



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 개발자 50인 (The Game Developer 50)

제프리 프레밍, 브랜든 셰필드(Jeffrey Fleming, Brandon Sheffield)

가마수트라 등록일(2010. 11. 17)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6206/the_game_developer_50.php

사람은 우리 업계가 가지고 있는 원천이다. 개발 팀은 함께 상호교류하며 기술을 개발하고, 한 사람의 힘으로 게임을 개발하는 일은 거의 없다. 그러나 때로는 독보적인 한 사람이 부각되기도 하는데, 개인 개발자 혹은 팀 리더들이 그렇다.

그래서 우리는 여기에 에디터가 선정한 50 인의 개발자를 소개한다. 아트, 프로그래밍, 디자인, 비즈니스 등의 분야를 망라하여 특정한 사람의 특정한 업적에 초점을 두고 소개하고자 한다.

순위가 매겨진 것이 아님을 명시한다. 이들의 라스트 네임 알파벳 순으로 소개한다. 개인 게임 개발이 점차적으로 대중화되고 있으며 이윤을 내기도 쉽기 때문에, 근래에는 더 많은 개인 업적이 명예롭게 기려지게 될 것이라고 예측된다.

아트 Art

제레미 베넷(Jeremy Bennett)

밸브 (Valve)

밸브의 *Left 4 Dead 2* 는 세심한 조정 장치와 강렬한 게임 플레이로 칭찬을 받았다. 그러나 게임에 나타난 놀라운 시각적인 업적에 대해서도 고려해 보아야만 한다. 제레미 베넷의 아트 지도에 따라, 팀은 사랑스러운 디테일이 있는 현실에 확고히 발을 붙이고도 환영 같은 높이에 서 있는 것과 같은 느낌을 주는 게임을 만들었다.

미국 남부에서 시간을 보낸 어떤 사람이라도 즉시 게임의 잘 만들어진 환경과 느릿느릿 움직이는 오후의 빛이 습기찬 공기 사이로 뿜어져 나오는 것을 인지할 것이다. 게임의 캐릭터

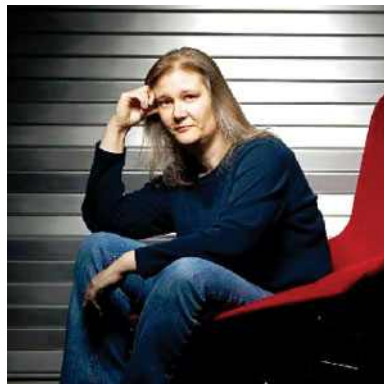
디자인 역시 그럴듯한 모습으로 뛰어나다. 이들은 만화책의 판타지가 아니라 슈퍼마켓에서 매일 마주치는 사람들의 모습을 하고 있다. 게임의 비주얼은 플레이어에게 놀라운 수준의 감정적인 몰입을 촉발시키고, 아트 디렉션의 힘을 느낄 수 있게 해 준다.

에이미 헤니그(Amy Hennig)

노티 도그(Naughty Dog)

노티 도그의 크리에이티브 디렉터 에이미 헤니그는 디지털 액팅의 선구자이다. *Uncharted 2: Among Thieves*의 작가이자 디렉터인 헤니그는 복잡하지만 신빙성 있고, 관련성있는 캐릭터를 창조하는데 도움을 주었다. 컴퓨터 꼭두각시 인형의 시대는 끝났다. 더 많은 이용자에게 도달하기 위하여 플레이어가 동일시 할 수 있는 인간 캐릭터가 꼭 필요하게 되었다.

좋은 이야기와 독창적인 목소리 연기가 필수적인데, 노티 도그의 혁신은 목소리 연기와 모션 캡처를 통해 인간의 행동과 캐릭터를 합일화 시켰다. 이 두 임무를 수행할 수 있는 배우를 캐스팅 하고 영화 세트에서 주의 깊게 준비하고 행동을 촬영하는 모캡 세션을 다룸으로써, 스튜디오는 진짜 살아 있는 생명체와 같은 캐릭터를 가진 게임을 만들 수 있게 된다.



크리스토퍼 헌트(Christopher M. Hunt), 전 팬데믹 소속

*The Saboteur*가 잘 홍보되지 않았고 오히려 그 때 과소평가 되었다 하더라도, “싸움의 의지” 컨셉은 부정할 수 없이 잘 수행되었다. 특히 비주얼적 측면에서는 그렇다. 세계 2차 세계대전 시대 기반의 게임은 나치에 점령당한 프랑스 지역을 흑백으로 나타내었고, 나치만 붉은 색으로 보여지게 하였다.

플레이어가 프랑스를 자유롭게 해 줌으로써, 색상은 실제의 현실 톤으로 돌아오고, 이를 통해 플레이어는 그들의 게임 내 성공에 대한 피드백을 직접적으로 받을 수 있게 된다. 이 시각적인 특징은 크리스토퍼 헌트에 의해 리드되었고, 가장 성공적인 요소 중의 하나로 평가 되었다.

이사무 카미코쿠료(Isamu Kamikokuryo)

스퀘어 에닉스(Square Enix)

*Final Fantasy XIII*의 호화로운 비주얼은 눈부시고, 10 대의 러브 판타지와 같은 달콤함이 살아 있고, 유토피아 적인 열정이 가득하다. 스퀘어 에닉스의 과시된 Crystal Tools 프레임 워크를 위한 주력 상품으로써 게임의 위상은 지연된 개발 시간과 결합되어, 이사무 카미코쿠료의 아트 팀에게 리얼 타임 디지털 이미지를 제한할 수 있는 기회를 주었다.

그 결과 물리적인 빛의 양에 대한 강박적인 시각을 렌더링하고 셰이드 한 바로그 양식의 디테일이 살아 있는 비주얼이 완성되었다. 스퀘어 에닉스는 아름다운 프리 렌더링 된 비주얼을 특히 강조하는 그래픽에 강점을 가진 회사로 알려져 있다. 파이탈 판타지 13 으로, 우리는 리얼 타임 그래픽이 전통적인 컴퓨터 애니메이션 기술에 재빨리 다가서고 있다는 것을 볼 수 있다.

