



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

쓸만한 라이선스 탑 20 선 (The Top 20 Underutilized Licenses)

카일 올랜드(Kyle Orland)
가마수트라 등록일(2008. 4. 28)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3634/the_top_20_underutilized_licenses.php

점점 커져만 가는 라이선스 게임(license game) 시장의 흐름을 보며 가마수트라 편집자들은 퍼블리셔들이 아직 라이선스화 되지 않은 흥 속의 진주를 골라냄에 있어 도움이 필요할지도 모른다고 느꼈다. (속편제작이 절실히 필요한 라이선스 게임들 포함)

가마수트라 편집부원들과 함께 이번 칼럼을 작성하면서 기준으로 삼은 것은 직감과 열렬한 토론을 통해서였다. 그리 과학적인 방법은 확실히 아니지만, 사실 이번 칼럼의 목적은 단순히 탑 20에 대한 일반적인 소개라든지 라이선스화 될 수도 있는 혹은 되어야만 하는 20여 개만을 대략 간추린 것이 아니었다. 단지 많은 이들이 미처 생각하지 못했던 가능성들에 대해 고민을 해보는 기회를 가져보고 싶었을 뿐이다.

물론 라이선스화 된 게임들의 과거 행보를 고려하면, 우리가 제시한 가능성들이 현실화 되더라도 그 결과물은 아마 참담할 수도 있다. 하지만 생각해봐라! 적절한 투자와 시간이 병행될 경우 꼭 성공하지 못할 거라 장담은 할 수 없는 것 아니겠는가?

그렇다. 우리는 단지 여러분이 생각을 해보기를 바라는 것이다. 이번에 선정된 탑 20는 절대 현실적인 순위가 아니다. 이번 칼럼에서는 또한 선정된 라이선스 게임들이 오늘날의 게임 시장에서 어떻게 다시 소개되어 성공을 거둘 수 있을지에 대해서도 알아 볼 것이다.

이미 우리의 기억 속에서 사라진 옛 게임들을 그저 상기시키려고 하는 것만은 아니다. 이번 칼럼을 통해 여러분은 보다 많은 관심을 받을 만 했던 스포츠, 책, 영화, 만화의 소재들을 발견할 수 있을 것이다. 만약 리스트에 더 추가하고 싶은 것이 있다면 칼럼 아래의 의견란에 글을 남겨주기 바란다.

1. 키드 카멜레온(*Kid Chameleon*)

프랜차이즈(The franchise): 플랫폼 게임(platformer)의 전성기였던 1990년대 초, 포화상태의 플랫폼 게임 시장에서 세가의 키드 카멜레온에게 여타 다른 게임들과 차별화된 특징이 있었으니 그것은 바로 엄청난 수의 '레벨(level)'이었다. 물론 각각의 레벨은 짧고 비교적 쉽게 완료할 수 있었다. 하지만 어린이들이 오락실에서 맘껏 게임을 즐길만한 돈이 부족했던 시대에는 역시 질보다는 양이 우선이었다.

키드 카멜레온의 다른 특징은 게임의 주인공에게 신기한 슈퍼파워를 발휘할 수 있게 해주는 모자 아이템들이 많았다는 것이었다. 1992년 발매 이후 속편제작은 여태 이뤄지지 않았지만, 최근에 Wii 버추얼 콘솔 용으로 재발매 되었다.

리메이크(The remake): 요즘 큰 인기를 끌고 있는 사용자 제작 콘텐츠(user-created content/UCC)방식이 리틀빅플레닛(Little Big Planet)과 스포어(Spore) 같은 곧 출시예정인 게임들에서 차용된 것처럼, 키드 카멜레온의 리메이크 작 역시 그런 유행을 따를 수 있을 것이다. 수백 개의 여러 레벨들을 지원하는 형식은 전작과 비슷하게 하되, 캐릭터 마다 각기 다른 다양한 레벨을 제공하는 식으로 차이를 둬야 어떨까?

여러 종류의 장애물들과 직감에 따라 레벨을 만들어 나가는 인터페이스는 필수적일 것이다. 만일 이러한 점들이 갖춰진다면 키드 카멜레온의 레벨 개발자들은 기본적으로 게이머가 원하는 플랫폼을 직접 선택해 플레이 할 수 있는 게임에서 더 발전시켜 나갈 수 있을 것이다. 온라인상에서 게이머들이 함께 서로의 레벨을 공유하며 플레이 할 수 있는 기능까지 갖춰진다면 그야말로 게임을 몇 번이고 다시 해도 질리지 않는 그런 재미를 선사할 것이다.



스핀오프 가능성(Spin-off potential): 키드 카멜레온의 능력치를 증가시키는 모자 아이템을 바탕으로 한 실제 모자들이 전국의 핫 토픽(Hot Topic: 미국에서 십대들을 대상으로 핑크 스타일 같은 특이한 패션 의류를 판매하는 상점) 진열대에 걸릴 수도 있을 것이다. 리메이크 작이 인기를 얻는다면 아마 게임상에 등장하는 청바지에 흰 티와 가죽 재킷을 걸치는 패션이 다시 유행할 수도 있지 않겠는가?

2. 어메이징 레이스(The Amazing Race)

라이선스(The license): 에미상 리얼리티 경쟁 부문 5 연속 수상에 빛나는 어메이징 레이스는 게임 쇼와 여행담이 결합된 흥미로운 프로그램이다.

두 명으로 이뤄진 팀들이 전 세계를 돌며 경주를 벌인다. 세계 각지에 있는 멋진 명소들을 찾아 다니며 중간 중간의 체크포인트에서 미니 게임 형식의 레이스를 통해 매주 최종 목적지에 마지막으로 도착한 팀이 탈락하고 끝까지 살아남은 팀이 100 만 달러의 상금을 획득한다. 어메이징 레이스에서 도전과 참여자들 간의 인간관계도 물론 중요하겠지만 가장 이목을 끄는 것은 역시 세계각지의 이국적인 풍경들일 것이다.

게임(The game): 싱글 콘솔(single-console)을 이용한 멀티플레이어 용 게임으로 제작하는 것은 한 방법이겠으나, 아무래도 어메이징 레이스는 웹을 기반으로 한 에피소드 형식의 도전 게임에 더 적합하지 않을까? 팀을 이룬 두 게이머가 게임의 웹사이트에 몇 주간 계속될 한 시즌 동안 회원으로 등록을 하면서 게임이 진행되는 방식으로 말이다.

매주 마다의 에피소드에서 각 팀은 자신들의 순위를 높이기 위해 어려운 퍼즐을 풀고 반사 능력을 시험하는 테스트를 수행을 한다.

다음 도전을 위해 지구 곳곳을 돌면서 팀들은 무작위의 스페셜 이벤트(항공편 지연, 유달리 빠른 택시 운전자)들을 통해 적절한 보너스도 획득한다.



매주 월요일 가장 부진했던 팀들이 차례로 탈락하면서 마지막까지 남은 10 팀이 실제 상금을 놓고 경쟁을 벌이는 장면을 웹 캐스트를 통해 라이브로 전 세계에 생중계 할 수 있을 것이다.

