



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 남아프리카 게임 개발 상황: 과거, 현재 및 미래 (The South African Game Development Scene: Past, Present, and Future)

Oliver Snyders

2009. 8. 3

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4098/the\\_south\\_african\\_game\\_development\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4098/the_south_african_game_development_.php)

이집트, 케냐 및 모로코에서 들려오는 뉴스와 함께 아프리카 대륙의 게임 개발에 관한 소식을 접하고 있으며, 이러한 아프리카 국가 중 남아프리카는 게임 개발 분야에서 두각을 내밀며 필사적인 노력을 경주하고 있다.

몇몇 개발 스튜디오는 열정적이지만 첫 출발이 잘못되어 몇 년간 실패를 거듭해 왔으나 남아프리카 사람들은 활기 넘치는 현지 산업의 발판을 마련하기 위해 작업하고 있다.

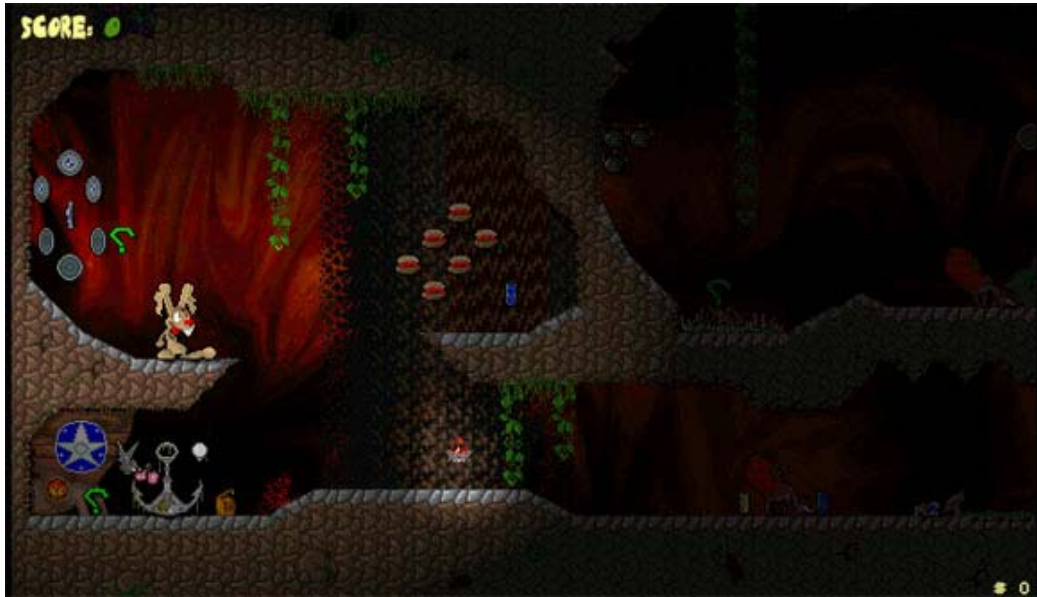
언제 이 작업이 시작되었고, 어떤 결과가 도출될 것이며 향후 어떻게 전개될 것인지? 남아프리카 국내외 개발자들은 이러한 질문에 답할 준비가 충분히 되어 있다.

### ***Toxic Bunny* 로 시작하다...**

90년대초 컴퓨터 프로그래밍광인 Travis Bulford 는 남아프리카 현지의 데모 코딩 씬(demo coding scene)에 관여하면서 팀워크와 게임 개발에 관한 정보를 얻게 되었다. 이를 통해 1994 년, 그는 팀원들과 함께 첫 게임인 *Toxic Bunny* 를 개발했고 게임 개발사(Celestial)를 설립했다.

Bulford 는 “1987 년부터 컴퓨터에서 손을 놓지 않았고 자나깨나 게임 개발에만 몰두했다. 그 당시 특별한 계획이 있었던 것은 아니고 매주마다 새로운 작업을 시작하곤 했다.

1 년 반 동안 *Toxic Bunny* 에 관한 작업을 하였고 마지막 6 개월 간은 이 작업을 끝마치기 위해 총력을 기울였다. 우리는 너무 어렸고 필요한 경비도 마련하지 못했으나 이러한 상황 때문에 더 쉽게 게임 개발에 뛰어 든 것 같다.”라고 말한다.



### Celestial 의 *Toxic Bunny* (1996)

1996 년 *Toxic Bunny* 발표와 함께 Bulford 와 개발 파트너는 게임 개발 분야에서 유명한 인물이 되었고 다른 프로그래밍 애호가들에게 노력하면 성공할 수 있다는 희망을 안겨 주었다.

Bulford 의 개발팀은 곧 두 번째 타이틀 작업에 들어갈 예정이고, 남아프리카에는 게임 개발에 필요한 경험만 없을 뿐 창의적인 기술과 거대한 미디어 백본이 존재한다는 생각을 바탕으로 게임 개발에 대한 아이디어 창출을 적극 장려하고 있다.

또한 그는 “남아프리카는 열정으로 가득 차 있고 나는 이것을 매일 본다. 이 열정이 재정적인 면에서 눈에 보이는 결과로 나타나야만 한다. 우리는 모든 분야의 재능을 보유하고 있으나 이러한 재능을 바탕으로 성공적인 제품을 만들기 위한 체계와 교육이 필요하다.”라고 말한다.