김태형(Hyung-Tae Kim)

엔씨소프트(NCSoft)

김태형은 일러스트레이터로 잘 알려져 있다. 그는 *Magna Carta*와 *War of Genesis* 같은 게임에 유연한 여성 형태와 야수 같은 남성을 창조했다. 이제 그는 엔씨소프트의 신작 *Blade & Soul*의 아트 디렉터로서, 게임의 모든 비주얼을 콘트롤하고 있으며, 그의 특징적인 일러스트레이션이 마침내 폴리곤 월드에서 생명체로 만들어지게 된다.

게임이 곧 서비스 되지 않을 것이라 하더라도, 그의 노력에 대한 결과는 이미 가시적인데, 캐릭터와 특징적인 아키텍처 및 비디오 게임을 독창적으로 만드는 무기류 등이 그렇다.

이쿠미 나카무라(Ikumi Nakamura)

플래티넘 게임즈(Platinum Games)

비디오 게임은 극도로, 설명할 수 없이 기묘해지는 타고난 능력을 가지고 있다. 불운하게도, 게임에 나타나는 기묘함은 어떤 의도에 의해서 만들어 지지 않는다. 리얼리즘은 오늘날의 법칙이고, 특히 하이 컨셉의 콘솔 게임에 적용될 때 더 그러하다.

플래티넘 게임즈의 *Bayonetta*는 이러한 때 위안이 되는 게임인데, 아트 누보, 쇼조 망가와 고딕 리바이벌을 뒤섞어 놓았다. *Bayonetta*의 콘셉 디자이너 이쿠미 나카무라는 부산한 플레이와 매치되기에 충분한 비주얼을 창조하는데 도움을 주었다.

장 필립 라조트(Jean-Philippe Rajotte)

유비소프트 (Ubisoft)

Splinter Cell Conviction 은 시리즈를 위한 디자인 리부트 일 뿐 아니라 캐릭터의 내면적인 사고를 투사하고, 오브젝트에 빛을 혁신적으로 사용하는 잘 처리된 비주얼을 가지고 있다.

독창적인 컨셉은 Tony Scott 의 *Man on Fire* 를 본 후 Maxime Beland 디렉터가 만들었다. 그러나 이 컨셉은 아트 디렉터 장 필립 라조트에 의해 실행되었다. 영화에서 감명을 받았다고 할 지라도, 라조트와 그의 팀의 실행은 오직 게임에서만 할 수 있는 어떤 것을 나타내었다. 이런 방식으로, *Conviction* 은 시각적인 인터랙티브 스토리텔링을 향해 걸음을 내딛었다.

폴 로버트슨(Paul Robertson)

인디펜던트(유비소프트)

폴 로버트슨은 오스트레일리아의 픽셀 애니메이터이다.

과거의 그의 작업은 백그라운드와 애니메이션에 관련되어 있었지만 *Scott Pilgrim vs. The World*에서 로버트슨은 이전 보다 더 많은 자유로운 영역을 가지게 되었고, Jonathan Kim 과 Mariel Cartwright 와 장기간 교류하면서 도움을 받았다. 그 결과 게임은 그의 스타일과 균형을 실재감 있게 구현하는 능력이 발휘된 비주얼을 갖추게 되었다.



노부요시 사노(Nobuyoshi Sano)

디튠(Detune)

Ridge Racer 와 *Tekken* 의 클래식 사운드 트랙의 개발자이자 작곡가인 노부요시 사노는 신시사이저에 대한 깊은 열정으로 이를 게임에 적용하려고 노력하였다. Korg and Cavia (현재 AQI)와 팀을 꾸려, 그는 닌텐도 DS 의 *Korg DS-10* 과 *DS-10 Plus* 디자인을 도왔다.

컨셉적인 면에서 급진적인 *Korg DS-10* 은 클래식 *Korg MS-10* 아날로그 신시사이저를 연주하는 경험을 주며, 창의적인 레코딩 환경을 통해 어떤 게임 플레이에도 완벽히 맞는다. 신작 *Korg M01* 로, 사노는 모던 클럽 뮤직 악기 중의 하나를 재창조 하려는 의도를 보이고 있다. 닌텐도 DS 형태의 *Korg M1* 워크스테이션이 그것이다. 이전에는 한번도 프로 레벨의 전자 악기가 게임에 접목되지 않았다.

제이슨 화이트사이드(Jasen Whiteside)

볼리션(Volition)

파괴될 수 있는 게임 환경을 창조하는 것은 엔지니어링과 아트 분야 두 분야에 모두 큰 허들이다. 이 도전을 볼리션은 충분히 감싸 안았고, 스튜디오에서 진행중인 *Red Faction* 시리즈는 도처에 있는 안락의자 파괴자에게 러브 레터로 받아 들여지게 될 것이다.

제이슨 화이트사이드의 아트 디렉션 지휘 아래, *Red Faction Guerrilla* 는 완전히 분해시키기로 합의된 침울한 화성(인간이 살기에 적합하도록 변형된 화성)의 풍광을 만들었다. 여기에 아트 팀의 위대한 업적이 담겨있다 : 게임 환경 뿐만 아니라 파괴된 조각 조각 까지도 디자인 했다. 이는 깨져 버린 것도 좋게 보이도록 하는 볼리션의 기술에 대한 증거이다.

디자인

매튜 암스트롱(Matthew Armstrong)

기어박스 소프트웨어(Gearbox Software)

FPS 시대에, 만약 당신이 *Halo* 와 *Call of Duty* 사이의 화재 지역으로 걸어 들어 가고자 한다면, 당신 만의 계약을 꾸미고 있어야 할 것이다. 운 좋게도 기어박스의 보덜랜드는 플레이어를 위한 몇 가지의 흥미로운 트위스트를 가지고 있었다.

