

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

2007 독립 MMO 게임 개발자 컨퍼런스

Gus Mastrapa
2007년 5월 9일

http://www.gamasutra.com/features/20070509/mastrapa_01.shtml

독립 게임개발자들에게 거대한 가상 현실을 제작하기란 너무 힘이 부치는 작업이라고 말하는 사람도 있지만 지난 4월 14일과 15일 이틀간 미니애폴리스 컨벤션 센터에서 열린 제 1회 독립 MMO



게임개발자 컨퍼런스(Indie MMO Game Developers Conference)에 참석한 참석자들은 절대 그렇지 않다고 말한다.

비상업적인 MMO 게임을 제작하는 개발자의 역사와 철학, 기술 등에 대해 토론한 자리였던 이번 독립 MMO 게임개발자 컨퍼런스는 머드(MUD) 게임의 공동 창시자인 Richard Bartle 와 GarageGames 의 CEO 인 Josh Williams 가 하루씩 맡아 토론회를 진행했다.

토론은 조용하게 진행되었지만, 참석자들의 열정만은 정말 뜨거웠다. 토론회는 창조성에 집중한 게임디자이너 트랙과 MMO 게임의 정통성에서 벗어나 다양한 방법들을 추구하는 디자이너가 다수 참석한 자유토론 트랙인 "클래스시스템 대 기능시스템"으로 구성되었다.

그리고 Rhea Studios 의 Eric Rhea 가 "독립 개발사의 수석 프로듀서의 생활"을 주제로 진행했던 비즈니스 트랙에서는 프로듀서의

역할을 알려주면서 개발팀에서 거의 모든 역할을 수행하고 있는 디자이너들에게 유익한 정보를 제공했다.

발표자 대부분이 많은 토론회에 참여하면서 거의 하루 종일 뜨거운 토론이 벌어졌다. Bartle 박사는 Kelly Heckman 이 진행한 “커뮤니티 관리”에서 플레이어들의 잘못된 행동에 대해서 끔찍한 이야기를 전해주기도 했다. 그리고 Black Love Interactive 의 Kelly Rued 가 진행한 “MMO 게임 내의 섹스”에도 매우 많은 사람들이 참석했었다.

게임제작자 대부분은 자신들의 성향에 상관없이 게임 내에서 섹스라는 요소가 존재한다고 인정하고 있지만 막상 섹스를 게임플레이의 핵심 요소로 사용하는 제작자는 거의 없다. 이에 대해 제작자들은 친구들이나 가족들에게 자신이 이렇게 거의 포르노라고 불릴 수 있는 게임을 제작하고 있다고 말하기 힘든 사회적 인식을 가장 큰 장애요소로 꼽는다.

Bartle 가 진행했던 “신성불가침의 원리 깨기”에도 많은 사람들이 참석했다. 이 토론회에서는 영향력 있는 디자이너를 패널로 초대해 특정 게임 메카닉이 거의 신성불가침의 진리가 된 이유 및 유사한 목적을 달성하기 위해 새로운 방식을 찾아야 하는 이유를 비롯해 지속적인 세계에 대한 아이디어를 살펴보았다.

이틀간 진행된 이번 독립 MMO 게임개발자 컨퍼런스는 매니아폴리스의 게임개발사인 Last Straw 가 조직 및 주체했으며 Dream Games, Multiverse, 3spadeFX, Brown College 및 GarageGames 에서 후원 및 참석했다. 특히 Last Straw 는 게임개발자 컨퍼런스 2007 의 XNA 챌린지 게임 중 하나였던 Simian Escape 로 유명하다.

그럼 IMGDC 패널과 키노트에 대해서 더욱 자세하게 알아보고 조지아공과대학교의 이머전트게임그룹(Emergent Game Group)에서 재직 중인 디자이너 Celia Pearce 와의 인터뷰도 살펴보자.

키노트: 독립 개발자의 오늘과 내일



IMGDC 의 개막식 키노트는 GarageGames 의 Josh Williams 가 준비했다. 독립 게임퍼블리셔의 CEO 이자

토크게임엔진(Torque Game Engine)의 개발자이기도 한 Williams 는 이번 토론회에서 “창조적인 제작과정을 컨트롤하는 힘을 가지는 것”이야 말로 독립 게임개발사의 디자이너에게 있어 가장 기본적으로 필요한 요소라고 강조하면서 독립 게임개발사의 디자이너가 된다는 것이 진정으로 무엇을 의미하는지 자세히 설명했다.

