

## ‘DIGITAL DEADWOOD’ 개발자들과의 인터뷰 1 (Creating DIGITAL DEADWOOD)

무수히 많은 게이머들이 존재하지만 그들 모두가 사람들이 생각하는 똑같은 유형의 게이머들은 아니다. 일반적인 게이머라고 불리는 사람 한 명 정도는 누구나 알고 있을 것이다. 아마도 게임기나 PC용 게임을 한 번도해보지는 않았지만 PopCap.com 등의 온라인으로 연결된 게임을 몇 시간씩 하는 대학 친구가 있을 수도 있으며 그들 가운데 자신의 할머니가 해당될지도 모를 일이다. 이들과 온라인에서 만나는 게임 파트너의 숫자는 일반적인 ‘Counter Strike’ 클랜의 구성원 숫자를 훨씬 넘어선다.

이들은 비록 하드코어 게이머는 아니지만 40시간 이상이 걸리는 RPG의 축소판 게임을 좋아하는 사람들이다. 그리고 이는 급격히 성장하고 있는 게임 산업의 한 부문과 연결해 생각해 볼 수 있다. 웹사이트를 통해 휴대용 전화기와 다른 휴대용 장치들로 다운받을 수 있는 게임 시장에서의 수익을 창출하기 위해 많은 회사들이 동분서주하고 있는 중이다.

물론 이러한 유형의 게임들은 전통적인 방식의 게임에서 비롯되었지만 놀라우리만큼 다른 형태의 시장이다. 전달 매체들은 일반적으로 기술적 한계를 지니기 마련이다. 대부분의 일반 플레이어들은 외출을 즐기지 않으며 400달러짜리 PC를 위한 최신의 비디오 카드를 구매하거나 몇 백만 화소의 휴대전화 디스플레이를 가지고 있다. 일반적으로 플레이어들은 다양한 형태의 게임플레이에 많은 관심을 가지는 경향이 있다. 게임 진행을 이해하는 것이 손쉬우며 옵션 조정에 몇 시간씩을 보내기보다는 보다 재빠르게 게임을 즐길 수 있는 게임 타이틀을 선호한다. 또한 그들은 쓸데없이 늘어놓는 길다란 내러티브로 가득한 퀘스트를 수행해야 하는 게임보다 보다 짧은 게임을 원한다.

웹은 일반적인 게이머들에게 즐거움을 가져다 줄 이상적인 플랫폼이다. 웹 브라우저들은 상당히 유사한 패턴으로 기능하며 서로 다른 플랫폼의 브라우저들의 기능 또한 예상대로 유사할 것으로 예상된다. Shockwave.com과 PopCap.com과 같은 웹사이트의 첫 페이지는 일반 플레이어들을 대상으로 한 웹 게임들로 가득하다. 웹 기반의 게임들은 또한 전통적인 게임 스타일의 더욱 많은 측면들을 통합하고 있는 중이다. 최고 기록, 온라인 상의 친구들과의 채팅 기능 등은 웹 기반 게임들에 쉽사리 응용되고 있다. 이러한 통합은 게임기용 게임에서 벌어지는 것보다 훨씬 자연스럽게 느껴진다. 제품 수준도 높아져서 플레이어들은 보다 정교하고 일관적인 비주얼과 같은 성능들을 기대하고 있다.

‘Digital Deadwood’는 현대의 웹 기반 게임의 전형적인 사례라고 할 수 있다. 남부 다코타(South Dakota)의 TDG Communications사(社)가 데드우드(Deadwood)의 관광산업을 촉진시킬 요량으로 개발한 게임으로 거친 서부 사나이 캐릭터가 웹 상의 도시들을 정찰하고 노름도 하는 내용이다.

‘Digital Deadwood’에 대한 더 많은 정보를 얻기 위해 프로젝트 매니저인 더스틴 플로이드(Dustin Floyd)와 수석 사이트 디자이너인 몬테 아멘(Monte Amende)와 인터뷰를 가졌다. 그들이 웹사이트 게임을 개발하면서 겪은 일들은 무엇이며 자신들이 생각하는 게임 이

용자들은 누구인지, 앞으로의 전망은 어떤가 하는 등의 이야기를 나눠보았다. 어떤 측면에서 그 대답들은 놀라웠다. 외형상으로 웹 기반 게임은 일반적인 게임들과 유사해보이지만 그 개발과 디자인은 완전히 다른 과정을 수반하는 형태인 것이다.



