



Talking Copycats with Zynga's Design Chief
징가(Zynga)의 디자인 팀장과의 카피캣(모방)에 대한 담화

작성자: 크리스 그래프트 [Kris Graft](#) [[Design](#), [Social/Online](#)]
가마수트라 등록일 : 2012년 1월 31일

창의적인 산업분야에서는, 다른 사람들의 창작물을 사용한 사람과 그의 창작물에 가치를 만든 사람들의 분노를 금세 불러일으키게 된다. 그것은 혁신을 주도하는 산업에서 주로 그렇게 나타난다.

이상적 감각 안에 있는 비디오 게임 산업은 창조와 혁신 두 가지에 모두 가치를 두고 있다. 그래서 실재가 창조적인 것과 혁신적인 것을 도용함으로써 그것이 가진 가치를 더럽혔을 때, 아마도 그 위반자에 대한 분노가 몇 배가 되는 것이다.

새로운 논쟁거리가 아님에도, 게임 산업에서 “카피캣(모방)”이란 주제는 최근에 마찰을 가져왔었다. 세 명의 샌 디에고의 인디 개발자인 님블빗(NimbleBit)이 아이폰 게임 타이니 타워(Tiny Tower)와 새로운 징가 캐나다의 앱 스토어 제목인 드림 하이트 (Dream Heights)가 눈에 띄게 유사한 것을 지적하며 조롱하는 인포그래픽(infographic)을 발매하면서 논쟁이 되었다.

과거에 징가(Zynga)는 남의 게임을 “훔친 것(ripping off)”이라는 비난을 받았기 때문에, 결국 징가(Zynga)와 연결지을 수 있는 게임이 있었고, 그것은 부정할 수 없을 정도로 서로 유사하여, 사람들은 훔쳤다고 하는 말을 쓰기보다는 “절도”나 “표절”이라는 말을 더 많이 사용하며 지적하였다.

열띤 토론 중에, 징가는 가마수트라에게 징가의 게임 디자인 팀장인 브라이언 레이놀즈(Brian Reynolds)와 대화할 특별한 기회를 주었다. 진짜 이분야 산업에서 베테랑인 레이놀즈는 게임 디자인만 20년 넘게 해온 사람이다. 그는 PC 전략 게임으로 숭배받는 문명(Civilization II)와 알파 센타우리(Alpha Centauri)와 라이즈 오브 네이션스(Rise of Nations)으로 그의 능력과 신용을 과거에 보여주었다. 그의 최근 신용은 어떠한가? 2010년

에는, 징가에게 프론티어빌 (FrontierVille)이 성공적이었다.

징가는 타이니 타워(Tiny Tower) 상황과 관련된 구체적인 대화를 디자인 팀장과 허락하지 않을 것이다. 그러나 이번 드림 하이츠(Dream Heights)의 개발에 참여하지 않았던 레이놀즈는 논쟁에 나와서, 징가가 혁신의 문화를 가졌으며, 근래의 모방(카피캣) 환경이 90년대 운명(Doom)이 발매되었을 때와 정말 훨씬 많이 다르지 않다는 것을 주장하고 있다.

당신의 관점에서 볼 때, 최근 “모방(카피캣)” 보고서에서 볼 수 있는 것은 무엇이며, 당신은 전반적으로 받아들이고 있는가?

브라이언 레이놀즈(Brian Reynolds) : 글썄, 나는 계속 게임을 만들어 왔었다. 사실 이제 21년째가 된다. 그래서 내 관점에서는, 나는 게임 산업에 오랫동안 몸담아 왔었기에, 정확히 현재 모방이 왜 그렇게 큰 문제로 여겨지는지...아니면, 왜 깜짝 놀랄 일이 계속 벌어진다고 생각하는 사람이 있는지... 나는 정확히 모르겠다.