개발사(The developer): 팍캠은 머리를 쓰거나 반사 능력을 시험하는 단순한 캐주얼 게임을 개발해온 전력이 있다. 그러한 경험은 상기와 같이 묘사된 식으로 어메이징 레이스를 게임화하는데 큰 도움이 될 것이다.

앞에서 제안된 온라인 게임의 요소들을 접목한다면 팍캠의 1 인용 게임인 페글(peggle)보다야 더 의욕적으로 보일 수 있지만 그렇다고 불가능한 시도는 아닐 것이다. 매주 레이스가 펼쳐지는 여러 다양한 명소들의 아름다움을 팍캠은 별 무리 없이 게이머들에게 전할 수 있을 것이다.

3. 라켓볼(Racquetball)

라이센스(The license): 체육관 어디를 가나 쉽게 찾아 볼 수 있는 라켓볼은 넓은 밀폐된 공간에서 하는 테니스라 할 수 있다. 흐물흐물한 공이 땅에 두 번 이상 바운드되기 전에 앞의 벽을 향해 두 명의 선수가 번갈아 가면서 쳐야 하며, 공이 바운드 되기 전에 벽의 앞면으로 쳐내기만 한다면 공이 벽의 옆면이라든지 천장에 닿을 수도 있다.

아타리 2600(Atari 2600)용으로 만들어 졌었던 라켓볼 게임이라든지, 에이지텍(Agetec)에서 2003 년 플레이스테이션 1 용으로 발매했다가 실패를 맛봤던 스트리트 라켓볼(Street Racquetball) 같은 라켓볼 게임들이 만들어진 적은 있었다. 하지만 단 한번도 USAR과 WPRO 같은 프로 단체들의 라이선스를 취득하려는 시도는 없었다.

비디오게임(The video game): 양 선수 모두 제한된 공간 내에서 경기를 풀어 나가야 하므로, 높은 수준의 라켓볼에서는 위치를 잡고 적당한 각도로 신속하게 공을 쳐내는 것이 관건이다.

게임 상에서는 라켓볼의 물리적 특성을 완벽하게 구현해내는 것보다는 쉬운 게임 플레이와 게임 진행 속도를 늦추지 않으면서도 공을 따라가 쳐낼 수 있게 하는 점들이 더 중요할 것이다.

전통적인 방식의 콘솔 컨트롤러에서는 한쪽의 아날로그 스틱으로 캐릭터의 움직임을 조절하고 다른 쪽의 아날로그 스틱으로 공을 쳐낼 수 있을 것이다. 다양한 종류의 특수 공격(드랍샷, 천장으로 향하는 샷)은 숄더 버튼(shoulder button: R1, R2, L1, L2)으로 실행하게 한다. 플레이어들은 미니 게임을 통해 위치선정과 결정타 공격을 연습할 수도 있을 것이다.



개발사(The developer): 가명 유력한 후보는 역시 세가가 아닐까? 버추어 테니스(Virtua Tennis) 시리즈를 개발한 세가는 현실성과 적절한 게임 플레이를 골고루 갖춘 빠른 템포의 재미있는 라켓볼 게임을 충분히 창조해낼 수 있을 것이다. 클럽 한츠(Club Hanz) 역시 경우에 따라 핫 샷 테니스(Hot Shots Tennis) 게임을 수정해서 라켓볼 게임으로 재탄생시킬 수 있을 것이다.

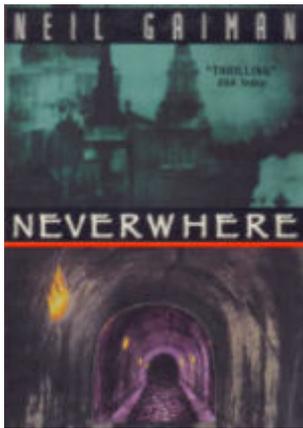
4. 네버웨어(Neverwhere)

라이선스(The license): 닐 게이먼(Neil Gaiman)의 1996 년 소설, 네버웨어는 리차드 메이휴라는 한 런던 사람의 이야기를 다루고 있다. 리차드 메이휴는 우연히 경솔하게

친절을 베풀다 “런던 빌로우(London Below)”라는 온갖 사회의 쓰레기들뿐만 아니라, 신비한 생물체들, 역사상의 인물들로 가득 찬 또 다른 숨겨진 세계에 빠져들게 된다.

런던 빌로우라는 기묘한 세상에서 새로 알게 된 친구, 도어(Door)가 암살자들의 추격으로부터 피할 수 있게 도와주면서 메이휴의 이전 삶은 차츰 엉망이 된다.

이 소설은 원래 1996년 BBC에서 상영된 한 미니시리즈를 각색한 것이다.



게임(The game): 실제 런던인 “런던 어보브(London Above)”와 숨겨진 런던인 “런던 빌로우(London Below)”를 대비해서 보여주는 것은 플레이어가 게임 속으로 빠져들게 하는데 중요한 역할을 할 것이다.

무료한 삶을 꾸려나가며 런던 곳곳을 돌던 메이휴는 어느 날 갑자기 모든 것이 꼬이며 불가피하게 런던 빌로우로 보내진다.

그 순간부터 게임 플레이는 도어를 쫓아오는 암살자들로부터 그녀를 보호하기 위한 메이휴의 노력에 초점을 맞춘다. 이 모두가 메이휴가 빠져버린 환상적이면서도 혼란스러운 세계에서 벌어지는 것이다.

개발사(The developer): 팀 이코(Team Ico)의 개발진들은 유기적인 상상속의 게임 세계뿐만 아니라 누군가를 보호하며 플레이 해가는 게임을 만드는데 일가견이 있다.

5. 파워 스톤(Power Stone)

게임(The game): 철권(Tekken)과 버추어 파이터(Virtua Fighter)와 같은 주류 3D 격투 게임들이 복잡한 버튼 조합과 전술적 위치선정에 중점을 두던 시절, 파워 스톤은 그런 흐름을 따르지 않았다. 그대신 3D움직임을 최대한으로 구현해냈을 뿐만 아니라 4명의 플레이어가 동시에 게임에 참가하는 게임 환경, 여기저기서 쉽게 획득할 수 있는 수많은 아이템들을 제공했다.

파워 스톤은 격투 전술의 난이도 보다는 게임 중 언제든지 게임에 참여할 수 있는 화끈한 멀티플레이어 액션을 중시하는 게임으로서 슈퍼 스매쉬 브로즈(Super Smash Bros)와 많은 유사점을 보인다.

1999 년에 아케이드 게임으로 첫 선을 보인 파워스톤의 원작과 속편은 드림캐스트 용 게임으로도 성공을 거뒀으며 두 작품 모두 최근 PSP 용으로 재발매 되기도 하였다. 하지만 파워 스톤 시리즈는 너무 오랫동안 숨을 죽이고 있었다고 할 수 있을 것이다.

리메이크(The remake): 슈퍼 스매쉬 브로즈와 점프 슈퍼스타스(Jump Superstars!)가 그 어느 때보다 인기를 끌면서 그에 대한 캡콤(Capcom)의 응답은 파워 스톤 스타일의 작품일수도 있다. 캡콤 특유의 격투 게임 시리즈들이 과거에 상당히 삼각했던 반면에 약간 익살스러운 대조적인 느낌이 묻어나는 방식으로 개발하는 것 역시 한 방법일 것이다.