Celestial 은 새로운 게임 개발을 위한 기반을 구축하고 미래의 남아프리카 개발자를 위한 토대를 마련 하기 위해 지속적으로 노력하고 있다. 게임 개발 계획은 이전의 남아프리카 사람들이 세웠지만 이제는 미국에서 생활하고 작업하며 보다 많은 재능과 활력을 불어넣기 위해 새로운 게임 개발사를 준비하고 있다.

### DigiPen Grad

1998 년 캐나다 DCGS(DigiPen Computer Graphics School)의 졸업생인 Dan Wagner(현재 미국에서 계약 개발 작업으로 분주한 시간을 보내고 있음)는 그의

출생국이자 고향인 남 아프리카 출신자들이 설립한 개발 스튜디오에 대해 재정적인 지원을 제공했다. 이러한 지원은 혼자 힘으로는 불가능하였으므로 DCGS 에서 함께 공부하며 프로젝트를 수행한 친구들과 함께 진행하였다.

캐나다인인 Luke Lamothe 는 DCGS 의 TA(teaching assistant)로 일하며 새로 설립된 DigiPen Institute of Technology in Redmond 를 지원하고 있었다. 그는 Wagner 가 아는 사람 중의 하나로, 캐나다만이 아니라 남아프리카에 개발 스튜디오를 구축하려는 생각을 가지고 있었다. 미국의 Nintendo 에서 일할 기회가 있었음에도 불구하고 Lamothe 는 고심 끝에 Wagner 의 제의를 받아들이기로 하였다.

Lamothe 는 “그 당시 남 아프리카에 게임 개발 산업이 전무한 상태임을 잘 알고 있었다. 그 나라에 새로운 산업이 성장할 기회를 제공할 수 있다는 생각만으로도 흥분이 되었다.”라고 말한다.

향후 재정적인 후원자와의 성공적인 미팅 후 다른 개발자와 함께 Wagner는 Lamothe를 미국에서 만났고(Lamothe는 “7 명으로 구성된 팀으로 시작하였고 팀원 중 6 명은 남아프리카인이 아니었다”라고 상기하고 있다), 1999 년 말 남아프리카로 날아가서 스튜디오(I-Imagine)를 설립했고 레이싱 게임에서 영감을 받아 스텐트 드라이빙 작업에 착수했다(*Chase: Hollywood Stunt Driver*).



I-Imagine 의 *Chase: Hollywood Stunt Driver* (2001)

1999 년 말까지 남아프리카에 Celestial 및 I-Imagine 등 게임 개발 회사 2 개(현재 두 가지 게임을 개발 중임)가 설립되었고 남아프리카의 첫 게임 전문 잡지인 New Age Gaming 가 창간되면서 현지 게임 개발 사례가 급증하게 되었다.

현지 개발 커뮤니티가 성장하면서 개발자를 위한 웹사이트가 구축되었다. 이를 통해 남아프리카의 아마추어 게임 개발자들이 게임 업계의 기술과 지식을 검토하고 창작물을 공유하기 위한 포럼과 만남을 갖게 되었다.

새로운 에너지와 재능을 바탕으로 남아프리카의 게임 개발 사례가 증가하고 있으나, 이를 계기로 몇 달 몇 년에 걸쳐서 새 천년까지 이러한 추세가 지속될 수 있을 것인지 및 향후 오랜 기간 동안 게임 산업이 계속 성장할 것인지는 의문으로 남고 있다.

Celestial 의 두 번째 게임(*The Tainted*)이 출시되고 I-Imagine 팀이 E3 에 처음으로 참가하여 전망있는 배급사를 대상으로 게임 데모를 함에 따라 2000 년 초반 남아프리카의 게임 개발이 활성화된 것으로 보인다.

## 남아프리카 개발산업의 성장에 제동이 걸림

E3 에서 Lukewarm 은 Chase 로 인해 전망있는 배급사로부터 호평을 받았고 스튜디오의 차기 작에 대해 관심을 보이는 등 업계 내 다른 기업과의 관계를 공고히 하게 되었으나 새천년에 대한 전망은 일시적일 수 있었다. I-Imagine 의 개발자들이 계속 회사를 떠나갔고 이 그룹 중 미국인들이 고향으로 돌아가기를 원하거나 커리어의 방향을 전환하기로 결정했다.

개발자(아티스트 및 프로그래머)들이 I-Imagine 을 떠나면서 남아프리카의 재능 있고 열정적인 직원으로 교체해야 했는데, 이것은 여러 측면에서 어려운 작업이었다.

Luke Lamothe 는 “많은 개발자들 중에서 재능 있는 사람들을 발굴하는 것은 쉬운 일이 아니고 아프리카의 맨 아래쪽에 위치한 국가와 거래해야 하는 신뢰할만한 배급사를 찾아내는 것 또한 힘든 일이다.

또한 이 곳 프로그래머의 가장 큰 문제는 남아프리카에서 게임을 개발하는 경우 수익이 보장되지 않으며 대기업(예: 은행) 또는 대기업과 계약한 회사에서 일하면 더 많은 수입을 벌어들일 수 있다는 점이다.

즉, 프로그래머들은 지루한 프로그래밍 작업을 일반적으로 수행하고 있지만 여기에 들이는 노력을 다른 곳에 투자하면 2 배 또는 3 배의 수익을 올릴 수 있다(보통 게임 개발사의 한 달 예산은 10000 +/- 달러 정도임)”라고 말한다.



