



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

부업으로 게임 만들기 : 실 생활에서의 개발  
(Making Games On The Side: Development In The Real World)

앤드류 웹스터(Andrew Webster)

가마수트라 등록일(2010. 07. 15)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/5895/making\\_games\\_on\\_the\\_side\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/5895/making_games_on_the_side_.php)

게임산업은 수백억 달러의 산업일수도 있지만, 모든 사람들이 게임을 만들기를 원한다고 해도, 모든 사람이 게임을 만들면서 생계를 이어나갈 수 있을 정도는 아니다. 작고, 다운로드 가능한 게임의 인기도가 상승하고, 접근성이 높아짐에 따라 수많은 개발자들이 그들이 원하는 게임을 만들 수 있게 되었다. 경력 개발을 위해서 의도적으로 이러한 게임을 개발하는 사람도 있지만, 단순히 열정을 가지고 일하는 사람도 있다.

그러나 벤자민 리버스(Benjamin Rivers)와 같이 게임을 취미로 개발하는 개발자부터 짐 맥긴레이(Jim McGinley)와 앤디 무어(Andy Moore)와 같은 좋아하는 일을 직업으로 선택하여 게임을 개발하는 사람까지, 이들 모두는 게임을 개발하는 시간을 알뜰하게 관리하고 있었다.

### 취미로 게임 개발하기

토론토 토박이인 벤자민 리버스는 바쁜 사람이다. 웹 디자인 회사를 경영할 뿐만 아니라, 일러스트레이션 프리랜서로도 일하고, 개인적으로 만화를 만들고 판매하기도 하며, 때때로 온타리오 대학(the Ontario College)에서 아트앤 디자인(Art & Design) 과목을 가르치기도 한다.

그러나 이렇게 바쁜 스케줄에도 불구하고, 리버스는 토론토의 활성화된 인디 게임 개발 커뮤니티의 구성원으로 게임 개발의 세계에 발을 들여 놓을 수 있었다. Artsy Games Incubator, Toronto Game Jam(TOjam 으로 더 잘 알려져 있음)와 같은 개발사와 the Hand Eye Society 와 같은 사회 기구로부터 배움의 기회와 영감을 얻을 수 있는 원천을 제공받았다.

“커뮤니티 소속감은 너무나 중요하다. 내가 이 곳을 지지하고 있기 때문에 실질적인 개발자로 일하고 있다고 말한다면, 중요함의 의미를 더 잘 피력할 수 있을 것이라고 생각한다”고

리버스는 말한다. 그는 최근에 실험적 타이틀인 드렁큰 램피지(Drunken Rampage)라 불리는 게임을 개발했다.

“Hand Eye Society 단체는 게임을 뿔낼 수 있는 기회를 제공해 주었기 때문에 너무나 고마운 단체이고, 더 고맙게도 다른 사람들과 나눌 수 있는 기회를 주어서 더 감사했다. 그렇지만, 당신보다 더 똑똑한 사람들을 만나는 것, 기술적인 도움을 구하거나 질문을 하는 것, 영감을 얻는데 도움을 얻는 것, 사람들이 어떤 것을 하고 있는지를 이해하는 것 등이 모든 좋은 일이다.”



물론, 그가 하고 있는 다른 일을 하면서 게임을 개발할 시간을 정확히 어떻게 마련하고 있는지는 의문이다. 리버스의 경우에는 그의 최우선의 경력이 게임 개발이 아니라는 사실이 실제로는 도움이 되었다. 이 덕분에, 그는 그 만의 페이스를 가지고 게임을 개발할 수 있었다.

“나는 스스로에게 스트레스를 가하지 않으려고 하고, 밀어붙여서 해 내려고 하지 않는다. 내가 뭔가 말하고 싶거나, 내가 정말 만들고 싶은 게임이 있다면, 참여하겠다고 먼저 다가서지만, 더 이상 20 대가 아니기 때문에 게임 개발에 주말 24 시간을 모두 소요하고 싶지는 않다. 결혼하여 아내도 있는데, 아마도 그녀가 내가 이렇게 일한다면 좋아하지 않을 것이다.”

