



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 감사합니다 여러분, 사랑합니다! – 슈에히로(SWERY) 인터뷰 中 (Thank You And Guys, I Love You!! – A SWERY Interview)

브랜던 셰필드(Brandon Sheffield)  
가마수트라 등록일(2010. 6. 21)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/5870/thank\\_you\\_and\\_guys\\_i\\_love\\_you\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/5870/thank_you_and_guys_i_love_you_.php)

히데타카(Hidetaka) "SWERY" 슈에히로(Suehiro)는 올 초 공급처 Ignition 을 통해 미국에 소개되어 크게 히트친 Xbox 360 용 게임 *Deadly Premonition* 의 감독이다. David Lynch TV 시리즈 *Twin Peaks* 을 모방한 다양한 살인 미스터리를 다룬 게임으로서, 제작자가 그랬듯 점점 사장되었다.

이 게임의 개발자인 오사카의 Access Games 는 그리 잘 알려진 곳이 아니었다; 그들의 PS2 스틸스 게임(stealth game) *Spy Fiction* 은 광고에 비해 중간 정도의 평가에 그쳤다. 하지만, *Deadly Premonition* 은 대단히 좋거나 나쁘거나 경험에 대한(love-it or hate-it experience)의 평가를, IGN 은 2, Destructoid 는 10 을 줌으로써 독특한 세계를 칭찬함으로써, 게임계에서 “대단히 좋거나 나쁘거나”의 아주 드문 챔피언의 예가 되었다.

SWERY, 영문 [Twitter 계정](#) 을 만들어 팬들과의 인터페이스를 시작하였으며, 가마수트라 의 질문에 이 메일을 통한 답변에서 창의적인 발상으로 *Deadly Premonition* 을 리드했다.

### 그 게임이 Xbox 360 타이틀이었나? 개발은 얼마나 걸렸나?

SWERY: 우리가 프로젝트를 시작했을 때, 원래 계획은 이 게임을 Xbox 360 와 PlayStation 2 용이었다. 그 당시, 우리는 PS3 가 어떻게 생겼는지도 몰랐지만 한 가지 확실한 것은 자연스럽게 PS3 와 360 멀티플랫폼으로 가야 한다고 결심한 것이다. 우리는 일본에서는 이 두 플랫폼용으로, 미국에서는 360 용으로만 출시했다.

개발 시간에 대해서는...정말 긴 시간이었다. 난 새로운 기능들 또는 새로운 것을 추구했기 때문에 오랜 시간이 걸린 것이다. 오래 기다리게 해서 정말 죄송하게 생각한다.

**그 게임의 아이디어는 어디서 비롯된 것인가? 여러 장르가 섞인 것 같다.**

**SWERY:** 게임의 디자인에 대해서는, 내가 정말 오랜 시간 동안 결심하고 구현하고 싶었던 것이다.

내가 원했던 것은, 실시간으로 개방 세계에서 이루어지는 범죄 수사 스토리 세트였다. 내 마음 속에는 모든 것들이 들어 있었지만, 그 당시 우리의 기술이나 직원, 심지어 내 스스로의 기술조차도 이 프로젝트를 수행하기엔 부족했다.

이제, 21 세기는 우리의 바람대로 거의 모든 게임을 제작할 수가 있기 때문에, 이제 내가 상상한 모든 것들을 게임으로 구현할 수 있게 되었다고 확신했다.

**최종 게임이 당신의 원래 계획과 얼마나 근접해 있었나?**

**SWERY:** 이 게임을 시작할 당시, 난 법의학에 바탕을 둔 시니컬한 도시형 범죄를 목표로 하고 있었다. 하지만 프로듀서와의 오랜 협의 끝에 좀 더 미스터리하고 불가사의한 쪽으로 변경하기로 했다. 하지만, 내가 전하고자 했던 메시지와 아이디어는 오리지널과 최종 게임과 차이가 없다..

내가 얘기해 본 모든 사람들은 “실제” 게임이 탐험/미스터리 단계를 통해 진행되며, 슈팅 부분은 적고, 게임의 재미를 위해 좀 단순해져야 한다는 느낌을 받았다(상황을 프로파일링하는 것은 재미있다) 이에 대해서는 어떻게 생각하는가?