게임 디자인 디렉터인 매튜 암스트롱은 보덜랜드가 성공적으로 MMORPG 스타일로 결부되도록 하였고, 빠른 속도의 슈팅 플레이에 아이템 수집과 생산이라는 요소를 결합시켰다. 다른 창의적인 혁신은 게임 플레이를 새롭게 유지하기 위하여 독특한 아이템을 떨어뜨리는 게임 절차 콘텐츠 시스템을 포함한 점이었다.

툼 "질레아스" 캐드웰(Tom "Zileas" Cadwell)

라이어트 게임즈(Riot Games)

라이엇 게임즈는 *League of Legends* 이전에는 잘 알려지지 않은 회사였다.

이것은 아주 인기있는 워크래프트 3 의 게임 플레이 스타일을 처음으로 상업화한 시도였다. 그리고 톰 "질레아스" 캐드웰의 지휘 아래 라이엇 게임을 온라인 공간에서 상위층으로 발사시킬 사람들이 게임 개발에 참여하였다. 그 뿐 만 아니라, 최근에 게임은 GDC 온라인 어워드를 휩쓸었는데, 베스트 온라인 테크놀로지, 비주얼 아트, 게임 디자인, 뉴 온라인 게임 등의 부문을 포함한다.

크리스찬 칸타메사(Christian Cantamessa)

록스타 샌 디에고(Rockstar San Diego)

게임 산업계의 오래된 격언 중의 하나는 "웨스턴은 팔지 않는다"는 것이다. *Red Dead Redemption* 은 북미와 유럽에서 거대한 판매량은 여러 번에 걸쳐 이 이론이 틀렸음을 입증하였다. 게임은 샌드박스 장르를 채택하고 인구수를 줄여, 효과적으로 플레이어와 메인 캐릭터, 그의 말(horse)과 스토리의 유대관계를 강화시켰다.

방대한 자연 풍광을 보고 있자면, 무한한 몰입감에 빠져 들고, 플레이어 에이전시의 환영이 너무나 강하다. 이 게임은 플레이어가 그들이 새로운 어떤 것을 발견한 것 처럼 느끼게 해주는데, 그들은 실제로는 정해진 명백한 결과에 도달한 것 일 뿐이다.

스티브 게이너(Steve Gaynor)

일레이셔널 게임즈(Irrational Games)

BioShock 2 의 *Minerva's Den* 다운로드 캠페인은 친근한 *BioShock* 에 새로운 캐릭터와 환경을 가져다 준 DLC 로의 창의적인 접근이었다. 항상 DLC "확장"이 완벽하게 독특한 내러티브 경험은 아니다. 또한 급진적으로 캐케닉을 바꾸지 않고서도 게임을 통해 속도를 조절할 수 있도록 해 주었고, 업그레이드와 적군과의 균형감도 미묘하게 비틀어 놓았다.

스티브 게이너의 팀은 최근에 2K Marin 에서 *BioShock* 개발로 옮겨 갔고, *Minerva's Den* 팀은 10 명으로 구성되어, 좀 더 큰 회사의 내부 조직화 되었다. 이들은 작고 빠른 업무 처리가 진정한 창의적인 돌파구를 만든다는 것을 몸소 보여주고 있다.

슈에히로 "스워리" 히데타카(Suehiro "Swery" Hidetaka)

액세스 게임즈(Access Games)

Deadly Premonition 은 올해의 놀라운 성공작이다. 전투는 골칫거리이고, 컨트롤은 수준이하이지만 스토리, 스크립트와 캐릭터 인터랙션은 올해의 어떤 다른 리니어 게임 보다도 더 기존의 틀을 깨는 깊이를 가지고 있다.

히데타카 "스워리" 슈에히로는 게임 텍스트와 방향을 조정하고, Greenvale 타운을 플레이어가 보고 있든 아니든 상관없이 매일의 일상을 살아가는 캐릭터로 가득 채웠다. 그들은 아침을 먹고, 일터로 운전하여 출근하고, 그들의 목소리는 희망, 꿈, 여러 문제들을 가지고 있다. 가장 인상적인 것은 메인 캐릭터인데, 그의 사려 깊은 페르소나와 독백이 인상적이다. 모던 비디오 게임 캐릭터를 만드는 어떤 사람도 *Deadly Premonition* 으로부터 어떤 것을 배울 수 있을 것이다.

쥬니치 마수다(Junichi Masuda)

게임 프릭(Game Freak)

Pokémon 은 외견상으로 멈추지 못할 문화적 힘이다. 콘솔 게임, 영화, 텔레비전, 카드 게임 등등의 많은 버전으로 접할 수 있다. 최신 게임 콤보, *Pokémon Black/White* 는 일본에서 발매된 이틀 동안 260 만개 이상이 판매되었다.

이것은 강박적으로 중독적인 게임 플레이의 완벽함 때문인데, 최근에는 쥬니치 마수다의 조직 관리를 통해서 더욱 확고해 졌다. *Black/White* 는 좀더 복잡성이 가미되었지만, 전반적으로는 신뢰할 수 있는 공식에 갖혀있다. 여러분이 어떤 지루함도 느끼지 않고 오랫동안 게임 시리즈의 재미를 느낄 수 있다면, 이것은 보증되어 온 공식 덕분이다.



시드 마이어(Sid Meier)

파이락시스(Firaxis)

시드 마이어의 자주 인용되는 "리얼리즘을 넘어서 재미" 디자인은 *Civilization Revolution* 에 집중되어 있다. 실제 어떤 것을 달성하는 느낌을 주는 전략적인 복잡성을 잃지 않고 잘 구비된 *Civilization* 게임 플레이를 단순화하는 것인 마이어의 능력이다. 비주얼과 유저 인터페이스를 능률화하는 것에서, 다양한 개체를 즐기는 것 까지, 게임은 *Civilization* 의 결정판으로 만들어졌다.

여전시, 게임의 기본적인 즐거움과 도시 건설, 외교 및 복지의 메캐닉은 변하지 않고 남아 있다. 이제 *Civilization Revolution* 의 Ios 버전이 출시된다. 우리는 이제 가장 고상한 형태의 게임을 만날 수 있을 것이다.