징가에서는 물론, 우리가 엄청난 혁신을 진행시키고 있다고 느끼며, 그래서 나는 지금 그 문제에 대해 이야기를 나누길 원한다. 그러나 90년대에 운명(Doom)이 나와서, 사람들이 공격할 때도 나는 그때 있었고, 워크래프트(Warcraft and Command & Conquer)가 1997년에 나왔을 때도 나는 그 자리에 있었다. 그 때는 50개의 다른 리얼 타임 전략게임들이 발매되었고, RTS(리얼 타임 전략게임)의 해(year)라 할 수 있었다.

우리는 그 게임들 다수를 더 이상 기억하지 않는다. 그래서 새로운 장르나 새로운 것이 나왔을 때, 사람들은 그 게임에 빠져든다. 그리고 우리에게 주요한 것이라면, 우리의 목표는 높은 품질을 만들어 내는 것이다. 분명하게 품질문제는 경쟁적이고, 우리가 항상 모든 부분에 있어서 최고가 되었다고 할 수는 없을 것이다. 그러나 우리는 그렇게 하려고 확실히 노력하고 있다.

사회적 게임에 관한 서브타이틀 중에 하나는 업데이트되고 있으며, 수많은 변화를 겪고 있는 중이다. 그래서 처음에 발매한 것이 최종적인 것으로 실리는 것은 아니다. 그리고 지속적으로 진행되고 있어서 그것을 계속 혁신해야 하는 것이다. 전통적인 웹 게임의 산업적 모델이 약간 존재하는데, 그것을 확실히 적용할 수 있을 것이다.



내가 영향 받고 있는 이 분위기를....당신은 오랫동안 게임을 만들어 왔지만 새로운 트렌드로써 보지 않는다는 것인가.

BR: 사실 당신이 알고 있는 것이겠지만, 내가 느끼기에는 발매되어진 최고의 게임들 중 어떤 것들은 이전에 있던 게임들을 활용한 “영광스러운 합성품” 일지도 모르겠다. 나는 맨 처음에 “문명(Civilization)” 을 샀었는데, 나는 그것이 모든 시대에 있어 가장 훌륭한 게임 중에 하나라고 생각한다. 나는 그것을 보았을 때, 마치 “와, PC 제국(Empire) 게임과 문명(Civilization) 보드게임 두 가지의 훌륭한 합성품이다!!” 라고 느꼈었다. 그래서 그것은 여기서 조금, 저기서 조금 비슷하고, 거기에 완전히 새로운 것은 집어넣은 것 같았다.

글쎄, 그렇다면 그 자체가 문제 아닐까. 특히 예로 든 점에서, 당신이 “이것의 조금” , 그리고 “저것의 조금” 을 얻었고, 그리고 거기에 무언가 새로운 무언가 들어갔다면 말이다. 문제의 게임은 뭔가 추가 된 것이 아니라, 너무 많이 들어갔다고 비난을 받고 있는 것이다.

드림 하이트 (Dream Heights)를 예를 들면, 그것은 어디선가 가져온 것 때문에 비난 받고 있는 것이 아니다. 그것은 여기저기서 약간씩 가져온 것에 새로운 것을 추가하지 않았다. 많은 사람들이 그 게임을 “야, 이것은 타이니 타워(Tiny Tower)의 외관만 바꾼 것이다.” 라고 보고 있다. 당신이 든 예와 지금 벌어지고 있는 일들 사이에는 큰 차이점이 있다고 생각한다.

[PR steered the conversation away from Dream Heights at this point.]

PR은 드림 하이트 (Dream Heights)에서 대화 주제를 벗어나려고 방향을 돌렸다.

BR: 팜빌(FarmVille)이 나왔을 때 그에 대한 비난이 엄청나게 쇄도 했던 것을 당신도 알고 있다. 시장에서 우리는 확실히 첫 번째는 아니었다. 그것은 하나의 농장 게임이었는데, 또

다른 여러 농장 게임들이 존재했었다. 그리고 나의 농장(My Farm)이 있었고, 농장 마을(Farm Town)도 있었다. 어떤 것은 다른 것보다 낫다고 느낄 수 있기 때문에, 나는 농장 게임들이 함께 여럿이 나온 것을 꽤 좋게 생각 했었다. 그리고 우리 게임이 다른 것보다 더 좋았기 때문에 우리가 이기게 되었다. 그것은 기술이 더 나았고, 제일 간단했고, 제일 접근하기 쉬운 인터페이스를 가졌었다. 그것은 농장게임이 시장 접근성을 가졌던 것이었다. 그리고 정말 좋은 간단한 기술을 가졌었다.