Celestial 의 *The Tainted* (2000)

I-Imagine 은 런던의 ECTS(European Computer Trade Show) 참가를 준비하고 있고, 남아프리카의 다른 게임 개발사인 Celestial 는 두 번째 게임인 *The Tainted* 를 출시했는데 이것은 사이버펑크에서 영감을 받은 팬타지 를 플레이 게임으로 남아프리카의 게임 개발에 영향을 미칠 만큼의 성공을 거두지 못했다.

현지의 게임 개발을 활성화하려면 인재를 찾는 일이 쉽지 않지만 I-Imagine에서 남아프리카 사람들을 추가적으로 고용하여 팀을 보강해야 했다. 또한 Noah Falstein의 스튜디오에 일주일 둘러 개발 중인 *Chase*에 대한 설계 지침을 전달하고 I-Imagine의 수준 정도를 평가하는 기회를 가졌다.

2000 년 말 I-Imagine 가 자신감을 가질 수 있는 계기가 마련되었는데, 즉, ECTS 에서 Xbox 출시의 두 주역인 Kevin Bachus 와 Seamus Blackley 와 만남을 갖게 되어 그 결과 I-Imagine 은 Xbox Incubator Program 에 참여하게 되었다. 이 프로그램은 Microsoft 에서 진행하는 것으로, 배급자 없이 소규모 게임 개발사에서 만든 게임을 소개하며 홍보하고 있다. I-Imagine 은 남아프리카에서 해외로 진출한 최초의 업체이자 아프리카 대륙에서 최초로 인증받은 콘솔 개발사이다.

남아프리카 게임 개발사에 이러한 특전이 부여되면서 SAGameDev 커뮤니티 웹사이트의 지속적인 성장을 고려하게 되었고 Celestial 의 세 번째 게임, 즉 전략 타이틀인 *Zulu*



War(소위 *ZuluWar*) 개발을 발표하게 되었다(2000 년의 현지 개발 상황이 그렇게 나쁜 편은 아님).

2000 년 이후 몇 년 간은 남아프리카 게임 개발 산업의 향상을 위한 중요하고 특별한 의미가 있는 시기였다. Celestial 은 회사명을 Twilyt Productions 로 개칭하고 전망 있는 전략 게임인 *ZuluWar* 도 개발하였으나 2001 년 문을 닫게 되었다.



**Celestial/Twilyt Productions 의 개발이 취소된 *ZuluWar***

Travis Bulford 는 "Twilyt 의 문을 닫기 전 45 개의 배급사가 접근해 왔다. 그들은 *ZuluWar* 가 우리 회사에서만 제공할 수 있는 특별한 게임이었기 때문에 이것에 관심을 가지고 있었다."라고 안타까워하며 말했다.

그러나 이 시기에 긍정적이고 획기적인 사건이 하나 일어났는데, 2002 년 9 월 I-Imagine 의 첫 번째 게임인 *Chase: Hollywood Stunt Driver* 를 Xbox 상에서 출시하게 되었다. 이 게임은 일부 사용자로부터 좋은 평가를 받았고 65%의 평균 평가 등급을 기록하였다. *Chase* 의 배급사인 BAM!은 재정적인 어려움을 겪은 후 콘솔 포트 설치와 후속편 추진을 망설이고 있었고 이로 인해 I-Imagine 은 자체 장치를 다시 사용하게 되었다.

2003 년 말 연례 rAge Expo를 개최하면서 필요한 에너지를 현지 컴퓨터 및 비디오 게임 개발에 쏟아 부었다. 이 게임 이벤트에서는 최신 기술 장치, 컴퓨터 하드웨어, 게임 도구를

소개하고 아프리카 대륙 거주자들이 경험할 수 있는 E3 이벤트와 가장 유사한 내용을 제공했다.

## 아프리카를 떠남

2004 년 말 애니메이션 및 컴퓨터 그래픽 아티스트인 Judd Simantov 가 미국의 Naughty Dog 에서 일하기 위해 남아프리카를 떠나면서 현지 게임 개발은 큰 타격을 입었다.

Simantov 는 친구로부터 3D 모델링 및 애니메이션 패키지인 3D Studio Max 를 소개받은 후 컴퓨터 그래픽 분야에서 일하기 시작했다. 다양한 프로젝트를 생성하는 소프트웨어를 다루면서 Maya 로 변경했고 애니메이션 세계를 지속적으로 익혀 나갔다.

Simantov 는 "시간이 좀 지난 후 Max 를 처음 소개해 준 내 친구(Marko Mistic)와 나는 상업적인 게임을 제작하는 소규모 스튜디오를 시작하기로 결정했다. 캐릭터 작업을 하려고 했지만 대개 이 작업은 드문 편이고 대부분의 시간을 오렌지 쥬스 광고 또는 로고 애니메이션에 할애하게 되었다. 이로 인해 좌절감을 느끼게 되었고 국외 작업을 확보하기 위한 데모 릴(demo reel)을 만드는 것에 초점을 두기로 마음 먹었다."라고 말했다.

남아프리카의 애니메이션 스튜디오와 함께 몇 개 작업을 수행한 후 Simantov 는 Naughty Dog 과 접촉하게 되었다. 또한 그는 "나는 관련 게임을 플레이해 왔고 Naughty Dog 이 연락했을 때 이 회사에서 *Crash Bandicoot* 와 *Jak & Daxter* 를 제작했음을 알게 되었다. 이 두 게임을 플레이한 적이 있으며 Naughty Dog 의 파이프라인에 나의 스킬을 어떻게 적용할 것인가에 관심을 가지고 있었다.

