



## Sponsored Feature: Breaking Into the Game Industry

### 스폰서 기능: 게임업계에 침입

작성자 : 안 쉬레이버, 브렌다 브레트와잇(Ian Schreiber, Brenda Brathwaite)

다음은 Course Technology PTR에서 출판된 성공적인 경력을 자랑하는 브렌다 브레트와잇과 안 쉬레이버의 조언이 담긴 Breaking Into the Game Industry에서 발췌했습니다.

이 책은 Amazon.com, Barnes & Noble 및 다른 소매점에서 구입할 수 있습니다. 게임 개발에 대한 더 많은 도서는 Courseptr.com에서 찾으십시오.

#### 게임 디자이너들은 포트폴리오에 무엇을 보여주어야 할까요?

**브렌다 :** 게임, 게임, 그리고 더 많은 게임. 귀하의 포트폴리오에 완성된 게임을 보여주는 것은 당신이 단지 대학 과정을 졸업했는지, 독학으로 공부하여 디자이너가 되었는지, 또는 전환 게임 업계의 디자이너였는지를 보여주는 필수 조건이다. 그녀의 포트폴리오에 게임이 전혀 없는 디자이너는 이렇게 말할지도 모른다. "당신은 앉아서 내 말을 믿을 수 밖에 없다" 이는 미래 인터뷰 가능성이 전혀 없음을 보여준다. 많은 경우에 저는 신인 디자이너들이 다음과 같이 말하는 것을 들어왔습니다. "대학 시절 저는 게임 작업할 시간이 없었어요" 전문가들에게 이것은 산업계의 순수한 시각뿐만 아니라 열정과 통찰력의 천재성 결여로 비추어질 뿐이다. 만약 당신이 대학과정을 주체 못했다면, 마감기한과 게임산업 조사의 압박을 어떻게 견뎌낼 것인가? 당신은 이게 더 쉬워질 것이라 생각하는가?

내가 신입이나 인턴 게임 디자이너를 고용하면 불가피하게도 엄청난 이력서가 도착할 것입니다. 몇몇은 거대한 디자인 파일이 포함되어 있고, 또는 실제 운영되는 게임이 포함되어 있습니다. 저는 매번 실제 게임을 택합니다. 이는 당신이 더 멀리 나아갔으며 규칙과 헌신이 있었다는 것을 보여줍니다. 디자인에는 옳은 방향으로 가던가 잘못된 방향으로 가는 수천 개의 방법이 있으며 완성된 게임은 디자이너가 좋건 나쁜건 이 모든 경로를 고려했다는 것을 보여줍니다. 완성된 게임 또는 레벨은 디자인 문서 더미들을 이길 수 있는 것이지요. 당신인 간단한 게임을 할 수 있는데 누가 200페이지가 넘는 문서를 읽어볼까요??

비록 도전하는 것처럼 보일지라도, 개인들로 이루어진 그룹(또는 솔로)을 선택하고 인디 게임과 게임잼(게임 디자인의 일종임, indie games and game jams)에 참여하라. 인디씬은 강한 장면이며, IndieCade 및 GDC의 독립 게임 페스티벌 같은 컨퍼런스는 신인 디자이너에게 수상기회와 실력이 인정되는 기회를 제공합니다. 이러한 페스티벌에서 보여주기 위해 선택되는 것 자체가 큰 영광입니다. 반대로 게임잼은 모든 이에게 열려 있으며 오로지 주말만에

게임을 만들 수 있는 기회를 제공합니다(좋고 나쁜 모든 멋진 결과 포함). 참여는 역동적이

# Breaking into the GAME INDUSTRY



Advice for a Successful Career  
from Those Who Have Done It

Brenda Brathwaite ★ Ian Schreiber

고 순수한 열정을 보여주며, 결국에는 당신이 완성된 게임을 얻게 되게 해줄지도 모릅니다.

어떤 언어로 코드화 하는 능력은 또한 매우 원하는 바입니다. 언어 선호도는 회사마다, 장르마다 플랫폼마다 다릅니다. 많은 경우에 완벽한 패키지는 게임을 디자인할 수 있는 코더(coder)입니다. 윌 라이트(Will Wright)에서 존 로메로(John Romero), 시드 마이어 (Sid Meier)에 이르기까지 업계에서 유명한 디자이너들이 바로 이런 유형에 속합니다. .

