



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

**우리가 만드는 환상들: Gearbox 의 Randy Pitchford  
(The Illusions We Make: Gearbox's Randy Pitchford)**

크리스 레모 & 브랜든 셰필드(Chris Remo, Brandon Sheffield)

가마수트라 등록일(2009. 10. 12)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4158/the\\_illusions\\_we\\_make\\_gearboxes\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4158/the_illusions_we_make_gearboxes_.php)

텍사스에 있는 독립 스튜디오 Gearbox Software의 사장인 Randy Pitchford는 자신이 좋아하는 것과 그렇지 않은 것에 대해 알고 있다. 그는 이 스튜디오의 최근 게임이자 이 회사의 2005년도 "Brothers in Arms" 이후 첫 번째 새로운 IP인 "Borderlands"를 "10년 동안 만들기를 원했던 게임"이라고 묘사한다.

Pitchford는 이 게임의 디자인을 Diablo에서 이 스튜디오의 근간인 슈팅 게임 방식까지 그가 좋아하는 요소들을 결합하는 것에 초점을 두었다. 보다 중요한 것은 이 게임의 주요 컨셉과 일치하지 않는 모든 요소들을 삭제했다는 것이다. 이의 목적은 포괄적인 방식으로 다수의 게이머들에게 어필할 수 있는 게임을 제공하는 것이다.

여기서 Pitchford는 이 게임의 주된 디자인 결정을 논하고 다른 게임들과 다른 장르들이 시도하는 결정들과 이들이 의도한대로 기능하는 것에 목표를 둔다. 그는 게임 메이킹의 환상에 깊숙이 빠져있다. 그리고 전문 마법사로서의 그의 이전 경력이 어떻게 게임을 개발하는 쪽으로 그의 태도를 형성시켰는지를 알 수 있다.

**Chris Remo: 어떻게 Borderlands가 현 시점에 개발되게 되었는가?**

Randy Pitchford: 매우 흥미로운 일이다. 실제로 이는 잡동사니이다. 결과적으로 매우 재미있는 것이 입증되었고 우리는 이 게임을 테스트해야 되는 것보다 너무 많이 즐겨서 생산성을 잃을 정도이다. 그러나 이는 좋은 징조이다. 이는 우리가 특별한 것을 만들었음을 의미한다. 솔직히 나는 우리가 한 최고의 것이라고 생각한다. 매우 흥분된다.

**Chris Remo: 이는 귀사가 최근 들어 개발한 첫 번째 오리지널 게임이다**

Randy Pitchford: 그렇다. 우리는 2005년도에 Brothers in Arms 브랜드를 런칭했다. 우리는 Brothers in Arms 속편을 매우 빠르게 개발했고 우리는 Hell's Highway에 많은 노력을

기울었다. 2005년은 우리가 Borderlands를 시작한 해이고 오랜 시간이 들었다. 이는 우리에게 4년 이상이 소요된 프로젝트이다.

게임에 많은 창작물이 있고 우리가 전에 하지 못한 그리고 누구도 하지 못한 다수의 새로운 것들이 있다. 이 때문에 작업하는데 시간이 오래 걸렸다. 우리는 이 게임을 Diablo 스타일의 총동적 게임 방식으로 시작했다. "나는 보다 많은 전리품을 원해." "나는 레벨을 올리고 싶어." 또는 "나는 내 캐릭터를 발전시키고 보다 많은 스킬을 갖고 싶어."등과 같은 선택과 발견 그리고 성장. 우리는 이를 슈팅게임에 덧붙이고 싶었다. 이것이 초기 디자인 의도였다. 이를 적절히, 효과적으로 접근 가능한 방식으로 이루기 위해 우리는 이를 생각해 내야 했다.

2007년 우리가 이 게임을 발표했을 때 조짐은 상당히 좋았다. 2008년도에 우리는 이를 되풀이했고 보다 많은 사람들에게 보여주었고 "이게 효과가 있다"는 것을 알게 되었다. 이후 우리는 이를 가지고 나가기로 결정했다. 우리는 캐릭터 계급을 추가했다. 우리는 이를 직선적인 슈팅게임에서 단순히 하나의 스토리 미션보다는 100개의 사이드 퀘스트와 같은 새로운 것을 추가해 보다 넓은 연결된 세계로 만들었다. 그리고 이 때가 "좋아 2009년에 시작하고 우리가 무엇을 가지고 있는지 아는 이상 제대로 해보기로" 결정한 때였다.



Brandon Sheffield: 이 게임 내에서 무기나 장식장 같은 Diablo 스타일의 취득에 대해 이야기해 보자. 과거에 나는 이를 대체로 너무 많은 시간을 소비하게 하고 사람들의 중독적 총동적 혼란을 희생물로 하기 때문에 무책임하다고 말해왔다.

Randy Pitchford: 맞다. 재미있다. 선택을 하는 것은 흥미로운 일이다. Borderlands의 문맥 속에서도 같이 흥미롭고 간단한 선택은 다음과 같다. "두 개의 권총이 떨어져있다. 이것은 데미지는 더 주는데 비해 다른 것은 조금 더 정확성이 높고 발사 빈도가 높다. 흥미롭다. 기술이 좋기 때문에 보다 많이 발사할 수 있는 것을 원하는가? 이 경우 나는 보다 데미지를 많이 주는 총알을 원한다. 또는 나는 이곳 저곳에 막 쏘는 스타일이기 때문에 많은 것을 놓치게 되나? 이럴 경우 나는 정확성을 높이고 발사빈도가 높은 것을 원한다. 이것은 흥미로운 선택이다."

