



<슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티가 여전히 강력한 이유 (Why *Super Metroids* Hacking Community is Still Going Strong)

작성자: 빅토리아 얼(Victoria Earl)

작성일: 2013년 7월 24일

강력한 커뮤니티는 성공과 평범을 가를 수 있다. 잘 만든 게임에서조차 그렇다. <닌텐도 파워(Nintendo Power)> 같은 팬 매거진에서 게임 내 채팅이나 게임 기반 포럼 같은 현대적인 방식에 이르기까지, 예전부터 지금까지 개발자들과 퍼블리셔들은 자신의 게임을 기반으로 하는 커뮤니티를 육성하기 위해 노력해 왔다. 커뮤니티는 소셜게임과 지속적인 멀티플레이 게임, 모바일 게임이 전통적인 싱글플레이 게임 시장에 들어오게 되면서 더욱 전파력이 커지고 있다.

게임 커뮤니티를 육성하는 데에는 유효성을 입증받은 방법들이 여럿 있다. 몇 년 동안 게임을 유지하는데 시간을 투자하면서 새로운 콘텐츠를 출시해서 플레이어들을 계속 플레이하게 하는 개발자들이 많이 있다. 또 어떤 개발자들은 플레이어들이 서로 교류하도록 장려하기 위해 멀티플레이어 요소를 추가해서 플레이어 사이의 대결을 개최하거나 소셜 게임의 속성을 가미한다. 이런 방법들과 그 외의 전략들은 개발자와 커뮤니티가 관계를 유지하고 있는 한 효과가 있는 것으로 알려져 있다.

하지만 개발자가 떠난 다음에는 어떻게 되는가? 멀티플레이 서버는 폐쇄되고, 업데이트는 중단되고, 개발자가 운영하는 커뮤니티 사이트는 방치된다. 게임이 훌륭하면 팬은 항상 존재할 것이다. 팬들은 여러 웹사이트와 포럼에 산재하면서 여전히 새로운 플레이어에게 도움을 주거나 오래 전부터 좋아했던 게임을 찬양할 것이다.

그러나 이렇게 뿔뿔이 흩어져 있는 팬들은 예전 커뮤니티의 그림자에 불과하다. 중심 커뮤니티는 사라져버리고, 예전에는 헌신적이었던 팬들조차 다른 일에 더 많은 시간을 보낼 것이다. 이런 일이 몇 년에 걸쳐 일어날 수도 있지만, 개발자가 떠난 다음에는 대부분의 커뮤니티들이 점점 쇠퇴한다.

그러나 여기에도 몇 가지 예외가 있다. 때때로 조건이 좋은 게임 커뮤니티는 개발자가 떠난 후에도 꽤 오래 남아있기도 한다. 이 사실을 가장 잘, 그리고 명료하게 증명하는 게임이 바로 고전 <슈퍼 메트로이드(Super Metroid)>다. <슈퍼 메트로이드>는 출시된 지 거의 20년이 지난 지금까지 강력한 커뮤니티를 유지하고 있으며, 이 커뮤니티는 오리지널 버전이 출시된 지 한참 후에 유기적으로 형성된 것이다.

<슈퍼 메트로이드>의 새로운 커뮤니티

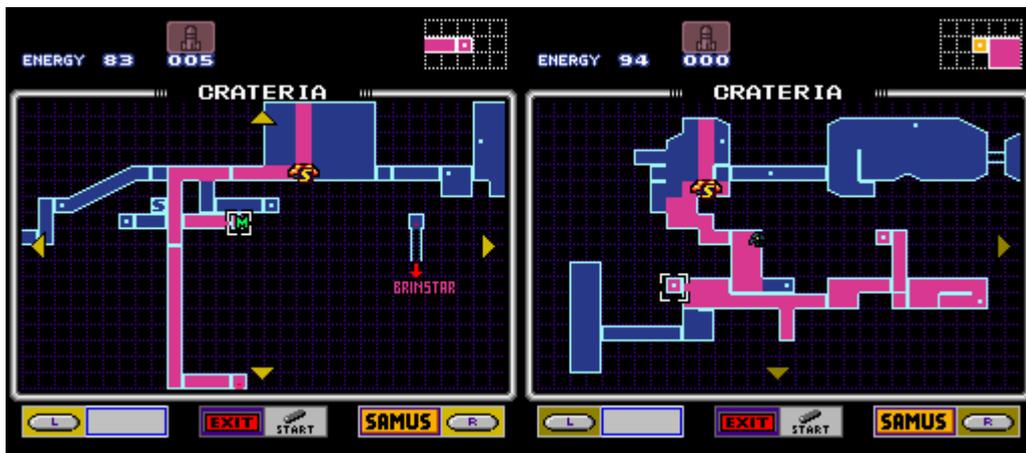
문제의 커뮤니티는 한때 <메트로이드>의 팬 포럼 Metroid2002.com¹의 하위 그룹이었던 <슈퍼 메트로이드>로, 현재 ROM 해킹 커뮤니티로 존재한다. 이 커뮤니티는 주로 2009년 초 대학 프로젝트로 만들어진 웹사이트이자 포럼 인터넷 릴레이 채팅(IRC) 채널 [Metroid Construction](http://Metroid_Construction)²을 중심으로 돌아간다. ROM 해킹이 <슈퍼 메트로이드>에만 있는 것은 아니지만, 메트로이드 컨스트럭션(Metroid Construction) 커뮤니티는 독창성과 복잡성의 측면에서 본 게임과 겨룰 정도의 핵(hack)을 생산해내는 활동적이고 노련한 커뮤니티이다.

