



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Me에서 Wii까지: Martin Hollis의 여행
(From Me to Wii: Martin Hollis' Journey)

Simon Parkin

2009. 8. 14

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4107/from_me_to_wii_martin_hollis_.php)

[가마수트라는 전 Rare 게임 이사인 Martin Hollis(GoldenEye 007)과 함께 WiiWare의 Bonsai Barber까지 그가 걸어온 길과 오늘날 게임 산업에 대한 생각을 이야기하였다.]

유명한 영국의 게임 개발자인 Martin Hollis는 19년 넘게 비디오 게임 업계에서 일을 해왔으며 90년대 Rare에서 작업한 게임들로 잘 알려져 있다. 세계적으로 800만 개 이상 판매된 닌텐도 64의 GoldeneEye 007을 개발한 Hollis는 Perfect Dark로 떠났다.

그 후 그는 닌텐도의 '세컨드파티(second party)' 개발자에 가까운 역할을 하면서 회사를 떠나 닌텐도 게임큐브(Gamecube)의 개발 자문을 담당하였다.

Hollis는 현재 영국의 게임 스튜디오로써 일주일 전 WiiWare 타이틀인 Bonsai Barber를 발표한 Zoonami의 설립자이자 CEO이다. 가마수트라는 Bonsai Barber의 북미지역 진출에 대하여 그와 인터뷰를 한 적이 있다.

하지만 최근 가마수트라는 Hollis와 함께 1980년대 영국에서 게임 업계에 어떻게 뛰어들게 되었는지, 어떤 경로로 게임 산업에 들어오게 되었는지를 이야기하고 그의 경력과 게임 산업에 대한 신념을 들을 수 있는 기회를 얻게 되었다.

어렸을 때 비디오게임을 즐겨 했나요?

Martin Hollis(MH): 예 엄청나게 했죠. 저는 BBC Micro를 가지고 있었습니다.

그게 첫 컴퓨터였습니까?

MH: 재미있는 이야기니까 순서대로 말씀드릴게요. 먼저 부모님께서서는 신제품인 ZX-81을 구입하시기로 결정하셨죠. 부모님께서서는 “컴퓨터는 분명히 중요한 물건이 될 것이니 우리 아들에게 컴퓨터를 사줘야겠어”라고 생각하셨습니다. £99.99는 분명 큰 돈이었습니다. 아버지께서 선생님이셨기 때문에 비교적 수입이 좋았지만 어쨌든 우리 가족에게는 큰 돈이었어요.

그리고 그 컴퓨터를 집으로 가져갔는데 작동을 안 하는 겁니다. [웃음] 그 컴퓨터를 반품하자 다른 컴퓨터를 보내주더군요. 아마도 다른 컴퓨터였을 텐데 검정 화면이 뜨는 똑 같은 문제를 일으켰습니다.

우리 가족은 컴퓨터를 반품하였고 아버지는 “좋아 £399로 정말 작동되는 물건을 사야겠지?”라고 말씀하셨죠. 저는 BBC Micro 광이 되어 많은 게임을 만들고 놀았습니다. 디스크가 정확히 몇 개였는지는 모르겠지만 하나에 게임이 20개씩 들어갔죠.

가장 좋아하는 게임은 무엇이었습니까? Chuckie Egg였나요?

MH: Chuckie Egg는 정말 좋은 게임입니다. 지금도 하고 싶네요. 192단계까지 갈 수 있는지는 모르겠습니다. [웃음] 컴퓨터용으로 변환된 오락실 게임들을 많이 좋아했어요. Elite도 물론 좋아했지요. 이건 BBC Micro로 먼저 나왔습니다. 저는 BBC에 관심이 많은 책을 해야 했습니다. “그 어떤 콘솔보다도 BBC가 더 좋아”라는 식으로 말이지요. 지금도 그 싸움은 계속되고 있습니다. [웃음]

당시에 어떤 게임을 만드셨습니까?

MH: 솔직히 말해서 그다지 좋은 것들은 아니었습니다. 제 길을 찾고 있었죠.

그렇다면 본인이 하던 게임을 흥내 내셨었군요.

MH: 맞아요. 많이 따라 했습니다. 오락실 게임 복제판을 만들기도 하고 그다지 비슷하지는 않았지만 Pac-Man과 흡사한 게임을 만들었습니다. 부활절을 주제로 한 게임인데 토끼가 미로를 돌아다니는 방식이었죠.

와 좋은데요! 제목을 기억하시나요?