회사 관계자는 로스앤젤레스로 날아와 스튜디오를 보여 주었다. 초기 단계의 PS3 를 접하며 내 스킬이 예상했던 것 보다 파이프라인에 더 적합하다고 생각했다."라고 말했다.

Simantov 는 Naughty Dog 에서 애니메이션 및 리깅 작업을 담당하였다. 이 스튜디오에서는 고성능 애니메이션에 스킬을 직접적으로 적용할 수 있는 프로젝트를 계획하고 있었고 *Uncharted: Drake's Fortune* 의 캐릭터에 생명을 불어 넣는 작업을 진행했다.

Simantov 는 "실제로, 남아프리카를 떠난다는 것은 쉬운 결정이 아니었다. 남아프리카는 나의 조국이고 이러한 사실은 바꿀 수가 없다. 그러나 남아프리카를 떠나는 주요 이유는 일할 기회를 놓쳐 버리지 않기 위해서이다. 새롭게 배운 것을 실제로 적용할 수 없다는 점에 좌절감을 느꼈다."라고 말한다.

남아프리카 게임 개발 분야에서는 I-Imagine 개발자와 현지 개발자 등 우수한 개발자가 해외 기업으로 빠져 나갔다. SAGameDev와 같은 일반 커뮤니티와 새로운 온라인 커뮤니티인 Game.Dev로 인해 이러한 상황이 가속화되었다.

## 전진

2005년 초반 Game.Dev 포럼이 형성됨에 따라 게임 개발 움직임이 활발해지고 New Age Gaming 포럼("New Age" 부분이 다른 명칭과 혼동될 수 있다는 생각에서 NAG Magazine 으로 짧게 개칭함)에 참여했다. 포럼이 시작되면서 게임 개발 대회가 열려 개발 지망자들이 자신만의 게임을 개발하며 겨루는 기회를 가졌다.

Danny Day 의 지원으로 Game.Dev 가 형성되었는데 그는 독학 프로그래머 및 게임 개발 애호가로, 남아프리카 개발자 커뮤니티에서 역량 있는 인물로 성장했다. 그는 계약된 게임을 설계하는 동안 최상의 게임을 개발하도록 격려하고 개발 애호가 커뮤니티뿐만 아니라 현지 정부 담당자에게 관련 분야의 투자현황을 조사하고 남아프리카의 실제 게임 산업 구축을 지원할 것을 호소했다.

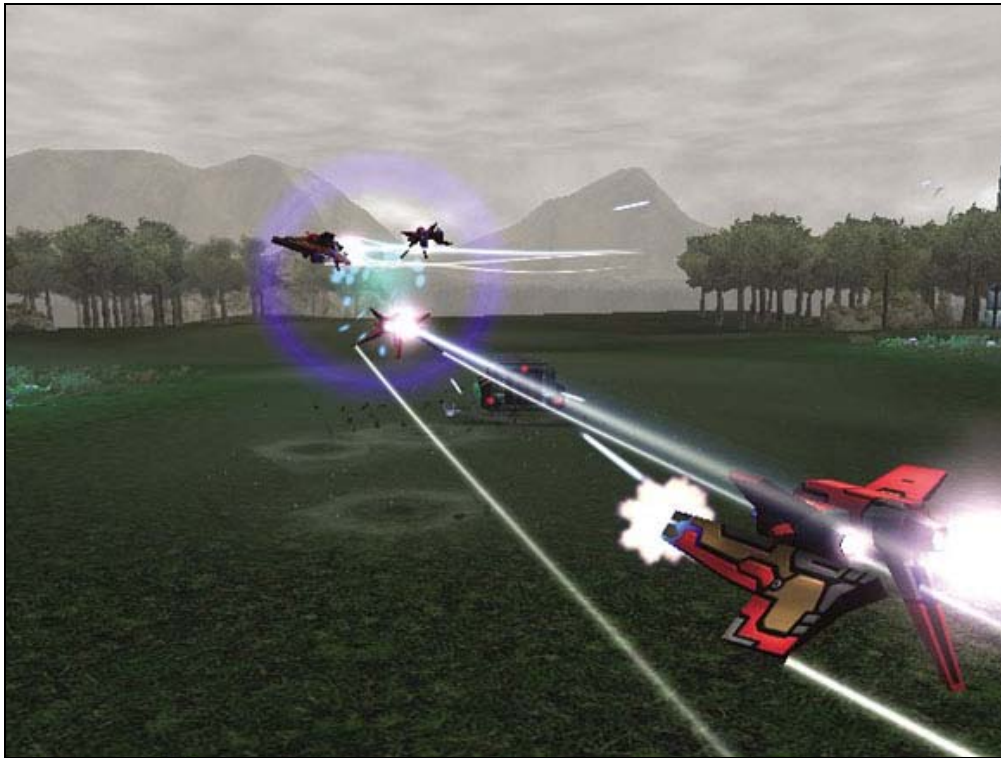
개발 애호가 커뮤니티가 Day의 지시에 따라 Game.Dev와 함께 지속적으로 성장하고 창의적인 게임 설계를 위한 정기 개발 대회의 지원을 받으면서 2006년 초반 월간 온라인게임 개발 출판물(Dev.Mag)을 발간하게 되었다.