커뮤니티의 일상적인 활동은 다른 많은 일반적인 게임 커뮤니티들을 훨씬 능가한다. 특히 게임이 오래되었다는 점과 커뮤니티의 초점이 비교적 제한되어 있다는 점을 생각해보면 더욱 그렇다. 치트 코드와 비법에 대한 질문을 올리는 새로운 플레이어도 없고, 더 빨리 진행해보고자 어떤 판을 깨는 전략에 대해 토론하는 이도 없다. 메트로이드 컨스트럭션 포럼이 <메트로이드> 시리즈의 다른 게임들(<젤다의 전설(The Legend of Zelda)>도 포함해서)의 ROM 해킹을 다루기는 하지만, 하위 포럼 중에서는 <슈퍼 메트로이드> 해킹이 가장 많은(말 그대로 수천 건에 달하는) 포스트를 보유하고 있을 정도로 아주 활동적이다.

¹ 참조링크: <http://www.metroid2002.com/>

² 참조링크: <http://www.metroidconstruction.com/>

이런 수준의 활동에서 유추할 수 있겠지만, <슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티는 수많은 핵을 새로이 만들어냈다. 메트로이드 컨스트럭션 사이트에 플레이 가능한 완성된 핵이 100여 개나 정리되어 있다. 이것들은 오리지널 버전을 약간 변형한 수준이 아니다. 대부분의 핵들이 그래픽과 레벨 디자인, 심지어 게임플레이의 측면에서 원자료와 근본적으로 다르다.



오른쪽의 <슈퍼 메트로이드: 리디자인(Super Metroid: Redesign)>은 왼쪽의 오리지널 버전의 레이아웃을 과감하게 변형한 것이다.

그러니까 <슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티는 <메트로이드> 시리즈 중에서 가장 활동적이고 솔선수범하며 독특하다. 그렇다면, 이 커뮤니티는 정확히 어떻게 유지되고 있는가? 어떻게 새로운 멤버들을 모집하고 그들로부터 날마다 활동을 이끌어내는가? 그 답변을 얻기 위해 나는 메트로이드 컨스트럭션 포럼의 멤버들에게 커뮤니티에 가입한 이유를 물어보았다. 개인마다 차이는 있지만 그들의 답변은 성공 커뮤니티의 핵심 요소들을 공유하고 있다.

게임과 함께 시작하다

커뮤니티의 성공에서 가장 기본적인 요소도 순전히 개발자의 손에 달려 있다. 사실 압도적으로 많은 커뮤니티 멤버들이 커뮤니티에 가입한 주요 이유 중 하나로 게임 자체를 꼽았다. 이것은 당연한 결론인 것 같은데, <슈퍼 메트로이드>의 우수한 디자인은 잘 알려져 있기 때문이다. 하지만 멤버들이 게임에 대한 사랑을 묘사한 것에는 공통점이 있다.

먼저, 레드 헤링(red herring)이 있다. 많은 팬들이 특히 <슈퍼 메트로이드> 같은 고전게임에 대한 자신의 헌신을 "향수"라고 부를 것이다. 이때 문제는, 개발자들이 현대 게임으로는 그 정도의 헌신을 얻지 못하리라고 착각하게 만든다는 것이다. 사실 사람들이 자신의 인격 형성기에 플레이했던 게임을 선호하는 경우가 많기는 하나, 향수만으로 헌신적인 팬덤을 유지할 수 없다. 그 자체가 가까이 하는 것만으로는 유지되지 않으며, <슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티는(대부분의 헌신적인 팬덤들처럼) 깊은 주의력을 가지고 원자료를 검토한다.

따라서 팬들이 붙인 이름 대신 그들의 이야기에 집중하는 것이 중요하다. 일반적으로 커뮤니티의 멤버가 자신이 어떻게 <슈퍼 메트로이드>의 되었는지를 이야기할 때에는, 이 게임을 집중적으로 플레이했다는 사실을 말하는 것이다. 많은 팬들이 오리지널 버전을 마스터하거나 조사하거나 아니면 단순히 재경험하는 데 총 100시간 이상을 투자했다고 했다. 이 시간은 커뮤니티 멤버들이 몇 살에 게임을 플레이했느냐가 아니라, 게임에 투자한 시간이 얼마나 되느냐가 헌신성을 말해주는 키가 되는 것이다.

진정으로 헌신적인 팬은 모든 커뮤니티를 운영하는 데 도움을 주며, 특히 커뮤니티의 수명에 중요하다. 그들은 팬 포럼을 운영하고 FAQ에 글을 쓰고 다른 플레이어들(게임에 많은 시간을 투자하지 않은 사람들까지 포함해서)이 흥미를 가질 팬 콘텐츠를 제작하는 사람이 될 것이다.