**SWERY:** 사실 난 같다고 생각한다.

좀 당황스럽지만, 슈팅 부분은 가장 마지막 작업이었으며 난 이 부분에 더 많은 신경을 써야 한다고 생각했다.



실제로 이 부분은 오리지널 컨셉과는 다르며, 우리 스태프들과 관계자들과 검토한 뒤 그럴 필요가 있다는 것을 깨달았다.

**Twin Peaks** 의 경의에 대한 영감은 어디서 ? first trailer 출시 후 게임이 어떤 콘텐츠가 변경되었는지 전부 말해 줄 수 있나?

SWERY: 앞서서도 말했듯이 나는 법의학에 바탕을 둔 도시를 배경으로 한 게임을 원했다. 하지만 법의학에 대한 미스터리는 조그만 시골 도시에서 문제를 일으키게 됩니다.

솔직하게 말하면, 난 이 게임을 어떤 특정 콘텐츠를 고려해서 만든 건 아닙니다.

트레일러에 대해서는, [Marvelous Interactive] 출판사에서 발간된 것으로, 이를 검토하고 더 세부적인 것을 연구했다.

**York** 역 목소리는 어떻게 해석한 것인가? 그 역할에 정말 잘 어울린다. - 직업 성우인가?

SWERY: York 의 성우는 Jeff Kramer 다.

물론, 그는 프로이고 영어버전을 담당하는 우리 통역회사, Katalyst Lab 을 통해 소개받았다. 실제 Jeff Kramer 는 Seaman 역의 성우였다.

그는 확실히 프로 중의 프로였으며, 터프가이였지만 정말 친절했다. 무엇보다 정말 재미있는 사람이었다.

그의 목소리 샘플을 받아서 듣자마자, 난 PC 에서 York 의 목소리가 나오는 줄 알고 깜짝 놀랐다. 그 외에는 누구도 될 수 없었다.

**York** 와 **Zach** 의 대화에서 당신 자신의 생각이 얼마나 들어가 있는가? 예를 들어, Deadly Spawn 을 본 사람은 많지 않기 때문에 무척 개인적인 것으로 들린다(난 그 영화를 2001 년에 극장에서 후에 Q&A 를 담당했던 그 감독과 보았다).

SWERY: 게임 안에서 내면의 사고와의 대화는 Kenji Gota 와 나와 공동으로 집필하였다. Kenji Gota 는 실제로 일본의 독립 영화감독이며 나의 친한 친구이다. 그와 만나면 항상 영화에 대한 얘기를 하거나 몇 시간 동안 술을 마셨다. 이 상황, 난 이것을 게임 안에서 재창조 하고 싶었고 그 속에 넣고자 했던 이유다.

그래서 좀 색다르게 표현하기 위해 우리는 우리의 대화를 게임에서 아래에 있는 것 같은 대화를 넣고, 특히 차 안에서 내면의 대화 장면을 넣기로 내가 제안했다.

"뭐? 당신 Douglas McKeown 을 만났군.

정말 운이 좋았어!!

난 더 듣고 싶었지만 오늘 인터뷰가 있기 때문에 다음에 커피 한잔 하면서 토론해 봅시다, OK, Zach?"



**Deadly Premonition** 의 모노로그는 지금껏 내가 알고 있는 게임 가운데에서 가장 흥미롭고 풍자적인데, 나는 York 의 성우가 너무 잘 해주고 있기 때문이라고 생각한다. 대부분의 게임 개발자들은 시간증을 설명하거나, 두개골에서 소변을 마신다는 것을 감히 설명할 엄두도 못 낸다. 당신의 동기가 무엇인가?

SWERY: 참 어려운 질문이다.

York 를 만들었을 때, 그는 그 자신을 표현하기 시작했다. 그래서 난 그게 말하는 것을 적기만 했을 뿐이다. 다음 번엔, 그에게 그의 동기에 대해 자세히 물어보겠다.