파워 스톤 원작의 게임 엔진과 캐릭터들은 그대로 유지하고, 팬 서비스 차원에서 캡콤의 스트리트 파이터(Street Fighter)와 다크스토커(Darkstalkers)의 캐릭터 몇몇을 추가하는 것은 어떨까? 이왕 하는 김에 메가 맨(Mega Man), 레지던트 이블(Resident Evil), 스트라이더(Strider) 등과 같은 게임들에서 인기 있는 캐릭터들을 추가하는 것도 좋을 듯하다. 이런 점들이 갖춰진다면 그리 심각하지 않으면서 상당히 재미있는 게임이 될 것이다.



스핀오프(The spin-off): 파워 스톤의 주요 캐릭터인 팔콘은 캡콤의 새로운 격투 시뮬레이션 게임에서도 충분히 자리를 잡을 수 있을 것이다.

6. 사랑의 블랙홀(Groundhog Day)

라이선스(The license): 하루의 끝이 보이지 않는 듯한 느낌을 가져 본적이 있는가? 작은 마을의 일기예보 아나운서인 필 코너스(빌 머레이 분)는 그런 느낌에 대해 잘 알고 있다. 코너스는 우연히 시간의 블랙홀 속에 빠져들어 매일 같은 성축절 하루를 펜실베이니아의 작은 마을인 핑스어튀니에서 되풀이 해야만 하는 운명에 처했다. 죽음조차 같은 하루를 계속 반복해서 보내야 하는 코너스의 운명을 바꿀 수 없었다. 이런 내용의 비디오 게임을 들어본

적이 있는가?

게임(The game): 시간에 따라 게임플레이가 진행되는 유주라의 가면(*Majora's Mask*)의 구성이 사랑의 블랙홀 게임과 상당히 잘 들어 맞을 듯 하다.

매일 되풀이 되는 하루 하루 속에서, 플레이어는 마을의 사업체들과 사람들의 당일 스케줄에 대해 점점 알아가게 된다. 이런 정보를 이용해 플레이어는 자신의 능력치를 올리는 임무를 완수하게 되는 것이다. (피아노 배우기, 추락하는 아이 구하기 등등)

게임상에서 벌어지는 사건들은 영화와 동일한 세계를 배경으로 해야 하지만, 그렇다고 사건들 자체가 영화와 똑 같이 진행될 필요는 없다.

영화에서 보여지지 않은 날들의 상황을 몇몇 아리송한 힌트들과 함께 게임에서 대신 보여주는 것도 괜찮을 것이다.



개발사(The developer): 이상하게 들릴지도 모르겠지만 사랑의 블랙홀을 게임화 하기에 적합한 개발사로는 락스타(Rockstar)가 어울린다고 본다. 락스타의 불리(*Bully*)에서

사립학교의 단조로운 일상을 매력적인 게임 세계로 멋지게 탈바꿈 시켜버렸던 것처럼 사랑의 블랙홀 역시 같은 방식으로 게임화 될 수 있을 것이다.

개발사에서 한가지 염두를 뒤야 할 점은 영화상의 외설적인 언어를 부드럽게 순화하고 영화가 그랬듯이 플레이어의 마음을 사로잡아야 한다는 것이다.

7. 벤처 브로즈(The Venture Bros.)

라이선스(The license): 술에 취한 체 조니 퀘스트(Jonny Quest)를 본적이 있다면, 아마 벤처 브로스와 같은 류의 만화 역시 본적이 있을 것이다. 카툰 네트워크의 어덜트 스웬 채널(Adult Swim)에서 늦은 밤 방영되는 벤처 브로스는 닥터 벤처(Dr. Venture), 남자다움을 과시하는 보디가드, 브록 삼손, 그리고 순수한 두 벤처 소년들이 함께 터무니없는 모험을 떠나는 내용을 다루고 있다.

빠른 템포로 진행되는 이 프로그램은 성인 유머, 대중 문화를 비꼬는 언급들, 그리고 의외로 짤 짜여진 시나리오와 흥미로운 캐릭터의 디자인으로 가득 차 있다.

캐릭터들은 AdultSwim.com 에 올라와 있는 몇몇의 플래쉬 게임들에 등장하기는 하지만 보다 더 큰 재미를 위해서라도 제대로 개발된 인터랙티브 게임에서 활용되어야 한다.

게임(The game): 게임화된 벤처 브로스의 매력은 역시 파이널 파이트(Final Fight)처럼 횡 스크롤(side-scrolling) 방식의 게임 인터페이스에서 브록 삼손이 다채로운 적의 무리들을 무찌르는 플레이를 하는 것 아닐까?

만화에서 등장하는 Guild of Calamitous Intent 조직의 보스들은 물론 게임에서도 등장해야 하며, 보스들 개개인의 특별한 능력과 독특한 버릇들도 게임상의 전투에서 접목될 수 있을 것이다. (닥터 걸프렌드와의 전투는 상당히 히스테리적으로 진행되는 식으로 말이다.)

미니 게임에서나 컷신에서 닥터 벤처와 벤처 소년들이 카메오 역으로 등장할 수는 있겠지만, 물론 게임의 핵심은 브록 삼손의 요란한 활약이 되어야 할 것이다. 관참은 게임이 만들어질 것 같지 않은가?



개발사(The developer): 벤처 브로스 특유의 애니메이션화 된 액션을 기반으로 하는 게임이라면 에이리언 호미니드(Alien Hominid)를 개발했던 베헤못(Behemoth)을 빼놓을 수 없을 것이다. 여태 축적된 경험과 지식을 이용하여 친숙한 캐릭터들이 등장하는 횡스크롤 방식의 액션 게임을 개발하는 데는 큰 무리가 없을 것이다.

원작 만화의 독특한 분위기와 애니메이션 스타일을 개발진이 게임에서도 살려내는 것은 그리 어렵지 않을 것이다.

8. 컬링(Curling)

라이센스(The license): “얼음판의 체스” 라고도 때때로 불려지는 컬링은 좁지만 길다란 아이스 링크에서 행해지는 정확도의 싸움이다. 두 팀은 무거운 돌을 번갈아 가며 미끄러지게 하여 아이스 링크 반대편에 위치한 표적의 중앙에 최대한 가깝게 보내는 것이 관건이다. (상대 팀의 돌에 부딪치는 것은 허용된다. 중요한 전략의 일부.)

각 팀에서 한 명이 돌을 보내는 역할을 맡으며, 다른 동료들은 특별히 제작된 브러쉬로 고르지 않은 얼음판을 부드럽게 쓸어주며 움직이는 돌의 각도와 속도를 조절할 수 있다.

몇몇 겨울 스포츠 컬렉션이라든지 저 예산의 PC 게임 시리즈에 컬링이 포함된 적은 있었지만 한번도 컬링만을 전문으로 한 게임으로는 개발된 적은 없었다.

게임(The game): 컬링은 사실 피겨 스케이팅이나 알파인 스키 같은 다른 동계 올림픽 종목들만큼 흥미를 불러일으키는 스포츠는 아니지만 나름대로 재미있는 비디오 게임으로

만들어 질 수는 있지 않을까? 아날로그 방식의 컨트롤을 통해 힘과 돌의 방향을 적절히 조절할 수 있는 정확도는 게임의 핵심이 될 것이다.