“나는 스스로에게 많은 제한을 두려고 하는데, 버튼 한 개만 이용하는 게임을 만든다 던지, 스크린이 하나 뿐인 게임을 만든다 던지, 일주일만에 개발을 완료할 수 있는 게임과 같은 제한을 둔다. 그리고 나서 참여할 수 있는 시간 범위 내에서 선택하여, 1 년 내내 지속되는 장기 프로젝트 보다는 몇 주 안에 종결되는 프로젝트를 선택하곤 한다.”

게임 개발에 전념하기 위해 어느 날 갑자기 생업을 그만두고 싶어하는 많은 개발자와는 달리, 리버스는 재정적인 이유가 아니라 단순히 즐기는 일로써 게임을 개발하고 있는 현재의 상태에 만족하고 있다. 게임 개발에 대해서 리버스는 어떤 비즈니스 계획도 가지고 있지 않고, 실제로 돈을 번다는 기대도 하지 않고 있다.

“나는 ‘취미 개발자’라고 스스로를 불러야만 할 것 같다. 실제로 나는 일주일에 60 시간을 일하는 많은 사람과 같지 않기 때문이다. 이것이 내가 계속해서 게임 개발을 하고 있는 이유일 것이다.” 고 그는 말한다.

### 일과 놀이를 효율적으로 조직하기

모든 사람이 취미개발자가 되는 것에 만족하는 것은 아니다. 짐 맥긴레이는 큰 규모의 기업 웹사이트를 구축하는 일로 경력을 개발하기 시작했다. 2 년 전 회사를 접기 전까지 10 년 이상을 웹사이트 구축 일에 매진하였다. 그 후에는 계약 기반의 같은 일을 해 오고 있다. 그러나 정부 웹사이트 구축은 맥긴레이가 항상 하고 싶었던 일이 아니었다.

15 년 전 컴퓨터 공학 학위를 받고 졸업한 후에 그는 전공과 같은 산업계에서 직업을 구할 수가 없었다. 캐나다의 시장이 작았기 때문이었다. 게임 프로그래머로써 풀 타임 직업을 구하기 보다는 맥긴레이는 작은 게임을 개발하는 것을 계속하였다. 결국 그는 **RealArcade** 와 **Pogo** 같은 웹 포털에 게임을 판매하였다.

그는 그의 게임이 포털 시장용 게임처럼 하드코어적이지는 않고, 소매 판매를 하기에는 너무 적은 규모라고 생각한다. “게임이 있기는 하지만, 어디에도 위치해 두기는 애매하다”고 설명한다.

그러나 맥긴레이는 게임 개발을 계속하였고, 가장 최근에 개발한 Restraining Order 를 IGF2010 에 출품하였다. 그는 여전히 풀 타임 직업을 가지고 있으면서 게임을 개발할 수 있는 시간을 낼 수 있는데는 2 가지 주요한 이유가 있다고 생각한다.

“첫번째는 게임을 더 작게 만들려고 하는 것이다. 다른 방법이 없다. 내가 만든 게임을 살펴보면, 유튜브 비디오에서 찾을 수 있는데, 그 게임들은 명확히 작은 게임들이다. ‘오, 아트가 놀라운데’라고 말할 만한 거리가 아니다. 매우 작은 게임이라는 것이 핵심이다. 내 생각에는 이것이 게임 개발의 시간을 낼 수 있는 비법인 것 같다.”

“두번째는 정말로 하고 싶은 일을 한다면 어떻게든 시간을 만들어 낸다는 것이다. 나는 친구들과 잘 어울리지 않는다. 영화도 거의 보지 않는다. 여러분은 직장을 다니면서 여러분이 원한다면 많은 자유 시간을 가질 수 있다. 기본적으로 집에 와서 먹고, 게임 개발에 몰두한다. 이것이 내가 하고 있는 방식이다.”