MH: 제목은 부활절 미로(Easter Maze)였습니다.

훌륭하십니다[웃음]

MH: 그걸 만들었을 때가 아마 15살이었을 겁니다. 게임 만드는 일을 즐겼기 때문에 일종의 놀이였죠.

혼자서만 즐기기 위해 게임을 만드셨나요? 게임을 친구들에게 나누어주거나 하셨나요?

MH: 항상 공개하지는 않았습시다. 어떤 게임들은 그냥 만들어서 아무에게도 보여주지 않았어요. 만약 저만 빼고 모든 사람이 죽는다면 전 계속 게임을 만들 것 같아요.

대체적으로 저는 만든 것을 공개하기를 좋아하고 잡지에 끼워서 게임을 제공하기도 했지만 꼭 필요한 일은 아니라고 생각합니다. 다른 사람들에게 보여주는 것은 제 일을 추구하는 원동력이 아닙니다.

그렇다면 게임을 하는 것보다 만드는 과정을 더 좋아하시나요?

MH: 음, 나이가 들수록 자연스럽게 점점 더 적은 수의 게임만 눈에 들어온다고 생각합니다. 왜냐하면 각각의 게임에서 볼 수 있는 새로운 면이 더 적어지기 때문이지요. 1,000가지 게임을 본 다음 1,001번째 게임을 보면 지금까지 봤던 것들과 많은 유사점이 있을 것입니다.

그래서 저는 저에게 정말 새로운 것을 가르쳐주고 새롭고 재미있는 기분을 느끼게 해주는 게임을 찾으려 노력합니다.

그런 기분을 느끼게 해준 가장 최근의 게임은 무엇인가요?

MH: 딱히 연대순으로 생각해본 것은 아닌데... Dwarf Fortress를 정말 좋아했다는 점을 먼저 말해야겠군요. 정말 재미있는 게임이라고 생각합니다. 벌써 1년 전 이야기지만 아직도 매력적인 게임입니다. Spelunky 게임을 좀 더 해볼 계획이에요.

Spelunky 때문에 PC를 하나 구입할 생각입니다.

블록버스터 게임은 어떻게 생각하십니까? 당신을 사로잡은 게임이 있습니까? 궁극의 블록버스터로 유명하시잖아요.

MH: [웃음] 맞는 말이군요. 제가 존중하는 부분은 많이 있습니다만 판매량이 많은 게임들은 흥미의 밀도, 새로운 아이디어가 떨어지는 경향이 있습니다.

어떻게 게임을 직업으로 삼을 생각을 하게 되셨습니까?

MH: 재미있는 질문이네요. 대학에서 컴퓨터 공학을 공부한 다음 취미로 게임을 만들기는 했지만 직업으로 삼을 생각은 없었습니다. 저는 다른 친구 하나와 작은 기술회사에서 보트와 잠수정을 추적하는 관성 시스템과 가속도계, 자이로스코프를 연구했습니다. 1년 동안 일을 했지만 재미가 없었습니다. 기술은 좋아했지만 그 일은 만족스럽지가 않았어요.

저는 Rare 사의 광고를 보고 가벼운 마음으로 면접을 봤습니다. 그곳의 일은 오랫동안 매우 즐거웠습니다. 저는 Chris Stamper에게 나이 많은 이들에게 게임을 직업으로 삼는 것이란 집을 나가 서커스단에 들어가는 것이나 마찬가지인 것 같다고 말했습니다.

“내 자식은 이 따위 일이나 해서는 안돼!”라는 식이지요. 이 사람들은 게임에 관심이 없겠지만 게임 산업을 좀더 진지한 것으로 봤으면 합니다.

Rare에서 처음 만든 타이틀은 Killer Instinct였습니까?

MH: 네 정확합니다. 저는 프로그래머 역할을 담당했습니다. 아마도 그 팀의 다섯 번째나 여섯 번째 프로그래머였을 겁니다. Killer Instinct 팀은 빠르게 성장했습니다... 프로그램과 미술 부문 경력자는 Mark Betteridge와 Kevin Bayliss 두 사람뿐이었고 나머지 여덟 명은 최근 학교를 졸업했던가 했을 겁니다. 게임 제작을 전문적으로 경험한 사람들이 아니었지요.

