



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

클리프 블레스진스키 : 창의성, 디자인 및 리얼리티  
(Cliff Bleszinski: Creativity, Design, and Reality)

크리스찬 너트([Christian Nutt](#))

가마수트라 등록일(2010. 05. 13)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4417/cliff\\_bleszinski\\_creativity\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4417/cliff_bleszinski_creativity_.php)

최근의 가마수트라 주최의 이벤트에, Epic Games 디자인 디렉터인 클리프 블레스진스키(Cliff Bleszinski)가 Epic의 최신 타이틀을 보여주기 위해 샌프란시스코에서 왔다. 폴란드의 People Can Fly 스튜디오에서 개발된 Bulletstorm이 빠른 액션과 아드레날린을 솟구치게 하는 슈팅 게임의 최신 버전으로 알려져 있다.

EA 파트너 프로그램 정책 하에 EA에서 게임이 퍼블리싱 되었지만, 또 다른 메이저 퍼블리셔와의 공동 스튜디오 설립을 통해 현재 마이크로소프트와 Gears of War 시리즈를 작업하고 있다. 블레스진스키는 2011년 4월 출시를 목표로 Gears of War 3를 준비하고 있다.

EA 기업 커뮤니케이션 파트의 시니어 디렉터인 تام미 스캐처(Tammy Schachter)는 블레스진스키와 슈팅 게임 장르의 흥행과 진화에 대한 의견을 나눌 뿐 만 아니라 최선을 다해 일하는 방법과 슈팅 게임 디자인의 핵심 요소에 관한 미팅에도 참여한다.

이번이 스튜디오를 획득한 후 처음 하게 되는 메이저 프로젝트라고 생각하는데.

클리프 : 음. 엄밀히 말하자면, PCF(People Can Fly)는 Gears PC 버전의 출시에 큰 도움을 주었다.

지금 말한 그 생각은 여러분의 생각인가? 스튜디오의 생각인가? 협동적으로 일했는가?

클리프: 그렇다. 내가 원하는 바 대로 진행할 수 있는 그런 성격의 일이 아니었다. "Bulletstorm이라 불리는 건데, 이 게임은 이것에 관한 것이다"고 걸걸한 목소리로 말하면, "오! 오케이"라고 말하는 그런 상황이 아니었다.

전혀 이렇지 않았다. 1년 넘는 과정에서 내가 배운 것은 개발자들이 그들이 하고 싶은 것을 하도록 내버려 두라는 것이다. 그리고 이것은 PCF의 창의력을 매우 개발 시켜주었다.

스튜디오의 설립 배경과 여러분이 스튜디오를 획득하였다는 사실로, 나는 그 의미를 알아 차릴 것 같다. Epic은 비즈니스에 관해서는 전략적이지만 용병술에 있어서는 그렇지 못하다.

클리프 : 그건 수익성 있고 좋은 비즈니스를 하려고 노력하는 모든 것에서 비롯된다. 열심히 노력하고 나서 악마가 되기를 바라지는 않을 것이다. 우리는 PCF가 원하는 것을 하도록 내버려 둔다. 우리는 프로젝트에 그들의 DNA를 맞추기 위해 재배열하거나 애쓰지 않는다. 그렇지?

슈팅 게임이 핵심 게이머들을 위해 두드러진 장르가 되었다. 이 사실에 놀라는가? 이것이 여러분이 기대했던 바인가?

클리프 : 나는 우선적으로 슈팅 게임 디자이너이기 때문에 내가 어떤 게임을 하던 간에 이런 사실을 환영한다. 미국에서만 있는 일인지, 전세계적으로 있는 일인지는 잘 모르겠다. 그렇지만 슈팅 게임이 재미있다는 것에 대해서는 어떤 변화가 있는 것 같다.

만약 당신이 30초 동안 게임플레이를 계속 한다면, 헤일로(Halo) 게임에서는 적에게 수류탄을 던지고, 총을 쏘고, 아수라장으로 마무리를 하게 된다. 그리고 Bulletstorm에서 차기, 미끄러지기, 속박하기 및 모든 무기류를 가지고 하는 것과 같다. 우리의 생각이 여기에 머무르고 있고, 거기서 무언가 특별한 것을 하고 있다는 생각을 가지는 것 같다.

