



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 시스템 : 게임 산업에서 확실히 성공할 수 있는 방법 (Gaming the System: How to Really Get Ahead in the Game Industry)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)

가마수트라 등록일(2009. 09. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4133/gaming_the_system_how_to_really_.php

[게임 개발 매거진(Game Developer magazine)에서 최초 발행된 이 기사에서 모든 계급의 익명 개발자들은 정직하게 정보를 제공해 주었고, 각 게임 산업 분야에서 확실한 성공을 이룰 수 있게 한 생각들을 중간 중간에 넣었다.]

우리가 좋아하든 아니든 간에 게임 개발에서의 성공은 회사 정책, 시간, 그리고 고된 노력의 꼼꼼한 균형을 요한다. 하지만, 특정 분야에서의 성공은 앞에서 나타난 충고를 따른다고 해서 항상 이룰 수 있는 것은 아니다.

설득력 있고 진실한 의견을 지닌 몇몇 성공한 개발자들은 실제로 산업에서 성공으로 이끄는 것들에 대한 그들의 생각을 공유하기를 승낙했다.

하급사원에서 간부직까지 고용인의 모든 계급이 제시되고, 익명이 사용됨으로써 그들이 아무 거리낌 없이 그들 생각을 말할 수 있도록 해주었다.

물론, 각 회사마다 다르기 때문에, 뒤에서 나올 어떤 조언들은 당신에게 어울리지 않거나 당신이 전적으로 반대할 지도 모른다. 하지만 이러한 개발자들이 말하는 것들은 서로 모두 일치할 것이고, 당신의 분야와 같은 다른 어떤 경우에서도 그들의 상황들은 동등하게 적용될 것이다.

이러한 결과를 위해서, 생산 진입의 "게임 규칙들을 배우자"는 접근으로부터 디자인 작가의 "당신의 방법대로 행하라"라는 접근까지 서로 다른 입장들도 기술된다.

당신이 읽은 것이 마음에 들지 않는가? 당신이 생각한 다른 접근법을 bsheffield@gdmag.com 주소의 메일로 보내달라. 가장 설득력 있는 (또는 논쟁이 될만한) 응답들이 Gamasutra.com 사이트에 게재될 지도 모른다.

-브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)

프로그래밍(Programming)

일단 한 번 해보아라! 구조상의 반란.

래리 해커(Larry Hacker)

게임 프로그래머로서 당신의 경력을 증진시킬 수 있는 많은 일들이 존재한다. 당신은 당신에게 주어진 작업에서 탁월하게 해낼 수 있고, 새로운 기능을 습득할 수 있고, 현재의 기술들에 대해서 연구할 수 있고, 당신의 코드를 기록할 수 있고, 밤 늦게까지 다루기 힘든 버그를 고칠 수 있고, 코딩 규약들을 따를 수 있고, 또 다른 이들의 문제를 해결하는데 도움을 줄 수도 있다.

하지만, 이 모든 일들은 당신에게 기대되어지는 것을 단지 행하는 것 뿐이다. 그 틀에서 밖으로 나와보자. 당신에게 기대되어지지 않은 일들 혹은 특별히 부여받지 않은 일들까지 행함으로써 어떻게 당신의 직업을 증진시킬 수 있을까?

프로그래머로서 고쳐져야 한다고 생각되는 문제들을 보거나, 몇몇 코드를 개선시킬 수 있거나 많은 시간이 걸리는 처리과정의 속도를 올릴 수 있는 기회를 보게 되는 것은 드문 일이 아니다. 또한, "그건 고장난 것이 아닙니다. 고치지 마십시오."라는 응답과 함께 해산되거나, 제안이 무시되는 경우도 드물지 않다.

식별자(identifier)들로서 배선에 의한 많은 검사합계들(checksums)을 사용하는 당신의 코드를 제시하라. 매번 새로운 식별자가 추가되고, 프로그래머들은 검사합계를 계산하기 위해 커맨드 라인 응용 프로그램(command line utility)을 사용한 뒤, 그것을 복사해서 코드에 붙여넣는다. 이제는, 몇 개의 단축기로 편집기 안에서 이 작업을 한다면 굉장히 빠른 속도로 해낼 수 있다. 이것을 상사에게 제안한다면, 그는 이렇게 말할 것이다. "우리는 그런 일 따위를 할 시간이 없습니다."

