

‘DIGITAL DEADWOOD’ 개발자들과의 인터뷰 2 (Creating DIGITAL DEADWOOD)

'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 이용자들은 누구인지, 앞으로의 전망은 어떤가 하는 등의 이야기를 나눠보았다.

웹 기반 게임 개발은 전통적인 방식의 게임들과 어떤 점에서는 비슷하기도 하고 다르기도 합니다. 어떤 측면이 웹 기반 게임의 가장 큰 장점이라고 볼 수 있습니까?



Floyd: 접근성이야 말로 웹 기반 게임의 가장 큰 장점이라고 말하고 싶습니다. 특히 'Digital Deadwood'에게 이 점은 가장 중요한 핵심입니다. 우리들은 항상 이 게임을 하고자 하는 누구나 자유롭게 게임에 접근할 수 있게 만들고자 했습니다. 그리고 웹 기반이라는 특성이 이러한 의도를 충분히 잘 살려주었다고 생각합니다. 시스템 요구 또한 고려해야만 합니다. 포장 유통되는 것이든 무료 다운로드 가능한 것이든지 독립형 시스템을 개발 중이라면 강력한 그래픽 성능 혹은 복합 엔진과 상응하게 하는 것은 쉬운 일입니다. 하지만 우리들은 그렇게 하지 않았습니다. 'Digital Deadwood'의 주요 이용자들이 최신 Radeon이나 Geforce 그래픽 카드를 갖춘 하드코어 게이머가 아니라는 것을 잘 알고 있었기 때문입니다. 역사나 여행 정보에 관심있는 일반인들 모두가 Athlon사(社)에서 나온 ASUS를 알고 있을 것이라고 생각하지는 않습니다. 웹 기반의 어플리케이션 개발에 있어 너무 많은 기능들을 담고 있을 수는 없습니다. 인터넷 네트워크와 컴퓨터를 가지고 있는 대다수의 사람들은 단지 몇몇 프로그램만을 알고 있을 뿐입니다.

우리들이 하드코어 게이머들을 고려하지 않았다는 것은 아닙니다. 반대로 우리들은 두가지 측면에서의 가능성을 바라보고 있습니다. 'Digital Deadwood'를 재편성하고 새로운 디지털 관광지를 개발하는 것이 바로 그것입니다. 저사양의 웹 기반 어플리케이션과 고사양의 독자적인 프로그램인 것입니다. 웹 기반 버전은 실시간 3D 그래픽 기술을 적용하기도 하겠지만 여전히 일반 컴퓨터 이용자들을 위해 디자인될 것입니다. 독자적인 프로그램은 보다 정교하게 PC나 게임기의 가능한 성능들을 끌어내는 것이 될 것입니다. 보다 하드코어한 게이머들을 위한 것입니다. 여기서 주목할 것은 이들 두가지 버전 모두 다른 이용자와 연결될 수 있도록 디자인 할 수 있다는 것입니다. 독자적인 프로그램의 이용자들이 웹 기반의 게임을 이용하는 일반 이용자와 상호작용할 수도 있으며 역으로 가능합니다.



Amende: 웹 기반 게임의 장점이 접근성이라는 것은 의심할 필요가 없습니다. 이것은 이용자의 물리적 측면뿐만 아니라 일반적인 이용자의 자세와도 관련 있습니다. 게임기용 게임들은 보통 정교한 그래픽과 게임 플레이 등의 특징을 가집니다. 이는 수익성 때문입니다. 분명 이것은 X세대와 젊은이들의 절반 정도에는 유효할 것입니다. 하지만 그들의 부모세대들은 이런 게임을 별로 하고 싶어하지 않을 것입니다. 웹 상에 무언가 보다 단순한 것이 있고 무료로 제공된다면 모든 이들이 즐길 수가 있습니다. 이러한 단순한 게임들 때문에 게임기 이용자들이 줄어들지도 모른다는 단점도 있을 것입니다.

'Digital Deadwood'는 다양한 미니 게임들과 채팅 기능을 갖춘 일반적인 멀티플레이 웹 게임이라 칭할 수 있을 것입니다. 이용자들이 가장 즐길 수 있는 것으로 무엇을 들 수 있겠습니까?

