



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

낙서의 샘: 피프스셀의 제레마여 슬랙츠카와의 대화
(Fountain of Scribbles: 5th Cell's Jeremiah Slaczka Speaks)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)

가마수트라 등록일(2009. 10. 09)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4157/fountain_of_scribbles_5th_cells_.php

Scribblenauts(낙서하는 사람들)는 E3 컨퍼런스에 참여할 때만 해도 전혀 알려지지 않은 게임이었으나, E3 현장에서 사람들간 큰 파장을 불러 일으키며 단숨에 필수 구매 아이템으로 등극했다. 4개월 후에는 닌텐도 DS의 주력 게임이 되어 모르는 사람이 없을 정도가 되었다.

이 게임은 피프스 셀(5th Cell)이라는 개발자가 만든 3번째 닌텐도 DS 게임이다. 피프스 셀은 휴대폰 타이틀 개발에서 전문성을 쌓아왔으나, 요즘에는 원작 DS IP를 만든다는 전략을 추구한다. 이 생각은 어디서 나왔을까? Scribblenauts 같은 의외의 성공작을 등에 업고 성장 가도를 달리고 있는 피프스 셀의 전략은 무엇일까?

피프스 셀의 공동설립자인 제레미아 슬랙츠카(Jeremiah Slaczka)가 Drawn to Life의 Xbox 라이브 아케이드 개발과 같은 회사의 향후 계획, 그리고 SpongeBob과 Drawn to Life의 Wii 버전을 제작하지 않기로 했던 이유 등을 밝히며 이에 관해 자세히 이야기한다.

Scribblenauts의 아이디어는 어떻게 얻었는가? 그러니까 내가 보기에는, “이런 괜찮지 않을까?”, “괜찮긴 해도 너무 힘들어” “음, 아쉽군”과 같은 생각을 할 것 같다.

제레마여 슬랙츠카: 이 멋진 작품은 Drawn to Life 이후 나왔다. 하고 싶은 게 두어 개 더 있었다. 하나는 Lock's Quest였다. 이후 글쓰기에 관해 또 아이디어가 떠올랐다.

문장을 쓰는 데 매드 립(Mad Lib) 스타일을 쓰면 어떻게 될까, 이게 스크린에 실물로 나타난다면 어떻게 될까? “개가 숲 속을 걷고 있다”고 말한다. 그러면 개가 확 나타난다. 그리고 숲도. 그리고는 개가 걸어간다. “정말 괜찮은 아이디어”라고 생각했다.

문제는 게임플레이가 없다는 것이다. 말이 안 되는 것이다. 실제로 꿈을 꾸는 적이 한 번 있다. 나는 원래 비디오 게임 아이디어에 대해서는 꿈을 꾸지 않는다. 하지만 나는 아즈텍 사원에 있는 꿈을 꾸었다. 그리고 방에 들어간다. 모든 방에는 기묘한 퍼즐들이 있다. 한 방에는 3개의 그림이 벽에 걸려 있는데, 이를 반듯하게 해주어야 한다. 그리고는 내려와서 다른 방으로 가는 문을 연다.

나는 생각했다. “정말 멋진 게임 아이디어다. 그런데 확 사로잡을 만한 뭔가가 없고, 재연성(replayability)이 없다.” 어떻게 할지 좀 궁리했더니 생각이 떠올랐다. Wii에 맞을 것 같다고, DS에 맞을지 모르겠다는 생각이었다. 그리고는 “잠깐, 그 글쓰기 아이디어를 퍼즐 같은 것으로 하면 어떨까, 그럼 아무거나 쓸 수 있기 때문에 갑자기 즉각적 재연성이 생기잖아.”라는 생각이 들었다.