그럼 당신은 어떻게 해야 하는가? 당신에게 주어진 시간으로 해보아야 한다. 편집기에서 매크로 시스템(macro system)을 알아보고, 검사합계 생성기를 고정시킨 뒤, 그것을 하나의 단축기로

지정한다. 그리고, 조용히 당신이 한 것을 모두에게 보여준다. 다른 프로그래머들은 당신이 그들이 작업에 필요한 시간을 절약해주었다는 데에 대해서 감사할 것이고, 당신의 코딩에 깊은 인상을 받을 것이다. 그리고 상사는 아마도 당신의 독창력에 감탄하게 될 것이다.

"아마도"라고 말한 이유는 "일단 해보라"라는 접근법은 마치 지뢰밭과 같기 때문이다. 굉장한 기회인 반면에, 당신이 무엇을 하고 있는지를 파악하고서 주의할 필요가 있기 때문이다. 만약 가능하다면, 혼자서 노력한 결과가 실제상으로 가치가 없다고 판정이 났을 때 당신이 시간을 낭비했다는 사실을 아무도 알 수 없게 하기 위해서, 일단은 몰래 시도를 하는 게 좋다. 하지만 "당신의 시간"은 실제로 존재했다는 것이 중요하다. 사람들은 당신이 가진 시간에 대해 다른 견해를 가지고 있으며, 당신이 코딩하는데 보낸 어떤 시간도 근무 시간 안에 포함된다고 생각할지도 모른다.

"아, 그거요? 10 분밖에 걸리지 않았어요!" 그 한 마디는 당신에게 붙은 시간 낭비라는 딱지를 뺄 수 있도록 해주고, 당신을 더 강한 인상으로 남도록 한다.

미술(Art)

정당(Political Party)

미스터 컨피던스(Mr.Confidence)

자신의 경력을 한 층 더 높이길 원하는 당신과 같은 모든 게임 아티스트들을 위해서, 따라만 할 수 있다면 당신에게 도움이 될 수 있는 몇 가지 제안들을 여기에 요약해 놓았다.

용서를 구하라. 당신이 어떤 문제에 대한 해결책을 알고 있지만, 당신의 상사로부터 그 문제를 맡아도 된다는 허락을 요구하지 못할 때가 찾아온다. 가끔은, 허락을 요구하기보다 일단 그 문제를 해결하고 용서를 구하는 것이 더 낫다. 상사의 허락을 건너뛰고 행했다는 것에 대해서 경고를 받는 것보다 더 나쁜 일이 생길 수도 있지만, 문제를 해결한 것이 상사의 화를 풀어줄 수 있을 것이다.

실패의 한 요소가 되어라. 이 말은 당신이 되고 싶은 점과 상반되게 들릴 것이다. 하지만, 당신에게 맡겨진 책무와 자격의 상승을 말하고 있는 것이다. 이것은 바로 당신이 원하는 것이다!

팀이 당신의 능력에 의존하도록 만들어라. 생산 과정의 한 부분을 당신이 "갖고" 있다면, 그들은 당신 없이 아무것도 할 수 없을 것이다.

먼저 소개하라. 당신의 프로젝트가 끝나가기 전에, 당신의 작업실 안에서 다른 가능성 있는 연구주제를 소개하는데 시간을 쓸 필요가 있다. 당신 자신의 운명을 새기고 싶고, 당신이 원하고 있는 프로젝트에 관한 사람들을 만날 시간을 가져라. 당신의 상사나 HR 대리인이 당신의 다음 주제에 대해서 물어주기를 기다리지 말아라. 팀을 돋보이게 영향력을 줄 수 있는 한 가지는 바로, 그들의 프로젝트에 대한 열정이다.