나는 이 같은 심리가 어떻게 작용하는지를 안다. 나는 게임 디자이너이다. 나는 이를 응용한 게임을 만든다. 신경 쓰지 않는다. 나는 Diablo를 여전히 즐기고 나는 이를 사랑한다. 나는 신경 쓰지 않는다.

**Brandon Sheffield: 그게 문제다. 이런 것은 당신의 삶을 영원히 망칠 수 있다**

Randy Pitchford: 우리는 선택을 한다. 우리는 영화를 볼 수 있다. 내 할아버지는 컴퓨터 앞에 앉아 solitaire 카드 놀이를 하고 4시간 연속으로 Windows Solitaire에 빠질 수 있다. 그가 하루 일과를 마치고 다음날 그는 또 다른 4시간을 그 놀이를 할 수 있다. 그건 그의 선택이다.

우리는 여가 시간을 어떻게 소비할지, 어떤 오락을 할지에 대한 선택을 한다. 때때로 우리는 다른 나라로 여행을 떠나는 것 같은 보다 매력적인 일을 하기도 하고 데이트 같은 보다 단순한 일을 하기도 한다. 대부분의 시간은 그러나 우리는 집에 있다. 그럼 우리는 무엇을 하고 싶은가? 우리는 흥미롭고 수동적 경험보다 흥미로운 쌍방향적 경험을 줄 수 있는 것을 하고 싶어 한다.

총동 스타일 게임 방식 뒤에 있는 심리에 대해 알고 있기 때문에 그 같은 선택을 하고 우리를 성장으로 이끄는 갈망을 갖는 것이 여전히 보다 많은 자극을 준다. 결국 마지막 날 우리를 이끄는 것은 갈망이다. 비록 이것이 실체가 아닌 보상이지만 이것은 여전히 내 생각으로는 리모콘을 클릭하면서 채널을 돌리는 것보다는 훨씬 나은 오락 생활이다.

**Brandon Sheffield: 취득은 선택이라는 문맥에서는 매우 흥미롭다. 그러나 다른 경우 이는 게임 시간을 늘리는 기구일 뿐이다**

Randy Pitchford: 우리는 선택과 성장, 발견이라는 세가지 아이디어를 연관된 것으로 본다. 선택이 흥미로운 전략적 결정과 게임 결정을 이끌고 이는 게임 스타일을 다양하게 만든다. 성장은 게이머에게 무엇인가를 향해 짓고 애쓰게 한다. 또한 힘을 느끼게도 한다. 내가 성장을 한 후 모든 사람들이 약한 게임 초반으로 되돌아가면 나는 누구도 소유할 수 있고 나는 멋진 사람처럼 느껴지고 이는 굉장한 것이다. 나는 그 같은 느낌을 좋아한다.

발견은 "정말로 예전에는 그 같은 것을 경험해보지 못했어."와 같은 놀라움을 준다. 웃거나 또는 "와, 정말 멋진데"라고 할 것이다.

**Chris Remo: 그 같은 특별한 철학이나 다른 각도로 이 같은 Diablo의 총동적 스타일을 응용하려 한 다른 게임들을 보았는가? Diablo와 Diablo II는 이 부분의 최고이지만 (나도 Diablo II를 하느라 수 백 시간을 썼다.) 대부분이 같은 것을 시도한 게임들은 망한 걸로 알고 있다.**

Randy Pitchford: Borderlands는 Diablo가 아니다. 이는 완전히 다른 장르이다

**Chris Remo: 나도 안다. Borderlands는 슈팅게임이다.**

Randy Pitchford: 맞다. Borderlands는 일인칭 슈팅게임이다. 따라서 진짜 장점은 Diablo의 요소를 살펴 보면 모든 가치는 총동에 있다는 것에서 찾을 수 있다. 이 가치의 모든 것은 성장, 선택 그리고 발견이라고 말할 수 있다. "나는 마법사가 되고 있어.", "나는 전사가 되고 있어." 같은 판타지 총족 같은 것들도 있다. 그러나 게임 디자인 관점에서 보면 이 게임의 모든 것들은 결국 성장과 발견 선택으로 나뉜다.

슈팅게임을 생각하면 이는 이와 정반대이다. Diablo 게임 방식은 전혀 게임 기술이란 것이 없다. 단지 커서를 움직여서 아이콘에 이동하고 클릭하고 또는 장소로 아이콘을 이동하고 클릭하고.. 실제로 게임을 하는 기술은 응용프로그램을 개시하는 데 요구되는 물리적 기술이 전부이다. 이는 우리와 다르다.

