



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 스튜디오 문화 사전
(A Game Studio Culture Dictionary)

케인 신 ([Kain Shin](#))
가마수트라 등록일(2011. 10. 6)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6504/a_game_studio_culture_dictionary.php

이 사전은 나와 내 동료(Quoc Tran) 간의 우리 산업계의 다양한 동료들로부터 들었던 이야기를 나누면서 이루어진 대화를 통해 시작되었다. 그는 매니저가 스튜디오 내부 보다는 외부의 사람들을 관리하는데 더 많은 시간을 보내고 있다는 현상에 관해서 “외향적인 매니지먼트”라는 개념으로 설명했다.

나는 이 말을 전에는 들어 본 적이 없었는데, 그가 의미를 설명해 주기 시작하자, 나는 게임 산업계의 내부와 외부에 있는 친구들에게 매니지먼트 구조에 관해서 이야기 할 때 종종 있었던 일이었음을 깨달았다.

이 대화 직후에 나는 Facebook에 새로운 문구를 배우다 : ‘외향적 매니지먼트’라고 올렸다. 이것은 게임 개발자들 사이에서 논의를 불러 일으키게 했고, 많은 사람들이 이 멋진 의미를 공유하고자 하였다.

나는 “게임 개발 문구”에 관해 얼마나 많은 의미가 이 산업계에 종사하는 사람들이 서로 소통하고 있는지를 깨달았다.

나는 전면에서 베테랑 게임 개발자들이 그들의 경험을 반영하고 있는 용어를 설명하는 기회를 마련했다. 80명 이상의 개발자가 응답해 주었으나, 이들의 모든 설명은 이 글에서 언급되지는 않을 것이다.

실망스럽게도, 나는 “부끄러움의 표시” 고백의 절반 이하가 이 글에 쓰여졌다는 것을 고백해야겠다. 이런 표시의 대부분이 “알아 볼 수 있을 정도의 것” 수준으로 생략되었기 때문이다.

때때로, 어휘는 강력한 도구가 될 수 있다. “게임 개발 문구”는 확실한 형태가 없는 어떤 익숙한 상황이나 의미를 입증하도록 해 주는 주문과 같은 것일지도 모른다. 게임 개발자가 다중으로 마주칠 수 있는 모든 가능한 경험이 하나의 문구로 복잡한 내러티브를 즉각적으로 이해할 수

있도록 만들어 줄 수 있게 되는 반향을 불러일으킬 기회를 가지게 되었다.

이 글은 일반적인 게임 개발 문화 패턴의 진정성을 극대화 시켜서 비정형적 상황을 알려주고자 노력한데 의미가 있다. 생업으로 게임을 만들고 있는 사람으로써 우리를 한데 엮어 줄 거대한 테피스트리를 구성한다는 희망을 피력하고자 하였다.

부인 Disclaimer. 스튜디오 컬처 딕셔너리(Studio Culture Dictionary)는 독자에게 카타르시스 같은 행복감으로 마음을 완화시키고, 교육하고, 즐겁게 해준다는 의미이다. 이 사전의 저자 개인의 경험이나 다른 사람들의 경험을 꼭 반영하고 있는 것은 아니다.

이것은 모든 게임 개발자가 경험했을... 모든 게임 개발자가 경험할... 것에 관한 이야기다.

비즈니스에 관한 것으로 시작했다...

Joe Walmart: 재정적인 위험을 경감시키기 위해서 많은 퍼블리셔가 충족시켜야만 하는 최소한의 소비자. 이들은 *Deer Hunter*를 성공작으로 만들어 준 강력한 힘을 가지고 있는 것으로 설명된다. 또한 "Walmartian" 이라고 언급될 수 있다.

Managing Upwards: 계급 구조에서 아래가 아니라 위 사람에게 초점을 두고 있는 매니지먼트

ROI: 투자 대비 수익

아티스트는 그들의 언어를 가지고 있었다...

Fakosity: 포인트 라이트 사용을 통한 시뮬레이트 라디오시티 라이팅(글로벌 일루미네이션)

Greeble: 물체 표면에 시각적인 복잡함을 주는 매케니컬 애셋 또는 구조물에서 찾아볼 수 있는 극소 레벨의 기하학적 구조 디테일



TARDIS: 40% 이상의 작업이 외부 보다는 내부에 있다는 것을 의미하는 동사

Wonkify: 3D의 완벽한 균형을 깨뜨리는 기하학적인 불완전함을 부가함. 실루엣의 강도를 깨뜨리는 가장자리 루프를 약간 회전시키는 것 정도로 미묘할 수 있다.