인기 있었던 이유는 여러 가지가 있겠지만, 비디오게임이 매우 잘 할 수 있는 어떤 부분이었기 때문이지 않았나 생각한다. 그런가?

클리프 : 물론이다.



### **Bulletstorm**

보유하고 있는 도구 세트와 디자이너의 역량이 매우 잘 조합되었기 때문일 것이다.

클리프 : 물론이다. 질문의 여지가 있겠는가?

그래, 그렇다.

클리프 : 엄밀히, 나는 Heavy Rain 게임을 했고, 완전히 즐겼다. 나는 Quantic Dream 에서 이런 내러티브의 위험을 감수했다는 것에 즐거웠다. 몇 년 후에 나도 이런 게임을 만들었을 것이기 때문이다.

Heavy Rain 과 같은 게임을 보는 것은 정말 즐거운 일이다. 그렇지만, 동시에, 사람들이 평범한 게임들에 열광하는 것을 보는 것도 좋다. 이 장르가 정말로 성장할 여력이 남아서, 신선함을 유지할 수 있을 것이라고 생각하는가?

클리프 : 일전에 말한 적이 있는데, 미래의 슈팅 게임은 RPG 일 것이고, 최근에 내가 가장 좋아했던 슈팅 게임은 Bioshock 과 같은 것이었는데, RPG 요소가 다소 포함되어 있는 게임이었다. Borderland 역시 RPG 요소가 있는데, 나는 이 게임을 우리 엔진이기 때문이기도 하지만, 랜디가 내 친구이기 때문이기도 했고, 내가 게임이라고 믿고 있는 것이 이런 것이기 때문이기도 해서 계속해서 게임을 했다.

다른 작품을 살펴보자면, Mass Effect 가 있는데, Mass Effect 2 보다 더 슈팅 게임적 요소가 많았다.

클리프 : 그렇다..

크리스 레모(**Chris Remo**)는 순수한 슈팅게임에 이런 종류의 내러티브를 가질 수 있겠냐고 물었는데, RPG 요소를 제거하고, 내러티브만 남길 수 있겠냐고 말이다.

클리프 : 뭐. 그렇게 말할 수도 있겠지만. RPG 를 배제하고 내러티브를 가지고 간다는 것은 Gears 가 여러 면에서 그랬던 거 같다. 그렇지? 그리고 당신은 아마도 다음 Gears 게임에서 약간의 RPG 요소를 보게 될 것이다.

내게 Mass Effect 에서 새로웠던 것은 슈팅게임을 빙자한 RPG 종류이기 때문이다. 내 생각에는 그 게임이 인기 있었던 이유가 게이머들이 Gears 를 좋아했기 때문이라고 생각한다.

이것은 아마도 Gears 와 같은 것이 여기 있다는 식이다. 비록 더 깊이 있고, 차이 나는 세팅을 가지고 있음에도 말이다. 새로운 세대에게 Star Wars 였다. 그렇지? 또한 비디오게임에서 성관계를 가진다는 가능성을 부가한 것은 매우 강력했다.

당신은 구식의 콘솔 게이머의 시대로 돌아간 것 같다. 내가 Gears 에서 개인적으로 좋아했던 점은 게임 디자인의 서구식 스타일과 PC 버전의 슈팅 게임의 유산을 콘솔 게임이 가질 수 있는 느낌을 좀더 가미해서 만들었다는 점이다. Bulletstorm 은 내가 해 보지 않아서, 말할 수가 없겠다.

클리프 : 마커스가 맹렬히 비난했을 때, 마리오가 그의 머리를 블록에 광 부딪히는 것과 같았다. Gears 2 에서, 스티브 토틸로(Steve Totilo)는 “미야모토가 슈팅게임을 만들었다면”과 같은 유추를 했다고 생각한다. 과일을 맞추어서 큰 돌을 움직일 수 있게 하여 방어 기제로 활용할 수 있게 하는 부분이 있기 때문이다. 이러한 창의적인 솔루션이 영향을 받은 것이라 생각한다.