팬들은 자신이 좋아하는 게임을 유일한 것으로 보기 때문에 이런 일을 한다. 커뮤니티 멤버 Fizzer는 다음과 같은 말을 했다. "<슈퍼 메트로이드>에는 [같은] 장르의 모든 게임들과 구별되는 마법적인 무언가가 있다." 개발자로서 자신의 게임에 대해 이런 말을 듣고 싶다면, 다시 말해 다른 플레이어들을 팬으로 만들고 싶다면, 팬덤을 육성할 수 있도록 게임을 디자인해야 한다.

"사이버 고고학"

단순히 <슈퍼 메트로이드>의 팬이라는 것은 해킹 커뮤니티에 가입하는 동기가 되기엔 부족하다. 게임에 대한 호기심은 많은 얼리 어답터와 전문 해커들이 게임의 소스 코드를 깊이 파고들도록 자극하는 힘이다. 포럼 멤버들 중 많은 수가 게임이

어떻게 작동하는지 알아내기 위해 숨어 있는 부분들을 조사하는 것을 좋아한다고 했다. 커뮤니티 멤버 JAM은 "사이버 고고학자"가 되는 것처럼 느껴진다고 말했다. 이런 탐험가 스타일의 플레이어들에게 개발 화석(오리지널 게임의 코드에 있었던 아이템인데 사용되지는 않았다)을 발견하는 것은 ROM 해킹의 주요 보상 중 하나다.



어떤 해들은 게임에 숨어 있는 화석을 재도입했다. 위에서 작게 그려진 적 "Stoke"가 <메트로이드: 슈퍼 제로 미션(Metroid: Super Zero Mission)>의 해에 쓰인 화석이다.

게임을 분해하는 일이 <슈퍼 메트로이드>에만 있는 것은 아니지만, <수퍼 메트로이드>는 비밀의 일부가 숨어 있는 만큼, 호기심 많은 사이버 고고학자들에게 이상적이다. 해커들은 한번도 사용된 적 없는 괴이한 적들과 독특한 장애물들 같은 일반적인 기발함을 재빨리 발견했다. 숨어 있는 "게임 종료" 메뉴조차 이를 활성화시키는 게임 지니(Game Genie) 코드를 누군가가 금세 발견해냈다.

하지만 더 잘 숨어 있는 화석도 있다. 예를 들어 커뮤니티 멤버 JAM은 2010년 말

다른 멤버 Scyzer의 도움으로 새로운 화석을 발견했다. 골든 토리조(Golden Torizo) 치트 코드라고 불리는 이 화석은 특정한 방에 들어가는 동안 두 번째 창문이 깨져야만 나타날 수 있다. 실제로 JAM은 게임의 가공되지 않은 조립 코드를 조사하다가 그 화석에 걸려 헤매고 있었고, 다른 멤버들이 함께 조사하도록 이 문제에 대한 글을 포럼에 올렸다. 커뮤니티는 그것을 활성화시키는 방법을 재빨리 알아냈다. 일반적인 플레이에서 업그레이드하는 치트코드를 활용하려고 그런 것이 아니라, 단지 그 화석이 추가된 이유를 알아내기 위해서이다.

팬들로 하여금 게임을 탐구하도록 하는 것이 <슈퍼 메트로이드>가 탁월한 이유이다. 게임에서 숨어 있는 업그레이드를 사용하는 것은 게임이 끝났을 때 플레이어들에게 얼마나 많은 업그레이드를 놓쳤는지 알려주는 백분을 점수와 결합되어 있는데, 게임을 탐구하면서 자꾸 다시 플레이하도록 만든다.

게다가 플레이어는 성취도를 게임이 끝난 다음까지 알 수 없기에, 게임이 끝나기 전까지 게임의 세계 구석구석을 탐험하게 된다. 이런 강도높은 탐험은 플레이어가 "판을 깰" 수 있게 해주거나 게임의 임계 경로(critical path)를 완화해 주는데, 이것이 더 탐험할 수 있게 해준다.

하지만 이런 호기심을 자극하는 것보다 중요한 것은 장애물을 세우는 일을 피하는 것이다. 사실 이것은 <슈퍼 메트로이드>가 실패한 지점이다. 게임이 출시되었을 때 시스템은 닫혀 있었고, 게임의 코드에 대한 진지한 탐구는 평범한 팬에게는 불가능한 것이었다.

게임의 카트리지 기술 자체가 우회되었을 때, 대담한 팬들이 코드를 조사하고 해킹 커뮤니티를 시작할 수 있었던 것은 불과 몇 년이 지났을 때였다. 개발자들이 팬들에게 게임의 코드에 대한 완전한 자유를 줄 필요는 없지만, 완전히 닫혀 있는 시스템은 커뮤니티를 해칠 수도 있다.