당시 Rare는 그런 식으로 많은 프로젝트를 처리했어요. 정말 미친 짓이지만 성과는 뛰어났습니다. 저는 Killer Instinct에 많은 멋진 기술작업을 했습니다. 그 게임은 CPU 렌더(CPU-rendered) 게임이었기 때문에 픽셀 하나하나까지 코드를 작성하여 그려야 했습니다. 재미있는 일이었습니다. 루프에는 최적화를 위한 멋진 기술을 넣었습니다.

그렇다면 Golden Eye를 만들기 위해 Killer instinct에서 배운 교훈은 무엇이었나요?

MH: [웃음]

왜냐하면 두 게임이 너무나 달라서 말입니다.

MH: 그렇지요. 사실 저는 Killer Instinct의 디자인에 그렇게 많이 참여하지는 않았습니다. 팀

원들이 일종의 의견 일치에 이워나가는 식이었고 디자인에는 많이 관여하지 않았습니다. 좋은 격투게임을 만들기 위해 참여했지요.

제가 얻은 교훈이요? 저는 경이로운 물건들을 그리는 즐거움을 배웠습니다. 저는 SGI에서 표범의 머리가 그려진 배경막을 기억합니다. SGI에서 본 그것은 백 프레임으로 렌더링 되었을까요? 정말로 충격을 받았죠. 저는 그걸 GoldenEye로 적용했습니다. 그 게임을 만든 원동력은 기술이었습니다.



Killer Instinct

GoldenEye 계획은 어떻게 세워졌습니까?

MH: 회사에서 Donkey Kong 팀 출신의 두어 명이 새로운 007영화 홍보물을 만든다는 소문을 들었습니다. 제 생각에 Tim Stamper는 큰 관심이 없었고 Gregg Mayles도 흥미가 없었습니다.

저는 Tim을 찾아가서 제임스 본드의 팬이라 그 작업을 하고 싶다고 말을 했습니다. 그는 “좋아. 하지만 문서를 먼저 작성하고 내가 검토를 해봐야 할거야.”라고 답했습니다.

문서를 작성한 다음 일은 빠르게 진행되었나요? 즉시 협의가 이루어졌습니까?

MH: 바로 결정이 났습니다. 제가 Tim과 대화를 한 후 저는 바로 3년 동안 GoldenEye작업

에 투입되었습니다. 언제 허가가 되었는지도 모르겠어요.

재미있는 일이지요. Rare가 작업에 동의하지도 않았는데 닌텐도는 Rare가 작업을 시작했다는 발표를 했어요. 이건 중요한 관계입니다. 발표를 했으니 어떻게든 해내야 했습니다. 아마도 제가 했던 작업이 경영진에게 좋은 인상을 남겼기 때문에 프로젝트를 진행해도 괜찮다고 생각했던 것 같습니다.

놀랍습니다. 그렇다면 주니어 프로그래머에서 바로 타이틀의 설계자 겸 제작자로 올라섰던 건가요?

MH: 미들 프로그래머였습니다.

네 그렇군요.

MH: [웃음] 그러한 능력 인정은 절 웃음짓게 만들죠.

능력의 인정은 오늘날 더욱 중요해진 것 같습니다.

MH: 맞아요. 프로젝트가 커질수록 더 중요합니다. 제 생각에 프로젝트에 누가 어떠한 공헌을 했는지 가려내는 것은 정말 어려운 일입니다. 정말 파악하기가 어렵죠. 5명이 있다면 5명 모두 “내가 이 게임을 만들었어”라고 생각할 것입니다. 그리고 맞는 말이죠. 그들 모두 옳은 것입니다.

팀 내에서 역할을 보다 명확하게 구분 짓는 것은 어떻게 생각하십니까? 창조력을 떨어뜨리는 일인가요?

MH: 제 생각엔 가장 효율적인 작업 방식인 협력적인 창조성을 떨어뜨린다고 봅니다. 저는 제 생각보다 더 좋은 타인의 아이디어를 듣고 싶어합니다.

예를 들자면 테니스와 같은 것입니다. 아이디어를 라켓으로 계속 쳐서 보내면 단순한 공이 결국에는 뭔가 멋진 것으로 바뀌게 됩니다. 중요한 것은 공간과 대화, 아이디어를 만드는 것입니다.

이런 일들이 GoldenEye의 개발과정에서 생겼다는 말씀이시지요? 초기 단계부터 Virtua Cop과 같은 종류의 게임으로 구상하셨던 것이 맞습니까?

