니메이션, 렌더링, 툴 등의 장점을 갖춘 Unity야말로 여러 플랫폼을 성공적으로 지원할 수 있는 틀이었습니다.



# 결과

- 플레이어 경험을 방해하지 않고 Flash에서 Unity로 전환하는 동시에 게임을 계속해서 업데이트했습니다.
- 게임의 현대화 및 향후 개발을 위해 3D 및 렌더링에 더욱 중점을 두고 기술 스택을 개선했습니다.
- Unity로 마이그레이션한 후 게임 로딩 시간을 35초에서 10초로 단축했습니다.
- 하나의 범용 코드 기반을 사용하여 엔지니어링 리소스, 컴포넌트, 툴을 공유했습니다.



# 서비스 중 재빌드

라이브 운영과 업데이트를 계속하며 쿠키잼을 재빌드하는 마이그레이션은 결코 만만치 않은 작업이었으며, 플레이어에게 혼란을 줄 여지가 있다는 점에서 많은 우려가 있었습니다.

"한참 하늘을 날고 있는 비행기를 다시 제작하는 것이나 마찬가지라는 이야기가 있었죠. 게임을 계속 업데이트하면서 기능을 추가하고, 게임이 계속 실행되도록 총력을 기울이는 동시에 Unity에서 게임을 처음부터 다시 만들어야 했습니다"라고 나카무라는 전했습니다. 개발 팀은 Jam City가 지속적인 라이브 업데이트에 집중하도록 마이그레이션 작업을 도와줄 파트너를 찾았습니다.



# 완벽한 파트너 선택

Jam City는 게임 개발 전문가로 이루어진 유니티 프로페셔널 서비스 팀인 [Accelerate Solutions](#)와의 협업을 결정하기 전에 다양한 선택지를 고려했습니다. 나카무라는 이렇게 이야기합니다. "저희가 솔루션을 제대로 선택했는지 알고 싶었습니다. 유니티의 팀이라면 마음 놓고 함께 작업할 수 있을 것 같았죠. 문제가 발생하면 유니티의 도움을 받을 수 있다는 것도 알았고요."

**"유니티는 이전에도  
대형 게임과의 협업에서  
똑같은 과정을 거쳐  
성공을 거둔 바 있습니다."**

- 셰인 나카무라, Jam City 크리에이티브 개발 부사장

소스 코드에 액세스하고 마이그레이션 관련 문제의 우선순위 지정과 해결에 유니티 내부 팀의 도움을 받는 등, Jam City는 유니티와의 협업으로 특별한 혜택을 누릴 수 있었습니다. Jam City의 시니어 테크니컬 디렉터 에릭 펠긴스는 "기한이 정말 촉박했기 때문에 유니티의 직접적인 지원이 꼭 필요했습니다"라고 전했습니다.



# 미래를 위한 재빌드

Unity를 이용해 쿠키잼을 재빌드한다는 단기적인 프로젝트 목표를 넘어 Jam City 경영진은 미래를 전망하고 있었습니다. 향후 개발 작업이 수월하도록 마이그레이션 과정에서 게임을 다시 설계했고, 그 과정에서 애니메이션, 파티클 효과, 렌더링 개선과 게임 내 3D 콘텐츠 추가 등 다양한 작업이 진행되었습니다.

게임을 재빌드하는 동안 유니티 팀은 연휴나 계절 등의 테마를 위해 게임 전반에서 컴포넌트와 애셋을 교체하는 데 사용되는 테마 시스템 같은 기존 시스템을 복제해야 했습니다.

그리고 이번 기회를 통해 시스템 기능을 복제 및 확장하여 테마를 더 쉽게 변경하는 등 또 다른 개선의 여지를 만들어 냈습니다. Unity로의 마이그레이션을 통해 **쿠키잼의 로딩 시간을 35초에서 10초로 단축**할 수도 있었습니다.

유니티의 리드 소프트웨어 엔지니어인 폴 퍼셀은 이렇게 설명합니다. "Jam City와 협력하여 기존에 구현된 부분을 주로 어떻게 개선할지를 파악했습니다. 단순한 복제만으로는 부족했습니다. 저희 목표는 더욱 공고한 기반을 구축한다는 것이었으니까요."



# 성공을 지속하기 위한 노력

マイグ레이션을 진행하면서 유니티와 Jam City 팀의 긴밀한 협업이 이뤄졌습니다. 펠긴스의 말에 따르면, "유니티가 저희 팀에 합류한 것 같았습니다. Jam City 직원들과 같은 Github 저장소에서 직접 작업했어요"라고 합니다. 유니티 팀은 매일 스크럼에 참여했고, 기능 개선 작업에 배정되었으며, 복잡한 기능은 Jam City와 함께 작업했습니다. 유니티의 시니어 엔지니어는 Jam City의 엔지니어와 짹을 이루어 모든 과정에서 코칭과 멘토링을 제공했습니다. 이러한 노력을 극대화하고자 Jam City 사무실에서 더 많은 협업과 교육을 위한 세션을 추가로 진행하기도 했습니다.

또한 Jam City는 [Integrated Success](#) 고객으로서 유니티와 협력하고 있습니다. 이 과정에서 유니티는 스튜디오의 장기적인 성공을 위한 프리미엄 기술 지원과 가이드를 지속적으로 제공합니다. 전담 어드바이저가 Jam City와 협력하여 버그를 분류하고 Unity 내에서 곧바로 우선순위를 지정합니다.

Jam City 팀은 유니티와 함께 철저한 프로젝트 검토를 거쳤습니다. Accelerate Solutions 팀은 2주간의 프로젝트 감사를 통해 게임 전반의 잠재적인 문제를 분석하고 파악하여 병목 현상과 그 해결법을 자세히 소개하는 보고서를 제공했습니다.

“유니티가 저희 팀에 합류한 것 같았습니다. JAM CITY 직원들과 같은 GITHUB 저장소에서 직접 작업했죠.”

— 에릭 펠긴스, Jam City 시니어 테크니컬 디렉터



# 향후 전망

쿠키잼 마이그레이션을 위한 Jam City와 유니티의 협업은 매우 성공적이었으며, 이번 협업은 아직 시작에 불과합니다. 앞으로도 다양한 퍼즐 맞추기, 매치 3 게임이 출시될 예정이니 기대하셔도 좋습니다.