프로그래머도 그들만의 은어를 가지고 있다...

Chicken and Egg Problem: (보통 코드와 콘텐츠) 두 개가 선 순위를 따지기 어려운 상황에서 발생하는 엔지니어링 문제나 워크 플로우

Eating Your Own Dog Food: 프로그래머가 그들 자신의 도구의 이용자가 되어 작업을 위하여 이 도구를 이용하게 될 디자이너의 입장이 되어 봄

Egyptian Braces: "Walk Like an Egyptian."와 비슷하기 때문에 Stack Overflow에 의해서 K&R bracing을 언급함

False Start: 작동이 제대로 되지 않는다는 것을 깨닫거나, 더 좋은 방법이 있기 때문에 코딩이나 디자인 시스템을 통해서 의미있는 방식으로 계속 시도하는 것

Minute Man: 아무리 복잡한 일이라 할 지라도, 몇 분 안에 모든 업무를 평가하는 엔지니어

Pimp the Tech: 가장 좋은 상태로 엔진을 보여주기 위해서 이루어지는 일

Yoda Conditional: if(변수==상수) 대신에 if(상수==변수)

디자이너는 게임의 소울을 만들기 위해서 기술을 이용한다...

Blueroom: 그레이 박스

Data Wrangler: 게임 내 시스템, 아이템, 캐릭터 타입 등의 게임플레이 가치를 조율하는 사람

Dice Humped: 무작위 수치 발생기를 통해 형편없는 결과를 끊임없이 얻게 되는 것. 테이블 탑

게임을 플레이 할 때 주로 발생하는 일이었는데, 무작위 수를 시스템에 사용하는 실험에 경고 요소로 이용되도록 확장되었음. “플레이어가 제대로 작동하지 않는 주사위를 가지고 있다면 어떻게 될까?” 이것은 디자이너가 실제로는 거의 일어나지 않거나 발생할 수도 있는 것을 테스트 해 보기 위한 것이다.

Graybox: 애니메이션, 세밀한 디테일 모델이나 텍스처가 없이 게임 레벨을 구성해 보는 아이디어. 어떠한 아트적인 요소를 포함하지 않고서, 작동하고, 밸런스를 맞추고, 재미있게 해 보는 것.

Groggnardy: 너무 틈새이고/하드코어이며/세상물정 모르는 게임/세계관/메캐닉. “이 JRPG는 Facebook 용으로는 너무 grognardy 하다. 절대 안 팔릴 거다.”

High Level: 구체적이기 보다는 개념적인 아이디어를 설명할 때 이용된다.

Machete: 디자인을 빼기 위해서 사용되는 용어. “작동하지 않거나 필요하지 않은 것은 잘라 내고 삭제 해라.”

Palate Cleansing: 일반적인 게임 플레이로 다시 돌아오기 이전에, 잠시 동안 다른 일을 하도록 하여 우세한 게임 플레이로부터 휴식 시간을 주는 것.

Player Package: 플레이어가 할 수 있는 동작이나 능력의 묶음

Pushing Buttons to Make Rainbows: 플레이어에게 주어지는 심리적인 보상이 플레이어의 노력이 비해 큰 상황에서의 인터랙션이나 게임 메캐닉의 네이버후드를 의미함

THE Top Five: 당신이 일하고 있는 모든 프로젝트에 관여하고 있는 창의적인 아이디어 (즉, “만약 당신이 행성의 표면에서 우주로 곧바로 이동할 수 있다면, 멋지지 않겠는가?”)

정비된 성인 그룹과 시뮬레이트 된 고객에 의해 활용되는 용어가 있다… 각각 생산과 QA로 불려진다.

