



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩
니다

인터뷰: 리처드 개리엇은 화성에서 왔다

(Interview: Richard Garriott Is From Mars)

N. Evan Van Zelfden

가마수트라 등록일(2008 .2.8)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3535/interview_richard_garriott_is_.php

리처드 개리엇에 대해, 어떻게 그가 애플 II 용으로 게임을 프로그래밍하기 시작했는지, 어떻게 Ultima가 게임산업에서 최초의 진정한 프랜차이즈가 되었는지, Wing Commander와 Ultima Underworld같은 속편을 포함해서 Origin이 어떻게 “세상을 창조했는지” 누구나 안다.

Electronics Arts 가 최초의 탁월한 대규모 멀티 플레이어 온라인 게임인 Ultima Online 에 투자하도록 개리엇이 어떻게 설득했는지, 후에 어떻게 그가 EA 를 떠나 한국의 온라인 개척자인 Ncsoft 가 미국 시장을 확보하려는 계획에 있어 절대적으로 필요한 부분이 되었는지, 그의 두 번째 MMO 인 Tabula Rasa 가 지난해 말 어떻게 시장에 나왔는지 누구나 안다.

우주로 가려는 꿈, 남극에 간 방법, 타이타닉의 난파, 그가 어떻게 규칙적으로 권투를 하고 지역 행사에 참여하며, 오스틴의 예사롭지 않은 성에 살고, 이어서 훨씬 더 장엄한 브리타니아 저택을 짓고 있는지, 개리엇의 전설적인 취미에 대해 누구나 안다.

그것이 리처드 개리엇과 하는 대부분의 인터뷰에서 같은 질문을 하는 이유이다. “보통 그들은 아주 전통적입니다” 라고 그는 말한다. 이 사람은 인터뷰를 낚설어 하지 않으며 사실 Gamasutra 가 심층 대화를 나눈 같은 날, 게임을 개발하는 텍사스인의 일상 가운데 하루를 보고자 했던 독일의 뉴스위크, Focus 에서 온 편집자가 그를 따라 다녔다

“오늘 하신 질문은 여느 때와 다른데요” 개리엇은 가마수트라에게 말했다. 그리고 게임 개발자들이 왜 아티스트가 아닌지, 하지만 될 수도 있는지, 왜 그는 게임을 훑어보기만 하는지, 주머니 안의 PC가 어떻게 차세대의 멋진 플랫폼이 될 것인지를 아래에 설명한다.



MMO 에 관해 말하는 것이 식상하신가요?

리처드 개리엇: 아닙니다, 전 사실 MMO 공간에 아직 흥미가 있으니까요. 제가 전에 말한 것을 아마 들으셨을 텐데, MMO 장르는 10년이 되었어도 사람들이 만든 것은 두 개입니다. 재정비 주기가 매우 길기 때문이지요. 저는 그 사업이 아직 초창기라고 생각합니다. 여전히 그에 대해 흥미를 느끼지요. 그러니 아니죠. 아직은 그 이야기를 하는 것에 식상하지 않습니다.

게임은 예술인가요?

RG: 게임이 예술이냐고요? 그럴 수 있고 그래야 한다고 생각합니다. 게임에 얼마나 많은 "예술"이 담겨 있는가는 개발자에 달려 있습니다.

단순한 펄프라고 할 만한 게임이 많지만, 정말 게임에는 위대한 예술성이 많다고 생각합니다. 실제로 내가 좋아하는 많은 게임들은 아주 예술적이라고 할만한 것들입니다. *Myst* 나 *American McGee* 의 *Alice*, *Abe* 의 *Oddyssee* 같은 게임들...

그럼 게임 개발자들이 실제로 아티스트인가요, 아니면 그들은 미의식을 논의하려는 원숭이를 코드화만 하는지요?

RG: 음, 요즘엔 게임을 만드는 데 하도 많은 것이 필요해서 사람들은 그와 관련된 모든 직업을 가집니다. 지난 밤 공항에서 집에 가는 길에 차에서 NPR 라디오를 듣고 있었는데, 파업에 착수했다가 브로드웨이에 있는 일터로 돌아가는 중인 한 목수가 있었어요.