사람의 열정을 나타내는 또 다른 단서는 비디오 게임과 게임 디자인에 대한 열정을 보여주는 “하나의 작품” 과 연극입니다. 비디오게임이 유용하다고 말하거나 분석하는 포스트가 있는 블로그를 유지하는 사람들은 그들의 분석이 정확하고 합리적임을 제공합니다. 또한 게임을 공개적으로 공격하는 것은 일반적으로 업계에 있는 사람들에게 의해 잘 고려되어지지 않습니다.

마찬가지로 많은 개발자들은 그들이 할 수 있는 만큼 새로운 놀이 습관을 리뷰합니다. 페이스북과 트위터는 장래의 고용주가 사람이 무엇에 관심이 있고 없는지를 알 수 있게끔 많은 단서를 제공합니다. 예를 들어 피고용인은 소셜 게임을 만드는 직업에 지원 할 때 저는 그들이 어떤 게임을 하는지를 보기 위해 그들의 페이스북을 확인합니다. 만약 전혀 흔적이 없

다면 두 가지 중 한 가지를 제시합니다: 그들이 정말 소셜 게임에 관심이 없는지 아니면 그들이 그들의 포스트를 모두 삭제했는지를 확인합니다. 아니면 채용에 관한 좋은 암시를 전혀 주지 않습니다.

**스티브 Meretzky (1981, 게임 디자인 담당 부사장, Playdom):** 이 질문에 대한 나의 대답은 게임디자이너를 준비하는 가장 최선의 방법이 월드클래스급의 박학다식한 사람이 되는 것입니다. 한 가지 또는 몇 가지 분야의 전문가가 되는 것 대신, 모든 것에 흥미를 가지고 아는 것입니다. 당신은 다음 게임이 무엇에 관한 것인지 삶의 작은 경험이나 조그마한 사실이 다음 디자인 결정에 도움이 되는지 전혀 알지 못합니다. 그러나 이것이 WW2 시대 비행기, 일본 신화, 또는 지구 온난화의 모델이든 아니든 간에 한 주제에 관해 재빨리 전문가가 될 수 있습니다. 물론 당신의 헤어스타일을 바꾸는 것과 하루에도 몇 번씩 당신의 페이스북 상태를 포스팅하는 것은 매우 중요합니다.

**톰 홀 (1987, 게임 디자이너, 전리폼 드롭) :** 만약 당신이 게임디자이너로서 업계에 진출하고 싶다면 실질적이고 구체적 기술을 당신이 가지고 있는지 봐야 합니다. 당신은 작가, 디자이너, 예술가, 프로그래머가 될지도 모릅니다. 만약 누군가 자료를 만드는 실질적 기술을 가지고 있지 않다면 이는 걱정스러운 일입니다. 모든 사람은 아이디어가 있고 게임을 하고 있습니다. 하지만 단지 관심만으로는 부족합니다. 당신의 관심은 어느 정도는 당신을 움직여야 합니다.



이것은 두번째 파트인 실제 게임 또는 모드를 작동시키게 합니다. 작품. 당신이 완성한 어떤 것. 2D게임. 게리 모드. Pygame으로 작성된 것. 리틀 빅 플래닛이나 Minecraft에서 뭔가 굉장한 것. 뭔가 구체적인 것은 당신이 얼마나 열정을 가지고 이를 완성시켰는지를 보여줍니다.

제가 소프트디스크에 입사할 때쯤, 저는 50가지 게임을 만들었습니다. 게임을 완성하는 것은 어려운 일입니다. 만약 당신이 게임을 가지고 있고 단지 게임이 진행되고 멈추었다면, 이는 경고 사인입니다.

우리는 모두 그것을 해본 적이 있습니다. 저는 Slayquest라고 불리는 Wizardry의 복사본을 만들려고 시도했었던 초창기 게임에서 이것을 해보았습니다. 저는 소프트웨어 매거진에서 따온 복도 그리기 코드를 가지고, 괴물 한 두 개를 그렸고, 당신이 직면했던 곳에서 멈추었지요. 그것은 매우 거대했고 그 당시에 제가 가진 기술로 그런 큰 게임을 만드는 것은 매우 벅찬 일이었습니다.