영웅이 되어라. 생산 중이거나 또는 원형을 만들고 있을 동안에도, 자신의 큰 영향력을 보여줄 기회를 항상 살피고 있어야 한다. 일찍 끝내라. 진행 경과를 설명하라. 미술 문제를 해결하라. 그것이 무엇이 되었던 간에, 그 어떤 것도 궁지에서 벗어날 해결책을 가진 사람이 가진 영광을 물리칠 수는 없다.

넓은 세상과 만나라. 아주 많은 유능한 아티스트들이 그들의 책상 앞에 앉아서 좋은 고용인처럼 일을 하는데 만족하고 있다. 하지만, 사무실 밖에서 영향력을 떨치지 못한다면, 당신은 당신의 작업실과 당신 스스로에게 손해를 끼치고 있는 것이다. 게임 개발자 컨퍼런스와 다른 회의장에서 연설할 수 있는 기회는 이 산업 전체와 소통할 수 있도록 하며 서로 정보 교환을 할 수 있는 기회를 제공한다. 하나의 좋은 미술에 대한 대화는 보통 그 이상의 것을 가져다 준다.

상사를 앞질러라. 이것은 비열하고 어두운 비밀이다. 만약 당신의 상사가 당신이 당신의 경력을 증진시키는 데에 도움을 주지 못하거나, 프로젝트에 해로운 효과를 가져다 줄 것으로 생각되는 결정을 내린다면 그 사실을 상사에게 솔직하게 이야기하라. 대부분의 상급 관리자는 팀의 수준과 그 프로젝트에서 어떤 일이 일어나고 있는 지에 대해서 알기 힘들게 고립되어 있다. 당신은 그 프로젝트를 단지 돕는 것 이상의 것을 할 수 있고, 또한 그 과정에서 경력에도 도움이 된다. 전문가적인 태도로 당신의 의견을 표현하되, 불평하고 있다는 인상을 주지 않도록 주의하라!

디자인(Design)

보여주고 말하라

닥스터 크레이트(Daxter Crate)

게임 디자이너로서 당신의 직업은 게임을 설계하는 것이다. 아주 당연한 것처럼 들리지만, 잊어버리거나 잘못된 우선사항에 빠지기 쉽다.

당신은 회사 정책, 출판사로부터의 불합리적인 요구들, 자아 충돌, 그리고 게임 자체와는 상관이 없는 허튼 수작들과 다투어야 한다.

다른 모든 줄작들을 의미하는 것이든 아니든, 최고의 게임을 만들기 위해서라면 차라리 수도 생활에 들어가길 추천한다. 당신의 게임을 구입한 아이오와(Iowa)의 어린 지미(Jimmy)는 어떤 다른 게임을 해본적도 없고 알지도 못하며, 게임 평론가들도 마찬가지로이다. 그들은 당신이 그들 앞에 가져다 주는 게임을 판단하게 되므로, 당신이 권할 수 있는 최고의 게임을 그들 앞에 가져다주어야 하는 것이다.

내가 어떤 작품을 만들고 있었을 때, 우리가 고용한 외부의 한 미술 계약자는 미술 오류들을 수정하는 정교한 스탠드오프(standoff)를 만들었다. 은근히 나의 동료는 작품의 모든 오류들을 그 계약자가 고쳐주기를 원했다. 그리고, 어린 지미와 모든 다른 아이오와 사람들은 그것들이 제대로 고쳐졌는지에만 관심을 갖는다. 하지만, 정책에서는 외부 계약자가 그것들을 고치는 것에 대해서 금지하고 있다. 따라서 나는 스스로 몇 가지의 오류를 고쳤고, 아티스트 동업자를 한 명 더 고용해서 그의 작업 시간에 그 오류들을 고치도록 하였다.

다른 상황을 보면, 우리는 음향 효과 세트를 추가하고 싶지만, 음향 처리를 할 수 있는 사람이 한 명도 배당되지 않았던 적이 있었다. 나는 무료 음향 처리 소프트웨어를 다운받아서 스스로 그것을 사용하는 방법을 배웠다. 왜냐하면 그렇게 하는 것이 상품의 질을 향상시킨다는 것을 알고 있었기 때문이다. 이러한 일화들은 게임 디자인에만 한정된 것이 아니라, "좋은 상품을 만들자"라는 것이 최우선시 되어지는 문화를 이룩하는데도 도움이 된다. 만약 당신이 다른 팀원들에게도 이러한 사고 방식을 따르게 하려면, 당신의 팀 전체가 아주 뛰어난 게임을 만들 수 있는 능력이 있어야 할 것이다. 그리고 그것이 이 산업에서 어떻게 당신이 평가되어질 것인가를 나타내게 된다.