이 게임에는 많은 대사가 있는데, **NPC** 와의 새로운 대화를 시작할 때마다, 비록 그 대화 내용이 충분한 납득이 안가는 데도 **York** 는 새로운 단서를 찾아 낸다. 작가나 팀, 또는 그 일을 맡아서 하는 사람이 따로 있나?

SWERY: 나와 Kenji Gota 가 메인 시나리오를 썼고, 또한 사이드 미션의 80 퍼센트를 내가 썼다. 20 퍼센트는 다른 플래너가 썼다.

내가 쓴 NPC 와의 대화는 무난했다. 우리는 하루 24 시간 내내, 모든 챕터와 모든 날씨 타입에 대한 토론을 준비를 했다. 나는 배우가 NPC 와 대화하는 동안 똑 같은 것을 반복하는 것을 원치 않았다.

NPC 와의 대화에서 배우가 매번 똑 같은 것을 반복해서 얘기한다면, 정말 맥 빠지는 일이다. 내가 시나리오를 쓰기 시작하자, 올해 들어 하루 18 시간 동안 쉬지 않고 써야 했다.

미국에서의 게임에 대한 반응에 대해 어떻게 생각하는가??

SWERY: 정말 기쁘다. 여러분, 사랑합니다. 이게 다입니다. !!

**Deadly Premonition** 의 리뷰에 대해 긍정적인 대부분이 얼터너티브한 출판사, 혹은 조금 다른 평가를 받는 출판사들이다. 얼터너티브한 출판사가 거의 전무한 일본에서의 리뷰에 대해서는 어떻게 생각하는가?

SWERY: 그다지 좋지 않다. 사실 사용자로부터의 반응은 "재밌다"였지만, 일본의 미디어는 정말 인색했다. 불행하게도 여기에는 얼터너티브 게임 출판사가 없다.

맵 **UI** 에 대해 얘기해보자. - 방향을 바꿀 때마다 재구성되어 정말 혼동스럽다.- 또한 축소도 많이 안된다.

왜 이렇게 구현했는가? 난 플레이어들이 타운의 레이아웃을 좀 더 익히라는 뜻일지도 모른다고 생각했다.

SWERY: York 는 Greenvale 의 여러 지역을 방문해야 한다.

게다가, 노트북과 휴대전화는 고장 났고, 그의 차도 부서졌다. 보안관은 오만하기 짝이 없으며, 편의점도 없고, 기름값과 초코칩쿠키는 너무 비싸다...

하지만, 실제 게임에서는 우리가 의도치 않은 많은 불편한 요소들이 있다. 가령 그는 그가 애호하는 담배를 찾을 수도 없고, TV 는 몇 개의 채널밖에 나오지 않으며, 새로운 영화를 볼 수도, 인터넷도 없다.

자동차 GPS 역시 번두리 시골에서는 찾기 힘든 필수품일 것이다. 그래서 당신은 현명해져야 하는 것이다. 게다가 게임 시작에서 York 가 "Zach, 문명세계 따위는 없어졌어"라는 말로 경고 아닌 경고를 하고 있는 것이다.

**전쟁 과정은 실망스러울 수 있다 - 나는 모두에게 쉽게 게임 하는 법을 알고 있다고 충고했다. 컨트롤 테스트는 충분히 했나?**

SWERY: 앞에서 말했듯, 전쟁 부분은 게임에서 가장 마지막에 구현되었으며, 많은 플레이테스트를 거치지 않았다.

나는 컨트롤은 당신이 가지고 있는 TPS 나 FPS 와는 조금 다를 것 같다고 생각하는데 게임에서는 내가 생각한대로 작동하긴 한다

당신도 보았듯, York 는 내근직 사원이기 때문에 더 민첩하게 움직일 수 없다.

**이 게임은 그리 공격적이지는 않지만, 매우 창의적인 디자인의 세계와 캐릭터와 대사 때문에 완전히 몰입되었다. 하지만, 매커니즘과 UI 디자인 면에서는 다소 진부하다고 느꼈다. 어떻게 생각하는가?**

SWERY: 게임 시스템은 몇 년 전부터 디자인 되었기 때문에 좀 뒤떨어졌다고 느낄 수도 있지만, 어쩔 수 없다고 생각한다.

