



CMP

United Business Media

REVIEWS: J2ME VS. BREW 2, COREL PAINTER 8, PODXT PRO

NOVEMBER 2003

Game Developer

ON THE FRONT LINE OF GAME INNOVATION

Animation Compression

How to Build a Robust and
Memory-Friendly System

Riffing on Tolkien:
Creating Music for
Middle-earth.

Postmortem:
Relic
Entertainment's
HOMEWORLD 2



Display Until December 15, 2003

PROFILE

리딩 에지 디자인'의 창립자 레리 데마르크

게임제작의 핵심은 '수학'과 '유혹'

비디오 기반의 카지노게임 시장은 그 규모가 수십만 혹은 수백만달러에 이를 정도로 성장하고 있기 때문에 경쟁이 치열하다. 레리 데마르크(Larry DeMar)가 창립한 '리딩에지디자인(Leading Edge Design)'은 '멀티 스트라이크 포커(Multi-Strike Poker)'를 출시해 상을 수상한 바 있다. 레리가 이 시장에서 어떻게 살아남았는지, 그리고 어떤 성장을 이뤄낼 수 있었는지, 그의 비디오게임과 핀볼, 카지노 도박 디자인에 대한 경험담을 들어봤다.

글 / 에버러드 스트롱(Everard Strong)

레리 데마르크가 비디오게임 업계에 발을 들여놓은 것은 그의 21번째 생일인 1978년으로 거슬러 올라간다. 그는 당시 '아타리(Atari) 2600' 시스템을 선물 받았다.

레리는 대학을 졸업한 후 시카고에 있는 윌리엄스(Williams)사에서 일자리를 제공받아 스티브 리치(Steve Ritchie), 유진 잘비스(Eugene Jarvis), 켄 페데스나(Ken Fedesna) 같은 유명한 사람들과 함께 '디펜더(Defender)'와 그 후속작 '스타게이트(Stargate)', '로봇론(Robotron): 2084', '블래스터(Blastar)'를 포함한 여러 타이틀을 제작했다.

데마르크는 위와 같은 타이틀에 대한 시장침체를 감지하고 이후에는 핀볼에 집중해 '반자이 런(Banzai Run)', '하이스피드(High Speed)'와 '아담스 패밀리(The Addams Family)' 같은 타이틀을 제작하게 된다.

1999년에 핀볼게임의 인기가 시들해지고 비디오를 이용한 카지노 슬롯머신이 인기를 끌자 그는 다니던 회사를 나와서 '리딩에지 디자인'이라는 회사를 창립했다. 다음은 그와의 일문일답이다.

게임 디벨로퍼(GD) : 2084의 코드 라인 수는 얼마인가.

레리 데마르크(LD) : 2084 소스 코드를 프린트하면 표준 크기 종이로 두께가 3인치 정도 된다. 크기는 약 6809 어셈블리 코드로 1만 5천 라인 정도다.

GD : 비디오게임에서 핀볼, 도박 게임으로 옮겨가면서 제작원칙은 어떻게 달라졌는가.

LD : 핀볼과 비디오게임의 게이머들은 이해하기 쉬운 메커니즘을 원한다. 따라서 중요한 것은 게이머에게 맡겨진 목표가 무엇인지 알려주고 발전을 측정할 수 있는 방법을 제공하는 것이다. 대부분의 성공적인 게임에서 이는 설명을 통해 사용자에게 수동적으로 전달된다. 일례로 슬롯머신의 경우 성공적인 게임제작을 위해 가장 중요한 요소는 '수학'과 '유혹'이다. 승패를 전혀 예측치 못하게 만드는 '게임의 변덕성'이 핵심이다.

GD : 비디오게임과 핀볼, 슬롯머신 제작과 관련해 보상 시스템에 대해서 어떻게 생각하는가.

LD : 성공적인 게임을 위해서는 흥미로운 플레이 메커니즘과 이목을 집중시키는 설명기능을 결합시켜야 한다. 핀볼이나 비디오게임에서 보상은 별로 중요한 문제가 아니라고 생각한다. 성공적인 게임은 ▲목표를 정의하고 ▲목표를 이해할 수 있도록 하며 ▲목표 달성을 위한 도구를 제공하고 ▲발전에 대한 피드백을 준다. 보상은 이러한 피드백 중 하나일 뿐이다. 그러나 슬롯머신에서는 보상이 제일이다. 슬롯머신의 경우에는 사용자가 가진 돈을 청룡열차와 같이 오르락내리락하도록 해야 한다.

GD : 게임이 성공적인지 확인하기 위해 어떤 벤치마크를 사용하는가.

LD : 게이머를 몰입하게 만드는 가장 좋은 방법은 '항상 가장 많은 보상'을 받게 만드는 것이다. 이와는 역설적으로 게임에 대한 보상은 상대적인 위험도와 균형을 이뤄야 한다는 점도 중요하다. 일반적으로 위험이 거의 없이 높은 점수를 얻을 수 있어 균형이 심각히 깨지면서 발생하는 '거저 먹기'는 흥미성을 크게 감소시킨다. 로봇론이 제작된 후 20년간 인기를 지속할 수 있는 이유는 이 두 가지가 거의 완벽하게 균형을 이뤘기 때문이라고 생각한다.

GD : 게임에서 원하는 피드백은 무엇인가.

LD : 게임을 처음 테스트 할 때 얼마나 많은 사람이 게임에 관심을 가지는지 보다 이들 중 몇명이 다음에 또 게임을 하려 하는지에 관심을 둔다.

GD : "하나의 훌륭한 게임이 있으면 99개의 좋지 않은 게임이 존재한다"고 말한 적이 있는데 무슨 뜻인가.

LD : 게임 제작에서 이 원칙보다 더 중요한 것은 없다. 훌륭한 제작자라면 이것을 잘 이해하겠지만 다른 제작자나 대부분의 관리자들은 이를 이해하지 못한다. 게임 룰과 메커니즘을 만드는 방법은 무한한데, 이중 대부분은 정말 끔찍하고 나머지 많은 것들도 그저 그렇다. 이 중 몇 안 되는 것들만이 좋거나 훌륭하다. 최고의 제작자는 어느 정도 일관성을 유지하며 이 범위에서 개발방법과 균형점을 찾아낼 수 있다. 물론 좋거나 훌륭하다고 평가받지 못하는 것 중에서 가끔 히트작이 나오기도 한다. (Copyright CMP Media LLC)