이 기간 동안 I-Imagine 은 회사 측면에서 볼 때 어려운 시기였지만 다음 게임인 *Final Armada* 를 제작하려고 노력했다. Luke Lamothe 는 "Chase 를 완성한 후 I-Imagine 은 2년 간 추가 배급을 확보하기 위해 노력했으나 고수입을 위해 회사를 떠나는 등 직원들이 이직하는 사태를 겪었다. 2006년 말 마침내 *Final Armada* (PS2/PSP) 작업을 완료했다."라고 말한다.

차량 기반 액션 슈터인 *Final Armada* 는 2007년에 출시되었으나 좋은 평가를 얻지 못했고 이 게임 개발로 인해 I-Imagine 직원의 대부분을 감원하게 되었다. 게임 작업은 Dan Wagner, Luke Lamothe, 아트 컨트랙터 및 Danny Day 가 완료했다(Game.Dev 의 성공적인 시작을 지원함).

Day 는 "커뮤니티용으로 구축한 게임 중의 하나인 *Monochrome* 으로 인해 I-Imagine 내에서 PSP 타이틀에 대한 네트워킹을 구축하는 작업을 수행하게 되었다. I-Imagine 에서 많은 것을 배웠고 2006년 E3 에서 소개된 설계 프로토타입의 일부를 확보했으나 *Final Armada* 이후 이 회사가 일시적인 휴업 상태로 들어갔다."라고 말했다.





I-Imagine의 *Final Armada* (2007)

*Final Armada* 를 개발할 때까지 Luke Lamothe는 Luma라는 남아프리카 애니메이션 스튜디오에서 프로그래밍 작업을 수행했고, Luma Arcade라는 명칭 하에 작업을 진행하며 게임 개발에 몰입함으로써 남아프리카의 미디어 지평이 확대될 것으로 기대했다.

Dan Wagner는 MI Digital(I-Imagine의 꺼져 가는 불꽃을 지속적으로 유지할 책임이 있는 배급사)의 마케팅 이사로서 개발 스킬 및 콘택트(contact)를 사용할 기회를 발견했다.

남아프리카의 좌절된 상황에도 불구하고 경험 있는 개발자들은 현지 게임 시장에서 더 많은 기회를 확보할 수 있고 이러한 사실을 바탕으로 현지 게임 산업이 활성화될 수 있을 것으로 내다 봤다.

2006 년 현지 개발 커뮤니티인 SAGameDev 가 외적인 성장을 거듭함에 따라 이 온라인 개발자 사이트의 소유주가 바뀌게 되었고 새로운 소유주이자 이 커뮤니티의 장기 회원인 Jacques "Korax" Krige 는 사이트를 새롭게 단장하고 활기를 불어 넣었다.

독학한 프로그래머이고 레벨 디자이너이며 게임 개발자인 Krige 는 낮에는 비즈니스 애플리케이션 프로그래머로 일하며 레벨 생성 모드 도구로 작업하기 시작했고 밤에는 NewHexen 이라 불리는 *Hexen II called* 에 대한 모드를 프로그래밍했다.

Krige 는 “초기 게임 개발 시 기술적인 측면 보다는 아트 측면에 더 익숙한 편이었다. 내가 자란 곳에서는 게임을 만들려고 하는 열정을 공유할 사람을 만날 기회가 없었고 관련 서적, 학습과정, 인터넷 등도 존재하지 않았다.

1993 년 ~ 1998 년에는 대부분의 시간을 id Software 및 Raven Software 에서 제작한 게임 레벨을 만드는 작업에 할애했다. 이 기간 동안 약 40 레벨을 만들었고, 대규모로 작업하는 것이 아니라 취미 삼아 프로그래밍하였다. 즉, Turbo Pascal 6 을 이용한 게임 치트(game cheat) 목록 프로그램과 같이 게임과 관련된 무언가를 만들려고 하는 나의 욕구를 충족시키기 위해 작업했을 뿐이었다.”라고 말한다.

레벨 및 모드 작업을 수행하는 동안 Krige 는 자기 소유의 게임 개발사를 설립하려고 생각했으나 재정 지원을 받는 것이 그리 쉽지 않았다.

그는 “ VC 회사의 지원을 받아 2002/2003 년 동안 게임 개발사를 공식적으로 설립하려고 노력했다. 우리는 완벽하고 탄탄한 비즈니스 계획과 함께 id Software 의 id Tech 3 기술과 매칭되는 데모 게임을 보유하고 있었으나 많은 회사에서 자금 지원 요청을 거부하였다.

최근 Krige 는 벤처 캐피탈에 의존하기 보다는 향후 게임 개발 스튜디오(Excentrax Games)를 구축 시 필요한 자금을 직접 마련하기 위해 인터넷 기술 회사인 Business Gateway 를 설립하려고 한다.

그는 “인터넷 기술을 Excentrax Games 에서 제작한 클래식 스타일의 오리지널 FPS 타이틀에 사용할 것이다. 이 엔진 기능이 현재 스킬 레벨과 스킬의 가용성에 아주 잘 매칭되어야 한다. 좋은 출발을 할 수 있을 거라고 생각한다.”라고 말한다.

2006 년 ~ 2007 년 Krige 가 SAGameDev 에 필요한 정보를 제공하기 위해 열심히 노력하는 동안, 현지의 새로운 게임 개발사인 Luma Arcade(I-Imagine 의 전 직원인 Luke Lamothe 의 재능과 경험을 바탕으로 설립됨)는 라이선싱 미니 레이싱 게임 개발에 착수했다.

