

## Fable 게임의 피터 몰리녹스 인터뷰

우리는 라이온 헤드(Lionhead)사의 사무실에서 게임계의 권위자를 만나서 콘솔 게임, 개발 주기, 그리고 오래간만에 선보이는 그의 RPG 게임 등에 대해서 질문을 주고받았다.

Lionhead의 스튜디오는 영국 런던 외곽의 Guilford에 위치하고 있었다. 거기에서 우리는 게임 디자인계의 거장인 피터 몰리녹스(Peter Molyneux)를 만나 볼 수 있었다.



지난 몇 년간 Lionhead(이 이름은 애완용 햄스터의 이름에서 따왔다고 한다)는 몇몇 가지의 중요한 프로젝트를 수행 해 왔다. Hollywood sim The Movies를 비롯해서 Black & White 2, 그리고 몰리녹스가 2001년도에 ‘가장 훌륭한 롤 플레이 게임’이라고 공언했던 Xbox전용 게임인 Fable 등이 있다.

거의 4년이 지나 Lionhead의 개발책임자는 사무실의 수많은 웹카메라들 중의 하나에 이르는 골드 마스터를 잡아 뒀으로써 Fable을 전 세계에 알리도록 했다. 이러한 뻔뻔스러운 방법이 많은 스튜디오의 사장들을 격노시켰지만, 몰리녹스는 당황하지 않았다. 그는 Fable과 여타의 다른 종류의 게임 이슈들에 대해서 이야기를 하기 위해 GameSpot과 마주 앉았다.

### 잘 팔리는 게임

GameSpot : Fable이 마침내 완성되었다. 4년간 무엇을 했는가?

Peter Molyneux : 우리가 그것을 처음 발표했을 때가 2001년 이었다. 그리고 2004이 되기 전에 그 게임은 다른 이름을 달고 PC용으로 되었다. 만약 내가 인상적으로 되기를 원한다면 난 3년이라고 말 할 것이다. 그러나 그것이 조금 더 걸렸다는 것은 사실이다. 당신도 알다시피 아이디어의 씨앗은 Xbox용으로 시작되었다. 그러나 그것을 조금 정당화 시키기 위해서 말하자면, 그것은 두 가지를 기본 바탕에 깔고 있고 70여명의 사람들이 Fable을 위해 일하고 있다는 사실이다. 그 시절에 Fable과 같은 게임에 2명으로 시작해서 70명의 사람들이 일을 한다는 것은 놀라운 성과라고 말 할 수 있다. 그러나 우리는 그것을 해 냈다. 지난 수요일에 우리의 게임의 전성기를 축하하는 공식적인 파티를 했었다.

GS : 그러나 여기에서 빠진 좀 우스운 것이 있다. 항상 스튜디오의 안쪽에 있는 웹카메라 앞에서 골드 마스터를 숨겨 놓고 있는 누군가가 있다. 그것은 무엇을 의도하고 있는 것인가?

PM : 내 생각에는 그것에 대해서는 마이크로소프트가 대답을 하는 것이 적절 할 것 같다. 우리는 스튜디오 사무실을 항상 비추고 있는 웹카메라들을 가지고 있다. 그것을 통해서 수많은 사람들이 어떻게 이 게임이 만들어 지는 가를 볼 수 있다. 사람들은 항상 사무실을 뛰어다니고 분위기는 활기에 차 있다. 그것은 환상적인 느낌을 갖게 한다.

GS : 여기에 그렇게나 많은 카메라들이 있다는 것이 조금 우습다.

PM : 나는 커뮤니티의 사람들에게 게임의 제작과정을 보여 줄 수 있는 이 아이디어를 좋아한다. 여기 직원들 중에 Sam이라는 사람은 가능한 많은 것들을 커뮤니티에 보여주기 위해서 노력한다. 나에게서는 그것이 약간은 생소하다. 다른 사람들은 가능하면 게임이 잘 돼 갈수록 커뮤니티에 직접적인 말을 하는 것을 꺼려하기 때문이다. 우리는 아마도 마이크로소프트로부터 공식적인 답변을 받을 수 있을 것이다. 하지만 이것은 저항 할 수 없는 강력한 것이다.

GS : 이해 할 수 있다. 당신이 처음에 Fable에 대해서 발표 할 때 '가장 훌륭한 롤플레이밍 게임'으로 만들고 싶다고 공언했다.

PM : 그렇다. 그것은 희망사항이었다.

GS : 당신은 그 말 대로 성공했다고 생각하나?

