※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

최고의 게임 개발자 50인
(The Game Developer 50)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield), 제프리 플레밍(Jeffrey Fleming)
가마수트라 등록일(2010. 04. 13)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4323/the_game_developer_50.php

[지난해 말 자매지 게임 디벨로퍼(Game Developer)지에 실렸던 이 기사에서는 현재의 게임 산업 - 인디에서 블록버스터까지, 비즈니스에서 미술, 디자인, 그리고 그 너머까지 - 에서 가장 영향력 있는 인물 50명의 면면을 소개한다.]

우리는 이 업계의 기업들에 초점을 맞춰왔고, 때로는 개인들에게는 충분한 관심을 기울이지 않은 채 많은 시간을 보냈다. 어떤 게임의 성공을 특정 인물의 공으로 돌리기에는 무리가 있지만 우리는 그러한 작업을 시도했다 - 필요한 경우에는 한 집단의 리더를 소개했으며, 최대한 독립적인 업적을 소개하기 위해 노력했다. 가능하다면 리더가 소개된 경우 팀 전체가 이를 영광으로 받아들이면 좋겠다.

다음이 우리 편집자들과 자문위원회가 선정한 작년 게임 업계의 50가지 업적에 기여한 인물들의 리스트다. 카테고리는 미술, 디자인, 프로그래밍, 비즈니스, 그리고 선구자 부문으로 나누었다.

각 부문별 랭킹은 정하지 않았다 - 순서는 알파벳 순서다. 선정된 모든 이들에게, 그들이 지금껏 해온 일에 대해서, 그리고 앞으로 해나갈 놀랍고 멋진 일들에 대해서 감사의 뜻을 전한다.

미술 부문

제이콥 드보스키(Jakub Dvorsky)

아마니타 디자인(Amanita Design)

제이콥 드보스키의 아마니타 디자인에서 만든 게임들은 빛 바랜 은판 사진의 우울함에 음흉한 포스트모던 유머가 슬쩍 가미된 특유의 유럽식 그래픽을 선보인다.

콜라주와 손 그림, 그리고 애니메이션이 뒤섞인 사모로스트(Samorost)와 머시나리움(Machinarium)과 같은 게임들은 플래시 기반의 한계를 초월하여 복합적인 고색창연함과 시각적인 짜임새를 가지면서도 체코 애니메이션에서만 볼 수 있는 고유한 시각적 미학을 통해 그 뿌리를 드러내고 있다.

아마니타 디자인의 머시나리움

다비 엥(Dhabih Eng), 제프 발링거(Jeff Ballinger), 제이슨 미첼(Jason Mitchell)

밸브(Valve)

밸브의 팀 포트리스 2(Team Fortress 2)는 미술 작업이 어떤 식으로 게임 디자인에 긍정적인 영향을 미쳐 플레이어들에게 더욱 자연스러운 경험을 제공할 수 있는지를 보여주는 전형적인 사례다. 최초이자 최고인 TF2의 미술 작업은 젊은이들을 겨냥한 기발한 복고 대 우주시대의 분위기와 영리한 시네마틱, 그리고 스파이 같은 자칫 뻔하게 보일 수 있는 캐릭터도 살려내는 캐릭터화를 통해 성공을 거두었다.

게임이 빠르게 진행되는 TF2의 환경에서 플레이어가 생존하기 위해서는 전장의 캐릭터들을 빠르게 구분하는 것이 중요하다. 따라서 플레이어들이 아군과 적군의 고유한 특징을 구분할 수 있도록 돕는 것 또한 밸브의 우수한 미술 팀이 맡은 중요한 역할이다.

카림 에투니(Kareem Ettouney)

미디어 몰큘(Media Molecule)

대다수의 비디오 게임들은, 말하자면 비디오게임처럼 보인다. 그러나 카림 에투니의 리틀빅플래닛(LittleBigPlanet)에서 볼 수 있는, 풍부한 텍스처와 수작업을 통해 만들어진 시각효과는 TV 브라운관보다 훨씬 더 정감 있고 아기자기하다.

LBP는 그 외양이 사용자 제작 컨텐츠를 지향하는 게임의 컨셉과 완벽하게 맞아떨어지는 것에서 더 나아가, 처음으로 플레이스테이션 3에 인기 있는 시각적 브랜드 정체성을 부여했다. 작년 내내 이 타이틀에

쏟아진 무수한 상들로 에투니와 그의 팀은 시각효과의 꼭대기에 앉게 됐다.

매트 코바(Matt Korba), 매트 클라우센(Matt Clausen)

오드 젠틀맨(The Odd Gentlemen)

오드 젠틀맨에서 제작, 엑스박스 라이브 아케이드와 PC 플랫폼으로 출시된 P. B. 윈터바텀씨의 이상한 모험(The Misadventures of P.B. Winterbottom)은 USC 학생 프로젝트로 시작되었으며, USC의 영화 기법 오리엔테이션은 이 작품의 디자인에 깊은 영향을 미쳤다.

1920년대 독일 표현주의 영화의 외양을 참고, 매트 코바와 매트 클라우센(그리고 일러스트레이터 비달 페레즈(Vidal Perez)의 도움)이 담당한 미술 작업은 선형적인 시간이 해체되는 게임의 내용에 대한 영리한 메타포다. 악인으로 보이는 주인공 캐릭터의 코믹한 겉모습도 이 세상의 모든 파이를 훔치고자 하는 그의 비도덕적인 모험에 설득력을 더해준다.

조우지 카미타니(Jouki Kamitani)

바닐라웨어(Vanillaware)

바닐라웨어는 콘솔 세대가 세 번 바뀌는 세월 동안 그들의 작품에 완벽을 기했고, 그 결과 요즘 같은 고화질 세상에서도 2D 게임들이 설 자리가 있다는 것을 증명했다. 스튜디오는 엄청난 공을 들여 사실주의적으로 구현된 2D 그래픽의 미학에 모든 것을 투자하여, 한눈에 알아볼 수 있으면서도 지역적인 구분을 초월하는 그들만의 차별화된 스타일을 창조해냈다.

카미타니는 미술 감독이자 회사의 대표로, 이 스튜디오가 "100퍼센트 아티스트들"로 구성되어 있다는 그의 말은 그가 바닐라웨어의 게임들에서 미술적 측면을 얼마나 중요하게 여기고 있는지를 보여준다. 무라마사(Muramasa)와 같은 그들의 타이틀은 아름답고도 난해한 방식으로 일본의 전통 신화를 재해석해냈다.

토모히사 쿠라미츠(Tomohisa Kramitsu, AKA 바이욘(Baiyon))

픽셀정크 에덴(Pixeljunk Eden)

바이욘은 아무런 어려움 없이 그래픽 디자인과 순수 미술, 영화, 음악, 그리고 패션에 이르기까지 경계를 넘나드는, 신예 무경계 디지털 아티스트 중의 한 사람이다. 플레이스테이션 네트워크에서 다운로드 할 수 있는 Q-게임즈(Q-Games) 제작의 픽셀정크 에덴에서 그가 작곡가로서, 그리고 미술 감독으로서 선보인 결과물은 미니멀리즘 팝 아트와 빠르지 않은 테크노 음악을 섞는 현대적 미학을 제대로 보여준다.