Going Down a Rabbit Hole: 논리적인 결론에 이르는 아이디어의 전체 과정을 논의하는 것

Offline: 회의가 주제에 맞지 않는 것에 의해 결 길로 나아가게 될 때 대화를 제대로 유지하기 위해서 제시되는 것

Scoping: 마감 시간을 맞추기 위해서 게임 특징을 제거하는 과정

Soggy Scrum: 스크럼의 일부 요소가 폭포 생산 방법과 혼합되어 지는 경우

모든 것이 좋다…

Adhocracy: 최선을 다 할 수 있거나/ 최선을 다 할 필요가 있다고 느끼는 사람들에 의해서 이루어지는 업무의 조직(Pirate Ship 참조)

Core Pillars: 실패를 막기 위해서 특징을 명확하게 규정하기. 게임의 핵심적인 세 기둥은 무엇인가? 점핑, 뛰기, 토크 파이!

Drinking the Kool-Aid: 기업의 전진 방향에 대한 믿음 또는 신뢰감

Making Bread: 게임 개발의 덜 영광스러운 업무를 설명할 때 사용됨

Meritocracy: 누구를 알고 있는가와 상관없이 최선의 업무 능력을 보여주거나 열심히 일한 사람을 승진시켜주는 업무 철학

Pirate Ship: 이전의 절차적 정의가 부족하더라도 성공적으로 일을 완성해 내는 작은 스튜디오를 설명함

Rotating Trees: 일한 시간에 비해 형편없는 급여를 받고 일하는 것

그러나 실패여행은 끝난다.

문제는 사람들 사이에서 발생한다...

AggroNerd: 매우 흥분하여 비판적이며, 호전적이고, 논쟁적인 개발자

Alt-Tab: 작업 중에 시간을 효율적으로 활용하지 못한다는 평가를 받는 사람들

Babe Ruth: 항상 흥분을 치지만, 타율이 좋지 않은 개발자



Banana: 어떤 사람이 어떤 것을 실제로 읽었는지 아닌지 또는 대화 중에 “바나나”라는 단어를 사용하여, 제대로 듣고 있어서 이것을 알아 차리는지 아닌지를 알아보기 위한 체크 사항

Flusher: 시종일관 묵묵부답으로 일관하는(심지어는 듣고 있지도 않은) 전화 회의

Hand Waver: 영상으로 되거나 손짓으로 이루어진 강의에는 훌륭하지만, 실제로 소매를 걷어 부치고 어떤 일을 하지는 않는 사람

Idea Guy: 어떤 작업도 하고 싶어하지 않는 개발자를 일컫는 말. 디자인으로 옮겨지도록 다른 부서로부터 수행작업을 받은 후에 “에디터를 배우고 시나리오를 구축해라”나 “데이터 베이스를 배워라”와 같은 업무를 받아도 이러한 일을 하지 않고, 좀더 멋진 디자이너 일을 하고 싶어하는 경향을 보인다.

Learned Helplessness: 완벽하게 해결할 수 있는 문제에 절망적인 것처럼 개발자들이 반응할 때, 대개는 팀의 다른 구성원들이 이 문제를 해결해 주기만을 기다리고 있기 때문이다.

LSD: Light Sensitive Douche. 개발자가 약간의 명성을 경험하고 실내에서 선글라스를 착용하고 있는 것 같은 느낌을 줄 때 사용되는 문구.

NIH Syndrome: “여기서 발명된 것이 아니기” 때문에 바퀴가 코드로 재발명 될 때.

Paper Awesome: “저 사람의 페이퍼는 놀라워. 온통 미치광이 같은 것만 쓰고 어떤 것도 실행할 수가 없어.”와 같은 때 사용한다.

Pixel Wanking: 분석되어서는 안될 것을 위해 프레임을 분석하는 것

Polishing the Bolts Before the Engines Are On: 핵심 시스템이 불붙고 있을 때 자질구레한 것을 논의하고 수정하느라 시간을 보내는 것

Shiny Object: (열의가 없는) 무능한 개발자가 프로젝트를 힘들게 하는 것을 방지하기 위하여 개발 과정 중 그들이 참여해도 위해가 가해지지 않는 부분으로 주의를 돌리게 하는 방법

Sponger: 신발을 벗고 욕실에 들어가는 사람

계급간의 관계가 쪼개려워졌다...

Buzzword Compliance Pass: 게임과 그다지 상관이 없는 발표문에 표시를 해 두고서, “소셜 네트워크를 끌어들이거나 거래가 발생할 만한 업데이트를 찾을 수가 없다. 어떻게 높은 플레이어 보유 인덱스를 가질 것인가에 대한 계획이 있는가?”와 같은 내용을 회의에서 제기할 것이다.

