

# 페르시아의 왕자

개발일지: 1985~1993

## 서문

제가 일기를 쓰기 시작한 것은 대학교를 다니던 유럽부터였고, 그 후에도 몇 년 동안은 이 습관을 꾸준히 유지했습니다. 그 몇 년 사이에, 저는 제 첫 게임들이었던 「카라테가karateka」와 「페르시아의 왕자Prince of Persia」를 애플 II 컴퓨터로 개발하였습니다.

제가 만든 왕자는 이 게임을 시작으로 최신 비디오 게임 시리즈의 주인공, 레고LEGO 미니피규어, 심지어는 여름 블록버스터 영화의 주연 배우인 제이크 길렌할Jake Gyllenhaal로 변신을 거듭해 왔습니다. 하지만 1985년의 시점에서, 왕자는 단지 노란 메모장 안에 그려진 낙서일 뿐이었죠. 그 시절었던 일기 속에, 저는 왕자를 세상에 내놓기 위해 겪었던 산고를 기록해 두었습니다.

20년이 지나 그 기록들을 다시 펼쳐 보면서, 머릿속 아이디어로만 존재하던 왕자를 현실로 만들어내는 동안 겪었던 창작의 고뇌와 기술적 고민, 그리고 개인적 갈등이 다른 이들에게 도움이 될 수도 있겠다고 생각했습니다. 그래서 제 웹사이트인 [jordanmechner.com](http://jordanmechner.com)에, 「과거에서 온 개발일지」라는 이름으로 당시의 일기를 매일 올리기로 시작했습니다.

독자들의 반응은 제가 기대했던 것 이상이었습니다. 제 오래된 일기는 게임 개발자들뿐만 아니라 작가와 예술가, 그리고 다양한 분야의 창작자들에게서 공감을 끌어냈던 것 같습니다. 그들 중엔 1985년에 아직 태어나지도 않았던 사람도 있었을 텐데 말이죠.

여기, 처음으로 페르시아의 왕자 “개발일지”를 책으로 엮어 여러분에게 소개해 드립니다. 재미있게 읽어주셨으면 좋겠습니다.

참고: 20년도 더 지난 과거의 당시 제 삶의 글썽이 정확히 묘사될 수 있도록, 저 스스로도 지금 보기엔 참피하게 나 당혹스러운, 혹은 완전히 잘못된 발언들에 대한 수정은 최대한 자제하였습니다. 이 일기에 쓰인 내용은 이것을 쓰고 있을 시점의 제 마음을 반영한 것일 뿐, 지금의 제 생각과는 다를 수 있다는 점을 이해해주셨으면 합니다.

조던 메크너

# 1부: 애플 II

“난 정말로 새로운 게임을 만들고 싶은 걸까?”

1985년

5월 6일, 뉴헤이븐<sup>New Haven</sup>

컴퓨터 수리점에서 내 맥<sup>Mac</sup>을 찾아왔다. 그 쪽에선 별 문제 없이 잘 돌아가 다시 포장만 해주었다. 돌아오는 길에 교내 매점에서 과전류 보호기를 샀다. 이걸로 문제가 해결되길.

두 장짜리 심리학 수업 과제를 작성했다. 이제 나와 나머지 내 인생 사이에는 음악 시험 하나만 남았다. 연습 삼아 <레이더스<sup>Raiders</sup>> 테마곡의 앞부분을 채보해 봤다. 쉽지 않다. 뮤직 샵<sup>Music Shop</sup>으로 제대로 옮겼는지 확인해 볼 수 있는데도 말이다.

아버지께서 전화하셨다. 이번 주 빌보드<sup>billboard</sup> 정상에 오른 프로그램이, 정말로, 「카라테카」라는 소식을 전해 주셨다. 아직도 믿기 어렵다. 내 눈으로 직접 보기 전까지는.

5월 7일

끝났다.

예일Yale 대와는 이제 안녕이다.

음악 시험이 꽤 어려웠지만 (채보를 망쳤다.) 그래도 뭐, 할 만큼 했다. 아마 B를 받을지도 모르겠다. 시험을 끝낸 후 드와이트Dwight, 톰Tom과 목소리를 낮추고 이야기를 나눴다. 아직 시험을 마치지 않은 이들도 많았으니까. 녀석들은 내년에 뭘 하며 지낼 거냐고 물었다.

“컴퓨터 게임을 개발할 거야.” 조용히 대답했다.

빌보드 지를 샀다. 「카라테카」가 정말 1위였다. 내가 마돈나와 나란히 서다니. 세상에.

5월 10일

휘슬러스Whistlers에서 빌 홀트Bill Holt와 저녁 식사를 하며, 브로더번드Broderbund<sup>3</sup> 사람들이 요새 어떻게 지내는지를 들었다. 여름 계획을 세웠냐고 묻는 그에게, 새로운 게임 개발을 생각하고 있다고 대답했다. 그는 내가 돌아오면 게리Gary가 무척 좋아할 거라고 말해주었다.

그래서 7월 중순 즈음 그 쪽으로 날아가, 잠시 동안 누군가의 집에 얹혀살면서 새 프로젝트를 시작할 수 있을지 파악해 보자는 계획을 짜보았다. 월요일에는 게리에게 전화로 알려줘야겠다.

주의: 편지 말고 전화로, 에드Ed 말고 게리에게. 에드에게 편지를 보내면 답신이 없다. 너무 바쁜 사람이니까. 어차피 그쪽 사람들은 편지라는 수단을 그다지 애용하지 않는 것 같으니.

빌 역시, 에드 말고 게리에게 비용을 요청하라고 충고했다. “만약에 자네 아버님께서 자네와 인연을 끊는다는 처도, 아마 게리가 자네를 입양해주지 않겠나.”

마린Marin으로 다시 돌아간다고 생각하니 가슴이 설렐다.

점심은 제프 클리만Jeff Kleeman과 함께 먹었다. 식사 후 집으로 놀러 온 그에게 영화 〈현기증Vertigo〉의 배경음악을 녹음해주었다. 이번 여름 LA에 가게 되면 다시 만나기로 했다. 아침에는 조강하면서 마이크 살츠만Mike Saltzman과 이브 메이몬드Eve Maremont도 마주쳤다.

5월 14일

조강 후 우체국에 들렀는데, 거의 두 달이나 기다렸던 에드로부터의 답장이 와 있었다. 편지를 받고 이렇게 기뻐 줄은 나도 몰랐다. 내용은 길지 않았다(기본적으로, 그저 “알았어, 오라고.” 라는 식이었으니까). 하지만 덕분에, 마음 한구석에 지금까지 지고 있었는데도 몰랐던 무거운 짐을 내려놓은 듯하다. 7월에는 정말 거기로 간다. 그날이 하루 빨리 오기를.

여비를 누가 지불할 것인지는 아직 확정되지 않았는데, 내 생각엔 아마도 브로더번드가 비행기 티켓 값 정도는

내줄 것 같다. 만약 아니라고 해도, (이건 그쪽에 말해선 안 되지만) 무조건 갈 거다.

아버지께서는 브로더번드와의 향후 협상에 대해 유용한 조언을 해주셨다. 내 입장은 이래야 한다. 신금이나 월급, 개발 완료 후 발매 보장 같은 건 필요 없다. 모든 리스크는 내가 안는다. 그 대신 내가 받을 수 있는 가장 높은 수준의 로열티를 요구한다. 그리고 계약 협상에 대한 압박감은 그들이 느껴야 한다. 내가 아니라.

## 5월 17일

네이플스Naples에서 드와이트 앤드루스Dwight Andrews와 아침을 먹으며 컴퓨터 음악에 대한 이야기를 나누었다.

기본 좋은 깜짝 소식. 「카라테카」의 첫 로열티로 2,117달러짜리 수표가 날아왔다. 4월에만 2,000장이 팔렸다. 선금은 이제 다 갚은 것이다.

## 5월 24일

졸업식 연설은 꽤 좋았다. 배움 그 자체를 위한 배움과 교양 교육에 대한 지아마티Giamatti 총장의 연설은 언제 몇 번을 들어도 항상 가슴을 찡하게 울린다.

졸업 기념행사에서는 졸업생 두 명으로 구성된 스탠드업 코미디 팀이 무척 재밌는 공연을 선보였고, 폴 송거스 Paul Tsongas 상원의원은 멋진 연설을 해주셨다. ‘성공하는 인생을 위해 노력하면서도 폭넓은 관점을 유지하며 살아야 한다. 물질적인 이득은 공허할 뿐이다. 좀 더 많은 시간을 일에 쏟았어야 했다고 죽기 직전에 침대 위에서 후회하는 사람은 세상에 아무도 없다.’ 는 것이 연설의 요지였다.