대중들이 점점 게임을 주류 문화로 느끼게 됨에 따라 이런 식으로 매체간의 모호한 구분이 중요하게 부각될 것이고, 게임 관련 프로젝트에 참여해온 아티스트로는 바이욘이 그 훌륭한 전형이 될 것이다.

라이언 레서(Ryan Lesser)

하모닉스(Harmonix)

더 비틀즈: 락 밴드(The Beatles: Rock Band)를 제작하면서, 하모닉스의 라이언 레서와 그의 팀 소속 아티스트들은 흔치 않은 어려움에 직면했다: 어떻게 해야 비틀즈에 대한 존경을 담아 그들을 비디오 게임 상에서 그려낼 수 있을까? 특히 그들의 얼굴과 성격이 음악 팬들의 가슴 속에 너무나도 깊이 새겨져 있는 경우에는 어떻게 해야 할까?

그들의 접근법은 극사실주의의 뻔한 함정을 피하는 동시에 쉽게 간과하는 만화체 캐리커처의 "유치한"

모습도 아닌, 두 극단 사이에서 우아한 균형을 이루어냈다. 레서와 그의 팀은 많은 연구와 전통적인 손그림 애니메이션 기술이 고상한 취향의 조합이야말로 청중의 감정을 끌어당길 수 있는 가장 확실한 방법이라는 것을 보여준다. 그리고는 약간의 사이키델릭 아트가 가미되면 충분하다.

미케일 라밧(Mickail Labat)

유비소프트(Ubisoft)

예전 페르시아의 왕자(Prince of Persia)의 세계는 천일야화에 뿌리를 두고 있음에도 불구하고 상당히 어둡고 지저분한 곳이었다. 그러나 새로 나온 페르시아의 왕자의 세계로 한 발짝 내디디면 유쾌하도록 놀랍게도 향기로운 정원 위로 푸른 하늘이 펼쳐진다 - 비평가들의 말처럼 죽음으로 뒤덮인 우주 해병들과는 거리가 먼 오아시스와 같은 이 게임은 현 세대에서 아주 눈에 띄는 작품이다.

유비소프트 몬트리올의 미케일 라밧은 이 장수 시리즈를 창의적으로 재구성하는 책임을 맡도록 추천될 예정이다.

댄 팰러딘(Dan Paladin)

더 비히모스(The Behemoth)

인기 2D 게임 에이리언 호미니드(Alien Hominid)와 캐슬 크래셔(Castle Crashers)에서의 댄 팰러딘의 결과물은 형태가 기능을 따라온다는 사실을 일깨워준다. 존재감 있고 깔끔한 그의 선 스타일은 즉각적인 만족감을 주는 게임 디자인을 추구하는 인디 제작사 더 비히모스의 브랜드에 완벽히 들어맞는다.

플래시나 XBLA와 같이 상대적으로 저사양인 환경에 과도한 그래픽 디자인을 우겨 넣으려 하는 대신에, 팰러딘은 밝고, 유려하게 간결한 미술 작업을 통해 이들 플랫폼이 가진 강점을 이용한다. 그의 미술 작업은 유머 넘치는 시나리오로부터도 힘을 받는다 - 똥싸개 사슴이 화면을 가로질러 날아다니는 모습을 보는 것이 그리 흔한 일은 아니다.

리 페티(Lee Petty)

더블 파인(Double Fine)

브루탈 레전드(Brutal Legend)는 그 제목만큼이나 헤비메탈적인 그래픽을 보여주며, 리 페티는 미술 작업을 통해 헤비메탈 특유의 저속한 판타지 앨범 커버 아트에 생명을 불어넣었다. 단순히 조 페타그노(Joe Petagno)의 오르가스마트론(Orgasmatron) 커버를 3D로 옮기는 것에 그치지 않고, 페티는 판타지 미술로부터 받은 다양한 영향들을 브루탈 레전드에 삽입해 놓았다.

프라제타(Frazetta)의 거친 그림들과 브롬(Brom)의 가죽 페티시에서부터 벡진스키(Beksinski)의 외눈박이 형체까지, 팀 셰퍼(Tim Schafer)가 주도적으로 제작한 이 게임은 판타지 미술사의 광대한 캔버스를 보여준다.

디자인

제노바 첸(Jenova Chen)

댓게임컴퍼니(ThatGameCompany)

TGC 로스앤젤레스 스튜디오의 첸과 동료들은 플레이스테이션 네트워크 타이틀 플라워(Flower)를 출시하여 비평가들에게 대단한 찬사를 받았다. 이 작품은 게임 플레이가 다른 게임들과 다를 뿐 아니라 새로운 종류의 경험을 제공하기 위해서 폭력을 비롯한 기존의 여러 플레이 방식들을 버렸다.

플라워에 적용된 첸의 디자인은 비평가들의 끝없는 논의와 디자인적 논쟁들을 불러 일으켰고, 게임 개발자 컨퍼런스의 주제를 제공했으며, 여러 디자이너들이 경험적이고 실험적인 게임플레이의 즐거움에 더 관심 가지도록 고무시켰다.

잘 정리된 첸의 철학적 아이디어들과 이론들은 선도적인 게임 디자이너 중 하나로서의 그의 위치를 확고히 했다.

토드 콜먼(Todd Coleman)

킹스아일(KingsIsle)

킹스아일의 수석 디자이너 토드 콜먼은 더 작은 틈새 시장을 공략하면 MMO들이 성공을 거둘 수 있다고 수년간 주장해 왔다. 그의 첫 번째 시도인 부분유료화 하이브리드 PC 온라인 게임 위저드 101(Wizard 101)은 약간의 해리포터와 약간의 포켓몬스터, 그리고 약간의 매직: 더 개더링을 섞은 아기자기한 MMO로 작품으로, 최근 오백만 번째 가입자를 받았다.

청소년과 10대 초반을 겨냥한 MMO 시장은 포화상태지만, 콜먼과 킹스아일은 포괄적인 접근이 아닌, 특정한 목표설정과 영리한 게임 디자인이 성공의 비결이 될 수 있다는 것을 증명했다.

조지 팬(George Fan)

팝캡(PopCap)

팝캡 디자인팀은 쉽게 접할 수 있으면서도 진지한 플레이 방식을 가진 타이틀을 만들어내어 캐주얼 게임 디자인을 정당화하는 데에 많은 노력을 기울여 왔다. 플랜츠 VS 좀비(Plants vs. Zombies)와 같은 최근작들은 표면적으로는 정말 단순해 보이지만 오랫동안 즐길 수 있는 게임을 만드는 팝캡의 스타일을 보여준다.

PvZ에서 팬은 "타워디펜스"/전략시뮬레이션이라는 하드코어한 혹은 정체불명의 장르를 영리하게 재해석하여 능수능란하게 다루면서, 전략시뮬레이션에 익숙한 플레이어들도 놓치지 않고 있다.