그런 컬링 게임에게 있어서 가장 적합한 플랫폼은 DS 라 본다. 플레이어들은 DS 펜으로 컬링에서 처럼 열심히 쓸어내며 게임을 하는 것이다. “초보” 모드에서의 플레이어는 매번 돌을 보낼 필요 없이 단순히 돌을 미끄러지게 하는 감각을 배우는 것만으로 충분할 것이다. 온라인 멀티플레이를 지원하는 것 역시 필수적일 게다.



개발사(The developer): EA는 NFL라이센스를 영원히 보유하고 있을지도 모른다. 하지만 조금만 다르게 생각한다면 2K 스포츠(2K Sports)는 US 컬링 협회의 라이선스를 헐값에 선점하여 필연적인 컬링 열풍의 덕을 톡톡히 볼 수도 있을 것이다. 생각해봐라, 컬링은 캐나다에서 이미 대 인기 스포츠가 아닌가?

9. 다크 타워(The Dark Tower)

라이선스(The license): 7 부작으로 이뤄진 스티븐 킹(Stephen King)의 소설은 한 총잡이인 롤랜드가 과거 미국의 서부시대와 흡사한 세계를 떠돌아 다니는 내용을 그리고 있다. 그렇지만 고도의 과학 기술과 마법을 묘사하는 내용이 등장하기도 한다

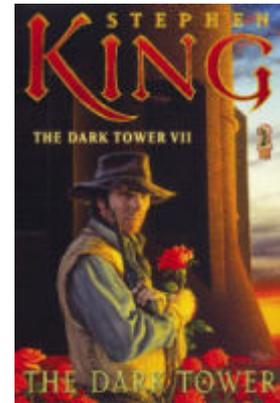
롤랜드는 모든 우주 세계들이 교차하는 곳으로 알려진 전설 속의 건축물인 다크타워를 찾아 다닌다.

그는 수많은 평행우주 속의 세계들과 시간대 사이로 여행을 다니며 온갖 종류의 생물체와 존재들을 거느린 적들과 상대하게 된다.

게임(The game): 다크 타워 게임은 역시 화끈한 액션으로 이뤄져야 하겠다. 소설의 줄거리를 따르며, 주인공과 동료들이 만나게 되는 온갖 종류의 생물체들과 벌이는 스릴만점의 전투가 강조되면 좋을 듯 하다.

멀티플레이어 기능은 필수적이며, 롤랜드의 여러 다양한 수많은 동료들 중 그 어떤 캐릭터든 선택하여 조종할 수 있는 기능이 지원 되는 것 역시 필요하다.

소설의 주요 내용을 이루는 The Waste Land의 수수께끼 대회 라든지 Wolves of the Calla의 단 하나뿐인 장미를 보호하는 기묘한 이야기는 게임의 전반적인 단조로움을 방지하는 역할을 하는 미니 게임으로 재구성 될 수 있을 것이다. 그리고 소설의 전체적인 내용은 짧게 편집된 장면들로 요약되어 전개되고 말이다.



7 부작의 모든 줄거리를 포함하는 게임은 다크 타워의 열광적인 팬들에게도 길게 느껴지겠지만, 전체 줄거리를 적당한 길이의 여러 에피소드로 나눠 시리즈로 발매 하는 것은 괜찮지 않을까?

개발사(The developer): 미드웨이(Midway)는 건틀릿(Gauntlet)의 3D 리메이크 작을 개발하며 핵-앤-슬래쉬(hack and slash: 폭력일변도 스타일의 게임) 류의 판타지 물에 일가견이 있다는 것을 보여줬다. 미드웨이가 다크 타워를 게임화 한다면 보다 풍부한 스토리와 그 스토리 속의 캐릭터들을 포함하는 건틀릿과 비슷한 구성의 게임을 제작할 수 있지 않을까? 아마 미드웨이 시카고(Midway Chicago)나 서리얼 소프트웨어(Surreal Software) 같은 스튜디오에서 개발을 맡을 수 있을 것이다.

10. 펀치-아웃!!(Punch-Out!!)

게임(The game): 파이트 나잇(Fight Night: 권투게임)을 통해 현대의 게임 세대가 권투란 스포츠에 보다 친숙하게 다가가게 되기 훨씬 전, 닌텐도는 작은 체구의 리틀

맥(Little Mac)이 만화 같이 판에 박은 듯한 권투 선수들을 상대로 대결을 펼치는 이 아케이드 게임의 고전을 선보였다.

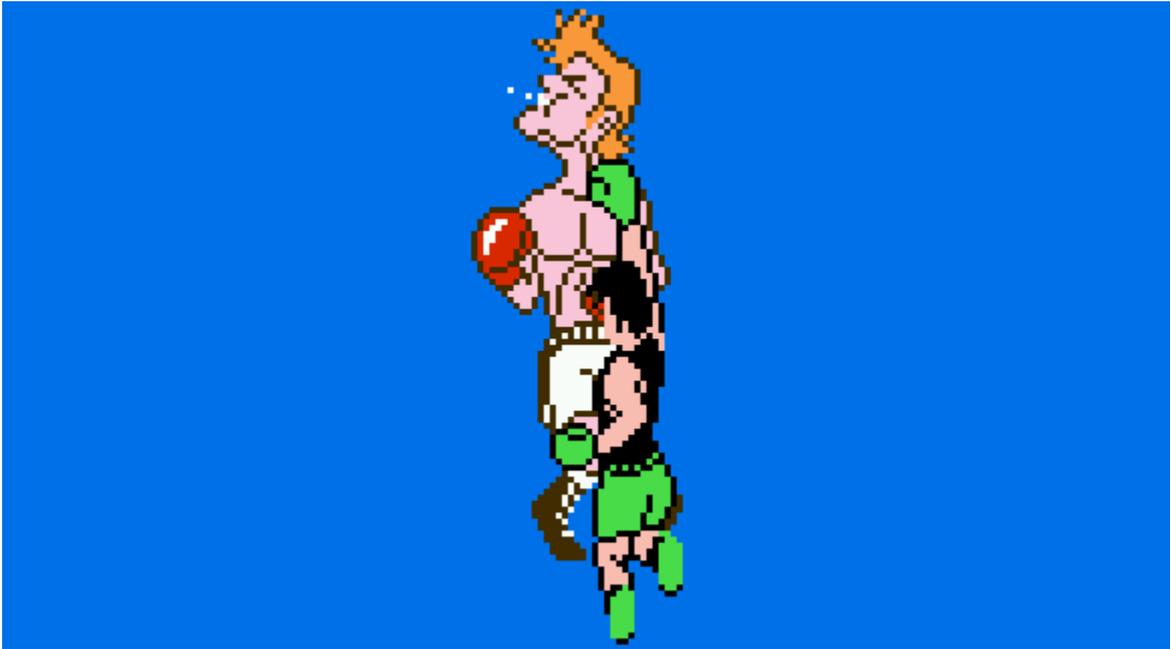
NES 가 발매한 “마이클 타이슨의 펀치아웃!!” (타이슨 측과의 저작권 분쟁으로 후에 게임 타이틀은 Punch-Out!!: Mr. Dream 으로 변경됨) 은 실제 권투의 전략적인 측면과 위치선정 같은 부분보다는 상대 선수 움직임의 패턴을 파악해서 암기하거나 상대선수만의 특징적인 (화면상에서 흘러나오는) 자막(visual tells)을 보고 반응하는 것에 중점을 두고 있다.