금요일 날씨는 32도를 넘는 무더위였는데, 바보 같이 무거운 겹겹 가운 안에 재킷과 넥타이까지 차려 입고 있었다. 정말이지, 땀이 비 오듯 났다. 올드 캠퍼스Old Campus로 향하는 행진이 큰일이었다. 구불구불 돌아가는 루트인데다, 도중에 위치한 뉴 헤이븐 그린New Haven Green에서는 밴드와 총장의 그룹 퍼레이드가 지나가길 기다려야 했으니까 말이다. 지아마티가 지나갈 땐 우리 모두 모자를 벗어 인사했다. 워드Ward와 래리Larry, 그리고 도미니크Dominic는 휘파람으로 엘가Elgar와 수사Sousa의 행진곡을 흥얼거리며 지루함을 견뎠다. 래리는 혼자만 양산을 챙겨온 덕을 톡톡히 봤다.

부모님들은 우리가 지나갈 때마다 사진을 연달아 찍었다. 우리는 웃고 포즈를 취하며 계속 이동했다. 이 모든 게 비현실적으로 느껴졌다. 평소와 다른 길을 걸어 평소엔 잠겨있던 문을 통해 들어선, 의자에 뿔뿔이 앉은 사람들로 가득 찬 올드 캠퍼스는 마치 한 번도 와본 적이 없었던 곳 같았다.

졸업생들이 자리에 앉자, 졸업식은 순식간에 진행되었다. 찬송가, 기도, 그런 절차들이 지나가자 어느새 ‘머릿수로’ 천 얼마에 이르는 사람들이 ‘학장이 임명하는 바에 따라’ 학위를 수여받고 졸업생이 되어 있었다. 나의 대학 시절은 그렇게 끝났다.

## 6월 4일, 뉴욕 New York

오늘로 만 스물한 살이 되었다.

어브 바우어 Irv Bauer<sup>4</sup>가 방문해 잠깐 동안 잡담을 나눌 수 있었다. 그는 내게 천재 소년이 된 것을 축하한다며, 지금 작업하고 있는 게 있냐고 물었다. 영화 각본을 쓰고 있다고 대답했다.

“이 쪽이 쉬운 길은 아니지.” 그가 말했다. 그러더니, “선물을 하나 주려고 하는데 말이야.” 라며 제임스 에지 James Agee<sup>5</sup>의 책 〈영화에 대하여 On Film〉 1·2권을 추천해 주었다. 난 그에게 크게 감사를 표했다. 아무래도 책은 내 돈으로 사야 하는 것 같지만.

(라구아디아 LaGuardia 공항에서 호주로 떠나는) 아비바 Aviva<sup>6</sup>를 배운 후, 〈질과 짐 Jules and Jim<sup>5</sup>〉을 보러 갔다.

## 6월 5일

출고 이슬비 내리는 날. 기분도 부루퉁하다. 아마도 불투명한 내 미래로 머리가 혼란스럽기 때문이리라. 브로더번드의 케이 Kay<sup>7</sup>가 전화로 데인 Dane<sup>8</sup>네 집에 묵어도 좋다고 했다. 로스앤젤레스와 샌프란시스코로 갈 7월 5일자 비행기 티켓 예약도 끝났다. 즉 모든 준비가 끝났다. 단 하나만 빼놓고…….

난 정말로 새로운 게임을 만들고 싶은 걸까? 게임을 개발하면서 동시에 영화 시나리오를 쓴다는 게 가능할까? 언젠가 시나리오를 쓸 수는 있는 걸까?

지난여름의 기억을 떠올리며 영화에 대한 의욕을 일으키기 위해 〈그렘린 the Gremlins〉의 사운드트랙을 감상했다. 효과가 있었다. 내일은 뭔가 쓸 수 있을 것 같다.

「카라테카」의 코모도어 Commodore<sup>6</sup> 버전이 출시된 것 같다. 밀봉 포장된 제품 패키지 하나가 우편으로 도착한 걸 보니.

## 6월 15일

크리스 콜럼버스 Chris Columbus<sup>9</sup>는 행복한 사나이이다. 스티븐 스펀버그의 인정을 받아 재미있는 영화를 척척 만들어내고 있으니. 〈그렘린〉은 최고였고, 〈구니스 Goonies〉도 아주 괜찮았다.

두 주 후에 샌 라파엘 San Rafael<sup>10</sup>로 떠나는 게 너무 다행스럽다. 이대로라면 살짝 미쳐버릴 거 같으니까. 여기에서 내 사회생활은 제로에 가깝다. 그저 빈둥거리는 멍청이가 되어 가고 있다.

한 자리에 꼼짝 않고 앉아 비디오 게임을 만들기 시작해서 그 다음 해에나 작업을 마치고 일어설 수 있는 그런 생활이 못 견디게 좋다가나 하는 건 아니지만, 마린에서 지내면서 브로더번드에서 근무하는 것도 해볼 만한 것 같다. 새로운 사람들도 만나고, 내 집과 내 차도 갖고. 여행도 하고. 그래, 결심했다.

## 7월 4일, L.A.

헌팅턴 비치Huntington Beach에 있는 로버트 쿡Robert Cook의 집에서 지내고 있다. 어젯밤에는 그의 가족을 포함하여 오백 명에 가까운 사람들과 함께 해변에서 파티를 했다. 우리는 컴퓨터 게임과 영화, 그리고 우리의 장래에 대해 이야기를 나누었다.

오늘은 웨스트우드Westwood로 차를 몰고 나가 〈세인트 엘모어의 함정St. Elmo's Fire〉을 봤다. 내 나이 또래, 그러니까 이제 갓 대학을 졸업한 사람들을 소재로 한 영화를 본 것은 처음이었다. 보통 이런 영화에서 주인공은 고등학교를 막 졸업했거나 대학 신입생이라는 설정이니까. 지난 5년 동안 계속 열일곱 살 인물들을 연기했던 이들이 드디어 자기 나이를 연기하는 모습은 꽤나 신선한 풍경이었다.

「카라테카」는 빌보드 베스트셀러 목록 2위가 되었다.

## 7월 5일

로버트는 새로운 게임을 만든다는 얘기에 매우 신이 나 있다. 내가 옆에 있으니 더 그런 것 같기도 하다. 정작 나 자신은, 새 게임을 개발한다는 데에 심각한 회의를 느끼고 있는데.

반면에, 만약 집에 계속 남아 있었다면 아마 머리가 돌아버렸겠지. 지금 내게 필요한 건 어딘가 있을 장소, 친구, 그리고 일거리. 마린으로 가서 브로더번드의 새 게임을 만들겠다고만 하면 이 모든 걸 얻을 수 있다.

하지만 이쪽을 선택하면 영화 각본을 쓸 시간이 부족해진다. 게임 하나를 새로 만들 시간이면, 각본을 세 개는 쓸 수 있다. 그리고... 게임 산업은 가라앉고 있다. 「카라테카」로 내가 벌었던 돈은 이것저것 다 합해도 고작 7만 5천 달러였다. 차트 1위에 올라간 게임인데도. 새로 만들 게임이 이렇게 성공하리라는 보장은 없다. 컴퓨터 게임이라는 시장 자체가 앞으로 몇 년 후에도 계속 존재할 거라는 보장도.

## 7월 10일, 샌 라파엘San Rafael

브로더번드의 사무실로 걸어가 모두를 다시 만나니 무척 즐거웠다. 진 포트우드Gene Portwood와 점심을 먹고 그의 사무실에서 로런 엘리엇Lauren Elliott, 게리 칼스턴Gary Carlston과 둘러 앉아 몇 시간 동안 내 새로운 게임에 대한 아이디어를 이야기했다. 데이비드 스나이더David Snider가 아미가Amiga<sup>7</sup>를 보여주었고 (대단했다!) 크리스 조침슨Chris Jochumson은 맥용 프린트 샵Print Shop<sup>8</sup>을 보여주었다.

브로더번드의 사업은 순조로워 보였다. 프린트 샵도 날개 돋친 듯 팔리고 있다. 여기로 와서 새 게임을 만들자는 쪽으로 마음이 굳어가고 있다. 일단 첫 번째 영화 각본을 쓰고 나면.

## 7월 16일

대니 골린Danny Gorlin이 나를 집에 초대해, 이제는 2배 고풍상도double hi-res<sup>9</sup>로 바뀐 「에어하트Airheart」를 보여주며 의견을 물었다.