네이트 폭스(Nate Fox)

서커 펀치(Sucker Punch)

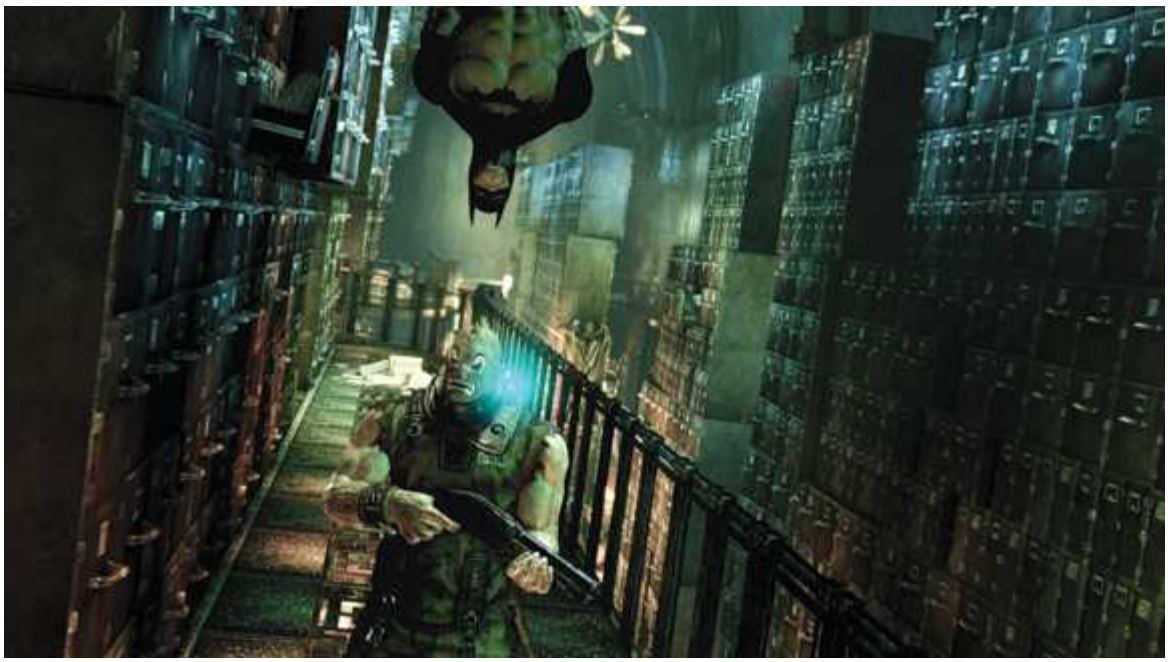
플레이스테이션 2 시절에는 슬라이 쿠퍼(Sly Cooper)의 기발한 만화 속 세상이 서커 펀치의 일용할 양식이었으나 최신 콘솔들로 옮겨오면서 경쟁은 좀 더 힘들어졌다.

서커 펀치의 대응책은 잘 만들어진 시리즈를 통해 검증된 액션 요소들과, 현대적인 열린 세계 디자인, 그리고 더욱 날카로워진 미술 작업들을 업데이트 하는 것이었다. 그 결과 만들어진 인퍼머스(inFAMOUS)는 만화를 보면서 자랐으며, 이제는 성인용 컨텐츠를 갈망하는 플레이어들을 위한 완벽한 후속작이었다. 이 작품은 플레이스테이션 3의 주요 독점발매작이 되었다.

세프턴 힐(Sefton Hill)

락스테디(Rocksteady)

힐은 비교적 이름없던 시절에 사상 최고의 배트맨 게임(배트맨: 아캄 어사일럼(Batman: Arkham Asylum)을 만들어낸 회사, 락스테디의 크리에이티브 디렉터다. 힐과 락스테디는 이전의 많은 개발자들이 그랬던 것처럼 배트맨을 "배터랭을 들고 다니며 주먹을 휘두르는" 인물로 그리는 게임이 아니라, 정교하게 디자인된 레벨들과 영리한 트릭, 그리고 전체적으로 여러 새로운 아이디어들이 포함되어 생각을 필요로 하는 잠입 액션 위주의 게임을 만들어냈다.



락스테디 게임즈의 배트맨: 아캄 어사일럼

배트맨의 "디텍티브 비전(detedctive vision)"부터 연결 콤보 위주의 전투와 소리 죽인 기습까지, 아캄 어사일럼은 처지지 않으면서도 조심스러운 플레이를 즐길 수 있게 해준다.

톰 레너드(Tom Leonard)

밸브(Valve)

레프트4데드(Left 4 Dead)와 그 후속작은 이전에는 이루어내지 못했던, 놀랍게도 논리적인 방식으로 협동 멀티플레이어 게임들에 활력을 불어넣었다. 뭉치지 않으면 살 수 없도록 적들의 인공지능이 디자인되어 있기 때문에 플레이어들은 함께 이동하며 서로를 돕게 된다. 예전 게임들에서 볼 수 있었던 "이 문을 열기 위해서는 두 사람이 필요하다" 같은 식의 억지가 아니라, 실질적인 협력 플레이를 해야만 하는 것이다. 대부분의 대규모 전투가 하나의 방어 위치에서가 아니라 장소를 이동하는 도중에 발생하는 게임 디자인을 통해서 레너드와 밸브 동료들은 많은 이들의 상상력을 사로잡은 새로운 종류의 협동 게임을 만들어냈다.

제임스 올렌(James Ohlen)

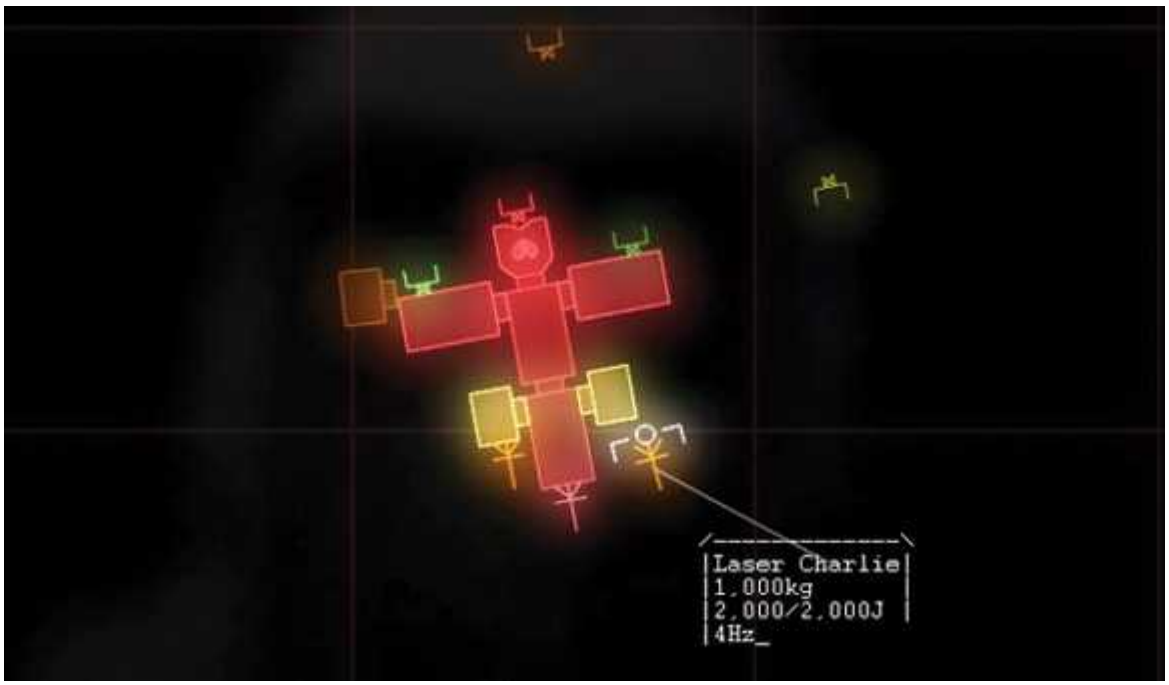
바이오웨어(BioWare)

