

여러분의 경쟁력과 우리의 경쟁력

발표자:김성익(noerror@hitel.net)

한국애니메이션고등학교
2008.12.18

• 발표자 소개

– 김성익 (noerror@hitel.net)

– 이력사항

- 프로젝트 폭스 (엔트리브 소프트) 리드프로그래머 2006-
- 인피니티 온라인 (ARN게임즈) 리드프로그래머 2004-2006
- 화이트데이 (손노리) 리드프로그래머 1999-2002
- 해저드온라인 (펌프킨소프트) 리드프로그래머 1997-1998

– 홈페이지

- <http://www.gamecode.org>

- **질문#1**

- 여러분의 경쟁력은 무엇입니까 ?

- 발표자의 경쟁력

- 게임계에 일찍 입문
- 업계 경력
- 업계 지인들과의 네트워크
- 좋아하는 일
- 제너럴 리스트

• 좋아하는 일

– SBS 인재전쟁

- 1960년부터 미국 아이비리그 1500명 직업동기에 대한 부의 축적을 측정
- 돈 많이 버는 직업을 선택한 1245명과 자기가 좋아하는 일을 선택한 255명
- 그 중 백만장자가 된 사람은 101명, 후자 그룹이었던 사람은 100명



– 자신이 좋아하는 일을 찾는 것

• 프로그래머로서의 경쟁력(1)

– 게임개발

- 게임 디자인, 그래픽 디자인, 사운드, 프로그래밍
- 프로그래밍 - 게임 매체와 다른 매체의 큰 차이점 중 하나

– 커뮤니케이션

- 사용하는 언어가 다르다
- 음악을 예를 들면, 의뢰자 : 노래가 더 신나면 좋겠다. => 연주자 : 템포가 빠르면 좋겠다.

– 좋은 커뮤니케이션 능력은 굉장한 경쟁력

- 좋은 커뮤니케이션 능력은 대인 관계가 좋다 만으로는 부족
- 다른 파트와 상대방의 이해와 분야별 전문성이 필요

- **프로그래머로서의 경쟁력(2)**

- 프로그래밍 분야별 전문 지식

- 제너럴 리스트

- 스페셜 리스트

- **경쟁력을 가질 프로그래밍 분야를 찾는 것**

• 게임 프로그래밍의 분야

- 일반적인 수준에서의 분야
 - 명확한 구분이 안 되고 겹치는 분야가 많음
- 서버 프로그래밍
- 클라이언트 프로그래밍
- 엔진 프로그래밍

• 서버 프로그래밍

– 분야

- 네트워크 프로그래밍
- 동기화
- 데이터 베이스
- 게임 로직
- AI 프로그래밍

– 탄탄한 기본기가 필요

• 클라이언트 프로그래밍

– 분야

- 인터랙티브
- 미들웨어 등 유연하게 사용
- 게임 로직, UI

– 커뮤니케이션

• 엔진 / 시스템 프로그래밍

– 분야

- 미들웨어 프로그래밍
- 렌더링
- 애니메이션
- 물린
- 인하우스툴

– 시스템에 대한 이해와 최적화

- 제너럴 리스트

- 많은 분야에 대한 폭 넓은 이해
- 큰 틀에서 판단에 유리

- 전문적인 부분은 취약할 수 있음

• 경쟁력있는 개발자가 되기 위한 입문자 TIP

– 실제 생활에서의 알고리즘적인 사고

- 연필의 길이를 알고 싶은데, 자는 없고 가진 것은 단지 긴축이 30cm 정도 된다는 A4용지 한 장 뿐.

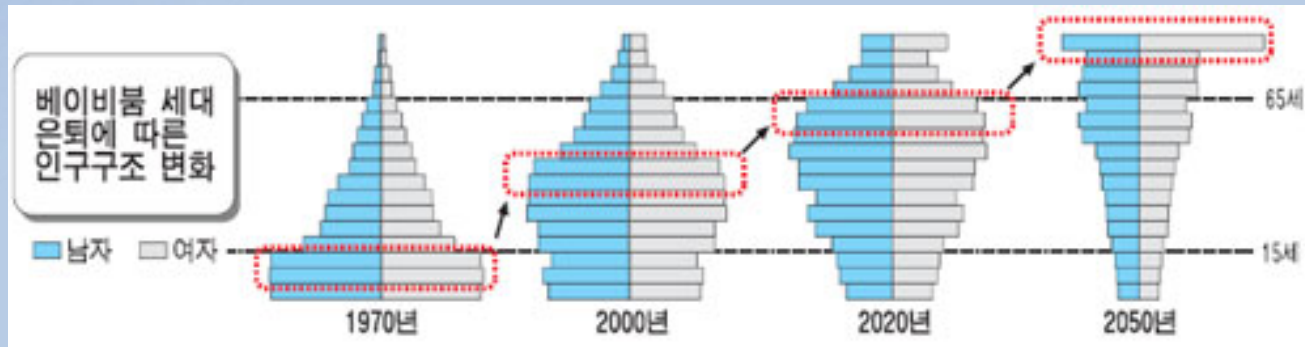
– 소스를 암기한다???