게임엔 예전에 봤을 때와 똑같은 문제가 있었다. 작고 세밀하게 표현된 물체들과는 대조적인 시커먼 배경이 신경 쓰였다. 마치 아름다운 우주를 보는 듯한 경외감이 느껴져야 할 텐데, 사람들에게서 “에플 II로 이런 표현이 가능하다니, 믿을 수가 없군.” 같은 반응을 끌어낼 정도로. 하지만 사실, 지금 상태로는 그다지 인상적이지 않았다.

대니에겐 이렇게 말해 주었다. “지금까지는 프로그래밍이든 표현법이든, 어려운 길을 정직하게 걸어 왔잖아요. 이제는 좀 가벼운 효과들도 넣고 그래야 사람들이 힘들게 구현한 것들을 알아봐주지 않을까 싶네요.” 그러면서 몇 가지 방안들을 제안했다. 그는 잠자코 듣고 있었지만, 속으로는 게임이 거의 마무리 단계에 도달한 것이길, 한 달 내에 개발을 완료할 수 있기를 간절히 원하고 있다는 걸 알 수 있었다.

대니는 이 게임에 많은 시간과 돈을 쏟아 부었다. 솔직히 걱정된다. 기술적으로만 보면 틀림없이 뛰어난 작품이다. 하지만 그가 이렇게 훌륭한 프로그래밍으로 표현하고자 하는 우주가 너무도 이질적인 모습이라, 사람들이 놀라워하지 않을 것 같다는 게 문제다. 진 포트우드Gene Portwood가 “새로운 게임을 추구하는 데 따르는 대가” 라고 표현한, 그런 상황에 처한 것이다.

## 7월 17일

오전에 진과 함께 새로운 게임에 대한 설정을 생각해냈다. 알리바바Ali Baba, 신밋드Sinbad. 다양하게 활용할 수 있고, 친숙하며, 시간적으로 독특하고, (적어도 비디오 게임 분야에서는) 아직은 지겹도록 써먹히지 않은 소재니까.

로버트, 토미Tommy, 스티브Steve와 함께 아카폴코Acapulco에서 저녁을 먹었다. 웨이트리스는 내가 스물한 살이라는 걸 믿어주지 않았다. 내 뉴욕 주 임시 운전면허증에 사진이 없었기 때문이었다. “이게 본인 것이라는 걸 어떻게 믿죠?” 라길래, 결국 스티브가 마가리타를 주문하고는 테이블 너머 내 자리로 넘겨주었다. 그러자 세 모금 정도 마셨을 때 매니저가 다가와 짧게 “감사합니다.” 라며 마가리타 잔을 치워 버렸다. 매니저는 그러고도 열이 받았는지, 나중에 우리가 앉은 테이블로 다시 돌아와 일장연설을 늘어놓았다.

내가 어이없는 건, 그 마가리타 값도 계산서에 포함되어 있었다는 점이다.

## 7월 18일

공항에 데려다 주는 길에, 토미가 갑자기 말했다.

“난 네가 각본가의 길을 가야 한다고 생각해. 계속 도전해 봐.”

놀라서 그 이유를 물어보았다. 그녀는 브로더번드가 따뜻하고 친근한 분위기의 일터인 것은 분명하지만, 프로그래머들에게 그건 그리 중요한 게 아니라고 했다. 크리스나 데이비드처럼 연배가 있는 프로그래머들은 슬슬 걱정하기 시작한다는데, 가진 재주라고는 프로그래밍 밖에 없지만 젊은 친구들이 치고 올라오기 때문이란단다. 일자리를 구하기 시작할 나이의 젊은 프로그래머들은 더싼 임금에 더 열심히 일하려고 할 것이고, 아직 여자친구나 가족도 없을 테니 일에만 매달릴 수 있다. 게다가 컴퓨터 게임 시장이 언제까지 존재할 수 있을지, 당장 내년에 또 어떻게 변할지는 그 누구도 알지 못한다.

난 그런 식으로 생각해 본 적이 한 번도 없었다.

## 8월 28일, 샤파쿠아<sup>Chappaqua</sup>

여는 비 내리는 늦여름 날. 11시 반 즈음 일어나서 어머니를 시내에 모시고 다녀왔다.

브로더번드의 에드 번스타인<sup>Ed Bernstein</sup>에게 보낼 편지를 마무리했다. 새 게임에 쓸 줄거리를 만들어 보내줘야 했는데, 그냥 머릿속에 생각나는 걸 그대로 적었다. 그러곤 봉투를 봉하고 편지를 보내버렸다

그러자 신기한 일이 일어났다. 머릿속에 캐릭터들의 영상이 떠오르기 시작했던 것이다. 술탄, 공주, 그리고 소년. 마치 디즈니 영화와도 같은 장면들이 마음속에서 보였다. 그걸 토대로 해서 시나리오를 작성했는데, 한 시간 동안 상당한 분량을 써낼 수 있었다. 내용도 꽤 괜찮았다, 적어도 내 생각에는. 「카라테카」와 적당히 비슷하면서도 더 그럴 듯하고 더 복잡하며, 이게 제일 중요한데 더 유머러스했다. 진도 분명 좋아할 거다. 배경 스토리를 일러스트와 함께 만화책처럼 만들어 게임과 동시에 출판할 수도 있을 것 같다.

최근에는 밤마다 고민에 시달려왔다. “난 과연 새로운 컴퓨터 게임을 만들 준비가 되어 있을까? 이게 정말 내가 원하는 일일까? 해낼 수는 있을까? 내 머릿속의 프로그래밍 감각이 이미 퇴화해버렸다면 어쩌지? 게임이 실패해서 창피를 당하진 않을까? 영화 각본 쪽으로 아예 전직해야 하는 건 아닐까?”

오늘 일로 기분이 좀 나아졌다.

## 8월 30일

게임 쪽으로 괜찮았던 또 하루. (영화 각본? 그게 어쨌다고?) 당장 밖으로 나가 비디오카메라, 비디오 플레이어, 디지털타이저를 사두고 일에 착수하고 싶을 정도까지 진척되었다.

팩텍스로 아타리<sup>Atari</sup>용 「카라테카」의 개발 중인 버전이 배달되었다. 그래픽은 괜찮은데 사운드가 엉망이었다. 아버지와 함께 하루 종일 음악을 고쳤다. 나쁘지 않은 정도까지는 만들 수 있었지만, 코도도어 판 수준에는 한참 모자란다.

새로운 게임에 대한 생각으로 들뜨기 시작했다는 것이 이루 말할 수 없이 행복하다. 미래에 대한 즐거움과 자신감이 차오르는 느낌이다.

그런데 생각해보면, 내 기분이 좋다고 꼭 내가 만드는 게임이 좋아지는 건 아닐지도 모른다. 어쩌면 최고의 작품은 컴컴한 절망 속에서 탄생하는 것일 수도 있다. 아닐 수도 있고.

## 9월 24일

운전면허 시험에 합격했다. 비록 평행 주차를 하면서 연석에 부딪치고, 백미러 체크를 까먹고, 파란불에서 정지하고, 키를 시동 위치에서 못 풀어서 헤맸지만 말이다. 그래도 이제 내 손에 면허증이 있다. 좀 무서운 일 같지 않은가?



에드로부터 답장이 왔다. 새 게임에 대한 기대가 크다며, “가능한 한 빨리” 계약을 논의하기 위해 항공편을 제공하겠다고 한다. 정말 멋지지 않나?! (미안해요. 어머니, 아버지……. 저녁은 같이 못할 거 같네요. 주말에 캘리포니아로 날아가야 하거든요. 사업이죠, 뭐. 일이라는 게 다 그렇다는 거, 잘 아시잖아요.)

### 9월 25일

다이너스 클럽(Diners Club) 카드로 끊은 비디오 플레이어와 비디오카메라가 도착했다. 내 것도 아니고 내 돈으로는 살 수도 없는 2,500달러어치 장비들을 가진다는 건 무서운 일이다. 동생인 데이비드와 나는 (주로 데이비드가) 카메라를 가지고 이것저것 해보면서 하루를 보냈다. 정말 멋진 기기임에는 틀림이 없으나, 혹시 내 손에 있는 동안 어떻게 될까봐 조마조마하기도 하다.

잠깐 쓰고 반쯤하자니 양심의 가책을 느낀다.