좋아하는 게임에 대한 팬들의 자연스러운 호기심을 이용함으로써 개발자들은 게임에 대한 지식, 바꿔 말하면 새로운 콘텐츠를 제작하는 데 꼭 필요한 지식을 팬과 플레이어들에게 제공할 수 있다. <슈퍼 메트로이드>에서 이런 능력은 ROM 해킹 커뮤니티의 출발에서 핵심이었다. 하지만 이것은 아직 이야기의 절반에 불과하다.



<슈퍼 메트로이드>의 코드에 대한 직접적인 접근이 없었다면 위 그림의 <슈퍼 메트로이드 Phazon Hack> 같은 주요 핵은 없었을 것이다.

독특한 경험

비록 팬들이 게임이 작동하는 방식에 대한 깊은 이해를 가지고 있다고 해도, 그 지식을 가지고 어떤 일을 하게 하는 동기가 없다면 그 지식은 쓸모없는 것이 될 수도 있다. 반대로 메트로이드 컨스트럭션의 멤버들은 외형상의 변화에서 점검을 완수하기 위한 독특한 변형에 이르는 자신만의 버전들을 만드는 데 그 지식을 이용했다.

무엇이 그들에게 동기를 부여했는가? 포럼 멤버들은 <슈퍼 메트로이드>에는 진정한 후속작이 없다는 사실이 팬들로 하여금 게임을 분해하게 했다고 말했다. 간단히 말하면 공식 콘텐츠의 부재가 비공식 콘텐츠의 제작을 촉진했다는 것이다.

하지만 <슈퍼 메트로이드>를 독특한 게임으로 만들기 위해 <메트로이드> 시리즈가 약화되어야 했던 것은 아니라는 사실을 지적하는 것은 중요하다. <슈퍼 메트로이드>와 그 후속작 <메트로이드 프라임(Metroid Prime)>과 <메트로이드 퓨전(Metroid Fusion)> 사이에 약 8년 동안의 심각한 침체기가 있었지만, 더 중요한 것은 두 후속작과 오리지널 버전의 차이점이다.

<슈퍼 메트로이드>가 2D 그래픽과 측면 시점을 사용했던 것과는 정반대로, <메트로이드 프라임>은 3D 그래픽 엔진과 1인칭 시점을 사용함으로써 시리즈를 완전히 새로운 방향으로 변형했다. 그리고 <메트로이드 퓨전>이 <슈퍼

메트로이드>와 비슷해 보이기는 하지만, 비교적 선형적인 게임플레이는 <슈퍼 메트로이드>의 열린 탐험과 결별한 것으로 보였다. 따라서 두 게임 모두 <슈퍼 메트로이드>의 독특함을 감소시키지 않고 팬들에게 해석의 여지를 남기면서 성공적으로(그리고 이득을 보면서) 시리즈를 이어갔다.

개발자들이 다른 시리즈들보다 돋보이는 독특한 게임을 만들기 위해 노력하고 있기는 하지만, 항상 가능하지는 않는다. 오리지널 버전을 되풀이하기만 하는 후속작은 현존하는 게임 커뮤니티들을 해체할 수도 있고 콘텐츠를 제작하려는 커뮤니티의 욕망을 억압할 수도 있다. 개발자가 새로운 콘텐츠를 자주 제작한다는 것은 팬들의 창작과 경쟁한다는 것을 말한다. 그리고 팬들은 대체로 이 경쟁에서 패한다. 팬들은 자신의 콘텐츠의 적절한 지위를 볼 수 있어야 하며, 그렇다면 수고를 해야 할 이유가 줄어들 것이다. 후속작을 매년 출시하는 것은 꾸준한 수입을 보장해 줄 수도 있지만, 이 경우 개발자는 팬들이 자신만의 콘텐츠를 제작하고 홍보하는 것을 도와줌으로써 커뮤니티가 자력으로 존속할 수 있도록 운영해야 한다.



<슈퍼 메트로이드>에 없는 중요한 한가지는 탄탄한 스토리 요소이다. 위 그림의 <아이스 메탈: 언인스톨(Ice Metal: Uninstall)>은 그 공백을 메우기 위한 팬들의 답변이다.

눈덩이처럼 커지다: 임계 수준과 자가 유지에 이르다

팬들에게 우수한 게임을 만들어 주고, 그들이 게임에 대한 더 많은 지식을 얻을 수 있도록 격려해 준 다음, 그들에게 자신만의 변형을 제작할 수 있는 여지를 주는

것은 강력한 커뮤니티를 만드는 데 있어 중요하다. 하지만 개발자가 운영하는 커뮤니티에서 진정한 팬 중심의 커뮤니티로 발전하기 위해서는 플레이어를 더 많이 모아야 한다.