MH: 예 제가 좋아했던 게임입니다. 제 다음으로 프로젝트에 참여한 Mark Edmonds와 B. Jones, Karl Hilton 모두 Virtua Cop을 좋아했습니다. 처음에 우리 모두가 좋아했던 게임이고 잘 만들 수 있을 것이라고 생각했던 게임입니다. 범위가 그렇게 크다고 느껴지지 않았어요. 하지만 한편으로 저는, 그리고 아마 다른 동료들 역시 사람의 감각을 살짝 건드리는데 그치지 않겠다는 야심이 있었습니다. 우리는 본능적이고 직접적인 것을 좋아했습니다.

그렇다면 경로가 정해진 슈팅 게임에서 보다 자유롭게 이동할 수 있는 3D FPS로 변화된 시점은 언제인가요?

MH: 우리 기술로 실현할 수 있다는 믿음이 생겼을 때입니다.

저는 게임 내부에서 일어났으면 하는 것들의 목록을 만들었습니다. 본드가 거리를 걸어온 다음 이런 일이 생기고, 저런 일이 생기고, 이야기 형식으로 꾸민 것이었죠. 아마 그 중 10 퍼센트는 게임에 포함되었던 것 같습니다. 게임의 분위기를 잡는 역할을 했었죠. 아마도 개발이 한창 진행되던 때에 우리는 슈퍼 마리오 64를 보게 되었습니다. 정말 놀라웠죠. 그 게임에서 다섯 가지 아이디어를 얻었어요.

재미있네요. 프로젝트를 시작했을 때에는 N64에 대해 아무것도 모르셨군요?

MH: 네 맞아요. 그건 아직 설계도 되지 않았었습니다.

그렇다면 자신의 영역이 마련되지 않은 곳에서 게임을 설계하는 것이 가장 큰 도전이 되었겠군요.

MH: SGI와 파트너십을 체결하긴 했지만 하드웨어는 문서 계약이 없었습니다.

그러한 영역은 얼마나 중요한 역할을 하였고 본인이 달성할 수 있는 한계는 어떻게 인식하십니까? 게임을 정의하는데 한계점이 얼마나 중요하게 작용하였나요?

MH: 우리는 상당히 운이 좋아서 SGI에서 작동하는 에셋(asset)을 만들어 두었고 이것이 N64에서 작동하리라는 느낌이 왔었죠. 그건 정답이었습니다. 하지만 동시에 압박이기도 했습니다. 처음에는 잘 맞지가 않았거든요. 일반적으로는 존재하지 않는 플랫폼을 위한 에셋을 만들어두기를 권하지 않습니다. 하지만 어쨌든 기술을 발전시키는데 도움이 되었죠.

마리오 64를 보시고 달성할 수 있는 더 좋은 아이디어를 얻으셨을 때 초기의 라이트 건 게임 구상에서 계속 유지되었던 생각들이 있었습니까?

MH: 예 아주 많았습니다. Virtua Cop에서 본 총알 수의 제한과 재장전이 있었죠. 그건 보다 현실적이었고 좀더 생각할 여지를 줍니다. 재미있는 상황들을 더 많이 만들어내죠. 그리고 애니메이션, 많은 노력이 애니메이션에 투입되었습니다.

당시에 이용하셨던 애니메이션과 요즘 FPS에서 이용되는 애니메이션의 차이는 무엇입니까?

MH: 저희는 모두 모션 캡처를 이용하였습니다. 이것도 재미있는 일이었지요. 우리는 GoldenEye에서 혼합과 편집이 가능한 200가지 정도의 동작을 만들었습니다.

프로젝트에서 가장 큰 기술적 도전은 무엇이었습니까?

MH: 가장 흥미롭게 떠올릴 수 있는 부분은 지능입니다. 제 말은 넓은 의미에서 적들이 움직이고 반응하는 방식을 뜻합니다. 그리고 적들이 진행 방향을 잡는 능력을 갖추는 것이었습니다.

두 가지 요소가 결합된 때는 언제였습니까?

MH: 방향을 잡는 기능은 아주 늦게 도입되었습니다. 하지만 플레이어에 반응하는 것은 프로젝트의 중간쯤 도입되었습니다.

본인이 뭔가 특별한 게임을 만들고 있음을 느끼셨나요?

MH: 게임을 잘 모르시는 것 같군요. 게이머들에게 특별한 평가를 받는 것과는 무관하게 우리는 게임 내부에서 우리를 흥분시키는 것에 초점을 둡니다. 제 생각에는 그것이 최선인 듯합니다. 저는 게이머들이 아닌 다른 사람들을 위한 게임을 만들고 싶었고 가능한 많은 사람들에게 다가가기를 원했습니다.