### 10월 2일

어젯밤에는 새로운 게임에 대한 걱정으로 잠을 이루지 못했다. 지금부터 만들어 넣어야 할 그 많은 세부적인 요소들… 그게 너무 벅찬 일처럼 느껴진다. 「카라테카」 때는 어떻게 했더라? 기억나지 않는다. 다시 잘 할 수 있는지 확신이 없다.

이런 불안감이 여전히 마음 한편에 숨어 있다가, 때때로 말을 걸곤 한다. “조던! 뭐하는 거야? 넌 지금 인생을 거꾸로 가고 있어. 영화 제작자가 되고 싶어 했잖아. 이제는 앞으로 나아가야 할 때야! ‘애플 컴퓨터의 게임’ 이 네 인생에서 차지해야 할 시간은 이미 작년에 정점을 찍었지. 업계가 죽어가는 타이밍에 발을 들여놓은 셈인데, 너 스스로도 조만간 게임에 흥미를 잃고 말거야. 그런데도 ‘딱 한 게임만 더’ 만들겠다고……? 왜? 소심하니까! 속박에서 벗어나는 게 두려우니까! 넌 1년이나 낭비하고 말거야! 할리우드에 도전할 기회는 지금뿐이라고!”

“시끄러워.” 내 한 마디에, 불안감은 잠시 웅얼거리며 서성이다가 이내 감감한 굴속으로 사라진다.

### 10월 17일

이번 주말에는 데이비드와 촬영을 해야 한다. 다음 주 화요일에 카메라를 반납해야 하니까. 데이비드를 모델로 쓰는 데는 약간의 문제가 있다. 어떤 부분을 추가로 촬영해야 할지 파악될 무렵엔 우리가 3,000마일쯤 떨어져 있을 거라는 점이다(그리고 데이비드의 키가 몇 인치 더 자랄 거라는 점도).

에드 번스타인이 전화했다. “아마도 내가 협상안을 제시해야 할 거 같다는 생각이 드는데, 자네 쪽에서 역제안 하는 건 어떻겠나?”

원 제안이 없는 상황에서 어떻게 역제안을 할 수 있는 건지는 모르겠지만, 난 이렇게 말했다. “선금 없음, 월급 없음, 로열티는 20%. 이게 제가 바라는 조건입니다.”

그는 곧바로 대답했다. “내가 바라는 조건은 선금 없음, 월급 없음, 로열티 15%라네.”

내가 좋아하는 사람과의 협상이란 썩 내키는 일이 아니다. 좋게 해결하고 싶은 충동과, 상대방이 나를 욕심쟁이로 보게 하고 싶지 않은 마음 때문이다. 반면에 가능한 한 많은 돈을 받고 싶은 마음도 있다.

오늘 아침엔 햇살이 비치는 곳에 앉아 〈나의 산에서<sup>My Side of the Mountain</sup>〉를 다시 읽었다. 내 삶이 얼마나 자연과 동떨어져 있는가를 생각해볼 수 있었다. 컴퓨터 화면을 종일 노려보는 일상. 패스트푸드와 형광등을 벗 삼는 생활. 난 이제 스물 한 살인데, 초롱초롱해야 할 내 눈은 붉게 충혈되어 있다.

방랑에 대한 열정은 아직 내 안에 있다. 죽지 않았다. 고마워요, 진 조지<sup>Jean George<sup>2</sup></sup>.

## 10월 20일

리더스 다이제스트<sup>Reader's Digest</sup> 주차장에서, 데이비드가 달리고 뛰는 모습을 비디오카메라로 촬영했다. 이 정도면 개발을 시작하기엔 충분할 듯.

## 1985년

10월 23일

에드는 15% 이상으로 올릴 생각은 없다고 했고, 나는 그 조건에 수긍했다. 계약서 초안을 잡아 보내주기로 했다.

## 1986년 3월 13일

떠나야 한다. 이젠 반토막짜리 삶도 아니다. 마치 가택연금 상태로 사는 것 같다. 캘리포니아로 떠나는 건 이제 더 이상 커리어를 위한 선택 따위가 아니라, 나에게 남은 마지막 비상구다.

3월 20일

브로더번드와의 협상은 짜증스러운 정도로 오랫동안 지연되고 있다. 덕분에 '브로더번드 가족'의 일부가 된다는 것에 남아 있던 일말의 감상적인 느낌도 말끔히 정리되었다. 더그와 게리는 좋은 사람들이지만, 브로더번드도 결국 기업일 뿐이다. 내가 지금 실제로 상대하고 있는 사람들에게 이걸 그저 비즈니스에 불과하다.

어머니께서 벤처Venture 잡지에 나온 기사를 보여주셨다. EA가 티머시 리어리Timothy Leary와 신작 게임 개발 계약을 체결하면서 선금으로 10만 달러를 지불했다는 내용<sup>11</sup>이었다. 난 왜 아직도 브로더번드와만 상대하고 있는 걸까?

3월 28일

빌 맥도나휴Bill McDonagh가 전화로, 「카라테카」가 일본에서 발매된 지 한 달 만에 25만 장이나 팔렸다고 알려주었다.

4월 15일

브로더번드로부터 새로운 계약서 초안이 왔다. 여전히 선금은 없다는 조건이었지만, 그래도 이 정도면 사인해도 될 것 같다.

4월 29일

디지털타이저<sup>12</sup>가 도착했다. 잠깐 써보니 지난 10월에 찍은 테이프들이 쓸모없어졌음을 바로 알 수 있었다.

기본적으로, 디지털타이저는 두 가지 명암만 인식한다. 검은색과 흰색. 테이비드의 팔과 얼굴과 다리가 흰색으로 보이도록 밝기를 올린 상태에서도 배경은 검은색으로 인식될 정도로 명암이 뚜렷해야 한다.

여기에 더해, 축소나 확대 스캔이 불가능했다.

만약 데이비드의 몸을 회계 칠하고 하얀 터번을 쓰게 한 다음, 검은 벽을 배경으로 찍어보면 어떨까?

여전히 불가능한 일은 아니라는 생각에는 변함이 없다. 핵심은 프레임이 지나치게 줄이지 않는 것이다. 캐릭터가 작고 지저분해서 엉망으로 보일지도 모르지만……. 내가 확인하는 것은, 이 캐릭터가 초당 15프레임으로 연속적인 움직임을 만들기 시작하면 마치 살아 움직이는 듯한 환각이 만들어질 것이며, 지금까지 애플 II의 화면에서 볼 수 있었던 그 어떤 것보다도 놀라우리라는 점이다. 이 작은 친구는 랄프 박시<sup>Ralph Bakshi</sup>의 로토스코프<sup>rotoscope</sup><sup>13</sup> 작품처럼 조금 지글거려거나 깜빡일 수도 있겠지만… 살아있을 것이다. 이 녀석은 작게 일렁이는 햇살처럼 넘치는 생기로, 내가 애플 그래픽으로 만들어줄 정적인 페르시아 풍 세계에서 달리고 뛰게 되리라.

#### 4월 30일

하루 종일 DRAY를 깔고 지우고, 저장하고 불러들이는 작업을 반복했다. 며칠 더 써먹으면, 그동안 DRAX로 했던 작업들을 모두 대체할 수 있을 것 같다.

「카라테카」를 만들 때 이 프로그램이 있었다면 좋았을 텐데. 지금 당장은 일이 많아졌지만, 나중에 프레임들을 다 갈라서 순서대로 붙일 때는 지금의 노력이 보상받을 수 있겠지.

#### 5월 17일

게임 제작에 쓸만한 최적의 디지털링 방법은, 영상을 슈퍼 8mm 필름<sup>14</sup>으로 찍어 모비올라<sup>Moviola</sup><sup>15</sup>에 건 뒤, 이 스크린을 다시 비디오카메라로 담아 바로 디지털이저로 보내는 수순이라고 생각한다. 결과적으로 더 깨끗한 화면이 나오고, 정지 화면의 노이즈를 제거할 수도 있기 때문이다. 또한 줌 인·아웃 기능으로 영상의 크기를 조절할 수도 있다.

문제는, 슈퍼 8mm 필름을 현상하려면 번잡스러운 과정을 거쳐야 한다는 점이다. 그리고 비디오카메라 외에 무비 카메라까지 있어야 한다는 점도.

그렇다면 이렇게 하자. 일단 비디오카메라를 사서 가능한 한 최선의 영상을 찍어, (노이즈를 감수하고) 디지털이정할 것. 이걸 일단 예시로서 게임에 끼워 놓고 나머지 부분의 프로그래밍을 계속할 것. 그러다가 나중에 내가 원하는 것이 무엇인지가 좀 더 명확해지면, 그때 실제로 사용할 영상을 슈퍼 8mm로 다시 찍으면 된다.