나는 그 목수가 그런 사람이라 생각하지는 않아요. 그는 아마 당신이 아티스트라고 부를 만한 사람은 아니었을 겁니다. 문자 그대로 목수였겠지요. 게임 만드는 일에서도 마찬가지입니다.

우리에게 당신이 게임 만들기의 목수라고 간주할 사람들이 있어요 자신들이 아티스트라고 묘사된다고 해도 신경 쓰지 않거나 너무 신경 쓰겠지요. 한편으로는, 많은 설계자와 많은 아티스트들은 어쩌면 위대한 예술작품이라고 여겨질 만한 것을 만들기를 소망할 수도 있다는 생각이 드는군요.

게임산업에 종사하는 많은 이들은 선생님처럼 게임이 예술이라는 굳은 신념을 가지고 있지만, 그것이 원대한 계획에 있어 정말 중요한가요?

RG: 음, 아닙니다. 이 산업에 종사하는 대부분의 사람들의 목적을 생각하신다면, 내 생각엔 그들 대부분은 사업으로서의 사업에 종사합니다. 그들은 돈을 벌려고 여기에 있는 겁니다. 그들은 인기를 얻어 잘 팔릴 만한 무언가를 찾으려고 여기에 있는 것이지요.

하지만, 유명해지는 데 필요한 수단을 살펴보면, 게임이 인기를 얻는 데는 다양한 요소가 있다고 생각합니다.

여러 가지가 결합되어야 한다고 생각합니다. 예를 들면, 중독성 게임기가 있겠지요. “슬롯에 있는 레버를 당기고 이따금씩 보답을 얻는” 종류의 것들을 저는 예술이라 부르지 않고 과학이라 부릅니다.

하지만 게임에서 인기를 얻을 수 있는 다른 요소는 재미있어야 한다는 것이고 그것이 멋진 미학이 될 수 있겠지요. 하지만 또 다른 요소는 주목할 수 밖에 없다는 점일 겁니다. 좀 더 인간적인 차원에서 거부할 수 없게 만드는 것은 감정적이거나 심리적인 면에서 사람들을 감동시킬 수 있을 때라고 저는 생각하고요, 그것을 예술이라 부르겠습니다.

게임에는 최고의 기술로도 이해할 수 없는 무언가, 기술적인 장벽도 있습니다. 그것이 저주일까요 아니면 축복일까요?

RG: 양쪽 다지요. 분명, 섞여 있어요. 사실 여러 면에서, 개인적으로는 그것이 일면 저주라는 것을 알게 되었는데, 수많은 개발자들 중 하나라기보다 게임의 예술적인 면을 추구하려는 사람들 가운데 내가 어쩌다 보니 들어있기 때문이지요. 문제는, 기술이 빠르게 진보함에 따라...

기술에는 상당부분 도약이 있다고 저는 항상 굳게 믿습니다. CD-ROM 을 처음 사용할 수 있었을 때와 같다고 설명할 수 있겠지요. 아니면 3D 그래픽 하드웨어를 처음 이용할 수 있게 되었을 때라든지. 아니면 인터넷을 맨 처음 정말로 사용할 수 있게 되었을 때 일어난 일 같다고나 할까요

그런 때 발생하는 일은 게임플레이의 예술적 측면이 상당히 사라진다는 것입니다. 그 대신에 사람들은 그 기술적 진보를 이용하기 위해 서두르고 게임플레이는 대개는 도리어 매우 단순화됩니다. 모두 “미로 안에서 뛰어다니다 서로 죽이는 것”이 되어 갑니다. 하지만 이전보다 훨씬 좋아보이기 때문에 잘 팔리지요.

하지만, 그때는 그런 것과 경쟁하기 위해, 좀 더 깊이 있고 좀 더 흥미진진한 게임을 만들어야 합니다. 좀 더 깊이 있고 좀 더 재미있게 말이지요. 그리고 나면 내 마음 속에서, 게임은 깊이가 더할수록 흥미로워 저가고, 마침내 그 다음의 기술 변혁이 일어나면, 최소의 공통분모에 맞춰 다시 조정을 합니다.