컨텐츠 제작을 중심으로 돌아가는 대부분의 커뮤니티들처럼 <슈퍼 메트로이드>의 ROM 해킹 커뮤니티도 가장 인상적인 성과들을 통해 명성을 얻었다. 가장 잘 알려진 성과이자 2006년 커뮤니티가 열기를 얻기 시작하는 데 도움을 주었던 성과는 <슈퍼 메트로이드: 리디자인>이다. <슈퍼 메트로이드: 리디자인>은 수많은 게임플레이 영상들이 유튜브에 올라와 있고, 여러 열성적인 게임 사이트에 소개되어 있으며, <PC Magazine>에도 주목할 만한 핵으로 소개되어 있다. 따라서 많은 커뮤니티 멤버들이 <슈퍼 메트로이드: 리디자인>을 커뮤니티의 첫 성과로 꼽은 것은 이상한 일이 아니다. 다른 멤버들도 <슈퍼 메트로이드: 리디자인>이 커뮤니티가 형성에 특히 중요했다는 사실을 지적했다.

<슈퍼 메트로이드: 리디자인>은 어떻게 해서 이렇게 많은 주목을 받게 되었는가? 간단히 말하면 리디자인은 <슈퍼 메트로이드> ROM 핵들의 외관을 바꾸었다. 레이아웃은 바꾸고 새로운 아이템과 더 많은 지역을 추가하고 오리지널 버전의 물리학까지 바꿨다. 이 게임은 <슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티에 한 획을 그었으며, 이 핵에 사용된 많은 기술들이 이후 표준으로 자리잡았다.

따라서 <슈퍼 메트로이드: 리디자인>은 <아이스 메탈: 언인스톨>, <슈퍼 메트로이드 Phazon Hack>, <메트로이드: 슈퍼 제로 미션> 같은 가장 유명한 다른 여러 주요 핵들을 위한 기반을 닦았다. 이것들 모두 <슈퍼 메트로이드>의 핵이지만, 그 접근에 있어 각각이 독특하며 해킹 커뮤니티가 어떻게 <슈퍼 메트로이드>의 한계를 확장시켰는지 알려준다.

메트로이드 컨스트럭션 포럼 멤버 Crys가 2010년 말 출시한 <아이스 메탈: 언인스톨>은 시기상 그 중 가장 앞선다. 오리지널 버전이 하나의 개방된 컷씬과 소수의 주요 이벤트에 만족했던 것과는 반대로, 이 핵은 각각의 지역의 맵 스크린에 플레이어가 발견하기 위한 단서를 주는 텍스트를 넣음으로써 매력적인 스토리를 짜는 데 집중한다. 오리지널 버전에 나오는 지역들도 몇몇 눈에 띄지만, <아이스 메탈: 언인스톨>은 게임의 레이아웃을 눈에 띄게 바꾸어 놓았다. 대부분의 주요 핵들과 마찬가지로 <아이스 메탈: 언인스톨>도 플레이어가 주요 업그레이드를 획득하는 순서를 바꾸었다.

다음은 일본의 해커 SB가 2011년 출시한 <메트로이드: 슈퍼 제로 미션>이다. 이름에서 알 수 있듯이 이 핵은 <슈퍼 메트로이드>와 <메트로이드> 시리즈의 후기 2D 게임 <메트로이드: 제로 미션(Metroid: Zero Mission)>의 요소들을 섞어 놓은 것이다. 이 핵은 적들과 싸우기보다는 플레이어들로 하여금 길을 찾기 위해 자신의 무기들을 사용하게 하는 퍼즐 요소를 게임에 추가했다. 또한 조인족 로어(Chozo Lore)와 무적의 적, 수수께끼 아이템 같은 <메트로이드: 제로 미션>의 여러 주요 요소들도 결합했다. <메트로이드: 슈퍼 제로 미션>은 분명히 두 닌텐도 게임을 혼합해 만들어졌지만, 그 자체로 오리지널 버전과 같은 위치에 있다.



<메트로이드: 슈퍼 제로 미션>에 쓰인 <메트로이드: 제로 미션>의 요소는 레벨 게이트(왼쪽 그림)와 움직임이 느껴지는 레이저(오른쪽 그림)이다.

마지막으로 <슈퍼 메트로이드 Phazon Hack>은 2011년 말 Red_M0nk3y가 출시한 현재 버전이다. 이 핵은 오리지널 버전의 한계를 확장하는 데 힘쓰고 있다. 즉 이 핵에서 어떤 지역들은 아주 넓어서 플레이하는 도중 로딩 이동이 필요하다. 레이아웃에서 아이템의 순서, 플레이어가 보스 적들과 싸우는 순서에 이르는 모든 것이 바뀌었다. 이 핵에는 유익한 아이템이 들어있는 파괴할 수 있는 상자들까지 있는데, 이것은 일반적으로는 현대의 FPS 게임, 특히 <메트로이드 프라임> 3부작의 주요 특성이다.

이 주요 핵들 모두 각자의 방식으로 독특하지만, 일반적으로 베테랑 <슈퍼 메트로이드> 플레이어를 위해 제작되었다. 게임의 임계 경로는 항상 플레이어들로 하여금 다음에 어떤 아이템을 마주하게 될지 계속 추측하게 하는 것을 중심으로 바뀌었다. 그리고 이 핵들은 항상 오리지널 버전보다 눈에 띄게 어렵고, 때때로

플레이어들에게 <슈퍼 메트로이드>의 자유로운 벽 점프 이동 같은 전문적인 이동방법을 마스터할 것을 요구한다.