좋은 작품을 만드는 것에 덧붙여, 일반 대중들에게 정확히 당신이 하는 일이 무엇인지를 알리려고 노력해야 한다. 디자이너로서, 당신의 결정들은 플레이어 체험이 어떻게 될 지를 구체화하게 된다. 플레이어들은 당신이 왜 그러한 결정들을 내리게 되었는지 이유를 듣는 것에 매우 관심을 보일 것이고, 이 산업에서 사외에서의 당신의 가치를 올릴 수 있게 된다.

현실에서는 당신의 전 경력 상에 같은 회사에서 계속해서 머무르게 될 확률이 극히 낮다.(만약 당신이 아주 뛰어난 회사에서 일을 한다면, 계속 머무르는 것이 좋을 것이다!) 당신이 무엇을 했는가를 바깥 세상에 정확히 알리는 것이 당신에게 큰 이점이 될 것이다. 하지만, 당신의 회사나 출판사는 당신이 스스로 진출해 나가는 것을 좋아하지 않을 것이다. 왜냐하면 그들은 당신이 당신의 작업으로부터 외부의 신임을 얻는 것을 막아야 회사의 이익이 될 것으로 보이기 때문이다. 하지만, 좋은 게 좋은 것이다. 그리고 당신의 편을 가지고 있는 것은 당신의 마케팅과 게임 디자인에서조차도 그 범위 안에서 플레이어들을 유지시킴으로써 이익을 얻을 수 있도록 도와준다. 내부에서 어떤 저항을 받더라도, 세상에 당신이 실제로 어떤 일을 하고 있는 지를 알리는데 노력해야 한다는 사실을 명심하길 바란다.

제작(Production)

암암리의 규율들

트래키 맥프로젝트(Tracky McProject)

말도 안 되는 소리로 들리겠지만, 가끔씩 정해진 시간에 제한된 예산으로 멋진 작품을 전달하는 것은 쉽지 않다.

게임 제작자로서 당신이 얻게 된 결과뿐만 아니라, 그 결과들을 얻게 된 방법 또한 당신을 판단하는 기준이 된다는 것을 잊으면 안 된다. 제작자라는 직업을 설명하는 데는 여러 가지 방식이 있다. 그리고, 당신이 일찍부터 하기를 원했던 것은 뒤로 밀린 채, 당신의 상사가 생각하고 있는 것이 이루어질 수 있도록 어떤 일을 해야 하는 직업으로 바뀌게 된다는 것은 확실히 알아야 한다. 제작 분야에서 사람들이 빠지는 함정은 그들의 제작 형식 혹은 방법들이 권력자가 실질적으로 원하는 것이 아니라는 것을 나중에야 알게 된다는 것이다.



그리고 또한, 그들이 자발적으로 그들이 원하는 것을 당신에게 말할 거라고 기대하지 마라! 나는 그들이 프로젝트가 끝날 때까지 기다렸다가 직원들의 재검토 시간이 되어서야 찾아오는 것을 자주 보았다. 따라서 당신이 심도 있는 작업에 들어가기 전에, 먼저 상사가 처리 과정에서 어떤

점을 원하는 가를 배우는 데에 시간을 투자하라. 만약 상사가 전혀 신경쓰고 있지 않는 것처럼 보이더라도, 그 모습을 믿으면 안 된다. 그 후에 언젠가 돌아와서 따라다니며 괴롭힐 것이기 때문이다.