그래서 저는 이해합니다. 이는 대부분의 사람이 중단하는 시점입니다. 완성하면서 모든 미진한 부분을 마무리하려고 노력하지요. 게임을 만들고 바로 핵심 메커닉을 가지고 끝에 가

서 이기는 지던 이는 그렇게 어렵지 않습니다. 그러나 당신은 이를 통과해야만 합니다. 저는 했습니다. 어떻게요? 저는 더 작은 게임을 만들었고 한 화면의 오락실게임을 만들었습니다. 그리고 15가지의 text adventures(컴퓨터 게임의 일종)을 만들었습니다. 이는 실제로 매우 좋은 일입니다. 적어도 그 당시에 나왔던 게임들과 비교했을 때요. 게임을 완성함으로써 저의 목표가 실현되었고 저는 이것을 실제로 직업으로 할 수 있었습니다.

그리고 모든 게임은 저에게 첫 번째 직장인 소프트 디스크에서 일 할 수 있게 해주었고 그 게임들은 수많은 오락실 게임과 어드벤처로 나오게 되었습니다. 당신은 그 시대엔 간단했지만 사실 이제 더 쉽다고 말할지도 모릅니다. 많은 툴과 소프트웨어 게임 모드가 있습니다. 웹게임을 보면 모두다 외부에 있습니다. 300,000개의 아이폰 게임이 있고, 거의 대부분이 간단하고 작은 게임들입니다. 한두세명 정도는 여전히 대중적인 게임을 만들 수 있습니다. 그리고 합리적 게임을 완성시키는데 그리 오래 걸리지도 않습니다.

예를 들어 저는 Anachronox에 부가부(Bugaboo)라 불리는 Galaxian을 간단히 복제한 적이 있습니다. 저는 15시간 안에 그래픽, 사운드, 코드, 이 모든 것을 만들 수 있습니다. 우리의 스크립팅 언어로 만들었지만 외부에도 스크립팅 언어와 툴이 존재합니다. 아니면 그냥 텍스트로 만드십시오! 그래픽은 그리 중요하지 않습니다. 게임을 플레이하는 것과 완성하는 것도요.

게임을 만들지 않을 거면 변명은 전혀 없습니다. 당신은 코드화 할 수 없나요? 할 수 있는 사람을 찾으십시오. 아니면 모드를 만드세요 아니면 브렌다처럼 되거나 비디지털 게임을 만드세요. 현재에는 장벽도 당신이 왜 완성할 수 없는지에 대한 변명거리도 전혀 없습니다. 바둑판을 가지고 새로운 게임을 만드십시오. 아니면 작은 인형, 종이, 동전을 가지고 만드십시오. 당신이 게임을 만들고 싶다면 왜 만들고 있지 않습니까? 이는 누군가가 당신에게 넘겨줄 매직 봉이 아닙니다. 당신에게 주어진 소라고동도 아닙니다. 현재 당신은 당신의 비전을 이를 권한이 있습니다. 당신의 욕망은 당신에게 힘을 주어야 하며 당신의 고집은 게임을 만들어 내야 합니다.

셋째, 저는 창조적인 스파크를 찾고 있습니다. 많은 사람들이 와서 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft) 버전을 어떻게 특징화 했는지 또는 Call of Duty가 쿨러 무기를 가지고 있는지를 말합니다. 이는 디자인보다 욕망의 성취입니다. 이것은 또한 당신이 아무것도 없이 AAA 타이틀을 만들어 갈 수 있는 있다고 가정하는 자만심입니다. 물론 꿈을 꿀 수는 있지만 당신은 꿈을 실현하기 위해 그 다음 단계로 나아가야 하고 일해야 합니다. 그리고 디자인에 관해 생각하세요.

당신이 인터뷰 할 때 저는 당신에게 게임에서 몇 가지 시나리오를 제공하고 어떻게 플레이어가 이를 통과할 것인지에 관해 물을 것입니다. 정말 창의적인 사람들은 얼마나 당신이 원하는지를 물을 것이고 이를 줄줄 말할 것입니다. 이는 게임 디자인을 즉흥적으로 정의 하는 것의 일종입니다. 플레이어는 무엇을 하고 싶어할까요? 당신은 그들에게 게임이 시작할 때 무엇을 가르칠 것인가요? 그리고 당신의 아이디어가 얼마나 따분한 것일까요?

진부한 면접 시나리오를 가지고, “당신은 플레이어고 새로운 게임을 시작하는데 문이 잠긴 성 감옥안에 갇혀있다면 어떻게 빠져 나오시겠습니까?” 그리고 매우 쉽게 말합니다. “그들은 간수의 주의를 딴 곳으로 돌리고 쇠창살 밖으로 손을 내밀어 그를 잡을 것입니다” 이것은 예측 가능한 로맨틱코미디 디자인입니다. “당신은 열쇠 또한 찾겠지요.” 와우 당신의 납치범들이 이를 간과하고 있다니!!!