Lamothe는 "Luma Arcade는 Luma Animation/Luma Design 관계자에 의해 설립되었고 Dale Best를 필두로 회사를 운영해 나갔다. BMW South Africa와 Mini #37 제작에 관한 계약을 체결함에 따라 회사에서 지향하는 바가 단순히 Dale의 소망으로 끝나지 않고 실제로 구체화되었다.



**Luma Arcade 의 *Mini #37*(2007)**

Dale 은 “시작부터 종료까지 약 9 개월이 걸린 *Mini #37* 를 제작하기 위해 나를 포함한 5 명의 팀원을 소집했다. *Mini #37* 을 완성한 후 다섯 가지 휴대폰 타이틀 즉, 온라인 PC 레이싱 게임(GarageGames 의 *Blur*)에 대한 작업을 수행했으며 다른 남아프리카 회사와 함께 공동 벤처 프로젝트용의 XNA 기반 3D 렌더링 엔진을 개발했다.”라고 말한다.

2007 년 말, 게임 개발 분야의 인재들이 해외 스튜디오로 계속 빠져 나가기 전 Celestial/Twilyt 가 회사 문을 닫고 I-Imagine 이 휴업상태로 돌입한 후, 새롭게 전문적인 Luma Arcade 스튜디오와 함께 남아프리카의 게임 개발 환경이 서서히 안정화되기 시작했으며 예측한 바대로 개발 애호가 커뮤니티가 지속적으로 성장하기 시작했다.

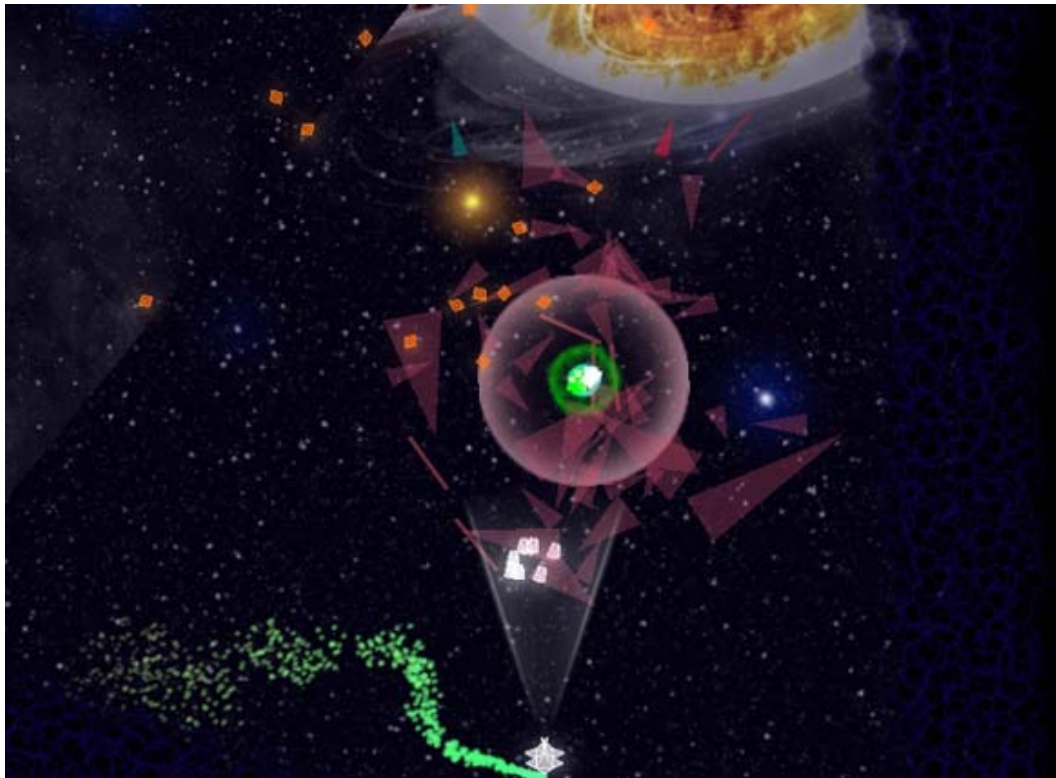
### 현재로 이동

2008 년 ~ 2009 년까지 개발 작업이 지속적으로 진행됨에 따라 남아프리카의 게임 개발업이 합법적인 산업으로 자리잡게 되었다. Luma Arcade 에서 다양한 온라인 및 모바일 게임을 개발한 반면, Danny Day 는 Quarter Circle Forward Design 을 설립하여 프리랜스 게임개발 컨설팅 분야에 몰두하였다. 회사 업무 영역을 게임 개발로 전환하여

첫 게임인 *MathsterMind: Nautical Numerals* 를 출시했는데 이 게임은 교육용 휴대폰 타이틀로 Game.Dev 개발 대회 of 출품작 중의 하나를 토대로 제작된 것이다.

또한 QCF는 Microsoft의 2008 DreamBuildPlay XNA 대회에서 *SpaceHack*가 상위 20 개 게임에 오르면서 성공을 거두었고 Jarred Lunt(아티스트)와 Roger Miller(프로그래머)로 구성된 또 다른 남아프리카팀도 *Save Jack*으로 상위 20 개 게임에 등극했다.