기술 이사인 마리우스에게 얘기했다. 그랬더니 “굉장하다. 한번 해보자”라는 것이다. 그리고 부지런히 일에 매달렸다. 그는 실제로 글쓰기를 좋아한다. 그전까지는 그게 어떻게 될 지 몰랐다. 그때까지는 단지 지루한 것이었다. 게임이 아니었다. 단지 아이디어였을 뿐.

사실 피프스셀 사람들 중 다수가 “이런 게 되겠어?”라는 반응이었다. 개발이 절반쯤 진행됐을 때조차, “이봐, 안될 거라니까”라고 했다. 그러면 우리는 “천만에. 그렇게 될 거야. 걱정하지마. 나와 마리우스가 알아서 할 테니까. 이건 되는 거야. 어떻게 하면 되는지 정확히 알고 있어.”라고 했다.

비디오 게임에는 일반적으로 레벨 1이라는 게 있고, 레벨 1을 위한 적이 있고, 그 다음은 플랫폼 같은 게 있다. 무엇이 되었든 레벨 1은 있다. 레벨 1을 만들고, 다듬고, 그 다음으로 나아가는 식이다. 레벨 1에서 뭐든지 쓸 수 있다. 그런데 공이 움직이지 않거나 모루(anvil)가 무겁지 않다면, 사람들은, “이게 뭐야. 이런 게 게임이야? 뭐가 이래!”라고 할 것이다.

그래서 레벨 1이 실제로 작동하려면 모든 것을 갖춘 상태여야 한다. 이게 개발의 80% 정도를 차지한다. 단지 그것만 해도 말이다. 80% 정도는 돼야 퍼블리셔든 누구에게든 보여줄 수 있게 된다. 그 전이라면 보여줄 수가 없다. 그러니까 “음, 아이디어는 멋진데, 근데 뭐 되는 게 없잖아.”라는 소리나 들을 것이다.

계획 측면에서 먼저 마무리해야 할 일이 분명 엄청난 듯 하다. 그러니까 모든 것을 즉시 꺼낼 수 있는 큰 상자 같은 것이어야 하기 때문이다. 이를 한번에 한다는 것은 어려울 것 같다.

제레마여 슬랙츠카: 이를 해버리면 아마 전기 스위치 같을 것이다. 썩. 한 번에 모든 게 작동하는 것이다. “이봐, 이전 재미 있지?” 같은 것이다.

그 구상을 하기 이전 또는 이후에 Crayon Physics를 한 적이 있는가.

제레마여 슬랙츠카: 음, 상당히 이후에...

목표로서 빛나는 물체를 잡는 것, 이를 위해 절차적인 것을 이용했다는 점에서 꽤 유사하다. “음, 가장 단순한 목표는 무엇인가?”

제레마여 슬랙츠카: 그렇다. 그것이 무언가를 누구나 접근할 수 있도록 만드는 방법이다. 그게 전부다. 하드코어 게이머도 있고, 캐주얼 게이머도 있다. 모든 사람의 입맛에 맞추려고 했는데, 닌텐도 DS이다 보니 말이다.

우리가 실행할 새로운 아이디어들을 바라보고 있을 때 “DS가 무엇인가? 이 플랫폼은 무엇인가?”를 생각해야 했다. 이는 모든 사람을 위한 것이다. 이는 가장 캐주얼한 플랫폼이지만 거기에는 게이머들도 있다.

적절한 지적이다. 사람들이 이거 아니면 저거라는 식으로 치우치기 때문이다. 사람들은 “그래, 이걸로 모든 사람의 이목을 끌고 싶다.”고 말할지 모른다. 그러나 단지 말만 그렇게 하는 것이다. 두 진영 모두의 주목을 받을 수 있는 무엇을 기획하진 않는다.

굳이 1인칭 슈터를 만들 필요는 없지만 그렇다고 퍼피(강아지) 류의 게임을 만들 필요도 없다. 거기에 이상한 유머나 기이한 것도 넣을 수 있고, 그런 식으로 재미 있는 게임을 만들 수 있다. 사람들이 딱 걸렸다는 느낌이다.