많은 사람들이 바이오웨어를 두 "박사들" - 레이 뮤지카(Ray Muzyka)와 그렉 제슉(Greg Zeschuk) - 의 이름으로 기억한다. 그러나 발더스 게이트(Baldur's Gate) I과 II, 구공화국의 기사단(Knights of the Old Republic), 그리고 네버윈터 나이츠(Neverwinter Nights)와 같은 바이오웨어의 명작 디자인의 핵심은 제임스 올렌이었다.
현재 올렌은 바이오웨어의 첫 MMO 작품, 구공화국(The Old Republic) 제작을 이끌며, 이 까다로운 (스타워즈) 시리즈가 - 물론 대규모 멀티플레이어 스케일로 - 생각을 요하는 게임 플레이를 지향하는 스튜디오의 브랜드에 적절히 녹아 들도록 하기 위해 노력하고 있다.

히로토시 시오자키(Hirotoshi Shiozaki)
스트리트 파이터 IV (Street Fighter IV) 팀
스트리트 파이터 IV는 딴 쪽으로 눈을 돌린 격투 게임 플레이어들을 다시금 끌어들였고, 더 나아가 새로운 팬들도 만들어냈다. 이는 물론 마케팅의 힘이지만, 초보자들이 덜 주눅들도록 배려해 진입 장벽을 낮춘 게임 디자인도 한 몫을 했다.
또한 챌린지 모드는 콤보 시스템에 대한 튜토리얼 역할을 해서 플레이어들이 특정 기술들을 어떻게 연계할 수 있는지 알려주었다. 시오자키와 딤프스(Dimps)와 캡콤(Capcom)에 소속된 동료들은 2D 격투 게임계 재부흥의 초석을 닦아 놓았다.

슌타로 다나카(Shuntaro Tanaka), 류타로 노나카(Ryutaro Nonaka)
세가(Sega)
SRPG는 전통적으로 팬들에게는 열렬한 지지를 받지만 그렇지 않은 이들에게는 다가가기 힘든, 아주 좁은 틈새를 노리는 장르다. 이런 보수적인 장르에 제작자 류타로 노나카와 감독 슌타로 다나카가 전장의 발큐리아(Valkyria Chronicles)를 가지고 진입했다. 전장의 발큐리아는 소규모 화기와 병법이 등장하는 전형적인 중세 분위기에 상큼한 만화풍의 (그리고 비현실적인) 캐릭터들을 얹은 게임이다.
엄청나게 많이 판매되지는 않았지만, 이 시리즈가 PSP 플랫폼으로 출시되면 더욱 많은 플레이어들이 전술적인 게임의 즐거움을 접할 수 있을 것이다.

제라드 우즈(Jarrad Woods)
캡틴 포에버(Captain Forever)
캡틴 포에버의 개발자 파브스(Farbs)는 빅월드(BigWorld)나 2K 오스트레일리아(2K Austrailia)와 같은 회사들에서 - 취소되거나 미출시된 게임들을 개발하며 - 약 팔 년간의 상용 게임 제작 경력을 쌓았다.



제라드 우즈의 캡틴 포에버

그러나 그는 자유시간을 이용해서 인디 게임들을 개발해 왔고, 기존의 게임 문법을 탈피한 매력적인 게임계의 그레이 앨범(Grey Album, Danger Mouse의 2004년 앨범), 롬 체크 페일(ROM CHECK FAIL)이 그의 첫 작품이다. 그의 새로운 프로젝트이자 풀타임 인디 개발자로서 첫 작품인 캡틴 포에버는 아시아-태평양 인디 타이틀을 대상으로 하는 중국 IGF 베스트 게임 상을 수상했다.

프로그래밍 부문

크리스 헤커(Chris Hecker)

전 맥시스(ex-Maxis)

맥시스에서 헤커는 스포어(Spore)의 애니메이션 진행과 캐릭터 테셀레이션, 렌더링 작업의 진행 책임을 맡았다. 게임의 전체적인 성공여부와는 별도로, 그의 작업은 눈부신 기술적 성과를 이루어냈다.

헤커는 인디 게임 잼(Indie Game Jam)의 초대 공동 창립자이기도 한데, 현재 인디 게임 잼은 여러 나라로 뻗어 나가 새로운 방식으로 인디 개발자들의 협동과 공동작업을 장려하고 있다.

이제 헤커는 다시 인디 개발자로 돌아왔다. 우리는 그가 "자유시간"을 이용하여 정말로 기대되는 작품인 스파이 파티(Spy Party)를 필두로 어떤 기술적인 (그리고 디자인적인!) 아름다움을 선보일 것인지 기대할 뿐이다.

크리스찬 존슨(Kristján Jónsson)

CCP 게임즈(CCP Games)

광대한 MMO 서비스를 하나의 서버에서 운영하면 레이턴시 문제와 플레이어 수용능력에서부터 시간 동기화에 이르기까지 정말로 여러 가지 어려운 점들을 겪게 된다. 그렇지만 크고 지속적인 하나의 우주 그 자체가 게임의 가장 큰 특징이라면, 그러한 환경을 효과적으로 구현하기 위해서는 단일 구역 아키텍처를 사용할 수 밖에 없다.

이브 온라인(EVE Online)을 개발중인 크리스찬 존슨의 팀은 광대한 스케일을 가진 하나의 일관된 우주를 선보임으로써 기술력을 드러내고 있다. 이제 300,000명을 넘은 이용자 수가 점점 더 증가함에 따라 우주의 스케일은 더욱 놀랄만한 것이 되어가고 있다.

롭 크노프(Rob Knopf), 김병철(Byung Chul Kim)

CN 퓨전폴(FusionFall) 팀

카툰 네트워크(Cartoon Network)는 부분유료화 게임인 퓨전폴을 가지고 MMO 시장에 뛰어들었다. 퓨전폴은 유니티(Unity) 게임 엔진에 카툰 네트워크 캐릭터들을 얹은 웹 기반 게임이다.

이 프로젝트는 미디어 회사들이 저비용의 비교적 간단한 기술을 가지고 시청자들을 점점 더 MMO로 손쉽게 끌어들일 수 있는지 보여주는 아주 좋은 사례다. 브라우저 환경에서는 2D가 훨씬 더 흔하고, MMO를 구현하기는 더 힘들다. 크노프(카툰 네트워크 소속)와 김병철(대한민국 개발사 그리곤 소속)은 이런 상황에서 퓨전폴을 3D로 개발하고 "다중 접속"을 구현, 운영하고 있기 때문에 이 리스트에 올랐다.