히데타카 미야자키(Hidetaka Miyazaki)

프로 소프트웨어(From Software)

최근에 일본 게임 개발이 약간 슬럼프인가? 아마도 여러분이 프로 소프트웨어의 *Demon's Souls* 를 본다면, 그렇지 않다고 할 것이다. 히데타카 미야자키에 의해 개발된 *Demon's Souls* 는 크고, 야망있으며, 사려깊게 디자인되었고 완벽하기 이를데 없다.

게임의 창의적 온라인 실행과 악명높은 어려움에 관하여 많은 글이 씌여졌지만, 디자이너는 *Demon's Souls* 가 게임 안에서 플레이어가 어떻게 개인적인 경험을 하도록 하는지에 대하여 주목해야만 한다. *Demon's Souls* 에 깊이 빠져든다면, 게임 플레이어가 게임을 플레이 하기 보다는 산을 오를 것 같은 정신적인 집중도를 가지게 된다는 것을 알게 될 것이다.

다니엘 뉴버거(Daniel Neuberger)

크리스탈 다이내믹스(Crystal Dynamics)

Tomb Raider 시리즈는 거의 15 년 동안 지속되었다. 그리고 이 시리즈에 더 이상 새로운 것은 없다고 느껴질 즈음, 크리스탈 다이내믹스는 *The Guardian of Light* 로 라라 크로프트에게 새로운 흥미를 불어 넣었다.

이제, 선임 디자이너 다니엘 뉴버거에 의해 급진적으로 고정된 카메라와 정적 수축의 게임이 만들어졌다. 새로운 타이틀은 시리즈에 신선한 얼굴을 소개하고 있지만, 여전히 *Tomb Raider* 의 특징을 담고 있다. 성가신 많은 카메라를 제거하고 이전의 3D *Tomb Raider* 게임과

동일한 콘트롤 이슈를 적용하여 시리즈의 탐험과 여기저기 돌아 다니는 플레이를 강조한 것은 똑똑한 디자인 선택이다.



마커스 "노치" 펠슨(Markus "Notch" Persson)

모장 스펙시피케이션스(Mojang Specifications)

Minecraft 는 노치로 알려진 마커스 펠슨의 애정의 작업이었다. 그는 예전에 그가 작업했던 오래된 프로젝트에서 게임을 창조했다. 픽셀 같은 3D 월드를 구성하기 위해 블록을 가지고 건물을 짓고 광물을 캐도록 하였다. 이 결과 게임은 극적으로 상승했다.

게임의 유저 중심 콘텐츠와 중독성 있는 게임 플레이가 전세계의 팬 층을 공략했고, 이는 펠슨도 예상하지 못한 결과였다. 잘 디자인된 1인 인디 게임이 올해 거의 4백만 달러의 순수 소득을 올렸고, 펠슨은 그의 이 역작을 더 잘 지원하기 위해 스튜디오를 설립하고 있다.

프로그래밍

세바스티안 알노넨(Sebastian Aaltonen)

레드링스(RedLynx)

RedLynx의 *Trials HD* 리드 프로그래머로써, 세바스티안 알토넨은 인기있는 오토바이 스텐트 게임을 위해 통합된 물리 엔진을 만드는데 기여했다. 전통적인 접근법을 이용하면, 라이더 래그돌, 바이크 모션과 트랙 장애물을 다루는 물리 시스템을 분리시켜야 했지만, 다양한 게임 상태를 지원해 주기 위해 프로그래밍의 작업이 과다해 졌고, 애니메이션도 작은 스튜디오에서 다루기에 너무 방대했다.

알토넨의 해결책은 게임에 있는 모든 오브젝트에 똑 같은 물리 모델을 적용시키는 것이었다. 이 기술로 링스는 개발을 간소화할 수 있었고, 애니메이션에 의해 만들어지는 키 프레임의 필요성을 완전히 제거하였다.

조아침 안트(Joachim Ante)

유니티 테크놀로지스(Unity Technologies)

조아침 안트는 10 대부터 유니티의 핵심을 만들기 시작했다. 그리고 9 년 후에 엔진은 200,000 명 이상의 이용자를 확보하고 있다. 유니티의 핵심 기술자이자 창업자로서, 안트는 사전 단계 게임 도구를 개발했고, 독립 게임의 부활에 핵심적이 역할을 하고 있다.

엔진의 최신 버전은 Illuminate Labs 와 Umbra 부터 렌더링, 라이트 맵핑과 같은 그래픽 향상을 가능하게 해 주었고, 유니티의 크로스 플랫폼 에디터는 인디 개발자와 프로 개발자에게 모두 유용한 툴이 되고 있다.

로난 벨(Ronan Bel)

유비소프트(Ubisoft)

From Dust 는 아직 출시되지 않았지만, 기술은 이미 예외적으로 공개되었다. 유비소프트 기술 디렉터 로난 벨은 플레이어의 눈앞에서 진화하는 용암, 지구, 숲, 물의 다이내믹한 월드를 창조해 낸 에릭 차이(Eric Chahi)와 파트너이다.

플레이어는 진흙처럼 세상을 구조할 수 있고, 실시간으로 자원을 재분배하거나 실제에서는 절대로 존재할 수 없는 녹은 바위나 방대한 수자원 구조를 만들 수 있다. 벨과 그의 팀은 이 살아 있는 월드를 균일하게 만들었고, 직관적인 유저 인터페이스로 아직까지 다운로드 타이틀에서 보여지지 않았던 가장 인상적인 장면을 연출하였다.

존 케이블(Jon Cable)

번지(Bungie)

플레이어에게 그들 스스로의 지도를 만들도록 도구를 주는 것은 오랫동안 번지 전통이었다. 그리고 Forge 툴은 *Marathon Infinity* 에서 처음으로 가시화되었다. 지금은 *Halo: Reach* 에서, 최신의 지도 만들기 Forge 이 방대한 Forge 월드에 통합되었고, 플레이어에게 거의 무제한의 샌드박스를 주고 있다.