제레마여 슬랙츠카: 맞다. 정말 그렇다. 피프스 셀을 시작할 때 이제까지와는 전혀 다른 게임을 만들고 싶었다. 그렇다고 어떤 엽기적인 것은 아니다. 이는 팔리지도 사람들이 좋아하지도 않을 것이다. 최고의 게임을 만들고 싶었다.

게임 인구라는 문제를 이해한다는 사실을 빼면 우리의 정신은 인디의 그것에 가깝다. “우리만을 위한 게임을 만들 거야”, 뭐 그런 식은 아니다. 우리 모든 이를 위한 게임을 만들고 싶다. 우리들 게임을 보면 폭넓은 인구층의 주목을 의도하고 있다. 그게 우리가 추구하는 바다.

피프스셀의 공동설립자인 조셉 트링갈리가 “누구도 만든 적이 없는 게임을 만들고 싶다.”고 말한 것은 들었다. 내 반응은 “음, 그래? 휴대폰 게임 겨우 두어 개 만들어 놓고, 너무 오버하는 거 아냐? 음, 잘해 보라구.”였다.



제레마여 슬랙츠카: 아니다. 그건 사실이다. 코타쿠의 스티븐 토털로와 이야기하고 있을 때 그가 “쿨한 게임이 뭐냐?”고 물어봤다. “Scribblenauts.”라고 했다. 그러자 “그래. 그럴겠지. 자기 게임이 최고겠지.” 라고 했다. 그러자 내가, “이봐. 진지하게 하는 말이야. E3에서 폭발적 반응을 보라구.”라고 했다.

그리고, 사람들, 기자들은 PR쪽 사람들에 아주 신물이 나 있다. 그래서 “조각 빵 이후 두 번째로 최고의 것이다”며 혹평하는 것이다. 정말 무언가에 진정성을 갖고, “이봐, 업계를 발각 뒤집어 놓을 거야. 굉장한 것을 해낼 거야!”라고 말을 하면, 돌아오는 것은, “그래, 그래. 그럴겠지.” 이다.

재미 있다. 스티븐 일을 말하는데, 그가 “네가 엉터리 같은 놀랄만한 것을 내게 말하면 난 그걸 믿어버리는 경향이 있어.”라고 한다. 그럼 내가 “이봐, 지금까지

내가 너한테 거짓말한 적 있어.”라고 하면, 그가 “아니. 그럴진 않아. 거짓말한 적 없어.”라고 한다. 우린 그런 사람 아니다. 사실만 말하겠다. 우린 게이머고, 우리는 굉장한 것을 만들고 싶다.

내게 굉장해 보이는 것은 사물이나 생물체가 등장했을 때 보이는 행동이다. 단순하지만 논리적이다. 정말 논리적이어서 놀랍기까지 하다. 즉, 이런 단순한 빌딩 벽돌로도 이야기가 되는구나, 뭐 그런 것이다. 그리고 이를 추정해 볼 수 있다.

제레마여 슬랙츠카: 그건 정말 굉장한 거다. 지금 말한 것 말이다. 사람들은 ‘gallows’란 말은 쓴 적이 없다. 당신의 두뇌에서 나온다. 거기서 창조적 프로세스가 나온다. 그래서 Scribblenauts가 그토록 대단한 것이다. 마크[워너 브로스의 PR]가 오늘 그냥 사람들이 게임하는 것을 보고는 말하기를, “이런 게 쓰여지는 것을 지금까지 본 적이 없고, 게임에서 이런 걸 본 적도 없다”고 했다.

그게 좀 대단한 것이다. 알 수가 없기 때문이다. 단지 도구 세트를 주고, “해 봐”라고 할 뿐이다. 다른 사람들은 “우와, 오픈 월드잖아! 샌드박스잖아!”라고 말한다. 그러나 그건 정말 아니다. 누군가 거대한 광장에 있다면, 그러니까 어디로든 차를 몰 수 있다. 그러나 그건 전혀 새로운 것도 뭣도 아니다. 그렇지 않은가?