Cabal: 작은 수의 고용인 그룹이 비밀스럽게 함께 작업하여 그들의 스튜디오 권한이 달라지는 것

Eye of Sauron: 프로젝트가 갑자기 퍼블리셔와 최근에 이전의 자율적인 개발 팀에 관심을 가지기로 결정한 마케팅 사람들에 의해 극심한 관심을 받게 되었을 때

Failing Upwards: 연속적인 실패로 이목을 끄는 위치에 처하게 된 사람들과 관련된 현상

Feature Creep: 미묘하고 공식적이지 않은 채널을 통해 게임에 계획되지 않은 특징이 뻗어나오게 되었을 때

Hello, Monster: 당신이 마케팅 부서장이나 디자인과 관련 없는 사람으로부터의 끔찍한 디자인 결정을 맞닥뜨렸을 때. “게임을 출시하지 그러나?”와 같은 상황.

Ivory Tower: 아랫 사람을 법령에 복종하도록 하고 모든 일을 처리하게 되는 단계

Management Roulette: 상위 매니지먼트에 의해 중요하다고 판단된 특징이 끝났는지 아닌지를 알아 보기 위해 여러 번 당신의 책상으로 모든 프로듀서를 20-30분 간격으로 계속해서 불러들이는 것. 다음에 어떤 매니저를 부를지 절대 알 수 없지만, 결국 누구를 부를 지는 시간 문제이다.

Meat Shield: 중간 관리가 상위 관리의 영역을 경시할 때

Peter Principle: 모든 피고용인이 실질적인 유능함의 정도 보다 한 수준 뒤로 승진된다는 개념

Pink Lightsaber: IP Police가 당신의 빌드를 거절하도록 할 안전한 아이টে임을 주도록 던져지는 것. 이들은 어차피 거절할 최소의 하나 정도의 아이টে임을 찾도록 명령 받았기 때문이다.

Publership: 팀 리더가 실질적인 업무와는 거리를 두고, 리더라기 보다는 퍼블리셔처럼 행동할 때

Quacking Duck: 어떤 것이 스크린 상에 어떤 곳에서 잘못되었다면, 경영자는 결점이 전혀 없는 다른 부분을 따로 떼내서 보기 보다는 에러가 발생한 부분만 집중적으로 보게 됨

Reality Distortion Field: 경영자가 완벽히 비현실적인 목표를 세우고, 분명한 목표를 부정하도록 하는 Ivory Tower에 존재하는 현상

Seagull: 고위 간부가 게임 개발 중에 결정된 사항을 뒤엎을 때 사용하는 동사로 활용됨

Star Chamber: 결정의 타당성에 의구심을 가지게 하는 객관성의 부재, 엄격하고 독단적인 룰 세팅을 동반하는 엘리트 권위적 성향을 보이는 회의실

Yellow Pixel: 리뷰 절차 중에 매니저가 연관성과는 상관없이 어떤 것을 “수정할” 필요가 있다고 느끼는 현상에 대응하는 전략. 분명히 잘못된 것을 수반해서 프로듀서가 이것을 지적하고 수정하는 것이 좋다는 느낌을 가질 수 있다.

게임이 그냥 재미있기만 한 것은 아니다...

Chopping Wood: 벌목꾼이 매우 견고한 나무를 자르는 것 과 같은 느낌을 주기 때문에 아수라장 같은 전투는 플레이어의 관심을 사로잡지 못한다는 생각

Crazy Quilt: 너무 많은 텍스처 레벨과 통합되지 않은 주제를 설명하는 방법

Dead Monkeys: 챔피언이 해서는 안되는 일을 한 것과 상관없이 바보 같은 실수를 하지 않을 것이라는 아이디어. 이것은 원숭이 엄마가 죽은 아이를 죽였는지 모르고 얼마 동안 데리고 다닌다는 것에서 비롯되었다.

Design Grenade: 디자이너가 아닌 사람이 문제를 규명하고 기존의 디자인을 대체할 해결 방법을 스스로 찾아낼 때 사용함... 그들의 해결방법이 게임이 나머지를 얼마나 날려 버릴 것인지, 그리고 관련된 작업을 하는 개발자를 방해하게 될 것이 분명하다.