그것이 시장에 내놓은 큰 상품이라서 징가(Zynga)는 단결하여 대항하고 있다고 생각하는가?

BR: 당신이 주목받는 사람이면, 사람들이 따라올 때 그리 놀라지 않을 것이다. 내 말은, 그것은 예상되던 일이라는 것이라는 말이다. 아주 잘 알려진 징가(Zynga)에게도 똑같이 예상되던 일이다. 우리는 확실히 새로운 것들을 가졌고 그런 점들이 많은 관심을 받게 되었다.

현재 징가가 게임시장에서 큰 회사들 중에 하나로 인식되고 있고, 그래서 우리는 많은 관심을 받고 있다. 그리고 항상 그러할 것이다. 그런 점은 EA나 그러한 회사들이 주목받지 않는 것과는 다른 것이며, 그 점은 놀랄만한 것도 없다고 생각한다.

징가에서 많은 혁신이 일어났으며, 수많은 멋진 게임을 내놓았고, 시장에 새로운 것들을 내놓았다고 그렇게 사람들이 실감하는 것을 나는 확신하고 싶다. 나는 징가는 상당히 혁신을 주도하고 있다고 느끼며, 그래서 나는 그 점에서 우리가 신용을 확실히 얻기를 원한다.

당신은 그것을 명확하게 혁신이라고 말할 수 있는가? 어떤 종류의 혁신과 디자인에 대해 말하고 있는 것인가?

BR: 물론, 확실히 그렇다. 그래서 내가 개인적으로 징가에서 주도했던 나의 첫 번째 게임이었던 프론티어빌(FrontierVille)이 우리가 많은 혁신을 이끌려고 노력했던 좋은 예가 되었다. 그래서 우리는 사회적 게임 이전에 보지 못했던 수많은 것들을 추가하였다.

사회적 게임에서 탐색의 구상이 되어졌던 것은 처음이었다. 그것은 보통 MMO와 RPG에서 추구되어졌었다. 그러나 아무도 사회적 게임에서 상당한 규모에 정말로 그런 것을 하지 않았었고, 우리는 거기에 아이디어를 추가하였다. “여기에 깔끔하게 물건들을 가지고 있군.” 하고 말할 수 있도록 나는 디자인을 더욱 예쁘게 했고, 뚜렷하게 보이게 했다. 윈도우에서 스크롤을 해보지 않고도 오히려 당신의 전리품이 있었던 것을 더욱 명확하게 보이게 하였다.

그리고 우리는 다른 것들도 추가하였다. 어떤 것은 사회적 혁신이었다. 프론티어빌과 같은 게임에서, 당신이 누군가의 공간(그들의 농장이든 국경이든지)에 방문했을 때 클릭해보고 나갈 수 있는 것으로, “이웃이 재경기(재현) 하러 방문한다.” 라고 부르는 새로운 아이디어를 창조해내었다. 그리고 당신의 친구는 당신이 거기에 있었는지 거의 알 수가 없으며, 확실히 그들의 화면에서 당신의 방문을 볼 수 없다.