나는 태어나서 자라면서 비디오게임부터 장난감과 그와 같은 것들까지 일본 제품을 좋아했다. 아마도 그래서 그런 것들이 나의 DNA 에 스며든 것일지도 모른다.

나도 그런 것 같다. 어떤 사람에게 내가 왜 Gears of War 를 좋아하는지, 다른 슈팅 게임은 그 만큼 좋아하지 않는지에 대하여 불분명하게 말해왔다. “그건 비디오게임 같아”는 것이 내가 말한 것이었다. 그러면 상대는 “지금 무슨 말을 하는 거야?”라고 했고, 대화는 거기서 끝이었다.

클리프 : 당신은 보고 느끼고 쓰는 무형의 어떤 것에 빠져있는 것 같다. 그렇지? Gears 가 그런 것이다. 그리고 사람들을 톱질하는 장면은 우스꽝스러운 것이었지만, 또한 가장 가슴 아픈 장면이기도 하다.

Gears 를 좋아하는 게이머들을 대상으로 조사한 바에 따르면, Gears 에 관하여 게이머들이 가장 비판하기를 거리까지 않았던 것이 스토리였고, 가장 감사한 마음을 가지고 있는 것도 스토리였다.

그것 참 재미있다. 내러티브에 관해 조금 더 이야기해 보자면, 데이비드 엘리스(David Ellis)가 트위터로 설문조사를 실시하였고, 사람들이 게임을 이야기를 알기 위해 끝까지 한다는 것을 알게 되었다고 한다. 일반적으로 이런 의견을 피력하는 사람들이 많지 않기 때문에 조사 결과를 알게 되었을 때 놀랐다고 한다.

클리프 : “다음에 일어날 상황”에 대한 궁금증은 수 천년 동안 이야기를 계속할 수 있도록 해온 인간의 가장 순수한 동기부여 기제이기 때문에, 별로 놀랍지 않다. 게임에서 플레이어들을 동기 부여하도록 할 수 있는 방법이 있다.

나는 거대한 힘을 가지고 있는 오리가미 킬러(Origami Killer)가 누군 인지를 알고 싶었다. 이는 캐릭터의 경제학 법칙 때문인데, 4 개의 캐릭터 중의 하나가 분명하지만, 알고 싶었다. 그리고 때로는 이 궁금증 만으로도 충분하다.

**여러분들의 내러티브 개발 방식에 만족하는지, 아니면 앞서 나아가고 싶은 어떤 점이 있는지?**

클리프 : Gears 게임플레이 디자이너인 리 페리(Lee Perry)와 나는 아드리안(Adrian)과 People Can Fly 에 대하여 열렬히 논의하였다. 이것이 바로 잘 구성된 영화 예술을 구현하는 것 보다 내러티브가 더 효과적이고 저렴한 방법이라는 것을 설명하는 것이 아닐까 싶다.

그래서, 우리는 실제로 게임에서 사람들이 경험하고 지나칠 수 있게 함으로써 “여기서 무슨 일이 일어나고 있지?”와 같은 총체적인 경험을 할 수 있도록 기획한다. 방으로 들어가서 당신은 왼쪽 뒤편에 노트를 남기고 입에 엽총을 물고 죽은 캐릭터를 찾는다. 이런 종류의 일들은 System Shock 이나 Bioshock 과 같은 게임에서 잘 일어나는데, 이전의 게임에서는 거의 없던 방식이었다. 그러나...

### **레지던트 이블 (Resident Evil)**

클리프 : 그렇다. 물론 물론. 그렇지만 더 많은 것을 계속해서 봐야 할 것이다. 특히 Bulletstorm 과 뉴 시티를.

Bioshock 1 에서 내가 가장 좋아하는 부분은 잠수구를 떼어내고 거기에 남겨져 있는 모든 여행 가방과 그 곳을 벗어나고자 애쓰고 있는 사람들의 두려움을 보는 장면이다. 이걸 마치 지푸라기라도 잡고자 한 Miss Saigon 의 절망스러움을 보여주는 장면이다. 우리는 Bulletstorm 에서 이러한 것을 탐험할 예정이다.