Know It When I See It: 실행하기 이전에 정신적인 시뮬레이션을 통해 합성되는 것이 아니라, 값비싼 시행착오를 통해서 창의적인 비전이 개발되는 스타일을 의미함

My Immersion: 문제가 없는 수많은 비현실적인 것에도 불구하고, 리얼리즘에 관해서 질검함

Shelf Moment: 게임을 그만두고 더 이상 하지 않도록 만드는 좌절감이나 지루함

Ugly Baby: 권한을 가진 어떤 이가 팀이 좋아하지 않는 아이디어나 디자인을 선호할 때, 이 사실을 알리게 되는 것은 매우 불편한 대화가 될 것이다.

버그가 통제할 수 없게 확산되었다...

Alien Queen: Alien 시리즈의 여왕 에일리언의 이름을 따. 수 많은 다른 버그를 파생시키는 끔찍한 버그로, 찾기는 극도로 어렵고, 찾아 내게 되면 갑자기 진짜 싸움이 되어 버린다.

Bugbombing: 퍼블리셔 측에서의 QA 테스터가 질 보다는 양에 기반하여 개발 팀에게 버그를 알려주는 피할 수 없는 개발 사이클의 단계. 최고의 결점-보고 합계를 경쟁하는 듯 하다.



Count Virtula: 서브 클래스에서 버추얼 기능의 스펠링을 잘못 썼을 때 C++에서 발생하는 버그로, 다형성이 왜 깨지는가를 알아보는데 많은 시간을 할애하게 된다.

Defactoring: 덜 안정하고, 회복력이 약하고 유지하기 더 어려운 코드를 재작성하는 방법 적용. 대개 기능을 클래스에 넣는 것과 관련이 있어서, “모든 파라미터를 다 돌아볼 필요는 없다.”

Engine Imps and Fairies: 아무도 엔진을 건드리지 않았는데 밤새 어떤 것이 놀랍게도 고장이 날 때, 도깨비가 그랬다고 한다. 아무도 엔진을 건드리지 않았는데, 밤새 놀랍게 고쳐져 있다면, 요정이 그랬다고 한다.

Friendly Fire: 특정한 코드에 문제가 있다고 생각하고, 이 문제를 수정하기 위해 코드를 재작성하고, 이렇게 하면서 모든 가능한 가정들을 파괴시켜 버리는 것. 큰 그림을 보지 못하기 때문이다.

Glory Code: 프로그래머가 시간 상으로는 오래 걸리지 않지만 시각적으로는 매우 인상적인 것을 실행하는 것. 때때로 글로리 코드는 불안정하고 시행되지 않는다.

Kickbombing: bugbombing에 대한 자연스러운 방어로, 버그를 QA 리드에게 집단으로 넘겨주는 것을 의미함.

Olé: 수정 작업을 하지 않고, 다른 사람에게 버그를 건네주는 것. 대개, 금요일 5시 경에 많이 발생한다고 알려져 있다.

Showstopper: 흥행 돌풍을 방해하는 버그. 일반적으로 출시작을 내보낸 한 시간 정도 후에 발견됨

Voodoo Code: 마술같이 버그를 수정해 주는 코드. 그러나 어떻게 하는지에 대해서는 전혀 알 수 없다.

그리고 빌드는 종종 깨진다...

BlameBot: Perforce history를 이용하여 게임을 망가뜨린 책임이 누구에게 있는지를 알아내는 비자동 기계 장치 절차. Blamebot의 활성화는 로봇 목소리로 인간에 의해 발표된다.

Drive By Check In: Commit and Run과 동의어. 총/수류탄 이미지와 함께 판토마임/재현 됨

Fat Finger: 잘못된 버튼을 눌러서 중요한 빌드를 파괴함. 매뉴얼 단계(동사 또는 명사)로 빌드 절차의 내생적 흠

Franken- : 작업에 절대 영향을 끼치지 않을 일들에 대한 접두사. 대부분 "frankenbuild"처럼 이용됨

The Voodoo: 팀 구성원이 빌드로써 따라오거나 여러 번 파이프라인 변화를 위한 도구로 활용하는 절차나 주문. 대개 영성한 데이터 버전/형편없이 작성된 인터페이스의 결과

빌드를 망가뜨린 이러한 책임은 "부끄러움의 상징"을 드러낸다...