PM : 언론의 생리상 가장 극적으로 이야기를 만들어 버린다. 나는 다른 사람들이 나의 발언을 심각하게 받아들이지 않았을 것이라고 생각한다. 우리는 영국의 작은 회사로서 롤플레이밍 게임을 제작 한 적이 없었고, 콘솔게임을 제작 한 적도 없었다. 우리가 그와 같은 야망을 말했다고 해서 누가 뭐라고 하겠는가? 그것은 우리의 희망사항이었다. 게임 제작의 첫 단계에서 '나는 상당히 좋은 롤플레이밍 게임을 만들 것입니다'라고 말하는 것이 무슨 포인트가 있겠는가? 이것은 단지 라이선스를 가지고 있다는 말로 밖에 들리지 않는다. 당신이라도 밖으로 나가서 "이것은 우리가 만들어 낼 수 있는 가장 훌륭한 게임이 될 것입니다. 이것은 최고의 롤플레이밍 게임이 될 것입니다."라고 말했어야 할 것이다.

가장 훌륭한 롤플레이밍 게임이라? 그것을 만들어 내기 위해서는 나는 보다 많은 변화들을 만들어내고, 좀 더 매끄럽게 다듬고, 거기에 있어야 하지 말아야 할 것들은 과감하게 삭제 할 수 있어야 한다고 생각한다. 그렇게 느끼기에는 몇 가지 필요한 요소들이 있기는 하지만, 나는 성과에 대해서 상당한 자부심을 느끼고 있다. 첫째로, 우리는 사람들이 즐겁게 즐길 수 있는 게임을 만들어 냈다. 그들은 우리의 게임을 지속적으로 즐긴다. 둘째로, 우리는 액션 롤플레이밍 게임의 제작을 완성 해 냈다. 액션 롤플레이밍 게임은 단순한 롤플레이밍 게임과는 다르다. 내 생각에 우리는 액션 게임과 롤플레이밍 게임을 우리만의 독특한 방식으로 합쳐놓았다고 자부한다. 이 게임의 제작 과정에는 상당히 많은 사랑과 열정, 그리고 노고가 담겨

져 있다. 나는 우리가 해 낸 작업에 대해서 감출 수 없이 큰 자부심을 느끼고 있다.

## 제작 기간

GS : 당신이 게임제작 기간에 타임 테이블을 들이대는 것을 싫어하는 것은 안다. 그러나 당신은 Fable이 게임의 기준을 맞추기 위해서 3년 반 내지는 4년이라는 시간이 걸릴 필요가 있었다고 생각하는가?

PM : 내 생각에는 우리가 게임에 대해서 할 수 있는 시간의 양에 대한 제약은 한 가지 요인에 의해서만 조정 될 수 있다. 명백히 돈도 중요하고, 사람들이 똑같은 아이디어들을 듣느라고 피로 해 지는 것도 중요하다. 그러나 가장 중요한 요인은 팀이다. 한 게임을 위해서 팀의 사람들이 4년 내지 5년을 함께 일한다는 것은 단순히 일의 개념이 아니다. 내 생각에 처음 아이디어의 발상부터 게임의 첫 페이지가 시장에 선 보이게 될 때 까지 3년 안에 이루어지는 것이 이상적이라고 생각한다. 그러나 4년을 넘어서게 되면 일의 차원을 넘어서서 서로간의 관계에서 이루어지게 된다. Fable의 제작기간동안에 팀원들의 아기들이 태어난 숫자를 본다면, 20명의 아기에 ifms다.

GS : 놀랍군요.

PM : 그리고 당신도 알다시피 오늘날 이 업계는 과거의 상황과는 상당히 달라졌다. 우리 모두는 한 방에 모여서 콜라와 피자를 먹으며 새벽 5시까지 일했었다. 그러나 이제는 배우자들과 가족들이 있어서 그들을 소중히 하기 때문에 더 이상 그렇게는 일 할 수 없다. 더군다나 누군가가 “이 일은 4년이 걸릴 거야.”라고 말 한다면 누구도 참여하지 않을 것이다. 만약 누군가가 평생 동안 40년을 일 한다면, 이 작업은 그의 전체 노동시간의 10퍼센트를 차지하는 셈이다. 어쩌면 그 보다 더 할지도 모른다. 사람들은 그들의 열정과 불꽃을 잃어버린다. 따라서 과거로 돌아갈 수 있다면, 우리는 3년 안에 게임을 완성시켜야 했을 것이다. 내 생각에는 이것이 가장 이상적이다. 영화와 마찬가지로 처음의 불꽃으로 사람들을 모으고 무엇인가를 이루어 내는 과정이 비슷하다. 이러한 시간의 길이가 그대로 게임의 영역에서 적용된다.

## 게임

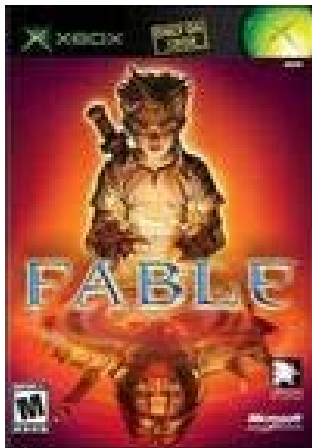
GS : 여러 가지 이유들 중의 하나로서 Fable은 당신이 할 수 있는 제량의 많은 것들로 주목을 받았었다. 그것이 도덕적으로 비난을 받을 만한 것이었든지 말든지 간에 말이다. 당신이 할 수 있었던 것 중에 무엇이 가장 최악의 것이었나?