재정을 세우는 단계에서 내려진 잘못된 의사결정은 크리에이터에게 치명적인 악영향을 미치며 게임에 대한 컨트롤을 잃는 시작점이 된다. Williams 는 재정적 독립은 제작자들이 “이건 안되겠는걸”이라고 말할 수 있는 힘이 되어 준다고 말했다.

Williams 는 게임개발자금을 모으는 핵심 방법인 ‘부트스래핑(bootstrapping), 투자 및 프로젝트에 기반한 자금조달’에 대해서 설명했다. 거수투표를 통해 확인한 결과 참석팀 대부분이 내부적인 재원을 동원하여 자본을 조달하는 방법인 부트스래핑을 통해 게임개발 자금을 조달하고 있었다. 단 Celia Pearce 가 개발한 인어(Mermaids)만이 대학의 지원을 받아 예외를 보여주었다.

그리고 구입 즉시 사용 가능한 기성 솔루션은 개발자들이 직접 툴을 만들어야 하는 수고를 덜어주기 때문에 소규모 개발팀이 더욱 많은 기회를 가질 수 있게 되었다. 멀티버스(multiverse)와 토크(Torque)와 같은 새로운 툴들이 그 대표적인 예가 될 것이다. 그 외에도 독립 게임개발자에게 또 다른 장애물이 되었던 팀의 독창적인 디자인도 동일한 목적을 가진 디자이너 커뮤니티가 형성됨으로써 해결되어가고 있다.

특히 독립 게임 제작자들을 위해 에셋을 제작하는 아티스트들은 모든 비주얼의 필요성을 줄여 사내에서 제작할 수 있도록 했다. 이 문제는 IMGDC 전반에 걸쳐 자주 등장했다.

Williams 는 대부분의 개발자들을 절망에 빠뜨리는 가장 힘들 일은 자신이 만든 게임이 시장에서 자리를 못 잡고 퇴출 당하는 것이라고 말했다. 하지만 최근에는 새로운 채널이 많이 생기고 특히 Stream 이나 Xbox Live Arcade 와 같은 다운로드 서비스가 새로운 기회를 제공하면서 독립개발사가 플레이어들을 모으고 시장에서 성공하기가 예전보다 쉬워졌다고 덧붙였다. 하지만 개발자들에 대한 처우는 전혀 개선되지 않았다고 말한다.

아직도 대부분의 경우 “로열티 비율은 형편이 없다.” Williams 는 콘솔 게임에 대해 “자신이 자금 지원을 받아 게임 개발을 진행하면 창조적인 제작과정에 대한 컨트롤을 갖게 된다 하지만 이는 동시에 자물쇠가 되어 승인을 받으려면 여러 장애물을 넘어야 한다.”라고 말했다.



Josh Ritter 의 Minions of Mirth

Williams 는 점점 더 많은 개발자들이 자신만의 배급 채널을 개척해내면서 성공을 거두고 있다고 말했다. 특히 Josh Ritter 의

미니언스 오브 머스(Minions of Mirth)를 예로 들면서 저렴한 호스팅 비용과 온라인 마케팅 기회 덕분에 이러한 자신만의 배급 채널의 효과가 점점 가시화되고 있다고 강조했다.

Williams 는 독립 개발자가 성공을 거두기 위해 극복해야 할 가장 큰 장애물은 '우리 자신'이라고 말한다. 그는 게임제작자들에게는 범위가 매우 중요하다면서 "작게 생각하라. 자투리 아이디어를 무시해서는 안 된다."라고 충고했다.

Williams 는 2~3 명으로 구성된 작은 팀이 6 개월 동안 완료할 수 있는 작업을 제안하면서 "만약 여러분이 이 작업을 6 개월 내에 끝낼 수 있다고 생각하면 1 년 내에는 완료할 가능성이 높다."라고 말했다.

그는 청중에게 "타이트하고 작게 꿈꾸어라. 그리고 틈새 시작을 노려라." 충고하며 세션을 끝맺었다.