Zynga and Reynolds' FrontierVille: 정가와 레이놀즈의 프론티어빌

말하자면, 내가 당신을 방문하면, 나는 아마도 당신의 나무와 농작물, 꽃들이나 어떤 것을 클릭하고, 내가 그것을 클릭했을 때 내가 얻은 것을 나는 마치 내 농장에서 있는 것처럼 클릭해서 얻는 것처럼 보상을 받는다. 나의 브라우저에서 그것들은 사라지는 것으로 보일 것이다. 그리고 당신이 되돌아왔을 때 그것은 그대로 거기에 있을 것이다. 그러나 당신은 내 일꾼이 거기에 있는 것을 보고 그 사람을 클릭하면 내가 한 것을 재현할 수 있다. 그래서 그 게임은 더욱 사회적이고 개인적인 경험을 만들어 내는 것이 된다. 본질적으로 우리는 모두 다른 시점에 플레이하지만, 비동시성의 상황으로 동시적 게임 플레이를 투영하게 되는 것이다.

우리는 또한 “명성(reputation)”이라는 개념을 발명해냈다. 그것은 당신이 친구의 것들 중에 무언가 클릭하는 때마다 하트(heart)를 얻는 것이다. 즉 당신이 게임 플레이에서 사회적으로 신용을 얻는다는 것이다. 이러한 종류의 것들은 우리 팀의 다른 게임에서 착안되어진 아이디어이다.

제국의 시대(Age of Empires) 제작 팀이었던 사람들이 캐슬빌(CastleVille) 팀에 있었고, 그래서 나는 그들과 함께 일하며 십년 정도 경쟁하며 일했었다. 그들은 “이 사람아, 우리

는 프론티어빌에서 이번에 우리가 했던 것을 가져 갈 것이네.” 라고 말하였고, 그들은 전체 새로운 레벨에 착안해서 그 아이디어를 가져갔다. 그래서 그들은 “명성”의 개념을 활용하여, 하트를 돈처럼 쓸 수 있고 물건을 살 수 있는 통화(화폐)로 바꾸었다.

하지만 프론티어빌과 캐슬빌, 다른 게임들은 조사 대상이 아니다.

BR: 글썄, 내 말은 그 게임들은 우리의 아주 성공적인 게임이었다는 것이다. 그것들은 최대 게임들이고, 다른 게임을 예로 들면, 시티빌(CityVille)은 발매되었을 때 혁신성으로 널리 인정받았던 게임이며 지속적으로 쇄신하고 있는 것이다. 그래서 내가 말하고자 하는 중요한 점은, 만약 당신이 우리가 만드는 주요한 게임을 본다면, 우리가 이 게임 산업에서 혁신을 상당히 주도하고 있는 것을 알 수 있을 것이다.

그러나 당신이 예전에 말한 바와 같이, 저는 이를 분명히 하고 싶습니다. 당신은 게임을 빨리 만들고 공개할 수 있는 이러한 플랫폼의 상승과 함께 오늘날 [“바가지 씌우기”-rip offs-발생]이 90년대와 비슷해지고 있다고 생각하시지 않습니까? 당신이 FPSes 같은 Doom과 Rtses와 같은 *Command & Conquer*를 다량으로 얻게 되었을 때 이를 비교할만 하다고 생각해 보셨습니까?

BR: 저는 먼가가 있다고 생각하고, 비교 할 만 하다고 생각합니다. 당신이 아는 바와 같이 산업 역사의 어느 시점에서든지 개발은 정말 짧게 이루어지고, 이 후 이는 반복되고 경쟁되는 짧은 주기를 보여주게 됩니다. Pc 게임을 정말 빠르고 저렴하게 만들었을 경우 당신은 반복 시간이 더 빨라졌다는 사실을 알게 될 겁니다. 현재 RPG를 만드는 것은 더 비싸졌고, 그 어느 누구도 Skyrim 게임과 함께 급히 뛰쳐나가지는 않을 겁니다.[웃음]

맞습니다. 이는 어렵겠지요.

BR: 들어갔는데 30만달러라..맞습니다. 장르가 나올 때 모든 사람은 그 장르 안으로 빠져들고 싶어합니다. 우리의 아이디어가 장르에 반영되고 그 장르에서 최고의 게임이 되도록 노력하지요. 모든 장르에서 그렇게 되기를 소망하는데에는 더 이상 질문거리가 없습니다. 현재 우리는 기존의 플랫폼게임 회사이구요. 당신이 아는 바와 같이 이것이 바로 우리가 되고 싶어하는 그런 종류의 출판자라는 거지요.