PM : 거기에는 당신이 할 수 있는, 우리가 제거해야만 하는 몇 가지의 끔찍하고 잔학한 것들이 있었다.

GS : 당신은 무엇인가를 제거해야만 했었는가?

PM : 우리는 명백히 무엇인가를 제거해야만 했었다. 나는 게임 속에서 아이들이 무엇인가를 할 수 있어야 한다는 확신 속에 쌓여 있었다. 우리는 실제적인 세계를 만들어 내려고 노력했다. 그런데 나는 많은 게임 속에서 아이들의 모습을 발견 할 수 없는 것을 이해 할 수 없었다. 그래서 나는 “좋아. 그렇다면 우리 게임의 마을에서는 아이들이 아침에 일어나서 학교에 가고 집으로 돌아가게 만들어야겠다.”라고 말했다. Fable의 테스트버전이 출시되는 날에 시체들로 둘러싸인 끔찍하고 악몽 같은 장면이 학교에서 발생하는 것을 보았다. 나는 생각했다. “세상에, 이것은 인류에게 일어 날 수 없는 일이다. 이것은 타블로이드 신문의 1 면에나 날 일이다. 이 게임은 발매 중지 당할 것이다.” 그래서 이러한 자유는 조금 억제 되어야 할 필요가 있었다. 그것은 매우 끔찍했기 때문이다. 이것이 내가 할 수 있는 종류의 것들 이었다.

그리고 이것은 사람들의 행위를 어느 정도 제한 할 수 있도록 만들었다. 사람들은 가장 악의 적인 재산 개발가로 둔갑하여 마을로 들어가서 사람들을 닥치는 대로 죽이고 집값을 원하는 대로 떨어뜨려 버렸다. 그들은 모든 집들을 헐값에 사서 세를 놓아 버렸다. 나는 이러한 행위들이 악마적인 것이라고 말하는 것이다. 만약에 당신이 이러한 행위들을 진짜세계에서 한다는 것은 상상도 할 수 없을 것이다. 그래서 이 게임 속에는 제한을 두어서 경계를 지어야 할 많은 것들이 있었던 것이다. 주목할 만한 것은, 내가 아직도 이 게임을 직접 즐기면서 나를 놀라게 할 만한 것들을 아직도 발견하고 있다는 것이다.



GS : 그렇다면 당신은 이러한 경계들이 충분히 사람들을 구속하고 있다고 생각하는가?

PM : 나는 여기에서 좀 더 나아가고 싶다. 문이 조금 열려지긴 했지만, 이 문이 계속 열리게 하고 싶다. 이러한 생각들은 게이머들을 영웅으로 만들 수도 있고, 영웅처럼 느끼게도 해 주고, 실제 세계에 있는 것처럼 느끼게 해 준다. 이것은 사람들이 세계를 단지 지리학적으로 탐험하게 하는 것뿐만 아니라, 감정적으로도 탐험 할 수 있게 만들어 주고, 세계가 어떻게 변했는가와 어떻게 당신에게 반응하는가를 볼 수 있게 해 준다. 내 생각에 이것은 성숙을 위한 놀라운 영역이 될 것이다.

이 게임을 통해서 당신은 여러 가지 모습의 삶을 살아 볼 수 있다. 여러 번 반복해서 게임을 해 볼 수 있기 때문에 잔악하고 악당적인 캐릭터로 살아 볼 수도 있고, 선량하고 착한

캐릭터로 살아 볼 수도 있는 것이다.

### 콘솔 VS PC 게임 개발

GS : Fable은 당신이 개발한 첫 번째 콘솔게임이다. 이제 콘솔과 PC용 게임을 모두 개발해 보았는데, 당신의 생각은 어떤가?

PM : 콘솔게임은 PC게임에 비해서 고려해야 할 점이 너무 많다. 그래픽의 비율이라든지 사용자들의 기대심리와 인터페이스들이 다른 점들이다. 콘솔로부터는 사람들이 전문화된 게임만을 원하지만 PC에서는 그것이 아니다.

### 다음 프로젝트

GS : 당신의 다음 프로젝트는 무엇인가? Fable팀들은 무엇을 할 것인가?

PM : 내가 지난 수요일의 파티 때 “여러분, 우리 Fable2를 만듭시다.”라고 했더니 사람들이 야유를 퍼 부었다.(웃음)

아직은 결정된 것이 아무것도 없다. 영화도 차기작에는 많은 것들을 비밀에 부치듯이 나도 조용히 진행하다가 때가 되면 밝힐 생각이다. 창조적이고 그래픽 적으로도 완성도 있는 작품을 선보이고 싶은 욕심이다.

자료출처 : [http://www.gamespot.com/news/2004/09/02/news\\_6106400.html](http://www.gamespot.com/news/2004/09/02/news_6106400.html)

번역 및 정리 : 엄승모 / 게임산업저널 영국통신원