

# [정규과정] 아이디어 발상

주제 : RTS 게임 디자인 십계명



이미지 출처: <https://starcraft.com/ko-kr/>

RTS 게임은 실시간으로 진행되는 전략 게임의 종류를 의미하며 일반적으로는 자원을 채취하면서 그 자원으로 게임 진행을 위한 병력을 생산하고 건물을 짓거나 전쟁에서 승리하기 위한 전략에 사용하는 등의 게임을 의미합니다. (RTS 게임의 가장 대표적인 예는 바로 스타크래프트입니다.)

[Age of Empire]와 [Empire Earth]를 만든 개발자 릭 굿맨(Rick Goodman)이 말한 RTS 게임 디자인 십계명을 소개합니다.

튜터 이주영

1) 뿌리가 강한 나무가 건강하다.

그것이 만화책이든, 공상과학 영화든,

보드 게임, 퍼즐, 장난감 병정, 체스, 던전 앤 드래곤 게임, 혹은 다른 어떤 것이든

여러분의 뿌리, 즉 배경 세계관을 아는 것이 중요합니다.



[스타크래프트 소설]

이미지 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=uSB-yMaKcHA>

## 2) 종이가 잉크를 거부하는 일은 없다. (문서로 작성하기를 게을리 하지 말라)

게임을 머리 속에서 플레이 해 보고,

스프레드시트로 모든 것을 설계해 보고,

사용자 인터페이스의 프로토타입을 만들고,

플레이 테스터들로 여러분의 "공격" 팀을 구성한다.

"액자 속에서는 그림을 볼 수 없다"라는 속담처럼

디자이너들은 다른 사람의 의견을 받아들이는 자세를 가져야 합니다.



### 3) 다른 사람의 흔적을 따라가는 사람은 어떤 발자취도 남길 수 없다.

혁신적인 새로운 것들을 첨가하되

플레이어들에게 친숙한 플레이 환경을 만들어

매뉴얼을 보지 않고도 규칙들을 이해할 수 있도록 해야 합니다.



4) 사실성을 원했다면 컴퓨터를 켜 이유가 있을까?

사실성에 비해 재미를 더 강조해야 합니다.





## 5) 창작에 있어 유용한 힌트를 받아들일 필요가 있다.

자신의 한계를 알아야 합니다.



[조언에 대한 예시. 해리포터]

이미지 출처: <http://blog.eduwill.net/763>

6) 갈 길은 멀지만 한 걸음 한 걸음 가볍게 걸어 갈 수 있다.

세부 사항들의 구현이 열쇠입니다.