저는 사람들을 내려다보면서 “당신들이 이 게임을 하는 것은 별로 원치 않아”라고 말하는 따위의 태도가 싫습니다. 저는 모든 사람들을 환영했고 지금도 그런 게임을 만들고 있습니다. 어렸을 때에도 저는 동생들을 위해 게임을 만들었습니다.

게임이 출시된 다음 추진력을 얻기 위해 시간이 조금 걸렸습니다. 그렇지요?

MH: 예 그랬던 것 같군요. 큰 관심을 얻고 많이 판매한 다음 빠르게 매출이 감소하는 일반적인 패턴이 아니었어요. 상승해나갔죠.

처음 성과에 실망했었나요?

MH: 예 조금요.

상황이 바뀌고 있다는 것은 언제 알게 되셨나요?

MH: 음 미국에서 게임 대여 데이터가 좋게 나왔을 때입니다.

비디오 대여점 등에서의 대여를 말씀하시는 거죠?

MH: 여러 곳의 데이터를 취합한 것입니다만 어쨌든 맞습니다.

그러한 상승세 다음에 매출이 이어졌나요?

MH: 그렇게 많이 상승하지는 않았어요. 조금씩 오르내리는 식이었지요. 1년간의 추세를 본다면 거의 일정했습니다. 하지만 한 달에 200,000개는 판매되었습니다.



Goldeneye 007

백만 개 판매는 언제 돌파했나요?

MH: 실제로 숫자는 잘 기억을 못하겠네요. 좀 생각을 해봐야겠는데. 잘 모르겠어요.

당시에 Rare는 직원들과 로열티 계약을 체결하여 게임이 판매될 때마다 개발 팀에게 돈을 지급하고 직급에 따라 분배한다는 말을 들었습니다. 그리고 GoldenEye가 엄청난 성공을 거두었기 때문에 Rare사는 로열티 지급 계획을 변경했다는 말도 들었는데요. 사실입니까?

MH: Rare는 실제로 팀에게 로열티를 지급했습니다. 그리고 저는 GoldenEye를 통해서 꽤 많은 돈을 벌었죠. 직원들이 돈을 벌어들인다는 이유로 경영진이 그 계획을 변경할 이유가 없었다고 생각합니다. 그건 말이 안 되요.

그런 이야기들은 저에게 별로 중요하지가 않습니다. 게임 업계는 퍼블리셔로부터 계속 더 많은 지원을 얻고 있다고 생각합니다. 퍼블리셔들은 더욱 더 많은 지원을 제공하고 이를 통해서 더 많은 돈을 벌죠.

본인의 스튜디오 설립은 어떻게 결정하셨습니까?

MH: 그런 생각은 항상 가지고 있었던 것 같습니다. 떠날 때가 되었다는 생각이 들자 “이 프로젝트를 마친 후 그만 두겠습니다”라고 말했죠. Rare는 편하게 받아들이지 못했죠. 그래서 저는 시기가 아닌 게임을 선택했습니다. 여행을 좀 한 다음 Redmond로 가서 Gamecube 설계를 도왔죠.

당시에 새로 만들고 싶은 게임에 대한 아이디어가 있었습니까?

MH: 아니요. 아이디어는 많았지만 그렇게 많이 일을 하지는 않습니다.

Bonsai Barber의 아이디어는 언제 떠오른 것이었습니까?

MH: 아이디어가 여러 단계를 거쳐 나온 것이라 확실하게 대답하기가 어렵네요. 아이디어가 처음 떠오른 것은 셰어웨어 그리기 프로그램에서 본 브러시 때문입니다. 이 브러시를 이용해서 선을 그으면 나무가 됩니다. 엉뚱한 브러시였죠. 선을 그리면 2초 안에 나무로 자란다는 점이 재미있었어요.

저는 이것에 흥미를 느끼고 미술 담당인 Graham Galvin에게 보여주었지요. 그는 “재미있군. 하지만 이걸로 게임을 만들 수는 없잖아.”라고 말했습니다. 저는 “아니, 할 수 있어. 프로그래밍을 해보자. 할 수 있어.”라고 말했죠.

몇 달 후 Graham Galvin은 환상 속의 이발소 세계에 있는 일본풍의 사람 캐릭터를 가져왔습니다. 커다란 가위가 문에 걸려있고 모자에는 관목 같은 것이 자라고 있는 모습이었습니다. 둘 다 재미있어 했습니다. 우리는 그 장면을 토대로 게임을 디자인했습니다. 하지만 여기까지는 전체 개발의 20퍼센트쯤이에요.

