



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 리차드 게리엇의 다음 행보는 (Richard Garriott's Next Journey)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)  
가마수트라 등록일(2010년 5월 5일)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4316/richard\\_garriotts\\_next\\_journey.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4316/richard_garriotts_next_journey.php)

리차드 게리엇은 *울티마* RPG 시리즈의 창시자로 가장 많이 알려져 있다. 그는 게임 개발 초기에 겪은 그의 경험 덕분에 오늘날의 디자이너에게 종종 부족한 주요 콘텐츠 문제를 다양한 분야의 차원에서 살펴볼 수 있다고 말한다.

그는 시동은 길고 서비스는 짧았던 타블라라사의 서비스를 종료하면서 주요한 MMO 에서 시선을 거두고 대신 소셜 게임계로 이동하는 개발자 무리의 대열에 동참했다. 그는 이것을 비단 비즈니스 기회일 뿐 아니라 게임계 초기에 그리고 MMO 혁명의 시초에 같고 닷은 전문지식을 승부수로 띄워 불만한 곳으로 여긴다.

그의 새로운 개발사 포탈에어리엄은 게임 개발에 대한 그의 생각의 시험대가 될 것이다. 이는 광범한 범위에 걸친 이번 인터뷰에서 자유롭게 펼쳐진다.

DICE 2010 씨밋에서 게임 라이팅의 현황에 대해 개탄의 목소리를 피력한 바 있는 게리엇과 함께 가마수트라는 2010 년 주류 게임산업과 실질적 기회의 현주소 그리고 그 이유에 대한 그의 견해를 심도 깊게 소개한다.

### 왜 페이스북인가?

리차드 게리엇 (이하 RG): 목표가 구체적으로 페이스북은 아닙니다. 타겟은 실질적으로 이른바 폭발적으로 성장하는 시장이라고 할 수 있습니다. 광의의 의미에서 자유로우면서 사회적인 네트워크 플레이어라고 할 수 있는 새로운 플레이어들의 시장이죠.

가만히 생각해보니, “전 게임 산업에서 세 번의 주요한 변동을 겪어왔던 것 같습니다.” 첫 번째는 산업의 시작인데, 알다시피, 그 당시 전 운 좋게도 최초의 게임 개발자에 속할 정도로 운이 좋았습니다. 그러면서 엄청난 기회도 따라왔고 혁명도 일어났습니다.

두 번째는 온라인 게임의 등장이었습니니다. 이젠 *울티마 온라인*은 온라인 게임이 전혀 뜸금 없는 것이 아님을 사람들에게 설득시키는데 있어 큰 징검다리였다고 말할 수 있겠습니다. 그 당시

저는 뭔가 해보려고 했지만, 지원해주는 사람이 없었습니다. 진척시키기 정말 힘들었지만, 마침내 출하되던 당시, 결국 종전의 *울티마* 게임을 모두 합친 매출의 열 배를 달성하게 되었습니다.

그게 현재 지난 십 년 동안 게임의 주요한 성장 부문이 되어왔습니다. 그러니까 *워 오브 워크래프트* 같은 것을 보면 *울티마 온라인*보다 열 배 내지 백 배나 더 커졌습니다. 그러나 이러한 캐주얼 또는 소셜 미디어 게임을 살펴보면 아직도 많은 이들이 그걸 우습게 보거나 접할 기회가 없다든지 이해하지 못하지만, 이러한 게임을 접한 플레이어의 수는 같은 *워 오브 워크래프트* 와 같은 것을 크게 초과했습니다

이쪽에 흐르는 자금의 양은 이미 이 분야에서 개발되는 게임이나 개발하는 이들을 이미 크게 초과합니다. 그러나 이쪽 사람들 정서는 제 생각엔 아직 온라인 게임과 함께 있는 듯 하며, “퀄리티 수준이 아직 못 미치는데”, 또는 “진짜 이런 게임류는 전혀 흥미가 없다니까”라고 생각하는 듯 합니다.

그러면 이렇게 응수할 참이예요, “그건 사실입니다. 아직 덜 됐죠. 하지만 그게 곧 나타날 것이라는 점은 장담합니다. 이렇게 다가오는 거대한 흐름은 이해하고 이런 진화과정에 참여하기 위해 배워야 할 필요가 있거나 그렇지 않으면 온라인 게임의 경우처럼 뒤쳐지게 되는 것입니다”라고.



### **당신의 회사는 궁극적으로 어떤 목표를 갖고 있습니까?**

RG: 캐주얼 게이머와 소셜 게임 플랫폼은 게임 산업 내에서는 지금껏 보아온 것 중 가장 거대한 출현 또는 변화를 나타낸다고 생각하고 있습니다. 개발 커뮤니티에 몸 담은 우리 모두는 이런 흐름에 참여해 선두에 선다거나 아니면 뒤에 남아 있거나 하는 선택을 합니다.