#### 7월 7일

브로더번드의 에드 바다소브<sup>Ed Badasov</sup>에게서 전화가 왔다.

“자네가 여기로 오고 싶어 한다고 알고 있는데.” 그가 말했다.

“게임 개발이 대략 1년 정도 걸릴 겁니다. 그래서 베이 에어리어<sup>Bay Area</sup>로 옮겨가고 싶어요. 아파트를 구할 때까지 몇 주 동안 같이 지낼 사람을 찾을 수 있다면 큰 도움이 되겠습니다.” 라고 설명했다.

그는 새로운 프로젝트가 「카라테카」의 속편이냐고 물었다. 내가 아니라고 말하자 그의 관심이 식는 것이 뚜렷하게 느껴졌다. 마치 스튜디오 임원과 이야기하는 것 같은 느낌이었다.

## 7월 25일

‘아라비안나이트 같은 게임’이란 모호한 아이디어 하나만 달랑 부여잡고 3,000마일이나 떨어진 곳으로 떠난다는 건, 두렵기도 하지만 동시에 흥미진진하다.

## 7월 31일

PC판 카라테카의 ‘최종’ 개발 버전을 살펴보았다. 그다지 나쁘진 않았다. 전반적으로 느리고, 디스크 액세스도 잦고, 몇몇 그래픽이 깨진다는 점만 빼고 말이다. 그래서 비교해보려고 애플 버전을 켜 보았는데... 너무 부드럽고 매끄러워서 울고 싶어졌다.

PC판은 당초 의도했던 결과의 50% 정도 수준인 듯하다. 이식을 진행한 이들에게 훨씬 더 고치라고 말하기도 쉽지 않다..... 수만 가지 작은 부분들이 충분히 고려되지 않았다. 이러한 작은 디테일들 때문에, 내가 애플 판을 만들 때는 2년이라는 시간이 걸렸던 것이다. 아마도 이들이 뽑아낼 수 있는 건 현재 버전 정도가 최선일지도 모르겠다.

신기하게도, 이걸 보고 있자니 새로운 게임의 개발에 더 강한 의욕이 생긴다. 새삼 깨달은 것이다. 내가 왜 이 분야에 재능이 있는지를. 나는 할 수 있지만 다른 이들이 못하는, 혹은 하려 하지 않는 것이 무엇인지를.

## 8월 1일

에드가 「카라테카 II」를 위한 아이디어 스케치들을 보내왔다. 아마도 진이 작업한 것 같다. 처음에는 별 의욕이 없었는데, 일이 잘 풀릴 수 있는 방법이 떠올랐다.

만약 내가 줄거리를 만들고 스케치를 그리고 진과 함께 브레인스토밍 회의에 참여하는 등 게임 디자인에 적극적으로 참여하면서 그동안 프로그래밍 작업을 스티브 오머트(Steve Ohmert)에게 맡길 수 있다면, 내가 그 프로젝트의 개발에 일정 수준의 영향력을 끼치는 동시에, 내가 관여하지 않았을 때에 비해 좀 더 높은 로열티를 요구할 수 있는 명분도 확보하게 된다.

이건 말이 된다. 저쪽은 내 제안을 쉽게 거절할 수 없겠지. 「카라테카」의 저작권은 내게 있으니, 내가 동의하지 않는다면 속편을 만들 수도 없으니까.

## 8월 2일

에드 바다소브에게 「카라테카 II」의 디자인에 참여하고 싶다고 말했다. 그는 대답하길, “이미 디자인이라면 두 명이나 있네. 진과 로렌 말이야. 세 명까지는 필요치 않아. 결국 디자인이라는 건, 기본적으로 누구나 할 수 있는 거잖아.”

그러면서 로열티는 1편의 1/5에 불과한 3%를 제안했다. 아마저도 그들이 나에게 큰 호의로 주는 일종의 선물이 라고 생각하는 듯하다.

그는 한 술 더 떠, 「카라테카 II」를 다른 이름으로 발매해서 내게 한 푼도 주지 않을 수도 있다고까지 말했다. 그래도 어차피 사람들 사이에 「카라테카」의 비공식 속편이라는 소문이 퍼질 테니까, 내게 줄 로열티 없이도 「카라테카」의 후광을 충분히 입을 수 있다고 말이다.

이걸 들으면서도 끝까지 폭발하지 않았던 내 자신이 자랑스럽다.

아버지는 「카라테카」 때와 마찬가지로 15%를 고수하라고 충고하셨다. 난 더그 스미스(Doug Smith)가 「챔피언십 로드 러너(Championship Lode Runner)」 개발시에 받았던 10% 정도면 만족하겠지만, 아마도 저쪽에서는 그 정도마저도 주지 않을 것 같다.

## 9월 3일

이제 공식적으로 결정됐다. 캘리포니아로 떠난다. 비행기 티켓을 비롯한 모든 게 준비되었다.

에드가 말했다. “실은 말일세, 난 자네가 오늘 온다고 알고 있었지.”

내 인생이 이제 변하려 한다.

## 1986년

## 9월 10일, 샌프란시스코

“피자 배달원인 줄 알았지 뭐야.” 베이커 스트리트 아파트의 가파른 계단을 짐 가방 두 개과 함께 올라 문 앞에 도착한 나를 보고, 토미가 문을 열면서 건넌 첫 인사.

지금은 새 안락의자에 기대어 앉아, 새 CD 플레이어로 마우리치오 폴리니(Maurizio Pollini)가 연주하는 쇼팽의 전주곡을 듣는 사치를 누리고 있다. 창문 너머로 보이는 샌프란시스코 베이의 풍경은 언제 보아도 너무 아름다워 속이 먹먹해진다.

내가 겁먹고 있다고 썼었던가? 토미가 운전하는 차에 타고 회사로 향하는 길, 그렇게 도착한 브로더번드 주차장. 이 모든 게 떨리는 경험이었다.

이제 첫날은 지났고, 그렇게 떨 필요가 전혀 없었다는 게 분명해졌다. 난 이제 두렵지 않다. 대신 공포에 질렸다. 아니, 사실은 두려워 미칠 지경이다.

차를 빌리고, 운전을 해야 한다. ‘프리웨이(freeway)’ 라는 이름의 정신 나간 12차선 경주로 같은 고속도로에서 말이다. 아파트도 찾아 빌려야 하고, 이사도 해야 한다. 차도 사야 하고, 보험도 들어야 한다. 어느 것이나 살면서 해본 적 없는 일들뿐인데... 이제부터 한꺼번에 다 해야 한다.

여기에 더해(라기보다는 원래 목적이었던), 컴퓨터 게임도 만들어야 한다.

재미있을 거 같다.

## 9월 11일

대니 골린을 만났다. 그는 세상의 모든 개발 시스템을 능가하는 개발 시스템을 구축하는 데 돈을 퍼부었다. 「에어하트」의 최종 버전을 봤다. 꽤 멋진 특수 효과들이 추가되었고, 재미는 하나도 없었다.

대니는 개발 시스템 구축에 수백만 달러를 쓰는 것을 현명한 일이라고 생각한다. 그가 옳을지도 모른다. 하지만 최고의 애플 게임들은 디스크 드라이브가 두 개 달린 평범한 애플 II로 개발되었다. 루카스필름(Lucasfilm)은<sup>16</sup> 「레스큐 온 프랙탈러스(Rescue on Fractalus)」나 「볼블레이저(Ballblazer)」를 개발하는 데 수백만 달러를 썼지만, 경쟁작들에 비해 특별히 뛰어난가나 차별화되지 못했다. 진정한 혁신은 「래스터 블래스터(Raster Blaster)」, 「츨리프터

Chopflifer」, 그리고 (에라 모르겠다) 「카라테카」처럼 특별한 외부의 도움 없이 프로그래머 한 명이 만든 작품들이 이루어낸 거다.

어쩌면 대니가 21세기의 게임 디자인을 선도하고 있는 것일지도 모른다. 그저 돈을 하늘에 뿌리고 있는 것일 수도 있고.

난 애플 II를 고수하련다.

### 9월 11일

진, 로렌, 에드 바다소브를 만나 내 바그다드의 아이디어들을 보여주었다. (에드 B가 「페르시아의 왕자」라는 가칭을 생각해냈다.) 줄거리는 큰 인상을 주지 못한 것 같지만, 그 안에 잠재된 가능성은 발견한 듯하다.