게임이 정말 잘 할 수 있는 어떤 것이 있다고 생각한다. 사람들은 환경을 분석하고 있다. 복도에 머무르는 것만으로는 충분하지 않다. 이것은 새로운 폭로가 아니다.

클리프 : 오, 그렇다. 그렇지만, 만약 내가 당신이 아직 암시하지 않았던 어떤 것을 폭로하기 위하여 잠시 동안 임시 연단에 오른다면, 폭로를 한다는 그 자체가 아니라 30 초 동안 반복해서 연단에 오르는 행위 그 자체가 재미있다는 것을 알 수 있을 것이다.

Halo 게임에서 처럼, 수류탄을 던지고 총을 쏘는 아수라장은 재미있다. 그리고 당신은 계속해서 할 수 있다. 그렇지? 이것은 사람을 차고, 넘어뜨리고 때리고 총으로 쏘는 등의 일로 우리가 Bulletstorm 에서 지향하고 있는 지점이다.

나는 단순한 총 쏘는 사람이고 싶어하는 총잡이 캐릭터를 많이 플레이 했었다. 그러나, 이런 재미를 주지 않았다. 나는 작은 한가지 것에 중독되어 그것만 하려고 하는 사람이 되고자 하였다. 마치 먹이를 쫓아가는 쥐처럼 말이다.

Gears 의 헤드 샷과 Bulletstorm 에서 폭발하는 머리를 보고, “이거 다시 해 보고 싶다”는 말을 하게 되는 것, 이것이 바로 많은 사람들이 그리워하고 있는 좋은 게임 디자인이다.

나는 폭력적인 사람이 아니지만, Gears of War 에서 사슬 톱질하는 녀석을 좋아한다. 뜻밖의 결말을 볼 수 있기 때문인 것 같다.

클리프 : 항상 나는 수박을 가지고 무대에 있는 갤러거(Gallagher)와 동등한 것이라고 말해왔다. “음! 총 맞았다!”라는 것은 멍청해 보이기도 하지만, 재미있다.



게임 디자인을 할 때, 좋아하는 장면에 대해서 생각했었다. 당신도 이런 점들에 대해 분명히 들어봤을 것이다. 닌텐도도 아마 계속해서 이야기 했을 것이다. 얼마나 오랫동안 프로토타입을 개발하는가?

마이크(Mike)는 작년에 TGS 발표에서 Gear 2 에 대한 일부를 발표하면서 변한 부분에 대한 일부의 프로토타입을 설명했다. 이 정도까지 가는데 얼마나 걸리는가?

클리프 : 엄청난 시간이 걸린다. 리 페리는 GDC 에서 말했었다. 우리는 이것을 “컨셉의 증명” 과정이라고 부른다.

어떤 사람들은 한 페이지로 적군들을 서로 싸우게 만드는 장치를 만들었다고도 하는데, 나는 “정말 잘 된 것인지 모르겠다. 모르겠다”고 하는 사람의 부류이다.

스크립트 언어는 디자이너가 홀로 어떤 프로그래머와의 협업도 없이 어떤 것을 재빨리 만들 수 있도록 해 주었고, 디자이너가 프로그래머나 다른 사람들에 가서 “이건 정말 재미있을 거 같아”라고 말할 때 그들이 “모르겠다”라고 말하는 상황에서 디자이너는 “그래? 비디오를 봐라. 내가 만든 이 데모를 좀 보아라.”라고 하면, “오! 그렇구나”라는 반응을 이끌어 낼 수 있게 해주었다.