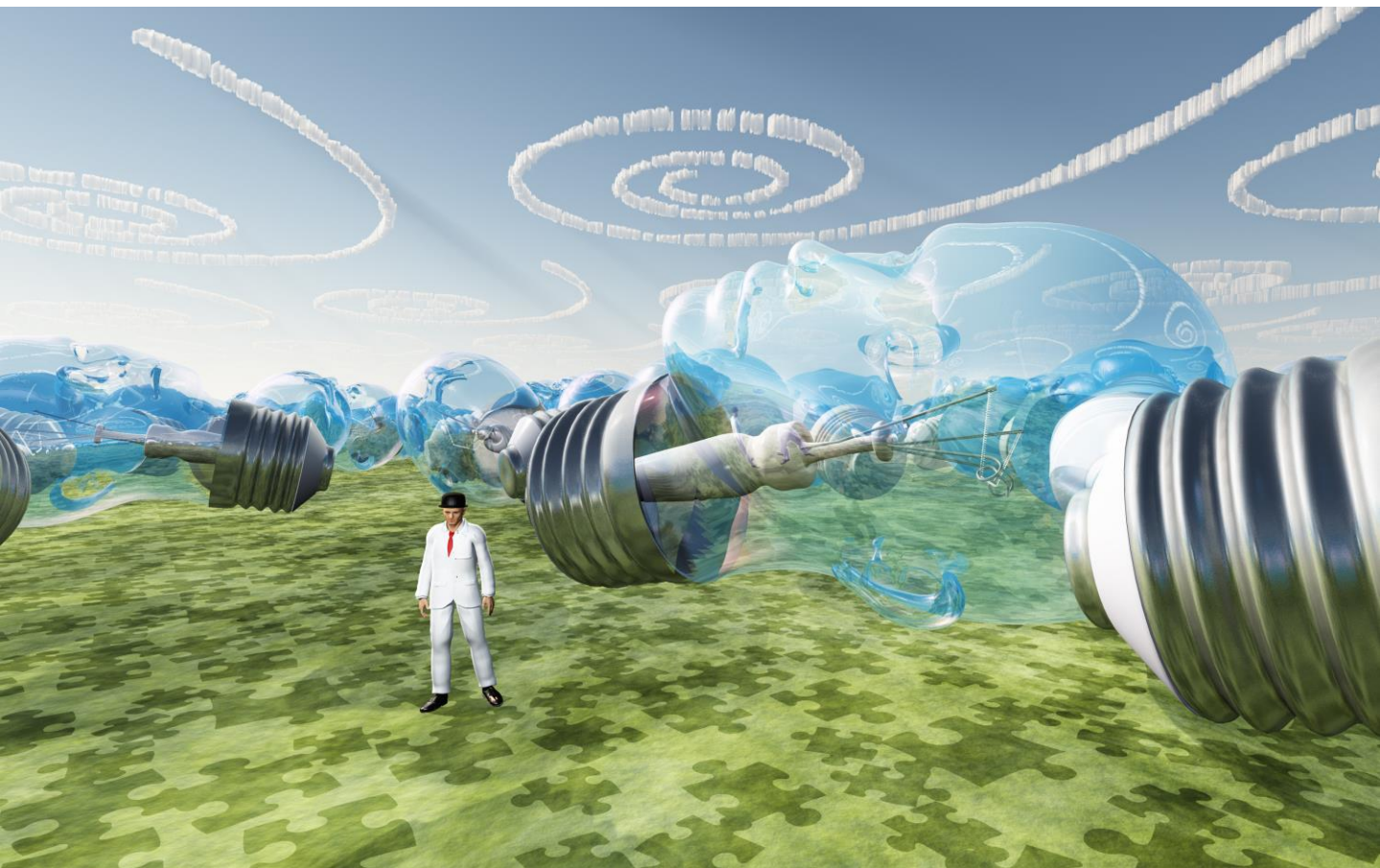
기획서는 아이디어 자체가 아니라

아이디어를 컴퓨터 내에 구현시키는 문제에 초점을 맞추어야 합니다.



[스타크래프트2 맵 에디터]

이미지 출처: <http://kr.battle.net/sc2/ko/game/maps-and-mods/tutorials/trigger/1>



**7) 미래를 내다 보라, 여러분은 여생을 게임 산업에 바칠 것이 아닌가.**

앞으로 나아가기 위해서는 기본적으로 게임에

무언가 새로운 것을 더해야 하며 현상에 머물러서는 안됩니다.

앞으로 무엇이 첨단에 올지 내다보고 향상시키도록 노력해야 합니다.





## 8) 서서히 자라는 나무가 최고의 열매를 맺는다.

좋은 게임을 이길 수 있는 건 더 훌륭한 게임밖에 없습니다.

다른 훌륭한 게임들을 참고하고 평균적인 완성기간보다

더 많은 시간을 투자해야 합니다.

## 9) 여러분의 비전을 공유하라.

게임 개발에 있어 가장 중요한 고려사항 중 하나가 커뮤니케이션입니다.

이것은 단지 디자이너와 그 팀 간에 국한되는 문제뿐 아니라  
디자이너와 유통업자, 대중, 마케팅부서, 게임 비평가, 테스터들 간에도 해당됩니다.





**10) 마우스 패드 위에 절대 끈적거리는 도넛을 올려 두지 말라.**

일정보다는 품질이 우선 되어야 합니다.

(일정에 치여서 일하면서 식사를 할 정도로 바쁘게 움직이지 말라는 뜻입니다.)

팀원들에게 언제나 실패가 도사리고 있다는 사실을 언급해서는 안됩니다.