사실 그들이 어떻게 생각하는지는 중요치 않다. 이걸 만들어야 하는 사람은 바로 나니까. 하지만 이 사람들을 열광하게 만들 수 있다면 분명 나쁠 게 없다. 몇 달 후에는 다들 깜짝 놀랄 무언가를 보여줄 수 있을 것이다.

이 게임을 만들어나가는 게 두근거리기 시작했다. 조금씩.

### 9월 12일

스티브 패트릭Steve Patrick과 아파트를 보러 다녔다. 그 중 한 집에는 핑크색 카펫, 먼지 수북한 샹들리에, 그리고 어린 녀석에게 세를 내주기 꺼리는 연로하신 여주인이 있었다. “젊은 애들은 너무 시끄러워. 친구들을 불러 재우기도 하니까 말이지.”

내가 말했다. “저는 아니에요. 방금 뉴욕 발 비행기에서 내렸는걸요. 여기엔 친구가 아무도 없어요.”

“뭘, 곧 생기겠지.” 그녀는 마치 〈제국의 역습〉에서 요다가 예언하는 듯한 음산한 어조로 말했다. “생길 거라고.”

스티브와 토미는 자기네 집에서 함께 지내도 좋다고 말해줬다. 자기들이 쫓아내기 전까지는.

더그도 조언해 주었다. “마리나 지역Marina district을 알아보는 게 좋을 거 같은데. 거기는… (잠시 멈추더니)… 여파yuppies 족들이 많지.”

### 9월 18일

밀 밸리Mill Valley에 있는 집을 보러 갔다. 삼나무 숲 속 구불구불하고 그늘진 길가에 있는 집이었다. 내가 초인종을 울리자, 나온 여주인이 내 주위를 둘러보고 말했다. “어머니는 어디 계시니?”

집주인은 15분간 집을 보여줬지만, 내가 진지하게 집을 보러 다닌다는 사실은 끝까지 믿지 않았던 것 같다.



## 9월 23일

오늘은 대부분의 시간을 VHS 테이프에 있는 영상을 컴퓨터로 옮기는 문제들과 씨름하느라 보냈다. (일단 지금은) 프레임을 하나하나 일반 35mm 카메라로 찍어서 현상한 후에, (필요할 경우 후처리한 다음) 현상된 사진을 일반 소니 비디오카메라로 디지털이즈하는 방법으로 가기로 했다. 손이 많이 가는 방식이지만, 현재로서는 이게 최선인 것 같다.

## 9월 25일

또 하루 충실하게 일한 날. 오늘은 7시까지 남아 DRAY를 거의 마무리했다. 실험삼아 머이브리지Muybridge<sup>17</sup>의 책 한 페이지를 디지털이즈해 보았다. 내가 원하는 대로는 되는 듯하다. 하루 더 작업하면 좀 더 나아질 수도 있겠다. 사실, 한 달 정도는 이 작업에만 매달릴 수도 있을 것 같다. 다른 할 일이 많지만 않으면.

## 9월 26일

에드 번스타인<sup>Ed Bernstein</sup>이 오후에, 그가 주재하는 마지막 P.D. 미팅을 소집했다. 그가 아직 걸음마 단계인 브로더 번드의 보드 게임 부서 총괄로 자리를 옮기기로 한 것이다. P.D. 총괄 대행은 디그 본인이 맡기로 했다. 더 원활한 의사소통을 위해 디그는 내가 앉던 자리로 옮기기로 했고, 덕분에 내가 에드의 사무실로 들어가게 되었다. 인생이란 참 알 수 없다.

P.D. 직원들이 에드에게 송별 파티를 열어 주었다. 스티브는 “구관이 명관인데 말이야.” 라고 말했다.

점심 때 디그가 말했다. “자네는 사업가 기질이 강한 것 같군.” 난 그 말에 놀라, 아마도 아버지에게서 물려받은 거 같다는 식으로 얼버무렸다.

여기 온 건 정말 잘한 선택이었다. 사파쿠아에서의 내 삶은 단조롭고 무료했다. 지금 나는 바쁘게 돌아가는 현장 가운데 있다. 멋지다.

## 9월 27일

차를 샀다.

## 9월 28일

아파트를 빌렸다.

## 9월 29일

오늘 에드의 사무실로 짐을 옮겼다. 당연히 일시적인 이동이다. 조만간 P.D.의 수장으로 누군가가 고용될 것이고, 그럴 나는 도로 빌딩 어딘가로 쫓겨날 것이다. 하지만 그 전까진, 이 멋진 사무실이 내 것이다.

넓적한 공간, 손님을 위한 안락의자, 내 전화, 달을 수 있는 문도 물론 좋지만, 이 사무실에는 무엇보다 중요한 것, 바로 장비들이 있다. 프린터, 엠버 모노크롬 모니터, 애플 IIc. 실제로 애플 II가 두 대 놓인 책상을 대면하고는 남은 한 대를 어떻게 써야 할지 고민하기 전까지는 몰랐지만, 완벽하다. 이제 메모리에서 소스 코드를 날리지 않고 서도 프로그램을 돌릴 수 있게 된 것이다. 이젠...(꿀꺽)... 개발 시스템이니까.

## 10월 14일

데이비드 스텐David Stern<sup>18</sup> 씨가 내가 쓴 각본을 읽어주셨다. 글에 장래성이 보이지만, 팔리는 물건이 되려면 적어도 한 번은 고쳐 써야겠다고 말씀하셨다. 아마도 내 실망감을 감지하신 듯, 그는 이렇게 덧붙였다. “이봐, 첫 각본치고는 훌륭해. 정말 일세. 내 첫 각본은 아무에게도 보여주고 싶지 않을 정도였어. 자네는 분명 재능이 있네. 장래를 걸어볼 만한 재능이 말일세.”

그는 오히려 내가 보냈던 「카라테카」의 리뷰들에 더 큰 인상을 받았다. “자네에게 잘 맞는 업계에 있는 것 같은데, 굳이 이 쪽으로 오려는 이유가 뭐가?”

## 10월 15일

홀 어스Whole Earth<sup>19</sup>에서 카메라를 구입했다. 생각보다 비싸서, 렌즈 포함 250달러였다. 하지만 성능은 좋은 카메라여서, 게임 개발이 끝난 후에 다른 용도로도 쓸 수 있을 것 같다.

(데이비드가 돌아서는 장면으로) 첫 번째 필름 한 통을 다 찍고 동네 사진관에서 현상했다. 이런 식으로 작업하면 될 것 같다. 진짜 문제는 스냅 사진 무더기를 280×192 해상도의 애플 화면으로 옮겨내는 것, 그리고 그 과정에서 손실될 수밖에 없는 디테일이 될 것이다. 2배 고해상도로 확 넘어가 버리고 싶어질 정도다.

## 10월 19일

네 통의 필름을 더 찍었다. 데이비드가 리더스 다이제스트 주차장에서 달리고 뛰는 장면들. 내일이면 그게 벌써 1년 전이다. 빨강고 노란 나뭇잎들……. 밥소사, 향수병에 걸렸군.

## 10월 21일

오늘 처음으로 게임 코드를 몇 줄 작성했다(고해상도 루틴은 제외하고). 이제 시작이다.

## 10월 23일

사무실 모두가, 러시아에서 IBM-PC용으로 개발한 「테트리스Tetris」에 빠져들어 있다. 「벽돌깨기Breakout」 수준의 명작이다. 하지만 브로더번드는 퍼블리싱을 해볼 생각이 없는 것 같다. 이 악당들.

## 10월 25일

어제 달리기 애니메이션을 구현했다. 다음에는 점프를… 그 다음에는 멈추는 동작을… 그 다음에는 ‘멈춘 자세에서 점프’ 를……. 오, 생각만으로도 멋지다!

어제는 일과 관련된 자료들을 집에 들고 오려는 마음을 자제했다……. 그리고 오늘은 사무실에 나가고 싶은 마음을 억누르고 있다. 생활에는 균형이 필요하다.

## 10월 31일

에드는 조이스틱으로 조작할 수 있을 정도로까지 구현된 달리기와 점프 애니메이션 을 보고 무척 흥분했다. 토미도 마찬가지로. 로렌과 더그, 그리고 개리는 걸으로는 아무렇지 않은 척 했지만, 속으로는 무척 놀랐으리라.

디지털이정 직후의 러프한 초안은 무척 마음에 들지만, 이걸 다듬어서 캐릭터로 만드는 과정에서 자연스러움과 현실감을 유지시키는 데 어려움을 겪고 있다. 앞으로도 이 부분이 난관일 것 같다.