Forge 월드에서 각각에 위치한 오브젝트를 위한 일련의 상태를 간단하게 이용함으로써, Forge 는 오브젝트가 조절되고 쉽게 섞일 수 있게 해 준다. 번지가 *Reach*에서 수 많은 지도를 만들어 낼 수 있도록 Forge 를 사용한 것은 Forge 의 능력에 대한 증거이다.

에린 카토(Erin Catto)

박스투디(Box2D)

박스투디는 2D 바디 물리 엔진의 오픈 소스이다. 에린 카토는 단독으로 이것을 만들었고, 후에 커뮤니티에 의해 정교화되었다. 이 툴은 인디 개발자와 Ios 개발자 사이에서 인기 있었고, *Crayon Physics*, *Fantastic Contraption*, *Rolando* (iPhone)과 같은 게임에서 활용되었다.

이제, 툴은 Flash, Java, C#, Python 및 C++에서 작동한다. 최초의 버전이 2 년 전에 출시되었지만, 작년에 게임이 의미있게 약간 증가하였는데, iPhone 엔진을 이용한 게임이 많이 만들어졌기 때문이다.

제임스 홀과 디 제이 랜달(James Hall and Dee Jay Randall)

블루 캐슬 게임즈(Blue Castle Games)

블루 캐슬 게임즈의 *Dead Rising 2* 는 놀라운 기술적 성취를 이루었다. 스크린에서 한번에 그렇게 많은 캐릭터를 보는 것은 쉬운 일이 아니다.

제임스 홀과 디 제이 랜달의 기술적 지휘 아래, 스튜디오는 또한 피드백과 버그 리포트를 받기 위해 진보된 원격 측정 방법을 사용했다.

아미트 마하잔(Amitt Mahajan)

징가(Zynga)

5 주 만에 풀 피쳐 게임을 만드는 것은 어떤 스케일로든 간단한 일이 아니다. 그러나 아미트 마하잔과 그의 작은 웹 개발 팀은 페이스북의 팜빌을 해내었다. 마하잔은 영리하게 프로젝트를 조정했고, 그 결과 페이스북의 빠르게 변화하는 개발 환경에 적응할 수 있었다. 그리고 또한 디자이너가 새로운 피쳐를 실행하기를 원했을 때 최소한의 프로그래머 지원을 할 수 있다.

마하잔과 그의 동료들은 페이스 북 게임 개발을 위한 최선의 실행방법을 만드는 것을 도왔고, 플랫폼이 계속해서 진화 하는 것에도 적응하도록 하였다.

마크 오버마스(Mark Overmars)

요요 게임즈(YoYo Games)

마크 오버마스의 게임 메이커 엔진은 신예 개발자를 위한 핵심 학습 도구 이다. 간단한 드래그 앤 드롭 기능으로 게임 개발을 이끌어 냄으로써, 게임 메이커는 프로그래밍 없이 이용자가 쉽게 게임을 해 나갈 수 있도록 해 준다. 이러한 매력은 게임 메이커 언어를 활용하여 복잡한 게임 로직을 작성할 수 있게 해 준다.

틀의 얼마 안 되는 비용과 덧붙여 이 매력은 게임 개발 장벽을 낮추어왔다. 그러나 아무런 준비없이 할 수 있다고 생각해서는 안된다. *Spelunky*와 *Seiklus* 같은 인디 타이틀은 이 도구로 가능한 것이 무엇인지를 보여주는 예이다.



스티브 스트리팅(Steve Streeting)

토러스 노트 소프트웨어(Torus Knot Software)

지난 십여년 동안 스티브 스트리팅은 OGRE 3D 렌더링 엔진 오픈 소스를 감독해 오고 있다. 엔진은 오브젝트 중심의, Direct3D 과 OpenGL APIs 을 위한 크로스 플랫폼 그래픽 렌더링 솔루션을 제공하는데 중점을 두고 있다.

루닉 게임즈(Runic Games) 부터 Torchlight 를 포함하여 상업적인 프로젝트가 성숙한 디자인과 유연한 계급 구조를 위해 OGRE 3D 를 사용했다. 스트리팅이 OGRE 3D 의 조직관리를 위해 한

걸음 물러나 생각을 해 오는 동안 그의 팀은 계속해서 3D 렌더링 분야에서 리더가 무엇인가를 보여주기 위해 계속해서 진전하고 있다.

매튜 버슬러스와 롭 파르도(Matthew Versluys and Rob Pardo)

블리자드(Blizzard)

배틀넷은 블리자드의 오래된 온라인 게임 서비스였다. 그러나 엄밀히 말하면 더 오래된 타이틀을 위한 것일 뿐이고 World of Warcraft 는 지원받지 않았다. 2009 년에 방대한 개조 노력이 가해졌고, "Battle.net 2.0"이 만들어졌다. 롭 파르도의 디자인에 의해 계획이 시작되었고, 매튜 버슬러스의 팀에 의해 실행되었다.

버슬러스는 2000 년부터 Battle.net 업무를 맡아 왔고, 현재의 서비스의 안정화를 유지하는 책임을 맡고 있다. 수 백 만의 *World of Warcraft* 이용자를 새로운 시스템으로 이동시키고, *StarCraft II* 와 미래의 타이틀에 유용한 통합을 제공하는 것은 절대 간단한 일이 아니다. 스튜디오의 작업은 프로그래밍에서의 단호한 노력이 게임 내에서만 일어나는 것이 아니라 서비스 부문에서도 발생한다는 것을 보여준 실례라 하겠다.

비즈니스

로버트 아트만(Robert A. Altman)

제니맥스 미디어(Zenimax Media)

CEO 로버트 아트만 지휘 아래, 제니맥스는 작년에 거대하고 감정적인 오픈 월드 퍼스트 펄슨 콘텐츠의 개발자를 끌어모았다. 아이디 소프트웨어(id Software)와 알케인 스튜디오(Arkane Studio)가 지휘 아래 있으며, 개발과 퍼블리싱을 동시에 하는 베세다 소프트웍스(Beshesda Softworks)도 있다. 이러한 세 파워하우스를 가지고 제니맥스는 퍼스트 펄슨 장르를 개척해 나가고 있다.