그래서 저는 게임과 더불어, 말하자면 “행복의 주기”를 지냅니다. 그렇게 단순한 게임플레이로 다시 돌아가는 것보다는 사람들이 깊이를 더할 때 대개는 더 즐기게 됩니다.

차세대 변화는 끝났다고 존 리치티엘로가 최근에 로이터에 말했는데요.

RG: EA 가 염려하고 있고, 제 생각에 대부분의 게임 개발자들이 되풀이하는 부분은, 현재의 기술이 하도 복잡해서 물체를 스크린에 올려놓기만 하는 데도 코드 기반의 그 거창한 것이 필요하다는 점입니다.

그래서 새로운 플랫폼이 출시될 때마다 이전 기계에서와 같은 게임플레이 경험을 집어넣을 소프트웨어 툴을 개발하는 데만 일 이년이 걸리지만, 약간 더 나아진 그래픽이나 사운드나 입력 컨트롤러나 진보된 부분을 이용할 뿐입니다.

그것이 게임 산업의 진정한 걱정거리입니다. 뭔가 시도하는데 드는 시간과 돈은 어쩌면 시장 크기보다 더 빠른 성장 속도로 증가되고 있어요. 그리고 그것은 진짜 문젍니다.

선생님은, 적어도 지난 10년 동안은 콘솔문제를 비껴가실 수 있으셨는데요.

RG: 그랬습니다. 하지만 재미있는 건, 내가 애플 II 를 연구하고 있었을 때도 이미 Atari8 비트가 있었고 닌텐도 카트리지 기계 같은 것들도 있었습니니다. 그 당시에, 사람들은 “PC 의 죽음”과 “콘솔의 등장”에 관해 이야기하고 있었다는 겁니다. 그리고 오늘날 사람들은 여전히 PC 의 죽음과 콘솔의 등장을 이야기해요.

하지만, 많은 콘솔이 온라인상에 있고 많은 콘솔이 상당히 정교한 입력 장치를 가지고 있기 때문에 특히, 둘 사이의 경계는 점점 모호해진다는 것을 말씀 드려야 겠군요.

키보드라고 하죠

RG: 키보드라, 맞습니다. 아니면 상당히 비슷하죠. 제가 하고 싶은 것인, PC 같은 경험을 할 기회를 거기서 할 수 있지만 콘솔에서 하는 것이 사실은 실용적이 되어가고 있습니다.

그리고 제가 콘솔에서 개발을 할 것인지는 모르겠지만, 제 회사 Ncsoft 는 보게 되실 거라 생각합니다. 콘솔에 대한 계약을 했다고 우리 이미 발표했고(플레이스테이션 3 에서), 일부 제품은 콘솔로 옮기는 중입니다.

실험해 볼 흥미가 있으신 것이신지 아니면 정말 피하고 싶으신지요? 콘솔에 대한 생각은 어떠십니까?

RG: 음, 복잡한데요. 대체로 말하자면 저는 콘솔 게이머가 아닙니다. 그러니까 내가 콘솔 개발자가 되는 것은 위험부담이 있다고 생각합니다. 플랫폼상에서, 그리고 여러분이 이해하고 열정을 가지는 시장을 위해 개발하는 것이 중요하다고 생각하기 때문입니다.

(Ncsoft 에는) 이동하려는 모험심이 있다고 생각합니다. 그 외에도, 둘 사이는 매우 밀접해지고 있고, 내가 느끼는 간격도 가까워지겠지요. 하지만 오늘 “내일 콘솔 게임을 만드실 겁니까?”라고 질문하시면, 대답은 아직은 아니다 라는 겁니다.

하지만 지금으로부터 일년 후를 물으시면, 아시다시피, 모르겠습니다. 간격이 좁혀지고 있다는 것을 알 수 있기 때문에 언젠가는 제가 그 다리를 건널 것이라고 생각합니다.