다른 주의해야 할 것은 암암리에 존재하는 규율들이다. 불행하게도, 아무도 털어놓고 이들에 대해서 말해주지 않을 것이다. 한 번은, 제작 팀의 나의 상사가 게임의 줄거리에 대해서 몇몇 창의적인 피드백을 주고 있는 것을 보았다. 그래서 나는 마음에 드는 관례라고 순진하게 생각했다. 창의적인 피드백에 대한 나의 작은 기도는 공연 재검토 시간에 깨져 버렸다. 나의 상사는 내가 가지고 있지도 않았던 어떤 창의적인 관리자와 의견을 일치하고 있다고 설명했다. 그리고 나서야, 교훈을 배웠다.

거의 대부분의 경우에서 당신은 그 규율들을 어김으로써 이러한 규칙들이 존재한다는 것을 알지만, 가끔씩 회사의 공동 설립자들이 다들 때처럼 다른 사람들의 소동으로부터 발견할 수도 있다. 이런 내용들과 같은 민감한 주제들에 대해 이메일을 보낼 때에는 아주 조심해야 한다. 당신의 언어와 누구에게 To 와 CC 수신자명을 써야 하는 지 등을 포함한 모든 것들은 지뢰가 될 수 있다. 만약 의문이 생길 경우에는, 본인이 몸소 물어보는 것이 좋다. 만약 대화상에서 헤아릴 수 없는 규율 중 하나를 어긴다면, 적어도 영원히 지워지지 않는 기억으로 남게 될 것이다.

마지막으로, 제작자가 되기 위해서 이런 실없는 소리를 참고 견뎌야 하는 이유를 잊어버리지 말라. 나에게는, 팀 안에서 이런 일들이 있다. 내가 일하고 있던 회사가 몇 대의 새로운 모니터를 구입했고, 재직기간에 근거해서 그것들을 나누어 주겠다고 결정했다. 아무 문제없이 작업실 생활을 잘 한 결과로, 모니터 한 대를 받을 수 있는 자격이 나에게도 있었다.

IT 종사자들이 나의 작업장에서 크고 새로운 스크린을 설치할 때, 나는 우리가 막 고용했었던 학교를 졸업한 지 얼마 안 된 만화 영화 제작자를 고려하지 않을 수 없었다. 마야(Maya)에서 온 그는 아주 엉망인 작은 모니터를 사용하며 아주 열심히 일했고, 놀라운 일들을 이루어 낸 사람이다. 작성물을 만들고 있는 이 가난한 아이가 형편없는 15 인치 모니터와 씨름하고 있을 때, 어떻게 내가 나의 아름답고 넓은 화면의 모니터 위에 펼쳐진 엑셀(Excel) 스프레드 시트를 바라볼 수 있겠는가? "저기요, 제 모니터를 그에게 주세요."

반갑게 동의한 IT 종사자들에게 말했다. 이처럼 당신의 직원들을 도와 주어라. 그러면 얼마 지나지 않아서 당신은 그들의 신임을 얻을 것이다. 당장의 승진을 가져오진 않지만, 이들이 실제로 게임을 만든다는 것을 잊으면 안 된다.

오디오(Audio)

조용히 하고 잘 들어!

조니 폴리(Johnny Foley)

오디오는 항상 잊혀지기 쉽다. 그리고 모임들, 제작과정 등 모든 것에서 항상 가장 마지막에 온다.

오디오 관리자, 작곡가, 음향 디자이너, 또는 음성 관리자 등 음질을 위해 노력하는 모든 감수성이 강한 영혼들을 포함하는 오디오 개발자들은 본래 일반적으로 복음전도자들이라고 이해가 된다. 어떤 오디오 관련 모임에서도, 당신은 오디오의 음질에 역효과를 주는 대단한 결정을 내린 제작자들과 상사 경영자들의 똑같은 전쟁 이야기들을 들을 수 있을 것이다.

공기가 새어나가는 것은 자연스러운 일이다. 그리고, 나는 실제로 정신적인 안녕과 비디오 게임 오디오 개발의 생존은 필수적이라고 주장한다. 하지만, 불만들의 동일한 표출은 종종 어두운 면으로 스타일을 바꾸거나 혹은, 공공연히 그들의 마음을 말하고 상사 개발 관리인의 정신을 흐트리게 만들기 시작하는 오디오 개발자들의 몰락을 가져올 수 있다.