Floyd: 'Digital Deadwood'의 이용자들 가운데 누구도 이 게임에 반드시 몰입할 것이라고 보지는 않습니다. 그래픽이 대단한 것도 아니고 미니 게임들과 채팅 기능은 이전에도 존재하던 것이기 때문입니다. 다만 이들 구성요소들이 잘 결합되었을 때 빛을 발할 수 있는 것이 무엇인가가 중요합니다. 상호작용성과 오락성, 교육성 이른바 'interedutainment'이 현실을 재현한 디지털 세계를 응집시킬 수 있습니다. 캐릭터를 창조하고 웹 상의 세계를 걸어다닐 수 있는 여행 사이트는 없습니다. 이용자들이 살펴볼 수 있게 실제의 관광지를 디지털로 재현해 놓은 곳도 없습니다. 여행 사이트, 역사 사이트, 인터넷 메신저 서비스, 온라인 게임 모두가 역동적으로 결합된 'Digital Deadwood'가 사람들을 끌어들이는 것입니다. 블랙 잭 게임을 즐길 수 있는 사이트들을 여럿 있습니다. 하지만 'Digital Deadwood'에서 이용자들이 게임 속에서 게임을 즐기는 카지노와 게임 테이블은 실제로 데드우드에 방문해서 경험해 볼 수 있는 것들입니다.

하드코어 게이머들은 흔히 웹 기반 게임이 대형 사업이라는 사실을 깨닫지 못하고 있습니다. Pogo.com(Electronic Arts사(社)가 인수한 사이트)와 PopCap.com과 같은 사이트들은 일일 방문자들이 대단히 많습니다. 마찬가지로 웹 기반 게임은 경쟁력을 갖기에 너무 개방적이며 일반적인 게임들만큼의 수익성을 보장하지 못하는 것처럼 보입니다. 웹 기반 게임들의 미래를 어떻게 생각합니까?

Floyd: 'Digital Deadwood'가 그저 평범한 이전의 웹사이트와 웹 기반 게임 사이의 경계를 모호하게 만들었다고 생각합니다. 'Digital Deadwood'에는 많은 게임들이 있는데 이들 모두를 단순히 게임이라고만 분류할 수 있을까요? 아니면 그저 여행 사이트의 일부로 봐야

할까요? 한가지로만 명확하게 분류할 수는 없는 것입니다.

더 많은 웹사이트들이 분류의 경계를 무너뜨리며 새로운 기능을 담당하게 될 것입니다. 하나의 사이트에서 충분한 만족을 얻을 수 있는데 두 개 내지 그 이상의 사이트들을 방문해야 할 필요는 없는 것입니다. 이론상으로 모든 정보를 제공하는 사이트가 있는데 뉴스를 보기 위해 CNN.com을, 여행 정보를 위해 Fodors.com을, 오락을 위해 GamersBlast.com을 일일이 방문해야 할까요? 조직도와 네비게이션은 전형적인 웹 디자인을 접하게 되었을 때 끔찍하게 느껴질 수도 있습니다. 'Digital Deadwood'와 유사한 그래픽 인터페이스를 채택하지 않을 이유가 있을까요? 캐릭터가 걸어가기만 하면(마우스를 이용해서) 이 사이트에서 저 사이트로 혹은 섹션들 간의 이동을 할 수 있는데 굳이 키보드로 번거롭게 WWW를 입력해야 할 이유가 있을까요? 웹 기반의 게임은 더욱 다양한 목적들을 충족시킬 수 있게 될 것입니다. 이것은 단순한 게임이 아니라 정보의 관문이 되는 셈입니다.



Amende: 개발자들은 웹 기반 게임을 하드코어 게이머들을 대상으로 하게 될 것으로 전망합니다. 그리고 어느 정도까지는 성공할 수도 있을 것입니다. 하지만 이들 게임 모두가 시장성을 갖출 것으로 보지는 않습니다. 개발자들은 게임 플레이 유료화에만 관심이 있는 것은 아니기 때문입니다. 조만간 웹 게임에서 더욱 빈번한 실시간 3D 그래픽을 보게 될 것으로 생각합니다. 하지만 'The Sims'에 비해 상대적으로 정교함이 떨어지는 인터페이스를 선보일 것입니다. 또한 여성 이용자들에게 초점을 맞춘 더 많은 웹 기반 게임들도 등장할 것입니다.

웹 게임은 종종 '진화한 마케팅 기법'으로 기능하기도 합니다. 이는 아마도 특정한 제품이나 영화를 테마로 사용하기 때문일 것입니다. 이 점에 대해서는 어떻게 생각합니까?

Floyd: 앞서 언급하였듯이 우리들은 마케터이기도 합니다. 그리고 'Digital Deadwood'는 애초에 하나의 마케팅으로 개발되었습니다. 하지만 우리들은 또 하나의 CandyStand.com 사이트를 만들려고 한 것은 아닙니다. 'Digital Deadwood'는 단지 5분 정도만 즐길 수 있는 광고 오락물이 아닙니다. 더욱 깊이 있는 내용들로 이뤄진 다층적 복합체인 것입니다. 우리들의 파트너들에게 온라인과 오프라인 모두에서 더 많은 관심을 유발하는 것을 목적으로 합니다. 하지만 우리들은 일정 주기마다 제공하는 할인 전단지나 사람들을 끌어 모으기 위한 그럴듯한 플래시 광고를 의도한 것은 아닙니다.