슈팅게임은 이와 정반대이다. Halo와 Half-Life의 끝에 나오는 Master Chief와 Gordon Freeman은 게임 시작할 때 나오는 모습과 똑같다. 성장이란 개념이 없다. 아무도 레벨이 올라가지 않는다. 발견도 없다. 선택은 매우 간단하다. 15 내지 20개의 총이 있다. Half-Line에서 게이머는 이들을 모두 수집할 수 있다. 이는 마치 "내가 지금 어떤 총을 사용하지?" 같은 것이다. 따라서 게임 방식은 순간 순간이다. 이런 게임들은 재미있다. 나는 슈팅게임에 내 경력 모든 것을 걸었고 나는 슈팅게임을 사랑한다.

**Chris Remo: 당신은 "Half-Life" 게임을 만들었다.**

Randy Pitchford: 맞다. 또한 Halo도 만들었다. 우리는 Halo를 PC로 옮겨왔다. 우리는 이 게임을 인터넷 게임 방식으로 가져오기 위해 모든 코드를 응용했다.

슈팅게임의 방식은 순간 순간 재미있다. 마치 움직이고 피하고 목표로 하고 쏘고 상대편을 쓰러뜨리면서 즐기는 것이다. 이는 기분을 좋게 만든다. 아마 우리가 모두 사냥꾼의 기질이 있기 때문이고 더 이상 그 같은 장소가 없기 때문일 것이다. 우리는 단지 고기를 사기 위해 식료품점으로 갈 뿐.

본능적으로 죽이고 움직이고 작전을 수행함으로써 기분이 좋아진다. 이와 같이 일인칭 슈팅게임에서 모든 재미는 순간적인 경험과 같은 것이다. Diablo 스타일의 RPG 게임과는 정반대이다. 게임에 기술이 없고 순간적인 경험 같은 것도 없다. 단지 성장과 선택, 발견이 우리를 이끄는 것이다.

나는 이 두 장르가 각각 매력이 있고 정말 흥미롭다고 생각한다. 우리의 게임은 "시간이 지나면서 재미있고 매력적인 총동적인 것들을 순간적인 재미를 주는 게임 방식에 덧붙이면 어떨까"라는 생각에 기반한다. 이것이 Bortherland의 장점이다.

**Brandon Sheffield: 그 같은 경험의 페이스를 어떻게 조정하는가? Fallout 3는 이 같은 관점에서 매우 뛰어나다.**

Randy Pitchford: Fallout 3는 롤플레이ng 측면에서 시작하고 이에 슈팅게임을 덧붙인 것이다. 슈팅을 덧붙인 것은 좋았다. 슈팅 측면이 더 좋았다면 게임이 더 나뻐질까? 나는 그렇게 생각하지 않는다. 나는 게임이 더 나아졌을 것이라고 생각한다. 나는 그 시스템이 멋지다고 생각했다. (나는 그 게임의 프리젠테이션을 좋아했다.) 그러나 솔직히 나는 주사위 던지기를 싫어했다. 이는 마치 "내가 그 놈의 머리에 한 방 쏘고, 90%의 확률로... 당신이 주사위를 던졌는데 7이 나왔다고? 웃기지마. 나는 명중시켰어. 내가 그 놈의 머리에 총알을 박았다고."하는 것과 같다.

나는 Fallout을 사랑한다. 무엇이 내가 가장 좋아하는 게임이냐는 질문에 답하기 어렵다. 그러나 Fallout은 작년에 가장 좋아한 게임은 아닐지라도 내가 가장 좋아했던 게임들 중 하나이다. 그러나 나는 또한 Left 4 Dead도 이 게임의 협동 게임방식이 재미있기 때문에 많이 좋아한다.

그러나 어쨌든 나는 만약 슈팅이 더 나왔더라면 그리 나쁘지는 않았을 거라고 생각한다. 나는 더 나은 게임이 되었을 거라고 생각한다. Fallout을 Borderlands와 비교한다면 우리가 전혀 재미하지 않은 RPG와 관련된 어떤 것이 있다.

나는 대화 트리 시스템이 솔직히 너무 지루하다고 생각한다. 몇 개 문단을 읽고 세 가지 응답 중 하나를 선택하고, 한 개 문단을 읽는 것을 전제로 더 많은 선택을 하게 되며 내가 필요로 하는 목표에 도달하는 올바른 길을 가거나 출구를 찾게 되는 것과 같은 시스템. 만약 내가 플로우 차트를 잘못하면 다시 시작하고 캐릭터가 똑똑해지고 몇 가지 것들을 바꾸게 되지만 여전히 같은 길에 있다.

대부분의 경우 이는 똑같은 것들이다. 콘텐츠를 생성하는 것이 매우 비싸기 때문에 똑같은 대화를 계속해서 다시 한다. 나는 그 같은 게임이 재미가 있다는 것을 이해하지 못한다. 솔직히 나는 지루하고 느리다고 생각한다. 아마 이것이 내가 슈팅게임을 좋아하는 이유이다. Borderlands에는 그 같은 것들이 없다.

그러나 나는 전리품을 취하는 것은 좋다고 생각하고 이것이 매우 매력적이기 때문에 우리는 우리 시스템(절차적 생성 시스템)에 이를 개발하기 위해 많은 것을 투자했다. 그러나 우리는 이것들을 사람들 앞에 놓아 둔다. 우리가 이를 '어떻게 조절하는가'라고 묻는다면 그것은 하나의 프로세스라고 말할 수 있다.