TDG Communications사(社)의 누구와 계약을 맺었는지, 어떻게 이 프로젝트에 참가하게 되었는지 등을 비롯해서 'Digital Deadwood'가 어떻게 해서 개발되었는지를 말씀해주시겠습니까?

**Amende:** 원래 'Digital Deadwood'는 데드우드의 상공부의 고객 유인책 가운데 하나였습니다. 비록 우리들이 어떤 관계를 가지고 있지는 않았었지만 'Digital Deadwood'의 컨셉은 우리들을 흥분시키기에 충분했었습니다. 우선 역사 보전과 고취를 위한 기금을 관리하는 지방자치 단체인 데드우드 역사보전 위원회(Deadwood Historic Preservation Commission)가 자금의 절반을 지불했습니다. TDG사(社)가 나머지 절반을 맡았습니다. 역사보전 위원회는 디자인 결정에 커다란 영향을 끼친 가이드라인과 여러 지침들을 내놓았습니다. 가장 중요한 요소는 개별 장면들의 비례와 정확도, 장면들의 총 숫자였습니다. 역사보전 위원회가 없었다면 현실성이 결여되었을 것이고 세부 묘사에 있어서도 한계를 가질 수밖에 없었을 것입니다. 아마도 그들이 없었다면 시작조차 못했을 것입니다. 궁극적으로 엄격한 가이드라인은 초보 개발자인 우리들이 필요로 했던 모든 것들을 갖추고 있었습니다.



**Floyd:** 'Digital Deadwood'의 초기 컨셉은 몬테가 만들었습니다.(비록 그는 우리들 모두가 그 작업에 참여했다고는 하지만...) 몬테는 단순한 인터넷 게임을 하는 자신의 어린 아들을 관찰하여 그러한 아이디어를 얻었다고 생각합니다. 한 가지 기이한 점은 게임 디자이너도 프로그래머도 아닌 광고 종사자들로부터 이 아이디어가 나왔다는 것입니다. 덕분에 이 아이디어는 데드우드에 관광객들을 유치할 수 있는 마케팅의 일환으로 채택될 수 있었습니다. 우리들은 데드우드 정부로부터 투자받을 수 있는 방안을 모색 중이었는데 몬테가 이러한 방법을 생각해낸 것이었습니다. 우리들을 상당히 재빠르게 몬테의 제안을 받아들여 '우리가 할 수 없다면 누가 하라'하는 마음가짐으로 전반적인 컨셉을 조정하기 시작했습니다.

결국 몬테의 아이디어는 우리의 제안서의 핵심이 되었습니다. 우리들은 누군가 웹사이트에 접속해서 캐릭터를 만들고 웹상에 재현된 데드우드를 돌아다니는 것이 대단히 효과적일 것이라고 믿었습니다. 환상적인 데드우드를 만드는 것이 아니라 가능한 한 정확하고 충실한 현실 재현이 기본 방향이었는데 몇 가지 의문이 들기 시작했습니다. 다른 이용자와 의사소통이 가능할까? 플레이어가 아닌 캐릭터들은 어떻게 처리할 것인가? 현대의 데드우드를 재현할 것인가? 아니면 1870년대의 데드우드를 만들 것인가? 플레이어의 캐릭터가 죽을 수도 있는가? 우리들은 갑자기 뭔가 해결해야 할 중요한 것들이 있다는 것을 깨달았습니다. 하지만 모든 문제를 풀어낼 충분한 시간이 없었습니다. 제안서만을 위해서라도 몬테는 우리들이 자금을 투자받기 전에 해결할 수 있다고 생각되는 모든 것들을 포토샵과 플래쉬를 통해 장면들로 만들어 냈습니다.