리버스 처럼, 맥긴레이는 토론토 인디 씬(Toronto indie scene) 멤버이고, 매년 TOJam 을 운영하고 조직하는데 실질적으로 도움을 주고 있다. 그는 커뮤니티 활동이 긍정적인 면도 있지만, 잠재적으로는 집중을 방해하는 요소가 될 수 있다는 것을 경고한다.

“이 커뮤니티 없이 게임을 만들 수 있어야만 한다. 게임 개발을 위해서 커뮤니티를 필요로 한다면, 커뮤니티가 일종의 방해 장치가 되기 때문에 여러분은 한계가 지어지게 된다. 그러나 게임을 만들고자 애 쓰거나 게임 개발에 관심이 있는 사람들과 함께 여러분이 스스로 게임을 만들었다면, 여러분에게 지속적으로 동기부여 할 수 있을 것이다...”

“내가 알아 낸 것은 커뮤니티에 속해 있는 사람들이 스스로 게임을 만들 수 없다는 것이었다. 커뮤니티에서 여러분이 알아 낼 수 있는 것은 사회적인 친분이나 그 이상의 정도이다. 물론 이것도 좋다. 사람들을 만나고 이야기 하는 것도 좋다. 그렇지만 어떤 게임을 실질적으로 완성하지는 못할 것이다. 결국 커뮤니티는 양날의 검과 같다. 홀로 게임을 만들고자 한다면, 영감을 주는 걸 도와줄 것이고, 홀로 게임을 만들 수 없다면, 실제로는 집중력을 흩뜨리는 역할만 할 것이다.”

계약 기반의 웹 개발에 종사했던 맥킨레이는 마침내 풀 타임 게임 개발의 세계로 이행하는 시도를 하고 있다.

이는 웹 개발로 모아두었던 비상금이 있었기 때문에 가능했는데, 그는 생활비를 걱정할 필요 없이 게임 개발에 전념하고 싶었기 때문에 저축을 열심히 하였다. 그의 목표는 2년 내에 게임을 개발하여 돈을 벌기 시작하는 것이다. 만약 이렇게 하지 못한다면, 그는 다시 웹 개발을 하러 돌아가야 할 것이다.

이 지점에서, 맥킨레이는 75% 정도의 시간은 게임을 개발하는데 할애하고, 25%의 시간 동안에는 웹 개발을 계속할 것이라고 한다. 모든 웹 개발 일을 그만두는 것이 최종 목표이긴 하지만, 게임 개발 경쟁에서 뒤쳐질지도 모른다는 불안감 때문에 일을 하지 않을 수도 없다는 것이다. “계약 물건을 미루어 놓은 몇 달이 게임을 더 잘 개발할 수 있도록 해 줄 것이다.”

## Steambird 로 게임 개발의 꿈 이루기

앤디 무어(Andy Moore)는 게임 월드로 막 이전해 왔다. 소프트웨어 개발자에서 풀 타임 게임 개발자로 2008년 말 경력을 바꾸었다. 그때까지 무어는 웹 베이스의 생산성 소프트웨어를 개발했다. 그러나 그는 성공적인 플래시 게임 판타스틱 콘트라aption(Fantastic Contraption)의 커뮤니티의 파트타임 매니저로도 일했다. 이 경험을 통해 그는 게임 개발로 경력을 바꾸는 것을 결심하였다.

무어는 그의 주업에서 부업인 커뮤니티 매니저까지 게임 개발에 이르기 전의 과정을 “점진적인” 이전이라고 설명한다. 그는 또한 Fantastic Contraption의 개발에 “최소의” 공헌을 했고 성공적인 이동을 할 수 있었던 핵심이 희생할 수 있는 능력이었다고 밝혔다.

“물가가 매우 비싼 브리티시 콜롬비아(British Columbia)의 빅토리아(Victoria)에서 살았음에도 불구하고, 매우 낮은 생활비로 그럭저럭 버텼다. 자동차도 없었고, 외식도 거의 하지 않았으며, 영화를 비롯한 어떤 다른 문화 생활도 하지 않았다. 나는 정말 절약적인 생활을 했고, 내 삶에서 내가 할 수 있는 모든 부가 비용을 제거했다. 나는 거의 모든 소유물을 팔았고, 심지어는 전화도 없었다.”