에드와 스티브를 제치고, 내가 테트리스 최고 득점 순위 1등을 기록했다.

매츠<sup>The Mets</sup>는 월드 시리즈에서 우승했다.

## 11월 9일

아, 뉴욕이 몹시스럽다.

5번가 거리……. 크리스마스 쇼핑을 즐기는 사람들……. 쇼핑백과 아이들에 둘러싸인 모피 코트의 부잣집 사모님들……. 바삭하고 차가운 가을 공기……. 구운 프레첼<sup>pretzels</sup> 냄새……. 성 베드로 대성당……. 양모 손가락장갑을 끼고 입김을 뿜으며 양철 북을 치는 사람들…….

창문 너머로, 샌프란시스코 하늘 아래 하얀 색 돛들이 점점이 뿌려진 바다가 보인다. 마치 현실이 아닌 듯, 어딘가의 낙원을 보는 듯하다.

## 11월 10일

L.A.에 있는 카일 프리먼<sup>Kyle Freeman</sup> (지금은 일렉트로닉 아트즈<sup>Electronic Arts</sup>에서 일한다)에게 전화해서, 그가 만든 애플용 음악 서브루틴의 라이선스를 쓰려면 비용이 얼마가 될지를 물었다. 그는 통화의 절반 이상을 브로더번드 험담에 썼다. 전화를 끊고 생각해보니, 여기 와서 브로더번드와는 관계없이 내가 독자적으로 한 일은 이게 처음이라는 사실을 깨달았다. 재미있게도, 이 전화 통화 덕분에 오히려 브로더번드가 나에게 적합한 장소라는 확신이 더 강해졌다. 내가 충분히 독립적이라는 사실을 일깨워주었기 때문이다.

## 11월 18일

비디오테이프에서도 정말 재밌는 장면이었던, 달리다가 미끄러지듯 반대 방향으로 돌아서는 장면을 디지털이즈했다. 꽤 괜찮은 결과물이 나왔다. 기본 달리기 애니메이션은 다시 작업해야 할 것 같지만, 나머지 부분은 그대로 쓸 수 있을 것 같다.

이제 전체 애니메이션 중 대략 절반을 넣었다. 다음 단계는 캐릭터를 환경과 상호 작용시키는 부분이다(로프를 타고 오르다던가, 레버를 당긴다던가 하는 것들).

이 시점에서, 슬슬 내 관심을 게임 디자인 쪽으로 다시 돌려야 할 것 같다.

## 12월 2일

하루 대부분을, 떨어지는 사람의 속력을 시간의 함수로 표현하는 방법을 고민했다. 브로더번드의 거의 모든 사람들에게 물어보고 다녔는데, 다들 자기가 하고 있는 작업보다 이게 더 흥미로운 문제라고 생각하는 듯 했다.

## 12월 24일

크리스마스 휴가로 집에 왔다. 집에 돌아오니 참 좋다. 데이비드가 내 방을 차지한 것 말고는 크게 변한 게 없다. 함께 바둑을 두었는데, 데이비드가 일곱 집 차이로 이겼다.

데이비드와, 데이비드의 친구인 앤디까지 셋이서 마리오스Mario's에서 피자를 먹었다. 거기서 「건틀릿Gauntlet」이라는 3인용 게임에 대략 6달러를 썼는데, 무척 멋진 그래픽이어서 25센트 동전을 엄청 먹어 댔다.

내가 테스트 버전 애니메이션을 보여주면 다들 깊은 인상을 받는 듯하다. 존 멘넬Jon Menell은 이렇게 말했다. “네가 보고 있는 이게 어느 정도인지 아직 모르겠어? 이진 전구에 버금가는 대발명이라고.”

## 1987년 1월 11일

맥월드 엑스포Macworld Expo '86은 꽤 그럴 듯 했다. 가장 멋졌던 것은 라디우스Radius의 8½ × 11인치 스크린이었다.

아버지는 완전히 흥분한 목소리로, 데이비드가 바둑 승단 토너먼트에서 좋은 성적을 거두었다고 전화해주었다. 지금까지는 깨닫지 못하고 있었지만, 데이비드의 발전 속도는 정말 대단하다. 생짜 초보자에서 초단까지 단 9개월 만에 도달한 거다. 만약 이 속도를 한두 해 정도 유지한다면, 데이비드는 세계에서 가장 뛰어난 비 아시아계 바둑 선수가 될 수도 있을 것이다.

범상한 녀석이 아니다.

## 1월 22일

닌텐도의 게임기가 올 크리스마스 시즌 동안 미국 전역에서 백만 대 넘게 판매되었다. 현재까지 발매된 게임 카트리지는 몇 종류에 불과하다. 닌텐도는 새로운 타이틀의 발매를 엄격하게 관리하고 있는데, 아마도 몇 년 전 아타리를 침몰시킨 원인 중 하나였던, 수준 미달의 게임들이 홍수처럼 쏟아지는 사태를 예방하려는 듯하다. 브로더번드의 경우, 디그가 일본에 연줄이 있었던 덕분에 게임 타이틀 3종을 발매할 귀중한 권리를 얻었다.

카라테카가 당연히 선택되어야겠지만, 디그는 오히려 더 오래된 타이틀 쪽으로 기울어 있다. 「닥터 크립의 성 Castles of Dr. Creep」이나 「스펠런커Spelunker<sup>20</sup>」, 「빙글링 만 공습Raid on Bungeling Bay<sup>21</sup>」, 심지어는 「츨리프터Choplifter」 같은 것들을.

에드와 앨런Allen을 설득하기 위해, 그야말로 열과 성을 다해 대화했다. 간절히 원하는 것을 얻기 위해 이렇게 열심히 로비해본 것은 내 인생을 통틀어 처음이었고, 그 느낌은 더할 나위 없이 답답했다. 다른 누군가에게서 무언가를 원하고, 그들이 그걸 내게 주길 열망해야 하는 위치에 놓인다는 것은 매우 고통스러운 일이다. 정말 싫다.

언젠가 영화 시나리오 작가가 되겠다면, 아마 이런 상황에도 익숙해져야겠지.

## 1월 23일

「페르시아의 왕자」 개발 작업은 달팽이가 기어가는 것보다도 더디다. 11시나 12시가 되어야야 사무실에 잠깐

들렀다가, 버처리<sup>the Butchery</sup>와 스포츠 코트<sup>the Sport Court</sup>를 기웃대다 보면 정작 일하는 시간은 하루에 45분도 되지 않는다. 에드와 진, 로렌은 뭔가 새롭고 흥미로운 게 있을까 싶어 내 자리에 들렀다가 실망하며 돌아가곤 한다.

대신, 대부분의 시간을 새로운 맥, 라디우스 스크린, 그리고 각본 포맷 소프트웨어인 스크립터<sup>Scriptor</sup>를 가지고 노는데 보내고 있다. 반짝이는 새 장난감들이지.

## 1월 26일

기본전환을 위해 일찍 일어나, 하루 종일 게임 개발을 하면서 보냈다.

코리<sup>Corey</sup>가 어셈블러와 OS, 그리고 디스크 미디어를 바꾸자고 권유했다(DOS 3.3, S-C 어셈블러, 5¼" 플로피에서 ProDOS, 멀린<sup>Merlin</sup> 어셈블러, 그리고 SCSI 하드 드라이브로). 시스템 변경에 대략 1주일 정도가 소요되겠지만, 나중엔 그 이상의 효과가 있으리라 생각한다.

## 1월 29일

롤런드<sup>Roland</sup>가 오진 내내 멀린과 ProDOS로 개발체제를 전환하는 일을 도와주었다.

옆에서 지켜보는 것만으로도 흥미로운 작업이었다. 롤런드는 고전적인 타입의 해커다. 옷차림은 수수하고 목가 짐은 예의바르지만, 돈과 계약에 관해서는 신중하기 그지없다. SNABBIL이란 번호판을 단 사브<sup>Saab</sup> 자동차를 몰고 다닌다. 하지만 보수적으로 보이는 그 외면 속에는 코딩 괴물이 있다. 생업을 72시간 동안 중지하고는 자리에 앉아, 애플 II 이식판 「테트리스」를 역설계<sup>reverse-engineer</sup>해보는 남자인 것이다. 그것도 단순히 재미로.