그리고 나서, 당신은 모든 이러한 다른 컨셉의 증거를 가진 공간을 설정할 수 있다. 나에게, 당신은 초기에 그리고 자주 실패하고 있는 모습으로 보인다. 당신은 사금을 채취하기 위해서 어떤 일이 효과가 없는지를 알아가고 있다. 금을 찾으면, 당신은 하나의 큰 금 동상으로 조각들을 결합시키는 방법을 알게 될 것이다. [웃음]

**[웃음]** 아니다, 구두쇠 **McDuck** 스타일의 통이 우리가 찾고 있는 것이라 생각한다.

클리프 : 맞다. 금으로의 다이빙.

이 사람들은 폴란드에 있다. 그들과 어떻게 일하는가? 그들이 당신을 보러 와야만 하는가? 그들은 당신을 따라잡지 못할 것 같다. “내 어깨 너머로 보고 배워라” 정도 아닌가?

클리프 : 아니다. 나는 그들을 그 정도로 세세한 점까지 관리하고 싶지는 않다. Epic 개발시에 현장에서 충분히 그렇게 했으며, 어깨너머로 감시하며, “오! 이렇게 하자, 저렇게 하자” 등등의 관리를 가했다.

그러나, 나는 우리가 최신의 예술품을 관람하는 장소에서 회의를 정기적으로 개최한다. 나는 스크립터를 읽는다. 나는 최신의 게임 버전을 플레이하고 있다. 많은 게임이 플레이들에 의해 만들어지지만, 때로는 나는 게임 속으로 들어가기도 한다.

행성이나 발차기에 관하여 말할 때처럼, 나는 “너는 도처에 거대한 선인장이 필요하다”와 같이 말한다. 그리고 아드리안은 “오! 그거 좋은데! 그렇게 할 수 있다”고 말한다. 나는 그에게 여성 캐릭터의 탱크톱에 약간의 땀이 묻어야 함을 확신시키려고 노력하고 있다. 단지 약간의 디테일을 더하는 것이 프로젝트의 특별한 소스가 될 수 있다.

당신이 이야기 한 것은 절차에 관한 것이다. 그렇지? Epic 게임 개발 방식의 절차 말이다. 이 방식을 다른 스튜디오에서 활용하기를 바라는가?

클리프 : 나는 “강요”라는 말은 쓰고 싶지 않다. 그 말은 곧 총을 겨누고 “이렇게 해라 그렇지 않으면 쓸 것이다”라고 말하는 것과 같다. “부드럽게 달래기”가 더 맞는 것 같다. 나는 부모가 아니기는 하지만, 양육에 있어서, 어떤 것을 하도록 만드는 가장 좋은 방식이 “내가 이렇게 말했다기 때문에 그렇게 해라”고 말하는 것 보다는 그렇게 하는 것이 올바르다는 것을 확신할 수 있도록 만들어 주는 것이라는 것을 알고 있다.

그리고 Gears 1, 2 에서 컨셉의 증거 절차가 성공적이었다는 예를 제공해 줌으로써, PCF 가 올바르게 일을 진행하고 있는지를 확신시켜 줄 수 있었으며, 그들에게 긍정적인 동기를 부여해 줄 수 있었다.

그들은 이런 과정에서 배움을 얻었다. 당신이 E3 에서 보게 될 무기는 이 절차를 통한 인고의 세월의 결실이다.

EA 파트너 타이틀이다. 당신들은 독립적인 스튜디오이고, 이러한 좋은 관계를 유지해 오고 있다.

분명히, Gears 때문에 마이크로소프트와 좋은 관계를 가지고 있을 것이다. 새로운 거대한 프랜차이즈를 론칭시키려는 퍼블리셔와 일하는 것은 어떤 느낌인가?

클리프 : 매우 신난다. 데이트처럼 설렌다. 알겠지만, 개별 회사는 다 독특하다. 일이 잘 되는 경우도 있고, 당황스러울 때도 있다. 인간 관계와 거의 같다고 볼 수 있다. 함께 일하는 사람을 좋아해야만 하는 것과 같다고 보면 될 거 같다.

감사하게도, 마이크로소프트와의 Gears 회의에도 참석하고, EAP의 Bulletsroom에도 참석하기 때문에 두 회사와 함께 일할 수 있는 기회가 있었는데, 각각의 퍼블리셔들이 일하는 방식을 지켜보는 것은 매우 흥미로운 것이었다. 나는 이러한 경험이 향후에 좀 더 좋은 기회를 만들어 줄 것이라고 확신하고 있다.