또한 흥미로운 점은 일본에 퍼블리싱하려고 노력한다는 점인데, 많은 다른 퍼블리셔로부터 그 지역의 서구 게임을 들여 오는 것을 돕고 있다. 이 계획이 막대한 금전적인 성공을 가져오지 않을 지라도, 회사는 웨스턴 게임을 일본에 알리려는 노력을 계속해서 진행하고 있다.

마이크 캡스(Mike Capps)

에픽 게임즈(Epic Games)

현재 게임 산업의 기둥 중의 하나로서 재원상으로 안정적이라고 할 지라도, 에픽은 스스로의 성공에 편안히 안주하지 않았다. 스튜디오는 드라마틱한 언리얼 개발 킷을 제공해 왔다.

물론, 당신이 UDK 와 게임을 만드는 것을 열망하고 있다면, 라이선싱 팀은 다소 덜 이타적이겠지만, 이는 핵심을 벗어난 말이다. 가능한 한 많은 이용자에게 언리얼 엔진 기술을 주는 것이 에픽 툴을 사용하는 새로운 개발 세대를 교육시키는 것이다.

고든 홀(Gordon Hall)

록스타 리즈(Rockstar Leeds)

게임이 즉시 재정적으로 성공하지 않는다면, 회사는 다른 방도를 찾는다. 그러나 *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* 의 경우에, 타이틀이 DS 의 기대에 미치지 못했을 때, 게임은 다시 PSP 로 포팅되었다.

거기서, 게임은 iOS 기기로 포팅되었고, 게임은 몇 주 동안 가장 많이 판매된 앱으로 등극했다. 록스타 리즈와 고든 홀 대표는 게임 그 자체가 알차고, 좋은 리뷰를 받고 있다는 것을 알고 있었다. 그래서 타이틀이 제자리를 잡을 때 까지 계속해서 밀어붙였다. 게임은 세 개의 유사한 스펙의 콘솔로 발매되었고, "적당한 성공"에서 훨씬 더 큰 성공으로 이어지게 되었다.

스티브 잡스(Steve Jobs)

애플(Apple)

스티브 잡스는 비디오게임이 애플에 중요하다고 과거에 몇 번이나 말 한 바가 있다. 그러나 진실로, 게임은 컴퓨터를 구매하는 이유가 되지 않았다. 지금까지, 그렇다. 아이폰과 아이패드의 압도적인 인기는 애플의 iOS 플랫폼에서의 거대한 게임 시장을 열어주었고, 품질 좋은 게임이 디바이스의 판매를 이끄는 동력이 되었음은 의심할 여지가 없다.

느슨한 iOS SDK 코드 제한 과 새로운 소셜 게임 기능, 광고 서비스 및 더 나은 수익 분배 덕분에 애플의 핸드헬드 제품은 개발자를 위한 포터블 포맷으로 더욱 가까이 자리잡게 되었다.

로버트 쿠(Robert Khoo)

페니 아케이드(Penny Arcade)

페니 아케이드는 간단한 웹 코믹에서 시작했다. 그래서 제리 홀킨스(Jerry Holkins)와 마이크 크라휴릭(Mike Krahulic)과 두 명의 크리에이티브가 어떻게 지금까지 비즈니스 월드에서

성공을 거두었을까? 적어도 지금 이순간의 대답은 그들의 장기 비즈니스 파트너인 로버트 쿠이다.

엑스포를 통해서 퍼져나간 게이머 고객호감도에서 5 백만 달러 이상을 현금으로 기부하고, 전세계의 어린 병원에 장난감을 기부하는 Child's Play 자선의 압도적인 긍정적 영향력까지, 쿠는 모든 것을 용해시키고 성공적으로 유지하였다. 여전히 크리에이터가 최선을 다하는 것을 할 수 있도록 해 주고 있다.



게이브 뉴웰(Gabe Newell)

밸브 소프트웨어(Valve Software)

밸브는 좋은 게임을 개발하는 회사로 명성이 오랫동안 구축되었다. 그러나 마이크로 소프트가 지배적이었을 때 스튜디오가 약간 수도원과 같은 분위기를 가졌었다. (밸브를 만들기 이전에 마이크로소프트에서 OS 개발에 수 년을 소비했던 것으로 미루어 볼 때 전혀 놀랍지 않다.) 이 분위기는 스튜디오가 최근에 맥 버전의 스팀을 출시하고 완전히 바뀌었다.

맥 용 밸브 게임의 저명도는 그들의 PC 출시를 고무시켰다. 수년 동안 밸브를 주의깊게 보지 않았던 플레이스테이션 3 는 갑자기 밸브를 매력적인 회사로 보기 시작했고, 스튜디오는 *The Orange Box* 를 포팅하기 보다는 직접적으로 *Portal 2* 를 콘솔용으로 개발하는데 집중하고 있다. 이 자원의 재배치는 쉽지 않았고, 이는 밸브의 주요한 변화였다. 게임 산업계의 리드 컴퍼티로서 회사를 좀더 편안하게 만든다는 취지가 담겨있다.

힐마르 베이가 페터슨(Hilmar Veigar Pétursson)

CCP 게임즈(CCP Games)

초기의 MMO 러시 이래로, *EVE Online* 은 오랫동안 수 많은 가입자를 가져온 몇 안되는 타이틀 중의 하나였다. *EVE Online* 퍼블리싱을 인수한 이후에, CCP(힐마르 베이가 페터슨 CEP 아래)는 아이템 거래에 반대하는 입장을 유지할 뿐 만 아니라 *EVE* 유니버스를 정기적으로 업데이트 하여 팬 층을 확보하고 있다.

CCP 는 또한 플레이어와 놀랍도록 잘 소통하고 있으며, 자세한 블로그 포스팅을 통해 개발 과정과 디자인에 대한 정보를 지속적으로 제공하고 있다. 최신작 *Dust 514* 가 콘솔 시장으로의 도약을 도와줄 것이고, *EVE Online* 의 팬 층을 넘어서는 더 큰 팬을 확보할 가능성을 보여주고 있다.