제 그룹은 지난 십 년 간 주된 동기 유발의 요인이었던 온라인 게임계의 시작과 성장을 도왔던 오리진과 *울티마* 의 초기 시절에 게임의 출발을 지원했는데 이제 또 이런 새로운 등장에 발 맞춰 제대로 기여할 수 있으리라 믿습니다. 그래서 가장 빠르게 성장하면서 종전의 것보다 훨씬 빠른 플레이 옵션을 원하고 있는 소비자 베이스에 고품질의 플레이 경험을 안겨줄 수 있을 것이라고 봅니다.

### **흥미진진합니다. 그 시절의 많은 사람들도 똑같이 느낄 것 같은데요.**

RG: 시드 마이어와 대화를 나눈 적이 있었죠.

### **시드 마이어. 스티브 보아타. 이 사람들 모두 다시 거기로 돌아갈 겁니다. 왜냐하면...**

RG: 우리가 그렇게 했으니까요. 모든 사람들이 약간은 자기 본위적으로 그걸 깨닫는다고 생각합니다.

아직도 많은 게임 개발자들이 자신이 즐기고 싶어하는 게임을 만든다는 사실 때문에 많이 꺼려하는 게 있고, 일반적으로 *팡빌* 같은 게임은 그런 특정한 니즈를 충족하지 못할 것 같은데요.

RG: 그렇습니다. 그런데, 개인적으로 전 *팡빌*을 즐기지는 않습니다. 근데 지난 해 열혈 게이머들의 아이폰에 제 게임의 거의 백 퍼센트가 올라왔다는 말씀을 예로 들어보겠습니다. 제가 존재하는 포터블 플랫폼이란 플랫폼은 죄다 시도했지만, 어떤 것도 시원찮은 것이 없었고, 하지만 결국 하드코어 게이머의 눈까지 사로잡은 좀 더 라이트한 모바일 게임을 위한 플랫폼을 갖게 되었습니다.

그런 식으로 시장을 찾고 있습니다. 캐주얼하고 소셜한 게임 시장에서의 핵심은 제가 정의하기론 바로 “이런 사용자들에게 정작 중요한 것은 근본적으로 게임 자체가 아니라는 점, 실질적으로 그들의 친구라는 겁니다.” 그러니 친구들과 맺은 교우관계와 네트워크가 지배적 활동임을 가장 먼저 깨달아야 합니다.

그런 관계를 찾으려면 그런 커뮤니티에 들어가야겠죠. 그런 후 그들에게 뭔가 흥미 있는 것이 제시되었다 싶으면 당신 친구는 “야, 정말 재미 있는 거 찾았다. 이거 봐,” 라고 하면서 당신에게 링크를 전달해 줄 수 있는 겁니다.

비용 없이, 소매점에 들를 필요 없이, 오랜 다운로드 시간 필요 없이, 설명서를 읽을 필요도 없이 다운로드해 확인해볼 수 있어야겠죠. 앉아서 바로 플레이할 수 있어야 합니다.

뭐, 우리가 지금까지 만들었던 모든 온라인 게임은 무료로 선택할 할 수 있다든지, 즉시 다운로드할 수 있다든지, 이렇다 할 설치 없이 시작할 수 있다든지 한다면 훨씬 나은 게임일 거라는 생각이 듭니다. 그래서 새로운 시장이 요구하고 있는 것은 실제적으로 역사적으로 우리가 만들었던 모든 게임에 득이 되는 것이죠.

이런 게임을 만들다 보면 그런 많은 사람들이 그런 흐름에 동참하게 될 겁니다. 많은 이들이 게임에 몰두하고 더 많이 즐기고 싶어 할 겁니다. 뭐 가볍게 즐기는 사람도 있겠죠. 즐기는 시간을 늘리는 사람도 있을 테고요. 하지만, 어떤 식으로든 시장은 급격히 팽창할 것이고 제공하는 서비스의 품질 또한 매우 빠르게 향상될 겁니다.

포터블 영역이 앞으로 할 수 있는 것 중 하나는 오늘날 이러한 소셜 미디어 네트워크에서 보는 대다수의 제공물이 플래시와 자바 같은 위대한 공통분모였던 것에 기반을 두고 개발된다는 점입니다. 그러한 것이 위대한 초창기의 토대였던 이유는 바로 그것의 편재성에 있습니다. 그런 IE 에서 실행될 수도 있고 아이폰의 파이어폭스나 사파리를 통해서도 가능합니다. 거기에 쓰는 건 쉽게 옮겨질 수 있는 거죠.

그리고 엔진은 이미 당신에게 맞게 설계되어 있고 그 위에 책이 쓰여진다고 하는 거죠. 그러니 그게 사람들이 게임을 설계할 최초의 공간이 될 것이라는 게 이해가 가는 거죠. 하지만 그런 게임의 결과가 보다 맞춤형 엔진을 통해 이뤄지는 앞으로의 그래픽 파워와 같지는 않을 것입니다. 이러한 많은 초기의 게임을 많이 하다 보면 생기는 이른바 촉각이랄 수 있는 사용자

인터페이스도 아마 게임을 수년 반복한다고 될 것 같지도 않습니다. 이미 이런 건 훨씬 하드코어한 게임에서 이미 했던 것이죠.