제트로 라우하(Jetro Lauha)

시크릿 에그짓(Secret Exit)

오랫동안 핀란드 데모씬 코더로서, 그리고 라이센싱 가능한 3D 첫 번째 모바일 게임 엔진을 개발한 팀의 일원으로 활약하면서 라우하는 저사양 기기들에서 3D를 구현하는 기술의 최첨단에 있다. 그는 팻해머(Fathammer) 개발한 첫 번째 모바일 기기용 3D 엔진의 대부분을 코딩했다.

그러니 그가 자신의 2006년 타이틀 스테어 디스마운트(Stair Dismount)를 포팅하여 아이폰에서 작동하는 인체 물리엔진을 만들어내고, 동시에 시크릿 에그짓의 히트작인 아이폰용 젠 바운드(Zen Bound)의 줄 감기 파트의 개발을 도운 것은 놀라울 일도 아니다. 라우하는 소형 기기의 능력을 최대한 뽑아내기 위한 작업의 리스트를 만들고 있다.

타쿠 무라타(Taku Murata)

스퀘어 에닉스(Square Enix)

스퀘어 에닉스에서 개발한 크리스탈 툴(Crystal Tools) 엔진이 플레이 가능한 파이널 판타지(Final Fantasy) XIII 데모를 통해 세상의 관심을 끌기 시작한 것은 정말로 최근의 일이다. 이 작품은 스퀘어 에닉스만의 바로크적인 시각효과를 엄청난 고화질로 실시간 구현한다.

스퀘어 에닉스의 R&D 부문 전반을 관장하고 있는 타쿠 무라타는 오랜 기간 크리스탈 툴 프레임워크의 개발을 주도했다. 그렇게 긴 개발 기간에도 불구하고, 최근 출시되어 성공적인 미술 작업을 선보인 파이널 판타지 XIII에 사용된 스퀘어 에닉스의 이 멋진 엔진은 경이로움 그 자체다.

장-찰스 페리(Jean-Charles Perrier)

퀀틱 드림(Quantic Dream)

게임 엔터테인먼트 업계에서 프랑스 개발사 퀀틱 드림보다 더 시각적 리얼리즘을 추구하는 회사는 얼마 되지 않는다. PS3 독점발매작 헤비 레인(Heavy Rain)이 이들의 대표작이다. 게임 미술을 표현하는 방법으로 리얼리즘을 선택한 것이 얼마나 효과적인지에 관해서는 논란의 여지가 있지만, 게임플레이와 기술적인 측면 모두에서 그들이 믿고 있는 방식에 집중하는 QD의 태도는 존경 받을만하다.

엔진을 만들고 그 엔진을 위한 툴을 개발하는 페리의 작업은 공상과학 혹은 종말 이후의 시나리오를 다루어 "저런 그래픽을 원했는데" 같은 변명의 여지를 남기는 식이 아닌, 진짜 리얼리즘을 구현하는 팀을 이끄는 데에 도움을 준다.

아담 설츠만(Adam Saltsman)

플릭셀(Flixel)

오스틴(Austin)에 사는 설츠만은 다작을 하는 인디 게임 제작자다. 그의 대표작은 아마도 플래시와 아이폰으로 선보인 지붕 위를 달리는 게임, 캐너발트(Canabalt)일 것이다. 그는 인디 개발자들 사이의 공유정신을 실천하는 좋은 사례로, 지켜 볼만한 가치가 있다.

게임들을 개발하는 동안 설츠만은 플릭셀이라고 부르는, 직접 제작한 액션스크립트(ActionScript 3) 파일 라이브러리를 축적해왔다. 이 라이브러리는 충돌, 파티클, 시차 스크롤링, 사운드 유틸리티, 타일 맵, 패스트 렌더링 등을 손쉽게 구현할 수 있도록 해 주어 플래시 게임 제작에 필요한 여러 골치 아픈 작업들을 해결해 준다. 플릭셀의 가장 멋진 부분은, 진정한 인디 정신에 입각한 설츠만이 이 모든 것을 flixel.org에 공개했다는 점이다.

에스킬 스틴버그(Eskil steenberg)

퀠 솔라(Quel Solar)

스웨덴이 인디 개발자 스틴버그는 스스로가 한 층위를 이루고 있다. 그가 개발한 멀티플레이어 온라인 FPS 러브(LOVE)는 엔진과 툴을 포함해 아무것도 없는 완전한 백지상태에서부터 만들어졌다. 스틴버그는 이 모든 작업을 혼자 해냈다.

시각효과들은 아름다운 프로시저 기반의 인상주의적 미술을 보여주고, 개발자는 놀랄 만큼 세세한 부분까지 관여하고 있으며, 게다가 이 프로젝트의 모든 것이 완전히 공개되어 있다. 스틴버그는 자신이 어려운 길을 가고 있다는 것을 깨닫지 못하는 몇 안 되는 게임 프로그래머 중 한 사람이다 - 왜냐하면 그에게는 이것이 어려운 길이 아니기 때문이다.

스티브 스윙크(Steve Swink), 스콧 앤더슨(Scott Anderson)

에너미 에어쉽(Enemy Airship)

셰도우 피직스(Shadow Physics)는 우리가 당연한 것으로 받아들이는 게임상의 3D 광원효과를 가지고 플랫폼 간의 이동시에 발생하는 기존의 문제들을 해결하고자 하는 새로운 시도를 보여주는 흥미로운 프로토타입이다.

실제 플레이 공간이 되는 그림자들을 드리우기 위해서 전경에서 오브젝트들을 조작한다는 아이디어를 기반으로, 셰도우 피직스는 라이트 박스 외부 또한 고려하고 있다. 플래시뱅(Flashbang) 소속의 (블러스트(Blurst) 포털의 3D 웹 게임 개발에도 참여하고 있는) 스윙크에게도, 풀타임 메인스트림 개발자인 앤더슨에게도 이 작품은 대단한 쇼케이스이며, 인디 게임 개발에 있어서의 노력과 실험성에 기술이 어떤 영향을 미치는지를 보여준다.

히로키 우에노(Hiroki Ueno)

유케스(Yuke's)

유케스의 기술 담당 임원으로서 우에노는 상당 기간 동안 인체와 인체 사이의 상호작용과 그 움직임에 대해서 연구해왔다. 유케스는 그 동안 레슬링 타이틀들로 잘 알려져 있었는데, 최근 UFC 언디스퓨티드(Undisputed) 2009를 통해 인체 해석의 큰 발걸음을 내디뎠다.

인체가 어떻게 움직여야 하는지, 또 어떻게 움직이면 안 되는지를 플레이어들이 이미 알고 있기 때문에 그것을 구현하기란 쉬운 일이 아니다. 특히 MMA와 같이 인체 접촉이 많은 타이틀의 경우에는 더욱 어려운 문제가 된다. UFC 개발팀은 초크홀드와 기무라 공격을 아주 설득력 있게 묘사함으로써 그들의 기술과 MMA게임 개발에 대한 경험의 깊이를 증명했다.