Shamebrero: 특히 악랄한 빌드 브레이킹 이후에 잠시 동안 여러분의 책상에 간직하거나 두어야 하는 모욕과 부끄러움을 일컫음

Broken Controller Award: shamebrero의 또 다른 버전

The Dance: 빌드를 망가뜨린 사람이 한 일, 대개 즉흥적인 노래/가사와 타악기에 의해 이루어진다

Flame Shirt: 해골, 에이스 카드 및 화염으로 치장된 A XXXL 검은 셔츠

Shame Monkey: 정말 멈추기를 원한 후 매 15초 마다 짜증나게 하는 매너.

NERP 무기(이 사전에 공식적인 이름은 없음)로 집중적으로 매복했다 나타남

그리고, Crunch를 시작하자...

Donut Diplomacy: 결과물을 향상시키기 위한 바람으로 값싼 인센티브가 제공되는 게임 개발자에게 적용되는 관리 기술. "pizza diplomacy"도 참고.

Eater Leavers: 회사에서 제공하는 저녁을 먹을 정도로 늦게까지 회사에 있지만, 저녁을 먹은 후 몇 시간을 일하기 보다는 바로 집으로 가는 사람들

Hero Death Spiral: "프로젝트가 제대로 된 방향으로 가도록" 영웅적인 역할을 하는 한 두명 사람들이 있는 곳에 여러분이 가게 되는 사이클. 이 한 두 사람은 늦게까지 열심히 일하고 한 밤중까지 회사에 남아 있으며, 나중에 나타남. crunch-laden의 하드웨어 적인 크런키를 하나는 어린 개발자를 의미하는 것. 그들의 존재에 의미를 줄 수 있기 때문에 고생스러움 때문임

Vultures : 너무 열심히 일해서 저녁 식사 시간이 되자마자 달려가서 밥을 먹기도 어려운 사람들 보다 먼저 밥을 먹는 사람들

의욕은 날이 갈수록 감소한다...

Cassandra: 미래를 예측하지만 다양한 이유로 무시하는 사람

Clown Shoes: 무능함, 경험의 부족 및 근시안 때문에 발생한 정말 나쁜 실수나 결정

DarkPathing: 프로젝트나 기업에 대한 아주 심한 욕. 기업 문화에 해악을 퍼뜨릴 수 있는 전염성의 부정적인 욕설

Donkey: 완전히 시시한 것을 표현할 때 사용하는 형용사 (명사형 : "Donkey Porn")

Gone All Kurtz: 상황을 더 나쁘게 만드는 사람 대신 그 상황을 컨트롤 하라는 업무를 받은 사람

Lipstick on the Pig: 여러분은 프로젝트가 취소 되어야만 한다는 것을 알고 있지만 퍼블리셔는 여전히 프로젝트가 진행되어 게임을 완성하기를 바라고 있을 때

Rally Monkey: 사기를 진작시키기 위하여 경솔한 시도를 하고 있는 사람

변화가 필요한 것도 있다...

80/20 Rule: 게임의 80%가 작업의 20%에서 발생한다. 작업의 나머지 80%는 20%의 게임을 갈고 닦는 일로 진행된다.

Chainsaw to Scalpel : 가장 큰 문제부터 최우선으로 다루고, 그리고 나서 가장 작은 문제를 나중에 다룬다

High School Problem: 그 당시에는 거대하고 끔찍한 것 같았던 문제, 그러나 시간을 두고 생각해 보면, 여러분은 그것이 그렇게 큰 문제가 아니었다는 것을 알게 된다

Gold Edition: 미래 게임을 위해 남겨 놓은 특징이 절대로 그대로 반영되지 않을 것임을 잘 알고 있지만, 어느 누구도 이것을 완전히 없애 버리려고 하지는 않는 상황

Isle of Dreams: 마지막 까지 언급되는 우선순위가 가장 낮은 버그

Pre-mortem: 누군가가 일을 엄청 나게 망치고, 대개는 그룹 사람들이 팀 단위로 즉시 이것에 관해 논의해야 할 상황

Reboot: 어떤 것이 크게 실패 해서 (대개는 디자인) 프로젝트를 다시 시작해야 할 때

Save the Astronauts: "Save the Astronauts Meeting," "Let's go Save the Astronauts," "We were out Saving Astronauts." 등과 같이 사용된다. 지구에 있는 과학자들이 다양한 장비를 책상위에 갖추고, 우주비행사의 목숨을 살리기 위해 어떻게 해야 할지를 고민할 시간이 거의 없던 아폴로 13의 장면에 영감을 받아 사용하는 용어로, 10분 회의, 긴급 회의는 가장 많이 이용되는 용어이다 : "이 문제를 고민할 시간이 10분 밖에 없다. 어서 우주비행사를 구조해야 한다."