UI 디자인에 대해서(불편한 점들을 포함해서), 난 사용자들이 시골의 불편한 정서를 느끼게 하고 싶었거나 오래된 것들에서 느끼는 좋은 점들을 게임 디자인을 통해 찾게 하고 싶었다.

하지만, 사용자들이 스트레스를 느낀다면 다음 번에는 재고할 생각이다.

**Deadly Premonition** 에서 소소한 많은 것들이 있는데, 면도라던가 의상을 바꾸거나 하는 것들이다. 이러한 것들은 확실히 많은 시간이 든다. 어떻게 이러한 자원들을 발견하고 이 작은 시스템에 적용할 수 있었는가? 왜 그러한 것들이 중요한가?

SWERY: 이 게임에서 내가 중요시 하는 세 가지의 "실제"요소가 있다. 실시간, 실제 크기, 실생활이다. 이 세 가지 요소는 게임 제작에 있어 절대로 간과할 수 없는 사항이었다는 것을 확신할 수 있으며, 어떠한 형태로든 적용되었다.

실제로, 머리카락이 자라고 글자를 쓰고, 몸무게를 줄이는 것도 생각하고 있다. 이 모든 요소들이 단순한 Agent York 가 아닌, 완벽한 당신의 아바타로 만들어 줄 것이며, 그것이 내가 목표로 하는 것이다.

이런 것들을 어떻게 적용했는가에 대해서는, 게임에 대한 우리의 사랑이 가능케 했다고 대답할 수 있겠다.

이런 디테일한 부분들이 인물들을 즐겁게 만들 것이라는 것이다.

SWERY: 참 좋은 말이다. *Deadly Premonition* 사용자들에게 깊게 감사한다.

게임 속에는 수많은 흥미롭거나 바보 같은 이벤트들이 등장한다 -가령 “중요한 시기-민감한 미션”이 되면 건물 안으로 들어가서 몇 시간 동안 낮잠을 자고, 면도를 하고 생 양파를 먹는다. 어떻게 이런 자유를 생각하게 되었나?

SWERY: 휠체어 탄 Harry 라는 캐릭터를 기억하는가? 그는 중요한 건 스피드가 아니라 타이밍이라는 말을 한다.

이게 내가 다시 표현하고자 했던 바이다. 플레이어는 자신의 타이밍에 따라 플레이를 하여 그 행동에 대한 결과를 지켜 봐야 한다고 생각했다.

이 게임은 몇 개의 엔딩을 가지고 있지는 않지만 사용자는 그 자신의 결정으로 진행되므로 스토리가 계속 진행 중이라고 느끼게 하고 싶었다.

**Zach** 에 대한 영감은 어디서 얻었는가?

SWERY: Agent York 은 살인 사건을 해결하기 위해 Greenvale 에 도착한다. 하지만 플레이어는 거실 TV 앞에서부터 시작된다..

이 갭을 채우기 위해 하나의 환상이 필요했고, 실제로 이는 정말 고통스러운 작업이었다. 하지만 마침내 이는 “어떻게 느낌을 전달하는가”라는 간단한 답변을 통해 이루어질 수 있었다. 그 답이 Zach 의 탄생이었다.

마지막으로, 좋은 미스터리를 만들 수 있는 동기가 무엇인가? 어떻게 미스터리를 풀어가기를 바라는가?

**SWERY:** 좋은 미스터리란, 마지막에 충분히 이해할 수 있어야 한다.

간단히 말해서, 책이나 영화는 당신을 속이거나, 다음에 어떤 내용이 올지 모르게 할 수 있지만 일부러 속이는 것은 아니다.

나에게 있어, 플레이어나 청중을 고의로 속이는 일은 사기와 같다. 오락에서 이 정직성은 움직일 수 없는 기본이다.

따라서, 좋은 미스터리를 풀어가는 방법이라 하면, 개인적으로는 자신을 주인공과 분리하는 것이다.

이는 게임을 하거나 영화를 보거나 책을 읽을 때도 마찬가지다. 이는 인생에 있어 중요한 경험이다.

감사합니다, 사랑합니다.