제가 듣고 싶은 것은 어떻게 당신이 게임을 시작하고 새로운 것을 플레이어에게 가르칠 수 있는 지입니다. 뭔가 간단하지만 환경 인식과 같은 메커닉이 있는 것을요.

· 저는 승려입니다. 저는 어떻게 40피트 높이의 창문에 도달하여 벽에서 벽으로 뛰어다니는 지를 배웁니다.

· 나의 납치범들은 제가 스피릿메이지(spirit mage)임을 알지 못합니다. 저는 어떻게 스피

릿을 가져와 쇠창살 너머를 걸어다닐 수 있는지에 관해 바로 배웁니다. 이는 저의 많은 에너지를 소진하기 때문에 저는 이것을 아껴가며 이용해야 한다는 것을 알게 됩니다.

· 저는 이 비밀 감옥에서 굶어 죽을 것이며 절대 빠져 나가지 못할거라고 들었습니다. 그러나 저는 죽지 않는 불사신입니다. 저는 시간을 가속화하는 메커니즘을 배우고 성이 무너지는 동안 수세기동안 그 곳에 있을 것입니다. 제가 방해받지 않는 장소에서 시간을 거슬러 여행할 수 있다는 것은 제가 만약 영리하다면 접근할 수 없는 지역에 접근 가능하게 해 줄 것입니다.

어떤 소설을 작성하고 이것이 게임의 첫 번째 순간이라는 것을 이해하고 플레이어들에게 중요한 것을 가르치세요. 당신은 무한한 가능성으로부터 경험을 정의합니다. 당신은 플레이어들에게 그들이 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 말해줍니다. 그리고 그들에게 규칙을 정해줍니다. 당신은 나에게 당신이 디자이너로서 마무리 할 수 있는 해결책과 주어진 매개변수들에 의해 일어날 수 있는 창의적 방법들을 제시합니다. 저는 당신에게 규칙을 줄 것이고 당신은 게임 디자인 게임을 하고 있는 것입니다.

맞습니다. 만약 당신이 일관성 있는 게임디자인 서류와 예시를 가지고 있다면 아주 훌륭할 것입니다. 맞습니다. 만약 당신이 작은 게임을 프로그래밍, 아트, 디자인, 사운드 제가 PADS라 부르는 것에 관한 업무로 나눌 수 있다면 매우 좋을 것입니다. 그러나 이것은 가르칠 수 있는 것입니다. 열정, 창의성 그리고 고집은 가르칠 수 없는 것들이지요. 당신은 당신이 게임을 만들고 싶어한다고 말하지만 저에게는 말하지 마시고 보여주시기 바랍니다.

**김 McAuliffe (1995, 게임 디자이너, 마이크로 소프트 게임 스튜디오) :** 플레이 게임 그리고 당신이 좋아하는 장르에서 단순한 게임이 아닌 것. 당신의 엄마가 페이스북에서 하는 게임을 하십시오. 그리고 당신에게는 와닿지 않지만 왜 그녀에게 매력적인지 그 이유를 알아내십시오. 당신에게 익숙한 지역 밖의 일반적인 것들을 게임해 보십시오. 어떤 장르에 관해 마음대로 이야기 할 수 있는 것은 가치있는 일입니다. 보드게임, 카드게임, 모든 것을 해보십시오. 당신이 하고 있는 게임의 주요 시스템을 분석하고 그것들이 어떻게 서로 결합된 경험을 만드는지를 파악하고 무엇이 당신을 기분 좋게 만들고 당신이 생각을 깨버리는지 결정하십시오. 그리고 러버 밴딩(rubber-banding)이 무엇인지 알아내십시오. 무언가 너무 랜덤하다고 느껴지거나 랜덤이 충분치 않을 때를 주의하고 규칙을 수정하여 당신 것으로 만드십시오.



내가 기억하는 모든 인터뷰에서 저는 “ 당신이 어떤 게임을 만들 수 있다면 어떻게 만드나

요?” 라고 물었습니다. 이에 관해 준비된 재미있는 대답은 “저는 정말 속편 X에서 작업하고 싶어요” 가 아니다. 당신이 해보지 않았는데 무엇을 할 것인가? 또한 인터뷰하기 전에 당신의 과제 먼저 해보라. 회사의 게임을 해보고 그것을 분석해 보십시오. 당신이 좋아하는 것 단지 더 중요한 것에 관해 말하십시오. 당신이 좋아하지 않는 것에 관해 말하고 게임을 더 낮게 만들기 위해 어떻게 바꿀 것이지를 말하십시오.