슈퍼 닌텐도의 속편에서는 보다 사실적인 그래픽과 거의 불패하기까지 한 등장 캐릭터들을 전면에 내세웠지만, 아쉽게도 결과는 그리 좋지 못했다.

리메이크(The remake): 펀치아웃!!의 현대판 리메이크 작의 기본적인 틀이 될만한 작품은 Wii스포츠(Wii Sports)의 권투 외엔 생각할 수가 없다. 하지만 상대방이 휘두르는 펀치에 대해 실제 복싱의 움직임과는 달리 화면상에서 마구잡이로 반응하는 Wii 스포츠의 권투를 보고 있다면, 펀치아웃의 타이밍을 기반으로 정교하게 진행되는 게임 플레이를 제대로 소화시킬 수 있을런지 의문이 가는 것도 사실이다.

아날로그 스틱으로 상대 공격을 피하고 Wii 포인터로 정확한 강타를 날린다면, 눈차크(Nunchuk)와 Will의 원격 조정 설정은 상당히 효과적일 수 있다.

DS 터치 스크린과 D-패드를 이용해서 휴대용 게임기 용 버전으로도 운용을 한다든지, 과거의 방식을 그대로 이어 단순한 버튼 컨트롤로 조작이 가능한 게임을 개발하는 것도 가능할 것이다. 어떤 방식을 선택하던 가장 중요한 점은 게임 플레이를 단순화 하고 게임 영상을 화끈하게 만드는 것이 아닐까?



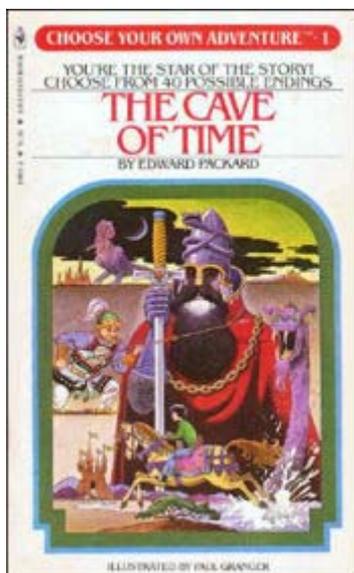
스핀오프 가능성(Spin-off potential): 펀치아웃!!의 주인공인 리틀맥은 슈퍼 스매쉬 브로스 시리즈에서 게스트 캐릭터로 (assist trophy) 등장하기는 했지만, 브롤(Brawl)이 단 한번도 여태 플레이어가 선택 가능한 캐릭터로 지원되지 않았다는 점은 당황스럽다. 브롤은 단순히 인기가 많은 선수일 뿐만 아니라, 상품으로서 다시 재투자할만한 가치가 있는 닌텐도의 중요 자산 중 하나임에 분명하다. 그러므로 아이스 클라이머(Ice Climbers)나 Mr. 게임 & 와치(Mr. Game & Watch) 같은 게임에 브롤을 잠깐 등장시키는 것은 어이없는 발상이 아닐까?

뿐만 아니라, 펀치아웃의 여러 다른 가지각색의 상대 캐릭터들 역시 흥미로운 게스트 캐릭터로 타 게임에 얼마든지 등장할 수 있을 것이다. 볼드 볼(Bald Bull)의 돌격에 감히 맞서려고 하는 자는 그 누구도 단번에 KO 돼버릴 것이라 생각되는데 말이다.

11. CYOA(Choose Your Own Adventure)

라이센스(The license): 책을 좋아하지 않는 사람은 없지만 때로는 책이 이야기를 풀어나가는 방식이 너무나 일방적이라는 느낌이 들 때도 있다. CYOA 시리즈는 일반적인 책들과는 달리 독자로 하여금 줄거리 상의 중요한 부분에서 다른 페이지로 넘어가게 해준다.

호랑이를 피해 달아가고 있는가? 호랑이를 칼로 공격하고 있는가? 부유한 백작부인과 결혼을 할 것인가? 아니면 그녀를 버리고 이웃의 평범하고 재미있는 소녀와 함께 하고 싶은가?



그렇다. CYOA는 비디오 게임에서 있을법한 인터랙션적인 부분을 문학의 영역으로 끌어들이는 것이다. 그리고 그 인터랙션의 측면을 다시 비디오 게임으로 불러오는 것은 상당히 쉬울 것이다.

게임(The game): CYOA와 유사한 형태의 게임들은 다수 제작된 적이 있지만, 그 어떤 게임도 The Cave of Time, The Dragon's Den, 그리고 The Throne of Zeus와 같은 CYOA 시리즈의 손에 땀을 지게 하는 그런 이야기를 게임에 반영한적은 없었다.

게임상에서 캐릭터들이 책의 배경이 되는 장소를 떠돌아 다닐 때, 실제 CYOA의 본문을 큰 소리로 성우가 낭독해 나가는 것도 괜찮을 것이다. 그러면서 캐릭터들은 어떤 해골을 죽일 것인지, 어떤 풍경을 바라볼지, 누구에게 말을 걸 것인지 등등 별 의미 없는 선택을 하는 식도 괜찮지 않을까?

중요한 선택을 해야 하는 순간이 올 때면, 플레이어가 얼마나 빨리 경정을 내리느냐에 따라서 불시의 죽음이라든지 기대하지 않았던 부를 획득할 수 있게도 가능할 것이다. 또한 아이템 인벤토리를 플레이어에게 제공하고 "실행 취소(undo)와 같은 기능을 추가해 원작을 보다 풍성하게 만들 수 있지 않을까? 저렴하고 에피소드 별로 다운로드가 가능한 방식으로 발매한다면 끝없는 이야기의 전개를 제공할 수 있을 것이다.

개발사(The developer): [Grand Text Auto web site](#)의 제작들이 라이선스 취득에 도전했으면 좋을 것 같다. 인터랙티브 내러티브(interactive narrative) 쪽의 전문가들이 게임화 작업에 참여한다면 필히 흥미로우면서 놀라운 결과물을 창조해내 우리의 시야를 넓혀주리라 믿는다.

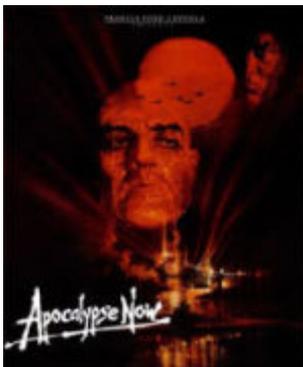
12. 지옥의 묵시록(Apocalypse Now)

라이선스(The license): 조셉 콘라드(Joseph Conrad)의 "하트 오브 다크니스(Heart of Darkness)"에서 영감을 얻은 지옥의 묵시록은 제정신이 아닌 것으로 알려지는데다 사적인

군대까지 조직하고 있는 월터 커츠를 암살하기 위해 베트남의 정글로 급파된 육군 대위, 벤자민 윌라드(Benjamin Willard)의 이야기를 다루고 있다.