타이틀을 개발하는데 얼마나 오래 걸렸나요?

MH: 저희는 일에 착수했다가 중단하곤 했습니다. 실제로 세 가지 프로토타입을 작업했습니다. 첫 번째는 두 명이 석 달 만에 만든 것이었습니다. 그리고 잠시 작업을 멈췄다가 다시 또 다른 프로토타입을 만들었고 이것은 제작과정에 포함되었습니다. 전체 프로젝트 기간은 2년 3개월이 조금 넘게 걸렸습니다.

그렇다면 세 번째 프로토타입을 만들어 닌텐도에 제시했나요?

MH: 아니요. 우리는 닌텐도와 많은 얘기를 전했습니다. 아마도 1/4정도씩 진행될 때마다 Bonsai를 보여주고 의견을 구했을 것입니다.



Bonsai Barber

닌텐도는 게임의 크리에이티브 감독에 직접 참여했나요?

MH: 어떻게 대답을 해야 할지 모르겠네요... 닌텐도는 저를 도와주려 노력했습니다. 저는

그들이 Wii에 대해 하는 말들과 이 게임이 Wii와 어떻게 어울릴 것인지에 대한 이야기들에 열심히 귀를 기울였습니다. 저는 그들의 관점을 받아들이려고 했지만 닌텐도는 항상 “저희는 이렇게 하기를 권합니다, 저렇게 하기를 권합니다”라고 의견을 제시했지요. 닌텐도는 이것이 저의 게임이라는 것을 인정했습니다.

게임의 토대가 되는 시스템과 미술 부문에서 그들이 제시한 주된 관심사는 무엇이었습니까?

MH: 흥미로운 질문입니다. 닌텐도는 게임의 미적인 부분과 외관에 대해서는 크게 언급하지 않았고 저는 항상 그게 좋았습니다. 제 생각에 우리는 미적인 부분에서는 부족함이 없었던 것 같습니다. 저는 글을 쓰는 것보다는 미적인 부분에 자신이 있었죠.

닌텐도가 세세한 부분까지 소중한 도움을 준 부분은 메뉴입니다. 닌텐도는 플레이어가 게임을 어떻게 진행시키는지, 메뉴를 통해 각 단계와 보상을 어떻게 이해하는지를 놀라울 정도로 잘 알고 있습니다.

우리가 약간 실망한 부분은 닌텐도가 텍스트에 관심을 두지 않는다는 것이었습니다. 텍스트는 주로 영어로 작성되기 때문에 이해가 가능하지요. 그리고 닌텐도는 자체적으로 글에 큰 관심을 두지 않는 것 같습니다.

재미있군요. Paper Mario와 같은 타이틀은 텍스트의 품질이 매우 높지 않습니까?

MH: 맞아요. 그 게임은 정말 예외입니다. 게임을 통해서 보면 Paper Mario 팀은 게임에 대해 완전히 다른 멋진 시각을 가지고 있음을 알 수 있습니다. 제 생각에 큰 회사는 그런 시각들을 인정하고 결실을 맺도록 하는 것 같습니다. 하지만 대체적으로 닌텐도에 대한 인상은 텍스트와 스토리에 대한 관심이 부차적이라는 것입니다.

퍼블리셔로서 닌텐도와 소니의 차이가 있습니까?

MH: 기업의 태도, 특히 일본 기업들의 태도는 전적으로 그들이 자신을 어떻게 보는지, 자신이 그들을 어떻게 보는지의 관계 성격에 따라 결정됩니다. 따라서 소니 리버풀과 이야기를 하면 소니 런던이나 소니 도쿄와 다른 것을 얻게 됩니다. 각 지사 내의 하위 그룹들과의 관계도 다양하고요. 많은 사람들로 구성된 대기업과 일을 할 때 실제로는 각 개인들과 접촉을 하는 것이라고 볼 수 있습니다.

실 때에는 어떤 게임을 하십니까? 긴장을 풀기 위해 게임을 하십니까, 아니면 다른 일을 하십니까?

MH: 긴장을 풀기 위해 게임을 하나고요? 예, 정말 그렇습니다. 많이 하지는 않지만요. 요즘은 새로운 것을 찾으려 노력하고 있습니다. 그리고 한 가지 게임에 많은 시간을 할애하지 않으려 합니다.