온라인 커뮤니티인 SAGameDev 및 Game.Dev가 계속 성장하였고, Travis Bulford는 1996 년 Celestial에서 제작한 게임인 *Toxic Bunny*를 Java로 포팅하겠다는 의사를 밝혔다. 또한 사람들 사이에서는 I-Imagine이 PS2 및 PSP 상에서 이전에 릴리스한 게임인 *Final Armada*의 실패에도 불구하고 Xbox 360 상에서 릴리스할 새로운 게임을 작업하고 있을 것이라는 소문이 나돌았다.



**QCF Design 의 *SpaceHack*(2008)**

2008 년 재능 있고 경험 많은 프로그래머인 Damien Classen 이 해외에서 일할 기회를 잡기 위해 남아프리카를 떠남으로써 이제 막 성장하고 있는 게임 개발 분야에서 또 다른 인적 손실이 발생했다. 대다수 주요 개발자들과 비교해 볼 때 Classen 은 다른 경로를 통해 게임 개발 세계에 입문했다.

그는 “ 먼저 탄탄한 교육이 선행되어야 한다. 나는 컴퓨터학을 전공하여 학사 학위를 받았으며, 대학 졸업 후에는 대학원 과정에 진학하여 컴퓨터학과에서 좋은 성적을 거두었다. 이렇게 학과 과정을 성공적으로 마치면서 계속 공부하기로 마음 먹었고 석사학위에 도전했다.

이 과정 중에는 3D 테크 데모와 소규모 게임에 관한 작업을 2 년간 수행했고 게임데브(game-dev) 및 시뮬레이션 산업에서 사용되고 있는 다양한 프로그래밍 기법에 관한 논문을 작성했다. 2 년이란 기간 동안 게임 개발에 필수적인 것을 학습할 수 있었다. 이 기간 동안 제작한 데모는 게임 업계로 진출하는 데에 중요한 역할을 하였다.”라고 말한다.

온라인 카지노 및 포커 게임 개발사(Derivco)와 마이닝 및 밀리터리 시뮬레이션 개발사(ThoroughTec)에서 작업하면서 여가 시간을 이용하여 개인적으로 프로그래밍 프로젝트를 진행한 후 Classen은 캐나다의 Digital Extremes에서 일할 기회를 갖게 되어 Unreal 프랜차이즈와 Dark Sector를 제작했다. Classen이 남아프리카를 떠난 이유는 Judd Simantov가 이 나라를 떠난 이유와 유사하다. 즉, 일자리를 선택할 수 있는 폭 넓은 기회를 가질 수 있고 보다 나은 삶의 질이 보장되기 때문이다.

Classen 은 “게임 업계에서 일할 수 있다는 것이 무척 매력적으로 느껴진다. 남아프리카에도 나의 스킬을 적용할 수 있는 기회가 분명히 존재하지만(예: ThoroughTec) 캐나다만큼 많지는 않다.

남아프리카의 창작산업은 영화, 음악 또는 게임으로, 전세계로부터 지리적으로 격리되어 있는 상황으로 인해 어려움을 겪고 있으며 그 결과 이 산업에 종사하는 사람들이 성공을 위해 해외로 빠져 나가고 있다.

이러한 문제가 남아프리카에 산재해 있음에 따라 나 자신도 해외에서 일할 결심을 하게 되었다. 선진국에서 산다는 것은 확실히 즐거운 일로, 깨끗한 도시와 빠른 인터넷을 이용할 수 있고 모든 것이 효율적으로 이루어지는 곳에서 생활할 수 있다. 추위에도 익숙해지고 있고 눈을 즐기게도 되었다.”라고 말한다.

재능 있는 남아프리카 게임 개발자가 해외 스튜디오로 빠져나가는 것은 여전히 문제점으로 남아있으며 향후 게임개발 상황은 어떻게 될 것인가?

**현재가 미래를 결정한다.**

2009 년 현재, 남아프리카 업계 내에서 관련 경험을 쌓을 수 있는 기회가 마련되고 Luma Arcade, SmallFry Mobile (소규모 모바일 게임사) 및 I-Imagine 등의 업체를 통해 게임을

개발하며 Danny Day, Jacques Krige 및 Travis Bulford 등 업계에 과감히 뛰어 든 개발자들이 파트너십을 이루어 활동하고 SAGameDev 및 Game.Dev의 온라인 커뮤니티의 성장을 통해, 남아프리카 게임 개발자들을 위한 안정적인 기반이 구축되고 있다.