많은 사람들이 중력에서의 변화들이나 확장 업그레이드들의 효과를 바꾸는 것 같은 미세한 변화들을 만들어낸다. 그런 변화들이 필요하지 않을 때에도 말이다. 이것은 이 핵들이 팬들의, 팬들을 위한 것이라는 사실을 간단명료하게 보여준다. 즉 이 핵들은 오리지널 버전이 익숙하지 않은 플레이어들을 끌어들이기 위한 것이 아니다. 그 대신 핵심 팬 베이스가 게임에서 얻을 수 있는 플레이의 양을 늘렸다. 이것은 결국 게임에 대한 관심을 높인다. 즉 해커가 만든 콘텐츠가 더 많은 해커들을 끌어들이고, 이것이 커뮤니티를 뒷받침해 준다.

거래의 도구

<슈퍼 메트로이드>의 세련된 핵들이 플레이어를 해킹 커뮤니티로 이끌지만, 사용 가능한 툴과 배울 방법이 없다면 새로운 멤버들 대부분은 해커가 되지 않을 것이다. 메트로이드 컨스트럭션의 경우 [SMILE Editor](#)³가 <슈퍼 메트로이드>의 핵심 해킹 툴인데, 이것은 새로운 해커들이 그래픽 인터페이스를 사용하면서 게임의 코드를 안전하게 탐구할 수 있게 해준다.

여러 포럼 멤버들이 새로운 해커들이 사용할 수 있는 풍부한 문서화와 도움 채널들과 함께, 이 에디터를 해킹을 배울 수 있었던 이유로 꼽았다.

현대의 개발자는 자신만의 게임 에디터를 제작하고 유지할 수도 있긴 하지만, SMILE은 합작품이다. 즉 SMILE을 제작한 팬이 그것을 유지하는 데 더 이상 시간을 투자할 수 없게 되면 다른 커뮤니티 멤버들이 업데이트하고 개선하는 책임을 이어받았다.

메트로이드 컨스트럭션 커뮤니티에는 SMILE Editor 외에도 커뮤니티 멤버들이 새로운 핵을 만들 수 있게 해주는 핵으로서 주요 미들웨어(middleware)가 또 있었다. <프로젝트 베이스(Project Base)>라고 불리는 이것은 커뮤니티 멤버 Grime이 만든 것으로, <슈퍼 메트로이드>의 리퍼비시이다. 이것은 임계 경로에

³ 참조링크: <http://www.romhacking.net/utilities/275/>

변화를 가하지는 않았지만, 버그를 치료하고 코드를 최적화하고 물리와 그래픽을 업데이트하는 데 초점을 맞추고 있다.

<프로젝트 베이스>는 게임플레이의 흐름을 개선하기 위해 뒤로 하는 공중제비 같은 새로운 움직임들도 추가했다. Grime이 다른 해커들에게 이 핵을 출발점으로 사용할 것을 권하기 때문에, <프로젝트 베이스>는 복잡하고 철저한 핵들을 다루기가 훨씬 쉽게 해준다.



오른쪽의 <프로젝트 베이스>에 가해진 그래픽 업데이트는 새로운 색채에서 새로운 공간 배경에 이르는 모든 것을 포함하고 있다. 왼쪽은 오리지널 버전이다.

<프로젝트 베이스> 같은 핵이 유효한 이유, 그리고 <슈퍼 메트로이드> 해킹 커뮤니티 성공에서 퍼즐의 마지막 조각과 같은 것은 커뮤니티의 협력적인 분위기이다. 핵은 무에서 만들어지는 것이 아니고 완성되었다고 출시되지 않는다. 그 대신 포럼은 테스트와 피드백을 위해 진행되고 있는 작업들을 포스팅하는 기존의 그리고 새로운 해커들이 북적거리는 곳이다.

이들 포럼에서 핵 제작자는 다른 멤버들과 함께 버그와 개선 가능성, 아이디어에 대해 토론한다. 이것은 우호적인 분위기에 기여하지만, 그보다 중요한 것은 새로운 멤버들은 핵을 만들기 전부터도 커뮤니티에서 의미있는 역할을 할 수 있고, 기존의 멤버들은 프로젝트 중간에 계속 돌아올 이유가 된다는 사실이다. 포럼 멤버들은 이것을 새로운 핵의 기준이 탄생한 걸로 여겼다. 즉 잦은 피드백은 해커들이 동료의 존경을 적극적으로 받을 수 있도록 도움을 주며, 이것은 더 좋은 핵, 즉 더 많은 주목으로 이어져 결국에는 더 많은 멤버를 끌어들이는 것이다.

<슈퍼 메트로이드>의 성공을 되풀이함

혁신적인 해킹 커뮤니티를 가진 게임이 <슈퍼 메트로이드>밖에 없는 건 아니지만, <슈퍼 메트로이드>의 해킹 커뮤니티는 게임 커뮤니티의 유지비용이 어디까지 낮아질 수 있는지를 보여준다. 커뮤니티의 성장이 완전히 유기적이기 때문에 현대의 개발자가 간단하게 베낄 수 있는 정해진 규칙들은 없다. 그래도 몇 가지 교훈을 얻을 수는 있다.