그래서 서로서로 심하게 모방하는 일이 Zynga 또는 이 영역에서 다른 회사에는 이롭다는 말씀인가요? 그리고 이는 계속되어야 한다는 말인가요? 그렇다면 혁신의 가치는 무엇인가요?

BR: 자, 저는 혁신이 정말로 가치 있다고 생각합니다. 또한 저는 거기에는 여전히 질문거리가 있다고 생각합니다. 산업이 진행되는 동안 게임은 서로를 멀어지게 하고 다른 이들이 하고 있는 것을 보고 당신은 영감을 받아 혁신을 창조할 것입니다. 그래서 저는 당신이 양면 모두를 가지고 있어야 이것이 운영된다고 생각합니다. 양면 모두가 잘 돌아갈 때 당신은 최고의 성공자가 될 것입니다.

“모방”이라는 당신의 정의와 같이 이 분야에서 계속해서 작업하는 누군가를 당신이 봐야만 한다는 말씀이신가요? Zynga에 관해 특정 지어 이야기하지 말고 일반적으로 당신이 보고 있는 분야가 맞습니까? 수많은 개발자들이 정말로 다른 이들에게 바가지를 씌운다는 말씀이신가요?

BR: 자 당신은 “바가지 씌우기” 정의를 부인하고 있습니다. 왜냐하면 그 곳에는 지적 재산이 존재하고 우리는 다른 사람들의 지적 재산이 그와 같은 것들을 가져오는 것이 가능하다고 믿지 않고 있습니다. 당신이 밀줄 곳고 싶지 않은 선이 있는 것이지요.



Tiny Tower and Dream Heights, from NimbleBit's infographic

저는 당신에게 단지 참조의 관점에서 나의 아이디어인 [바가지 씌우기]를 줄 수 있습니다. 저는 기본적으로 게임이 원본에서 더 많이 바뀌었을 경우에는 새로운 것은 하나도 추가되지 않았다고 생각합니다. 이는 기본적으로 표절입니다.

BR: 자 원칙적으로 당신이 먼가를 추가하고 싶다는 말씀이신가요? 만약 당신이 장르를 작업하고 있다면, 장르에 먼가를 추가하고 싶으실 겁니다. 당신이 “원본 수정”에 관해 이야기하는 것이 매우 재미있을 겁니다. 하지만 저는 산업으로 돌아가서, “원본 수정”과 비슷한 느낌을 갖지만 꽤 멋진 먼가를 보았습니다. 이를 알고 계십니까? 당신은 실제로 멋진 “원본 수정”을 해낼 수 있고 사람들은 이를 좋아할까요? 당신은 Age of Empires의 원본 수정 작품의 일종인 스타워즈 게임들[LucasArts and Ensemble's Star Wars: Galactic Battlegrounds]가지고 있습니다. 저는 사실상 그들이 엔진을 허가내고 엔진을 사용했다는 것을 의미했습니다. 저는 이것이 꽤 멋지다고 느꼈습니다.

저는 이를 인정합니다. 저는 충분히 추가하지 않은 팀은 성공할 수 없다고 생각합니다. 게임 개발자와 같은 최고로 성공하는 사람들은 영감을 얻고 이전에 무엇이었는지를 인식하지만 실제로는 생태계에 먼가를 추가하는 사람들이라 생각합니다. 저는 그래도 추가해야 할 규칙을 만들어내는 사람이 되고 싶지 않습니다.

그래서 저는 단지 당신이 저와 같은 수준이기를 바랍니다. 당신은 모바일과 소셜 분야에서 모방을 계속하는 것이 문제가 되고 있는 것을 보고 있지 않습니까?