나는 슈팅 장르 게임의 인기가 게임 비즈니스를 어떤 방식으로 진화시키는데 선구자 역할을 할 수 있을 것인지 아닌지 궁금하다. Infinity Ward에게 벌어진 일을 분명하게 직시한다면, 그들은 성장을 멈추지 않았다. Bungie는 소규모의 인디 문화에 속하게 되었다. 그런데 당신들은 여전히 독립적이다. 지금까지의 성공과 수익 때문에 독립적으로 남아 있을 수 있게 된 것인가? 아니면 독립적이 되도록 노력한 결과인가?

클리프 : 내가 깊이 파고들지 못할 정도로 지금 이 산업계에서 벌어지고 있는 수많은 일들이 있다. 똑똑한 사람들은 재능이 어디에 있는지, 어떻게 그 재능을 적절하게 보살필 것인지를 알 것이다. 또는 재능이 무엇을 해야 할지를 알려줄 것이다.

팀 스위니(Tim Sweeny)는 재능 있는 사람을 보살피는 방법을 알고 있는 사람이다. Epic 개발팀의 이직률은 매우 낮았다. 산업계? 어떤 일이 벌어질지 아무도 모른다. 독립 개발사들이 살아 있을 수 있고, 150개의 개발 팀이 여전히 게임을 만들고 있다는 것은 정말 기쁜 일이다. 그렇지 않은가?

당신은 IP를 가지고 있을 것 같은데, 그런가?

클리프 : 그렇다.



**Gears IP** 가 있겠군. 그렇지만 **Gears** 가 처음 출시되었을 때, 당신들이 **IP** 를 유지할 수 있을 것이라고 생각했던 사람들에 약간의 놀라움을 선사했던 것 같다.

클리프 : 솔직하고, 공정하게 말해서, 우리 회사의 비즈니스 관계 업무 담당자들은 매우 매우 좋은 사람들이다. 그리고 그들은 가치가 어디에 있는지를 정말 잘 알고 있다. 미래를 예측할 수 있는 상황에서, 어떤 종류의 라이선스 있는 **IP** 에 공들일 생각은 없다. 나는 우리가 조종할 수 있고, 발전시킬 수 있으며 우리의 개발 능력 범위 내에서 자라고 숨쉴 수 있는 것에 공들이고자 한다.

그렇지만 이러한 관계가 당신이 가고자 하는 면에서 영향을 미치지 않는가? 퍼블리셔 보다 게임을 선택한다면.

태미 : 파트너의 측면에서 말하자면, 데이비드 드마티니(David DeMartini)와 신진 베인(Shinjin Bain)은 파트너 프로그램에 대해 논의하고 독립 개발사와 함께 일하는데, 그들의 관심은 훌륭한 개발사를 찾는 데 있다. 그들은 독립 개발사가 독립적으로 남아 있기를 바라고, 독립 개발사들이 그들 스스로의 문화와 창의적인 게임을 개발 할 수 있도록 돕는다. PCF 에서 최선을 발휘할 수 있도록 해 주는 것 처럼 말이다.

그래서, 파트너로써, 우리의 역할은 한발 물러서서 창조 과정을 바라보는 것이다. 물론 이렇게 하는 것이 중요하다는 것을 여러분들도 알겠지만 말이다. 이렇게 함으로써, 우리는 비즈니스 측면에만 관심을 가지고 게임을 퍼블리싱하고 배급할 수 있게 된다.

클리프 : 절대적으로 맞는 말이다. 그러나 피드백이 없다고 말하면 안된다. 그렇지?

태미 : 물론, 그렇지 않다.

클리프 : “이것에 관해서는 어떻게 생각하나?” 정도의 피드백이 있다. 그러나 “이 게임은 사과(apple)에 관한 것이 필요하다!”거나 어떤 것을 구체적으로 제시하는 정도는 아니다.