“내가 워낙 단순하고 최소화 된 것을 좋아하기 때문에 이런 절약은 내게 매우 쉬운 일이었다. 만약 인디 게임 개발을 하고 싶은 어떤 사람이 자가용을 보유하면서 외식을 매일 한다면, 내가 했던 것 보다 훨씬 더 어려운 시간을 버텨내야 할 것이다.”

“수 많은 사람들이 기꺼이 한달에 휴대폰 비용으로 100 달러 이상을 들이면서 게임을 만들 여유가 없다고 말한다는 것은 내게 놀라울 따름이다. 무엇이 더 중요한가?”

이러한 희생은 충분하지 않았다. 맥킨레이 처럼 무어 역시 결국에는 독립 게임 개발자로서의 경력을 위하여 생활을 보조할 수 있는 몇몇의 계약 기반의 일을 수행해야 했다. 놀랍게도, 이러한 일들이 게임을 개발하는 것과 아무 관련이 없다고 하더라도, 무어에게는 재정적인 이득 이상의 어떤 것으로 되돌아 왔다.

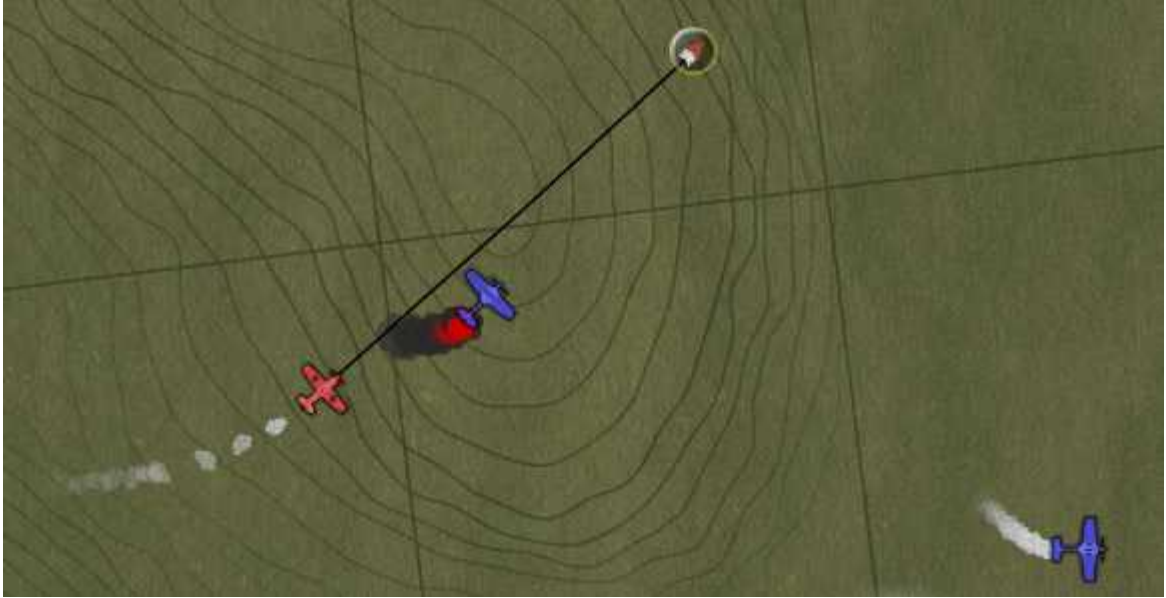
“2 개의 주요한 부업이 있었는데, 하나는 생산성 소프트웨어를 만드는 것이었고, 다른 하나는 U.S. Military 를 위한 YouTube 용 어플리케이션을 만드는 것이었다. 게임 하고는 전혀 관련 없는 것이었다. 그러나 이 일들은 매우 교육적이었다. 나는 이러한 부업을 ‘수업료를 내는’ 것이라고 생각하고, 다시 보게 되었다. 나는 스트리밍 비디오 어플리케이션을 만드는 방법을 알기 위해 책을 샀고 별도의 교육을 신청했다. 이러한 일을 하는데 어떻게 해야 하는지에 대한 더 많은 지식을 보유하게 되었다.”