비즈니스 부문

론 카멜(Ron Carmel), 카일 개블러(Kyle Gabler)

2D 보이(2D Boy)

과거 EA에 소속되어 있었던 이 두 명의 인디 개발자는 2D 보이의 설립자들이자, 뛰어난 작품인 월드 오브 구(World Of Goo)의 제작자들이다. 그러나 우리는 불법복제 방지를 위한 DRM은 무용지물이라는 분명한 목소리를 (특히 카멜의 경우) 내고 있는 그들의 비즈니스적 측면을 높이 평가한다.

90퍼센트의 불법복제율을 기록하고 있는 PC게임 시장에서, 다른 여러 게임 개발사들과 마찬가지로 카멜도 대중의 관심과 수익을 최대화하기 위한 모든 방법을 동원했다. 할인과 끼워팔기, 그리고 정가 20달러인 게임에 1센트나 그 이상의 가격을 낼 수 있는 "마음대로 가격" 정책까지 이용했다.

이러한 실험들은 비즈니스와 기업가 정신에 대한 인디 정신을 표상한다 - 그리고 실제로도 먹혀 들었다.

사토루 이와타(Satoru Iwata)

닌텐도(Nintendo)

위(Wii)와 DS의 조합이 전세계를 휩쓸고 있는 가운데, 이와타와 닌텐도는 침착한 비즈니스와 디자인 혁신을 계속해나가고 있다. 위를 마지막으로 콘솔의 가격을 인하하지 않았고, 새로 출시된 DSi는 약간의 하드웨어 업그레이드에도 불구하고 매우 성공적이었다.

물론 닌텐도가 손을 댄다고 해서 모두 대성공을 거두는 것은 아니라는 점을 보여준 위 뮤직(Wii Music)처럼, 영역을 넓히고자 했던 모든 시도들이 성공을 거둔 것은 아니다. 그러나 중요한 교훈은 이러한 덜 성공적인 실험들 때문에 닌텐도가 리스크를 감수하는 시도들을 멈추지는 않는다는 것이며, 연구개발과 노력을 중시하는 이와타의 리더십이 닌텐도의 엄청난 성공가도의 큰 부분을 차지하고 있다는 점이다.

스티브 잡스(Steve Jobs)

애플(Apple)

애플은 아이튠즈(iTunes) 스토어를 통해서 앨범과 싱글 구매의 혁명을 불러왔다. 그리고 게임 산업계에서는 오랫동안 디지털 음악 산업의 변화를 지켜보며 기대를 키워왔다. 곧이어 아이폰과 앱스토어가 등장했으며 몇 주 지나지 않아 또 하나의 패러다임 전환이, 이번에는 게임 분야에서 일어났음이 명백해졌다.

물론 아무런 문제가 없는 것은 아니지만 - 특히 수익 분배의 문제 - 앱스토어는 애플과 적시에 기회를 잡은 게임 개발사 양쪽에게 엄청난 성공을 가져다 주었다. 이 서비스를 기획하면서 잡스가 상상했을 것처럼 앱스토어의 가장 신나는 점은 이 시장이 최소한의 진입장벽만을 가지고 있기 때문에 차세대 아이폰 - 그리고 지금의 아이패드 - 을 위한 게임을 개발해서 일약 스타로 떠오르는 성공 스토리가 꿈만은 아니라는 사실이다.

피터 무어(Peter Moore)

EA 스포츠(EA Sports)

CEO이자 진짜배기 사업가인 무어는 지난 2007년 엑스박스에서 손을 뗀 뒤 얼마 지나지 않아 EA 스포츠의 대표로 취임했다. EA의 스포츠 브랜드는 오랫동안 성공을 거두어 왔지만, 2009년 발매된 EA 스포츠 액티브 (EA Sports Active)는 엄청나게 성공했을 뿐만 아니라, 위 플랫폼으로 출시된 최고의 EA 게임이 되었다. 매든(Madden) 같은 장수 시리즈들이 약간 위축됨에 따라 EA 스포츠는 피트니스와 심지어는 MMA 분야까지 영역을 확장하며 무어 체제 아래에서 높아진 적응력과 혁신적인 모습을 보여주고 있다.

롭 머레이(Rob Murray)

파이어민트(Firemint)

멜버른에 위치한 파이어민트는 아이폰과 아이패드 개발 시장에서 대성공을 거둔 회사들 중 하나로 평가받고 있으며, 실제로 그렇다. 과거에는 스튜디오들이 퍼블리셔들에 고용되어 개발을 했다면, 이제는 퍼블리셔를 거치지 않고 바로 시장에 나서게 되었다.

파이어민트의 리얼 레이싱

가격대와 카테고리가 완전히 다른 파이어민트의 두 작품은 각각 백만 달러가 넘는 매출을 올렸다. 다운로드 받아서 바로 즐기는 캐주얼 게임인 99센트짜리 플라이트 컨트롤(Flight Control)(이백만 회 넘게 판매되었다)과 더 많은 예산이 투입되어 육 달러에서 십 달러의 가격이 책정된, 최적화 잘 된 3D 레이싱 게임 리얼 레이싱(Real Racing)이 바로 그 주인공들이다. CEO 머레이는 게임의 규모와 수익구조를 영리한 방식으로 다변화하는 데에 성공하여 그 성과를 맛보고 있는 중이다.

마크 핀커스(Mark Pincus)

징가(Zynga)

모든 이들이 페이스북 계정을 가지고 있는 이런 시대에 소셜 네트워크 사이트들은 새로운 골드 러시를 노리고 있다. 괜찮은 게임들과 효과적인 플레이어 동원 전략이 처절한 실패와 장기적인 성공을 가르게 될 것이다.

함께 이 지면에 등장하는 플레이피시(Playfish)와 같은 회사들과의 경쟁 속에서 전 트라이브닷넷(Tribe.net) 대표 마크 핀커스는 팜빌(FarmVille), 마피아 워즈(Mafia Wars), 요빌(YoVille)과 같은 효과적이고 잘 알려진 타이틀들을 라인업으로 내세워 징가를 시장의 선두주자로 발돋움시켰다. 아직 기존의 게임 산업에서 파생된 비즈니스 모델과 디자인에 대한 의구심이 있기는 하지만, 소셜 네트워크 게임 시장을 얕잡아봐서는 곤란하다. 징가는 아홉 자릿수의 연간 수익을 기록하며 모든 이들의 주목을 받고 있다.

크리스티앙 세게스트랄(Kristian Segerstråle)

플레이피시(Playfish)

2007년 말 세게스트랄과 글루 모바일(Glu Mobile) 패밀리의 초기 멤버 몇 명이 모여 펫 소사이어티(Pet Society) 같은 타이틀을 출시하며 소셜 게이밍의 세계로 진입했다. 게임 업계의 서자로 새롭게 등장한 소셜 게이밍 분야, 특히 페이스북 게임 분야는 엄청난 성장을 거듭해 왔다.

웹 2.0 스타일의 컨셉과 방법론이 게이밍 분야에 적용됨에 따라 가파른 매출액 상승과 함께 점점 더 복합적이고 미술적인 가치를 가진 타이틀들도 증가했고, 플레이피시는 그러한 시장의 최전선에 서 있는 회사들 중 하나다. 이런 사실들이 왜 EA가 이 회사를 작년 말 삼억 달러에 인수했는지를 설명해 준다.