목적지로 향하면서 윌라드와 그의 팀은 믿기 어려울 정도로 잔인한 공격에 참여하며, 전쟁의 광기를 강조하는 독백으로 묘사해 나간다.

윌라드와 커츠간의 마지막 절정 장면은 다소 애매모호하기도 하지만, 게임화 될 경우 여러 온라인 토론방에서 그 장면의 해석에 대한 여러 토론이 펼쳐지리라 생각된다.



게임(The game): 영화의 스토리를 그대로 게임에 옮겨가는 것이 보다 효과적이겠지만, 이미 영화를 본 게이머들에겐 약간 김이 빠질 수 있을 것이다.

그렇다고 해서 지옥의 묵시록의 강렬함을 살려주는 원작에 또 다른 새로운 스토리를 만들어 포함시키는 것은 거의 불가능 할 것이다.

영화를 게임화 하는데 있어서 전쟁의 흥미함을 구현하기 위해 일정한 간격으로 카메라 앵글이라든지 조명을 의도적으로 왜곡시킬 필요도 있을 것이다.

개발사(The developer): 만약 이래셔널 게임(Irrational Games)가 바이오쇼크의 폭력적인 측면을 더 많은 고객들에게 객관적으로 이해시킬 수 있는 능력이 있다면, 이 지옥의 묵시록이라는 영화를 매력적이며 많은 생각을 하게 해주는 게임으로 탈바꿈 시킬 수 있을 것이다.

인피니티 워드(Inifinity Ward)는 콜오브듀티 4 를 통해 전쟁의 혼란과 복잡함을 매끄럽게 재현해낸 점을 이 영화의 게임화를 별 무리 없이 해낼것이다.

또한 실리콘 나이트(Silicon Knights) 역시 이터널 다크니스(Eternal Darkness)의 광기를 제대로 묘사해냈다. 지옥의 묵시록에서 볼 수 있는 복잡한 심리적인 상황 역시 쉽게 구현해낼 것이라 믿는다. 이 세 회사 모두가 함께 만들 수는 없을까?

13. 페이블즈(Fables)

라이선스(The license): 백설공주. 늑대와 빨간 모자. 어렸을 때 자라면서 들었던 옛날 이야기에 등장하는 캐릭터들이 실제 한다는 사실을 알고 있는가? 그들은 뉴욕의 페이블타운 이라는 곳에서 은밀히 살고 있다.

자신들의 신비한 고향에서 음침한 애드버서리(Adversary: 역시 우화에 등장하는 유명한 캐릭터란 것이 후에 밝혀진다.)에 의해 쫓겨난 이후 그곳으로 옮겨오게 된 것이다.

줄거리의 대부분은 인간 관계들이라든지 우화에 등장하는 캐릭터들의 일상을 다루고 있지만, 이들이 애드버서리의 무리에 맞서 벌이는 전투 역시 게임화 작업의 기본 바탕이 될 수 있을 것으로 본다.



게임(The game): 심시티(SimCity)와 워크래프트III의 일부 요소들을 전통적인 스토리텔링과 함께 결합시키면 페이블즈 게임의 토대는 대략 마련될 것이다.

페이블타운의 수많은 거주자들의 필요를 충족시켜주기 위해선 심시티의 요소를 이용할 수 있을 것이다. 애드버서리의 공격에 대비한 방어 시설을 구축해 거주자들을 안심시키는 식으로 말이다.

애드버서리의 공격이 시작된다면 워크래프트 방식의 실시간 전략 전투가 뒤를 이으며, 이미 건설된 방어 시설의 방어력은 전투에서 효과를 발휘한다. 페이블타운의 캐릭터들이 보유한 불가사의한 능력은 보다 흥미로운 게임플레이를 만드는데 일조를 할 것이다.

개발사(The developer): 실시간게임 환경과 세계를 만들어 나가는 방식의 조합은 비슷한 형식의 다크 클라우드(Dark Cloud) 시리즈를 개발한 레벨 5(Level 5)가 이상적인 후보라 여겨진다. 블리자드 라든지 피락시스(Firaxis) 같은 개발사들도 당연한 고려대상일 것이다.

14. R.C. Pro-Am

게임(The game): 슈퍼 마리오 카트(Super Mario Kart)가 색깔이 들어간 거북이 등껍질을 상대 차들에게 던져대는 즐거움을 소개하기 이전, 레어(Rare)는 붕 뜬듯한 게임 컨트롤과 무기를 사용하는 방식이 적용된 레이싱 게임도 성공할 수 있다는 것을 보여줬다.

각각의 레이스는 비교적 짧은 편에 속하지만, 레이스 중간마다 차량을 업그레이드 할 수 있는 기능이 지원된다. 이를 통해 R.C Pro-Am 은 단순히 빠른 템포의 레이싱 게임 형태에서 벗어나 하루 종일 레이싱을 즐기며 차량의 능력을 향상시키는 그런 즐거움을 선사는 것이다.

R.C. Pro-Am은 NES, 게임보이(Game Boy), 제네시스(Genesis) 용으로 몇몇 속편이 제작되긴 했지만 이미 오래 전에 잊혀졌다. 수년 후에 발매된 레어의 디디 콩

레이싱(Diddy Kong Racing) 시리즈에 영향을 끼친 것으로 보이지만, 이미 십 년이 넘게 그리 큰 사랑을 받지 못 하고 있는 실정이다.

리메이크(The remake): Wii의 리모콘 컨트롤러가 원작의 느슨한 컨트롤을 재현하기에 가장 적합한 선택으로 보이긴 하지만, 마이크로소프트에 레어가 인수된 것을 고려하면 그리 현실성은 없어 보인다.

보다 개선된 HD 그래픽과 온라인 멀티플레이를 지원하는 Xbox 라이브 역시 리메이크 작의 플랫폼으로 적합하지 않을까? (수퍼 R.C Pro-Am 터보 HD 리믹스라 불러도 괜찮을 것이다.)



스핀오프(The spin-off): 당연히 보일지도 모르지만 R.C Pro-Am에서 등장하는 차량을 기반으로 한 실제 R.C. 카는 상업적으로 장래성이 보이는 상품이다. 게임과 마찬가지로 취향에 맞게 RC 카의 휠 이나 엔진을 교체할 수 있는 것은 필요할 것이다. 거품 미사일을 발사 할 수 있게 한다든지 유막을 칠 수 있게 하는 기능들이 있다면 금상천화가 아닐까? (경고: 유막을 어머니의 새 카펫에 흘리지 말 것!)

15. 새벽의 황당한 저주(Shaun of the Dead)

라이센스(The license): 느끼한 좀비 영화에 직설적인 영국식 유머를 가미한다면 새벽의

황당한 저주가 탄생하지 않을까? 2004 년에 개봉된 이 로맨틱 좀비 코메디(rom zom com)은 거리의 불량자인 손 라일리(Shaun Riley)가 급격하게 늘어나는 좀비들의 횡행에서 벗어나 자신의 삶을 되찾으려는 내용을 다루고 있다.

제일 친한 친구인 에드와 함께 손은 무기를 들고 자신이 사랑하는 이들을 느릿느릿한 좀비들로부터 구해내기 위해 최선을 다하지만, 결국엔 동네 술집(pub)에서 마지막 배수의 진을 치고 좀비들과의 마지막 전투를 준비한다. 그리 웃겨 보이진 않지만, 사실 정말 웃긴 영화임에는 틀림없다.