글자 그대로 단어를 일일이 순서대로 쳐야 하는가?

제레마여 슬랙츠카: 단어를 찾으려면, 그렇다.

단어들을 그룹들로 묶어야 했을 것 같은데? ‘gouda’를 썼더니 스위스 치즈 조각이 나오던데. 그러니까 “이런 단어들은 치즈에 해당한다”고 정의했나?

제레마여 슬랙츠카: 그렇다. 동의어들이 있다. 중요도에 달려 있다. 고다가 중요한 것인가? 그것으로 무엇을 얻으려 하는가? 그냥 계속 치즈일 뿐이다. 고다는 같은 말이다. Limburger 같은 거는 조금 다르다. 사람들이 도망가게 만드는데, 심한 냄새 때문이다.

그러니까 박스(box)와 크레이트(crate) 같이 기본적인 것들이라면, 이는 똑같은 것이다. 사람들은 ‘내 상자 어디 있어? 내 크레이트 어디 있어?’라고 하지는 않는다. 말이 안 된다. 말이 되려면 안드로이드, 로봇, 사이보그 정도는 돼야 한다. 이들은 서로 다르기 때문에 서로 다르게 만들었다. 완전히 다르고, 행동도 다르고, 모습도 다르다. 단어에 따라 달라진다.

개발 일정은 분명 제한적이었다. 그래서 그에 맞춰야 한다. 그저 할 수 있는 데까지 했다. 갈색곰, 북극곰, 흑곰, 이들은 서로 다르다. 모습이 다르고 행동이 다르다.

다른 행동이 얼마나 많은가?

제레마여 슬랙츠카: 경우에 따라 다르다. 한가지 더 있는데, 홍보 멘트나 사기처럼 들릴지 모르지만 이건 사실이다. 개발 중에 설정한 QA 방안이 있었고, 이를 어떻게 QA할 것인지를 놓고 궁리했다. 그럴 수 없음을 알았다. 이는 가능하지 않다. 모든 것과 상호작용할 수 있는 사람은 없다. 불가능하다. 그냥 잘 작용하고 부서지거나 망가지지 않기를 바랄 뿐이다.

우리는 이 시스템을 만들고 잘 돌아가는 것을 확인한다. 대상을 일일이 검사하고는, “이게 되는 거야?”라고 한다. 우린 모른다. 비행기를 열었다고 하자. 때가 되면 타임 머신 위에서 다시 가져온다. 나이 든 한 사람을 태우고, 돌아와서, 불을 붙인다. 무슨 일이 벌어질까? 나는 모른다. 이를 시험할 수 없다. 어떻게 시험할 것인가? 불가능하다.

하나 하나 일일이 작업하는가? 아니면, 예를 들어 갈색곰, 흑곰, 갈색 고양이, 검은 고양이가 있다면 이들을 그냥 팔레트 스왑(palette swaps) 같은 걸로 처리하는가?

제레마여 슬랙츠카: 모든 대상에 대해 조정이 이루어졌다. 계층 구조를 갖는 시스템이 있다. ‘이건 어디로 가지? 저건 어떻게 하지?’ 뭐 그런 생각을 한다. 그런 후 조정을 한다. 기본적인 것을 가지고 부풀리는 것이다. 이걸 시다. 시가 이리 저리 돌아다닌다. 그러면 무엇을 무서워하고, 무엇을 좋아하고 힛트 포인트는 얼마나 되고, 수영할 수 있는지, 날 수 있는지, 물에 빠지는지, 불을 좋아하는지, 싫어하는지, 불 속에서 죽게 되는지를 입력할 수 있다. 모든 것을 조정할 수 있다. 그럼 중요한 것은 모두 된 것이다.



조정은 수작업으로 이루어진단 말인가?