전통적인 게임 시장의 우리들에게 사용자 인터페이스나 그래픽 품질, 엔진 성능에 대해 느껴지는 것들을 우리가 현장에 있는 동안은 아주 직접적으로 전달해줄 수 있을 거라고 생각합니다. 이미 시장의 본질에 대해서도 언급했지만 우리 또한 그러한 기본적인 것들을 존중합니다. 그런 후 포커나 농사 같은 단순한 게임에서부터 모든 것을 다양하게 제공합니다. 어떤 MMO 도 될 수 있습니다. 그게 그러한 전제를 어기지 않는다면요.

**기존의 소셜 네트워크 게임에 관련된 백엔드 우려와 UI 측면에서 개선이 필요한 주요 영역은 무엇이며 어떤 식이어야 한다고 생각하십니까?**

RG: 이런 초기의 소셜 게임 세대는 소셜 네트워크 내의 친구 집단이 갖는 사회적 유대를 존중하며 강화한다고 생각합니다. 그래서 제가 그런 게임에 접속할 때마다 그들은 매우 잘해내고 있습니다. 사람들이 서로 유대를 맺는 방법을 배우고자 하는 그 다음 단계의 숙련된 활동도 볼 수 있습니다. 이런 그러한 원칙을 매우 빠르게 배우다는 점을 확실해 해두려고 합니다.

지금까지 제가 진척이 부진했던 부분은 만약 두 가지 게임이 있다고 할 때, 하나는 실제로 물리적으로도 사용하기 어려워 설치도 어렵고 그래픽적으로도 열등하고 사용자 인터페이스도 둔감하고 나머지 것보다 덜 예쁜 것이 있다고 할 때 아마 더 아름답고 사용하기 쉬운 쪽을 택할 것이라는 깨달음이었습시다.

그래서 소셜 게임에서는 분명했던 것이 그런 영역에선 진척이 덜 했습니다. 그런 부분은 학습이 매우 빠르게 진행되는데 그 이유는 이러한 게임을 만드는 사람들은 *그런 것*을 획득하는 새로운 유형이기 때문에, 말하자면 그러나 이 집단[전통적 게임 개발자]에 속하지는 않기 때문이며 이런 쪽의 사람이 그들을 지원하는 경우는 거의 없었습니다.

**초기에 제공된 이런 것들을 살펴보고 그래픽 품질이 대단치는 않고 또 중요하지도 않은 경우가 더 많은 것을 보면 흥미롭습니다. 그게 앞으로도 중요하지 않을 것 같지 않은데요, 그러나 많은 경우 실제로 지금까지 중요하지는 않았다고 봅니다.**

RG: 아닙니다. 그러나 어쨌건 그게 *울티마 온라인*에 관한 한 사실이었습니다. 그래서 그 당시 우리가 만들었던 *울티마 온라인*은 *울티마 9* 을 토대로 한 것이었지만, *울티마 온라인* 구축을 위해 말 그대로 *울티마 6* 그래픽을 사용했습니다. 그래서 기존의 언론들은 그걸 혹평했습니다. 언론에선 “신작 게임, 그러나 삼 년은 된 듯 보인다. 다른 사람들과 한 판 하는데 손가락이나 눌러볼 수 있을지 모르겠다. 볼 것도 없다.”

그래서 어떻게 됐냐구요? 볼 것 없지는 않았습시다. 그건 앞으로 다가올 미래작의 선발대였으니까요. 당장만해도 소셜 미디어에선 이 같은 일이 일어나고 있습니다.”

**이 영역에서 스토리의 자리가 좀 있다고 보십니까?**

RG: 네 그렇습니다. [DICE 에서] 그런 논쟁이 벌어지는 동안 안티 스토리 역할을 수행토록 요청을 받았는데요, 저로써 안티 스토리 측면을 꽤나 잘 표현했기를 바랐습니다만, 근본적으로 저는 스토리를 다루는 사람입니다. 하지만, 좋은 스토리의 역할에 있어 난제가 무엇인지에 대한 생각을 정교하게 다듬었는데, 결코 잘 되진 않았습니다. 시장에서 좋은 스토리에 보상을 했던 적은 드뭅니다. 그러니 그런 것들이 사실이라고 생각합니다. 그렇긴 하지만, 시대에 뒤진 방식에서 벗어나 시간 좀 들이고 문학도 넣고 의미 있는 삶의 경험도 넣기 위해 게임에 정말 필요한 건 그 안에 좋은 스토리를 넣는 것이라는 게 제 생각입니다. 그래서 개인적으로 그게 정말 큰 관심사이고 그건 현재 솔로 플레이어 게임 환경에서 거의 할 수 없는 만큼 온라인 쌍방향 환경에서는 분명 가능하리라고 봅니다. 그러나 큰 도전임에는 분명합니다.

### 하향식 내러티브에 비교해 플레이어 사이에 존재하는 스토리는 어떻습니까?

RG: 지금 말씀 드릴 유추는 던전 앤 드래곤의 초기 시절입니다. 저는 인쇄물 상에서는 던전 앤 드래곤 가장 빨리 수용한 얼리 어답터였고 제 고등학교 시절 내내 금요일과 토요일마다 30, 40 명 그룹을 지어 제 집에서, 제 부모님 집에서 수 년 동안 한 번에 두서너 개의 게임을 동시에 플레이하기도 했습니다.