BR: 저에게는 산업이 진행되는 기본적으로 먼가를 추가하고 혁신하고 최고의 게임을 만드는 사람들이 성공한다는 사실이 문제처럼 느껴지지는 않습니다. 저는 누군가가 더 안 좋은 게임을 만들고 더 좋은 게임을 만든 사람을 해치는 상황을 생각할 수도 없습니다. 당신은 이런 예를 생각할 수 있습니까?

저는 단지 한 번 이 기사를 통해 당신을 전해드립니다. 저는 이 질문의 답변에 대한 많은 코멘트를 받게 될 것입니다.[웃음]

BR: 당신은 몇 가지 아이디어를 얻어서 소유하게 될 것입니다. 하지만 그것들 중 몇 가지는 가미됩니다. 그들은 더 큰 프렌차이즈가 되었고 더 나은 마케팅 기술을 가지고 있습니다. 저는 이것이 단지 일부분이라 생각합니다. 따라서 당신이 원하는 게임을 런칭 할 때 올바른 방향으로 가기 위해 당신은 모든 것이 필요할 것입니다. 히트 치는 것은 당신이 이 모든 것을 한 번에 해서 오는 게 아니라 엄청난 권리를 행사했기 때문에 온 것입니다.

따라서 당신은 더 좋은 작품을 가질 수 있고, 더 좋고 강렬한 게임과 더 중독성 있는 게임을 가질 수 있고 더 나은 스토리와 더 나은 마케팅 기술을 가질 수 있습니다. 또한 당신은 더 나은 결말과 그리 충돌하지 않는 더 나은 성능을 가질 수 있습니다. 이것은 그들의 기술입니다. 당신은 당신의 플레이어가 요구하는 것에 대한 더 좋은 메트릭과 반응 등을 가질 수 있습니다. 그리고 모두가 하고 있는 것은 당신이 이 중 대부분을 올바른 방향으로 가게 하는 것과 히트 작품을 만들려고 노력하는 것입니다.

왜냐하면 만약 당신이 대단한 게임 설계도와 형편없는 기술을 가지고 있다면 당신은 아마 성공하지 못할 것이기 때문이고 아마 당신은 모든 것을 완벽히 소유할 수 없을 것입니다. 그러나 당신은 아마도 가능한 모든 것을 좋게 만들려고 노력하는 대신 아무 것도 끔찍하게 되지 않게 하기 위해 노력할 것입니다. 그것들은 일종의 무언가 멋진 것으로 함께 다양화 되고 사람들은 항상 최고의 마케팅 기술을 가지고 있지만은 않습니다.

그래서 정가의 수석 게임 디자이너로서 현재의 소셜 게임 디자인 환경에 관한 이러한 보고서와 비난에 둘러싸인 당신의 디자이너들에게 말하고 있는 것이 있습니까? 저는 당신의 팀원들이 다른 게임을 보고 있다는 사실을 알고 있습니다.

BR: 네, 먼저 분명히 하기 위해 게임 수석 디자이너는 동등한 명칭 중 일종의 첫 번째입니다.[웃음] 저는 만약 그들이 내 부서에 있지 않다면 그들에게 무엇을 해야 할지 많이 말하지 않습니다. 내가 실제로 운영하는 몇 가지 게임이 있고 제가 정말로 어느 정도 친한 사람들도 있습니다. 그리고 멀어진 이들도 있습니다.

그러나 동등한 이들 중에서 첫 번째라면 저는 “혁신을 지속하라. 당신이 알다시피 당신의 게임을 더 좋게 만들고 더 사회적으로 만드십시오. 더 접근 가능하게 더 품질이 좋게 만드십시오.” 라고 말할 생각입니다. 그리고 우리가 무엇을 해야 하는지, 만약 당신이 훌륭한 게임 디자이너라는 이유로 게임 디자이너에게 신용을 주고 싶다면, 당신이 성공하기 위해 해야 할 일들이 있습니다.

소셜 게임 제작자는 만약 그들이 성공적이고 혁신적인 게임을 제작한다면, 그들이 단지 모방하기를 기대해야만 합니까?