우리가 생각하기에 효과가 있을 것이라고 생각하는 것에서 시작했다. 지난 10월에 Gearbox에 Truth Team이라는 그룹을 만들었다. 이 팀의 임무는 우리에게 사실을 말하는 것이다. 우리가 어디 있는가? 게이머들이 어떤 것을 하는가? 고객(개발자나 기자들이 아니라 실제 소비자들)들이 무엇을 하는가? 실제 고객들이 우리에게 대해 실제로 어떻게 생각하는가를 말한다.

Truth Team 내 있는 사람들 중 한 명은 거리에서 게이머들을 모집하는 것이 일이다. 이들은 GameStop으로 가기도 하고 지역 대학으로 가서 사람들을 모집한다. 다른 부분은 이 같은 일들을 지속적으로 운영하고 우리가 어느 트렌드로 나아갈 수 있는지에 대한 포커스 테스트를 한다.

전형적으로 퍼블리셔가 포커스 그룹 일을 하게 되면 이들은 이 일을 어떤 게임을 밀어야 하는지를 결정하기 위해 어떤 위치에 있는지를 파악한다. 또한 게임 개발자들에게 가지도 않고 디자인 결정에 영향을 미치는 피드백을 제공하지도 않는다. 이는 단지 퍼블리셔들이 이들의 손에 무엇을 지니고 있는지를 파악하기 위해 알아보기 위해 하는 것이다.

이것도 어느 정도 유용성이 있다고 생각한다. 그러나 우리는 어떻게 돌아가고 있는지 경향을 파악할 수 있기를 원한다. 따라서 우리는 Trust Team과 함께 일주일에 서너 번 포커스 테스트를 실시한다. 우리가 하는 첫 번째 일은 이들이 어떤 게임을 하는지, 성별이나 연령 같은 인구학적 정보를 수집한다. 그 다음 우리는 '현재까지 무엇을 아는가'를 물어보고 이 게임을 전에 들어 본 적이 있는지 물어본다. Borderlands를 들어 봤는지 물어본다. 그 다음 게임을 해보라고 한다. 그 다음 더 많은 질문을 하고 계속 게임을 하라고 한다.

그 다음 '게임 점수를 얼마나 올렸는가'와 어떤 것을 좋아했는지, 어떤 것을 싫어했는지를 알아본다. 이들이 게임 하는 것을 살펴보고 이들의 경험을 기록한다. 이로부터 우리는 많은 것을 알게 된다. 이 때가 되면 응답자는 지루해진다. 그가 만약 이곳에 테스트 때문에 있지 않다면 중도에 그만뒀을 것이다. 이는 중요한 정보이다.

사람들이 4시간 게임을 하도록 하는 단계에 이른다. 우리가 이들에게 억박지르면 이들은 미쳐버릴 정도가 되고 우리는 이들을 내보내야 한다. 이 때 우리는 목적지에 도달했음을 안다. 우리는 우리가 어떤 것으로 나아가고 있다는 것을 알고 있다. 따라서 우리는 똑같은 사람들처럼 토요일에 8시간, 일요일에 8시간 지속하는 주말 세션 같은 것을 운영하기 시작했다. 이들은 자원해서 하는 사람들이고 우리는 이들에게 돈을 지불하지 않는다.

16시간이 지나 이들이 정신이 없고 우리가 이들을 내보내는 시점에 도달하면 이는 Call of Duty 4 두 번 반을 완료한 것과 같다. 내가 무슨 말을 하는지 알겠는가? (웃음) 이는 매우 멋지다. 그 같은 프로세스를 통해 우리는 게임을 어떻게 조절하는 지를 익혔다. 모두 다양한 경험을 하고 마일리지도 다양하다. 그러나 이는 정말로 매력적이고 우리는 이를 매우 즐기고 있다.

**Brandon Sheffield:** 일반적인 슈팅게임보다 훨씬 더 오픈된 게임의 경우 조절이나 플레이어 역학, 감정선 등을 어떻게 관리하는가? Call of Duty 4의 경우 매우 훌륭하고 특별하고 잘 각색되어 있다. 너무 매력적이어서 전혀 강압 받는다고 느끼지 않게 한다.

Randy Pitchford: 맞다. Botherlands의 경우 비결은 당신이 무엇을 원하는가에 있다. 항상 주된 미션 라인에 있고 당신은 이를 따를 수 있다. 이를 따라가면 우리가 당신을 돌본다. 그러나 이를 벗어나고자 하면 그럴 수 있다. 일반적으로 이는 당신이 어디선가 발견할지 모를 어떤 새로운 것, 어떤 새로운 미션의 길, 예를 들어 어떤 선택적인 미션의 길, 또는 어떤 가치를 지닌 일련의 악당들이나 창조물들 또는 단지 세상의 어떤 흥미로운 부분, 또는 다른 세계로의 지름길 같은 것으로 보상받는다.

요지는 길을 벗어나고자 할 경우 보상에 대한 기회를 만들면서 다음에 무엇을 해야 하는지에 대해 게이머에게 알려줘야 한다는 것이다. Call of Duty는 길이 어디 있고 언제 그 길을 따라가야 하는가에 대한 좋은 예이다. 그러나 당신이 만약 멈추고 길을 벗어나기로 결정한다면 당신이 억압되어 있다는 것을 바로 알게 될 것이다. 당신은 안에 격리되어 있고 이 사실을 재빨리 인식하게 될 것이다.