Shotgun Decisions: 어떤 사안에 대해서 결정을 빨리 하도록 독촉하는 것. "당신의 머리에 총을 겨누고, 이것을 결정하는데 1분만 주어진다고 생각해 보라. 어떻게 하겠는가?"

Triage: 우선순위를 결정하기 위해서 버그를 조사함

결국, 게임은 안정화 된다...

90/10 rule (for code): 프로세서 실행 시간의 90%는 코드의 10%에 의해 차지된다.



Bobblehead Help: 여러분이 스스로 이해할 때 까지, 도움을 주는 사람이 고개를 끄덕이며 “알았다”고 말 할 때

Cardboard Cutout Dog: 버그가 왜 발생할 가능성이 없는지를 설명하기 위해서, 또는 어떤 버그를 발견할 수 있는지를 설명하기 위해서, 아무 말도 하지 않고서, 당신 자리로 데리고 온 사람

Binary Chop: 버그를 추적하기 위해서 코드 라인을 일시적으로 막아 두는 바이너리 서치 알고리즘 적용

Kludgy: 이상하거나 매력적이지 못한 문제 해결 방법을 설명함

Ugly-Pretty: 문제 자체가 충격적이어서 이에 반해 해결책이 그래도 괜찮다는 것을 깨달을 때 까지 추해 보이는 코드

Space Magic: 전혀 말이 되지 않는 기술

재미가 분명해지기 시작했다.

Cobra Venom: 아이디어나 프로젝트의 핵심 사안. 여러분은 단지 이것을 이용해서 큰 영향력을 발휘 하도록 하면 된다

Special Sauce: 재미와 흥미를 유발하기 위해 필요하지만 아직 게임에 포함되지 못한 게임 플레이 요소

Sticky Grenade: Halo의 특징에 따라 이름 붙여짐. 이용 시간이 길 지라도, 절대로 노화하지 않는 게임 메캐닉.

게임은 대중적으로 변했다.

이것은..이야기 이다.

.. 지금까지의 모든 게임 개발자에 관한..

.. 앞으로의 모든 게임 개발자에 관한..

여러분은 혼자가 아니다.

이 글에 도움을 주신 분

Studio Culture Dictionary의 문구는 특정한 하나의 재료로 작성되지 않았다.

이 글을 사용할 수 있도록 허락을 해 준 분들께 고마움을 표현하고자 한다 :

Aaron Hoffman

Aaron Leiby

Andrew Willmott

Bill Dugan

Brad Welch

Brandon Rowlett

Brenda Brathwaite

Brian Chan

Caryn Vainio

Chris Hargrove

Chris Journey

Chris Rhinehart

Dan Magaha

Dave Taylor

David Goldfarb

David Gregory

David Navarro

Erik Doescher

Gaurav Mathur

George Broussard

Greg Snook

Harvey Smith

Hayden Duvall

Ian Fischer

J.J. Hoelsing

James Everett

Jaymin Kessler

Jeff Gardiner

Jim Shepard

Jeremiah Slaczka
Joe Houston
Joe Waters
Joel Burgess
John Comes
Jordan Thomas
Josh Jay
Josh Sawyer
Kenn Hoekstra
Kim McAuliffe
Mat Noguchi
Mathieu Berube
Matthew Rice
Matthew Rosenfeld
Michael Cahill
Michael Vance
Miles Jacobson
Quoc Tran
Ralph Barbagallo
Ricardo Bare
Rich Carlson
Richard Evans
Richard Sim
Sami Vanhatalo
Scott Foe
Scott Warner
Seth Shain
Tim Lamb
Tim Probst
Tom Forsyth
Tom Plunket
Tre Ziemann
Will Kerlake