게임에 대해 많이 알지 않고 순수한 소비자의 입장에서 게임을 하기 바라신 적은 있습니까? 게임을 너무 잘 알고 있어서 즐거움이 반감되지는 않습니까?

MH: 사람은 자신이 하는 일을 통해 정의됩니다. 저는 게임을 만드는 사람의 반대를 뜻하는 소비자가 되지는 않을 것입니다. 그렇게 될 수도 없고요. 저는 게임을 만드는 것이 참 즐겁습니다. 그리고 저는 게임을 만들고 싶은 마음을 타고 났기 때문에 수백 년 전에 태어나지 않아서 다행이라고 생각합니다.

하지만 맞아요. 게임의 교묘한 술책들을 더 빨리 알아차리고 이렇게 생각하게 되죠. “사람들이 이렇게 저렇게 느끼도록 하기 위해 개발자들이 이런 결정을 내린 것이로군.” 전문가이기 때문에 어쩔 수 없는 일이죠. 뇌가 그렇게 돌아가니까요.

전문가의 눈으로 보시기에 오늘날 진정한 천재는 누구입니까?

MH: [웃음] 게임을 실제로 결정짓는 사람이 누구인지 모르기 때문에 답을 할 수가 없네요. 그리고 저는 게임 제작에서 작가주의 이론을 그리 믿는 편이 아닙니다.

저는 집단의 힘을 굳게 믿고 있습니다. 그래서 현재 정말 멋진 일을 하는 그룹들은 말을 할 수 있겠네요. 천재적인 그룹을 꼽자면 천재적인 예가 많은 인디 게임은 제외하고 천재가 하나 있네요.

예, 한 두 명이 있지요.

MH: 맞습니다. Spelunky가 좋은 예입니다. 제가 알고 있기로는 한 사람이 개발한 것이라고 하더군요. Dwarf Fortress도 좋습니다. 기꺼이 천재라는 이름을 붙이겠습니다.

Warhammer Online의 Paul Barnett은 게임을 개발하는 팀은 밴드와도 같다고 하였는데요. 음반을 만드는 데에는 테크니션들과 A&R 등 여러 사람들이 참여하지만 음악의 성격을 규정하는 것은 핵심은 네 명이나 다섯 명으로 구성된 밴드입니다. 말씀하신 것처럼 작은 규모의 팀이지요.

MH: 저도 마찬가지로 밴드의 비유를 이용합니다. 오케스트라보다는 밴드가 좋아요. 저는 지휘자가 되기 보다는 악기를 들고 참여하는 쪽이 좋습니다.

보다 민주적이군요.

MH: 예, 저는 민주주의를 믿습니다. 물론 누군가가 “우린 이걸 해야 해”라고 말을 해야 진전이 이루어지겠지만요. 한편으로 디자인이란 최선의 해결책을 찾기 위한 지적인 탐색과정이라고 생각합니다. 문제점을 다른 이들에게 이야기 한다면 누군가 정답을 알려주지 않겠습니까?

뒤돌아 보았을 때 가장 자부심이 느껴지는 게임은 무엇입니까? BBC Micro 시절의 습작까지 포함해서요.

MH: 자부심에 대한 질문이라, 흥미롭군요. 저는 자부심을 중요하게 생각합니다. 교만은 기독교의 죄악에 속하지만(* 원문의 'pride'라는 단어를 문맥에 따라 '교만'과 '자부심'으로 다르게 번역함) 자신의 작품에 자부심이 없다면 큰 문제라고 생각합니다. 개인적으로 자부심이 느껴지지 않는 작업은 하지 않습니다.

저는 저 자신의 판단에 의지하는 편입니다. 저 자신을 만족시키는 것이 저의 자부심입니다. 그리고 저를 가장 많이 변화시킨 프로젝트로는 Bonsai Barber를 들 수 있겠습니다. 정말 강한 자부심을 느끼고 있지요. 닌텐도도 그 게임을 사랑하고 저도 사랑합니다. 그리고 그 게임을 만들면서 정말 많은 것들을 배웠습니다. 전 그 게임으로 인해 변화되었어요.

“변화”라는 단어를 두 번이나 사용하셨군요. 게임이 자신을 변화시켰다는 것이 어떤 의미입니까?

MH: 저는 자연을 좋아하는데요. Bonsai Barber를 만들면서 자연 속에서 많은 시간을 보냈고 그게 저를 변화시켰죠.

분재(bonsai)를 관찰하신 것을 말씀하시나요?