사람들이 이 사이트를 찾아와 'Play Now' 버튼을 누르게 되면 데드우드의 몇몇 흥미로운 것들을 마주하게 될 것입니다. 그들은 이리저리 살펴보기도 하면서 점차 데드우드를 실제로 방문하는 것에 관심을 가지게 될 것이며 더 많은 정보를 원하게 될 것입니다. 여행 상품들

을 찾는 것은 어렵지 않습니다. 관심을 가질수록 더 많은 것들을 찾게 되고 휴가지로 데드 우드를 찾게 될지도 모릅니다.

게임은 강력한 마케팅 도구가 될 수 있습니다. 하지만 이용자들이 그 마케팅 전략을 너무 적나라하다는 것을 꿰뚫어 본다면 오히려 해당 제품에 대한 나쁜 인상만을 남기게 됩니다. 우리들은 보다 친근하며 사람들이 무언가를 사야한다는 압박감을 느끼거나 상표들로 넘쳐난다고 느끼지 않게끔 'Digital Deadwood'를 개발했습니다. 'Digital Deadwood'는 본질적으로 마케팅의 일종입니다. 마케팅 정의에 따르면 보다 명확합니다. 이것은 정보 센터로 역사와 여행에 관한 자료로 가득합니다. 제품 판매를 목적으로 만들어지는 게임들의 대다수가 이러한 경향을 보이고 있다고 생각합니다. 사람들은 자신들의 삶에 공공연히 침투하고 있는 상표들에 싫증을 내고 있기 때문입니다.

Amende: 마케팅은 옳게만 행해진다면 사람들의 경험을 고취시킬 수 있습니다. 예전에 보아왔던 많은 웹 게임들은 구식으로 영화 캐릭터들을 그대로 차용하는 경우가 흔했습니다. 적합하게 융합된 제품과 테마는 현실감을 향상시킬 수도 있고 제품과 게임의 연결로 인한 불신감을 완화시킬 수도 있습니다.



자본이 별로 없는 초기 독립 개발자들은 웹 게임을 게임 시장에 진입하는 하나의 방법으로 생각하고 있습니다. 이것이 가능한 접근법이라고 생각합니까?

Floyd: 'Digital Deadwood'를 개발하며 우리들은 독자적인 어플리케이션을 개발하기 위해 더 이상의 자원을 필요치 않는다는 것을 알게 되었습니다. 사실 여러 가지 측면에서 웹 기반 게임이 더 많은 자원을 요구합니다. 웹 브라우저, 플랫폼, 연결 속도의 다양성보다 접근성이 더욱 중요합니다. 실제로 사람들은 게임을 다운받아 컴퓨터에 설치하고 실행시키는 등의 번거로움보다 싱글플레이를 훨씬 더 선호합니다. 한 번만 클릭하고 단지 30초만 실행하면 되는데 굳이 여섯 번 이상을 클릭하고 5분씩이나 기다려야 할 필요는 없는 것입니다. 추가적으로 사람들이 스파이웨어나 애드웨어를 식별해내는 능력은 날이 갈수록 높아져가고 있습니다. 마찬가지로 이러한 소프트웨어들로 유지되는 무료 어플리케이션들을 가려낼 줄도 알게 되었습니다. 낯선 소프트웨어를 다운로드하는 것에 더 많은 의심을 품게 된 것입니다.

'Digital Deadwood' 개발 이후 다른 형태의 게임 혹은 계속해서 웹 기반 게임 개발을 계획하고 있습니까?

Amende: 물론입니다. 하지만 우리들은 확실히 웹 기반 게임에 집중하고자 합니다. 이러한 유형의 게임을 개발하는 것은 상당히 중독성이 있어서 계속해서 개발을 거듭하게 합니다.

Floyd: 이 게임을 기본 틀로 해서 전세계의 여러 관광지를 재현하는 것이 목표입니다. 더 많은 작업이 진행될수록 더 많은 기술 투자를 이끌어낼 수 있으며 엔진, 인터페이스, 게임 플레이 전반 또한 향상시킬 수 있습니다. 물론 우리들은 이것들을 한 번에 한 단계씩 발전시켜 나갈 것입니다.

참고 사이트

- * Digital Deadwood - <http://www.digitaldeadwood.com/>
- * TDG Communications - <http://www.tdgcommunications.com/>
- * Deadwood City - <http://www.deadwood.org/>

출처 : www.avault.com/articles 2004년 11월 1일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원