게임(The game): 그 어떤 것 보다 '새벽의 황당한 저주'의 핵심이 되는 것은 바로 유머이다. 이 영화를 게임화 한다면 역시 재치 있는 많은 농담들이 게임의 중요한 부분을 담당해야 할 것이다.

물론 게임화가 될 경우 전형적인 좀비 슈팅 게임으로 변할 가능성도 있겠지만, 플레이어에게 괴상한 임무(꼭 영화 내용을 바탕으로 할 필요는 없다.)를 제공하는 식으로 다른 좀비 슈팅게임들과 차별성을 두는 것 역시 한 방법일 것이다.

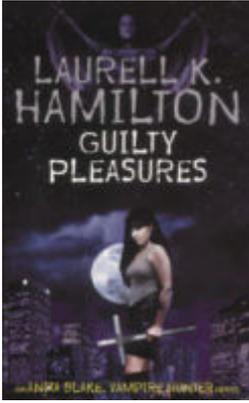
개발사(The developer): 레지던트 이블과 데드 라이징(Dead Rising)같은 게임들을 즐기치게 선보이며 좀비 게임 시장을 거의 독점하고 있는 캡콤이 '새벽의 황당한 저주'의 게임화를 맡았으면 좋을 듯 하다. (레지던트 이블의 작가들은 새벽의 저주 게임화에 동원되지 않았으면 한다. 웃겨야 하는 게임의 스타일과 어울리지 않을 것은 뻔하지 않은가?)



또한 편으로는 락스타 밴쿠버 라든지 락스타 노스 같은 스튜디오들이 이런 영화를 어떻게 게임으로 개발해내는지 보고 싶다는 바람도 있다. GTA 와 볼리에서 볼 수 있었던 빈정대는 식의 유머들이 손의 유머 스타일과 상당히 어울릴 것 같기 때문이다.

16. 아니타 블레이크(Anita Blake)

라이선스(The license): 다른 수많은 픽션들과 마찬가지로 아니타 블레이크 시리즈 역시 흡혈귀, 늑대인간, 그리고 여러 다른 상상 속의 괴물들을 다루고 있다. 하지만 다른 픽션 시리즈들과는 달리, 아니타 블레이크에서 등장하는 괴물들은 현대의 현실 세계에서 합법적인 테두리 하에서 공개적으로 활동을 한다는 점이다.



아니타 블레이크는 초인들의 범죄만을 다루는 형사이다.

아니타 블레이크 시리즈의 최근작들은 형사 업무들 보다는 에로티시즘에 초점을 맞추는 경향이 있긴 하지만, 시리즈 초기의 “상상 속의 괴물들과 함께 범죄를 해결하는” 줄거리는 게임의 소재로 안성맞춤일 것이다.

게임(The game): 늑대인간들과 흡혈귀를 사냥하는 것만이 아니타 블레이크의 매력은 아닐 것이다. 아니타의 늑대인간과 흡혈귀 동료들을 조종하는 것 역시 상당히 흥미롭지 않겠는가? (물론 아니타를 컨트롤 하는 것 역시 마찬가지일 테고.)

아니타 블레이크를 게임화 하는 개발진들이 아니타와 동료들이 죽지 않은 자들(the undead)과 벌이는 전투 보다는, 아니타의 대인관계를 묘사하는 드라마 쪽에 게임의 중점을 두더라도 그리 이상하지는 않을 것이다.

또 한편으로는 시리즈의 후반부에 등장하는 섹스 장면들에 기반으로 한 성인용 게임을 개발하는 것이 성인용 게임 분야의 부흥에 일익을 담당할 수 있지 않을까 하는 생각도 해보았다.

개발사(The developer): 아니타 블레이크의 대인 관계는 캐슬베니아(*Castlevania*)의 줄거리 보다는 조금 더 복잡하겠지만, 다양한 종류의 죽지 않은 자들을 게임상에 많이 다뤄온 코나미의 경험은 아니타 블레이크의 게임화에 큰 도움이 될 것이다.

17. 봉크(*Bonk*)

게임(The game): 소닉과 마리오 같은 마스코트들이 16 비트 시절 게임 세계의 관심을 한몸에 받고 있었을 때, NEC의 TurboGrafx-16 역시 그리 널리 알려지진 않았지만 소닉과 마리오 만큼이나 멋진 마스코트를 가지고 있었으니 바로 원시 시절의 웃차림을 한 큰 머리통의 원시인이었다.

봉크는 ‘돌처럼 단단한 상당히 큰 머리’를 이용하여 여러 다양한 악당들(스크린을 꼭 차지하는 보스 몬스터들)에게 박치기를 해대며 전투를 벌인다.

캐릭터의 걸음을 조작하는 것은 약간 미덥지 않았지만, 방향을 바꿔주는 스프린 점프라든지 벽을 기어오르는 혁신적인 기능들을 창조해냄으로써 NEC 만의 독창적인 개발 기술력을 뽐내기도 하였다.

허드슨(Hudson)이 붕크의 두 속편을 TG16 버전과 최근의 휴대폰 모바일게임용으로 개작하여 시장에 출시하기도 했지만, 원작과 마찬가지로 성공을 거두지는 못했다.

리메이크(The remake): 붕크의 느린 게임 플레이를 마리오 스타일의 오픈된 3D 게임 환경에 적용시키는 것은 그리 좋은 선택으로 보여지지 않는다. 크래쉬 반디콧(Crash Bandicoot) 처럼 일직선으로 진행되는 크롤러(crawl) 방식의 게임이 더 어울리지 않을까? 원작의 그래픽 스타일을 구현해내는 것 역시 중요할 것이다. 셀 셰이딩(cel-shading)에 익숙한 아트 개발진들에겐 그리 어려운 작업은 아닐 것이다.

엄청난 몸집의 보스 몬스터들 또한 필수적이라 본다. 게임의 단조로운 진행을 피하기 위한 다양한 종류의 미니게임들 역시 원작과 마찬가지로 리메이크 작에 포함하는 것 역시 도움이 될 것이다.



스핀오프 가능성(Spin-off potential): 머리가 큰 원시인을 소재로 한 파생상품이 경쟁력이 있다는 것은 이미 날라 다니는 로봇 봉크가 등장하는 기이한 슈팅 게임, TG16의 에어 종크(Air Zonk)를 통해서도 증명이 되었다. 봉크를 바탕으로 한 미니 게임들 역시 일본에서 나름대로의 성공을 거뒀다.

봉크에서 등장하는 독특히 잘 디자인된 캐릭터들은 상당히 독창적이며 어떤 종류의 카트 레이싱 게임에서도 조화를 이루지 않을까? 멀티플레이용 미니게임들은 어떨까? 슈퍼 스매쉬 브로즈 스타일의 격투 게임은? (허드슨(Hudson) 고유의 특징을 가진 게임들은?)

18. 닌자 워리어(Ninja Warrior)

라이선스(The license): 니켈로디언(Nickelodeon)의 더블 데어(Double Dare)에 있는 장애물 코스부터 플레이를 시작해봐라. 더블데어에서 조잡한 부분을 제거하고, 도전 임무를 천 배 가량 더 어렵게 만든 뒤, 즐기치게 괴성을 지르는 일본인 아나운서를 추가한다면 일본의 '닌자 워리어'와 비슷한 게임이 탄생 할 것이다.