MH: 전 항상 나무를 보는 것을 좋아해왔습니다. 나무는 정말 멋지다고 생각해요. 하늘을 보는 것도 좋아하고 나무와 공원을 보는 것도 좋아합니다.

하지만 나무와 공원의 가치는 실존한다는 점에 있지 않습니까? 게임의 가상적인 면과는 반대로 말이죠. Bonsai Barber의 나무와 식물들은 가짜이지 않습니까?

MH: 예 그렇죠. 하지만 우리는 자연을 반영하고 있는 것입니다.

자연에서 풍성함을 느끼시는군요.

MH: 예 저는 가상의 나무를 보는데 많은 시간을 들이지만 그래도 실제 나무가 더 낫다고 생각합니다.

GoldenEye의 총도 마찬가지인가요?

MH: 예 분명히 그렇습니다. GoldenEye를 시작할 때에는 총에 대해 관심이 전혀 없었어요. 하지만 프로젝트를 마친 후에는 총에 대해 상당히 많이 알게 되었죠.

GoldenEye를 통해 할리우드 전투 장면의 미학을 잘 이해하게 되었나요?

MH: 부정할 수 없는 사실입니다. 자신이 듣거나 전하는 이야기는 자기 자신에게 큰 영향을 미칩니다. 그게 중요한 사실이라고 생각합니다.

그렇다면 게임 디자이너뿐만 아니라 예술가들도 세상에 내놓는 작품에 책임이 있다고 생각하십니까?

MH: 매우 큰 책임이 있다고 생각합니다. 저는 어쨌든 세상을 풍성하게 하는 게임을 만들고 싶습니다.

악하게 들릴 수도 있겠지만 저는 총이 나쁘다고 생각하지 않습니다. 갈등은 세상의 한 부분이고 사라질 수는 없다고 봅니다. 선과 악은 따로 존재할 수가 없는 것이라고 생각합니다.

비디오 게임의 제작에서는 총이 실질적인 기능을 담당하는 면이 있습니다. 총은 다른 도구들보다 더 효율적으로 세계와 플레이어가 교감하도록 합니다.

MH: 네 동의합니다. 하지만 거의 모든 게임이 총 형태의 인터페이스로 작동되는 것은 유감입니다.

네, 하지만 그것보다 나은 것이 없지 않습니까? 활과 화살이 있을까요?

MH: 인터페이스의 문제는 한편으로 많은 게임들에서 총을 이용하기 때문에 굳어진 사고 패

턴입니다. 또한 게임에 총이 있어야 그럴 듯 하다고 느끼는 것이지요. 건방지게 들릴 수도 있겠지만 이전에 등장한 게임의 성공을 발판 삼아 새로운 게임을 디자인하는 것은 긍정적이기도 하고 부정적이기도 합니다.

하지만 솔직히 말해서 많은 게임들이 총 인터페이스만으로 이루어지는 것은 분명히 유감입니다. 저는 다른 도구, 또는 도구를 이용하지 않는 다른 교감 방식을 이용하여 게임을 만드는데 조금이라도 공헌을 하고 싶습니다.

GoldenEye의 성공으로 총이 비디오 게임의 주요 도구가 된 것에 어느 정도 책임을 느끼시나요?

MH: 예 맞습니다. 하지만 책임감으로 인해 의기소침해져서는 안됩니다. 아이디어를 생각할 수 있는 장소에서 휴식을 취해야 합니다. 하늘을 짊어진 아틀라스처럼 책임에 짓눌려서는 안 됩니다.

왜 비디오 게임을 하십니까?

MH: 다른 사람과 직접 교류하는 것을 제외하고 다른 무엇보다 사람과 깊게 연결해준다고 믿기 때문입니다.

게임을 통해 플레이어들이 디자이너의 내면을 들여다보고 창조자들의 깊은 통찰력을 얻을 수 있기 때문인가요?

MH: 네 맞습니다. 그리고 저는 세계를 확장시키는 것을 좋아합니다. 저는 세상이 존재하는 방식을 좋아하지만 다른 세상을 보는 것 역시 좋아합니다. 저는 제가 들어갈 수 있는 많은 평행 우주가 있기를 바랍니다. 게임은 저에게 그러한 선택권을 주죠.

그렇다면 일상을 탈출하기 위해 비디오 게임을 하시나요?

MH: 전 이미 어딘가에 존재하기 때문에 탈출이라고는 생각하지 않습니다.

그러면 여행?

MH: 텔레포트라고 생각합니다. 저는 텔레포트를 하기 위해 게임을 합니다.