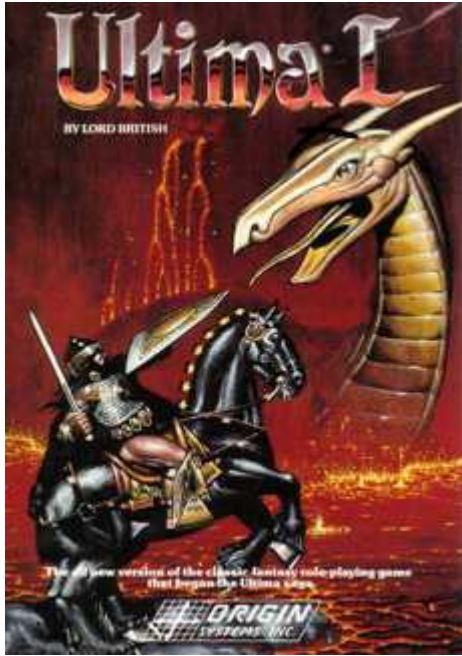
그러나 게임이 인기를 더해가면서 흥미로운 점이 생기기 시작했습니다. 초기의 던전 앤 드래곤, 누구도 규칙을 신경 쓰지 않았습니다. 당신의 +2 또는 +3 검이 무엇이었는데 대해 신경 쓰지 않은 건 그것이 관련이 없기 때문이었습니다. 정말 중요했던 것은 당신에게 당신의 역할을 수행하는데 있어 갖게 될 위대한 스토리를 엮을 수 있는 위대한 게임마스터가 있었느냐 하는 것입니다.

당신 팀이 재미 있고 영리한 뭔가를 했고 그게 효과가 없었다면 당사자는 운에 맡겼을 것이지만, 그게 재미 있고 기발했기에 효과가 있었습니다.

만약 정말 멍청하거나 지루한 뭔가를 했다면, 효과가 없습니다. 그럼 결국 위대한 게임마스터와 교전 중인 플레이어 사이에 복합적인 담론이 생기는 겁니다.

일단 D&D 가 점점 인기를 끌고 좋은 스토리텔러에서 게임마스터를 지향하다 보니 머릿속에선 "내가 옆에 서 있고 +3 검도 있고 내 민첩성도 좀 높기 때문에 약간의 이점도 있군"이란 생각으로 옮겨갔고, 그들은 복잡한 계산을 거친 후 5 분마다 주사위를 던지고 당신이 이겼다고 말합니다. 이건 롤 플레이가 아니죠.

그게 재미있는 게임이겠죠. 이게 내 개인적 정의입니다. 대부분의 사람들이 이 점을 염두에 두지는 않지만요. 위대한 게임인 *디아블로*, 즐았습니다. 내 경우, 그 게임에 "RPG"라는 용어를 사용했는데, 그건 스탯 게임이기 때문이죠. "내가 맞서고 있는 창조물에 비교해 가장 좋은 무기를 갖고 있는가"? 그 점에 관한 스토리는 이렇다 할 것이 없습니다. 그건 위대한 도전 보상 순환 게임입니다. 블리자드는 제가 본 최고의 도전 보상 순환 게임입니다.



반면 *Thief* 또는 *울티마*는 롤플레잉 게임(role playing game)을 의미하는 RPG 입니다. 롤플레잉 게임을 생각해보면 그건 이제 실제 역할의 수행이 부과되고 게임 플레이 방법의 질적 측면은 사용하는 장비만큼이나 중요하게 되었습니다. 바로 그 점이 가장 흥미롭습니다. 바로 거기서 스토리를 만들기 훨씬 쉬워진 겁니다.

당신의 질문은 플레이어들 사이에서 자연스럽게 발전되었던 스토리에서 출발했다고 생각되면서도, 또 바로 그 점이 공유되는 모든 경험에 있어 매우 중요한 점입니다.

그러나 그 점에만 의존한다면, 샌드박스만 만들고 그저 “자신만의 이야기를 만들어보세요”라고 한다면, 그건 다시 D&D 로 가는 겁니다. 맥락도 없고, 안내도 없고, 쇼케이스도 없습니다. 좋은 게임이라면 그 다음에 뭐가

있는지 볼 수 있도록 다음 언덕까지 계속 끌고 갈 수 있어야 하고, 그게 당신과 당신 친구들과 모두가 공유할 엄청난 것이 되는 겁니다.

**폴아웃 3**의 쌍방향 대화는 놀랄 것은 없지만, 시나리오 설계는 대단합니다. 하나의 산업처럼 생각될 정도입니다. 실제의 내러티브, 작성된 스토리를 전달하는 것보다 더 나올 수 있습니다.

RG: 내러티브, 쓰여진 이야기가 좋은 내러티브의 주요한 요소라고는 보지만, 그게 꼭 쓰여진 스토리일 필요는 없습니다. 하나의 아트 형식으로써 영화 산업에서 볼 수 있는 탄탄한 전개 스토리처럼, 강력한 것을 필요로 하는 거죠.