모바일 게임은 어떻습니까? 휴대폰 게임을 하신 적이 있으신지요?

RG: 물론입니다. 사실, PC 게임과는 별도로, 그것은 내가 실지로 가장 열광하는 분야입니다. 문제는 내가 회의적이라는 점입니다.

나는 그것이 실현된다면 좋겠고, 실현되기를 원합니다. PC *Ultima* 는 제쳐두고서라도, 내가 좋아하는 *Ultima* 는 우리가 Game Boy 용으로 출시했던 *Runes of Virtue* 였는데, 본격적인 *Ultima* 의 그림자에 불과했지만, 정말 좋은 게임이었어요, 포켓 PC 에, (여기)내 가방 안에 가지고 있습니다. 저는 포켓 PC 를 가지고 다니는데 이 장치로 게임을 하는 것을 고려하는데 그치지 않고 나 개인에게 인간공학적으로 최적인 것을 찾느라 상당히 많은 모든 포켓 PC 를 써 보았지요.

문제는 이 장치가 아직도 너무 느리다는 겁니다. 응용프로그램을 전환할 때나 꽤나 복잡한 일을 할 때는 특히 그렇습니다. 입력은 *Frogger* 버전을 다운로드할 때와 같이, 단순한 게임에서도, 그게 이 작은 화면에서 잘 작동할 거라고 사람들은 생각하죠. 하지만 작은 네 방향 조정키와 캐릭터의 반응시간은 렉 때문에 게임을 제대로 할 수 없습니다

그래서 모바일 게임이 진정한 인기를 얻기 전에 기술적으로 할 일이 아직 남아있다고 생각합니다.



Id 소프트웨어의 존 카맥이 말하기를 오늘날의 휴대폰은 그가 프로그램한 초기 컴퓨터보다 처리 능력이 더 우수하다고 합니다.

RG: 아, 그것은 명백한 사실입니다. 메모리도 더 많지요.

단순하다는 이유로 그는 플랫폼을 좋아합니다. 그리고 그 구식 시스템에서 모든 실수를 해보았기 때문에 이제는 휴대폰에 무엇을 해야 할 지를 안다고도 말합니다. 선생님도 그것을 알아 낼 것이라 생각하십니까?

RG: 아, 예. 그리고 그 운영체제(말하자면)가 충분하다면, 그 입력이 충분하다면, 그렇게 생각합니다.

그러면 블루투스 컨트롤러도 어떻게 좀 처리하실 수 있겠군요.

RG: (웃음) 이론상으로는요. 불행히도, 아직은 게임 하는 도중에 휴대폰이 울리면, 한 응용프로그램에서 다른 것으로 넘어가는데 몇 초가 걸릴 때가 많습니다. 그리고 그 점이 이들 장치를 실제로 이용하는데 불충분한 점입니다. 그러니 근본적 구성상 변화가 정말 일어날 필요가 있다고 생각합니다.

휴대폰 게임을 한다면, 작고 독창적인 것을 하고 싶으십니까, *Tabula Rasa*의 확장판을 하고 싶으십니까, 예전에 하시던 구 IP를 사용하고 싶으십니까?

RG: 무언가 독창적이지만 친숙한 것을 할 겁니다. 이것이 내가 하고자 하는 말인데요. Game Boy의 *Runes of Virtue*가 우리가 했던 것 중 내가 가장 좋아하는 비 PC형 게임이라고 할 때, *Ultima*를 콘솔로 번역하고자 했을 때, *Ultima V* 또는 무언가의 Atari 1600 버전을 만들어내려고 했을 때, 그 게임들은 형편없었어요.

그리고 그것이 잘 되지 않았던 이유는 PC가 아주 큰 플랫폼이기 때문이었어요. 우리는 그걸 8비트나 16비트 콘솔에 집어넣었습니다. 그래픽이 나빠진 것 같았고 게임은 좀 허전해졌지요. 그것은 분명히 원본보다 못한 그림자가 되었지요. 그리고 정말 재미없었어요.