그런 다음 “이 게임은 내가 원하지 않는 것이군. 그렇게 하는 것은 나에게 가치가 없어, 내가 넘어가는 것을 막는 벽이 여기 있고 나는 탐험할 수 없어. 그래도 괜찮아.”라고 할 것이다. 그리고 당신은 그냥 계속 나아간다. 이건 멋지고 재미있고 교묘하다. 그러나 나는 잘 모르겠다. 만약 새로운 것을 탐험하려는 시도가 발견으로 보상받는다면 이 게임은 더 나아질까? 잘 모르겠다. 아마도 그럴 것이라고 생각한다. 이것이 우리가 Botherlands를 통해 이루고자 하는 것이다.

**Brandon Sheffield:** 맞다. 이는 그 같은 경험에 전적으로 달려있다. 이는 구두나 텍스트 기반 설명 위주인 것은 아니다. 시나리오 위주이다. 만약 당신이 이들과 싸우려 하고 다른 곳으로 가기로 결정하면 개념적으로 궁극적으로 다소 어리석게 끝날지도 모른다.

Randy Pitchford: 그것은 트릭이다. 그와 같은 세팅으로는 그러한 일이 가능하지 않다. Borderlands 세상에서 캐릭터들의 모티브와 세상이 존재하고 만들어진 방식, 그 세상의 사람들에게는 이게 정확하다. 이게 아마 요소일 것이다.



**Brandon Sheffield:** 내가 Fallout 3를 누군가와 논의했을 때 그들은 현실적으로 내가 만약 울타리를 나가 아버지를 찾기로 결정하면 이는 내가 맵의 나머지 부분에서도 정신을 못 차리게 되고 이는 마치 “좋아 내가 너를 위해 10명의 적을 죽여 죽지” 라고 하는 것과 같다. 이는 “아니 아마 나는 내 아버지를 찾으러 가야 해.” 와 같다.

**Randy Pitchford:** 맞다. 이는 매우 흥미롭다.

**Brandon Sheffield:** 사람들이 그들의 캐릭터들이 일반적으로 상식에 맞는 일을 하는지 실제로 신경을 쓰는가?

**Randy Pitchford:** 이 부분이 게임과 내러티브가 때때로 서로 보완하기도 하고 갈등하기도 하는 부분이다. 캐릭터의 모티브가 선택적인 사항들에 의해 지원되도록 명확한 결정을 내렸다. 따라서 우리는 우리의 영웅들을 부자가 되려는 사람들로 했고 부를 얻는 다양한 방식이 있다. 이들은 이윤에 의해 동기 부여되고, 이들은 나쁜 사람들이 아니다. 이들은 용병이라기 보다는 인디어나 존스 같은 사람들이다.

우리는 핵심 줄거리로 감정적 요소를 만들려고 했으나 이는 게임 속 우리의 모든 결정들과 상충된다. 우리는 핵심 줄거리와 동기화가 게임 속 게이머가 만드는 모든 결정과 일관되도록 했다.

**Brandon Sheffield:** 당신은 되돌아가서 처음부터 적을 물리치고 더 힘이 강해질 수 있다고 말했다.

**Randy Pitchford:** 맞다. 나는 RPG가 마치 “여기 레벨을 올릴 수 있는 게임이 있다.”라고 말하는 것을 싫어한다. 우리는 세상을 레벨 업할 것이다. 따라서 당신의 레벨은 무의미하다. 이는 마치 “나는 50 레벨로 가고 싶다. 나는 레벨 5 지역으로 되돌아 가고 싶다, 나는 단지 모든 것 중 어느 하나를 갖고 싶다. 나는 이들을 보고 이들이 탐험하도록 하고 싶다. 나는 정말 멋진

사람이 되고 싶다. 나는 모든 것들을 한방에 해결하고 싶다.

**Brandon Sheffield: 이것이 당신이 게이팅을 컨트롤하는 방식인가?**

Randy Pitchford: 한 가지 방법이다. 단지 하나의 방법. 게임 내에서 첫 번째 미션 단계인 Firestone에서 나가면 어떤 지점으로 갈 수 있다. Firestone을 떠나면 당신은 레벨 2나 3이 된다.

모퉁이를 돌면 바로 레벨 10의 듀드들과 이 무리의 보스인 “Bonehead”가 있고 당신이 들어가면 원하는 만큼 온종일 두드려 맞고 당신은 “내가 이 레벨에 아직 준비가 안되어 있구나”라는 것을 발견하게 될 것이다. 다행히 이 게임은 당신에게 그리로 가라고 하지 않는다. 대신 거기에 그 곳이 있고 당신은 언제라도 시도할 수 있다.

따라서 그것은 단지 하나의 길이다. 다른 방법은 실제 문을 통하는 것이다. 첫 번째 관문인 Firestone이 잠겨있고 안에 있는 모든 시민들은 매우 적은 시민들만이 남아 있고 모두 집안에 가두어져 있다. 이들은 강도들이 점수할까봐 두려워한다. 당신이 강도들을 제거하고 몇 가지 미션을 성취하면 당신은 이들을 구할 능력을 얻게 된다. 이는 당신이 NPC들과 상호작용할 수 있고 이들은 당신에게 세상의 나머지 세계로 가는 Firestone을 열수 있는 도구를 준다. 보다 미션 위주인 다른 게이트들도 있다.