의문의 여지는 없습니다. 그때그때 느껴지는 특별한 발견, 그러나 실상은 설계자가 당신과 우연히 충돌하도록 당신 주변에 두고 만남의 주체 각각이 당신의 소재와 당신의 정체성이라는 맥락에 기초해 어떤 특별한 반응을 만들어내도록 하는 이른바 “임시성”이 매우 강력하다고 생각합니다. 또 **폴아웃 3**도 그런 예에 속한다고 봅니다.

쌍방향 대화의 개선 방법에 관해 아이디어가 하나 있는데 그냥 한 번 운을 띄어보고 싶습니다. 그건 반복적 대화 작성입니다. 당신이 최선의 노력을 다해 쓰고 그걸 통해 게임에서 적절히 즐기고 상황에 따라 어떤 효과가 있는지를 토대로 다시 써보는 겁니다.

RG: 절대적으로 필요한 과정이라고 봅니다. 분명 이득이 있을 겁니다. 거기에 덧붙이자면, **폴아웃**에서 설명했던 그 경험 있죠? 거기서 정말 좋았던 건 뭐였고, 텍스트 반복이었는데, 이벤트 반복이었는데 상관 없이 당신 생각에서 지웁니다. 왜냐하면 제 생각엔 둘 다 당신 자신에 대한 당신의 믿음 상태 그리고 세계에 대한 당신의 믿음 상태를 진척시키기 때문이죠. 그것이 그러한 과정의 하나일 수 있습니다.

그러나 [이벤트는 흥미로우나 대화는 형편 없는] *폴아웃*의 예에서 당신이 드러냈던 모든 게임의 문제점은 대다수 게임에 있는 대화에서 대부분 존재합니다. A 위치로 가라고 하면 A 위치로 가는 과정에서 괴물을 볼 수도 있지만, 스토리 차원에선 당신의 성장에 하등 관계가 없고, 위치 A로 갈 때 보통 하나의 실질적 성과가 있는데 그건 바로 위치 B로 가는 겁니다.

당신이 얼마나 훌륭한 스토리텔러인지는 상관하지 않으며, 결코 흥미롭지도 않습니다. A에서 B로 가는 과정에서 뭔가를 발견하지 않는 한, 또 A에 당도해 그 사람과 만나 특정 형식의 대화를 나누지 않는 한, 결과적으로 그게 나중에 예기치 않은 성과를 안겨주게 될 그런 것을 발견하지 않는 한, 진정 의미 있는 방식으로 참여했다고는 느끼지 않을 겁니다.

그 점을 현실 세계에서 생각해본다면, 어떤 문제를 조사할 때 당신은 “정보를 찾으려면 그 여자가 사는 프랑스로 가야겠다”라는 걸 알 것이지만, 정확하게 누구와 대화해야 할지, 어떤 질문을 해야 할지, 어떤 회사에 가서 조사해야 할지는 모를 수 있다. 프랑스라는 일반적인 지표가 있지만, 거기에 가서 당신이 뭘 할지는 모릅니다. 그게 거기에 가는 기쁨이고 즐거움이죠. “와, 그게 뭔지 알아보아야겠는걸”이라는 반응을 할 겁니다.

**예전에 시나리오 작업을 하셨다고 들었는데, 그 안에선 전투가 크게 중요하지 않았던데요.**

RG: 네, *울티마 IV*가 그랬죠. 도전이었고 그에 따른 보상도 있었습니다. *울티마 IV*의 경우 흥미로운 건 그건 제가 종전에 만들었던 여타의 게임과 확연히 달랐다는 겁니다. 물론 향후의 게임에 그런 수많은 요소를 통합하려고 했지만요.

그걸 쓸 당시, 누가 그걸 살까 싶었습니다. 그걸 친구와 가족에게 설명했는데 아무도 안 샀구요, 그러나 그게 최초의 넘버원 베스트 셀링 *울티마*였죠. 실제로 *울티마*가 가장 유명해졌습니다.

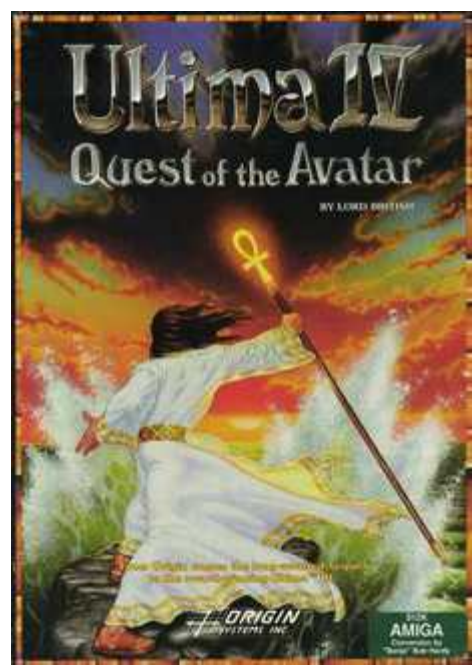
재미있는 건 전투를 중심으로 한 게임을 만들려고 할 때 아주 쉽게 진행된다는 겁니다. “약한 무기서부터 강력한 무기까지 갖추고, 또 갑옷도 마찬가지로, 창조물도 그렇고. 또 내 스킬과 경험도 약한 수준에서 점차 강한 수준으로 발전하게 될 것”이라고요. 그건 이러한 끊임 없는 도전과 보상의 날개짓과 같은 것입니다. 시스템은 제쳐둘 수 있습니다. 그러고도 “임무 완수”라고 말하는 거죠.

