

## 서평

『앤드류 롤링스와 어니스트 아담스의 게임기획 개론』  
(Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design)

앤드류 롤링스 &amp; 어니스트 아담스 著, 송기범 譯, (주)제우미디어, 2004

배성한 / 세종사이버대학교 게임애니메이션학부 조교수\*

“기초적이고 기본적인 테크닉부터 도의적이고 감성적인 내용까지 모두 망라한 책. ‘앤드류 롤링스와 어니스트 아담스의 게임기획 개론’은 모든 게임 분야를 탐다운 시점에서 내려보는 듯한 관점으로, 디자인하는 모든 분야에 적용된다.”

- 빌 로퍼(Bill Roper), 前 블리자드 엔터테인먼트 디자이너

굳이 위에 인용한 빌 로퍼의 말을 빌리지 않더라도 ‘앤드류 롤링스와 어니스트 아담스의 게임기획 개론’은 미래를 준비하는 모든 게임 제작자에게 필요한 책이다. 우리가 흔히 책을 읽을 때, 종종 나무는 보면서 숲을 보지 못하는 우를 범하곤 하는데, 이 책은 우리로 하여금 ‘게임’이라는 나무의 디테일보다는 ‘게임’ 나무로 이루어진 숲 전체를 볼 수 있게 해 준다. 일례로 게임에서 자주 사용되는 대표적 기술 중 하나인 레벨 디자인과 같은 기술적 분야는 작가가 의도적으로 다루지 않고 있다. 또한 이러한 내용의 책이 나오기 위해서는 저자들의 전공과 경력이 많은 영향을 미쳤다고 할 수 있겠다. 먼저, 저자 앤드류 롤링스는 임페리얼 대학(Imperial College, 영국 런던 시내에 위치한 여러 런던대학 중의 하나)과 브리스톨 대학에서 물리학을 전공하였으며, 그 후 금융계와 게임계에서 테크니컬 컨설턴트로 일하고 있으며, 저자 어니스트 아담스는 그동안 IBM 360 대형 컴퓨터에서 플레이스테이션 2에 이르기까지 다양한 플랫폼을 대상으로 많은 게임을 만들어 왔으며, 게임디자인 컨설턴트

\* 배성한 교수는 한양대학교 공과대학에서 전자공학과를 졸업하고, 미국 NYIT(New York Institute of Technology) 대학원에서 Communication Arts학과에서 Computer Graphics를 전공하였으며, 국내에서 (주)비손텍의 창립멤버로 활동하고, Computer Graphic 전문 프리덕션인 (주)CGI를 설립하였으며, 서강대학교, 홍익대학교 교수를 역임하였고 현재 세종사이버대학교 게임애니메이션학부 게임PC 전공 조교수로 재직 중이다. juratek@freechal.com

로 활동하였다. 따라서 이 책은 이러한 다양한 경험들이 반영되어 전체 숲을 볼 수 있도록 해 주고 있다.

이 책의 본문에 앞서 서문(Preface)에 쓰여진 글은 우리로 하여금 이책의 목적이 어디에 있는지 잘 보여준다. “모든 게임 플레이어는 잠재적 게임 디자이너이다. 그리고 이 사실은 지금 이 책을 읽고 있는 여러분에게도 똑같이 적용되는 것이다. 우리가 어린 아이였을 때를 생각해 보자. 분명 다양한 도구를 가지고 친구들과 나름의 규칙을 만들어가며 놀이를 즐겼을 것이다. ‘만약 공이 저 선을 넘으면 아웃이야’, ‘가위는 보를 이기고, 바위는 가위를 이기지’ 처럼 여러 규칙이 있었을 것이다. 그리고 아마도 조금 더 재미있게 즐기기 위해 이 규칙을 바꾼 기억도 있을 것이다. 놀이에 참여해 더 재미있는 것이 무엇인가를 생각하고 경우에 따라서는 규칙을 바꾸는 것까지도 하게 하는 것이 바로 게임 디자인이라고 할 수 있다. 물론 이것은 비디오게임을 즐길 때에도 마찬가지이다. 누구나 게임을 플레이하면서 ‘저것이 이렇게 됐으면 더 재미있겠는걸!’ 하는 생각을 하지 않는가? 그리고 어떤 이들은 이 보다 더 나아가 아예 규칙을 바꾸는 것 이상으로 완전히 새로운 게임, 완전히 새로운 종류의 게임을 만들고 싶어한다. 이들의 머릿속에는 게임의 무대가 될 공간, 게임에 등장하는 캐릭터와 캐릭터가 겪게 될 모험으로 가득 차 있다. 아마 이 책을 읽고있는 여러분 역시 이런 부류의 사람일 것이다. 기회는 지금 바로 여러분의 앞에 와 있다. 멋진 게임 아이디어를 떠올렸다면 이미 반은 성공한 셈이다. 그런데 이 아이디어를 어떻게 게임 디자인으로 만드는지 여러분은 알고 있는가?”라고 저자는 반문하며 왜 이 책을 쓰게 되었는지를 잘 서술하고 있다.

저자는 이 책에서 게임 디자인의 이론적인 면과 실용적인 면 모두를 다루고 있다. 그리고, 그 내용은 게임 디자인과 관련된 중요한 문제라고 여기고 있는 것들을 정리하여 쓰는 한편, 그 궁극적 목표는 독자들로 하여 상상력을 자극하는데 역점을 두었다. 또한 작가의 표현대로 이 책은 독자가 미지의 영역을 탐사할 때 작은 도움이 되기 위함이지, 그 곳의 완벽한 지도를 그려주기 위함은 아니라고 단정하고 있다.

이 책의 구성은 크게 두 개의 파트로 구성되어 있는데, 전반부는 게임 디자인과 관련된 일반적 내용들로서 무엇이 게임이며, 게임의 작동원리는 무엇인지, 이러한 게임을 만들 때 디자이너는 어떤 것들을 결정해야 하는지를 게임 Concept, 게임 설정, 게임 배경, 스토리, 캐릭터 디자인, 유저 인터페이스, 게임 플레이 등을 마치 강의하듯 자상하게 설명하고 있다. 후반부에서는 게임을 여러 장르로 분류하여 각 장르마다 게임 디자이너가 고려해야 할 사항들을 다루고 있다. 각 장르의 선택은 과거로부터 현재까지 꾸준한 인기를 얻고 있는 액션게임을 필두로 하여, 전략, RPG, 스포츠, 시뮬레이션, 건설과 경영, 어드벤처, 인공지능, 퍼즐 등을 총 망라하고 있으며, 특히 장르적 구분이라기보다 기술적 구분이라고 볼 수 있는 온라인게임에 대해서는 수백수천의 사람이 플레이하는 것을 가능

게 하기 위해 디자이너로 하여금 엄청난 노력을 요구하는 게임을 만드는 과정을 다루고 있다. 그리고, 마지막 강의에서는 미래의 게임이 나아가야 할 방향에 대해서도 예상하고 있다.

끝으로, 이 책의 첫번째 목표는 인터랙티브 엔터테인먼트 디자인에 관한 이야기이지만, 다양한 종류의 컴퓨터게임과 비디오게임에 대해서 다루고 있으며, 그 밖에 우리에게 친숙하며 단순한 원칙을 가지고 있어 게임 디자인 원칙을 설명하기 쉽다는 이유에서 카드나 보드게임과 같은 非컴퓨터게임에 대해서도 언급하고 있다.