첫째로 가장 중요한 것은 게임에 팬이 생겨야 한다는 것이다. 다행스럽게도 이것은 게임이 성공하는 데에도 핵심이 되므로 이미 그 자체로 연구 대상이다. <슈퍼 메트로이드>는 게임에 대한 탐험과 숙련을 권장함으로써 이런 일을 한다. 위키백과와 FAQ가 탄생한 이후로는 게임 세계 안에 단순하게 숨어 있는 비밀 아이템은 예전처럼 효과가 없을 수도 있다. 하지만, 플레이어가 게임의 핵심 메카닉을 마스터하는 데 지름길은 없다.

어떤 유형의 게임이라도 숙련을 촉진할 수 있다. <몬스터 헌터(Monster Hunter)> 같은 게임에서는 보스 몹의 행동을 이해해야 진행할 수 있고, <스트리트 파이터 IV(Street Fighter IV)> 같은 게임에서는 다른 플레이어들과 겨루면서 기술을 연마할 것을 권한다. 심지어 <앵그리 버드(Angry Birds)>의 별 세 개 점수 시스템도 가상의 새를 던지는 데 시간을 더 투자하도록 권한다. 방법이 무엇이든 게임은 게임 자체에 대한 흥미를 좀더 지속적으로 끌어내어 많은 수의 플레이어가 게임에 많은 시간을 투자하게 해야 한다.

그러나 강력한 흥미가 있었더라도 계속 격려하고 장려하지 않으면 시들해 질 수 있다. 개발자들은 플레이어에게 게임을 더 탐구하라고 강요할 수 없지만, 호기심 많은 플레이어들을 자극하거나 장애물을 만들 수는 있다. 게임에 숨어 있는 비밀이나 "이스터 에그"는 팬들이 게임을 탐험하도록 만드는 효과가 있다.

사소한 비밀들도 팬들에게는 중요한 영향을 끼친다. <마인크래프트(Minecraft)>의 개발자는 타이틀 스크린을 약간 변화하게 하는 이스터 에그를 언급함으로써 강력한 흥미를 유발하는가 하면, <다크 소울(Dark Souls)>에서는 몇 가지 암시적인 텍스트(나중에 디렉터가 밝힌 것은 티저에 불과했다)가 같은 일을 했다. 그리고 이스터 에그가 플레이어들의 탐험을 권장한다면, 개발자들은 또한 시스템이 이런

탐험에 폐쇄적이지 않도록 만들어야 한다. 폐쇄적인 시스템은 호기심 많은 플레이어들의 사기를 꺾는다. 이 호기심 많은 플레이어들이 <슈퍼 메트로이드> 해킹 커뮤니티의 근본이었으며, 이들이 없었다면 게임 커뮤니티는 유지되기가 아주 어려웠을 것이다.

플레이어가 운영하는 커뮤니티에 방해가 되는 또 다른 요소는 개발자 자신의 개발에 대한 열망이다. 탐험에 대해서와 마찬가지로 개발자가 플레이어들이 자신만의 버전을 만들려는 욕망을 강요할 수 없다. 하지만 커뮤니티가 반복적인 후속작이나 끊임없는 업데이트로 넘쳐나면 확실히 억제되긴 한다. <슈퍼 메트로이드>는 그 시리즈 중에서도 독특한 게임이었다.

예산이 부족한 개발자들이나 일정이 빠듯한 퍼블리셔들에게는 도달할 수 없는 이상향일 수도 있지만, 반복적인 후속작이 꼭 필요할 때 커뮤니티가 분해되는 것을 막을 수 있다. 밸브(Valve)가 <레프트 4 데드(Left 4 Dead)>와 <레프트 4 데드 2> 사이에 가했던 의도적이고 단계적인 변화가 대표적인 사례다. 후속작 대신 업데이트와 다운로드할 수 있는 콘텐츠를 출시하는 것은 게임의 커뮤니티를 유지하는 또 다른 방법이다. <팀 포트리스 2(Team Fortress 2)> 같은 멀티플레이 게임에서 특히 효과가 있는데, 개발자들이 업데이트를 너무 많이 내 놓으면 플레이어가 콘텐츠를 제작하는 걸 방해하게 된다.

팬들의 사기를 증진하고 이런 장애물들을 피하는 것은 커뮤니티를 시작하는 좋은 방법이다. 하지만 자가 유지로 넘어가기 위해 커뮤니티는 그 자체의 장점에 대한 이목을 집중시킴으로써 더 많은 사람들을 끌어 모아야 한다. 그런 성과에 대해 주목을 받은 게임이 <슈퍼 메트로이드> 뿐은 아니다. 게임을 개선시키는 모드(mod)들을 제작하는 <엘더 스크롤 3: 모로윈드(The Elder Scrolls III: Morrowind)>의 커뮤니티는 게임 출시 이후 두 개의 후속작이 출시된 약 9년 동안 2011 Morrowind Mod Compendium이라는 편집물로 헤드라인을 장식했다.

