

컴퓨터로 하는 경마



드림인텍(주)/대표이사 김진술

컴퓨터와 함께 하는 재미있는 프로그램을 만들어 보기로 하고 중지를 모았다. 우리들의 초점은 우선 컴퓨터를 떠나 보기로 했다. 마치 바둑이나 장기를 둘 때 두는 사람보다 옆에서 관전하는 사람이 한 두수 더 잘 볼 수 있는 것과 같은 원리를 적용해 보기로 한 것이다.

컴퓨터로 하는 게임이라고 컴퓨터라는 큰 바위덩어리를 앞에 놓고 보니 도무지 앞으로 나갈 수 없었다. 그래서 우리는 이 장애물을 우선 치우고 본 것이다.

어디에 사람들이 모일까, 왜 그럴까라는 두 가지 문제만 놓고 주제를 압축시켜 나갔다.

사람들이 모이는 곳은 당연히 재미가 있는 곳이었다. 극장이 그랬고, 야구장, 축구장이 그랬다. 특히 운동 경기는 하위 팀이 하는 경기는 관중이 안가는 이유가 경기 결과가 뻔하기 때문이 아닌가.

그러다가 생각해 낸 것이 경마장이었다. 한 때는 승부조작이 있다고 해서 신문에 야단법석을 떨었지만 그래도 말

이 질주하는 장면과 아울러 자기가 점찍은 말이 우승이라도 하는 날이면 몇 십 배의 상금까지 받게 되니 이런저런 이유로 사람들이 항상 들끓는 곳이 경마장이다.

그래서 우리는 경마게임을 프로그램화하기로 했다. 일단 주제가 정해지니까 다음으로는 어떻게 하면 재미있게 만드느냐 하는 흥미유발을 위한 아이디어에 집중하였다.

말들의 경주만으로는 금방 실증을 느끼게 될지도 모른다는 의견이 압도적이었다. 그러면 경주 말고 어떤 점을 추가할 것인가. 물론 말하고 관계되는 것을 생각해 내야 하는데 여간 어려운 작업이 아니었다.

여기서 또 도입한 아이디어가 말을 떠나 보기로 한 것이다. 말은 이미 엉덩이를 한대 맞고 멀리 달려가 버렸다. 한때 일본에서 개발되어 우리나라 어린이들에게 무서울 정도로 확산되었던 게임 생각이 났다. 애완용 동물을 방불케 하는 게임용 동물이다. 화면 속에 있는 동물에게 밥도 주고 물도 주고 그러다가 관심을 갖지 않게 되면 영양실조로 죽기도 하는 그 컴퓨터용 애완동물의 아이디어를 집중적으로 점검했다.

그렇다. 그 조그만 동물 대신에 이번에는 말을 등장 시키는 것이다. 경주하기 전에 먼저 말을 키우고 먹이를 주고, 경주가 끝나면 말을 씻겨주고 쓰다듬어 주고 마치 컴퓨터 앞에 앉아 게임 하는 사람이 말의 주인이 된 것처럼 모든 일을 하도록 프로그램을 한 것이다.

게임만 계속하면 게임 중독에 빠질 염려가 있으니 시간을 정하여 그 시간 동안은 경마게임을 못하도록 하고, 일에 열중하다가 좀 지루하여 쉬는 시간에 다시 그 게임 속에 들어가서 다음 단계의 게임을 하도록 하다가도 일정 시간이 되면 또 다시 게임이 중단되도록 하는 이러한 게임을 만들면 금상첨화가 아니겠는가 하는 결론에 도달했을 때 연구소의 분위기는 마치 정복하고자 하는 산의 정상에 이미 다 올라온 기분이었다.

여기다가 e-cash 개념을 도입하여 마권을 사고, 경마에서 따거나 잃는 과정을 거치면서 전자화폐의 금액이 늘었다 줄었다 하니까 흥미를 더욱 유발하게 된 것이다.

지금 머리를 좀 식히실 분은 컴퓨터 경마장으로 달려가 보시기 바란다.