백 명 가량의 경쟁자들이 4 단계로 구분된 균형 감각, 힘, 민첩함, 그리고 특히 지구력을 시험하는 육체적 도전에 함께 참여하는데, 이 도전들은 어렵다 못해 터무니 없기 까지 하다.

닌자 워리어(일본에서 '사수케'라 불리며, 인간의 육체적 능력을 시험하는 프로그램의 한 종류이다.)는 비디오 게임 채널인 'G4'에서 방영되면서 엄청난 인기를 끌게 되었다. 닌자 워리어가 게임화 된다면 말 그대로 수백 명의 게임 폐인들이나 백수들에겐 더 없는 기쁨이 아닐까?

게임(The game): 닌자 워리어가 참가자들에게 요구하는 육체적인 액션은 "댄스 댄스 레볼루션(Dance Dance Revolution)" 스타일의 매트(무대 바닥에 까는. 또는 Wii 핏의 균형 판)와 잘 들어 맞을 것 같다. 각 임무는 시간을 재는 테스트와 육체적 한계(점프, 달리기, 속도)만을 시험하는 테스트로 번갈아 가며 참가할 수 있을 것이다.

상체의 움직임은 "최대한 빨리 흔들어라" 식의 임무들을 수행할 때 Wii 리모콘이나 눈차크, 또는 PS3 과 Xbox360 의 카메라로 포착할 수 있다. (올림픽 게임(the Olympic Game)에서의 마리오와 소닉을 생각해봐라.)

물론 플레이어는 매트에서 뛰어내려 오는 식으로 부정행위를 한다든지 컨트롤러를 툭박싱(tooboxing) 화 할 수 있지만, 그것은 모두 스스로를 속이는 짓이 아닐까?

개발사(The developer): Wii가 세상에 첫 선을 보인 이후, 유비소프트(Ubisoft)는 Wii만의 독특한 컨트롤러에서 플레이 될 수 있는 게임들 개발에 열의를 보여왔다.

또한 레이만(Rayman)이라든지 레이빙 랍비즈(Raving Rabids) 같은 괴상한 미니 게임들 제작을 선호하는 점을 고려하면, 닌자 워리어 역시 그런 게임들의 특징을 모두 결합해 궁극의 효과를 볼 수도 있을 것이다.

19. 좋은친구들(Goodfellas)

라이선스(The license): 헨리 힐은 이웃의 이탈리아계 마피아들을 동경하는 블루 칼라 계층 출신의 아일랜드계 미국인이다. 학교를 그만두기로 결정한 힐은 조직 범죄단의 일원으로 들어가 승진을 거듭하여 마피아 패밀리의 핵심적인 위치에 까지 오른다.

힐은 아일랜드 혈통 때문에 마피아 조직의 정식 단원(made man) 지위를 얻지는 못했고, 결국엔 전 동료들을 FBI에 밀고하고 나머지 일생을 증인 보호 프로그램의 보호를 받으며 살아가게 된다.

비평가들로부터 찬사를 받았던 좋은친구들은 뉴욕의 범죄 취재기자인 니콜라스 필레지(Nicholas Pileggi)가 실제로 취재했던 사건들의 기록인 와이즈 가이즈(Wise Guys)를 기반으로 제작되었다.

게임(The game): 영화는 힐이 마피아 조직에서 조직원으로서 출세를 하는 동안 발생했던 중요한 사건들과 절도 행각에 초점을 맞추지만, 게임은 조직원들이 수입을 얻기 위해 저지르는 가지각색의 범죄 행위들을 중심으로 진행되어야 할 것이다.

이를 통해 영화의 주요 줄거리에 기반으로 한 임무들 속에서 다양한 게임 경험과 적절한 구성의 게임플레이를 지원하게 될 것이다.



개발사(The developer): 자꾸 같은 말을 되풀이 하는 것 같지만, 락스타야 말로 좋은 친구들의 게임화에 가장 적합한 개발사라고 생각된다. GTA(Gran Theft Auto)의 형식을 살려 좋은 친구들의 강렬한 스토리에 접목시키는 것은 그리 어렵지 않을 것이다.

사실 다른 범죄 게임들이 부족했던 점은 사실성이었다. 그런 점을 고려하면 락스타 만큼 화려한 경력이 없는 게임 개발 스튜디오라도 좋은 친구들의 스토리를 적절히 이용하면 대박을 터뜨릴 수도 있지 않을까?

20. 와치맨(Watchmen)

라이선스(The license): 상당히 심각한 슈퍼히어로 장르(super genre)인 와치맨은 마스크를 쓰고 악의 무리를 쳐부수는 무법자들이 살고 있는 어둡고 우울한 한 세계의 이야기를 다루고 있다.

와치맨은 이 세계에 다시 출현한 영웅들의 행보를 뒤쫓는다. 억만장자 바람둥이, 기계에 환장한 과학자, 그리고 시간과 공간을 이동시킬수 있는 진정한 슈퍼 파워를 지는 한 히어로. 그러나 사실 이 만화는 히어로들이 다 함께 지구를 구한다 란 식의 구태의연한 권선징악 식 교훈의 이야기와는 거리가 멀다.

지금 현재 제작되고 있는 와치맨 영화도 물론 게임화가 될 것이다. 하지만 이 비평가들의 극찬을 받았던 와치맨 시리즈에 대한 게임화의 여망은 예전부터 있어온 것이 사실이다.

게임(The game): 와치맨이 게임화 된다면 게임 자체는 한 장르로 단순히 정의 내려지기 보다는 여러 다양한 장르의 개념으로 설명을 해야 할 것 같다.

로르샤흐가 에드워드 블레이크의 살인에 대해 조사를 하는 것은 어드벤처/미스터리 게임으로 이해될 것이다. 베트남 전쟁에 대해 회상하는 코메디언의 장면은 전쟁 슈팅 게임으로 볼 수 있겠다. (POW 처럼 말이다.)

댄과 로리의 모험은 스파이더 맨 스타일의 자유롭게 돌아다니는(free-roaming) 액션 게이러 할 수 있으며, 와치맨의 내용 중간 중간이 “검은 수송선의 이야기(the Tales of the Black Freighter)”로 가끔 전환하는 흐름은 독자들에게 적합한 게임 환경으로부터 잠시 벗어나게 해주는 역할을 하기도 한다.



개발사(The developer): 시티 오브 히어로즈(City of Heroes)를 선보였던 크립틱 스튜디오(Cryptic Studio)는 슈퍼 히어로들로 가득 찬 도시를 만드는데 탁월한 능력을 가지고 있다. 비슷한 게임 세계를 창조하더라도 베트맨들의 수는 너무 지나치게 많지 않았으면 한다.

인디고 프로퍼시(Indigo Prophecy)에서 여러 사건들을 다양한 관점에서 멋지게 묘사를 해낸 크wantic 드림(Quantic Dream)의 경력은 와치멘에서 쓸모있게 이용되어질 것이다.

Images courtesy of [New Mexico State University](#), [Cover Browser](#), <http://www.laurellkhamilton.org/>