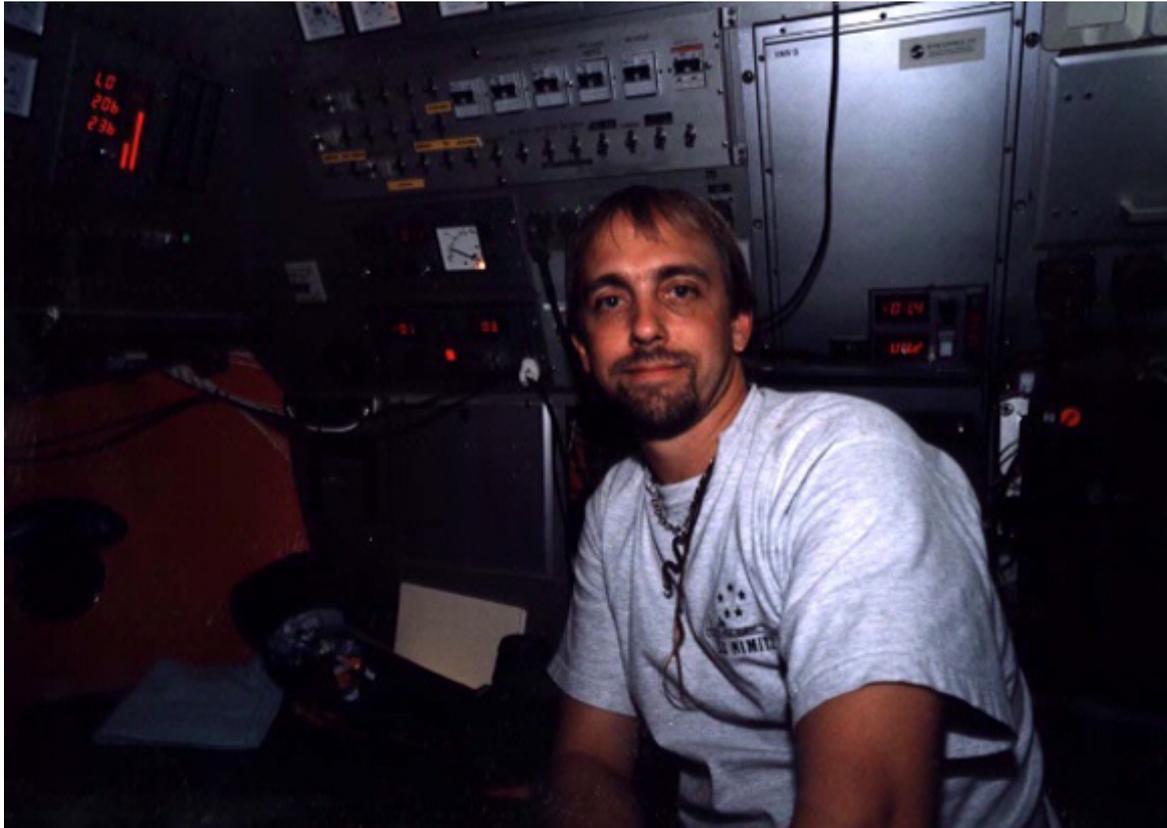
Game Boy 버전을 만들려 갔을 때, 그것을 집어넣을 수 없었습니다. 훨씬 작았기 때문에 할 수 있는 일은 "음, *Ultima*의 정수는 무엇인가?"와 "*Ultima*와 비슷하지만, 이 플랫폼을 위해 설계된 뭔가를 가서 만들자"였습니다. 그리고 그 게임은 사실 정말 좋은 게임이었죠. 그것이 *Ultima* 같다고 느껴졌고, 분명히 내 마음속에서는 *Ultima*였습니다. 하지만 그것은 --때문에 설계된 것이었지요.

줄이려고 하는 대신 그것을 플랫폼 업에서 구축하셨는데요.