존 리치티엘로(John Riccitiello)

일렉트로닉 아트(Electronic Arts)

EA 는 한때 매우 프랜차이즈 중심적인 사업을 전개하였으나 최근에는 EA 파트너 프로그램으로 오리지널 IP 를 발전시키고 있다. 또한 그 이상으로 EA 는 디지털 다운로드 스페이스를 혁신하고 있다. 재사용 게임에 소비되는 돈을 되찾기 위한 시도로, 회사는 1 일 다운로드 콘텐츠를 제공하기 시작하였고, 재사용 게임 구매자는 게임 이용을 위해 매일 구매해야만 하게 되었다.

프로그램의 성공이 확실히 증명되지는 않았지만, 유비소프트와 THQ 와 같은 다른 퍼블리셔에게도 확대되었고, 유사한 프로그램을 운영하고 있다. 존 리치티엘로는 이러한 흥미로운 움직임을 만들었고, 우리는 다음 몇 년 안에 이 영향력을 보게 될 것 같다.

맥스 샤퍼(Max Schaefer)

루닉 게임즈(Runic Games)

Flagship Studios 의 붕괴로 인해 설립된 Runic Games 는 시작부터 비즈니스를 안정화 시키는데 노력을 가해 왔다. 군살을 뺀 조직경영, 빠른 일처리, 핵심 역량 강화 등의 결과로 *Torchlight* 가 만들어졌고, 데뷔 타이틀의 성공은 스튜디오의 효과적인 경영법을 지지하게 하였다.

Torchlight 시리즈의 인기는 내년 초까지 지속될 것이고, 더 야심차게 *Torchlight* MMO 를 준비중에 있다.

켈리 산티아고, 조나단 블로우, 론 카멜, 카일 개블러, 애론 이삭슨, 네이슨 벨라, 매튜 웨그너(Kellee Santiago, Jonathan Blow, Ron Carmel, Kyle Gabler, Aaron Isaksen, Nathan Vella, Matthew Wegner)

인디 펀드(Indie Fund)

인디 펀드는 성공적인 인디 개발자에 의해 만들어졌고, 전통적인 퍼블리셔와의 관계없이 좋은 게임을 만드는 것을 돕기 위해 활동한다. 산티아고(*Flower*), 블로우(*Braid*), 카멜과 개블러(*World of Goo*), 이삭슨(*Armadillo Gold Rush*), 벨라(*Critter Crunch*)와 웨그너(*Off-Road Raptor Safari*)는 유연한 예산과 마일스톤이 없는, 그리고 합리적인 수익 배분을 하면서 장기간의 의무가 없는 펀드를 함께 만들었다.

이 그룹이 여전히 그들의 이론을 검증하고 있기는 하지만, 우리는 이것이 "아트 하우스"를 가능하게 하는 좋은 걸음이라고 생각하고, 이를 통해 게임의 생존능력이 증가할 것이라고 기대한다.

게임 전파

페데리코 바이어(Federico Beyer)

슬랭(Slang)

라틴 아메리카는 오랜 게임 개발 역사를 가지고 있지만 대부분은 사라졌다. 아시아, 북미 또는 유럽 지역에서 성공을 달성하기 위하여 라틴 아메리카를 많이 벗어났다. 슬랭은 라틴 아메리카 게임 개발을 확산시켰을 뿐 만 아니라 라틴 아메리카 소비자를 타겟으로 게임을 만든다. 첫번째 주요 게임은, *Lucha Libre AAA Heroes del Ring* 으로 2 개의 다른 라틴 아메리카 게임 스튜디오인 Immersion Games 와 Sabarasa Entertainment 가 개발했다.

퍼스트 파티 연락담당자와 디렉터인 페데리코 바이어의 대변인은 페데리코가 라틴 아메리카 게이머 인구가 과소평가되어 있다고 생각하고 있음을 밝혔다. 또한 그는 게이머들을 게임 개발의 구조 안으로 데려오고자 노력하고 있다고 하였다.

톰 비셀(Tom Bissell)

개인 개발(Independent)

여행 기고자 또는 짧은 이야기를 쓰는 작가라 불리는 톰 브리셀은 Harper's Magazine 과 The New Republic 과 같은 적당한 잡지에 기고한다. 그가 비디오게임에 눈을 돌렸을 때, 그의 새 책 Extra Lives: Why Video Games Matter 으로 그는 다른 사람들이 다루었던 주제와 달리 다른 접근을 시도하였다.

그는 게임을 문화적 사회적 운동으로 규명하며 중요성을 토로하였고, 예술의 형태로서의 타당성을 제기하였다. 그러나 대중을 상대로 한 설교는 하지 않았다.

이안 보고스트(Ian Bogost)

펄슈에이시브 게임즈(Persuasive Games)

시리어스 게임 디자이너 이면서 작가이자 아트 게임 크리에이터인 보고스트는 끊임없이 게임 개발에 도전하였다. 보고스트에게 게임은 시간 소비자라 디자인되어서는 안되는 것이다. 오히려, 게임은 플레이어의 삶에 유형의 의미를 가져다 줄 필요가 있다는 것이 그의 생각이다.

그의 페이스북 게임 *Cow Clicker* 는 일부 소셜 게임의 공허함에 대한 풍자적인 반응을 반영하였다. 그러나 게임은 이 작업을 너무 잘 해서, 궁극적으로 50,000 명의 유저에 도달하였으며, 산업을 툴립 매니아를 향하고 있는 것은 아닌지 의아해 할 정도로 성장하였다. 만약 그렇다면, 우리는 우리가 경고 받지 않았다고 말할 수 없을 것이다.

마이크 갤러거(Mike Gallagher)

엔터테인먼트 소프트웨어 어소시에이션(Entertainment Software Association)

Entertainment Software Association 은 2007 년에 새로운 리더를 맞이 하였다. 마이크 갤러거는 전직 통상부서의 차관보였고, Bush administration 의 정책 보좌관이자 텔레커뮤니케이션 담당자였다.