접근 수단 없이 들어가지 못하는 경우도 있다. “저기 멋진 곳이 있는데 이 거대한 협곡이 있어. 갈 수가 없네.”하는 장소들이 있다. 그러나 만약 내가 자동차를 갖고 있다면 내가 그것을 점프해서 갈 수 있을 것으로 보인다. 게임에서 몇 시간 하다 보면 게임 내 차량의 시동을 걸 수 있는 미션 방이 있다. 차를 얻어서 점프해서 그곳에 가서 작은 안테나를 구할 수 있다.

따라서 단순히 적의 난이도에 의해서뿐만이 아니라 우리는 매우 다양한 방식으로 이를 구성할 수 있다.

**Brandon Sheffield: 대부분의 RPG들이 적들을 게이머의 레벨에 맞추어서 올리는 점을 고려하면 적들에 관련된 부분이 매우 흥미롭다.**

Randy Pitchford: 나는 이것을 큰 실수로 생각한다. 나는 왜 그들이 그렇게 하는지 모르겠다. 나는 개인적으로 World of Warcraft는 올바로 했다고 본다. 레벨 1 지역에서 내가 레벨 20에서 그곳으로 되돌아가면 나는 죽이고 싶은 만큼 죽일 수 있을 뿐이다. 나는 내가 강하다는 것을 안다.

어떤 기분이 최고인지 아는가? 최고의 레벨에 달한 후 (나는 현재 80 정도라고 생각하는데) 가장 낮은 단계 중 하나인 Dead Mines로 돌아간다면, 당신은 전체 판을 주도하고 마음대로 죽일 수 있다. 당신은 최고라는 느낌을 가질 수 있고 실제로 그렇게 보인다. 당신은 믿기 어려운 기어와 무기를 가지고 적들에 난사한다. 당신은 거기서 갈 수 있고 모든 것들을 소유할 수 있다. 당신은 그들에게 신처럼 느껴지고 실제로 그렇다. 당신은 그 레벨에 도달했기 때문에 그럴 수 있다. 나는 이것이 대단하다고 생각한다. 이것이 우리를 그리로 이끄는 동인의 일부이다.

Mario Kart를 기억하는가? 멀티플레이어를 플레이할 때 당신은 앞에 있다는 사실에 기분이 좋은가? 그러나 다른 게이머들이 뒤에 있기 때문에 게임이 그를 더 빨리 움직이도록 속인다.

**Brandon Sheffield:** 맞다. 고무줄 방식이지. 대단히 그렇지는 않지만.

Randy Pitchford: 나는 이것을 정말 싫어한다. 나는 왜 이들이 그러는지 이해한다. 특히 멀티플레이어 문맥에서. 그러나 일인칭 게임에서는 어떠한가? “이봐 듀드 내가 이기고 있어. 그러나 만약 내가 싱글 플레이어로서 뒤에 있다면 힘과 도움을 줘라. 그러나 내가 앞에 있다면 내가 지배할 수 있게 해라. 내가 있는 곳이기 때문에 내가 그것을 소유할 수 있도록 해라.” 얼마나 좋은가.



**Brandon Sheffield:** Mario Kart에서 예를 들어 당신이 레벨로 가는 모든 트릭을 알아내고 항상 모든 사람들 주위로 지나간다면 지루해 질 수 있다.

Randy Pitchford: 생각해봐라. 당신이 정말로 그렇게 잘한다면 당신은 또한 그 고무줄 기법을 알아냈을 것이다. 요점은 내가 경주를 절대 지지 않는 그들이 제거하지 않은 지점이 있다. 따라서 그들은 그 문제를 실제로 해결하지 않았다. 그들은 만약 플레이어들이 기술면에서 비슷하다면 이들은 경쟁적 대결에서 긴장을 유지하도록 게임을 디자인한다고 생각한다. 그런 문맥에서 나쁜 디자인이라고 생각하지 않는다. 그러나 롤플레잉 게임 문맥에서 말하면 특히, 다른 사람들과 경쟁적으로 플레이하지 않을 경우 이 같은 결정은 좋지 않다고 생각한다.

우리가 Mario Kart를 플레이해 봤고 우리는 그 기분을 알기 때문에 비록 경쟁적인 게임 문맥에서 그 같은 디자인 가치를 인정하나 우리는 이를 좋게 느끼지 않는다.

우리가 이것을 다른 경우에 적용하면 우리는 정말로 놀림거리가 될 것이다. 기어가 걸려 있다면 나는 실제로 레벨을 올려서 강력해진다. 나는 그 힘을 얻기 위해 이에 투자하고 게임은 나를 auto-balancing하려 하기 때문에 이를 나로부터 빼앗아간다. 이는 “정신차려 게임. 내 힘을 갖게 해라. 나는 그것을 번 것이다.”라고 하는 것과 같다.

우리는 이를 디자이너로서 많이 한다. 내가 ‘우리’라고 말하는 것은 그것을 하는 디자이너가

많다는 것이다. 나는 게임 디자이너는 그들 자신을 극복할 필요가 있다고 생각한다.