나는 유쾌하지 않은 방법으로 그들의 오디오에 효과를 주어서 근본적인 상품 혹은 작업실의 결정 사이에서 일어난 불화로 인해서 해고를 당한 많은 사람들을 보았고 인터뷰를 해왔다. 그리고 그들은 분주한 팀 분위기 속에서 일하기 보다는 이제 고독하게 집의 작업실에서 일을 하고 있다.

역설적이게도, 단지 오디오, 디자인, 미술, 그리고 코드 분야 사이가 아니라, (아직 이야기가 나오지 않은 것) 제작자와 상사 제작자, 그리고 이사 제작자 사이에서 비디오 게임들을 위한 오디오 개발은 열정적으로 협력이 이루어지고 있다.

가장 높은 직위의 고위 관리자는 배역, 대화 녹음, 감독, 그리고 때때로 작곡에 관해서도 영향을 행사하길 좋아한다. 항상 회사에서 작업실을 소유하고, 오디오 부분은 "자기의 것"이라고 생각하는 특별한 사람이 존재한다. 그리고, 특히 유명한 누군가 포함되어 있는 대화체의 "오디오"를 포함시켜야 하는 이사 제작자도 항상 존재할 것이다.

또한, 상품과 마케팅을 하는 사람들이 연관되었을 때도 같은 일이 발생한다. 그리고, 마찬가지로 그들도 당신의 동업자들이다. 마케팅과 PR 은 음성 배역 모임에 항상 참석을 해왔다. 그리고 종종 게임 속에서 주요 캐릭터가 될 최근 팝 스타들을 둘러싸고 그들이 다투는 동안, 일반적인 배역과 음질을 위해 싸우는 것이 내 직업이었다.

그 계교는 개발의 불가피한 부분으로서 협력 과정의 일부분이라고 간주하는 것이다. 그들이 참여할 수 있도록 하고, 그들의 아이디어를 들어보아라. 아마 십 중 팔구, 그들은 빛나는 대상으로부터 주의가 흐트러질 것이고, 대화가 제대로 이루어지지 않은 채 당신을 홀로 남겨놓고 마음대로 결정할 것이다.

생존 전략 : 모든 대화망을 통해서 항상 고위 출판자와 제작자들에게 공경으로 대해야 한다. 그들이 동업자들이더라도 마찬가지이다. 종종, 그들은 당신이 가지지 않은 아주 큰 선명한 상품 사진을 본다. 그들의 생각을 듣고, 그들이 무엇을 달성하려고 하는지 이해하려고 노력해야 한다. 그리고 그것이 완성될 수 있도록 그들에게 방향을 제시하라. 창의적인 이상들의 타협은 피할 수 없지만, 그에 대해서 항상 부정적일 필요는 없다.

만약 그들을 위해서 그들이 원하는 작업이 진행될 수 있게 하거나, 그들이 실제로 원하는 것을 이루어지게 할 수 있다면, 그들은 당신의 칭찬을 끊임없이 할 것이고, 당신이 가지길 바라는 모든 존경을 받게 될 것이다. 이것은 궁극적으로 앞으로의 프로젝트를 더욱 쉽게 할 수 있도록 도와줄 것이다.

품질 보증 업무(Quality Assurance)

확실하게 품질 보증 업무를 받아내라

벅시 체커(Bugsy Checker)

품질 보증 업무는 프로그래밍과 미술 분야 밖의 경력을 위한 게임 개발로의 진출에 기준점으로 여겨진다. 누군가에게는 이것이 사실임과 동시에,



당신이 진출을 시도하는 과정에서 혼자가 아니라는 것을 의미하기도 한다. 이 때문에, 인정받기 위해서는 확실하게 품질 보증 업무를 받아 놓는 것이 가장 기본적인 원칙이다.