영화 스타워즈에서 흥미로운 사실은 똑 같은 전쟁이 계속 반복되는 게 아니고 좀 더 과격해진다는 점입니다. 그게 진짜 스토리 아크입니다.

각각의 도전은 종전의 도전에 비해 독특합니다.

게임의 측면에서 그건 다양한 방식으로 독특하게 코드해야 함을 의미합니다. 더 이상 시스템의 문제가 아닙니다. 거기에 시스템 관련 필요성이 설령 있어도, 훨씬 많은 요소와 무빙 파트가 있습니다. 모든 것이 마냥 더 과격해지는 것보다 균형 잡기가 훨씬 어렵습니다.

*울티마 IV*의 경우 실제로 저는 게임이 당신의 행동을 지켜볼 것이라는 것을 단어로 말했던 게임을 만들었습니다.



그러나 당신이 좋은 행동을 하거나 나쁜 행동을 했을 때 올라가거나 내려가는 포인트 시스템이 없었습니다. 그러니 당신이 테스트되고 있는 건지 아닌지 확실하지 않았죠.

제가 하기 쉬운 테스트도 있겠죠. 상점에서 돈을 훔친다면 제가 테스트하기 정말 쉽습니다. 난 그걸 기록할테고, 당신에게 말하지 않을 겁니다. 제지하지도 않을 거구요. 아무 말도 않겠지만, 기록은 할 테죠. 누군가에게 거짓말을 하고 그걸 실제로 테스트하기란 정말 쉽지 않았습니니다. 무슨 말인지 아시겠습니까? 제가 전체 게임에서 하나의 사례를 꾸민다고 해도 제가 그것으로 시스템을 만들 수는 없습니다.

그러나 다시 말하지만 저 때문에 그걸 생각하게 되었으니 아마 그 점에 대해 걱정될 것입니다. 게임의 매우 중요한 부분은 “난 이 게임에서 내가 하는 행동에 책임이 있고 그런 행동 가운데 어떤 것은 세계가 나에게 반응하는 방식에 반영될 것이다”라는 생각을 들게 하는 것이었습니다. 나중에 NPC 를 속였다면, 다시 돌아가 NPC 로부터 뭔가를 필요로 하게 될 것이고, 그는 아마 “당신을 돕고 싶으나 당신은 내가 만난 가장 부정직한 사람입니다, 그러니 안 됩니다”라고 말할 것입니다.

여기서 *울티마 IV* 의 출현이 있었죠. *Akalabeth*, *울티마 I*, *울티마 II*, 및 *울티마 III* 같은 나의 이전의 게임은 모두 제가 배포했지만, *울티마 III* 의 경우 다른 배포사를 통했습니다. *울티마 III* 는 오리진이 내놓은 최초의 게임이었고, 내 회사의 최초의 게임이었습니다. 그 때 처음으로 편지를 받아봤습니다. 사람들이 보낸 팬 메일이라고 할 수 있죠. 우리 업계의 팬 메일이라 함은 한 문단으로 “저기요, 당신 게임 정말 좋아합니다”라는 식이고 보통 몇 페이지의 경우엔 “여기서 잘못 했군요,” 또는 “당신이 다음 게임을 어떻게 만들어야 할지를 알려드리죠”라고 보냅니다.

근데 그 메일을 읽으니 사람들이 내 제작 의도와는 다르게 내 게임을 얼마나 다른 방식으로 해석하고 있는지, 혹은 사람들이 게임에 있지도 않은 점을 어떻게 해석해 넣는지를 확실히 알게 되었습니다. 사람들은 게임에 뭔가를 포함시켜 이해하고 있었습니다.

전 “사람들이 행간의 의미를 읽고 있다는 점이 정말 재미있다”는 입장이었죠. 거기에 있지도 않은데 말이죠. 또 “*울티마 I* 스토리라인의 경우 마법사인 몬데인을 죽이고, 그는 성에 앉아 당신이 그를 죽이기를 기다리고 당신은 그곳에 도착하기 위해 가는 길에 시체를 약탈해 아마도 마을 사람들을 이용하는 것으로 하고, *울티마 II* 는 여제자이자 연인인 미낙스를 죽이고 계속 간다. 약탈과 강탈. *울티마 III* 는 그들의 자손인 엑소더스를 죽이고 가는 길에 약탈과 강탈이 있다는 스토리라인”으로 갈 것 같았습니다.