제레마여 슬랙츠카: 그렇다.

프로젝트는 대개 프로그래머 또는 아티스트가 주도하는 경우가 많다. 이 게임에는 아트가 많다. 하지만 아까 말한 조율을 하려면 아티스트 숫자에 버금가는 설계자가 필요할 것 같다.

제레마여 슬랙츠카: 맞다. 우리는 상당히 디자이너 위주의 회사이다. *Drawn to Life*, *Lock's Quest*, *Drawn to Life 2*, *Scribblenauts* 등 우리 회사의 게임을 보면 모두가 서로간에 정말 다르다. 모두 같은 플랫폼을 쓴다. 그게 유일한 같은 점이다. 그 외에는 서로 모두 다르다.

*Lock's Quest*는 아이소메트릭(isometric)적이고 이전과는 전혀 다르다. 프로그램 일을 할 때 흔한 게, “와, FPS 엔진을 만들자.”라면서 시작했다가 조금 지나면 “스토리도 지루하고 적도 영터리 같은 지루한 FPS를 만들게 될 거야.” 뭐 그런 식이다. 누가 그런 것에 관심을 갖겠는가? 우리는 다르다. “뭐 괜찮은 게 없을까? 우리는 무엇을 할 수 있나? 그것 말고 기발한 아이디어는 또 뭐가 있을까? 그래 한번 부딪쳐보자. 어떻게 해야 할 지는 잘 모르겠지만 하다 보면 알게 될 거야.”라고 말한다.

그게 마리우스의 일이다. 정말 적극적이다. 다른 프로그래머들도 마찬가지지만. 모든 프로그래머가 그 계획을 따라간다. 그리고 “봐, 정말 뭔가 전혀 다른 것을 하고 있어. 레이싱 엔진을 받아서 또 하나의 레이싱 게임을 만드는 그런 게 아냐”라고 한다. 우리 게임은 모두 서로 완전히 다르다. 솔직히 이런 회사 많지 않다. 인디 정신, 뭐 그런 것이다. 그런데 수 많은 독립

개발자들을 보면 ‘이걸 만들고 싶어. 괜찮아 보이니까. 저걸 만들어야지. 괜찮아 보이니까’, 하는 식이다.

Scribblenauts는 E3 기자실 사람들에게 상당한 파장을 불러왔는데, 대부분의 사람들이 전시회에 나온 것 중 뭐가 좋으냐고 물었을 때, 사람들이 모두 지쳐 있어서 간단한 이야기만 오가고 있었는데, 그 때 Scribblenauts 이야기가 나오더니, 사람들은 그 때서야 그 기묘한 게임에 대한 개인적 소감을 이야기했다. 게임 하나에 이렇게 열광을 하는 게 좀 이상하다.

제레마여 슬랙츠카: 무슨 말인지 안다. 그게 재미 있는 거다. 이게 Scribblenauts가 기자실 사람들에게 그렇게 파장을 몰고 온 이유이다. 기자들은 모든 것을 보기 때문이다. 전시회도 여기 저기 많이 다닌다. FPS가 하나 나왔다. “이게 혁신적인 건데, 얼음 총이 있기 때문이다.”라고 하면, 기자들은 “그게 뭐가 혁신적이냐. 그냥 얼음 총일 뿐인데.”라고 할 것이다.

게임이라면 지긋지긋하게 보아 온 언론인(당신이 내가 좋아하는 표본임)은 “이 게임을 검토해보겠다. 이게 좀 괜찮다고 했으니까”라고 한다. 그들은 씩 웃고는, “재미있다. 멋진데? 이게 뭐지?”라고 말한다. 비디오 게임이란 것을 처음 본 10살짜리 꼬마 같다. 그 시절로 다시 돌아간다. 정말 대단하지 않은가? 기자들은 계속 이런 식이다. 시간이 가도 변하지를 않는다. “Scribblenauts는 멋진 게임인 줄 알고 있었다. 우리 손에 뭔가 있긴 했는데, 이게 이럴 줄은 정말 몰랐다.”는 것이다.