키노트: 정통적 관행을 넘어선 상상력

이틀 간 진행된 독립 MMO 게임 개발자 컨퍼런스의 둘째 날 이른 아침 세션은 머드(MUD) 게임의 공동 창시자이자



월드오브워크래프트(World of Warcraft)와 에버퀘스트(Everquest) 등과 같은 MMP 게임의 영향력 있는 선도자인 Richard A. Bartle 박사가 진행했다.

Bartle 는 20 세기 초 영국의 크리에이터들이 다른 게임디자이너에게 텍스트에 기반한 가상세계를 설명했던 어드벤처 89(Adventure 89)와 이번 IMGDC 를 비교하며 토론을 시작했다. 1989 년 열린 어드벤처 89 에서는 보이드, 다크시티(Void, Dark City)와 섹스 게임인 더존(The Zone) 등의 게임이 플레이 되었었다.

Bartle 는 이번 세션을 통해 참석자들을 격려하면서 동시에 경고를 보냈다. 그는 어드벤처 89 에 참석했던 참석자 대부분이 손익분기점에 도달했을 뿐이라고 지적하면서 독립 게임개발자에게 금전적으로 큰 성공을 거두기란 사실상 힘들다고 말했다. 그러면서 대부분 독립

게임개발자들에게 긍정적인 성공도 중요하지만 그것이 게임에 매달리는 주된 이유는 아니라고 말했다.

오늘날 독립 MMO 게임개발자들이 창조력이 “전성기”를 맞고 있는 것은 “가상 세계를 만들어내는 재미” 때문이다. Bartle 박사는 창조적인 결과물에 많은 기대를 걸고 있다면서 “새 미디어는 상상력이 넘치는 창조적 표현에 대해 오직 하나의 창만을 가지고 있는데 우리는 매우 유리한 위치에 있다.”라고 말했다.

Bartle 박사는 독립 크리에이터는 투자자들을 보유한 크리에이터에 비해 잃을 것이 적고 위험을 회피할 수 있는 이점을 가지고 있다면서 독립개발자들에게 “독립을 주장”하라고 요구했다. 그리고 소규모 게임에서 나타나는 중복에 대해서는 걱정하지 마라고 덧붙였다. 그는 월드오브워크래프트(World of Warcraft)의 드레나이 레이스와 머드 게임인 프라퍼시(Prophecy)의 비행기에서 나타나는 일러스트의 유사성을 예로 들면서 이러한 중복이나 일치는 피할 수 없다고 말했다.



1978 년 머드를 공동 작성한 Richard A. Bartle

이들 자산은 동일해 보일 수도 있지만 디테일까지 모두 동일하지는 않다. 다크에이지오브카멜롯(Dark Age of Camelot)과 아바론(Avalon)은 모두 아서왕의 전설을 배경으로 하고 있지만 디테일은 다르다. 하지만 동시에 그는 “대변동에 의해 파괴된 세계로 되돌아오는 마법”과 같은 너무나 드러나는 상투성은 피하라고 경고했다. 그리고 머드 게임이 한창이던 시절 만연했던 “지독한 복제품”을 예로 들면서 에버퀘스트(Everquest)는 그러한 움직임의 연장선상에 있었다고 말했다.

Bartle 은 기술력에 대한 우려도 크레에이터에게 장애물이 되지 못한다고 말했다. “최고의 그래픽을 보유하지 못했다고 해서 걱정할 필요는 없다. 전문적이기만 한다면 꼭 굉장해야 할 필요는 없다. 그리고 놀랄만한 그래픽을 보유하고 있다고 해도 다른 사람들이 곧 더 뛰어난 그래픽을 만들어낼 것이기 때문에 그리 오래가지도 않을 것이다.”

Bartle 은 자신을 “가상세계 역사의 공룡”이라고 부르며 현재 독립 크레에이터가 만들어내는 게임은 영향력 있고 훌륭하다고 평가하면서 세션을 끝맺었다.

Celia Pearce의 인어

Celia Pearce 는 조지아공과대학의 문학, 커뮤니케이션, 문화 대학(School of Literature, Communication and Culture) 조교이자



대학에서 이머전트 게임그룹(Emergent Game Group)를 이끌고 있다. Celia 는 IMGDC 첫 째날 아침 “표준적인 톨로 비 표준적인 MMO 디자인하기”를 진행했다.