마틴 트렘블레이(Martin Tremblay)

워너 브라더스 인터랙티브 엔터테인먼트(Warner Bros. Interactive Entertainment)

워너 브라더스는 게임 업계에 진입하기 위한 여러 시도를 해왔고, 이번에는 길을 제대로 잡은 것 같다. 높은 평가를 받고 있는 배트맨: 아캄 어사일럼을 에이도스와 합작함에 따라 (모노리스(Monolith)과 TT 게임즈(TT Games)가 강점을 보이는) 다른 기업을 인수하는 방식은 영리한 것으로, 라이선싱은 재치 있는 접근으로 여겨져 왔다.

그것보다 우리를 더 감동시킨 것은 스크리블너츠(Scribblenauts)에 대한 WBIE의 마케팅이었다. 이제껏 작은 개발사에서 내놓은 DS 독점 타이틀에 대해서 퍼블리셔가 전폭적인 마케팅을 지원한 것은 매우 드문 일이었는데, WBIE는 그렇게 했다. 이것으로 WBIE와 그 대표 마틴 트렘블레이는 이 리스트에 오를 자격이 있다.

폴 델렌(Paul Thelen), 제레미 루이스(Jeremy Lewis)

빅 피시(Big Fish)

픽피시의 창립자 폴 델렌과 CEO 제레미 루이스는 수년간 PC 캐주얼 게임 분야를 선도하고 있는 포털 중 한 곳, 기존의 설치형 게임에 필적하는 완성도, 그리고 발 빠른 해외시장 진출을 바탕으로 캐주얼 게임 사업을 키워오고 있다.

작년에는 캐주얼 MMO 파우나스피어(Faunasphere)의 서비스가 시작되으며, 할리퀸 엔터프라이즈(Harlequin Enterprises)와 체결한 계약은 이 출판사의 로맨스 시리즈에 기반한 게임들을 개발하는 것과 더불어 빅피시의 게임들 속에서 소설들을 이용하는 것을 가능케 한다. 이 회사가 잠재적으로 개발자들에게 재앙이 될 PC 캐주얼 게임 가격 경쟁의 주역 중 하나였기는 하지만, 이들이 가장 선두에 나선 것만은 분명하다.

트위스티드 픽셀의 더 모

마이클 윌포드(Michael Wilford)

트위스티드 픽셀(Twisted Pixel)

오스틴에 위치한 인디 개발사 트위스티드 픽셀은 더 비히모스와 마찬가지로 비즈니스를 굴러가게 할 줄 아는 개발사 중 하나다. 분명 그들은 좋은 게임을 만든다. 그러나 회사가 굴러가고 그들이 더 많은 좋은 게임들을 만들 수 있게 하는 것은 소비자들의 눈 앞에 - XBLA 히트작 더 모(The Maw)와 스플로전 맨('Splosion Man)과 같이 - 그 게임들을 가져다 놓을 수 있는 바로 그 능력이다.

만우절 장난으로 여러 게임 저널리스트들에게 새 게임 출시를 알리는 것(윌포드와 동료들이 스플로전 맨 출시 때 했던 것처럼)도 역시 괜찮은 아이디어다.

게임 대중화 부문

제이슨 델라 로카(Jason Della Rocca)

페리미터 파트너즈(Perimeter Partners)

2000년부터 2009년 초까지 IGDA의 총 감독으로 있으면서 델라 로카는 다양한 이슈들에 있어 게임 개발자들과 게임 산업 전반을 옹호하는 데에 핵심적인 역할을 했다. 그의 재임기간 동안 삶의 질 관련 문제나 게임 크레딧과 같은 요소들에 대한 그의 강력한 리더십은 IGDA가 성장하는 데에 아주 큰 동력이 되었다.

그가 IGDA를 떠난 것은 놀랄만한 일이었지만 - 지역 자치단체 및 중앙 정부가 재능 있는 게임 개발 인력을 유치하도록 하는 것을 목적으로 하는 컨설팅 회사를 운영하는 일에 전념하기 위해서라고 한다 - 그의 이타적인 업적은 여기에 소개하고 영광을 돌리기에 충분하다.

제리 홀킨스(Jerry Holkins), 마이크 크라훌릭(Mike Krahulik)

페니 아케이드(Penny Arcade)
홀킨스와 크라훌릭은 한마디로 게임 대중화의 모든 것이다. 게임에 대한 그들의 논의는 수준 높고 시의 적절하며, 가끔은 개발자들에게 과하게 까칠한 감이 있지만 그들이 주최하는 페니 아케이드 엑스포는 거부할 수 없는 개발자들의 안식처다.
또한 그들은 차일드 플레이(Child's Play) 재단을 통해 게이머들과 개발자들의 선의를 한 곳에 모아 돈과 게임, 그리고 장난감(2008년 기준 무려 백사십만 달러어치)을 미국과 캐나다, 그리고 다른 곳의 아동 병원에 기부하는 일도 하고 있다. 우리 모두가 약간씩은 그들의 성공에 직접적으로 빚지고 있기 때문에, 그들의 선행은 우리가 스스로를 돌아보게 한다.

데니스 맥컬리(Dennis McCauley)
전 게임폴리틱스닷컴(Ex- Gamepolitics.com)
맥컬리 이전에는 검열, 여러 가지 사회적 이슈, 정치와 게임의 연관관계를 전문으로 다루는 저널리스트가 없었다. 맥컬리는 그의 사이트 게임폴리틱스닷컴(최근 그는 저널리즘과 관계없는 다른 길을 찾아 떠났다)를 통해 혼자서 말 그대로 새로운 취재 분야를 만들어냈다.
물론 2006년 10월 게임소비자보호단체인 ECA가 이 웹사이트를 사들였고 맥컬리는 이 곳의 운영에 더 이상 관여하지 않지만, 게임에 관한 법안을 만들고 제출한 그의 (그리고 플로리다 변호사들의) 업적과, 게임 개발자들과 플레이어들이 그들 나름대로 게임 업계의 기틀을 잡을 수 있게 하는 데에 기여한 많은 정보를 제공한 그의 업적은 지속적으로 유효할 것이다.

페트리 퍼로(Petri Purho)
클루니게임즈(Kloonigames)
핀란드 인디 제작자인 퍼로는 꽤 오랜 기간 동안 매달 게임을 하나씩 만들어냈다. 퍼로의 노력은 후배 인디 개발자들을 고무시켰을 뿐만 아니라, 그가 개인적인 생활을 포기한 무시된 인디 게임 개발자들의 역할에 대한 이야기를 하며 지원을 촉구한 연설에서 보여준 연극적이고 명석한 태도는 게임 개발자들과 대중 모두에게 영향을 미쳤다.
다른 국제 행사들에서도 몇 번 되풀이했지만, 그의 이러한 면모들은 "오 분만에 게임 하나 완성하기"라는 제목으로 2009년 인디 게임 서밋(Indie Games Summit)에서 발표하던 때 가장 빛났다. 주인공이 실존인물인지 여부를 떠나서(스포일러: 실존인물은 아니었다), 그는 그 발표에서 개발자의 능력에 대한 찬미와 게임 제작의 즐거움을 하나의 완결된 이야기로 엮어냈다. 브라보.

