

게임개발 기술 세미나 개발자 400여명 몰려 '성료' ... 게임개발 토의 '활발'

취재 김진경 기자

지난 6월 30일 한국소프트웨어진흥원 주최로 국내 게임 산업의 궁극적인 발전방향 제시를 위해 'To Make Better Games'라는 주제의 세미나에 400여명의 개발자가 참여해 성황리에 마쳤다.

국내 게임의 개선을 위해 개발 프로세스 및 매니지먼트에 대한 리뷰 및 대안을 제시하고자 하는 목표로 개최된 이번 세미나는 게임 분야의 세미나의 첫 번째 주제로서 게임 제작의 가장 근본적인 요소를 점검하고, 세계 리딩 게임 개발자들의 접근 전략에 대해 청취하고 토의하는 자리라는 평가를 받았다.

세계적 권위자들의 발표에 게임 개발자들 귀 기울여

게임 제작 공정에 대한 책 <Game Development and Production>으로 현재 국내외의 수많은 게임 개발자들에게 인정받고 있는 저서의 저자인 Erik Bethke가 '게임 개발 공정의 중요성 및 효율적인 작업 과정'이라는 주제로 발표를 했다.

두 번째 세션에는 Radical Entertainment의 프로젝트 매니저인 Wolfgang Hamann이 '좋은 게임을 만들기 위한 효과적인 관리기법'에 대해 발표했다. 래디컬 엔터테인먼트는 '심스'와 '헐크' 등의 게임을 개발중이며, CSA(Critical Stage Analysis) 툴 제안자이며, GDC(Game Developer Conference) 컨퍼런스에서 'Team Management Skill'에 대해 발표한 바 있다.

그 외 웹젠의 송길섭 개발이사가 온라인게임 '뮤'의 개발 프로세스에 대해서 발표했으며, CCR의 RPG 사업부 장언일 부장이 RF Online(Rising Force Online)의 게임 개발 프로세스에 대해 발표했다.

플레너스의 서관희 수석연구원이 '게임개발 지원 시스템의 필요성'에 대해 발표해 개발자들의 높은 호응을 받았다. 마지막으로 엔씨소프트의 '리니지 II' 개발을 총괄한 한정민 개발실장이 '프로젝트 관리 기법의 게임 개발 적용'이라는 주제로 발

표했다.

행사를 주최한 한국소프트웨어진흥원측은 "게임 개발공정에 있어서의 세계적인 권위자들의 발표와 국내 리딩 업체들의 사례발표, 이를 바탕으로 한 패널토의 진행방법이 이론과 실제의 양 측면에 대한 접근 방법으로 효과적으로 청중들에게 어필한 것 같다"고 말했다.