구체적으로 언론인이란 최소한도 일정 수준에서 글쓰기를 즐기는 모든 사람을 말하는 것 같다. 그리고 당신의 게임은 단어와 언어를 다룬다. 어떤 이상한 단어를 생각하려 하면 그게 실제로 떠오른다. 지금 벌어지고 있는 일은 당신의 상상의 산물이라는 느낌을 갖게 만든다.

제레마여 슬랙츠카: 맞다. 그렇다. 당신의 것, 당신의 상상이다. 당신이 생각하는 것이다. 정말 멋진 것은 그게 Scribblenauts이라는 것이다. DS 게임을 많이 한다. 웬만한 DS 게임은 다 해봤다. 알려지지 않은 이상한 것들도 많이 했다.

그러니까 어떤 파티 같은 느낌, 그런 느낌을 주는 다른 DS 게임을 본 적이 없다. 그러니까 사람들이 함께 모여 앉아 “이것 봐. 내가 한 것을 보라구. 이걸 함께 나누고 싶어”라고 말하는 다른 DS 게임 말이다. 누구라도 “이봐, 강아지 좀 보라구”라고 하진 않을 것이다. 5초 동안이라면 몰라도, 그러니까 “자, 함께 모여서 강아지를 1시간 동안 쳐다보자”라고는 안 한다는 것이다.

구상에서 완성까지, 개발 기간은 얼마나 됐나?

제레마여 슬랙츠카: 1년 3개월 정도. 솔직히 말이 안 된다. 내가 피프스 셀의 개발에서 좋아하지 않는 유일한 게 바로 이거다. 그냥 그런 식이다. 그러려니 한다. 우리는 스퀘어 에닉스, 닌텐도 같은 회사들, 트리플-A 제품과 경쟁하고 있다.

사람들은 우리를 그들과 똑같은 잣대로 바라본다. 나는 전혀 상관 없다. 그렇게 봐주기를 바라기 때문이다. 그러데 그들은 3년이고 우린 1년이다. 그게 큰 차이다. 손 하나를 뒤로 묶고 싸우는 권투선수 같은 것이다. 나는 3년이면 놀랄만한 것을 만들 수 있다. Scribblenauts는 고작 1년이었다. 메이저들 예산으로 3년이면 내가 무엇을 할 수 있을까? 그냥 그런 것이다. 그냥 감수해야 하는 그런 것이다.

음, 그들은 여러 팀이 있고, 또 이런 저런 사정이 있기 때문에 3년이 걸린다.

제레마여 슬랙츠카: 엄청난 자금력. 상관 없다. 원래 그런 것이다. 그런 위치에 있으니 그럴 자격 있다. 그 자리까지 올라 섰으니, 우리도 결국 그렇게 된다.

앞으로 그들처럼 거대해질 것으로 보는가?

제레마여 슬랙츠카: 그렇다. 그렇게 되고 싶다. 커지고 싶다. 우리는 여전히 독창적 작품을 원한다. 앞으로도 계속 독창적인 것을 할 것이다. 자체 자금, 자체 퍼블리싱. 모르겠다. 지켜봐야 할 것이다.

휴대형에서 벗어나고 싶은가?

제레마여 슬랙츠카: 이미 벗어나고 있다. 올해 원작 타이틀은 휴대형으로 하지 않았다. 새로운 원작 타이틀에 자원을 쓰지 않을 것이다. 콘솔에 올릴 것이다. 휴대형을 언젠가는 다시 할 거라는 그런 말이 아니다. 그건 사실이 아니다. 그냥 당분간이다. 그게 우리가 가고 싶은 곳이다. 확장을 하고 싶고 우리가 편하다고 느끼는 곳에 도달하고 싶기 때문이다. 한번 지켜보라.