“나는 실제로 이러한 내 경험들을 새로운 게임에 적용시킬 방법을 고민하고 있다. 임베디드 튜토리얼이나 비디오 클립과 같은 것들을 통한 연습을 시키는 방법에 관한 것이다. 생산성 소프트웨어 작업을 통해서 배운 것도 마찬가지로 활용하고자 한다. SQL queries 를 최적화 하는 것에 관해 너무나 많이 배웠고, 나는 이것을 향후에 멀티 플레이어 게임을 통제하는데 이용할 수 있다. 나는 각각의 부업을 한달 이상 진행하지는 않았지만, 항상 내 마음속의 목표인 게임에 접목되어 갈 수 있도록 노력했다.”

또한, 무어는 게임 개발로부터 잠깐 쉬어 가는 이러한 순간을 긍정적인 시각으로 보았는데, “정신을 맑게 하기 위해서는 잠시 쉬어 가는 것이 훨씬 이롭다”고 생각했기 때문이다.

무어의 가장 성공작인 Steambird 를 통해 게임 개발은 재정적으로 도움을 받을 수 있었다. 그는 Armor Games 에 라이선스권을 판매하였다.

그는 이러한 성공을 기반으로 아이폰을 비롯한 Xbox 360, Nintendo DS, WiiWare 로의 Steambird 의 포팅을 계속해 나갈 수 있기를 희망하고 있다.



### *Steambirds!*

이 글을 쓰고 있는 현재, 무어는 **Armor Games** 와의 거래를 통해 얻은 자금으로 떠난 캐나다 종단 여행을 거의 마치고 있다. 그러나 그의 바람은 그가 영원히 지속적으로 성공할 수 없다고 하더라도, 전업으로 게임 개발을 계속할 수 있게 되는 것이다.

“여생 동안 게임을 만드는 것은 절대적인 내 목표이다. 무슨 일이 있더라도 나는 그렇게 할 것이다. 내가 책상에 앉아서 일하던 때로 돌아가야만 한다면, 그렇게 할 것이다. 그렇지만, 현재의 내가 계속하고 있는 이 일을 가슴 깊이 간직하고, 박차를 가할 것이다.”

“내게 Steambird 는 아주 힘들 일을 해낸 증표와 같다. 마켓 테스트로써의 착수 단계부터 디자인 되었었고, 가령 사람들이 생각하고 있는 것, 시장이 수용할 수 있는 것 등에 대한 고려가 이루어졌었다. 이런 사실들이 명확해 지고 난 후, 나는 Steambird 의 ‘빅 버전’을 개발할 수 있었다.”

“물론, 털썩 주저 앉을만한 때도 있을 수 있다. 그리고 비용을 지불 하지 못하게 될 수도 있을 것이다. 그리고 새로운 어떤 것을 시작해야만 해야 할 수도 있다. 그러나 우리와 같은 인디 개발자들의 최상의 덕목인 민첩성으로 해결 할 수 있을 것이다.”

### **결론**

분명히, 전통적인 스튜디오 밖에서 게임 개발자가 되기를 바라고 있는 사람들의 많은 다른 이야기가 있을 것이다. 여기서 언급한 사례는 단지 몇 개의 예에 지나지 않는다.

모든 개발자가 짐 맥킨레이와 같은 인내심을 가지고 있지 않을 것이고, 10년 넘도록 비상금을 모을 수 없을 것이다. 또한 모든 사람이 앤디 무어 처럼 개발하고 있는 게임을 제쳐 두고 한달이라는 기간 동안 부업을 진행할 수도 없을 것이다. 그러나 이 세가지 예에서 알 수 있는 것은 분명하다. 당신이 게임을 만들고 싶다면, 그 길을 찾을 것이다라는 점이다. 희생이 뒤따를 것이지만, 가능하다.

“모두 우선권의 문제다”고 무어는 말한다. “나는 불리한 상황에서 게임을 만들고 싶었고, 게임을 만들기 위해 필요한 것을 했다.”