수년 동안 내가 배운 것 중 가장 중요한 것은 창조적인 사람들에게 충분한 여유를 주는 때를 아는 것이다. 그들 스스로를 옳아 매는 순간도 있겠지만, 나는 사람들이 PCF 에 대하여 아침에 눈을 뜨고 그들이 그들의 게임이라고 생각하고, 공헌하고 있다고 느끼기를 희망한다. 나는 “클리프 블레스진스키의 어떤 게임”을 만들고 있다고 느끼기를 바라지 않는다. PCF 의 타이틀이 되어야 할 필요가 있고, 그들은 이 게임을 소유할 만 하다. 이런 점이 중요하다.

요약해서 말하자면, 성공적으로 스튜디오를 획득한 퍼블리셔는 스튜디오와 한바탕 소동을 벌이지 않았고, 스튜디오 스스로의 개발력과 가족과 같은 느낌 등을 유지할 수 있도록 해주었다. 이렇게 않았던 퍼블리셔들은 “아니다. 이렇게 해라, 저렇게 해라”는 시스템으로 일관하고, 모든 것이 뒤엉키고, 지불한 돈에 비하여 아무것도 얻지 못하고 결국은 가치를 잃어버리고 끝내게 되는 결과를 초래한다.

**Infinity Ward** 의 큰 소란을 보았을 것이다. **Modern Warfare 3** 를 만들지는 않을 것이라고 생각된다. 액티비전도 “그래, 우리는 **Bungie** 가 무엇을 원하든 번지가 하는 대로 두겠다, 번지는 천재니까”라고 말하고 있다.

태미 : 액티비전의 고민이다.

클리프 : 이것에 관해 말하고 싶은 것이 있다. 일전에도 말한 적이 있는데, 인피니티 워드 개발자들은 메달 오브 아너(*Medal of Honor*)를 개발하고 나서 그 게임에 만족하지 않고 콜 오브 듀티(*Call of Duty*)를 개발하였다.

그리고 그들은 지금 벌어지고 있는 일에 만족하지 못하고 있다. 그래서 그들이 특별한 어떤 것을 개발 할 거 같다는 생각이 든다.

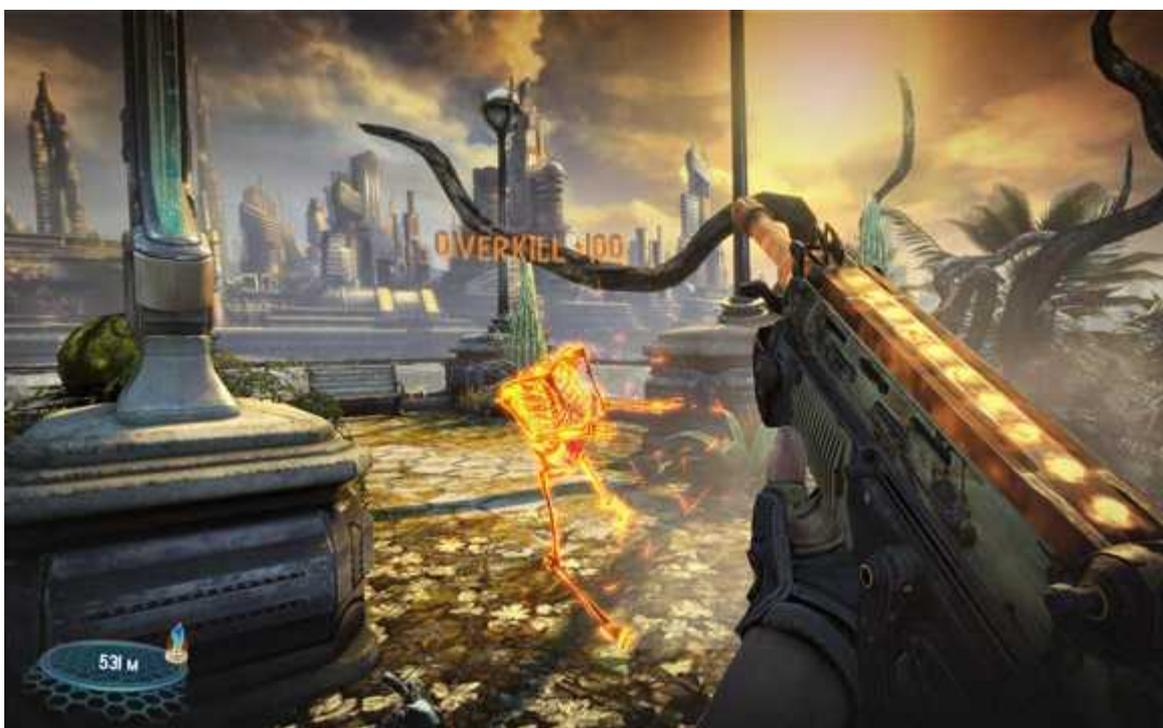
엄청난 이용자를 끌어들이고 있는 소셜 게임에 벌어지고 있는 일들을 볼 때, 그리고 게임을 좀더 접근성이 강한 매체로 만들고 있는 **wii** 를 볼 때, 말할 거리가 많을 거 같다.