Celia는 토론회에서 자신의 팀 제작한 [실험적인 온라인 멀티플레이어 어드벤처 게임](#)인 인어(Mermaids)를 보여주었다. 그리고 우리는 컨퍼런스 마지막에 Celia와 게임 디자인의 교육, 인어(Mermaids)에

대한 참석자들의 반응 그리고 다른 독립 MMO 제작자와의 미팅을 통해 배운 점들을 이야기했다.

조지아공과대학에서는 어떤 일을 하는가?

Celia Pearce: 디지털 미디어 대학원 프로그램에 참여하고 있다. 우리는 실천가이면서 동시에 이론가를 키워내고 있다. 수많은 게임프로그램이 주류게임산업에 필요한 프로듀서를 키워내는데 집중하고 있지만 우리는 역사적으로 그리고 이론적으로 게임에 대해서 잘 알고 있지만 동시에 창조적이고 기술력을 갖춘 실천가를 육성하려고 한다.

인어(Mermaids)가 어떻게 그 프로그램을 구현하였는가?

CP: 이 프로그램의 장점 중 하나는 학생들이 작업하는 연구 프로젝트에 교수진에서 참가해서 이끌어갈 수 있는 스튜디오 체계를 가지고 있다는 점이다. 그리고 인어(Mermaids)를 통해 나는 “자금 지원을 받을 수 없는” 게임이라고 농담 삼아 부르는 게임 프로젝트를 만들고자 했다.

이 게임은 사실 교육적인 콘텐츠나 시장성을 전혀 지니고 있지 않다. 이 게임의 목표는 멀티플레이어 게임이 가지고 있는 기존의 전제와 관습을 버리고 정말 새롭고 색다른 게임을 만드는데 있었다. 그리고 실제로 이 게임은 꽤 혁신적인 면을 가지고 있다.

그 중 혁신적인 주요 기능 두 가지는 플레이어가 실제로 수중세계를 수영하는 수영 네비게이션과 그림으로 마법을 거는 제스처 기반 인터페이스이다. 다른 두 기능은 컨퍼런스에서 큰 반향을 불러오기도 했다.

우리는 멀티플레이어 게임 디자인에 있어 신성불가침의 원칙이라 할 수 있는 레벨 및 포인팅 시스템을 사용하지 않으려고 노력했다. 그리고 우리 게임에서는 플레이어가 죽지 않는다. 미스트 온라인(Myst Only)을 제외하고 이렇게 하는 사람들은 우리 밖에 없을 것이다.



미쓰 온라인의 가상 세계

아니면 세컨드라이프(**Second Life**) 정도이다.

CP: 하지만 플레이어가 죽지 않는 게임은 사람들의 상상력 범위 내에는 들어 있는 않는 것 같다.

이번 컨퍼런스를 통해 무엇을 얻었나?

CP: 지난 이틀은 정말 귀중한 시간이었다. 특히 **Brian Green** 과 **Richard Bartle** 이 진행했던 세션에서는 역사적 정보와 예리한 관점을 엿볼 수 있었다. 이 두 분은 모두 이 분야 초창기부터 함께해 오신 분들이라 발전사를 모두 알고 있다. 그리고 **Richard Bartle** 은 현재 가상세계의 전성기라고 말해주었는데 나도 여기에 동의한다.

일반적으로 다른 사람들이 무엇을 하는지 그리고 무엇을 생각하는지를 알 수 있었다. 그리고 무엇보다 내 프로젝트에 대한 커뮤니티의 피드백과 반응을 볼 수 있어서 좋았다. 솔직히 나는 사람들이 토마토라도 던지면 어쩌나 걱정했었다.

정말 “그 여자가 아무도 죽지 않는 이런 쓸데없는 게임을 만든거야. 누가 플레이하겠어.”라고 말할 줄 알았다. 그래서 사람들이 긍정적인 반응을 보였을 때 너무 놀랐다. 그리고 사람들이 컨퍼런스에서 관습 타파에 대해 이야기할 때 내 게임을 참고로 사용해 기쁘기도 했다. 인어(Mermaids)가 이 자리에서 논의되는 것 자체만으로도 나에게 큰 보상이다.