RG:.. 플랫폼업. 그래서 제가 아마 (더 작은 플랫폼으로) 번역하지 않으려고 하는 걸 겁니다. 우리가 *Tabula Rasa* 같은 IP를 쓴다고 해도, 그건 단지 비주얼 형태의 친숙한 배경을 사람들에게 줄 뿐입니다.

같은 로고겠군요.

RG: 예, 맞습니다. 하지만 그렇게 하지 않으면 완전히 다른 그라운드업 게임이 될 겁니다.



GS: 정통한 영역에 관해 질문 드리고 싶은데요. 어떤 것을 따라 가시며 어떤 것이 선생님의 레이더에서 벗어나 있는지요?

RG: 게이머이지만, 당연히 들어본 적 있는 많은 인기 있는 제품들과, 책상 위에 *BioShock* 상자가 있는 것처럼, 상자로 구매했는데도 지금 석 달이 지나도록 설치도 하지 않은 일부 제품들에 대해 사실 놀랍도록 무지합니다.

하지만 저는 다른 사람들이 그것을 하는 것을 보고 내가 흥미를 느낄 것 같아 보여서 실제로 나가서 샀습니다. 단지 꽃을 시간이 없었던 겁니다.

이따금씩, *Orange Box*의 *Portal* 게임 같이 내가 관찰해보고는 재미있을 거라고 생각하는 것들이 있어요. 남들이 하는 것을 보기만 했지 한 적은 없었어요. 그래서 이것이 몇 년 만에 내가 실제로 하게 된 정말 유일한 게임입니다.

그것이 중요한가요? 그리고 이것은 일률적으로 개발자들에 대한 이야기인데요. 그들은 실제로는 게임 할 시간이 없고 만들 시간밖에 없는 건가요?

RG: 그렇진 않아요 제 생각엔, 적어도 내가 알게 된 바로는 다른 사람들이 게임 하는 것을 관찰함으로써 그리고 이 작은 윈도우들은, 사람들이 게임을 하게 되는 짧은 시간의 윈도우들을 사람들은...

게임 할 때는, 정말 즐거워서 끝까지 했던, 앞서 말한 *Myst*, *Abe*의 *Oddyssey*, *American McGee*의 *Alice* 같은 것은 제외하고는, 내가 게임을 할 때는 대부분 두 시간 정도 해요.

“크게 개선된 점이 무엇인가” UI 정리, 렌더 파이프라인 운영은 어떤가, 구성된 미션 사이클은 어떤가 의 요지를 파악하기 위해 게임을 하지요. 그래서 그것을 연구합니다. 요지를 파악하자마자 끝났으니 다른 것으로 넘어갑니다.

하지만 그것은 나보코프 삼 십 페이지 톨스토이 삼 십 페이지, 포크너 삼 십 페이지를 읽는 위대한 미국인 소설가 같지 않은가요?

RG: 아, 그렇지요. 하지만 여기서 재미있는 점은 저는 비독서가라고 할 만한 사람이란 점입니다. 저는 반지의 제왕을 여러 번 읽었어요. 나니아 연대기를 여러 번 읽었지요. 게임에 관한 거니까요. 다른 것은, 평생 읽은 판타지나 SF 작품이라 해도 합쳐야 5권이 안 된다고 확신합니다. 학교에서도요.

그것이 큰 결함이라 생각하실 테고, 아마, 미학적이거나 문학적인 무엇인가를 하려고 할 때면 그것이 결함일 거라 생각합니다. 하지만 재미있는 것은, 내가 게임 디자이너로 성장했을 때, 헌신적으로 연구하게 되었다는 겁니다.

그래서 현재 큰 연구 도서관을 가지고 있습니다. 모든 주제에 관해 게임에서 다루어보려 노력합니다. 몇 권이 아니라 그 주제에 관한 선반의 책을 다 삼니다, 그것이 철학이든, 상징 언어든, 다양한 시기와 국가의 건축이든. 처음부터 끝까지 읽지는 않지만, 그것을 연구하고 한 주제에 관해 준 전문가가 되기 위해 이해할 필요가 있는 구절, 문단, 장을 찾아냅니다.