- 우선 공부하기 좋은 레퍼런스를 구한다.
- 실제 단어 외우듯이 외우는 건 아니고, 계속 반복해서 타자로 입력해서 익숙해지도록 한다.
- 설사 당장은 이해를 못해도 상관없다.
- 발표자가 아는 가장 빠르게 프로그램을 배우는 방법

• 경쟁력있는 개발자가 되기 위한 사고

- 게임 외의 넓은 시야

- 예를 들면 앞으로 게임 트렌드를 분석할 때 인구 분포를 고려한다거나



- **질문#2**

- **우리의 경쟁력은 무엇입니까 ?**

- **질문#2**

- **우리의 경쟁력은 무엇입니까 ?**
- **게임의 경쟁력을 무엇입니까 ?**
- **게임 개발의 경쟁력은 무엇입니까 ?**
- **한국 게임 개발의 경쟁력은 무엇입니까 ?**

- **게임에 대한 인식**

- 과거에 비해 긍정적인 인식이 생김
- 부정적인 인식은 여전히 존재

- **게임 개발자로서의 바람**

- 게임은 좋은 것이라는 인식
- 게임을 개발하는 그 자체의 자부심

• 좋은 게임 (1)

- 환경 보호의 새로운 패러다임

- 환경을 덜 훼손하는 정책이 아니라 환경을 더 좋게 만드는 정책
- 예를 들면 자동차 배기가스를 좀 더 적게 배출하는 자동차를 만드는 게 아니라 타고 다니면 공기가 더 좋아지는 자동차를 연구



- 덜 나쁜 게임 vs 좋은 게임

• 좋은 게임(2)

- 게임을 하면 인생에 도움이 된다
- 게임을 하면 뭐 하나라도 더 얻을 수 있다

• 좋은 게임(2)

- 게임을 하면 인생에 도움이 된다
- 게임을 하면 뭐 하나라도 더 얻을 수 있다
- 선배들이 만든 게임을 통해서 발표자는 직업과 인생의 목표와 즐거움, 그리고 비전을 얻었다.

• 게임 산업의 경쟁력

- 세계적으로 게임 소비 규모가 성장세

- 작년 992억 달러 규모 (약 140조)
- 산업적으로 굉장히 큰 규모로 영화 수준으로 인정받기 시작

- 고수익

- 매출대비 수익이 굉장히 높다 => 블리자드 2007년 매출 약 1조 5천억원, 순익 약 5천억
- 종업원대비 수익이 높다 => 와우 개발 인력은 130여명
- 한국을 대표하는 현대자동차의 순 이익은 1조 5천억원, 종업원수는 4만 7천명 정도

• 한국에서의 게임 산업의 경쟁력

– 한국 내 수익 증가

- 넥슨 2007년 순이익 1000억원 돌파
- 엔씨소프트 2007년 매출 3300억원

– 매력적인 고 부가가치 산업

- 많은 비 게임개발 업체들의 게임계 진출

• 한국 게임 산업의 경쟁력

- 세계 온라인 시장의 점유율
- 파이의 법칙

- 게임 수출로 게임은 국가적 경쟁력 있는 산업

- 일본, 중국, 동남아 등에서 큰 영향력
- 올해 수출 10억 달러 돌파

平均稼働ランキング!	総合稼働ランキング!
1 → 리네ージュII	1 → 리네ージュII
2 → 몬스터헌터 프론티어 온라인	2 → 몬스터헌터 프론티어 온라인
3 → 라자나록 온라인	3 → 라자나록 온라인
4 ↑ 리네ージュ	4 ↑ 리네ージュ
5 ↓ 아라드잡기	5 ↓ 아라드잡기
6 ↑ 메이플스토리	6 ↑ 메이플스토리
7 ↓ 사던아택	7 ↓ 스페셜포ース
8 ↓ 스페셜포ース	8 ↓ 사던아택
9 → 真・三國無双 Online	9 → RED STONE
10 → FINAL FANTASY XI	10 → 真・三國無双 Online
11 → RED STONE	11 ↑ 마비노기
12 → Soul of the Ultimate Nation	12 ↓ 스카ットゴルフ バンヤ

- **우리가 할 일**

- **감사합니다**