이제 “주여, 이 스토리가 이젠 실증이 납니다”라고 할 것 같습니다. 어쨌건 거의 모든 게임이 오늘날까지 갖고 있는 동일한 스토리입니다. 또 “악당 마법사를 죽이는 이야기를 쓰느니 인생에 대한 것을 써야겠다”고 할 것 같습니다. 그런 것과 사람들이 게임에 있지도 않은 행간의 의미를 많이 붙여넣었다는 사실, 그리고 제 생각보다 훨씬 많이 강탈과 약탈을 통해 즐겼다는 사실을 결합시키고자 합니다.

그러곤 “그럼 이젠 이런 세계가 있는 게임을 만들어볼까”라고 하겠죠. 정말이지 어떤 도덕적 메시지를 말하려고 하지는 않았습니니다. 현실세계가 당신에게 대응하는 것과 똑같은 방식으로



세계가 당신에게 대응하는 그런 세계를 만들려고 시도했습니다. 당신이 얼간이처럼 굴면 누구도 당신을 좋아하지 않을 것이고 누구도 도와주려고 하지 않을 것이며 결국 당신은 성공할 수 없겠죠. 그러니까 *울티마 IV*를 위한 토대를 마련했다고 볼 수 있습니다.

**한때는 프로그래밍을 매우 즐기셨다고 들었는데요, 게임 개발 쪽을 선호하셨다구요. 그건 과거의 일인가요? 어떻게 하다가 내러티브와 디자인에 치중하는 현 상황으로 접어들게 되었나요?**

RG: 네, 그 때 그 뒤에 숨은 진실이 있습니다. 그게 어디서 나온 말인지 알 것 같군요. 제가 처음 직접 최초로 개발한 게임은 5 개였는데요, 그래서 저는 프로그래머이자 아티스트이자, 형편없는 라이터였습니다. 사운드 이펙트 엔지니어이면서 마케터였고 도큐멘테이션 등을 썼습니다.

그러나 그 때 이후 우리가 팀을 꾸리기 시작한 이후였죠. 우리를 고용했던 맨 처음 아티스트와 우릴 썼던 모든 아티스트는 저보다 수백 배는 나은 아티스트였습니다. 전 말 그대로 그저 스틱 피규어나 사용할 줄 알았죠. 영어 습득 관점에서 볼 때 우릴 고용했던 맨 처음 라이터는 우리보다 크게 월등했습니다.

반면 프로그래머는 달랐습니다. 프로그래머로써 전 훌륭했죠. 우리가 프로그래머를 고용할 수 있었을 때쯤 제가 더 이상 프로그래밍을 하진 않았지만 스킬 면에서 그들과 비교가 된다고 생각했습니다. 그러나 제가 스킬을 꾸준히 올리면 좋은 프로그래머가 될 수 있을 거라 믿었습니다. 그러나 현재 우리가 고용하는 프로그래머는 모두 저를 월등히 능가할 수 있을 것 같습니다.

디자인은 매우 특별한 경우입니다. 디자인의 경우 업계에서 저만큼 괜찮다거나 훨씬 나은 디자이너를 손에 꼽을 정도입니다. 위대한 디자이너란 이렇다라고 딱히 말할 수 없는 것이 아직도 전 많은 실수를 하고 실력도 그럭저럭하니까요. 오히려 그 문제가 얼마나 어려운지, 제가 시작했던 시기의 순간이 얼마나 독특했는지는 말할 수 있겠네요.

왜냐하면 전 프로그래머이면서 아티스트고 디자이너 등등이었기에 그것은 즉 지금의 제가 그러한 분야 간의 상충관계를 잘 이해한다는 의미이고, 디자인에서 정말 중요한 것을 이해한다는 말도 되며, 한편 오늘날 대부분의 디자이너를 보면 그들은 그러한 다양한 스킬을 접할 기회가 없어 대부분은 그저 “이런 게임 정말 좋다. 게임에 관해서라면 아주 좋은 아이디어가 있는데. 난 프로그램도 못하고 아트 쪽도 안 되니 디자이너나 되어야겠다”라고 생각하고 맙니다.

그래서 실제로 디자이너에겐 자격 요건이 없는 겁니다, 제 말을 이해한다면요. 누구나 최고가 되고 싶어하지만, 숙련된 사람은 아무도 없습니다.

이제 엔진의 유용성이 점차 높아지고 있으니 좀 바뀌었으면 싶은데요, 일례로 언리얼을 포함한 콘솔 게임계에서 그렇습니다. 스크립팅은 현재 사람들이 사용하기 훨씬 쉬워졌구요, 사람들이 거기에 갈 수 있도록 도움을 줄 수 있는 액션스크립트 라이브러리가 있고 게임 메이커가 있는 독립이든 플래시 게임계에서도 그렇습니다.

RG: 아직도 디자인 스킬을 필요로 합니다. 디자이너에게 흥미로운 하나는 대부분의 프로그래머는 프로그래머가 되고자 열심히 노력했습니다. 그러니까 프로그래밍 공부를 하느라 수년을 보냈습니다. 대부분의 아티스트는 어떻게 그런 일이 일어났는지는 이해가 안 되지만 어쨌든 약간의 선천적인 재능을 갖고 태어났습니다. 그러나 또 그걸 갖고 닥느라 수년을 보냅니다. 디자이너는 자신의 최초의 게임을 디자인하기로 결정할 때까지는 이미 그러한 다른 스킬을 보유한 디자이너가 되고자 수년간의 노력을 기울이지 않았습니다.