결국 투자를 유치하지도 못했고 덴버(Denver)의 한 대형 에이전시와의 계약도 놓쳐버리고 말았습니다. 최선을 다했다고 생각했었기 때문에 정말 절망스러웠습니다. 'Digital Deadwood' 아이디어는 정말 괜찮다고 생각했는데 말입니다. 언제나 그렇듯이 문제는 자금입니다. 우리들은 게임 디자인 경험이 전혀 없기도 했습니다. 뉴올리언스나 샌프란시스코와 같은 좀 더 큰 도시 정부에 이러한 생각을 피력해 볼 수도 있었었습니다. 하지만 우리들은 데드우드가 아닌 다른 곳을 생각할 수가 없었습니다. 이 때 우리 회사의 소유주인 톰 그리피스(Tom Griffith)가 데드우드 역사보전 위원회로부터 자금을 끌어왔던 것입니다.



1989년 데드우드는 역사보전을 위한 목적으로 네바다와 애틀란틱 시티에 이어 미국에서 세 번째로 합법적 도박을 공인한 도시가 되었었습니다. 전도시가 국가적인 역사적 기념물이며 도박사업으로 거둬들인 세금은 기금 조성에 사용되어 이제는 미국에서 가장 큰 역사보전 프로젝트 가운데 하나가 되었습니다. 데드우드 역사보전 위원회는 이 기금을 유용하게 사용하기 설립된 단체입니다. 역사적인 정보와 그 정확성이 우리가 생각한 아이디어의 핵심이었기 때문에 데드우드 역사보전 위원회가 우리의 아이디어를 좋아할 수 있었던 것입니다. 이 단체는 매우 진보적이며 이상적인 사람들로 구성되어 있어 제안서는 이내 채택되었고 우리들은 수천 달러를 따낼 수 있었습니다.

여기까지는 수월하게 진행되었습지만 게임 전송을 어떻게 할 것인가 하는 문제가 남아있었습니다. 개발 초기부터 우리들은 별도의 프로그래머들을 고용하거나 그들과 계약을 맺어야만 한다는 것을 알고 있었습니다. 실제로 저는 회계 담당 혹은 카피라이터, 몬테는 개발 담당자에 불과합니다. 우리들은 PHP와 Java를 이용해 고객들을 위한 전문적인 웹사이트를 만든 경험은 가지고 있으며 더욱이 몬테가 프로그래밍의 일반적인 지식을 가지고 있다고는 하지만 우리가 꿈꾸는 것들을 실현하기에는 턱없이 부족한 것이었습니다. 시간이 좀 걸리기는 했지만 결국에 밴쿠버(Vancouver)에서 OrangeView.net을 운영하는 프리랜서 프로그래

머인 크리스터 카이틸라(Christer Kaitila)를 만나게 되었습니다. 그는 우리의 개발 철학을 이해했으며 현실적이면서도 저렴한 비용을 요구하는 숙련된 프로그래머였습니다. 한 가지 조그마한 문제점이라면 실제로 그를 우리의 작업실로 데리고 오지는 못했다는 것입니다. 당시에 그는 이미 다른 몇몇 프로젝트들을 수행하고 있었기 때문입니다. 하지만 장거리 전화와 연달은 메일 교환을 통해 훌륭히 일을 마칠 수가 있었습니다.

이러한 과정을 거치면서 개발을 진행하는 동안 우리들은 이러한 일이 이전에 누구도 시도해보지 않은 것이라는 것을 알게 되었습니다. 아무도 인터넷에 실제와 똑같은 공간을 만들지 않았으며 그것에 상호작용성과 교육성, 오락성을 부여하지도 않았습니다. 그래서 우리들은 이 아이디어를 특허로 신청했습니다. 데드우드 뿐만 아니라 다른 관광도시들이라고 못할 이유는 없기 때문입니다. 가능성은 실제로 무궁무진하게 펼쳐져 있습니다. 이미 우리들은 다른 도시들이나 개인들로부터 관심을 얻고 있습니다. 바로 이점이 우리가 추구하는 바입니다. 하지만 그 길을 가기 위해 해결해야 할 문제들이 산재해 있다는 것을 우리들은 잘 알고 있습니다.

출처 : [www.avault.com/articles](http://www.avault.com/articles) 2004년 11월 1일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원