ESA 는 최고속도로 업무에 매진하기 시작하였고, 리서치를 진행중이며, 소프트웨어의 정책적인 계획을 위한 기부금을 내고 있다. 이러한 모든 업무는 대중에게 공개하여 정보를 제공해 준다. EMA 와 같이, 조직은 대법원의 폭력적인 비디오게임의 사례에 대하여 소송을 제기하였다. 이 밖에 ESA 는 게임 개발자를 위한 9 만 달러의 장학금을 수여한다. ESA 가 우리 모두를 위해 일하고 있는 것은 분명하다. 갤러거는 이러한 운동의 핵심이다.



오리에 하비와 미카엘 사민(Auriea Harvey and Michaël Samyn)

테일 오브 테일즈(Tale of Tales)

스스로를 비디오게임 계의 Jean Cocteau 로 지칭하면서, Tale of Tales 듀오 개발자는 게임의 힘을 변형시킬 수 있다고 확고히 믿고 있다. 그들의 관점에서 게임이 예술이라는 것은 질문의 여지가 없으며, 게임은 플레이어에게 단순한 신경적 자극을 넘어선 깊은 단계의 자극을 주어야만 한다고 생각한다.

우리가 청소년의 환상을 넘어선 미래를 원한다면, 게임이 무엇이고, 게임이 무엇을 할 수 있는지에 대한 끊임없는 질문이 절대적으로 핵심이 되어야 한다는 것이 이들의 생각이다.

제인 맥고니걸(Jane McGonigal)

인스티튜트 포 더 퓨처(Institute for the Future)

게임 포 체인지 및 대안 현실 게임의 지지자로서, 맥고니걸은 지속적으로 비디오 게임의 정의와 비디오게임이 될 수 있는 것에 대한 논의에 참여해 왔다. 게임이 스크린 밖에서 사회적인 세계와 통합될 수 있음을 피력하기 위해 노력하고 있다.

최근에, 그녀의 게임은 좀더 생태학적이고 정치적으로 바뀌었으며, Institute for the Future (*Superstruct*), the World Bank Institute (*Evoke*)와 같은 기관을 통해서 플레이어가 그들의 세계 현실을 직면하고 접근할 수 있도록 만들었다. 맥고니걸은 끊임없이 게임과 인터랙티브 미디어의 영역을 혼합하고자 하고 있다.

스티브 미레츠키와 브라이언 레이놀즈(Steve Meretzky and Brian Reynolds)

플레이돔 앤 징가(Playdom and Zynga)

소셜 게임을 게임 개발 단계로 확대하면서, 미레츠키와 레이놀즈는 가장 영향력 있는 참여자가 되었다. 전통적인 게임 개발과 캐주얼 게임 개발의 영역에서 오랜 경력을 가지고 있는 두 사람은 소셜 게임이 등장했을 때, 다른 개발자들에게 왜 이 플랫폼이 흥미로운지, 왜 개발이 고무되어야 하는지를 보여주기 위해 노력하였다.

미레츠키는 플레이 돔에서 일하고, 레이놀즈는 라이벌 회사인 징가에 근무하고 있기 때문에 두 명이 연계되어 있지 않다고 하더라도, 그들의 메시지는 유사하다 : 소셜 게임은 미래다.

아담 솔츠먼과 쉐비 레이 존스톤(Adam Saltsman and Chevy Ray Johnston)

플래시 게임 도조(Flash Game Dojo)

솔츠먼과 존스톤은 플래시 게임 개발자이고, 각각 Flixel 과 FlashPunk 라는 무료 개발 툴을 개발하였다. 이 두 사람은 함께 Flash Game Dojo 를 만들었고, 여기서 프리 플래시 개발에 관한 FAQ 와 튜토리얼을 제공하고 있다.

툴이 너무 쉬워서 프로그래머가 아니더라도, 아티스트가 아니더라도 쉽게 시작할 수 있으며, 활용할 수 있다. 이것은 게임 전파를 위한 가장 진실되고 가장 순수한 것이라 할 수 있다. 솔츠먼과 존스톤은 효과적으로 게임 개발에 대한 장벽을 낮추었고, 이것은 여러분이 아이디어를 가지고 있다면, 여러분이 직접 게임을 개발 할 수 있다는 것을 의미한다.



메간 스카비오(Meggan Scavio)

게임 디벨로퍼스 컨퍼런스(Game Developers Conference)

메간 스카비오가 Game Developer magazine 과 Gamasutra (UBM Techweb Game Group)를 발간하는 같은 조직에서 일한다고 하더라도, the Game Developers Conference 가 많은 게임 개발자를 알리고 있다는 것을 부정할 수는 없다. GDC 는 게임 개발자에게는 최고의 장소이며,

여기서 개발자들은 그들이 고민하고 있는 이슈를 함께 토론하고 만남을 가진다. 산업이 발전하고 플랫폼이 분화되고 있다고 하지만 여전히 그 명성은 유효하다.

스카비오의 조직 체계 관리 아래, 컨퍼런스는 성장하였고, 개발자에게 대한 영향력도 증가하였다. 세션과 서밋은 점점 더 가치있는 이슈에 중점을 두고 있고, 패널과 일반적인 논의는 복도를 가득채우는 정도로 그치게 되었다!



길레르모 델 토로(Guillermo Del Toro)

영화제작자(Filmmaker)

판의 미로 제작자 길레르모 델 토로는 몬스터 영화, 만화책과 비디오게임과 같은 “문화적으로 의심스럽게 여겨지는” 매체에 대한 그의 사랑을 피력한다. 운이 좋게도, 그가 *Left 4 Dead*가 가족용 게임이라고 말했을 때, 그의 농담을 정확하게 이해하지 못한 사람들조차도 여전히 그의 말을 듣고 있었다. 그의 영화가 너무나 많은 사람에게 감동을 주었기 때문이다.

델 토로는 스토리 텔링 매체로서의 게임의 미덕을 극찬하였고, 델 토로에 의해 만들어지고 있는 큰 규모의 게임 프로젝트가 진행 중이다. 우리는 곧 게임 콘솔에서 그의 기묘한 작품을 게임으로 만나 경험하게 될 것이다.