게임을 좀더 복잡하게 만들어서, 또는 완수하지 못할 정도로 끝없이 게임을 구성하여 이용자들을 위축하게 만들어, 우리가 내리막을 걷고 있다고 생각하는가?

클리프 : 새로운 시장이 개척되었다고 해서 기존의 시장이 사라지는 것은 아니다. PC 는 원래 일을 하기 위한 도구로 만들어진 것이었지만, 사람들은 새로운 다른 어떤 것을 하는 방식을 만들어 내었다.

나는 팜빌(*FarmVille*)을 만들고 싶지 않다. 그들이 한 일에 대해서는 존경하지만, 그들은 정말 위대한 일을 했다. 그렇지만, 텐 베이스의 게임 종류를 플레이 하는 수 많은 사람들이 있는 시장이 있고, 게임 디자이너가 있다. 그리고 온라인에서 다른 사람의 게임 장비를 부러워하는 많은 사람들도 있다.

징가(*Zynga*)가 해 온 일에 대하여 매우 핵심적인 교훈이 있다. 블리자드가 월드 오브 워크래프트를 통해 해 온 일과 일맥상통하는데, 하드코어적 요소를 더 많이 가지고 있으면서도 전통적으로 보일 수 있게 게임을 적용하면서 이용자 기반을 확충하기 위해 더 쉽고 자세한 튜토리얼을 유지시킨다는 점이다.



나는 이미 내 머릿속에 **20** 년 동안이나 게임 문법을 가지고 있다. 그렇지만 **wii** 에 대한 사람들의 반응을 가시화 해 보는 것은 여전히 조금 어렵다. 동시에, 새로운 복잡성의 계층을 하나 더 해 본다는 것은...

클리프 : 나는 항상 운전하는 것을 예를 들곤 한다. 처음에 운전대에 앉아서, 시동을 걸고 운전을 하기 시작할 때, 정말 정말 무섭다.



그러나 5년 후나 또는 그 이상이 되었을 때 당신은 고속도로에서 90 마일로 주행을 하면서 휴대폰 문자도 보내고 있을 것이다. 치즈 버거를 먹으면서 차선도 변경하고 말이다. 제 2의 본능이 된다. 그렇지?

iPhone에서 타이핑을 하는 것도 같다. 내가 처음 아이폰을 보았을 때, 나는 "버튼이 필요해. 나는 블랙베리가 더 편해"라고 말하는 사람이었다. 6개월 후에, 나는 내 친구가 경쾌하게 아이폰을 두드리는 것을 보았다. 인간은 적당하게 배우면 어떤 것에든 익숙해 질 수 있다.

월드오브워크래프트는 매우 복잡한 게임이다. 게임에 정통해 지는 데 수 많은 시간이 걸리지만, 수 백만의 이용자를 가지고 있다. 이용자들은 놀라울 정도로 이 게임에 빠져 있다. 사람들은 바보가 아니다. 당신의 고객이 멍청하다고 생각했다가는 사업에 실패하게 될 것이다.