그가 오늘 내 자리에서 작업하는 것을 바라보면서, 예전에 만끽했던 즐거움이 다시 살아나는 것을 느끼기 시작했다. 거의 잊을 뻔했던 아주 기본적인 것 - 프로그래밍은 재미있다는 그 사실을 말이다. 최근 몇 년간 난 마치 중년에 접어든 사람 같았다. 롤런드는 스물 셋이지만, 가슴 속은 여전히 젊었다.

- 1) Music Shop, Opcode Systems에서 개발한 맥용 음악 편집 프로그램. MIDI 트랙을 피아노 롤이나 악보로 바꾸어주고, 편집 및 재생 기능도 제공한다.
- 2) 당시 유행지에는 컴퓨터 소프트웨어 판매량 차트가 별도로 나와 있었다. 카라테카는 1985년 4월호의 best-selling game 1위를 기록했다(규모도 64, 아타리 VCS, NES, 게임보이 합계). 총합 판매량은 50만 장 이상으로, 당시의 북미 게임 시장이 지금의 10%에도 못 미쳤음을 감안하면 엄청난 수량이라는 것이 조던 메크너의 언급. <http://jordanmechner.com/karateka/>
- 3) Broderbund Software, 1980년대 더그?게리 걸스톤 형제에 의해 설립된 컴퓨터 소프트웨어 개발?유통사로, 80년대 북미 소프트웨어 업계에서 가장 영향력이 큰 업체에 하나였으며 많은 개인 개발자들의 게임 및 업무용 소프트웨어의 판권을 사들이 판매해 왔다. 조던 메크너도 카라테카와 페르시아의 왕자 1?2편의 판매 계약을 통해 브러더번드와 깊은 관계를 맺고 있었다.
- 4) Irv Bauer, 극작가, 프로듀서, NYU Tisch School of Arts에서 학생들을 지도하기도 하였다.
- 5) Jules and Jim, 프랑스어와 트루파( Francois Truffaut) 감독의 1962년 작 프랑스 영화.
- 6) Commodore 64, 1982년 1월 코모도어 인터내셔널 사에 의해 북미 발매된 8비트 PC로, 애플 II 계열과 함께 80년대 북미 홈 컴퓨터 시장을 양분했던 인기 기종이다. 애플 II에 비해 저렴한 가격과 상대적으로 뛰어난 그래픽 표현 능력으로 1500만 대 이상의 보급을 달성했으며, 당시 북미의 16비트 PC 중에서 애플 II를 뛰어넘어 사실상 점유율 1위를 달성하는 성공을 기록했다. 따라서 코모도어 64를 기반으로 많은 PC 게임들이 발매되었고, 카라테카 역시 애플 II용으로 처음 개발되었지만 브러더번드가 이를 코모도어 64용으로 이식하여 발매하였다.
- 7) Amiga, 1985년 코모도어 사가 북미에 첫 출시된 고급형 16비트 PC. 뛰어난 컴퓨터 그래픽 및 비디오? 오디오 편집 기능으로 영상?음악 제작자나 CG 전문가에게 큰 인기를 얻어, 일반 업무보다는 대중문화 크리에이티브에 특화된 워크스테이션으로 자리매김했다. 특히 유럽에서 너른 편중을 확보해, 이미지를 기반으로 수많은 인기 게임이 탄생했다. 메크너가 이 PC를 본 시점에서는, 딱딱딱한 최신기종이었던 셈이다.
- 8) Print Shop, 지금까지도 버전 업이 되고 있는 브러더번드의 프린팅 유틸리티.
- 9) 애플 II는 고해상도(Hi-res)로 불리는 280×192 픽셀 모드가 최대 그래픽 모드이었다. 79년에 처음 발매되었던 이 기종이 당시까지만 해도 애플 시리즈의 표준이었기에, 80년대에 들어서도 많은 애플 게임 개발자들은 성능의 제약을 느껴야만 했다. 하지만 83년 출시된 상위기종인 애플 IIe는 화면의 가로해상도가 이 2배에 해당하는 2배 고해상도(Double Hi-res)라는 이름의 560×192 픽셀 모드를 사용할 수 있었다. 이것이, 페르시아의 왕자의 첫 버전인 애플 IIe 전용 게임으로 개발된 큰 이유가 되었다.
- 10) Jean Genet, 나의 신에서의 자비로, 동물과 사물을 소재로 한 작품들을 많이 쓴 여류 작가. 대표작으로 나의 신에서 시리즈와 줄리와 늑대가 있다.
- 11) EA는 저명한 심리학자이자 작가인 티머시 리어리의 박사 논문을 바탕으로 1985년 Timothy Leary's Mind Mirror라는 시뮬레이션 게임을 출시했었는데, 여기 언급된 EA와의 다음 작품은 출시 기록이 남아있지 않다. 그의 이론에 바탕을 둔 좀 더 유명한 게임으로는 인터플레이의 뉴로맨서(Neuremancer)가 있다.
- 12) Digitizer, 아날로그 필름이나 카세트테이프, 그림?사진 등을 PC에서 쓸 수 있는 디지털 데이터로 변환해주는 기기다. 여기서 말하는 기기는, 지금의 개념으로 말하면 필름 스캐너.
- 13) Roloscope, 실사를 비디오나 사진으로 먼저 촬영하여, 애니메이션이 이 컷을 프레임 단위로 따다 손으로 덧입혀 그리는 방식으로 영상화하는 애니메이션 제작 기법. 실제 인기가 움직이는 듯한 생동감 넘치는 영상을 얻을 수 있다.
- 14) 'Super 8'이란 애칭으로 알려져 있는, 1965년 발표된 코닥의 개인 영화 촬영용 필름 규격. 주로 아마추어 영화나 독립영화의 촬영, 영화학도들의 연습 등의 용도로, 가장용 비디오메카와 함께 널리 사용되었다.
- 15) 영화 필름 편집용 영상 장치를 가리키는 상표명이다.
- 16) Lucasfilm Games, 1982년 조지 루카스가 영화사 루카스필름의 비디오 게임 개발부으로 창립한 회사로, 훗날 그래픽 아드벤처와 플라이드 시뮬레이션 게임으로 크게 유명해지지만 이 일기가 쓰인 시점에서는 대형 영화사의 게임 산업 진출 정도로, 대자본을 바탕으로 한 기술 지향의 아카데미 게임들을 주로 내놓고 있었다. 1990년 자회사인 루카스아츠 엔터테인먼트(LucasArts Entertainment Company)로 분리되면서, 국내에도 원숭이 섬의 비밀 등으로 본격적으로 알려지게 된다.
- 17) 에드워드 마이브리지(Edward Muybridge), 영국의 사진작가로, 동물과 인간의 연속사진 등을 통해 사진에 시간을 더해 연속되는 움직임이 가능하다는 모티브를 개발한 것으로 유명하다.
- 18) David Stenn, 극작가, 프로듀서, 클라라 보우(Clara Bow)의 전기 작가로도 유명한 작가(하계도 이유 없는 반항의 펄 리메이크 버전으로 랩 가수 바닐라 아이스가 주연한 Cool as Ice의 각본을 쓰기도 했다.
- 19) 아마도 Whole Earth Catalog에서 주문했다는 의미로 보이는데, 이 카탈로그는 스티브 잡스가 2005년 스탠포드 대학 졸업 연설에서 '당시의 젊은이들에게는 구글과 같은 존재였다고 언급한 바 있다. 그가 당시 연설에서 인용한 'Stay hungry, Stay foolish'도 이 카탈로그의 1974년 판 뒤표지에 나온 말이다.
- 20) Spelunker, 팀 마틴(Tim Martin)이 아타리 8비트 컴퓨터용으로 개발해 1983년 브러더번드를 통해 발매한 PC용 플랫폼어 액션 게임. 처음엔 그리 주목받지 못했으나 85년 일본에서 발매된 패미컴판이 특유의 기괴한 난이도 때문에 오히려 '사상 최악(最悪)의 주인공'으로 컬트적인 인기를 얻어, 87년 미국에서라도 NES판이 발매되었다. 미국보다 일본에서 더 유명한 게임으로, 지금도 일본의 아이돌 사가 리메이크판을 내놓고 있는 정도.
- 21) Raid on Bungeling Bay, 훗날 심리테를 개발하게 되는 윌 라이트(Will Wright)의 처녀작. 1984년 코모도어로 발매되고, 85년 NES판이 발매되었다. 공중헬기부 변형링 만을 타치는 대로 파괴하는 단순한 아카데미 게임이지만, 이 배경 지형을 만드는 과정에서 심시터의 모티브를 얻었다는 비화도 존재.