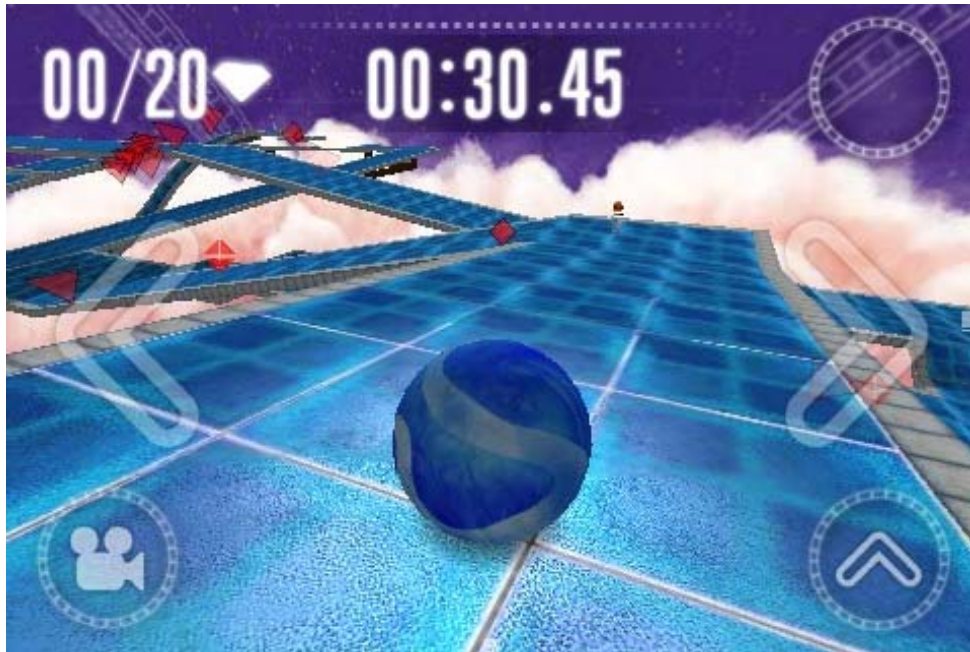
아직 초기 단계에 머무르고 게임 개발 환경을 지속적으로 개발하고 성장시키며 미래를 준비하기 위해 남아프리카는 무엇을 해야 할까? Danny Day 에 의하면 이상의 문제에 관하여 사람들은 공통된 의견을 제시하고 있다.

Day 는 “현재 삼중의 고통을 겪고 있다. 우리의 인터넷 인프라는 엉망이고 Telkom[남아프리카의 주요 통신 공급자]은 온라인 비즈니스 부문에 대해 헤아릴 수 없을 만큼의 많은 피해를 안겨 주었다. 이러한 열악한 상황이 조금씩 변화하고 있지만 온라인 기업에 필수적인 지원이 제대로 이루어지지 않으며 금융기관은 인터넷 중심의 비즈니스 모델을 이해하지 못하여 온라인 결제를 지원하고 있지 않다. 이러한 상황은 인디 업체에게는 좋지 않은 뉴스이다.

우리는 단지 재능이 부족할 뿐이다. 남아프리카의 열악한 상황은 게임 개발에 대한 인식이 향상됨에 따라 해결될 수 있을 것이라고 생각한다. 프로그래밍은 게임을 개발하기 위한 전통적인 방법이고 코더 만으로는 게임을 제작할 수 없다. 다수의 아티스트, 리소스 제너레이터(resource generator) 및 비즈니스 관련 인력이 필요하다.

또한 현지 비즈니스 및 지원 기관의 게임 산업에 대한 이해가 결여되어 있다. 현재 게임 소매 시장은 규모가 크지 않으나 최근에 성장률이 증가하면서 수익 창출 측면에서 게임에 대한 관심이 증가하고 있다. 시장 규모가 작기 때문에 국제적인 이목을 끌어내는 것은 쉬운 일이 아니지만, 몇몇 우수한 게임을 출시해야만 한다.”라고 말한다.





Luma Arcade 의 *Marble Blast Mobile* iPhone 포트(2009)

Luke Lamothe 는 이상에서 다룬 문제에 관해 최종적으로 다음과 같이 제의하고 있다. 그는 “현지 게임 산업의 안정적이고 성장 가능한 환경 조성 시 필요한 자금을 조달할 수 있고 독학이나 대학 체계를 통해 우수한 인재(서로 협력하여 현지 업계의 부족한 부분을 보강할 수 있는 인재)가 배출될 때까지, 남아프리카 게임 개발 산업은 현재 상태를 유지할 것으로 생각된다.

진정한 성장이 이루어지고 많은 사람들이 게임 개발업을 실제로 선택 가능한 일자리 중의 하나로 인식할 수 있도록 하려면 상당량의 일거리와 장기적이고 안정적인 수입이 보장되어야 한다.”라고 말한다.

남아프리카는 완고하다고 생각될 정도로 자긍심이 강한 나라이므로 경험 있는 개발자들이 게임 개발 지망생들에게 조언을 제공하는 것이 적절할 것으로 보인다. 이를 통해 현지 개발 환경에 우수한 인재와 재원을 공급할 수 있으며 불안정한 산업을 지속적으로 개발하고 성장시킬 수 있다. 또한 과거에 저지른 실수를 반복하지 않으며 이른 시기에 맹목적으로 뛰어 들지도 말아야 한다.

Naughty Dog 의 Judd Simantov 는 “우선 열정을 갖고 있어야 하고 힘든 일에 과감히 투신하여 듣고 익히다 보면 성공의 가도에 놓여 있게 된다”라고 충고한다. Luma Arcade 의 Luke Lamothe 는 “SAGameDev 와 Game.Dev 같은 현지 게임 개발 커뮤니티에 참여하여 크게 생각하고 작게 시작하라.”라고 실제적인 충고를 들려 준다. 또한 Bulford 는

“낙담하지 마라. 그러나 배우지 못한 것에 대해 너무 완강하게 굴지 않도록 하라.”라고 충고한다.

남아프리카 게임 개발자 연령은 상대적으로 어린 편이고 다수의 열정적인 인력이 존재한다. 따라서 잠재력을 가진 인재를 발굴하고 현지 게임 개발을 성장 가능한 산업으로 육성하며 프레임워크를 제공하여 필요한 환경을 조성할 필요가 있다. 현지 개발 지망생들은 자신이 꿈꾸는 일자리를 찾기 위해 온라인 커뮤니티 또는 실제 사무실 건물에서 흥미롭고 창의적인 작업을 수행하고 있다.