틀 어드벤처지가 있든지, 없든지요. 더욱 중요한 건 디자인을 하려고 마음 먹으면, 뭐 어쨌든 제가 가장 좋아하는 부분이니깐요, 프로그래밍이 아니구요. 예컨대 내가 디자인을 하고 싶어할 때 게임에 포함시킬 상징적 언어를 해당 주제에 관련된 전체 리서치 라이브러리로 사러 갈 것이고 한 달 동안 해당 주제를 곰곰이 생각해볼 겁니다. 왜냐하면 그 방면에 전문가는 아니었지만, 해당되는 디자인 영역을 성공적으로 포함시킬 수 있는 유일한 방법이 가능한 한 세계를 주도하는 주제에 근접하는 것이기 때문이고, 질적 관점에서 전 문학에 맞서고 있기 때문입니다.

제가 알고 있는 다른 어떤 디자이너도 지금껏 그런 수준의 리서치를 하지 않습니다. 제가 언제나 그런 점에 대해 대화를 나누긴 해도 말입니다. GDC 에서 말하거나 디자이너와 말할 때마다 저는 그렇습니다, “그건 노동이다. 눌러 앉아서 당신의 디자인을 통해 어떤 특정한 주제에 대해 말하려고 할 때 그 분야의 전문가가 되어야 한다. 그렇지 않으면, 다른 모든 이들이 했던 똑 같은 일을 재탕하는 거 밖에 되지 않으며 그건 재미도 없을 것이다”라고요.

**그러면 어느 정도 프로그래밍적인 사고방식이 작동했을 수도 있었을 것 같은데요, 디자이너가 리서치와 개발은 신경 쓰지 않는 경향이 있는 것 같은데요.**

RG: 맞습니다. 디자이너는 종전의 게임에서 고장 난 것을 고치고자 하는 게이머인 경향이 있죠. 그러나 그래선 훌륭한 디자이너가 될 수 없습니다.

**스토리텔링이 반드시 보상되지는 않는다는 당신의 견해와 비슷한 맥락에서 당신은 많은 플레이어가 알아차리기는 한다고 생각하십니까?**

RG: 예를 들어봅시다. 저는 *폴아웃 3* 는 본 적은 없지만, 아마 보기도, 듣기도, 즐기기도 매우 괜찮았을 겁니다. 그러니 여러모로 보아 좋은 게임이죠.

게임, 특히 우리가 하는 작업의 핵심인 하드코어 게임에서 흥미로운 것은 게이머는 어떤 게임이든 짜증나는 게임은 용서하지 않는다는 점입니다. 단순히 좋은 스토리가 있다고 해서 최첨단에 미치지 못하는 그래픽, 사운드, 액션 등등이 용서되는 것은 아닙니다. 이들 각각은 실제로 달성하기 힘듭니다. 좋은 그래픽이란 것도 쉽지 않습니다. 훌륭한 사운드도 마찬가지입니다. 좋은 액션을 하는 것도 만만치 않구요. 스토리는 특히나 까다롭습니다.

그래서 놓친 것이 많다고 생각하는 겁니다. 왜냐하면 대다수의 다른 측면보다 더 까다롭고 그렇다고 보상을 더해주는 것도 아니니까요. 더 나은 스토리를 위해 그런 다른 부문에 대한 지출을 줄일 수도 없는 노릇입니다. 조금은 손 써보겠지만 대단하게는 못합니다.

제 경험으로 볼 때 게이머는 평균 이하로 지각되는 그래픽이나 이상한 물리학에 강하게 반응할 겁니다. 하지만 저라면 무책임한 스토리나 형편 없게 또는 서투르게 쓰여진 스토리에 대해서는 분개할 것 같습니다. 그리고 그 점에 대해 온라인에서 별 말이 없을 것으로 보입니다.

영어가 모국어인 사람들의 경우 쓰여진 단어, 적당한 말하기 및 문법과는 상호작용하는 일이 거의 없습니다. 때로는 그들이 나쁜 스토리에서 좋은 스토리를 알아차릴 수 있을 것 같지는 않다고 느껴집니다.

RG: 아시다시피, 미국 소비자의 인식이나 요청이 있을 때 소위 “실망”과 동일한 것을 우리는 기본적으로 공유한다고 생각합니다. 그 점에는 동의합니다.

그렇기는 하지만, 훌륭한 예외도 있습니다. 일례로 반지의 제왕의 경우, 인내를 필요로 하는 긴 시간의 영화로써 시간도 오래 걸렸지만 또 매우 정교하고 심도 있게 그리고 의미 있는 스토리로 위대한 정의를 수행했다는 사실, 이 점은 일반 시장에서 인정 받았다고 생각합니다. 그렇게 하기란 쉬운 게 아니죠. 또 그런 것들은 예외죠.