콘솔 상에서는 어느 정도 규모를 추구하는가?

제레마여 슬랙츠카: 현재, 1억 2,000만 달러를 벌고 있다. 그냥 농담이다.[웃음] 차기작은 Xbox 라이브 아케이드를 할 생각이다. 규모가 상당할 것이다. 정말 멋진 게임이 될 것이다. 엄청 흥분하고 있다. 굉장할 것이다.

발표는 했는가?

제레마여 슬랙츠카: 발표하지 않았다. 발표할 준비가 전혀 안 돼 있다. 한참 멀었다. 우리가 발표한 단 한가지는 콘솔 작품을 할 거라는 것뿐이다. 한번 지켜보라.

성공하기를 바란다. 규모가 커진다는 것은 평범해져 버린다는 것이기도 하다. 그게 해주고 싶은 말이다.

제레마여 슬랙츠카: 우리하고는 전혀 상관 없는 이야기다.

다 그렇게 이야기한다.

제레마여 슬랙츠카: 아마 그럴 것이다. 음, 우리가 말하는 모든 것은 현실이 됐다. [웃음] 음, 하지만 우리는 현명하게 성장한다. 우리는 배운다. 휴대형 시절에 우리는 정말 크게 실제로 성장한 적이 있고, 그게 좋은 것만은 아님을 배웠다. 그래서 영리하게 성장한다. 200명을 채용했다가 필요 없어지면 6개월 만에 해고하는 식으로는 성장하지 않는다. 우리 회사도 이제 6년 정도 됐고, 유망한 직원을 고른다. 사람들 수도 없이 겪어 봤다. 방대하고 심도 있는 면접 프로세스를 진행한다. 함께 일하면 기분이 좋은 사람을 고르고, 영리하게 서두르지 않고 성장할 수 있도록 말이다.

성장을 위한 성장은 어리석은 거다. “종업원이 200명이니 대단하다.”고 할지 모른다. 그러나 어찌됐든, 이들이 유능하지도 않고 영터리 같은 거나 만들고 있다면 한심한 것이다. 그게

우리가 DS에 그토록 오래 열중하는 이유이다. 사람들은 항상 “왜 4개나 되는 DS 타이틀을 만들었냐? 왜 아직도 콘솔로 안 가고 있느냐?”고 묻는다. 그것은 우리가 DS에 관한 대단한 기술을 갖고 있기 때문이다. 아직도 할 수 있는 아이디어가 있다. 결국 아이디어 싸움이다. 말했지 않은가! Scribblenauts와 같은 아이디어가 또 떠오르면, 그리고 DS에 맞을 것 같으면, 그렇게 할 것이다.

퍼블리셔와의 상호작용 측면에서, 현재 채널을 늘리고 있는 것으로 안다. 어떻게 되어 가고 있나?

제레마여 슬랙츠카: Scribblenauts를 할 때 대형 퍼블리셔들과는 거의 다 이야기를 해봤다. WB를 선택했는데 큰 회사고 돈도 정말 많고, 또 WB가 여러 가지를 하려 하고, 진정 선수가 되고 싶어했기 때문이다. 그런데 초보 티가 확 난다. 그들에게는 소형 퍼블리셔 같은 열정이 있다. 그런 업체들 있지 않은가. “이봐, 네 게임 정말 밀어 주고 싶어, 하지만 돈이 없어! 미안해.” 뭐 그런 업체들 말이다. WB는 대형사와 소형사의 좋은 점만을 가지고 있었다.

큰 회사들은 “이미 갖고 있는 원작 IP만 20개야. 너네 IP 있어도 그만 없어도 그만”이라는 식이다. WB가 대우를 해줬다. 정말 멋진 회사였다. 독일에서 열린 GamesCom에 가봤는지 모르겠는데, WB 부스의 절반이 Scribblenauts였다. 그런 일은 지금까지 없던 일이었다. 닌텐도 방식 같은 거다.