당신의 제작자를 알고, 그의 인재가 되도록 노력하라. 어떤 추가 작업이 필요한지 알아보고 하도록 한다. 만약 회사가 공동 제작자의 역할을 정해두지 않고 있다면, 작업들의 일부를 동등 제작자가 담당하게 함으로써 서서히 진행될 수 있도록 노력해야 한다. 추가적인 일과 새로운 기술을 배우는데 흥미를 가진 사람으로 보일 수 있도록 노력해라.

하지만, 불행하게도, 단지 당신의 직업에 충실하고, 자주 배우려고 노력하는 것만으로는 충분하지 않다. 당신은 권모술수에 능할 필요가 있다.

어떤 회사들은 품질 보증 업무와 개발 팀 사이에서 적대적 관계를 키워가기도 한다. 이런 상황이 일어나지 않도록 최선을 다해야 한다. 만약 서로를 적으로 보게 된다면 개발에 협력하기가 힘들어질 것이다. 그런 일이 발생하기 전에, 당신은 사회적으로 사람을 다룰 수 있어야 한다.

회사에서는 친절해야 하고, 회사의 행사에 참여하며, 때가 왔을 때 고용 결정을 담당하는 위치의 사람들을 알아 놓도록 한다. 회사 규모가 작을수록, 이런 일들을 쉽게 할 수 있다.

주의해야 할 사항들이 몇 가지 더 있다. 추가 작업을 맡거나 새로운 일들을 배울 때, 품질 보증 업무 상 당신의 본분에서 넘어서지 않도록 해라. 즉, 무료로 일하는 사원이 되지 않도록 조심해야 한다. 그렇지 않으면, 결국에는 추가 작업들을 대가 없이 하게 될 상황이 생길 수 있기 때문에, 승진할 필요가 없어 보이는 그런 실없는 사람이 되지 않아야 한다.

당신이 할 수 있다면 무엇이든 하되, 품질 보증 업무 책임을 확실히 지키기 위해서 주저하지 말아라. 또한 너무 사교적인 행동에 지나치지 말아야 한다. 친근한 느낌이 들며 쉽게 대화할 수 있는 사람이 되어야지, 30 분 동안 배틀스타 갤럭시(Battlestar Galactica)의 마지막 에피소드를 이야기 할 사람 없으면 혼자서 화장실을 갈 수 없는 그런 지나친 사회성을 추구하는 사람이 되면 안 된다.

당신이 이 방법대로 효과적으로 잘 따를 수 있다면, 당신은 좋은 상황에 있는 것임에는 틀림없지만, 이 세계에서 확실한 것은 아무것도 없다. 작은 회사에서 일하는 것이 품질 보증 업무 직원으로 인정받기는 쉽겠지만, 공동 제작자 또는 하급 디자이너 자리를 수용하기에는

너무나도 수지가 안 맞는 수입으로 살아야 할 것이다. 즉, 품질 보증 업무를 받아내는 것은 당신의 그룹으로부터 두, 세 걸음 높이 뛰어올라야 한다는 것을 의미한다.

반면에, 더 큰 회사들은 승진할 수 있는 기회를 더 많이 제공한다. 물론, 고용 담당자와 당신 사이에 더 많은 거리가 존재하고 경쟁이 심하기는 하지만 말이다.

여담은 치우고, 품질 보증 업무는 아마도 여전히 일을 시작하기에 가장 최적의 위치로 보인다. 그 업무를 통해서 당신은 개발 주기에 익숙해질 수 있다. 리더로서 일하는 것은 사람과 계획을 관리하는데 중요한 경험을 가져다 줄 것이다. 그리고, 시험 계획과 각본을 제작하는 것은 전문적인 글쓰기 능력을 길러줄 것이다. 이 모든 것들은 게임 제작자와 디자이너 모두에게 꼭 필요한 능력들이다. 그리고, 이 산업에 당신이 오랫동안 종사할수록, 알게 될 사람이 더 많을 것이며, 더 많은 관계를 이룰 것이다. 하지만, 당신이 지금 일하고 있는 회사에서 당신이 바라는 승진을 할 수 있다고 확신하지 않기를 바란다.

CCL(Creative Commons license)하에 라세 하벨룬트(Lasse Havelund)와 로렌체 보렐(Laurence Borel)의 사진들을 사용하였습니다.