BR: 저는 그들이 모방할지 안할지 알지 못합니다. 그들은 분명히 경쟁해야 하는 것이지요 [웃음].

맞습니다. 하나이고 동일한 것이 몇몇 사람들에게는 좋겠지요, 브라이언. 그렇지 않으면 적어도 그들은 함께 가겠지요.

BR: 자 개발자들은 아마도 성공한 사람들이 아닐거예요. 저는 당신이 국민이여 일어서라 (*Rise of Nations*)을 기억하고 있는지 아닌지 알지 못해요.

네 맞습니다.

BR: 하지만 그것은 바로 제가 원하는 곳으로 들어가는 것이었습니다. 저는 제가 RTS분야로 들어가기로 결정했었습니다. 저는 회전이 기본이 되는 게임인 *Civilization-y AlphaCentauri* 를 해왔지만 저는 그 어느 것보다 약간은 역사 게임의 전문가였습니다. 그래서 제가 세계 게임 역사를 하는게 더 논리적이었구요.

그러나 *Age of Empires*는 이미 존재했었구요. 그래서 당신이 어떻게 *Age of Empires*과 경쟁해야 할까요? *Rise of Nations* 가 *Age of Empires* 와 비교하는게 제 생각이었고 어떤 사람들은 “*Age of Empires* 과 비슷하게 보이네” 라고 말하고 또 다른 사람들은 “저런 이게 훨씬 낫네” 라고 말하더라구요. 저는 *Age of Empires* 보다 *Rise of Nations* 를 더 좋아합니다. 그리고 저는 이 의견에 합당한 차이점이 있다고 생각합니다. 사람들이 두 가지 모두에 관해 말하는 것은 저에게 놀랄 일이 아니었고 이것은 단지 당신의 관점에 달려 있는 것입니다.

우리는 서로 많이 다른 것들을 가져왔지만 우리는 RTS 였습니다. 맞지요? 그리고 RTS가 되기 위해, 역사게임이 되기 위해 당신은 특정한 장소로 가야만 했습니다. 당신은 특정한 방법으로 역사를 상상해 보고 싶어했고, 그래서 우리는 그것을 했습니다. 많은 사람들이 우리의 게임을 구매했습니다. 그리고 *Age of Empires* 는 완전히 성공적이었으며 또한 우리가 그

들에게 주었던 경쟁에서 이익을 얻었습니다. 그들은 경쟁의 압박이 있었고 우리는 몇 가지 아이디어로 장르에 기여했습니다.

*Rise of Nations...*가 공정하기 위해 “우리는 Battlefield 와 Call of Duty 와 오늘날의 EPses를 볼 것이다. 그들은 우리가 Age of Empires 와 Rise of Nations 예시를 이용하는 것처럼 서로를 모방했다” 라고 징가가 말하는 것을 옹호하는 사람들로 부터 제가 들었다는 사실을 당신은 알고 있습니다. 그러나 비디오 게임을 아는 사람들과 게임디자이너들은 일반 사용자가 아니며 이러한 게임들이 실제로는 정말 다르다는 사실을 알고 있습니다.

BR: 자. 저는 이것은 예시가 될 수 없다고 말하고 싶네요 저는 당신에게 Call of Duty and Battlefield[표절의 예로서] 를 보라고 말하지 않을 겁니다. 저는 당신이 Doom처럼 그 후에 바로 나오는 모든 다른 저격수를 보라고 말하고 싶네요.

또는 Command & Conquer 와 97년도에 나온 모든 다른 것들이요. 이것은 초창기에 당신이 새로운 것들을 더 많이 얻을 수 있는 곳에 새로운 장르가 나타나고 때문에 당신이 더 많은 것을 입수하고 그들이 더욱더 동일하게 되었지요.

그러나 결국 당신이 얻게 되는 것은 이것이 통합되고 장르가 통합되고, 여기저기 돌아다니게 될 때, 이것이 성공할 수 있도록 이 시점에 당신이 장르에 독창성을 더하는 것이지요.