그러나 언론의 주목을 받는 것보다 더 중요한 것은 팬들의 주목을 모으는 것이다. 규모가 큰 모딩 커뮤니티들에조차 상대적으로 부족한 부분이다. 개발자는 팬들이 직접 만든 콘텐츠를 두드러지게 하고 홍보할 수 있는 방법을 제시하여 이를 촉진할 수 있다. [LBP.me](http://lbp.me)⁴ 같은 웹사이트에서 이렇게 했었는데, 이 사이트는 <리틀 빅

⁴ 참조링크: <http://lbp.me/>

플래닛(LittleBigPlanet)> 시리즈의 소유자들이 게임에 최적화된 수준들을 발견하고 평가하고 관리할 수 있게 해준다.

하지만 높은 품질의 콘텐츠를 발견하고 홍보하기 위해서는 커뮤니티가 콘텐츠를 제작해야 한다. 가장 중요한 것은 플레이어들이 사용할 수 있는 일련의 툴이다. SMILE의 경우에는 순전히 팬들이 만든 것이었지만, 현대의 게임은 복잡하기 때문에 개발자의 참여가 필요하다. 조건이 있다면 어떤 툴셋이든 전적으로 그리고 의심의 여지 없이 완벽해야 하며, 동시에 개발자가 떠나기 전에 그 소스 코드와 그 툴셋을 업데이트하기 위한 수단이 커뮤니티에 제공되어야 한다. <엘더 스크롤 3: 모로윈드>와 <하프라이프(Half-Life)> 의 개발자들은 자신이 게임을 제작하는 데 사용했던 툴을 릴리즈해서 이 부분을 보장해 주었다.

다음으로 문서화가 잘 되어 있으면 플레이어들이 이 툴을 사용하고 더 좋은 콘텐츠를 제작하는 데 도움이 된다. 툴은 처음에는 개발자의 손에 있지만, 결국에는 커뮤니티가 자체적으로 담당해야 한다. <슈퍼 메트로이드>를 포함한 많은 커뮤니티들은 자체 위키 백과를 성공적으로 관리하고 있다.

마지막으로 개발자는 팬들이 제작 중인 콘텐츠를 공개해 피드백 받는 것을 가능하게 해주고 권장함으로써 협력적인 분위기를 조성할 수 있다. 새로운 콘텐츠를 끊임없이 제작할 수 있는 수단을 커뮤니티에 제공함하고 멤버들이 서로 도움을 주고 받으며 콘텐츠를 제작하는 것을 권장함으로써 개발자는 게임이 출시된 이후에도 몇 년 동안 유지되는 커뮤니티를 육성할 수 있다.

오랫동안 유지되는 커뮤니티를 만드는 것은 간단한 일이 아니지만, <슈퍼 메트로이드>의 조직적이고 강력한 해킹 커뮤니티는 스스로 유지되는 게임 커뮤니티를 제작하는 데 필요한 몇 가지 중요한 교훈을 준다.

1. 게임이 원래의 콘텐츠에만 의존하지 않으면서 오랫동안 플레이할 수 있도록 하라. 팬이 없다면 게임을 위한 콘텐츠를 만들고자 하는 사람은 아무도 없을 것이다.
2. 팬들이 게임을 깊이 탐험하는 것을 권장하라. 이스터 에그를 추가하고, 게임의 내부 작동에 대한 지식을 얻을 수 있는 기회를 플레이어들에게 제공하고, 호기심 많은 행동에 방해가 되는 것들을 만들지 말라.

3. 플레이어가 콘텐츠를 쉽게 변형하거나 제작할 수 있게 해주는 툴을 제작하고 출시하라. 최적화된 레벨과 모드, 심지어 플레이어가 만든 게임 아이템도 팬들에게 자신의 창작성을 표출할 기회를 주며, 플레이어가 자신만의 버전을 만들 수 있게 해준다.
4. 반복적인 후속작이나 지나친 콘텐츠 업데이트로 인해 커뮤니티가 쇠퇴하거나 분해되는 일을 피하라. 콘텐츠를 제작하는 플레이어들이 채울 적당한 자리를 제공하라.
5. 마지막으로 커뮤니티에서 플레이어가 제작한, 최소한 점수 시스템을 사용하는 새로운 콘텐츠를 홍보하고 발견할 수 있게 하라. 열린 토론 채널은 커뮤니티를 전반적으로 더 협력하게 함으로써 피드백이 훨씬 많아지게 할 것이다.

위에서 열거한 사항들은 <슈퍼 메트로이드>의 커뮤니티 같은 게임 커뮤니티들을 양성하는 한 가지 방법일 뿐, 포괄적이거나 모든 게임에 완벽하게 들어맞는 것은 아니다. 그 대신 플레이어를 팬으로, 팬을 팬 제작자로, 그리고 팬 제작자를 커뮤니티 리더로 만들기 위한 가이드로 이 방법을 사용하라. 그리고 게임과 커뮤니티를 위한 일이 무엇인지 간파하는데 도움을 얻기 바란다.