많은 게임 디자이너들은 게이머들이 세상의 통제 속에 있다는 것을 게이머들에게 보여주려고 한다. “이는 내 세상이고 내 규칙이다. 당신은 내가 의도한 바 대로 게임을 플레이할 것이다” 라고 말하는 게임 디자인은 적다.

게이머로써 우리는 그냥 즐기고 싶다. 때때로 우리는 게임 디자이너 임에도 불구하고 재미있는 것을 알고 있다. 그러나 공간 디자이너는 우리가 그것을 하도록 허락하지 않는다. 그에게 화를 내라.

**Brandon Sheffield:** 때때로 이는 sandbox에 너무 과한 것이다. 나에게 개인적으로 일단 Grand Theft Auto에서 지면 나는 실제로 게임을 그만한다. 마치 흥치면 싫증나는 것과 같다.

Randy Pitchford: 한 가지 문제는 만약 당신을 어떤 길로 이끌거나 매혹시키는 것이 없으나 그것이 필요하다면 당신은 동기 부여 없이 길을 잃은 것 같은 느낌을 느끼게 될 것이다. 따라서 나는 그 점이 실패로 끝나는 부분이라고 생각한다. 실제로는 디자이너의 잘못이다.

그가 매우 매력적인 세상을 만들어서 당신이 다음에 무엇을 해야 하는지 또 당신에게 동기를 부여할 필요가 없다고 생각한다면 그건 디자이너의 잘못이다. 그 디자이너는 거기서 실패한다.

**Brandon Sheffield:** 맞는 말이다. 예를 들어 Call of Duty 4의 경우 내가 게임에서 주로 하는 방식은 조금은 지루한 이 세계를 빠져나가는 것이다. 그러나 핵심은 찾을 수 없는 것처럼 느껴진다. 이는 마치 “그들이 나로 하여금 하게 하는 많은 것들 중 상당수는 내가 실제로 하고 싶어하는 것을 재미있는 것들로 보이게 한다. 따라서 나는 그걸 한다.” 와 같은 것이다.

Randy Pitchford: 그들은 한 가지 흥미로운 문제를 지니고 있다. 그들이 그것을 할 수 있는 여러 이유 중 하나는 그들이 항상 압력을 유지하기 때문이다. 왜냐하면 그들은 속임수를 쓰기 때문이다. 만약 앞으로 나아갈 수 없다면 그들은 계속해서 적들을 생산하여 너에게 보낼 것이다. 그러나 우리는 Call of Duty 게임을 많이 했기 때문에, 이 모든 것을 알아낸다. 따라서 우리는 (네오가 사람들을 보는 대신 메트릭스를 보는 것처럼) 속임수를 알아낸 방식으로 보기 시작한다. 나는 Call of Duty 4에서 만약 내가 같은 자리에 너무 오래 머문다면 그들은 내 발에 실제로 수류탄을 심을 것이다. 어떤 적도 수류탄을 던지지 않는다. 그들은 수류탄을 심어 길을 벗어나게 만든다.

**Brandon Sheffield:** [웃음] 내가 당했던 건데, 그러나 나는 결코...

Randy Pitchford: 당신은 그것을 짜맞출 수 없다. 그러나 사람들은 이를 파악하기 시작한다. 그러면 그들은 게이머들이 “헤이 듀드 우리는 몬스터 스포닝을 싫어해” 라고 말하기 시작하면서 문제를 겪는다. 디자이너는 “아니 당신은 그렇지 않아, 당신은 그것을 좋아해. 그게 우리가 당신을 몰두시킬 수 있는 이유야. 그러나 지금 디자이너는 당신이 그의 속셈을 알고 있다는 것을 알고 그는 “발어먹을 나는 새로운 트릭을 개발할 필요가 있어.”라고 생각한다.

나는 전문 마법사였다. 마법사는 일련의 논리를 창조하고 그 논리가 불가능하고 가짜라는 것을 입증함으로써 놀라움을 만들어낸다. 내가 같은 트릭을 계속해서 하면 여전히 놀라기만 하다면 괜찮다. 그러나 당신이 어떻게 그 트릭이 작용하는가를 이해하는 순간 당신은 지겨움을 느끼고 흥미를 잃는다. 따라서 나는 새로운 트릭을 만들어야 한다. 나는 새로운 마법을 가지고 당신을

사로잡아야 한다.

따라서 Call of Duty 사람들은 흥미로운 도전을 갖게 된다. 이들은 우리가 그것을 이해하기 시작하기 때문에 그것을 풀어야 한다. 고객들은 게임 디자인이 어떻게 작용하는지를 이해하기 시작한다. 우리가 그것을 간파하면 그것에 대한 매력을 잃게 된다.

나는 그들이 새로운 Modern Warfare와 한 인터뷰 내용에서 알게 되었다. 나는 아직 그 게임을 해보지 못했다. 그들은 몇 가지 약속을 했다. 나는 그들이 완전히 적응할지 아니면 게임이 뛰어나기 때문에 게임에 도움이 되는 방식으로 할지 궁금하다. 재미있다. 나는 그들을 좋아하고 이들이 계속해서 그것을 할 수 있게 되기를 원한다.