DS 게임 하나를 그런 식으로 대우한 회사는 없었다. DS 전용이고, 멀티 SKU도 뭣도 아니다. 정말, 정말 대우를 해줬다. 대대적인 마케팅 활동도 있었다. 하지만 또한 사람들 생각이 중요하다. 그들은 기본적으로 이를 본 것이다. 언론과 사람들이 이에 몰려드는 것을 보았던 것이다. WB를 선택한 것은 올바른 결정이었다. 그리고 *Drawn to Life: The Next Chapter*는 THQ와 하고 있다.

이게 뭐 언론플레이라고 할 지 모르겠다. 하지만 나는 사실을 말했을 뿐이다. 우리는 우리가 믿지 않는 제품은 아예 하지 않을 것이다. 우리는 거저 먹겠다는 그런 정신상태를 가진 회사 아니다. *Drawn to Life* Wii를 하지 않은 것은 상당한 규모로만 할 수 있다는 점에서 이를 믿지 않았기 때문이었다. 그런데 THQ가 이를 원했다. “그래? 원한다면, 좋아. 가져가. 가져가서 마음대로 해.” 뭐 그런 식이다.

우리가 볼 때 우리는 100%가 아니었다. 특히 첫 번째 콘솔 타이틀이 된다면, 그걸 하지 않을 것이다. *Drawn to Life* SpongeBob? 우리는 SpongeBob을 하지 않았다. 거절했다. 살짝 외형만 바꿀 수 있었을 것이다. SpongeBob과 관련해 THQ가 이를 하고 싶어 한다면, 얼마든지 좋다. 하지만 우린 모른다. 우리는 당당히 그렇게 말할 수 있다. 우리는 우리가 하고 싶은 것을 뽑고 선택하기 때문이다.

그래서, 우리는 아직도 할 만한 게 있다고 느꼈기 때문에 *Drawn to Life 2*를 하고자 했다. 스토리는 더 깊어진다. 스토리를 정말 자랑스럽게 여긴다. 한 번 해보기를 바란다. 전부 해보라. 그리고 의견을 듣고 싶다. 스토리에 정말 자부심을 느낀다. Scribblenauts를 했던 에디슨이 아트를 모두 손으로 직접 그렸다. 그러니까, 마을 같은 것들을 전부 손으로 그렸다는 것이다. 정말 아름답다.



그의 스타일이 참 마음에 든다.

제레마여 슬랙츠카: 게다가 깊이도 있다. *Lock's Quest*도 했고 *Drawn to Life*도 했다. 이것저것 안 하는 게 없다. 말도 안 된다. 그런 아티스트를 본 적이 없다.

그리고 영웅이기도 하다. 팔, 다리를 붙이기도 하고, 떼기도 하고, 크기도 조절하고 마음대로 할 수 있다. 게임플레이, 사실 게임 설계자가 훨씬 더 많았다. 5명을 고용해 레벨만 하도록 했다. 원작은 단 1명이 했다. 할 수 있는 모든 방법으로 보강을 했다.

이걸 만들게 되면 그냥 내놓지 않고 돈을 조금 모은 후 뒷부분을 다시 하자고 생각했다. 여기에 모든 돈을 투입했다. *Scribblenauts*에도 돈을 투여했다. 이는 퍼블리셔가 자금을 댔지만 그 퍼블리셔는 “이야기한 돈 여기 있다” 하곤 끝이었다. 그리고 특정 시점에 몇 개월 정도 여유가 생겼고 이를 다듬기 위해 돈을 쓰기로 결정했다. 이는 일종의 밸브(Valve)적 사고방식이다. 그러니까 “우리가 할 수 있을 때 내놓겠다” 뭐 그런 거다. 물론, 밸브가 에피소드 하나 만드는데 한 것처럼 10년의 여유를 갖고 있진 않다. [웃음]