팀 셰퍼(Tim Schafer)
더블 파인(Double Fine)
브루탈 레전드는 현실을 꿰뚫어보는 팀 셰퍼와 그 동료들의 안목에서 나온 결과물이다. 그러나 업계 전

반에 중요한 것은 바로 셰퍼에게 게임이라는 것 자체를 멋진 것으로 보이게 만드는 능력이 있다는 사실이다.
겹겹이 쌓은 문화 코드와 함께 대 스타들이 한 무더기 등장하는 그가 직접 만든 게임뿐 아니라 지미 펄론(Jimmy Fallon)과 함께한 NBC 레이트 나이트(Late Night) 출연분에서와 같이 대중의 눈에 비치는 그의 유머 넘치고 매력적인 모습은 게임 개발자의 이미지를 현실감각 있고, 재미있으며 재치 있는 쪽으로 끌어왔다. 윌 라이트(Will Wright)가 괴짜 개발자 쪽의 끝에 서 있다면, 셰퍼는 개발자의 매력적이고 사회적인 면모를 부각한다.

키요시 신(Kiyoshi Shin)
IGDA 재팬(IGDA Japan)
IGDA 재팬의 대표이자 유명 게임 칼럼니스트, 미디어 해설가로서 키요시 신은 일본 개발자들과 서방 개발자들 사이의 간극을 연결하기 위해 많은 일들을 해오고 있다. 닛케이(Nikkei)와 같은 일본 시장에서 인디 개발자들을 지원하는 일과 별도로, 이 년째 주최해오고 있는 센스 오브 원더 나이트(Sense of Wonder Night)는 그가 이룬 가장 주목할만한 업적들 중 하나다.
이 행사는 도쿄 게임 쇼(Tokyo Game Show) 기간에 열리며, 국제 인디 개발자 그룹을 위한 GDC의 익스페리멘탈 게임플레이 쇼케이스(Experimental Gameplay Showcase)처럼 제작자들이 전세계 청중들에게 자신의 게임을 소개할 수 있도록 10분의 시간을 준다. 이 행사를 통해 만들어지는 인맥과 문화적 교류는 가볍게 볼만한 것이 아니다.

토미 탈라리코(Tommy Tallarico), 잭 월(Jack Wall)
비디오 게임즈 라이브(Video Games Live)
토미 탈라리코와 잭 월은 수 년째 아주 활동적으로 그들의 비디오 게임즈 라이브 월드와이드 콘서트 투어를 홍보하고 있다. 게임 음악들을 라이브 오케스트라와 락 퍼포먼스, 하이라이트로 편곡하고, 이 음악들을 작곡한 여러 작곡가들이 출연하는 이 공연은 게임 음악이 배경 잡음으로 격하되지 않도록 하는 노력의 일환이다.
브라질 정부는 학생들의 예술적 발달에 도움을 준다는 근거로 이들의 브라질 공연을 지원하기도 했다. 대중들과 국가를 상대로 중요한 오락 매체인 게임에 대한 인식을 개선하는 모든 활동은 이 리스트에 오를 자격이 있다.

요이치 와다(Yoichi Wada)
스퀘어 에닉스(Square Enix)
요이치 와다는 스퀘어의 대표이자 CEO지만, 그가 이 리스트에 오른 것은 일본의 ESA인 컴퓨터 엔터테인먼트 공급자 연합(Computer Entertainment Supplier's Association, CESA)의 회장직으로서다. 와다는 일본이 게임 소프트웨어 업계에서 뒤떨어지고 있는 이유에 대해 목소리를 높여왔다. 그가 제기한 문제점들에는 개발 허브의 부재, 개발자들이 아이디어를 쉽게 교환할 수 있는 디스커션 포럼의 부재, 동일한 문제를 단독으로 해결하려는 일본 기업들의 경향 등이 있다.
와다와 CESA는 일본 개발자 컨퍼런스 CEDEC이나 도쿄 게임 쇼 라운드테이블과 같은 행사를 통해서 일본 게임 업계가 잃어버린 광채를 되찾을 수 있도록 하는 일에 진지한 열의를 가지고 있다.

윌 라이트(Will Wright)

스투피드 펀 클럽(Stupid Fun Club)

심시티(SimCity)와 심즈(Sims)를 개발했던 맥시스(Maxis)와는 더 이상 일하지 않지만, 윌 라이트는 게임 개발에만 몰두하는 대신, 전자 오락 전반을 비추는 등대로서 빛날 것이다.

스포어 개발의 부담에서 벗어나서 그는 새로운 혁신을 시작할 것이다. 게임과 러시아 우주 기술을 한 번에 논의할 수 있는 사람이라면, 대중들의 게임 산업에 대한 인식에 스며든 "살인/범죄 시뮬레이션"의 낙인을 게임이라는 매체에서 벗기는 일에 힘을 보탤 수 있을 것이다.

데릭 유(Derek Yu)

TIG소스(TIGSource), 모스마우스(Mossmouth)

많은 활동을 하는 인디 개발자인 유의 게임들은 디아볼리카(Diabolika)에서부터 IGF 수상작인 아쿠아리아(Aquaria)와 스펠룽키(Spelunky)에 이르기까지 인디 게임 업계에 영감을 제공한다. 그러나 우리는 여기서 놀랍도록 역동적이고 유용한 인디 게임 커뮤니티인 TIG소스를 운영한 그의 업적을 기리고자 한다.

데릭과 TIG소스는 인디 개발자들이 예상 못한 복잡한 문제들에 휘말려 어려움을 겪고 있을 때 인디 개발자들을 보호하는 일을 했을 뿐 아니라(엣지 게임즈(Edge Games) 논쟁을 참고) 정기적으로 TIG소스가 주최하는 경연대회를 개최해서 놀랍도록 독창적인 주제를 다룬 여러 뛰어난 게임들을 발굴해내고 있다.

[**편집자의 말**: 작년 말 이 기사가 게임 디벨로퍼지에 실렸을 때와 마찬가지로 특정 인물이 거론되지 않은 것에 대한 일반적인 논쟁을 넘어서서 - 특히 채널 4(Channel 4)의 앨리스 테일러(Alice Taylor)에 의해 - 이 리스트에 여성이 빠져있다는 사실에 대한 불만 사항들이 제기되었다.

간단히 말하자면 이 리스트는 작년, 아마도 2009년 10월까지 이루어진 주요 업적들을 해낸 사람들을 분야별로 정리한 리스트이며, 우리도 이 리스트에 여성 게임 개발자들이 선정되지 않았다는 점은 유감스럽게 생각한다. 덧붙이자면, 우리는 이미 게임 업계의 여성들에 대한 기사와 차트를 실은 적이 있으며, 게다가 우리가 뽑은 2008 최고의 개발자 리스트 - 이 리스트의 작년 버전이다 - 에는 여러 명의 여성 개발자들이 남성들과 더불어 이름을 올렸다. 또, 프랙 돌 룰렛(Frag Doll's Rhoulette)에서는 이 기사의 초판에 대응하여 게임 업계의 주목할만한 여걸들의 리스트를 준비했다.]