수준 있는 디자이너로 시작하고 싶다면 수준 있는 편집자들과 작업하여 당신 것으로 만드십시오. 사전 경험 없이 시스템 디자인 하는 단계로 바로 도약할 가능성은 없으며 작은 프로젝트/ 팀에서 두 가지 모두 병행하게 될 수도 있습니다. 만약 당신이 수준 있는 디자인을 하지 않더라도 당신은 수준 있는 디자이너들이 무엇을 하는지는 알 필요가 있습니다.

다면적이 되십시오. 만약 당신이 학교에 있다면 작문, 예술, 프로그래밍, 연설 수업등에 참여하십시오. 당신이 생각하는 창의적인 아이디어를 정리하고 설명하고 제시하는 능력은 그것을 생성하는 만큼이나 중요합니다. 당신은 전체 개발 팀과 또는 고객이 읽었을 때 명확할 수 있도록 좋은 문법을 사용하여 문서를 작성할 것입니다. 당신의 아이디어를 실현해주는 예술가와 프로그래머가 가진 기본적인 지식을 갖는 것은 당신이 매니저를 고용하는 가치 있는 일을 하게 해줍니다.

업계 뉴스와 동향에는 흐름이 있습니다. 주요 게임 사이트에서 일간 독자에 RSS 피드를 추가하고 그들이 생각하는 것이 핫이슈이며 주목할 만한 것인지를 보여주기 위해 트위터에 업계의 베테랑들을 게시하십시오.

최고의 전술을 게임을 만드는 것입니다. 당신의 창의성과 지식 그리고 기술을 보여주는 것이 이력서를 멋지게 작성하는 것보다 낫습니다.

### I Want to Send My Idea to a Game Company. How Do I Do This?

저는 게임 회사에 저의 아이디어를 보내고 싶습니다. 제가 어떻게 하면 될까요?

Ian: 당신은 할 수 없습니다.

하지만 당신이 원한다면. 당신이 회사에 제출하지 않고 어떻게 그 멋진 아이디어를 보여줄 수 있을까요? 아이디어를 적용하여 많은 돈을 벌 수 있음이 명백한데도 왜 당신의 아이디어를 거절 할까요?

우선 법적 제도가 있습니다. 만약 그들이 당신의 아이디어를 높이 평가하여 게임이 만들어 졌다 할지라도 엄청나게 비슷한 게임들이 많이 있을 것이고 당신은 그들을 고소할지도 모릅니다. 게임 회사는 이를 알고 있으며 그들 중 대부분이 당신이 해왔던 것을 보고 거절할 것입니다. 만약 그들이 당신의 작품을 본다면 이는 아마도 오직 당신이 당신의 권리를 포기한다고 서명한 공개 동의서를 그들이 가지게 된 이후가 될 것입니다.

또한 아이디어는 업계에서 쓸모가 없습니다. 바로 할리우드의 모든 사람이 그들이 작업한 (관리인 포함) “화려한” 영화 대본을 가진 것처럼 게임 업계의 모든 사람들도 적어도 게임에 관한 “화려한” 아이디어를 가지고 있습니다. 아이디어는 쉬운 부분입니다” 실제로 게임을 만드는 것은 길고 어렵고 비싼 영역입니다. 10개의 다른 팀에게 “화려한 아이디어” 를 쥐보십시오. 당신은 10개의 매우 다른 상품을 갖게 될 것입니다. 아이디어는 아무것도 아닙니다: 실행하는 것이 전부입니다. 훌륭한 아이디어가 끔찍하게 구현되는 것은 돈을 잃는 것이나 다름없습니다.

만약 당신이 당신의 게임을 만들고 싶다면 가서 그것을 만드십시오. 만약 당신이 전문지식이 없다면 당신이 잃어버린 기술을 배우거나 이러한 기술을 가진 사람과 팀을 이루어 작업하십시오(하지만 당신은 그들이 그들 자신의 아이디어보다 당신의 아이디어에 투자하여 작업할 가치가 있는지를 납득시켜야 할 것입니다.) 만약 당신이 재미있는 게임을 가지고 있다면, 이는 아이디어보다 사람들의 관심을 더 쉽게 얻게 할 것입니다.