**Brandon Sheffield:** 마법과 비교한 것은 흥미롭다. 환상을 만드는 것은 확실히 매우 유사하다.

Randy Pitchford: 같은 개념의 사업이다. 오락이니까. 교묘한 속임수이다. 이 같은 세계는 존재하지 않는다. 이들은 가상이지만 우리는 당신을 이 속에 함몰시키고 싶어한다. 따라서 많은 비슷한 기술이 도입된다. 기만책도 마찬가지이다. 우리는 당신의 주의를 끈 다음 어떤 걸로 당신을 놀라게 만든다.

이는 또 다른 예이다. Id는 마치 ‘괴물이 이 방에 숨어있다’라는 생각처럼 괴물의 방에 대해 놀리기 시작된다. 방이 열리면 괴물이 뛰쳐나온다.

그때 그것은 정말로 대단했다. 나는 Quake 1을 기억한다. 나는 이 같은 작은 큐브가 나온 것이 두 번째 맵이었다고 생각한다. 복도가 있었다. 작은 큐브들이 지하에서 나오고 당신이 접근하면 그들은 공중으로 떠오른다. 당신은 이 두 개의 빈 곳으로 들어가고 당신은 이것이 일어나는 것을 보게 된다. 그럼 당신은 마치 “좋아. 나는 이게 무슨 뜻인지 모르겠어. 나는 그것이 문을 열게 만들 것이라고 생각해.”라고 생각한다.

당신이 그것을 지켜볼 때 그들은 내 뒤에 있는 몬스터 방이 열리도록 하고 작은 강아지들 중 하나가 뛰쳐나오고 "Rrargh!"라고 하는 것과 같다. 당신은 점프하면서 뒤를 돌아보면서

“빌어먹을”이라고 하지. 이게 기만책이야. 그들은 나를 잡지. 그 같은 트릭을 너무 많이 봤기 때문에 우리는 그것을 꿰뚫어 보기 시작하고 우리는 “어 몬스터 방. 파괴됐어.”하고 간다. 이는 똑같다. 이는 마치 당신이 마법사에게 카드를 숨기는 것과 같다. “하하 내가 너를 잡았지. 당신은 더 이상 나를 갖고 놀 수 없어.” 따라서 우리는 새로운 트릭을 만들어 내야 해.

[*Minor Batman: 아캄 수용소 스포일러 Brandon Sheffield: 괴물의 방 같은 것은 내가 지금 배트맨 게임을 하고 있기 때문에 매우 재미있다. 이 같은 것들은 나를 흥분시킨다. 왜냐하면 스크린이 퍼즈 크랩을 하도록 하기 때문이다. 이는 마치 얼어있는 것처럼 보이게 한다.*

그러나 내가 Fallout 3를 게임할 때 두 번이나 일어난 오류이다. 나는 단지 “이런 내 X박스가 레드링 하고 있군.”이라고 생각했다. 일주일 후에 게임에서 이러한 일이 일어났다. 나는 “진짜 실제처럼 보이게 만들지 마.”라고 했다.

Randy Pitchford: 그들이 당신에게 영향을 미쳤군.

**Brandon Sheffield: 그건 나를 미치게 만들었다.**

Randy Pitchford: 그들이 당신을 속이고 있다는 것을 보여주면 그런 감정은 사라진다. 만약 그 같은 감정을 싫어하면 당신은 당신에게 그 같은 감정을 준 그들에 대해 분개한다.

**Brandon Sheffield: 약간은 그랬다.**

Randy Pitchford: 일부 고객들은 그들이 그 같은 감정을 느끼면 그들은 어떤 인위적인 것이 그들을 바꿀 수 있다는 사실을 좋아한다. 마법도 그 같은 방식이다. 모두가 마법은 실체가 아니라는 것을 안다. 또는 적어도 모든 어른들은 전부 가짜라는 것을 알지. 그러나 만약 내가 어떤 불가능한 것이 일어났다고 확신시킬 수 있다면 그리고 당신은 그게 불가능하다는 것을 안다면 어떤 사람들은 단지 그것을 처리하는 데 힘든 시간을 갖게 된다. 따라서 똑같은 거다.

**Brandon Sheffield: 어떤 사람들은 놀라워했고 “어떻게 그가 그것을 했지”라고 생각했다.**

Randy Pitchford: 그리고 그들은 편안하다. 나는 그것이 속임수라는 것을 안다. 그러나 나를 속였다는 것 자체는 흥미로운 사실이다. 다른 사람들은 속임을 당하는 것을 싫어한다. 이는 마치 “듀드 이 악당. 왜 나를 속였지?”라고 하는 것과 같다. 만약 고객들을 똑같은 트릭으로 재미있게 할 수 있다면 그것을 잘 처리할 수 있어야 한다.

나의 경우 내가 마법사였을 때 그 같은 방식으로 내 길을 개발해야 했다. 나와 함께 길을 가는데 매우 편안해 하는 관객들은 쉽다. 그러나 그렇지 않은 사람들의 경우 당신은 그들에게 즐거움을 주기 위해 새로운 길을 개발해야 한다. 그것이 예술가, 크리에이터, 엔터테이너의 도전이다.