Gama Network Presents:

Gamasutra.com

GDC 2004 Game Design Keynote: The Making of The Return of the King

(GDC 2004 게임 디자인 키노트: 흥미가 우선이고 비디오게임은 다음이다: '왕의 귀환'의 제작)

By Brad Kane

Gamasutra

March 24, 2004

URL: http://www.gamasutra.com/features/20040103/fristrom_01.shtml

올해의 게임 디자인 키노트는 일렉트로닉 아츠의 부사장인 닐 영(Neil Young)이 담당하였다. 그는 대단한 히트 게임인 '반지의 제왕'의 제작 담당이사인데, '왕의 귀환'의 폭 넓은 성공에 대하여 거론하였고 게임과 오락의 결정적인 차이점에 대한 분석을 제시하였다.

일렉트로닉 아츠의 반지의 제왕 시리즈(두개의 탑과 왕의 귀환)는 지난 2 년간 그 회사에게 폭발적인 성공을 가져다 주었다. 지금까지 세계적으로 1 천만장 이상이 팔렸으며 77 개의 다른 플랫폼/언어로 판매되고 있다.

닐 영은 이 게임들이 단지 대중적인 게임일 뿐 아니라, 대중적인 오락도구라는 것을 이해하는 것이 성공의 열쇠였다고 한다. 게임-즉 게임 디자인의 기술적인 측면-이 물론 게임의 성패를 좌우할 수 있다. 그러나 더 폭 넓게 보면 게임의 광범위한 성공은 오락적인 기능의 측면이 얼마나 효과적인지에 따라 좌우된다.

환타지를 찾아라

그는 무엇이 게임을 즐길 만한 것으로 만드느냐는 “사용자의 환타지”를 찾는 것의 문제라고 지적한다. 그것은 바로 플레이어의 머리와 감성에 호소력이 있고 그들의 상상력을 사로잡는 것을 말한다. 닐 영은 피파 사커(*FIFA Soccer)*의 환타지는 프로축구선수가 되는 것이고, *Need for Speed: Underground* 의 환타지는 불량한 스트리트 레이서가 되는 것이다. 왕의 귀환의 환타지는 바로 반지의 제왕이라는 영화를 가상 체험하는 데 있다고 말한다.

일렉트로닉 아츠의 게임들이 성공하는 비결 중의 하나는 그들이 "X 화"라고 부르는 것에 있다. 이것은 게임의 핵심(또는 X)을 잡아내고 개발팀이 “X”를 이해하도록 하며, 다시 이것을 게임 프로듀서들에게 다시 전달하는 것을 가능하게 하는 것을 말한다. 닐 영은 이것이 듣기에는 단순한 것들이지만 그런 수준으로까지 게임의 초점을 끌어올리는 것이야말로 성공적인 게임 디자인의 핵심이라고 이야기한다.

반지의 제왕 게임들의 경우에서의 “X”는 영화에서 비롯된 자산들을 최대한 이용하여 단순하면서도 확장성이 있는 게임으로 오락적 경험을 창출해내는데 있다는 것을 개발팀은 알고 있었다. 그리하여 플레이어가 영화를 가상 체험하는 것을 가능케 하는 것이다. 문제는 그러한 체험을 만들어내고 환타지를 성공적으로 조성해내는 방법을 찾는 것이다.

반지의 여섯 가지 측면

게임을 디자인할 때 영화의 가상체험을 만들어내고 환타지를 성공적으로 조성해내는 방법을 찾는 문제에 대한 해답은 여섯 가지 측면을 갖는다.

- **첫인상과 기대.** 닐 영은 플레이어에게 첫인상을 줄 수 있는 기회는 오직 한번 있다고 한다. 그들에게 게임을 소개하고 게임으로부터 어떤 체험을 기대할 수 있는지를 보여줄 수 있는 기회는 오직 한번인 것이다. *왕의 귀환*에서 처음 나타나는 이미지와 화면은 적절하게도 바로 THX의 로고인데 이것은 아주 적절한 것이다. THX는 음향효과의 풍부함과 집중성을 확증하는 브랜드이다.

- **풍부한 감탄과 단순한 어휘.** 닐 영은 *왕의 귀환*에서 대중적인 오락적 체험을 가능케 하는 것은 게임 진행을 짧으면서도 강력하게 하는 데 있다고 지적한다. 게임을 책에 비유하고 각 레벨을 문장들에 비유한다면 단순한 어휘들을 사용하고 자주 감탄사를 사용하는 것이 목표라고 할 수 있을 것이다. 이를 통해 폭 넓게 게임에 매료된 사용자 층을 찾아내고 유지하는 것이 가능하였다.

- **순간, 장면, 그리고 미션.** 게임 시리즈를 개발하는 데 있어 일관된 구조를 유지하는 것 또한 중요한 요소였다. 게임은 한 순간,장면, 그리고 미션 등 여러 단계에서 진행된다. 그가 게임 디자이너로서 자문한 것들은 플레이어들이 게임에서 무엇을 가장 많이 할 것인지에 대한 것이었다. 어떻게 하면 작은 동작들이 게임의 전체적인 구조와 일관되게 연결될 것인가? 그리고 어떻게 하면 게임 진행이 단순하면서도 확장성이 있도록 하면서 이러한 목표들을 달성할 것인가?

- **화면 분위기.** 닐 영은 일관된 분위기를 유지하는 것이 *반지의 제왕* 게임에 적당히 감지될 만큼의 에너지를 부여하는 데 엄청나게 중요한 역할을 했다고 지적한다. 그렇다고 화면 분위기가 반드시

영화처럼 절묘할 필요는 없다. 다만 일관성이 있으면 된다. 예를 들어 *왕의 귀환*에서 시각적 톤을 설정하는 데 아날로그 방식의 공기와 조명을 사용한다. 그리고 영화에서의 전투장면에서 광란적인 카메라의 움직임을 흉내내는 수동 카메라 효과를 많이 사용하고 있다.

- **음악.** 영화의 음악 효과의 느낌을 이용하는 것– 특히 하워드 쇼어의 음악 같이 강력한 것 – 은 플레이어를 사로잡아 그들이 스스로의 환타지를 경험하도록 하는 데 대단히 중요하다. 닐 영은 *왕의 귀환* 디자인에서 핵심적인 디자인 요소의 하나는 음악이었다고 연설 도중 여러 차례 지적하였다.

- **시각과 청각 효과의 조화.** *왕의 귀환*은 피터 잭슨 감독이 상상하는 중간계에 기초하여 만들어졌다. 그러한 상상력을 이용하는 것이 게임의 성공에 있어 또 하나의 열쇠였다. *두개의 탑*과 *왕의 귀환* 두 게임을 통틀어 총 20만 개의 시청각 요소들이 영화로부터 차용되었다. 이러한 자산들을 게임 내에서 통합하는 것이 이 게임을 성공적으로 만드는 데 중요한 관건이었다.

오락적 체험의 실현

닐 영은 *왕의 귀환*의 대중적 성공은 그것이 대중적 오락 기능을 충분히 갖추었기 때문이라고 결론지었다. 플레이어의 핵심적 환타지에 다가가고 그 환타지를 적절히 조정하는 방법을 배움으로써, 그들은 성공적으로 *반지의 제왕*이라는 영화를 쌍방향적인 형식으로 전환시킬 수 있었던 것이다.

Copyright © 2003 CMP Media Inc. All rights reserved.